

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2022-104441

(P2022-104441A)

(43)公開日 令和4年7月8日(2022.7.8)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全478頁)

(21)出願番号 特願2020-219675(P2020-219675)

(22)出願日 令和2年12月28日(2020.12.28)

(71)出願人 000144522

株式会社三洋物産

愛知県名古屋市中種区今池3丁目9番2

1号

(74)代理人 100093056

弁理士 杉谷 勉

(74)代理人 100142930

弁理士 戸高 弘幸

(74)代理人 100175020

弁理士 杉谷 知彦

(74)代理人 100180596

弁理士 栗原 要

(74)代理人 100195349

弁理士 青野 信喜

(72)発明者 岡村 鉉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる遊技機を提供する。

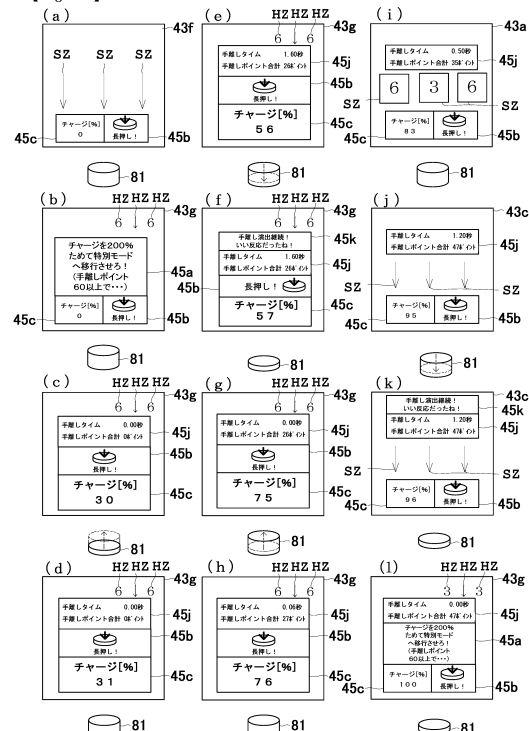
【解決手段】

【2 2 1 1】

決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、この異なる演出が実行された一の所定の表示演出（例えば変動表示B）と、次の所定の表示演出（例えば変動表示C）とをまたいで実行可能なものである。これにより、所定の所持演出をまたいで特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。

【選択図】図208

【Fig. 208】



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者による操作を受ける操作手段と、
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出
実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われ
た場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、
前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操
作とは異なる操作がされた場合に、前記特定操作対応演出の実行を継続した状態で、前記
特定操作対応演出とは異なる演出を実行するものであり、
前記異なる演出は、前記異なる演出が実行された一の前記所定の表示演出と、次の前記所
定の表示演出とをまたいで実行可能なものである
ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ機等の遊技機に関する。

20

【背景技術】**【0002】**

従来、この種の遊技機として、例えば、操作ボタンや操作レバー等の操作手段の操作を有
効とする有効期間内で、操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、特定操作対応演出
を、所定の表示演出中に実行する遊技機がある（例えば、特許文献 1）

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】 特開 2015-112124 号公報（第 39-40 頁、図 20）

【発明の開示】**【発明が解決しようとする課題】**

30

【0004】

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、従来の遊技機では、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができ
ない、という問題がある。

【0005】

本発明は、このような事情等に鑑みてなされたものであって、特定操作対応演出の興趣性
を好適に向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

この発明は、このような目的を達成するために、次のような構成をとる。

40

すなわち、請求項 1 に記載の発明は、
遊技者による操作を受ける操作手段と、
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出
実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われ
た場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、
前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操
作とは異なる操作がされた場合に、前記特定操作対応演出の実行を継続した状態で、前記

50

特定操作対応演出とは異なる演出を実行するものであり、前記異なる演出は、前記異なる演出が実行された一の前記所定の表示演出と、次の前記所定の表示演出とをまたいで実行可能なものであることを特徴とするものである。

【0007】

【作用・効果】請求項1に記載の発明によれば、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【発明の効果】

【0008】

この発明に係る遊技機によれば、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の実施例1のパチンコ機の正面図である。

【図2】パチンコ機の前斜視図である。

【図3】パチンコ機の背面図である。

【図4】パチンコ機の右側面図であって、電飾カバーが取り付けられた状態を図1のA-A断面で示す図である。

【図5】パチンコ機の左側面図であって、電飾カバーが取り付けられた状態を図1のB-B断面で示す図である。

【図6】パチンコ機の平面図である。

【図7】遊技盤の正面図である。

【図8】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図9】(a)は第3図柄表示装置の表示内容を示し、(b)は保留表示を示す説明図である。

【図10】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。

【図11】(a)は特図1大当たり抽選用テーブルであり、(b)は特図2用大当たり抽選用テーブルである。

【図12】主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。

【図13】(a)は大当たりノーマルリーチ、外れノーマルリーチの変動表示演出の例示であり、(b)は大当たりスーパーリーチ、外れスーパーリーチの変動表示演出の例示である。

【図14】(a)は大当たりスーパーリーチ、外れスーパーリーチの変動表示演出の例示であり、(b)は大当たりスーパーリーチ、外れスーパーリーチの変動表示演出の例示である。

【図15】エンディング演出パターン決定用テーブルである。

【図16】主制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。

【図17】主制御装置による通常処理を示すフローチャートである。

【図18】第1図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図19】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図20】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【図21】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図22】右打ちエラー判定処理を示すフローチャートである。

【図23】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図24】始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図25】先読み用抽選処理を示すフローチャートである。

【図26】発射制御処理を示すフローチャートである。

【図27】NMI割込み処理を示すフローチャートである。

【図28】払出制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。

【図29】払出制御処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 3 0】賞球制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1】貸球制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2】サブ制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】サブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】サブ制御装置による客待ち演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】サブ制御装置による枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】サブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】サブ制御装置による選択ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 3 8】サブ制御装置による音編集・出力管理処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 9】サブ制御装置による演出実行管理処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】サブ制御装置による先読み変動パターン指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】サブ制御装置による開閉モード（大当たり）表示設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】サブ制御装置による次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 4 4】サブ制御装置による右打ちエラー報知表示態様設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】表示制御装置の通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】表示制御装置による表示モード等の切り替え処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】表示制御装置による図柄列変動表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】表示制御装置による特定操作画面表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】表示制御装置による大当たりオープニング・ラウンド表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】表示制御装置による大当たりエンディング表示処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 5 1】表示制御装置による高確率・サポート状態移行表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2】表示制御装置による低確率・サポート状態移行表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3】表示制御装置による特定操作期間報知処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4】第 3 図柄表示装置における特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
- 【図 5 5】主装飾図柄の高速変動中における特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
- 【図 5 6】リーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様を説明する図である。 40
- 【図 5 7】図 5 6 に続くリーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
- 【図 5 8】高速変動中の特定操作期間中に決定ボタンが押下されたまま放置された場合の表示態様を説明する図である。
- 【図 5 9】高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン及び選択ボタンが押下された場合の表示態様を説明する図である。
- 【図 6 0】（a）は、実施例 2 の特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、（b）は特図 2 用大当たり抽選用テーブルである。
- 【図 6 1】エンディング演出パターン設定用テーブルである。
- 【図 6 2】（a）は、実施例 3 の特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、（b）は特図 2 50

用大当たり抽選用テーブルである。

【図 6 3】エンディング演出パターン設定用テーブルである。

【図 6 4】(a 1) ~ (a 3) は、実施例 4 における特定操作期間終期近接情報の表示態様を説明する図であり、(b 1) ~ (b 3) は、(a 1) ~ (a 3) とは別の表示態様を説明する図である。

【図 6 5】(a 1) ~ (a 3) は、実施例 5 における次遊技状態近接情報の表示態様を説明する図であり、(b 1) ~ (b 3) は、(a 1) ~ (a 3) とは別の表示態様を説明する図である。

【図 6 6】(a) ~ (e) は、実施例 6 の次遊技状態近接情報の表示態様を説明する図である。

10

【図 6 7】(a) ~ (f) は、実施例 7 の次遊技状態近接情報の表示態様を説明する図である。

【図 6 8】(a) ~ (f) は、実施例 8 の次遊技状態近接情報の表示態様を説明する図である。

【図 6 9】実施例 9 の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【図 7 0】実施例 10 の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【図 7 1】実施例 11 の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

20

【図 7 2】実施例 12 の大当たりラウンド遊技中の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【図 7 3】実施例 13 のリーチ表示演出中の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【図 7 4】実施例 14 のリーチ表示演出中の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【図 7 5】実施例 15 の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【図 7 6】実施例 16 の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

30

【図 7 7】実施例 17 の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【図 7 8】実施例 18 の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【図 7 9】実施例 19 のリーチ表示演出中の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【図 8 0】リーチ表示演出中の特定操作期間における図 7 9 とは別の表示態様を説明する図である。

【図 8 1】(a) は実施例 20 における特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、(b) は特図 2 大当たり抽選用テーブルである。

40

【図 8 2】実施例 20 の特図 1 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。

【図 8 3】実施例 20 のエンディング演出パターン決定用テーブルである。

【図 8 4】リーチ表示演出から大当たりラウンド表示演出までの表示態様を説明する図である。

【図 8 5】実施例 21 の表示制御装置 45 による補助演出決定処理を説明するフローチャートである。

【図 8 6】(a) は、表示制御装置 45 による一発告知抽選処理を説明するフローチャートであり、(b) は、表示制御装置 45 による一発告知表示処理を説明するフローチャートである。

【図 8 7】(a) (b) は、エンディング演出パターン決定テーブルを説明する図である

50

。

【図 8 8】リーチ表示演出から大当たりエンディング表示演出までの表示態様を説明する図である。

【図 8 9】実施例 2 2 におけるエンディング演出パターン決定用テーブルを説明する図である。

【図 9 0】大当たりエンディング表示演出の別の表示態様を説明する図である

【図 9 1】図 1 とは異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態の実施例 2 3 のパチンコ機の正面図である。

【図 9 2】図 9 1 に示すパチンコ機の右側面図であって、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態を C C 断面で示す図である。

10

【図 9 3】図 9 1 に示すパチンコ機の左側面図であって、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態を D D 断面で示す図である。

【図 9 4】(a) (b) は異なるサイズの電飾カバーが取り付けられる際の発光領域の調整を説明する図である。

【図 9 5】(a) (b) は実施例 2 4 における発光領域の調整を説明する図である。

【図 9 6】実施例 2 5 のパチンコ機の正面図である。

【図 9 7】図 9 6 に示すパチンコ機の左側面図であって、電飾カバーが取り付けられた状態を E E 断面で示す図である。

【図 9 8】異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態のパチンコ機の正面図である

20

。

【図 9 9】図 9 8 に示すパチンコ機の左側面図であって、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態を F F 断面で示す図である。

【図 1 0 0】(a) (b) は異なるサイズの電飾カバーが取り付けられる際の発光領域の調整を説明する図である。

【図 1 0 1】サブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 2】実施例 2 6 のパチンコ機の正面図である。

【図 1 0 3】図 1 0 2 に示すパチンコ機の左側面図であって、電飾カバーが取り付けられた状態を G G 断面で示す図である。

【図 1 0 4】発光領域が異なる電飾カバーが取り付けられた状態のパチンコ機の正面図である。

30

【図 1 0 5】図 1 0 4 に示すパチンコ機の左側面図であって、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態を H H 断面で示す図である。

【図 1 0 6】サブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 7】実施例 2 7 の遊技盤の正面図である。

【図 1 0 8】図 1 0 7 で示す遊技盤の I I 断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。

【図 1 0 9】可動電飾部が突出した状態の遊技盤の正面図である。

【図 1 1 0】図 1 0 9 で示す遊技盤の J J 断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。

【図 1 1 1】実施例 2 8 の可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。

40

【図 1 1 2】実施例 2 9 の遊技盤の正面図である。

【図 1 1 3】図 1 1 2 で示す遊技盤の K K 断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。

【図 1 1 4】図 1 1 2 で示す遊技盤の K K 断面図であって、可動電飾部が突出した状態での発光領域の調整を示す図である。

【図 1 1 5】実施例 3 0 の遊技盤の正面図である。

【図 1 1 6】図 1 1 5 で示す遊技盤の L L 断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。

【図 1 1 7】可動電飾部が突出した状態の遊技盤の正面図である。

【図 1 1 8】図 1 1 7 で示す遊技盤の M M 断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整

50

を示す図である。

【図 1 1 9】 (a) (b) は実施例 3 1 の電飾カバー及び別電飾カバーの取り付け方向を説明する図である。

【図 1 2 0】 (a) (b) は実施例 3 2 の電飾カバーの発光領域の変化前及び変化後を説明する図である。

【図 1 2 1】 (a) (b) は実施例 3 3 の別第 3 電飾カバーの発光領域の変化前及び変化後を説明する図である。

【図 1 2 2】 実施例 3 4 の特図 1 大当たり抽選用テーブルである。

【図 1 2 3】 特図 2 大当たり抽選用テーブルである。

【図 1 2 4】 特図 1 大当たりエンディング演出用テーブルである。

10

【図 1 2 5】 特図 2 大当たりエンディング演出用テーブルである。

【図 1 2 6】 主制御装置による通常処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7】 主制御装置によるオープニング・エンディング時間決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 8】 主制御装置による大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 9】 実施例 3 5 のパチンコ機の背面図である。

【図 1 3 0】 特図 1 大当たり抽選用テーブルである。

【図 1 3 1】 特図 2 大当たり抽選用テーブルである。

【図 1 3 2】 特図 2 大当たりエンディング演出用テーブルである。

【図 1 3 3】 図 1 3 2 に続く特図 2 大当たりエンディング演出用テーブルである。

20

【図 1 3 4】 図 1 3 3 に続く特図 2 大当たりエンディング演出用テーブルである。

【図 1 3 5】 エンディング演出の表示態様を説明する図である。

【図 1 3 6】 エンディング演出の別の表示態様を説明する図である。

【図 1 3 7】 実施例 3 6 の特図 2 大当たりエンディング演出用テーブルである。

【図 1 3 8】 図 1 3 7 に続く特図 2 大当たりエンディング演出用テーブルである。

【図 1 3 9】 エンディング演出の表示態様を説明する図である。

【図 1 4 0】 エンディング演出の別の表示態様を説明する図である。

【図 1 4 1】 実施例 3 7 の特図 2 大当たりエンディング演出用テーブルである。

【図 1 4 2】 実施例 3 8 の特図 1 大当たり抽選用テーブルである。

【図 1 4 3】 特図 2 大当たり抽選用テーブルである。

30

【図 1 4 4】 大入賞口開閉部材と V 領域開閉部材の開放タイミングのタイムチャートである。

【図 1 4 5】 主制御装置による通常処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 6】 主制御装置による V 入賞領域開閉処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 7】 実施例 3 9 の特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、(a) は通常遊技状態で参照されるテーブル、(b) は低確率サポート遊技状態で参照されるテーブルを示す。

【図 1 4 8】 低確率サポート遊技状態で参照される特図 2 大当たり抽選用テーブルである。

【図 1 4 9】 高確率遊技状態で参照される特図 2 大当たり抽選用テーブルである。

【図 1 5 0】 大入賞口開閉部材と V 領域開閉部材の開放タイミングのタイムチャートである。

40

【図 1 5 1】 主制御装置によるオープニング・エンディング時間決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 2】 図 1 5 1 に続くオープニング・エンディング時間決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 3】 図 1 5 2 に続くオープニング・エンディング時間決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 4】 大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。

【図 1 5 5】 図 1 5 4 に続く大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出

50

の表示態様を説明する図である。

【図 1 5 6】大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の別の表示態様を説明する図である。

【図 1 5 7】大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の図 1 5 6 とは別の表示態様を説明する図である。

【図 1 5 8】大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の図 1 5 6 , 図 1 5 7 とは別の表示態様を説明する図である。

【図 1 5 9】実施例 4 0 の遊技盤の正面図である。

【図 1 6 0】特図 1 大当たり抽選用テーブルである。

【図 1 6 1】特図 2 大当たり抽選用テーブルである。

【図 1 6 2】特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。

【図 1 6 3】主制御装置による大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 4】主制御装置による小当たりオープニング・インターバル時間設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 5】大入賞口開閉部材と第 2 の特図 1 用始動入賞装置の開放タイミングのタイムチャートである。

【図 1 6 6】実施例 4 1 の遊技盤の正面図である。

【図 1 6 7】特図 1 当たり抽選用テーブルである。

【図 1 6 8】特図 2 当たり抽選用テーブルである。

【図 1 6 9】特図 2 当たり後の付加価値遊技中に発生する小当たり用の特定期間設定用テーブルである。

【図 1 7 0】主制御装置による小当たりオープニング・インターバル時間設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 1】大入賞口開閉部材の開放タイミングのタイムチャートである。

【図 1 7 2】大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。

【図 1 7 3】大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の別の表示態様を説明する図である。

【図 1 7 4】実施例 4 2 の特図 2 当たり後の付加価値遊技中に発生する小当たり用の特定期間設定用テーブルである。

【図 1 7 5】大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。

【図 1 7 6】実施例 4 3 の特図 2 当たり後の付加価値遊技中に発生する小当たり用の特定期間設定用テーブルである。

【図 1 7 7】大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。

【図 1 7 8】実施例 4 4 のサブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 7 9】サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 0】サブ制御装置によるボタン長押し演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 1】表示制御装置によるボタン長押し演出表示処理を示すフローチャートである。

【図 1 8 2】長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

【図 1 8 3】図 1 8 2 とは異なる態様での長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

【図 1 8 4】図 1 8 2 , 図 1 8 3 とは異なる態様での長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

【図 1 8 5】長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【図 1 8 6】図 1 8 5 とは異なる長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様

10

20

30

40

50

を示す図である。

【図 1 8 7】図 1 8 5，図 1 8 6 とは異なる長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【図 1 8 8】実施例 4 5 の長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【図 1 8 9】実施例 4 6 の長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【図 1 9 0】実施例 4 8 のサブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 1】サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 9 2】サブ制御装置による先読み変動パターン指定コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 3】(a) は保留表示パターン A を説明する図であり、(b) は保留表示パターン B を説明する図である。

【図 1 9 4】表示制御装置による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。

【図 1 9 5】最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

【図 1 9 6】次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

【図 1 9 7】最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

20

【図 1 9 8】図 1 9 7 にて手離し操作が長すぎた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

【図 1 9 9】最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【図 2 0 0】次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【図 2 0 1】最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示すタイムチャートである。

【図 2 0 2】図 2 0 1 にて手離し操作が長すぎた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

30

【図 2 0 3】実施例 4 9 の表示制御装置による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 4】最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

【図 2 0 5】次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

【図 2 0 6】最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

【図 2 0 7】最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

40

【図 2 0 8】次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【図 2 0 9】最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【図 2 1 0】実施例 5 0 の表示制御装置による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 1】サブ制御装置による長押し演出音設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 2】最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

50

- 【図 2 1 3】 次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
- 【図 2 1 4】 最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
- 【図 2 1 5】 実施例 5 1 のサブ制御装置 2 6 2 による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 6】 長押しチャージ演出におけるチャージパターン選択用テーブルである。
- 【図 2 1 7】 長押し操作が途切れずに行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
- 【図 2 1 8】 長押し操作が一瞬途切れた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
- 【図 2 1 9】 実施例 5 2 の長押し態様演出の表示態様を示す図である。
- 【図 2 2 0】 実施例 5 3 の長押し態様演出の表示態様を示す図である。
- 【図 2 2 1】 実施例 5 4 のサブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 2】 サブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 3】 サブ制御装置による色変化抽選処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 4】 図 2 2 3 に続く色変化抽選処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 5】 サブ制御装置の CPU が行う長押し色変化演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 6】 表示制御装置の CPU が行う長押し色変化演出表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 7】 色変化パターン選択用テーブルである。
- 【図 2 2 8】 色変化抽選用テーブルである。
- 【図 2 2 9】 色変化パターンごとの色変化表示を示すグラフである。
- 【図 2 3 0】 色変化パターンごとの色変化の表示態様を説明する図である。
- 【図 2 3 1】 長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化パターンごとの色変化を示すグラフである。
- 【図 2 3 2】 色変化パターン A の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。
- 【図 2 3 3】 色変化パターン B の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。
- 【図 2 3 4】 色変化パターン C の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。
- 【図 2 3 5】 色変化パターン D の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。
- 【図 2 3 6】 実施例 5 5 の長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化パターンごとの色変化を示すグラフである。
- 【図 2 3 7】 色変化パターンごとの色変化の表示態様を説明する図である。
- 【図 2 3 8】 実施例 5 6 のサブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 9】 ポイントゲットパターン選択用テーブルである。
- 【図 2 4 0】 各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選用テーブルである。
- 【図 2 4 1】 各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果である。
- 【図 2 4 2】 ポイントゲットパターン A のタイムチャートである。
- 【図 2 4 3】 図 2 4 2 に示すポイントゲットパターン A の別のタイムチャートである。
- 【図 2 4 4】 ポイントゲットパターン C のタイムチャートである。
- 【図 2 4 5】 図 2 4 4 に示すポイントゲットパターン C の別のタイムチャートである。
- 【図 2 4 6】 ポイントゲットパターン A の図 2 4 2 に対応する表示態様を示す図である。
- 【図 2 4 7】 ポイントゲットパターン A の図 2 4 3 に対応する表示態様を示す図である。
- 【図 2 4 8】 ポイントゲットパターン C の図 2 4 4 に対応する表示態様を示す図である。
- 【図 2 4 9】 ポイントゲットパターン C の図 2 4 5 に対応する表示態様を示す図である。
- 【図 2 5 0】 (a) は、実施例 5 7 のポイントゲットパターン選択用テーブルであり、(

b) は、ポイントゲットパターン S での長押しポイント抽選の抽選結果である。

【図 2 5 1】ポイントゲットパターン S のタイムチャートである。

【図 2 5 2】ポイントゲットパターン S によく似た別のポイントゲットパターンのタイムチャートである。

【図 2 5 3】ポイントゲットパターン S に対応する表示態様である。

【図 2 5 4】ポイントゲットパターン S によく似た別のポイントゲットパターンに対応する表示態様である。

【図 2 5 5】実施例 5 9 に示すポイントゲットパターン A のタイムチャートである。

【図 2 5 6】ポイントゲットパターン A に対応する表示態様を示す図である。

【図 2 5 7】実施例 6 1 のポイントゲットパターンを示すタイムチャートである。

10

【図 2 5 8】図 2 5 7 のポイントゲットパターンの表示態様を示す図である。

【図 2 5 9】実施例 6 2 のサブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 0】サブ制御装置による演出実行管理処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 1】サブ制御装置による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 2】表示制御装置によるボタン長押し演出表示処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 3】表示制御装置による表示カウント情報エラー表示処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 4】表示カウント情報エラーの表示態様を説明する図である。

20

【図 2 6 5】実施例 6 3 のサブ制御装置による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 6】表示制御装置による図柄列変動表示処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 7】残り変動回数情報エラーの表示態様を説明する図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

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

【0 0 1 1】

< 第 1 課題 >

30

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技状態が大当たりラウンド遊技状態のような所定の遊技状態から次の遊技状態に移行する場合に、表示装置に大当たりエンディング画像を表示する大当たりエンディング演出などの移行時表示演出を実行する遊技機がある。（例えば、特開 2 0 1 3 - 2 3 0 2 8 1 号公報（第 2 8 ~ 2 9 頁、図 9 , 図 1 0））。

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

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

40

下記（A 1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、移行時表示演出が実行されている現時点が次の遊技状態であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（A 1）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0 0 1 2】

（A 1） 遊技状態が所定の遊技状態（例えば大当たりラウンド遊技状態）から次の遊技

50

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

前記移行時表示演出の実行中に、前記次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する未到来示唆情報（例えば後述するエンディング中右打ち情報 4 4 k、次遊技状態近接情報 4 4 l、エンディングカウントダウン情報 4 4 v）を遊技者に報知する報知手段とを備える

ことを特徴とする遊技機。

【0013】

前記（A 1）に記載の遊技機によれば、遊技状態が所定の遊技状態から次の遊技状態に移行する場合に、該所定の遊技状態の終盤の所定のタイミングから該次の遊技状態の開始タイミングまで、実行手段は、表示手段に所定の画像を表示する移行時表示演出を実行する。この移行時表示演出の実行中に、報知手段は、第 2 遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する未到来示唆情報を遊技者に報知する。これにより、遊技者は、移行時表示演出が実行されている現時点が所定の遊技状態であること、言い換えれば、移行時表示演出が実行されている現時点がまだ次の遊技状態ではないことを認識し易くなる。したがって、移行時表示演出が実行されている現時点が次の遊技状態であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。

【0014】

（A 2） 前記（A 1）に記載の遊技機において、

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

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

前記未到来示唆情報は、前記移行時表示演出の実行中に、前記第 2 遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する有利遊技状態未到来示唆情報（例えば後述するエンディング中右打ち情報 4 4 k、次遊技状態近接情報 4 4 l、エンディングカウントダウン情報 4 4 v）を含む

ことを特徴とする遊技機。

【0015】

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

【0016】

（A 3） 前記（A 2）に記載の遊技機において、

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

前記移行時表示演出は、前記ラウンド遊技状態の最終ラウンドにおいて前記特定入球手段

10

20

30

40

50

が閉状態となった時点以降の所定のタイミングから前記次の遊技状態の開始タイミング（サポート遊技状態の開始タイミング）まで、表示手段に所定の画像を表示するラウンド遊技状態終了時演出である
ことを特徴とする遊技機。

【0017】

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

10

【0018】

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

20

【0019】

前記（A4）に記載の遊技機によれば、可変入球手段は、遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態に変化する入球手段であってその入球が抽選手段での抽選の契機となる。作動入球手段は、遊技球が入球する入球手段であってその入球が可変入球手段を作動させる作動抽選の契機となる。第2遊技状態は、作動入球手段の入球に基づく作動抽選の結果が可変入球手段を作動させる特定結果となり易くするサポート遊技状態である。
有利遊技状態未到来示唆情報は、移行時表示演出の実行中に、サポート遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。これにより、遊技者は、サポート遊技状態において早く作動入球手段に遊技球を入球させたいために、サポート遊技状態に移行する前の移行時表示演出の実行中に誤って遊技球を発射させてしまい易い。この点、移行時表示演出の実行中に有利遊技状態未到来示唆情報を見ることで、移行時表示演出が実行されている現時点がサポート遊技状態であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。

30

【0020】

（A5） 前記（A3）に記載の遊技機において、
前記第2遊技状態は、前記抽選手段による抽選の結果が前記特定結果となる確率が通常の遊技状態よりも高くなる高確率遊技状態であり、
前記有利遊技状態未到来示唆情報は、前記移行時表示演出の実行中に、前記高確率遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである
ことを特徴とする遊技機。

40

【0021】

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

50

とができる。

【0022】

(A6) 前記(A4)に記載の遊技機において、

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

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

【0023】

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

【0024】

(A7) 前記(A1)に記載の遊技機において、

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0025】

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

【0026】

(A8) 前記(A7)に記載の遊技機において、

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

前記組み合わせパターンは、前記特定遊技状態の種類に応じて異なる

ことを特徴とする遊技機。

【0027】

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

10

20

30

40

50

ましい画像の組み合わせを移行時表示演出として遊技者に見せることができる。

【0028】

(A9) 前記(A8)に記載の遊技機において、
所定の種類の前記特定遊技状態に応じた前記移行時表示演出は、前記複数種類の画像を所定の組み合わせで組み合わせた所定の組み合わせパターンを有し、
別の種類の前記特定遊技状態に応じた前記移行時表示演出は、前記所定の組み合わせパターンに含まれる前記複数種類の画像のうち1又は複数の画像を減らすことによって、別の組み合わせパターンが構成される
ことを特徴とする遊技機。

【0029】

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

【0030】

(A10) 前記(A1)に記載の遊技機において、
前記移行時表示演出は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行されるものであって、
前記所定の組み合わせは、前記抽選手段による抽選の結果が特定結果となった場合に、該特定結果に対応する識別情報変動表示演出の種類に応じて異なる組み合わせで表示され、
前記未到来示唆情報は、前記複数種類の画像が前記所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで、前記次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである
ことを特徴とする遊技機。

【0031】

前記(A10)に記載の遊技機によれば、移行時表示演出は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行される。所定の組み合わせは、前記抽選手段による抽選の結果が特定結果となった場合に、該特定結果に対応する識別情報変動表示演出に応じて異なる組み合わせで表示される。これにより、ある種類の特定遊技状態を発生させる特定結果と同じ特定結果となったが、その特定結果に至るまでの識別情報変動表示演出の種類が異なる場合に、同じ移行時表示演出が表示されることによる不利益を低減することができる。また、移行時表示演出中は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで、未到来示唆情報によって次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことが示唆されるので、同じ特定結果となったが異なる移行時表示演出が表示される場合であっても、上述の不利益を受ける恐れが低減される。

【0032】

(A11) 前記(A9)に記載の遊技機において、
前記移行時表示演出は、前記複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数の組み合わせパターンを有し、
前記組み合わせパターンは、前記識別情報変動表示演出が行われる時間の長さに応じて異なる
ことを特徴とする遊技機。

【0033】

前記(A11)に記載の遊技機によれば、移行時表示演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数の組み合わせパターンを有し、組み合わせパターンは、識別情報変動表示演出が行われる時間の長さに応じて異なることで、識別情報変動表示演出

10

20

30

40

50

出の時間の長さに応じて遊技者にとって好ましい画像の組み合わせを移行時表示演出として遊技者に見せることができる。

【0034】

(A12) 前記(A9)に記載の遊技機において、
前記移行時表示演出は、前記複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数の組み合わせパターンを有し、
前記組み合わせパターンは、前記識別情報変動表示演出において前記特定結果が発生する期待度に応じて異なる
ことを特徴とする遊技機。

【0035】

前記(A12)に記載の遊技機によれば、移行時表示演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数の組み合わせパターンを有し、組み合わせパターンは、識別情報変動表示演出において特定結果が発生する期待度に応じて異なることで、識別情報変動表示演出において特定結果が発生する期待度に応じて遊技者にとって好ましい画像の組み合わせを移行時表示演出として遊技者に見せることができる。

【0036】

(A13) 前記(A9)に記載の遊技機において、
前記移行時表示演出は、前記複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数の組み合わせパターンを有し、
前記組み合わせパターンは、前回の前記特定遊技状態が発生してから、次に前記特定遊技状態が発生するまでの前記識別情報変動表示演出の実行回数に応じて異なる
ことを特徴とする遊技機。

【0037】

前記(A13)に記載の遊技機によれば、移行時表示演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数の組み合わせパターンを有し、組み合わせパターンは、前回の特定遊技状態が発生してから、次に特定遊技状態が発生するまでの識別情報変動表示演出の実行回数に応じて異なることで、前回の特定遊技状態が発生してから、次に特定遊技状態が発生するまでの識別情報変動表示演出の実行回数の多寡に応じて遊技者にとって好ましい画像の組み合わせを移行時表示演出として遊技者に見せることができる。

【0038】

(A14) 前記(A1)に記載の遊技機において、
前記組み合わせパターンは、前記入球手段への入球を契機する前記抽選手段による抽選の結果が特定結果となるか、前記可変入球手段への入球を契機する前記抽選手段による抽選の結果が特定結果となるかに応じて、前記移行時表示演出における前記複数種類の画像の組み合わせが異なる
ことを特徴とする遊技機。

【0039】

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

【0040】

(A15) 前記(A3)に記載の遊技機において、
前記未到来示唆情報は、前記ラウンド遊技状態における最終ラウンドの終了の直後に、前記次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである
ことを特徴とする遊技機。

【0041】

前記(A15)に記載の遊技機によれば、未到来示唆情報は、ラウンド遊技状態における最終ラウンドの終了の直後に、次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊

10

20

30

40

50

技者に示唆するものであるので、ラウンド遊技状態における最終ラウンド終了の直後から次の遊技状態に移行しているものと誤認した結果、生じる不利益を低減することができる。

【0042】

(A16) 前記(A3)に記載の遊技機において、
前記未到来示唆情報は、前記移行時表示演出の実行と同時に、前記次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものであることを特徴とする遊技機。

【0043】

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

【0044】

(A17) 前記(A3)に記載の遊技機において、
前記未到来示唆情報は、前記移行時表示演出の実行中であって前記移行時表示演出の実行から所定時間の経過後に、前記次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものであることを特徴とする遊技機。

【0045】

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

【0046】

(A18) 遊技状態が所定の状態（例えば大当たりラウンド遊技状態，対決型リーチ発展演出の自キャラクタ選択状態）から次の状態（例えばサポート遊技状態，対決型リーチ発展演出の対決実行状態）に移行する場合に、該所定の状態の所定のタイミング（例えば最終ラウンド終了後，自キャラクタ選択開始）から該次の状態の所定のタイミング（例えばサポート遊技状態の開始タイミング，対決型リーチ発展演出の対決開始タイミング）まで、表示手段に所定の画像を表示する移行時表示演出（例えば大当たりエンディング演出，対決型リーチ発展演出の自キャラクタ選択演出）を実行する実行手段と、
前記移行時表示演出の実行中に、前記次の状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する未到来示唆情報（例えば特定操作期間終期近接情報44e，エンディング中右打ち情報44k、次遊技状態近接情報44l、エンディングカウントダウン情報44v）を遊技者に報知する報知手段とを備えることを特徴とする遊技機。

【0047】

前記(A18)に記載の遊技機によれば、遊技状態が所定の状態（例えば大当たりラウンド遊技状態，対決型リーチ発展演出の自キャラクタ選択可能状態）から次の状態（例えばサポート遊技状態，対決型リーチ発展演出の対決実行状態）に移行する場合に、該所定の状態の所定のタイミング（例えば最終ラウンド終了後，自キャラクタ選択開始）から該次の状態の所定のタイミング（例えばサポート遊技状態の開始タイミング，対決型リーチ発展演出の対決開始タイミング）まで、表示手段に所定の画像を表示する移行時表示演出（例えば大当たりエンディング演出，対決型リーチ発展演出）を実行する実行手段と、移行時表示演出の実行中に、次の状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する未到来示唆情報（例えば特定操作期間終期近接情報44e，エンディング中右打ち情報44k、次遊技状態近接情報44l、エンディングカウントダウン情報44v）を遊技者に報知する報知手段とを備える。これにより、遊技者は、移行時表示演出が実行されて

いる現時点が所定の状態であること、言い換えれば、移行時表示演出が実行されている現時点がまだ次の状態ではないことを認識し易くなる。したがって、移行時表示演出が実行されている現時点が次の状態であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。

【0048】

(A19) 前記(A18)に記載の遊技機において、前記所定の状態は、所定の遊技状態(例えば大当たりラウンド遊技状態)であり、前記次の状態は、該所定の遊技状態の次に発生する次の遊技状態(例えばサポート遊技状態)であり、該所定の状態の所定のタイミングは、該所定の遊技状態の終盤(例えば最終ラウンド終了後のタイミング)であり、該次の状態の所定のタイミングは、該次の遊技状態の開始タイミング(サポート遊技状態の開始タイミング)であり、前記未到来示唆情報(例えば特定操作期間終期近接情報44e、エンディング中右打ち情報44k、次遊技状態近接情報44l、エンディングカウントダウン情報44v)を報知することを特徴とする遊技機。

10

【0049】

前記(A19)に記載の遊技機によれば、前記(A1)から(A17)に記載の遊技機を実現できる。

【0050】

(A20) 前記(A18)に記載の遊技機において、前記所定の状態は、所定の表示演出(例えば対決型リーチ発展演出)における所定の表示状態(自キャラクタ選択可能状態)であり、前記次の状態は、該所定の表示演出における所定の表示状態の次に発生する次の表示状態(対決実行状態)であり、該所定の状態の所定のタイミングは、所定の表示演出における所定のタイミング(例えばリーチ発展演出の自キャラクタ選択開始タイミング)であり、該次の状態の所定のタイミングは、次の表示状態における所定のタイミング(例えば対決型リーチ発展演出の対決開始タイミング)であり、前記未到来示唆情報(例えば特定操作期間終期近接情報44e)を報知することを特徴とする遊技機。

20

【0051】

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

30

40

【0052】

(A21) 前記(A20)に記載の遊技機において、前記移行時表示演出(例えば対決型リーチ発展演出の自キャラクタ選択演出)は、複数種類の画像(例えば第1プレイヤー情報PYA、第2プレイヤー情報PYB、第3プレイヤー情報PYC、第4プレイヤー情報)が所定の組み合わせで連続して実行されるものであって、前記所定の組み合わせは、前記抽選手段による抽選の結果が特定結果となった場合に、該特定結果の種類に応じて異なる組み合わせで表示され(例えば確変大当たりの場合は第1プレイヤー情報PYAから第4プレイヤー情報PYDまで表示され、通常大当たりの場合は第1プレイヤー情報PYAから第3プレイヤー情報PYCまで表示され)、

50

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

【0053】

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

【0054】

<第 2 課題>

従来、この種の遊技機として、例えば、識別情報変動表示中の所定の期間（例えば図柄の高速変動期間）内に遊技者による操作手段の操作が行われた場合に、この操作手段を用いた例えば音量調整などの設定操作を行わせるための音量調整操作作用画像の表示を実行し、該識別情報変動表示中の該所定の期間外（例えばリーチ表示期間）に操作手段の操作が行われた場合には、この音量調整操作作用画像の表示を実行しない遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 6 - 1 9 3 5 4 6 号公報（第 4 3 頁、図 2 8））。

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

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

下記（B 1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、識別情報変動表示中の現時点が特定操作作用画像の表示が可能であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0055】

（B 1） 所定の期間（例えば通常画面 4 3 a、デモ画面 4 3 b、高速変動中画面 4 3 c の表示期間）内に遊技者による操作手段（例えば決定ボタン 8 1）の操作が行われた場合に、少なくとも該操作手段を用いた特定操作（音量調節操作）を行わせるための特定操作作用画像の表示（例えば音量調節表示がある特定操作画面 4 4 b の表示）を実行し、該所定の期間外（例えばリーチ表示期間）に前記操作手段の操作が行われた場合には、該特定操作作用画像の表示を実行しない実行手段と、

前記所定の期間中に、前記特定操作作用画像の表示可能期間の終了タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する未到来示唆情報（例えば後述する特定操作期間中情報 4 4 a、特定操作期間終期近接情報 4 4 e）を遊技者に報知する報知手段とを備える

ことを特徴とする遊技機。

【0056】

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

10

【0057】

（B2） 前記（B1）に記載の遊技機において、前記未到来示唆情報は、前記特定操作用画像の表示可能期間であることを報知する特定操作可能期間報知画像を含むことを特徴とする遊技機。

【0058】

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

20

【0059】

（B3） 前記（B1）に記載の遊技機において、前記未到来示唆情報は、前記特定操作用画像の表示可能期間の残り時間を報知する残り時間報知画像または前記特定操作用画像の表示可能期間の残り時間を示唆する残り時間示唆画像を含むことを特徴とする遊技機。

【0060】

前記（B3）に記載の遊技機によれば、未到来示唆情報は、特定操作用画像の表示可能期間の残り時間を報知する残り時間報知画像または特定操作用画像の表示可能期間の残り時間を示唆する残り時間示唆画像を含む。これにより、遊技者は、識別情報変動表示中の所定の期間において、特定操作を行うことが可能な期間の残り時間を認識し易くなる。

30

【0061】

（B4） 前記未到来示唆情報は、前記所定の期間内に前記特定操作用画像の表示があった場合は、その後、該未到来示唆情報を報知しない非報知期間が設けられることを特徴とする遊技機。

【0062】

前記（B4）に記載の遊技機によれば、未到来示唆情報は、所定の期間内に特定操作用画像の表示があった場合は、その後、該特定操作用画像の表示を実行しない非報知期間が設けられる。これにより、所定の期間内に頻繁に特定操作用画像が表示されて（つまり、遊技者が特定操作用画像を表示させる操作を行って）、所定の期間内の演出が遊技者に十分に見られなくなることを低減できる。

40

【0063】

（B5） 前記（B1）に記載の遊技機において、前記未到来示唆情報は、前記所定の期間内に前記特定操作用画像の表示があった場合も、引き続き報知されることを特徴とする遊技機。

【0064】

前記（B5）に記載の遊技機によれば、未到来示唆情報は、所定の期間内に特定操作用画像の表示があった場合も、引き続き報知される。これにより、遊技者は、特定操作用画像

50

を表示させる特定操作を行った場合であっても所定の期間内であればその内容を修正することが容易になる。

【0065】

(B6) 前記(B1)に記載の遊技機において、
前記未到来示唆情報は、前記特定操作用画像の表示中も表示されることを特徴とする遊技機。

【0066】

前記(B6)に記載の遊技機によれば、未到来示唆情報は、前記特定操作用画像の表示中も表示される。これにより、遊技者は、未到来示唆情報を見て、操作手段を操作した後、特定操作用画面の表示画面を見ているときも、特定操作用画像の表示可能期間の終了タイミングを認識し易くなる。

10

【0067】

(B7) 前記(B1)に記載の遊技機において、
前記特定操作用画像の表示中も、前記所定の期間に表示中の画像が視認可能とされることを特徴とする遊技機。

【0068】

前記(B7)に記載の遊技機によれば、特定操作用画像の表示中も、前記所定の期間に表示中の画像が視認可能とされる。これより、遊技者は、特定操作用画面の表示中も所定の期間に表示中の画像がどのようなようになるかを認識し易くなる。

20

【0069】

(B8) 前記(B1)に記載の遊技機において、
前記未到来示唆情報は、前記識別情報変動表示期間中の高速変動期間内に表示可能とされ、前記識別情報変動表示期間中であっても前記高速変動期間後は表示不可とされることを特徴とする遊技機。

【0070】

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

30

【0071】

(B9) 前記(B1)に記載の遊技機において、
前記未到来示唆情報は、前記特定遊技状態が次の遊技状態へ移行する場合であって、該次の遊技状態において前記特定操作用画像が表示不可となる場合に、前記特定遊技状態における次の遊技状態への移行時演出中に表示可能とされることを特徴とする遊技機。

【0072】

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

40

【0073】

<第3課題>

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

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

すなわち、この種の遊技機は、大当たりラウンド遊技状態中やその後のサポート状態が付いた遊技状態中、右打ち遊技であることを遊技者に報知する必要があるため、メイン表示

50

画面やLEDでもって右打ち遊技であることの報知が行われている。この右打ち報知は、大当たりラウンド遊技状態における最終ラウンドの終了後に行われるエンディング演出中にも行われる。そのため、エンディング演出期間は大当たりラウンド遊技が終わっており、サポート状態も始まっていないにも関わらず、遊技者は右打ち報知につられて右打ちを行ってしまい、無駄玉を生じさせている、という問題がある。

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

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

【0074】

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

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0075】

前記(C1)に記載の遊技機によれば、第1報知手段は、所定の遊技状態において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う。第2報知手段は、所定の遊技状態の終了後に発生する次の遊技状態において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う。実行手段は、所定の遊技状態から次の遊技状態に移行する場合に、所定の遊技状態における右打ち遊技の終了タイミングから次の遊技状態の開始タイミングまで、表示手段に所定の画像を表示する移行時表示演出を実行する。第1報知手段は、所定の遊技状態における右打ち遊技中、第1態様で右打ち報知を行い、移行時表示演出の実行中、該第1態様とは異なる態様に变化した第2態様で右打ち報知を行う。これにより、遊技者は、所定の遊技状態において移行時表示演出を実行するまで行われる右打ち報知と移行時表示演出の実行中の右打ち報知との報知態様の違いから、現時点が所定の遊技状態における右打ち遊技中ではなく移行時表示演出の実行中であり、右打ち遊技の実行タイミングでないことに気付き易くなる。したがって、移行時表示演出を実行中の現時点が右打ち遊技の実行タイミングであると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。

【0076】

(C2) 前記(C1)に記載の遊技機において、

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

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0077】

10

20

30

40

50

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

10

【００７８】

（Ｃ３） 前記（Ｃ１）に記載の遊技機において、
前記第２態様は、該第１態様よりも遊技者に右打ち操作をさせ難い態様であることを特徴とする遊技機。

【００７９】

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

20

【００８０】

（Ｃ４） 前記（Ｃ１）に記載の遊技機において、
前記第２態様は、該第１態様よりも遊技者に目立ち難い態様であることを特徴とする遊技機。

【００８１】

前記（Ｃ４）に記載の遊技機によれば、右打ち報知の第２態様は、右打ち報知の第１態様よりも遊技者に目立ち難い態様である。これにより、移行時表示演出の実行中が右打ち遊技の実行タイミングであるという認識が低くなるので、移行時表示演出を実行中の現時点が有利遊技状態における右打ち遊技の実行タイミングであると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。目立ち難い態様は、例えば、右打ち報知が画像であればその画像の大きさが小さいことや、画像の色が薄いことである。右打ち報知の画像が徐々に小さくなったり、画像の色が徐々に薄くなったりしてもよい。

30

【００８２】

（Ｃ５） 前記（Ｃ１）に記載の遊技機において、
前記第１報知手段は、前記移行時表示演出の終盤において、前記第２態様から前記第１態様へ戻ることを示唆する第３態様で右打ち報知を行う
ことを特徴とする遊技機。

40

【００８３】

前記（Ｃ５）に記載の遊技機によれば、第１報知手段は、移行時表示演出の終盤において、第２態様から第１態様へ戻ることを示唆する第３態様で右打ち報知を行う。これにより、移行時表示演出が次の遊技状態に移行したタイミングで、迅速に右打ち報知を再開することができる。

【００８４】

（Ｃ６） 所定の遊技状態において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う第１報知手段と、
前記所定の遊技状態の終了後に発生する次の遊技状態において、右打ちで遊技が行われる

50

ことを遊技者に報知する右打ち報知を行う第２報知手段と、
前記所定の遊技状態から前記次の遊技状態に移行する場合に、前記所定の遊技状態における右打ち遊技の終了タイミングから前記次の遊技状態の開始タイミングまで、表示手段に所定の画像を表示する移行時表示演出を実行する実行手段と、
前記移行時表示演出において、前記次の遊技状態の開始タイミングが近付いていることを示す次遊技状態近接情報を報知する次遊技状態近接情報報知手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

【００８５】

前記（Ｃ６）に記載の遊技機によれば、次遊技状態近接情報報知手段は、移行時表示演出において、前記次の遊技状態の開始タイミングが近付いていることを示す次遊技状態近接情報を報知する。これにより、移行時表示演出を実行中の現時点が次の遊技状態の右打ち遊技の実行タイミングであると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。

10

【００８６】

（Ｃ７） 所定の遊技状態において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う第１報知手段と、
前記所定の遊技状態の終了後に発生する次の遊技状態において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う第２報知手段と、
前記所定の遊技状態から前記次の遊技状態に移行する場合に、前記所定の遊技状態における右打ち遊技の終了タイミングから前記次の遊技状態の開始タイミングまで、表示手段に所定の画像を表示する移行時表示演出を実行する実行手段と、
前記次の遊技状態のための右打ち操作の開始タイミングが近付いていることを示す次遊技操作開始時期近接情報を報知する次遊技操作開始時期近接情報報知手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

20

【００８７】

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

30

【００８８】

（Ｃ８） 前記（Ｃ７）に記載の遊技機において、
前記次遊技操作開始時期近接情報報知手段は、前記移行時表示演出から前記次の遊技状態にかけて、前記次遊技操作開始時期近接情報を報知することを特徴とする遊技機。

【００８９】

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

40

【００９０】

（Ｃ９） 前記（Ｃ７）に記載の遊技機において、
前記次遊技操作開始時期近接情報報知手段は、前記移行時表示演出において、前記次遊技操作開始時期近接情報を報知することを特徴とする遊技機。

【００９１】

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

50

【0092】

＜第4課題＞

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

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

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

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

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

【0093】

（D1） 遊技に関する表示演出を表示可能な表示手段と、

前記表示演出に合わせて音を出力する音出力手段と、

遊技者による操作が可能な操作手段と、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0094】

前記（D1）に記載の遊技機によれば、表示演出を表示可能な表示手段と、表示演出に合わせて音を出力する音出力手段と、遊技者による操作が可能な操作手段と、操作手段への操作に基づき音出力手段から出力される音の音量変更を可能な音量変更制御手段と、音量変更制御手段は、音量変更時の操作音を、音量変更可能な期間に表示されている表示演出に関連する音とすることが可能である。これにより、遊技者は音量変更時に表示演出に関連した音を聞きながら音量を変更できるので、遊技者が音量を変更する操作の興趣性を向上することができる。

【0095】

（D2） 前記（D1）に記載の遊技機において、

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

【0096】

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

【0097】

（D3） 前記（D1）に記載の遊技機において、

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

【0098】

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

【0099】

10

20

30

40

50

(D 4) 前記(D 1)から(D 3)のいずれかに記載の遊技機において、前記表示手段は、音量変更時に前記表示演出と音量情報とを表示可能であることを特徴とする遊技機。

【0100】

前記(D 4)に記載の遊技機によれば、表示手段は、音量変更時に表示演出と音量情報とを表示可能である。これにより、遊技者は音量変更時に、表示演出を見ながら、しかも表示演出に関連した音を聞きながら音量を変更できるので、遊技者が音量を変更する操作の興趣性を向上することができる。

【0101】

(D 5) 前記(D 1)から(D 4)のいずれかに記載の遊技機において、音量変更操作中に表示されている前記表示演出の画像は、音量変更操作前に表示されていた前記表示演出の画像よりも縮小表示されたものであることを特徴とする遊技機。

10

【0102】

前記(D 5)に記載の遊技機によれば、音量変更操作中に表示されている表示演出の画像は、音量変更操作前に表示されていた表示演出の画像よりも縮小表示されたものである。これにより、音量変更操作中は表示演出の画像が縮小されるので、音量変更操作がし易くなる。また、遊技者は、音量変更操作をしながらも、表示中の表示演出は縮小表示された画像で確認できるので、音量変更操作中に表示演出が終わってしまうのではないかなどと心配せずに、安心して音量変更操作を行うことができる。

20

【0103】

(D 6) 前記(D 1)から(D 4)のいずれかに記載の遊技機において、音量変更操作中に表示されている前記表示演出の画像は、音量変更操作のための画像の背後に少なくとも一部が視認可能な態様で重ねられて表示されていることを特徴とする遊技機。

【0104】

前記(D 6)に記載の遊技機によれば、音量変更操作中に表示されている前記表示演出の画像は、音量変更操作のための画像の背後に少なくとも一部が視認可能な態様で重ねられて表示されている。これにより、音量変更操作のための画像を表示する領域を十分に確保できるので、音量変更操作がし易くなる。また、遊技者は、音量変更操作をしながらも、表示中の表示演出は背後に重ねられて表示された画像で確認できるので、音量変更操作中に表示演出が終わってしまうのではないかなどと心配せずに、安心して音量変更操作を行うことができる。

30

【0105】

<第5課題>

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技者が視認可能な情報を表示させる表示演出が行われる遊技機がある(例えば、特開2006-081588号公報(第44~46頁))。

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

すなわち、この種の遊技機は、情報が表示されるパターンが決まっているので表示演出に対する面白味が欠ける、という問題がある。

40

下記(E 1)に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、表示演出の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

下記(E 1)に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0106】

(E 1)

遊技に関する表示演出を表示可能な表示手段と、

前記表示演出を所定のパターンで前記表示手段に表示する制御を行う表示制御手段と、を備え、

前記所定のパターンは、

所定の表示情報が所定の表示時間で且つ所定の表示態様で表示される第1パターンと、

50

前記所定の表示情報が前記所定の表示時間よりも短い表示時間で且つ前記所定の表示態様とは異なる表示態様で表示される第２パターンとを有することを特徴とする遊技機。

【０１０７】

前記（Ｅ１）に記載の遊技機によれば、遊技に関する表示演出を表示可能な表示手段と、表示演出を所定のパターンで表示手段に表示する制御を行う表示制御手段と、を備え、所定のパターンは、所定の表示情報が所定の表示時間で且つ所定の表示態様で表示される第１パターンと、所定の表示情報が所定の表示時間よりも短い表示時間で且つ所定の表示態様とは異なる表示態様で表示される第２パターンとを有する。これにより、所定の表示情報を表示するための表示時間と表示態様が異なる多様なバリエーションで表示演出を実行することができる。その結果、表示演出の興趣性を向上することができる。

10

【０１０８】

（Ｅ２） 前記（Ｅ１）に記載の遊技機において、前記第１パターンは、前記所定の表示情報が所定の順番で表示されるパターンであり、前記第２パターンは、前記所定の表示情報が前記所定の順番のまま前記所定の表示時間を短くした短縮状態で表示されるパターンであることを特徴とする遊技機。

【０１０９】

前記（Ｅ２）に記載の遊技機によれば、第１パターンは、所定の表示情報が所定の順番で表示されるパターンであり、第２パターンは、所定の表示情報が所定の順番のまま所定の表示時間を短くした短縮状態で表示されるパターンである。これにより、第１パターンと第２パターンとで表示演出の内容及び見せ方の同一性を損なうことなく、表示演出のバリエーションを増やすことができる。

20

【０１１０】

（Ｅ３） 前記（Ｅ１）に記載の遊技機において、前記第１パターンは、前記所定の表示情報が所定の順番に表示されるパターンであり、前記第２パターンは、前記所定の順番に表示されていた前記所定の情報を複合した複合状態で表示されるパターンであることを特徴とする遊技機。

【０１１１】

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

30

【０１１２】

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

【０１１３】

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

40

【０１１４】

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

【０１１５】

前記（Ｅ５）に記載の遊技機によれば、所定の表示情報は、大当たりラウンド遊技後のエンディング演出情報である。これにより、大当たりラウンド遊技後のエンディング演出の

50

バリエーションを増やすことができる。

【0116】

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

【0117】

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

【0118】

<第6課題>

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

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

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

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

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

【0119】

(F1)

遊技に関する表示演出を表示する表示手段と、

前記表示演出に応じて遊技者が操作可能な操作手段と、

前記表示演出を前記表示手段に表示する制御を行う表示制御手段と、を備え、

前記表示制御手段は、

遊技者に前記操作手段の操作を要求する操作要求画像を前記表示演出中に表示する制御を行う操作要求実行手段と、

前記操作要求画像に対する遊技者の操作を契機として前記操作手段を用いた操作表示演出を前記表示演出中に表示する制御を行う操作表示演出実行手段と、を備え、

前記所定のパターンは、

前記操作要求画像が表示され且つ該操作要求画像に対して遊技者が操作を行わなかった場合に、所定の表示情報が所定の表示時間で且つ所定の表示態様で表示される第1パターンと、

前記操作要求画像が表示され且つ該操作要求画像に対して遊技者が操作を行った場合に、前記所定の表示情報が前記第1パターンよりも短い表示時間で且つ前記第1パターンとは異なる表示態様で表示され、該所定の表示情報の表示の終了後に前記操作表示演出が実行される第2パターンとを有する

ことを特徴とする遊技機。

【0120】

前記(F1)に記載の遊技機によれば、遊技に関する表示演出を表示する表示手段と、表示演出に応じて遊技者が操作可能な操作手段と、表示演出を表示手段に表示する制御を行う表示制御手段と、を備え、表示制御手段は、遊技者に操作手段の操作を要求する操作要求画像を表示演出中に表示する制御を行う操作要求実行手段と、操作要求画像に対する遊技者の操作を契機として操作手段を用いた操作表示演出を表示演出中に表示する制御を行う操作表示演出実行手段と、を備え、所定のパターンは、操作要求画像が表示され且つ該操作要求画像に対して遊技者が操作を行わなかった場合に、所定の表示情報が所定の表示時間で且つ所定の表示態様で表示される第1パターンと、操作要求画像が表示され且つ該操作要求画像に対して遊技者が操作を行った場合に、所定の表示情報が第1パターンよりも短い表示時間で且つ第1パターンとは異なる表示態様で表示され、該所定の表示情報の

10

20

30

40

50

表示の終了後に操作表示演出が実行される第2パターンとを有する。これにより、操作要求画像に対して操作手段が有効に操作された場合に、表示演出の興趣性を大きく損なうことなく、操作表示演出も楽しませることで、表示演出の興趣性を向上することができる。

【0121】

(F2) 前記(F1)に記載の遊技機において、

前記第1パターンは、前記所定の表示情報が前記所定の表示時間で所定の順番に表示されるパターンであり、

前記第2パターンは、前記所定の表示情報が前記所定の順番のまま前記所定の表示時間を短くした短縮状態で表示されるパターンであることを特徴とする遊技機。

【0122】

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

【0123】

(F3) 前記(F1)に記載の遊技機において、

前記第1パターンは、前記所定の表示情報が前記所定の表示時間で所定の順番に表示されるパターンであり、

前記第2パターンは、前記所定の順番に表示されていた前記所定の表示情報が複合して表示されることによって前記所定の表示時間を短くした複合状態で表示されるパターンであることを特徴とする遊技機。

【0124】

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

【0125】

(F4) 前記(F1)から(F3)のいずれかに記載の遊技機において、

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

【0126】

前記(F4)に記載の遊技機によれば、第1パターンで実行される表示演出の表示期間の長さと、第2パターンで実行される表示演出の表示期間の長さが同じである。これにより、第2パターンで実行される表示演出では、所定の表示情報を表示するための表示時間を短くすることで、発生した余剰時間を利用して、操作表示演出のバリエーションを増やすことができる。

【0127】

(F5) 前記(F1)から(F4)に記載の遊技機において、

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

【0128】

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

【0129】

(F6) 前記(F1)から(F4)に記載の遊技機において、

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

10

20

30

40

50

遊技機。

【0130】

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

【0131】

<第7課題>

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

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

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

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

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

【0132】

（G1）

始動条件成立に基づく抽選を契機とする表示演出を表示可能な表示手段と、

前記表示演出を前記表示手段に表示する制御を行う表示制御手段と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記表示演出中に特定演出を実行する制御を行う特定演出実行手段と、

前記抽選の結果が特定結果となったことに基づき可変入球手段を遊技球が入球可能な開状態としてから遊技球が入球不可能な閉状態となるまでを1ラウンドとして所定回数実行されるラウンド遊技の終了時から次の遊技の開始時までのエンディング期間に、所定の情報を表示するエンディング演出を表示する制御を行うエンディング演出実行手段と、を備え、

前記エンディング演出実行手段は、前記表示演出中に実行した前記特定演出に関連する情報を前記エンディング演出において表示する制御が可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0133】

前記（G1）に記載の遊技機によれば、始動条件成立に基づく抽選を契機とする表示演出を表示可能な表示手段と、表示演出を表示手段に表示する制御を行う表示制御手段と、を備え、表示制御手段は、表示演出中に特定演出を実行する制御を行う特定演出実行手段と、抽選の結果が特定結果となったことに基づき可変入球手段を遊技球が入球可能な開状態としてから遊技球が入球不可能な閉状態となるまでを1ラウンドとして所定回数実行されるラウンド遊技の終了時から次の遊技の開始時までのエンディング期間に、所定の情報を表示するエンディング演出を表示する制御を行うエンディング演出実行手段と、を備え、エンディング演出実行手段は、表示演出中に実行した特定演出に関連する情報をエンディング演出において表示する制御が可能である。これにより、エンディング演出と該エンディング演出に至るまでの表示演出とが特定演出によって関連付けられ、特定演出を通じて表示演出の面白さがエンディング演出にも続くので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【0134】

（G2） 前記（G1）に記載の遊技機において、

前記特定演出に関連する情報は、前記特定演出の構成要素を指し示す情報であることを特徴とする遊技機。

【0135】

前記（G2）に記載の遊技機によれば、特定演出に関連する情報は、特定演出の構成要素を指し示す情報である。これにより、特定演出の構成要素を表示することによって表示演

10

20

30

40

50

出を思い出し易くなるので、より一層、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【0136】

(G3) 前記(G1)に記載の遊技機において、前記特定演出に関連する情報は、前記特定演出によって遊技者に与えた影響を指し示す情報であることを特徴とする遊技機。

【0137】

前記(G3)に記載の遊技機によれば、特定演出に関連する情報は、特定演出によって遊技者に与えた影響を指し示す情報である。これにより、特定演出によって影響を与えられた遊技者に訴えかけることができるので、より一層、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

10

【0138】

(G4) 前記(G1)から(G3)に記載の遊技機において、前記特定演出が実行される前記表示演出は、前記抽選の結果が前記特定結果となるか否かを識別可能とする識別情報の変動表示演出であることを特徴とする遊技機。

【0139】

前記(G4)に記載の遊技機によれば、特定演出が実行される表示演出は、抽選の結果が特定結果となるか否かを識別可能とする識別情報の変動表示演出である。これにより、変動表示演出とともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

20

【0140】

(G5) 前記(G4)に記載の遊技機において、前記特定演出が実行される前記表示演出は、前記識別情報のリーチ表示演出であることを特徴とする遊技機。

【0141】

前記(G5)に記載の遊技機によれば、特定演出が実行される表示演出は、識別情報のリーチ表示演出である。これにより、リーチ表示演出とともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【0142】

(G6) 前記(G1)から(G3)に記載の遊技機において、前記特定演出が実行される前記表示演出は、前記ラウンド遊技中に表示されるラウンド表示演出であることを特徴とする遊技機。

30

【0143】

前記(G6)に記載の遊技機によれば、特定演出が実行される表示演出は、ラウンド遊技中に表示されるラウンド表示演出である。これにより、ラウンド表示演出とともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【0144】

(G7) 前記(G1)から(G6)に記載の遊技機において、前記特定演出は、前記特定結果となる可能性が、該特定演出が実行されない場合よりも高いことを示唆する特定示唆演出であることを特徴とする遊技機。

40

【0145】

前記(G7)に記載の遊技機によれば、特定演出は、特定結果となる可能性が、該特定演出が実行されない場合よりも高いことを示唆する特定示唆演出である。これにより、その示唆の意味を理解している遊技者には、特定示唆演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【0146】

(G8) 前記(G1)から(G6)に記載の遊技機において、前記特定演出は、前記特定結果となる可能性が、該特定演出が実行されない場合よりも高いことを報知する特定報知演出であることを特徴とする遊技機。

【0147】

50

前記（G 8）に記載の遊技機によれば、特定演出は、特定結果となる可能性が、該特定演出が実行されない場合よりも高いことを報知する特定報知演出である。これにより、その報知を見たり聞いたり体感するなどした遊技者には、特定報知演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【0148】

（G 9） 前記（G 1）から（G 8）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記表示演出中に遊技者に所定の選択を要求する選択要求画像を表示する制御を行う選択要求実行手段を備え、
前記特定演出は、前記選択要求画像が要求する所定の選択があった場合に実行されることを特徴とする遊技機。

10

【0149】

前記（G 9）に記載の遊技機によれば、表示制御手段は、表示演出中に遊技者に所定の選択を要求する選択要求画像を表示する制御を行う選択要求実行手段を備え、特定演出は、選択要求画像が要求する所定の選択があった場合に実行される。これにより、操作要求画像が要求する所定の選択があったことともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【0150】

（G 10） 前記（G 1）から（G 9）に記載の遊技機において、
前記選択要求画像は、前記抽選の結果が前記特定結果となるか否かを識別可能とする識別情報の変動表示演出中に表示されることを特徴とする遊技機。

20

【0151】

前記（G 10）に記載の遊技機によれば、選択要求画像は、抽選の結果が特定結果となるか否かを識別可能とする識別情報の変動表示演出中に表示される。これにより、変動表示演出とともに特定演出の印象が強く残り易くなり、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【0152】

（G 11） 前記（G 1）から（G 9）に記載の遊技機において、
前記選択要求画像は、前記エンディング演出中であって、前記特定演出に関連する情報と同時に、または、前記特定演出に関連する情報を表示した後で表示されることを特徴とする遊技機。

30

【0153】

前記（G 11）に記載の遊技機によれば、選択要求画像は、エンディング演出中であって、特定演出に関連する情報と同時に、または、特定演出に関連する情報を表示した後で表示される。これにより、特定演出に関連する情報を見ながら、または、特定演出に関連する情報を見てから、所定の選択をするかどうか再考できるようになり、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【0154】

（G 12） 前記（G 1）から（G 11）に記載の遊技機において、
前記特定演出は、前記始動条件成立に基づく抽選を契機として前記特定演出を実行可能とされる場合に実行されるものを含むことを特徴とする遊技機。

40

【0155】

前記（G 12）に記載の遊技機によれば、特定演出は、始動条件成立に基づく抽選を契機として特定演出を実行可能とされる場合に実行されてもよい。

【0156】

<第8課題>

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

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

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

50

いう問題がある。

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

【0157】

（H0） 光を照射する照射手段と、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0158】

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

【0159】

（H00） 遊技機本体の前面側に配設される装飾部材と、

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0160】

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

【0161】

（H1） 遊技機本体の前面側に配設される装飾部材と、

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0162】

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

10

【0163】

（H2） 前記（H1）に記載の遊技機において、前記装飾部材は、遊技機本体の前面側に配設される交換可能な装飾カバーであり、前記第1の発光領域は、前記装飾カバーの前記所定面に備えられ、前記第2の発光領域は、前記装飾カバーと交換される別装飾カバーの前記所定面に備えられる

ことを特徴とする遊技機。

【0164】

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

20

【0165】

（H3） 前記（H1）または（H2）に記載の遊技機において、前記照射手段は、遊技機本体の前面を構成する前面部に搭載された発光基板であることを特徴とする遊技機。

【0166】

前記（H3）に記載の遊技機によれば、遊技機本体の前面を構成する前面部に配設される装飾カバーが別装飾カバーに交換された場合で、発光基板が装飾カバー側ではなく前面部側に備えられている場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。

30

【0167】

（H4） 前記（H1）から（H3）のいずれかに記載の遊技機において、前記第1の制御は、前記照射手段から照射される光を、前記第1の発光領域に対する前記照射手段から照射される光の照射角度を第1の照射角度にするか、前記第1の発光領域に対して前記照射手段から照射される光の照射面積を第1の照射面積とするか、前記第1の発光領域の所定点（例えば中心点）と前記照射手段の所定点（例えば中心点）との間の照射距離を第1の照射距離とするか、の少なくともいずれかを含み、前記第2の制御は、前記第1の照射角度とは異なる第2の照射角度とするか、前記第1の照射面積とは異なる第2の照射面積とするか、前記第1の照射距離とは異なる第2の照射距離とするか、の少なくともいずれかを含む

40

ことを特徴とする遊技機。

【0168】

前記（H4）に記載の遊技機によれば、照射角度、照射面積、照射距離の少なくともいずれかを変えることで、発光領域を好適に変化させることができる。

【0169】

（H5） 前記（H2）から（H4）に記載の遊技機において、前記別装飾カバーは、その形状に応じて前記第2の発光領域が変化することを特徴とする遊技機。

【0170】

前記（H5）に記載の遊技機によれば、別装飾カバーの形状が変更前の装飾カバーの形状

50

から変化した場合であっても、発光領域を好適に変化させることができる。

【0171】

(H6) 前記(H2)から(H5)に記載の遊技機において、前記装飾カバー及び前記別装飾カバーは、工具を使用せずに交換可能であることを特徴とする遊技機。

【0172】

前記(H6)に記載の遊技機によれば、発光領域を好適に変化させるための交換作業も容易に行うことができる。

【0173】

(H7) 前記(H1)から(H6)に記載の遊技機において、前記照射手段は、回転、回動、傾倒、折り曲げ、湾曲、伸ばし縮み、前後方向・左右方向を含む移動の少なくともいずれかが可能であることを特徴とする遊技機。

10

【0174】

前記(H7)に記載の遊技機によれば、照射手段から照射される光が第1の発光領域を発光させる場合でも、照射手段から照射される光が第2の発光領域を発光させる場合でも、回転、回動、傾倒によって照射角度を容易に調整することができる。また、ヒンジ等で折り曲げることができる構造であれば折り曲げたり、フレキシブル基板であれば湾曲させたり、スライド機構などで伸ばし縮みできる構造であれば伸ばし縮みしたりすることで、照射面積を容易に調整することができる。前後方向・左右方向を含む移動によって、照射距離を容易に調整できるようにしてもよい。

20

【0175】

(H8) 前記(H1)から(H7)に記載の遊技機において、前記照射手段から照射された光を前記第1の発光領域または前記第2の発光領域に透光する透光手段を備え、前記透光手段は、回転、回動、傾倒、折り曲げ、湾曲、伸ばし縮み、前後方向・左右方向を含む移動の少なくともいずれかが可能であることを特徴とする遊技機。

【0176】

前記(H8)に記載の遊技機によれば、照射手段を傾倒可能な構成だけでなく、透光手段を傾倒可能な構成であっても、(H7)と同様に、照射角度、照射面積、照射距離の少なくともいずれかを容易に調整することができる。

30

【0177】

(H9) 前記(H2)に記載の遊技機において、前記制御手段は、前記装飾カバーを前記別装飾カバーに交換する過程で、前記照射手段を、前記第1の制御を実行できる状態から前記第2の制御を実行できる状態に変化することを特徴とする遊技機。

【0178】

(H9)に記載の遊技機によれば、装飾カバーを別装飾カバーに交換する過程で、発光領域を好適に変化させることができる。

【0179】

(H10) 前記(H9)に記載の遊技機において、前記制御手段は、前記装飾カバーを前記別装飾カバーに交換する過程で生じる力を入力する入力手段と、入力された力に基づいて、前記照射手段を、前記第1の制御を実行できる状態から前記第2の制御を実行できる状態に変化させる出力手段とを備えることを特徴とする遊技機。

40

【0180】

(H10)に記載の遊技機によれば、前記装飾カバーを前記別装飾カバーに交換する過程で生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。

【0181】

(H11) 前記(H10)に記載の遊技機において、

50

前記入力手段は、前記装飾カバーを前記別装飾カバーに交換する過程で、前記別装飾カバーに前記照射手段を押し込ませる手段であることを特徴とする遊技機。

【0182】

(H11)に記載の遊技機によれば、前記装飾カバーを前記別装飾カバーに交換する過程で別装飾カバーが照射手段を押し込む力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。

【0183】

(H12) (H10) または (H11) に記載の遊技機において、前記出力手段は、入力された力に基づいて、前記照射手段を回転、回動、傾倒、折り曲げ、湾曲、伸ばし縮み、前後方向・左右方向を含む移動の少なくともいずれかをさせることによって、前記照射手段を、前記第1の制御を実行できる状態から前記第2の制御を実行できる状態に変化させることを特徴とする遊技機。

10

【0184】

(H12)に記載の遊技機によれば、装飾カバーに替えて別装飾カバーを前面部に取り付ける過程で入力される力を利用して、照射角度、照射面積、照射距離の少なくともいずれかを容易に調整することができる。

【0185】

前記(H2)から(H12)に記載される構成は、上述した(H0)，(H00)または後述する(I1)，(J1)に記載の遊技機に備えられてもよい。

20

【0186】

<第9課題>

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

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

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

下記(I1)の発明は、このような事情等に鑑みてなされたものであって、発光領域を好適に変化させることができる遊技機を提供することを目的とする。

30

【0187】

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

40

【0188】

前記(I1)に記載の遊技機において、遊技機本体の前面側に配設される装飾部材と、装飾部材に光を照射する照射手段と、を備えている。遊技機は、照射手段から照射された光によって発光させる装飾部材の所定面を、第1の位置と第2の位置とに変移させることが可能な駆動手段を備えるので、装飾部材の発光箇所は一樣でなく、装飾部材の発光箇所の変移が容易である。遊技機は、所定面が駆動手段によって第1の位置に変移されたときは、照射手段から照射された光が第1の位置に位置する所定面を第1の発光領域として発光させる第1の制御を実行し、所定面が駆動手段によって第2の位置に変移されたときは、

50

照射手段から照射された光が第２の位置に位置する所定面を第２の発光領域として発光させる第２の制御を実行する制御手段を備えるので、発光箇所の変移を容易なものとし、発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。

【０１８９】

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

10

20

【０１９０】

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

【０１９１】

（Ｉ３） 前記（Ｉ２）に記載の遊技機において、
前記装飾部材は、前記パチンコ機本体の前記前面枠の前記透明部材枠部に取り付けられていることを特徴とする遊技機。

30

【０１９２】

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

【０１９３】

（Ｉ４） 前記（Ｉ２）に記載の遊技機において、
前記装飾部材は、前記パチンコ機本体の前記前面枠の前記透明部材よりも背後に取り付けられ、前記透明部材を介して視認可能とされることを特徴とする遊技機。

40

【０１９４】

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

【０１９５】

（Ｉ５） 前記（Ｉ２）のいずれかに記載の遊技機において、
前記装飾部材は、前記遊技盤の前記遊技領域内の上側、下側、左側、右側のいずれかの側に配設されていることを特徴とする遊技機。

50

【0196】

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

【0197】

(I6) 前記(I2)のいずれかに記載の遊技機において、前記装飾部材は、前記遊技盤の前記開口部内の上側、下側、左側、右側のいずれかの側に配設されていることを特徴とする遊技機。

【0198】

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

10

【0199】

(I7) 前記(I1)から(I6)のいずれかに記載の遊技機において、前記照射手段は、発光基板と、前記装飾部材の前記所定面に対する前記発光基板の姿勢を変化させる姿勢変化手段とを備えることを特徴とする遊技機。

【0200】

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

【0201】

20

(I8) (I1)から(I7)のいずれかに記載の遊技機において、第1の制御は、照射手段から照射される光を、第1の発光領域に対する照射手段から照射される光の照射角度を第1の照射角度にするか、第1の発光領域に対して照射手段から照射される光の照射面積を第1の照射面積とするか、第1の発光領域の所定点(例えば中心点)と照射手段の所定点(例えば中心点)との間の照射距離を第1の照射距離とするか、の少なくともいずれかを含み、第2の制御は、第1の照射角度とは異なる第2の照射角度とするか、第1の照射面積とは異なる第2の照射面積とするか、第1の照射距離とは異なる第2の照射距離とするか、の少なくともいずれかを含むことを特徴とする遊技機。

30

【0202】

(I8)に記載の遊技機によれば、装飾部材が動作する構成で、照射角度、照射面積、照射距離の少なくともいずれかを変えることで、発光領域を好適に変化させることができる。

【0203】

(I9) 前記(I1)から(I8)のいずれかに記載の遊技機において、遊技者の操作を受ける操作手段を備え、前記装飾部材は、前記操作手段の操作に応じて動作することを特徴とする遊技機。

【0204】

前記(I9)に記載の遊技機によれば、装飾部材が操作手段の操作に応じて動作する場合でも、それぞれの位置で、発光領域を好適に変化させることができる。

40

【0205】

(I10) 前記(I9)に記載の遊技機において、前記装飾部材は、前記図柄表示装置における表示演出の表示中を除く待機表示中に、前記操作手段の操作に応じて動作することを特徴とする遊技機。

【0206】

(I10)に記載の遊技機によれば、前記図柄表示装置における待機表示中に、操作手段の操作に応じて動作する場合に、動作に応じたそれぞれの位置で、発光領域を好適に変化させることができる。

【0207】

50

(I 1 1) 前記(I 9)に記載の遊技機において、
前記装飾部材は、前記図柄表示装置における表示演出の表示中に、前記操作手段の操作に応じて動作することを特徴とする遊技機。

【0208】

(I 1 1)に記載の遊技機によれば、装飾部材が図柄表示装置における表示演出の表示中に動作する場合でも、動作に応じたそれぞれの位置で、発光領域を好適に変化させることができる。

【0209】

(I 1 2) 前記(I 1)から(I 1 1)のいずれかに記載の遊技機において、
前記照射手段は、前記装飾部材の動作に応じて回転、回動、傾倒、折り曲げ、湾曲、伸ばし縮み、前後方向・左右方向を含む移動のいずれかが可能であることを特徴とする遊技機。

10

【0210】

(I 1 3) 前記(I 1)から(I 1 2)のいずれかに記載の遊技機において、
前記制御手段は、前記装飾部材の前記所定面が前記第1の位置から前記第2の位置に移る過程で、前記照射手段を、前記第1の制御を実行できる状態から前記第2の制御を実行できる状態に変化することを特徴とする遊技機。

【0211】

(I 1 3)に記載の遊技機によれば、装飾部材の所定面が第1の位置から第2の位置に移る過程で、発光領域を好適に変化させることができる。

20

【0212】

(I 1 4) (I 1 3)に記載の遊技機において、
前記制御手段は、前記装飾部材の前記所定面が前記第1の位置から前記第2の位置に移る過程で生じる力を入力する入力手段と、入力された力に基づいて、前記照射手段を、前記第1の制御を実行できる状態から前記第2の制御を実行できる状態に変化する出力手段とを備える
ことを特徴とする遊技機。

【0213】

(I 1 4)に記載の遊技機によれば、前記装飾部材の前記所定面が前記第1の位置から前記第2の位置に移る過程で生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。

30

【0214】

(I 1 5) (I 1 4)に記載の遊技機において、
前記入力手段は、前記装飾部材の前記所定面が前記第1の位置から前記第2の位置に移る過程で、照射手段に対して、回転、回動、傾倒、折り曲げ、湾曲、伸ばし縮み、前後方向・左右方向を含む移動の少なくともいずれかをさせるための力を与える手段であることを特徴とする遊技機。

【0215】

(I 1 5)に記載の遊技機によれば、装飾部材の所定面が第1の位置から第2の位置に移る過程で照射手段に与えられる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。

40

【0216】

(I 1 6) (I 1 4)または(I 1 5)に記載の遊技機において、
前記出力手段は、入力された力に基づいて、照射手段を回転、回動、傾倒、折り曲げ、湾曲、伸ばし縮み、前後方向・左右方向を含む移動の少なくともいずれかをさせることによって、前記照射手段を、前記第1の制御を実行できる状態から前記第2の制御を実行できる状態に変化することを特徴とする遊技機。

【0217】

50

(I 1 6) に記載の遊技機によれば、装飾部材の所定面が第 1 の位置から第 2 の位置に移る過程で入力される力を利用して、照射角度、照射面積、照射距離の少なくともいずれかを容易に調整することができる。

【0218】

前記(I 2) から(I 1 6) に記載される構成は、上述した(H 0) , (H 0 0) , (H 1) または後述する(J 1) に記載の遊技機に備えられてもよい。

【0219】

<第 10 課題>

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

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

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

下記(J 1) の発明は、このような事情等に鑑みてなされたものであって、発光領域を好適に変化させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0220】

(J 1) 遊技機本体の前面側に配設される装飾部材と、

前記装飾部材に光を照射する照射手段と、を備えた遊技機において、

前記遊技機は、前記照射手段から照射された光を受ける前記装飾部材の所定面を、第 1 の位置と第 2 の位置とに変移させることが可能であって、

前記装飾部材の前記所定面の変移を検出することが可能な検出手段と、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0221】

前記(J 1) に記載の遊技機によれば、遊技機本体の前面側に配設される装飾部材と、装飾部材に光を照射する照射手段と、を備えている。遊技機は、照射手段から照射された光によって発光させる装飾部材の所定面を、第 1 の位置と第 2 の位置とに変移させることが可能であるので、装飾部材の所定面の位置の変化に応じて遊技機の前面側の印象を異ならせることができる。遊技機は、装飾部材の所定面の変移を検出することが可能な検出手段を備えるので、装飾部材の所定面の変移を認識できる。遊技機は、所定面が第 1 の位置に変移したと検出されたときは、照射手段から照射された光が第 1 の位置に位置する所定面を第 1 の発光領域として発光させる第 1 の制御を実行し、所定面が第 2 の位置に変移されたときは、照射手段から照射された光が第 2 の位置に位置する所定面を第 2 の発光領域として発光させる第 2 の制御を実行する制御手段を備えるので、装飾部材の所定面の変移を認識し、所定面の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。

【0222】

「検出手段」は、非接触型、接触型のいずれも含む。

【0223】

(J 2) 前記(J 1) に記載の遊技機において、

前記制御手段は、前記装飾部材の前記所定面が前記第 1 の位置から前記第 2 の位置に移る過程で生じる力が入力される入力手段と、入力された力に基づき、前記装飾部材の前記所定面が前記第 1 の位置から前記第 2 の位置に変移したことを検出可能な接触型検出手段と、前記所定面が前記第 1 の位置から前記第 2 の位置に変移したことが検出されたときは、前記照射手段を、前記第 1 の制御を実行できる状態から前記第 2 の制御を実行できる

状態に変化する出力手段とを備える
ことを特徴とする遊技機。

【0224】

前記（Ｊ２）に記載の遊技機によれば、装飾部材の所定面が第１の位置から第２の位置に変移する過程で生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。

【0225】

（Ｊ３） 前記（Ｊ２）に記載の遊技機において、
前記入力手段は、前記装飾部材の前記所定面が前記第１の位置から前記第２の位置に変移する過程で生じる力を受け入れて前記接触型検出手段を押し込ませる手段である
ことを特徴とする遊技機。

10

【0226】

前記（Ｊ３）に記載の遊技機によれば、装飾部材の所定面が第１の位置から第２の位置に変移する過程で生じる力を受け入れて接触型検出手段を押し込む力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。

【0227】

（Ｊ４） 前記（Ｊ１）から（Ｊ３）に記載の遊技機において、
前記装飾部材は、透過性を有する樹脂部材であって前記制御手段が視認し難いように構成されている
ことを特徴とする遊技機。

【0228】

前記（Ｊ４）に記載の遊技機によれば、装飾部材は、透過性を有する樹脂部材であるが、制御手段が視認し難いように構成されているので、制御手段が目立たせないことができる。

20

【0229】

（Ｊ５） 前記（Ｊ１）から（Ｊ４）に記載の遊技機において、
前記制御手段は、前記照射手段の発光部搭載面の前面に重ならないように配設されている
ことを特徴とする遊技機。

【0230】

前記（Ｊ５）に記載の遊技機において、制御手段は、照射手段の発光部搭載面の前面に重ならないように配設されているので、発光部搭載面を遮ることなく、発光領域を好適に変化させることができる。

30

【0231】

（Ｊ６） 前記（Ｊ５）に記載の遊技機において、
前記入力手段は、前記装飾部材の前記所定面が遊技機正面視で上方向または下方向に変移される場合に、前記照射手段の左右いずれかの側面側に設けられていることを特徴とする遊技機。

【0232】

前記（Ｊ６）に記載の遊技機によれば、入力手段は、装飾部材の所定面が遊技機正面視で上方向または下方向に変移される場合に、照射手段の左右いずれかの側面側に設けられているので、上下方向に変移される発光領域を遮りにくく、発光領域を好適に変化させることができる。

40

【0233】

（Ｊ７） 前記（Ｊ５）に記載の遊技機において、
前記入力手段は、前記装飾部材の前記所定面が遊技機正面視で左方向または右方向に変移される場合に、前記照射手段の上下いずれかの側面側に設けられていることを特徴とする遊技機。

【0234】

前記（Ｊ７）に記載の遊技機によれば、入力手段は、装飾部材の所定面が遊技機正面視で左方向または右方向に変移される場合に、照射手段の上下いずれかの側面側に設けられているので、左右方向に変移される発光領域を遮りにくく、発光領域を好適に変化させるこ

50

とができる。

【0235】

(J8) 前記(J5)に記載の遊技機において、
前記制御手段は、前記照射手段の背面側に設けられていることを特徴とする遊技機。

【0236】

(J8)に記載の遊技機によれば、制御手段は、照射手段の背面側に設けられているので、変移される発光領域を遮ることなく、制御手段の前面側に発光領域を十分に確保した状態で、発光領域を好適に変化させることができる。

【0237】

(J9) 前記(J8)に記載の遊技機において、
前記入力手段は、前記装飾部材の前記所定面が遊技機正面視で上斜め方向または下斜め方向に変移される場合に、前記照射手段の背面側であって、前記所定面が上斜め方向または下斜め方向に変移する過程で生じる力を入力可能な位置に設けられていることを特徴とする遊技機。

10

【0238】

(J9)に記載の遊技機によれば、入力手段は、装飾部材の所定面が遊技機正面視で上斜め方向または下斜め方向に変移される場合に、照射手段の背面側であって、所定面が上斜め方向または下斜め方向に変移する過程で生じる力を入力可能な位置に設けられているので、装飾部材の変移の邪魔にならず、変移される発光領域を遮ることなく、発光領域を好適に変化させることができる。

20

【0239】

前記(J2)から(J9)に記載される構成は、上述した(H0)、(H00)、(H1)または(I1)に記載の遊技機に備えられてもよい。

【0240】

<第11課題>

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

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

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

下記(K1)の発明は、このような事情等に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0241】

(K1) 遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な特定入球手段と、
前記入球手段に入球した遊技球を検出する検出手段と、
前記検出手段での遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態が発生するか否かの抽選を行う抽選手段と、
前記抽選手段での抽選の結果を、遊技者の視覚によって認識可能な図柄の変動表示の結果として表示手段に表示させる変動表示制御手段と、
前記抽選手段での抽選の結果が特定結果であることに基づき、前記図柄の変動表示が特定の図柄の組み合わせで停止表示された場合に、前記特定入球手段が遊技球を入球可能な開状態から前記特定入球手段が遊技球を入球し難い閉状態までを1回とする開閉遊技を所定回数実行する開閉遊技状態に移行させる状態移行手段と、
前記抽選の結果が前記特定結果となった場合に、前記特定結果となった時点の前記図柄の変動回数に応じて、前記開閉遊技状態において予め定めることが可能な特定期間を変化させる特定期間制御手段と、を備える

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【0242】

前記（K1）に記載の遊技機によれば、特定結果となった時点の図柄の変動回数といった遊技の状況を開閉遊技状態に好適に反映させることができる。その結果、遊技の興趣性を向上させることができる。

【0243】

（K2） 前記（K1）に記載の遊技機において、
前記特定期間は、前記開閉遊技状態の開始を報知するオープニング期間と、各開閉遊技間のインターバル期間と、前記開閉遊技状態の終了を報知するエンディング期間との少なくともいずれか一つであることを特徴とする遊技機。

10

【0244】

前記（K2）に記載の遊技機によれば、遊技の状況を、特定期間を変化させるという形で、遊技の状況を開閉遊技状態に好適に反映させることができる。

【0245】

（K3） 前記（K1）または（K2）に記載の遊技機において、
前記特定期間制御手段は、直前の特定結果となった時点から当該特定結果となった時点までの変動回数に応じて、前記特定期間を変化させることを特徴とする遊技機。

【0246】

前記（K3）に記載の遊技機によれば、直前の特定結果となった時点から当該特定結果となった時点までの遊技回数がいくつであるかという状況を、開閉遊技状態に好適に反映させることができる。

20

【0247】

（K4） 前記（K1）から（K3）のいずれかに記載の遊技機において、
前記特定期間制御手段は、前記通常遊技状態よりも前記抽選の結果が前記特定結果となり易い状態が所定の変動回数となるまで続く回数切り高確率遊技状態から移行した前記開閉遊技状態において、前記特定期間を変化させることを特徴とする遊技機。

【0248】

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

30

【0249】

（K5） 前記（K4）に記載の遊技機において、
前記特定期間制御手段は、前記所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも少ない第1状態において、前記特定期間を、基準となる前記特定期間よりも短い第1時間に変化させることを特徴とする遊技機。

【0250】

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

【0251】

40

（K6） 前記（K5）に記載の遊技機において、
前記変動表示制御手段は、前記第1状態において、変動表示時間を、基準となる変動表示時間よりも短い第1変動表示時間に設定することを特徴とする遊技機。

【0252】

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

【0253】

（K7） 前記（K5）または（K6）に記載の遊技機において、
前記特定期間制御手段は、前記第1状態において、前記特定期間を、少なくとも前記第1時間よりも長い第2時間に変化させることを特徴とする遊技機。

50

【0254】

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

【0255】

（K8） 前記（K5）から（K7）のいずれかに記載の遊技機において、前記特定期間制御手段は、前記所定回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも長い第2状態において、前記特定期間を、少なくとも前記第1時間よりも長い前記第2時間に変化させることを特徴とする遊技機。

【0256】

前記（K8）に記載の遊技機によれば、第2状態（例えばいわゆるハマリ状態）において長めの特定期間を入れることで、バランスを取ることができる。 10

【0257】

（K9） 前記（K8）に記載の遊技機において、前記変動表示制御手段は、前記第2状態において、変動表示時間を、少なくとも前記第1変動表示時間よりも長い第2変動表示時間に設定することを特徴とする遊技機。

【0258】

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

【0259】

（K10） 前記（K8）または（K9）に記載の遊技機において、前記特定期間制御手段は、前記第2状態において、前記特定期間を、少なくとも前記第2時間よりも短い時間に変化させることを特徴とする遊技機。 20

【0260】

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

【0261】

（K11） 前記（K10）に記載の遊技機において、前記変動表示制御手段は、前記第2状態において、変動表示時間を、少なくとも前記第2変動表示時間よりも短い変動表示時間に設定することを特徴とする遊技機。

【0262】

前記（K11）に記載の遊技機によれば、第2状態（例えばいわゆるハマリ状態）にも変動時間が短い高速消化ゾーンを設け、そこでの変動から開閉遊技までの流れを素早く見せるゲーム性が可能となる。 30

【0263】

<第12課題>

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

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。 40

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

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

【0264】

（L00） 遊技に関する数情報を計数する計数手段と、

前記数情報を表示可能な表示手段と、

特定事象の発生に基づいて、所定の演出を実行する演出実行手段と、

前記特定事象の発生に基づいて、前記所定の演出が行われる所定の期間を選択する選択手段と、を備え、 50

前記所定の期間は、前記数情報に応じて当該期間の長さが変わり、
前記所定の演出は、前記所定の期間の長さが長い程、遊技者にとって有利な情報を含む
ことを特徴とする遊技機。

【0265】

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

【0266】

（L01） 前記（L00）に記載の遊技機において、
前記計数手段は、前記表示手段に表示されて実行される遊技に関する数情報を計数することを特徴とする遊技機。 10

【0267】

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

【0268】

（L02） 前記（L00）または（L01）に記載の遊技機において、
前記計数手段は、前記表示手段に表示される遊技の実行にともない増加または減少する数情報を計数することを特徴とする遊技機。

【0269】

前記（L02）に記載の遊技機によれば、表示手段に表示される遊技の実行にともない増加または減少する数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。 20

【0270】

（L03） 前記（L00）から（L02）のいずれかに記載の遊技機において、
遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な特定入球手段と、
前記入球手段に入球した遊技球を検出する検出手段と、
前記検出手段での遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態が発生するか否かの抽選を行う抽選手段と、を備え、
前記表示手段は、前記特定遊技状態が発生させるか否かの抽選に基づく所定の表示演出とともに前記数情報を表示可能であることを特徴とする遊技機。 30

【0271】

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

【0272】

（L04） 前記（L00）から（L03）のいずれかに記載の遊技機において、
前記計数手段は、前記特定遊技状態が発生させるか否かの抽選が行われる遊技に関する回数情報を計数し、
前記表示手段は、前記特定遊技状態が発生させるか否かの抽選に基づく所定の表示演出とともに前記回数情報を表示可能であることを特徴とする遊技機。 40

【0273】

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

【0274】

（L05） 前記（L03）または（L04）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記抽選手段による抽選に基づき前記特定事象が発生したことに基
づいて、前記所定の演出を実行することを特徴とする遊技機。 50

【0275】

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

【0276】

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

【0277】

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

10

【0278】

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

20

【0279】

前記（L07）に記載の遊技機によれば、特定期間対応画像の表示時間に応じて、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

30

【0280】

（L08） 前記（L07）に記載の遊技機において、前記画像表示制御手段は、前記特定期間が長いほど表示期間の長い前記特定期間対応画像対応画像を表示し、前記特定期間対応画像の表示期間が長いほど有利な前記有利情報を表示することを特徴とする遊技機。

【0281】

前記（L08）に記載の遊技機によれば、特定期間対応画像の表示期間の長さに応じて、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

40

【0282】

（L09） 前記（L08）に記載の遊技機において、前記画像表示制御手段は、前記オープニング期間が長いほど表示期間の長いオープニング期間対応画像を表示し、当該オープニング期間対応画像の表示期間が長いほど有利な前記有利情報を表示することを特徴とする遊技機。

【0283】

前記（L09）に記載の遊技機によれば、オープニング期間対応画像の表示期間の長さに応じて、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【0284】

（L10） 前記（L08）に記載の遊技機において、

50

前記画像表示制御手段は、前記エンディング期間が長いほど表示期間の長いエンディング期間対応画像を表示し、当該エンディング期間対応画像の表示期間が長いほど有利な前記有利情報を表示することを特徴とする遊技機。

【0285】

前記（L10）に記載の遊技機によれば、エンディング期間対応画像の表示期間の長さに応じて、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【0286】

（L11） 前記（L08）に記載の遊技機において、前記画像表示制御手段は、前記エンディング期間と前記エンディング期間との合計時間が長いほど表示期間の長いオープニング・エンディング期間対応画像を表示し、当該オープニング・エンディング期間対応画像の表示期間が長いほど有利な前記有利情報を表示することを特徴とする遊技機。

10

【0287】

前記（L11）に記載の遊技機によれば、オープニング・エンディング期間対応画像の表示期間の長さに応じて、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【0288】

（L12） 前記（L07）から（L11）のいずれかに記載の遊技機において、前記画像表示制御手段は、前記特定期間対応画像において前記有利情報とは異なる別情報を表示可能であり、当該別情報が表示された場合には、前記有利情報が表示され難いことを特徴とする遊技機。

20

【0289】

前記（L12）に記載の遊技機によれば、有利情報とは異なる別情報が表示されるかどうかに応じて、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【0290】

（L13） 前記（L12）に記載の遊技機において、前記画像表示制御手段は、前記別情報が表示される期間が長いほど、前記有利情報が表示され難いことを特徴とする遊技機。

【0291】

前記（L13）に記載の遊技機によれば、別情報が表示される期間の長さに応じて、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

30

【0292】

（L14） 前記（L07）から（L13）のいずれかに記載の遊技機において、前記特定期間制御手段は、前記特定結果となった時点の前記図柄の種類と前記変動回数に応じて、前記特定期間を変化させることを特徴とする遊技機。

【0293】

前記（L14）に記載の遊技機によれば、特定結果となった時点の図柄の種類と変動回数に応じて、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【0294】

（L15） 前記（L14）に記載の遊技機において、前記特定期間制御手段は、前記図柄の種類が第1の種類である場合に前記特定期間を第1期間に変化させることが可能であって、前記図柄の種類が第2の種類である場合に前記特定期間を前記第1期間よりも長い第2期間に変化させることが可能であることを特徴とする遊技機。

40

【0295】

前記（L15）に記載の遊技機によれば、特定結果となった時点の図柄の種類と変動回数とで変わる特定期間の長さに応じて、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【0296】

（L16） 前記（L14）または（L15）に記載の遊技機において、前記特定期間制御手段は、通常遊技状態よりも前記抽選の結果が前記特定結果となり易い状態が所定の変動回数となるまで続く回数切り高確率遊技状態から移行した前記開閉遊技

50

状態において、前記特定期間を変化させることを特徴とする遊技機。

【0297】

前記（L16）に記載の遊技機によれば、回数切り高確率遊技状態にて特定結果になった場合の開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【0298】

（L17） 前記（L16）に記載の遊技機において、前記特定期間制御手段は、前記図柄の種類が前記第1の種類である場合であっても、前記所定回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合には、前記特定期間を、前記第1期間よりも長い期間に変化させることを特徴とする遊技機。

【0299】

前記（L17）に記載の遊技機によれば、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合には、その残りの変動回数に応じて、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【0300】

（L18） 前記（L16）に記載の遊技機において、前記特定期間制御手段は、前記図柄の種類が前記第1の種類である場合であっても、前記所定回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合には、前記特定期間を、前記第2期間よりも長い期間に変化させることを特徴とする遊技機。

【0301】

前記（L18）に記載の遊技機によれば、図柄の種類が第2の種類ではなく第1の種類である場合であっても、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合には、その残りの変動回数に応じて、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【0302】

（L19） 前記（L07）から（L18）のいずれかに記載の遊技機において、前記抽選の結果が前記特定結果となり易さを、複数の設定値によって段階的に定めることが可能な設定手段を備え、前記有利情報は、前記設定値を示す情報であることを特徴とする遊技機。

【0303】

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

【0304】

（L20） 前記（L07）から（L18）のいずれかに記載の遊技機において、前記変動表示制御手段は、前記抽選の結果が前記特定結果となる場合に、前記特定遊技状態後に発生する次遊技状態において、通常遊技状態よりも前記抽選の結果が前記特定結果となり易い高確率遊技状態となるか否かを、前記変動表示中から前記特定結果の表示時点まで遊技者に報知しないものであって、前記有利情報は、前記次遊技状態において前記高確率遊技状態となるか否かを示す情報であることを特徴とする遊技機。

【0305】

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

【0306】

<第13課題>

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

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

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

10

20

30

40

50

う問題がある。

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

（M00） 遊技に関する数情報を計数する計数手段と、

前記数情報を表示可能な表示手段と、

特定事象の発生に基づいて所定の演出を実行する演出実行手段と、

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

前記所定の期間は、前記数情報に応じて長さが異なり、

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

10

【0307】

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

【0308】

（M01） 前記（M00）に記載の遊技機において、

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

【0309】

20

前記（M01）に記載の遊技機によれば、表示手段に表示されて実行される遊技に関する数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。

【0310】

（M02） 前記（M00）または（M01）に記載の遊技機において、

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

【0311】

前記（M02）に記載の遊技機によれば、表示手段に表示される遊技の実行にともない増加または減少する数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。

【0312】

30

（M03） 前記（M00）から（M02）のいずれかに記載の遊技機において、

遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な特定入球手段と、

前記入球手段に入球した遊技球を検出する検出手段と、

前記検出手段での遊技球の検出に基づき、前記特定遊技状態が発生するか否かの抽選を行う抽選手段と、を備え、

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

【0313】

40

前記（M03）に記載の遊技機によれば、特定遊技状態が発生させるか否かの抽選が行われる遊技に関する回数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。

【0314】

（M04） 前記（M03）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記抽選手段による抽選に基づき前記特定事象が発生したことに基づいて、前記所定の演出を実行することを特徴とする遊技機。

【0315】

前記（M04）に記載の遊技機によれば、抽選手段による抽選に基づく特定事象の発生に対して、遊技の興趣性を向上させることができる。

50

【0316】

(M05) 前記(M03)または(M4)に記載の遊技機において、前記選択手段は、前記抽選手段による抽選に基づき前記特定事象が発生したことに基づいて、前記所定の演出が行われる前記所定の期間を選択することを特徴とする遊技機。

【0317】

前記(M05)に記載の遊技機によれば、抽選手段による抽選に基づく特定事象が発生したことに基づいて、所定の演出が行われる所定の期間としてどの期間が選択されたによって、遊技の興趣性を向上させることができる。

【0318】

(M06) 前記(M03)から(M05)のいずれかに記載の遊技機において、前記抽選手段での抽選の結果を、遊技者の視覚によって認識可能な図柄の変動表示の結果として前記表示手段に表示させる変動表示制御手段と、

10

前記抽選手段での抽選の結果が前記特定事象の発生を示す特定結果であることに基づき、前記図柄の変動表示が特定の図柄の組み合わせで停止表示された場合に、前記特定遊技状態として、前記特定入球手段が遊技球を入球可能な開状態から前記特定入球手段が遊技球を入球し難い閉状態までを1回とする開閉遊技を所定回数実行する開閉遊技状態に移行させたり、前記開閉遊技状態中に前記特定入球手段に入球した遊技球が前記特定領域に入球した場合に、前記開閉遊技状態の終了後、通常遊技状態よりも前記抽選の結果が前記特定結果となり易い高確率遊技状態に移行させたりする状態移行手段と、

前記抽選の結果が前記特定結果となった場合に、少なくとも前記特定結果となった時点の前記図柄の変動回数に基づいて、前記所定の演出が行われる前記所定期間である前記開閉遊技状態において予め定めることが可能な特定期間を変化させる特定期間制御手段と、

20

前記開閉遊技状態において前記特定入球手段の特定入球部を開閉させる特定入球部開閉部材を、所定の特定入球部開閉パターンで、開状態と閉状態とに動作させることが可能な特定入球部開閉制御手段と、

前記開閉遊技状態において前記特定領域を開閉させる特定領域開閉部材を、所定の特定領域開閉パターンで、開状態と閉状態とに動作させることが可能な特定領域開閉制御手段とを備え、

前記特定結果となった時点の前記図柄の変動回数が第1の変動回数である場合は、前記特定入球部開閉パターンの開タイミングと、前記特定領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易く、前記特定入球部開閉部材の開放中に入球した遊技球が前記特定領域に入球し易い、

30

前記特定結果となった時点の前記図柄の変動回数が第2の変動回数である場合は、前記特定入球部開閉パターンの開タイミングと、前記特定領域開閉パターンの開タイミングとが合致し難く、前記特定入球部開閉部材の開放中に入球した遊技球が前記特定領域に入球し難い

ことを特徴とする遊技機。

【0319】

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

40

【0320】

(M07) 前記(M06)に記載の遊技機において、

前記特定結果となった時点の前記図柄の変動回数が第1の変動回数である場合は、前記特定期間が前記第2の変動回数での前記特定期間と異なることによって、前記特定入球部開閉パターンの開タイミングと、前記特定領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易くなり、前記特定入球部開閉部材の開放中に入球した遊技球が前記特定領域に入球し易くなる

ことを特徴とする遊技機。

【0321】

前記(M07)に記載の遊技機によれば、開閉遊技状態において予め定めることが可能な

50

特定期間を異ならせるというシンプルな制御で、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【0322】

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

10

【0323】

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

【0324】

(M09) 前記(M07)から(M08)のいずれかに記載の遊技機において、
前記特定結果となった時点の前記図柄の変動回数が第1の変動回数である場合は、前記特定期間が前記第2の変動回数での前記特定期間よりも短くなることによって、前記特定入球部開閉パターンの開タイミングと、前記特定領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易くなり、前記特定入球部開閉部材の開放中に入球した遊技球が前記特定領域に入球し易くなる
ことを特徴とする遊技機。

20

【0325】

前記(M09)に記載の遊技機によれば、開閉遊技状態において予め定めることが可能な特定期間を短くするというシンプルな制御で、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

30

【0326】

(M10) 前記(M06)から(M09)のいずれかに記載の遊技機において、
前記特定期間は、前記開閉遊技状態の開始を報知するオープニング期間である
ことを特徴とする遊技機。

【0327】

前記(M10)に記載の遊技機によれば、オープニング期間を短くするというシンプルな制御で、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【0328】

(M11) 前記(M06)から(M09)のいずれかに記載の遊技機において、
前記特定期間は、各開閉遊技間のインターバル期間である
ことを特徴とする遊技機。

40

【0329】

前記(M11)に記載の遊技機によれば、開閉遊技状態の途中においてもシンプルな制御で開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【0330】

(M12) 前記(M06)から(M10)のいずれかに記載の遊技機において、
前記第1の変動回数は、前記通常遊技状態よりも前記抽選の結果が前記特定結果となり易い状態が所定の変動回数となるまで続く回数切り高確率遊技状態から前記開閉遊技状態に移行した場合において、前記所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い回数であり、

50

前記第2の変動回数は、前記回数切り高確率遊技状態から前記開閉遊技状態が移行した場合において、前記所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも少ない回数である

ことを特徴とする遊技機。

【0331】

前記(M12)に記載の遊技機によれば、回数切り高確率遊技状態において消化した変動回数が多くなる(マハる)と特定領域への入球率が高くなるという点で、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【0332】

(M13) 前記(M06)から(M10)のいずれかに記載の遊技機において、前記第1の変動回数は、前記通常遊技状態よりも前記抽選の結果が前記特定結果となり易い状態が所定の変動回数となるまで続く回数切り高確率遊技状態から前記開閉遊技状態が移行した場合において、前記所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも少ない回数であり、

前記第2の変動回数は、前記回数切り高確率遊技状態から前記開閉遊技状態が移行した場合において、前記所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い回数である

ことを特徴とする遊技機。

【0333】

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

【0334】

<第14課題>

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

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

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

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

【0335】

(N00) 遊技に関する遊技者の操作を受ける操作手段と、

前記操作手段の第1態様での操作に基づく第1数情報を計数する計数手段と、

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

前記所定条件を達成したと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定事象が発生することを特徴とする遊技機。

【0336】

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

【0337】

(N01) 前記(N00)に記載の遊技機において、

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

【0338】

10

20

30

40

50

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

【0339】

（N02） 前記（N00）または（N01）に記載の遊技機において、
前記計数手段は、前記操作手段の前記第2態様での操作に基づく第2数情報を計数し、
前記判定手段は、前記第2態様での操作に基づく前記第2数情報が第2所定数を計数するまでに、前記第2態様での操作に基づく所定条件を達成したか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【0340】

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

【0341】

（N03） 前記（N02）に記載の遊技機において、
前記第1数情報は、表示手段に表示される識別情報の変動表示中に実行可能な前記第1態様での操作に基づき計数される数情報であり、
前記第2数情報は、前記表示手段に表示される識別情報の変動表示中に実行可能な前記第2態様での操作に基づき計数される数情報であることを特徴とする遊技機。

【0342】

前記（N03）に記載の遊技機によれば、識別情報の変動表示中の遊技の興趣性を向上させることができる。

【0343】

（N04） 前記（N02）に記載の遊技機において、
前記第1数情報は、前記表示手段に表示される識別情報の変動表示とともに前記表示手段に表示される数情報であり、
前記第2数情報は、前記表示手段に表示される識別情報の変動表示とともに前記表示手段に表示される数情報であることを特徴とする遊技機。

【0344】

前記（N04）に記載の遊技機によれば、識別情報の変動表示中の遊技の興趣性を向上させることができる。

【0345】

（N05） 前記（N00）から（N04）までのいずれかに記載の遊技機において、
前記第1数情報が前記第1所定数となったことを報知する報知手段を備えることを特徴とする遊技機。

【0346】

前記（N05）に記載の遊技機によれば、第1数情報が第1所定数になったという途中経過が認識されることで、遊技の興趣性を向上させることができる。

【0347】

（N06） 前記（N00）から（N05）までのいずれかに記載の遊技機において、
前記第1態様及び前記第2態様での操作に基づき発射された遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、
前記第1態様での操作に基づき前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な第1入球手段と、
前記第2態様での操作に基づき前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な第2入球手段と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な特定入球手段と、
前記特定入球手段に入球した遊技球が入球可能な特定領域と、
前記第1入球手段に入球した遊技球を検出する第1検出手段と、
前記第2入球手段に入球した遊技球を検出する第2検出手段と、

10

20

30

40

50

前記第1検出手段及び前記第2検出手段での遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態が発生するか否かの抽選を行う抽選手段と、
前記抽選手段での抽選の結果を、遊技者の視覚によって認識可能な前記識別情報の変動表示の結果として前記表示手段に表示させる変動表示制御手段と、
前記抽選手段での抽選の結果が特定結果であることに基づき、前記識別情報の変動表示が特定の組み合わせで停止表示された場合に、前記特定入球手段が遊技球を入球可能な開状態から前記特定入球手段が遊技球を入球し難い閉状態までを1回とする開閉遊技を所定回数実行する開閉遊技状態に移行させたり、前記開閉遊技状態中に前記特定入球手段に入球した遊技球が前記特定領域に入球した場合に、前記開閉遊技状態の終了後、所定の変動回数に達するまで、通常遊技状態よりも前記抽選の結果が前記特定結果となり易い高確率遊技状態に移行させたりする状態移行手段と、
前記抽選の結果が前記特定結果となった場合に、少なくとも前記特定結果となった時点の前記識別情報の変動回数に応じて、前記開閉遊技状態において予め定めることが可能な特定期間を変化させる特定期間制御手段と、
前記開閉遊技状態において前記特定入球手段の特定入球部を開閉させる特定入球部開閉部材を、所定の特定入球部開閉パターンで、開状態と閉状態とに動作させることが可能な特定入球部開閉制御手段と、
前記開閉遊技状態において前記特定領域を開閉させる特定領域開閉部材を、所定の特定領域開閉パターンで、開状態と閉状態とに動作させることが可能な特定領域開閉制御手段と、
を備え、
前記計数手段は、前記第1数情報として前記第1検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動回数と、前記第2数情報として第2検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動回数との合計を、前記所定の変動回数として計数し、
前記判定手段は、前記高確率遊技状態において、前記第1条件として前記第1検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が第1の変動回数行われ、且つ、前記第2条件として前記第2検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が第2の変動回数行われた場合に、前記所定の変動回数に達したと判定し、
前記特定結果となった時点の前記第1検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が前記第1の変動回数内である場合は、前記特定入球部開閉パターンの開タイミングと、前記特定領域開閉パターンの開タイミングとが合致し難く、前記特定入球部開閉部材の開放中に入球した遊技球が前記特定領域に入球し難く、
前記特定結果となった時点の前記第2検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が前記第2の変動回数内である場合は、前記特定入球部開閉パターンの開タイミングと、前記特定領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易く、前記特定入球部開閉部材の開放中に入球した遊技球が前記特定領域に入球し易くすることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【0348】

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

【0349】

(N07) 前記(N06)に記載の遊技機において、

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

【0350】

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

【0351】

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

【0352】

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

【0353】

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

10

【0354】

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

【0355】

20

(N10) 前記(N07)から(N09)のいずれかに記載の遊技機において、
前記第1検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が前記第1の変動回数内で前記特定結果とならなかった場合に、前記第2入球手段に向けて遊技球を発射するように報知する発射報知手段を備えることを特徴とする遊技機。

【0356】

前記(N10)に記載の遊技機によれば、発射先が途中で変わっても円滑に発射操作の変更を行えるので、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【0357】

(N11) 前記(N07)から(N10)のいずれかに記載の遊技機において、
前記第1入球手段は、前記遊技領域のうち左打ちで発射された遊技球が入球可能な領域に備えられており、
前記第2入球手段は、前記遊技領域のうち右打ちで発射された遊技球が入球可能な領域に備えられている
ことを特徴とする遊技機。

30

【0358】

前記(N11)に記載の遊技機によれば、遊技領域の全体を使用できるような発射操作の変更を行わせるので、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【0359】

(N12) 前記(N07)から(N11)のいずれかに記載の遊技機において、
前記第1検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が特定結果となった場合に付与される遊技価値と、前記第2検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が特定結果となった場合に付与される遊技価値とが異なる
ことを特徴とする遊技機。

40

【0360】

前記(N12)に記載の遊技機によれば、第1の変動回数内で特定結果となるか否かで得られる遊技価値に差が生じるさせることで、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【0361】

<第15課題>

従来、遊技機の代表例として例えばパチンコ機がある。この種の遊技機は、例えば、所定

50

の入球部への遊技球の検出に基づく抽選の結果が特定結果となる場合に、遊技状態を、特定入球部を開閉させる開閉遊技状態に移行するものがある（例えば、特許文献：特開 2 0 1 1 - 2 3 9 8 3 6 号公報（第 1 0 頁，第 8 図）参照）。

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

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

下記（000）の発明は、このような事情等に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0362】

（000） 遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、
所定の開閉部材を有し、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる開状態と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させない閉状態とに可変する可変入球手段と、
遊技に関する数情報を計数する計数手段と、
前記数情報が所定数となったことに基づき、前記可変入球手段に遊技球が入球し難い状態から、前記可変入球手段に遊技球が入球し易い状態に変化させる状態変化手段と、を備える
ことを特徴とする遊技機。

10

【0363】

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

20

【0364】

（001） 前記（000）に記載の遊技機において、
前記状態変化手段は、前記数情報が前記所定数になるまでは、前記可変入球手段に遊技球が入球し難い状態を維持していることを特徴とする遊技機。

【0365】

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

【0366】

（002） 前記（000）または（001）に記載の遊技機において、
前記状態変化手段は、前記数情報が所定数となった後、所定の期間、前記可変入球手段に遊技球が入球し易い状態を維持することを特徴とする遊技機。

30

【0367】

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

【0368】

（003） 前記（000）から（002）までのいずれかに記載の遊技機において、
前記計数手段は、遊技者にとって有利な有利遊技状態の終了後の遊技に関する数情報を計数することを特徴とする遊技機。

40

【0369】

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

【0370】

（004） 前記（003）に記載の遊技機において、
前記計数手段は、前記有利遊技状態の終了後の特定期間における遊技に関する数情報を計数することを特徴とする遊技機。

【0371】

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

50

【0372】

(005) 前記(002)から(004)のいずれかに記載の遊技機において、前記状態変化手段は、前記所定の期間、前記可変入球手段に遊技球が入球し易い状態を維持した後、前記可変入球手段に遊技球が入球し難い状態に戻すことを特徴とする遊技機。

【0373】

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

【0374】

(006) 前記(000)から(005)のいずれかに記載の遊技機において、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部に入球した遊技球を検出する検出部と、
前記検出部での遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態が発生するか否かの抽選を行う抽選部と、を備え、
前記計数手段は、前記特定遊技状態が発生させるか否かの抽選が行われる遊技に関する回数情報を計数することを特徴とする遊技機。

【0375】

前記(006)に記載の遊技機によれば、特定遊技状態が発生させるか否かの抽選が行われる遊技に関する回数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。

【0376】

(007) 前記(006)に記載の遊技機において、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な前記入球部としての入球手段と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な開状態と入球不可な閉状態とに開閉する前記入球部としての開閉入球手段と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な第1特定入球手段と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な前記可変入球手段としての第2特定入球手段と、
前記入球手段に入球した遊技球を検出する前記検出部としての第1検出手段と、
前記開閉入球手段に入球した遊技球を検出する前記検出部としての第2検出手段と、
前記第1検出手段及び前記第2検出手段での遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態が発生するか否かの抽選を行う前記抽選部としての抽選手段と、
前記抽選手段での抽選の結果を、遊技者の視覚によって認識可能な識別情報の変動表示の結果として表示手段に表示させる変動表示制御手段と、
前記第1検出手段または前記第2検出手段での遊技球の検出に基づく抽選の結果が第1特定結果(例えば大当たり)であることに基づき、前記識別情報の変動表示が第1の特定組み合わせ(例えば大当たり揃い)で停止表示された場合に、前記第1特定入球手段が遊技球を入球可能な開状態から前記第1特定入球手段が遊技球を入球し難い閉状態までを1回とする開閉遊技を第1の回数実行する第1開閉遊技状態に移行させ、前記第1開閉遊技状態の終了後、通常遊技状態よりも前記抽選の結果が前記第1特定結果となり易く、前記開閉入球手段が通常遊技状態よりも高頻度で開状態となり易く、且つ、前記開閉入球手段が通常遊技状態よりも長い時間開状態となるサポート状態または前記サポート状態とならない非サポート状態の少なくともいずれかとなる高確率遊技状態に移行させる第1状態移行手段と、
前記第1検出手段または前記第2検出手段での遊技球の検出に基づく抽選の結果が第2特定結果(例えば小当たり)であることに基づき、前記識別情報の変動表示が第2の特定組み合わせ(例えば小当たり揃い)で停止表示された場合に、前記第2特定入球手段が遊技球を入球可能な開状態から前記第2特定入球手段が遊技球を入球し難い閉状態までを1回とする開閉遊技を前記第1の回数よりも少ない第2の回数実行する第2開閉遊技状態に移行させる第2状態移行手段と、を備え、
前記状態変化手段は、

10

20

30

40

50

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0377】

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

10

【0378】

(008) 前記(007)に記載の遊技機において、

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

前記状態変化手段は、

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

20

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

ことを特徴とする遊技機。

【0379】

前記(008)に記載の遊技機によれば、抽選の結果が第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数に応じて第2特定入球手段への入球し易さが変わるので、第2開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

30

【0380】

(009) 前記(000)から(008)のいずれかに記載の遊技機において、

前記状態変化機能は、第1特定結果が発生した場合は、前記数情報が所定数になるまでは、前記可変入球手段に遊技球が入球し難い状態を維持し、第2特定結果が発生した場合は、前記数情報が所定数になった後も、前記可変入球手段に遊技球が入球し難い状態を維持することを特徴とする遊技機。

【0381】

前記(009)に記載の遊技機によれば、特定結果の種類と、遊技に関する数情報が所定数になることを契機とする計数状況とに応じて可変入球手段への入球し易さが変わるので、遊技の興趣性を向上させることができる。

40

【0382】

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

【0383】

(010) 前記(002)から(008)のいずれかに記載の遊技機において、

前記状態変化機能は、前記所定の期間、前記可変入球手段に遊技球が入球し易い状態を維持した後、前記特定結果として第3特定結果が発生した場合、前記可変入球手段に遊技球が入球し難い状態に戻すことを特徴とする遊技機。

【0384】

50

前記（０１０）に記載の遊技機によれば、可変入球手段に遊技球が入球し難い状態に戻るまでの所定の期間の遊技の興趣性を向上させることができる。

【０３８５】

（０１１） 前記（０００）から（０１０）のいずれかに記載の遊技機において、前記状態変化機能は、付加価値遊技状態において計数される遊技に関する数情報に応じて、前記可変入球手段に遊技球が入球し易い状態と、前記可変入球手段に遊技球が入球し難い状態とを切り替えることを特徴とする遊技機。

【０３８６】

前記（０１１）に記載の遊技機によれば、付加価値遊技状態において計数される遊技に関する数情報に応じて、可変入球手段への入球に基づく遊技価値をバランスよく付与することができるので、付加価値遊技状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

10

【０３８７】

（０１２） 前記（０００）から（０１０）のいずれかに記載の遊技機において、前記状態変化機能は、付加価値遊技状態において計数される遊技に関する数情報に応じて、前記可変入球手段に遊技球が入球し易い状態を段階的に切り替えることを特徴とする遊技機。

【０３８８】

前記（０１２）に記載の遊技機によれば、付加価値遊技状態において計数される遊技に関する数情報に応じて可変入球手段への入球に基づき付与される遊技価値を段階的に増減させることができるので、付加価値遊技状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

20

【０３８９】

<第１６課題>

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

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

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

30

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

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

【０３９０】

（Ｐ１－０） 遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

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

40

前記演出実行手段は、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【０３９１】

前記（Ｐ１－０）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、操作手段の特定態様での操作が途切れたとしても、特定態様での操作の有無が判定される期間内に特定態様での操作が再開されれば、特定操作対応演出の実行が継続されるので、一から操

50

作手段の操作をやり直して、特定操作対応演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0392】

(P1-1) 前記(P1-0)に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記有効期間内を所定間隔で、遊技者による前記操作手段の操作を検出可能な操作検出手段を備え、
前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、その後、前記所定間隔よりも長い特定間隔毎に設けられた判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出の有無に基づいて、前記特定操作対応演出の実行を継続するか否かを判定することを特徴とする遊技機。

10

【0393】

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

【0394】

(P1-2) 前記(P1-1)に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有ることに基づき、当該判定タイミング後も前記特定操作対応演出の実行を継続することを特徴とする遊技機。

20

【0395】

前記(P1-2)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による操作手段の操作が再開されれば、この判定タイミング後も特定操作対応演出の実行が継続されるので、一から操作手段の操作をやり直して、特定操作対応演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0396】

(P1-3) 前記(P1-1)または(P1-2)に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が無いことに基づき、当該判定タイミングにて前記特定操作対応演出を終了することを特徴とする遊技機。

30

【0397】

前記(P1-3)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れた後、判定タイミングまでに遊技者による操作手段の操作が再開されなければ、この判定タイミングにて特定操作対応演出が終了するので、操作を怠ることが低減され易くなる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0398】

(P1-4) 前記(P1-1)から(P1-3)のいずれかに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、前記判定タイミングが到来するまで、前記特定操作対応演出の実行を継続することを特徴とする遊技機。

40

【0399】

前記(P1-4)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を楽しむことができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0400】

50

(P 1-5) 前記(P 1-4)に記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、前記判定タイミングが到来するまで、前記特定操作対応演出の実行を継続し、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有ることに基づき、前記特定操作対応演出の実行をさらに継続することを特徴とする遊技機。

【0401】

前記(P 1-5)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を楽しむことができ、操作を再開すれば、さらに特定操作対応演出を楽しむことができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

10

【0402】

(P 1-6) 前記(P 1-4)または(P 1-5)に記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、前記判定タイミングが到来するまで、前記特定操作対応演出の実行を継続し、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が無いことに基づき、前記特定操作対応演出の実行を終了することを特徴とする遊技機。

【0403】

前記(P 1-6)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を楽しむことができるが、操作を怠れば、それ以上特定操作対応演出を楽しむことができない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

20

【0404】

(P 1-7) 前記(P 1-4)に記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、前記判定タイミングが到来するまで、前記特定操作対応演出の実行を継続し、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有ることに基づき抽選を行い、前記抽選の結果が当たりの場合に、前記特定操作対応演出の実行をさらに継続することを特徴とする遊技機。

30

【0405】

前記(P 1-7)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を楽しむことができ、操作を再開して抽選に当選すれば、さらに特定操作対応演出を楽しむことができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0406】

(P 1-8) 前記(P 1-7)に記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、前記判定タイミングが到来するまで、前記特定操作対応演出の実行を継続し、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有ることに基づき抽選を行い、前記抽選の結果が外れである場合に、前記特定操作対応演出の実行を終了することを特徴とする遊技機。

40

【0407】

前記(P 1-8)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を楽しむことができ、操作を再開して抽選に当選すれば、さらに特定操作対応演出を楽しむことができるが、落選すれば、これ以上特定操作対応演出を楽しむことができない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0408】

(P 2-0) 遊技者による操作を受ける操作手段と、

50

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

【0409】

前記（P2-0）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、特定態様
での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続されるので、
特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直
す必要がない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0410】

（P2-00） 遊技者による操作を受ける操作手段と、
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出
実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われ
た場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、
前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操
作とは異なる操作がされた場合に、前記特定操作対応演出の実行を継続した状態で、前記
特定操作対応演出とは異なる演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。

【0411】

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

【0412】

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

【0413】

前記（P2-000）に記載の遊技機によれば、一の所定の表示演出の実行中に行われた
異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演

10

20

30

40

50

出の実行中においても示される。これにより、異なる操作を通して、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0414】

(P2-0A) 前記(P2-0)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記異なる操作の結果を、一の前記所定の表示演出の実行中に示し、

一の前記所定の表示演出の実行中に示された前記異なる操作の結果を、その次の前記所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の前記所定の表示演出の実行中においても示すことを特徴とする遊技機。

【0415】

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

【0416】

(P2-0B) 前記(P2-0)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記判定の結果として得られる所定条件に応じて前記特定操作対応演出の表示態様を異ならせるものであって、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0417】

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

【0418】

(P2-1) 前記(P2-0B)に記載の遊技機において、

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

【0419】

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

【0420】

(P2-2) 前記(P2-1)に記載の遊技機において、

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

【0421】

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

【0422】

(P2-3) 前記(P2-0)または(P2-1)に記載の遊技機において、

前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が無い場合に、前記表示態様が異なる

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【0423】

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

【0424】

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

10

【0425】

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

【0426】

（P2-5） 前記（P2-0）または（P2-3）に記載の遊技機において、前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が無い場合であって、前記判定タイミング後に、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有る場合に、前記表示態様の变化の仕方が異なることを特徴とする遊技機。

20

【0427】

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

【0428】

（P2-6） 前記（P2-0）または（P2-3）に記載の遊技機において、前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が無い場合であって、前記判定タイミング後に、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有る場合に、特定報知の実行の有無が異なることを特徴とする遊技機。

30

【0429】

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

【0430】

（P2-7） 前記（P2-6）に記載の遊技機において、前記特定報知は、前記特定操作対応演出の再開の有無の報知であることを特徴とする遊技機。

【0431】

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

40

【0432】

（P2-8） 前記（P2-0）または（P2-1）から（P2-7）のいずれかに記載の遊技機において、前記所定条件は、前記判定の結果が特定結果となる期待度であることを特徴とする遊技機。

【0433】

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

50

適に向上させることができる。

【0434】

(P2-9) 前記(P2-8)に記載の遊技機において、
前記所定条件は、前記期待度に応じて定められる前記特定操作対応演出の表示態様の変化パターンであることを特徴とする遊技機。

【0435】

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

【0436】

(P3-1) 前記(P1-1)に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特定操作対応演出の実行中に前記操作手段の操作の検出が無くなった場合に、前記特定操作対応演出を終了せずに、所定期間、所定演出を実行することを特徴とする遊技機。

【0437】

前記(P3-1)に記載の遊技機によれば、操作手段の操作が特定態様で行われた後、特定操作対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、特定操作対応演出を終了せずに、所定期間、所定演出が実行されるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0438】

(P3-2) 前記(P3-1)に記載の遊技機において、
前記所定演出は、前記所定期間、前記特定操作対応演出を継続する演出であることを特徴とする遊技機。

【0439】

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

【0440】

(P3-3) 前記(P3-2)に記載の遊技機において、
前記所定演出は、前記所定期間、前記特定操作対応演出の表示態様の変化を継続する演出であることを特徴とする遊技機。

【0441】

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

【0442】

(P4-0) 遊技者による操作を受ける操作手段と、
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、
前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記特定態様とは異なる操作が行われた場合に、前記特定操作対応演出中に実行される前記特定操作対応演出とは異なる別演出の態様と前記特定操作対応演出の態様とによって、前記判定の結果

10

20

30

40

50

が示唆可能であることを特徴とする遊技機。

ことを特徴とする遊技機。

【0443】

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

【0444】

（P4-00） 遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

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

前記演出実行手段は、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0445】

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

【0446】

（P4-1） 前記（P3-1）に記載の遊技機において、

前記所定演出は、前記所定期間実行される、前記特定操作対応演出とは異なる別演出であることを特徴とする遊技機。

【0447】

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

【0448】

（P4-2） 前記（4-0）または（P4-1）に記載の遊技機において、

前記別演出は、前記所定期間実行される、前記操作手段の操作が無くなったことを遊技者に示唆ないし報知する演出であることを特徴とする遊技機。

【0449】

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

【0450】

（P4-3） 前記（4-0）または（P4-1）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記判定タイミングが到来するまでの前記所定期間、前記所定演出を実行することを特徴とする遊技機。

【0451】

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

【0452】

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

10

【0453】

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

【0454】

（P4-5） 前記（P4-3）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記判定タイミングが到来するまでの前記所定期間、前記所定演出を実行した後、前記判定タイミングにて、前記特定操作対応演出の終了を示唆ないし報知する演出を実行することを特徴とする遊技機。

20

【0455】

前記（P4-5）に記載の遊技機によれば、操作手段の操作が特定態様で行われた後、特定操作対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行された後、判定タイミングにて、演出の終了を遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0456】

（P5-0） 前記（P1-0）から（P4-5）いずれかに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内であって前記操作手段の操作が特定態様で行われている期間内に、前記操作対応演出を継続するか否かを抽選する演出継続抽選手段とを備え、
前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、その後、前記所定間隔よりも長い特定間隔毎に設けられた判定タイミングにて、遊技者が前記操作手段を操作していると判定された場合であって、前記演出継続抽選の抽選結果が前記特定操作対応演出の実行を継続する結果である場合に、次の特定間隔以降における前記特定操作対応演出の実行を継続することを特徴とする遊技機。

30

【0457】

前記（P5-0）に記載の遊技機によれば、判定タイミングにて操作の検出があることと、演出継続抽選の抽選結果とに基づいて特定操作対応演出の実行が継続されるので、操作の検出が続いていれば特定操作対応演出の実行が継続される場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

40

【0458】

（P5-1） 前記（P1-1）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記操作手段の操作を有効とする有効期間内であって前記操作手段の操作が特定態様で行われている期間内に、前記操作対応演出を継続するか否かを抽選する演出継続抽選手段を備え、前記判定タイミングにて遊技者が前記操作手段を操作していると判定された場合であって、前記演出継続抽選の抽選結果が前記特定操作対応演出の実行を継続する結果である場合に、次の特定間隔にて前記特定操作対応演出の実行を継続す

50

ることを特徴とする遊技機。

【0459】

前記（P5-1）に記載の遊技機によれば、判定タイミングにて操作の検出があることと、演出継続抽選の抽選結果とに基づいて特定操作対応演出の実行が継続されるので、操作の検出が続いていれば特定操作対応演出の実行が継続される場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0460】

（P5-2） 前記（P5-0）または（P5-1）に記載の遊技機において、前記演出継続抽選手段は、前記判定タイミングにて、次の前記特定間隔にて前記操作対応演出を継続するか否かを抽選することを特徴とする遊技機。

10

【0461】

前記（P5-2）に記載の遊技機によれば、演出継続抽選が判定タイミングで行われるので、特定操作対応演出が演出開始時に抽選で決められる場合よりも抽選機会が増えるため、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0462】

（P5-3） 前記（P5-0）または（P5-1）に記載の遊技機において、前記演出継続抽選手段は、前記特定間隔よりも短い間隔で、次の前記特定間隔にて前記操作対応演出を継続するか否かを抽選することを特徴とする遊技機。

【0463】

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

20

【0464】

（P5-4） 前記（P5-0）または（P5-1）に記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記有効期間内であって遊技者による前記操作手段の操作の検出が無くなった場合に、前記演出継続抽選の抽選結果に基づいて、前記操作手段の操作の検出が無くなった後も、前記操作対応演出を継続することを特徴とする遊技機。

【0465】

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

30

【0466】

（P6-00） 遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記演出実行手段は、

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

40

ことを特徴とする遊技機。

【0467】

前記（P6-00）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出の実行が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定態様での操作とは異なる操作の結果を反映させるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないこと

50

を、特定操作対応演出内において違和感なく認識させることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0468】

(P6-0) 遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記演出実行手段は、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0469】

前記(P6-0)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出の実行が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がない。また、所定の表示演出の実行中に表示手段に表示される所定の情報は、特定操作対応演出の実行中に、特定態様での操作の有無を認識可能な態様で表示されるので、特定態様での操作を行っているか否かを容易に確認することができる。また、所定の表示演出の実行中に表示手段に表示される所定の情報は、特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、特定態様での操作がされていると認識可能な態様で表示されるので、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを視覚的に認識させることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0470】

(P6-1) 前記(P6-0)に記載の遊技機において、

前記所定の情報は、前記特定操作対応演出の実行中に、前記特定態様での操作の有無を認識可能な態様で表示される第1情報と、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、前記特定態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される第2情報とであることを特徴とする遊技機。

【0471】

前記(P6-1)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出の実行中に、特定態様での操作の有無を認識可能な態様で第1情報が表示されるので、特定態様での操作を行っているか否かを容易に確認することができる。また、特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、特定態様での操作がされていると認識可能な態様で第2情報が表示されるので、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを視覚的に分かり易く認識させることができる。

【0472】

(P6-2) 前記(P6-1)に記載の遊技機において、

前記第1情報は、前記特定操作対応演出の実行中に、前記特定態様での操作の有無を認識可能なように操作手段を模した態様で表示される第1操作情報であり、

前記第2情報は、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、前記特定態様での操作がされていると認識可能なように操作手段を模した態様で表示される第2操作情報とであることを特徴とする遊技機。

【0473】

前記(P6-2)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出の実行中に、特定態様での操作の有無を認識可能なように操作手段を模した態様で第1情報が表示されるので、特定

10

20

30

40

50

態様での操作を行っているか否かを直感的に認識することができる。また、特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、特定態様での操作がされていると認識可能なように操作手段を模した態様で第2情報が表示されるので、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを直感的に認識させることができる。

【0474】

(P6-3) 前記(P6-1)に記載の遊技機において、
前記第1情報は、前記特定操作対応演出の実行中に、前記特定態様での操作の有無を認識可能な態様で表示される、前記特定操作対応演出の目的となる第1特定操作対応情報であり、
前記第2情報は、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、前記特定態様
での操作がされていると認識可能な態様で表示される、前記特定操作対応演出の目的とな
る第2特定操作対応情報とであることを特徴とする遊技機。

10

【0475】

前記(P6-3)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出の実行中に、特定態様での操作の有無を認識可能な態様で特定操作対応演出の目的となる第1特定操作対応情報が表示されるので、特定操作対応演出の目的を楽しみながら、特定態様での操作を行っているか否かを直感的に認識することができる。また、特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、特定態様での操作がされていると認識可能な態様で特定操作対応演出の目的となる第2特定操作対応情報が表示されるので、特定操作対応演出の目的を楽しみながら、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを直感的に認識させることができる。

20

【0476】

(P7-0) 遊技者による操作を受ける操作手段と、
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、
前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合に、前記特定操作対応演出の実行を継続した状態で、前記
特定操作対応演出とは異なる演出を実行するものであり、
前記異なる演出は、前記特定操作対応演出が含まれていた前記所定の表示演出の終了後も、継続可能である
ことを特徴とする遊技機。

30

【0477】

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

40

【0478】

(P7-1) 前記(P2-0)から(P6-3)または(P7-0)のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記異なる演出を終了する操作が行われた場合に終了される
ことを特徴とする遊技機。

【0479】

前記(P7-1)に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる演出を終了する操作が

50

行われた場合に終了されるので、異なる演出が実行された場合に、異なる演出を終了する操作が必要であることを認識させることができる。なお、異なる演出は、上述の（P 2 - 0 0 0）においては、異なる操作の結果行われる演出である。

【0 4 8 0】

（P 7 - 2） 前記（P 7 - 1）または（P 7 - 0）に記載の遊技機において、前記異なる演出は、前記異なる演出を終了する操作が行われない場合は、前記特定操作対応演出の実行が終了した後も継続可能とされることを特徴とする遊技機。

【0 4 8 1】

前記（P 7 - 2）に記載の遊技機によれば、前記異なる演出は、前記異なる演出を終了する操作が行われない場合は、前記特定操作対応演出の実行が終了した後も継続可能とされるので、特定操作対応演出が終了した後も異なる演出が実行された場合に、異なる演出を終了する操作が必要であることを認識させることができる。

10

【0 4 8 2】

（P 7 - 3） 前記（P 2 - 0）から（P 6 - 3）または（P 7 - 0）のいずれかに記載の遊技機において、前記異なる演出は、前記特定操作対応演出の実行の中、複数回継続して実行可能であることを特徴とする遊技機。

【0 4 8 3】

前記（P 7 - 3）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、特定操作対応演出の実行の中、複数回継続して実行可能であるので、特定操作対応演出中に異なる演出を長く楽しむことができる。

20

【0 4 8 4】

（P 7 - 4） 前記（P 2 - 0）から（P 6 - 3）または（P 7 - 0）に記載の遊技機において、前記異なる演出は、前記特定操作対応演出が含まれていた前記所定の表示演出中に継続されることを特徴とする遊技機。

【0 4 8 5】

前記（P 7 - 4）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出中に継続されるので、特定操作対応演出の終了後に戻った先の所定の表示演出においても異なる演出を長く楽しませることができる。

30

【0 4 8 6】

（P 7 - 5） 前記（P 2 - 0）から（P 6 - 3）に記載の遊技機において、前記異なる演出は、前記特定操作対応演出が含まれていた前記所定の表示演出の終了後も、継続可能であることを特徴とする遊技機。

【0 4 8 7】

前記（P 7 - 5）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も、継続可能であるので、特定操作対応演出中に発生した異なる演出を、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も長く楽しませることができる。

40

【0 4 8 8】

（P 7 - 6） 前記（P 2 - 0）から（P 6 - 3）または（P 7 - 0）のいずれかに記載の遊技機において、前記異なる演出は、前記特定操作対応演出が終了した場合に、終了可能であることを特徴とする遊技機。

【0 4 8 9】

前記（P 7 - 6）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、特定操作対応演出が終了した場合に、終了可能であるので、特定操作対応演出中に限って異なる演出を実行することも

50

できる。

【0490】

(P7-7) 前記(P2-0)から(P6-3)または(P7-0)のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記所定の表示演出が終了した場合に、終了可能であることを特徴とする遊技機。

【0491】

前記(P7-7)に記載の遊技機によれば、異なる演出は、所定の表示演出が終了した場合に、終了可能であるので、所定の表示演出中に限って異なる演出を実行することもできる。

10

【0492】

(P7-8) 前記(P2-0)から(P6-3)または(P7-0)のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、再び前記特定操作対応演出が実行される期間内で前記異なる操作がされた場合に、先に実行された前記異なる演出を引き継いだ状態で、継続可能であることを特徴とする遊技機。

【0493】

前記(P7-8)に記載の遊技機によれば、異なる演出は、再び特定操作対応演出が実行される期間内で異なる操作がされた場合に、先に実行された異なる演出を引き継いだ状態で継続可能であるので、先に実行されていた異なる演出を引き継いで楽しませることができる。

20

【0494】

(P7-9) 前記(P2-0)から(P6-3)または(P7-0)のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、先に実行された前記所定の表示演出の終了後、次に実行される前記所定の表示演出において、継続可能であることを特徴とする遊技機。

【0495】

前記(P7-9)に記載の遊技機によれば、異なる演出は、先に実行された所定の表示演出の終了後、次に実行される所定の表示演出において、継続可能であるので、先の所定の表示演出中に実行されていた異なる演出を、次の所定の表示演出中に引継いで楽しむことができる。

30

【0496】

(P7-10) 前記(P2-0)から(P6-3)または(P7-0)のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、一の前記所定の表示演出において、先に実行された前記特定操作対応演出の終了後、次に実行される前記特定操作対応演出において、継続可能であることを特徴とする遊技機。

【0497】

前記(P7-10)に記載の遊技機によれば、異なる演出は、一の所定の表示演出において、先に実行された特定操作対応演出の終了後、次に実行される特定操作対応演出において、継続可能であるので、一の所定の表示演出において、先の特定操作対応演出中に実行されていた異なる演出を、次の特定操作対応演出中に引継いで楽しむことができる。

40

【0498】

(P7-11) 前記(P2-0)から(P6-3)または(P7-0)のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記異なる操作が実行されるタイミングが前記特定操作対応演出の終盤である場合、前記特定操作対応演出の実行が終了した後も継続可能であることを特徴とする遊技機。

【0499】

50

前記（P 7－1 1）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる操作が実行されるタイミングが特定操作対応演出の終盤である場合、特定操作対応演出の実行が終了した後も継続可能であるので、遅いタイミングで異なる操作がされた場合には、特定操作対応演出後の期間も利用して、異なる演出を楽しませることができる。

【0500】

（P 7－1 2） 前記（P 2－0）から（P 6－3）または（P 7－0）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記異なる操作が実行されるタイミングが前記所定の表示演出の終盤である場合、前記所定の表示演出の実行が終了した後も継続可能であることを特徴とする遊技機。

10

【0501】

前記（P 7－1 2）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる操作が実行されるタイミングが所定の表示演出の終盤である場合、所定の表示演出の実行が終了した後も継続可能であるので、遅いタイミングで異なる操作がされた場合には、所定の表示演出後の期間も利用して、異なる演出を楽しませることができる。

【0502】

（P 8－0） 遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

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

20

前記演出実行手段は、

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

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

前記異なる演出は、前記異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出である

ことを特徴とする遊技機。

【0503】

前記（P 8－0）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。異なる演出は、異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出であるので、異なる操作がされたにも関わらず数値変化を示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

30

【0504】

（P 8－1） 前記（P 2－0）から（P 6－3）または（P 7－0）、（P 8－0）のいずれかに記載の遊技機において、

40

前記異なる演出は、前記異なる操作が行われたことを視覚的に示す特定視覚情報の表示である

ことを特徴とする遊技機。

【0505】

前記（P 8－1）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる操作が行われたことを視覚的に示す特定視覚情報の表示であるので、異なる操作がされたにも関わらず特定操作対応演出が実行されている様子を視覚的に示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを視覚的に認識し易くすることができる。

【0506】

（P 8－2） 前記（P 2－0）から（P 6－3）または（P 7－0）、（P 8－0）の

50

いずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記異なる操作が行われたことを聴覚的に示す特定聴覚情報の出力である
ことを特徴とする遊技機。

【0507】

前記（P8-2）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる操作が行われたことを聴覚的に示す特定聴覚情報の出力であるので、異なる操作がされたにも関わらず特定操作対応演出が実行されている様子を聴覚的に示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを聴覚的に認識し易くすることができる。

【0508】

（P8-3） 前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出であることを特徴とする遊技機。

【0509】

前記（P8-3）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出であるので、異なる操作がされたにも関わらず数値変化を示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。なお、この演出は、異なる操作に基づいて変化するインジケータなど、異なる操作に基づく変化を表す情報を用いた演出であってもよい。

【0510】

（P8-4） 前記（P8-0）または（P8-3）に記載の遊技機において、
一の前記異なる演出が実行された後、別の前記異なる演出が実行される場合に、一の前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、別の前記異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出が行われる
ことを特徴とする遊技機。

【0511】

前記（P8-4）に記載の遊技機によれば、一の異なる演出が実行された後、別の異なる演出が実行される場合に、一の異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、別の異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出が行われるので、異なる操作がされたにも関わらず数値変化を続けて変化させることによって、特定態様とは異なる操作が続けて行われていることを認識し易くすることができる。

【0512】

（P8-5） 前記（P8-0）または（P8-3）に記載の遊技機において、
前記異なる演出が実行された後の前記特定操作対応演出において、前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて前記特定操作対応演出が継続される
ことを特徴とする遊技機。

【0513】

前記（P8-5）に記載の遊技機によれば、異なる演出が実行された後の特定操作対応演出において、異なる操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作対応演出が継続されるので、異なる演出が実行された後の特定対応演出において異なる操作が行われていなくても、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。

【0514】

（P8-6） 前記（P8-0）または（P8-3）に記載の遊技機において、
一の前記所定の表示演出において前記異なる演出が実行された後、別の前記所定の表示演出において前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて前記特定操作対応演出が継続される
ことを特徴とする遊技機。

【0515】

前記（P8-6）に記載の遊技機によれば、一の所定の表示演出において異なる演出が実

10

20

30

40

50

行された後、別の所定の表示演出において前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作対応演出が継続されるので、異なる演出が実行された後の所定の表示演出において異なる操作が行われていなくても、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。

【0516】

(P8-7) 前記(P8-6)に記載の遊技機において、前記別の所定の表示演出において異なる演出が実行される場合、前記一の所定の表示演出において前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、数値の変化が行われることを特徴とする遊技機。

【0517】

前記(P8-7)に記載の遊技機によれば、別の所定の表示演出において異なる演出が実行される場合、一の所定の表示演出において異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、数値の変化が行われるので、別の所定の表示演出において異なる演出を行う場合に、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。

【0518】

(P9-0) 遊技者による操作を受ける操作手段と、遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、前記演出実行手段は、前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合に、前記特定操作対応演出の実行を継続した状態で、前記特定操作対応演出とは異なる演出を実行するものであり、前記異なる演出は、前記異なる演出が実行された一の前記所定の表示演出と、次の前記所定の表示演出とをまたいで実行可能なものであることを特徴とする遊技機。

【0519】

前記(P9-0)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。異なる演出は、異なる演出が実行された一の所定の表示演出と、次の所定の表示演出とをまたいで実行可能なものであるので、所定の所持演出をまたいで特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0520】

(P9-1) 前記(P2-0)から(P6-3)または(P7-0)，(P8-0)のいずれかに記載の遊技機において、前記異なる演出は、前記異なる演出が実行された一の前記所定の表示演出と、次の前記所定の表示演出とをまたいで実行可能なものであることを特徴とする遊技機。

【0521】

前記(P9-1)に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる演出が実行された一の所定の表示演出と、次の所定の表示演出とをまたいで実行可能なものであるので、所定の所持演出をまたいで特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。

【0522】

(P9-2) 前記(P2-0)から(P6-3)または(P7-0)，(P8-0)，

10

20

30

40

50

(P 9-0) のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記異なる演出が実行された前記特定操作対応演出と、次に実行される前記特定操作対応演出とをまたいで実行されることを特徴とする遊技機。

【0523】

前記(P 9-2)に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる演出が実行された特定操作対応演出と、次に実行される特定操作対応演出とをまたいで実行されるので、特定操作対応演出から次の特定操作対応演出にまたがって特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。

【0524】

(P 9-3) 前記(P 2-0) から(P 6-3) または(P 7-0) , (P 8-0) , (P 9-0) のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記異なる演出が実行された一の前記所定の表示演出における前記特定操作対応演出と、次に実行される別の前記所定の表示演出における特定操作対応演出とをまたいで実行されることを特徴とする遊技機。

【0525】

前記(P 9-3)に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる演出が実行された一の所定の表示演出における特定操作対応演出と、次に実行される別の所定の表示演出における特定操作対応演出とをまたいで実行されるので、特定操作対応演出から次の所定の表示演出における特定操作対応演出をまたいで特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。

【0526】

(P 10-0) 遊技者による操作を受ける操作手段と、
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、
前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合に、前記特定操作対応演出の実行を継続した状態で、前記特定操作対応演出とは異なる演出を実行するものであり、
前記異なる演出は、前記特定態様での操作を実行中に、前記異なる操作が行われた場合に、実行中の前記特定操作対応演出よりも遊技者が認識し易い態様で、前記異なる操作が行われたことを報知するものであることを特徴とする遊技機。

【0527】

前記(P 10-0)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。異なる演出は、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が行われた場合に、実行中の特定操作対応演出よりも遊技者が認識し易い態様で、異なる操作が行われたことを報知するので、異なる操作が行われたことをはっきりと認識させることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0528】

(P 10-1) 前記(P 2-0) から(P 6-3) または(P 7-0) , (P 8-0) , (P 9-0) , (P 10-0) のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記特定態様での操作を実行中に、前記異なる操作が行われた場合に

、前記特定操作対応演出の実行中に出力される音量よりも大きな音量で、前記異なる操作が行われたことを報知することを特徴とする遊技機。

【0529】

前記（P10-1）に記載の遊技機において、前記異なる演出は、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が行われた場合に、特定操作対応演出の実行中に出力される音量よりも大きな音量で、異なる操作が行われたことを報知するので、異なる操作が行われたことを聴覚的にはっきりと認識させることができる。

【0530】

（P10-2） 前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0），（P8-0），（P9-0），（P10-0）のいずれかに記載の遊技機において、前記異なる演出は、前記特定態様での操作を実行中に、前記異なる操作が行われた場合に、前記特定操作対応演出の実行中の画像が表示される表示領域よりも手前側の表示領域にて、前記異なる操作が行われたことを報知することを特徴とする遊技機。

10

【0531】

前記（P10-2）に記載の遊技機において、異なる演出は、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が行われた場合に、特定操作対応演出の実行中の画像が表示される表示領域よりも手前側の表示領域にて、異なる操作が行われたことを報知するので、異なる操作が行われたことを視覚的にはっきりと認識させることができる。

20

【0532】

（P10-3） 前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0），（P8-0），（P9-0），（P10-0）のいずれかに記載の遊技機において、前記異なる演出は、前記特定態様での操作を実行中に、前記異なる操作が一の前記所定の表示演出を越えて行われた場合に、一の前記所定の表示演出と次の前記所定の表示演出とをまたいで、前記異なる操作が行われたことを報知することを特徴とする遊技機。

【0533】

前記（P10-3）に記載の遊技機において、異なる演出は、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が一の所定の表示演出を越えて行われた場合に、一の所定の表示演出と次の所定の表示演出とをまたいで、異なる操作が行われたことを報知するので、一の所定の表示演出を越えて異なる操作が行われた場合でもはっきりと認識させることができる。

30

【0534】

（P10-4） 前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0），（P8-0），（P9-0），（P10-0）のいずれかに記載の遊技機において、前記異なる演出は、前記特定態様での操作が継続したことで成立する所定条件が成立した場合に、前記異なる操作が行われたことを報知することを特徴とする遊技機。

【0535】

前記（P10-4）に記載の遊技機において、異なる演出は、特定態様での操作が継続したことで成立する所定条件が成立した場合に、異なる操作が行われたことを報知するので、特定態様での操作が継続して行われた場合に、これと異なる操作が行われたことをはっきりと認識させることができる。

40

【0536】

<第17課題>

従来、この種の遊技機として、例えば、操作有効期間に操作ボタンを押す操作や操作レバーを引く操作などが行われた場合に、操作に応じて数値情報を変化させる数値変化演出を、所定の表示演出中に実行する遊技機がある（例えば、特開2015-116229号公報（第99-100頁、図83））。

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

50

すなわち、この種の遊技機では、数値変化演出をともなう表示演出の面白味をこれ以上向上することができない、という問題がある。

下記（Ｑ０）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｑ０）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【０５３７】

（Ｑ０） 遊技者による操作を受ける操作手段と、
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出
実行手段と、を備えた遊技機であって、

10

前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作に基づいて、前記所
定の表示演出中に数値情報を表示させる数値情報表示演出を実行する数値情報表示演出実
行手段を備え、
前記数値情報表示演出実行手段は、前記数値情報表示演出にて所定の数値情報が表示され
る場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報に変化する特定変化演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。

【０５３８】

前記（Ｑ０）に記載の遊技機によれば、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上
させることができる。

20

【０５３９】

（Ｑ１） 前記（Ｑ０）に記載の遊技機において、
前記数値情報表示演出実行手段は、前記数値情報表示演出の結果として表示される数値情
報が前記特定情報を示唆する特定示唆情報とならないようにする前記特定変化演出を実行
することを特徴とする遊技機。

【０５４０】

前記（Ｑ１）に記載の遊技機によれば、表示演出の結果への誤解が低減され、表示演出
に対する信頼性を向上させることができるため、数値変化演出をともなう表示演出の面白
味を向上させることができる。

30

【０５４１】

（Ｑ２） 前記（Ｑ１）に記載の遊技機において、
前記特定変化演出は、前記操作手段の操作に基づいて前記数値情報を増加または減少した
結果、前記数値情報表示演出の結果として表示される前記数値情報が前記特定示唆情報と
なる場合に、前記特定示唆情報を、前記特定情報を示唆しない非特定情報に変化させるも
のであることを特徴とする遊技機。

【０５４２】

前記（Ｑ２）に記載の遊技機によれば、表示演出に対する信頼性を向上させることができ
る。

【０５４３】

40

（Ｑ３） 前記（Ｑ１）に記載の遊技機において、
前記特定変化演出は、前記操作手段の操作に基づいて前記数値情報を増加または減少した
結果、前記数値情報表示演出の結果として表示される前記数値情報が前記特定示唆情報と
なる場合に、前記特定示唆情報に、前記特定情報を示唆しない非特定情報を付加させるも
のであることを特徴とする遊技機。

【０５４４】

前記（Ｑ３）に記載の遊技機によれば、表示演出に対する信頼性を向上させることができ
る。

【０５４５】

（Ｑ４） 前記（Ｑ１）から（Ｑ３）のいずれかに記載の遊技機において、

50

前記数値情報表示演出は、前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記所定の表示演出中に表示される数値情報を、前記操作手段の操作に基づいて増加または減少させる数値変化演出であることを特徴とする遊技機。

【0546】

前記（Q4）に記載の遊技機によれば、数値変化演出を伴う表示演出に対する信頼性を向上させることができる。

【0547】

（Q5） 前記（Q4）に記載の遊技機において、
前記数値変化演出は、前記操作手段の操作回数に応じて数値を増加または減少させるものであることを特徴とする遊技機。

【0548】

前記（Q5）に記載の遊技機によれば、操作手段の操作回数に応じて数値情報を変化させる数値変化演出を伴う表示演出に対する信頼性を向上させることができる。

【0549】

<第18課題>

従来、この種の遊技機として、例えば、所定情報を変化させる演出を表示演出中に実行する遊技機がある（例えば、特開2015-116229号公報（第99-100頁、図83））。

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

すなわち、この種の遊技機では、所定情報の変化が正しく表示されず、所定情報の変化を含む表示演出に対する信頼性を向上させることができない場合がある、という問題である。

下記（R0）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、所定情報の変化を含む表示演出に対する信頼性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（R0）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0550】

（R0） 遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

表示手段に所定情報を含む表示演出を表示させるための表示コマンドを出力する表示制御手段と、

前記主制御手段による判定の結果に基づき、または、前記操作手段の操作に基づき、前記表示制御手段に前記所定情報のある情報から別の情報に変化する表示を指示する指示コマンドを出力するサブ制御手段と、を備えた遊技機であって、

前記指示コマンドによって指示された前記別の情報と、前記表示コマンドによって表示された前記所定情報とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定するエラー判定手段と、

前記エラーが発生している場合に、前記エラーに対応する所定のエラー対応処理を行うエラー対応手段と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【0551】

前記（R0）に記載の遊技機によれば、主制御手段による判定の結果または操作手段の操作に基づき所定情報のある情報から別の情報に変化するよう指示されたときに、その指示された別の情報と、表示制御手段によって表示された所定情報とが一致しない場合に、そのエラーに対応するエラー対応処理が行われるため、そのエラーによって遊技者の気持ちが減衰することを低減でき、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

【0552】

（R1） 前記（R0）に記載の遊技機において、

前記エラーの発生を報知するエラー報知手段を備えることを特徴とする遊技機。

【0553】

前記（R1）に記載の遊技機によれば、そのエラーの発生が報知されるため、所定情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

【0554】

（R2） 前記（R1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記所定情報の変化を実行した場合に、前記所定情報の変化を実行したことを示す完了コマンドを前記サブ制御手段に出力する手段を備え、

前記サブ制御手段は、前記指示コマンドによって指示された前記別の情報と前記完了コマンドが示す前記所定情報とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定する前記エラー判定手段を備える

10

ことを特徴とする遊技機。

【0555】

前記（R2）に記載の遊技機によれば、サブ制御手段が別の情報の変化を指示しているにも関わらず、表示制御手段にて所定情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、所定情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

【0556】

（R3） 前記（R1）または（R2）に記載の遊技機において、

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

20

【0557】

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

【0558】

（R4） 前記（R3）に記載の遊技機において、

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

30

【0559】

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

【0560】

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

【0561】

（R5） 前記（R1）または（R2）に記載の遊技機において、

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

40

【0562】

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

【0563】

（R6） 前記（R5）に記載の遊技機において、

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

50

徴とする遊技機。

【０５６４】

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

【０５６５】

（Ｒ７） 前記（Ｒ１）ないし（Ｒ６）のいずれかに記載の遊技機において、前記エラー報知手段は、前記エラーを表示情報エラー画像として表示演出中に表示することを特徴とする遊技機。

10

【０５６６】

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

【実施例１】

【０５６７】

実施例１のパチンコ機を、図面に基づいて詳細に説明する。図１は、本発明の実施例１のパチンコ機１０の正面図である。図２は、パチンコ機１０の前方斜視図である。図３は、パチンコ機１０の背面図である。図４は、パチンコ機１０の右側面図であって、電飾カバーが取り付けられた状態を図１のＡＡ断面で示す図である。図５は、パチンコ機１０の左側面図であって、電飾カバーが取り付けられた状態を図１のＢＢ断面で示す図である。図６は、パチンコ機１０の平面図である。図７は、遊技盤３０の正面図である。図８は、パチンコ機１０の電氣的構成を示すブロック図である。図９は、（ａ）は第３図柄表示装置４２の表示内容を示し、（ｂ）は保留表示を示す説明図である。

20

【０５６８】

なお、以下の実施例において特に断りのない限り、上下左右及び前後（あるいは奥、手前）の方向は、遊技盤を正面から見た状態、すなわち遊技盤の正面視を基準にして説明する。

【０５６９】

図１，図２に示すように、パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０の外殻を形成し遊技場（ホール）の遊技島に固定される外枠１１と、この外枠１１の一側部（例えば正面視における左側部）を開閉軸Ｊ１として外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２と、この内枠１２の一側部（例えば正面視における左側部）を開閉軸Ｊ２として内枠１２に対して開閉自在に取り付けられる前面枠セット１４とを備えている。

30

【０５７０】

外枠１１は、木製の板材により全体として正面視で矩形状に構成され、小ネジ等の離脱可能な締結具により各板材が組み付けられている。本実施の形態では、例えば、外枠１１の上下方向の外寸は８０９ｍｍ（内寸７７１ｍｍ）、左右方向の外寸は５１８ｍｍ（内寸４８０ｍｍ）としている。なお、外枠１１は、樹脂やアルミニウム等の軽金属などにより構成されていてもよい。

【０５７１】

内枠１２は、大別すると、その外形を形成する主要部材としての樹脂ベース１２ａ（図２参照）と、この樹脂ベース１２ａに取り付けられる遊技盤３０（図７参照）とを備えている。また、内枠１２は、図１，図２に示すように、樹脂ベース１２ａの前面側で片開き自在な前面枠セット１４を備えている。

40

【０５７２】

具体的には、樹脂ベース１２ａは、正面視で、その外形が略矩形状で、かつ、その略中央箇所を開口中心とする開口部（後述する遊技領域３０ａ（図７参照）と同等の大きさの開口）が形成された板状部材としている。

【０５７３】

前面枠セット１４は、正面視左側で上下方向の開閉軸Ｊ２を軸心にして当該内枠１２に対

50

して開閉可能に取り付けられている。詳細には、前面枠セット 14 は、正面視で左側を開閉基端側とし右側を開閉先端側として前方へ回動可能とされている。

【0574】

遊技盤 30（図 7 参照）は、その遊技領域 30a を樹脂ベース 12a の開口部に位置させるようにして当該樹脂ベース 12a の背面側より着脱自在に取り付けられる。

【0575】

ここで、もう少し詳細に前面枠セット 14 について説明する。

【0576】

前面枠セット 14 は、図 1 に示すように、内枠 12 に対して開閉可能に取り付けられており、内枠 12 と同様、パチンコ機 10 の正面からみて左側に上下に延びる開閉軸 J2 を軸心にして前方側に開放可能とされている。

【0577】

前面枠セット 14 は、図 1 に示すように、それを正面視すると、最下部に位置する下皿部 13 と、この下皿部 13 の上側に位置する上皿部 21 と、この上皿部 21 の上側に位置するガラス枠部 23 とに大別される。

【0578】

これらの下皿部 13、上皿部 21、ガラス枠部 23 を、前面枠セット 14 の樹脂成形部品であるベース板体 14a の前面側各箇所にそれぞれ取り付けることで、前面枠セット 14 が構成されている。

【0579】

下皿部 13 は、図 1 に示すように、下皿 15 を形成する部品とその部品を囲う部品等とが一体化された部品であり、前面枠セット 14 の最下部箇所に位置するように、ネジ等の締結具によりベース板体 14a の正面視で最下部箇所に固定されている。この下皿部 13 は、その前面側に、下皿 15 と球抜きレバー 17 とを備えている。

【0580】

球受皿としての下皿 15 は、図 1、図 2 に示すように、前面枠セット 14 の横幅を略三分した場合の左端から「2/3」にわたる箇所まで設けられており、排出口 16 より排出された遊技球が下皿 15 内に貯留可能である。球抜きレバー 17 は、下皿 15 内の遊技球を抜く（排出する）ためのものであり、この球抜きレバー 17 を図 1 で左側に移動させることにより、下皿 15 の底面の所定箇所（例えば略中央箇所）が開口され、下皿 15 内に貯留された遊技球を下皿 15 の底面の開口部分を通して下方向外部に抜くことができる。

【0581】

遊技球発射ハンドル 18 は、下皿 15 よりも右方で手前側に突出して配設されている。遊技者による遊技球発射ハンドル 18 の操作に応じて、発射装置 229（図 3、図 8 参照）によって遊技球が遊技盤 30（図 7 参照）の方へ打ち込まれる。遊技球発射ハンドル 18 は、遊技者による操作が可能となっているため、別の実施形態における別操作として採用してもよい。

【0582】

音出力部 24 は、図 1 に示すように、前面枠セット 14 の正面視で上部の左右 2 箇所に設けられ、その前面枠セット 14 の内部あるいは背面箇所に設けられたスピーカからの音を出力するための複数の出力口で形成されている。この出力口は、図 1 では一部のみ図示し、全体図示を省略している。

【0583】

上皿部 21 は、図 1 に示すように、上皿 19 を形成する部品とその部品を囲う部品等とが一体化された部品であり、前面枠セット 14 の下部箇所（前述の下皿 15 の上方位位置）に位置するように、ネジ等の締結具によりベース板体 14a の正面視で下部箇所に固定されており、遊技球の受皿としての上皿 19 を備えている。ここで、上皿 19 は、遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら発射装置 229 の方へ導出するための球受皿である。

【0584】

また、上皿部 21 は、図 1 に示すように、その上面箇所に、遊技者によって操作される各

10

20

30

40

50

種の操作ボタンを備えている。これらの操作ボタンとしては、上皿部 21 の上面箇所における上皿 19 の球貯留空間に近い箇所に複数の押しボタンからなる枠ボタン 80 が設けられている。枠ボタン 80 は、決定ボタン 81 と、決定ボタン 81 の左右両側に配される左選択ボタン 82、右選択ボタン 83 を備えている。押しボタン式以外にも、例えば、レバー式、タッチセンサー式などであってもよい。後述する実施形態における別操作として、左選択ボタン 82、右選択ボタン 83 の操作を採用してもよい。

【0585】

ガラス枠部 23 は、図 1 に示すように、上皿部 21 の上側に形成された窓部 101 と、この窓部 101 の周囲に設けられた各種の電飾部とを備えている。

【0586】

つまり、前面枠セット 14 には、図 1 に示すように、上皿部 21 の上側に位置するガラス枠部 23 の中央箇所に、遊技盤 30 の遊技領域 30a（図 7 参照）のほとんどを外部から視認することができるよう略縦長楕円形状の窓部 101 が形成されている。詳しくは、窓部 101 は、略縦長楕円形状で中央が空洞（開口部 101a）となっており、その開口部 101a を略縦長楕円形状等のガラス板 137 で覆うように、図示省略のガラスユニットが前面枠セット 14 の背面側に取り付けられたものである。ガラスユニット 140 は、二枚のガラス板 137 を前後方向に近設させて並べた二重ガラス構造としている。なお、窓部 101 の略中央部が直線状になるようにし、ガラス板 137 もその形状に合わせるようにしてもよい。また、ガラス板 137 は、ガラスに限定されず、所定の強度がある透明板であればその材質などは問わない。

【0587】

さらに、ガラス枠部 23 は、図 1 に示すように、窓部 101 の周囲に各種の電飾部 300（第 1 電飾部 301、第 2 電飾部 302 及び第 3 電飾部 303）を備えている。つまり、前面枠セット 14 は、図 1 に示すように、その正面視した状態で窓部 101 の周囲で左箇所に、LED 等を内蔵した第 1 電飾部 301（左側電飾部）を、窓部 101 の周囲で右箇所に、LED 等を内蔵した第 2 電飾部 302（右側電飾部）を、窓部 101 の周囲で上箇所に、LED 等を内蔵した第 3 電飾部 303（上側電飾部）を備えている。これらの電飾部は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯、点滅のように発光態様を変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすものである。

【0588】

本パチンコ機 10 では、第 1 電飾部 301、第 2 電飾部 302 及び第 3 電飾部 303 は、大当たりランプとして機能し、大当たり時に点灯や点滅を行うことにより、大当たり中であることを報知する。その他、本パチンコ機 10 の第 1 電飾部 301 及び第 2 電飾部 302 には、賞球払出し中に点灯する賞球ランプ 105 と、所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ 106 とが備えられている。

【0589】

また、窓部 101 の周縁で右斜め下箇所には、内枠 12 表面や遊技盤 30 表面等の一部を視認できるよう透明樹脂からなる小窓 107 が設けられている。この小窓 107 の所定箇所を平面状としているので、遊技盤 30 の右下隅部に貼り付けられた証紙などを、小窓 107 の当該平面状箇所から機械で好適に読み取ることができる。

【0590】

また、窓部 101 の右下方には貸球操作部 120 が配設されており、貸球操作部 120 には球貸しボタン 121 と返却ボタン 122 とが設けられている。パチンコ機 10 の側方に配置された図示しないカードユニット（球貸しユニット）に紙幣やカード（例えばプリペイドカード）等を投入した状態で貸球操作部 120 が操作されると、その操作に応じて遊技球の貸出が行われる。球貸しボタン 121 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 19 に供給される。返却ボタン 122 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、貸球操作部 120 にさらに度数表示部（図示省略）を設けるようにしてもよい。この度数表示部（図示省略）は、カード等の残

10

20

30

40

50

額情報を表示するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 120 が不要となる。故に、貸球操作部 120 の設置部分に、飾りシール等が付されるようになっている。これにより、カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との貸球操作部の共通化が図れる。

【0591】

次に、図 7 を用いて遊技盤 30 の構成を説明する。遊技盤 30 は、図 7 に示すように、正面視で四角形状の木製（例えば、合板）でその左側の両角部が取れたような形状の遊技板 30b を備えており、その周縁部（後述するレール 51, 52 の外側部分）が内枠 12 の樹脂ベース 12a の裏側に当接した状態で取り付けられている。この遊技盤 30 の前面側の略中央部分たる遊技領域 30a は、前面枠セット 14 のベース板体（図示省略）の略楕円形状の図 1 に示した窓部 101 のガラス板 137 を通じて、当該前面枠セット 14 の前方外側から視認可能である。

10

【0592】

また、遊技盤 30 は、一般入賞口 31、可変入賞装置 32、特図 1 用始動入賞装置 33a、特図 2 用始動入賞装置 33b、普通図柄用始動口 34 及び可変表示装置ユニット 35 を備えている。これらは、遊技盤 30 における、ルータ加工によって形成された各貫通穴にそれぞれに配設され、遊技盤 30 前面側から木ネジ等により取り付けられている。

【0593】

特図 1 用始動入賞装置 33a は、遊技球が入球する入球口を開閉する電動役物を有しないいわゆるヘソタイプの始動口（スタートチャッカー）である。特図 2 用始動入賞装置 33b は、遊技球が入球する入球口を開閉する電動役物を有するいわゆる電チュータイプの始動口（スタートチャッカー）である。普通図柄用始動口 34 は、遊技球がゲート（スルーゲート）を通過することを起因として、特図 2 用始動入賞装置 33b の電動役物を所定回数開放させる始動口（スルーチャッカー）である。可変入賞装置 32 は、特図 1 始動入賞装置 33a および特図 2 始動入賞装置 33b の抽選結果に基づいて大入賞口を開閉する電動役物（扉部材）を有する入賞装置である。電動役物の開閉は、図示の回転するタイプに限らず、前後または左右に直線的に進退するタイプであってもよい。

20

【0594】

特図 1 用始動入賞装置 33a は、可変表示装置ユニット 35 の左側に設けられた左側遊技領域 30al を流下した遊技球のうち、ステージ部 47B を回転して真上から落下した遊技球を入球可能な始動口である。特図 1 用始動入賞装置 33a の上方には、左側遊技領域 30al を流下した遊技球を水平方向に揺動（往復）させるステージ部 47B が設けられている。ステージ部 47B のうち特図 1 用始動入賞装置 33a の真上箇所から落下した遊技球などが特図 1 用始動入賞装置 33a に入球する。

30

【0595】

特図 2 用始動入賞装置 33b は、可変表示装置ユニット 35 の右側に設けられた右側遊技領域 30ar において遊技球が入球可能な位置に設けられた始動口である。特図 2 用始動入賞装置 33b の上方には、普通図柄用始動口（スルーゲート）34 が設けられている。普通図柄用始動口 34 への通過検出に基づく普通図柄の抽選の結果が当たりである場合に、特図 2 用始動入賞装置 33b の電動役物が開放されて、遊技球が入球可能となっている。

40

【0596】

なお、右側遊技領域 30ar は、右側遊技領域 30ar に発射された遊技球のうち一部の遊技球を普通図柄用始動口 34 に通過させるように構成してもよいし、右側遊技領域 30ar に発射された遊技球を全部普通図柄用始動口 34 に通過させるように構成してもよい。

【0597】

可変入賞装置 32 は、特図 2 用始動入賞装置 33b の左斜め下側に設けられ、右側遊技領域 30ar を流下する遊技球のみが入球可能となっている。すなわち、右打ち操作により

50

発射された遊技球は、可変入賞装置 3 2 が開状態となっていれば、可変入賞装置 3 2 に入球可能となっている。

【0598】

一般入賞口 3 1，可変入賞装置 3 2，特図 1 用始動入賞装置 3 3 a，特図 2 用始動入賞装置 3 3 b，普通図柄用始動口 3 4 には、それぞれ遊技球の入球または通過を検出する図示省略の検出スイッチが設けられ、この特図 1 用始動入賞装置 3 3 a，特図 2 用始動入賞装置 3 3 b，普通図柄用始動口 3 4 への入球は、それぞれの検出スイッチにより個別に検出される。

【0599】

また、一般入賞口 3 1，特図 1 用始動入賞装置 3 3 a，特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球が検出スイッチ（図示省略の入賞口スイッチ）で検出され、可変入賞装置 3 2 への入球が検出スイッチ（図示省略のカウントスイッチ）でそれぞれに検出され、この検出スイッチの出力に基づいて、上皿 1 9（または下皿 1 5）へ所定数の賞球が払い出される。

【0600】

例えば、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a，特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球の場合には、3 個の賞球払い出しがされる。また、一般入賞口 3 1 及び可変入賞装置 3 2 への入球の場合には、10 個の賞球払い出しがされる。なお、これらの賞球の個数は任意であり、種々の個数としてもよい。

【0601】

なお、普通図柄用始動口 3 4 を遊技球が通過し、当該通過が検出スイッチ（図示省略の通過検出スイッチ）で検出されるが、当該普通図柄用始動口 3 4 へ入球しても、遊技球の払い出しは実行されない。

【0602】

その他に、図 7 に示すように、遊技盤 3 0 にはアウト口 3 6 が設けられており、各種入賞装置等に入球しなかった遊技球はこのアウト口 3 6 を通って図示しない球排出路の方へと案内される。遊技盤 3 0 には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘 3 9 が植設されている。この他にも風車等の各種部材（役物）が配設されてもよい。

【0603】

可変表示装置ユニット 3 5 は、図 7 に示すように、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a，特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞をトリガとして、識別情報としての第 1 図柄（例えば特別図柄）を変動表示する第 1 図柄表示装置 4 0 と、普通図柄用始動口 3 4 の通過をトリガとして、第 2 図柄（例えば普通図柄）を変動表示する第 2 図柄表示装置 4 1 と、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a，特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞をトリガとして、第 3 図柄（例えば装飾図柄）を変動表示する第 3 図柄表示装置 4 2 とを備えている。第 3 図柄表示装置 4 2 は、例えば、表示演出専用の表示装置や、ガラス板 1 3 7 の代わり又はガラス板 1 3 7 とともに設けられる画像を表示可能なアクリルパネルなどの光透過性樹脂板であってもよい。

【0604】

第 1 図柄表示装置 4 0 は、図 7 に示すように、例えば、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器（例えば、小数点付き 7 セグメント LED 表示器）である第 1 セグメント表示部 4 0 a を備えている。この第 1 セグメント表示部 4 0 a は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a，特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づいて変動発光等する。さらに、第 1 図柄表示装置 4 0 は、図 7 に示すように、第 1 セグメント表示部 4 0 a における変動表示の保留数を示す保留ランプ 4 0 c を備えている。保留ランプ 4 0 c は、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a にも表示する構成とされている。

【0605】

具体的には、図 9（a）に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 には、4 個の保留ランプ 4 0 c に対応する第 1～第 4 保留表示 H 1～H 4 と現在実行中の変動パターンに対応する当該保留表示 T H とが設けられている。図 9（a）では、保留数が 4 である場合において当該保留表示 T H に対応する図柄変動表示の開始時、保留数が 4 である場合において当該保

10

20

30

40

50

留表示 T H に対応する図柄変動表示の外れ確定時、または、保留数が 4 である場合において当該保留表示 T H に対応する図柄変動表示における主装飾図柄 S Z 及び副装飾図柄 F Z からなる装飾図柄（第 3 図柄）の変動表示時を示している。第 1 ～ 第 4 保留表示 H 1 ～ H 4 及び当該保留表示 T H は、大当たりとなる可能性の高さに応じた色で表示される。

【0606】

すなわち、図 9（b）に示すように、大当たりとなる可能性が低い方から順に示すと、白色、青色、赤色、虹色の順に大当たりとなる可能性が高くなる。白色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性を示唆していない状態か、大当たり組合せとなる可能性が低いことを示唆している。青色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たりとなる可能性が白色の保留に対応する変動パターンに比べて高いが、赤色の保留に対応する変動パターンに比べて大当たりとなる可能性が比較的低いことを示唆している。赤色は、その保留に対応する変動パターンが、青色の保留に対応する変動パターンに比べて高いことを示唆している。虹色の保留は、大当たりとなる可能性が最も高く、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなることが確定されていることを示唆している。なお、図 9（a）は、第 1 ～ 第 4 保留表示 H 1 ～ H 4 及び当該保留表示 T H が白色であることを示している。

10

【0607】

第 1 セグメント表示部 40 a は、特図 1 用始動入賞装置 33 a，特図 2 用始動入賞装置 33 b への入球に基づいて、各セグメント発光部をランダムあるいは順番に発光変更することで、第 1 図柄の変動表示状態（本実施例では各セグメント発光部の発光変動態様）を発生させ、その発光変動の停止時に、その発光表示態様により、大当たりであるか外れであるかを表示する。なお、大当たりであるか外れであるかだけでなく、大当たりである場合はその大当たりの種類を表示してもよい。例えば、第 1 記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると第 1 大当たりを意味し、第 2 記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると第 2 大当たりを意味し、第 3 記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると第 3 大当たりを意味し、第 4 記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると外れを意味する。なお、第 1 セグメント表示部 40 a による発光表示は、一般の遊技者が見ても何を意味するのか知らないため、遊技者がそれを見ただけでは、大当たりであるか外れであるか、どの種類の大当たりであるか分からない（あるいは分かり難い）表示としている。

20

【0608】

また、本実施例では、特定種別の大当たりに基づく大当たりラウンド終了後は、遊技球が特図 2 用始動入賞装置 33 b に入賞し易いようにサポートするサポート状態となる。遊技者は、サポート状態中は、特図 2 用始動入賞装置 33 b に遊技球を入賞させるために右打ちを行う。右打ちされた遊技球が普通図柄用始動口 34 を通過した場合、極めて短い時間内に第 2 図柄による当否抽選から結果表示までが行われる。第 2 図柄による抽選の結果が当たりである場合、特図 2 用始動入賞装置 33 b の電動役物が所定時間、開放される。そのため、時短状態または確変状態中、普通図柄用始動口 34 を通過した遊技球が特図 2 用始動入賞装置 33 b に入球し易くなっている。

30

【0609】

なお、この第 1 図柄表示装置 40 として、少なくとも 2 色以上の発光が可能なタイプの単一又は複数個の LED を採用してもよい。具体的には、第 1 図柄表示装置 40 として、例えば赤色と青色に発光可能な 2 個の LED を採用した場合を例に挙げると、各 LED の発光色を交互に変更させることで、第 1 図柄（各 LED の発光色態様）の変動表示状態を発生させ、例えば、両方の LED が赤色発光状態で停止すると第 1 大当たりを示し、一方の LED が赤色発光状態で停止しかつ他方の LED が消灯すると第 2 大当たりを示し、両方の LED が青色発光状態で停止すると第 3 大当たりを示し、両方の LED が互いに異なる色の発光状態で停止すると外れを示す。また、第 1 図柄表示装置 40 を構成する第 1 セグメント表示部 40 a 及び保留ランプ 40 c のうち少なくとも一つを、液晶表示装置、有機 EL 表示装置、CRT またはドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成してもよいし、特に第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42 a に表示する構成とし

40

50

てもよい。また、第1図柄表示装置40にて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成または複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【0610】

第2図柄表示装置41は、第2図柄用としての例えば「○」表示部41aと、第2図柄用としての例えば「×」が描かれた表示部41bと、保留ランプ41cとを有し、遊技球が第3の始動口34を通過する毎に例えば表示部41a, 41bによる表示図柄（普通図柄）が変動し、その変動表示が所定図柄で停止した場合に下部側の特図2用始動入賞装置33bが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。遊技球が第3の始動口34を通過した回数は最大4回まで保留され、その保留回数が保留ランプ41cにて点灯表示される。なお、表示部41a, 41bは、その内部にLED（発光ダイオード）を有しており、このLEDの発光（あるいはランプの点灯）を切り換えることにより変動表示される構成としている。また、第2図柄表示装置41及び保留ランプ41cのうち少なくとも一つを、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRTまたはドットマトリクス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成してもよいし、特に第3図柄表示装置42の表示画面42aに表示する構成としてもよい。

10

【0611】

第3図柄表示装置42では特図1用始動入賞装置33a, 特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づき第1図柄表示装置40にて第1図柄の変動表示と所定の表示（停止表示）が行われる場合にそれに合わせて第3図柄の変動表示と所定の表示（停止表示）が行われる。なお、第3図柄表示装置42では、特図1用始動入賞装置33a, 特図2用始動入賞装置33bへの入賞をトリガとした表示演出だけでなく、大当たり当選となった後に移行する特定遊技状態中の表示演出などが行われる。

20

【0612】

第3図柄表示装置42は、例えば液晶表示装置で構成されており、後述する表示制御装置45により表示内容が制御される。第3図柄表示装置42には、例えば図9に示すように、左、中及び右の3つの装飾図柄列L, M, Rが表示される。各装飾図柄列L, M, Rは複数の装飾図柄によって構成されており、これら装飾図柄が装飾図柄列L, M, R毎にスクロールされるようにして第3図柄表示装置42に可変表示される。なお本実施の形態では、第3図柄表示装置42（液晶表示装置）は、例えば、11インチサイズの大型の液晶ディスプレイを備える。可変表示装置ユニット35には、正面視した状態で第3図柄表示装置42の表示画面42aをほぼ囲むようにしてこの第3図柄表示装置42の前方側にセンターフレーム47Aが配設されている。本実施形態では第3図柄表示装置42として液晶表示装置を採用するが他の種類の画像表示装置（例えば、PDP：プラズマ・ディスプレイ・パネルや、EL：エレクトロ・ルミネッセンス・ディスプレイや、有機ELなど）を採用してもよい。

30

【0613】

図7に示す可変入賞装置32は、通常は遊技球が入賞できない閉状態（あるいは、入賞し難い閉状態としてもよい）になっており、大当たりの際に遊技球が入賞しやすい開状態と通常の開状態とに繰り返し作動されるものである。可変入賞装置32が開状態となつてから閉状態となる期間をラウンドと呼ぶ。大当たり状態では、このラウンド遊技が所定回数繰り返し行う。

40

【0614】

このように、大当たりラウンド遊技は、可変入賞装置32が開状態と通常の開状態とに繰り返し作動され、可変入賞装置32に多数の遊技球が入球（入賞）し、その入賞に対して大量の遊技球が賞球払い出しされることから、遊技者にとって有利な遊技状態となっている。ただし、大当たりラウンド遊技は、可変入賞装置32が開状態となる期間が極めて短く、開状態であっても遊技球が入賞し難い場合もあるが、そのような大当たりラウンド遊技は終了後にサポート状態に移行されるため、遊技者の持ち玉が減りにくくなっており、遊技者にとって有利な遊技状態となっている。

50

つまり、本実施例のパチンコ機 10 は、遊技球の投入数（発射装置 229 による遊技球の遊技領域 30a への発射数）の方が、遊技球の賞球払出数（一般入賞口 31、可変入賞装置 32、特図 1 用始動入賞装置 33a、特図 2 用始動入賞装置 33b などへの遊技球の入球に基づく賞球払出数）よりも多い通常遊技状態（遊技球消費状態）と、遊技球の賞球払出数の方が遊技球の投入数よりも多いか、同数か、もしくは、通常遊技状態に比べてその差が少ない有利遊技状態（例えば、大当たりラウンド遊技状態およびその後に発生するサポート状態）とに状態変移可能なものである。

【0615】

より詳しくは、特図 1 用始動入賞装置 33a または特図 2 用始動入賞装置 33b に対し遊技球が入賞すると、第 1 図柄表示装置 40 の第 1 セグメント表示部 40a の変動表示に合わせて、第 3 図柄表示装置 42 の第 3 図柄が変動表示させる。なお、特図 2 用始動入賞装置 33b への入賞に基づく変動表示は、特図 1 用始動入賞装置 33a への入賞に基づく変動表示よりも優先的に変動されるが、特図 1 用始動入賞装置 33a、特図 2 用始動入賞装置 33b への入賞順に変動することも可能である。それぞれの変動停止後の第 1 セグメント表示部 40a 及び第 3 図柄表示装置 42 の表示が予め設定した大当たりを示す記号及び組み合わせとなることが確定した場合に、大当たりラウンド遊技状態が発生可能な状態となる。

10

【0616】

そして、可変入賞装置 32 は、その大入賞口 32a が所定の開放状態となるよう構成されている。具体的には、当該開放状態についての所定時間の経過又は所定個数の入賞を 1 ラウンドとして、可変入賞装置 32 の大入賞口 32a が所定回数（例えば 2, 8, 16 ラウンド数）繰り返し開放される。また、遊技球が特図 1 用始動入賞装置 33a 及び特図 2 用始動入賞装置 33b を通過した回数は最大 4 回まで保留され、その保留回数が保留ランプ 40c1, 40c2, 40c3, 40c4（総称する場合は保留ランプ 40c と呼ぶ）にて表示される。保留ランプ 40c は、40c1, 40c2, 40c3, 40c4 の順に順番に点灯される。なお、保留ランプ 40c は、第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42a の一部で保留表示等される構成等であっても良い。

20

【0617】

また、遊技盤 30 には、図 7 に示すように、発射装置 229（図 3 参照）から発射された遊技球を遊技盤 30 上部へ案内するための 2 本のレール 51, 52 が取り付けられており、遊技球発射ハンドル 18 の回動操作に伴い発射された遊技球は 2 本のレール 51, 52 の後述する球案内通路 49 を通じて所定の遊技領域 30a に案内される。2 本のレール 51, 52 は長尺状をなすステンレス製の金属带状部材であり、内外二重に遊技盤 30 に取り付けられている。内レール 51 は、遊技盤 30 の正面視で、略縦楕円のうちでその左斜め上から時計回りで右斜め下までの箇所を除いた形状に形成されている。外レール 52 は、一部（主に左側部）が内レール 51 に向かい合うようにして形成されている。かかる場合、内レール 51 と外レール 52 とにより誘導レールが構成され、これら各レール 51, 52 が所定間隔を隔てて並行する部分（向かって左側の部分）により球案内通路 49 が形成されている。なお、球案内通路 49 は、遊技盤 30 との当接面を有した溝状、すなわち手前側を開放した溝状に形成されている。

30

40

【0618】

内レール 51 の先端部分（図 7 の左上部）には戻り球防止部材 53 が取着されている。これにより、一旦、内レール 51 及び外レール 52 間の球案内通路 49 から遊技盤 30 の上部へと案内された遊技球が再度球案内通路 49 内に戻ってしまうといった事態が防止される。また、遊技盤 30 が内枠 12 に取り付けられた状態において、外レール 52 における、遊技球の最大飛翔部分に対応する位置（図 7 の右上部：外レール 52 の先端部に相当する部位）には、返しゴム 54 が位置している。従って、所定以上の勢いで発射された遊技球は、返しゴム 54 に当たって跳ね返されるようになっている。外レール 52 は、長尺状をなすステンレス製の金属帯としているので、遊技球の飛翔をより滑らかなものとする、つまり遊技球の摩擦抵抗を少なくすることができる。なお、図 7 に示すように、外レール

50

５２の先端部（図７の右上部）から内レール５１の右側先端部（図７の右下部）までは、第１図柄表示装置４０での遊技領域３０ａ側の壁部５６と、内枠１２に形成された壁部５５（図７に破線で示す）とが位置することにより、遊技領域３０ａが仕切られている。

【０６１９】

なお、図７に示すように、遊技盤３０の右下隅部は、証紙（例えば製造番号が記載されている）等のシールＳＬ（プレートとしてもよい）を貼着するためのスペースである。遊技盤３０の右下隅部に、証紙等のシールＳＬを貼着することで、遊技盤３０と証紙との一義性を持たせることができる。

【０６２０】

次に、遊技盤３０の遊技領域３０ａについて説明する。遊技領域３０ａは、図７に示すように、内レール５１と外レール５２との内周部（内外レール）により略縦長円形状に区画形成されており、特に本実施の形態では、遊技盤３０の盤面上に区画される当該遊技領域３０ａが大きく構成されている。

【０６２１】

本実施の形態では、遊技領域３０ａを、パチンコ機１０の正面から見て、内レール５１及び外レール５２によって囲まれる領域のうち、内外レール５１，５２の並行部分である誘導レールの領域を除いた領域としている。従って、遊技領域３０ａと言った場合には誘導レール部分は含まないため、遊技領域３０ａの向かって左側限界位置は外レール５２によってではなく内レール５１によって特定される。また、遊技領域３０ａの向かって右側限界位置は壁部５５（内枠１２の一部）によって特定される。また、遊技領域３０ａの下側限界位置は内レール５１によって特定される。また、遊技領域３０ａの上側限界位置は外レール５２によって特定される。

【０６２２】

なお、詳しい図面の開示は省略するが、発射装置２２９には、前面枠セット１４の図示省略の球出口（上皿１９の最下流部より通じる球出口）から遊技球が１つずつ供給される。

【０６２３】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。図３に示すように、パチンコ機１０は、その背面（実際には内枠１２及び遊技盤３０の背面）において、各種制御基板が上下左右に並べられるとともに所定の制御基板が前後に重ねられる（例えば、後述する図８の払出制御基板３１１ａが背面視で手前側で、電源装置３１３の電源制御基板及び発射制御装置３１２の発射制御基板が払出制御基板３１１ａよりも奥側に位置する）ようにして配置されており、さらに、遊技球を供給するための遊技球供給装置（払出機構部３５２）や樹脂製の保護カバー３５３等が取り付けられている。本実施の形態では、各種制御基板を図３に示す複数（３個）の取付台２３０～２３２に分けて搭載してそれらを各制御基板ユニットとし、各制御基板ユニットが個別に内枠１２又は遊技盤３０の背面に装着するようにしている。具体的には、図３に示すように、主制御装置２６１を取付台２３０に搭載し、サブ制御装置２６２を取付台２３２に搭載してそれぞれユニット化すると共に、払出制御装置３１１、発射制御装置３１２及び電源装置３１３を取付台２３１に搭載してユニット化している。

【０６２４】

また、払出機構部３５２は、図３に示すように、各種部品（後述するタンク３５５、タンクレール３５６、ケースレール３５７、払出装３５８及び電源スイッチ基板３８２）がパチンコ機１０の背面視で逆Ｌの字状に配設されて構成されており、払出機構部３５２及び保護カバー３５３も１ユニットとして一体化されており、当該ユニットを裏パックと称することもあるため、ここではそのユニットを「裏パックユニット２０３」と称する。

【０６２５】

裏パックユニット２０３は、ユニット単位で何ら工具等を用いずに着脱できるよう構成されており、さらにこれに加え、一部に支軸部を設けて内枠１２又は遊技盤３０の背面に対して開閉できる構成としている。これは、裏パックユニット２０３とその他構成とが前後に重ねて配置されても、隠れた構成等を容易に確認することを可能とするための工夫でも

ある。

【0626】

また、遊技盤30の背面には、各種入賞口などの遊技球の通過を検出するための入賞感知機構などが設けられている。具体的には、遊技盤30表側の一般入賞口31に対応する位置には入賞口スイッチ（図示省略）が設けられ、可変入賞装置32にはカウントスイッチ（図示省略）が設けられている。カウントスイッチは入賞球をカウントするスイッチである。また、特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bに対応する位置には特図1用始動入賞装置33a用の作動口スイッチ（図示省略）と特図2用始動入賞装置33b用の作動口スイッチ（図示省略）（図示省略）とがそれぞれ設けられ、特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球をそれぞれの作動口スイッチで検出される。普通図柄用始動口34に対応する位置にはゲートスイッチが設けられ、普通図柄用始動口34への遊技球の通過を当該ゲートスイッチで検出される。

10

【0627】

一般入賞口31の入賞口スイッチ（図示省略）及び普通図柄用始動口34のゲートスイッチは、図示しない電気配線を通じて盤面接続基板（図示省略）に接続され、さらにこの盤面接続基板が後述する主制御装置261内の主制御基板261a（図8参照）に接続されている。また、可変入賞装置32のカウントスイッチは大入賞口中継端子基板（図示省略）に接続され、さらにこの大入賞口中継端子基板がやはり主制御基板261aに接続されている。これに対し、特図1用始動入賞装置33a及び特図2用始動入賞装置33bの各作動口スイッチは中継基板を介さずに直接に主制御基板261aに接続されている。

20

【0628】

その他図示は省略するが、可変入賞装置32には、大入賞口32aを開放するための大入賞口ソレノイドが設けられ、特図2用始動入賞装置33bには、電動役物を開放するための作動口ソレノイドが設けられている。

【0629】

上記入賞感知機構にて各々検出された検出結果は、後述する主制御装置261内の主制御基板261aに取り込まれ、該主制御基板261aよりその都度の入賞状況に応じた払出指令（遊技球の払出個数）が払出制御基板311aに送信される。そして、該払出制御基板311aの出力により所定数の遊技球の払出が実施される。

【0630】

図3に示すように、主制御装置261は、パチンコ機10の背面視における下側の取付台230に搭載され、サブ制御装置262は、パチンコ機10の背面視における上側の取付台232に搭載されている。ここで、主制御装置261は、図8に示すように、主たる制御を司るCPU501と、遊技プログラムを記憶したROM502と、遊技の進行に応じた必要なデータを記憶するRAM503と、各種機器との連絡をとる入出力ポート505と、各種抽選の際に用いられる乱数発生器（図示省略）と、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路（図示省略）などを含む主制御基板261aを具備しており、この主制御基板261aが透明樹脂材料等よりなる基板ボックス263（被包手段）に収容されて構成されている。なお、基板ボックス263は、略直方体形状のボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えている。これらボックススペースとボックスカバーとは、封印ユニット261cによって開封不能に連結され、これにより基板ボックス263が封印されている。

30

40

【0631】

また、サブ制御装置262は、例えば主制御装置261内の主制御基板261aからの指示に従い音声やランプ表示の制御や表示制御装置45の制御を司るCPU551や、その他ROM552、RAM553、バスライン554及び入出力ポート555等を含むサブ制御基板262aを具備しており、このサブ制御基板262aが透明樹脂材料等よりなる基板ボックスに収容されて構成されている。後述する電源基板より供給される電源はサブ制御装置262を介して表示制御装置45に出力される。

【0632】

50

図 3 に示すように、払出制御装置 3 1 1、発射制御装置 3 1 2、電源装置 3 1 3 及びカードユニット接続基板 3 1 4 が取付台 2 3 1 に搭載されている。払出制御装置 3 1 1 は制御の中枢をなす CPU や、その他 ROM、RAM、各種ポート等を含む制御基板を具備している。また、発射制御装置 3 1 2 は発射制御基板を具備している。また、電源装置 3 1 3 は電源制御基板を具備している。払出制御装置 3 1 1 の払出制御基板 3 1 1 a は、賞球や貸出球の払出を制御する。また、発射制御装置 3 1 2 の発射制御基板により、遊技者による遊技球発射ハンドル 1 8 の操作に従い発射装置 2 2 9 (図 8 参照) の制御が行われ、電源装置 3 1 3 の電源基板により、各種制御装置等で要する所定の電源電圧が生成され出力される。本実施例の発射装置 2 2 9 は、発射ソレノイド (図示省略) への通電 / 非通電に従って進退自在な発射槌部 (図示省略) で遊技球を打ちつけて発射させるソレノイド式発射部品を採用している。なお、それ以外の発射装置 2 2 9 として、発射モータの駆動に従って動作する発射杵で遊技球を打ちつけて発射させる機械式発射部品や、電磁場を発生させることで遊技球を発射させる電磁式発射部品など種々のタイプのものを採用してもよい。カードユニット接続基板 3 1 4 は、パチンコ機前面の貸球操作部 1 2 0 (図 1 参照) 及び図示しないカードユニットに電氣的に接続され、遊技者による球貸し操作の指令を取り込んでそれを払出制御装置 3 1 1 に出力するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 1 9 に遊技球が直接貸し出される現金機では、カードユニット接続基板 3 1 4 は不要である。

10

【0633】

上記払出制御装置 3 1 1、発射制御装置 3 1 2、電源装置 3 1 3 及びカードユニット接続基板 3 1 4 は、透明樹脂材料等よりなる基板ボックスにそれぞれ収容されて構成されている。特に、払出制御装置 3 1 1 では、前述した主制御装置 2 6 1 と同様、基板ボックス 3 1 1 b (被包手段) を構成するボックススペースとボックスカバーとが封印ユニット (封印手段) によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス 3 1 1 b が封印されている。

20

【0634】

払出制御装置 3 1 1 には、図 3 に示すように、状態復帰スイッチ 3 1 1 c が設けられている。例えば、払出モータ部の球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ 3 1 1 c が押下されると、払出モータ 3 5 8 a (図 8 参照) がゆっくり正回転され、球詰まりの解消 (正常状態への復帰) が図られている。

30

【0635】

また、電源監視基板 2 6 1 b には RAM 消去スイッチ 3 2 3 が設けられている。パチンコ機 1 0 はバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰 (復電) の際には停電時の状態に復帰できる。従って、通常手順で (例えばホールの営業終了時に) 電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されることから、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、RAM 消去スイッチ 3 2 3 を押しながら電源を投入することとしている。

【0636】

次に、裏パックユニット 2 0 3 の構成を説明する。裏パックユニット 2 0 3 は、図 3 に示すように、樹脂成形された保護カバー 3 5 3 と遊技球の払出機構部 3 5 2 とを一体化したものである。

40

【0637】

裏パックユニット 2 0 3 は、その最上部に上方に開口したタンク 3 5 5 が設けられており、このタンク 3 5 5 には遊技ホールの島設備 (遊技島設備) から供給される遊技球が逐次補給される。タンク 3 5 5 の下方には、例えば横方向 2 列の球通路を有し下流側に向けて緩やかに下り傾斜するタンクレール 3 5 6 が連結され、さらにタンクレール 3 5 6 の下流側には縦向きにケースレール 3 5 7 が連結されている。ケースレール 3 5 7 の最下流部には、払出装置 3 5 8 が設けられ、払出モータ 3 5 8 a 等の所定の電氣的構成により必要個数の遊技球の払出が適宜行われる。そして、払出装置 3 5 8 より払い出された遊技球は払出通路 (図示省略) 等を通じて上皿 1 9 に供給される。

50

【0638】

また、タンクレール356には、当該タンクレール356に振動を付加するためのバイブレータ360が設けられている。例えば、バイブレータ360が例えば2本のネジでタンクレール356に締結されて取り付けられる。さらに、バイブレータ360は、タンクレール356に面接触するのではなく、当該2本のネジの部分で接触しており、バイブレータ360による振動がより効果的にタンクレール356に伝わる。従って、仮にタンクレール356付近で球詰まりが生じた際、バイブレータ360が駆動されることで球詰まりが解消される。

【0639】

払出機構部352には、払出制御装置311から払出装358への払出指令の信号を中継する払出中継基板（図示省略）が設置されると共に、外部より主電源を取り込むための電源スイッチ基板382が設置されている。電源スイッチ基板382には、電圧変換器を介して例えば交流24Vの主電源が供給され、電源スイッチ382aの切替操作により電源ONまたは電源OFFとされる。

10

【0640】

タンク355から払出通路（図示省略）に至るまでの払出機構部352は何れも導電性を有する樹脂材料（例えば導電性ポリカーボネート樹脂）にて成形され、その一部にて接地（アース）されている。これにより、遊技球の帯電によるノイズの発生が抑制される。

【0641】

なお、図3に示すように、内枠12の右上側には、内枠12が外枠11に対して開かれたことを検出する内枠開検出スイッチ388が設けられている。内枠12が開かれると、内枠開検出スイッチ388からホール内（パチンコ店内）用コンピュータへ出力される。

20

【0642】

次に、パチンコ機10の電氣的構成について、図8を用いて説明する。パチンコ機10は、主制御装置261と、払出制御装置311と、発射制御装置312と、サブ制御装置262と、表示制御装置45と、音声出力制御装置47と、電源装置313などを備えている。以下に、これらの装置を個別に詳細に説明する。

【0643】

パチンコ機10の主制御装置261には、演算装置である1チップマイコンとしてのCPU501が搭載されている。CPU501には、該CPU501により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM502と、そのROM502内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM503と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

30

【0644】

RAM503は、パチンコ機10の電源のオフ後においても電源装置313からバックアップ電圧が供給されてデータが保持（バックアップ）できる構成としており、RAM503には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアを備えている。

【0645】

つまり、停電などの発生により電源が切断された場合において、主制御装置261のCPU501は、通常処理を最後までを実行するので、RAM503は、電源切断時（停電発生時を含む。以下同様）のカウンタ用バッファや保留球格納エリアの内容を記憶保持するだけでよく、電源の再入時にパチンコ機10の状態を電源切断前の状態に復帰させることができる。具体的には、電源切断時における通常処理の途中の遊技情報についての各レジスタやI/O等の値を記憶しておくための専用のバックアップエリアをRAM503に設ける必要がない。なお、CPU501のNMI端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源断時に、後述する停電監視回路542から出力される停電信号S1が入力されるように構成されており、停電の発生により、停電処理（NMI割込み処理）が即座に実行される。

40

【0646】

50

かかるROM502及びRAM503を内蔵したCPU501には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン504を介して入出力ポート505が接続されている。入出力ポート505には、後述するRAM消去スイッチ回路543、払出制御装置311、発射制御装置312、サブ制御装置262、第1図柄表示装置40、第2図柄表示装置41や、その他図示しないスイッチ群などが接続されている。また、主制御装置261は、第1図柄表示装置40における第1図柄の変動表示と、第2図柄表示装置41における第2図柄の変動表示とを制御する機能を備えている。

【0647】

払出制御装置311のRAM513は、前述した主制御装置261のRAM503と同様に、パチンコ機10の電源のオフ後においても電源装置313からバックアップ電圧が供給されてデータが保持（バックアップ）できる構成としており、RAM513には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアを備えている。

10

【0648】

RAM513は、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機10の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時の状態に関する情報を記憶保持する。つまり、このRAM513の記憶保持は、NMI割込み処理と払出制御処理の後半部分のステップとによって電源切断時に実行され、逆にRAM513の記憶情報の復帰は、電源入時の復電処理において実行される。

【0649】

かかるROM512及びRAM513を内蔵したCPU511には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン514を介して入出力ポート515が接続されている。入出力ポート515には、主制御装置261、発射制御装置312、払出モータ358aなどがそれぞれ接続されている。

20

【0650】

図8に示すように、発射制御装置312は、発射装置229による遊技球の発射を許可又は禁止するものであり、発射装置229は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、発射制御装置312は、払出制御装置311からのカードユニット接続信号S4（前述したカードユニットがパチンコ機10に接続されている場合に出力される信号である）と、遊技者が遊技球発射ハンドル18をタッチしている場合に出力されるタッチ検出信号S5と、遊技球発射ハンドル18に設けられている、発射を停止させるための発射停止スイッチ18aが操作されていない場合に出力される発射維持信号S6との全てが入力されていることを条件に、発射許可信号S7を主制御装置261に出力する。また、遊技球発射ハンドル18の操作量に応じたボリューム信号S10が当該遊技球発射ハンドル18から発射制御装置312に入力されており、発射制御装置312はこのボリューム信号S10を主制御装置261に出力する。

30

【0651】

すなわち、発射許可信号S7がON（ハイレベル）である期間は発射許可状態であり、発射許可信号S7がOFF（ローレベル）である期間は発射不許可状態である。つまり、主制御装置261は、入力される発射許可信号S7がONである期間において、遊技球を発射する発射ソレノイド（図示省略）の制御を行う発射制御信号S8（パルス信号）と、発射レールに遊技球を送る球送りソレノイドの制御を行う球送り制御信号S9（パルス信号）とを、発射制御装置312に所定の繰り返し周期で繰り返し出力する。なお、発射制御信号S8（パルス信号）の振幅値は、主制御装置261においてボリューム信号S10に基づいて決定されており、例えば遊技球発射ハンドル18の操作量が大きいほど発射制御信号S8（パルス信号）の振幅値が大きくなる。発射制御装置312は、発射制御信号S8及び球送り制御信号S9に基づいて発射装置229を駆動制御し、遊技球発射ハンドル18の操作量に応じた強度で遊技球が発射される。逆に、主制御装置261は、入力される発射許可信号S7がOFFである期間においては、発射制御信号S8及び球送り制御信号S9を発射制御装置312に出力せず、発射装置229によって遊技球が発射されることはない。

40

50

【0652】

表示制御装置45は、第3図柄表示装置42における第3図柄（装飾図柄）の変動表示を制御するものである。この表示制御装置45は、CPU521と、ROM（プログラムROM）522と、ワークRAM523と、ビデオRAM524と、キャラクタROM525と、画像コントローラ526と、入力ポート527と、出力ポート529と、バスライン530、531とを備えている。入力ポート527の入力にはサブ制御装置262の出力が接続され、入力ポート527の出力には、CPU521、ROM522、ワークRAM523、画像コントローラ526が接続されている。また、画像コントローラ526にはバスライン531を介して出力ポート529が接続されており、その出力ポート529の出力には液晶表示装置である第3図柄表示装置42が接続されている。

10

【0653】

表示制御装置45のCPU521は、主制御装置261からの各種コマンドがサブ制御装置262で編集等されて送信される各種コマンドに基づいて、第3図柄表示装置42における装飾図柄表示を制御する。ROM522は、そのCPU521により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、ワークRAM523は、CPU521による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。

【0654】

ビデオRAM524は、第3図柄表示装置42に表示される表示データを記憶するためのメモリであり、このビデオRAM524の内容を書き替えることにより、第3図柄表示装置42の表示内容が変更される。キャラクタROM525は、第3図柄表示装置42に表示される装飾図柄などのキャラクタデータを記憶するためのメモリである。画像コントローラ526は、CPU521、ビデオRAM524、出力ポート529のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在すると共に、ビデオRAM524に記憶される表示データを、キャラクタROM525から所定のタイミングで読み出して第3図柄表示装置42に表示させるものである。

20

【0655】

音声出力制御装置46は、音出力部24aにおける音声の出力を制御するものである。この音声出力制御装置46は、CPUと、ROMと、RAMなどを備え、第3図柄表示装置42での表示演出に合わせて通常音声の出力や特定音の出力を制御する処理を実行するものである。また、音声出力制御装置46は、後述するように、左選択ボタン82、右選択ボタン83の操作を通じて、音量を調整する制御を行う。ROMは、音声出力処理用のプログラムや音データが記憶されている。音声出力部24aは、音声を出力するためのアンプとスピーカなどを備えている。

30

【0656】

また、電源装置313は、パチンコ機10の各部に電力を供給するための電源部541とを備えている。電源部541は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置261や払出制御装置311等に対して各々に必要な動作電源を供給する。その概要としては、電源部541は、外部より供給される交流24ボルト電源を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動するための+12V電源、ロジック用の+5V電源、RAMバックアップ用のバックアップ電源などを生成し、これら+12V電源、+5V電源及びバックアップ電源を主制御装置261や払出制御装置311等に対して供給する。なお、発射制御装置312に対しては払出制御装置311を介して動作電源（+12V電源、+5V電源等）が供給される。

40

【0657】

図8に示すように、主制御装置261は、透明樹脂材料等よりなる基板ボックス263内に、主制御基板261aと、この主制御基板261aとは別体の電源監視基板261bとを備えている。電源監視基板261bは、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路542と、RAM消去スイッチ323に接続されてなるRAM消去スイッチ回路543とを備えている。

50

【0658】

停電監視回路542は、停電等の発生による電源断時に、主制御装置261のCPU501及び払出制御装置311のCPU511の各NMI端子へ停電信号S1を出力するための回路である。停電監視回路542は、電源部541で交流24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満になった時間が例えば20ミリ秒を超えた場合に停電（電源断）の発生と判断して、停電信号S1を主制御装置261及び払出制御装置311へ出力する。この停電信号S1の出力によって、主制御装置261及び払出制御装置311は、停電の発生を認識し、停電時処理（NMI割込み処理）を実行する。

【0659】

なお、電源部541は、電源部541で監視している交流24ボルトが22ボルト未満となった時間が20ミリ秒を超えた後においても、かかる停電時処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置261及び払出制御装置311は、停電時処理を正常に実行し完了することができる。

10

【0660】

RAM消去スイッチ回路543は、RAM消去スイッチ323のスイッチ信号を取り込み、そのスイッチ323の状態に応じて主制御装置261のRAM503及び払出制御装置311のRAM513のバックアップデータをクリアするための回路である。RAM消去スイッチ323が押下された際、RAM消去スイッチ回路543は、RAM消去信号S2を主制御基板261aに出力する。RAM消去スイッチ323が押下された状態でパチンコ機10の電源が投入されると（停電解消による電源入を含む）、主制御装置261においてRAM503のデータがクリアされ、払出制御装置311は主制御装置261からの初期化コマンドを受けるとRAM513のデータがクリアされる。

20

【0661】

ところで、第3図柄表示装置42（液晶表示装置）には、図9に示すように、左・中・右の3つの装飾図柄列L、M、Rが設定されており、装飾図柄列L、M、R毎に上装飾図柄、中装飾図柄、下装飾図柄の3個ずつの装飾図柄が変動表示される。本実施の形態では、一連の図柄は、「0」～「9」の数字を各々付した主装飾図柄SZと、菱形の絵図柄からなる副装飾図柄FZとにより構成されており、数字の昇順又は降順に主装飾図柄SZが表示されると共に各主装飾図柄SZの間に副装飾図柄FZが配されて一連の装飾図柄列L、M、Rが構成されている。そして、周期性を持って主装飾図柄SZと副装飾図柄FZが上から下へと変動表示されるようになっている。

30

【0662】

かかる場合、左装飾図柄列Lにおいては、上記一連の装飾図柄が降順（すなわち、主装飾図柄SZの番号が減る順）に表示され、中装飾図柄列M及び右装飾図柄列Rにおいては、同じく上記一連の装飾図柄が昇順（すなわち、主装飾図柄SZの番号が増える順）に表示される。そして、左装飾図柄列L→右装飾図柄列R→中装飾図柄列Mの順に変動表示が停止し、その停止時に第3図柄表示装置42上の5つの有効ライン、すなわち上ラインL1、中ラインL2、下ラインL3、右上がりラインL4、左上がりラインL5の何れかで主装飾図柄SZが大当たり図柄の組合せ（本実施の形態では、同一の主装飾図柄SZの組合せ）で揃えば大当たりとして特別遊技動画が表示される。

40

【0663】

主装飾図柄SZは、数字が描かれた数字部SZaと、人物、動物などのキャラクタが装飾的に描かれた装飾部SZbとで構成されている。例えば3つの装飾図柄列L、M、Rに配設される主装飾図柄SZ「1」はそれぞれ、数字部SZa「1」と、「1」を囲む枠内に同じキャラクタ（「2」～「9」とは異なるキャラクタ）が描かれた装飾部SZbとで構成されている。主装飾図柄SZ「2」～「9」も同様である。

【0664】

次に、上記の如く構成されたパチンコ機10の動作について説明する。

【0665】

50

本実施の形態では、主制御装置 261 内の CPU 501 は、役物作動に係る乱数と、遊技の用に供するその他の乱数とを用いて、第 1 図柄表示装置 40 の抽選（大当たり抽選：第 1 図柄の大当たり抽選）や図柄表示の設定や、第 2 図柄表示装置 41 の抽選（第 2 図柄の当たり抽選）や図柄表示の設定や、第 3 図柄表示装置 42 の装飾図柄（第 3 図柄）の変動表示に関する抽選やその設定を行うこととしている。

【0666】

具体的には、本実施例のパチンコ機 10 では、役物作動に係る乱数として、図 10 に示すように、第 1 図柄表示装置 40 の大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C1 と、第 1 図柄表示装置 40 の大当たり図柄の選択に使用する大当たり図柄カウンタ C2 と、大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタ CINI1 と、第 2 図柄表示装置 41 の当たりの抽選に使用する第 2 図柄乱数カウンタ C4 と、第 2 図柄乱数カウンタ C4 の初期値設定に使用する初期値第 2 図柄乱数カウンタ CINI2 と、を用いている。

10

【0667】

また、このパチンコ機 10 では、遊技の用に供するその他の乱数として、図 10 に示すように、第 3 図柄表示装置 42 の装飾図柄の変動パターン選択に際して大まかにその変動パターンの種類を特定するための停止パターンの選択に使用する停止パターン選択カウンタ C3 と、第 3 図柄表示装置 42 の装飾図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ CS1, CS2, CS3 と、第 2 図柄表示装置 41 の外れ図柄選択に使用する第 2 図柄外れ図柄カウンタ C5 と、を用いている。上述した各カウンタは、CPU 501 で実行されるプログラムにより構成されている。

20

【0668】

例えば、「停止パターン 0」は複数種類の完全外れ変動パターンからなる完全外れ変動パターン群を示すものであり、「停止パターン 1」は複数種類の前後外れリーチ変動パターンからなる前後外れリーチ変動パターン群を示すものであり、「停止パターン 2」は複数種類の前後外れ以外リーチ変動パターンからなる前後外れ以外リーチ変動パターン群を示すものであり、「停止パターン 3」は複数種類の大当たり変動パターンからなる大当たり変動パターン群を示すものである。

【0669】

これら全てのカウンタ C1～C5, CINI1～CINI2, CS1～CS3 は、その更新の都度、前回値に「1」が加算され（以下、「更新」という）、最大値に達した後「0」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは定期的に更新され、その更新値が図 10 に示す RAM 503 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜それぞれ格納される。また、RAM 503 には、1 つの実行エリアと、4 つの保留エリア（第 1 保留エリア、第 2 保留エリア、第 3 保留エリア、第 4 保留エリア）からなる保留球格納エリアとが設けられており、これらの各エリアには、特図 1 用始動入賞装置 33a, 特図 2 用始動入賞装置 33b への遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり図柄カウンタ C2 及び停止パターン選択カウンタ C3 といった各値が時系列的に格納されるようになっている。なお、特図 1 用始動入賞装置 33a, 特図 2 用始動入賞装置 33b への遊技球の入賞を、始動条件の成立とも呼ぶ。実行エリアに格納された各値を、実行分の変動表示と呼び、保留球格納エリアに格納される各値を、未実行分の変動表示とも呼ぶ。

30

40

【0670】

具体的には、実行エリアおよび保留球格納エリアに実行分および未実行分のいずれの変動表示も格納されていない期間に、始動条件の成立があった場合は、実行エリアに実行分の変動表示が格納される。実行エリアに実行分の変動表示が格納されている期間に、始動条件の成立があった場合は、第 1 保留エリア、第 2 保留エリア、第 3 保留エリア、第 4 保留エリアの順に未実行分の変動表示が格納される。実行エリアに実行分の変動表示が格納されている場合は、保留球格納エリアに格納された未実行分の変動表示に関して、図柄の変動表示を実行しない変動未実行条件が成立している。

50

【0671】

第1保留エリア、第2保留エリア、第3保留エリア、第4保留エリアに格納された未実行分の変動表示を、第1保留、第2保留、第3保留、第4保留とも呼ぶ。

【0672】

上述した各カウンタについて図10を用いて以下に詳細に説明する。大当たり乱数カウンタC1は、例えば「0」～「599」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり「599」）に達した後「0」に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の初期値乱数カウンタCINI1の値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、初期値乱数カウンタCINI1は、大当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタであり（値＝0～599）、後述するタイマ割込み（図26参照）毎に1回更新されるとともに、後述する通常処理（図19参照）の残余時間内で繰り返し更新される。大当たり乱数カウンタC1は定期的に（本実施の形態では後述するタイマ割込み（図26参照）毎に1回）更新され、遊技球が特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bに入賞したタイミングでRAM503の保留球格納エリアに格納される。

10

【0673】

大当たり乱数カウンタC1の当たり値、つまり、大当たりとなる乱数の値の数は、低確率時と高確率時とで2種類設定されており、低確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は2個で、その値は「150、450」であり、高確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は16個で、その値は「50～57、350～357」である。つまり、低確率時では大当たり確率が1/300であり、高確率時では大当たり確率が16/300である。なお、高確率時とは、例えば予め定められた確率変動図柄によって大当たりになり、付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる「確変」の時をいい、通常時（低確率時）とはそのような確変状態でない時をいう。また、高確率時（確変状態）は、確変大当たりまたは潜伏確変大当たりの終了後（可変入賞装置32の大入賞口32aが例えば16ラウンドにわたって開放動作した後）、次回の大当たり、または、所定回数の変動が行われるまで継続される。本実施例では、確変状態は、大当たりラウンドの終了後100回の変動が行われるまで継続されるものとする。

20

【0674】

大当たり図柄カウンタC2は、大当たりの際における、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aの変動停止時の図柄（本実施例では、第1セグメント表示部40aの変動表示後の最終表示記号）を決定するものである。本実施例では、大当たり図柄カウンタC2は、例えば「0」～「99」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり「99」）に達した後「0」に戻る構成となっている。大当たり図柄カウンタC2は、前述の大当たり乱数カウンタC1の場合と同様に、定期的に（後述するタイマ割込み（図26参照）毎に1回）更新され、遊技球が特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bに入賞したタイミングでRAM503の保留球格納エリアに格納される。

30

【0675】

この大当たり乱数カウンタC1及び大当たり図柄カウンタC2を用いた大当たり抽選テーブルについて図11を参照して説明する。図11（a）は特図1大当たり抽選用テーブルであり、（b）は特図2用大当たり抽選用テーブルである。

40

【0676】

（a）に示すように、特図1大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタC1が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタC2の値が「0」～「9」の場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第3記号で停止し、後述するように装飾図柄が「7」図柄で揃う。次に、前述の大当たり乱数カウンタC1が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタC2の値が「10」～「49」の場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第2記号で停止し、装飾図柄が「1」、「3」、「5」、「9」のように「7」を除く奇数図柄で揃う。また、前述の大当たり乱数カウンタC1が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタC2の値が「50」～「99」の場合には、第1図

50

柄表示装置 40 の第 1 セグメント表示部 40 a が第 1 記号で停止し、「2」, 「4」, 「6」, 「8」のように偶数図柄で揃う。なお、大当たり乱数カウンタ C 1 が外れの場合には、大当たり図柄カウンタ C 2 の値に関わらず、第 1 図柄表示装置 40 の第 1 セグメント表示部 40 a が第 4 記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

【0677】

(b) に示すように、特図 2 大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタ C 1 が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「0」～「19」の場合には、第 1 図柄表示装置 40 の第 1 セグメント表示部 40 a が第 3 記号で停止し、後述するように装飾図柄が「7」図柄で揃う。次に、前述の大当たり乱数カウンタ C 1 が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「20」～「49」の場合には、第 1 図柄表示装置 40 の第 1 セグメント表示部 40 a が第 2 記号で停止し、装飾図柄が「1」, 「3」, 「5」, 「9」のように「7」を除く奇数図柄で揃う。また、前述の大当たり乱数カウンタ C 1 が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「50」～「99」の場合には、第 1 図柄表示装置 40 の第 1 セグメント表示部 40 a が第 3 記号で停止し、「2」, 「4」, 「6」, 「8」のように偶数図柄で揃う。なお、大当たり乱数カウンタ C 1 が外れの場合には、大当たり図柄カウンタ C 2 の値に関わらず、第 1 図柄表示装置 40 の第 1 セグメント表示部 40 a が第 4 記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

10

【0678】

大当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。この関係は特図 1 大当たり抽選用テーブル、特図 2 大当たり抽選用テーブルで共通である。大当たり図柄が「7」図柄であれば、当たり種別は、16 ラウンドが振り分けられ、確変状態が付く 16 R 確変大当たりとなる。大当たり図柄が「1」, 「3」, 「5」, 「9」の奇数図柄であれば、当たり種別は、8 ラウンドが振り分けられ、確変状態が付く 8 R 確変大当たりとなる。大当たり図柄が「2」, 「4」, 「6」, 「8」の偶数図柄であれば、当たり種別は、8 ラウンドが振り分けられ、確変状態が付かない 8 R 通常大当たりとなる。

20

【0679】

当たり種別とエンディング時間との関係について説明する。オープニング時間とは、大当たり遊技状態の開始から第 1 ラウンドの開始までのオープニング演出を行う時間である。オープニング時間は、全ての当たり種別に共通の 10 秒に設定されている。オープニング時間は、特図 1, 特図 2 大当たり抽選用テーブルで共通である。

30

【0680】

当たり種別とエンディング時間との関係について説明する。エンディング時間とは、最終ラウンドの終了から次の遊技状態の開始までのエンディング演出を行う時間である。特図 1 大当たり抽選用テーブルでは、16 R 確変大当たりのエンディング時間は 35 秒に設定され、8 R 確変大当たり及び 8 R 通常大当たりのエンディング時間は 25 秒に設定されている。特図 2 大当たり抽選用テーブルでは、16 R 確変大当たりのエンディング時間は 30 秒に設定され、8 R 確変大当たり及び 8 R 通常大当たりのエンディング時間は 20 秒に設定されている。特図 2 大当たりのエンディング時間は、特図 1 大当たり抽選用テーブルのエンディング時間よりも 5 秒短い時間に設定されている。これにより、特図 1 用始動入賞装置 33 a への入賞に基づく大当たりラウンドの終了時には、より多くの情報を遊技者に見せつつも、特図 2 用始動入賞装置 33 b への入賞に基づくような連続して 2 回以上の大当たりが発生する場合にはエンディング演出時間を短くすることで、遊技者には、同じ演出を 1 回出せば分かることを、同じ演出を何回も出すことによる繰り返し感を与えることを低減させることができる。

40

【0681】

当たり種別とサポート状態が付く遊技回数との関係について説明する。サポート状態とは、大当たりラウンド遊技の終了後に、通常の遊技状態よりも特図 2 用始動入賞装置 33 b に遊技球が入賞し易くなるように、普通図柄の抽選の結果が当たりになり易くするとともに、電動役物の開放時間を長くしたり開放回数を多くしたりする状態である。サポート状態は、右打ちが行われる遊技状態である。特図 1 大当たり抽選用テーブルでは、16 R 確

50

変大当たり，8R確変大当たり，8R通常大当たりのサポート状態は100回に設定されている。特図2大当たり抽選用テーブルでは、16R確変大当たり，8R確変大当たりのサポート状態は100回に設定されているが、8R通常大当たりのサポート状態は0回に設定されている。

【0682】

また、停止パターン選択カウンタC3は、例えば「0」～「238」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり238）に達した後「0」に戻る構成となっている。本実施の形態では、停止パターン選択カウンタC3によって、第3図柄表示装置42での装飾図柄のリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後に1つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチ発生しない「完全外れ」とを抽選することとしている。例えば、C3=0～201が完全外れに該当し、C3=202～208が前後外れリーチに該当し、C3=209～238が前後外れ以外リーチに該当する。なお、停止パターン選択カウンタC3の抽選（リーチの抽通）内容は、パチンコ機10が低確率時であるか高確率時であるか、第1図柄表示装置40の変動時間短縮機能が未作動であるか作動であるか、第1図柄の変動開始時の作動保留球数が何個であるか等に応じて各々個別に設定されるものであっても良い。停止パターン選択カウンタC3は、定期的に（後述するタイマ割込み（図26参照）毎に1回）更新され、遊技球が特図1用始動入賞装置33a，特図2用始動入賞装置33bに入賞したタイミングでRAM503の保留球格納エリアに格納される。

10

20

【0683】

また、3つの変動種別カウンタCS1～CS3のうち、変動種別カウンタCS1は、例えば「0～198」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり「198」）に達した後「0」に戻る構成となっており、変動種別カウンタCS2は、例えば「0～240」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり「240」）に達した後「0」に戻る構成となっており、変動種別カウンタCS3は、例えば「0～162」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり「162」）に達した後「0」に戻る構成となっている。以下の説明では、変動種別カウンタCS1を「第1変動種別カウンタ」、変動種別カウンタCS2を「第2変動種別カウンタ」、変動種別カウンタCS3を「第3変動種別カウンタ」とも適宜に呼ぶこととする。

30

【0684】

第1変動種別カウンタCS1によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等のように装飾図柄（第3図柄）のリーチ種別や、完全外れの種別など、大まかな装飾図柄の変動パターン群が決定される。続いて、このように第1変動種別カウンタCS1で決定された変動パターン群の中からさらに一の変動パターンが、第2変動種別カウンタCS2によって決定される。

【0685】

特図1用装飾図柄の変動パターンは、図12に示す主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルを用いて決定される。なお、特図2用の装飾図柄の変動パターンも同様である。

【0686】

なお、後述する実施例における遊技に関する数の情報は、特図1用装飾図柄，特図2用装飾図柄の変動パターンが選択されるごとにポイントが獲得されるような遊技機であれば、その獲得されるポイントであってもよい。これらのポイントが計数され、獲得されたポイントの数の合計に応じて、有利遊技状態の発生し易さが異なるように構成されてもよい。具体的には、変動表示演出中に1の変動毎に獲得されるポイントが計数され、獲得したポイントが第3図柄表示装置42に表示され、大当たり抽選の当選に基づいてオープニング演出が行われる期間が選択されるが、獲得したポイントの数に応じてオープニング演出の期間の長さが異なるように設定される。このオープニング演出の期間の長さに応じて、例えば後述する実施例におけるV入賞確変の発生し易さが異なるような遊技機である。

40

【0687】

50

すなわち、大当たり図柄カウンタC2が「0」～「9」のいずれかである場合に、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「30」,「31」～「140」または「141」～「198」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「30」の場合、第2変動種別カウンタCS2が「0」～「120」であれば大当たりスーパーリーチA（変動時間：30秒）が決定され、第2変動種別カウンタCS2が「121」～「240」であれば大当たりスーパーリーチB（変動時間：30秒）が決定される。第1変動種別カウンタCS1が「31」～「140」の場合、第2変動種別カウンタCS2が「0」～「120」であれば大当たりスーパーリーチC（変動時間：60秒）が決定され、第2変動種別カウンタCS2が「121」～「240」であれば大当たりスーパーリーチD（変動時間：60秒）が決定される。第1変動種別カウンタCS1が「141」～「198」の場合、第2変動種別カウンタCS2が「0」～「120」であれば大当たりスーパーリーチE（変動時間：120秒）が決定され、第2変動種別カウンタCS2が「121」～「240」であれば大当たりスーパーリーチF（変動時間：120秒）が決定される。大当たりスーパーリーチA, Cは、特殊演出として所定の有効期間内に決定ボタン81の押下によって大当たり当選となる可能性を示唆する大当たり示唆情報を報知することが決定され、大当たりスーパーリーチEは、大当たり示唆情報の報知と、リーチ外れの仮停止から大当たり組み合わせに変化させる際に行われる復活演出を実行することが決定される。

10

【0688】

大当たり図柄カウンタC2が「10」～「39」または「40」～「89」のいずれかである場合に、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「65」であればノーマルリーチ群（大当たりノーマルリーチ群）が決定され、「66」～「132」または「133」～「198」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「65」の場合、第2変動種別カウンタCS2が「0」～「120」であれば大当たりノーマルリーチA（変動時間：20秒）が決定され、第2変動種別カウンタCS2が「121」～「240」であれば大当たりノーマルリーチB（変動時間：20秒）が決定される。第1変動種別カウンタCS1が「66」～「132」の場合、第2変動種別カウンタCS2が「0」～「120」であれば大当たりスーパーリーチA（変動時間：30秒）が決定され、第2変動種別カウンタCS2が「121」～「240」であれば大当たりスーパーリーチBが決定される。第1変動種別カウンタCS1が「133」～「198」の場合、第2変動種別カウンタCS2が「0」～「121」であれば大当たりスーパーリーチC（変動時間：60秒）が決定され、第2変動種別カウンタCS2が「121」～「240」であれば大当たりスーパーリーチD（変動時間：60秒）が決定される。発生頻度は、大当たりノーマルリーチA、大当たりスーパーリーチA, B, 大当たりノーマルリーチC, Dでほぼ同じである。大当たりノーマルリーチA, 大当たりスーパーリーチA, Cは、決定ボタン81を使用する大当たり示唆情報を報知することが決定される。

20

30

【0689】

次に、停止パターン選択カウンタC3が「0」～「201」のいずれかであれば完全外れが決定され、停止パターン選択カウンタC3が「202」～「208」のいずれかであれば前後外れノーマルリーチまたは前後外れスーパーリーチのいずれかが決定され、停止パターン選択カウンタC3が「209」から「238」のいずれかであれば前後以外外れノーマルリーチまたは前後以外外れスーパーリーチのいずれかが決定される。このように、大当たり抽選が外れの場合、完全外れになり易く設定されている。

40

【0690】

次に、停止パターン選択カウンタC3が「0」～「201」のいずれかである場合に、詳細な変動パターンの種別は、次のように決定される。第1変動種別カウンタCS1が「0」～「100」である場合は、完全外れA（変動時間：10秒）が決定される。第1変動種別カウンタCS1が「101」～「150」である場合は、完全外れB（変動時間：15秒）が決定される。第1変動種別カウンタCS1が「151」～「198」である場合

50

は、完全外れ C（変動時間：20 秒）が決定される。なお、完全外れ A，B，C の場合も、決定ボタン 81 を使用する大当たり示唆情報を報知する場合がある。そのため、大当たり示唆情報の報知の有無のみによっては、大当たりか外れかを判別することはできない。

【0691】

次に、停止パターン選択カウンタ C3 が「202」～「208」のいずれかである場合に、詳細な変動パターンの種別は、次のように決定される。第 1 変動種別カウンタ CS1 が「0」～「100」である場合は、前後外れノーマルリーチ A（変動時間：20 秒）が決定される。また、第 1 変動種別カウンタ CS1 が「101」～「150」である場合は、前後外れスーパーリーチ A（変動時間：30 秒）が決定される。第 1 変動種別カウンタ CS1 が「151」～「170」である場合は、前後外れスーパーリーチ C（変動時間：60 秒）が決定される。第 1 変動種別カウンタ CS1 が「171」～「198」である場合は、変動種別カウンタ CS2 が「0」～「199」であれば前後外れスーパーリーチ E，F（変動時間：100 秒）が決定される。前後外れノーマルリーチ A，前後外れスーパーリーチ A，C も、上述と同様に、大当たり示唆情報を報知する場合と、大当たり示唆情報を報知しない場合とがある。前後外れスーパーリーチ E，F の変動時間（100 秒）は、大当たりスーパーリーチ E，F において復活演出があると見せかけて外れ結果で終わるパターンに相当する。そのため、大当たりスーパーリーチ E，F においても、復活演出が行われるまでは、大当たり示唆情報によって示唆されている場合を除き、遊技者が変動表示の結果を判別し難くなっている。

【0692】

次に、停止パターン選択カウンタ C3 が「209」～「238」のいずれかである場合は、第 1 変動種別カウンタ CS1 が「0」～「100」である場合は、前後以外外れノーマルリーチ A（変動時間：20 秒）が決定され、第 1 変動種別カウンタ CS1 が「101」～「150」である場合は、前後以外外れスーパーリーチ A（変動時間：30 秒）が決定される点は、停止パターン選択カウンタ C3 が「202」～「208」のいずれかである場合と同様である。第 1 変動種別カウンタ CS1 が「151」～「198」である場合、前後以外外れスーパーリーチ C（変動時間：60 秒）が決定される。前後以外外れノーマルリーチ A，前後以外外れスーパーリーチ A，C も、上述と同様に、決定ボタン 81 を使用する大当たり示唆情報を報知する場合がある。

【0693】

変動種別カウンタ CS1～CS3 は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、始動入賞処理時に変動種別カウンタ CS1～CS3 のバッファ値が取得される。

【0694】

なお、上述した各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。但し、大当たり乱数カウンタ C1、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1～CS3 の大きさは何れも異なる素数とし、いかなる場合にも同期しない数値としておくのが望ましい。

【0695】

次に、主装飾図柄 SZ の変動表示演出の一例を説明する。図 13（a）は、大当たりノーマルリーチ A，外れノーマルリーチ A の変動表示演出の例示であり、（b）は、大当たりスーパーリーチ A，外れスーパーリーチ A の変動表示演出の例示である。

【0696】

まず、大当たりノーマルリーチ A，外れノーマルリーチ A について説明する。第 3 図柄表示装置 42 は、通常背景の前面に主装飾図柄 SZ が表示されている（つまり、通常画面 43a が表示されている）。始動入賞の発生に基づき、主装飾図柄 SZ の変動表示が開始される。この変動表示は高速変動である（つまり、高速変動中画面 43c が表示されている）。高速変動中に、大当たり示唆情報が報知される場合がある。報知を行うか否かは、変動種別カウンタ CS2 の値に基づき抽選によって決定してもよい。大当たり示唆情報の報

知は、まず、高速変動中に決定ボタン 8 1 の押下を促す画像が表示され、この画像の表示中に決定ボタン 8 1 を押下することによって、大当たり結果となる可能性を示唆する画像が表示される。例えば、「チャンス！」という画像が表示された場合、大当たり結果となる可能性が高いことを示唆している。これにより、高速変動中に決定ボタン 8 1 の押下を促す画像が表示された場合、遊技者は、大当たり結果となる可能性が高いかを知るために、決定ボタン 8 1 を押下する。報知画像が消去された後、右列，左列の主装飾図柄 S Z がリーチ組み合わせで停止表示され（つまり、ノーマルリーチ表示画面 4 3 f が表示され）、大当たりまたはリーチ外れいずれかの組み合わせが確定表示される（つまり、全図柄停止画面 4 3 e が表示される）。

【0697】

この大当たり結果となる可能性を示唆する画像の代わりに、決定ボタン 8 1 を押下することによって、可動役物を駆動させてもよい。

【0698】

次に、大当たりスーパーリーチ A，外れスーパーリーチ A について説明する。始動入賞の発生に基づき、主装飾図柄 S Z の高速変動が開始される。高速変動中に決定ボタン 8 1 の押下を促す画像が表示され、決定ボタン 8 1 を押下することによって、大当たり結果となる可能性を示唆する画像が表示される。主装飾図柄 S Z がリーチ組み合わせで停止表示された後、リーチ組み合わせを示す図柄が発展図柄 H Z に変化して、リーチ発展演出が実行される（つまり、発展リーチ表示画面 4 3 g が表示される）。例えば、リーチ発展演出におけるプレイヤー P Y がミッションをクリアすれば大当たり結果となり、プレイヤー P Y がミッションに失敗すればリーチ外れ結果となる、というリーチ表示演出である。このような演出を経て、発展図柄 H Z による大当たりまたはリーチ外れいずれかの組み合わせが停止表示された後、主装飾図柄 S Z によって確定表示される。

【0699】

変動表示演出の別の例を説明する。図 1 4 (a) は、大当たりノーマルリーチ C，外れノーマルリーチ C の変動表示演出の例示であり、(b) は、大当たりスーパーリーチ E，外れスーパーリーチ E の変動表示演出の例示であ

【0700】

まず、大当たりスーパーリーチ C，外れスーパーリーチ C について説明する。スーパーリーチ C では、スーパーリーチ A よりも長い時間リーチ発展演出が実行される。例えば、スーパーリーチ C では、リーチ発展演出におけるプレイヤー P Y と敵キャラクター T K との対決演出が表示される。また、スーパーリーチ C では、ボタン示唆演出の一部として、決定ボタン 8 1 と選択ボタン 8 2 とを用いて所定の選択及び決定を行う選択画像が表示される。具体的には、対決演出の開始時に、決定ボタン 8 1 と選択ボタン 8 2 とを用いたキャラクター選択演出が実行される。例えば、選択可能な複数のプレイヤー P Y が表示され、選択ボタン 8 2 によって好みのプレイヤー P Y が選択され、決定ボタン 8 1 によって決定される。プレイヤー P Y の選択後に表示される敵キャラクター T K は、大当たり結果となる可能性（期待度）に応じた適切なキャラクターが決定される。これにより、プレイヤー P Y と敵キャラクター T K との関係性によって、プレイヤー P Y が勝ちそうかどうか（大当たり結果となりそうかどうか）が示唆される。プレイヤー P Y と敵キャラクター T K が決まると、互いに攻撃を行う。大当たり結果となる場合は、プレイヤー P Y が勝利を確信させるような画像（プレイヤー P Y の周囲が光輝く画像）が表示される。リーチ外れ結果となる場合は、プレイヤー P Y が敗北することを予期させるような画像（敵キャラクター T K の周囲が黒く光る画像）が表示される。このような演出を経て、発展図柄 H Z による大当たりまたはリーチ外れいずれかの組み合わせが停止表示された後、主装飾図柄 S Z によって確定表示される。

【0701】

このプレイヤー P Y が勝利を確信させるような画像の代わりに、可動役物を駆動させてもよい。

【0702】

10

20

30

40

50

次に、大当たりスーパーリーチ E、外れスーパーリーチ E について説明する。スーパーリーチ E では、スーパーリーチ A よりも長い時間リーチ発展演出が実行される。例えば、スーパーリーチ E では、リーチ発展演出においても対決演出が表示される。対決演出では、キャラクタ選択演出が実行される。リーチ外れ結果となる場合は、プレイヤー P Y の敗北を予期させる画像が表示される。大当たり結果となる場合は、プレイヤー P Y が敗北を予期させる画像が表示された後、決定ボタン 8 1 の押下を促す画像が表示される。決定ボタン 8 1 を押下すると、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a が強い発光を伴い激しく点滅を繰り返す（強発光点滅画面 4 3 g - 1）。表示画面 4 2 a の点滅後、プレイヤー P Y の勝利を確信させる画像が表示され、発展図柄 H Z による大当たり組み合わせが停止表示された後、主装飾図柄 S Z によって確定表示される。

10

【0703】

この第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a が強い発光を伴い激しく点滅を繰り返す替わりに、決定ボタン 8 1 を押下することによって、可動役物を駆動させてもよい。

【0704】

本実施例では、1 のリーチ演出の中で特定の演出が 1 回ずつ行われるものであったが、特定の演出が複数回連続して実行されるものであってもよい。例えば、1 の変動表示遊技中に、疑似的にリーチ外れ演出を複数回連続して行う疑似連演出や、大当たり期待度を示唆するなどの予告演出を連続して行う連続予告演出を実行してもよい。後述する実施例における遊技に関する数の情報は、この疑似連回数や、連続予告回数であってもよい。この場合、疑似連回数や連続予告回数の情報を計数する機能と、疑似連回数や連続予告回数の情報

20

【0705】

次に、エンディング演出について説明する。図 1 5 は、エンディング演出パターン決定用テーブルである。

【0706】

大当たりラウンド遊技の終了後、第 3 図柄表示装置 4 2 には、遊技者に休息を与えたり、最終ラウンドまで到達できたことを祝福したり、遊技者に遊技に有用な情報を示唆ないし報知したり、種々の注意を報知したりするための画像を表示するエンディング演出が表示される。本実施例では、エンディング演出は、所定のパターンで組み合わせられた画像が表示される。エンディング演出パターンを構成するエンディング情報 4 4 j には、例えば、大当たりラウンド遊技の終了後に確変状態又は時短状態に移行することを示唆する次遊技状態示唆情報 4 4 w（図中では「もう 1 回」または「チャンス」と記す）と、製造者を示す製造者情報 4 4 x（図中では「ロゴ」と示す）と、プリペイドカードの抜き忘れを注意喚起するカード抜き忘れ防止情報 4 4 y（図中では「プリペイドカード」と記す）と、パチンコ、パチスロは適度に楽しむ遊技であることを注意喚起するのめり込み防止情報 4 4 z（図中では「適度に楽しむ」と記す）とがある。次遊技状態示唆情報 4 4 w，カード抜き忘れ防止情報 4 4 y，のめり込み防止情報 4 4 z は、例えばそれぞれ 10 秒間表示され、製造者情報 4 4 x は 5 秒間表示される。

30

40

【0707】

特図 1 の 1 6 R 確変大当たりのエンディング演出は、3 5 秒間に、次遊技状態示唆情報 4 4 w，製造者情報 4 4 x，カード抜き忘れ防止情報 4 4 y，のめり込み防止情報 4 4 z がその順番に表示されるパターンである。特図 2 の 1 6 R 確変大当たりの場合、エンディング演出は、3 0 秒間に、次遊技状態示唆情報 4 4 w，カード抜き忘れ防止情報 4 4 y，のめり込み防止情報 4 4 z がその順番に表示されるパターンである。

【0708】

50

特図 1 の 8 R 確変大当たりのエンディング演出は、25 秒間に、次遊技状態示唆情報 44 w，製造者情報 44 x，カード抜き忘れ防止情報 44 y がその順番に表示されるパターンである。特図 2 の 8 R 確変大当たりのエンディング演出は、20 秒間に、次遊技状態示唆情報 44 w，カード抜き忘れ防止情報 44 y がその順番に表示されるパターンである。特図 1，特図 2 の 8 R 通常大当たりのエンディング演出は、上述の特図 1，特図 2 の 8 R 確変大当たりエンディング演出と同様であるが、次遊技状態示唆情報 44 w が「チャンス」（次の遊技状態が時短状態となることを示唆する）である点が異なる。

【0709】

また、図 10 に示すように、第 2 図柄表示装置 41 の第 2 図柄の抽選には、第 2 図柄乱数カウンタ C4 が用いられる。第 2 図柄乱数カウンタ C4 は、例えば「0」～「250」の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 250）に達した後「0」に戻るループカウンタとして構成されている。第 2 図柄乱数カウンタ C4 は、定期的に（後述するタイマ割込み（図 23 参照）毎に 1 回）更新され、遊技球が左右何れかの普通図柄用始動入賞装置 34 を通過した時に取得される。当選することとなる乱数の値の数は 149 個あり、その範囲は「5～153」である。

【0710】

特に、第 2 図柄乱数カウンタ C4 が 1 周した場合、その時点の初期値第 2 図柄乱数カウンタ CINI2 の値が当該第 2 図柄乱数カウンタ C4 の初期値として読み込まれる。なお、初期値第 2 図柄乱数カウンタ CINI2 は、第 2 図柄乱数カウンタ C4 と同様のループカウンタであり（値＝0～250）、後述するタイマ割込み（図 23 参照）毎に 1 回更新されるとともに、後述する通常処理（図 19 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第 2 図柄乱数カウンタ C4 は定期的に（本実施の形態では後述するタイマ割込み（図 23 参照）毎に 1 回）更新され、遊技球が普通図柄用始動入賞装置 34 を通過したタイミングで RAM503 の第 2 図柄保留格納エリアに格納される。

【0711】

つまり、RAM503 には、保留球格納エリアとは別のエリアたる第 2 図柄保留格納エリアも有しており、1 つの第 2 図柄用の実行エリアと 4 つの第 2 図柄用の保留エリア（第 2 図柄用保留第 1～第 4 エリア）とからなる第 2 図柄保留格納エリアが設けられており、これらの各エリアには、普通図柄用始動入賞装置 34 への遊技球の入賞履歴に合わせて、第 2 図柄乱数カウンタ C4 の各値が時系列的に格納されるようになっている。

【0712】

また、第 2 図柄外れ図柄カウンタ C5 は、後述する図 19 での通常処理の第 2 図柄制御処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、その値がカウンタ用バッファの第 2 図柄外れ図柄バッファに更新取得され、第 2 図柄乱数カウンタ C4 の第 2 図柄保留球格納エリアへの記憶の際に、この第 2 図柄外れ図柄バッファに更新取得された第 2 図柄外れ図柄カウンタ C5 も第 2 図柄保留球格納エリアに記憶される。したがって、図 10 に示すように、第 2 図柄乱数カウンタ C4 の値が落選の場合には、第 2 図柄保留球格納エリアの第 2 図柄外れ図柄カウンタ C5 の値に基づいて、「×」が描かれた表示部 41b の点灯表示される。なお、第 2 図柄外れ図柄カウンタ C5 を備えず、第 2 図柄乱数カウンタ C4 のみに基づいて第 2 図柄変動表示結果を行うようにしてもよい。つまり、第 2 図柄乱数カウンタ C4 が当選なら「○」が描かれた表示部 41a を点灯表示し、落選なら「×」が描かれた表示部 41b の点灯表示するごとくである。

【0713】

次いで、主制御装置 261 内の CPU501 により実行される各制御処理を図 16～図 27 のフローチャートを参照しながら説明する。かかる CPU501 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では 2 msec 周期で）起動されるタイマ割込み処理と、NMI 端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動される NMI 割込み処理とがあり、説明の便宜上ここでは、先ずタイマ割込み処理と、タイマ割込み処理において実行される始動入賞処理と、始動入賞処理において実行される先読み抽選処理と、NMI 割込み処理とを説明し、その後でメイン処理を

説明する。

【0714】

図23は、タイマ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は主制御装置261のCPU501により例えば2msec毎に実行される。

【0715】

図23において、先ずステップS601では、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置261に接続されている各種スイッチ（但し、RAM消去スイッチ323を除く）の状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【0716】

その後、ステップS602では、初期値乱数カウンタCINI1と初期値第2図柄乱数カウンタCINI2との更新を実行する。具体的には、初期値乱数カウンタCINI1を1インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「599」）に達した際「0」にクリアし、初期値第2図柄乱数カウンタCINI2を1インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「250」）に達した後の1インクリメントの際に「0」にクリアする。そして、初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する（図10参照）。

【0717】

また、続くステップS603では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及び停止パターン選択カウンタC3の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及び停止パターン選択カウンタC3をそれぞれ1インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態ではそれぞれ、「599」、「9」、「250」）に達した後の1インクリメントの際にそれぞれ「0」にクリアする。そして、各カウンタC1～C3の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する（図10参照）。

【0718】

その後、ステップS604では、特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する。この始動入賞処理については、後述する図24のフローチャートにより説明する。

【0719】

その後、ステップS605では、発射制御処理を実行する。以下、この発射制御処理について、図26のフローチャートを参照して説明する。

【0720】

具体的には、ステップS721では、主制御装置261のCPU501は、図8に示すように、発射制御装置312からの発射許可信号S7がONであるか否かを判定する。発射許可信号S7がONである場合は、ステップS722に進み、OFFである場合は本処理を終了する。ステップS722では、主制御装置261のCPU501は、発射制御信号S8及び球送り制御信号S9を発射制御装置312に出力し、発射装置229による遊技球発射制御を行い、ステップS723へ進む。ステップS723では、主制御装置261のCPU501は、遊技球発射操作が行われたことを示す発射操作コマンドをセットする。このように発射制御処理をした後、CPU501は本タイマ割込処理を一旦終了する。

【0721】

図24を参照して主制御装置261にて行われる始動入賞処理について説明する。

【0722】

ステップS701では、主制御装置261のCPU501は、遊技球が特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bに入賞したか否かを作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップS702に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【0723】

ステップS702では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄表示装置40の作

10

20

30

40

50

動保留球数Nが上限値（本実施の形態では4）未満であるか否かを判別する。作動保留球数Nが上限値未満であればステップS703に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS703では、主制御装置261のCPU501は、作動保留球数Nを1インクリメントする。ステップS704では、主制御装置261は、ステップS703でインクリメントされた作動保留球数Nを保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置262に出力できるようにセットする。

【0724】

ステップS705では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄の当落及び第3図柄の変動パターンの決定に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップS603で更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及び停止パターン選択カウンタC3と、変動種別カウンタCS1～CS3の各値を、図10に示したRAM503の保留球格納エリアにおける第1～第4保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。

10

【0725】

ステップS706では、主制御装置261は上述した図19に示す変動開始処理に先立って行われる先読み抽選処理を実行する。

【0726】

図25を参照して先読み抽選処理について説明する。

【0727】

ステップS711では、主制御装置261のCPU501は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて大当たりか否かを当該格納時点で判別する先読み抽選を行う。具体的には、先読み抽選の結果が大当たりか否かは、大当たり乱数カウンタC1の値とその時々モード（確変状態であるのか通常状態であるのか）との関係に基づいて判別される。大当たり乱数カウンタC1の当たり値は、前述した通りである。

20

【0728】

ステップS712では、主制御装置261のCPU501は、先読み抽選の結果が大当たりであると判別した場合に、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタC2の値に対応する大当たり図柄を何れかとするかを決定する。

30

【0729】

ステップS713では、主制御装置261のCPU501は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を事前に決定する。具体的には、主制御装置261のCPU501は、前述した変動開始処理と同様にRAM503のカウンタ用バッファに格納されている大当たり図柄カウンタC2の値及び変動種別カウンタCS1、CS2の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。

【0730】

ステップS711で先読み抽選の結果が大当たりではないと判別された場合には、ステップS714において、主制御装置261のCPU501は、先読み抽選の結果を外れ図柄で停止表示させるという停止図柄に設定する。

40

【0731】

ステップS715では、主制御装置261のCPU501は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を事前に決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置261のCPU501は、RAM503の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている停止パターン選択カウンタC3及び変動種別カウンタCS1、CS2の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。

【0732】

ステップS716では、主制御装置261のCPU501は、演出時間加算の決定、つまり、ステップS713で決定された大当たり変動パターンまたはステップS715で決定された外れ変動パターンの演出時間の加算の決定を事前に行う。より具体的には、変動種

50

別カウンタCS3の値に基づいて、第3図柄表示装置42での中装飾図柄列の装飾図柄（第3図柄）が滑り停止するなどによる演出時間の増加（当該中装飾図柄列の装飾図柄が滑りそれが停止表示されるまでの時間の増加）を含む変動パターンが事前に決定される。

【0733】

ステップS717では、主制御装置261のCPU501は、ステップS713で事前に決定された大当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップS505で決定された外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定する。

【0734】

ステップS718では、主制御装置261のCPU501は、ステップS712，S713を経てきた場合には、ステップS712で決定された第1図柄表示装置40の大当たり図柄（「第1特定当たり図柄」、「第2特定当たり図柄」または「非特定当たり図柄」）に対応する装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップS714，S715を経てきた場合には、ステップS714で事前に決定された第1図柄表示装置40の外れ図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定する。

【0735】

ステップS719では、主制御装置261のCPU501は、ステップS716で事前に決定された演出時間加算に対応する演出時間加算指定コマンドを設定し、本処理を終了する。

【0736】

図27は、NMI割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は、主制御装置261のCPU501により停電の発生等によるパチンコ機10の電源断時に実行される。このNMI割込みにより、電源断時の主制御装置261の状態がRAM503のバックアップエリアに記憶される。

【0737】

すなわち、停電の発生等によりパチンコ機10の電源が遮断されると、停電信号S1が停電監視回路542から主制御装置261内のCPU501のNMI端子に出力される。すると、CPU501は実行中の制御を中断して図27のNMI割込み処理を開始する。図27のNMI割込み処理は、主制御装置261のROM502に記憶されている。停電信号S1が出力された後所定時間は、主制御装置261の処理が実行可能となるように電源部541から電源供給がなされており、この所定時間内にNMI割込み処理が実行される。

【0738】

図27のNMI割込み処理において、ステップS801では、電源断の発生情報をバックアップエリアに設定する。本実施例では、電源断の発生情報のフラグを立ててバックアップエリアに記憶させる。

【0739】

次に、主制御装置261のCPU501にて行われるメイン処理について説明する。

図16は、主制御装置261内のCPU501により実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【0740】

先ず、ステップS101では、主制御装置261のCPU501は、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。また、ステップS102では、主制御装置261のCPU501は、サブ側の制御装置（サブ制御装置262、払出制御装置311等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば1秒程度、ウェイト処理を実行する。続くステップS103では、主制御装置261のCPU501は、RAMアクセスを許可する。

【0741】

その後、CPU501内のRAM503に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステップS104では、主制御装置261のCPU501は、電源監視基板26

10

20

30

40

50

1 b に設けた R A M 消去スイッチ 3 2 3 が押下 (O N) されているか否かを判別し、オフであればステップ S 1 0 5 に進み、オンであればステップ S 1 1 3 に進む。続くステップ S 1 0 5 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、R A M 5 0 3 のバックアップエリアに電源断の発生情報が設定されているか否か (電源断の発生情報のフラグが立っているか否か) を判別する。また、ステップ S 1 0 6 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、R A M 判定値を算出し、続くステップ S 1 0 7 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、その R A M 判定値が電源断時に保存した R A M 判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。R A M 判定値は、例えば R A M 5 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、R A M 5 0 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

10

【 0 7 4 2 】

上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に初期状態に戻したい場合には R A M 消去スイッチ 3 2 3 を押しながら電源が投入される。従って、R A M 消去スイッチ 3 2 3 が O N されていれば、R A M 5 0 3 の初期化处理 (ステップ S 1 1 3 等) に移行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、R A M 判定値 (チェックサム値等) によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、使用 R A M 領域をクリアおよび R A M 5 0 3 の初期化处理 (ステップ S 1 1 3 等) に移行する。つまり、ステップ S 1 1 3 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、R A M 5 0 3 の使用領域を「 0 」にクリアし、R A M 5 0 3 の初期化处理を実行する。

20

【 0 7 4 3 】

続くステップ S 1 1 4 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、払出初期化コマンドを送信する。このように、払出初期化コマンドは、主制御装置 2 6 1 が初期化された時に払出制御装置 3 1 1 に出力される。

【 0 7 4 4 】

また、ステップ S 1 1 5 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、電源投入時のコマンドをサブ制御基板 2 6 2 a に送信する。この電源投入時のコマンドは、パチンコ機の機種を判別するためのコマンドを含むものであるため、サブ制御基板 2 6 2 a や表示制御装置 4 5 などのサブ側で当該コマンド内容に基づいて機種を判別することができる。

【 0 7 4 5 】

また、ステップ S 1 1 6 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、C T C (Counter / Timer Circuit) の初期設定を実行する。ステップ S 1 1 7 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、割込み許可を設定し、後述する通常処理 (図 1 7 参照) に移行する。

30

【 0 7 4 6 】

一方、R A M 消去スイッチ 3 2 3 が押されていない場合には、電源断の発生情報が設定されていること、及び R A M 判定値 (チェックサム値等) が正常であることを条件に、復電時の処理 (電源断復旧時の処理) を実行する。つまり、ステップ S 1 0 8 では、電源断の発生情報をクリアする。ステップ S 1 0 9 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、払出復帰コマンドを払出制御装置 3 1 1 に送信し、払出制御開始を払出制御装置 3 1 1 に指示する。詳細は後述するが、払出制御装置 3 1 1 は、主制御装置 2 6 1 から払出復帰コマンドを受信すると、復帰し、払出制御を開始する。

40

【 0 7 4 7 】

ステップ S 1 1 0 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、サブ側の制御装置を電源断時の遊技状態に復帰させるためのコマンドを送信し、ステップ S 1 1 1 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、C T C (Counter / Timer Circuit) の初期設定を実行する。さらに、ステップ S 1 1 2 では、割込み許可を設定し、それから後述する通常処理 (図 1 7 参照) に移行する。例えば、通常処理の途中で電源断が発生したとしても、当該通常処理の最後のステップ (図 1 7 に示す「 R A M アクセス禁止」のステップ) まで実行してから電源断状態となるので、復電後は通常処理の最初のステップたるステップ S 2 0 1 から実行されることになる。

50

【0748】

次に、通常処理の流れを図17のフローチャートを参照しながら説明する。この通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップS201～S207の処理が4msc周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップS210、S211のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【0749】

図17において、先ずステップS201では、主制御装置261のCPU501は、前回の処理で更新されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信するという外部出力処理を行う。具体的には、入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置311に対して獲得遊技球数に対応する賞球払出コマンドを送信する。また、第1図柄表示装置40の第1図柄変動表示（第1セグメント表示部40aの変動表示）に連動して第3図柄表示装置42による装飾図柄（第3図柄）の変動表示も行われるのであるが、第1図柄表示装置40の第1図柄の変動表示に際して変動パターン指定コマンド、装飾図柄指定コマンド、全停止コマンド（確定コマンド）等を外部出力処理においてサブ制御装置262に送信する。

【0750】

なお、このパチンコ機10では、第1図柄の変動開始時において、変動パターン指定コマンド→演出コマンド（変動時間の変更等を指定するためのコマンド）→装飾図柄指定コマンドの順で通常処理の外部出力処理の都度所定個数（例えば3つ）ずつ（すなわち、4msc毎に3つずつ）コマンドが送出され、変動時間経過のタイミングで全停止コマンドが送出されるようになっている。また、第1図柄の変動開始後において、変動パターン指定コマンド→演出コマンド→装飾図柄指定コマンドの順で通常処理の外部出力処理の都度所定個数（例えば3つ）ずつ（すなわち、4msc毎に3つずつ）コマンドが送出され、変動時間経過のタイミングで全停止コマンドが送出されるようにしてもよい。

【0751】

変動パターン指定コマンドは、第3図柄表示装置42で変動表示される装飾図柄（第3図柄）の変動パターンを指定するためのコマンドである。変動パターン指定コマンドは、主制御装置261からサブ制御装置262に送信され、サブ制御装置262から表示制御装置45に送信される。表示制御装置45は、送信されてきた変動パターン指定コマンドに基づいて、装飾図柄の変動パターンを表示実行するように第3図柄表示装置42を制御する。

【0752】

装飾図柄指定コマンドは、第3図柄表示装置42での装飾図柄（第3図柄）の変動表示演出が、第1大当たり、第2大当たり、第3大当たり、外れの何れとなるかを指定するためのコマンドである。装飾図柄指定コマンドは、主制御装置261からサブ制御装置262に送信され、サブ制御装置262から表示制御装置45に送信される。表示制御装置45は、装飾図柄の変動パターンの表示結果を、送信されてきた装飾図柄指定コマンドに応じた結果（第1大当たり、第2大当たり、第3大当たり）となるように第3図柄表示装置42を表示制御する。

【0753】

全停止コマンドは、第3図柄表示装置42で変動表示される装飾図柄（第3図柄）の変動パターンの停止を指示するためのコマンドである。全停止コマンドは、主制御装置261からサブ制御装置262に送信され、サブ制御装置262から表示制御装置45に送信される。表示制御装置45は、送信されてきた全停止コマンドに基づいて、装飾図柄の変動パターンを停止表示するように第3図柄表示装置42を制御する。

【0754】

また、主制御装置261のCPU501は、通常処理の外部出力処理（ステップS201）にて、変動パターン指定コマンドと演出コマンド（変動時間の変更等を指定するためのコマンド）とをサブ制御装置262に送信することがある。つまり、変動種別カウンタCS3の値に基づいて変動時間加算（前述した装飾図柄の滑り演出による附加時間）を何れ

10

20

30

40

50

の時間とするかが決定され、このような加算時間を適切にサブ制御装置 262 に指示するために、演出コマンドが用いられるのである。したがって、第 1 図柄の変動開始後において、変動パターン指定コマンド→演出コマンド→装飾図柄指定コマンドの順で通常処理の外部出力処理の都度所定個数（例えば 3 つ）ずつ（すなわち、4 m s e c 毎に 3 つずつ）コマンドが送出され、変動時間経過のタイミングで全停止コマンドが送出されることがある。

【0755】

次に、ステップ S 202 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、変動種別カウンタ CS1～CS3 の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ CS1～CS3 をそれぞれ 1 インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態では 198, 240, 162）に達した後の 1 インクリメントの際にそれぞれ「0」にクリアする。そして、変動種別カウンタ CS1～CS3 の更新値を、RAM 503 の該当する図 10 に示すバッファ領域に格納する。

10

【0756】

続く図 17 のステップ S 203 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、払出制御装置 311 より受信した賞球計数信号や払出異常信号や下皿満タン信号を読み込む。その後、ステップ S 204 では、第 1 図柄表示装置 40 による第 1 図柄の変動表示を行うための第 1 図柄変動処理を実行する。この第 1 図柄変動処理により、大当たり判定や第 1 図柄の変動パターンの設定などが行われる。但し、第 1 図柄変動処理の詳細は後述する。

【0757】

ステップ S 205 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、大当たり遊技状態の終了後、次の遊技状態における大当たり抽選確率を設定するための次回遊技状態設定処理を実行する。次回遊技状態設定処理の詳細も後述する。

20

【0758】

その後、ステップ S 206 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、大当たりラウンド遊技状態において可変入賞装置 32 の大入賞口 32a を開放又は閉鎖するための大入賞口開閉処理を実行する。すなわち、大当たり状態のラウンド毎に大入賞口 32a を開放し、そのラウンド毎に、大入賞口 32a の最大開放時間が経過したか、又は大入賞口 32a に遊技球が規定数だけ入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立するとそのラウンドにおける大入賞口 32a の開放を止めて閉鎖し、残りのラウンドがある場合には、大入賞口 32a の開放を残りラウンド数繰返し実行する。

30

【0759】

なお、後述する実施例では、変動回数やその他の遊技に関する数をカウントする機能を備え、所定のカウントになったことに基づいて、所定のカウントになるまで入球させることが難しかった所定入球部に遊技球を入球し易くする遊技機がある。この種の遊技機では、カウントする対象は、大当たりラウンド遊技の終了後の特定の有利な遊技状態（例えば潜伏確変のようなサポート状態がつかない確変状態中の変動回数）を挙げているが、特定の有利な遊技状態である否かを問わず、大当たりラウンド遊技の終了後、次に大当たり当選が発生するまでの変動回数をカウントするものであってもよい。すなわち、この種の遊技機では、大当たりラウンド遊技の終了後のハマリ回数をカウントし、所定回数（例えば 900 回）に達した場合に、規定回数（例えば 901～1000 回）に達するまで、そのときの遊技状態（例えば通常遊技状態）から時短状態を発生させるものであってもよい。これによって、規定回数に達するまでは、電チューに遊技球を入球させ易い状態となるので、ハマリ時の救済として機能させることができる。

40

【0760】

また、カウントする対象は、潜伏確変の変動回数に限らず、大当たりラウンド遊技の終了後の有利遊技状態として、所定回数の時短状態と所定回数の確変状態の両方が付く場合は、その時短状態と確変状態とにおける変動回数をカウントするものであってもよい。

【0761】

すなわち、この種の遊技機では、時短状態中は電チューに高い頻度で且つ長く開放するた

50

め遊技球がよく拾われて、その下流の小当たり用のアタッカーへの遊技球の入球が難しい状態となっているが、変動回数が100回を越えると時短状態が消化され、101回～200回までは確変状態のみに変更される。確変状態では、電チュー高い頻度で開放するが、開放時間は通常であるため、電チューに入球しなかった遊技球が、その下流の小当たり用のアタッカーへ流下して、小当たり用のアタッカーへ入球し易い状態となる。これにより、大当たりラウンド遊技の終了後の有利遊技状態が、時短状態付き確変状態から、時短状態無しの確変状態に切り替わるタイミングに合わせて、小当たり遊技状態での賞球の獲得を機械を与えることができる。

【0762】

また、ステップS207では、主制御装置261のCPU501は、第2図柄表示装置41による第2図柄の表示制御を実行する。簡単に説明すると、遊技球が普通図柄用始動入賞装置34を通過したことを条件に、その都度の第2図柄乱数カウンタC4が取得されると共に第2図柄表示装置41の表示部41a, 41bにて第2図柄の変動表示が実施される。そして、第2図柄乱数カウンタC4の値により第2図柄の抽選が実施され、第2図柄の当たり状態になると、主制御装置261のCPU501は、ステップS208に示すように、特図2用始動入賞装置33bを所定時間開放する特図2用始動入賞装置33bの開放処理を行う。なお説明は省略したが、第2図柄乱数カウンタC4も、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及び停止パターン選択カウンタC3と同様に、図23に示すタイマ割込処理にて更新されるようになっている。

【0763】

ステップS208Aでは、主制御装置261のCPU501は、通常遊技すなわち左打ち遊技中に右打ち行った場合に、これをエラーとして判定するために、後述する右打ちエラー判定処理を行う。

【0764】

また、ステップS209では、主制御装置261のCPU501は、RAM503のバックアップエリアに電源断の発生情報が設定されているか否か（電源断の発生情報のフラグが立っているか否か）を判別する。電源断の発生情報が設定されていない場合には、ステップS210に進み、電源断の発生情報が設定されている場合には、ステップS213に進む。

【0765】

その後、ステップS210では、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では4msec）が経過したか否かを判別する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、初期値乱数カウンタCINI1、初期値第2図柄乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1～CS3の更新を繰り返し実行する（ステップS211, S212）。つまり、ステップS211では、初期値乱数カウンタCINI1及び初期値第2図柄乱数カウンタCINI2の更新を実行する。具体的には、初期値乱数カウンタCINI1を1インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「599」）に達した後の1インクリメントの際に「0」にクリアする。そして、初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。これと同様に、初期値第2図柄乱数カウンタCINI2を1インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「250」）に達した後の1インクリメントの際に「0」にクリアする。そして、初期値第2図柄乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。

【0766】

また、ステップS212では、変動種別カウンタCS1～CS3の更新を実行する（ステップS202と同様）。具体的には、変動種別カウンタCS1～CS3を1インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「198」, 「240」, 「162」）に達した後の1インクリメントの際にそれぞれ「0」にクリアする。そして、変動種別カウンタCS1～CS3の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域

に格納する。

【0767】

ここで、ステップS201～S208の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して初期値乱数カウンタCINI1、初期値第2図柄乱数カウンタCINI2の更新を繰り返し実行することにより、初期値乱数カウンタCINI1（すなわち、大当たり乱数カウンタC1の初期値）及び初期値第2図柄乱数カウンタCINI2（すなわち、第2図柄乱数カウンタC4の初期値）をランダムに更新することができるようになる。

【0768】

また、ステップS209において、電源断の発生情報が設定されていて、ステップS213に進んだ場合には、主制御装置261のCPU501は、割込み禁止を設定する。続いて、ステップS214では、主制御装置261のCPU501は、電源が速断されたことを示す電源断通知コマンドを他の制御装置に対して送信する。続いて、ステップS215では、主制御装置261のCPU501は、制御信号の出力を停止する。続いて、ステップS216では、主制御装置261のCPU501は、RAM判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。RAM判定値は、例えば、RAM503の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。続いて、ステップS217では、主制御装置261のCPU501は、RAMアクセスを禁止する。その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。

【0769】

次に、ステップS204の第1図柄変動処理を図18のフローチャートを参照して説明する。

【0770】

図18において、ステップS401では、主制御装置261のCPU501は、今現在大当たり中であるか否かを判別する。なお、大当たり中には、大当たりの際に第3図柄表示装置42で表示される特別遊技の最中と特別遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。続くステップS402では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄表示装置40による第1図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中でなくさらに第1図柄の変動表示中でもない場合、ステップS403に進み、主制御装置261のCPU501は、第1図柄表示装置40の作動保留球数Nが「0」よりも大きいか否かを判別する。このとき、大当たり中であるか、又は作動保留球数Nが「0」である場合、そのまま本処理を終了する。

【0771】

また、大当たり中、第1図柄の変動表示中の何れでもなく且つ作動保留球数 $N > 0$ であれば、ステップS404に進む。ステップS404では、主制御装置261のCPU501は、作動保留球数Nを「1」減算する。ステップS405では、保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、保留球格納エリアの保留第1～第4エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第1エリア→実行エリア、保留第2エリア→保留第1エリア、保留第3エリア→保留第2エリア、保留第4エリア→保留第3エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【0772】

その後、ステップS406では、主制御装置261のCPU501は、変動開始処理を実行する。ここで、図19のフローチャートを用いて変動開始処理を詳細に説明すると、ステップS501では、主制御装置261のCPU501は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて大当たりか否かを判別する。具体的には、大当たりか否かは大当たり乱数カウンタC1の値とその時々モード（確変状態であるのか通常状態であるのか）との関係に基づいて判別され、前述した通り通常の低確率時には大当たり乱数カウンタC1の数値「0」～「599」のうち「150、4

10

20

30

40

50

50」が当たり値（2個）であり、高確率時には「50，150，350，450」が当たり値（4個）である。

【0773】

主制御装置261のCPU501は、大当たりであると判別した場合、ステップS502では、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタC2の値に対応する大当たり図柄、すなわち、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aで表示する第1記号～第3記号の何れかとするかを求める。つまり、大当たり図柄カウンタC2の値と図柄との対応関係を表す特図1大当たり抽選用テーブルまたは特図2大当たり抽選用テーブル（図11参照）に基づいて、大当たり図柄カウンタC2の値に対応する大当たり図柄（「第1大当たり図柄」、「第2大当たり図柄」または「第3大当たり図柄」）を求める。

10

【0774】

次に、ステップS503では、主制御装置261のCPU501は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を決定する。具体的には、主制御装置261のCPU501は、停止パターン選択カウンタC3を用いることなく、RAM503のカウンタ用バッファに格納されている大当たり図柄カウンタC2の値及び変動種別カウンタCS1，CS2の値をその順に確認し、変動パターンを決定する。

【0775】

つまり、大当たり図柄カウンタC2の値に基づいて、第3図柄表示装置42での装飾図柄を通常大当たり（非特定当たり）の「停止パターン3」で表示するのか、又は第3図柄表示装置42での装飾図柄を変動大当たり（特定当たり）の「停止パターン4」で表示するのかを決定する。このように決定した「停止パターン3」または「停止パターン4」の種別をさらに第1変動種別カウンタCS1の値に基づいて決定する。つまり、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等のように装飾図柄（第3図柄）のリーチ種別など、大まかな装飾図柄の変動パターン群を決定する。続いて、このように決定した大まかな装飾図柄の変動パターン群の中から、第2変動種別カウンタCS2の値に基づいて、一の変動パターンを決定する。例えば、第2変動種別カウンタCS2の値に基づいて、リーチ発生後に最終停止装飾図柄（本実施の形態では中装飾図柄）が停止するまでの経過時間を所定時間にする等、より細かな装飾図柄変動態様を決定する。なお、大当たりの場合における次の各関係、つまり、大当たり図柄カウンタC2の数値と停止パターンとの関係、第1変動種別カウンタCS1の数値と変動パターンとの関係、第2変動種別カウンタCS2の数値と停止図柄時間との関係は、それぞれに大当たり用のテーブル等により予め規定されている。

20

30

【0776】

一方、ステップS501で大当たりではないと判別された場合には、ステップS504において、主制御装置261のCPU501は、外れ図柄、すなわち第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aを第4記号で停止表示させるという停止図柄に設定する。

【0777】

次に、ステップS505では、主制御装置261のCPU501は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置261のCPU501は、RAM503の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている停止パターン選択カウンタC3及び変動種別カウンタCS1，CS2の値をその順に確認し、変動パターンを決定する。

40

【0778】

つまり、停止パターン選択カウンタC3の値に基づいて、第3図柄表示装置42での装飾図柄のリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後に1つだけずれて停止する「前後外れリーチ」である「停止パターン1」と、同じくリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」である「停止パターン2」と、リーチ発生しない「完全外れ」である「停止パターン0」との何れの停止パターンにするかを決定する。例えば、この決定した停止パターンが例えば前後外れリー

50

チとなる「停止パターン1」である場合には、第1変動種別カウンタCS1の値に基づいて、前後外れリーチ変動パターン群の中からノーマルリーチ、スーパーリーチ等のような装飾図柄（第3図柄）のリーチ種別が特定された変動パターンが決定されるなど、大まかな装飾図柄の変動パターン群を決定する。なおここではノーマルリーチが決定されたとする。続いて、このように決定した大まかな装飾図柄のノーマルリーチ変動パターン群の中から、第2変動種別カウンタCS2の値に基づいて、さらに一の変動パターンを決定する。例えば、第2変動種別カウンタCS2の値に基づいて、リーチ発生後に最終停止装飾図柄（本実施の形態では中装飾図柄）が停止するまでの経過時間を所定時間にする等、より細かな装飾図柄変動態様を決定する。なお、外れの場合における次の各関係、つまり、停止パターン選択カウンタC3の数値と停止パターンとの関係、第1変動種別カウンタCS1の数値と変動パターンとの関係、第2変動種別カウンタCS2の数値と停止図柄時間との関係は、それぞれに外れ用のテーブル等により予め規定されている。

10

【0779】

本実施の形態では、上述の外れ用のテーブルのうちの一つとしては、例えば、低確率時で、第1図柄表示装置40の変動時間短縮機能の状態、第1図柄の変動開始時の当該第1図柄の作動保留数が「0」の場合に採用されるものがあり、停止パターン選択カウンタC3の値が「0～201」の場合にはリーチなし（完全外れ）に該当し、「202～208」が前後外れリーチに該当し、「209～238」が前後外れ以外リーチに該当するものが挙げられる。

【0780】

20

続いて、ステップS506では、主制御装置261のCPU501は、演出時間加算の決定、つまり、ステップS503で決定された大当たり変動パターンまたはステップS505で決定された外れ変動パターンの演出時間の加算の決定を行う。より具体的には、変動種別カウンタCS3の値に基づいて、第3図柄表示装置42での中装飾図柄列の装飾図柄（第3図柄）が滑り停止するなどによる演出時間の増加（当該中装飾図柄列の装飾図柄が滑りそれが停止表示されるまでの時間の増加）を含む変動パターンが決定される。

【0781】

また、ステップS507では、主制御装置261のCPU501は、ステップS503で決定された大当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップS505で決定された外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定する。

30

【0782】

続いて、ステップS508では、主制御装置261のCPU501は、ステップS502、S503を経てきた場合には、ステップS502で決定された第1図柄表示装置40の大当たり図柄（「第1特定当たり図柄」、「第2特定当たり図柄」または「非特定当たり図柄」）に対応する装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップS504、S505を経てきた場合には、ステップS504で決定された第1図柄表示装置40の外れ図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定する。

【0783】

続いて、ステップS509では、主制御装置261のCPU501は、ステップS506で決定された演出時間加算に対応する演出時間加算指定コマンドを設定する。

40

【0784】

図18の説明に戻り、ステップS402がYES、すなわち第1図柄の変動表示中である場合には、ステップS407に進み、主制御装置261のCPU501は、第1図柄の変動時間が経過したか否かを判別する。この第1図柄の変動時間は、図19を用いて前述したように決定された変動パターン及び演出時間加算に基づいて決められており、つまり、第1図柄の変動パターンに応じて当該第1図柄の変動時間が決められており、この変動時間が経過した時にステップS407が肯定判別される。変動時間が経過していなければステップS408に進み、変動時間が経過していればステップS409に進む。

【0785】

50

そして、ステップ S 4 0 8 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 図柄の変動表示を更新する。つまり、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a の変動表示を継続し、本処理を終了する。

【 0 7 8 6 】

一方、ステップ S 4 0 9 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、第 1 図柄の変動表示を停止し、第 1 図柄の停止図柄を表示図柄へ設定する。つまり、図 1 9 のステップ S 5 0 2 で第 1 大当たり図柄に決定された場合には、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a の変動表示後に、この第 1 セグメント表示部 4 0 a を第 1 記号で停止表示する。図 1 9 のステップ S 5 0 2 で第 2 大当たり図柄に決定された場合には、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a の変動表示後に、この第 1 セグメント表示部 4 0 a を第 2 記号で停止表示する。図 1 9 のステップ S 5 0 2 で第 3 大当たり図柄に決定された場合には、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a の変動表示後に、この第 1 セグメント表示部 4 0 a を第 3 記号で停止表示する。図 1 9 のステップ S 5 0 4 で外れ図柄に決定された場合には、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a の変動表示後に、この第 1 セグメント表示部 4 0 a を第 4 記号で停止表示する（外れを意味する）。

10

【 0 7 8 7 】

続いて、ステップ S 4 1 0 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 で変動表示される装飾図柄（第 3 図柄）の変動パターンの停止を指示するための全停止コマンドを設定し、本処理を終了する。

20

【 0 7 8 8 】

次に、ステップ S 2 0 5 の次回遊技状態設定処理を図 2 0 のフローチャートを参照して説明する。

【 0 7 8 9 】

ステップ S 5 6 1 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、大当たり図柄カウンタ C 2 の値に基づいて、確変大当たりとなったか否かを判断する。確変大当たりとなっている場合はステップ S 5 6 2 に進み、そうでない場合はステップ S 5 6 4 に進む。

【 0 7 9 0 】

なお、確変大当たりとなったか否かの判断は、大入賞口 3 2 a 内の特定領域（V 領域）を通過することで確変を発生させる遊技機であれば、V 領域に遊技球が入球したか否かで判断してもよい。

30

【 0 7 9 1 】

なお、後述する実施例では、操作手段の第 1 の態様での操作に基づく第 1 の計数情報を計数し、第 1 の数情報が第 1 の所定数を計数した場合に、第 2 の態様での操作に変更された状態で、第 2 の態様での操作に基づく所定条件が達成したか否かを判定し、所定条件が達成した場合に、特定の事象として V 領域に遊技球を入球し易くするという事象を発生させていた。この特定の事象は、実行中の変動表示演出が大当たり期待度の高い演出であることの示唆でもよい。例えば、決定ボタン 8 1 の連打操作に基づく連打回数情報（第 1 の計数情報）を計数し、連打回数情報が所定の回数（第 1 の所定数）を計数した場合に、決定ボタン 8 1 の長押し操作（第 2 の態様での操作）に変更された状態で、長押し操作に基づくエネルギー満タンチャージ（所定条件）が達成したか否かを判定し、エネルギー満タンと判定された場合に、大当たり期待度の高い演出であることを示唆するようにしてもよい。また、決定ボタン 8 1 の長押し操作に変えて、例えばジョイスティックの長引き操作に変更された状態で、一撃必殺技を出すという所定条件を達成したと判定された場合に、大当たり期待度の高い演出であることを示唆するようにしてもよい。

40

【 0 7 9 2 】

ステップ S 5 6 2 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、図 1 1 に示す特図 1，特図 2 大当たり抽選用テーブルの大当たり乱数カウンタ C 1 の値を高確率時の値にセットして、ステップ S 5 6 3 に進む。ステップ S 5 6 3 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、高確率サポート状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、主制

50

御装置 261 の CPU 501 は、次回の大当たり判定時に大当たり乱数カウンタ C1 の値として高確率時の値を参照する。

【0793】

ステップ S564 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、大当たり図柄カウンタ C2 の値に基づいて、通常大当たりとなったか否かを判断する。通常大当たりとなっている場合はステップ S565 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【0794】

ステップ S565 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、特図 1、特図 2 大当たり抽選用テーブルの大当たり乱数カウンタ C1 の値を低確率時の値にセットして、ステップ S566 に進む。これにより、主制御装置 261 の CPU 501 は、次回の大当たり判定時に大当たり乱数カウンタ C1 の値として低確率時の値を参照する。

10

【0795】

ステップ S566 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、ステップ S564 における参照先が特図 1 大当たり抽選用テーブルであったか否かを判断する。参照先が特図 1 大当たり抽選用テーブルであれば、ステップ S567 に進み、そうでなければステップ S569 に進む。ステップ S567 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、低確率サポート状態移行コマンドをセットする。低確率サポート状態移行コマンドは、通常大当たりの大当たりラウンド遊技の終了後に 100 回の時短状態の発生を示すコマンドである。

【0796】

ステップ S568 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、ステップ S564 における参照先が特図 2 大当たり抽選用テーブルであったか否かを判断する。参照先が特図 2 大当たり抽選用テーブルであれば、ステップ S569 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S569 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、低確率状態移行コマンドをセットする。低確率状態移行コマンドは、通常大当たりの大当たりラウンド終了後に、時短が付かないことを示すコマンドである。

20

【0797】

次に、上述したステップ S206 の大入賞口開閉処理について説明する。図 21 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【0798】

ステップ S571 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、ラウンド開始フラグがオンとなっているか否かを判断する。ラウンド開始フラグがオンであればステップ S572 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S572 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、第 n ラウンド（最初であれば第 1 ラウンド）の開始タイミングであるか否かを判断する。第 n ラウンドの開始タイミングであれば、ステップ S573 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

30

【0799】

ステップ S573 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、大入賞口 32a を開放し、ステップ S574 に進む。具体的には、主制御装置 261 の CPU 501 は、可変入賞装置 32 における大入賞口 32a の扉を開放するためにソレノイドをオンする。ステップ S574 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、第 n ラウンドの終了タイミングであるか否かを判断する。各ラウンドの終了タイミング、すなわち大入賞口 32a の開放時間は、大当たり図柄カウンタ C2 の値に基づいて予め定められている。大当たり図柄カウンタ C2 の値が 90～99 の場合は、大入賞口 32a の開放時間は、遊技球が入球し難い程の短い時間に設定される。それ以外の大当たり図柄カウンタ C2 の値の場合は、上限数の遊技球が入球するために十分な時間が設定される。

40

【0800】

ステップ S574 にて第 n ラウンドの終了タイミングであればステップ S575 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S575 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、大入賞口 32a を閉鎖し、ステップ S576 に進む。具体的には、主制御装置 261 の CPU 501 は、可変入賞装置 32 における大入賞口 32a の扉を閉鎖するために

50

ソレノイドをオフする。各ラウンド間の大入賞口 3 2 a の閉鎖時間、すなわちラウンド間のインターバル時間は予め定められている。

【0801】

ステップ S 5 7 6 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、最終ラウンドであるか否かを判断する。最終ラウンドであればステップ S 5 7 7 に進み、そうでなければステップ S 5 7 2 に戻る。ステップ S 5 7 7 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ラウンド開始フラグをオフにして本処理を終了する。

【0802】

次に、上述したステップ S 2 0 8 A の右打ちエラー判定処理について説明する。図 2 2 は、右打ちエラー判定処理を示すフローチャートである。

10

【0803】

ステップ S 5 8 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、遊技状態が低確率（通常）状態であるか否かを判断する。低確率状態において、左打ちによって遊技が行われるため、右打ちはエラーとして扱われる。低確率状態であればステップ S 5 8 2 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 5 8 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、遊技球が普通図柄用始動口 3 4 であるゲート（スルーゲート）を通過したか否かを判断する。普通図柄用始動口 3 4 は、右側遊技領域 3 0 a r に配設されている。右打ちによって発射された遊技球は、普通図柄用始動口 3 4 を通過するため、ゲートを通過したか否かによって右打ちが行われたか否かが判断される。ゲートを通過した場合はステップ S 5 8 3 に進み、そうでない場合は後述するステップ S 5 9 0 に進む。

20

【0804】

ステップ S 5 8 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、普通図柄用始動口 3 4 を通過した遊技球をカウントするゲート通過カウンタに 1 を加算してステップ S 5 8 4 に進む。後述するように、このゲート通過カウンタによって加算された数値によって、右打ちエラー報知の実行条件が成立したか否かが判断される。ステップ S 5 8 4 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、右打ちエラーフラグが 1 であるか否かを判定する。右打ちエラーフラグが 1 でない場合すなわち右打ちエラーが発生していない場合はステップ S 5 8 5 に進み、右打ちエラーフラグが 1 である場合すなわちすでに右打ちエラーが発生している場合はステップ S 5 8 9 に進む。

【0805】

30

ステップ S 5 8 5 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、普通図柄用始動口 3 4 に 2 球目の遊技球が通過したか否かを判断する。普通図柄用始動口 3 4 に 2 球目の遊技球が通過することが右打ちエラー報知の実行条件である。2 球目の遊技球が通過した場合はステップ S 5 8 6 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップ S 5 8 6 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、右打ちエラータイマーを起動し、ステップ S 5 8 7 に進む。

【0806】

ステップ S 5 8 9 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、起動中の右打ちエラー報知タイマーを終了し、新たに右打ちエラー報知タイマーを起動して、ステップ S 5 8 7 に進む。すなわち、上述したステップ S 5 8 4 にてすでに右打ちエラーが発生していると判断された場合には、1 個の遊技球がゲート通過カウンタで検出された場合でも、新たに右打ちエラー報知が実行される。そのため、遊技者が低確率中に右打ちを続ける場合、右打ちエラー報知も継続して実行される。

40

【0807】

ステップ S 5 8 7 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、右打ちエラーフラグを 1 に設定して、ステップ S 5 8 8 に進む。ステップ S 5 8 8 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、右打ちエラーコマンドをセットして、本処理を終了する。

【0808】

ステップ S 5 9 0 からステップ S 5 9 3 では、右打ちエラー報知の終了条件の成否が判断される。すなわち、ステップ S 5 9 0 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、右打ち

50

エラーフラグが1であるか否かを判断する。右打ちエラーフラグが1であればステップS591に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS591では、主制御装置261のCPU501は、右打ちエラー報知タイマーが報知時間のカウントを満了しているか否かを判断する。報知時間のカウントが満了していればステップS592に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【0809】

ステップS592では、主制御装置261のCPU501は、右打ちエラー報知を終了するため、右打ちエラーフラグを0に設定し、ステップS593に進む。また、ステップS593では、主制御装置261のCPU501は、右打ちエラー解消コマンドをセットして、本処理を終了する。

10

【0810】

次に、払出制御装置311内のCPU511により実行される払出制御について説明する。図28は、払出制御装置311のメイン処理を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【0811】

まず、ステップS901では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、払出制御装置311のCPU511は、スタックアドレスと割込みモードを設定する。また、ステップS902では、払出制御装置311のCPU511はRAMアクセスを許可し、ステップS903では、払出制御装置311のCPU511は外部割込みベクタの設定を行う。

20

【0812】

その後、ステップS904では、払出制御装置311のCPU511は、RAM513のバックアップエリアに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。また、ステップS905では、払出制御装置311のCPU511は、RAM判定値を算出し、続くステップS906では、そのRAM判定値が電源断時に保存したRAM判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。RAM判定値は、例えばRAM513の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、RAM513の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

【0813】

続いて、ステップS907では、払出制御装置311のCPU511は、復電時のRAM513の初期設定を行う。具体的には、主制御装置261が初期化されるとこの主制御装置261から払出初期化コマンドが払出制御装置311に送信され、払出制御装置311のCPU511は、主制御装置261からの払出初期化コマンドを受けると、このステップS907で復電時のRAM513の初期設定を行う。つまり、RAM領域の初期化を行い、遊技球の払出しの制御を開始する。

30

【0814】

したがって、電源投入時にRAM消去スイッチ323が押下(ON)されている場合には、主制御装置261が初期化されるとともに、この主制御装置261から払出制御装置311に払出初期化コマンドが送信されることになり、払出制御装置311のCPU511は、主制御装置261からの払出初期化コマンドに基づいて、RAM513の初期化処理が行われる。

40

【0815】

続いて、ステップS908では、払出制御装置311のCPU511は、当該CPU511の周辺デバイスの初期設定を行う。具体的には、CPU周辺デバイスとは、CTC(Counter/Timer Circuit)と呼ばれるタイマ制御デバイスであり、このCTCを所定値に設定してタイマ割込みを2ミリ秒(ms)毎に発生させる。

【0816】

続いて、ステップS909では、払出制御装置311のCPU511は、割込み許可設定し、後述する払出制御処理に移行する。

50

【0817】

一方、ステップS904にて電源断の発生情報が設定されていない場合や、ステップS906にてRAM判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、払出制御装置311のCPU511はRAM513の全領域を「0」にクリア（ステップS910）し、初期化処理を行う（ステップS911）。

【0818】

次に、払出制御処理の流れを図29のフローチャートを参照しながら説明する。

【0819】

図29において、ステップS1001では、払出制御装置311のCPU511は、主制御装置261からのコマンドを取得し記憶する。ここで、この記憶するコマンドとしては、15種類の賞球コマンド（1個～15個の払出しを指示するための15種類の賞球コマンド）や、払出制御装置311への払出制御開始を指示するための払出復帰コマンドや、払出制御装置311への払出初期化を指示するための払出初期化コマンドの合わせて17種類のコマンドが挙げられる。

10

【0820】

ステップS1002では、払出制御装置311のCPU511は、払出許可を受信済みか否かを判別する。つまり、払出復帰コマンドや賞球コマンドを受けたか否かを判別する。また、ステップS1003では、払出制御装置311のCPU511は、状態復帰スイッチ（図示省略）をチェックして、状態復帰動作開始と判定した場合に状態復帰動作を実行する。

20

【0821】

その後、ステップS1004では、払出制御装置311のCPU511は、下皿15の状態の変化に応じて下皿満タン状態又は下皿満タン解除状態の設定を実行する。すなわち、下皿満タンスイッチの検出信号により下皿15の満タン状態を判別し、下皿満タンになった時、下皿満タン状態の設定を実行し、下皿満タンでなくなった時、下皿満タン解除状態の設定を実行する。

【0822】

また、ステップS1005では、払出制御装置311のCPU511は、タンク球の状態の変化に応じてタンク球無し状態又はタンク球無し解除状態の設定を実行する。すなわち、タンク球無しスイッチの検出信号によりタンク球無し状態を判別し、タンク球無しになった時、タンク球無し状態の設定を実行し、タンク球無しでなくなった時、タンク球無し解除状態の設定を実行する。

30

【0823】

その後、ステップS1006では、払出制御装置311のCPU511は、報知する状態の有無を判別し、報知する状態が有る場合には払出制御装置311に設けた7セグメントLEDにより報知する。

【0824】

ステップS1007～S1009では、賞球払出の処理を実行する。この場合、賞球の払出不可状態でなく、且つステップS1001で記憶した総賞球個数が「0」でなければ（ステップS1007，S1008が共にNO）、ステップS1009に進み、賞球制御処理（後述する図30）を開始する。また、賞球の払出不可状態、又は総賞球個数が0であれば（ステップS1007，S1008の何れかがYES）、賞球払出の処理に移行する。

40

【0825】

その後、ステップS1010～S1012では、貸球払出の処理を実行する。この場合、貸球の払出不可状態でなく、且つカードユニットからの貸球払出要求を受信していれば（ステップS1010がNO、S1011がYES）、ステップS1012に進み、貸球制御処理（後述する図31）を開始する。また、貸球の払出不可状態、又は貸球払出要求を受信していなければ（ステップS1010がYES又はS1011がNO）、後続のバイブモータ制御（ステップS1013）を実行する。

50

【0826】

ステップS1013では、払出制御装置311のCPU511は、バイブレータ360（図3参照）の制御（バイブモータ制御）を実行する。その後、ステップS1014では、払出制御装置311のCPU511は、停電発生か否かを判別する。停電発生であればステップS1015に進み、そうでなければステップS1001に戻る。ステップS1015では、払出制御装置311のCPU511は、電源断の発生情報を設定し、ステップS1016では、RAM判定値を作成する。その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。

【0827】

ここで、図30に示す賞球制御処理において、ステップS1101では、払出モータ358aを駆動させて賞球の払出を実行する。続くステップS1102では、払出モータ358aの回転が正常であるかを払出回転センサの検出結果により判別する。払出モータ358aの回転が正常でなければ、ステップS1103に進み、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図29の払出制御処理に戻る。

10

【0828】

また、払出モータ358aの回転が正常であれば、ステップS1104に進み、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する。遊技球のカウントが正常でなければ、ステップS1105に進み、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図29の払出制御処理に戻る。

20

【0829】

さらに、遊技球のカウントが正常であれば、ステップS1106に進み、払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が総賞球個数に達して払出が完了したか否かを判別する。払出が完了していれば、ステップS1107で払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図29の払出制御処理に戻る。

【0830】

また、図31に示す貸球制御処理において、ステップS1201では、払出モータ358aを駆動させて貸球の払出を実行する。続くステップS1202では、払出モータ358aの回転が正常であるかを払出回転センサの検出結果により判別する。払出モータ358aの回転が正常でなければ、ステップS1203に進み、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図29の払出制御処理に戻る。

30

【0831】

また、払出モータ358aの回転が正常であれば、ステップS1204に進み、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する。遊技球のカウントが正常でなければ、ステップS1205に進み、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図29の払出制御処理に戻る。

【0832】

さらに、遊技球のカウントが正常であれば、ステップS1206に進み、払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が所定の貸球個数（25個）に達して払出が完了したか否かを判別する。払出が完了していれば、ステップS1207で払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図29の払出制御処理に戻る。

40

【0833】

なお、上記のNMI割込み処理は払出制御装置311でも同様に実行され、かかるNMI割込みにより、停電の発生等による電源断時の払出制御装置311の状態がRAM513のバックアップエリアに記憶される。停電信号S1が出力された後所定時間は、払出制御装置311の処理が実行可能となるように電源部541から電源供給がなされるのも同様である。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機10の電源が遮断されると、停電信号

50

S 1 が停電監視回路 5 4 2 から払出制御装置 3 1 1 内の CPU 5 1 1 の N M I 端子に出力され、CPU 5 1 1 は実行中の制御を中断して図 2 7 の N M I 割込み処理を開始する。その内容は図 2 7 で説明した通りである。

【0834】

次に、サブ制御装置 2 6 2 のメイン処理と通常処理とについて図 3 2 及び図 3 3 を用いて説明する。図 3 2 は、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 により実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。図 3 3 は、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 により実行される通常処理の一例を示すフローチャートである。

【0835】

先ず、ステップ S 2 0 0 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、ポートの設定（ポート I / O 切り替えおよび初期値出力）と、タイマの設定（1 ミリ秒インターバルタイマ、液晶コマンドストロブ出力タイマ）と、割込み設定（サブコマンドストロブ割込み）とを行う。

【0836】

また、ステップ S 2 0 0 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、電源断処理が未完了か否かを判別する。具体的には、パチンコ機 1 0 の前面枠セット 1 4 の各種ランプ（環状電飾部 1 0 2 や中央電飾部 1 0 3 等）が全消灯しており、かつ、スピーカが消音状態となっているか否かを判別する。そして、電源断処理が未完了であればステップ S 2 0 0 4 に進み、そうでなければステップ S 2 0 0 3 に進む。

【0837】

続いて、ステップ S 2 0 0 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、サブ制御装置 2 6 2 の R A M が破壊されているか否かを判別し、破壊されていればステップ S 2 0 0 4 に進み、そうでなければステップ S 2 0 0 7 に進む。ステップ S 2 0 0 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、サブ制御装置 2 6 2 の R A M 領域読み書きチェックを行う。そして、ステップ S 2 0 0 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、サブ制御装置 2 6 2 の R A M は正常か否かを判別する。サブ制御装置 2 6 2 の R A M が正常であればステップ S 2 0 0 6 に進み、異常であればステップ S 2 0 1 2 に進む。ステップ S 2 0 0 6 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、R A M 5 5 3 のエリア毎に R A M 破壊チェック用のデータを書き込み、その読み出し異常があれば破壊されていると判別するための R A M 破壊チェックデータの設定を行う。

【0838】

そして、ステップ S 2 0 0 7 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、電源断後の電源投入であるのか否かを判別する。電源断後の電源投入であればステップ S 2 0 0 8 に進み、そうでなければステップ S 2 0 0 9 に進む。

【0839】

ステップ S 2 0 0 8 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、未処理化 R A M 領域以外の R A M 領域をクリアする。具体的には、未処理化 R A M 領域は、データをクリアするとシステム上問題となる情報を保存する領域であり、R A M 領域破壊時以外は残したい情報のエリアのことである。例えば、サブコマンド受信バッファや電源投入情報などが挙げられる。主制御装置 2 6 1 が電源断して、サブ制御装置 2 6 2 がリセットした場合（主制御装置 2 6 1 から電源断通知コマンドを受信した場合）に、未処理化 R A M 領域以外の R A M 領域をクリアする。

【0840】

ステップ S 2 0 0 9 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、割込み許可を設定する。ステップ S 2 0 1 0 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、サブ制御装置 2 6 2 の R A M の初期値設定を行う。ステップ S 2 0 1 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、演出用初期化フラグを「1」に設定し、図 3 3 に示す通常処理に移行する。

【0841】

なお、ステップ S 2 0 1 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、R A M 異常報知

10

20

30

40

50

を行い、無限ループに入る。例えば、所定のランプを無条件で点灯させるなどの報知を行うことが挙げられる。

【0842】

図33に示すように、ステップS2101では、サブ制御装置262のCPU551は、通常処理開始時から1ms以上経過したか否かを判別する。1ms以上経過していれば、ステップS2102に進み、経過していなければステップS2110に進む。

【0843】

ステップS2102では、サブ制御装置262のCPU551は、ランプ出力処理を行う。具体的には、第3図柄表示装置42での装飾図柄（第3図柄）の変動パターン演出に合わせたランプ出力を行う。

10

【0844】

ステップS2103では、サブ制御装置262のCPU551は、電源投入報知を行う。具体的には、電源投入コマンドによる30秒間の報知を行う。具体的には、電源投入報知は、第3図柄表示装置42にて電源投入を知らせる画像を表示したり、電飾部300にて電源投入を知らせるパターンでのランプ点灯が行われる。

【0845】

ステップS2104では、サブ制御装置262のCPU551は、客待ち演出を行う。具体的には、タイトル／静止画の切り替えを行う。つまり、いわゆるデモ画面表示を行う。

【0846】

ステップS2105では、サブ制御装置262のCPU551は、第1図柄変動の保留個数表示更新処理を行う。具体的には、この保留個数表示更新処理は、第1図柄表示装置40の保留ランプ40cに対応した表示を第3図柄表示装置42でも行うための処理である。

20

【0847】

ステップS2106では、サブ制御装置262のCPU551は、枠ボタン入力監視・演出処理を行う。具体的には、この枠ボタン入力監視・演出処理は、遊技者が押下可能な枠ボタン（例えば、図1に示した上選択ボタン71，下選択ボタン72，枠ボタン80など）を備えたパチンコ機において、枠ボタンの押下による機種別の演出を行うためのものである。したがって、このような枠ボタンを備えないパチンコ機においては、本処理は不要である。

30

【0848】

ステップS2107では、サブ制御装置262のCPU551は、ランプ編集処理を行う。具体的には、第3図柄表示装置42での装飾図柄の変動パターン演出に対応（同期）した電飾部300でのランプ点灯パターンを編集する処理を行う。

【0849】

ステップS2108では、サブ制御装置262のCPU551は、音編集・出力処理を行う。具体的には、第3図柄表示装置42での装飾図柄の変動パターン演出に対応（同期）した音を鳴らす（音声、音楽、効果音などを音声出力する）処理を行う。

【0850】

ステップS2109では、サブ制御装置262のCPU551は、演出実行管理処理を行う。具体的には、ランプと音声と液晶演出（第3図柄表示装置42での装飾図柄の変動パターン演出）とを同期させる時間管理等を行う。

40

【0851】

この液晶演出（例えば大当たり／外れスーパーリーチA～Eのリーチ表示演出）を、後述する遊技盤30内の動作可能な電飾部を可動役物として動作させる演出と同期させる場合は、表示用変動パターン指定コマンドに相当する役物動作パターン指定コマンドがセットされ、可動役物を動作させる駆動制御部に送信される。

【0852】

ステップS2110では、サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42で行うべき装飾図柄の変動パターンおよび音声ランプの演出を決定するための乱数の値を

50

更新する処理を行う。具体的には、この乱数は例えば「0」～「3 2 7 6 7」の値をとるものであって、上限値「3 7 2 6 8」に達すると「0」に戻るものが挙げられる。

【0 8 5 3】

ステップS 2 1 1 1では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、主制御装置2 6 1からコマンドを受信した場合に、各コマンドに対応した処理を行う。

【0 8 5 4】

具体的には、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、主制御装置2 6 1からの変動パターン指定コマンドを受信した場合に、この変動パターン指定コマンドをコマンド変換した表示コマンドを表示制御装置4 5に送信する。なお、変動パターン指定コマンドをそのままスルー出力するようにしてもよい。また、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、主制御装置2 6 1からの装飾図柄指定コマンドを受信した場合に、この装飾図柄指定コマンドをコマンド変換した停止表示コマンドを表示制御装置4 5に送信する。また、装飾図柄指定コマンドのコマンド変換において、停止表示コマンド以外に予告コマンドが生成された場合には予告コマンドも表示制御装置4 5に送信する。この予告コマンドとしては、予告としての例えば魚群の出現の有無が挙げられる。また、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、主制御装置2 6 1からの全停止コマンド（確定コマンド）を受信した場合に、この全停止コマンドをそのまま表示制御装置4 5に送信する。

【0 8 5 5】

また、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、主制御装置2 6 1からの変動パターン指定コマンドを受信した場合に、この変動パターン指定コマンドをコマンド変換したランプ点灯コマンドを、電飾部3 0 0を制御する電飾制御装置に送信する。また、この変動パターン指定コマンドをコマンド変換した音声出力コマンドを、音出力部2 4を制御する音出力制御装置4 6に送信する。

【0 8 5 6】

ステップS 2 1 1 2では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、表示制御装置4 5などにコマンドを出力するコマンド出力処理を行う。サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、例えば、前述の表示コマンドや停止表示コマンドなど各種のコマンドを表示制御装置4 5に送信する。

【0 8 5 7】

ステップS 2 1 1 3では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、サブ制御装置2 6 2のRAMが破壊されているか否かを判別する。RAM破壊されていなければステップS 1 4 0 1に戻り、破壊されていれば無限ループに入る。

【0 8 5 8】

ここで、サブ制御装置2 6 2による図3 3に示したステップS 2 1 0 4の客待演出処理について、図3 4を用いて説明する。図3 4は、サブ制御装置2 6 2による客待演出処理を示すフローチャートである。

【0 8 5 9】

ステップS 2 2 2 1では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、電源投入から3 0秒以上経過したか否かを判断する。3 0秒経過した場合はステップS 2 2 2 2に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップS 2 2 2 2では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、第3図柄表示装置4 2に通常画面を表示させるためのコマンドをセットしてステップS 2 2 2 3に進む。ステップS 2 2 2 3では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、通常画面表示フラグを1にする。

【0 8 6 0】

ステップS 2 2 2 4では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、発射操作コマンドを受信したか否かを判断する。受信していない場合はステップS 2 2 2 5に進み、受信した場合はステップS 2 2 2 9に進む。

【0 8 6 1】

ステップS 2 2 2 5では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、通常画面を表示してから待機時間（例えば6 0秒）を経過したか否かを判定する。6 0秒を経過した場合はステ

10

20

30

40

50

ップ S 2 2 2 6 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップ S 2 2 2 6 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 にデモ画面を表示させるためのデモ画面表示コマンドをセットして、ステップ S 2 2 2 7, S 2 2 2 8 に進む。

【 0 8 6 2 】

サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、ステップ S 2 2 2 7 にてデモ画面表示フラグを 1 にするとともに、ステップ S 2 2 2 8 にて通常画面表示フラグを 0 にして、本処理を終了する。

【 0 8 6 3 】

上述したステップ S 2 2 2 9 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、デモ画面表示フラグが 1 であるか否かを判断する。1 であればステップ S 2 2 3 0 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 2 2 3 0 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に通常画面を表示させるための通常画面表示コマンドをセットして、ステップ S 2 2 3 1, S 2 2 3 2 に進む。

【 0 8 6 4 】

サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、ステップ S 2 2 3 1 にて通常画面表示フラグを 1 にするとともに、ステップ S 2 2 3 2 にてデモ画面表示フラグを 0 にして本処理を終了する。

【 0 8 6 5 】

ここで、サブ制御装置 2 6 2 による図 3 3 に示したステップ S 2 1 0 6 の枠ボタン入力監視・演出処理について、図 3 5 を用いて説明する。図 3 5 は、サブ制御装置 2 6 2 による枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【 0 8 6 6 】

サブ制御装置 2 6 2 は、図 3 5 に示すように、枠ボタン入力監視・演出処理を行う。具体的には、まず、ステップ S 2 3 0 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、決定ボタン入力監視・演出処理を行う。具体的には、表示画面 4 2 a において遊技者が決定ボタン 8 1 を操作して所定の演出実行を指示することが要求される場合に、遊技者による決定ボタン 8 1 の押下操作に応じて、所定の演出実行が指示されることが表示される。例えば、決定ボタン 8 1 の押下を要求する場合に、決定ボタン 8 1 に相当する画像と「押せ！」の文字画像が表示される。

【 0 8 6 7 】

ステップ S 2 3 0 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、選択ボタン入力監視・演出処理を行い、本処理を終了する。具体的には、表示画面 4 2 a において遊技者が選択ボタン 8 2, 8 3 を操作して所定の選択を指示することが要求される場合に、遊技者による選択ボタン 8 2, 8 3 の選択操作に応じて、所定の選択が行われることを表示する。例えば、選択ボタン 8 2, 8 3 の押下を要求する場合に、選択ボタン 8 2, 8 3 を押下することを促す選択対象となる画像（例えば複数のキャラクタ画像）と「キャラクタを選択して下さい」のような文字画像が表示される。

【 0 8 6 8 】

次に、上述した決定ボタン入力監視・演出処理の詳細を説明する。図 3 6 は、決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【 0 8 6 9 】

ステップ S 2 3 1 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、決定ボタン 8 1 の入力を監視している。ステップ S 2 3 1 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、決定ボタン 8 1 の押下が検出された場合はステップ S 2 3 1 3 以下の判別ステップに進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【 0 8 7 0 】

サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、通常画面表示フラグが 1 であるか否か（ステップ S 2 3 1 3）、デモ画面表示フラグが 1 であるか否か（ステップ S 2 3 1 4）、高速変動中フラグが 1 であるか否か（ステップ S 2 3 1 5）、大当たりオープニングフラグが 1 であるか否か（ステップ S 2 3 1 6）、大当たりエンディングフラグが 1 であるか否かを判

10

20

30

40

50

断し、いずれも1でない場合はステップS2321に進む。

【0871】

ステップS2321では、サブ制御装置262のCPU551は、ボタン示唆演出フラグが1であるか否かを判断する。ボタン示唆演出フラグは、ボタン示唆演出において決定ボタン81の押下を要求する画像が表示されている期間は1にされ、当該期間が終わる（決定ボタン81の押下要求が終わる）ことによって0にされる。ボタン示唆演出フラグが1である場合は、ステップS2322に進む。そうでない場合は本処理を終了する。ステップS2322では、サブ制御装置262のCPU551は、決定ボタン81の押下要求画像の表示期間中に決定ボタン81が押下されたと判断して、ボタン示唆演出実行コマンドをセットして、本処理を終了する。

10

【0872】

ステップS2313に戻る。ステップS2313からステップS2318までの判別ステップでは、サブ制御装置262のCPU551は、音量変更操作を実行できるタイミングであるか否かを判別している。

【0873】

具体的には、サブ制御装置262のCPU551は、ステップS2313にて通常画面表示フラグが1（通常画面が表示中）であるか、ステップS2314にてデモ画面表示フラグが1（デモ画面が表示中）であるか、ステップS2315にて高速変動中フラグが1（主装飾図柄SZが高速変動中）である場合は、ステップS2320に進む。ステップS2320では、サブ制御装置262のCPU551は、特定操作画面を表示させるための表示用特定操作画面表示コマンドをセットする。特定操作画面とは、音出力部24から出力される音声の音量を操作するための画面である。

20

【0874】

また、ステップS2316にて大当たりオープニングフラグが1（オープニング演出中）である場合は、ステップS2317に進む。ステップS2317では、サブ制御装置262のCPU551は、オープニング演出中に特定操作画面を表示できるタイミングになったか否かを判断するために、オープニング演出の開始から5秒を経過したか否かを判断する。5秒を経過した場合は、ステップS2320に進み、そうでない場合はステップS2318に進む。

【0875】

また、ステップS2318にて大当たりエンディングフラグが1（エンディング演出中）である場合は、ステップS2319に進む。ステップS2319では、サブ制御装置262のCPU551は、エンディング演出中に特定操作画面（例えば音量操作画面）を表示できなくなるタイミングになったか否かを判断するために、エンディング演出の終了前3秒を経過したか否かを判断する。エンディング演出の終了前3秒を経過していない場合は、上述したステップS2320に進み、表示用特定操作画面表示コマンドをセットする。そうでない場合は上述したステップS2321に進むが、否の判定となるため、そのまま本処理が終了される。

30

【0876】

次に、上述した選択ボタン入力監視・演出処理の詳細を説明する。図37は、選択ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

40

【0877】

ステップS2331では、サブ制御装置262のCPU551は、選択ボタン82，83の入力を監視している。ステップS2332では、サブ制御装置262のCPU551は、選択ボタン82，83の押下が検出されたか否かを判断する。押下が検出された場合はステップS2333のステップに進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【0878】

ステップS2333では、サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42に特定操作画面が表示されているか否かを判断する。表示されている場合はステップS2334に進み、そうでなければステップS2335に進む。ステップS2334では、サ

50

ブ制御装置 262 の CPU 551 は、特定操作画面において選択操作の結果を反映させる選択操作コマンドをセットする。具体的には、音量のレベルが増減される。

【0879】

ステップ S 2335 では、第 3 図柄表示装置 42 にボタン示唆演出選択画面が表示されているか否かを判断する。表示されている場合は、ステップ S 2334 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップ S 2334 では、上述と同様に、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、ボタン示唆演出操作画面において選択操作の結果を反映させる選択操作コマンドをセットする。具体的には、選択肢（図 14 を用いて上述したプレイヤー P Y の選択など）が示された示唆演出画面においていずれかの選択肢が選ばれる。以上で本処理を終了する。

10

【0880】

次に、サブ制御装置 262 による図 33 に示したステップ S 2108 の音編集・出力管理処理について図 38 を用いて説明する。図 38 は、サブ制御装置 262 による音編集・出力管理処理を示すフローチャートである。

【0881】

ステップ S 2341 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、主制御装置 261 からコマンドを受信したか否かを判断する。コマンドを受信した場合は、ステップ S 2342 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップ S 2342 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、受信したコマンドが変動パターンコマンドであるか否かを判断する。変動パターンコマンドであればステップ S 2343 に進み、そうでなければステップ S 2347 に進む。なお、音編集の必要があるコマンドであれば、変動パターンコマンド以外のコマンド、例えば大当たりラウンドの開始時のオープニングコマンド等であってもよい。

20

【0882】

ステップ S 2343 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、変動パターンコマンドによって実行される変動表示演出において出力する演出音を設定するための演出音設定処理を行い、ステップ S 2344 に進む。演出音設定処理によって演出音の種類が設定される。ステップ S 2344 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、現在の音量を読み込むための音量変更操作読込処理を行い、ステップ S 2345 に進む。演出の音量は、遊技者に操作によって変更可能であるので、音量変更操作によって設定された現在の音量が読み込まれる。ステップ S 2345 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、読み込まれた現在の音量に基づき演出音の音量設定を行い、ステップ S 2346 に進む。ステップ S 2346 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、設定された演出音と音量でスピーカを駆動する音主力処理を行い、本処理を終了する。

30

【0883】

ステップ S 2347 からステップ S 2352 までは上述した変動パターンコマンド等に基づいて設定される演出音以外の演出音を設定する処理である。ステップ S 2347 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、主制御装置 261 から右打ちエラーコマンド（上述したステップ S 588 参照）を受信したか否かを判断する。右打ちエラーコマンドを受信した場合は、ステップ S 2348 に進み、そうでない場合はステップ S 2351 へ進む。ステップ S 2348 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、右打ちエラー報知音を設定する右打ちエラー報知音設定処理を行い、ステップ S 2349 へ進む。右打ちエラー報知音設定処理によって右打ちエラー報知音の種類が設定される。右打ちエラー報知音の種類は、例えば「左に戻して下さい。」や「左に戻して下さい。左打ちは禁止されています。」というようなメッセージ音である。右打ちエラーコマンドを受信した回数に応じて右打ちエラー報知音の種類を分けることができる。

40

【0884】

ステップ S 2349 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、ステップ S 2344 と同様に、設定音量を読み込み、ステップ S 2350 に進む。音量は、変動表示演出の開始後に変更される場合もあるので、右打ちエラー報知を実行する時点での設定音量が読み込

50

まれる。ステップ S 2 3 5 0 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、設定音量よりも例えば 1 つレベルが高い音量を設定して、上述したステップ S 2 3 4 6 の音出力処理へ進む。これにより、右打ちエラー報知時に実行されている変動表示演出の演出音よりも大きい音量で右打ちエラー報知を行うことができる。

【0885】

ステップ S 2 3 5 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、右打ちエラー解消コマンドを受信したか否かを判断する。右打ちエラー解消コマンド（上述したステップ S 5 9 3 参照）を受信していれば、遊技者は低確率状態において右打ちを止めていると判断されているので、ステップ S 2 3 5 2 へ進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 2 3 5 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、右打ちエラー報知を終了するため、右打ちエラー報知音停止処理を行い、本処理を終了する。

10

【0886】

次に、サブ制御装置 2 6 2 による図 3 3 に示したステップ S 2 1 0 9 の演出実行管理処理について図 3 9 を用いて説明する。

【0887】

ステップ S 2 4 0 1 において、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、先読み変動パターン指定コマンド受信時処理を行う。以下、先読み変動パターン指定コマンド受信時処理について説明する。図 4 0 は、サブ制御装置 2 6 2 による先読み変動パターン指定コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【0888】

20

ステップ S 2 4 1 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、先読み用変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。先読み用変動パターン指定コマンドを受信していればステップ S 2 4 1 2 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【0889】

ステップ S 2 4 1 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、保留球格納エリア指定コマンドを受信したか否かを判定する。保留球格納エリア指定コマンドを受信していればステップ S 2 4 1 3 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【0890】

ステップ S 2 4 1 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、保留球格納エリア指定コマンドが指定する保留球格納エリアに、今回受信した先読み用変動パターン指定コマンドを格納する。サブ制御装置 2 6 2 の RAM 5 5 3 には、主制御装置 2 6 1 の RAM 5 0 3 に設けられた保留球格納エリア（実行エリアおよび第 1 ～ 第 4 保留エリア）に対応する保留球格納エリアが設けられている。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、受信したコマンドを先読み用変動パターン指定コマンドが指定する第 1 ～ 第 4 保留エリアのいずれかに格納する。

30

【0891】

ステップ S 2 4 1 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、保留表示パターン選択用テーブルを参照して今回受信した先読み用変動パターン指定コマンドに対応する保留表示パターンを決定する。ステップ S 2 4 1 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、決定された保留表示パターンを表示用保留表示コマンドに変換して、この表示用保留表示コマンドと上述した保留球格納エリア指定コマンドを表示制御装置 4 5 に出力できるように設定する。以上で本処理を終了する。

40

【0892】

＜開閉モード（大当たり）表示設定処理＞

図 3 9 に示す演出管理実行処理に戻って、ステップ S 2 4 0 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、開閉モード（大当たり）表示設定処理を行う。この開閉モード（大当たり）表示設定処理について、図 4 1 を用いて以下に説明する。

【0893】

ステップ S 2 4 3 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、オープニングコマンドを受信していればステップ S 2 4 3 2 に進み、そうでなければステップ S 2 4 3 4 に進む

50

。

【0894】

ステップS2432では、サブ制御装置262のCPU551は、表示用オープニングコマンドをセットする。

【0895】

ステップS2434では、サブ制御装置262のCPU551は、エンディングコマンドを受信していればステップS2435に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【0896】

ステップS2435では、サブ制御装置262のCPU551は、表示用エンディングコマンドをセットし、本処理を終了する。

10

【0897】

<変動表示態様設定処理>

図39に示す演出管理実行処理に戻って、ステップS2403では、サブ制御装置262のCPU551は、変動表示態様設定処理を行う。この変動表示態様設定処理について、図42を用いて以下に説明する。

【0898】

ステップS2471では、サブ制御装置262のCPU551は、変動パターン指定コマンドを受信していればステップS2472に進み、受信していなければステップS2480に進む。

【0899】

ステップS2472では、サブ制御装置262のCPU551は、RAM553に設けられた保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、保留球格納エリアの第1～第4保留エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1保留エリア→実行エリア、第2保留エリア→第1保留エリア、第3保留エリア→第2保留エリア、第4保留エリア→第3保留エリアというように各エリア内のデータがシフトされる。

20

【0900】

ステップS2473では、サブ制御装置262のCPU551は、RAM553の実行エリアにシフトされた変動パターン指定コマンドに応じた装飾図柄変動を第3図柄表示装置42に表示させるための表示用変動パターン指定コマンドをセットして、ステップS2474に進む。表示用変動パターン指定コマンドは、例えば、大当たりノーマルリーチA，Bや大当たりスーパーリーチA～Eや前後外れノーマルリーチA，Bや前後外れスーパーリーチA～Dや前後以外外れノーマルリーチA，Bや前後以外外れスーパーリーチA～Dや完全外れA～Fといった変動パターンにて装飾図柄変動表示を実行するための表示用コマンドである。

30

【0901】

ステップS2474では、サブ制御装置262のCPU551は、変動パターン指定コマンドがボタン示唆演出有りのコマンドであるか否かを判断する。具体的には、変動パターン指定コマンドは、変動種別カウンタCS2の値と主装飾図柄変動パターン選択用テーブルとを用いてボタン示唆演出の有無が定められている。ボタン示唆演出がある場合はステップS2475に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

40

【0902】

ステップS2475では、サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42にボタン示唆演出を表示させるための表示用ボタン示唆演出指定コマンドを設定し、ステップS2476に進む。ステップS2476では、サブ制御装置262のCPU551は、ボタン示唆演出フラグを1に設定する。

【0903】

ステップS2477では、サブ制御装置262のCPU551は、装飾図柄指定コマンドを受信しているか否かを判定する。装飾図柄指定コマンドを受信していればステップS2478に進み、そうでなければ本処理を終了する。なお、サブ制御装置262のCPU5

50

51は、装飾図柄指定コマンドを受信しているか否かを判定する替わりに、受信した変動パターン指定コマンドに応じた変動時間の終了タイミングになっているか否かを判定してもよい。この場合、サブ制御装置262のCPU551は、変動パターン指定コマンドを受信した場合に、そのコマンドから変動時間を読み出して、タイマーによって変動時間を計測して、変動時間の終了タイミングを把握する。

【0904】

ステップS2478では、サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42に表示されている装飾図柄の変動表示を停止（確定）させるための停止表示コマンド（確定コマンド）をセットし、本処理を終了する。

【0905】

＜変動表示態様設定処理＞

図39に示す演出管理実行処理に戻って、ステップS2404では、サブ制御装置262のCPU551は、次回遊技状態表示態様設定処理を行う。この次回遊技状態表示態様設定処理について、図43を用いて以下に説明する。

【0906】

ステップS2491では、サブ制御装置262のCPU551は、高確率・サポート状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップS2492に進み、そうでない場合はステップS2493に進む。

【0907】

ステップS2492では、サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42に高確率・サポート状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用高確率・サポート状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。

【0908】

ステップS2493では、サブ制御装置262のCPU551は、低確率・サポート状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップS2494に進み、そうでない場合はステップS2495に進む。

【0909】

ステップS2494では、サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42に低確率・サポート状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用低確率・サポート状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。

【0910】

ステップS2495では、サブ制御装置262のCPU551は、低確率状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。低確率状態移行コマンド受信している場合は、ステップS2496に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【0911】

ステップS2496では、サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42に低確率状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用低確率状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。

【0912】

＜右打ちエラー報知表示態様設定処理＞

図39に示す演出管理実行処理に戻って、ステップS2405では、サブ制御装置262のCPU551は、右打ちエラー報知表示態様設定処理を行う。この右打ちエラー報知表示態様設定処理について、図44を用いて以下に説明する。図44は、サブ制御装置262による右打ちエラー報知表示態様設定処理を示すフローチャートである。

【0913】

ステップS2501では、サブ制御装置262のCPU551は、右打ちエラーコマンドを受信したか否かを判断する。右打ちエラーフラグを受信した場合はステップS2502に進み、そうでない場合は、ステップS2504に進む。ステップS2402では、サブ制御装置262のCPU551は、右打ちエラー報知の表示態様を決定し、ステップS2503に進む。すなわち、右打ちエラー報知の表示内容、表示優先度を読み出す。右打ち

10

20

30

40

50

エラー報知の表示内容は、上述した右打ちエラー報知音に対応する例えば「左に戻して下さい。」や「左に戻して下さい。左打ちは禁止されています。」というようなメッセージ表示である。右打ちエラー報知の表示優先度は、最も高く設定されているため、右打ちエラー報知は、第3図柄表示装置42の表示画面42aの最前面に表示される。

【0914】

ステップS2503では、サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42に右打ちエラー報知を表示させるための表示用右打ちエラー表示コマンドを設定し、本処理を終了する。

【0915】

ステップS2504およびステップS2505は、右打ちエラー報知の表示を終了するための処理である。ステップS2504では、サブ制御装置262のCPU551は、右打ちエラー解消コマンドを受信しているか否かを判断する。右打ちエラー解消コマンドを受信していたらステップS2505に進み、そうでなければ本処理を終了する。右打ちエラー解消コマンドを受信するタイミングは、一の変動表示の変動時間中である場合もあるが、遊技者が一の変動表示の変動時間内で右打ちを止めない場合は、次の変動表示の変動時間にまたがって場合もある。ステップS2505では、サブ制御装置262のCPU551は、右打ちエラー報知の表示を終了するために、右打ちエラー表示を停止し、本処理を終了する。

【0916】

次に、表示制御装置45の通常処理及び表示モード等の切り替え処理について、図45及び図46を用いて説明する。図45は表示制御装置の通常処理を示すフローチャートである。図46は表示制御装置による表示モード等の切り替え処理を示すフローチャートである。

【0917】

図45に示すように、ステップS3001では、表示制御装置45のCPU521は、サブ制御装置262から送信されてきた各種コマンドを入力処理するコマンド入力処理を行い、ステップS3002に進む。この各種コマンドとしては、例えば、表示コマンド、停止表示コマンド、表示用オープニングコマンド、表示用エンディングコマンド、デモ開始コマンド、図柄列変動開始コマンドなどが挙げられる。

【0918】

ステップS3002では、表示制御装置45のCPU521は、表示モード等（図柄列変動、大当たりオープニング、大当たりエンディング等の表示）の切り替え処理を行い、ステップS3003に進む。ここで、この表示モード等の切り替え処理について図46を用いて説明する。

【0919】

図46に示すように、ステップS3101では、表示制御装置45のCPU521は、通常画面表示コマンドを受信しているか否かを判定する。通常画面表示コマンドを受信していればステップS3102に進み、そうでなければステップS3103に進む。表示コマンドは、サブ制御装置262から送信されるコマンドであって、パチンコ機への電源投入に伴い第3図柄表示装置42への通常画面の表示を許可するためのコマンドや、大当たりラウンド終了後における第3図柄表示装置42の表示モードを、通常画面を表示する通常モードに戻すためのコマンドである。

【0920】

ステップS3102では、表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42に通常画面を表示する。通常画面は、図9に示すように、通常背景画像の手前側に主装飾図柄SZや副装飾図柄FZが大当たり組合せを構成しない態様で停止表示される画面である。通常背景画像は、表示制御装置45のビデオRAM524に記憶されている。

【0921】

ステップS3103では、表示制御装置45のCPU521は、デモ画面表示コマンドを受信しているか否かを判定する。デモ画面表示コマンドを受信していればステップS31

10

20

30

40

50

04に進み、そうでなければステップS3105に進む。デモ画面表示コマンドは、サブ制御装置262から受信されるコマンドであって、遊技者が遊技球を発射しない状態で所定時間が経過する場合に通常画面からデモ画面への切り替えを指示するためのコマンドである。

【0922】

ステップS3104では、表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42にデモ画面を表示する。デモ画面は、遊技の方法や遊技の特徴を紹介する画像であって、表示制御装置45のビデオRAM524に記憶されている。

【0923】

ステップS3105では、表示制御装置45のCPU521は、表示用変動パターン指定コマンドを受信しているか否かを判定する。表示用変動パターン指定コマンドを受信していれば、ステップS3106に進み、そうでなければステップS3107に進む。

10

【0924】

ステップS3106では、表示制御装置45のCPU521は、図9に示す3つの装飾図柄列L、M、Rの主装飾図柄SZ及び副装飾図柄FZの変動を開始し、最終的に停止表示する変動表示を行うように第3図柄表示装置42を表示制御する。具体的には、主装飾図柄SZ及び副装飾図柄FZの変動表示制御は、後述するステップS3003～ステップS3007を実行する制御である。このステップS3106にて実行される図柄列変動表示処理については後述する。

【0925】

ステップS3107では、表示制御装置45のCPU521は、上述したステップS2320で設定された表示用特定操作画面表示コマンドを受信したか否かを判定する。表示用特定操作画面表示コマンドを受信していれば、ステップS3108に進み、そうでなければステップS3109に進む。

20

【0926】

ステップS3108では、表示制御装置のCPU521は、後述する特定操作画面表示処理を行う。

【0927】

ステップS3109では、表示制御装置45のCPU521は、表示用オープニングコマンドを受信しているか否かを判断する。表示用オープニングコマンドを受信していれば、ステップS3110に進み、そうでなければステップS3111に進む。

30

【0928】

ステップS3110では、表示制御装置45のCPU521は、大当たりオープニング画像の表示を開始するように第3図柄表示装置42を表示制御する。大当たりオープニング画像は、装飾図柄変動表示が大当たり組合せで確定した後に表示される画像であって、大当たり当選を祝福するような画像である。また、表示制御装置45のCPU521は、大当たりオープニングの表示が終われば、続けて大当たりラウンド画像の表示を開始する。大当たりラウンド画像は、大当たりラウンド中に表示される画像であって、例えば、大当たりラウンド中にのみ見ることができる特典画像である。大当たりオープニング画像や大当たりラウンド画像は、表示制御装置45のビデオRAM524に記憶されている。このステップS3110にて実行される大当たりオープニング・ラウンド表示処理については後述する。

40

【0929】

ステップS3111では、表示制御装置45のCPU521は、表示用エンディングコマンドを受信しているか否かを判断する。表示用エンディングコマンドを受信していれば、ステップS3112に進み、そうでなければステップS3113に進む。ステップS3112では、表示制御装置45のCPU521は、大当たりエンディング画像の表示を開始するように第3図柄表示装置42を表示制御する。大当たりエンディング画像は、表示制御装置45のビデオRAMに記憶されている。このステップS3112にて実行される大当たりエンディング表示処理については後述する。

50

【0930】

ステップS3113では、表示制御装置45のCPU521は、表示用高確率・サポート状態移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用高確率・サポート状態移行コマンドを受信していればステップS3114に進み、そうでなければステップS3115に進む。

【0931】

ステップS3114では、表示制御装置45のCPU521は、後述する高確率・サポート状態移行表示処理を実行する。

【0932】

ステップS3115では、表示制御装置45のCPU521は、表示用低確率・サポート状態移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用低確率・サポート状態移行コマンドを受信していればステップS3116に進み、そうでなければ本処理を終了する。

10

【0933】

ステップS3116では、表示制御装置45のCPU521は、後述する表示用低確率・サポート状態移行処理を実行する。以上で本処理を終了する。

【0934】

図45に戻って、ステップS3003では、表示制御装置45のCPU521は、停止図柄を決定し、ステップS3004に進む。具体的には、表示制御装置45のCPU521は、サブ制御装置262から受信される表示用変動パターン指定コマンドによって決められた選択可能な停止図柄群の中から所定の停止図柄を決定する。大当たり変動パターンであれば、奇数図柄または偶数図柄の中から所定の停止図柄が決定される。外れ変動パターンであれば、前後外れ図柄、前後以外外れ図柄、完全外れの中から所定の停止図柄が決定される。

20

【0935】

ステップS3004では、表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42に表示される装飾図柄の変動表示態様の決定を行い、ステップS3005に進む。

【0936】

具体的には、表示制御装置45のCPU521は、サブ制御装置262から受信される表示用変動パターン指定コマンドによって示された変動パターンに対応する装飾図柄の変動表示態様を決定する。例えば、コマンドが大当たりノーマルリーチAを示す場合は大当たりノーマルリーチAに対応する変動表示態様が決定される。上述した各変動表示態様は、表示制御装置45のプログラムROMに記憶されている。

30

【0937】

ステップS3005では、表示制御装置45のCPU521は、補助演出（遊技者に提供表示するメッセージなどの示唆画像の表示態様）の決定を行い、ステップS3006に進む。示唆画像は、第3図柄表示装置42で実行される図柄変動表示が大当たり組合せとなる可能性を示唆する画像である。

【0938】

ステップS3006では、表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42の表示画像制御を行う。

40

【0939】

具体的には、表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42に図柄変動表示画像を表示する場合であれば、ステップS3004にて決められた変動表示態様に従って各装飾図柄列L、M、Rにおける主装飾図柄SZ及び副装飾図柄FZの図柄変動表示を、ステップS3003にて決められた停止図柄に従って最終的に停止表示する変動表示を行うように第3図柄表示装置42を表示制御する。

【0940】

表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42に大当たりラウンド画像を表示する表示画像制御も行う。大当たりラウンド画像であれば、大当たりラウンド中表示される特典画像とともに現在のラウンド数を示す画像などが表示される。また、表示制御

50

装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に表示される常駐画像があれば、常駐画像を第３図柄表示装置４２に表示する表示画像制御も行う。

【０９４１】

ステップＳ３００７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２において保留表示を実行する保留表示制御を行う。

【０９４２】

具体的には、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から受信した表示用保留表示コマンドに対応する処理を実行する。表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から受信した表示用保留表示コマンドすると、受信した表示用保留表示コマンドによって示される保留表示パターンに対応する保留表示実行プログラムをプログラムＲＯＭ５５２から読み出して実行する。保留表示実行プログラムは、第１～第４保留表示エリアでの保留表示の実行パターンと、当該保留表示エリアでの保留表示の実行パターンとが予め定められている。

10

【０９４３】

また、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、装飾図柄変動表示の実行を終えるごとに、保留表示エリアに表示される保留表示をシフトする処理を行う。具体的には、装飾図柄変動表示の実行が終われば実行表示エリアの保留表示を消去して、第１保留表示エリア→実行表示エリア、第２保留表示エリア→第１保留表示エリア、第３保留表示エリア→第２保留表示エリア、第４保留表示エリア→第３保留表示エリアというように保留表示をシフトする。保留球数が０の場合は、実行表示エリアに保留表示が行われる。

20

【０９４４】

ステップＳ３００８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にて音量変更のような特定操作を実行可能な期間を報知する特定操作期間報知処理を実行する。特定操作期間報知処理については後述する。

【０９４５】

ステップＳ３００９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にて遊技者に右打ち操作を実行させるための右打ち報知処理を実行する。右打ち報知処理については後述する。

【０９４６】

ステップＳ３０１０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にて次の遊技状態が近付いている状況であることを報知する次遊技状態近接状況報知処理を実行する。次遊技状態近接状況報知処理については後述する。

30

【０９４７】

ステップＳ３０１１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、デモ表示などのその他の処理を行う。

【０９４８】

ステップＳ３０１２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、通常処理開始時から１ｍｓ以上経過したか否かを判別する。１ｍｓ以上経過していれば、ステップＳ３００１に戻り、経過していなければステップＳ３００８に戻る。

【０９４９】

次に、ステップＳ３１０６にて上述した図柄列変動処理について図４７を用いて説明する。図４７は、図柄列変動処理を示すフローチャートである。

40

【０９５０】

ステップＳ３２０１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にて右、中、左の主装飾図柄Ｓ_zの高速変動を所定時間表示させる。ステップＳ３２０２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高速変動中であることを示す高速変動中フラグを１に設定する。高速変動中フラグはＲＡＭ５２３に設定される。

【０９５１】

ステップＳ３２０３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、実行中の変動表示がリーチを含むものか否かを判断する。具体的には、受信した表示用変動パターン指定コマンド

50

に基づき判断される。リーチを有る場合はステップ S 3 2 0 4 に進み、リーチが無い場合はステップ S 3 2 1 1 に進む。

【0952】

ステップ S 3 2 0 4 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、リーチタイミングか否かを判断する。リーチタイミングであればステップ S 3 2 0 5 に進み、そうでなければステップ S 3 2 0 8 に進む。ステップ S 3 2 0 5 では、左右の主装飾図柄 S z を所定のリーチ組み合わせで停止させ、真ん中の主装飾図柄 S z を変動させ続ける。高速変動はこのリーチ表示時に終わったので、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、ステップ S 3 2 0 6 にて、高速変動中フラグを 0 に設定するとともに、ステップ S 3 2 0 7 にて、リーチ変動中であることを示すリーチ変動中フラグを 1 に設定する。

10

【0953】

ステップ S 3 2 0 8 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、停止表示コマンドを受信したか否かを判断する。停止表示コマンドを受信していればステップ S 3 2 0 9 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 3 2 0 9 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、リーチ変動中の主装飾図柄 S z を停止させて、右、中、左の主装飾図柄 S z を所定の組み合わせで停止させる。この時点で再び変動させる演出などなければ、停止図柄が確定される。これにより、ステップ S 3 2 1 0 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、リーチ変動中フラグを 0 に設定する。

【0954】

ステップ S 3 2 1 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、非リーチの変動表示において、停止表示コマンドを受信したか否かを判断する。停止表示コマンドを受信していればステップ S 3 2 1 2 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 3 2 1 2 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、右、中、左の主装飾図柄 S z を所定の組み合わせで停止させる。この時点で再び変動させる演出などなければ、停止図柄が確定される。これにより、ステップ S 3 2 1 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、高速変動中フラグを 0 に設定する。以上で本処理を終了する。

20

【0955】

次に、上述したステップ S 3 1 0 8 に示す特定操作画面表示処理について図 4 8 を用いて説明する。図 4 8 は、特定操作画面表示処理を示すフローチャートである。

【0956】

ステップ S 3 2 2 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、上述したステップ S 3 1 0 7 にて表示用特定操作画面表示コマンドを受信したことに基づき、第 3 図柄表示装置 4 2 に特定操作画面を表示する。特定操作画面は、遊技者が選択ボタン 8 2 , 8 3 を操作して音量を上げたり下げたりする画面である。

30

【0957】

ステップ S 3 2 2 2 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、遊技者が選択ボタン 8 2 , 8 3 を押下したことに基づく選択操作コマンドを受信したか否かを判断する。選択操作コマンドを受信した場合はステップ S 3 2 2 3 に進み、そうでない場合はステップ S 3 2 2 4 に進む。ステップ S 3 2 2 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、選択ボタン 8 2 , 8 3 いずれが操作されたかに応じて、第 3 図柄表示装置 4 2 にて音量を変更する表示を行う。

40

【0958】

ステップ S 3 2 2 4 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、遊技者が決定ボタン 8 1 を押下したことに基づく決定コマンドを受信したか否かを判断する。決定コマンドを受信した場合はステップ S 3 2 2 5 に進み、そうでない場合はステップ S 3 2 2 6 に進む。ステップ S 3 2 2 5 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、特定操作画面の表示を消去する。すなわち、特定操作画面の表示中に選択ボタン 8 2 , 8 3 を押下せずに決定ボタン 8 1 が押下された場合は、特定操作画面の表示が終了される。

【0959】

ステップ S 3 2 2 6 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、特定操作画面の表示開始

50

から30秒を経過したか否かを判断する。30秒を経過していればステップS3225に進み特定操作画面の表示が終了される。そうでなければステップS3227に進む。

【0960】

ステップS3227では、表示制御装置45のCPU521は、高速変動停止の5秒前であるか否かを判断する。高速変動停止の5秒前であればステップS3225に進み、特定操作画面の表示が終了される。すなわち、特定操作画面の表示は、高速変動の停止5秒前に強制的に終了される。

【0961】

ステップS3228では、表示制御装置45のCPU521は、エンディング演出の終了3秒前であるか否かを判断する。エンディング演出の終了3秒前であればステップS3225に進み、特定操作画面の表示が終了される。すなわち、特定操作画面の表示は、エンディング演出の終了3秒前に強制的に終了される。

【0962】

次に、上述したステップS3110に示す大当たりオープニング・ラウンド表示処理について図49を用いて説明する。図49は、大当たりオープニング・ラウンド表示処理を示すフローチャートである。

【0963】

ステップS3231では、表示制御装置45のCPU521は、上述したステップS3109にて表示用オープニングコマンドを受信したに基づき、第3図柄表示装置42に大当たりオープニング画像を表示する。続いて、ステップS3232では、表示制御装置45のCPU521は、このオープニング演出の期間中に、次のラウンド遊技における遊技方法を説明するオープニング中右打ち説明情報を第3図柄表示装置42に表示する。

【0964】

続いて、ステップS3233では、表示制御装置45のCPU521は、オープニング演出の終了タイミングが到来したか否かを判断する。オープニング演出の終了タイミングであればステップS3234に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【0965】

ステップS3234では、表示制御装置45のCPU521は、オープニング画像の表示を終了するとともに、大当たりラウンド画像を表示する。ステップS3235では、表示制御装置45のCPU521は、大当たりラウンド画像の表示とともに、大当たりラウンド中は右打ちを行うことを遊技者に報知するためのラウンド中右打ち情報を表示する。このラウンド中右打ち情報の表示態様は、第3図柄表示装置42にて遊技者に目立つ態様で表示される。ここでは、後述する非ラウンド中に表示される右打ち情報よりも大きく表示されているので、拡大表示と呼ぶ。

【0966】

ステップS3236では、表示制御装置45のCPU521は、1のラウンド中に大入賞口32a（その検出スイッチ）にて10球の入賞（入賞検出）があったか、または、大入賞口32aの開放期間が30秒を経過したかを判断する。10球の入賞または30秒の開放があれば、ステップS3237に進み、そうでなければステップS3234に戻る。ステップS3237では、表示制御装置45のCPU521は、大当たりラウンドが最終ラウンドであるか否かを判断する。最終ラウンドであればステップS3238に進み、そうでなければステップS3234に戻る。

【0967】

ステップS3238では、表示制御装置45のCPU521は、大当たりラウンド画像の表示を終了する。続いて、ステップS3239では、表示制御装置45のCPU521は、ラウンド中右打ち情報の表示（拡大表示）を終了する。以上で本処理を終了する。

【0968】

次に、上述したステップS3112に示す大当たりエンディング表示処理について図50を用いて説明する。図50は、大当たりエンディング表示処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【0969】

ステップS3241では、表示制御装置45のCPU521は、上述したステップS311にて表示用エンディングコマンドを受信したことに基づき、第3図柄表示装置42に大当たりエンディング画像を表示する。また、ステップS3242では、表示制御装置45のCPU521は、大当たりエンディング演出が実行中であることを示す大当たりラウンドフラグを1に設定する。

【0970】

また、ステップS3243では、表示制御装置45のCPU521は、このエンディング期間中に特定操作を受け付けていることを示すエンディング中特定操作受付フラグを1に設定し、ステップS3244に進む。特定操作は、エンディング期間中に決定ボタン81を押下することで実行される音量変更の操作である。

10

【0971】

ステップS3244では、表示制御装置45のCPU521は、高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが1であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが1であればステップS3245に進み、そうでなければステップS3251へ進む。

【0972】

ステップS3245では、表示制御装置45のCPU521は、エンディング演出後に移行する高確率・サポート状態等における遊技方法が右打ちであることを遊技者に報知する、エンディング中右打ち情報を第3図柄表示装置42に表示する。このエンディング中右打ち情報は、ラウンド中右打ち情報よりも遊技者に目立ち難い態様で表示される。例えば、エンディング中右打ち情報は、ラウンド中右打ち情報よりも十分に小さく縮小表示される。また、エンディング中右打ち情報の表示とともに、エンディング期間をカウントダウンするカウントダウン表示も行う。

20

【0973】

ステップS3246では、表示制御装置45のCPU521は、エンディング期間の終了3秒前になったか否かを判断する。エンディング期間の終了3秒前になった場合はステップS3247に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【0974】

ステップS3247では、表示制御装置45のCPU521は、エンディング中右打ち情報を用いて、次の遊技状態が近付いていることを遊技者に知らせる次遊技状態近接情報を第3図柄表示装置42に表示する。次の遊技状態とは、エンディング演出の終了後に移行する遊技状態であり、ここでは高確率・サポート状態である。

30

【0975】

また、ステップS3248では、表示制御装置45のCPU521は、エンディング期間の終了3秒前になったことを受けて、エンディング期間中の特定操作の受け付けが終わったことを示すエンディング中特定操作受付フラグを0に設定し、ステップS3249に進む。

【0976】

ステップS3249では、表示制御装置45のCPU521は、エンディング期間の終了タイミングになったか否かを判断する。エンディング期間の終了タイミングになった場合はステップS4250に進み、そうでなければ本処理を終了する。

40

【0977】

ステップS4250では、表示制御装置45のCPU521は、エンディング中右打ち情報を用いた次遊技状態近接情報の表示を終了する。同時に、エンディング期間のカウントダウン表示がカウント時間満了により終了する。ステップS4251では、表示制御装置45のCPU521は、大当たりエンディングフラグを0に設定する。以上で本処理を終了する。

【0978】

次に、上述したステップS3114に示す高確率・サポート状態移行表示処理について図

50

5 1を用いて説明する。図5 1は、高確率・サポート状態移行表示処理を示すフローチャートである。

【0979】

ステップS 3 2 6 1では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、上述したステップS 3 1 1 3にて表示用高確率・サポート状態移行コマンドを受信したことに基づき、高確率・サポート状態移行フラグが0であるか否かを判断する。つまり、確変大当たり時に当選した時点での遊技状態が高確率・サポート状態であったか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグが0である（すなわち確変大当たりへの当選時が低確率状態である）場合はステップS 3 2 6 2に進み、そうでない場合はステップS 3 2 6 3に進む。

【0980】

ステップS 3 2 6 2では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、高確率・サポート状態移行フラグを1にセットする。ステップS 3 2 6 3では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、大当たりエンディングフラグが0であるか否かを判断する。大当たりエンディングフラグが0であればステップS 3 2 6 4に進み、そうでなければステップS 3 2 6 6に進む。

【0981】

ステップS 3 2 6 4では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、第3図柄表示装置4 2に高確率・サポート状態移行時の背景画面を表示する。ステップS 3 2 6 5では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、高確率・サポート状態中右打ち情報を第3図柄表示装置4 2に表示する。高確率・サポート状態中右打ち情報は、エンディング中右打ち情報よりも遊技者に目立たせ易い態様で表示される。例えば、高確率・サポート状態中右打ち情報は、エンディング中右打ち情報より拡大表示される。

【0982】

ステップS 3 2 2 6では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、高確率・サポート状態の終了タイミングか否かを判断する。本実施例では、高確率・サポート状態は、変動回数：100回で終了するものとしている。高確率・サポート状態の終了タイミングであればステップS 3 2 6 7に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【0983】

ステップS 3 2 6 7では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、高確率・サポート状態中右打ち情報の拡大表示を終了する。ステップS 3 2 6 8では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、高確率・サポート状態移行フラグを0に設定する。以上で本処理を終了する。

【0984】

次に、上述したステップS 3 1 1 6に示す低確率・サポート状態移行表示処理について図5 2を参照して説明する。図5 2は、低確率・サポート状態移行表示処理を示すフローチャートである。

【0985】

ステップS 3 2 7 1では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、上述したステップS 3 1 1 5にて低確率・サポート状態移行フラグを受信したことに基づき、高確率・サポート状態移行フラグが1であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグが1であればステップS 3 2 7 2に進み、そうでない場合はステップS 3 2 7 4に進む。

【0986】

ステップS 3 2 7 2では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、高確率・サポート状態移行フラグを0に設定し、ステップS 3 2 7 3に進む。ステップS 3 2 7 3では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、低確率・サポート状態移行フラグを1に設定する。

【0987】

ステップS 3 2 7 4では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、大当たりエンディングフラグが0であるか否かを判断する。大当たりエンディングフラグが0である場合は、ステップS 3 2 7 5に進み、そうでない場合はステップS 3 2 7 6に進む。

【0988】

ステップS 3 2 7 5では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、低確率・サポート状態中

10

20

30

40

50

の画面を第3図柄表示装置42に表示する。また、ステップS3276では、表示制御装置45のCPU521は、低確率・サポート状態中右打ち情報を第3図柄表示装置42に表示する。低確率・サポート状態中右打ち情報は、高確率・サポート状態中右打ち情報と同様に、エンディング中右打ち情報よりも遊技者に目立ち易い態様で表示される。

【0989】

ステップS3277では、表示制御装置45のCPU521は、低確率・サポート状態の終了タイミングが到来したか否かを判断する。低確率・サポート状態の終了タイミングであればステップS3278に進み、そうでなければステップS3279に進む。

【0990】

ステップS3278では、表示制御装置45のCPU521は、低確率・サポート状態中右打ち情報を第3図柄表示装置42から消去する。ステップS3279では、表示制御装置45のCPU521は、低確率・サポート状態移行フラグを0に設定する。以上で本処理を終了する。

【0991】

次に、上述したステップS3008に示す特定操作期間報知処理について図53を用いて説明する。図53は、特定操作期間報知処理を説明するフローチャートである。

【0992】

ステップS3301では、表示制御装置45のCPU521は、通常画面表示コマンドを受信したか否かを判断する。通常画面表示コマンドを受信した場合はステップS3302に進み、そうでない場合はステップS3303に進む。

【0993】

ステップS3302では、表示制御装置45のCPU521は、特定操作期間中情報を第3図柄表示装置42に表示する。特定操作期間中情報とは、決定ボタン81を用いた特定操作を実行できる期間中であることを遊技者に報知する情報である。特定操作は、例えば音量変更の操作画面を表示するために決定ボタン81を押下する操作である。

【0994】

ステップS3303では、表示制御装置45のCPU521は、デモ画面表示コマンドを受信したか否かを判断する。デモ画面表示コマンドを受信した場合はステップS3302に進んで特定操作期間中情報の表示を行い、そうでない場合はステップS3304に進む。

【0995】

ステップS3304では、表示制御装置45のCPU521は、表示用オープニングコマンドを受信したか否かを判断する。表示用オープニングコマンドを受信した場合はステップS3305に進み、そうでない場合はステップS3306に進む。

【0996】

ステップS3305では、表示制御装置45のCPU521は、大当たりオープニング演出において上述した特定操作期間中情報の表示タイミングとなったか否かを判断する。大当たりオープニング演出における特定操作期間中情報の表示タイミングは、大当たりオープニング演出の開始から5秒後のタイミングである。表示タイミングとなっている場合はステップS3302に進み、そうでない場合はステップS3306に進む。

【0997】

ステップS3306では、表示制御装置45のCPU521は、表示用変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判断する。表示用変動パターン指定コマンドを受信している場合はステップS3307に進み、そうでない場合はステップS3311に進む。

【0998】

ステップS3307では、表示制御装置45のCPU521は、高確率・サポート状態移行フラグが1であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグが1である場合は、高確率・サポート状態中であるため音量変更のような特定操作を行えないので、本処理を終了し、そうでない場合はステップS3308に進む。

【0999】

ステップS3308では、表示制御装置45のCPU521は、特定操作期間終期近接情報を第3図柄表示装置42に表示する。特定操作期間終期近接情報は、特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを遊技者に知らせる情報である。特定操作は、例えば音量変更のための操作である。

【1000】

ステップS3309では、表示制御装置45のCPU521は、特定操作期間終期近接情報の表示の終了タイミングとなったか否かを判断する。終了タイミングとなった場合はステップS3310に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【1001】

ステップS3310では、表示制御装置45のCPU521は、特定操作期間終期近接情報を第3図柄表示装置42から消去して、本処理を終了する。

10

【1002】

ステップS3311では、表示制御装置45のCPU521は、表示用エンディングコマンドを受信したか否かを判断する。表示用エンディングコマンドを受信した場合はステップS3312に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【1003】

ステップS3312では、表示制御装置45のCPU521は、高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが1であるか否かを判断する。つまり、エンディング演出の次に移行される遊技状態が高確率・サポート状態または低確率・サポート状態であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが1である場合は、ステップS3308に進み、特定操作期間終期近接情報を第3図柄表示装置42に表示する。高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態のいずれも1でない(0である)場合は、ステップS3313に進む。

20

【1004】

ステップS3313では、表示制御装置45のCPU521は、エンディング演出の終了後、通常の高確率状態に移行するので、エンディング期間中も大当たりラウンド中と同じく特定操作期間中情報を第3図柄表示装置42に表示する。以上で本処理を終了する。

【1005】

次に、第3図柄表示装置42における特定操作期間中の表示態様について図54を用いて説明する。図54(a)～(e)は、第3図柄表示装置42における特定操作期間中の表示態様を説明する図である。

30

【1006】

第3図柄表示装置42に通常画面が表示されている期間は、遊技者が決定ボタン81を押下することによって、音出力部24から出力される音声の音量を変更するなどの特定操作が行われる期間である。音出力部24から出力される音声は、第3図柄表示装置42における変動表示の開始に伴って出力される、変動表示中、大当たり遊技状態中、大当たり終了後の有利遊技状態中などの音声である。

【1007】

第3図柄表示装置42には、(a)に示すように通常画面43aが表示されている期間において、音量変更などの特定操作を実行できる期間中であることを遊技者に報知するための特定操作期間中情報44aが表示されている。例えば、第3図柄表示装置42の通常画面43aの右上に表示される「音量変更可」の文字情報である。

40

【1008】

また、第3図柄表示装置42には、(d)に示すようにデモ画面43bが表示されている期間においても、特定操作期間中情報44aが表示されている。デモ画面43bは、静止画でもよいし、動画でもよい。

【1009】

通常画面43aまたはデモ画面43bに特定操作期間中情報44aが表示されている期間中に、遊技者が決定ボタン81を押下した場合、第3図柄表示装置42には、(b)に示すように音量変更操作のための特定操作画面44bが表示される。特定操作画面44bは

50

、通常画面 4 3 a またはデモ画面 4 3 b に替えて表示してもよいし、通常画面 4 3 a またはデモ画面 4 3 b の一部に重ねて表示してもよい。

【1 0 1 0】

特定操作画面 4 4 b は、特定操作によって変更可能な情報が表示される変更情報表示部 4 4 c と、特定操作の方法を遊技者に示す操作方法表示部 4 4 d とを含む。変更情報表示部 4 4 c は、例えば音量変更操作画面であれば現在の音量と音量の変更可能な範囲とを示す音量表示部である。操作方法表示部 4 4 d は、例えば決定ボタン 8 1 及び選択ボタン 8 2、8 3 を用いた音量変更の操作方法を図示する音量変更方法表示部である。操作方法表示部 4 4 d では、音量変更方法として、決定ボタン 8 1 を押下すれば音量が決定され、左選択ボタン 8 2 を押下すれば音量が下げられ、右選択ボタン 8 3 を押下すれば音量が上げられることが図示されている。

10

【1 0 1 1】

遊技者が右選択ボタン 8 3 を押下した場合、変更情報表示部 4 4 c には、(c) に示すように現在の音量（五段階の 3 段階目の音量）が一つ上の音量に変更される様子が表示される。遊技者が左選択ボタン 8 2 を押下した場合、変更情報表示部 4 4 c には、現在の音量から一つ下の音量に変更される様子が表示される。

【1 0 1 2】

遊技者が決定ボタン 8 1 を押下した場合、第 3 図柄表示装置 4 2 には、(e) に示すように特定操作画面 4 4 b に替えて通常画面 4 3 a が表示される。

【1 0 1 3】

次に、主装飾図柄 S z の高速変動中における特定操作期間中の表示態様について図 5 5 を参照して説明する。図 5 5 (a) ~ (h) は、主装飾図柄 S z の高速変動中における特定操作期間中の表示態様を説明する図である。

20

【1 0 1 4】

(a) に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、通常画面 4 3 a が表示され、その右上に「音量変更可」と示された特定操作期間中情報 4 4 a が表示されている。始動条件が成立すると、(b) に示すように、表示画面 4 2 a には、通常画面 4 3 a に替えて高速変動中画面 4 3 c が表示される。通常画面 4 3 a が高速変動中画面 4 3 c に切り替わると同時に、特定操作期間中情報 4 4 a が特定操作期間終期近接情報 4 4 f に切り替わる。特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを遊技者に知らせる情報である。例えば、特定操作期間中情報 4 4 a に対して特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを示唆するような情報を付加する。具体的には、例えば (b) ~ (d) に示すように「音量変更可」の文字画像の周囲が所定の時間間隔で異なる色に点滅表示して、終了タイミングが近付いていることを示唆する。点滅表示は、一定の時間間隔でもよいが、終了タイミングが近づくに従って短い間隔で点滅表示してもよい。これにより、遊技者は、特定操作を行える期間中であるが、その終了タイミングが近付いていることを実感できる。

30

【1 0 1 5】

(e) に示すように、特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、高速変動が終わる前の所定のタイミングで消去される。つまり、音量変更の操作（決定ボタン 8 1 の押下）は、高速変動中も可能であるが、遅くても特定操作期間終期近接情報 4 4 e が表示されている期間中に実行されなければならない。特定操作期間終期近接情報 4 4 e が消去されるタイミングは、高速変動中画面 4 3 c が左図柄停止画面 4 3 d に切り替わる直前のタイミングである（(e) (f) 参照）。これにより、遊技者に、高速変動中の変動表示が完全外れになるか、リーチになるかを確実に見せることができる。

40

【1 0 1 6】

左図柄停止画面 4 3 d は、所定の時間後、全図柄停止画面 4 3 e となる。全図柄停止画面 4 3 e において停止図柄が完全外れとなる場合、(g) に示すように始動条件成立の保留がなければ、(i) に示すように、全図柄停止画面 4 3 e は通常画面 4 3 a に戻る。(i) に示すように、通常画面 4 3 a は、全図柄停止画面 4 3 e と同様であるが、再び特定操

50

作期間中情報 4 4 a が表示される。他方、全図柄停止画面 4 3 e において停止図柄が完全外れとなる場合でも、(h) に示すように始動条件成立の保留があれば、(j) に示すように、全図柄停止画面 4 3 e から高速変動中画面 4 3 c に替わるとともに、特定操作期間終期近接情報 4 4 e が表示され、上述した (b) 以降の表示態様をくり返す。

【1017】

このように、遊技者は特定操作期間終期近接情報 4 4 e を見ることで、高速変動中のどのタイミングまで音量変更などの特定操作が可能であることを認識することができる。

【1018】

次に、リーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様について図 5 6 を用いて説明する。図 5 6 (a) ~ (o) は、リーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様を説明する図である。

【1019】

(a) に示すノーマルリーチ表示画面 4 3 f 及び (b) に示す発展リーチ表示画面 4 3 g では、リーチ表示期間中は音量変動が不可であるので、特定操作期間中情報 4 4 a は非表示とされている。(c) に示す全図柄停止画面 4 3 e では、リーチ表示の結果が大当たり組み合わせとなることを示している。全図柄停止画面 4 3 の表示中も特定操作期間中情報 4 4 a は非表示とされている。大当たり組み合わせの確定後、全図柄停止画面 4 3 からオープニング画面 4 3 h に替わる。オープニング画面 4 3 には、(d) に示す遊技者に大当たり成立を知らせるオープニング情報 4 4 f (例えば「おめでとう」のような遊技者を祝福する文字情報) が表示された後、(e) に示すラウンド遊技中の操作方法をオープニング中に遊技者に説明する、オープニング中右打ち説明情報 4 4 g (例えば「右を狙ってね」という文字情報と右矢印の図示) が表示される。オープニング画面 4 3 の表示中であっても (d) (e) の期間中は特定操作期間中情報 4 4 a が表示されない。これらの情報を確実に遊技者に見せるためである。

【1020】

特定操作期間中情報 4 4 a は、(e) に示すオープニング中右打ち情報 4 4 g の表示期間の終盤のタイミングから、大当たりラウンド状態の終了まで表示され続ける。つまり、オープニング中右打ち情報 4 4 g の表示期間の終盤の期間と、(f) に示す大当たりラウンド状態の開始から (g) に示す大当たりラウンド状態の終了までの期間とにおいて、特定操作期間中情報 4 4 a が表示される。

【1021】

具体的には、(g) に示すラウンド画面 4 3 i では、大当たりラウンド状態中は右打ちであることを遊技者に視認し易い態様で示すラウンド中右打ち情報 4 4 h と、大当たりラウンド状態の進行状況を示すラウンド数情報 4 4 i とともに、特定操作期間中情報 4 4 a が表示される。ラウンド中右打ち情報 4 4 h は、例えば、大きな文字や図示ではっきりと右打ちであることを表示する情報である。ラウンド数情報 4 4 i は、第 1 ラウンドであることが表示されている。

【1022】

また、(h) に示すラウンド画面 4 3 i では、ラウンド中右打ち情報 4 4 h と、最終ラウンド (第 16 ラウンド) を示すラウンド数情報 4 4 i とともに、特定操作期間中情報 4 4 a が表示される。

【1023】

最終ラウンドの終了後、ラウンド画面 4 3 i は (i) に示すエンディング画面 4 3 j に替わる。エンディング画面 4 3 j には、エンディング期間であることを示すエンディング情報 4 4 j が表示される。また、エンディング画面 4 3 j には、エンディング時間をカウントダウンするカウントダウン情報が表示される。

【1024】

エンディング情報 4 4 j は、例えば、(i) ~ (o) に示すエンディングカウントダウン情報 4 4 v と、(i) に示す次遊技状態示唆情報 4 4 w と、(j) に示す製造者情報 4 4 x と、(k) (l) に示すカード抜き忘れ防止情報 4 4 y と、(m) ~ (o) に示すのめ

10

20

30

40

50

り込み防止情報 4 4 z とからなる。

【1 0 2 5】

エンディングカウントダウン情報 4 4 v は、エンディング時間をカウントダウンする表示である。エンディングカウントダウン情報 4 4 v は、時間の経過に沿って例えば 1 秒ずつカウントダウンされる。例えば、(i) はエンディング期間の開始直後であるため「エンディング時間：後 3 5 秒」と表示され、(j) ではエンディング開始から 1 0 秒を経過したため「エンディング時間：後 2 5 秒」と表示され、(k) ではエンディング開始から 1 5 秒を経過したため「エンディング時間：後 2 0 秒」と表示され、(l) ではエンディング開始からエンディング開始から 1 6 秒を経過したため「エンディング時間：後 1 9 秒」と表示され、(m) ではエンディング開始から 3 2 秒を経過したため「エンディング時間：後 3 秒」と表示され、(n) ではエンディング開始から 3 3 秒を経過したため「エンディング時間：後 2 秒」と表示され、(o) ではエンディング開始から 3 4 秒を経過したため「エンディング時間：後 1 秒」と表示されている。

10

【1 0 2 6】

次遊技状態示唆情報 4 4 w は、エンディング期間の終了後の遊技状態が確変状態であることを示唆したり、サポート状態付きの通常状態であることを示唆したりする。ここでは、「もう 1 回」という文字情報によって次に高確率・サポート状態が発生することが示唆される。次に低確率・サポート状態が発生する場合は、「チャンス！」という文字情報が表示される。次遊技状態示唆情報 4 4 w は例えば 1 0 秒間表示される。

【1 0 2 7】

製造者情報 4 4 x は、例えば製造者を示すロゴ（例えば「S A N Y O」おいう文字情報）である。製造者情報 4 4 x は例えば 5 秒間表示される。カード抜き忘れ防止情報 4 4 y は、例えばプリペイドカードを示す図示と「プリペイドカードの抜き忘れにご注意下さい」のような文字画像である。カード抜き忘れ防止情報 4 4 y は例えば 1 0 秒間表示される。のめり込み防止情報 4 4 z は、例えば「パチンコ、パチスロは適度に楽しむ遊技です」というような文字情報である。のめり込み防止情報 4 4 z は例えば 1 0 秒間表示される。

20

【1 0 2 8】

このように、エンディング画面 4 3 j には、一連のエンディング情報 4 4 j が 3 5 秒間表示される。

【1 0 2 9】

エンディング画面 4 3 j には、ラウンド中右打ち情報 4 4 h よりも遊技者に目立ち難い態様で表示されるエンディング中右打ち情報 4 4 k が表示される。例えば、エンディング中右打ち情報 4 4 k は、ラウンド中右打ち情報 4 4 h よりも十分に縮小された大きさで表示される。その結果、遊技者は、ラウンド中の右打ち遊技が終わったのではないか、という錯覚を引き起こされる。これにより、遊技者がエンディング期間中に右打ちすることを抑止し易くなる。

30

【1 0 3 0】

エンディング画面 4 3 j には、特定操作期間終期近接情報 4 4 e が表示される。特定操作期間近接情報 4 4 e は、例えばエンディング演出の (i) に示すエンディング演出の開始タイミングから、(l) に示すエンディング演出の終盤のタイミングまで表示される。当該エンディング期間が含まれる大当たりが確変大当たりやサポート状態付きの通常大当たりである場合、エンディング期間の終了後に移行される高確率または低確率のサポート状態中は特定操作を行えなくなる。例えば、高確率または低確率のサポート状態において音出力部 2 4 から出力される音声、遊技者の興趣性を煽るために、その前までの遊技状態よりも大きくなる場合に、エンディング期間が音声変更の最後の機会となるので、音声変更操作の終了タイミングが近付いていることを表示することは遊技者の快適な遊技を助けることができる。

40

【1 0 3 1】

エンディング画面 4 3 j には、次遊技状態近接情報 4 4 l が表示される。次遊技状態近接情報 4 4 l は、次の遊技状態に移行するタイミングが近付いていることを遊技者に知らせ

50

る情報である。例えば、次遊技状態近接情報 4 4 l は、エンディング中右打ち情報 4 4 k の周辺を点滅表示させる情報である。次遊技状態近接情報 4 4 l は、(m) から (o) に示すのめり込み防止表示 4 4 z の表示中のうち、エンディング期間の終了前 3 秒間に表示される。これにより、遊技者は、右打ち表示が再開されるのではないかと認識することができる。

【1032】

次に、図 5 6 に続くリーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様について図 5 7 を用いて説明する。図 5 7 (a) ~ (o) は、図 5 6 に続くリーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様を説明する図である。

【1033】

(a) に示すように、確変大当たり状態のエンディング演出の終了後、表示画面 4 2 a には、高確率状態画面 4 3 k が表示される。高確率状態画面 4 3 k は、主装飾図柄 S z が表示される点で通常画面 4 3 a と同じであるが、背景画像は色や表示内容が通常画面 4 3 a と明確に区別できるような態様で表示されている。高確率状態画面 4 3 k では、高確率・サポート状態中右打ち情報 4 4 m が表示されている。高確率・サポート状態中右打ち情報 4 4 m は、エンディング中右打ち情報 4 4 k よりも、遊技者に目立つ態様（拡大された態様）で表示される。

【1034】

上述のエンディング中右打ち情報 4 4 k、次遊技状態近接情報 4 4 l およびエンディングカウントダウン情報 4 4 v によって、遊技者はエンディング演出中の不必要なタイミングで誤って右打ち操作を行い、その遊技球が無駄玉になることを低減することができる。また、これらの情報によって、この (a) に示す高確率・サポート状態の開始タイミングに合わせて、遊技球を発射することができる。

【1035】

(b) ~ (f) に示すように、高確率・サポート状態中右打ち情報 4 4 m は、高確率・サポート状態に移行後、高速変動中画面 4 3 c、高確率状態中リーチ表示画面 4 3 f および全図柄停止画面 4 3 e においても表示され続けている。高確率・サポート状態中右打ち情報 4 4 m は、(g) に示すオープニング画面 4 3 h に合わせて非表示とされる。(j) に示すオープニング中右打ち説明情報 4 4 g の表示後は、ラウンド中右打ち情報 4 4 h が表示される。

【1036】

ここで、(f) に示すように、高確率状態中のリーチ変動は、サポート状態無し (0 回) の 8 R 通常大当たりを示す組み合わせ (例えば「6 6 6」) で確定されている。そのため、次の遊技状態がサポート状態無しの低確率状態であるので、(k) ~ (m) に示すエンディング画面 4 3 l では、エンディング中右打ち情報 4 4 k や次遊技状態近接情報 4 4 l は表示されないが、エンディングカウントダウン情報 4 4 v は表示される。このエンディングカウントダウン情報 4 4 v により、エンディング演出の期間中に遊技者が次の遊技状態のための左打ち遊技を開始することによるデメリットを低減することができる。すなわち、エンディング演出の期間中に左打ち遊技を行う場合、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入賞させることで賞球が払い出されるが、入賞せずにアウト口にも入球するので、持ち玉を減らす可能性がある。エンディングカウントダウン情報 4 4 v によってエンディング時間の終了タイミングを適切に把握できれば、そのような事態も低減することができる。

【1037】

エンディング画面 4 3 l では、次遊技状態近接情報 4 4 l が表示されないで、特定操作期間中情報 4 4 a が表示され続ける。

【1038】

(n) に示すように、エンディング演出が終わると、サポート状態無しの低確率状態である通常画面 4 3 a が表示される。特定操作期間中情報 4 4 a は、このタイミングまで表示され続ける。(o) に示すように、通常画面 4 3 a が高速変動中画面 4 3 c に替わると、保留がある場合は特定操作期間中情報 4 4 a が特定操作期間終期近接情報 4 4 e として表

10

20

30

40

50

示される。これ以降は、図 5 5 (c) 以降に示す画面表示と同様になる。

【1039】

このように、エンディング演出の終了後に発生する遊技状態が、高確率・サポート状態（低確率・サポート状態も同様）となるか、サポート状態無しの低確率状態となるかに応じて、適切な態様で右打ち情報や特定操作期間中情報 4 4 a が表示されるので、遊技者は右打ち操作の必要なタイミングや音声変更可能なタイミングを分かりやすくなる。

【1040】

次に、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン 8 1 が押下されたまま放置された場合の表示態様について図 5 8 を用いて説明する。図 5 8 (a) ~ (g) は、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン 8 1 が押下されたまま放置された場合の表示態様を説明する図である。

10

【1041】

(a) に示すように、高速変動中画面 4 3 c の表示中は、特定操作期間終期近接情報 4 4 e が表示されており、「音量変更可」の文字画像が点滅表示されている。遊技者がこのタイミングで決定ボタン 8 1 を押下すると、(b) に示すように特定操作画面 4 4 b が表示される。高速変動中画面 4 3 c を特定操作画面 4 4 b の背後に透けて表示させてもよい。高速変動中であることを確認しながらであれば、安心して特定操作を行える。

【1042】

特定操作画面 4 4 b の表示後、に示すように遊技者が選択ボタン 8 2 , 8 3 を操作しないまま放置している場合、(c) (d) に示すように、特定操作画面 4 4 b の表示中も特定操作期間終期近接情報 4 4 e が表示される。これにより、音量変更などの特定操作をしなければ特定操作期間が終わってしまうことを遊技者に示唆することができる。

20

【1043】

それでもなお、遊技者が選択ボタン 8 2 , 8 3 を操作しないまま放置している場合は、(e) に示すように左図柄停止画面 4 3 d になる前に特定操作画面 4 4 b は非表示とされる。これにより、遊技者は、特定操作画面 4 4 b を表示させたまま放置している場合でも、確実に(f) に示す全図柄停止画面 4 3 e や (g) に示すノーマルリーチ表示画面 4 3 f を見せることができる。

【1044】

なお、特定操作画面 4 4 b は、一の変動表示期間内で表示されるに留まらず、連続する複数の変動表示期間に亘って表示されてもよい。複数の変動表示期間に亘る特定操作画面 4 4 b の表示時間を設定して音量変更の操作を行えるようにしてもよい。特定操作画面 4 4 b の表示終了を決定する遊技者の操作を受けるまでの間に複数の変動表示が行われるような構成でもよい。この場合、特定操作画面 4 4 b は、変動表示の結果が分かるように縮小されて表示してもよいし、特定操作画面 4 4 b を縮小せずに、変動表示を縮小して表示してもよい。

30

【1045】

次に、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン 8 1 及び選択ボタン 8 2 , 8 3 が押下された場合の表示態様について図 5 9 を用いて説明する。図 5 9 (a) ~ (g) は、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン 8 1 及び選択ボタン 8 2 , 8 3 が押下された場合の表示態様を説明する図である。

40

【1046】

(a) に示すように、高速変動中画面 4 3 c の表示中に、遊技者が決定ボタン 8 1 を押下すると、特定操作画面 4 4 b が表示される。(b) に示すように特定操作画面 4 4 b の表示中に、選択ボタン 8 2 , 8 3 が操作されると、変更情報表示部 4 3 c において音量変更が表示される。この状態で遊技者が決定ボタン 8 1 を押下すると、(d) に示すようにそのタイミングで高速変動中画面 4 3 c に戻る。これにより、高速変動中画面 4 3 c から、(e) に示す左図柄停止画面 4 3 d、(f) に示す全図柄停止画面 4 3 e または (g) に示すノーマルリーチ画面 4 3 f に至る変動表示を十分に見せることができる。

【1047】

50

なお、高速変動中画面 4 3 c の表示中に特定操作が行われる場合は、一度特定操作を行った後の期間は特定操作をできないように設定してもよい。高速変動の時間が短いため、仮に再び特定操作画面 4 4 b を表示させても、特定操作を実行できる十分な時間が残されていない可能性が高いからである。他方、ラウンド画面 4 3 i の表示中に特定操作が行われる場合は、再び特定操作を行う十分な時間が残されているので、再び特定操作画面 4 4 b を表示してもよい。

【1048】

上述したように、本実施例 1 のパチンコ機 1 0 によれば、遊技状態が大当たりラウンド遊技状態から次の高確率・サポート状態または低確率・サポート状態に移行する場合に、該大当たりラウンド遊技状態のラウンド遊技の終了タイミングから該次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a にエンディング画面 4 3 j を表示する大当たりエンディング演出を実行する、表示制御装置 4 5 が大当たりエンディング処理においてステップ S 3 2 4 1 の処理を行う機能と、

大当たりエンディング演出の実行中に、次の高確率・サポート状態または低確率・サポート状態など右打ちが必要な遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するエンディング中右打ち情報 4 4 k , 次遊技状態近接情報 4 4 l , エンディングカウントダウン情報 4 4 v を表示する、表示制御装置 4 5 が大当たりエンディング処理においてステップ S 3 2 4 4 ~ ステップ S 3 2 5 1 の処理を行う機能とを備える。

【1049】

このような構成によれば、遊技状態が大当たりラウンド遊技状態から次の高確率・サポート状態または低確率・サポート状態に移行する場合に、該大当たりラウンド遊技状態のラウンド遊技の終了タイミングから該次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで、表示制御装置 4 5 は、大当たりエンディング処理においてステップ S 3 2 4 1 の処理にて、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a にエンディング画面 4 3 j を表示する大当たりエンディング演出を実行する。この大当たりエンディング演出の実行中に、表示制御装置 4 5 は、大当たりエンディング処理においてステップ S 3 2 4 7 の処理にて、次の高確率・サポート状態または低確率・サポート状態など右打ちが必要な遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するエンディング中右打ち情報 4 4 k , 次遊技状態近接情報 4 4 l , エンディングカウントダウン情報 4 4 v を表示する。これにより、遊技者は、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が大当たりラウンド遊技状態であること、言い換えれば、大当たりエンディング演出が実行されている現時点がまだ次の高確率・サポート状態等ではないことを認識し易くなる。したがって、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が次の次の高確率・サポート状態等であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば上記 (A 1) に記載の遊技機である。

【1050】

また、大当たりラウンド遊技状態は、遊技者にとって有利な遊技状態であって、高確率・サポート状態等は、大当たりラウンド遊技状態とは別の遊技者にとって有利な遊技状態であって、遊技者が遊技球発射ハンドル 1 8 を操作することを契機として有利な遊技価値を獲得することが可能となる遊技状態であり、エンディング中右打ち情報 4 4 k , 次遊技状態近接情報 4 4 l , エンディングカウントダウン情報 4 4 v は、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する情報である。

【1051】

このような構成によれば、遊技者にとって有利な大当たりラウンド遊技状態から移行する次の高確率・サポート状態等は、大当たりラウンド遊技状態とは別の有利な遊技状態であって、遊技者が遊技球発射ハンドル 1 8 を操作することを契機として有利な遊技価値を獲得することが可能となる遊技状態である。そのため、遊技者は、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が高確率・サポート状態等であるとの誤認に基づき、有利な遊

技価値を獲得するための遊技球発射ハンドル18を操作し易いが、この操作は大当たりラウンド遊技状態中に行われているため、遊技者はこの有利な遊技価値を獲得できない。しかしながら、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するエンディング中右打ち情報44k、次遊技状態近接情報44l、エンディングカウントダウン情報44vが報知されるので、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が高確率・サポート状態等であると誤認し難くなる。また、この別の有利な遊技価値を獲得できると誤認して遊技球発射ハンドル18を操作することを抑制できるので、操作が無駄になることも低減できる。したがって、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が高確率・サポート状態等であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば、上記(A2)に記載の遊技機である。 10

【1052】

また、大当たりラウンド遊技状態は、特図1用始動入賞装置33aまたは特図2用始動入賞装置33bへの入球を契機とする主制御装置261のCPU501における大当たり抽選の結果が大当たり結果であることに基づき、可変入賞装置32の大入賞口32aを開状態としてから閉状態とするまでを1ラウンドとするラウンド遊技を所定回数行わせる遊技状態であり、

大当たりエンディング演出は、大当たりラウンド遊技状態の最終ラウンドにおいて可変入賞装置32の大入賞口32aが閉状態となった時点以降のエンディング期間の終了3秒前のタイミングから次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで、第3図柄表示装置42の表示画面42aに所定の画像を表示するラウンド遊技状態終了時演出である。 20

【1053】

このような構成によれば、大当たりラウンド遊技状態は、特図1用始動入賞装置33aまたは特図2用始動入賞装置33bへの入球を契機とする主制御装置261のCPU501における大当たり抽選の結果が大当たり結果であることに基づき、可変入賞装置32の大入賞口32aを開状態としてから閉状態とするまでを1ラウンドとするラウンド遊技を所定回数行わせる遊技状態である。大当たりエンディング演出は、大当たりラウンド遊技状態の最終ラウンドにおいて可変入賞装置32の大入賞口32aが閉状態となった時点以降のエンディング期間の終了3秒前のタイミングから次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで、第3図柄表示装置42の表示画面42aに所定の画像を表示する演出である。したがって、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が次の高確率・サポート状態等であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば、上記(A3)に記載の遊技機である。 30

【1054】

また、遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態に変化する入球手段であってその入球が主制御装置261のCPU501における大当たり抽選の契機となる特図2用始動入賞装置33bと、

遊技球が入球する入球手段であってその入球が特図2用始動入賞装置33bを作動させる普通図柄抽選の契機となる普通図柄用始動口34と、を備え、

高確率・サポート状態等は、特図2用始動入賞装置33bの入球に基づく普通図柄抽選の結果が特図2用始動入賞装置33bの電動役物を作動させる当選結果となり易くするサポート遊技状態であり、 40

エンディング中右打ち情報44k、次遊技状態近接情報44l、エンディングカウントダウン情報44vは、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。

【1055】

このような構成によれば、特図2用始動入賞装置33bは、遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態に変化する入球手段であってその入球が主制御装置261のCPU501における大当たり抽選の契機となる。普通図柄用始動口34は、遊技球が入球する入球手段であってその入球が特図2用始動入賞装置33bの電動役物を作動させる普 50

通図柄抽選の契機となる。高確率・サポート状態等は、普通図柄用始動口34の入球に基づく普通図柄抽選の結果が特図2用始動入賞装置33bの電動役物を作動させる当選結果となり易くするサポート遊技状態である。エンディング中右打ち情報44k, 次遊技状態近接情報44l, エンディングカウントダウン情報44vは、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。これにより、遊技者は、高確率・サポート状態等において早く普通図柄用始動口34に遊技球を入球させたいために、高確率・サポート状態等に移行する前の大当たりエンディング演出の実行中に誤って遊技球を発射させてしまい易い。この点、大当たりエンディング演出の実行中に次遊技状態近接情報44l等を見ることで、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が高確率・サポート状態等であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば、上記(A4)に記載の遊技機である。

10

【1056】

また、高確率・サポート状態は、主制御装置261のCPU501における大当たり抽選の結果が大当たり結果となる確率が通常の遊技状態よりも高くなる遊技状態であり、エンディング中右打ち情報44k, 次遊技状態近接情報44l, エンディングカウントダウン情報44vは、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。

【1057】

このような構成によれば、高確率・サポート状態は、主制御装置261のCPU501における大当たり抽選の結果が大当たり結果となる確率が通常の遊技状態よりも高くなる遊技状態である。次遊技状態近接情報44l等は、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。これにより、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が高確率・サポート状態であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば、上記(A5)に記載の遊技機である。

20

【1058】

また、高確率・サポート状態は、主制御装置261のCPU501における大当たり抽選の結果が大当たり結果となる確率と、作動抽選手段による作動抽選の結果が特定結果となる確率とが通常の遊技状態よりも高くなるサポート付き高確率遊技状態であり、エンディング中右打ち情報44k, 次遊技状態近接情報44l, エンディングカウントダウン情報44vは、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。

30

【1059】

このような構成によれば、高確率・サポート状態は、抽選手段による抽選の結果が特定結果となる確率と、普通図柄用始動口34による普通図柄抽選の結果が当選結果となる確率とが通常の遊技状態よりも高くなる遊技状態である。次遊技状態近接情報44l等は、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。これにより、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が高確率・サポート状態であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば、上記(A6)に記載の遊技機である。

40

【1060】

また、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像が所定のエンディング演出パターンで連続して実行されるものであって、エンディング演出パターンは、主制御装置261のCPU501における大当たり抽選の結果が大当たり結果となった場合に、大当たり結果の種類に応じて異なるパターンで表示され、エンディング中右打ち情報44k, 次遊技状態近接情報44l, エンディングカウントダウン情報44vは、複数種類の画像がエンディング演出パターンで連続して実行し終わるタイミングまで、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを

50

遊技者に示唆するものである。

【1061】

このような構成によれば、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像が所定のエンディング演出パターンで連続して実行される。エンディング演出パターンは、主制御装置261のCPU501における大当たり抽選の結果が大当たり結果となった場合に、大当たり結果の種類に応じて異なるパターンで表示される。そのため、従来であれば、遊技者は、大当たりエンディング演出におけるある画像（例えば、製造者情報を示す画像）の表示時間の終了タイミングが一連の大当たりエンディング演出の終了タイミングであると誤認している場合、その後に続く画像（例えば、カード抜き忘れ防止情報を示す画像やのめり込み防止情報を示す画像）の表示時間を次の高確率・サポート状態等に移行されていると

10

【1062】

また、大当たりラウンド遊技状態における最終ラウンドの終了の直後に、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する情報を表示してもよい。例えば、ラウンド中右打ち情報44hは、大当たりラウンド状態における最終ラウンドの終了の直後に、エンディング中右打ち情報44kに替わる。エンディング中右打ち情報44kが表示されている期間は、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことが遊技者に示唆されている。

20

【1063】

このような構成によれば、エンディング中右打ち情報44kは、ラウンド遊技状態における最終ラウンドの終了の直後に、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。ラウンド遊技状態における最終ラウンド終了の直後から次の高確率・サポート状態等に移行しているものと誤認した結果、生じる不利益を低減することができる。例えば上記（A15）に記載の遊技機である。

30

【1064】

また、大当たりエンディング演出の実行と同時に、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する情報を表示してもよい。例えば、エンディング中右打ち情報44kは、大当たりエンディング演出の実行と同時に、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことが遊技者に示唆されている。

【1065】

このような構成によれば、エンディング中右打ち情報44kは、大当たりエンディング演出の実行と同時に、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。大当たりエンディング演出の実行と同時次の遊技状態に移行しているものと誤認した結果、生じる不利益を低減することができる。例えば上記（A16）に記載の遊技機である。

40

【1066】

また、次遊技状態近接情報44lは、大当たりエンディング演出の実行中であって大当たりエンディング演出の実行から所定時間の経過後（エンディング期間の終了前3秒の時点。例えば16R確変（特1）大当たりのエンディング演出であればエンディング演出の開始から32秒後）に、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。

【1067】

このような構成によれば、大当たりエンディング演出の実行中であって大当たりエンディ

50

ング演出の実行から所定時間の経過後に、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。大当たりエンディング演出の実行中であるが大当たりエンディング演出の実行から所定時間の経過後には次の高確率・サポート状態等に移行しているものと誤認した結果、生じる不利益を低減することができる。例えば上記（A 17）に記載の遊技機である。

【1068】

また、上述したように、本実施例1のパチンコ機10によれば、所定期間内（例えば識別情報変動表示の高速変動中画面43cの表示開始から高速変動の停止5秒前までの期間や、エンディング期間において終了3秒前までの期間など）に遊技者による決定ボタン81の操作が行われた場合に、少なくとも決定ボタン81を用いた音量調節操作を行わせるための音量調節用の特定操作画面44bを表示し、該識別情報変動表示中の高速変動中画面43cの表示中所定の期間外（例えばリーチ表示期間）に決定ボタン81の操作が行われた場合には、音量調節用の特定操作画面44bを表示しない、表示制御装置45の特定操作画面表示処理におけるステップS3221の処理と、所定の期間中に、音量調節用の特定操作画面44bの表示可能期間の終了タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する特定操作期間終期近接情報44eを遊技者に報知する、表示制御装置45の特定操作期間報知処理におけるステップS3308の処理とを備える。

10

【1069】

このような構成によれば、表示制御装置45は、特定操作画面表示処理におけるステップS3221の処理にて、所定期間内（例えば識別情報変動表示の高速変動中画面43cの表示開始から高速変動の停止5秒前までの期間や、エンディング期間において終了3秒前までの期間など）に遊技者による決定ボタン81の操作が行われた場合に、少なくとも決定ボタン81を用いた音量調節操作を行わせるための音量調節用の特定操作画面44bを表示し、所定の期間外（例えばリーチ表示期間やエンディング期間の終了3秒を過ぎた後の期間）に決定ボタン81の操作が行われた場合には、音量調節用の特定操作画面44bを表示しない。表示制御装置45は、特定操作期間報知処理におけるステップS3308の処理にて、所定の期間中に、音量調節用の特定操作画面44bの表示可能期間の終了タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する特定操作期間終期近接情報44eを遊技者に報知する。これにより、遊技者は、識別情報変動表示中の現時点が音量調節用の特定操作画面44bの表示可能期間の終了タイミングがまだ到来していないこと、言い換えれば、識別情報変動表示中の現時点が音量調節用の特定操作画面44bの表示が可能であることを認識し易くなる。したがって、現時点が音量調節用の特定操作画面44bの表示が可能であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば上記（B1）に記載の遊技機である。

20

30

【1070】

また、特定操作期間終期近接情報44eは、音量調節用の特定操作画面44bの表示可能期間であることを報知する特定操作可能期間報知画像（例えば「音量変更可」のような文字情報）を含む。

【1071】

このような構成によれば、特定操作期間終期近接情報44aは、音量調節用の特定操作画面44bの表示可能期間であることを報知する特定操作可能期間報知画像（例えば「音量変更可」のような文字情報）を含む。これにより、遊技者は、識別情報変動表示中の高速変動中画面43cの表示中の所定の期間が音量調節操作を行うことが可能な期間であることを認識し易くなる。例えば上記（B2）に記載の遊技機である。

40

【1072】

また、特定操作期間終期近接情報44eは、例えば識別情報変動表示中の高速変動中画面43cの表示中の所定の期間内に音量調節用の特定操作画面44bの表示があった場合は、その後、特定操作期間終期近接情報44eを報知しない非報知期間が設けてもよい。

【1073】

50

このような構成によれば、特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、識別情報変動表示中の高速変動中画面 4 3 c の表示中の所定の期間内に音量調節用の特定操作画面 4 4 b の表示があった場合は、その後、特定操作期間終期近接情報 4 4 e を報知しない非報知期間が設けられる。これにより、識別情報変動表示中の高速変動中画面 4 3 c の表示中の所定の期間内に頻繁に音量調節用の特定操作画面 4 4 b が表示されて（つまり、遊技者が音量調節用の特定操作画面 4 4 b を表示させる操作を行って）、識別情報変動表示が遊技者に十分に見られなくなることを低減できる。例えば上記（B 4）に記載の遊技機である。

【1074】

また、特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、例えば大当たりエンディング期間内に音量調節用の特定操作画面 4 4 b の表示があった場合に、引き続き報知してもよい。

10

【1075】

このような構成によれば、特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、例えば大当たりエンディング期間内に音量調節用の特定操作画面 4 4 b の表示があった場合に、引き続き報知してもよい。大当たりエンディング期間を長くとした場合、遊技者は、音量調節用の特定操作画面 4 4 b を表示させる特定操作を行った後であっても、その内容を修正することが容易になる。例えば上記（B 5）に記載の遊技機である。

【1076】

また、特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、音量調節用の特定操作画面 4 4 b の表示中も表示される。

【1077】

20

このような構成によれば、特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、音量調節用の特定操作画面 4 4 b の表示中も表示される。これにより、遊技者は、特定操作期間終期近接情報 4 4 e を見て、決定ボタン 8 1 を操作した後、特定操作画面 4 4 b を見ているときも、特定操作画面 4 4 b の表示可能期間の終了タイミングを認識し易くなる。例えば上記（B 6）に記載の遊技機である。

【1078】

また、音量調節用の特定操作画面 4 4 b の表示中も、所定の期間に表示中の画像（例えば高速変動中画面 4 3 c）が視認可能とされる。

【1079】

このような構成によれば、音量調節用の特定操作画面 4 4 b の表示中も、所定の期間に表示中の画像が視認可能とされる。これより、遊技者は、特定操作画面 4 4 b の表示中も所定の期間に表示中の画像（例えば高速変動中画面 4 3 c）がどのようになるかを認識し易くなる。例えば上記（B 7）に記載の遊技機である。

30

【1080】

また、特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、識別情報変動表示期間中の高速変動中画面 4 3 c の表示期間内に表示可能とされ、識別情報変動表示期間中であっても高速変動中画面 4 3 c の表示期間を経過した後は表示不可とされる。

【1081】

このような構成によれば、特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、識別情報変動表示期間中の高速変動中画面 4 3 c の表示期間内に表示可能とされ、識別情報変動表示期間中であっても高速変動中画面 4 3 c の表示期間を経過した後は表示不可とされる。これにより、識別情報変動表示期間中であっても高速変動期間の終了後は遊技者に見せたい／遊技者が見たい（変動表示の結果表示やリーチ演出）期間となるので、特定操作画面 4 4 b が表示されることによる、不都合を低減できる。例えば上記（B 8）に記載の遊技機である。

40

【1082】

また、特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、大当たりラウンド遊技状態が次の高確率・サポート状態等へ移行する場合であって、該次の高確率・サポート状態等において特定操作画面 4 4 b が表示不可となる場合に、大当たりラウンド遊技状態におけるエンディング演出中に表示可能とされる。

【1083】

50

このような構成によれば、特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、大当たりラウンド遊技状態が次の高確率・サポート状態等へ移行する場合であって、該次の高確率・サポート状態等において特定操作画面 4 4 b が表示不可となる場合に、大当たりラウンド遊技状態におけるエンディング演出中に表示可能とされる。これにより、大当たりラウンド遊技状態が次の高確率・サポート状態等へ移行した後に音量調節操作ができないことによる不都合を低減できる。例えば上記（B 9）に記載の遊技機である。

【1084】

また、上述したように、本実施例 1 のパチンコ機 1 0 によれば、大当たりラウンド遊技状態において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う、表示制御装置 4 5 の大当たりオープニング・ラウンド表示処理におけるステップ S 3 2 3 5 の処理と、

大当たりラウンド遊技状態の終了後に発生する次の高確率・サポート状態または低確率・サポート状態において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う、表示制御装置 4 5 の高確率・サポート状態移行表示処理におけるステップ S 3 2 6 5 の処理または低確率・サポート状態移行表示処理におけるステップ S 3 2 7 6 の処理と、大当たりラウンド遊技状態から次の高確率・サポート状態等に移行する場合に、大当たりラウンド遊技状態における右打ち遊技の終了タイミングから次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a にエンディング情報 4 4 j を表示する大当たりエンディング演出を実行する、表示制御装置 4 5 の大当たりエンディング処理におけるステップ S 3 2 4 1 の処理を備え、

表示制御装置 4 5 は、大当たりオープニング・ラウンド表示処理におけるステップ S 3 2 3 5 の処理にて、大当たりラウンド遊技状態における右打ち遊技中、第 1 態様（例えば拡大表示されたラウンド中右打ち情報 4 4 h）で右打ち報知を行い、大当たりエンディング表示処理におけるステップ S 3 2 4 4 の処理にて、大当たりエンディング演出の実行中、該第 1 態様とは異なる態様に変化した第 2 態様（縮小表示されたエンディング中右打ち情報 4 4 k）で右打ち報知を行う。

【1085】

このような構成によれば、表示制御装置 4 5 は、大当たりオープニング・ラウンド表示処理におけるステップ S 3 2 3 5 の処理にて、大当たりラウンド遊技状態において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う。表示制御装置 4 5 は、高確率・サポート状態移行表示処理におけるステップ S 3 2 6 5 の処理または低確率・サポート状態移行表示処理におけるステップ S 3 2 7 6 の処理にて、大当たりラウンド遊技状態の終了後に発生する次の高確率・サポート状態等において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う。表示制御装置 4 5 は、大当たりエンディング処理におけるステップ S 3 2 4 1 の処理にて、大当たりラウンド遊技状態から次の高確率・サポート状態等に移行する場合に、大当たりラウンド遊技状態における右打ち遊技の終了タイミングから次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a にエンディング情報 4 4 j を表示する大当たりエンディング演出を実行する。表示制御装置 4 5 は、大当たりオープニング・ラウンド表示処理におけるステップ S 3 2 3 5 の処理にて、大当たりラウンド遊技状態における右打ち遊技中、第 1 態様（拡大表示）で右打ち報知を行い、大当たりエンディング表示処理におけるステップ S 3 2 4 4 の処理にて、大当たりエンディング演出の実行中、該第 1 態様とは異なる態様に変化した第 2 態様（縮小表示）で右打ち報知を行う。これにより、遊技者は、大当たりラウンド遊技状態において大当たりエンディング演出を実行するまで行われる右打ち報知と大当たりエンディング演出の実行中の右打ち報知との報知態様の違いから、現時点が大当たりラウンド遊技状態における右打ち遊技中ではなく大当たりエンディング演出の実行中であり、右打ち遊技の実行タイミングでないことに気付き易くなる。したがって、大当たりエンディング演出を実行中の現時点が大当たりエンディング演出の実行タイミングであると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば上記（C 1）に記載の遊技機である。

【1086】

また、大当たりラウンド遊技状態は、主制御装置 261 の CPU 501 での大当たり抽選の結果が大当たり結果であることにに基づき、可変入賞装置 32 の大入賞口 32a を開状態としてから閉状態とするまでを 1 ラウンドとするラウンド遊技を所定回数行わせるラウンド遊技状態である。次の高確率・サポート状態等は、大当たり抽選の結果が大当たり結果であることにに基づき、大当たりラウンド遊技状態の終了後に発生する遊技者にとって有利な有利遊技状態である。大当たりエンディング演出は、大当たりラウンド遊技状態から高確率・サポート状態等に移行する場合に、大当たりラウンド遊技状態における最終ラウンドの終了タイミングから次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで実行されるものである。表示制御装置 45 は、大当たりラウンド遊技中、第 1 態様（拡大表示されたラウンド中右打ち情報 44h）で右打ち報知を行い、大当たりエンディング演出の実行中、第 2 態様（縮小表示されたエンディング中右打ち情報 44k）で右打ち報知を行う。

10

【1087】

このような構成によれば、大当たりラウンド遊技状態は、主制御装置 261 の CPU 501 での大当たり抽選の結果が大当たり結果であることにに基づき、可変入賞装置 32 の大入賞口 32a を開状態としてから閉状態とするまでを 1 ラウンドとするラウンド遊技を所定回数行わせるラウンド遊技状態である。次の高確率・サポート状態等は、大当たり抽選の結果が大当たり結果であることにに基づき、大当たりラウンド遊技状態の終了後に発生する遊技者にとって有利な有利遊技状態である。大当たりエンディング演出は、大当たりラウンド遊技状態から高確率・サポート状態等に移行する場合に、大当たりラウンド遊技状態における最終ラウンドの終了タイミングから次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで実行されるものである。表示制御装置 45 は、大当たりラウンド遊技中、第 1 態様（拡大表示）で右打ち報知を行い、大当たりエンディング演出の実行中、第 2 態様（縮小表示）で右打ち報知を行う。これにより、遊技者は、大当たりラウンド遊技中の右打ち報知と大当たりエンディング演出の実行中の右打ち報知との報知態様の違いから、現時点が大当たりラウンド遊技中ではなく大当たりエンディング演出の実行中であり、右打ち遊技の実行タイミングでないことに気付き易くなる。したがって、大当たりエンディング演出を実行中の現時点が高確率・サポート状態等における右打ち遊技の実行タイミングであると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば上記（C2）に記載の遊技機である。

20

【1088】

また、大当たりエンディング演出における右打ち報知の態様（第 2 様）は、大当たりラウンド遊技状態における右打ち報知の態様（第 1 態様）よりも遊技者に目立ち難い態様である。例えば、エンディング中右打ち情報 44k は、ラウンド中右打ち情報 44h よりも縮小された表示態様である。

30

【1089】

このような構成によれば、大当たりエンディング演出における右打ち報知の態様（第 2 態様）は、大当たりラウンド遊技状態における右打ち報知の態様（第 1 態様）よりも遊技者に目立ち難い態様である。これにより、大当たりエンディング演出の実行中が右打ち遊技の実行タイミングであると認識しにくくなるので、大当たりエンディング演出を実行中の現時点が高確率・サポート状態等における右打ち遊技の実行タイミングであると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば上記（C4）に記載の遊技機である。

40

【1090】

また、表示制御装置 45 は、大当たりエンディング表示処理におけるステップ S3247 の処理にて、大当たりエンディング演出の終盤（例えばエンディング演出の終了 3 秒前から終了時までの期間）において、第 2 態様から第 1 態様へ戻ることを示唆する第 3 態様で右打ち報知を行う。例えば、エンディング中右打ち情報 44j を点滅表示させた次遊技状態近接情報 44l を表示する。

【1091】

このような構成によれば、表示制御装置 45 は、大当たりエンディング表示処理における

50

ステップ S 3 2 4 7 の処理にて、大当たりエンディング演出の終盤（例えばエンディング演出の終了 3 秒前から終了時までの期間）において、第 2 態様から第 1 態様へ戻ることを示唆する第 3 態様で右打ち報知を行う。これにより、大当たりエンディング演出が次の高確率・サポート状態等に移行したタイミングで、迅速に右打ち報知を再開することができる。例えば上記（C 5）に記載の遊技機である。

【実施例 2】

【1 0 9 2】

エンディング情報 4 4 j の表示パターンは、実施例 1 よりもさらに増やしてもよい。具体的には、本実施例では、エンディング情報 4 4 j の表示パターンは、当たり種別及び変動パターンの種別に応じて異ならせている。図 6 0，図 6 1 を参照して説明する。図 6 0（a）は、実施例 2 の特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、（b）は特図 2 用大当たり抽選用テーブルである。図 6 1 は、エンディング演出パターン設定用テーブルである。

10

【1 0 9 3】

図 6 0（a）に示すように、特図 1 大当たり抽選用テーブルでは、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「0」～「9」の場合には装飾図柄が「7」で揃う 1 6 R 確変大当たりである。大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「1 0」～「3 9」の場合には、装飾図柄が「1」，「3」，「5」，「9」のように「7」を除く奇数図柄で揃う 8 R 確変大当たりである。大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「4 0」～「8 9」の場合には、装飾図柄が「2」，「4」，「6」，「8」のように偶数図柄で揃う 8 R 通常大当たりである。大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「9 0」～「9 9」の場合には、装飾図柄が「3 4 1」で揃う 2 R 確変大当たりである。2 R 確変大当たりもサポート状態が 1 0 0 回付く。

20

【1 0 9 4】

（b）に示すように、特図 2 大当たり抽選用テーブルでは、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「0」～「1 9」の場合には装飾図柄が「7」で揃う 1 6 R 確変大当たりである。大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「2 0」～「4 9」の場合には、装飾図柄が「1」，「3」，「5」，「9」のように「7」を除く奇数図柄で揃う 8 R 確変大当たりである。大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「5 0」～「8 9」の場合には、装飾図柄が「2」，「4」，「6」，「8」のように偶数図柄で揃う 8 R 通常大当たりである。大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「9 0」～「9 9」の場合には、装飾図柄が「3 4 1」で揃う 2 R 確変大当たりである。2 R 確変大当たりもサポート状態が 1 0 0 回付く。

30

【1 0 9 5】

表示制御装置 4 5 は、サブ制御装置 2 6 2 から受信した表示用変動パターン指定コマンドおよび停止表示コマンドに基づき、大当たり種別及び変動パターン種別を判別する。なお、停止表示コマンドは、装飾図柄指定コマンドをコマンド変換したものである。大当たり種別を識別する情報が含まれている。

【1 0 9 6】

図 6 1 に示すように、表示制御装置 4 5 の ROM 5 2 2 には、大当たり種別と変動パターン種別とエンディング演出パターンとを対応付けたエンディング演出パターン設定用テーブルが記憶されている。大当たり種別と変動パターン種別とエンディング演出パターンとの対応関係について説明する。なお、以下では、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への入賞に基づく抽選結果が大当たりである場合を「特 1」と呼び、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞に基づく抽選結果が大当たりである場合を「特 2」と呼ぶ。

40

【1 0 9 7】

大当たり種別が 1 6 R 確変（特 1）であって、変動パターン種別がスーパーリーチ C，D（変動時間：6 0 秒）である場合は、エンディング時間は 3 5 秒と予め定められており、エンディング演出パターンは次遊技状態示唆情報 4 4 w，製造者情報 4 4 x，カード抜き忘れ防止情報 4 4 y，のめり込み防止情報 4 4 z の順に表示されるパターンである。このエンディング演出パターンは、図 5 6 を参照して実施例 1 で説明したエンディング演出パターンと同じである。このエンディング演出パターンは、1 6 R 確変（特 1）大当たりの場合に遊技者が最も多く目にする演出パターンである。

50

【1098】

なお、次遊技状態示唆情報44wの表示時間は10秒であり、製造者情報44xの表示時間は5秒であり、カード抜き忘れ防止情報44yの表示時間は10秒であり、のめり込み防止情報44zの表示時間は10秒である。図61では、次遊技状態示唆情報44wはその表示内容から「もう1回」と略し、製造者情報44xはその表示内容から「ロゴ」と略し、カード抜き忘れ防止情報44yはその表示内容から「プリペイドカード」と略し、のめり込み防止情報44zはその表示内容から「適度に楽しむ」と略している。

【1099】

大当たり種別が16R確変（特1）であって、変動パターン種別がスーパーリーチA，B（変動時間：30秒）である場合は、上述とは異なるエンディング演出パターンが採用されている。すなわち、次遊技状態示唆情報44w，製造者情報44x，カード抜き忘れ防止情報44y，特典映像44nの順に表示されるパターンである。特典映像44nは、リーチ中や大当たりラウンド中では見ることができない映像であって、遊技者の興味を引くような映像である。スーパーリーチA，Bで16R確変（特1）大当たりとなるケースは稀であることから、のめり込み防止情報44zの代わりに特典映像44nを見せることによって、遊技者の満足感を高めることができる。

【1100】

大当たり種別が16R確変（特1）であって、変動パターン種別がスーパーリーチE，F（変動時間：120秒）である場合は、上述とは異なるエンディング演出パターンが採用されている。すなわち、次遊技状態示唆情報44w，製造者情報44x，カード抜き忘れ防止情報44y，発光注視防止情報44oの順に表示されるパターンである。発光注視防止情報44oは、例えば「強い光を見続けないうご注意下さい」というような文字情報やこれに相当するイラストなどである。スーパーリーチE，Fで16R確変（特1）大当たりとなる場合、変動時間が長いことや、発展リーチ演出において強い光を発するような対決映像が表示されることや、発展リーチ演出の終盤に強烈に画面（図14を参照して説明した強発光点滅画面43g-1）を点滅させる復活演出を伴うことから、遊技者の目に負担が大きいため、のめり込み防止情報44zの代わりに発光注視防止情報44oを見せることによって、遊技者が発光注視防止情報44oが表示されている期間は画面を注視するのを止めて目を休ませたり、次の遊技状態に移行した後は今までよりも画面から顔を離したりするなどの目の負担を考慮した対応を取らせ易くすることができる。なお、図61では、発光注視防止情報oはその表示内容から「強い光」と略している。

【1101】

大当たり種別が16R確変（特2）であって、変動パターン種別がスーパーリーチA，B，スーパーリーチC，D，スーパーリーチE，Fである場合は、上述した16R確変（特1）であってスーパーリーチA，B，スーパーリーチC，D，スーパーリーチE，Fである場合のエンディング演出パターンと基本的に同じであるが、製造者情報44xが省略されている点異なる。これにより、特2大当たりの場合も、変動パターン種別の違いを考慮したエンディング演出を遊技者に見せることができる。また、特2大当たりの場合のエンディング演出パターンから製造者情報44xを省くことで、特図2大当たりのような大当たりが連続して発生する場合に遊技者に与える時間的負担を短くすることができる。

【1102】

大当たり種別が8R確変（特1）であって、変動パターン種別がノーマルリーチA，B（変動時間：20秒），スーパーリーチA，B（変動時間：30秒），スーパーリーチC，D（変動時間：60秒）である場合は、エンディング時間は25秒と予め定められており、エンディング演出パターンは次遊技状態示唆情報44w，製造者情報44x，カード抜き忘れ防止情報44yの順に表示されるパターンである。

【1103】

大当たり種別が8R確変（特2）であって、変動パターン種別がノーマルリーチA，B（変動時間：20秒），スーパーリーチA，B（変動時間：30秒），スーパーリーチC，D（変動時間：60秒）である場合は、エンディング時間は20秒と予め定められており

、エンディング演出パターンは次遊技状態示唆情報 4 4 w，カード抜き忘れ防止情報 4 4 y の順に表示されるパターンである。

【1 1 0 4】

大当たり種別が 8 R 通常（特 1）であって、変動パターン種別がノーマルリーチ A，B（変動時間：2 0 秒），スーパーリーチ A，B（変動時間：3 0 秒），スーパーリーチ C，D（変動時間：6 0 秒）である場合は、エンディング時間は 2 5 秒と予め定められており、エンディング演出パターンは次遊技状態示唆情報 4 4 w，製造者情報 4 4 x，カード抜き忘れ防止情報 4 4 y の順に表示されるパターンである。図 6 1 では、次遊技状態示唆情報 4 4 w は、次の遊技状態が低確率（通常）状態であるがサポート状態が 1 0 0 回付くことを示唆する「チャンス！」という文字画像であるので、「チャンス」と略している。

10

【1 1 0 5】

大当たり種別が 8 R 通常（特 2）であって、変動パターン種別がノーマルリーチ A，B（変動時間：2 0 秒），スーパーリーチ A，B（変動時間：3 0 秒），スーパーリーチ C，D（変動時間：6 0 秒）である場合は、エンディング時間は 2 0 秒と予め定められており、エンディング演出パターンは次遊技状態示唆情報 4 4 w，カード抜き忘れ防止情報 4 4 y の順に表示されるパターンである。図 6 1 では、次遊技状態示唆情報 4 4 w は、次の遊技状態が低確率（通常）状態で、サポート状態も付かないことを示唆する「また会おうね！」という文字画像であるので、「また会おう」と略している。

【1 1 0 6】

大当たり種別が 2 R 確変（特 1）である場合は、変動パターン種別がリーチを経由せずに「3 4 1」に揃うパターン（変動時間：1 5 秒）であり、エンディング時間は 5 秒と予め定められており、エンディング演出パターンは例えば製造者情報 4 4 x のみが表示されるパターンである。「3 4 1」に図柄が揃った後、製造者情報 4 4 x が表示されても、それが大当たり状態であることを遊技者は気付にくいので、遊技者に気付かせにくい態様で高確率・サポート状態に移行させることができる。

20

【1 1 0 7】

大当たり種別が 2 R 確変（特 2）である場合は、変動パターン種別がリーチを経由せずに「3 4 1」に揃うパターン（変動時間：1 5 秒）であり、エンディング時間は 5 秒と予め定められており、エンディング演出パターンは特典情報 4 4 p のみが表示されるパターンである。特典情報 4 4 p は、例えば、設定付きパチンコ機であれば、現在の設定情報を示唆する動画または静止画像である。大当たり状態であることに遊技者が気付くかどうかに関わらず、現在の設定情報を知ることができれば、その後の高確率・サポート状態をさらに楽しませることができる。

30

【1 1 0 8】

2 R 確変大当たりは、遊技者にその事実を明示しないで高確率・サポート状態に移行させる大当たりであるので、次遊技状態示唆情報 4 4 w はエンディング演出パターンに設定されていない。また、2 R 確変大当たりは、各ラウンドの大入賞口 3 2 a の開放時間が遊技球がし難いような短い時間に設定されているので、賞球払出が無いので、カード抜き忘れ防止情報 4 4 z もエンディング演出パターンに設定されていない。また、2 R 確変大当たりは、変動時間が短く、遊技者が遊技にのめり込んだ状態となり難いので、のめり込み防止情報 4 4 z もエンディング演出パターンに設定されていない。

40

【1 1 0 9】

このように、本実施例では、大当たり種別や変動パターン種別に合わせて、その時の遊技者にとって最も適切と予測されるエンディング演出を見せることができる。

【1 1 1 0】

上述したように、本実施例 2 のパチンコ機 1 0 によれば、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数のエンディング演出パターンを有し、エンディング演出パターンは、大当たりラウンド遊技状態の種類に応じて異なる。

【1 1 1 1】

50

このような構成によれば、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせる複数のエンディング演出パターンを有し、エンディング演出パターンは、大当たりラウンド遊技状態の種類に応じて異なることで、大当たりラウンド遊技状態の種類に応じて遊技者にとって好ましい画像の組み合わせを大当たりエンディング演出として遊技者に見せることができる。例えば上記（A 8）に記載の遊技機である。

【1112】

また、所定の種類（例えば16R確変（特1））の大当たりラウンド遊技状態に応じた大当たりエンディング演出は、複数種類（例えば4種類）の画像を所定の組み合わせで組み合わせた所定のエンディング演出パターンを有し、

別の種類（例えば8R確変（特1））の大当たりラウンド遊技状態に応じた大当たりエンディング演出は、所定の組み合わせパターンに含まれる複数種類の画像のうち1又は複数の画像を減らすことによって、別のエンディング演出パターンが構成される。

また、別の種類（例えば2R確変（特1））の大当たりラウンド遊技状態に応じた大当たりエンディング演出は、所定の組み合わせパターンに含まれる複数種類の画像のうち複数（例えば3種類）の画像を減らすことによって、別のエンディング演出パターンが構成される。

【1113】

このような構成によれば、所定の種類の大当たりラウンド遊技状態に応じた大当たりエンディング演出は、複数種類の画像を所定の組み合わせで組み合わせた所定の組み合わせパターンを有し、別の種類の大当たりラウンド遊技状態に応じた大当たりエンディング演出は、この所定の組み合わせパターンに含まれる複数種類の画像のうち1又は複数の画像を減らすことによって、別の組み合わせパターンが構成される。これにより、遊技機にとっては、大当たりラウンド遊技状態の種類に応じた大当たりエンディング演出を決定する際の処理負担が軽減される。また、大当たりラウンド遊技状態の種類ごとに大当たりエンディング演出の組み合わせパターンが定まっているので、大当たりラウンド遊技状態の種類に関連付けた大当たりエンディング演出を遊技者に提供し易くなる。例えば上記（A 9）に記載の遊技機である。

【1114】

また、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行されるものであって、

所定の組み合わせは、主制御装置261のCPU501による大当たり抽選の結果が大当たり結果となった場合に、該大当たり結果に対応する変動パターンの種類に応じて異なる組み合わせで表示され、

エンディング中右打ち情報44k、次遊技状態近接情報44l、エンディングカウントダウン情報44vは、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。

【1115】

このような構成によれば、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行される。所定の組み合わせは、主制御装置261のCPU501による大当たり抽選の結果が大当たり結果となった場合に、該大当たり結果に対応する変動パターンの種類に応じて異なる組み合わせで表示される。これにより、ある種類の大当たりラウンド遊技状態を発生させる大当たり結果と同じ大当たり結果となったが、その大当たり結果に至るまでの変動パターンの種類が異なる場合に、同じ大当たりエンディング演出が表示されることによる不利益を低減することができる。また、次遊技状態近接情報44l等は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことが遊技者に示唆されるので、同じ大当たり結果となったが異なる大当たりエンディング演出が表示される場合であっても、上述の不利益を受ける恐れが低減される。例えば上記（A 10）に記載の遊技機である。

【1116】

また、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数のエンディング演出パターンを有し、エンディング演出パターンは、変動パターンに基づく識別情報変動表示演出が行われる時間の長さに応じて異なる。

例えば、他の大当たりよりも変動時間が短いことが明らかな2R確変大当たりの場合、エンディング演出パターンを1種類にしているので、他の大当たりのエンディング演出よりも時間が短い。

【1117】

このような構成によれば、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数のエンディング演出パターンを有し、エンディング演出パターンは、変動パターンに基づく識別情報変動表示演出が行われる時間の長さに応じて異なることで、識別情報変動表示演出の時間の長さに応じて遊技者にとって好ましい画像の組み合わせを大当たりエンディング演出として遊技者に見せることができる。例えば上記（A11）に記載の遊技機である。

10

【1118】

また、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数のエンディング演出パターンを有し、エンディング演出パターンは、変動パターンに基づく識別情報変動表示演出において大当たり結果が発生する期待度に応じて異なる。

20

例えば、大当たり期待度が最も高いスパーリーチE、Fの場合、変動時間が最も長いことや、画面の強烈な点滅を伴うので、発光注視防止情報44oを含むエンディング演出パターンが表示される。

【1119】

このような構成によれば、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数のエンディング演出パターンを有し、エンディング演出パターンは、変動パターンに基づく識別情報変動表示演出において大当たり結果が発生する期待度に応じて異なることで、識別情報変動表示演出において大当たり結果が発生する期待度に応じて遊技者にとって好ましい画像の組み合わせを大当たりエンディング演出として遊技者に見せることができる。例えば上記（A12）に記載の遊技機である。

30

【1120】

また、エンディング演出パターンは、特図1用始動入賞装置33aへの入球を契機する主制御装置261のCPU501による大当たり抽選の結果が大当たり結果となるか、特図2用始動入賞装置33bへの入球を契機する主制御装置261のCPU501による大当たり抽選の結果が大当たり結果となるかに応じて、大当たりエンディング演出における複数種類の画像の組み合わせが異なる。

例えば、特1大当たりのエンディング演出パターンは製造者情報44xを含むが、特2大当たりエンディングパターンは製造者情報44xを含まない。また例えば、8R通常大当たりは、特図2用始動入賞装置33bへの入球を契機とする場合、サポート状態が付かないので、次遊技状態示唆情報44wの内容を特図1用始動入賞装置33aへの入球を契機とする場合と異ならせている。

40

【1121】

このような構成によれば、エンディング演出パターンは、特図1用始動入賞装置33aへの入球を契機する主制御装置261のCPU501による大当たり抽選の結果が大当たり結果となるか、特図2用始動入賞装置33bへの入球を契機する主制御装置261のCPU501による大当たり抽選の結果が大当たり結果となるかに応じて、大当たりエンディング演出における複数種類の画像の組み合わせが異なる。これにより、大当たり抽選の契機の違いに応じて遊技者にとって好ましい画像の組み合わせを大当たりエンディング演出として遊技者に見せることができる。例えば上記（A14）に記載の遊技機である。

【実施例3】

50

【1122】

実施例2の遊技機は、エンディング情報44jの表示パターンを、当たり種別や変動パターンの種別に応じて異ならせていたが、エンディング情報44jの表示パターンを他の条件によって異ならせてもよい。具体的には、本実施例では、エンディング情報44jの表示パターンは、今回の大当たりが発生するまでの状況に応じて異ならせている。図62、図63を参照して説明する。図62(a)は、実施例3の特図1大当たり抽選用テーブルであり、(b)は特図2用大当たり抽選用テーブルである。図63は、エンディング演出パターン設定用テーブルである。

【1123】

本実施例では、今回の大当たりが発生するまでの状況(当該大当たり発生状況)に応じて異なるエンディング演出パターンが設定されている。当該大当たり発生状況とは、直前の大当たりから当該大当たりまでの変動回数や、直前の当たりの種別などである。

10

【1124】

当たり種別とエンディング時間との関係について説明する。実施例1のエンディング時間は当たり種別(特図1大当たりか特図2大当たりかの違いと、大当たりラウンド数の違い)に応じて設定されていたが、本実施例のエンディング時間は、特図1大当たりか特図2大当たりかの違いに応じて異なるに留まる。すなわち、特図1大当たりのエンディング時間は、16R確変大当たり、8R確変大当たり、8R通常大当たりのいずれも35秒である。特図2大当たりのエンディング時間は、16R確変大当たり、8R確変大当たり、8R通常大当たりのいずれも30秒である。

20

【1125】

次に、当たり種別の確変継続及び電サポ回数との関係について説明する。実施例1では、特図1、特図2確変大当たりの確変継続及び電サポ回数は100回であったが、本実施例では、特図1、特図2確変大当たりの確変継続及び電サポ回数は次回までである点で異なる。

【1126】

大当たり種別が16R確変(特1)であって、前回の大当たりから当該大当たりまでの変動回数が100回未満である場合、エンディング演出パターンは次遊技状態示唆情報44w、製造者情報44x、カード抜き忘れ防止情報44y、特典映像44nの順に表示されるパターンである。前回の大当たりから少ない変動回数で大当たりとなったことの満足感を高めることができる。

30

【1127】

大当たり種別が16R確変(特1)であって、前回の大当たりから当該大当たりまでの変動回数が100回以上200回未満である場合、エンディング演出パターンは次遊技状態示唆情報44w、製造者情報44x、カード抜き忘れ防止情報44y、第1のめり込み防止情報44z1の順に表示されるパターンである。第1のめり込み防止情報44z1は、実施例1のめり込み防止情報44zと同じ「パチンコ、パチスロは適度に楽しむ遊技です」という文字情報である。

【1128】

大当たり種別が16R確変(特1)であって、前回の大当たりから当該大当たりまでの変動回数が200回以上である場合、エンディング演出パターンは次遊技状態示唆情報44w、製造者情報44x、カード抜き忘れ防止情報44y、第2のめり込み防止情報44z2の順に表示されるパターンである。第2のめり込み防止情報44z2は、第1のめり込み防止情報44z1よりも遊技者に強くめり込み防止を訴える「パチンコ、パチスロは適度に楽しむ遊技です。めり込みにご注意下さい。」という文字情報や、めり込み防止を訴えるイラストである。

40

【1129】

大当たり種別が16R確変(特2)である場合のエンディング演出パターンは、前回の大当たりも16R、8Rいずれの大当たりであっても、次遊技状態示唆情報44w、製造者情報44x、カード抜き忘れ防止情報44y、特典映像44nの順に表示されるパターン

50

である。当該大当たりが特図 2 大当たりであるということは、高確率・サポート状態中または低確率・サポート状態中に当該大当たりで当選したということである。つまり、前回の当該大当たりからの変動回数がそれほど多くなく当該大当たりで当選した可能性があり、前回の当該大当たりで獲得した賞球をそれほど大きく減らさずに当該大当たりに至った可能性があるからである。また、当該大当たりで獲得する賞球は、前回の当該大当たりで獲得した賞球を下回る可能性は低いからである。そのため、この状況であればのめり込み防止を訴えるよりも、特典映像 4 4 n を見せることで遊技者の満足感を高める方が、遊技の興趣性を向上させることができるからである。

【1 1 3 0】

大当たり種別が 8 R 確変（特 1）である場合のエンディング演出パターンは、前回の当該大当たりから当該大当たりまでの変動回数が 1 0 0 回未満であれば、上述の 1 6 R 確変（特 1）の場合と同様に次遊技状態示唆情報 4 4 w，製造者情報 4 4 x，カード抜き忘れ防止情報 4 4 y，特典映像 4 4 n の順に表示される。前回の当該大当たりから当該大当たりまでの変動回数が 1 0 0 回以上 2 0 0 回未満であれば、上述の 1 6 R 確変（特 1）の場合と同様に特典映像 4 4 n に替えて第 1 のめり込み防止情報 4 4 z 1 が表示される。前回の当該大当たりから当該大当たりまでの変動回数が 2 0 0 回以上であれば、上述の 1 6 R 確変（特 1）の場合と同様に第 1 のめり込み防止情報 4 4 z 1 に替えて第 2 のめり込み防止情報 4 4 z 2 が表示される。

10

【1 1 3 1】

大当たり種別が 8 R 確変（特 2）であり、前回の当該大当たりが 1 6 R 確変（特 1）（特 2）である場合のエンディング演出パターンは、次遊技状態示唆情報 4 4 w，カード抜き忘れ防止情報 4 4 y，特典映像 4 4 n の順に表示される。当該大当たりで獲得する賞球が、前回の当該大当たりで獲得した賞球を下回っているものの、前回の当該大当たりで 1 6 ラウンド分の賞球を獲得しているため、遊技者の持ち玉にまだ余裕がある可能性があるからである。

20

【1 1 3 2】

大当たり種別が 8 R 確変（特 2）であるが、前回の当該大当たりが 8 R 確変（特 1）（特 2），8 R 通常（特 1）である場合のエンディング演出パターンは、次遊技状態示唆情報 4 4 w，カード抜き忘れ防止情報 4 4 y，第 1 のめり込み防止情報 4 4 z 1 の順に表示される。当該大当たりで獲得する賞球が、前回の当該大当たりで獲得した賞球と変わらないが、前回の当該大当たりで 8 ラウンド分の賞球を獲得しているに留まるため、遊技者の持ち玉に余裕がない可能性があるからである。

30

【1 1 3 3】

大当たり種別が 8 R 通常（特 1）である場合のエンディング演出パターンは、大当たり種別が 8 R 確変（特 1）である場合のエンディング演出パターンと同じものが表示される。

【1 1 3 4】

大当たり種別が 8 R 通常（特 2）である場合のエンディング演出パターンは、前回の当該大当たりが 1 6 R 確変（特 1）（特 2），8 R 確変（特 1）（特 2），8 R 通常（特 1）であっても、次遊技状態示唆情報 4 4 w，カード抜き忘れ防止情報 4 4 y，第 2 のめり込み防止情報 4 4 z 2 の順に表示される。前回の当該大当たりが上記のいずれの大当たりであっても、当該大当たり後に低確率・サポート無しの状態に戻されるので、これから持ち玉を大きく減らす可能性があるからである。

40

【1 1 3 5】

このように、本実施例では、前回の当該大当たりから当該大当たりまでの状況に合わせて、その時の遊技者にとって最も適切と予測されるエンディング演出を見せることができる。

【1 1 3 6】

上述したように、本実施例 3 のパチンコ機 1 0 によれば、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数のエンディング演出パターンを有し、エンディング演出パターンは、前回の当該大当たりラウンド遊技状態が発生してから、次に当該大当たりラウンド遊技状態が発生するまでの識別情報変動表示演出の実行回数に応じて異なる

50

る。

【1137】

このような構成によれば、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数のエンディング演出パターンを有し、エンディング演出パターンは、前回の大当たりラウンド遊技状態が発生してから、次に大当たりラウンド遊技状態が発生するまでの識別情報変動表示演出の実行回数に応じて異なることで、前回の大当たりラウンド遊技状態が発生してから、次に大当たりラウンド遊技状態が発生するまでの識別情報変動表示演出の実行回数の多寡に応じて遊技者にとって好ましい画像の組み合わせを大当たりエンディング演出として遊技者に見せることができる。例えば上記（A13）に記載の遊技機である。

10

【実施例4】

【1138】

実施例1の遊技機は、特定操作期間中情報44aを点滅表示させることで特定操作期間終期近接情報44eとして表示していたが、実施例1とは別の態様で特定操作期間終期近接情報44eを表示させてもよい。図64を参照して説明する。図64（a1）～（a3）は、実施例4における特定操作期間終期近接情報の表示態様を説明する図であり、（b1）～（b3）は、（a1）～（a3）とは別の表示態様を説明する図である。

【1139】

ここで、この高速変動が完全外れで変動時間が20秒の変動パターンとする。高速変動時間は15秒であり、最初の5秒までは特定操作期間中情報44aのみを表示し、5秒経過後から15秒まで特定操作期間終期近接情報44eを表示するものとする。15秒経過後からは高速変動が終わるため、特定操作期間終期近接情報44eが消えるものとする。

20

【1140】

（a1）に示すように、変動開始から5秒目までは第3図柄表示装置42の表示画面42aには、高速変動中画面43cが表示されている。変動開始から5秒経過時点で、高速変動中画面43cの右上には、（a2）に示すように、実施例1と同様に特定操作期間中情報44aを点滅表示させる第1特定操作期間終期近接情報44e1が表示されている。これと同時に、第1特定操作期間終期近接情報44e1とは異なる表示態様で特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを遊技者に知らせる第2特定操作期間終期近接情報44e2が表示されている。

30

【1141】

具体的には、（a2）に示すように、第1特定操作期間終期近接情報44e1の左横に、例えば「後10秒です。音量変更はお早めに」という文字情報で表された第2特定操作期間終期近接情報44e2が表示されている。時間情報を加えてれば、より遊技者に分かりやすい。変動開始から15秒経過時点で高速変動が終了し、（a3）に示すように、左図柄停止画面43dとなり、第1特定操作期間終期近接情報44e1及び第2特定操作期間終期近接情報44e2は非表示にされる。

【1142】

このような第2特定操作期間終期近接情報44e2により、遊技者は、特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを明確に理解できる。

40

【1143】

次に、（b1）～（b3）を参照して別の表示態様について説明する。

【1144】

（b1）に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、高速変動中画面43cの右上に特定操作期間中情報44aが表示されている。この特定操作期間中情報44aは、（b2）に示すように時間の経過に従って薄く表示される第3特定操作期間終期近接情報44e3として表示される。高速変動が終わりに近付くと、（b3）に示すように、左図柄停止画面43dでは、第3特定操作期間終期近接情報44e3は完全に消えてしまう。

【1145】

50

このような第3特定操作期間終期近接情報44e3により、遊技者は、特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを直感的に理解できる。

【1146】

上述したように、本実施例4のパチンコ機10によれば、第2特定操作期間終期近接情報44e2は、音量調節用の特定操作画面44bの表示可能期間の残り時間を示す第2特定操作期間終期近接情報44e2（例えば「後10秒です。音量変更はお早めに」のような文字画像）を含む。時間情報を含めず「音量変更はお早めに」のように、示唆するに留めてもよい。

【1147】

このような構成によれば、特定操作期間終期近接情報44eは、音量調節用の特定操作画面44bの表示可能期間の残り時間を示す（示唆する）第2特定操作期間終期近接情報44e2（例えば「後10秒です。音量変更はお早めに」や「音量変更はお早めに」のような文字画像）を含む。これにより、遊技者は、識別情報変動表示中の所定の期間において、特定操作を行うことが可能な期間の残り時間を認識し易くなる。例えば上記（B3）に記載の遊技機である。

10

【実施例5】

【1148】

実施例1に係る遊技機は、エンディング期間の終盤でエンディング中右打ち情報44kを点滅表示させることで次遊技状態近接情報44lとして表示していたが、これとは別の態様で次遊技状態近接情報44lを表示させてもよい。図65を参照して説明する。図65（a1）～（a3）は、実施例5における次遊技状態近接情報44lの表示態様を説明する図であり、（b1）～（b3）は、（a1）～（a3）とは別の表示態様を説明する図である。

20

【1149】

（a1）に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、のめり込み防止情報44zが表示されているタイミングのエンディング画面43jが表示されている。エンディング画面43jの左上には、実施例1と同様に、エンディング中右打ち情報44kが表示されている。このエンディング中右打ち情報44kは、（a2）に示すように実施例1と同様に点滅表示されることで、第1の次遊技状態近接情報44l1として表示される。

30

【1150】

このとき、第1の次遊技状態近接情報44l1の右側には、第1の次遊技状態近接情報44l1とは異なる態様で、次の遊技状態の開始タイミングが近付いている（言い換えれば、いまの遊技状態の終了タイミングが近付いている）ことを遊技者に知らせる第2の次遊技状態近接情報44l2が表示されている。具体的には、第2の次遊技状態近接情報44l2は、次の遊技状態（高確率・サポート状態または低確率・サポート状態）において右打ちを開始するタイミングがまだであることを知らせる「まだだよ」などの文字情報である。

【1151】

（a3）に示すように、第1の次遊技状態近接情報44l1と第2の次遊技状態近接情報44l2は、次の遊技状態が開始される高確率状態画面43kに切り替わったタイミングで、非表示とされる。高確率状態画面43kには、第1の次遊技状態近接情報44l1と第2の次遊技状態近接情報44l2の替わりに遊技者に右打ちを知らせる高確率・サポート状態中右打ち情報44mが表示されている。

40

【1152】

このような第2の次遊技状態近接情報44l2より、遊技者は、次の遊技状態の開始タイミングが近付いていることを明確に理解できる。

【1153】

次に、（b1）～（b3）を参照して別の表示態様について説明する。

【1154】

50

(b1) に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、のめり込み防止情報44zが表示されたタイミングのエンディング画面43jが表示され、エンディング中右打ち情報44kが表示されている。エンディング中右打ち情報44kは、(b2) に示すように、点滅表示されて第1の次遊技状態近接情報44l1として表示される。このとき、第1の次遊技状態近接情報44l1の右側には、次の遊技状態の発生がまだであることを示すイラスト情報である第3の次遊技状態近接情報44l3が表示されている。第3の次遊技状態近接情報44l3は、エンディング中右打ち情報44kとして表示されていた(b2) に示すタイミングでは第1の次遊技状態近接情報44l1となっている) 右打ちを示す矢印を、手の画像が止めている様子を表す画像である。

【1155】

エンディング期間が終了すると、(b3) に示すように、第1の次遊技状態近接情報44l1と第3の次遊技状態近接情報44l3は非表示とされて、高確率状態画面43kと高確率・サポート状態中右打ち情報44mが表示される。

【1156】

このような第3の次遊技状態近接情報44l3により、遊技者は、エンディング期間の終了タイミングが近付くとともに、次の遊技状態の開始タイミングが近付いていることを直感的に理解できる。

【1157】

上述したように、本実施例5のパチンコ機10によれば、

大当たりエンディング演出における右打ち報知の態様(第2態様)は、大当たりラウンド遊技状態における右打ち報知の態様(第1態様)よりも遊技者に右打ち操作をさせ難い態様である。例えば、第2態様は「右打ち」の文字と右向き矢印で示されたエンディング中右打ち情報44kであり、第1態様はエンディング中右打ち情報44kの近くに表示される「まだだよ!」の文字情報や右打ちを制止するイラストで示された第2の次遊技状態近接情報44l2である。「まだだよ!」の文字情報や右打ちを制止するイラストによって、遊技者に右打ち操作を思いとどまらせることができる。

【1158】

このような構成によれば、大当たりエンディング演出における右打ち報知の態様(第1態様)は、大当たりラウンド遊技状態における右打ち報知の態様(第2態様)よりも遊技者に右打ち操作をさせ難い態様である。これにより、大当たりエンディング演出の実行中が右打ち遊技の実行タイミングであると認識しにくくなるので、大当たりエンディング演出を実行中の現時点が高確率・サポート状態等における右打ち遊技の実行タイミングであると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば上記(C3)に記載の遊技機である。

【実施例6】

【1159】

実施例1、5とは異なる表示態様で次遊技状態近接情報44lを表示させてもよい。具体的には、実施例1、5とは異なる内容の次遊技状態近接情報44lを表示させる。図66を参照して説明する。図66(a)~(e)は、実施例6の次遊技状態近接情報44lの表示態様を説明する図である。

【1160】

(a) に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、のめり込み防止情報44zが表示されたタイミングのエンディング画面43jが表示され、エンディング中右打ち情報44kが表示されている。エンディング期間の終了3秒前になると、エンディング中右打ち情報44kは、(b) に示すように、徐々に拡大することで、次の遊技状態(右打ちを必要とする遊技状態)が近付いていることを遊技者に知らせる第4の次遊技状態近接情報44l4として表示される。同時に、第4の次遊技状態近接情報44l4の右側には、エンディング期間の終了までの時間をカウントダウンすることで次の遊技状態の開始タイミングが近付いていることを遊技者に知らせる第5の次遊技状態近接情報44l5が表示される。(b) では、次の遊技状態の開始まで3秒であることを知らせる丸囲み文

10

20

30

40

50

字で「3」と表示されている。

【1161】

(c)に示すように、(b)から1秒を経過すると、第4の次遊技状態近接情報44l4は、(b)のタイミングよりも拡大される。第5の次遊技状態近接情報44l5は、残り時間2秒を示す丸囲み文字で「2」と表示される。

【1162】

(d)に示すように、(c)から1秒を経過すると、第4の次遊技状態近接情報44l4は、(b)のタイミングよりもさらに拡大される。第5の次遊技状態近接情報44l5は、残り時間1秒を示す丸囲み文字で「1」と表示される。

【1163】

(e)に示すように、エンディング期間が終了するとともに次の高確率・サポート状態が開始されると、第4の次遊技状態近接情報44l4と第5の次遊技状態近接情報44l5は非表示とされて、(d)に示した第4の次遊技状態近接情報44l4よりも拡大された高確率・サポート状態中右打ち情報44mが表示される。

【1164】

このような第4の次遊技状態近接情報44l4及び第5の次遊技状態近接情報44l5により、遊技者は、エンディング期間の終了タイミングが近付くとともに、次の遊技状態の開始タイミングが近付いていることをさらに直感的に理解できる。

【1165】

上述したように、本実施例6のパチンコ機10によれば、また、表示制御装置45は、大当たりエンディング演出の終盤（例えばエンディング演出の終了3秒前から終了時までの期間）において、第2態様から第1態様へ戻ることを示唆する第3態様で右打ち報知を行う。例えば、エンディング中右打ち情報44jを徐々に拡大表示させる第4の次遊技状態近接情報44l4を表示する。また、エンディング演出の終了3秒前から終了時までの時間をカウントダウンする第5の次遊技状態近接情報44l5を表示する。

【1166】

このような構成によれば、表示制御装置45は、大当たりエンディング演出の終盤（例えばエンディング演出の終了3秒前から終了時までの期間）において、第2態様から第1態様へ戻ることを示唆する第3態様で右打ち報知を行う。これにより、大当たりエンディング演出が次の高確率・サポート状態等に移行したタイミングで、迅速に右打ち報知を再開することができる。例えば上記(C5)に記載の遊技機である。

【実施例7】

【1167】

実施例1、5、6とは異なる表示態様で次遊技状態近接情報44lを表示させてもよい。具体的には、本実施例では、次遊技状態近接情報44lに基づき発射された遊技球が、次の高確率・サポート状態等における特図2用始動入賞装置33bの電動役物の最初の開放タイミングで入球できるように、実施例1、5、6とは異なるタイミングまで、次遊技状態近接情報44lを表示させ続ける。図67を参照して説明する。図67は(a)～(f)は、実施例7の次遊技状態近接情報44lの表示態様を説明する図である。

【1168】

(a)に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、のめり込み防止情報44zが表示されたタイミングのエンディング画面43jが表示され、エンディング中右打ち情報44kが表示されている。

【1169】

大当たりラウンド中の右打ちによって、多数の遊技球が普通図柄用始動口34を通過しているため、(a)では、第2図柄表示装置41における普通図柄の変動を保留する4つの保留ランプ41cが全て保留有りを示している。エンディング期間の終了後つまり次の高確率・サポート状態または低確率・サポート状態の発生と同時に普通図柄の変動が開始される。サポート状態では、普通図柄の抽選の結果はほとんど全ての確率で当選結果となる

10

20

30

40

50

。最初の普通図柄の抽選が当選結果となる場合、次の高確率・サポート状態等における特図2用始動入賞装置33bの電動役物の最初の開放タイミングは、次の高確率・サポート状態等の開始から5秒後であるとする。右打ち操作で発射された遊技球が開放中の特図2用始動入賞装置33bに入賞するまでの時間は、発射から4秒後とする。

【1170】

ここで、次遊技状態近接情報441の表示態様が、実施例1, 5, 6のようにエンディング期間の終了と同時に遊技者が右打ちするように設定されていると仮定する。エンディング期間の終了と同時に右打ちされた最初の遊技球は普通図柄用始動口34を通過するので、普通図柄の保留は増える。しかし、この最初の遊技球は、上述した時間関係から、特図2用始動入賞装置33bに入賞しない。この意味において、この最初の遊技球は無駄になる。上述した時間関係における時間間隔が広いほど、無駄になる遊技球の数は多くなる。

10

【1171】

この点、本実施例では、この最初の遊技球が特図2用始動入賞装置33bに入賞するように次遊技状態近接情報441の表示タイミングを遅らせている。すなわち、(b)に示すように、エンディング期間の終了2秒前のタイミングから、第4の次遊技状態近接情報44l4および第5の次遊技状態近接情報44l5が表示され始める。具体的には、第4の次遊技状態近接情報44l4は、このタイミングから、エンディング中右打ち情報44kを示す縮小画像が3秒後に高確率・サポート状態中右打ち情報44mを示す拡大画像になるように、エンディング中右打ち情報44kを徐々に大きくする表示である。このタイミングでは、エンディング中右打ち情報44kは、高確率・サポート状態中右打ち情報44mの4分の1の大きさである。第5の次遊技状態近接情報44l5は、このタイミングから、次の高確率・サポート状態における右打ちの再開までの残り時間(3秒間)をカウントダウンする表示である。第5の次遊技状態近接情報44l5は、丸囲み文字で「3」と表示されている。

20

【1172】

(c)に示すように、エンディング期間の終了1秒前のタイミングで、第4の次遊技状態近接情報44l4は、エンディング中右打ち情報44kを高確率・サポート状態中右打ち情報44mの3分の1の大きさに拡大した表示となっている。第5の次遊技状態近接情報44l5は、丸囲み文字で「2」と表示されている。

【1173】

(d)に示すように、次の高確率・サポート状態の開始タイミングで、第4の次遊技状態近接情報44l4は、エンディング中右打ち情報44kを高確率・サポート状態中右打ち情報44mの3分の2の大きさに拡大した表示となっている。第5の次遊技状態近接情報44l5は、丸囲み文字で「1」と表示されている。

30

【1174】

(e)に示すように、次の高確率・サポート状態の開始から1秒後のタイミングで、第4の次遊技状態近接情報44l4は、エンディング中右打ち情報44kを高確率・サポート状態中右打ち情報44mと同じ大きさに拡大した表示となっている。つまり、第4の次遊技状態近接情報44l4に替えて高確率・サポート状態中右打ち情報44mが表示されている。第5の次遊技状態近接情報44l5は、丸囲み文字を消去している。つまり、カウントダウンが終了している。このタイミングで、遊技者は右打ち操作を開始する。

40

【1175】

(f)に示すように、次の高確率・サポート状態が開始から5秒後のタイミングで、高速変動中画面43cが表示されている。このタイミングで、特図2用始動入賞装置33bは、最初の普通図柄抽選が当選結果となったことに基づく開放状態となる。(e)のタイミングで発射された遊技球は、4秒後つまり次の高確率・サポート状態が開始から5秒後に特図2用始動入賞装置33bに到達する。このようにして、遊技者がエンディング期間に右打ちを中断した後、遊技者が最初に発射した遊技球が特図2用始動入賞装置33bの最初の開放タイミングで特図2用始動入賞装置33bに入賞する。これにより、遊技者が最初に発射した遊技球が無駄になることを防ぐことができる。

50

【1176】

上述したように、本実施例7のパチンコ機10によれば、表示制御装置45は、次の高確率・サポート状態等のための右打ち操作の開始タイミングが近付いていることを示す第5の次遊技状態近接情報44l5（次の高確率・サポート状態等のための右打ち操作の開始タイミングまでのカウントダウン情報）を表示する。

【1177】

このような構成によれば、表示制御装置45は、次の高確率・サポート状態等のための右打ち操作の開始タイミングが近付いていることを示す第5の次遊技状態近接情報44l5を報知する。これにより、次の高確率・サポート状態等のための右打ち操作の開始タイミングを把握し易くなる。したがって、次の高確率・サポート状態等のための右打ち操作の開始タイミングを適切に把握できないことによって生じる不利益を低減することができる。例えば上記（C7）に記載の遊技機である。

10

【1178】

表示制御装置45は、大当たりエンディング演出から次の高確率・サポート状態等にかけて（大当たりエンディング演出の終了2秒前から次の高確率・サポート状態の開始1秒後までの期間）、次の高確率・サポート状態等のための右打ち操作の開始タイミングが近付いていることを示す第5の次遊技状態近接情報44l5（カウントダウン情報）を表示する。

【1179】

このような構成によれば、表示制御装置45は、大当たりエンディング演出において、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが近付いていることを示す第5の次遊技状態近接情報44l5（カウントダウン情報）を報知する。これにより、次の遊技状態のための右打ち操作の開始タイミングを把握し易くなる。したがって、次の高確率・サポート状態等のための右打ち操作の開始タイミングを適切に把握できないことによって生じる不利益を低減することができる。例えば上記（C8）に記載の遊技機である。

20

【実施例8】

【1180】

実施例7とは異なるタイミングで次遊技状態近接情報44lを表示させてもよい。具体的には、本実施例では、エンディング期間の終了前に次遊技状態近接情報44lに基づき発射された遊技球が、次の高確率・サポート状態等における特図2用始動入賞装置33bの電動役物の最初の開放タイミングで入球できるように、実施例7とは異なるタイミングまで次遊技状態近接情報44lを表示する。図68を参照して説明する。図68は（a）～（f）は、実施例8の次遊技状態近接情報44lの表示態様を説明する図である。

30

【1181】

（a）に示すように、エンディング期間の終了6秒前のタイミングで、エンディング画面43jには、のめり込み防止情報44zとエンディング中右打ち情報44kが表示されている。

【1182】

最初の普通図柄の抽選が当選結果となる場合、次の高確率・サポート状態等における特図2用始動入賞装置33bの電動役物の最初の開放タイミングは、実施例7よりも速いタイミング、例えば次の高確率・サポート状態等の開始から2秒後であるとする。右打ち操作で発射された遊技球が開放中の特図2用始動入賞装置33bに入賞するまでの時間は、実施例7と同じく、発射から4秒後とする。

40

【1183】

本実施例では、この最初の遊技球が特図2用始動入賞装置33bに入賞するように、次遊技状態近接情報44lの表示タイミングを実施例7よりも早めている。すなわち、（b）に示すように、エンディング期間の終了5秒前のタイミングから、第4の次遊技状態近接情報44l4および第5の次遊技状態近接情報44l5が表示され始める。具体的には、第4の次遊技状態近接情報44l4は、このタイミングから、エンディング中右打ち情報44kを拡大し始める。第5の次遊技状態近接情報44l5は、このタイミングから、カ

50

ウントダウン表示として、丸囲み文字で「3」を表示する。

【1184】

(c)に示すように、エンディング期間の終了4秒前のタイミングで、第4の次遊技状態近接情報44l4は、エンディング中右打ち情報44kを高確率・サポート状態中右打ち情報44mの3分の1の大きさまで拡大する。第5の次遊技状態近接情報44l5は、カ

ウントダウン表示として、丸囲み文字で「2」を表示する。

【1185】

(d)に示すように、エンディング期間の終了3秒前のタイミングで、第4の次遊技状態近接情報44l4は、エンディング中右打ち情報44kを高確率・サポート状態中右打ち情報44mの3分の2の大きさまで拡大する。第5の次遊技状態近接情報44l5は、カ

10

ウントダウン表示として、丸囲み文字で「1」を表示する。

【1186】

(e)に示すように、エンディング期間の終了2秒前のタイミングで、第4の次遊技状態近接情報44l4は、エンディング中右打ち情報44kを高確率・サポート状態中右打ち情報44mと同じ大きさまで拡大する。つまり、第4の次遊技状態近接情報44l4は、高確率・サポート状態中右打ち情報44mに替わる。第5の次遊技状態近接情報44l5は、カ

ウントダウン終了として、丸囲み文字を消去する。このタイミングで、遊技者は右打ち操作を開始する。

【1187】

(f)に示すように、次の高確率・サポート状態が開始から2秒後のタイミングで、高速変動中画面43cが表示されている。このタイミングで、特図2用始動入賞装置33bは、最初の普通図柄抽選が当選結果となったことに基づく開放状態となる。(e)のタイミングで発射された遊技球は、4秒後つまり次の高確率・サポート状態が開始から2秒後に特図2用始動入賞装置33bに到達する。このようにして、遊技者がエンディング期間に右打ちを中断した後、遊技者が最初に発射した遊技球が特図2用始動入賞装置33bの最初の開放タイミングで特図2用始動入賞装置33bに入賞する。

20

【1188】

これにより、次の高確率・サポート状態等における特図2用始動入賞装置33bの電動役物の最初の開放タイミングが実施例7よりも速いタイミング、例えば次の高確率・サポート状態等の開始から2秒後のタイミングであっても、遊技者が最初に発射した遊技球が無駄になることを防ぐことができる。

30

【1189】

上述したように、本実施例8のパチンコ機10によれば、

表示制御装置45は、大当たりエンディング演出（大当たりエンディング演出の終了5秒前から終了2秒前までの期間）において、次の高確率・サポート状態等のための右打ち操作の開始タイミングが近付いていることを示す第5の次遊技状態近接情報44l5（カ

ウントダウン情報）を報知する。

【1190】

このような構成によれば、表示制御装置45は、大当たりエンディング演出（大当たりエンディング演出の終了5秒前から終了2秒前までの期間）において、次の高確率・サポート状態等のための右打ち操作の開始タイミングが近付いていることを示す第5の次遊技状態近接情報44l5（カ

40

ウントダウン情報）を報知する。これにより、遊技者は、大当たりエンディング演出中の適切なタイミングで、次の高確率・サポート状態等のための右打ち操作を実行できる。例えば上記（C9）に記載の遊技機である。

【実施例9】

【1191】

本実施例では、音量変更操作時に出力される音を表示演出と関連付けている点がこれまでの実施例と異なる。また、次遊技状態近接情報の表示態様もこれまでの実施例と異なる。この点について、図69を参照して説明する。図69は、実施例9の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

50

【1192】

特定操作期間中情報44aは、実施例1では「音量変更可」の文字情報であり、この文字情報がエンディング時間の終盤になると点滅表示される特定操作期間終期近接情報44eとして機能していた。特定操作期間中情報44aは、本実施例では、(b)～(g)に示すように、「エンディング中ボタン押下で音量変更可」の文字情報である。特定操作期間終期近接情報44eはエンディング演出の経過時間を示すシークバーもしくはインジケータ画像として表示されている。これにより、シークバーもしくはインジケータ画像が終了時間に近付けば、特定操作期間の終期が近付いていること（すなわち、次の遊技状態の開始タイミングが近付いていること）を直感的に認識することができる。

【1193】

また、本実施例では、遊技者が枠ボタン80のいずれかを押下すると、エンディング画面43jから特定操作画面44bに切り替わる。すなわち、決定ボタン81だけでなく、左選択ボタン82や右選択ボタン83を押下することによっても特定操作画面44bに切り替わる。つまり、エンディング演出中は、リーチ表示演出中や大当たりラウンド表示演出中とは違って、枠ボタン80などの操作手段を操作することがないので、特定操作期間中情報44aの表示中にいずれかの操作手段を操作していれば、音量変更操作があったと判断させることで、遊技者の音量変更操作を容易にすることができる。もちろん、リーチ表示演出中や大当たりラウンド表示演出中に、枠ボタン80の押下の代わりに表示画面42aの所定領域に手をかざさせる遊技機であれば、表示画面42aに手をかざす操作によって特定操作画面45bに切り替わるようにしてもよい。

【1194】

(b)～(g)までのエンディング期間中、例えば(e)に示すのめり込み防止情報44zの表示期間中に、枠ボタン80のいずれかが押下されると、(i)に示すように、特定操作画面44bに切り替わる。特定操作画面44bに切り替わった時点で、決定ボタン81を押下すると、音量3の音声でのめり込み防止情報44z「パチンコ、パチスロは適度に楽しむための遊技です」が出力される。(j)に示すように、この特定操作画面44bにおいて、音量を変更する左選択ボタン82または右選択ボタン83のいずれかが操作された場合、音出力部24からはのめり込み防止情報44zとして「パチンコ、パチスロは適度に楽しむための遊技です」という音声に変更後の音量で出力される。この音声は、遊技者が音量変更操作として左選択ボタン82または右選択ボタン83を押下する度に変更後の音量で出力される。

【1195】

これにより、遊技者は、特定操作画面44bへの切り替わり後は、エンディング情報44jが特定操作画面44bの背後に隠されているので、そのタイミングでエンディング情報44jとして何が表示されているの分からないが、音量変更時に表示されているであろうエンディング情報44jに対応した音声を聞きながら音量を変更できる。したがって、エンディング演出期間中に音量変更操作を行わせても、エンディング情報44jを遊技者に伝達することができる。

【1196】

なお、音量変更操作が次遊技状態近接情報44wの表示期間であれば「もう1回」という音声出力され、製造者情報44xの表示期間であれば「SANYO」という音声出力され、カード抜き忘れ防止情報44yの表示期間であれば「プリペイドカードの抜き忘れにご注意下さい」という音声出力される。

【1197】

また、音量変更の途中でエンディング情報44jが異なるエンディング情報44jに変わった場合（例えば、カード抜き忘れ防止情報44yからのめり込み防止情報44zに変わった場合）に、変更後のエンディング情報44jに対応する音声（例えば、のめり込み防止情報44zに対応する「パチンコ、パチスロは適度に楽しむための遊技です。」の音声）が出力される。これにより、遊技者は音量変更時に、その変更操作時に表示されているエンディング情報44jに対応した音声を聞きながら音量を変更できる。

【1198】

音量変更時の表示演出が予め定められた関連付け不可な表示演出である場合（例えば音声として出力不可な高速変動中画面43cを表示する変動表示演出）には表示演出に関連しない音（「音量1，音量2」や「ピ，ピ」などの効果音）である。これにより、音量変更時の表示演出が予め定められた関連付け不可な表示演出である場合には、関連付けるのに不適当な表示演出に無理に関連付けることによって、遊技者に不快感や不都合を与えることを防止できる。

【1199】

なお、特定操作画面44bの背後には例えばのめり込み防止情報44zがうっすらと写っていてもよい。この写り込みは、のめり込み防止情報44zの文字が認識されない程度である。例えば、特定操作画面44bの背後に少なくとも一部（例えばのめり込み防止情報44zであればその表示情報の輪郭）が視認可能な態様で重ねられて表示されている。音量変更操作をしながらも、エンディング情報44jをうっすらと確認できるので、音量変更操作中にエンディング表示演出が終わってしまうのではないかなどと心配せずに、安心して音量変更操作を行うことができる。

【1200】

上述したように、本実施例9のパチンコ機10によれば、表示演出を表示可能な第3図柄表示装置42と、表示演出に合わせて音を出力する音出力部24と、遊技者による操作が可能な枠ボタン80を構成する決定ボタン81，左選択ボタン82，右選択ボタン83と、枠ボタン80への操作に基づき音出力部24から出力される音の音量変更を可能な音声出力制御装置46と、を備え、音声出力制御装置46は、音量変更時の操作音を、音量変更可能な期間に表示されているエンディング表示演出に関連する音（例えばのめり込み防止情報44zに対応する「パチンコ、パチスロは適度に楽しむための遊技です。」などの音声）とすることが可能である。これにより、遊技者は音量変更時にエンディング表示演出に関連した音を聞きながら音量を変更できるので、遊技者が音量を変更する操作の興趣性を向上することができる。これは（D1）に記載の遊技機の一例である。

【1201】

また、操作音は、音量変更時のエンディング表示演出が異なる表示演出に変わった場合（例えば、カード抜き忘れ防止情報44yを表示するエンディング表示演出からのめり込み防止情報44zを表示するエンディング表示演出に変わった場合）に、変更後のエンディング表示演出に関連する音（例えば、のめり込み防止情報44zに対応する「パチンコ、パチスロは適度に楽しむための遊技です。」の音声）である。これにより、遊技者は音量変更時に、その変更操作時に表示されているエンディング表示演出に関連した音を聞きながら音量を変更できるので、変更操作時に最適な音量を設定することができる。これは（D2）に記載の遊技機の一例である。

【1202】

また、操作音は、音量変更時の表示演出が予め定められた関連付け可能な表示演出（例えば音声として出力可能なカード抜き忘れ防止情報44yやのめり込み防止情報44z等を表示するエンディング表示演出）である場合には表示演出に関連した音であり、音量変更時の表示演出が予め定められた関連付け不可な表示演出である場合（例えば音声として出力不可な高速変動中画面43cを表示する変動表示演出）には表示演出に関連しない音（「音量1，音量2」や「ピ，ピ」などの効果音）である。これにより、音量変更時の表示演出が予め定められた関連付け不可な表示演出である場合には、関連付けるのに不適当な表示演出に無理に関連付けることによって、遊技者に不快感や不都合を与えることを防止できる。これは（D3）に記載の遊技機の一例である。

【1203】

また、音量変更操作中に表示されている表示演出の画像は、音量変更操作のための画像の背後に少なくとも一部（例えばのめり込み防止情報44zであればその表示情報の輪郭）が視認可能な態様で重ねられて表示されている。これにより、音量変更操作のための画像を表示する領域を十分に確保できるので、音量変更操作がし易くなる。また、遊技者は、

音量変更操作をしながらも、表示中の表示演出は背後に重ねられて表示された画像で確認できるので、音量変更操作中に表示演出が終わってしまうのではないかなどと心配せずに、安心して音量変更操作を行うことができる。これは（D 6）に記載の遊技機の一例である。

【実施例 10】

【1204】

上述した実施例では、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特定操作画面44bの表示中、エンディング画面43j（エンディング情報44j）は表示されていなかったが、本実施例ではこれを表示している。この点について図70を参照して説明する。図70は、実施例10の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

10

【1205】

図70（a）～（h）は、図69と同じであるので、共通する内容はその説明を参照する。エンディング情報44jの表示領域は、図69よりも広くとられており、各エンディング情報44jが同じ表示領域に表示されている。

【1206】

次に、（i）（j）に示すように、遊技者が枠ボタン80を押下すると、第3図柄表示装置42には、特定操作画面44bが表示されている。特定操作画面44bは、エンディング情報44jと変更情報表示部44cと操作方法表示部44dが表示されている。エンディング情報44jは、エンディング画面43jにおける該エンディング情報44jの表示領域の一部に、エンディング画面43jの表示時よりも縮小されて表示されている。例えば、のめり込み防止情報44zは、「パチンコ、パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を遊技者が認識可能な程度に小さくしたのめり込み防止情報縮小表示部44z3として表示されている。エンディング画面43jにおける該エンディング情報44jの表示領域には、縮小されたエンディング情報44jと変更情報表示部44cと操作方法表示部44dとが表示されている。このように、エンディング画面43jと特定操作画面44bとで共通の表示領域を用いることで、表示領域の切り替えがスムーズになり、まとまりよく遊技者に見せることができる。

20

【1207】

また、音量変更操作に合わせて、変更後の音量でエンディング情報44jに相当する音声が出力される。これらにより、遊技者は音量変更時に、エンディング情報44jを見ながら、しかもエンディング情報44jに対応する音声を聞きながら音量を変更できる。また、遊技者は、音量変更操作をしながらも、表示中のエンディング情報44jは縮小表示された画像で確認できるので、音量変更操作中にエンディング表示演出が終わってしまうのではないかなどと心配せずに、安心して音量変更操作を行うことができる。

30

【1208】

上述したように、本実施例10のパチンコ機10によれば、第3図柄表示装置42は、音量変更時にエンディング表示演出（例えばのめり込み防止情報縮小表示44z3）と音量情報（例えば音量を示す変更情報表示部44c）とを表示可能である。これにより、遊技者は音量変更時に、エンディング表示演出を見ながら、しかもエンディング表示演出に関連した音を聞きながら音量を変更できるので、遊技者が音量を変更する操作の興趣性を向上することができる。これは（D 4）に記載の遊技機の一例である。

40

【1209】

また、音量変更操作中に表示されているエンディング表示演出の画像（例えばのめり込み防止情報縮小表示44z3）は、音量変更操作前に表示されていたエンディング表示演出の画像（例えばのめり込み防止情報44z）よりも縮小表示された画像である。これにより、音量変更操作中はエンディング表示演出の画像が縮小されるので、音量変更操作がし易くなる。また、遊技者は、音量変更操作をしながらも、表示中のエンディング表示演出は縮小表示された画像で確認できるので、音量変更操作中にエンディング表示演出が終わってしまうのではないかなどと心配せずに、安心して音量変更操作を行うことができる。

50

これは（Ｄ５）に記載の遊技機の一例である。

【実施例１１】

【１２１０】

実施例１０では、エンディング情報４４ｊを縮小表示していたが、本実施例ではこれとは異なる方法で表示している。この点について図７１を参照して説明する。図７１は、実施例１０の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【１２１１】

（ａ）～（ｈ）は、図６９と同じであるので、共通する内容はその説明を参照する。エンディング情報４４ｊは、文字情報だけでなく、それに対応するイラスト情報などが表示されている。そのため、エンディング情報４４ｊの表示領域は図６９，図７０よりも広くとられている。

10

【１２１２】

（ｂ）～（ｇ）までのエンディング期間中、例えば（ｅ）に示すのめり込み防止情報４４ｚの表示期間中に、枠ボタン８０のいずれかが押下されると、（ｉ）（ｊ）に示すように、特定操作画面４４ｂに切り替わる。第３図柄表示装置４２は、音量変更操作時にエンディング情報４４ｊと変更情報表示部４４ｃとがほぼ同じ大きさで並べて表示されている。つまり、音量変更操作前のエンディング情報４４ｊの表示領域は、音量変更操作後のエンディング情報４４ｊの表示領域（例えばのめり込み防止情報分割表示部４４ｚ４）と、変更情報表示部４４ｃの表示領域とに分割される。

20

【１２１３】

具体的には、音量変更操作前のエンディング情報４４ｊの表示領域は、上半分に文字情報が表示される文字情報表示領域４４ｊ１と、下半分にイラスト情報が表示されるイラスト情報表示領域４４ｊ２とが設けられている。音量変更操作後は、文字情報表示領域４４ｊ１がそのまま残され、イラスト情報表示領域４４ｊ２が変更情報表示部４４ｃに切り替えられる。このようにエンディング情報４４ｊの表示領域が分割されることで、画面が変わってもエンディング情報４４ｊの表示領域を継続して使用できる。これにより、表示領域の切り替えがスムーズになり、遊技者の目の疲れも軽減される。

【１２１４】

操作方法縮小表示部４４ｄは、変更情報表示部４４ｃの表示領域内に設けられている。これにより、遊技者は音量変更操作時に、変更情報表示部４４ｃの隣りにほぼ同じ大きさで並んで配されるエンディング情報４４ｊを見ながら、しかもエンディング表示演出に関連した音を聞きながら音量を変更できる。

30

【１２１５】

上述したように、本実施例１１のパチンコ機１０によれば、第３図柄表示装置４２は、音量変更時にエンディング表示演出（例えばのめり込み防止情報分割表示４４ｚ４）と音量情報（例えば音量を示す変更情報分割表示部４４ｃ１）とを並べて表示可能である。これにより、遊技者は音量変更時に、変更情報分割表示部４４ｃ１の隣りに並んだエンディング表示演出を見ながら、しかもエンディング表示演出に関連した音を聞きながら音量を変更できるので、遊技者が音量を変更する操作の興趣性を向上することができる。これは（

40

【実施例１２】

【１２１６】

上述した実施例では、音量変更操作はエンディング演出にて実行されていたが、大当たりラウンド表示演出にて実行しても構わない。この点について図７２を参照して説明する。図７２は、実施例１２の大当たりラウンド遊技中の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【１２１７】

本実施例では、特定操作期間中情報４４ａは、「２秒以上長押しで音量変更可」という文字情報である。大当たりラウンド表示演出中は、枠ボタン８０の操作を要する表示演出が

50

実行されるため、これらの枠ボタン 80 の操作と重複しない方法として枠ボタン 80 の 2 秒以上長押しが採用されている。枠ボタン 80 以外の操作手段が用いられる場合は、それとも異なる操作方法が用いられる。

【1218】

大当たりラウンド表示演出中の音量変更時の操作音は、音量変更可能な期間に表示されている大当たりラウンド表示演出に関連する音（例えば大当たりラウンド表示演出にて楽曲のタイトル当てクイズ表示演出が実行されている場合に、出題される楽曲のイントロ音やサビの音声）とされている。例えばラウンド画面 43 i には、(a) に示すように、ラウンド中表示演出 44 h 1 として「クイズにチャレンジ 正解率 50% 以上でスペシャル映像が見られるよ」と表示されている。次に、(b) に示すように、ラウンド中表示演出 44 h 1 として、ラウンド中クイズ情報 44 h 2 が表示される。

10

【1219】

ラウンド中クイズ情報 44 h 2 は、(b) (c) に示すように、出題情報である「第 1 問 この曲のタイトルは？」や、選択肢情報である「1. A A A、2. B B B、3. C C C」や、クイズ演出における枠ボタン 80 の操作方法を示すラウンド中操作情報 44 h 3 である。ラウンド中クイズ操作情報 44 h 3 は、決定ボタン 81 の通常の押下操作（1 回押し）が選択肢の決定であり、左選択ボタン 82 の通常の押下操作が選択肢の下への移動であり、右選択ボタン 83 の通常の押下操作が選択肢の上への移動であることを示している。

【1220】

(d) に示すように、ラウンド中クイズ情報 44 h 2 から所定時間（例えば 10 秒～20 秒）を経過すると、ラウンド中クイズ解答情報 44 h 4 が表示される。ラウンド中クイズ解答情報 44 h 4 は、遊技者が選んだ選択肢が正解か不正解かを示す。不正解であれば、音量が小さいことが原因となっている可能性があるため、(e) に示すように、ラウンド中音量変更示唆情報 44 h 5 を表示する。ラウンド中音量変更示唆情報 44 h 5 は、例えば「音量変更操作も試してね」というように音量変更操作を促す文字情報である。ラウンド中音量変更示唆情報 44 h 5 が 3 秒程度の短い時間で表示された後、(f) (i) に示すように 2 問目以降が表示される。

20

【1221】

枠ボタン 80 が 2 秒以上長押しされた場合、特定操作画面 44 b に切り替わる。本実施例では特定操作画面 44 b は、(g) に示すように、ラウンド中音量変更示唆情報 44 h 5 とクイズ情報縮小表示部 44 h 6 と音量操作を示す操作方法表示部 44 d が表示されている。左選択ボタン 82 または右選択ボタン 83 による音量変更操作が行われると、(h) に示すように、クイズ出題に対応するイントロの楽曲またはサビの音声に変更後の音量で出力される。

30

【1222】

これにより、遊技者は音量変更操作時に大当たりラウンド表示演出に関連した音を聞きながら音量を変更できるので、遊技者が音量を変更する操作の興趣性を向上することができる。また、操作音は、音量変更時の大当たりラウンド表示演出が異なる表示演出に変わった場合（例えば楽曲のタイトル当てクイズ表示演出において 1 問目に出題された楽曲から 2 問目に出題される楽曲後に変った場合）に、変更後の表示演出に関連する音（例えば 2 曲目に出題される楽曲のイントロ音やサビの音声）である。これにより、遊技者は音量変更時に、その変更操作時に表示されている大当たりラウンド表示演出に関連した音を聞きながら音量を変更できるので、変更操作時に最適な音量を設定することができる。

40

【1223】

上述したように、本実施例 12 のパチンコ機 10 によれば、大当たりラウンド表示演出を表示可能な第 3 図柄表示装置 42 と、大当たりラウンド表示演出に合わせて音を出力する音出力部 24 と、遊技者による操作が可能な枠ボタン 80 と、枠ボタン 80 への操作に基づき音出力部 24 から出力される音の音量変更を可能な音声出力制御装置 46 と、を備え、音声出力制御装置 46 は、音量変更時の操作音を、音量変更可能な期間に表示されている大当たりラウンド表示演出に関連する音（例えば大当たりラウンド表示演出にて楽曲の

50

タイトル当てクイズ表示演出が実行されている場合に、出題される楽曲のイントロ音やサビの音声とすることが可能である。これにより、遊技者は音量変更時に大当たりラウンド表示演出に関連した音を聞きながら音量を変更できるので、遊技者が音量を変更する操作の興趣性を向上することができる。これは（D1）に記載の遊技機の一例である。

【1224】

また、操作音は、音量変更時の大当たりラウンド表示演出が異なる表示演出に変わった場合（例えば楽曲のタイトル当てクイズ表示演出において1問目に出題された楽曲から2問目に出題される楽曲後に変った場合）に、変更後の表示演出に関連する音（例えば2曲目に出題される楽曲のイントロ音やサビの音声）である。これにより、遊技者は音量変更時に、その変更操作時に表示されている大当たりラウンド表示演出に関連した音を聞きながら音量を変更できるので、変更操作時に最適な音量を設定することができる。これは（D2）に記載の遊技機の一例である。

10

【実施例13】

【1225】

上述した実施例では、本発明の特定操作として音量変更操作を例に挙げて説明してきたが、特定操作は音量変更操作以外の操作、例えば、対決型リーチ表示演出におけるキャラクタ選択操作であってもよい。この点について図73を参照して説明する。図73は、実施例13のリーチ表示演出中の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【1226】

表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42に表示する表示演出が所定の状態から次の状態に移行する場合に、該所定の状態の所定のタイミングから該次の状態の所定のタイミングまで、第3図柄表示装置42に所定の画像を表示する移行時表示演出を実行する。具体的には、表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42に表示するリーチ表示演出が対決型リーチ発展演出の自キャラクタ選択可能状態から対決型リーチ発展演出の対決実行状態に移行する場合に、（a）に示す自キャラクタ選択状態の自キャラクタ選択開始タイミングから、（d）に示す対決実行状態の対決開始タイミングまで、（a）～（c）に示すように第3図柄表示装置42に自キャラクタ選択演出画像を表示する自キャラクタ選択演出を実行する。

20

【1227】

自キャラクタ選択演出は、遊技者が選択可能な自キャラクタとして第1プレイヤーPY1、第2プレイヤーPY2、第3プレイヤーPY3が表示され、各プレイヤーが自らの特徴をアピールするメッセージを発しながら、順番に紹介される表示演出である。具体的には、自キャラクタ選択演出は、まず（a）に示すように第1プレイヤーPY1が「派手に決める」という第1プレイヤー情報PYAを発する様子が表示され、次に（b）に示すように第2プレイヤーPY2が「静かに決める」という第2プレイヤー情報PYBを発する様子が表示され、最後に（c）に示すように第3プレイヤーPY3が「ほどよく決める」という第3プレイヤー情報PYCを発する様子が表示される。

30

【1228】

第1プレイヤー情報PYAは、第1プレイヤーPY1を選択すればその後のリーチ表示演出は光や音や可動役物の演出が派手になることを遊技者に示唆している。第2プレイヤー情報PYAは、第2プレイヤーPY2を選択すればその後のリーチ表示演出はこれらの演出が静かになることを遊技者に示している。第3プレイヤー情報PYCは、第3プレイヤーPY3を選択すればその後のリーチ発展表示演出はこれらの演出のバランスがほどよく制御されることを遊技者に示している。

40

【1229】

第1プレイヤー情報PYAから第3プレイヤー情報PYCまでは、選択時間内に順番に表示される。選択時間を経過しても遊技者が選択操作を行わなかった場合は、（d）に示すように、遊技機内部の抽選にて自動的に選択されたキャラクタ（例えば第1プレイヤーPY1）を用いて敵キャラクターTKとの対決リーチが開始される。

【1230】

50

表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、移行時表示演出の実行中に、次の状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する未到来示唆情報を遊技者に報知する。具体的には、（ａ）～（ｃ）に示すように、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、移行時表示演出の実行中に、対決実行状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する特定操作期間中情報４４ａや特定操作期間終期近接情報４４ｅを遊技者に報知する。

【１２３１】

特定操作期間中情報４４ａは、例えば「ボタンでプレイヤーを選択可」という文字情報が表示され、枠ボタン８０のいずれかを押下すれば対決型リーチの自キャラクタを選択できることが表示される。特定操作期間終期近接情報４４ｅは、自キャラクタ選択演出のための枠ボタン８０の操作を有効な操作として受け付けるための残り時間を示すシークバーもしくはインジケータ画像として表示される。

10

【１２３２】

枠ボタン８０が有効に操作された場合、（ｅ）（ｆ）（ｈ）に示すように、変更情報表示部４４ｃが表示される。変更情報表示部４４ｃは、遊技者が選択可能な第１プレイヤーＰＹ１，第２プレイヤーＰＹ２，第３プレイヤーＰＹ３が表示されている。遊技者は、左選択ボタン８２および右選択ボタン８３を操作して所望するキャラクターを選択する。選択操作が可能な期間は、上述の特定操作期間終期近接情報４４ｅによって遊技者に報知されている。所望するキャラクターを選択した後は、対決リーチの開始タイミングまで待っていれば、選択されたキャラクターで対決演出が開始される。あるいは、決定ボタン８１を操作すれば、「しばらくお待ち下さい」などの待ち画像が表示された後、選択されたキャラクターで対決演出が開始される。

20

【１２３３】

これにより、遊技者は、自キャラクタ選択演出が実行されている現時点が自キャラクタ選択可能状態であること、言い換えれば、自キャラクタ選択演出が実行されている現時点がまだ次の対決実行状態ではないことを認識し易くなる。したがって、自キャラクタ選択演出が実行されている現時点が次の対決実行状態である（もしくは次の対決実行状態の開始タイミングがすぐ直前に迫っている）と誤認することによって生じる不利益（例えば意図しないキャラクターを選択してしまうことにより遊技者の好みとは異なるリーチ発展演出を見る不利益）を低減することができる。

30

【１２３４】

上述したように、本実施例１３のパチンコ機１０によれば、遊技状態が所定の状態（対決型リーチ発展演出の自キャラクタ選択可能状態）から次の状態（例えば対決型リーチ発展演出の対決実行状態）に移行する場合に、該自キャラクタ選択状態の所定のタイミング（自キャラクタ選択開始タイミング）から該次の対決実行状態の所定のタイミング（例えば対決開始タイミング）まで、第３図柄表示装置４２に自キャラクタ選択演出画像を表示する移行時表示演出（自キャラクタ選択演出）を実行する表示制御装置４５のＣＰＵ５２１の実行機能と、自キャラクタ選択演出の実行中に、次の対決実行状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する未到来示唆情報（例えば自キャラクタ選択演出の残り時間を示す特定操作期間終期近接情報４４ｅ）を遊技者に報知する表示制御装置４５のＣＰＵ５２１の報知機能とを備える。これにより、遊技者は、自キャラクタ選択演出が実行されている現時点が自キャラクタ選択可能状態であること、言い換えれば、自キャラクタ選択演出が実行されている現時点がまだ次の対決実行状態ではないことを認識し易くなる。したがって、自キャラクタ選択演出が実行されている現時点が次の対決実行状態である（もしくは次の対決実行状態の開始タイミングがすぐ直前に迫っている）と誤認することによって生じる不利益（例えば意図しないキャラクターを選択してしまうことにより遊技者の好みとは異なるリーチ発展演出を見る不利益）を低減することができる。

40

【実施例１４】

【１２３５】

上述した実施例１３では、対決型リーチ表示演出に表示されるプレイヤーＰＹは、第１プレイヤーＰＹ１，第２プレイヤーＰＹ２，第３プレイヤーＰＹ３が一定のパターンであっ

50

たが、プレイヤー P Y は、大当たり抽選の結果に応じて異なるパターンに変化させてもよい。この点について図 7 4 を参照して説明する。図 7 4 は、実施例 1 4 のリーチ表示演出中の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【1 2 3 6】

表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示する表示演出が所定の状態から次の状態に移行する場合に、該所定の状態の所定のタイミングから該次の状態の所定のタイミングまで、第 3 図柄表示装置 4 2 に複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して表示される移行時表示演出を実行する。所定の組み合わせは、大当たり抽選の結果が大当たり結果となる場合に、大当たり結果の種類に応じて異なる組み合わせで表示される。外れ結果となる場合は、外れ結果を導くリーチ表示演出の種類に応じて異なる組み合わせで表示される。つまり、本実施例の移行時表示演出は、遊技者に期待させる大当たり結果の種類に応じて異なる組み合わせで表示される。

10

【1 2 3 7】

例えば、通常大当たりを期待させるリーチ表示演出の場合は、実施例 1 3 のような 3 人のプレイヤー P Y 1 ~ プレイヤー P Y 3 が連続して表示されるとともに、第 1 プレイヤー情報 P Y A ~ 第 3 プレイヤー情報 P Y C が連続して表示される。確変大当たりを期待させるリーチ表示演出の場合は、4 人のプレイヤー P Y 1 ~ プレイヤー P Y 4 が連続して表示されるとともに、第 1 プレイヤー情報 P Y A ~ 第 4 プレイヤー情報 P Y D が連続して表示される。他にも、通常大当たりを期待させるリーチ表示演出と確変大当たりを期待させるリーチ表示演出とである特定のプレイヤーの表示態様を異ならせてもよい。

20

【1 2 3 8】

特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで、次の対決実行状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するシークバーもしくはインジケータ画像である。第 1 プレイヤー情報 P Y A から第 4 プレイヤー情報 P Y D は、特定操作期間終期近接情報 4 4 e が示す選択時間内に順番に表示される。

【1 2 3 9】

これにより、自キャラクタ選択演出中は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで、特定操作期間終期近接情報 4 4 e によって次の対決実行状態の開始タイミングが到来していないことが示唆されるので、次の対決実行状態の開始タイミング（もしくは次の対決実行状態の開始タイミングがすぐ直前に迫っている）と誤認することによって生じる不利益（例えば意図しないキャラクタを選択してしまうことにより遊技者の好みとは異なるリーチ発展演出を見る不利益）を受ける恐れが低減される。

30

【1 2 4 0】

上述したように、本実施例 1 4 のパチンコ機 1 0 によれば、自キャラクタ選択演出は、複数種類の画像（例えば第 1 プレイヤー P Y 1 から第 4 プレイヤー P Y 4 , 第 1 プレイヤー情報 P Y A から第 4 プレイヤー情報 P Y D ）が所定の組み合わせで連続して実行されるものであって、所定の組み合わせは、大当たり抽選の結果として遊技者に期待させる大当たり結果の種類に応じて異なる組み合わせで表示され（例えば確変大当たりの場合は第 1 プレイヤー情報 P Y A から第 4 プレイヤー情報 P Y D まで表示され、通常大当たりの場合は第 1 プレイヤー情報 P Y A から第 3 プレイヤー情報 P Y C まで表示され）、特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで（例えば確変大当たりであれば第 1 プレイヤー情報 P Y A から第 4 プレイヤー情報 P Y D を選択時間内に表示させるまで、通常大当たりの場合は第 1 プレイヤー情報 P Y A から第 3 プレイヤー情報 P Y C までを選択時間内に表示させるまで）、次の対決実行状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。これにより、自キャラクタ選択演出中は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで、特定操作期間終期近接情報 4 4 e によって次の対決実行状態の開始タイミングが到来していないことが示唆されるので、次の対決実行状態の開始タイミング（もしくは次の対決実行状態の開始タイミングがすぐ直前に迫っている）と誤認すること

40

50

よって生じる不利益（例えば意図しないキャラクタを選択してしまうことにより遊技者の好みとは異なるリーチ発展演出を見る不利益）を受ける恐れが低減される。これは（A 2 1）に記載の遊技機の一例である。

【実施例 1 5】

【1 2 4 1】

上述した実施例では、一の種類の大当たりエンディング表示演出に対して一のパターンが決定されていたが、本実施例では一の種類の大当たりエンディング表示演出に対してそれよりも短い時間で表示されるパターンが決定される点で相違する。この点について図 7 5 を参照して説明する。図 7 5 は、実施例 1 5 の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

10

【1 2 4 2】

表示制御装置 4 5 は、（a）に示す大当たりラウンド遊技状態の終了後、大当たりエンディング表示演出を所定のパターンで第 3 図柄表示装置 4 2 に表示する制御を行う。本実施例では、（a）に示す大当たりラウンド遊技状態は、特図 1 確変大当たり（1 6 R）の大当たりラウンド遊技状態であり、その大当たりエンディング表示演出は、次遊技状態示唆情報 4 4 w，製造者情報 4 4 x，カード抜き忘れ防止情報 4 4 y，特典映像 4 4 n が表示されるパターンである。

【1 2 4 3】

所定のパターンは、所定の表示情報（例えば次遊技状態示唆情報 4 4 w，製造者情報 4 4 x，カード抜き忘れ防止情報 4 4 y からなる所定のエンディング情報 4 4 j）が所定の表示時間（例えば 2 5 秒）で且つ所定の表示態様（次遊技状態示唆情報 4 4 w，製造者情報 4 4 x，カード抜き忘れ防止情報 4 4 y の表示順）で表示される第 1 パターンと、この所定のエンディング情報 4 4 j が所定の表示時間よりも短い表示時間（例えば 1 0 秒）で且つ所定の表示態様とは異なる表示態様で表示される第 2 パターンとを有する。第 1 パターンは、上述した実施例 9 の図 6 9 に示されるような順番に表示するパターンである。第 2 パターンは、（b）以降に示す大当たりエンディング表示演出のパターンである。第 2 パターンの詳細は、後述する。

20

【1 2 4 4】

このように、本実施例では、所定のエンディング情報 4 4 j を表示するための表示時間と表示態様が異なる多様なバリエーションで大当たりエンディング表示演出を実行することができる。その結果、大当たりエンディング表示演出の興趣性を向上することができる。

30

【1 2 4 5】

第 1 パターンと第 2 パターンとは、例えば表示制御装置 4 5 にて抽選（表示用変動パターンコマンドの受信に基づき乱数を取得して行う抽選）によって、遊技機が内部的に選択するものであってもよい。このように構成すれば、同じ大当たりの種類であっても異なるパターンのエンディング演出を実行できる。また、大当たりエンディング表示演出の序盤に第 1 パターンと第 2 パターンのいずれで大当たりラウンド表示演出を実行するかを遊技者が選択できるようなものであってもよい。このように構成すれば、大当たりエンディング表示演出を遊技者の好みに近付けることができる。また、大当たりエンディング表示演出を第 2 パターンのみで実行してもよい。このように構成すれば、従来にない大当たりエンディング表示演出を遊技者に見せることができる。

40

【1 2 4 6】

第 2 パターンについてもう少し詳細に説明する。第 1 パターンは、上述の所定のエンディング情報 4 4 j が所定の順番に表示されるパターンであり、第 2 パターンは、所定の順番に表示されていた所定のエンディング情報 4 4 j を複合した複合状態（同時に表示した同時表示状態）で表示されるパターンである。具体的には、第 2 パターンは、第 1 パターンでは順番に表示されていた次遊技状態示唆情報 4 4 w，製造者情報 4 4 x，カード抜き忘れ防止情報 4 4 y を、（b）に示すように同時に表示するパターンである。

【1 2 4 7】

これにより、第 1 パターンと第 2 パターンとで大当たりエンディング表示演出の内容の同

50

一性を損なうことなく、大当たりエンディング表示演出のバリエーションを増やすことができる。

【1248】

第1パターンで実行される大当たりエンディング表示演出の全体の表示期間の長さ、第2パターンで実行される大当たりエンディング表示演出の全体の表示期間の長さが同じである。具体的には、16R大当たりの場合、いずれも全体の表示期間の長さは35秒間である。これにより、第2パターンで実行される大当たりエンディング表示演出では、上述の所定のエンディング情報44jを表示するための表示時間を短くすることで、大当たりエンディング表示演出の最後に表示される特典映像44nを表示するまでに発生した余剰時間を利用して新たな表示演出を実行できる。

10

【1249】

新たな表示演出は、例えばエンディング中クイズ表示演出44p1である。エンディング中クイズ表示演出44p1は、(c)に示すように「クイズにチャレンジ 正解するとスペシャル映像」という文字情報が表示され、クイズは、(d)～(f)に示すようにエンディング中クイズ情報44p2として表示される。クイズ中の操作は、エンディング中クイズ操作情報44p3として表示される。これらは、実施例12の図72に示すラウンド中クイズ情報44p2、ラウンド中クイズ操作情報44p3と同様である。

【1250】

エンディング中クイズの解答時間は、特定操作期間終期近接情報44eとして表示されている。解答時間内に遊技者が解答しなければ、予め設定された選択肢を選んだと見なされて、正解か否かが判断される。クイズが正解か否かは、(g)(k)に示すように、エンディング中クイズ解答情報44p4として表示される。クイズに正解すると特典映像44nとして特別な特典としてエンディング中クイズ正解特典情報44p5（スペシャルライブミュージックの映像）が表示され、クイズに不正解であると通常の特典としてエンディング中クイズ不正解特典情報44p7（ノーマルライブミュージックの映像）が表示される。

20

【1251】

特定操作期間中情報44a（「2秒以上長押しで音量変更可」）に従ってクイズ中に枠ボタン80のいずれかを長押しすると、(i)(j)に示すように、エンディング中クイズ情報44p2が縮小されてエンディング中クイズ情報縮小表示部44p6に表示され、変更情報表示部44cおよび操作方法表示部44dも縮小されて表示され、クイズを見ながら音量を変更できるように構成されている。クイズ中に音量変更した場合は、実施例12と同様に、その出題される曲のイントロやサビ部分が出力される。

30

【1252】

このように第2パターンの大当たりラウンド表示演出を実行することで表示可能となった新たな表示演出は、クイズ中に音量調整が可能となったり、クイズの正解・不正解によってその後の特典映像44nの内容が変わったり、その後の特典映像44nに関連した内容とされる。これにより、遊技者の関心を引き付けるようなエンディング表示演出のバリエーションを増やすことができる。

【1253】

上述したように、本実施例15のパチンコ機10によれば、遊技に関する大当たりエンディング表示演出を表示可能な第3図柄表示装置42と、大当たりエンディング表示演出を所定のパターンで第3図柄表示装置42に表示する制御を行う表示制御装置45と、を備え、所定のパターンは、所定の表示情報（例えば次遊技状態示唆情報44w、製造者情報44x、カード抜き忘れ防止情報44yからなる所定のエンディング情報44j）が所定の表示時間（例えば25秒）で且つ所定の表示態様（次遊技状態示唆情報44w、製造者情報44x、カード抜き忘れ防止情報44yの表示順）で表示される第1パターンと、この所定のエンディング情報44jが所定の表示時間よりも短い表示時間（例えば10秒）で且つ所定の表示態様とは異なる表示態様で表示される第2パターンとを有する。これにより、所定のエンディング情報44jを表示するための表示時間と表示態様が異なる多様

40

50

なバリエーションで大当たりエンディング表示演出を実行することができる。その結果、大当たりエンディング表示演出の興趣性を向上することができる。これは（E 1）に記載の遊技機の一例である。

【1 2 5 4】

また、第1パターンは、上述の所定のエンディング情報44jが所定の順番に表示されるパターンであり、第2パターンは、所定の順番に表示されていた所定のエンディング情報44jを複合した複合状態（同時に表示した同時表示状態）で表示されるパターンである。これにより、第1パターンと第2パターンとで大当たりエンディング表示演出の内容の同一性を損なうことなく、大当たりエンディング表示演出のバリエーションを増やすことができる。これは（E 3）に記載の遊技機の一例である。

10

【1 2 5 5】

また、第1パターンで実行される大当たりエンディング表示演出の全体の表示期間の長さ、第2パターンで実行される大当たりエンディング表示演出の全体の表示期間の長さと同じ（例えば35秒）である。これにより、第2パターンで実行される大当たりエンディング表示演出では、上述の所定のエンディング情報44jを表示するための表示時間を短くすることで、大当たりエンディング表示演出の最後に表示される特典映像44nを表示するまでに発生した余剰時間を利用して新たな表示演出（エンディング中クイズ表示演出44p1）を実行できる。この新たな表示演出は、クイズ中に音量調整が可能となったり、クイズの正解・不正解によってその後の特典映像44nの内容が変わったり、その後の特典映像44nに関連した内容とされる。これにより、エンディング表示演出のバリエーションを増やすことができる。これは（E 4）に記載の遊技機の一例である。

20

【1 2 5 6】

また、所定のエンディング情報44jは、大当たりラウンド遊技後のエンディング演出情報である。これにより、大当たりラウンド遊技後のエンディング演出のバリエーションを増やすことができる。これは（E 5）に記載の遊技機の一例である。

【実施例16】

【1 2 5 7】

上述した実施例15では、第2パターンの大当たりラウンド表示演出を実行することで最後の表示するエンディング情報（特典映像44n）の前に、新たなエンディング情報（エンディング中クイズ表示演出44p1）を表示するものであったが、本実施例では、第2パターンの大当たりエンディング表示演出を実行することで、最後の表示するエンディング情報（特典映像44n）を長いバージョンのものに変更する。この点について図76を参照して説明する。図76は、実施例16の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

30

【1 2 5 8】

具体的には、第2パターンの大当たりエンディング表示演出を実行することで、（b）に示すように所定のエンディング情報44j（次遊技状態示唆情報44w，製造者情報44x，カード抜き忘れ防止情報44y）が複合状態で例えば10秒表示された後、（c）～（h）に示すように、残りのエンディング時間（25秒）に特典映像44nが表示される。特典映像44nの序盤に、特定操作期間中情報44aが表示される。特定操作期間中情報44aは、「ミュージック中長押しで音量，光量，音質を変更できるよ」という文字情報が表示される。特定操作期間中情報44aは、長押しされた後は消してもよい。枠ボタン80が長押しされると、（d）に示すように、特典映像nは縮小されて特典映像分割表示部44n1に表示され、音量，光量，音質，「戻る」のいずれを変更するか選択できる変更情報表示部44cが表示される。音量を選択した場合は、（e）（i）に示すように音量を変更できる音量変更情報表示部44c1が表示される。光量を選択した場合は、（f）（j）に示すように光量を変更できる光量変更情報表示部44c2が表示される。音質を選択した場合は、（g）（k）に示すように音質を変更できる音質変更情報表示部44c3が表示される。左選択ボタン82及び右選択ボタン83を操作して音量，光量，音質を変更した後、決定ボタン81を押下すると、変更情報表示部44cに戻る。変更情報

40

50

表示部 44c において「戻る」を選択すると、(h) に示すように特典映像 44n を全画面に表示する状態に戻る。なお、変更情報表示部 44c に戻って、所定秒を経過すると、特典映像 44n を全画面に表示する状態に戻るように設定してもよい。

【1259】

このように、第2パターンで実行される大当たりエンディング表示演出では、所定のエンディング情報 44j を表示するための表示時間を短くすることで、発生した余剰時間を利用して特典映像 44n の表示時間を長くするとともに、特典映像 44n の表示時間中に音量、光量、音質を変更するための変更情報表示部 44c を表示可能とすることで、音量等を調整可能な期間を長く確保した上で、表示演出のバリエーションを増やすことができる。

10

【1260】

上述したように、本実施例 16 のパチンコ機 10 によれば、第1パターンで実行される大当たりエンディング表示演出の表示期間の長さと、第2パターンで実行される大当たりエンディング表示演出の表示期間の長さが同じである。これにより、第2パターンで実行される大当たりエンディング表示演出では、所定のエンディング情報 44j (例えばエンディングカウントダウン情報 44v, 次遊技状態示唆情報 44w, カード抜き忘れ防止情報 44y) を表示するための表示時間を短くすることで、発生した余剰時間を利用して特典映像 44n の表示時間を長くするとともに、特典映像 44n の表示時間中に音量、光量、音質を変更するための変更情報表示部 44c を表示可能とすることで、音量等を調整可能な期間を長く確保した上で、表示演出のバリエーションを増やすことができる。これは (E4) に記載の遊技機の一例である。

20

【実施例 17】

【1261】

上述した実施例 15, 実施例 16 では、第2パターン(複合表示)による大当たりエンディング表示演出は、遊技機が内部的に行うものであったが、本実施例では、遊技者の操作に基づいて第2パターン(複合表示)による大当たりエンディング表示演出が行われる。この点について図 77 を参照して説明する。図 77 は、実施例 17 の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【1262】

表示制御装置 45 は、(b) ~ (f) に示す大当たりエンディング表示演出において、遊技者に枠ボタン 80 の操作を要求する操作要求画像を大当たりエンディング表示演出中に表示する制御を行う。具体的には、(b) (c) に示すように、操作要求画像は、「音量、光量、音質変更受付時間」という文字情報が付された特定操作期間中情報 44a である。特定操作期間中情報 44a は、音量等変更受け付け時間(10秒)の経過時間(残り時間)を示すシークバーないしインジケータ画像である。

30

【1263】

表示制御装置 45 は、操作要求画像に対する遊技者の操作を契機として枠ボタン 80 を用いた操作表示演出(音量、光量、音質の変更表示演出)を大当たりエンディング表示演出中に表示する制御を行う。操作要求画像に対して遊技者が枠ボタン 80 を操作しなかった場合は、スパーリーチ C, D による特図 1 確変大当たり(16R)であれば、次遊技状態示唆情報 44w, 製造者情報 44x, カード抜き忘れ防止情報 44y, のめり込み防止情報 44z の表示終了後に、次の遊技状態に移行する。

40

【1264】

所定のパターンは、操作要求画像が表示され且つ該操作要求画像に対して遊技者が操作を行わなかった場合に、所定のエンディング情報 44j (例えばスパーリーチ C, D による特図 1 確変大当たり(16R)であれば、製造者情報 44x, カード抜き忘れ防止情報 44y, のめり込み防止情報 44z) が所定の表示時間(例えば25秒間)で且つ所定の表示態様で(1つつつ順番に)表示される第1パターンと、操作要求画像が表示され且つ操作要求画像に対して遊技者が操作を行った場合に、この所定のエンディング情報 44j が第1パターンよりも短い表示時間(例えば5秒間)で且つ第1パターンとは異なる表示態

50

様で（全部同時に）表示され、該所定のエンディング情報 4 4 j の表示の終了後に音量等の変更表示演出が実行される第 2 パターンとを有する。

【1 2 6 5】

これにより、操作要求画像に対して枠ボタン 8 0 が有効に操作された場合に、大当たりエンディング表示演出の興趣性を大きく損なうことなく、音量等の変更表示演出も楽しむことで、大当たりエンディング表示演出の興趣性を向上することができる。

【1 2 6 6】

第 1 パターンは、所定のエンディング情報 4 4 j（例えば製造者情報 4 4 x，カード抜き忘れ防止情報 4 4 y，のめり込み防止情報 4 4 z）が所定の表示時間（例えば 2 5 秒間）で所定の順番に表示されるパターンであり、第 2 パターンは、所定の順番に表示されてい

10

【1 2 6 7】

詳細には、操作要求画像に対する遊技者の操作が音量変更可能時間の途中で行われた場合、音量変更可能時間の終了タイミングまでは、（g）に示すように「音量変更操作までちょっと待ってね」という文字情報を示す特定操作後待機情報 4 4 a 3 が表示される。第 2 パターンにより表示される所定のエンディング表示 4 4 j は、特定操作後待機情報 4 4 a 3 の表示が終わった後に表示される。

【1 2 6 8】

これにより、第 1 パターンと第 2 パターンとで大当たりエンディング表示演出の内容の同一性を損なうことなく、音量等の変更表示演出のバリエーションを増やすことができる。

20

【1 2 6 9】

また、第 1 パターンで実行される大当たりエンディング表示演出の表示期間の長さ、第 2 パターンで実行される大当たりエンディング表示演出の表示期間の長さが同じ時間（3 5 秒）である。これにより、第 2 パターンで実行される大当たりエンディング表示演出では、所定のエンディング情報 4 4 j を表示するための表示時間を短く（5 秒と）することで、発生した余剰時間（2 0 秒）を利用して、音量等変更操作演出を表示する期間（1 0 秒）と特典映像 4 4 n を表示する期間（1 0 秒）とを設けることができる。音量等変更操作演出を表示する期間は、「音量，光量，音質変更可能時間」という文字情報が付された特定操作期間終期近接情報 4 4 e として表示されている。特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、音量等変更可能時間（1 0 秒）の経過時間（残り時間）を示すシークバーないしインジケータ画像である。このように、音量等の調整可能な期間を確保した上で、音量等の変更表示演出のバリエーションを増やすことができる。

30

【1 2 7 0】

上述したように、本実施例 1 7 のパチンコ機 1 0 によれば、大当たりエンディング表示演出を含む遊技に関する表示演出を表示する第 3 図柄表示装置 4 2 と、表示演出に応じて遊技者が操作可能な枠ボタン 8 0 と、大当たりエンディング表示演出を所定のパターンで表示することを含む表示演出を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示する制御を行う表示制御装置 4 5 と、を備え、表示制御装置 4 5 は、遊技者に枠ボタン 8 0 の操作を要求する操作要求画像（特定操作期間中情報 4 4 a）を大当たりエンディング表示演出中に表示する制御を行う操作要求実行機能と、操作要求画像に対する遊技者の操作を契機として枠ボタン 8 0 を用いた操作表示演出（音量，光量，音質の変更表示演出）を大当たりエンディング表示演出中に表示する制御を行う操作表示演出実行機能と、を備え、所定のパターンは、操作要求画像が表示され且つ該操作要求画像に対して遊技者が操作を行わなかった場合に、所定のエンディング情報 4 4 j（例えば製造者情報 4 4 x，カード抜き忘れ防止情報 4 4 y，のめり込み防止情報 4 4 z）が所定の表示時間（例えば 2 5 秒間）で且つ所定の表示態様で（1 つずつ順番に）表示される第 1 パターンと、操作要求画像が表示され且つ該特定操作期間中情報 4 4 a および操作要求画像に対して遊技者が操作を行った場合に、所定のエンディング情報 4 4 j が第 1 パターンよりも短い表示時間（例えば 5 秒間）で且つ第 1 パターンとは異なる表示態様で（全部同時に）表示され、該所定のエンディング情報 4 4 j

40

50

の表示の終了後に音量等の変更表示演出が実行される第2パターンとを有する。これにより、操作要求画像に対して枠ボタン80が有効に操作された場合に、大当たりエンディング表示演出の興趣性を大きく損なうことなく、音量等の変更表示演出も楽しませることで、大当たりエンディング表示演出の興趣性を向上することができる。これは(F1)に記載の遊技機の一例である。

【1271】

また、第1パターンは、所定のエンディング情報44j(例えば製造者情報44x,カード抜き忘れ防止情報44y,のめり込み防止情報44z)が所定の表示時間(例えば25秒間)で所定の順番に表示されるパターンであり、第2パターンは、所定の順番に表示されていた所定のエンディング情報44jが複合して表示されることによって所定の表示時間を短くした複合状態で(例えば全部同時に5秒間)表示されるパターンである。これにより、第1パターンと第2パターンとで大当たりエンディング表示演出の内容の同一性を損なうことなく、音量等の変更表示演出のバリエーションを増やすことができる。これは(F3)に記載の遊技機の一例である。

10

【1272】

また、第1パターンで実行される大当たりエンディング表示演出の表示期間の長さ、第2パターンで実行される大当たりエンディング表示演出の表示期間の長さが同じである。これにより、第2パターンで実行される大当たりエンディング表示演出では、所定のエンディング情報44jを表示するための表示時間を短くすることで、発生した余剰時間を利用して、音量等の調整可能な期間を確保した上で、音量等の変更表示演出のバリエーションを増やすことができる。これは(F4)に記載の遊技機の一例である。

20

【1273】

また、所定のエンディング情報44jは、大当たりラウンド遊技後のエンディング演出情報である。これにより、大当たりラウンド遊技後のエンディング演出中に行われる音量等の変更表示演出のバリエーションを増やすことができる。これは(F5)に記載の遊技機の一例である。

【実施例18】

【1274】

上述した実施例17では、第2パターンによる大当たりラウンド表示演出は、所定のエンディング情報44jを同時に表示することでこの所定のエンディング情報44jの表示時間を短くするパターンであったが、本実施例では、異なる表示態様で表示時間を短くするパターンである点異なる。この点について図78を参照して進める。図78は、実施例18の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

30

【1275】

第1パターンは、(b)(c)に示すように、所定のエンディング情報44j(例えば製造者情報44x,カード抜き忘れ防止情報44y,のめり込み防止情報44z)が所定の表示時間(例えば25秒間)で所定の順番に(1つずつ順番に)表示されるパターンであり、第2パターンは、操作要求画像に対して遊技者が操作を行った場合に、(f)から(h)に示すように、所定のエンディング情報44jが所定の順番のまま所定の表示時間を短くした短縮状態で表示されるパターンである。

40

【1276】

詳細には、第2パターンにおいて、所定のエンディング情報44jは、5秒間で、製造者情報44x(1秒),カード抜き忘れ防止情報44y(2秒),のめり込み防止情報44z(2秒)が1つずつ順番に表示される。

【1277】

これにより、第1パターンと第2パターンとで表示演出の内容及び見せ方の同一性を損なうことなく、音量等の変更表示演出のバリエーションを増やすことができる。

【1278】

上述したように、本実施例18のパチンコ機10によれば、第1パターンは、所定のエン

50

ディング情報 44j (例えば製造者情報 44x, カード抜き忘れ防止情報 44y, のめり込み防止情報 44z) が所定の表示時間 (例えば 25 秒間) で所定の順番に (1 つずつ順番に) 表示されるパターンであり、第 2 パターンは、所定のエンディング情報 44j が所定の順番のまま所定の表示時間を短くした短縮状態で (例えば製造者情報 44x, カード抜き忘れ防止情報 44y, のめり込み防止情報 44z が 5 秒間で順番に) 表示されるパターンである。これにより、第 1 パターンと第 2 パターンとで表示演出の内容及び見せ方の同一性を損なうことなく、音量等の変更表示演出のバリエーションを増やすことができる。これは (F2) に記載の遊技機の一例である。

【実施例 19】

【1279】

上述した実施例 17, 実施例 18 では、第 2 パターンによる制御を大当たりエンディング表示演出に実行してきたが、第 2 パターンによる制御を他の表示演出、例えばリーチ表示演出において実行してもよい。この点について図 79, 図 80 を参照して説明する。図 79 は、実施例 19 のリーチ表示演出中の特定操作期間の表示態様を説明する図である。図 80 は、リーチ表示演出中の特定操作期間における図 79 とは別の表示態様を説明する図である。

【1280】

まず、図 79 を参照する。表示制御装置 45 は、リーチ表示演出を所定のパターンで表示することを含む表示演出を第 3 図柄表示装置 42 に表示する制御を行う。第 3 図柄表示装置 42 には、(a) に示すように、発展リーチ表示画面 43g が表示され、自キャラクター P Y と敵キャラクター T K が対決を行う対決型のリーチ発展演出が実行されている。

【1281】

本実施例のリーチ発展演出では、(b) に示すように、当該リーチが当たりとなる可能性を示唆する発展リーチ示唆画像 43g2 が表示される。発展リーチ示唆画像 43g2 は、4 つの文字が隠された枠を表示し、1 つずつ文字を明らかにすることによって、例えば最後の文字を明らかにするタイミング (あるいはそれより前のタイミング) で当該リーチが当たりとなる可能性を所定の態様で示唆する演出である。所定の態様は、例えば文字の周囲を当たりを示唆する色 (例えば、当たりの期待度が低ければその他の文字と同じ色、当たりの期待度が高ければ赤色で表示し、当たり確定であればレインボー色) で表示する態様である。これを示唆するために、発展リーチ示唆画像 43g2 は、「レインボー柄が出たら勝利濃厚？」という文字情報が表示されている。発展リーチ示唆画像 43g2 は、2 秒に 1 文字ずつ明らかにする演出であるため、通常の場合、演出時間は 8 秒間である。

【1282】

表示制御装置 45 は、遊技者に枠ボタン 80 の操作を要求する操作要求画像をリーチ発展演出中に表示する制御を行う。操作要求画像は、発展リーチ示唆画像 43g2 の表示と同時に表示される特定操作期間中情報 44a である。特定操作期間中情報 44a は、「この演出は 8 秒です。早く知りたい人はボタン押してね。」という文字情報が表示されている。枠ボタン 80 を操作すれば、この 8 秒かかる発展リーチ示唆演出を短縮して結果を知ることができることが示唆されている。枠ボタン 80 の操作は、発展リーチ示唆画像 43g2 が変化する 8 秒間を有効期間として、枠ボタン 80 の有効期間の経過時間は、特定操作期間中情報 44a の表示と同時に特定操作期間終期近接情報 44e を表示することによって、表示している。

【1283】

表示制御装置 45 は、操作要求画像に対する遊技者の枠ボタン 80 の操作を契機として枠ボタン 80 を用いた操作表示演出 (早送り表示演出) をリーチ表示演出中に表示する制御を行う。これにより、遊技者は、この 8 秒かかる発展リーチ示唆演出を短縮して結果を知ることができることができる。

【1284】

この発展リーチ示唆演出は、所定のパターンで表示される。所定のパターンは、操作要求画像が表示され且つ該操作要求画像に対して遊技者が操作を行わなかった場合に表示され

10

20

30

40

50

る第1パターンと、操作要求画像が表示され且つ該操作要求画像に対して遊技者が操作を行った場合に第2パターンとを有する。

【1285】

第1パターンは、所定の表示情報が所定の表示時間で且つ所定の表示態様で表示されるパターンである。具体的には、第1パターンは、発展リーチ示唆画像43g2を構成する4つの文字である第1発展リーチ示唆情報g2a、第2発展リーチ示唆情報g2b、第3発展リーチ示唆情報g2c、第4発展リーチ示唆情報g2dが、2秒間隔で1つずつ順番に（合計8秒間で）明らかにされるパターンである。

【1286】

第2パターンは、所定の表示情報が第1パターンよりも短い表示時間で且つ第1パターンとは異なる表示態様で表示される早送り表示演出であり、該所定の表示情報の表示の終了後に演出の結果表示が表示されるパターンである。具体的には、第2パターンは、発展リーチ示唆画像43g2を構成する4つの文字である第1発展リーチ示唆情報g2aから第4発展リーチ示唆情報g2dが1秒間隔で1つずつ順番に（合計4秒間で）表示され、第4発展リーチ示唆情報g2dの表示内容が判明したタイミングで早送り表示演出の結果表示が表示される。

【1287】

第1パターンと第2パターンについてもう少し詳細に説明する。

第1パターンは、(c)に示す残り6秒のタイミングで、1文字目の第1発展リーチ示唆情報g2aが「げ」であることが明らかにされ、(d)に示す残り4秒のタイミングで、2文字目の第2発展リーチ示唆情報g2bが「き」であることが明らかにされ、(e)に示す残り2秒のタイミングで、3文字目の第3発展リーチ示唆情報g2cが「あ」であることが明らかにされ、(f)に示す残り0秒のタイミングで4文字目の第4発展リーチ示唆情報g2dが「つ」であることが明らかにされて終了するパターンである。(f)に示すように第4発展リーチ示唆情報g2dの周囲の柄がレインボー色であれば、当該リーチは当たりとなる期待度が極めて高いことが示唆される。

【1288】

レインボー色が出た後は、(g)に示すように、対決型のリーチ発展演出において、自キャラクターPYが敵キャラクターTKに対して発するアタック画像43g4が勝利濃厚を示唆するレインボー色で表示され、(h)に示すように、自キャラクターPYが勝利し、リーチ発展演出において当たり図柄が停止表示される。他方、(i)に示すように、第4発展リーチ示唆情報g2dの周囲の柄が他の文字と同じ柄であれば、当該リーチが当たりとなる期待度がそれほど高くないことが示唆される。この場合は、(j)に示すように、アタック画像43g4が通常の色で表示され、(k)で示すように、自キャラクターPYが敵キャラクターTKに負けて、リーチ発展演出において外れ図柄が停止表示される場合が多くなっている。

【1289】

第2パターンは、図80を参照する。第2パターンは、第1パターンの示唆演出が4秒間に早送りされるパターンである。特定操作期間終期近接情報44eは、特定操作期間中情報44aの表示中に枠ボタン80が押下されることで、特定操作期間終期近接情報44eを示す例えば「残り8秒」が、早送り演出を選択したことを示す「早送中 残り3秒」に変わる。

【1290】

(b)に示す残り3秒のタイミングで、1文字目の第1発展リーチ示唆情報g2a「げ」が明らかにされ、(c)に示す残り2秒のタイミングで、2文字目の第2発展リーチ示唆情報g2b「き」が明らかにされ、(d)に示す残り1秒のタイミングで、3文字目の第3発展リーチ示唆情報g2c「あ」が明らかにされ、(e)に示す残り0秒のタイミングで4文字目の第4発展リーチ示唆情報g2d「つ」が明らかにされて終了する。第2パターンの示唆演出では、第1パターンの示唆演出よりも早く結果が表示される分、示唆演出終了後の対決型のリーチ発展演出において、この余剰時間を利用した特典画像を挿入する

10

20

30

40

50

。

【1291】

特典画像は、(f)に示すように、敵キャラクターTKが発する攻撃に対して自キャラクターPYが防御するディフェンス画像43g5である。第4発展リーチ示唆情報g2dがレインボー色である場合は、ディフェンス画像43g5がレインボー色で表示されることによって、当該リーチが当たり確実であることが示唆される。なお、この場合、第4発展リーチ示唆情報g2dを赤色で表示しておき、ディフェンス画像43g5で初めてレインボー色で表示されることによって、遊技者の驚きのタイミングをこの特典画像の表示タイミングに合わせてもよい。その後、(g)に示すように、アタック画像43g4（レインボー色）が表示され、(h)に示すように、リーチ発展演出における当たり図柄が停止表示される。他方、(i)に示すように、第4発展リーチ示唆情報g2dの周囲の柄が他の文字と同じ柄であれば、当該リーチが当たりとなる期待度がそれほど高くないことが示唆される。この場合は、(j)に示すように、特典画像においてもディフェンス画像43g5が通常の色で表示され、(k)に示すように、アタック画像43g4が通常の色で表示され、(l)で示すように、自キャラクターPYが敵キャラクターTKに負けて、リーチ発展演出において外れ図柄が停止表示される場合が多くなっている。

10

【1292】

これにより、操作要求画像に対して枠ボタン80が有効に操作された場合と、枠ボタン80が操作されなかった場合とで、リーチ表示演出の興趣性を大きく損なうことなく、早送り表示演出も楽しませることで、リーチ表示演出の興趣性を向上することができる。

20

【1293】

上述したように、本実施例19のパチンコ機10によれば、リーチ表示演出を含む遊技に関する表示演出を表示する第3図柄表示装置42と、表示演出に応じて遊技者が操作可能な枠ボタン80と、リーチ表示演出を所定のパターンで表示することを含む表示演出を表示手段に表示する制御を行う表示制御装置45と、を備え、表示制御装置45は、遊技者に枠ボタン80の操作を要求する操作要求画像（特定操作期間中情報44a）をリーチ表示演出中に表示する制御を行う操作要求実行機能と、操作要求画像に対する遊技者の操作を契機として枠ボタン80を用いた操作表示演出（早送り表示演出）をリーチ表示演出中に表示する制御を行う操作表示演出実行機能と、を備え、所定のパターンは、操作要求画像が表示され且つ該操作要求画像に対して遊技者が操作を行わなかった場合に、所定の表示情報（例えば発展リーチ示唆画像43g2）が所定の表示時間（例えば8秒間）で且つ所定の表示態様（例えば第1発展リーチ示唆情報g2aから第4発展リーチ示唆情報g2dが2秒間隔で1つずつ順番に）で表示される第1パターンと、操作要求画像が表示され且つ該操作要求画像に対して遊技者が操作を行った場合に、所定の発展リーチ示唆画像43g2が第1パターンよりも短い表示時間（例えば4秒間）で且つ第1パターンとは異なる表示態様で（例えば第1発展リーチ示唆情報g2aから第4発展リーチ示唆情報g2dが1秒間隔で1つずつ順番に）表示され、該所定の発展リーチ示唆画像43g2の表示の終了後に早送り表示演出の結果表示が実行される第2パターンとを有する。これにより、操作要求画像に対して枠ボタン80が有効に操作された場合に、リーチ表示演出の興趣性を大きく損なうことなく、早送り表示演出も楽しませることで、リーチ表示演出の興趣性を向上することができる。これは(F1)に記載の遊技機の一例である。

30

40

【1294】

また、第1パターンは、所定の発展リーチ示唆画像43g2が所定の表示時間（例えば8秒間）で所定の順番に（例えば第1発展リーチ示唆情報g2aから第4発展リーチ示唆情報g2dが2秒間隔で順番に）表示されるパターンであり、第2パターンは、所定の発展リーチ示唆画像43g2が所定の順番のまま所定の表示時間を短くした短縮状態で（例えば1秒間隔で4秒間で）表示されるパターンである。これにより、第1パターンと第2パターンとでリーチ表示演出の内容及び見せ方の同一性を損なうことなく、早送り表示演出のバリエーションを増やすことができる。これは(F2)に記載の遊技機の一例である。

【1295】

50

また、所定の発展リーチ示唆画像 4 3 g 2 は、リーチ発展演出中に表示される示唆演出情報（第 1 発展リーチ示唆情報 g 2 a から第 4 発展リーチ示唆画像 g 2 d）である。これにより、リーチ発展演出中に表示される示唆演出中に行われる早送り表示演出のバリエーションを増やすことができる。これは（F 6）に記載の遊技機の一例である。

【実施例 2 0】

【1 2 9 6】

上述した実施例では、大当たりエンディング表示演出は、当該大当たりエンディング表示演出を導いたリーチ表示演出とは演出内容において繋がりがなかったが、本実施例では、リーチ表示演出と大当たりエンディング表示演出とを演出内容において関連付けている点

10

【1 2 9 7】

図 8 1 は、（a）は実施例 2 0 における特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、（b）は特図 2 大当たり抽選用テーブルである。図 8 2 は、実施例 2 0 の特図 1 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。図 8 3 は、実施例 2 0 のエンディング演出パターン決定用

【1 2 9 8】

表示制御装置 4 5 は、表示演出中に実行した特定演出に関連する情報をエンディング演出において表示する制御が可能である。これにより、エンディング演出と該エンディング演出に至るまでの表示演出とが特定演出によって関連付けられ、特定演出を通じて表示演出の面白さがエンディング演出にも続くので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

20

【1 2 9 9】

特定演出が実行される表示演出は、抽選の結果が特定結果となるか否かを識別可能とする識別情報の変動表示演出、例えば主装飾図柄 S Z や発展図柄 H Z の変動表示演出である。これにより、変動表示演出とともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【1 3 0 0】

特定演出が実行される表示演出は、識別情報のリーチ表示演出、例えば主装飾図柄 S Z や発展図柄 H Z のリーチ表示演出である。これにより、リーチ表示演出とともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

30

【1 3 0 1】

特定演出は、特定結果となる可能性が、該特定演出が実行されない場合よりも高いことを示唆する特定示唆演出である。特定示唆演出は、例えば自キャラクター P Y と敵キャラクター T K との対決演出や自キャラクター P Y によるミッションクリア演出である。これにより、その示唆の意味（ノーマルリーチ A, B やスーパーリーチ A, B よりも出現率が低く、その分、出現した場合にはノーマルリーチ A, B やスーパーリーチ A, B よりも当たりになり易いこと）を理解している遊技者には、特定示唆演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【1 3 0 2】

図 8 1 に示すように、特図 1 大当たり抽選用テーブル、特図 2 大当たり抽選テーブルは、いずれも、1 6 R 確変大当たりの場合、確変継続及びサポート回数が次回大当たりまで続く点が、上述した実施例と異なる。つまり、本実施例では、1 6 R 確変大当たりによって得られる確変継続及びサポート回数が他の確変大当たり（1 0 0 回）よりも多くなるように

40

【1 3 0 3】

図 8 2 に示すように、特図 1 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、1 6 R 確変大当たり（大当たり図柄カウンタ C 2 が 0 ～ 9）の場合は、すべて大当たりスーパーリーチ E（1 2 0 秒）が選択されるように設定されている。スーパーリーチ E の演出系統はバトル系である。8 R 確変大当たり（大当たり図柄カウンタ C 2 が 1 0 ～ 4 9）の場合は、すべて大当たりスーパーリーチ C, D が選択されるように設定されている。スーパーリーチ C

50

、Dの演出系統はバトル系である。8R通常大当たり（大当たり図柄カウンタC2が50～99）の場合は、大当たりノーマルリーチA、Bまたは大当たりスーパーリーチA、Bが選択されるように設定されている。つまり、本実施例では、16R確変大当たりになる可能性があるリーチ演出か、8R確変大当たりになる可能性があるリーチ演出か、8R通常大当たりになる可能性のあるリーチ演出かが、リーチ演出の種類によって区別している。特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブルも同様である。

【1304】

図83に示すように、エンディング演出パターン決定用テーブルは、上述の主装飾図柄変動パターン選択用テーブルに対応させている。16R確変（特1）のエンディング演出パターンは、次遊技状態示唆情報44wと、製造者情報44xと、カード抜き忘れ防止情報44y及び発光注視防止情報44oの複合情報とが順番に表示された後、特定演出としてEF勝利ラッシュ突入情報44α1が表示されるパターンである。EF勝利ラッシュ突入情報44α1は、この大当たりラウンド遊技状態がスーパーリーチE、Fを経て（後述する敵キャラクターTKE、TKFを倒して）発生したものであることと、これから確変継続及びサポート回数が次回大当たりまで続くラッシュ演出が始まることを遊技者に示唆する情報である。16R確変（特2）も同様に、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44y及び発光注視防止情報44oの複合情報とが順番に表示された後、EF勝利ラッシュ突入情報44α1が表示される。これにより、遊技者は、エンディング表示演出において、これを発生させたリーチ表示演出がどのようなものであって、これからどのような有利遊技状態が発生するかという関係性を認識し易くなる。

【1305】

8R確変（特1）のエンディング演出パターンは、次遊技状態示唆情報44w及び製造者情報44xの複合情報と、製造者情報44xとが順番に表示された後、CDラッシュ突入情報44α2が表示されるパターンである。CDラッシュ突入情報44α2は、この大当たりラウンド遊技状態がスーパーリーチC、Dを経て（後述する敵キャラクターTKC、TKDを倒して）発生したものであることと、これから確変継続及びサポート回数が100回のラッシュ演出が始まることを遊技者に示唆する情報である。8R確変（特2）も同様に、次遊技状態示唆情報44w及び製造者情報44xの複合情報が表示された後、CDラッシュ突入情報44α2が表示される。これにより、遊技者は、エンディング表示演出において、これを発生させたリーチ表示演出がどのようなものであって、これからどのような有利遊技状態が発生するかという関係性を認識し易くなる。

【1306】

ノーマルリーチA、Bに基づく8R通常（特1）のエンディング演出パターンは、次遊技状態示唆情報44w及びカード抜き忘れ防止情報44yの複合情報と、製造者情報44xとが順番に表示された後、チャンスモード突入情報44α3が表示されるパターンである。スーパーリーチA、Bに基づく8R通常（特1）のエンディング演出パターンは、次遊技状態示唆情報44w及びカード抜き忘れ防止情報44yの複合情報と、製造者情報44xとが順番に表示された後、チャンスモード突入情報44α3が表示されるパターンである。チャンスモード突入情報44α3は、これからサポート回数が100回のチャンス演出が始まることを遊技者に示唆する情報である。なお、スーパーリーチA、Bに基づく8R通常（特1）のエンディング演出パターンにおいて、チャンスモード突入情報44α3の代わりに、スーパーリーチA、Bにおけるミッション演出をクリアことを示すミッションクリアモード突入情報を表示してもよい。

【1307】

次に、図84を参照して、第3図柄表示装置42における表示態様について説明する。図84は、リーチ表示演出から大当たりラウンド表示演出までの表示態様を説明する図である。

【1308】

表示制御装置45は、リーチ発展演出中に特定演出、例えばスーパーリーチCであれば自キャラクターPYと敵キャラクターTKCとの対決演出、スーパーリーチDであれば自キャラ

クタ P Y と敵キャラクター T K D との対決演出，スーパーリーチ E であれば自キャラクター P Y と敵キャラクター T K E との対決演出，スーパーリーチ F であれば自キャラクター P Y と敵キャラクター T K F との対決演出を実行する。ここでは、リーチ発展演出として大当たりスーパーリーチ E が決定され、特定演出として自キャラクター P Y と敵キャラクター T K E との対決の結果、自キャラクター P Y が勝利する演出が実行されるものとする。

【1309】

表示制御装置 45 は、(a) に示すように、リーチ発展演出中に遊技者に所定の選択（自キャラクター P Y の選択）を要求する選択要求画像を表示する制御を行う。自キャラクター P Y は、上述した実施例 13 の同様に、第 1 キャラクタ P Y 1，第 2 キャラクタ P Y 2，第 3 キャラクタ P Y 3 の 3 種類である。選択要求画像は、特定操作期間中情報 44 a（「長押しでプレイヤーを変更可」）である。自キャラクター P Y の選択は、現状のまま（第 1 キャラクタ P Y 1 のまま）枠ボタン 80 を操作せずに第 1 キャラクタ P Y 1 に決定する選択か、枠ボタン 80 を操作して第 2 キャラクタ P Y 2 または第 3 キャラクタ P Y 3 に変更する選択である。

10

【1310】

(b) に示すように、自キャラクター P Y の選択の結果、第 1 キャラクタ P Y 1 が選択されたものとする。自キャラクター P Y と敵キャラクター T K E との対決演出は、選択要求画像が要求する自キャラクター P Y の選択があった場合に実行される。これにより、操作要求画像が要求する所定の選択があったこととともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

20

【1311】

対決演出の結果、(c) に示すように、自キャラクター P Y（第 1 キャラクタ P Y 1）が敵キャラクター T K E に勝利し、発展図柄 H Z が「777」の大当たり組み合わせで停止表示される。その後、(d) に示すように 16 R の大当たりラウンド遊技が終了した後、大当たりエンディング演出が開始される。

【1312】

表示制御装置 45 は、リーチ発展演出中に実行した特定演出に関連する情報をエンディング演出において表示する制御が可能である。特定演出に関連する情報は、大当たりスーパーリーチ E，F のいずれかであれば E F 勝利ラッシュ突入情報 44 α 1 であり、大当たりスーパーリーチ C，D のいずれかであれば C D 勝利ラッシュ突入情報 44 α 2 である。これにより、エンディング演出と該エンディング演出に至るまでの表示演出とが特定演出によって関連付けられ、特定演出を通じて表示演出の面白さがエンディング演出にも続くので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

30

【1313】

大当たりエンディング演出は、(e) に示す次遊技状態示唆情報 44 w と、(f) に示す製造者情報 44 x と、(g) に示すカード抜き忘れ防止情報 44 y 及び発光注視防止情報 44 o の複合情報とが順番に表示された後、(h) に示す E F 勝利ラッシュ突入情報 44 α 1 が表示されるパターンである。E F 勝利ラッシュ突入情報 44 α 1 は、例えば「自キャラクター A が敵キャラクター E を倒した後ラッシュ突入！」という文字情報として表示されている。(i) に示すように E F 勝利ラッシュ突入情報 44 α 1 の表示が終わると、(j) に示すように高確率状態画面 43 k が表示されて、次回大当たりまで高確率・サポート状態が継続する「自キャラクター A が敵キャラクター E を倒した後ラッシュ」状態に移行する。なお、自キャラクター A は、第 1 キャラクタ P Y 1 のことである。

40

【1314】

特定演出に関連する情報（E F 勝利ラッシュ突入情報 44 α 1）は、特定演出の構成要素を指し示す情報、例えば自キャラクター P Y 1 と敵キャラクター T K E との対決演出の構成要素を指し示す「自キャラクター A が敵キャラクター E を倒した後ラッシュ突入！」としたが、遊技者が選択した自キャラクターを差し示す情報「自キャラクター A 勝利後ラッシュ突入！」や、自キャラクターの対戦相手として選択された敵キャラクターを差し示す情報「敵キャラクター E 討伐後ラッシュ突入！」や、対決リーチを経由したことを差し示す情報「E F 対決ゾ

50

ーン突破後ラッシュ突入！」であってもよい。これらによっても、特定演出の構成要素を表示することによって表示演出を思い出し易くなるので、より一層、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【1315】

上述したように、本実施例20のパチンコ機10によれば、始動条件成立に基づく抽選を契機とする表示演出を表示可能な第3図柄表示装置42と、表示演出を第3図柄表示装置42に表示する制御を行う表示制御装置45と、を備え、表示制御装置45は、表示演出中に特定演出を実行する制御を行う特定演出実行機能と、抽選の結果が特定結果となったことに基づき可変入賞装置32を遊技球が入球可能な開状態としてから遊技球が入球不可能な閉状態となるまでを1ラウンドとして所定回数実行されるラウンド遊技の終了時から次の遊技の開始時までのエンディング期間に、所定の情報を表示するエンディング演出を表示する制御を行うエンディング演出実行機能と、を備え、エンディング演出実行機能は、表示演出（例えばリーチ発展演出）中に実行した特定演出（例えば自キャラクターPYと特定の敵キャラクターTKC, TKD, TKE, TKFとの対決演出）に関連する情報（EF勝利ラッシュ突入情報44α1, CD勝利ラッシュ突入情報44α2）をエンディング演出において表示する制御が可能である。これにより、エンディング演出と該エンディング演出に至るまでの表示演出とが特定演出によって関連付けられ、特定演出を通じて表示演出の面白さがエンディング演出にも続くので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

10

【1316】

また、特定演出に関連する情報は、特定演出の構成要素を指し示す情報（例えば自キャラクターPYと敵キャラクターTKEとの対決演出の構成要素を指し示す「自キャラクターAが敵キャラクターEを倒した後ラッシュ突入！」のような情報）である。これにより、特定演出の構成要素を表示することによって表示演出を思い出し易くなるので、より一層、エンディング演出の興趣性を向上することができる。これは（G2）に記載の遊技機の一例である。

20

【1317】

特定演出が実行される表示演出は、抽選の結果が特定結果となるか否かを識別可能とする識別情報の変動表示演出（例えば主装飾図柄SZや発展図柄HZの変動表示演出）である。これにより、変動表示演出とともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。これは（G4）に記載の遊技機の一例である。

30

【1318】

特定演出が実行される表示演出は、識別情報のリーチ表示演出（例えば主装飾図柄SZや発展図柄HZのリーチ表示演出）である。これにより、リーチ表示演出とともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。これは（G5）に記載の遊技機の一例である。

【1319】

また、特定演出は、特定結果となる可能性が、該特定演出が実行されない場合よりも高いことを示唆する特定示唆演出（例えば自キャラクターPYと特定の敵キャラクターTKC, TKD, TKE, TKFとの対決演出）である。これにより、その示唆の意味を理解している遊技者には、特定示唆演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。これは（G7）に記載の遊技機の一例である。

40

【1320】

また、表示制御装置45は、表示演出中に遊技者に所定の選択（現状のままを枠ボタン80を操作せずに選択するか、枠ボタン80を操作して変更したものを選択するか）を要求する選択要求画像（特定操作期間中情報44a）を表示する制御を行う選択要求実行機能を備え、特定演出は、選択要求画像が要求する所定の選択があった場合に実行される。これにより、操作要求画像が要求する所定の選択があったこととともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。これは（G9）に記載の遊技機の一例である。

50

【1321】

選択要求画像は、抽選の結果が特定結果となるか否かを識別可能とする識別情報の変動表示演出中（発展図柄HZによるリーチ発展演出中）に表示される。これにより、変動表示演出とともに特定演出の印象が強く残り易くなり、エンディング演出の興趣性を向上することができる。これは（G10）に記載の遊技機の一例である。

【実施例21】

【1322】

上述した実施例20では、表示演出中に実行される特定演出として特定のリーチ表示演出が表示されたことを、大当たりエンディング表示演出にて振り返る（プレイバック）演出を行ったが、特定のリーチ表示演出意外の演出を振り返ってもよい。この点について図85～図88を参照して説明する。

10

【1323】

図85は、実施例21の表示制御装置45による補助演出決定処理を説明するフローチャートである。図86（a）は、表示制御装置45による一発告知抽選処理を説明するフローチャートであり、（b）は、表示制御装置45による一発告知表示処理を説明するフローチャートである。図87（a）（b）は、エンディング演出パターン決定テーブルを説明する図である。

【1324】

本実施例では、特定演出は、特定結果となる可能性が、該特定演出が実行されない場合よりも高いことを報知する特定報知演出である。特定報知演出は、例えば、第3図柄表示装置42の周囲に配設された一発告知役物IPを駆動させて、第3図柄表示装置42の表示画面42aの前面に出現させることによる一発告知演出である。これにより、その報知を見たり聞いたり体感するなどした遊技者には、特定報知演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

20

【1325】

なお、特定報知演出は、該特定演出が実行されない場合よりも特定結果となる可能性が高いことを報知する特定報知演出であれば、第3図柄表示装置42の表示画面42aを強く発光させるような演出でもよい。また、第3図柄表示装置42の表示画面42aの前面に配設される透明導光板に形成された通常時は視認し難い所定の図柄を、透明導光板の側面に配されるLEDの発光によって視認可能な図柄として表示させる演出でもよい。また、リーチ表示演出中に特定の画像を出現させる演出、あるいは、リーチ表示演出中に表示されている画像を特定の態様に変化させる演出でもよい。

30

【1326】

補助演出決定処理を説明する。図85に示すように、表示制御装置45のCPU521は、ステップS3401にて各種の示唆画像を表示させる処理を行う。表示制御装置45のCPU521は、ステップS3402にて、後述する一発告知抽選処理を行い、ステップS3403にて、後述する一発告知表示処理を行う。

【1327】

一発告知抽選処理を説明する。図86（a）に示すように、表示制御装置45のCPU521は、ステップS3411にて、大当たり変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、サブ制御装置262から表示用大当たり変動パターン指定コマンドを受信していれば、ステップS3412に進み、そうでなければ本処理を終了する。表示制御装置45のCPU521は、ステップS3412にて、大当たり結果となる場合に一発告知を実行するか否かを内部的に決定するための一発告知抽選カウンタの値を読み込み、ステップS3413にて、その値が一発告知演出の実行への当選であるか否かを判断する。一発告知演出の実行に当選していれば、ステップS3414に進み、一発告知フラグを0から1に設定する。落選していれば一発告知フラグを0のまま本処理を終了する。

40

【1328】

一発告知表示処理について説明する。図86（b）に示すように、表示制御装置45のCPU521は、ステップS3421では、一発告知フラグが1であるか否かを判断する。

50

一発告知フラグが1であればステップS3422に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS3422では、表示制御装置45のCPU521は、一発告知有りの設定になっているか否かを判断する。一発告知有りの設定になっていれば、ステップS3423に進み、予め定められたタイミングで一発告知演出を実行し、一発告知演出の実行後、ステップS3424にて、一発告知フラグを1から0に戻して本処理を終了する。他方、一発告知無しの設定になっていれば、ステップS3424に進み、一発告知フラグを1から0に戻して本処理を終了する。一発告知有り無しの設定は、後述するように遊技者が選択できるようにしてもよいし、遊技機内部で選択されるようにしてもよい。遊技者が選択できれば、一発告知に対する遊技者の好みを反映できる。遊技機内部で選択できれば、遊技者が一発告知を見続けることによる不利益（目の疲れ、一発告知意外への無関心）、あるいは、一発告知を見続けないことによる不利益（一発告知があることでのドキドキ感の無さ）を低減できる。

10

【1329】

エンディング演出パターン決定用テーブルについて説明する。図87(a)は、図61に示すエンディング演出パターン決定用テーブルのうち16R確変（特1）に対応する内容であり、(b)は、図61に示すエンディング演出パターン決定用テーブルのうち8R確変（特1）に対応する内容である。その他についても、以下の説明が当てはまる。

【1330】

(a)に示す大当たりスーパーリーチA、Bが実行された場合であって、一発告知無しが設定されている場合、大当たりエンディング表示演出は、図61に示す場合と同様に、次遊技状態示唆情報44wと、製造者情報44xと、カード抜き忘れ防止情報44yと、特典映像44nとが順番に表示される。大当たりスーパーリーチA、Bが実行された場合であって、一発告知有りが設定されている場合、大当たりエンディング表示演出は、発光注視防止情報44o及び一発告知演出変更示唆情報44yとの複合情報と、製造者情報44xと、次遊技状態示唆情報44w及びカード抜き忘れ防止情報44yの複合情報と、特典映像44nとが順番に表示される。一発告知演出変更示唆情報44yは、一発告知演出の有り・無しの設定を変更するか否かの変更操作を示唆する情報である。なお、大当たりスーパーリーチC～Fが実行された場合も同様である。

20

【1331】

(b)に示す大当たりスーパーリーチA、Bが実行された場合であって、一発告知無しが設定されている場合、大当たりエンディング表示演出は、図61に示す場合と同様に、次遊技状態示唆情報44wと、製造者情報44xと、カード抜き忘れ防止情報44yが順番に表示される。スーパーリーチA、Bが実行された場合であって、一発告知有りが設定されている場合、大当たりエンディング表示演出は、発光注視防止情報44o及び一発告知演出変更示唆情報44yとの複合情報と、製造者情報44xと、次遊技状態示唆情報44w及びカード抜き忘れ防止情報44yの複合情報と、特典映像44nとが順番に表示される。なお、ノーマルリーチA、Bと大当たりスーパーリーチC、Dが実行された場合も同様である。

30

【1332】

次に、第3図柄表示装置42における表示態様について図88を参照して説明する。図88は、リーチ表示演出から大当たりエンディング表示演出までの表示態様を説明する図である。

40

【1333】

表示制御装置45は、(a)に示すように、リーチ発展演出（例えばスーパーリーチAに基づくミッションクリア演出）中に遊技者に所定の選択（一発告知演出の有無の選択）を要求する選択要求画像を表示する制御を行う。選択要求画像は、特定操作期間中情報44a（「長押しで一発告知演出の有無を変更可」）である。特定操作期間中情報44aとともに特定操作期間終期近接情報44eが表示されて、一発告知演出の有無を選択可能な時間（例えば10秒）をカウントしている。枠ボタン80を操作をせずに10秒を経過すれば一発告知演出有りに決定される。

50

【1334】

一発告知演出の有無の選択は、上述のように現状のまま（一発告知演出有りのまま）枠ボタン80を操作せずに一発告知演出有りに決定する選択か、（b）に示すように枠ボタン80を操作して一発告知演出無しに変更する選択である。枠ボタン80を操作すると、変更情報表示部44cが表示され、左選択ボタン82または右選択ボタン83を操作することにより、一発告知演出無しを選択できる。決定ボタン81を押下すれば、選択された態様に決定される。

【1335】

選択の結果、一発告知演出有りが選択されたものとする。ミッションクリア演出は、選択要求画像が要求する一発告知演出の有無の選択があった場合に実行される。これにより、操作要求画像が要求する所定の選択があったことともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

10

【1336】

ミッションクリア演出の途中で、（d）に示すように、一発告知役物IPが第3図柄表示装置42の表示画面42aの上部から落下するとともに、一発告知役物IPの前面に配された多数のLEDや表示画面42aの周囲に配された発光装置が発光する一発告知演出が行われる。一発告知演出は、発光に合わせて一発告知を印象付ける音を出力してもよい。やがて発光が終わり、一発告知役物IPは表示画面42aの上方に収納される。一発告知演出が行われたミッションクリア演出では、（e）に示すように、自キャラクタPYがミッションをクリアして、発展図柄HZが例えば「666」の当たり組合せで停止表示される。その後、（f）に示すように8Rの大当たりラウンド遊技が終了した後、大当たりエンディング演出が開始される。

20

【1337】

大当たりエンディング演出は、一発告知無しを選択していた場合は、（g）に示す次遊技状態示唆情報44wと、（h）に示す製造者情報44xと、（i）に示すカード抜き忘れ防止情報44yが表示されるパターンである。一発告知有りを選択していた場合は、（j）に示す発光注視防止情報44o（「強い光の見続けにご留意下さい」との文字情報）と一発告知演出変更示唆情報44y（「目の疲れやすい方は一発告知無しも選べるよ」）との複合情報と、（k）に示す次遊技状態示唆情報44wと、（l）に示す製造者情報44xとカード抜き忘れ防止情報44yが表示されるパターンである。また、大当たりエンディング演出の残り時間を表示する次遊技状態近接情報44l6も表示されている。

30

【1338】

このように、表示制御装置45は、リーチ発展演出中に実行した特定演出（上述した発光注視防止情報44o）に関連する情報をエンディング演出において表示する制御が可能である。特定演出に関連する情報は、特定演出の構成要素を指し示す情報、例えば発光注視防止情報44oにおいて一発告知演出を構成する発光を指し示す「強い光の見続けにご留意下さい」という情報である。この他にも、特定演出に関連する情報は、複数色の光を発光可能な一発告知役物IPが特定の光を発するとき大当たり確定を示唆する場合に、一発告知演出を構成する発光色を差し示す「一発告知演出の光は何色だった？」と遊技者に特定色を思い出させる情報であってもよい。これにより、特定演出の構成要素を表示することによって表示演出を思い出し易くなるので、より一層、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

40

【1339】

また、特定演出に関連する情報は、特定演出によって遊技者に与えた影響を指し示す情報、例えば上述した一発告知演出変更示唆情報44y「目の疲れやすい方は一発告知無しも選べるよ」である。これは、次回以降のリーチ発展演出について再び一発告知演出の有無を選択する機会があれば、次は今回選ばなかった方（一発告知無し）を選択してはどうかと、遊技者に示唆する情報である。これにより、特定演出によって目に強い光の影響を与えられた遊技者に、目を休めるように訴えかけることができるので、より一層、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

50

【1340】

上述したように、本実施例21のパチンコ機10によれば、特定演出に関連する情報は、特定演出の構成要素を指し示す情報（例えば発光注視防止情報44o「強い光の見続けにご注意下さい」における「強い光」）である。これにより、特定演出の構成要素を表示することによって表示演出を思い出し易くなるので、より一層、エンディング演出の興趣性を向上することができる。これは（G2）に記載の遊技機の一例である。

【1341】

また、特定演出に関連する情報は、特定演出によって遊技者に与えた影響を指し示す情報（例えば一発告知演出変更示唆情報44y「目が疲れやすい方は次はBを選んでね」）である。これにより、特定演出によって影響を与えられた遊技者に訴えかけることができるので、より一層、エンディング演出の興趣性を向上することができる。これは（G3）に記載の遊技機の一例である。

10

【1342】

また、特定演出は、特定結果となる可能性が、該特定演出が実行されない場合よりも高いことを報知する特定報知演出（一発告知役物IPによる一発告知演出）である。これにより、その報知を見たり聞いたり体感するなどした遊技者には、特定報知演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。これは（G8）に記載の遊技機の一例である。

【1343】

また、表示制御装置45は、リーチ発展演出中に遊技者に所定の選択（一発告知有り無しの選択）を要求する選択要求画像（変更情報表示部44c）を表示する制御を行う選択要求実行機能を備え、特定演出（一発告知演出）は、選択要求画像が要求する所定の選択があった場合に実行される。これにより、操作要求画像が要求する所定の選択があったこととともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。これは（G9）に記載の遊技機の一例である。

20

【実施例22】

【1344】

上述した実施例21では、リーチ表示演出中に一発告知演出を実行するか否かを選択可能としていたが、一発告知演出を実行するか否かの選択は、その他の表示演出中であってもよい。この点について図89、図90を参照して説明する。図89は、実施例22におけるエンディング演出パターン決定用テーブルを説明する図である。図90は、大当たりエンディング表示演出の別の表示態様を説明する図である。

30

【1345】

すなわち、選択要求画像は、エンディング演出中であって、例えば特定演出に関連する情報（例えば発光注視防止情報44o）と同時に表示される。これにより、特定演出に関連する情報を見てから、所定の選択をするかどうか再考できるようになり、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【1346】

エンディング演出パターン決定用テーブルについて説明する。（a）は、図87に示す16R確変（特1）に対応する内容であり、（b）は、図87に示す8R確変（特1）に対応する内容である。

40

【1347】

（a）に示す大当たりスーパーリーチA、Bが実行された場合であって、一発告知有りが設定されている場合であって、後述する一発告知演出変更提案情報44y1に対して一発告知演出の有り無しの変更操作がされていない場合は、大当たりエンディング表示演出は、発光注視防止情報44o及び一発告知演出変更提案情報44y1との複合情報と、製造者情報44xと、次遊技状態示唆情報44w及びカード抜き忘れ防止情報44yの複合情報と、特典映像44nとが順番に表示される。大当たりスーパーリーチA、Bが実行された場合であって、一発告知有りが設定されている場合であって、後述する一発告知演出変更提案情報44y1に対して一発告知演出の有り無しの変更操作がされている場合は、大

50

当たりエンディング表示演出は、発光注視防止情報 4 4 o 及び一発告知演出変更提案情報 4 4 y 1 との複合情報と、製造者情報 4 4 x 及び次遊技状態示唆情報 4 4 w の複合情報と、一発告知演出変更操作情報 4 4 y 2 と、特典映像 4 4 n とが順番に表示される。なお、大当たりスーパーリーチ C ～ F が実行された場合も同様である。

【1 3 4 8】

一発告知演出変更提案情報 4 4 y 1 は、この大当たりエンディング表示演出において、一発告知演出の有り・無しの設定を変更する変更操作を提案する情報である。一発告知演出変更操作情報 4 4 y 2 は、一発告知演出変更提案情報 4 4 y 1 に対して枠ボタン 8 0 を操作して変更操作を行った場合に、一発告知演出の有り無しの変更を行う変更操作の内容を示す情報である。

10

【1 3 4 9】

(b) に示す大当たりスーパーリーチ A, B が実行された場合であって、一発告知有りが設定されている場合であって、一発告知演出変更提案情報 4 4 y 1 に対して一発告知演出の有り無しの変更操作がされていない場合は、大当たりエンディング表示演出は、発光注視防止情報 4 4 o 及び一発告知演出変更提案情報 4 4 y 1 との複合情報と、製造者情報 4 4 x と、次遊技状態示唆情報 4 4 w 及びカード抜き忘れ防止情報 4 4 y の複合情報とが順番に表示される。大当たりスーパーリーチ A, B が実行された場合であって、一発告知有りが設定されている場合であって、一発告知演出変更提案情報 4 4 y 1 に対して変更操作がされている場合は、大当たりエンディング表示演出は、発光注視防止情報 4 4 o 及び一発告知演出変更提案情報 4 4 y 1 との複合情報と、製造者情報 4 4 x 及び次遊技状態示唆情報 4 4 w 及びカード抜き忘れ防止情報 4 4 y の複合情報と、一発告知演出変更操作情報 4 4 y 2 とが順番に表示される。なお、大当たりノーマルリーチ A, B や大当たりスーパーリーチ C, D が実行された場合も同様である。

20

【1 3 5 0】

次に、第 3 図柄表示装置 4 2 における表示態様について図 9 0 を参照して説明する。図 9 0 は、リーチ表示演出から大当たりエンディング表示演出までの表示態様を説明する図である。なお、リーチ表示演出から大当たりラウンド表示演出までの表示態様は、図 8 8 と同じであるので、大当たりエンディング表示演出の開始から説明する。

【1 3 5 1】

一発告知有りが設定されている場合であって、この大当たりエンディング表示演出に至るリーチ演出中に一発告知演出が実行された場合、(a) に示すように、発光注視防止情報 4 4 o 及び一発告知演出変更提案情報 4 4 y 1 との複合情報が表示される。一発告知演出変更提案情報 4 4 y 1 は、一発告知有りが設定されている場合は、「目の疲れ易い方はボタンを押して一発告知無しを選択してね」という文字情報である。また、一発告知演出変更提案情報 4 4 y 1 の表示期間中は、特定操作期間終期近接情報 4 4 e が表示され、一発告知演出の変更操作を受け付ける時間を示している。エンディング表示演出の表示期間中を通しては、次遊技状態近接情報 4 4 l 6 が表示され、エンディング表示演出の残り時間を示している。

30

【1 3 5 2】

一発告知演出変更提案情報 4 4 y 1 の表示中（エンディング演出の開始から 1 0 秒）に枠ボタン 8 0 を押下する変更操作がされていない場合、つまり、遊技者が一発告知演出の有り無しの変更を希望しなかった場合は、大当たりエンディング表示演出は、(b) に示す製造者情報 4 4 x （5 秒）と、(c) に示す次遊技状態示唆情報 4 4 w 及びカード抜き忘れ防止情報 4 4 y の複合情報（1 0 秒）が順番に表示される。

40

【1 3 5 3】

一発告知演出変更提案情報 4 4 y 1 の表示中に変更操作がされた場合、つまり、遊技者が一発告知演出の有り無しの変更を希望した場合は、大当たりエンディング表示演出は、(d) に示すように、製造者情報 4 4 x 及び次遊技状態示唆情報 4 4 w の複合情報（5 秒）が表示される。また、この複合情報の表示中は、一発告知演出の変更操作の開始まで待機していることを遊技者に知らせる特定操作後待機情報 4 4 a 3 が表示される。特定操作後

50

待機情報 4 4 a 3 は、「一発告知演出の変更操作までちょっと待ってね」という文字情報である。

【1 3 5 4】

製造者情報 4 4 x 及び次遊技状態示唆情報 4 4 w の表示を終えると、(e) に示すように、一発告知演出の変更操作を遊技者に行わせる一発告知演出変更操作情報 4 4 y 2 (10 秒) が表示される。一発告知演出変更操作情報 4 4 y 2 は、一発告知演出の有り無しを表示する変更情報表示部 4 4 c と、一発告知演出の有り無しの変更操作の方法を示す操作方法表示部 4 4 d が表示される。また、この変更操作の残り時間を示す特定操作期間終期近接情報 4 4 e も表示される。

【1 3 5 5】

(f) に示すように、遊技者が左選択ボタン 8 2 または右選択ボタン 8 3 を操作して一発告知演出の無しを選択し、決定ボタン 8 1 を押下すると、次の遊技状態においては一発告知演出が無しに設定される。

【1 3 5 6】

なお、一発告知有りが設定されている場合であって、この大当たりエンディング表示演出に至るリーチ演出中に一発告知演出が実行された場合は、(a) において一発告知演出変更提案情報 4 4 y 1 のみを表示し、「今度は一発告知演出を見たい方はボタンを押して一発告知有りを選択してね」という文字情報を表示してもよい。遊技者がボタンを押した場合は(e) から(f)と同様に、一発告知演出変更操作情報 4 4 y 2 が表示される。変更操作の終了後は、(g) に示すように、残りのエンディング情報 4 4 j が表示され、次の遊技状態へ移行する。このように、遊技者がエンディング表示演出中に一発告知有りを選択することで、次の遊技状態では、一発告知演出を表示可能となる。これにより、エンディング演出において今度は一発告知演出も見たいという気持ちを起こさせて、遊技への意欲を継続させることができる。

【1 3 5 7】

上述したように、本実施例 2 2 のパチンコ機 1 0 によれば、選択要求画像(一発告知演出変更示唆情報 4 4 y)は、エンディング表示演出中に表示される。これにより、エンディング表示演出とともに特定演出(一発告知演出)の印象が強く残り易くなり、エンディング演出の興趣性を向上することができる。これは(G 1 1)に記載の遊技機の一例である。

【実施例 2 3】

【1 3 5 8】

本実施例 2 3 のパチンコ機 1 0 は、第 3 電飾部(トップランプ) 3 0 3 を、異なる大きさ・形状の別第 3 電飾部(別トップランプ) 6 0 4 に交換できるように構成されている。また、第 3 電飾部 3 0 3 を別第 3 電飾部 6 0 4 に交換した場合でも、その装飾効果を最適化できるように構成されている。以下、具体的な構成を説明する。

【1 3 5 9】

図 9 1 は、図 1 とは異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態の実施例 2 3 のパチンコ機の正面図である。図 9 2 は、図 9 1 に示すパチンコ機の右側面図であって、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態を C C 断面で示す図である。図 9 3 は、図 9 1 に示すパチンコ機の左側面図であって、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態を D D 断面で示す図である。図 9 4 (a) (b) は、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられる際の発光領域の調整を説明する図である。

【1 3 6 0】

第 3 電飾部 3 0 3 は、前面枠セット 1 4 に固定される構成と、前面枠セット 1 4 側に着脱可能な構成から成る。

【1 3 6 1】

具体的には、第 3 電飾部 3 0 3 は、前面枠セット 1 4 に固定される構成として、光を照射する光照射装置 6 0 7 と、光照射装置 6 0 7 から照射される光の態様を制御する制御機構 6 0 8 とを備え、前面枠セット 1 4 側に着脱可能な構成として、光照射装置 6 0 7 の前面

10

20

30

40

50

側を覆う第3電飾カバー609を備える。第3電飾カバー609は、第3電飾カバー609と異なる大きさ・形状の別第3電飾カバー610に交換することができる。

【1362】

第3電飾カバー609は、光透過性の合成樹脂で形成されている。第3電飾カバー609は、無色であっても有色であってもよいし、すりガラス状の表面処理が施されてもよい。第3電飾カバー609は、光照射装置607からの光を拡散するための凹凸を有する拡散部材（拡散板）を備えられたり、光照射装置607からの光を拡散するための凹凸部が第3電飾カバー609の内側面に施されたりしている。これにより、第3電飾カバー609は、光照射装置607を遊技者に視認し難くすることができる。なお、第3電飾カバー609（すなわち第3電飾部303）だけでなく、別第3電飾カバー610や第1電飾部301や第2電飾部302も同様に構成されている。

10

【1363】

第3電飾カバー609は、第3電飾部303のカバーを構成しており、前面枠セット14の音出力部24に挟まれた箇所に取り付けられ、上端が内枠12の上辺の内側に沿って水平に形成され、前端が音出力部24よりもやや前方に突出している。第3電飾カバー609は、その前面を中心として左右側面、上面、下面などが発光する第1の発光領域605として形成されている。

【1364】

別第3電飾カバー610は、別第3電飾部604のカバーを構成しており、前面枠セット14の音出力部24に挟まれた箇所に取り付けられるが、上端が内枠12の上辺よりも上方に形成され、前端が第3電飾カバー609の取り付け時よりもやや前方に突出している。つまり、別第3電飾カバー610は、第3電飾カバー609と同じ箇所に取り付け可能であるが、第3電飾カバー609よりも大型の電飾カバーとして形成されている。別第3電飾カバー610は、その前面を中心として左右側面、上面、下面などが第1の発光領域605よりも広い範囲の第2の発光領域606として形成されている。別第3電飾カバー610は、その形状に応じて第2の発光領域606が変化する。

20

【1365】

別第3電飾カバー610は、別第3電飾カバー610を前後方向にスライドさせるスライド機構602によって、前面枠セット14の音出力部24に挟まれた箇所に取り付けられる。スライド機構602は、音出力部24のカバーの内側面の側面と下側に形成されたスライド溝603によって構成される。

30

【1366】

スライド溝603は、前後に形成されることで、第3電飾カバー609と別第3電飾カバー610を前面枠セット14に対して垂直に取り付けるように形成されているが、第3電飾カバー609と別第3電飾カバー610を前面枠セット14に対して斜め下に差し込むように取り付けられるものであってもよい。また、スライド溝603は、第3電飾カバー609と別第3電飾カバー610を前面枠セット14に対して上下方向に取り付け・取り外しできるものであってもよい。

【1367】

制御機構608は、第3電飾カバー609が取り付けられている場合（つまり、第3電飾カバー609の前面が第1の位置に位置する場合）は、光照射装置607から照射された光が第1の位置に位置する第3電飾カバー609の前面を第1の発光領域605として発光させる第1の制御を実行する。第1の制御とは、光照射装置607から照射される光が第1の発光領域605を好適に発光させるための光照射装置607の傾き、位置、発光強度、発光面積などの制御である。本実施例では、第1の制御は、光照射装置607の垂直な姿勢に維持もしくは変移する姿勢制御である。

40

【1368】

制御機構608は、別第3電飾カバー610が取り付けられている場合（つまり、別第3電飾カバー610の前面が第2の位置に位置する場合）は、光照射装置607から照射された光が第2の位置に位置する別第3電飾カバー610の前面を第2の発光領域606と

50

して発光させる第2の制御を実行する。第2の制御とは、光照射装置607から照射される光が第2の発光領域606を好適に発光させるための光照射装置607の傾き、位置、発光強度、発光面積などの制御である。本実施例では、第2の制御は、光照射装置607がやや上向きに傾斜する姿勢に維持もしくは変移する姿勢制御である。

【1369】

これにより、光照射装置607から照射される光が第1の発光領域605（つまり、第3電飾カバー609）を発光させる場合でも、光照射装置607から照射される光が第2の発光領域606（つまり、別第3電飾カバー610）を発光させる場合でも、光照射装置607から照射される光の照射を最適化することで対応できるので、発光領域を好適に変化させることができる。遊技機本体の前面枠セット14に配設される第3電飾カバー609が別第3電飾カバー610に交換された場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。別第3電飾カバー610の形状が変更前の第3電飾カバー609の形状から変化した場合であっても、発光領域を好適に変化させることができる。

10

【1370】

制御機構608は、第3電飾カバー609に替えて別第3電飾カバー610を前面枠セット14に取り付ける過程で、光照射装置607を、第1の制御を実行できる状態から第2の制御を実行できる状態（または、第2の制御を実行できる状態から第1の制御を実行できる状態。以下、同様。）に変化する。これにより、遊技機本体の前面枠セット14に配設される第3電飾カバー609を別第3電飾カバー610に交換する過程で、発光領域を好適に変化させることができる。

20

【1371】

第3電飾カバー609及び別第3電飾カバー610は、工具を使用せずに前面枠セット14に係止及び交換可能な係止機構622が備えられている。係止機構622は、例えば、前面枠セット板14aに備えられた爪部623と、第3電飾カバー609及び別第3電飾カバー610に備えられた爪孔部624とで構成される。係止機構622は、爪部623が爪孔部624に強固に入り込んでいるので、営業中に遊技者や不正行為者等によって容易に外されないようになっている。

【1372】

制御機構608は、第3電飾カバー609及び別第3電飾カバー610の交換作業に合わせて、光照射装置607を、第1の制御を実行できる状態から第2の制御を実行できる状態に変化する。これにより、発光領域を好適に変化させるための交換作業も容易に行うことができる。

30

【1373】

次に、制御機構608が行う第1の制御、第2の制御について具体的に説明する。

【1374】

光照射装置607は、LED612が配設された発光基板611と、発光基板611を支持する基板支持部613とを備える。基板支持部613は、前面枠セット14に固定された本体側固定部620に回動可能に支持されている。

【1375】

光照射装置607は、基板支持部613と本体側固定部620によって、発光基板611を傾倒可能に構成されている。制御機構608は、発光基板611を傾倒させることで、光照射装置607を、第1の制御を実行できる状態から第2の制御を実行できる状態に変化する。これにより、照射角度を容易に調整することができる。

40

【1376】

制御機構608は、発光基板611を傾倒可能に構成するために、第3電飾カバー609に替えて別第3電飾カバー610を前面枠セット14に取り付ける過程で生じる力を入力する入力部614と、入力された力に基づいて光照射装置607から照射される光の態様を変化させる出力部615とを備える。

【1377】

入力部614は、第3電飾カバー609に替えて別第3電飾カバー610を前面枠セット

50

14に取り付ける過程で、別第3電飾カバー610に光照射装置607を押し込ませる機構である。具体的には、入力部614は、別第3電飾カバー610に設けられた押し込み部616と、光照射装置607に設けられた押し込み受け部617とを備える。

【1378】

押し込み部616は、別第3電飾カバー610の正面視で左端部の内面に配設された突起状の部位である。押し込み部616の突起は、別第3電飾カバー610を前面枠セット14に取り付ける過程で、装着箇所に装着される前に、基板支持部613の正面視で左上端部に設けられた押し込み受け部617に接触して基板支持部613を奥側に傾倒するように形成されている。

【1379】

押し込み部616は、別第3電飾カバー610の内側に形成された凹凸部によって、遊技者に視認し難くなっているが、押し込み部616をよりし難くするためには、別第3電飾カバー610の側面に形成してもよい。この場合は、押し込み受け部617も、光照射装置607の側面に形成される。

【1380】

押し込み部616、押し込み受け部617は、別第3電飾カバー610を取り付ける構造の違いによっては、別第3電飾カバー610、光照射装置607の異なる箇所に配設されてもよい。上述したスライド溝603が、第3電飾カバー609と別第3電飾カバー610を前面枠セット14に対して斜め下に差し込むように取り付ける構成であれば、押し込み受け部617を光照射装置607の裏面側に突出させて、押し込み部616を、この光照射装置607の裏面側に突出した押し込み受け部617を押し込むことができる箇所（別第3電飾カバー610の内面）に形成してもよい。これにより、第3電飾カバー609の取り付け状態では、押し込み受け部617は光照射装置607の背面に隠れており、別第3電飾カバー610の取り付け状態では、押し込み部616と押し込み受け部617の両方が光照射装置607の背面に隠れるので、遊技者に視認されないだけでなく、光照射装置607の発光領域をより広くとることができる。

【1381】

出力部615は、入力部614から入力された力に基づいて、光照射装置607を傾倒させることによって、発光基板611を傾倒させて、光照射装置607を、第1の制御を実行できる状態から第2の制御を実行できる状態に変化する機構である。具体的には、出力部615は、基板支持部613と、本体側固定部620と、軸618と、軸618に取り付けられるコイルばね619と、基板支持部613の姿勢を規制する姿勢規制部621とで構成されている。

【1382】

軸618は、本体側固定部620に対して基板支持部613が傾倒できるように、基板支持部613と本体側固定部620とを連結している。コイルばね619は、軸618に取り付けられた状態で、基板支持部613と本体側固定部620とに付勢力を発生させている。コイルばね619は、別第3電飾カバー610を取り付ける過程で、押し込み部616が押し込み受け部617に接触して基板支持部613を奥側に傾倒するに従って付勢力を増加させ、押し込み部616の押し込みが終わる位置で最も付勢力が大きくなる。

【1383】

姿勢規制部621は、基板支持部613に備えられるストッパーである。コイルばね619の付勢力は、第3電飾カバー609が取り付けられた状態で、姿勢規制部621によって、基板支持部613が垂直になる姿勢で規制される。

【1384】

これにより、第3電飾カバー609に替えて別第3電飾カバー610を前面枠セット14に取り付ける過程で生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。第3電飾カバー609に替えて別第3電飾カバー610を前面枠セット14に取り付ける過程で別第3電飾カバー610が光照射装置607を押し込む力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。第3電飾カバー609に替えて別第3電飾カバー610を

10

20

30

40

50

前面枠セット 14 に取り付ける過程で入力される力を利用して、照射角度を容易に調整することができる。

【1385】

上述したように、本実施例 23 のパチンコ機 10 によれば、遊技機本体の前面側に配設される第 3 電飾部 303（第 3 電飾カバー 609）と、第 3 電飾部 303 の裏面側に向けて光を照射する光照射装置 607 と、を備えている。パチンコ機 10 は、変移機構 602 によって光照射装置 607 から照射された光を受ける第 3 電飾部 303 の所定面（例えば前面）を、異なる位置に変移させることが可能であるので、第 3 電飾部 303 の所定面の位置の変化に応じてパチンコ機 10 の前面側の印象を異ならせることができる。所定面が第 1 の位置に位置するときは、光照射装置 607 から照射された光が第 1 の位置に位置する所定面を第 1 の発光領域 605 として発光させる第 1 の制御を実行し、所定面が第 2 の位置に位置するときは、光照射装置 607 から照射された光が第 2 の位置に位置する所定面を第 2 の発光領域 606 として発光させる第 2 の制御を実行する制御機構 608 を備えるので、第 3 電飾部 303 の所定面の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（H1）に記載の遊技機の一例でもある。

10

【1386】

また、第 3 電飾部 303 は、パチンコ機 10 本体の前面側に配設される交換可能な第 3 電飾カバー 609 であり、第 1 の発光領域 605 は、第 3 電飾カバー 609 の所定面に備えられ、第 2 の発光領域 606 は、第 3 電飾カバー 609 と交換される別第 3 電飾カバー 610 の所定面に備えられるので、パチンコ機 10 本体の前面側に配設される第 3 電飾カバー 609 が別第 3 電飾カバー 610 に交換された場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（H2）に記載の遊技機の一例でもある。

20

【1387】

また、光照射装置 607 は、前面枠セット 14 に搭載された発光基板 611 である。これにより、遊技機本体の前面枠セット 14 に配設される第 3 電飾カバー 609 が別第 3 電飾カバー 610 に交換された場合で、発光基板 611 が第 3 電飾カバー 609 側ではなく前面枠セット 14 側に備えられている場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（H3）に記載の遊技機の一例でもある。

【1388】

また、第 1 の制御は、光照射装置 607 から照射される光を、第 1 の発光領域 605 に対する光照射装置 607 から照射される光の照射角度を直角（第 1 の照射角度）にすることと、第 1 の発光領域 605 に対して光照射装置 607 から照射される光の照射面積を第 1 の照射面積（第 3 電飾カバー 609 の前面）とすることであり、第 2 の制御は、第 1 の照射角度とは異なる（第 1 の照射角度よりも傾斜した）第 2 の照射角度とすることと、第 1 の照射面積とは異なる（第 1 の照射面積よりも広い）第 2 の照射面積とすることである。これにより、照射角度、照射面積を変えることで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（H4）に記載の遊技機の一例でもある。

30

【1389】

また、別第 3 電飾カバー 610 は、その形状に応じて第 2 の発光領域 606 が変化する。これにより、別第 3 電飾カバー 610 の形状が変更前の第 3 電飾カバー 609 の形状から変化した場合であっても、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（H5）に記載の遊技機の一例でもある。

40

【1390】

また、第 3 電飾カバー 609 及び別第 3 電飾カバー 610 は、工具を使用せずに交換可能である。これにより、発光領域を好適に変化させるための交換作業も容易に行うことができる。これは、上述した（H6）に記載の遊技機の一例でもある。

【1391】

また、光照射装置 607 は、傾倒可能である。これにより、光照射装置 607 から照射される光が第 1 の発光領域 605 を発光させる場合でも、光照射装置 607 から照射される

50

光が第２の発光領域６０６を発光させる場合でも、照射角度を容易に調整することができる。これは、上述した（Ｈ７）に記載の遊技機の一例でもある。

【１３９２】

また、制御機構６０８は、第３電飾カバー６０９を別第３電飾カバー６１０に交換する過程で、光照射装置６０７を、第１の制御を実行できる状態から第２の制御を実行できる状態に変化するので、第３電飾カバー６０９を別第３電飾カバー６１０に交換する過程で、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｈ９）に記載の遊技機の一例でもある。

【１３９３】

また、制御機構６０８は、第３電飾カバー６０９を別第３電飾カバー６１０に交換する過程で生じる力を入力する入力部６１４と、入力された力に基づいて、光照射装置６０７を、第１の制御を実行できる状態から第２の制御を実行できる状態に変化させる出力部６１５とを備えるので、第３電飾カバー６０９を別第３電飾カバー６１０に交換する過程で生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｈ１０）に記載の遊技機の一例でもある。

【１３９４】

また、入力部６１４は、第３電飾カバー６０９を別第３電飾カバー６１０に交換する過程で、別第３電飾カバー６１０に光照射装置６０７を押し込ませる押し込み部６１６、押し込み受け部６１７であるので、第３電飾カバー６０９を別第３電飾カバー６１０に交換する過程で別第３電飾カバー６１０が光照射装置６０７を押し込む力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｈ１１）に記載の遊技機の一例でもある。

【１３９５】

また、出力部６１５は、入力された力に基づいて、光照射装置６０７を傾倒させることによって、光照射装置６０７を、第１の制御を実行できる状態から第２の制御を実行できる状態に変化させる。これにより、第３電飾カバー６０９に替えて別第３電飾カバー６１０を前面枠セット１４に取り付ける過程で入力される力を利用して、照射角度を容易に調整することができる。これは、上述した（Ｈ１２）に記載の遊技機の一例でもある。

【１３９６】

また、パチンコ機１０本体は、パチンコ機１０本体の外殻を形成する外枠１１と、外枠１１の一側部を開閉軸として外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２と、内枠１２の一側部を開閉軸として内枠１２に対して開閉自在に取り付けられる前面枠セット１４とを備え、内枠１２は、その外形を形成する樹脂ベース１２ａと、樹脂ベース１２ａに取り付けられる遊技球が流下する遊技領域３０ａを有する遊技盤３０とを備え、遊技盤３０は、第３図柄の変動表示中及び第３図柄の変動表示が大当たりを示す結果となった場合に発生する大当たり遊技状態中の表示演出が表示される表示画面４２ａを有する図柄表示装置４２と、表示画面４２ａを視認可能とする開口部とを備え、前面枠セット１４は、遊技領域３０ａ及び表示画面４２ａを視認可能とするガラス板１３７を囲むガラス枠部２３を備えて、第３電飾部３０３は、パチンコ機１０本体の前面枠セット１４の前面側から視認可能とされるものである。これにより、パチンコ機１０本体の前面枠セット１４の前面側における発光箇所の変移を容易なものとし、発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｉ２）に記載の遊技機の一例でもある。

【１３９７】

また、第３電飾部３０３は、パチンコ機本体の前面枠のガラス枠部２３に取り付けられているので、パチンコ機１０本体の前面枠セット１４のガラス枠部２３における発光箇所の変移を容易なものとし、ガラス枠部２３における発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、ガラス枠部２３における発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｉ３）に記載の遊技機の一例でもある。

【１３９８】

10

20

30

40

50

また、第3電飾部303は、透過性を有する樹脂部材であって制御機構608が視認し難いように構成されているので、制御機構608を目立たせないことができる。これは、上述した(J4)に記載の遊技機の一例でもある。

【1399】

また、制御機構608は、光照射装置607の発光部搭載面の前面に重ならないように配設されているので、発光部搭載面を遮ることなく、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した(J4)に記載の遊技機の一例でもある。

【実施例24】

【1400】

上述した実施例23では、制御機構608は、光照射装置607を傾倒させることによって光照射装置607から照射される光の態様を変化させていたが、光照射装置607を固定したままで光照射装置607から照射される光の態様を変化させる構成を採用してもよい。以下、具体的な構成について説明する。

【1401】

図95(a)(b)は実施例24における発光領域の調整を説明する図である。

【1402】

本実施例では、光照射装置607は、前面枠セット14に固定され、光照射装置607から照射された光を第1の発光領域605または第2の発光領域606に透光する透光部630を備えている。透光部630は、光照射装置607から照射された光を透光して前面側に出力する透光板631と、透光板631を支持する透光板支持部632と、実施例23と同様の制御機構608を備えている。透光板631は、無色または有色の透明なものであってもよいし、光を拡散させる性質を有するものであってもよい。

【1403】

透光板支持部332の構成は、実施例23の発光基板611を傾倒させる基板支持部613の構成と同じである。つまり、透光板支持部632は、制御機構608によって、第3電飾カバー609が取り付けられる場合は、垂直の姿勢のままで、光照射装置607から照射された光を透光して第1の発光領域605が位置する前面側に出力するが、別第3電飾カバー610の交換があった場合は、傾倒姿勢で、光照射装置607から照射された光を、第2の発光領域606が位置する斜め上方に屈折して透光する。

【1404】

これにより、光照射装置607を傾倒可能な構成だけでなく、透光部630を傾倒可能な構成であっても、照射角度を容易に調整して、発光領域を好適に変化させることができる。

【1405】

上述したように、本実施例24のパチンコ機10によれば、光照射装置607は、前面枠に固定され、光照射装置607から照射された光を第1の発光領域605または第2の発光領域606に透光する透光部630を備え、透光部630は、傾倒可能である。これにより、光照射装置607を傾倒可能な構成だけでなく、透光部630を傾倒可能な構成であっても、照射角度を容易に調整することができる。これは、上述した(H8)に記載の遊技機の一例でもある。

【実施例25】

【1406】

上述した実施例23，実施例24では、制御機構608の入力部614，出力部615は、押し込み部616が発光基板313を押し込む力によって、発光基板313を傾倒させていたが、制御機構608の入力部614，出力部615は異なる構成であってもよい。以下では、実施例23，実施例24と異なる構成について具体的に説明する。

【1407】

図96は、実施例25のパチンコ機の正面図である。図97は、図96に示すパチンコ機の左側面図であって、電飾カバーが取り付けられた状態をEE断面で示す図である。図98は、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態のパチンコ機の正面図である。図

10

20

30

40

50

99は、図98に示すパチンコ機の左側面図であって、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態をFF断面で示す図である。図100(a)(b)は異なるサイズの電飾カバーが取り付けられる際の発光領域の調整を説明する図である。図101は、サブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。

【1408】

制御機構608は、第3電飾カバー609に替えて別第3電飾カバー610が前面枠セット14に取り付けられたことを検出する別カバー検出センサ641と、別カバー検出センサ641の検出に基づいて光照射装置607から照射される光の態様を変化させる傾倒用モータ642とを備える。これにより、第3電飾カバー609に替えて別第3電飾カバー610を前面枠セット14に取り付けられたことの検出によって、発光領域を好適に変化させることができる。

10

【1409】

別カバー検出センサ641は、第3電飾カバー609の内面と対向する箇所、例えば遊技機正面視で本体側固定部620の左上に、取り付けられている。別カバー検出センサ641は、例えばリミットスイッチである。別カバー検出センサ641は、第3電飾カバー609が取り付けられている時は、ヒンジが接点を押し込まないので、別第3電飾カバー610が取り付けられていないことを検出する。別カバー検出センサ641は、別第3電飾カバー610に交換された時に、そのヒンジが別第3電飾カバー610の一部(例えば後述する別カバー検出用突起643)に押し込まれてスイッチが押されて、別第3電飾カバー610が取り付けられたことを検出する。

20

【1410】

別第3電飾カバー610には、遊技機正面視で、その右側の内側面の別カバー検出センサ641に対応する位置に、別カバー検出用突起643が設けられている。別カバー検出用突起643は、別第3電飾カバー610を前面枠セット14に取り付けた時に、別カバー検出センサ641に確実に接触する。なお、別カバー検出センサ641の構成は、上記の構成に限定されず、例えば非接触のセンサでもよい。

【1411】

別第3電飾カバー610に替えて第3電飾カバー609が取り付けられる場合、別カバー検出センサ641は、別第3電飾カバー610が取り外された時に、ヒンジがスイッチから離れるので、別第3電飾カバー610が取り外されたことを検出する。これにより、別第3電飾カバー610に替えて第3電飾カバー609が前面枠セット14に取り付けられたことの検出によって、発光領域を好適に変化させることができる。

30

【1412】

別カバー検出センサ641と傾倒用モータ642とは、サブ制御装置262に電氣的に接続されている。別カバー検出センサ641によって別第3電飾カバー610が取り付けられたことが検出された場合は、サブ制御装置262は、傾倒用モータ642を所定角度になるまで回転させて、光照射装置607が垂直姿勢から傾倒姿勢になるように基板支持部613を傾倒させる。別カバー検出センサ641によって別第3電飾カバー610が取り外されたことが検出された場合は、サブ制御装置262は、傾倒用モータ642を所定角度になるまで逆回転させて、光照射装置607が傾倒姿勢から垂直姿勢になるように基板支持部613を起立させる。傾倒用モータ642の制御は、ポテンシオメータまたはエンコーダによる回転角度の検出によって行ってもよいし、ステッピングモータを利用して所定の回転角度分のパルス電圧を印加することによって行ってもよい。

40

【1413】

次に、サブ制御装置262のCPU551が行う通常処理について、上述した実施例と異なる点を説明する。ステップS2103Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、ステップS2103の電源投入報知を行った後、発光領域調整を行う。具体的には、サブ制御装置262のCPU551は、別カバー検出センサ641からのON信号(別第3電飾カバー610が取り付けられたことの検出信号)を受信した場合、傾倒用モータ642を所定角度になるまで回転させて、光照射装置607が垂直姿勢から傾倒姿勢になるよう

50

に基板支持部 6 1 3 を傾倒させる発光領域調整を行う。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、この発光領域調整を行った後、ステップ S 2 1 0 4 の客待ち演出を行う。なお、電源投入報知、発光領域調整、客待ち演出のステップは、異なる順序でもよいし、同時に行われてもよい。これにより、別第 3 電飾カバー 6 1 0 が取り付けられた場合に、遊技が開始される前に、発光領域の変化を確認することができるので、遊技中の不具合が低減され、好適に発光領域を変化することができる。

【1 4 1 4】

ステップ S 2 1 0 7 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、当該機種における第 3 図柄表示装置 4 2 での装飾図柄の変動パターン演出に対応（同期）したランプ点灯パターンを編集する処理を行う。このランプ点灯パターンは、第 3 電飾カバー 6 0 9 が取り付けられている場合と、別第 3 電飾カバー 6 1 0 が取り付けられている場合とで、異なる点灯パターンが採用されてもよい。異なる点灯パターンが採用される契機は、別第 3 電飾カバー 6 1 0 の交換に限らず、別第 3 電飾カバー 6 1 0 の取り付けに伴う主制御装置 2 6 1，サブ制御装置 2 6 2 の交換であってもよい。これにより、別第 3 電飾カバー 6 1 0 が取り付けられた場合に、第 3 電飾カバー 6 0 9 の取り付け時とは異なるランプ点灯パターンを見せることができる。

【1 4 1 5】

上述したように、本実施例 2 5 のパチンコ機 1 0 によれば、パチンコ機 1 0 本体の前面側に配設される第 3 電飾部 3 0 3（第 3 電飾カバー 6 0 9）と、第 3 電飾部 3 0 3 に光を照射する光照射装置 6 0 7 と、を備えている。パチンコ機 1 0 は、変移機構 6 0 2 によって、光照射装置 6 0 7 から照射された光によって発光させる第 3 電飾部 3 0 3 の所定面を、第 1 の位置と第 2 の位置とに変移させることが可能であるので、第 3 電飾部 3 0 3 の所定面の位置の変化に応じて遊技機の前面側の印象を異ならせることができる。パチンコ機 1 0 は、第 3 電飾部 3 0 3 の所定面の変移を検出することが可能な別カバー検出センサ 6 1 4 を備えるので、第 3 電飾部 3 0 3 の所定面の変移を認識できる。パチンコ機 1 0 は、所定面が第 1 の位置に変移したと検出されたときは、光照射装置 6 0 7 から照射された光が第 1 の位置に位置する所定面を第 1 の発光領域 6 0 5 として発光させる第 1 の制御を実行し、所定面が第 2 の位置に変移されたときは、光照射装置 6 0 7 から照射された光が第 2 の位置に位置する所定面を第 2 の発光領域として発光させる第 2 の制御を実行する制御機構 6 0 8 を備えるので、第 3 電飾部 3 0 3 の所定面の変移を認識し、所定面の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（J 1）に記載の遊技機の一例でもある。

【1 4 1 6】

また、制御機構 6 0 8 は、第 3 電飾部 3 0 3 の所定面が第 1 の位置から第 2 の位置に変移する過程で生じる力が入力される入力部 6 1 4 と、入力された力に基づき、第 3 電飾部 3 0 3 の所定面が前記第 1 の位置から第 2 の位置に変移したことを検出可能な接触型の別カバー検出センサ 6 4 1 と、所定面が第 1 の位置から第 2 の位置に変移したことが検出されたときは、光照射装置 6 0 7 を、第 1 の制御を実行できる状態から第 2 の制御を実行できる状態に変化する出力部 6 1 5 とを備えるので、第 3 電飾部 3 0 3 の所定面が第 1 の位置から第 2 の位置に変移する過程で生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（J 2）に記載の遊技機の一例でもある。

【1 4 1 7】

また、入力部 6 1 4 は、第 3 電飾部 3 0 3 の所定面が第 1 の位置から第 2 の位置に変移する過程で生じる力を受け入れて接触型の別カバー検出センサ 6 4 1 を押し込ませる別カバー検出用突起 6 4 3 であるので、第 3 電飾部 3 0 3 の所定面が第 1 の位置から第 2 の位置に変移する過程で生じる力を受け入れて接触型の別カバー検出センサ 6 1 4 を押し込む力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（J 3）に記載の遊技機の一例でもある。

【1 4 1 8】

また、第 3 電飾部 3 0 3 は、透過性を有する樹脂部材であって制御機構 6 0 8 が視認し難

10

20

30

40

50

いように構成されているので、制御機構 608 を目立たせないことができる。これは、上述した (J4) に記載の遊技機の一例でもある。

【1419】

また、制御機構 608 は、光照射装置 607 の発光部搭載面の前面に重ならないように配設されているので、発光部搭載面を遮ることなく、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した (J5) に記載の遊技機の一例でもある。

【1420】

また、制御機構 608 は、光照射装置 607 の背面側に設けられているので、変移される発光領域を遮ることなく、制御機構 608 の前面側に発光領域を十分に確保した状態で、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した (J8) に記載の遊技機の一例でもある。

10

【実施例 26】

【1421】

上述した実施例 23 ~ 実施例 25 において、電飾カバーが異なるサイズの電飾カバーに交換されられた際に、発光基板 613 または透光板 631 の角度を調整するものであったが、これらとは異なる要素を調整するものであってもよい。以下に上述した実施例と異なる構成について具体的に説明する。

【1422】

図 102 は、実施例 26 のパチンコ機の正面図である。図 103 は、図 102 に示すパチンコ機の左側面図であって、電飾カバーが取り付けられた状態を GG 断面で示す図である。図 104 は、発光領域が異なる電飾カバーが取り付けられた状態のパチンコ機の正面図である。図 105 は、図 104 に示すパチンコ機の左側面図であって、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態を HH 断面で示す図である。図 106 は、サブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。

20

【1423】

実施例 23 ~ 実施例 25 の別第 3 電飾カバー 650 は、第 3 電飾カバー 609 の第 1 の発光領域 605 と横幅が同じで高さが高くなった第 2 の発光領域 606 A を備えるものであったが、本実施例の別第 3 電飾カバー 650 の第 2 の発光領域 606 A は、第 1 の発光領域 605 に相当する領域内において、その一部が発光する部分発光領域 651 と、残りの部分が発光しない非発光領域 652 とを備えている。例えば、部分発光領域 651 は、光透過性の樹脂で形成されているが、非発光領域 652 は、遮光性の樹脂で形成されている。これにより、別第 3 電飾カバー 650 は、例えば海中をイメージした非発光領域 652 の真ん中に宝物をイメージした部分発光領域 651 を光らせるような装飾や、夜空をイメージした非発光領域 652 の真ん中に月をイメージした部分発光領域 651 を光らせるような装飾を実現できる。

30

【1424】

制御機構 608 は、別カバー検出センサ 641 と、別カバー検出センサ 641 の検出に基づいて光照射装置 607 の照射面積を変化させる機構とを備える。光照射装置 607 は、第 3 電飾カバー 609 が取り付けられている場合は、第 1 の発光領域 605 に対応する発光基板 611 の全領域を発光させる。また、制御機構 608 は、別第 3 電飾カバー 650 が取り付けられている場合は、発光基板 611 のうち部分発光領域 651 のみに対応する領域を第 2 の発光領域 606 A として発光させる。

40

【1425】

これにより、第 3 電飾カバー 609 に替えて別第 3 電飾カバー 650 を前面枠セット 14 に取り付けられたかどうかの検出によって、照射面積を変化させる場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。なお、変化させる対象は、照射面積に限らず、発光強度、発光色であってもよい。このような第 3 電飾カバー 609 と別第 3 電飾カバー 650 との電飾効果の違いによって、大当たり確率の高低や設定の有り無しのような遊技機のタイプの違いを表現することもできる。

【1426】

50

次に、サブ制御装置 262 の CPU 551 が行う通常処理では、上述した図 101 と同様に、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、別第 3 電飾カバー 650 が取り付けられたことに対応した発光領域・非発光領域調整（ステップ S2103B）を行う。例えば、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、別カバー検出センサ 641 から受信する検出信号が OFF 信号である場合は、第 3 電飾カバー 609 が取り付けられていると判断するので、第 1 の発光領域 605 に対応する発光基板 611 の全ての LED 612 を発光対象として設定する。また、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、別カバー検出センサ 641 から受信する検出信号が ON 信号である場合は、別第 3 電飾カバー 650 が取り付けられていると判断するので、第 2 の発光領域 606A に対応する発光基板 611 の中央部分の LED 612 を発光対象として設定する。サブ制御装置 262 の CPU 551 は、設定対象となった LED 612 を電源投入時の所定パターンで発光させる。これにより、別第 3 電飾カバー 650 が取り付けられた場合に、遊技が開始される前に、別第 3 電飾カバー 650 が取り付けられたことに対応した発光領域・非発光領域の点灯状況を確認できるので、好適に発光領域を変化することができる。

10

【1427】

また、ステップ S2107 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、変動パターン演出に対応（同期）して、別第 3 電飾カバー 610 が取り付けられたことに応じたランプ点灯パターンを編集する処理が行われる。例えば、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、別カバー検出センサ 641 から受信する検出信号が OFF 信号である場合は、第 3 電飾カバー 609 が取り付けられていると判断するので、第 1 の発光領域 605 に対応する発光基板 611 の全ての LED 612 を発光対象として設定された場合のランプ点灯パターンを編集する。また、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、別カバー検出センサ 641 から受信する検出信号が ON 信号である場合は、別第 3 電飾カバー 650 が取り付けられていると判断するので、第 2 の発光領域 606A に対応する発光基板 611 の中央部分の LED 612 を発光対象として設定された場合のランプ点灯パターンを編集する。サブ制御装置 262 の CPU 551 は、変動パターン演出に対応して、設定対象となった LED 612 を編集されたランプ点灯パターンで発光させる。これにより、別第 3 電飾カバー 650 が取り付けられた後も不要な部分まで発光させ続けることによる無駄な電力消費を抑えることができる。

20

【1428】

上述したように、本実施例 26 のパチンコ機 10 によれば、制御機構 608 は、第 3 電飾カバー 609 に替えて別第 3 電飾カバー 610 が前面枠セット 14 に取り付けられたことを検出する別カバー検出センサ 641 と、別カバー検出センサ 641 の検出に基づいて光照射装置 607 の照射面積、発光強度、発光色を変化させる手段とを備える。これにより、第 3 電飾カバー 609 に替えて別第 3 電飾カバー 650 を前面枠セット 14 に取り付けられたかどうかの検出によって、照射面積、発光強度、発光色を変化させる場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。

30

【実施例 27】

【1429】

上述した実施例 23～実施例 26 では、光の態様の制御が行われる電飾部（第 3 電飾部 303）は、ガラス枠部 23 に設けられていたが、本実施例では、光の態様の制御が行われる電飾部が遊技盤 30 に配設されている点が上述した実施例 23～実施例 26 とは異なる。本実施例 27 のパチンコ機 10 は、遊技盤 30 に配設される電飾部として、例えば可動電飾部 703 を備えている。可動電飾部 703 は、可動電飾部 703 が動作した場合に、その動作の前後における位置での装飾効果を最適化できるように構成されている。以下、具体的な構成を説明する。

40

【1430】

図 107 は、実施例 27 の遊技盤の正面図である。図 108 は、図 107 で示す遊技盤の II 断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。図 109 は、可動電飾部が突出した状態の遊技盤の正面図である。図 110 は、図 109 で示す遊技盤の JJ

50

断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。

【1431】

可動電飾部703は、センターフレーム47A内で受動的に動く構成と、センターフレーム47A内で能動的に動く構成から成る。

【1432】

具体的には、可動電飾部703は、受動的に動く構成として、光を照射する光照射装置707と、光照射装置707から照射される光の態様を制御する制御機構708とを備え、能動的に動く構成として、可動電飾部703の前面側を覆う可動電飾部カバー709と、可動電飾部カバー709を動作させる駆動機構710とを備えている。

【1433】

可動電飾部カバー709は、光透過性の樹脂で形成されている。図示では、可動電飾部カバー709は平板状であるが、所定の人物，動物，道具を模した立体的な模型であってもよい。可動電飾部カバー709は、裏面側からの光を受けて、前面側で当該人物，動物，道具を強調するように発光するものである。

【1434】

可動電飾部カバー709は、光透過性の合成樹脂で形成されている。可動電飾部カバー709は、無色であっても有色であってもよいし、すりガラス状の表面処理が施されてもよい。可動電飾部カバー709は、背後の位置する光照射装置707からの光を拡散するための凹凸を有する拡散部材（拡散板）を備えられたり、光照射装置707からの光を拡散するための凹凸部が可動電飾部カバー709の内側面に施されたりしている。これにより、可動電飾部カバー709は、光照射装置707を遊技者に視認し難くすることができる。

【1435】

駆動機構710は、光照射装置707から照射された光によって発光させる可動電飾部カバー709の所定面（例えば前面）を変移する変移機構である。具体的には、駆動機構710は、可動電飾部カバー709の前面を直線方向に動作させる機構であれば、ソレノイドでもよいし、ボールネジを用いてモータの回転運動を直線運動に変換する機構であってもよいし、その他の機構であってもよい。

【1436】

可動電飾部カバー709の前面は、遊技機正面視において、駆動機構710の非動作時は、センターフレーム47Aの開口の例えば右縁部の背後箇所（すなわち、第1の位置）に位置し、駆動機構710の動作時は、センターフレーム47Aの開口の右縁部から露出した箇所（すなわち、第2の位置）に動作される。センターフレーム47Aの開口の右縁部も、可動電飾部703と同様に透過性を有する樹脂で形成されている。センターフレーム47Aの開口の右縁部と可動電飾部カバー709との形状を統一して、一つの電飾役物を構成してもよい。このような電飾役物は、例えば、非動作時にはセンターフレーム47Aの右縁部の背後に隠れているが、動作時にはセンターフレーム47Aの右縁部の背後から強く発光されながら現れるように動作させてもよい。これにより、可動電飾部703は、非動作時と動作時とで発光の強弱により印象の異なる発光装飾として見せることができる。

【1437】

上述した構成では、センターフレーム47Aの開口の右縁部の背後箇所（第1の位置）に位置する可動電飾部カバー709の前面（または可動電飾部カバー709とセンターフレーム47Aの開口の右縁部）は、第1の発光領域705とされ、センターフレーム47Aの開口の右縁部から露出した箇所（第2の位置）に位置する可動電飾部カバー709の前面は、第2の発光領域706とされる。

【1438】

なお、センターフレーム47Aの開口の右縁部を光透過性を有しない樹脂で形成してもよい。この場合は、可動電飾部カバー709は、非動作時には、遊技者から見えにくい見え難い箇所に位置し、動作時には、遊技者から見え易い箇所に位置するように動作させても

10

20

30

40

50

よい。これによっても、可動電飾部 703 は、非動作時と動作時とで異なる発光の有無が異なる発光装飾を見せることができる。

【1439】

制御機構 708 は、可動電飾部 703 の前面が駆動機構 710 によって第 1 の位置に変移されたときは、光照射装置 707 から照射された光が第 1 の位置に位置する可動電飾部 703 の前面を第 1 の発光領域 705 として発光させる第 1 の制御を実行し、可動電飾部 703 の前面が駆動機構 710 によって第 2 の位置に変移されたときは、光照射装置 707 から照射された光が第 2 の位置に位置する可動電飾部 703 の前面を第 2 の発光領域 706 として発光させる第 2 の制御を実行する。

【1440】

これにより、光照射装置 707 から照射される光が第 1 の発光領域 705 を発光させる場合でも、光照射装置 707 から照射される光が第 2 の発光領域 706 を発光させる場合でも、発光箇所の変移を容易なものとし、発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。

【1441】

次に、制御機構 708 が行う光の態様の制御について具体的に説明する。

【1442】

光照射装置 707 は、LED 712 が配設された発光基板 711 と、発光基板 711 を支持する基板支持部 713 とを備える。基板支持部 713 は、センターフレーム 47A に一端が固定された状態で、発光基板 711 を回動可能となるように支持している。

【1443】

光照射装置 707 は、基板支持部 713 によって、発光基板 711 を回動可能に構成されている。制御機構 708 は、発光基板 711 を回動させることで、光照射装置 707 から照射される光を第 1 の態様から第 2 の態様に制御する。これにより、照射角度を容易に調整することができる。

【1444】

制御機構 708 は、可動電飾部 703 がセンターフレーム 47A の開口の右縁部の背面側の箇所（第 1 の位置）から、可動電飾部 703 がセンターフレーム 47A の開口の右縁部から露出した箇所（第 2 の位置）に移動する動作によって、光照射装置 707 を、第 1 の制御を実行できる状態から第 2 の制御を実行できる状態に変化する。これにより、可動電飾部 703 が第 2 の位置に移動する動作によって、発光領域を好適に変化させることができる。

【1445】

制御機構 708 は、可動電飾部 703 が第 2 の位置に移動する動作によって生じる力を入力する入力部 714 と、入力された力に基づいて光照射装置 707 から照射される光の態様を変化させる出力部 715 とを備える。これにより、可動電飾部 703 が第 2 の位置に移動する動作によって生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。

【1446】

入力部 714 は、可動電飾部 703 が第 2 の位置に移動する動作によって可動電飾部カバー 709 に光照射装置 707 を第 1 回動位置から第 2 回動位置に押し込ませる（すなわち回動させる）機構である。具体的には、入力部 714 は、可動電飾部カバー 709 に設けられた押し込み部 716 と、光照射装置 707 に設けられた押し込み受け部 717 とを備える。

【1447】

押し込み部 716 は、可動電飾部カバー 709 の上面に配設され、可動電飾部カバー 709 の背面側に突出した部位である。押し込み部 716 は、可動電飾部カバー 709 を第 2 の位置に移動させる過程で、基板支持部 713 の上面に配設された押し込み受け部 717 に接触して基板支持部 713 が第 2 回動位置を向くように回動するように形成されている。例えば、押し込み受け部 717 は、回転体（ころ）を備え、押し込み部 716 は、基板支持部 713 の回動に合わせてその回転体を転動させる傾斜面を備えるものである。これ

10

20

30

40

50

により、可動電飾部 703 が第 2 の位置に移動する動作によって可動電飾部カバー 709 が光照射装置 707 を押し込む（すなわち第 2 回動位置に回動させる）力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。

【1448】

出力部 715 は、入力部 714 から入力された力に基づいて、光照射装置 707 を回動させることによって、発光基板 711 を回動させて、光照射装置 707 から照射される光の態様を変化させる機構である。具体的には、出力部 715 は、基板支持部 713 と、軸 718 と、軸 718 に取り付けられるコイルばね 719 と、基板支持部 713 の姿勢を規制する姿勢規制部 721 とで構成されている。これにより、可動電飾部 703 が第 2 の位置に移動する動作によって生じる力を利用して、照射角度を容易に調整することができる。

10

【1449】

入力部 714（押し込み部 716 及び押し込み受け部 717）は、それぞれ可動電飾部カバー 709 及び基板支持部 713 の上面に配設されており、出力部 715 は、基板支持部 713 の軸 718 の周囲に配設されており、いずれも光照射装置 707 の発光部搭載面の前面に重ならないので、発光部搭載面を遮ることなく、発光領域を好適に変化させることができる。

【1450】

軸 718 は、基板支持部 713 が回動できるように、基板支持部 713 とセンターフレーム 47A とを連結している。コイルばね 719 は、軸 718 に取り付けられた状態で、基板支持部 713 に付勢力を発生させている。コイルばね 719 は、可動電飾部カバー 709 を第 2 の位置に移動させる過程で、押し込み部 716 が押し込み受け部 717 に接触して基板支持部 713 が第 2 回動位置を向くように回動するに従って付勢力を増加させ、押し込み部 716 の押し込みが終わる位置で最も付勢力が大きくなる。可動電飾部カバー 709 が第 2 の位置から第 1 の位置に復帰すると、基板支持部 713 は、この付勢力によって第 2 回動位置から元の第 1 回動位置に復帰する。

20

【1451】

姿勢規制部 721 は、基板支持部 713 に備えられるストッパーである。コイルばね 719 の付勢力は、可動電飾部 703 がセンターフレーム 47A の開口の右縁部の裏面に位置した状態で、姿勢規制部 721 によって、基板支持部 713 が可動電飾部 703 に正面で向かい合う姿勢で規制される。

30

【1452】

これにより、可動電飾部 703 が第 2 の位置に移動する動作によって生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。可動電飾部 703 が第 2 の位置に移動する動作によって可動電飾部カバー 709 が光照射装置 707 を押し込む力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。可動電飾部 703 が第 2 の位置に移動する動作によって生じる力を利用して、照射角度を容易に調整することができる。

【1453】

次に、可動電飾部 703 の駆動について説明する。可動電飾部 703 は、第 3 図柄表示装置 42 に表示される枠ボタン 80 の操作を求める操作要求画像に応じて枠ボタン 80（例えば決定ボタン 81）を押下することによって、駆動させることができる。操作要求画像の表示タイミングは、例えば、第 3 図柄表示装置 42 において客待ち演出中（待機表示中）である。操作要求画像の表示内容は、例えば「キャラクタ A を目立たせる？（目立たせる場合は、枠ボタンを押してね。）」のような画像である。ここで、キャラクタ A は、可動電飾部 703 に施されたキャラクタを示す装飾である。操作要求画像に対して枠ボタン 80 を押下した場合、キャラクタ A を模した可動電飾部 703 は、センターフレーム 47A の開口の右縁部の背面側の目立ちにくい位置（第 1 の位置）から、センターフレーム 47A の開口の右縁部から露出した目立ちやすい位置（第 2 の位置）に変移される。

40

【1454】

これにより、遊技者の操作に基づく可動電飾部 703 の変移に対応して好適に照射領域を変化させることができるので、遊技者の好みに応じたパチンコ機 10 本体の前面側の装飾

50

が作り易くなる。

【1455】

上述したように、本実施例27のパチンコ機10によれば、パチンコ機10本体の前面側に配設される可動電飾部703と、可動電飾部703の裏面側に向けて光を照射する光照射装置707と、を備えている。パチンコ機10は、光照射装置707から照射された光を受ける可動電飾部703の前面を、異なる位置に変移させることが可能であるので、可動電飾部703の前面の位置の変化に応じてパチンコ機10の前面側の印象を異ならせることができる。可動電飾部703の前面が第1の位置に位置するときは、光照射装置707から照射された光が第1の位置に位置する可動電飾部703の前面を第1の発光領域705として発光させる第1の制御を実行し、可動電飾部703の前面が第2の位置に位置するときは、光照射装置707から照射された光が第2の位置に位置する可動電飾部703の前面を第2の発光領域706として発光させる第2の制御を実行する制御機構708を備えるので、可動電飾部703の前面の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した(H1)に記載の遊技機の一例でもある。

10

【1456】

また、上述したように、本実施例27のパチンコ機10によれば、パチンコ機10本体の前面側に配設される可動電飾部703と、可動電飾部703に光を照射する光照射装置707と、を備えている。パチンコ機10は、光照射装置707から照射された光によって発光させる可動電飾部703の所定面を、第1の位置と第2の位置とに変移させることが可能な駆動機構710を備えるので、可動電飾部703の発光箇所は一樣でなく、可動電飾部703の所定面の変移が容易である。パチンコ機10は、所定面が駆動機構710によって第1の位置に変移されたときは、光照射装置707から照射された光が第1の位置に位置する所定面を第1の発光領域705として発光させる第1の制御を実行し、所定面が駆動機構710によって第2の位置に変移されたときは、光照射装置707から照射された光が第2の位置に位置する所定面を第2の発光領域706として発光させる第2の制御を実行する制御機構708を備えるので、発光箇所の変移を容易なものとし、発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した(I1)に記載の遊技機の一例でもある。

20

【1457】

また、パチンコ機10本体は、パチンコ機10本体の外殻を形成する外枠11と、外枠11の一側部を開閉軸として外枠11に対して開閉可能に支持された内枠12と、内枠12の一側部を開閉軸として内枠12に対して開閉自在に取り付けられる前面枠セット14とを備え、内枠12は、その外形を形成する樹脂ベース12aと、樹脂ベース12aに取り付けられる遊技球が流下する遊技領域30aを有する遊技盤30とを備え、遊技盤30は、第3図柄の変動表示中及び第3図柄の変動表示が大当たり結果となった場合に発生する大当たり遊技状態中の表示演出が表示される表示画面42aを有する第3図柄表示装置42と、表示画面42aを視認可能とする開口部とを備え、前面枠セット14は、遊技機正面視で遊技領域30a及び表示画面42aを視認可能とするガラス板137が背面側に取り付けられるガラス枠部23を備えて、可動電飾部703は、パチンコ機10本体の前面枠セット14の前面側から視認可能とされるものである。これにより、パチンコ機10本体の前面枠セット14の前面側における発光箇所の変移を容易なものとし、発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した(I2)に記載の遊技機の一例でもある。

30

40

【1458】

また、可動電飾部703は、パチンコ機10本体の前面枠セット14のガラス板137よりも背後に取り付けられ、ガラス板137を介して視認可能とされるので、パチンコ機10本体のガラス板137の背後における発光箇所の変移を容易なものとし、ガラス板137の背後における発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、ガラス板137の背後における発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した(I

50

4) に記載の遊技機の一例でもある。

【1459】

また、可動電飾部703は、遊技盤30の遊技領域30a内の右側に配設されているので、遊技盤30の遊技領域30a内の右側においても、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した(I5)に記載の遊技機の一例でもある。

【1460】

また、可動電飾部703は、遊技盤30の開口部内の右側に配設されているので、遊技盤30の開口部内の右側においても、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した(I6)に記載の遊技機の一例でもある。

【1461】

また、光照射装置707は、発光基板711と、可動電飾部703の所定面に対する発光基板711の姿勢を変化させる駆動機構710とを備えるので、それぞれの位置で、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した(I7)に記載の遊技機の一例でもある。

【1462】

また、第1の制御は、第1の発光領域705に対する光照射装置707から照射される光の照射角度を第1の照射角度にするものであり、第2の制御は、第2の発光領域706に対する光照射装置707から照射される光の照射角度を第1の照射角度とは異なる第2の照射角度とするものである。これにより、可動電飾部703が動作する構成で、照射角度を変えることで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した(I8)に記載の遊技機の一例でもある。

【1463】

また、遊技者の操作を受ける枠ボタン80(例えば決定ボタン81)を備え、可動電飾部703は、枠ボタン80の操作に応じて動作するので、可動電飾部703が枠ボタン80の操作に応じて動作する場合でも、それぞれの位置で、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した(I9)に記載の遊技機の一例でもある。

【1464】

また、可動電飾部703は、第3図柄表示装置42における表示演出の表示中に、枠ボタン80の操作に応じて動作するので、可動電飾部703が第3図柄表示装置42における表示演出の表示中に動作する場合でも、動作に応じたそれぞれの位置で、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した(I11)に記載の遊技機の一例でもある。

【1465】

また、光照射装置707は、可動電飾部703の動作に応じて回転するので、可動電飾部703の動作に応じて、光照射装置707から照射される光が第1の発光領域705を発光させる場合でも、光照射装置707から照射される光が第2の発光領域を発光させる場合でも、光照射装置707を回転させることによって照射角度を容易に調整することができる。これは、上述した(I12)に記載の遊技機の一例でもある。

【1466】

また、制御機構708は、可動電飾部703の所定面が第1の位置から第2の位置に移る過程で、光照射装置707を、第1の制御を実行できる状態から第2の制御を実行できる状態に変化するので、可動電飾部703の所定面が第1の位置から第2の位置に移る過程で、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した(I13)に記載の遊技機の一例でもある。

【1467】

また、制御機構708は、可動電飾部703の所定面が第1の位置から第2の位置に移る過程で生じる力を入力する入力部714と、入力された力に基づいて、光照射装置707を、第1の制御を実行できる状態から第2の制御を実行できる状態に変化する出力部715とを備えるので、可動電飾部703の所定面が第1の位置から第2の位置に移る過程で生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述

10

20

30

40

50

した（Ｉ１４）に記載の遊技機の一例でもある。

【１４６８】

また、入力部７１４は、可動電飾部７０３の所定面が第１の位置から第２の位置に移る過程で、光照射装置７０７に対して、回動させるための力を与える押し込み部７１６、押し込み受け部７１７であるので、可動電飾部７０３の所定面が第１の位置から第２の位置に移る過程で光照射装置７０７に与えられる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｉ１５）に記載の遊技機の一例でもある。

【１４６９】

また、出力部７１５は、入力された力に基づいて、光照射装置７０７を回動させることによって、光照射装置７０７を、第１の制御を実行できる状態から第２の制御を実行できる状態に変化するので、可動電飾部７０３の所定面が第１の位置から第２の位置に移る過程で入力される力を利用して、照射角度を容易に調整することができる。これは、上述した（Ｉ１６）に記載の遊技機の一例でもある。

10

【１４７０】

また、可動電飾部７０３は、透過性を有する樹脂部材であって制御機構７０８が視認し難いように構成されているので、可動電飾部７０３は、透過性を有する樹脂部材であるが、制御機構７０８が視認し難いように構成されているので、制御機構７０８を目立たせないことができる。これは、上述した（Ｊ４）に記載の遊技機の一例でもある。

【１４７１】

また、制御機構７０８は、光照射装置７０７の発光部搭載面の前面に重ならないように配設されているので、発光部搭載面を遮ることなく、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｊ５）に記載の遊技機の一例でもある。

20

【１４７２】

また、入力部７１４は、可動電飾部７０３の所定面が遊技機正面視で左方向または右方向に移る場合に、光照射装置７０７の上側面（上面）側に設けられているので、左右方向に移る発光領域を遮りにくく、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（Ｊ７）に記載の遊技機の一例でもある。

【実施例２８】

【１４７３】

上述した実施例２７では、制御機構７０８は、光照射装置７０７を傾倒させることによって光照射装置７０７から照射される光の態様を変化させていたが、実施例２４と同様に、光照射装置７０７を固定したままで光照射装置７０７から照射される光の態様を変化させる構成を採用してもよい。

30

【１４７４】

図１１１は、実施例２８の可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。

【１４７５】

本実施例では、光照射装置７０７は、センターフレーム４７Ａの裏面側で遊技盤３０の裏面に取り付けられる可変表示装置ユニット３５の前面側に固定され、光照射装置７０７から照射された光を第１の発光領域７０５または第２の発光領域７０６に透光する透光部７３０を備えている。透光部７３０は、光照射装置７０７から照射された光を透光して前面側に出力する透光板７３１と、透光板７３１を支持する透光板支持部７３２と、実施例２７と同様の制御機構７０８を備えている。

40

【１４７６】

透光板支持部４３２の構成は、実施例２３の発光基板７１１を傾倒させる基板支持部７１３の構成と同じである。つまり、透光板支持部７３２は、制御機構７０８によって、可動電飾部カバー７０９が第１位置に位置する場合は、センターフレーム４７Ａの開口の右側面の裏面に対応した姿勢のままで、光照射装置７０７から照射された光を透過して第１の発光領域７０５が位置する前面側に出力するが、可動電飾部カバー７０９が第２位置に移動した場合は、センターフレーム４７Ａの開口の右側面から露出した箇所を向いた姿勢で、光照射装置７０７から照射された光を、第２の発光領域７０６が位置する斜め方向に向

50

けて屈折して透光する。

【1477】

これにより、光照射装置707を回動可能な構成だけでなく、透光部730を回動可能な構成であっても、照射角度を容易に調整して、発光領域を好適に変化させることができる。

【1478】

上述したように、本実施例28のパチンコ機10によれば、光照射装置707は、可変表示装置ユニット35に固定され、光照射装置707から照射された光を第1の発光領域705または第2の発光領域706に透光する透光部730を備え、透光部730は、回動可能である。これにより、光照射装置707を回動可能な構成だけでなく、透光部730を回動可能な構成であっても、照射角度を容易に調整することができる。これは、上述した(H8)に記載の遊技機の一例でもある。

10

【実施例29】

【1479】

上述した実施例27、実施例28では、制御機構708の入力部714、出力部715は、押し込み部716が光照射装置707を押し込む力によって、光照射装置707を回動させていたが、制御機構708の入力部714、出力部715は異なる構成であってもよい。以下、具体的な構成について説明する。

【1480】

図112は、実施例29の遊技盤の正面図である。図113は、図112で示す遊技盤のKK断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。図114は、図112で示す遊技盤のKK断面図であって、可動電飾部が突出した状態での発光領域の調整を示す図である。

20

【1481】

制御機構708は、可動電飾部703がセンターフレーム47Aの開口の右縁部の背面側の箇所(第1の位置)から、可動電飾部703がセンターフレーム47Aの開口の右縁部から露出した箇所(第2の位置)に移動したことを検出する変位検出センサ741と、変位検出センサ741の検出に基づいて光照射装置707から照射される光の態様を変化させる回動用モータ742とを備える。これにより、可動電飾部703が第1の位置から第2の位置に移動したことの検出によって、発光領域を好適に変化させることができる。

30

【1482】

変位検出センサ741は、遊技機正面視で、センターフレーム47Aの開口の右縁部の背面の上側に取り付けられている。変位検出センサ741は、例えば、リミットスイッチである。変位検出センサ741は、可動電飾部703(可動電飾部カバー709)が第1の位置に位置している時は、ヒンジが押し込まれることがない(スイッチが押されることがない)ので、可動電飾部703が第2の位置に移動していないことを検出する。変位検出センサ741は、可動電飾部703が第2の位置に移動した時に、その過程でヒンジが可動電飾部703に押し込まれてスイッチが押されて、可動電飾部703が第2の位置に移動したことを検出する。なお、変位検出センサ741の構成は、上記の構成に限定されず、例えば非接触のセンサでもよい。

40

【1483】

可動電飾部703が第2の位置から第1の位置に移動した場合、変位検出センサ741は、可動電飾部703が第1の位置に戻る過程で、ヒンジがスイッチから離れるので、可動電飾部703が第1の位置に移動したことを検出する。これにより、可動電飾部703が第2の位置から第1の位置に移動したことの検出によって、発光領域を好適に変化させることができる。

【1484】

変位検出センサ741と回動用モータ742とは、サブ制御装置262に電氣的に接続されている。変位検出センサ741によって可動電飾部703が第1の位置から第2の位置に移動したことが検出された場合は、サブ制御装置262は、回動用モータ742を所定

50

角度になるまで回転させて、光照射装置 707 が第 1 の位置の正面を向く姿勢から第 2 の位置を向く姿勢になるように基板支持部 713 を回動させる。変位検出センサ 741 によって可動電飾部 703 が第 2 の位置から第 1 の位置に移動したことが検出された場合は、サブ制御装置 262 は、回動用モータ 742 を所定角度になるまで逆回転させて、光照射装置 707 が第 2 の位置を向く姿勢から第 1 の位置の正面を向く姿勢になるように基板支持部 713 を逆回動させる。回転用モータ 742 の制御は、ポテンシオメータまたはエンコーダによる回転角度の検出によって行ってもよいし、ステッピングモータを利用して所定の回転角度分のパルス電圧を印加することによって行ってもよい。

【1485】

可動電飾部カバー 709 とこれに接触する変移検出センサ 741 のヒンジとは、上述した実施例における入力部 714 に相当する。また、回動用モータ 742 は、上述した実施例における出力部 715 に相当する。

【1486】

上述したように、本実施例 29 のパチンコ機 10 によれば、パチンコ機 10 本体の前面側に配設される可動電飾部 703（例えば可動電飾部 703）と、可動電飾部 703 に光を照射する光照射装置 707 と、を備えている。パチンコ機 10 は、光照射装置 707 から照射された光によって発光させる可動電飾部 703 の所定面を、第 1 の位置と第 2 の位置とに変移させることが可能であるので、可動電飾部 703 の所定面の位置の変化に応じてパチンコ機 10 の前面側の印象を異ならせることができる。パチンコ機 10 は、可動電飾部 703 の所定面の変移を検出することが可能な変位検出センサ 741 を備えるので、可動電飾部 703 の所定面の変移を認識できる。パチンコ機 10 は、所定面が第 1 の位置に変移したと検出されたときは、光照射装置 707 から照射された光が第 1 の位置に位置する所定面を第 1 の発光領域 705 として発光させる第 1 の制御を実行し、所定面が第 2 の位置に変移されたときは、光照射装置 707 から照射された光が第 2 の位置に位置する所定面を第 2 の発光領域 706 として発光させる第 2 の制御を実行する制御機構 708 を備えるので、可動電飾部 703 の所定面の変移を認識し、所定面の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（J1）に記載の遊技機の一例でもある。

【1487】

また、制御機構 708 は、可動電飾部 703 の所定面が第 1 の位置から第 2 の位置に変移する過程で生じる力が入力される入力部 714 と、入力された力に基づき、可動電飾部 703 の所定面が第 1 の位置から第 2 の位置に変移したことを検出可能な接触型の変位検出センサ 741 と、所定面が第 1 の位置から第 2 の位置に変移したことが検出されたときは、光照射装置 707 を、第 1 の制御を実行できる状態から第 2 の制御を実行できる状態に変化する出力部 715 とを備えるので、可動電飾部 703 の所定面が第 1 の位置から第 2 の位置に変移する過程で生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（J2）に記載の遊技機の一例でもある。

【1488】

また、入力部 714 は、可動電飾部 703 の所定面が第 1 の位置から第 2 の位置に変移する過程で生じる力を受け入れて接触型の変位検出センサ 741 を押し込ませる可動電飾部カバー 709、変位検出センサ 741 のヒンジであるので、可動電飾部 703 の所定面が第 1 の位置から第 2 の位置に変移する過程で生じる力を受け入れて接触型の変位検出センサ 741 を押し込む力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（J3）に記載の遊技機の一例でもある。

【実施例 30】

【1489】

上述した実施例 27～実施例 29 において、制御機構 708 の出力 715 は、光照射装置 707 の照射角度を調整するものであったが、光照射装置 707 の照射に関する異なる要素を調整するものであってもよい。以下に具体的に説明する。

【1490】

図 1 1 5 は、実施例 3 0 の遊技盤の正面図である。図 1 1 6 は、図 1 1 5 で示す遊技盤の LL 断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。図 1 1 7 は、可動電飾部が突出した状態の遊技盤の正面図である。図 1 1 8 は、図 1 1 7 で示す遊技盤の MM 断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。

【1 4 9 1】

本実施例の可動電飾部 7 5 0 は、透明樹脂性のアクリルパネルに所定の絵柄や文字を発光させるよう加工された導光板であって、導光板の側面に導光板発光部 7 5 3 が備えられている。可動電飾部 7 5 0 の発光領域は、その一部が発光する部分発光領域 7 5 1 と、残りの部分が発光しない非発光領域 7 5 2 とを備えている。可動電飾部 7 5 0 の発光領域は、例えば、6 つの部分に分かれており、それぞれに文字（「げ」「き」「あ」「つ」「い」「！」）が発光できるように構成されている。導光板発光部 7 5 3 も、これに合わせて 6 つの部分に分かれており、その一部を部分発光部 7 5 4 として発光させたり、残りの部分を非発光部 7 5 5 として発光させなかったりするように制御される。

10

【1 4 9 2】

制御機構 7 0 8 は、変位検出センサ 7 4 1 と、変位検出センサ 7 4 1 の検出に基づいて光照射装置 7 0 7 の照射面積を変化させる機構とを備える。具体的には、制御機構 7 0 8 は、変位検出センサ 7 4 1 によって可動電飾部 7 5 0 が第 1 の位置に位置していることが検出された場合は、導光板発光部 7 5 3 は 6 文字全てを発光させない非発光部 7 5 5 とする。

【1 4 9 3】

また、制御機構 7 0 8 は、変位検出センサ 7 4 1 によって可動電飾部 7 5 0 が第 2 の位置に位置していることが検出された場合は、導光板発光部 7 5 3 は、遊技者の操作に従って、4 文字（「あ」「つ」「い」「！」）、5 文字（「げ」「き」「あ」「つ」「！」）に相当する箇所を部分発光部 7 5 4 として発光させて、発光箇所以外の文字を非発光部 7 5 5 とする。

20

【1 4 9 4】

これにより、可動電飾部 7 5 0 が第 2 の位置に移動したかどうかの検出によって、照射面積を変化させる場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。なお、変化させる対象は、照射面積に限らず、発光強度、発光色であってもよい。このような第 1 の位置と第 2 の位置との電飾効果の違いによって、大当たり抽選の結果の期待度の違いを表現することもできる。

30

【1 4 9 5】

次に、可動電飾部 7 0 3 の駆動について説明する。可動電飾部 7 0 3 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される枠ボタン 8 0 の操作を求める操作要求画像に応じて枠ボタン 8 0（例えば決定ボタン 8 1，左選択ボタン 8 2，右選択ボタン 8 3）を押下することによって、駆動させることができる。操作要求画像の表示タイミングは、例えば、第 3 図柄表示装置 4 2 において第 3 図柄の変動表示に係る表示演出中である。操作要求画像の表示内容は、所定のリーチ演出中に、例えば「このリーチは、あつ、それとも、げきあつ？」のような変動表示の結果の予想を促す選択肢を有する画像である。この他にも、「あなたが好きなキャラクタは、A、それとも、B？」のような遊技者の好みを問う選択肢でもよい。操作要求画像に対して、遊技者が右選択ボタン 8 3 を押下して「げきあつ」を選択し、決定ボタン 8 1 を押下して決定した場合、可動電飾部 7 5 0 が第 1 の位置から第 2 の位置に変移し、可動電飾部 7 5 0 が第 2 の位置に位置していることが検出された場合は、導光板発光部 7 5 3 は、5 文字（「げ」「き」「あ」「つ」「！」）に相当する箇所を部分発光部 7 5 4 として発光させて、発光箇所以外の文字を非発光部 7 5 5 とする。また、操作要求画像に対して、遊技者が左選択ボタン 8 2 を押下して「あつ」を選択し、決定ボタン 8 1 を押下して決定した場合、可動電飾部 7 5 0 が第 1 の位置から第 2 の位置に変移し、可動電飾部 7 5 0 が第 2 の位置に位置していることが検出された場合は、導光板発光部 7 5 3 は、4 文字（「あ」「つ」「い」「！」）に相当する箇所を部分発光部 7 5 4 として発光させて、発光箇所以外の文字を非発光部 7 5 5 とする。

40

50

【1496】

これにより、遊技者の操作に基づく可動電飾部703の変移に対応して好適に照射面積を変化させることができるので、遊技者の好みに応じたパチンコ機10本体の前面側の装飾が作り易くなる。

【1497】

上述したように、本実施例30のパチンコ機10によれば、制御機構708は、可動電飾部750が第2の位置に移動したことを検出する変位検出センサ741と、変位検出センサ741の検出に基づいて光照射装置707の照射面積を変化させる機構とを備える。これにより、可動電飾部750が第2の位置に移動したかどうかの検出によって、照射面積を変化させる場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。

10

【実施例31】

【1498】

上述した実施例23～実施例26では、第3電飾部303と別第3電飾部604は、パチンコ機10の前後方向に取り付け及び取り外しする構成であったが、パチンコ機10の斜め方向に取り付け及び取り外しする構成であってもよい。以下、図119を参照して説明する。

【1499】

図119(a)(b)は実施例31の電飾カバー609及び別電飾カバー610の取り付け方向を説明する図である。

【1500】

本実施例の電飾カバー609及び別電飾カバー610は、パチンコ機10の正面視では、実施例23～実施例26の電飾カバー609及び別電飾カバー610と概ね同じ形状であるが、本実施例の電飾カバー609及び別電飾カバー610は、取り付け及び取り外し構造が実施例23～実施例26の電飾カバー609及び別電飾カバー610とは異なっている。

20

【1501】

第3電飾部603及び別第3電飾部604は、第3電飾カバー609及び別第3電飾カバー610を斜め方向にスライドさせるスライド機構602によって取り付けられている。スライド機構602は、パチンコ機10本体側に形成されたパチンコ機10の前方に向かって上り傾斜しているスライド溝603と、第3電飾カバー609及び別第3電飾カバー610に形成されたこのスライド溝603に嵌まり合う部位とによって構成される。なお、図示では、スライド機構602を構成する各部の形状は省略している。

30

【1502】

本実施例の電飾カバー609及び別電飾カバー610は、制御機構608の構造も実施例23～実施例26の電飾カバー609及び別電飾カバー610とは異なっている。すなわち、入力部614が押し込み部616と押し込み受け部617とで構成される点は同じであるが、押し込み部616と押し込み受け部617の取り付け場所及び形状が異なっている。

【1503】

押し込み部616の突起は、別電飾カバー610の挿入方向先端側の斜め方向に傾斜した上面の内面に配設されている。押し込み部616の突起の形状は、小片であってもよいし、パチンコ機10の横方向に延出された平板状であってもよい。押し込み受け部617は、光照射装置607の背面からパチンコ機10の後側に延出している点の実施例23～実施例26と大きくことなっている。押し込み受け部617の形状は、押し込み部616の形状に対応すればよいので、棒状であっても、平板状であってもよい。

40

【1504】

第3電飾部303をガラス枠部23に取り付ける場合は、第3電飾カバー609の開口の周囲壁部は、斜め方向に形成されたスライド機構602に案内されて、音出力部24の間に装着される。第3電飾カバー609には、押し込み部616が形成されていないので、光照射装置607は垂直な姿勢のまま第1の発光領域605が形成される。別第3電飾部

50

604をガラス枠部23に取り付ける場合は、別第3電飾カバー610の開口側の周囲へ基部は、斜め方向に形成されたスライド機構602に案内されて、音出力部24の間に装着される。別第3電飾カバー610には、押し込み部616が形成されているので、光照射装置607の背面の押し込み受け部617に接触して、光照射装置607をパチンコ機10の後側に傾倒させて、第1の発光領域605よりも上方に第2の発光領域606が形成される。

【1505】

上述したように、本実施例31のパチンコ機10によれば、パチンコ機10本体の前面側に配設される第3電飾部303と、第3電飾部303の裏面側に向けて光を照射する光照射装置607と、を備えている。パチンコ機10は、光照射装置607から照射された光を受ける第3電飾部303の前面を、異なる位置に変移させることが可能であるので、第3電飾部303の前面の位置の変化に応じてパチンコ機10の前面側の印象を異ならせることができる。第3電飾部303の前面が第1の位置に位置するときは、光照射装置607から照射された光が第1の位置に位置する第3電飾部303の前面を第1の発光領域605として発光させる第1の制御を実行し、第3電飾部303の前面が第2の位置に位置するときは、光照射装置607から照射された光が第2の位置に位置する第3電飾部303の前面を第2の発光領域606として発光させる第2の制御を実行する制御機構608を備えるので、第3電飾部303の前面の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した(H1)に記載の遊技機の一例でもある。

10

20

【1506】

また、入力部614は、第3電飾部303の前面がパチンコ機10正面視で上下方向に変移される場合に、光照射装置607の左右いずれかの側面側に設けられているので、上下方向に変移される発光領域を遮りやすく、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した(J6)に記載の遊技機の一例でもある。

【1507】

また、入力部614は、第3電飾部303の前面がパチンコ機10の前面側に向かうに従って上り傾斜する斜め方向に変移される場合に、光照射装置607の背面側であって、第3電飾部303の前面が斜め方向に変移する過程で生じる力を入力可能な位置に設けられているので、第3電飾部303の変移の邪魔にならず、変移される発光領域を遮ることなく、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した(J9)に記載の遊技機の一例でもある。

30

【実施例32】

【1508】

上述した実施例23～実施例26では、第3電飾部303を別第3電飾部604に交換する過程で生じる力を利用して発光領域を変化する構成であったが、第3電飾部303のまま第3電飾部303の発光領域を変化させる構成であってもよい。以下、図120を参照して説明する。

【1509】

図120(a)(b)は実施例32の電飾カバー609の発光領域の変化前及び変化後を説明する図である。本実施例のパチンコ機10の正面図は、図1と同様であるので、図1を参照する。なお、図1における第3電飾部303は、本実施例では、図120(a)に示す可動電飾部305の変化前の第3電飾カバー609に相当し、図1における別第3電飾部604は、本実施例では、図120(b)に示す可動電飾部305の変化後の第3電飾カバー609に相当する。

40

【1510】

本実施例の第3電飾部303は、パチンコ機10の正面視では、実施例23～実施例26の第3電飾部303と概ね同じ形状であるが、本実施例の第3電飾部303は、別第3電飾部604との交換を要せずに、電飾の一部を動作させることができる可動電飾部305として構成されている点で、実施例23～実施例26の第3電飾部303と異なっている

50

。

【1511】

第3電飾部303（可動電飾部305）は、第3電飾カバー609が先端部658と基端部659とに分割されており、先端部658が基端部659から斜め方向に突出及び退避されるスライド式の駆動機構660を備えている。スライド機構としては、実施例31と同様に、第3電飾カバー609の基端部659にスライド溝603が形成され、スライド溝603は、パチンコ機10の前方に向かって上り傾斜している。第3電飾カバー609の先端部658には、このスライド溝603に嵌まり合う部位が形成されており、第3電飾部303の基端部659に第3電飾部303の先端部658が取り付けられている。

【1512】

駆動機構660としては、第3電飾カバー609の先端部658にラック661が形成されており、第3電飾カバー609の基端部659にピニオン（円形歯車）662が形成されている。このピニオン662には、基端部659の所定箇所に固定されたモータ663が接続されている。モータ663を駆動させることで、第3電飾カバー609の先端部658が突出及び待避するように構成されている。なお、この第3電飾カバー609の先端部658が最も上側に突出したときの位置を第2の位置とし、第3電飾カバー609の先端部658が最も下側に退避したときの位置を第1の位置とする。

【1513】

本実施例の電飾カバー609は、制御機構608の構造も実施例23～実施例26の電飾カバー609及び別電飾カバー610とは異なっている。すなわち、入力部614が押し込み部616と押し込み受け部617とで構成される点は同じであるが、押し込み部616と押し込み受け部617の構造が異なっている。

【1514】

押し込み部616は、第3電飾カバー609の先端部658の内面（パチンコ機10の正面視で左側面の内面）から突出した突起（軸）664と、この軸664が一端側に回転自在に嵌合されたスライド部材（スライダ）665とによって構成されている。スライダ665の他端側には長孔666が形成され、光照射装置607の左側面から突出した突起（軸）667がこの長孔666をスライド自在に連結されている。押し込み受け部617は、この光照射装置607の左側面から突出した軸667に相当する。

【1515】

第3電飾カバー609の先端部658を第2の位置へ突出させる場合は、モータ663を所定方向（例えばピニオン662と同軸上に接続されているモータ663であれば紙面上の左回り）に回転させると、第3電飾カバー609の先端部658の第2の位置への上昇に伴って、スライダ665が光照射装置607を押し込んで、光照射装置607がパチンコ機10の後側に傾倒されて、この先端部658と基端部659との前面に第2の発光領域606が形成される。第3電飾カバー609の先端部658を第1の位置へ退避させる場合は、モータ663を反対方向（例えば紙面上の右回り）に回転させると、第3電飾カバー609の先端部659の第1の位置への下降に伴って、スライダ665が光照射装置607を持ち上げて、光照射装置607がパチンコ機10の前側に起立されて、この先端部658の前面（これは前側に重なった基端部659の前面でもある）に第1の発光領域605が形成される。

【1516】

制御機構608は、第3電飾カバー609の先端部658が第1の位置から第2の位置に移動したことを検出する変位検出センサ668を備えている。変位検出センサ668は、先端部658が第1の位置もしくは第2の位置に位置することを検出するリミットスイッチでもよいし、先端部658が第1の位置もしくは第2の位置に位置するときのモータ663の回転角度を検出するポテンシオメータまたはエンコーダでもよい。これにより、第3電飾カバー609の先端部658が第1の位置から第2の位置に移動したこと、及び、第2の位置から第1の位置に移動したことの検出によって、発光領域を好適に変化させることができる。

【1517】

上述したように、本実施例32のパチンコ機10によれば、パチンコ機10本体の前面側に配設される第3電飾部303（先端部658と基端部659とで構成された分割駆動式の可動電飾部305）と、第3電飾部303に光を照射する光照射装置607と、を備えている。パチンコ機10は、光照射装置607から照射された光によって発光させる第3電飾部303の先端部658の前面を、第1の位置と第2の位置とに変移させることが可能な駆動機構660を備えるので、第3電飾部303の発光箇所は一様でなく、第3電飾部303の発光箇所の変移が容易である。遊技機は、先端部658の前面が駆動機構660によって第1の位置に変移されたときは、光照射装置607から照射された光が第1の位置に位置する先端部658の前面を第1の発光領域605として発光させる第1の制御を実行し、先端部658の前面が駆動機構660によって第2の位置に変移されたときは、光照射装置607から照射された光が第2の位置に位置する先端部658及び基端部659の前面を第2の発光領域606として発光させる第2の制御を実行する制御機構608を備えるので、発光箇所の変移を容易なものとし、発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（I1）に記載の遊技機の一例でもある。

10

【1518】

また、上述したように、本実施例32のパチンコ機10によれば、パチンコ機10本体の前面側に配設される第3電飾部303（先端部658と基端部659とで構成された分割駆動式の可動電飾部305）と、第3電飾部303に光を照射する光照射装置607と、を備えている。パチンコ機10は、光照射装置607から照射された光によって発光させる第3電飾部303の先端部658の前面を、第1の位置と第2の位置とに変移させることが可能であるので、第3電飾部303の先端部658の前面の位置の変化に応じて遊技機の前面側の印象を異ならせることができる。パチンコ機10は、第3電飾部303の先端部658の前面の変移を検出することが可能な変位検出センサ668を備えるので、第3電飾部303の先端部658の前面の変移を認識できる。パチンコ機10は、先端部658の前面が第1の位置に変移したと検出されたときは、光照射装置607から照射された光が第1の位置に位置する先端部658の前面を第1の発光領域605として発光させる第1の制御を実行し、先端部658の前面が第2の位置に変移されたときは、光照射装置607から照射された光が第2の位置に位置する先端部658及び基端部659の前面を第2の発光領域606として発光させる第2の制御を実行する制御機構608を備えるので、第3電飾部303の先端部658の前面の変移を認識し、先端部658の前面の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（J1）に記載の遊技機の一例でもある。

20

30

【実施例33】

【1519】

上述した実施例23～実施例26では、第3電飾部303を別第3電飾部604に交換する過程で発光領域を変化する構成であったが、第3電飾部303または別第3電飾部604を交換しなくても発光領域を変化することができる構成であってもよい。以下、図121を参照して説明する。以下では、別第3電飾部604を例に挙げて説明する。

40

【1520】

図121（a）（b）は実施例33の別第3電飾カバー610の発光領域の変化前及び変化後を説明する図である。

【1521】

別第3電飾カバー610は、実施例23～実施例26の別電飾カバー610と同じ形状であるが、光照射装置607から照射される光を受ける別第3電飾カバー610の前面における所定領域（受光領域）を変化させることで、別第3電飾カバー610の前面における発光領域を変化させることができる点で、実施例23～実施例26の別電飾カバー610とは異なっている。

【1522】

50

別第3電飾カバー610は、制御機構608の構造が実施例23～実施例26の別第3電飾カバー610とは異なっている。具体的には、押し込み部616と押し込み受け部617の構造が異なっており、とくに押し込み部616がその押し込み量を調整できるようになっている。

【1523】

押し込み部616の突起616aは、その先端部671と基端部672とに分割され、基端部672は、別第3電飾カバー610の内側面に沿ってパチンコ機10の前後方向に移動可能に取り付けられている。先端部671は、基端部672から上下方向にスライドできるように構成されている。具体的には、押し込み部616の基端部672は、別第3電飾カバー610の内側面に形成された前後スライドレール673に取り付けられ、前後方向にスライドできるように構成されている。また、押し込み部616の先端部671は、基端部672の外側面に形成された上下スライドレール674に取り付けられ、上下方向にスライドできるように構成されている。これにより、押し込み部616の突起616aは、別第3電飾カバー610を取り付ける前に、ホール等の作業者によってその突出量（高さ）と前後方向の位置を変更（調節）できる。

10

【1524】

押し込み受け部617も、この変更可能な押し込み部616の突起616aの突出量と前後方向の位置に応じて、実施例23よりも広い範囲で押し込み部616の押し込みを受けることができるように形成されている。これにより、押し込み部616の突起616aの突出量を大きくして前後方向の位置をより後側に調節するに従って、光照射装置607の傾倒角度が大きくなり、第2の発光領域606の位置が高くなるように構成されている。

20

【1525】

これにより、別第3電飾カバー610を用いるにあたって、あるホールでは、別第3電飾カバー610の前面側のより高い箇所を中心に発光させることを望む場合は、別第3電飾カバー610の押し込み部616の突出量を大きくしたり、前後方向の位置をより後側に調節することによって、光照射装置607の傾倒角度を大きくして、第2の発光領域606の位置を高くすることで、ホール毎の細かい要望に応えることができる。

【1526】

上述したように、本実施例33のパチンコ機10によれば、パチンコ機10本体の前面側に配設される別第3電飾部604と、別第3電飾部604の裏面側に向けて光を照射する光照射装置607と、を備えている。パチンコ機10は、光照射装置607から照射された光を受ける別第3電飾部604の所定領域（受光領域）を、異なる位置に変移させることが可能であるので、別第3電飾部604の所定領域の位置の変化に応じてパチンコ機10の前面側の印象を異ならせることができる。所定領域が第1の位置に位置するときは、光照射装置607から照射された光が第1の位置に位置する所定領域を第1の発光領域605として発光させる第1の制御を実行し、所定領域が第2の位置に位置するときは、光照射装置607から照射された光が第2の位置に位置する所定領域を第2の発光領域606として発光させる第2の制御を実行する制御機構608を備えるので、別第3電飾部604の所定領域（受光領域）の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（H00）に記載の遊技機の一例でもある。

30

40

【実施例34】

【1527】

上述した実施例では、特定遊技状態（例えば大当たり遊技状態）を構成する予め定めることが可能なオープニング時間、インターバル時間、エンディング時間（以下、これらを総称して大当たり時間と呼ぶ。）は、当たり種別によって決定されていたが、大当たり当選時の変動回数を考慮して、決定しても構わない。また、上述した実施例では、特図1大当たりの場合と特図2大当たりの場合とで、当たり種別が同じでもエンディング時間を異ならせていたが、本実施例では、当たり種別が同じであれば、エンディング時間を同じ時間としている。

50

【1528】

以下、図122～図125を参照して本実施例の基本的な特徴を説明する。なお、遊技盤30の構成や遊技に関する制御は、上述までの実施例と同様であるので、そちらも参照する。

【1529】

図122は、実施例34の特図1大当たり抽選用テーブルである。図123は、特図2大当たり抽選用テーブルである。図124は、特図1大当たりエンディング演出用テーブルである。図125は、特図2大当たりエンディング演出用テーブルである。

【1530】

本実施例では、主制御装置261のCPU501は、抽選の結果が大当たり結果となった場合に、大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態において予め定めることが可能な大当たり時間を変化させる機能（後述するオープニング・エンディング時間設定処理機能）を備えている。大当たり時間は、大当たりラウンド遊技状態の開始を報知するオープニング時間と、各大当たりラウンド遊技間のインターバル時間と、大当たりラウンド遊技状態の終了を報知するエンディング時間との少なくともいずれか一つである。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の変動回数といった遊技の状況を大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。また、遊技の状況を、大当たり時間を変化させるという形で、大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。

【1531】

また、主制御装置261のCPU501は、直前の大当たり結果となった時点から当該大当たり結果となった時点までの変動回数に応じて、大当たり時間を変化させる。また、主制御装置261のCPU501は、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い状態が所定の変動回数（例えば100回）となるまで続く回数切り高確率遊技状態または通常遊技状態よりも抽選の結果が明示されるまでの変動時間が短い状態が所定の変動回数（例えば100回）となるまで続く回数切り時短状態から移行した大当たりラウンド遊技状態において、大当たり時間を変化させる。つまり、直前の大当たり結果とは、100回の確変継続及びサポート状態が付く大当たりであり、直前の大当たり結果となった時点から当該大当たり結果となった時点までの変動回数は、1～100回の変動回数である。これにより、直前の大当たり結果となった時点から当該大当たり結果となった時点までの遊技回数がいくつであるかという状況を、大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。また、通常遊技状態から移行した大当たりラウンド遊技状態であるか、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態から移行した大当たりラウンド遊技状態であるかという状況を、大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。

【1532】

主制御装置261のCPU501は、ROM502に記憶された特図1大当たり抽選用テーブルまたは特図2大当たり抽選用テーブルを参照することで、大当たり時間を決定する。上述した実施例と同様に、特図1大当たり抽選用テーブルは、特図1用始動入賞装置33aでの入球検出に基づく抽選に用いられ、特図2大当たり抽選用テーブルは、特図2用始動入賞装置33bでの入球検出に基づく抽選に用いられる。

【1533】

特図1大当たり抽選用テーブルでは、図122に示すように、16R確変大当たりの場合、オープニング時間が10秒であり、インターバル時間が3秒であり、エンディング時間が35秒に設定されている。8R確変大当たり及び8R通常大当たりの場合、オープニング時間が10秒であり、インターバル時間が3秒であり、エンディング時間が25秒に設定されている。特図1大当たり抽選用テーブルでは、大当たり時間は大当たり種別に応じて決定されている。

【1534】

特図1大当たりエンディング演出用テーブルでは、図124に示すように、16R確変大当たりの場合には、エンディング時間が35秒であり、次遊技状態示唆情報44w（10

10

20

30

40

50

秒)と、製造者情報44x(5秒)と、カード抜き忘れ防止情報44y(10秒)と、のめり込み防止情報44z(10秒)とが表示される。8R確変大当たり及び8R通常大当たりの場合には、エンディング時間が25秒であり、次遊技状態示唆情報44w(10秒)と、製造者情報44x(5秒)と、カード抜き忘れ防止情報44y(10秒)とが表示される。

【1535】

また、主制御装置261のCPU501は、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態における所定の変動回数(例えば100回)のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも少ないか、あるいは等しい第1状態(例えば1~50回)において、大当たり時間を、基準となる大当たり時間よりも短い第1時間に変化させることが可能な機能(オープニング・エンディング時間設定処理機能)を備える。基準となる大当たり時間としては、例えば、特図1の8R確変大当たり及び8R通常大当たりのオープニング時間10秒、インターバル時間3秒、エンディング時間25秒を基準とする。本実施例では、第1時間は、この基準となる大当たり時間よりも十分に短いことが遊技者に認識される程度の長さとする。これにより、大当たりラウンド遊技状態が連続して発生するゾーンとしての役割をさらに大きくすることができ、遊技の状況を大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。

【1536】

具体的には、図123に示すように、特図2大当たり抽選用テーブルは、直前の大当たり結果となった時点から当該大当たり結果となった時点までの変動回数100回のうちの前半1~50回(上述した第1状態の期間)は、大当たり時間が非常に短い時間(上述した第1時間)に設定され易く構成されている。すなわち、変動回数100回のうちの前半の1~30回及び36~50回のうちに16R確変大当たり、8R確変大当たり、8R通常大当たりに当選した場合は、オープニング時間が3秒、インターバル時間が1秒、エンディング時間が5秒に設定される。これにより、大当たり当選結果が確定した時点から非常に短い時間で第1ラウンドが開始され、各ラウンド間のインターバル時間も非常に短く、最終ラウンドの終了後非常に短い時間で高確率遊技状態での通常遊技が開始されるので、短い時間で次の大当たり当選結果を獲得しうる状態となる。つまり、特図2大当たり抽選用テーブルが用いられる変動回数100回のうちの前半1~50回は、いわゆる即連ゾーンとして機能させることができる。

【1537】

また、主制御装置261のCPU501は、第1状態(例えば1~50回)において、変動表示時間を、基準となる変動表示時間よりも短い第1変動表示時間(例えば5秒)に設定することが可能な機能(第1図柄変動処理機能)を備える。基準となる変動表示時間としては、例えば、大当たりスーパーリーチA、Bの変動時間20秒を基準とする。本実施例では、第1変動表示時間は、この基準となる変動表示時間よりも十分に短いことが遊技者に認識される程度の長さとする。これにより、変動表示にかかる時間を短くし、大当たり遊技状態が連続して発生する即連ゾーンとしての役割をさらに大きくすることができる。

【1538】

主制御装置261のCPU501は、ROM502に記憶された特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(図示省略)を参照することで、第1変動表示時間の設定を行っている。具体的には、特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、16R確変大当たり、8R確変大当たり、8R通常大当たりに当選した場合に、変動回数が1~30回及び36~50回のうちのいずれかであれば、変動種別カウンタC1、C2の値に関わらず第1変動表示時間(例えば5秒)に対応する短変動の変動パターンが選択される。このように、変動時間が短く大当たり時間が短い即連ゾーンを設けることで、短期間で大当たり当選が連続して発生する期待感を高めることができる。

【1539】

第1変動表示時間は、例えば5秒のような特定の時間に限らず、例えば5秒、10秒、15秒のような比較的短い時間の中から変動種別カウンタC1、C2の値に応じて選択され

10

20

30

40

50

る時間であってもよい。短変動の変動パターンでは、主装飾図柄 S z のリーチ組合せを経由して大当たり組合せで停止表示させてもよいし、このリーチ組合せを経由せずに大当たり組合せで停止表示させてもよい。

【1540】

また、主制御装置 261 の CPU 501 は、後述するオープニング・エンディング時間設定処理機能において、第 1 状態（例えば 1～50 回）において、大当たり時間を、少なくとも第 1 時間（例えばオープニング時間が 3 秒、エンディング時間が 5 秒）よりも長い第 2 時間（例えばオープニング時間が 10 秒、エンディング時間が 20 秒または 30 秒のいずれか）に変化させることが可能な機能を備える。これにより、第 1 状態において長めの大当たり時間を入れることで、バランスを取ることができる。

10

【1541】

具体的には、図 123 に示すように、特図 2 大当たり抽選用テーブルは、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態における変動回数 100 回の前半 1～50 回のうち例えば 31～35 回にて、16R 確変大当たりには当選した場合は、オープニング時間が 10 秒、インターバル時間が 3 秒、エンディング時間が 30 秒に設定され、8R 確変大当たり、8R 通常大当たりのいずれかに当選した場合は、オープニング時間が 10 秒、インターバル時間が 3 秒、エンディング時間が 20 秒に設定される。これにより、変動回数 100 回のうちの前半 1～50 回を即連ゾーンとして機能させた場合にも、大当たり当選結果が発生し過ぎることを防止し、バランスを取ることができる。

【1542】

また、特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、16R 確変大当たり、8R 確変大当たり、8R 通常大当たりに当選した場合であって、変動回数が 31～35 回のいずれかである場合には、変動種別カウンタ C1、C2 の値に応じて、第 1 変動表示時間よりも長い時間、例えば大当たりノーマルリーチ A、B（20 秒）、大当たりスーパーリーチ A、B（30 秒）、大当たりスーパーリーチ C、D（60 秒）、大当たりスーパーリーチ E、F（120）秒のいずれかに対応する変動パターンが選択される。これにより、即連ゾーンの中に、変動時間が長く大当たり時間が長いゾーンを設けることで、バランスを取ることができる。

20

【1543】

また、主制御装置 261 の CPU 501 は、後述するオープニング・エンディング時間設定処理機能において、所定の遊技回数（例えば 100 回）のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも長い第 2 状態（例えば 51～100 回）において、大当たり時間を、少なくとも第 1 時間（例えばオープニング時間が 3 秒、エンディング時間が 5 秒）よりも長い第 2 時間（例えばオープニング時間が 10 秒、エンディング時間が 20 秒または 30 秒のいずれか）に変化させる。これにより、第 2 状態（例えばいわゆるハマリ状態）において長めの大当たり時間を入れることで、バランスを取ることができる。

30

【1544】

具体的には、図 123 に示すように、特図 2 大当たり抽選用テーブルは、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態における変動回数 100 回のうちの後半 51～100 回は、原則的に、大当たり時間が前半 1～50 回よりも長く設定されている。具体的には、100 回のうちの後半の 51～80 回及び 86～100 回のうちに 16R 確変大当たり、8R 確変大当たり、8R 通常大当たりに当選した場合は、オープニング時間が 10 秒、インターバル時間が 2 秒、エンディング時間が 20 秒もしくは 30 秒（8R 確変及び 8R 通常大当たりは 20 秒、16R 確変大当たりは 30 秒）に設定される。これにより、前半の即連ゾーンとのバランスを取ることができる。

40

【1545】

また、主制御装置 261 の CPU 501 は、第 1 図柄変動処理機能において、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態における所定の変動回数（例えば 100 回）のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い第 2 状態（例えば 51～100 回）において、変動表示時間を、少なくとも第 1 変動表示時間（例えば 10 秒）よりも長い第 2 変動

50

表示時間（例えば30秒、60秒、120秒）に設定され易くすることが可能な機能を備えている。具体的には、特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、16R確変大当たり、8R確変大当たり、8R通常大当たりに当選する場合であって、変動回数が51～80回及び86～100回のいずれかである場合には、上述した図12に示す特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブルと同様に、変動種別カウンタC2の値に応じて、大当たりノーマルリーチA、B（20秒）、大当たりスーパーリーチA、B（30秒）、大当たりスーパーリーチC、D（60秒）、大当たりスーパーリーチE、F（120）秒のいずれかに対応する変動パターンが選択される。これにより、第2状態（例えばいわゆるハマリ状態）においてあっさり和高確率遊技状態を抜けてしまうことを低減できる。

【1546】

また、主制御装置261のCPU501は、後述するオープニング・エンディング時間設定処理機能において、第2状態（例えば51～100回）において、大当たり時間を、少なくとも第2時間（例えばオープニング時間が10秒、エンディング時間が20秒または30秒のいずれか）よりも短い時間（例えばオープニング時間3秒、エンディング時間5秒）に変化させる。これにより、第2状態（例えばいわゆるハマリ状態）での大当たりラウンド遊技状態の間延び感を低減することができる。

【1547】

具体的には、図123に示すように、特図2大当たり抽選用テーブルは、変動回数100回のうちの後半81～85回のうちに16R確変大当たり、8R確変大当たり、8R通常大当たりに当選した場合は、オープニング時間が3秒、インターバル時間が1秒、エンディング時間が5秒に設定される。これにより、変動回数100回の後半において大当たりラウンド遊技状態が、開始（オープニング）期間、インターバル期間、終了（エンディング）期間において単調になることを防ぐことができる。

【1548】

また、主制御装置261のCPU501は、第1図柄変動処理機能において、第2状態（例えば51～100回）において、変動表示時間を、少なくとも第2変動表示時間（例えば30秒、60秒、120秒）よりも短い変動表示時間（例えば5秒）に設定することが可能な機能を備えている。具体的には、特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、16R確変大当たり、8R確変大当たり、8R通常大当たりのいずれかが発生する場合であって、変動回数が81～85回のいずれかである場合には、変動種別カウンタC1、C2の値に関わらず第2変動表示時間よりも短い変動表示時間（例えば5秒）に対応する短変動の変動パターンが選択される。これにより、第2状態（例えばいわゆるハマリ状態）にも変動時間が短い高速消化ゾーンを設け、そこでの変動から開閉遊技までの流れを素早く見せるゲーム性が可能となる。

【1549】

特図2大当たりエンディング演出用テーブルは、図125に示すように、変動回数100回のうちの前半の1～30回、36～50回、81～85回のうちに16R確変大当たり、8R確変大当たり、8R通常大当たりに当選した場合は、エンディング演出パターンとして、短時間用に設定された、次遊技状態示唆情報44w（5秒）と、製造者情報44x（5秒）と、カード抜き忘れ防止情報44y（5秒）と、のめり込み防止情報44z（5秒）のうちのいずれかが一つが設定される。本実施例では、次遊技状態示唆情報44wが設定されている。情報が表示される時間は、エンディング時間に対応して5秒に設定されている。変動回数が31～35回、51～80回、86～100回のうちに16R確変大当たりに当選した場合は、エンディング演出パターンとして、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、のめり込み防止情報44zが設定される。変動回数が31～35回、51～80回、86～100回のうちに8R確変大当たりまたは8R通常大当たりに当選した場合は、エンディング演出パターンとして、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yが設定される。

【1550】

次に、図126～図128を参照して、本実施例の制御処理が上述した実施例と異なる点

10

20

30

40

50

について説明する。図 1 2 6 は、主制御装置 2 6 1 による通常処理を示すフローチャートである。図 1 2 7 は、主制御装置 2 6 1 によるオープニング・エンディング時間決定処理を示すフローチャートである。図 1 2 8 は、主制御装置 2 6 1 による大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【1 5 5 1】

本実施例では、図 1 2 6 に示すように、主制御装置 2 6 1 による通常処理に、オープニング・エンディング時間設定処理（ステップ S 2 0 5 A）が追加されている点と、大入賞口開閉処理（ステップ S 2 0 6 A）とが上述した実施例と異なっている。

【1 5 5 2】

図を参照してオープニング・エンディング時間設定処理について説明する。

10

【1 5 5 3】

ステップ S 4 0 0 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 の 1 6 R 確変大当たりか否かを判別する。特図 1 の 1 6 R 確変大当たりであれば、ステップ S 4 0 0 2 に進み、そうでなければ、ステップ S 4 0 0 3 に進む。ステップ S 4 0 0 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、オープニング時間を 1 0 秒、インターバル時間を 2 秒、エンディング時間を 3 0 秒に設定する。

【1 5 5 4】

ステップ S 4 0 0 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 の 8 R 確変もしくは 8 R 通常大当たりか否かを判別する。特図 1 の 8 R 確変もしくは 8 R 通常大当たりであれば、ステップ S 4 0 0 4 に進み、そうでなければ、ステップ S 4 0 0 5 に進む。ステップ S 4 0 0 4 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、オープニング時間を 1 0 秒、インターバル時間を 2 秒、エンディング時間を 2 0 秒に設定する。

20

【1 5 5 5】

ステップ S 4 0 0 7 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 の 1 6 R 確変大当たりか否かを判断する。特図 2 の 1 6 R 確変大当たりであれば、ステップ S 4 0 0 8 に進み、そうでなければステップ S 4 0 1 3 に進む。ステップ S 4 0 0 8 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、RAM 5 0 3 の記憶領域 n に、大当たり当選時の遊技回数（回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態における大当たり当選時の遊技回数）のカウント値を記憶させて、ステップ S 4 0 0 9 に進む。ステップ S 4 0 0 9 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、記憶領域 n の遊技回数のカウント値が 1 ～ 3 0 回，3 6 ～ 5 0 回，8 1 ～ 8 5 回であるか否かを判別する。1 ～ 3 0 回，3 6 ～ 5 0 回，8 1 ～ 8 5 回であればステップ S 4 0 1 0 に進み、そうでなければステップ S 4 0 1 1 に進む。ステップ S 4 0 1 0 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、オープニング時間を 3 秒、インターバル時間を 1 秒、エンディング時間を 5 秒に設定する。これにより、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態の 1 ～ 5 0 回では、大当たり時間も短く、よりスピード感のある即連ゾーンを実現でき、5 1 ～ 1 0 0 回では、大当たりラウンド遊技状態が間延びすることを低減できる。

30

【1 5 5 6】

ステップ S 4 0 1 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、記憶領域 n の遊技回数のカウント値が 3 1 ～ 3 5 回，5 1 ～ 8 0 回，8 6 ～ 1 0 0 回であるか否かを判別する。3 1 ～ 3 5 回，5 1 ～ 8 0 回，8 6 ～ 1 0 0 回であればステップ S 4 0 1 2 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4 0 1 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、オープニング時間を 1 0 秒、インターバル時間を 2 秒、エンディング時間を 3 0 秒に設定する。このように、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態の 1 ～ 5 0 回では、短時間に大当たり当選が連続して発生し過ぎることを低減でき、5 1 ～ 1 0 0 回では、ハマった状態から大当たりラウンド遊技状態を終えた遊技者に一呼吸置かせることができる。

40

【1 5 5 7】

ステップ S 4 0 1 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 の 8 R 確変大当たりまたは 8 R 通常大当たりか否かを判断する。特図 2 の 8 R 確変大当たりであれば、ステ

50

ップS4014に進み、そうでなければステップS4019に進む。ステップS4014では、主制御装置261のCPU501は、RAM503の記憶領域nに、大当たり当選自の遊技回数（回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態における大当たり当選自の遊技回数）のカウント値を記憶させて、ステップS4015に進む。ステップS4015では、主制御装置261のCPU501は、記憶領域nの遊技回数のカウント値が1～30回，36～50回，81～85回であるか否かを判別する。1～30回，36～50回，81～85回であればステップS4016に進み、そうでなければステップS4017に進む。ステップS4016では、主制御装置261のCPU501は、オープニング時間を3秒、インターバル時間を1秒、エンディング時間を5秒に設定する。これにより、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態の1～50回では、大当たり時間も短く、よりスピード感のある即連ゾーンを実現でき、51～100回では、大当たりラウンド遊技状態が間延びすることを低減できる。

10

【1558】

ステップS4017では、主制御装置261のCPU501は、読み出した時点の遊技回数のカウント値が31～35回，51～80回，86～100回であるか否かを判別する。31～35回，51～80回，86～100回であればステップS4018に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4018では、主制御装置261のCPU501は、オープニング時間を10秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を20秒に設定する。このように、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態の1～50回では、短時間に大当たり当選が連続して発生し過ぎることを低減でき、51～100回では、高確率遊技状態や時短状態からあっさりと抜けてしまうことを低減できる。

20

【1559】

図128を参照して本実施例の大入賞口開閉処理について説明する。

【1560】

ステップS4101では、主制御装置261のCPU501は、ラウンド開始フラグがオンとなっているか否かを判断する。ラウンド開始フラグがオンであればステップS4102に進み、そうでなければ本処理を終了する。ラウンド開始フラグは、例えば、主制御装置261のCPU501での抽選の結果が大当たり当選であり、かつ、大当たりラウンド遊技に移行するタイミング（例えば、主制御装置261のCPU501にて上述したステップS407にて第1図柄の変動時間を経過し、ステップS409にて第1図柄の停止図柄が表示図柄として設定され、ステップS410にて装飾図柄の変動パターンの停止を指示する全停止コマンドが設定されたタイミング）で0から1に立ち上がることで、大当たりラウンド遊技状態の開始を示す。

30

【1561】

ステップS4102では、主制御装置261のCPU501は、特図1大当たり抽選用テーブルまたは特図2大当たり抽選用テーブルを用いて決定されたオープニング時間を読み出し、ステップS4103に進む。ステップS4103では、主制御装置261のCPU501は、タイマー機能を用いて決定されたオープニング時間の計測を開始し、ステップS4104に進む。ステップS4104では、主制御装置261のCPU501は、オープニング時間の計測を終了するタイミング、すなわち、第nラウンド（最初であれば第1ラウンド）の開始タイミングであるか否かを判断する。第nラウンドの開始タイミングであれば、ステップS4105に進み、そうでなければ本処理を終了する。

40

【1562】

ステップS4104では、主制御装置261のCPU501は、大入賞口32aを開放し、ステップS4106に進む。ステップS4106では、主制御装置261のCPU501は、第nラウンドの終了タイミングであるか否かを判断する。各ラウンドの終了タイミングは、大入賞口32aの最大開放時間（例えば30秒）の経過または大入賞口32a内の入賞検出スイッチによる最大入賞数（例えば10球）への到達によって判断される。

【1563】

ステップS4106にて第nラウンドの終了タイミングであればステップS4107に進

50

み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4107では、主制御装置261のCPU501は、大入賞口32aを閉鎖し、ステップS4108に進む。ステップS4108では、主制御装置261のCPU501は、最終ラウンドであるか否かを判断する。最終ラウンドであればステップS4111に進み、そうでなければステップS4109に進む。

【1564】

ステップS4109では、主制御装置261のCPU501は、特図1大当たり抽選用テーブルまたは特図2大当たり抽選用テーブルを用いて決定されたインターバル時間を読み出し、ステップS4110に進む。ステップS4110では、主制御装置261のCPU501は、タイマー機能を用いて決定されたオープニング時間の計測を開始し、ステップS4104に戻る。ステップS4104では、主制御装置261のCPU501は、インターバル時間の計測を終了するタイミング、すなわち、第nラウンド（nは1を除く整数）の開始タイミングであるか否かを判断する。ステップS4105（大入賞口開放）からステップS4108（大入賞口閉鎖）については上述の通りである。

10

【1565】

ステップS4111では、主制御装置261のCPU501は、特図1大当たり抽選用テーブルまたは特図2大当たり抽選用テーブルを用いて決定されたエンディング時間を読み出し、ステップS4112に進む。ステップS4112では、主制御装置261のCPU501は、タイマー機能を用いて決定されたエンディング時間の計測を開始し、ステップS4113に進む。ステップS4113では、主制御装置261のCPU501は、エンディング時間を経過したか否かを判別する。エンディング時間を経過した場合は、ステップS4114に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4114では、主制御装置261のCPU501は、ラウンド開始フラグをオフにして大入賞口開閉を終了する。

20

【1566】

上述したように、本実施例34のパチンコ機10によれば、遊技球が流下する遊技領域30aを有する遊技盤30と、遊技領域30aを流下する遊技球が入球可能な特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bと、遊技領域30aを流下する遊技球が入球可能な可変入賞装置32と、特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bに入球した遊技球を検出する特図1用始動入賞装置33a用の作動口スイッチ、特図2用始動入賞装置33b用の作動口スイッチと、特図1用始動入賞装置33a用の作動口スイッチ、特図2用始動入賞装置33b用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態が発生するか否かの抽選を行う主制御装置261のCPU501の抽選機能と、主制御装置261のCPU501での抽選の結果を、遊技者の視覚によって認識可能な図柄の変動表示の結果として第3図柄表示装置42に表示させる主制御装置261のCPU501の第1図柄変動処理、サブ制御装置262のCPU262の変動表示態様設定処理、表示制御装置42のCPU551の図柄列変動表示処理機能（変動表示制御機能）と、主制御装置261での抽選の結果が大当たり結果であることに基づき、図柄の変動表示が大当たり組み合わせで停止表示された場合に、可変入賞装置32が遊技球を入球可能な開状態から可変入賞装置32が遊技球を入球し難い閉状態までを1回とする大当たりラウンド遊技を所定回数実行する大当たりラウンド遊技状態に移行させる主制御装置261のCPU501の大入賞口開閉処理機能（状態移行機能）と、抽選の結果が大当たり結果となった場合に、大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態において予め定めることが可能なオープニング時間・エンディング時間等の大当たり時間を変化させる主制御装置261のCPU501のオープニング・エンディング時間設定処理機能（特定期間制御機能）と、を備える。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の変動回数といった遊技の状況を大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。これは、例えば（K1）に記載の遊技機の一例である。

30

40

【1567】

50

また、大当たり時間は、大当たりラウンド遊技状態の開始を報知するオープニング時間と、各大当たりラウンド遊技間のインターバル時間と、大当たりラウンド遊技状態の終了を報知するエンディング時間との少なくともいずれか一つである。これにより、遊技の状況を、大当たり時間を変化させるという形で、大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。これは、例えば（Ｋ２）に記載の遊技機の一例である。

【１５６８】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、直前の大当たり結果となった時点から当該大当たり結果となった時点までの変動回数に応じて、大当たり時間を変化させる。これにより、直前の大当たり結果となった時点から当該大当たり結果となった時点までの遊技回数がいくつであるかという状況を、大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。これは、例えば（Ｋ３）に記載の遊技機の一例である。

10

【１５６９】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い状態が所定の変動回数（例えば１００回）となるまで続く回数切り高確率遊技状態から移行した大当たりラウンド遊技状態において、大当たり時間を変化させる。これにより、通常遊技状態から移行した大当たりラウンド遊技状態であるか、回数切り高確率遊技状態から移行した大当たりラウンド遊技状態であるかという状況を、大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。これは、例えば（Ｋ４）に記載の遊技機の一例である。なお、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い状態として、回数切り高確率遊技状態を例に挙げて説明したが、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い状態が次に大当たり結果となるまで続く高確率遊技状態や、大当たり遊技状態が発生するか否かの抽選を行われ易くする時短状態や、これらを組合せた状態であってもよい。

20

【１５７０】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、所定の変動回数（例えば１００回）のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも少ないか、あるいは等しい第１状態（例えば１～５０回）において、大当たり時間を、基準となる大当たり時間（例えばオープニング時間が１０秒、エンディング時間が２０秒、３０秒）よりも短い第１時間（例えばオープニング時間が３秒、エンディング時間が５秒）に変化させる。これにより、大当たりラウンド遊技状態が連続して発生するゾーンとしての役割をさらに大きくすることができ、遊技の状況を大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。これは、例えば（Ｋ５）に記載の遊技機の一例である。

30

【１５７１】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の第１図柄変動処理機能（変動表示制御機能）は、第１状態（例えば１～５０回）において、変動表示時間を、基準となる変動表示時間（例えば２０秒、３０秒、６０秒、１００秒、１２０秒のいずれか）よりも短い第１変動表示時間（例えば１０秒）に設定する。これにより、変動表示にかかる時間を短くし、大当たり遊技状態が連続して発生するゾーンとしての役割をさらに大きくすることができる。これは、例えば（Ｋ６）に記載の遊技機の一例である。

40

【１５７２】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、第１状態（例えば１～５０回）において、大当たり時間を、少なくとも第１時間（例えばオープニング時間が３秒、エンディング時間が５秒）よりも長い第２時間（例えばオープニング時間が１０秒、エンディング時間が４０秒、４５秒、５０秒、５５秒のいずれか）に変化させる。これにより、第１状態において長めの大当たり時間を入れることで、バランスを取ることができる。これは、例えば（Ｋ７）に記載の遊技機の一例である。

50

【1573】

また、主制御装置261のCPU501のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、所定の遊技回数（例えば100回）のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも長い第2状態（例えば51～100回）において、大当たり時間を、少なくとも第1時間（例えばオープニング時間が3秒、エンディング時間が5秒）よりも長い第2時間（例えばオープニング時間が10秒、エンディング時間が20秒、30秒のいずれか）に変化させる。これにより、第2状態（例えばいわゆるハマリ状態）において長めの大当たり時間を入れることで、バランスを取ることができる。これは、例えば（K8）に記載の遊技機の一例である。

【1574】

また、主制御装置261のCPU501の第1図柄変動処理機能（変動表示制御機能）は、第2状態（例えば51～100回）において、変動表示時間を、少なくとも第1変動表示時間（例えば10秒）よりも長い第2変動表示時間（例えば30秒、60秒、120秒）に設定する。これにより、第2状態（例えばいわゆるハマリ状態）においてあっさりとは高確率遊技状態を抜けてしまうことを低減できる。これは、例えば（K9）に記載の遊技機の一例である。

【1575】

また、主制御装置261のCPU501のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、第2状態（例えば51～100回）において、大当たり時間を、少なくとも第2時間（例えばオープニング時間が10秒、エンディング時間が20秒、30秒のいずれか）よりも短い時間（例えばオープニング時間5秒、エンディング時間10秒）に変化させる。これにより、第2状態（例えばいわゆるハマリ状態）での大当たりラウンド遊技状態の間延び感を低減することができる。これは、例えば（K10）に記載の遊技機の一例である。

【1576】

また、主制御装置261のCPU501の第1図柄変動処理機能（変動表示制御機能）は、第2状態（例えば51～100回）において、変動表示時間を、少なくとも第2変動表示時間（例えば30秒、60秒、120秒）よりも短い変動表示時間（例えば20秒）に設定する。これにより、第2状態（例えばいわゆるハマリ状態）にも変動時間が短い高速消化ゾーンを設け、そこでの変動から開閉遊技までの流れを素早く見せるゲーム性が可能となる。これは、例えば（K11）に記載の遊技機の一例である。

【実施例35】

【1577】

上述した実施例では、エンディング演出は、所定のエンディング時間内に所定の情報を表示するに留まるものであったが、エンディング演出は、ゲーム性をもった演出であってもよい。以下、図129～図134を参照して説明する。なお、上述までの実施例と同じ構成は、そちらも参照する。

【1578】

図129は、実施例35のパチンコ機10の背面図である。図130は、特図1大当たり抽選用テーブルである。図131は、特図2大当たり抽選用テーブルである。図132は、特図2大当たりエンディング演出用テーブルである。図133は、図132に続く特図2大当たりエンディング演出用テーブルである。図134は、図133に続く特図2大当たりエンディング演出用テーブルである。

【1579】

本実施例の主制御装置261のCPU501は、実施例34と同様に、オープニング・エンディング時間設定処理機能として、主制御装置261のCPU501での抽選の結果が大当たり結果となった場合に、少なくとも大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて大当たり時間を変化させる機能を備える。

【1580】

具体的には、主制御装置261のCPU501は、オープニング・エンディング時間設定

10

20

30

40

50

処理機能として、大当たり結果となった時点の図柄の種類（大当たり図柄が7か7以外の奇数図柄か偶数図柄かといった種類）と変動回数（前半（1～50回）であるか、後半（51～100回）であるか等の種類）に応じて、大当たり時間を変化させる機能を備える。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の種類と変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【1581】

また、主制御装置261のCPU501は、オープニング・エンディング時間設定処理機能として、図柄の種類が第1の種類（例えば特図2で7を除く奇数図柄か偶数図柄）である場合に大当たり時間（例えばエンディング時間）を第1時間（例えば後半の51～60回の変動回数での20秒）に変化させることが可能であって、図柄の種類が第2の種類（例えば特図2で「7」）である場合に大当たり時間（例えばエンディング時間）を第1時間よりも長い第2時間（例えば後半の51～60回の変動回数での30秒）に変化させることが可能である。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の種類と変動回数とで変わる大当たり時間の長さに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。

10

【1582】

また、主制御装置261のCPU501は、オープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）として、図柄の種類が第1の種類（例えば例えば特図2で7を除く奇数図柄か偶数図柄）である場合であっても、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合（例えば61～70回，71～80回，81～100回）には、大当たり時間（例えばエンディング時間）を、第1時間（例えば51～60回での20秒）よりも長い時間（例えば61回～70回では25秒、71～80回では30秒、81～100回では35秒）に変化させる。これにより、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合には、その残りの変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。

20

【1583】

また、主制御装置261のCPU501は、オープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）として、図柄の種類が第1の種類（例えば例えば特図2で7を除く奇数図柄か偶数図柄）である場合であっても、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合（例えば81～100回）には、大当たり時間（例えばエンディング時間）を、第2時間（例えば後半の71回～80回では30秒）よりも長い時間（例えば81～100回では35秒）に変化させる。これにより、図柄の種類が第2の種類ではない（第1の種類である）場合であっても、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合には、その残りの変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。

30

【1584】

また、本実施例の表示制御装置45のCPU521は、この大当たり時間に対応付けられた大当たり時間対応画像（後述するエンディング時間対応画像，設定当て演出画像）の表示を制御する機能（大当たりエンディング表示処理機能）を備える。この表示制御装置45のCPU521の大当たりエンディング表示処理機能は、エンディング時間対応画像の表示時間に応じて、大当たり時間対応画像の表示中に、遊技者にとって有利な有利情報を表示する。これにより、大当たり時間対応画像の表示時間に応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。以下、これらの構成について説明する。

40

【1585】

表示制御装置45のCPU521の大当たりエンディング表示処理機能（画像表示制御機能）は、エンディング時間が長いほど表示時間の長い設定示唆演出画像を表示し、設定示唆演出画像の表示時間が長いほど有利な有利情報を表示する。これにより、大当たり時間対応画像の表示時間の長さに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【1586】

50

本実施例では、大当たり時間に対応付けられた大当たり時間対応画像として、大当たり時間、すなわち予め定めることが可能なオープニング時間，インターバル時間，エンディング時間のうち、エンディング時間に対応付けられたエンディング時間対応画像を例に挙げて説明する。また、大当たり時間対応画像の表示中に表示される遊技者にとって有利な有利情報として、設定情報を例に挙げて説明する。

【1587】

本実施例のパチンコ機10は、設定機能付きパチンコ機である。パチンコ機10の主制御装置261には、図129に示すように、設定変更のON/OFFを切り換える設定ON/OFFスイッチ264と、設定ON/OFFスイッチのON時に、作業者による設定変更操作を受ける設定変更スイッチ265と、設定ON/OFFスイッチのON時に現在の設定をリセットする設定リセットスイッチ266とを備える。設定ON/OFFスイッチ264は、鍵を差し込んで回転させることで、ON/OFFを切り換えるスイッチである。設定変更スイッチ265は、押しボタンスイッチである。作業者が設定変更スイッチ265を押す度に設定が1段階ずつ上がる。

10

【1588】

本実施例の特図1大当たり抽選用テーブル及び特図2大当たり抽選用テーブルは、設定1～設定6の6段階の設定が設けられている。特図1大当たり抽選用テーブルは、図130に示すように、通常（低確率）遊技状態では、設定1は、大当たり確率が1/320に設定され、設定2は、大当たり確率が1/310に設定され、設定3は、大当たり確率が1/300に設定され、設定4は、大当たり確率が1/290に設定され、設定5は、大当たり確率が1/280に設定され、設定6は、大当たり確率が1/270に設定されている。高確率遊技状態では、設定1は、大当たり確率が1/45に設定され、設定2は、大当たり確率が1/40に設定され、設定3は、大当たり確率が1/35に設定され、設定4は、大当たり確率が1/30に設定され、設定5は、大当たり確率が1/25に設定され、設定6は、大当たり確率が1/20に設定されている。

20

【1589】

特図1大当たり抽選用テーブルの大当たり時間は、上述した実施例34と同じ特図1大当たり抽選用テーブルの大当たり時間と同じ時間が採用されている。すなわち、16R確変大当たりの場合は、オープニング時間（10秒）、インターバル時間（3秒）、エンディング時間（35秒）であり、8R確変大当たり及び8R通常大当たりの場合は、オープニング時間（10秒）、インターバル時間（3秒）、エンディング時間（25秒）である。

30

【1590】

本実施例の特図2大当たり抽選用テーブルは、図131に示すように、直前の大当たり結果となった時点から当該大当たり結果となった時点までの変動回数100回のうちの前半1～50回は、実施例34と同様に、大当たり種別にかかわらず、大当たり時間が非常に短い時間（オープニング時間3秒、インターバル時間1秒、エンディング時間5秒）に設定されている。変動回数100回のうちの後半51～100回は、変動回数が多くなるほど、大当たり時間が長くなるように設定されている。

【1591】

特図2の16R確変大当たりに当選した場合、変動回数100のうちの後半の51～60回は、オープニング時間10秒、インターバル時間2秒、エンディング時間30秒に設定され、61～70回は、オープニング時間15秒、インターバル時間3秒、エンディング時間35秒に設定され、71～80回は、オープニング時間20秒、インターバル時間4秒、エンディング時間40秒に設定され、81～100回は、オープニング時間25秒、インターバル時間5秒、エンディング時間45秒に設定されている。このように、特図2の16R確変大当たりに当選した場合は、51～60回の大当たり時間を基準として、61～70回、71～80回、81～100回のように変動回数の増加に応じて、大当たり時間を段階的に長くしている。

40

【1592】

特図2の8R確変大当たり及び8R通常大当たりに当選した場合、変動回数100のうちの

50

後半の 51～60 回は、オープニング時間 10 秒、インターバル時間 2 秒、エンディング時間 20 秒に設定され、61～70 回は、オープニング時間 15 秒、インターバル時間 3 秒、エンディング時間 25 秒に設定され、71～80 回は、オープニング時間 20 秒、インターバル時間 4 秒、エンディング時間 30 秒に設定され、81～100 回は、オープニング時間 25 秒、インターバル時間 5 秒、エンディング時間 35 秒に設定されている。このように、特図 2 の 8 R 確変大当たりに当選した場合は、51～60 回の大当たり時間を基準として、61～70 回、71～80 回、81～100 回のように変動回数の増加に応じて、大当たり時間を段階的に長くしている。

【1593】

表示制御装置 45 の CPU 521 は、大当たり時間が長いほど表示時間の長い大当たり時間対応画像を表示し、大当たり時間対応画像が長いほど有利な有利情報を表示する機能を備える。これにより、大当たり時間対応画像の表示時間の長さに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。具体的には、大当たり時間対応画像としてエンディング時間対応画像を例に挙げて説明する。

【1594】

具体的には、表示制御装置 45 の CPU 521 は、ROM 522 に記憶された特図 2 大当たりエンディング演出用テーブルを参照して、エンディング演出パターンに対応するエンディング時間対応画像を決定する。特図 2 大当たりエンディング演出用テーブルは、エンディング時間が長いほど表示時間の長いエンディング時間対応画像に対応するエンディング演出パターンが決定されるように設定されている。また、表示時間の長いエンディング時間対応画像には、表示時間の長い設定示唆演出画像が含まれている。設定示唆演出画像は、設定示唆演出画像の表示時間が長いほど有利な有利情報が表示され易くなっている。上述のようにエンディング時間は、変動回数が多いほど長くなるように設定されている。つまり、エンディング時間対応画像は、変動回数が多いほど、有利情報が表示され易くなるように設定されている。

【1595】

有利情報は、それを見ることが遊技者にとって遊技上の利益と繋がる情報である。例えば、有利情報は、設定付きパチンコ機 10 において設定がいくつであることを示す設定情報や、大当たり当選時に確変であるか否かが明示されない場合に、確変であるか通常であることを示す確変情報である。設定情報は、設定値が高い場合は、より多くの遊技価値が得られる可能性がある点で遊技上の利益となる。また、設定情報は、設定値が低い場合は、遊技価値の喪失を少なくできる可能性がある点で遊技上の利益となる。つまり、設定情報は、設定値がいくつであることを知ることができる点で有利情報としての価値がある。

【1596】

エンディング時間対応画像は、後述するように、次遊技状態示唆情報 44w やカード抜き忘れ防止情報 44y が表示された後、設定示唆演出画像や、特典映像 44n が表示される一連の画像である。設定示唆演出画像は、後述するように、設定演出の開始を示唆する設定演出示唆情報 44r1 と、設定 6 を示唆する設定 6 示唆情報 44r2 と、設定 5 を示唆する設定 5 示唆情報 44r3 と、設定 4 を示唆する設定 4 示唆情報 44r4 と、設定 3 を示唆する設定 3 示唆情報 44r5 と、設定 2 を示唆する設定 2 示唆情報 44r6 とが順番に表示される一連の画像である。設定示唆演出画像は、設定演出示唆情報 44r1 から開始されて、エンディング演出パターンに応じてどの設定の示唆情報まで表示されるかが異なっている。また、特典映像 44n は、第 1 特典映像 44n1 と、第 2 特典映像 44n2 と、第 3 特典映像 44n3 と、第 4 特典映像 44n4 とが順番に表示される一連の画像であり、第 1 特典映像 44n1 から開始されて、エンディング演出パターンに応じてどの特典映像まで表示されるかが異なっている。製造者情報 44x，カード抜き忘れ防止情報 44y，各示唆情報，各特典映像は、いずれも 5 秒間の動画像として構成されている。

【1597】

図 132，図 133 を参照して、特図 2 大当たりエンディング演出用テーブル A（特図 2 の 16 R 確変大当たり）に関して、大当たり当選時の変動回数が多いハマった状態になる

ほど有利な有利情報が表示され易くなっている点を説明する。

【1598】

16R確変大当たり当選時の変動回数が1～50回の場合、エンディング時間が5秒であり、設定値が1～6のいずれであっても、次遊技状態示唆情報44w、製造者情報44x、カード抜き忘れ防止情報44y、めり込み防止情報44zのうちのいずれか一つで構成されるエンディング演出パターンが設定される。ここでは、次遊技状態示唆情報44wが設定されている。このように、変動回数が1～50回で16R確変大当たり当選している場合は、即連ゾーンの最中であり、遊技者は設定値を気に掛ける必要がないため、設定情報の示唆はない。

【1599】

16R確変大当たり当選時の変動回数が51～60回の場合、エンディング時間が30秒であり、設定値が6であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、第1特典映像44n1と、第2特典映像44n2とで構成されるエンディング演出パターンA1が設定される。また、設定値が5であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、第1特典映像44n1とで構成されるエンディング演出パターンA2が設定される。また、設定値が1～4であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、設定4示唆情報44r4とで構成されるエンディング演出パターンA3が設定される。エンディング演出パターンA1は、実際に設定6の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンA2は、実際に設定5の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンA3は、実際に設定4の場合に有利情報となる。

【1600】

16R確変大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合、エンディング時間が35秒であり、設定値が6であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、第1特典映像44n1と、第2特典映像44n2と、第3特典映像44n3とで構成されるエンディング演出パターンA4が設定される。また、設定値が5であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、第1特典映像44n1と、第2特典映像44n2とで構成されるエンディング演出パターンA5が設定される。また、設定値が4であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、設定4示唆情報44r4と、第1特典映像44n1とで構成されるエンディング演出パターンA6が設定される。また、設定値が1～3であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、設定4示唆情報44r4と、設定3示唆情報44r5とで構成されるエンディング演出パターンA7が設定される。エンディング演出パターンA4は、実際に設定6の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンA5は、実際に設定5の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンA6は、実際に設定4の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンA7は、実際に設定3の場合に有利情報となる。

【1601】

16R確変大当たり当選時の変動回数が71～80回の場合、エンディング時間が40秒であり、設定値が6であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、第1特典映像44n1と、第2特典映像44n2と、第3特典映像44n3と、特典映像4とで構成されるエンディング演出パターンA8が設定される。設定値が5であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、第1特典映像44n1と、第2特典映像44

10

20

30

40

50

n 2 と、第 3 特典映像 4 4 n 3 とで構成されるエンディング演出パターン A 9 が設定される。また、設定値が 4 であれば、次遊技状態示唆情報 4 4 w と、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y と、設定演出示唆情報 4 4 r 1 と、設定 6 示唆情報 4 4 r 2 と、設定 5 示唆情報 4 4 r 3 と、設定 4 示唆情報 4 4 r 4 と、第 1 特典映像 4 4 n 1 と、第 2 特典映像 4 4 n 2 とで構成されるエンディング演出パターン A 1 0 が設定される。また、設定値が 3 であれば、次遊技状態示唆情報 4 4 w と、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y と、設定演出示唆情報 4 4 r 1 と、設定 6 示唆情報 4 4 r 2 と、設定 5 示唆情報 4 4 r 3 と、設定 4 示唆情報 4 4 r 4 と、設定 3 示唆情報 4 4 r 5 と、第 1 特典映像 4 4 n 1 とで構成されるエンディング演出パターン A 1 1 が設定される。また、設定値が 1 または 2 であれば、次遊技状態示唆情報 4 4 w と、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y と、設定演出示唆情報 4 4 r 1 と、設定 6 示唆情報 4 4 r 2 と、設定 5 示唆情報 4 4 r 3 と、設定 4 示唆情報 4 4 r 4 と、設定 3 示唆情報 4 4 r 5 と、設定 2 示唆情報 4 4 r 6 とで構成されるエンディング演出パターン A 1 2 が設定される。エンディング演出パターン A 8 は、実際に設定 6 の場合に有利情報となる。エンディング演出パターン A 9 は、実際に設定 5 の場合に有利情報となる。エンディング演出パターン A 1 0 は、実際に設定 4 の場合に有利情報となる。エンディング演出パターン A 1 1 は、実際に設定 3 の場合に有利情報となる。エンディング演出パターン A 1 2 は、実際に設定 2 の場合に有利情報となる。

10

【1602】

16R 確変大当たり当選時の変動回数が 81 ~ 100 回の場合、エンディング時間が 45 秒であり、設定値が 6 であれば、次遊技状態示唆情報 4 4 w と、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y と、設定演出示唆情報 4 4 r 1 と、設定 6 示唆情報 4 4 r 2 と、第 1 特典映像 4 4 n 1 と、第 2 特典映像 4 4 n 2 と、第 3 特典映像 4 4 n 3 と、第 4 特典映像 4 4 n 4 と、第 5 特典映像 4 4 n 5 とで構成されるエンディング演出パターン A 1 3 が設定される。また、設定値が 5 であれば、次遊技状態示唆情報 4 4 w と、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y と、設定演出示唆情報 4 4 r 1 と、設定 6 示唆情報 4 4 r 2 と、設定 5 示唆情報 4 4 r 3 と、第 1 特典映像 4 4 n 1 と、第 2 特典映像 4 4 n 2 と、第 3 特典映像 4 4 n 3 と、第 4 特典映像 4 4 n 4 とで構成されるエンディング演出パターン A 1 4 が設定される。また、設定値が 4 であれば、次遊技状態示唆情報 4 4 w と、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y と、設定演出示唆情報 4 4 r 1 と、設定 6 示唆情報 4 4 r 2 と、設定 5 示唆情報 4 4 r 3 と、設定 4 示唆情報 4 4 r 4 と、第 1 特典映像 4 4 n 1 と、第 2 特典映像 4 4 n 2 と、第 3 特典映像 4 4 n 3 とで構成されるエンディング演出パターン A 1 5 が設定される。また、設定値が 3 であれば、次遊技状態示唆情報 4 4 w と、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y と、設定演出示唆情報 4 4 r 1 と、設定 6 示唆情報 4 4 r 2 と、設定 5 示唆情報 4 4 r 3 と、設定 4 示唆情報 4 4 r 4 と、設定 3 示唆情報 4 4 r 5 と、第 1 特典映像 4 4 n 1 と、第 2 特典映像 4 4 n 2 とで構成されるエンディング演出パターン A 1 6 が設定される。また、設定値が 2 であれば、次遊技状態示唆情報 4 4 w と、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y と、設定演出示唆情報 4 4 r 1 と、設定 6 示唆情報 4 4 r 2 と、設定 5 示唆情報 4 4 r 3 と、設定 4 示唆情報 4 4 r 4 と、設定 3 示唆情報 4 4 r 5 と、設定 2 示唆情報 4 4 r 6 と、第 1 特典映像 4 4 n 1 とで構成されるエンディング演出パターン A 1 7 が設定される。また、設定値が 1 であれば、次遊技状態示唆情報 4 4 w と、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y と、設定演出示唆情報 4 4 r 1 と、設定 6 示唆情報 4 4 r 2 と、設定 5 示唆情報 4 4 r 3 と、設定 4 示唆情報 4 4 r 4 と、設定 3 示唆情報 4 4 r 5 と、設定 2 示唆情報 4 4 r 6 と、設定 1 示唆情報 4 4 r 7 とで構成されるエンディング演出パターン A 1 8 が設定される。エンディング演出パターン A 1 3 は、実際に設定 6 の場合に有利情報となる。エンディング演出パターン A 1 4 は、実際に設定 5 の場合に有利情報となる。エンディング演出パターン A 1 5 は、実際に設定 4 の場合に有利情報となる。エンディング演出パターン A 1 6 は、実際に設定 3 の場合に有利情報となる。エンディング演出パターン A 1 7 は、実際に設定 2 の場合に有利情報となる。エンディング演出パターン A 1 8 は、実際に設定 1 の場合に有利情報となる。

20

30

40

【1603】

50

このように、エンディング演出パターンA 1～エンディング演出パターンA 18では、大当たり当選時の変動回数が多くなるに従って有利な有利情報が表示され易くなるように設定されている。有利情報は、設定6示唆情報44r2～設定1示唆情報44r7だけでなく、第1特典映像44n1～第6特典映像44n6を用いてもよい。例えば、エンディング演出パターンA 1であれば、最初の第1特典映像44n1において「いままで設定分かったかな？」などの補助情報（図135（j）参照）を表示することで、直前の設定6示唆情報44r2が正しい情報であることを示唆することができる。また、例えば、エンディング演出パターンA 15であれば、最後の第3特典映像44n3において「いままで設定分かったかな？」などの補助情報を表示することで、設定示唆画像の最後に表示された設定4示唆情報44r4が正しい情報であることを示唆することができる。

10

【1604】

以下では、図135，図136を参照して、特図2の16R確変大当たり当選した場合のエンディング演出の表示態様を説明する。図135は、エンディング演出の表示態様を説明する図である。図136は、エンディング演出の別の表示態様を説明する図である。

【1605】

16R確変大当たり当選時の変動回数が51～60回の場合で、エンディング時間対応画像（30秒）がエンディング演出パターンA 1の場合は、第3図柄表示装置42には、（a）次遊技状態示唆情報44w→（b）カード抜き忘れ防止情報44y→（c）設定演出示唆情報44r1（例えば「設定はいくつくらいかな・・・」という文字情報。以下同じ。）→（d）設定6示唆情報44r2（例えば「設定6！？」という文字情報。以下同じ。）→（j）第1特典映像44n1→（k）第2特典映像44n2の順に表示される。その後、（o）に示す大当たり当選時の大当たり組合せを示す通常画面に戻り、図柄の変動表示が再開される。なお、（o）については他のエンディング演出パターンの表示態様でも同様である。また、エンディング演出パターンA 2の場合は、第3図柄表示装置42には、（a）次遊技状態示唆情報44w→（b）カード抜き忘れ防止情報44y→（c）設定演出示唆情報44r1→（d）設定6示唆情報44r2→（e）設定5示唆情報44r3（例えば「ではなくて、設定5！？」という文字情報。以下同じ。）→（j）第1特典映像44n1の順に表示される。また、エンディング演出パターンA 3の場合は、第3図柄表示装置42には、（a）次遊技状態示唆情報44w→（b）カード抜き忘れ防止情報44y→（c）設定演出示唆情報44r1→（d）設定6示唆情報44r2→（e）設定5示唆情報44r3→（f）設定4示唆情報44r4（例えば「ではなくて、設定4！？」という文字情報。以下同じ。）の順に表示される。

20

30

【1606】

これにより、特図2の16R確変大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合には、エンディング演出パターンA 1であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定6かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定6で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンA 2であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定5かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定5で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンA 3であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定4かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定4で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となる。

40

【1607】

16R確変大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合で、エンディング時間対応画像（35秒）がエンディング演出パターンA 4の場合は、第3図柄表示装置42には、（a）次遊技状態示唆情報44w→（b）カード抜き忘れ防止情報44y→（c）設定演出示唆情報44r1→（d）設定6示唆情報44r2→（j）第1特典映像44n1，（k）第2特典映像44n2→（l）第3特典映像44n3の順に表示される。また、エンディング演出パターンA 5の場合は、第3図柄表示装置42には、（a）次遊技状態示唆情報44w→（b）カード抜き忘れ防止情報44y→（c）設定演出示唆情報44r1→（d）設定6示唆情報44r2→（e）設定5示唆情報44r3→（j）第1特典映像44

50

n 1 → (k) 第2特典映像44 n 2の順に表示される。また、エンディング演出パターンA 6の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44 w → (b)カード抜き忘れ防止情報44 y → (c)設定演出示唆情報44 r 1 → (d)設定6示唆情報44 r 2 → (e)設定5示唆情報44 r 3 → (f)設定4示唆情報44 r 4 → (j)第1特典映像44 n 1の順に表示される。また、エンディング演出パターンA 7の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44 w → (b)カード抜き忘れ防止情報44 y → (c)設定演出示唆情報44 r 1 → (d)設定6示唆情報44 r 2 → (e)設定5示唆情報44 r 3 → (f)設定4示唆情報44 r 4 → (g)設定3示唆情報44 r 5の順に表示される。

【1608】

これにより、特図2大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合には、エンディング演出パターンA 4であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定6かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定6で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンA 5であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定5かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定5で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンA 6であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定4かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定4で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンA 7であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定3かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定3で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となる。その結果、特図2大当たり当選時の変動回数が51～60回の場合よりも、遊技者は、有益な有利情報が得られ易くなる。

【1609】

大当たり当選時の変動回数が71～80回の場合で、エンディング時間対応画像(40秒)がエンディング演出パターンA 8の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44 w → (b)カード抜き忘れ防止情報44 y → (c)設定演出示唆情報44 r 1 → (d)設定6示唆情報44 r 2 → (j)第1特典映像44 n 1 → (k)第2特典映像44 n 2 → (l)第3特典映像44 n 3 → (m)第4特典映像44 n 4の順に表示される。また、エンディング演出パターンA 9の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44 w → (b)カード抜き忘れ防止情報44 y → (c)設定演出示唆情報44 r 1 → (d)設定6示唆情報44 r 2 → (e)設定5示唆情報44 r 3 → (j)第1特典映像44 n 1 → (k)第2特典映像44 n 2 → (l)第3特典映像44 n 3の順に表示される。また、エンディング演出パターンA 10の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44 w → (b)カード抜き忘れ防止情報44 y → (c)設定演出示唆情報44 r 1 → (d)設定6示唆情報44 r 2 → (e)設定5示唆情報44 r 3 → (f)設定4示唆情報44 r 4 → (j)第1特典映像44 n 1 → (k)第2特典映像44 n 2の順に表示される。また、エンディング演出パターンA 11の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44 w → (b)カード抜き忘れ防止情報44 y → (c)設定演出示唆情報44 r 1 → (d)設定6示唆情報44 r 2 → (e)設定5示唆情報44 r 3 → (f)設定4示唆情報44 r 4 → (g)設定3示唆情報44 r 5(例えば「ではなくて、設定3! ?」という文字情報。以下同じ。) → (j)第1特典映像44 n 1の順に表示される。また、エンディング演出パターンA 12の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44 w → (b)カード抜き忘れ防止情報44 y → (c)設定演出示唆情報44 r 1 → (d)設定6示唆情報44 r 2 → (e)設定5示唆情報44 r 3 → (f)設定4示唆情報44 r 4 → (g)設定3示唆情報44 r 5 → (h)設定2示唆情報44 r 6(例えば「ではなくて、設定2! ?」という文字情報。以下同じ。)の順に表示される。

【1610】

これにより、特図2大当たり当選時の変動回数が71～80回の場合には、エンディング演出パターンA 8であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定6かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定6で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディ

10

20

30

40

50

ング演出パターンA 9であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定5かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定5で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンA 10であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定4かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定4で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンA 11であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定3かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定3で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンA 12であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定2かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定2で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となる。その結果、特図2大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合よりも、遊技者は、有益な有利情報が得られ易くなる。

10

【1611】

大当たり当選時の変動回数が81～100回の場合で、エンディング時間対応画像(45秒)がエンディング演出パターンA 13の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(j)第1特典映像44n1→(k)第2特典映像44n2→(l)第3特典映像44n3→(m)第4特典映像44n4→(m)第5特典映像44n5の順に表示される。また、エンディング演出パターンA 14の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(j)第1特典映像44n1→(k)第2特典映像44n2→(l)第3特典映像44n3→(m)第4特典映像44n4の順に表示される。また、エンディング演出パターンA 15の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(f)設定4示唆情報44r4→(j)第1特典映像44n1→(k)第2特典映像44n2→(l)第3特典映像44n3の順に表示される。また、エンディング演出パターンA 16の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(f)設定4示唆情報44r4→(g)設定3示唆情報44r5→(j)第1特典映像44n1→(k)第2特典映像44n2の順に表示される。また、エンディング演出パターンA 17の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(f)設定4示唆情報44r4→(g)設定3示唆情報44r5→(h)設定2示唆情報44r6→(j)第1特典映像44n1の順に表示される。また、エンディング演出パターンA 18の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(f)設定4示唆情報44r4→(g)設定3示唆情報44r5→(h)設定2示唆情報44r6→(i)設定1示唆情報44r7(例えば「ではなくて、設定1! ?」という文字情報。以下同じ。)の順に表示される。

20

30

40

【1612】

これにより、特図2大当たり当選時の変動回数が81～100回の場合には、エンディング演出パターンA 13であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定6かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定6で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンA 14であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定5かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定5で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンA 15であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定4かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定4で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンA 16であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定3かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定3で遊技を行う遊技者にも有益

50

な有利情報となるし、エンディング演出パターンA 17であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定2かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定2で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンA 18であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定1かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定1で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となる。その結果、特図2大当たり当選時の変動回数が71～80回の場合よりも、遊技者は、有益な有利情報が得られ易くなる。

【1613】

このように、エンディング演出パターンA 1～エンディング演出パターンA 18では、特図2の16R確変大当たり当選時の変動回数が多くなるに従って有利な有利情報が表示され易くなる表示態様となっている。

10

【1614】

図134を参照して、特図2大当たりエンディング演出用テーブルB（特図2の8R確変大当たり）に関して、大当たり当選時の変動回数が多いハマった状態になるほど有利な有利情報が表示され易くなっている点を説明する。

【1615】

大当たり当選時の変動回数が1～50回の場合、16R確変大当たりと同様に即連ゾーンであるので、例えば次遊技状態示唆情報44wが設定される。

【1616】

大当たり当選時の変動回数が51～60回の場合、エンディング時間が20秒であり、設定値が1～6のいずれであっても、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2とで構成されるエンディング演出パターンB1が設定される。エンディング演出パターンB1は、実際に設定6の場合に有利情報となる。

20

【1617】

大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合、エンディング時間が25秒であり、設定値が6であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、第1特典映像44n1とで構成されるエンディング演出パターンB2が設定される。また、設定値が1～5であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3とで構成されるエンディング演出パターンB3が設定される。エンディング演出パターンB2は、実際に設定6の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンB3は、実際に設定5の場合に有利情報となる。

30

【1618】

大当たり当選時の変動回数が71～80回の場合、エンディング時間が30秒であり、設定値が6であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、第1特典映像44n1と、第2特典映像44n2とで構成されるエンディング演出パターンB4が設定される。また、設定値が5であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、第1特典映像44n1とで構成されるエンディング演出パターンB5が設定される。また、設定値が1～5であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、設定4示唆情報44r4とで構成されるエンディング演出パターンB6が設定される。エンディング演出パターンB4は、実際に設定6で確変大当たりの場合に有利情報となる。エンディング演出パターンB5は、実際に設定5の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンB6は、実際に設定4の場合に有利情報となる。

40

【1619】

大当たり当選時の変動回数が81～100回の場合、エンディング時間が35秒であり、設定値が6であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、

50

設定演出示唆情報 44r1 と、設定 6 示唆情報 44r2 と、第 1 特典映像 44n1 と、第 2 特典映像 44n2 と、第 3 特典映像 44n3 とで構成されるエンディング演出パターン B7 が設定される。また、設定値が 5 であれば、次遊技状態示唆情報 44w と、カード抜き忘れ防止情報 44y と、設定演出示唆情報 44r1 と、設定 6 示唆情報 44r2 と、設定 5 示唆情報 44r3 と、第 1 特典映像 44n1 と、第 2 特典映像 44n2 とで構成されるエンディング演出パターン B8 が設定される。また、設定値が 4 であれば、次遊技状態示唆情報 44w と、カード抜き忘れ防止情報 44y と、設定演出示唆情報 44r1 と、設定 6 示唆情報 44r2 と、設定 5 示唆情報 44r3 と、設定 4 示唆情報 44r4 と、第 1 特典映像 44n1 とで構成されるエンディング演出パターン B9 が設定される。また、設定値が 1～3 であれば、次遊技状態示唆情報 44w と、カード抜き忘れ防止情報 44y と、設定演出示唆情報 44r1 と、設定 6 示唆情報 44r2 と、設定 5 示唆情報 44r3 と、設定 4 示唆情報 44r4 と、設定 3 示唆情報 44r5 とで構成されるエンディング演出パターン B10 が設定される。エンディング演出パターン B7 は、実際に設定 6 で確変大当たりの場合に有利情報となる。エンディング演出パターン B8 は、実際に設定 5 の場合に有利情報となる。エンディング演出パターン B9 は、実際に設定 4 の場合に有利情報となる。エンディング演出パターン B10 は、実際に設定 3 の場合に有利情報となる。

10

【1620】

なお、8R 通常大当たり当選時のエンディング演出パターンは、次遊技状態示唆情報 44w が次遊技状態が高確率状態であることを示す「もう 1 回」の文字情報ではなく、次遊技状態が低確率状態（100 回のサポート状態が付いた低確率遊技状態）であることを示す「チャンス」の文字情報である点を除き、8R 確変大当たり当選時のエンディング演出パターンと同じである。

20

【1621】

このように、エンディング演出パターン B1～エンディング演出パターン B10 では、8R 確変大当たり当選時の変動回数が多くなるに従って有利な有利情報が表示され易くなるように設定されている。また、大当たり当選時の当たり種別毎の変動回数を比較すると、エンディング演出パターン A1～エンディング演出パターン A18（16R 確変大当たり当選時のエンディング演出）の方が、エンディング演出パターン B1～エンディング演出パターン B10（8R 確変大当たり当選時のエンディング演出）よりも、有利な有利情報が表示され易くなるように設定されている。

30

【1622】

以下では、図 136 を参照して、特図 2 の 8R 確変大当たりに当選した場合であって、エンディング演出パターン B1～エンディング演出パターン B10 に対応するエンディング演出の表示態様を説明する。

【1623】

大当たり当選時の変動回数が 51～60 回の場合で、エンディング時間対応画像（20 秒）がエンディング演出パターン B1 の場合は、第 3 図柄表示装置 42 には、（a）次遊技状態示唆情報 44w → （b）カード抜き忘れ防止情報 44y → （c）設定演出示唆情報 44r1 → （d）設定 6 示唆情報 44r2 の順に表示される。これにより、特図 2 大当たり当選時の変動回数が 51～60 回の場合には、エンディング演出パターン B1 であれば、遊技者はこのパチンコ機 10 は設定 6 かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定 6 で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となる。

40

【1624】

大当たり当選時の変動回数が 61～70 回の場合で、エンディング時間対応画像（25 秒）がエンディング演出パターン B2 の場合は、第 3 図柄表示装置 42 には、（a）次遊技状態示唆情報 44w → （b）カード抜き忘れ防止情報 44y → （c）設定演出示唆情報 44r1 → （d）設定 6 示唆情報 44r2 → （h）第 1 特典映像 44n1 の順に表示される。また、エンディング演出パターン B3 の場合は、第 3 図柄表示装置 42 には、（a）次遊技状態示唆情報 44w → （b）カード抜き忘れ防止情報 44y → （c）設定演出示唆情報 44r1 → （d）設定 6 示唆情報 44r2 → （e）設定 5 示唆情報 44r3 の順に表示

50

される。

【1625】

これにより、特図2大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合には、エンディング演出パターンB2であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定6かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定6で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンB3であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定5かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定5で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となる。その結果、特図2大当たり当選時の変動回数が51～60回の場合よりも、遊技者は、有益な有利情報が得られ易くなる。

【1626】

大当たり当選時の変動回数が71～80回の場合で、エンディング時間対応画像(30秒)がエンディング演出パターンB4の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(h)第1特典映像44n1→(i)第2特典映像44n2の順に表示される。また、エンディング演出パターンB5の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(h)第1特典映像44n1の順に表示される。また、エンディング演出パターンB6の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(f)設定4示唆情報44r4の順に表示される。

【1627】

これにより、特図2大当たり当選時の変動回数が71～80回の場合には、エンディング演出パターンB4であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定6かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定6で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンB5であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定5かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定5で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンB6であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定4かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定4で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となる。その結果、特図2大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合よりも、遊技者は、有益な有利情報が得られ易くなる。

【1628】

大当たり当選時の変動回数が81～100回の場合で、エンディング時間対応画像(35秒)がエンディング演出パターンB7の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(h)第1特典映像44n1→(i)第2特典映像44n2→(j)第3特典映像44n3の順に表示される。また、エンディング演出パターンB8の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(h)第1特典映像44n1→(i)第2特典映像44n2の順に表示される。また、エンディング演出パターンB9の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(f)設定4示唆情報44r4→(h)第1特典映像44n1の順に表示される。また、エンディング演出パターンB10の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(f)設定4示唆情報44r4→(g)設定3示唆情報44r5の順に表示される。

【1629】

これにより、特図2大当たり当選時の変動回数が81～100回の場合には、エンディング演出パターンB7であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定6かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定6で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンB8であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定5かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定5で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンB9であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定4かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定4で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンB10であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定3かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定3で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となる。その結果、特図2大当たり当選時の変動回数が71～80回の場合よりも、遊技者は、有益な有利情報が得られ易くなる。

10

【1630】

このように、エンディング演出パターンB1～エンディング演出パターンB10では、特2大当たり当選時の変動回数が多くなるに従って有利な有利情報が表示され易くなる表示態様となっているが、大当たり当選時の当たり種別毎の変動回数を比較すると、エンディング演出パターンA1～エンディング演出パターンA18（16R確変大当たり当選時のエンディング演出）の方が、エンディング演出パターンB1～エンディング演出パターンB10（8R確変大当たり当選時のエンディング演出）よりも、有利な有利情報が表示され易くなっている。

20

【1631】

なお、有利情報は、設定6示唆情報44r2～設定3示唆情報44r5だけでなく、第1特典映像44n1～第3特典映像44n3を用いてもよい。例えば、エンディング演出パターンB1であれば、最初の第1特典映像44n1において「いままで設定分かったかな？」などの補助情報（図136（h）参照）を表示することで、直前の設定6示唆情報44r2が正しい情報であることを示唆することができる。また、例えば、エンディング演出パターンB8であれば、最後の第2特典映像44n2において「いままで設定分かったかな？」などの補助情報を表示することで、設定示唆画像の最後に表示された設定5示唆情報44r3が正しい情報であることを示唆することができる。

【1632】

上述したように、本実施例35のパチンコ機10によれば、サポート遊技中の変動回数（遊技に関する数情報）を計数する主制御装置261のCPU501のオープニング・エンディング時間設定処理における計数機能と、サポート遊技中の変動回数を表示可能な第3図柄表示装置42と、サポート遊技中の大当たり当選の発生（特定事象の発生）に基づいて、大当たりエンディング演出（所定の演出）を実行する主制御装置261のCPU501の大入賞口開閉処理におけるエンディング時間計測を行うエンディング演出実行機能と、サポート遊技中の大当たり当選の発生に基づいて、大当たりエンディング演出が行われるエンディング期間を選択する主制御装置261のCPU501のオープニング・エンディング時間設定処理におけるエンディング時間選択機能と、を備え、エンディング期間は、サポート遊技中の変動回数に応じて当該期間の長さが変わり、大当たりエンディング演出は、エンディング期間の長さが長い程、遊技者にとって有利な情報を含む。これにより、サポート遊技中の大当たり当選の発生に基づいて選択される大当たりエンディング演出の長さが遊技に関する数情報に応じて変わるので、サポート遊技中の変動回数の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（L00）に記載の遊技機の一例である。

30

40

【1633】

また、主制御装置261のCPU501における計数機能は、第3図柄表示装置42に表示されて実行される変動遊技に関する数情報を計数する。これにより、第3図柄表示装置42に表示されて実行される変動遊技に関する数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性

50

を向上させることができる。これは、例えば（L01）に記載の遊技機の一例である。

【1634】

また、主制御装置261のCPU501における計数機能は、第3図柄表示装置42に表示される変動遊技の実行にともない増加または減少する数情報を計数する。これにより、第3図柄表示装置42に表示される遊技の実行にともない増加または減少する数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（L02）に記載の遊技機の一例である。

【1635】

また、遊技球が流下する遊技領域30aを有する遊技盤30と、サポート状態中に遊技領域30aを流下する遊技球が入球可能な特図2用始動入賞装置33bと、遊技領域30aを流下する遊技球が入球可能な可変入賞装置32と、特図2用始動入賞装置33bに入球した遊技球を検出する検出スイッチと、検出スイッチでの遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態が発生するか否かの抽選を行う主制御装置261のCPU501における抽選機能と、を備え、第3図柄表示装置42は、大当たり遊技状態を発生させるか否かの抽選に基づく所定の表示演出とともに数情報を表示可能である。これにより、第3図柄表示装置42に表示される、大当たり遊技状態を発生させるか否かの抽選に基づく所定の表示演出と、数情報の計数状況とに応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（L03）に記載の遊技機の一例である。

【1636】

また、主制御装置261のCPU501における計数機能は、大当たり遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われる変動遊技に関する回数情報を計数し、第3図柄表示装置42は、大当たり遊技状態を発生させるか否かの抽選に基づく所定の表示演出とともに回数情報を表示可能である。これにより、第3図柄表示装置42に表示される、大当たり遊技状態を発生させるか否かの抽選に基づく所定の表示演出と、大当たり遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われる変動遊技に関する回数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（L04）に記載の遊技機の一例である。

【1637】

また、主制御装置261のCPU501によるエンディング演出実行機能は、抽選機能による抽選に基づきサポート遊技中の大当たり当選の発生が発生したことに基づいて、エンディング演出を実行する。これにより、抽選機能による抽選に基づくサポート遊技中の大当たり当選の発生に対して、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（L05）に記載の遊技機の一例である。

【1638】

また、主制御装置261のCPU501におけるエンディング時間選択機能は、抽選機能による抽選に基づきサポート遊技中の大当たり当選の発生に基づいて、エンディング演出が行われるエンディング期間を選択する。これにより、抽選機能による抽選に基づくサポート遊技中の大当たり当選の発生に基づいて、エンディング演出が行われるエンディング期間としてどの期間が選択されたかによって、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（L06）に記載の遊技機の一例である。

【1639】

また、主制御装置261のCPU501での抽選の結果が大当たり結果となった場合に、少なくとも大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて、大当たり時間（オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間）を変化させる主制御装置261のCPU501のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）と、大当たり時間（例えばエンディング時間）に対応付けられたエンディング時間対応画像の表示を制御する表示制御装置45のCPU521の大当たりエンディング表示処理機能（画像表示制御機能）とを備え、表示制御装置45のCPU521の大当たりエンディング表示処理機能は、エンディング時間対応画像の表示時間に応じて、エンディング時間対応画像の表示中に、遊技者にとって有利な有利情報（例えば設定付きパチンコ機での設定情報）を表示する。これにより、大当たり時間対応画像の表示時間に応じて、大当たりラ

10

20

30

40

50

ウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ０７）に記載の遊技機の一例である。

【１６４０】

また、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１の大当たりエンディング表示処理機能（画像表示制御機能）は、エンディング時間が長いほど表示時間の長い設定示唆演出画像を表示し、設定示唆演出画像の表示時間が長いほど有利な設定情報を表示する。これにより、大当たり時間対応画像の表示時間の長さに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ０６）（Ｌ１０）に記載の遊技機の一例である。

【１６４１】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、大当たり結果となった時点の図柄の種類（特図２の大当たり図柄が７か７以外の奇数図柄か偶数図柄かといった種類）と変動回数（前半（１～５０回）であるか、後半（５１～１００回）であるか等の種類）に応じて、大当たり時間を変化させる。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の種類と変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ１４）に記載の遊技機の一例である。

【１６４２】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、図柄の種類が第１の種類（例えば例えば特図２で７を除く奇数図柄か偶数図柄）である場合に大当たり時間（例えばエンディング時間）を第１時間（例えば後半の５１～６０回の変動回数での２０秒）に変化させることが可能であって、図柄の種類が第２の種類（例えば特図２で「７」）である場合に大当たり時間（例えばエンディング時間）を第１時間よりも長い第２時間（例えば後半の５１～６０回の変動回数での３０秒）に変化させることが可能である。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の種類と変動回数とで変わる大当たり時間の長さに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ１５）に記載の遊技機の一例である。

【１６４３】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い状態が所定の変動回数（例えば１００回）となるまで続く回数切り高確率遊技状態から移行した大当たりラウンド遊技状態において、大当たり時間（例えばエンディング時間）を変化させる。これにより、回数切り高確率遊技状態にて大当たり結果に当選した場合の大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ１６）に記載の遊技機の一例である。

【１６４４】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、図柄の種類が第１の種類（例えば例えば特図２で７を除く奇数図柄か偶数図柄）である場合であっても、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合（例えば６１回～７０回，７１～８０回，８１～１００回）には、大当たり時間（例えばエンディング時間）を、第１時間（例えば５１～６０回での２０秒）よりも長い時間（例えば６１回～７０回では２５秒、７１～８０回では３０秒、８１～１００回では３５秒）に変化させる。これにより、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合には、その残りの変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（Ｌ１７）に記載の遊技機の一例である。

【１６４５】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、図柄の種類が第１の種類（例えば例えば特図２で７を除く奇数図柄か偶数図柄）である場合であっても、所定の変動回数のうち消化した変動回数が

10

20

30

40

50

残りの変動回数よりも多い場合（例えば81～100回）には、大当たり時間（例えばエンディング時間）を、第2時間（例えば後半の51～60回の変動回数での30秒）よりも長い時間（例えば81～100回では35秒）に変化させる。これにより、図柄の種類が第2の種類ではなく第1の種類である場合であっても、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合には、その残りの変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（L18）に記載の遊技機の一例である。

【1646】

また、抽選の結果が大当たり結果となり易さを、複数の設定値によって段階的に定めることが可能な設定変更スイッチを備え、有利情報は、設定値を示す設定情報である。これにより、設定情報が表示されるかどうかによって、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（L19）に記載の遊技機の一例である。

10

【実施例36】

【1647】

上述した実施例35では、エンディング演出（エンディング時間対応画像）において設定情報を示唆する設定示唆画像を含むに留まっていたが、本実施例では、大当たり当選時に確変大当たりか通常大当たりかを明示しない場合に、確変大当たりか通常大当たりかを示唆する確変示唆画像を含む点が異なっている。以下、この点を図137、図138を参照して説明する。図137は、実施例36の特図2大当たりエンディング演出用テーブルである。図138は、図137に続く特図2大当たりエンディング演出用テーブルである。

20

【1648】

特図2大当たり抽選用テーブルでは、当たり種別が8R確変大当たり及び8R通常大当たりである場合には、第3図柄は、7を除く奇数図柄（「1」「3」「5」「9」）及び偶数図柄（「2」「4」「6」「8」）の中から選ばれる。これにより、大当たり図柄が7を除く奇数図柄や偶数図柄である場合には、この大当たり当選時において、確変大当たりか通常大当たりか遊技者が理解し難くなっている。第3図柄が「7」である場合は、16R確変大当たりだけであるので、確変大当たりであることが明示されている。以下では、本実施例の確変大当たりか通常大当たりかを明示しない8R確変大当たりを「非明示の8R確変大当たり」と呼び、確変大当たりか通常大当たりかを明示しない8R通常大当たりを「非明示の8R通常大当たり」と呼ぶ。

30

【1649】

図137に示すように、非明示の8R確変大当たり当選時の変動回数が1～50回の場合は、上述した実施例35と異なり、次遊技状態示唆情報44wではなく製造者情報44xが設定される。これは、以下のエンディング演出パターンC1～C10でも同じである。

【1650】

非明示の8R確変大当たり当選時の変動回数が51～60回の場合、エンディング時間が20秒であり、設定値が1～6である場合は、エンディング演出パターンB1と同じく設定示唆演出画像を含むが確変演出示唆画像を含まないエンディング演出パターンC1が設定される。

【1651】

非明示の8R確変大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合、エンディング時間が25秒であり、設定値が6であれば、製造者情報44xと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、当該大当たりが確変大当たりか通常大当たりかを示唆もしくは報知する演出が行われることを示唆する確変演出示唆情報44s1とで構成されるエンディング演出パターンC2が設定される。エンディング演出パターンC2では、遊技者は当該大当たりが確変か通常かを理解できない。エンディング演出パターンC2は、この確変大当たりであるか通常大当たりであるかに関する有利情報を含んでいない。設定値が1～5である場合は、エンディング演出パターンB3と同じく設定示唆演出画像を含むが確変演出示唆画像を含まないエンディング演出パターンC3が設定される。

40

50

【1652】

非明示の8R確変大当たり当選時の変動回数が71～80回の場合、エンディング時間が30秒であり、設定値が6であれば、製造者情報44xと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、確変演出示唆情報44s1と、当該大当たりが確変大当たりであることを示唆もしくは報知する確変示唆情報44s2とで構成されるエンディング演出パターンC4が設定される。また、設定値が5であれば、遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、確変演出示唆情報44s1とで構成されるエンディング演出パターンC5が設定される。また、設定値が1～4であれば、エンディング演出パターンB6と同じく設定示唆演出画像を含むが確変演出示唆画像を含まないエンディング演出パターンC6が設定される。エンディング演出パターンC4は、実際に当該大当たりが確変大当たりである場合に有利情報となる。

10

【1653】

大当たり当選時の変動回数が81～100回の場合、エンディング時間が35秒であり、設定値が6であれば、製造者情報44xと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、確変演出示唆情報44s1と、確変示唆情報44s2と、第1特典映像44n1とで構成されるエンディング演出パターンC7が設定される。また、設定値が5であれば、製造者情報44xと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、確変演出示唆情報44s1と、確変示唆情報44s2とで構成されるエンディング演出パターンC8が設定される。また、設定値が4であれば、製造者情報44xと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、設定4示唆情報44r4と、確変演出示唆情報44s1とで構成されるエンディング演出パターンC9が設定される。また、設定値が1～3であれば、エンディング演出パターンB10と同じく設定示唆演出画像を含むが確変演出示唆画像を含まないエンディング演出パターンC10が設定される。エンディング演出パターンC7，C8は、実際に当該大当たりが確変大当たりである場合に有利情報となる。

20

【1654】

このように、エンディング演出パターンC1～エンディング演出パターンC10では、有利情報として、設定示唆情報だけでなく確変示唆情報を含んでおり、非明示の8R確変大当たり当選時の変動回数が多くなるに従って有利な有利情報（確変示唆情報44s2）が選択され易くなるように設定されている。

30

【1655】

図138に示すように、非明示の8R通常大当たり当選時の変動回数が1～50回の場合は、非明示の8R確変大当たり当選時のエンディング演出パターンと同じく、製造者情報44xが設定される。

【1656】

非明示の8R通常大当たり当選時の変動回数が51～60回の場合、エンディング時間が20秒であり、設定値が1～6である場合は、エンディング演出パターンC1と同じエンディング演出パターンであるエンディング演出パターンD1が設定される。

40

【1657】

非明示の8R通常大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合、エンディング時間が25秒であり、設定値が6であれば、エンディング演出パターンC2と同じエンディング演出パターンD2が設定される。設定値が1～5である場合は、エンディング演出パターンC3と同じエンディング演出パターンD3が設定される。

【1658】

非明示の8R確変大当たり当選時の変動回数が71～80回の場合、エンディング時間が30秒であり、設定値が6であれば、エンディング演出パターンC4と同じエンディング演出パターンD4が設定される。また、設定値が5であれば、エンディング演出パターンC5と同じエンディング演出パターンD5が設定される。設定値が1～4であれば、エン

50

ディング演出パターンC 6と同じエンディング演出パターンD 6が設定される。エンディング演出パターンC 4では、実際に当該大当たりが確変大当たりである場合に有利情報となったが、エンディング演出パターンD 4では、実際には当該大当たりが通常大当たりであるので、有利情報とはならない。

【1 6 5 9】

大当たり当選時の変動回数が8 1～1 0 0回の場合、エンディング時間が3 5秒であり、設定値が6であれば、製造者情報4 4 xと、カード抜き忘れ防止情報4 4 yと、設定演出示唆情報4 4 r 1と、設定6示唆情報4 4 r 2と、確変演出示唆情報4 4 s 1と、確変示唆情報4 4 s 2と、当該大当たりが通常大当たりであることを示唆あるいは報知する通常示唆情報4 4 s 3とで構成されるエンディング演出パターンD 7が設定される。また、設定値が5であれば、エンディング演出パターンC 8と同じエンディング演出パターンD 8が設定される。また、設定値が4であれば、エンディング演出パターンC 9と同じエンディング演出パターンD 9が設定される。また、設定値が1～3であれば、エンディング演出パターンC 1 0と同じエンディング演出パターンD 1 0が設定される。エンディング演出パターンD 7は、実際に当該大当たりが確変大当たりである場合に有利情報となる。

10

【1 6 6 0】

このように、エンディング演出パターンD 1～エンディング演出パターンD 1 0では、有利情報として、設定示唆情報だけでなく確変示唆情報及び通常示唆情報を含んでおり、非明示の8 R確変大当たり当選時の変動回数が多くなるに従って有利な有利情報（通常示唆情報4 4 s 3）が選択され易くなるように設定されている。

20

【1 6 6 1】

以下では、図1 3 9，図1 4 0を参照して、エンディング演出の表示態様を説明する。図1 3 9は、エンディング演出の表示態様を説明する図である。図1 4 0は、エンディング演出の別の表示態様を説明する図である。

【1 6 6 2】

まず、図1 3 9を参照して、非明示の特図2の8 R確変大当たりに当選した場合であって、エンディング演出パターンC 1～C 1 0に対応するエンディング演出の表示態様を説明する。

【1 6 6 3】

非明示の確変大当たり当選時の変動回数が5 1～6 0回の場合で、エンディング時間対応画像（2 0秒）がエンディング演出パターンC 1の場合は、第3図柄表示装置4 2には、（a）製造者情報4 4 x→（b）カード抜き忘れ防止情報4 4 y→（c）設定演出示唆情報4 4 r 1→（d）設定6示唆情報4 4 r 2の順に表示される。このように、非明示の確変大当たり当選時の変動回数が5 1～6 0回の場合には、エンディング演出パターンC 1では、実際に確変大当たりであっても、確変大当たりか通常大当たりかに関する遊技者に有益な有利情報はない。

30

【1 6 6 4】

非明示の確変大当たり当選時の変動回数が6 1～7 0回の場合で、エンディング時間対応画像（2 5秒）がエンディング演出パターンC 2の場合は、第3図柄表示装置4 2には、（a）製造者情報4 4 x→（b）カード抜き忘れ防止情報4 4 y→（c）設定演出示唆情報4 4 r 1→（d）設定6示唆情報4 4 r 2→（h）確変演出示唆情報4 4 s 1（例えば当該大当たりが確変大当たりか通常大当たりかを示唆あるいは報知する演出が行われることを示唆する「確変かな、通常かな・・・」という文字情報）との順に表示される。また、エンディング演出パターンC 3の場合は、第3図柄表示装置4 2には、（a）製造者情報4 4 x→（b）カード抜き忘れ防止情報4 4 y→（c）設定演出示唆情報4 4 r 1→（d）設定6示唆情報4 4 r 2→（e）設定5示唆情報4 4 r 3の順に表示される。このように、非明示の確変大当たり当選時の変動回数が6 1～7 0回の場合にも、エンディング演出パターンC 2，C 3では、実際に確変大当たりであっても、確変大当たりか通常大当たりかに関する遊技者に有益な有利情報はない。

40

【1 6 6 5】

50

非明示の確変大当たり当選時の変動回数が71～80回の場合で、エンディング時間対応画像（30秒）がエンディング演出パターンC4の場合は、第3図柄表示装置42には、（a）製造者情報44x→（b）カード抜き忘れ防止情報44y→（c）設定演出示唆情報44r1→（d）設定6示唆情報44r2→（h）確変演出示唆情報44s1→（i）確変示唆情報44s2（例えば当該大当たりが確変大当たりであることを示唆もしくは報知する「確変！？」）の順に表示される。また、エンディング演出パターンC5の場合は、第3図柄表示装置42には、（a）製造者情報44x→（b）カード抜き忘れ防止情報44y→（c）設定演出示唆情報44r1→（d）設定6示唆情報44r2→（e）設定5示唆情報44r3→（h）確変演出示唆情報44s1の順に表示される。また、エンディング演出パターンC6の場合は、第3図柄表示装置42には、（a）製造者情報44x→（b）カード抜き忘れ防止情報44y→（c）設定演出示唆情報44r1→（d）設定6示唆情報44r2→（e）設定5示唆情報44r3→（f）設定4示唆情報44r4の順に表示される。

10

【1666】

これにより、非明示の特図2大当たり当選時の変動回数が71～80回の場合には、エンディング演出パターンC4では、確変示唆情報44s2によって当該大当たりが確変大当たりであることが示唆されるので、確変大当たりに関する遊技者に有益な有利情報となる。エンディング演出パターンC5，C6では、実際に確変大当たりであっても、確変大当たりか通常大当たりかに関する遊技者に有益な有利情報はない。

20

【1667】

非明示の確変大当たり当選時の変動回数が81～100回の場合で、エンディング時間対応画像（35秒）がエンディング演出パターンC7の場合は、第3図柄表示装置42には、（a）製造者情報44x→（b）カード抜き忘れ防止情報44y→（c）設定演出示唆情報44r1→（d）設定6示唆情報44r2→（h）確変演出示唆情報44s1→（i）確変示唆情報44s2→（j）第1特典映像44n1の順に表示される。また、エンディング演出パターンC8の場合は、第3図柄表示装置42には、（a）製造者情報44x→（b）カード抜き忘れ防止情報44y→（c）設定演出示唆情報44r1→（d）設定6示唆情報44r2→（e）設定5示唆情報44r3→（h）確変演出示唆情報44s1→（i）確変示唆情報44s2の順に表示される。また、エンディング演出パターンC9の場合は、第3図柄表示装置42には、（a）製造者情報44x→（b）カード抜き忘れ防止情報44y→（c）設定演出示唆情報44r1→（d）設定6示唆情報44r2→（e）設定5示唆情報44r3→（f）設定4示唆情報44r4→（h）確変演出示唆情報44s1の順に表示される。また、エンディング演出パターンC10の場合は、第3図柄表示装置42には、（a）製造者情報44x→（b）カード抜き忘れ防止情報44y→（c）設定演出示唆情報44r1→（d）設定6示唆情報44r2→（e）設定5示唆情報44r3→（f）設定4示唆情報44r4→（g）設定3示唆情報44r5の順に表示される。

30

【1668】

これにより、非明示の特図2の確変大当たり当選時の変動回数が81～100回の場合には、エンディング演出パターンC7，C8であれば、確変示唆情報44s2によって当該大当たりが確変大当たりであることが示唆されるので、確変大当たりに関する遊技者に有益な有利情報となる。エンディング演出パターンC9，C10では、実際に確変大当たりであっても、確変大当たりか通常大当たりかに関する遊技者に有益な有利情報はない。

40

【1669】

次に、図140を参照して、非明示の特図2の8R通常大当たりに当選した場合であっても、エンディング演出パターンD1～D10に対応するエンディング演出の表示態様を説明する。

【1670】

非明示の通常大当たり当選時の変動回数が51～60回の場合で、エンディング時間対応画像（20秒）がエンディング演出パターンD1の場合は、エンディング演出パターンC

50

1と同じ表示順に表示され、実際に通常大当たりであっても、通常大当たりに関する遊技者に有益な有利情報はない。

【1671】

非明示の通常大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合で、エンディング時間対応画像（25秒）がエンディング演出パターンD2の場合は、エンディング演出パターンC2と同じ表示順に表示される。エンディング演出パターンD3の場合は、エンディング演出パターンC3と同じ表示順に表示される。エンディング演出パターンD2，D3は、実際に通常大当たりであっても、通常大当たりに関する遊技者に有益な有利情報はない。

【1672】

非明示の通常大当たり当選時の変動回数が71～80回の場合で、エンディング時間対応画像（30秒）がエンディング演出パターンD4の場合は、第3図柄表示装置42には、エンディング演出パターンC4と同じ表示順に表示される。エンディング演出パターンD5の場合は、第3図柄表示装置42には、エンディング演出パターンC5と同じ表示順に表示される。エンディング演出パターンD6の場合は、第3図柄表示装置42には、エンディング演出パターンC6と同じ表示順に表示される。エンディング演出パターンD4～D5は、実際に通常大当たりであっても、通常大当たりに関する遊技者に有益な有利情報はない。

【1673】

非明示の通常大当たり当選時の変動回数が81～100回の場合で、エンディング時間対応画像（35秒）がエンディング演出パターンD7の場合は、第3図柄表示装置42には、（a）製造者情報44x→（b）カード抜き忘れ防止情報44y→（c）設定演出示唆情報44r1→（d）設定6示唆情報44r2→（h）確変演出示唆情報44s1→（i）確変示唆情報44s2→（j）当該大当たりが確変であることを示唆あるいは報知する通常示唆情報44s3（例えば「ではなくて、通常！？」のような文字情報）の順に表示される。また、エンディング演出パターンD8の場合は、第3図柄表示装置42には、エンディング演出パターンC8と同じ表示順に表示される。エンディング演出パターンD9の場合は、第3図柄表示装置42には、エンディング演出パターンC9と同じ表示順に表示される。エンディング演出パターンD10の場合は、第3図柄表示装置42には、エンディング演出パターンC10と同じ表示順に表示される。

【1674】

これにより、非明示の特図2の通常大当たり当選時の変動回数が81～100回の場合には、エンディング演出パターンD7であれば、通常示唆情報44s3によって当該大当たりが通常大当たりであることが示唆されるので、通常大当たりに関する遊技者に有益な有利情報となる。エンディング演出パターンD8～D10では、実際に通常大当たりであっても、通常大当たりに関する遊技者に有益な有利情報はない。

【1675】

上述したように、本実施例36のパチンコ機10によれば、主制御装置261のCPU501の第1図柄変動処理機能，サブ制御装置262のCPU262の変動表示態様設定処理機能は、抽選の結果が大当たり結果となる場合に、大当たりラウンド遊技状態後に発生する次遊技状態において、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い高確率遊技状態となるか否かを、変動表示中から大当たり結果の表示時点まで遊技者に報知しないものであって、有利情報は、次遊技状態において高確率遊技状態となるか否かを示す情報（確変示唆情報44s2、通常示唆情報44s3）であってもよい。これにより、次遊技状態において高確率遊技状態となるか否かに関して、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（L20）に記載の遊技機の一例である。

【実施例37】

【1676】

上述した実施例では、一の当たり種別に対応するエンディング演出パターンを構成する表示画像は、変動回数に応じて表示態様が変化する設定示唆演出画像や確変示唆演出画像を

構成する表示画像を除いて、一の表示態様で表示されるものであったが、表示態様は複数あっても構わない。以下、図 1 4 1 を参照して説明する。図 1 4 1 は、実施例 3 7 の特図 2 大当たりエンディング演出用テーブルである。

【1 6 7 7】

表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、上述した大当たりエンディング表示処理機能（画像表示制御機能）として、エンディング時間対応画像において設定示唆情報や確変示唆情報とは異なる別情報（例えばエンディング情報 4 4 j に含まれる次遊技状態示唆情報 4 4 w、製造者情報 4 4 x、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y 等）を表示可能であり、ある特定のエンディング情報（例えば製造者情報 4 4 x）が表示された場合には、設定示唆情報や確変示唆情報が表示され難くすることができる。これにより、ある特定のエンディング情報（例えば製造者情報 4 4 x）が表示されるかどうかに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。

10

【1 6 7 8】

具体的には、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、上述した大当たりエンディング表示処理機能（画像表示制御機能）として、エンディング情報 4 4 j が表示される時間が長いほど、設定示唆情報や確変示唆情報が表示され難くなるようにしている。これにより、エンディング情報 4 4 j が表示される時間の長さに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【1 6 7 9】

さらに詳細に説明すると、例えば、上述した非明示の 8 R 確変大当たり及び非明示の 8 R 通常大当たりに対応するエンディング演出パターンは、製造者情報 4 4 x とカード抜き忘れ防止情報 4 4 y とが表示された後、設定示唆演出画像が表示されるパターンであったが、本実施例では、製造者情報 4 4 x を省略して、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y のみが表示された後、設定示唆演出画像が表示されるパターンとしている。すなわち、一の当たり種別に対応するエンディング演出パターンであっても、一の情報（例えば製造者情報 4 4 x）が表示されるパターンと、一の情報（例えば製造者情報 4 4 x）が表示されないパターンとがある。

20

【1 6 8 0】

本実施例では、非明示の特図 2 の 8 R 確変大当たりは、大当たり図柄カウンタ C 2 の値（2 0 ～ 4 9）のうち、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が 2 0 ～ 3 4 であるものと、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が 3 5 ～ 4 9 であるものとに分けられる。前者（C 2 の値が 2 0 ～ 3 4）のエンディング演出パターンは、図 1 3 7 に示した実施例 3 6 の特図 2 大当たりエンディング演出用テーブル C 1 ～ C 1 0 に相当する。後者（C 2 の値が 3 5 ～ 4 9）のエンディング演出パターン E 1 ～ E 1 4 の詳細を以下に説明する。

30

【1 6 8 1】

非明示の 8 R 確変大当たり（大当たり図柄カウンタ C 2 の値が 3 5 ～ 4 9）当選時の変動回数が 1 ～ 5 0 回の場合は、上述したエンディング演出パターン C 1 と異なり、製造者情報 4 4 x ではなく、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y が設定される。これは、以下のエンディング演出パターン E 1 ～ E 1 4 でも同じである。

【1 6 8 2】

非明示の 8 R 確変大当たり（大当たり図柄カウンタ C 2 の値が 3 5 ～ 4 9）当選時の変動回数が 5 1 ～ 6 0 回の場合、エンディング時間が 2 0 秒であり、設定値が 6 であれば、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y と、設定演出示唆情報 4 4 r 1 と、設定 6 示唆情報 4 4 r 2 と、確変演出示唆情報 4 4 s 1 とで構成されるエンディング演出パターン E 1 が設定される。また、設定値が 1 ～ 5 であれば、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y と、設定演出示唆情報 4 4 r 1 と、設定 6 示唆情報 4 4 r 2 と、設定 5 示唆情報 4 4 r 3 とで構成されるエンディング演出パターン E 2 が設定される。エンディング演出パターン E 1 は、実際に設定 6 である場合に有利情報となる。エンディング演出パターン E 2 は、実際に設定 5 である場合に有利情報となる。

40

【1 6 8 3】

50

このように、非明示の8R確変大当たりであっても、大当たり図柄カウンタC2の値が20～34である場合（上述したエンディング演出パターンC1）は、製造者情報44xと、カード抜き忘れ防止情報44yとが設定されていたため、残りの時間で、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2とが設定されるに留まっていたが、大当たり図柄カウンタC2の値が35～49である場合（エンディング演出パターンE1，E2）は、製造者情報44xが省略されてカード抜き忘れ防止情報44yのみが設定されているため、残りの時間で、エンディング演出パターンC1よりも長い設定示唆演出画像，確変示唆演出画像を表示できる。つまり、非明示の8R確変大当たり当選時の変動回数が51～60回の場合であっても、大当たり図柄カウンタC2の値が20～34である場合（エンディング演出パターンC1）は、有利情報として設定6示唆情報44r2を得られるに留まっていたが、大当たり図柄カウンタC2の値が35～49である場合（エンディング演出パターンE1，E2）は、有利情報として設定6示唆情報44r2か設定5示唆情報44r3を得られるようになっており、有利情報を得られ易くなっている。

10

【1684】

非明示の8R確変大当たり（大当たり図柄カウンタC2の値が35～49）当選時の変動回数が61～70回の場合、エンディング時間が25秒であり、設定値が6であれば、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、確変演出示唆情報44s1と、確変示唆情報44s2とで構成されるエンディング演出パターンE3が設定される。設定値が5であれば、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、確変演出示唆情報44s1とで構成されるエンディング演出パターンE4が設定される。設定値が1～4であれば、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、設定4示唆情報44r4とで構成されるエンディング演出パターンE5が設定される。エンディング演出パターンE3は、実際に設定6で確変大当たりである場合に有利情報となる。エンディング演出パターンE4は、実際に設定5である場合に有利情報となる。エンディング演出パターンE5は、実際に設定4である場合に有利情報となる。

20

【1685】

つまり、非明示の8R確変大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合であっても、大当たり図柄カウンタC2の値が20～34である場合（エンディング演出パターンC2，C3）は、有利情報として設定6示唆情報44r2か設定5示唆情報44r3を得られるに留まっていたが、大当たり図柄カウンタC2の値が35～49である場合（エンディング演出パターンE3～E5）は、有利情報として設定6示唆情報44r2と確変示唆情報44s2か、設定5示唆情報44r3か、設定4示唆情報44r4を得られるようになっており、有利情報を得られ易くなっている。

30

【1686】

非明示の8R確変大当たり（大当たり図柄カウンタC2の値が35～49）当選時の変動回数が71～80回の場合、エンディング時間が30秒であり、設定値が6であれば、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、確変演出示唆情報44s1と、確変示唆情報44s2と、第1特典映像44n1とで構成されるエンディング演出パターンE6が設定される。また、設定値が5であれば、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、確変演出示唆情報44s1と、確変示唆情報44s2とで構成されるエンディング演出パターンE7が設定される。また、設定値が4であれば、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、設定4示唆情報44r4と、確変演出示唆情報44s1とで構成されるエンディング演出パターンE8が設定される。また、設定値が1～3であれば、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、設定4示唆情報44r4と、設定3示唆情報44r5とで構成されるエンディング演出パターンE9が設定される。エンディング演出

40

50

パターン E 6 は、実際に設定 6 で確変大当たりである場合に有利情報となる。エンディング演出パターン E 7 は、実際に設定 5 で確変大当たりである場合に有利情報となる。エンディング演出パターン E 8 は、実際に設定 4 である場合に有利情報となる。エンディング演出パターン E 9 は、実際に設定 3 である場合に有利情報となる。

【1687】

つまり、非明示の 8 R 確変大当たり当選時の変動回数が 71～80 回の場合であっても、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が 20～34 である場合（エンディング演出パターン C 4～C 5）は、有利情報として設定 6 示唆情報 44 r 2 と確変示唆情報 44 s 2 か、設定 5 示唆情報 44 r 3 か、設定 4 示唆情報 44 r 4 を得られるに留まっていたが、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が 35～49 である場合（エンディング演出パターン E 6～E 9）は、有利情報として設定 6 示唆情報 44 r 2 と確変示唆情報 44 s 2 か、設定 5 示唆情報 44 r 3 と確変示唆情報 44 s 2 か、設定 4 示唆情報 44 r 4 か、設定 3 示唆情報 44 r 5 を得られるようになっており、有利情報を得られ易くなっている。

10

【1688】

非明示の 8 R 確変大当たり（大当たり図柄カウンタ C 2 の値が 35～49）当選時の変動回数が 81～100 回の場合、エンディング時間が 35 秒であり、設定値が 6 であれば、カード抜き忘れ防止情報 44 y と、設定演出示唆情報 44 r 1 と、設定 6 示唆情報 44 r 2 と、確変演出示唆情報 44 s 1 と、確変示唆情報 44 s 2 と、第 1 特典映像 44 n 1 と、第 2 特典映像 44 n 2 とで構成されるエンディング演出パターン E 10 が設定される。また、設定値が 5 であれば、カード抜き忘れ防止情報 44 y と、設定演出示唆情報 44 r 1 と、設定 6 示唆情報 44 r 2 と、設定 5 示唆情報 44 r 3 と、確変演出示唆情報 44 s 1 と、確変示唆情報 44 s 2 と、第 1 特典映像 44 n 1 とで構成されるエンディング演出パターン E 11 が設定される。また、設定値が 4 であれば、カード抜き忘れ防止情報 44 y と、設定演出示唆情報 44 r 1 と、設定 6 示唆情報 44 r 2 と、設定 5 示唆情報 44 r 3 と、設定 4 示唆情報 44 r 4 と、確変演出示唆情報 44 s 1 と、確変示唆情報 44 s 2 とで構成されるエンディング演出パターン E 12 が設定される。また、設定値が 3 であれば、カード抜き忘れ防止情報 44 y と、設定演出示唆情報 44 r 1 と、設定 6 示唆情報 44 r 2 と、設定 5 示唆情報 44 r 3 と、設定 4 示唆情報 44 r 4 と、設定 3 示唆情報 44 r 5 と、確変演出示唆情報 44 s 1 とで構成されるエンディング演出パターン E 13 が設定される。また、設定値が 1～2 であれば、カード抜き忘れ防止情報 44 y と、設定演出示唆情報 44 r 1 と、設定 6 示唆情報 44 r 2 と、設定 5 示唆情報 44 r 3 と、設定 4 示唆情報 44 r 4 と、設定 3 示唆情報 44 r 5 と、設定 2 示唆情報 44 r 6 とで構成されるエンディング演出パターン E 14 が設定される。エンディング演出パターン E 10 は、実際に設定 6 で確変大当たりである場合に有利情報となる。エンディング演出パターン E 11 は、実際に設定 5 で確変大当たりである場合に有利情報となる。エンディング演出パターン E 12 は、実際に設定 4 で確変大当たりである場合に有利情報となる。エンディング演出パターン E 13 は、実際に設定 3 である場合に有利情報となる。エンディング演出パターン E 14 は、実際に設定 3 である場合に有利情報となる。

20

30

【1689】

つまり、非明示の 8 R 確変大当たり当選時の変動回数が 81～100 回の場合であっても、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が 20～34 である場合（エンディング演出パターン C 7～C 10）は、有利情報として設定 6 示唆情報 44 r 2 と確変示唆情報 44 s 2 か、設定 5 示唆情報 44 r 3 と確変示唆情報 44 s 2 か、設定 4 示唆情報 44 r 4 か、設定 3 示唆情報 44 r 5 を得られるに留まっていたが、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が 35～49 である場合（エンディング演出パターン E 10～E 14）は、有利情報として設定 6 示唆情報 44 r 2 と確変示唆情報 44 s 2 か、設定 5 示唆情報 44 r 3 と確変示唆情報 44 s 2 か、設定 4 示唆情報 44 r 4 と確変示唆情報 44 s 2 か、設定 3 示唆情報 44 r 5 か、設定 2 示唆情報 44 r 6 を得られるようになっており、有利情報を得られ易くなっている。

40

【1690】

50

このように、非明示の 8 R 確変大当たり当選時の変動回数が 81～100 回の場合であって、大当たり図柄カウンタ C2 の値が 35～49 である場合（エンディング演出パターン E1～E14）は、エンディング情報のうち一部の情報を省略して（製造者情報 44x を省略してカード抜き忘れ防止情報 44y のみを表示して）、設定示唆演出画像や確変示唆演出画像の表示時間を長くすることで、大当たり図柄カウンタ C2 の値が 20～34 である場合（エンディング演出パターン C1～C10）よりも、有利情報を得られ易くなっている。つまり、エンディング時間対応画像が製造者情報 44x から始まるか、カード抜き忘れ防止情報 44y から始まるかで、有利情報の得られ易さが異なるので、遊技者に対して、エンディング時間対応画像が製造者情報 44x またはカード抜き忘れ防止情報 44y のどちらから始まるかに興味を持たせることができる。

10

【1691】

また、非明示の 8 R 通常大当たりである場合も同様に、大当たり図柄カウンタ C2 の値が 20～34 である場合と、大当たり図柄カウンタ C2 の値が 35～49 場合とで、有利情報（設定示唆情報、通常示唆情報）の得られ易さを異ならせることができる。

【1692】

上述したように、本実施例 37 のパチンコ機 10 によれば、表示制御装置 45 の CPU 521 は、大当たりエンディング表示処理機能（画像表示制御機能）として、設定示唆演出画像において設定示唆情報とは異なる別情報（例えばエンディング情報 44j に含まれる次遊技状態示唆情報 44w，製造者情報 44x、カード抜き忘れ防止情報 44y 等）を表示可能であり、例えば製造者情報 44x が表示された場合には、設定示唆情報が表示され難い。これにより、製造者情報 44x が表示されるかどうかに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（L12）に記載の遊技機の一例である。

20

【1693】

また、表示制御装置 45 の CPU 521 は、大当たりエンディング表示処理機能（画像表示制御機能）として、エンディング情報 44j が表示される時間が長いほど、設定示唆情報が表示され難い。これにより、エンディング情報 44j が表示される時間の長さに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（L13）に記載の遊技機の一例である。

【実施例 38】

30

【1694】

上述した実施例では、大当たり当選時の変動回数に応じてオープニング時間，インターバル時間，エンディング時間などの大当たり時間を異ならせることで、大当たり時間対応画像の表示内容（有利情報の得られ易さ）を異ならせるものであったが、大当たり当選時の変動回数に応じて大当たり時間を異ならせることで、V 領域 32b への入球率を異ならせるものであってもよい。以下、この点を図 142～図 144 を参照して説明する。図 142 は、実施例 38 の特図 1 大当たり抽選用テーブルである。図 143 は、特図 2 大当たり抽選用テーブルである。図 144 は、大入賞口開閉部材と V 領域開閉部材の開放タイミングのタイムチャートである。

【1695】

40

本実施例の可変入賞装置 32 の大入賞口 32a の内部には、遊技球が転動可能な領域と、該領域を転動する遊技球を外部に排出する排出口と、大入賞口 32a に入球した遊技球のうち特定のタイミングで入球した遊技球が通過可能な V 領域 32b が備えられている。排出口には、大入賞口カウントスイッチが設けられ、V 領域 32b には V 入賞検出スイッチが設けられている。なお、V 領域 32b は、上述の構成に限らず、遊技盤 30 に 2 つ設けられた第 1 可変入賞装置及び第 2 可変入賞装置のうち、第 2 可変入賞装置にその機能を持たせるものであってもよい。この場合、第 1 可変入賞装置は、大当たりラウンド遊技状態における各ラウンド毎に開閉する開閉部材として機能する。

【1696】

本実施例のパチンコ機 10 は、特図 1 始動入賞装置 33a または特図 2 始動入賞装置 33

50

bへの入球に基づく抽選の結果が大当たり結果であった場合に大当たりラウンド遊技状態に移行され、大当たりラウンド遊技状態中に可変入賞装置32に入球した遊技球がV領域32bに入球した場合に、大当たりラウンド遊技状態の終了後、例えば変動回数100回のサポート状態が付く高確率遊技状態または100回のサポート状態が付く低確率遊技状態に移行される、いわゆる1種2種混合タイプの遊技機として構成されている。

【1697】

具体的には、主制御装置261のCPU501は、主制御装置261のCPU501の抽選機能での抽選の結果が大当たり結果であることに基づき、図柄の変動表示が大当たり図柄の組み合わせで停止表示された場合に、可変入賞装置32が遊技球を入球可能な開状態から可変入賞装置32が遊技球を入球し難い閉状態までを1回とする大当たりラウンド遊技を所定回数実行する大当たりラウンド遊技状態に移行させたり、大当たりラウンド遊技状態中に可変入賞装置32に入球した遊技球がV領域32bに入球した場合に、大当たりラウンド遊技状態の終了後、所定の期間、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い高確率遊技状態に移行させたりする次回遊技状態設定処理機能及び大入賞口開閉処理機能（状態移行機能）を備える。

10

【1698】

主制御装置261のCPU501のROM502に記憶された特図1大当たり抽選用テーブルにおける当たり種別は、図142に示すように、上述までの実施例における16R確変、8R確変、8R通常とは異なり、16R（V確）、8R（V確）、8R通常となっている。具体的には、大当たり図柄が「7」の場合は、V領域32bに入賞し易い（後述するようにオープニング時間が短いためV入賞し易い。以下同じ。）ため、当たり種別を16R（V確）としている。大当たり図柄が「7」を除く奇数図柄の場合も、V領域32bに入賞し易いため、当たり種別を8R（V確）としている。大当たり図柄が偶数図柄の場合は、V領域32bに入賞し難い（後述するようにオープニング時間が長いためV入賞し難い。以下同じ。）ため、当たり種別を8R通常としている。また、16R（V確）では、オープニング時間が3秒、インターバル時間が2秒、エンディング時間が35秒に設定されている。8R（V確）では、オープニング時間が3秒、インターバル時間が2秒、エンディング時間が25秒に設定されている。8R通常では、オープニング時間が6秒、インターバル時間が2秒、エンディング時間が25秒に設定されている。

20

【1699】

主制御装置261のCPU501のROM502に記憶された特図2大当たり抽選用テーブルにおける当たり種別は、図143に示すように、16R（V確）、8R（V確）、8R通常となっているが、大当たり時点の変動回数に応じて異なっている。すなわち、特図2大当たり抽選用テーブルにおける当たり種別は、大当たり図柄が「7」の場合は大当たり時点の変動回数が1～50回であればV領域32bに入賞し易いため16R（V確）としている。大当たり時点の変動回数が51～100回であればV領域32bに入賞し難いため16R通常としている。また、大当たり図柄が「7」を除く奇数図柄の場合は、大当たり時点の変動回数が1～50回であればV領域32bに入賞し易いため8R（V確）としているが、大当たり時点の変動回数が51～100回であればV領域32bに入賞し難いため8R通常としている。また、大当たり図柄が偶数図柄の場合は、大当たり時点の変動回数が1～100回のいずれであってもV領域32bに入賞し難いため8R通常としている。また、16R（V確）では、オープニング時間が3秒、インターバル時間が2秒、エンディング時間が5秒に設定されおり、16R（通常）では、オープニング時間が6秒、インターバル時間が2秒、エンディング時間が変動回数に応じて30秒～45秒に設定されいる。8R（V確）では、オープニング時間が3秒、インターバル時間が2秒、エンディング時間が5秒に設定されおり、8R（通常）では、オープニング時間が6秒、インターバル時間が2秒、エンディング時間が変動回数に応じて5秒、20秒～35秒に設定されいる。

30

40

【1700】

また、主制御装置261のCPU501は、上述の大当たりラウンド遊技状態において可

50

変入賞装置 3 2 の大入賞口 3 2 a を開閉させる大入賞口開閉部材 3 2 a 1 を、所定の大入賞口開閉パターンで、開状態と閉状態とに動作させる大入賞口開閉処理機能（大入賞口開閉制御機能）に加えて、大当たりラウンド遊技状態において V 領域 3 2 b を開閉させる V 領域開閉部材 3 2 b 1 を、所定の V 領域開閉パターンで、開状態と閉状態とに動作させることが可能な V 領域開閉処理機能（特定領域開閉制御機能）を備える。

【1701】

また、大入賞口開閉パターンと V 領域開閉パターンとは、大当たり結果となった時点変動回数に応じて次の様な関連性を有している。すなわち、大当たり結果（例えば特図 2 大当たり結果）となった時点の図柄の変動回数が第 1 の変動回数（例えば 100 回転のうち 1 ～ 50 回転）である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、V 領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易く、大入賞口開閉部材 3 2 a 1 の開放中に入球した遊技球が V 領域 3 2 b に入球し易く、大当たり結果（例えば特図 2 大当たり結果）となった時点の図柄の変動回数が第 2 の変動回数（例えば 100 回転のうち 51 ～ 100 回転）である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、V 領域開閉パターンの開タイミングとが合致し難く、大入賞口開閉部材 3 2 a 1 の開放中に入球した遊技球が V 領域 3 2 b に入球し難くなっている。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて V 領域 3 2 b への入球率が変わるので、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【1702】

図 1 4 4 を参照して、大入賞口開閉パターンと V 領域開閉パターンについて説明する。

【1703】

図 1 4 4 の横軸は、大当たりラウンド遊技状態の開始時点からの経過時点を示す。大当たりラウンド遊技状態の開始時点は、オープニング時間の開始時点である。（a）は、V 確大当たりにおける大入賞口開閉部材 3 2 a 1 の開閉タイミングを示す。すなわち、大当たり図柄が特図 1 の「7」及び「7」を除く奇数図柄揃いである場合か、特図 2 の「7」及び「7」を除く奇数図柄揃いであって且つ大当たり結果となった時点の変動回数が 1 ～ 50 回転である場合の大入賞口開閉部材 3 2 a 1 の開閉タイミングである。（b）は、通常大当たりにおける大入賞口開閉部材 3 2 a 1 の開閉タイミングを示す。すなわち、大当たり図柄が特図 2 の「7」及び「7」を除く奇数図柄揃いであって且つ大当たり結果となった時点の変動回数が 51 ～ 100 回転である場合か、特図 1 及び特図 2 の偶数図柄揃いである場合の大入賞口開閉部材 3 2 a 1 の開閉タイミングである。（c）は、確変大当たり及び通常大当たりにおける V 領域開閉部材 3 2 b 1 の開閉タイミングを示す。V 領域開閉部材 3 2 b 1 は、大入賞口開閉部材 3 2 a の開閉タイミングが（a）（b）いずれを採用大当たりの場合でも、（c）に示す開閉タイミングで動作する。

【1704】

（a）に示す V 確大当たりにおける大入賞口開閉部材 3 2 a 1 の開閉タイミングでは、大入賞口開閉部材 3 2 a 1 は、大当たりラウンド遊技状態の開始から 3 秒間のオープニング時間を経過後、1 秒間、大入賞口開閉部材 3 2 a 1 が開放し、その後 2 秒閉鎖する。これが第 1 ラウンドである。この第 1 ラウンドは、開放時間が 1 秒間という非常に短い時間であるので、実質的に大入賞口 3 2 a に遊技球を入球させることは難しい期間である。

【1705】

大入賞口開閉部材 3 2 a 1 は、開始から 6 秒後に開放し、その後最大で 30 秒間（本実施例では通常に遊技球が発射されていることを想定して 10 秒間（開始から 16 秒後になるまで））開放し続け、開始から 16 秒後に、2 秒間閉鎖する。これが第 2 ラウンドである。この第 2 ラウンドは、最大開放時間内に 10 球の遊技球を大入賞口 3 2 a に入賞させることができれば、終了する。遊技者が 10 球の遊技球を大入賞口 3 2 a に入賞させることができるまでの時間は、遊技者の操作態様や遊技球発射装置の性能にも依存するが、少なくとも第 2 ラウンドの開始から 10 秒間程度を要するものとする。

【1706】

（c）に示す V 領域開閉部材 3 2 b 1 の開閉タイミングでは、V 領域開閉部材 3 2 b 1 は

、大当たり開始から6秒後になるまでは閉鎖し続け、大当たり開始から6秒後に2秒間開放し、その後閉鎖し続ける。すなわち、(a)に示すV確大当たりにおける大入賞口開閉部材32a1の開放タイミングは、第2ラウンドの開放時間のうち開始7秒後から9秒後までの2秒間において、(c)に示すV領域開閉部材32b1の開放タイミングと一致する。これにより、大当たりラウンド遊技状態の開始時点から遊技球を発射し続けていれば、第2ラウンドの前半のタイミングで、V領域32bに遊技球を入賞させることができる。

【1707】

(b)に示す通常大当たりにおける大入賞口開閉部材32a1の開閉タイミングでは、大入賞口開閉部材32a1は、大当たりラウンド遊技状態の開始から6秒間のオープニング時間を経過後、1秒間、大入賞口開閉部材32a1が開放し、その後2秒閉鎖する。これが第1ラウンドである。次に、大入賞口開閉部材32a1は、開始から9秒後に開放し、その後最大で10秒間（開始から19秒後になるまで）開放し続け、開始から最大で19秒後に、2秒間閉鎖する。これが第2ラウンドである。(c)に示すV領域開閉部材32b1の開閉タイミングでは、上述と同じ開閉タイミングである。すなわち、(a)に示すV確大当たりにおける大入賞口開閉部材32a1の開放タイミングは、(c)に示すV領域開閉部材32b1の開放タイミングと一致しない。これにより、大当たりラウンド遊技状態の開始時点から遊技球を発射し続けていても、V領域32bに遊技球を入賞させることができない。

10

【1708】

これにより、大当たり図柄が特図1の「7」及び「7」を除く奇数図柄揃いである場合か、特図2の「7」及び「7」を除く奇数図柄揃いであって且つ大当たり結果となった時点の変動回数が1～50回転である場合には、大入賞口開閉部材32a1の開放中（例えば、第2ラウンドの開始1秒後から3秒後、すなわち、大当たりラウンド遊技状態の開始7秒後から9秒後までの期間）に、V領域32bに遊技球を入賞させることが容易となる。また、大当たり図柄が特図2の「7」及び「7」を除く奇数図柄揃いであって且つ大当たり結果となった時点の変動回数が51～100回転である場合か、特図1及び特図2の偶数図柄揃いである場合には、大入賞口開閉部材32a1の開放中に、V領域32bに遊技球を入賞させることが難しくなる。

20

【1709】

次に、図145、図146を参照して本実施例の制御処理について説明する。図145は、主制御装置261による通常処理を示すフローチャートである。図146は、主制御装置261によるV入賞領域開閉処理を示すフローチャートである。

30

【1710】

図145に示すように、本実施例の通常処理では、上述したステップS205Aのオープニング・エンディング時間設定処理に加えて、ステップS206AにてV領域開閉処理が行われる。

【1711】

図146に示すV領域開閉処理は、ステップS4201では、主制御装置261のCPU501は、ラウンド開始フラグがオンになっているか否かを判断する。ラウンド開始フラグがオンになっていれば、ステップS4202に進み、そうでなければ本処理を終了する。

40

【1712】

ステップS4202では、主制御装置261のCPU501は、V領域開閉部材42b1の開放開始時間を読み込み、ステップS4203に進む。上述した通り、V領域開閉部材42b1の開放開始時間は、大当たりラウンド遊技状態の開始から6秒後である。ステップS4203では、主制御装置261のCPU501は、タイマーによるV領域開閉部材42b1の開放開始時間の計測を開始し、ステップS4204に進む。

【1713】

ステップS4204では、主制御装置261のCPU501は、V領域開閉部材42b1の開放タイミングになったか否かを判断する。V領域開閉部材42b1の開放タイミング

50

になっていれば、ステップ S 4 2 0 5 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4 2 0 5 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、V 領域開閉部材 4 2 b 1 を駆動する駆動機構に電力を供給し（例えばソレノイドを励磁し）、V 領域 4 2 b を開放する。V 領域 4 2 b の開放時間は、上述したタイマーによって計測されている。

【1 7 1 4】

ステップ S 4 2 0 6 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、V 領域開閉部材 4 2 b 1 の閉鎖タイミングになったか否かを判断する。V 領域開閉部材 4 2 b 1 の閉鎖タイミングになっていれば、ステップ S 4 2 0 7 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4 2 0 7 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、上述した駆動機構への電力の供給を停止し、V 領域 4 2 b を閉鎖する。これにより、本処理を終了する。

10

【1 7 1 5】

なお、本実施例では、V 領域 4 2 b の入賞可能期間は、実質的に大入賞口 4 2 a に遊技球を入球させることが可能となる最初のラウンド（例えば上述した第 2 ラウンド）中に設けたが、実質的に大入賞口 4 2 a に遊技球を入球させることが可能となる最初のラウンドより後のラウンド中に設けてもよい。この場合は、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、ステップ S 4 2 0 1 において、ラウンド開始フラグ（大当たりラウンド遊技状態の開始を示すフラグ）がオンであるか否かを判断する代わりに、各ラウンド（例えば第 2 ラウンド以降の所定のラウンド）の開始を示すフラグがオンであるか否かを判断すればよい。

【1 7 1 6】

また、本実施例では、V 領域 4 2 b の入賞可能期間は、大入賞口 3 2 a の開放時間中に設けたが、V 領域 4 2 b が可変入賞装置 3 2 とは別の可変入賞装置に設けられている場合は、V 領域 4 2 b の入賞可能期間のうち少なくとも一部の期間が、大入賞口 3 2 a の閉鎖時間中（つまり、インターバル時間中）に設けられてもよい。

20

【1 7 1 7】

上述したように、本実施例 3 8 のパチンコ機 1 0 によれば、サポート状態中の変動回数（遊技に関する数情報）を計数する主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 のオープニング・エンディング時間設定処理における計数機能と、サポート状態中の変動回数を表示可能な第 3 図柄表示装置 4 2 と、サポート状態中の大当たり当選（特定事象の発生）に基づいてオープニング演出（所定の演出）を実行する主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 の大入賞口開閉処理におけるオープニング時間計測機能（演出実行機能）と、サポート状態中の大当たり当選に基づいて大当たりオープニング演出が行われるオープニング期間を選択する主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 のオープニング・エンディング時間設定処理における選択機能と、オープニング期間は、サポート状態中の変動回数に応じて長さが異なり、オープニング期間の長さに応じて、V 入賞確変（遊技者にとって有利な有利遊技状態）の発生し易さが異なる。これにより、サポート状態中の大当たり当選に基づいて選択される大当たりオープニング演出の長さに応じて、V 入賞確変の発生し易さが変わるので、サポート状態中の変動回数の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（M 0 0）に記載の遊技機の一例である。

30

【1 7 1 8】

また、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 における計数機能は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示されて実行されるサポート状態中の変動遊技に関する変動回数を計数する。これにより、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示されて実行されるサポート状態中の変動遊技に関する変動回数の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（M 0 1）に記載の遊技機の一例である。

40

【1 7 1 9】

また、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 における計数機能は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示されるサポート状態中の変動遊技の実行にともない増加または減少する変動回数を計数する。これにより、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示されるサポート状態中の変動遊技の実行にともない増加または減少する変動回数の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（M 0 2）に記載の遊技機の一例である。

50

【1720】

また、遊技球が流下する遊技領域30aを有する遊技盤30と、サポート状態中に遊技領域30aを流下する遊技球が入球可能な特図2用始動入賞装置33bと、遊技領域30aを流下する遊技球が入球可能な可変入賞装置32と、特図2用始動入賞装置33bに入球した遊技球を検出する検出スイッチと、検出スイッチでの遊技球の検出に基づき、大当たり遊技状態が発生するか否かの抽選を行う主制御装置261のCPU501における抽選機能と、を備え、主制御装置261のCPU501における計数機能は、サポート遊技中に大当たり遊技状態が発生させるか否かの抽選が行われる変動遊技に関する回数情報を計数する。これにより、大当たり遊技状態が発生させるか否かの抽選が行われるサポート状態中の変動遊技に関する変動回数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば(M03)に記載の遊技機の一例である。

10

【1721】

また、主制御装置261のCPU501におけるオープニング時間計測機能(演出実行機能)は、主制御装置261のCPU501における抽選機能による抽選に基づきサポート状態中の大当たり当選が発生したことに基づいて、オープニング演出を実行する。これにより、主制御装置261のCPU501における抽選機能による抽選に基づくサポート状態中の大当たり当選に対して、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば(M04)に記載の遊技機の一例である。

【1722】

また、主制御装置261のCPU501のオープニング・エンディング時間設定処理における選択機能は、主制御装置261のCPU501における抽選機能による抽選に基づきサポート状態中の大当たり当選したことに基づいて、オープニング演出が行われるオープニング期間を選択する。これにより、主制御装置261のCPU501における抽選機能による抽選に基づくサポート状態中の大当たり当選が発生したことに基づいて、オープニング演出が行われるオープニング期間としてどの期間が選択されたかによって、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば(M05)に記載の遊技機の一例である。

20

【1723】

上述した実施例の構成に加えて、可変入賞装置32に入球した遊技球が入球可能なV領域32bと、主制御装置261のCPU501の抽選機能での抽選の結果が上述の特定事象の発生を示す大当たり結果であることに基づき、図柄の変動表示が大当たり図柄の組み合わせで停止表示された場合に、可変入賞装置32が遊技球を入球可能な開状態から可変入賞装置32が遊技球を入球し難い閉状態までを1回とする大当たりラウンド遊技を所定回数実行する大当たりラウンド遊技状態に移行させたり、大当たりラウンド遊技状態中に可変入賞装置32に入球した遊技球がV領域32bに入球した場合に、大当たりラウンド遊技状態の終了後、所定の期間、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い高確率遊技状態に移行させたりする主制御装置261のCPU501の次回遊技状態設定処理機能及び大入賞口開閉処理機能(状態移行機能)と、抽選の結果が大当たり結果となった場合に、少なくとも大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態において予め定めることが可能な大当たり特定期間(例えばオープニング時間・エンディング時間)を変化させるオープニング・エンディング時間設定処理機能(特定期間制御機能)と、大当たりラウンド遊技状態において可変入賞装置32の大入賞口32aを開閉させる大入賞口開閉部材32a1を、所定の大入賞口開閉パターンで、開状態と閉状態とに動作させることが可能な主制御装置261のCPU501の次回遊技状態設定処理機能及び大入賞口開閉処理機能(大入賞口開閉制御機能)と、大当たりラウンド遊技状態においてV領域32bを開閉させるV領域開閉部材32b1を、所定のV領域開閉パターンで、開状態と閉状態とに動作させることが可能な主制御装置261のCPU501のV領域開閉処理機能(特定領域開閉制御機能)とを備え、大当たり結果(例えば特図2大当たり結果)となった時点の図柄の変動回数が第1の変動回数(例えば100回転のうち1~50回転)である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、V領域

30

40

50

開閉パターンの開タイミングとが合致し易く、大入賞口開閉部材 3 2 a 1 の開放中に入球した遊技球が V 領域 3 2 b に入球し易く、大当たり結果（例えば特図 2 大当たり結果）となった時点の図柄の変動回数が第 2 の変動回数（例えば 1 0 0 回転のうち 5 1 ~ 1 0 0 回転）である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、V 領域開閉パターンの開タイミングとが合致し難く、大入賞口開閉部材 3 2 a 1 の開放中に入球した遊技球が V 領域 3 2 b に入球し難い。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて V 領域 3 2 b への入球率が変わるので、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（M 0 6）に記載の遊技機の一例である。

【1 7 2 4】

また、大当たり結果（例えば特図 2 大当たり結果）となった時点の図柄の変動回数が第 1 の変動回数（例えば 1 0 0 回転のうち 1 ~ 5 0 回転）である場合は、大当たり特定期間が第 2 の変動回数（例えば 1 0 0 回転のうち 5 1 ~ 1 0 0 回転）での大当たり特定期間（例えばオープニング時間）と異なることによって、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、V 領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易くなり、大入賞口開閉部材 3 2 a 1 の開放中に入球した遊技球が V 領域 3 2 b に入球し易くなる。これにより、大当たりラウンド遊技状態において予め定めることが可能な大当たり特定期間を異ならせるというシンプルな制御で、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（M 0 7）に記載の遊技機の一例である。

【1 7 2 5】

また、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 のオープニング・エンディング時間設定処理機能（特定期間制御機能）は、抽選の結果が大当たり結果（例えば特図 2 大当たり結果）となった場合に、少なくとも大当たり結果となった時点の図柄の種類（例えば 7 を含む奇数図柄であるか、偶数図柄であるか）と図柄の変動回数（例えば 1 0 0 回転のうち前半の 1 ~ 5 0 回転であるか、後半の 5 1 ~ 1 0 0 回転であるか）に応じて、大当たりラウンド遊技状態の開始を報知するオープニング時間と、各大当たりラウンド遊技間のインターバル時間とを含む大当たり特定期間を変化させ、第 1 の変動回数では、図柄の種類が特定図柄（例えば 7 を含む奇数図柄）であり且つ第 1 の変動回数（例えば 1 0 0 回転のうち前半の 1 ~ 5 0 回転）であるときの大当たり特定期間（例えばオープニング時間）が、図柄の種類が特定図柄であり且つ第 2 の変動回数（例えば 1 0 0 回転のうち後半の 5 1 ~ 1 0 0 回転）であるときの大当たり特定期間（例えばオープニング時間）と異なることによって、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、V 領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易くなり、大入賞口開閉部材 3 2 a 1 の開放中に入球した遊技球が V 領域 3 2 b に入球し易くなる。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の種類が同じ特定図柄であっても変動回数に応じて V 領域 3 2 b への入球率が変わるので、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（M 0 8）に記載の遊技機の一例である。

【1 7 2 6】

また、大当たり結果（例えば特図 2 大当たり結果）となった時点の図柄の変動回数が第 1 の変動回数（例えば 1 0 0 回転のうち前半の 1 ~ 5 0 回転）である場合は、大当たり特定期間（例えばオープニング時間）が第 2 の変動回数（例えば 1 0 0 回転のうち後半の 5 1 ~ 1 0 0 回転）での大当たり特定期間よりも短くなることによって、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、V 領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易くなり、大入賞口開閉部材 3 2 a 1 の開放中に入球した遊技球が V 領域 3 2 b に入球し易くなる。これにより、大当たりラウンド遊技状態において予め定めることが可能な大当たり特定期間を短くするというシンプルな制御で、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（M 0 9）に記載の遊技機の一例である。

【1 7 2 7】

また、大当たり特定期間は、大当たりラウンド遊技状態の開始を報知するオープニング時間である。これにより、オープニング時間を短くするというシンプルな制御で、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（M 1 0）に記載

の遊技機の一例である。

【1728】

また、第1の変動回数は、通常遊技状態よりも抽選の結果が特定結果となり易い状態が所定の変動回数（例えば100回）となるまで続く回数切り高確率遊技状態から大当たりラウンド遊技状態が移行した場合において、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも少ない回数（例えば100回転のうち前半の1～50回転）であり、第2の変動回数は、回数切り高確率遊技状態から大当たりラウンド遊技状態が移行した場合において、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い回数（例えば100回転のうち後半の51～100回転）である。これにより、回数切り高確率遊技状態において消化した変動回数が少ない方がV領域32bへの入球率が高くなるという点で、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（M13）に記載の遊技機の一例である。

10

【実施例39】

【1729】

本実施例のパチンコ機10は、上述した実施例38と同じく、1種2種混合タイプのパチンコ機10であるが、上述した実施例38では、大当たり時間を変更するために考慮される大当たり当選時の変動回数を、特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数と、特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく変動回数とで、それぞれ別々に計数したが、本実施例では、この大当たり時の変動回数を、特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数と、特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく変動回数との合計として計数する点が異なる。以下、この点について図147～図148を参照して説明する。

20

【1730】

図147は、実施例39の特図1大当たり抽選用テーブルであり、（a）は通常遊技状態で参照されるテーブル、（b）は低確率サポート遊技状態で参照されるテーブルを示す。図148は、低確率サポート遊技状態で参照される特図2大当たり抽選用テーブルである。図149は、高確率遊技状態で参照される特図2大当たり抽選用テーブルである。図150は、大入賞口開閉部材とV領域開閉部材の開放タイミングのタイムチャートである。図151は、主制御装置261によるオープニング・エンディング時間決定処理を示すフローチャートである。図152は、図151に続くオープニング・エンディング時間決定処理を示すフローチャートである。図153は、図152に続くオープニング・エンディング時間決定処理を示すフローチャートである。

30

【1731】

主制御装置261のCPU501は、上述したオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）として、抽選の結果が大当たり結果となった場合に、少なくとも大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態において予め定めることが可能な大当たり時間を変化させる機能を備える。

【1732】

主制御装置261のCPU501は、このオープニング・エンディング時間設定処理機能において、特図1始動入賞装置33a用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動回数と、特図2始動入賞装置33b用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動回数との合計を、所定の変動回数（例えば100回）として計数する機能（変動回数計数機能（計数機能））を備える。主制御装置261のCPU501は、この変動回数計数機能（計数機能）を用いて、高確率遊技状態において、特図1始動入賞装置33a用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第1の変動回数（例えば10回）行われ、且つ、特図2始動入賞装置33b用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第2の変動回数（例えば90回）行われた場合に、所定の変動回数（例えば100回）に達したと判断する。

40

【1733】

また、大入賞口開閉パターンとV領域開閉パターンとは、大当たりとなった時点の特図1

50

始動入賞装置 3 3 a への入球に基づく変動表示の回数と特図 2 始動入賞装置 3 3 b への入球に基づく変動表示の回数とに応じて、次の様な関連性を有している。

【1 7 3 4】

すなわち、大当たり結果となった時点の特図 1 始動入賞装置 3 3 a 用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第 1 の変動回数（例えば 1 0 回）内である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、V 領域開閉パターンの開タイミングとが合致し難く、大入賞口開閉部材 4 2 a 1 の開放中に入球した遊技球が V 領域 3 2 b に入球し難くなっている。また、大当たり結果となった時点の特図 2 始動入賞装置 3 3 b 用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第 2 の変動回数（例えば特図 2 のみで計数すれば 1 ～ 9 0 回。特図 1 との合計の計数であれば 1 1 ～ 1 0 0 回）内である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、V 領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易く、大入賞口開閉部材 4 2 a 1 の開放中に入球した遊技球が V 領域 3 2 b に入球し易くする。これにより、大当たり結果となった時点の特図 1 始動入賞装置 3 3 a、特図 2 始動入賞装置 3 3 b への入球に基づく図柄の変動回数に応じて V 領域 3 2 b への入球率が変わるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。

10

【1 7 3 5】

また、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、オープニング・エンディング時間設定処理における変動回数計数機能（計数機能）において、特図 1 始動入賞装置 3 3 a 用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第 1 の変動回数（例えば 1 0 回）内で大当たり結果とならなかった場合に特図 2 始動入賞装置 3 3 b 用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第 2 の変動回数（例えば 9 0 回）となるまでの計数を開始する。これにより、特図 1 始動入賞装置 3 3 a への入球に基づく変動表示が第 1 の変動回数に到達しても、特図 2 始動入賞装置 3 3 b への入球に基づく変動回数に応じて V 領域 3 2 b への入球率が変わるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。

20

【1 7 3 6】

また、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 始動入賞装置 3 3 a 用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が大当たり結果となった場合に付与される遊技価値と、特図 2 始動入賞装置 3 3 b 用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が大当たり結果となった場合に付与される遊技価値とが異なるように設定している。具体的には、特図 1 始動入賞装置 3 3 a の入球を契機に付与される遊技価値には、確変（V 確）大当たりを含まないが、特図 2 始動入賞装置 3 3 b への入球を契機に付与される遊技価値には、確変（V 確）大当たりを含む。これにより、特図 1 始動入賞装置 3 3 a への入球狙いから特図 2 始動入賞装置 3 3 b への入球狙いへの切り替わりによって、その後の抽選の結果付与され得る遊技価値に優劣が生じるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。

30

【1 7 3 7】

特図 1 大当たり抽選用テーブル（低確率通常遊技状態）は、図 1 4 7（a）に示すように、大当たり図柄の種類にかかわらず、通常大当たりとなる。大当たり図柄が「7」の場合は、V 領域 3 2 b に入賞し難いため、当たり種別を 1 6 R 通常としている。大当たり図柄が「7」を除く奇数図柄の場合も、V 領域 3 2 b に入賞し難いため、当たり種別を 8 R 通常としている。大当たり図柄が偶数図柄の場合も、V 領域 3 2 b に入賞し難いため、当たり種別を 8 R 通常としている。ただし、いずれの大当たり種別でも 1 0 0 回のサポート状態中、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への入球に基づく変動回数が 1 0 回に達すると、確変の権利を取得する点が上述した実施例と異なる。1 6 R 通常では、オープニング時間が 6 秒、インターバル時間が 2 秒、エンディング時間が 3 5 秒に設定されている。8 R 通常は、オープニング時間が 6 秒、インターバル時間が 2 秒、エンディング時間が 2 5 秒に設定されている。

40

【1 7 3 8】

特図 1 大当たり抽選用テーブル（低確率サポート遊技状態）も、図 1 4 7（b）に示すよ

50

うに、大当たり図柄の種類にかかわらず、通常大当たりとなる。大当たり図柄が「7」の場合はV領域32bに入賞し難いため16R通常としている。大当たり図柄が「7」を除く奇数図柄の場合もV領域32bに入賞し難いため8R通常としている。大当たり図柄が偶数図柄の場合もV領域32bに入賞し難いため8R通常としている。また、いずれの大当たり種別でも100回のサポート状態中、特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達すると、確変の権利を取得する。16R通常、8R通常ともに、オープニング時間は6秒であるが、大当たり当選時の変動回数に応じてインターバル時間とエンディング時間が異なる。すなわち、16通常では、大当たり時点の特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が1～10回であれば、即連ゾーンの期間中であるため、インターバル時間を2秒、エンディング時間を5秒としているが、この変動回数が11回以上であれば、本来は特図2用始動入賞装置33bへの入球を狙う期間であるため、インターバル時間を2秒、エンディング時間を35秒としている。8R通常では、大当たり時点の特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が1～10回であれば、即連ゾーンの期間中であるため、インターバル時間を2秒、エンディング時間を5秒としているが、この変動回数が11回以上であれば、本来は特図2用始動入賞装置33bへの入球を狙う期間であるため、インターバル時間を2秒、エンディング時間を25秒としている。

10

【1739】

特図2大当たり抽選用テーブル（低確率サポート遊技状態）は、図148に示すように、大当たり時点での変動回数に応じて当たり種別が異なる。大当たり図柄が「7」の場合は、大当たり時点で特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達していれば、V領域32bに入賞し易いため、当たり種別を16R（V確）としているが、大当たり時点で特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達していなければ、V領域32bに入賞し難いため、当たり種別を16R通常としている。大当たり図柄が「7」を除く奇数図柄の場合も、大当たり時点で特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達していれば、V領域32bに入賞し易いため、当たり種別を8R（V確）としているが、大当たり時点で特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達していなければ、V領域32bに入賞し難いため、当たり種別を8R通常としている。大当たり図柄が偶数図柄の場合も、大当たり時点で特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達していれば、V領域32bに入賞し易いため、当たり種別を8R（V確）としているが、大当たり時点で特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達していなければ、V領域32bに入賞し難いため、当たり種別を8R通常としている。

20

30

【1740】

また、特図2大当たり抽選用テーブル（低確率サポート遊技状態）は、16R（V確）及び8R（V確）では、オープニング時間が3秒に設定され、16R通常及び8R通常では、オープニング時間が6秒に設定されているが、大当たり当選時の変動回数に応じてインターバル時間とエンディング時間が異なる。すなわち、大当たり図柄が「7」の場合は、大当たり時点で特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達しており、かつ、当該大当たり時点の特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく変動回数が1～40回であれば、即連ゾーンの期間中であるため、インターバル時間を2秒、エンディング時間を5秒としているが、当該大当たり時点の特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく変動回数が41～90回であれば、即連ゾーンの期間外であるため、インターバル時間を2秒、エンディング時間を30秒としている。また、大当たり時点で特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達していない場合も、インターバル時間を2秒、エンディング時間を30秒としている。大当たり図柄が「7」を除く奇数図柄及び偶数図柄の場合は、大当たり時点で特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達しており、かつ、当該大当たり時点の特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく変動回数が1～40回であれば、即連ゾーンの期間中であるため、インターバル時間を2秒、エンディング時間を5秒としているが、当該大当たり時点の

40

50

特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づく変動回数が 4 1 ~ 9 0 回であれば、即連ゾーンの期間外であるため、インターバル時間を 2 秒、エンディング時間を 2 0 秒としている。また、大当たり時点で特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への入球に基づく変動回数が 1 0 回に達していない場合も、インターバル時間を 2 秒、エンディング時間を 2 0 秒としている。

【 1 7 4 1 】

特図 2 大当たり抽選用テーブル（高確率遊技状態）は、図 1 4 9 に示すように、大当たり図柄の種類に応じて当たり種別が異なる。大当たり図柄が「7」の場合は、V 領域 3 2 b に入賞し易いため、当たり種別を 1 6 R（V 確）としている。大当たり図柄が「7」を除く奇数図柄の場合は、V 領域 3 2 b に入賞し易いため、当たり種別を 8 R（V 確）として

10

【 1 7 4 2 】

また、特図 2 大当たり抽選用テーブル（高確率遊技状態）は、1 6 R（V 確）及び 8 R（V 確）では、オープニング時間が 3 秒に設定され、8 R 通常では、オープニング時間が 6 秒に設定されているが、大当たり当選時の変動回数に応じてエンディング時間が異なる。すなわち、大当たり図柄が「7」の場合は、当該大当たり時点の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づく変動回数が 1 ~ 5 0 回であれば、即連ゾーンの期間中であるため、インターバル時間を 2 秒、エンディング時間を 5 秒としているが、当該大当たり時点の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づく変動回数が 5 1 ~ 1 0 0 回であれば、即連ゾーンの期間外であるため、インターバル時間を 2 秒、エンディング時間を 3 0 秒としている。大当たり図柄が「7」を除く奇数図柄及び偶数図柄の場合は、大当たり時点で特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づく変動回数が 1 ~ 5 0 回であれば、即連ゾーンの期間中であるため、インターバル時間を 2 秒、エンディング時間を 5 秒としているが、当該大当たり時点の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づく変動回数が 5 1 ~ 1 0 0 回であれば、即連ゾーンの期間外であるため、インターバル時間を 2 秒、エンディング時間を 2 0 秒としている。

20

【 1 7 4 3 】

図 1 5 0 を参照して、大入賞口開閉パターンと V 領域開閉パターンについて説明する。本実施例の大入賞口開閉パターンと V 領域開閉パターンは、基本的に図 1 4 4 に示した大入賞口開閉パターンと V 領域開閉パターンと同じである。異なる点は、V 確大当たりの大入賞口開閉パターンとなる条件と、通常大当たりの大入賞口開閉パターンとなる条件である。以下、この点を説明する。

30

【 1 7 4 4 】

（a）に示す V 確大当たりにおける大入賞口開閉部材 3 2 a 1 の開閉パターンは、低確率サポート状態中であれば大当たり図柄が特図 2 の図柄であって大当たり結果となった時点で特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への入球に基づく変動回数が 1 0 回に達している場合か、高確率遊技状態中であれば大当たり図柄が特図 2 の「7」及び「7」を除く奇数図柄揃いである場合に設定される。（b）に示す通常大当たりにおける大入賞口開閉部材 3 2 a 1 の開閉パターンは、大当たり図柄が特図 1 の図柄である場合か、低確率サポート状態中であれば特図 2 の図柄であって大当たり結果となった時点で特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への入球に基づく変動回数が 1 ~ 9 回転である場合か、高確率遊技状態中であれば大当たり図柄が特図 2 の偶数図柄揃いである場合に設定される。（c）は、V 確大当たり及び通常大当たりにおける V 領域開閉部材 3 2 b 1 の開閉パターンである。

40

【 1 7 4 5 】

上述した図 1 4 4 と同様に、（a）に示す V 確大当たりにおける大入賞口開閉部材 3 2 a 1 の開閉パターンにおける、大当たりラウンド遊技状態の開始（すなわちオープニング時間の開始）7 秒後（これは第 2 ラウンドの開始 1 秒後に相当）から、開始 9 秒後（これは第 2 ラウンドの開始 3 秒後に相当）までの 2 秒間が、（c）に示す V 領域開閉部材 3 2 b 1 の開放タイミングと一致する V 入賞可能期間となっている。（b）に示す通常大当たり

50

における大入賞口開閉部材 3 2 a 1 の開閉パターンでは、(c) に示す V 領域開閉部材 3 2 b 1 の開放タイミングと一致する期間がない。

【1746】

このように、低確率サポート遊技状態中は、特図 2 大当たりであっても大当たり結果となった時点で特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への入球に基づく変動回数が 10 回に達している場合に限って、V 領域 3 2 b に遊技球の入賞を容易にさせることができ、特図 2 大当たりであっても大当たり結果となった時点で特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への入球に基づく変動回数が 10 回に達していない場合には、V 領域 3 2 b に遊技球の入賞を容易にさせることができる。

【1747】

本実施例のオープニング・エンディング時間設定処理について図 151～図 153 を参照して説明する。

【1748】

図 151 に示すように、ステップ S 4300 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、当該大当たり結果が特図 1 によるものか否かを判断する。特図 1 大当たりであればステップ S 4301 に進み、そうでなければ（すなわち特図 2 大当たりであれば）図 152 に示すステップ S 4401 に進む。

【1749】

ステップ S 4301 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、特図 1 大当たり結果となった時点が低確率サポート遊技状態であるか否かを判断する。大当たり結果となった時点が低確率サポート遊技状態であるか否かは、例えば、主制御装置 261 の CPU 501 が図 20 に示す次回遊技状態設定処理のステップ S 567 にて低確率サポート状態移行コマンドをセットするとともに低確率サポート遊技状態フラグを立てることで、当該フラグの有無で判断できる。低確率サポート遊技状態でない場合（すなわち低確率通常遊技状態である場合）は、図 147 (a) に示す特図 1 大当たり抽選用テーブル（低確率通常遊技状態）を参照するため、ステップ S 4302 に進む。低確率サポート遊技状態である場合は、図 147 (b) に示す特図 1 大当たり抽選用テーブル（低確率サポート遊技状態）を参照するため、ステップ S 4310 に進む。

【1750】

ステップ S 4302 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、第 1 図柄が第 3 大当たり（16R）であるか否かを判断する。第 3 大当たりであれば、ステップ S 4303 に進み、そうでなければステップ S 4305 に進む。ステップ S 4303 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、通常遊技状態中の 16R 通常大当たりの大入賞口開閉パターンを設定するため、オープニング時間を 6 秒、インターバル時間を 2 秒、エンディング時間を 35 秒に設定する。

【1751】

ステップ S 4305 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、第 1 図柄が第 2 大当たり（8R）であるか否かを判断する。第 2 大当たりであればステップ S 4306 に進み、そうでなければステップ S 4307 に進む。ステップ S 4306 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、通常遊技状態中の 8R 通常大当たりの大入賞口開閉パターンを設定するため、オープニング時間を 6 秒、インターバル時間を 2 秒、エンディング時間を 25 秒に設定する。

【1752】

ステップ S 4307 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、第 1 図柄が第 1 大当たり（8R）であるか否かを判断する。第 1 大当たりであれば、ステップ S 4308 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4308 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、通常遊技状態中の 8R 通常大当たりの大入賞口開閉パターンを設定するため、オープニング時間を 6 秒、インターバル時間を 2 秒、エンディング時間を 25 秒に設定する。

【1753】

10

20

30

40

50

上述したステップ S 4 3 0 1 にて特図 1 大当たり結果となった時点が低確率サポート遊技状態であると判断された場合、ステップ S 4 3 1 0 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、R A M 5 0 3 に設けられた記憶領域 n 1 に、低確率サポート遊技状態中に当該大当たり結果となった時点の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への入球に基づく変動回数を読み込み、ステップ S 4 3 1 1 に進む。ステップ S 4 3 1 1 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、n 1 が 1 0 回以下であれば、ステップ S 4 3 1 2 に進み、n 1 が 1 0 以下でなければ（すなわち 1 1 以上であれば）ステップ S 4 3 1 3 に進む。ステップ S 4 3 1 2 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、当該大当たり結果となった時点が即連ゾーン期間中であるが後述する確変の権利を取得していない期間中であるため、第 3 大当たり（1 6 R）、第 2 大当たり（8 R）、第 1 大当たり（8 R）のいずれであっても、オープニング時間を 6 秒、インターバル時間を 2 秒、エンディング時間を 5 秒に設定する。

10

【1 7 5 4】

ステップ S 4 3 1 3 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、第 3 大当たり（1 6 R）であるか否かを判断する。第 3 大当たりであればステップ S 4 3 1 4 に進み、そうでなければステップ S 4 3 1 5 に進む。ステップ S 4 3 1 4 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、後述する確変の権利を取得しているが本来狙うべき特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づく変動表示の結果ではないため、オープニング時間を 6 秒、インターバル時間を 2 秒、エンディング時間を 3 5 秒に設定する。ステップ S 4 3 1 5 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、第 2 大当たり（8 R）または第 1 大当たり（8 R）であるか否かを判断する。第 2 大当たりまたは第 1 大当たりであればステップ S 4 3 1 6 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4 3 1 6 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、後述する確変の権利を取得しているが本来狙うべき特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づく変動表示の結果ではないため、オープニング時間を 6 秒、インターバル時間を 2 秒、エンディング時間を 2 5 秒に設定する。

20

【1 7 5 5】

上述したステップ S 4 3 0 0 にて当該大当たり結果が特図 1 によるものでない（すなわち特図 2 によるもの）と判断された場合、図 1 5 2 に示すように、ステップ S 4 4 0 1 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、特図 2 大当たり結果となった時点が低確率サポート遊技状態であるか否かを判断する。低確率サポート遊技状態であればステップ S 4 4 0 2 に進み、そうでなければ図 1 5 3 に示すステップ S 4 4 2 0 に進む。

30

【1 7 5 6】

ステップ S 4 4 0 2 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、R A M 5 0 3 に設けられた記憶領域 n 1 に、低確率サポート遊技状態の開始から現時点（特図 2 大当たり結果となった時点）までの特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への入球に基づく変動回数を読み込み、記憶領域 n 2 に、当該大当たり結果となった時点の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づく変動回数を読み込み、ステップ S 4 4 0 3 に進む。

【1 7 5 7】

ステップ S 4 4 0 3 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、第 1 図柄が第 3 大当たり（1 6 R）であるか否かを判断する。第 3 大当たり（1 6 R）であればステップ S 4 4 0 4 に進み、そうでなければステップ S 4 4 0 9 に進む。ステップ S 4 4 0 4 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、n 1 が 1 0 回転以上であるか否かを判断する。n 1 が 1 0 回転以上であれば、後述する確変の権利を取得しているので、ステップ S 4 4 0 5 に進み、そうでなければ（すなわち n 1 が 1 0 回転未満であれば）、後述する確変の権利を取得していないので、ステップ S 4 4 0 8 に進む。

40

【1 7 5 8】

ステップ S 4 4 0 5 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は n 2 が 1 ～ 4 0 回であるか否かを判断する。n 2 が 1 ～ 4 0 回であればステップ S 4 4 0 6 に進み、そうでなければ（すなわち n 2 が 4 1 ～ 9 0 回であれば）ステップ S 4 4 0 7 に進む。ステップ S 4 4 0 6 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、即連ゾーンであり且つ後述する確変の権利を取得しているので、オープニング時間を 3 秒、インターバル時間を 2 秒、エンディング

50

時間を5秒に設定する。ステップS4407では、主制御装置261のCPU501は、即連ゾーンを抜けているが、後述する確変の権利を取得しているので、オープニング時間を3秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を30秒に設定する。ステップS4408では、主制御装置261のCPU501は、後述する確変の権利を取得していないので、オープニング時間を6秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を30秒に設定する。

【1759】

ステップS4409では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄が第2大当たり(8R)または第1大当たり(8R)であるか否かを判断する。第2大当たりまたは第1大当たりであればステップS4410に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4410では、主制御装置261のCPU501は、n1が10回転以上であるか否かを判断する。n1が10回転以上であればステップS4411に進み、そうでなければ(すなわち10回転未満であれば)ステップS4414に進む。

10

【1760】

ステップS4411では、主制御装置261のCPU501は、n2が1~40回転であるか否かを判断する。n2が1~40回転であればステップS4412に進み、そうでなければ(すなわちn2が41~90回転であれば)ステップS4413に進む。ステップS4412では、即連ゾーンであり且つ後述する確変の権利を取得しているので、オープニング時間を3秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を5秒に設定する。ステップS4413では、即連ゾーンを抜けているが、後述する確変の権利を取得しているので、オープニング時間を3秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を20秒に設定する。ステップS4414では、後述する確変の権利を取得していないので、オープニング時間を6秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を30秒に設定する。

20

【1761】

上述したステップS4401にて当該特図2大当たり結果となった時点が低確率サポート遊技状態でないと判断された場合、図153に示すように、ステップS4420では、主制御装置261のCPU501は、当該特図2大当たり結果となった時点が高確率遊技状態であるか否かを判断する。高確率遊技状態であればステップS4421に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4421では、主制御装置261のCPU501は、RAM503に設けられた記憶領域n2に、当該大当たり結果となった時点の特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく変動回数を読み込み、ステップS4422に進む。

30

【1762】

ステップS4422では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄が第3大当たり(16R)であるか否かを判断する。第3大当たりであればステップS4423に進み、そうでなければステップS4426に進む。ステップS4423では、主制御装置261のCPU501は、n2が1~50回転であるか否かを判断する。n2が1~50回転であればステップS4424に進み、そうでなければステップS4425に進む。

【1763】

ステップS4424では、主制御装置261のCPU501は、即連ゾーン内で16RのV確大当たりが確定しているので、オープニング時間を3秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を5秒に設定する。ステップS4425では、主制御装置261のCPU501は、即連ゾーンを抜けているが16RのV確大当たりが確定しているので、オープニング時間を3秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を30秒に設定する。

40

【1764】

ステップS4426では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄が第2大当たり(8R)であるか否かを判断する。第2大当たりであればステップS4427に進み、そうでなければステップS4430に進む。ステップS4427では、主制御装置261のCPU501は、n2が1~50回であるか否かを判断する。n2が1~50回転であればステップS4428に進み、そうでなければ(すなわちn2が51回転以上)ステップ

50

S 4 4 2 9に進む。

【1 7 6 5】

ステップS 4 4 2 8では、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、即連ゾーン内であり且つ8 RのV確大当たりが確定しているので、オープニング時間を3秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を5秒に設定する。ステップS 4 4 2 9では、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、即連ゾーンを抜けているが、8 RのV確大当たりが確定しているので、オープニング時間を3秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を2 0秒に設定する。

【1 7 6 6】

ステップS 4 4 3 0では、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、第1図柄が第1大当たり（8 R）であるか否かを判断する。第1大当たりであればステップS 4 4 3 2に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS 4 4 3 2では、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、n 2が1～5 0回転であるか否かを判断する。n 2が1～5 0回転であればステップS 4 4 3 3に進み、そうでなければ（5 1回転以上であれば）ステップS 4 4 3 4に進む。

10

【1 7 6 7】

ステップS 4 4 3 3では、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、即連ゾーン内であるが、8 R通常大当たりが確定しているので、オープニング時間を6秒に、インターバル時間を2秒、エンディング時間を5秒に設定する。ステップS 4 4 3 4では、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、即連ゾーンを抜けており、8 R通常大当たりが確定しているので、オープニング時間を6秒に、インターバル時間を2秒に、エンディング時間を2 0秒に設定する。以上で本処理を終了する。

20

【1 7 6 8】

次に、本実施例の大当たりラウンド遊技状態からその後の高確率遊技状態もしくは低確率サポート遊技状態において、確変の権利を取得する遊技を含む第3図柄表示装置4 2での表示態様について図1 5 4～図1 5 8を参照して説明する。図1 5 4は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。図1 5 5は、図1 5 4に続く大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。図1 5 6は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の別の表示態様を説明する図である。図1 5 7は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の図1 5 6とは別の表示態様を説明する図である。図1 5 8は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の図1 5 6，図1 5 7とは別の表示態様を説明する図である。

30

【1 7 6 9】

表示制御装置4 5のCPU 5 5 1は、後述するように、特図1始動入賞装置3 3 a用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第1の変動回数（例えば1 0 0回の変動回数のうち特図1での1 0回分である第1回～第1 0回の変動）内で大当たり結果とならなかった場合に、特図2始動入賞装置3 3 b用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第2の変動回数（例えば1 0 0回の変動回数のうち特図2での9 0回分である第1 1回～第1 0 0回）となるまでの計数が開始されることを報知する第2変動回数計数開始報知機能を備える。具体的には、後述するサポート状態中変動回数情報4 4 m 2と、1 0回転目まで表示されるサポート状態中左打ち情報4 4 m 1と、1 1回転目から表示されるサポート状態中右打ち情報4 4 m 2を表示する機能に相当する。また、具体的には、後述する確変権利獲得遊技実行中情報4 4 m 3や、確変権利取得情報4 4 m 4や、サポート状態中右打ち説明情報4 4 m 5を表示させる機能に相当する。これにより、特図1始動入賞装置3 3 aへの入球狙いから特図2始動入賞装置3 3 bへの入球狙いへの切り替わりがわかるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。

40

【1 7 7 0】

また、表示制御装置4 5のCPU 5 5 1は、後述するように、特図1始動入賞装置3 3 a

50

用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第1の変動回数例えば100回の変動回数のうち特図1での10回分である第1回～第10回の変動内で大当たり結果とならなかった場合に、大入賞口開閉部材32a1の開放中に入球した遊技球がV領域32bに入球する可能性が高まることを報知する報知する確変権利獲得報知機能を備える。具体的には、後述する確変権利獲得遊技実行中情報44m3や、確変権利取得情報44m4を表示させる機能である。これにより、V領域32bに入球する可能性が高まることので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。

【1771】

また、表示制御装置45のCPU551は、特図1始動入賞装置33a用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第1の変動回数（例えば10回）内で大当たり結果とならなかった場合に、特図2始動入賞装置33bに向けて遊技球を発射するように報知する右打ち報知機能を備える。具体的には、後述するサポート状態中右打ち説明情報44m5を表示させる機能である。これにより、左打ちから右打ちへの切り替わりがわかるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。

【1772】

図154(a)に示す全図柄停止画面43eでは、通常遊技状態において「2」が特図1の大当たり組合せで表示されている。「2」は、当たり種別が特図1の8R通常大当たりに対応する図柄である。(b)に示すオープニング画面43hでは、オープニング情報44f（例えば「おめでとう」のような文字情報）が表示されている。その後、(c)に示すオープニング画面43hでは、オープニング中右打ち説明情報44g（例えば「右を狙ってね」という文字情報と右矢印の図示）が表示されている。その後、(d)に示すラウンド画面43iでは、ラウンド中右打ち情報44h（例えば「右打ち!」という文字情報と右矢印の図示）と、第1ラウンドの開始を示すラウンド数情報44i（例えば「1stラウンド」という文字情報）が表示されている。その後、(e)に示すラウンド画面43iでは、ラウンド中右打ち情報44hと、第2ラウンドの開始を示すラウンド数情報（例えば「2ndラウンド」という文字情報）が表示されている。通常遊技状態において特図1の大当たり結果となった場合の当たり種別は通常大当たりであるので、V領域32bへの入賞は発生しない。その後、(f)に示すラウンド画面43iでは、ラウンド中右打ち情報44hと、第3ラウンドの開始を示すラウンド数情報（例えば「3rdラウンド」という文字情報）が表示されている。その後、(g)に示すラウンド画面43iでは、ラウンド中右打ち情報44hと、最終の第8ラウンドの開始を示すラウンド数情報（例えば「8thラウンド」という文字情報）が表示されている。

【1773】

その後、(h)に示すエンディング画面43jでは、エンディング中右打ち情報44kと、次遊技状態示唆情報44w（例えば8R通常大当たりであれば「チャンス!」の文字情報）が表示されている。その後、(i)に示すエンディング画面43jでは、エンディング演出の終了後の100回の低確率サポート状態中に、確変の権利を取得するための遊技が開始されることを示唆ないし報知する確変権利獲得遊技情報44w1（例えば「特図1を10回回して確変の権利をGETしてね。」という文字情報）と、エンディング演出の終了後の確変の権利を取得するための遊技中は左打ちを行うことを遊技者に示唆ないし報知する左打ち説明情報44w2（例えば「左打ちで特1始動口を狙ってね」という文字情報と、左向き矢印の図示）が表示されている。これにより、遊技者は、エンディング演出の実行中に、当該エンディング演出の終了後に確変の権利を取得するための遊技が開始されることを事前に知ることができ、エンディング演出の終了に合わせて、左打ちに切り換えることができる。

【1774】

その後、次遊技状態である低確率サポート遊技状態において、(j)に示す高速変動中画面43c（低確率サポート状態中画面43k）では、サポート状態中に左打ちを行うよう示唆ないし報知するサポート状態中左打ち情報44m1（例えば「左打ち」の文字情報と

10

20

30

40

50

左向き矢印の図示)と、サポート状態中(1~100回転)の変動回数を報知するサポート状態中変動回数情報44m2(例えば「1回転目」(もしくは「1/100回転目」。以下同様)という文字情報)と、サポート状態中に確変の権利を取得するための遊技が行われていることを示唆ないし報知する確変権利獲得遊技実行中情報44m3(例えば「確変の権利チャレンジ中」)とが表示されている。これにより、遊技者は、サポート遊技状態中であるが左打ちを行う必要があることを知ることができ、サポート遊技状態中に左打ちを行っている期間が、確変の権利を取得するための遊技の期間であることを認識することができる。

【1775】

その後、(k)に示す全図柄停止画面43eでは、サポート状態中の1回転目の変動表示が外れ結果であることが表示され、(l)に示す高速変動中画面43cでは、サポート状態中の3回目の変動表示が実行されていることが表示されている。(k)(l)に示す画面にも、サポート状態中左打ち情報44m1, サポート状態中変動回数情報44m2, 確変権利獲得遊技実行中情報44m3が表示されている。

10

【1776】

その後、図155(m)に示すサポート状態中の10回転目の高速変動中画面43cでは、サポート状態中左打ち情報44m1とサポート状態中変動回数情報44m2に加えて、低確率サポート状態中の変動回数が10回転に達したことによって確変の権利を取得したことを示す確変権利取得情報44m4(例えば「おめでとう! 確変の権利をGET!」という文字情報)と、これ以降は右打ちで特図2用始動入賞装置33bを狙う右打ち操作を行うよう示唆ないし報知するサポート状態中右打ち説明情報44m5(例えば「右打ちで特2始動口を狙ってね。」という文字情報)とが表示される。「右打ちで特2始動口を狙ってね。」という文字情報を表示すれば、特図2で大当たりに当選すれば確変を獲得できることを遊技球に示唆できるが、サポート状態中右打ち説明情報44m5は、さらに、これ以降の遊技の流れを直接的に報知する「特図2で大当たりに当選すれば確変をGETできるよ。」という文字情報を追加してもよい。これにより、遊技者は、確変の権利を取得すれば、次の特図2の大当たりによって確変を獲得できる遊技であることを知ることができる。

20

【1777】

その後、(n)に示すサポート状態中の10回転目の全図柄停止画面43eでは、サポート状態中左打ち情報44m1とサポート状態中変動回数情報44m2に加えて、確変の権利を獲得したことを示す確変権利取得中情報44m6(例えば「確変の権利GET中!」という文字情報)が表示される。その後、(o)に示すサポート状態中の11回転目の高速変動中画面43c(低確率サポート状態中画面43k)では、サポート状態中変動回数情報44m2と、確変権利取得中情報44m6が表示されるとともに、10回転目まで表示されていたサポート状態中左打ち情報44m1がサポート状態中右打ち情報44mに変更される。これにより、遊技者は、確変の権利を取得した後の変動から、遊技球の発射操作が変わることを容易に知ることができる。また、「確変の権利」を獲得したことが示されているので、実行中のサポート状態で大当たり当選すれば、確変を獲得できることを知ることができる。

30

40

【1778】

その後、(p)に示す低確率サポート状態中の21回転目の全図柄停止画面43eでは、「7」の特図2の大当たり組合せが停止表示されている。低確率サポート状態における「7」の特図2の大当たり組合せは、当該大当たり時点の特図1と特図2の変動回数に応じて当たり種別が異なる。すなわち、当該大当たり時点の特図1の変動回数が少なくとも10回ある場合、すなわち確変の権利を取得している場合は、16RのV確大当たりとなるが、当該大当たり時点の特図1の変動回数が10回未満である場合、すなわち確変の権利を取得していない場合は、16Rの通常大当たりとなる。本実施例では、確変の権利を取得しているので、16RのV確大当たりとなっている。

【1779】

50

その後、(q)に示すオープニング画面43hでは、オープニング情報44f(例えば「おめでとう」のような文字情報)が表示されている。その後、(r)に示すオープニング画面43hでは、オープニング中右打ち説明情報44g(例えば「右を狙ってね」という文字情報と右矢印の図示)に加えて、V入賞させることで確変を獲得できることを示唆ないし報知するV入賞説明情報44g1(例えば「V入賞で確変をGETしてね。」)が表示されている。その後、(s)に示すラウンド画面43iでは、ラウンド中右打ち情報44h(例えば「右打ち!」という文字情報と右矢印の図示)と、第1ラウンドの開始を示すラウンド数情報44i(例えば「1stラウンド」という文字情報)が表示されている。その後、(t)に示すラウンド画面43iでは、ラウンド中右打ち情報44hと、第2ラウンドの開始を示すラウンド数情報(例えば「2ndラウンド」という文字情報)が表示されている。

10

【1780】

低確率サポート状態中において確変の権利を取得して特図2の「7」の大当たり結果となった場合の当たり種別は、V確大当たりであるので、第2ラウンドの開放期間中にV領域32bへの入賞が発生する。すなわち、(t)に示すラウンド画面43iでは、ラウンド中右打ち情報44hと、ラウンド数情報(例えば「2ndラウンド」という文字情報)とともに、V領域32bへの入賞が発生して次遊技状態が確変(高確率遊技状態)となることを示唆ないし報知するV入賞確変獲得情報44i1(例えば「V入賞!確変GET!」のような文字情報)が表示されている。その後、(u)に示すラウンド画面43iでは、ラウンド中右打ち情報44hと、最終ラウンドであることを示すラウンド数情報(例えば「16thラウンド」という文字情報)が表示されている。

20

【1781】

その後、(v)に示すエンディング画面43jでは、次遊技状態示唆情報44w(大当たりラウンド遊技の終了後、高確率遊技状態が発生することを示唆する、例えば「もう1回!」の文字情報)が表示されている。その後、大当たりラウンド遊技の終了後(すなわちエンディング演出の終了後)、(w)に示すように高確率状態画面43kが表示され、高確率・サポート状態中右打ち情報44mと、特図2による高速変動中画面43cが表示されている。

【1782】

このように、通常遊技状態において特図1大当たり結果となった場合は、特図1大当たりラウンド遊技状態中にV入賞は発生しないが、大当たりラウンド遊技状態の終了後の100回の低確率サポート状態中に、特図1を10回回して確変の権利を取得できれば、その後の特図2の変動回において特図2大当たり結果となった場合に、特図2大当たりラウンド遊技状態中にV入賞を獲得し、次遊技状態を高確率遊技状態とすることができる。

30

【1783】

図156を参照して、図155(w)以降の高確率遊技状態中にV確大当たりが発生した場合の表示態様について説明する。

【1784】

(a)に示す高確率状態画面43kには、高確率遊技状態中のV確大当たりとして、「3」の大当たり組合せ画面(全図柄停止画面43e)が表示されている。その後、(b)に示すオープニング画面43hでは、オープニング情報44f(例えば「おめでとう」のような文字情報)が表示されている。その後、(c)に示すオープニング画面43hでは、オープニング中右打ち説明情報44gとともに、V入賞説明情報44g1が表示されている。

40

【1785】

その後、(d)に示すラウンド画面43iでは、ラウンド中右打ち情報44hと、第1ラウンドの開始を示すラウンド数情報44i(例えば「1stラウンド」という文字情報)が表示されている。高確率遊技状態において「7」及び「7」を除く奇数図柄で特図2大当たり結果となった場合の当たり種別はV確大当たりであるので、V領域32bへの入賞が発生する。すなわち、(e)に示すラウンド画面43iでは、ラウンド中右打ち情報4

50

4 h と、第 2 ラウンドの開始を示すラウンド数情報 4 4 i（例えば「2 n d ラウンド」という文字情報）とともに、V 入賞確変獲得情報 4 4 i 1 が表示されている。

【1 7 8 6】

その後、(f) に示すラウンド画面 4 3 i では、ラウンド中右打ち情報 4 4 h と、最終の第 8 ラウンドの開始を示すラウンド数情報（例えば「8 t h ラウンド」という文字情報）が表示されている。その後、(g) に示すエンディング画面 4 3 j では、次遊技状態示唆情報 4 4 w（大当たりラウンド遊技の終了後、高確率遊技状態が発生することを示唆する、例えば「もう 1 回！」の文字情報）が表示されている。その後、大当たりラウンド遊技の終了後（すなわちエンディング演出の終了後）、(h) に示すように高確率状態画面 4 3 k が表示され、高確率・サポート状態中右打ち情報 4 4 m と、特図 2 による高速変動中画面 4 3 c が表示されている。

10

【1 7 8 7】

図 1 5 7 を参照して、図 1 5 5 (w) 以降の高確率遊技状態中に通常大当たりが発生した場合の表示態様について説明する。

【1 7 8 8】

(a) に示す高確率状態画面 4 3 k には、高確率遊技状態中の通常大当たりとして、「2」の大当たり組合せ（全図柄停止画面 4 3 e）が表示されている。その後、(b) に示すオープニング画面 4 3 h では、オープニング情報 4 4 f（例えば「おめでとう」のような文字情報）が表示されている。その後、(c) に示すオープニング画面 4 3 h では、オープニング中右打ち説明情報 4 4 g が表示されているが、図 1 5 6 (c) とは異なり V 入賞説明情報 4 4 g 1 は表示されない。

20

【1 7 8 9】

その後、(d) に示すラウンド画面 4 3 i では、ラウンド中右打ち情報 4 4 h と、第 1 ラウンドの開始を示すラウンド数情報 4 4 i（例えば「1 s t ラウンド」という文字情報）が表示されている。高確率遊技状態において偶数図柄で特図 2 大当たり結果となった場合の当たり種別は通常大当たりであるので、V 領域 3 2 b への入賞が発生しない。その後、(e) に示すラウンド画面 4 3 i では、ラウンド中右打ち情報 4 4 h と、最終の第 8 ラウンドの開始を示すラウンド数情報（例えば「8 t h ラウンド」という文字情報）が表示されている。

【1 7 9 0】

その後、(f) に示すエンディング画面 4 3 j では、エンディング中右打ち情報 4 4 k と、次遊技状態示唆情報 4 4 w（例えば 8 R 通常大当たりであれば「チャンス！」の文字情報）が表示されている。その後、(g) に示すエンディング画面 4 3 j では、確変権利獲得遊技情報 4 4 w 1（例えば「特図 1 を 1 0 回回して確変の権利を G E T してね。」という文字情報）と、左打ち説明情報 4 4 w 2（例えば「左打ちで特 1 始動口を狙ってね」という文字情報と、左向き矢印の図示）が表示されている。

30

【1 7 9 1】

その後、次遊技状態である低確率サポート遊技状態において、(h) に示す高速変動中画面 4 3 c（低確率サポート状態中画面 4 3 k）では、サポート状態中左打ち情報 4 4 m 1（例えば「左打ち」の文字情報と左向き矢印の図示）と、サポート状態中変動回数情報 4 4 m 2（例えば「1 回転目」という文字情報）と、確変権利獲得遊技実行中情報 4 4 m 3（例えば「確変の権利チャレンジ中」）とが表示されている。

40

【1 7 9 2】

その後、(i) に示すサポート状態中の 1 0 回転目の高速変動中画面 4 3 c では、確変権利取得情報 4 4 m 4（例えば「おめでとう！確変の権利を G E T！」という文字情報）と、サポート状態中右打ち説明情報 4 4 m 5（例えば「右打ちで特 2 始動口を狙ってね。」という文字情報）とが表示される。その後、(j) に示すサポート状態中の 1 1 回転目の高速変動中画面 4 3 c では、確変権利取得中情報 4 4 m 6（例えば「確変の権利 G E T 中！」という文字情報）と、サポート状態中変動回数情報 4 4 m 2（例えば「1 1 回転目」という文字情報）と、サポート状態中右打ち情報 4 4 m（例えば「右打ち」の文字情報と

50

右向きの矢印の図示)とが表示される。この低確率サポート遊技状態における確変の権利を取得後に再び特図2大当たり結果となった場合は、図155(p)～図155(w)に示すように大当たりラウンド遊技状態中にV領域32bへの入賞に基づき、次遊技状態が高確率遊技状態となる。

【1793】

このように、高確率遊技状態において「7」または「7」を除く奇数図柄で特図2大当たり結果となった場合は、特図2大当たりラウンド遊技状態中にV入賞が発生するので、高確率遊技状態が継続される。高確率遊技状態において偶数図柄で特図2大当たり結果となった場合は、特図2大当たりラウンド遊技状態中にV入賞が発生しないので、高確率遊技状態から低確率サポート遊技状態に戻される。低確率サポート遊技状態において再び確変の権利を取得し、その後、特図2大当たり結果となった場合には、再び高確率遊技状態を獲得することができる。

10

【1794】

図158を参照して、取得した確変の権利が消滅する場合の表示態様について説明する。

【1795】

(a)に示す低確率サポート状態中の10回転目の高速変動中画面43cでは、確変権利取得情報44m4(例えば「おめでとう!確変の権利をGET!」という文字情報)と、サポート状態中右打ち説明情報44m5(例えば「右打ちで特2始動口を狙ってね。」という文字情報)とが表示される。

【1796】

その後、(b)に示すサポート状態中の10回転目の全図柄停止画面43eでは、確変権利取得中情報44m6(例えば「確変の権利GET中!」という文字情報)と、サポート状態中変動回数情報44m2(例えば「10回転目」の文字情報)と、サポート状態中右打ち情報44m(例えば「右打ち」の文字情報と右向きの矢印の図示)とが表示される。

20

その後、(c)に示す高速変動中画面43c(低確率サポート状態中画面43k)では、確変権利取得中情報44m6と、サポート状態中変動回数情報44m2(例えば「11回転目」の文字情報)と、サポート状態中右打ち情報44mとが表示されている。その後、

(d)に示す低確率サポート状態中の11回転目の全図柄停止画面43eでは、確変権利取得中情報44m6と、サポート状態中変動回数情報44m2と、サポート状態中右打ち情報44mと、外れ図柄が停止表示されている。

30

【1797】

その後、(e)に示す高速変動中画面43c(低確率サポート状態中画面43k)では、確変権利取得中情報44m6と、サポート状態中変動回数情報44m2(例えば「100回転目」の文字情報)と、サポート状態中右打ち情報44mとが表示されている。その後、

(f)に示す低確率サポート状態中の100回転目の全図柄停止画面43eでは、確変権利取得中情報44m6と、サポート状態中変動回数情報44m2と、サポート状態中右打ち情報44mと、外れ図柄が停止表示されている。この100回転目の変動表示の終了によって確変の権利は消滅するので、低確率サポート状態中画面43kから通常画面43aに切り替わる。この切り替わりに合わせて、(g)に示す確変の権利を取得するための遊技が終了したことを示唆ないし報知する確変権利取得遊技終了情報44m7(例えば「確変の権利、消滅!」の文字情報)や、サポート状態の終了後に左打ちを行うように報知するサポート状態終了後左打ち情報44m8(例えば「左打ちで特1始動口を狙ってね」の文字情報)が表示される。これにより、遊技者は、変動回数に応じて打ち方が変わる遊技においても、容易に遊技を進めることができる。

40

【1798】

上述したように、本実施例39のパチンコ機10によれば、遊技に関する遊技者の操作を受ける遊技球発射ハンドル18と、遊技球発射ハンドル18の左打ち操作(第1態様での操作)に基づく特図1の変動回数(第1数情報)を計数する主制御装置261のCPU501のオープニング・エンディング時間設定処理における計数機能と、特図1の変動回数が例えば10回(第1所定数)を計数した場合に、右打ち操作(第2態様での操作)に変

50

更された状態で、右打ち操作に基づく特図 2 大当たり当選（所定条件）を達成したか否かを判定する主制御装置 261 の CPU 501 のオープニング・エンディング時間設定処理における判定機能と、を備え、特図 2 大当たり当選を達成したと判定された場合に、V 入賞確変（遊技者にとって有利な特定事象）が発生する。これにより、左打ち操作（第 1 態様での操作）に基づく特図 1 の変動回数（第 1 数情報）が例えば 10 回（第 1 所定数）を計数した後、右打ち操作（第 2 態様での操作）に変更して、右打ち操作に基づく特図 2 大当たり当選（所定条件）を達成することで、遊技者にとって有利な特定事象（例えば V 入賞確変）が発生するので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（N00）記載の遊技機の一例である。

【1799】

また、上述の特定事象は、遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば V 入賞確変）の発生を示唆ないし報知である。これにより、右打ち操作（第 2 態様での操作）に基づく特図 2 大当たり当選（所定条件）を達成すれば、有利遊技状態の発生を示唆ないし報知が得られるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（N01）記載の遊技機の一例である。

【1800】

また、主制御装置 261 の CPU 501 における計数機能は、遊技球発射ハンドル 18 の右打ち操作（第 2 態様での操作）での操作に基づく特図 2 の変動回数（第 2 数情報）を計数し、主制御装置 261 の CPU 501 における判定機能は、右打ち操作に基づく特図 2 の変動回数が例えば 100 回（第 2 所定数）を計数するまでに、右打ち操作に基づく特図 2 大当たり当選（所定条件）を達成したか否かを判定する。これにより、右打ち操作（第 2 態様での操作）に基づく特図 2 の変動回数（第 2 数情報）が例えば 100 回（第 2 所定数）を計数するまでに、右打ち操作に基づく特図 2 大当たり当選（所定条件）を達成できるかどうかという点で、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（N02）記載の遊技機の一例である。

【1801】

また、特図 1 の変動回数（第 1 数情報）は、第 3 図柄表示装置 42 に表示される第 3 図柄の変動表示中に実行可能な左打ち操作（第 1 態様での操作）に基づき計数される数情報であり、特図 2 の変動回数（第 2 数情報）は、第 3 図柄表示装置 42 に表示される第 3 図柄の変動表示中に実行可能な右打ち操作（第 2 態様での操作）に基づき計数される数情報である。これにより、識別情報の変動表示中の遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（N03）記載の遊技機の一例である。

【1802】

また、特図 1 の変動回数（第 1 数情報）は、第 3 図柄表示装置 42 に表示される第 3 図柄の変動表示とともに第 3 図柄表示装置 42 に表示される数情報であり、特図 2 の変動回数（第 2 数情報）は、第 3 図柄表示装置 42 に表示される第 3 図柄の変動表示とともに第 3 図柄表示装置 42 に表示される数情報である。これにより、識別情報の変動表示中の遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（N04）記載の遊技機の一例である。

【1803】

また、特図 1 の変動回数（第 1 数情報）が例えば 10 回（第 1 所定数）となったことを例えば確変権利獲得遊技情報 44w1（例えば「特図 1 を 10 回回して確変の権利を GET してね。」という文字情報）によって報知する報知機能を備える。第 1 数情報が第 1 所定数となったという途中経過が認識されることで、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（N05）記載の遊技機の一例である。

【1804】

また、左打ち操作及び右打ち操作（第 1 態様及び第 2 態様での操作）に基づき発射された遊技球が流下する遊技領域 30a を有する遊技盤 30 と、左打ち操作に基づき遊技領域 30a を流下する遊技球が入球可能な特図 1 用始動入賞装置 33a（第 1 入球手段）と、右打ち操作に基づき遊技領域 30a を流下する遊技球が入球可能な特図 2 用始動入賞装置 3

10

20

30

40

50

3 b (第2入球手段)と、特図1始動入賞装置33 a用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動回数と、特図2始動入賞装置33 b用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動回数との合計を、所定の変動回数(例えば100回)として計数する主制御装置261のCPU501のオープニング・エンディング時間設定処理における変動回数計数機能(計数機能)とを備え、主制御装置261のCPU501のオープニング・エンディング時間設定処理における変動回数計数機能(計数機能)は、高確率遊技状態において、特図1始動入賞装置33 a用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第1の変動回数(例えば10回)行われ、且つ、特図2始動入賞装置33 b用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第2の変動回数(例えば90回)行われた場合に、所定の変動回数(例えば100回)に達したと判断し、大当たり結果となった時点の特図1始動入賞装置33 a用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第1の変動回数(例えば10回)内である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、V領域開閉パターンの開タイミングとが合致し難く、大入賞口開閉部材42 a 1の開放中に入球した遊技球がV領域32 bに入球し難く、大当たり結果となった時点の特図2始動入賞装置33 b用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第2の変動回数(例えば1~90回)内である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、V領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易く、大入賞口開閉部材42 a 1の開放中に入球した遊技球がV領域32 bに入球し易くする。これにより、大当たり結果となった時点の特図1始動入賞装置33 a、特図2始動入賞装置33 bへの入球に基づく図柄の変動回数に応じてV領域32 bへの入球率が変わるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば(N06)記載の遊技機の一例である。

10

20

30

40

50

【1805】

主制御装置261のCPU501のオープニング・エンディング時間設定処理における変動回数計数機能(計数機能)は、特図1始動入賞装置33 a用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第1の変動回数(例えば10回)内で大当たり結果とならなかった場合に特図2始動入賞装置33 b用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第2の変動回数(例えば90回)となるまでの計数を開始する。これにより、特図1始動入賞装置33 aへの入球に基づく変動表示が第1の変動回数に到達しても、特図2始動入賞装置33 bへの入球に基づく変動回数に応じてV領域32 bへの入球率が変わるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば(N07)記載の遊技機の一例である。

【1806】

また、特図1始動入賞装置33 a用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第1の変動回数(例えば10回)内で大当たり結果とならなかった場合に、特図2始動入賞装置33 b用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第2の変動回数(例えば90回)となるまでの計数が開始されることを報知する表示制御装置45のCPU551の高確率・サポート状態移行処理の第2変動回数計数開始報知機能(報知機能)を備える。これにより、特図1始動入賞装置33 aへの入球狙いから特図2始動入賞装置33 bへの入球狙いへの切り替わりがわかるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば(N08)に記載の遊技機の一例である。

【1807】

また、特図1始動入賞装置33 a用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第1の変動回数(例えば10回)内で大当たり結果とならなかった場合に、大入賞口開閉部材32 a 1の開放中に入球した遊技球がV領域32 bに入球する可能性が高まることを報知する表示制御装置45のCPU551の高確率・サポート状態移行処理の「確変の権利」獲得報知機能(報知機能)を備える。これにより、V領域32 bに入球する可能性が高まることのできる。これは、例えば(N09)に記載の遊技機の一例である。

【1808】

また、特図1始動入賞装置33a用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第1の変動回数（例えば10回）内で大当たり結果とならなかった場合に、特図2始動入賞装置33bに向けて遊技球を発射するように報知する表示制御装置45のCPU551の高確率・サポート状態移行処理の右打ち報知機能（報知機能）を備える。これにより、左打ちから右打ちへの切り替わりがわかるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（N10）に記載の遊技機の一例である。

【1809】

また、特図1始動入賞装置33aは、遊技領域30aのうち左打ちで発射された遊技球が入球可能な領域に備えられており、特図2始動入賞装置33bは、遊技領域30aのうち右打ちで発射された遊技球が入球可能な領域に備えられている。これにより、高確率遊技状態またはサポート状態中に遊技領域30aを幅広く使われるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（N11）に記載の遊技機の一例である。

10

【1810】

また、特図1始動入賞装置33a用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が大当たり結果となった場合に付与される遊技価値と、特図2始動入賞装置33b用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が大当たり結果となった場合に付与される遊技価値とが異なる。これにより、特図1始動入賞装置33aへの入球狙いから特図2始動入賞装置33bへの入球狙いへの切り替わりによって、その後の抽選の結果付与され得る遊技価値に優劣が生じるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（N12）に記載の遊技機の一例である。

20

【実施例40】

【1811】

本実施例では、小当たり遊技状態に関して、遊技球が入球し難い小当たり遊技状態から遊技球が入球し易い小当たり遊技状態に切り替わる点が異なっている。以下、図159～図165を参照して本実施例を説明する。

【1812】

図159は、実施例40の遊技盤30の正面図である。図160は、特図1当たり抽選用テーブルである。図161は、特図2当たり抽選用テーブルである。図162は、特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。図163は、主制御装置261による大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。図164は、主制御装置261による小当たりオープニング・インターバル時間設定処理を示すフローチャートである。図165は、大入賞口開閉部材と第2の特図1用始動入賞装置の開放タイミングのタイムチャートである。

30

【1813】

図159に示すように、本実施例の遊技盤30は、可変表示装置ユニット35の右側に設けられた右側遊技領域30arが、釘などの流路形成部材によって、可変表示装置ユニット35に近い第1右側遊技領域30ar1と、可変表示装置ユニット35から遠い第2右側遊技領域30ar2とに分けられている。第2右側遊技領域30ar2は、遊技球発射ハンドル18を所定の操作（例えば右側の最大回転位置まで回転させる操作）によって発射された遊技球が流下可能となる領域である。第1右側遊技領域30ar1は、上述の所定の操作よりも弱い操作（例えば上述の最大回転位置に到達する手前の位置まで回転させる操作）によって発射された遊技球が流下可能となる領域である。

40

【1814】

本実施例の遊技盤30は、2つの大入賞口、すなわち後述する第1可変入賞装置32Xの第1大入賞口32xと、第2可変入賞装置32Yの第2大入賞口32yとを備えている。第1大入賞口32xは、第2右側遊技領域30ar2の下流に設けられている。第1大入

50

賞口 3 2 x は、第 1 大入賞口開閉部材 3 2 x 1 を備え、第 1 大入賞口開閉部材 3 2 x 1 は、大当たりラウンド遊技状態において開閉される。第 1 大入賞口 3 2 x が閉状態である場合に、第 1 大入賞口 3 2 x に入球しなかった遊技球は、下流側の他の入賞口に入球してもよいし、アウト口 3 6 に排出されてもよい。

【1 8 1 5】

第 2 大入賞口 3 2 y は、第 1 大入賞口 3 2 x よりもさらに下流に設けられている。第 2 大入賞口 3 2 y は、第 2 大入賞口開閉部材 3 2 y 1 を備え、第 2 大入賞口開閉部材 3 2 y 1 は、小当たり遊技状態において開閉される。第 2 大入賞口 3 2 y の内部には、遊技球が転動可能な領域と、該領域を転動する遊技球を外部に排出する排出口が備えられている。排出口には、大入賞口カウントスイッチが設けられている。

10

【1 8 1 6】

小当たり遊技状態は、例えば第 2 大入賞口 3 2 y が最大開放時間 1 0 秒もしくは 1 0 球の遊技球が第 2 大入賞口 3 2 y に入球するまで開放される遊技状態である。第 2 大入賞口 3 2 y に遊技球が入球したことが検出された場合、1 球の入球検出に対して 1 5 球の賞球が払い出される。すなわち、本実施例では、小当たり遊技状態の 1 回の開放で、最大 1 5 0 球の賞球が見込まれる。後述するように、小当たり遊技状態は、途中で大当たり当選が発生しない限り少なくとも 5 0 回連続して発生する可能性が高いので、理論的には、1 5 0 球×5 0 回の賞球が見込まれる。なお、第 2 大入賞口 3 2 y の最大開放時間は、本実施例よりも短くすることもできる。その場合は、賞球を少なく抑えることも可能である。

【1 8 1 7】

本実施例の遊技盤 3 0 は、2 つの特図 1 用始動入賞装置 3 3 a と、1 つの特図 2 用始動入賞装置 3 3 b と、1 つの普通図柄用始動口 3 4 を備えている。第 1 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 1 と特図 2 用始動入賞装置 3 3 b とは、開閉部材を有しない、いわゆるヘソタイプの始動口である。第 1 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 1 は、上述した実施例の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a と同じである。第 2 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 2 は、開閉部材を有する、いわゆる電チュータイプの始動口である。本実施例では、遊技盤 3 0 の盤面に対して垂直に出し入れされる扉部材 3 2 a 2 - 1 が入球口を開閉させ、閉状態では扉部材 3 2 a 2 - 1 の上を遊技球が転動して下流側に流下させ、開状態では扉部材 3 2 a 2 - 1 の下方に流入した遊技球を始動口センサが設けられた通路部に案内するタイプの始動口である。なお、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a は 1 つであっても構わない。この場合は、上述した第 2 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 2 の代わりに同じような電チュータイプの特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を設けてもよい。

20

30

【1 8 1 8】

第 1 右側遊技領域 3 0 a r 1 を流下した遊技球は、その出口付近で、釘や風車等の流路形成部材によって、その流路を左右に分岐される。右側に流下した遊技球は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 a 2 に入球する。左側に流下した遊技球は、第 2 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 b に入球可能となる。すなわち、左側に流下した遊技球は、第 2 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 b が開状態であればその始動口に入球し、閉状態であればその始動口に入球せずに、さらに下流に流下する。閉状態の第 2 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 2 から下流に流下した遊技球は、第 2 大入賞口 3 2 y に入球可能となる。すなわち、閉状態の特図 2 用始動入賞装置 3 3 a 2 から下流に流下した遊技球は、第 2 大入賞口 3 2 y が開状態（小当たり遊技状態）であればこれに入球し、第 2 大入賞口 3 2 y が閉状態であればこれに入球せずに、アウト口 3 6 に排出される。第 2 大入賞口 3 2 y よりも下流に流下する遊技球は、第 1 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a には入球しないように流路が構成されている。

40

【1 8 1 9】

第 1 右側遊技領域 3 0 a r 1 の途中には、普通図柄用始動口 3 4 が設けられている。普通図柄用始動口 3 4 は、第 1 右側遊技領域 3 0 a r 1 を流下する遊技球が必ず通過するように構成されている。サポート状態付き高確率遊技状態においては、普通図柄用始動口 3 4 の入球に基づく抽選の結果が高頻度で当選となることによって第 2 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 2 が長時間（例えば 1 0 秒）開状態となる場合が頻繁にある。特図 2 用始動入賞

50

装置 3 3 b への入球に基づく抽選の結果が小当たり当選となることによって、第 2 大入賞口 3 2 y が開状態となる場合もあるが、第 2 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 2 が開状態となる場合には遊技球が当該始動口に入球するので、第 2 大入賞口 3 2 y に入球することはない。すなわち、サポート遊技状態においては、発射球数よりも賞球が多くなり難いように設定されている。

【1820】

主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、高確率遊技状態（非サポート状態の高確率遊技状態）において、普通図柄用始動口 3 4 の入球に基づく抽選の結果が高頻度で当選となることによって第 2 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 2 が開状態となる場合が頻繁にあるが、開状態となる時間はサポート状態中に比べて短いので、第 2 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 2 に入球しなかった遊技球が、小当たりによる開放中の第 2 大入賞口 3 2 y に入球することになる。すなわち、特図 2 始動入賞装置 3 3 b 用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく抽選の結果が小当たり結果であることに基づき、図柄の変動表示が小当たり組み合わせで停止表示された場合に、第 2 可変入賞装置 3 2 Y が小当たり遊技を第 1 の回数よりも少ない第 2 の回数（例えば 1 回）実行する小当たり遊技状態に移行させる大入賞口開閉処理機能（第 2 状態移行機能）を備える。

10

【1821】

また、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、高確率遊技状態において、抽選の結果が小当たり結果となった場合に、少なくとも小当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて、小当たり遊技状態において予め定めることが可能な小当たり特定期間（例えば、オープニング時間、インターバル時間）を変化させる小当たりオープニング・インターバル時間設定処理機能（特定時間制御機能）を備える。

20

【1822】

具体的には、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、後述する小当たりオープニング・インターバル時間設定処理において、遊技に関する数情報（例えば非サポート状態の高確率遊技状態をとまなう大当たりラウンド遊技の終了後からの変動回数）を計数する計数機能と、この小当たりオープニング・インターバル時間設定処理及び後述する小当たりの第 2 大入賞口開閉処理において、数情報が所定数（例えば上記変動回数が 5 1 回目）となったことに基づき、第 2 可変入賞装置 3 2 Y に遊技球が入球し難い状態から、第 2 可変入賞装置 3 2 Y に遊技球が入球し易い状態に変化させる状態変化機能と、を備える。これにより、遊技に関する数情報の計数状況に応じて第 2 可変入賞装置 3 2 Y への入球し易さを変えることができる。ここで、第 2 可変入賞装置 3 2 Y に遊技球が入球し難い状態とは、小当たり遊技状態において予め定めることが可能な第 2 可変入賞装置 3 2 Y が閉状態となっている期間（上述の小当たり特定期間）を長くすることで、第 2 可変入賞装置 3 2 Y に遊技球が入球し難い状態とする状態である。第 2 可変入賞装置 3 2 Y に遊技球が入球し易い状態とは、第 2 可変入賞装置 3 2 Y が閉状態となっている期間（上述の小当たり特定期間）を短くすることで、第 2 可変入賞装置 3 2 Y に遊技球が入球し易い状態である。

30

【1823】

また、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 における上記状態変化機能は、数情報が所定数になるまで（例えば 1 ～ 5 0 回まで）は、第 2 可変入賞装置 3 2 Y に遊技球が入球し難い状態を維持している。これにより、遊技に関する数情報が所定数になることを契機として計数状況に応じて第 2 可変入賞装置 3 2 Y への入球し易さを変えることができる。なお、遊技に関する数情報の所定数として、変動回数が 5 1 回目はその一例であり、1 0 0 回目、2 0 0 回目など、大当たりラウンド遊技の終了後からの変動回数が多くてもよい。

40

【1824】

また、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 における上記状態変化機能は、数情報が所定数となった後、所定の期間（例えば上記変動回数が 5 1 回から 1 0 0 回までの期間）、第 2 可変入賞装置 3 2 Y に遊技球が入球し易い状態を維持する。これにより、遊技に関する数情報が所定数になることを契機として所定の期間、第 2 可変入賞装置 3 2 Y へ入球し易くすることができる。なお、数情報が所定数となった後の所定の期間として、変動回数が 5 1

50

回から100回までの期間は一例であり、次回大当たり当選の発生となるまでといった不特定の期間であってもよい。

【1825】

また、主制御装置261のCPU501における上記計数機能は、遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば非サポート状態の高確率遊技状態をとまなう大当たりラウンド遊技）の終了後の遊技に関する数情報（例えば変動回数）を計数する。遊技者にとって有利な有利遊技状態の終了後の遊技は、第1可変入賞装置32Xを狙って第2右側遊技領域30ar2に遊技球を発射させる遊技の終了後、第2の特図1用始動入賞装置33a2，特図2用始動入賞装置33b，普通図柄用始動口34を狙って第1右側遊技領域30ar1に遊技球を発射させる遊技でもある。これにより、遊技者にとって有利な有利遊技状態の終了後の遊技の興趣性を向上させることができる。

10

【1826】

また、主制御装置261のCPU501における上記計数機能は、有利遊技状態の終了後の特定期間（例えば変動回数が1～100回の期間）における遊技に関する数情報を計数する。有利遊技状態の終了後の特定期間として、変動回数が1～100回までの期間は一例であり、次回大当たり当選の発生となるまでの期間といった、条件は特定されているが変動回数に幅のある期間であってもよい。これにより、遊技者にとって有利な特定遊技状態の終了後の特定期間における遊技の興趣性を向上させることができる。

【1827】

また、主制御装置261のCPU501における上記状態変化機能は、上述の所定の期間、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し易い状態を維持した後、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し難い状態に戻る。これにより、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し難い状態に戻るまでの所定の期間の遊技の興趣性を向上させることができる。

20

【1828】

また、主制御装置261のCPU501は、第2の特図1用始動入賞装置33a2，特図2用始動入賞装置33bの各検出スイッチでの遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当たり遊技状態，小当たり遊技状態）が発生するか否かの抽選を行う主制御装置261のCPU501における大当たり・小当たり抽選機能と、を備え、主制御装置261のCPU501における上記計数機能は、特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われる遊技に関する回数情報（例えば変動回数）を計数する。特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われる遊技は、識別情報の変動表示遊技である。これにより、特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われる遊技に関する回数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。

30

【1829】

また、主制御装置261のCPU501は、各検出スイッチでの遊技球の検出に基づく抽選の結果が第1特定結果（例えば大当たり）であることに基づき、識別情報の変動表示が第1の特定組み合わせ（例えば大当たり揃い）で停止表示された場合に、第1可変入賞装置32Xが遊技球を入球可能な開状態から第1可変入賞装置32Xが遊技球を入球し難い閉状態までを1回とする開閉遊技を第1の回数（例えば8R，16R）実行する第1開閉遊技状態（例えば大当たりラウンド遊技状態）に移行させ、第1開閉遊技状態の終了後、通常遊技状態よりも抽選の結果が第1特定結果となり易く、第2の特図1用始動入賞装置33a2が通常遊技状態よりも高頻度で開状態となり易く、且つ、第2の特図1用始動入賞装置33a2が通常遊技状態よりも長い時間開状態となるサポート状態またはサポート状態とならない非サポート状態の少なくともいずれかとなる高確率遊技状態に移行させる第1状態移行機能を次遊技状態設定処理において備えている。そして、これに加えて、主制御装置261のCPU501は、各検出スイッチでの遊技球の検出に基づく抽選の結果が第2特定結果（例えば小当たり）であることに基づき、識別情報の変動表示が第2の特定組み合わせ（例えば小当たり揃い）で停止表示された場合に、第2可変入賞装置32Yが遊技球を入球可能な開状態から第2可変入賞装置32Yが遊技球を入球し難い閉状態までを1回とする開閉遊技を前記第1の回数よりも少ない第2の回数（2R）実行する第2

40

50

開閉遊技状態（例えば小当たり遊技）に移行させる第2状態移行機能を、次遊技状態設定処理において備えている。

【1830】

主制御装置261のCPU501における上記状態変化機能は、上記計数機能によって計数された第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数が第1の変動回数の期間内（例えば1～50回）である場合は、第2可変入賞装置32Yの開状態中に遊技球が入球し難い状態とし、主制御装置261のCPU501における上記計数機能によって計数された第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数が第2の変動回数（例えば51～100回）の期間内である場合は、第2可変入賞装置32Yの開状態中に遊技球が入球し易い状態とする。これにより、抽選の結果が第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数に応じて第2可変入賞装置32Yへの入球し易さが変わるので、第2開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

10

【1831】

また、主制御装置261のCPU501は、小当たりオープニング・インターバル時間設定処理において、抽選の結果が第2特定結果となった場合に、少なくとも第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数に応じて、第2開閉遊技状態において予め定めることが可能な特定期間（例えばオープニング時間、インターバル時間、エンディング時間）を変化させる特定期間制御機能を備える。この主制御装置261のCPU501における特定期間制御機能は、上記計数機能によって計数された第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数が第1の変動回数の期間内である場合は、特定期間が第1の特定期間（例えばオープニング時間6秒、インターバル時間4秒、エンディング時間2秒）とすることで、第2可変入賞装置32Yの開状態中に遊技球が入球し難い状態とし、主制御装置261のCPU501における上記計数機能によって計数された第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数が第2の変動回数の期間内である場合は、特定期間が第1の特定期間よりも短い第2の特定期間（例えばオープニング時間1秒、インターバル時間1秒、エンディング時間1秒）とすることで、第2可変入賞装置32Yの開状態中に遊技球が入球し易い状態とする。これにより、抽選の結果が第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数に応じて第2可変入賞装置32Yへの入球し易さが変わるので、第2開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

20

【1832】

以下、本実施例の構成について詳細に説明する。

30

【1833】

図160に示す特図1大当たり抽選用テーブルは、上述した第1の特図1用始動入賞装置33a1への入球があった場合と、第2の特図1用始動入賞装置33a2への入球があった場合とに用いられる。すなわち、特図1大当たり抽選用テーブルは、通常（低確率）遊技状態と、サポート遊技状態（低確率及び高確率）とにおいて用いられる。

【1834】

具体的には、本実施例の特図1大当たり抽選用テーブルの当たり種別は、16R確変、8R確変、8R通常である。16R確変に当選した場合は、第1大入賞口32xは、オープニング時間を5秒、インターバル時間を1秒、エンディング時間を35秒に設定される。8R確変及び8R通常に当選した場合は、第1大入賞口32xは、オープニング時間を5秒、インターバル時間を1秒、エンディング時間を25秒に設定される。また、8R確変及びに当選した場合は、100回のサポート状態が付く高確率遊技状態となる。サポート状態が付く高確率遊技状態の場合、普通図柄用始動口34への入球（通過）検出に基づく普通図柄の抽選時間が通常よりも短くなるとともに通常よりも当選し易くなり、普通図柄の当選に基づく第2の特図1用始動入賞装置33a2の開放時間が通常よりも長い時間（例えば10秒）となる。16R確変に当選した場合は、サポート状態は付かない高確率遊技状態となり、後述する第2大入賞口32yへの入賞が容易に発生する小当たりラッシュ遊技状態が次に大当たりで当選する時まで付く。

40

【1835】

50

図 1 6 1 に示す特図 2 大当たり抽選用テーブルは、上述した特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球があった場合に用いられる。特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は、高確率遊技状態において、サポート状態が付く場合にも付かない場合にも、入球可能である。すなわち、特図 2 大当たり抽選用テーブルは、サポート状態が付かない高確率遊技状態と、サポート状態が付く高確率遊技状態とにおいて用いられる。

【1 8 3 6】

具体的には、本実施例の特図 2 大当たり抽選用テーブルの当たり種別は、1 6 R 確変，8 R 確変，8 R 通常，小当たりである。1 6 R 確変に当選した場合であって、当該大当たり当選時の変動回数が 1 ～ 5 0 回であるときは、上述した即連ゾーン内であるので、第 1 大入賞口 3 2 x は、オープニング時間が 5 秒、インターバル時間が 1 秒、エンディング時間が 5 秒に設定される。当該大当たり当選時の変動回数が 5 1 ～ 1 0 0 回であるときは、上述した即連ゾーンを抜けているので、第 1 大入賞口 3 2 x は、オープニング時間が 1 0 秒、インターバル時間が 2 秒、エンディング時間が 3 0 秒に設定される。同様に、8 R 確変又は 8 R 通常に当選した場合であって、当該大当たり当選時の変動回数が 1 ～ 5 0 回であるときは、上述した即連ゾーン内であるので、第 1 大入賞口 3 2 x は、オープニング時間が 5 秒、インターバル時間が 1 秒、エンディング時間が 5 秒に設定される。当該大当たり当選時の変動回数が 5 1 ～ 1 0 0 回であるときは、上述した即連ゾーンを抜けているので、第 1 大入賞口 3 2 x は、オープニング時間が 1 0 秒、インターバル時間が 2 秒、エンディング時間が 2 0 秒に設定される。

【1 8 3 7】

小当たり当選は、例えば大当たり図柄カウンタ C 1 (0 ～ 5 9 9) のうち、0 ～ 1 3 9 ， 1 6 0 ～ 4 3 9 ， 4 6 0 ～ 5 7 9 に対応する。すなわち、およそ 9 / 1 0 の割合で小当たり当選が発生する。小当たり当選に当選した場合は、上述とは大当たり時間の設定方法が異なる。すなわち、小当たり当選時の変動回数が 1 ～ 5 0 回であるときは、第 2 大入賞口 3 2 y に遊技球が入球し難くするために、小当たり遊技状態の期間における第 2 大入賞口 3 2 y の閉状態となる期間が長くとられており、オープニング時間が 6 秒に設定されており、インターバル時間が 4 秒に設定されている。小当たり遊技状態は、例えば後述するように第 2 大入賞口 3 2 y を 2 回 (2 ラウンド) 開放させる遊技で設定されている。ラウンド数は、1 ラウンドや 3 ラウンド以上などであってもよい。エンディング時間は、2 秒に設定されている。また、小当たり当選時の変動回数が 5 1 回 ～ 1 0 0 回であるときは、第 2 大入賞口 3 2 y に遊技球が入球し易くするために、小当たり遊技状態の期間における第 2 大入賞口 3 2 y の閉状態となる期間が短くとられており、オープニング時間が 1 秒に設定されており、インターバル時間は 1 秒に設定されている。また、エンディング時間は 1 秒に設定されている。

【1 8 3 8】

図 1 6 2 に示すように、特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、通常遊技状態において、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づく変動表示に対して、非常に長い変動時間 (例えば 6 0 0 秒のような超長変動パターン) を設定している。すなわち、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は、いわゆるヘソタイプの始動口であり、第 1 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 1 への入球に基づく特 1 の変動表示と、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づく特 2 の変動表示とが同時変動され得るため、通常遊技状態において特 2 の変動表示が頻繁に行われ難くなるように設定されている。高確率遊技状態においては、変動回数が 1 ～ 5 0 回である場合は、上述した即連ゾーンを構成するため、変動時間を極めて短い時間 (例えば 5 秒のような短変動パターン) に設定している。変動回数が 5 1 ～ 1 0 0 (サポート状態が付いていない場合は 5 1 回目以降) である場合は、即連ゾーンを抜けているため、特図 1 の場合と同様に長い変動時間 (例えば大当たりの場合は 3 0 秒， 6 0 秒， 1 2 0 秒のような長変動パターン、外れの場合は 3 0 秒， 6 0 秒， 1 0 0 秒のような長変動パターン) を採用している。

【1 8 3 9】

主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、小当たり遊技を実現するための制御処理を採用して

いる。すなわち、図 1 6 3 に示す大入賞口開閉処理では、ステップ S 4 1 1 5 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、S 4 1 0 1 にてラウンド開始フラグがオンでないと判断された場合に、小当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する。上述した特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づく抽選の結果が小当たり当選である場合は、小当たり遊技開始フラグがオンされているので、ステップ S 4 1 1 6 以降に進む。ステップ S 4 1 1 6 , ステップ S 4 1 1 7 では、小当たり遊技のオープニング時間の読み出し、計測が行われる。ステップ S 4 1 1 8 ~ ステップ S 4 1 2 4 では、小当たり遊技における第 2 大入賞口 3 2 y の開放と閉鎖が行われる。本実施例では、小当たり遊技は 2 ラウンドで、第 1 ラウンドは開放時間を 1 秒、第 2 ラウンドを開放時間 1 0 秒もしくは第 2 大入賞口 3 2 y に 1 0 球の入球が検出されるまでとしている。ステップ S 4 1 2 5 , ステップ S 4 1 2 6 10
では、小当たり遊技のエンディング時間の読み出し、計測が行われる。エンディング時間を経過すると、小当たり遊技を小当たり遊技開始フラグを下ろして、小当たり遊技を終了する (ステップ S 4 1 2 7 , 4 1 2 8) 。

【 1 8 4 0 】

また、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 が行う小当たりオープニング・インターバル時間設定処理は、図 1 6 4 に示すように、上述した大当たりオープニング・インターバル時間設定処理 (図 1 2 7 参照) と同様の処理が採用されている。

【 1 8 4 1 】

すなわち、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ S 4 2 0 1 にて、小当たりに当選したか否かを判定する。小当たりに当選している場合は、ステップ S 4 2 0 2 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップ S 4 2 0 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、小当たり当選時の変動回数 (直前の大当たりラウンド遊技の終了時点からの変動回数) を読み出す。ステップ S 4 2 0 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、変動回数が 1 ~ 5 0 回であるか否かを判定する。変動回数が 1 ~ 5 0 回であればステップ S 4 2 0 4 に進み、そうでなければ (つまり変動回数が 5 1 ~ 1 0 0 回) であればステップ S 4 2 0 5 に進む。20

【 1 8 4 2 】

ステップ S 4 2 0 4 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、小当たり遊技状態の期間における第 2 大入賞口 3 2 y の閉状態となる期間を長くするために、オープニング時間を 6 秒、インターバル時間を 4 秒、エンディング時間を 2 秒に設定して本処理を終了する。ステップ S 4 2 0 5 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、小当たり遊技状態の期間における第 2 大入賞口 3 2 y が閉状態となる期間を短くするために、オープニング時間を 1 秒、インターバル時間を 1 秒、エンディング時間を 1 秒に設定して、本処理を終了する。このように設定された小当たりオープニング時間、インターバル時間、エンディング時間は、上述した小当たり遊技状態での大入賞口開閉処理において読み出されて設定される。30

【 1 8 4 3 】

図 1 6 5 を参照して、第 2 大入賞口 3 2 y の大入賞口開閉パターンと、電チュータイプの第 2 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 2 の開閉タイミングについて説明する。

【 1 8 4 4 】

(a) は、第 2 大入賞口 3 2 y における第 2 大入賞口開閉部材 3 2 y 1 の開閉タイミングを示す。すなわち、特図 2 の変動表示の結果が小当たり当選ある場合であって、当該小当たり当選時の変動表示の回数が 5 1 回 ~ 1 0 0 回である場合の第 2 大入賞口 3 2 y の開閉タイミングである。(b) は、特図 2 の変動表示の結果が小当たり当選ある場合であって、当該小当たり当選時の変動表示の回数が 1 ~ 5 0 回である場合の第 2 大入賞口 3 2 y の開閉タイミングである。(c) は、小当たり当選時における第 2 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 2 の開閉部材 3 3 a 2 - 1 の開閉タイミングを示す。40

【 1 8 4 5 】

(a) に示す小当たり当選時の変動表示の回数が 5 1 回 ~ 1 0 0 回である場合の第 2 大入賞口 3 2 y の開閉タイミングは、小当たり遊技状態の開始から 1 秒までがオープニング期50

間（閉状態）であり、開始1秒から開始2秒までが1R（開状態）であり、開始2秒から開始3秒までがインターバル期間（閉状態）であり、開始3秒から開始13秒までが2R（開状態）であり、開始13秒から開始14秒までがエンディング時間（閉状態）である。つまり、小当たり遊技状態の期間（14秒）のうち、開状態の期間は11秒であり、閉状態の期間は3秒である。

【1846】

（b）に示す小当たり当選時の変動表示の回数が1回～50回である場合の第2大入賞口32yの開閉タイミングは、小当たり遊技状態の開始から6秒までがオープニング期間（閉状態）であり、開始6秒から開始7秒までが1R（開状態）であり、開始7秒から11秒までがインターバル期間（閉状態）であり、開始11秒から開始21秒までが2R（開状態）であり、開始21秒から開始23秒までがエンディング時間（閉状態）である。つまり、小当たり遊技状態の期間（23秒）のうち、開状態の期間は（a）と同じ11秒であるが、閉状態の期間は（a）よりも長い12秒である。

10

【1847】

（c）に示す第2の特図1用始動入賞装置33a2の開閉部材33a2-1の開閉タイミングは、非サポート状態での高確率遊技状態においては、普通図柄始動口34を連続して遊技球が通過するように発射した場合に、2秒間開放して2秒間閉鎖する動作をくり返すものとする。小当たり遊技状態の開始2秒から上述の動作をくり返し行うものとする。すると、第2の特図1用始動入賞装置33a2の開閉部材33a2-1の開閉タイミングは、小当たり遊技状態中の期間においては、小当たり遊技状態の開始2秒から開始4秒までが開状態であり、開始4秒から開始6秒までが閉状態であり、開始6秒から開始8秒までが開状態であり、開始8秒から開始10秒までが閉状態であり、開始10秒から開始12秒までが開状態であり、開始12秒から開始14秒までが閉状態であり、開始14秒から開始16秒までが開状態であり、開始16秒から開始18秒までが閉状態であり、開始18秒から20秒までが開状態であり、開始20秒から開始22秒までが閉状態である。

20

【1848】

（a）に示す小当たり当選時の変動回数が50回目～100回目における第2大入賞口開閉部材32y1の開放タイミングでは、第2大入賞口32yの開放時間のうち、小当たり遊技状態の開始1秒後から2秒後までの1秒間と、開始4秒後から6秒後までの2秒間と開始8秒後から10秒後までの2秒間と、開始13秒後から14秒後までの1秒間との合計6秒間が、第2の特図1用始動入賞装置33a2の開閉部材33a2-1が閉状態となることで、遊技球が第2大入賞口32yに流下して第2大入賞口32yに入球可能となる期間である。つまり、（a）に示す変動回数が50回目～100回目の場合は、小当たり遊技状態の期間（14秒間）のうち、6秒間（約4割の期間）が第2大入賞口32yに入球可能となる期間となっている。

30

【1849】

（b）に示す小当たり当選時の変動回数が1回目～50回目における第2大入賞口開閉部材32y1の開放タイミングでは、第2大入賞口32yの開放時間のうち、小当たり遊技状態の開始12秒後から14秒後までの2秒間と、開始16秒後から18秒後までの2秒間と、開始20秒後から21秒後までの1秒間との合計5秒間が、第2の特図1用始動入賞装置33a2の開閉部材33a2-1が閉状態となることで、遊技球が第2大入賞口32yに流下して第2大入賞口32yに入球可能となる期間である。つまり、（b）に示す変動回数が1回目～50回目の場合は、小当たり遊技状態の期間（23秒間）のうち、5秒間（約2割の期間）が第2大入賞口32yに入球可能となる期間となるに留まる。

40

【1850】

このように、サポート状態が付かない高確率遊技状態において、変動回数が1～50回である期間は、変動回数が51～100回である期間に比べて第2大入賞口32yに遊技球を入球させ難い期間であるが、変動回数が51～100回である期間は、変動回数が1～50回である期間に比べて第2大入賞口32yに遊技球を入球させ易い期間とすることができる。これにより、非サポート状態の高確率遊技状態をとまなう大当たりに当選した場

50

合、大当たりラウンド終了後の所定の変動回数となるまでは、小当たり当選しても、第2大入賞口32yに遊技球を入賞させ難い小当たり遊技状態であるという印象を遊技者に与えるが、所定の変動回数となった後、所定の期間は、小当たり当選すると、第2大入賞口32yに遊技球を入賞させ易い小当たり遊技状態に変わったという印象を遊技者に与えることができる。その結果、大当たりラウンド終了後の非サポート状態の高確率遊技状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【1851】

上述したように、本実施例40のパチンコ機10によれば、遊技球が流下する遊技領域30aを有する遊技盤30と、第2大入賞口開閉部材32y1を有し、遊技領域30aを流下する遊技球を入球させる開状態と、遊技領域30aを流下する遊技球を入球させない閉状態とに可変する第2可変入賞装置32Yと、遊技に関する数情報（例えば非サポート状態の高確率遊技状態をともなう大当たりラウンド遊技の終了後からの変動回数）を計数する主制御装置261のCPU501の小当たりオープニング・インターバル時間設定処理における計数機能と、数情報が所定数（例えば上記変動回数が51回目）となったことに基づき、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し難い状態から、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し易い状態に変化させる主制御装置261のCPU501の小当たりオープニング・インターバル時間設定処理及び小当たりの第2大入賞口開閉処理における状態変化機能と、を備える。これにより、遊技に関する数情報の計数状況に応じて第2可変入賞装置32Yへの入球し易さが変わるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（000）に記載の遊技機の一例である。

10

20

【1852】

また、主制御装置261のCPU501における上記状態変化機能は、数情報が所定数になるまでは、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し難い状態を維持している。これにより、遊技に関する数情報が所定数になることを契機として計数状況に応じて第2可変入賞装置32Yへの入球し易さが変わるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（001）に記載の遊技機の一例である。

【1853】

また、主制御装置261のCPU501における上記状態変化機能は、数情報が所定数となった後、所定の期間（例えば上記変動回数が51回から100回までの期間）、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し易い状態を維持する。これにより、遊技に関する数情報が所定数になることを契機として所定の期間、第2可変入賞装置32Yへ入球し易くなるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（002）に記載の遊技機の一例である。

30

【1854】

また、主制御装置261のCPU501における上記計数機能は、遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば非サポート状態の高確率遊技状態をともなう大当たりラウンド遊技）の終了後の遊技に関する数情報（例えば変動回数）を計数する。これにより、遊技者にとって有利な有利遊技状態の終了後の遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（003）に記載の遊技機の一例である。

【1855】

また、主制御装置261のCPU501における上記計数機能は、有利遊技状態の終了後の特定期間（例えば変動回数が1～100回の期間）における遊技に関する数情報を計数する。これにより、遊技者にとって有利な特定遊技状態の終了後の特定期間における遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（004）に記載の遊技機の一例である。

40

【1856】

また、主制御装置261のCPU501における上記状態変化機能は、上述の所定の期間、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し易い状態を維持した後、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し難い状態に戻る。これにより、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し難い状態に戻るまでの所定の期間の遊技の興趣性を向上させることができる。これ

50

は、例えば（００５）に記載の遊技機の一例である。

【１８５７】

また、遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２，特図２用始動入賞装置３３ｂと、第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２，特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した遊技球を検出する各検出スイッチと、各検出スイッチでの遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当たり遊技状態，小当たり遊技状態）が発生するか否かの抽選を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における大当たり・小当たり抽選機能と、を備え、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記計数機能は、特定遊技状態が発生させるか否かの抽選が行われる遊技に関する回数情報（例えば変動回数）を計数する。これにより、特定遊技状態が発生させるか否かの抽選が行われる遊技に関する回数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（００６）に記載の遊技機の一例である。

10

【１８５８】

また、遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な前記入球部としての特図２用始動入賞装置３３ｂと、

遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な開状態と入球不可な閉状態とに開閉する前記入球部としての第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２と、

遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な第１可変入賞装置３２Ｘと、

遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な第２可変入賞装置３２Ｙと、

特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した遊技球を検出する検出スイッチと、

20

第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２に入球した遊技球を検出する検出スイッチと、

各検出スイッチでの遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態が発生するか否かの抽選を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における大当たり・小当たり抽選機能と、

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における大当たり・小当たり抽選の結果を、遊技者の視覚によって認識可能な識別情報の変動表示の結果として第３図柄表示装置４２に表示させる表示制御装置４５と、

各検出スイッチでの遊技球の検出に基づく抽選の結果が第１特定結果（例えば大当たり）であることに基づき、識別情報の変動表示が第１の特定組み合わせ（例えば大当たり揃い）で停止表示された場合に、第１可変入賞装置３２Ｘが遊技球を入球可能な開状態から第１可変入賞装置３２Ｘが遊技球を入球し難い閉状態までを１回とする開閉遊技を第１の回数（例えば８Ｒ，１６Ｒ）実行する第１開閉遊技状態（例えば大当たりラウンド遊技状態）に移行させ、第１開閉遊技状態の終了後、通常遊技状態よりも抽選の結果が第１特定結果となり易く、第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２が通常遊技状態よりも高頻度で開状態となり易く、且つ、第２の特図１用始動入賞装置３３ａ２が通常遊技状態よりも長い時間開状態となるサポート状態またはサポート状態とならない非サポート状態の少なくともいずれかとなる高確率遊技状態に移行させる主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における次遊技状態設定処理における第１状態移行機能と、

30

各検出スイッチでの遊技球の検出に基づく抽選の結果が第２特定結果（例えば小当たり）であることに基づき、識別情報の変動表示が第２の特定組み合わせ（例えば小当たり揃い）で停止表示された場合に、第２可変入賞装置３２Ｙが遊技球を入球可能な開状態から第２可変入賞装置３２Ｙが遊技球を入球し難い閉状態までを１回とする開閉遊技を前記第１の回数よりも少ない第２の回数（２Ｒ）実行する第２開閉遊技状態（例えば小当たり遊技）に移行させる主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における次遊技状態設定処理における第２状態移行機能と、を備え、

40

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記状態変化機能は、

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記計数機能によって計数された第２特定結果となった時点の識別情報の変動回数が第１の変動回数の期間内（例えば１～５０回）である場合は、第２可変入賞装置３２Ｙの開状態中に遊技球が入球し難い状態とし、

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における上記計数機能によって計数された第２特定結果

50

となった時点の識別情報の変動回数が第2の変動回数（例えば51～100回）の期間内である場合は、第2可変入賞装置32Yの開状態中に遊技球が入球し易い状態とする。これにより、抽選の結果が第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数に応じて第2可変入賞装置32Yへの入球し易さが変わるので、第2開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（007）に記載の遊技機の一例である。

【1859】

また、抽選の結果が第2特定結果となった場合に、少なくとも第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数に応じて、第2開閉遊技状態において予め定めることが可能な特定期間（例えばオープニング時間、インターバル時間、エンディング時間）を変化させる主制御装置261のCPU501の小当たりオープニング・インターバル時間設定処理にお

10

ける特定期間制御機能を備え、

主制御装置261のCPU501における上記特定期間制御機能は、主制御装置261のCPU501における上記計数機能によって計数された第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数が第1の変動回数の期間内である場合は、特定期間が第1の特定期間（例えばオープニング時間6秒、インターバル時間4秒、エンディング時間2秒）とすることで、第2可変入賞装置32Yの開状態中に遊技球が入球し難い状態とし、

主制御装置261のCPU501における上記計数機能によって計数された第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数が第2の変動回数（例えばオープニング時間3秒、インターバル時間2秒、エンディング時間2秒）の期間内である場合は、特定期間が第1の特定期間よりも短い第2の特定期間とすることで、第2可変入賞装置32Yの開状態中に遊技球が入球し易い状態とする。

20

これにより、抽選の結果が第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数に応じて第2可変入賞装置32Yへの入球し易さが変わるので、第2開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（008）に記載の遊技機の一例である。

【実施例41】

【1860】

上述した実施例40では、遊技球が入球し難い小当たり遊技状態から遊技球が入球し易い小当たり遊技状態に切り替わる遊技について説明したが、本実施例では、上記遊技だけでなく、遊技球が入球し難い小当たり遊技状態から遊技球が入球し易い小当たり遊技状態に切り替わらずに、遊技球が入球し難い小当たり遊技状態が続く遊技もある点で相違している。また、遊技盤30の構成や小当たり遊技状態の開閉時間も相違している。以下、図166～図171を参照して本実施例を説明する。なお、上述した実施例40と共通の構成には同じ符号を付して説明する。

30

【1861】

図166は、実施例41の遊技盤30の正面図である。図167は、特図1当たり抽選用テーブルである。図168は、特図2当たり抽選用テーブルである。図169は、特図2当たり後の付加価値遊技中に発生する小当たり用の特定期間設定用テーブルである。図170は、主制御装置261による小当たりオープニング・インターバル時間設定処理を示すフローチャートである。図171は、大入賞口開閉部材の開放タイミングのタイムチャートである。

40

【1862】

図166に示すように、本実施例の遊技盤30は、可変表示装置ユニット35の右側に1つの右側遊技領域30arが設けられている。右側遊技領域30arは、遊技球発射ハンドル18を所定の操作（例えば右側の最大回転位置やその手前の位置まで回転させる操作）によって発射された遊技球が流下可能となる領域である。

【1863】

本実施例の遊技盤30は、2つの大入賞口、すなわち後述する第1可変入賞装置32Xの第1大入賞口32xと、第2可変入賞装置32Yの第2大入賞口32yと、を備えている。第1大入賞口32xは、右側遊技領域30arの下流に設けられた第2大入賞口32y

50

のさらに下流に配設されている。具体的には、閉状態中の第2大入賞口32yに向けて流下した遊技球は、第2大入賞口32yに入球せずに、第2大入賞口32yの直下に配置された釘等の遊技部材によって流下方向を変えられ、第1大入賞口32xに向かうように構成されている。

【1864】

本実施例の遊技盤30は、特図1用始動入賞装置33aと、特図2用始動入賞装置33bと、普通図柄用始動口34とを1つずつ備えている。特図1用始動入賞装置33aは、いわゆるヘソタイプの始動口である。特図2用始動入賞装置33bは、いわゆる電チュータイプの始動口であって、遊技盤30の盤面に対して垂直に出し入れされる扉部材32y1が入球口を開閉させ、閉状態では扉部材32y1の上を遊技球が転動して下流側に流下させ、開状態では扉部材32y1の下方に流入した遊技球を始動口センサが設けられた通路部に案内するタイプの始動口である。

10

【1865】

右側遊技領域30arを流下した遊技球は、特図2用始動入賞装置33bが開状態であればその始動口に入球し、閉状態であればその始動口に入球せずに、さらに下流に流下する。閉状態の特図2用始動入賞装置33bから下流に流下した遊技球は、第2大入賞口32yが開状態（小当たり遊技状態）であればこれに入球し、第2大入賞口32yが閉状態であればこれに入球せずに、さらに下流に流下する。閉状態の第2大入賞口32yから下流に流下した遊技球は、第1大入賞口32xが開状態（大当たり遊技状態）であればこれに入球し、第1大入賞口32xが閉状態であればこれに入球せずに、さらに下流に流下する。第1大入賞口32xよりも下流に流下する遊技球は、特図1用始動入賞装置33aには入球しないように流路が構成されている。

20

【1866】

右側遊技領域30arの途中には、普通図柄用始動口34が設けられている。普通図柄用始動口34は、右側遊技領域30arを流下する遊技球が必ず通過するように構成されている。高確率遊技状態においては、普通図柄用始動口34の入球に基づく抽選の結果が高頻度で当選となることによって特図2用始動入賞装置33bが開状態になる頻度が上がる。特図2用始動入賞装置33bが開状態である期間に特図2用始動入賞装置33bに向けて流下してきた遊技球は、第2大入賞口32yに入球しないが、特図2用始動入賞装置33bが閉状態である期間に特図2用始動入賞装置33bに向けて流下してきた遊技球は、第2大入賞口32yの開閉状況に応じて第2大入賞口32yに入球可能となるように設定されている。すなわち、高確率遊技状態において、特図2用始動入賞装置33bが閉状態である期間に特図2用始動入賞装置33bに向けて流下してきた遊技球は、小当たりによる開放中の第2大入賞口32yに入球することが可能である。

30

【1867】

主制御装置261のCPU501は、特図2始動入賞装置33b用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく抽選の結果が小当たり結果であることに基づき、図柄の変動表示が小当たり組み合わせで停止表示された場合に、第2可変入賞装置32Yが小当たり遊技を実行する小当たり遊技状態に移行させる大入賞口開閉処理機能（第2状態移行機能）を備える。また、主制御装置261のCPU501は、高確率遊技状態において、抽選の結果が小当たり結果となった場合に、特別な大当たり結果の発生時点から小当たり結果となった時点までの特図2の変動回数に応じて、小当たり遊技状態において予め定めることが可能な小当たり特定期間（オープニング時間、エンディング時間）を変化させる小当たりオープニング・エンディング時間設定処理機能（特定時間制御機能）を備える。

40

【1868】

以下、本実施例の構成について詳細に説明する。

【1869】

図167に示すように、特図1大当たり抽選用テーブルの当たり種別は、上述した実施例40と同じく、16R確変，8R確変，8R通常である。オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間は、上述した実施例40と同じである。ただし、上述した実施

50

例 40 とは異なり、8 R 確変や 16 R 確変に当選した場合、サポート状態は付かず、次の大当たり発生まで高確率遊技状態となり、8 R 通常に当選した場合、サポート状態は付かない。

【1870】

図 168 に示すように、特図 2 大当たり抽選用テーブルの当たり種別は、後述する小当たりラッシュ状態が付く 16 R 確変（第 3 大当たり）、後述する小当たりラッシュ状態が付く 8 R 確変（第 4 大当たり）、後述する小当たりラッシュ状態が付かない 8 R 確変（第 2 大当たり）、8 R 通常（第 1 大当たり）である。また、特図 2 大当たり抽選では、小当たりも発生する。小当たりのオープニング時間、エンディング時間については後述する。8 R 確変や 16 R 確変に当選した場合、サポート状態は付かず、次の大当たり発生まで高確率遊技状態となり、8 R 通常に当選した場合、サポート状態は付かない。

10

【1871】

図 169 を参照して、特図 2 大当たり（第 2，3，4 大当たり）後の高確率遊技状態中に小当たりに当選した場合の特定期間であるオープニング時間、エンディング時間について説明する。なお、小当たり遊技状態は第 2 大入賞口 32y が 1 回開放する遊技状態であり、開放時間中に遊技球が 1 球入球すれば、その時点で閉鎖されるものとする。また、オープニングからエンディングまでの小当たり遊技状態の期間は、2.0 秒になるように設定されているとする。

【1872】

(a) に示すように、特図 2 の 16 R 確変大当たり（第 3 大当たり）または特図 2 の 8 R 確変大当たり（第 4 大当たり）である場合に、この大当たりラウンド遊技後の高確率遊技状態中に小当たり当選した場合は、小当たり当選時の変動回数が 1～100 回であるときは、オープニング時間が 0.9 秒、エンディング時間が 0.9 秒に設定されているため、開放時間は 0.2 秒となり、これは第 2 大入賞口 32y に遊技球を入球させ難い非小当たりラッシュ状態となる。小当たり当選時の変動回数が 101 回以降であるときは、オープニング時間が 0.2 秒、エンディング時間が 0.2 秒に設定されているため、開放時間は 1.6 秒となり、これは第 2 大入賞口 32y に遊技球を入球させ易い小当たりラッシュ状態となる。

20

【1873】

(b) に示すように、特図 2 の 8 R 確変大当たり（第 2 大当たり）である場合に、この大当たりラウンド遊技後の高確率遊技状態中に小当たり当選した場合は、小当たり当選時の変動回数が 1～100 回であるときは、オープニング時間が 0.9 秒、エンディング時間が 0.9 秒に設定されるため、開放時間が 0.2 秒となり、非小当たりラッシュ状態となる。また、小当たり当選時の変動回数が 101 回以降であるときも、1～100 回のときと同じく、オープニング時間が 0.9 秒、エンディング時間が 0.9 秒に設定されているため、開放時間が 0.2 秒となり、非小当たりラッシュ状態となる。

30

【1874】

図 170 を参照して、本実施例の主制御装置 261 の CPU 501 が行う小当たりオープニング・インターバル時間設定処理を説明する。上述した実施例 40 の図 164 を参照して説明したものと異なる点を説明する。

40

【1875】

すなわち、主制御装置 261 の CPU 501 は、ステップ S4201 にて、小当たりに当選していると判定された後、ステップ S4201A にて、特図 2 大当たりの種別が第 3，4 大当たりであるか否かを判断する。特図 2 大当たりの種別が第 3，4 大当たりであれば、ステップ S4202 に進み、そうでなければステップ S4201B に進む。ステップ S4201B では、主制御装置 261 の CPU 501 は、特図 2 大当たりの種別が第 2 大当たりであるか否かを判断する。特図 2 大当たりの種別が第 2 大当たりであればステップ S4206 に進み、そうでなければ（つまり特図 2 大当たりの種別が第 1 大当たりであれば）、通常遊技状態に転落し、通常遊技状態では小当たりが発生しないので、本処理を終了する。

50

【1876】

ステップS4202では、主制御装置261のCPU501は、小当たり当選時の変動回数（直前の大当たりラウンド遊技の終了時点からの変動回数）を読み出す。ステップS4203Aでは、主制御装置261のCPU501は、変動回数が1～100回であるか否かを判定する。変動回数が1～100回であればステップS4204に進み、そうでなければ（つまり変動回数が101回以降）であればステップS4205に進む。

【1877】

ステップS4204では、主制御装置261のCPU501は、特図2大当たりの種別が第3，4大当たりであった場合の1～100回までに発生する小当たり遊技状態の期間における第2大入賞口32yの閉状態となる期間を長くする（小当たり状態で賞球を増えにくくする）ために、オープニング時間を0.9秒、エンディング時間を0.9秒に設定して本処理を終了する。ステップS4205では、主制御装置261のCPU501は、特図2大当たりの種別が第3，4大当たりであった場合の101回以降に発生する小当たり遊技状態の期間における第2大入賞口32yが閉状態となる期間を短くする（小当たり状態で賞球を増えやすくする）ために、オープニング時間を0.2秒、エンディング時間を0.2秒に設定して、本処理を終了する。

10

【1878】

ステップS4206では、主制御装置261のCPU501は、特図2大当たりの種別が第2大当たりであった場合（1～100回から101回目以降も）小当たり遊技状態の期間における第2大入賞口32yの閉状態となる期間を長くする（小当たり状態で賞球を増えにくくする）ために、オープニング時間を0.9秒、エンディング時間を0.9秒に設定して本処理を終了する。

20

【1879】

これにより、特図2大当たりの種別が第3，4大当たりである場合には、この第3，4大当たり後の高確率遊技状態中に小当たり当選した場合に、小当たり当選時の変動回数が1～100回までは小当たりによって賞球が増え難いが、小当たり当選時の変動回数が101回以降は小当たりによって賞球が増え易くすることができる。また、特図2大当たりの種別が第2大当たりである場合には、この第2大当たり後の高確率遊技状態中に小当たり当選した場合に、小当たり当選時の変動回数が1～100回までも、101回以降も、小当たりによって賞球が増え難くすることができる。

30

【1880】

図171を参照して、第2大入賞口32yの大入賞口開閉パターンについて説明する。

【1881】

（a）に示すように、小当たりラッシュ状態中の第2大入賞口32yの開閉パターンは、小当たり遊技状態の開始から0.2秒までがオープニング期間（閉状態）であり、開始0.2秒から開始1.8秒までが開状態であり、開始1.8秒から開始2.0秒までがエンディング時間（閉状態）である。つまり、小当たりラッシュ状態中の第2大入賞口32yの開閉パターンは、小当たり遊技状態の期間（2.0秒）のうち、開状態の期間は1.6秒であり、閉状態の期間は0.4秒であるので、第2大入賞口32yに遊技球を入球し易い。

40

【1882】

（b）に示すように、非小当たりラッシュ状態中の第2大入賞口32yの開閉パターンは、小当たり遊技状態の開始から0.9秒までがオープニング期間（閉状態）であり、開始0.9秒から開始1.1秒までが開状態であり、開始1.1秒から開始2.0秒までがエンディング時間（閉状態）である。つまり、非小当たりラッシュ状態中の第2大入賞口32yの開閉パターンは、小当たり遊技状態の期間（2.0秒）のうち、開状態の期間は0.2秒であり、閉状態の期間は1.8秒であるので、第2大入賞口32yに遊技球を入球し難い。

【1883】

なお、特図2用始動入賞装置33bの開閉パターンは、上述した実施例40と同様に、小

50

当たり遊技状態中も、普通図柄始動口34を連続して遊技球が通過するように発射した場合に、開閉動作（例えば2秒間開放して2秒間閉鎖する動作）をくり返すが、上述のように、小当たりラッシュ状態中は第2大入賞口32yの開放時間が長いので、1球の遊技球を入球できるが、非小当たりラッシュ状態中の第2大入賞口32yの開放時間が非常に短いので、第2大入賞口32yに遊技球を入球できない場合が多い。

【1884】

このように、高確率遊技状態において、特図2大当たりラウンド終了後の1～100回までに発生する小当たり遊技状態では、特図2大当たり種別が第2大当たり、第3、4当たりのいずれであっても、第2大入賞口32yに遊技球を入球させ難いハマリ状態となり、特図2大当たりラウンド終了後の101回以降に発生する小当たり遊技状態では、特図2大当たり種別が第2大当たりであれば、引き続きハマリ状態のままであるが、特図2大当たり種別が第3、4大当たりであれば、ハマればハマるほど賞球を増やすことができる。

10

【1885】

また、特図2大当たりの結果表示（確定図柄）では、特図2大当たり種別が第2大当たり、第3、4当たりのいずれであるかを判別できないようにすれば、特図2大当たりラウンド終了後が高確率遊技状態であると分かっていても、特図2大当たりラウンド終了後の101回以降になるまでは、第2大入賞口32yに遊技球を入球させ易い小当たり遊技状態であるかどうかという期待感を持たせることができ、特図2大当たりラウンド終了後の101回以降の遊技球を入球させ易い小当たり遊技状態（小当たりラッシュ状態）の興趣性を向上させることができる。

20

【1886】

図172を参照して小当たりラッシュ状態および小当たりラッシュ状態に至るまでの表示態様について説明する。図172は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。

【1887】

(a)に示すように、第3図柄表示装置42には、大当たり組合せが確定表示される全図柄停止画面43eが表示されている。この大当たり組合せは、例えば「3」の大当たり組合せが表示されているが、小当たりラッシュが付く8R確変大当たりに対応している。すなわち、第3図柄表示装置42に表示された大当たり組合せが、小当たりラッシュが付く8R、16R確変か、小当たりラッシュが付かない8R確変か、8R通常のいずれに対応するかは、遊技者には明示されていないものとする。

30

【1888】

この後、第3図柄表示装置42には、オープニング画面43h（図示省略）が表示され、(b)に示すラウンド画面43iが表示される。ラウンド画面43iには、ラウンド中右打ち情報44hと、ラウンド数情報44iとともに、大当たりラウンド遊技の終了後、高確率遊技状態（確変ゾーン）へ移行する否かを示唆する確変ゾーン移行示唆情報44i1が表示されている。ラウンド数情報44iは、例えば、第1ラウンドを示す「1R」が表示されている。確変ゾーン移行示唆情報44i1は、例えば、自キャラクタを示す画像であるプレイヤーPYと、敵キャラクタを示す画像である敵キャラクタTKとが対決する演出において表示される情報であって、「対決に勝てば最終ゾーン突入確定！」との文字情報として表示されている。確変ゾーン移行示唆情報44i1は、8R確変もしくは16R確変が発生するを示唆している。

40

【1889】

(c)に示すように、ラウンド数情報44iが「8R」を示す時点で、確変ゾーン移行示唆情報44i1は、プレイヤーPYと敵キャラクタTKとの対決においてプレイヤーPYが勝利した場合、プレイヤーPYが勝利したことを示す画像とともに、「最終ゾーン突入確定！」という文字情報として表示されている。これにより、この大当たりラウンド遊技の契機となった大当たりは、8R確変大当たりであることを示唆することができる。

【1890】

50

(d) に示すように、第3図柄表示装置42には、大当たりラウンド遊技が終了した後、高確率遊技状態画面43kが表示されている。高確率遊技状態画面43kには、高確率遊技状態中右打ち情報44mと、高確率遊技状態中変動回数情報44m2と、確変ゾーン移行示唆情報44i1とが表示されている。確変ゾーン移行示唆情報44i1は、高確率遊技状態に入った場合、例えば「最終ゾーン突入!」という文字情報として表示されている。また、高確率遊技状態画面43kには、高確率遊技状態変動回数情報44mとして、「1回転目」という文字情報が表示されている。また、第3図柄表示装置42には、変動中であることを示す高速変動中画面43cが表示されている。

【1891】

(d) に示すように、第3図柄表示装置42には、この高確率遊技状態中の1回目の変動表示の結果が外れであることを示す全図柄停止画面43eが表示されている。この後、2回転目から99回転目まで外れが続く。(e) に示すように、第3図柄表示装置42には、100回転目の変動表示が行われていることを示す高速変動中画面43cが表示されている。(f) に示すように、第3図柄表示装置42には、100回転目の変動表示がリーチ発展演出に突入したことを示す発展リーチ表示画面43gが表示されている。

【1892】

(g) に示すように、発展リーチ表示画面43gには、プレイヤーPYと敵キャラクターKとが対決する最終対決演出とともに、小当たりラッシュ状態へ移行するか否かを示唆する小当たりラッシュ移行示唆情報44m10が表示されている。小当たりラッシュ移行示唆情報44m10は、例えば、「最終対決!引き分けでもパワーアップゾーンに突入!」という文字情報として表示されている。すなわち、100回目の変動表示の結果が外れであった場合は、演出上は最終対決の結果が引き分けであるとして、小当たりラッシュ状態に突入することを示唆している。

【1893】

(h) に示すように、100回転目の変動表示のリーチ発展演出の結果が外れである場合、第3図柄表示装置42には、リーチ発展演出のリーチ外れの結果表示と、小当たりラッシュ移行示唆情報44m10とが表示されている。小当たりラッシュ移行示唆情報44m10は、例えば、「引き分け!」という文字情報として表示されている。また、(i) に示すように、第3図柄表示装置42には、100回目の変動表示の結果がリーチ外れで確定した場合、リーチ外れの確定表示と、小当たりラッシュ移行示唆情報44m10とが表示されている。小当たりラッシュ移行示唆情報44m10は、例えば「勝負は次のステージへ!」という文字情報として表示されている。

【1894】

(j) に示すように、第3図柄表示装置42には、100回転目の変動表示の終了後、第3図柄表示装置42には、小当たりラッシュ移行情報44m10が表示される高確率状態画面43k(小当たりラッシュゾーン画面43k1)が表示されている。小当たりラッシュ移行示唆情報44m10は、例えば「パワーアップゾーン突入」という文字情報として表示されている。小当たりラッシュゾーン画面43k1は、(d) から(i) までの高確率状態画面43kとは異なる表示態様で示された画面である。これらにより、101回転目以降からは、高確率遊技状態において小当たりラッシュ状態に移行していることが示唆される。

【1895】

(k) に示すように、第3図柄表示装置42には、小当たりラッシュ状態において、101回目の変動表示を示す高速変動中画面43cが表示されている。(l) に示すように、第3図柄表示装置42には、101回目の変動表示の結果が小当たり結果となったことを示す小当たり停止画面43e1と、小当たり遊技状態において第2大入賞口32yへの入賞があることを示唆する小当たり入賞示唆情報44m11とが表示されている。

【1896】

小当たり停止画面43e1は、例えば左列と右列に装飾図柄SZ(例えば「7」と「3」)が表示され、中央列に小当たり当選を示す小当たり図柄KZ(例えば「小当り」という

10

20

30

40

50

図柄)が表示されている。これにより、小当たり当選が遊技者に分かり易くされている。小当たり入賞示唆情報44m11は、例えば、「パワーアップ!」という文字情報として表示されている。これにより、小当たり遊技状態において賞球が発生することが遊技者に分かり易くされている。

【1897】

この後、小当たりラッシュ状態は、次に大当たり当選結果が発生するまで続く。次に発生する大当たり当選結果が第3, 4大当たりであれば、その大当たりラウンド遊技の終了後、101回転目以降に再び小当たりラッシュ状態が発生する。

【1898】

次に、図173を参照して、小当たりラッシュ状態および小当たりラッシュ状態に至るまでの図172とは別の表示態様について説明する。図173は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の別の表示態様を説明する図である。

【1899】

(a)に示すように、第3図柄表示装置42には、大当たり組合せが確定表示される全図柄停止画面43eが表示されている。この大当たり組合せは、例えば「3」の大当たり組合せが表示されているが、上述した図172の説明とは異なり、小当たりラッシュが付かない8R確変大当たりに対応している。

【1900】

そのため、(b)(c)に示すように、大当たりラウンド中の対決演出においてプレイヤーPYの勝利が勝利する点と、(d)~(g)に示すように、最終ゾーンの100回目の変動表示のリーチ発展演出において最終対決演出が行われる点とは、上述した図172の説明と同じであるが、最終演出で敵キャラクターTKが勝利する点が異なっている。

【1901】

すなわち、(h)に示すように、第3図柄表示装置42には、100回転目の変動表示のリーチ発展演出の結果が外れである場合、第3図柄表示装置42には、リーチ発展演出のリーチ外れの結果表示と、小当たりラッシュ移行示唆情報44m10とが表示されている。小当たりラッシュ移行示唆情報44m10は、プレイヤーPYが敵キャラクターTKに負けたことを示す画像とともに、「残念!」という文字情報として表示されて、小当たりラッシュゾーンに移行しないことが示唆されている。

【1902】

(i)に示すように、第3図柄表示装置42には、100回目の変動表示の結果がリーチ外れで確定した場合、リーチ外れの確定表示と、小当たりラッシュ移行示唆情報44m10とが表示されている。小当たりラッシュ移行示唆情報44m10は、例えば「残念!次に備えて!」という文字情報として表示されている。これにより、小当たりラッシュ状態に移行しないが、高確率遊技状態が続くことが示唆される。

【1903】

(j)に示すように、第3図柄表示装置42には、100回転目の変動表示の終了後、第3図柄表示装置42には、小当たりラッシュ移行示唆情報44m10が表示される高確率状態画面43kが表示されている。小当たりラッシュ移行示唆情報44m10は、例えば「再チャレンジゾーン突入」という文字情報として表示されている。これにより、101回転目以降からは、小当たりラッシュ状態に移行していないが高確率遊技状態が続いていることが示唆される。(k)に示すように、第3図柄表示装置42には、小当たりラッシュ状態に移行していないが、高確率状態画面43kでの変動表示が行われる。

【1904】

このように、特図2大当たりの抽選結果の表示時点では小当たりラッシュが付く8R, 16R確変か小当たりラッシュが付かない8R確変かの区別を遊技者に明示せずに、大当たりラウンド終了後の高確率有事状態中の変動回数が100回になるまでは共通の表示演出を行うことで、とくに大当たりラウンド数に差が無い小当たりラッシュが付く8R確変と小当たりラッシュが付かない8R確変とでは、100回までの間、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し易い状態(小当たりラッシュ状態)に変化するのかどうかという期待

10

20

30

40

50

感を遊技者に与えることができる。

【1905】

上述したように、本実施例41のパチンコ機10によれば、遊技球が流下する遊技領域30aを有する遊技盤30と、第2大入賞口開閉部材32y1を有し、遊技領域30aを流下する遊技球を入球させる開状態と、遊技領域30aを流下する遊技球を入球させない閉状態とに可変する第2可変入賞装置32Yと、遊技に関する数情報（例えば非サポート状態の高確率遊技状態をともなう大当たりラウンド遊技の終了後からの変動回数）を計数する主制御装置261のCPU501の小当たりオープニング・インターバル時間設定処理における計数機能と、数情報が所定数（例えば上記変動回数が101回目）となったことに基づき、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し難い状態から、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し易い状態に変化させる主制御装置261のCPU501の小当たりオープニング・インターバル時間設定処理及び小当たりの第2大入賞口開閉処理における状態変化機能と、を備える。これにより、遊技に関する数情報の計数状況に応じて第2可変入賞装置32Yへの入球し易さが変わるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば上述した（000）に記載の遊技機の一例である。

10

【1906】

また、主制御装置261のCPU501における上記状態変化機能は、第1特定結果（例えば小当たりラッシュが付く8R、16R確変大当たり）が発生した場合は、数情報が所定数になるまでは、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し難い状態を維持し、第2特定結果（例えば小当たりラッシュが付かない8R確変大当たり）が発生した場合は、数情報が所定数になった後も、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し難い状態を維持する。これにより、特定結果の種類と、遊技に関する数情報が所定数になることを契機として計数状況とに応じて第2可変入賞装置32Yへの入球し易さが変わるので、遊技の興趣性を向上させることができる。例えば、第1特定結果か第2特定結果かの区別を遊技者に明示せずに、数情報が所定数になるまでは共通の表示演出を行うことで、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し易い状態に変化するのかどうかという期待感を遊技者に与えることができる。これは、例えば上述した（009）に記載の遊技機の一例である。

20

【1907】

また、主制御装置261のCPU501における上記状態変化機能は、数情報が所定数となった後、所定の期間（例えば次の大当たり発生までの期間）、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し易い状態を維持する。これにより、遊技に関する数情報が所定数になることを契機として所定の期間、第2可変入賞装置32Yへ入球し易くなるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば上述した（002）に記載の遊技機の一例である。

30

【1908】

また、主制御装置261のCPU501における上記計数機能は、遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば高確率遊技状態をともなう大当たりラウンド遊技）の終了後の遊技に関する数情報（例えば変動回数）を計数する。これにより、遊技者にとって有利な有利遊技状態の終了後の遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（003）に記載の遊技機の一例である。

40

【1909】

また、主制御装置261のCPU501における上記計数機能は、有利遊技状態の終了後の特定期間（例えば変動回数が1～100回の期間）における遊技に関する数情報を計数する。これにより、遊技者にとって有利な特定遊技状態の終了後の特定期間における遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば上述した（004）に記載の遊技機の一例である。

【1910】

また、主制御装置261のCPU501における上記状態変化機能は、上述の所定の期間、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し易い状態を維持した後、特定結果として第3特定結果が発生した場合（例えば次に通常大当たりに当選した場合）、第2可変入賞装置

50

3 2 Y に遊技球が入球し難い状態に戻す。これにより、第 2 可変入賞装置 3 2 Y に遊技球が入球し難い状態に戻るまでの所定の期間の遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば上述した (0 1 0) に記載の遊技機の一例である。

【1 9 1 1】

なお、上述した実施例 4 1 では、第 2 可変入賞装置 3 2 Y に遊技球が入球し難い状態においても、ある程度の遊技球の入球が発生するものであつてが、第 2 可変入賞装置 3 2 Y に遊技球が入球し難い状態は、遊技球の入球がほとんど発生しないものでもよい。

【1 9 1 2】

また、小当たり遊技状態における予め定めることが可能な特定期間として、オープニング時間やインターバル時間を例に挙げて説明してきたが、小当たり遊技状態における開放時間であっても構わない。この場合、第 2 可変入賞装置 3 2 Y に遊技球が入球し難い状態は、第 2 可変入賞装置 3 2 Y の開放時間が短くて（例えば 0.2 秒程度）、遊技球が入球し難い状態であり、第 2 可変入賞装置 3 2 Y に遊技球が入球し易い状態は、第 2 可変入賞装置 3 2 Y の開放時間が長いものでもよい（例えば 2.0 秒程度）。

【実施例 4 2】

【1 9 1 3】

上述した実施例 4 1 では、特図 2 の 1 6 R 確変（第 3 大当たり）、8 R 確変（第 4 大当たり）の大当たりラウンド遊技の終了後、1 ~ 1 0 0 回までを非小当たりラッシュ状態として、1 0 1 回以降を小当たりラッシュ状態としたが、小当たりラッシュ状態と非小当たりラッシュ状態とを変動回数に応じて交互に発生させる構成であってもよい。以下、図 1 7 4、図 1 7 5 を参照して説明する。図 1 7 4 は、実施例 4 2 の特図 2 当たり後の付加価値遊技中に発生する小当たり用の特定期間設定用テーブルである。図 1 7 5 は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。

【1 9 1 4】

図 1 7 4 を用いて特図 2 当たり後の付加価値遊技中に発生する小当たり用の特定期間（オープニング時間、エンディング時間）の設定について説明する。

【1 9 1 5】

(a) に示すように、特図 2 の大当たり種別が 1 6 R 確変（第 3 大当たり）、8 R 確変（第 4 大当たり）の場合は、非小当たりラッシュ状態は、大当たりラウンド遊技の終了後の 1 ~ 1 0 0 回、2 0 1 ~ 3 0 0 回（以下、1 0 0 回おき）に発生し、小当たりラッシュ状態は、大当たりラウンド遊技の終了後の 1 0 1 ~ 2 0 0 回、3 0 1 ~ 4 0 0 回（以下、1 0 0 回おき）に発生する。(b) に示すように、特図 2 の大当たり種別が 8 R 確変（第 2 大当たり）の場合は、実施例 4 1 と同様に、1 回目以降、非小当たりラッシュ状態が継続する。

【1 9 1 6】

次に、図 1 7 5 を用いて、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する。

【1 9 1 7】

(a) から (d) は、上述した実施例 4 1 の図 1 7 2 の (i) から (l) に相当し、特図 2 の大当たりラウンド遊技の終了後、高確率遊技状態中の 1 0 0 回目の変動にて大当たり結果とならなかった場合に小当たりラッシュゾーン 4 3 k 1 移行することを示す。(e) に示すように、小当たりラッシュゾーン 4 3 k 1 にて 2 0 0 回目の変動も小当たり結果とならなかった場合、(f) に示すように、高確率状態画面 4 3 k（確変ゾーン）に戻る。高確率状態画面 4 3 k では、確変ゾーン移行示唆情報 4 4 i 1 として「最終ゾーン再突入！」という文字情報が表示されて、再び確変ゾーンに移行したことが示唆されている。(g) ~ (j) に示すように、確変ゾーンにて 3 0 0 回の変動が外れ結果（例えば発展リーチ外れ）となった場合、(k) に示すように、再び小当たりラッシュゾーン 4 3 k 1 に移行する。小当たりラッシュゾーン 4 3 k 1 では、小当たりラッシュ移行示唆情報 4 4 m 1 0 として「パワーアップゾーン再突入！」という文字情報が表示されて、再び小当たりラッシュゾーンに移行したことが示唆され、(l) に示すように、3 0 1 ~ 4 0 0 回まで小当たり

ラッシュ状態となる。

【1918】

このように、特図2の第3, 4大当たりでの大当たりラウンド遊技の終了後、高確率遊技状態中に100回ハマる毎に、小当たりラッシュ状態と非小当たりラッシュ状態が切り替わるので、ハマリ状態における賞球をバランスよく出すことができる。その結果、高確率遊技状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【1919】

上述したように、本実施例42のパチンコ機10によれば、主制御装置261のCPU501における上記状態変化機能は、付加価値遊技状態（例えば高確率遊技状態）において計数される遊技に関する数情報（例えば変動回数）に応じて、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し易い状態（例えば小当たりラッシュ状態）と、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し難い状態（例えば非小当たりラッシュ状態）とを切り替える。これにより、付加価値遊技状態において計数される遊技に関する数情報に応じて、第2可変入賞装置32Yへの入球に基づく遊技価値をバランスよく付与することができるので、付加価値遊技状態における遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば上述した（011）に記載の遊技機の一例である。

10

【1920】

なお、小当たりラッシュ状態の変動回数や開閉時間は一例であるので、これより多い変動回数・開閉時間や少ない変動回数・開閉時間であっても構わない。

20

【実施例43】

【1921】

上述した実施例41, 実施例42では、小当たりラッシュ状態は、オープニング時間が0.2秒、エンディング時間が0.2秒、開放時間が1.6秒の1種類だけであったが、複数種類あってもよい。以下、図176, 図177を参照して説明する。図176は、実施例43の特図2当たり後の付加価値遊技中に発生する小当たり用の特定期間設定用テーブルである。図177は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。

【1922】

図176を用いて特図2当たり後の付加価値遊技中に発生する小当たり用の特定期間（オープニング時間、エンディング時間）の設定について説明する。

30

【1923】

(a)に示すように、非小当たりラッシュ状態よりも第2大入賞口32yに遊技球を入球させ易い第1小当たりラッシュ状態は、オープニング時間が0.3秒、エンディング時間が0.3秒、開放時間が1.4秒に設定されている。第1小当たりラッシュ状態よりも第2大入賞口32yに遊技球を入球させ易い第2小当たりラッシュ状態は、オープニング時間が0.2秒、エンディング時間が0.2秒、開放時間が1.6秒に設定されている。第2小当たりラッシュ状態よりも第2大入賞口32yに遊技球を入球させ易い第3小当たりラッシュ状態は、オープニング時間が0.1秒、エンディング時間が0.1秒、開放時間が1.8秒に設定されている。

【1924】

特図2の大当たり種別が16R確変（第3大当たり）、8R確変（第4大当たり）の場合は、非小当たりラッシュ状態は、大当たりラウンド遊技の終了後の1~100回に発生し、第1小当たりラッシュ状態は、大当たりラウンド遊技の終了後の101~200回に発生し、第2小当たりラッシュ状態は、大当たりラウンド遊技の終了後の201~300回に発生し、第3小当たりラッシュ状態は、大当たりラウンド遊技の終了後の301~400回に発生する。なお、(b)に示すように、特図2の大当たり種別が8R確変（第2大当たり）の場合は、実施例41と同様に、1回目以降、非小当たりラッシュ状態が継続する。

40

【1925】

次に、図177を用いて、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の

50

表示態様を説明する。

【1926】

(a) から (e) は、上述した実施例 42 の図 175 の (a) から (e) に相当し、特図 2 の大当たりラウンド遊技の終了後、高確率遊技状態中の 100 回目の変動にて大当たり結果とならなかった場合に第 1 小当たりラッシュゾーン 43 k 1 移行することを示す。(e) に示すように、第 1 小当たりラッシュゾーン 43 k 1 にて 200 回目の変動も小当たり結果となった場合、(f) に示すように、第 2 小当たりラッシュゾーン 43 k 2 に移行する。第 2 小当たりラッシュゾーン 43 k 2 では、小当たりラッシュ移行示唆情報 44 m 10 として「第 2 パワーアップゾーン突入！」という文字情報が表示されて、次のレベルの小当たりラッシュゾーンに移行したことが示唆されている。(g) ~ (i) に示すように、201 ~ 300 回の第 2 小当たりラッシュ状態にて小当たり結果となった場合、(j) に示すように、第 3 小当たりラッシュゾーン 43 k 3 に移行する。第 3 小当たりラッシュゾーン 43 k 3 では、小当たりラッシュ移行示唆情報 44 m 10 として「第 3 パワーアップゾーン突入！」という文字情報が表示されて、次のレベルの小当たりラッシュゾーンに移行したことが示唆され、(k) ~ (l) に示すように、301 ~ 400 回まで第 3 小当たりラッシュ状態となる。

10

【1927】

このように、特図 2 の第 3, 4 大当たりでの大当たりラウンド遊技の終了後、高確率遊技状態中に 100 回ハマる毎に、小当たりラッシュ状態の第 2 大入賞口 32 y への入球し易さが増していくので、ハマリ状態に応じて段階的に賞球を増やすことができる。その結果、高確率遊技状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

20

【1928】

上述したように、本実施例 43 のパチンコ機 10 によれば、主制御装置 261 の CPU 501 における上記状態変化機能は、付加価値遊技状態（例えば高確率遊技状態）において計数される遊技に関する数情報（例えば変動回数）に応じて、第 2 可変入賞装置 32 Y に遊技球が入球し易い状態（例えば小当たりラッシュ状態）を段階的に切り替える。これにより、付加価値遊技状態において計数される遊技に関する数情報に応じて第 2 可変入賞装置 32 Y への入球に基づき付与される遊技価値を段階的に増減させることができるので、付加価値遊技状態における遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば上述した (012) に記載の遊技機の一例である。

30

【1929】

なお、本実施例では小当たりラッシュ状態におけるオープニング時間・エンディング時間をハマリ回数に応じて段階的に減らすことで、開放時間を段階的に増やしたが、非小当たりラッシュ状態においては、逆に、オープニング時間・エンディング時間をハマリ回数に応じて段階的に増やすことで、開放時間を段階的に減らしても構わない。

【実施例 44】

【1930】

実施例 44 のパチンコ機 10 は、枠ボタン 80 のうち例えば決定ボタン 81 が長押し操作された場合に、この長押し操作に対応する演出を実行するものである。この実施例 44 のパチンコ機 10 について、まず制御系から説明する。

40

【1931】

なお、長押し操作が行われる操作手段は、決定ボタン 81 のようなボタンを押下する操作手段に限らず、操作レバーのようなレバーを傾倒する操作手段であってもよいし、タッチパネルのような手をかざして操作するような操作手段であってもよい。なお、長押し操作の代わりに、決定ボタン 81 を連打する連打操作であってもよい。また、長押し操作を行うことで第 3 図柄表示装置 42 のような表示手段では連打を示す表示情報が表示されるオート連打を実行するための操作であってもよい。

【1932】

図 178 は、実施例 44 のサブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図 179 は、サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフロー

50

チャートである。図 180 は、サブ制御装置 262 によるボタン長押し演出設定処理を示すフローチャートである。図 181 は、表示制御装置 45 によるボタン長押し演出表示処理を示すフローチャートである。

【1933】

主制御装置 261 の CPU 501 は、遊技に関する主たる制御を行う。サブ制御装置 262 の CPU 551 は、主制御装置 261 の CPU 501 による大当たり判定の結果に基づき、第 3 図柄表示装置 42 に所定の表示演出を実行させる演出実行機能（図 179 に示す変動表示態様設定機能）を備える。サブ制御装置 262 の CPU 551 は、この演出実行機能によって、決定ボタン 81 の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン 81 の操作が特定態様（例えば長押し態様）で所定期間（例えば長押し開始から 3 秒間）行われた場合に、所定の表示演出中に長押し対応演出を実行する。

10

【1934】

長押し対応演出は、例えば、遊技者が決定ボタン 81 を長押し態様で操作した時間（最大 3 秒間）に応じてチャージカウンタの値が増えていく長押しチャージ演出と、長押しチャージ演出の結果として獲得されたパワーに基づいて自キャラクタが敵キャラクタを攻撃するチャージ攻撃演出とで構成される長押しチャージ攻撃演出である。

【1935】

サブ制御装置 262 の CPU 551 は、この演出実行機能として、決定ボタン 81 の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作が無いと判定された場合にも、長押しチャージ演出の実行を継続する。具体的には、例えば、以下に示す操作検出機能（図 178 に示すステップ S 2312 の決定ボタン検出機能と、ステップ S 4501 のボタン長押し演出フラグの判定機能と、ステップ S 4502 の有効期間の判定機能）と、操作継続判定機能（図 178 に示すステップ S 4509 のチェックポイント通過判定機能）とを備える。

20

【1936】

すなわち、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、この操作検出機能によって、有効期間内を所定時間間隔（例えば 0.01 秒間隔）で、遊技者による決定ボタン 81 の操作を検出可能である。また、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、この操作継続判定機能によって、決定ボタン 81 の操作が長押し態様で行われた場合に、その後、0.01 秒間隔よりも長い特定時間間隔毎（例えば 0.30 秒毎）に設けられた判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 81 の操作の検出の有無に基づいて、長押し態様の操作が継続されているか否かを判定する。

30

【1937】

サブ制御装置 262 の CPU 551 は、上述の各機能で構成される演出実行機能を備えることによって、判定タイミングにおける長押し態様の操作が継続されているか否かの判定結果に基づき、長押し対応演出の実行を制御する。

【1938】

これにより、長押しチャージ演出が開始された後、決定ボタン 81 の長押し態様での操作が途切れたとしても、長押し態様での操作の有無が判定される期間内に長押し態様での操作が再開されれば、長押しチャージ演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン 81 の操作をやり直して、長押しチャージ演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要をなくすることができる。例えば、決定ボタン 81 の操作が長押し態様で行われた後、所定期間（特定時間間隔）を経過するまでに遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次の判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン 81 の操作が再開されれば、長押し態様の操作が継続されていると判定されるので、一から決定ボタン 81 の操作が長押し態様で所定期間となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

40

【1939】

上述した長押し対応演出の実行を制御する機能について説明する。

【1940】

50

図 1 7 8 に示すように、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、ステップ S 2 3 1 2 にて決定ボタンの操作が検出されたが、通常画面表示、デモ画面表示、高速変動、オープニング演出、エンディング演出、ボタン示唆演出のいずれのタイミングでもない場合は、ステップ S 4 5 0 1 に進む。ステップ S 2 3 1 2 にて決定ボタンの操作が検出されなかった場合には、ステップ S 4 5 1 2 に進む。

【1 9 4 1】

ステップ S 4 5 0 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、ボタン長押し演出フラグが 1 であるか否かを判断する。ボタン長押し演出が 1 である場合はステップ S 4 5 0 2 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップ S 4 5 0 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、ボタン長押し演出を実行するための決定ボタン 8 1 の長押し操作が有効となる有効期間内か否かを判断する。なお、この有効期間とは、後述する決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作の有無が判定される期間（例えば長押しチャージ演出の開始から長押しチャージ演出の最大実行時間（6.00 秒）までの期間）のうち、演出時間を考慮して決まる長押し演出の開始のための有効期間（例えば長押しチャージ演出の開始から 4.00 秒までの期間）である。後述する有効期間内であればステップ S 4 5 0 3 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

10

【1 9 4 2】

ステップ S 4 5 0 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しフラグが 0 であるか否かを判断する。長押しフラグが 0 である場合、すなわち長押し操作の開始時点である場合は、ステップ S 4 5 0 4 に進み、そうでない場合、すなわち長押し操作の実行中である場合は、ステップ S 4 5 0 7 に進む。

20

【1 9 4 3】

ステップ S 4 5 0 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押し演出のための長押しタイマーを起動させ、ステップ S 4 5 0 5 に進む。ステップ S 4 5 0 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、決定ボタン 8 1 の押下検出が 0.10 秒継続したか否かを判断する。0.10 秒継続した場合は、長押し操作が成立したと判断して、ステップ S 4 5 0 6 に進み、そうでない場合は、長押し操作がまだ成っていないため、本処理を終了する。

【1 9 4 4】

ステップ S 4 5 0 6 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しフラグを 1 に設定して、ステップ S 4 5 0 7 に進む。ステップ S 4 5 0 7 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しタイマーが 0.03 n 秒（n は 1 ～ 100 までの整数）をカウントしたか否かを判断する。長押しタイマーが 0.03 n 秒をカウントした場合はステップ S 4 5 0 8 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

30

【1 9 4 5】

ステップ S 4 5 0 8 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しタイマーが 0.03 n 秒をカウントする毎に、長押しチャージカウンタを +1 して、ステップ S 4 5 0 9 に進む。長押しチャージ演出は、3.00 秒間行われるので、チャージカウンタの値は 1 ～ 100 まで増える。

【1 9 4 6】

ステップ S 4 5 0 9 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しタイマーのカウント時間が 0.3 n 秒（n = 1 ～ 10 までの整数）であるか否かを判断する。長押しタイマーが 0.3 n 秒をカウントした場合はステップ S 4 5 1 0 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

40

【1 9 4 7】

ステップ S 4 5 1 0 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しタイマーが 0.3 n 秒をカウントする毎に、チェックポイント通過カウンタを +1 し、本処理を終了する。0.3 n 秒は、長押しチャージ演出のチェックポイントである。長押しチャージ演出は、3.00 秒間行われるので、チェックポイントは 1 ～ 10 まで 10 個ある。

【1 9 4 8】

50

サブ制御装置 262 の CPU 551 は、上述したステップ S 4503 にて長押しフラグが 0 でないと判定された場合、つまり既に決定ボタン 81 を長押し態様で操作していると判定された場合、ステップ S 4504 ～ステップ S 4506 を飛ばして、上述したステップ S 4507 ～ステップ S 4510 を実行する。このように、長押し態様での操作中に決定ボタン 81 の押下が検出される毎に上述した処理を繰り返すことで、長押し態様での操作が継続していることが判断される。

【1949】

ステップ S 4512 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、上述したステップ S 2312 にて決定ボタン 81 の押下の検出が無いと判定された場合に、ボタン長押し演出フラグが 1 であるか否かを判断する。ボタン長押し演出フラグが 1 である場合はステップ S 4513 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップ S 4513 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、長押しフラグが 1 であるか否かを判断する。長押しフラグが 1 である場合は、ステップ S 4514 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。つまり、ステップ S 4512 およびステップ S 4513 では、ボタン長押し演出の実行中に、長押し態様での決定ボタン 81 の操作の中断が発生したか否かを検出している。

10

【1950】

ステップ S 4514 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、上述したステップ S 4510 のチェックポイント通過カウンタの値を読み出し、ステップ S 4515 に進む。ステップ S 4515 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、検出無しが次のチェックポイントの経過時点まで継続したか否かを判断する。言い換えれば、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、このステップ S 4515 にて、次のチェックポイントまでに操作が再開されるという再開条件が成立したか否かを判断する。この次のチェックポイントの経過時点は、長押しタイマーが、 $0.3n + 0.3$ [秒] (ただし n は上述したステップ S 4510 で読み出したチェックポイント通過カウンタの値) をカウントしたか否かで判断される。検出無しが次のチェックポイントの経過時点まで継続した場合にはステップ S 4516 に進み、そうでなければ本処理を終了し、再び決定ボタン 81 の操作の検出があるか否かを判断を繰り返す。つまり、ステップ S 4514 およびステップ S 4515 では、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での決定ボタン 81 の操作の中断が発生した場合に、その長押し対応演出中における決定ボタン 81 の操作の中断が次のチェックポイントを越えるか否かを検出している。長押し対応演出中における決定ボタン 81 の操作の中断が次のチェックポイントを越えていない場合は、本処理が繰り返されるので、次のチェックポイントを越えるまでに決定ボタン 81 の操作の再検出があれば、長押し対応演出が継続される。

20

30

【1951】

検出無しが次のチェックポイントの経過時点まで継続した場合には、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、ステップ S 4516 にて長押しフラグを 0 に変更して、ステップ S 4517 にて長押しタイマーを 0 に戻して、ステップ S 4518 にて長押しチャージカウンタを 0 に戻して、ステップ S 4519 にてチェックポイント通過カウンタを 0 に戻して、長押しチャージ演出を終了する。これにより本処理が終了する。つまり、ステップ S 4516 からステップ S 4519 では、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での決定ボタン 81 の操作の中断が発生した場合に、その長押し対応演出中における決定ボタン 81 の操作の中断が次のチェックポイントを越えた場合は、その時点で長押し対応演出が終了される。

40

【1952】

このように、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン 81 の操作が再開されれば、長押し対応演出 (長押しチャージ演出と、長押しチャージ演出の結果行われる長押しチャージ攻撃演出) の実行が継続されるので、一から決定ボタン 81 の操作が長押し態様となるまでの時間を待つ必要を無くすることができる。また、とくに長押しチャージ演出に関しては、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、その途切れた時間の

50

長さに関わりなく、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン 8 1 の操作が再開されれば、この判定タイミング後も長押しチャージ演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様となるまでの時間を待つ必要を無くすることができる。また、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れた後、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン 8 1 の操作が再開されなければ、この判定タイミングにて長押し対応演出が終了する（長押しチャージ演出が終了し、長押しチャージ演出の結果行われる長押しチャージ攻撃演出も行われない）ので、操作を怠ることが低減し易くなる。

【1953】

次に、図 179 を用いて、上述した本実施例の変動表示態様設定処理について説明する。なお、図 42 に示す変動表示態様設定処理と同じ処理は説明を省略する。

10

【1954】

ステップ S 2474A では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、上述したステップ S 2471 にて変動パターン指定コマンドを受信した場合に、ボタン長押し演出有りのコマンドを受信したか否かを判断する。ボタン長押し有りのコマンドを受信した場合は、ステップ S 2474B に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【1955】

ステップ S 2474B では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、ボタン長押し演出フラグを 1 に設定し、ステップ S 2474C に進む。ステップ S 2474C では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、以下に述べるボタン長押し演出設定処理を実行する。

【1956】

20

次に、図 180 を用いて、ボタン長押し演出設定処理について説明する。

【1957】

ステップ S 4601 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、長押し対応演出の開始を予告する予告開始タイミングであるか否かを判断する。予告開始タイミングであればステップ S 4602 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4602 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、長押し予告表示コマンドをセットし、ステップ S 4603 に進む。ステップ S 4603 では、予告時間の終了であるか否かを判断する。予告時間の終了であればステップ S 4604 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4604 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、長押し演出開始コマンドをセットし、本処理を終了する。

30

【1958】

ステップ S 4605 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、上述したステップ S 4601 にて予告開始タイミングでないと判定された場合、決定ボタン 8 1 の検出の有効時間内であるか否かを判断する。有効時間内であればステップ S 4606 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4606 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、長押しフラグの値を読み出し、ステップ S 4607 に進む。ステップ S 4607 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、長押しフラグが 1 であるか否かを判断する。長押しフラグが 1 であればステップ S 4608 に進み、そうでなければステップ S 4622 に進む。

【1959】

40

ステップ S 4608 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、直前の長押しフラグが 0 であるか否かを判断する。直前の長押しフラグが 0 であれば、長押し態様での操作の開始時点と判断して、ステップ S 4609 に進む。ステップ S 4609 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、長押しチャージ開始コマンドをセットして、ステップ S 4610 に進む。

【1960】

ステップ S 4610 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、長押しチャージカウンタが +1 されたか否かを判断する。長押しチャージカウンタが +1 されていればステップ S 4611 に進み、そうでなければステップ S 4612 に進む。ステップ S 4611 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、長押しチャージ +1 コマンドをセットし、ステ

50

ップ S 4 6 1 2 に進む。

【1 9 6 1】

ステップ S 4 6 1 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しチャージ時間が終了したか否かを判断する。長押しチャージ時間が終了していればステップ S 4 6 1 3 に進み、そうでなければステップ S 4 6 1 5 に進む。ステップ S 4 6 1 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、9 1 ～ 1 0 0 パーセントのチャージであるか否かを判断する。9 1 ～ 1 0 0 パーセントのチャージであればステップ S 4 6 1 4 に進み、そうでなければステップ S 4 6 1 5 に進む。ステップ S 4 6 1 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、チャージコマンド A をセットして、ステップ S 4 6 1 8 に進む。このチャージコマンド A は、後述する「奥義 A アタック」と称するチャージ攻撃画像 4 5 d - A を表示させるためのコマンドである。

10

【1 9 6 2】

ステップ S 4 6 1 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、5 0 ～ 9 0 パーセントのチャージであるか否かを判断する。5 0 ～ 9 0 パーセントのチャージであればステップ S 4 6 1 6 に進み、そうでなければ（つまり 1 ～ 4 9 パーセントのチャージであれば）ステップ S 4 6 1 7 に進む。ステップ S 4 6 1 6 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、チャージコマンド B をセットして、ステップ S 4 6 1 8 に進む。チャージコマンド B は、後述する「真 B アタック」と称するチャージ攻撃画像 4 5 d - B を表示させるためのコマンドである。ステップ S 4 6 1 7 では、5 0 未満のチャージであるので、チャージコマンド C をセットして、ステップ S 4 6 1 8 へ進む。チャージコマンド C は、後述する「速攻 C アタック」と称するチャージ攻撃画像 4 5 d - C を表示させるためのコマンドである。

20

【1 9 6 3】

ステップ S 4 6 1 8 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しチャージ演出時間が終了したか否かを判断する。長押しチャージ演出時間が終了していればステップ S 4 6 1 9 A に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4 6 1 9 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押し演出終了コマンドをセットして、ステップ S 4 6 2 0 に進む。

【1 9 6 4】

ステップ S 4 6 2 0 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、ボタン長押し演出フラグを 0 に戻し、ステップ S 4 6 2 1 に進む。ステップ S 4 6 2 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しフラグ、長押しタイマー、長押しチャージカウンタ、チェックポイント通過カウンタを 0 に戻して、本処理を終了する。

30

【1 9 6 5】

ステップ S 4 6 2 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、上述したステップ S 4 6 0 7 にて長押しフラグが 1 でないと判定された場合に、直前の長押しフラグが 1 であったか否かを判断する。直前の長押しフラグが 1 である場合、すなわち長押し態様での操作が中断された場合は、ステップ S 4 6 2 3 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【1 9 6 6】

ステップ S 4 6 2 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しチャージ演出をやり直し可能な残り時間があるか否かを判断する。やり直し可能な残り時間がなければステップ S 4 6 1 2 に進む。やり直し可能な残り時間が残っていればステップ S 4 6 2 4 に進む。ステップ S 4 6 2 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しチャージ演出をやり直すためのやり直しコマンドをセットして、ステップ S 4 6 2 1 に進む。ステップ S 4 6 2 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押し態様の操作が中断されたことを受けて、上述の各フラグを 0 に戻し、本処理を終了する。

40

【1 9 6 7】

次に、図 1 8 1 を用いて、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 が行うボタン長押し演出表示処理について説明する。

【1 9 6 8】

50

ステップ S 4 7 0 1 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、上述したステップ S 4 6 0 2 の長押し予告表示コマンドを受信したか否かを判断する。長押し予告表示コマンドを受信していればステップ S 4 7 0 2 に進み、そうでなければステップ S 4 7 0 6 に進む。ステップ S 4 7 0 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に長押し予告画像を表示する表示制御を行い、ステップ S 4 7 0 3 に進む。

【1969】

ステップ S 4 7 0 3 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、長押し予告時間を終了したか否かを判断する。長押し予告時間を終了していればステップ S 4 7 0 4 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4 7 0 4 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 から長押し予告画像を消去し、ステップ S 4 7 0 5 に進む。ステップ S 4 7 0 5 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に長押し演出画像を表示する表示制御を行い、本処理を終了する。

10

【1970】

ステップ S 4 7 0 6 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、長押しチャージ開始コマンドを受信したか否かを判断する。長押しチャージ開始コマンドを受信していればステップ S 4 7 0 7 に進み、そうでなければステップ S 4 7 2 5 に進む。ステップ S 4 7 0 7 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に長押しチャージ画像を表示する表示制御を行い、ステップ S 4 7 0 8 に進む。例えば、長押し態様での操作が開始されるまでは、「チャージ 0 パーセント」などの情報が表示される。

20

【1971】

ステップ S 4 7 0 8 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、長押しチャージ+1 コマンドを受信したか否かを判断する。長押しチャージ+1 コマンドを受信していればステップ S 4 7 0 9 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4 7 0 9 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、長押しチャージ+1 コマンド画像を表示し、表示されていた長押しチャージの値を更新して、ステップ S 4 7 1 0 に進む。このとき、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、長押しチャージの現在の値としてメモリに記憶された表示値に 1 を足して、記憶された表示値を更新する。例えば、「チャージ 1 パーセント」「チャージ 2 パーセント」・・・「チャージ 1 0 パーセント」のように更新される。

30

【1972】

ステップ S 4 7 1 0 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、長押しチャージ時間の終了か否かを判断する。長押しチャージ時間の終了であればステップ S 4 7 1 1 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4 7 1 1 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に長押しチャージ終了画像を表示する表示制御を行い、ステップ S 4 7 1 2 に進む。

40

【1973】

ステップ S 4 7 1 2 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、チャージコマンド A を受信したか否かを判断する。チャージコマンド A を受信していればステップ S 4 7 1 4 に進み、そうでなければステップ S 4 7 1 6 に進む。ステップ S 4 7 1 4 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に「奥義 A アタック」と称するチャージ攻撃画像 4 5 d - A (図中ではチャージ攻撃画像 A) を表示する表示制御を行い、ステップ S 4 7 2 3 に進む。

50

【1974】

ステップ S 4 7 1 6 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、チャージコマンド B を受信したか否かを判断する。チャージコマンド B を受信していればステップ S 4 7 1 8 に進み、そうでなければステップ S 4 7 2 0 に進む。ステップ S 4 7 1 8 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に「真 B アタック」と称するチャージ攻撃画像 4 5 d - B (図中ではチャージ攻撃画像 B) を表示する表示制御を行い、ステップ S 4 7 2 3 に進む。

【1975】

ステップ S 4 7 2 0 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、チャージコマンド C を受

50

信したか否かを判断する。チャージコマンド C を受信していればステップ S 4 7 2 1 へ進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4 7 2 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に「速攻 C アタック」と称するチャージ攻撃画像 4 5 d - C (図中ではチャージ攻撃画像 C) を表示する表示制御を行い、ステップ S 4 7 2 3 に進む。

【 1 9 7 6 】

ステップ S 4 7 2 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、長押し演出時間を終了したか否かを判断する。長押し演出時間を終了していればステップ S 4 7 2 4 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4 7 2 4 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、長押しチャージ対応画像を消去して、本処理を終了する。

10

【 1 9 7 7 】

次に、上述した長押し対応演出のタイミングについて説明する。

【 1 9 7 8 】

図 1 8 2 は、長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図 1 8 3 は、図 1 8 2 とは異なる態様での長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図 1 8 4 は、図 1 8 2 , 図 1 8 3 とは異なる態様での長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

【 1 9 7 9 】

サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、上述した演出実行機能として、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が有ることに基づき、長押しチャージ演出の実行を継続する。

20

【 1 9 8 0 】

図 1 8 2 を用いて、長押し操作が行われた場合の長押し対応演出について説明する。

【 1 9 8 1 】

(a) に示す検出タイミングは、決定ボタン 8 1 の検出タイミングである。例えば 0 . 0 1 秒毎に決定ボタン 8 1 の押下を検出できるタイミングが設定されている。なお、検出タイミングは、チェックポイントの間隔 (0 . 3 秒毎) よりも短い時間であればよいので、例えば 0 . 1 秒毎やこれに相当する割込数毎であってもよい。

【 1 9 8 2 】

(b) に示す有効タイミングは、長押しチャージ演出が最大 6 . 0 0 秒間実行されるにあたり、決定ボタン 8 1 の押下操作を検出できる有効期間として設定されている。ここで、有効タイミングのうち、長押しチャージ演出の開始から開始後 4 . 0 0 秒までを示している。この長押しチャージ演出の開始から長押しチャージ演出の最大実行時間 (上述した 6 . 0 0 秒) までの期間は、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作の有無が判定される期間である。なお、長押しチャージ演出の開始から 4 . 0 0 秒を経過して初めて決定ボタン 8 1 の押下操作した場合、演出時間を確保するため、その操作は無効と判定されるので、長押しチャージが実行されない。

30

【 1 9 8 3 】

(c) に示す操作タイミングは、遊技者が決定ボタン 8 1 を長押し態様で操作するタイミングを示している。図 1 8 2 では、遊技者は、長押しチャージ演出の開始 0 . 9 0 秒後に、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作を開始し、長押し態様の判定時間 (0 . 1 0 秒) を経過後、長押しチャージ演出の開始 1 . 0 0 秒後から 3 . 0 0 秒間、長押し態様での操作を継続している。つまり、長押しチャージ演出中、長押し態様での操作が連続して実行されている。

40

【 1 9 8 4 】

(d) に示す長押しタイマーは、遊技者が決定ボタン 8 1 を押下したことに基づき、決定ボタン 8 1 の検出がオンになっている時間を計測する。本図では、長押しチャージ演出の開始 0 . 9 0 秒後に決定ボタン 8 1 が押下されてから、(c) に示すように、長押しチャージ演出が終了するタイミング (長押しチャージ演出の開始 4 . 0 0 秒後) まで計測され続けている。

50

【1985】

(e) に示す長押しチェックポイントは、遊技者が決定ボタン81を長押し態様で操作しているかどうかの判定が行われる時点を示している。具体的には、長押し態様の判定時間(0.10秒)を経過後、0.30秒毎にチェックポイントが設けられている。本図に示す押下タイミングでは、長押しチャージ演出の開始1.30秒後に1回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始1.60秒後に2回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始1.90秒後に3回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始2.20秒後に4回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始2.50秒後に5回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始2.80秒後に6回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始3.10秒後に7回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始3.40秒後に8回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始3.70秒後に9回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始4.00秒後に10回目のチェックポイントが到来する。10回目のチェックポイントが到来するタイミングで、長押しチャージ演出が終了する。

10

【1986】

(f) に示す長押しフラグは、遊技者が決定ボタン81を長押し態様で操作していることを示す信号である。具体的には、長押し態様の操作であると判定された時点から、長押し態様の操作が終了するまで(本図では、長押しチャージ演出が終了する時点まで)立ち上がり(「1」)を示している。

20

【1987】

(g) に示す長押しチャージ画像は、遊技者が決定ボタン81を長押し態様で操作している間に表示される表示演出画像である。具体的には、長押しチャージ演出の開始から長押し態様の判定時点までの期間は、チャージ0パーセントを示す画像が表示されている。長押し態様の判定後は、長押し態様での操作が0.03秒続くごとに、長押しチャージが1パーセントずつ上昇するように長押しチャージ画像が表示される。つまり、長押し態様での操作が0.30秒続くごとに、長押しチャージが10パーセントずつ上昇するように長押しチャージ画像が表示される。

【1988】

本図に示す押下タイミングでは、長押しチャージ演出の開始1.30秒後(1回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、10パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始1.60秒後(2回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、20パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始1.90秒後(3回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、30パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始2.20秒後(4回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、40パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始2.50秒後(5回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、50パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始2.80秒後、6回目のチェックポイントで押下検出されていれば、60パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始3.10秒後(7回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、70パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始3.40秒後(8回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、80パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始3.70秒後(9回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、90パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始4.00秒後(10回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、100パーセントを示す画像が表示される。

30

40

【1989】

この長押しチャージ演出の結果に基づき長押しチャージ攻撃演出が実行される。長押しチャージ攻撃演出は、遊技者が決定ボタン81を長押し態様で長押しチャージ演出が実行される所定期間(例えば3.00秒間)操作したことに基づき、長押しチャージ演出の終了

50

に合わせて実行される表示演出にてチャージ攻撃画像 4 5 d - A , 4 5 d - B , 4 5 d - C のいずれかを表示する演出である。

【1 9 9 0】

例えば、チャージ攻撃画像 4 5 d - A は、パワーが 9 1 ~ 1 0 0 パーセントチャージされるまで待った状態で繰り出されるので、「奥義 A アタック」と称してパンチの形を模した画像が表示される。チャージ攻撃画像 4 5 d - B は、パワーが 5 0 ~ 9 0 パーセントチャージされた状態、つまりチャージ攻撃画像 4 5 d - A よりも短い時間で繰り出されるので、「真 B アタック」と称してパンチの形を模した画像が表示される。チャージ攻撃画像 4 5 d - C は、パワーが 1 ~ 4 9 パーセントチャージされた状態、つまりチャージ攻撃画像 4 5 d - B よりも短い時間で繰り出されるので、「速攻 C アタック」と称してパンチの形を模した画像が表示される。

10

【1 9 9 1】

図 1 8 3 を用いて、図 1 8 2 とは別の長押し操作が行われた場合の長押しチャージ演出について説明する。なお、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作の開始タイミングは、図 1 8 3 に示すタイミングと同じである。以下では、図 1 8 2 に示す長押しチャージ演出とは異なる点について説明する。

【1 9 9 2】

(c) に示す操作タイミングは、長押しチャージ演出の開始後に決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作が途切れる例を説明する。決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作が途切れる場合には、長押し態様とは異なる操作として、検出タイミングより短く決定ボタン 8 1 が離される場合や、検出タイミングより長く決定ボタン 8 1 が離される場合がある。ここでは、長押しチャージ演出の開始 2 . 3 0 秒後に一旦中断され、その後、長押しチャージ演出の開始 2 . 4 5 秒後に再開される。すなわち、長押しチャージ演出の開始 2 . 3 0 秒後から 2 . 4 5 秒後までの 1 . 1 5 秒間、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作が中断される検出タイミングより長い無操作期間となるが、上述した検出タイミングより短い無操作期間でもよい。この無操作期間は、長押しチャージ演出の開始 2 . 2 0 に到来する 4 回目のチェックポイントから長押しチャージ演出の開始 2 . 5 0 秒後に到来する 5 回目のチェックポイントまでの期間に位置している。すなわち、この長押し態様での操作の中断は、4 回目のチェックポイントより後に始まり、5 回目のチェックポイントが到来する前に終わっている。つまり、この無操作期間は、各チェックポイント間、すなわち操作再開による演出継続可能期間内に位置している。

20

30

【1 9 9 3】

(d) に示す長押しタイマーは、この長押し態様での操作が中断されている期間も、時間が計測されている。

【1 9 9 4】

(e) に示す長押しチェックポイントは、上述の無操作期間が、4 回目のチェックポイントより後に始まり、5 回目のチェックポイントが到来する前に終わっている。図 1 8 2 (e) に示すチェックポイントと同様に、この無操作期間も、長押し態様での操作が継続していると判定されている。(f) に示す長押しフラグも、同様に、この無操作期間も、「1」を示している。

40

【1 9 9 5】

(g) に示す長押しチャージ画像は、上述の無操作期間が、4 回目のチェックポイントより後に始まり、5 回目のチェックポイントが到来する前に終わっている。図 1 8 2 (g) に示す長押しチャージ画像と同様に、この無操作期間も、長押しチャージが上昇する画像が表示されている。

【1 9 9 6】

このように、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、チェックポイント（判定タイミング）以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、チェックポイントにて、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が有ることに基づき、長押し対応演出の実行をさらに継続する。これにより、長

50

押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次のチェックポイントが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができ、操作を再開すれば、さらに長押し対応演出を楽しむことができる。

【1997】

図184を用いて、図182，図183とは別の長押し操作が行われた場合の長押しチャージ演出について説明する。以下では、図182，図183に示す長押しチャージ演出とは異なる点について説明する。

【1998】

この説明では、サブ制御装置262のCPU551は、上述した演出実行機能として、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、所定の判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が有った後、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無くなった場合であって、次の判定タイミングまでに、遊技者による決定ボタン81の操作の再検出が無い場合には、長押しチャージ演出の実行を終了する。

【1999】

(c)に示す操作タイミングは、長押しチャージ演出の開始2.30秒後に一旦中断され、その後、長押しチャージ演出の開始2.60秒後に再開される。すなわち、長押しチャージ演出の開始2.30秒後から2.60秒後までの0.30秒間、決定ボタン81の長押し態様での操作が中断される。

【2000】

(d)に示す長押しタイマーは、この長押し態様での操作が中断されている期間も、時間が計測されている。

【2001】

(e)に示す長押しチェックポイントは、長押しチャージ演出の開始2.50秒後（5回目のチェックポイント）が、(c)に示す無操作期間中に到来する。そのため、5回目のチェックポイントでは、決定ボタン81の長押し態様での操作がないと判定される。これにより、長押しチャージ演出は終了する。なお、(c)に示すように、その後、操作が再開された場合は、残り時間で長押しチャージ演出を実行可能な場合は、長押しチャージ演出が初めからやり直されてもよい。

【2002】

例えば、長押しチャージ演出の開始2.60秒から0.10秒間長押し態様での操作あると判別されたことに基づき、長押しチャージ演出の開始2.70秒から5.70秒まで長押し態様での操作を続ければ、3.00秒間の長押し態様での操作を達成できる。

【2003】

(f)に示す長押しフラグは、長押しチャージ演出の開始2.50秒後（5回目のチェックポイント）に、決定ボタン81の長押し態様での操作がないと判定されたことに基づき、立ち下がる（「0」になる）。なお、長押しチャージ演出の再開がある場合は、長押し態様での操作が再開されると、長押しチャージ演出の開始2.70秒から再び立ち上がる（「1」になる）。長押しフラグは、再び立ち上がった状態で、長押しチャージ演出の開始5.70秒後まで続く。

【2004】

(g)に示す長押しチャージ画像は、長押しチャージ演出の開始2.47秒後に49パーセントチャージを示す長押しチャージ画像を表示してから0.03秒後、すなわち長押しチャージ演出の開始2.50秒後（5回目のチェックポイント）に、0パーセントに戻る。なお、その後、長押し態様での操作が再開されると、長押しチャージ演出の開始2.70秒から長押しチャージ画像の上昇が再開される。

【2005】

このように、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、チェックポイント（判定タイミング）以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、チェックポイントにて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無いことに基づき、長押し対応演出の実行を終了する。これにより、長押し対

10

20

30

40

50

応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができるが、操作を怠れば、それ以上長押し対応演出を楽しむことができないようにすることができる。

【2006】

次に、図185を用いて、長押し対応演出の表示態様を説明する。図185は、長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【2007】

長押し対応演出は、第3図柄表示装置42に表示される変動表示演出の実行中、例えば（a）に示すようなリーチ表示演出であって、（b）に示すようなリーチ発展演出の表示中に実行される。リーチ発展演出は、例えばスーパーリーチであることを示唆する自キャラクタと敵キャラクタとの対決演出である。長押し対応演出は、この対決演出において、自キャラクタが敵キャラクタを攻撃するときに、決定ボタン81の長押し態様での操作の時間に応じて攻撃のためのパワーをためる長押しチャージ演出と、長押しチャージ演出の結果、ためられたパワーに基づいて攻撃を行う長押しチャージ攻撃演出である。

【2008】

長押し対応演出を実行する前に、第3図柄表示装置42には、（c）に示すような長押し対応演出の開始を予告する予告演出が実行される。例えば、「ボタンを長押ししてチャージをためて敵をたおせ！」のような、決定ボタン81の長押し態様での操作を予告する長押し予告画像45aが第3図柄表示装置42に表示される。長押し予告画像45aの表示時間は、例えば2秒程度である。

【2009】

長押し予告画像45aの表示が終了すると、第3図柄表示装置42には、（d）に示すような決定ボタン81の長押し態様での操作を要求する長押し要求画像45bと、チャージが0パーセントであることを示す長押しチャージ画像45cとが表示される。長押し要求画像45bは、例えば、決定ボタン81の絵柄情報と「長押し！」の文字情報とを含む画像である。長押しチャージ画像45cは、ここでは、決定ボタン81の長押し態様での操作が実行されていないか、決定ボタン81の押下はあったが長押し態様に至っていないことを示す「チャージ0パーセント」という文字情報である。長押し対応演出の開始タイミングは、長押しチャージ演出の開始タイミングであり、長押し要求画像45bと長押しチャージ画像45cの表示タイミングである。

【2010】

決定ボタン81の長押し態様での操作が実行されない場合は、長押し要求画像45bと長押しチャージ画像45cの表示開始（すなわち、長押しチャージ演出の開始）から3秒後まで表示される。この期間内に決定ボタン81の長押し態様での操作が実行されない場合は、長押しチャージ演出は終了する。

【2011】

決定ボタン81の操作が長押し態様での操作であると判定された場合は、その判定後から、（e）～（g）に示すように、長押し態様での操作が継続する時間に応じた攻撃パワーのチャージが上昇する画像が表示される。（e）は、長押し態様での操作であると判定されたタイミング（長押しチャージ演出の開始から1.00秒後）から0.03秒後の画像であり、チャージ1パーセントという長押しチャージ画像45cが表示されている。（f）は、長押し態様での操作であると判定されたタイミングから1.50秒後（長押しチャージ演出の開始から2.50秒後）の画像であり、チャージ50パーセントという長押しチャージ画像45cが表示されている。（g）は、長押し態様での操作であると判定されたタイミングから3.00秒後（長押しチャージ演出の開始から4.00秒後）の画像であり、チャージ100パーセントという長押しチャージ画像45cが表示されている。なお、長押し要求画像45bは、長押しチャージ画像45cが表示されている期間にも表示されている。

【2012】

長押しチャージ画像45cがチャージ100パーセントに達すると、（h）に示すように

、長押し態様での操作が規定時間のうち91～100パーセントの時間実行されたことに
基づき、「奥義Aアタック」と称するチャージ攻撃画像45d-Aが表示される。「奥義
Aアタック」は、変動表示の結果が大当たりになる場合もあるし、外れになる場合もある
。変動表示の結果が大当たりになる場合には、その後のリーチ発展演出において、(i)
に示す自キャラクタの勝利が濃厚である様子が表示され、(j)に示すように、リーチ発
展演出における自キャラクタの勝利、すなわち発展図柄の大当たり組合せが表示され、(k)
に示すように、通常画面に戻って装飾図柄の大当たり組合せが表示される。

【2013】

次に、図186を用いて、図185とは別の長押し対応演出の表示態様を説明する。図1
86は、図185とは異なる長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示
す図である。

10

【2014】

上述した図185を用いた説明では、遊技者が決定ボタン81の長押し態様での操作を継
続して実行していた場合の長押し対応演出について説明したが、ここでは、遊技者が決定
ボタン81の長押し態様での操作を中断し、再開した場合の長押し対応演出について説明
する。なお、ここでは、長押しチャージ演出の開始時点から説明する。

【2015】

第3図柄表示装置42には、長押しチャージ演出の開始時点にて、(a)に示す長押し要
求画像45bと長押しチャージ画像45cとが表示される。遊技者による決定ボタン81
の操作が長押し態様での操作になったと判定されると、(b)に示すように、長押しチャ
ージ画像45cのチャージが上昇する。長押しチャージ画像45cは、長押しチャージ演
出の開始2.26秒後に、(c)に示すチャージ42パーセントになる。その0.03秒
後(すなわち長押しチャージ演出の開始2.29秒後)に、(d)に示すチャージ43パ
ーセントになる。

20

【2016】

ここで、遊技者は、(d)に示す長押しチャージ画像45cがチャージ43パーセントを
表示しているタイミングで(長押しチャージ演出の開始2.30秒後に)、長押し態様と
は異なる操作として決定ボタン81から手を離し、長押し態様での操作を中断する。この
中断中、長押しチャージ画像45cは、長押しチャージ演出の開始2.32秒後にはチャ
ージ44パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始2.35秒後にはチャージ45
パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始2.38秒後にはチャージ46パーセン
トに上昇し、長押しチャージ演出の開始2.41秒後には(e)に示すチャージ47パー
セントに上昇し、長押しチャージ演出の開始2.44秒後には(f)に示すチャージ48
パーセントに上昇する。

30

【2017】

(f)に示す長押しチャージ画像45cがチャージ48パーセントを表示しているタイミ
ングで(長押しチャージ演出の開始2.45秒後に)、決定ボタン81を再び押下するこ
とで、長押し態様での操作が再開される。再開後、長押しチャージ画像45cは、長押し
チャージ演出の開始2.47秒後にはチャージ49パーセントに上昇し、長押しチャージ
演出の開始2.50秒後には(g)に示すチャージ50パーセントに上昇する。その後も
、長押し態様での操作が継続されることで、長押しチャージ画像45cは、長押しチャ
ージ演出の開始4.00秒後には(h)に示すチャージ100パーセントに到達する。長押
しチャージ画像45cがチャージ100パーセントに達すると、(i)に示す「奥義Aア
タック」と称するチャージ攻撃画像45d-Aが表示される。変動表示の結果が大当たり
になる場合には、その後のリーチ発展演出において、(j)に示すように、自キャラクタ
の勝利が濃厚である様子が表示され、(k)に示すように、リーチ発展演出における自キ
ャラクタの勝利、すなわち発展図柄の大当たり組合せが表示され、(l)に示すように、
通常画面に戻って装飾図柄の大当たり組合せが表示される。

40

【2018】

このように、長押しチャージ演出の実行中に決定ボタン81の操作の検出が無くなった場

50

合に、長押しチャージ演出を終了せずに、所定期間（決定ボタン 8 1 の操作の検出が無くなってから次のチェックポイントが到来するまでの期間、もしくは、決定ボタン 8 1 の操作の検出が無くなってから次のチェックポイントが到来する前に操作が再開されるまでの期間）、所定演出（例えば長押しチャージ演出）が実行されるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【2019】

また、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、長押しチャージ演出が継続されるので、操作の検出が途切れた前後で演出の一体性を持たせることができる。また、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、決定ボタン 8 1 の操作の検出が無いと判定された時点で実行されていた長押しチャージ演出の表示態様の变化が継続されるので、表示態様の变化が継続させるために長押し態様での操作を続ける必要があることを、好適に知らせることができる。

10

【2020】

次に、図 187 を用いて、図 185，図 186 とは別の長押し対応演出の表示態様を説明する。図 187 は、図 185，図 186 とは異なる長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【2021】

ここでは、遊技者が決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作を中断した後、長押しチャージ演出が終了し、再開した時点から長押しチャージ演出が新たに実行される場合の表示態様について説明する。なお、ここでも、長押しチャージ演出の開始時点から説明する。

20

【2022】

第 3 図柄表示装置 4 2 には、開始時点にて、（a）に示す長押し要求画像 4 5 b と長押しチャージ画像 4 5 c とが表示される。遊技者による決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様での操作になったと判定されると、（b）に示すように、長押しチャージ画像 4 5 c のチャージが上昇する。長押しチャージ画像 4 5 c は、長押しチャージ演出の開始 2.26 秒後に、（c）に示すチャージ 4 2 パーセントになる。その 0.03 秒後（すなわち長押しチャージ演出の開始 2.29 秒後）に、（d）に示すチャージ 4 3 パーセントになる。

30

【2023】

遊技者は、（d）に示す長押しチャージ画像 4 5 c がチャージ 4 3 パーセントを表示しているタイミングで（長押しチャージ演出の開始 2.30 秒後に）、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離し、長押し態様での操作を中断する。この中断中、長押しチャージ画像 4 5 c は、長押しチャージ演出の開始 2.32 秒後にはチャージ 4 4 パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始 2.35 秒後にはチャージ 4 5 パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始 2.38 秒後にはチャージ 4 6 パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始 2.41 秒後には（e）に示すチャージ 4 7 パーセントに上昇し、（f）に示す長押しチャージ演出の開始 2.44 秒後にはチャージ 4 8 パーセントに上昇する。

40

【2024】

ここで、遊技者は、長押しチャージ画像 4 5 c がチャージ 4 8 パーセントを表示している期間（長押しチャージ演出の開始 2.44 秒後から 2.47 秒後までの期間）に、決定ボタン 8 1 を再び押下していない。遊技者が決定ボタン 8 1 の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始 2.47 秒後には、（g）に示すチャージ 4 9 パーセントに上昇する。その後、遊技者が決定ボタン 8 1 の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始 2.50 秒後に、次の 5 回目のチェックポイントが到来する。5 回目のチェックポイントでは遊技者の長押し態様での操作がないと判定されるので、（h）に示すように、長押しチャージ画像 4 5 c がチャージ 0 パーセントを示す画像として表示される。長押しチャージ演出は、この時点で終了するが、残り時間にやり直し可能であるので、長押し要求画

50

像 4 5 b は表示され続けている。

【2025】

遊技者は、長押しチャージ演出の開始 2.60 秒後に、決定ボタン 81 の長押し態様での操作を再開すると、長押しチャージ演出の開始 2.70 秒後から長押しチャージ演出が新たにやり直される。長押しチャージ画像 4 5 c は、長押しチャージ演出の開始 2.73 秒後には (i) に示すチャージ 1 パーセントに上昇し、その後も上昇を続けて、長押しチャージ演出の開始 3.90 秒後には (j) に示すチャージ 40 パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始 5.70 秒後には (k) に示すチャージ 100 パーセントに到達する。長押しチャージ画像 4 5 c がチャージ 100 パーセントに達すると、(l) に示す「奥義 A アタック」と称するチャージ攻撃画像 4 5 d - A が表示される。

10

【2026】

その後、変動表示の結果が大当たりとなる場合は、上述までと同様に、その後のリーチ発展演出において、自キャラクタの勝利が濃厚である様子が表示され、リーチ発展演出における自キャラクタの勝利、すなわち発展図柄の大当たり組合せが表示され、通常画面に戻って装飾図柄の大当たり組合せが表示される。

【2027】

長押しチャージ演出の終了時点で長押し対応演出を終了させてもよいし、残り時間で長押しチャージ演出をやり直すことが可能であれば、長押し態様での操作の再開によって長押しチャージ演出がやり直されてもよい。

【2028】

このように、長押しチャージ演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次のチェックポイントが到来するまでは長押しチャージ演出を楽しませることができ、操作を再開すれば、さらに長押し対応演出を楽しませることができる。また、長押しチャージ演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次のチェックポイントが到来するまでは長押しチャージ演出を楽しませることができるが、操作を怠れば、それ以上長押しチャージ演出を楽しむことができないようにすることができる。その結果、長押しチャージ演出の興趣性を好適に向上させることができる。

20

【2029】

上述したように、本実施例 4 4 のパチンコ機 10 によれば、遊技者による操作を受ける枠ボタン 80 (例えば決定ボタン 81) と、遊技に関する主たる制御を行う主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 と、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 による大当たり判定の結果に基づき、第 3 図柄表示装置 4 2 に所定の表示演出 (例えば変動表示演出) を実行させるサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 による演出実行機能と、を備え、上述の演出実行機能は、決定ボタン 81 の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン 81 の操作が特定態様 (例えば長押し態様) で行われた場合に、所定の表示演出中に長押し対応演出 (例えば長押しチャージ演出や、その結果として行われる長押しチャージ攻撃演出) を実行するものであって、決定ボタン 81 の長押し態様での操作の有無が判定される期間 (例えば長押しチャージ演出の開始から長押しチャージ演出の最大実行時間 6.00 秒までの期間) 内で、長押し態様での操作が無いと判定された場合にも、長押し対応演出の実行を継続する。なお、所定の表示演出は、変動表示演出に限らず、大当たりラウンド演出などの他の表示演出であってもよい。特定態様での操作は、ボタンの長押し態様に限らず、レバーの長引き、ボタンの連打などであってもよい。

30

40

【2030】

これにより、長押し対応演出が開始された後、決定ボタン 81 の長押し態様での操作が途切れたとしても、長押し態様での操作の有無が判定される期間内に長押し態様での操作が再開されれば、長押し対応演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン 81 の操作をやり直して、長押し対応演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の (P1-0) に記載の遊技機の一例である。

【2031】

50

上述の演出実行機能は、有効期間内を所定間隔（例えば0.01秒間隔）で、遊技者による決定ボタン81の操作を検出可能なサブ制御装置262のCPU551による操作検出機能と、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた場合に、その後、0.01秒間隔よりも長い特定間隔毎（例えば0.30秒毎）に設けられた判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出の有無に基づいて、長押し対応演出の実行を継続するか否かを判定する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン81の操作が再開されれば、長押し対応演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン81の操作をやり直して、長押し対応演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P1-1）に記載の遊技機の一例である。

10

【2032】

上述の演出実行機能は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が有ることに基づき、当該判定タイミング後も長押し対応演出の実行を継続する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン81の操作が再開されれば、この判定タイミング後も長押し対応演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン81の操作をやり直して、長押し対応演出が長押し態様となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P1-2）に記載の遊技機の一例である。

20

【2033】

上述の演出実行機能は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無いことに基づき、当該判定タイミングにて長押し対応演出を終了する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れた後、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン81の操作が再開されなければ、この判定タイミングにて長押し対応演出が終了するので、操作を怠ることが低減され易くなる。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P1-3）に記載の遊技機の一例である。

【2034】

上述の演出実行機能は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができる。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P1-4）に記載の遊技機の一例である。

30

【2035】

上述の演出実行機能は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が有ることに基づき、長押し対応演出の実行をさらに継続する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができ、操作を再開すれば、さらに長押し対応演出を楽しむことができる。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P1-5）に記載の遊技機の一例である。

40

【2036】

上述の演出実行機能は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無いことに基づき、長押し対応演出の実行を終了する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長

50

押し対応演出を楽しむことができるが、操作を怠れば、それ以上長押し対応演出を楽しむことができない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 1－6）に記載の遊技機の一例である。

【2037】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン81の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作がされた場合にも、長押し色変化演出の実行を継続する。これにより、長押し対応演出が開始された後、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作がされたとしても、長押し対応演出の実行が継続されるので、長押し態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 2－0）に記載の遊技機の一例である。

10

【2038】

上述の演出実行機能は、長押し対応演出の実行中に決定ボタン81の操作の検出が無くなった場合に、長押し対応演出を終了せずに、所定期間（例えば次のチェックポイントが到来するまでの期間）、所定演出（例えば長押し対応演出）を実行する。これにより、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、長押し対応演出を終了せずに、所定期間、所定演出が実行されるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 3－1）に記載の遊技機の一例である。

20

【2039】

上述の所定演出は、所定期間、特定操作対応演出（例えば長押し対応演出）を継続する演出である。これにより、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、長押し対応演出が係属されるので、操作の検出が途切れた前後で演出の一体性があるため、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 3－2）に記載の遊技機の一例である。

【2040】

上述の演出実行機能は、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出を実行する。これにより、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行されるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 4－3）に記載の遊技機の一例である。

30

【2041】

上述の演出実行機能は、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出を実行した後、判定タイミングにて、決定ボタン81の操作が無くなったことを遊技者に示唆ないし報知するものであってもよい。このように構成すれば、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行された後、判定タイミングにて、操作を再開する必要があることを遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 4－4）に記載の遊技機の一例である。

40

【2042】

また、上述の継続演出は、上述の所定期間、決定ボタン81の操作の検出が無いと判定された時点で実行されていた長押し対応演出の表示態様の変化を継続する演出である。これにより、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、決定ボタン81の操作の検出が無いと判定された時点で実行されていた長押し対応演出の表示態様の変化が継続されるので、表

50

示態様の变化が継続させるために長押し態様での操作を続ける必要があることを、好適に知らせることができる。これは例えば上述の（P 3 - 3）に記載の遊技機の一例である。

【2043】

なお、上述の演出実行機能は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が有ることに基づき抽選を行い、抽選の結果が当たりの場合に、長押し対応演出の実行をさらに継続するものであってもよい。このように構成すれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができ、操作を再開して抽選に当選すれば、さらに特定操作対応演出を楽しむことができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 1 - 7）に記載の遊技機の一例である。

10

【2044】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が有ることに基づき抽選を行い、抽選の結果が外れである場合に、長押し対応演出の実行を終了するものであってもよい。このように構成すれば、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができ、操作を再開して抽選に当選すれば、さらに長押し対応演出を楽しむことができるが、落選すれば、これ以上長押し対応演出を楽しむことができない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 1 - 8）に記載の遊技機の一例である。

20

【実施例45】

【2045】

実施例44では、長押しチャージ演出中に長押し態様とは異なる操作として長押し中の決定ボタン81から手を離したときに、長押しチャージ演出が継続されていたが、長押しチャージ演出とは異なる演出が実行されてもよい。本実施例の長押しチャージ演出の表示態様について説明する。

【2046】

本実施例では、長押しチャージ演出の実行中に決定ボタン81の操作の検出が無くなった場合に、所定の期間、第3図柄表示装置42に所定の演出が表示される。この所定の演出は、所定の無操作期間実行される、長押しチャージ演出とは異なる演出である。この所定の演出は、長押しチャージ演出が終了していないことを示す演出でもある。具体的には、この所定の演出は、上述の所定期間、決定ボタン81の操作が無くなったことや、操作の再開が必要であることを遊技者に示唆ないし報知する演出である。

30

【2047】

図188を用いて、決定ボタン81の操作の検出が無くなった場合に表示される所定の演出について説明する。図188は、実施例45の長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。ここでは、上述の実施例44で説明した長押し対応演出を参照し、その長押しチャージ演出の開始時点から説明するが、遊技者が決定ボタン81の操作を中断した後、操作の再開が実施例44よりも遅くなった場合を説明する。

40

【2048】

第3図柄表示装置42には、開始時点にて、（a）に示す長押し要求画像45bと長押しチャージ画像45cとが表示される。遊技者による決定ボタン81の操作が長押し態様での操作になったと判定されると、（b）に示すように、長押しチャージ画像45cのチャージが上昇する。長押しチャージ画像45cは、長押しチャージ演出の開始2.26秒後に、（c）に示すチャージ42パーセントになる。その0.03秒後（すなわち長押しチャージ演出の開始2.29秒後）に、（d）に示すチャージ43パーセントになる。

【2049】

50

ここで、遊技者は、(d)に示す長押しチャージ画像45cがチャージ43パーセントを表示しているタイミングで(長押しチャージ演出の開始2.30秒後に)、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離し、長押し態様での操作を中断する。この中断中、長押しチャージ画像45cは、長押しチャージ演出の開始2.32秒後にはチャージ44パーセントに上昇する。このとき、第3図柄表示装置42には、長押し予告画像45aや長押し要求画像45bのような長押しチャージ演出を構成する画像とは異なる所定の画像が表示されている。具体的には、この所定の画像は、例えば「長押し出来てないよ!」という文字情報で構成される長押し解除報知画像45eである。つまり、長押し解除報知画像45eの表示により、決定ボタン81の操作がなくなったことが遊技者に報知され、その結果、長押しチャージ演出が終了していないことを示すことができる。

10

【2050】

この後も、決定ボタン81の操作がない間は長押し解除報知画像45eが表示され続け、長押しチャージ演出の開始2.35秒後にはチャージ45パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始2.38秒後にはチャージ46パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始2.41秒後には(e)に示すチャージ47パーセントに上昇し、(f)に示す長押しチャージ演出の開始2.44秒後にはチャージ48パーセントに上昇する。

【2051】

ここで、遊技者は、長押しチャージ画像45cがチャージ48パーセントを表示している期間(長押しチャージ演出の開始2.44秒後から2.47秒後までの期間)に、決定ボタン81を再び押下していない。遊技者が決定ボタン81の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始2.47秒後には、(g)に示すチャージ49パーセントに上昇する。その後、遊技者が決定ボタン81の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始2.50秒後に、次の5回目のチェックポイントが到来する。5回目のチェックポイントでは遊技者の長押し態様での操作がないと判定されるので、(h)に示すように、長押しチャージ画像45cがチャージ0パーセントを示す画像として表示される。

20

【2052】

ここで、長押し解除報知画像45eを見せるだけでは決定ボタン81の操作を再開させることができなかつたので、長押しチャージ画像45cがチャージ0パーセントになったタイミングで、長押しチャージ画像45cと長押し解除報知画像45eに替えて、(i)に示す自キャラクタPYに「パワーが足りないと攻撃が出せないよ!長押ししてよ!」という文字画像からなるセリフを発言させる演出(再操作催促画像45e1)が表示される。再操作催促画像45e1の表示は、今まで表示されていた長押し解除報知画像45eのような単に操作を説明するような演出ではなく、リーチ発展演出のこれからのストーリー展開にからめて決定ボタン81の操作の再開が必要であることを遊技者に知らせる演出であるので、決定ボタン81の操作の再開への興趣性を高めることができる。

30

【2053】

再操作催促画像45e1は、「パワーが足りないと攻撃が出せないよ!長押ししてよ!」のセリフを単発で出すだけでなく、このセリフに続いて、「あなたの力を貸して下さい!」のような別のセリフを出してもよい。これにより、決定ボタン81の操作が再開されるまでの期間を種々のセリフで、決定ボタン81の操作の再開への興趣性を高めることができる。

40

【2054】

遊技者は、この再操作催促画像45e1によって、長押しチャージ演出の開始4.60秒後によく、決定ボタン81の長押し態様での操作を再開し、長押しチャージ演出の開始4.70秒後から長押しチャージ演出が新たにやり直される。長押しチャージ画像45cは、長押しチャージ演出の開始4.73秒後には(j)に示すチャージ1パーセントに上昇する。このとき、長押し解除報知画像45eは、消去されている。その後も上昇を続けて、長押しチャージ演出の開始5.90秒後には(k)に示すチャージ40パーセントに上昇するが、演出開始6.00秒の到来により、チャージ40パーセントで終了する。長押しチャージ画像45cは、チャージ1~49パーセントの範囲内であるので、(l)

50

に示す「速攻Ｃアタック」と称するチャージ攻撃画像４５ｄ－Ｃが表示される。

【２０５５】

変動表示の結果が大当たりとなる場合には、その後のリーチ発展演出において、リーチ発展演出における自キャラクタの勝利、すなわち発展図柄の大当たり組合せが表示され、通常画面に戻って装飾図柄の大当たり組合せが表示される。変動表示の結果が外れとなる場合には、その後のリーチ発展演出において、リーチ発展演出における敵キャラクタの勝利、すなわち発展図柄のリーチ外れ組合せが表示され、通常画面に戻って装飾図柄のリーチ外れ組合せが表示される。

【２０５６】

上述したように、本実施例４５のパチンコ機１０によれば、上述の演出実行機能は、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に決定ボタン８１の操作の検出が無くなった場合に、長押しチャージ演出を終了せずに、所定期間、所定演出（例えば長押し解除報知画像４５ｅや再操作催促画像４５ｅ１）を実行する。この所定演出は、所定期間実行される、長押しチャージ演出（長押しチャージ画像４５ｃと長押し解除報知画像４５ｅを表示する演出）とは異なる別演出である。これにより、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押しチャージ演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、長押しチャージ演出とは異なる演出が実行されるので、長押しチャージ演出とは異なる演出効果によって、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押しチャージ演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ４－１）に記載の遊技機の一例である。

【２０５７】

上述の別演出は、所定期間実行される、決定ボタン８１の操作が無くなったことを遊技者に示唆ないし報知する演出（例えば長押し解除報知画像４５ｅや再操作催促画像４５ｅ１）である。これにより、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押しチャージ演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れた場合に、所定期間、別演出によって、操作を再開する必要があることを遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押しチャージ演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ４－２）に記載の遊技機の一例である。

【２０５８】

上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中（変動表示中）に特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）を実行するものであって、決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作がされた場合に、特定操作対応演出の実行を継続した状態で、特定操作対応演出とは異なる演出（例えば長押し解除報知画像４５ｅや再操作催促画像４５ｅ１の表示）を実行する。これにより、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続されるとともに特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－００）に記載の遊技機の一例である。

【実施例４６】

【２０５９】

長押しチャージ演出中に長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離したときに実行される演出は、実施例４５とは異なる演出であってもよい。

【２０６０】

本実施例では、長押しチャージ演出中に長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離したときに実行される演出は、長押しチャージ演出が表示されていた第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａを暗転させる暗転演出である。このような暗転演出が所定期間実行されることで、長押しチャージ演出の終了を示唆ないし報知することができる。

本実施例では、上述の実施例 44，実施例 45 と異なり、一旦、長押しチャージ演出が終了した後は、長押しチャージ演出は再開されないものとしている。

【2061】

図 189 を用いて本実施例の長押し対応演出の表示態様について説明する。図 189 は、実施例 46 の長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。ここでは、上述の実施例 45 で説明した長押し対応演出を参照し、その長押しチャージ演出の開始時点から説明するが、本実施例では、遊技者が決定ボタン 81 の操作を中断した後は、操作の再開が不可である構成として説明する。

【2062】

第 3 図柄表示装置 42 には、開始時点にて、(a) に示す長押し要求画像 45b と長押しチャージ画像 45c とが表示される。遊技者による決定ボタン 81 の操作が長押し態様での操作になったと判定されると、(b) に示すように、長押しチャージ画像 45c のチャージが上昇する。長押しチャージ画像 45c は、長押しチャージ演出の開始 2.26 秒後に、(c) に示すチャージ 42 パーセントになる。その 0.03 秒後（すなわち長押しチャージ演出の開始 2.29 秒後）に、(d) に示すチャージ 43 パーセントになる。

【2063】

ここで、遊技者は、(d) に示す長押しチャージ画像 45c がチャージ 43 パーセントを表示しているタイミングで（長押しチャージ演出の開始 2.30 秒後に）、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 81 から手を離し、長押し態様での操作を中断する。この中断中、長押しチャージ画像 45c は、長押しチャージ演出の開始 2.32 秒後にはチャージ 44 パーセントに上昇する。このとき、第 3 図柄表示装置 42 には、長押し予告画像 45a や長押し要求画像 45b のような長押しチャージ演出を構成する画像とは異なる所定の画像（例えば「長押し出来てないよ！」という長押し解除報知画像 45e）が表示されている。

【2064】

この後も、決定ボタン 81 の操作がない間は長押し解除報知画像 45e が表示され続け、長押しチャージ演出の開始 2.35 秒後にはチャージ 45 パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始 2.38 秒後にはチャージ 46 パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始 2.41 秒後には (e) に示すチャージ 47 パーセントに上昇し、(f) に示す長押しチャージ演出の開始 2.44 秒後にはチャージ 48 パーセントに上昇する。

【2065】

ここで、遊技者は、長押しチャージ画像 45c がチャージ 48 パーセントを表示している期間（長押しチャージ演出の開始 2.44 秒後から 2.47 秒後までの期間）に、決定ボタン 81 を再び押下していない。遊技者が決定ボタン 81 の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始 2.47 秒後には、(g) に示すチャージ 49 パーセントに上昇する。その後、遊技者が決定ボタン 81 の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始 2.50 秒後に、次の 5 回目のチェックポイントが到来する。5 回目のチェックポイントでは遊技者の長押し態様での操作がないと判定されると、長押しチャージ演出は、チャージ 49 パーセントで終了する。

【2066】

ここで、第 3 図柄表示装置 42 では、長押しチャージ演出を終了させるにあたって、長押し要求画像 46b、長押しチャージ画像 45c、長押し解除報知画像 45e を消去して画面を暗転する暗転画像 45e2 を表示する演出が行われる。この暗転画像 45e2 の表示により、これまで実行されていた長押しチャージ演出が終了したことを遊技者に明確に理解させることができる。この暗転画像 45e2 の表示後に、(h) に示す決定ボタン 81 の長押し態様での操作が必要ないことを示す「チャージ演出終了！もう長押しはできないよ！」のような文字画像（長押し終了報知画像 45e3）が表示される。この長押し終了報知画像 45e3 の表示により、暗転画像 45e2 では長押しチャージ演出の終了に気付かない遊技者にも、これまで実行されていた長押しチャージ演出が終了して、もう長押し操作は無効になったことを遊技者に明確に理解させることができる。

【2067】

長押しチャージ演出は、チャージ49パーセントで終了したので、長押しチャージ画像45cがチャージ1～49パーセントの範囲内であるから、(l)に示す「速攻Cアタック」と称するチャージ攻撃画像45d-Cが表示される。なお、チャージ攻撃画像45d-Cを表示せずに、暗転画像45e2や長押し終了報知画像45e3の表示によって完全に長押しチャージ演出が終わるようにしてもよい。

【2068】

変動表示の結果が外れになる場合には、その後のリーチ発展演出において、(j)に示すように、自キャラクタの攻撃がそれほど強くない様子で表示され、その後、敵キャラクタから反撃を受けるなどして、(k)に示すように、リーチ発展演出における敵キャラクタの勝利、すなわち発展図柄のリーチ外れ組合せが表示され、(l)に示すように、通常画面に戻って装飾図柄のリーチ外れ組合せが表示される。

10

【2069】

上述したように、本実施例46のパチンコ機10によれば、上述の演出実行機能は、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出（例えば長押し解除報知画像45eの表示）を実行した後、判定タイミングにて、長押しチャージ演出の終了を示唆ないし報知する演出（例えば暗転画像45e2や長押し終了報知画像45e3の表示）を実行する。これにより、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押しチャージ演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行された後、判定タイミングにて、演出の終了を遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押しチャージ演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の(P4-5)に記載の遊技機の一例である。

20

【2070】

上述の長押しチャージ演出の終了を示唆ないし報知する演出は、本実施例では、暗転画像45e2と長押し終了報知画像45e3とを表示する演出としたが、暗転画像45e2または長押し終了報知画像45e3いずれかのみを表示する演出でもよい。

【実施例47】

【2071】

上述した実施例45，実施例46では、長押し解除報知画像45eは、一の変動表示期間内に表示されているに留まっていたが、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手が離されている期間は、複数の変動表示期間に亘って表示可能となってもよい。以下この点について説明する。

30

【2072】

サブ制御装置262のCPU551は、上述の演出実行機能として、例えば、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作の結果（例えば長押し解除報知画像45eの表示）を、一の所定の表示演出（例えば変動表示演出）の実行中に示し、一の所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果を、その次の所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の所定の表示演出の実行中において示す。

40

【2073】

この構成において、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中において示される。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【2074】

この場合、長押し解除報知画像45eには、「長押し出来てないよ!」という文字情報に加えて、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手が離されている時間を表示してもよい。つまり、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手が離されている時間をカウントするカウンターがサブ制御装置262に備えられてもよい。

50

【2075】

さらに、この場合、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手が離されている時間の合計が、特定の時間を越えた場合に、それを第3図柄表示装置42に表示される演出の状態に変化を反映させるものであってもよい。長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手が離されている時間は、一の長押し対応演出中に、一定時間を越えた場合には、カウントが0に戻るようにしてもよい。このようにすれば、複数の変動表示演出の各長押し対応演出にて、遊技者に、適度な時間、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作を繰り返させることで、長押し対応演出に飽きさせ難くすることができる。

【2076】

第3図柄表示装置42に表示される演出の状態の変化は、例えば、決定ボタン81から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えた場合に、大当たり期待度に応じて変化する演出の変化を大きくすることである。例えば、大当たり期待度に応じて変化する演出が保留表示であれば、決定ボタン81から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えた場合に、大当たり期待度を高い保留表示には人気が高いキャラクタを近くに表示し、大当たり期待度を低い保留表示にはあまり人気がないキャラクタを近くに表示する。決定ボタン81から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えていない場合には、保留表示にはこのようなキャラクタを表示せずに、保留表示の色のみで保留変化を表示する。これにより、決定ボタン81から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えた場合には、決定ボタン81から手が離されている時間の合計が特定の時間を越える前よりも保留変化によって示される大当たり期待度が分かり易くできる。

【2077】

演出の状態の変化は、第3図柄表示装置42に表示される演出（視覚情報）に限らず、音出力部24から出力される音（聴覚情報）であってもよい。例えば、決定ボタン81から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えた場合に、大当たり期待度を高いことを示すための報知音の音量を、決定ボタン81から手が離されている時間の合計が特定の時間を越える前よりも大きくする。反対に、決定ボタン81から手が離されている時間の合計が特定の時間を越える前は、聴き取り難いような小さい音量にする。これにより、決定ボタン81から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えた場合に、報知音の音量の大小によって、大当たり期待度が分かり易くなる。

【2078】

上述したように、本実施例47のパチンコ機10によれば、上述の演出実行機能は、長押し対応演出の実行中に、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作の結果（例えば長押し解除報知画像45eの表示）を、一の所定の表示演出（例えば変動表示演出）の実行中に示し、一の所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果を、その次の所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の所定の表示演出の実行中においても示す。すなわち、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中においても示される。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述した（P2-0A）または（P2-000）に記載の遊技機の一例である。

【2079】

また、上述の演出実行機能は、所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果に応じて、所定の表示演出の実行中に実行される演出の状態を変化させる。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性をさらに向上させることができる。

【2080】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン81の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中（変動表示中）に特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）を実行するものであって、決定ボタン81の

10

20

30

40

50

長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作がされた場合に、特定操作対応演出の実行を継続するとともに、特定操作対応演出とは異なる演出（例えば長押し解除報知画像４５eの表示）を実行する。これにより、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続されるとともに別演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P２－００）に記載の遊技機の一例である。

【実施例４８】

【２０８１】

長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果は、長押し解除報知画像４５eの表示以外であってもよい。

【２０８２】

すなわち、上述の演出実行機能は、例えば、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果（例えば後述する手離し演出画像４５jの表示）を、一の所定の表示演出（例えば変動表示演出）の実行中に示し、一の所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果を、その次の所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の所定の表示演出の実行中においても示すものである。

【２０８３】

この構成においても、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中においても示される。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【２０８４】

以下では、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果として、手離し演出画像４５jが表示される手離し演出を実行し、この手離し演出の結果、保留表示パターンを切り替える演出を実行する構成について説明する。

【２０８５】

まず、手離し演出を実行するための制御系について図１９０，図１９１を参照して説明する。図１９０は、実施例４８のサブ制御装置２６２による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図１９１は、サブ制御装置２６２による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。

【２０８６】

図１９０に示すように、本実施例の決定ボタン入力監視・演出処理では、サブ制御装置２６２のCPU５５１は、長押しチャージ演出における有効期間内に初めて決定ボタン８１が押下された場合（ステップＳ４５０２：ＹＥＳ，ステップＳ４５０３：ＹＥＳの場合）、ステップＳ４５０５Ａにて、決定ボタン８１の押下検出が例えば２．０秒継続しているか否かを判断する。なお、本実施例の長押し判定期間は、長押しチャージ演出の最大実行期間を１２秒，決定ボタン８１の検出有効期間を８秒に設定している関係で、上述した実施例４４～実施例４６の長押し判定期間（０．１秒）よりも長く設定されている。決定ボタンの押下検出が２．０秒継続していれば長押し態様での操作が行われたと判断して（ステップＳ４５０６：ＹＥＳ）、ステップＳ４５０６Ｂに進む。

【２０８７】

サブ制御装置２６２のCPU５５１は、ステップＳ４５０６Ｂにて、後述する手離しタイマーが起動中であるか否かを判断する。手離しタイマーは、長押しチャージ演出の実行中に遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作を行った場合に起動し、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手が離す操作がされた時間をカウントするものである。手離しタイマーが起動中であれば、手離し演出の実行中に決定ボタン８１が押下されて、手離し演出が終了されたと判断して、ステップＳ４５０６Ｃ，ステップＳ４５

10

20

30

40

50

06Dに進む。サブ制御装置262のCPU551は、ステップS4506Cにて、後述する手離しフラグを0に設定し、手離し操作が解除されたことを表示制御装置45に知らせる手離し解除コマンドをセットし、ステップS4506Dにて、後述する手離しタイマーを0に設定して、手離し演出を終了する。

【2088】

ステップS4506Bにて手離しタイマーが起動されていないと判断されれば、サブ制御装置262のCPU551は、通常に長押しチャージ演出が実行されていると判断して、ステップS4507Bに進む。ステップS4507Bでは、サブ制御装置262のCPU551は、長押しタイマーのカウント値が0.06n秒（nは1～100までの整数）をカウントしたか否かを判断する。長押しタイマーが0.06n秒をカウントした場合は、ステップS4508Bに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4508Bでは、サブ制御装置262のCPU551は、0.06n秒をカウントする毎に長押しチャージカウンタを+1して、ステップS4509Bに進む。ステップS4509Bでは、長押しタイマーが0.6n秒をカウントした場合は、ステップS4510Bに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4510Bでは、サブ制御装置262のCPU551は、0.6n秒をカウントする毎にチェックポイント通過カウンタを+1して、本処理を終了する。

10

【2089】

サブ制御装置262のCPU551は、長押しチャージ演出の実行中に、決定ボタン81の押下が検出されていないと判断された場合（ステップS2312：NO，ステップS4512：YES，ステップS4513：YES）、ステップS4514にてチェックポイント通過カウンタの値（通過したチェックポイントの数）を読み出した後、ステップS4514Aにて、後述する手離し演出継続中フラグが0であるか否かを判断する。手離し演出継続中フラグが0であれば、長押しチャージ演出の実行中に初めて長押し態様とは異なる決定ボタン81から手が離す操作がされたと判断して、ステップS4514B，ステップS4514C，ステップS4514Dに進む。手離し演出継続中フラグが0でなければ（すなわち1であれば）、長押しチャージ演出の実行中にすでに長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作がされて、手離し演出が実行されていると判断して、ステップS4514Eに進む。

20

【2090】

ステップS4514Bでは、サブ制御装置262のCPU551は、手離しタイマーを起動して長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作がされている時間をカウントする。ステップS4514Cでは、サブ制御装置262のCPU551は、手離しフラグを1に設定して、手離し演出が実行中であることを表示制御装置45に示すために手離し開始コマンドをセットする。ステップS4514Dでは、サブ制御装置262のCPU551は、手離し演出継続中フラグを1に設定して、すでに手離し演出が実行されていることを示して、ステップS4514Fに進む。

30

【2091】

ステップS4514Eでは、サブ制御装置262のCPU551は、すでに手離し演出が実行されている場合に、後述する手離しポイントカウンタのカウント値を読み出し、手離し操作が継続されていることを表示制御装置45に示すために手離し継続コマンドをセットし、ステップS4514Fに進む。

40

【2092】

ステップS4514Fでは、サブ制御装置262のCPU551は、手離しタイマーのカウント値が0.06n秒（nは1～100までの整数）をカウントしたか否かを判断する。手離しタイマーが0.06n秒をカウントした場合は、ステップS4514Gに進み、そうでなければ本処理を終了する。

【2093】

ステップS4514Gでは、サブ制御装置262のCPU551は、0.06n秒をカウントする毎に手離しポイントカウンタを+1して、手離しポイントが1加算されたことを

50

表示制御装置 45 に示したために手離しポイント + 1 コマンドをセットし、ステップ S 45 15 C に進む。ステップ S 45 15 C では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作がされてから検出無し制限時間を経過したか否か（例えば決定ボタン 81 の押下検出無しが検出された時点からチェックポイントを、本実施例では 3 つ通過するまでの時間を経過したか否か）を判断する。制限時間を経過した場合は、長押しチャージ演出と手離し演出とを終了する処理を行うため、ステップ S 45 16 A，ステップ S 45 16 B を行う。

【2094】

ステップ S 45 16 A では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、長押しチャージ演出を終了するために、長押しフラグ，長押しタイマー，長押しチャージカウンタ，チェックポイント通過カウンタといった長押し関連フラグ等を 0 に設定する。ステップ S 45 16 B では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、手離し演出を終了するために、手離しタイマー，手離しフラグ，手離しポイントカウンタ，手離し演出継続中カウンタ，手離し演出継続カウンタといった手離し関連フラグ等を 0 に設定して、手離し演出が失敗に終わったことを表示制御装置 45 に示すために手離し失敗コマンドをセットして、本処理を終了する。

10

【2095】

図 191 に示すように、本実施例の変動表示態様設定処理では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、上述の実施例 47 にて図 179 を参照して説明したように、主制御装置 261 から受信した変動パターン指定コマンドが、ボタン示唆演出有りのコマンドを含んでおらず（ステップ S 2474：NO）、ボタン長押し演出有りのコマンドを含んでいない場合に（ステップ S 2474A：NO）、ステップ S 2474G では、手離し演出継続中フラグが 1 に設定されているか否かを判断する。手離し演出継続中フラグが 1 に設定されていれば、手離し演出継続中フラグが 1 に設定されていれば、直前の変動表示またはその前の変動表示にて、手離し演出が実行されたと判断して、ステップ S 2474H に進む。

20

【2096】

ステップ S 2474H では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、ボタン長押し演出フラグを 1 に設定して、手離し演出継続中フラグが 1 に設定された変動表示の次の変動表示またはその次の変動表示においても長押しチャージ演出を実行し、その長押しチャージ演出において再び手離し演出を実行可能にして、ステップ S 2474I に進む。なお、ボタン長押し演出有りのコマンドを含んでいないにも関わらず、手離し演出継続中フラグが 1 であることに基づき、長押し対応演出を実行させるためには、指定され得る変動パターンコマンドに対応する時間長さの長押し対応演出を予め複数種類用意しておくといよい。ステップ S 2474I では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、上述のステップ S 2474C と同じくボタン長押し演出設定処理（図 180）を実行する。

30

【2097】

サブ制御装置 262 の CPU 551 は、装飾図柄指定コマンドを受信し（ステップ S 2477）、停止表示コマンドを設定した後（ステップ S 2478）、ステップ S 2478A にて、手離し演出継続中フラグが 1 であるか否かを判断する。手離し演出継続中フラグが 1 であれば、手離し演出が実行されていたと判断して、ステップ S 2478B に進む。そうでなければ、手離し演出が実行されてない、つまり長押しチャージ演出も実行されていないと判断して、本処理を終了する。

40

【2098】

ステップ S 2478B では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、次の変動表示を含む所定回数（例えば手離し演出継続中フラグを 1 にした変動表示を含む 3 回）の変動表示において手離し演出を実行するために、手離し演出継続カウンタを +1 して、ステップ S 2478C に進む。ステップ S 2478C では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、手離し演出継続カウンタのカウント値が 3 であるか否かを判断する。手離し演出継続カウンタのカウント値が 3 であれば、必要な回数の変動表示において手離し演出が実行されたと判断して、ステップ S 2478D，ステップ S 2478E に進む。そうでなければ、必要

50

な回数の変動表示において手離し演出が実行されていないと判断して、本処理を終了する。

【2099】

ステップS2478Dでは、サブ制御装置262のCPU551は、手離し演出継続カウンタを0に設定し、一連の手離し演出を終了する。ステップS2478Eでは、サブ制御装置262のCPU551は、一連の手離し演出の結果実行される保留変化パターンの切り替えを行うために、手離し演出成立フラグを1に設定して、本処理を終了する。

【2100】

次に、手離し演出の結果実行される保留表示パターンの切り替え演出について図192、図193を参照して説明する。図192は、サブ制御装置262による先読み変動パターン指定コマンド受信時処理を示すフローチャートである。図193(a)は保留表示パターンAを説明する図であり、(b)は保留表示パターンBを説明する図である。

【2101】

図192に示すように、本実施例の先読み変動パターン指定コマンド受信時処理では、上述した一連の手離し演出の結果実行される保留表示パターンの切り替えを行う。具体的には、サブ制御装置262のCPU551は、図40にも示されるように、主制御装置261から先読み用変動パターンコマンド(ステップS2411)と、保留球格納エリア指定コマンド(ステップS2412)とを受信し、指定されたエリアに先読み用変動パターン指定コマンドを格納する(ステップS2413)。この後、先読み演出における保留変化のパターンを通常であれば保留表示パターンAに設定し、上述した一連の手離し演出が成立している場合は保留表示パターンBに設定する。

【2102】

すなわち、ステップS2414Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、保留表示パターンを決定するためのテーブルが通常である保留表示テーブルAに設定されているかを判断する。サブ制御装置262のCPU551は、保留表示テーブルAが設定されていればステップS2414Bに進み、先読み演出における保留変化のパターンを保留表示パターンAに設定し、そうでなければステップS2414Cに進む。ステップS2424Cでは、サブ制御装置262のCPU551は、一連の手離し演出の結果として、保留表示パターンを決定するためのテーブルが保留表示テーブルBに設定されているかを判断する。サブ制御装置262のCPU551は、保留表示テーブルBが設定されていればステップS2414Dに進み、先読み演出における保留変化のパターンを保留表示パターンBに設定し、そうでなければステップS2414Fに進む。

【2103】

ステップS2414Fでは、サブ制御装置262のCPU551は、上述した手離し演出成立フラグが1であるかを判断する。手離し演出成立フラグが1であれば、ステップS2414Gに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS2414Gでは、サブ制御装置262のCPU551は、一連の手離し演出の結果を反映させるために、現在の保留表示テーブルの設定をクリアして、ステップS2414Hに進む。ステップS2414Hでは、サブ制御装置262のCPU551は、一連の手離し演出の結果、手離しポイントカウンタの合計値が60ポイントを超えているかを判断する。手離しポイントカウンタの合計値が60ポイント未満であればステップS2414Iに進み、60ポイントを超えていれば、ステップS2414Jに進む。

【2104】

ステップS2414Iでは、サブ制御装置262のCPU551は、一連の手離し演出の結果、手離しポイントが60ポイント未満であることを受けて、保留表示テーブルAを設定して、保留表示パターンを保留表示パターンAに決定する。ステップS2414Jでは、手離しポイントが60ポイント以上であることを受けて、保留表示テーブルBを設定して、保留表示パターンを保留表示パターンBに決定する。この後、ステップS2414Kでは、サブ制御装置262のCPU551は、一連の手離し演出の結果を反映し終えたので、手離しポイントカウンタを0に戻して、また、手離し演出成立フラグを0に戻して、

ステップ S 2 4 1 5 に進む。ステップ S 2 4 1 5 では、表示用保留表示コマンドを設定し、本処理を終了する。

【 2 1 0 5 】

図 1 9 3 (a) に示すように、保留表示パターン A が設定されている場合は、保留表示は、白色か青色のいずれかのみに変化する。すなわち、白色の保留は、図 9 を参照して説明したものと同様に、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性を示唆していない状態か、大当たり組合せとなる可能性が低いことを示唆している。青色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たりとなる可能性が白色の保留に対応する変動パターンに比べて高いことを示している。このように、一連の手離し演出の結果が良くない結果 (6 0 ポイント未満である) 場合、保留表示パターン A では、遊技者は、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性が高いか低いか、あまりよく判断できない。

10

【 2 1 0 6 】

図 1 9 3 (b) に示すように、保留表示パターン B が設定されている場合は、保留表示は、白色、青色、赤色、虹色のいずれかに変化する。すなわち、白色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性を示唆していない状態か、大当たり組合せとなる可能性が低いことを示唆している。青色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たりとなる可能性が白色の保留に対応する変動パターンに比べて高いが、赤色の保留に対応する変動パターンに比べて大当たりとなる可能性が比較的低いことを示唆している。赤色は、その保留に対応する変動パターンが、青色の保留に対応する変動パターンに比べて高いことを示唆している。虹色の保留は、大当たりとなる可能性が最も高く、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなることが確定されていることを示唆している。このように、一連の手離し演出の結果が良い結果 (6 0 ポイント以上である) 場合、保留表示パターン B では、遊技者は、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性が高いか低いかを判断し易くなる。

20

【 2 1 0 7 】

次に、表示制御装置 4 2 による手離し演出表示処理について、図 1 9 4 を参照して説明する。図 1 9 4 は、表示制御装置 4 2 による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。また、適宜上述した図 1 9 0 に示す決定ボタン入力監視処理における手離し演出の説明も参照する。

30

【 2 1 0 8 】

表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、通常処理の一つとして手離し演出表示処理を行う。

【 2 1 0 9 】

具体的には、ステップ S 2 5 1 1 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、上述したステップ S 4 5 1 4 C にてサブ制御装置 2 6 2 から手離し開始コマンドを受信したか否かを判断する。手離し開始コマンドを受信していればステップ S 2 5 1 2 に進み、そうでなければステップ S 2 5 1 5 に進む。ステップ S 2 5 1 2 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、手離し演出画像 4 5 j を表示し、ステップ S 2 5 1 3 に進む。このステップ S 2 5 1 2 では、手離し演出の開始を表示するため、手離し演出画像 4 5 j は、手離しポイント合計が 0 ポイントとして表示される。

40

【 2 1 1 0 】

ステップ S 2 5 1 3 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、上述したステップ S 4 5 1 4 G にてサブ制御装置 2 6 2 から手離しポイント + 1 コマンドを受信したか否かを判断する。手離しポイント + 1 コマンドを受信していればステップ S 2 5 1 4 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 2 5 1 4 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、手離しポイント合計として表示されているポイント数を 1 増加させる表示を実行する。

【 2 1 1 1 】

ステップ S 2 5 1 5 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、上述したステップ S 4 5 1 4 E にてサブ制御装置 2 6 2 から手離し継続開始コマンドを受信しているか否かを判断

50

する。手離し継続開始コマンドを受信している場合は、手離し演出が再開されるので、ステップ S 2 5 1 5 A に進む。ステップ S 2 5 1 5 A では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、手離しポイント合計の値を読み出して、上述したステップ S 2 5 1 2 に進む。ステップ S 2 5 1 2 では、読み出された手離しポイント合計の値を用いて、手離し演出画像 4 5 j を表示する。これにより、2 回目以降の手離し操作が行われた場合でも、先に行われた手離し演出を継続することができる。手離し継続開始コマンドを受信していない場合は、ステップ S 2 5 1 6 に進む。

【2 1 1 2】

ステップ S 2 5 1 6 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、上述したステップ S 4 5 0 6 C にてサブ制御装置 2 6 2 から手離し解除コマンドを受信したか否かを判断する。手離し解除コマンドを受信した場合は、手離し演出において3つめのチェックポイントを通

10

【2 1 1 3】

ステップ S 2 5 1 7 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、手離しポイントカウンタの合計数が 6 0 ポイント以上であるか否かを判断する。6 0 ポイント未満であれば手離し演出を引き続き継続するため、ステップ S 2 5 1 8 に進む。ステップ S 2 5 1 8 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、後述する手離し演出継続画像 4 5 k を表示し、ステップ S 2 5 1 9 に進む。ステップ S 2 5 1 9 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、手離しポイント合計の数値を保持（記憶）した状態で、手離し演出画像 4 5 j の表示を終了し、本処理を終了する。

20

【2 1 1 4】

上述したステップ S 2 5 1 7 にて手離しポイントカウンタの合計数が 6 0 ポイント以上であれば、手離し演出が成功である（次回から保留変化が良くなる特典を得られる）ため、ステップ S 2 5 2 0 に進む。ステップ S 2 5 2 0 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、後述する手離し演出完了画像 4 5 l を表示し、ステップ S 2 5 2 1 に進む。ステップ S 2 5 2 1 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、手離し演出が成功という結果で終了するため、手離し演出画像 4 5 k の表示を終了して、本処理を終了する。

【2 1 1 5】

ステップ S 2 5 2 2 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、上述したステップ S 4 5 1 6 B にてサブ制御装置 2 6 2 から手離し失敗コマンドを受信したか否かを判断する。手離し失敗コマンドを受信した場合は、手離し演出において決定ボタン 8 1 から手を離れたまま3つめのチェックポイントを通過しており、手離し演出が終了されるため、ステップ S 2 5 2 3 に進む。そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 2 5 2 3 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、後述する手離し演出失敗画像 4 5 m を表示して、ステップ S 2 5 2 3 に進む。ステップ S 2 5 2 3 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、手離し演出が失敗という結果で終了するため、手離し演出画像 4 5 k の表示を終了して、本処理を終了する。

30

【2 1 1 6】

次に、手離し演出を含む長押しチャージ演出について、図 1 9 5 ～図 1 9 8 を参照して説明する。図 1 9 5 は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図 1 9 6 は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図 1 9 7 は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図 1 9 8 は、図 1 9 7 にて手離し操作が長すぎた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

40

【2 1 1 7】

まず、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の概要について説明する。

【2 1 1 8】

長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図 1 9 5 から図 1 9 7 に示すように、この手離し演出を終了する操作（

50

例えば決定ボタン81の長押し態様での操作)が行われた場合に終了される。これにより、手離し演出が実行された場合に、この手離し演出を終了する操作が必要であることを認識させることができる。

【2119】

また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図198に示すように、長押し対応演出(例えば長押しチャージ演出)が終了した場合に、終了可能である。これにより、長押し対応演出中に限って手離し演出を実行することもできる。

【2120】

また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図196または図197に示すように、再び長押し対応演出(例えば長押しチャージ演出)が実行される期間内で長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作がされた場合に、先に実行された手離し演出を引き継いだ状態で、継続可能である。これにより、先に実行されていた手離し演出を引き継いで楽しむことができる。

【2121】

また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図195または図196に示すように、先に実行された所定の表示演出(例えば後述する変動表示Aにかかる変動表示演出)の終了後、次に実行される所定の表示演出(例えば後述する変動表示Bにかかる変動表示演出)において、継続可能である。これにより、先の所定の表示演出中に実行されていた手離し演出を、次の所定の表示演出中に引継いで楽しむことができる。

【2122】

また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図195または図197に示すように、一の所定の表示演出において、先に実行された長押し対応演出(例えば上述した変動表示Aにおいて実行された長押しチャージ演出)の終了後、次に実行される長押し対応演出(例えば上述した変動表示Bにおいて実行された長押しチャージ演出)において、継続可能である。これにより、一の所定の表示演出において、先の長押し対応演出中に実行されていた手離し演出を、次の長押し対応演出中に引継いで楽しむことができる。

【2123】

次に、上記図面を用いて、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の具体例について説明する。

【2124】

図195(a)に示すように、長押し態様とは異なる最初の手離し操作は、長押しチャージ演出を含む変動表示Aが実行される。決定ボタン81の検出タイミングは、上述した実施例47の図182等と同じで、例えば0.01秒毎である。有効タイミング(すなわち検出ボタン81の有効期間)は、上述のように、例えば最大8秒間に設定されている。(b)に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の開始直後から決定ボタン81が押下され、長押しチャージ演出の開始4.60秒後から開始5.80秒後までの1.20秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作がされたことを示している。

【2125】

(c)に示すチェックポイントは、長押しチャージ演出が実施例47よりも長くなったことに伴い、より長い時間、例えば0.60秒毎に設定されている。本実施例では、チェックポイントを3回通過するまでが演出継続可能期間として設定されている。そのため、長押しチャージ演出の実行中、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作をした後、チェックポイントを3回通過するまでの間(すなわち最大1.80秒以内)に、再び決定ボタン81を押下すれば、長押しチャージ演出が継続される。上述の(b)に示す操作タイミングの例では、長押しチャージ演出の実行中、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作をしてから1.20秒後に再び決定ボタンを押下してい

10

20

30

40

50

るので、その後も長押しチャージ演出が継続されている。そのため、(d)に示す長押しフラグは、1を示し続けている。(e)に示す長押しチャージ画像は、0.06秒毎に1ずつ増えるように設定されている。

【2126】

(f)に示す長押し手離しタイマーは、長押しチャージ演出中に遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作をしている時間をカウントしている。上述の(b)に示す操作タイミングの例では、長押しチャージ演出の開始4.60秒後から開始5.80秒後までの1.20秒間をカウントしている。

【2127】

(g)に示す長押しカウント画像は、長押しチャージ演出中に遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作をしている時間に応じてポイント数が増えていく手離し演出の実行中に表示される画像である。長押しカウント画像は、0.06秒毎に1ずつ増えるように設定されている。長押しカウント画像は、上述した演出継続可能期間を超えて長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作がされている場合は、演出継続可能期間を越える分はカウントされない。上述の(b)に示す操作タイミングの例では、手離しカウント画像は、1, 2, 3, 4, 5と1ポイントずつ増えていき、開始5.80秒後に20ポイントに達するまでカウントされる。長押し態様とは異なる手離し操作が演出継続可能期間内で行われた場合は、次の変動表示においても手離し演出を含む長押しチャージ演出が継続される。

【2128】

図196(a)に示すように、次の手離し操作は、変動表示Aの次に実行される、長押しチャージ演出を含む変動表示Bにおいて実行される。(b)に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の実行中、長押しチャージ演出の開始4.50秒後から開始6.00秒後の1.50秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す手離し操作が実行されている。この1.50秒間の手離し操作は、演出継続可能期間(最大1.80秒)内である。(f)に示す手離しタイマーでは、この1.50秒間をカウントしている。変動表示Bにおいて実行される手離し演出は、上述の変動表示Aにおいて実行された手離し演出の続きとして表示される。(g)に示す手離し画像は、変動表示Aの手離し演出の終了時点の20ポイントからカウントを開始し、21, 22, 23, 24, 25と1ポイントずつ増えていき、開始6.00秒後に45ポイントに達するまでカウントされる。変動表示Bにおいても手離し操作が演出継続可能期間内で行われたので、次の変動表示Cにおいても手離し演出を含む長押しチャージ演出が継続される。

【2129】

図197(a)に示すように、次の(最後の)手離し操作は、変動表示Bの次に実行される、長押しチャージ演出を含む変動表示Cにおいて実行される。(b)に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の実行中、長押しチャージ演出の開始4.60秒後から開始5.80秒後の1.20秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す手離し操作が実行されている。この1.20秒間の手離し操作は、演出継続可能期間(最大1.80秒)内である。(f)に示す手離しタイマーでは、この1.20秒間をカウントしている。変動表示Cにおいて実行される手離し演出は、上述の変動表示Bにおいて実行された手離し演出の続きとして表示される。(g)に示す手離し画像は、変動表示Bの手離し演出の終了時点の45ポイントからカウントを開始し、46, 47, 48, 49, 50と1ポイントずつ増えていき、開始5.80秒後に65ポイントに達するまでカウントされる。一連の手離し演出は、この変動表示Cにおいて実行される手離し演出で最後である。一連の手離し演出の結果、手離し画像に示された手離しポイントの合計が60ポイント以上であるので、手離し演出が成功したものと判断される。その結果、上述した保留表示パターンBが設定される。

【2130】

図198に示すように、手離し操作が演出継続可能期間を超えて行われた場合、手離し演出および長押しチャージ演出を終了させる結果となる。ここでは、上述した図197に示

す変動表示Cにおいて実行される手離し演出を例に説明するが、図195、図196において行われた手離し演出においても同様である。(b)に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の実行中、長押しチャージ演出の開始4.60秒後から開始6.20秒までの1.60秒間を越えても(開始6.26秒後まで)、決定ボタン81から手を離す手離し操作が実行されている。この1.60秒間を超える手離し操作によって、演出継続可能期間である手離し操作の開始から3つめのチェックポイント(開始6.20秒後)を超えている。手離し演出は、手離し操作が3つめのチェックポイントである開始6.20秒後に到達した時点で終了される。そのため、(g)に示す手離し画像は、開始6.20秒に到達する71ポイントを表示した時点で終了になるが、一連の手離し演出は不成立となる。その結果、上述した保留表示パターンAが設定される。

10

【2131】

次に、手離し演出を含む長押しチャージ演出の表示態様について、図199から図202を用いて説明する。図199は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図200は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図201は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示すタイムチャートである。図202は、図201にて手離し操作が長すぎた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。なお、図199に示す表示態様は、図195に示すタイムチャートに対応し、図200に示す表示態様は、図196に示すタイムチャートに対応し、図201に示す表示態様は、図197に示すタイムチャートに対応し、図202に示す表示態様は、図198に示すタイムチャートに対応する。

20

【2132】

まず、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の表示態様の概要について説明する。

【2133】

長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、手離し操作が行われたことを視覚的に示す特定視覚情報(例えば手離し演出画像45j)の表示である。これにより、手離し操作がされたにも関わらず長押し対応演出(例えば長押しチャージ演出)が実行されている様子を視覚的に示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを視覚的に認識し易くすることができる。

【2134】

また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作の結果行われる異なる手離し演出は、決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出(例えば手離し演出画像45jにおいて手離しタイムにかかる秒数や手離しポイント合計にかかるポイント合計数を変化させる演出)である。これにより、手離し操作がされたにも関わらず数値変化を示すことによって、長押し態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。

30

【2135】

また、上述の一の手離し演出(例えば上述した変動表示Aで行われた手離し演出)が実行された後、別の手離し演出(例えば上述した変動表示Bで行われた手離し演出)が実行される場合に、一の手離し操作に基づいて変化した数値を用いて、別の手離し操作に基づいて変化する数値を用いた演出が行われる(例えば変動表示Bでの手離し演出は変動表示Aでの手離し演出において獲得された手離しポイント合計数から始まる)。これにより、手離し操作がされたにも関わらず数値変化を続けて変化させることによって、長押し態様とは異なる操作が続けて行われていることを認識し易くすることができる。

40

【2136】

次に、上記図面を用いて、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の表示態様の具体例について説明する。

【2137】

図199(a)に示すように、第3図柄表示装置42には、長押しチャージ演出を含む変動表示Aが開始される。(b)に示すように、第3図柄表示装置42には、例えばリーチ

50

表示中に、長押し予告画像 45 a として、手離し演出を含む長押しチャージ演出の開始を予告する情報が表示される。予告情報は、例えば「ボタンを長押ししてチャージをためて的をたおせ！（長押し中に手を離したら・・・！？（いいことあるかも）」という文字情報である。（c）（d）（e）に示すように、遊技者が決定ボタン 81 を長押し態様で操作することで長押しチャージ演出が実行されている。（e）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 4.52 秒後であり、長押しチャージ画像 45 c には、チャージが 42 パーセントであることが表示されている。（f）に示す時点は、開始から 4.58 秒後である。上述した長押し予告画像 45 a に「（長押し中に手を離したらいいことあるかも）」という情報を表示することによって、遊技者に長押しチャージ演出中に手離し操作を試みさせることができる。

10

【2138】

（g）に示す時点は、開始から 4.60 秒後であり、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す手離し操作を行ったタイミングである。長押しチャージ画像 45 c には、（f）と同じチャージが 43 % であることが表示されている。この時、第 3 図柄表示装置 42 には、長押し要求画像 45 b，長押しチャージ画像 45 c とともに、遊技者の手離し操作にともなって手離し演出画像 45 j が表示されている。手離し演出画像 45 j は、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作をした時間を表示する情報（例えば、「手離しタイム 0 秒」という文字情報）と、遊技者が手離し操作によって獲得したポイントを表示する情報（例えば、「手離しポイント合計 0 ポイント」という文字情報）とが表示されている。この手離し演出画像 45 j に示される「手離しタイム」と「手離しポイント」とは、遊技者が手離し操作を実行する時間に応じて増えていく。

20

【2139】

（h）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 5.72 秒後である。長押しチャージ画像 45 c にはチャージが 62 パーセントであることが表示されている。また、手離し操作が続いており、手離し演出画像 45 j には、「手離しタイム 1.12 秒」「手離しポイント 18 ポイント」と表示されている。（i）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 5.78 秒後である。長押しチャージ画像 45 c にはチャージが 63 パーセントであることが表示されている。手離し演出画像 45 j には「手離しタイム 1.18 秒」「手離しポイント 19 ポイント」と表示されている。（j）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 5.80 秒後であり、遊技者が長押し態様とは異なる手離し操作を行ったタイミングである。この時、長押しチャージ画像 45 c にはチャージが 63 パーセントであることが表示されている。手離し演出画像 45 j には、「手離しタイム 1.20 秒」「手離しポイント 20 ポイント」と表示されている。

30

【2140】

（k）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 5.84 秒後であり、長押しチャージ画像 45 c にはチャージが 64 パーセントであることが表示されている。手離し演出画像 45 j には、遊技者が長押し態様とは異なる手離し操作を演出継続可能期間内（長押しチャージ演出の開始から 6.20 秒まで）に終了したことを受けて、手離し演出継続画像 45 k が表示される。手離し演出継続画像 45 k は、次の変動表示においても手離し演出が継続されることを示すために、例えば「手離し演出継続！いい反応だったね！」という文字情報が所定時間（例えば 2～3 秒）表示される。その後、長押しチャージ演出が継続され、開始から 8.00 秒後まで長押し態様での操作が継続されていれば、長押しチャージ画像 45 c は 100 パーセントになる。（l）には、変動表示 A の結果が表示されており、ここでは外れ結果「7」「2」「7」のリーチ外れに終わったことが示されている。これにて、1 回目の手離し操作を含む変動表示 A が終了する。

40

【2141】

図 200（a）に示すように、第 3 図柄表示装置 42 には、変動表示 A に続く変動表示であって、長押しチャージ演出を含む変動表示 B が開始されている。（b）に示すように、第 3 図柄表示装置 42 には、例えばリーチ表示中に、長押し予告画像 45 a が表示される。（c）（d）（e）に示すように、遊技者が決定ボタン 81 を長押し態様で操作するこ

50

とで長押しチャージ演出が実行されており、(e)に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から4.46秒後であり、長押しチャージ画像45cには、チャージが41パーセントであることが表示されている。

【2142】

(f)に示す時点は、開始から4.50秒後であり、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す手離し操作を実行したタイミングである。この時、長押しチャージ画像45cには、チャージが41パーセントであることが表示されている。また、手離し演出画像45jには、「手離しタイム0秒」と、前回の手離し演出において獲得した手離しポイントの累積を表示する情報として、例えば、「手離しポイント合計20ポイント」と表示されている。(g)に示す時点は、開始から4.52秒後である。長押しチャージ画像45cには、チャージが42パーセントであることが表示されている。この時、手離し演出画像45jは、「手離しタイム0.02秒」と表示され、(f)と同じく「手離しポイント合計20ポイント」と表示されている。

10

【2143】

(h)に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から5.90秒後であり、長押しチャージ画像45cにはチャージが65パーセントであることが表示されている。また、手離し操作が続いており、手離し演出画像45jには、「手離しタイム1.40秒」「手離しポイント合計43ポイント」と表示されている。(i)に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から約5.96秒後である。長押しチャージ画像45cにはチャージが66パーセントであることが表示されている。手離し演出画像45jには「手離しタイム1.46秒」「手離しポイント44ポイント」と表示されている。

20

【2144】

(j)に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から6.00秒後であり、遊技者が再び決定ボタン81を押下したタイミングである。長押しチャージ画像45cにはチャージが66パーセントであることが表示されている。手離し演出画像45jには、「手離しタイム1.50秒」「手離しポイント45ポイント」と表示されている。(k)に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から6.02秒後である。この時、第3図柄表示装置42には、遊技者が手離し操作を演出継続可能期間内(長押しチャージ演出の開始から6.20秒まで)に終了したことを受けて、手離し演出画像45jに替えて、手離し演出継続画像45kが表示されて、手離し演出が継続されることを示している。(l)には、変動表示Bの結果が表示されており、ここでは外れ結果「6」「3」「6」のリーチ外れに終わったことが示されている。これにて、2回目の手離し操作を含む変動表示Bが終了する。

30

【2145】

図201(a)に示すように、第3図柄表示装置42には、変動表示Bに続く変動表示であって、長押しチャージ演出を含む変動表示Cが開始されている。(b)に示すように、第3図柄表示装置42には、例えばリーチ表示中に、長押し予告画像45aが表示される。(c)(d)(e)に示すように、遊技者が決定ボタン81を長押し態様で操作することで長押しチャージ演出が実行されている。(e)に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から4.52秒後である。長押しチャージ画像45cには、チャージが42パーセントであることが表示されている。(f)に示す時点は、開始から4.58秒後である。長押しチャージ画像45cには、チャージが43パーセントであることが表示されている。

40

【2146】

(g)に示す時点は、開始から4.60秒後であり、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作を行ったタイミングである。長押しチャージ画像45cには、(f)と同じチャージが43%であることが表示されている。この時、手離し演出画像45jは、「手離しタイム0秒」と、前回の変動表示Bの手離し演出において獲得した手離しポイントの累積を表示する情報として、例えば、「手離しポイント合計45ポイント」と表示されている。

【2147】

(h)に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から5.72秒後であり、長押しチャー

50

ジ画像 45c にはチャージが 62 パーセントであることが表示されている。また、手離し操作が続いており、手離し演出画像 45j には、「手離しタイム 1.12 秒」「手離しポイント合計 63 ポイント」と表示されている。(i) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 5.78 秒後である。長押しチャージ画像 45c にはチャージが 63 パーセントであることが表示されている。手離し演出画像 45j には「手離しタイム 1.18 秒」「手離しポイント 64 ポイント」と表示されている。

【2148】

(j) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 5.80 秒後であり、遊技者が再び決定ボタン 81 を押下したタイミングである。長押しチャージ画像 45c にはチャージが 63 パーセントであることが表示されている。手離し演出画像 45j には、「手離しタイム 1.20 秒」「手離しポイント 65 ポイント」と表示されている。(k) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 5.84 秒後である。長押しチャージ画像 45c にはチャージが 64 パーセントであることが表示されている。また、手離し演出画像 45j に替えて、遊技者が手離し操作を演出継続可能期間内（長押しチャージ演出の開始から 6.20 秒まで）に終了したことを受けて、一連の手離し演出が完了したことを示す手離し演出完了画像 45l が表示される。手離し演出完了画像 45l は、手離し演出の結果が 60 ポイント以上であったことから、次の変動表示において保留変化が良くなることを示すために、例えば「手離し演出成功！次から保留変化が良くなるよ！」という文字情報が所定時間（例えば 2～3 秒）表示される。(l) には、変動表示 C の結果が表示されており、ここでは外れ結果「5」「4」「5」のリーチ外れに終わったことが示されている。これにて、最後の手離し演出を含む変動表示 C が終了する。

【2149】

図 202 に示すように、手離し操作が演出継続可能期間を超えて行われた場合、手離し演出および長押しチャージ演出を終了させる表示態様となる。ここでは、上述した図 201 に示す変動表示 C において実行される手離し演出を例に説明するが、図 199、図 200 において行われた手離し演出においても同様である。(a) から (g) は、図 201 と同じであるが、(g) の後、遊技者の手離し操作が、(h) (i) に示す時点まで続く。(h) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 6.14 秒後である。この時、長押しチャージ画像 45c にはチャージが 69 パーセントであることが表示されている。手離し演出画像 45j には、「手離しタイム 1.54 秒」「手離しポイント 70 ポイント」と表示されている。

【2150】

(i) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 6.20 秒後である。この時、長押しチャージ画像 45c にはチャージが 70 パーセントであることが表示されている。手離し演出画像 45j には、「手離しタイム 1.60 秒」「手離しポイント 71 ポイント」と表示されている。この時点は、遊技者の手離し操作の開始から 3 つめのチェックポイントを通過した時点である。したがって、(j) に示す時点では、手離し演出が失敗に終わったことを示す手離し演出失敗画像 45m が表示される。手離し演出失敗画像 45m は、例えば手離し演出が失敗に終わったことを示す「手離し演出失敗！手を離しすぎです！」という文字情報として表示される。また、長押しチャージ画像 45c は、手離し演出失敗の結果、長押しチャージ演出も振り出しに戻ること示すために、チャージが 0 パーセントとして表示される。(l) には、変動表示 C の結果が表示されており、ここでは外れ結果「5」「4」「5」のリーチ外れに終わったことが示されている。これにて、最後の手離し演出を含む変動表示 C が終了する。

【2151】

上述したように、本実施例 48 のパチンコ機 10 によれば、上述の演出実行機能は、決定ボタン 81 の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン 81 の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中（変動表示中）に特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）を実行するものであって、決定ボタン 81 の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作がされた場合に、特定操作対応演出の

実行を継続した状態で、特定操作対応演出とは異なる演出（例えば手離し演出画像４５ｊの表示）を実行する。これにより、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続した状態で別演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－００）に記載の遊技機の一例である。

【２１５２】

また、上述の演出実行機能は、長押し対応演出の実行中に、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果（例えば手離し演出画像４５ｊの表示）を、一の所定の表示演出（例えば変動表示演出）の実行中に示し、一の所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果を、その次の所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の所定の表示演出の実行中において示す。すなわち、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中においても示される。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述した（Ｐ２－０Ａ）または（Ｐ２－０００）に記載の遊技機の一例である。

10

【２１５３】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、この異なる演出を終了する操作（例えば決定ボタン８１の長押し態様での操作）が行われた場合に終了される。これにより、上述した異なる演出が実行された場合に、この異なる演出を終了する操作が必要であることを認識させることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－１）に記載の遊技機の一例である。

20

【２１５４】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）が終了した場合に、終了可能である。これにより、特定操作対応演出中に限って上述した異なる演出を実行することもできる。これは例えば上述した（Ｐ７－６）に記載の遊技機の一例である。

30

【２１５５】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、再び特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）が実行される期間内で上述した異なる操作がされた場合に、先に実行された異なる演出を引き継いだ状態で、継続可能である。これにより、先に実行されていた異なる演出を引き継いで楽しませることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－８）に記載の遊技機の一例である。

【２１５６】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、先に実行された所定の表示演出（例えば上述した変動表示Ａにかかる変動表示演出）の終了後、次に実行される所定の表示演出（例えば上述した変動表示Ｂにかかる変動表示演出）において、継続可能である。これにより、先の所定の表示演出中に実行されていた異なる演出を、次の所定の表示演出中に引継いで楽しませることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－９）に記載の遊技機の一例である。

40

【２１５７】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、一の所定の表示演出において、先に実行された特定操作対応演出（例えば上述した変動表示Ａにおいて実行された長押しチャ

50

ージ演出)の終了後、次に実行される特定操作対応演出(例えば上述した変動表示Bにおいて実行された長押しチャージ演出)において、継続可能である。これにより、一の所定の表示演出において、先の特定操作対応演出中に実行されていた異なる演出を、次の特定操作対応演出中に引継いで楽しませることができる。これは例えば上述した(P7-10)に記載の遊技機の一例である。

【2158】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作(例えば手離し操作)の結果行われる異なる演出(例えば手離し演出)は、異なる操作が行われたことを視覚的に示す特定視覚情報(例えば手離し演出画像45j)の表示である。これにより、上述した異なる操作がされたにも関わらず特定操作対応演出が実行されている様子を視覚的に示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを視覚的に認識し易くすることができる。これは例えば上述した(P8-1)に記載の遊技機の一例である。

10

【2159】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作(例えば手離し操作)の結果行われる異なる演出(例えば手離し演出)は、決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出(例えば手離し演出画像45jにおいて手離しタイムにかかる秒数や手離しポイント合計にかかるポイント合計数を変化させる演出)である。これにより、異なる操作がされたにも関わらず数値変化を示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。なお、この演出は、異なる操作に基づいて変化するインジケータなど、異なる操作に基づく変化を表す情報を用いた演出であってもよい。これは例えば上述した(P8-0)または(P8-3)に記載の遊技機の一例である。

20

【2160】

また、上述の一の異なる演出(例えば上述した変動表示Aでの長押しチャージ演出において決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われた異なる演出)が実行された後、別の異なる演出(例えば上述した変動表示Bでの長押しチャージ演出において決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われた異なる演出)が実行される場合に、一の異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、別の前記異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出が行われる(例えば変動表示Bでの異なる演出は変動表示Aでの異なる演出において獲得された手離しポイント合計数から始まる)。これにより、異なる操作がされたにも関わらず数値変化を続けて変化させることによって、特定態様とは異なる操作が続けて行われていることを認識し易くすることができる。これは例えば上述した(P8-4)に記載の遊技機の一例である。

30

【2161】

また、上述の演出実行機能は、所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果(例えば手離し演出画像45jの表示)に応じて、所定の表示演出の実行中に実行される演出の状態(例えば保留変化パターン)を変化させる。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性をさらに向上させることができる。

【実施例49】

40

【2162】

上述した実施例48では、長押し態様での操作とは異なる手離し操作がされた場合に実行される手離し演出(例えば手離し演出画像45jの表示)は、1つの長押しチャージ演出の終了毎にその表示を終了させていたが、長押しチャージ演出が終了した後も継続して表示されるような態様であってもよい。以下この点について詳細に説明する。

【2163】

まず、本実施例の特徴の概要を説明する。本実施例では、決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる手離し操作の結果行われる手離し演出は、後述する図205、図208に示すように、特定操作対応演出(例えば長押しチャージ演出)が含まれていた所定の表示演出の終了後も(例えば変動表示Bの終了後変動表示Cにおいても)、継続可能である

50

ことを特徴とする。これにより、特定操作対応演出中に発生した手離し演出を、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も長く楽しませることができる。

【2164】

とくに、決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる手離し操作の結果行われる手離し演出は、上述の手離し操作が実行されるタイミングが所定の表示演出（例えば変動表示演出）の終盤である場合、例えば図205，図208に示すように、所定の表示演出の実行が終了した後も（例えば変動表示Bの終了後、変動表示Cにおいて）継続可能である。これにより、遅いタイミングで手離し操作がされた場合には、所定の表示演出後の期間も利用して、手離し演出を楽しませることができる。

【2165】

次に、決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出内容の概要を説明する。決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる手離し操作の結果行われる手離し演出が実行された後の特定操作対応演出（後述する長押しチャージ演出）において、後述する図205，図208に示すように、手離し操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作対応演出が継続される。これにより、手離し演出が実行された後の特定対応演出において手離し操作が行われていなくても、特定態様とは異なる手離し操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。

【2166】

次に、決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる各異なる演出の概要について説明する。決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる手離し操作の結果行われる手離し演出は、後述する図205，図208に示すように、この手離し演出が実行された一の所定の表示演出（後述する変動表示B）と、次の所定の表示演出（後述する変動表示C）とをまたいで実行される。これにより、所定の所持演出をまたいで特定態様とは異なる手離し操作が行われていることを認識し易くすることができる。

【2167】

以下、手離し演出について詳細に説明する。

【2168】

本実施例の表示制御装置45による手離し演出表示処理について図203を参照して説明する。図203は、実施例49の表示制御装置45による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。なお、本実施例の手離し演出表示処理は、基本的には図194に示した手離し演出表示処理と共通するため、これとの異なる点を説明する。

【2169】

上述した実施例48のステップS2519では、手離し解除コマンドを受信し、手離しポイント合計が60未満であった場合に、手離しポイント合計の数値を保持した状態で、手離し演出画像45jの表示を終了していたが、本実施例のステップS2519Aでは、手離し演出画像45jの表示を終了せずに表示を継続している。

【2170】

上述した実施例48のステップS2512では、手離し継続開始コマンドを受信した場合、手離しポイント合計の数値を読み出し、この読み出した数値を用いて手離し演出画像45jを表示していたが、本実施例では、手離し演出画像45jの表示を終了せずに表示を継続しているため、手離し継続開始コマンドを受信した場合、そのまま手離し演出を継続するため、ステップS2515に進んでいる。

【2171】

次に、上記図面を用いて、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の具体例について図204～図206を参照して説明する。図204は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図205は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図206は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

【2172】

図204（a）に示すように、長押し態様とは異なる最初の手離し操作は、長押しチャー

10

20

30

40

50

ジ演出を含む変動表示 A にて実行される。決定ボタン 8 1 の検出タイミングは、例えば 0.01 秒毎である。有効タイミング（すなわち検出ボタン 8 1 の有効期間）は、上述のように、例えば最大 8 秒間に設定されている。変動表示 A および後述する変動表示 B、C の変動時間も 8 秒に設定されているが、これより長い時間であっても構わない。後述するように、変動表示 A～C は、それぞれを実行するための保留がすでに貯まっており、それぞれの変動表示の結果はいずれも外れであるため、連続して実行されるものとする。

【2173】

(b) に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の開始 1.00 秒後から決定ボタン 8 1 が押下され、2.00 秒後に長押し態様での操作が成立したと判断される。長押しチャージ演出の開始 7.00 秒後から開始 10.00 秒後（すなわち次の変動表示 B の開始後 2.00 秒）までの 3.00 秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされたことを示している。長押しチャージ演出は、200 パーセントまで貯めることで、次回から変動表示演出が特典として好ましい映像が付与される。すなわち、遊技者は、変動表示をまたがって長押し態様での操作を実行し、長押しチャージを 200 パーセントまで貯める付加的遊技を楽しむことになる。

【2174】

(c) に示すチェックポイントは、実施例 48 と同様に、例えば 0.60 秒毎に設定されている。また、実施例 48 と同様に、チェックポイントを 3 回通過するまでが演出継続可能期間として設定されている。上述の (b) に示す操作タイミングの例では、長押しチャージ演出の実行中、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をしてから 3.00 秒後まで手を離す操作を続けているので、長押しチャージ演出が継続されない例を示している。そのため、(d) に示す長押しフラグは、3 つめのチェックポイントを通過する変動表示 A の開始 8.60 秒後（すなわち変動表示 B の開始 0.60 秒後）に 0 に変化する。

【2175】

(e) に示す長押しチャージ画像は、実施例 48 と同様に、0.06 秒毎に 1 ずつ増えるように設定されている。変動表示 A の開始 8.60 秒後（すなわち変動表示 B の開始 0.60 秒後）までに 110 ポイントまで増加するが、このタイミングで 0 ポイントに戻される。

【2176】

(f) に示す長押し手離しタイマーは、長押しチャージ演出中に遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をしている時間をカウントしている。上述の (b) に示す操作タイミングの例では、変動表示 A の開始 7.00 秒後から開始 8.60 秒後（すなわち変動表示 B の開始 0.60 秒後）までの 1.60 秒間をカウントしている。

【2177】

(g) に示す手離しカウント画像は、変動表示 A の開始 7.00 秒後から開始 8.60 秒後（すなわち変動表示 B の開始 0.60 秒後）までに、26 ポイントに達するまでカウントされるが、26 ポイント目で 0 ポイントに戻される。そのため、次の変動表示 B において新たに手離し演出を含む長押しチャージ演出が実行される。

【2178】

図 205 (a) に示すように、変動表示 B は、図 204 (a) に示す変動表示 A の開始後 8.00 秒後から開始され、変動表示 A の開始後 16.00 秒後で終了する。次の手離し操作は、変動表示 B 内のタイミングと、変動表示 B とその次の変動表示 C にまたがったタイミングとにおいて実行される。(b) に示す操作タイミングでは、変動表示 B における長押しチャージ演出の実行中、まず、変動表示 A の開始 12.80 秒後（すなわち変動表示 B の開始 4.80 秒後）から開始 14.40 秒後（すなわち変動表示 B の開始 6.40 秒後）までの 1.60 秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す手離し操作が実行されている。次に、変動表示 A の開始 15.50 秒後（すなわち変動表示 B の開始 7.50 秒後）から開始 16.70 秒後（すなわち変動表示 C の開始 0.70 秒後）の 1.20 秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す手離し操作が実行され

10

20

30

40

50

ている。

【2179】

(f) に示す手離しタイマーでは、この1.60秒間と1.20秒間とをカウントしている。上述した変動表示Bと変動表示Cとにまたがって実行される手離し演出は、変動表示B中に実行される手離し演出の続きとして表示される。(g) に示す手離し画像は、変動表示B中に実行される手離し演出の終了時点で26ポイントをカウントし、変動表示Bと変動表示Cとにまたがって実行される手離し演出の終了時点で47ポイントをカウントする。すなわち、変動表示B中に実行された手離し演出が、同じ変動表示B中に開始される手離し演出に継続されている。また、変動表示B中に開始される手離し演出は、変動表示Cにおいても継続されている。

10

【2180】

図206(a) に示すように、次の(最後の)手離し操作は、変動表示Bの次に実行される、長押しチャージ演出を含む変動表示Cの終盤から長押しチャージ演出の終了後にまたがって実行される。(b) に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の実行中、変動表示Aの開始22.50秒後(すなわち変動表示Cの開始6.50秒後)から開始24.00秒後(すなわち変動表示Cの開始8.00秒後)の1.50秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す手離し操作が実行されている。(f) に示す手離しタイマーでは、この1.50秒間をカウントしている。変動表示Cにおいて実行される手離し演出は、上述の変動表示Bから変動表示Cにまたがって実行された手離し演出の続きとして表示される。(g) に示す手離し画像は、長押しチャージ演出の終了時点(長押しチャージポイントが200点貯まった時点)で56ポイントに達し、変動表示Cの終了時点で73ポイントに達するまでカウントされる。

20

【2181】

一連の手離し演出は、この変動表示Cにおいて実行される手離し演出で最後である。一連の手離し演出の結果、手離し画像に示された手離しポイントの合計が60ポイント以上であるので、手離し演出が成功したものと判断される。その結果、上述した次回から保留変化が良くなる保留表示パターンBが設定される。

【2182】

次に、上記図面を用いて、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の表示態様の具体例について図207～図209を参照して説明する。図207は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図208は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図209は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

30

【2183】

図207(a) に示すように、第3図柄表示装置42には、長押しチャージ演出を含む変動表示Aが開始される。(b) に示すように、第3図柄表示装置42には、例えばリーチ表示中に、長押し予告画像45aが表示される。長押し予告画像45aは、例えば「チャージを200パーセントためて特別モードへ移行させる！(手離しポイント60以上で・・・！？(いいことあるかも))」という文字情報である。ここでの特別モードとは、チャージを200パーセントまで貯めた(すなわち複数の変動表示にまたがって長押しチャージ演出を継続した)ことの特典として付与される状態であり、例えば変動表示演出において好みの映像が選択される特典である。(c) (d) (e) に示すように、遊技者が決定ボタン81を長押し態様で操作することで長押しチャージが82パーセントまで貯まっている。(f) に示す開始から7.00秒後、長押しチャージが83パーセントまで貯まった時点である、長押しチャージ演出の終盤に遊技者が手離し操作を行ったとする。

40

【2184】

(g) に示す時点は、(f) に示した手離し操作の直後のタイミングである。この時、第3図柄表示装置42に手離し演出画像45jが表示される。手離し演出画像45jは、例えば、「手離しタイム0秒」という文字情報と、「手離しポイント合計0ポイント」という文字情報とが表示されている。

50

【2185】

(h) に示す時点は、変動表示 A の開始から 7.40 秒後である。長押しチャージ画像 45c にはチャージが 90 パーセントであることが表示されている。また、手離し操作が続いており、手離し演出画像 45j には、「手離しタイム 0.40 秒」「手離しポイント 6 ポイント」と表示されている。(i) に示す時点は、変動表示 A の開始から 8.00 秒後、すなわち変動表示 A が終了するタイミングである。長押しチャージ画像 45c にはチャージが 100 パーセントであることが表示されている。手離し演出画像 45j には「手離しタイム 1.00 秒」「手離しポイント 16 ポイント」と表示されているが、その直後(j) に示すように、変動表示 A の結果としてリーチ外れ結果(「7」「4」「7」)が表示されている。本実施例の手離し演出は、手離し操作が続けられている場合であって、手離し操作の開始から 3 つめのチェックポイントを通過していない場合は、変動表示をまたいで継続される。そのため、(j) に示すように、リーチ外れ結果の表示タイミングにおいても手離し演出画像 45j が表示されている。

10

【2186】

(k) に示す時点は、変動表示 A の開始から 8.50 秒後(すなわち変動表示 B の開始 0.50 秒後)である。手離し演出は、(j) に示した変動表示 A の終了時点から継続されているため、長押しチャージ画像 45c には、チャージが 108 パーセントであることが表示されている。手離し演出画像 45j には、「手離しタイム 1.50 秒」「手離しポイント 25 ポイント」と表示されている。(l) に示す時点は、変動表示 A の開始から 8.60 秒後(すなわち変動表示 B の開始から 1.60 秒後)である。長押しチャージ画像 45c には、チャージが 110 パーセントであることが表示されるが、この時点が手離し操作の開始から 3 つめのチェックポイントの通過時点であるので、この直後に 0 パーセントに戻される。手離し演出画像 45j も、「手離しタイム 1.60 秒」「手離しポイント 26 ポイント」と表示されるが、この直後に 0 秒、0 ポイントに戻される。また、手離し演出失敗画像 45m が表示され、手離し演出が失敗に終わったことを示される。

20

【2187】

図 208 (a) に示す時点は、変動表示 A の開始から 9.0 秒後(すなわち変動表示 B の開始から 1.00 秒後)である。変動表示 B が実行されている。長押しチャージ演出と手離し演出は失敗に終わったため、長押しチャージ画像 45c には、チャージが 0 パーセントであることが表示されるが、手離し演出画像 45j は表示されていない。(b) に示す時点は、変動表示 A の開始から 9.5 秒後(すなわち変動表示 B の開始から 1.50 秒後)である。第 3 図柄表示装置 42 には、例えばリーチ表示中に、図 207 (b) と同様に長押し予告画像 45a が表示される。

30

【2188】

変動表示 A の開始から 10.00 秒後(すなわち変動表示 B の開始から 2.00 秒後)の時点から、遊技者が決定ボタン 81 の長押し態様での操作を再開するとする。(c) に示すように、変動表示 A の開始から 12.80 秒後(すなわち変動表示 B の開始から 4.80 秒後)の時点では、長押しチャージ画像 45c には、チャージが 30 パーセントであることが表示されている。この時点から、遊技者は、再び、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す手離し操作を行ったとする。すると、手離し演出画像 45j が表示され、その 0.06 秒後には、(d) に示すように、長押しチャージ画像 45c には、チャージが 31 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 45j には、「手離しタイム 0.06 秒」「手離しポイント 1 ポイント」と表示されて、手離し演出が新たに開始される。

40

【2189】

(e) に示す時点は、変動表示 A の開始から 14.40 秒後(すなわち変動表示 B の開始から 6.40 秒後)の時点)である。長押しチャージ画像 45c には、チャージが 56 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 45j には、「手離しタイム 1.60 秒」「手離しポイント 26 ポイント」と表示されている。この直後である(f) に示す時点で、遊技者は、決定ボタン 81 の長押し態様での操作を再開するとする。この時点は、3

50

つめのチェックポイントを通過する前であるので、長押しチャージ演出は継続される。また、手離し演出継続画像 45 k が表示され、手離し演出もこの数値を保持した状態で継続されることが示される。

【2190】

(g) に示す時点は、変動表示 A の開始から 15.50 秒後（すなわち変動表示 B の開始から 7.50 秒後の時点）である。この時点から遊技者は、再び手離し操作を行うとする。長押しチャージ画像 45 c には、チャージが 75 パーセントであることが表示される。手離し演出画像 45 j には、「手離しタイム 0.00 秒」「手離しポイント 26 ポイント」と表示されている。この直後である (h) に示す時点では、長押しチャージ画像 45 c には、チャージが 76 パーセントであることが表示される。手離し演出画像 45 j には、「手離しタイム 0.06 秒」「手離しポイント 27 ポイント」と表示されいる。つまり、手離し演出画像 45 j では、最初の手離し演出で獲得されたポイント数からさらに増加していることが示されている。

10

【2191】

(i) に示す時点は、変動表示 A の開始から 16.00 秒後（すなわち変動表示 B の開始から 8.00 秒後の時点）である。この時点は、変動表示 B の終了タイミングである。第 3 図柄表示装置 42 には、変動表示 B の結果としてリーチ外れ結果（「6」「3」「6」）が表示されているが、長押しチャージ演出と手離し演出は継続されている。長押しチャージ画像 45 c には、チャージが 83 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 45 j には、「手離しタイム 0.50 秒」「手離しポイント 35 ポイント」と表示されている。

20

【2192】

(j) に示す時点は、変動表示 A の開始から 16.70 秒後（すなわち変動表示 C の開始から 0.70 秒後の時点）である。長押しチャージ画像 45 c には、チャージが 95 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 45 j には、「手離しタイム 1.20 秒」「手離しポイント 47 ポイント」と表示されている。つまり、手離し演出は、変動表示 B と変動表示 C とをまたいで実行されている。言い換えれば、手離し演出は、変動表示 B の長押しチャージ演出と変動表示 C の長押しチャージ演出とをまたいで実行されている。この時点で、遊技者は再び決定ボタン 81 の長押し態様での操作を再開する。この時点は、3 つめのチェックポイントの通過前のタイミングであるため、長押しチャージ演出は継続され、手離し演出も継続される。

30

【2193】

(k) に示す時点は、(j) に示す時点の直後である。長押しチャージ画像 45 c には、チャージが 96 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 45 j には、(j) と同じ「手離しタイム 1.20 秒」「手離しポイント 47 ポイント」と表示されている。また、手離し演出継続画像 45 k が表示され、手離し演出もこの数値を保持した状態で継続されることが示される。(l) に示す時点は、変動表示 A の開始から 17.60 秒後（すなわち変動表示 C の開始から 1.60 秒後の時点）である。長押しチャージ画像 45 c には、チャージが 100 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 45 j には、(j) と同じ「手離しタイム 0.00 秒」「手離しポイント 47 ポイント」と表示されている。この時点で、上述の (b) と同様に長押し予告画像 45 a が表示される。

40

【2194】

図 209 (a) に示す時点は、変動表示 A の開始から 20.00 秒後（すなわち変動表示 C の開始から 4.00 秒後の時点）である。長押しチャージ画像 45 c には、チャージが 150 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 45 j には、「手離しタイム 0.00 秒」「手離しポイント 47 ポイント」と表示されている。

【2195】

(b) に示す時点は、変動表示 A の開始から 22.50 秒後（すなわち変動表示 C の開始から 6.50 秒後の時点）である。長押しチャージ画像 45 c には、チャージが 191 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 45 j には、「手離しタイム 0.00 秒

50

」「手離しポイント４７ポイント」と表示されている。この時点から、遊技者は、手離しポイントを６０ポイントに到達させるため、手離し操作を再開するものとする。（ｃ）に示す時点は、（ｂ）の直後の時点である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが１９２パーセントであることが表示され、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．０６秒」「手離しポイント４８ポイント」と表示されている。

【２１９６】

（ｃ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から２３．００秒後（すなわち変動表示Ｃの開始から７．００秒後の時点）である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが２００パーセントであることが表示され、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．５０秒」「手離しポイント５６ポイント」と表示されている。この時点で長押しチャージは、目標数の２００パーセントに達したため終了となる。（ｄ）に示す時点は、（ｃ）の直後の時点である。長押しチャージ画像４５ｃには、「次回から特別モードへ！」との文字情報が表示され、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．５６秒」「手離しポイント５７ポイント」と表示されている。

【２１９７】

（ｅ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から２３．２０秒後から２３．３０秒の間（すなわち変動表示Ｃの開始から７．２０秒後から７．３０秒後の間の時点）である。長押しチャージ演出が終わったので長押しチャージ画像４５ｃは、表示されていないが、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．７４秒」「手離しポイント６０ポイント」と表示されている。つまり、手離しポイントも目標数の６０ポイントに到達している。ここで、手離し演出は、手離し操作の開始から３つめのチェックポイントを通過するまでに決定ボタン８１の押下を再開しなければならない。ここでは、変動表示Ｃの終了タイミングまで決定ボタン８１から手を離れたままも、３つめのチェックポイントを通過しない。そのため、ここでの手離し演出は、長押しチャージ演出の終了後も継続されているが、変動表示Ｃの終了をもって終了される。

【２１９８】

（ｆ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から２４．００秒後（すなわち変動表示Ｃの開始から８．００秒後の時点）である。つまり、変動表示Ｃの終了タイミングである。手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．５０秒」「手離しポイント７３ポイント」と表示されている。また、第３図柄表示装置４２には、変動表示Ｃの結果がリーチ外れの結果（「３」「４」「３」）であることが表示されている。（ｇ）に示す時点はこの直後の時点である。すなわち変動表示Ｃの結果を表示した状態で、手離し演出完了画像４５ｌが表示され、「手離し演出成功！次から保留変化が良くなるよ！」と表示される。これにより、変動表示をまたいで行われる手離し演出が完了する。

【２１９９】

なお、変動表示をまたいで手離し演出が行われる例を示すため、変動表示Ａ，Ｂは、外れ結果を示したが、例えば変動表示Ａの結果が大当たり結果である場合は、手離し演出は０に戻されるものとする。

【２２００】

上述したように、本実施例４９のパチンコ機１０によれば、上述の決定ボタン８１の長押し状態での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、この異なる演出を終了する操作が行われない場合は、例えば図２０６，図２０９に示すように、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行が終了した後も継続される。これにより、特定操作対応演出が終了した後も異なる演出が実行された場合に、異なる演出を終了する操作が必要であることを認識させることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－２）に記載の遊技機の一例である。

【２２０１】

なお、図２０６，図２０９に示す長押しチャージ演出は、複数の変動表示演出にまたがるものであったが、１の変動表示演出内で行われる長押しチャージ演出であっても、同様である。すなわち、長押しチャージ演出が変動表示の終了より所定時間前に終わるよう設定

されている場合、長押しチャージ演出の終盤で行われる手離し演出は、長押しチャージ演出の終了後から変動表示の終了までの間で、継続可能となる。

【2202】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図205，図208に示すように、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中、複数回可能である。すなわち、特定操作対応演出の実行中、決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作が複数回行われた場合は、その度に、上述の異なる演出を継続して実行してもよい。これにより、特定操作対応演出中に異なる演出を長く楽しませることができる。これは例えば上述した（P7-3）に記載の遊技機の一例である。

10

【2203】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図206，図209に示すように、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）が含まれていた所定の表示演出（例えば変動表示演出）中に継続される。これにより、特定操作対応演出の終了後に戻った先の所定の表示演出においても異なる演出を長く楽しませることができる。これは例えば上述した（P7-4）に記載の遊技機の一例である。

【2204】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図205，図208に示すように、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）が含まれていた所定の表示演出の終了後も（例えば変動表示Bの終了後変動表示Cにおいても）、継続可能である。これにより、特定操作対応演出中に発生した異なる演出を、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も長く楽しませることができる。これは例えば上述した（P7-0）または（P7-5）に記載の遊技機の一例である。

20

【2205】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図206，図209に示すように、所定の表示演出（例えば変動表示演出）が終了した場合に、終了可能である。これにより、所定の表示演出中に限って上述した異なる演出を実行することもできる。これは例えば上述した上述した（P7-7）に記載の遊技機の一例である。

30

【2206】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、上述の異なる操作が実行されるタイミングが特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）の終盤である場合、例えば図206，図209に示すように、特定操作対応演出の実行が終了した後も継続可能である。これにより、遅いタイミングで上述の異なる操作がされた場合には、特定操作対応演出後の期間も利用して、異なる演出を楽しませることができる。これは例えば上述した（P7-11）に記載の遊技機の一例である。

【2207】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、上述の異なる操作が実行されるタイミングが所定の表示演出（例えば変動表示演出）の終盤である場合、例えば図205，図208に示すように、所定の表示演出の実行が終了した後も（例えば変動表示Bの終了後、変動表示Cにおいて）継続可能である。これにより、遅いタイミングで異なる操作がされた場合には、所定の表示演出後の期間も利用して、異なる演出を楽しませることができる。これは例えば上述した（P7-12）に記載の遊技機の一例である。

40

【2208】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出が実行された後の特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）において、例えば図205，図208に示すように、異なる操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作

50

対応演出が継続される。これにより、異なる演出が実行された後の特定対応演出において異なる操作が行われていなくても、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（P 8－5）に記載の遊技機の一例である。

【2209】

また、上述の一の所定の表示演出（例えば変動表示B）において上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出が実行された後、別の所定の表示演出（例えば変動表示C）においてこの異なる操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作対応演出が継続される（例えば図205，図208参照）。これにより、異なる演出が実行された後の所定の表示演出において異なる操作が行われていなくても、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（P 8－6）に記載の遊技機の一例である。

10

【2210】

また、上述の別の所定の表示演出（例えば変動表示C）において上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出が実行される場合、一の所定の表示演出（例えば変動表示B）において異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、数値の変化が行われる（例えば図205，図208参照）。これにより、別の所定の表示演出において異なる演出を行う場合に、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（P 8－7）に記載の遊技機の一例である。

20

【2211】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図205，図208に示すように、この異なる演出が実行された一の所定の表示演出（例えば変動表示B）と、次の所定の表示演出（例えば変動表示C）とをまたいで実行可能なものである。これにより、所定の所持演出をまたいで特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（P 9－0）（P 9－1）に記載の遊技機の一例である。

【2212】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図205，図208に示すように、この異なる演出が実行された特定操作対応演出（例えば変動表示Bにおいて先に実行される長押しチャージ演出）と、次に実行される特定操作対応演出（例えば変動表示Bにおいて後に実行される長押しチャージ演出）とをまたいで実行される。これにより、特定操作対応演出から次の特定操作対応演出にまたがって特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（P 9－2）に記載の遊技機の一例である。

30

【2213】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図205，図208に示すように、この異なる演出が実行された一の所定の表示演出における特定操作対応演出（例えば変動表示Bにおいて実行される長押しチャージ演出）と、次に実行される別の所定の表示演出における特定操作対応演出（例えば変動表示Cにおいて実行される長押しチャージ演出）とをまたいで実行される。これにより、特定操作対応演出から次の所定の表示演出における特定操作対応演出をまたいで特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（P 9－3）に記載の遊技機の一例である。

40

【実施例50】

【2214】

上述した実施例48，実施例49では、長押し態様での操作とは異なる操作がされた場合に実行される異なる演出は、例えば、手離し演出画像45jが長押し要求画像45bや長押しチャージ画像45cと並べられた状態で「手離しタイム」や「手離しポイント合計」の情報を表示するだけであったが、表示の仕方を変えたり、表示とは異なる態様で報知し

50

たりしても構わない。以下この点について詳細に説明する。

【2215】

まず、本実施例の表示制御装置45による手離し演出表示処理について図210を参照して説明する。図210は、実施例50の表示制御装置45による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。なお、図210は、基本的には、上述した実施例48の図194および実施例49の図203に示した手離し演出表示処理と共通しているため、これと異なる箇所について説明する。

【2216】

実施例48、実施例49のステップS2512に示す手離し演出画像45jの表示処理では、手離し演出画像45jを、他の長押し要求画像45b、長押しチャージ画像45cと同じ表示優先度で表示していた。このような表示の仕方は、それぞれの画像を均等に見せることができるという利点があるものの、長押しチャージ演出中に手離し操作が行われ、手離し演出が実行されていることを特に遊技者の注意を引くためにはまだ十分とは言えない。そこで、本実施例では、手離し演出画像45jの表示優先度を、他の長押し要求画像45b、長押しチャージ画像45cの表示優先度よりも高く設定することで、手離し操作が行われ、手離し演出が実行されていることを特に遊技者の注意を引くことができる。

【2217】

具体的には、本実施例のステップS2512Aでは、表示制御装置45のCPU521は、手離し演出画像45jを長押し要求画像45b、長押しチャージ画像45c等よりも前面に表示する。そのために、手離し演出画像45jは、長押し要求画像45b、長押しチャージ画像45cよりも表示優先度が高く設定されている。なお、これに限らず、通常画面43aや高速変動中画面43cを表示中であれば、これらよりも表示優先度が高く設定されて、装飾図柄S2の前面に表示されるように設定されていてもよい。

【2218】

また、ステップS2518Aでは、表示制御装置45のCPU521は、手離し演出継続画像45kを長押し要求画像45b、長押しチャージ画像45c等よりも前面に表示する。そのために、手離し演出継続画像45kは、長押し要求画像45b、長押しチャージ画像45c等よりも表示優先度が高く設定されている。なお、これに限らず手離し演出画像45jの前面に表示されるように設定してもよい。

【2219】

また、ステップS2520Aでは、表示制御装置45のCPU521は、手離し演出完了画像45lを長押し要求画像45b、長押しチャージ画像45c等よりも前面に表示する。そのために、手離し演出完了画像45lは、長押し要求画像45b、長押しチャージ画像45c等よりも表示優先度が高く設定されている。なお、これに限らず手離し演出画像45jの前面に表示されるように設定してもよい。

【2220】

また、ステップS2523Aでは、表示制御装置45のCPU521は、手離し演出失敗画像45mを、長押し要求画像45b、長押しチャージ画像45c等よりも前面に表示する。そのために、手離し演出失敗画像45mは、長押し要求画像45b、長押しチャージ画像45c等よりも表示優先度が高く設定されている。なお、これに限らず手離し演出画像45jの前面に表示されるように設定してもよい。

【2221】

次に、サブ制御装置262による長押し演出音設定処理について、図211を参照して説明する。図211は、サブ制御装置262による長押し演出音設定処理を示すフローチャートである。なお適宜、実施例48の図190に示す決定ボタン入力監視処理における長押し演出や手離し演出のフローを参照して説明する。

【2222】

長押し演出音設定処理は、サブ制御装置262の通常処理の一つとして実行される。

【2223】

ステップS2361では、サブ制御装置262のCPU551は、上述したステップS4

10

20

30

40

50

506に示すボタン長押し演出フラグが1であるか否かを判断する。ボタン長押し演出フラグが1であればステップS2362へ進み、そうでなければステップS2366に進む。ステップS2362では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しチャージ演出音を設定するための長押しチャージ音設定処理を行い、ステップS2363に進む。長押しチャージ演出音は、例えば変動表示演出の演出音とは異なる楽曲であって、変動表示演出よりもアップテンポの曲などが使用される。長押しチャージ演出が実行される変動表示A～Cで曲を変えることもできる。例えば、変動表示A→変動表示B→変動表示Cの順に曲のテンポが速くなる。

【2224】

ステップS2363では、サブ制御装置262のCPU551は、設定音量読込を行い、ステップS2364に進む。演出音の音量が遊技者の操作によって変更されている場合、長押しチャージ演出音の音量もこれに合わせることができる。ステップS2364では、サブ制御装置262のCPU551は、読み込まれた音量に基づき、音量設定を行い、ステップS2365に進む。ステップS2365では、サブ制御装置262のCPU551は、設定された演出音と音量とで、スピーカーを駆動して、長押しチャージ演出音を出力する。

【2225】

ステップS2366では、サブ制御装置262のCPU551は、上述したステップS3514Cに示す手離しフラグが1になっているか否かを判断する。手離しフラグが1であればステップS2367に進み、そうでなければステップS2370に進む。ステップS2367では、サブ制御装置262のCPU551は、手離し演出音設定処理を行い、ステップS2368に進む。手離し演出音は、長押しチャージ演出音とは異なる音であることが好ましい。例えば、長押しチャージ演出音が楽曲であるとすれば、手離し演出音は、「手が離れています」というような音声やベルの音のような異なる音である。手離し演出音は、変動表示A～Cごとに異なる音にすることもできる。例えば、変動表示Aでの手離し演出音は、1つの種類の音（一人の音声あるいは一つのベルの音）とし、変動表示Bでの手離し演出音は、2つの種類の音（二人の音声あるいは二つのベルの音）とし、変動表示Cでの手離し演出音は、3つの種類（三人の音声あるいは三つのベルの音）の音とすることができる。これにより、手離し演出の目標値に近づくにつれて期待感をもたせる音演出が実現できる。

【2226】

ステップS2368では、サブ制御装置262のCPU551は、設定音量を読み込む設定音量読込処理を行い、ステップS2369に進む。演出音の音量は、遊技者の音量変更操作によって変更されている可能性があるので、サブ制御装置262のCPU551は、手離し演出の音量を設定する前に、演出音の現在の音量を読み込んでいる。

【2227】

ステップS2369では、サブ制御装置262のCPU551は、手離し演出音の音量を、長押しチャージ演出音の音量よりも例えば+1大きく設定し、上述したステップS2365の音出力を行う。また、手離し演出音の音量を大きくする替わりに、手離し演出の実行中、長押しチャージ演出音の音量を低くしてもよい。このように、手離し演出音の音量が長押しチャージ演出音の音量よりも大きくすることで、長押しチャージ演出の実行中であっても、手離し演出が実行されていることを、聴覚的にも容易に認識できるようにしている。

【2228】

ステップS2370では、サブ制御装置262のCPU551は、手離しフラグが0であるか否かを判断する。手離しフラグが0であれば、手離し演出中に決定ボタン81が押されたので、ステップS2371に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS2371では、サブ制御装置262のCPU551は、手離し演出音の出力を停止し、本処理を終了する。

【2229】

10

20

30

40

50

次に、このような手離し演出が行われる長押し対応演出の表示態様について、図 2 1 2 から図 2 1 4 を参照して説明する。

【2 2 3 0】

図 2 1 2 は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図 2 1 3 は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図 2 1 4 は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【2 2 3 1】

図 2 1 2 では、(g) から (l) に示すように、変動表示 A における手離し演出の実行中は、手離し演出画像 4 5 j の表示優先度は、長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c の表示優先度より高くなっているため、手離し演出画像 4 5 j は、長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c よりも前面側に表示されているように見える。したがって、長押しチャージ演出の実行中に、長押し態様とは異なる手離し操作を行っていることが認識し易くなっている。

10

【2 2 3 2】

図 2 1 2 の (b) (c) に示す長押し態様での操作が行われたとの判定になる前（すなわち長押しフラグが 1 にされる前）は、決定ボタン 8 1 の長押し態様とは異なる手離し操作をしても、手離し演出画像 4 5 j は表示されないし、手離し演出音も出力されない。

【2 2 3 3】

変動表示 A では、(l) に示すように、手離し演出は失敗に終わるので、その時点で、手離し演出画像 4 5 j の表示が終わる。なお、手離し演出は失敗に終わった場合でも、手離しタイム 0 秒、手離しポイント合計 0 ポイントという手離し演出画像 4 5 j の表示を継続してもよい。このように表示すれば、次にまだ手離し演出が行われる可能性があることを示唆することができる。

20

【2 2 3 4】

また、音出力部 2 4 からは、変動表示演出中、長押しチャージ演出中、手離し演出中に、それぞれ異なる演出音出力されている。(a) に示す変動表示演出中は、変動パターンコマンドに基づいて設定された楽曲が出力され、(b) から (f) に示す長押しチャージ演出中は、変動表示演出中よりもテンポの速い楽曲が出力され、(g) から (j) に示す手離し演出中は、これらの楽曲とは異なる演出音をこれらの楽曲よりも大きな音量で（例えば「手が離れています」という音声や、ベルの音）出力されている。(l) に示す手離し演出の結果表示時には、失敗という結果に沿って、「手を離しすぎです。」という音声のような異なる演出音出力されてもよい。手離し演出が失敗に終わると、再び、長押しチャージ演出中の楽曲または変動表示演出中の楽曲が演出音として出力される。

30

【2 2 3 5】

図 2 1 3 では、(c) から (l) に示すように、変動表示 B 中の手離し演出と、変動表示 B から変動表示 C にまたがる手離し演出との実行中は、上述と同様に、手離し演出画像 4 5 j の表示優先度が長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c の表示優先度より高くなっている。そのため、変動表示 B から変動表示 C にまたがる際にも、手離し演出画像 4 5 j が長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c よりも前面側に表示されているように見える。

40

【2 2 3 6】

また、音出力部 2 4 からは、(i) (j) に示すように、変動表示 B から変動表示 C にまたがって手離し演出が継続される際に、手離し演出画像 4 5 j の表示と同様に、変動表示演出中や長押しチャージ演出中よりも大きな音量で、手離し演出音の出力も継続されている。したがって、変動表示 B から変動表示 C に変わった時でも、手離し演出が続いていることを聴覚的にも認識し易くすることができる。

【2 2 3 7】

図 2 1 4 では、(f) から (g) に示すように、長押しチャージ演出が終了した後も手離し演出が継続されている場合も、手離し演出画像 4 5 j の表示優先度が長押し要求画像 4

50

5 b, 長押しチャージ画像 4 5 c の表示優先度より高い状態が継続されている。また、音出力部 2 4 からは、(f) から (j) に示すように、変動表示演出中や長押しチャージ演出中よりも大きな音量で、手離し演出音の出力が継続されている。したがって、長押しチャージ演出が終了した後も、手離し操作が続いている場合には、これを視覚的もしくは聴覚的に容易に認識させることができる。

【2 2 3 8】

なお、上述の説明では、手離し演出において手離し演出画像 4 5 j の表示と手離し演出音の出力とを両方同時に実行していたが、手離し演出音の出力のみを実行する構成でも構わない。その場合、手離しポイント合計のポイント数や、手離しタイムを、音声で知らせるようにするとよい。計数に応じてポイント数や時間を報知してもよいし、区切りのよいポイント数や時間を報知してもよい。

10

【2 2 3 9】

上述したように、本実施例 5 0 のパチンコ機 1 0 によれば、上述の決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図 2 1 2 から図 2 1 4 に示すように、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が行われた場合に、実行中の特定操作対応演出よりも遊技者が認識し易い態様で、異なる操作が行われたことを報知するので、異なる操作が行われたことをはっきりと認識させることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述した (P 1 0 - 0) に記載の遊技機の一例である。

【2 2 4 0】

20

また、上述の決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図 2 1 2 から図 2 1 4 に示すように、特定態様での操作を実行中に、この異なる操作が行われた場合に、特定操作対応演出の実行中に出力される音量よりも大きな音量で、この異なる操作が行われたことを報知する。これにより、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作が行われたことを聴覚的にはっきりと認識させることができる。これは例えば上述した (P 1 0 - 1) に記載の遊技機の一例である。

【2 2 4 1】

また、上述の決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図 2 1 2 から図 2 1 4 に示すように、特定態様での操作を実行中に、この異なる操作が行われた場合に、特定操作対応演出の実行中の画像が表示される表示領域よりも手前側の表示領域にて、上述の異なる操作が行われたことを報知する。これにより、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作が行われたことを視覚的にはっきりと認識させることができる。これは例えば上述した (P 1 0 - 2) に記載の遊技機の一例である。

30

【2 2 4 2】

また、上述の決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図 2 1 3, 図 2 1 4 に示すように、特定態様での操作を実行中に、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作が一の所定の表示演出を越えて行われた場合に、一の所定の表示演出と次の所定の表示演出とをまたいで、この異なる操作が行われたことを報知する。これにより、一の所定の表示演出を越えて決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作が行われた場合でもはっきりと認識させることができる。これは例えば上述した (P 1 0 - 3) に記載の遊技機の一例である。

40

【2 2 4 3】

また、上述の決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図 2 1 2 から図 2 1 4 に示すように、特定態様での操作が継続したことで成立する所定条件が成立した場合に、この異なる操作が行われたことを報知する。これにより、特定態様での操作が継続して行われた場合に、これと異なる操作が行われたことをはっきりと認識させることができる。これは例えば上述した (P 1 0 - 4) に記載の遊技機の一例である。これは例えば上述した (P 1 0 - 4) に記載の遊技機の一例である。

【実施例 5 1】

50

【2244】

上述した実施例47, 実施例48では、長押し対応演出の実行中、第3図柄表示装置42には、決定ボタン81が押下されている様子を表した絵柄情報と「長押し!」の文字情報を含む長押し要求画像45bが表示されていたが、決定ボタン81が長押しされている状態と、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作がされた状態とを遊技者が視覚的に認識できるような態様で表示されてもよい。以下この点について図215~図218を参照して説明する。なお、本実施例の長押し対応演出は、実施例48の長押しチャージ演出と同様であるが、

【2245】

図215は、実施例51のサブ制御装置262による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図216は、長押しチャージ演出におけるチャージパターン選択用テーブルである。図217は、長押し操作が途切れずに行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図218は、長押し操作が一瞬途切れた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

10

【2246】

上述のサブ制御装置262のCPU551による演出実行機能は、第3図柄表示装置42に表示される変動表示演出の実行中に、決定ボタン81が操作された場合に、第3図柄表示装置42に所定の情報を表示させる。所定の情報は、長押しチャージ演出の実行中であれば、長押し操作画像45b1である。上述の演出実行機能によって、この長押し操作画像45b1は、長押しチャージ演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で表示されるが、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される。

20

【2247】

図215を参照して、サブ制御装置262による決定ボタン入力監視・演出処理について説明する。

【2248】

サブ制御装置262のCPU551は、長押しチャージ演出の実行開始時に決定ボタン81が押下検出された場合（ステップS2312: YES, ステップS4501: YES, ステップS4502: YES, ステップS4503: YESの場合）、長押しタイマーを起動し（ステップS4504）、決定ボタン81の押下検出が1.0秒間継続しているか否かの長押し判定を行う（ステップS4505A）。長押しチャージ演出の実行開始時において、第3図柄表示装置42には、決定ボタン81が押下されていない様子を表した画像が表示されている。サブ制御装置262のCPU551は、長押しチャージ演出にて最初に決定ボタン81が押下された場合に、長押しタイマーを起動するとともに、ステップS4504Aにて、決定ボタン81が押下されていない様子を表した画像に替えて、決定ボタン81が押下された様子を表した画像を第3図柄表示装置42に表示させるためのボタン押下コマンドをセットする。

30

【2249】

サブ制御装置262のCPU551は、決定ボタン81の押下検出が無いと判断された場合（ステップS2312: NO）で、ボタン長押し演出フラグが1である場合（ステップS4512: YES）に、決定ボタン81の押下検出が無いと判断されたタイミングが長押しフラグが1になっていないタイミングである場合（ステップS4513: NO）、ステップS4513Aでは、長押しタイマーを起動中であるか否かが判断される。決定ボタン81の押下検出が無いと判断されたタイミングが長押しタイマーの起動中であれば、ステップS4513Bに進み、長押しタイマーを起動中でなければ、ステップS4513Dに進む。

40

【2250】

ステップS4513Bでは、サブ制御装置262のCPU551は、長押し判定をやり直すために、長押しタイマーを0に戻して、ステップS4513Cに進む。ステップS45

50

13Cでは、サブ制御装置262のCPU551は、決定ボタン81が押下された様子を表した画像に替えて、決定ボタン81が押下されていない様子（もしくは長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作がされた様子）を表した画像を表示させるために、ボタン復帰コマンドをセットする。

【2251】

ステップS4513Dでは、サブ制御装置262のCPU551は、（決定ボタン81の押下検出無しと判断されたタイミングが）長押しチャージ演出の有効期間内であるか否かを判断する。有効期間内でなければ、決定ボタン81を押下せずに有効期間が経過しているので、長押しチャージ演出を終了するためにステップS4513Eに進む。有効期間内であれば、決定ボタン81の押下検出があるかどうか判断するために本処理を終了する。ステップS4513Eでは、サブ制御装置262のCPU551は、長押しチャージ演出を終了させるために、ボタン長押し演出フラグを0に設定して本処理を終了する。

10

【2252】

長押しチャージ演出中に決定ボタン81の押下検出無しと判断された場合（ステップS4513：YES）であって検出無しが次のチェックポイントまで継続しなかった場合（ステップS4515：NO）は、再び決定ボタン81が押下されているので、サブ制御装置262のCPU551は、長押しチャージ演出を継続させるために、引き続き、決定ボタン81が押下された様子を表した画像を表示させ続ける。

【2253】

長押しチャージ演出中に決定ボタン81の押下検出無しと判断された場合（ステップS4513：YES）であって検出無しが次のチェックポイントまで継続した場合（ステップS4515：YES）は、実行中の長押しチャージ演出を終了させるために、長押しフラグ、長押しタイマー、長押しチャージカウンタ、チェックポイント通過カウンタを0に設定する処理（ステップS4516からステップS4519）を行い、ステップS4519Aに進む。ステップS4519Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、次のチェックポイントを通すまでに表示されていた決定ボタン81が押下された様子を表した画像に替えて、決定ボタン81が押下されていない様子（もしくは長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作がされた様子）を表した画像を表示させるために、ボタン復帰コマンドをセットする。

20

【2254】

このように、長押しチャージ演出中に決定ボタン81の操作が有る（長押し態様の操作が有る場合も含む）と判断された場合には、実際の操作に同期させて、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像を表示し、長押しチャージ演出中に決定ボタン81の長押し態様の操作が無いと判断された場合（ステップS4515：YES）には、実際の操作に同期させて、決定ボタン81が押下されていない様子を表した画像を表示するが、長押しチャージ演出中に決定ボタン81の長押し態様とは異なる一瞬手を離す操作を行ったと判断された場合（ステップS4515：NO）には、実際の操作には同期させずに、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像を表示することができる。

30

【2255】

図216を参照して、長押しチャージ演出におけるチャージパターンの抽選について説明する。上述した実施例44から実施例48までの長押しチャージ演出では、長押しチャージ演出の結果、チャージが何パーセントまで上がるかは、長押し態様での操作の時間に応じて決まっていたが、本実施例ではチャージが何パーセントまで上がったかに応じて当たり期待度が示唆されるように、長押し態様での操作の時間と変動種別カウンタの値に応じた抽選によってチャージが何パーセントまで上がるかを決定している。

40

【2256】

長押しチャージ演出は、特定の変動パターンにおいて実行される。具体的には、大当たり結果となる場合は、変動種別カウンタCS1（0～198）が「141～198」の範囲であって変動種別カウンタCS2（0～240）が「0～120」の範囲にある場合、すなわち大当たりスーパーリーチE（120秒）である場合に実行される。外れ結果となる

50

場合は、変動種別カウンタCS1（0～198）が「171～198」の範囲であって変動種別カウンタCS2（0～240）が「0～199」の範囲にある場合、すなわち外れスーパーリーチEである場合に実行される。

【2257】

長押しチャージ演出におけるチャージパターンは、大当たりスーパーリーチEである場合は、変動種別カウンタCS2（0～240）が「0～90」の範囲であればチャージパターンAが選択される。チャージパターンAは、決定ボタン81の長押し態様での操作を少なくとも、実施例44から実施例47であれば2.70秒から3.00秒間まで（実施例48であれば5.40秒から6.00秒までであるが、以下では実施例44から実施例47の時間を用いて説明する。）行った場合に、チャージが90～100パーセントまでたまるパターンである。例えば、2.70秒であれば90パーセント、2.73秒であれば91パーセント、2.76秒であれば92パーセント、・・・3.00秒であれば100パーセントというようにたまる。なお、チャージパターンAであっても、疑似的にチャージが90～100パーセントまでたまらないパターン（例えばチャージパターンBのようなパターン）を設けてもよい。

10

【2258】

変動種別カウンタCS2（0～240）が「91～110」の範囲であればチャージパターンBが選択される。チャージパターンBは、決定ボタン81の長押し態様での操作を少なくとも2.40秒から3.00秒まで行った場合に、チャージが80～89パーセントまでたまるパターンである。つまり、本実施例では、長押し態様での操作を2.70秒以上行っても、チャージパターンBが選択されている場合は、チャージが90～100パーセントまでたまらずに、80～89パーセントで止まるように設定されている。例えば、2.40秒であれば80パーセント、2.43秒であれば81パーセント、2.46秒であれば82パーセント・・・2.67秒以上であれば89パーセントのようにたまる。なお、チャージパターンBであっても、疑似的にチャージが90～100パーセントまでたまるパターン（例えばチャージパターンAのようなパターン）を設けてもよい。

20

【2259】

変動種別カウンタCS2（0～240）が「111～120」の範囲であればチャージパターンCが選択される。チャージパターンCは、決定ボタン81の長押し態様での操作を少なくとも2.10秒から3.00秒まで行った場合に、チャージが70～79パーセントになるパターンである。つまり、本実施例では、長押し態様での操作を2.40秒以上行っても、チャージパターンCが選択されている場合は、チャージが80～100パーセントまでたまらずに、70～79パーセントで止まるように設定されている。例えば、2.10秒であれば70パーセント、2.13秒であれば81パーセント、2.16秒であれば72パーセント・・・2.37秒以上であれば79パーセントのようにたまる。なお、チャージパターンCであっても、疑似的にチャージが80～100パーセントまでたまるパターン（例えばチャージパターンAまたはチャージパターンBのようなパターン）を設けてもよい。

30

【2260】

また、外れスーパーリーチEである場合も、同様に、変動種別カウンタCS2（0～240）が「0～99」の範囲であればチャージパターンBが選択され、変動種別カウンタCS2（0～240）が「100～199」の範囲であればチャージパターンCが選択される。チャージパターンAは、大当たりの場合にのみ選択されて、外れの場合には選択されないように設定されている。

40

【2261】

このように、チャージが90～100パーセントまでたまった場合、すなわち内部的にチャージパターンAが選択された場合は、スーパーリーチEの中で大当たり期待度が最も高いことを示唆することができる。90チャージが80～89パーセントまでたまった場合、すなわち内部的にチャージパターンBが選択された場合は、スーパーリーチEの中で大当たり期待度がチャージパターンAよりも低いチャージパターンCよりも高いことを示

50

唆することができる。チャージが70～79パーセントまでたまった場合、すなわち内部的にチャージパターンCが選択された場合は、スーパーリーチEの中で大当たり期待度が最も低いことを示唆することができる。また、後述するように、長押しチャージ演出の終了時に、長押しチャージ演出の結果として、大当たり期待度を示唆する示唆画像45c3が表示される。

【2262】

図217を参照して、長押し操作が途切れずに行われた場合の長押し対応演出の表示態様について説明する。

【2263】

(a)に示すように、長押しチャージ演出を含む変動演出が実行される場合、第3図柄表示装置42には、例えばリーチ表示中に長押し予告の表示期間が設けられ、長押し予告画像45aが表示される。長押し予告画像45aの表示期間の終了後、長押しチャージ演出が開始される。長押しチャージ演出では、(b)に示すように、決定ボタン81の長押し態様での操作を反映させることが可能な長押し操作画像45b1と、長押し判定中であることを示す長押し判定画像45b2とが表示される。ここで、長押し操作画像45b1は、例えば決定ボタン81が押下されていない様子を表した画像であり、長押し判定画像45b2は、例えば決定ボタン81を押下する時間に応じて0秒から1.0秒まで変化するインジケータのような画像と「長押し判定中」との文字画像である。

【2264】

なお、遊技者が決定ボタン81の操作を一度も行わなければ、(b)に示す長押し操作画像45b1が表示されたまま、長押しチャージ演出の有効期間の経過にともなって、長押しチャージ演出が終了する。その後、リーチ表示演出が実行され、その結果が表示される。

【2265】

(c)に示すように、決定ボタン81が押下された場合、長押し操作画像45b1は、決定ボタン81が押下されていない様子を表した画像から、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像に切り替えられる。長押し判定画像45b2は、決定ボタン81を押下し続けた時間に応じてインジケータが変化する。長押しチャージ演出の開始から0.50秒間、決定ボタン81が押下された場合は、インジケータが0.5秒の位置まで変化する。

【2266】

(d)に示すように、開始から1.00秒間、決定ボタン81が押下された場合、長押し操作画像45b1は、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像のまま表示されている。長押し判定画像45b2は、インジケータが1.0秒の位置まで変化して、長押し判定が完了したことを示している。

【2267】

(e)に示すように、開始から1.03秒間、決定ボタン81が押下された場合、長押し操作画像45b1は、長押し判定期間から引き続き、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像のまま表示されているが、長押し判定画像45b2に替えて長押しチャージ画像45cが表示される。長押しチャージ画像45cは、チャージが1パーセントであることを示している。その後も決定ボタン81の長押し態様での操作が続くことで、0.03秒に1パーセントずつチャージが増え続ける。

【2268】

(f)に示すように、開始から2.50秒間、決定ボタン81が押下された場合、長押し操作画像45b1は、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像のまま表示されている。長押しチャージ画像45cは、チャージが50パーセントであることを示している。(g)に示すように、開始から4.00秒間、決定ボタン81が押下された場合、長押し操作画像45b1は、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像のまま表示されている。長押しチャージ画像45cは、チャージが100パーセントであることを示している。つまり、この長押しチャージ演出は、大当たりスーパーリーチEのうち大当た

10

20

30

40

50

り期待度が最も高いものである（内部的にはチャージパターン A が選択されている）ことが遊技者に認識可能となる。

【2269】

（h）に示すように、長押しチャージ演出の終了時には、この長押しチャージ演出の結果が大当たり期待度が高いものであることを遊技者に示唆するために、例えば「チャージ率 90 パーセントオーバー！げき熱！？」のような文字情報を含む大当たり期待度が高いことを示唆する示唆画像 45 c 3 が表示される。チャージパターン A は、大当たり確定のパターンであるので、リーチ表示演出の結果が表示された後、（i）に示すように、大当たり結果が表示される。

【2270】

なお、チャージパターン B が選択された場合は、長押しチャージ演出の終了時に、長押しチャージ演出の結果として、例えば「チャージ率 80 パーセントオーバー！熱い！？」のような大当たり期待度を示唆する示唆画像 45 c 3 が表示される。チャージパターン C が選択された場合は、長押しチャージ演出の終了時に、長押しチャージ演出の結果として、例えば「チャージ率 70 パーセントオーバー！まだ分からない！？」のような大当たり期待度を示唆する示唆画像 45 c 3 が表示される。これらにより、遊技者に長押しチャージ演出の結果を認識し易くすることができる。

【2271】

図 218 を参照して、長押し操作が一瞬途切れた場合の長押し対応演出の表示態様を説明する。具体的には、長押しチャージ演出の開始時の長押し判定中と、長押しチャージ演出の中盤の実行中とにおいて、長押し操作が一瞬途切れた場合を説明する。図 217 と同じ箇所は説明を省略し、異なる点を説明する。

【2272】

（c）に示すように、長押しチャージ演出の開始から 0.50 秒間、決定ボタン 81 が押下された時点で、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から一瞬手を離す操作を行ったとすると、（d）に示すように、長押し操作画像 45 b 1 は、決定ボタン 81 が押下されている様子を表した画像から、決定ボタン 81 が押下されていない様子を表した画像に切り替えられるとともに、長押し判定画像 45 b 2 は、インジケータが 0.5 秒の位置から 0 秒の位置へ逆戻りする。遊技者が再び決定ボタン 81 を押下すると、（e）に示すように、長押し操作画像 45 b 1 は、決定ボタン 81 が押下されていない様子を表した画像から、決定ボタン 81 が押下されている様子を表した画像に切り替えられるとともに、長押し判定画像 45 b 2 は、インジケータが 0 秒の位置から再び増加して、長押し判定がやり直される。（f）に示すように、長押し判定画像 45 b 2 のインジケータが 1.0 秒の位置まで変化すれば、長押し判定が完了する。

【2273】

その後も、（g）（h）に示すように、決定ボタン 81 の長押し態様での操作が続くことで、長押し操作画像 45 b 1 は、決定ボタン 81 が押下されている様子を表した画像を表示したまま、長押しチャージ画像 45 c のチャージが増え続ける。（i）に示すように、例えば長押しチャージ画像 45 c のチャージが 43 パーセントを表示する時点で遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作をした場合でも、上述した実施例 44 から実施例 47 の説明と同様に、次のチェックポイント（チャージが 50 パーセントになるタイミング）が到来するまではチャージが増え続ける。具体的には、（j）に示すように、チャージが 47 パーセントになるまでは長押しチャージ画像 45 c のチャージが増え続ける。この（i）から（j）の期間、長押し操作画像 45 b 1 は、長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作がされているにも関わらず、決定ボタン 81 が押下されている様子を表した画像を表示し続ける。（k）に示すように、チャージが 48 パーセントになったタイミングで遊技者が決定ボタン 81 を再び押下すると、長押し操作画像 45 b 1 は、決定ボタン 81 が押下されている様子を表した画像を表示したまま、（l）に示すように、長押しチャージ画像 45 c のチャージが増え続ける。

【2274】

10

20

30

40

50

なお、遊技者が（i）に示すような長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作をした後、遊技者が決定ボタン81を再び押下せずに、次のチェックポイントであるチャージ50パーセントが到来した場合、長押し操作画像45b1は、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像から、決定ボタン81が押下されていない様子を表した画像に切り替えられ、長押しチャージ演出の開始時に戻り、長押し判定からやり直される。

【2275】

上述したように、本実施例51のパチンコ機10によれば、上述の演出実行機能は、所定の表示演出（例えば変動表示演出）の実行中に第3図柄表示装置42に所定の情報（例えば長押し操作画像45b1）を表示させる。上述の長押し操作画像45b1は、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で表示されるが、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される。

10

【2276】

これにより、所定の表示演出の実行中に第3図柄表示装置42に表示される所定の情報（例えば長押し操作画像45b1）は、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で表示されるので、長押し態様での操作を行っているか否かを容易に確認することができる。長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示されるので、一から決定ボタン81の操作をやり直す必要がないことを視覚的に認識させることができる。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P6-0）に記載の遊技機の一例である。

20

【2277】

また、演出実行手段は、遊技者の操作を有効とする有効期間内で、遊技者の操作が特定態様（例えば決定ボタン81の長押し態様）で行われた場合に、所定の表示演出中に特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）を実行し、特定態様での操作の有無が判定される期間内で、特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、特定操作対応演出の実行を継続した状態で、特定態様での操作とは異なる操作の結果を反映させる（例えば特定態様での操作とは異なる決定ボタン81から手を離す操作が行われた場合に、所定数チャージを上げる演出を行った状態で、それまでボタンが押されていた態様で表示されていた長押し操作画像45b1を、ボタンが押されていない態様で表示する）。これにより、特定操作対応演出の実行が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定態様での操作とは異なる操作の結果を反映させるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを、特定操作対応演出内において違和感なく認識させることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P6-00）に記載の遊技機の一例である。

30

【実施例52】

【2278】

上述した実施例51では、長押し操作画像45b1は、1種類の画像（長押し操作画像45b1）で、決定ボタン81が長押しされている状態と、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作がされた状態とを遊技者が視覚的に認識できるような態様で表示するものであったが、2種類の画像で、これらを表示するものであってもよい。以下この点について図219を参照して説明する。図219は、実施例52の長押し態様演出の表示態様を示す図である。

40

【2279】

（a）から（h）までは、上述した実施例51の図218と同様に、長押し判定，長押しチャージ演出が実行されている。遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作を行った場合、（i）に示すように、決定ボタン81が押下されている様子を表

50

した画像を表示する長押し操作画像 45 b 1 とともに、手離し操作が行われたことを報知する画像であるとともに長押し解除までの時間を表示する長押し解除時間報知画像 45 e 4 が表示される。長押し解除時間報知画像 45 e 4 は、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をした時点から、次のチェックポイントが到来するまでの時間を視覚的に遊技者に認識させる画像である。また、長押し解除時間報知画像 45 e 4 は、長押し解除時間報知画像 45 e 4 が表示されている期間、実際には長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をしているが、内部的には長押し態様での操作がされていることを遊技者に認識させることができる。これにより、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から一瞬手を離す操作がされてしまっても、長押し解除時間報知画像 45 e 4 が表示されている期間は、一から操作をやり直す必要がないことを容易に理解することができる。

10

【2280】

長押し解除時間報知画像 45 e 4 は、例えば、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をした時点から次のチェックポイントが到来するまでの時間に相当する長さのインジケータが、長押し態様とは異なる決定ボタンから手を離す操作がされた時間に応じて減少するような演出で表示される。上述の実施例 44 の図 183 を参照すれば、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をした時点から次のチェックポイントが到来する時間は、例えば 0.20 秒である（なお、実施例 47 のように長い演出時間を設定してもよい）。長押し解除時間報知画像 45 e 4 は、(j) に示すように、インジケータが 0.20 秒から 0.00 秒になるまでの過程を示す。(k) に示すように、長押し解除時間報知画像 45 e 4 のインジケータが 0 秒になるまでに決定ボタン 8 1 が再び押下されれば、(l) に示すように、長押し解除時間報知画像 45 e 4 は消去されて、引き続き、長押しチャージ演出が継続される。

20

【2281】

なお、長押し解除時間報知画像 45 e 4 のインジケータが 0 秒になるまでに決定ボタン 8 1 が再び押下されなければ、インジケータが 0 秒になった時点で、長押しチャージ画像 45 c が 0 パーセントに戻され、有効期間内であれば、長押しチャージ演出がやり直しされる。

【2282】

上述したように、本実施例 52 のパチンコ機 10 によれば、上述の所定の情報（例えば長押し操作画像 45 b 1）は、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で表示可能な第 1 情報（例えば長押し操作画像 45 b 1）と、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示可能な第 2 情報（例えば長押し解除時間報知画像 45 e 4）とである。これにより、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で第 1 情報が表示されるので、長押し態様での操作を行えているか否かを容易に確認することができる。また、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で第 2 情報が表示されるので、一から決定ボタン 8 1 の操作をやり直す必要がないことを視覚的に分かり易く認識させることができる。これは例えば上述の（P6-1）に記載の遊技機の一例である。

30

40

【実施例 53】

【2283】

上述した実施例 52 では、第 1 情報は、決定ボタン 8 1 を模した態様で表示される長押し操作画像 45 b 1 であり、第 2 情報は、インジケータで表示される長押し解除時間報知画像 45 e 4 であったが、第 1 情報、第 2 情報を、1 種類の画像、例えば、長押し対応演出の目的となる情報（長押し操作画像 45 b 1 や長押しチャージ画像 45 c）としてもよい。この点について図 220 を参照して説明する。図 220 は、実施例 53 の長押し態様演出の表示態様を示す図である。

50

【 2 2 8 4 】

本実施例の長押しチャージ演出では、長押し判定の表示期間に、長押し判定画像 4 5 b 2 は表示されずに、(b) から (f) に示すように、長押し操作画像 4 5 b 1 と長押しチャージ画像 4 5 c とが表示される。すなわち、長押し操作画像 4 5 b 1 は、上述の実施例 5 1 , 実施例 5 2 の説明と同様に、判定期間中は、決定ボタン 8 1 の操作に同期して、決定ボタン 8 1 が押下されている様子を表した画像になったり、決定ボタン 8 1 が押下されていない様子を表した画像になったりする。長押しチャージ画像 4 5 c も、これに合わせて、判定期間中は、決定ボタン 8 1 の押下に合わせて、チャージが増加したり、チャージが 0 に戻ったりする。これにより、遊技者はいずれの画像を見ても、長押し態様での操作ができていないか否かを容易に認識することができる。

10

【 2 2 8 5 】

また、判定期間の経過後は、長押し操作画像 4 5 b 1 も長押しチャージ画像 4 5 c も、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた時点では、決定ボタン 8 1 が押下されている様子を表した画像や、チャージが増加する画像を表示する。次のチェックポイントが到来する時点で、再び決定ボタン 8 1 が押下されていれば、引き続き、決定ボタン 8 1 が押下されている様子を表した画像や、チャージが増加する画像を表示する。次のチェックポイントが到来する時点で、決定ボタン 8 1 が押下されていなければ、その時点で、決定ボタン 8 1 が押下されていない様子を表した画像に切り替わり、チャージが 0 に戻る画像が表示される。これにより、遊技者は、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をしても、決定ボタン 8 1 が押下されている様子を表した画像が表示され、チャージが増加する画像が表示されている期間は、一から決定ボタン 8 1 を長押し態様で操作し直す必要がないことを容易に認識することができる。

20

【 2 2 8 6 】

上述したように、本実施例 5 3 のパチンコ機 1 0 によれば、上述の第 1 情報は、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように決定ボタン 8 1 を模した態様で表示される第 1 操作情報（例えば長押し判定の表示期間中の長押し操作画像 4 5 b 1 ）であり、上述の第 2 情報は、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能なように決定ボタン 8 1 を模した態様で表示される第 2 操作情報（例えばチャージが増えている期間中の長押し操作画像 4 5 b 1 ）とである。これにより、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように決定ボタン 8 1 を模した態様で第 1 情報が表示されるので、長押し態様での操作を行えているか否かを直感的に認識することができる。また、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能なように決定ボタン 8 1 を模した態様で第 2 情報が表示されるので、一から決定ボタン 8 1 の操作をやり直す必要がないことを直感的に認識させることができる。これは例えば上述の（P 6 - 2 ）に記載の遊技機の一例である。

30

【 2 2 8 7 】

また、上述の第 1 情報は、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で表示される、長押し対応演出の目的となる第 1 長押し対応情報（例えば長押し判定の表示期間中の長押しチャージ画像 4 5 c ）であり、上述の第 2 情報は、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される、長押し対応演出の目的となる第 2 長押し対応情報（例えばチャージが増えている期間中の長押しチャージ画像 4 5 c ）とである。これにより、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で長押し対応演出の目的となる第 1 長押し対応情報が表示されるので、長押し対応演出の目的を楽しみながら、長押し態様での操作を行えているか否かを直感的に認識することができる。また、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で長押し対応演出の目的となる第 2 長押し対

40

50

応情報が表示されるので、長押し対応演出の目的を楽しみながら、一から決定ボタン 8 1 の操作をやり直す必要がないことを直感的に認識させることができる。これは例えば上述の (P 6 - 3) に記載の遊技機の一例である。

【実施例 5 4】

【2 2 8 8】

上述した実施例では、長押し対応演出は、所定時間 (3 秒間) の長押し操作に基づいてチャージがためられる長押しチャージ演出について説明したが、長押し対応演出は、長押しチャージ演出とは異なる演出であってもよい。本実施例での長押し対応演出は、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作に合わせて、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される後述する色変化画像 4 5 h (図 2 3 0) の色が変わる長押し色変化演出である。以下、この長押し色変化演出を実行するための各構成について説明する。

10

【2 2 8 9】

長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作に合わせて、色変化画像 4 5 h が複数回変化する演出であり、色変化画像 4 5 h が変化する回数に応じて大当たり期待度が高くなる演出である。例えば、色変化画像 4 5 h は、白色→青色→黄色→虹色に変化する。色変化画像 4 5 h は、白色の期待度が最も低く、虹色の期待度が最も高くなるように設定されている。

【2 2 9 0】

サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、演出実行機能のひとつとして、決定ボタン 8 1 の操作を有効とする有効期間内であって決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われている期間内に、この長押し色変化演出を継続するか否かを抽選する演出継続抽選機能を備える。演出継続抽選機能は、後述する色変化抽選処理 (図 2 2 3) のステップ S 4 8 0 1 C ~ ステップ S 4 8 0 5, ステップ S 4 8 0 8 ~ ステップ S 4 8 1 1, ステップ S 4 8 1 5 ~ ステップ S 4 8 1 8, ステップ S 4 8 2 2 ~ ステップ S 4 8 2 5 にて実行されている。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、チェックポイント (判定タイミング) にて遊技者が決定ボタン 8 1 を操作していると判定された場合であって、演出継続抽選 (色変化抽選) の抽選結果が長押し色変化演出の実行 (色変化) を継続する結果である場合に、次の特定間隔 (例えば次のチェックポイントまでの期間) にて長押し色変化演出の実行 (色変化) を継続する。

20

【2 2 9 1】

長押し色変化演出を実行するための制御について図 2 2 1 から図 2 2 4 までを用いて説明する。図 2 2 1 は、実施例 5 4 のサブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。図 2 2 2 は、サブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図 2 2 3 は、サブ制御装置による色変化抽選処理を示すフローチャートである。図 2 2 4 は、図 2 2 3 に続く色変化抽選処理を示すフローチャートである。

30

【2 2 9 2】

図 2 2 1 を用いてサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 が行う変動表示態様設定処理について説明する。なお、図 4 2 を用いて説明した変動表示態様設定処理と同じ処理については上述までの説明を参照し、本実施例に特有の長押し色変化演出に関する処理について説明する。

40

【2 2 9 3】

ステップ S 2 4 7 4 D では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、受信された変動パターン指定コマンドが長押し色変化演出有りのコマンドであるか否かを判断する。具体的には、変動パターン指定コマンドは、後述する長押し色変化パターン選択用テーブル (図 2 2 7) を用いて長押し色変化演出の有無が定められている。長押し色変化演出がある場合は、ステップ S 2 4 7 4 E に進み、そうでない場合は、本処理を終了する。

【2 2 9 4】

ステップ S 2 4 7 4 E では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押し色変化パターンの決定を行う。具体的には、後述する長押し色変化パターン選択用テーブルを用いて、

50

A, B, C, Dの4つの長押し色変化パターンの中から長押し色変化パターンを選択し、ステップS2474Fに進む。

【2295】

ステップS2747Fでは、サブ制御装置262のCPU551は、長押し色変化演出フラグを1に設定し、ステップS2747Gに進む。ステップS2747Gでは、サブ制御装置262のCPU551は、後述の長押し色変化演出設定処理を行い、本処理を終了する。

【2296】

次に、図222を用いてサブ制御装置262のCPU551が行う決定ボタン入力監視・演出処理について説明する。なお、図178を用いて説明した決定ボタン入力監視・演出処理と同じ処理については上述までの説明を参照し、本実施例に特有の長押し色変化演出に関する処理について説明する。

10

【2297】

ステップS2312にて決定ボタン81の押下が検出された場合に、ステップS4501Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、上述した長押し色変化演出フラグが1であるか否かを判断する。長押し色変化演出フラグが1である場合は、ステップS4502に進み、そうでない場合は本処理を終了する。サブ制御装置262のCPU551は、長押し色変化演出の操作の有効期間内であり（ステップS4502）、長押しフラグが0であれば（ステップS4503）、長押しタイマーを起動し（ステップS4504）、長押し判定を行い（ステップS4504, ステップS4505, ステップS4506）、ステップS4506Aに進む。長押しフラグが1であれば、長押し操作中であるので、ステップS4507Aに進む。

20

【2298】

ステップS4506Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、長押し色変化演出の開始時を白色で表示するために、白色表示フラグを1に設定して、ステップS4507Aに進む。ステップS4507Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、以下に説明する色変化抽選処理を行う。色変化抽選処理は、決定ボタン81の長押し態様での操作が行われている期間に、継続的に実行される処理である。

【2299】

ステップS2312にて決定ボタン81の押下の検出が無しである場合、ステップS4512AおよびステップS4513では、サブ制御装置262のCPU551は、長押し色変化演出中に長押し態様での操作が無くなったものであるか否かを判断する。ステップS4514からステップS4515では、サブ制御装置262のCPU551は、次のチェックポイントの到来までに長押し態様での操作が再開されるか否かを判断する。次のチェックポイントの到来までに長押し態様での操作が再開されていなければ、ステップS4516からステップS4519にて、サブ制御装置262のCPU551は、長押し色変化演出を終了する。次のチェックポイントの到来までに長押し態様での操作が再開されていれば、長押し色変化演出を継続する。

30

【2300】

このように、長押し色変化演出においても、長押し色変化演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次のチェックポイント（判定タイミング）までに遊技者による決定ボタン81の操作が再開されれば、長押し色変化演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン81の操作が長押し態様となるまでの時間を待つ必要を無くすることができる。

40

【2301】

次に、図223, 図224を用いてサブ制御装置262のCPU551が行う色変化抽選処理について説明する。

【2302】

ステップS4801Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、チェックポイント通過カウンタが0であるか否かを判断する。チェックポイント通過カウンタが0であれば、

50

ステップ S 4 8 0 1 B に進み、そうでなければステップ S 4 8 0 1 C に進む。すなわち、長押し色変化演出の開始時点であればステップ S 4 8 0 1 B から以下の処理が行われ、1 回でもチェックポイントを通過した後はステップ S 4 8 0 1 C から以下の処理が行われる。

【 2 3 0 3 】

ステップ S 4 8 0 1 B では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、後述する色変化パターン選択用テーブルを参照して長押し色変化パターンを読み出し、ステップ S 4 8 0 1 C に進む。色変化パターン選択用テーブルには、変動パターンと、色変化で変化し得る最高色との関係が記憶されている。これにより、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、後述するステップにおいて 1 回目、2 回目、3 回目の色変化の可能性があるか否かを判断することができる。

10

【 2 3 0 4 】

ステップ S 4 8 0 1 C では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、色変化抽選タイミングであるか否かを判断する。色変化抽選は、長押し態様での操作が行われている期間に、定期的に行われている。色変化抽選タイミングは、チェックポイント間に複数回到来するように、例えば、長押し色変化演出フラグが 1 になった場合で長押しフラグが 1 になった場合に、所定時間（例えば 0.1 秒）もしくはそれに相当する所定数の割込毎に到来するタイミングである。色変化抽選タイミングは、より短い時間（例えば操作検出のタイミングである 0.01 秒毎）もしくはそれに相当する所定数の割込毎であってもよい。色変化抽選タイミングであればステップ S 4 8 0 2 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

20

【 2 3 0 5 】

ステップ S 4 8 0 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、色変化抽選の可否を判定するための色変化抽選カウンタの値を取得し、ステップ S 4 8 0 3 に進む。ステップ S 4 8 0 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、後述する色変化抽選用テーブルを参照して、色変化抽選カウンタの値が当たりであるか否かを判断する。色変化抽選カウンタの値の当たり易さは、後述するように長押し色変化パターンの種類や、チェックポイント通過回数に応じて変えられている。色変化抽選カウンタの値が当たりであれば、ステップ S 4 8 0 4 に進み、色変化抽選カウンタの値が外れであればステップ S 4 8 0 5 に進む。

【 2 3 0 6 】

ステップ S 4 8 0 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、色変化フラグの値を 1 にして、ステップ S 4 8 0 6 A に進む。ステップ S 4 8 0 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、色変化フラグの値を 0 にして、ステップ S 4 8 0 6 A に進む。色変化フラグを 1 にするか 0 にするかは、例えば、チェックポイントの直前に行われる色変化抽選において色変化抽選カウンタの値が当たりになっているか否かで決定される。このようにすれば、チェックポイントのタイミングが大きく変わるような色変化パターンを含めても、色変化抽選のタイミングを柔軟に対応させることができる。

30

【 2 3 0 7 】

なお、色変化フラグを 1 にするか 0 にするかは、チェックポイント間に行われる色変化抽選において 1 回でも色変化抽選カウンタの値が当たりになれば、次に到来するチェックポイントにおいて色変化フラグを 1 にすると判定してもよい。このようにすれば、長押し態様での操作が行われる期間が長いほど、色変化抽選の機会を多く与えることができる。

40

【 2 3 0 8 】

ステップ S 4 8 0 6 A は、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、1 回目の色変化（白色→青色の色変化）の可能性があるか否かを判断する。長押し色変化パターン D を除き、長押し色変化パターン A～C である場合は、1 回目の色変化の可能性がある。1 回目の色変化の可能性がある場合はステップ S 4 8 0 6 B に進み、1 回目の色変化の可能性があるない場合はステップ S 4 8 0 6 C に進む。ステップ S 4 8 0 6 C では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、演出開始時点の白色を維持して、本処理を終了する。

【 2 3 0 9 】

50

ステップS 4 8 0 6 Bは、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、1回目の色変化タイミングであるか否かを判断する。1回目の色変化タイミングは、1回目のチェックポイントに合わせている。1回目の色変化タイミングであれば、ステップS 4 8 0 7 Aに進み、そうでなければステップS 4 8 1 2 Aに進む。

【2 3 1 0】

ステップS 4 8 0 7 Aでは、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、長押しフラグが1であるか否かを判断する。長押しフラグが1であればステップS 4 8 0 7 Bに進む。ステップS 4 8 0 7 Bでは、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、チェックポイント通過カウンタを+1にして、ステップS 4 8 0 8に進む。

【2 3 1 1】

ステップS 4 8 0 7 Aにて長押しフラグが1でなければステップS 4 8 0 7 Cに進む。長押しフラグが1でない場合とは、上述したステップS 4 5 1 5（図2 2 2）にて、長押し態様での操作の検出が無い状態で1回目のチェックポイントに到達した場合である。この場合、ステップS 4 8 0 7 Cでは、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、色変化画像4 5 hの色を演出開始時の色に戻すために、色戻しフラグを1に設定し、本処理を終了する。残り時間で長押し操作がやり直された場合は、初めから本処理がやり直される。

【2 3 1 2】

ステップS 4 8 0 8では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、上述した色変化抽選フラグが1であるか否かを判断する。色変化フラグが1であればステップS 4 8 0 9に進み、そうでなければ（色変化フラグが0であれば）ステップS 4 8 1 1に進む。ステップS 4 8 0 9では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、1回目の色変化を実行するため、青色表示フラグを1に設定して、ステップS 4 8 1 0に進む。ステップS 4 8 1 0では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、色変化フラグの値を0に戻して、ステップS 4 8 1 2に進む。ステップS 4 8 1 1では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、演出開始当初の色（白色）を維持して、ステップS 4 8 1 2 Aに進む。

【2 3 1 3】

ここで、長押し色変化パターンAである場合は、色変化抽選により最高で3回（0回から3回のいずれか）の色変化が行われる。長押し色変化パターンBである場合は、色変化抽選により最高で2回（0回から2回のいずれか）の色変化が行われる。長押し色変化パターンCである場合は、色変化抽選により最高で1回（0回または1回のいずれか）の色変化が行われる可能性がある。長押し色変化パターンDである場合は、色変化抽選による色変化が0回である。

【2 3 1 4】

なお、0回とは、1回目の色変化タイミングで色変化しなかった場合（色変化フラグが0である場合）を示す。この場合は、色は、演出当初の色のままである。1回とは、1回目の色変化タイミングで色変化したが、2回目の色変化タイミングで色変化しなかった場合を示す。2回とは、1回目と2回目の色変化タイミングで色変化し、3回目の色変化タイミングで色変化しなかった場合を示す。3回とは、1回目から3回目まですべての色変化タイミングで色変化した場合を示す。

【2 3 1 5】

ステップS 4 8 1 2 Aでは、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、2回目の色変化（青色→黄色の色変化）の可能性があるか否かを判断する。長押し色変化パターンC，Dを除き、長押し色変化パターンA，Bである場合は、2回目の色変化の可能性がある。2回目の色変化があればステップS 4 8 1 3に進み、そうでなければステップS 4 8 1 2 Bに進む。ステップS 4 8 1 2 Bでは、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、1回目の色変化時の色を維持して、本処理を終了する。

【2 3 1 6】

ステップS 4 8 1 3では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、2回目の色変化タイミングであるか否かを判断する。2回目の色変化タイミングは、2回目のチェックポイントに合わせている。2回目の色変化タイミングであれば、ステップS 4 8 1 4 Aに進み、そ

10

20

30

40

50

うでなければステップ S 4 8 1 9 に進む。

【 2 3 1 7 】

ステップ S 4 8 1 4 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しフラグが 1 であるか否かを判断する。長押しフラグが 1 であればステップ S 4 8 1 4 B に進む。ステップ S 4 8 1 4 B では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、チェックポイント通過カウンタを + 1 にして、ステップ S 4 8 1 5 に進む。

【 2 3 1 8 】

ステップ S 4 8 1 4 A にて長押しフラグが 1 でなければステップ S 4 8 1 4 C に進む。長押しフラグが 1 でない場合とは、上述したステップ S 4 5 1 5（図 2 2 2）にて、長押し態様での操作の検出が無い状態で 2 回目のチェックポイントに到達した場合である。この場合、ステップ S 4 8 1 4 C では、実施例 4 4 と同様に、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、色変化画像 4 5 h の色を演出開始時の色（白色）に戻すために、色戻しフラグを 1 に設定し、本処理を終了する。残り時間で長押し操作がやり直された場合は、初めから本処理がやり直される。

10

【 2 3 1 9 】

ステップ S 4 8 1 5 では、色変化フラグが 1 であるか否かを判断する。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、2 回目の色変化タイミングの到達時点における色変化抽選の結果に基づいて色変化を実行するか否かを判断する。色変化フラグが 1 であればステップ S 4 8 1 6 に進み、そうでなければステップ S 4 8 1 8 に進む。

【 2 3 2 0 】

ステップ S 4 8 1 6 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、2 回目の色変化を実行するため、黄色変化フラグを 1 に設定して、ステップ S 4 8 1 7 に進む。ステップ S 4 8 1 7 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、色変化フラグを 0 に戻してステップ S 4 8 1 9 に進む。ステップ S 4 8 1 8 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、1 回目の色変化された色（青色）を維持して、本処理を終了する。

20

【 2 3 2 1 】

ステップ S 4 8 1 9 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、3 回目の色変化の可能性があるか否かを判断する。長押し色変化パターン B，C，D を除き、長押し色変化パターン A である場合は、3 回目の色変の可能性はある。3 回目の色変化があればステップ S 4 8 2 0 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

30

【 2 3 2 2 】

ステップ S 4 8 2 0 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、3 回目の色変化タイミングであるか否かを判断する。3 回目の色変化タイミングは、3 回目のチェックポイントに合わせている。3 回目の色変化タイミングであればステップ S 4 8 2 1 A に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【 2 3 2 3 】

ステップ S 4 8 2 1 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しフラグが 1 であるか否かを判断する。長押しフラグが 1 であればステップ S 4 8 2 1 B に進む。ステップ S 4 8 2 1 B では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、チェックポイント通過カウンタを + 1 にして、ステップ S 4 8 2 2 に進む。

40

【 2 3 2 4 】

ステップ S 4 8 2 1 A にて長押しフラグが 1 でなければステップ S 4 8 2 1 C に進む。長押しフラグが 1 でない場合とは、上述したステップ S 4 5 1 5（図 2 2 2）にて、長押し態様での操作の検出が無い状態で 3 回目のチェックポイントに到達した場合である。この場合、ステップ S 4 8 0 7 C では、実施例 4 4 と同様に、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、色変化画像 4 5 h の色を演出開始時の色（白色）に戻すために、色戻しフラグを 1 に設定し、本処理を終了する。残り時間で長押し操作がやり直された場合は、初めから本処理がやり直される。

【 2 3 2 5 】

ステップ S 4 8 2 2 では、色変化フラグが 1 であるか否かを判断する。サブ制御装置 2 6

50

2のCPU551は、3回目の色変化タイミングの到達時点における色変化抽選の結果に基づいて色変化を実行するか否かを判断する。色変化フラグが1であればステップS4823に進み、そうでなければステップS4825に進む。

【2326】

ステップS4823では、サブ制御装置262のCPU551は、3回目の色変化を実行するため、虹色変化フラグを1に設定するとともに、2回目の黄色変化フラグを0に戻して、ステップS4824に進む。ステップS4824では、サブ制御装置262のCPU551は、色変化フラグを0に戻して本処理を終了する。ステップS4825では、サブ制御装置262のCPU551は、2回目の色変化された色（黄色）を維持して、本処理を終了する。

10

【2327】

このように長押し色変化演出は、大当たり判定の結果として得られる所定条件（後述する長押し色変化パターン選択用テーブル）に応じて長押し対応演出の表示態様（例えば色変化パターンA，B，C，D）を異ならせる。例えば色変化パターンAであれば最高で3回の色変化が行われ、色変化パターンBであれば最高で2回の色変化が行われ、色変化パターンCであれば最高で1回の色変化が行われ、色変化パターンDであれば色変化は行われない。これにより、大当たり判定の結果として得られる所定条件に応じた長押し色変化演出の表示態様の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【2328】

また、サブ制御装置262のCPU551による演出継続抽選機能によって、判定タイミング（チェックポイント）にて操作の検出があることと、演出継続抽選の抽選結果（色変化抽選の当たり）とに基づいて長押し色変化演出の実行（色変化）が継続されるので、操作の検出が続いていれば長押し対応演出の実行が継続される場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

20

【2329】

また、演出継続抽選（色変化抽選）が特定間隔（チェックポイントの間隔）よりも短い間隔で行われるので、判定タイミング（チェックポイント）で抽選される場合よりも抽選の機会が増えるため、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【2330】

次に、図225を用いて長押し色変化演出設定処理について説明する。図225は、サブ制御装置262のCPU551が行う長押し色変化演出設定処理を示すフローチャートである。長押し色変化演出設定処理は、サブ制御装置262から表示制御装置45への長押し色変化演出を実行するためのコマンドを設定する処理である。なお、図180のボタン長押し演出設定処理と同じ処理は説明を省略する。

30

【2331】

ステップS4605にて決定ボタン81の操作の有効期間内であるか否かを判断され、ステップS4606にて長押しフラグの値が1であると判断され、直前の長押しフラグが0であると判断された場合、ステップS4609Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、後述する戻し済みフラグが1であるか否かを判断する。戻し済みフラグが1でなければステップS4609Bに進み、戻し済みフラグが1であればステップS4609Lに進む。

40

【2332】

ステップS4609Bでは、サブ制御装置262のCPU551は、長押し色変化演出を開始するために白色表示コマンドをセットし、ステップS4609Cへ進む。ステップS4609Cでは、サブ制御装置262のCPU551は、青色変化フラグが1であるか否かを判断する。青色変化フラグが1であればステップS4609Dに進み、そうでなければステップS4609Eに進む。ステップS4609Dでは、サブ制御装置262のCPU551は、色変化画像45hの色を白色から青色に変化するために、青色変化コマンドをセットして、ステップS4618に進む。

50

【2333】

ステップS4609Eでは、サブ制御装置262のCPU551は、黄色変化フラグが1であるか否かを判断する。黄色変化フラグが1であればステップS4609Fに進み、そうでなければステップS4609Gに進む。ステップS4609Fでは、サブ制御装置262のCPU551は、色変化画像45hの色を青色から黄色に変化するために、黄色変化コマンドをセットして、ステップS4618に進む。

【2334】

ステップS4609Gでは、サブ制御装置262のCPU551は、虹色変化フラグが1であるか否かを判断する。虹色変化フラグが1であればステップS4609Hに進み、そうでなければステップS4609Iに進む。ステップS4609Hでは、サブ制御装置262のCPU551は、色変化画像45hの色を黄色から虹色に変化するために、虹色変化コマンドをセットして、ステップS4618に進む。

10

【2335】

ステップS4609Iでは、サブ制御装置262のCPU551は、上述のステップS4807C、ステップS4814C、ステップS4821Cで説明した戻しフラグが1であるか否かを判断する。戻しフラグが1であればステップS4609Jに進み、そうでなければステップS4618に進む。ステップS4609Jでは、サブ制御装置262のCPU551は、色変化画像45hの色を演出開始当初の色（白色）に戻すために、戻しコマンドをセットして、ステップS4609Kに進む。

【2336】

ステップS4609Kでは、サブ制御装置262のCPU551は、色変化画像45hの色が演出当初の色に戻されたことを示す戻し済みフラグを1に設定する。これにより、サブ制御装置262のCPU551は、上述したステップS4609Aにおいて、長押しフラグが0から1への変化が、長押し色変化演出の開始時点の事象であるのか、長押し色変化演出中に長押し態様とは異なる操作として遊技者が決定ボタン81から手を離れた状態でチェックポイントを通過したことに起因する事象であるのかを判別することができる。

20

【2337】

上述したステップS4609Aにて戻し済みフラグが1であると判断された場合、ステップS4609Lでは、サブ制御装置262のCPU551は、再び決定ボタン81の長押し態様での操作が行われた時点での長押し色変化演出可能時間（例えば6秒）の残り時間が、長押し色変化パターンの最高色に到達するまでの時間（最高色到達時間）未満であるか否かを判断する。長押し色変化パターンAの最高色（虹色）到達時間は、変化開始から2.1秒である。長押し色変化パターンBの最高色（黄色）到達時間は、変化開始から0.9秒である。長押し色変化パターンCの最高色（青色）到達時間は、変化開始から0.3秒である。残り時間が最高色到達時間未満であればステップS4609Mに進み、そうでなければステップS4609Nに進む。

30

【2338】

ステップS4609Mでは、サブ制御装置262のCPU551は、残り時間で再び長押し色変化演出を実行するために、戻し済みフラグを0に戻して、上述したステップS4609Bに進み、ステップS4609C以下の処理を実行する。ステップS4609Nでは、サブ制御装置262のCPU551は、残り時間で長押し色変化演出を実行できないことを遊技者に知らせる色変化不能報知コマンドをセットして、ステップS4618に進む。

40

【2339】

ステップS4618では、サブ制御装置262のCPU551は、長押し色変化演出の終了時間、すなわち上述した長押し色変化演出可能時間（6秒）が終了したか否かを判断する。長押し色変化演出が終了時間に到達すればステップS4619に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【2340】

ステップS4619では、サブ制御装置262のCPU551は、長押し演出終了コマン

50

ドをセットして、ステップ S 4 6 2 0 に進む。ステップ S 4 6 2 0 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、ボタン長押し演出フラグを 0 に戻し、ステップ S 4 6 2 1 に進む。ステップ S 4 6 2 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、長押しフラグ、長押しタイマー、チェックポイント通過カウンタ、白・青・黄・虹の色変化フラグ、戻し済みフラグなどを 0 に戻して、本処理を終了する。

【 2 3 4 1 】

次に、図 2 2 6 を用いて長押し色変化演出表示処理について説明する。図 2 2 6 は、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 が行う長押し色変化演出表示処理を示すフローチャートである。長押し色変化演出表示処理は、表示制御装置 4 5 が第 3 図柄表示装置 4 2 に対して長押し色変化演出を表示させるための処理である。図 1 8 1 のボタン長押し演出表示処理と同じ処理は説明を省略する。

10

【 2 3 4 2 】

ステップ S 4 7 0 6 A では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、白色表示コマンドを受信したか否かを判断する。白色表示コマンドを受信していればステップ S 4 7 0 6 B に進み、そうでなければステップ S 4 7 0 6 C に進む。ステップ S 4 7 0 6 B では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、長押し色変化演出を開始するために、第 3 図柄表示装置 4 2 に白色画像を表示し、本処理を終了する。この白色画像が色変化画像 4 5 h である。

【 2 3 4 3 】

ステップ S 4 7 0 6 C では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、青色表示コマンドを受信したか否かを判断する。青色表示コマンドを受信していればステップ S 4 7 0 6 D に進み、そうでなければステップ S 4 7 0 6 E に進む。ステップ S 4 7 0 6 D では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に青色画像を表示して、本処理を終了する。色変化画像 4 5 h は、白色画像から青色画像に置き換わってもよいし、白色画像を表示したまま青色画像を表示してもよい。

20

【 2 3 4 4 】

ステップ S 4 7 0 6 E では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、黄色表示コマンドを受信したか否かを判断する。黄色表示コマンドを受信していればステップ S 4 7 0 6 F に進み、そうでなければステップ S 4 7 0 6 G に進む。ステップ S 4 7 0 6 F では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に黄色画像を表示して、本処理を終了する。色変化画像 4 5 h は、青色画像から黄色画像に置き換わってもよいし、青色画像を表示したまま黄色画像を表示してもよい。

30

【 2 3 4 5 】

ステップ S 4 7 0 6 G では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、虹色表示コマンドを受信したか否かを判断する。虹色表示コマンドを受信していればステップ S 4 7 0 6 H に進み、そうでなければステップ S 4 7 0 6 I に進む。ステップ S 4 7 0 6 H では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に虹色画像を表示して、本処理を終了する。色変化画像 4 5 h は、黄色画像から虹色画像に置き換わってもよいし、黄色画像を表示したまま虹色画像を表示してもよい。

【 2 3 4 6 】

ステップ S 4 7 0 6 I では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、戻しコマンドを受信したか否かを判断する。戻しコマンドを受信していればステップ S 4 7 0 6 J に進み、そうでなければステップ S 4 7 0 6 K に進む。ステップ S 4 7 0 6 J では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に演出開始時点の色変化画像 4 5 h を表示して、本処理を終了する。色変化画像 4 5 h は、演出開始時点が白色であれば白色に戻してもよいし、演出開始時点が無色もしくは非表示であれば無色もしくは表示としてもよい。

40

【 2 3 4 7 】

ステップ S 4 7 0 6 K では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、色変化不能報知コマンドを受信したか否かを判断する。色変化不能報知コマンドを受信していればステップ S 4 7 0 6 L に進み、そうでなければステップ S 4 7 2 3 (演出時間終了判定)に進む。ステップ S 4 7 0 6 L では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に長

50

押し色変化演出を実行できないことを遊技者に知らせる色変化不能報知画像を表示して、本処理を終了する。色変化不能報知画像は、長押し色変化演出を実行できないことを明示する画像でもよいし、長押し色変化演出を実行できないことを示唆する画像でもよい。また、長押し色変化演出を実行できないことを遊技者に報知できれば、画像でなくも音声など他の伝達方法でもよい。

【2348】

次に、図227を用いて上述した長押し色変化演出に用いられる色変化パターンの選択について説明する。図227は、色変化パターン選択用テーブルである。

【2349】

長押し色変化演出は、特定の変動パターンにおいて実行される。特定の変動パターンは、変動表示演出の中でも大当たり期待度が高い変動表示演出である。例えば、特定の変動パターンは、大当たり結果となる場合は、変動種別カウンタCS1（0～198）のうち「141～198」の範囲にて実行され、外れ結果となる場合は、変動種別カウンタCS1（0～198）のうち「171～198」の範囲にて実行される大当たり期待度が高い変動時間120秒のスーパーリーチである。詳細には、この変動時間120秒のスーパーリーチ（スーパーリーチE，F）のうち、大当たり結果となる場合は、変動種別カウンタCS2（0～240）が「0～120」の範囲にある大当たりスーパーリーチE（120秒）にて実行され、外れ結果となる場合は、変動種別カウンタCS2（0～240）が「0～199」の範囲にある外れスーパーリーチEにて実行される。

【2350】

長押し色変化演出における色変化パターンは、大当たりスーパーリーチEである場合は、変動種別カウンタCS2（0～240）が「0～85」の範囲であれば色変化パターンAが選択され、変動種別カウンタCS2（0～240）が「86～105」の範囲であれば色変化パターンBが選択され、変動種別カウンタCS2（0～240）が「106～115」の範囲であれば色変化パターンCが選択され、変動種別カウンタCS2（0～240）が「116～120」の範囲であれば色変化パターンDが選択される。また、外れスーパーリーチEである場合は、変動種別カウンタCS2（0～240）が「0～59」の範囲であれば色変化パターンBが選択され、変動種別カウンタCS2（0～240）が「60～119」の範囲であれば色変化パターンCが選択され、変動種別カウンタCS2（0～240）が「120～199」の範囲であれば色変化パターンDが選択される。色変化パターンAは、当たりの場合にのみ選択されて、外れの場合には選択されないように設定されているが、いずれの場合も選択されるように設定されてもよい。

【2351】

このように、長押し色変化演出は、大当たり判定の結果が特定結果（例えば大当たり結果）となる期待度に応じて表示態様（色変化パターン）が異ならせられているので、長押し色変化演出の表示態様の違い（色変化パターンA～E）によって、大当たり判定の結果が特定結果となる期待度を示唆することができる。

【2352】

なお、長押し対応演出が長押し色変化演出であるため、大当たり期待度に応じて色変化画像45hの表示態様を異ならせているが、長押し対応演出が異なる表示演出であれば、異なる対象の表示態様を異ならせてもよい。例えば、長押し操作に応じて宝箱を次々と開けていく長押し対応演出（長押し宝探し演出）である場合、大当たり期待度が高いほど、宝箱を発見できる数が増えて、宝箱から価値が高い宝物が出るようなものでもよい。

【2353】

次に、図228を用いて上述した長押し色変化演出に用いられる色変化抽選について説明する。図228は、色変化抽選用テーブルである。

【2354】

（a）に示す色変化パターンAが選択された場合、チェックポイント通過カウンタのカウンタ回数が0回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ（0～99）のうち「0～44」が当たり（青色に変化）になり、「45～99」が外れ（白色のまま

）になる。チェックポイント通過カウンタのカウント回数が1回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ（0～99）のうち「0～29」が当たり（黄色に変化）になり、「30～99」が外れ（青色のまま）になる。チェックポイント通過カウンタのカウント回数が3回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ（0～99）のうち「0～19」が当たり（虹色に変化）になり、「20～99」が外れ（黄色のまま）になる。

【2355】

（b）に示す色変化パターンBが選択された場合、チェックポイント通過カウンタのカウント回数が0回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ（0～99）のうち「0～44」が当たり（青色に変化）になり、「45～99」が外れ（白色のまま）になる。チェックポイント通過カウンタのカウント回数が1回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ（0～99）のうち「0～29」が当たり（黄色に変化）になり、「30～99」が外れ（青色のまま）になる。

10

【2356】

（c）に示す色変化パターンCが選択された場合、チェックポイント通過カウンタのカウント回数が0回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ（0～99）のうち「0～44」が当たり（青色に変化）になり、「45～99」が外れ（白色のまま）になる。

【2357】

（d）に示す色変化パターンDが選択された場合、チェックポイント通過カウンタのカウント回数が0回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ（0～99）のうち「0～99」すべてが外れ（白色のまま）になる。

20

【2358】

このように、色変化抽選の回数が進むほど、期待度が高い色への色変化が選択され難いように設定されているので、色変化が進むほど大当たり期待度が高まることを遊技者に示唆することができる。

【2359】

次に、図229を用いて長押し色変化演出における色変化表示について説明する。図229は、色変化パターンごとの色変化表示を示すグラフである。図230は、色変化パターンA～Dの色変化の表示態様を説明する図である。ここでは、遊技者が長押し色変化演出中、遊技者が決定ボタン81をずっと長押し態様で操作していたか、あるいは、操作の中断があってもチェックポイントはまたがない範囲であったものとして説明する。

30

【2360】

表示制御装置45のCPU521は、色変化パターンA～Dにおいて色変化抽選が行われた場合に、図229（a）～（d）に示す色変化グラフに従って、色変化表示を行う。（a）～（d）にはそれぞれのタイミングでの操作態様（押下のON状態か、非押下のOFF状態か）を示している。操作態様とともに示された（g1）（g2）等の符号は、図230に示すそれぞれのタイミングでの色変化画像45hを示している。なお、図230（a）～（l）に示す色変化の表示態様は、後述する色変化パターンA1に対応しているが、それぞれのタイミングでの他の色変化パターンの説明にも流用している。

40

【2361】

（a）には、長押し色変化演出の最終結果として虹色になる可能性がある色変化パターンAが示されている。説明の便宜で、色変化パターンAを、色変化抽選ごとの抽選結果に応じて、色変化パターンA1～A4に分ける。色変化パターンA4は、破線で示すように、1回目の色変化タイミング（図示ではチェックポイントCP1。以下同じ）において色変化抽選の結果が外れであるため白色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始0.3秒後までは図230（c）（d）に示す白色の範囲で色変化する色変化画像45h（g1）（g2）が表示され、変化開始0.3秒後から変化終了（すなわち変化開始3.0秒）まで、白色の色変化画像45h（g2）が維持される。

【2362】

50

色変化パターンA3は、一点鎖線で示すように、1回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、2回目の色変化タイミング（図示ではチェックポイントCP2。以下同じ）において色変化抽選の結果が外れであるため青色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始0.3秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像45h（g1）（g2）が表示され、変化開始0.3秒後から0.9秒後までは図230（e）（f）に示す青色の範囲で色変化する色変化画像45h（g3）（g4）が表示され、変化開始0.9秒後から変化終了まで、青色の色変化画像45h（g4）が維持される。

【2363】

色変化パターンA2は、二点鎖線で示すように、1回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、2回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため青色から黄色に変化し、3回目の色変化タイミング（図示ではチェックポイントCP3。以下同じ）において色変化抽選の結果が外れであるため黄色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始0.3秒後までは図白色の範囲で色変化する色変化画像45h（g1）（g2）が表示され、変化開始0.3秒後から0.9秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像45h（g3）（g4）が表示され、変化開始0.9秒後から2.1秒後までは図230（g）（h）に示す黄色の範囲で色変化する色変化画像45h（g5）（g6）が表示され、変化開始2.1秒後から変化終了まで、黄色の色変化画像45h（g6）が維持される。

【2364】

色変化パターンA1は、実線で示すように、1回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、2回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため青色から黄色に変化し、3回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため黄色から虹色に変化するパターンである。具外的には、変化開始0.3秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像45h（g1）（g2）が表示され、変化開始0.3秒後から0.9秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像45h（g3）（g4）が表示され、変化開始0.9秒後から2.1秒後までは黄色の範囲で色変化する色変化画像45h（g5）（g6）が表示され、変化開始2.1秒後から変化終了まで、図230（i）に示す虹色の色変化画像45h（g7）が表示される。

【2365】

（b）には、長押し色変化演出の最終結果として黄色になる可能性がある色変化パターンBが示されている。説明の便宜で、色変化パターンBを、色変化抽選ごとの抽選結果に応じて、色変化パターンB1～B3に分ける。色変化パターンBは、黄色の最高点に到達するまでの時間が色変化パターンAよりも早い、という点に特徴がある。

【2366】

色変化パターンB3は、破線で示すように、1回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため白色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始0.3秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像45h（g1）（g2）が表示され、変化開始0.3秒後から変化終了（すなわち変化開始3.0秒）まで、白色の色変化画像45h（g2）が維持される。色変化パターンB3は、上述の（a）に示す色変化パターンA4と同じ色変化が行われる。

【2367】

色変化パターンB2は、一点鎖線で示すように、1回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、2回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため青色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始0.3秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像45h（g1）（g2）が表示され、変化開始0.3秒後から0.9秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像45h（g3）（g4）が表示され、変化開始0.9秒後から変化終了まで、青色の色変化画像45h（g4）が維持される。色変化パターンB2は、上述の（a）に示す色変化

パターン A 3 と同じ色変化が行われる。

【2368】

色変化パターン B 1 は、二点鎖線で示すように、1 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、2 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため青色から黄色に変化し、3 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため黄色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始 0.3 秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 1) (g 2) が表示され、変化開始 0.3 秒後から 0.9 秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 3) (g 4) が表示され、変化開始 0.9 秒後から 1.8 秒後までは黄色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 5) (g 6) が表示され、変化開始 1.8 秒後から変化終了まで、黄色の色変化画像 45 h (g 6) が維持される。このように、色変化パターン B 1 は、黄色の最高点に到達するまでの時間が上述の (a) に示す色変化パターン A 2 よりも 0.3 秒早い、という点に特徴がある。

10

【2369】

(c) には、長押し色変化演出の最終結果として青色になる可能性がある色変化パターン C が示されている。説明の便宜で、色変化パターン C を、色変化抽選ごとの抽選結果に応じて、色変化パターン C 1, C 2 に分ける。色変化パターン C 2 は、破線で示すように、1 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため白色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始 0.3 秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 1) (g 2) が表示され、変化開始 0.3 秒後から変化終了（すなわち変化開始 3.0 秒）まで、白色の色変化画像 45 h (g 2) が維持される。色変化パターン C 2 は、上述の (a) に示す色変化パターン A 4, (b) に示す B 3 と同じ色変化が行われる。

20

【2370】

色変化パターン C 1 は、一点鎖線で示すように、1 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、2 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため青色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始 0.3 秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 1) (g 2) が表示され、変化開始 0.3 秒後から 0.9 秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 3) (g 4) が表示され、変化開始 0.9 秒後から変化終了まで、青色の色変化画像 45 h (g 4) が維持される。色変化パターン C 1 は、上述の (a) に示す色変化パターン A 3, (b) に示す B 2 と同じ色変化が行われる。

30

【2371】

(d) には、長押し色変化演出の最終結果として白色のままである色変化パターン D が示されている。色変化パターン D は、破線で示すように、1 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため白色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始 0.3 秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 1) (g 2) が表示され、変化開始 0.3 秒後から変化終了（すなわち変化開始 3.0 秒）まで、白色の色変化画像 45 h (g 2) が維持される。色変化パターン D は、上述の (a) に示す色変化パターン A 4, (b) に示す色変化パターン B 3, (c) に示す色変化パターン C 2 と同じ色変化が行われる。

40

【2372】

このように、変化パターン A 4, B 3, C 2, D は、いずれも色変化画像 45 h が白色にしかないので、いずれであるか区別することは難しい。変化パターン A 3, B 2, C 1 は、いずれも色変化画像 45 h が 1 回（青色まで）の色変化に留まるので、遊技者は、変化パターン A 4, B 3, C 2, D よりも大当たり期待度は高いことまでは分かる。変化パターン A 2, B 1 は、いずれも色変化画像 45 h が 2 回（黄色まで）色変化するので、変化パターン A 3, B 2, C 1 よりも大当たり期待度は高いことまでは分かる。変化パターン A 1 は、大当たり確定であるので、遊技者の期待感を最も高めることができる。

【2373】

50

次に、長押し色変化演出において決定ボタン 8 1 に長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化について説明する。図 2 3 1 は、長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化パターンごとの色変化を示すグラフである。

【2 3 7 4】

ここでは、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば、遊技者は、決定ボタン 8 1 を長押しする動作と、決定ボタン 8 1 から手を離す動作とを、0.3 秒間隔で繰り返す操作を行ったとする。なお、操作開始から最初の 0.1 秒間は、長押し態様での操作であるか否かの判定に費やされている。

【2 3 7 5】

長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン 8 1 から手を離したり、再び決定ボタン 8 1 を押したりする操作）が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり期待度が示唆されるように設定されている。すなわち、長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が有る場合に、表示態様が異なることによって、大当たり期待度が示唆されるように設定されている。以下、この点について詳細に説明する。

10

【2 3 7 6】

(a) では、色変化パターン A が選択されている。操作開始 0.1 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始 0.3 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 0.3 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 2 の (a 1) に示す。遊技者は、変化開始 0.3 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す。1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 0.4 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 0.4 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 2 の (a 2) に示す。

20

【2 3 7 7】

遊技者は、変化開始 0.5 秒後、決定ボタン 8 1 の操作を再開する（2 回目の長押し）。変化開始 0.6 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 0.6 秒後から変化開始 0.9 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 0.9 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 2 の (a 3) に示す。遊技者は、再び、変化開始 0.9 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から再び手を離す。2 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 1.0 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 1.0 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 2 の (a 4) に示す。

30

【2 3 7 8】

遊技者は、変化開始 1.1 秒後、決定ボタン 8 1 の操作を再開する（3 回目の長押し）。しかし、変化開始 1.2 秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。すなわち、再開時点が色変化パターン A の最高レベル（色変化パターン A 1 の最高色である虹色）まで変化を実行できないタイミングである場合は、その色変化は再開されない。この変化開始 1.2 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 2 の (a 5) に示す。また変化開始 1.5 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 2 の (a 6) に示す。

40

【2 3 7 9】

遊技者は、変化開始 1.7 秒後、決定ボタン 8 1 の操作を再開する（4 回目の長押し）。しかし、変化開始 1.8 秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。この変化開始 1.8 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 2 の (a 7) に

50

示す。また変化開始 2 . 1 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 2 の (a 8) に示す。

【 2 3 8 0 】

遊技者は、変化開始 2 . 3 秒後、決定ボタン 8 1 の操作を再開する (5 回目の長押し) 。しかし、変化開始 2 . 4 秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。この変化開始 2 . 4 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 2 の (a 9) に示す。また変化開始 2 . 7 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 2 の (a 1 0) に示す。

【 2 3 8 1 】

このように、大当たり期待度が最も高い色変化パターン A が選択されている場合には、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする操作と、決定ボタン 8 1 から手を離す操作とを、0 . 3 秒間隔で繰り返す操作を行った場合、1 回目の長押しと 2 回目の長押しでは、決定ボタン 8 1 の長押しに応じて色変化画像 4 5 h が白色の範囲で色変化するが、3 回目から 5 回目の長押しでは、決定ボタン 8 1 を長押ししても色変化画像 4 5 h の色変化が行われない、という特徴が出る。

【 2 3 8 2 】

(b) では、色変化パターン B が選択されている。操作開始 0 . 1 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始 0 . 3 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 0 . 3 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 3 の (b 1) に示す。遊技者は、変化開始 0 . 3 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す。1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 0 . 4 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 0 . 4 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 3 の (b 2) に示す。

【 2 3 8 3 】

遊技者は、変化開始 0 . 5 秒後、決定ボタン 8 1 の操作を再開する (2 回目の長押し) 。変化開始 0 . 6 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 0 . 6 秒後から変化開始 0 . 9 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 0 . 9 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 3 の (b 3) に示す。遊技者は、再び、変化開始 0 . 9 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から再び手を離す。2 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 1 . 0 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 1 . 0 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 3 の (b 4) に示す。

【 2 3 8 4 】

遊技者は、変化開始 1 . 1 秒後、決定ボタン 8 1 の操作を再開する (3 回目の長押し) 。変化開始 1 . 2 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 1 . 2 秒後から変化開始 1 . 5 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 1 . 5 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 3 の (b 5) に示す。遊技者は、再び、変化開始 1 . 5 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から再び手を離す。3 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 1 . 6 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 1 . 6 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 3 の (b 6) に示す。

【 2 3 8 5 】

遊技者は、変化開始 1 . 7 秒後、決定ボタン 8 1 の操作を再開する (4 回目の長押し) 。しかし、変化開始 1 . 8 秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。すなわち、再開時点が色変化パターン B の最高レベル (色変化パターン B 1 の最

10

20

30

40

50

高色である黄色)まで変化を実行できないタイミングである場合は、その色変化は再開されない。この変化開始1.8秒後の色変化画像45hを後述する図233の(b7)に示す。また変化開始2.1秒後の色変化画像45hを後述する図233の(b8)に示す。

【2386】

遊技者は、変化開始2.3秒後、決定ボタン81の操作を再開する(5回目の長押し)。しかし、変化開始2.4秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。この変化開始2.4秒後の色変化画像45hを後述する図233の(b9)に示す。また変化開始2.7秒後の色変化画像45hを後述する図233の(b10)に示す。

【2387】

このように、大当たり期待度が色変化パターンAの次に高い色変化パターンBが選択されている場合には、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン81を長押しする操作と、決定ボタン81から手を離す操作とを、0.3秒間隔で繰り返す操作を行った場合、1回目の長押しから3回目の長押しまでは、決定ボタン81の長押しに応じて色変化画像45hが白色の範囲で色変化するが、4回目と5回目の長押しでは、決定ボタン81を長押ししても色変化画像45hの色変化が行われない、という特徴が出る。このことから、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン81を長押しする操作と、決定ボタン81から手を離す操作とを、0.3秒間隔で繰り返す操作を行った場合、2回繰り返して白色の範囲で色変化が行われたならば、色変化パターンAではないことが分かる。

【2388】

(c)では、色変化パターンCが選択されている。操作開始0.1秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始0.3秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始0.3秒後の色変化画像45hを後述する図234の(c1)に示す。遊技者は、変化開始0.3秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す。1回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン81から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始0.4秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始0.4秒後の色変化画像45hを後述する図234の(c2)に示す。

【2389】

遊技者は、変化開始0.5秒後、決定ボタン81の操作を再開する(2回目の長押し)。変化開始0.6秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始0.6秒後から変化開始0.9秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始0.3秒後の色変化画像45hを後述する図234の(c3)に示す。遊技者は、再び、変化開始0.9秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から再び手を離す。2度目の1回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン81から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始1.0秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始1.0秒後の色変化画像45hを後述する図234の(c4)に示す。

【2390】

遊技者は、変化開始1.1秒後、決定ボタン81の操作を再開する(3回目の長押し)。変化開始1.2秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始1.2秒後から変化開始1.5秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始1.5秒後の色変化画像45hを後述する図234の(c5)に示す。遊技者は、再び、変化開始1.5秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から再び手を離す。3度目の1回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン81から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始1.6秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始1.6秒後の色変化画像45hを後述する図234の(c6)に

10

20

30

40

50

示す。

【2391】

遊技者は、変化開始1．7秒後、決定ボタン81の操作を再開する（4回目の長押し）。変化開始1．8秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始1．8秒後から変化開始2．1秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始2．1秒後の色変化画像45hを後述する図234の（c7）に示す。遊技者は、再び、変化開始2．0秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から再び手を離す。4度目の1回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン81から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始2．2秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始2．2秒後の色変化画像45hを後述する図234の（c8）に示す。

10

【2392】

遊技者は、変化開始2．3秒後、決定ボタン81の操作を再開する（5回目の長押し）。しかし、変化開始2．4秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。すなわち、再開時点が色変化パターンCの最高レベル（色変化パターンC1の最高色である青色）まで変化を実行できないタイミングである場合は、その色変化は再開されない。この変化開始2．4秒後の色変化画像45hを後述する図234の（c9）に示す。また変化開始2．7秒後の色変化画像45hを後述する図234の（c10）に示す。

20

【2393】

このように、大当たり期待度が色変化パターンBの次に高い色変化パターンCが選択されている場合には、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン81を長押しする操作と、決定ボタン81から手を離す操作とを、0．3秒間隔で繰り返す操作を行った場合、1回目の長押しから4回目の長押しまでは、決定ボタン81の長押しに応じて色変化画像45hが白色の範囲で色変化するが、5回目の長押しでは、決定ボタン81を長押ししても色変化画像45hの色変化が行われず、という特徴が出る。このことから、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン81を長押しする操作と、決定ボタン81から手を離す操作とを、0．3秒間隔で繰り返す操作を行った場合、4回繰り返して白色の範囲で色変化が行われたならば、色変化パターンA，Bではない（色変化パターンA，Bがでる場合よりも大当たり期待度が低い）ことが分かる。

30

【2394】

（d）では、色変化パターンDが選択されている。操作開始0．1秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始0．3秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始0．3秒後の色変化画像45hを後述する図235の（d1）に示す。遊技者は、変化開始0．3秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す。1回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン81から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始0．4秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始0．4秒後の色変化画像45hを後述する図235の（d2）に示す。

40

【2395】

遊技者は、変化開始0．5秒後、決定ボタン81の操作を再開する（2回目の長押し）。変化開始0．6秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始0．6秒後から変化開始0．9秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始0．3秒後の色変化画像45hを後述する図235の（d3）に示す。遊技者は、再び、変化開始0．9秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から再び手を離す。2度目の1回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン81から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始1．0秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に

50

戻される。この変化開始 1. 0 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 5 の (d 4) に示す。

【 2 3 9 6 】

遊技者は、変化開始 1. 1 秒後、決定ボタン 8 1 の操作を再開する (3 回目の長押し) 。変化開始 1. 2 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 1. 2 秒後から変化開始 1. 5 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 1. 5 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 5 の (d 5) に示す。遊技者は、再び、変化開始 1. 5 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から再び手を離す。3 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 1. 6 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 1. 6 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 5 の (d 6) に示す。

10

【 2 3 9 7 】

遊技者は、変化開始 1. 7 秒後、決定ボタン 8 1 の操作を再開する (4 回目の長押し) 。変化開始 1. 8 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 1. 8 秒後から変化開始 2. 1 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 2. 1 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 5 の (d 7) に示す。遊技者は、再び、変化開始 2. 1 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から再び手を離す。4 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 2. 2 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 2. 2 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 5 の (d 8) に示す。

20

【 2 3 9 8 】

遊技者は、変化開始 2. 3 秒後、決定ボタン 8 1 の操作を再開する (5 回目の長押し) 。変化開始 2. 4 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 2. 4 秒後から変化開始 2. 7 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 2. 7 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 5 の (d 9) に示す。遊技者は、再び、変化開始 2. 7 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から再び手を離す。5 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 2. 8 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 2. 8 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 5 の (d 1 0) に示す。

30

【 2 3 9 9 】

このように、大当たり期待度が最も低い色変化パターン D が選択されている場合には、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする操作と、決定ボタン 8 1 から手を離す操作とを、0. 3 秒間隔で繰り返す操作を行った場合、1 回目の長押しから 5 回目の長押しまですべて、決定ボタン 8 1 の長押しに応じて色変化画像 4 5 h が白色の範囲で色変化するという特徴が出る。このことから、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする操作と、決定ボタン 8 1 から手を離す操作とを、0. 3 秒間隔で繰り返す操作を行った場合、5 回すべて繰り返して白色の範囲で色変化が行われたならば、色変化パターン A , B , C ではないこと (大当たり期待度が低い) ことが分かる。

40

【 2 4 0 0 】

このように、長押し色変化演出は、色変化パターン A ~ D の実行中に、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作 (例えば決定ボタン 8 1 から手を離したり、再び決定ボタン 8 1 を押したりする操作) が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり期待度を示唆することができる。具体的には、長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミン

50

グにて、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が有る場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり期待度を示唆することができる。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン 8 1 から手を離したり、再び決定ボタン 8 1 を押したりするという別操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。

【2401】

次に、色変化パターンごとの長押し色変化演出の表示態様を説明する。図 232 は、色変化パターン A の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。図 233 は、色変化パターン B の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。図 234 は、色変化パターン C の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。図 235 は、色変化パターン D の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。

10

【2402】

すなわち、長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン 8 1 から手を離したり、再び決定ボタン 8 1 を押したりする操作）が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり判定の結果として得られた所定条件（大当たり期待度）が示唆される。具体的には、長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が有る場合に、特定報知（後述する特定報知画像 45 i の表示）の実行の有無が異なる。以下この点について詳細に説明する。

20

【2403】

図 232 に示すように、遊技者は、色変化パターン A が選択されている場合に、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする動作と、決定ボタン 8 1 から手を離す動作とを繰り返す操作を行い、1 回目から 2 回目の長押しでは白色の範囲で色変化が行われるとする。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、1 回目の長押し期間には（a 1）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、1 回目の決定ボタン 8 1 から手を離した期間には（a 2）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、2 回目の長押し期間には（a 3）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、2 回目の決定ボタン 8 1 から手を離した期間には（a 4）に示す元に戻す画像が表示される。

30

【2404】

また、3 回目から 5 回目の長押し期間では、色変化が行われないことを示す、「もう上がらないよ！」という特定報知画像 45 i が 3 回表示される。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、3 回目の長押し期間には（a 5）に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像 45 i が表示され、3 回目の決定ボタン 8 1 から手を離した期間には（a 6）に示す元の画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、4 回目の長押し期間には（a 7）に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像 45 i が表示され、4 回目の決定ボタン 8 1 から手を離した期間には（a 8）に示す元の画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、5 回目の長押し期間には（a 9）に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像 45 i が表示され、5 回目の決定ボタン 8 1 から手を離した期間には（a 10）に示す元の画像が表示される。

40

【2405】

このように、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする操作と、決定ボタン 8 1 から手を離す操作とを、繰り返す操作を行った場合、長押し色変化演出の序盤に白色の範囲での色変化が行われたが、中盤から終盤にかけては色変化が行われない代わりに特定報知画像 45 i が表示されたならば、大当たり期待度が最も高い色変化パターン A であることが分かる。

【2406】

図 233 に示すように、遊技者は、色変化パターン B が選択されている場合に、長押し態

50

様とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする動作と、決定ボタン 8 1 から手を離す動作とを、0.3 秒間隔で繰り返す操作を行ったとすると、色変化パターン A が選択されている場合と同様に、1 回目から 3 回目の長押しでは白色の範囲で色変化が行われる。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、1 回目の長押し期間には (b 1) に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、1 回目の決定ボタン 8 1 から手を離れた期間には (b 2) に示す元に戻す画像が表示される。また、長押し態様とは異なる操作として、2 回目の長押し期間には (b 3) に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、2 回目の決定ボタン 8 1 から手を離れた期間には (b 4) に示す元に戻す画像が表示される。また、長押し態様とは異なる操作として、3 回目の長押し期間には (b 5) に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、3 回目の決定ボタン 8 1 から手を離れた期間には (b 6) に示す元に戻す画像が表示される。

10

【2 4 0 7】

また、4 回目と 5 回目の長押し期間では、特定報知画像 4 5 i が 2 回表示される。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、4 回目の長押し期間には (b 7) に示す「もう上がらないよ!」という特定報知画像 4 5 i が表示され、4 回目の決定ボタン 8 1 から手を離れた期間には (b 8) に示す元の画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、5 回目の長押し期間には (b 9) に示す「もう上がらないよ!」という特定報知画像 4 5 i が表示され、5 回目の決定ボタン 8 1 から手を離れた期間には (b 10) に示す元の画像が表示される。このように、4 回目と 5 回目の長押し期間では色変化が行われず、「もう上がらないよ!」という文字画像が 2 回表示される。

20

【2 4 0 8】

このように、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする操作と、決定ボタン 8 1 から手を離す操作とを、繰り返す操作を行った場合、長押し色変化演出の中盤までは白色の範囲での色変化が行われたが、終盤は色変化が行われない代わりに特定報知画像 4 5 i が表示されたならば、大当たり期待度が 2 番目に高い色変化パターン B であることが分かる。

【2 4 0 9】

図 2 3 4 に示すように、遊技者は、色変化パターン C が選択されている場合に、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする動作と、決定ボタン 8 1 から手を離す動作とを、0.3 秒間隔で繰り返す操作を行ったとすると、1 回目から 4 回目の長押しでは白色の範囲で色変化が行われる。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、1 回目の長押し期間には (c 1) に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、1 回目の決定ボタン 8 1 から手を離れた期間には (c 2) に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、2 回目の長押し期間には (c 3) に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、2 回目の決定ボタン 8 1 から手を離れた期間には (c 4) に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、3 回目の長押し期間には (c 5) に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、3 回目の決定ボタン 8 1 から手を離れた期間には (c 6) に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、4 回目の長押し期間には (c 7) に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、4 回目の決定ボタン 8 1 から手を離れた期間には (c 8) に示す元に戻す画像が表示される。

30

40

【2 4 1 0】

また、5 回目の長押しでは色変化が行われず、特定報知画像 4 5 i が 1 回表示される。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、5 回目の長押し期間には (c 9) に示す「もう上がらないよ!」という特定報知画像 4 5 i が表示され、5 回目の決定ボタン 8 1 から手を離れた期間には (c 10) に示す元の画像が表示される。

【2 4 1 1】

このように、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする操作と、決定ボタン 8 1 から手を離す操作とを、繰り返す操作を行った場合、長押し色変化演出の終盤までは白色の範囲での色変化が行われたが、最後に色変化が行われない代わりに特定報

50

知画像 45 i が表示されたならば、大当たり期待度が 3 番目に高い色変化パターン C であることが分かる。また、色変化パターン C では、色変化パターン A や色変化パターン B に比べて、「もう上がらないよ!」という特定報知画像 45 i が表示される回数が少ない。そのため、遊技者は、長押し色変化演出の期間中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする操作と、決定ボタン 8 1 から手を離す操作とを、繰り返す操作をした場合に、「もう上がらないよ!」という特定報知画像 45 i が表示される回数が多いほど、大当たりの期待度が高いことに気付く。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 から手を離す操作とを、繰り返す操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。

【2412】

図 235 に示すように、遊技者は、色変化パターン D が選択されている場合に、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする動作と、決定ボタン 8 1 から手を離す動作とを、0.3 秒間隔で繰り返す操作を行ったとすると、1 回目から 5 回目のすべての長押しで白色の範囲で色変化が行われる。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、1 回目の長押し期間には (d1) に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、1 回目の決定ボタン 8 1 から手を離した期間には (d2) に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、2 回目の長押し期間には (d3) に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、2 回目の決定ボタン 8 1 から手を離した期間には (d4) に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、3 回目の長押し期間には (d5) に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、3 回目の決定ボタン 8 1 から手を離した期間には (d6) に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、4 回目の長押し期間には (d7) に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、4 回目の決定ボタン 8 1 から手を離した期間には (d8) に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、5 回目の長押し期間には (d9) に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、5 回目の決定ボタン 8 1 から手を離した期間には (d10) に示す元に戻す画像が表示される。

【2413】

つまり、色変化パターン D では、色変化パターン A から色変化パターン C と異なり、「もう上がらないよ!」という特定報知画像 45 i が表示されない。そのため、遊技者は、長押し色変化演出の期間中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする操作と、決定ボタン 8 1 から手を離す操作とを、繰り返す操作をした場合に、「もう上がらないよ!」という特定報知画像 45 i が表示されなければ、大当たりの期待度が低いことに気付く。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする操作と、決定ボタン 8 1 から手を離す操作とを、繰り返す操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。

【2414】

このように、長押し色変化演出は、色変化パターン A ~ D の実行中に、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン 8 1 から手を離したり、再び決定ボタン 8 1 を押したりする操作）が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり期待度を示唆することができる。具体的には、長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が有る場合に、色変化画像 45 h と特定報知画像 45 i の表示態様の違いによって、大当たり期待度を示唆することができる。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン 8 1 を長押しする操作と、決定ボタン 8 1 から手を離す操作とを、繰り返す操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。

【2415】

上述したように、本実施例 54 のパチンコ機 10 によれば、遊技者による操作を受ける決定ボタン 8 1 と、遊技に関する主たる制御を行う主制御装置 261 の CPU 501 と、主

10

20

30

40

50

制御装置 261 の CPU 501 による大当たり判定の結果に基づき、第 3 図柄表示装置 42 に所定の表示演出を実行させるサブ制御装置 262 の CPU 551 による演出実行機能と、を備え、上述の演出実行機能は、決定ボタン 81 の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン 81 の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中に長押し対応演出（例えば長押し色変化演出）を実行するものであって、決定ボタン 81 の長押し態様での操作の有無が判定される期間（例えば長押し色変化演出の開始から長押し色変化演出の最大実行時間 6.00 秒までの期間）内で、長押し態様での操作が無いと判定された場合にも、長押し色変化演出の実行を継続する。

【2416】

これにより、長押し色変化演出が開始された後、決定ボタン 81 の長押し態様での操作が途切れたとしても、長押し態様での操作の有無が判定される期間内に長押し態様での操作が再開されれば、長押し色変化演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン 81 の操作をやり直して、長押し色変化演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P1-0）に記載の遊技機の一例である。

【2417】

また、上述の演出実行機能は、有効期間内を所定間隔（例えば 0.01 秒間隔）で、遊技者による決定ボタン 81 の操作を検出可能な操作検出機能と、決定ボタン 81 の操作が長押し態様で行われた場合に、その後、所定間隔よりも長い特定間隔毎に設けられた判定タイミング（例えば各色変化パターンにおける 1～3 回目の色変化タイミング）にて、遊技者による決定ボタン 81 の操作の検出の有無に基づいて、長押し色変化演出の実行を継続するか否かを判定する。これにより、長押し色変化演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン 81 の操作が再開されれば、長押し色変化演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン 81 の操作をやり直して、長押し色変化演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P1-1）に記載の遊技機の一例である。

【2418】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン 81 の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 81 から手を離す操作がされた場合にも、長押し色変化演出の実行を継続する。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 81 から手を離す操作がされたとしても、長押し色変化演出の実行が継続されるので、長押し態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がない。その結果、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P2-0）に記載の遊技機の一例である。

【2419】

また、上述の長押し対応演出は、決定ボタン 81 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン 81 から手を離したり、再び決定ボタン 81 を押したりする操作）が行われた場合に、長押し対応演出の表示態様の違い（例えば色変化パターン A～D は大当たり期待度が高いほど色変化の発生回数が少ないこと）によって、大当たり判定の結果として得られた所定条件（例えば大当たり期待度）が示唆される。例えば、色変化パターン A～D は異なる操作による色変化の再開数が多く発生するほど、大当たり期待度が低い。これにより、大当たり判定の結果として得られる所定条件に応じた長押し対応演出の表示態様の違いによって、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。また、長押し対応演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン 81 から手を離したり、再び決定ボタン 81 を押したりする操作を行って大当たり判定の結果として得られた所定条件の示唆が与えられるという面白味が生じる。これは例えば上述の（P2-0B）に記載の遊技機の一例である。

【2420】

上述の演出実行機能は、大当たり判定の結果として得られる所定条件（例えば大当たり乱数カウンタC1の値から得られる大当たりか外れか、変動種別カウンタCS1，CS2の値から得られる変動パターンの種類）に応じて長押し対応演出の表示態様（例えば色変化パターンA，B，C，D）を異ならせる。例えば色変化パターンAであれば最高で3回の色変化が行われ、色変化パターンBであれば最高で2回の色変化が行われ、色変化パターンCであれば最高で1回の色変化が行われ、色変化パターンDであれば色変化は行われない。これにより、大当たり判定の結果として得られる所定条件に応じた長押し色変化演出の表示態様の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P2-1）に記載の遊技機の一例である。

【2421】

上述の長押し色変化演出は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン81から手を離したり、再び決定ボタン81を押したりする操作）が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり判定の結果として得られた所定条件（大当たり期待度）が示唆される。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン81から手を離したり、再び決定ボタン81を押したりする操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。これは例えば上述の（P2-2）に記載の遊技機の一例である。

【2422】

また、上述の長押し色変化演出は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無い場合に、表示態様が異なる。例えば、色変化パターンA，Bであれば、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後（例えば変化開始1.2秒後以降）に、遊技者による決定ボタン81の操作の検出（再検出）がある場合に、色変化が再開されないことを示唆ないし報知する画像（例えば「もう上がらないよ!」という文字画像）が表示される。色変化パターンCであれば、例えば変化開始2.4秒後以降に、遊技者による決定ボタン81の操作の再検出がある場合に、色変化が再開されないことを示唆ないし報知する画像が表示される。色変化パターンDであれば、遊技者による決定ボタン81の操作の再検出がある場合であっても、そもそも色変化が行われないパターンであるので、色変化が再開されないことを示唆ないし報知する画像は表示されない。これにより、長押し色変化演出が開始された後、決定ボタン81の操作が解除された場合に、その解除後の表示態様の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P2-3）に記載の遊技機の一例である。

【2423】

また、上述の長押し色変化演出は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が有る場合に、特定報知（例えば「もう上がらないよ!」という文字からなる特定報知画像45i）の実行の有無が異なる。例えば、色変化パターンA～Cであれば、遊技者による決定ボタン81の操作の再検出がある場合に、再開時点が当該色変化パターンの最高レベルまで変化を実行できないタイミングである場合は、特定報知画像45iが表示されるが、色変化パターンDであれば、そもそも色変化が行われないので、特定報知画像45iが表示されない。これにより、長押し色変化演出が開始された後、決定ボタン81の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、特定報知の実行の有無によって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P2-6）に記載の遊技機の一例である。

【2424】

また、上述の所定条件は、大当たり判定の結果が特定結果（例えば大当たり結果）となる期待度である。例えば、大当たり結果となる期待度は、大当たり結果となる場合のみ選ばれる色変化パターンAが最も高く、大当たり結果となる場合には色変化パターンC，Dよ

10

20

30

40

50

りも選ばれ易い色変化パターンBが2番目に高く、大当たり結果となる場合には色変化パターンDよりも選ばれ易い色変化パターンCが3番目に高く、大当たり結果となる場合には最も選ばれ難い色変化パターンDが最も低い。これにより、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり判定の結果が特定結果となる期待度が示唆されるので、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P2-8）に記載の遊技機の一例である。

【2425】

また、上述の所定条件は、期待度に応じて定められる長押し色変化演出の表示態様の変化パターンである。これにより、長押し色変化演出の表示態様の変化パターンの違いによって、大当たり判定の結果が特定結果となる期待度が示唆されるので、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P2-9）に記載の遊技機の一例である。

10

【2426】

また、上述の演出実行機能は、長押し対応演出の実行中に操作手段の操作の検出が無くなった場合に、長押し対応演出を終了せずに、所定期間、所定演出を実行する。この所定演出は、所定期間、特定操作対応演出の表示態様の変化を継続する演出である。これにより、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、表示態様の変化が継続されるので、操作の検出が途切れた前後で表示態様の変化の連続性があるため、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P3-3）に記載の遊技機の一例である。

20

【2427】

また、長押し対応演出は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン81から手を離したり、再び決定ボタン81を押したりする操作）が行われた場合に、長押し対応演出中に実行される長押し対応演出とは異なる別演出の態様と長押し対応演出の態様（例えば「もう上がらないよ!」という文字画像と、長押し色変化演出で表示される白色画像）とによって、大当たり判定の結果が示唆可能である。これにより、長押し対応演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン81から手を離したり、再び決定ボタン81を押したりする操作によって示される長押し対応演出とは異なる別演出の態様と長押し対応演出の態様とによって大当たり判定の結果の示唆が与えられるという面白味が生じる。これは例えば上述の（P4-0）に記載の遊技機の一例である。

30

【2428】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン81の操作を有効とする有効期間内であって決定ボタン81の操作が長押し態様で行われている期間内に、長押し対応演出を継続するかどうかを抽選する演出継続抽選機能（サブ制御装置262のCPU551が色変化抽選処理のステップS4801C～ステップS4805，ステップS4808～ステップS4811，ステップS4815～ステップS4818，ステップS4822～ステップS4825のにて行う処理）を備え、上述の演出実行機能は、判定タイミングにて遊技者が決定ボタン81を操作していると判定された場合であって、演出継続抽選の抽選結果が長押し対応演出の実行を継続する結果である場合に、次の特定間隔にて長押し対応演出の実行を継続する。これにより、判定タイミングにて操作の検出があることと、演出継続抽選の抽選結果とに基づいて長押し対応演出の実行が継続されるので、操作の検出が続いていれば長押し対応演出の実行が継続される場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P5-0）及び（P5-1）に記載の遊技機の一例である。

40

【2429】

上述の演出継続抽選機能は、特定間隔よりも短い間隔（例えば0.1秒間隔または数割込毎）で、次の特定間隔にて操作対応演出を継続するかどうかを抽選する。これにより、演出継続抽選が特定間隔よりも短い間隔で行われるので、判定タイミングで抽選される場合よ

50

りも抽選の機会が増えるため、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P5-3）に記載の遊技機の一例である。

【2430】

なお、上述の演出継続抽選機能は、特定間隔よりも短い間隔で、次の特定間隔にて操作対応演出を継続するか否かを抽選していたが、判定タイミングにて、次の特定間隔にて長押し対応演出を継続するか否かを抽選するものであってもよい。これにより、演出継続抽選が判定タイミングで行われるので、長押し対応演出が演出開始時に抽選で決められる場合よりも抽選機会が増えるため、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P5-2）に記載の遊技機の一例である。

【実施例55】

【2431】

上述した実施例54の長押し色変化演出では、長押し態様とは異なる操作として遊技者が決定ボタン81から手を離れた状態でチェックポイントを通過した場合に、色変化画像45hの色を変化開始時の色に戻していたが、変化開始時の色に戻さずに、その時点の色を維持してもよい。

【2432】

図236を用いて長押し色変化演出において決定ボタン81に長押し態様の操作とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作が行われた場合の色変化の別の例について説明する。図236は、実施例55の長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化パターンごとの色変化を示すグラフである。なお、色変化パターンや長押し態様の操作とは異なる操作は、上述した実施例54と同じ色変化パターンや長押し態様の操作とは異なる操作である。

【2433】

すなわち、長押し色変化演出は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無い場合に、表示態様が異なる。具体的には、長押し色変化演出は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、チェックポイント（判定タイミング）にて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無い場合に、表示態様の变化の仕方が異なる。より詳細には、長押し色変化演出は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、チェックポイントにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無い場合であって、チェックポイントの経過後に、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が有る場合に、表示態様の变化の仕方が異なる。以下この点を詳細に説明する。

【2434】

（a）では、色変化パターンAが選択されている。操作開始0.1秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始0.3秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始0.3秒後の色変化画像45hを後述する図237の（a1）に示す。ここで、遊技者は、変化開始0.3秒後から0.5秒後まで、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離し、変化開始0.5秒後から0.9秒後まで、再び決定ボタン81を長押ししている。

【2435】

色変化は、1回目のチェックポイント（変化開始0.3秒後）に到達するまで続き、1回目のチェックポイントを経過時に、色抽選の結果が当たりであれば色変化を継続し、色変化の結果が外れである場合や後述するように長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン81の操作の検出が無くなっている場合には1回目のチェックポイントに到達した時点の色を維持する。例えば、1回目の色抽選の結果が外れである場合や、後述するように長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン81の操作の検出が無くなっている場合の色変化開始0.4秒後の色変化画像45hを後述する図237の（a2）に示す。色の維持は、後述するように長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン81の操作の検出が無くなっている場合には、決定ボタン81の操作が再び長押し態様になったと判定されており

10

20

30

40

50

、かつ、色抽選の結果が当たりになった時点（例えば変化開始 0.6 秒後）で終わる。この変化開始 0.6 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 237 の（a3）に示す。長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 81 の操作の検出が無いままであったり、色抽選の結果が外れであったりする場合には、色の維持はそのまま継続される。

【2436】

変化開始 0.6 秒後から、色変化が再開される。再開された色変化は、色変化パターン A に従って行われる。すなわち、ここでは、1 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、2 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため青色から黄色に変化し、3 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため黄色から虹色に変化する。具外的には、変化開始 0.6 秒後から 1.2 秒後までは青色が表示され、変化開始 1.2 秒後から 2.4 秒後までは黄色が表示され、変化開始 2.4 秒後から変化終了まで、虹色が表示される。

10

【2437】

この場合の変化開始 0.9 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 237 の（a4）に示し、変化開始 1.2 秒後の色変化画像 45 h を同（a5）に示し、変化開始 1.8 秒後の色変化画像 45 h を同（a6）に示し、変化開始 2.4 秒後の色変化画像 45 h を同（a7）に示し、変化開始 2.7 秒後の色変化画像 45 h を同（a8）に示す。

【2438】

（b）では、色変化パターン B が選択されている。色変化パターン B が選択された場合の色変化画像 45 h の色変化は、3 回目の色変化タイミングまでは色変化パターン A が選択された場合と同様であるが、最高の色変化が黄色までであるため、変化開始 2.4 秒後から（a7）に示す色変化画像 45 h が維持される。

20

【2439】

（c）では、色変化パターン C が選択されている。色変化パターン C が選択された場合の色変化画像 45 h の色変化は、2 回目の色変化タイミングまでは色変化パターン A が選択された場合と同様であるが、最高の色変化が青色までであるため、変化開始 1.2 秒後から（c5）に示す色変化画像 45 h が維持される。

【2440】

（d）では、色変化パターン D が選択されている。色変化パターン D が選択された場合の色変化画像 45 h の色変化は、白色の範囲までであるため、変化開始 0.3 秒後から（a3'）に示す色変化画像 45 h が維持される。

30

【2441】

次に、色変化パターンごとの色変化の表示態様を説明する。図 237 は、色変化パターンごとの色変化の表示態様を説明する図である。なお、色変化パターンや長押し態様の操作とは異なる操作は、上述した実施例 54 と同じ色変化パターンや長押し態様の操作とは異なる操作である。

【2442】

（c）示すように、色変化パターン A が選択されている場合に、1 回目の長押しから長押し態様とは異なる操作として 1 回目の決定ボタン 81 から手を離している期間であって 1 回目のチェックポイントを通るまでは白色の範囲で色変化が行われる。すなわち、その期間には白色の範囲で色変化する色変化画像 45 h（a1）が表示される。1 回目のチェックポイントを通してから長押し態様とは異なる操作として 1 回目の決定ボタン 81 から手を離している期間及び 2 回目の長押しになるまでの期間までは、色変化した白色画像（a1）が維持される。すなわち、（d）に示すように、この期間には白色を維持した色変化画像 45 h（a2）が表示される。このように、1 回目のチェックポイントを通してから長押し態様とは異なる操作として 1 回目の決定ボタン 81 から手を離している期間において、色変化した色変化画像 45 h（a2）の表示が維持されているので、色変化が元に戻る場合に比べて、遊技者はチェックポイントを通したことが分かりにくくなっている。

40

【2443】

50

2回目の長押しの時点で、色変化抽選の結果が当たりであれば、操作が再開された時点から、色変化パターンAに従って色変化画像45hの色変化が再開される。この2回目の長押しの時点では、色変化を再開するタイミングで、残りの色変化を最後まで行うことができるタイミングで長押し態様での操作が再開されたことを示す画像が表示される。具体的には(e)に示すように、「スタート!」という文字画像(特定報知画像45i)が表示され、色変化が再開されることを示す。そして、(f)に示すように、色変化画像45hの青色の範囲で色変化が開始される。このように、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート!」の文字画像が表示されることで、遊技者は、これから色変化が続くような期待度が高い変動表示演出が実行されているのではないかと、という示唆を得ることができる。

10

【2444】

この「スタート!」の文字画像の表示や音声出力は、2回目の長押しの時点で、色変化抽選の結果が当たりである場合だけでなく、色変化抽選の結果が外れである場合にも実行される。このとき、(d)に示す白色を維持した色変化画像45h(a2)は、一見すると期待度が低い色変化パターンDのようであるが、(e)に示す「スタート!」の文字画像が表示されることで、色変化パターンDとは異なるものという印象を与えることができる。これにより、決定ボタン81に対して長押し態様の操作とは異なる操作を行うことで、期待度が低い色変化パターンDのように見える色変化が実行される場合であっても、実際には期待度が高い変動表示演出が実行されているかもしれないという示唆を得ることができる。

20

【2445】

色変化抽選の結果が当たりである場合、この「スタート!」の文字画像が表示された後、長押し態様とは異なる操作として2回目の決定ボタン81から手を離している期間も、チェックポイントを超えない限りは、(f)に示すように色変化画像45h(a4)の青色の範囲での色変化が継続される。3回目の長押しの期間では、色変化画像45hが青色から黄色に色変化され、4回目の長押しの期間では、(h)(i)に示すように色変化画像45h(a6)(a7)の色変化が黄色の範囲で継続される。5回目の長押しの期間では、色変化画像45hが黄色から虹色に色変化される。長押し態様とは異なる操作として5回目の決定ボタン81から手を離れた期間では、(j)に示すように色変化画像45h(a8)の色変化が虹色の範囲で維持される。このように、「スタート!」の文字画像が表示された後、色変化画像45hの色変化が続くことで、遊技者は、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート!」の文字画像が表示されることが期待度の高さの示唆であることに気づくことができる。

30

【2446】

なお、上述の説明は、長押し態様とは異なる操作によって、1回目の判定タイミングで決定ボタン81の操作の検出が無くなっている場合だけでなく、2回目の判定タイミングや3回目の判定タイミングをまたいで決定ボタン81の操作の検出が無くなっている場合も、同様である。

【2447】

色変化パターンBが選択されている場合は、色変化パターンAが選択されている場合と同様に、色変化画像45hの色変化の表示が行われる。すなわち、1回目のチェックポイントを通過してから長押し態様とは異なる操作として1回目の決定ボタン81から手を離している期間において、色変化した色変化画像45h(a1)の表示が維持されているので、遊技者はチェックポイントを通過したことが分かりにくくなっている。また、2回目の長押しの時点では、色変化抽選の結果が当たりである場合には、色変化を開始するタイミングで、最後まで色変化を行うことができるタイミングで長押し態様での操作が再開されたことを示す画像(「スタート!」という文字画像)が表示されるので、遊技者は、これから色変化が続くような期待度が高い変動表示演出が実行されているという示唆を得ることができる。この「スタート!」の文字画像が表示された後、色変化画像45hの色変化が黄色まで続くことで、遊技者は、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート!

40

50

」の文字画像が表示されることが期待度の高さの示唆であることに気づくことができる。

【2448】

(c)に示すように、色変化パターンCが選択されている場合も、色変化パターンAが選択されている場合と同様に、色変化画像45hの色変化の表示が行われる。すなわち、1回目のチェックポイントを通過してから長押し態様とは異なる操作として1回目の決定ボタン81から手を離している期間において、色変化した色変化画像45hの表示が維持されているので、遊技者はチェックポイントを通過したことが分かりにくくなっている。また、2回目の長押しの時点では、色変化抽選の結果が当たりである場合には、色変化を開始するタイミングで、最後まで色変化を行うことができるタイミングで長押し態様での操作が再開されたことを示す画像(「スタート!」という文字画像)が表示されるので、遊技者は、これから色変化が続くような期待度が高い変動表示演出が実行されているという示唆を得ることができる。しかし、この「スタート!」の文字画像が表示された後、色変化画像45hの色変化が青色の範囲であるため、遊技者は、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート!」の文字画像が表示されても、大当たり期待度の高さがそれほど上がらない場合もあることに気づくことができる。

10

【2449】

(d)に示すように、色変化パターンDが選択されている場合も、色変化パターンAが選択されている場合と同様に、色変化画像45hの色変化の表示が行われる。すなわち、1回目のチェックポイントを通過してから長押し態様とは異なる操作として1回目の決定ボタン81から手を離している期間において、色変化した色変化画像45hの表示が維持されているので、遊技者はチェックポイントを通過したことが分かりにくくなっている。また、2回目の長押しの時点では、色変化を開始するタイミングで、色変化が行われなため、上述した「スタート!」という文字画像が表示されない(図中では(a3'))としている)。そのため、遊技者は、色変化が起こらないような期待度が低い変動表示演出が実行されているという示唆を得ることができる。しかし、この「スタート!」の文字画像が表示された後、色変化画像45hの色変化が白色の範囲であり、遊技者は、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート!」の文字画像が表示されなければ、大当たり期待度の高さがそれほど上がらないことに気づくことができる。

20

【2450】

上述したように、本実施例55のパチンコ機10によれば、上述の演出実行機能は、決定ボタン81の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作がされた場合にも、長押し色変化演出の実行を継続する。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作がされたとしても、長押し色変化演出の実行が継続されるので、長押し態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がない。その結果、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の(P2-0)に記載の遊技機の一例である。

30

【2451】

上述の長押し対応演出は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作(例えば決定ボタン81から手を離したり、再び決定ボタン81を押したりする操作)が行われた場合に、長押し対応演出の表示態様の違い(例えば異なる操作によって色変化パターンA~Cは色が維持された後に色変化が再開されるが、色変化パターンDは色が維持されたままであること)によって、大当たり判定の結果として得られた所定条件(例えば大当たり期待度)が示唆される。例えば、異なる操作によって色が維持された後に色変化が再開された場合は、色の維持がされたままの場合よりも、大当たり期待度が高い。これにより、長押し対応演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン81から手を離したり、再び決定ボタン81を押したりする操作を行って大当たり判定の結果として得られた所定条件の示唆が与えられるという面白味が生じる。これは例えば上述の(P2-0B)に記載の遊技機の一例である。

40

50

【 2 4 5 2 】

また、上述の長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合に、以下で説明するように表示態様が異なる。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 の操作が解除された場合に、その解除後の表示態様の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（ P 2 - 3 ）に記載の遊技機の一例である。

【 2 4 5 3 】

また、上述の長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合に、以下に説明するように表示態様の变化の仕方が異なる。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 の操作が解除された場合に、その解除後の表示態様の变化の仕方の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（ P 2 - 4 ）に記載の遊技機の一例である。

【 2 4 5 4 】

また、長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が有る場合に、表示態様の变化の仕方が異なる。例えば、色変化パターン A ～ C であれば、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出（再検出）があるまでは、その時点での色が維持されており、その後、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の再検出がある場合に、次の色変化抽選に当選していれば、その維持されていた色から色変化が再開される。色変化パターン D であれば、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合に、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の再検出があるまでも、その後、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の再検出がある場合も、そもそも色変化がないパターンであるので、白色が維持される。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、表示態様の变化の仕方の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（ P 2 - 5 ）に記載の遊技機の一例である。

【 2 4 5 5 】

また、長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が有る場合に、以下に説明するように特定報知の実行の有無（例えば「スタート！」の文字画像からなる特定報知画像 4 5 i の表示の有無）が異なる。例えば、色変化パターン A ～ C であれば、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の再検出がある場合に、「スタート！」の文字画像を表示する特定報知が実行される。色変化パターン D であれば、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合に、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の再検出がある場合でも、そもそも色変化がないパターンであるので、「スタート！」の文字画像を表示する特定報知は実行されない。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、特定報知の実行の有無によって、特定操作対応演

10

20

30

40

50

出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 2 - 6）に記載の遊技機の一例である。

【2 4 5 6】

また、上述の特定報知は、長押し色変化演出の再開の有無の報知（例えば色変化が再開されることを示す「スタート！」の文字画像の表示の有無）であってもよい。例えば、例えば、色変化パターンA～Cにおいて、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン81の操作の再検出がある場合であって、かつ、色変化抽選の結果が当たりである場合に、「スタート！」の文字画像を表示する特定報知が実行されてもよい。つまり、実際に色変化が再開される場合に限り「スタート！」の文字画像を表示するようにしてもよい。これにより、長押し色変化演出が開始された後、決定ボタン81の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、長押し色変化演出の再開の有無の報知によって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 2 - 7）に記載の遊技機の一例である。

10

【2 4 5 7】

また、上述の所定条件は、大当たり判定の結果が特定結果（例えば大当たり結果）となる大当たり期待度である。これにより、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり判定の結果が特定結果となる大当たり期待度が示唆されるので、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 2 - 8）に記載の遊技機の一例である。

20

【2 4 5 8】

また、上述の所定条件は、大当たり期待度に応じて定められる長押し色変化演出の表示態様の变化パターン（例えば色変化パターンA～D）である。これにより、長押し色変化演出の表示態様の变化パターンの違いによって、大当たり判定の結果が特定結果となる大当たり期待度が示唆されるので、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【2 4 5 9】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、有効期間内であって遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無くなった場合に、演出継続抽選（例えば上述の色変化抽選）の抽選結果に基づいて、決定ボタン81の操作の検出が無くなった後も、長押し色変化演出を継続する。これにより、長押し色変化演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れた場合に、演出継続抽選の抽選結果に応じて特定操作対応演出の実行を継続するか否かが決まるので、遊技者の操作の検出が途切れた場合の演出のバリエーションが広がるため、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 5 - 4）に記載の遊技機の一例である。

30

【実施例56】

【2 4 6 0】

上述した実施例44の長押し対応演出（長押しチャージ演出）では、長押し態様での操作が中断された場合に、中断された時点でのチャージカウンタの値が表示されていた。そのため、中断された時点でのチャージカウンタの値が特定の値である場合（例えばその一位が「7」であったり、一の位と二の位が「7」「7」であったりする場合）、何か遊技者にとって有利な結果を導く値がそろったのではないかと誤信してしまう恐れがある。また、長押し対応演出が数を積み重ねる系統の演出（例えばポイントを獲得する演出、倒した敵の数が表示される演出など）の場合、上限の数が分からないため、このような特定の値になった場合に、このような誤信が生じ易くなる恐れがある。そこで、本実施例では、中断された時点での長押し対応演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて表示される値が特定の値にならないような制御を行う。このような実施例44の遊技機10が長押しポイントゲット演出を実行するための制御系から説明する。

40

【2 4 6 1】

50

図 2 3 8 は、実施例 5 6 のサブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図 2 3 9 は、ポイントゲットパターン選択用テーブルである。図 2 4 0 は、各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選用テーブルである。図 2 4 1 は、各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果である。

【 2 4 6 2 】

図 2 3 8 を参照して、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 による決定ボタン入力監視・演出処理について説明する。なお、図 1 7 8 を用いて説明した決定ボタン入力監視・演出処理と同じ処理については上述までの説明を参照し、本実施例に特有の長押しポイントゲット演出に関する処理について説明する。

【 2 4 6 3 】

ステップ S 4 5 0 1 B からステップ S 4 5 0 6 にて、長押しポイントゲット演出フラグが 1 であり、有効期間内であり、長押しフラグが 0 である場合であって決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作が検出された場合は、長押しフラグを 1 にしてステップ S 4 5 0 9 に進む。ステップ S 4 5 0 9 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しタイマーのカウント時間が 0 . 3 n 秒 (n = 1 ~ 1 0 までの整数) であるか否かを判断する。長押しタイマーが 0 . 3 n 秒をカウントした場合はステップ S 4 5 1 0 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【 2 4 6 4 】

ステップ S 4 5 1 0 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しタイマーが 0 . 3 n 秒をカウントする毎に、チェックポイント通過カウンタを + 1 し、ステップ S 4 5 1 0 A に進む。0 . 3 n 秒は、長押しポイントゲット演出のチェックポイントである。長押しポイントゲット演出は、3 秒間行われるので、チェックポイントは 1 ~ 1 0 まで 1 0 個ある。

【 2 4 6 5 】

ステップ S 4 5 1 0 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しポイント抽選カウンタの値を取得する。長押しポイント抽選カウンタは、その更新の都度、前回値に「1」が加算され、最大値に達した後「0」に戻るループカウンタ (0 ~ 1 0 0) となっている。カウンタは定期的に更新され、その更新値がサブ制御装置 2 6 2 の RAM 5 5 3 に格納される。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しポイント抽選カウンタの値と、後述する長押しポイント加算値テーブルとを参照して、長押しポイント加算値を決定する。

【 2 4 6 6 】

ステップ S 4 5 1 0 B では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、現在の長押しポイント合計値に、長押しポイント抽選カウンタの値を加算して、ステップ S 4 5 1 0 C に進む。ステップ S 4 5 1 0 C では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しポイントゲット演出の終了タイミングであるか否かを判断する。決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作が 3 秒間継続した場合は、長押しポイントゲット演出の終了タイミングであると判断される。終了タイミングであればステップ S 4 5 1 0 D に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【 2 4 6 7 】

ステップ S 4 5 1 0 D では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押し操作の終了時点での長押しポイント合計値が特定値であるか否かを判断する。特定値は例えば「77」である。特定値である場合はステップ S 4 5 1 0 E に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップ S 4 5 1 0 E では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しポイント合計値に対して特定値回避処理を行い、本処理を終了する。特定値回避処理は、具体的には、長押しポイントゲット演出の終了時点で特定値になる長押しポイント合計値に対して所定数を加算、減算等して特定値で終了することを回避する処理である。

【 2 4 6 8 】

これにより、長押し操作の終了時点に長押しポイント合計値が特定値となる場合に、長押しポイント合計値が特定値ではないと認識されるようにできる。長押しポイント合計値を

10

20

30

40

50

特定値ではないと認識されるようにする手法は、「1」を加算する方法に限らず、「1」でない所定数を加算してもよいし、「1」または「1」ではない所定数を減算してもよいし、所定数倍にしてもよい。

【2469】

ステップS4512からステップS4515では、サブ制御装置262のCPU551は、決定ボタン81の操作の検出が無いと判断された場合に、その時点が長押しポイントゲット演出中であって、長押し態様での操作をしていた場合に、検出無しが次のチェックポイントの経過時点まで継続しているか否かを判断する。検出無しが次のチェックポイントの経過時点まで継続している場合は、長押し操作が中断されたと判断してステップS4515Aに進み、そうでない場合は、本処理を終了する。

10

【2470】

ステップS4515Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、長押し操作の中断時点での長押しポイント合計値が特定値であるか否かを判断する。特定値は例えば「77」である。特定値である場合はステップS4515Bに進み、そうでない場合はステップS4516に進む。

【2471】

ステップS4515Bでは、サブ制御装置262のCPU551は、長押しポイント合計値に対して特定値回避処理を行い、ステップS4516に進む。特定値回避処理は、具体的には、長押しポイントゲット演出の中断時点で特定値になる長押しポイント合計値に対して所定数を加算、減算等して特定値で終了することを回避する処理である。これにより、長押し操作の中断時点に長押しポイント合計値が特定値となりそうな場合に、長押しポイント合計値が特定値ではないと認識されるようにできる。

20

【2472】

ステップS4516、ステップS4517、ステップS4519では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しフラグ、長押しタイマー、チェックポイント通過カウンタを0に戻して、長押しポイントゲット演出を終了する。これにより本処理が終了する。

【2473】

このように、長押しポイントゲット演出では、長押しポイントゲット演出が終了もしくは中断された時点で表示される長押しポイント合計値が、遊技者にとって有利な状態の発生を示す特定値になるとしても、実際に表示される長押しポイント合計値はそれに所定数を加算もしくは減算することで特定値を回避した値となるので、遊技者にとって有利な状態になるとの誤信をまねくことを簡易な方法で低減できる。

30

【2474】

次に、図239を参照して、長押しポイントゲット演出におけるポイントゲットパターンの抽選について説明する。

【2475】

長押しポイントゲット演出は、特定の変動パターンにおいて実行される。具体的には、大当たり結果となる場合は、変動種別カウンタCS1(0~198)が「141~198」の範囲であって変動種別カウンタCS2(0~240)が「0~120」の範囲にある場合、すなわち大当たりスーパーリーチE(120秒)である場合に実行される。外れ結果となる場合は、変動種別カウンタCS1(0~198)が「171~198」の範囲であって変動種別カウンタCS2(0~240)が「0~199」の範囲にある場合、すなわち外れスーパーリーチEである場合に実行される。

40

【2476】

長押しポイントゲット演出におけるポイントゲットパターンは、大当たりスーパーリーチEである場合は、変動種別カウンタCS2(0~240)が「0~90」の範囲であればポイントゲットパターンAが選択される。ポイントゲットパターンAは、決定ボタン81の長押し態様での操作を3秒間行った場合に、その3秒間の長押しによる長押しポイント合計値が90~100ポイントになるパターンである。変動種別カウンタCS2(0~240)が「91~110」の範囲であればポイントゲットパターンBが選択される。ポイ

50

ントゲットパターンBは、3秒間の長押しによる長押しポイント合計値が80～89ポイントになるパターンである。変動種別カウンタCS2（0～240）が「111～120」の範囲であればポイントゲットパターンCが選択される。ポイントゲットパターンCは、3秒間の長押しによる長押しポイント合計値が70～79ポイントになるパターンである。また、外れスーパーリーチEである場合は、変動種別カウンタCS2（0～240）が「0～99」の範囲であればポイントゲットパターンBが選択され、変動種別カウンタCS2（0～240）が「100～199」の範囲であればポイントゲットパターンCが選択される。ポイントゲットパターンAは、当たりの場合にのみ選択されて、外れの場合には選択されないように設定されているが、いずれの場合も選択されるように設定されてもよい。

10

【2477】

次に、図240を参照して、各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選用テーブルについて説明する。

【2478】

長押しポイントゲット演出では、3秒間の長押しを行った場合に、チェックポイント通過ごとに、10回の長押しポイント抽選が行われるようになっていく。この10回の長押しポイント抽選において、長押しポイント抽選用テーブルが用いられる。この長押しポイント抽選用テーブルは、サブ制御装置262のCPU551のROM552に記憶されている。

20

【2479】

各回の長押しポイント抽選で選ばれるポイントは、ポイントゲットパターンの種類に応じて異なる。ポイントゲットパターンAでは、例えば、1回目から7回目の抽選では10ポイントが選ばれ、8回目の抽選では7から10ポイントのいずれかが選ばれ、9回目の抽選では7から10ポイントのいずれかが選ばれ、10回目の抽選では6から10ポイントのいずれかが選ばれる。これによりポイントゲットパターンAでは、3秒間の長押しによる長押しポイント合計値が90から100ポイントになる。

【2480】

ポイントゲットパターンBでは、例えば、1回目から4回目の抽選では10ポイントが選ばれ、5回目の抽選では9または10ポイントが選ばれ、6回目の抽選では8または9ポイントが選ばれ、7回目の抽選では7から9ポイントが選ばれ、8回目の抽選では6から8ポイントが選ばれ、9回目の抽選では5から7ポイントが選ばれ、10回目の抽選では5または6ポイントが選ばれる。これによりポイントゲットパターンBでは、3秒間の長押しによる長押しポイント合計値が80から89ポイントになる。

30

【2481】

ポイントゲットパターンCでは、例えば、1回目と2回目の抽選では10ポイントが選ばれ、3回目と4回目の抽選では9または10ポイントが選ばれ、5回目の抽選では8または9ポイントが選ばれ、6回目の抽選では7または8ポイントが選ばれ、7回目の抽選では6または7ポイントが選ばれ、8回目の抽選では5または6ポイントが選ばれ、9回目の抽選では4または5ポイントが選ばれ、10回目の抽選では3または4ポイントが選ばれる。これによりポイントゲットパターンCでは、3秒間の長押しによる長押しポイント合計値が70から79ポイントになる。

40

【2482】

次に、図241を参照して、各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果について説明する。

【2483】

(a)は、ポイントゲットパターンAが選択された場合のそれぞれの長押しポイント合計値ごとに、各回の抽選で選ばれたポイントを示している。ここで、長押しポイント合計値が特定値（例えば「77」）になるものは、1回目から7回目までの抽選で10ポイントが選ばれ、8回目の抽選で7ポイントが選ばれた後、9回目の抽選が行われるまでに長押し操作が中断される場合である。これは二重鎖線で囲まれた、長押しポイント抽選が10

50

回目まで行われれば90または91ポイントになる場合において、8回目まで長押しポイント抽選が行われた場合のポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果に対応する。つまり、ポイントゲットパターンAでは、8回目の長押しポイント抽選が行われた時点で中断された場合に、抽選結果の次第で、長押しポイント合計値が特定値になる可能性がある。

【2484】

(b)は、ポイントゲットパターンBが選択された場合のそれぞれの長押しポイント合計値ごとに、各回の抽選で選ばれたポイントを示している。ここで、長押しポイント合計値が特定値(例えば「77」)になるものは、1回目から4回目までの抽選で10ポイントが選ばれ、5回目の抽選で9ポイントが選ばれ、6回目の抽選で8ポイントが選ばれ、7回目の抽選で7ポイントが選ばれ、8回目の抽選で7ポイントが選ばれ、9回目の抽選で6ポイントが選ばれた後、10回目の抽選が行われるまでに長押し操作が中断される場合である。これは二重鎖線で囲まれた、長押しポイント抽選が10回目まで行われれば82ポイントになる場合において、9回目まで長押しポイント抽選が行われた場合のポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果に対応する。つまり、ポイントゲットパターンBでは、9回目の長押しポイント抽選が行われた時点で中断された場合に、抽選結果の次第で、長押しポイント合計値が特定値になる可能性がある。

10

【2485】

(c)は、ポイントゲットパターンCが選択された場合のそれぞれの長押しポイント合計値ごとに、各回の抽選で選ばれるポイントを示している。ここで、中断時点の長押しポイント合計値が特定値(例えば「77」)になるものは、1回目から3回目までの抽選で10ポイントが選ばれ、4回目の抽選で9ポイントが選ばれ、5回目の抽選で8ポイントが選ばれ、6回目の抽選で8ポイントが選ばれ、7回目の抽選で7ポイントが選ばれ、8回目の抽選で6ポイントが選ばれ、9回目の抽選で5ポイントが選ばれ、10回目の抽選で4ポイントが選ばれて、長押しポイントゲット演出を終了する場合である。これは二重鎖線で囲まれた、長押しポイント抽選が10回目まで行われれば77ポイントになる場合において、10回目まで長押しポイント抽選が行われた場合のポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果に対応する。つまり、ポイントゲットパターンCでは、長押しポイント抽選が終了する場合に、抽選結果の次第で、長押しポイント合計値が特定値になる可能性がある。

20

30

【2486】

図242は、ポイントゲットパターンAのタイムチャートである。図243は、図242に示すポイントゲットパターンAの別のタイムチャートである。図244は、ポイントゲットパターンCのタイムチャートである。図245は、図244に示すポイントゲットパターンCの別のタイムチャートである。

【2487】

ここでは、長押しポイントゲット演出が特定値にならない場合と、長押しポイントゲット演出が中断時点もしくは終了時点で特定値になることが回避される場合について説明する。

【2488】

図242を参照して、ポイントゲットパターンAが選ばれた場合で、3秒間の長押し操作が行われた場合の長押しポイントゲット演出のタイミングについて説明する。なお、(a)検出タイミング、(b)有効タイミング、(c)操作タイミング、(d)長押しタイマー、(e)長押しチェックポイント、(f)長押しフラグの説明は、図182と同じであるので、省略する。

40

【2489】

(g)に示す長押しポイントゲット画像では、1回目から10回目までのチェックポイントですべて長押し操作していると判定された場合の例である。

【2490】

具体的には、長押しポイントゲット演出の開始1.3秒後(1回目のチェックポイント)

50

で押下検出されていれば、開始 1.6 秒後に 10 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 1.6 秒後（2 回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始 1.9 秒後にさらに 10 ポイント加算されて、合計 20 ポイントを示す画像が表示される。開始 1.9 秒後（3 回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始 2.2 秒後にさらに 10 ポイント加算されて、合計 30 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 2.2 秒後（4 回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始 2.5 秒後にさらに 10 ポイント加算されて、合計 40 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 2.5 秒後（5 回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始 2.8 秒後にさらに 10 ポイント加算されて、合計 50 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 2.8 秒後、6 回目のチェックポイントで押下検出されていれば、開始 3.1 秒後にさらに 10 ポイント加算されて、合計 60 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 3.1 秒後（7 回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始 3.4 秒後にさらに 10 ポイント加算されて、合計 69 ポイント獲得を示す画像が表示される。

10

【2491】

開始 3.4 秒後（8 回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始 3.7 秒後にさらに 7 ポイント加算されて、合計 77 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 3.7 秒後（9 回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始 4.0 秒後にさらに 7 ポイント加算されて、合計 85 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 4.0 秒後（10 回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始 4.3 秒後にさらに 6 ポイント加算されて、合計 90 ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了する。

20

【2492】

このように、長押しポイントゲット演出の長押しポイント合計値が特定値にならない場合は、そのまま長押しポイント合計値を表示することができる。

【2493】

図 243 を参照して、ポイントゲットパターン A が選ばれた場合で、図 242 で示す操作が途中で中断された場合で、特定値となることが回避された場合の長押しポイントゲット演出のタイミングについて説明する。

【2494】

（c）に示す操作タイミングは、長押しポイントゲット演出の開始 3.50 秒後に長押し操作が中断されて、長押しポイントゲット演出が終了することを示している。（d）に示す長押しタイマーは、この長押し態様での操作が中断されタイミングでは、時間を計測し続け、長押しフラグが 0 になるタイミングで時間の計測を終えている。（e）に示すチェックポイントは、図 242（e）に示すチェックポイントと同様に、1 回目から 10 回目までの判定タイミングを示している。（f）に示す長押しフラグは、長押し操作が中断されたタイミング（8 回目のチェックポイントを経過）の次に到来する 9 回目のチェックポイントの前まで続いている。

30

【2495】

（g）に示す長押しポイントゲット画像は、1 回目から 7 回目までのチェックポイントでの押下検出に対しては、図 242（g）に示す 1 回目から 7 回目までのチェックポイントに対応する長押しポイントゲット画像と同じ画像が表示される。すなわち、長押しポイントゲット演出の開始 1.3 秒後（1 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 1.6 秒後に 10 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 1.6 秒後（2 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 1.9 秒後にさらに 10 ポイント加算されて、合計 20 ポイントを示す画像が表示される。開始 1.9 秒後（3 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 2.2 秒後にさらに 10 ポイント加算されて、合計 30 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 2.2 秒後（4 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 2.5 秒後にさらに 10 ポイント加算されて、合計 40 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 2.5 秒後（5 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 2.8 秒後にさらに 10 ポイント加算されて

40

50

、合計 50 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 2.8 秒後、6 回目のチェックポイントで押下検出されているので、開始 3.1 秒後にさらに 10 ポイント加算されて、合計 60 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 3.1 秒後（7 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 3.4 秒後にさらに 9 ポイント加算されて、合計 69 ポイント獲得を示す画像が表示される。

【2496】

開始 3.4 秒後（8 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、本来であれば開始 3.7 秒後にさらに 8 ポイント加算されて、合計 77 ポイント獲得を示す画像が表示されて、中断により終了するはずであるが、合計 77 ポイント獲得を示す画像が表示されても終わりにはならない。すなわち、合計 77 ポイントという特定値を回避するために、開始 4.0 秒後に 1 ポイント減算されて、合計 76 ポイント獲得を示す画像が表示されて終了する。これにより、中断による終了時点で合計 76 ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了するので、遊技者が演出終了時にこの画像を見ても、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れが低減される。

【2497】

このように、長押しポイントゲット演出の中断時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合に、特定値を回避した長押しポイント合計値を表示することができる。なお、ここでは、一旦特定値になった長押しポイント合計値を表示した後、特定値でない長押しポイント合計値を表示したが、初めから特定値でない長押しポイント合計値を表示してもよい。例えば、長押しポイント抽選ごとの加算値が表示されない構成であれば、違和感なく、初めから特定値でない長押しポイント合計値を表示することができる。

【2498】

図 244 を参照して、ポイントゲットパターン C が選ばれた場合で、3 秒間長押し操作が行われた場合に、特定値となることが回避された場合の長押しポイントゲット演出のタイミングについて説明する。

【2499】

(g) に示す長押しポイントゲット画像は、長押しポイントゲット演出の開始 1.3 秒後（1 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 1.6 秒後に 10 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 1.6 秒後（2 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 1.9 秒後にさらに 10 ポイント加算されて、合計 20 ポイントを示す画像が表示される。開始 1.9 秒後（3 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 2.2 秒後にさらに 10 ポイント加算されて、合計 30 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 2.2 秒後（4 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 2.5 秒後にさらに 9 ポイント加算されて、合計 39 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 2.5 秒後（5 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 2.8 秒後にさらに 8 ポイント加算されて、合計 47 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 2.8 秒後（6 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 3.1 秒後にさらに 8 ポイント加算されて、合計 55 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 3.1 秒後（7 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 3.4 秒後にさらに 7 ポイント加算されて、合計 62 ポイント獲得を示す画像が表示される。

【2500】

開始 3.4 秒後（8 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 3.7 秒後にさらに 6 ポイント加算されて、合計 68 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 3.7 秒後（9 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 4.0 秒後にさらに 5 ポイント加算されて、合計 73 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 4.0 秒後（10 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、本来であれば、開始 4.3 秒後にさらに 4 ポイント加算されて、合計 77 ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了するはずであるが、合計 77 ポイントという特定値で終了することを回避するために、開始 4.3 秒後に 1 ポイントを加算して、合計 78 ポ

10

20

30

40

50

イント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了する。これにより、この合計 78 ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了するので、遊技者が演出終了時にこの画像を見ても、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れが低減される。

【2501】

このように、長押しポイントゲット演出の終了時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合にも、特定値を回避した長押しポイント合計値を表示することができる。

【2502】

図 245 を参照して、ポイントゲットパターン B が選ばれた場合で、図 242 で示す操作が途中で中断された場合で、特定値が表示されたが、特定値が遊技者にとって有利な状態になることを示すものであるとの誤認を生じさせ難くされた場合の長押しポイントゲット演出のタイミングについて説明する。

【2503】

(g) に示す長押しポイントゲット画像は、長押しポイントゲット演出の開始 1.3 秒後 (1 回目のチェックポイント) で押下検出されているので、開始 1.6 秒後に 10 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 1.6 秒後 (2 回目のチェックポイント) で押下検出されているので、開始 1.9 秒後にさらに 10 ポイント加算されて、合計 20 ポイントを示す画像が表示される。開始 1.9 秒後 (3 回目のチェックポイント) で押下検出されているので、開始 2.2 秒後にさらに 10 ポイント加算されて、合計 30 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 2.2 秒後 (4 回目のチェックポイント) で押下検出されているので、開始 2.5 秒後にさらに 10 ポイント加算されて、合計 40 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 2.5 秒後 (5 回目のチェックポイント) で押下検出されているので、開始 2.8 秒後にさらに 9 ポイント加算されて、合計 49 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 2.8 秒後 (6 回目のチェックポイント) で押下検出されているので、開始 3.1 秒後にさらに 8 ポイント加算されて、合計 57 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 3.1 秒後 (7 回目のチェックポイント) で押下検出されているので、開始 3.4 秒後にさらに 7 ポイント加算されて、合計 64 ポイント獲得を示す画像が表示される。

【2504】

開始 3.4 秒後 (8 回目のチェックポイント) で押下検出されているので、開始 3.7 秒後にさらに 7 ポイント加算されて、合計 71 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 3.7 秒後 (9 回目のチェックポイント) で押下検出されているので、本来であれば、開始 4.0 秒後にさらに 6 ポイント加算されて、合計 77 ポイント獲得を示す画像が表示されて中断により終了するはずであるが、開始 4.3 秒後に合計 77 ポイント獲得を示す画像の表示とともに、後述する付加画像 (図 249 に示す「本当はもっと上がるはず・・・」という文字画像) を表示する。これにより、中断による終了時点で合計 77 ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了されても、遊技者が演出終了時にこの付加画像を見ることで、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れが低減される。

【2505】

このように、長押しポイントゲット演出の中断時点もしくは終了時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合に、特定値を表示したままでも、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れを低減することができる。

【2506】

次に、長押しポイントゲット演出における各ポイントゲットパターンの表示態様を説明する。図 246 は、ポイントゲットパターン A の図 242 に対応する表示態様を示す図である。図 247 は、ポイントゲットパターン A の図 243 に対応する表示態様を示す図である。図 248 は、ポイントゲットパターン C の図 244 に対応する表示態様を示す図である。図 249 は、ポイントゲットパターン C の図 245 に対応する表示態様を示す図である。

【2507】

図246を参照して、ポイントゲットパターンAの図242に対応する表示態様を説明する。なお、図185を用いて説明した長押しチャージ演出での表示態様と同じものは、同じ符号を用いて説明を省略する。

【2508】

長押しポイントゲット演出は、図185を用いて説明した長押しチャージ演出と同様に、第3図柄表示装置42に表示される変動表示演出の実行中、例えばリーチ表示演出中のリーチ発展演出中に実行される。このリーチ発展演出中の長押しポイントゲット演出は、例えばポイントの獲得数を競う演出であって、獲得されたポイントが多いほど、大当たりが発生する期待度が高いリーチ発展演出であることを示唆する演出である。ポイントは、決定ボタン81の長押し態様での操作の時間に応じて獲得される。

10

【2509】

長押しポイントゲット演出を実行する前に、第3図柄表示装置42には、(a)に示すような長押しポイントゲット演出の開始を予告する予告演出が実行される。例えば、「ボタン長押しでポイントゲット！（ポイントが高いほど熱い！？）」のような、決定ボタン81の長押し態様での操作と、長押しポイントゲット演出を予告する長押し予告画像45aが第3図柄表示装置42に表示される。長押し予告画像45aの表示時間は、例えば2秒程度である。

【2510】

長押し予告画像45aの表示が終了すると、第3図柄表示装置42には、(b)に示すような決定ボタン81の長押し態様での操作を要求する長押し要求画像45bと、獲得されたポイントを示す長押しポイント画像45c1とが表示される。(b)は、長押しポイントゲット演出が開始時点を示す。長押しポイント画像45c1は、決定ボタン81の長押し態様での操作が実行されていないので、「0ポイント」と表示されている。

20

【2511】

決定ボタン81の操作が長押し態様での操作であると判定された場合は、(c)以降に示すように、長押し態様での操作が継続する時間に応じたポイントが加算される画像が表示される。(c)は、長押しポイントゲット演出の開始から1.30秒後（1回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、現在の長押しポイントが「0ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1と、10ポイント獲得したことを示す「+10」という長押しポイント加算画像45c2とが表示されている。(d)は、長押しポイントゲット演出の開始から1.60秒後（2回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、10ポイントが加算されたことで「10ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1と、さらに10ポイント獲得したことを示す「+10」という長押しポイント加算画像45c2とが表示されている。

30

【2512】

上述の図242に示すように、3回目から10回目までのチェック通過時点も長押し操作が続けられ、ポイントが加算されていく。(e)は、演出開始から3.40秒後（8回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、「70ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1と、さらに7ポイント獲得したことを示す「+7」という長押しポイント加算画像45c2とが表示されている。(f)は、演出開始から3.70秒後（9回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、7ポイントが加算されたことで「77ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1と、さらに7ポイント獲得したことを示す「+7」という長押しポイント加算画像45c2とが表示されている。(g)は、演出開始から4.00秒後（10回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、7ポイントが加算されたことで「84ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1と、さらに6ポイント獲得したことを示す「+6」という長押しポイント加算画像45c2とが表示されている。(h)は、演出開始から4.30秒後の画像であり、6ポイントが加算されたことで「90ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1が表示されている。

40

50

【2513】

(i)のように、演出開始から6.00秒後つまり長押しポイントゲット演出の終了時に、大当たり期待度が高いことを示唆する「合計90ポイントオーバー！げき熱！？」という文字画像からなる示唆画像45c3を表示してもよい。

【2514】

このように、長押しポイントゲット演出の長押しポイント合計値が特定値にならない場合は、そのまま長押しポイント合計値を表示することができる。

【2515】

図247を参照して、ポイントゲットパターンAの図243に対応する表示態様を説明する。なお、図247を用いて説明した長押しポイントゲット演出での表示態様と同じものは、同じ符号を用いて説明を省略する。

10

【2516】

ここでは、すでに、決定ボタン81の操作が長押し態様での操作であると判定されているものとする。(a)は、演出開始から1.30秒後(1回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、「0ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1と、10ポイント獲得したことを示す「+10」という長押しポイント加算画像45c2とが表示されている。上述の図243に示すように、2回目から5回目までのチェックポイントを通過する。(b)は、長押しポイントゲット演出の開始から2.80秒後(6回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、「50ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1と、さらに10ポイント獲得したことを示す「+10」という長押しポイント加算画像45c2とが表示されている。

20

【2517】

(c)は、演出開始から3.10秒後(7回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、10ポイント加算されて「60ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1と、さらに9ポイント獲得したことを示す「+9」という長押しポイント加算画像45c2とが表示されている。(d)は、演出開始から3.40秒後(8回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、9ポイントが加算されたことで「69ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1と、さらに8ポイント獲得したことを示す「+8」という長押しポイント加算画像45c2とが表示されている。(e)は、演出開始から3.50秒後(9回目のチェックポイントの到来前)の画像であり、(d)と同じ長押しポイント画像45c1と長押しポイント加算画像45c2とが表示されている。また(e)は、このタイミングで決定ボタン81から手が離されたことが示している。

30

【2518】

(f)は、演出開始から3.70秒後(9回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、このタイミングでも決定ボタン81から手が離されていることが示されており、8ポイントが加算されたことで「77ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1が表示されている。(g)は、演出開始から3.80秒後の画像であり、77ポイントを回避するために1ポイント減算することを示す「-1」と表示された特定値回避画像45c4と、「77ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1が表示されている。(h)は、演出開始から4.00秒後の画像であり、1ポイント減算されたことを示す「76ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1が表示されている。

40

【2519】

(i)のように、演出開始から4.30秒後つまり長押しポイントゲット演出の終了時に、中断により本来の大当たり期待度を示唆できていないことを示唆する「合計70ポイント台！まだ分からないよ！」という文字画像からなる示唆画像45c5を表示してもよい。

【2520】

このように、長押しポイントゲット演出の中断時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合に、特定値を回避した長押しポイント合計値が表示されるので、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れを低減することができる。

50

【2521】

図248を参照して、ポイントゲットパターンCの図244に対応する表示態様を説明する。なお、図247を用いて説明した長押しポイントゲット演出での表示態様と同じものは、同じ符号を用いて説明を省略する。

【2522】

ここでも、すでに、決定ボタン81の操作が長押し態様での操作であると判定されているものとする。(a)は、演出開始から1.30秒後(1回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、「0ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1と、10ポイント獲得したことを示す「+10」という長押しポイント加算画像45c2とが表示されている。上述の図244に示すように、2回目から6回目までのチェックポイントを通

10

【2523】

(c)は、演出開始から3.40秒後(8回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、7ポイント加算されて「62ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1と、さらに6ポイント獲得したことを示す「+6」という長押しポイント加算画像45c2とが表示されている。(d)は、演出開始から3.70秒後(9回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、6ポイントが加算されたことで「68ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1と、さらに5ポイント獲得したことを示す「+5」という長押しポイント加算画像45c2とが表示されている。(e)は、演出開始から4.00秒後(10回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、5ポイントが加算されたことで「73ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1と、さらに4ポイント獲得したことを示す「+4」という長押しポイント加算画像45c2とが表示されている。

20

【2524】

(f)は、演出開始から4.30秒後の画像であり、4ポイントが加算されたことで「77ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1が表示されている。(g)は、演出開始から4.60秒後の画像であり、77ポイントを回避するために1ポイント減算することを示す「+1」と表示された特定値回避画像45c4と、「77ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1が表示されている。(h)は、演出開始から4.90秒後の画像であり、1ポイント加算されたことを示す「78ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1が表示されている。

30

【2525】

(i)のように、演出開始から5.20秒後つまり長押しポイントゲット演出の終了時に、大当たり期待度がそれほど高くないことを示唆する「合計70ポイント台!まだ分からないよ!」という文字画像からなる示唆画像45c5を表示してもよい。

【2526】

このように、長押しポイントゲット演出の終了時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合にも、特定値を回避した長押しポイント合計値が表示されるので、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れを低減することができる。

40

【2527】

図249を参照して、ポイントゲットパターンBの図245に対応する表示態様を説明する。なお、図247を用いて説明した長押しポイントゲット演出での表示態様と同じものは、同じ符号を用いて説明を省略する。

【2528】

ここでも、すでに、決定ボタン81の操作が長押し態様での操作であると判定されているものとする。(a)は、演出開始から1.30秒後(1回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、「0ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1と、10ポイント獲得したことを示す「+10」という長押しポイント加算画像45c2とが表示され

50

ている。上述の図 2 4 4 に示すように、2 回目から 6 回目までのチェックポイントを通
過する。(b) は、長押しポイントゲット演出の開始から 3. 1 0 秒後 (7 回目のチェック
ポイント通過時点) の画像であり、「5 7 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4
5 c 1 と、さらに 7 ポイント獲得したことを示す「+ 7」という長押しポイント加算画像
4 5 c 2 とが表示されている。

【2 5 2 9】

(c) は、演出開始から 3. 4 0 秒後 (8 回目のチェックポイント通過時点) の画像であ
り、7 ポイント加算されて「6 4 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 と
、さらに 7 ポイント獲得したことを示す「+ 7」という長押しポイント加算画像 4 5 c 2
とが表示されている。(d) は、演出開始から 3. 7 0 秒後 (9 回目のチェックポイント
通過時点) の画像であり、7 ポイントが加算されたことで「7 1 ポイント」と表示され
た長押しポイント画像 4 5 c 1 と、さらに 6 ポイント獲得したことを示す「+ 6」という長
押しポイント加算画像 4 5 c 2 とが表示されている。(e) は、演出開始から 3. 8 0 秒
後 (1 0 回目のチェックポイントの到来前) の画像であり、(d) と同じ長押しポイント
画像 4 5 c 1 と長押しポイント加算画像 4 5 c 2 とが表示されているが、このタイミング
で決定ボタン 8 1 から手が離されている。

【2 5 3 0】

(f) は、演出開始から 4. 0 0 秒後 (1 0 回目のチェックポイント通過時点) の画像で
あり、6 ポイントが加算されたことで「7 7 ポイント」と表示された長押しポイント画像
4 5 c 1 が表示されている。(g) は、演出開始から 4. 3 0 秒後の画像であり、「7 7
ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 と、表示された「7 7 ポイント」が
特定値ではないことを示唆するための情報を付加する「もっと上がったはず・・・」とい
う文字画像からなる付加画像 4 5 c 6 が表示されている。

【2 5 3 1】

(h) のように、演出開始から 4. 6 0 秒後つまり長押しポイントゲット演出の終了時に
、大当たり期待度がそれほど高くないことを示唆する「合計 7 0 ポイント台！まだ分から
ないよ！」という文字画像からなる示唆画像 4 5 c 5 を表示してもよい。

【2 5 3 2】

このように、長押しポイントゲット演出の中断時点もしくは終了時点の長押しポイント合
計値が特定値になる場合に、特定値を表示したままでも、有利な状態の発生を示すものと
誤認する恐れを低減することができる。

【2 5 3 3】

上述したように、本実施例 5 6 のパチンコ機 1 0 によれば、遊技者による操作を受ける決
定ボタン 8 1 と、遊技に関する主たる制御を行う主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 と、主
制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 による大当たり判定の結果に基づき、第 3 図柄表示装置 4
2 に所定の表示演出を実行させるサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 による演出実行機能
と、を備え、上述の演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の操作を有効とする有効期間内で、
決定ボタン 8 1 の操作に基づいて、所定の表示演出中に数値情報 (例えば長押しポイント
合計値) を表示させる数値情報表示演出 (例えば長押しポイントゲット演出) を実行する
数値情報表示演出実行機能を備え、上述の数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演
出 (例えば長押しポイントゲット演出) にて所定の数値情報 (例えば 7 7 ポイントあるいは
所定ポイントを足せば 7 7 ポイントになる数値) が表示される場合に、該所定の数値情報
を異なる特定情報 (例えば「7 6 ポイント」, 「7 8 ポイント」, 「7 7 ポイント」) に付
加情報を付した態様) に変化する特定変化演出を実行する。このような表示の意外さによ
って、数値変化演出をとまなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例え
ば上述の (Q 0) に記載の遊技機の一例である。

【2 5 3 4】

また、上述の数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出の結果として表示される数
値情報が特定情報 (例えば大当たり当選情報) を示唆する特定示唆情報 (例えば「7 7」
のような特定値) とならないようにする特定変化演出を実行する。これにより、表示演出

10

20

30

40

50

の結果への誤解が低減され、表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ１）に記載の遊技機の一例である。

【２５３５】

また、上述の特定変化演出は、決定ボタン８１の操作に基づいて数値情報を増加または減少した結果、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）の結果として表示される数値情報が特定示唆情報となる場合に、特定示唆情報を、特定情報を示唆しない非特定情報（例えば７７に１を加算した７８や、７７から１を減算した７６）に変化させるものである。これにより、表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ２）に記載の遊技機の一例である。

【２５３６】

また、上述の特定変化演出は、決定ボタン８１の操作に基づいて数値情報を増加または減少した結果、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）の結果として表示される数値情報が特定示唆情報となる場合に、特定示唆情報に、特定情報を示唆しない非特定情報（例えば「もっと上がるはず・・・」のような付加情報）を付加させるものである。これにより、表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ３）に記載の遊技機の一例である。

【２５３７】

また、上述の数値情報表示演出は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、所定の表示演出中に表示される数値情報を、決定ボタン８１の操作に基づいて増加または減少させる数値変化演出（例えば長押しポイントゲット演出）である。これにより、数値変化演出を伴う表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ４）に記載の遊技機の一例である。

【２５３８】

また、上述の数値変化演出は、決定ボタン８１の操作回数に応じて数値を増加または減少させるものであってもよい。これにより、決定ボタン８１の操作回数に応じて数値情報を変化させる数値変化演出を伴う表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ５）に記載の遊技機の一例である。

【実施例５７】

【２５３９】

上述した実施例５６では、遊技者が長押しポイントゲット演出にて最初から最後まで長押し態様での操作を行った場合、３秒間の長押し有効期間を終了した時点で、長押しポイント画像４５ｃ１が「７７ポイント」を表示する例があった。この「７７ポイント」を表示する変動パターンは、大当たりスーパーリーチＥと外れスーパーリーチＥのいずれもあるため、長押し有効期間の終了後に表示される示唆画像４５ｃ５は、「合計７０ポイント台！まだ分からないよ！」というやや熱い（げき熱とまでは言えない）示唆内容を示すに留まっていた。

【２５４０】

本実施例では、３秒間の長押し有効期間を終了した時点で、長押しポイント画像４５ｃ１が「７７ポイント」を表示する変動パターンとして、大当たりスーパーリーチＥと外れスーパーリーチＥのいずれもあるようなやや熱い変動パターンだけでなく、大当たりスーパーリーチＥのみであるような、遊技者にとって非常に熱い変動パターンが決定されている例について説明する。

【２５４１】

また、上述した実施例５６では、遊技者にとってげき熱な変動パターンを示唆する場合に、長押し有効期間の終了後に表示される示唆画像４５ｃ３は、「合計９０ポイントオーバー！げき熱！？」というように９０ポイント以上であることを示していたが、本実施例では、７０ポイント台（７７ポイント）でげき熱であるため、異なる態様で表示する。すなわち、長押し終了時点で「７７ポイント」を表示する場合に、当たりスーパーリーチＥと外れスーパーリーチＥのいずれもある変動パターンである場合（図２３９に示す大当たりスーパーリーチＥのうち変動種別カウンタＣＳ２が１１１～１２０または外れスーパー

10

20

30

40

50

ーチEの変動種別カウンタCS2が100～199である場合)は、そのままの文字サイズで表示されるが、当たりスーパーリーチEのみの変動パターンである場合(図239に示す大当たりスーパーリーチEの変動種別カウンタCS2が0～90である場合)は、そのままの文字サイズから拡大された文字サイズに変化される。これにより、遊技者に、長押し有効期間の終了時に「77ポイント」で終了することに期待感を持たせることができる。

【2542】

このように、本実施例では、長押し有効期間の終了時に高ポイント(90ポイント以上)を獲得する場合か、長押し有効期間の終了時に77ポイントを獲得しており、その77ポイントが拡大された文字サイズに変化される場合に、大当たりの期待度が最も高い内容となっている。なお、大当たり確定でもよいし、わずかに外れの可能性があってもよい。

10

【2543】

このように「77ポイント」で終了することに期待感を持たせることで、長押しポイントゲット演出において、長押し有効期間が終了するまで長押し態様での操作を続けることで長押し有効期間の終了時に高ポイント(90ポイント以上)を獲得することを期待するゲーム性と、長押しポイントゲット演出の途中であえて77ポイント獲得時点で長押し態様での操作を止めることで、77ポイントで維持して、長押し有効期間の終了時に、その77ポイントが拡大された文字サイズに変化するか否かによって、大当たり期待度を見極めるゲーム性とを遊技者に提供することができる。

【2544】

このような構成について図250から図254を参照してもう少し詳細に説明する。図250(a)は、実施例57のポイントゲットパターン選択用テーブルであり、(b)は、ポイントゲットパターンSでの長押しポイント抽選の抽選結果である。図251は、ポイントゲットパターンSのタイムチャートである。図252は、ポイントゲットパターンSによく似た別のポイントゲットパターンのタイムチャートである。図253は、ポイントゲットパターンSに対応する表示態様である。図254は、ポイントゲットパターンSによく似た別のポイントゲットパターンに対応する表示態様である。

20

【2545】

図250に示すように、本実施例では、長押しポイントゲット演出が終了した時点で「77」が表示されるポイントゲットパターンとして、大当たりスーパーリーチEのみで実行されるポイントゲットパターンSが存在する。具体的には、(a)に示すように、変動カウンタCS2(0～240)のうち0～30を、大当たりスーパーリーチEで実行される、長押しポイントゲット演出が終了した時点で、拡大された文字サイズの「77」(後述する『7』『7』)が表示されるポイントゲットパターンSに対応させている。

30

【2546】

また、(b)に示すように、ポイントゲットパターンSは、「77」の結果が表示されるタイミングに応じて、S1からS3までの3種類がある。ポイントゲットパターンS1は、1回目から7回目までの抽選では10ポイントが付与されるが、8回目の抽選では7ポイントが付与されて、合計77ポイントで終了するパターンである。ポイントゲットパターンS2は、1回目から4回目までの抽選では10ポイントが付与されるが、5回目の抽選では9ポイントが付与され、6回目の抽選では8ポイントが付与され、7回目の抽選では7ポイントが付与され、8回目の抽選では7ポイントが付与され、9回目の抽選では6ポイントが付与されて、合計77ポイントで終了するパターンである。ポイントゲットパターンS3は、1回目から3回目までの抽選では10ポイントが付与されるが、4回目の抽選では9ポイントが付与され、5回目の抽選では8ポイントが付与され、6回目の抽選では8ポイントが付与され、7回目の抽選では7ポイントが付与され、8回目の抽選では6ポイントが付与され、9回目の抽選では5ポイントが付与されて、10回目の抽選では4ポイントが付与されて、合計77ポイントで終了するパターンである。

40

【2547】

図251を参照して、ポイントゲットパターンS2で行われる長押しポイントゲット演出

50

のタイムチャートについて説明する。(a)に示す決定ボタン81の検出タイミングや、(b)に示す決定ボタンの有効期間は、実施例56と同じである。(c)に示す操作タイミング、(d)に示す長押しタイマー、(f)に示す長押しフラグは、長押しポイントゲット演出の実行中、継続して長押し操作が行われていたことを示している。(e)に示す長押しチェックポイントは、ポイントゲットパターンS2では、9回目の抽選が最終であるため、チェックポイントが9個である。(g)に示す長押しポイント画像は、各チェックポイントを通過した直後に長押しポイント画像が表示されるものであることを示している。

【2548】

すなわち、ポイントゲットパターンS2は、1回目からの抽選結果が行われる開始1.30秒の直後に10ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。2回目の抽選結果が行われる開始1.60秒の直後に合計20ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。3回目の抽選結果が行われる開始1.90秒の直後に合計30ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。4回目の抽選結果が行われる開始2.20秒の直後に合計40ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。5回目の抽選結果が行われる開始2.50秒の直後に合計49ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。6回目の抽選結果が行われる開始2.80秒の直後に合計57ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。7回目の抽選結果が行われる開始3.10秒の直後に合計64ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。8回目の抽選結果が行われる開始3.40秒の直後に合計71ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。9回目の抽選結果が行われる開始3.70秒の直後に合計77ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。

【2549】

後述するように、9回目の抽選結果は、開始4.00秒後も表示され続ける。その後、例えば開始6.00秒後から開始8.00秒後までのような長押しポイントゲット演出の終了時に、異なる表示態様『7』『7』に変更(拡大もしくは強調)して表示される。『7』『7』は、大当たり期待度が高いことを示唆する。これにより、遊技者に、長押しポイントゲット演出が「77ポイント」で終了することに期待感を持たせることができる。

【2550】

図252を参照して、ポイントゲットパターンS2によく似たポイントゲットパターンで行われる長押しポイントゲット演出のタイムチャートについて説明する。ここでは、10回目の抽選まで行われれば合計ポイントが82となるが、9回目の抽選後に長押し操作が止められることによって合計ポイントが77で終わる、ポイントゲットパターンBについて説明する。(a)に示す決定ボタン81の検出タイミングや、(b)に示す決定ボタンの有効期間は、実施例56と同じである。(c)に示す操作タイミング、(d)に示す長押しタイマー、(f)に示す長押しフラグは、長押しポイントゲット演出の開始3.80秒後、すなわち9回目の抽選が行われる開始3.70秒の直後で、終了する。(e)に示す長押しチェックポイントは、10個存在するが、抽選は9回目までしか行われない。(g)に示す長押しポイント画像は、各チェックポイントを通過した直後に長押しポイント画像が表示されるものであることを示している。なお、9回目の長押しポイント画像の表示後に、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作をし、この長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作をした状態が10回目のチェックポイントの到来時まで続いているが、本実施例では0ポイントに戻さずに、手を離す前に表示されていた長押しポイント画像の表示が維持されている。

【2551】

すなわち、本来は合計ポイントが82で終わるはずのポイントゲットパターンBは、ポイントゲットパターンS2と同様に、1回目からの抽選結果が行われる開始1.30秒の直後に10ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。2回目の抽選結果が行われる開始1.60秒の直後に合計20ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。3回目の抽選結果が行われる開始1.90秒の直後に合計30ポイントに対応する長

押しポイント画像が表示される。4回目の抽選結果が行われる開始2.20秒の直後に合計40ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。5回目の抽選結果が行われる開始2.50秒の直後に合計49ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。6回目の抽選結果が行われる開始2.80秒の直後に合計57ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。7回目の抽選結果が行われる開始3.10秒の直後に合計64ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。8回目の抽選結果が行われる開始3.40秒の直後に合計71ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。9回目の抽選結果が行われる開始3.70秒の直後に合計77ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。その後、開始3.80秒後に決定ボタン81の操作が止められるので、10回目の抽選は行われないが、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作を行う前に表示されていた長押しポイント画像の表示である合計ポイントの77ポイントのまま終了する。

10

【2552】

この9回目の抽選結果が表示された時点での決定ボタン81の操作の中断は、遊技者によって意図的に行われる場合がある。すなわち、長押しポイントゲット演出の途中であえて77ポイント獲得時点で長押し態様での操作を止めることで、77ポイントで維持して、長押し有効期間の終了時に、その77ポイントが拡大された文字サイズに変化するか否かによって、ポイントゲットパターンSであるか否か、つまり大当たり期待度が高いか否かを見極めることができる。

20

【2553】

図253を参照して、ポイントゲットパターンS2で行われる長押しポイントゲット演出の表示態様について説明する。第3図柄表示装置42には、(a)に示すように、例えばリーチ表示中に長押し予告画像45aが表示され、(b)に示すように、長押しポイントゲット演出の開始時に、0ポイントを示す長押しポイント画像45c1が表示される。決定ボタン81の長押し態様での操作により、長押しポイントゲット演出が開始され、長押し時間に応じて行われる抽選によって、長押しポイント画像45c1に表示されるポイントが加算される。

【2554】

(c)に示すように、長押しポイントゲット演出の開始2.80秒後には、長押しポイント画像45c1は、6回目の抽選結果に基づき、合計57ポイントであることが表示される。(d)に示すように、開始3.10秒後には、長押しポイント画像45c1は、7回目の抽選結果に基づき、合計64ポイントであることが表示される。(e)に示すように、開始3.40秒後には、長押しポイント画像45c1は、8回目の抽選結果に基づき、合計71ポイントであることが表示される。(f)に示すように、開始3.70秒後には、長押しポイント画像45c1は、9回目の抽選結果に基づき、合計77ポイントであることが表示される。この合計77ポイントを示す長押しポイント画像45c1は、(g)に示すように、開始4.00秒後、つまり長押しポイントゲット演出の加算の終了タイミングまで表示される。その後、(h)に示すように、長押しポイントゲット演出の終了時に、合計ポイントの「7」「7」が、これまでの表示態様とは異なる態様『7』『7』に変更(拡大もしくは強調)され、この拡大もしくは強調された『7』『7』が大当たり期待度が高いことを示唆するために、「『7』『7』ポイント!げき熱!？」という文字情報からなる示唆画像45c3が表示される。(i)では、示唆画像45c3が表示された後の変動表示の結果、大当たり結果(例えば777)が表示されている。

30

40

【2555】

図254を参照して、本来は合計ポイントが82で終わるはずのポイントゲットパターンBで行われる長押しポイントゲット演出の表示態様について説明する。第3図柄表示装置42には、(a)から(e)に示すように、決定ボタン81を長押し態様で操作することによって、長押しポイント画像45c1は、8回目の抽選結果として、合計71ポイントまで表示されている。(g)に示すように、開始3.70秒後には、長押しポイント画像45c1は、9回目の抽選結果として、合計77ポイントが表示されるが、この直後の開

50

始 3.80 秒後に、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作を行う。この長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作がされた状態のまま、10 回目のチェックポイントである開始 4.00 秒後が到来するので、10 回目の抽選は行われず、合計 77 ポイントが長押しポイントゲット演出の加算の結果となる。

【2556】

ここでの合計 77 ポイントは、本来は合計ポイントが 82 で終わるはずのポイントゲットパターン B で行われているので、その後、(h) に示すように、長押しポイントゲット演出の終了時に、大当たり期待度がそれほど高くないことを示唆する「合計 70 ポイント台！まだ分からないよ！」という文字画像からなる示唆画像 45c5 を表示する。その後、示唆画像 45c3 が表示された後の変動表示の結果として、(i) に示すように、大当たり結果または外れ結果のいずれかが表示される。

10

【2557】

ポイントゲットパターン S2 で行われる長押しポイントゲット演出においては、遊技者はポイントゲットパターン S2 で行われているとは知らないで、9 回目の長押しポイント画像 (77 ポイント) が表示された時点で、長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作を行った場合に、長押しポイントゲット演出の終了時に、拡大された文字サイズの『7』『7』ポイントに変化することによって、大きな喜びを得ることができる。そのため、長押しポイントゲット演出の途中で長押しポイント画像が 77 ポイントとなった時点で、決定ボタン 81 から手を離して、長押しポイントゲット演出の終了時に、拡大された文字サイズの『7』『7』になるかどうかによって大当たり期待度を予測しようとする楽しみが生じる。

20

【2558】

このように、上述のポイントゲットパターン S にて「77 ポイント」で終了することに期待感を持たせることで、長押しポイントゲット演出において、長押し有効期間が終了するまで長押し態様での操作を続けることで長押し有効期間の終了時に高ポイント (90 ポイント以上) を獲得することを期待するゲーム性と、長押しポイントゲット演出の途中であえて 77 ポイント獲得時点で長押し態様での操作を止めることで、77 ポイントで維持して、長押し有効期間の終了時に、その 77 ポイントが拡大された文字サイズに変化するかどうかによって、ポイントゲットパターン S であるか否か、つまり大当たり期待度が高いか否かを見極めるゲーム性とを遊技者に提供することができる。

30

【2559】

上述したように、本実施例 57 のパチンコ機 10 によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出 (例えば長押しポイントゲット演出) にて所定の数値情報 (例えば 77 ポイント) が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報 (拡大サイズの「77」) に変化する特定変化演出を実行する。これにより、数値変化演出をとともなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の (Q0) に記載の遊技機の一例である。

【2560】

また、上述した演出実行機能は、決定ボタン 81 の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン 81 の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中 (例えば変動表示演出中) に特定操作対応演出 (例えば長押しポイントゲット演出) を実行し、当該演出の態様によって大当たり判定の結果が示唆可能な特定示唆 (例えば拡大された文字サイズの『7』『7』ポイントのような特定情報の表示) を実行するものであり、この特定操作対応演出は、決定ボタン 81 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作が行われた場合に、特定操作対応演出中に実行される特定操作対応演出とは異なる演出の態様 (例えばポイントゲット演出を意図的に 77 ポイントで止める) によっても、この特定示唆を実行可能である。これにより、特定操作対応演出中に、特定態様の操作を行う場合だけでなく、特定態様の操作とは異なる操作を行っても、特定操作対応演出とは異なる演出の態様によって、特定態様の操作を行った場合と同じ判定の結果の示唆 (特定示唆) が与えられるという面白味が生じる。その結果、特定操作対応

40

50

演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは、例えば上述の（P 4－0 0）に記載の遊技機の一例である。

【実施例 5 8】

【2 5 6 1】

上述した実施例 5 7 では、長押し有効期間の終了時に「7 7 ポイント」を表示し、その後、「7 7 ポイント」の文字サイズを通常文字サイズから拡大された文字サイズに変化する演出を実行していたが、「7 7 ポイント」を表示する前に、大当たり期待度が高いかどうかを示す演出を実行してもよい。

【2 5 6 2】

例えば、本実施例では、「7 7 ポイント」を獲得する 1 つ前の「7 3 ポイント」（図 2 4 1（c）、図 2 4 4 参照）を獲得した時点で、カットイン画像を表示して、カットイン画像の表示中に、「7 7 ポイント」になるか否かを示唆する演出を行う。なお、「7 7 ポイント」になるか否かの示唆に限らず、「9 0 ポイント」以上になるか否かの示唆でもよい。

10

【2 5 6 3】

具体的には、例えば、カットイン画像では、キャラクタ画像として示された「7 7」に別のキャラクタ画像として示された「7 3」が追いつけば、「7 7 ポイント」獲得となり、「7 7」が「7 3」から逃げ切ったら、「7 7 ポイント」獲得できない（つまり「7 3 ポイント」で終了する）結果となる。

【2 5 6 4】

上述したように、本実施例 5 8 のパチンコ機 1 0 によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて所定の数値情報（例えば 7 7 ポイントの 1 つ前の 7 3 ポイント）が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報（例えば 7 7 ポイントになるか否かを示唆するカットイン画像）に変化する特定変化演出（例えばカットイン画像表示演出）を実行する。これにより、数値変化演出をとまなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の（Q 0）に記載の遊技機の一例である。

20

【実施例 5 9】

【2 5 6 5】

上述した実施例 5 6 では、長押しポイント画像 4 5 c 1（「7 7 ポイント」）を表示した状態で、「7 7」に加算や減算を行ったり付加情報を表示したりすることで、「7 7 ポイント」が特定値ではないことを遊技者に認識させていたが、長押しポイント画像 4 5 c 1 を表示せずに、「7 7 ポイント」が特定値ではないことを遊技者に認識させてもよい。以下この点について図 2 5 5、図 2 5 6 を参照して説明する。図 2 5 5 は、実施例 5 9 に示すポイントゲットパターン A のタイムチャートである。図 2 5 6 は、ポイントゲットパターン A に対応する表示態様を示す図である。

30

【2 5 6 6】

図 2 5 5 では、（e）に示すように、ポイントゲットパターン A のうち 1 0 回目の抽選が行われれば、合計ポイントが 9 1 ポイントになるポイントゲットパターンが実行されているが、（c）に示すように、長押しポイントゲット演出の開始から 3. 5 秒後から、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をした状態となるので、8 回目の抽選までしか行われない。（g）に示すように、8 回目の抽選の結果が加算されれば、長押しポイントは 7 7 ポイントとなる。この後、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作が行われた場合、後述するカットイン画像 4 5 c 9 が、本実施例の長押しポイントゲット演出の終了時点の直前（例えば開始 6. 0 0 秒後）まで表示される。カットイン画像 4 5 c 9 では、最終的に 7 7 ポイントになるか否かの演出が行われる。この後、開始 6. 0 0 秒後に、特定値となることが回避された「7 6」が表示される。なお、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作が行われなかった場合は、本来の終了時点（例えば開始 4. 0 0 秒後）で、特定値となることが回避された「7 6」が表示される。

40

50

【2567】

なお、本実施例も、上述の実施例57のように、特定値となる77ポイントがポイントゲットパターンS2のように大当たり期待度が高いものである場合は、同様にして、最終的に「77」が表示される場合もある。

【2568】

図256を参照して、ポイントゲットパターンAに対応する表示態様を説明する。(a)から(e)では、遊技者が決定ボタン81を長押し態様で操作することで、長押しポイントゲット演出が実行されている。本実施例では、長押しポイント画像45c1は、抽選結果として得られたポイント数は表示されず、抽選結果を加算したポイント数が表示される。(f)に示すように、8回目の加算が表示された時点で、長押しポイント画像45c1は、77ポイントが表示されるが、この時、後述するカットイン演出を経るまで最終結果が分からないことを示唆する「77ポイント!？」のように表示される。また、長押し要求画像45bは、「手を離して!」のような手離し操作予告画像45b3に切り替えられる。

10

【2569】

その後、(g)に示すように、長押しポイント画像45c1に替えて、最終的に77ポイントになるか否かを示唆するカットイン画像45c9が表示される。カットイン画像45c9は、例えば74から78までの数字が回転し、77で停止するか、その他の数字で停止するかを示す。その後、(h)に示すように、カットイン画像45c9の結果として、特定値となることが回避された「76」が表示される。なお、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作が行われなかった場合は、本来の終了時点で、特定値となることが回避された「76」が表示されるが、もし「77」で終わる場合は「!？」の表示を外した「77ポイント」として表示される、その後、(i)から(j)に示すように、長押しポイントゲット演出の結果の期待度を示唆する示唆画像45c5が表示され、その後、変動表示の結果が表示される。

20

【2570】

なお、本実施例も、上述の実施例57のように、カットイン画像45c9の終了後に、「77」が表示される場合は、通常 of 文字サイズの「77」から、拡大された文字サイズの『7』『7』に変化される。

【2571】

上述したように、本実施例58のパチンコ機10によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出(例えば長押しポイントゲット演出)にて所定の数値情報(例えば77ポイントより前の数値74ポイント)が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報(例えば77ポイントになるか否かを示唆するカットイン画像45c9)に変化する特定変化演出(例えばカットイン画像表示演出)を実行する。これにより、数値変化演出をとまなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の(Q0)に記載の遊技機の一例である。

30

【2572】

また、上述した演出実行機能は、決定ボタン81の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中(例えば変動表示演出中)に特定操作対応演出(例えば長押しポイントゲット演出)を実行し、当該演出の態様によって大当たり判定の結果が示唆可能な特定示唆(例えば拡大された文字サイズの『7』『7』ポイントのような特定情報の表示)を実行するものであり、この特定操作対応演出は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作が行われた場合に、特定操作対応演出中に実行される特定操作対応演出とは異なる演出の態様(例えばカットイン画像表示演出)によっても、この特定示唆を実行可能である。これにより、特定操作対応演出中に、特定態様の操作を行う場合だけでなく、特定態様の操作とは異なる操作を行っても、特定操作対応演出とは異なる演出の態様によって、特定態様の操作を行った場合と同じ判定の結果の示唆(特定示唆)が与えられるという面白味が生じる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上さ

40

50

ることができる。これは、例えば上述の（P 4 - 0 0）に記載の遊技機の一例である。

【実施例 6 0】

【2 5 7 3】

上述した実施例 5 6 から実施例 5 8 では、「7 7 ポイント」のような獲得ポイントを示す数字によって大当たり期待度を示唆してきたが、数字以外の図柄によって大当たり期待度を示唆する演出でも構わない。

【2 5 7 4】

例えば、本実施例では、長押しポイントゲット演出の実行中（例えば図 2 3 5（c）に示す 6 0 ポイントと（d）に示す 6 9 ポイントの間の時点）に、大当たり期待度が高い可能性があることを示唆する「CHANCE」という文字画像を表示する。この期間内に決定ボタン 8 1 から手を離す操作を行えば、この期間の終了時点（例えば図 2 3 5（d）に示す 6 9 ポイントの時点）で、長押しポイントゲット演出を消去して、異なる演出である「CHANCE」画像の表示を維持する演出に切り替える。この期間内に決定ボタン 8 1 を押し続けていれば、この期間の終了時点で「CHANCE」画像を消去して長押しポイントゲット演出を継続する。

【2 5 7 5】

「CHANCE」画像の表示が長押し有効期間の終了時点まで維持された場合、大当たり期待度が高ければ（例えば大当たりスーパーリーチ E のみの変動パターンであれば）、「CHANCE」画像を「げき熱！」のような大当たり期待度が非常に高いことを示唆する画像に変化して表示する。また、「CHANCE」画像の表示が長押し有効期間の終了時点まで維持された場合、大当たり期待度がそれほど高くなければ（例えば大当たりスーパーリーチ E も外れスーパーリーチ E もどちらもある変動パターンであれば）、「CHANCE」画像を変化させないか、「まだ分からないよ！」のような大当たり期待度がそれほど高くないことを示唆する画像を表示する。

【2 5 7 6】

上述したように、本実施例 6 0 のパチンコ機 1 0 によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて所定の数値情報（例えば 6 0 ポイント）が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報（例えば「CHANCE」画像）に変化する特定変化演出（例えば「CHANCE」画像表示演出）を実行する。これにより、数値変化演出をとまなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の（Q 0）に記載の遊技機の一例である。

【実施例 6 1】

【2 5 7 7】

上述した実施例 6 0 とは異なる態様で「CHANCE」画像を表示する長押しポイントゲット演出について、図 2 5 7，図 2 5 8 を参照して説明する。図 2 5 7 は、実施例 6 1 のポイントゲットパターンを示すタイムチャートである。図 2 5 8 は、図 2 5 7 のポイントゲットパターンの表示態様を示す図である。

【2 5 7 8】

図 2 5 7 に示すタイムチャートは、上述した図 2 5 5 のタイムチャートと共通しているが、本実施例では、抽選によって得られたポイントを 1 ずつ加算している点が異なっている。（c）に示すように、長押しポイントゲット演出の開始 3 . 5 0 秒後に、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作を行う。そのため、（g）に示すように、長押しポイント画像は、8 回目の抽選によって内部的には 7 7 ポイントまで加算されるはずであるが、7 4 ポイントまで加算された時点で、中断される。7 4 ポイントは次のチェックポイント（もしくはその次のチェックポイント）までの時間表示され続け、その後、「CHANCE」画像表示演出が、長押しポイントゲット演出の終了直前（開始 6 . 0 0 秒）まで表示され、終了時点で大当たり期待度が高いことを示唆する『7』『7』などの結果、もしくは期待度が低いことを示唆する『7』『7』以外の結果（例えば「7 6」など）が表示される。

【2 5 7 9】

10

20

30

40

50

図 2 5 8 に示す長押しポイントゲット演出では、(a) に示すように長押し予告画像 4 5 a が表示される。(b) から (f) までは、長押しポイント画像 4 5 c 1 にポイントが 1 ずつ加算され、(f) の時点 (開始 3. 5 0 秒後) に「7 4 ポイント」が表示される。「7 4 ポイント」は、(g) に示すように、次のチェックポイントに相当する開始 3. 7 0 秒 (もしくはその次のチェックポイントに相当する開始 4. 0 0 秒) まで表示され続ける。これにより遊技者に、異なる変化が起こる可能性を示唆する。

【2 5 8 0】

「7 4 ポイント」が表示されている期間中に、(h) に示すように、長押し要求画像 4 5 b が「CHANCE! 手を離すといいことがあるかも・・・!?」といった手離し操作予告画像 4 5 b 3 に変更されて、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタンから手を離す操作を行うことが促される。遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタンから手を離す操作を行うと、その後、「CHANCE!」との CHANCE 画像 4 5 c 1 0 が (i) に示すように開始 6. 0 0 秒後まで表示される。開始 6. 0 0 秒後には、(j) に示すように、CHANCE 画像表示演出の結果として、大当たり期待度が高いことを示唆する長押しポイント画像 4 5 c 1 (『7』『7』) もしくは、大当たり期待度が低いことを示唆する長押しポイント画像 4 5 c 1 (例えば「7 6」) が表示される。遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタンから手を離す操作を行わなければ、CHANCE 画像 4 5 c 1 0 を表示せずに、大当たり期待度が高いことを示唆する長押しポイント画像 4 5 c 1 (『7』『7』) もしくは、大当たり期待度が低いことを示唆する長押しポイント画像 4 5 c 1 (例えば「7 6」) が表示される。なお、その後、大当たり期待度を示唆する示唆情報 4 5 c 3, 示唆情報 4 5 c 5 を表示してもよい。

【2 5 8 1】

上述したように、本実施例 6 1 のパチンコ機 1 0 によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出 (例えば長押しポイントゲット演出) にて所定の数値情報 (例えば長押しポイント画像 4 5 c 1 での 7 4 ポイント) が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報 (例えば手離し操作予告画像 4 5 b 3, CHANCE 画像 4 5 c 1 0) に変化する特定変化演出 (例えば「CHANCE」画像表示演出) を実行する。これにより、数値変化演出をとまなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の (Q 0) に記載の遊技機の一例である。

【2 5 8 2】

また、上述した演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中 (例えば変動表示演出中) に特定操作対応演出 (例えば長押しポイントゲット演出) を実行し、当該演出の態様によって大当たり判定の結果が示唆可能な特定示唆 (例えば拡大された文字サイズの『7』『7』ポイントのような特定情報の表示) を実行するものであり、この特定操作対応演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作が行われた場合に、特定操作対応演出中に実行される特定操作対応演出とは異なる演出の態様 (例えば「CHANCE」画像表示演出) によっても、この特定示唆を実行可能である。これにより、特定操作対応演出中に、特定態様の操作を行う場合だけでなく、特定態様の操作とは異なる操作を行っても、特定操作対応演出とは異なる演出の態様によって、特定態様の操作を行った場合と同じ判定の結果の示唆 (特定示唆) が与えられるという面白味が生じる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは、例えば上述の (P 4 - 0 0) に記載の遊技機の一例である。

【実施例 6 2】

【2 5 8 3】

上述した実施例では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、表示演出に関連して生じる数値情報をカウントし、カウントされた数値情報を表示させるコマンドを表示制御装置 4 5 に出力し、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、カウントされた数値情報を表示するものであったが、このカウントされた数値情報と表示された数値情報とが正しいかどうかチ

エックする機能を備えてもよい。以下では、数値情報として、上述の実施例 44 で説明した長押しチャージ演出におけるチャージカウンタの数値を例に挙げて説明するが、長押し色変化演出のように変化する色でも構わないし、長押しポイントゲット演出のように抽選によって獲得されるポイント数でも構わないし、時短回数のような変動回数でも構わない。

【2584】

表示制御装置 45 の CPU 521 は、第 3 図柄表示装置 42 に所定情報（例えば長押しチャージ画像 45c1）を含む表示情報を表示させるための表示コマンドを出力する。サブ制御装置 262 の CPU 521 は、決定ボタン 81 の操作に基づき、表示制御装置 45 の CPU 521 に所定情報がある情報（例えば長押しチャージカウンタの値）から別の情報（例えば長押しチャージカウンタの値を +1 した値）に変化する表示を指示する指示コマンド（例えば長押しチャージ +1 コマンド）を出力する。

10

【2585】

サブ制御装置 262 の CPU 551 は、指示コマンドによって指示された別の情報（例えば長押しチャージカウンタの値を +1 した値）と、表示コマンドによって表示された所定情報（例えば長押しチャージ画像 45c1 の値）とが一致しないエラーが発生しているかどうかを判定するエラー判定機能を備える。表示制御装置 45 の CPU 521 またはサブ制御装置 262 の CPU 551 の少なくともいずれか一方には、このエラーが発生している場合に、このエラーに対応する所定のエラー対応処理を行うエラー対応機能が備えられる。エラー対応機能としては、例えば、表示制御装置 45 の CPU 521 は、エラーの発生を報知するエラー報知機能が備えられる。

20

【2586】

まず、実施例 62 のパチンコ機 10 のサブ制御装置 262 における制御系について説明する。図 259 は、実施例 62 のサブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。図 260 は、サブ制御装置による演出実行管理処理を示すフローチャートである。図 261 は、サブ制御装置による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理を示すフローチャートである。

【2587】

図 259 を参照して、本実施例のサブ制御装置 262 による通常処理について説明する。基本的な説明は、上述の実施例 1 で図 33 を参照して説明した内容と同じであるので、これと異なる点を説明する。

30

【2588】

すなわち、本実施例では、ステップ S2111A に示すように、サブ制御装置 262 は、表示制御手段 45 からコマンドを受信し、表示制御装置 45 が上述のカウントされた数値情報を表示したことを確認している。

【2589】

図 260 を参照して、本実施例のサブ制御装置 262 による演出実行管理処理について説明する。基本的な説明は、上述の実施例 1 で図 39 を参照して説明した内容と同じであるので、これと異なる点を説明する。

【2590】

すなわち、本実施例では、ステップ S2404A に示すように、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、表示制御装置 45 とサブ制御装置 262 との間で、数値情報に関するカウンタの整合性が取れているか確認するための処理を行う。この処理を、表示・サブ間カウンタ整合性確認処理と呼ぶ。

40

【2591】

図 261 を参照して、本実施例のサブ制御装置 262 による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理について説明する。

【2592】

ステップ S4901 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、表示制御装置 45 から後述するステップ S4709A に示す長押しチャージカウンタ +1 完了コマンドを受信し

50

たか否かを判断する。長押しチャージカウンタ+1完了コマンドを受信していればステップS4902に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4902では、サブ制御装置262のCPU551は、サブ確認用長押しチャージカウンタに1を加算し、ステップS4903に進む。これにより、サブ制御装置262は、表示制御装置45が上述のカウントされた数値情報を第3図柄表示装置42に表示したことを確認できる。

【2593】

ステップS4903では、サブ制御装置262のCPU551は、サブ指示用チャージカウンタの数値情報をサブ制御装置262のRAM553の記憶領域SCに保存して、ステップS4904に進む。サブ指示用チャージカウンタの数値情報は、上述の実施例44のステップS4508において、遊技者が決定ボタン81を長押し態様で操作した時間に応じて1ずつ加算される長押しチャージカウンタの数値情報に相当する。上述の実施例44のステップS4611に示すように、この長押しチャージカウンタの数値情報に基づいて、遊技者が決定ボタン81を長押し態様で操作した時間に応じて長押しチャージの数値を1加算するように表示制御装置45に指示するための長押しチャージ+1コマンドが送信される。

10

【2594】

ステップS4904では、サブ制御装置262のCPU551は、上述のサブ確認用チャージカウンタの数値情報をサブ制御装置262のRAM553の記憶領域KCに保存して、ステップS4905に進む。

【2595】

ステップS4905では、サブ制御装置262のCPU551は、記憶領域SCに保存されたサブ指示用チャージカウンタの数値情報と、記憶領域KCに保存されたサブ確認用チャージカウンタの数値情報とが一致しているか否かを判断する。2つの数値情報が一致していれば本処理を終了し、一致していなければステップS4906に進む。

20

【2596】

ステップS4906では、サブ制御装置262のCPU551は、表示カウント情報エラーコマンドをセットする。これにより、サブ制御装置262は、自らがカウントした数値情報と、表示制御装置45が実際に表示した数値情報とが一致していない表示カウント情報エラーが発生したことを外部に報知することができる。

【2597】

次に、表示制御装置45における制御系について説明する。図262は、表示制御装置によるボタン長押し演出表示処理を示すフローチャートである。図263は、表示制御装置による表示カウント情報エラー表示処理を示すフローチャートである。

30

【2598】

図262を参照して、表示制御装置45によるボタン長押し演出表示処理を説明する。基本的な説明は、上述の実施例1で図181を参照して説明した内容と同じであるので、これと異なる点を説明する。

【2599】

ステップS4709Aでは、表示制御装置45のCPU521が長押しチャージ+1コマンドを受信し（ステップS4708）、表示制御装置45のCPU521が長押しチャージ+1画像を表示すると（ステップS4709）、表示制御装置45のCPU521は、上述のように長押しチャージ+1完了コマンドをサブ制御装置262に送信するようにセットする。これにより、表示制御装置45は、サブ制御装置262からのコマンドに基づきカウントされた数値情報の表示を完了したことをサブ制御装置262に知らせることができる。

40

【2600】

図263を参照して、表示制御装置45による表示カウント情報エラー表示処理について説明する。

【2601】

ステップS4921では、表示制御装置45のCPU521は、サブ制御装置262から

50

表示カウント情報エラーコマンドを受信したか否かを判断する。表示カウント情報エラーコマンドを受信していればステップ S 4 9 2 2 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【2602】

ステップ S 4 9 2 2 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に対して、表示カウント情報エラーを表示するように制御する。なお、表示カウント情報エラーは、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される他にも、エラー報知用のランプを点灯させたり、エラー報知用の音声を出力したりしてもよい。これにより、遊技者もしくはホール係員が、表示カウント情報エラーに気付き、表示カウント情報エラーを解消する処置を行うことができる。

10

【2603】

ステップ S 4 9 2 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、表示カウント情報エラーが解消されたか否かを判断する。例えば、表示カウント情報エラーを解消する処置が表示制御装置 4 5 に対して行われた場合に、表示制御装置 4 5 は、表示カウント情報エラーが解消されたと判断する。この表示カウント情報エラーを解消する処置は、サブ制御装置 2 6 2 に対して行う処置でもよい。この場合、処置を行われたサブ制御装置 2 6 2 から表示制御装置 4 5 に対して表示カウント情報エラーが解消されたことを示すコマンドを送信してもよい。これにより、表示制御装置 4 5 は、表示カウント情報エラーが解消されたことを判断することができる。

20

【2604】

ステップ S 4 9 2 4 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示された表示カウント情報エラーを消去する。これにより、表示カウント情報エラーが解消されたことが分かる。

【2605】

次に、表示カウント情報エラーの表示態様について説明する。図 2 6 4 は、表示カウント情報エラーの表示態様を説明する図である。

【2606】

(a) には、上述した実施例 4 4 の図 1 8 5 (f) に示す長押しチャージ演出の開始 2.50 秒後の画像が表示されている。第 3 図柄表示装置 4 2 には、長押し要求画像 4 5 b と、長押しチャージが 50 パーセントであることを示す長押しチャージ画像 4 5 c と、長押し態様での操作の継続時間を示す長押し継続時間画像 4 5 f とが表示されている。長押し継続時間画像 4 5 f は、1.50 秒と表示されている。

30

【2607】

(b) には、上述した (a) の続きである長押しチャージ演出の開始 2.80 秒後の画像が表示されている。第 3 図柄表示装置 4 2 には、長押し要求画像 4 5 b と、長押しチャージが 60 パーセントであることを示す長押しチャージ画像 4 5 c と、長押し態様での操作の継続時間が 1.80 秒であることを示す長押し継続時間画像 4 5 f とが表示されている。

【2608】

(c) には、上述した (b) の続きである長押しチャージ演出の開始 3.10 秒後の画像が表示されている。第 3 図柄表示装置 4 2 には、長押し要求画像 4 5 b と、長押し態様での操作の継続時間が 2.10 秒であることを示す長押し継続時間画像 4 5 f とが表示されているが、長押しチャージ画像 4 5 c は、長押しチャージが 60 パーセントのままに止まっている。つまり、長押しチャージ画像 4 5 c の表示に、表示カウント情報エラーが発生している。

40

【2609】

(d) には、上述した (c) の続きである長押しチャージ演出の開始 3.40 秒後の画像が表示されている。第 3 図柄表示装置 4 2 には、長押し要求画像 4 5 b と、長押し態様での操作の継続時間が 2.40 秒であることを示す長押し継続時間画像 4 5 f と、60 パーセントのままで止まった長押しチャージ画像 4 5 c と、長押しチャージ画像 4 5 c の表示

50

に表示カウント情報エラーが発生したことを示す「表示カウント情報エラー発生！」のような文字画像からなる表示カウント情報エラー画像４５ｇとが表示されている。これにより、遊技者もしくはホール係員が、表示カウント情報エラーに気づき、表示カウント情報エラーを解消する処置を行うことができる。

【２６１０】

この後、ホール係員が、表示カウント情報エラーに気づき、表示カウント情報エラーを解消する処置を行うことで、表示カウント情報エラーが解消される。

【２６１１】

なお、本実施例では、エラー対応機能は、例えば、表示カウント情報エラー画像４５ｇの表示によってエラーの発生を報知するエラー報知機能であったが、エラーの発生を報知し
10
せずにエラー対応処理を行ってもよい。例えば、エラーが発生した場合、表示カウント情報エラー画像４５ｇを表示する代わりに、「???」という遊技者にとって意味をなさないエラー隠し画像を表示し、エラー隠し画像を表示している間に、表示制御装置４５のＣ
ＰＵ５２１もしくはサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１の少なくともいずれかがエラーを
解消する処理を行う。

【２６１２】

エラーを解消する処理として、例えば、長押しチャージ演出の実行がキャンセルされて、
エラー隠し画像が表示され続ける。エラー隠し画像は、「???」の他にも、それまでに
表示されていた表示演出のストーリーに関連する画像であってもよい。また、エラーを解
20
消する処理として、例えば、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１からの指示コマンドに従
って、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１が長押しチャージ演出の次に表示する予定であ
った画像（例えば長押しチャージ攻撃画像）を表示する。次に表示する予定であった画
像は、大当たり判定の結果に基づいて決定されているので、長押しチャージ演出が途中で「
??」によって隠されてもされても、違和感のない表示を継続できる。

【２６１３】

上述したように、本実施例６２のパチンコ機１０によれば、遊技者による操作を受ける決
定ボタン８１と、遊技に関する主たる制御を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１と、第
３図柄表示装置４２に所定情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１）を含む表示情報
を表示させるための表示コマンドを出力する表示制御装置４５のＣＰＵ５２１と、決定ボタ
ン８１の操作に基づき、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１に所定情報がある情報（例えば
30
長押しチャージカウンタの値）から別の情報（例えば長押しチャージカウンタの値を＋１
した値）に変化する表示を指示する指示コマンド（例えば長押しチャージ＋１コマンド）
を出力するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５２１と、を備え、指示コマンドによって指示さ
れた別の情報（例えば長押しチャージカウンタの値を＋１した値）と、表示コマンドによ
って表示された所定情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１の値）とが一致しないエラ
ーが発生しているか否かを判定するエラー判定機能（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ
５５１による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理機能）と、このエラーが発生している
場合に、このエラーに対応する所定のエラー対応処理を行うエラー対応機能（例えば表
示制御装置４５のＣＰＵ５２１によるカウント情報エラー表示処理機能）と、を備える。

【２６１４】

これにより、決定ボタン８１の操作に基づき所定情報がある情報から別の情報に変化する
よう指示されたときに、その指示された別の情報と、表示制御装置４５によって表示され
た所定情報とが一致しない場合に、そのエラーに対応するエラー対応処理が行われるため
、そのエラーによって遊技者の気持ちが減衰することを低減でき、所定情報の変化を含む
表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｒ０）に記載の遊技
機の一例である。

【２６１５】

また、エラーの発生を報知するエラー報知機能（例えば表示制御装置４５のＣＰＵ５２１
によるカウント情報エラー表示処理機能）を備える。これにより、そのエラーの発生が報
知されるため、所定情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、所定情報の変化を含
40
50

む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｒ１）に記載の遊技機の一例である。

【２６１６】

また、表示制御装置４５は、所定情報の変化を実行した場合に、所定情報の変化を実行したことを示す完了コマンド（例えば長押しチャージ＋１完了コマンド）をサブ制御装置２６２に出力する機能（表示制御装置４５のＣＰＵ５２１によるステップＳ４７０８，Ｓ３７０９，Ｓ４７０９Ａの機能）を備え、サブ制御装置２６２は、指示コマンドによって指示された別の情報と前記完了コマンドが示す所定情報とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定するエラー判定機能を備える。これにより、サブ制御装置２６２が別の情報への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置４５にて所定情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、所定情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｒ２）に記載の遊技機の一例である。

10

【２６１７】

また、所定情報は、決定ボタン８１の操作に基づき変化する操作表示情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１）である。これにより、サブ制御装置２６２が別の情報（例えば長押しチャージの値を＋１した値）への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置４５にて操作表示情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１）の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、操作表示情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、操作表示情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｒ５）に記載の遊技機の一例である。

20

【２６１８】

また、操作表示情報は、決定ボタン８１の操作に基づき変化する操作数値情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１）である。これにより、サブ制御装置２６２が別の情報（例えば長押しチャージの値を＋１した値）への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置４５にて操作数値情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１）の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、操作数値情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、操作数値情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｒ６）に記載の遊技機の一例である。

30

【２６１９】

また、上述のエラー報知機能は、エラーを表示カウント情報エラー画像４５ｇとして表示演出中に表示するので、エラー発生を気付かせ易くすることができる。これは例えば上述の（Ｒ７）に記載の遊技機の一例である。

【実施例６３】

【２６２０】

上述した実施例６２のパチンコ機１０は、決定ボタン８１の操作に基づき変化する所定情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１）の変化のエラーを表示するものであったが、有利遊技状態においてカウントされる変動回数のエラーを表示するものであってもよい。以下この点を説明する。

【２６２１】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技に関する主たる制御として、所定の変動回数または次回大当たり発生までにわたって遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば時短状態や確変状態）を発生させる。表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、所定情報として、第３図柄表示装置４２に有利遊技状態における現在の変動回数または残りの変動回数を示す遊技回数情報を表示させるための表示コマンドを出力する。

40

【２６２２】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による大当たり判定の結果に基づく変動パターンコマンドを受信する毎に、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１に遊技回数情報を前の遊技回数情報から次の変動回数情報に変化する表示を指示する指示コマンドを出力する。

50

【2623】

サブ制御装置262のCPU551は、指示コマンドによって指示された次の変動回数情報と、表示コマンドによって指示された遊技回数情報とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定するエラー判定機能と、このエラーが発生している場合に、このエラーに対応する所定のエラー対応処理を行うエラー対応機能を備える。エラー対応機能として、例えば、第3図柄表示装置42へのエラーの発生を表示させるエラー報知機能が備えられる。エラー報知機能は、エラーを、変動回数情報エラー画像45g1として変動表示演出中に表示する。

【2624】

本実施例のサブ制御装置262の制御系について説明する。図265は、実施例62のサブ制御装置262による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理を示すフローチャートである。

10

【2625】

ステップS4901Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、表示制御装置45から後述するステップS3216に示す残り変動回数カウンタ1完了コマンドを受信したか否かを判断する。残り変動回数カウンタ1完了コマンドを受信していればステップS4902Aに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4902Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、サブ確認用残り変動回数カウンタから1を減算し、ステップS4903Aに進む。これにより、サブ制御装置262は、表示制御装置45が上述の1を減算した残り変動回数を第3図柄表示装置42に表示したことを確認できる。

20

【2626】

ステップS4903Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、サブ指示用残り変動回数カウンタの数値情報をサブ制御装置262のRAM553の記憶領域SCに保存して、ステップS4904Aに進む。サブ指示用残り変動回数カウンタの数値情報は、上述の実施例1のステップS563，S567において、主制御装置261からサブ制御装置262に送信される高確率サポート状態移行コマンドや低確率サポート状態移行コマンドに含まれている。

【2627】

ステップS4904Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、上述のサブ確認用残り変動回数カウンタの数値情報をサブ制御装置262のRAM553の記憶領域KCに保存して、ステップS4905に進む。

30

【2628】

ステップS4905では、サブ制御装置262のCPU551は、記憶領域SCに保存されたサブ指示用残り変動回数カウンタの数値情報と、記憶領域KCに保存されたサブ確認用残り変動回数カウンタの数値情報とが一致しているか否かを判断する。2つの数値情報が一致していれば本処理を終了し、一致していなければステップS4906に進む。

【2629】

ステップS4906では、サブ制御装置262のCPU551は、表示カウント情報エラーコマンドをセットする。これにより、サブ制御装置262は、自らがカウントした残り回数情報と、表示制御装置45が実際に表示した残り回数情報とが一致していない表示カウント情報エラーが発生したことを外部に報知することができる。

40

【2630】

次に、表示制御装置45における制御系について説明する。図266は、表示制御装置による図柄列変動表示処理を示すフローチャートである。基本的な説明は、上述の実施例1で図47を参照して説明した内容と同じであるので、これと異なる点を説明する。

【2631】

ステップS3214では、表示制御装置45のCPU521は、ステップS3211ないしステップS3213にて停止表示コマンドを受信して図柄列変動表示を停止させた後、有利遊技状態中であるか否かを判断する。有利遊技中であるか否かの判断は、図46を参照して説明したステップS3113の表示用高確率・サポート状態移行コマンドやステッ

50

ブ S 3 1 1 5 の表示用低確率・サポート状態移行コマンドを受信したか否かによって判断される。有利遊技状態中であればステップ S 3 2 1 5 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【 2 6 3 2 】

ステップ S 3 2 1 5 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される残り変動回数を 1 減算する表示を行い、ステップ S 3 2 1 6 に進む。

【 2 6 3 3 】

ステップ S 3 2 1 6 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される残り変動回数を 1 減算したことを示す残り変動回数 - 1 完了コマンドをサブ制御装置 2 6 2 に送信するようにセットする。これにより、表示制御装置 4 5 は、サブ制御装置 2 6 2 からのコマンドに基づきカウントされている残り変動回数を 1 減らす表示を完了したことをサブ制御装置 2 6 2 に知らせることができる。

【 2 6 3 4 】

サブ制御装置 2 6 2 では、残り変動回数のエラーが発生している場合は、実施例 6 2 で上述した表示カウント情報エラー表示処理に基づいて、エラー表示を行う。

【 2 6 3 5 】

次に、残り変動回数情報エラー画像の表示態様について説明する。図 2 6 7 は、残り変動回数情報エラーの表示態様を説明する図である。

【 2 6 3 6 】

(a) には、第 3 図柄表示装置 4 2 には、有利遊技状態として 1 0 0 回のサポート遊技中における変動表示中の画像が表示されている。第 3 図柄表示装置 4 2 には、高確率・サポート状態中右打ち情報 4 4 m と、サポート状態中変動回数情報が 1 1 回転目つまり残りの変動回数が 8 9 回転であることを示す「残り 8 9 回転」と表示されたサポート状態中変動回数情報 4 4 m 2 と、高速変動中画面 4 3 c が記載されている。(b) には、1 1 回転目の変動表示が外れであったことを示す全図柄停止画面 4 3 e が表示されている。

【 2 6 3 7 】

(c) には次の変動表示コマンドに基づいて、有利遊技状態として 1 0 0 回のサポート遊技中における次の変動表示中の画像が表示されている。第 3 図柄表示装置 4 2 には、高確率・サポート状態中右打ち情報 4 4 m と、「残り 8 9 回転」と表示されたサポート状態中変動回数情報 4 4 m 2 と、高速変動中画面 4 3 c が記載されている。ここで、サポート状態中変動回数情報 4 4 m 2 は、正しくは「残り 8 8 回転」と表示されるべきところを、誤って「残り 8 9 回転」と表示されている。そこで、(d) には、「残り 8 9 回転」と表示されたサポート状態中変動回数情報 4 4 m 2 が誤りであったことを示す「残り変動回数情報エラー発生！」という文字画像からなる残り変動回数情報エラー画像 4 5 g 1 が表示されている。

【 2 6 3 8 】

この後、遊技者が残り変動回数情報エラー画像 4 5 g 1 に気付いてホール係員を呼び、ホール係員が残り変動回数情報エラーを解消する処置を行うことで、残り変動回数情報エラーが解消される。

【 2 6 3 9 】

上述したように、本実施例 6 3 のパチンコ機 1 0 によれば、所定情報は、主制御装置 2 6 1 による大当たり判定の結果に基づき変化する遊技表示情報（例えば残りの変動回数を示す遊技回数情報）である。これにより、サブ制御装置 2 6 2 が別の情報（例えば変動回数が 1 減算された残りの変動回数）への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置 4 5 にて遊技表示情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、遊技表示情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、遊技表示情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（ R 3 ）に記載の遊技機の一例である。

【 2 6 4 0 】

また、遊技表示情報は、主制御装置 2 6 1 による判定の結果に基づき変化する遊技数値情

10

20

30

40

50

報（例えば残りの変動回数を示す遊技回数情報）である。これにより、サブ制御装置 262 が別の情報への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置 45 にて遊技数値情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、遊技数値情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、遊技数値情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（R4）に記載の遊技機の一例である。

【2641】

この発明は、上記実施形態に限られることはなく、同様の効果を奏する別の構成としてもよく、例えば下記のように変形実施することができる。

【2642】

【1】 上述した実施例 1 では、エンディングカウントダウン情報 44v は、「エンディング時間：後〇秒」のように記述的に表示したが、これに限られない。エンディングカウントダウン情報 44v の他の例は、数値情報を示すタイマー画像がある。遊技者は、エンディング画面 44j を見ればエンディング期間に入ったことを認識できるので、タイマー画像を表示するだけでも、エンディング時間をカウントダウンしていることを認識できる。これにより、エンディング画面 44j をまとめよく表示できる。他の例は、エンディング時間を帯グラフで表し、帯グラフ状のバーの上で現時点の位置を示すことでエンディング時間の残り時間を視覚的に示すシークバーに置き換えてもよい。

【2643】

また、実施例 1 では、カウントダウン情報 44v は、エンディング時間をカウントダウンしていたが、エンディング期間を含む大当たりラウンド遊技状態の時間をカウントダウンしてもよい。すなわち、大当たりラウンド遊技の開始時点またはその途中時点からエンディング期間の終了タイミングまでをカウントダウンしてもよい。

【2644】

【2】 上述した実施例 1 では、本発明の「未到来示唆情報」としてエンディング中右打ち情報 44k、次遊技状態近接情報 44l およびエンディングカウントダウン情報 44v が 3 つがともに表示される構成を例に挙げて説明してきたが、それぞれ単独で「未到来示唆情報」として表示されるものであったり、2 つの組み合わせで「未到来示唆情報」として表示されるものであってもよい。

【2645】

【3】 上述した実施例 1 では、本発明の「所定の遊技状態」を大当たりラウンド遊技状態、「次の遊技状態」を大当たりラウンド遊技状態後の高確率・サポート状態等としていたが、「所定の遊技状態」「次の遊技状態」はその他の遊技状態であってもよい。例えば、「所定の遊技状態」を回数切りの高確率・サポート状態等の有利遊技状態として、「次の遊技状態」をその有利遊技状態の終了後の遊技状態（例えば通常遊技状態）としてもよい。

【2646】

【4】 上述した実施例 1 では、本発明の「特定操作」を音量調節操作としていたが、「特定操作」は他の操作であってもよい。例えば、表示演出に登場させるキャラクター画像を遊技者が選択できる場合で、その選択できる期間が高速変動中や大当たりラウンド遊技状態中に設定されている場合であれば、キャラクター画像の選択操作も本発明の「特定操作」に含まれる。

【2647】

【5】 上述した実施例 1 では、本発明の「特定操作」が許可された期間は、特定操作期間中情報 44a を表示していたが、特定操作期間中情報 44a を表示せずに、所定のタイミングがきたら、特定操作期間終期近接情報 44e を表示するようにしてもよい。

【2648】

【6】 上述した実施例 1 では、通常画面 43a やデモ画面 43b や高速変動中画面 43c やオープニング画面 43h やラウンド画面 43i やエンディング画面 43j 等で決定ボタン 81 を押下することで、これらの画面が特定操作画面 44b に切り替わったが、決定ボタン 81 とは別の左選択ボタン 82 や右選択ボタン 83 を押下することで、これらの画面

10

20

30

40

50

が特定操作画面 4 4 b に切り替わるように構成してもよい。この場合、特定操作期間中情報 4 4 a (「音量変更可」) の表示中に枠ボタン 8 0 のいずれかを押下すれば特定操作を実行可能となることが予め遊技者に知らされている。これにより、直感的で分かりやすく、特定操作をし損なうことを低減できる。

【2 6 4 9】

また、特定操作期間中情報 4 4 a (「音量変更可」) を表示画面 4 2 a するタイミングに合わせて、表示画面 4 2 a の所定領域に手を近付けさせることによって、これらの画面が特定操作画面 4 4 b に切り替わるようにしてもよい。例えば「音量変更するときは画面に手を近付けて」などの情報が表示画面 4 2 a に表示される。これにより、さらに直感的で分かりやすく、特定操作をし損なうことを低減できる。

10

【2 6 5 0】

【7】 上述した実施例では、例えば、図 6 1 に示すエンディング演出パターンのように、各エンディング情報 (次遊技状態示唆情報 4 4 w, 製造者情報 4 4 x, カード抜き忘れ防止情報 4 4 y, のめり込み防止情報 4 4 z) の表示時間は、5 秒または 1 0 秒といった同じ時間であったが、異なる時間であってもよい。例えば、次遊技状態示唆情報 4 4 w が 6 秒であり、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y が 8 秒であり、のめり込み防止情報 4 4 z が 1 0 秒である。また、同じ種類のエンディング情報であっても、所定の条件ごとに、エンディング情報の表示時間を変えてもよい。例えば、変動時間の長短に応じて、エンディング情報の表示時間を変えるような例である。

【2 6 5 1】

20

【8】 上述した実施例では、例えば、図 6 1 に示すエンディング演出パターンのように、各エンディング情報は、一定の順番 (おおむね、次遊技状態示唆情報 4 4 w, 製造者情報 4 4 x, カード抜き忘れ防止情報 4 4 y, のめり込み防止情報 4 4 z の順番) で表示されていたが、例えば次遊技状態示唆情報 4 4 w を最後に表示したり、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y を最初に表示したりするなど、同じ表示時間のエンディング情報の表示順序を入れ替えるパターンを設けてもよい。

【2 6 5 2】

なお、同じ表示時間のエンディング情報とは、表示時間が完全同一のものに限らず、演出許可される範囲のものであれば表示時間が近似するものであってもよい。この場合、演出上許可される範囲で、不足分の表示時間を延長するか、または、超過分の表示時間を削減すれば、エンディング情報の表示順序を入れ替えることができる。

30

【2 6 5 3】

【9】 上述した実施例 2 3 ~ 実施例 2 6 では、遊技機本体の前面側に配設される装飾カバーの発光領域として、第 3 電飾部 3 0 4 のようなトッランプを例に挙げて説明したが、第 1 電飾部 3 0 1 や第 2 電飾部 3 0 2 のようなサイドランプであってもよい。また、前面枠セット 1 4 を構成する他のランプであってもよい。

【2 6 5 4】

【1 0】 上述した実施例 2 7 ~ 実施例 3 0 では、可動電飾部 3 0 5 の装飾カバーの発光領域として、センターフレーム 3 7 の開口の右縁部の裏側に配設される可動電飾部 3 0 5 を例に挙げて説明したが、センターフレーム 3 7 の開口の左縁部の裏側に配設される可動電飾部 3 0 5 や、センターフレーム 3 7 の開口の上縁部に配設される可動電飾部 3 0 5 であってもよい。また、可動電飾部 3 0 5 は、センターフレーム 3 7 の開口の右縁部や左縁部や上縁部において全部または一部が常時露出しているものであってもよい。

40

【2 6 5 5】

【1 1】 上述した実施例 2 7 ~ 実施例 3 0 では、可動電飾部 3 0 5 は、センターフレーム 3 7 に配設されていたが、可動電飾部 3 0 5 は、遊技盤 3 0 のセンターフレーム 3 7 以外の箇所に配設された状態で視認されるものや、内枠 1 2 や可動表示装置ユニット 3 5 に配設された状態で、センターフレーム 3 7 の開口などから視認されるものであってもよい。

【2 6 5 6】

【1 2】 上述した実施例 2 7 ~ 実施例 3 0 では、可動電飾部 3 0 5 に光を照射する光照射

50

装置 707 は、発光基板であったが、発光基板以外のもので光を照射するものを利用してよい。例えば、第 3 図柄表示装置 42 から照射される光を利用して可動電飾部 305 の装飾カバーを発光させるものであってもよい。

【2657】

【13】 上述した実施例 23～実施例 26 では、光照射装置 607 に対する制御は、発光基板 611 から照射される光の照射角度を第 1 の照射角度にするための姿勢制御であったり、発光基板 611 から照射される光の照射面積を第 1 の照射面積にするための照射面積制御であったりしたが、第 1 の発光領域 605，第 2 の発光領域 606 の所定点（例えば中心点）と発光基板 611 の所定点（例えば中心点）との間の照射距離を変える照射距離制御であってもよい。

10

【2658】

【14】 上述した実施例 23～実施例 33 では、照射手段は、回転（回動）、傾倒、左右方向への移動をするものであったが、折り曲げ、湾曲、伸ばし縮み、前後方向への移動の少なくともいずれかが可能なものであってもよい。また、ヒンジ等で折り曲げることができる構造であれば折り曲げたり、フレキシブル基板であれば湾曲させたり、スライド機構などで伸ばし縮みできる構造であれば伸ばし縮みしたりすることで、照射面積を容易に調整することができる。前後方向への移動によって、照射距離を容易に調整できるようにしてもよい。

【2659】

【15】 上述した実施例 23～実施例 26 では、制御手段の入力部に関して、押し込み部 616 が突起であって、押し込み受け部 617 がそれを受ける面であったが、これとは逆に、押し込み部 616 が面であって、押し込み受け部 617 がその面に接触する突起であってもよい。

20

【2660】

【16】 上述した実施例 24，実施例 28 では、光照射手段以外のもので光の態様を制御する構成として、透光板 631，731 を例に挙げて説明したが、光を反射させる反射部材を傾倒または回動させて光の態様を制御してもよい。

【2661】

【17】 上述した実施例 34 から実施例 40 では、大当たり時間を利用して時間の異なる設定示唆演出画像（動画）を流すに留まっていたが、設定示唆演出画像はミニゲーム形式で行われるものであってもよい。ミニゲーム形式の設定示唆演出画像は、例えば、クイズゲームで、遊技者が操作手段を操作することによって回答したクイズの正解数に応じて設定示唆情報が付与される。例えば、正解数が 10 問以上であれば、設定 1～6 のいずれであるかが教示され、正解数が 10 問未満であれば、設定 4 以上か否かが教示されるに留まる、というミニゲームである。クイズでは、大当たり時間が長いほど、多くの設問を回答できるため、有利情報を得や易くなる。

30

【2662】

また、設定示唆演出画像の変わりに、楽曲選択ができる構成であってもよい。エンディング時間中に楽曲の変更や、好みのメドレーを作成できる遊技機であれば、大当たり時間が長いほど、好みの楽曲を選択し易くなり、また、好みの楽曲の選択数が多くなり、遊技者にとって好ましい環境の下で遊技を行うことができるという利益が得られ易くなる。

40

【2663】

【18】 上述した本実施例 38 は、変動回数が少ないほど V 領域 32b へ入球し易い構成であったが、逆に変動回数が多いほど V 領域 32b に入球し易い構成であってもよい。これにより、回数切り高確率遊技状態において消化した変動回数が多くなる（マハる）と V 領域 32b への入球率が高くなるという点で、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（M7）に記載の遊技機の一例である。

【2664】

【19】 上述した実施例 35 では、大当たり時間対応画像はエンディング時間対応画像であったが、大当たり時間対応画像は、インターバル時間に対応するインターバル時間対応

50

画像や、オープニング時間に対応するオープニング時間対応画像であってもよく、インターバル時間対応画像や、オープニング時間対応画像が長いほど有利な有利情報を表示してもよい。これは、例えば（M5）、（M6）に記載の遊技機の一例である。また、オープニング時間とエンディング時間とを合わせた時間に対応するオープニング・エンディング時間対応画像であってもよく、オープニング時間対応画像やオープニング・エンディング時間対応画像が長いほど有利な有利情報を表示してもよい。

【2665】

【20】 上述した実施例1から実施例33の構成は、上述した実施例34から実施例40に係るパチンコ機10に適用してもよい。また、上述した実施例34から実施例40の構成は、上述した実施例1から実施例33に係るパチンコ機10に適用してもよい。また、

10

【2666】

【21】 本発明を各種（例えば第一種、第三種など）の遊技機に実施してもよいし、上記実施例とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば2回、3回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2回権利物、3回権利物と称される。）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞され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。また、球が所定の入賞口に入ることによっ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、

20

【2667】

【22】 発明を実施するための各手段や、実施例に記載された発明や、上述した各変形に記載された発明は、各々相反するものでない限り、発明の構成の適宜変更や置換や削除や組み合わせなどした構成とすることも可能である。

【産業上の利用可能性】

【2668】

以上のように、本発明は、パチンコ機等の遊技機に適している。

【符号の説明】

30

【2669】

30 …遊技盤

30a 遊技領域

70 メイン制御装置（主制御装置）

30 遊技盤

32 可変入賞装置

32a 大入賞口

33a 特図1用始動入賞装置

33b 特図2用始動入賞装置

34 普通図柄用始動口

35 可変表示装置ユニット

36 アウト口

40 第1図柄表示装置

41 第2図柄表示装置

42 第3図柄表示装置

43b デモ画 43a 通常画面

面

43c 高速変動中画面

43d 左図柄停止画面

43e 全図柄停止画面

40

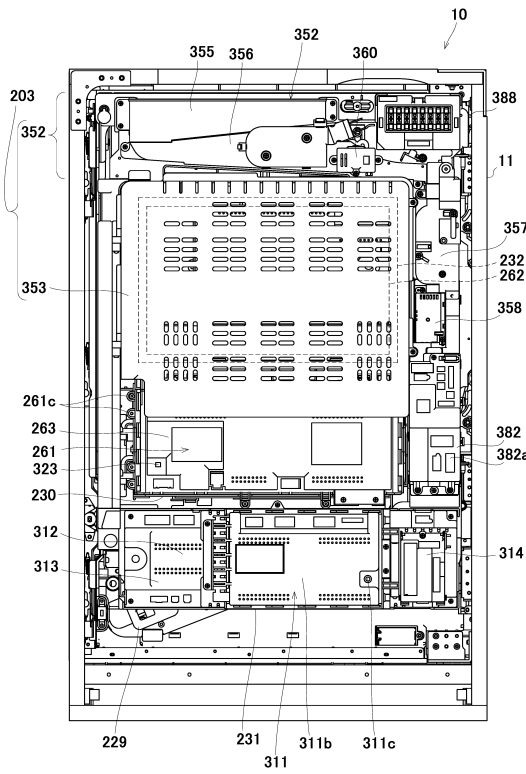
50

4 3 f	ノーマルリーチ表示画面	
4 3 g	発展リーチ表示画面	
4 3 g - 1	強発光点滅画面	
4 3 h	オープニング画面	
4 3 i	ラウンド画面	
4 3 j	エンディング画面	
4 3 k	高確率状態画面	
4 3 l	高確率状態中リーチ表示画面	
4 4 a	特定操作期間中情報	
4 4 b	特定操作画面	10
4 4 c	変更情報表示部	
4 4 d	操作方法表示部	
4 4 e	特定操作期間終期近接情報	
4 4 e 1	第1特定操作期間終期近接情報	
4 4 e 2	第2特定操作期間終期近接情報	
4 4 f	オープニング情報	
4 4 g	オープニング中右打ち説明情報	
4 4 h	ラウンド中右打ち情報	
4 4 i	ラウンド数情報	
4 4 j	エンディング情報	20
4 4 k	エンディング中右打ち情報	
4 4 l	次遊技状態近接情報	
4 4 l 1	第1の次遊技状態近接情報	
4 4 l 2	第2の次遊技状態近接情報	
4 4 l 3	第3の次遊技状態近接情報	
4 4 l 4	第4の次遊技状態近接情報	
4 4 l 5	第5の次遊技状態近接情報	
4 4 m	高確率・サポート状態中右打ち情報	
4 4 n	特典映像	
4 4 o	発光注視防止情報	30
4 4 p	特典情報	
4 4 q	設定示唆付情報	
4 4 v	エンディングカウントダウン情報	
4 4 w	次遊技状態示唆情報	
4 4 x	製造者情報	
4 4 y	カード抜き忘れ防止情報	
4 4 z	のめり込み防止情報	
4 4 z 1	第1のめり込み防止情報	
4 4 z 2	第2のめり込み防止情報	
4 5 a	長押し予告画像	40
4 5 b	長押し要求画像	
4 5 c	長押しチャージ画像	
4 5 c 1	長押しポイント画像	
4 5 c 2	長押しポイント加算画像	
4 5 c 3	示唆画像	
4 5 c 4	特定値回避画像	
4 5 c 5	示唆画像	
4 5 c 6	付加画像	
4 5 d - A	チャージ攻撃画像	
4 5 d - B	チャージ攻撃画像	50

4 5 d - C	チャージ攻撃画像	
4 5 e	長押し解除報知画像	
4 5 e 1	再操作催促画像	
4 5 e 2	暗転画像	
4 5 e 3	長押し終了報知画像	
4 5 f	長押し継続時間画像	
4 5 g	表示カウント情報エラー画像	
4 5 g 1	残り変動回数情報エラー画像	
4 5 h	色変化画像	
8 0	枠ボタン	10
8 1	決定ボタン	
3 0 0	電飾部	
3 0 1	第 1 電飾部	
3 0 2	第 2 電飾部	
3 0 3	第 3 電飾部	
3 0 5	可動電飾部	
6 0 2	変移機構	
6 0 3	スライド溝	
6 0 4	別第 3 電飾部	
6 0 5	第 1 の発光領域（第 1 の発光領域）	20
6 0 6	第 2 の発光領域（第 2 の発光領域）	
6 0 7	光照射装置（照射手段）	
6 0 8	制御機構（制御手段）	
6 0 9	第 3 電飾カバー（装飾カバー）	
6 1 0	別第 3 電飾カバー（別装飾カバー）	
6 1 1	発光基板（発光基板）	
6 1 2	L E D	
6 1 3	基板支持部	
6 1 4	入力部（入力手段）	
6 1 5	出力部（出力手段）	30
6 1 6	押し込み部	
6 1 7	押し込み受け部	
6 1 8	軸	
6 1 9	コイルばね	
6 2 0	本体側固定部	
6 2 1	姿勢規制部	
6 3 0	透光部（透光手段）	
6 3 1	透光板	
6 3 2	透光板支持部	
6 4 1	別カバー検出センサ（検出手段）	40
6 4 2	傾倒用モータ	
6 4 3	別カバー検出用突起	
6 5 0	別第 3 電飾カバー	
6 5 1	部分発光領域	
6 4 2	非発光領域	
7 0 3	可動電飾部	
7 0 5	第 1 の発光領域（第 1 の発光領域）	
7 0 6	第 2 の発光領域（第 2 の発光領域）	
7 0 7	光照射装置（照射手段）	
7 0 8	制御機構（制御手段）	50

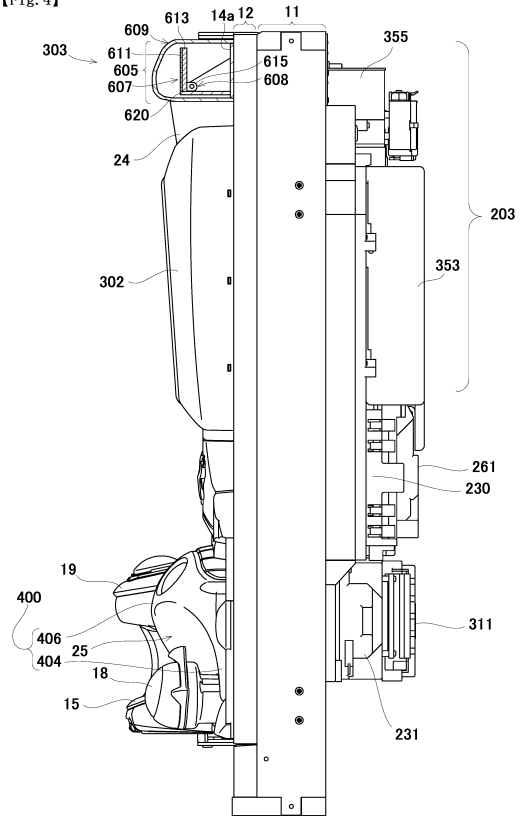
【図 3】

【Fig. 3】



【図 4】

【Fig. 4】

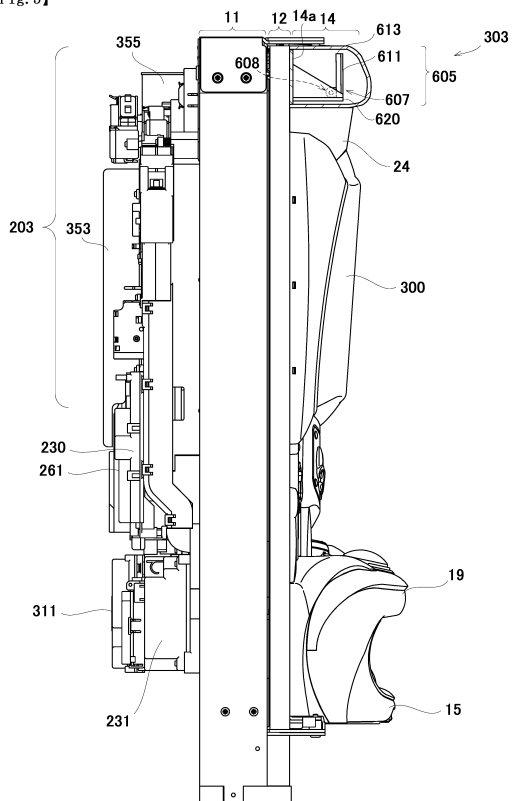


10

20

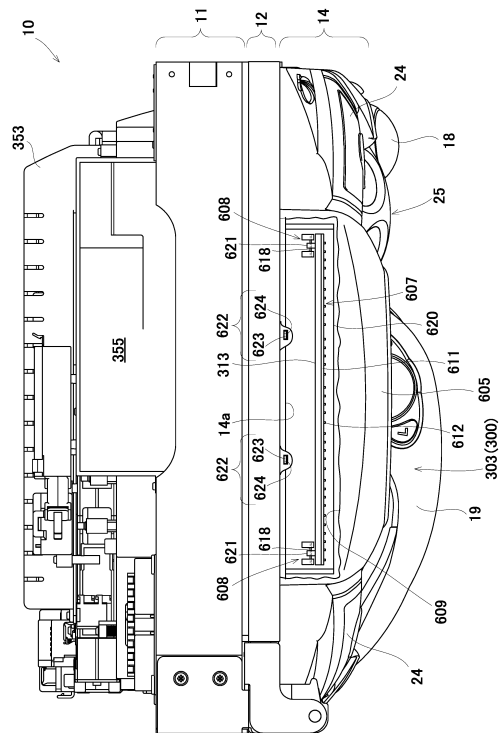
【図 5】

【Fig. 5】



【図 6】

【Fig. 6】



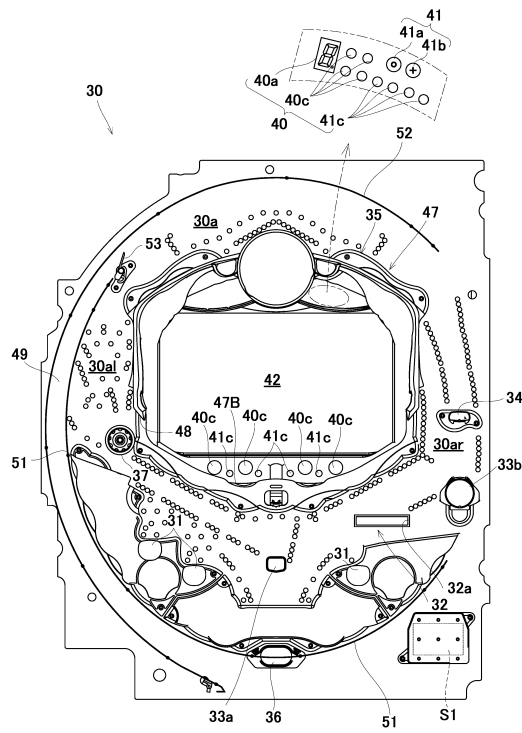
30

40

50

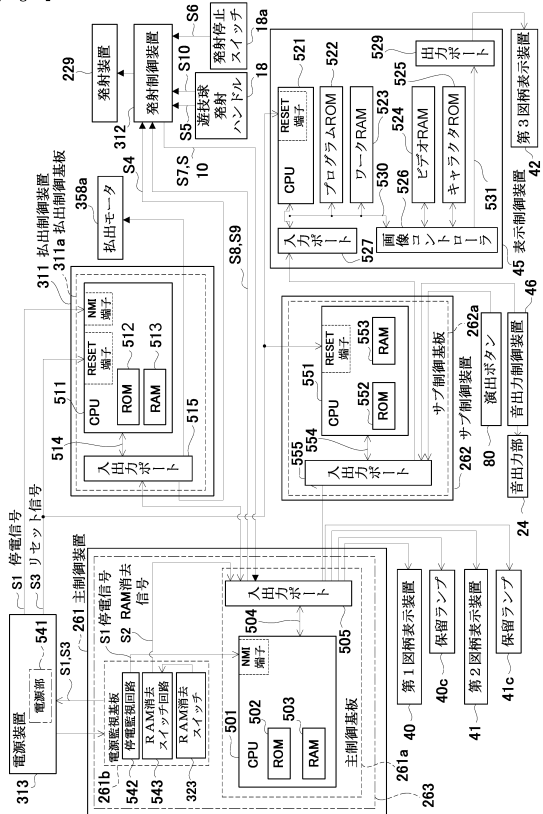
【図 7】

【Fig. 7】



【図 8】

【Fig. 8】

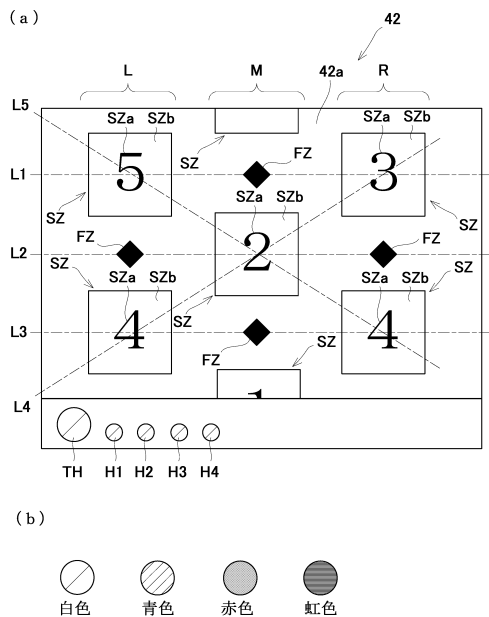


10

20

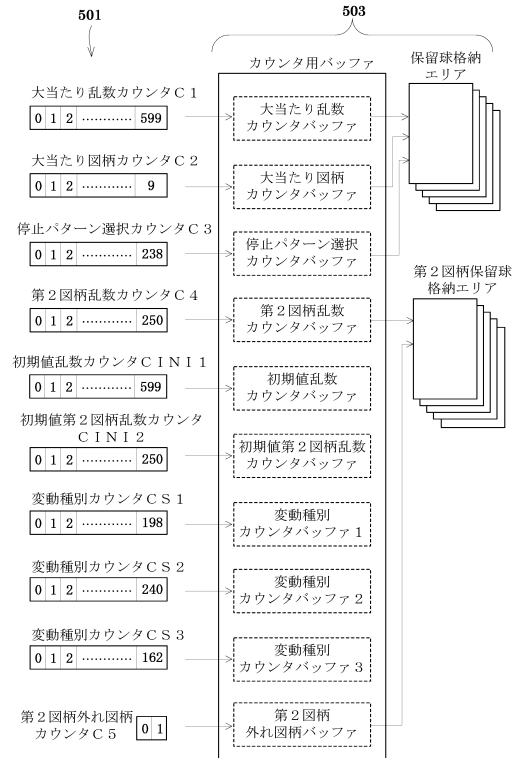
【図 9】

【Fig. 9】



【図 10】

【Fig. 10】



30

40

50

【図 1 1】

【Fig. 11】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
低確率	高確率							
150 450	50～ 57、 350～ 357	0～9	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R確変	10	35	100
		10～49	第2記号 (第2大 当たり)	1、3 5、9	8R確変	10	25	100
		50～99	第1記号 (第1大 当たり)	2、4 6、8	8R通常	10	25	100

(b) 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
低確率	高確率							
150 450	50～ 57, 350～ 357	0～19	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R確変	10	30	100
		20～49	第2記号 (第2大 当たり)	1. 3 5. 9	8R確変	10	20	100
		50～99	第1記号 (第1大 当たり)	2. 4 6. 8	8R通常	10	20	0

【圖 12】

【Fig. 12】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

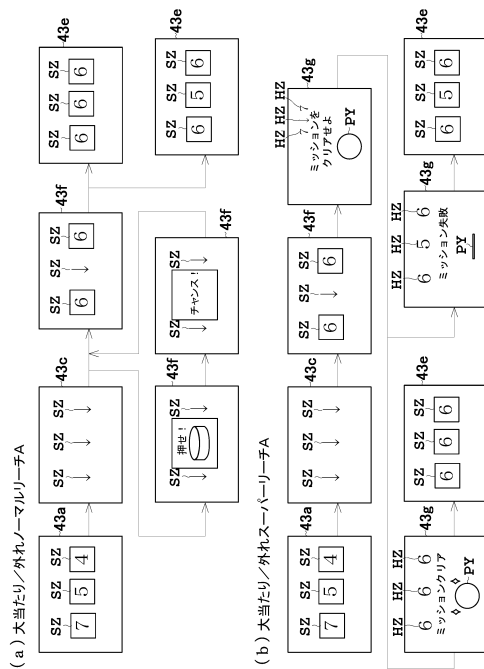
大当たり 図柄カウ C2 (0~9)	停止ボタン 選択カウ C3 (0~198)	変動種別 カウン CS1 (0~198)	変動種別 カウ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	決定ボタン 使用演出 (有:○)			
0~9			0~30	0~120 大当たりスーパーリーチA(30秒)	○			
			121~240 大当たりスーパーリーチB(30秒)	○				
			31~140	0~120 大当たりスーパーリーチC(60秒)	○			
			121~240 大当たりスーパーリーチD(60秒)	○				
			141~198	0~120 大当たりスーパーリーチE(120秒)	○			
			121~240 大当たりスーパーリーチF(120秒)	○				
			10~39			0~65	0~120 大当たりノーマルリーチA(20秒)	○
						121~240 大当たりノーマルリーチB(20秒)	○	
66~132	0~120 大当たりスーパーリーチA(30秒)	○						
121~240 大当たりスーパーリーチB(30秒)	○							
			133~198	0~120 大当たりスーパーリーチC(60秒)	○			
			121~240 大当たりスーパーリーチD(60秒)	○				
			40~99			0~65	0~189 大当たりノーマルリーチA(20秒)	○
						190~240 大当たりノーマルリーチB(20秒)	○	
66~132	0~189 大当たりスーパーリーチA(30秒)	○						
190~240 大当たりスーパーリーチB(30秒)	○							
			133~198	0~189 大当たりスーパーリーチC(60秒)	○			
			190~240 大当たりスーパーリーチD(60秒)	○				
			202~208			0~189 前後外れノーマルリーチA(20秒)	○	
						190~240 前後外れノーマルリーチB(20秒)	○	
101~150	0~189 前後外れスーパーリーチA(30秒)	○						
190~240 前後外れスーパーリーチB(30秒)	○							
			151~170	0~189 前後外れスーパーリーチC(60秒)	○			
			190~240 前後外れスーパーリーチD(60秒)	○				
			171~198	0~199 前後外れスーパーリーチE(100秒)	○			
			200~240 前後外れスーパーリーチF(100秒)	○				
			0~100	0~189 前後外れノーマルリーチA(20秒)	○			
			190~240 前後外れノーマルリーチB(20秒)	○				
			209~238	101~150	0~189 前後外れスーパーリーチA(30秒)	○		
			190~240 前後外れスーパーリーチB(30秒)	○				
			151~170	0~189 前後外れスーパーリーチC(60秒)	○			
			190~240 前後外れスーパーリーチD(60秒)	○				
			0~201			0~100	0~240 完全外れA(10秒)	○
						101~150	0~240 完全外れB(15秒)	○
151~198	0~240 完全外れE(20秒)	○						

10

20

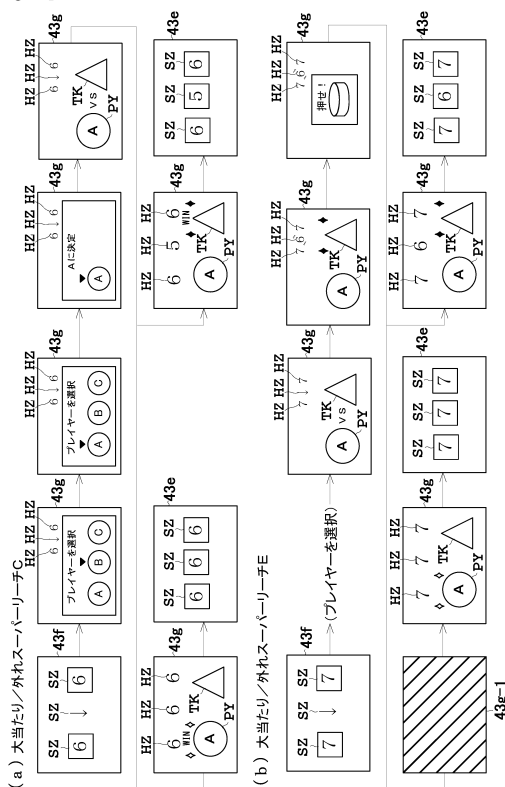
【図 13】

【Fig. 13】



【図 14】

【Fig. 14】



30

40

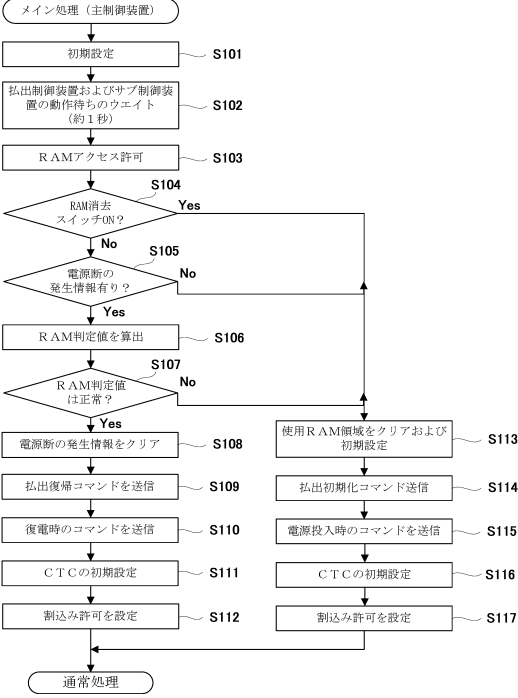
【図 15】

【Fig. 15】

当たり種別	ED時間 (秒)	エンディング演出パターン
16R確変 (特1)	35	44w 44x 44y 44n もう1回 ロゴ プリペイドカード 適度に楽しむ 44j
16R確変 (特2)	30	44w 44y 44n もう1回 プリペイドカード 適度に楽しむ 44j
8R確変 (特1)	25	44w 44x 44y もう1回 ロゴ プリペイドカード 44j
8R確変 (特2)	20	44w 44y もう1回 プリペイドカード 44j
8R通常 (特1)	25	44w 44x 44y チャンス ロゴ プリペイドカード 44j
8R通常 (特2)	20	44w 44y チャンス プリペイドカード 44j

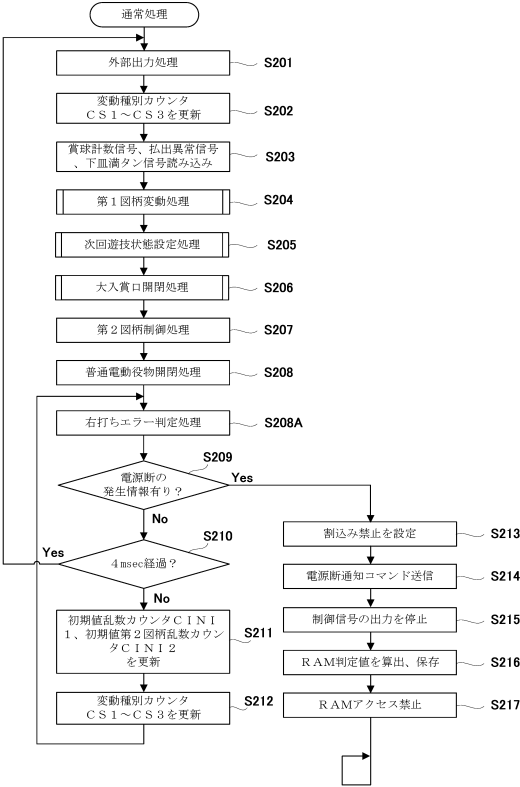
【図 16】

【Fig. 16】



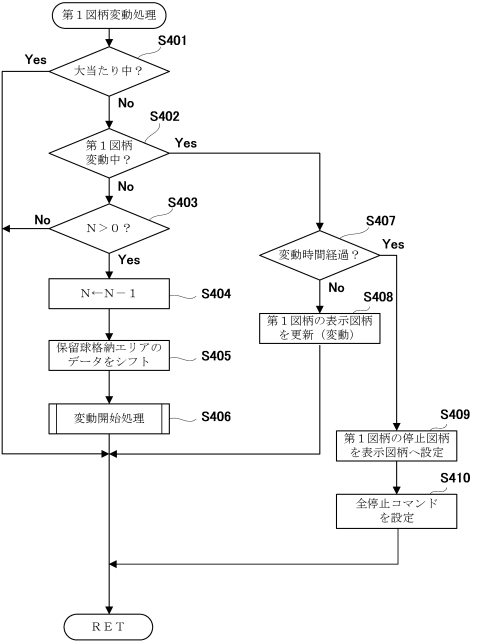
【図 17】

【Fig. 17】



【図 18】

【Fig. 18】



10

20

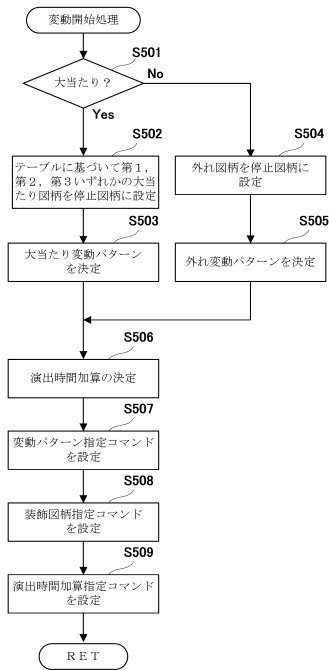
30

40

50

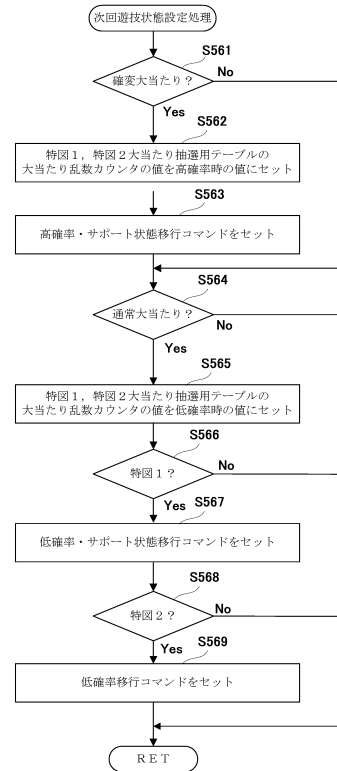
【図 19】

【Fig. 19】



【図 20】

【Fig. 20】

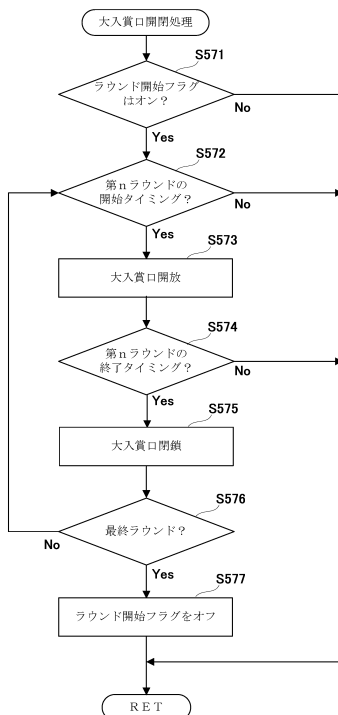


10

20

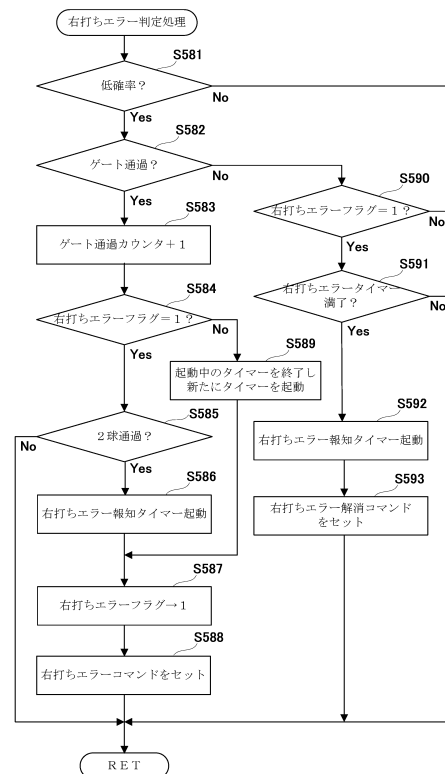
【図 21】

【Fig. 21】



【図 22】

【Fig. 22】



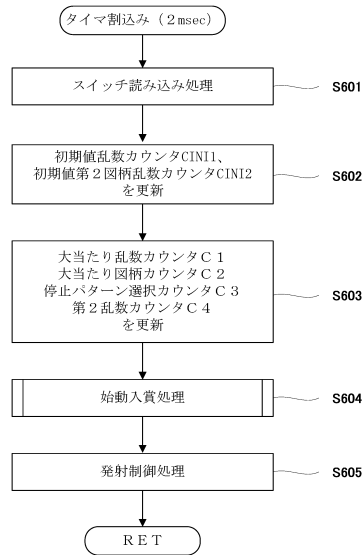
30

40

50

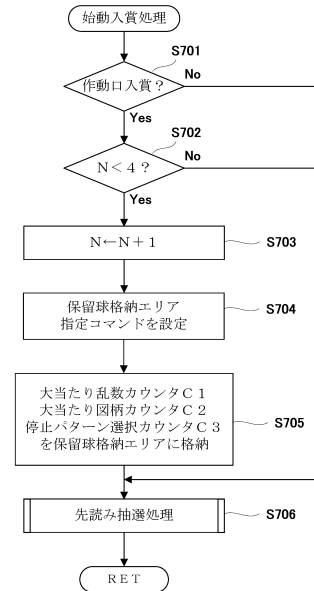
【図 23】

【Fig. 23】



【図 24】

【Fig. 24】

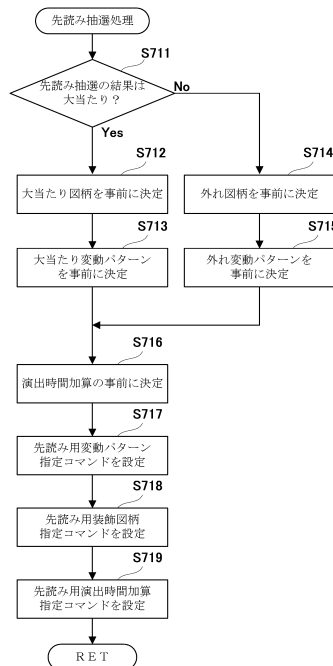


10

20

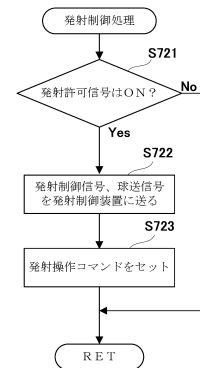
【図 25】

【Fig. 25】



【図 26】

【Fig. 26】



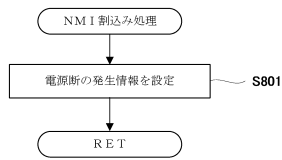
30

40

50

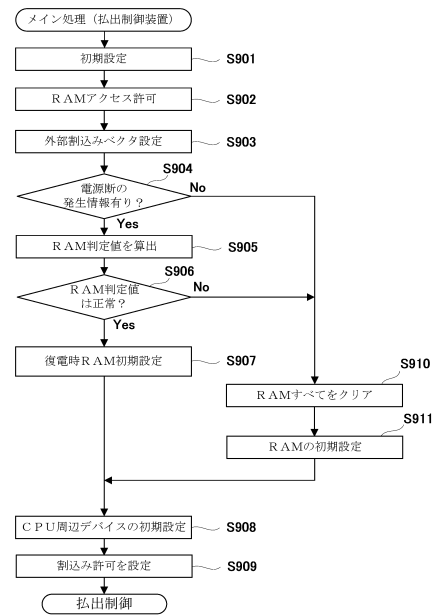
【図 27】

【Fig. 27】



【図 28】

【Fig. 28】

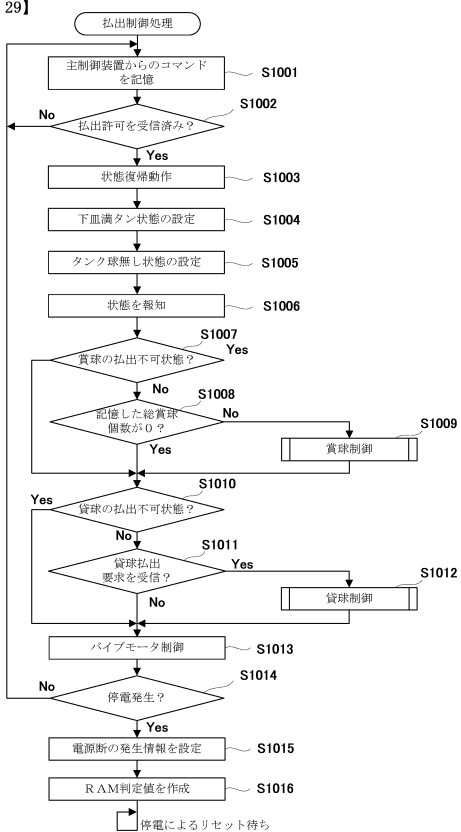


10

20

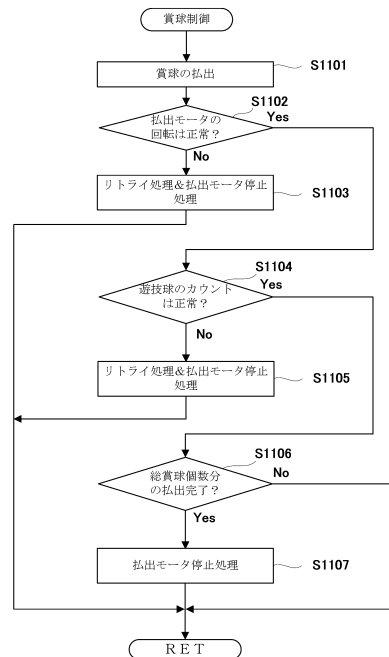
【図 29】

【Fig. 29】



【図 30】

【Fig. 30】



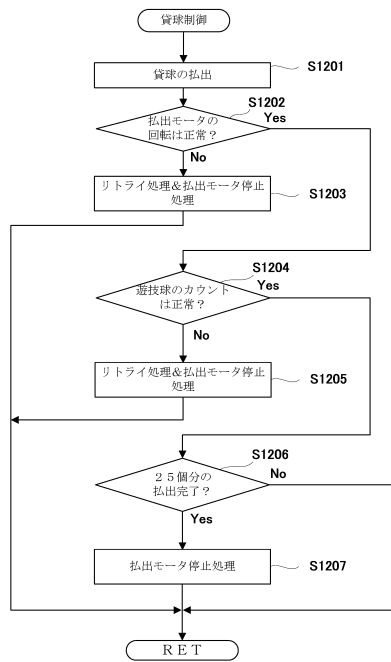
30

40

50

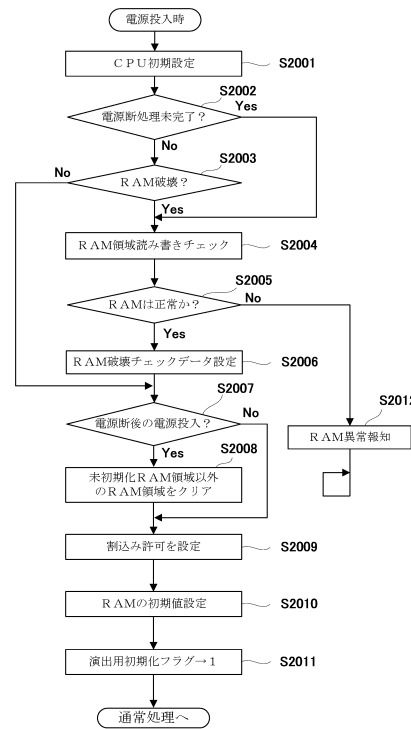
【図 3 1】

【Fig. 31】



【図 3 2】

【Fig. 32】

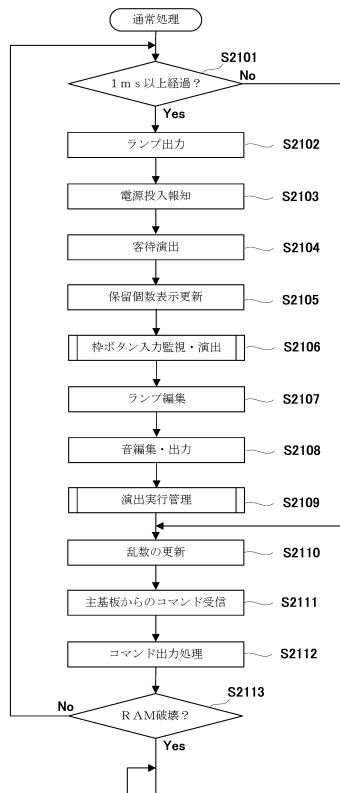


10

20

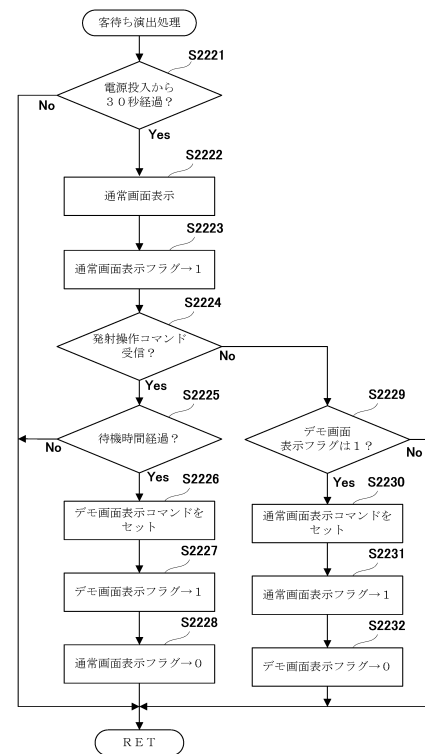
【図 3 3】

【Fig. 33】



【図 3 4】

【Fig. 34】



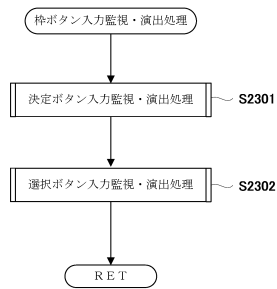
30

40

50

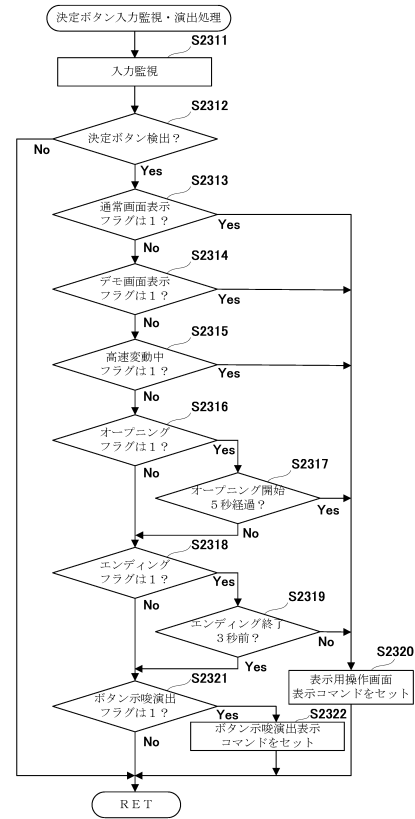
【図 35】

【Fig. 35】



【図 36】

【Fig. 36】

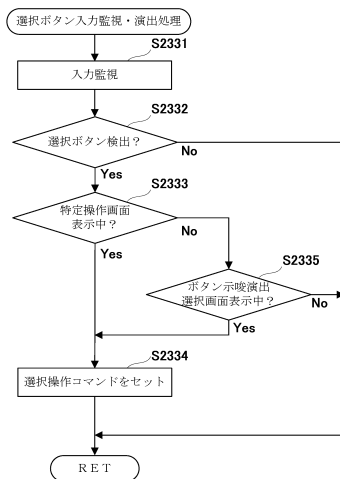


10

20

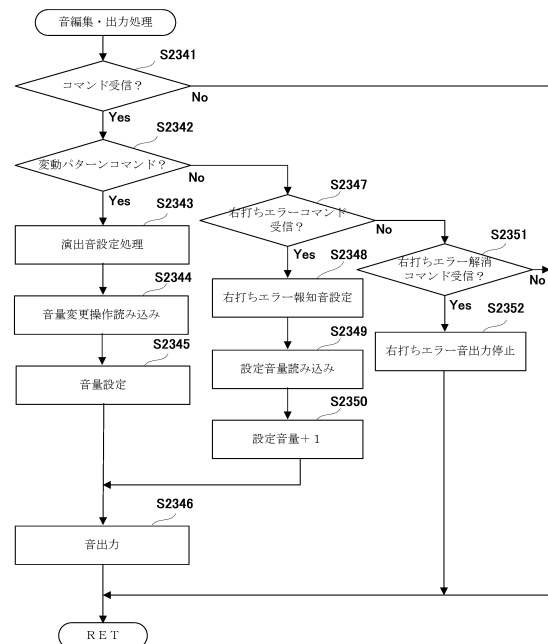
【図 37】

【Fig. 37】



【図 38】

【Fig. 38】



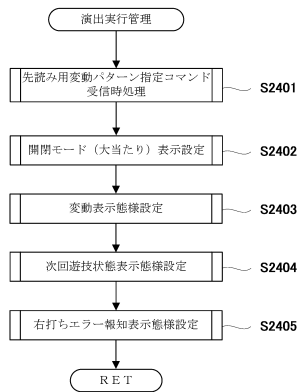
30

40

50

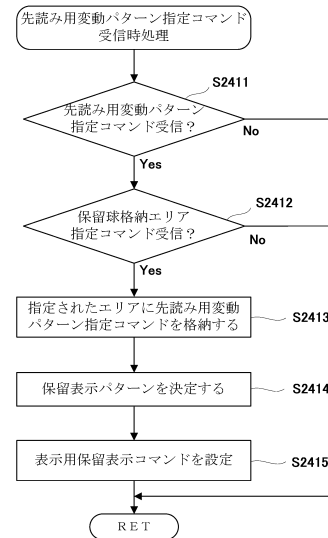
【図 39】

【Fig. 39】



【図 40】

【Fig. 40】

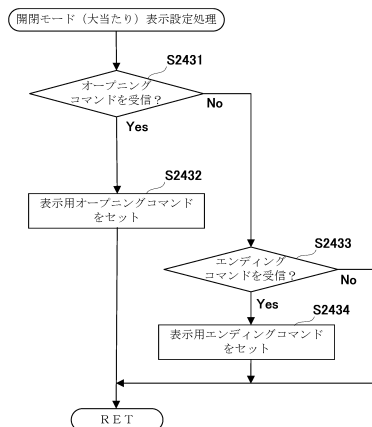


10

20

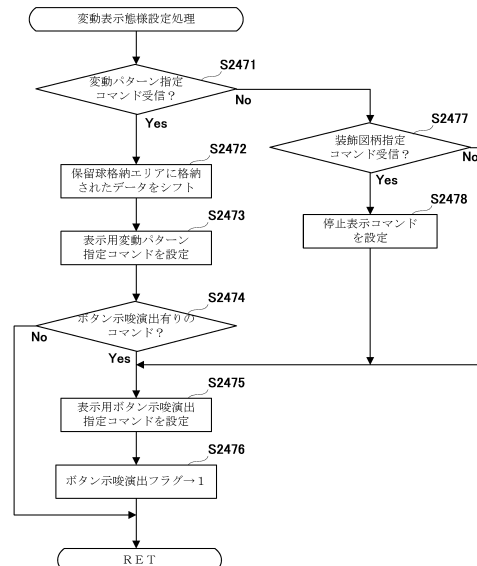
【図 41】

【Fig. 41】



【図 42】

【Fig. 42】



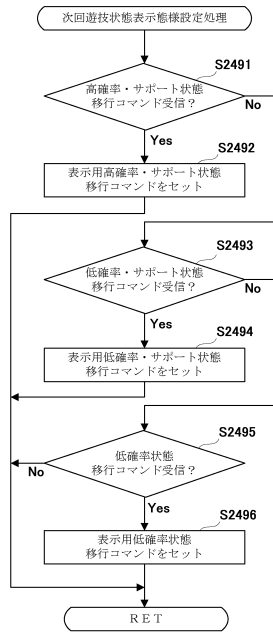
30

40

50

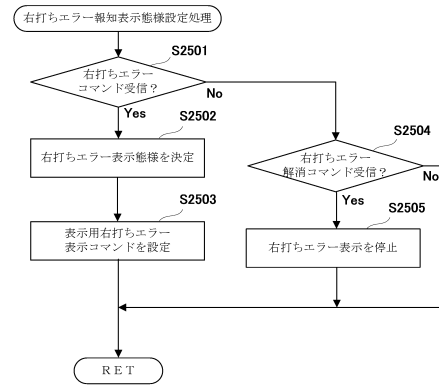
【図 4 3】

【Fig. 43】



【図 4 4】

【Fig. 44】

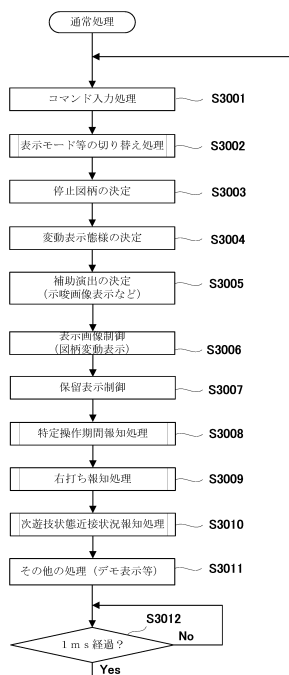


10

20

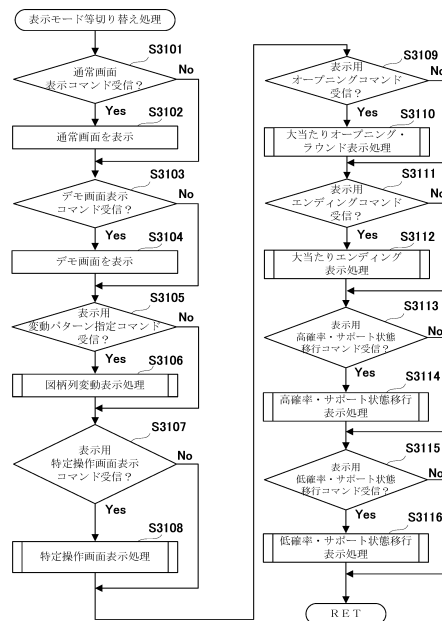
【図 4 5】

【Fig. 45】



【図 4 6】

【Fig. 46】



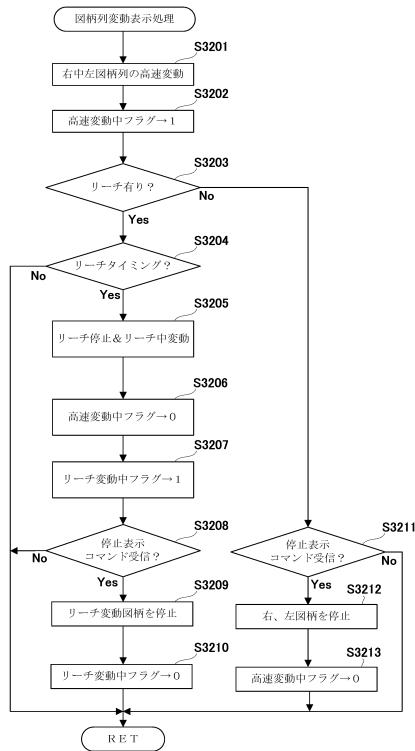
30

40

50

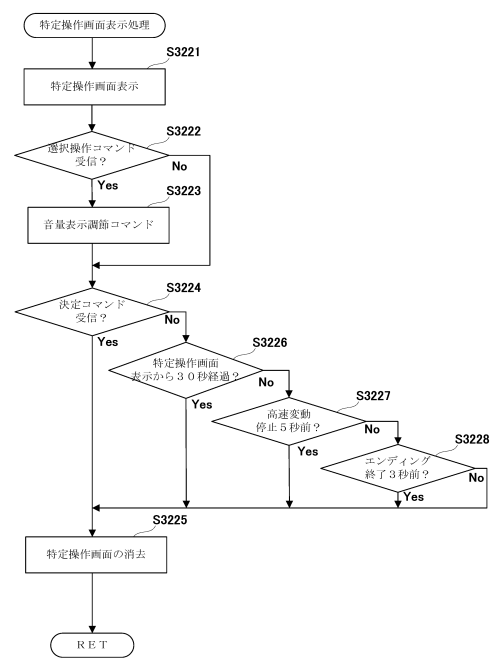
【図 47】

【Fig. 47】



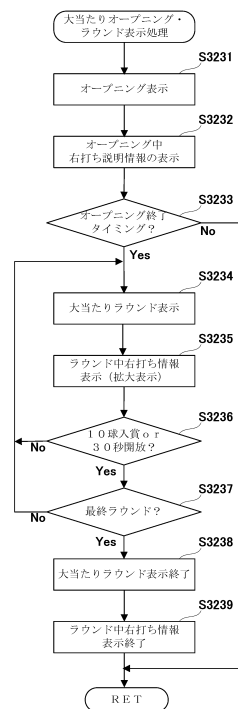
【図 48】

【Fig. 48】



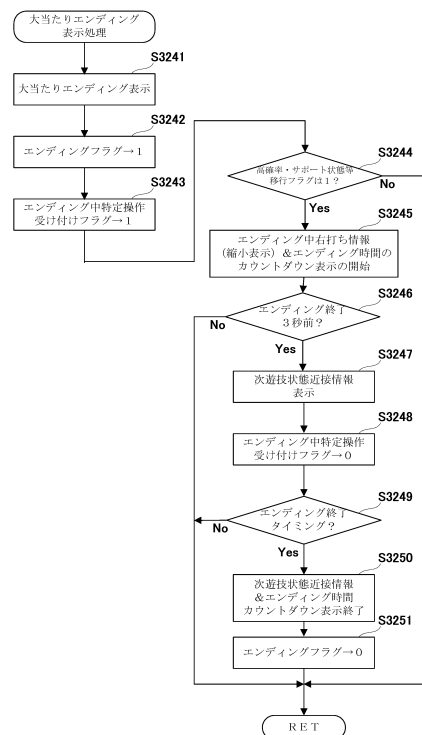
【図 49】

【Fig. 49】



【図 50】

【Fig. 50】



10

20

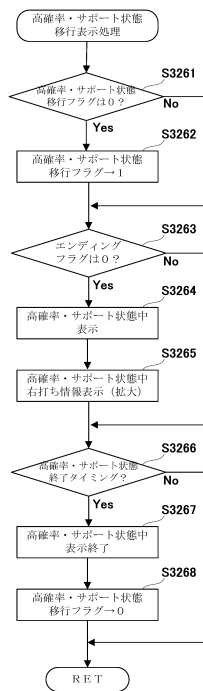
30

40

50

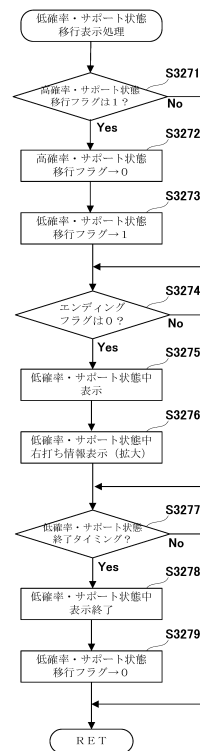
【図 5 1】

【Fig. 51】



【図 5 2】

【Fig. 52】

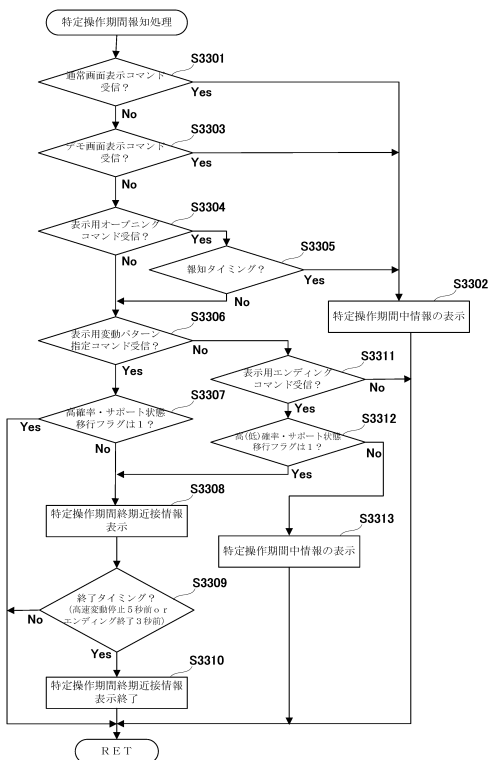


10

20

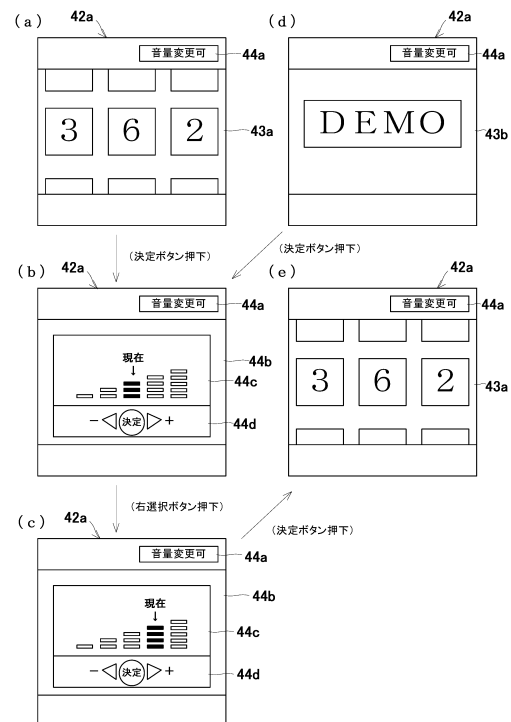
【図 5 3】

【Fig. 53】



【図 5 4】

【Fig. 54】



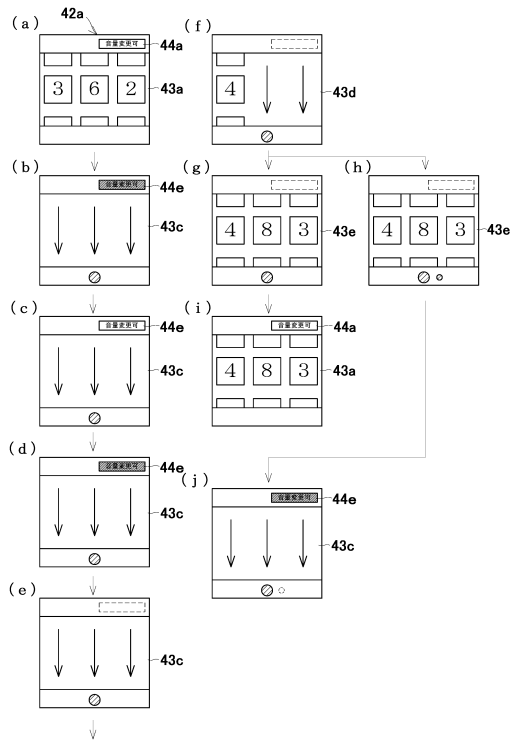
30

40

50

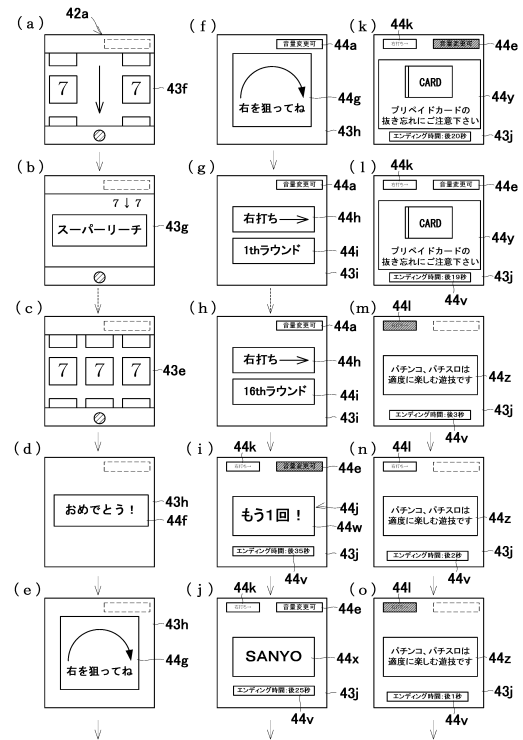
【図 55】

【Fig. 55】



【図 56】

【Fig. 56】

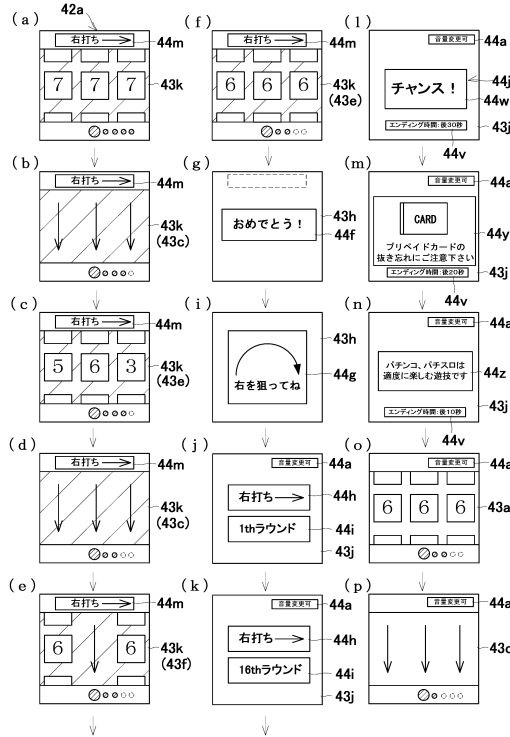


10

20

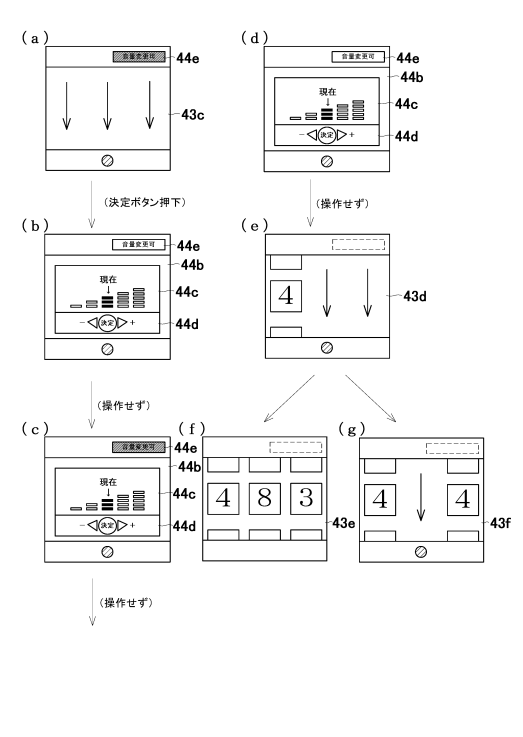
【図 57】

【Fig. 57】



【図 58】

【Fig. 58】



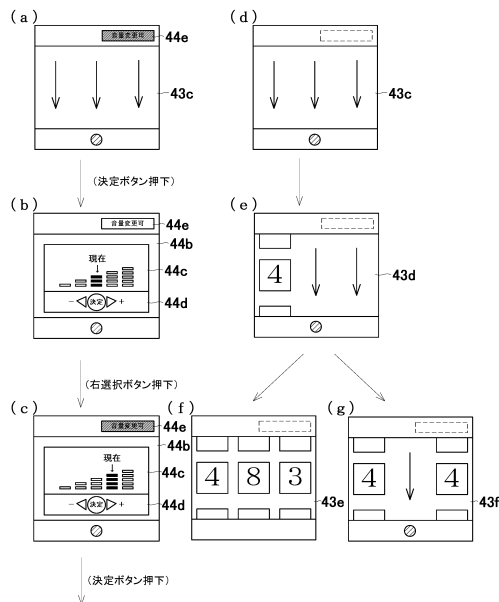
30

40

50

【図 59】

【Fig. 59】



【図 60】

【Fig. 60】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変継続 &サポート 回数
低確率	高確率							
150 450	50～ 57 350～ 357	0～9	第1記号 (第1大 当たり)	7	16R確変	10	35	100
		10～39	第2記号 (第2大 当たり)	1. 3 5. 9	8R確変	10	25	100
		40～89	第3記号 (第3大 当たり)	2. 4 6. 8	8R通常	10	25	100
		90～99	第4記号 (第4大 当たり)	「341」	2R確変	5	5	100

(b) 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変継続 &サポート 回数
低確率	高確率							
150 450	50～ 57 350～ 357	0～19	第1記号 (第1大 当たり)	7	16R確変	10	30	100
		20～49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 9	8R確変	10	20	100
		50～89	第3記号 (第3大 当たり)	2, 4 6, 8	8R通常	10	20	0
		90～99	第4記号 (第4大 当たり)	「341」	2R確変	5	5	100

【図 61】

【Fig. 61】

当たり種別	ED時間 (秒)	変動パターン 種別	エンディング演出パターン
16R確変 (特1)	35	スーパーリーチ A, B (30秒)	もう1回 ロゴ プリペイドカード 特典映像 44w 44x 44y 44n
		スーパーリーチ C, D (60秒)	もう1回 ロゴ プリペイドカード 適度に楽しむ 44w 44x 44y 44z
		スーパーリーチ E, F (120秒)	もう1回 ロゴ プリペイドカード 強い光 44w 44x 44y 44o
16R確変 (特2)	30	スーパーリーチ A, B (30秒)	もう1回 プリペイドカード 特典映像 44w 44y 44n
		スーパーリーチ C, D (60秒)	もう1回 プリペイドカード 適度に楽しむ 44w 44y 44z
		スーパーリーチ E, F (120秒)	もう1回 プリペイドカード 強い光 44w 44y 44o
8R確変 (特1)	25	ノーマルリーチ A, B (20秒)	もう1回 ロゴ プリペイドカード 44w 44x 44y
		スーパーリーチ A, B (30秒)	もう1回 ロゴ プリペイドカード 44w 44x 44y
		スーパーリーチ C, D (60秒)	もう1回 ロゴ プリペイドカード 44w 44x 44y
8R確変 (特2)	20	ノーマルリーチ A, B (20秒)	もう1回 プリペイドカード 44w 44y
		スーパーリーチ A, B (30秒)	もう1回 プリペイドカード 44w 44y
		スーパーリーチ C, D (60秒)	もう1回 プリペイドカード 44w 44y
8R通常 (特1)	25	ノーマルリーチ A, B (20秒)	チャンス ロゴ プリペイドカード 44w 44x 44y
		スーパーリーチ A, B (30秒)	チャンス ロゴ プリペイドカード 44w 44x 44y
		スーパーリーチ C, D (60秒)	チャンス ロゴ プリペイドカード 44w 44x 44y
8R通常 (特2)	20	ノーマルリーチ A, B (20秒)	また会おう プリペイドカード 44w 44y
		スーパーリーチ A, B (30秒)	また会おう プリペイドカード 44w 44y
		スーパーリーチ C, D (60秒)	また会おう プリペイドカード 44w 44y
2R確変 (特1)	5	「345」(15秒)	44x ロゴ
2R確変 (特2)	5	「345」(15秒)	44p 特典映像

【図 62】

【Fig. 62】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)		第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変継続 &サポート 回数
低確率	高確率								
150 450		0～9	第1記号 (第1大 当たり)	7	16R確変	10	35	次回まで	
	50～ 57、 350～ 357	10～39	第2記号 (第2大 当たり)	1、3 5、9	8R確変	10	35	次回まで	
		50～99	第3記号 (第3大 当たり)	2、4 6、8	8R通常	10	35	100	

(b) 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変継続 &サポート 回数
低確率	高確率							
150 450	50~ 57. 350~ 357	0~19	第1記号 (第1大 当たり)	7	16R確変	10	30	次回まで
		20~49	第2記号 (第2大 当たり)	1. 3 5. 9	8R確変	10	30	次回まで
		50~99	第3記号 (第3大 当たり)	2. 4 6. 8	8R通常	10	30	0

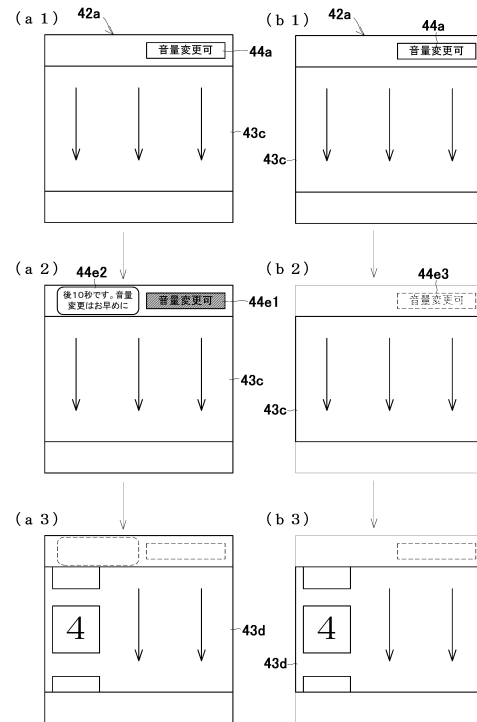
【図 63】

【Fig. 63】

当たり種別	ED時間 (秒)	大当たり発生 までの経緯	エンディング演出パターン
16R種変 (特1)	35	前回大当たり から100回未満	44w 44x 44y 44n もう1回 ロゴ プリベイドカード 特典映像
		前回大当たり から100~199回	44w 44x 44y 44z1 もう1回 ロゴ プリベイドカード 適度に楽しむ
		前回大当たり から200回以上	44w 44x 44y 44z2 もう1回 ロゴ プリベイドカード のめり込み
16R種変 (特2)	30	前回大当たりが 16R	44w 44y 44n もう1回 プリベイドカード 特典映像
		前回大当たりが 8R	44w 44y 44n もう1回 プリベイドカード 特典映像
		前回大当たりが 8R	44w 44y 44n もう1回 プリベイドカード 適度に楽しむ
8R種変 (特1)	25	前回大当たり から100回未満	44w 44x 44y 44n もう1回 ロゴ プリベイドカード 特典映像
		前回大当たり から100~199回	44w 44x 44y 44z1 もう1回 ロゴ プリベイドカード 適度に楽しむ
		前回大当たり から200回以上	44w 44x 44y 44z2 もう1回 ロゴ プリベイドカード のめり込み
8R種変 (特2)	20	前回大当たりが 16R	44w 44y 44n もう1回 プリベイドカード 特典映像
		前回大当たりが 8R	44w 44y 44n もう1回 プリベイドカード 適度に楽しむ
		前回大当たりが 8R	44w 44y 44n もう1回 プリベイドカード 適度に楽しむ
8R通常 (特1)	25	前回大当たり から100回未満	44w 44x 44y 44n チャンス ロゴ プリベイドカード 特典映像
		前回大当たり から100~199回	44w 44x 44y 44z1 チャンス ロゴ プリベイドカード 適度に楽しむ
		前回大当たり から200回以上	44w 44x 44y 44z2 チャンス ロゴ プリベイドカード のめり込み
8R通常 (特2)	20	前回大当たりが 16R	44w 44y 44z2 チャンス プリベイドカード のめり込み
		前回大当たりが 8R	44w 44y 44z2 チャンス プリベイドカード のめり込み
		前回大当たりが 8R	44w 44y 44z2 チャンス プリベイドカード のめり込み

【図 64】

【Fig. 64】

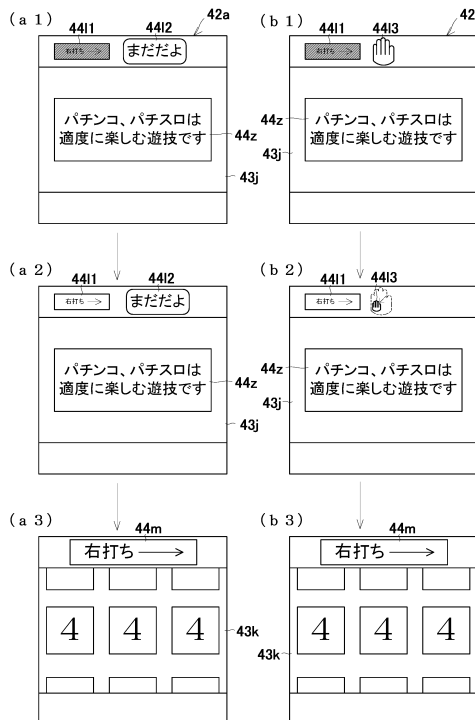


10

20

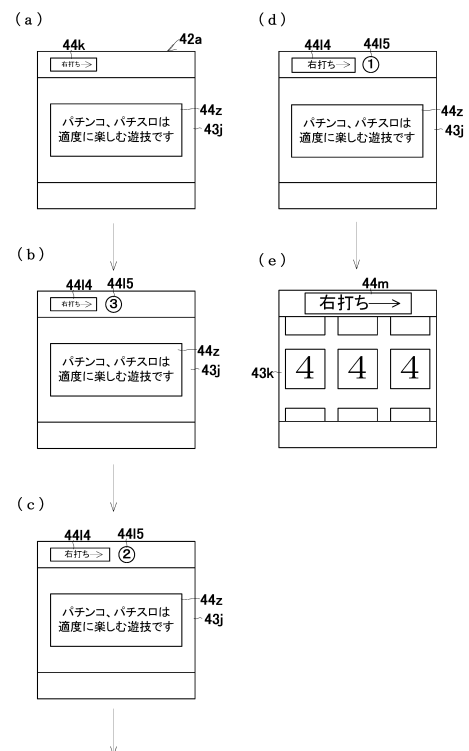
【図 65】

【Fig. 65】



【図 66】

【Fig. 66】



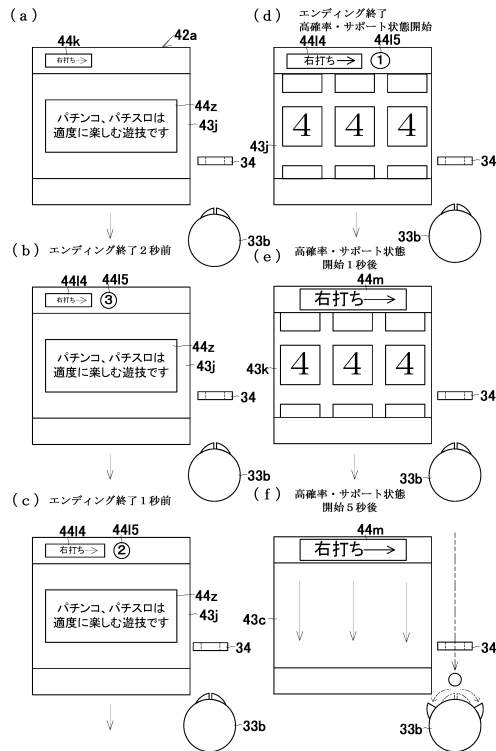
30

40

50

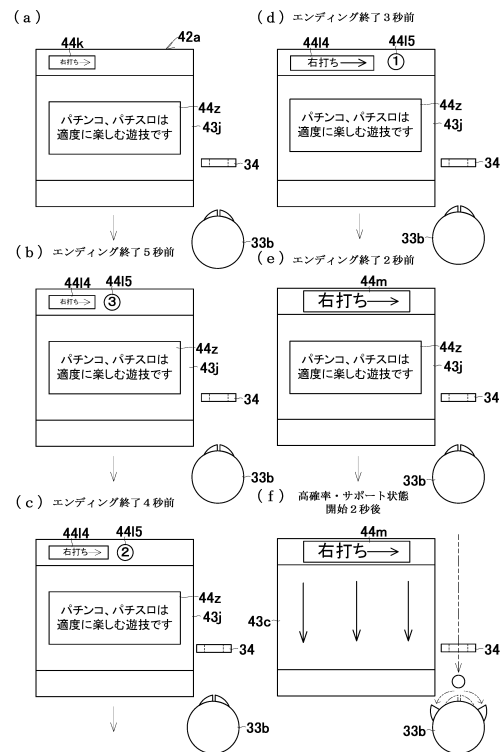
【図 67】

【Fig. 67】



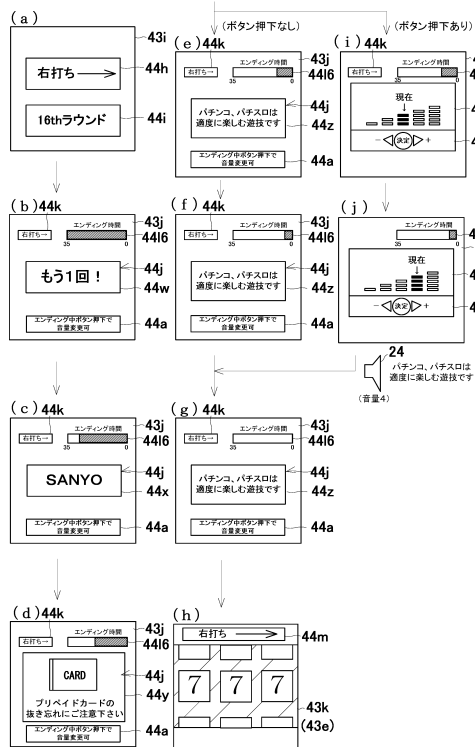
【圖 68】

【Fig. 68】



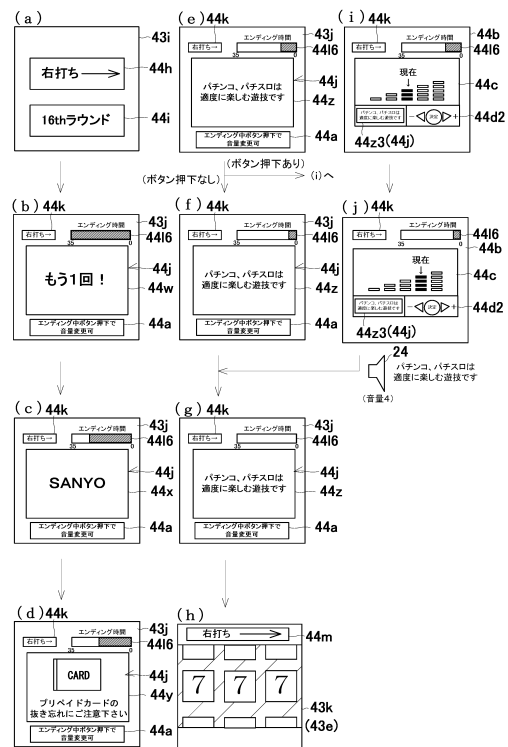
【圖 69】

【Fig. 69】



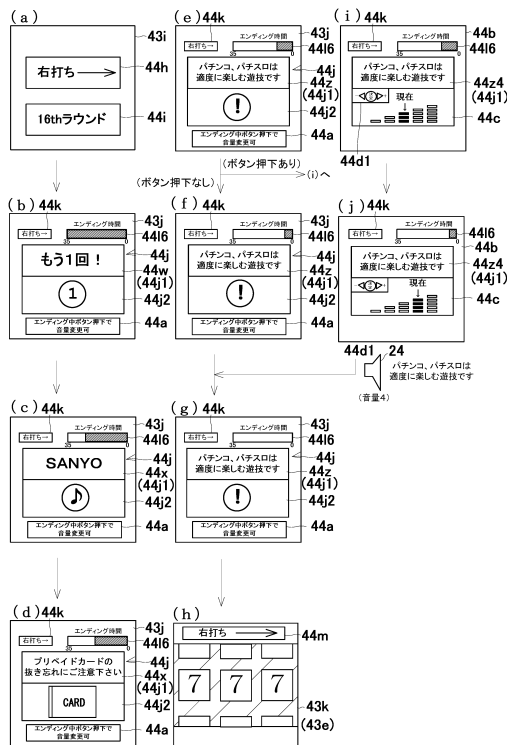
【圖 70】

【Fig. 70】



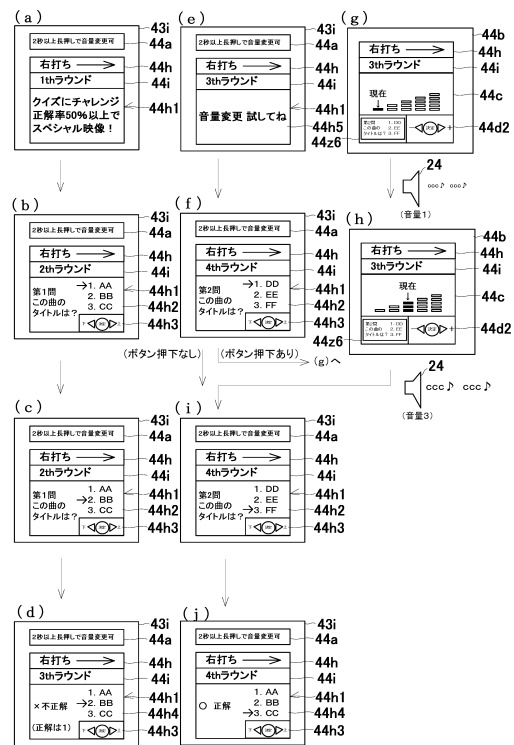
【図 7 1】

【Fig. 71】



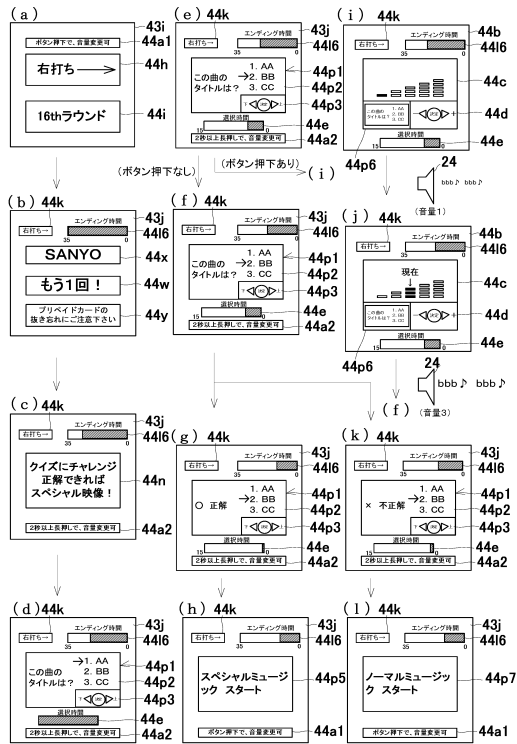
【図 7 2】

【Fig. 72】



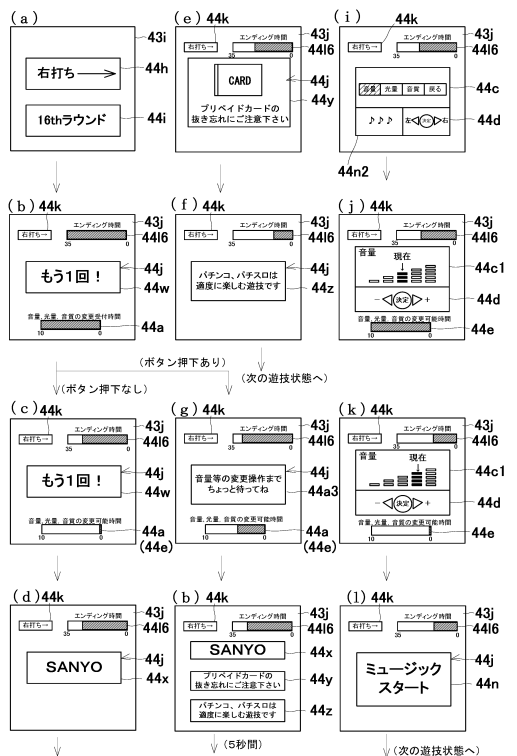
【図 75】

【Fig. 75】



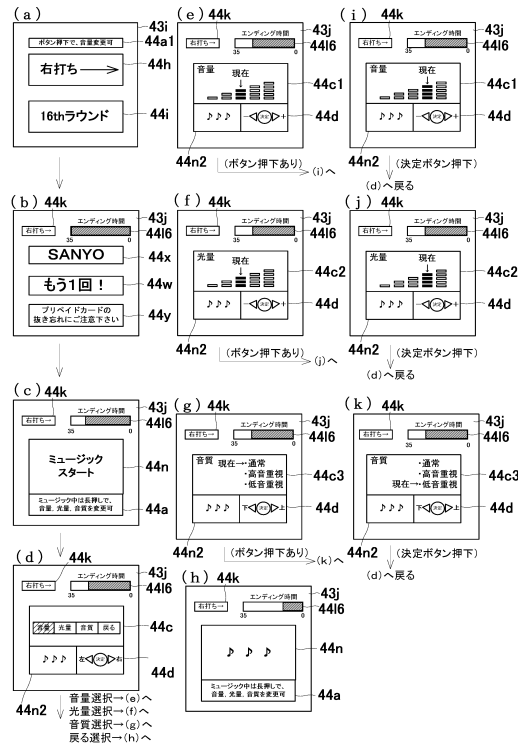
【図 77】

【Fig. 77】



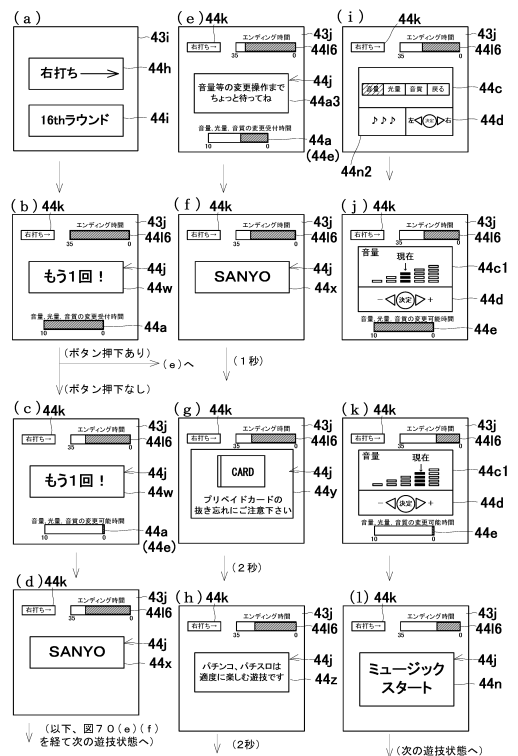
【図 76】

【Fig. 76】



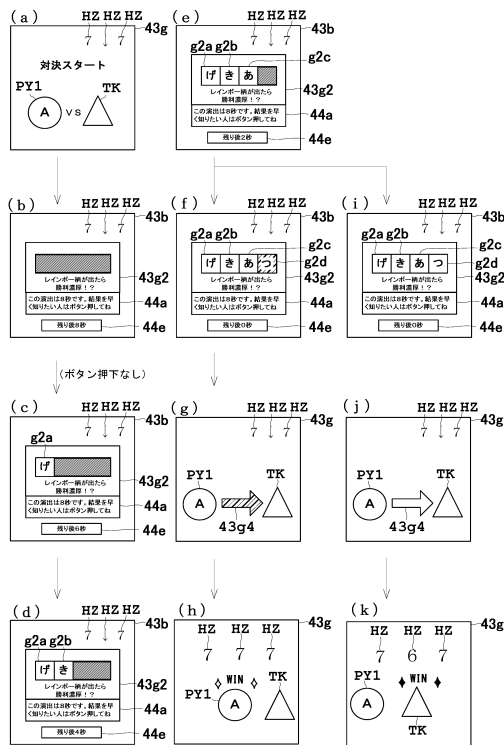
【図 78】

【Fig. 78】



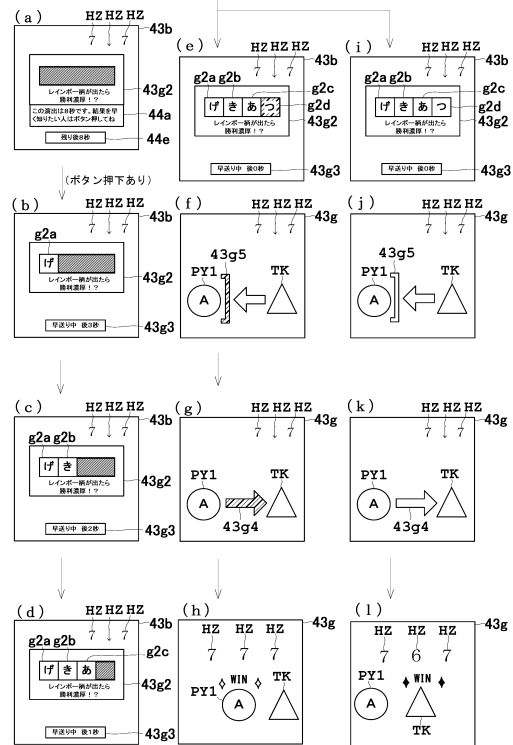
【図 79】

【Fig. 79】



【図 80】

【Fig. 80】



10

20

【図 81】

【Fig. 81】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
低確率	高確率							
150 450	50～ 57、 350～ 357	0～9	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R確変	10	35	次回まで
		10～49	第2記号 (第2大 当たり)	1. 3 5. 9	8R確変	10	25	100
		50～99	第1記号 (第1大 当たり)	2. 4 6. 8	8R通常	10	25	100

(b) 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
低確率	高確率							
150 450	50～ 57、 350～ 357	0～19	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R確変	10	30	次回まで
		20～49	第2記号 (第2大 当たり)	1. 3 5. 9	8R確変	10	20	100
		50～99	第1記号 (第1大 当たり)	2. 4 6. 8	8R通常	10	20	0

【図 82】

【Fig. 82】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル					
大当たり 図柄カウンタ C2 (0~99)	停止パターン 選択カウンタ C3 (0~198)	変動種別 カウンタ CS1 (0~198)	変動種別 カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	演出系統
0~9		0~198	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	バトル
			121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	バトル
10~39		0~198	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	バトル
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	バトル
40~99		0~198	0~65	大当たりノーマルリーチA(20秒)	ノーマル
			66~198	大当たりノーマルリーチB(20秒)	ノーマル
			0~189	大当たりスーパーリーチA(30秒)	ミッション
			190~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	ミッション
			0~189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	ノーマル
			190~240	前後外れノーマルリーチB(20秒)	ノーマル
			0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	ミッション
			190~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	ミッション
			0~189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	バトル
			190~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	バトル
			0~199	前後外れスーパーリーチE(100秒)	バトル
			200~240	前後外れスーパーリーチF(100秒)	バトル
202~208		0~198	0~189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	ノーマル
			190~240	前後外れノーマルリーチB(20秒)	ノーマル
			0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	ミッション
			190~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	ミッション
			0~189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	バトル
			190~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	バトル
			0~199	前後外れスーパーリーチE(100秒)	バトル
			200~240	前後外れスーパーリーチF(100秒)	バトル
			0~189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	ノーマル
			190~240	前後外れノーマルリーチB(20秒)	ノーマル
			0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	ミッション
			190~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	ミッション
209~238		0~198	0~189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	バトル
			190~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	バトル
			0~100	完全外れA(10秒)	—
			101~150	完全外れB(15秒)	—
			151~198	完全外れE(20秒)	—
0~201		0~198	0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	ミッション
			190~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	ミッション
			0~189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	バトル
			190~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	バトル
			0~100	完全外れA(10秒)	—
			101~150	完全外れB(15秒)	—
			151~198	完全外れE(20秒)	—
			0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	ミッション
			190~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	ミッション
			0~189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	バトル
			190~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	バトル

30

40

50

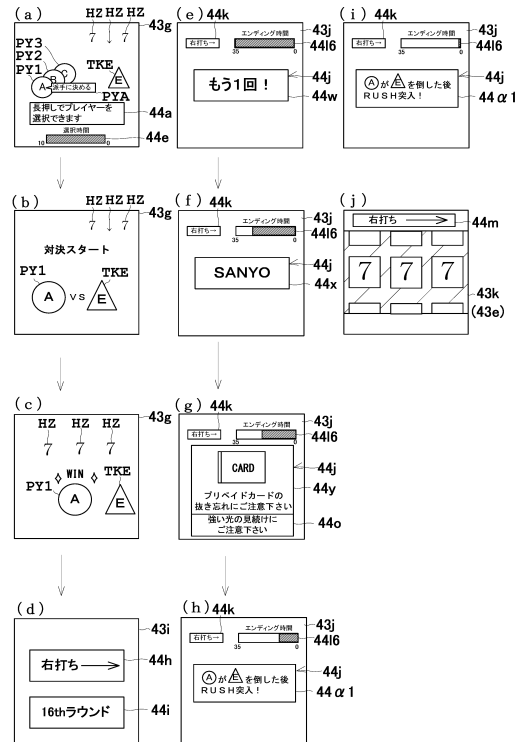
【図 83】

【Fig. 83】

当たり種別	ED時間 (秒)	変動パターン 種別	エンディング演出パターン
16R確実 (特1)	35	スーパーリーチ E、F(120秒)	44w 44x 44y 44α1 もう1回 ロゴ プリペイドカード E、F勝利 強い光 ラッシュ突入 44o
16R確実 (特2)	30	スーパーリーチ E、F(120秒)	44w 44y 44α1 もう1回 プリペイドカード E、F勝利 強い光 ラッシュ突入 44o
8R確実 (特1)	25	スーパーリーチ C、D(60秒)	44w 44x 44α2 もう1回 プリペイドカード C、D勝利 強い光 ラッシュ突入 44y
8R確実 (特2)	20	スーパーリーチ C、D(60秒)	44w 44α2 もう1回 プリペイドカード C、D勝利 強い光 ラッシュ突入 44y
8R通常 (特1)	25	ノーマルリーチ A、B(20秒)	44w 44x 44α3 チャンス プリペイドカード ロゴ チャンスモード 突入 44y
		スーパーリーチ A、B(60秒)	44w 44x 44α3 チャンス プリペイドカード ロゴ チャンスモード 突入 44y
8R通常 (特2)	20	ノーマルリーチ A、B(20秒)	44w 44y また食おう プリペイドカード
		スーパーリーチ A、B(60秒)	44w 44y また食おう プリペイドカード

【図 84】

【Fig. 84】

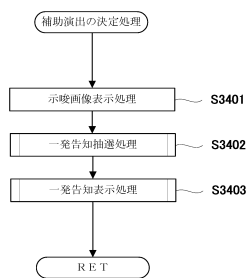


10

20

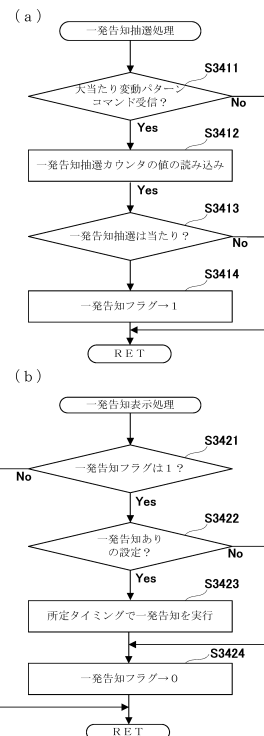
【図 85】

【Fig. 85】



【図 86】

【Fig. 86】



30

40

50

【図 8 7】

【Fig. 87】

(a) 16R 確変(特1)

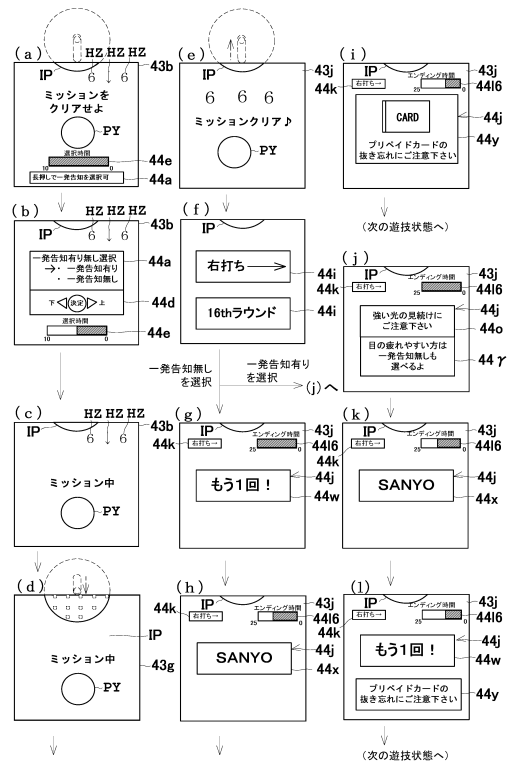
ED時間 (秒)	変動/パターン 種別	一発告知	エンディング演出パターン
		なし	44w 44x 44y 44n もう1回 ロゴ プリベイドカード 特典映像
	スーパーリーチ A, B (30秒)	あり	44o 44x 44w 44n 強い光 ロゴ もう1回 プリベイドカード 特典映像 変更新張 44 Y 44y
35		なし	44w 44x 44y 44z もう1回 ロゴ プリベイドカード 適度に楽しむ
	スーパーリーチ C, D (60秒)	あり	44o 44x 44w 44z 強い光 ロゴ もう1回 適度に楽しむ 変更新張 44 Y 44y
	スーパーリーチ E, F (120秒)	あり	44o 44x 44w 44n 強い光 ロゴ もう1回 特典映像 変更新張 44 Y 44y

(b) 8R 確変(特1)

ED時間 (秒)	変換パターン 種別	一発告知	エンディング演出パターン
	ノーマルリーチ A. B(20秒) スーパーリーチ A. B(30秒) C. D(60秒)	なし	
25	ノーマルリーチ A. B(20秒) スーパーリーチ A. B(30秒) C. D(60秒)	あり	

【圖 88】

【Fig. 88】



【図 89】

【Fig. 89】

(a) 16R 確変(特1)

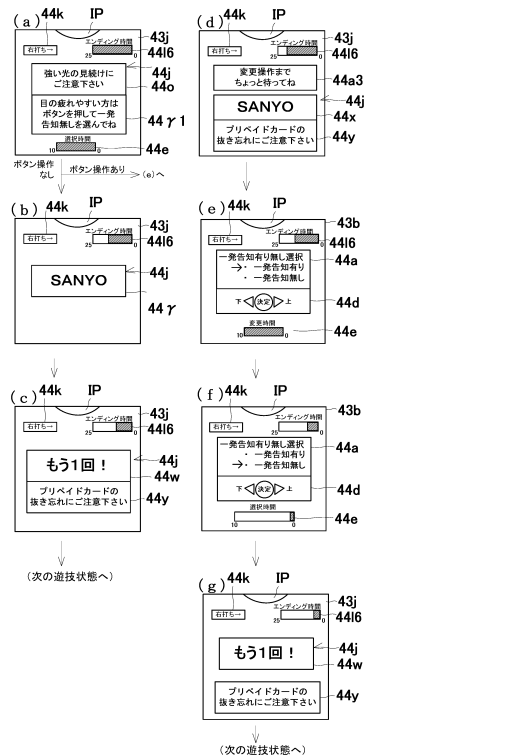
ED時間 (秒)	変動パターン 種別	一発告知 見聞操作	エンディング演出パターン
			44o 44x 44w 44n 強い光 変更提案 44 y 1 44y ロゴ もう1回 プリベイドカード 特典映像
	なし		44o 44x 44 y 2 44n 強い光 変更提案 44 y 1 44w 44y ロゴ もう1回 変更操作 特典映像 プリベイドカード
35	スーパーリーチ A, B (30秒) (一発告知あり)	あり	44o 44x 44w 44z 強い光 変更提案 44 y 1 44w 44y ロゴ もう1回 プリベイドカード 特典映像 適度に楽しむ
	なし		44o 44x 44 y 2 44z 強い光 変更提案 44 y 1 44y ロゴ もう1回 プリベイドカード 適度に楽しむ
	スーパーリーチ C, D (60秒) (一発告知あり)	あり	44o 44x 44 y 2 44z 強い光 変更提案 44 y 1 44w 44y ロゴ もう1回 変更操作 特典映像 プリベイドカード
	なし		44o 44x 44 y 2 44n 強い光 変更提案 44 y 1 44w 44y ロゴ もう1回 変更操作 特典映像 プリベイドカード
	スーパーリーチ E, F (120秒) (一発告知あり)	あり	44o 44x 44 y 2 44n 強い光 変更提案 44 y 1 44w 44y ロゴ もう1回 変更操作 特典映像 プリベイドカード

(b) 8 R 確変(特1)

ED時間 (秒)	変動パターン 種別	一発告知 見聞操作	エンディング演出パターン
25	ノーマルリーチ A. B (20秒) スーパーリーチ A. B (30秒) C. D (60秒) (一発告知あり)	なし	44o 44x 44w 強い光 □○ もう1回 変更提案 プリベイドカード 44γ 1 44y
	ノーマルリーチ A. B (20秒) スーパーリーチ A. B (30秒) C. D (60秒) (一発告知あり)	あり	44o 44x 44w 強い光 □○ 変更操作 変更提案 カード 44γ 1 44y 44γ 2

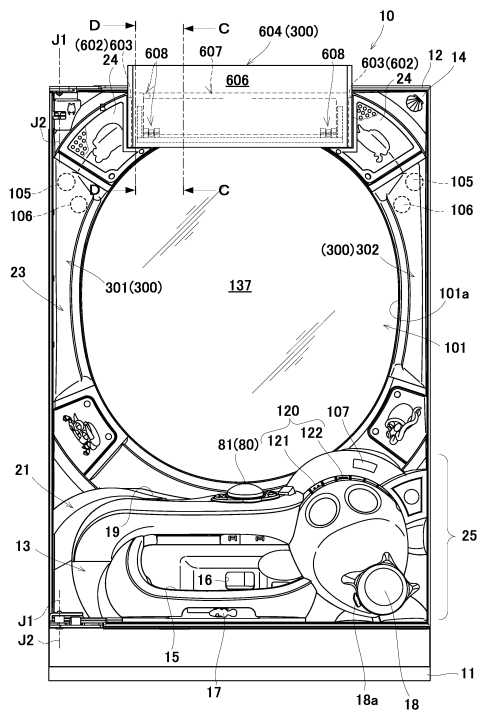
【圖 90】

【Fig. 90】



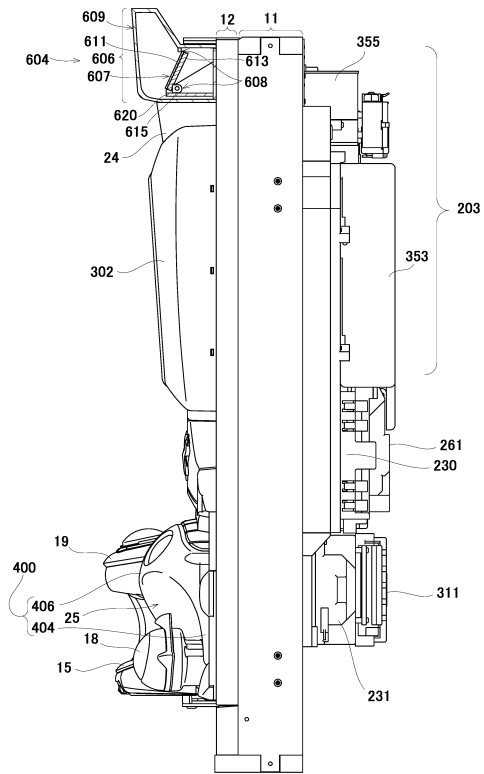
【図 9 1】

【Fig. 91】



【図 9 2】

【Fig. 92】

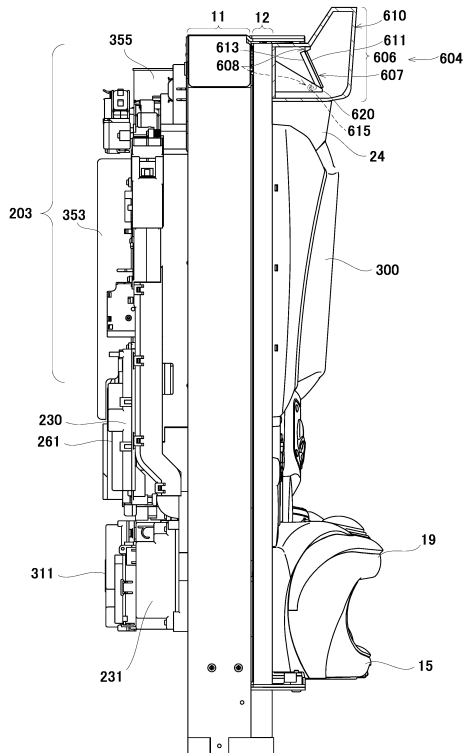


10

20

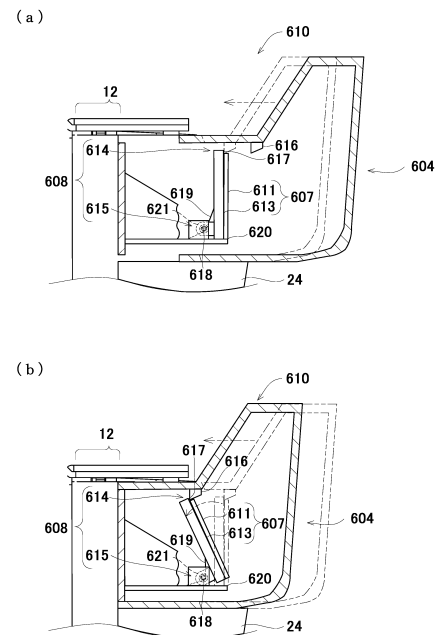
【図 9 3】

【Fig. 93】



【図 9 4】

【Fig. 94】



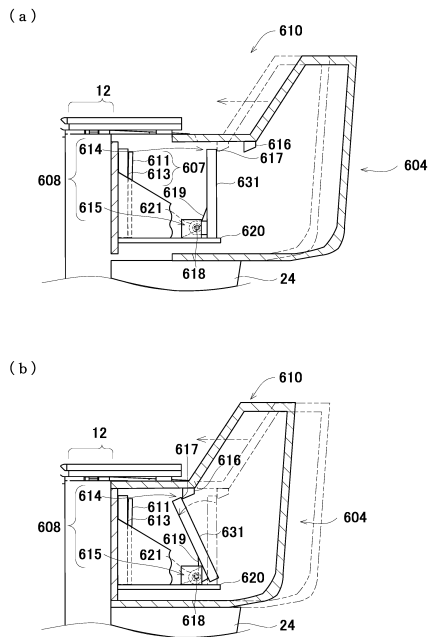
30

40

50

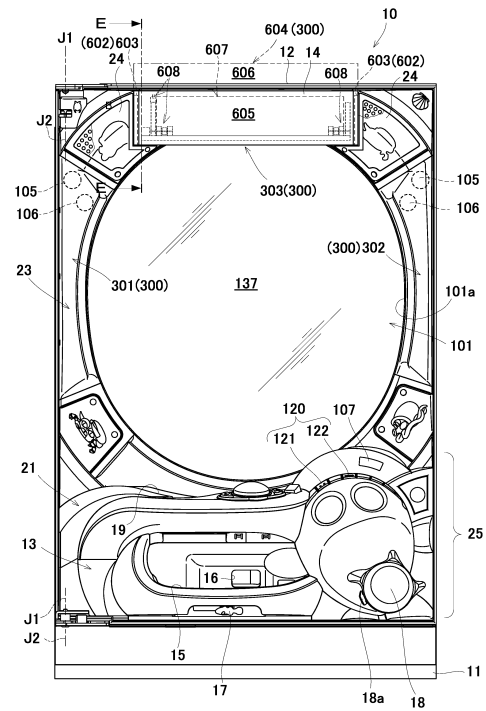
【図 95】

【Fig. 95】



【図 96】

【Fig. 96】

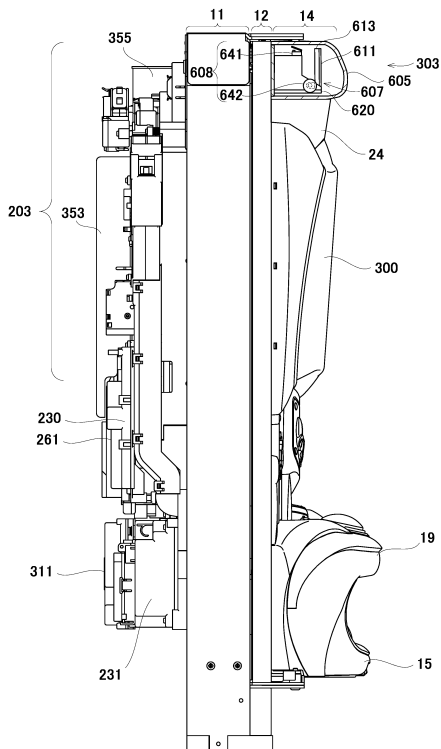


10

20

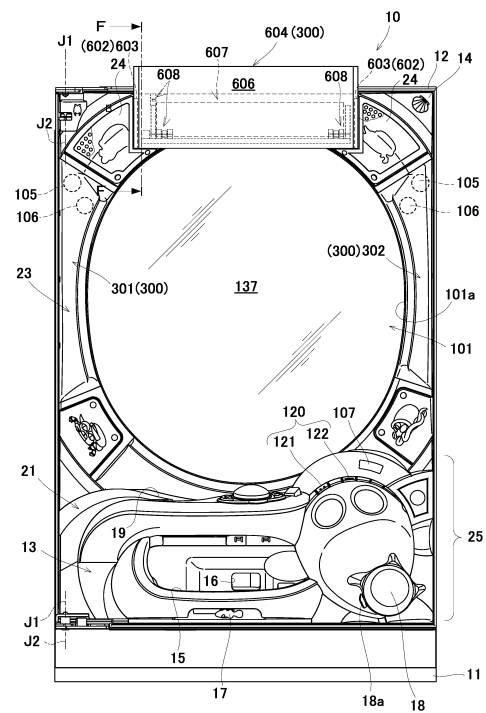
【図 97】

【Fig. 97】



【図 98】

【Fig. 98】



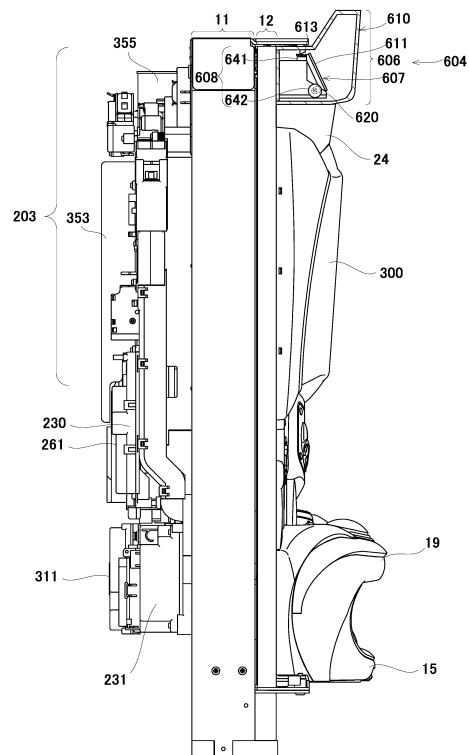
30

40

50

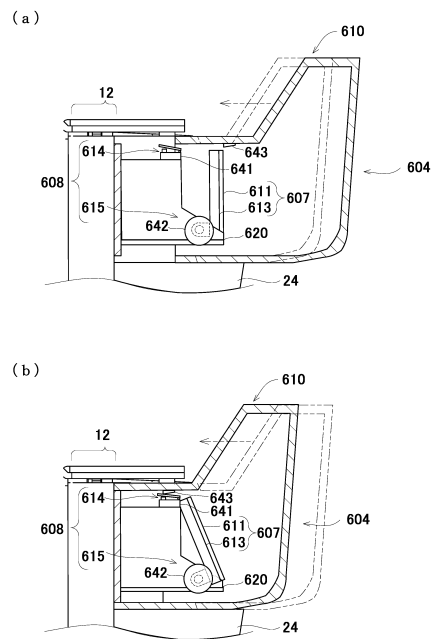
【図 99】

【Fig. 99】



【図 100】

【Fig. 100】

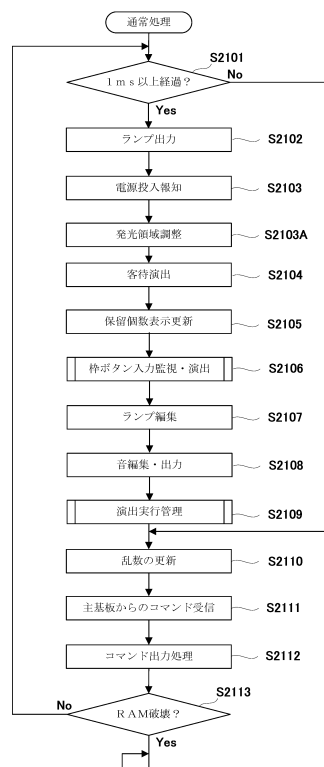


10

20

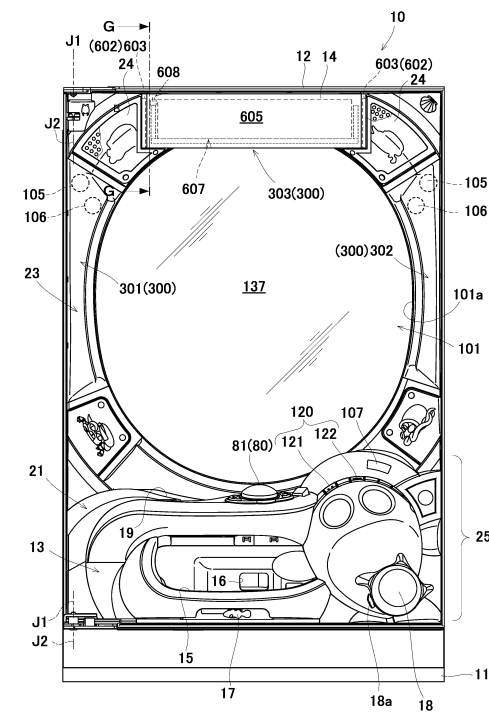
【図 101】

【Fig. 101】



【図 102】

【Fig. 102】



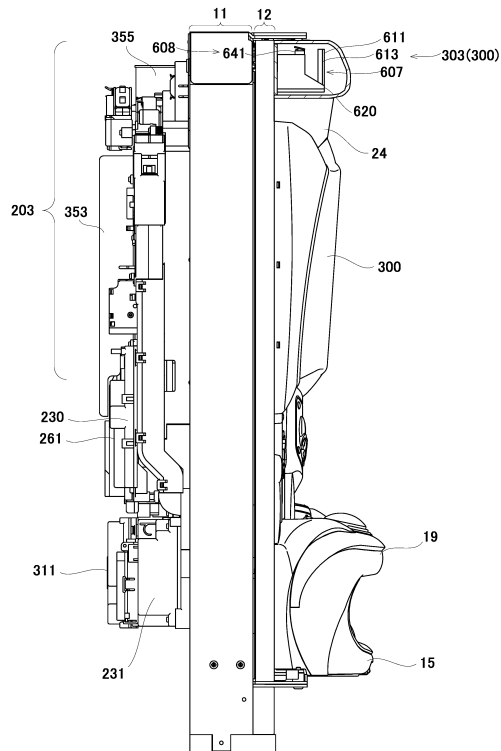
30

40

50

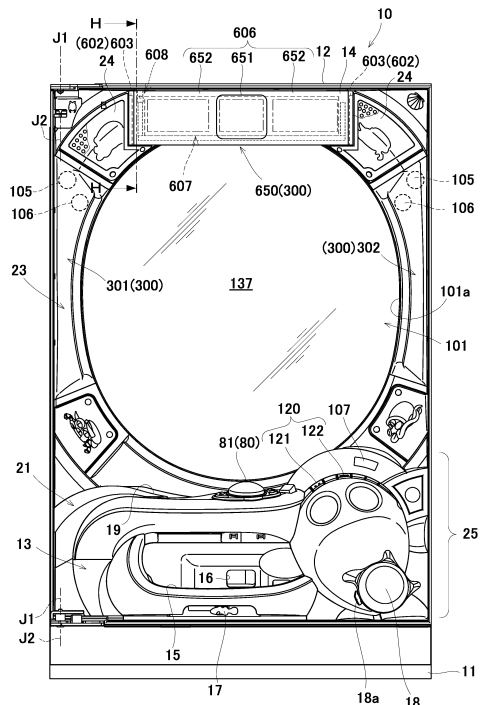
【図 103】

【Fig. 103】



【図 104】

【Fig. 104】

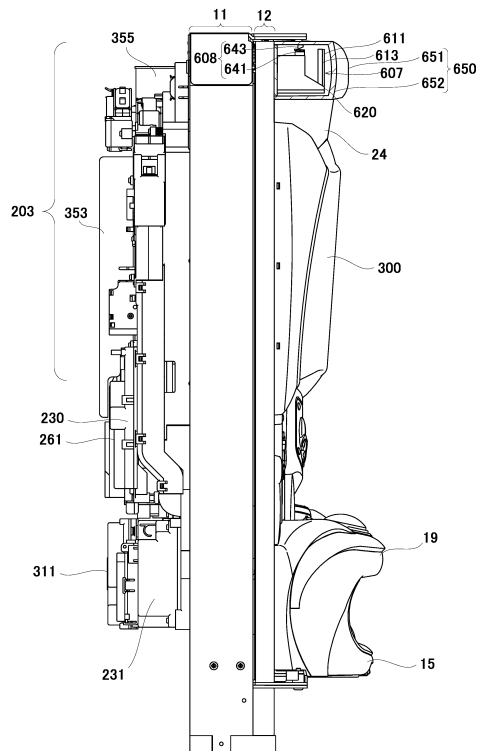


10

20

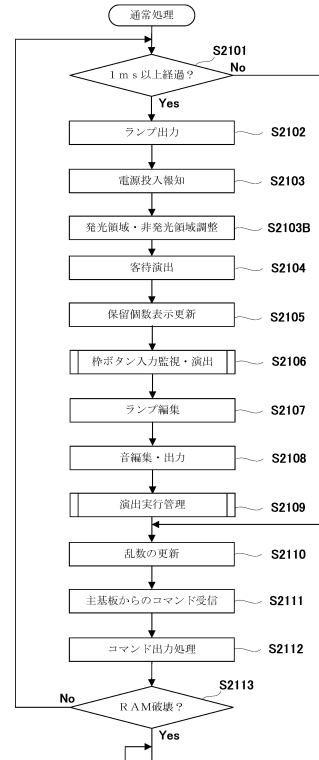
【図 105】

【Fig. 105】



【図 106】

【Fig. 106】



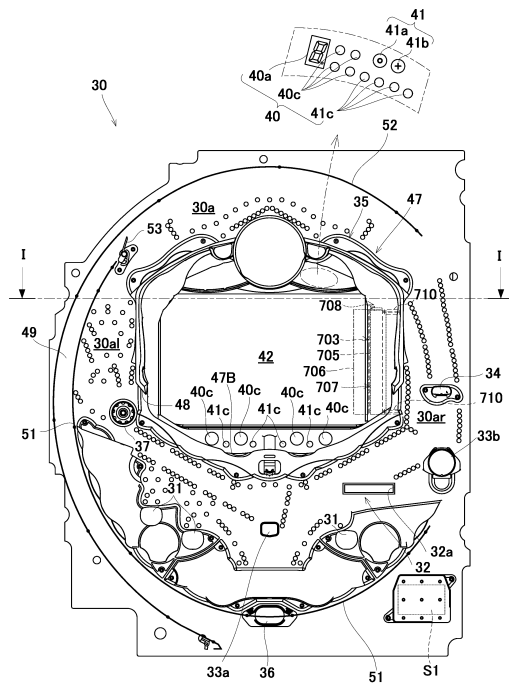
30

40

50

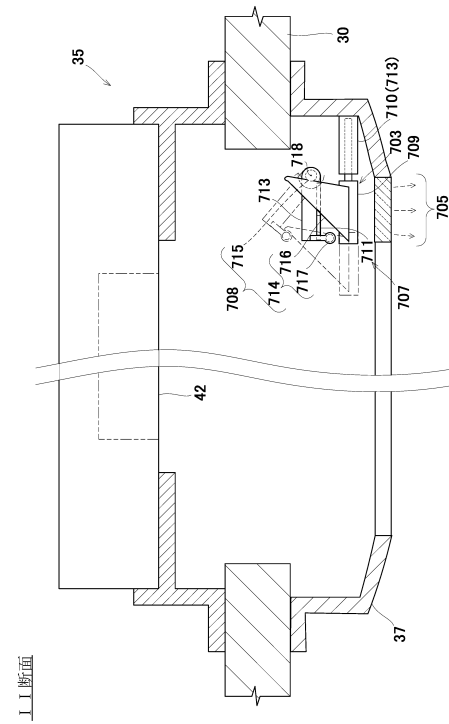
【図 107】

【Fig. 107】



【図 108】

【Fig. 108】

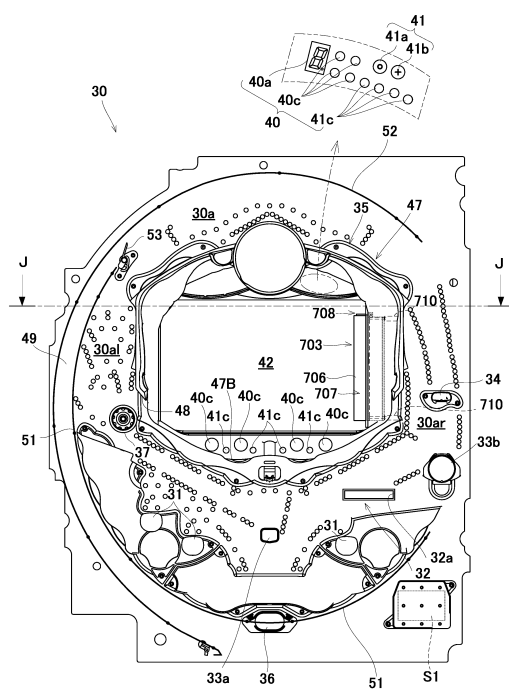


10

20

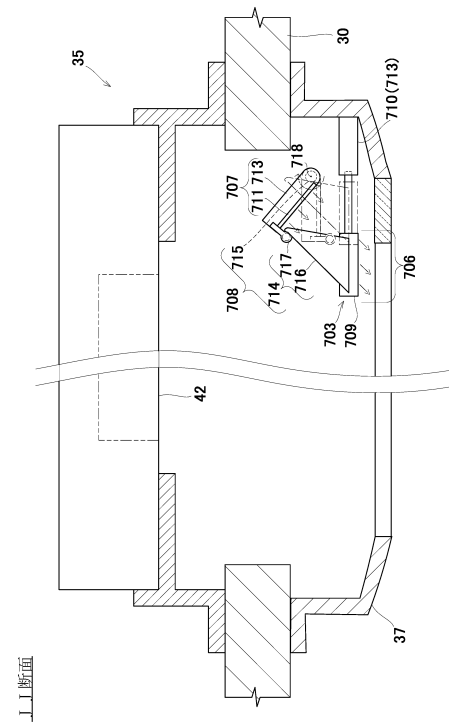
【図 109】

【Fig. 109】



【図 110】

【Fig. 110】



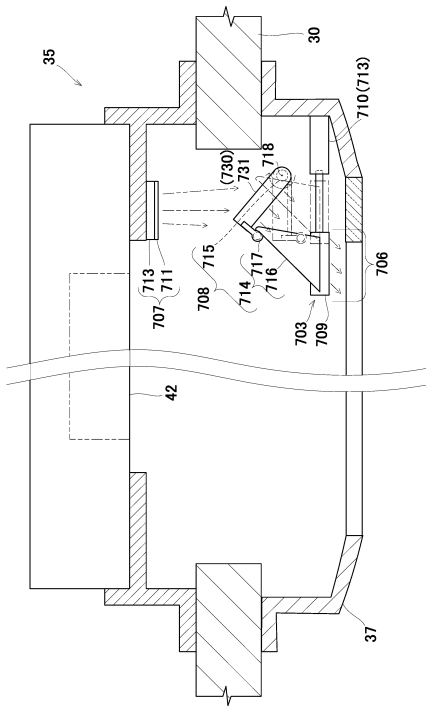
30

40

50

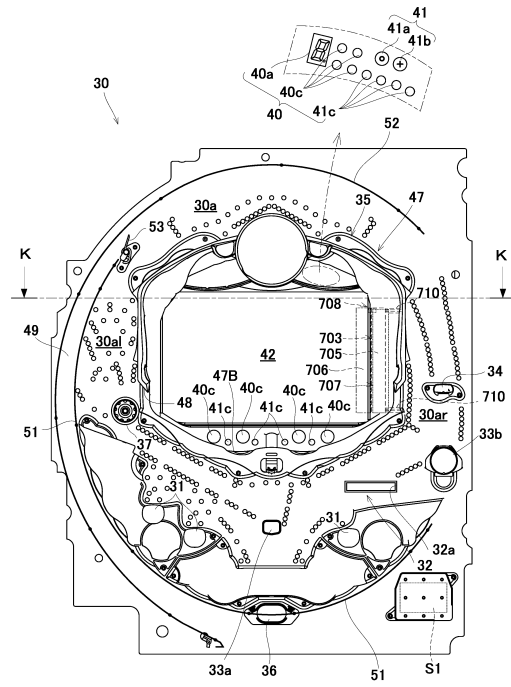
【図 1 1 1】

【Fig. 111】



【図 1 1 2】

【Fig. 112】

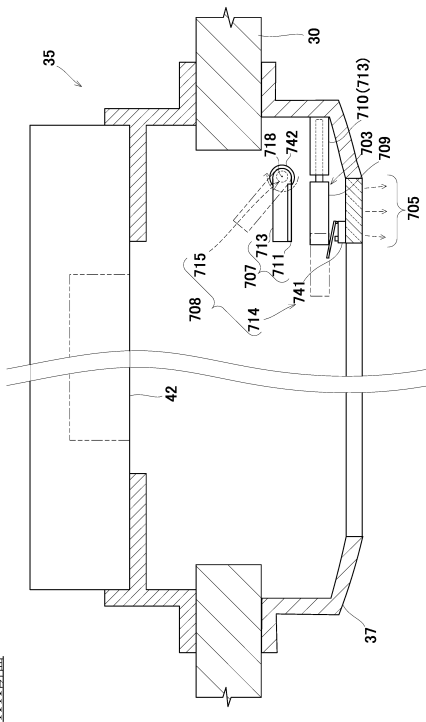


10

20

【図 1 1 3】

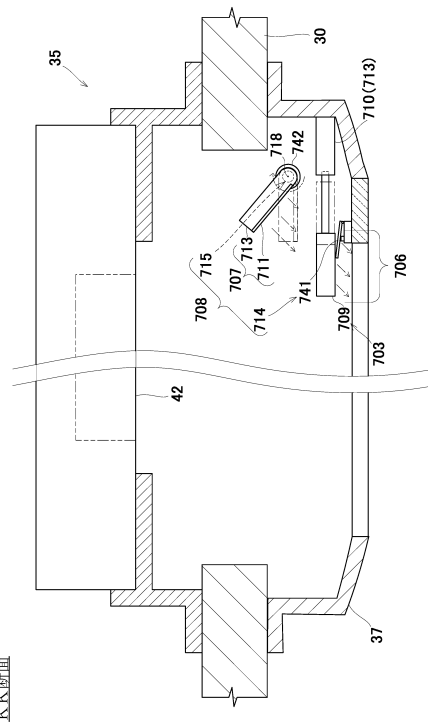
【Fig. 113】



KK断面

【図 1 1 4】

【Fig. 114】



KK断面

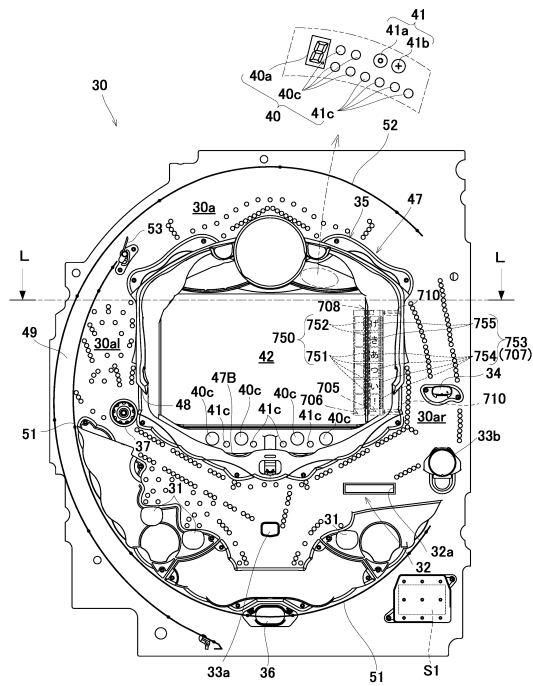
30

40

50

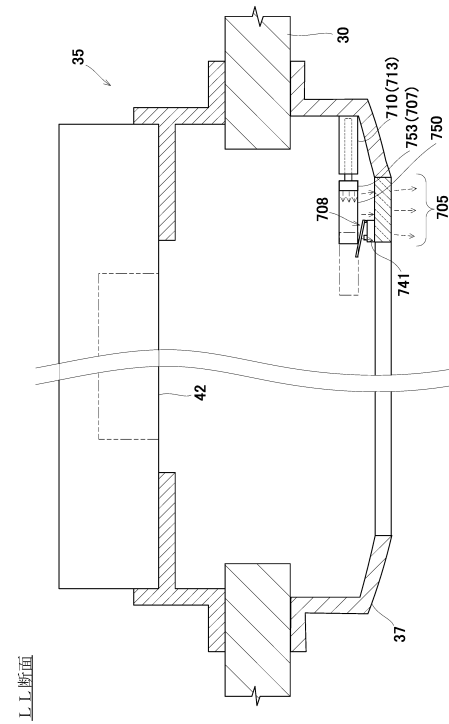
【図 115】

【Fig. 115】



【図 116】

【Fig. 116】

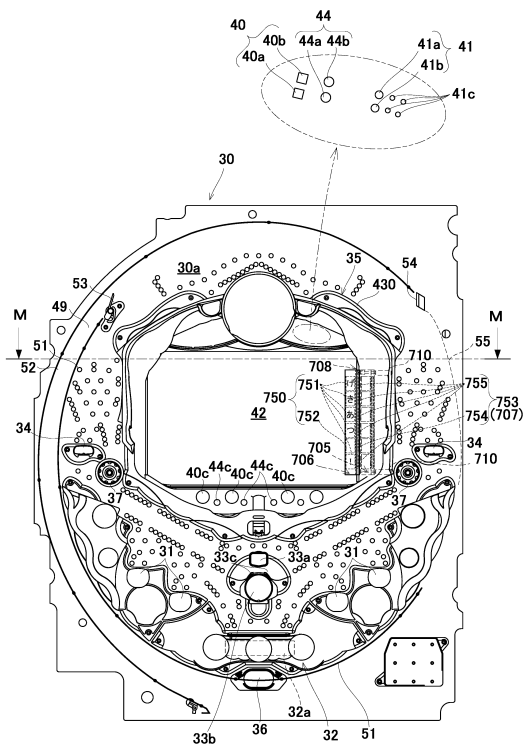


10

20

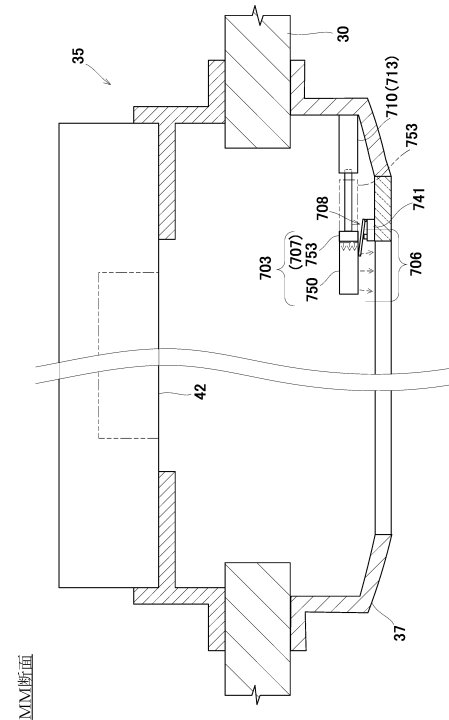
【図 117】

【Fig. 117】



【図 118】

【Fig. 118】



30

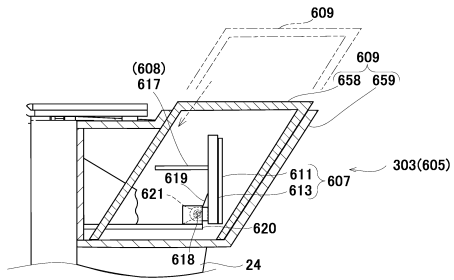
40

50

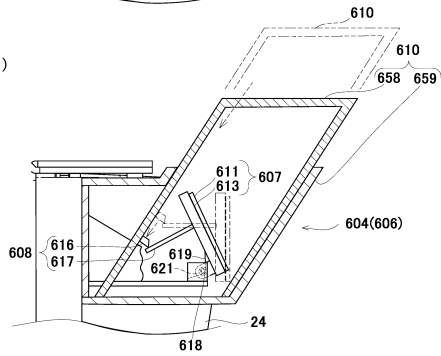
【図 1 1 9】

【Fig. 119】

(a)



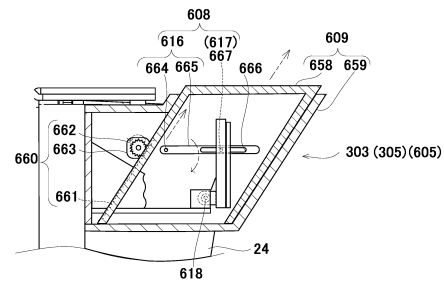
(b)



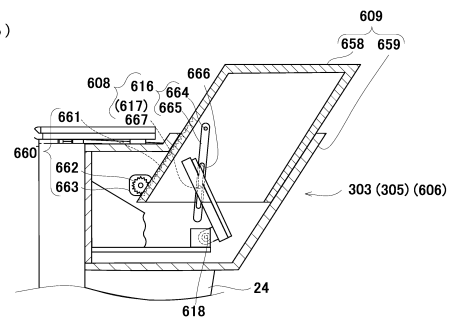
【図 1 2 0】

【Fig. 120】

(a)



(b)



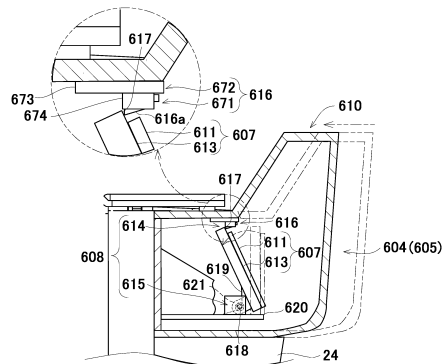
10

20

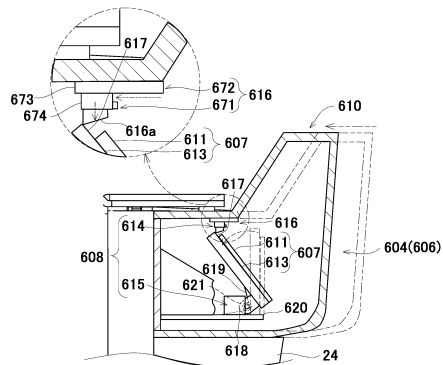
【図 1 2 1】

【Fig. 121】

(a)



(b)



【図 1 2 2】

【Fig. 122】

特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)		第1図柄	第3図柄	当たり 種別	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
低確率	高確率									
150 450	50~ 57, 350~ 357	0~9		第3記号 (第3大 当たり)	7	16R 確変	10	3	35	100
		10~49		第2記号 (第2大 当たり)	1. 3 5. 9	8R 確変	10	3	25	100
		50~99		第1記号 (第1大 当たり)	2. 4 6. 8	8R 通常	10	3	25	100

30

40

50

【図 1 2 3】

【Fig. 123】

特図2大当たり抽選用テーブル											
大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3 図柄	当り 種別	変動回数	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続 & サボート 回数	
低確率	高確率										
150 450	50~ 57, 350~ 357	0~19	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R 確変	前半 (1~30回)	3	1	5	100	
						前半 (31~35回)	10	2	30		
						前半 (36~50回)	3	1	5		
						後半 (51~80回)	10	2	30		
						後半 (81~85回)	3	1	5		
						後半 (86~100回)	10	2	30		
		20~49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 9	8R 確変	前半 (1~30回)	3	1	5	100	
						前半 (31~35回)	10	2	20		
						前半 (36~50回)	3	1	5		
						後半 (51~80回)	10	2	20		
						後半 (81~85回)	3	1	5		
						後半 (86~100回)	10	2	20		
	50~99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	8R 通常	前半 (1~30回)	3	1	5	0		
					前半 (31~35回)	10	2	20			
					前半 (36~50回)	3	1	5			
					後半 (51~80回)	10	2	20			
					後半 (81~85回)	3	1	5			
					後半 (86~100回)	10	2	20			

【図 1 2 4】

【Fig. 124】

特図1大当たりエンディング演出用テーブル			
当たり種別	ED時間 (秒)	特図1大当たりエンディング演出パターン	
16R確変	35	44w 44x 44y 44z もう1回 ログ プリペイドカード 適度を楽しむ 44j	
8R確変	25	44w 44x 44y もう1回 ログ プリペイドカード 44j	
8R通常	25	44w 44x 44y チャンス ログ プリペイドカード 44j	

10

20

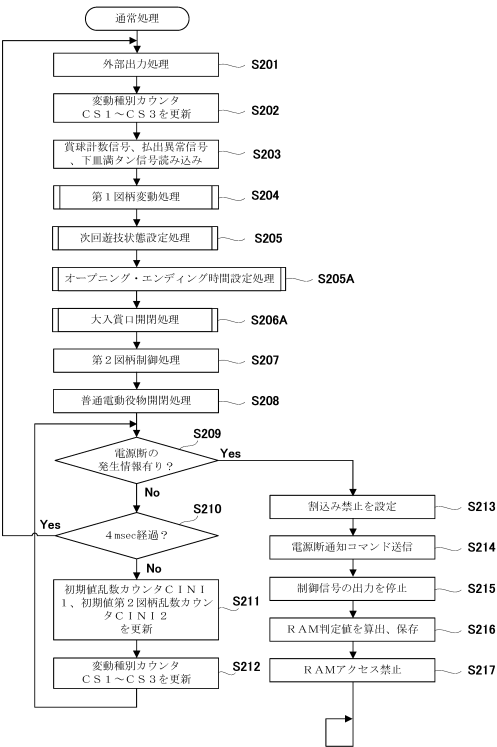
【図 1 2 5】

【Fig. 125】

特図2大当たりエンディング演出用テーブル			
当り 種別	変動 回数	ED 時間 (秒)	特2大当たりエンディング演出パターン
16R 確変	前半 (1~30回) (36~50回)	5	44w 44j もう1回
	前半 (31~35回)	30	44w 44y 44z もう1回 プリペイドカード 適度を楽しむ 44j
	後半 (51~80回) (86~100回)	30	44w 44y 44z もう1回 プリペイドカード 適度を楽しむ 44j
	後半 (81~85回)	5	44w 44j もう1回
8R 確変	前半 (1~30回) (36~50回)	5	44w 44j もう1回
	前半 (31~35回)	20	44w 44y もう1回 プリペイドカード 44j
	後半 (51~80回) (86~100回)	20	44w 44y もう1回 プリペイドカード 44j
	後半 (81~85回)	5	44w 44j もう1回
8R 通常	前半 (1~30回) (36~50回)	5	44w 44j チャンス
	前半 (31~35回)	20	44w 44y チャンス プリペイドカード 44j
	後半 (51~80回) (86~100回)	20	44w 44y チャンス プリペイドカード 44j
	後半 (81~85回)	5	44w 44j チャンス

【図 1 2 6】

【Fig. 126】



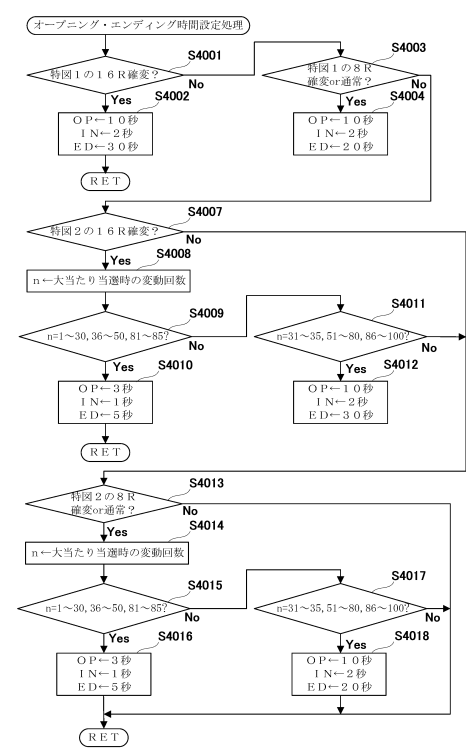
30

40

50

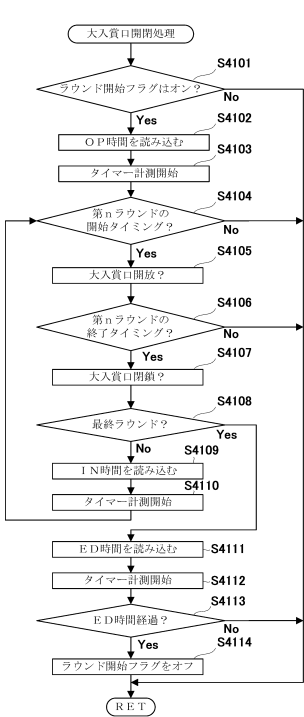
【図 1 2 7】

【Fig. 127】



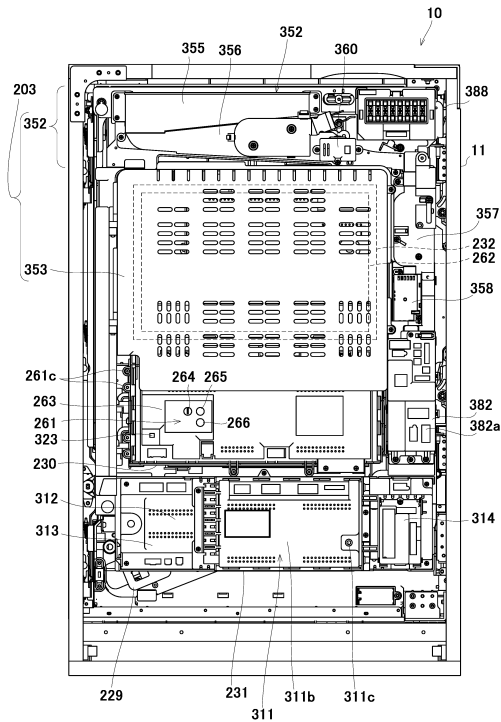
【図 1 2 8】

【Fig. 128】



【図 1 2 9】

【Fig. 129】



【図 1 3 0】

【Fig. 130】

特図1大当たり抽選用テーブル								
設定 (大当たり確率)		大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)
低確率	高確率							
設定1 (1/320)	設定1 (1/45)	0~9	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R確変	10	3	35
設定2 (1/310)	設定2 (1/40)							
設定3 (1/300)	設定3 (1/35)	10~49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 9	8R確変	10	3	25
設定4 (1/290)	設定4 (1/30)							
設定5 (1/280)	設定5 (1/25)	50~99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	8R通常	10	3	25
設定6 (1/270)	設定6 (1/20)							

10

20

30

40

50

【図 1 3 1】

【Fig. 131】

特図2大当たり抽選用テーブル

設定 (大当たり確率)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3 図柄	当り 種別	変動回数	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
低確率	高確率									
設定1 (1/320)	設定1 (1/45)	0～19	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R 確変	前半 (1～50回)	3	1	5	100
						後半 (51～60回)	10	2	30	
						後半 (61～70回)	15	3	35	
						後半 (71～80回)	20	4	40	
設定2 (1/310)	設定2 (1/40)	20～49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 9	8R 確変	後半 (81～100回)	25	5	45	100
前半 (1～50回)	3					1	5			
後半 (51～60回)	10					2	20			
後半 (61～70回)	15					3	25			
設定3 (1/300)	設定3 (1/35)	50～99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	8R 通常	後半 (71～80回)	20	4	30	100
設定4 (1/290)	設定4 (1/30)					後半 (81～100回)	25	5	35	
設定5 (1/280)	設定5 (1/25)					前半 (1～50回)	3	1	5	
設定6 (1/270)	設定6 (1/20)					後半 (51～60回)	10	2	20	
						後半 (61～70回)	15	3	25	
						後半 (71～80回)	20	4	30	
						後半 (81～100回)	25	5	35	

【図 1 3 2】

【Fig. 132】

特図2大当たりエンディング演出用テーブルA

当り 種別	変動 回数	設定	ED 時間 (秒)	特2大当たりエンディング演出パターン	
16R 確変	前半 (1～ 50回)	1～6	5	44w もう1回	
	6	30		44w 44y 44r1 44r2 44n1 44n2 もう1回 カード 設定 6!? 特典1 特典2	A1
	後半 (51～ 60回)	5	30	44w 44y 44r1 44r2 44n1 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 特典1	A2
	1～4	30		44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!?	A3
	後半 (61～ 70回)	6	35	44w 44y 44r1 44r2 44n1 44n2 44n3 もう1回 カード 設定 6!? 特典1 特典2 特典3	A4
		5	35	44w 44y 44r1 44r2 44r3 44n1 44n2 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 特典1 特典2	A5
		4	35	44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44r5 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!? 特典1	A6
		1～3	35	44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44r5 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!? 3!?	A7
		6	40	44w 44y 44r1 44r2 44n1 44n2 44n3 44n4 もう1回 カード 設定 6!? 特典1 特典2 特典3 特典4	A8
		5	40	44w 44y 44r1 44r2 44r3 44n1 44n2 44n3 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 特典1 特典2 特典3	A9
		4	40	44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44n1 44n2 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!? 特典1 特典2	A10
		3	40	44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44r5 44n1 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!? 3!? 特典1	A11
	後半 (71～ 80回)	1～2	40	44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44r5 44n4 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!? 3!? 2!?	A12
		6	45	44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44r5 44n5 もう1回 カード 設定 6!? 特典1 特典2 特典3 特典4 特典5	A13
		5	45	44w 44y 44r1 44r2 44r3 44n1 44n2 44n3 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 特典1 特典2 特典3 特典4	A14
		4	45	44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44n1 44n2 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!? 特典1 特典2 特典3	A15

【図 1 3 3】

【Fig. 133】

特図2大当たりエンディング演出用テーブルA

当り 種別	変動 回数	設定	ED 時間 (秒)	特2大当たりエンディング演出パターン	
16R 確変	後半 (81～ 100回)	3	45	44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44r5 44n1 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!? 3!? 特典1 44n2 特典2	A16
	2	45		44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44r5 44r6 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!? 3!? 2!? 44n1 特典1	A17
	1	45		44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44r5 44r6 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!? 3!? 2!? 44r7 1!?	A18

【図 1 3 4】

【Fig. 134】

特図2大当たりエンディング演出用テーブルB

当り 種別	変動 回数	設定	ED 時間 (秒)	特2大当たりエンディング演出パターン	
8R 確変 ※	前半 (1～ 50回)	1～6	5	44w もう1回	
	6	20		44w 44y 44r1 44r2 もう1回 カード 設定 6!?	B1
	後半 (51～ 60回)	1～6	25	44w 44y 44r1 44r2 44n1 もう1回 カード 設定 6!? 特典1	B2
	1～5	25		44w 44y 44r1 44r2 44r3 もう1回 カード 設定 6!? 5!?	B3
	6	30		44w 44y 44r1 44r2 44n1 44n2 もう1回 カード 設定 6!? 特典1 特典2	B4
	5	30		44w 44y 44r1 44r2 44r3 44n1 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 特典1	B5
	1～4	30		44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!?	B6
	6	35		44w 44y 44r1 44r2 44n1 44n2 44n3 もう1回 カード 設定 6!? 特典1 特典2 特典3	B7
	5	35		44w 44y 44r1 44r2 44r3 44n1 44n2 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 特典1 特典2	B8
	4	35		44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44n1 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!? 特典1	B9
後半 (81～ 100回)	1～3	35		44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44r5 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!? 3!?	B10

※ 8R通常は、次遊技状態示唆情報「もう1回」から「チャンス」に変更する

10

20

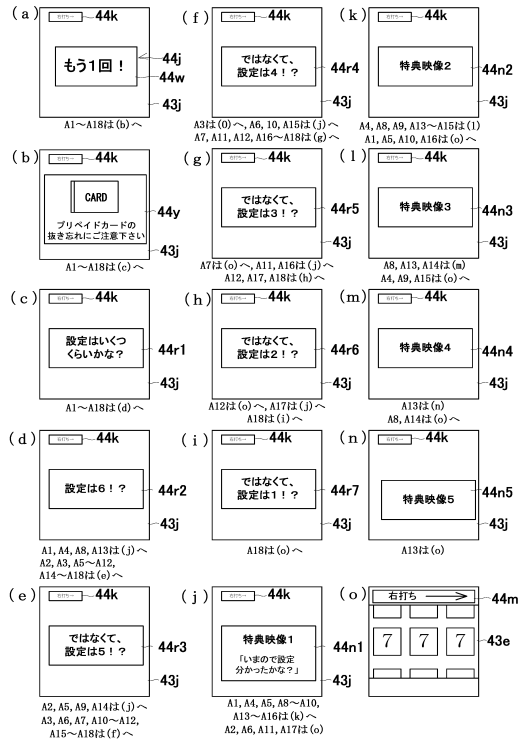
30

40

50

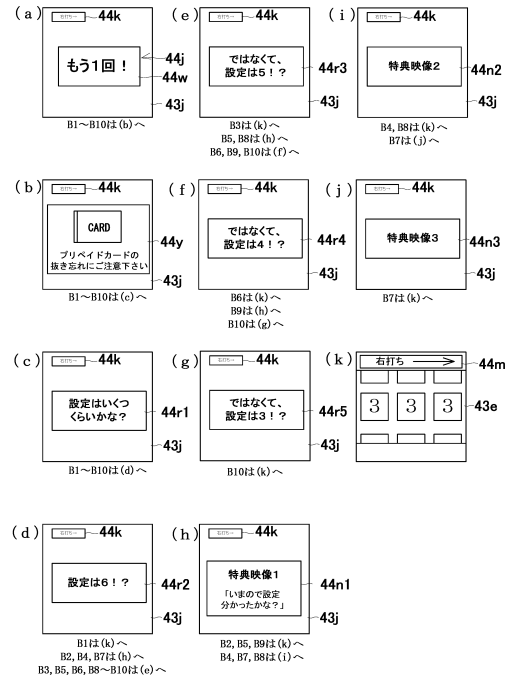
【図 135】

【Fig. 135】



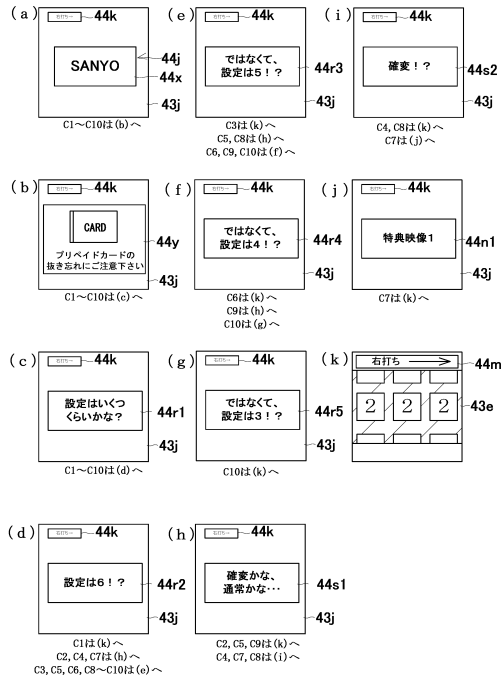
【図 136】

【Fig. 136】



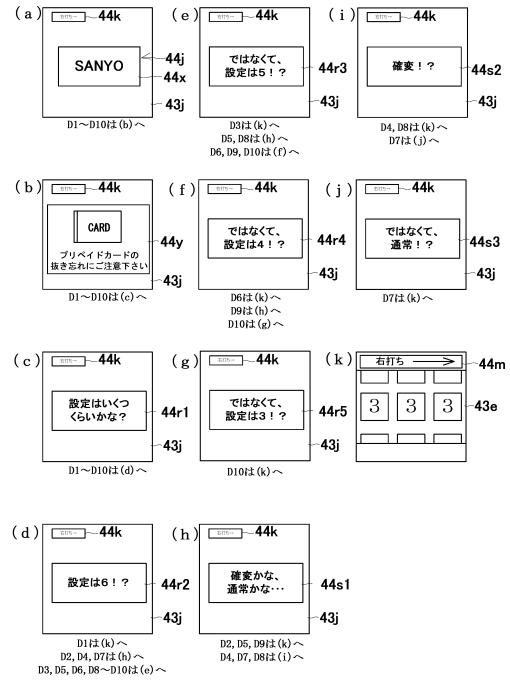
【図 139】

【Fig. 139】



【図 140】

【Fig. 140】



10

20

【図 141】

【Fig. 141】

特図2大当たりエンディング演出用テーブル		特2大当たりエンディング演出パターン	
当り種別	変動回数	設定	ED時間(秒)
8R 確変 (非明示) (大当たり図柄カウンタC2: 35~49) ※	前半 (1~50回)	1~6	5
	後半 (51~60回)	6	20
	1~6	20	
	6	25	
	後半 (61~70回)	5	25
	1~4	25	
	6	30	
	5	30	
	4	30	
	1~3	30	
	6	35	
	5	35	
	4	35	
	3	35	
	1~2	35	

※ 大当たり図柄カウンタC2: 20~34は、図134と同じ

【図 142】

【Fig. 142】

特図1大当たり抽選用テーブル										
大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)		第1図柄	第3図柄	当り種別	OP 時間 (秒)	OP 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
低確率	高確率									
150 450	50~57, 350~357	0~9	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R (V確)	3	2	35	100	
		10~49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 9	8R (V確)	3	2	25	100	
		50~99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	8R通常	6	2	25	100	

30

40

50

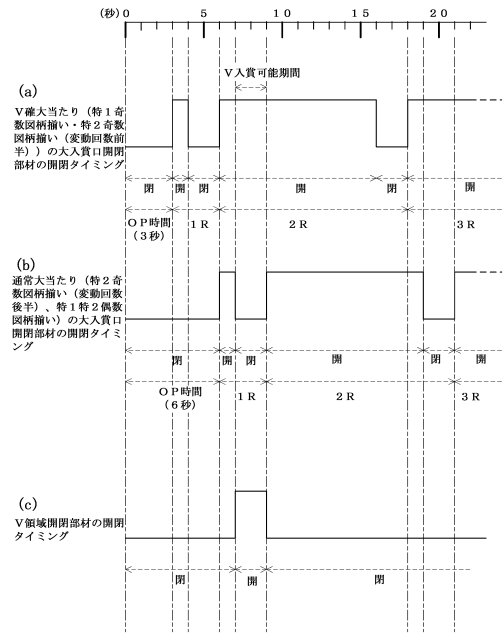
【図 1 4 3】

【Fig. 143】

特図2大当たり抽選用テーブル											
大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)		第1図柄	第3 図柄	当り 種別	変動回数	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続 & サボート 回数
低確率	高確率										
150 450	50～ 57. 350～ 357	0～19	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R V確	前半 (1～30回)	3	2	5	100	
						前半 (31～50回)	3	2	5		
						後半 (51～60回)	6	2	30		
						後半 (61～70回)	6	2	35		
						後半 (71～80回)	6	2	40		
						後半 (81～100回)	6	2	45		
		20～49	第2記号 (第2大 当たり)	1. 3 5. 9	8R V確	前半 (1～30回)	3	2	5	100	
						前半 (31～50回)	3	2	5		
						後半 (51～60回)	6	2	20		
						後半 (61～70回)	6	2	25		
						後半 (71～80回)	6	2	30		
						後半 (81～100回)	6	2	35		
	50～99	第1記号 (第1大 当たり)	2. 4 6. 8	8R 通常	前半 (1～30回)	6	2	5	0		
					前半 (31～50回)	6	2	5			
					後半 (51～60回)	6	2	20			
					後半 (61～70回)	6	2	25			
					後半 (71～80回)	6	2	30			
					後半 (81～100回)	6	2	35			

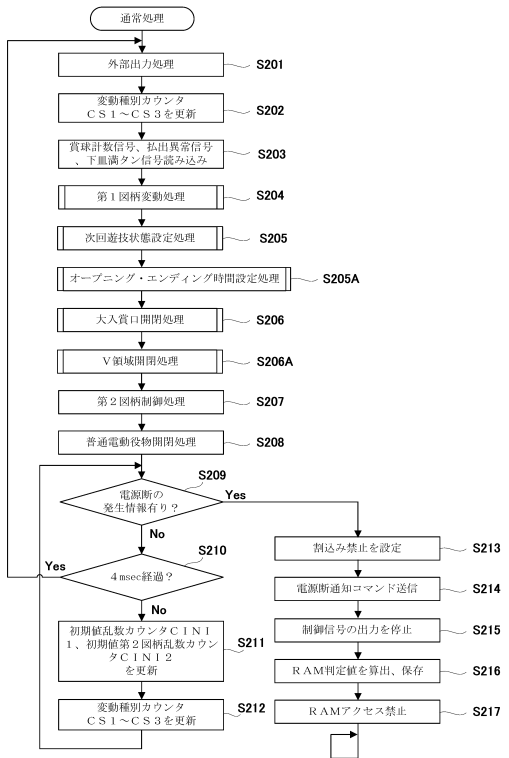
【図 1 4 4】

【Fig. 144】



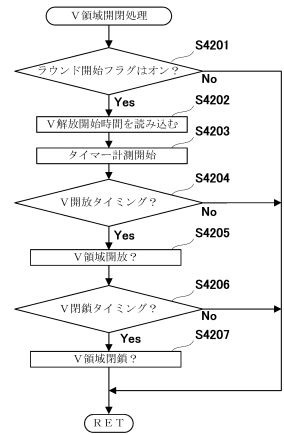
【図 1 4 5】

【Fig. 145】



【図 1 4 6】

【Fig. 146】



【Fig. 145】

【Fig. 146】

【図 1 4 7】

【Fig. 147】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル(低確率通常遊技状態)

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
低確率	高確率								
150 450	50～ 57, 350～ 357	0～9	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R通常	6	2	35	100 ※
	10～49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 9	8R通常	6	2	25	100 ※	
		第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	8R通常	6	2	25	100 ※	

※ 特1の10回転目で確変の権利を取得

(b) 特図1大当たり抽選用テーブル(低確率サポート遊技状態)

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3 図柄	当り 種別	変動 回数 (特1)	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
低確率	高確率									
150 450	50～ 57 350～ 357	0～9	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R 通常	1～10	6	2	5	100 ※
						11～	6	2	35	
		10～49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 9	8R 通常	1～10	6	2	5	100 ※
						11～	6	2	25	
		50～99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	8R 通常	1～10	6	2	5	100 ※
						11～	6	2	25	

※ 特1の10回転目で確変の権利を取得

【図 1 4 9】

【Fig. 149】

特図2大当たり抽選用テーブル(高確率遊技状態)

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3 図柄	当り 種別	変動回数 (特2)	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
高確率									
50～57. 350～357	0～19	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R V確	1～50	3	2	5	100
					51～100	3	2	30	
	20～49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 9	8R V確	1～50	3	2	5	100
					51～100	3	2	20	
	50～99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	8R 通常	1～50	6	2	5	100
					51～100	6	2	20	

【図 1 4 8】

【Fig. 148】

特図2大当たり抽選用テーブル(低確率サポート遊技状態)

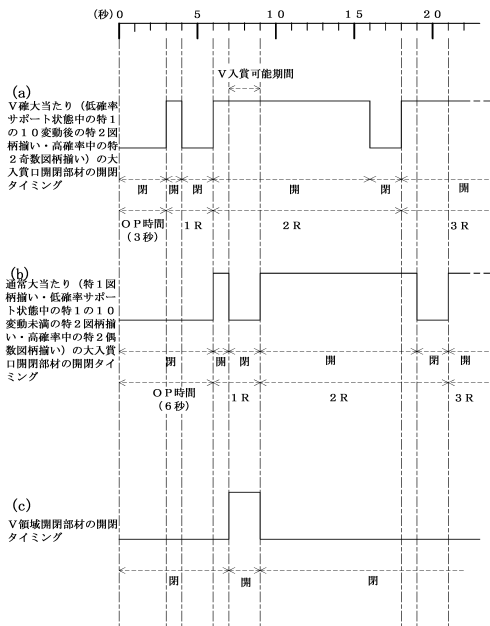
大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3 図柄	当り 種別	変動回数		OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
					特1	特2				
低確率										
150 450	0～19	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R V確	10	1 ～ 40	3	2	5	100
						41 ～ 90	3	2	30	
				16R 通常	1 ～ 9	1 ～ 99	6	2	30	
	20～49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 9	8R V確	10	1 ～ 40	3	2	5	100
						41 ～ 90	3	2	20	
				8R 通常	1 ～ 9	1 ～ 99	6	2	20	
50～99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	8R V確	10	1 ～ 40	3	2	5	100	
					41 ～ 90	3	2	20		
			8R 通常	1 ～ 9	1 ～ 99	6	2	20		

10

20

【図 1 5 0】

【Fig. 150】



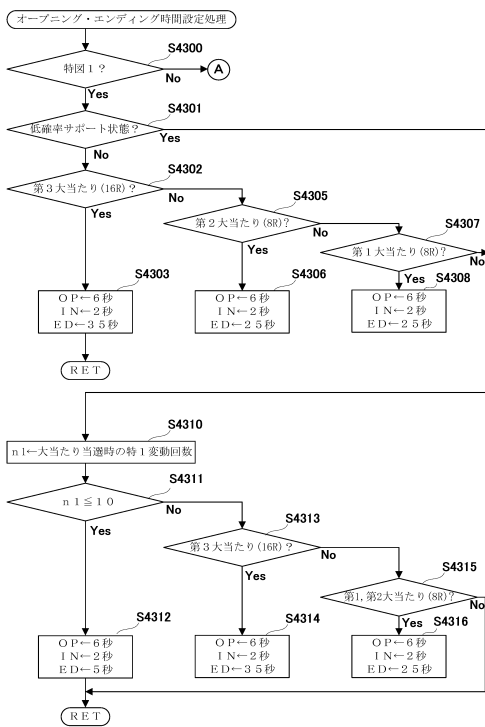
30

40

50

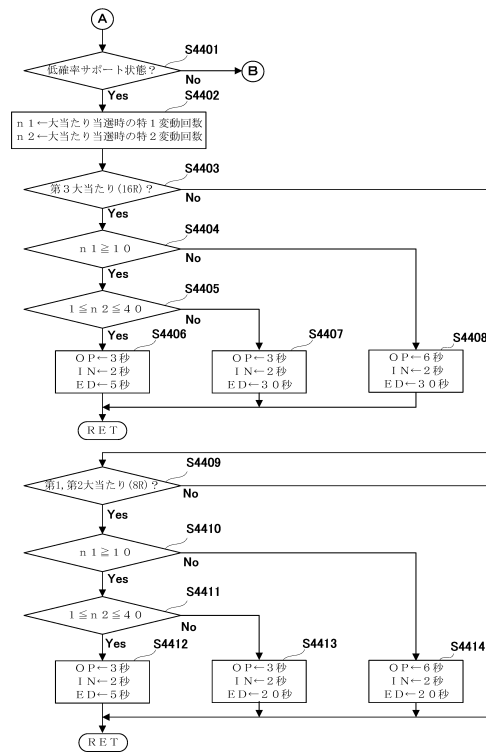
【図 151】

【Fig. 151】



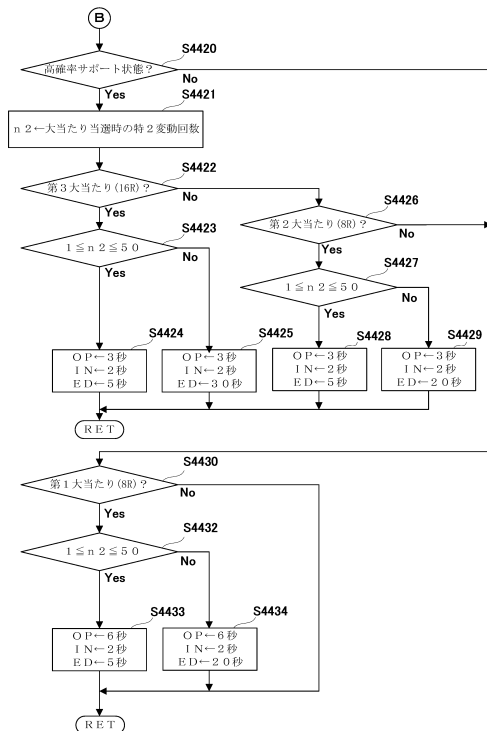
【図 1 5 2】

【Fig. 152】



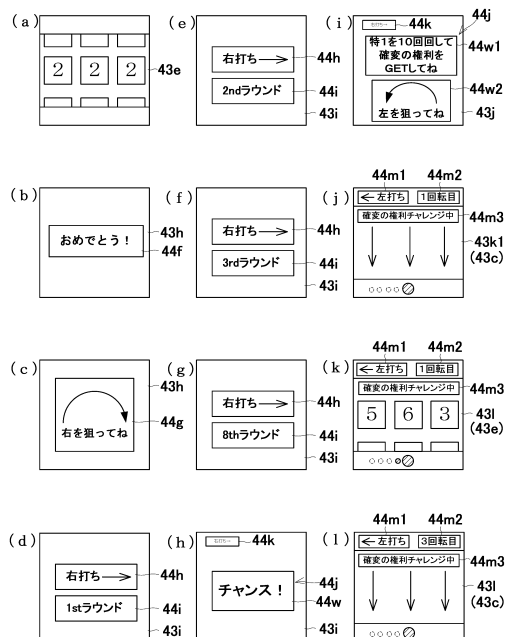
【図 153】

【Fig. 153】



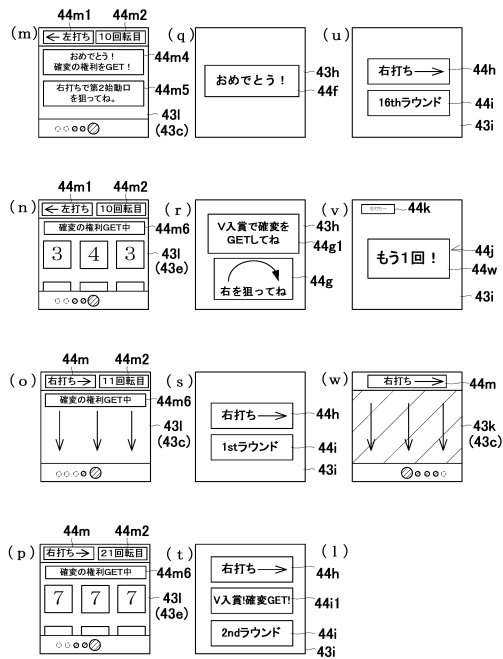
【図 1 5 4】

【Fig. 154】



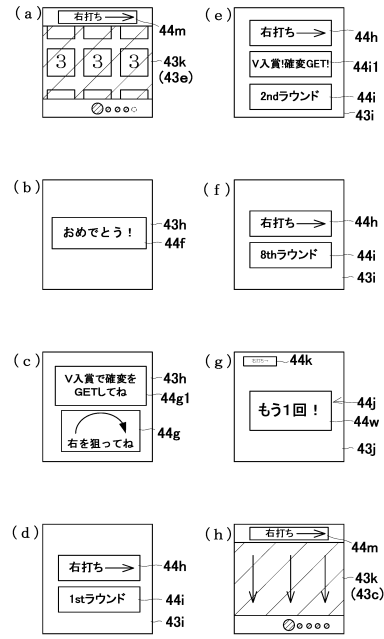
【図 155】

【Fig. 155】



【図 156】

【Fig. 156】

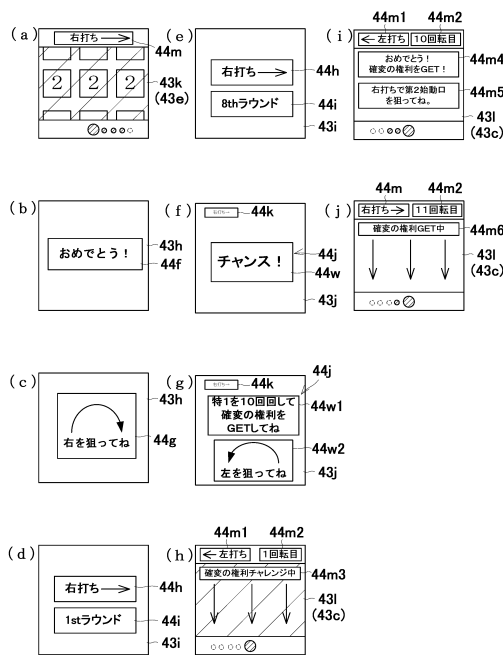


10

20

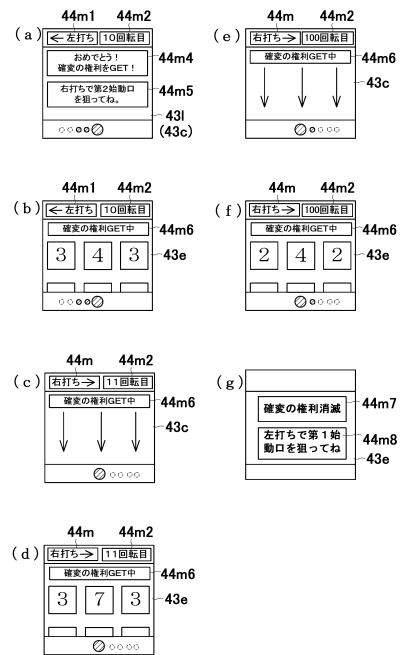
【図 157】

【Fig. 157】



【図 158】

【Fig. 158】



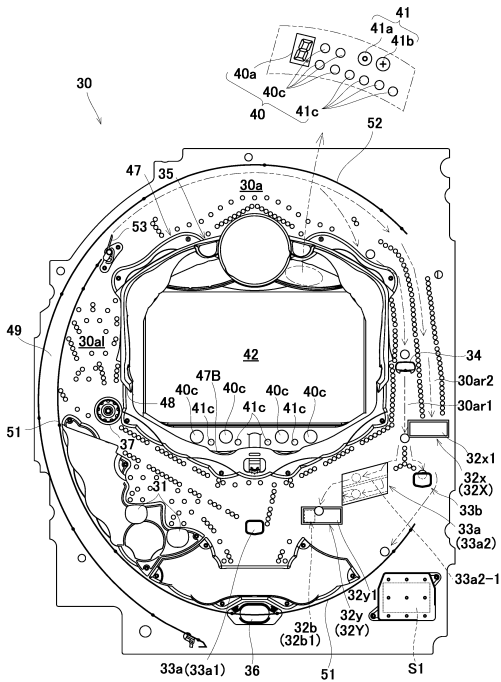
30

40

50

【図 1 5 9】

【Fig. 159】



【図 1 6 0】

【Fig. 160】

特図1大当たり抽選用テーブル									
大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
低確率	高確率								
150 450	50～57, 350～357	0～9	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R確変	5	1	35	0 (小当たり RUSH付)
		10～49	第2記号 (第2大 当たり)	1. 3 5. 9	8R確変	5	1	25	100
		50～99	第1記号 (第1大 当たり)	2. 4 6. 8	8R通常	5	1	25	100

【図 1 6 1】

【Fig. 161】

特図2大当たり抽選用テーブル									
大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3 図柄	当り 種別	変動回数 (特2)	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
50～57、 350～357	0～19	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R 確変	1～50	5	1	5	100
					51～100	10	2	30	
	20～49	第2記号 (第2大 当たり)	1、3 5、9	8R 確変	1～50	5	1	5	100
					51～100	10	2	20	
	50～99	第1記号 (第1大 当たり)	2、4 6、8	8R 通常	1～50	5	1	5	0
					51～100	10	2	20	
0～139、 160～439、 460～579		第4記号 (小当り)	所定 図柄	小当り	1～50	6	4	2	
					51～100	1	1	1	

【図 1 6 2】

【Fig. 162】

特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル			
遊技状態	抽選結果	変動回数 (特2)	特図2変動パターン(変動時間[秒])
通常	第1~第3 大当たり		超長変動(600秒)
	小当たり		超長変動(600秒)
	外れ		超長変動(600秒)
高確率 非サポート 高確率 サポート 低確率 サポート	第1~第3 大当たり	1~50	短変動(5秒)
		51~	長変動(30, 60, 120秒)
	小当たり	1~50	短変動(5秒)
		51~	短変動(5秒)
	外れ	1~50	短変動(5秒)
		51~	長変動(30, 60, 100秒)

10

20

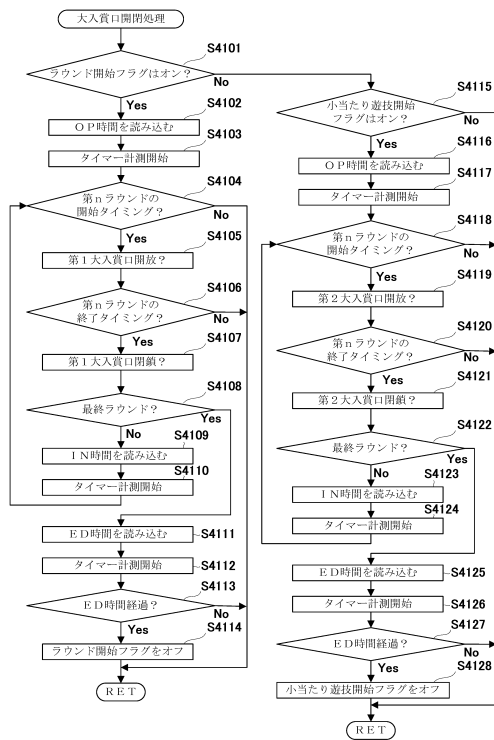
30

40

50

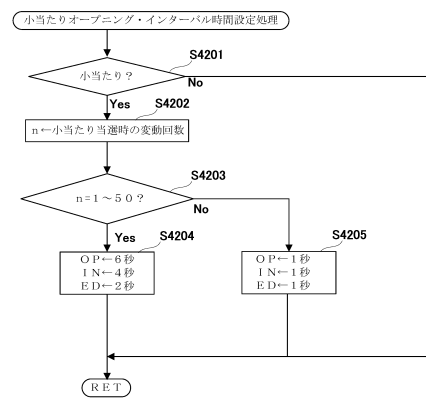
【図 1 6 3】

【Fig. 163】



【図 1 6 4】

【Fig. 164】

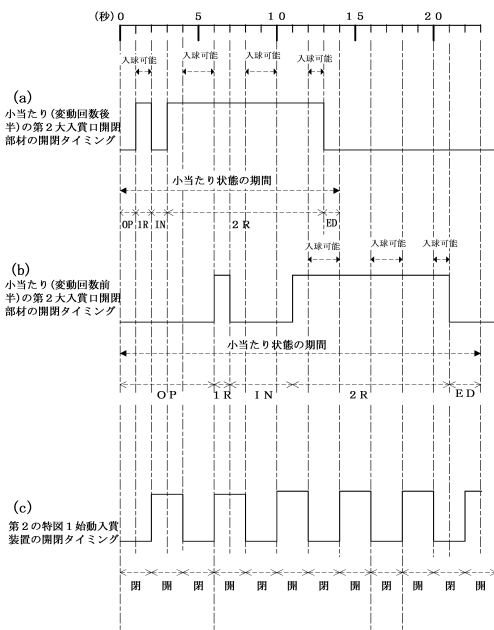


10

20

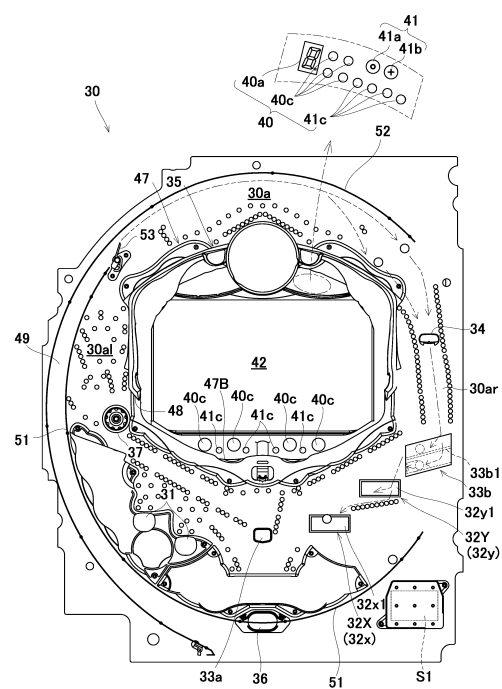
【図 1 6 5】

【Fig. 165】



【図 1 6 6】

【Fig. 166】



30

40

50

【図 1 6 7】

【Fig. 167】

特図1大当たり抽選用テーブル									
大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続
低確率	高確率								
150 450	0～9	第3記号 (第3大 当たり)	1. 2 3. 4 5. 6 7. 8 9	16R確変	5	1	35	次回まで	
	10～49	第2記号 (第2大 当たり)		8R確変	5	1	25	次回まで	
	50～99	第1記号 (第1大 当たり)		8R通常	5	1	25	0	

【図 1 6 8】

【Fig. 168】

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3 図柄	当り 種別	変動回数 (特2)	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続
高確率									
50~57, 350~357	0~5	第3記号 (第3大 当たり)		16R 確変	1~50 51~100	5 10	1 2	5 30	次回まで
	6~19	第4記号 (第4大 当たり)		8R 確変	1~50 51~100	5 10	1 2	5 30	次回まで
	20~49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 2 3, 4 5, 6 7, 8 9	8R 確変	1~50 51~100	5 10	1 2	5 20	次回まで
	50~99	第1記号 (第1大 当たり)		8R 通常	1~50 51~100	5 10	1 2	5 20	0
0~139, 160~439, 460~579		第4記号 (小当り)	所定 図柄	小当り	図216参照				

【図 1 6 9】

【Fig. 169】

(a) 特図2の16R確変(第3大当たり)、8R確変(第4大当たり)後に発生する
小当たり用の特定期間(OP, EN時間)設定用テーブル

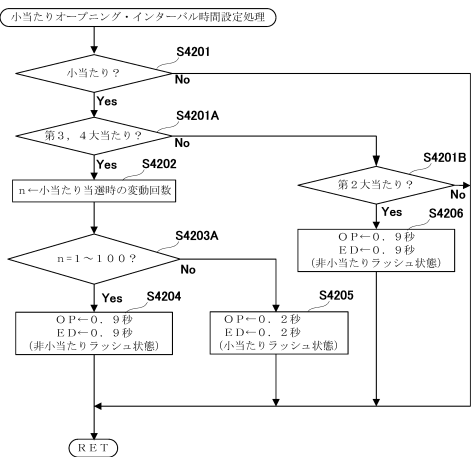
変動回数	OP時間(秒)	ED時間(秒)	開放時間(秒)	状態
1~100	0.9	0.9	0.2	非小当たり ラッシュ状態
101~	0.2	0.2	1.6	小当たり ラッシュ状態

(b) 特図2の8R確変(第2大当たり)後に発生する
小当たり用の特定期間(OP, EN時間)設定用テーブル

変動回数	OP時間(秒)	ED時間(秒)	開放時間(秒)	状態
1~100	0.9	0.9	0.2	非小当たり ラッシュ状態
101~	0.9	0.9	0.2	非小当たり ラッシュ状態

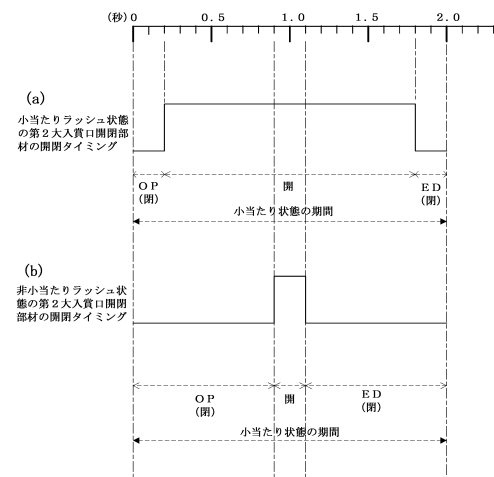
【図 1 7 0】

【Fig. 170】



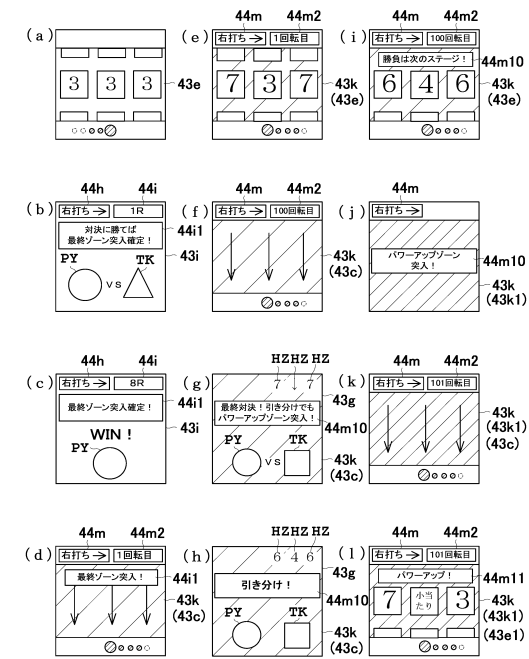
【図 1 7 1】

【Fig. 171】



【図 1 7 2】

【Fig. 172】

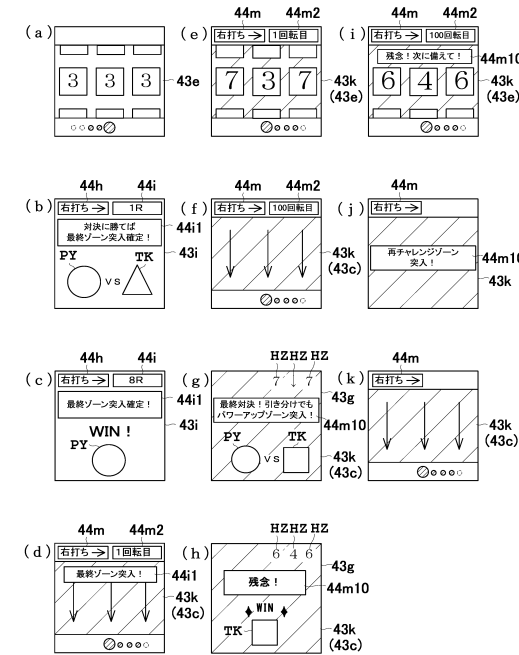


10

20

【図 1 7 3】

【Fig. 173】



【図 1 7 4】

【Fig. 174】

(a)特図2の16R確変(第3大当たり)、8R確変(第4大当たり)後に発生する小当たり用の特定期間(OP、EN時間)設定用テーブル

変動回数	OP時間(秒)	ED時間(秒)	開放時間(秒)	状態
1~100	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態
101~200	0.2	0.2	1.6	小当たりラッシュ状態
201~300	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態
301~400	0.2	0.2	1.6	小当たりラッシュ状態

(b)特図2の8R確変(第2大当たり)後に発生する小当たり用の特定期間(OP、EN時間)設定用テーブル

変動回数	OP時間(秒)	ED時間(秒)	開放時間(秒)	状態
1~100	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態
101~200	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態
201~300	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態
301~400	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態

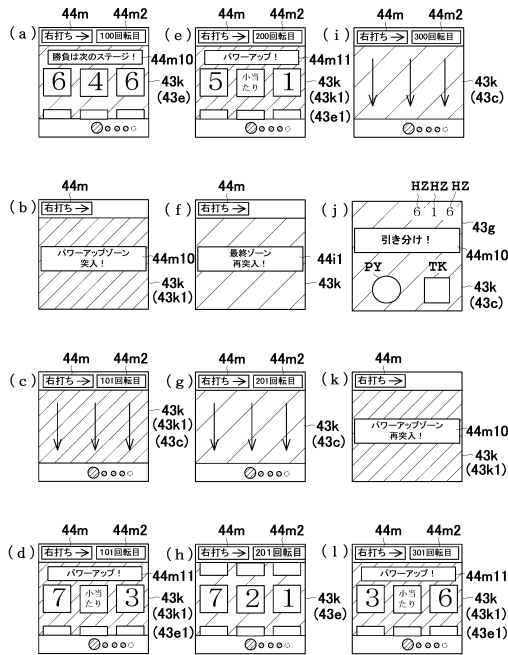
30

40

50

【図 175】

【Fig. 175】



【図 176】

【Fig. 176】

(a)特図2の16R確変(第3大当たり)、8R確変(第4大当たり)後に発生する小当たり用の特定期間(OP、EN時間)設定用テーブル

変動回数	OP時間(秒)	ED時間(秒)	開放時間(秒)	状態
1~100	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態
101~200	0.3	0.3	1.4	第1小当たりラッシュ状態
201~300	0.2	0.2	1.6	第2小当たりラッシュ状態
301~400	0.1	0.1	1.8	第3小当たりラッシュ状態

(b)特図2の8R確変(第2大当たり)後に発生する小当たり用の特定期間(OP、EN時間)設定用テーブル

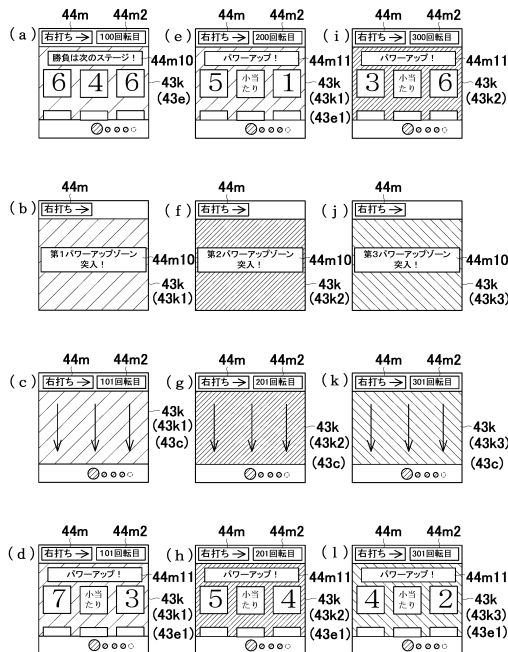
変動回数	OP時間(秒)	ED時間(秒)	開放時間(秒)	状態
1~100	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態
101~200	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態
201~300	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態
301~400	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態

10

20

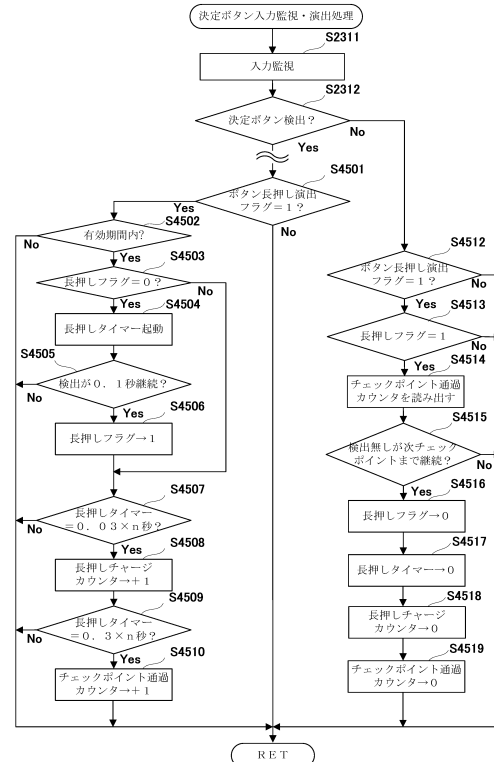
【図 177】

【Fig. 177】



【図 178】

【Fig. 178】



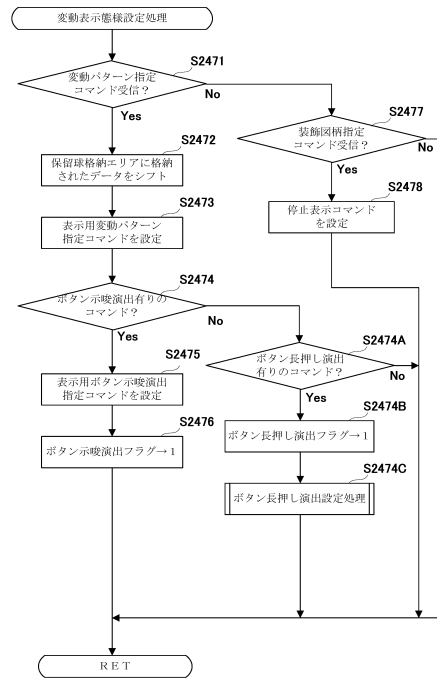
30

40

50

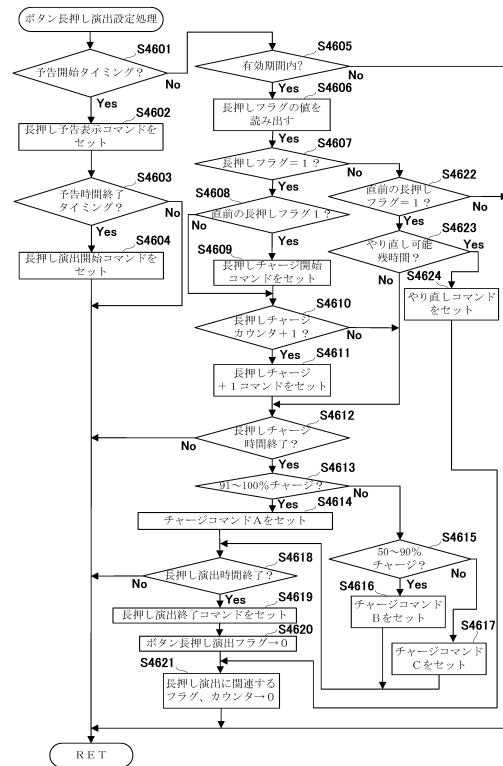
【図 179】

【Fig. 179】



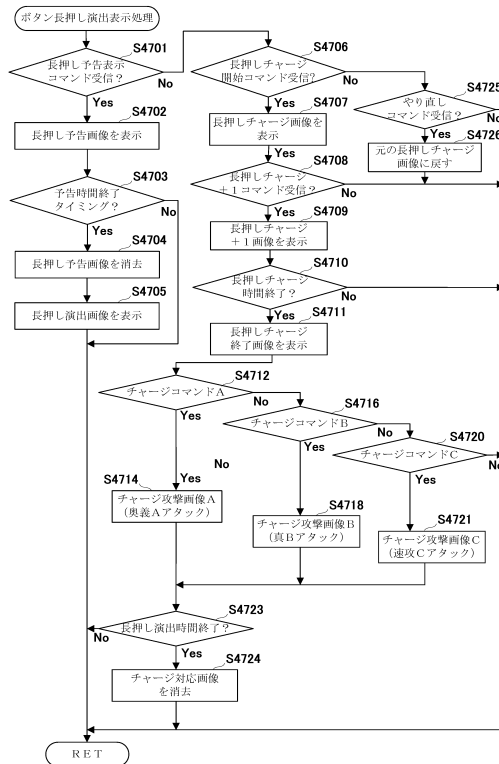
【図 180】

【Fig. 180】



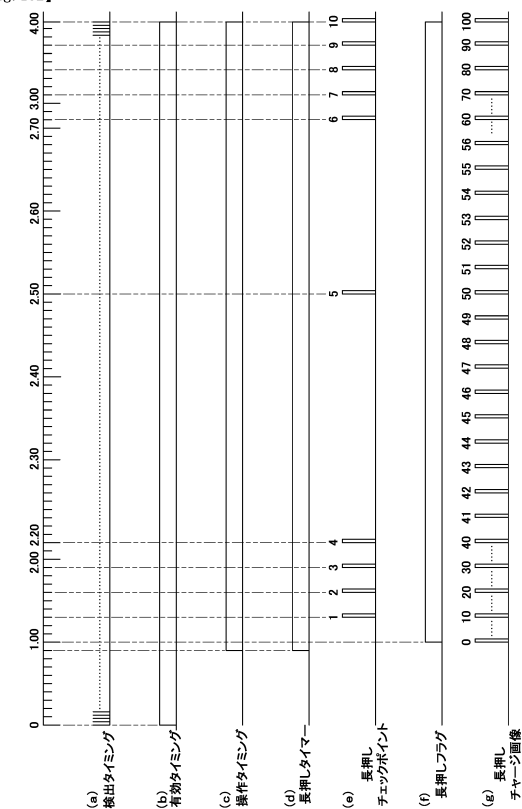
【図 181】

【Fig. 181】



【図 182】

【Fig. 182】



10

20

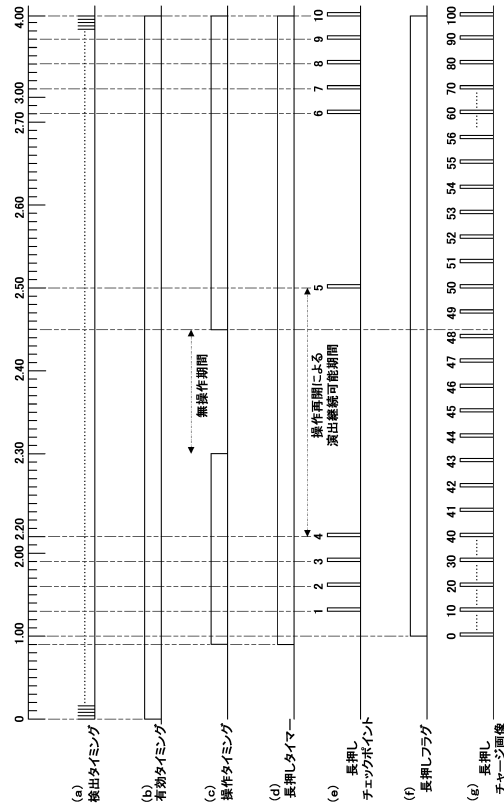
30

40

50

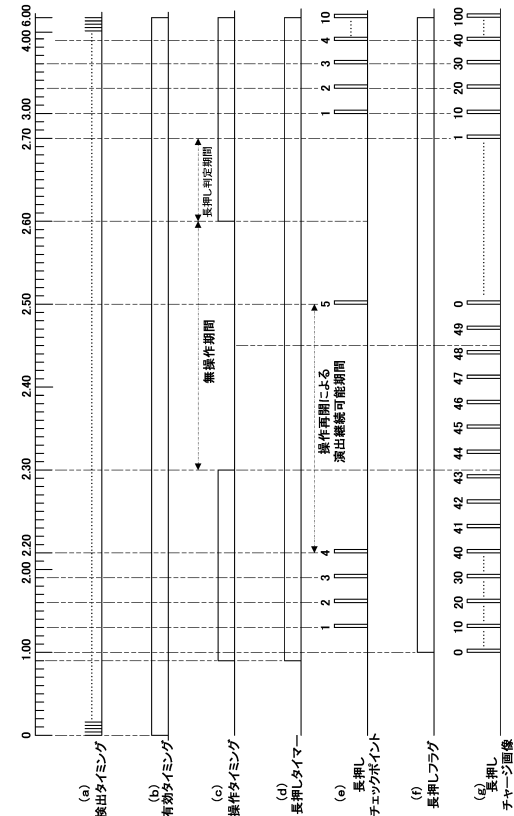
【図 183】

【Fig. 183】



【図 184】

【Fig. 184】

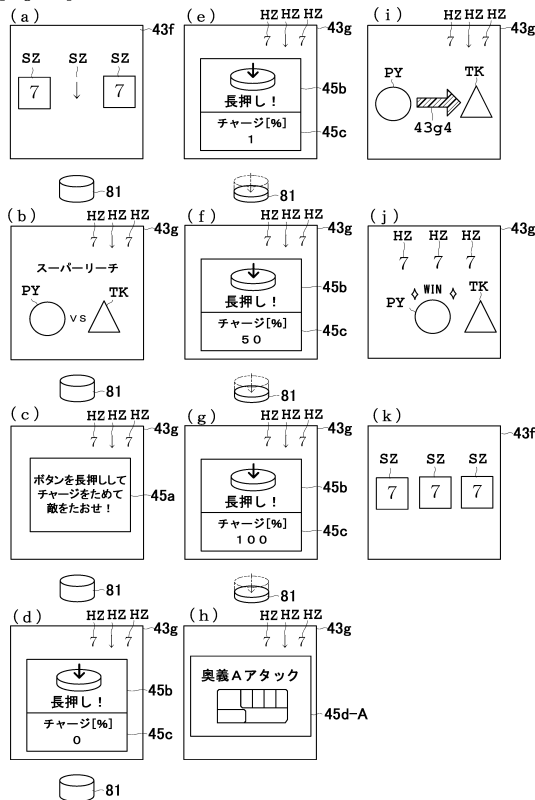


10

20

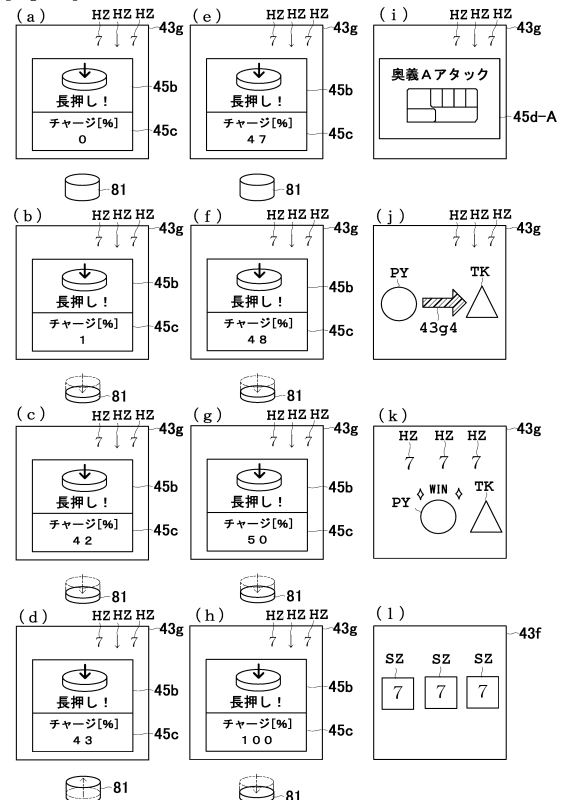
【図 185】

【Fig. 185】



【図 186】

【Fig. 186】



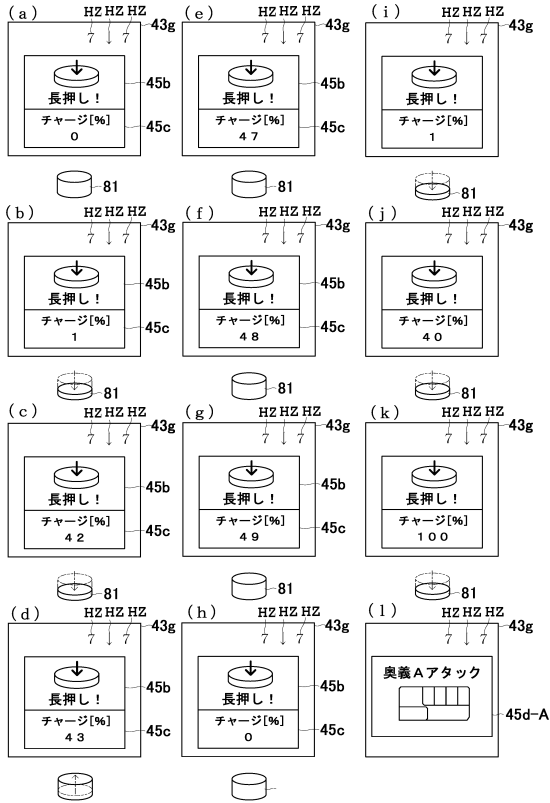
30

40

50

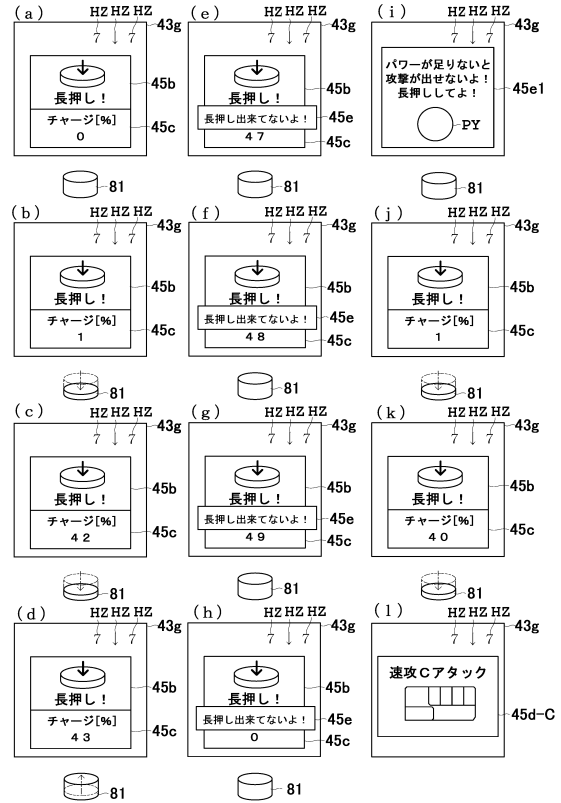
【図 187】

【Fig. 187】



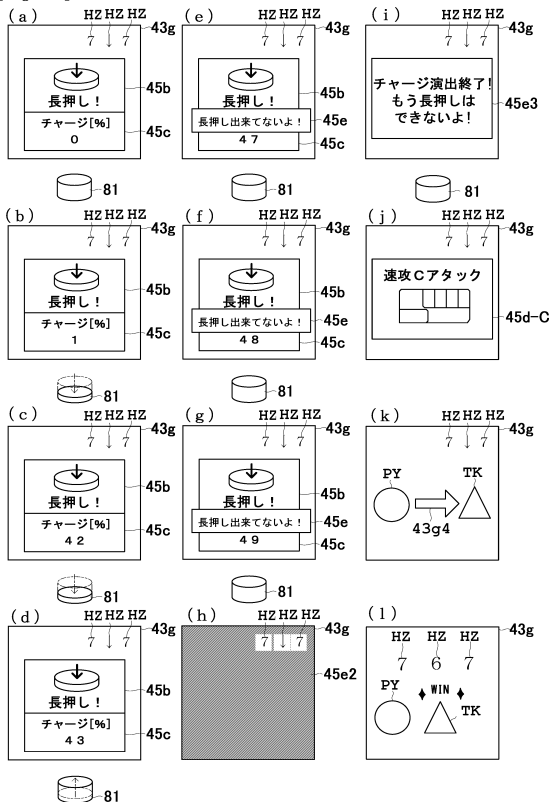
【圖 188】

【Fig. 188】



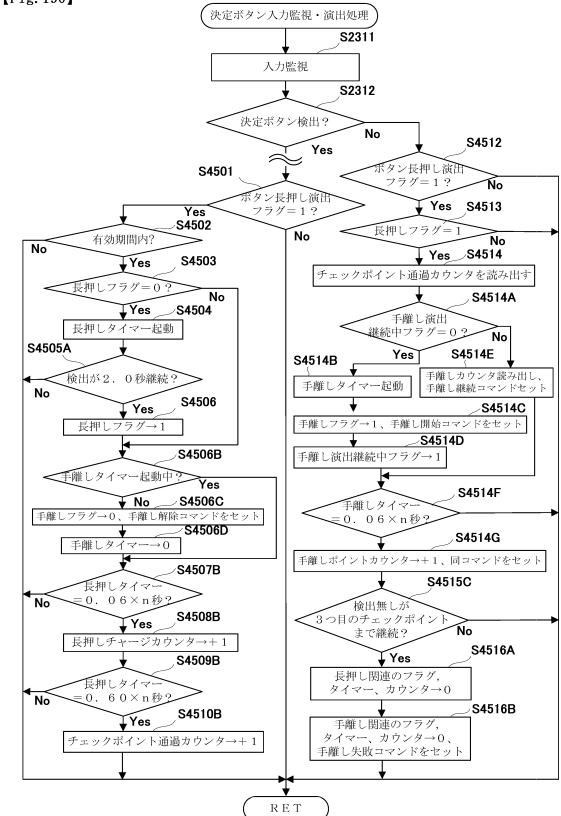
【図 189】

【Fig. 189】



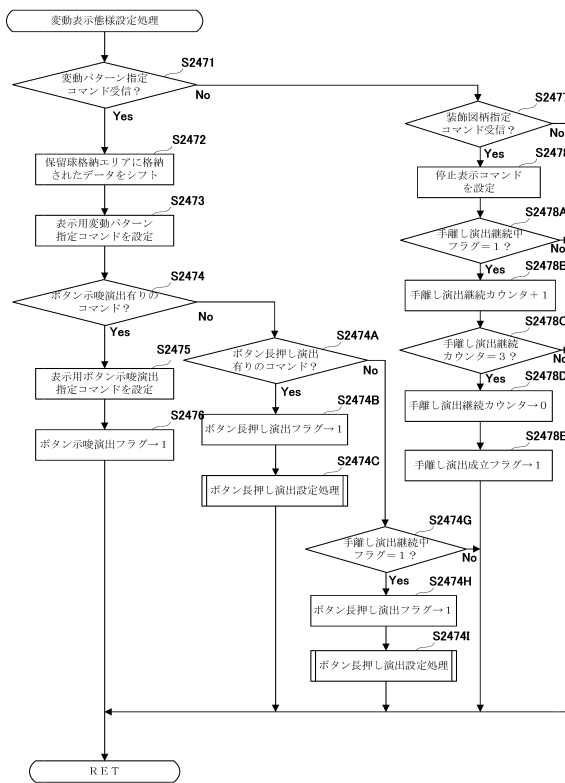
【図 190】

【Fig. 190】



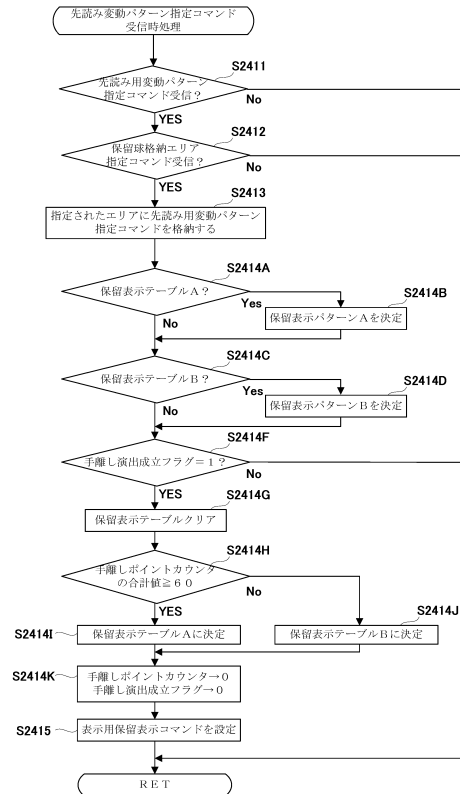
【図 191】

【Fig. 191】



【圖 192】

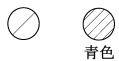
【Fig. 192】



【図 193】

【Fig. 193】

(a) 保留変化パターンA

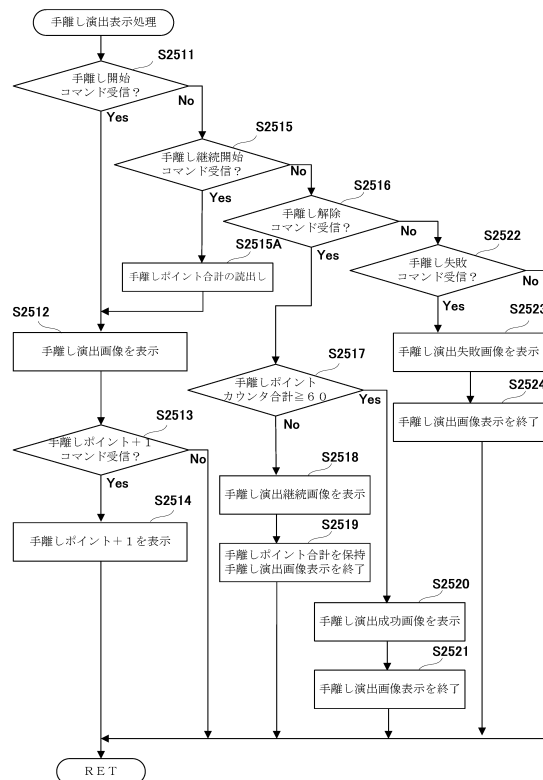


(b) 保留変化パターンB



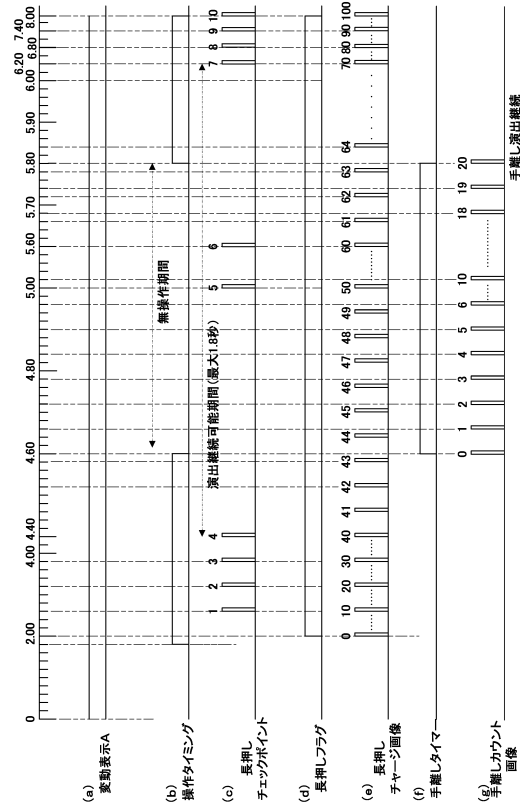
【図 194】

【Fig. 194】



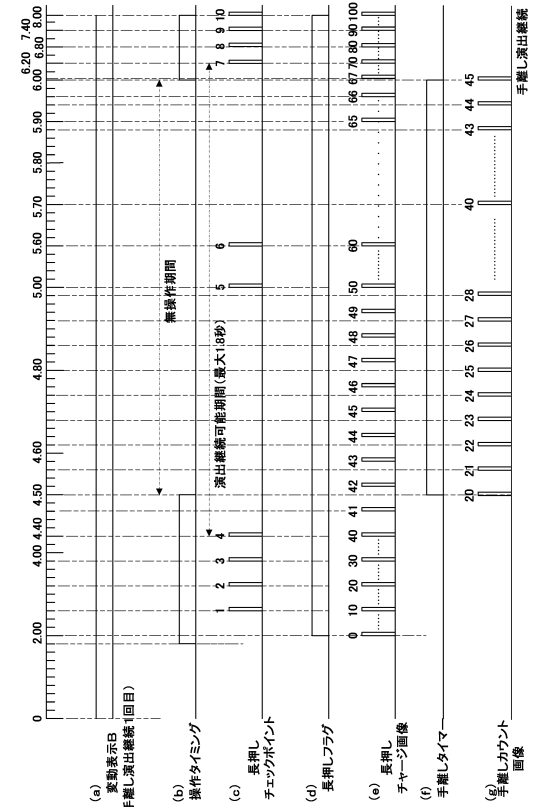
【図 195】

【Fig. 195】



【図 196】

【Fig. 196】

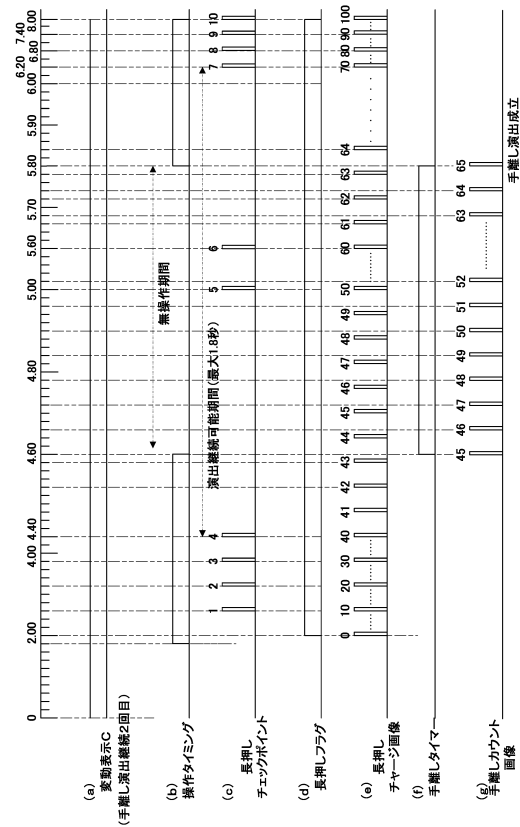


10

20

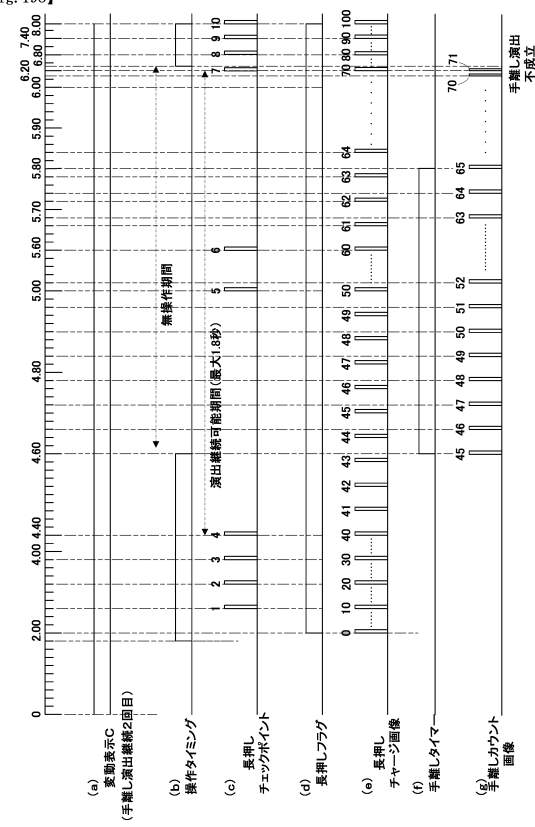
【図 197】

【Fig. 197】



【図 198】

【Fig. 198】



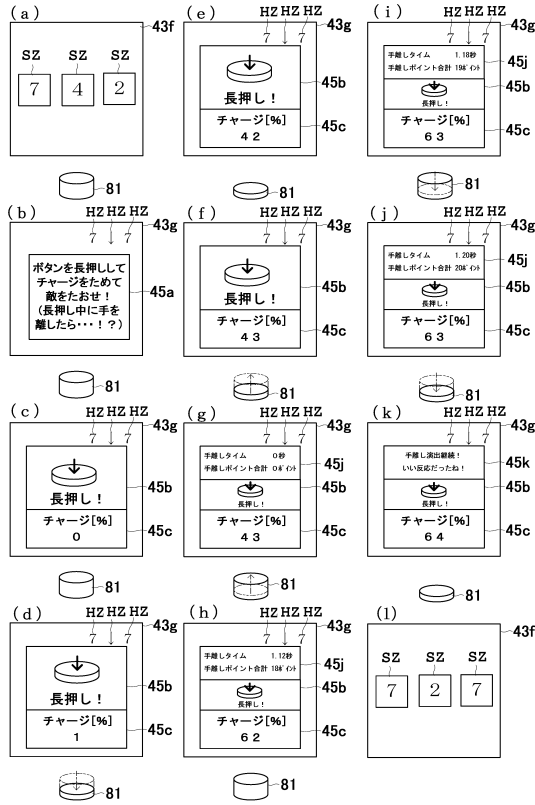
30

40

50

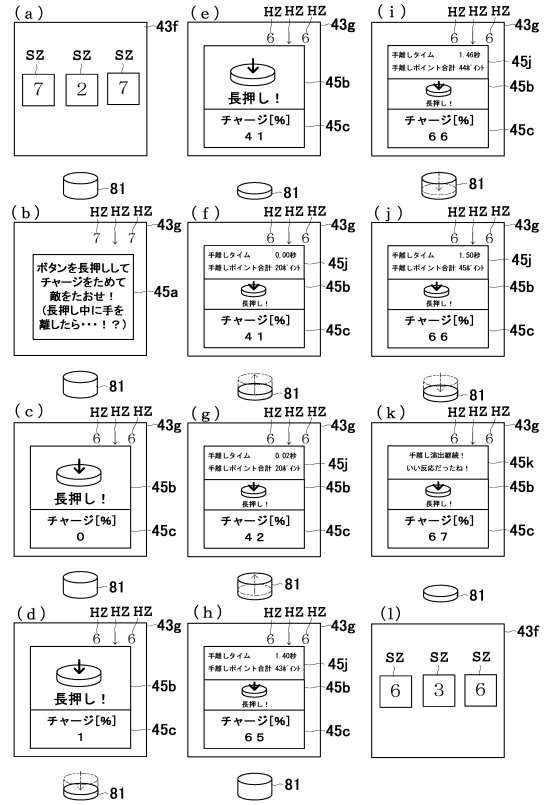
【図 199】

【Fig. 199】



【図 200】

【Fig. 200】

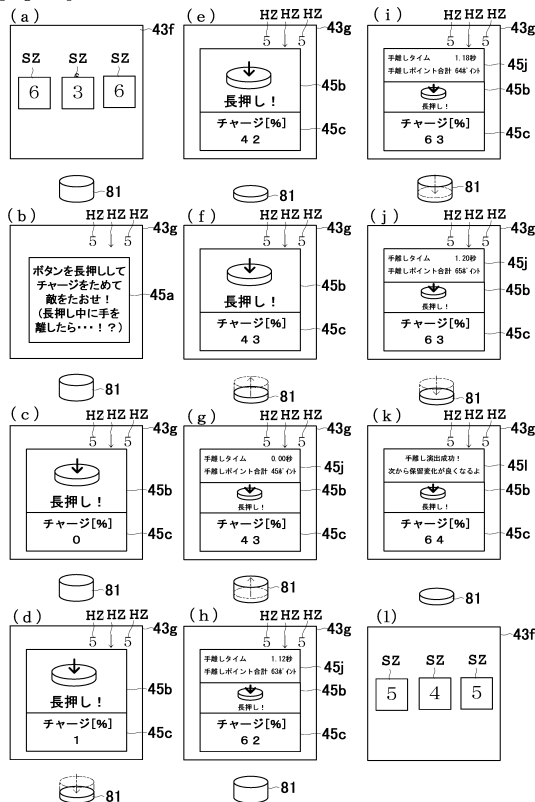


10

20

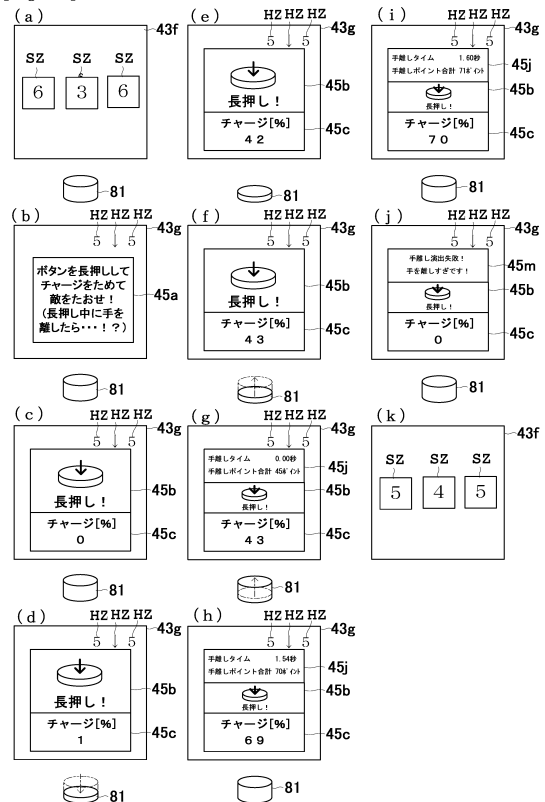
【図 201】

【Fig. 201】



【図 202】

【Fig. 202】



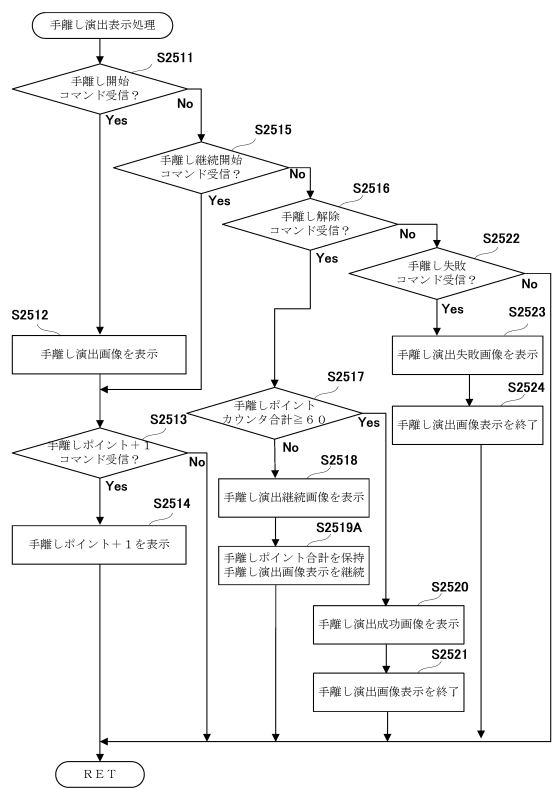
30

40

50

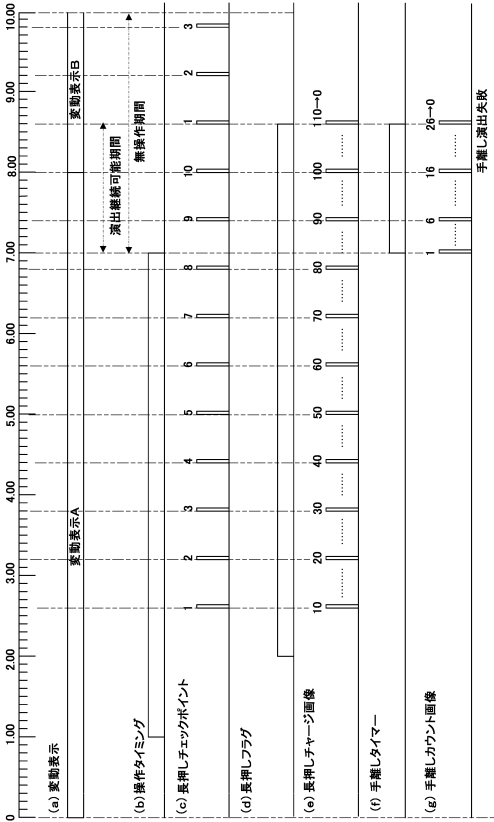
【図 203】

【Fig. 203】



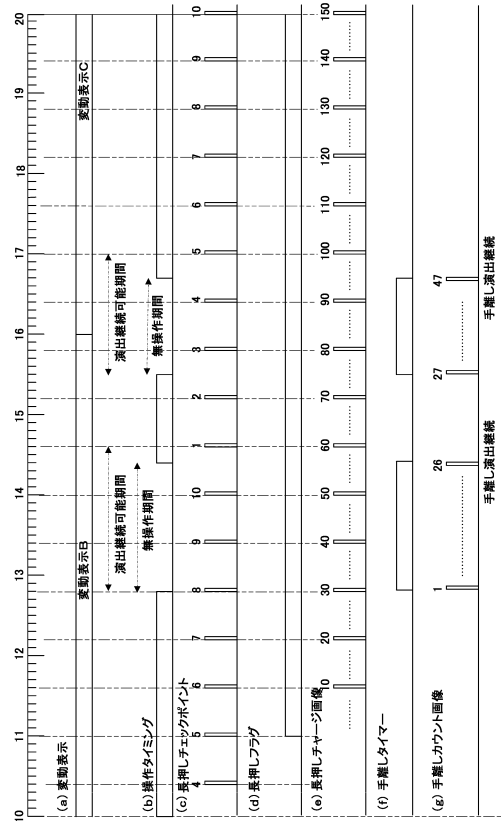
【図 204】

【Fig. 204】



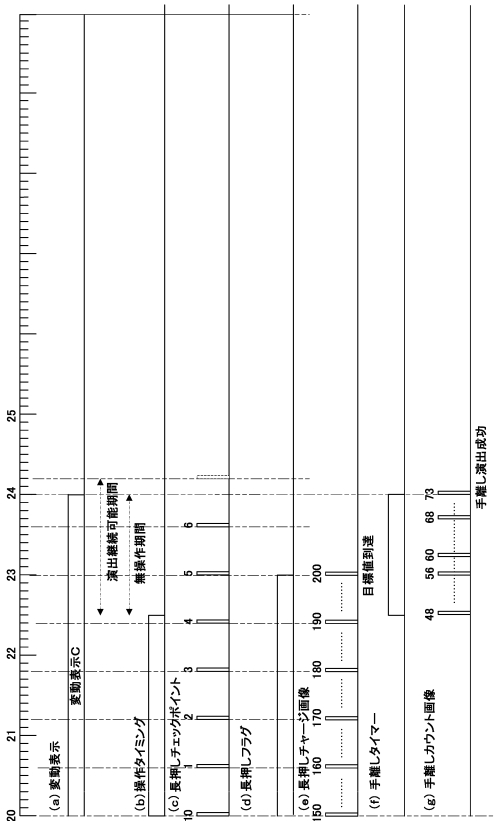
【図 205】

【Fig. 205】



【図 206】

【Fig. 206】



10

20

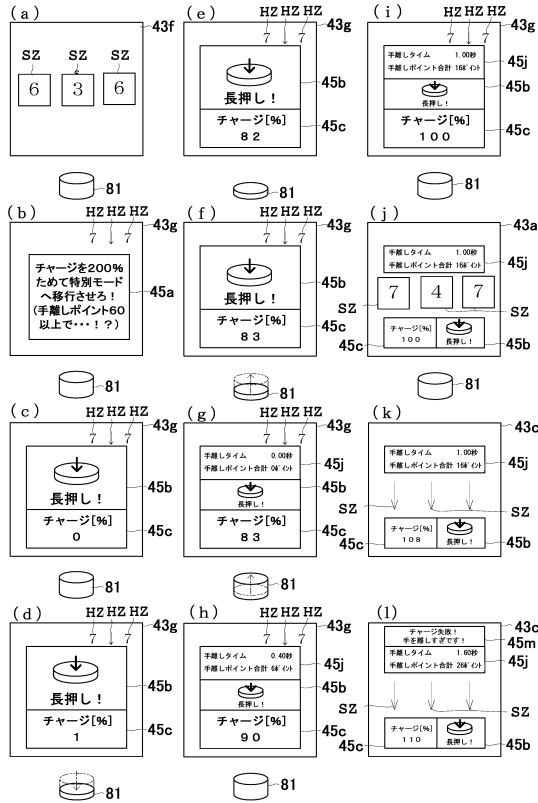
30

40

50

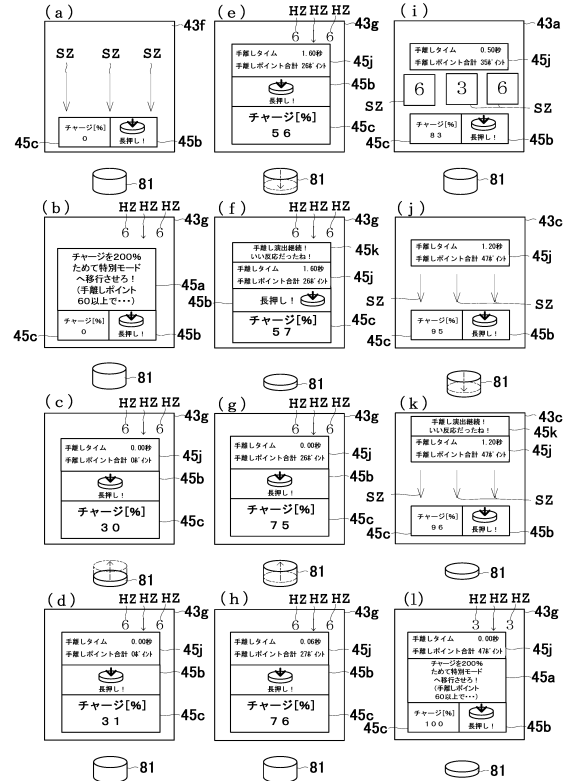
【図 207】

【Fig. 207】



【図 208】

【Fig. 208】

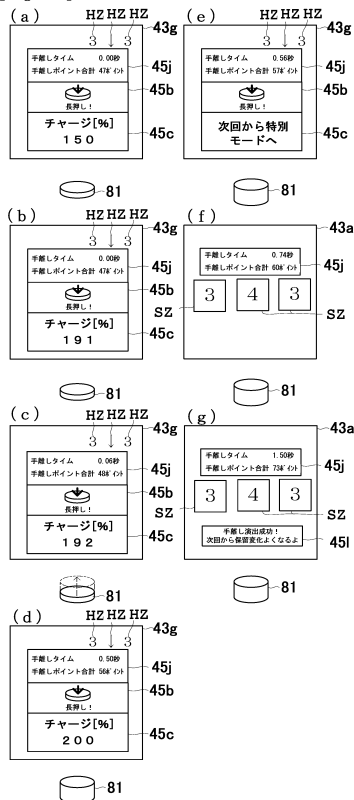


10

20

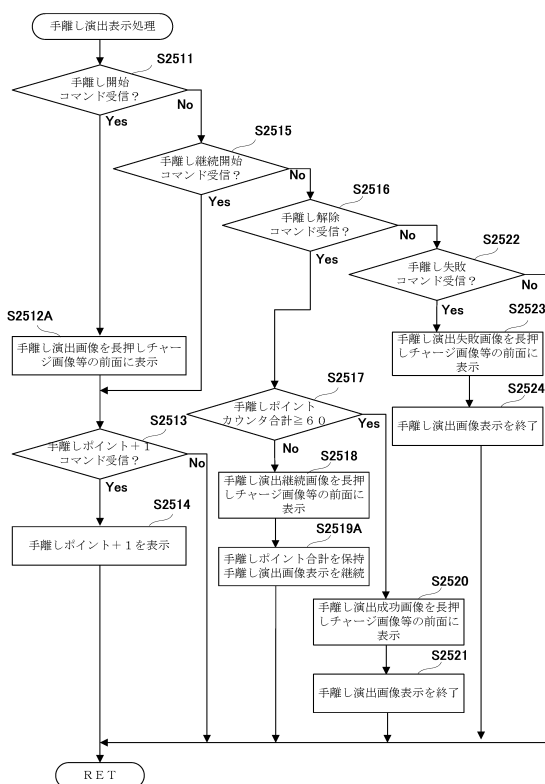
【図 209】

【Fig. 209】



【図 210】

【Fig. 210】



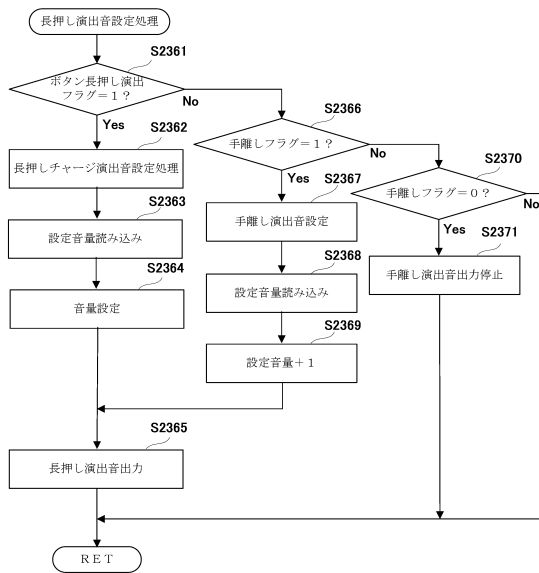
30

40

50

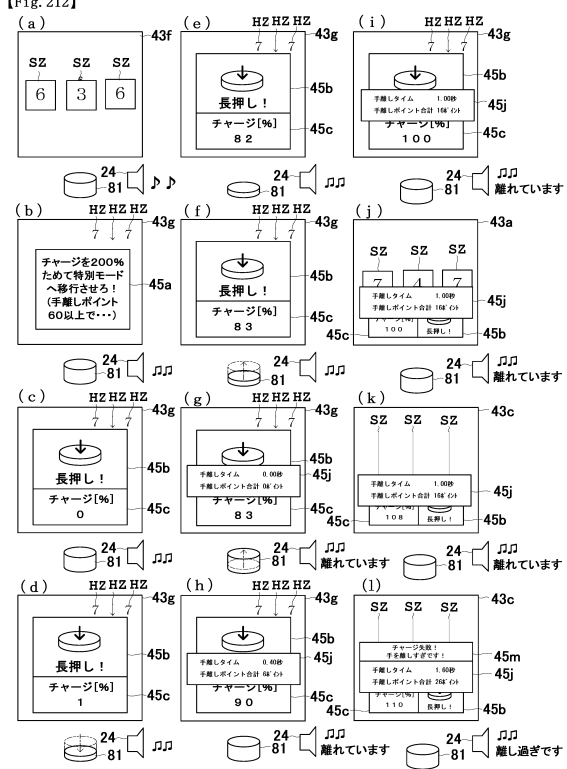
【図 2 1 1】

【Fig. 211】



【図 2 1 2】

【Fig. 212】

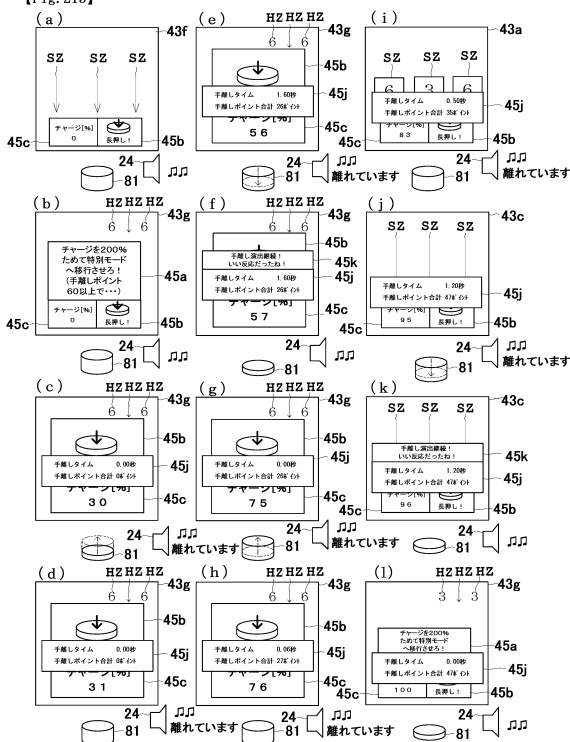


10

20

【図 2 1 3】

【Fig. 213】

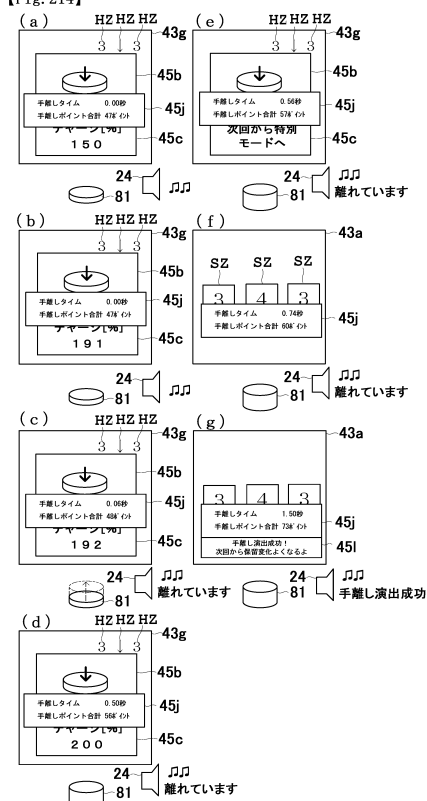


30

40

【図 2 1 4】

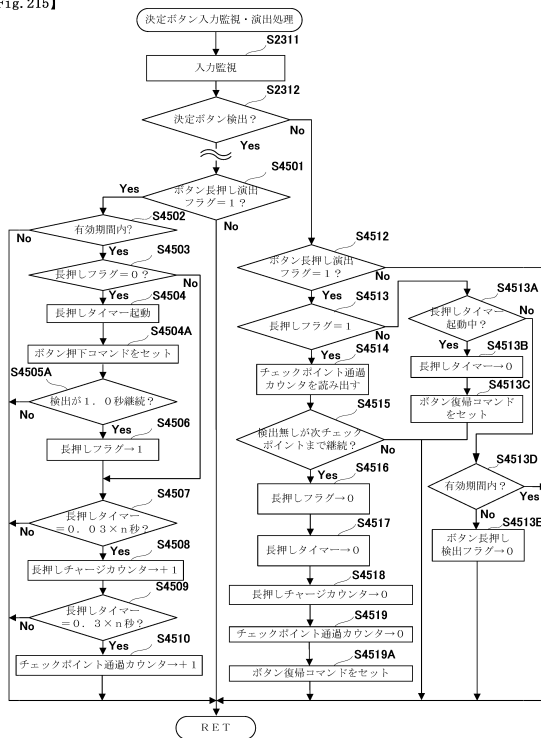
【Fig. 214】



50

【図 2 1 5】

【Fig. 215】



【図 2 1 6】

【Fig. 216】

チャージパターン抽選用テーブル

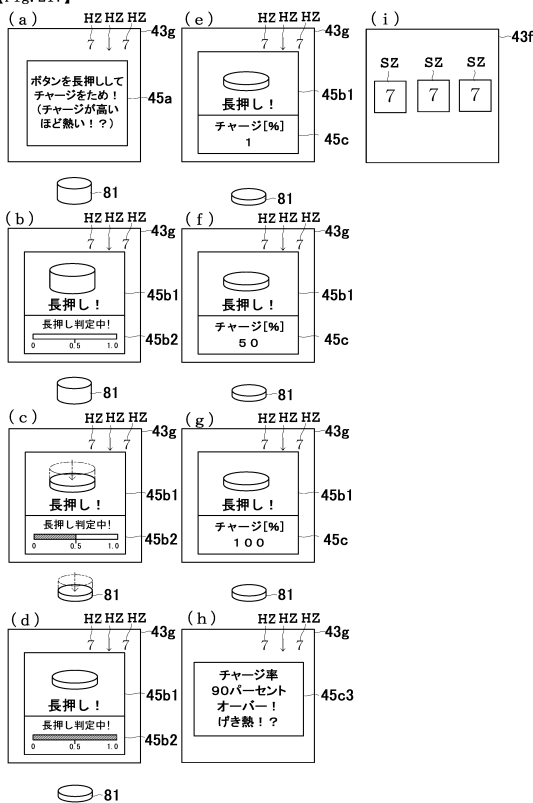
変動種別 カウンタ CS1 (0～198)	変動種別 カウンタ CS2 (0～240)	変動パターン(変動時間[秒])	長押し演出 の有無 (有:○)	長押しチャージ合計値 (チャージパターン)
141～198	0～90	大当たりスーパリーチE(120秒)	○	90～100パーセント (チャージパターンA)
	91～110			80～89パーセント (チャージパターンB)
	111～120			70～79パーセント (チャージパターンC)
	121～240	大当たりスーパリーチF(120秒)	—	—
171～198	0～99	外れスーパリーチE(100秒)	○	80～89パーセント (チャージパターンB)
	100～199			70～79パーセント (チャージパターンC)
	200～240	外れスーパリーチF(100秒)	—	—

10

20

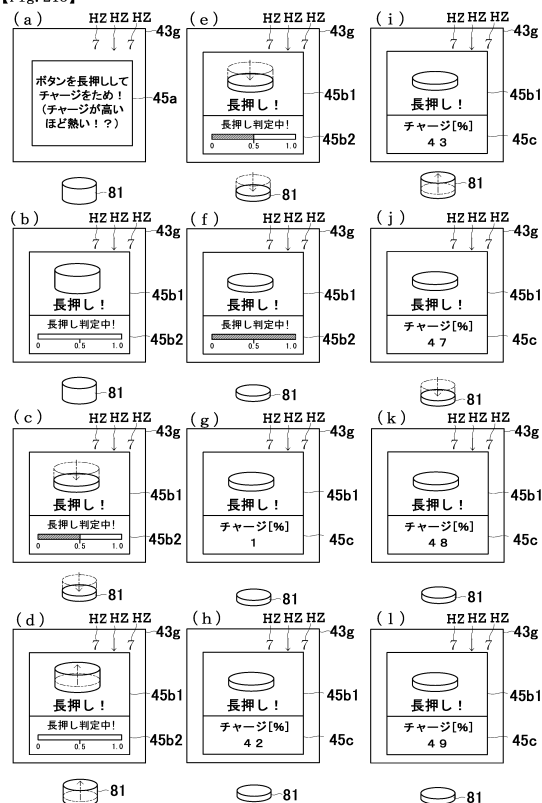
【図 2 1 7】

【Fig. 217】



【圖 2 1 8】

【Fig. 218】



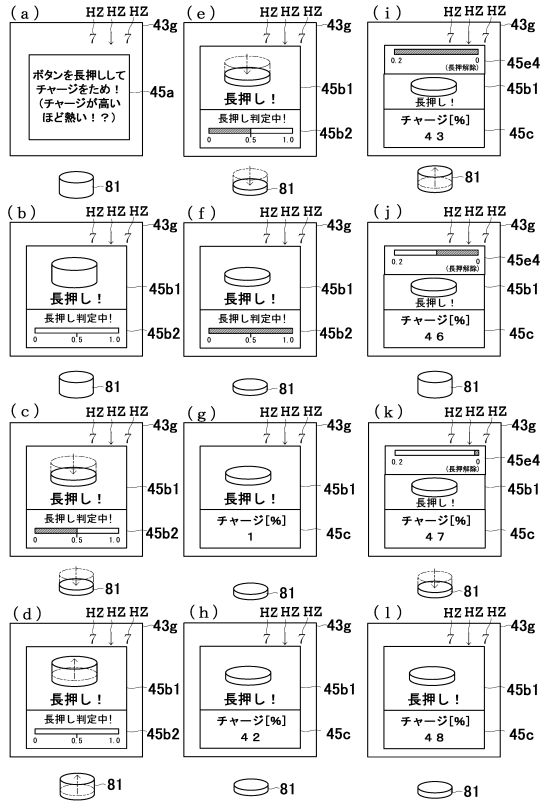
30

40

50

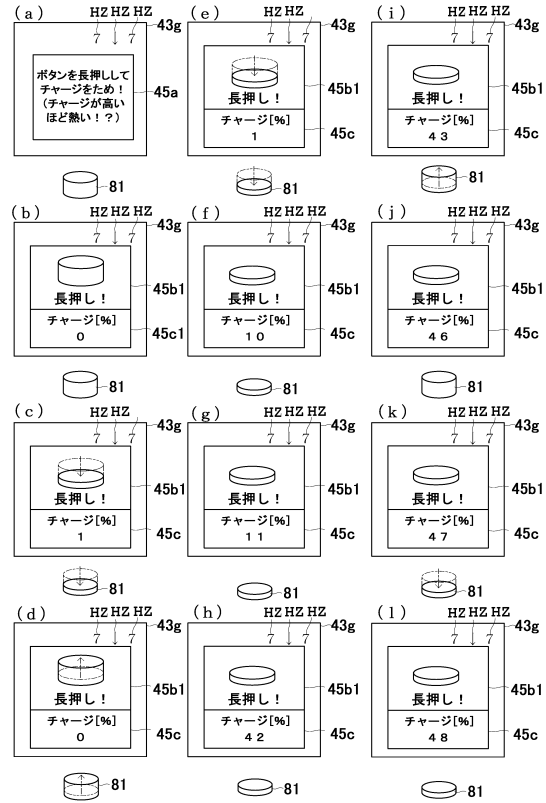
【図 2 1 9】

【Fig. 219】



【図 2 2 0】

【Fig. 220】

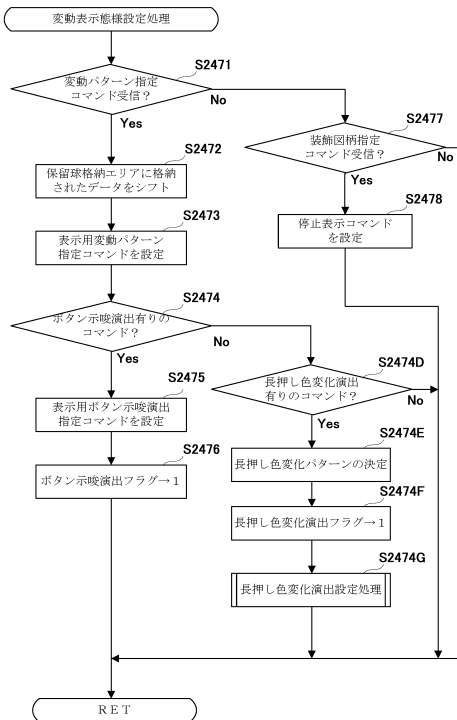


10

20

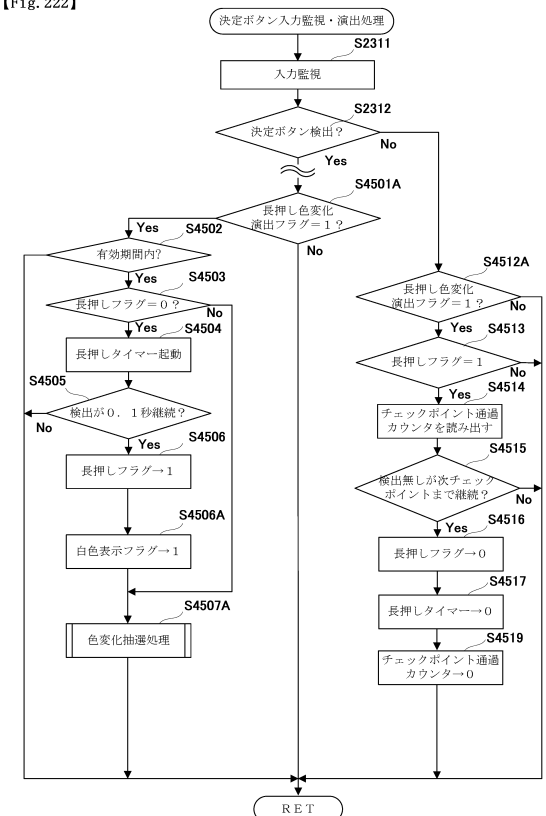
【図 2 2 1】

【Fig. 221】



【図 2 2 2】

【Fig. 222】



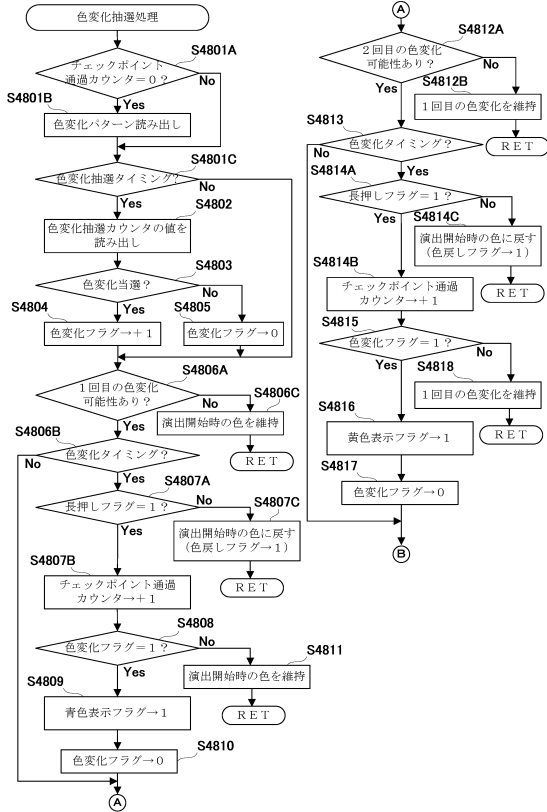
30

40

50

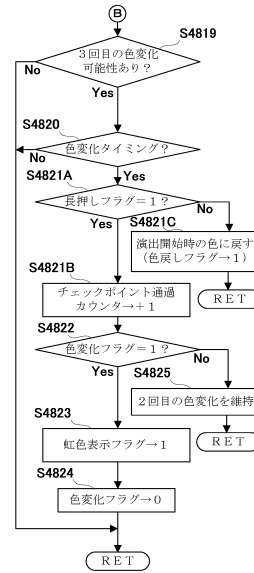
【圖 2 2 3】

【Fig. 223】



【圖 2 2 4】

【Fig. 224】

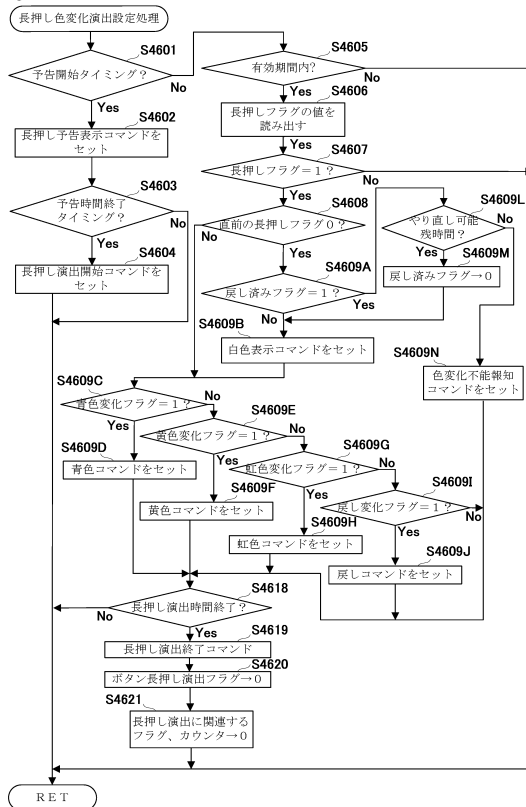


10

20

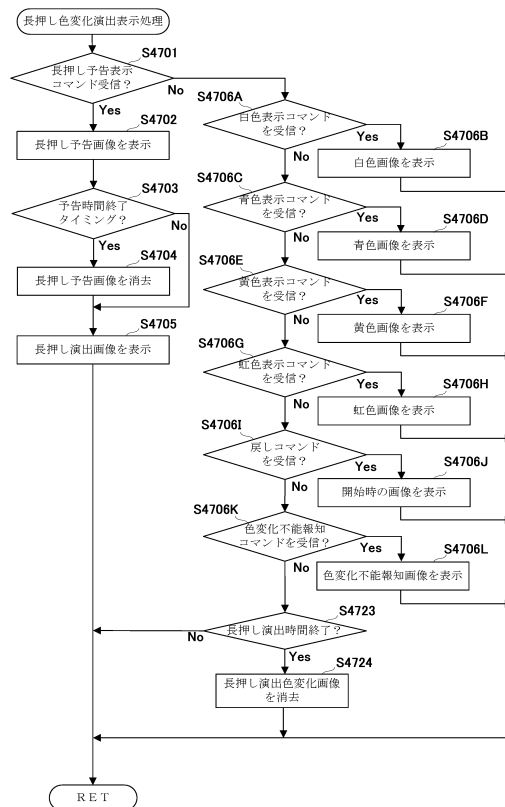
【図 2 2 5】

【Fig. 225】



【圖 2 2 6】

【Fig. 226】



30

40

【図 2 2 7】

【Fig. 227】

色変化パターン選択用テーブル

変動種別 カウンタ CS1 (0~198)	変動種別 カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	長押し演出 の有無 (有:○)	色変化パターン
141~198	0~85	大当たりスーパリーチE(120秒)	○	色変化パターンA (3段変化)
	86~105			色変化パターンB (2段変化)
	106~115			色変化パターンC (1段変化)
	116~120			色変化パターンD (変化なし)
	121~240	大当たりスーパリーチF(120秒)	—	—
171~198	0~59	外れスーパリーチE(100秒)	○	色変化パターンB (2段変化)
	60~119			色変化パターンC (1段変化)
	120~199			色変化パターンD (変化なし)
	200~240	外れスーパリーチF(100秒)	—	—

【図 2 2 8】

【Fig. 228】

色変化抽選用テーブル

(a) 色変化パターンAが選択された場合

色変化抽選 カウンタ チェックポイント 通過数	色変化抽選カウンタ(0~99)	
	当たり(色変化あり)	外れ(色変化なし)
0回	0~44(青色に変化)	45~99(白色のまま)
1回	0~29(黄色に変化)	30~99(青色のまま)
2回	0~19(虹色に変化)	20~99(黄色のまま)

(b) 色変化パターンBが選択された場合

色変化抽選 カウンタ チェックポイント 通過数	色変化抽選カウンタ(0~99)	
	当たり(色変化あり)	外れ(色変化なし)
0回	0~44(青色に変化)	45~99(白色のまま)
1回	0~29(黄色に変化)	30~99(青色のまま)

(c) 色変化パターンCが選択された場合

色変化抽選 カウンタ チェックポイント 通過数	色変化抽選カウンタ(0~99)	
	当たり(色変化あり)	外れ(色変化なし)
0回	0~44(青色に変化)	45~99(白色のまま)

(d) 色変化パターンDが選択された場合

色変化抽選 カウンタ チェックポイント 通過数	色変化抽選カウンタ(0~99)	
	当たり(色変化あり)	外れ(色変化なし)
0回	無し	0~99(白色のまま)

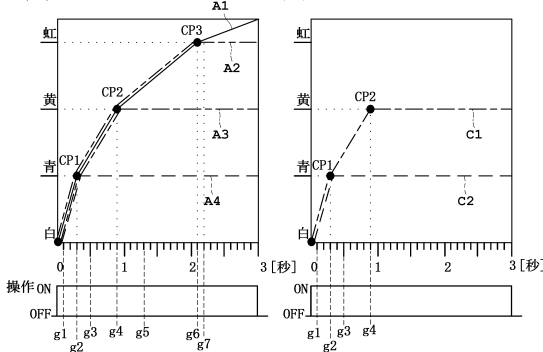
10

20

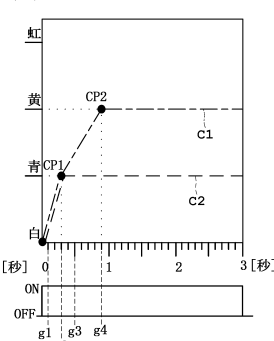
【図 2 2 9】

【Fig. 229】

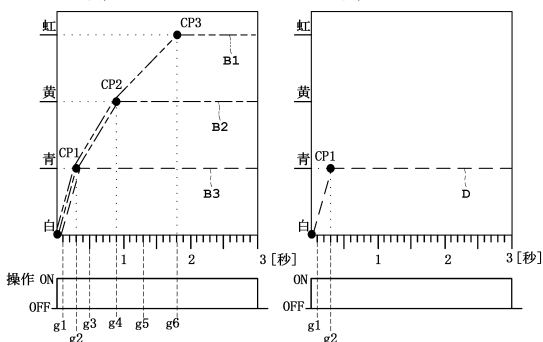
(a) 色変化パターンA



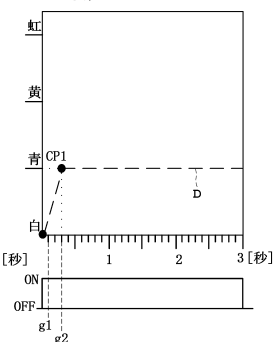
(c) 色変化パターンC



(b) 色変化パターンB

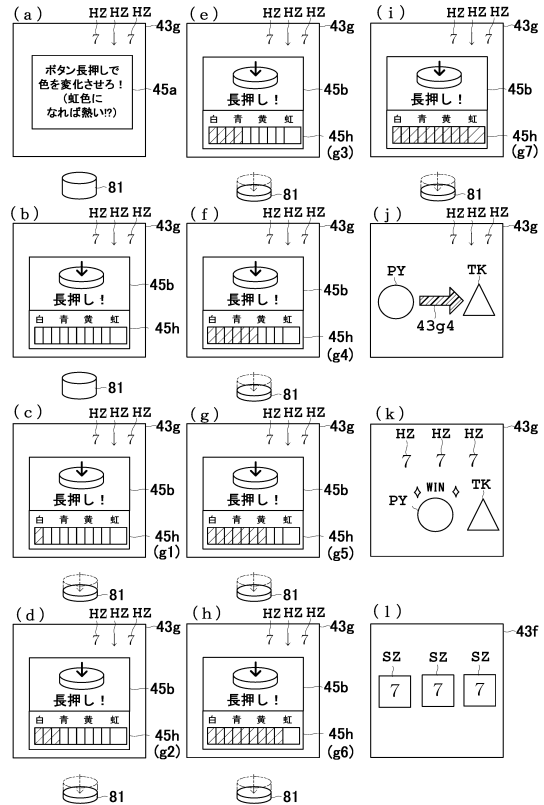


(d) 色変化パターンD



【図 2 3 0】

【Fig. 230】



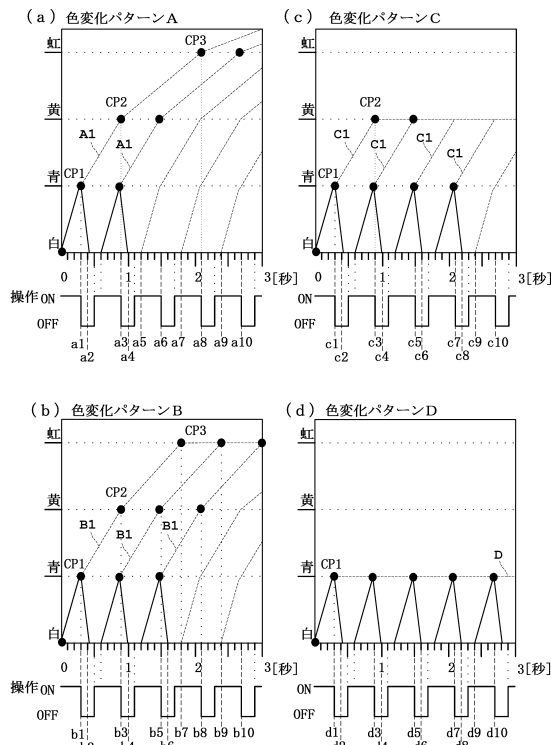
30

40

50

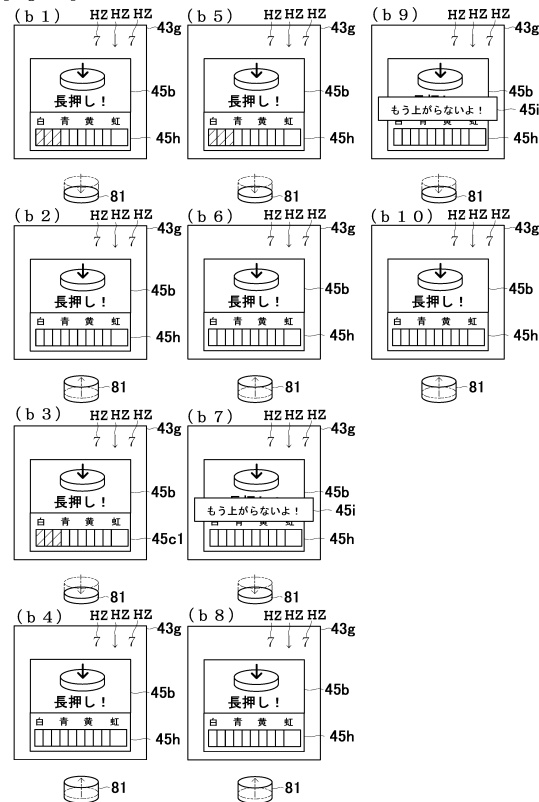
【図 2 3 1】

【Fig. 231】



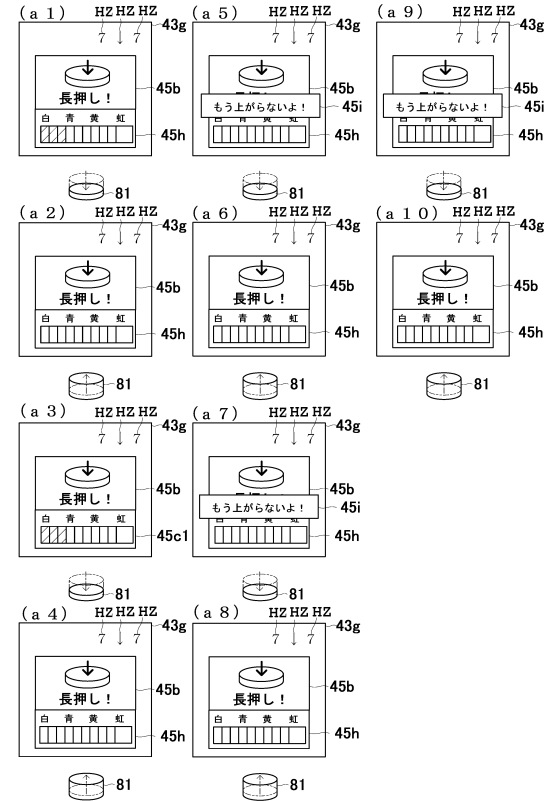
【図 2 3 3】

【Fig. 233】



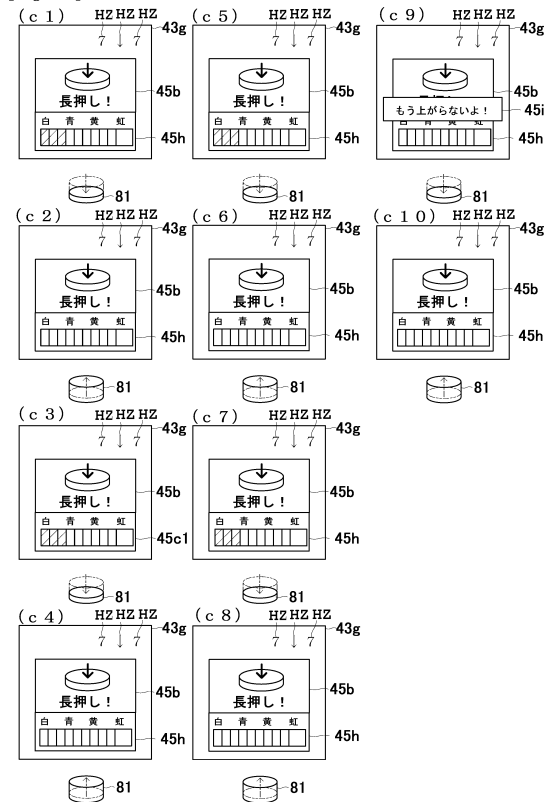
【図 2 3 2】

【Fig. 232】



【図 2 3 4】

【Fig. 234】



10

20

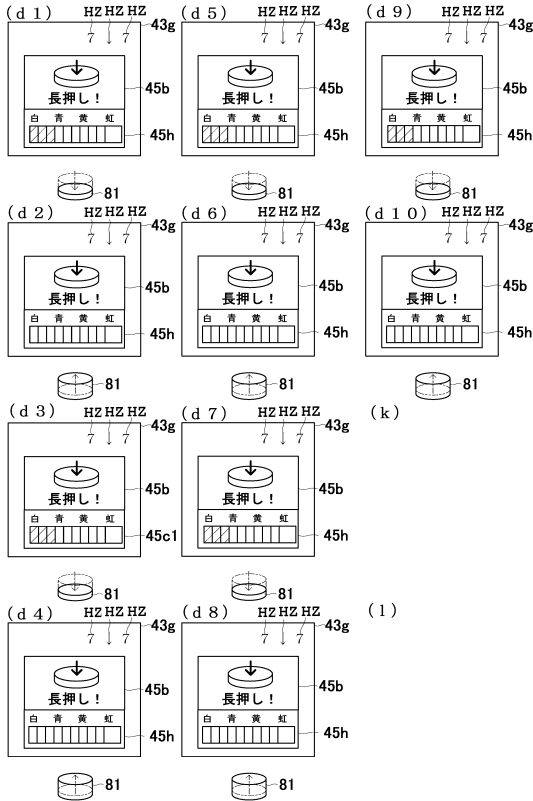
30

40

50

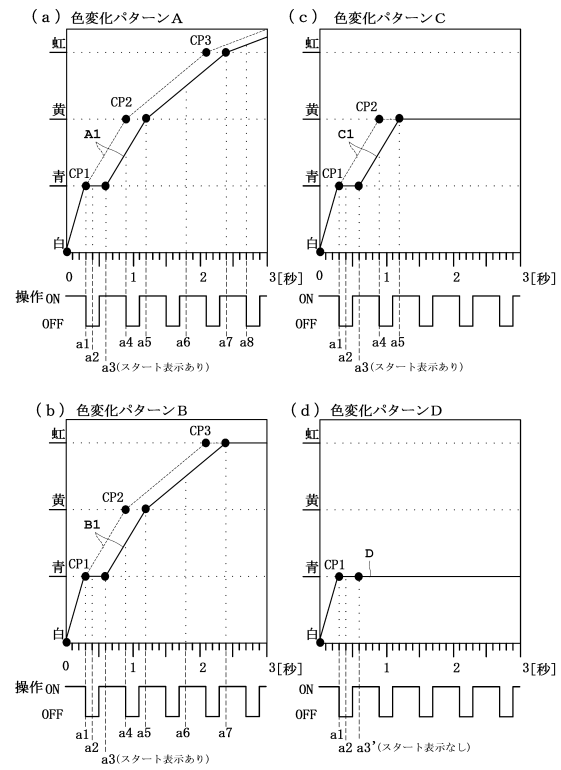
【図 235】

【Fig. 235】



【図 236】

【Fig. 236】

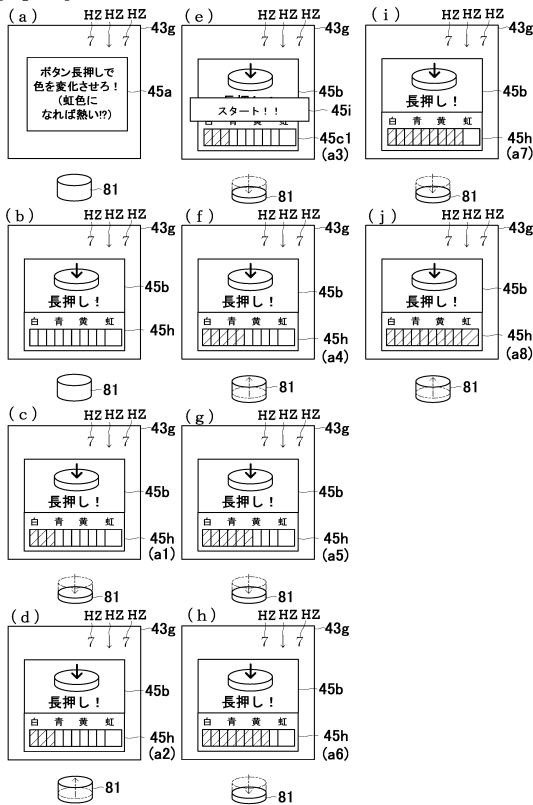


10

20

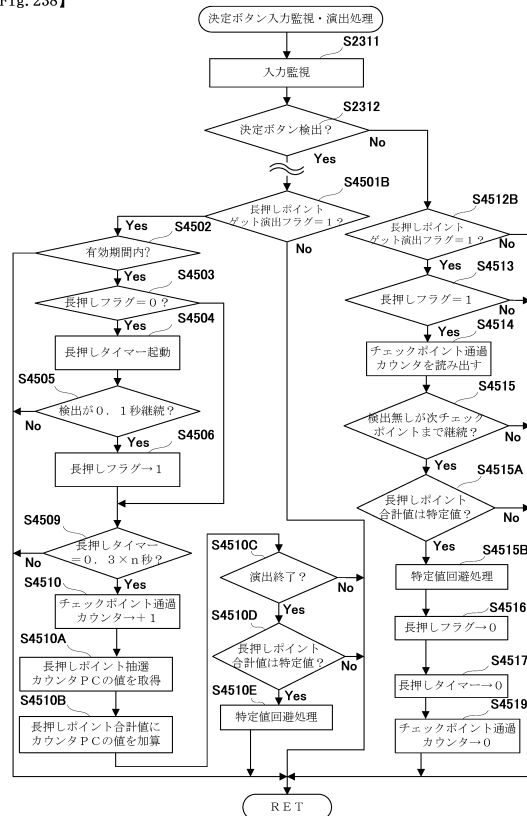
【図 237】

【Fig. 237】



【図 238】

【Fig. 238】



30

40

50

【図 239】

【Fig. 239】

ポイントゲットパターン抽選用テーブル

変動種別 カウンタ CS1 (0~198)	変動種別 カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	長押し演出 の有無 (有:○)	長押しポイント合計値 (ポイントゲットパターン)
141~198	0~90	大当たりスーパリーチE(120秒)	○	90~100ポイント (ポイントゲットパターンA)
	91~110			80~89ポイント (ポイントゲットパターンB)
	111~120			70~79ポイント (ポイントゲットパターンC)
	121~240	大当たりスーパリーチF(120秒)	—	—
171~198	0~99	外れスーパリーチE(100秒)	○	80~89ポイント (ポイントゲットパターンB)
	100~199			70~79ポイント (ポイントゲットパターンC)
	200~240	外れスーパリーチF(100秒)	—	—

【図 240】

【Fig. 240】

長押しポイント抽選用テーブル

長押しポイント ポイントゲット パターン	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目
ポイントゲットパターンA (長押しポイント合計値 90~100ポイント)	10	10	10	10	10	10	10	10 9 8 7	10 9 8 7	10 9 8 7
ポイントゲットパターンB (長押しポイント合計値 80~89ポイント)	10	10	10	10	10 9	9 8	9 8 7	8 7 6	7 6 5	6 5
ポイントゲットパターンC (長押しポイント合計値 70~79ポイント)	10	10	10 9	10 9	9 8	8 7	7 6	6 5	5 4	4 3

10

20

【図 241】

【Fig. 241】

(a) ポイントゲットパターンAでの長押しポイント抽選の抽選結果

1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	合計 ポイント
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
10	10	10	10	10	10	10	10	10	9	99
10	10	10	10	10	10	10	10	9	9	98
10	10	10	10	10	10	10	9	9	9	97
10	10	10	10	10	10	10	9	9	8	96
10	10	10	10	10	10	10	9	8	8	95
10	10	10	10	10	10	10	9	8	7	94
10	10	10	10	10	10	10	9	7	7	93
10	10	10	10	10	10	10	8	7	7	92
10	10	10	10	10	10	10	7	7	7	91
10	10	10	10	10	10	10	7	6	6	90

(b) ポイントゲットパターンBでの長押しポイント抽選の抽選結果

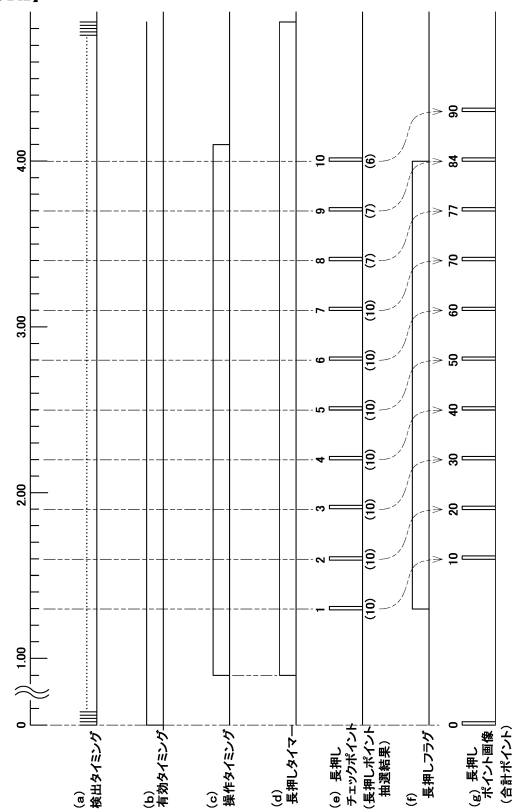
1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	合計 ポイント
10	10	10	10	10	9	9	8	7	6	89
10	10	10	10	10	9	8	8	7	6	88
10	10	10	10	10	9	8	7	7	6	87
10	10	10	10	10	9	8	7	6	6	86
10	10	10	10	10	9	8	7	6	5	85
10	10	10	10	9	9	8	7	6	5	84
10	10	10	10	9	8	8	7	6	5	83
10	10	10	10	9	8	7	7	6	5	82
10	10	10	10	9	8	7	6	6	5	81
10	10	10	10	9	8	7	6	5	5	80

(c) ポイントゲットパターンCでの長押しポイント抽選の抽選結果

1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	合計 ポイント
10	10	10	10	9	8	7	6	5	4	79
10	10	10	9	9	8	7	6	5	4	78
10	10	10	9	8	8	7	6	5	4	77
10	10	10	9	8	7	7	6	5	4	76
10	10	10	9	8	7	6	6	5	4	75
10	10	10	9	8	7	6	5	5	4	74
10	10	10	9	8	7	6	5	4	4	73
10	10	10	9	8	7	6	5	4	3	72
10	10	9	9	8	7	6	5	4	3	71
10	10	9	8	8	7	6	5	4	3	70

【図 242】

【Fig. 242】



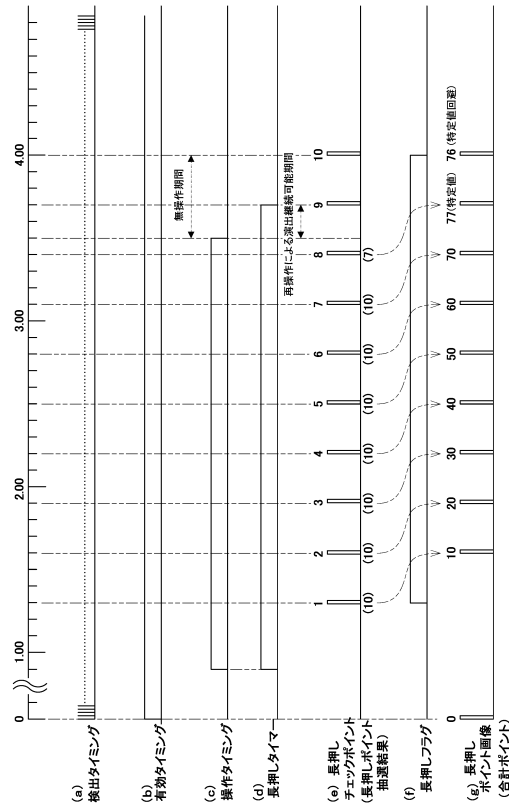
30

40

50

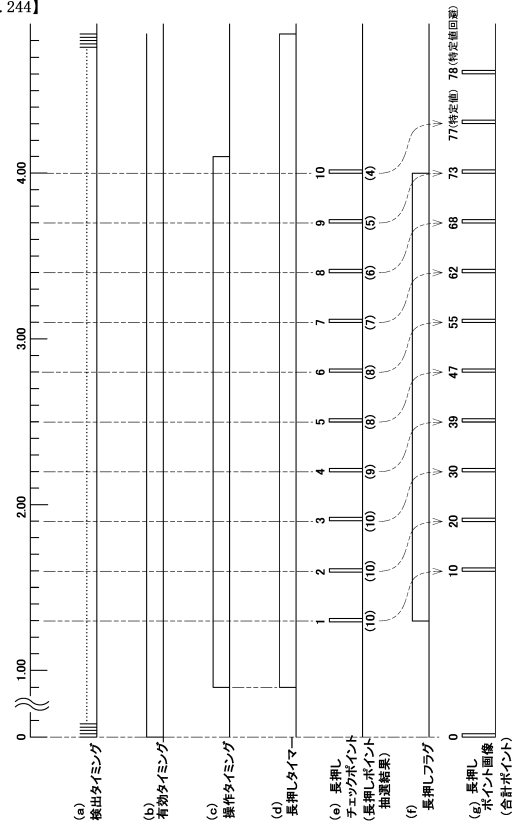
【図 2 4 3】

【Fig. 243】



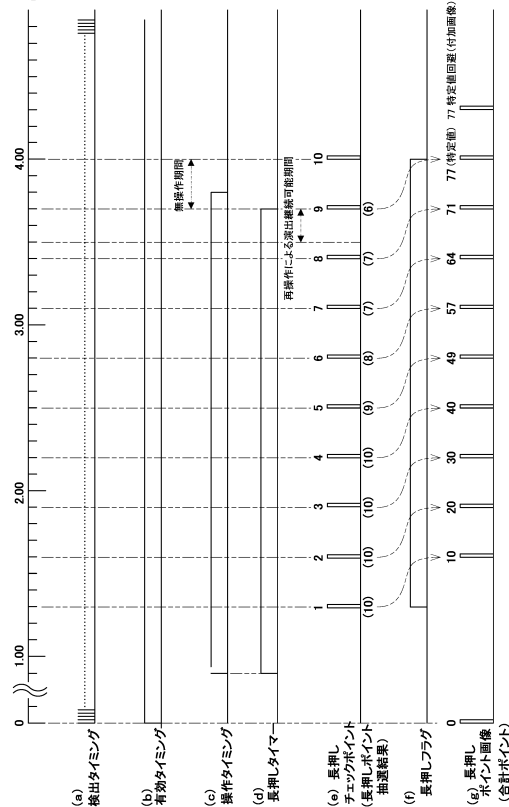
【図 2 4 4】

【Fig. 244】



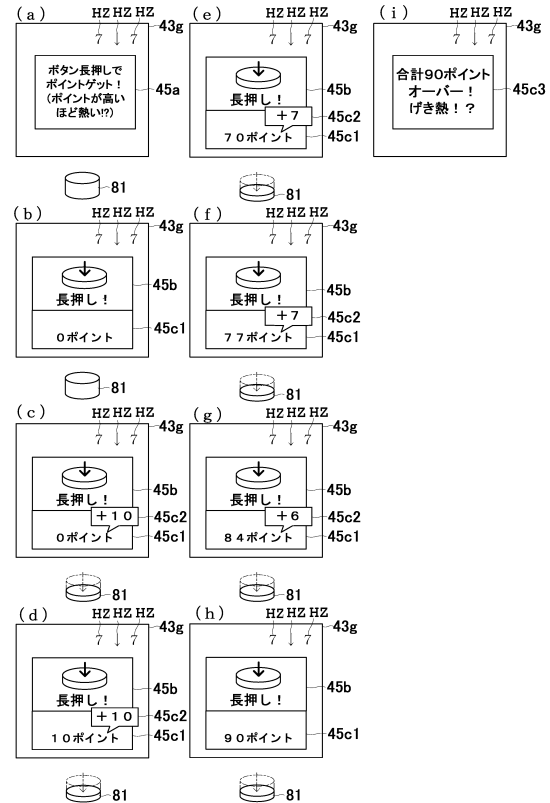
【図 2 4 5】

【Fig. 245】



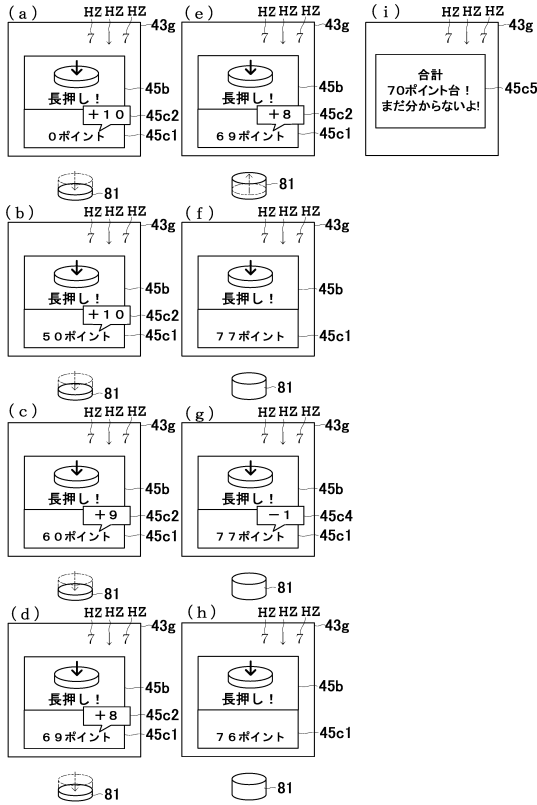
【図 2 4 6】

【Fig. 246】



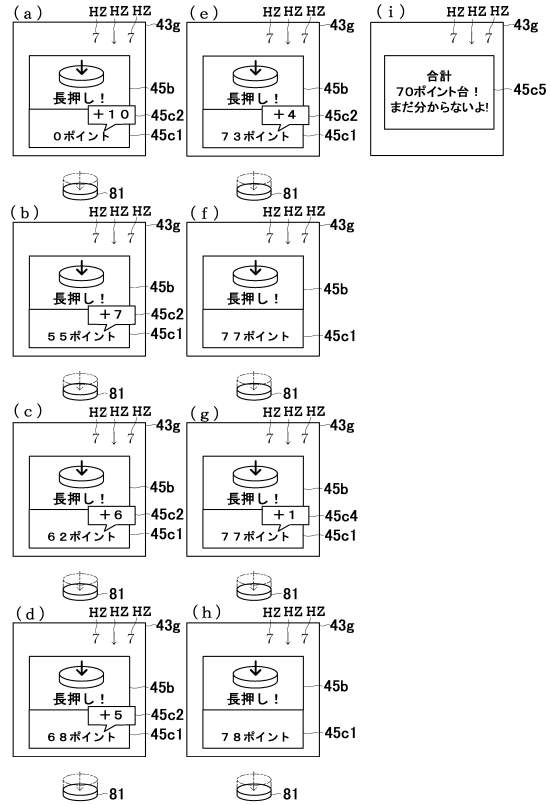
【図 2 4 7】

【Fig. 247】



【図 2 4 8】

【Fig. 248】

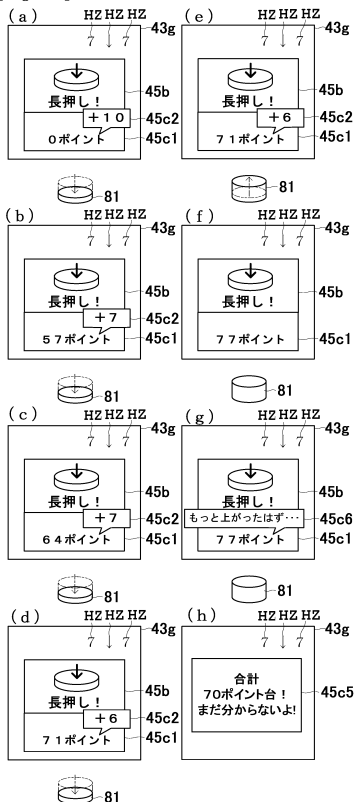


10

20

【図 2 4 9】

【Fig. 249】



【図 2 5 0】

【Fig. 250】

(a) ポイントゲットパターン抽選用テーブル

変動種別 カウンタ CS1 (0～198)	変動種別 カウンタ CS2 (0～240)	変動パターン(変動時間[秒])	長押し演出 の有無 (有:○)	長押しポイント合計値 (ポイントゲットパターン)
141～198	0～30	大当たりスーパーリーチE(120秒)	○	『7』7ポイント (ポイントゲットパターンS)
	31～90			90～100ポイント (ポイントゲットパターンA)
	91～110			80～89ポイント (ポイントゲットパターンB)
	111～120			70～79ポイント (ポイントゲットパターンC)
		121～240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	—
171～198	0～99	外れスーパーリーチE(100秒)	○	80～89ポイント (ポイントゲットパターンB)
	100～199			70～79ポイント (ポイントゲットパターンC)
	200～240	外れスーパーリーチF(100秒)	—	—

30

(b) ポイントゲットパターンSでの長押しポイント抽選の抽選結果

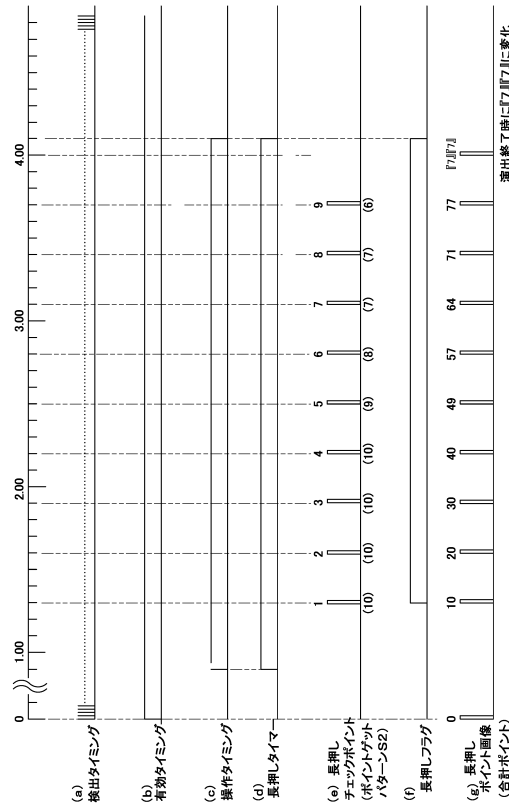
1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	合計 ポイント	パターン
10	10	10	10	10	10	10	7	—	—	77	S1
10	10	10	10	9	8	7	7	6	—	77	S2
10	10	10	9	8	8	7	6	5	4	77	S3

40

50

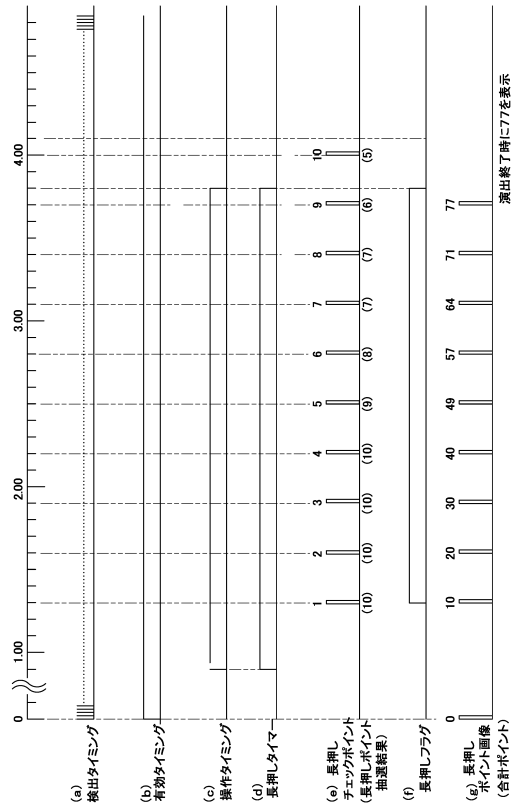
【図 251】

【Fig. 251】



【図 252】

【Fig. 252】

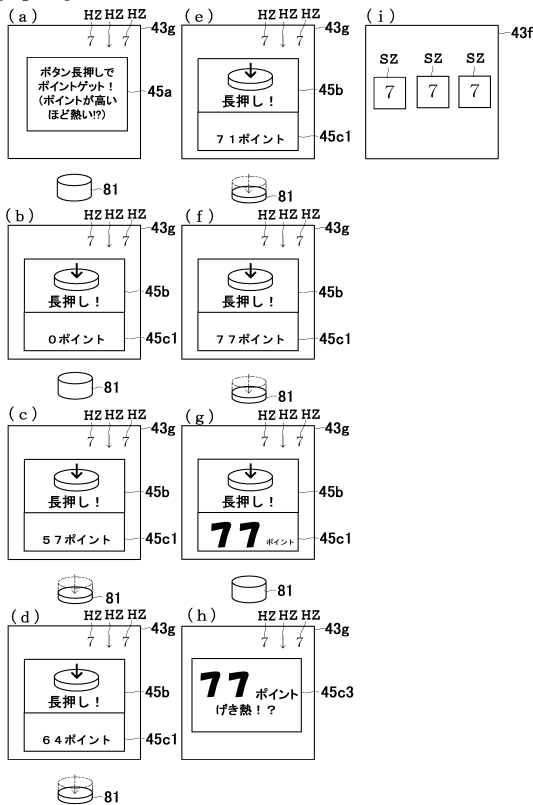


10

20

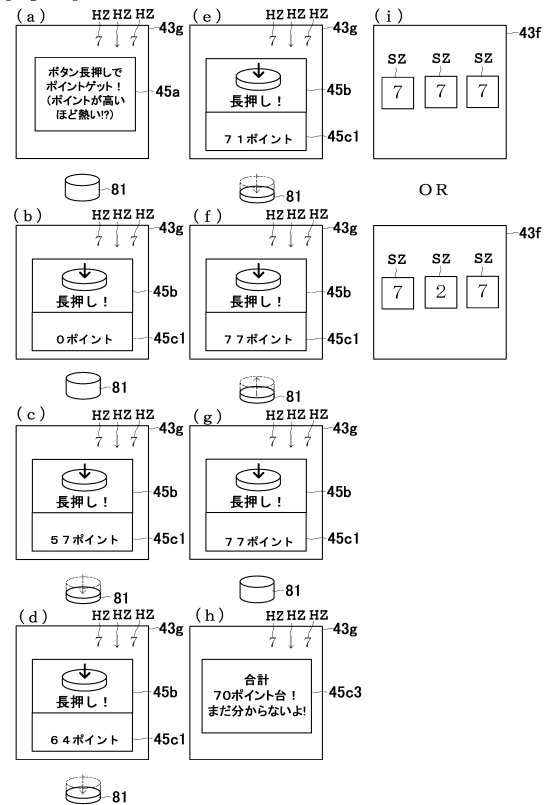
【図 253】

【Fig. 253】



【図 254】

【Fig. 254】



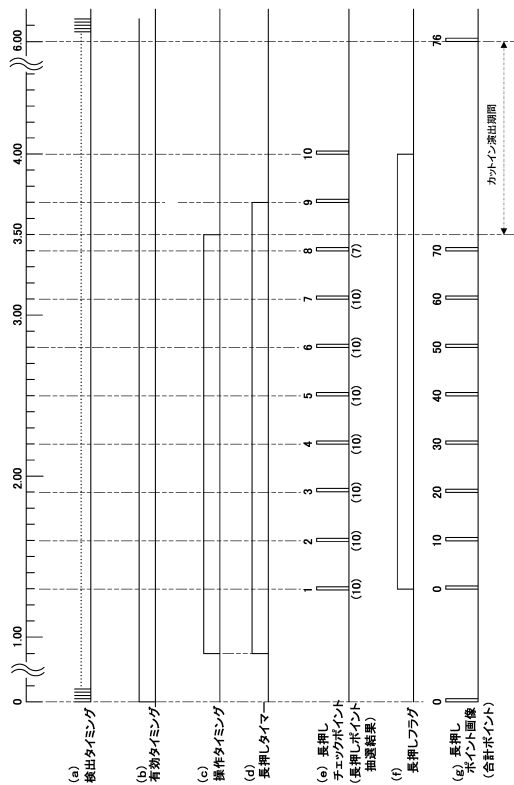
30

40

50

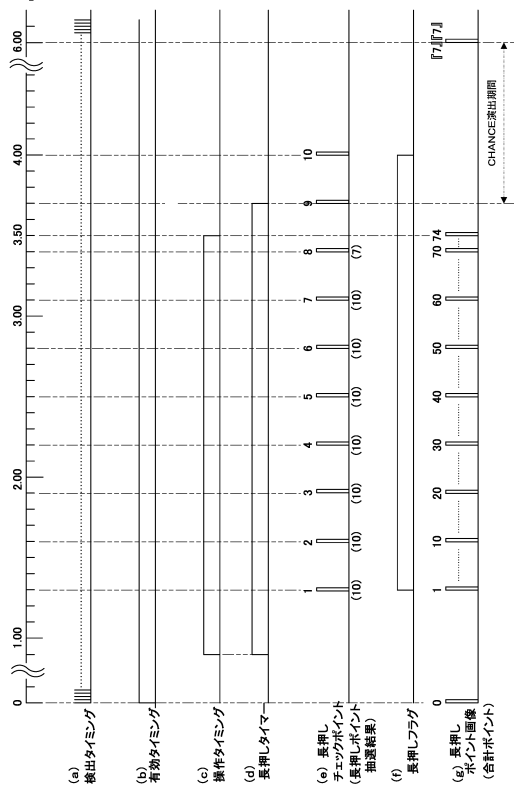
【図 255】

【Fig. 255】



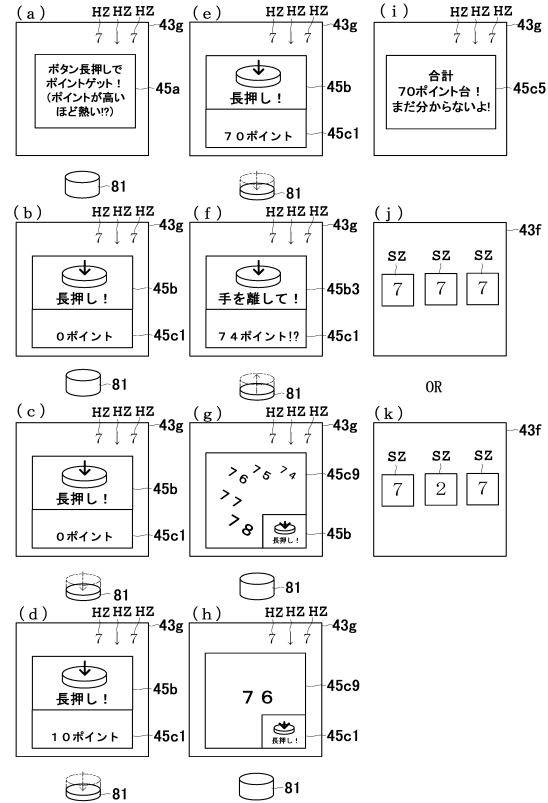
【図 257】

【Fig. 257】



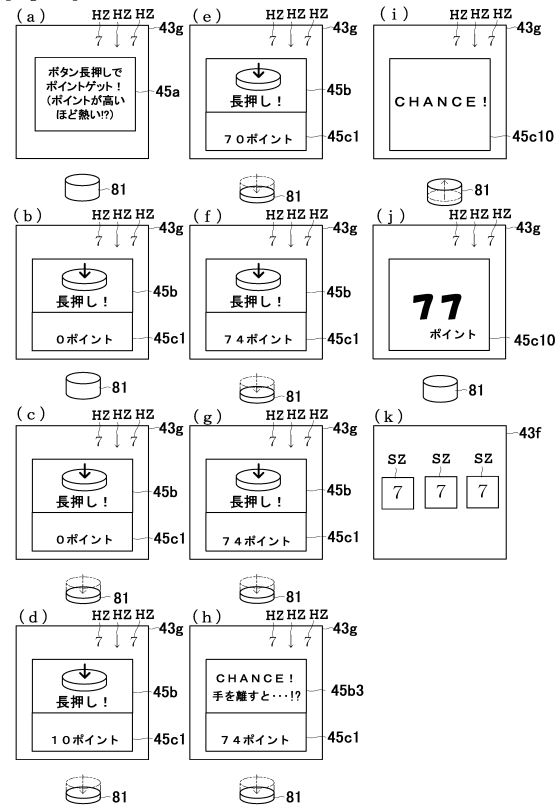
【図 256】

【Fig. 256】



【図 258】

【Fig. 258】



10

20

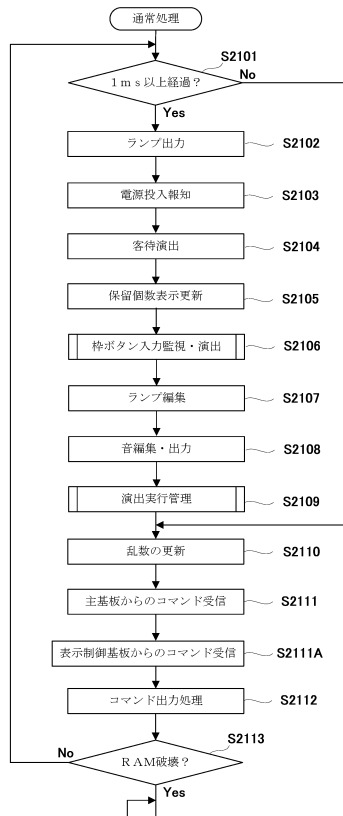
30

40

50

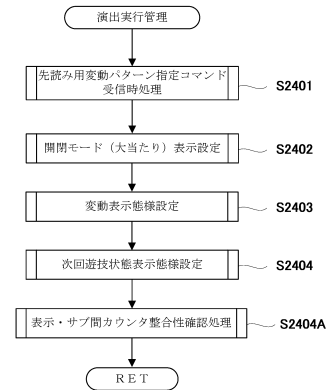
【図 259】

【Fig. 259】



【図 260】

【Fig. 260】

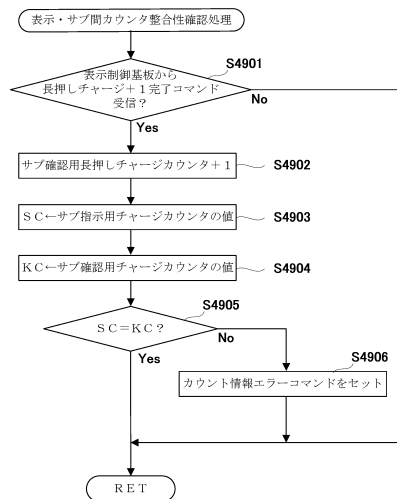


10

20

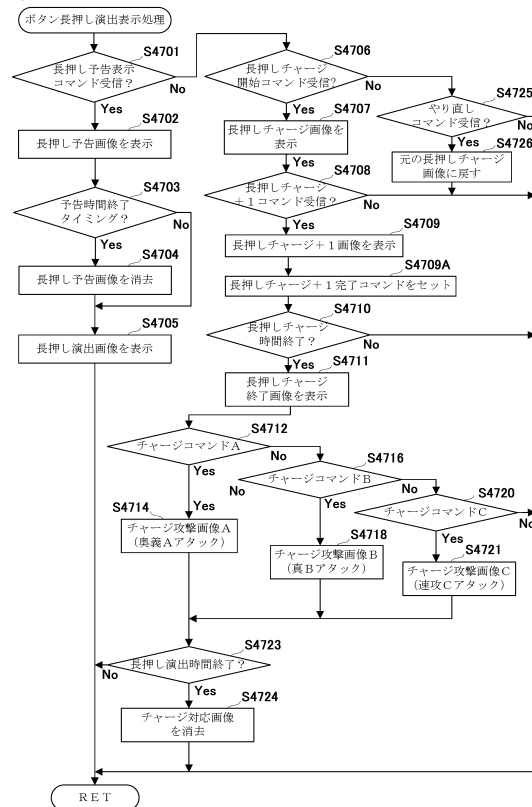
【図 261】

【Fig. 261】



【図 262】

【Fig. 262】



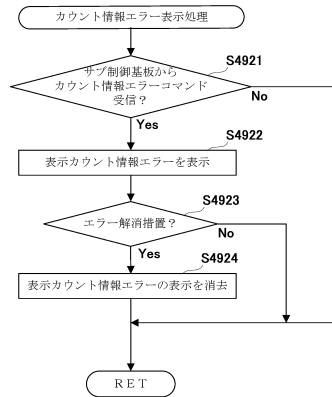
30

40

50

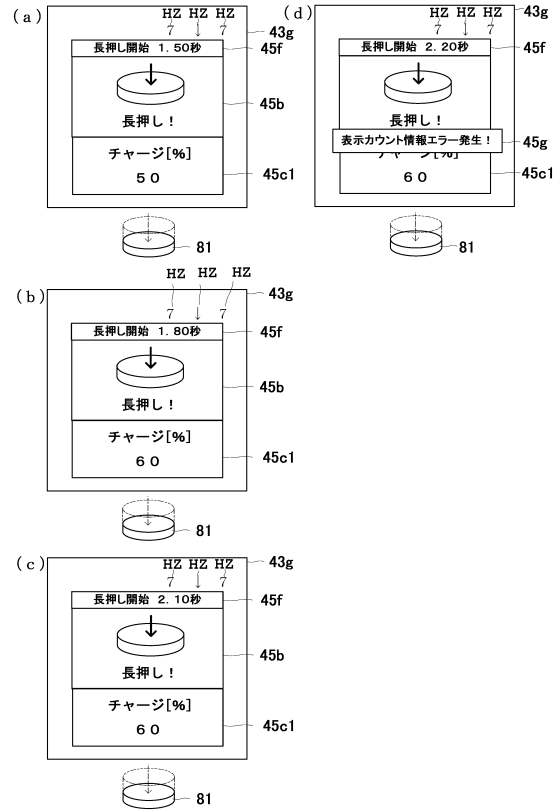
【図 263】

【Fig. 263】



【図 264】

【Fig. 264】

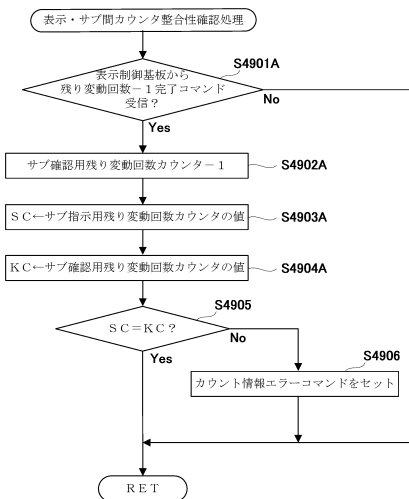


10

20

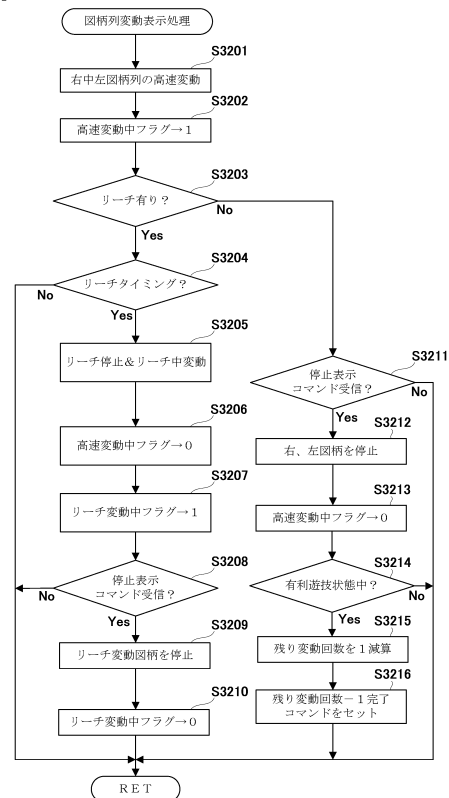
【図 265】

【Fig. 265】



【図 266】

【Fig. 266】



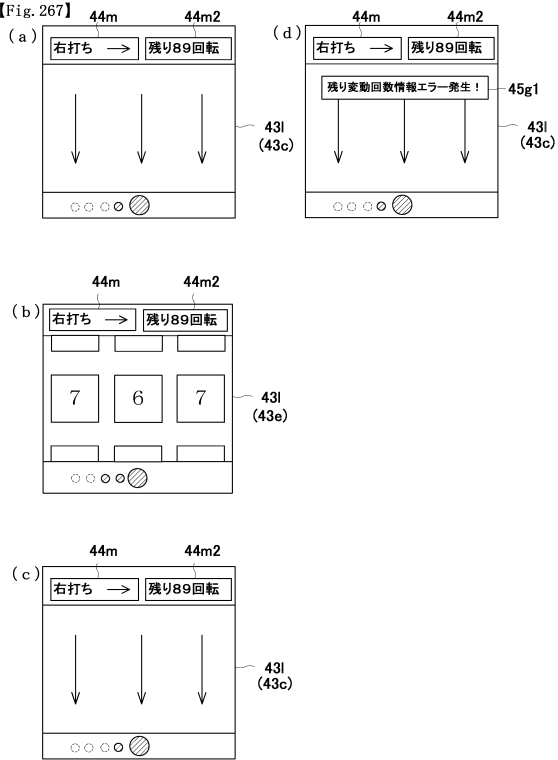
30

40

50

【図 267】

【Fig. 267】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産内

(72)発明者 遠藤 優輝

名古屋市千種区春岡通7丁目49番地 株式会社 ジェイ・ティ内

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA29 CA49 CA53 CA56 CA77 FA05 FA09 FA17