

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2025-22260
(P2025-22260A)

(43)公開日 令和7年2月14日(2025.2.14)

(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 有 請求項の数 1 O L (全185頁)

(21)出願番号 (22)出願日	特願2023-126708(P2023-126708) 令和5年8月3日(2023.8.3)	(71)出願人 株式会社大一商会 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 (72)発明者 市原 高明 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内 (72)発明者 坂根 渉 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内 Fターム (参考) 2C333 AA11 CA11 CA23 CA24 CA53 FA05 FA09 FA19
---------------------	---	---

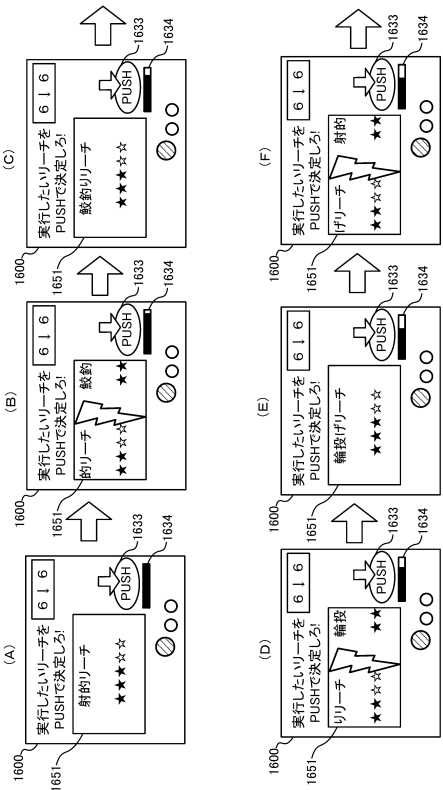
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】遊技機は、第1特別演出と第1特定演出を実行し、第1特別演出では、第1特別表示の内側の表示態様が変化することで当該第1特別表示から特典の付与に対する期待度は変わらない第2特別表示へと変化し、第1特定演出では、第1特定表示の内側の表示態様が変化することで当該第1特定表示から特典の付与に対する期待度が高くなる第2特定表示へと変化し、第1特定演出では、第2特定表示へ変化したあとに第1特定表示が表示されることはないが、操作手段の操作が有効とされているときに第1特別演出を表示することを可能とし、操作手段の操作が有効とされていないときに第1特定演出を表示することを可能とする。

【選択図】図41



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者への特典付与に関する抽選を行う抽選手段と、
前記抽選の結果に基づく演出を実行可能な演出実行手段と、
所定の入賞口への遊技媒体の受け入れに応じた特典の付与に基づくカウントを実行可能なカウント手段と、

遊技者による操作を受付可能な操作手段と、
前記演出実行手段によって実行される演出を表示可能な表示手段と、を備え、
前記演出実行手段によって実行される演出は、前記操作手段に対する操作を促す操作演出を含み、

10

前記操作演出において、前記操作手段に対する操作を受付可能な受付期間として、少なくとも第 1 受付期間を発生させる場合と、第 2 受付期間を発生させる場合と、があって、

前記第 1 受付期間の途中で、前記カウント手段によってカウントが実行されてカウント値が所定値に到達した場合、当該第 1 受付期間が終了し、

前記第 2 受付期間の途中で、前記カウント手段によってカウントが実行されてカウント値が前記所定値に到達した場合に当該第 2 受付期間が終了されず、

前記カウント値は、遊技機の電源がオフ状態からオン状態になったときに、リセットされる

ことを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ぱちんこ遊技機（一般的に「パチンコ機」とも称する）や回胴式遊技機（一般的に「パチスロ機」とも称する）等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、始動口に遊技球が入賞したことに基づいて大当たりとするか否かの抽選を行うと共に表示装置に図柄を変動表示して抽選結果に応じた態様で図柄を停止表示するようにし、抽選結果が大当たりとなった場合には、表示装置に大当たり図柄を停止表示して大当たり遊技状態を発生させる遊技機が知られている。

30

【0003】

また、表示装置に図柄を変動表示して抽選結果に応じた態様で図柄を停止表示する間に、当りに対する期待を示す演出を実行する遊技機が多数提案されている（例えば、特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】 特開 2010-220861 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

40

【0005】

しかしながら、このような演出には、さらなる工夫の余地がある。そこで、本発明は、演出について工夫が施されていることにより、遊技興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段：

遊技者への特典付与に関する抽選を行う抽選手段と、

前記抽選の結果に基づく演出を実行可能な演出実行手段と、

所定の入賞口への遊技媒体の受け入れに応じた特典の付与に基づくカウントを実行可能

50

なカウント手段と、

遊技者による操作を受付可能な操作手段と、

前記演出実行手段によって実行される演出を表示可能な表示手段と、を備え、

前記演出実行手段によって実行される演出は、前記操作手段に対する操作を促す操作演出を含み、

前記操作演出において、前記操作手段に対する操作を受付可能な受付期間として、少なくとも第1受付期間を発生させる場合と、第2受付期間を発生させる場合と、があつて、

前記第1受付期間の途中で、前記カウント手段によってカウントが実行されてカウント値が所定値に到達した場合、当該第1受付期間が終了し、

前記第2受付期間の途中で、前記カウント手段によってカウントが実行されてカウント値が前記所定値に到達した場合に当該第2受付期間が終了されず、

前記カウント値は、遊技機の電源がオフ状態からオン状態になったときに、リセットされる

ことを特徴とする遊技機。

【0007】

本発明の一態様における遊技機は、操作演出において、カウント手段によるカウントが所定値に到達した場合に（操作手段が操作を受け付けずとも）途中で終了する第1受付期間が発生する場合と、カウント手段によるカウントが所定値に到達した場合であっても途中で終了されない第1受付期間が発生する場合と、があることにより、操作手段の（第1又は第2）受付期間の発生中にカウントが当該所定値に到達したときに、（第1）受付期間が終了して遊技者にサプライズ感を与えることもあるし、（第2）受付期間が継続して遊技者に操作手段の操作を楽しませることもあるため、様々な遊技者の嗜好に対応することができる（段落【0442】～【0492】及び図31等を参照）。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】パチンコ機の外觀の概略の一例を示す正面図である。

【図2】パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。

【図3】図3（a）はパチンコ機に電源が投入されたとき、主制御基板の主制御MPUによって行われる制御処理の手順を示すフローチャートであり、図3（b）は主制御基板の主制御MPUによって定期的に行われるタイマ割込制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

【図4】特別図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図5】第一特別図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図6】大当り制御処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図7】上記普通図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図8】パチンコ機に電源が投入されるとき、周辺制御基板に搭載される周辺制御MPUによって行われる制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

【図9】サブメイン処理にて16mS毎に実行される16mS定常処理の一例を示すフローチャートである。

【図10】演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図11】攻撃演出の操作有効期間（当該期間中に所定の操作部に対する所定の操作が検出される、又は当該期間の開始から所定時間が経過することで終了する期間）が発生して、当該操作有効期間中に攻撃を放つための操作がされる場合の演出例を示す説明図である。

【図12】攻撃演出の操作有効期間（当該期間中に所定の操作部に対する所定の操作が検出される、又は当該期間の開始から所定時間が経過することで終了する期間）が発生して

10

20

30

40

50

、当該操作有効期間中に攻撃を放つための操作がされる場合の演出例を示す説明図である。

【図 1 3】 攻撃演出において、操作部を操作しない場合の演出例を示す説明図である。

【図 1 4】 攻撃演出の操作有効期間の開始時には操作部の操作が開始している場合の演出例を示す説明図である。

【図 1 5】 攻撃演出の操作有効期間の開始時には操作部の操作が開始している場合の演出例を示す説明図である。

【図 1 6】 攻撃演出の第 2 演出パターンの別例において、操作有効期間の前から回転操作部 3 0 2 が操作される演出例を示す説明図である。

【図 1 7】 押圧操作部及び回転操作部の別の構成例を示す概略図である。

10

【図 1 8】 キャンセル可能な攻撃演出の一例を示す説明図である。

【図 1 9】 キャンセル可能な攻撃演出の一例を示す説明図である。

【図 2 0】 探索クエスト演出において強ボスに遭遇する演出の一例を示す説明図である。

【図 2 1】 探索クエスト演出において強ボスに遭遇する演出の一例を示す説明図である。

【図 2 2】 探索クエスト演出において、珍獣である弱ボスをキャラクタが発見した場合の演出例を示す説明図である。

【図 2 3】 探索クエスト演出の別例を示す説明図である。

【図 2 4】 探索クエスト演出において、選択された 2 人のキャラクタが珍獣を発見できない場合の演出例を示す説明図である。

【図 2 5】 探索クエスト演出の別例を示す説明図である。

20

【図 2 6】 探索クエスト演出の別例を示す説明図である。

【図 2 7】 探索クエスト演出の別例である。

【図 2 8】 だるまさんが転んだ最終決戦リーチの一例を示す説明図である。

【図 2 9】 だるまさんが転んだ最終決戦リーチの一例を示す説明図である。

【図 3 0】 だるまさんが転んだチャンス of 一例を示す説明図である。

【図 3 1】 駅伝演出の一例を示す説明図である。

【図 3 2】 駅伝演出の別例を示す説明図である。

【図 3 3】 駅伝演出の別例を示す説明図である。

【図 3 4】 駅伝演出の別例を示す説明図である。

【図 3 5】 駅伝演出の別例を示す説明図である。

30

【図 3 6】 駅伝演出に含まれる中継所演出及び区間突破演出の別例を示す図である。

【図 3 7】 駅伝演出の別例を示す説明図である。

【図 3 8】 駅伝演出の別例を示す説明図である。

【図 3 9】 変動パターンテーブルのデータ構成例を示す図である。

【図 4 0】 リーチ選択予告演出のタイミングチャートの一例を示す図である。

【図 4 1】 リーチ選択予告演出の一例を示す説明図である。

【図 4 2】 リーチ選択予告演出の一例を示す説明図である。

【図 4 3】 リーチ選択予告演出の別例を示す説明図である。

【図 4 4】 リーチ選択予告演出中に実行される星変更演出の一例を示す説明図である。

【図 4 5】 リーチ昇格予告演出のタイミングチャートの一例を示す図である。

40

【図 4 6】 リーチ昇格予告演出の一例を示す説明図である。

【図 4 7】 リーチ昇格予告演出の一例を示す説明図である。

【図 4 8】 リーチ実行予告演出のタイミングチャートの一例を示す図である。

【図 4 9】 リーチ実行予告演出の一例を示す説明図である。

【図 5 0】 リーチ実行予告演出の一例を示す説明図である。

【図 5 1】 リーチ実行予告演出の一例を示す説明図である。

【図 5 2】 リーチ実行予告演出において武器が選択されなかった場合の演出例を示す説明図である。

【図 5 3】 リーチ実行予告演出で用いられるキャラ装備振り分けテーブルのデータ構成例を示す図である。

50

【図 5 4】カップル演出の一例を示す説明図である。

【図 5 5】スマートボールクルーン演出の演出パターンを決定するためのパターン振り分けテーブルのデータ構成例を示す図である。

【図 5 6】スマートボールクルーン演出の一例を示す説明図である。

【図 5 7】スマートボールクルーン演出の一例を示す説明図である。

【図 5 8】スマートボールクルーン演出におけるクルーン上で球が周回する演出の一例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

【1. パチンコ機の構成例】

10

図 1 は、パチンコ機 1 の外観の概略の一例を示す正面図である。パチンコ機 1 は、遊技ホールの島設備（図示しない）に設置される。パチンコ機 1 は、遊技者側から視認可能とされ遊技者によって遊技球が打込まれ、遊技球が流下可能な遊技領域 5 a を有した遊技盤 5 を備える。

【0011】

遊技領域 5 a は、一般入賞口 2001、第一始動口 2002、ゲート部 2003、第二始動口 2004、及び大入賞口 2005 を備える。一般入賞口 2001 に遊技球が入球すると所定数（例えば 5 個）の遊技球が払い出される。第一始動口 2002 に遊技球が入球すると、所定数（例えば 4 個）の遊技球が払い出されるとともに、第一特別抽選が実行される。なお、第一始動口 2002 及び第二始動口 2004 を総称して単に始動口とも呼ぶ。

20

【0012】

ゲート部 2003 を遊技球が通過すると、普通抽選が実行される。普通抽選において当たりとなると、第二始動口 2004 に備えられた開閉部材（図示しない）が所定時間開放する。当該開閉部材が開放しているときのみ第二始動口 2004 に遊技球を入球させることが可能である。第二始動口 2004 に遊技球が入球すると、所定数（例えば 1 個）の遊技球が払い出されるとともに、第一特別抽選よりも遊技者にとって有利な第二特別抽選が実行される。なお、第一特別抽選と第二特別抽選とを総称して、単に特別抽選とも呼ぶ。

【0013】

遊技領域 5 a 内には、適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘（図示は省略）が前面に植設されており、遊技球が障害釘に当接することで、遊技球の流下速度が抑制されると共に、遊技球に様々な動きが付与されて、その動きを楽しませられるようになっている。また、遊技領域 5 a 内には、障害釘の他に、遊技球の当接により回転する風車（図示は省略）が適宜位置に備えられている。

30

【0014】

第一特別抽選又は第二特別抽選で大当りに当選すると、大当り遊技状態へ遷移し、大入賞口 2005 が開放する。大入賞口 2005 に遊技球が入球すると、所定数（例えば 15 個）の遊技球が払い出される。大当り遊技状態において、大入賞口 2005 の開放と閉鎖が繰り返される。また、遊技領域 5 a は遊技球が流下しない領域を囲むよう配置され、遊技球が流下しない当該領域には、所定の演出画像を表示可能な演出表示装置 1600 が配

40

置されている。

【0015】

パチンコ機 1 は、それぞれ遊技者が操作可能な演出操作部である押圧操作部 303 及び回転操作部 302 を備える。押圧操作部 303 は、遊技者による押圧操作が可能な操作部である。回転操作部 302 は、押圧操作部 303 の下側の周囲に配置された円環状の操作部であり、遊技者による回転操作が可能な操作部である。回転操作部 302 の回転可能な方向は一方向（例えば時計回りのみ回転可能）であってもよいし、両方向（時計回りにも反時計回りにも回転可能）であってもよい。また、回転操作部 302 は遊技者による操作を検出可能な検出部を備えている。

【0016】

50

パチンコ機 1 は、上皿（図示しない）に貯留された遊技球を遊技領域 5 a 内へ打込むために遊技者が操作可能なハンドルユニット 5 0 0 を備える。ハンドルユニット 5 0 0 は、ハンドルレバー、ハンドルタッチセンサ、及び打出停止ボタンを含む。ハンドルタッチセンサが遊技者の手のひらや指等による接触を検知した上で、ハンドルが所定量以上回転すると、遊技球の打ち出しが行われ、ハンドルの回転量が多いほどに遊技球が強く打ち出される。また、ハンドルタッチセンサが接触を検知し、かつハンドルが所定量以上回転していても、打出停止ボタンが操作されていれば、遊技球の打ち出しは行われない。

【 0 0 1 7 】

なお、図 1 では、視認不可能であるが、遊技領域 5 a 内において最も低い位置となる部位（押圧操作部 3 0 3 及び回転操作部 3 0 2 の後方）に前後に貫通しているアウト口が形成されている。遊技領域 5 a の下端へ流下した遊技球が、アウト口へ誘導され、アウト口を通過して遊技盤 5 の後側へ排出される。

【 0 0 1 8 】

図 2 は、パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。パチンコ機 1 の主な制御構成は、図示するように、遊技盤 5 に取付けられる主制御基板 1 3 1 0 及び周辺制御基板 1 5 1 0 と、本体枠に取付けられる払出制御基板 6 3 と、から構成されており、夫々の制御が分担されている。主制御基板 1 3 1 0 は、遊技動作（遊技の進行）を制御する。周辺制御基板 1 5 1 0 は、主制御基板 1 3 1 0 からのコマンドに基づいて遊技中の各種演出を制御する周辺制御部 1 5 1 1 と、周辺制御部 1 5 1 1 からのコマンドに基づいて演出表示装置 1 6 0 0 での演出画像の表示を制御する演出表示制御部 1 5 1 2 と、を備えている。払出制御基板 6 3 は、遊技球の払出し等を制御する払出制御部 6 3 3 a と、ハンドルの回転操作による遊技球の発射を制御する発射制御部 6 3 3 b と、を備えている。

【 0 0 1 9 】

遊技の進行を制御する主制御基板 1 3 1 0 は、詳細な図示は省略するが、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する ROM や一時的にデータを記憶する RAM 等が内蔵されるマイクロプロセッサである主制御 MPU と、入出力デバイス（I/O デバイス）としての主制御 I/O ポートと、各種検出スイッチからの検出信号が入力される主制御入力回路と、各種ソレノイドを駆動するための主制御ソレノイド駆動回路と、主制御 MPU に内蔵されている RAM に記憶された情報を完全に消去するための RAM クリアスイッチと、を備えている。主制御 MPU は、その内蔵された ROM や RAM のほかに、その動作（システム）を監視するウォッチドックタイマや不正を防止するための機能等も内蔵されている。

【 0 0 2 0 】

主制御基板 1 3 1 0 の主制御 MPU は、第一始動口 2 0 0 2 に受入れられた遊技球を検出する第一始動口センサ 3 0 5 2、ゲート部 2 0 0 3 を通過した遊技球を検知するゲートセンサ 2 8 0 1、第二始動口 2 0 0 4 に受入れられた遊技球を検出する第二始動口センサ 2 4 0 1、一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられた遊技球を検出する一般入賞口センサ 3 0 5 1、大入賞口 2 0 0 5 に受入れられた遊技球を検知する大入賞口センサ 2 4 0 2、アウト口に受入れられた遊技球を検知するアウト口センサ 3 0 5 3、及び遊技領域 5 a 内における不正な磁気を検知する磁気センサ 2 4 0 4 等からの検出信号が夫々主制御 I/O ポートを介して入力される。

【 0 0 2 1 】

主制御 MPU は、これらの検出信号に基づいて、主制御 I/O ポートから主制御ソレノイド駆動回路に制御信号を出力することにより、第二始動口ソレノイド 2 4 1 5、及びアタッカソレノイド 2 4 1 8 等に駆動信号を出力したり、主制御 I/O ポートから機能表示ユニット 1 4 0 0 の状態表示器、普通図柄表示器、普通保留表示器、第一特別図柄表示器、第一特別保留数表示器、第二特別図柄表示器、第二特別保留数表示器、ラウンド表示器、等に駆動信号を出力したりする。

【 0 0 2 2 】

主制御 MPU は、遊技に関する各種情報（遊技情報）及び払出しに関する各種コマンド

10

20

30

40

50

等を払出制御基板 63 に送信したり、この払出制御基板 63 からのパチンコ機 1 の状態に関する各種コマンド等を受信したりする。更に、主制御 M P U は、遊技演出の制御に関する各種コマンド及びパチンコ機 1 の状態に関する各種コマンドを、主制御 I / O ポートを介して周辺制御基板 1510 の周辺制御部 1511 に送信したりする。なお、主制御 M P U は、払出制御基板 63 からパチンコ機 1 の状態に関する各種コマンドを受信すると、これらの各種コマンドを整形して周辺制御部 1511 に送信する。

【0023】

遊技球の払出し等を制御する払出制御基板 63 は、払出しに関する各種制御を行う払出制御部 633 a と、発射ソレノイド 542 による発射制御を行うとともに、球送給ソレノイド 145 による球送給制御を行う発射制御部 633 b と、パチンコ機 1 の状態を表示するエラー L E D 表示器（図示しない）と、エラー L E D 表示器に表示されているエラーを解除するためのエラー解除スイッチ（図示しない）と、メンテナンスの際に、球タンク（図示しない）、タンクレール（図示しない）、球誘導ユニット（図示しない）、及び払出装置（図示しない）内の遊技球を、パチンコ機 1 の外部に排出して、球抜き動作を開始するための球抜きスイッチと、を備えている。

【0024】

払出制御基板 63 における払出しに関する各種制御を行う払出制御部 633 a は、詳細な図示は省略するが、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する R O M や一時的にデータを記憶する R A M 等が内蔵されるマイクロプロセッサである払出制御 M P U と、I / O デバイスとしての払出制御 I / O ポートと、払出制御 M P U が正常に動作しているか否かを監視するための外部 W D T （外部ウォッチドックタイマ）と、払出装置の払出モータ 584 に駆動信号を出力するための払出モータ駆動回路と、払出しに関する各種検出スイッチからの検出信号が入力される払出制御入力回路と、を備えている。払出制御 M P U には、その内蔵された R O M や R A M のほかに、不正を防止するため機能等も内蔵されている。

【0025】

払出制御部 633 a の払出制御 M P U は、主制御基板 1310 からの遊技に関する各種情報（遊技情報）及び払い出しに関する各種コマンドを払出制御 I / O ポートを介してシリアル方式で受信したり、主制御基板 1310 からの R A M クリアスイッチの操作信号（検出信号）が払出制御 I / O ポートを介して入力されたりする他に、満タン検知センサ 154 からの検出信号が入力されたり、球切検知センサ 574、及び払出検知センサ 591 からの検出信号が入力される。

【0026】

球誘導ユニットの球切検知センサ 574、払出装置の払出検知センサ 591 からの検出信号は、払出制御入力回路に入力され、払出制御 I / O ポートを介して払出制御 M P U に入力される。また、満タン検知センサ 154 からの検出信号は、払出制御入力回路に入力され、払出制御 I / O ポートを介して払出制御 M P U に入力される。

【0027】

払出制御 M P U は、払出モータ 584 を駆動するための駆動信号を、払出制御 I / O を介して払出モータ 584 に出力したり、パチンコ機 1 の状態をエラー L E D 表示器に表示するための信号を、払出制御 I / O ポートを介してエラー L E D 表示器に出力したり、パチンコ機 1 の状態を示すためのコマンドを、払出制御 I / O ポートを介して主制御基板 1310 にシリアル方式で送信したり、実際に払出した遊技球の球数を払出制御 I / O ポートを介して外部端子に出力したりする。この外部端子は、遊技ホール側に設置されたホールコンピュータに接続されている。このホールコンピュータは、パチンコ機 1 が払出した遊技球の球数やパチンコ機 1 の遊技情報等を把握することにより遊技者の遊技を監視している。

【0028】

エラー L E D 表示器（図示は省略）は、セグメント表示器であり、英数字や図形等を表示してパチンコ機 1 の状態を表示している。なお、エラーには、遊技を停止させて報知さ

10

20

30

40

50

れる強エラーと、遊技が進行したまま報知される弱エラーと、がある。遊技領域 5 a に打ち込まれた遊技球 B を検出する発射球センサ（不図示）及び遊技領域 5 a 内における不正な磁気を検知したエラーは、強エラーの一例である。満タンエラー（遊技領域 5 a 内へ打ち損じた遊技球を受けて下皿（不図示）へ排出するファールカバーユニット（不図示）に備えられた満タン検知センサ（不図示）からの検出信号に基づいてファールカバーユニット内に貯留された遊技球 B で満タンであることを示すエラー）や、球切れエラー（払出装（不図示）内に取り付けられた球切検知センサ 5 7 4 からの検出信号に基づいて払出装内（不図示）に遊技球 B がいないことを示すエラー）や、計数スイッチエラー（払出装内の払出通路（不図示）に取り付けられており遊技球 B を検知する払出検知センサ 5 9 1 からの検出信号に基づいて払出検知センサ 5 9 1 に不具合が生じていることを示すエラー）は、弱エラーの一例である。

10

【0029】

発射制御部 6 3 3 b は、発射ソレノイド 5 4 2 による発射制御と、球送給ソレノイド 1 4 5 による球送給制御と、を行う。発射制御部 6 3 3 b は、1 分当たり 1 0 0 個の遊技球 B が遊技領域 5 a に向かって打ち出されるよう発射ソレノイド 5 4 2 及び球送給ソレノイド 1 4 5 を制御する。

【0030】

ハンドルユニット 5 0 0 において、ハンドルに手のひらや指が触れているか否かを検出するハンドルタッチセンサ 1 9 2、及び遊技者の意志によって遊技球の打ち出しを強制的に停止するか否かを検出する打出停止ボタンセンサ 1 9 4 からの検出信号は、発射制御入力回路に入力された後に、発射タイミング制御回路に入力される。ハンドル回転検知センサ 1 8 9 は、ハンドルの回転位置を検出する。検出された回転位置に応じて遊技球を遊技領域 5 a に向かって打ち出す強度が電氣的に調節される。

20

【0031】

周辺制御基板 1 5 1 0 は、主制御基板 1 3 1 0 からのコマンドに基づいて演出制御を行う周辺制御部 1 5 1 1 と、この周辺制御部 1 5 1 1 からの制御データに基づいて、演出表示装置 1 6 0 0 の描画制御を行う演出表示制御部 1 5 1 2 と、を備えている。

【0032】

周辺制御基板 1 5 1 0 における演出制御を行う周辺制御部 1 5 1 1 は、詳細な図示は省略するが、マイクロプロセッサとしての周辺制御 M P U と、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する周辺制御 R O M と、高音質の演奏を行う音源 I C と、この音源 I C が参照する音楽、音声、及び効果音等の音情報が記憶されている音 R O M と、を備えている。

30

【0033】

周辺制御 M P U は、パラレル I / O ポート、シリアル I / O ポート等を複数内蔵しており、主制御基板 1 3 1 0 から各種コマンドを受信すると、この各種コマンドに基づいて、遊技盤 5 や扉枠等の装飾基板 1 8 4 に設けられたカラー L E D 等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データをランプ駆動基板用シリアル I / O ポートから装飾基板 1 8 4 に送信したり、各種演出ユニットを作動させる駆動モータへの駆動信号を出力するための駆動データを遊技盤装飾駆動基板用シリアル I / O ポートから遊技盤 5 の駆動モータ或いは駆動ソレノイドに送信したり、扉枠等の装飾基板 1 8 4 に設けられたカラー L E D 等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データと、から構成される扉側駆動発光データを枠装飾駆動基板用シリアル I / O ポートから扉枠 3 側に送信したり、演出表示装置 1 6 0 0 に表示させる画面を示す制御データ（表示コマンド）を表示制御部用シリアル I / O ポートから演出表示制御部 1 5 1 2 に送信したり、するほかに、音 R O M から音情報を抽出するための制御信号（音コマンド）を音源 I C に出力したりする。

40

【0034】

また、押圧操作部 3 0 3 の押圧検知センサ 3 8 1、回転操作部 3 0 2 の回転検知センサ 3 4 7 からの検知信号は、周辺制御 M P U に入力されている。また周辺制御 M P U は、演出表示制御部 1 5 1 2 が正常に動作している旨を伝える信号（動作信号）が演出表示制御

50

部 1 5 1 2 から入力されており、この動作信号に基づいて演出表示制御部 1 5 1 2 の動作を監視している。

【 0 0 3 5 】

音源 IC は、周辺制御 MPU からの制御データ（音コマンド）に基づいて音 ROM から音情報を抽出し、扉枠や本体枠等に設けられたスピーカ 3 5 4 から各種演出に合せた音楽及び効果音等のサウンドが流れるように制御を行う。

【 0 0 3 6 】

なお、周辺制御部 1 5 1 1 は、周辺制御 MPU に内蔵された内蔵 WDT（ウォッチドックタイマ）のほかに、図示しない、外部 WDT（ウォッチドックタイマ）も備えており、周辺制御 MPU は、内蔵 WDT と外部 WDT とを併用して自身のシステムが暴走しているか否かを診断している。

10

【 0 0 3 7 】

演出表示制御部 1 5 1 2 は、演出表示装置 1 6 0 0 の描画制御を行うものである。演出表示制御部 1 5 1 2 は、詳細な図示は省略するが、マイクロプロセッサとしての表示制御 MPU と、各種処理プログラム、各種コマンド及び各種データを記憶する表示制御 ROM と、演出表示装置 1 6 0 0 を表示制御する VDP（Video Display Processor の略）と、演出表示装置 1 6 0 0 に表示される画面の各種データを記憶する画像 ROM と、この画像 ROM に記憶されている各種データが転送されてコピーされる画像 RAM と、を備えている。

【 0 0 3 8 】

この表示制御 MPU は、パラレル I/O ポート、シリアル I/O ポート等を内蔵しており、周辺制御部 1 5 1 1 からの制御データ（表示コマンド）に基づいて VDP を制御して演出表示装置 1 6 0 0 の描画制御を行っている。なお、表示制御 MPU は、正常に動作していると、その旨を伝える動作信号を周辺制御部 1 5 1 1 に出力する。また表示制御 MPU は、VDP から実行中信号が入力されており、この実行中信号の出力が 1 6 m s ごとに停止されたことを契機として、割り込み処理を行っている。

20

【 0 0 3 9 】

次に、主制御基板 1 3 1 0（特に主制御 MPU）で実行される制御処理の例について説明する。図 3（a）は、当該パチンコ機 1 に電源が投入されたとき、上記主制御基板 1 3 1 0 の主制御 MPU によって行われる制御処理の手順を示すフローチャートである。

30

【 0 0 4 0 】

同図 3（a）に示されるように、この実施の形態にかかる主制御基板 1 3 1 0 はまず、主制御基板 1 3 1 0 の RAM クリアスイッチが操作されていることを条件にステップ S 1 の処理として、各種のレジスタや主制御 MPU に内蔵される RAM（以下主制御内蔵 RAM と記載）に格納されているデータを初期化する。RAM クリアスイッチはパチンコ機 1 の背面側に設けられ、本体枠 4 が開放されなければ操作できないようになっている。また、RAM クリアスイッチは電源投入から所定期間（例えば 1 秒）が経過する以前の操作に応じてクリア信号を主制御基板 1 3 1 0 に出力し、電源投入時に主制御 MPU がクリア信号を入力されていると判断した場合に初期化処理（ステップ S 1）を実行して各種のレジスタや主制御内蔵 RAM に格納されているデータを初期化できるようになっている。

40

【 0 0 4 1 】

なお、図示していないがこの例では、パチンコ機 1 への電源を遮断するときには遊技の進行状況を示す情報（例えば各種フラグ等）を主制御内蔵 RAM に保存するバックアップ処理を実行する。そしてパチンコ機 1 への電源を投入したときに RAM クリアスイッチが操作されていない場合は、初期化処理（ステップ S 1）を実行することなくバックアップ処理で主制御内蔵 RAM に保存された情報を参照し、該情報に応じた状態に復旧させる復旧処理を実行する。また、パチンコ機 1 への電源投入時に RAM クリアスイッチを操作した場合には、復旧処理を実行することなく初期化処理を実行してパチンコ機 1 を初期状態に設定するようになっている。また、初期化処理を実行した場合には遊技状態を非時短状態に制御することになる。

50

【0042】

次いで、ステップS2の処理として、予め定められた数値範囲内で更新される数である乱数の更新を行う。すなわち、この実施の形態にかかる主制御基板1310では、上記特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される特別乱数（第一特別乱数、第二特別乱数）、上記特別図柄の変動表示制御に要する所定の時間（変動時間）についての抽選処理に供される変動乱数、上記特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置1600で実行される遊技演出としてリーチとするか否か（演出を実行するか否か）の抽選処理に供されるリーチ乱数、上記特別乱数に基づいて大当たりとすると判定された場合に大当たりの種類を決定するための抽選処理に供される図柄乱数（第一図柄乱数、第二図柄乱数）、上記第二始動口2004の開放契機となる当りの当落にかかる抽選処理に供される乱数（普通乱数）等々、といった乱数を保持する乱数カウンタを備えている。

10

【0043】

なお、本例では第一特別図柄と第二特別図柄とで共通のリーチ乱数を用いるように、すなわち第一始動口2002に始動入賞した場合であっても、第二始動口2004に始動入賞した場合であっても、リーチ乱数を更新する同一のカウンタからリーチ乱数を取得するように構成しているが、リーチ乱数を更新する乱数の範囲が異なるカウンタから取得することによりリーチ演出の実行割合を異ならせるようにしてもよいし、取得したリーチ乱数と比較するリーチ判定テーブルとして第一特別図柄に対応する第一リーチ判定テーブルと、第二特別図柄に対応し、第一リーチ判定テーブルとは異なる判定値が設定される第二リーチ判定テーブルとを備えることによりリーチ演出の実行割合を異ならせるようにしてもよい。

20

【0044】

このステップS2の処理では、これら乱数のうちの当落に関わらない乱数（変動乱数）のみが更新されるかたちで当該乱数カウンタのカウンタ操作が行われることとなる。なお、こうしてステップS1及びS2の処理が行われた後は、上記ステップS2の処理のみが基本的に繰り返し行われる。ただし、この実施の形態では、例えば4mS毎に以下のタイマ割込制御が行われる。

【0045】

図3（b）は、上記主制御基板1310の主制御MPUによって定期的に行われるタイマ割込制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

30

【0046】

同図3（b）に示されるように、この割込制御ではまず、ステップS11の処理として、レジスタの退避処理が行われる。次いで、ステップS12の処理として、上記ゲートセンサ2801、上記第一始動口センサ3052、上記第二始動口センサ2401、上記大入賞口2005に受入れられた遊技球Bを検知する第一カウントセンサ、上記一般入賞口センサ3001、各種磁気センサなど、各種のセンサからの検出信号が入力される。そして次に、ステップS13の処理として、上記乱数を発生させる乱数カウンタの値を更新するための乱数更新処理が行われる。なお、このステップS13の処理では、上記乱数のうち、上記特別図柄及び上記普通図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（特別乱数、普通乱数）が更新されるかたちで上記乱数カウンタのカウンタ操作が行われる。

40

【0047】

そして、こうして乱数の更新が行われた後、当該主制御基板1310の主制御MPUは、ステップS14の処理として、上記特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む特別図柄プロセス処理を実行する。なお、この特別図柄プロセス処理については後述するが、ここでは、基本的に、上記主制御内蔵RAMに格納されている遊技の進行状況を示す特別図柄プロセスフラグ（第一特別図柄プロセスフラグ、第二特別図柄プロセスフラグ）に基づいて該当する処理が選択的に実行されることとなる。

【0048】

そして次に、同主制御基板1310の主制御MPUは、ステップS15の処理として、上記第二始動口2004の開放契機となる当りの当落にかかる抽選処理を含む普通図柄プ

50

ロセス処理を実行する。なお、この普通図柄プロセス処理でも、基本的に、遊技の進行状況を示す普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選択的に実行されることとなる。

【 0 0 4 9 】

また、上記特別図柄プロセス処理（ステップ S 1 4）及び普通図柄プロセス処理（ステップ S 1 5）が行われると、上記主制御基板 1 3 1 0 の主制御 M P U は、次にステップ S 1 6 の処理として、同特別図柄プロセス処理にて主制御内蔵 R A M の所定の領域に設定されたコマンドを上記周辺制御基板 1 5 1 0 などに送信する処理を行う。次いで、ステップ S 1 7 の処理として、上記普通図柄プロセス処理にて同じく主制御内蔵 R A M の所定の領域に設定されたコマンドを例えば上記周辺制御基板 1 5 1 0 などに送信する処理を行う。

10

【 0 0 5 0 】

また、同主制御基板 1 3 1 0 の主制御 M P U は、次にステップ S 1 8 の処理として、例えばホール管理用コンピュータに供給される当り情報などのデータを出力する情報出力処理を行う。

【 0 0 5 1 】

そして次に、同主制御基板 1 3 1 0 の主制御 M P U は、ステップ S 1 9 の処理として、上記第一始動口センサ 3 0 5 2、上記第二始動口センサ 2 4 0 1、上記第一カウントセンサ、上記第二カウントセンサ、上記一般入賞口センサ 3 0 5 1 などの検出信号がオン状態にあるときは、それら信号に応じた賞球が遊技者に払い出されるよう上記払出制御基板 6 3 に払出制御コマンドを出力する賞球処理を実行する。これにより、上記払出制御基板 6 3 に搭載される払出制御 M P U は、払出モータ 5 8 4 に駆動信号を出力し、遊技者に賞球を払い出すようになる。本例では上記第一始動口 2 0 0 2 に遊技球 B が入賞して上記第一始動口センサ 3 0 5 2 がオン状態になると「3 球」、上記第二始動口 2 0 0 4 に遊技球 B が入賞して上記第二始動口センサ 2 4 0 1 がオン状態になると「1 球」、上記大入賞口 2 0 0 5 に遊技球 B が入賞して第一カウントセンサがオン状態になると「1 5 球」、上記一般入賞口 2 0 0 1 に遊技球 B が入賞して一般入賞口センサ 3 0 5 1 がオン状態になった場合には「8 球」の賞球をそれぞれ遊技者に払い出すようになっている。

20

【 0 0 5 2 】

また、同主制御基板 1 3 1 0 の主制御 M P U は、次にステップ S 2 0 の処理として、保留記憶数の増減をチェックする記憶処理を実行する。次いで、ステップ S 2 1 の処理として、パチンコ機 1 の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する。そしてその後、常時動作するアクチュエータの駆動制御を行うとともに（ステップ S 2 2）、上記レジスタの内容を復帰させ（ステップ S 2 3）、割込許可状態に設定した時点で（ステップ S 2 4）、この制御が終了することとなる。

30

【 0 0 5 3 】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は 4 m S 毎に起動されることになる。なお、この実施の形態では、タイマによる割込処理によって遊技制御処理を実行することとしたが、当該割込処理では例えば割り込みが発生したことを示すフラグのセットのみを行うようにしてもよい。ただしこの場合、遊技制御処理をメイン処理にて実行することとなる。

40

【 0 0 5 4 】

図 4 は、上記特別図柄プロセス処理（ステップ S 1 4）についてその手順を示すフローチャートである。いま、各種の抽選処理に供される乱数が更新されたとすると（ステップ S 1 3）、同図 4 に示されるように、この主制御基板 1 3 1 0 の主制御 M P U はまず、始動入賞判定処理を実行する（S 3 1）。

【 0 0 5 5 】

始動入賞判定処理の一例を説明する。主制御基板 1 3 1 0 の主制御 M P U は、第一始動口 2 0 0 2 への遊技球の入球を検出した場合には、第一特別抽選の結果を決定するための第一特別乱数、リーチが実行されるかを決定するためのリーチ乱数、第一図柄乱数、及び

50

変動パターンを決定するための変動乱数を乱数カウンタから取得する。主制御基板 1310 の主制御 MPU は、主制御内蔵 RAM における第一特別乱数の保留記憶数を、所定数（例えば 4 つ）を上限として更新する（つまり、保留記憶数が既に上限に達している場合には、当該更新処理は行われない）。

【0056】

また、主制御基板 1310 の主制御 MPU は、取得した第一特別乱数、リーチ乱数、第一図柄乱数、変動乱数に基づいて、第一特別図柄の変動表示の表示結果を大当たりとするか否か、大当たりとなる場合には大当たりの種類、大当たりとならない場合には演出表示装置 1600 で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別（変動パターンの種別）などの事前判定情報を、当該始動入賞に応じた変動表示を開始する以前に判定する演出事前判定処理を実行してもよい。

10

【0057】

この事前判定処理では、図示しない事前判定テーブルと、取得された第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、及び変動乱数とを比較することにより大当たりとなるか否か、大当たりとなる場合には大当たりの種類、大当たりとならない場合には演出表示装置 1600 で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別、等を示す事前判定情報を事前に決定する。主制御基板 1310 の主制御 MPU は、この事前判定情報と、保留記憶のカウンタの値（つまり当該事前判定情報が何番目の保留の第一特別乱数に対応するか）と、を対応づけたコマンドを、当該始動入賞に応じた変動表示を開始する（開始条件が成立）以前に周辺制御基板 1510 に送信することで、周辺制御基板 1510 の周辺制御 MPU は、当該始動入賞に応じた変動表示が開始（開始条件が成立）する前に、当該始動入賞に対応する所謂先読み演出を実行することができる。

20

【0058】

主制御基板 1310 の主制御 MPU が、第二始動口 2004 への遊技球の入球を検出した場合に行われる処理は、判定に用いる乱数やテーブルが異なるものの、第一始動口 2002 への遊技球の入球を検出した場合に行われる処理と同様であるため説明を省略する。

【0059】

ステップ S31 の始動判定処理に続いて、主制御 MPU は大当たり遊技に制御している旨を示す大当たり実行中フラグがセットされているか否かを判別し（ステップ S32）、大当たり実行中フラグがセットされていれば、大当たり遊技の制御を行う大当たり制御処理（ステップ S36）を実行する。なお、大当たり制御処理では、第一特別図柄又は第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果（当たり判定の結果と大当たり種別の内容）が、例えば「15R 大当たり」を示唆する態様となったときに、大入賞口 2005 を長時間開放（例えば 28.5 秒）した後又は大入賞口 2005 に遊技球 B が 10 個入賞したことが検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを 15 回繰り返す 15R 大当たり遊技に制御する処理を実行する。

30

【0060】

また、大当たり制御処理では、このような大入賞口 2005 の開放制御を行った後、時短フラグのセット処理を実行する。時短フラグは、時短制御（時短状態で実行される制御）の実行中であることを示すフラグであり、大当たり遊技終了後に時短制御する大当たりに基づく大当たり遊技を終了するときにセットされ、後述する第一特別図柄停止処理又は後述する第二特別図柄プロセス処理の第二特別図柄停止処理でリセットされる。

40

【0061】

また、主制御 MPU は大当たり実行中フラグがセットされていなければ、第二特別図柄保留記憶領域に記憶されている第二特別乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「0」であることを条件に（ステップ S33）、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第一特別図柄プロセス処理を実行し（ステップ S34）、第二特別図柄保留記憶領域に記憶される第二特別乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「0」でないことを条件に（ステップ S33）、第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第二特別図柄プロセス処理を実行する（ステッ

50

ブ S 3 5) 。

【 0 0 6 2 】

図 5 は、第一特別図柄プロセス処理（ステップ S 3 4）についてその手順を示すフローチャートである。なお、特別図柄プロセス処理のステップ S 3 4 で実行される第一特別図柄プロセス処理と特別図柄プロセス処理のステップ S 3 5 で実行される第二特別図柄プロセス処理とは同様のプログラムモジュールであり、判定に用いる乱数やテーブルが異なるだけであるため、ここでは特別図柄プロセス処理のステップ S 3 8 で実行される第一特別図柄プロセス処理についてのみ説明する。第一特別図柄プロセス処理では、後述するインターバルタイマがタイムアウトしていることを条件に（ステップ S 8 5 で Y E S）、上記第一特別図柄プロセスフラグに応じて、以下の 5 つのプロセス処理のうち 1 つを選択的に実行することとなる。なお、インターバルタイマがタイムアウトしていない場合には（ステップ S 8 5 で N O）、以下のプロセスを実行することなく処理を終了する。

10

【 0 0 6 3 】

1．主制御内蔵 R A M に格納されている第一特別乱数を読み出し、読み出した第一特別乱数に基づいて上記第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる第一特別図柄通常処理（ステップ S 8 0）

【 0 0 6 4 】

2．第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて第一特別図柄の変動制御停止時の態様の決定処理などが行われる第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップ S 8 1）

20

【 0 0 6 5 】

3．変動乱数に基づいて機能表示ユニット 1 4 0 0 の第一特別図柄表示器に表示される第一特別図柄の変動態様や、上記演出表示装置 1 6 0 0 に第一特別図柄に対応して実行される演出表示の変動態様についての抽選処理などが行われる第一変動パターン設定処理（ステップ S 8 2）

4．機能表示ユニット 1 4 0 0 の第一特別図柄表示器における上記第一特別図柄の変動表示が停止されるまで待機する第一特別図柄変動処理（ステップ S 8 3）

【 0 0 6 6 】

5．第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて決定された第一特別図柄の変動制御停止時の態様が機能表示ユニット 1 4 0 0 の第一特別図柄表示器に表示されるように上記第一特別図柄の変動表示を停止させる第一特別図柄停止処理（ステップ S 8 4）

30

【 0 0 6 7 】

なお、上記第一特別図柄プロセスフラグは、上記ステップ S 1 の処理において、上記第一特別図柄通常処理（ステップ S 8 0）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【 0 0 6 8 】

上記第一特別図柄通常処理（ステップ S 8 0）の一例について説明する。上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、上記主制御基板 1 3 1 0 の主制御 M P U は、第一特別保留数カウンタによるカウンタ値の値が 0 以上であれば、上記主制御内蔵 R A M から乱数（例えば、第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数）を読み出して、第一特別保留数カウンタを 1 減算するとともに、上記主制御内蔵 R A M の第一特別図柄保留記憶領域の各記憶領域に格納されている上記第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数）を先入れ先出し（F i r s t - I n F i r s t - O u t）の態様にてシフト操作する。さらに、主制御基板 1 3 1 0 の主制御 M P U は、上記読み出された第一特別図柄の第一特別乱数に基づいて上記大当りや小当りの当落についての抽選処理である当り判定処理を行う。その後、上記第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップ S 8 1）にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグが更新された時点で、第一特別図柄通常処理を終了する。

40

【 0 0 6 9 】

50

なお、上記した当り判定処理においては、主制御内蔵ROMに記憶されている当り判定テーブルと、特別乱数（第一特別図柄通常処理を実行している場合には当該第一特別図柄通常処理で読み出した第一特別乱数、第二特別図柄通常処理を実行している場合には当該第二特別図柄通常処理で読み出した第二特別乱数）と、を比較して、大当りに当選したかを判定し、当該判定結果に従って、大当りフラグをセットする。大当りに当選していない場合、即ちハズレとすると判定した場合には、主制御内蔵ROMに記憶されているリーチ判定テーブルと読み出したリーチ乱数（第一特別図柄通常処理を実行している場合には当該第一特別図柄通常処理で読み出したリーチ乱数、第二特別図柄通常処理を実行している場合には当該第二特別図柄通常処理で読み出したリーチ乱数）とを比較して、リーチを実行するか否か、及びリーチを実行する場合には実行するリーチの種類を判定し、判定結果に従って、リーチフラグをセットする。

10

【0070】

上記第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップS81）の一例について説明する。上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄停止図柄設定処理を行うべき旨を示しているときは、上記主制御基板1310の主制御MPUは、まず、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理の結果、すなわち上記当り判定処理の結果を判別し、判定結果に基づいて、停止大当り図柄又はハズレ図柄を決定する。上記主制御基板1310の主制御MPUは、上記抽選結果（大当りの種類、小当り、リーチハズレ、ハズレのいずれかを指示（第一特別図柄の停止図柄の態様を指示するものであってもよい））を示す判定結果通知コマンドを上記周辺制御基板1510に送信し、上記第一変動パターン設定処理（ステップS82）にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグを更新する。

20

【0071】

上記第一変動パターン設定処理（ステップS82）の一例について説明する。上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一変動パターン設定処理を行うべき旨を示しているときは、上記主制御基板1310の主制御MPUは、大当りフラグがセットされていれば、決定した大当りの種類に応じた大当り時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し、リーチフラグがセットされていれば、リーチ時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し、大当りフラグとリーチフラグとのいずれもセットされていない場合、すなわち通常のハズレ（リーチ演出を実行しないハズレ）となる場合には、ハズレ時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択する。なお、各変動パターンテーブルは、上記主制御内蔵ROMに記憶されている。

30

【0072】

そして、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理で読み出した変動乱数とを比較することにより実行する変動パターンを決定し、決定した変動パターンを開始することを周辺制御基板1510に通知する変動パターンコマンドを送信して、機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器に表示される第一特別図柄の変動表示を開始（開始条件が成立）する。また、主制御MPUは、変動パターンを決定すると決定した変動パターンに対応して設定されている変動時間を変動タイマに設定する。これにより、こうして決定された変動時間だけ機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器にて第一特別図柄の変動表示制御が行われるとともに該特別図柄の変動表示に同期して上記演出表示装置1600にて演出制御が行われるようになる。

40

【0073】

また、本例の変動パターンテーブルでは、例えば、第一特別乱数に対応する変動時間として非時短状態では、13～60秒が設定され、時短状態では4～60秒が設定され、同様に第二特別乱数に対応する変動時間として非時短状態では13～60秒が設定され、時短状態では2～60秒が設定されている。

【0074】

なお、第一特別図柄の変動表示制御が開始されると、時短状態の継続回数がセットされる時短回数カウンタのカウンタ値が「0」であるか否かを判断され、このカウンタ値が「

50

0」でなければ、該時短回数カウンタをカウントダウンした後、同時短回数カウンタのカウンタ値が「0」であるか否かをさらに判断する。そしてこの結果、同カウンタ値が「0」であれば、上記時短制御を終了することを示す時短終了フラグをセットする。

【0075】

時短回数カウンタが「0」でないと判断された場合には、上記第一特別図柄変動処理（ステップS83）にプロセス移行されるよう上述の第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS155）、この処理を終了する。

【0076】

上記第一特別図柄変動処理（ステップS83）の一例について説明する。上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、上記主制御基板1310の主制御MPUは、変動パターンについての抽選処理（ステップS82）で決定した変動パターンに応じた変動時間が設定される変動タイマを1減算する。そして、変動時間タイマが0、すなわち、上記抽選された変動時間が経過したと判断されると、上記第一特別図柄停止処理（ステップS84）にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグを更新する。

【0077】

上記第一特別図柄停止処理（ステップS84）の一例に説明する。上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、上記主制御基板1310の主制御MPUは、まず、上記第一特別図柄停止図柄設定処理にて決定された停止図柄を機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器に表示させるための表示制御を行うとともに、上記演出表示装置1600に第一特別図柄の停止図柄に応じた装飾図柄の表示結果の導出表示を指示する停止表示コマンドを上記周辺制御基板1510へ送信する。

【0078】

次いで、主制御基板1310の主制御MPUは、上記時短終了フラグがセットされているときには、時短終了フラグをリセットするとともに、時短フラグをリセットする。これにより特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の所定回数（例えば100回）の変動表示が実行されたときに時短制御を終了させて非時短状態の制御を開始するようになる。

【0079】

なお、時短状態においては、第二始動口2004へと遊技球Bを入球させるために、所謂右打ちを推奨する指示（以下、右打ち指示とも呼ぶ）が、演出表示装置1600及びスピーカ354等を用いて実行される。そして前述した通り、時短状態が開始してから所定数の特別図柄変動が終了すると時短状態が終了し、通常状態（非時短状態）へと戻る。通常状態へ戻ると、第一始動口2002へと遊技球Bを入球させるために、右打ち指示が終了して、所謂左打ちを推奨する指示（以下、左打ち指示とも呼ぶ）が演出表示装置1600及びスピーカ354等を用いて実行される。

【0080】

なお、例えば、時短回数が100回である（即ち、時短状態が開始してから100回の特別図柄変動が終了することによって時短状態が終了する）場合、例えば、時短開始から100回目の変動（即ち時短最終変動）の実行中に、第二始動口2004に遊技球Bを入球させることにより、時短状態の終了後の通常状態において、最大4回の第二特別図柄変動が実行可能である。

【0081】

つまり、時短状態終了後において、（主として時短状態中に実行可能な）第二特別図柄変動が実行されているものの、あくまで状態は通常状態であるため、時短状態中とは異なる打ち方である左打ち指示が実行される状態が発生する。

【0082】

なお、第二特別図柄変動の大当たり変動が終了すると、大当たり遊技が開始し、大当たり遊技においては、大入賞口に遊技球を入球させるために、時短状態中と同様に、右打ち指示が実行される。

【0083】

なお、時短終了後の通常状態において、右打ちを行った場合、ゲート部2003を遊技球Bが通過することによる普通抽選のような特別抽選とは異なる遊技者に有利な抽選を受けることができるものの、普通抽選において当りに当選する確率は極めて低い（又はゼロである）ため第二始動口2004への遊技球Bが困難であり、左打ちをした場合と比較して特別抽選を受ける機会が少ない、つまり大当りの当選確率が低下する。このように左打ちをすべき状況において、右打ちを行った場合には（具体的には、例えば所定時間内に所定数の遊技球がゲート部2003を通過した場合等）、左打ちを行うよう警告する左打ち警告演出が実行される。左打ち警告演出は、時短状態や大当り遊技中のように、右打ちをすべき状況においては出現しない演出である。

10

【0084】

また、上記主制御基板1310の主制御MPUは、上記大当りフラグがセットされているかを判定し、上記大当りフラグがセットされていると判定したときは、大当りの種類に応じた大当り遊技を開始することを示す大当り開始コマンドをセットし、大当り遊技の開始までの待機時間（大当り遊技を開始する旨の表示等を行う時間）をインターバルタイマにセットし、さらに大当り実行中フラグ及び時短フラグをセットし、第一特別図柄プロセスフラグを初期値である第一特別図柄通常処理にプロセス移行されるように更新する。なお、上記主制御基板1310の主制御MPUは、上記大当りフラグがセットされていないと判定したときは、上記した処理を実行することなく、第一特別図柄プロセスフラグを初期値である第一特別図柄通常処理にプロセス移行されるように更新する。

20

【0085】

図6は、上記大当り制御処理（ステップS40）についてその手順を示すフローチャートである。大当り制御処理では、大当りプロセスフラグに応じて、以下の3つのプロセス処理のうち1つを選択的に実行することとなる。

【0086】

1. 特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示停止時の態様が大当り図柄となったことに基づいて上記大当り遊技に移行する旨などの遊技者への報知が上記周辺制御基板1510によって行われるまで待機したり、次のラウンドが開始されるまで待機する大入賞口開放前処理（ステップS91）

【0087】

2. 特別図柄の変動表示停止時の態様が大当り図柄となったことに基づいて大入賞口2005を開放状態に制御したり、次のラウンドが開始されることに基づいて大入賞口2005を開放状態に制御し、大入賞口2005を長時間開放（例えば28.5秒）した後又は大入賞口2005に遊技球Bが10個入賞したことが上記第一カウントセンサ又は第二カウントセンサで検出されたときに閉鎖させる大入賞口開放中処理（ステップS92）

30

【0088】

3. 全てのラウンドを終了するとき大当り遊技が終了する旨の遊技者への報知が上記周辺制御基板1510によって行われるまで待機する大入賞口開放後処理（ステップS93）

【0089】

なお、上記大当りプロセスフラグは、上記ステップS1の処理（図3参照）において、上記大入賞口開放前処理（ステップS91）を行うべき旨を示すよう操作されている。また、上記大入賞口開放中処理（ステップS92）では、大入賞口2005を開放状態に制御するラウンドの開始時に、そのラウンド数に応じた大当りラウンド開始コマンドをセットし、大入賞口2005を閉鎖状態に制御するラウンドの終了時に、そのラウンド数に応じた大当りラウンド終了コマンドをセットする。なお、大当りラウンド開始コマンド及び大当りラウンド終了コマンドは、周辺制御基板1510に送信されるコマンドであり、大当りラウンド開始コマンド及び大当りラウンド終了コマンドによって指示されたラウンド数に応じた大当り遊技の演出が演出表示装置1600、ランプ・LED及びスピーカ354等により実行される。

40

50

【0090】

図7は、上記普通図柄プロセス処理（ステップS15）についてその手順を示すフローチャートである。

【0091】

いま、ステップS801の処理において、上記ゲートセンサ2801による検出信号がオン状態にあり、上記ゲート部2003への遊技球Bの通過があったと判断されたとすると、上記主制御基板1310の主制御MPUは、ステップS802の処理として、まず、普通図柄の普通乱数を上記乱数カウンタから取得してこれをRAMの普通図柄保留記憶領域に格納するなどのゲート部通過処理を実行する。

【0092】

次いで、普通図柄プロセス処理では、普通図柄プロセスフラグに応じて、以下の5つのプロセス処理の1つを選択的に実行する。

【0093】

1. 主制御MPUのRAMに格納されている普通乱数を読み出し、読み出した普通乱数に基づいて上記普通図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる普通図柄通常処理（ステップS803）

【0094】

2. 普図変動乱数に基づいて上記機能表示ユニット1400の普通図柄表示器に表示される普通図柄の変動態様（変動時間）についての抽選処理などが行われる普通図柄変動パターン決定処理（ステップS804）

3. 機能表示ユニット1400の普通図柄表示器における上記普通図柄の変動表示が停止されるまで待機する普通図柄変動処理（ステップS805）

【0095】

4. 普通図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて決定された普通図柄の変動制御停止時の態様が上記機能表示ユニット1400の普通図柄表示器に表示されるように上記普通図柄の変動表示を停止させる普通図柄停止処理（ステップS806）

【0096】

5. 普通図柄の変動制御停止時の態様についての抽選処理の結果が「普図当り」を示唆する態様となったとき、上記第二始動口2004への遊技球Bの受入れを可能に制御する処理を実行する普通電動役物開放処理（ステップS807）

【0097】

なお、上記普通図柄プロセスフラグは、上述のステップS1の処理において、上記普通図柄通常処理（ステップS803）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【0098】

上記ゲート部通過処理（S802）の一例について説明する。上記ゲートセンサ2801による検出信号がオン状態にあり、上記ゲート部2003への遊技球の通過があったと判断されたとすると、普通乱数及び普図変動乱数を乱数カウンタから取得し、上記主制御基板1310の主制御MPUは、主制御内蔵RAMにおける普通乱数の保留記憶を、所定数（例えば4つ）を上限として更新する（つまり、保留記憶数が既に上限に達している場合には、当該更新処理は行われない）。そして、上記普通図柄通常処理（ステップS803）にプロセスに移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新する。

【0099】

上記普通図柄通常処理（S803）の一例について説明する。上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、上記主制御基板1310の主制御MPUは、上記普通保留記憶のカウンタによるカウンタ値に基づいて保留の状態にある普通図柄の変動表示制御があるか否かの判断を行う。この結果、保留の状態にある普通図柄の変動表示制御があると判断された場合には、上記主制御MPUのRAMの普通図柄保留記憶領域に格納されている普通図柄の表示態様に関わる乱数（例えば、普通乱数、普図変動乱数）のうちの最先の記憶領域に格納された乱数を同RAMから読み出す。そ

10

20

30

40

50

して、上記普通保留数カウンタのカウントを1減算するとともに、上記主制御MPUのRAMの普通保留記憶領域の各記憶領域に格納されている上記普通図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（普通乱数、普図変動乱数）を先入れ先出し（First In First Out）の態様にてシフト操作する。

【0100】

次いで、上記主制御基板1310の主制御MPUは、主制御内蔵ROMに記憶されている普図当り判定テーブルと読み出した普通乱数とを比較し、普図当りとするかを判定する。普図当りすると判定した場合には、当該変動が普図当りに当選していることを示す普図当りフラグをセットし、普通図柄の変動制御停止時の態様（普通図柄の停止図柄）として普図当り図柄に決定する。一方、普図当りとしないと判定した場合には、普通図柄の変動制御停止時の態様（普通図柄の停止図柄）として普図ハズレ図柄に決定する。

10

【0101】

そして、こうして普通図柄についての抽選処理が行われた後は、これら抽選結果（普図当りとハズレとのいずれかを指示）に応じた普図判定結果通知コマンドを上記周辺制御基板1510に送信し、上記普通図柄変動パターン決定処理（ステップS804）にプロセスに移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新する。

【0102】

上記普通図柄変動パターン決定処理（ステップS804）の一例について説明する。上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄変動パターン決定処理を行うべき旨を示しているときは、上記主制御基板1310の主制御MPUは、時短フラグがセットされていれば、主制御内蔵ROMに記憶されている時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルと普通図柄通常処理で読み出した普通乱数とを比較して、時短フラグがセットされていれば、主制御内蔵ROMに記憶されている非時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルと普通図柄通常処理で読み出した普通乱数とを比較して、実行する普通図柄の変動パターン（普図変動パターン）を決定する。上記主制御基板1310の主制御MPUは、決定した普図変動パターンでの普通図柄変動の開始を周辺制御基板1510に通知する普図変動パターンコマンドをセットして機能表示ユニット1400の普通図柄表示器に表示される普通図柄の変動表示を開始（開始条件が成立）する。

20

【0103】

また主制御MPUは、普図変動パターンを決定するとこの決定した普図変動パターンに応じた普図変動時間を普図変動タイマに設定する。これにより、決定された普図変動パターンに応じた普図変動時間だけ機能表示ユニット1400の普通図柄表示器（における普通図柄の変動表示）にて演出制御が行われるようになる。

30

【0104】

また、本例の非時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルでは、普図変動時間として例えば20秒が設定されている。一方、本例の時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルでは、非時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルと比べて普図変動時間が短時間となるように、普図変動時間として例えば0.8秒が設定されている。なお、普通図柄変動パターン決定テーブルは、上記主制御MPUのROMに記憶されている。

【0105】

また、普通図柄の変動表示制御が開始されると、上記普通図柄変動処理（ステップS805）にプロセス移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

40

【0106】

上記普通図柄変動処理（ステップS805）の一例について説明する。上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、上記主制御基板1310の主制御MPUは、普図変動時間が設定された普図変動タイマを1減算する。そして、普図変動時間タイマが0、すなわち、上記普通図柄の変動時間が経過したと判断されると、上記第一特別図柄停止処理（ステップS806）にプロセス移行されるよう上記普通図柄プロセスフラグを更新する。

50

【0107】

上記普通図柄停止処理（ステップS806）の一例について説明する。上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、上記主制御基板1310の主制御MPUは、上記普通図柄通常処理にて決定された普通図柄の停止図柄を上記機能表示ユニット1400の普通図柄表示器に表示させるための表示制御を行うとともに、その第一特別図柄の停止図柄の導出表示を通知する普図停止表示コマンドを上記周辺制御基板1510へ送信する。

【0108】

そして次に、上記普図当りフラグがセットされているときは、主制御内蔵ROMに記憶されている普図当り時開放パターンテーブルを用いて、現在の遊技状態に応じた第二始動口2004の開放パターンを設定する。具体的には、第二始動口2004の開放開始時に非時短状態に制御されていれば、普通乱数に基づく抽選により普図当りとする抽選結果が得られた場合には、第二始動口2004を開閉させる始動口ソレノイド2514をオン状態にして第二始動口2004が短開放態様（例えば0.05秒）で開閉する開放パターンAを実行することとなる。これにより、第二始動口2004の開放パターンとして開放パターンAが実行された場合には、第二始動口2004が開放動作する時間が短く、第二始動口2004が開放状態にあるときに遊技球を入球させることが困難である。即ち、非時短状態時には第二始動口2004が開閉動作されたとしても遊技球が殆ど入球しないようになっている。

【0109】

一方、第二始動口2004の開放開始時に時短状態に制御されていれば、普通乱数に基づく抽選により普図当りとする抽選結果が得られた場合には、第二始動口2004を開閉させる始動口ソレノイド2514をオン状態にして第二始動口2004が長開放態様（例えば1.5秒）で開閉する開放パターンBを実行することとなる。これにより、第二始動口2004の開放パターンとして開放パターンBが実行された場合には、第二始動口2004が開放動作する時間が長く、第二始動口2004が開放状態にあるときに遊技球を入球し得るようになっている。

【0110】

第二始動口2004の開放パターンが設定されると、普図当り遊技を開始することを示す普図当り開始コマンドをセットし、普通図柄プロセスフラグを普通電動役物開放処理にプロセス移行されるように更新する。なお、普図当り開始コマンドは、周辺制御基板1510に送信されるコマンドであり、普図当り開始コマンドによって指示された普図当りの種類に応じた普図当り遊技の演出が演出表示装置1600、ランプ・LED及びスピーカ354等により実行されう。

【0111】

また、上記普図当りフラグがセットされていない場合においては、主制御基板1310の主制御MPUは、上記した処理を実行することなく、普通図柄プロセスフラグを初期値である普通図柄通常処理にプロセス移行されるように更新する。

【0112】

上記普通電動役物開放処理（ステップS807）の一例について説明する。第二始動口2004が開放状態にあると判断されたとすると、上記主制御基板1310の主制御MPUは、第二始動口2004を開放状態に制御してから所定時間（設定した開放パターンにおける第二始動口2004の開放時間）が経過していれば、第二始動口2004を開閉させる始動口ソレノイド2514をオフ状態にして第二始動口2004を閉鎖状態に制御した時点でこの処理を終了する。

【0113】

また、第二始動口2004が閉鎖状態にあると判断されたとすると、上記主制御基板1310の主制御MPUは、第二始動口2004を開放状態にするタイミングであれば、第二始動口2004を開閉させる始動口ソレノイド2514をオン状態にして第二始動口2004を開放状態に制御した時点で、この処理を終了する。

【0114】

また、第二始動口2004を開放状態にするタイミングではなければ、上記主制御基板1310の主制御MPUは、第二始動口2004の開放回数が所定回数（設定した開放パターンにおける第二始動口2004の開放回数）となったときに、普図当り終了コマンドをセットする。そして、普通図柄プロセスフラグを初期値である普通図柄通常処理にプロセス移行されるように更新した時点で、この処理を終了する。なお、普図当り終了コマンドは周辺制御基板1510に送信され、周辺制御基板1510では普図当り終了コマンドを受信すると演出表示装置1600、ランプ・LED及びスピーカ354等により実行中の普図当り遊技の演出を終了させ得る。

【0115】

次に、周辺制御基板1510に搭載される周辺制御MPUによって実行される処理について説明する。図8は、当該パチンコ機1に電源が投入されるとき、上記周辺制御基板1510に搭載される周辺制御MPUによって行われる制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

【0116】

パチンコ機1への電力供給が開始されると、周辺制御MPUは、初期設定処理を行う（ステップS501）。この初期設定処理は、周辺制御基板1510に搭載される周辺制御MPUに内蔵されているRAMをクリアする処理等が行われる。なお、この初期設定処理中では割込禁止となっており、初期設定処理のあと割込許可となる。初期設定処理（ステップS501）が終了すると、16mS経過フラグTがセットされたか否かを監視するループ処理を開始する（ステップS502）。

【0117】

この実施の形態では、周辺制御MPUは、2mS経過毎に割込を発生させ、2mS定常処理を実行する。2mS定常処理では、16mS経過監視カウンタをカウントアップする（16mS経過監視カウンタを1加算する）処理が実行され、16mS経過監視カウンタの値が8になったとき、すなわち、16mS経過したときに16mS経過フラグTをセットするとともに、16mS経過監視カウンタをリセット（0にする）処理が実行される。このように、16mS経過フラグTは、2mS定常処理にて16mS毎に「1」に設定（セット）され、通常は「0」に設定（リセット）されている。ステップS502で16mS経過フラグがセットされている（16mS経過フラグTが「1」）ときには、16mS経過フラグをリセットした後（ステップS503）、16mS定常処理を行う（ステップS504）。

【0118】

この16mS定常処理では、主制御基板1310から受信したコマンドにもとづいて演出表示装置1600、ランプ・LED、スピーカ354等を制御する処理が実行される。16mS定常処理を終了すると、再びステップS502に戻り、16mS経過フラグTがセットされる毎に、つまり16mS毎に上記したステップS503～ステップS504を繰り返し行う。一方、ステップS502で16mS経過フラグTがセットされていない（16mS経過フラグTが「0」）ときには、16mS経過フラグTがセットされるまでループ処理を行う。

【0119】

図9は、サブメイン処理にて16mS毎に実行される16mS定常処理の一例を示すフローチャートである。16mS定常処理において、周辺制御MPUは、ステップS601～ステップS606の処理を実行する。ステップS601のコマンド解析処理では、主制御基板1310から受信したコマンドを解析する。ステップS602の演出制御処理では、変動パターン設定処理（第一変動パターン設定処理、及び第二変動パターン設定処理）でセットされることにより送信された変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて演出表示装置1600に関わる制御処理を実行する。

【0120】

また、ステップS603の音制御処理では、パチンコ機1に設けられたスピーカ354

10

20

30

40

50

に関わる制御処理を実行する。ステップ S 6 0 4 のランプ制御処理では、パチンコ機 1 に設けられたランプ・LED に関わる制御処理を実行する。ステップ S 6 0 5 の情報出力処理では、各種装飾基板 1 8 4, 2 7 3 等にランプ・LED の点灯信号を送信する処理などを実行する。ステップ S 6 0 6 の乱数更新処理では、演出制御処理（ステップ S 6 0 2）で各種設定に用いられる乱数を更新する処理を実行する。

【0 1 2 1】

なお、1 6 m S 定常処理におけるステップ S 6 0 1 ~ ステップ S 6 0 6 の処理は 1 6 m S 以内に終了する。仮に、1 6 m S 定常処理を開始してから当該 1 6 m S 定常処理の終了までに 1 6 m S 以上かかったとしても、1 6 m S 定常処理を開始してから 1 6 m S 経過したときに直ぐに 1 6 m S 定常処理を最初から（ステップ S 6 0 1 のコマンド解析処理から）実行しない。すなわち、1 6 m S 定常処理の実行中に 1 6 m S 経過したときには、1 6 m S 経過フラグのセットのみを行い、当該 1 6 m S 定常処理の終了後にステップ S 5 0 2 で 1 6 m S 経過フラグがセットされていると判定されたときに 1 6 m S 定常処理を開始する。

10

【0 1 2 2】

また、この実施の形態では、1 6 m S 定常処理にて乱数更新処理（ステップ S 6 0 6）を実行して各種乱数を更新するように構成しているが、各種乱数を更新する時期（タイミング）はこれに限られるものではない。例えば、サブメイン処理におけるループ処理および 1 6 m S 定常処理のいずれか一方または両方にて各種乱数を更新するように構成してもよい。

20

【0 1 2 3】

図 1 0 は、演出制御処理（ステップ S 6 0 2）の一例を示すフローチャートである。演出制御処理において、周辺制御 M P U は上記周辺制御基板 1 5 1 0 の周辺制御 M P U に格納されている遊技の進行状況を示す演出プロセスフラグに応じて、以下の 5 つのプロセス処理の 1 つを選択的に実行することとなる。

【0 1 2 4】

1. 上記コマンド解析処理にて解析された特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンを指示する変動パターンコマンド（第一特別図柄の変動パターンを指示する第一変動パターンコマンド、第二特別図柄の変動パターンを指示する第二変動パターンコマンド）に基づいて演出表示装置 1 6 0 0、LED 及びスピーカ 3 5 4 等を制御する処理などを行った後、上記演出プロセスフラグを変動演出中処理に応じた値に変更する変動演出開始処理（ステップ S 7 1 1）

30

【0 1 2 5】

2. 演出表示装置 1 6 0 0、LED 及びスピーカ 3 5 4 等の制御を開始してからの経過時間を計測し、経過時間に応じて演出表示装置 1 6 0 0、LED 及びスピーカ 3 5 4 等を制御する処理などが行い、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンに応じた変動時間が経過したことに応じて上記演出プロセスフラグを変動終了処理に応じた値に変更する変動演出中処理（ステップ S 7 1 2）

【0 1 2 6】

3. 特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示停止を指示する停止表示コマンドを受信したことに基づいて所定の表示結果を導出表示するための処理を行い、ハズレであれば上記演出プロセスフラグを変動演出開始処理に応じた値に変更し、大当たりであれば大当たり演出処理に応じた値に変更し、小当たりであれば小当たり演出処理に応じた値に変更する変動演出終了処理（ステップ S 7 1 3）

40

【0 1 2 7】

4. 大当たり遊技の開始を指示する大当たり開始コマンドを受信したことに基づいて演出表示装置 1 6 0 0 に大当たり遊技中の表示制御を実行するための処理を行い、大当たり遊技を終了するときに上記演出プロセスフラグを変動演出開始処理に応じた値に変更する大当たり演出処理（ステップ S 7 1 4）

【0 1 2 8】

50

以上の処理によって特別図柄表示器（機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器、機能表示ユニット１４００の第二特別図柄表示器）で実行される特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示に同期して演出表示装置１６００で装飾図柄の変動表示が実行されるようになる。なお、特別図柄変動が所定時間行われなければ、演出表示装置１６００には客待ち状態であることを示すデモ画面（パチンコ機１の演出で出現するキャラクタ及びストーリー、当該演出の説明、機種名、並びにメーカー名等を含む所定の動画）の表示が実行される。

【０１２９】

〔２．攻撃演出〕

図１１及び図１２は、攻撃演出の操作有効期間（当該期間中に所定の操作部に対する所定の操作が検出される、又は当該期間の開始から所定時間が経過することで終了する期間）が発生して、当該操作有効期間中に攻撃を放つための操作がされる場合の演出例を示す説明図である。攻撃演出は、例えばリーチ演出が実行される変動中のリーチ演出が開始される前に、又はリーチ演出が実行されない変動中に、実行される演出である。攻撃演出は、例えば、第一始動口２００２に始動入賞して又は第二始動口２００４に始動入賞して、大当りフラグがセットされた場合、及びリーチフラグがセットされた場合には、いずれの変動パターンが選択されても実行される演出であり、第一始動口２００２に始動入賞して又は第二始動口２００４に始動入賞して、大当りフラグとリーチフラグのいずれもセットされていない場合には所定の変動パターンが選択されたときに実行される演出である。

【０１３０】

攻撃演出において、操作有効期間が発生し、当該操作有効期間中に所定の操作部に対して所定の操作が行われると、味方キャラクタ（図中の白色のキャラクタ）が敵キャラクタ（図中の斜線が引かれたキャラクタ）に対してパンチ又はキックのいずれかの攻撃を放ち、攻撃が敵キャラクタにヒットすればその後リーチ演出へと発展し、敵キャラクタが攻撃を避ければその後リーチ演出へと発展することなく、はずれの組み合わせで装飾図柄が停止して実行中の変動が終了する。なお、例えば、リーチが実行される変動パターンが選択されているときの攻撃演出において味方キャラクタがパンチを放つ演出を実行することが決定される振り分けはキックを放つ演出を実行することが決定される振り分けより小さく（例えばパンチを放つ振り分けはキックを放つ振り分けの１／３）、リーチが実行されない変動パターンが選択されているときの攻撃演出において味方キャラクタがパンチを放つ演出を実行することが決定される振り分けはキックを放つ演出を実行することが決定される振り分けより大きい（例えばパンチを放つ振り分けはキックを放つ振り分けの３倍）ものとする。

【０１３１】

なお、攻撃演出が行われている際に行われる第１演出パターンは、押圧操作部３０３の操作（例えば押圧（所謂単押し））を促すものであり、攻撃演出が行われている際に行われる第２演出パターンは回転操作部３０２の連続する操作（例えば押圧操作部３０３の操作である押圧（所謂単押し）と異なる操作である回転を所定量で所定時間以上継続）を促すものである。

【０１３２】

なお、本例における回転操作部３０２は、右回りに３６０度までの範囲で回転させることができるものとし（例えば右回りに３６０度回すとそれ以上右回りができないようストップパーが作動する）、右周りに１ステップ回転させると１０度回転し、最大３６ステップ回転させることができる。回転操作部３０２が備える回転検知センサ３４７は、回転操作部３０２の回転量（何ステップ回転されているか）を検出する。なお、回転操作部３０２の初期位置からの右回りの回転可能範囲は上記した３６０度でなくてもよく、例えば４５度以上３６０度以下の間のいずれかの値であればよい。

【０１３３】

なお、図中において上段と下段に演出が分岐しているが、分岐する前の演出は第１演出パターンと第２演出パターンのいずれにも共通の演出であり、分岐後の上段に記載されて

いる演出は第1演出パターンの演出であり、分岐後の下段に記載されている演出は第2演出パターンの演出である。

【0134】

第1演出パターンにおいて、押圧操作部303の操作有効期間が発生する。当該操作有効期間中に押圧操作部303が備える押圧検知センサ381がオフ状態からオン状態に変化すると操作期間が終了し、当該操作に対応する操作後演出として、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃するリーチ示唆演出（パンチ又はキックが出現するかでリーチが実行される割合が異なる演出）と、攻撃が敵キャラクタにヒットする演出又は敵キャラクタに避けられる演出と、が実行される。

【0135】

第2演出パターンにおいて、回転操作部302の操作有効期間が発生する。当該操作有効期間中に回転操作部302が備える回転検知センサ347が、初期位置からの所定量以上（以下、5ステップ以上とする）の右回転を検出すると、当該操作に対応する操作中演出として味方キャラクタがオーラを纏う演出が実行される。この操作中演出である味方キャラクタがオーラを纏う演出は、回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転が検出されている間、継続して実行される。

【0136】

さらに、第2演出パターンにおいて、回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転が3秒間継続されると操作有効期間が終了し、操作後演出として、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃するリーチ示唆演出（パンチ又はキックが出現するかでリーチが実行される期待度が異なる演出）と、攻撃が敵キャラクタにヒットする演出又は敵キャラクタに避けられる演出と、が実行される。第1演出パターンでは、押圧操作部303の操作有効期間中に押圧検知センサ381がオフ状態からオン状態に変化すると当該操作有効期間が終了し、第2演出パターンでは回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転が3秒間継続されると操作有効期間が終了する。つまり、第1演出パターンと第2演出パターンとにおいて、操作有効期間が終了するための操作は異なる。なお、第2演出パターンにおいて、操作有効期間が終了して操作後演出が実行される条件は、操作有効期間中に回転操作部302の操作が回転量を問わず所定時間連続して継続する、操作有効期間中に回転操作部302が5ステップ以上の回転量で若しくは回転量を問わず合計で所定時間操作される、又は操作有効期間中に回転操作部302の回転量が所定ステップ（例えば、最大回転量である36ステップ）に到達する、等であってもよい。

【0137】

なお、第1演出パターンの押圧操作部303の操作有効期間、及び第2演出パターンの回転操作部302の操作有効期間はいずれも10秒間であるものとする。なお、第1演出パターンの押圧操作部303の操作有効期間が、第2演出パターンの回転操作部302の操作有効期間より長くても短くてもよい。但し、第1演出パターンにおいて操作後演出を出現させるための操作（押圧操作部303の操作有効期間中に押圧検知センサ381をオフ状態からオン状態へと変化させる）よりも、第2演出パターンにおいて操作後演出を出現させるための操作（回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続する）の方が、操作にかかる所要時間が長いため、第1演出パターンにおける押圧操作部303の操作有効期間よりも、第2演出パターンにおける回転操作部302の操作有効期間の方が長いことが望ましい。

【0138】

図11（A）は、全ての装飾図柄が変動しており、攻撃演出が開始した状態である。図11（A）において、演出表示装置1600に、味方キャラクタのパンチが敵キャラクタにヒットすればチャンスであることを示すメッセージが表示されている。なお、装飾図柄とは、演出表示装置1600に表示される、特別抽選の結果を示す複数列の図柄である。装飾図柄は、例えば、左装飾図柄・中装飾図柄・右装飾図柄の三列からなる。三列の装飾図柄は、特別図柄変動の開始時に変動を開始し、その後、例えば左装飾図柄、右装飾図柄

10

20

30

40

50

、中装飾図柄の順に停止表示され、最終的に全ての装飾図柄列が停止表示されると、停止表示された装飾図柄の組合せによって、特別抽選の結果が遊技者に示される。なお、攻撃演出において味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットすると攻撃演出の終了後に、装飾図柄がリーチを形成してリーチ演出が実行される。装飾図柄リーチを形成している状態とは、複数列の装飾図柄（例えば、左装飾図柄・中装飾図柄・右装飾図柄の三列）のうち、一の装飾図柄（例えば中装飾図柄）を除く装飾図柄が同じ表示態様（例えば左装飾図柄と右装飾図柄とが同じ図柄）で停止し（但し、上下にわずかに揺れる等しているものの停止しているように見える所謂仮停止の状態である）、当該一の装飾図柄が変動している状態である。

【0139】

図11（A）では、押圧操作部303及び回転操作部302の操作有効期間は開始していないし（遊技者は、図11（C）以降の演出のように操作有効期間中に押圧操作部303の操作が要求される第1演出パターンが実行されるか、図11（C'）以降の演出のように操作有効期間中に回転操作部302の回転が要求される第2演出パターンが実行されるかもわからない）、遊技者がまだ押圧操作部303及び回転操作部302を操作していない。

【0140】

図11（B）では、味方キャラクタと敵キャラクタとが演出表示装置1600に表示され、これから味方キャラクタが攻撃をすることを示唆するセリフがさらに演出表示装置1600に表示されている。図11（B）では、押圧操作部303及び回転操作部302の操作有効期間は開始していないし、遊技者がまだ押圧操作部303及び回転操作部302を操作していない。また、遊技者は、第1演出パターンが実行されるか、第2演出パターンが実行されるかもわからない。

【0141】

図11（B）の後、第1演出パターンが実行されることが決定されていれば図11（C）以降の演出に遷移し、第2演出パターンが実行されることが決定されていれば図11（C'）以降の演出に遷移する。まず、図11（C）の演出（第1演出パターンが実行されることが決定されている）に遷移した場合について説明する。図11（B）に続いて、図11（C）では、押圧操作部303の操作有効期間が開始されて、操作有効期間の残り時間を示すゲージ1603と、押圧操作部303の操作を促す表示（押圧操作部303を模した画像及び「押せ！」というメッセージ）と、が演出表示装置1600に表示されている。なお、図11（C）では、遊技者がまだ押圧操作部303を操作していない。

【0142】

図12（D）では、押圧操作部303の操作有効期間が進行し、ゲージ1603が示す操作有効期間の残り時間が減少しているものの、遊技者がまだ押圧操作部303を操作していない。

【0143】

図12（E）は、当該操作有効期間中に遊技者が押圧操作部303を操作した状態（図12（D）以前の押圧操作部303の初期位置の状態から高さtmaxだけ押圧操作部303が押し込まれて、押圧が検出された状態）であり、操作後演出が開始している。具体的には、味方キャラクタが敵キャラクタにパンチ（キックよりリーチが実行される期待度が低い）を放つリーチ示唆演出が実行されており、パンチが敵キャラクタにヒットするかどうかはまだ報知されていない。

【0144】

図12（F）は、操作後演出の続きであり、敵キャラクタが味方キャラクタのパンチをバックステップで避け、リーチ演出へと発展しないことが報知されて、操作後演出が終了する。なお、操作後演出においては、操作後演出の表示態様に対応する音（例えば、味方キャラクタの攻撃がパンチを放っているかキックを放っているかで異なる音、及び味方キャラクタの攻撃がヒットするかどうかで異なる音）がスピーカ354から出力されたり、操作後演出の表示態様に対応する態様（例えば、味方キャラクタの攻撃がパンチを放ってい

10

20

30

40

50

るかキックを放っているかで異なる発光態様、味方キャラクタの攻撃がヒットするか否かで異なる発光態様）でランプが発光したりする。

【0145】

なお、リーチが実行される変動において第1演出パターンが実行されている場合には、図12（E）の演出のリーチ示唆演出（味方キャラクタがパンチ又はキックを放つ演出）に続いて、図12（F）において味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする演出（リーチ演出に発展することを報知する演出）が行われて操作後演出が終了して、その後リーチ演出に発展する。リーチが実行される変動における第1演出パターンの操作後演出においても、操作後演出の表示態様に対応する音（リーチに発展しない場合と同じ音でも異なる音でもよい）がスピーカ354から出力されたり、操作後演出の表示態様に対応する態様でランプが発光（リーチに発展しない場合と同じ発光態様でも異なる発光態様でもよい）したりする。

10

【0146】

図12（F）の演出に続いて、特別抽選の結果がはずれであることを示す組み合わせ（左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄のうち少なくとも1つの装飾図柄の表示態様が、残りの装飾図柄の表示態様と異なる組み合わせ）で装飾図柄が停止して、実行中の特別図柄変動が終了する（図示省略）。

【0147】

続いて、図11（C'）の演出（第2演出パターンが実行されることが決定されている）に遷移した場合について説明する。図11（B）に続いて、図11（C'）では、回転操作部302の操作有効期間が開始して、操作有効期間の残り時間を示すゲージ1603と、回転操作部302の操作を促す表示（回転操作部302を模した画像及び「回せ！」というメッセージ）と、が演出表示装置1600に表示されている。なお、図11（C'）では、遊技者がまだ回転操作部302を操作していない。

20

【0148】

図12（D'）では、回転操作部302の操作有効期間が進行してゲージ1603が示す操作有効期間の残り時間が減少している。さらに、遊技者が回転操作部302を5ステップ以上右回転させているために、操作中演出として、味方キャラクタがオーラを纏い、オーラに対応する音がスピーカ354から出力され、オーラの色でランプが発光する演出が実行されている。なお、このオーラの色や大きさ等の表示態様で、味方キャラクタが行う攻撃（パンチ又はキック）を示唆することで、操作後演出よりも前にリーチが実行される期待度が示唆される。

30

【0149】

図12（E'）では、操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転が3秒間継続されたことで回転操作部302の操作有効期間が終了して、操作後演出が開始している。具体的には、味方キャラクタが敵キャラクタにパンチ（キックよりリーチが実行される期待度が低い）を放つリーチ示唆演出が実行されており、パンチが敵キャラクタにヒットするか否かはまだ報知されていない。図12（F'）は、操作後演出の続きであり、敵キャラクタが味方キャラクタのパンチをバックステップで避け、リーチ演出へと発展しないことが報知されて、操作後演出が終了する。図12（F'）の演出に続いて、特別抽選の結果がはずれであることを示す組み合わせで装飾図柄が停止して、実行中の特別図柄変動が終了する（図示省略）。

40

【0150】

図13は、攻撃演出において、操作部を操作しない場合の演出例を示す説明図である。まず、第1演出パターンが実行されることが決定されている例を説明する。図11（C）に続いて、図13（D2）では、図12（D）と同様に、押圧操作部303の操作有効期間が進行し、ゲージ1603が示す操作有効期間の残り時間が減少しているものの、遊技者が押圧操作部303を操作していない。

【0151】

図13（E2）では、押圧操作部303の操作有効期間がさらに進行し、ゲージ160

50

3 が示す操作有効期間の残り時間がさらに減少している。また、図 1 3 (E 2) では、遊技者が押圧操作部 3 0 3 を操作しておらず、ゲージ 1 6 0 3 が示す操作有効期間の残り時間の表示を除いて、図 1 3 (D 2) と同様の表示が行われている。図 1 3 (F 2) では、押圧操作部 3 0 3 の操作有効期間の全てが経過して当該操作有効期間が終了したにも関わらず押圧操作部 3 0 3 が操作されずに、操作後演出が行われることなく攻撃演出が終了した状態である。図 1 3 (F 2) の演出に続いて、特別抽選の結果がはずれであることを示す組み合わせで装飾図柄が停止して、実行中の特別図柄変動が終了する(図示省略)。

【0 1 5 2】

続いて、第 2 演出パターンが実行されることが決定されている例を説明する。図 1 1 (C) に続いて、図 1 3 (D' 2) では、図 1 2 (D') と同様に、回転操作部 3 0 2 の操作有効期間が進行してゲージ 1 6 0 3 が示す操作有効期間の残り時間が減少した状態である。図 1 3 (D' 2) では、遊技者が回転操作部 3 0 2 を操作していない(5 ステップ以上の右回転がされていない)ため、味方キャラクタがオーラを纏う操作中演出が実行されていない。

10

【0 1 5 3】

図 1 3 (E' 2) は、回転操作部 3 0 2 の操作有効期間がさらに進行し、ゲージ 1 6 0 3 が示す操作有効期間の残り時間がさらに減少した状態である。図 1 3 (E' 2) では、遊技者がまだ回転操作部 3 0 2 の操作を開始していない(5 ステップ以上の右回転が3 秒間継続されていない)ため、ゲージ 1 6 0 3 の操作有効期間の残り時間の表示を除いて、図 1 3 (D' 2) と同様の表示が行われ、操作中演出も実行されていない。

20

【0 1 5 4】

図 1 3 (F' 2) は、回転操作部 3 0 2 の操作有効期間中に回転操作部 3 0 2 の5 ステップ以上の右回転が3 秒間継続する条件が満たされることなく、回転操作部 3 0 2 の操作有効期間の全てが経過したことで当該操作有効期間が終了して、操作後演出が行われることなく攻撃演出が終了した状態である。図 1 3 (F' 2) の演出に続いて、特別抽選の結果がはずれであることを示す組み合わせで装飾図柄が停止して、実行中の特別図柄変動が終了する(図示省略)。なお、回転操作部 3 0 2 の操作有効期間中に回転操作部 3 0 2 の5 ステップ以上の右回転がされているときには操作中演出である味方キャラクタがオーラを纏う演出がされるものの、当該操作有効期間終了までに回転操作部 3 0 2 の5 ステップ以上の右回転が3 秒間継続されなければ、操作後演出が実行されることはない。

30

【0 1 5 5】

なお、攻撃演出の第 1 演出パターン及び第 2 演出パターンにおける操作有効期間中に操作後演出が実行されるための操作が行われることなく、当該操作有効期間が終了した場合、当該操作有効期間終了後に操作後演出と同様の演出(つまり味方キャラクタ攻撃を放ち、その後攻撃がヒットするか否かでリーチ演出に発展するか否かを報知する演出)を行ってから、特別抽選の結果がはずれであることを示す組み合わせで装飾図柄が停止する演出又はリーチ演出が実行されてもよい。

【0 1 5 6】

図 1 4 及び図 1 5 は、攻撃演出の操作有効期間の開始時には操作部の操作が開始している場合の演出例を示す説明図である。図 1 4 (A) は、図 1 1 (A) と同様である。まず、図 1 4 (B 3) (第 1 演出パターンが実行されることが決定されている)に遷移した例を説明する。図 1 4 (A) に続いて、図 1 4 (B 3) では、図 1 1 (B) と同様の演出が行われており、遊技者は既に押圧操作部 3 0 3 を操作している状態(図 1 2 (A) の押圧操作部 3 0 3 の初期位置の状態から高さ tmax だけ押圧操作部 3 0 3 が押し込まれて、押圧が検出されている状態)である。図 1 4 (B 3) では、押圧操作部 3 0 3 が操作されて押圧操作部 3 0 3 がオン状態となっているが、操作有効期間が開始していないため、操作後演出は実行されていない。

40

【0 1 5 7】

図 1 4 (C 3) では、押圧操作部 3 0 3 の操作有効期間が開始している。なお、図 1 4 (C 3) では、遊技者は図 1 4 (B 3) から引き続き、押圧操作部 3 0 3 を操作中(押圧

50

しっぱなし)である。つまり、押圧操作部303の操作有効期間が発生する前から押圧操作部303が備える押圧検知センサ381がオン状態となっており、当該操作有効期間が開始してからオフ状態からオン状態へ変化していない。この場合(即ち押圧操作部303の操作有効期間の開始時点で押圧操作部303が操作されている状態であっても、当該操作有効期間中に非操作の状態から操作されている状態への変化がなければ)、操作後演出は発生しない。なお、図14(C3)における操作有効期間の開始と同時に押圧操作部303が操作された場合(即ち操作有効期間の開始時ちょうどに押圧操作部303が備える押圧検知センサ381がオン状態になっている)には、図14(C3)以降の演出と同様の演出が行われる。

【0158】

図15(D3)では、遊技者は図14(B3)から引き続き、押圧操作部303を操作中(押圧しっぱなし)である。このように、押圧操作部303の操作有効期間の開始時点で押圧操作部303が操作されている状態であり、その後も押圧操作部303の操作が継続されている場合には、押圧操作部303が備える押圧検知センサ381が押圧操作部303の操作有効期間中にオフ状態からオン状態へ変化していないため、押圧操作部303が操作されているにも関わらず操作後演出は実行されない。従って、操作後演出の表示態様に対応する音もスピーカ354から出力されないし、操作後演出の表示態様に対応する発光態様でのランプの発光も行われない。図15(D3)では、図12(D)と同様の演出が行われる。なお、押圧操作部303が操作されている状態(押圧検知センサ381がオン状態)であるときに発光しているランプをパチンコ機1が備えている場合、当該ランプは、押圧操作部303の操作有効期間の開始時点で押圧操作部303が操作されている状態において発光しているし、押圧操作部303の操作有効期間の開始時点で押圧操作部303が操作されて押圧操作部303の操作が継続されている状態においても発光している。

【0159】

図15(E3)では、遊技者は図14(B3)から引き続き、押圧操作部303を操作中(押圧しっぱなし)である。押圧操作部303が備える押圧検知センサ381が押圧操作部303の操作有効期間中にオフ状態からオン状態へ変化していないため、操作後演出は実行されない。従って、操作後演出の表示態様に対応する音もスピーカ354から出力されないし、操作後演出の表示態様に対応する発光態様でのランプの発光も行われない。図15(E3)では、押圧操作部303の操作有効期間がさらに進行してゲージ1603が示す残り時間がさらに減少している。

【0160】

図15(F3)では、操作有効期間の全期間が経過した状態である。また、図15(F3)では、遊技者は図14(B3)から引き続き、押圧操作部303を操作中(押圧しっぱなし)であり、押圧操作部303が備える押圧検知センサ381が押圧操作部303の操作有効期間中にオフ状態からオン状態へ変化していないため、操作後演出は一切行われない。図15(F3)の演出に続いて、特別抽選の結果がはずれであることを示す組み合わせで装飾図柄が停止して、実行中の特別図柄変動が終了する(図示省略)。

【0161】

図14(B3)までは、第1演出パターンと第2演出パターンのいずれにも共通の演出が行われているため、遊技者はどちらの演出パターンが実行されているかがわからない。仮に、第1演出パターンが実行されることが決定されており、押圧操作部303の操作有効期間が発生するよりも前から押圧操作部303が操作されて当該操作有効期間開始時点で押圧検知センサ381がオン状態であった場合に、操作後演出が実行されるようにすると、当該操作有効期間の開始と同時にいきなりリーチ示唆演出(味方キャラクタがパンチ又はキックを放つ演出)が実行されて遊技者を極度に驚かせてしまう。従って、第1演出パターンが実行されることが決定されている場合には、押圧操作部303の操作有効期間が発生するよりも前から押圧操作部303が操作されて当該操作有効期間開始時点で押圧検知センサ381が操作有効期間の開始時においてオン状態であっても、操作後演出が実

10

20

30

40

50

行されないようにしている。なお、第1演出パターンが実行されることが決定されており、押圧操作部303の操作有効期間が発生するよりも前から押圧操作部303が操作されて当該操作有効期間開始時点で押圧検知センサ381が操作有効期間の開始時においてオン状態である場合、当該操作が継続されていれば操作後演出は実行されないし、当該操作を中止しても（つまり押圧検知センサ381がオン状態からオフ状態へ変化しても）、操作後演出は実行されない。

【0162】

なお、操作有効期間が発生するよりも前から押圧操作部303を操作中の状態とした場合、当該操作有効期間中に当該操作を中止して押圧操作部303が再度操作されれば（つまり押圧検知センサ381がオン状態からオフ状態へ変化し、その後当該オフ状態からオン状態へ変化すれば）、操作後演出が実行される。

10

【0163】

続いて、図14（B'3）（第2演出パターンが実行されることが決定されている）に遷移した例を説明する。図14（A）に続いて、図14（B'3）では、図11（B）と同様の演出が行われており、遊技者は既に回転操作部302を5ステップ以上右回転させている状態である。図14（B'3）では、回転操作部302が5ステップ以上右回転されているが、回転操作部302の操作有効期間が開始していないため、操作中演出は実行されていない。

【0164】

図14（C'3）では、回転操作部302の操作有効期間が開始している。なお、図14（C'3）では、遊技者は図14（B'3）から引き続き、回転操作部302を操作中（5ステップ以上右回転しっぱなし）である。つまり、回転操作部302の操作有効期間が発生するよりも前から回転操作部302の5ステップ以上の右回転が検出され、回転操作部302の操作有効期間開始時点でも回転検知センサ347が5ステップ以上の回転を検出している状態である。回転操作部302の操作有効期間において回転操作部302の5ステップ以上の右回転が検出されてさえいれば（つまり回転操作部302が備える回転検知センサ347のオフ状態からの変化は不要）、図12（D'）と同様の味方キャラクターがオーラを纏う操作中演出が出現する。従って、図14（C'3）では、回転操作部302の操作有効期間の開始時に回転操作部302の5ステップ以上の右回転が検出されているため、当該操作有効期間の開始時から操作中演出が出現する。なお、図14（B'3）の操作有効期間の開始前から回転操作部302を操作していない場合、図14（C'3）における操作有効期間の開始時から回転操作部302の5ステップ以上の右回転が行われれば、回転操作部302の5ステップ以上の右回転が検出された時点で、操作中演出が開始される。

20

30

【0165】

図15（D'3）では、図14（B'3）から引き続き、回転操作部302を操作中（5ステップ以上右回転しっぱなし）であるものの、回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転が3秒間継続されていない（操作有効期間の開始から3秒間経過していない）ため、操作中演出は継続しているが操作後演出は行われず、回転操作部302の操作有効期間がさらに進行してゲージ1603が示す残り時間が減少している。

40

【0166】

図15（E'3）では、図14（B'3）から引き続き、回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転が3秒間継続されたことで回転操作部302の操作有効期間が終了して、操作後演出が開始している。具体的には、味方キャラクターが敵キャラクターにパンチ（キックよりリーチが実行される期待度が低い）を放つリーチ示唆演出が実行されており、パンチが敵キャラクターにヒットするか否かはまだ報知されていない。図15（F'3）は、操作後演出の続きであり、敵キャラクターが味方キャラクターのパンチをバックステップで避け、リーチ演出へと発展しないことが報知されて、操作後演出が終了する。図15（F'3）の演出に続いて、特別抽選の結果がはずれであるこ

50

とを示す組み合わせで装飾図柄が停止して、実行中の特別図柄変動が終了する（図示省略）。

【0167】

第2演出パターンにおいて、回転操作部302の操作有効期間の開始前から回転操作部302の5ステップ以上右回転されていて当該操作有効期間が開始したときに実行されるのは味方キャラクタがオーラを纏う操作中演出である。従って、リーチ示唆演出を見ると極度に緊張してしまう遊技者が操作有効期間の開始前から回転操作部302の5ステップ以上右回転させていて操作有効期間が開始しても、操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続する前に回転操作部302の5ステップ以上の右回転を中止すれば（5ステップ未満の回転量、又は全く回転させていない状態にすれば）リーチ示唆演出を見なくても済む。なお、第2演出パターンにおいて、回転操作部302の操作有効期間の開始前から回転操作部302の5ステップ以上右回転されていて当該操作有効期間が開始した場合に、味方キャラクタがオーラを纏う操作中演出が実行されなくてもよい。第2演出パターンにおいて、回転操作部302の操作有効期間の開始前から回転操作部302の5ステップ以上右回転されていて当該操作有効期間が開始した場合に、味方キャラクタがオーラを纏う操作中演出が実行されないとしても、当該操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続する前に回転操作部302の5ステップ以上の右回転を中止すれば（5ステップ未満の回転量、又は全く回転させていない状態にすれば）リーチ示唆演出を見なくても済むからである。

【0168】

なお、第2演出パターンにおいて、回転操作部302の操作有効期間の開始時に回転操作部302が5ステップ以上右回転され操作後演出が出現する前に当該回転を中止して、当該操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転を再度開始したものの、当該操作有効期間終了までに回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続できなかった場合には、図15（F3）のように操作後演出が行われない。つまり、第2演出パターンにおいて、回転操作部302の操作有効期間の開始時に回転操作部302が5ステップ以上右回転され操作後演出が出現する前に当該回転を中止した場合には、当該操作有効期間の終了タイミングの3秒前までに回転操作部302の5ステップ以上の右回転を再開しなければリーチ示唆演出を出現させることができない。

【0169】

なお、上記した例では、攻撃演出はリーチ演出に発展するかを示すリーチ前の演出であるが、リーチ演出としての攻撃演出も実行可能であってもよい。また、リーチ演出に発展するかを示すリーチ前の演出である攻撃演出が行われてリーチ演出に発展することが報知された場合に、同じ変動において（つまり発展先のリーチ演出において）、リーチ演出としての攻撃演出が実行可能であってもよい。

【0170】

リーチ演出としての攻撃演出は、味方キャラクタはパンチ又はキックのいずれかの攻撃を放ち、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットすれば大当りに当選したことが報知され、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに避けられればハズレであることが報知される演出である。なお、例えば、大当り変動（大当りフラグがセットされている変動）における攻撃演出において味方キャラクタがパンチを放つ演出を実行することが決定される振り分けはキックを放つ演出を実行することが決定される振り分けより小さく（例えばパンチを放つ振り分けはキックを放つ振り分けの1/3）、大当り変動でない変動における攻撃演出において味方キャラクタがパンチを放つ演出を実行することが決定される振り分けはキックを放つ演出を実行することが決定される振り分けより大きい（例えばパンチを放つ振り分けはキックを放つ振り分けの3倍）ものとする。

【0171】

リーチ演出としての攻撃演出の第1パターンは、押圧操作部303の操作有効期間中に押圧検知センサ381がオフ状態からオン状態へと変化すると、操作後演出として、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する演出（パンチ又はキックが出現するかで大当りが報

知される割合が異なる演出)と、攻撃が敵キャラクタにヒットする演出又は敵キャラクタに避けられる演出と、が実行される。なお、リーチ演出としての攻撃演出の第1パターンにおける押圧操作部303の操作有効期間は、リーチ演出に発展するかを示すリーチ前の演出である攻撃演出の第1演出パターン(図11(A)~図12(F)の演出)における操作有効期間と同じ長さであっても異なる長さであってもよい。

【0172】

リーチ演出としての攻撃演出の第2パターンは、回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302が5ステップ以上右回転されると操作中演出として、味方キャラクタがオーラを纏う演出が実行される。なお、リーチ演出としての攻撃演出の第2パターンにおける回転操作部302の操作有効期間は、リーチ演出に発展するかを示すリーチ前の演出である攻撃演出の第2演出パターン(図11(A)~図12(F)の演出)における操作有効期間と同じ長さであっても異なる長さであってもよい)。リーチ演出としての攻撃演出の第2パターンは、回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転が3秒間継続されると操作後演出として、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する演出(パンチ又はキックが出現するかで大当たりが報知される割合が異なる演出)と、攻撃が敵キャラクタにヒットする演出又は敵キャラクタに避けられる演出と、が実行される。

【0173】

リーチ演出としての攻撃演出の第1演出パターンにおいて、図14(B3)~(C3)のように押圧操作部303の操作有効期間が開始される前から押圧操作部303を押圧しっぱなしにして当該操作有効期間の開始時において押圧操作部303を押圧していても(操作有効期間中に押圧操作部303が備える押圧検知センサ381がオフ状態からオン状態に変化するわけではないため)、操作有効期間の開始時に操作後演出が実行されるものではない。しかし、リーチ演出としての攻撃演出で報知される大当たりに当選したか否かは遊技者にとって重要な情報であるため、押圧操作部303の操作有効期間が開始してから所定時間が経過したために当該操作有効期間が終了した場合に操作後演出の少なくとも一部(例えば、図12(E)のパンチ又はキックを放つ演出(大当たり期待度を示唆する演出)と図12(F)の大当たりに当選したか否かを報知する演出との双方、又は図12(F)の演出のみ)が行われることが望ましい。

【0174】

また、大当たりに当選したか否かは遊技者にとって重要な情報であるため、リーチ演出としての攻撃演出の第2演出パターンにおいて、回転操作部302の操作有効期間が開始してから所定時間が経過したために当該操作有効期間が終了した場合、操作後演出の少なくとも一部(例えば、図12(E)のパンチ又はキックを放つ演出(大当たり期待度を示唆する演出)と図12(F)の大当たりに当選したか否かを報知する演出との双方、又は図12(F)の演出のみ)が行われることが望ましい。例えば、回転操作部302の操作有効期間の開始時に回転操作部302が5ステップ以上右回転されていたが当該右回転を中止して、当該操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転を再開したものの当該操作有効期間終了までに回転操作部302の5ステップ以上の右回転の継続時間が3秒間に満たなかった場合であっても、当該操作有効期間が終了したときに操作後演出の少なくとも一部が行われることが望ましい。

【0175】

なお、攻撃演出の第2演出パターンにおいて、回転操作部302に代えて別の操作部に対する操作が促されてもよい。この別の操作部は、例えば、回転操作が可能な操作部であって、回転操作部302以外の操作部である。また、この別の操作部は、回転操作とは異なる操作が可能な(つまり回転操作とは異なる操作が促される)操作部であってもよい。なお、攻撃演出の第1演出パターンと第2演出パターンとで操作が促される操作部は同一の操作部であってもよいし異なる操作部であってもよい。

【0176】

例えば、攻撃演出の第2演出パターンにおいて、回転操作部302に代えて押圧操作部

10

20

30

40

50

303（即ち第1演出パターンにおいて操作が促される操作部と同一の操作部）に対する操作が促されてもよく（回転操作部302の操作有効期間に代えて押圧操作部303の操作有効期間が発生する）、この場合、攻撃演出の第2演出パターンにおいて、例えば、回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続させることに代えて、押圧操作部303に対する操作が長押しや連打（押圧操作部303に対する連続する操作）が促される。

【0177】

攻撃演出の第2パターンにおいて回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続させることに代えて押圧操作部303の長押しが促される場合、押圧操作部303の操作有効期間において押圧検知センサ381がオン状態であれば（押圧検知センサ381のオフ状態からオン状態への変化を問わず）操作中演出としての味方キャラクタがオーラを纏う演出が実行される。つまり、攻撃演出の第2パターンで回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続させることに代えて押圧操作部303の長押しが促される場合において押圧操作部303の操作有効期間中に押圧検知センサ381がオン状態であることは、攻撃演出の第2パターンで回転操作部302の回転が促される場合において回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302が5ステップ以上右回転されていることに相当する。

10

【0178】

また、攻撃演出の第2パターンにおいて回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続させることに代えて押圧操作部303の長押しが促される場合、操作有効期間中に所定時間継続して押圧操作部303が押圧され続けられれば（押圧検知センサ381が所定時間オン状態を継続すれば）操作後演出が出現する。つまり、攻撃演出の第2パターンで回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続させることに代えて押圧操作部303の長押しが促される場合において押圧操作部303の操作有効期間中に押圧検知センサ381が所定時間オン状態を継続することは、攻撃演出の第2パターンで回転操作部302の回転が促される場合において回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302が5ステップ以上の右回転が3秒間継続されたことに相当する。

20

【0179】

攻撃演出の第2パターンにおいて回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続させることに代えて押圧操作部303の連打が促される場合、押圧操作部303の操作有効期間において押圧検知センサ381がオフ状態からオン状態へと変化したときに操作中演出としての味方キャラクタがオーラを纏う演出が実行される。つまり、攻撃演出の第2パターンにおいて回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続させることに代えて押圧操作部303の連打が促される場合で押圧操作部303の操作有効期間中に押圧検知センサ381がオフ状態からオン状態へと変化したことは、攻撃演出の第2パターンで回転操作部302の回転が促される場合において回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302が5ステップ以上右回転されたことに相当する。但し、攻撃演出の第2パターンで回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続させることに代えて押圧操作部303の連打が促される場合、押圧操作部303の操作有効期間の開始時においては、押圧検知センサ381がオン状態であれば（押圧検知センサ381のオフ状態からオン状態への変化を問わず）操作中演出としての味方キャラクタがオーラを纏う演出が実行される。なお、攻撃演出の第2パターンにおいて押圧操作部303の連打が促される場合の操作中演出は、押圧検知センサ381がオン状態になってから所定時間が経過すると消去される。但し、攻撃演出の第2パターンにおいて回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続させることに代えて押圧操作部303の連打が促される場合の操作中演出が実行されているときに、押圧検知センサ381がオフ状態に変化して再びオン状態に変化すると、操作中演出が再び開始される。つまり、操作中演出が開始してから所定時間が経過する前に、押圧検知センサ381がオフ状態に変化して再びオン状態に変化すると、操作中演出が終了せずに継続する。

30

40

【0180】

50

また、攻撃演出の第2パターンにおいて回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続させることに代えて押圧操作部303の連打が促される場合、操作有効期間中に所定回数、押圧操作部303が押圧されれば（押圧検知センサ381が所定回数オン状態になれば）操作後演出が出現する。つまり、攻撃演出の第2パターンで回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続させることに代えて押圧操作部303の連打が促される場合において押圧操作部303の操作有効期間中に押圧検知センサ381が所定回数オン状態になることは、攻撃演出の第2パターンで回転操作部302の回転が促される場合において回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302が5ステップ以上の右回転が3秒間継続されたことに相当する。

【0181】

なお、同じ変動において攻撃演出の第1演出パターンが行われた後に攻撃演出の第2演出パターンが行われてもよい。例えば、リーチ演出に発展するかを示すリーチ前の演出としての攻撃演出の第1演出パターンが行われ、当該第1演出パターンの後に同じ変動において、リーチ演出としての攻撃演出の第2演出パターンが実行される。

【0182】

また、同じ変動において攻撃演出の第2演出パターンが行われた後に攻撃演出の第1演出パターンが行われてもよい。例えば、リーチ演出に発展するかを示すリーチ前の演出としての攻撃演出の第2演出パターンが行われ、当該第2演出パターンの後に同じ変動において、リーチ演出としての攻撃演出の第1演出パターンが実行される。

【0183】

図16は、攻撃演出の第2演出パターンにおいて回転操作部302の操作有効期間の開始時には回転操作部302の操作が開始している場合の演出の別例を示す説明図である。図16の攻撃演出の第2演出パターンでは、回転操作部302の操作有効期間の開始時に、回転操作部302を5ステップ以上右回転させると、当該操作有効期間が開始してから所定時間（以下、8秒間とする）、回転操作部302の操作が無効となるペナルティが発生する。

【0184】

図16（A）は、図11（A）と同様である。図16（A）に続いて、図16（B'4）では、回転操作部302の操作有効期間は開始しておらず、当該操作有効期間の開始前には回転操作部302を操作しないように遊技者に働きかけるメッセージ（「ゲージが出るまでは回すな！！」）が演出表示装置1600に表示されている。

【0185】

図16（C'4）は、回転操作部302の操作有効期間は開始していない状態であり、図11（B）と同様の演出が行われているが、回転操作部302を5ステップ以上右回転させている。図16（D'4）は回転操作部302の操作有効期間が開始した状態である。回転操作部302の操作有効期間の開始時において回転操作部302の5ステップ以上の右回転が行われたため、当該操作有効期間が開始してから8秒間、回転操作部302の操作が無効となるペナルティが発生している。図16（D'4）では、図13（D'2）の演出表示に重ねて、当該ペナルティが発生していることを示すメッセージ（「ゲージが出る前に回したので回転が8秒間無効です」）が演出表示装置1600に表示されている。

【0186】

また、図16（D'4）においては、当該操作が無効となるペナルティ中であるため、回転操作部302が5ステップ以上右回転されているが、操作中演出としての味方キャラクターがオーラを纏う演出が行われなし、操作後演出を出現させるための条件における5ステップ以上の右回転の継続時間にはカウントされない。

【0187】

図16（E'4）では、操作有効期間が開始してから（つまりペナルティが開始してから）8秒間が経過したために、ペナルティが解除されて、回転操作部302の操作が有効となっている。なお、ペナルティが発生している間も回転操作部302の操作有効期間は進行するため、当初10秒あった操作有効期間は、図16（E'4）のペナルティ解除時

10

20

30

40

50

には残り2秒となっている。

【0188】

従って、ペナルティが発生すると、ペナルティ解除時から回転操作部302の5ステップ以上の右回転を操作有効期間終了時まで継続しても、操作後演出を出現させることができない（ペナルティ解除時の操作有効期間は残り2秒であり、操作後演出を出現させるための条件は回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続することであるため）。なお、ペナルティ解除後の回転操作部302の操作有効期間において、回転操作部302が5ステップ以上右回転されていれば、操作中演出としての味方キャラクタがオーラを纏う演出は実行される。

【0189】

図16（E'4）では、回転操作部302の操作有効期間の全てが経過したことにより当該操作有効期間が終了したため、操作後演出が行われることなく攻撃演出が終了する。図16（E'4）の演出に続いて、特別抽選の結果がはずれであることを示す組み合わせで装飾図柄が停止して、実行中の特別図柄変動が終了する（図示省略）。

【0190】

なお、上記した例ではペナルティの時間を操作有効期間が開始してから8秒間としたが、ペナルティ終了後に回転操作部302の操作を開始してもリーチ示唆演出が出現可能であるように、ペナルティの時間を操作有効期間が開始してから7秒間以下の時間としてもよい。

【0191】

図17は、押圧操作部303及び回転操作部302の別の構成例を示す概略図である。本例における回転操作部302は、初期位置から右回りに360度までの範囲で回転させることができるものとし（例えば右回りに360度回すとそれ以上右回りができないようストッパーが作動する）、右周りに1ステップ回転させると10度回転し、最大36ステップ回転させることができる点において、図11～図16の回転操作部302と同様である。また、回転操作部302は、回転量（何ステップ回転されているか）を検出することができるセンサを備える点において、図11～図16の回転操作部302と同様である。

【0192】

また、本例における回転操作部302は、特定操作を検出することができる特定検出部（不図示）をさらに備える。特定検出部が検出する特定操作は、例えば、遊技者による接触であってもよいし、遊技者による押圧や回転であってもよい。なお、当該特定検出部は回転操作部302の全体を覆うように備えられていてもよいし（即ち特定操作が接触であれば回転操作部302を操作すると特定検出部に接触することとなる）、回転操作部302の一部を覆うように備えられていてもよい（即ち特定操作が接触であれば特定検出部に接触することなく回転操作部302を操作することが可能である）。また、パチンコ機1は、例えば遊技盤5に備え付けられ、遊技領域5aの外部に位置する（遊技領域5aよりも上、下、右、又は左のいずれに位置していてもよい）ニワトリのキャラクタを模した可動体310を備える。

【0193】

図17（a）では、回転操作部302が初期位置にある、つまり回転量がゼロである。このとき、押圧操作部303は初期位置にあり（本例での初期位置は、最下の位置であり、初期位置では押圧操作部303の一部が回転操作部302によって隠れている（つまり回転操作部302によって当該一部が遊技者から視認不可能である）、かつ押圧操作部303の一部が回転操作部302から突出している状態）、押圧することができない。なお、押圧操作部303が初期位置にあるときに、押圧操作部303の全部が回転操作部302によって隠れて（つまり回転操作部302によって押圧操作部303の全部が遊技者から視認不可能である）いてもよい。また、図17（a）では、可動体310は動作していない。

【0194】

図17（b）では、回転操作部302が初期位置から右回りにr1ステップ回転させら

10

20

30

40

50

れている。回転操作部 302 を初期位置から右回りに回転させると押圧操作部 303 が突出を開始し、回転操作部 302 を r_1 ステップまで回転させたとき、押圧操作部 303 は初期位置から t_1 突出している（つまり回転操作部 302 によって視認不可能である押圧操作部 303 の領域が、図 17 (a) の状態よりも減少する）。なお、押圧操作部 303 が初期位置よりも突出していれば（即ち回転操作部 302 が初期位置から右回転さえしていれば、特定検出部に対する特定操作の有無に関わらず）押圧操作部 303 の押圧が可能となる。このように回転操作部 302 を右回りに回転させているときにのみ、押圧操作部 303 が操作可能であることにより、複雑な操作を遊技者に楽しませることができる。

【0195】

回転操作部 302 が r_1 ステップ以上右回転させられている状態で、回転操作部 302 に設けられた特定検出部が特定操作を検出すると可動体 310 が周期的な動作（ここでは、左右に揺れる動作）をする。図 17 (b) では、回転操作部 302 が r_1 ステップ右回転させられており、回転操作部 302 に設けられた特定検出部が特定操作を検出しているため、可動体 310 が左右に揺れ、その揺れ幅は w_1 である。なお、特定検出部が特定操作を検出していなければ、回転操作部 302 が r_1 ステップ以上回転しても可動体 310 は動作しない。また、上記したように特定検出部が回転操作部 302 の外周面全体を覆うように配置されていてもよく、このとき、例えば特定検出部が検出する特定操作が接触であれば、遊技者が回転操作部 302 を回転させると必然的に特定検出部に接触することになるため、遊技者が回転操作部 302 を r_1 ステップ以上回転させると可動体 310 が動作することとなる。

【0196】

なお、回転操作部 302 に設けられた特定検出部が特定操作を検出しているときに、回転操作部 302 の回転量が多いほど、可動体 310 が動作する幅が大きい。また、回転操作部 302 に設けられた特定検出部が特定操作を検出していれば、回転操作部 302 の回転量が r_1 ステップ未満であっても回転を開始した時点で、可動体 310 の動作が開始するようにしてもよい。

【0197】

図 17 (c) では、回転操作部 302 が初期位置から右回りに r_2 ($> r_1$) ステップ回転させられており（つまり図 17 (b) で回転操作部 302 が初期位置から右回りに r_1 ステップ回転された状態からさらに右回りに $r_2 - r_1$ ステップ回転させられており）、さらに遊技者が回転操作部 302 に備えられた特定検出部に対して特定操作を行っている状態である。回転操作部 302 を r_2 ステップまで回転させたとき、押圧操作部 303 は初期位置から最大突出量である t_{max} ($> t_1$) 突出する（つまり回転操作部 302 によって視認不可能である押圧操作部 303 の領域が、図 17 (b) の状態よりも減少する）。さらに、図 17 (c) では、回転操作部 302 が r_2 ($> r_1$) ステップ回転させられており、回転操作部 302 に設けられた特定検出部が特定操作を検出しているため、可動体 310 が左右に揺れ、その揺れ幅は w_2 ($> w_1$) である。

【0198】

なお、回転操作部 302 の右回転の回転量が 0 から r_2 ステップまでの範囲では回転量が多いほど押圧操作部 303 の突出量も大きくなるが、回転操作部 302 が r_2 ステップより多く右回転されても、押圧操作部 303 の突出量は t_{max} のままである。一方、回転操作部 302 が r_2 ステップより大きい回転量で右回転されると、可動体 310 が揺れる幅は回転操作部 302 が最大回転量 r_{max} で右回転されるまで大きくなり続ける。回転操作部 302 が最大回転量 r_{max} で右回転していると、可動体 310 は最大揺れ幅 w_{max} で左右に揺れる。

【0199】

図 17 (d) では、回転操作部 302 が初期位置から右回りに ($r_2 <$) r_3 ($<$ 最大回転量 r_{max}) ステップ回転させられており（つまり図 17 (c) で回転操作部 302 が初期位置から右回りに r_2 ステップ回転された状態からさらに右回りに $r_3 - r_2$ ステップ回転させられており）、さらに遊技者により回転操作部 302 に備えられた特定検出

部に対する特定操作が行われている状態である。回転操作部 302 を ($r2$ ステップ以上である) $r3$ ステップまで右回転させても、押圧操作部 303 は初期位置から最大突出量である t_{max} 突出した状態のままである。また、回転操作部 302 が $r3$ ($> r2$) ステップ回転させられている状態で、回転操作部 302 に設けられた特定検出部が特定操作を検出すると、可動体 310 が左右に揺れ、その揺れ幅は (最大揺れ幅 w_{max}) $w3$ ($> w2$) である。

【0200】

図 17 (e) では、回転操作部 302 が初期位置から右回りに ($r3 <$) $r4$ ($<$ 最大回転量 r_{max}) ステップ回転させられており (つまり図 17 (d) で回転操作部 302 が初期位置から右回りに $r3$ ステップ回転された状態からさらに右回りに $r4 - r3$ ステップ回転させられており)、さらに遊技者により回転操作部 302 に備えられた特定検出部に対する特定操作が行われている状態である。回転操作部 302 を ($r2$ ステップ以上である) $r4$ ステップまで回転させても、押圧操作部 303 は初期位置から最大突出量である t_{max} 突出した状態のままである。また、回転操作部 302 が $r4$ ($> r3$) ステップ右回転させられている状態で、回転操作部 302 に設けられた特定検出部が特定操作を検出すると、可動体 310 が左右に揺れ、その揺れ幅は (最大揺れ幅 w_{max}) $w4$ ($> w3$) である。

【0201】

なお、回転操作部 302 が右回転していても特定検出部が特定操作を検出していないときには、可動体 310 は動作しないが、回転操作部 302 の右回転を維持したまま特定検出部に対する特定操作が行われている状態になると、いきなり当該回転量に応じた幅で可動体 310 が動作する。具体的には、例えば、回転操作部 302 が $r4$ ステップ右回転していても特定検出部が特定操作を検出していないときには可動体 310 は動作しないが、回転操作部 302 の $r4$ ステップの右回転を維持したまま特定検出部に対する特定操作が行われている状態になると、可動体 310 はいきなり揺れ幅 $w4$ で揺れる。

【0202】

図 17 (f) では、回転操作部 302 が初期位置から右回りに $r4$ ステップ回転させられており、遊技者が回転操作部 302 に備えられた特定検出部に特定操作を行っており、かつ押圧操作部 303 が初期位置まで押圧された状態である。押圧操作部 303 が初期位置まで押圧されると回転操作部 302 の回転量に関わらず、また特定検出部が特定操作を検出しているときにも、可動体 310 の動作は停止する。なお、回転操作部 302 が初期位置から右回りに回転させられており、遊技者が回転操作部 302 に備えられた特定検出部に特定操作を行っており、かつ押圧操作部 303 が初期位置まで押圧されている状態から、押圧操作部 303 の押圧を中止すると、回転操作部 302 の回転量に応じて可動体 310 が動作する。また、可動体 310 を左右に揺らすための駆動部材は回転操作部 302 の回転量に応じた強さで動作し、可動体 310 が動作しているときに押圧操作部 303 が初期位置まで押圧されると、例えば、可動体 310 が初期位置に戻ったときに可動体 310 の左右にストッパーが作動することにより、可動体 310 の動作が停止する。

【0203】

また、回転操作部 302 が初期位置から右回りに回転させられ、特定検出部に特定操作が行われており、かつ押圧操作部 303 が初期位置まで押圧されている場合に、特定検出部による特定操作の検出が押圧操作部 303 の操作によって無効になるように構成したり、特定操作の検出が入力に対して遮断されるようにしたりする (つまり、押圧操作部 303 の操作がされている状態において特定検出部に対する特定操作が無効化される) ことで、可動体 310 の動作が停止する。また、押圧操作部 303 を押圧しながら回転操作部 302 を回転させれば、押圧操作部 303 に対する押圧が維持されている限り押圧操作部 303 は突出することはない。

【0204】

なお、図示している例では、押圧操作部 303 の体積よりも回転操作部 302 の体積が小さく描画されているが、押圧操作部 303 が t_{max} まで突出している状態において突

10

20

30

40

50

出している部分の体積が回転操作部 302 の体積よりも小さくてもよい。

【0205】

また、回転操作部 302 が初期位置から右回りに r ステップ以上回転させられており、かつ回転操作部 302 に備えられた特定検出部が特定操作を検出している状態となって可動体 310 が周期的に動作しているときに、回転操作部 302 が右回りに回転させられているステップ数が増加するほどに、可動体 310 の動作が高速になったり、動作範囲が広くなったり等、動作態様が変化することが望ましい。図 17 の例では、回転操作部 302 が右回りに回転させられているステップ数が増加するほどに、可動体 310 の動作範囲が大きくなる例を説明しているが、可動体 310 の動作範囲及び動作周期は同じであるものの、可動体 310 が初期位置から移動を開始して最大動作範囲へ移動するまでの速度が大きくなるようにしてもよい。具体的には、例えば、可動体 310 が動作するときには、可動体 310 は初期位置から右へ動作して、初期位置に戻り、初期位置で停止した上で、初期位置から左へ動作して、初期位置に戻る、という一連の動作を繰り返すものとする。このとき、例えば、可動体 310 は初期位置から右側の最大動作範囲までは時間 $t_1 - kr$ (但し t_1 , k は正の定数、 r は回転操作部 302 が右回転されているステップ数であり、 r が最大値であっても $t_1 - kr > 0$ となるように t_1 及び k は定められている) をかけて動作し、当該右側の最大動作範囲から初期位置には時間 t_2 (正の定数) をかけて戻り、初期位置で時間 $t_3 + 2kr$ (但し、 t_3 は正の定数) だけ停止し、初期位置から左側の最大動作範囲までは時間 $t_1 - kr$ をかけて動作し、当該右側の最大動作範囲から初期位置には時間 t_2 (正の定数) をかけて戻るとする。これにより、回転操作部 302 の回転量が大きいほど、時間 $t_1 - kr$ の値が小さくなるため、可動体 310 が初期位置から右側及び左側の最大動作範囲まで動作する速度は大きくなるものの、当該一連の動作の動作範囲と、当該一連の動作にかかる時間、即ち当該一連の動作の動作周期 $(t_1 - kr) + t_2 + (t_3 + 2kr) + (t_1 - kr) + t_2 = 2t_1 + 2t_2 + t_3$ と、は回転操作部 302 の回転量に関わらず一定とすることができる。なお、回転操作部 302 が右回りに回転させられているステップ数が増加するほどに、可動体 310 の動作範囲及び動作周期は同じであるものの、可動体 310 が初期位置から移動を開始して最大動作範囲へ移動するまでの速度が大きくなる場合において、可動体 310 が周期的な動作しているときに押圧操作部 303 が初期位置まで押圧されると、可動体 310 の当該速度に関わらず可動体 310 の周期的な動作が停止される。

【0206】

また、押圧操作部 303 が最大突出量 t_{max} まで突出していないときに、押圧操作部 303 を引っ張る (つまり押圧を行う際に押圧操作部 303 に作用させる力の方向とは逆方向に力を作用させる操作を押圧操作部 303 に対して行う) と、押圧操作部 303 を最大突出量 t_{max} まで突出させることができ、このとき押圧操作部 303 の突出量に応じて回転操作部 302 が右回りに回転するようにしてもよい。つまり、押圧操作部 303 が回転操作部 302 の操作に応じて最大突出量 t_{max} まで突出していないときに、回転操作部 302 の操作を行わずに押圧操作部 303 を最大突出量 t_{max} まで引っ張ると遊技者による回転操作部 302 への操作がなくとも、回転操作部 302 を r_2 ステップまで回転することができる。さらに押圧操作部 303 を引っ張って特定検出部に対する特定操作を行うことで、遊技者による回転操作部 302 に対する操作がなくとも図 17 (c) の状態とすることができ、可動体 310 の周期的な動作が開始可能となる。

【0207】

なお、図 17 (b) の例では、回転操作部 302 の回転量が、押圧操作部 303 を最大突出量 t_{max} に到達させるための最低回転量 (r_2 ステップ) よりも少なくとも可動体 310 の動作が開始可能であるが、回転操作部 302 の右回転量が、押圧操作部 303 を最大突出量 t_{max} に到達させるための最低回転量である r_2 ステップより大きい所定の回転量 (例えば r_3 ステップ) に到達するまで、可動体 310 が動作しないようにしてもよい。つまり、押圧操作部 303 が最大突出量 t_{max} まで突出しているにも関わらず可動体 310 を動作させないようにできる。なお、押圧操作部 303 が初めて最大突出量 t

maxまで突出する状態よりも回転操作部302を回転させたとき（例えば押圧操作部303が初めて最大突出量tmaxまで突出するための回転操作部302の回転量であるr2ステップよりも大きいr3ステップ回転させたとき）に可動体310の動作が初めて開始可能となる場合には、押圧操作部303を最大突出量tmaxまで引っ張ったうえで、回転操作部302に備えられた特定検出部が特定操作を検出しても可動体310は動作しない。

【0208】

なお、図17の例では、突出可能な押圧操作部303は、回転操作部302の上面から上方向に突出する例を説明したが、突出可能な押圧操作部303が回転操作部302の側面の一部から、当該側面の外側方向に突出するように備え付けられてもよい。また、突出可能な押圧操作部303が回転操作部302に取り付けられていてもよいし、突出可能な押圧操作部303と回転操作部302とが一体化していてもよい。なお、突出可能な押圧操作部303が回転操作部302の側面の一部から当該側面の外側方向に突出するように備え付けられている場合は、押圧操作部303が初期位置にあるときに回転操作部302の外部に露出している表面積が、回転操作部302の側面の表面積の $1/30 \sim 1/5$ 程度であることが望ましい。

【0209】

図18及び図19は、キャンセル可能な攻撃演出の一例を示す説明図である。なお、攻撃演出のキャンセルとは、攻撃演出が中止されて、代わりに別の演出が行われること、又は演出が行われなくなることである。キャンセル可能な演出はリーチが実行される変動パターン、及びリーチが実行されない変動パターンのいずれにおいても決定され得る演出である。なお、図19において、操作部に対する操作に従って上段と下段に演出が分岐している。図18及び図19の例では、パチンコ機1は図17に示した押圧操作部303、回転操作部302、及び可動体310、並びに特定検出部を備える。

【0210】

キャンセル可能な攻撃演出は、回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302の右回転が検出されると、キャンセルされる（つまり攻撃演出が中止されてその時点で終了する。例えば、味方キャラクタがパンチ又はキックの攻撃を放つリーチ示唆演出の前にキャンセルされればリーチ示唆演出も行われず、攻撃がヒットするか否かによるリーチに発展するか否かを報知する演出も行われず）。なお、キャンセル可能な攻撃演出において、押圧操作部303が突出しないように力が加えられている状態であれば（つまり押圧操作部303を初期位置から動作しないようにすれば）、回転操作部302が右回転を検出しても、攻撃演出がキャンセルされない。回転操作部302による回転操作の検出が押圧操作部303の操作によって無効になるように構成したり、特定操作の検出が入力に対して遮断されるようにしたりする場合には、押圧操作部303が押圧を検出するためのセンサを備えていなくても、押圧操作部303が押圧されたまま（即ち、押圧操作部303が突出しないようにしている状態で）回転操作部302が右回転されても、回転操作部302に対する右回転が無効化されるため、攻撃演出がキャンセルされない。

【0211】

なお、キャンセル可能な攻撃演出においては、常に回転操作部302の操作有効期間中であり、攻撃演出の開始時から（図11（A）と同様のメッセージが表示されたときから）終了時まで（図12（F）及び図12（F'）と同様の敵キャラクタに攻撃がヒットする又は避けられる演出が終了するまで）のどのタイミングでも、回転操作部302を操作することで攻撃演出をキャンセルすることができる。また、キャンセル可能な攻撃演出が開始してから攻撃演出がキャンセルされずに所定時間が経過すると、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃（パンチ又はキック）を放つリーチ示唆演出と、味方キャラクタの攻撃を敵キャラクタが避ける又は敵キャラクタに攻撃がヒットするリーチに発展するか否かを報知する演出と、が行われる。

【0212】

図18（A）は、図11（A）と同様の演出が行われている。図18（A）では、回転

操作部 302 は操作されていないため、押圧操作部 303 は初期位置にあり突出しておらず押圧操作部 303 を押圧することはできないし、可動体 310 も動作していないし、攻撃演出もキャンセルされずに継続している。

【0213】

図 18 (B) では、回転操作部 302 を操作すると攻撃演出がキャンセルされることを示すメッセージ（「演出を見たくなければ回せ！」）が演出表示装置 1600 に表示されている。図 18 (B) においても、回転操作部 302 は操作されていないため、押圧操作部 303 は初期位置で突出しておらず押圧操作部 303 を押圧することはできないし、可動体 310 も動作していないし、攻撃演出もキャンセルされずに継続している。なお、図 18 (B) のメッセージが表示される前であってもキャンセル可能な攻撃演出が開始していれば（例えば図 18 (A) のタイミングであっても）、攻撃演出をキャンセル可能である。なお、攻撃演出をキャンセルするための操作を示すメッセージを表示する図 18 (B) の演出が行われなくてもよい。

10

【0214】

図 18 (C) では、図 11 (B) と同様の演出が行われているが、攻撃演出全体が回転操作部 302 の操作有効期間であるため回転操作部 302 の操作有効期間の残り時間を示すゲージ 1603 は表示されない。図 18 (C) においても、回転操作部 302 は操作されていないため、押圧操作部 303 は初期位置で突出しておらず押圧操作部 303 を押圧することはできないし、可動体 310 も動作していないし、攻撃演出もキャンセルされずに継続している。

20

【0215】

まず図 19 (D) に遷移した例（攻撃演出をキャンセルする例）を説明する。図 19 (D) は、図 18 (C) の状態において、回転操作部 302 が右回りに r1 ステップ回転され、さらに回転操作部 302 が備える特定検出部が特定操作を検出した状態である。但し、図 19 (D) では押圧操作部 303 は操作されていない。このとき、押圧操作部 303 の押圧が検出されることなく回転操作部 302 の右回転が検出されたため、攻撃演出がキャンセルされる（終了する）。なお、図 19 (D) では攻撃演出がキャンセルされて演出表示装置 1600 には変動中の装飾図柄のみが表示されているが、攻撃演出がキャンセルされると、停止した装飾図柄と、キャンセル可能な攻撃演出で表示されない画像（例えばキャンセル可能な攻撃演出で表示される味方キャラクタとも敵キャラクタとも異なる画像）と、が表示されるようにしてもよい。また、図 19 (D) では、回転操作部 302 が右回りに r1 ステップ回転されているため押圧操作部 303 が t1 まで突出し、さらに特定検出部が特定操作を検出しているため可動体 310 が幅 w1 で動作している。このように攻撃演出がキャンセルされる条件が満たされているときには可動体 310 が動作しているため、攻撃演出がキャンセルされても遊技者は可動体 310 の動作を見ていれば遊技興趣が低下しない。

30

【0216】

なお、前述したように、キャンセル可能な攻撃演出が実行されているときに、回転操作部 302 が備える特定検出部に対する特定操作を検出ただけで攻撃演出がキャンセルされてもよい。この場合、押圧操作部 303 が突出することなく、さらには可動体 310 を動作させることなく攻撃演出をキャンセルすることができるし、（可動体 310 を動作させるための条件に特定検出部が特定操作を検出することが含まれるため）可動体 310 を動作させるためには攻撃演出が必ずキャンセルされる（つまりキャンセル可能な攻撃演出が実行されているときには可動体 310 を動作させることができない）。また、キャンセル可能な攻撃演出において、回転操作部 302 が備える特定検出部に対する特定操作が検出されても攻撃演出がキャンセルされないタイミングがあってもよい。

40

【0217】

図 19 (E) は、攻撃演出がキャンセルされたものの、回転操作部 302 が右回りに r3 ステップ回転され、さらに回転操作部 302 が備える特定検出部が特定操作を検出した状態である。攻撃演出がキャンセルされた後に演出表示装置 1600 に何も表示が行われ

50

ないと暇だと感じてしまう遊技者もいるため、回転操作部 302 の右回転量が所定範囲内であり（ここでは、 $r3$ ステップ以上かつ $r4$ ステップ未満であるとする）、かつ回転操作部 302 が備える特定検出部が特定操作を検出したことを条件として、味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が演出表示装置 1600 に表示される。また、図 19（E）では、回転操作部 302 が右回りに $r3$ ($> r2$) ステップ回転されているため押圧操作部 303 が $tmax$ まで突出し、さらに特定検出部が特定操作を検出しているため可動体 310 が幅 $w3$ で動作している。この味方キャラクタがパンチの素振りをしているときに、実行中の変動における大当り期待度を拳の色によって示唆してもよい（例えば、味方キャラクタが白い拳でパンチをしているときには、味方キャラクタが赤い拳でパンチをしているときより実行中の変動における大当り期待度が低い）。なお、味方キャラクタがパンチの素振りをする演出に代えて、図 11～図 16 で説明した攻撃演出が実行されてもよいし、キャンセル可能な攻撃演出とは異なる演出（攻撃演出で表示される味方キャラクタや敵キャラクタとは異なる表示が表示される演出）が行われてもよい。

10

【0218】

なお、味方キャラクタがパンチの素振りをする演出は、回転操作部 302 の右回転量が $r3$ ステップ以上かつ $r4$ ステップ未満であって、かつ回転操作部 302 が備える特定検出部が特定操作を検出したときに直ちに実行されてもよいし、回転操作部 302 の右回転量が $r3$ ステップ以上かつ $r4$ ステップ未満であって、かつ回転操作部 302 が備える特定検出部が特定操作を検出してから所定時間経過後に実行される等のようにこれらの操作の検出後直ちには実行されなくてもよい。また、味方キャラクタがパンチの素振りをする演出は、回転操作部 302 の右回転量が $r3$ ステップ以上かつ $r4$ ステップ未満であって、かつ回転操作部 302 が備える特定検出部が特定操作を検出したときに、所定の確率で実行されてもよい（つまりこれらの操作が検出されても必ずしも実行されなくてもよい）。

20

【0219】

また、キャンセル可能な攻撃演出がキャンセルされた後に、回転操作部 302 の右回転量が $r3$ ステップ以上かつ $r4$ ステップ未満であって、かつ回転操作部 302 が備える特定検出部が特定操作を検出したことを条件として、次の特別図柄変動が開始して味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が行われてもよい。また、キャンセル可能な攻撃演出がキャンセルされて次に開始した特別変動において、回転操作部 302 の右回転量が $r3$ ステップ以上かつ $r4$ ステップ未満であって、かつ回転操作部 302 が備える特定検出部が特定操作を検出したことを条件として、ファイティングポーズをしているもののパンチの素振りをしていない味方キャラクタを表示する演出（次の特別図柄変動で味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が実行されることを示唆する演出の一例）が行われて、さらに次の特別図柄変動で味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が実行されてもよい。

30

【0220】

図 19（F）は、攻撃演出がキャンセルされた後に、回転操作部 302 が右回りに $r4$ ステップ回転され、さらに回転操作部 302 が備える特定検出部が特定操作を検出した状態である。図 19（F）では、回転操作部 302 が右回りに $r4$ ($> r2$) ステップ回転されているため押圧操作部 303 が $tmax$ まで突出し、さらに特定検出部が特定操作を検出しているため可動体 310 が幅 $w4$ で動作している。また、回転操作部 302 の回転量が $r4$ ステップ以上であり、かつ回転操作部 302 が備える特定検出部が特定操作を検出したときには、演出表示装置 1600 にメッセージが表示される。このメッセージは、可動体 310 のニワトリが発しているように遊技者からは見えるように表示されてもよい。図 19（F）の「揺れすぎて酔うコケ やめるコケ・・・」というメッセージは、回転操作部 302 の回転量を減らすことを促すメッセージであり、遊技者は当該メッセージを見てさらに楽しむことができるし、遊技者がメッセージに従って回転操作部 302 の回転量を減らせば可動体 310 の動作量が小さくなり、可動体 310 にかかる負荷を軽減することができる。なお、当該メッセージは、例えば「揺れすぎて酔ってしまうから、回転量

40

50

を戻すコケ・・・」等のように、回転操作部 302 の回転量を戻すことを促すメッセージであってもよいし、当該メッセージによって具体的に回転操作部 302 の回転量をどの程度まで戻すべきか（例えば、r 4 ステップ未満まで戻すべきであること）も併せて示唆してもよい。なお、当該メッセージは、回転操作部 302 の回転量が r 4 ステップ以上であり、かつ回転操作部 302 が備える特定検出部が特定操作を検出する、という条件を満たしていないときには表示されることがない。

【0221】

なお、図 19（E）の表示が継続している状態で図 19（F）のメッセージが表示される条件が満たされた場合には、図 19（E）の表示に重複して、図 19（F）のメッセージが表示されてもよい。但し、遊技者に図 19（F）のメッセージをより認識しやすくして可動体 310 にかかる負荷をいち早く軽減するために、図 19（E）の表示と図 19（F）のメッセージとが重複して表示される場合には、図 19（E）の表示と図 19（F）のメッセージが重複して表示される領域において、図 19（F）のメッセージの方が、表示優先度が高い（即ち図 19（E）の表示より図 19（F）のメッセージの方が手前側に表示される）ことが望ましい。

10

【0222】

なお、図 19（F）のメッセージは、可動体 310 の動作量が大きすぎることを伝えるメッセージであるため、回転操作部 302 の回転量が r 4 ステップ以上であり、かつ回転操作部 302 が備える特定検出部が特定操作を検出したときに直ちに表示されることが望ましいが、回転操作部 302 の回転量が r 4 ステップ以上であり、かつ回転操作部 302 が備える特定検出部が特定操作を検出してから所定時間後に表示されてもよいし（つまり直ちに表示されなくてもよい）、回転操作部 302 の回転量が r 4 ステップ以上であり、かつ回転操作部 302 が備える特定検出部が特定操作を検出したときに所定の確率で表示されるようにしてもよい（つまりこれらの操作が検出されても必ずしも表示されなくてもよい）。

20

【0223】

図 19（E）及び図 19（F）の例では、回転操作部 302 の右回転量が r 3 ステップ以上 r 4 ステップ未満で特定検出部が特定操作を検出したときにのみ、味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が行われ、回転操作部 302 の回転量が r 4 ステップ以上で特定検出部が特定操作を検出したときに、回転操作部 302 の回転量を減らすことを促すメッセージが表示される演出を説明した。この演出とは別に、回転操作部 302 の回転量が r 3 ステップ以上 r 4 ステップ未満で特定検出部が特定操作を検出したときにのみ、例えば「もっと回せばキックの素振り演出が発生するぞ！」等のような回転操作部 302 の回転量を増やすことを促すメッセージが表示され、回転操作部 302 の回転量が r 4 ステップ以上で特定検出部が特定操作を検出したときに、味方キャラクタがキックの素振りをする演出があってもよい。

30

【0224】

なお、図 19（E）の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出は当該演出が開始してから所定時間が経過すると終了する。また、図 19（F）のメッセージは、当該メッセージの表示が開始してから所定時間が経過すると消去される。図 19（E）のパンチの素振りをする味方キャラクタの表示や、図 19（F）のメッセージが表示されているときに、押圧操作部 303 を操作すると、可動体 310 の動作は停止するが、図 19（E）の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出や、図 19（F）のメッセージの表示は、当該所定時間が経過するまで終了しない。つまり、図 19（E）の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出や、図 19（F）のメッセージが表示されているときにも、可動体 310 の動作は停止する。

40

【0225】

なお、図 19（E）の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が開始してから終了するまでの所定時間と、図 19（F）のメッセージが表示されてから消去されるまでの所定時間と、は同じであっても異なってもよい。また、図 19（E）の味方キャラクタがパ

50

ンチの素振りをする演出が開始してから終了するまでの所定時間は複数の時間から決定された時間であってもよい。当該複数の時間それぞれが、図 19 (F) のメッセージが表示されてから消去されるまでの所定時間と異なってもよいし、当該複数の時間の一部が図 19 (F) のメッセージが表示される所定時間と同じであってもよい。

【0226】

また、図 19 (E) の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出は所定時間の経過をもって終了するが、当該演出が終了した後に図 19 (E) の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が実行される条件が再度満たされた場合には、図 19 (E) の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が再度実行されてもよい。また、図 19 (E) の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が実行されているときに、図 19 (E) の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が実行される条件が再度満たされた場合には、当該条件が再度満たされたときに所定時間のカウントをクリアして所定時間を再セットしてカウントを再開してもよいし（つまり味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が実行される時間が延長されてもよいし）、当該所定時間のカウントをクリアすることなくカウントを続けてもよい（つまり味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が実行される時間が延長されなくてもよい）。同様に、図 19 (F) のメッセージは所定時間の経過をもって消去されるが、図 19 (F) のメッセージが消去された後に図 19 (F) のメッセージが表示される条件が再度満たされた場合には、図 19 (F) のメッセージが再度表示されてもよい。また、図 19 (F) のメッセージが表示されているときに、図 19 (F) のメッセージが表示される条件が再度満たされた場合には、当該条件が再度満たされたときに所定時間のカウントをクリアして所定時間を再セットしてカウントを再開してもよいし（つまりメッセージの表示時間が延長されてもよいし）、当該所定時間クリアすることなくカウントを続けてもよい（つまりメッセージの表示時間が延長されなくてもよい）。

【0227】

図 19 (E) の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出や、図 19 (F) のメッセージが表示される演出は、キャンセル不可能である（つまり、遊技者による操作によって中止可能でない）ことが望ましい。なお、図 19 (F) のメッセージが表示されているときに、図 19 (E) のパンチの素振りをする味方キャラクタの表示が開始する条件が満たされたときには、図 19 (F) のメッセージを消去してもよい（つまり、回転操作部 302 が r 3 ステップ以上 r 4 ステップ未満右回転され、特定検出部が特定操作を検出したことを条件として、図 19 (F) のメッセージの表示がキャンセルされてもよい）。図 19 (E) のパンチの素振りをする味方キャラクタの表示が開始する条件が満たされたということは、回転操作部 302 の回転量が r 4 ステップ未満になったということであり、遊技者が図 19 (F) のメッセージに従って回転操作部 302 の回転量を減少させたと考えられるからである。

【0228】

図 18 (C) から図 19 (D') に遷移した例（攻撃演出をキャンセルしない例）を説明する。図 19 (D') は、図 18 (C) の状態において、押圧操作部 303 が突出しないように押圧操作部 303 に力が加えられつつ、回転操作部 302 が右回りに r 1 ステップ回転され、回転操作部 302 が備える特定検出部が特定操作を検出した状態である。キャンセル可能な攻撃演出において、回転操作部 302 が右回転していても、押圧操作部 303 を突出させない（即ち押圧操作部 303 を初期位置から動作しないようにする）ことにより、攻撃演出がキャンセルされずに継続し、図 12 (E) と同様の演出が行われ、可動体 310 も動作していない。

【0229】

このように押圧操作部 303 が突出していなければ、回転操作部 302 が操作されても（キャンセルのために必要な操作がされても）攻撃演出はキャンセルされないため、攻撃演出をうっかりキャンセルしたくない遊技者は、キャンセル可能な攻撃演出において押圧操作部 303 を突出させないようにすればよい。

【0230】

図 19 (E') では、回転操作部 302 が右回りに r1 ステップ回転されたまま、押圧操作部 303 に力を加えないようにしているため、押圧操作部 303 が t1 まで突出している。つまり、押圧操作部 303 が突出して回転操作部 302 のみが右回転している状態であるため、図 12 (F) と同様の演出が行われることなく、図 19 (D) と同様に、攻撃演出がキャンセルされ、可動体 310 も幅 w1 で動作している。

【0231】

なお、図 19 (D) 及び図 19 (E') において、攻撃演出がキャンセルされるときに専用の音をスピーカ 354 から出力してもよいし、専用の画像を演出表示装置 1600 に表示してもよい。なお、当該専用の音の出力及び／又は当該専用の画像の表示はキャンセル可能な攻撃演出に代えて行われてもよい。例えば、回転操作部 302 の操作有効期間中に回転操作部 302 の特定検出部に対して特定操作を行うだけで、専用の音がスピーカ 354 から出力されたり、専用の画像が演出表示装置 1600 に表示されたりしてもよい。この場合、可動体 310 は動作していないものの当該専用の音出力されたり、当該専用の画像が表示されたりすることが可能となる。これにより、遊技者は可動体 310 の動作に気を取られず、当該専用の音や当該専用の画像に集中することができる。

【0232】

なお、図 19 (E') の演出に続いて、回転操作部 302 を r3 ステップ以上 r4 ステップ未満回転させ、かつ特定検出部が特定操作を検出すれば図 19 (E) の演出を実行可能であり、回転操作部 302 を r4 ステップ以上回転させ、かつ特定検出部が特定操作を検出すれば図 19 (F) の演出が実行可能である。

【0233】

図 18 及び図 19 のキャンセル可能な攻撃演出では、図 13 の攻撃演出のようにリーチ示唆演出を出現しないようにするだけでなく、リーチ示唆演出よりも前の演出（図 18 (A) 及び図 18 (B) のキャンセル可能な攻撃演出の説明のメッセージの表示や、図 19 (C) の味方キャラクタと敵キャラクタが表示されているものの味方キャラクタが攻撃を開始する前の表示等）もキャンセル可能であるため、攻撃演出を見て緊張感を高めやすい遊技者はリーチ示唆演出よりも前の演出からキャンセルをすることで落ち着いて遊技を進行させることができる。また、図 18 及び図 19 のキャンセル可能な攻撃演出では、リーチ示唆演出が開始してから演出をキャンセルすることができるため、リーチ示唆演出においてリーチ演出が実行することが示唆されないであろうとリーチ示唆演出が開始後に予感したタイミングでも遊技者は演出をキャンセルすることができる。

【0234】

また、攻撃演出をキャンセルするための操作部は、パチンコ機 1 が備える操作部のうち一部の操作部（例えば、攻撃演出をキャンセルするための操作部は回転操作部 302 のみである）に限られることが望ましい。仮に、攻撃演出中に、パチンコ機 1 が備えるどの操作部を操作しても攻撃演出をキャンセルできるとすると、攻撃演出をキャンセルするつもりがなかった遊技者が意図せず攻撃演出をキャンセルしてしまうおそれがあるからである。但し、攻撃演出を容易にキャンセルできるようにするために、パチンコ機 1 が備えるどの操作部を操作しても攻撃演出がキャンセル可能であるようにしてもよい。

【0235】

また、図 18 及び図 19 のキャンセル可能な攻撃演出は通常状態、時短状態、及び確率変動状態で出現してもよいが、大当たり遊技中には出現しないことが望ましい。大当たり遊技中において、遊技者が誤って演出を途中でキャンセルしてしまうと、大当たりを得たことによる遊技者の高揚感が低下するからである。なお、回転操作部 302 の有効期間が発生する全ての演出が、当該有効期間中の回転操作部 302 の回転や、当該有効期間中の回転操作部 302 の特定検出部に対する特定操作によってキャンセルされるわけではない（つまり回転操作部 302 の操作有効期間が発生する演出には、キャンセル不可能な演出も存在する）。

【0236】

なお、そもそも攻撃演出によって緊張感が高まりすぎるために攻撃演出を少しであって

も見たくない遊技者もいるため、例えば、キャンセル可能な攻撃演出が実行されていないとき（キャンセル可能な攻撃演出が開始する前であってもよいし、キャンセル可能な攻撃演出がキャンセルされた後であってもよい）に回転操作部 302 の右回転が維持されている状態（キャンセル可能な攻撃演出をキャンセルするための操作が行われている状態）であれば、キャンセル可能な攻撃演出そのものが出現しないようにしてもよい。キャンセル可能な攻撃演出をキャンセルするための操作（当該操作が回転操作部 302 の右回転であっても、特定検出部が特定操作を検出することであっても）が、可動体 310 を動作させるための条件に含まれるため、可動体 310 が動作しているときにはキャンセル可能な攻撃演出が実行されない（可動体 310 の動作と、キャンセル可能な攻撃演出と、が同時に実行されることはない）。但し、キャンセル可能な攻撃演出が実行されていないときに回転操作部 302 を右回転させながら押圧操作部 303 を突出させないようにしている遊技者は、キャンセル可能な攻撃演出を見る意思がある遊技者であると考えられるため、キャンセル可能な攻撃演出が実行されていないときに回転操作部 302 の右回転が維持されていても、押圧操作部 303 が突出していなければ、キャンセル可能な攻撃演出が出現可能であることが望ましい。

10

【0237】

なお、前述したように押圧操作部 303 の初期位置から押圧操作部 303 を引っ張ると回転操作部 302 を直接操作することなく、押圧操作部 303 の突出量に応じて回転操作部 302 が右回転する。従って、攻撃演出がキャンセルされる条件が特定検出部に対する特定操作の検出であり、特定操作が接触であり、かつ特定検出部が回転操作部 302 の外周面全体を覆うように備え付けられている場合、回転操作部 302 を操作することなく、さらには特定検出部が特定操作を検出することなく、押圧操作部 303 を引っ張ると、回転操作部 302 は右回転するものの、回転操作部 302 に備え付けられた特定検出部が特定操作（接触）を検出しないため、回転操作部 302 が右回転し、かつ押圧操作部 303 が突出しているにも関わらず、攻撃演出をキャンセルせず継続することができる。

20

【0238】

また、図 18 及び図 19 のキャンセル可能な攻撃演出は遊技が進行していない状態で（大当り遊技及び小当り遊技を含む当り遊技、並びに特別図柄変動のいずれも実行されていないときに）行われてもよい。遊技が進行していない状態で行われるキャンセル可能な攻撃演出では、例えば、（特別抽選の結果を示さない）占い演出が行われる。遊技が進行していない状態で行われるキャンセル可能な攻撃演出は、例えば、遊技が進行していない状態になってから、回転操作部 302 の回転を検知することなく（つまりキャンセル可能な攻撃演出をキャンセルするための操作が行われることなく）所定時間が経過すると開始される。遊技が進行していない状態で行われるキャンセル可能な攻撃演出中に回転操作部 302 が操作されると攻撃演出がキャンセルされる。遊技が進行していない状態で行われるキャンセル可能な攻撃演出中に回転操作部 302（キャンセル可能な攻撃演出をキャンセルするための操作部）と異なる所定の操作部が操作されると、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃（パンチ又はキック）を放つ演出と、味方キャラクタの攻撃を敵キャラクタが避ける又は敵キャラクタに攻撃がヒットする演出と（例えば予め定められた振り分けに従って、味方キャラクタの攻撃を敵キャラクタが避けるか敵キャラクタに攻撃がヒットするかが決定される）、が行われ、味方キャラクタの攻撃を敵キャラクタが避けると占いの結果として「凶」が報知され、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットすると占いの結果として「吉」が報知される。なお、遊技が進行していない状態で行われるキャンセル可能な攻撃演出において、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃（パンチ又はキック）を放つ演出と、味方キャラクタの攻撃を敵キャラクタが避ける又は敵キャラクタに攻撃がヒットする演出と、が実行される条件は、当該攻撃演出が開始してからキャンセルされずに所定時間が経過したことであってもよい。なお、遊技が進行していない状態でキャンセル可能な攻撃演出が行われているときに、押圧操作部 303 を突出させないようにして攻撃演出がキャンセルされないようにしていれば、当該操作が維持されている限り遊技の進行が停止したままであってもよい。

30

40

50

【0239】

また、キャンセル可能な攻撃演出をキャンセルしたもののやはり攻撃演出を見たくなった遊技者のために、攻撃演出をキャンセルしてから（キャンセルされることなく攻撃演出が終了してからであってもよい）回転操作部302を右回転させなければ（攻撃演出をキャンセルするための操作と同じ操作が行われなければ）所定時間経過後にキャンセル可能な攻撃演出を再度実行してもよい。この所定時間中には、停止した装飾図柄と、キャンセル可能な攻撃演出で表示されない画像（例えばキャンセル可能な攻撃演出で表示される味方キャラクタとも敵キャラクタとも異なる画像）と、が表示されるようにしてもよい。また、攻撃演出をキャンセルしてから回転操作部302を右回転させていた場合であっても、当該キャンセルから所定時間経過後に所定確率でキャンセル可能な攻撃演出を再度表示してもよい。

10

【0240】

なお、例えば、回転操作部302に対して、攻撃演出をキャンセルした後の演出である図19（E）及び図19（F）の演出が実行可能である操作（r3ステップ以上の回転及び特定検出部による特定操作の検出）が行われているときには、始動入賞が行われやすい、又は有利な特別抽選を受けることができる等の特典を遊技者に与えてもよい。また、例えば、図19（E）の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出と図19（F）のメッセージが表示される演出は、所定条件下で行われる演出であってもよい。遊技球Bが発射されている状態は当該所定条件の一例であり、遊技球Bが発射される強さによって図19（E）の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が実行されるか図19（F）のメッ

20

【0241】

なお、図11～図16における押圧操作部303及び回転操作部302に代えて、図17で示した押圧操作部303と、特定検出部を備える回転操作部302と、可動体310と、が適用されてもよい。

30

【0242】

図11～図16における押圧操作部303及び回転操作部302に代えて、図17で示した押圧操作部303と、特定検出部を備える回転操作部302と、可動体310と、が適用される場合、攻撃演出の第1演出パターンにおいて、図11（C）及び図14（C3）で押圧操作部303の操作有効期間が開始し、当該押圧操作有効期間中に押圧検知センサ381がオフ状態からオン状態へと変化すると、操作後演出が実行される。但し、回転操作部302を右回転させていない状態では、押圧操作部303が突出していない。従って、攻撃演出の第1演出パターンにおいて、操作後演出が行われるためには、回転操作部302を右回転させることで押圧操作部303を突出させて押圧検知センサ381をオフ状態にしてから、押圧操作部303の操作有効期間において、押圧操作部303を操作して押圧検知センサ381をオン状態にする必要がある。

40

【0243】

図11～図16における押圧操作部303及び回転操作部302に代えて、図17で示した押圧操作部303と、特定検出部を備える回転操作部302と、可動体310と、が適用される場合、攻撃演出の第2演出パターンにおいて、図11（C'）、図14（C'3）、及び図16（D'4）で回転操作部302の操作有効期間が発生し、当該操作有効期間中に回転操作部302の所定量以上（以下、可動体310の動作が開始可能なr1ステップ以上とする）の右回転が検出されると、操作中演出が実行される。また、回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302の所定量以上（以下、可動体310の動作が

50

開始可能な r 1 ステップ以上とする) の右回転が所定時間 (以下、3 秒間とする)、継続して検出されると、操作後演出が実行される。但し、図 1 6 において、攻撃演出の開始時 (図 1 6 (A) のメッセージの表示の開始時) 以降かつ回転操作部 3 0 2 の操作有効期間の開始前に回転操作部 3 0 2 が所定量以上 (r 1 ステップ以上) 右回転されると、図 1 6 (D' 4) で当該操作有効期間の開始時から所定時間のペナルティが開始され、当該所定時間が経過するまでは、回転操作部 3 0 2 が所定量以上 (r 1 ステップ以上) 右回転されても操作中演出は実行されないし、操作後演出を出現させるための条件における所定量以上 (r 1 ステップ以上) の右回転の継続時間にはカウントされない。

【0 2 4 4】

図 1 1 ~ 図 1 6 における押圧操作部 3 0 3 及び回転操作部 3 0 2 に代えて、図 1 7 で示した押圧操作部 3 0 3 と、特定検出部を備える回転操作部 3 0 2 と、可動体 3 1 0 と、が適用される場合、攻撃演出の第 2 演出パターンにおいて、回転操作部 3 0 2 の操作有効期間中に、回転操作部 3 0 2 の所定量以上 (以下、可動体 3 1 0 の動作が開始可能な r 1 ステップ以上とする) の右回転が検出され、かつ特定検出部が特定操作を検出していることを条件として、操作中演出が実行されてもよい。この場合、第 2 演出パターンにおいて操作中演出が行われているときには、可動体 3 1 0 が動作する条件も満たされているため、可動体 3 1 0 が動作する。但し、図 1 6 において、攻撃演出の開始時 (図 1 6 (A) のメッセージの表示の開始時) 以降かつ回転操作部 3 0 2 の操作有効期間の開始前に回転操作部 3 0 2 が所定量以上 (r 1 ステップ以上) 右回転されると、当該操作有効期間の開始時から所定時間のペナルティが開始され、当該所定時間が経過するまでは、回転操作部 3 0 2 が所定量以上 (r 1 ステップ以上) 右回転されて特定検出部が特定操作を検出しても、可動体 3 1 0 は動作するが操作中演出は実行されない。また、攻撃演出の第 2 演出パターンにおいて、回転操作部 3 0 2 の操作有効期間中に、回転操作部 3 0 2 の所定量以上 (以下、可動体 3 1 0 の動作が開始可能な r 1 ステップ以上とする) の右回転の検出と、特定検出部による特定操作の検出と、が同時に所定時間 (以下、3 秒間とする)、継続して検出されることを条件として、操作後演出が実行されてもよい。但し、図 1 6 において、攻撃演出の開始時 (図 1 6 (A) のメッセージの表示の開始時) 以降かつ回転操作部 3 0 2 の操作有効期間の開始前に回転操作部 3 0 2 が所定量以上 (r 1 ステップ以上) 右回転されると、図 1 6 (D' 4) で当該操作有効期間の開始時から所定時間のペナルティが開始され、当該所定時間が経過するまでは、操作後演出を出現させるための条件における所定量以上 (r 1 ステップ以上) の右回転の検出と、特定検出部による特定操作の検出と、の継続時間にはカウントされない。

【0 2 4 5】

なお、図 1 1 ~ 図 1 6 における押圧操作部 3 0 3 及び回転操作部 3 0 2 に代えて、図 1 7 で示した押圧操作部 3 0 3 と、特定検出部を備える回転操作部 3 0 2 と、可動体 3 1 0 と、が適用される場合、攻撃演出の第 2 演出パターンにおいて、操作中演出が行われるために最低限必要な回転操作部 3 0 2 の回転量と、図 1 8 及び図 1 9 のキャンセル可能な攻撃演出において攻撃演出がキャンセルされるために必要な回転量と、は同じであってもよいし、異なってもよい。また、図 1 1 ~ 図 1 6 における押圧操作部 3 0 3 及び回転操作部 3 0 2 に代えて、図 1 7 で示した押圧操作部 3 0 3 と、特定検出部を備える回転操作部 3 0 2 と、可動体 3 1 0 と、が適用される場合、攻撃演出の第 2 演出パターンにおいて、操作後演出が行われるために最低限必要な回転操作部 3 0 2 の回転量と、図 1 8 及び図 1 9 のキャンセル可能な攻撃演出において攻撃演出がキャンセルされるために必要な回転量と、は同じであってもよいし、異なってもよい。なお、図 1 8 及び図 1 9 のキャンセル可能な攻撃演出は遊技が進行していない状態 (大当り遊技及び小当り遊技を含む当り遊技、並びに特別図柄変動のいずれも実行されていないときに) で行われてもよいとしたが、図 1 1 ~ 図 1 6 の攻撃演出は特別図柄変動が行われている状態でのみ実行されることが望ましい。

【0 2 4 6】

図 1 1 ~ 図 1 6 における押圧操作部 3 0 3 及び回転操作部 3 0 2 に代えて、図 1 7 で示

した押圧操作部 303 と、特定検出部を備える回転操作部 302 と、可動体 310 と、が適用される場合、攻撃演出を見たくない遊技者のために、図 11～図 16 の攻撃演出が実行されるためには、所定の操作が必要であることが望ましい。具体的には、例えば、図 11～図 16 の攻撃演出が実行されるためには、回転操作部 302 が r3 ステップ以上 r4 ステップ未満右回転させられ、特定検出部が特定操作を検出し、かつ押圧操作部 303 が操作されていない（初期位置より突出している）必要がある。一方、図 18 及び図 19 のキャンセル可能な攻撃演出については、攻撃演出を見たくない遊技者であってもいつでもキャンセル可能であるため、回転操作部 302 の回転量に関わらず出現可能であってもよい。

【0247】

なお、図 11～図 16 における押圧操作部 303 及び回転操作部 302 に代えて、図 17 で示した押圧操作部 303 と、特定検出部を備える回転操作部 302 と、可動体 310 と、が適用される場合、攻撃演出の第 1 演出パターンが実行されるための条件と、攻撃演出の第 2 演出パターンが実行されるための条件と、が異なってもよい。例えば、回転操作部 302 が r3 ステップ以上 r4 ステップ未満右回転させられ、特定検出部が特定操作を検出し、かつ押圧操作部 303 が操作されていない（つまり可動体 310 が幅 w3 以上 w4 未満で動作する）ことを条件として、攻撃演出の第 1 演出パターンが実行されるようにし、回転操作部 302 が r4 ステップ以上右回転させられ、特定検出部が特定操作を検出し、かつ押圧操作部 303 が操作されていない（つまり可動体 310 が幅 w4 以上 wmax 以下で動作する）ことを条件として、攻撃演出の第 2 演出パターンが実行されるようにしてもよい。

【0248】

この場合、攻撃演出の第 1 パターンにかかる最短所要時間（図 11（A）の演出が開始してから、押圧操作部 303 の操作有効期間開始時に押圧操作部 303 をオフ状態からオン状態へと変化させて、図 12（E）及び図 12（F）の演出が終了するまでにかかる所要時間）よりも、攻撃演出の第 2 パターンにかかる最短時間（図 11（A）の演出が開始してから、回転操作部 302 の操作有効期間開始時から回転操作部 302 の 5 ステップ以上の右回転を 3 秒間継続させて、図 12（E'）及び図 12（F'）の演出が終了するまでにかかる所要時間）の方が短いとよい。つまり、回転操作部 302 が r3 ステップ以上 r4 ステップ未満右回転させられ、かつ押圧操作部 303 が操作されていない場合に行われる演出にかかる最短所要時間よりも、回転操作部 302 が r4 ステップ以上右回転させられ、かつ押圧操作部 303 が操作されていない場合に行われる演出にかかる最短所要時間の方が、短いとよい。

【0249】

また、押圧操作部 303 及び回転操作部 302 に代えて、図 17 で示した押圧操作部 303 と、特定検出部を備える回転操作部 302 と、可動体 310 と、が適用される場合、攻撃演出の第 2 演出パターンが実行される場合よりも、攻撃演出の第 1 演出パターンが実行される場合の方が、リーチ演出が実行される期待度が高い（つまり味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする確率が高い）ものとする。つまり回転操作部 302 が r4 ステップ以上右回転させられ、かつ押圧操作部 303 が操作されていない場合に行われる演出よりも、回転操作部 302 が r3 ステップ以上 r4 ステップ未満右回転させられ、かつ押圧操作部 303 が操作されていない場合に行われる演出の方が、リーチ演出が実行される期待度が高い。

【0250】

また、図 11～図 16 における押圧操作部 303 及び回転操作部 302 に代えて、図 17 で示した押圧操作部 303 と、特定検出部を備える回転操作部 302 と、可動体 310 と、が適用される場合、攻撃演出の第 1 演出パターン（例えば図 11（A）～図 12（F）の演出）が実行される場合よりも、攻撃演出の第 2 演出パターン（例えば図 11（A）～図 12（F'）の演出）が実行される場合の方が、大当たり期待度が高いものとする。つまり回転操作部 302 が r3 ステップ以上 r4 ステップ未満右回転させられ、かつ押圧操

作部 303 が操作されていない場合に行われる演出よりも、回転操作部 302 が r4 ステップ以上右回転させられ、かつ押圧操作部 303 が操作されていない場合に行われる演出の方が、大当たり期待度が高い。

【0251】

なお、図 11～図 16 における押圧操作部 303 及び回転操作部 302 に代えて、図 17 で示した押圧操作部 303 と、特定検出部を備える回転操作部 302 と、可動体 310 と、が適用された場合であっても、図 11～図 16 における攻撃演出はキャンセル不可能な（つまり、遊技者による操作によって中止されない）演出である。なお、図 18 及び図 19 のキャンセル可能な攻撃演出において回転操作部 302 が操作されてキャンセル可能な攻撃演出がキャンセルされた後に、回転操作部 302 が r3 ステップ以上 r4 ステップ未満右回転させられ、特定検出部が特定操作を検出し、かつ押圧操作部 303 が操作されていない（初期位置より突出している）ことを条件として、攻撃演出の第 1 演出パターンが実行されてもよい。また、図 18 及び図 19 のキャンセル可能な攻撃演出において回転操作部 302 が操作されてキャンセル可能な攻撃演出がキャンセルされた後に、回転操作部 302 が r4 ステップ以上右回転させられ、特定検出部が特定操作を検出し、かつ押圧操作部 303 が操作されていないことを条件として、攻撃演出の第 2 演出パターンが実行されるようにしてもよい。

【0252】

【3. 探索クエスト演出】

以下、特に断らない限り、第一特別図柄変動及び第二特別図柄変動を総称して、単に「変動」とも呼ぶ。探索クエスト演出について説明する。探索クエスト演出は、例えば、変動開始時以降かつ装飾図柄がリーチを形成する前に開始され、装飾図柄がリーチを形成する前に終了する、又は装飾図柄がリーチを形成した後も継続する演出である。

【0253】

探索クエスト演出では、複数種類のキャラクタ（ここでは「ハンター」又は「村人」とする）からキャラクタが 2 人選択され、選択された 2 人のキャラクタが珍獣を探して討伐する。選択された 2 人のキャラクタが珍獣を発見し、発見した珍獣を攻撃して珍獣を討伐すると、大当たりが報知される。また、探索クエスト演出において、2 人のキャラクタが珍獣を発見できなかった場合には、はずれが報知される。

【0254】

また、探索クエスト演出において、2 人のキャラクタが珍獣を発見して、珍獣から攻撃を受けた場合には耐久演出が実行される。耐久演出において、2 人のキャラクタが珍獣からの攻撃に耐えた場合には大当たりが報知され、耐えられなかった場合にははずれが報知される。

【0255】

なお、探索クエスト演出の耐久演出に成功して大当たりが報知された場合には、必ずご褒美演出（例えば、耐久演出に成功した場合にしか表示されないメッセージが表示される等）が実行されたり、遊技者にとって有利な特典（例えば、ラウンド数が最も大きい大当たり遊技状態へ移行する等）が必ず付与されたりするとよい。

【0256】

また、探索クエスト演出において、2 人のキャラクタが発見可能な珍獣として強ボスと弱ボスがあり、強ボスを発見した場合よりも弱ボスを発見した場合の方が、大当たり期待度が高いものとする。

【0257】

なお、探索クエスト演出において、異なる 2 人のキャラクタが選択された場合には、当該異なる 2 人のキャラクタは、珍獣を発見することができずはずれが報知される（つまり、はずれが選択されている場合にのみ異なる 2 人のキャラクタが選択される）ようにしてもよい。また、探索クエスト演出においては、少なくとも当該探索クエスト演出開始時の背景が同じであれば、2 人の村人が選択された場合よりも、2 人のハンターが選択された場合の方が、大当たり期待度（大当たりとなる割合）が高いことが望ましい。

【0258】

図20及び図21は、探索クエスト演出において強ボスに遭遇する演出の一例を示す説明図である。図20及び図21では、非時短状態かつ非確変状態である通常遊技状態で実行される探索クエスト演出を説明する。

【0259】

図20(A)は、変動が開始した状態であり、探索クエスト演出が開始したことを示す表示が演出表示装置1600に表示されている。また、図20(A)では、保留中の変動に対応する保留表示及び実行中の変動に対応する保留表示（以下、これらを総称して単に保留表示とも呼ぶ）が演出表示装置1600に表示されている。

【0260】

また、演出表示装置1600に表示された背景画像として縦線でハッチングされた第1背景が表示されている。なお、第1背景は、通常遊技状態でのみ表示可能な背景画像であり、かつ大当たり期待度が最も低い背景である。また、図20(A)の探索クエスト演出が開始した状態では、スピーカ354からBGM1が出力されている。なお、BGM1は、通常遊技状態でのみ出力可能なBGMであり、かつ大当たり期待度が最も低いBGMである。

【0261】

図20(B)は、1人目のキャラクタとしてハンター1601が選択された状態である。ハンター1601は、図中では白色のキャラクタであり、武器として剣を保持している。1人目のキャラクタが選択された状態では、図20(A)と同様に、第1背景及び保留表示が演出表示装置1600に表示され、引き続きBGM1がスピーカ354から出力されている。また、図20(B)では、1人目のキャラクタであるハンター1601が珍獣と一緒に探す相棒のキャラクタを募集していることを示すセリフが演出表示装置1600に表示されている。

【0262】

図20(C)では、1人目のハンター1601に加えて2人目のキャラクタとしてさらにもう1人のハンター1601が演出表示装置1600に表示されている。2人のハンター1601はいずれも剣を保持しており、2人目のハンター1601が表示されたときに（1人目と2人目として同じキャラクタが表示されたときに）、持っている武器（ここでは剣）に、複数のエフェクトから選択されたエフェクト（図中の例では星であり、このエフェクトの態様によって大当たりとなる割合が異なる）が表示される。なお、1人目のハンター1601と2人目のハンター1601とが保持する剣のデザインが異なってもよい。また、図20(C)では、装飾図柄がリーチを形成している。

【0263】

なお、探索クエスト演出において、1人目及び2人目のキャラクタがいずれも村人である場合よりも、1人目及び2人目のキャラクタがいずれもハンター1601である場合の方が、大当たり期待度が高いが、図20のように探索クエスト演出の開始時に、背景画像として背景1が表示され、かつBGM1が出力される場合には、1人目及び2人目のキャラクタがいずれもハンター1601である場合であっても、大当たりが確定しないことが望ましい（つまりはずれの場合であっても1人目及び2人目のキャラクタがいずれもハンター1601となり得ることが望ましい）。

【0264】

また、図20(C)において、1人目のハンター1601に加えて2人目のハンター1601が表示されたときに、スピーカ354から出力されるBGMがBGM2に変更される。さらに、1人目のハンター1601に加えて2人目のハンター1601が表示されたときに（1人目と2人目として同じキャラクタが表示されたときに）、複数の出力態様から選択された出力態様によって特殊音を出力してもよい。なお、特殊音の出力態様（例えば出力時間の長さ）によって大当たりとなる割合が異なる。このBGM変更や特殊音の出力により、表示されたキャラクタがこれから珍獣を本格的に探索しに行くことを遊技者に理解させることができる。

10

20

30

40

50

【0265】

なお、上記した特殊音は、演出表示装置1600に同じキャラクタが2人（ハンター1601が2人又は村人が2人）表示されたときにのみ出力されることが望ましい（つまりハンター1601と村人が1人ずつ表示されたときには出力されないことが望ましい）。

【0266】

図20（D）では、2人のハンター1601が武器を隠し（つまり図20（C）まで表示されていた剣が非表示となり）、珍獣を本格的に探す演出が行われている。但し、図20（C）と図20（D）との間で、キャラクタが変化していないことを遊技者に認識させるために、2人のハンター1601自体の表示態様は変化していない（つまり、図20（C）と図20（D）とでハンター1601自体は共通の態様で表示されている）。

10

【0267】

このように、各キャラクタ（ハンター1601と村人）には、武器を保持する表示態様と、武器を保持しない表示態様と、があり、複数のキャラクタが同時に表示されているときには、同じ表示態様で表示される（つまり、複数のキャラクタが同時に表示されているときには、当該複数のキャラクタのいずれもが武器を保持している、又は当該複数のキャラクタのいずれもが武器を保持していない）。

【0268】

また、図20（D）では、演出表示装置1600に表示される背景がドットでハッチングされた第2背景へと変化している。演出表示装置1600に第2背景が表示されている間は、キャラクタの保持していた武器が非表示であり、かつ保留されている変動に対応する保留表示が非表示である（実行中の変動に対応する保留表示のみが表示されている）。このように保留中の変動に対応する保留表示が非表示となることで、遊技者は珍獣を探す演出に集中することができる。

20

【0269】

なお、演出表示装置1600に表示されている背景が第2背景であるときには、保留されている変動に対応する保留表示のみならず実行中の変動に対応する保留表示も非表示であってもよい。また、図20（D）において、スピーカ354から出力されるBGMがBGM3へと変化する。

【0270】

なお、演出表示装置1600に第2背景が表示されているときのキャラクタの表示サイズは、図20（C）以前の第1背景が表示されているときのキャラクタの表示サイズより小さいことが望ましい。第2背景が表示されているときには珍獣に遭遇する可能性があり、キャラクタよりも珍獣の表示に遊技者を注目させるためである。

30

【0271】

また、図20（C）と図20（D）との間のように、キャラクタが武器を保持している態様から武器を保持していない態様へと変化する際に、キャラクタ（及び武器）を視認不可能な状態（例えば、演出表示装置1600上でキャラクタが表示されないようにしてもよいし、パチンコ機1に備え付けられた所定の可動体が、演出表示装置1600上のキャラクタの表示領域に重複する位置に移動することで視認不可能となってもよい）を経由してもよい。キャラクタが武器を保持している態様から保持していない態様へと変化するときに、キャラクタを一旦非表示にすることにより遊技者の緊張感を緩和することができる。また、このキャラクタを一旦非表示にするタイミングでは背景も非表示（例えば、単色の背景）とすることが望ましい。

40

【0272】

図20（E）は、ハンター1601が珍獣を発見した状態である。図20（E）では、武器を持たない2人のハンター1601と、珍獣としてトサカと嘴とを有する強ボス1610と、が演出表示装置1600に表示されている。また、スピーカ354からBGM3が出力されている。なお、珍獣をいきなり表示することなく、例えば、所定の操作部（例えば押圧操作部303）の操作有効期間を発生させ、当該操作有効期間中に当該所定の操

50

作部が操作されたこと、又は当該操作有効期間の終了のいずれか一方が満たされたときに珍獣（強ボス1610又は弱ボスのいずれか）を表示するようにしてもよい。

【0273】

図20（F）は、2人のハンター1601が強ボス1610から攻撃を受けている状態である。2人のキャラクタが珍獣から攻撃を受けた後に耐久演出へと移行する。また、図20（F）では、スピーカ354からBGM3が出力されている。

【0274】

なお、武器を持たないキャラクタが表示されているときに、所定の演出（例えば珍獣と遭遇してバトルする演出）が行われている場合に、例えば、落ちている武器（即ち第1背景が表示されているときに表示されていたキャラクタとともに表示されていたオブジェクト）が表示されていてもよい。これにより、遊技者は、キャラクタが武器を活用するのではないかと、という期待感を得ることができる。なお、落ちている武器が表示される場合の方が、表示されない場合よりも、大当たり期待度が高いことが望ましい。

【0275】

図21（G）は、耐久演出が開始した状態である。図21（G）では、2人のハンター1601（珍獣に攻撃を受けたキャラクタ）が倒れないよう、武器を使ってバランスをとる演出が行われている。さらに、2人のハンター1601とは異なるキャラクタ（つまり、選択されなかったキャラクタである村人1602）のカットインが発生し、カットインした村人1602が、倒れそうになっている2人のハンター1601を助けに行こうとしている演出が実行されている。

【0276】

この倒れそうになっている2人のハンター1601（珍獣に攻撃を受けたキャラクタ）及びカットインのキャラクタは、動的演出を行っていることが望ましい。具体的には、例えば、倒れそうになっている2人のハンター1601が、左右によろけているような動作を繰り返すことにより、遊技者はまだ2人のハンター1601がまだ倒れていないことを認識しやすくなる。また、例えば、カットインのキャラクタが、足踏みをしているような動作を繰り返すことにより、遊技者はカットインのキャラクタが2人のハンター1601を助けにきて耐久演出に成功するのではないかと期待することができる。また、この動的演出を行う時間の長さによって、耐久演出に成功するかを示唆してもよい（例えば、耐久演出に失敗する場合より成功する場合の方が、動的演出を行う時間が長い）。

【0277】

また、図21（G）において、カットインで表示されるキャラクタもハンター1601と同様に武器を保持している（村人1602が保持する武器は金棒である）。このように耐久演出では倒れそうになっているハンター1601に加え、お助けキャラクタとしての村人1602が表示され、さらに表示されているキャラクタが武器を再度持っていることにより、ハンター1601が倒れずに立ち上がるのではないかとという期待感を遊技者に与えることができる。

【0278】

また、図21（G）においては、ハンター1601が倒れないかどうかを遊技者に注目させるために、スピーカ354からBGMが出力されていない。なお、図21（G）において、珍獣に攻撃を受けたキャラクタが倒れないよう、武器を使ってバランスをとり、かつ選択されなかったキャラクタのカットインが発生しているときの専用のBGMが出力されてもよい。

【0279】

また、図21（G）において、ハンター1601が倒れないことを遊技者に過度に期待させないために、演出表示装置1600に表示される背景が、第1背景に戻っている。さらに、図21（G）において、実行中の変動に対応する保留表示及び保留されている変動に対応する保留表示が演出表示装置1600に表示されている。つまり、第1背景が表示されているときに表示されているキャラクタは武器を保持しているし、第1背景が表示されているときには全ての保留表示が表示されている。

【0280】

なお、耐久演出が開始することを遊技者に示唆するために、図20（F）より後かつ図21（G）よりも前に、武器を持った2人のハンター1601（珍獣から攻撃を受けたキャラクタ）と、武器を持った村人1602（お助けキャラクタ）と、が表示されてもよい。そして、例えば、これらの武器を持った2人のハンター1601（珍獣から攻撃を受けたキャラクタ）と、武器を持った村人1602（お助けキャラクタ）と、の表示が開始してから所定時間経過後（例えば3秒後）に、図21（G）の耐久演出が開始する。

【0281】

なお、図21（G）において、お助けキャラクタの到着によって耐久演出に成功することを遊技者に期待させるために、1人目及び2人目のキャラクタである2人のハンター1601の表示サイズよりも、お助けキャラクタの表示サイズの方が大きいことが望ましい。

10

【0282】

なお、珍獣の攻撃を受けたキャラクタと同じキャラクタが耐久演出において助けにくる場合は、異なるキャラクタが助けに来る場合より、大当りに対する期待度が高い。そのため、図21（G）におけるカットインでは異なるキャラクタを必ず表示し、後述する図21（H）で同じキャラクタが助けにくることを示唆するメッセージを表示することで、遊技者に高揚感を与えることができる。なお、珍獣の攻撃を受けたキャラクタと同じキャラクタが耐久演出において助けにくる場合は大当りが確定し、異なるキャラクタが助けに来る場合にははずれが確定するようにしてもよい。

20

【0283】

また、図20（F）と図21（G）との間のように、キャラクタが武器を保持していない態様から武器を保持している態様へと変化する際に、キャラクタ（及び武器）を視認不可能な状態（例えば、演出表示装置1600上でキャラクタが表示されないようにしてもよいし、パチンコ機1に備え付けられた所定の可動体が、演出表示装置1600上のキャラクタの表示領域に重複する位置に移動することで視認不可能となってもよい）を経由してもよい。キャラクタが武器を保持していない態様から保持している態様へと変化するときに、キャラクタを一旦非表示にすることにより遊技者の緊張感を緩和することができる。また、このキャラクタを一旦非表示にするタイミングでは背景も非表示（例えば、単色の背景）とすることが望ましい。

30

【0284】

図21（G）に続いて、図21（H）又は図21（J）に遷移する。図21（H）では、「俺の方が先に到着するぜ！」というメッセージ（図21（G）で表示されたお助けキャラクタとは別のキャラクタ、即ちハンター1601が助けにくることを示唆するメッセージ）が演出表示装置1600に表示されている。なお、図21（H）では演出表示装置1600の背景画像として第1背景が表示されているが、図21（G）で表示されたお助けキャラクタとは別のキャラクタが助けにくることにより期待感を遊技者に与えるために、第1背景とは異なる背景（例えば、当該メッセージが表示されるための専用の背景）が表示されてもよい。

【0285】

また、図21（H）では、ハンター1601が助けに来る高揚感を遊技者に与えるために、BGM4（つまり、BGM1～3とは異なるBGM）が、スピーカ354から出力されている。また、図21（H）では、演出表示装置1600に引き続き第1背景が表示されているが、遊技者に高揚感を与えるために第1背景及び第2背景と異なる特殊背景を表示してもよい。また、図21（H）では、上記したメッセージに遊技者を注目させるために、全ての保留表示を非表示としている（保留表示を非表示としている間に、変動が追加で保留される条件が満たされた場合には、変動は追加で保留されるものの保留表示は非表示のままである）。

40

【0286】

図21（I）は、新たなハンター1601が助けにきたことにより、2人のハンター1

50

601が倒れなかった、即ち耐久演出に成功した状態であり、装飾図柄が大当りの組み合わせで停止している。図21(I)では珍獣に攻撃を受けた2人のハンター1601と助けにきた1人のハンター1601を加えた計3人のハンター1601(3人の同じキャラクタ)が表示され、いずれのハンター1601も武器(剣)を保持している。遊技者の高揚感を維持するために、スピーカ354からは引き続きBGM4が出力されている。なお、図21(I)の表示の後に大当り遊技状態(有利状態の一例)へと制御されたタイミングで、大当り遊技状態(有利状態の一例)に制御された(遷移した)ことを示す表示が表示されるとよい。

【0287】

図21(G)から遷移する図21(J)では、村人1602が助けにきたものの、2人のハンター1601が倒れてしまった、即ち耐久演出に失敗した状態であり、装飾図柄がはずれの組み合わせで停止している。図21(J)では、珍獣に攻撃を受けて倒れた2人のハンターと助けにきた1人の村人1602と(つまり2人の同じキャラクタと1人の異なるキャラクタ)が表示され、いずれのキャラクタも武器(ハンター1601は剣、村人1602は金棒)を保持している。図21(J)では、遊技者の落胆感を刺激しないように、スピーカ354からBGMが出力されていない。

【0288】

なお、図21(G)の状態が開始してから図21(J)の状態となって変動が終了するまでの時間は所定時間以内(例えば3秒以内)であり、図21(G)の状態が開始してから図21(H)の状態を経由して図21(I)の状態となって変動が終了するまでの時間は当該所定時間よりも長い(例えば5秒)。これにより、耐久演出に成功した場合の方が失敗した場合と比較して、耐久演出が開始してから変動が終了するまでの時間が長くなるため、遊技者は成功した耐久演出をより長く楽しむことができる。

【0289】

また、図21(G)の武器を保持したキャラクタが再度表示されたタイミングから、次の演出(図21(H)又は図21(J))に遷移するまでの時間の長さによって当該変動における大当り期待度が示されてもよい。例えば、図21(G)の武器を保持したキャラクタが再度表示されたタイミングから図21(H)の演出に変化するまでの時間が5秒、かつ図21(G)の武器を保持したキャラクタが再度表示されたタイミングから図21(J)の演出に変化するまでの時間が3秒であれば、図21(G)の武器を保持したキャラクタが再度表示されたタイミングから3秒以上が経過しても演出が変化しなければ耐久演出に成功したことが示される(つまり大当りが報知されることを示される)。

【0290】

また、耐久演出に成功する演出が出現する割合よりも、耐久演出に失敗する演出が出現する割合の方が高いことが望ましい。仮に耐久演出に成功する割合が高いとすると、耐久演出に成功すると実行されるご褒美演出や遊技者に付与される有利な特典に対するありがたみを遊技者が感じにくくなるからである。

【0291】

なお、図21(I)及び図21(J)において、ハンター1601又は村人1602のどちらがお助けキャラクタとして出現したかを遊技者に認識させやすくするために、1人目及び2人目のキャラクタである2人のハンター1601の表示サイズよりも、お助けキャラクタの表示サイズの方が大きくてもよいし、表示されている全てのキャラクタを認識しやすくするために全てのキャラクタの表示サイズが同じであってもよい。なお、お助けキャラクタの表示サイズを、1人目及び2人目のキャラクタである2人のハンター1601の表示サイズよりも大きく表示した後に、全てのキャラクタを同じサイズ(お助けキャラクタの表示サイズに1人目及び2人目のキャラクタの表示サイズを合わせてもよいし、1人目及び2人目のキャラクタの表示サイズをお助けキャラクタの表示サイズに合わせてもよいし、1人目及び2人目のキャラクタが表示されていたサイズともお助けキャラクタが表示されていたサイズとも異なるサイズに全てのキャラクタの表示サイズを合わせてもよい)で表示してもよい。

10

20

30

40

50

【0292】

また、図21（G）の耐久演出開始時のキャラクタの表示サイズよりも、図21（I）及び図21（H）の耐久演出に成功した又は失敗したことが確定したときのキャラクタの表示サイズの方が大きいことが望ましい。どのキャラクタによる耐久演出が成功又は失敗したかを遊技者に認識させるためである。

【0293】

なお、例えば、探索クエスト演出に関連するゾーン演出が実行可能であってもよい。例えば、珍獣発見確定ゾーン演出が実行されると、キャラクタが必ず珍獣を発見することができ、珍獣発見確定ゾーン演出が実行されない場合と比較して大当たり期待度が高いことを示唆する。この珍獣発見確定ゾーン演出は、探索クエスト演出が実行される変動で実行されてもよいし（但し、珍獣を発見するよりも前のタイミングから開始する）、探索クエスト演出が実行される変動よりも前の変動から先読み演出として実行されてもよい。珍獣発見確定ゾーン演出が実行中であることを示すゾーン表示は、背景表示よりも表示優先度が高い（即ちゾーン表示と背景表示の重複表示領域においてはゾーン表示が手前側に表示される）ものの、キャラクタや武器よりも表示優先度が低い（即ちゾーン表示とキャラクタや武器との重複表示領域においてはキャラクタや武器が手前側に表示される）。

10

【0294】

なお、図20（B）～図20（C）のように第1背景が表示されているときに武器を持っているキャラクタが表示された後に、図20（D）以降のように武器を保持していないキャラクタが表示される状況へと変化する割合よりも、（後述する図24で説明する演出のように）変化しない割合の方が高いことが望ましい。これにより、武器を保持していないキャラクタが表示される状況へ変化した場合に、遊技者の期待感を高めることができる。

20

【0295】

また、図20（C）から図20（D）へ遷移するときのように、武器を保持しているキャラクタが表示されている状況から武器を保持していないキャラクタが表示されている状況に変化する際には、武器を保持しているキャラクタが表示されている状況から、キャラクタが表示されていない期間を挟むことなく、武器を保持していないキャラクタが表示されている状況へと変化させることが望ましい。これにより、武器を保持していないキャラクタが武器を保持するキャラクタへと突如変化するため、遊技者はキャラクタの武器の有無の変化に気づきやすく、期待感を高めやすくなる。

30

【0296】

一方、図20（F）から図21（G）へ遷移するときのように、武器を保持していないキャラクタが表示されている状況から武器を保持しているキャラクタが表示されている状況に変化する際には、武器を保持していないキャラクタが表示されている状況から、（武器を含めた）キャラクタ自体を非表示とする期間を挟んで、武器を保持しているキャラクタが表示されている状況へと変化させることが望ましい。

【0297】

なお、図20（C）から図20（D）へ遷移するときのように、武器を保持しているキャラクタが表示されている状況から武器を保持していないキャラクタが表示されている状況に変化する際においても、武器を保持しているキャラクタが表示されている状況から、（武器を含めた）キャラクタ自体を非表示とする期間を挟んで、武器を保持していないキャラクタが表示されている状況へと変化させることを可能としてもよい。

40

【0298】

図22は、探索クエスト演出において、珍獣である弱ボスをキャラクタが発見した場合の演出例を示す説明図である。図20（D）から遷移する図22（E2）は、ハンター1601が珍獣を発見した状態である。図22（E2）では、武器を持たない2人のハンター1601と、珍獣としてトサカと嘴とを有していない弱ボス1611と、が演出表示装置1600に表示されている。キャラクタが強ボス1610を発見した場合より、キャラクタが弱ボス1611を発見した場合の方が、大当たり期待度が高いものとする。また、図

50

22 (E2) では、演出表示装置 1600 に背景として第 2 背景が表示されており、スピーカ 354 から BGM3 が引き続き出力されている。

【0299】

図 22 (F2) では、武器を持たない 2 人のハンター 1601 (図 22 (E2) からいたキャラクタ) に加えて、武器を持たない 1 人のお助けキャラクタであるハンター 1601 が参戦して、計 3 人のキャラクタが弱ボス 1611 に先制攻撃を仕掛けている状態である。キャラクタが珍獣に先制攻撃を仕掛けた場合には、耐久演出は実行されない。また、キャラクタが珍獣に先制攻撃を仕掛けた場合には、耐久演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高いとよい。なお、武器を持たない 1 人のお助けキャラクタが弱ボス 1611 と重複する領域に表示されているが、その表示優先度はお助けキャラクタの方が高いものとする (つまり、弱ボス 1611 よりもお助けキャラクタの方が手前側に表示される)。

10

【0300】

なお、1 人目及び 2 人目のキャラクタとして村人 1602 が選択されている場合よりもハンター 1601 が選択されている場合の方が、キャラクタが珍獣に対して先制攻撃を仕掛ける割合が高い (つまり、珍獣から攻撃を受ける割合が低い)。また、珍獣として強ボス 1610 が選択されている場合よりも弱ボス 1611 が選択されている場合の方が、キャラクタが珍獣に対して先制攻撃を仕掛ける割合が高い (つまり、珍獣から攻撃を受ける割合が低い)。

【0301】

図 22 (G2) では、2 人のハンター 1601 及び 1 人のお助けキャラクタとしてのハンター 1601 の計 3 人のキャラクタが弱ボス 1611 を討伐したことを示す演出が行われ、装飾図柄が大当たりの組み合わせで停止している。また、図 22 (G2) では、演出表示装置 1600 に背景として第 2 背景が表示されており、スピーカ 354 から BGM3 が引き続き出力されている。なお、図 22 (G2) の後に、武器を保持していないハンター 1601 が武器を保持したハンター 1601 へと変化する演出が実行されてもよい。

20

【0302】

なお、図 22 (G2) の後に大当たり遊技状態に制御されたタイミングで、大当たり遊技状態 (有利状態の一例) に制御された (遷移した) ことを示す表示が表示されるとよい。これにより、大当たりにより制御されたことを示す表示によって、遊技者に高揚感を一気に与えることができる。なお、大当たり遊技状態に制御されるタイミングよりも前から (具体的には、例えば、探索クエスト演出が実行される変動の開始時点、又は探索クエスト演出が実行される変動に対応する特別乱数が保留された時点) 既に大当たり遊技状態 (有利状態の一例) に制御される (遷移する) ことを示す表示が表示されていてもよい。これにより、遊技者に早いタイミングで大当たりを告知することができ、サプライズ感を与えることができる。

30

【0303】

なお、図 22 (F2) において、お助けキャラクタとして、1 人目及び 2 人目のキャラクタと異なるキャラクタ (ここでは村人 1602) が選択された場合には、同じキャラクタが選択された場合よりも大当たり期待度が低い (又ははずれが確定するようにしてもよい)。なお、図 22 (F2) において、お助けキャラクタとして、1 人目及び 2 人目のキャラクタと同じキャラクタが選択された場合には、大当たりが確定するようにしてもよい (つまり、図 22 (H2) に遷移しないようにしてもよい)。

40

【0304】

なお、図 22 (H2) では、2 人のハンター 1601 及び 1 人のお助けキャラクタとしてのハンター 1601 の計 3 人のキャラクタが弱ボス 1611 に逃げられたことを示す演出が行われ、さらに演出表示装置 1600 に表示された背景画像が第 1 背景に戻り、スピーカ 354 からは BGM が出力されていない。

【0305】

なお、探索クエスト演出では、第 1 背景、第 2 背景、及び後述する第 3 背景等の様々な背景画像が演出表示装置 1600 に表示可能であるため、背景画像を遊技者に楽しませる

50

ために、キャラクタ及びの画像の透過率を変化させてもよい。

【0306】

図23は、探索クエスト演出の別例を示す説明図である。図23の探索クエスト演出では、図20乃至図22の探索クエスト演出においてキャラクタが珍獣と遭遇しているときに出力されていたBGM3が、変動開始時においてスピーカ354から出力され（BGM3により珍獣と遭遇することを示唆することができる、つまりBGM3が珍獣と遭遇するための前兆演出として機能する）、さらに演出表示装置1600に表示される背景が横向きの直線でハッチングされた第3背景である。

【0307】

図23の探索クエスト演出（変動開始時においてBGM3が出力され、背景が第3背景である探索クエスト演出）においては、キャラクタは必ず珍獣と遭遇できることが望ましい（又は図20～図22の探索クエスト演出よりも珍獣と遭遇する割合が高いことが望ましい）。

10

【0308】

これにより、図23の探索クエスト演出が始まると、（図21～図22の探索クエスト演出で珍獣と遭遇しているときに出力されている）BGM3を聴いた遊技者は、キャラクタが珍獣に遭遇できるという期待感を得ることができる。

【0309】

図23（A3）は、演出表示装置1600に背景画像として第3背景が表示されている点、及びBGM3がスピーカ354から出力されている点を除いて、図20（A）と同様である。

20

【0310】

図23（B3）では、演出表示装置1600に背景画像として第3背景が表示されており、BGM3がスピーカ354から出力されている。さらに、図23（B3）では、キャラクタであるハンター1601が仲間を探している時点で、武器を隠している（つまり武器が非表示とされている）。

【0311】

図20及び図22の演出では前述した通りキャラクタが珍獣と遭遇したときには武器を隠しているため、図23（B3）でハンター1601が予め武器を隠していることにより、遊技者は、キャラクタが珍獣と遭遇する期待感を得ることができる。なお、図23の探索クエスト演出において表示されるキャラクタは常に武器を持っていない。

30

【0312】

図23（C3）は、演出表示装置1600に背景画像として第3背景が表示されている点、BGM5がスピーカ354から出力されている点、及びキャラクタが武器を隠している点を除いて、図20（C）と同様である。つまり、図23（C3）においては、1人目のハンター1601に加えて2人目のハンター1601が表示されたときに（1人目と2人目として同じキャラクタが表示されたときに）、図20（C）と同じ特殊音を出力してもよい。なお、図23（C3）以降においてもBGM5に代えて引き続きBGM3が出力されてもよい。

【0313】

40

図23（D3）～図23（F3）は、それぞれ、演出表示装置1600に背景画像として第3背景が表示されている点、及びスピーカからBGM5が出力されている点を除いて、図22（E2）～図22（G2）と同様である。なお、変動開始時には第1背景が表示されていた探索演出においては、図20（C3）において1人目のキャラクタと同じ2人目のキャラクタが追加で表示されたときに他のタイミングでは出力されないBGM2がスピーカ354から出力されているが、図23（C3）で1人目のキャラクタと同じ2人目のキャラクタが追加で表示されたときには図23（D3）以降も出力されるBGM5がスピーカ354から出力されている。なお、図23（C3）において、BGM2（第1背景が表示されて開始する探索クエスト演出において、2人の同じキャラクタの表示が開始したときに出力されるBGM）が出力されてもよいし、BGM3が出力されて開始する探索

50

クエスト演出において2人の同じキャラクターの表示が開始したとき用の専用BGMが出力されてもよい。

【0314】

なお、図23の探索クエスト演出の間ずっとBGM3がスピーカ354から出力されてもよい。つまり、図23の探索クエスト演出では、BGMが変化する場合と、BGM3が出力され続ける場合と、があるため、BGM3が出力される時間の長さは不定である。例えば、BGM3が出力される時間の長さが不定である場合に、BGM3が出力される時間が長いほど大当たりとなる割合が高い等とすれば、遊技者はBGM3がいつ終了するかを、緊張感を持って待つことができる。一方、図20においては2人のキャラクターが本格的に珍獣を探索し、珍獣とバトルをしているときにBGM3が出力されるため、BGM3が出力される時間の長さは一定である。

10

【0315】

なお、図23の探索クエスト演出、即ち演出表示装置1600に背景画像として第3背景が表示され、変動の開始時からBGM3がスピーカから354出力されている探索クエスト演出においては、第3背景及びBGM3によって高めた遊技者の期待感を損なわないようにするために、(村人1602よりも強い期待感を与える)2人のハンター1601が珍獣を探索する場合には大当たりが確定するようにしてもよい。

【0316】

また、図23の探索クエスト演出が実行された場合は、第3背景及び変動開始時から出力されているBGM3によって遊技者の期待感が高まるため、図20～図22の探索クエスト演出(演出表示装置1600に背景画像として第1背景が表示され、BGM1がスピーカ354から出力される探索クエスト演出)が実行される場合よりも、大当たりとなる割合が高いことが望ましい。

20

【0317】

なお、図23の第3背景が表示される探索クエスト演出において、所定の演出(例えば、珍獣と遭遇した以降の演出や、2人以上の同じキャラクターが表示されている演出)が行われていないときには、所定の操作部(例えば押圧操作部303)を操作することによって、スピーカ354から出力されているBGMが中断されて(単にBGMが停止する又は他のBGMに変化する)、再度当該所定の操作部が操作されると当該BGMを再度出力可能である。なお、当該操作によって当該BGMが中断されることに遊技者の注意を向けるために、当該BGMを中断させるための操作に伴う操作音は出力されない。一方、図20～図22のような、第3背景が表示されない探索クエスト演出においては、所定の操作部(例えば押圧操作部303)が操作されても、スピーカ354から出力されているBGMが中断されることはない。

30

【0318】

また、図23の第3背景が表示される探索クエスト演出においては、所定の演出(例えば、珍獣と遭遇した以降の演出や、2人以上の同じキャラクターが表示されている演出)が行われていないときには、所定の操作部(例えば押圧操作部303)の操作に応じてその態様を変化可能なアイコン表示が演出表示装置1600に表示されてもよい。従って、当該所定の演出が行われていないときに、当該所定の操作部が操作されると、スピーカから出力されているBGMの出力が中断されるとともに当該アイコン表示の態様に変化する。そして、再度当該所定の操作部が操作されると当該BGMが再度出力されるとともに当該アイコン表示の態様も再度変化可能(元の態様に戻ってもよいし、さらに異なる態様に変化してもよい)である。一方、図20～図22のような、第3背景が表示されない探索クエスト演出においては、所定の操作部に対する操作に関わらず、当該アイコン表示が演出表示装置1600に表示されることはない。なお、当該アイコン表示は、スピーカ354から出力中のBGMと関連する情報を含んでもよい。

40

【0319】

なお、図23の探索クエスト演出は、第3背景及びBGM3によって遊技者の期待感を高めるため、時短状態等又は確変状態の遊技者にとって有利な遊技状態(例えば、第1背

50

景が表示されている探索クエスト演出が実行される遊技状態よりも大当たりとなる割合が高い遊技状態）で実行されることが望ましく、一方、図20～図22の探索クエスト演出は非時短状態かつ非確変状態である通常遊技状態で実行されることが望ましい。

【0320】

図24は、探索クエスト演出において、選択された2人のキャラクターが珍獣を発見できない場合の演出例を示す説明図である。図24（A4）は、図20（A）と同様である。図24（B4）は、1人目のキャラクターとして武器（金棒）を保持する村人1602が選択された状態である点を除いて、図20（B）と同様である。

【0321】

図24（C4）では、1人目の村人1602に加えて2人目のキャラクターとしてさらにハンター1601が演出表示装置1600に表示され、村人1602は金棒を保持し、ハンター1601は剣を保持している。なお、図20（C）では、2人目のキャラクターとして1人目のキャラクターと同じキャラクターが表示されたときに、持っている武器に所定のエフェクトが表示されているが、1人目のキャラクターと2人目のキャラクターとが異なる場合は、珍獣に遭遇できずに最終的にはずれが報知されるゆえ、遊技者の期待感をいたずらに高めないようにするために当該所定のエフェクトを表示しないようにしている。また、図24（C4）では、装飾図柄がリーチを形成している。また、図24（C4）において、遊技者の期待感をいたずらに高めないようにするために、スピーカ354から出力されるBGMをBGM1のままとし、特殊音も出力しない。

【0322】

図24（D4）では、図20（D）と異なり、珍獣に気づかれないようにするための武器を隠す演出が行われることなく（つまり引き続き武器が表示されたまま）、2人のキャラクターが珍獣を探す演出が行われている。これにより、2人のキャラクターが珍獣に遭遇できないことを遊技者に示唆している。

【0323】

また、図24（D4）では、遊技者の期待感をいたずらに高めないようにするために、演出表示装置1600に表示されている背景画像を第1背景のままとし、全ての保留表示が表示されたままとし、スピーカ354から出力されるBGMをBGM1のままとしている。

【0324】

図24（E4）では、2人のキャラクターが珍獣を発見したかと思いきや、発見したのはもう1人の村人1602であった（つまり珍獣を発見できなかった）演出が行われ、装飾図柄がはずれの組み合わせで停止している。また、図24（E4）では、演出表示装置1600に表示されている背景画像が第1背景のままであり、BGMがスピーカ354から出力されていない。

【0325】

なお、図24では、異なる2人のキャラクターが選択されて珍獣に遭遇できない演出を説明したが、同じ2人のキャラクターが選択された場合であっても珍獣にできない演出が実行されてもよい。つまり、例えば、図20（A）～図20（C）の演出が実行されて、続いて図24（D4）及び図24（E4）の演出（但し、図24（D4）及び図24（E4）における1人目及び2人目のキャラクターが図20（C）と同様にハンター1601であり、3人目のキャラクターが1人目及び2人目のキャラクターと異なる村人1602である）が実行可能であってもよい。

【0326】

なお、図24（C4）から、図24（D4）に遷移せず、選択された1人目及び2人目のキャラクターが一旦非表示とされた上で、1人目及び2人目のキャラクターの再選択が行われてもよい。このキャラクターの再選択は複数回繰り返されてもよい。また、キャラクターの再選択が行われた回数が多いほど大当たり期待度が高いことが望ましい。キャラクターの再選択においては、直前で選択された1人目及び2人目のキャラクターの組み合わせと同じ組み合わせのキャラクターが選択されてもよいし、異なる組み合わせのキャラクターが選択されて

もよい。例えば、1人目及び2人目のキャラクタがいずれもハンターである再選択が繰り返されれば、再選択のたびに、1人目のハンター1601に加えて2人目のハンター1601が表示されたときに、図20(C)で説明した特殊音が出力される、つまり1回の変動で複数回の当該特殊音を出力可能である。

【0327】

また、図20(C)や図24(C4)のように、1人目及び2人目のキャラクタが選択されてから、図20(D)や図20(D4)に遷移せず、3人目のキャラクタとしてハンター1601でも村人1602でもない所定のキャラクタを表示し、その後、1人目及び2人目のキャラクタの再選択が行われてもよい。

【0328】

図25及び図26は、探索クエスト演出の別例を示す説明図である。図25及び図256の探索クエスト演出では、図23の探索クエスト演出と同様に、変動開始時から演出表示装置1600に背景画像として第3背景が表示され、BGM3がスピーカ354から出力されている。また、図25及び図26の探索クエスト演出では、耐久演出が行われている。

【0329】

図25(A5)～図25(D5)は、それぞれ、1人目及び2人目のキャラクタとしていずれも村人1602が選択されている点を除いて、図23(A3)～図23(D3)と同様である。

【0330】

図25(E5)は、2人の村人1602が弱ボス1611から攻撃を受けている状態である。演出表示装置1600には背景画像として引き続き第3背景が表示され、保留表示のうち実行中の変動に対応する保留のみが表示され、スピーカ354からBGM5が出力されている。

【0331】

図25(F5)では、耐久演出が実行されている。図25(F5)では、演出表示装置1600に背景画像として引き続き第3背景が表示され、全ての保留表示が表示され、BGMがスピーカ354から出力されていない。また、演出表示装置1600に第3背景が表示されているときの耐久演出ではキャラクタ(珍獣から攻撃を受けたキャラクタである2人の村人1602、及びカットインのキャラクタである(村人1602とは異なる)ハンター1601)が武器を持っていない。第3背景によって遊技者の期待感が既に高まっており、キャラクタに武器を持たせないようにすることで遊技者の期待感が過剰にならないようにするためである。

【0332】

図26(G5)では、大当りに当選していないこと(耐久演出に失敗すること)を示す表示(「これは間に合わなそうだな・・・」というメッセージ)が演出表示装置1600に表示されている。また、演出表示装置1600に、背景画像として、格子状にハッチングされた第4背景が表示されている。第4背景は、当該メッセージが表示されるとき専用の背景画像である。また、演出表示装置1600に全ての保留表示が表示されているが、当該メッセージや第4背景を遊技者に認識させやすくするために、実行中の変動に対応する保留表示が非表示とされてもよいし、実行中の変動に対応する保留表示及び保留されている変動に対応する保留表示の双方が非表示とされてもよい。また、スピーカ354からBGM6が出力されている。BGM6は、当該メッセージが表示されるとき専用のBGMである。

【0333】

図26(G5)では、このように大当りに当選していないことを示す表示を表示し、さらに専用の背景画像である第4背景を表示し、専用のBGMであるBGM6を出力することにより、探索クエスト演出が完全に終了する前に大当りに当選していないことを遊技者に覚悟させることで、急激な落胆を与えることを予防することができる。

【0334】

但し、図 2 6 (G 5) の演出は、探索クエスト演出の開始時から第 3 背景が表示されているとき、かつ 1 人目及び 2 人目のキャラクタとして選択されたキャラクタが最も大当たり期待度が高いハンター 1 6 0 1 でない（つまり、いずれかのキャラクタは村人 1 6 0 2 である）ときにのみ実行可能であることが望ましい。図 2 1 のように大当たり期待度が低い第 1 背景から開始する探索クエスト演出では、そもそも遊技者は大当たりにならないことを覚悟しているため、図 2 6 (G 5) の演出が実行されずにはずれが報知されても急激に落胆することはないからである。また、大当たり期待度が高い第 3 背景から開始する探索クエスト演出において、さらに 1 人目及び 2 人目のキャラクタとして大当たり期待度が高い 2 人のハンター 1 6 0 1 が選択された場合には、そもそも大当たりが確定するため、図 2 6 (G 5) の演出は実行されない。

10

【 0 3 3 5 】

図 2 6 (H 5) では、耐久演出に失敗した状態であり、装飾図柄がはずれの組み合わせで停止している。演出表示装置 1 6 0 0 には、背景画像として第 1 背景が表示され、全ての保留表示が表示されている。なお、図 2 6 (H 5) において、第 1 背景に代えて、図 2 6 (G 5) の第 4 背景が表示された後にのみ表示可能な、第 5 背景が表示可能であってもよい。なお、第 5 背景は、次回以降の変動でも続けて表示可能であり、例えば、第 5 背景が表示されてから所定回数の変動が終了するまで表示可能である。2 人の村人 1 6 0 2 及び 1 人のお助けキャラクタであるハンター 1 6 0 1 はいずれも武器を持っている。また、スピーカ 3 5 4 から B G M は出力されていない。なお、第 5 背景が表示されてから所定回数の変動が終了するまで第 5 背景が表示されるとき、少なくとも当該所定回数の変動が実行されているときに、スピーカ 3 5 4 から B G M (B G M 1 ~ B G M 6 のいずれとも異なる専用 B G M) が出力可能（当該所定回数の変動中に別の B G M への切り替えが行われてもよいし、及び当該所定回数の変動中に当該切り替えられた B G M から当該専用 B G M へ戻ってもよい）であるとよい。

20

【 0 3 3 6 】

なお、図 2 6 (H 5) で終了した変動の次の変動で探索クエスト演出が行われる場合には、図 2 0 の演出から探索クエスト演出が開始する。つまり、次の変動の探索演出は第 1 背景が表示されている状態で開始し、1 人目及び 2 人目に選択されるキャラクタは武器を保持している。そのため、図 2 6 (H 5) では、次の変動で行われ得る探索クエスト演出に備えて、予め第 1 背景を表示し、キャラクタが武器を保持するようにしている。

30

【 0 3 3 7 】

なお、探索クエスト演出において、探索クエスト演出開始時の背景画像及び B G M が同じであれば、1 人目及び 2 人目のキャラクタとして 1 人目及び 2 人目のキャラクタとしていずれも村人 1 6 0 2 が選択される場合よりも、1 人目及び 2 人目のキャラクタとしていずれもハンター 1 6 0 1 が選択される場合の方が、大当たり期待度が高い。

【 0 3 3 8 】

但し、第 1 背景が表示されかつ B G M 1 が出力されて開始する探索クエスト演出において 1 人目及び 2 人目のキャラクタとしていずれもハンター 1 6 0 1 が選択される場合（例えば図 2 0 及び図 2 1 の探索クエスト演出）よりも、第 3 背景が表示されかつ B G M 3 が出力されて開始する探索クエスト演出において 1 人目及び 2 人目のキャラクタとしていずれも村人 1 6 0 2 が選択される場合（例えば図 2 5 及び図 2 6 の探索クエスト演出）の方が、大当たり期待度が高いことが望ましい。

40

【 0 3 3 9 】

なお、第 3 背景が表示され、B G M 3 が出力されて開始する探索クエスト演出においてはずれが報知される場合、図 2 6 (G 5) の演出が省略されてもよい。図 2 6 (G 5) の演出が省略される場合、図 2 6 (H 5) に続いて、再び図 2 5 (A 5) の演出に戻るとよい。この場合における図 2 5 (F 5) 及び図 2 6 (H 5) において、B G M が出力されていなくてもよいし、B G M 3 が出力されていてもよい。また、第 3 背景が表示され、B G M 3 が出力されて開始する探索クエスト演出において、珍獣とキャラクタが遭遇しているとき（図 2 3 (D 3) ~ 図 2 3 (F 3) 、図 2 5 (D 5) ~ 図 2 5 (E 5) ）においては

50

、第3背景と異なる背景（例えば、第2背景又は専用の背景）が表示されてもよい。

【0340】

なお、図21、図22、図23では、2人の同じキャラクタが珍獣に遭遇してから大当たりが報知される例を説明したが、2人の同じキャラクタが選択されたものの珍獣に遭遇することなく大当たりが報知されてもよい。具体的には、例えば、図20（C）に続いて、図21（I）の演出が行われることによって大当たりが報知されてもよい。また、図23（C3）に続いて、図21（I）の演出（但し、背景画像は第3背景であるものとする）が行われることによって大当たりが報知されてもよい。これにより遊技者にサプライズ感を与えることができる。但し、2人の同じキャラクタが選択されたものの珍獣に遭遇しない場合よりも、2人の同じキャラクタが珍獣に遭遇する場合の方が、大当たり期待度が高いことが望ましい。

10

【0341】

なお、第1背景が表示されかつBGM1が出力されて開始する探索クエスト演出においては、1人目及び2人目のキャラクタとしていずれもハンター1601が選択される場合（例えば図20及び図21の探索クエスト演出）であっても、1人目及び2人目のキャラクタとしていずれも村人1602が選択される場合であっても、いずれが報知される可能性がある（つまり、大当たりが選択されている場合であってもいずれが選択されている場合であってもこれらの演出が選択され得る）。

【0342】

一方、第3背景が表示されかつBGM3が出力されて開始する探索クエスト演出においては、1人目及び2人目のキャラクタとしていずれもハンター1601が選択される場合（例えば図23の探索クエスト演出）には大当たりが確定するが（つまり大当たりが選択されている場合にのみ当該演出が選択され得る）、1人目及び2人目のキャラクタとしていずれも村人1602が選択される場合には、いずれが報知される可能性がある（つまり、大当たりが選択されている場合であっても、いずれが選択されている場合であっても当該演出が選択され得る）。

20

【0343】

また、例えば、第3背景が表示されかつBGM3が出力されて開始する探索クエスト演出においては、1人目及び2人目のキャラクタとしていずれもハンター1601が選択されて大当たりが報知された場合に制御される有利状態（大当たり遊技）の最短時間よりも、1人目及び2人目のキャラクタとしていずれも村人1602が選択されて大当たりが報知された場合に制御される有利状態（大当たり遊技）の最短時間の方が短いことが望ましい。

30

【0344】

なお、第3背景が表示されかつBGM3が出力されて開始する探索クエスト演出においては、1人目のキャラクタ及び2人目のキャラクタとして異なるキャラクタの組み合わせ（ハンター1601と村人1602の組み合わせ）が選択された場合にも、大当たりが報知されてもよい。具体的には、例えば、第3背景が表示されかつBGM3が出力されて開始する探索クエスト演出において、当該異なるキャラクタの組み合わせが選択された後に、珍獣に遭遇することなく、大当たりが報知される（例えば、図21（I）の演出が実行される）。これにより、第3背景が表示されかつBGM3が出力されると期待感が高まり、異なるキャラクタの組み合わせが選択されると期待感が低下するものの、そして珍獣を発見することなく大当たりが報知されると高揚感が一気に上昇する、というように遊技者の感情を大きく上下させることができる。

40

【0345】

一方、第1背景が表示されかつBGM1が出力されて開始する探索クエスト演出においては、1人目のキャラクタ及び2人目のキャラクタとして異なるキャラクタの組み合わせが選択された場合には、（例えば、図24の探索クエスト演出のように）大当たりが報知されないようにするとよい（つまり、いずれが選択されている場合にのみ1人目のキャラクタ及び2人目のキャラクタとして異なるキャラクタの組み合わせが選択されるし、大当たりが報知される場合には1人目及び2人目のキャラクタとして必ず同じキャラクタが選択さ

50

れるとよい)。

【0346】

また、第1背景が表示されかつBGM1が出力されて開始する探索クエスト演出においては、(例えば、図24(C4)のように)1人目及び2人目のキャラクタとして異なるキャラクタが選択された後に、2人目のキャラクタが1人目のキャラクタと同じキャラクタに選択され直されてもよい(例えば、図20(C)に遷移してもよい)。

【0347】

また、例えば、第1背景が表示されかつBGM1が出力されて開始する探索クエスト演出において、(例えば、図20(C)のタイミングで)2人のハンター1601と2人の村人1602の合計4人のキャラクタが集合して、珍獣を探しに行つて討伐する演出が実行されてもよい。例えば、2人の村人1602が集合する場合<2人のハンター1601と2人の村人1602の合計4人のキャラクタが集合する場合<2人のハンター1601が集合する場合の順に大当り期待度が高くなることが望ましい。

10

【0348】

なお、このような複数のキャラクタ(3人以上のキャラクタ)が集合する演出において、ハンター1601とも村人1602とも異なる他のキャラクタも表示されるようにしてもよい。その場合でも、ハンター1601を含む複数のキャラクタが集合する演出が実行される場合よりも、ハンター1601が2人だけ表示される演出が実行される場合のほうが、大当り期待度が高い。但し、複数のキャラクタ(3人以上のキャラクタ)が集合する演出において全員集合した場合(全ての種類のキャラクタが集合した場合)のみ、ハンター1601が2人だけ表示される演出よりも期待度が高くなるようにしてもよい。

20

【0349】

なお、第1背景が表示されかつBGM1が出力されて開始する探索クエスト演出において大当りが報知される変動の変動時間よりも、第3背景が表示されかつBGM3が出力されて開始する探索クエスト演出において大当りが報知される変動の変動時間の方が短いことが望ましい。第1背景が表示されかつBGM1が出力されて開始する探索クエスト演出では、探索クエスト演出開始時には遊技者の期待感が高まっておらず、長い時間をかけて変動演出を行うことにより、遊技者の期待感を徐々に高めることができる。一方、第3背景が表示されかつBGM3が出力されて開始する探索クエスト演出においては、探索クエスト演出の開始時から既に遊技者の期待感が高まっているため、短い変動時間によって遊技者の期待感を維持し、ひいては疲労を軽減することができる。

30

【0350】

また、同様の理由により、第1背景が表示されかつBGM1が出力されて開始する探索クエスト演出においてはずれが報知される変動の変動時間よりも、第3背景が表示されかつBGM3が出力されて開始する探索クエスト演出においてはずれが報知される変動の変動時間の方が短いことが望ましい。

【0351】

また、第1背景が表示されかつBGM1が出力されて開始する探索クエスト演出において大当りが報知される変動の最短の変動時間よりも、第3背景が表示されかつBGM3が出力されて開始する探索クエスト演出において大当りが報知される変動の最短の変動時間の方が短いことが望ましい。また、大当りが報知されるかに関わらず、第1背景が表示されかつBGM1が出力されて開始する探索クエスト演出の最短変動時間よりも、第3背景が表示されかつBGM3が出力されて開始する探索クエスト演出の最短変動時間の方が短いことが望ましい。これにより、第1背景が表示されかつBGM1が出力されて開始する探索クエスト演出においては、大当りが報知されるか否かに関わらず、時間をかけた様々な演出パターンを実現することができ、当該探索クエスト演出の開始時には高まっていない遊技者の期待感を徐々に高めることができる。

40

【0352】

また、探索クエスト演出では最大3人のキャラクタが同時に表示可能であるが、所定の組み合わせのキャラクタが同時に3人表示されるときに大当りが確定するようにしてもよ

50

い。例えば、当該所定の組み合わせとして、3人のハンター1601や、3人の村人1602がある。

【0353】

また、探索クエスト演出において、珍獣と戦った2人のキャラクタとお助けキャラクタとが上記した所定の組み合わせのキャラクタとなって大当たりが報知された後に、これらのキャラクタが他のキャラクタに変化するキャラクタ変化演出が実行可能であってもよい。例えば、図21（I）において武器を保持する3人のハンター1601ではなく武器を保持する3人の村人1602が珍獣を討伐した場合に、武器を保持する3人の村人1602がいずれも同時に武器を保持するハンター1601に変化するキャラクタ変化演出が行われてもよい。但し、村人1602が表示されるよりもハンター1601が表示された方が遊技者にとっては高揚感が得られるため、武器を保持する3人のハンター1601が表示されて大当たりが報知されたときに、これらのキャラクタがいずれも同時に武器を保持する3人の村人1602に変化する演出は行われなことが望ましい。

10

【0354】

また、同様に、図22（G2）において武器を持たない3人のハンター1601ではなく武器を持たない3人の村人1602が珍獣を討伐した場合に、武器を持たない3人の村人1602がいずれも同時に武器を持たないハンター1601に変化するキャラクタ変化演出が行われてもよい。但し、村人1602が表示されるよりもハンター1601が表示された方が遊技者にとっては高揚感が得られるため、武器を持たない3人のハンター1601が表示されて大当たりが報知されたときに、これらのキャラクタがいずれも同時に武器を持たない3人の村人1602に変化する演出は行われなことが望ましい。

20

【0355】

なお、キャラクタ変化演出によって遊技者に高揚感を与えるために、キャラクタ変化演出は、例えば、所定の有利状態（例えば、時短状態に移行する大当たり等）が付与されるときにのみ実行されることが望ましい。なお、キャラクタ変化演出において、例えば、武器を持たない3人の村人1602が武器を保持するハンター1601に変化したり、武器を保持する3人の村人1602が武器を持たないハンター1601に変化したり、等、キャラクタの武器の有無が変化してもよい。

【0356】

なお、キャラクタ変化演出において、3人の村人1602が3人のハンター1601へと変化したときに、専用の演出ムービー等を表示して、遊技者に高揚感を与えるとよい。また、キャラクタ変化演出が出現したときに遊技者に与える高揚感をより強くするために、探索クエスト演出において大当たりが報知されるときに、キャラクタ変化演出が出現する割合は、キャラクタ変化演出が出現しない割合よりも低いほうがよい。

30

【0357】

また、キャラクタ変化演出において、武器を保持する3人の村人1602が武器を保持する3人のハンター1601へと変化したときと、武器を持たない3人の村人1602が武器を持たない3人のハンター1601へと変化したときと、で表示される専用の演出ムービーや、遊技者に付与される特典等が異なるようにするとよい。例えば、キャラクタ変化演出において、武器を保持する3人の村人1602が武器を保持する3人のハンター1601へと変化したときよりも、武器を持たない3人の村人1602が武器を持たない3人のハンター1601へと変化したときの方が、豪華な専用の演出ムービー（例えば、演出ムービーの表示時間が長い、演出ムービーにおいて表示されるキャラクタの数が多い、又は演出ムービーと同時に出力される音の音量が大きい等）が表示されたり、より有利な特典（例えば、直後に開始する大当たり遊技のラウンド数が多い等）が遊技者に付与されたりする。

40

【0358】

なお、図21（G）及び図25（F5）では、耐久演出の開始時において、珍獣の攻撃を受けた2人のキャラクタと、カットインのキャラクタと、が同時に表示されているが、耐久演出の開始時には、カットインのキャラクタが誰であるかを遊技者に確実に認識させ

50

るために、まず（珍獣が攻撃をしたときと背景画像が変化することなく）カットインのキャラクタのみが表示され、その後、図 2 1（G）及び図 2 5（F 5）のように、珍獣の攻撃を受けた 2 人のキャラクタと、カットインのキャラクタと、が表示されるようにしてもよい。

【0359】

なお、第 3 背景が表示されかつ B G M 3 が出力されて開始する探索クエスト演出において、武器を持たない 2 人の村人 1 6 0 2 が弱ボス 1 6 1 1 から攻撃を受け、図 2 6（G 5）における第 4 背景によって武器を持たない当該 2 人の村人 1 6 0 2 が視認不可能となり、図 2 6（H 5）において再表示された当該 2 人の村人 1 6 0 2 が武器を保持しているが、第 3 背景が表示されかつ B G M 3 が出力されて開始する探索クエスト演出において、武器を持たない 2 人のハンター 1 6 0 1 が珍獣を発見した場合には、図 2 6（G 5）における第 4 背景が表示されることもないし、図 2 6（H 5）において武器を持たない当該 2 人のハンター 1 6 0 1 が武器を保持するハンター 1 6 0 1 に変化することもない、ことが望ましい。2 人のハンター 1 6 0 1 が珍獣に遭遇した場合は大当り期待度が高く遊技者の期待感が高まっているため、大当りに当選していないことを示す表示を含む第 4 背景によって遊技者の期待感に水を差さないようにするためである。

10

【0360】

また、図 2 0 及び図 2 1 の例のような、第 1 背景が表示されかつ B G M 1 が出力されて開始する探索クエスト演出においては、武器を持たない 2 人のハンター 1 6 0 1 が珍獣と戦った後に当該 2 人のハンター 1 6 0 1 が武器を再び保持する演出も、武器を持たない 2 人の村人 1 6 0 2 が珍獣と戦った後に当該 2 人のハンター 1 6 0 1 が武器を再び保持する演出も、実行可能であるが、第 1 背景が表示されかつ B G M 1 が出力されて開始する探索クエスト演出では、もともと大当り期待度が低いいため、武器の有無の変化の際には、図 2 1 に示したように遊技者の期待感をさらに低下させる第 4 背景を表示しないことが望ましい。

20

【0361】

図 2 7 は、探索クエスト演出の別例である。図 2 7 の探索クエスト演出では、キャラクタと珍獣とのバトル中に押圧操作部 3 0 3 に対する所定の操作が促され、当該所定の操作が押圧操作部 3 0 3 に対して行われると、キャラクタが珍獣に攻撃をする演出、又はキャラクタが珍獣から攻撃を受ける演出が実行される。図 2 7（E）は、図 2 0（D）から遷移する演出であり、図 2 0（E）と同様の演出が行われている。図 2 7（E）からは、図 2 7（F 6）、図 2 7（F 7）、又は図 2 7（F 8）へと遷移可能である。

30

【0362】

図 2 7（F 6）では、図 2 7（E）と同様に、武器を持たない 2 人のハンター 1 6 0 1 と、強ボス 1 6 1 0 と、背景画像としての第 1 背景と、実行中の変動に対応する保留表示と、が演出表示装置 1 6 0 0 に表示され、スピーカ 3 5 4 から B G M 3 が出力されている。さらに、図 2 7（F 6）では、押圧操作部 3 0 3 の押圧（所謂単押し）を指示する第 1 ボタン画像（「P U S H」と記載されたボタンの画像と矢印の画像とからなる画像）が演出表示装置 1 6 0 0 の中央部に表示され、押圧操作部 3 0 3 の押圧を指示する（つまり第 1 ボタン画像の指示内容を示す）指示音（「押せ！」）がスピーカ 3 5 4 から出力されている。

40

【0363】

押圧操作部 3 0 3 に対する操作を指示していることを遊技者に認識させやすくするため、第 1 ボタン画像の表示優先度は、キャラクタや珍獣等の他の画像の表示優先度よりも高い。なお、第 1 ボタン画像の表示や、第 1 ボタン画像の指示内容を示す指示音の出力は、所定条件が満たされたとき（例えば、押圧操作部 3 0 3 に対して所定の操作（例えば単なる押圧とは異なる長押し）が行われたとき）に実行されるようにしてもよい。

【0364】

図 2 7（F 6）において、第 1 ボタン画像が示す指示に従って、押圧操作部 3 0 3 が押圧された場合、第 1 ボタン画像が消去されて図 2 7（F）に遷移する。図 2 7（F）では

50

、図 20 (F) と同様の演出が行われ、その後、図 21 (G) の耐久演出 (つまり武器を持ったキャラクタが表示される演出) に遷移する。

【0365】

図 27 (F6) において、第 1 ボタン画像が示す指示に従わず、押圧操作部 303 が押圧されなかった場合、図 27 (F7) に遷移する。図 27 (F7) は、キャラクタ及び珍獣の画像等の演出画像が表示されていない特定期間中の演出であり、第 1 ボタン画像が引き続き演出表示装置 1600 に表示され、第 1 ボタン画像が示す押圧操作部 303 の押圧を指示する指示音がスピーカ 354 から引き続き出力されているものの、押圧操作部 303 の押圧指示を遊技者により認識させやすくするために、キャラクタ及び珍獣の画像が演出表示装置 1600 から消去され、BGM の出力が停止されている。このようにキャラクタ及び珍獣の画像等の演出画像が表示されていない特定期間において、さらに BGM の出力が停止されていることにより、遊技者は押圧操作部 303 を操作することによりキャラクタが珍獣を討伐できるのではないかという期待感を増大させることができる。なお、図 27 (F7) において、BGM の出力を停止するのではなく、BGM の音量を (例えば、探索クエスト演出開始時の音量よりも) 抑制するようにしてもよい。

10

【0366】

なお、図 27 (F7) において、第 1 ボタン画像をさらに認識しやすくするために背景画像を所定の色による一色の画像に変更してもよい。また、図 27 (F7) において、全ての保留表示も演出表示装置 1600 から消去されてもよい。また、図 27 (F7) においては、第 1 ボタン画像の指示内容を示す指示音以外の演出音がスピーカ 354 から出力されないことが望ましい。第 1 ボタン画像の指示内容を示す指示音以外の演出音として、例えば、2 人のキャラクタや珍獣が発する声や、2 人のキャラクタや珍獣とのバトルにおける効果音等の 2 人のキャラクタに関連する演出音を含む。2 人のキャラクタに関連する演出音は、例えば、2 人のキャラクタの動作に伴う演出音、図 20 (B) 及び図 20 (C) 等で出力されるキャラクタ決定時の演出音、及び図 20 (C) 等で出力される 2 人の同じキャラクタが選択されたときに出力される演出音等を含む。また、前述したように図 27 (F6) を経由することなく、図 27 (E) から図 27 (F7) へと遷移してもよい。

20

【0367】

図 27 (F7) において、第 1 ボタン画像が示す指示内容に従って、押圧操作部 303 が押圧された場合、特定期間が終了して、図 27 (F) に遷移する。つまり、この場合、武器を持たないキャラクタが非表示とされて、次にキャラクタが再表示されるときにも武器を持っていない状態となる。

30

【0368】

図 27 (F7) において、第 1 ボタン画像が示す指示内容に従わず、押圧操作部 303 が押圧されなかった場合、特定期間が終了して、図 27 (F8) に遷移する。なお、図 27 (F7) において、第 1 ボタン画像が示す指示内容に従って、押圧操作部 303 が押圧された場合に、第 1 ボタン画像が消去されてから特定期間が終了してもよいし、特定期間が終了してから第 1 ボタン画像が消去されてもよい。

【0369】

なお、図 27 (F7) において、第 1 ボタン画像が示す指示内容に従わず、(第 1 ボタン画像が表示されてから所定時間が経過しても) 押圧操作部 303 が押圧されなかった場合にも、特定期間が終了して、図 27 (F) に遷移するようにしてもよい。また、第 1 ボタン画像が示す指示内容に従わず、(第 1 ボタン画像の表示が開始してから所定時間が経過しても) 押圧操作部 303 が押圧されなかった場合には、遊技者はキャラクタが珍獣に攻撃をする演出、及びキャラクタが珍獣から攻撃を受ける演出に興味がないため、図 27 (F7) の後に、特定期間が終了し、図 27 (F) を省略して、図 21 (G) の耐久演出に遷移してもよい。つまり、この場合、武器を持たないキャラクタが非表示とされて、次にキャラクタが再表示されるときには武器を持っている状態となる。

40

【0370】

また、例えば、耐久演出 (3 人のキャラクタが表示されている状況) においても (図 2

50

7 (F 7) から継続して、又は耐久演出開始後から)、第 1 ボタン画像を表示可能であってもよい。この場合、例えば、耐久演出が開始してから所定時間 (例えば 3 秒) が経過すると、第 1 ボタン画像が非表示とされ、第 1 ボタン画像が消去されてから所定時間 (例えば 5 秒) が経過すると、3 人のキャラクタの画像も非表示とされる。なお、3 人のキャラクタも消去された後に所定のムービーが演出表示装置 1 6 0 0 に表示されるが、例えば、所定の操作部 (例えば押圧操作部 3 0 3) の操作が検出されると、当該所定のムービーが終了される。

【0 3 7 1】

なお、当該所定のムービーが表示されているときには、耐久演出によって遊技者に与えられた緊張感を維持するために、スピーカ 3 5 4 から音が出力されないことが望ましい。なお、耐久演出が開始してから所定時間 (5 秒) が経過することを条件として、3 人のキャラクタが非表示となり当該所定のムービーが表示されてもよい。また、耐久演出において 3 人のキャラクタが表示されてから非表示となるまでの時間は、第 1 ボタン画像が消去されるまでの時間よりも長い。なお、上記した例では、3 人のキャラクタが非表示となってから当該所定のムービーが表示されているが、当該所定のムービーが表示されることにより 3 人のキャラクタが非表示となってもよい。

【0 3 7 2】

図 2 7 (F 8) は、キャラクタ及び珍獣の画像等の演出画像が表示されていない特定期間中の演出であり、押圧操作部 3 0 3 の長押し (単押しとは異なる操作) を指示する第 2 ボタン画像 (長押しと記載されたボタンの画像と矢印の画像とからなる画像) が演出表示装置 1 6 0 0 の左上部 (第 1 ボタン画像が表示される位置 (中央部) と異なる位置) に表示されている。

【0 3 7 3】

図 2 7 (F 8) では、第 2 ボタン画像が示す押圧操作部 3 0 3 の長押し指示を遊技者により認識させやすくするために、キャラクタ及び珍獣の画像が演出表示装置 1 6 0 0 に表示されず、BGM の出力も行われていない。また、第 1 ボタン画像が表示されているときと異なり、第 2 ボタン画像が表示されているときには第 2 ボタン画像の指示内容を示す指示音が出力されない。このように、キャラクタ及び珍獣の画像等の演出画像が表示されていない特定期間において、さらに BGM の出力が停止されていることにより、遊技者は押圧操作部 3 0 3 を長押しすることによりキャラクタが珍獣を討伐できるのではないかとという期待感を増大させることができる。また、第 2 ボタン画像の指示内容を示す指示音が出力されないことにより、遊技者に緊張感を与え、さらに第 2 ボタン画像による指示演出を隠れ演出のように扱うことができる。なお、図 2 7 (F 8) において、BGM の出力を停止するのではなく、BGM の音量を (例えば、探索クエスト演出開始時の音量よりも) 抑制するようにしてもよい。

【0 3 7 4】

また、第 1 ボタン画像の表示サイズよりも第 2 ボタン画像の表示サイズの方が小さい。また、図 2 7 (F 8) においては、BGM 及び第 2 ボタン画像の指示内容を示す指示音のみならず他の演出音 (例えば、キャラクタや珍獣が発する声や、キャラクタや珍獣とのバトルにおける効果音) もスピーカ 3 5 4 から出力されないことが望ましい。

【0 3 7 5】

図 2 7 (F 8) において、第 2 ボタン画像が表示されてから所定時間が経過する、又は押圧操作部 3 0 3 の長押し (例えば、3 秒以上押下しっぱなし) にされると、特定期間が終了して、図 2 7 (F) に遷移する。つまり、この場合、武器を持たないキャラクタが非表示とされて、次にキャラクタが再表示されるときにも武器を持っていない状態となる。

【0 3 7 6】

なお、図 2 7 (F 8) において、第 2 ボタン画像が表示されてから所定時間が経過する、又は押圧操作部 3 0 3 の長押し (例えば、3 秒以上押下しっぱなし) にされると特定期間が終了し、図 2 7 (F) を省略して、図 2 1 (G) の耐久演出に遷移してもよい。つまり、この場合、武器を持たないキャラクタが非表示とされて、次にキャラクタが再表示さ

れるときには武器を持っている状態となる。

【0377】

なお、図27(F8)のようにキャラクタ2人と珍獣が表示されていない特定期間に第2ボタン画像が表示された後に、特定期間が終了してキャラクタ2人と珍獣が再表示されたときには第2ボタン画像に代えて（又は第2ボタン画像を再表示してから第2ボタン画像を消去して）第1ボタン画像が表示されてもよい。このように、第2ボタン画像から第1ボタン画像へと表示が変更されたときには、特定の演出画像が必ず表示されるようにしてもよい。

【0378】

なお、第2ボタン画像は第1ボタン画像よりも表示サイズが小さい上に演出表示装置1600の表示領域の隅に表示され、第2ボタン画像の指示内容を示す指示音も出力されない、といったように、第2ボタン画像は第1ボタン画像よりも目立たないため、図27(F8)に遷移する前から（例えば、探索クエスト演出が実行される変動が開始したときから又はキャラクタが珍獣に遭遇したときから等）、第2ボタン画像が表示されっぱなしでもよい。

【0379】

なお、例えば、探索クエスト演出が実行される変動が開始したときから第2ボタン画像が表示されっぱなしになるとときには、当該変動の開始時又は当該変動が開始する前（例えば、所定秒数前）に、第2ボタン画像の指示内容を示す指示音も出力されてもよい。

【0380】

なお、図27(F8)において、第2ボタン画像の指示内容を示す指示音も出力されてもよいが、図27(F8)において第2ボタン画像の指示内容を示す指示音も出力される演出が実行される割合よりも、第2ボタン画像の指示内容を示す指示音も出力されない演出が実行される割合の方が高いことが望ましい。

【0381】

なお、図27(F8)において、押圧操作部303に対して長押しと異なる操作（例えば、連打等）が行われた場合には、遊技者に操作内容を認識させるために、第2ボタン画像の指示内容を示す指示音を追加で出力してもよい。

【0382】

なお、図27(F6)において、第1ボタン画像に変えて、第2ボタン画像が表示されてもよい。この場合、BGM3がスピーカ354から出力されるものの、第2ボタン画像の指示内容を示す指示音は出力されない。なお、第2ボタン画像は、第3背景が表示され、かつBGM3が出力されて開始する探索クエスト演出においてのみ表示可能であってもよい。なお、第2ボタン画像の表示優先度は、キャラクタや珍獣等の他の画像の表示優先度よりも高く、第1ボタン画像の表示優先度よりは高くてもよいし低くてもよい。

【0383】

なお、遊技者の期待感を高めるために、図27(F7)及び図27(F8)の特定期間において特定期間専用の音がスピーカ354から出力されてもよく、このときさらに第1ボタン画像及び第2ボタン画像とも異なる、特定期間でのみ表示される専用の演出画像が表示されてもよい。

【0384】

なお、図27(F6)、図27(F7)、及び図27(F8)において、第1ボタン画像や第2ボタン画像の指示内容に従って押圧操作部303を操作した場合に、どのような指示内容が表示されていたかを遊技者が確認できるように、当該操作から所定時間経過するまでは第1ボタン画像や第2ボタン画像を非表示にしない（つまり当該操作が検出されたタイミングでは非表示にしない）ようにしてもよい。

【0385】

なお、例えば、パチンコ機1が所定の位置に可動体を備えていてもよい。例えば、図27(F6)から図27(F7)に遷移するときのように2人のキャラクタと珍獣が非表示となるタイミングで、当該可動体が待機位置（初期位置）からの動作を開始し、2人のキ

10

20

30

40

50

キャラクタと珍獣とが非表示のまま当該可動体が第1ボタン画像の表示領域と重なる位置へと移動するようにしてもよい。また、例えば、図27(E)から図27(F8)に遷移するときのように2人のキャラクタと珍獣が非表示となるタイミングで、当該可動体が待機位置からの動作を開始し、2人のキャラクタと珍獣とが非表示のまま当該可動体が第2ボタン画像の表示領域と重なる位置へと移動するようにしてもよい。また、第2ボタン画像の表示サイズは第1ボタン画像の表示サイズよりも小さく当該可動体の位置と第2ボタン画像の表示位置が重なると遊技者は第2ボタン画像の指示内容を視認しづらくなるため、当該可動体の動作位置が、第1ボタン画像の表示領域と重なる位置を含むものの、第2ボタン画像の表示領域には重なる位置を含まないようにしてもよい。

【0386】

10

なお、当該可動体の待機位置は、第1ボタン画像の表示領域とも、第2ボタン画像の表示領域とも重ならないことが望ましい。また、例えば、当該可動体の最大動作位置において当該可動体が、第1ボタン画像の表示領域や第2ボタン画像の表示領域と重なってもよいし、当該可動体の最大動作位置において当該可動体が、第1ボタン画像の表示領域や第2ボタン画像の表示領域と重ならず、当該可動体の最大動作位置へと動作する途中においてのみ当該可動体が、第1ボタン画像の表示領域や第2ボタン画像の表示領域と重なるようにしてもよい。また、当該可動体が、第1ボタン画像や第2ボタン画像を完全に覆い隠すタイミングがあってもよいし、可動体がどの位置にあっても第1ボタン画像や第2ボタン画像の少なくとも一部が視認可能であってもよい。

【0387】

20

なお、例えば図27(F6)のように2人のキャラクタと第1ボタン画像が表示されているときに、所定の操作部(例えば、押圧操作部303)が操作されることにより、所定の演出音(例えば、2人のキャラクタの動作に伴う演出音等)の出力状態(例えば出力される時間の長さ)が変化可能であってもよいが、第1ボタン画像や第2ボタン画像の指示内容を示す指示音については、指示内容を確実に遊技者に認識させるために、出力状態が変化しない(即ち当該所定の操作部が操作されても出力状態が変化することがない)ことが望ましい。

【0388】

なお、例えば、図27(F6)のように、2人のキャラクタと第1ボタン画像とが表示されているときに、前述したキャラクタの再選択が実行可能であり、キャラクタの再選択が実行されない場合よりもキャラクタの再選択が実行される場合の方が、大当たり期待度が高い。なお、2人の異なるキャラクタと第1ボタン画像とが表示されているときにキャラクタの再選択演出が行われてもよく、この再選択演出によって2人の異なるキャラクタが2人の同じキャラクタへと変化することが可能である。一方、2人のキャラクタと第1ボタン画像とが表示されているときに、前述したキャラクタの再選択が実行されないことが望ましい。また、1人のハンター1601と1人の村人1602と第1ボタン画像が表示されているときよりも、図27(F6)のように2人の同じキャラクタと第1ボタン画像が表示されているときの方が、キャラクタの再選択演出が実行される割合が高い。

30

【0389】

なお、大当たり変動における探索クエスト演出において、図27(F6)のようにキャラクタ2人と第1ボタン画像とがともに表示される状況を経由する場合、当該状況において同じ2人のキャラクタが表示されてから大当たりが報知されることが望ましい。一方、大当たり変動における探索クエスト演出において、キャラクタ2人と第2ボタン画像とがともに表示される状況を経由する場合、当該状況において同じ2人のキャラクタが表示されてから大当たりが報知される演出と、当該状況において同じ2人のキャラクタが表示されことなく大当たりが報知される演出と、の双方が実行可能であってもよい。

40

【0390】

また、図27(F6)のように第1ボタン画像と2人のキャラクタがともに表示される演出が実行されるときに2人のキャラクタがともに表示されている最短時間は、第2ボタン画像と2人のキャラクタがともに表示されるときに2人のキャラクタがともに表示され

50

ている最短時間よりも長いことが望ましい。

【0391】

なお、探索クエスト演出において、各キャラクタが武器を保持する表示態様で表示される場合と、各キャラクタが武器を保持していない表示態様で表示される場合と、があるが、キャラクタが同じであれば、武器を保持する表示態様の当該キャラクタと、武器を保持しない表示態様の当該キャラクタと、の間において、当該キャラクタの表示は共通する（つまり当該キャラクタはこれらの共通部分である）といえる。

【0392】

また、例えば、同じキャラクタが、武器を保持する表示態様で表示される場合と、武器を保持しない表示態様で表示される場合と、において共通部分であるキャラクタは全く同じ表示態様であってもよいし、同じキャラクタであることを遊技者が認識できる表示態様であれば異なる表示態様であってもよい（例えば、武器を保持するハンター1601と、武器を保持しないハンター1601と、においてハンター1601部分のポーズが異なる、着ている服が異なる、及び動作態様が異なる等）。

【0393】

〔4. だるまさんが転んだ演出〕

以下、だるまさんが転んだ演出について説明する。だるまさんが転んだ演出は、装飾図柄がリーチ態様を形成する前にも実行可能であるし、装飾図柄がリーチ態様を形成した後のリーチ演出としても実行可能である。以下、装飾図柄がリーチ態様を形成する前に実行されるだるまさんが転んだ演出を「だるまさんが転んだチャンス」とも呼び、リーチ演出としてのだるまさんが転んだ演出を、「だるまさんが転んだ最終決戦リーチ」とも呼ぶ。

【0394】

だるまさんが転んだ演出において、演出表示装置1600に表示される画像は、鬼の視点から見える画像である。つまり、だるまさんが転んだ演出は、遊技者が鬼になったつもりでだるまさんが転んだを擬似体験する演出である。

【0395】

だるまさんが転んだ演出では、「だるまさんが～ころんだ！」というセリフがスピーカ354から出力されていないときに全ての非鬼キャラクタが動けば、鬼の勝ち（つまり遊技者の勝ち）となり、当該セリフが出力されているときにいずれかの非鬼キャラクタによって鬼がタッチされれば鬼の負け（つまり、遊技者の負け）となる。

【0396】

だるまさんが転んだチャンスにおいて、鬼が勝てばだるまさんが転んだ最終決戦リーチに発展し、鬼が負ければはずれが報知される。また、だるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいて、鬼が勝てば大当たりが報知され、鬼が負ければはずれが報知される。なお、だるまさんが転んだチャンスにおいて、鬼が勝ったときに大当たりが報知可能であってもよいが、だるまさんが転んだチャンスにおいて、鬼が勝ったときに大当たりが報知される割合は、だるまさんが転んだ最終決戦リーチに発展する割合よりも極めて低いことが望ましい。

【0397】

図28及び図29は、だるまさんが転んだ最終決戦リーチの一例を示す説明図である。図28（A）は、だるまさんが転んだ最終決戦リーチが開始した状態である。図28（A）では、装飾図柄がリーチ態様を形成しており、だるまさんが転んだ最終決戦リーチが開始したことを示すタイトル画像が演出表示装置1600に表示されている。なお、だるまさんが転んだ最終決戦リーチが開始してから（図28（A）から）、後述するだるまさんが転んだ最終決戦リーチの結果が示されて非鬼キャラクタが非表示とされるときまで（図28（F）まで）は装飾図柄が表示されていなくてもよい。

【0398】

また、図28（A）では、背景画像として森の背景（5本の木が生えている画像）が演出表示装置1600に表示されている。この森の背景は、遊技者の期待感を高めるために、だるまさんが転んだ最終決戦リーチでのみ表示可能な専用の背景画像であり、森の背景が表示されたときには、後述するだ海の背景が表示されたときよりも大当たりとなる割合が

高いことが望ましい。また、だるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいては、後述する図 29 (E) に遷移するまでは、だるまさんが転んだ最終決戦リーチの演出に遊技者を集中させるために、保留表示が非表示とされている。

【0399】

図 28 (B) では、「だるまさんが～」というセリフが演出表示装置 1600 に表示及びスピーカ 354 から出力され、当該セリフが表示及び出力されているときに、演出表示装置 1600 に表示された（正面を向いた白色の同じ表示態様の）2 人の非鬼キャラクタ 1604 が動作している（例えば、手前方向に進んでくる）。また、図 28 (B) においても、背景画像として森の背景が演出表示装置 1600 に表示されている。同じ表示態様の 2 人の非鬼キャラクタ 1604 が選択されたときに、遊技者の期待感を高めるために、演出表示装置 1600 において 2 人の非鬼キャラクタ 1604 に重なるように所定のエフェクトが表示されてもよい。

10

【0400】

なお、図 28 の例では、図 28 (B) から（正面を向いた白色の同じ表示態様の）2 人の非鬼キャラクタ 1604 の表示が開始しているが、図 28 (A) から、即ちだるまさんが転んだ最終決戦リーチの開始時においても（正面を向いた白色の同じ表示態様の）2 人の非鬼キャラクタ 1604 が表示されていてもよい。

【0401】

なお、異なる表示態様の 2 人の非鬼キャラクタが選択された場合には、当該異なる表示態様の 2 人の非鬼キャラクタが表示されたまま、だるまさんが転んだが行われずに（即ち図 28 (C) 以降の演出が実行されずに）、だるまさんが転んだチャンス及び当該変動が終了してもよい。つまり、異なる表示態様の 2 人の非鬼キャラクタが表示されることによって抽選の結果（はずれ）が示される。

20

【0402】

図 28 (C) では、「ころんだ！」というセリフが演出表示装置 1600 に表示及びスピーカ 354 から出力され、当該セリフの出力が終了するまでに、2 人の非鬼キャラクタ 1604 の動作が停止している。2 人の非鬼キャラクタ 1604 が前進してきているため、図 28 (B) よりも図 28 (C) の方が 2 人の非鬼キャラクタの表示サイズが大きくなっている。また、図 28 (C) においても、背景画像として森の背景が演出表示装置 1600 に表示されている。

30

【0403】

図 28 (D) では、「だるまさんが～」というセリフが演出表示装置 1600 に表示及びスピーカ 354 から出力されている。また、図 28 (D) では、演出表示装置 1600 において背景及び 2 人の非鬼キャラクタ 1604 が非表示とされている（背景画像として単一色の画像（例えば黒一色の表示となる）が表示されてもよい）。このように、非鬼キャラクタ 1604 が非表示とされていることにより、遊技者は非鬼キャラクタ 1604 がどのくらい前進したかを認識することができず、緊張感を得ることができる。なお、図 28 (D) において、「だるまさんが～」というセリフも非表示とされてもよい。

【0404】

また、図 28 (D) において、遊技者の期待感を高めるために、例えば特別画像を表示することで（例えば特別画像によって 2 人の非鬼キャラクタ 1604 を覆うことで）2 人の非鬼キャラクタ 1604 を非表示としてもよい。なお、この特別画像は、だるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいてのみ表示可能な専用の画像であってもよい。

40

【0405】

なお、図 28 (D) において（つまり森の背景が表示されるだるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいて）、2 人の非鬼キャラクタ 1604 が所定時間非表示とされるが、当該所定時間は、後述する図 30 (C) において（つまり後述する海の背景が表示されているときのだるまさんが転んだチャンスにおいて）2 人の非鬼キャラクタが非表示とされる所定時間よりも長くてもよいし短くてもよい。

【0406】

50

図 28 (E) では、「ころんだ！」というセリフが演出表示装置 1600 に表示及びスピーカ 354 から出力され、当該セリフの出力が終了するまでに、2 人の非鬼キャラクタ 1604 が鬼にタッチする動作をしている。つまり、鬼の負けが報知され、装飾図柄がはずれの組み合わせで停止している。なお、一方の非鬼キャラクタ 1604 のみが鬼にタッチする動作をしてもよい。2 人の非鬼キャラクタ 1604 が前進してきているため、図 28 (C) よりも図 28 (E) の方が 2 人の非鬼キャラクタ 1604 の表示サイズが大きくなっている。また、図 28 (E) において、背景画像として森の背景が演出表示装置 1600 に表示されている。

【0407】

なお、図 28 (E) において、所定の操作部（例えば押圧操作部 303）に対する所定の操作（例えば押圧）を促す演出が実行されてもよい。当該演出に従って、当該所定の操作部の操作有効期間中に当該所定の操作部に対する当該所定の操作が行われると、2 人の非鬼キャラクタ 1604 が非表示とされる（例えば、図 28 (F) の演出に移行する）。

【0408】

図 28 (F) では、演出表示装置 1600 において、背景及び 2 人の非鬼キャラクタ 1604 が非表示とされている（背景画像として単一色（例えば黒一色の表示となる）の画像が表示されてもよい）。このように、背景画像及び 2 人の非鬼キャラクタ 1604 が非表示となることにより、図 28 (E) ではずれが報知されたことによる遊技者の落胆を落ち着かせることができる。

【0409】

なお、図 28 (F) において（つまり、森の背景が表示されるだるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいてはずれが報知された後に背景及び 2 人の非鬼キャラクタが非表示とされるときに）、専用の画像が表示されてもよい。この専用の画像は、例えば、背景が切り替わる（図 28 (E) における森の背景から、後述する図 30 (G) における海の背景へと切り替わる）前に表示される画像である。なお、専用の画像が表示されている時間（つまり背景及び 2 人の非鬼キャラクタが非表示とされる時間）は、図 28 (D) において背景及び 2 人の非鬼キャラクタが非表示とされる時間や、後述する図 30 (C) において背景及び 2 人の非鬼キャラクタが非表示とされる時間より長いことが望ましい。

【0410】

なお、始動条件が成立（第一特別乱数の保留記憶数が上限に達していない状態で第一始動口 2002 に遊技球 B が入球、第二特別乱数の保留記憶数が上限に達していない状態で第二始動口 2004 に遊技球 B が入球）した際には、原則的に始動条件が成立したことを示す演出音出力される。しかし、図 28 (F) において（つまり、だるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいてはずれであることが報知された後に 2 人の非鬼キャラクタ 1604 が一旦非表示とされているときにおいて）、始動条件が成立した場合には、遊技者の落胆を落ち着かせるために、始動条件が成立した際に出力される演出音出力されないことが望ましい。この場合、遊技者は、保留表示が再表示されるタイミング以降に保留表示を視認することで始動条件が成立したことを認識可能となる。

【0411】

一方、図 28 (D) や後述する図 30 (C) のように、当該変動が大当たりであるかはずれであるかを報知する前に 2 人の非鬼キャラクタ 1604 が一旦非表示とされているときにおいて、始動条件が成立した場合には当該演出音出力されることが望ましい。なお、図 28 (D) や後述する図 30 (C) のように、2 人の非鬼キャラクタ 1604 が一旦非表示とされているときにおいても、遊技者をだるまさんが転んだ演出に集中させるために、始動条件が成立した場合に、始動条件が成立した際に出力される演出音出力されないようにしてもよい。

【0412】

なお、図 28 (E) において、大当たりが報知される場合には（つまり、2 人の非鬼キャラクタ 1604 が「ころんだ！」というセリフが出力されている最中に動作して、鬼の勝ちとなる演出が実行される場合には）、遊技者の高揚感を維持するために、図 28 (F)

の演出（つまり２人の非鬼キャラクタ１６０４が非表示とされる演出）は実行されずに、２人の非鬼キャラクタ１６０４が表示されたまま演出が進行されることが望ましい。

【０４１３】

図２９（Ｇ）では、２人の非鬼キャラクタ１６０４が演出表示装置１６００に再表示されている。２人の非鬼キャラクタ１６０４は、図２８（Ｅ）で表示されていた態様と異なる態様に変化して（つまり手を伸ばして鬼にタッチしている態様から手を下方に下げた態様に変化して）で、停止している。図２８（Ｅ）と同じ白色の２人の非鬼キャラクタ１６０４が異なる表示態様（即ちだるまさんが転んだリーチの結果が報知されたときと異なる態様）で再表示されることにより、だるまさんが転んだ最終決戦リーチの結果を遊技者に確実に認識させつつ演出が進行していることも遊技者に確実に認識させることができる。なお、図２９（Ｇ）で表示されている２人の非鬼キャラクタ１６０４の表示サイズは、図２９（Ｅ）で表示されていた２人の非鬼キャラクタ１６０４の表示サイズ（一旦非表示とされる前の表示サイズ）よりも大きいことが望ましい。

10

【０４１４】

また、図２９（Ｇ）では、演出表示装置１６００に表示されている背景画像が海背景（波の画像）に変化し、保留表示が表示されている。図２８（Ｅ）以前に表示されていた背景画像（森の背景）と異なる背景画像（海の背景）が表示され、保留表示が表示されることにより、だるまさんが転んだ最終決戦リーチが終了したことを遊技者に確実に認識させることができる。なお、詳細は後述するが、この海の背景は、だるまさんが転んだチャンスにおいて表示される背景画像である。図２９（Ｇ）において、２人の非鬼キャラクタ１６０４、海の背景、及び保留表示が再表示されてから所定時間が経過すると、当該変動が終了する。なお、図２９（Ｇ）においては、だるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいてはずれが報知された遊技者の落胆を落ち着かせるために、演出音が出力されないようにしてもよい。

20

【０４１５】

なお、図２９（Ｇ）において、保留表示が再表示されるタイミングは、２人の非鬼キャラクタ１６０４が再表示されるタイミングと同じ、又は２人の非鬼キャラクタ１６０４が再表示されるタイミングの所定時間以内（例えば、２人の非鬼キャラクタ１６０４が再表示されるタイミングの０．５秒前又は０．５秒後）のタイミングである。

【０４１６】

なお、図２８（Ｅ）において、２回目の「だるまさんが～ころんだ！」というセリフが出力されているときに、だるまさんが転んだ最終決戦リーチの結果が報知されているが、図２８（Ｃ）において、１回目の「だるまさんが～ころんだ！」というセリフが出力されているときに、だるまさんが転んだ最終決戦リーチの結果が報知されてもよい。つまり、図２８（Ｃ）において、セリフが出力されている最中に２人の非鬼キャラクタ１６０４が鬼にタッチ（鬼の負けを報知）したり、図２８（Ｃ）のセリフの出力が終わったときに、いずれかの非鬼キャラクタ１６０４が動作（鬼の勝ちを報知）したりしてもよい。この場合、図２８（Ｄ）及び図２８（Ｅ）の演出は省略される（さらに、図２８（Ｆ）の演出も省略されてもよい）。

30

【０４１７】

なお、図２８（Ｆ）において、前述した専用の画像が表示された場合、図２９（Ｇ）において海の背景ではなく、専用の背景が表示されてもよい。なお、この専用の背景が表示された場合には、だるまさんが転んだ最終決戦リーチの余韻を遊技者に残すために、所定条件が成立するまで（例えば、専用の背景が表示されてから所定回数の変動が終了されるまで）継続して表示され、当該所定条件が成立した後には海の背景が表示されるようにしてもよい。なお、専用の背景が表示されるときには、表示される非鬼キャラクタも専用の非鬼キャラクタとしてもよい。専用の背景に対応する専用の非鬼キャラクタが表示されることにより、統一感のある演出を提供可能になり、限定的な演出を見たい遊技者が遊技を継続しやすくなる。

40

【０４１８】

50

なお、図 29 (G) において、当該専用の背景の表示が開始すると同時に又は所定時間経過後に、所定の操作部（例えば、押圧操作部 303）に対する所定の操作（例えば、長押し）を促す演出が実行されてもよい。なお、この所定の操作部に対する所定の操作を促す演出は、当該所定の操作を遊技者に確実に実行させるために、所定時間実行され、かつ当該所定の操作部に対する当該所定の操作が実行されても中断されないことが望ましい。

【0419】

なお、図 28 及び図 29 の例では、だるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいてはずれが報知される例が説明されているが、例えば、図 28 (F) に代えて、「ころんだ！」のセリフが出力されている最中、かつ鬼にタッチする前に非鬼キャラクタ 1604 が実は動いていたことを示す特別報知演出（つまり、鬼が勝利して大当りを報知する演出）が行われてもよい。この場合、図 29 (G) において、2 人の非鬼キャラクタ 1604 が、例えば、鬼に負けたことを示すセリフとともに演出表示装置 1600 に表示され、装飾図柄が大当りの組み合わせで停止する。

【0420】

図 30 は、だるまさんが転んだチャンスの一例を示す説明図である。図 30 (A) は、だるまさんが転んだチャンスが開始した状態である。だるまさんが転んだチャンスは、例えば、当該変動の開始と同時に開始する。図 30 (A) では、装飾図柄がリーチ態様を形成しておらず、だるまさんが転んだチャンスが開始したことを示すタイトル画像が演出表示装置 1600 に表示されている。

【0421】

また、図 30 (A) では、背景画像として海の背景が演出表示装置 1600 に表示されている。だるまさんが転んだチャンスにおいて大当りが報知されることはないため（又は大当りが報知される割合が極めて低いため）、遊技者に過剰な期待感を抱かせないようにするため、海の背景は、専用の背景画像でない（つまり、他の演出においても表示可能な背景画像である）ことが望ましい。また、だるまさんが転んだチャンスにおいて、遊技者に過剰な期待感を抱かせず次回以降の変動にも意識を持たせるために、保留表示が表示されている。

【0422】

また、図 30 (A) では、正面を向いた白い非鬼キャラクタ 1604 と、左方向を向き、斜線でハッチングされた非鬼キャラクタ 1605 と、が演出表示装置 1600 に表示されている。図 30 (A) では、だるまさんに転んだに参加する 2 人の非鬼キャラクタが決定していない状態であり、図 30 (A) において表示されている 2 人の非鬼キャラクタの組み合わせは時間の経過とともに変化してもよい。また、図 30 (A) において（つまり、だるまさんが転んだに参加する 2 人の非鬼キャラクタが決定されるまでの間）、表示されている 2 人の非鬼キャラクタがだるまさんが転んだに参加する非鬼キャラクタに決定されたキャラクタではないことを遊技者に認識させるために、2 人の非鬼キャラクタが透過状態（例えば、0% 超かつ 100% 未満の透過率から選択された透過率）で表示されてもよい。2 人の非鬼キャラクタが透過状態であれば、2 人の非鬼キャラクタ 1604 の奥側に表示されている海の背景が視認可能となる。

【0423】

図 30 (B) では、だるまさんが転んだに参加する 2 人の非鬼キャラクタ 1604 が決定された状態である。だるまさんが転んだに参加する 2 人の非鬼キャラクタの組み合わせは、2 人の非鬼キャラクタ 1604、2 人の非鬼キャラクタ 1605、又は非鬼キャラクタ 1604 及び非鬼キャラクタ 1605 が 1 人ずつ、から決定される。また、図 30 (B) では、海の背景が背景画像として演出表示装置 1600 に表示され、保留表示も演出表示装置 1600 に表示されている。

【0424】

図 30 (C) では、「だるまさんが～」というセリフが演出表示装置 1600 に表示及びスピーカ 354 から出力され、2 人の非鬼キャラクタ 1604 が非表示とされている。また、図 30 (C) においても、背景画像として海の背景が演出表示装置 1600 に表示

され、保留表示も演出表示装置 1600 に表示されている。なお、図 30 (C) においても、2 人の非鬼キャラクタ 1604 が透過状態（例えば、0 % 超かつ 100 % 未満の透過率から選択された透過率）で表示されてもよい。2 人の非鬼キャラクタ 1604 が透過状態であれば、2 人の非鬼キャラクタ 1604 の奥側に表示されている海の背景が視認可能となる。

【0425】

なお、図 30 (C) において、遊技者の期待感を高めるために、例えば特定画像（動作する 2 人の非鬼キャラクタ 1604 が再表示されることを示す画像）を表示することで（例えば特定画像によって 2 人の非鬼キャラクタ 1604 を覆うことで）2 人の非鬼キャラクタ 1604 を非表示としてもよい。なお、この特定画像は、だるまさんが転んだチャンス以外においても表示可能な画像であってもよい。

10

【0426】

図 30 (C) に続いて、図 30 (D) 又は図 30 (F) に遷移する。図 30 (D) では、「ころんだ！」というセリフが演出表示装置 1600 に表示及びスピーカ 354 から出力され、当該セリフの出力が終了するまでに、2 人の非鬼キャラクタ 1604 が鬼にタッチする動作をしている。つまり、鬼の負けが報知されている。なお、一方の非鬼キャラクタ 1604 のみが鬼にタッチする動作をしてもよい。2 人の非鬼キャラクタ 1604 が前進してきているため、図 30 (B) よりも図 30 (D) の方が 2 人の非鬼キャラクタ 1604 の表示サイズが大きくなっている。また、図 30 (D) において、背景画像として海の背景が演出表示装置 1600 に表示され、保留表示が演出表示装置 1600 に表示されている。

20

【0427】

なお、図 30 (D) において、保留表示が再表示されるタイミングは、2 人の非鬼キャラクタ 1604 が再表示されるタイミングと同じ、又は 2 人の非鬼キャラクタ 1604 が再表示されるタイミングの所定時間以内（例えば、2 人の非鬼キャラクタ 1604 が再表示されるタイミングの 0.5 秒前又は 0.5 秒後）のタイミングである。

【0428】

図 30 (E) において、2 人の非鬼キャラクタ 1604 は、図 30 (D) で表示されていた態様と同じ態様で（つまり手を伸ばして鬼にタッチしている態様）で、停止している。図 30 (D) と同じ表示態様（即ちだるまさんが転んだチャンスの結果が報知されたときと同じ態様）で 2 人の非鬼キャラクタ 1604 が係属して表示されることにより、だるまさんが転んだチャンスの結果を遊技者に確実に認識させることができる。なお、だるまさんが転んだチャンスでは、だるまさんが転んだチャンスにおいて大当たりが報知されることはなく（又は大当たりが報知される割合が極めて低く）、はずれが報知されても遊技者の落胆は小さいため、図 30 (D) の演出の後に、遊技者の落胆を軽減するための図 28 (F) の演出を挟むことなく、図 30 (E) の演出が実行される。

30

【0429】

図 30 (C) に続いて、図 30 (F) では、「ころんだ！」というセリフが演出表示装置 1600 に表示及びスピーカ 354 から出力され、当該セリフが出力されている間に、2 人の非鬼キャラクタが鬼にタッチをすることなく、当該セリフが出力された後に、2 人の非鬼キャラクタ 1604 が動いてしまっている。つまり、鬼の勝ちが報知されている。なお、一方の非鬼キャラクタ 1604 のみが動いてしまってもよい。2 人の非鬼キャラクタ 1604 が前進してきているため、図 30 (B) よりも図 30 (F) の方が 2 人の非鬼キャラクタ 1604 の表示サイズが大きくなっている。また、図 30 (F) において、背景画像として海の背景が演出表示装置 1600 に表示され、保留表示が演出表示装置 1600 に表示されている。

40

【0430】

図 30 (F) のようにだるまさんが転んだチャンスにおいて鬼の勝ちが報知されると、図 28 及び図 29 のだるまさんが転んだ最終決戦リーチへと発展する（つまり、図 28 (A) に遷移する）。なお、図 30 (D) 及び図 30 (F) において、再表示される非鬼キ

50

キャラクタが、図30(B)において表示された非鬼キャラクタ1604と異なる非鬼キャラクタに変化していてもよい(例えば、選択される非鬼キャラクタによって、大当たりとなる割合が異なるものとし、図30(B)より大当たりとなる割合が高い非鬼キャラクタに変化する等)。

【0431】

なお、だるまさんが転んだ最終決戦リーチ(森の背景が表示されるだるまさんが転んだ演出)においても、だるまさんが転んだチャンス(海の背景のみが表示されるだるまさんが転んだ演出)においても、2人の非鬼キャラクタとして異なる非鬼キャラクタが選択された場合には、大当たりが報知されない(つまり、はずれが報知されるときにのみ異なる2人の非鬼キャラクタが選択される)ようにしてもよい。

10

【0432】

なお、上記した例では、だるまさんが転んだチャンス、及びだるまさんが最終決戦リーチにおいて、2人の非鬼キャラクタが表示される例を説明したが、3人以上の非鬼キャラクタが表示されてもよい。具体的には、例えば、だるまさんが転んだ最終決戦リーチの図28(F)において、2人の非鬼キャラクタ1604とは異なる表示態様のキャラクタが3人目の非鬼キャラクタとして追加して表示され、当該3人目の非鬼キャラクタも鬼にタッチする動作をする。図28(F)においては当該3人目の非鬼キャラクタも、2人の非鬼キャラクタ1604と同様に非表示とされ、図29(G)において当該3人目の非鬼キャラクタも、2人の非鬼キャラクタ1604と同様に再表示される。なお、図29(G)において、3人の非鬼キャラクタが再表示されてから、当該3人目の非鬼キャラクタが、2人の非鬼キャラクタ1604と同じ表示態様の非鬼キャラクタ1604に変化する演出が実行可能であってもよい。

20

【0433】

また、例えば、だるまさんが転んだチャンスの図30(D)において、2人の非鬼キャラクタ1604とは異なる表示態様のキャラクタが3人目の非鬼キャラクタとして追加して表示され、当該3人目の非鬼キャラクタも鬼にタッチする動作をする。図30(E)において、当該3人目の非鬼キャラクタも、2人の非鬼キャラクタ1604と同様に表示されたままである。

【0434】

なお、上記した例では、だるまさんが転んだチャンスにおいては、はずれが報知される又はだるまさんが転んだ最終決戦リーチに発展するか、のいずれかのパターンが選択されるが、例えば、だるまさんが転んだチャンスにおいて海の背景に代えて特殊背景(以下、砂漠の背景とする)が表示されている場合には、必ずだるまさんが転んだ最終決戦リーチに発展するようにしてもよい。つまり、だるまさんが転んだチャンスにおいて、海の背景が表示されているときよりも、砂漠の背景が表示されているときの方が、大当たりとなる割合が高く、遊技者の期待感を高めることができる。なお、砂漠の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスから発展しただるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいてははずれが報知された後の図29(G)においては、海の背景ではなく、砂漠の背景が再表示される。

30

【0435】

なお、砂漠の背景が表示されて開始するだるまさんが転んだチャンスの図30(C)においては2人の非鬼キャラクタ1604が所定時間非表示とされるが、当該所定時間は、海の背景が表示されて開始するだるまさんが転んだチャンスの図30(C)において2人の非鬼キャラクタ1604が非表示とされる時間より長いことが望ましい。上記した通り特殊背景が表示されて開始するだるまさんが転んだチャンスは必ずだるまさんが転んだ最終決戦リーチに発展するため、2人の非鬼キャラクタ1604を長い時間非表示にすることにより、遊技者の期待感及び緊張感をより高めることができる。

40

【0436】

なお、上記した通り、森の背景が表示されるだるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいて、はずれが報知された後に背景及び2人の非鬼キャラクタ1604が非表示とされると

50

きに（図 28（F）の演出）において、専用の画像が表示されてもよいが、だるまさんが転んだチャンスにおいて、2 人の非鬼キャラクタ 1604 が非表示とされるときには、海の背景が表示されているときであっても砂漠の背景が表示されているときであっても、当該専用の画像が表示されないようにしてもよい。

【0437】

なお、上記した通り、海の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスから発展しただるまさんが転んだ最終決戦リーチにおける図 29（G）（はずれが報知されて森の背景が非表示となった後に海の背景が再表示されている状態）においては演出音出力されないことが望ましい。一方、砂漠の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスから発展しただるまさんが転んだ最終決戦リーチにおける図 29（G）（はずれが報知されて森の背景が非表示となった後に砂漠の背景が再表示されている状態）においては、演出音出力されることが望ましい。砂漠の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスから発展しただるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいては、はずれが報知された後も砂漠の背景が再表示されることにより、海の背景の場合とは異なり、まだ砂漠の背景に滞在していること、つまり、大当たりとなる割合がまだ高いことを遊技者が認識するため、次の遊技に対して期待感をもたせるとともに、演出音も出力可能に構成されることで視覚と聴覚とで、遊技者の大当たりに対する期待感並びに緊張感を高めることが可能になる。

【0438】

砂漠の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスから発展しただるまさんが転んだ最終決戦リーチにおける図 29（G）（はずれが報知されて森の背景が非表示となった後に砂漠の背景が再表示されている状態）においても、演出音出力されないようにしてもよい。これにより、大当たりとなる割合が高い砂漠の背景から発展したにも関わらずはずれが報知されたことによる遊技者の落胆を落ち着かせることができる。

【0439】

なお、上記した通り、海の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスから発展しただるまさんが転んだ最終決戦リーチにおける図 28（F）において（はずれが報知されて森の背景及び 2 人の非鬼キャラクタが非表示とされるときに）、専用の画像が表示されてもよい。一方、砂漠の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスから発展しただるまさんが転んだ最終決戦リーチにおける図 28（F）において（はずれが報知されて森の背景及び 2 人の非鬼キャラクタが非表示とされるときに）は、当該専用の画像が表示されるときと、表示されないときと、がある。

【0440】

なお、だるまさんが転んだチャンス、及びだるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいて、演出表示装置 1600 には装飾図柄が表示されているが、だるまさんが転んだチャンス、及びだるまさんが転んだ最終決戦リーチが実行される特別図柄変動中には、全ての装飾図柄が常に変動し（つまり全ての装飾図柄が視認不可能であり）、特別図柄変動の停止とともに全ての装飾図柄を停止（つまり全ての装飾図柄を視認可能と）させてもよい。これにより、遊技者は、装飾図柄を見ていてもリーチがかかっていることを認識できず、だるまさんが転んだ最終決戦リーチが行われていることをもってリーチがかかっていることを認識することができるため、遊技者の意識を装飾図柄ではなく、だるまさんが転んだ演出に集中させることができる。また、だるまさんが転んだ演出において、例えば、はずれの割合が高い演出が実行されても、特別図柄変動が終了するまでは全ての装飾図柄が変動しているため、全ての装飾図柄が停止するまでは遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【0441】

なお、だるまさんが転んだチャンスの図 30（C）では 2 人の非鬼キャラクタ 1604 が非表示とされているが、海の背景が表示された場合には大当たり期待度が低いことを遊技者が認識でき、非鬼キャラクタ 1604 がどのくらい進んだかを遊技者に認識させないことで緊張感を与える必要がないため、2 人の非鬼キャラクタ 1604 が非表示にされない場合があってもよい。一方、砂漠の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスでは、

だるまさんが転んだ最終決戦リーチに発展することが確定していることを砂漠の背景によって遊技者が認識できているため、非鬼キャラクタ1604がどのくらい進んだかを遊技者に認識させないことで遊技者に緊張感を与えるために、図30(C)において2人の非鬼キャラクタ1604が必ず非表示にする、ことが望ましい。これによって、2人の非鬼キャラクタ1604を非表示としない場合にはスムーズに遊技を進行できるように構成され、非表示とされる場合には遊技者に緊張感を与えることが可能になる。

【0442】

〔5. 駅伝演出〕

本章では、駅伝演出について説明する。本章のパチンコ機1は、払い出した遊技球Bの総数をカウントするカウンタ機能（以下、このカウンタ機能を駅伝カウンタとも呼ぶ）を備える。具体的には、例えば、駅伝カウンタは、パチンコ機1に最後に電源が投入された時点からの遊技球Bの払い出し総数をカウントする。つまり、駅伝カウンタのカウント値は、例えば、パチンコ機1の電源がオフ状態になったとき、又は電源がオフ状態になって再度電源がオン状態になったときにリセットされる（つまりゼロになる）。

【0443】

また、駅伝カウンタは、パチンコ機1に最後に電源が投入された時点からの遊技球Bの払い出し総数に代えて、パチンコ機1に最後に電源が投入された時点からの遊技球Bの差玉数（払い出された遊技球Bの総数－発射された遊技球Bの総数）をカウントしてもよい（なお、例えば、発射された遊技球Bの総数は、（アウト口を除く）各種入賞口に入球した遊技球Bの総数－アウト口センサ3053が検出した遊技球Bの総数、によっても把握可能である）、パチンコ機1に最後に電源が投入された時点からのMY（最後に電源が投入された時点から最も差玉数が最小となる値を基点（カウント値がゼロ）とし、そこから差玉数が最大となった値との差分）をカウントしてもよい。

【0444】

なお、駅伝カウンタのカウント値は、例えば、主制御基板1310のRAMに記憶される。また、例えば、主制御基板1310の主制御MPUが、各種入賞口及びアウト口に設けられたセンサが検出した遊技球Bの数に基づいて、駅伝カウンタのカウント値を算出して更新してもよいし、払出制御基板63から受信したコマンドが示す遊技球Bの払い出し数と、アウト口に設けられたセンサが検出した遊技球Bの数と、に基づいて駅伝カウンタのカウント値を算出して更新してもよい。主制御MPUが、駅伝カウンタのカウント値を示すコマンドを周辺制御基板1510に送信し、周辺制御基板1510は受信したコマンドが示す駅伝カウンタのカウント値に基づいて、駅伝演出を実行する。

【0445】

駅伝演出では、駅伝カウンタのカウント値に応じてランナーが目的地へと向かう表示が演出表示装置1600に表示される。例えば、駅伝演出においてメータが表示され、メータに沿ってランナーが表示される。例えば、駅伝は1～10区からなり、駅伝カウンタのカウント値が1000増えるごとに駅伝の区間が進行する。

【0446】

具体的には、例えば、駅伝カウンタのカウント値が0～1000の時には、駅伝演出において1区のランナーが走っている演出が行われ、駅伝カウンタのカウント値が1001～2000の時には2区のランナーが走っている演出が行われる。駅伝カウンタの値が10001に到達すると、メータの色が変化して同様の駅伝演出が繰り返される。つまり、駅伝カウンタのカウント値が10001～11000の時には、駅伝演出において1区のランナーが走っている演出（但しメータの色が異なる）が行われる。このように、駅伝カウンタの値が10000増えるごとにメータの色が変化する。なお、駅伝演出は、他の演出（変動時演出、非変動時演出、及び大当り遊技中の演出等）と同時に実行することができる。

【0447】

図31は、駅伝演出の一例を示す説明図である。図31(A)は、駅伝演出が開始した状態である。図31(A)では、タスキ1632を装着した1区のランナー1621がメ

ータ 1 6 3 1 上を走っている表示が表示されている。駅伝カウンタのカウンタ値が増加するほどに 1 区のランナー 1 6 2 1 がメータ 1 6 3 1 の左側へと移動し、当該カウンタ値が 2 0 0 1 に到達すると 2 区のランナーへとタスキ 1 6 3 2 が渡されて、メータ 1 6 3 1 の表示が 2 区に対応する表示へと変化する。

【 0 4 4 8 】

なお、駅伝カウンタのカウンタ値がマイナスになった場合には、1 区のランナー 1 6 2 1 をメータ 1 6 3 1 の最も右側に位置させてもよいし、駅伝演出を表示しないようにしてもよい（つまり、ランナー、メータ 1 6 3 1、及びタスキ 1 6 3 2 を表示しないようにしてもよい）。なお、駅伝カウンタが上記した M Y をカウントする場合には、最も差玉数が最小となる値を基点（ゼロ）としているため、駅伝カウンタの値がマイナスになることはない。

10

【 0 4 4 9 】

図 3 1 (B) は、駅伝演出に含まれる中継所演出が開始した状態である。中継所演出は、駅伝カウンタのカウンタ値が、次の区間に対応するカウンタ値より所定数少ない値（例えば、1 0 0 発少ない値）に到達したときに開始する。図 3 1 (B) では、駅伝カウンタのカウンタ値が 3 9 0 0 に到達し、4 区のランナー 1 6 2 4 から 5 区のランナー 1 6 2 5 へタスキ 1 6 3 2 が渡るか否かを示す中継所演出が開始している。

【 0 4 5 0 】

図 3 1 (B) では、4 区のランナー 1 6 2 4 がタスキ 1 6 3 2 を外して 5 区のランナー 1 6 2 5 に渡そうとしている。図 3 1 (B) では、押圧操作部 3 0 3 の操作有効期間（例えば 1 0 秒）が開始し、押圧操作部 3 0 3 の操作を促すボタン画像 1 6 3 3 と、押圧操作部 3 0 3 の操作有効期間の残り時間を示すゲージ 1 6 3 4 と、が表示されている。

20

【 0 4 5 1 】

なお、中継所演出において、次の区間に対応するカウンタ値に到達するまでの駅伝カウンタの残りカウンタ値を示す表示（例えば、残りカウンタ値そのもの又は概算の残りカウンタ値等）を前兆表示として表示してもよい。これにより、遊技者に残りのカウンタ値を認識させることができる。

【 0 4 5 2 】

駅伝演出と同時に他の演出が実行されているときに、前兆表示が表示されると、駅伝演出と同時に実行されている他の演出によるランプの発光演出が中止されて前兆表示に対応するパターンでランプが発光するものの、当該他の演出における演出表示装置 1 6 0 0 の表示は中止されない。但し、前兆表示に伴う発光演出は、所定の領域（例えば、扉枠や本体枠）に設けられたランプのみを用いて行われてもよく、この場合、当該他の演出において実行される当該所定の領域とは異なる領域（例えば遊技盤 5）に設けられたランプによる発光演出は継続されてもよいし、中止されてもよい。

30

【 0 4 5 3 】

また、前兆表示に伴う音（次の区間に対応するカウンタ値に到達するまでの駅伝カウンタの残りカウンタ値を示す音声）が出力されてもよい。駅伝演出と同時に他の演出が実行されているときに、前兆表示が表示されると、駅伝演出と同時に実行されている他の演出に伴う音よりも前兆表示に伴う音の方が大きい音で出力されることが望ましい（当該他の演出の音量を抑制又はゼロ（中止）にしてもよいし、当該他の演出の音量はそのままに前兆表示に伴う音をより大きい音量で出力してもよい）。

40

【 0 4 5 4 】

また、前兆表示と同時に他の演出が演出表示装置 1 6 0 0 に表示されているとき、前兆表示と当該他の演出の表示領域が重複する場合には、前兆表示の表示優先度は当該他の演出の表示優先度よりも高い。これにより、遊技者の注意を前兆表示に惹きつつも、当該他の演出の進行が妨害されないため、遊技者の興趣の低下を抑制することができる。

【 0 4 5 5 】

なお、前兆表示は、表示の開始から所定時間が経過したときに消去されてもよいし、駅伝カウンタの値が次の区間に対応するカウンタ値を所定数以上（例えば、2 0 0）下回っ

50

たときに消去されてもよいし、後述する、駅伝カウンタの値が次の区間に対応するカウント値に到達したときに消去されてもよい。

【0456】

図31(C)は、図31(B)において押圧操作部303の操作有効期間中に押圧操作部303が操作された、又は押圧操作部303が操作されることなく当該操作有効期間が終了した状態である。また、図31(C)では、駅伝カウンタのカウント値が5区のランナー1625に対応する値(4001)にまだ到達していない。図31(C)では、駅伝カウンタのカウント値が5区のランナー1625に対応する値に到達する期待度を示唆するカットイン1635が、操作後演出として表示される。

【0457】

例えば、中継所演出が開始した時点で、実行中の変動及び保留中の変動のいずれかに大当たり変動があるか等に基づいて、複数の表示態様からカットイン1635の表示態様が選択される。

【0458】

例えば、中継所演出が開始した時点で、実行中の変動及び保留中の変動のいずれかに大当たり変動がある場合や、大当たり遊技中である場合には、突破することを示唆する表示態様のカットイン1635(例えば、図31(C)のような「突破するかも!」というメッセージが表示される所定の色(例えば緑色)のカットイン1635)高い割合で選択され、突破しないことを示唆する表示態様のカットイン1635(「突破できないかも。。。」というメッセージが表示される所定の色(例えば白色)のカットイン1635)が低い割合で選択される。一方、中継所演出が開始した時点で、実行中の変動及び保留中の変動のいずれかに大当たり変動がない場合や、大当たり遊技中でない場合には、突破することを示唆する表示態様のカットイン1635が低い割合で選択され、突破しないことを示唆する表示態様のカットイン1635が高い割合で選択される。中継所演出によって、遊技者に対して、遊技球Bの払い出しという特典が得られるか、得られないかを示唆することができ、興味を高めることができる。

【0459】

図31(D)では、駅伝カウンタのカウント値が5区に対応する値に(4001)に到達し、区間突破演出が行われている。図31(D)では、4区のランナー1624が消去され、5区のランナー1625がタスキ1632を装着している。また、図31(D)では、駅伝カウンタのカウント値が5区に対応する値に(4001)に到達したことを示唆する表示(「突破!!5区スタート!!」)が表示されている。この後、中継所演出が終了して、メータ1631が5区のランナー1625に対応するもの(5区から6区へ向かうメータ1631)と変化し、5区のランナー1625が変化後のメータ1631において、駅伝カウンタのカウント値に対応する位置へと移動する。

【0460】

なお、他の演出が実行されているときに区間突破演出が開始した場合には、当該他の演出によるランプの発光演出が中止されて区間突破演出に対応するパターンでランプが発光するとよい。また、区間突破演出に伴う発光演出は、所定の領域(例えば、扉枠や本体枠)に設けられたランプのみを用いて行われてもよく、この場合、当該他の演出において実行される当該所定の領域とは異なる領域(例えば遊技盤5)に設けられたランプによる発光演出は継続されてもよいし、中止されてもよい。

【0461】

また、区間突破演出に伴う音(駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応するカウント値に到達したことを示唆する音声)が出力されてもよい。他の演出が実行されているときに区間突破演出が実行されると、駅伝演出と同時に実行されている他の演出に伴う音よりも区間突破演出に伴う音の方が大きい音で出力されることが望ましい(当該他の演出の音量を抑制又はゼロ(中止)にしてもよいし、当該他の演出の音量はそのままに区間突破演出に伴う音をより大きい音量で出力してもよい)。

【0462】

なお、図 3 1 (C) のカットイン 1 6 3 5 は、例えば、表示から所定時間（例えば 1 0 秒）が経過したら消去されてもよい。また、図 3 1 (C) のカットイン 1 6 3 5 は、例えば、図 3 1 (D) に遷移するまで（つまり、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達するまで）表示されたままであってもよい。但し、この場合であっても、例えば、駅伝カウンタのカウント値が、中継所演出が実行される値（図 3 1 (B) の例では 3 9 0 0）から所定数（例えば 1 0 0）下回った場合には、遊技者に期待感を与えすぎないようにするために、カットイン 1 6 3 5 が消去されることが望ましい。

【0 4 6 3】

なお、駅伝演出は変動中（リーチ演出が実行されているとき及びリーチ演出が実行されていないとき）、非変動中、大当り遊技中、及び非大当り遊技中など常時実行されていてもよい。駅伝演出が常時実行されていることにより、遊技者は駅伝カウンタの概ねの値を常時認識することができ、演出表示装置 1 6 0 0 による表示から出玉を推測することができる。

【0 4 6 4】

一方、例えば、図 3 1 (A) の演出が省略され、図 3 1 (B) ～図 3 1 (D) の演出のみが実行されてもよい。つまり、駅伝カウンタの値が次の区間に到達するよりも所定数少ない（図 3 1 (B) の例では 3 9 0 0）値に到達したときから、駅伝演出が（中継所演出から）開始し、区間突破演出の終了をもって駅伝演出が一旦終了するようにしてもよい。この場合、カットイン 1 6 3 5 が消去される場合には、駅伝演出も併せて終了するとよい。このように、中継所演出から駅伝演出が実行されることにより、中継所演出及びカットイン 1 6 3 5 が、区間突破演出が開始される予告演出としても機能し、駅伝カウンタの値が所定値に到達する期待感を遊技者に与えることができる。また、遊技者はキリのよい出玉に到達しそうなタイミングにのみ駅伝カウンタの値を知ることができ、当該タイミング以外では、駅伝演出以外の演出に集中することができる。

【0 4 6 5】

なお、例えば、大当り遊技中に中継所演出が開始した場合や、中継所演出が開始してから各種入賞口に大量に遊技球 B が入球した場合には、図 3 1 (B) における押圧操作部 3 0 3 の有効期間中（つまりカットイン 1 6 3 5 が表示される前）に、駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値（図 3 1 (B) の例では 4 0 0 1）に到達することがある。

【0 4 6 6】

図 3 1 (B) における押圧操作部 3 0 3 の操作有効期間として、第 1 操作有効期間又は第 2 操作有効期間が選択されている。第 1 操作有効期間中に駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達すると、（押圧操作部 3 0 3 が操作されずとも）当該第 1 操作有効期間は強制的に終了する。第 2 操作有効期間中に駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達しても、当該第 2 操作有効期間が終了せずに継続する。また、第 2 有効期間において押圧操作部 3 0 3 の操作が実行されたことに基づく操作後演出では、第 1 有効期間では出現し得ない態様である特別のカットイン（例えば、レインボー態様等）が出現するようにするとよい。

【0 4 6 7】

第 1 操作有効期間と、第 2 操作有効期間と、のどちらが発生するかは、例えば、予め定められた割合に従って決定されるが、押圧操作部 3 0 3 の操作よりも区間突破演出の方が重要な演出であるため、第 2 操作有効期間が発生する頻度よりも第 1 操作有効期間が発生する頻度の方が高いことが望ましい。

【0 4 6 8】

例えば、第 2 操作有効期間は、大当り遊技中にのみ発生可能であるようにしてもよい。仮に、大当り遊技中にのみ第 2 操作有効期間が発生するとした場合には、発生している操作有効期間が第 2 操作有効期間であることを、大入賞口 2 0 0 5 の開放等によって遊技者は気付くことができ、第 2 操作有効期間は駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達しても中断されないため、このような遊技者に対して、あとはどれだけ払出があるのかをカットイン表示によって認識させやすくなる。

【0469】

また、大当り遊技中にのみ第2操作有効期間が発生するよう構成した場合には、第2操作有効期間が発生する頻度が低くなるうえに、第2操作有効期間が発生した場合にのみ表示可能な特別のカットインに対するレア感を遊技者に感じさせることができる。さらに、駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達しても第2操作有効期間が中断されないため上記した特別のカットインを遊技者に見せやすくなるために遊技者の興趣を向上させることができる。

【0470】

なお、図31(B)の操作有効期間が発生した時点で既に（例えば、中継所演出の開始時に）、操作有効期間中に駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達したときに当該操作有効期間が終了するか否か（即ち第1操作有効期間が発生しているか第2操作有効期間が発生しているか）が決定されている。

10

【0471】

操作有効期間として第1操作有効期間と第2操作有効期間が発生することにより、操作有効期間中に駅伝カウンタの値に到達したときに、いきなり当該操作有効期間が終了して区間突破演出が出現することにより遊技者にサプライズ感を与えることもあるし、当該操作有効期間が継続することで遊技者に押圧操作部303の操作を楽しませることもあるため、様々な遊技者の嗜好に対応することができる。

【0472】

第1操作有効期間中に、駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達すると、当該第1操作有効期間が終了して、図31(B)の演出から、（図31(C)の演出を経由せずに、即ち操作後演出としてのカットイン1635が表示されずに）図31(D)の演出へと遷移する。つまり、この場合、押圧操作部303の操作演出が終了する。但し、第1操作有効期間中に、駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達することなく、当該第1操作有効期間が終了した場合には、上記した通り、操作後演出としてのカットイン1635が表示される。

20

【0473】

一方、第2操作有効期間中に、駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達しても、当該第2操作有効期間が継続し（つまり、この場合、押圧操作部303の操作演出が継続する）、当該第2操作有効期間中に押圧操作部303が操作されると、又は当該第2操作有効期間中に押圧操作部303が操作されことなく当該第2操作有効期間が終了すると、図31(C)における操作後演出としてのカットイン1635が表示され、例えば所定時間が経過すると図31(D)に遷移する。つまり、第2操作有効期間が発生したときには、押圧操作部303の操作の有無及び駅伝カウンタの値に関わらず、操作後演出としてのカットイン1635が表示される。

30

【0474】

なお、第2操作有効期間中に、駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達しても、当該第2操作有効期間が継続するものの、駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達した時点で図31(D)の区間突破演出を先に実行し、当該第2操作有効期間中に押圧操作部303が操作されると、又は当該第2操作有効期間中に押圧操作部303が操作されことなく当該第2操作有効期間が終了すると、操作後演出としてのカットイン1635が表示され、例えば所定時間が経過すると、当該カットイン1635が消去されるようにしてもよい。このとき、図31(D)の区間突破演出の表示中に、カットイン1635の表示が開始した場合、区間突破演出とカットイン1635とを同時に表示可能であるが、区間突破演出の方が遊技者にとって重要な情報を提示する演出であるため、区間突破演出とカットイン1635とが重複して表示される表示領域においては、区間突破演出の表示優先度がカットイン1635の表示優先度よりも高いことが望ましい（つまり、第2操作有効期間の操作演出及びカットインの少なくとも一部が視認困難となるように、区間突破演出の表示が行われることが望ましい）。

40

【0475】

50

なお、例えば、第1操作有効期間中に、駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達した場合には、図31(D)の駅伝カウンタのカウント値が5区に対応する値に(4001)に到達したことを示唆する表示(図31(D)における「突破!!5区スタート!!」)が第1態様で表示され、第2操作有効期間中に、駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達した場合には、図31(D)の当該表示が第2態様で表示される、等のように当該表示の表示態様が異なってもよい。また、例えば、第2操作有効期駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達した場合には、図31(D)の当該表示が第2態様で表示された後に、第1態様で表示される等のように、表示態様を変化させてもよい。なお、第2態様の表示の後に第1態様の表示が表示されることから、第2態様の表示は、例えば、「突破!!これから5区がスタートするぜ!しばし待て!」等のように5区がスタート

10

【0476】

なお、当該表示が第1態様で表示されているときには、当該表示に遊技者の注意を惹くために、駅伝演出と同時に実行されていた他の演出による表示を中止するとよいが、当該表示が第2態様で表示されているときには当該他の演出による表示よりも表示優先度は高いものの当該他の演出による表示を中止しなくてもよい。

【0477】

なお、第1操作有効期間中に、押圧操作部303の押圧検知センサ381が押圧を検知したときに、必ず当該第1操作有効期間が終了してカットイン1635が表示される場合と、必ずしも当該第1操作有効期間が終了しない(つまりカットイン1635が表示されない)場合と、があってもよい。押圧操作部303の押圧検知センサ381が押圧を検知したときに必ずしも終了しない第1操作有効期間中に、例えば、押圧検知センサ381が押圧を検知したときの所定の割合で、当該第1操作有効期間が終了してカットイン1635が表示される。これにより、第1操作有効期間中に押圧操作部303を操作しても、カットイン1635が必ずしも表示されるわけではなくなるため、遊技者は緊張感を持って押圧操作部303を操作することができる。但し、第1操作有効期間中に、押圧操作部303の押圧検知センサ381が押圧を検知したときに、当該第1操作有効期間が終了しない場合であっても、押圧操作部303が故障していると遊技者が勘違いしないようにするために、当該押圧を検知したことを示す操作中演出が実行されることが望ましい。

20

30

【0478】

第2操作有効期間についても、押圧操作部303の押圧検知センサ381が押圧を検知したときに、必ず当該第2操作有効期間が終了してカットイン1635が表示される場合と、必ずしも当該第2操作有効期間が終了しない(つまりカットイン1635が表示されない)場合と、があってもよいし、必ず当該第2操作有効期間が終了してカットイン1635が表示される場合のみであってもよい。例えば、第2操作有効期間が大当り遊技中にのみ発生するよう構成されている場合において、第2操作有効期間中に押圧操作部303の押圧検知センサ381が押圧を検知したときに、必ず当該第2操作有効期間が終了してカットイン1635が表示される場合のみしかないよう構成されていることにより、操作後演出としてのカットイン(特に、第2操作有効期間が発生した場合には特別のカットインも表示可能である)が表示される頻度が上昇するため、大当り遊技中の演出との相乗効果で遊技者に高揚感をより強く与えることができる。

40

【0479】

押圧操作部303の押圧検知センサ381が押圧を検知したときに、必ず当該第2操作有効期間が終了してカットイン1635が表示される場合の演出と、必ずしも当該第2操作有効期間が終了しない(つまりカットイン1635が表示されない)場合の演出は、第1操作有効期間のものと同様である。

【0480】

また、図31(B)の例では押圧操作部303の押圧(所謂単押し)が促されているが、第1操作有効期間が発生しているときに複数の操作態様(例えば、単押し、連打、及び

50

長押し) から一の操作態様が選択され、選択された操作態様での操作が促されてもよい。但し、第2操作有効期間が発生しているときには、当該複数の操作態様のうち一部の操作態様(例えば、連打及び長押し)が選択されない(又は当該一部の操作態様が選択される割合が、第1操作有効期間が発生しているときよりも低い)ことが望ましい。例えば、連打や長押しのような操作態様での操作には時間がかかるため、第1操作有効期間で連打や長押しの操作をしている最中に駆伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達しやすくなり(つまり、当該操作が終了する前に当該第1有効期間が終了する頻度が高くなり)、遊技者にサプライズ感を与える頻度が高くなる。

【0481】

なお、第1操作有効期間と第2操作有効期間の長さが同じであってもよいし、第1操作有効期間よりも第2操作有効期間の方が長くてもよいし、短くてもよい。また、第1操作有効期間及び／又は第2操作有効期間の長さがそれぞれ複数の長さから所定の振り分けに従って選択可能であってもよく、この場合、第1操作有効期間の長さの期待値(又は平均)と第2操作有効期間の長さの期待値(又は平均)とが同じであってもよいし、第1操作有効期間の長さの期待値(又は平均)よりも第2操作有効期間の長さの期待値(又は平均)の方が大きくてもよいし小さくてもよい。また、第1操作有効期間及び／又は第2操作有効期間の長さがそれぞれ複数の長さから選択可能である場合に、第1操作有効期間の長さの選択肢の数の方が第2操作有効期間の長さの選択肢の数よりも多くなるようにしてもよい。

【0482】

また、第1操作有効期間及び第2操作有効期間において、上記した複数の操作態様のうち所定の操作態様(例えば、連打及び長押し)での操作が促されるとき、期間の長さは、当該所定の総態様とは異なる操作態様(例えば単押し)での操作が促されるとき、期間の長さよりも長いことが望ましい。従って、上記したように、例えば、第1操作有効期間が発生したときには単押し、連打、及び長押しから一の操作態様が選択され、第2操作有効期間が発生しているときには連打及び長押しが選択されない場合には、第1操作有効期間の長さの期待値(又は平均)の方が第2操作有効期間の長さの期待値(又は平均)よりも大きくなる。

【0483】

このように、第1操作有効期間と第2操作有効期間とで期間の長さや期待値が異なったり、期間の選択肢の数が異なったりすることにより、遊技者に対して有効期間の長さについての違和感を与えることができ、遊技者は有効期間の長さを観測することにより、第1操作有効期間又は第2操作有効期間のどちらが発生したかを推測するという楽しみ方をすることができる。例えば、第1操作有効期間が3秒、5秒、又は10秒のいずれかから選択され、第2操作有効期間が5秒のみである、とすると、遊技者が計測した操作有効期間の長さが3秒であれば第1操作有効期間が発生したとことが確定する。

【0484】

なお、中継所演出の開始と同時に押圧操作部303の操作有効期間が開始してもよいし、中継所演出が開始してから所定時間経過後(例えば10秒後)に当該操作有効期間が開始してもよい。中継所演出が開始してから所定時間経過後(例えば10秒後)に押圧操作部303の操作有効期間が開始する場合、中継所演出が開始してから押圧操作部303の操作有効期間が開始するまでの間に、駆伝カウンタのカウント値が次の区間に対応するカウント値に到達することがある。

【0485】

中継所演出が開始してから押圧操作部303の第1操作有効期間が開始するまでの間に、駆伝カウンタのカウント値が次の区間に対応するカウント値に到達した場合には、当該第1操作有効期間を発生させずに(つまり、ボタン画像1633及びゲージ1634の表示、並びに図31(C)の演出が行われることなく)、図31(D)の区間突破演出が実行される。一方、中継所演出が開始してから押圧操作部303の第2操作有効期間が開始するまでの間に、駆伝カウンタのカウント値が次の区間に対応するカウント値に到達した

場合には、当該第2操作有効期間を発生させて、ボタン画像1633及びゲージ1634の表示と、図31(C)の演出と、図31(D)の区間突破演出と、が実行される。

【0486】

また、中継所演出が開始してから所定時間経過後に押圧操作部303の操作有効期間が開始する場合、所定の割合で、中継所演出が開始してから押圧操作部303の操作有効期間が開始するまでの間に、所定のエフェクト等のボタン前兆表示を表示してもよい。例えば、中継所演出が開始してから押圧操作部303の操作有効期間が開始するまでの間に当該所定のエフェクトが表示される場合、当該エフェクトの表示が開始した後に（かつ操作有効期間の開始以前に）当該エフェクトの中心にボタン画像1633が表示される。なお、第1操作有効期間が選択されている場合において、中継所演出が開始してから押圧操作部303の当該第1操作有効期間が開始するまでの間にボタン前兆表示が表示される割合よりも、第2操作有効期間が選択されている場合において、中継所演出が開始してから押圧操作部303の当該第2操作有効期間が開始するまでの間にボタン前兆表示が表示される割合の方が、高いことが望ましい。

10

【0487】

なお、第1操作有効期間が発生した場合には、図31(B)においてボタン画像1633及びゲージ1634を表示する演出パターンと表示しない演出パターンとが実行されてもよいが、第2操作有効期間が発生した場合には、図31(B)においてボタン画像1633及びゲージ1634を表示する演出パターンのみが実行されることが望ましい。遊技者が、操作有効期間が終了していないと思って押圧操作部303を操作しようと思ったときに、第1操作有効期間が駅伝カウンタのカウント値によって終了する機会が多いと、遊技者に違和感を与える機会が増えてしまうため、第1操作有効期間が発生した場合には、このようにボタン画像1633及びゲージ1634を表示しない演出パターンを設けるとよい。

20

【0488】

また、例えば、第2操作有効期間が発生した場合に、所定の割合で特典が付与されるとよい。具体的には、例えば、当該特典として200発程度の出玉が得られる当りが付与される。つまり、当該特典が付与された場合には、駅伝カウンタのカウント値が、5区に対応するカウント値(4001)までほぼ確実に増加する。この場合、図31(C)において操作後演出として、特典が付与されることを示す表示が、所定の割合で表示されてもよい。但し、第2操作有効期間中に、駅伝カウンタのカウント値が、5区に対応するカウント値(4001)に到達した場合（又は5区に対応するカウント値に近い値（例えば3990）に到達した場合）には、当該特典を付与せずとも区間突破が可能である可能性が高いため、特典が付与されることを示す表示を表示しないようにしたうえで当該特典の付与を中止してもよいし、特典が付与されることを示す表示を表示するものの当該特典の付与を中止してもよい。

30

【0489】

なお、例えば、第2操作有効期間が選択される中継所演出が開始する条件として、所定の領域（例えばゲート部2003）を遊技球Bが通過することをさらに含んでもよい。例えば、図31において、駅伝カウンタのカウント値が3900に到達したものの、遊技球Bが当該所定の領域を通過していない場合には、第2操作有効期間が発生する中継所演出が開始しないが、その後遊技球Bが当該所定の領域を通過して所定時間が経過すると、中継所演出が開始して第2操作有効期間が発生する。

40

【0490】

このとき、駅伝カウンタのカウント値が4001に到達したものの、遊技球Bが当該所定の領域を通過していない場合には、上記した図31(D)の駅伝カウンタのカウント値が5区に対応する値に(4001)に到達したことを示唆する表示（「突破！！5区スタート！！」）が第2態様で表示され、その後遊技球Bが当該所定の領域を通過して所定時間が経過すると、中継所演出が開始して図31(B)及び図31(C)の演出を経て、当該表示が第1表示態様へと変化する。つまり、第2操作有効期間が選択される中継所演出

50

が選択されている場合には、遊技球 B が当該所定の領域を通過するまでは、当該表示が第 1 態様で表示されることはない。一方、第 1 操作有効期間が選択される中継所演出が開始する条件は、当該所定の領域を遊技球 B が通過することを含まない。つまり、第 2 操作有効期間が選択される中継所演出が選択されている場合には、遊技球 B が当該所定の領域を通過することなく、当該表示を第 1 態様で表示可能である。

【0491】

なお、例えば、中継所演出が開始してから、駅伝カウンタの値が、次の区間に対応するカウント値に到達することなく、当該次の区間に対応するカウント値を所定数以上下回った場合（例えば 4 区から 5 区への中継所演出が開始してから駅伝カウンタのカウント値が 3800 を下回った場合）、中継所演出を終了して、5 区のランナー 1625 を消去し、タスキ 1632 を装着した 4 区のランナー 1624 を、メータ 1631 において、駅伝カウンタのカウント値に対応する位置に戻すとよい。

【0492】

また、例えば、駅伝カウンタのカウント値が前の区間の上限に対応する値まで減少した場合、又は前の区間の上限に対応する値を所定数下回った場合には（例えば、駅伝カウンタのカウント値が 4001 を超えて 5 区のランナー 1625 ヘタスキ 1632 が渡されたものの、その後当該カウント値が 4000 以下となった場合又は 3800 以下となった場合）、駅伝演出を当該前の区間に対応する演出に戻してもよいし、前の区間に対応する演出に戻ることなく現区間のランナーを（駅伝カウンタのカウント値が原区間の下限に対応する値を上回るまでの間）メータの右端に位置させてもよい。例えば、駅伝演出が 5 区に対応する演出から 4 区に対応する演出に戻る場合、駅伝カウンタのカウント値が再び 3900 に到達すれば 4 区から 5 区への中継所演出が再度実行されるし、当該カウント値が再び 4001 に戻れば区間突破演出が再度実行される。つまり、同じカウント値に対応する中継所演出を複数回実行することもできるし、同じカウント値に対応する区間突破演出を複数回実行することもできる。

【0493】

図 32 は、駅伝演出の別例を示す説明図である。図 32 の例では、駅伝演出は、変動中（リーチ演出が実行されているとき及びリーチ演出が実行されていないとき）、非変動中、大当り遊技中、及び非大当り遊技中など常時実行されている。また、図 32 の駅伝演出では、以下特に断らない限り、常に押圧操作部 303 の操作有効期間であり、押圧操作部 303 の操作を促す画像が常に表示されている（押圧操作部 303 の操作有効期間でない期間や、押圧操作部 303 の操作を促す画像が表示されていない期間も、一部存在するが詳細は後述する）。

【0494】

図 32（A1）は、押圧操作部 303 の操作有効期間であり、押圧操作部 303 の単押しを促す白色の単押し画像 1636 が表示されている点を除いて、図 31（A）と同様である。図 32（A1）において、押圧操作部 303 の押圧検知センサ 381 が押圧を検知すると、ランナー 1621 の周りにエフェクトが表示され、所定時間が経過すると当該エフェクトが消去される。

【0495】

図 32（A2）は、押圧操作部 303 の操作有効期間であり、押圧操作部 303 の長押しを促す赤色の長押し画像 1637 が表示されている点を除いて、図 31（A）と同様である。図 32（A2）において、押圧操作部 303 の押圧検知センサ 381 が長押し（例えば、1 秒以上の連続した押圧）を検知すると、ランナー 1621 の周りにエフェクトが表示され、長押しが中止されてから所定時間が経過すると当該エフェクトが消去される。

【0496】

図 32（A1）等のような単押し画像 1636 が表示されている状態と、図 32（A2）等のような長押し画像 1637 が表示されている状態と、は所定の契機に従って（例えば所定時間が経過するたびに、又は遊技状態の変化に応じて）切り替わる。また、駅伝演出は図 32（A1）から開始してもよいし、図 32（A2）から開始してもよい。

【0497】

また、図32（A1）等のような単押し画像1636が表示されている状態から、図32（A2）等のような長押し画像1637が表示されている状態に変化するときには、長押し画像1637が示す操作を促す音声（例えば、「ボタンを単押しするとランナーのやる気が上昇するぞ！」等）がスピーカ354から出力されるようにするとよいが、図32（A2）等のような長押し画像1637が表示されている状態から、図32（A1）等のような単押し画像1636が表示されている状態に変化するときには、単押し画像1636が示す操作を促す音声（例えば、「ボタンを単押しするとランナーのやる気が上昇するぞ！」等）がスピーカ354から出力されないようにするとよい。

【0498】

なお、図32（A1）等のような単押し画像1636が表示されるときには、押圧操作部303の単押しを促す（単押し画像1636が示す操作を促す）音声（例えば、「ボタンを単押しするとランナーのやる気が上昇するぞ！」等）がスピーカ354から出力され、図32（A2）等のような長押し画像1637が表示されるときは、押圧操作部303の長押しを促す（長押し画像1637が示す操作を促す）音声（例えば、「ボタンを長押しするとランナーのやる気が上昇するぞ！」等）がスピーカ354から出力されるとよい。但し、図32（A2）等のような長押し画像1637が表示されるときには押圧操作部303の長押しを促す音声（例えば、「ボタンを長押しするとランナーのやる気が上昇するぞ！」等）がスピーカ354から出力されないようにしてもよいし、当該音声（例えば、「ボタンを長押しするとランナーのやる気が上昇するぞ！」等）がスピーカ354から出力される場合と当該音声（例えば、「ボタンを長押しするとランナーのやる気が上昇するぞ！」等）がスピーカ354から出力されない場合とがある（例えば、所定の振り分けに従って当該音声（例えば、「ボタンを長押しするとランナーのやる気が上昇するぞ！」等）がスピーカ354から出力される演出と当該音声（例えば、「ボタンを長押しするとランナーのやる気が上昇するぞ！」等）がスピーカ354から出力されない演出とが選択される）ようにしてもよい。

【0499】

また、図32（A1）等のような単押し画像1636が表示されるときには、押圧操作部303の単押しを促す（単押し画像1636が示す操作を促す）音声と併せて、当該音声に対応する所定のSE（Sound Effect）をスピーカ354から出力してもよく、当該音声と当該SEとにより遊技者による押圧操作部303の単押しを確実に実行させることができる。同様に、図32（A2）等のような長押し画像1637が表示されるときは、押圧操作部303の長押しを促す（長押し画像1637が示す操作を促す）音声と併せて、当該音声に対応する所定のSE（Sound Effect）をスピーカ354から出力してもよく、当該音声と当該SEとにより遊技者による押圧操作部303の長押しを確実に実行させることができる。

【0500】

但し、押圧操作部303の単押しを促す（単押し画像1636が示す操作を促す）音声と併せて出力されるSEと、押圧操作部303の長押しを促す（長押し画像1637が示す操作を促す）音声と併せて出力されるSEと、は異なっていることが望ましい。このように、異なるSEが出力されることにより、遊技者は、押圧操作部303の単押しを行えばよいのか長押しを行えばよいのかをより確実に認識することができる。また、単押しよりも長押しの方が必要となる操作時間が長いゆえ押圧操作部303の長押し操作を遊技者に確実に実行させるために、例えば、押圧操作部303の単押しを促す（単押し画像1636が示す操作を促す）音声と併せて出力されるSEの出力時間の方が、押圧操作部303の長押しを促す（長押し画像1637が示す操作を促す）音声と併せて出力されるSEの出力時間よりも長いことが望ましい。

【0501】

また、図32（A1）等のように単押し画像1636が表示されている状態と、図32（A2）等のように長押し画像1637が表示されている状態と、でスピーカ354から出力されるBGMが異なってもよいし、一部のBGMが同じであってもよい。例えば、図32（A1）等のように単押し画像1636が表示されている状態で出力されるBGMは、第1BGMと第2BGMとを含む複数のBGMから所定の振り分けに従って選択され、図32（A2）等のように長押し画像1637が表示されている状態で出力されるBGMは、第1BGMを含まない（第2BGMは含んでもよいし含まなくてもよい）複数のBGMから振り分けに従って選択される。

【0502】

また、図 3 2 (A 1) 等のように単押し画像 1 6 3 6 が表示されている状態においては出力されている B G M を示す表示 (例えば当該 B G M のタイトル) を表示せず、図 3 2 (A 2) 等のように長押し画像 1 6 3 7 が表示されている状態においては出力されている B G M を示す表示を表示することが望ましい。

【0 5 0 3】

上記した音声や B G M により、遊技者に促されている操作態様を、演出表示装置 1 6 0 0 における表示だけでなく、音によっても、遊技者に認識させることができる。

【0 5 0 4】

なお、図 3 2 (A 1) 等のような単押し画像 1 6 3 6 が表示される状態に切り替わってから所定時間が経過したときには、単押し画像 1 6 3 6 が消去されてもよい。また、同様に、図 3 2 (A 2) 等のような長押し画像 1 6 3 7 が表示される状態に切り替わってから所定時間が経過したときには、長押し画像 1 6 3 7 が消去されてもよい。

【0 5 0 5】

また、図 3 2 (A 1) 等のような単押し画像 1 6 3 6 が表示されている状態においてランプが所定の態様 (所定の発光パターンや所定の色) で発光しているときに、図 3 2 (A 2) 等のような長押し画像 1 6 3 7 が表示されている状態に変化することがある。このとき、遊技者の注意を長押し画像 1 6 3 7 に惹くために、当該変化の前に当該所定の態様でのランプの発光が中止されて当該変化が行われるとよい。一方、図 3 2 (A 2) 等のような長押し画像 1 6 3 7 が表示されている状態から、図 3 2 (A 1) 等のような単押し画像 1 6 3 6 が表示されている状態に変化するときには、当該ランプが当該所定の態様で発光することはなく、図 3 2 (A 2) 等のような長押し画像 1 6 3 7 が表示されている状態に変化した後も当該長押し画像 1 6 3 7 が消去されるまでの間に当該ランプが当該所定の態様で発光することはない。

【0 5 0 6】

また、図 3 2 (A 1) 等のような単押し画像 1 6 3 6 が表示されている状態と、図 3 2 (A 2) 等のような長押し画像 1 6 3 7 が表示されている状態と、が切り替わるときには、遊技者に対して促進されている操作態様が変化したことをより認識しやすくするために、当該切り替えに合わせて演出表示装置 1 6 0 0 における背景表示が変化するようにしてもよい。この場合、図 3 2 (A 2) 等のような長押し画像 1 6 3 7 と第 2 背景が表示される状態から、図 3 2 (A 1) 等のような単押し画像 1 6 3 6 が表示されかつ第 1 背景が表示される状態へと変化する際には、長押し画像 1 6 3 7 と第 2 背景を非表示にした後に所定の背景を所定時間表示してから、単押し画像 1 6 3 6 と第 1 背景を表示するとよい。

【0 5 0 7】

図 3 2 (A 2) 等のような長押し画像 1 6 3 7 が表示されている状態から、図 3 2 (A 1) 等のような単押し画像 1 6 3 6 が表示されている状態へ切り替わったときには、実行中の変動及び／又は保留中の変動の大当たり期待度を示す 1 又は複数の演出表示が表示されることがあってもよい。長押し操作よりも単押し操作の方が簡単であるが、当該演出表示が表示されることにより、遊技者が遊技に飽きにくくなる。

【0 5 0 8】

一方、図 3 2 (A 1) 等のような単押し画像 1 6 3 6 が表示されている状態から、図 3 2 (A 2) 等のような長押し画像 1 6 3 7 が表示されている状態へ切り替わったときには、当該切り替えから所定時間が経過するまでは、実行中の変動及び／又は保留中の変動の大当たり期待度を示す 1 又は複数の演出表示が表示されないようにしてもよい。長押し操作には時間がかかり、当該切り替えからすぐに当該演出表示が表示されると遊技者が当該演出表示に気を取られて長押し操作を中止してしまうおそれがあるため、当該切り替えから所定時間が経過するまでは当該演出表示が表示されないようにしている。

【0 5 0 9】

なお、当該演出表示は、単押し画像 1 6 3 6 が表示されているときにおける押圧操作部 3 0 3 の押圧検知センサ 3 8 1 による単押しの検出や、長押し画像 1 6 3 7 が表示されているときに押圧操作部 3 0 3 の押圧検知センサ 3 8 1 による長押しの検出が行われた場合

に、所定の割合で表示されるようにしてもよい。

【0510】

また、単押し画像1636及び長押し画像1637が複数の表示態様から選択された表示態様で表示されてもよい。また、例えば、複数の表示態様の単押し画像1636が同時に表示されているタイミングがあってもよいし、当該複数の表示態様の長押し画像1637が同時に表示されているタイミングがあってもよい。例えば、第1態様の単押し画像1636が表示されているときに誤った操作に基づく検出が行われる（例えば、押圧操作部303の長押しが検出される）と第2態様の単押し画像1636が追加で表示されてもよいし、第1態様の長押し画像1637が表示されているときに誤った操作に基づく検出が行われる（例えば、押圧操作部303の単押しが検出される）と第2態様の長押し画像1637が追加で表示されてもよい。

10

【0511】

図32（B1）は、単押し画像1636が表示されているときに中継所演出が開始した状態である。つまり、図32（B1）は、単押し画像1636が表示されているときに、駅伝カウンタのカウント値が、次の区間に対応するカウント値より所定数少ない値（例えば、100発少ない値）に到達した状態である。図32（B1）では、図31（B）と同様に、駅伝カウンタのカウント値が1900に到達し、1区のランナー1621から2区のランナー1622へタスキ1632が渡るか否かを示す中継所演出が開始している。また、図32（B1）では、ボタン画像1633及びゲージ1634に代えて、単押し画像1636が表示されている点が、図31（B）と異なる。また、図32（B1）の状態では、押圧操作部303に対する単押しが検出されると、ランナー1621の周りに上記したエフェクトが表示される（図31（C）のカットイン1635の表示や、図32（D）の区間突破演出へは移行しない）。

20

【0512】

図32（B2）は、長押し画像1637が表示されているときに中継所演出が開始した状態である。つまり、図32（B2）は、長押し画像1637が表示されているときに、駅伝カウンタのカウント値が、次の区間に対応するカウント値より所定数少ない値（例えば、100発少ない値）に到達した状態である。図32（B2）では、図31（B）と同様に、駅伝カウンタのカウント値が1900に到達し、1区のランナー1621から2区のランナー1622へタスキ1632が渡るか否かを示す中継所演出が開始している。また、図32（B1）では、ボタン画像1633及びゲージ1634に代えて、長押し画像1637が表示されている点が、図31（B）と異なる。また、図32（B2）の状態では、押圧操作部303に対する長押しが検出されると、ランナー1621の周りに上記したエフェクトが表示される（図31（C）のカットイン1635の表示や、図32（D）の区間突破演出へは移行しない）。

30

【0513】

なお、図32（B1）の状態のときに、上記した所定の契機が満たされた場合には、図32（B2）へ移行し、図32（B2）の状態のときに、上記した所定の契機が満たされた場合には、図32（B1）へ移行する。このように中継所演出が行われているときにも遊技者に促される操作態様が変更されることで、遊技者は押圧操作部303の操作に飽きることがない。

40

【0514】

図32（B1）の状態（即ち単押し画像1636が表示されている中継所演出が実行されている状態）で、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値（2001）に到達すると、図32（C1）の区間突破演出に移行する。図32（C1）の区間突破演出では、単押し画像1636も長押し画像1637も表示されずに（つまり、押圧操作部303の操作を促す画像が消去されて）、当該カウント値が次の区間に到達したことを示唆するメッセージ1638が表示されている。

【0515】

図32（B2）の状態（即ち長押し画像1637が表示されている中継所演出が実行さ

50

れている状態)で、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値(2001)に到達すると、図32(C2)の区間突破演出に移行する。図32(C2)の区間突破演出では、長押し画像1637が引き続き表示されたまま、当該カウント値が次の区間に到達したことを示唆するメッセージ1639(メッセージ1638とは異なる)が表示されている。また、図32(C2)では、メッセージ1639のうちメッセージ1638と異なる部分(「次も突破!」)の音声スピーカ354から出力されている。なお、図32(C2)において、メッセージ1639のうち、メッセージ1638と共通する部分(「突破!!」)については、当該メッセージ1639とは別の表示領域に表示されないようにするとよい。なお、図32(C2)に遷移した後は、単押し画像1636が表示される演出には移行しないことが望ましい。

10

【0516】

なお、図32(C1)及び図32(C2)の区間突破演出が実行されるときには、区間突破演出の専用の音がスピーカ354から出力されてもよいが、この専用の音の出力時間は、所定範囲内(例えば10秒以上、かつ30秒以内)であることが望ましい。また、図32(C1)及び図32(C2)の区間突破演出が実行されるときには、区間突破演出の専用の発光態様で所定のランプが発光してもよい。なお、図32(C1)及び図32(C2)における区間突破演出の表示、及び区間突破演出の専用の発光態様でのランプの発光が終了するよりも先に、区間突破演出の専用の音の出力が終了する(即ち、区間突破演出の表示及び専用の発光態様のランプの発光が継続しているときに、専用の音の出力が終了する)よう当該専用の音の出力時間が定められているとよい。表示演出や発光演出と異なり音による演出は、当該遊技機の周辺に設置された遊技機で遊技をしている他の遊技者も認識できる演出であり、当該専用の音の出力時間が長いと当該他の遊技者の注意力が削がれてしまうため、このように当該専用の音の出力時間が短く定められているとよい。

20

【0517】

なお、図32(B2)の状態(即ち長押し画像1637が表示されている中継所演出が実行されている状態)で、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値(2001)に到達したときに、例えば、所定の振り分けに従って図32(C1)又は図32(C2)のいずれかが選択されて遷移するようにしてもよい。

【0518】

なお、図32の駅伝演出は、図32(B1)又は図32(B2)の中継所演出から開始してもよい。つまり、図32の駅伝演出は、駅伝カウンタのカウント値が、次の区間に対応するカウント値より所定数少ない値(例えば、100発少ない値)に到達したときから開始し、図32(A1)及び図32(A2)の演出が省略されてもよい。中継所演出から駅伝演出が実行されることにより、中継所演出が、区間突破演出が開始される予告演出としても機能し、駅伝カウンタの値が所定値に到達する期待感を遊技者に与えることができる。また、遊技者はキリのよい出玉に到達しそうなタイミングにのみ駅伝カウンタの値を知ることができ、当該タイミング以外では、駅伝演出以外の演出に集中することができる。また、図32(A1)及び図32(A2)の演出が省略される場合、駅伝演出は、図32(B1)から開始してもよいし、図32(B2)から開始してもよい。

30

【0519】

なお、図31の駅伝演出と同様に、中継所演出において、次の区間に対応するカウント値に到達するまでの駅伝カウンタの残りカウント値を示す表示(例えば、残りカウント値そのもの又は概算の残りカウント値等)を前兆表示として表示してもよい。以下、特に断らない限り、前兆表示の表示タイミング及び消去タイミング、前兆表示の表示優先度、前兆表示に伴う音、並びに前兆表示に伴うランプについては、図31の説明と同様である。

40

【0520】

なお、例えば、前兆表示が表示されてから所定時間が経過すると当該前兆表示が消去される場合、当該前兆表示が消去されたときに、駅伝カウンタのカウント値が、次の区間に対応するカウント値より所定数少ない値であるものの次の区間に対応するカウント値に到達していないことがある。この場合、当該前兆表示が消去されてから所定時間後に再度前

50

兆表示が表示されてもよい。つまり、前兆表示を複数回表示可能である。

【0521】

図32(B1)において単押し画像1636が表示されているときに、前兆表示が表示される場合、前兆表示の一部又は全部が単押し画像1636と重複する領域に表示されるが、当該重複領域における前兆表示の表示優先度は、単押し画像1636の表示優先度より高くてもよいし、低くてもよい。一方、図32(B2)において長押し画像1637が表示されているときに、前兆表示が表示される場合、前兆表示の表示領域と長押し画像1637の表示領域が重複しないことが望ましい。

【0522】

また、図32(B1)において単押し画像1636が表示されているときに前兆表示が表示される場合であっても、図32(B2)において長押し画像1637が表示されているときに前兆表示が表示される場合であっても、前兆表示に伴う(専用のパターンの)発光が行われる。

【0523】

なお、図32(B1)の状態で駅伝カウンタのカウント値が次の区間の対応する値に到達する頻度よりも、図32(B2)の状態で駅伝カウンタのカウント値が次の区間の対応する値に到達する頻度の方が高くてもよいし、低くてもよい。

【0524】

なお、例えば、パチンコ機1が複数の一般入賞口2001を備え、当該複数の一般入賞口2001に含まれる第1一般入賞口に遊技球Bが入球した場合には、当該入球に基づく払い出しが駅伝カウンタのカウント値に反映されるものの当該入球に対応する音が出力されず、当該複数の一般入賞口2001に含まれる第2一般入賞口に遊技球Bが入球した場合には、当該入球に基づく払い出しが駅伝カウンタのカウント値に反映されかつ当該入球に対応する音が出力可能であるとする。

【0525】

図32(A1)等のように単押し画像1636が表示されているときに第2一般入賞口に遊技球Bが入球した場合には、第1態様の入賞音が出力される。一方、図32(B1)等のように長押し画像1637が表示されているときに第2一般入賞口に遊技球Bが入球した場合には、第1態様と第2態様(例えば、第1態様の入賞音より第2態様の入賞音の方が、音量が小さく、音が出力される時間が短い)から(例えば所定の振り分けに従って)選択された態様の入賞音が出力される。

【0526】

また、図32(A1)等のように単押し画像1636が表示されているときに第2一般入賞口に遊技球Bが入球して第1態様の入賞音が出力されるときには、スピーカ354から出力されていたBGMの出力が中断される。一方、図32(B1)等のように長押し画像1637が表示されているときに第2一般入賞口に遊技球Bが入球して第1態様の入賞音が出力されるときには、スピーカ354から出力されていたBGMが中断されるものの、図32(B1)等のように長押し画像1637が表示されているときに第2一般入賞口に遊技球Bが入球して第2態様の入賞音が出力されるときには、スピーカ354から出力されているBGMが継続して出力される。このようにすることにより、第1態様の入賞音に遊技者の意識を惹くことができる。

【0527】

また、図32(A1)等のように単押し画像1636が表示され、かつ押圧操作部303の単押しを促す音声(スピーカ354から出力されているときに、第2一般入賞口に遊技球Bが入球して第1態様の入賞音が出力されるときには、当該音声の出力が中断される。一方、図32(A2)等のように長押し画像1637が表示され、かつ押圧操作部303の長押しを促す音声(スピーカ354から出力されているときに、第2一般入賞口に遊技球Bが入球して第1態様の入賞音が出力されるときには、当該音声の出力が中断されるものの、図32(A2)等のように長押し画像1637が表示され、かつ押圧操作部303の長押しを促す音声(スピーカ354から出力されているときに、第2一般入賞口に遊

10

20

30

40

50

技球 B が入球して第 2 態様の入賞音出力されるときには、当該音声の出力が継続する。このようにすることにより、第 1 態様の入賞音に遊技者の意識を惹くことができる。

【0528】

なお、例えば、図 3 2 (B 2) において長押し画像 1 6 3 7 が表示されているときに、所定の領域（例えばゲート部 2 0 0 3）を遊技球 B が通過した場合にのみ、図 3 2 (C 1) の区間突破演出に遷移するようにしてもよい。つまり、図 3 2 (B 2) において長押し画像 1 6 3 7 が表示されているときに、遊技球 B が当該所定の領域を通過することなく、駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達した場合、必ず図 3 2 (C 2) の区間突破演出（即ち長押し画像 1 6 3 7 が継続して表示される区間突破演出）が行われるようにするとよい。

10

【0529】

なお、図 3 2 (A 1) 等のように単押し画像 1 6 3 6 が表示されているときに、押圧操作部 3 0 3 の押圧検知センサ 3 8 1 によって長押し（単押し画像 1 6 3 6 が促す操作と異なる操作）が検出されると、単押し画像 1 6 3 6 が示す操作態様の操作（押圧操作部 3 0 3 に対する単押し）を促す音声スピーカ 3 5 4 から出力され、さらに単押し画像 1 6 3 6 を追加して表示してもよいし、単押し画像 1 6 3 6 の表示時間を延長してもよい。同様に、なお、図 3 2 (A 2) 等のように長押し画像 1 6 3 7 が表示されているときに、押圧操作部 3 0 3 の押圧検知センサ 3 8 1 によって長押し（長押し画像 1 6 3 7 が促す操作と異なる操作）が検出されると、長押し画像 1 6 3 7 が示す操作態様の操作（押圧操作部 3 0 3 に対する長押し）を促す音声スピーカ 3 5 4 から出力され、さらに長押し画像 1 6 3 7 を追加して表示してもよいし、長押し画像 1 6 3 7 の表示時間を延長してもよい。

20

【0530】

図 3 3、図 3 4、及び図 3 5 は駅伝演出の別例を示す説明図である。図 3 3、図 3 4、図 3 5 の駅伝演出では、ライバル 1 6 4 0 が駅伝に参戦するライバル演出が実行される。例えば、パチンコ機 1 が、遊技球 B の払い出しに関するカウントを行うカウンタ機能であって、駅伝カウンタとは異なるカウンタ機能（以下、このカウンタ機能をライバルカウンタとも呼ぶ）、をさらに備える。具体的には、例えば、ライバルカウンタは、所定の入賞口への遊技球 B の入球による遊技球 B の払い出し総数をカウントする。

【0531】

つまり、当該所定の入賞口以外に入賞口に遊技球 B が入球して得られた遊技球 B の払い出しは、ライバルカウンタのカウント値には反映されない。一方、駅伝カウンタについては、当該所定の入賞口以外に入賞口に遊技球 B が入球して得られた遊技球 B の払い出しもカウントされる。このように、駅伝カウンタには反映されるものの、ライバルカウンタには反映されない払い出し（入賞）がある。

30

【0532】

また、駅伝カウンタが差玉数や M Y をカウントする場合には、駅伝カウンタのカウント値が減算する（駅伝カウンタは遊技球 B の出玉の減少もカウントしている）ことがあるが、ライバルカウンタは所定の入賞口への遊技球 B の入球による遊技球 B の払い出し総数をカウントする（つまり、アウト口に入球した遊技球 B の数や当該所定の入賞口に入球した遊技球 B の数が減算されない）ため、ライバルカウンタのカウント値は（リセットしてゼロになる以外は）減算されない。

40

【0533】

このように、駅伝カウンタとライバルカウンタとでカウントの基準が異なることにより、駅伝カウンタのカウント値がライバルカウンタのカウント値よりも大きい状況（第 1 状況の一例）、駅伝カウンタのカウント値とライバルカウンタのカウント値とが等しい状況、駅伝カウンタのカウント値がライバルカウンタのカウント値よりも小さい状況（第 2 状況の一例）、駅伝カウンタのカウント値がライバルカウンタのカウント値を追い抜く状況、及び駅伝カウンタのカウント値がライバルカウンタのカウント値に追い抜かれる状況、のいずれもが発生し得る。従って、詳細は後述するが、ライバル演出において、ライバル 1 6 4 0 が自軍のランナーに先行したり、先行されたりする、及びライバル 1 6 4 0 が自

50

軍のランナーを追い抜いたり、自軍のランナーに追い抜かれたりする等の、抜きつ抜かれつの演出を実行することができ、遊技者の緊張感及び興味を高めることができる。また、払い出された遊技球Bの数を、ライバル演出におけるライバル1640を通して遊技者に間接的に（ライバルカウンタのカウント値より上か下か）把握させることができる。

【0534】

なお、ライバルカウンタは、例えば、パチンコ機1に最後に電源が投入された時点からの、所定の入賞口への入球による遊技球Bの払い出し総数をカウントし、ライバルカウンタのカウント値はパチンコ機1の電源がオフ状態になるとリセットされる（ゼロになる）。また、ライバルカウンタは、例えば、所定の演出（例えば、ライバル演出）が開始されてからの、所定の入賞口への入球による遊技球Bの払い出し総数をカウントしてもよく、この場合、当該所定の演出が終了して移行した次の演出が実行されているときには、ライバルカウンタのカウント値がリセットされている（ゼロになっている）。また、ライバルカウンタは、例えば、所定の遊技状態が開始されてからの、所定の入賞口への入球による遊技球Bの払い出し総数をカウントしてもよく、この場合、当該所定の遊技状態から移行した異なる特定の遊技状態に滞在しているときには、ライバルカウンタのカウント値がリセットされている（ゼロになっている）。

【0535】

以下、ライバルカウンタが、パチンコ機1に最後に電源が投入された時点からの、所定の入賞口への入球による遊技球Bの払い出し総数をカウントする例を用いて、ライバル演出を説明する。

【0536】

なお、ライバルカウンタのカウント値は、例えば、主制御基板1310のRAMに記憶される。また、例えば、主制御基板1310の主制御MPUが、所定の入賞口に設けられたセンサが検出した遊技球Bの数に基づいて、ライバルカウンタのカウント値を算出して更新してもよいし、払出制御基板63から受信したコマンドが示す所定の入賞口への遊技球Bの入球に基づく払い出し数に基づいてライバルカウンタのカウント値を算出して更新してもよい。主制御MPUが、ライバルカウンタのカウント値を示すコマンドを周辺制御基板1510に送信し、周辺制御基板1510は受信したコマンドが示すライバルカウンタのカウント値に基づいて、後述するライバル演出を実行する。

【0537】

駅伝演出中に実行されるライバル演出では、ライバルカウンタのカウント値に応じてライバル1640が目的地へと向かう表示が演出表示装置1600に表示される。例えば、ライバル演出において、メータ1631に沿ってライバル1640が表示される。

【0538】

具体的には、例えば、ライバル演出が実行されているときにライバルカウンタのカウント値が0～1000である場合には、ライバル1640が1区を走っている演出が行われ、ライバル演出が実行されているときにライバルカウンタのカウント値が1001～2000である場合には、ライバル1640が2区を走っている演出が行われる。駅伝カウンタのカウント値又はライバルカウンタのカウント値のいずれかが10001に到達すると、自軍のランナー又はライバルがゴールする演出が行われる。

【0539】

図33（A）は、駅伝カウンタの値が2区に対応する値である状態であり、自軍の2区のランナー1622が表示されている点、及びメータ1631が2区に対応している点を除いて図31（A）と同様の演出が行われている。

【0540】

図33（B1）、図33（C1）、図34（D1）、及び図34（E1）は、駅伝カウンタのカウント値に基づく自軍のランナー（図中では白色で記載される、ランナー1622等）が、ライバルカウンタのカウント値に基づく表示であるライバル1640（図中では黒色で記載）に先行している状態で開始するライバル演出（つまり、ライバル1640が自軍のランナーを追い抜く可能性があるライバル演出）を示し、図33（B2）、図3

3 (C 2)、図 3 4 (D 2)、及び図 3 4 (E 2) はライバル 1 6 4 0 が自軍のランナーに先行している状態で開始するライバル演出 (つまり、自軍のランナーがライバル 1 6 4 0 を追い抜く可能性があるライバル演出) を示す。なお、図 3 3 (B 1) のようにライバル 1 6 4 0 の表示が開始されるときにライバル 1 6 4 0 自体の表示だけでなく、ライバル 1 6 4 0 のカットイン等をさらに表示することにより、ライバル演出に発展したことを遊技者により認識させやすくしてもよい。

【0541】

まず、自軍のランナーがライバル 1 6 4 0 に先行している状態で開始するライバル演出について説明する。図 3 3 (B 1) は、ライバルカウンタの値が 1 区に対応する値 (0 ~ 1 0 0 0) で、ライバル演出が開始した状態である。図 3 3 (B 1) では、ライバル演出が開始したことを示す表示 (「ライバル参戦!!」) が表示され、ライバル 1 6 4 0 が 1 区に対応するメータ 1 6 3 1 上に表示されている。ライバル演出は、例えば、所定の遊技状態において実行される。

10

【0542】

ライバル演出が開始すると、駅伝演出はライバル 1 6 4 0 を中心とした演出 (例えば、ライバル 1 6 4 0 が常に表示されたり、ライバル 1 6 4 0 についてのメッセージ等が表示されたりする演出) で進行する。なお、ライバル演出が実行されているときに (又はライバル演出を実行可能な駅伝演出において常に)、駅伝カウンタ及び／又はライバルカウンタのカウント値 (カウント値そのものであってもよいし、カウント値の概数であってもよい) を示す表示が演出表示装置 1 6 0 0 に表示されてもよい。例えば、駅伝カウンタのカウント値を示す表示は自軍のランナーの下に表示され、ライバルカウンタのカウント値を示す表示はライバル 1 6 4 0 の下に表示される。

20

【0543】

但し、駅伝カウンタのカウント値を示す表示は、例えば、駅伝カウンタの値が所定値 (例えば、1 0 0 0 1 (1 0 区のゴールに対応する値)) に到達したら消去されることが望ましい。一方、駅伝カウンタのカウント値を示す表示が消去されても、ライバルカウンタのカウント値を示す値は継続して表示することが望ましい。

【0544】

また、駅伝カウンタのカウント値を示す表示に代えて又は加えて、駅伝カウンタの当該所定値までの残りのカウント値 (残りのカウント値そのものであってもよいし、残りのカウント値の概数であってもよい) を示す表示 (つまり、駅伝カウンタのカウント対象の入賞があった場合には当該表示における値が減算される、但し概数で表示される場合には当該入賞があるたびに必ずしも減算されるわけではない (例えば、当該残りのカウント値が 1 0 0 0 発単位で表示される場合には当該残りカウント値が 1 0 0 0 発減るごとに減算表示される)) が表示されてもよい。駅伝カウンタのカウント値を示す表示に代えて当該残りのカウント値を表示するように構成することで、遊技者は自分が獲得した出玉を直接的には認識できなくなり、ライバル演出 (出玉を把握させる演出) 等による出玉を示唆することによる興趣向上の効果をより高めることができる。一方、ライバルカウンタについては、ライバルカウンタの当該所定値までの残りのカウント値を表示しない (つまり、ライバルカウンタのカウント対象の入賞があった場合にはライバルカウンタの値を示す表示における値が加算される) ようにすることが望ましい。なお、駅伝カウンタの当該所定値までの残りのカウント値を示す表示を表示する場合には、自軍のランナーを表示しないようにしてもよい。

30

40

【0545】

図 3 3 (C 1) は、ライバルカウンタの値が 2 区に対応する値 (1 0 0 1) に到達した状態である。図 3 3 (C 1) では、ライバル 1 6 4 0 が次の区間 (2 区) に到達したことを示す、ライバル 1 6 4 0 の区間突破演出が実行されている。図 3 3 (C 1) では、区間突破に成功したことを示す表示 (「突破!!」) と、次の区間に到達したことを強調して示す強調表示 1 6 4 1 と、が表示されている。

【0546】

50

なお、強調表示 1 6 4 1 には複数の表示態様（例えば、表示態様ごとに強調表示 1 6 4 1 内の文字や色が異なる表示態様、ライバル 1 6 4 0 が到達した区間に対応するカウント値を示す表示態様等）があり、例えば、ライバル 1 6 4 0 が到達した区間に応じて当該複数の表示態様から 1 つの表示態様が選択されてもよいし、ライバル 1 6 4 0 が到達した区間と、自軍のランナーが位置している区間と、の差に応じて当該複数の表示態様から 1 つの表示態様が選択されてもよい。

【0 5 4 7】

このように、ライバル演出が実行されているときに、ライバルカウンタのカウント値が予め定められた複数の値（1 0 0 1、2 0 0 1、・・・、9 0 0 1）のいずれかに到達するたびに、ライバル 1 6 4 0 の区間突破演出が行われ、ライバル 1 6 4 0 が到達した区間に基づく態様の強調表示 1 6 4 1 が表示される。

10

【0 5 4 8】

なお、駅伝カウンタの当該所定値までの残りのカウント値を示す表示を表示する場合には、当該残りのカウント値を示す表示と、強調表示 1 6 4 1 と、の重複表示領域における優先度は、当該残りのカウント値を示す表示の方が高いことが望ましい（ライバルカウンタのカウント値は強調表示 1 6 4 1 だけでなく、ライバル 1 6 4 0 の表示位置でも示唆されているため）。なお、所定の演出（例えば、リーチ演出の中でも大当たり期待度が高くかつ所定の変動パターンで実行される S P リーチ演出や、リーチ態様が示されることなく、又はリーチ態様が示されてすぐに（例えば、1. 0 秒以内等の所定時間内に、又はリーチ態様が示された後に他の演出が実行されることなく）大当たりが報知される（3 つの同じ装飾図柄が示される）即当り演出）が実行されているときには、当該所定の演出に遊技者の意識を集中させて期待感を与えるために、ライバル 1 6 4 0 や強調表示 1 6 4 1 を非表示としてもよい。

20

【0 5 4 9】

また、ライバル演出中に所定の演出ムービー（例えば、自軍とライバル 1 6 4 0 とのライバル関係を生むこととなった過去の因縁を示唆するムービー）が表示されてもよい。駅伝カウンタの当該所定値までの残りのカウント値を示す表示を表示する場合には、当該演出ムービーが実行されているときにライバル 1 6 4 0 の表示が視認不能（又は非表示）となるものの、当該残りのカウント値を示す表示は継続して表示するとよい。これにより、遊技者は一時的に自軍のランナーとライバル 1 6 4 0 との差を認識できなくなることから、遊技者に緊張感を与えることができる。一方、自軍のランナーとライバル 1 6 4 0 との差を認識できなくなことを嫌う遊技者もいるため、演出ムービーが表示されているときに、遊技者の操作に基づく所定の契機（例えば、押圧操作部 3 0 3 を押圧する、又は所定の入賞口に遊技球 B を入球させる等）によって、演出ムービーの表示を中止して、ライバル 1 6 4 0 を再度視認できるようにしてもよいし、演出ムービーを表示してから所定時間が経過したら演出ムービーの表示が終了してもよい。

30

【0 5 5 0】

図 3 4（D 1）は、駅伝カウンタのカウント値とライバルカウンタのカウント値がいずれも 2 区に対応する範囲（1 0 0 1～2 0 0 0）に含まれ、自軍のランナー 1 6 2 2 とライバル 1 6 4 0 とがいずれも 2 区に対応するメータ 1 6 3 1 に位置している。また、図 3 4（D 1）では、駅伝カウンタのカウント値よりもライバルカウンタのカウント値の方が小さいため、ライバル 1 6 4 0 は自軍の 2 区のランナー 1 6 2 2 よりも右側に表示されている。

40

【0 5 5 1】

なお、駅伝カウンタとライバルカウンタとのいずれも加算対象となる入賞口（上記した所定の入賞口）があるため、図 3 4（D 1）のようにライバル 1 6 4 0 と自軍のランナーが同時に表示されている状況で、当該入賞口に遊技球 B が入球した場合には、ライバル 1 6 4 0 と自軍のランナーのいずれもがメータ 1 6 3 1 上を移動する加算演出が行われる。このとき、ライバル 1 6 4 0 の加算演出に伴って出力される音より、自軍のランナーの加算演出に伴って出力される音の方が優先される（優先される音の方が大きく出力される、

50

又は優先されない音が出力されない)ことが望ましい。また、ライバル1640の表示位置と、自軍のランナーの表示位置と、が重複する場合、表示優先度は、自軍のランナーの方が高いことが望ましい。また、ライバル1640の加算演出に伴って点灯するランプよりも、自軍のランナーの加算演出に伴って点灯するランプの方が優先される(重複するランプが優先される方の発光パターンに従って点灯する、又は重複するランプが優先される方の発光パターンに従って点灯しかつ、優先されない方のランプのうち重複しないランプについても点灯しない)ことが望ましい。

【0552】

なお、駅伝カウンタのカウント値は減少することもあるため、当該減少に応じて自軍のランナーの表示位置が変化してもよい。つまり、自軍のランナーの表示位置は右側に移動することもあるし、自軍のランナーは前の区間に戻ることもある(消去されることもある)。

10

【0553】

図34(E1)は、駅伝カウンタのカウント値が10001に到達し、ライバルカウンタの値が10区に対応する範囲(9001~10000)に含まれている状態である。駅伝演出が実行されているときに、駅伝カウンタ又はライバルカウンタのカウント値が10001に到達すると、ゴール演出が行われる。つまり、図34(E1)では、自軍の10区のランナー1630がゴールするゴール演出が行われている。

【0554】

また、図34(E1)では、自軍の10区のランナー1630がゴール地点に到達し、ライバル1640が10区に対応するメータ1631に位置している。また、ゴールに到達したことを示唆する特別画像の一例であるメッセージ1642(「ゴール!!握手だ!!」)が表示されている。なお、メッセージ1642として、複数の態様(例えば、「ゴール!!握手だ!!」という第1態様と、「ゴール!次は勝つ!」という第2態様)があるが、図34(E1)のように、駅伝カウンタのカウント値がライバルカウンタのカウント値よりも大きい状況において、駅伝カウンタの値がゴールに対応する値に到達した状況では、当該複数の態様に含まれる第1態様のメッセージ1642が必ず表示されるようにするとよい。

20

【0555】

なお、図34(E1)の状況になっても、ライバルカウンタのカウント値に応じてライバル1640のメータ1631上の移動を継続してもよい。但し、その間に駅伝カウンタのカウント値が増加しても減少しても、10区のランナー1630とメッセージ1642の表示はそのまま継続するとよい。図34(E1)の状況になってから、ライバルカウンタのカウント値が10区のゴールに対応する値(10001)に到達すると、駅伝カウンタのカウント値は遊技者にとって不明であるものの、先に駅伝カウンタの値が10区のゴールに対応する値に到達していることから、遊技者は最低でも10区のゴールに対応する値の遊技球Bを一度は得られたことを認識できる。

30

【0556】

また、図34(E1)の状況になった後に、ライバルカウンタのカウント値に応じてライバル1640のメータ1631上の移動を継続して、ライバルカウンタのカウント値が10区のゴールに対応する値に到達した場合には、ライバル1640が後述する特定態様で表示されてもよい。

40

【0557】

なお、例えば、ライバルカウンタのカウント値が10区のゴールに対応する値に到達する契機となった入賞時には当該入賞に対応する入賞音が必ず出力されるものの、駅伝カウンタのカウント値が10区のゴールに対応する値に到達する契機となった入賞時には当該入賞に対応する入賞音が出力される場合と出力されない場合と(出力される場合と出力されない場合とは例えば所定の振り分けに従って決定される)があるようにしてもよい。これにより、例えば、自軍の10区のランナー1630とライバル1640とがほぼ同時に10区のゴールに到達するとき等において、どちらが先にゴールしたかを遊技者がすぐに

50

は認識できなくなるため、遊技者に緊張感を与えることができる。

【0558】

なお、駅伝カウンタのカウント値が10区のゴールに対応する値に到達したら、所定時間の経過又は即時、自軍の10区のランナー1630を非表示としてもよい。駅伝カウンタのカウント値が10区のゴールに対応する値に到達した後も、自軍の10区のランナー1630の表示が継続される場合、駅伝カウンタのカウント値が増加しても自軍の10区のランナー1630の表示は変化しない（つまり、駅伝カウンタのカウントに基づく演出が行われない）ことが望ましいし、駅伝カウンタによるカウント自体が終了されてもよい。

【0559】

続いて、自軍のランナーがライバル1640に先行されている状態で開始するライバル演出について説明する。図33（B2）は、ライバルカウンタのカウント値が3区に対応する値（2001～3000）で、ライバル演出が開始した状態である。図33（B2）では、ライバル演出が開始したことを示す表示（「ライバル参戦！！」）が表示され、ライバル1640が3区に対応するメータ1631上に表示されている。

【0560】

図33（C2）は、ライバルカウンタのカウント値が増加したものの、3区に対応する値（2001～3000）に含まれている状態である。図33（C2）では、ライバル1640が3区に対応するメータ1631上に表示されているものの、図33（B2）よりも左側に位置している。

【0561】

図34（D2）は、ライバルカウンタのカウント値が3区に対応する値（3001～4000）に含まれ、かつ駅伝カウンタのカウント値が3区に対応する値（3001）に到達している、状態である。図34（D2）では、自軍のランナー1623が次の区間（4区）に到達したことを示す、ランナー1623の区間突破演出が実行されている。図34（D2）では、区間突破に成功したことを示す表示（「突破！！」）が行われているものの、ライバル演出はライバルを中心とした演出であるため、強調表示1641は表示されていない。但し、自軍のランナーが10区に対応する値に到達したときには、クライマックス感を演出するために、自軍のランナーが10区に到達したことを強調して示す表示（強調表示1641とは異なる表示）を表示してもよい。

【0562】

図34（E2）では、ライバルカウンタのカウント値が10001に到達し、駅伝カウンタの値が10区に対応する範囲（9001～10000）に含まれている状態である。図34（E2）では、ライバル1640がゴールするゴール演出が行われている。ライバル1640が自軍のランナーよりも先にゴールに到達した場合、ライバル1640の表示態様がライバル1640を讃える特定態様の表示（例えばライバル1640が王冠1643を被っている表示）に変化する。特定態様のライバル1640が表示されてから、ライバルカウンタのカウント値が加算されてもライバル1640の位置は変化しない（そもそもライバルカウンタのカウント値の加算が10区のゴールに対応する値で停止してもよい）し、ライバルカウンタの値を示す表示が表示されている場合であっても当該特定態様の表示が表示されると当該表示が示す値がこれ以上加算されることはない。なお、ライバル1640の特定態様の表示は、（例えば、駅伝カウンタのカウント値が10区のゴールに対応する値（10001）に到達するまで）そのまま継続されてもよいし（そのまま継続された場合には、例えば、駅伝カウンタのカウント値が10区のゴールに対応する値に到達して所定時間経過後又は到達後に即、消去される）、所定時間表示された後又は即、非表示としてもよい。

【0563】

なお、特定態様で表示されたライバル1640の表示が消去された場合には、消去されている期間において、ライバルカウンタのカウント値の加算を中止するとよい（次にライバル1640が表示されたときにライバル1640の位置が変化していると遊技者に違和

10

20

30

40

50

感を与えてしまうため)。また、特定態様のライバル1640が非表示となる場合のライバル1640と、特定態様のライバル1640の表示が継続される場合のライバル1640と、で表示態様や表示位置が異なってもよい。例えば、特定態様のライバル1640の表示が継続される場合のライバル1640の表示サイズは、特定態様のライバル1640が非表示となる場合のライバル1640の表示サイズよりも大きいとよい。

【0564】

図34(E2)の状況になっても、駅伝カウンタのカウント値に応じて自軍の10区のランナー1630のメータ1631上の移動を継続してもよい。駅伝カウンタのカウント値が10区のゴールに対応する値に到達するまでライバル1640を特定態様で表示し続けられれば、駅伝カウンタのカウント値が10区のゴールに対応する値に近いことを遊技者に認識させて期待感を向上させることができる。また、ライバル1640の特定態様の表示が継続される場合と即終了する場合との両方があることで、表示が継続される場合にはまだ遊技球Bが払い出される可能性があることを遊技者に示唆することができ、即終了する場合には、遊技球Bがまだ払い出される可能性がないことを示唆していることから、先にゴールされてしまってもライバルと握手する演出が行われるかに遊技者を注目させることができる。

10

【0565】

また、図34(E2)の状況になった後に、駅伝カウンタのカウント値に応じて自軍の10区のランナー1630のメータ1631上の移動を継続して、駅伝カウンタの値が10区のゴールに対応する値に到達した場合においても、メッセージ1642が表示されるとよい。なお、前述したようにメッセージ1642として複数の態様(例えば、図34(E1)における「ゴール!!握手だ!!」という第1態様と、「ゴール!次は勝つ!」という第2態様)があるが、この場合(つまり、ライバルカウンタのカウント値が駅伝カウンタのカウント値よりも大きい状況において、ライバルカウンタの値がゴールに対応する値に到達した状況では)、第1態様及び第2態様から(例えば所定の振り分けに従って)選択された態様のメッセージ1642が表示されるようにするとよい。

20

【0566】

なお、上記したライバル演出の例では、ライバルカウンタと駅伝カウンタのカウント値が同じ区間に相当する値であれば、ライバル1640と自軍のランナーが同時に表示される例を説明したが、自軍のランナーについては駅伝カウンタのカウント値が所定の値以上(例えば、10区のゴールに対応する値から500を引いた値以上)となってから表示を開始してもよい。これにより、遊技者はライバル1640と自軍のランナーのどちらが先行しているかをゴール直前まで認識することができないため緊張感を与えることができる。

30

【0567】

また、ライバル1640については、ライバルカウンタのカウント対象となる入賞があるたびに(ライバルカウンタが加算されるたびに)ライバル1640のメータ1631上の位置をライバルカウンタのカウント値に対応する値に移動させ、自軍のランナーについては、駅伝カウンタのカウント値が所定数増えるごとに(例えば、100増えるごとに)自軍のランナーのメータ1631上の位置を駅伝カウンタのカウント値に対応する値に移動させる(つまり駅伝カウンタが加算されてもメータ1631上の位置が変更されないことがある)ようにしてもよい。これにより、駅伝カウンタとライバルカウンタのカウント値が近い場合には、遊技者は表示を見ただけでは駅伝カウンタとライバルカウンタのカウント値のどちらが高いかを認識することができないため緊張感を与えることができる。

40

【0568】

図35は、ライバル演出において実行される逆転示唆演出の一例を示す説明図である。逆転示唆演出は、ライバル1640が自軍のランナーに追いつかれそうになっていること、又はライバル1640が自軍のランナーに追いつきそうになっていること示唆する。逆転示唆演出は、例えば、ライバルカウンタのカウント値が駅伝カウンタのカウント値より大きく、かつライバルカウンタのカウント値が駅伝カウンタのカウント値との差が所定値

50

以内（例えば900以内）となったとき、及びライバルカウンタのカウント値が駅伝カウンタのカウント値より小さく、かつライバルカウンタのカウント値が駅伝カウンタのカウント値との差が所定値以内となったとき、に実行される。

【0569】

また、自軍のランナーとライバル1640との競争のクライマックスの緊張感を遊技者に与えるために、逆転示唆演出は、自軍のランナーが10区のスタート地点に到達したときにのみ実行してもよい。具体的には、例えば、逆転示唆演出は、例えば、駅伝カウンタのカウント値が10区のスタート地点に対応する値（9001）になったときに、ライバルカウンタのカウント値が駅伝カウンタのカウント値より大きく、かつライバルカウンタのカウント値が駅伝カウンタのカウント値との差が所定値以内であったとき、及び駅伝カウンタのカウント値が10区のスタート地点に対応する値（9001）になったときに、ライバルカウンタのカウント値が駅伝カウンタのカウント値より小さく、かつライバルカウンタのカウント値が駅伝カウンタのカウント値との差が所定値以内となったとき、に実行されるようにしてもよい。

10

【0570】

なお、駅伝カウンタのカウント値は減少することがあるため、複数回の逆転示唆演出が実行可能である。これにより、遊技者は逆転示唆演出による緊張感を何度も味わうことができる。

【0571】

図35（A）は、ライバル1640が自軍のランナーに先行しているときに逆転示唆演出が行われている状態である。図35（A）は、ライバルカウンタのカウント値が4区に対応する値（3001）に到達し、駅伝カウンタの値が3区に対応する範囲（2001～3000）に含まれ、ライバルカウンタのカウント値と駅伝カウンタのカウント値との差が所定値以内（900以内）となった状態である。

20

【0572】

図35（A）では、ライバル1640と自軍のランナー1623がそれぞれ、ライバルカウンタのカウント値と駅伝カウンタのカウント値に対応する位置にメータ1631上で位置している。

【0573】

また、図35（A）では、逆転示唆演出と、ライバル1640の区間突破演出と、が同時に行われている。ライバル1640が自軍のランナー1623に先行してるため、ライバル1640における区間突破演出の強調表示1641の表示態様は、図33（C1）と異なる。また、逆転示唆演出では、ライバル1640と自軍のランナーの順位が逆転しそうであることを示すメッセージ1644が表示されている。

30

【0574】

逆転が起こり得ることをより強く遊技者にアピールして緊張感を与えるために、メッセージ1644と強調表示1641との重複表示領域がある場合には、メッセージ1644の表示優先度は強調表示1641の優先度より高いことが望ましい。また、メッセージ1644の表示時間は、強調表示1641の表示時間よりも長いことが望ましい。

【0575】

また、強調表示1641に伴って出力される音より、メッセージ1644に伴って出力される音の方が優先される（優先される音の方が大きく出力される、又は優先されない音が出力されない）ことが望ましい。また、強調表示1641に伴って点灯するランプよりも、メッセージ1644に伴って点灯するランプの方が優先される（重複するランプが優先される方の発光パターンに従って点灯する、又は重複するランプが優先される方の発光パターンに従って点灯しかつ、優先されない方のランプのうち重複しないランプについても点灯しない）ことが望ましい。

40

【0576】

図35（B）は、ライバル1640が自軍のランナーに先行されているときに逆転示唆演出が行われている状態である。図35（B）は、ライバルカウンタのカウント値が4区

50

に対応する値（３００１）に到達し、駅伝カウンタのカウンタ値がライバルカウンタのカウンタ値よりも大きく、ライバルカウンタのカウンタ値と駅伝カウンタのカウンタ値との差が所定値以内（９００以内）となった状態である。

【０５７７】

図３５（Ｂ）では、ライバル１６４０がライバルカウンタのカウンタ値に対応する位置にメータ１６３１上で位置している。また、自軍のランナーは、既に次の区間に到達しているため、演出表示装置１６００には表示されていない。

【０５７８】

また、図３５（Ｂ）では、逆転示唆演出と、ライバル１６４０の区間突破演出と、が同時に行われている。ライバル１６４０が自軍のランナー１６２３に先行されているため、ライバル１６４０における区間突破演出の強調表示１６４１の表示態様は、図３３（Ｃ１）と同様である。また、図３５（Ｂ）においても、メッセージ１６４４が表示されている。

10

【０５７９】

なお、逆転示唆演出が、自軍のランナーが１０区のスタート地点に到達したときにのみ実行される場合には、メッセージ１６４４は、例えば、「最後の区間だけ逆転がありえるぞ！」等のように、自軍のランナーが最終区間に到達したこと（駅伝カウンタのゴールまでの残りカウンタ値）を示唆してもよい。

【０５８０】

なお、駅伝カウンタともライバルカウンタとも異なり、減算のみが可能な減算カウンタがさらに設けられていてもよい。当該減算カウンタは、例えば、所定の遊技状態に遷移したときにカウンタ値が所定値にセットされ、所定の入賞口（駅伝カウンタの払い出しの加算対象の入賞口及び／又はライバルカウンタの払い出しの加算対象の入賞口に含まれる一部又は全部の入賞口であってもよいし、これらの入賞口と異なる入賞口であってもよい）への遊技球Ｂの入球に基づいて、カウンタ値が減算されるカウンタである。なお、減算カウンタのカウンタ値は、当該所定の入賞口への入球があったときに所定割合で減算される等のように、当該入球があったときに必ずしも減算されるわけではないことが望ましい。なお、減算カウンタによるカウンタは、当該カウンタ値がゼロになった場合（又はゼロになってから所定時間が経過した場合）や、当該所定の遊技状態とは異なる特定の遊技状態に遷移した場合には終了される。

20

【０５８１】

駅伝演出において、当該減算カウンタのカウンタ値を示す表示がさらに表示されることにより、最大で３つのカウンタのカウンタ値が表示され、各種入賞口への遊技球Ｂの入球がスムーズに行われているかを遊技者が認識することができる。なお、減算カウンタのカウンタ値を示す表示が表示される契機が、駅伝カウンタのカウンタ値やライバルカウンタのカウンタ値が表示される契機と独立していてもよい。これにより、減算カウンタの表示のみが表示される状況や、減算カウンタのカウンタ値を示す表示と駅伝カウンタのカウンタ値を示す表示とが表示される状況や、減算カウンタのカウンタ値を示す表示とライバルカウンタのカウンタ値を示す表示とが表示される状況や、減算カウンタのカウンタ値を示す表示と駅伝カウンタのカウンタ値を示す表示とライバルカウンタのカウンタ値を示す表示とが表示される状況等が到来し得る。なお、減算カウンタのカウンタ値を示す表示は、当該表示が示すカウンタ値がゼロになってから所定時間が経過したときに表示が終了される。また、減算カウンタのカウンタ値を示す表示が表示されているときに所定の演出が実行された場合には、当該表示を一旦中止し、当該所定の演出が終了したときに、当該表示を再開するとよい。

30

40

【０５８２】

なお、駅伝カウンタともライバルカウンタとも異なり、所定の契機でゼロにリセットされる以外は、加算のみが可能な加算カウンタがさらに設けられていてもよい。当該加算カウンタは、例えば、所定の入賞口（駅伝カウンタの払い出しの加算対象の入賞口及び／又はライバルカウンタの払い出しの加算対象の入賞口に含まれる一部又は全部の入賞口であ

50

ってもよいし、これらの入賞口と異なる入賞口であってもよい。また、上記した減算カウンタの減算の契機となる入球に対応する入賞口と同じ入賞口であってもよいし、異なる入賞口であってもよい)への遊技球Bの入球回数を示唆するカウンタである。当該加算カウンタと、上記した減算カウンタと、は同時に表示されないことが望ましい。従って、駅伝演出においては、最大3つのカウンタ(当該加算カウンタ又は上記した減算カウンタの一方と、駅伝カウンタと、ライバルカウンタ)のカウント値が表示される。

【0583】

なお、(例えば、ライバル演出が実行されていないときであっても)専用の背景画像(メータ1631上を走るライバル1640が表示されているときにのみ表示可能な背景画像)とともにメータ1631上を走るライバル1640を表示してもよい。これにより、遊技者は、ライバルカウンタのカウント値を(ライバル演出が実行されないタイミングでも不意に)認識することができる。なお、当該専用の背景画像とともにメータ1631上を走るライバル1640を表示した場合には、例えば、所定時間の経過とともに当該専用の背景画像及びメータ1631上を走るライバル1640を非表示とするとよい。

10

【0584】

なお、例えば、ライバル演出が行われているときは、所定の領域(例えばゲート部2003)を遊技球Bが通過した場合にのみ、自軍のランナーの区間突破演出や、自軍のランナーがゴールした際のゴール演出を実行するとよい。

【0585】

図36は、駅伝演出に含まれる中継所演出及び区間突破演出の別例を示す図である。図36の例では、パチンコ機1は、タスキを模した可動体311を備える(可動体311は、遊技盤5の内部に備え付けられていてもよいし、扉枠等の遊技盤5の外部に備え付けられていてもよい)。可動体311が初期位置から動作したときに、その一部又は全部が演出表示装置1600の表示領域と重なることがある(重なっているときには可動体311は演出表示装置1600の手前側に位置する)。以下、図31の区間突破演出との相違点を主に説明し、同様の点については適宜説明を省略する。

20

【0586】

図36(A)は、図31(A)と同様の演出が行われている。なお、図36(A)では、可動体311は初期位置に位置している。図36(A)の例では、可動体311が初期位置に位置しているとき、可動体311は演出表示装置1600の表示領域とは重ならないが、可動体311が初期位置に位置しているときに、可動体311の一部又は全部が演出表示装置1600の表示領域と重なってもよい。

30

【0587】

図36(B)は、駅伝演出に含まれる中継所演出が開始した状態である。図36(B)では、可動体311が初期位置から下側に移動してから演出表示装置1600の上部に重なる位置で煽り動作(後述する区間突破演出が行われる可能性があることを示唆して煽る動作)をしている点、及びボタン画像1633とゲージ1634とが表示されていない点を除いて、図31(B)と同様である。

【0588】

なお、図36(B)において、可動体311の煽り動作とともに煽りエフェクト表示(例えば、煽り動作をする可動体311の周囲に相当する表示領域にオーラが表示される等)が演出表示装置1600に表示されてもよい。また、図36(B)において、4区のランナー1624及び5区のランナー1625がクローズアップ(図36(A)で表示されているランナー1624よりも拡大)して表示されてもよい。なお、可動体311の煽り動作は所定時間継続した後に終了する。このように可動体311の煽り動作が行われることにより、遊技者は後述する可動体311の完成動作が実行されることを楽しみに待つことができる。

40

【0589】

図36(C1)では、タスキ1632の受け渡しに失敗する演出が行われている。例えば、中継所演出が開始してから所定時間内(可動体311の煽り動作が継続しているとき

50

）に駅伝カウンタのカウント値が5区に対応する値（4001）に到達できなかった場合や、中継所演出が開始されたものの、駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値を所定値以上（例えば200以上）下回った場合に、図36（C1）のようなタスキ1632の受け渡しに失敗する演出が行われる。図36（C1）では、4区のランナー1624から5区のランナー1625へのタスキ1632の受け渡しに失敗する表示が表示され、可動体311の煽り動作が終了して初期位置へと戻っている最中である（最終的に初期位置まで戻る）。図36（C1）のタスキ1632の受け渡しに失敗する演出が行われると中継所演出が終了し、4区のランナー1624はメータ1631上の駅伝カウンタのカウント値に対応する位置に表示される。

【0590】

例えば、中継所演出が開始してから所定時間内（可動体311の煽り動作が継続しているとき）に駅伝カウンタのカウント値が5区に対応する値（4001）に到達した場合に、所定の振り分けに従って図36（C2）又は図36（C3）のいずれかの区間突破演出に移行する。

【0591】

図36（C2）では、区間突破演出が行われている。図36（C2）では、図36（D）と同様の演出に加え、可動体311の煽り動作が中断されて完成動作（可動体311が最大動作位置まで動作する）が行われている。区間突破演出に合わせて可動体311の完成動作を行うことにより、遊技者に区間突破の高揚感を与えることができる。なお、完成動作において最大動作位置まで動作した可動体311の一部又は全部が、「突破！5区スタート！！」という区間突破（駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達したこと）を示唆するメッセージに重なってもよい。

【0592】

なお、可動体311の完成動作に伴って、完成エフェクト表示（例えば、完成動作をする可動体311の周囲に相当する表示領域に煽りエフェクトとは異なるオーラが表示される等）が表示されてもよいし、煽りエフェクトが表示されてもよいし、そもそもエフェクト自体が表示されなくてもよい。完成エフェクトの表示領域と、「突破！5区スタート！！」というメッセージの表示領域と、が重複する場合、煽りエフェクトの表示優先度が当該メッセージの表示優先度よりも高くてもよいし低くてもよい。

【0593】

完成動作を行った可動体311は、例えば、最大動作位置で所定時間停止した後に、初期位置へと戻る。例えば、完成動作を行った可動体311が初期位置へと戻り始めると（又は初期位置に完全に戻ると）、区間突破演出及び中継所演出が終了する。

【0594】

図36（C3）では、区間突破演出が行われ、可動体311の煽り動作が継続している。図36（C3）において煽り動作を継続している可動体311の動作中心位置や上下の動作量は、図36（B）と同じであってもよいし、異なってもよい（図36（C3）の例では、図36（B）と比較して、煽り動作をしている可動体311の動作中心位置が下側に移動している）。

【0595】

また、図36（C3）では、4区のランナー1624、5区のランナー1625、及びタスキ1632については図36（B）と同様の表示が継続した上で、「突破するかも！！」という区間突破（駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達したこと）を示唆するメッセージが表示されている。なお、図36（C2）と図36（C3）とで、いずれもメッセージが表示されるもののメッセージの内容（表示態様）は異なる。また、図36（C3）において、煽り動作を継続している可動体311の一部又は全部が一時的に又は常時、「突破するかも！！」というメッセージに重なってもよい。

【0596】

また、図36（C3）において、可動体311の煽り動作とともに煽りエフェクト表示（例えば、煽り動作をする可動体311の周囲に相当する表示領域にオーラが表示される

10

20

30

40

50

等)が演出表示装置1600に表示されてもよい。このエフェクト表示は、図36(B)から継続して表示されてもよいし、図36(C3)から表示が開始してもよい。また、図36(B)においてエフェクト表示が表示されている場合に、図36(C3)においてエフェクト表示を終了してもよい。なお、煽りエフェクトの表示領域と、「突破するかも!!」というメッセージの表示領域と、が重複する場合、煽りエフェクトの表示優先度が当該メッセージの表示優先度よりも高くてもよいし低くてもよい。

【0597】

図36(C3)の演出が開始してから(即ち駅伝カウンタのカウント値が区間突破に対応する値に到達してから)所定時間が経過すると、図36(C2)の演出に移行する。駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達しても、図36(C3)のように可動体311の煽り動作を継続することにより、遊技者に緊張感を与えることができる。また、図36(C3)における「突破するかも!!」というメッセージとともに可動体311の煽り動作を継続することにより、区間突破のストックが得られているような期待感を遊技者に与えることができる。また、図36(C3)において「突破するかも!!」というメッセージに代えて「突破確定?!」等のメッセージを表示してもよい。これにより、可動体311の煽り動作によって緊張感が高まっている遊技者に安心感を早く提供することで緊張を緩和できるとともにサプライズ感を演出することができる。

【0598】

なお、図36(B)の演出から、図36(C2)又は図36(C3)の演出に移行するとき(駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達したとき)、演出表示装置1600の表示演出については、図36(B)の演出に割り込んで図36(C2)又は図36(C3)の演出が実行されるとよい。つまり、図36(B)の演出において実行中の表示パターンが途中であっても中断されて(打ち切られて)、図36(C2)又は図36(C3)の表示パターンの表示演出に移行するとよい。

【0599】

また、図36(B)の演出から、図36(C2)又は図36(C3)の演出に移行するとき(駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達したとき)に可動体311の動作に伴うランプによる発光演出が行われている場合、当該発光演出において発光する少なくとも一部のランプによる発光が中断されて、当該少なくとも一部のランプによって図36(C2)及び図36(C3)のメッセージの表示に伴う発光演出が実行されるとよい。

【0600】

また、図36(B)の演出から、図36(C2)又は図36(C3)の演出に移行するとき(駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達したとき)に可動体311の動作に伴う音(例えば、効果音)がスピーカ354から出力されている場合、当該可動体311の動作に伴う音が中断されて、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に到達したことを示す専用の報知音が出力されるとよい。

【0601】

なお、図36(B)において、遊技者に特典を付与することを示す演出が実行されているときに、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達して図36(C3)に移行する場合、当該演出は中断されずに継続して実行されるものの、遊技者には区間突破による高揚感を既に与えているため、当該演出に対応する特典が付与しないようにしてもよい。

【0602】

また、図36(B)又は図36(C3)では可動体311は煽り動作を行っているため、可動体311が当該煽り動作の動作パターンにおける任意の位置から、図36(C2)の完成動作へと移行可能である。なお、図36(B)又は図36(C3)から図36(C2)に移行するときに、煽り動作を行っている可動体311は一旦所定の位置(例えば、煽り動作の動作中心位置)まで動作した上で完成動作に移行してもよい。

【0603】

10

20

30

40

50

また、図 3 6 (C 2) において可動体 3 1 1 の完成動作に代えて、図 3 6 (B) 又は図 3 6 (C 3) から図 3 6 (C 2) に移行するときの位置で、(煽り動作を中断させて) 可動体 3 1 1 の動作を停止させてもよい。

【0604】

なお、可動体 3 1 1 の動作パターンには、上記した煽り動作、完成動作、及び初期位置に戻る動作を含む複数の動作パターンがあるが、図 3 6 (B) 又は図 3 6 (C 3) から図 3 6 (C 2) へ移行したときに煽り動作が中断されるように、当該複数の動作パターンのうち中断可能な動作パターンの方が多いことが望ましい(完成動作は、中断されない動作パターンである)。

【0605】

なお、可動体 3 1 1 にランプが設けられていてもよい。可動体 3 1 1 のランプは、例えば、可動体 3 1 1 の動作パターンに応じた発光パターンで発光する。つまり、可動体 3 1 1 が煽り動作をしているときには煽り動作に対応するパターンで当該ランプが発光し、可動体 3 1 1 が完成動作をしているときには、完成動作に対応するパターンで当該ランプが発光してもよいし、当該ランプが発光しなくてもよい(消灯してもよい)。また、例えば、可動体 3 1 1 が初期位置に戻るときには、初期位置に戻る動作に対応するパターンで当該ランプが発光してもよいし、当該ランプが発光しなくてもよい(消灯してもよい)。

【0606】

また、可動体 3 1 1 の各動作パターンに対応する当該ランプの 1 又は複数の発光パターンが定められていてもよい。例えば、図 3 6 (B) の煽り動作時には、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達できるかが不明であるため当該ランプを青色で発光させ、図 3 6 (C 3) の煽り動作時には、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達しているため当該ランプを赤色で発光させる等してもよい。

【0607】

なお、図 3 6 (B) において可動体 3 1 1 が煽り動作をしているときに駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達したときには、図 3 6 (C 2) へ移行する場合のように演出表示装置 1 6 0 0 における表示が継続して表示されない(ランナー、タスキ 1 6 3 2、及びメッセージの全てが変化している)場合と、図 3 6 (C 3) へ移行する場合のように演出表示装置 1 6 0 0 における少なくとも一部の表示が継続して表示される(図 3 6 (C 3) では、ランナー 1 6 2 4、ランナー 1 6 2 5、及びタスキ 1 6 3 2 の表示が継続しているが、全ての表示が継続してもよい)場合と、がある。図 3 6 (B) において、可動体 3 1 1 が煽り動作とは異なる動作パターンの動作をしてもよいが、当該異なる動作パターンの動作をしているときに駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達したときには、必ず図 3 6 (C 2) へ移行する(演出表示装置 1 6 0 0 における表示が継続して表示されない)ことが望ましい。このように動作パターンによって、演出表示装置 1 6 0 0 の表示パターンを変更することにより、遊技者は可動体 3 1 1 の動作から今後進行する演出を予測して楽しむことができる。

【0608】

なお、図 3 6 では 1 つの可動体 3 1 1 が動作する例を説明したが、複数の可動体(例えば、可動体 3 1 1 と第 2 の可動体(不図示)を含む)が動作可能であってもよい。例えば、中継所演出において、可動体 3 1 1 が動作して上記した煽りエフェクトが演出表示装置 1 6 0 0 に表示されているときに駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達した場合は、可動体 3 1 1 の動作に伴うエフェクト表示が非表示されるとよい。また、例えば、第 2 可動体が動作して当該動作に伴うエフェクト表示が演出表示装置 1 6 0 0 に表示されているときに駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達した場合は、当該エフェクト表示は非表示とされる場合と、図 3 6 (C 2) 及び図 3 6 (C 3) におけるメッセージと一部の表示領域が重複して表示を継続する場合と、が例えば所定の振り分けに従って選択されるとよい。

【0609】

なお、例えば、駅伝カウンタのカウント対象となる払い出しが行われる入賞のうち、第

10

20

30

40

50

1の入賞口への入賞については常に当該入賞に対応する入賞音出力されず、可動体311が煽り動作をしているときに第2の入賞口への入賞があったときには当該入賞に対応する入賞音出力され、可動体311が完成動作をしているときに第3の入賞口への入賞があったときには当該入賞に対応する入賞音出力される、等するとよい。このように、入賞口ごとに入賞音出力されるタイミングが異なることにより、遊技者は入賞音を聴くために様々な入賞口を狙った遊技を楽しむことができる。

【0610】

なお、図36(B)から図36(C2)へ移行したとき及び図36(B)から図36(C3)へ移行したとき、つまり駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達して可動体311が継続して動作しているときに、次の区間に対応する値に到達したことを示す特別の報知音を出力するとよい。一方、図36(B)から図36(C1)へ移行したとき、つまり、駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達せず可動体311の動作が中断されて初期位置に戻るときには、(当該特別の報知とは異なる)特定の報知音を出力するとよい。

10

【0611】

なお、例えば、図36(B)において可動体311が煽り動作しているときに、所定の領域(例えばゲート部2003)を遊技球Bが通過した場合にのみ、図36(C3)の煽り動作の継続に移行するようにしてもよい。つまり、図36(B)において可動体311が煽り動作をしているときに、遊技球Bが当該所定の領域を通過することなく、駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達した場合、必ず図36(C2)の区間突破演出(即ち可動体311の完成動作が行われる区間突破演出)が行われるようにするとよい。

20

【0612】

図37及び図38は、駅伝演出の別例を示す説明図である。図37及び図38の例では、(非大当り遊技中の)遊技状態として、通常状態と、遊技者にとって有利な高確状態と、を含む。高確状態は、通常状態と比較して特別抽選における大当りの当選率が高い状態である。例えば、大当り遊技が付与される特別抽選結果は、高確付大当りと、高確無し大当りと、を含み、高確付大当りによって得られた大当り遊技の終了後に、高確状態へ移行する。

【0613】

また、図37及び図38の例では、パチンコ機1は、押圧操作部303とは異なる操作部であるレバー(不図示)を備える。このレバーには、例えば、レバーの動作(遊技者による所定の動作)を検出可能なセンサが設けられている。また、レバーには、振動モータが備え付けられており、後述する地震演出が行われているときに当該振動モータが振動することでレバーが振動する。また、詳細は後述するが、高確状態においてレバーが操作されると(即ちレバーに備え付けられたセンサによる検出が行われると)、遊技状態が高確状態から通常状態へと転落する。

30

【0614】

図37及び図38では、駅伝演出が実行されているときに、高確状態から通常状態へと転落する演出の例を説明する。図37(A)は、高確状態中であり、高確状態中に表示される背景画像の一例である山背景1645が表示されている点を除いて、図31(A)と同様の演出が行われている。

40

【0615】

図37(B1)、図37(C1)、及び図37(D1)は、地震演出を経て、遊技状態が高確状態から通常状態へ転落する場合の演出例を示す。図37(B2)、図37(C2)、及び図37(D2)は、地震演出を経ずに、遊技状態が高確状態から通常状態へ転落する場合の演出例を示す。

【0616】

まず、地震演出を経て、遊技状態が高確状態から通常状態へ転落する場合の演出例について説明する。図37(B1)は、高確状態のまま、中継所演出が開始した状態である。図37(B1)では、駅伝カウンタのカウント値が、9区の区間に対応するカウント値よ

50

り所定数少ない値（例えば、100発少ない値）に到達している。図37（B1）では、8区のランナー1628から9区のランナー1629へタスキ1632が渡るか否かを示す中継所演出が開始している。また、図37（B1）では、引き続き山背景1645が表示されている。

【0617】

図37（C1）では、中継所演出中に地震演出が開始した状態である。地震演出は、例えば、中継所演出が実行されたときに所定の割合で実行される。地震演出が開始すると、レバーが振動する。また、地震演出が開始すると、タスキを渡そうとしているランナー1628の足元のメータ1631に穴が開き、ランナー1628が転落しそうな演出が行われる。また、地震演出が開始すると、振動しているレバーを動かさないようにすることを促す（レバーに備え付けられたセンサによる検出が行われると通常状態に転落するため）メッセージが表示される。レバーに備え付けられたセンサによる検出が行われると遊技状態が通常状態へと転落するため、遊技者は振動しているレバーを動かさないように握って押さえつけようとする操作を楽しむことができる。

10

【0618】

なお、例えば、図37（C1）の地震演出が開始してから、レバーに備え付けられたセンサによる検出が行われずに所定時間が経過すると、地震演出が終了する（つまり、レバーの振動が停止し、メータ1631上の穴が塞がれ、ランナー1628がメータ1631上に戻る）。

【0619】

20

図38（D1）では、図37（C1）においてレバーが操作され、遊技状態が高確状態から通常状態へと転落した状態である。図38（D1）では、ランナーが転落して、4区に戻る演出が行われている。このとき、駅伝カウンタのカウント値を4区に対応する範囲に含まれる値へと更新してもよい。また、図38（D1）では、背景画像が山背景1645から通常状態に対応する背景画像の一例である道路背景1646へと変化している。また、図38（D1）において、通常状態へと転落したことによる遊技者の落胆を煽らないようにするために、背景画像が表示されない（又は単色の背景画像が表示される）ようにしてもよい。

【0620】

また、図38（D1）へと遷移するときに、山背景1645が演出表示装置1600の表示領域の上方向にフェードアウトして、その後、道路背景1646が演出表示装置の上方向から下方向へとフェードインするように表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ランナー1628が転落したことを遊技者が認識しやすくなる。

30

【0621】

また、図38（D1）へと遷移するときに、レバーの操作に伴う音（つまり、遊技状態が高確状態から通常状態へ転落したことを報知する音）が出力されたり、レバーの操作に伴う発光パターン（つまり、遊技状態が高確状態から通常状態へ転落したことを報知する発光パターン）でランプが発光したりするとよい。

【0622】

なお、図38（D1）において、遊技状態が通常状態へと転落したことを遊技者が認識しやすくするために（道路背景1646等を認識しやすくするために）、装飾図柄や保留表示を非表示とするようにしてもよい。

40

【0623】

続いて、地震演出を経ずに、遊技状態が高確状態から通常状態へ転落する場合の演出例について説明する。例えば、高確状態においてレバーが操作されずとも、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達したことを契機として（例えば、次の区間に対応する値に到達したときの所定割合で）、遊技状態が高確状態から通常状態へと転落する。

【0624】

図37（B2）では、駅伝カウンタのカウント値が9区に対応する値に（8001）に

50

到達し、中継所演出における区間突破演出が行われている。図 3 7 (B 2) では、9 区のランナー 1 6 2 9 がタスキ 1 6 3 2 を装着している。また、図 3 7 (B 2) では、遊技状態が高確状態であるため山背景 1 6 4 5 が表示されている。

【0 6 2 5】

図 3 7 (C 2) では、9 区のランナー 1 6 2 9 がメータ 1 6 3 1 上を走る演出が行われながらも、通常状態へと転落すること（遊技状態が変化すること）を示唆する前兆表示の一例である積乱雲 1 6 4 7 が表示されている。なお、積乱雲 1 6 4 7 の表示に伴う音（例えば、図 3 8 (D 1) の通常状態への転落に伴って出力される音とは異なる（及び音量が小さい）音）が出力されたり、積乱雲 1 6 4 7 の表示に伴う発光パターン（例えば、図 3 8 (D 1) の通常状態への転落に伴って発光する発光パターンとは異なる発光パターン）でランプが発光したりするとよい。

10

【0 6 2 6】

なお、図 3 7 (B 2) において、遊技状態が高確状態から通常状態へと転落する契機（駅伝カウンタのカウント値が 9 区に対応する値に到達した）が満たされたものの、図 3 7 (C 2) では遊技状態はまだ高確状態のままであり、所定時間が経過すると遊技状態が高確状態から通常状態へと転落する。

【0 6 2 7】

つまり、図 3 8 (D 1) のようにレバーが操作された場合には、レバーに備え付けられたセンサによる検出が行われると当該検出が行われたタイミングで遊技状態が高確状態から通常状態へと転落するものの（実行中の演出が中断されて図 3 8 (D 1) へ遷移する）、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達したことに基づいて遊技状態が高確状態から通常状態へ転落することが決定された場合には、当該契機が満たされたタイミングで遊技状態が高確状態から通常状態へと転落するのではなく（つまり実行中の演出が中断されずに継続して）、所定時間が経過してから転落する。このように、遊技状態がすぐに転落する場合と、すぐには転落しない場合と、があることにより、遊技者に緊張感を与えることができる。

20

【0 6 2 8】

なお、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達したことに基づいて遊技状態が高確状態から通常状態へ転落することが決定された場合においても、例えば、所定の振り分けに従って、当該契機が満たされたタイミングで遊技状態が高確状態から通常状態へと転落する場合と、所定時間が経過してから転落する場合と、が選択されてもよい。このように、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達したことに基づいて遊技状態が高確状態から通常状態へ転落することが決定された場合においても、遊技状態がすぐに転落する場合と、すぐには転落しない場合と、があることにより、遊技者に緊張感を与える効果をさらに高めることができる。なお、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達したことに基づいて遊技状態が高確状態から通常状態へ転落することが決定された場合に、当該契機が満たされたタイミングで遊技状態が高確状態から通常状態へと転落する場合であっても、図 3 7 (C 2) の演出が実行される（つまり、積乱雲 1 6 4 7 が表示されるときであっても遊技状態が通常状態へと即転落していることがある）ことが望ましい。

30

40

【0 6 2 9】

なお、積乱雲 1 6 4 7 は、他の演出画像（例えば積乱雲 1 6 4 7 が表示される前から継続して表示されている演出画像）よりも表示優先度が高いことが望ましい。例えば、図 3 7 (C 2) の例では、通常状態へと転落すること（遊技状態が変化すること）を示唆する重要な表示であるため、積乱雲 1 6 4 7 とランナー 1 6 2 9 との表示領域が一部重複しているが、積乱雲 1 6 4 7 の方が、表示優先度が高い。

【0 6 3 0】

図 3 8 (D 2) では、駅伝カウンタのカウント値が 9 区に対応する値に（8 0 0 1）に到達してから所定時間が経過し、（レバーを操作することなく）遊技状態が高確状態から通常状態へと転落している。図 3 8 (D 2) では、通常状態に転落したことを示す表示で

50

ある雷 1 6 4 8（レバーを操作することによって通常状態に転落した図 3 8（D 1）においては表示されない表示）がランナー 1 6 2 9 を直撃している演出が行われている。

【0 6 3 1】

また、図 3 8（D 2）では、通常状態に転落したため山背景 1 6 4 5 が表示されていない（背景画像が表示されていない）。なお、図 3 8（D 2）において、つまり駆伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達したことを契機に通常状態に転落したときには、当該契機によって通常状態に転落したことを遊技者が認識しやすくするために、山背景 1 6 4 5 及び道路背景 1 6 4 6 と異なる背景画像を表示するようにしてもよい。

【0 6 3 2】

また、図 3 8（D 2）に遷移するときに、遊技状態が通常状態に転落したことを報知する音出力されてもよいし、遊技状態が通常状態に転落したことを報知する発光パターンでランプが発光してもよい。

【0 6 3 3】

なお、図 3 8（D 1）に遷移するときの遊技状態が通常状態に転落したことを報知する音は、所定時間以上必ず出力されることが望ましいが、図 3 8（D 2）に遷移するときの遊技状態が通常状態に転落したことを報知する音は、当該所定時間以内しか出力されることが望ましい。これにより、レバーを操作してしまった遊技者に対して遊技状態が通常状態に転落したことをより認識させやすくなる。

【0 6 3 4】

また、図 3 8（D 1）に遷移するときの遊技状態が通常状態に転落したことを報知する発光パターンでのランプの発光、及び図 3 8（D 2）に遷移するときの遊技状態が通常状態に転落したことを報知する発光パターンでのランプの発光は、所定条件が成立する（例えば、再度の高確状態の遷移が行われたこと、所定の操作部の操作が検出されたこと、又はパチンコ機 1 の電源がオフ状態となること等）まで継続されることが望ましい。また、図 3 8（D 1）に遷移するときと、図 3 8（D 2）に遷移するときと、で当該所定条件が異なってもよい。

【0 6 3 5】

また、パチンコ機 1 は、可動式のランプを含む複数のランプを備えていてもよいが、図 3 8（D 1）に遷移するときの遊技状態が通常状態に転落したことを報知する発光パターンでのランプの発光、及び図 3 8（D 2）に遷移するときの遊技状態が通常状態に転落したことを報知する発光パターンでのランプの発光において、当該可動式のランプは消灯させるようにすることが望ましい。仮に可動式のランプが発光状態で動作してしまうと、遊技状態が通常状態に転落したにも関わらず、遊技者にとって有利な状態になったと勘違いさせるおそれがあるからである。

【0 6 3 6】

なお、パチンコ機 1 が備える複数のランプに含まれる一部のランプは、例えば、変動中において、特定態様（例えば赤色で発光）と、当該特定態様よりも遊技者に有利な特典を付与する割合が低い特別態様（例えば白色で発光）と、を含む複数の態様のいずれかの態様で発光する発光演出を実行可能である。但し、図 3 8（D 1）に遷移するときの遊技状態が通常状態に転落したことを報知する発光パターンでのランプの発光、及び図 3 8（D 2）に遷移するときの遊技状態が通常状態に転落したことを報知する発光パターンでのランプの発光においては、当該一部のランプと異なるランプを当該特別態様で発光させることができるものの、当該特定態様で発光させることがないようにするとよい。仮に、当該異なるランプを当該特定態様で発光させると、遊技状態が通常状態に転落したにも関わらず、遊技者にとって有利な状態になったと勘違いさせるおそれがあるからである。

【0 6 3 7】

上記したように、図 3 8（D 1）及び図 3 8（D 2）とで、少なくとも一部の演出態様が異なる。つまり、通常状態に転落した契機によって、通常状態に転落したことを報知する少なくとも一部の演出態様が異なる。これにより、遊技者は通常状態に転落した契機をより認識しやすくなる。

10

20

30

40

50

【0638】

なお、上記した例では、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達してから所定時間が経過すると遊技状態が通常状態へと転落して図38(D2)の演出が行われるものとしているが、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達したときに実行中の一連の演出が終了したときに、遊技状態が通常状態へと転落して図38(D2)の演出が行われるようにしてもよい。これにより、実行中の一連の演出が不自然に中断されることなく遊技者の興趣が向上する。

【0639】

なお、地震演出が行われずとも、高確状態中にレバーが操作されると、遊技状態が高確状態から通常状態へと転落する。つまり、図37(A)、図37(B1)、図37(B2)、図37(C1)、図37(C2)のいずれのタイミングでも、レバーが操作されると、遊技状態が高確状態から通常状態へと転落し、図38(D1)の演出へと移行する。また、図38(D2)のタイミングでも、レバーが操作されると、遊技状態は通常状態のままであるものの、図38(D1)の演出へと移行することが望ましい。特に、図37(C2)のタイミングでレバーが操作された場合には、前兆表示である積乱雲1647を表示した後に、図38(D2)の演出態様による通常状態への転落を報知する演出ではなく、図38(D1)の演出態様による通常状態への転落を報知する演出を実行することができる。

【0640】

また、図37(C1)及び図37(C2)において、所定の領域(例えばゲート部2003)を遊技球Bが通過したときに、例えば所定の割合で、遊技状態が高確状態から通常状態へと転落してもよい(図37(C1)から転落したときには図38(D1)へ移行し、図37(C2)から転落したときには図38(D2)へ移行する)。

【0641】

なお、例えば、図38(D1)のようにレバーの操作(等に基づく検出)を契機として遊技状態が通常状態に転落した際の表示は静止画で表示され、図38(D2)のように駅伝カウンタのカウント値が所定値に到達したことを契機として遊技状態が通常状態に転落した際の表示は動画で表示されるようにしてもよいし静止画で表示されるようにしてもよい。特に、レバーの操作を契機として遊技状態が通常状態に転落した際の表示は静止画で表示されることにより、遊技者の操作によって遊技状態が転落してしまったことを強く認識させることができ、遊技者は次回以降の高確状態においてレバーを操作しないようにより気を付けるようになる。

【0642】

なお、例えば、高確状態において、レバーとは異なる所定の操作部が操作された場合(つまり、当該所定の操作部に備え付けられたセンサによる検出が行われた場合)、遊技状態が高確状態から通常状態へと転落しないものの、当該所定の操作部の操作を中止すること(つまり、当該所定の操作部に備え付けられたセンサによる検出が中止されるような操作)を促す促し表示を表示するとよい。これにより、遊技者は高確状態において迂闊に何らかの操作部を操作してはいけないと認識することができる。なお、当該促し表示の表示領域が、他の演出画像の表示領域と重複する場合には、当該促し表示の表示優先度は、他の演出画像の表示優先度よりも高いことが望ましい。

【0643】

なお、レバーとは異なる当該所定の操作部が第1の操作部と第2の操作部とを含む場合、高確状態において、第1の操作部が操作された場合と、第2の操作部が操作された場合と、で表示される促し表示の表示サイズ、促し表示に伴う出力音、及び促し表示に伴って発光するランプの発光パターン等が異なってもよい。

【0644】

なお、例えば、高確状態中に、駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達し、かつ所定の領域(例えばゲート部2003)を遊技球Bが通過した場合にのみ、遊技状態が通常状態へと転落して図38(D1)の演出に遷移するようにしてもよい。つまり、高確

10

20

30

40

50

状態中に、遊技球 B が当該所定の領域を通過することなく、駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達した場合、図 3 7 (C 2) の演出が行われるものの、遊技状態が通常状態へと転落せずに図 3 8 (D 2) の演出に移行しないことが望ましい。

【0 6 4 5】

[6 . 演出の基本仕様]

本章では、変動中及び非変動中に実行される様々な演出について説明する。

【0 6 4 6】

[6 - 1 . 本章の演出のための基本仕様]

図 3 9 は、変動パターンテーブルのデータ構成例を示す図である。変動パターンテーブル 3 9 0 は、例えば、主制御内蔵 ROM に記憶されている。なお、前述した例では、大当りフラグがセットされているか、及びリーチフラグがセットされているかによって異なる変動パターンテーブルが参照される例を説明したが、大当りフラグ及びリーチフラグがセットされている場合の変動パターン、大当たりフラグがセットされずにリーチフラグがセットされている場合の変動パターン、並びに大当りフラグ及びリーチフラグがセットされていない場合の変動パターンの全てが図 3 9 の変動パターンテーブル 3 9 0 に定義されている。

10

【0 6 4 7】

変動パターンテーブル 3 9 0 は、例えば、変動パターン番号 3 9 0 1、変動パターン名 3 9 0 2、擬似連有無 3 9 0 3、期待度 3 9 0 4、当落演出としてのリーチ演出 3 9 0 5、中図柄の最終停止図柄 3 9 0 6、当り時振り分け 3 9 0 7、はずれ（保 4 以外）振り分け 3 9 0 8、及びはずれ（保 4）振り分け 3 9 0 9 を示す。

20

【0 6 4 8】

変動パターン番号 3 9 0 1 は、変動パターンを識別する番号である。変動パターン名 3 9 0 2 は、変動パターンの名称を示す。なお、変動パターン「短縮変動」及び「通常変動」は、大当り時には選択されず、これらの変動パターンの変動では、リーチ演出が実行されない。また、変動パターン「短縮変動」の変動時間（例えば、1 ～ 5 秒程度）は、変動パターン「通常変動」の変動時間（例えば、1 0 ～ 1 5 秒程度）よりも短い。

【0 6 4 9】

変動パターン「ノーマルリーチ」の変動ではリーチ演出としての「ノーマルリーチ」が実行され、変動パターン「ノーマルロングリーチ」の変動ではリーチ演出としての「ノーマルロングリーチ」が実行される。リーチ演出としての「ノーマルリーチ」は、演出表示装置 1 6 0 0 における背景表示の切り替えを伴わないリーチ演出であり、リーチ演出としての「ノーマルロングリーチ」は演出表示装置 1 6 0 0 における背景表示の切り替えを伴うリーチ演出である。また、リーチ演出としての「ノーマルリーチ」よりリーチ演出としての「ノーマルロングリーチ」の方が演出の実行時間が長く、大当り期待度が高い。

30

【0 6 5 0】

変動パターン「SPリーチ 1」、「SPリーチ 2」、及び「SPリーチ 3」の変動では、リーチ演出として SPリーチが実行される。SPリーチは、演出表示装置 1 6 0 0 における背景表示の切り替えを伴うリーチであり、リーチ演出としての「ノーマルリーチ」及び「ノーマルロングリーチ」よりも大当り期待度が高いリーチである。射的リーチ、鮫釣りリーチ、輪投げリーチ、金魚すくいリーチ、ダーツリーチ、鈴投げリーチ、及び最終決戦バトルリーチは、いずれも SPリーチの一例である。

40

【0 6 5 1】

擬似連有無 3 9 0 3 は、当該変動パターンの変動において擬似連演出が実行されるか否か、及び擬似連演出が実行される場合の当該変動において実行される擬似連演出の回数を示す。擬似連有無 3 9 0 3 における「擬似無し」は擬似連演出が実行されないことを示し、「擬似 2」及び「擬似 3」は、それぞれ 2 連の擬似連演出、及び 3 連の擬似連演出が実行されることを示す。

【0 6 5 2】

なお、擬似連演出とは、第一特別図柄表示器又は第二特別図柄表示器の一回の変動中に

50

、装飾図柄の変動を行い装飾図柄の変動を終了させる動作を、複数回実行する演出である。「装飾図柄の変動を終了させる」とは、例えば、装飾図柄の一部又は全部を停止表示させる態様、装飾図柄の変動が一旦終了したように遊技者に認識させるような態様、及び装飾図柄の一部に擬似連図柄（この図柄が停止すれば擬似連演出が実行されることが確定する図柄）が停止する態様、などである。

【0653】

なお、当該動作がN回（Nは1以上の自然数）行われる擬似連続演出をN連の擬似連演出と呼び、N連の擬似連演出におけるM回目の装飾図柄の変動（Mは1以上N以下の自然数）をM連目の擬似連演出と呼ぶ。また、第一特別図柄表示器又は第二特別図柄表示器の一回の変動中に、当該動作を再度実行する可能性があることを遊技者に示唆しつつ、実際には当該動作を再度実行しない演出を、「擬似ガセ演出」とも呼ぶ。

10

【0654】

擬似連演出が発生又は継続する、即ち、第一特別図柄表示器又は第二特別図柄表示器の一回の変動中に、装飾図柄の変動を行い装飾図柄の変動を終了させる動作を、再度実行することが確定している場合に、周辺制御MPUは、左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄の少なくとも1つに擬似連図柄（例えば、「続く!」のような文字で示される図柄）を停止させてもよい。

【0655】

なお、例えば、特定の装飾図柄の組み合わせ（例えば、左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄の全てが奇数又は全てが偶数、かつリーチ非発生）を擬似連図柄としてもよい。なお、擬似ガセ演出は、例えば、演出の概要が「通常変動」等のときに実行され得る。また、例えば、「擬似2」が実行される変動パターンであっても、「擬似3」における3連目の擬似連演出の発生を示唆する擬似ガセ演出を実行するようにしてもよい。

20

【0656】

なお、擬似連演出が実行され得る変動パターンが選択された場合には、出現率が擬似無し>擬似2>擬似3となり、かつ大当たり期待度が擬似無し<擬似2<擬似3となる振り分けで、擬似連演出の内容が選択される。以下、擬似連演出を単に擬似連とも呼ぶ。

【0657】

期待度3904は、リーチ演出が実行される変動パターンにおける大当たり期待度を示し、星の数が多いほど大当たり期待度が高いものとする。当落演出としてのリーチ演出3905は、リーチ演出が実行される変動パターンの変動において、最終的に当落を報知するリーチ演出を示す。

30

【0658】

なお、変動パターン「SPリーチ1」において実行され得るSPリーチである射的リーチ、鮫釣りリーチ、及び輪投げリーチの大当たり期待度はいずれも星3で同一である。また、変動パターン「SPリーチ2」において実行され得るSPリーチについては、出現率が金魚すくいリーチ（星2）>ダーツリーチ（星4）>鈴投げリーチ（星5）となり、かつ大当たり期待度が金魚すくいリーチ（星2）<ダーツリーチ（星4）<鈴投げリーチ（星5）となる振り分けで選択される。つまり、変動パターン「SPリーチ1」及び「SPリーチ2」においては、星の数が少ないSPリーチほど出現率が高く、かつ星の数が多リーチほど期待度が高くなる振り分けで選択される。

40

【0659】

なお、例えば、ダーツリーチ（星4）であっても擬似連の有無又は回数によって大当たり期待度が変化するようにしてもよい。例えば、擬似無しでダーツリーチ（星4）が選択された場合よりも、擬似2でダーツリーチ（星4）が選択された場合の方が当たり期待度を高くするとよい。ただし、擬似連の有無又は回数によって大当たり期待度が異なるものの、ダーツリーチ（星4）のタイトルが表示された場合の大当たり期待度の表示は星4である方が望ましい（つまり、ダーツリーチ（星4）が実行される前に表示された予告演出に左右されない）が、ダーツリーチ（星4）のタイトル表示の態様が大当たりの期待度が異なる複数の態様があり、当該複数の態様から選択された態様に対応するかたちで星の数を変化させ

50

るようにしてもよい。

【0660】

また、変動パターン「SPリーチ2」における鈴投げリーチ（星5）は大当り変動時にのみ選択可能であるようにしてもよい、つまり鈴投げリーチ（星5）が実行された場合には大当りに当選していることが確定するようにしてもよい。また、期待度3904が星4.5である「SPリーチ3」の変動パターンも大当り変動時にのみ選択可能であるようにしてもよい、つまり最終決戦バトルリーチ（星4.5）が実行された場合には大当りに当選していることが確定するようにしてもよい。

【0661】

中図柄の最終停止図柄3906は、当該変動パターンの変動の終了時に停止する中装飾図柄を示す。変動パターン「短縮変動」及び「通常変動」における中図柄の最終停止図柄である「非リーチ図柄組み合わせ」は、装飾図柄がリーチ状態を形成することなく、停止することを示す。リーチ演出が実行される変動パターンにおける中図柄の最終停止図柄に含まれる「±1図柄」は、装飾図柄がリーチ状態で停止した後、最後まで変動している中装飾図柄が、リーチ状態の装飾図柄を1つ通り過ぎて又はリーチ状態の装飾図柄の1つ前で停止する（はずれ時の停止図柄）ことを示す。

【0662】

リーチ演出が実行される変動パターンにおける中図柄の最終停止図柄に含まれる「同図柄」は、装飾図柄がリーチ状態で停止した後、最後まで変動している中装飾図柄が、リーチ状態の装飾図柄と同一の図柄で停止する（大当り時の停止図柄）ことを示す。なお、「同図柄」が選択された変動において、最後まで変動している装飾図柄が、リーチ状態の装飾図柄を1つ通り過ぎて又は1つ前で一旦停止したように見せかけた後に、当該装飾図柄がリーチ状態の装飾図柄と同一の図柄として停止するようにしてもよい。

【0663】

当り時振り分け3907は、大当りフラグがセットされている変動において選択される変動パターンの振り分けを示す。はずれ（保4以外）振り分け3908は、変動の開始時に特別乱数の保留記憶数が上限（4つ）に到達していない、かつ大当りフラグがセットされていない変動において選択される変動パターンの振り分けを示す。はずれ（保4）振り分け3909は、直前の変動の終了時に特別乱数の保留記憶数が上限（4つ）に到達していて、かつ大当りフラグがセットされていない変動において選択される変動パターンの振り分けを示す。

【0664】

【6-2. リーチ演出の概要】

以下、当落演出としてのリーチ演出3905それぞれについて説明する。

【0665】

【6-2-1. ノーマルリーチ】

ノーマルリーチでは、左装飾図柄及び右装飾図柄によるリーチ状態が形成してから2秒後に、リーチ図柄に対して-3された図柄を中装飾図柄として仮停止させる（例えば、左装飾図柄及び右装飾図柄が「7」でリーチ状態を形成していれば、中装飾図柄を「4」（=7-3）で仮停止させる）。その後、中装飾図柄を低速変動させて、リーチ図柄に対する±1図柄（はずれ変動の場合）又は同図柄（大当り変動の場合）で停止させる。

【0666】

なお、いずれかのSPリーチが実行される変動においては、まずノーマルリーチが実行され、当該ノーマルリーチから当該SPリーチへと発展するとよい。具体的には、例えば、当該ノーマルリーチにおける中装飾図柄の低速変動において、リーチ図柄に対する+1図柄で中装飾図柄を停止させることなく、演出表示装置1600における表示をホワイトアウトさせる。

【0667】

そして、当該ホワイトアウト中に各装飾図柄がリーチ用の装飾図柄に変化して演出表示装置1600の表示領域における左上又は右上に移動し、その後ホワイトアウトが解除さ

10

20

30

40

50

れて、選択されたSPリーチのリーチタイトルが表示され、当該SPリーチ演出が実行される。なお、非リーチ用の装飾図柄は、例えば、キャラクタを含む装飾表示と、当該装飾表示に重ねて表示された数字と、によって構成され、リーチ用の装飾図柄は、例えば、キャラクタを含まない装飾表示と、当該装飾表示に重ねて表示された数字と、によって構成される。

【0668】

なお、射的リーチ等の各SPリーチの概要は後述するが、後述するSPリーチの概要の説明においては、上記したSPリーチのリーチタイトルの表示までの演出についての説明を省略する。

【0669】

〔6-2-2. ノーマルロングリーチ〕

ノーマルロングリーチでは、まずノーマルリーチと同様に、左装飾図柄及び右装飾図柄によるリーチ状態が形成してから2秒後に、リーチ図柄に対して-3された図柄を中装飾図柄として仮停止させ、その後、中装飾図柄を低速変動させて、リーチ図柄に対する+1図柄で仮停止させる。その後、中装飾図柄を高速変動させ、演出表示装置1600における背景を、ロングリーチ用の背景に変更する。演出表示装置1600における背景をロングリーチ用の背景に変更した2秒後にリーチ図柄に対して-3された図柄を中装飾図柄として仮停止させる。その後、中装飾図柄を低速変動させて、リーチ図柄に対する±1図柄（はずれ変動の場合）又は同図柄（大当たり変動の場合）で停止させる。

【0670】

〔6-2-3. 射的リーチ〕

SPリーチの一例である射的リーチでは、演出表示装置1600において、キャラクタが射的銃にコルクを詰めて射的を行う演出が行われる。また、大当たり変動における射的リーチでは発射されたコルクが命中した的が倒れる演出が行われ、はずれ変動における射的リーチでは発射されたコルクが命中した的が倒れない演出が行われる。

【0671】

射的リーチの演出の具体例について説明する。まず、演出表示装置1600に、2つ（複数）のコルクが置かれた台が表示され、キャラクタが当該2つのコルクのいずれかを射的銃に詰める演出が行われる。台に置かれる当該2つのコルクとして、白いコルクと赤いコルクの組み合わせ、赤いコルクと赤いコルクの組み合わせ、又は赤いコルクと金色のコルクの組み合わせのいずれかが出現する。台に置かれる当該2つのコルクの出現率は、白いコルクと赤いコルクの組み合わせ>赤いコルクと赤いコルクの組み合わせ>赤いコルクと金色のコルクの組み合わせ、の順である。また、キャラクタによって射的銃に詰められるコルクの選択率は白>赤>金の順であり、射的銃に詰められたコルクが示す大当たり期待度は白<赤<金の順である。

【0672】

キャラクタがいずれかのコルクを射的銃に詰め終えた後に、演出表示装置1600に表示された2つ（複数）の的から1つの的を、例えばターゲットスコープが表示されて、決定する演出が行われる。なお、当該2つの的として、白い的（重い的）と赤い的（軽い的）の組み合わせ、赤い的と赤い的の組み合わせ、又は赤い的と金色の的（赤い的よりもさらに軽い的）の組み合わせのいずれかが出現する。当該2つの的の出現率は、白い的と赤い的の組み合わせ>赤い的と赤い的の組み合わせ>赤い的と金色の的の組み合わせ、の順である。また、最終的に決定される1つの的の選択率は白>赤>金の順であり、決定された的が示す大当たり期待度は白<赤<金の順である。

【0673】

1つの的が決定されたら、演出表示装置1600において、射的銃の引き金がアップで表示されキャラクタが引き金を引く演出が行われる。その後、コルクが発射されて当該決定された的に命中し、当該的が倒れるか否かを煽る煽り演出が行われる。当該煽り演出が開始してから所定時間が経過すると、的が倒れる演出、又は的が倒れない演出が行われる。なお、当該煽り演出中に押圧操作部303の操作有効期間が発生し、当該操作有効期間

10

20

30

40

50

中に押圧操作部 303 の操作が検知された、又は操作が検知されずに当該操作有効期間が終了したときに、的が倒れる演出、又は的が倒れない演出が実行されてもよい。

【0674】

[6-2-4. 鮫釣りリーチ]

SPリーチの一例である鮫釣りリーチでは、演出表示装置 1600 において、キャラクターが 2 つの鮫人形のうちの 1 つを釣り上げる演出が行われる。また、大当り変動における鮫釣りリーチでは釣り上げられた鮫人形の口の中に入っている紙切れを開くと「1等」と記載されていることが認識可能となる演出が行われ、はずれ変動における鮫釣りリーチでは釣り上げられた鮫人形の口の中に入っている紙切れを開くと「はずれ」と記載されていることが認識可能となる演出が行われる。

10

【0675】

鮫釣りリーチの演出の具体例について説明する。まず、演出表示装置 1600 に、地面に 2 つ（複数）の鮫人形が置かれた表示が表示され、キャラクターが 2 つの鮫人形のいずれかを釣り上げることを決定する演出が行われる。当該 2 つの鮫人形として、白い鮫人形と赤い鮫人形の組み合わせ、赤い鮫人形と赤い鮫人形の組み合わせ、又は赤い鮫人形と金色の鮫人形の組み合わせのいずれかが出現する。当該 2 つの鮫人形の出現率は、白い鮫人形と赤い鮫人形の組み合わせ > 赤い鮫人形と赤い鮫人形の組み合わせ > 赤い鮫人形と金色の鮫人形の組み合わせ、の順である。また、キャラクターが釣り上げる鮫人形の選択率は白 > 赤 > 金の順であり、キャラクターが釣り上げた鮫人形が示す大当り期待度は白 < 赤 < 金の順である。

20

【0676】

キャラクターが釣り上げる鮫人形が決定されたら、キャラクターが鮫人形を釣り上げ、釣り上げた鮫人形の口の中に入っている紙切れであって、折りたたまれた紙切れ、を取り出す演出が行われる。なお、当該紙切れは、白、赤、又は金（複数の色）のいずれかで表示される。また、当該紙切れの選択率は白 > 赤 > 金の順であり、当該紙切れが示す大当り期待度は白 < 赤 < 金の順である。

【0677】

続いて、キャラクターが折りたたまれた紙切れをゆっくり開く煽り演出が行われる。当該煽り演出が開始してから所定時間が経過すると、開いた紙切れの中に「1等」と記載されていることが認識可能となる演出、又は開いた紙切れの中に「はずれ」と記載されていることが認識可能となる演出が行われる。なお、当該煽り演出中に押圧操作部 303 の操作有効期間が発生し、当該操作有効期間中に押圧操作部 303 の操作が検知された、又は操作が検知されずに当該操作有効期間が終了したときに、開いた紙切れの中に「1等」と記載されていることが認識可能となる演出、又は開いた紙切れの中に「はずれ」と記載されていることが認識可能となる演出が実行されてもよい。

30

【0678】

[6-2-5. 輪投げリーチ]

SPリーチの一例である輪投げリーチでは、演出表示装置 1600 において、キャラクターが輪投げをする演出が行われる。また、大当り変動における輪投げリーチでは輪がターゲットの棒に通される演出が行われ、はずれ変動における輪投げリーチでは輪がターゲットの棒に通されずに地面に落ちる演出が行われる。

40

【0679】

輪投げリーチの演出の具体例について説明する。まず、演出表示装置 1600 に、2 つ（複数）の輪が置かれたテーブルが表示され、キャラクターが当該 2 つの輪のいずれかを選択する演出が行われる。テーブルに置かれる当該 2 つの輪として、小さい輪と大きい輪の組み合わせ、大きい輪と大きい輪の組み合わせ、又は大きい輪と特大の輪の組み合わせのいずれかが出現する。テーブルに置かれる当該 2 つの輪の出現率は、小さい輪と大きい輪の組み合わせ > 大きい輪と大きい輪の組み合わせ > 大きい輪と特大の輪の組み合わせ、の順である。また、キャラクターによる輪の選択率は小さい輪 > 大きい輪 > 特大の輪の順であり、キャラクターによって選択された輪が示す大当り期待度は小さい輪 < 大きい輪 < 特大の

50

輪、の順である。

【0680】

キャラクタがいずれかの輪を選択した後に、演出表示装置1600に表示された2つ（複数）のターゲット（台に立てた棒）から1つのターゲットを、例えばターゲットスコープが表示されて、決定する演出が行われる。なお、当該2つのターゲットとして、太い棒と細い棒の組み合わせ、細い棒と細い棒の組み合わせ、又は細い棒と極細の棒の組み合わせのいずれかが出現する。当該2つのターゲットの出現率は、太い棒と細い棒の組み合わせ＞細い棒と細い棒の組み合わせ＞細い棒と極細の棒の組み合わせ、の順である。また、最終的に決定される1つのターゲットの選択率は太い棒＞細い棒＞極細の棒の順であり、決定されたターゲットが示す大当り期待度は太い棒＜細い棒＜極細の棒の順である。

10

【0681】

1つの輪と1つのターゲットとが決定されたら、演出表示装置1600において、キャラクタが当該決定された輪を当該決定されたターゲットに投げる演出が行われる。その後、ターゲットの棒の先端で輪がくるくる回転する煽り演出が行われる。当該煽り演出が開始してから所定時間が経過すると、輪がターゲットの棒に通される演出、又は輪がターゲットの棒に通されずに地面に落ちる演出が行われる。なお、当該煽り演出中に押圧操作部303の操作有効期間が発生し、当該操作有効期間中に押圧操作部303の操作が検知された、又は操作が検知されずに当該操作有効期間が終了したときに、輪がターゲットの棒に通される演出、又は輪がターゲットの棒に通されずに地面に落ちる演出が実行されてもよい。

20

【0682】

〔6-2-6. 金魚すくいリーチ〕

S Pリーチの一例である金魚すくいリーチでは、演出表示装置1600において、キャラクタが金魚すくいをする演出が行われる。また、大当り変動における金魚すくいリーチではキャラクタがすくった金魚がカップに入る演出が行われ、はずれ変動における金魚すくいリーチではキャラクタがすくった金魚がカップに入らずに水槽に戻る演出が行われる。

【0683】

金魚すくいリーチの演出の具体例について説明する。まず、演出表示装置1600に、2つ（複数）のポイが置かれた台が表示され、キャラクタが当該2つのポイのいずれかを選択する演出が行われる。台に置かれる当該2つのポイとして、紙のポイとモナカのポイの組み合わせ、モナカのポイとモナカのポイの組み合わせ、又はモナカのポイと分厚いモナカのポイの組み合わせのいずれかが出現する。台に置かれる当該2つのポイの出現率は、紙のポイとモナカのポイの組み合わせ＞モナカのポイとモナカのポイの組み合わせ＞モナカのポイと分厚いモナカのポイの組み合わせ、の順である。また、キャラクタによるポイの選択率は紙のポイ＞モナカのポイ＞分厚いモナカのポイの順であり、キャラクタによって選択されたポイが示す大当り期待度は紙のポイ＜モナカのポイ＜分厚いモナカのポイの順である。

30

【0684】

キャラクタがいずれかのポイを選択した後に、演出表示装置1600に表示された水槽にいる2匹（複数）の金魚から1匹の金魚を、例えばターゲットスコープが表示されて、決定する演出が行われる。なお、当該2匹の金魚として、黒い金魚（大きいデメキン）と赤い金魚（小さい金魚）の組み合わせ、赤い金魚と赤い金魚の組み合わせ、又は赤い金魚と金色の金魚（赤い金魚よりも小さい金魚）の組み合わせのいずれかが出現する。当該2つの金魚の出現率は、黒い金魚と赤い金魚の組み合わせ＞赤い金魚と赤い金魚の組み合わせ＞赤い金魚と金色の金魚の組み合わせ、の順である。また、最終的に決定される1匹の金魚の選択率は黒い金魚＞赤い金魚＞金色の金魚の順であり、決定された1匹の金魚が示す大当り期待度は黒い金魚＜赤い金魚＜金色の金魚の順である。

40

【0685】

1つのポイと1匹の金魚とが決定されたら、演出表示装置1600において、キャラク

50

タが当該決定されたボイを用いて当該決定された金魚を水槽から豪快にすくいあげ、当該金魚が空高く宙を舞う演出が行われる。その後、落ちてきた金魚がカップに入るかを煽る煽り演出が行われる。当該煽り演出が開始してから所定時間が経過すると、金魚がカップに入る演出、又は金魚がカップに入らずに水槽に戻る演出が行われる。なお、当該煽り演出中に押圧操作部303の操作有効期間が発生し、当該操作有効期間中に押圧操作部303の操作が検知された、又は操作が検知されずに当該操作有効期間が終了したときに、金魚がカップに入る演出、又は金魚がカップに入らずに水槽に戻る演出が実行されてもよい。

【0686】

〔6-2-7. ダーツリーチ〕

S Pリーチの一例であるダーツリーチでは、演出表示装置1600において、キャラクターがダーツをする演出が行われる。また、大当り変動におけるダーツリーチではキャラクターが投げたダーツがダーツボードの中央領域に刺さる演出が行われ、はずれ変動におけるダーツリーチではキャラクターが投げたダーツがダーツボードの中央領域からはずれた領域に刺さる演出が行われる。

【0687】

ダーツリーチの演出の具体例について説明する。まず、演出表示装置1600に、2つ（複数）のダーツが置かれた台が表示され、キャラクターが当該2つのダーツのいずれかを選択する演出が行われる。台に置かれる当該2つのダーツとして、先端が太いダーツと先端が細いダーツの組み合わせ、先端が細いダーツと先端が細いダーツの組み合わせ、又は先端が細いダーツと先端が極細ダーツの組み合わせのいずれかが出現する。当該2つのダーツの出現率は、先端が太いダーツと先端が細いダーツの組み合わせ＞先端が細いダーツと先端が細いダーツの組み合わせ＞先端が細いダーツと先端が極細ダーツの組み合わせ、の順である。また、最終的に決定されるダーツの選択率は先端が太いダーツ＞先端が細いダーツ＞先端が極細のダーツの順であり、決定されたダーツが示す大当り期待度は先端が太いダーツ＜先端が細いダーツ＜先端が極細のダーツの順である。

【0688】

キャラクターがいずれかのダーツを選択した後に、演出表示装置1600に表示された2つ（複数）のダーツボードから1つのダーツボードを、例えばターゲットスコープが表示されて、決定する演出が行われる。なお、当該2つのダーツボードとして、中央領域の面積が小さいダーツボードと中央領域の面積が大きいダーツボードの組み合わせ、中央領域の面積が大きいダーツボードと中央領域の面積が大きいダーツボードの組み合わせ、又は中央領域の面積が大きいダーツボードと中央領域の面積が特大のダーツボードの組み合わせのいずれかが出現する。当該2つのダーツボードの出現率は、中央領域の面積が小さいダーツボードと中央領域の面積が大きいダーツボードの組み合わせ＞中央領域の面積が大きいダーツボードと中央領域の面積が大きいダーツボードの組み合わせ＞中央領域の面積が大きいダーツボードと中央領域の面積が特大のダーツボードの組み合わせ、の順である。また、最終的に決定されるダーツボードの選択率は中央領域の面積が小さいダーツボード＞中央領域の面積が大きいダーツボード＞中央領域の面積が特大のダーツボードの順であり、決定されたダーツボードが示す大当り期待度は中央領域の面積が小さいダーツボード＜中央領域の面積が大きいダーツボード＜中央領域の面積が特大のダーツボードの順である。

【0689】

1つのダーツと1つのダーツボードとが決定されたら、演出表示装置1600において、キャラクターが当該決定されたダーツを当該決定されたダーツボードに投げる演出が行われる。その後、投げられたダーツが強風によって徐々に中心からずれていく演出が行われ、さらにその後ダーツが一時停止する煽り演出が行われる。当該煽り演出が開始してから所定時間が経過すると、ダーツがダーツボードの中央領域に刺さる演出、又はダーツがダーツボードの中央領域からはずれた領域に刺さる演出が行われる。なお、当該煽り演出中に押圧操作部303の操作有効期間が発生し、当該操作有効期間中に押圧操作部303の

10

20

30

40

50

操作が検知された、又は操作が検知されずに当該操作有効期間が終了したときに、ダーツがダーツボードの中央領域に刺さる演出、又はダーツがダーツボードの中央領域からはずれた領域に刺さる演出が実行されてもよい。

【0690】

[6-2-8. 鈴投げリーチ]

S Pリーチの一例である鈴投げリーチでは、演出表示装置1600において、キャラクターが鈴を輪に向かって投げる鈴投げをする演出が行われる。また、大当たり変動における鈴投げリーチではキャラクターが投げた鈴が輪の中に入る演出が行われ、はずれ変動における鈴投げリーチではキャラクターが投げた鈴が輪から飛び出して地面に落ちる演出が行われる。

10

【0691】

鈴投げリーチの演出の具体例について説明する。まず、演出表示装置1600に、2つ（複数）の鈴が置かれた台が表示され、キャラクターが当該2つの鈴のいずれかを選択する演出が行われる。台に置かれる当該2つの鈴として、白い鈴と赤い鈴の組み合わせ、赤い鈴と赤い鈴の組み合わせ、又は赤い鈴と金色の鈴の組み合わせのいずれかが出現する。当該2つの鈴の出現率は、白い鈴と赤い鈴の組み合わせ>赤い鈴と赤い鈴の組み合わせ>赤い鈴と金色の鈴の組み合わせ、の順である。また、最終的に決定される鈴の選択率は白い鈴>赤い鈴>金色の鈴の順であり、決定された鈴が示す大当たり期待度は白い鈴<赤い鈴<金色の鈴の順である。

【0692】

キャラクターがいずれかの鈴を選択した後に、演出表示装置1600に表示された2つ（複数）の輪から1つの輪を、例えばターゲットスコープが表示されて、決定する演出が行われる。なお、当該2つの輪として、小さい輪と大きい輪の組み合わせ、大きい輪と大きい輪の組み合わせ、又は大きい輪と特大の輪の組み合わせのいずれかが出現する。当該2つの輪の出現率は、小さい輪と大きい輪の組み合わせ>大きい輪と大きい輪の組み合わせ>大きい輪と特大の輪の組み合わせ、の順である。また、最終的に決定される輪の選択率は小さい輪>大きい輪>特大の輪の順であり、決定された輪が示す大当たり期待度は小さい輪<大きい輪<特大の輪の順である。

20

【0693】

1つの鈴と1つの輪とが決定されたら、演出表示装置1600において、キャラクターが当該決定された鈴を当該決定された輪に投げる演出が行われる。その後、投げられた鈴が輪の中で回転して飛び出しそうになる煽り演出が行われる。当該煽り演出が開始してから所定時間が経過すると、鈴が輪の中に入る演出、又は鈴が輪から飛び出して地面に落ちる演出が行われる。なお、当該煽り演出中に押圧操作部303の操作有効期間が発生し、当該操作有効期間中に押圧操作部303の操作が検知された、又は操作が検知されずに当該操作有効期間が終了したときに、鈴が輪の中に入る演出、又は鈴が輪から飛び出して地面に落ちる演出が実行されてもよい。

30

【0694】

[6-2-9. 最終決戦バトルリーチ]

S Pリーチの一例である最終決戦バトルリーチでは、演出表示装置1600において、味方キャラクターが敵キャラクターとバトルをする演出が行われる。また、大当たり変動における最終決戦バトルリーチでは味方キャラクターによる攻撃で敵キャラクターが吹っ飛ばす演出が行われ、はずれ変動における最終決戦バトルリーチでは味方キャラクターによる攻撃で敵キャラクターが吹っ飛ばずに耐えきる演出が行われる。

40

【0695】

最終決戦バトルリーチの演出の具体例について説明する。まず、演出表示装置1600において、味方キャラクターの相手となる敵キャラクターを決定する演出が行われる。当該演出においては、弱敵キャラクターを1秒表示、中敵キャラクターを1秒表示、強敵キャラクターを1秒表示した後に、弱敵キャラクター、中敵キャラクター、及び強敵キャラクターの順で高速で表示が切り替わる演出が行われ、最終的にいずれかの敵キャラクターの表示で停止するこ

50

とで、味方キャラクタの相手となる敵キャラクタが決定される。なお、決定される敵キャラクタの選択率は強敵キャラクタ>中敵キャラクタ>弱敵キャラクタの順であり、決定された敵キャラクタが示す大当り期待度は強敵キャラクタ<中敵キャラクタ<弱敵キャラクタの順である。

【0696】

敵キャラクタが決定したら、演出表示装置1600において、味方キャラクタの攻撃シーンに移行し、当該攻撃シーンにおいて味方キャラクタが敵キャラクタに、弱攻撃、中攻撃、及び強攻撃から決定されたいずれかの攻撃をする演出が行われる。なお、決定される攻撃の選択率は弱攻撃>中攻撃>強攻撃の順であり、決定された攻撃が示す大当り期待度は弱攻撃<中攻撃<強攻撃の順である。

10

【0697】

味方キャラクタが攻撃をすると、敵キャラクタが攻撃に耐えている演出が行われる。その後、表示が一時停止する煽り演出が行われる。当該煽り演出が開始してから所定時間が経過すると、敵キャラクタが吹っ飛ぶ演出、又は敵キャラクタが吹っ飛ばずに耐えきる演出が行われる。なお、当該煽り演出中に押圧操作部303の操作有効期間が発生し、当該操作有効期間中に押圧操作部303の操作が検知された、又は操作が検知されずに当該操作有効期間が終了したときに、敵キャラクタが吹っ飛ぶ演出、又は敵キャラクタが吹っ飛ばずに耐えきる演出が実行されてもよい。

【0698】

なお、最終決戦バトルリーチの攻撃シーンにおいては、味方キャラクタは武器を用いて敵キャラクタに攻撃をする演出が行われる。最終決戦バトルリーチの前に後述するリーチ実行予告演出が実行される場合には、味方キャラクタが最終決戦バトルリーチで用いる武器はリーチ実行予告演出において予め報知されるが、最終決戦バトルリーチの前にリーチ実行予告演出が実行されない場合には、遊技者は、当該攻撃シーンに切り替わったときに味方キャラクタが用いる武器を初めて認識可能となる。

20

【0699】

〔6-3. SPリーチの変動パターンが選択されたときの演出パターン〕

以下、変動パターン「SPリーチ1」、「SPリーチ2」、又は「SPリーチ3」が選択された場合における、演出パターンについて説明する。変動パターン「SPリーチ1」、「SPリーチ2」、又は「SPリーチ3」が選択された場合には、所定の振り分けに従って、基本パターン、レアパターン、又はやり直しパターンのいずれかの演出パターンが実行されるよう振り分けられる。

30

【0700】

原則的に、変動パターン「SPリーチ1」に対応する予告演出は、後述するリーチ選択予告演出であり、変動パターン「SPリーチ2」に対応する予告演出は、後述するリーチ昇格予告演出であり、変動パターン「SPリーチ3」に対応する予告演出は、後述するリーチ実行予告演出である。

【0701】

基本パターンが選択された場合には、決定された変動パターンに対応する予告演出が行われてから当該変動パターンにおける当落演出としてのリーチ演出が実行される、又は決定された変動パターンに対応する予告演出が行われることなく当該変動パターンにおける当落演出としてのリーチ演出が実行される。

40

【0702】

レアパターンが選択された場合には、決定された変動パターンに対応する予告演出と、当該変動パターンに対応する予告演出とは異なる予告演出と、が演出表示装置1600の2分割された表示領域（例えば、上下2分割された表示領域）それぞれに表示されてから（2つの予告演出の表示期間の少なくとも一部が重複する）、当該変動パターンにおける当落演出としてのリーチ演出が実行される。

【0703】

詳細は後述するが、例えば変動パターン「SPリーチ1」を実行することが決定されて

50

いるなかでレアパターンが選択された場合には、変動パターン「ＳＰリーチ１」に対応した予告演出であるリーチ選択予告演出と、変動パターン「ＳＰリーチ２」又は変動パターン「ＳＰリーチ３」に対応した予告演出であるリーチ昇格予告演出又はリーチ実行予告演出のいずれかが表示されて予告演出を実行する（２つの予告演出が表示される）ものの、表示された２つの予告演出の実行が終了したあとに決定されているリーチ演出に対応した予告演出（この場合はリーチ選択予告演出）ではない予告演出が非表示にされて、変動パターン「ＳＰリーチ１」に対応した予告演出であるリーチ選択予告演出によって選択されたリーチ演出が実行される。

【０７０４】

やり直しパターンが選択された場合には、変動パターン「ＳＰリーチ１」、「ＳＰリーチ２」、又は「ＳＰリーチ３」のいずれかのＳＰリーチ演出が実行され、当該リーチ演出の途中でやり直し演出が実行されてから、決定された変動パターンにおけるＳＰリーチ演出（当落演出としてのリーチ演出）が実行される。

【０７０５】

例えば、変動パターン「ＳＰリーチ１」が当落演出としてのリーチ演出として決定されているときに、やり直しパターンが選択された場合には、変動パターン「ＳＰリーチ２」におけるＳＰリーチである金魚すくいリーチ（星２）・ダーツリーチ（星４）・鈴投げリーチ（星５）や、変動パターン「ＳＰリーチ３」におけるＳＰリーチである最終決戦バトルリーチ（星４．５）が途中まで実行されて、やり直し演出が実行されてから、変動パターン「ＳＰリーチ１」における当落演出としてのリーチ演出のいずれか（いずれも星３）が実行されることがあり得る。つまり、途中まで実行されたＳＰリーチ演出よりも当落演出としてのリーチ演出の方が、大当たり期待度を示す星の数が少ない（つまり、演出の途中で大当たり期待度が下がったように遊技者に認識させる）こともあり得る。

【０７０６】

以下、基本パターン、レアパターン、及びやり直しパターンそれぞれの演出の例について説明する。

【０７０７】

〔６－３－１．基本パターン〕

変動パターン「ＳＰリーチ１」が選択されたときの基本パターンの演出について説明する。この場合、まずリーチ選択予告演出を実行するか否かを所定の振り分けに基づく抽選によって決定する。リーチ選択予告演出を実行しないと決定した場合には、決定した回数の擬似連を実行してから、ノーマルリーチと同様の演出を経由して、「ＳＰリーチ１」に対応する当落演出としてのリーチ演出のいずれかを実行する。なお、リーチ選択予告演出を実行しない場合の当落演出としてのリーチ演出である射的リーチ、鮫釣りリーチ、又は輪投げリーチのどれが実行されるかは、例えば、均等な振り分けに基づく抽選によって決定される。

【０７０８】

リーチ選択予告演出を実行すると決定した場合は、決定した回数の擬似連を実行してから、リーチ選択予告演出を実行する。なお、詳細は後述するが、当落演出としてのリーチ演出として、射的リーチ、鮫釣りリーチ、又は輪投げリーチのどれが実行されるかが、リーチ選択予告演出において選択される（遊技者が選択可能である）。リーチ選択予告演出が終了したら、当該リーチ選択予告演出において選択された当落演出としてのリーチ演出が実行される。

【０７０９】

変動パターン「ＳＰリーチ２」が選択されたときの基本パターンの演出について説明する。この場合、まず当落演出としてのリーチ演出として、金魚すくいリーチ、ダーツリーチ、又は鈴投げリーチのどれが実行されるかを所定の振り分け（当該振り分けは、大当たり期待度が金魚すくいリーチ＜ダーツリーチ＜鈴投げリーチとなるよう、かつ出現率が金魚すくいリーチ＞ダーツリーチ＞鈴投げリーチとなるよう決定されている）に基づく抽選によって決定する。

【0710】

続いて、リーチ昇格予告演出を実行するかを所定の振り分けに基づく抽選によって決定する。リーチ昇格予告演出を実行しないと決定した場合には、決定した回数の擬似連を実行してから、ノーマルリーチと同様の演出を経由して、当落演出としてのリーチ演出として決定されたリーチを実行する。

【0711】

リーチ昇格予告演出を実行すると決定した場合には、決定した回数の擬似連を実行してから、リーチ昇格予告演出を実行する。なお、詳細は後述するが、リーチ昇格予告演出の演出パターンは、当落演出としてのリーチ演出として決定されたリーチによって異なる（金魚すくいリーチが実行されると決定されている場合にはリーチ昇格予告演出は4秒の演出パターン、ダーツリーチが実行されると決定されている場合にはリーチ昇格予告演出は5秒の演出パターン、鈴投げリーチが実行されると決定されている場合にはリーチ昇格予告演出は6秒の演出パターン、で実行される）。リーチ昇格予告演出が終了したら、当落演出としてのリーチ演出として決定されたリーチを実行する。

10

【0712】

変動パターン「SPリーチ3」が選択されたときの基本パターンの演出について説明する。まずリーチ実行予告演出を実行するか否かを所定の振り分けに基づく抽選によって決定する。リーチ実行予告演出を実行しないと決定した場合には、決定した回数の擬似連を実行してから、ノーマルリーチと同様の演出を経由して、「SPリーチ3」に対応する当落演出としてのリーチ演出である最終決戦バトルリーチを実行する。

20

【0713】

なお、詳細は後述するが最終決戦バトルリーチにおいては、複数のキャラクタから選択された味方キャラクタが、複数の頭防具から選択された頭防具、複数の体防具から選択された体防具、複数の足防具から選択された足防具、及び複数の武器（銀剣、金剣、及び虹剣）から選択された武器を装備して敵キャラクタとバトルをする。リーチ実行予告演出が実行されない場合の最終決戦バトルリーチにおいては、均等な振り分けに基づく抽選によって決定された味方キャラクタが、それぞれ均等な振り分けに基づく抽選によって決定された頭防具、体防具、及び足防具を装備している。また、リーチ実行予告演出が実行されない場合の最終決戦バトルリーチにおいて、味方キャラクタが装備する武器は所定の振り分け（当該振り分けは、大当り期待度が銀剣<金剣<虹剣となるよう、かつ出現率が銀剣>金剣>虹剣となるよう定められている）に基づく抽選によって決定される。

30

【0714】

リーチ実行予告演出を実行すると決定した場合には、決定した回数の擬似連を実行してから、リーチ実行予告演出を実行する。詳細は後述するが、リーチ実行予告演出において、最終決戦バトルリーチで登場する味方キャラクタ、並びに当該味方キャラクタが装備する頭防具、体防具、及び足防具を遊技者が選択可能である。また、リーチ実行予告演出において、最終決戦バトルリーチで当該味方キャラクタが装備する武器が、所定の振り分け（例えば、リーチ実行予告演出が実行されない場合の最終決戦バトルリーチにおける武器の振り分けと同じ）に基づく抽選によって決定される。リーチ実行予告演出が終了してから、当該リーチ実行予告演出において決定された味方キャラクタ、頭防具、体防具、足防具、及び武器が用いられる最終決戦バトルリーチが実行される。

40

【0715】

なお、最終決戦バトルリーチが実行されない変動パターンにおいても、リーチ実行予告演出が表示されてもよい。具体的には、例えば、はずれ時に変動パターン「ノーマルロングリーチ」が選択され、かつ擬似2又は擬似3が選択されたときの所定確率で、リーチ実行予告演出が表示される。この場合のリーチ実行予告演出は、例えば、擬似2又は擬似3から選択された回数の擬似連が終了したタイミングで開始する。また、この場合のリーチ実行予告演出では、味方キャラクタ、並びに当該味方キャラクタが装備する頭防具、体防具、及び足防具を遊技者が選択可能であるが、武器として「×」が強制的に選択された上で、最終決戦バトルリーチに発展せず、当落演出としてのリーチとしてノーマルロングリー

50

ーチが実行される。なお、当該ノーマルロングリーチは、擬似2又は擬似3から選択された回数の擬似連が終了したタイミングから19秒が経過したタイミングで終了する。なお、リーチ選択予告演出又はリーチ昇格予告演出が表示された場合には必ずSPリーチ演出に発展する、つまりリーチ選択予告演出及びリーチ昇格予告演出においてはSPリーチ演出に発展しない所謂ガセ演出は実行されない。

【0716】

また、変動パターン「SPリーチ3」が選択されたときのリーチ実行予告演出においても、武器として「×」が決定可能であってもよいが、武器として「×」が決定された場合には大当たり確定、又は激アツ（少なくとも銀剣が武器として決定された場合よりも大当たり期待度が高い）となるよう武器の振り分けが定められていることが望ましい。変動パターン「SPリーチ3」が選択されたときのリーチ実行予告演出においても、武器として「×」が決定された場合には、例えば、選択された味方キャラクタが「素手で十分だ！」というセリフを言っている表示が演出表示装置1600において行われてから、当該味方キャラクタが素手で敵キャラクタに攻撃をする最終決戦バトルリーチが実行される。

【0717】

〔6-3-2. レアパターン〕

変動パターン「SPリーチ1」が選択されたときのレアパターンの演出について説明する。まず、2つの予告演出として、リーチ選択予告演出とリーチ昇格予告演出とを実行するか、又はリーチ選択予告演出とリーチ実行予告演出とを実行するか、を所定の振り分けに従って決定する（つまり、変動パターン「SPリーチ1」に対応する予告演出であるリーチ選択予告演出は必ず実行される）。なお、変動パターン「SPリーチ1」が選択されたときのレアパターンにおいて、「SPリーチ1」に対応しない予告演出であるリーチ昇格予告演出とリーチ実行予告演出の2つの予告演出が決定されることはない。

【0718】

続いて、決定した回数の擬似連を実行した後に、当該決定した2つの予告演出の表示の開始タイミングを決定する。具体的には、例えば、当該決定した2つの予告演出の表示を同時に開始するか、当該2つの予告演出の一方の表示を先に開始する（例えば、当該一方の予告演出の表示を開始してから1秒後に当該他方の予告演出の表示を開始する）か、又は当該2つの予告演出の他方の表示を先に開始する（例えば、当該他方の予告演出の表示を開始してから1秒後に当該一方の予告演出の表示を開始する）か、を所定の振り分けに従って決定する。

【0719】

続いて、当該決定した開始タイミングに従って、当該2つの予告演出を演出表示装置1600に表示する。当該2つの予告演出それぞれは、例えば、演出表示装置1600の表示領域を2分割した表示領域（例えば、上下に2分割した表示領域）に表示され、当該2つの予告演出の表示期間の少なくとも一部が重複する。当該2つの予告演出のうち先に終了した予告演出については、終了時の表示を、後に終了する予告演出が終了するまで、継続して表示してもよいし、所定のループ表示を、後に終了する予告演出が終了するまで、継続して表示してもよい。

【0720】

当該2つの予告演出が終了すると、当該2つの予告演出が表示されている表示領域のうち、リーチ選択予告演出が表示されている表示領域の表示を演出表示装置1600の全領域に拡大して表示することで、当該2つの予告演出のうちリーチ選択予告演出ではない予告演出の表示を非表示とする。その後、当該リーチ選択予告演出において選択された当落演出としてのリーチ演出が実行される。

【0721】

変動パターン「SPリーチ2」が選択されたときのレアパターンの演出について説明する。まず、2つの予告演出として、リーチ選択予告演出とリーチ昇格予告演出とを実行するか、又はリーチ昇格予告演出とリーチ実行予告演出とを実行するか、を所定の振り分けに従って決定する（つまり、変動パターン「SPリーチ2」に対応する予告演出であるリ

ーチ昇格予告演出は必ず実行される)。なお、変動パターン「SPリーチ2」が選択されたときのレアパターンにおいて、「SPリーチ2」に対応しない予告演出であるリーチ選択予告演出とリーチ実行予告演出の2つの予告演出が決定されることはない。

【0722】

続いて、決定した回数の擬似連を実行した後に、当該決定した2つの予告演出の表示の開始タイミングを決定する。具体的には、例えば、当該決定した2つの予告演出の表示を同時に開始するか、当該2つの予告演出の一方の表示を先に開始する（例えば、当該一方の予告演出の表示を開始してから1秒後に当該他方の予告演出の表示を開始する）か、又は当該2つの予告演出の他方の表示を先に開始する（例えば、当該他方の予告演出の表示を開始してから1秒後に当該一方の予告演出の表示を開始する）か、を所定の振り分けに従って決定する。

10

【0723】

続いて、当該決定した開始タイミングに従って、当該2つの予告演出を演出表示装置1600に表示する。当該2つの予告演出それぞれは、例えば、演出表示装置1600の表示領域を2分割した表示領域（例えば、上下に2分割した表示領域）に表示され、当該2つの予告演出の表示期間の少なくとも一部が重複する。当該2つの予告演出のうち先に終了した予告演出については、終了時の表示を、後に終了する予告演出が終了するまで、継続して表示してもよいし、所定のループ表示を、後に終了する予告演出が終了するまで、継続して表示してもよい。

【0724】

当該2つの予告演出が終了すると、当該2つの予告演出が表示されている表示領域のうち、リーチ昇格予告演出が表示されている表示領域の表示を演出表示装置1600の全領域に拡大して表示することで、当該2つの予告演出のうちリーチ昇格予告演出ではない予告演出の表示を非表示とする。その後、当該リーチ昇格予告演出において報知された当落演出としてのリーチ演出が実行される。

20

【0725】

変動パターン「SPリーチ3」が選択されたときのレアパターンの演出について説明する。まず、2つの予告演出として、リーチ選択予告演出とリーチ実行予告演出とを実行するか、又はリーチ昇格予告演出とリーチ実行予告演出とを実行するか、を所定の振り分けに従って決定する（つまり、変動パターン「SPリーチ3」に対応する予告演出であるリーチ実行予告演出は必ず実行される）。なお、変動パターン「SPリーチ3」が選択されたときのレアパターンにおいて、「SPリーチ3」に対応しない予告演出であるリーチ選択予告演出とリーチ昇格予告演出の2つの予告演出が決定されることはない。

30

【0726】

続いて、決定した回数の擬似連を実行した後に、当該決定した2つの予告演出の表示の開始タイミングを決定する。具体的には、例えば、当該決定した2つの予告演出の表示を同時に開始するか、当該2つの予告演出の一方の表示を先に開始する（例えば、当該一方の予告演出の表示を開始してから1秒後に当該他方の予告演出の表示を開始する）か、又は当該2つの予告演出の他方の表示を先に開始する（例えば、当該他方の予告演出の表示を開始してから1秒後に当該一方の予告演出の表示を開始する）か、を所定の振り分けに従って決定する。

40

【0727】

続いて、当該決定した開始タイミングに従って、当該2つの予告演出を演出表示装置1600に表示する。当該2つの予告演出それぞれは、例えば、演出表示装置1600の表示領域を2分割した表示領域（例えば、上下に2分割した表示領域）に表示され、当該2つの予告演出の表示期間の少なくとも一部が重複する。当該2つの予告演出のうち先に終了した予告演出については、終了時の表示を、後に終了する予告演出が終了するまで、継続して表示してもよいし、所定のループ表示を、後に終了する予告演出が終了するまで、継続して表示してもよい。

【0728】

50

当該2つの予告演出が終了すると、当該2つの予告演出が表示されている表示領域のうち、リーチ実行予告演出が表示されている表示領域の表示を演出表示装置1600の全領域に拡大して表示することで、当該2つの予告演出のうちリーチ昇格予告演出ではない予告演出の表示を非表示とする。その後、当該リーチ実行予告演出において決定されたキャラクター、頭防具、体防具、足防具、及び武器を用いた最終決戦バトルリーチが当落演出としてのリーチ演出として実行される。

【0729】

〔6-3-3. やり直しパターン〕

変動パターン「SPリーチ1」、「SPリーチ2」、及び「SPリーチ3」のどれが選択されていても下記のような演出が実行される。まず、先に実行するSPリーチ演出（途中まで実行されるSPリーチ演出）として「SPリーチ1」、「SPリーチ2」、又は「SPリーチ3」のどの変動パターンにおけるSPリーチ演出を実行するか、及び当該先に実行するSPリーチ演出の変動パターンに対して基本パターン又はレアパターンのいずれのパターンを実行するか、をそれぞれ所定の振り分けに基づく抽選によって決定する。

【0730】

続いて、当該先に実行するSPリーチ演出の変動パターンに対して決定した基本パターン又はレアパターンに従って上記した予告演出を実行し（又は予告演出を実行することなく）、当該決定した（先に実行する）SPリーチ演出を開始する。当該SPリーチが開始してから所定時間（例えば3秒）が経過すると、当該SPリーチ演出が非表示とされて（終了されて）、やり直し演出が演出表示装置1600に所定時間表示される。

【0731】

続いて、選択されている変動パターン（当落演出としてのリーチ演出）に対して基本パターン又はレアパターンのいずれのパターンを実行するかを、所定の振り分けに基づく抽選によって決定する。当該選択されている変動パターンに対して決定した基本パターン又はレアパターンに従って上記した予告演出を実行し（又は予告演出を実行することなく）、当該選択されている変動パターンにおけるSPリーチ演出を実行する。なお、選択されている変動パターンに対して決定された回数の擬似連は、先に実行されたSPリーチの変動パターンに対して決定された基本パターン又はレアパターンの演出よりも前に実行されているため、やり直し演出が終了し、選択されている変動パターンに対して決定した基本パターン又はレアパターンの演出が行われるまでの間において擬似連は実行されない。

【0732】

従って、やり直しパターンにおいては、リーチ選択予告演出が実行された後にリーチ昇格予告演出が実行されることもあり得るし、リーチ昇格予告演出が実行された後にリーチ選択予告演出が実行されることもあり得るし、リーチ昇格予告演出が実行された後にリーチ実行予告演出が実行されることもあり得るし、リーチ実行予告演出が実行された後にリーチ昇格予告演出が実行されることもあり得るし、リーチ選択予告演出が実行された後にリーチ実行予告演出が実行されることもあり得るし、リーチ実行予告演出が実行された後にリーチ選択予告演出が実行されることもあり得る。このように1回の変動で複数の予告演出を遊技者に見させることができるため興味が高まる。

【0733】

また、やり直しパターンにおいては、リーチ選択予告演出が実行された後にリーチ選択予告演出が実行されることもあり得るし、リーチ昇格予告演出が実行された後にリーチ昇格予告演出が実行されることもあり得るし、リーチ実行予告演出が実行された後にリーチ実行予告演出が実行されることもあり得る。このように1回の変動で同じ予告演出を複数回遊技者に見せることにより、遊技者に対して1つの予告演出の印象を強く与えることができる。

【0734】

なお、上記した例では、やり直しパターンにおいて、1回のSPリーチ演出が先に実行され、かつ1回のやり直し演出が実行されているが、複数回のSPリーチ演出及び複数回のやり直し演出が実行可能であってもよい。具体的には、例えば、変動パターン「SPリ

ーチ 1」が選択されているときに、変動パターン「SPリーチ 1」、「SPリーチ 2」、又は「SPリーチ 3」から選択された変動パターンの SPリーチ演出が途中まで実行された後に、やり直し演出が実行され、その後、所定の SPリーチ演出が途中まで実行された後に 2 回目のやり直し演出が実行され、その後、「SPリーチ 1」の SPリーチ演出が実行可能であってもよい。

【0735】

また、上記した例では、やり直し演出が表示されると先に（やり直し演出が表示される直前までに）実行されている SPリーチ演出が非表示とされたとしたが、やり直し演出が表示されてからも当該 SPリーチ演出の表示を、例えば、演出表示装置 1600 の隅の表示領域（例えば、演出表示装置 1600 の右下の角を含む表示領域であって、演出表示装置 1600 全体の面積の $1/10$ 以下の面積を有する矩形の表示領域）において進行させながら、やり直し演出ややり直し演出後のリーチ選択予告演出、リーチ昇格予告演出、又はリーチ実行予告演出を表示するようにしてもよい。また、SPリーチ演出の表示の大きさを変えなく、やり直し演出の表示の大きさを演出表示装置 1600 の表示領域の大きさよりも小さくして、表示されている SPリーチ演出を認識可能にするようにしてもよい。

【0736】

従って、SPリーチ演出中にリーチ中チャンスアップ演出として表示可能な演出としてスマートボールクルーン演出（詳細は後述する）があるが、演出表示装置 1600 の隅の表示領域で表示している SPリーチ演出においてリーチ中チャンスアップ演出としてのスマートボールクルーン演出が表示可能である。このように遊技者は、先に表示されていたリーチ演出を見ることができるため興味が高まる。

【0737】

また、SPリーチ演出中に実行可能なリーチ中チャンスアップ演出として表示されるスマートボールクルーン演出が実行されているときに、リーチ選択予告演出、リーチ昇格予告演出、又はリーチ実行予告演出を含む予告演出が複数回実行されることがあり得る（同じ予告演出が複数回実行されることもあり得るし、異なる予告演出が実行されることもあり得る）。但し、スマートボールクルーン演出の表示が終了した後に、リーチ選択予告演出、リーチ昇格予告演出、及びリーチ実行予告演出が行われることはないものとする。

【0738】

なお、所定のリーチ演出が実行されているときに、リーチ選択予告演出が表示可能であるもののリーチ昇格予告演出は表示不可能としてもよいし、リーチ選択予告演出が表示不可能であるもののリーチ昇格予告演出は表示可能としてもよい。また、所定のリーチ演出が実行されているときに、リーチ昇格予告演出が表示可能であるもののリーチ実行予告演出は表示不可能としてもよいし、リーチ昇格予告演出が表示不可能であるもののリーチ実行予告演出は表示可能としてもよい。また、所定のリーチ演出が実行されているときに、リーチ実行予告演出が表示可能であるもののリーチ選択予告演出は表示不可能としてもよいし、リーチ実行予告演出が表示不可能であるもののリーチ選択予告演出は表示可能としてもよい。

【0739】

なお、上記した例では、基本パターン、レアパターン、及びやり直しパターンで実行される各演出を決定するための抽選は、各演出の開始直前のタイミングで実行されているが、各演出を決定するための全ての抽選が、例えば、変動開始時に実行されてもよい。

【0740】

〔6-4. 入賞時演出〕

入賞時演出について説明する。入賞時演出は、第一始動口 2002 又は第二始動口 2004（以下、これらを総称して単に始動口とも呼ぶ）に遊技球 B が入球したときに実行される。但し、第一特別乱数の保留記憶数が上限に到達しているときに第一始動口 2002 に遊技球 B が入球した場合、及び第二特別乱数の保留記憶数が上限に到達しているときに第二始動口 2004 に遊技球 B が入球した場合には（これらの場合における始動口への遊

10

20

30

40

50

技球 B への入球をオーバー入賞とも呼ぶ)、入賞時演出は実行されないものとする。

【0741】

始動口への遊技球 B への入球時(但しオーバー入賞時を除く)に、当該入球に基づく当落の抽選結果(事前判定情報から得られる)と、当該入球に対応する変動で選択された変動パターン(事前判定情報から得られる)と、所定の確率と、に基づいて、入賞時演出を実行するか否かが抽選される。

【0742】

なお、特別図柄変動が行われていないときに始動口へ遊技球 B が入球したときにも事前判定情報ではなく当該判定情報(当該入球に対応する特別図柄変動の始動時における始動判定処理において得られた抽選結果及び変動パターン情報)に基づいて所定の確率で入賞時演出が実行される。また、入賞時演出が実行される確率は特別乱数の保留記憶数によって異なるものとしてもよいし、特別乱数の保留記憶数に関わらず同じとしてもよいし、一部の保留だけ異なる(例えば、保1~3が保留された(1つ目~3つ目の特別乱数が保留記憶された)ときに入賞時演出が実行される確率は同じだが、保4が保留された(4つ目の特別乱数が保留記憶された)ときにのみ入賞時演出が実行される確率が高い又は低い)ようにしてもよい。なお、始動口へ遊技球 B が入球したときにオーバー入賞ではなかった場合に入賞時演出を実行可能とするものの、当該入球よりも前に始動口へ遊技球 B が入球したことに基づいた抽選結果(事前判定情報および当該判定情報)が大当たりである場合には当該入球によって入賞時演出が行われることはない。

【0743】

例えば、入賞時演出は、変動パターンとして「ノーマルロングリーチ」、「SPリーチ1」、「SPリーチ2」、又は「SPリーチ3」が選択された変動に対応する入球時にのみ実行され得る。例えば、オーバー入賞を除く始動口への遊技球 B への入球に基づく抽選結果がはずれである場合、当該入球に対応する変動の変動パターンとして「ノーマルロングリーチ」が選択されれば0/256の確率で、当該入球に対応する変動の変動パターンとして「SPリーチ1」が選択されれば40/256の確率で、当該入球に対応する変動の変動パターンとして「SPリーチ2」が選択されれば60/256の確率で、当該入球に対応する変動の変動パターンとして「SPリーチ3」が選択されれば80/256の確率で、入賞時演出が実行される。

【0744】

また、例えば、オーバー入賞を除く始動口への遊技球 B の入球に基づく抽選結果が大当たりである場合、当該入球に対応する変動の変動パターンとして「ノーマルロングリーチ」が選択されれば10/256の確率で、当該入球に対応する変動の変動パターンとして「SPリーチ1」が選択されれば64/256の確率で、当該入球に対応する変動の変動パターンとして「SPリーチ2」が選択されれば96/256の確率で、当該入球に対応する変動の変動パターンとして「SPリーチ3」が選択されれば128/256の確率で、入賞時演出が実行される。従って、入賞時演出が行われたにもかかわらず、入賞時演出を行った対象となる変動においてノーマルロングリーチが実行されると大当たりであることが確定する。このように、入賞時演出とノーマルロングリーチ演出が実行されると大当たりであることが確定するようにしたが、ノーマルロングリーチ演出ではなく他のリーチ演出に代えて適用するようにしてもよいし、入賞時演出と所定のリーチ演出ではなく、入賞時演出と、入賞時演出とは異なる所定の予告演出と、が実行されると当たりが確定するようにしてもよい。

【0745】

つまり、変動パターンとして「ノーマルロングリーチ」、「SPリーチ1」、「SPリーチ2」、又は「SPリーチ3」のどれが選択されても、入賞時演出が実行される確率は入賞時演出が実行されない確率以下である。また、入賞時演出が実行された入球に対応する変動の大当たり期待度は、入賞時演出が実行されなかった入球に対応する変動の大当たり期待度よりも高い。具体的には、例えば、入賞時演出が実行されたSPリーチ3(最終決戦バトルリーチ)の大当たり期待度は入賞時演出が実行されなかったSPリーチ3の大当たり期

待度よりも高い。

【0746】

なお、入賞時演出として、例えば、パチンコ機1に備えられた導光板を所定の態様で発光させる、特別入賞音を出力する、振動スピーカを有する所定の操作部を振動させる、及び／又は演出表示装置1600に特別な表示（例えば、入賞時演出の開始時から当該入賞に対応する変動が開始するまで表示されるゾーン表示、又は入賞時演出の開始時から表示が開始され当該入賞に対応する変動が開始するまでに非表示にされ得るエフェクト表示など）を行う演出である。入賞時演出は、当該入賞に対応する変動における大当たり期待度を示す。なお、当該演出は、対象となる変動が開始したあとも所定のタイミングまで継続して表示や出力を行うようにしてもよいし、一部の演出（例えば導光板の発光）は対象となる変動が開始するまでに終了するが、当該一部とは異なる演出（例えば、演出表示装置1600の特別な表示）は対象となる変動が開始しても継続されるようにしてもよい。

10

【0747】

〔6-5．SPリーチ演出に対する予告演出〕

以下、変動パターン「SPリーチ1」、「SPリーチ2」、又は「SPリーチ3」が選択された場合における、SPリーチ演出に対する予告演出（リーチ選択予告演出、リーチ昇格予告演出、及びリーチ実行予告演出）の具体例について説明する。

【0748】

〔6-5-1．リーチ選択予告演出〕

以下、第1特別演出の一例であるリーチ選択予告演出について説明する。リーチ選択予告演出では、大当たり期待度が同じ3つのリーチ演出（射的リーチ、鮫釣りリーチ、及び輪投げリーチのいずれも星3のリーチ演出）のタイトル表示が順に切り替わる。リーチ選択予告演出が開始してから所定時間（例えば、8.5秒）が経過したときに表示されているタイトルのリーチ演出が、当該リーチ選択予告演出の終了後に実行される。

20

【0749】

なお、リーチ選択予告演出において、押圧操作部303を操作することによってリーチタイトル表示を切り替えることができるが、押圧操作部303の操作の有無及び操作タイミングに関わらず所定時間（例えば、1.5秒）が経過するごとにもリーチ演出のタイトル表示が切り替えられる。このように、遊技者が手動でタイトル表示を切り替えることができつつも、自動でもタイトル表示が切り替わる。

30

【0750】

従って、リーチ選択予告演出が開始してから所定時間（例えば、8.5秒）が経過したときに表示されるリーチタイトル表示が、遊技者が所望するリーチ演出のタイトル表示になる（つまり、リーチ選択予告演出の後に実行されるリーチ演出が遊技者の所望のリーチ演出となる）ように、遊技者が押圧操作部303をタイミングよく操作することは可能であるものの容易ではない。

【0751】

このように、リーチ選択予告演出では、遊技者が所望のリーチ演出を実行させるためにどのタイミングでどれだけの回数、押圧操作部303を操作すればよいのかを遊技者に考えさせるゲーム性を実現することができ、ひいては遊技者にこのような操作を行わせることによって、遊技者に頭の体操やリフレッシュを行わせることができる。特に、リーチ選択予告演出において選択可能なリーチ演出は、いずれも同じ大当たり期待度を示すものであるものの、遊技者は当該ゲーム性によってリーチ演出の選択操作を楽しむことができ、自らの操作によって選択できたリーチ演出も楽しむことができるようになる。

40

【0752】

図40は、リーチ選択予告演出のタイミングチャートの一例を示す図である。図40に示すタイミングチャートは、リーチ選択予告演出中に押圧操作部303が操作されなかった場合のタイミングチャートである。

【0753】

リーチ選択予告演出の開始0秒から開始1秒までは射的リーチのタイトルが演出表示装

50

置 1 6 0 0 に表示される。開始 1 秒から開始 1 . 5 秒までは、射的リーチのタイトル表示から鮫釣りリーチのタイトル表示へスライドして切り替わるスライド表示が演出表示装置 1 6 0 0 に表示される。

【 0 7 5 4 】

スライド表示が実行されている間は、スライド前のリーチタイトルの表示の少なくとも一部と、スライド後のリーチタイトルの表示の少なくとも一部と、が演出表示装置 1 6 0 0 に表示されている。つまり、開始 1 秒から開始 1 . 5 秒までのスライド表示においては、射的リーチのタイトル表示の少なくとも一部と、鮫釣りリーチへのタイトル表示の少なくとも一部と、が表示されている。

【 0 7 5 5 】

開始 1 . 5 秒から開始 2 . 5 秒までは鮫釣りリーチのタイトルが演出表示装置 1 6 0 0 に表示される。開始 2 . 5 秒から開始 3 秒までは、鮫釣りリーチのタイトル表示から輪投げリーチのタイトル表示へスライドして切り替わるスライド表示が演出表示装置 1 6 0 0 に表示される。この場合も上記と同様に 2 つのリーチタイトルの表示（鮫釣りリーチのタイトル表示と輪投げリーチのタイトル表示）が行われる。

【 0 7 5 6 】

開始 3 秒から開始 4 秒までは輪投げリーチのタイトルが演出表示装置 1 6 0 0 に表示される。開始 4 秒から開始 4 . 5 秒までは、輪投げリーチのタイトル表示から射的リーチのタイトル表示へスライドして切り替わるスライド表示が演出表示装置 1 6 0 0 に表示される。この場合も上記と同様に 2 つのリーチタイトルの表示（輪投げリーチのタイトル表示と射的リーチのタイトル表示）が行われる。開始 4 . 5 秒からは、射的リーチのタイトルが演出表示装置 1 6 0 0 に表示され、開始 0 秒からの表示と同じ表示が繰り返される。つまり、リーチ選択予告演出では 4 . 5 秒を 1 サイクルとする周期的なサイクル表示が行われる。

【 0 7 5 7 】

周期的な表示が繰り返されることにより、遊技者は周期的な表示に含まれる表示を認識しやすくなり、ひいてはこれらの表示が遊技者の印象に残りやすくなる。つまり、遊技者は、リーチ選択予告演出における各リーチタイトルの表示や各スライドの表示を認識しやすくなる。

【 0 7 5 8 】

このように、リーチタイトル表示が 1 秒間表示されて、次のリーチタイトルへのスライド表示が 0 . 5 秒間表示される、という表示が、リーチ選択予告演出が開始してから 8 . 5 秒間経過するまで繰り返される。なお、リーチ選択予告演出が開始してから 8 . 5 秒間の間は、押圧操作部 3 0 3 の操作有効期間である。

【 0 7 5 9 】

図 4 0 の例のように、リーチ選択予告演出における押圧操作部 3 0 3 の操作有効期間中に押圧操作部 3 0 3 が操作されない場合は、リーチ選択予告演出が開始してから 8 . 5 秒経過後のタイミング（当該操作有効期間の終了時）において、輪投げリーチのタイトルが演出表示装置 1 6 0 0 に表示されているため、リーチ選択予告演出終了後に実行されるリーチ演出として輪投げリーチが選択される。

【 0 7 6 0 】

リーチ選択予告演出の開始 8 . 5 秒から開始 9 . 5 秒までは、リーチ選択予告演出終了後に実行されるリーチ演出として選択されたリーチ演出の決定表示（図 4 0 の例では輪投げリーチの決定表示）が演出表示装置 1 6 0 0 に表示される。リーチ選択予告演出の開始 9 . 5 秒以降では、リーチ選択予告演出で選択されたリーチ演出（図 4 0 の例では輪投げリーチ）が実行される。

【 0 7 6 1 】

図 4 1 及び図 4 2 は、リーチ選択予告演出の一例を示す説明図である。図 4 1 及び図 4 2 は、リーチ選択予告演出中に押圧操作部 3 0 3 が操作されなかった場合の演出例を示す。図 4 1（A）は、リーチ選択予告演出が開始した状態である。リーチ選択予告演出が開

10

20

30

40

50

始してから、実行されるリーチが決定するまでの間（つまり、リーチ選択予告演出が開始してから8.5秒が経過するまでの間であり、押圧操作部303の操作有効期間中でもある）、演出表示装置1600には、内部にリーチタイトル（及び当該リーチの期待度を示す星）を表示するリーチタイトル表示枠1651と、押圧操作部303の操作を促すボタン画像1633と、押圧操作部303の操作有効期間の残り時間を示すゲージ1634と、が表示される。

【0762】

図41（A）では、リーチタイトル表示枠1651の内部に第1特別表示の一例である射的リーチのタイトルと期待度を示す星とが表示されている。なお、リーチタイトル表示枠1651とリーチタイトル表示枠1651の内部とで規定される領域を表示するための演出表示装置1600上の表示領域は、演出表示装置1600の表示領域の一部である特別領域の一例である。

10

【0763】

図41（B）では、リーチタイトル表示枠1651の内部に、射的リーチのタイトル表示（及び期待度を示す星）から鮫釣りリーチのタイトル表示（及び期待度を示す星）へのスライド表示が表示されている。スライド表示においては、スライド前のリーチタイトルがリーチタイトル表示枠1651の左側へ消えていき、かつスライド後のリーチタイトルがリーチタイトル表示枠1651の右側から出現する、ように見える表示が行われる。また、前述したように、スライド表示の期間においては、スライド前のリーチタイトルの少なくとも一部と、スライド後のリーチタイトルの少なくとも一部と、が視認可能である。なお、図41（A）から後述する図42（G）まで、押圧操作部303の操作有効期間の残り時間に応じてゲージ1634の量が減少していく。なお、当該スライド表示や後述するスライド表示が行われているときにはリーチタイトル表示枠1651の形状（外形ライン）や大きさは変わらない。

20

【0764】

図41（C）では、図41（B）のスライド表示が終了し、リーチタイトル表示枠1651の内部に第2特別表示の一例である鮫釣りリーチのタイトルと期待度を示す星とが表示されている。リーチタイトル表示枠1651の内部に表示されているリーチタイトルが変化（後述する図41（E）等も同様）しても、リーチタイトル表示枠1651の形状（外形ライン）や大きさは変化しない。なお、リーチタイトル表示枠1651は図41等に表示するように直線だけで構成されてもよいし、直線と曲線とで構成されてもよいし、曲線だけで構成されてもよい。

30

【0765】

図41（D）では、リーチタイトル表示枠1651の内部において、鮫釣りリーチのタイトル表示から輪投げリーチのタイトル表示へのスライド表示が表示されている。図41（E）では、図41（D）のスライド表示が終了し、リーチタイトル表示枠1651の内部に輪投げリーチのタイトルと期待度を示す星とが表示されている。図41（F）では、リーチタイトル表示枠1651の内部において、輪投げリーチのタイトル表示（及び期待度を示す星）から射的リーチのタイトル表示（及び期待度を示す星）へのスライド表示が表示されている。

40

【0766】

図42（G）では、図41（F）のスライド表示が終了し、リーチタイトル表示枠1651の内部に輪投げリーチのタイトルと期待度を示す星とが表示されている。図42（G）では、ゲージ1634が示す押圧操作部303の操作有効期間の残り時間以外は、図41（A）と同様の表示に戻っている。前述したように、リーチ選択予告演出が開始してから8.5秒が経過するまでは、図41（A）～図41（F）と同様の演出が繰り返される（但し、ゲージ1634が示す押圧操作部303の操作有効期間の残り時間は減少する）。

。

【0767】

図42（H）は、リーチ選択予告演出が開始してから8.5秒が経過した状態、つまり

50

押圧操作部 303 の操作有効期間が終了した状態である。前述したように、リーチ選択予告演出中に押圧操作部 303 が操作されない場合には、押圧操作部 303 の操作有効期間終了時に輪投げリーチのタイトルと期待度を示す星とが表示され、当落演出としてのリーチ演出として輪投げリーチが選択される。

【0768】

図 42 (H) では、演出表示装置 1600 の表示領域全体に輪投げリーチの決定表示が表示されている。当該決定表示においては、輪投げリーチのタイトルと期待度を示す星とが拡大表示され、リーチタイトル表示枠 1651 が非表示とされる（ボタン画像 1633 とゲージ 1634 は押圧操作部 303 の操作有効期間終了時、つまり当該決定表示が表示されるタイミングで非表示とされる）。当該輪投げリーチ決定表示の表示が開始してから 1 秒が経過すると、リーチ選択予告演出が終了し、輪投げリーチが実行される。

10

【0769】

なお、上記した例において、リーチ選択予告演出においては、常に押圧操作部 303 の操作が有効とされているが、リーチ選択予告演出において押圧操作部 303 の操作が有効とされていない期間があってもよい。例えば、図 41 (A) の表示が開始してから、所定時間（例えば、0.5 秒）が経過するまでは、押圧操作部 303 の操作が有効とされていないようにしてもよいし、リーチ選択予告演出の開始時にリーチ選択予告演出のタイトル表示を所定時間行うこととし、当該タイトル表示期間中は押圧操作部 303 の操作が有効とされていないようにしてもよい。また、リーチ選択予告演出の終了直前（例えば、残り 0.5 秒）に押圧操作部 303 の操作有効期間が終了してもよい。

20

【0770】

図 43 は、リーチ選択予告演出の別例を示す説明図である。図 43 では、リーチ選択予告演出中に押圧操作部 303 が操作された場合の演出例を示す。図 43 (B2) は、図 41 (B) と同様の演出が行われている状態、即ちリーチタイトル表示枠 1651 の内部に、射的リーチのタイトル表示（及び期待度を示す星）から鮫釣りリーチのタイトル表示（及び期待度を示す星）へのスライド表示が表示されている状態である。

【0771】

図 43 (C2) は、図 43 (B2) において押圧操作部 303 が操作された状態である。リーチ選択予告演出の押圧操作部 303 の操作有効期間中に押圧操作部 303 が操作されると、リーチタイトルの表示中であっても、スライド表示の表示中であっても、新たなスライド表示が行われる。

30

【0772】

図 43 (B2) では、射的リーチのタイトル表示（及び期待度を示す星）から鮫釣りリーチのタイトル表示（及び期待度を示す星）へのスライド表示が行われており、このときに押圧操作部 303 が操作されると、図 43 (C2) において、鮫釣りリーチのタイトル表示（当該スライド表示におけるスライド後のタイトル表示）の次に表示される輪投げリーチのタイトル表示へのスライド表示が開始する。

【0773】

図 43 (D2) は、押圧操作部 303 が操作されたことによる輪投げリーチのタイトル表示へのスライド表示が継続している状態である。なお、押圧操作部 303 が操作されたことによるスライド表示において、図 43 (C2) では射的リーチのタイトル表示の少なくとも一部と、鮫釣りリーチのタイトル表示の少なくとも一部と、が表示され、図 43 (D2) では鮫釣りリーチのタイトル表示の少なくとも一部と、輪投げリーチのタイトル表示の少なくとも一部と、が表示されているが、射的リーチのタイトル表示の少なくとも一部と、鮫釣りリーチのタイトル表示の少なくとも一部と、輪投げリーチのタイトル表示の少なくとも一部と、が同時に表示されていることがある場合もある。具体的には、スライド表示が開始された直後に押圧操作部 303 が操作されると新たなスライド表示を開始することになるため、このような場合には 3 つのリーチタイトルの表示が行われることになる。なお、押圧操作部 303 を例えば連打すると、3 つ以上のリーチタイトルが同時に表示される場合があるようにしてもよいし、3 つ以上のリーチタイトルが同時に表示されな

40

50

いようにするために、押圧操作部 3 0 3 の操作は有効とされているものの演出には反映させないようにしてもよい。

【0 7 7 4】

なお、押圧操作部 3 0 3 が操作されたことによって実行されるスライド表示は、例えば、押圧操作部 3 0 3 の操作が検出されたタイミングで開始し、当該開始タイミングから 0 . 5 秒かけて行われる。

【0 7 7 5】

図 4 3 (E 2) は、押圧操作部 3 0 3 が操作されたことによる輪投げリーチのタイトル表示へのスライド表示が終了し、輪投げリーチのタイトル表示（及び期待度を示す星の表示）が行われている状態であり、（ゲージ 1 6 3 4 が示す操作有効期間の残り時間を除いて）図 4 1 (E) と同様の演出が行われている。

10

【0 7 7 6】

なお、リーチ選択予告演出が開始してから 8 . 5 秒経過時（押圧操作部 3 0 3 の操作有効期間終了時）にスライド表示が行われている場合には、当該スライド表示の終了直後に表示される予定であったリーチタイトルに対応するリーチ演出が当落演出としてのリーチ演出として選択される。つまり、例えば、仮にリーチ選択予告演出が開始してから 8 . 5 秒経過したタイミングが図 4 3 (B 2) のスライド表示が行われているときであれば鮫釣りリーチが、仮にリーチ選択予告演出が開始してから 8 . 5 秒経過したタイミングが図 4 3 (C 2) 又は図 4 3 (D 2) のスライド表示が行われているときであれば輪投げリーチが、当落演出としてのリーチ演出として選択される。

20

【0 7 7 7】

なお、図 4 1 ～図 4 3 の例では、装飾図柄がリーチ状態を形成しているなかでリーチ選択予告演出が実行されているが、装飾図柄がリーチ状態を形成していないなかで（例えば、リーチ状態を形成する前でもよいし、リーチ状態を形成したものの当該リーチ状態を形成している左装飾図柄と中装飾図柄が視認不可能な状態であってもよい）リーチ選択予告演出が実行されてもよい。装飾図柄がリーチ状態を形成しているなかでリーチ選択予告演出が実行されれば遊技者は期待感が高まっているなかでリーチ選択予告演出を楽しむことができるし、装飾図柄がリーチ状態を形成していないなかでリーチ選択予告演出が実行されれば遊技者はリーチ状態に気を取られることなくリーチ選択予告演出に集中することができる。

30

【0 7 7 8】

また、図 4 1 ～図 4 3 の例では、実行中の変動に対応する保留表示と、保留されている変動に対応する保留表示と、が表示されているなかでリーチ選択予告演出が実行されているが、実行中の変動に対応する保留表示と、保留されている変動に対応する保留表示と、のいずれか一方のみが表示されているなかでリーチ選択予告演出が実行されてもよいし、いずれも非表示にされているなかでリーチ選択予告演出が実行されてもよい。

【0 7 7 9】

実行中の変動に対応する保留表示が表示されているなかでリーチ選択予告演出が実行されれば、遊技者は当該保留表示が示す当該変動の期待度を認識しながらリーチ選択予告演出を楽しむことができるし、保留されている変動に対応する保留表示が表示されているなかでリーチ選択予告演出が実行されれば、遊技者は次回以降の変動に期待しつつも実行中の変動におけるリーチ選択予告演出を楽しむことができる。

40

【0 7 8 0】

また、実行中の変動に対応する保留表示と、保留されている変動に対応する保留表示と、の少なくとも一方が表示されていないなかでリーチ選択予告演出が実行されれば、遊技者は当該少なくとも一方の保留表示に気を取られることなくリーチ選択予告演出に集中することができる。

【0 7 8 1】

なお、実行中の変動の大当たり期待度を示す期待演出であって、リーチ選択予告演出とは異なる期待演出、の一例として、演出表示装置 1 6 0 0 における背景表示として流れ星（

50

リーチタイトルとともに表示される期待度を示す星とは異なるものであり、当該期待度を示す星とは異なる表示態様で表示される）が流れる表示がある。流れ星が流れる表示は、リーチ選択予告演出の実行中にも実行可能である。流れ星が流れる表示が、リーチ選択予告演出の実行中に実行されることにより、リーチ選択予告演出中に期待感を向上させることができる。また、流れ星が流れる表示が表示されているときにリーチ選択予告演出が実行されてもよい。

【0782】

なお、リーチ選択予告演出が実行されているときに、パチンコ機1に備えられた複数の可動体のうちの所定の可動体が動作可能であり、例えば、当該所定の可動体が動作するとチャンスアップとなる（つまり、当該所定の可動体が動作すると大当たり期待度が高くなる）ようにしてもよい。

10

【0783】

なお、リーチ選択予告演出においてリーチタイトル表示枠1651の内部に表示されているリーチタイトルの表示が変化するとき（例えば、射的リーチのタイトルから鯨釣りリーチへのスライド表示が行われるとき、及び／又はスライド表示が行われているとき（図41（B）など）、当該変化に対応する音が出力されないことが望ましい。仮に当該変化に対応する音を出力すると、リーチ選択予告演出において、リーチタイトル表示枠1651の内部に表示されているリーチタイトルの表示が変化しても大当たり期待度に差がないにも関わらず遊技者に余計な期待感を与えてしまうおそれがあるからである。

【0784】

但し、リーチ選択予告演出においてリーチタイトル表示枠1651に射的リーチのタイトルを表示したときには所定の音を出力するようにしてもよい。リーチ選択予告演出では、3つのリーチタイトルの表示を繰り返すサイクル表示が行われているが、射的リーチは当該サイクル表示の最初の表示であるため、射的リーチのタイトルを表示したときには所定の音を出力することにより、当該サイクルが1周したこと（又は当該サイクルが開始したこと）を遊技者に認識させることができる。

20

【0785】

図44は、リーチ選択予告演出中に実行される星変更演出の一例を示す説明図である。始動口への遊技球Bへの入球時（但しオーバー入賞時を除く）に、入賞時演出が実行され得ることを前述したが、リーチ選択予告演出中における始動口への遊技球Bへの入球時（但しオーバー入賞時を除く）には、入賞時演出のみならず、第2特別演出の一例である星変更演出（黒い星が減少する表示と、黒い星が回転する表示と、を含む演出が行われる）が実行され得る。なお、上記したように装飾図柄がリーチ状態を形成していないときにリーチ選択予告演出が実行可能であってもよい。また、リーチ選択予告演出中に実行可能である星変更演出も装飾図柄がリーチ状態を形成していないときにも実行可能であってもよい。

30

【0786】

リーチ選択予告演出中における始動口への遊技球Bへの入球時（オーバー入賞を除く）には、当該リーチ選択予告演出が実行されている変動が大当たり変動であるかはずれ変動であるかと、所定の振り分けと、に基づく抽選によって、星変更演出が実行されるかが決定される。

40

【0787】

例えば、大当たり変動において実行されているリーチ選択予告演出中において、始動口に遊技球Bが入球すると（但しオーバー入賞時を除く）に、64／256の振り分けで星変更演出が実行され、192／256の振り分けで星変更演出が実行されない。また、例えば、はずれ変動において実行されているリーチ選択予告演出中において、始動口に遊技球Bが入球すると（但しオーバー入賞時を除く）に、255／256の振り分けで星変更演出が実行され、1／256の振り分けで星変更演出が実行されない。

【0788】

従って、リーチ選択予告演出中において、始動口に遊技球Bが入球したときに（但しオ

50

オーバー入賞時を除く)、星変更演出が実行された場合における実行中の変動の大当たり期待度は0.08%であり、星変更演出が実行されなかった場合における実行中の変動の大当たり期待度は37.65%である。つまり、リーチ選択予告演出中において、星変更演出が実行された場合よりも星変更演出が実行されなかった場合の方が、実行中の変動の大当たり期待度が高い。

【0789】

大当たり変動よりもはずれ変動の割合が極めて高く、かつはずれ変動におけるリーチ選択予告演出中における始動口への遊技球Bの入球時(但しオーバー入賞時を除く)には極めて高い割合で星変更演出が実行されるため、リーチ選択予告演出中における始動口への遊技球Bの入球時(但しオーバー入賞時を除く)には極めて高い割合で星変更演出が実行される。

10

【0790】

詳細は後述するが星変更演出では黒い星の表示の数が減少し、さらに黒い星の表示が回転する。従って、リーチ選択予告演出中における始動口への遊技球Bの入球時(但しオーバー入賞時を除く)に星変更演出が実行されなければ、即ち黒い星の表示の数が減少せずかつ黒い星の表示が回転しなければ、大当たり期待度が高いことを示唆することとなる。

【0791】

図44(A)は、リーチ選択予告演出が開始してから1.5秒経過し、かつ押圧操作部303が操作されていない状態であり、図41(C)と同様の演出が行われている。図44(B)は、図44(A)の状態、始動口への遊技球Bの(オーバー入賞ではない)入球が行われたことにより、星変更演出が実行されることが決定され、星変更演出が実行されている状態である。

20

【0792】

星変更演出では、リーチ演出の期待度を示す黒い星の表示の数が1つ減少する表示が行われる。具体的には、図44(B)において、リーチタイトル表示枠1651の内部において最も右側に表示されている黒い星にかかるエフェクトが表示された上で、当該黒い星が白い星に変化する。

【0793】

さらに、星変更演出では、リーチ演出の期待度を示す黒い星(白い星に変更されたものを除く)が回転する表示が行われる。図44(B)に示すように、リーチタイトル表示枠1651の内部に表示された黒い星が回転する表示(なお、図44(B)~図44(D)において黒い星の周囲に半円形の矢印が描画されているが、黒い星が演出表示装置1600の手前方向又は奥行方向に回転していることをわかりやすく示すための記載であり、当該矢印が演出表示装置1600に表示されているわけではない)が行われる。なお、星変更演出が行われている間も、リーチ選択予告演出が進行する。

30

【0794】

図44(C)では、星変更演出がさらに進行して、リーチ演出の期待度を示す黒い星がさらに回転した状態である。図44(D)では、星変更演出がさらに進行して、リーチ演出の期待度を示す黒い星がさらに回転し、ちょうど1回転した状態(つまり黒い星が元の表示に戻った状態)である。

40

【0795】

なお、黒い星が1回転した後も星変更演出における黒い星の回転は継続して繰り返される。つまり、星変更演出は、周期的に繰り返されるサイクル表示を含む。このような周期的な表示により、遊技者は、星変更演出における星の数が変更された後の黒い星の表示(つまり変更後の期待度)を認識しやすくなる。

【0796】

なお、上記したようにリーチ選択予告演出が開始してから8.5秒が経過すると選択されたリーチの決定表示が表示されるが、星変更演出が実行されているときに当該決定表示が表示されたときには、(当該決定表示が示すリーチ演出が開始するよりも前に)当該星変更演出において回転している黒い星(サイクル表示)を非表示にして、その後期待度を

50

示す星を星変更演出が開始する前の状態に戻すとよい。これにより決定表示が示すリーチタイトルを遊技者が認識しやすくなる。

【0797】

一方、星変更演出が実行されているときに当該決定表示が表示されたときでも、星変更演出における黒い星の回転表示を行い、当該決定表示が示すリーチ演出が開始される時点で回転表示している黒い星を半透明で非表示にしていくようにしてもよい。つまり、当該リーチ演出が実行されているときにも回転している黒い星が表示されている。

【0798】

また、星変更演出が実行されているときに当該決定表示が表示されたときでも、星変更演出における黒い星の回転表示を行い、当該決定表示が示すリーチ演出が開始される時点で回転表示している黒い星を非表示にするようにしてもよい。

10

【0799】

また、星変更演出を、実行中の変動の終了時まで表示するようにしてもよい。この場合、リーチタイトル表示枠1651の内部の表示の全てを縮小して演出表示装置1600の隅（例えば、演出表示装置1600の右下の角を含む表示領域であって、演出表示装置1600全体の面積の $1/10$ 以下の面積を有する矩形の表示領域）に表示しながらリーチ演出を行うようにしてもよいし、リーチタイトル表示枠1651の内部の黒い星の回転表示のみを縮小して演出表示装置1600の隅に表示しながらリーチ演出を行うようにしてもよい。またどちらのパターンにおいても、表示の大きさは変更しないが表示位置は変更する、表示の大きさは変更しないが表示位置は変更する、のようにしてもよい。

20

【0800】

なお、黒い星の回転周期（1サイクル）は、例えば、サイクル表示としてのリーチ選択予告演出における1サイクルと同じ4.5秒である。このように、1サイクルの長さが同じであれば、黒い星の周期的な回転と、リーチ選択予告の周期的な表示と、に何らかの関連があるのではないかと遊技者に考えさせることができ興趣が向上する。また、黒い星の回転周期（1サイクル）は、例えば、サイクル表示としてのリーチ選択予告演出における1サイクルよりも長くてもよいし、短くてもよい。

【0801】

サイクル表示としてのリーチ選択予告演出における1サイクルの方が長い場合には、遊技者をリーチ演出の選択に集中させることができるし、黒い星の回転周期（1サイクル）の方が長い場合には黒い星が回転していることを遊技者に気付かせやすくすることができる。但し、黒い星の回転周期（1サイクル）と、サイクル表示としてのリーチ選択予告演出における1サイクルと、のどちらが長い場合であっても、短い方のサイクル2周よりも、長い方のサイクル1周の方が短いことが望ましい。

30

【0802】

なお、星変更演出においてリーチ演出の期待度を示す星の表示態様が複数あってもよく、当該複数の表示態様から選択された表示態様によって大当たり期待度が異なってもよい。例えば、当該複数の表示態様として、回転する星の色が同じであるものの回転速度が異なる複数の表示態様があってもよいし、回転する星の回転速度は同じだが星の色が異なる複数の表示態様があってもよいし、リーチ演出の期待度を示す星の色も回転速度も異なる複数の表示態様があってもよい。

40

【0803】

なお、図44（B）～図44（D）に示したように、星変更演出において黒い星は、演出表示装置1600において手前方向又は奥行方向に回転している（正確には、三次元で回転しているように見える表示を、二次元の表示面で行うため）ため、当該回転が行われているとき（つまりサイクル表示中）には、演出表示装置1600上に表示されている黒い星の外形ライン（形状）が変化する（例えば、星の外形ラインが上下につぶされたような形状になったり元に戻ったりする）。

【0804】

なお、実行中の変動に対応する保留表示や、保留されている変動に対応する保留表示に

50

についても、例えば、所定時間を1サイクルとする動的なサイクル表示が行われていてもよいが（例えば、これらの保留表示が回転する等）、星変更演出における黒い星の回転表示とは異なり、これらの保留表示はサイクル表示が行われている間も外形ラインが変化しないようにしてもよいし、星変更演出における黒い星の回転表示と同様に、保留表示についてもサイクル表示が行われている間は外形ラインが変化するようにしてもよい。

【0805】

また、前述したように、保留表示が表示されているときにリーチ選択予告演出が実行可能であってもよいため、リーチ選択予告演出中に実行可能である星変更演出も保留表示が表示されているときに実行可能であってもよい。従って、星変更演出における黒い星と、保留表示と、が、同時に表示された上でいずれも外形ラインが変化するサイクル表示で表示されてもよいし、星変更演出における黒い星と、保留表示と、が、同時に表示されるものの星変更演出における黒い星は外形ラインが変化するサイクル表示で表示され、保留表示は外形ラインが変化しないサイクル表示で表示されてもよい。

【0806】

星変更演出における黒い星の回転（サイクル表示）は、上記したようにリーチタイトル表示枠1651の内部で行われ、これにより遊技者はリーチタイトル表示枠1651から視線を動かさなくて済む。なお、星変更演出における黒い星の回転（サイクル表示）が、リーチタイトル表示枠1651の内部と外部に跨るように表示されてもよいし、リーチタイトル表示枠1651の外部で表示されてもよい。また、例えば、星変更演出における黒い星の回転（サイクル表示）を、リーチタイトル表示枠1651の外部で強調表示（例えば、黒い星の回転（サイクル表示）を大きくしたり、黒い星の回転（サイクル表示）を1周以上の表示を行ったりなど）してから、リーチタイトル表示枠1651の内部に戻って表示させる演出を行ってもよいし、リーチタイトル表示枠1651の外部だけで（内部には戻らない）強調表示を行うようにしてもよい。このような強調表示を伴う演出により、黒い星の回転を遊技者にアピールすることができる。

【0807】

星変更演出によって、リーチ演出の期待度を示す黒い星の表示の数が3つから2つに変更されたあとも、当該リーチ選択予告演出中における始動口への遊技球Bへの入球時（オーバー入賞を除く）には、星変更演出を実行するか否かの抽選が行われ、星変更演出が実行されることが決定された場合には、当該星変更演出においてリーチ演出の期待度を示す黒い星の表示の数が2つから1つに変更される演出が行われる。星変更演出によって、リーチ演出の期待度を示す黒い星の表示の数が1つに変更されたあとは、当該リーチ選択予告演出中における始動口へ遊技球Bが入球しても、星変更演出を実行するか否かの抽選は行われない、即ち星変更演出は行われない。

【0808】

なお、上記した星変更演出の例では、リーチ演出の期待度を示す黒い星の表示の数が1つ減少（黒い星が白い星に変化）しているが、星変更演出において、リーチ演出の期待度を示す黒い星の表示の数が1つ増加（白い星が黒い星に変化）してもよい。この場合、星変更演出において白から黒へ変化した星のみが上記した周期的な回転をする（即ち外形ラインが変化する）ようにしてもよい。具体的には、例えば、星変更演出において、星3から星4に変化した場合、左から4つ目の白い星が黒い星へ変化し、当該変化した星のみが回転する。

【0809】

なお、星変更演出において左から4つ目の白い星が黒い星へ変化し（つまりリーチ演出の期待度が星3から星4に変化し）、当該変化した左から4つ目の星が回転しているときに、始動口への遊技球Bへの入球時（オーバー入賞を除く）によってさらに星変更演出を実行することが決定された場合、当該星が回転しているなかで、新たな星変更演出が実行される。つまり、左から4つ目の黒い星が回転しているなかで、左から5つ目の白い星が黒い星へ変化し（つまりリーチ演出の期待度が星4から星5に変化し）、当該変化した左から5つ目の星も上記した周期的な回転をする（即ち外形ラインが変化する）。

【0810】

このとき、後に開始する星変更演出において回転する左から5つ目の黒い星の回転サイクルが、先に開始している星変更演出において回転している左から4つ目の黒い星の回転サイクルと合わせるよう（つまり、これら2つの星のサイクルがずれないようにされる）表示されることが望ましい。これにより、遊技者は回転中の2つの星がいずれも星変更演出によって変化した星であることを認識しやすくなり、もともとの期待度が星3であったことを認識しやすくなる。なお、1回の変動における星変更演出において、黒い星が白い星になる減少と白い星が黒い星になる増加が行われることはない。また、白い星が黒い星になる増加が行われるときにももとの期待度を示す星についても回転表示（サイクル表示）を行うようにしてもよい。

10

【0811】

なお、前述したやり直しパターンが選択されている場合において、先にリーチ選択予告演出を実行しているときに始動口に遊技球Bが入球して（オーバー入賞を除く）、星変更演出が開始することで黒い星の回転表示（サイクル表示）が開始し、その後、当該リーチ選択予告演出が終了してやり直し演出が開始されても、当該星変更演出における黒い星の回転表示（サイクル表示）は継続して表示され、当該やり直し演出の後に再度実行されるリーチ選択予告演出が開始しても、当該星変更演出における黒い星の回転表示（サイクル表示）は継続して表示される。このように先に実行されるリーチ選択予告演出が終了しても、星変更演出における黒い星の回転表示が継続するため、「やり直しパターン」が選択されていることを遊技者が認識できる。

20

【0812】

なお、やり直しパターンにおいて、やり直し演出後に再度リーチ選択予告演出が実行されるときに、当該星変更演出において回転している黒い星の位置が（やり直し演出前の先のリーチ選択予告演出が実行されているときに黒い星が表示されていた位置から）変更されることなく継続表示されてもよいし、回転している黒い星を非表示にしてもよい。黒い星を継続表示しても表示位置を変えないことにより、継続表示される黒い星の見栄えがよくなる。また、1回の変動においてやり直し演出が複数回行われる場合には、1回目のリーチ選択予告演出終了時に回転している黒い星を継続表示／非表示、2回目のリーチ選択予告演出終了時に回転している黒い星を継続表示／非表示、を適宜組み合わせるよう実行するようにしてもよい。

30

【0813】

なお、入賞時演出を実行するか否かの抽選に当選している（かつ当該入賞時演出がまだ実行されていない）場合において、以下の条件において、以下の所定の確率による抽選に当選すれば、当該入賞時演出がキャンセルされるものとする。なお、入賞時演出をキャンセルするか否かの抽選及びキャンセル処理は、例えば、星変更演出を実行するか否かの抽選の後に行われる。

【0814】

具体的には、例えば、実行中の変動がはずれ変動でありかつ星変更演出が実行される抽選結果が得られている場合は0／256（1／256であってもよい、即ち入賞時演出がキャンセルされる可能性があってもよい）の確率で入賞時演出がキャンセルされ、実行中の変動がはずれ変動でありかつ星変更演出が実行されない抽選結果が得られている場合は128／256の確率で入賞時演出がキャンセルされ、実行中の変動が大当たり変動でありかつ星変更演出が実行される抽選結果が得られている場合は256／256（255／256であってもよい、即ち入賞時演出がキャンセルされない可能性があってもよい）の確率で入賞時演出がキャンセルされ、実行中の変動が大当たり変動でありかつ星変更演出が実行されない抽選結果が得られている場合は256／256（255／256であってもよい、即ち入賞時演出がキャンセルされない可能性があってもよい）の確率で入賞時演出がキャンセルされる。

40

【0815】

つまり、実行中の変動がはずれ変動でありかつ星変更演出が実行される抽選結果が得ら

50

れている場合は、入賞時演出が実行される抽選結果が得られれば当該入賞時演出がキャンセルされずに必ず実行される。このように、はずれ変動において上記抽選結果が得られれば星変更演出に加えて必ず入賞時演出が実行されることで、はずれ変動であっても遊技者の期待感を十分に高めることができる。

【0816】

また、実行中の変動がはずれ変動でありかつ星変更演出が実行されない抽選結果が得られている場合は、入賞時演出が実行される抽選結果が得られたときに、入賞時演出を実行する場合としない場合とがある。はずれ変動において星変更演出が実行されない場合には、遊技者の期待感が高まっておらず、入賞時演出を実行する場合があることにより遊技者の期待感を高めることができるし、入賞時演出を実行しない場合があることにより遊技者の期待感をいたずらに高めることなく落ち着いて遊技を進行させることができる。つまり、遊技者の期待感のバランスをとることができる。

【0817】

また、実行中の変動が大当たり変動である場合には星変更演出が実行されるか否かの抽選結果に関わらず、入賞時演出が実行される抽選結果が得られれば当該入賞時演出がキャンセルされる（実行されない）。大当たり変動では、遊技者の期待感や緊張感を高める演出が数多くかつ長い時間にわたって行われる可能性が高いため、このように入賞時演出をキャンセルすることで、遊技者の期待感や緊張感を極端に高めることを抑制することができる。

【0818】

【6-5-2. リーチ昇格予告演出】

以下、第1特定演出の一例であるリーチ昇格予告演出について説明する。図45は、リーチ昇格予告演出のタイミングチャートの一例を示す図である。具体的には、図45（A）、図45（B）、及び図45（C）は、それぞれ、金魚すくいリーチ、ダーツリーチ、鈴投げリーチが当落演出としてのリーチ演出として選択されている場合のリーチ昇格予告演出のタイミングチャートの一例である。なお、当該第1特定演出の実行タイミングは、変動開始と同時に、変動開始から擬似連が行われるまでの間、擬似連と擬似連の間、又はノーマルリーチ中など、リーチ演出が実行される前の様々なタイミングで実行可能としている。

【0819】

まず、図45（A）のタイミングチャート、即ち金魚すくいリーチが当落演出としてのリーチ演出として選択されている場合のリーチ昇格予告演出のタイミングチャートについて説明する。リーチ昇格予告演出の開始0秒から開始1秒までは演出表示装置1600においてブラックアウト表示が行われる。開始1秒から開始2秒までは、当該ブラックアウト表示が少しずつ明るくなってリーチタイトルが少しずつ視認できるようになるリーチタイトルフェードイン表示が、演出表示装置1600において行われる（例えば、開始2秒の時点でフェードインが終了する）。なお、ここでは、金魚すくいリーチのタイトルのリーチタイトルフェードイン表示が行われる。

【0820】

開始2秒から開始3秒までは、金魚すくいリーチのリーチタイトルが演出表示装置1600に表示される。開始3秒から開始4秒までは、リーチ昇格予告演出終了後に実行されるリーチ演出として選択されているリーチ演出である金魚すくいリーチの決定表示が演出表示装置1600に表示され、開始4秒でリーチ昇格予告演出が終了する。リーチ昇格予告演出が終了すると、当該決定表示によって示されたリーチ演出である金魚すくいリーチが実行される。

【0821】

続いて、図45（B）のタイミングチャート、即ちダーツリーチが当落演出としてのリーチ演出として選択されている場合のリーチ昇格予告演出のタイミングチャートについて説明する。リーチ昇格予告演出の開始0秒から開始3秒までは、図45（A）と同様の演出が行われる。

【0822】

開始3秒から開始4秒までは、ダーツリーチのリーチタイトルが演出表示装置1600に表示される、即ち、金魚すくいリーチより期待度の高いリーチのタイトルが表示される（期待度の高いリーチに昇格している）。開始4秒から開始5秒までは、リーチ昇格予告演出終了後に実行されるリーチ演出として選択されているリーチ演出であるダーツリーチの決定表示が演出表示装置1600に表示され、開始5秒でリーチ昇格予告演出が終了する。リーチ昇格予告演出が終了すると、当該決定表示によって示されたリーチ演出であるダーツリーチが実行される。

【0823】

なお、金魚すくいリーチのリーチタイトルの表示からダーツリーチのリーチタイトルの表示に変化させる際、所定のエフェクト表示等を変化前の金魚すくいリーチのリーチタイトルの表示に重なるように表示して変更するようにしてもよいし、所定のエフェクト表示等を表示することなく変化させるようにしてもよい。なお、所定のエフェクト表示等を行う場合は、変化後のダーツリーチのリーチタイトルの表示にも重なるように表示してもよい。変化前の金魚すくいリーチのリーチタイトルのみが表示されている時間よりも変化前の金魚すくいリーチのリーチタイトルとエフェクトが表示されている時間は短い方がよい（長くてもよい）。また、変化後のダーツリーチのリーチタイトルのみが表示されている時間よりも変化後のダーツリーチのリーチタイトルとエフェクトが表示されている時間は短い方がよい（長くてもよい）。

【0824】

続いて、図45（C）のタイミングチャート、即ち鈴投げリーチが当落演出としてのリーチ演出として選択されている場合のリーチ昇格予告演出のタイミングチャートについて説明する。リーチ昇格予告演出の開始0秒から開始4秒までは、図45（B）と同様の演出が行われる。なお、金魚すくいリーチのリーチタイトルの表示からダーツリーチのリーチタイトルの表示に変化させる際に、前述したエフェクト表示等の表示や表示時間が適用されてもよい。

【0825】

開始4秒から開始5秒までは、鈴投げリーチのリーチタイトルが演出表示装置1600に表示される、即ち、ダーツリーチより期待度の高いリーチのタイトルが表示される（期待度の高いリーチに昇格している）。開始5秒から開始6秒までは、リーチ昇格予告演出終了後に実行されるリーチ演出として選択されているリーチ演出である鈴投げリーチの決定表示が演出表示装置1600に表示され、開始6秒でリーチ昇格予告演出が終了する。リーチ昇格予告演出が終了すると、当該決定表示によって示されたリーチ演出である鈴投げリーチが実行される。なお、ダーツリーチのリーチタイトルの表示から鈴投げリーチのリーチタイトルの表示に変化させる際に、前述したエフェクト表示等の表示や表示時間が適用されてもよい。

【0826】

このように、リーチ昇格予告演出では、ブラックアウト表示後にフェードイン表示を経て、まず大当り期待度が（変動パターン「SPリーチ2」で選択される当落演出としてのリーチ演出の中で）最も低い金魚すくいリーチのタイトルが表示されるが、その後タイトル表示が変化するほどにアツいリーチ演出（大当り期待度の高いリーチ演出）が実行される。従って、遊技者は「タイトル表示が変化しろ！」と願いながらリーチ昇格予告演出を見守ることとなり、興味が向上する。

【0827】

また、前述したリーチ選択予告演出は押圧操作部303の操作が有効とされているときに表示されるが、リーチ昇格予告演出では押圧操作部303の操作が有効とされていないときに表示される。これにより、演出のバリエーションが増えるため、遊技者が様々な演出を楽しむことができる。なお、リーチ昇格予告演出についても押圧操作部303の操作が有効とされているときに表示されてもよい。

【0828】

図 4 6 及び図 4 7 は、リーチ昇格予告演出の一例を示す説明図である。図 4 6 (A) は、リーチ昇格予告演出が開始した状態であり、ブラックアウト表示が演出表示装置 1 6 0 0 に表示されている。なお、図 4 6 (A) においては、ブラックアウト表示が行われているときにも装飾図柄と、実行中の変動に対応する保留表示と、保留中の変動に対応する保留表示と、が表示されているが、装飾図柄もブラックアウトされて非表示となってもよいし、実行中の変動に対応する保留表示と、保留中の変動に対応する保留表示と、の少なくとも一方もブラックアウトされて非表示となってもよい。

【0829】

なお、図 4 6 (A) の例では、リーチ昇格予告演出が開始するといきなりブラックアウト表示を演出表示装置 1 6 0 0 に表示するようにしているが、徐々に図 4 6 (A) の状態になる（徐々に演出表示装置 1 6 0 0 の明度を下げて最終的にブラックアウト表示する）ようにしてもよいし、ブラックアウト表示に代えてホワイトアウト表示やシャッターが閉まる表示などを用いて実行するようにしてもよい。なお、ブラックアウト表示に代えてホワイトアウト表示やシャッターが閉まる表示などを用いて実行するようにした場合は、後述する図 4 6 (B) のリーチタイトルフェードイン表示はそれに対応した表示となる。

【0830】

図 4 6 (B) では、リーチタイトルフェードイン表示が行われている。図 4 6 (B) では、ブラックアウトが少しずつ明るくなって、リーチタイトル表示枠 1 6 5 2 と、リーチタイトル表示枠 1 6 5 2 の内部に表示されている金魚すくいリーチのタイトルと期待度を示す星と、が少しずつ視認できるようになっている。なお、装飾図柄、実行中の変動に対応する保留表示、及び保留中の変動に対応する保留表示を図 4 6 (A) の段階で非表示としていた場合、リーチタイトルフェードイン表示において、装飾図柄、実行中の変動に対応する保留表示、及び保留中の変動に対応する保留表示を徐々に視認できるようにしてもよいし、一部（例えば、装飾図柄と実行中の変動に対応する保留表示は徐々に視認できるようにするが保留中の変動に対応する保留表示は非表示のまま）を徐々に視認できるようにしてもよい。また、リーチタイトル表示枠 1 6 5 2 とリーチタイトル表示枠 1 6 5 2 の内部とで規定される領域を表示するための演出表示装置 1 6 0 0 上の表示領域は、演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域の一部である特定領域の一例である。

【0831】

なお、リーチ昇格予告演出におけるリーチタイトル表示枠 1 6 5 2 と、前述したリーチ選択予告演出におけるリーチタイトル表示枠 1 6 5 1 と、が表示される位置が同じであってもよいし、表示サイズも同じであってもよい。これにより、遊技者がリーチタイトル表示枠 1 6 5 1 及びリーチタイトル表示枠 1 6 5 2 を見逃すことを防止できる。また、リーチ昇格予告演出におけるリーチタイトル表示枠 1 6 5 2 と、前述したリーチ選択予告演出におけるリーチタイトル表示枠 1 6 5 1 と、の表示サイズが同じであるものの表示位置が異なるようにしてもよいし、表示サイズも表示位置も異なるようにしてもよい。また、リーチ昇格予告演出におけるリーチタイトル表示枠 1 6 5 2 の表示位置の少なくとも一部と、前述したリーチ選択予告演出におけるリーチタイトル表示枠 1 6 5 1 の表示位置の少なくとも一部と、が重複するようにしてもよいし、重複しないようにしてもよい。また、リーチ昇格予告演出におけるリーチタイトル表示枠 1 6 5 2 と、前述したリーチ選択予告演出におけるリーチタイトル表示枠 1 6 5 1 と、の一方が表示される領域に包含される領域に他方が表示されてもよい。

【0832】

図 4 6 (C) では、金魚すくいリーチタイトル表示が行われている、つまりリーチタイトル表示枠 1 6 5 2 の内部に第 1 特定表示の一例である金魚すくいリーチのタイトル及び期待度を示す星が表示されている。

【0833】

金魚すくいリーチが当落演出としてのリーチ演出として選択されている場合、図 4 6 (C) から、図 4 7 (D2) に遷移する。図 4 7 (D2) では、金魚すくいリーチの決定表示が演出表示装置 1 6 0 0 に表示されている。なお、決定表示においては、決定されたり

ーチのタイトル及び期待度を示す星が拡大表示され、さらにリーチタイトル表示枠 1 6 5 2 が非表示とされる。図 4 7 (D 2) における金魚すくいリーチの決定表示が開始してから 1 秒が経過すると、リーチ昇格予告演出が終了して、金魚すくいリーチが実行される。

【0834】

ダーツリーチ又は鈴投げリーチが当落演出としてのリーチ演出として選択されている場合、図 4 6 (C) から、図 4 7 (D 1) に遷移する。図 4 7 (D 1) では、ダーツリーチタイトル表示が行われている、つまりリーチタイトル表示枠 1 6 5 2 の内部に第 2 特定表示の一例であるダーツリーチのタイトル及び期待度を示す星が表示されている。ダーツリーチが当落演出としてのリーチ演出として選択されている場合、図 4 7 (D 1) から、図 4 7 (E 2) に遷移する。図 4 7 (E 2) では、ダーツリーチの決定表示が演出表示装置 1 6 0 0 に表示されている。図 4 7 (E 2) におけるダーツリーチの決定表示が開始してから 1 秒が経過すると、リーチ昇格予告演出が終了して、ダーツリーチが実行される。

【0835】

鈴投げリーチが当落演出としてのリーチ演出として選択されている場合、図 4 7 (D 1) から、図 4 7 (E 1) に遷移する。図 4 7 (E 1) では、鈴投げリーチタイトル表示が行われている、つまりリーチタイトル表示枠 1 6 5 2 の内部に鈴投げリーチのタイトル及び期待度を示す星が表示されている。図 4 7 (F) では、鈴投げリーチの決定表示が演出表示装置 1 6 0 0 に表示されている。図 4 7 (F) における鈴投げリーチの決定表示が開始してから 1 秒が経過すると、リーチ昇格予告演出が終了して、鈴投げリーチが実行される。

【0836】

なお、図 4 6 及び図 4 7 の例では、装飾図柄がリーチ状態を形成しているなかでリーチ昇格予告演出が実行されているが、装飾図柄がリーチ状態を形成していないなかで（例えば、リーチ状態を形成する前でもよいし、リーチ状態を形成したものの当該リーチ状態を形成している左装飾図柄と中装飾図柄が視認不可能な状態であってもよい）リーチ昇格予告演出が実行されてもよい。

【0837】

装飾図柄がリーチ状態を形成しているなかでリーチ昇格予告演出が実行されれば遊技者は期待感が高まっているなかでリーチ昇格予告演出を楽しむことができるし、装飾図柄がリーチ状態を形成していないなかでリーチ昇格予告演出が実行されれば遊技者はリーチ状態に気を取られることなくリーチ昇格予告演出に集中することができる。

【0838】

また、図 4 6 及び図 4 7 の例では、実行中の変動に対応する保留表示と、保留されている変動に対応する保留表示と、が表示されているなかでリーチ昇格予告演出が実行されているが、実行中の変動に対応する保留表示と、保留されている変動に対応する保留表示と、のいずれか一方のみが表示されているなかでリーチ昇格予告演出が実行されてもよいし、いずれも非表示にされているなかでリーチ昇格予告演出が実行されてもよい。

【0839】

実行中の変動に対応する保留表示が表示されているなかでリーチ昇格予告演出が実行されれば、遊技者は当該保留表示が示す当該変動の期待度を認識しながらリーチ昇格予告演出を楽しむことができるし、保留されている変動に対応する保留表示が表示されているなかでリーチ昇格予告演出が実行されれば、遊技者は次回以降の変動に期待しつつも実行中の変動におけるリーチ昇格予告演出を楽しむことができる。

【0840】

また、実行中の変動に対応する保留表示と、保留されている変動に対応する保留表示と、の少なくとも一方が表示されていないなかでリーチ昇格予告演出が実行されれば、遊技者は当該少なくとも一方の保留表示に気を取られることなくリーチ昇格予告演出に集中することができる。

【0841】

なお、前述した期待演出としての流れ星が流れる表示（リーチ昇格予告演出とは異なる

期待演出)は、リーチ昇格予告演出の実行中にも実行可能である。流れ星が流れる表示が、リーチ昇格予告演出の実行中に実行されることにより、リーチ昇格予告演出中に期待感を向上させることができる。また、流れ星が流れる表示が表示されているときにリーチ昇格予告演出が実行されてもよい。

【0842】

なお、リーチ選択予告演出が実行されているときに、パチンコ機1に備えられた複数の可動体のうちの所定の可動体が動作可能であり、当該所定の可動体が動作するとチャンスアップとなるが、リーチ昇格予告演出が実行されているときには当該所定の可動体は動作不可能であることが望ましい。リーチ昇格予告演出は、それ自体が期待度が昇格する演出であるため可動体の動作によってチャンスアップをさせる必要はないが、リーチ選択予告演出では、同じ期待度のリーチ演出からいずれかのリーチ演出を選択するため、可動体の動作によるチャンスアップ演出があった方が遊技者の期待感が向上する。

10

【0843】

なお、リーチ選択予告演出が実行されているときに当該所定の可動体を動作させることを不可能とするものの、リーチ昇格予告演出が実行されているときに当該所定の可動体を動作させることを可能としてもよいし、リーチ選択予告演出が実行されているとき及びリーチ昇格予告演出が実行されているときのいずれも当該所定の可動体の動作を可能としてもよいし不可能としてもよい。

【0844】

なお、所定の可動体の動作を可能とする場合、リーチ選択予告演出又はリーチ昇格予告演出が実行されているときに当該所定の可動体の動作を開始してもよいし、リーチ選択予告演出及び／又はリーチ昇格予告演出が実行されるよりも前に当該所定の可動体を動作させ、当該所定の可動体が動作しているときにリーチ選択予告演出又はリーチ昇格予告演出を開始するようにしてもよい。

20

【0845】

なお、前述したように、リーチ選択予告演出においてリーチタイトル表示枠1651の内部に表示されているリーチタイトルの表示が変化するとき(例えば、射的リーチのタイトルから鮫釣りリーチのタイトルに変化するとき)、当該変化に対応する音が出力されないことが望ましいが、リーチ昇格予告演出においてリーチタイトル表示枠1652の内部に表示されているリーチタイトルの表示が変化するとき(例えば、金魚すくいリーチのタイトルからダーツリーチのタイトルに変化するとき)には、当該変化に対応する音が出力されることが望ましい。

30

【0846】

リーチ昇格予告演出においては、リーチタイトル表示枠1652の内部に表示されているリーチタイトルの表示が変化すると大当たり期待度が上昇するため、当該音によって大当たり期待度が上昇したことをより確実に遊技者に認識させて高揚感を与えることができるが、当該変化のときに当該変化に対応する音が出力されないようにしてもよく、その場合には遊技者のみだけが察知できる(他の遊技者は音で判断することができない)ため、遊技している遊技者だけを楽しませる(はずれたときの恥ずかしさを抑制できる)という効果がある。

40

【0847】

なお、リーチ昇格予告演出中には、以下に説明する星回転演出が実行可能であってもよい。リーチ昇格予告演出中に実行される星回転演出では、リーチタイトル表示枠1652の内部に表示されている期待度を示す星について、リーチ選択予告演出中に実行される星変更演出と同様の演出が行われる(但し、黒い星が減少する演出(期待度が下がる表示)は行われない)。

【0848】

つまり、星回転演出では、リーチタイトル表示枠1652内に表示された黒い星がエフェクト表示を伴って(伴わなくてもよい)回転表示するサイクル表示が行われる(黒い星が回転表示している間、黒い星の外形ラインが変化する)。但し、星回転演出における黒

50

い星のサイクル表示における周期（即ち黒い星が1回転するまでにかかる時間）は、例えば、リーチ昇格予告演出における各リーチタイトル表示（金魚すくいリーチタイトル表示、ダーツリーチタイトル表示、及び鈴投げリーチタイトル表示）の表示期間と同じ2.0秒である。

【0849】

星回転演出における黒い星のサイクル表示における周期が、リーチ昇格予告演出における各リーチタイトル表示の表示期間と同じであることにより、黒い星のサイクル表示がちょうど1周するごとにリーチタイトル表示が切り替わり、最終的にはちょうど1周したときにリーチ演出が実行されるため、リーチタイトル表示の切り替わりタイミング及びリーチ演出の実行タイミングを遊技者が把握でき、ひいては遊技者の緊張感を低減できる。

10

【0850】

なお、星回転演出における黒い星のサイクル表示における周期が、リーチ昇格予告演出における各リーチタイトル表示の表示期間より長くてもよいし、短くてもよい。星回転演出における黒い星のサイクル表示における周期が、リーチ昇格予告演出における各リーチタイトル表示の表示期間より長い場合には、各リーチタイトル表示の表示期間において星回転演出における黒い星のサイクル表示が少なくとも1周期以上継続するためリーチ演出に対する遊技者の緊張感を低減できる。

【0851】

一方、星回転演出における黒い星のサイクル表示における周期が、リーチ昇格予告演出における各リーチタイトル表示の表示期間より短い場合には、星回転演出における黒い星のサイクル表示が1周期未満しか継続しないためリーチ演出に対する遊技者の緊張感を高めることができる。

20

【0852】

なお、前述したようにリーチ昇格予告演出が開始してから3秒（金魚すくいリーチが選択されている場合）、4秒（ダーツリーチが選択されている場合）、又は5秒（鈴投げリーチが選択されている場合）が経過すると選択されたリーチの決定表示が表示されるが、星回転演出が実行されているときに当該決定表示が表示されたときには、（当該決定表示が示すリーチ演出が開始するよりも前に）当該星回転演出において回転している黒い星（サイクル表示）を非表示にして、その後期待度を示す星を星回転演出が開始する前の状態に戻すとよい。これにより決定表示が示すリーチタイトルを遊技者が認識しやすくなる。

30

【0853】

一方、星回転演出が実行されているときに当該決定表示が表示されたときでも、星回転演出における黒い星の回転表示を行い、当該決定表示が示すリーチ演出が開始される時点で回転表示している黒い星を半透明で非表示にしていくようにしてもよい。つまり、当該リーチ演出が実行されているときにも回転している黒い星が表示されている。

【0854】

また、星回転演出が実行されているときに当該決定表示が表示されたときでも、星回転演出における黒い星の回転表示を行い、当該決定表示が示すリーチ演出が開始される時点で回転表示している黒い星を非表示にするようにしてもよい。また、星回転演出を、実行中の変動の終了時まで表示するようにしてもよい。リーチ演出を実行しているときにも星回転演出が表示されることで、リーチ演出中であっても遊技者に大当たり期待度を知らせることができる。

40

【0855】

なお、星回転演出は、第2特定演出の一例である。以下、星回転演出において実行される演出や星回転に関連する抽選のうち、星変更演出と同様のものについては適宜説明を省略するものがある。

【0856】

なお、前述したように、実行中の変動に対応する保留表示や、保留されている変動に対応する保留表示についても、例えば、所定時間を1サイクルとする動的なサイクル表示が行われていてもよいが（例えば、これらの保留表示が回転する等）、星回転演出における

50

黒い星の回転表示とは異なり、これらの保留表示はサイクル表示が行われている間も外形ラインが変化しないようにしてもよいし、星回転演出における黒い星の回転表示と同様に、保留表示についてもサイクル表示が行われている間は外形ラインが変化するようにしてもよい。

【0857】

また、前述したように、保留表示が表示されているときにリーチ昇格予告演出が実行可能であってもよい。また、リーチ昇格予告演出中に実行可能である星回転演出も保留表示が表示されているときに実行可能であってもよい。従って、星変回転更演出における黒い星と、保留表示と、が、同時に表示された上でいずれも外形ラインが変化するサイクル表示で表示されてもよいし、星回転演出における黒い星と、保留表示と、が、同時に表示されるものの星回転演出における黒い星は外形ラインが変化するサイクル表示で表示され、保留表示は外形ラインが変化しないサイクル表示で表示されてもよい。

10

【0858】

なお、上記したように装飾図柄がリーチ状態を形成していないときにリーチ昇格予告演出が実行可能であってもよい。また、リーチ昇格予告演出中に実行可能である星回転演出も装飾図柄がリーチ状態を形成していないときにも実行可能であってもよい。

【0859】

リーチ昇格予告演出中における始動口への遊技球Bへの入球時（オーバー入賞を除く）には、当該リーチ昇格予告演出が実行されている変動が大当たり変動であるかはずれ変動であるかと、所定の振り分けと、に基づく抽選によって、星回転演出が実行されるかが決定される。

20

【0860】

例えば、大当たり変動において実行されているリーチ昇格予告演出中において、始動口に遊技球Bが入球すると（但しオーバー入賞時を除く）に、65/256の振り分けで星回転演出が実行され、191/256の振り分けで星変更演出が実行されない。また、例えば、はずれ変動において実行されているリーチ昇格予告演出中において、始動口に遊技球Bが入球すると（但しオーバー入賞時を除く）に、254/256の振り分けで星回転演出が実行され、2/256の振り分けで星回転演出が実行されない。従って、リーチ昇格予告演出中において、始動口に遊技球Bが入球したときに（但しオーバー入賞時を除く）、星回転演出が実行された場合の当該変動における大当たり期待度は0.08%であり、星回転演出が実行されなかった場合の当該変動における大当たり期待度は37.65%である。つまり、リーチ昇格予告演出中において、星回転演出が実行された場合よりも星回転演出が実行されなかった場合の方が、実行中の変動の大当たり期待度が高い。

30

【0861】

大当たり変動よりもはずれ変動の割合が極めて高く、かつはずれ変動におけるリーチ昇格予告演出中における始動口への遊技球Bの入球時（但しオーバー入賞時を除く）には極めて高い割合で星回転演出が実行されるため、リーチ昇格予告演出中における始動口への遊技球Bの入球時（但しオーバー入賞時を除く）には極めて高い割合で星回転演出が実行される。星回転演出では、前述したように黒い星の表示が回転する。従って、リーチ昇格予告演出中における始動口への遊技球Bの入球時（但しオーバー入賞時を除く）に星回転演出が実行されなければ、即ち黒い星の表示が回転しなければ、大当たり期待度が高いことを示唆することとなる。

40

【0862】

上記したように、リーチ昇格予告演出中に実行される星回転演出では、リーチタイトル表示枠1652の内部に表示されている期待度を示す黒い星がエフェクトを伴って（伴わなくてもよい）回転するサイクル表示が行われる。なお、星回転演出においてリーチ演出の期待度を示す星の表示態様が複数あってもよく、当該複数の表示態様から選択された表示態様によって大当たり期待度が異なってもよい。

【0863】

例えば、当該複数の表示態様として、期待度を示す星（例えば、期待度が星3である場

50

合は3つの星)の色が同じであるものの回転速度が異なる複数の表示態様があってもよいし、リーチ演出の期待度を示す星の色が異なるものの回転速度が同じ複数の表示態様があってもよいし、リーチ演出の期待度を示す星の色も回転速度も異なる複数の表示態様があってもよい。

【0864】

なお、星回転演出における黒い星の回転(サイクル表示)は、上記したようにリーチタイトル表示枠1652の内部で行われ、これにより遊技者はリーチタイトル表示枠1652から視線を動かさなくて済む。なお、星回転演出における黒い星の回転(サイクル表示)が、リーチタイトル表示枠1652の内部と外部に跨るように表示されてもよいし、リーチタイトル表示枠1652の外部で表示されてもよい。

10

【0865】

また、例えば、星回転演出における黒い星の回転(サイクル表示)を、リーチタイトル表示枠1652の外部で強調表示(例えば、黒い星の回転(サイクル表示)を大きくしたり、黒い星の回転(サイクル表示)を1周以上の表示を行ったりなど)してから、リーチタイトル表示枠1652の内部に戻って表示させる演出を行ってもよいし、リーチタイトル表示枠1652の外部だけで(内部には戻らない)強調表示を行うようにしてもよい。このような強調表示を伴う演出により、黒い星の回転を遊技者にアピールすることができる。

【0866】

なお、前述したやり直しパターンが選択されている場合において、先にリーチ昇格予告演出を実行しているときに始動口に遊技球Bが入球して(オーバー入賞を除く)、星回転演出が開始することで黒い星の回転表示(サイクル表示)が開始し、その後、当該リーチ昇格予告演出が終了してやり直し演出が開始されても、当該星回転演出における黒い星の回転表示(サイクル表示)は継続して表示され、当該やり直し演出の後に再度実行されるリーチ昇格予告演出が開始しても、当該星回転演出における黒い星の回転表示(サイクル表示)は継続して表示される。このように先に実行されるリーチ昇格予告演出が終了しても、星回転演出における黒い星の回転表示が継続するため、「やり直しパターン」が選択されていることを遊技者が認識できる。

20

【0867】

なお、やり直しパターンにおいて、やり直し演出後に再度リーチ昇格予告演出が実行されるときに、当該星回転演出において回転している黒い星の位置が(やり直し演出前の先のリーチ昇格予告演出が実行されているときに黒い星が表示されていた位置から)変更されずに継続表示してもよいし、回転している黒い星を非表示にしてもよい。黒い星を継続表示しても表示位置を変えないことにより、継続表示される黒い星の見栄えがよくなる。また、1回の変動においてやり直し演出が複数回行われる場合には、1回目のリーチ昇格予告演出終了時に回転している黒い星を継続表示／非表示、2回目のリーチ昇格予告演出終了時に回転している黒い星を継続表示／非表示、を適宜組み合わせるよう実行するようにしてもよい。

30

【0868】

なお、入賞時演出を実行するか否かの抽選に当選している(かつ当該入賞時演出がまだ実行されていない)場合において、以下の条件において、以下の所定の確率による抽選に当選すれば、当該入賞時演出がキャンセルされるものとする。なお、入賞時演出をキャンセルするか否かの抽選及びキャンセル処理は、例えば、星変更演出を実行するか否かの抽選の後に行われる。

40

【0869】

具体的には、例えば、実行中の変動がはずれ変動でありかつ星変更演出が実行される抽選結果が得られている場合は0/256(1/256であってもよい、即ち入賞時演出がキャンセルされる可能性があってもよい)の確率で入賞時演出がキャンセルされ、実行中の変動がはずれ変動でありかつ星変更演出が実行されない抽選結果が得られている場合は128/256の確率で入賞時演出がキャンセルされ、実行中の変動が大当たり変動であり

50

かつ星変更演出が実行される抽選結果が得られている場合は256／256（255／256であってもよい、即ち入賞時演出がキャンセルされない可能性があってもよい）の確率で入賞時演出がキャンセルされ、実行中の変動が大当たり変動でありかつ星変更演出が実行されない抽選結果が得られている場合は256／256（255／256であってもよい、即ち入賞時演出がキャンセルされない可能性があってもよい）の確率で入賞時演出がキャンセルされる。

【0870】

つまり、実行中の変動がはずれ変動でありかつ星変更演出が実行される抽選結果が得られている場合は、入賞時演出が実行される抽選結果が得られれば当該入賞時演出がキャンセルされずに必ず実行される。このように、はずれ変動において上記抽選結果が得られれば星変更演出に加えて必ず入賞時演出が実行されることで、はずれ変動であっても遊技者の期待感を十分に高めることができる。

【0871】

〔6-5-3. リーチ実行予告演出〕

以下、第1所定演出の一例であるリーチ実行予告演出について説明する。リーチ実行予告演出は、最終決戦バトルリーチに発展することを示唆する演出である。リーチ実行予告演出では、キャラクタ及び当該キャラクタの装備が選択される演出が行われる。

【0872】

リーチ実行予告演出において、キャラクタの装備が揃えば大当たり期待度の高い最終決戦バトルリーチ演出が実行されるが、揃わない装備がある場合（防具が選択されたものの武器が選択されない）場合には、当該キャラクタは敵に勝てず敗北（はずれ）が濃厚となる。

【0873】

リーチ実行予告演出においては、上記したように最終決戦バトルリーチにおいてバトルを行うキャラクタ及び当該キャラクタの装備をカスタマイズできる（遊技者の好きなキャラクタを選択し、遊技者の好きな防具を当該キャラクタに装備させることができる）ため、仮にリーチ実行予告演出においてキャラクタが武器を手にしなくても（つまり、敗北（はずれ）濃厚であっても）、遊技者の気を紛らわすことができる。

【0874】

図48は、リーチ実行予告演出のタイミングチャートの一例を示す図である。リーチ実行予告演出の開始0秒から開始1秒までは演出表示装置1600において武具集め開始演出が表示される。開始1秒から開始3秒までは、複数のキャラクタから1人のキャラクタを遊技者が選択するためのキャラクタ選択表示が演出表示装置1600に表示される。開始3秒から開始4秒までは、当該選択した1人のキャラクタを示すためのキャラクタ決定表示が演出表示装置1600に表示される。

【0875】

開始4秒から開始6秒までは、複数の頭防具から1つの頭防具を遊技者が選択するための頭防具選択表示が演出表示装置1600に表示される。開始6秒から開始7秒までは、当該選択した1つの頭防具を示すための頭防具決定表示が演出表示装置1600に表示される。

【0876】

開始7秒から開始9秒までは、複数の体防具から1つの体防具を遊技者が選択するための体防具選択表示が演出表示装置1600に表示される。開始9秒から開始10秒までは、当該選択した1つの体防具を示すための体防具決定表示が演出表示装置1600に表示される。

【0877】

開始10秒から開始12秒までは、複数の足防具から1つの足防具を遊技者が選択するための足防具選択表示が演出表示装置1600に表示される。開始12秒から開始13秒までは、当該選択した1つの足防具を示すための足防具決定表示が演出表示装置1600に表示される。

【0878】

開始13秒から開始15秒までは、複数の武器から1つの武器が選択される（武器については遊技者が選択することはできない）ための武器選択表示が演出表示装置1600に表示される。開始15秒から開始16秒までは、当該選択された1つの武器を示すための武器決定表示が演出表示装置1600に表示される。なお、武器選択表示において、武器が選択されない（「×」が選択される）ことがある。この場合、武器決定表示において、武器が選択できなかったことを示す表示が行われる。

【0879】

開始16秒から開始19秒までは、選択した頭防具、体防具、及び足防具、並びに選択された武器をまとめて示す結果表示が演出表示装置1600に表示され、開始19秒が経過するとリーチ実行予告演出が終了する。リーチ実行予告演出が終了すると、結果に対応した表示が演出表示装置1600に表示される（最終決戦バトルリーチに発展する表示、又は発展しない表示が表示され、最終決戦バトルリーチに発展した場合には当該選択した頭防具、体防具、及び足防具、並びに選択された武器を装備している当該選択したキャラクタによる演出が表示される）。

10

【0880】

なお、複数の防具のシルエットが埋まっていく時間間隔を同じとしているが、例えば、頭防具選択表示の時間を3秒、足防具選択表示の時間を1秒のように、一定間隔の時間でシルエットが埋まらないようにしてもよいし、比較的早め（先）のキャラクタのシルエットが埋まってから頭防具のシルエットが埋まるまでの時間よりも、比較的遅め（後）の体防具のシルエットが埋まってから足防具のシルエットが埋まるまでの時間の方を長くしてもよいし、比較的早め（先）のキャラクタのシルエットが埋まってから頭防具のシルエットが埋まるまでの時間よりも、比較的遅め（後）の体防具のシルエットが埋まってから足防具のシルエットが埋まるまでの時間の方を短くしてもよい。

20

【0881】

なお、リーチ実行予告演出においては各選択表示（キャラクタ選択表示、頭防具選択表示、体防具選択表示、足防具選択表示、及び武器選択表示）が表示されているときには、押圧操作部303の操作有効期間であり、これらの操作有効期間の合計の長さは10秒である。一方、前述したリーチ選択予告演出においては開始から8.5秒までが押圧操作部303の操作有効期間である、即ち押圧操作部303の操作有効期間の長さが8.5秒である。

30

【0882】

つまり、リーチ実行予告演出とリーチ選択予告演出とで押圧操作部303の操作有効期間の長さが異なる（リーチ実行予告演出における押圧操作部303の操作有効期間の方が長い）。リーチ選択予告演出よりもリーチ実行予告演出の方が、大当たり期待度が高い変動パターンにおいて実行されるため、リーチ実行予告演出における押圧操作部303の操作有効期間の方が長いことにより、遊技者はリーチ実行予告演出における押圧操作部303の操作に、より長い時間をかけて楽しむことができる。

【0883】

なお、リーチ実行予告演出とリーチ選択予告演出とで押圧操作部303の操作有効期間の長さが同じであってもよいし、リーチ実行予告演出における押圧操作部303の操作有効期間（の合計）よりも、リーチ選択予告演出における押圧操作部303の有効期間を長くしてもよい。

40

【0884】

なお、上記したようにリーチ実行予告演出においては各選択表示（キャラクタ選択表示、頭防具選択表示、体防具選択表示、足防具選択表示、及び武器選択表示）が表示されているときには、押圧操作部303の操作有効期間であるが、各決定表示（キャラクタ決定表示、頭防具決定表示、体防具決定表示、足防具決定表示、及び武器決定表示）が表示されているときには、押圧操作部303の操作は無効である。

【0885】

50

図４９、図５０、及び図５１は、リーチ実行予告演出の一例を示す説明図である。図４９（Ａ）は、リーチ実行予告演出が開始した状態であり、演出表示装置１６００に表示される武具集め開始演出として、「武具を集めて敵を撃破せよ！」というメッセージが表示されている。

【０８８６】

図４９（Ｂ）では、キャラクタ選択表示が演出表示装置１６００に表示されている。キャラクタ選択表示が開始してから結果表示の途中までは、演出表示装置１６００に選択済み装備表示枠１６５３が表示される。選択済み装備表示枠１６５３の内部には、選択済みのキャラクタ及び装備が表示される（未選択のキャラクタ及び装備については例えばシルエットで表示される）。なお、選択済み装備表示枠１６５３と選択済み装備表示枠１６５３の内部とで規定される領域を表示するための演出表示装置１６００上の表示領域は、演出表示装置１６００の表示領域の一部である所定領域の一例である。

【０８８７】

なお、選択済み装備表示枠１６５３は図４９等にも示すように直線だけで構成されてもよいし、直線と曲線とで構成されてもよいし、曲線だけで構成されてもよい。また、リーチ実行予告演出における選択済み装備表示枠１６５３と、前述したリーチ選択予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５１と、の表示サイズが同じであり、かつ表示位置が異なることが望ましい。これにより、遊技者がリーチタイトル表示枠１６５１及び選択済み装備表示枠１６５３を見逃すことを防止できる。

【０８８８】

また、リーチ実行予告演出における選択済み装備表示枠１６５３と、前述したリーチ選択予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５１と、が同じ表示サイズかつ同じ表示位置に表示されるようにしてもよいし、表示サイズも表示位置も異なるようにしてもよい。また、リーチ実行予告演出における選択済み装備表示枠１６５３の表示位置の少なくとも一部と、前述したリーチ選択予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５１の表示位置の少なくとも一部と、が重複するようにしてもよいし、重複しないようにしてもよい。また、リーチ実行予告演出における選択済み装備表示枠１６５３と、前述したリーチ選択予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５１と、の一方が表示される領域に包含される領域に他方が表示されてもよい。

【０８８９】

また、リーチ実行予告演出における選択済み装備表示枠１６５３と、前述したリーチ昇格予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５２と、の表示サイズが同じであり、かつ表示位置が異なることが望ましい。これにより、遊技者がリーチタイトル表示枠１６５２及び選択済み装備表示枠１６５３を見逃すことを防止できる。

【０８９０】

また、リーチ実行予告演出における選択済み装備表示枠１６５３と、前述したリーチ昇格予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５２と、が同じ表示サイズかつ同じ表示位置に表示されるようにしてもよいし、表示サイズも表示位置も異なるようにしてもよい。また、リーチ実行予告演出における選択済み装備表示枠１６５３の表示位置の少なくとも一部と、前述したリーチ昇格予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５２の表示位置の少なくとも一部と、が重複するようにしてもよいし、重複しないようにしてもよい。また、リーチ実行予告演出における選択済み装備表示枠１６５３と、前述したリーチ昇格予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５２と、の一方が表示される領域に包含される領域に他方が表示されてもよい。

【０８９１】

また、キャラクタ選択表示においては、装備表示枠１６５３の外部に複数のキャラクタ（男キャラクタと女キャラクタ）が表示され、当該複数のキャラクタのいずれかのキャラクタの周りに点滅表示されたオーラが表示される。当該オーラが表示されるキャラクタは、所定時間が経過するごとに切り替わる。

【０８９２】

キャラクタ選択表示が開始すると、押圧操作部 303 の操作有効期間が開始し、当該操作有効期間は押圧操作部 303 の操作が行われる、又は当該操作有効期間が開始してから 2 秒が経過すると（キャラクタ選択表示の表示が終了するタイミングと同じ）終了する。当該操作有効期間中に押圧操作部 303 が操作されたときにオーラが表示されているキャラクタが選択される。

【0893】

なお、キャラクタ選択表示、頭防具選択表示、体防具選択表示、足防具選択表示、及び好き選択表示それぞれにおいて、当該選択表示が開始してから、当該選択表示における押圧操作部 303 の操作有効期間が終了するまでの間、押圧操作部 303 の操作を促すボタン画像 1633 と、当該操作有効期間の残り時間を示すゲージ 1634 と、が表示されている。

10

【0894】

図 49（C）では、キャラクタ決定表示が演出表示装置 1600 に表示されている。キャラクタ決定表示においては、キャラクタ選択表示において選択されたキャラクタが、装備表示枠 1653 の外部において 0.2 秒程度強調表示（選択されたキャラクタの点滅やエフェクトを表示するなど）され、選択済み装備表示枠 1653 内のキャラクタのシルエットに向かって 0.3 秒かけて移動表示し、当該移動が完了すると当該シルエットが色付き（当該選択されたキャラクタ）に変化する。なお、キャラクタ選択表示における押圧操作部 303 の操作有効期間に押圧操作部 303 が操作されなかった場合には、当該移動表示が行われず、選択済み装備表示枠 1653 内に表示されているキャラクタはシルエットのままである。

20

【0895】

図 49（D）では、頭防具選択表示が演出表示装置 1600 に表示されている。頭防具選択表示においては、装備表示枠 1653 の外部に複数の頭防具（青頭防具、緑頭防具、赤頭防具、及び黄頭防具）が表示され、当該複数の頭防具のいずれかの頭防具の周りに点滅表示されたオーラが表示される。当該オーラが表示される頭防具は、所定時間が経過するごとに切り替わる。なお、複数の頭防具を形状が同じで色違いで説明したが、外形ラインが異なるような複数の防具の表示を行うようにしてもよい。これは、後述する複数の体防具、足防具、及び武器についても同様である。

【0896】

30

頭防具選択表示が開始すると、押圧操作部 303 の操作有効期間が開始し、当該操作有効期間は押圧操作部 303 の操作が行われる、又は当該操作有効期間が開始してから 2 秒が経過すると（頭防具選択表示の表示が終了するタイミングと同じ）終了する。当該操作有効期間中に押圧操作部 303 が操作されたときにオーラが表示されている頭防具が選択される。

【0897】

図 49（E）では、頭防具決定表示が演出表示装置 1600 に表示されている。頭防具決定表示においては、頭防具選択表示において選択された頭防具が、装備表示枠 1653 の外部において 0.2 秒程度強調表示（選択された頭防具の点滅やエフェクトを表示するなど）され、選択済み装備表示枠 1653 内の頭防具のシルエットに向かって 0.3 秒かけて移動表示し、当該移動が完了すると当該シルエットが色付き（当該選択された頭防具）に変化する。なお、頭防具選択表示における押圧操作部 303 の操作有効期間に押圧操作部 303 が操作されなかった場合には、当該移動表示が行われず、選択済み装備表示枠 1653 内に表示されている頭防具はシルエットのままである。

40

【0898】

図 49（F）では、体防具選択表示が演出表示装置 1600 に表示されている。体防具選択表示においては、装備表示枠 1653 の外部に複数の体防具（青体防具、緑体防具、赤体防具、及び黄体防具）が表示され、当該複数の体防具のいずれかの体防具の周りに点滅表示されたオーラが表示される。当該オーラが表示される体防具は、所定時間が経過するごとに切り替わる。

50

【0899】

体防具選択表示が開始すると、押圧操作部303の操作有効期間が開始し、当該操作有効期間は押圧操作部303の操作が行われる、又は当該操作有効期間が開始してから2秒が経過すると（体防具選択表示の表示が終了するタイミングと同じ）終了する。当該操作有効期間中に押圧操作部303が操作されたときにオーラが表示されている体防具が選択される。

【0900】

図50（G）では、体防具決定表示が演出表示装置1600に表示されている。体防具決定表示においては、体防具選択表示において選択された体防具が、装備表示枠1653の外部において0.2秒程度強調表示（選択された体防具の点滅やエフェクトを表示するなど）され、選択済み装備表示枠1653内の体防具のシルエットに向かって0.3秒かけて移動表示し、当該移動が完了すると当該シルエットが色付き（当該選択された体防具）に変化する。なお、体防具選択表示における押圧操作部303の操作有効期間に押圧操作部303が操作されなかった場合には、当該移動表示が行われず、選択済み装備表示枠1653内に表示されている体防具はシルエットのままである。

10

【0901】

図50（H）では、足防具選択表示が演出表示装置1600に表示されている。足防具選択表示においては、装備表示枠1653の外部に複数の足防具（青足防具、緑足防具、赤足防具、及び黄足防具）が表示され、当該複数の足防具のいずれかの足防具の周りに点滅表示されたオーラが表示される。当該オーラが表示される足防具は、所定時間が経過するごとに切り替わる。図50（H）における、選択済み装備表示枠1653の内部において武器及び足防具がシルエットで表示されている表示は、第1所定表示の一例である。

20

【0902】

足防具選択表示が開始すると、押圧操作部303の操作有効期間が開始し、当該操作有効期間は押圧操作部303の操作が行われる、又は当該操作有効期間が開始してから2秒が経過すると（足防具選択表示の表示が終了するタイミングと同じ）終了する。当該操作有効期間中に押圧操作部303が操作されたときにオーラが表示されている足防具が選択される。

【0903】

図50（I）では、足防具決定表示が演出表示装置1600に表示されている。足防具決定表示においては、足防具選択表示において選択された足防具が、装備表示枠1653の外部において0.2秒程度強調表示（選択された足防具の点滅やエフェクトを表示するなど）され、選択済み装備表示枠1653内の足防具のシルエットに向かって0.3秒かけて移動表示し、当該移動が完了すると当該シルエットが色付き（当該選択された足防具）に変化する。なお、足防具選択表示における押圧操作部303の操作有効期間に押圧操作部303が操作されなかった場合には、当該移動表示が行われず、選択済み装備表示枠1653内に表示されている足防具はシルエットのままである。

30

【0904】

図50（J）では武器選択表示が演出表示装置1600に表示されている。武器選択表示においては、装備表示枠1653の外部に複数の武器（「×」、銀剣、金剣、及び虹剣）が、「×」、銀剣、金剣、虹剣の順で拡大表示されて非表示にされる表示を高速で繰り返している。図50（J）における、選択済み装備表示枠1653の内部において武器のみがシルエットで表示されている表示は、第2所定表示の一例である。

40

【0905】

武器選択表示が開始すると、押圧操作部303の操作有効期間が開始し、当該操作有効期間は押圧操作部303の操作が行われる、又は当該操作有効期間が開始してから2秒が経過すると（武器選択表示の表示が終了するタイミングと同じ）終了する。当該操作有効期間が終了したときに（即ち当該操作有効期間中に押圧操作部303が操作されたときに、又は当該操作有効期間が開始してから押圧操作部303が操作されずに2秒が経過したときに）武器が選択される。但し、選択される武器は、前述した抽選によって決定される

50

ものであり、押圧操作部 303 の操作タイミングには依存しない。

【0906】

以下、図 50 の例では、武器選択表示においていずれかの武器が選択される（つまり、「×」以外が選択される）抽選結果が得られていたものとする。図 50（K）では、武器決定表示が演出表示装置 1600 に表示されている。武器選択表示においていずれかの武器が選択された（つまり、「×」以外が選択された）場合の武器決定表示においては、武器選択表示において選択された武器が、装備表示枠 1653 の外部において 0.2 秒程度強調表示（選択された武器の点滅やエフェクトを表示するなど）され、選択済み装備表示枠 1653 内の武器のシルエットに向かって 0.3 秒かけて移動表示し、当該移動が完了すると当該シルエットが色付き（当該選択された武器）に変化する。

10

【0907】

図 50（L）では、武器選択表示においていずれかの武器が選択された場合の結果表示が演出表示装置 1600 に表示されている。この場合、結果表示において、キャラクタ及び装備が決定されたことを示す「装備決定！！」という文字が、選択済み装備表示枠 1653 に重複し、かつ選択済み装備表示枠 1653（の外形ライン）をはみ出すように表示される。このように当該文字が表示されることにより、装備が決定された、即ち武器も選択することができたことを遊技者に確実に認識させることができ、これから最終決戦バトルリーチに発展することを遊技者が期待することができる。図 50（L）における、選択済み装備表示枠 1653 の内部においてシルエットがなく、かつ「装備決定！！」という文字が選択済み装備表示枠 1653 の外形ラインをはみ出している表示は、第 3 所定表示の一例である。

20

【0908】

なお、例えば、遊技者自らがカスタマイズできる頭防具が選択されていなかった場合（つまり頭防具選択表示における押圧操作部 303 の操作有効期間に押圧操作部 303 が操作されなかった場合）には、結果表示の開始時に、例えば、複数の頭防具（青頭防具、緑頭防具、赤頭防具、及び黄頭防具）から均等な振り分けて 1 つの頭防具を決定し、結果表示においてキャラクタは当該決定された頭防具を装備している。これは、遊技者自らがカスタマイズできるキャラクタ、体防具、及び足防具が選択されていなかった場合も同様である。また、これは後述する武器選択表示においていずれの武器も選択されなかった場合の結果表示においても同様である。

30

【0909】

図 51（M）は、武器選択表示においていずれかの武器が選択された場合の結果表示の続きの状態である。例えば、図 51（L）の表示が開始してから所定時間（例えば 1.5 秒）が経過すると、図 51（M）に遷移する。図 51（M）では、選択済み装備表示枠 1653 が消去され、選択された頭防具、体防具、足防具、及び武器を装備した、選択されたキャラクタが表示される。なお、当該キャラクタが表示される領域が演出表示装置 1600 の表示領域全体のうちの大きな割合を占める（例えば、演出表示装置 1600 の表示領域全体の 1/2 以上）ような表示を行うことで、当該キャラクタが最終決戦バトルリーチで戦うことを遊技者にアピールする。

【0910】

図 51（N）は、武器選択表示においていずれかの武器が選択されたリーチ実行予告演出が終了した後に、最終決戦バトルリーチが開始している状態である。武器選択表示においていずれかの武器が選択された場合には、結果表示の表示が開始してから 3 秒が経過するとリーチ実行予告演出が終了し（つまり結果表示の表示時間が 3 秒である）、最終決戦バトルリーチへ以降する。図示は省略しているが、前述したように、リーチ実行予告演出において決定された各防具及び武器を装備したキャラクタによる最終決戦バトルリーチ演出が実行される。なお、前述したように、最終決戦バトルリーチ演出は大当たり確定演出としてもよい。

40

【0911】

図 52 は、リーチ実行予告演出において武器が選択されなかった場合の演出例を示す説

50

明図である。図 5 2 (J) は、図 5 0 (J) と同様の演出が行われている。以下、図 5 2 の例では、武器選択表示においていずれの武器も選択されない（つまり、「×」が選択される）抽選結果が得られていたものとする。

【 0 9 1 2 】

図 5 2 (K 2) では、武器決定表示が演出表示装置 1 6 0 0 に表示されている。武器選択表示においていずれの武器も選択されなかった（つまり、「×」が選択された）場合の武器決定表示においては、選択済み装備表示枠 1 6 5 3 の外部に「×」が表示され、選択済み装備表示枠 1 6 5 3 内の武器のシルエットがそのまま表示されている。

【 0 9 1 3 】

なお、図 5 2 (K 2) において、選択済み装備表示枠 1 6 5 3 内のシルエットが埋まっているキャラクタや防具をシルエットに戻すようにしてもよい。その場合には、埋まっているキャラクタや防具を同時にシルエットに戻すようにしてもよいし、埋まっているキャラクタや防具を段階的にシルエットに戻していく（例えば、頭防具が剥がれてシルエットになったあと、体防具が剥がれてシルエットになる）ようにしてもよい。段階的にシルエットに戻していく場合には、決定されたキャラクタや防具を、ランダムな順番でシルエットに戻してもよいし、決定された順番（キャラクタ、頭防具、体防具、足防具の順番）でシルエットに戻してもよいし、決定された直近のものから順番（足防具、体防具、頭防具、キャラクタの順番）でシルエットに戻してもよい。

【 0 9 1 4 】

図 5 2 (L 2) では、武器選択表示においていずれの武器も選択されなかった場合の結果表示が演出表示装置 1 6 0 0 に表示されている。図 5 2 (L 2) では、選択済み装備表示枠 1 6 5 3 が消去され、選択された頭防具、体防具、及び足防具を装備した（武器は装備していない）、選択されたキャラクタが残念がる表示される。また、「武器がなければ無理っす」という文字が演出表示装置 1 6 0 0 に表示される。これらの表示によって、最終決戦バトルリーチに発展しないことを遊技者に確実に認識させることができ、遊技者が余計な期待感を抱かずに済む。

【 0 9 1 5 】

なお、当該残念がるキャラクタが表示される領域が演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域全体のうちの大きな割合を占める（例えば、演出表示装置 1 6 0 0 の表示領域全体の $1/2$ 以上）ような表示を行うことで、最終決戦バトルリーチが行われないことを遊技者にさらに確実にアピールしてもよい。

【 0 9 1 6 】

図 5 2 (M 2) は、武器選択表示においていずれの武器も選択されなかったリーチ実行予告演出が終了した後に、装飾図柄がはずれの組み合わせで停止している状態である。武器選択表示においていずれの武器も選択されなかった場合には、結果表示の表示が開始してから 3 秒が経過するとリーチ実行予告演出が終了し（つまり結果表示の表示時間が 3 秒である）、装飾図柄がはずれの組み合わせで停止する。

【 0 9 1 7 】

なお、武器選択表示においていずれの武器も選択されなかった場合における結果表示の表示時間が、武器選択表示においていずれかの武器が選択された場合における結果表示の表示時間である 3 秒より短い時間（例えば 2 秒）であってもよい。このようにすることで、武器選択表示においていずれの武器も選択されなかった場合における結果表示による遊技者の落胆を押さえることができるし、武器選択表示においていずれかの武器が選択された場合における結果表示による遊技者の高揚感を増大させることができる。

【 0 9 1 8 】

なお、図 4 9 ～図 5 2 の例では、装飾図柄がリーチ状態を形成しているなかでリーチ実行予告演出が実行されているが、装飾図柄がリーチ状態を形成していないなかで（例えば、リーチ状態を形成する前でもよいし、リーチ状態を形成したものの当該リーチ状態を形成している左装飾図柄と中装飾図柄が視認不可能な状態であってもよい）リーチ実行予告演出が実行されてもよい。

10

20

30

40

50

【0919】

装飾図柄がリーチ状態を形成しているなかでリーチ実行予告演出が実行されれば遊技者は期待感が高まっているなかでリーチ実行予告演出を楽しむことができるし、装飾図柄がリーチ状態を形成していないなかでリーチ実行予告演出が実行されれば遊技者はリーチ状態に気を取られることなくリーチ実行予告演出に集中することができる。

【0920】

また、図49～図52の例では、実行中の変動に対応する保留表示と、保留されている変動に対応する保留表示と、が表示されているなかでリーチ実行予告演出が実行されているが、実行中の変動に対応する保留表示と、保留されている変動に対応する保留表示と、のいずれか一方のみが表示されているなかでリーチ実行予告演出が実行されてもよいし、いずれも非表示にされているなかでリーチ実行予告演出が実行されてもよい。

10

【0921】

実行中の変動に対応する保留表示が表示されているなかでリーチ実行予告演出が実行されれば、遊技者は当該保留表示が示す当該変動の期待度を認識しながらリーチ実行予告演出を楽しむことができるし、保留されている変動に対応する保留表示が表示されているなかでリーチ実行予告演出が実行されれば、遊技者は次回以降の変動に期待しつつも実行中の変動におけるリーチ実行予告演出を楽しむことができる。

【0922】

また、実行中の変動に対応する保留表示と、保留されている変動に対応する保留表示と、の少なくとも一方が表示されていないなかでリーチ実行予告演出が実行されれば、遊技者は当該少なくとも一方の保留表示に気を取られることなくリーチ実行予告演出に集中することができる。

20

【0923】

なお、前述した期待演出としての流れ星が流れる表示（リーチ実行予告演出とは異なる期待演出）は、リーチ実行予告演出の実行中にも実行可能である。流れ星が流れる表示が、リーチ実行予告演出の実行中に実行されることにより、リーチ実行予告演出中に期待感を向上させることができる。また、流れ星が流れる表示が表示されているときにリーチ実行予告演出が実行されてもよい。

【0924】

なお、流れ星が流れる表示は、リーチ選択予告演出では表示可能であるもののリーチ昇格予告演出では表示不可能としてもよいし、リーチ選択予告演出では表示不可能であるもののリーチ昇格予告演出では表示可能としてもよいし、リーチ選択予告演出でもリーチ昇格予告演出でも表示不可能としてもよいし、リーチ選択予告演出でもリーチ昇格予告演出でも表示可能としてもよい。

30

【0925】

また、流れ星が流れる表示は、リーチ選択予告演出では表示可能であるもののリーチ実行予告演出では表示不可能としてもよいし、リーチ選択予告演出では表示不可能であるもののリーチ実行予告演出では表示可能としてもよいし、リーチ選択予告演出でもリーチ実行予告演出でも表示不可能としてもよいし、リーチ選択予告演出でもリーチ実行予告演出でも表示可能としてもよい。

40

【0926】

また、流れ星が流れる表示は、リーチ昇格予告演出では表示可能であるもののリーチ実行予告演出では表示不可能としてもよいし、リーチ昇格予告演出では表示不可能であるもののリーチ実行予告演出では表示可能としてもよいし、リーチ昇格予告演出でもリーチ実行予告演出でも表示不可能としてもよいし、リーチ昇格予告演出でもリーチ実行予告演出でも表示可能としてもよい。

【0927】

なお、リーチ選択予告演出が実行されているときに、パチンコ機1に備えられた複数の可動体のうちの所定の可動体が動作可能であり、当該所定の可動体が動作するとチャンスアップとなるが、リーチ実行予告演出が実行されているときには当該所定の可動体は動作

50

不可能であることが望ましい。リーチ実行予告演出は、決定された武器によって期待度が変化するため可動体の動作によってチャンスアップをさせる必要はないが、リーチ選択予告演出では、同じ期待度のリーチ演出からいずれかのリーチ演出を選択するため、可動体の動作によるチャンスアップ演出があった方が遊技者の期待感が向上する。

【0928】

なお、リーチ選択予告演出が実行されているときに当該所定の可動体を動作させることを不可能とするものの、リーチ実行予告演出が実行されているときに当該所定の可動体を動作させることを可能としてもよいし、リーチ選択予告演出が実行されているとき及びリーチ実行予告演出が実行されているときのいずれも当該所定の可動体の動作を可能としてもよいし不可能としてもよい。

10

【0929】

なお、所定の可動体の動作を可能とする場合、リーチ選択予告演出又はリーチ実行予告演出が実行されているときに当該所定の可動体の動作を開始してもよいし、リーチ選択予告演出又はリーチ実行予告演出が実行されるよりも前に当該所定の可動体を動作させ、当該所定の可動体が動作しているときにリーチ選択予告演出又はリーチ実行予告演出を開始するようにしてもよい。

【0930】

また、前述した例では、リーチ昇格予告演出が実行されているときには当該所定の可動体は動作不可能であることが望ましいとしたが、リーチ昇格予告演出が実行されているときに、当該所定の可動体が動作可能であり、当該所定の可動体が動作するとチャンスアップとなるようにしてもよい。一方、リーチ実行予告演出においては、前述したようにリーチ実行予告演出が実行されているときには当該所定の可動体は動作不可能であることが望ましい。リーチ実行予告演出では、遊技者が防具を選択する機会が多くあるため、可動体の動作によるチャンスアップにまで遊技者の気が回らないが、リーチ昇格予告演出では、遊技者による選択の機会がないため、可動体の動作によるチャンスアップ演出が実行可能であることにより興趣が向上するポイントを遊技者に提供することができる。

20

【0931】

なお、リーチ昇格予告演出が実行されているときに当該所定の可動体を動作させることを不可能とするものの、リーチ実行予告演出が実行されているときに当該所定の可動体を動作させることを可能としてもよいし、リーチ昇格予告演出が実行されているとき及びリーチ実行予告演出が実行されているときのいずれも当該所定の可動体の動作を可能としてもよいし不可能としてもよい。なお、所定の可動体の動作を可能とする場合、リーチ昇格予告演出又はリーチ実行予告演出が実行されているときに当該所定の可動体の動作を開始してもよいし、リーチ昇格予告演出又はリーチ実行予告演出が実行されるよりも前に当該所定の可動体を動作させ、当該所定の可動体が動作しているときにリーチ昇格予告演出又はリーチ実行予告演出を開始するようにしてもよい。

30

【0932】

なお、前述したように、リーチ選択予告演出においてリーチタイトル表示枠1651の内部に表示されているリーチタイトルの表示が変化するとき（例えば、射的リーチのタイトルから鮫釣りリーチのタイトルに変化するとき）、当該変化に対応する音が出力されないことが望ましいが、リーチ実行予告演出において選択済み装備表示枠1653の内部に表示されている防具のシルエットが選択された防具に変化するときには、当該変化に対応する音が出力されることが望ましい。リーチ実行予告演出において、当該変化に対応する音が出力されることにより、もう少し時間が経過すれば武器の選択が開始する、即ち大当り期待度を報知するタイミングが訪れることを遊技者に認識させることができる。

40

【0933】

また、リーチ選択予告演出においてリーチタイトル表示枠1651の内部の表示が射的リーチのタイトル表示から鮫釣りリーチのタイトル表示へ変化した場合に当該変化に対応する音が出力される／されない、リーチ実行予告演出において武器及び足防具がシルエットで表示されている状態から武器のみがシルエットで表示されている状態へ変化した場合

50

に当該変化に対応する音出力される／されない、リーチ実行予告演出において武器のみがシルエットで表示されている状態からシルエット無しの状態（選択済み装備表示枠1653の外形ラインをはみ出て「装備決定！！」が表示されている）へ変化した場合に当該変化に対応する音出力される／されない、のいずれの組合せが適用されてもよい。

【0934】

なお、前述した例では、リーチ昇格予告演出においてリーチタイトル表示枠1652の内部に表示されているリーチタイトルの表示が変化するとき（例えば、金魚すくいリーチのタイトルからダーツリーチのタイトルに変化するとき）には、当該変化に対応する音出力されることが望ましいとしたが、当該変化に対応する音出力されないようにしてもよい。一方、前述したように、リーチ実行予告演出において選択済み装備表示枠1653の内部に表示されている防具のシルエットが選択された防具に変化するときには、当該変化に対応する音出力されることが望ましい。

【0935】

また、リーチ昇格予告演出においてリーチタイトル表示枠1652の内部の表示が金魚すくいリーチのタイトル表示からダーツリーチのタイトル表示へ変化した場合に当該変化に対応する音出力される／されない、リーチ実行予告演出において武器及び足防具がシルエットで表示されている状態から武器のみがシルエットで表示されている状態へ変化した場合に当該変化に対応する音出力される／されない、リーチ実行予告演出において武器のみがシルエットで表示されている状態からシルエット無しの状態（選択済み装備表示枠1653の外形ラインをはみ出て「装備決定！！」が表示されている）へ変化した場合に当該変化に対応する音出力される／されない、のいずれの組合せが適用されてもよい。

【0936】

図53は、リーチ実行予告演出で用いられるキャラ装備振り分けテーブルのデータ構成例を示す図である。キャラ装備振り分けテーブル530は、例えば、周辺制御ROMに格納されている。キャラ装備振り分けテーブル530は、リーチ実行予告演出において選択される、キャラクタ及び各装備の振り分けを、特別抽選結果ごとに示す。なお、キャラクタ、頭防具、体防具、及び足防具は、上記したように押圧操作部303の操作タイミングに依存して決定可能であるため、キャラ装備振り分けテーブル530において振り分けが定められていない。

【0937】

最終決戦バトルリーチ演出に発展してもはずれがある場合（つまり、特別抽選結果がはずれのときに変動パターン「SPリーチ3」が選択可能であるよう変動パターンテーブル390における振り分けが予め定められている場合）には、キャラ装備振り分けテーブル530における「※1」の振り分けが用いられる。

【0938】

「※1」の振り分けでは、大当たり変動における選択率は「×」＜虹剣＜金剣＜銀剣の順であり、はずれ変動における選択率は「×」＜銀剣＜金剣＜虹剣の順である。また、大当たり期待度は「×」＜銀剣＜金剣＜虹剣の順であり、虹剣が選択された場合には大当たりが確定する。

【0939】

なお、「※1」の振り分けが用いられて、大当たり変動において「×」が選択された場合には、結果表示において図52（L2）と同様の表示を行った後に、当該結果表示の続きにおいて「でも、僕には拳がある！」という文字（専用表示）を演出表示装置1600に表示し、結果表示の表示が終了したら、拳で戦うキャラクタによる最終決戦バトルリーチが実行される。

【0940】

また、最終決戦バトルリーチ演出に発展したら大当たり確定の場合（つまり、特別抽選結果が大当たりのときにのみ変動パターン「SPリーチ3」が選択可能であるよう変動パターンテーブル390における振り分けが予め定められている場合）には、キャラ装備振り分

10

20

30

40

50

けテーブル 530 における「※2」の振り分けが用いられる。

【0941】

「※2」の振り分けでは、確変が付与される大当たり変動における選択率は「×」＜虹剣＜金剣＜銀剣の順であり、確変が付与されない大当たり変動における選択率は「×」＝虹剣＜金剣＜銀剣の順である。また、確変期待度は銀剣＜金剣＜虹剣＝「×」の順であり、虹剣又は「×」が選択された場合には確変が確定する。

【0942】

なお、「※2」の振り分けが用いられて、確変が付与される大当たり変動において「×」が選択された場合には、結果表示において図52（L2）と同様の表示を行った後に、当該結果表示の続きにおいて「でも、僕には拳がある！」という文字（専用表示）を演出表示装置1600に表示し、結果表示の表示が終了したら、拳で戦うキャラクタによる最終決戦バトルリーチが実行される。

【0943】

「※1」の振り分け及び「※2」の振り分けはいずれも得られた有利度合いが異なる結果それぞれに対する振り分けを示すが、これら以外にも時短が付与された大当たり変動と時短が付与されていない大当たり変動それぞれに対する振り分けや、時短が付与された大当たり変動において付与される時短回数それぞれに対する振り分けが定められていてもよい。

【0944】

以下、リーチ実行予告演出の別例について説明する。当該別例においては、各種決定表示（キャラクタ決定表示、頭防具決定表示、体防具決定表示、足防具決定表示、及び武器決定表示）の表示が開始したときにも押圧操作部303の操作有効期間が開始する。つまり、キャラクタ選択表示から、武器決定表示までの各表示期間において押圧操作部303の操作有効期間が到来する。

【0945】

当該別例においては、例えば、キャラクタ選択表示において押圧操作部303が操作されずに、キャラクタ決定表示において押圧操作部303が操作された場合には、選択済み装備表示枠1653の内部に表示されたキャラクタのシルエットが、例えば所定の振り分けに従って、複数のキャラクタのいずれかに変化する表示が行われる。具体的には、例えば、男キャラクタと女キャラクタとから均等な振り分けでキャラクタが選択される。また、例えば、1／10の振り分けで男キャラクタが選択され、2／10の振り分けで女キャラクタが選択され、7／10の振り分けでシルエットが埋まらないことが選択される、等のように、キャラクタ決定表示において押圧操作部303が操作された場合でもシルエットが埋まらない場合があってもよく、この場合、多くの振り分けで（例えば1／2を超える振り分けで）シルエットが埋まる（即ちいずれかのキャラクタが選択される）ようにしてもよいし、多くの振り分けで（例えば1／2を超える振り分けで）シルエットが埋まらないようにしてもよい。なお、遊技者がカスタマイズ可能な頭防具、体防具、及び足防具についても同様の演出を行うことができる。また、決定表示のうちキャラクタ決定表示においては多くの振り分けでシルエットが埋まるものの、頭防具決定表示においては多くの振り分けでシルエットが埋まらないなど適宜組合せて適用するようにしてもよいし、決定表示のうち前半に行われるもの（例えば、キャラクタや頭防具）においては多くの振り分けでシルエットが埋まるものの、後半に行われるもの（例えば、体防具や足防具）においては多くの振り分けでシルエットが埋まらないようにしてもよい。

【0946】

当該別例において、例えば、キャラクタ選択表示、キャラクタ決定表示、及び頭防具選択表示において押圧操作部303が操作されずに、頭防具決定表示において押圧操作部303が操作された場合には、（選択済み装備表示枠1653の内部に表示されたキャラクタと頭防具のシルエットがいずれも変化するのではなく）頭防具よりも先に選択可能であったキャラクタのシルエットが、複数のキャラクタのいずれか（例えば、当該複数のキャラクタから均等な振り分けで選択される）に変化する表示が行われる（なお、当該変化する表示は1／2の確率で行われてもよい）。

10

20

30

40

50

【0947】

この場合、押圧操作部303が操作されても操作有効期間は終了せず、押圧操作部303をもう一度操作する頭防具のシルエットが、複数の頭防具のいずれか（例えば、当該複数の頭防具から均等な振り分けで選択される）に変化する表示が行われる（なお、当該変化する表示は1/2の確率で行われてもよい）。つまり、複数回のカスタマイズが行われていない場合には、決定表示において押圧操作部303を複数回操作しなければ、キャラクタ又は防具の一部はシルエットのままである。上記したことは、体防具選択表示の終了まで、又は足防具選択表示の終了まで、押圧操作部303が操作されない場合も同様である。

【0948】

また、例えば、選択済み装備表示枠1653におけるキャラクタがシルエットの状態では、頭防具選択表示において押圧操作部303が操作された場合や、選択済み装備表示枠1653におけるキャラクタ及び頭防具がシルエットの状態では、体防具選択表示において押圧操作部303が操作された場合などのように、決定表示が終了したキャラクタ及び防具のうちシルエットが埋まっていないもの（選択されていないもの）が1つ又は複数個ある状態で、後のいずれかの防具の選択表示において押圧操作部303が操作された場合には、以下の演出が行われる。例えば、当該後のいずれかの防具の選択表示において押圧操作部303が操作されると、当該防具のシルエットが埋まる演出が行われ、その後も押圧操作部303の操作有効期間が継続され、当該操作有効期間においてさらに押圧操作部303が操作されると、シルエットが埋まっていないものが、所定の振り分けに従って埋まるか埋まらないかの演出が行われる（埋まっていないシルエットが複数ある場合は、ランダム、選択表示が表示されたのが早いものから順に、又は選択表示が表示されたの遅いものから順に、当該所定の振り分けに従ってシルエットが埋まるか埋まらないかの演出が行われる）。また、例えば、当該後のいずれかの防具の選択表示において押圧操作部303が操作されると、当該防具よりも先に、当該シルエットが埋まっていないものが、所定の振り分けに従って埋まるか埋まらないかの演出が行われる（埋まっていないシルエットが複数ある場合は、ランダム、選択表示が表示されたのが早いものから順に、又は選択表示が表示されたの遅いものから順に、当該所定の振り分けに従ってシルエットが埋まるか埋まらないかの演出が行われる）ようにしてもよい。

【0949】

また、当該別例において、結果表示の開始時に選択済み装備表示枠1653内にシルエット部分がある場合、例えば、シルエットの部分に対応する装備又はキャラクタそれぞれを均等抽選によって決定（但し、武器については、キャラ装備振り分けテーブル530が示す振り分けに基づく抽選によって決定）して、当該結果表示において当該決定した装備をした当該決定したキャラクタが表示されるようにしてもよいし、当該結果表示においてシルエットの部分に対応する装備又はキャラクタがシルエットのまま表示されてもよい。

【0950】

また、結果表示の開始時に選択済み装備表示枠1653内にシルエット部分がある場合、大当たり変動であればシルエットの部分に対応する装備又はキャラクタそれぞれを均等抽選によって決定（但し、武器については、キャラ装備振り分けテーブル530が示す振り分けに基づく抽選によって決定）して、当該結果表示において当該決定した装備をした当該決定したキャラクタが表示されるようにしてもよいし、はずれ変動であれば当該結果表示においてシルエットの部分に対応する装備又はキャラクタがシルエットのまま表示されてもよい。

【0951】

リーチ選択予告演出中やリーチ昇格予告演出中に始動口に遊技球Bが入球（オーバー入賞を除く）すると、前述した入賞時演出や星変更演出や星回転演出が行われるが、リーチ実行予告演出中に始動口に遊技球Bが入球しても入賞時演出や星変更演出や星回転演出は行われない。具体的には、例えば、リーチ実行予告演出中に始動口に遊技球Bが入球（オーバー入賞を除く）すると、前述した入賞時演出を行うかどうかの抽選は実行されるもの

の、当該抽選において入賞時演出が実行されると判定された場合であっても当該入賞時演出はキャンセルされる。

【0952】

また、例えば、リーチ実行予告演出中に始動口に遊技球Bが入球しても、星変更演出や星回転演出を実行するか否かの抽選がそもそも実行されない。リーチ実行予告演出の終了後には、最も大当たり期待度が高い最終決戦バトルリーチが実行される可能性があるが、仮にリーチ実行予告演出中の入賞に応じて入賞時演出や星変更演出や星回転演出が実行されると、当該入賞に対応する変動の方が大当たり期待度よりも実行中の変動の大当たり期待度が低いのではないかと（つまり、最終決戦バトルリーチに発展しないのではないかと）という遊技者が考えて高揚感が低下するおそれがあるため、リーチ実行予告演出中には入賞時演出や星変更演出や星回転演出が行われないようにしている。

10

【0953】

なお、リーチ実行予告演出中の始動口への遊技球Bの入球に対応する変動への期待感を遊技者に持たせるために、リーチ実行予告演出中にも入賞時演出を実行可能であってもよい。この場合、リーチ実行予告演出中に入賞時演出を実行するか否かの抽選は、例えば、リーチ選択予告演出中又はリーチ昇格予告演出中に入賞時演出を実行するか否かの抽選と同様であり、リーチ実行予告演出中に実行される入賞時演出の内容は、例えば、リーチ選択予告演出中又はリーチ昇格予告演出中に実行される入賞時演出の内容と同様である。

【0954】

〔6-6. カップル演出〕

20

以下、カップル演出について説明する。第2所定演出の一例であるカップル演出において、前述した入賞時演出とは別の入賞時演出が実行される。変動が行われているときに、始動口に遊技球Bが入球すると（但し、オーバー入賞を除く）、当該変動が大当たり変動であるかはずれ変動であるかに応じて、当該別の入賞時演出が行われるか否かの抽選が行われる。

【0955】

当該別の入賞時演出は、変動パターン「SPリーチ3」の当落演出としてのリーチ演出（最終決戦バトルリーチ）が実行されているとき、及びリーチ実行予告演出が実行されているときを除いて、いつでも実行可能である。つまり、変動パターン「SPリーチ1」又は「SPリーチ2」の当落演出としてのリーチ演出が実行されているときに当該別の入賞時演出が実行可能であるし、リーチ選択予告演出又はリーチ昇格予告演出が実行されているときにも当該別の入賞時演出が実行可能である。

30

【0956】

最終決戦バトルリーチやリーチ実行予告演出が実行されているときには大当たり期待度が高いため、当該別の入賞時演出を実行してしまうとこれらの演出の邪魔をして遊技者の興趣を低下させてしまうおそれがある。一方、変動パターン「SPリーチ1」又は「SPリーチ2」の当落演出としてのリーチ演出、リーチ選択予告演出、リーチ昇格予告演出が実行されているときには大当たり期待度が高くないため、当該別の入賞時演出を実行することで遊技者に期待感を与えることができる。

【0957】

40

また、前述した入賞時演出と当該別の入賞時演出とが同時に実行されることもあり得る。なお、最終決戦バトルリーチが実行されているとき、及びリーチ実行予告演出が実行されているときには、当該別の入賞時演出が行われるか否かの抽選自体が実行されないようにしてもよいし、当該別の入賞時演出が行われるか否かの抽選が実行された上で、当該抽選において当該別の入賞時演出が行われると決定された場合に当該別の入賞時演出をキャンセルするようにしてもよい。

【0958】

例えば、大当たり変動において始動口に遊技球Bが入球すると（但しオーバー入賞時を除く）に、64/256の振り分けで当該別の入賞時演出が実行され、192/256の振り分けで当該別の入賞時演出が実行されない。また、例えば、はずれ変動において始動口

50

に遊技球 B が入球すると（但しオーバー入賞時を除く）に、255 / 256 の振り分けで当該別の入賞時演出が実行され、1 / 256 の振り分けで当該別の入賞時演出が実行されない。従って、始動口に遊技球 B が入球したときに（但しオーバー入賞時を除く）、当該別の入賞時演出が実行された場合の当該変動における大当たり期待度は 0.08 % であり、当該別の入賞時演出が実行されなかった場合の当該変動における大当たり期待度は 37.65 % である。

【0959】

つまり、大当たり変動よりもはずれ変動の割合の方が極めて高いため、上記した振り分けによれば、始動口に遊技球 B が入球すると（オーバー入賞時を除く）、極めて高い割合で当該別の入賞時演出が実行されるが、始動口に遊技球 B が入球したときに（オーバー入賞時を除く）、当該別の入賞時演出が実行されなければ実行中の変動における大当たり期待度が高く、遊技者に期待感を与えることができる。また、始動口に遊技球 B が入球したときに当該別の入賞時演出が実行された場合でも、遊技者の気持ちを次の変動に向かせることができる。

10

【0960】

図 5 4 は、カップル演出の一例を示す説明図である。図 5 4（A）～図 5 4（D）では、それぞれ、演出表示装置 1600 全体の表示内容を示し、さらに演出表示装置 1600 の表示領域内に表示されるカップル表示枠 1654 の内部の表示内容を拡大図で示している。

【0961】

図 5 4（A）は、非変動時の状態である。演出表示装置 1600 には、提灯や花火や法被等の祭背景画像、はずれの組み合わせで停止中の装飾図柄、及びカップル表示枠 1654 が表示されている。図 5 4（A）におけるカップル表示枠 1654 内には、祭に来ているピュアな高校生カップル（図中で胴体に「高」と記載され頭に「男」と記載された人と、図中で胴体に「高」と記載され頭に「女」と記載された人と、の 2 人組）が向かい合って椅子に座っている風景が表示されている。

20

【0962】

なお、カップル表示枠 1654 の表示位置及び表示サイズが、リーチ実行予告演出で表示される選択済み装備表示枠 1653 の表示位置及び表示サイズと同じであってもよい（カップル表示枠 1654 と選択済み装備表示枠 1653 とが同じ位置の同じ枠であってもよい）。リーチ実行予告演出とカップル演出とが同時に実行されることはないものの、カップル表示枠 1654 と選択済み装備表示枠 1653 とが同じ位置の同じ枠であることにより、遊技者はリーチ実行予告演出とカップル演出とで同じ位置に注目すればよいため、視線をむやみに動かさなくて済む。

30

【0963】

図 5 4（B）は、始動口に 1 つ遊技球 B が入球し当該入球に基づく変動が開始した状態である。演出表示装置 1600 には、提灯や花火や法被等の祭背景画像、変動中の装飾図柄、カップル表示枠 1654、及び当該変動に対応する所定の態様の保留表示が表示されている。図 5 4（B）におけるカップル表示枠 1654 内の表示は、図 5 4（A）におけるカップル表示枠 1654 内の表示と同じである（変化していない）。

40

【0964】

図 5 4（C）は、図 5 4（B）で開始した変動が継続しているときに、始動口にさらに 1 つ遊技球 B が入球した状態である。演出表示装置 1600 には、提灯や花火や法被等の祭背景画像、変動中の装飾図柄、カップル表示枠 1654、当該変動に対応する所定の態様の保留表示、及び保留中の 1 つの変動に対応する所定態様の保留表示が表示されている。

【0965】

図 5 4（C）における（つまり、変動が実行されているときに、1 つ目の変動が保留された場合における）カップル表示枠 1654 内の表示は、図 5 4（B）におけるカップル表示枠 1654 内の表示から変化する場合がある。カップル表示枠 1654 内の表示の当

50

該変化は、上記した別の入賞時演出の一例であり、当該変化が実行されるか否かは、当該別の入賞時演出が実行されるか否かの上記した振り分けに基づいて決定される。

【0966】

例えば、カップル表示枠1654内において、高校生カップルの背後に大学生カップル（図中で胴体に「大」と記載され頭に「男」と記載された人と、図中で胴体に「大」と記載され頭に「女」と記載された人と、の2人組）が新たに表示され、当該大学生カップルが高校生カップルに対して「お似合いな2人だね」と囁いているかの表示が行われ、表示されていた高校生カップルの2人は恥ずかしがる表示に変化する。

【0967】

なお、新たに表示される大学生カップルは所定時間を1周期とする周期的な動的表示として表示され、当該周期的な動的表示において大学生カップルの外形ラインが変化するものの、大学生カップルの表示位置は実行中の変動が終了するまで不変である。また、高校生カップルは所定時間を1周期とする周期的な動的表示（サイクル表示）として表示され、当該周期的な動的表示において高校生カップルの外形ラインが変化しない（例えば、高校生カップルの2人の手がかももも動く程度の動的表示が行われる）。

【0968】

図54（D）は、図54（B）で開始した変動が継続しており、かつ図54（C）より後に始動口にさらに1つ遊技球Bが入球した状態である。演出表示装置1600には、提灯や花火や法被等の祭背景画像、変動中の装飾図柄、カップル表示枠1654、当該変動に対応する所定の態様の保留表示、及び保留中の2つの変動それぞれに対応する所定態様の保留表示が表示されている。

【0969】

図54（D）における（つまり、変動が実行されているときに、2つ目の変動が保留された場合における）カップル表示枠1654内の表示は、図54（C）におけるカップル表示枠1654内の表示から変化する可能性がある。なお、変動が実行されているときに、3つ目の変動が保留された場合や4つ目の変動が保留された場合においても、カップル表示枠1654内の表示が変化する可能性がある。変動が実行されているときに2つ目、3つ目、又は4つ目の変動が保留された場合においては、1つ目の変動の保留の状況によって、カップル表示枠1654内の表示が変化する。

【0970】

例えば、図54（C）のタイミングで（つまり、1つ目の変動が保留されたときに）カップル表示枠1654内に大学生カップルが表示されなかった場合、図54（D）のタイミングにおいても（つまり、2つ目以降の変動が保留されたときにおいても）カップル表示枠1654内に大学生カップルは表示されない。また、例えば、図54（C）に図示したように（1つ目の変動が保留されたときに）カップル表示枠1654内に大学生カップルが表示された場合には、図54（D）に図示するように（2つ目以降の変動が保留されたときにおいても）カップル表示枠1654内に2組目以降の大学生カップルがさらに追加して表示される。

【0971】

仮に、2つ目以降の保留が変動されたときにおいて、2～4組目の大学生カップルの表示を行うか否かを1組目の大学生カップルの表示と同様の抽選で決定してしまうと、はずれ変動時には高い割合で別の入賞時演出を実行することとなっているため、大学生カップルが4組目まで表示された場合には、はずれ変動である可能性が極めて高いことを遊技者に示してしまうことになるため、上記したように、2～4組目の大学生カップルは1組目の大学生カップルが表示されていれば表示され、1組目の大学生カップルが表示されていなければ表示されないようにしている。

【0972】

図54（D）においてカップル表示枠1654内に追加表示される大学生カップルは、図54（C）から表示されている大学生カップルと双子であるために図54（C）から表示されている大学生カップルと同じ画像であってもよいし、図54（C）から表示されて

10

20

30

40

50

いる大学生カップルとは他人であるために図 5 4 (C) から表示されている大学生カップルと異なる画像であってもよい。

【0973】

また、図 5 4 (D) において、新たに表示される大学生カップルは所定時間を 1 周期とする周期的な動的表示として表示され、当該周期的な動的表示において大学生カップルの外形ラインが変化するものの、大学生カップルの表示位置は実行中の変動が終了するまで不変である（但し、図 5 4 (C) から表示されている大学生カップルが表示される位置とは異なる位置に表示されるが、新たな大学生カップルの表示が行われたことを遊技者に認識しやすくするために同じ高さに表示するとよい）。なお、図 5 4 (D) において、カップル表示枠 1 6 5 4 内に表示されている高校生カップルについては、例えば、図 5 4 (C) と同様の表示が継続する。

10

【0974】

なお、図 5 4 (C) や図 5 4 (D) で追加された大学生カップルは、大当たり期待度の異なる複数の表示態様から選択された表示態様で表示されてもよい。当該複数の表示態様は、例えば、大学生カップルが「お似合いな 2 人だね」と囁いている動的表示がループする（サイクル表示が行われる）表示態様、大学生カップルが「お似合いな 2 人だね」と囁いたあとに「がんばれ」の動作をする動的表示がループする（サイクル表示が行われる）表示態様等、サイクル表示の時間が異なる態様や「お似合いな 2 人だね」というメッセージに代えて「美男美女な 2 人だね」というメッセージを表示し、サイクル表示の時間は同じだが表示態様が異なるようにしてもよい。

20

【0975】

なお、カップル演出における高校生カップルや大学生カップルによるサイクル表示は、上記したようにカップル表示枠 1 6 5 4 の内部で行われる。これにより遊技者はカップル表示枠 1 6 5 4 から視線を動かさなくて済む。なお、カップル演出における高校生カップルや大学生カップルによるサイクル表示が、カップル表示枠 1 6 5 4 の内部と外部に跨るように表示されてもよいし、カップル表示枠 1 6 5 4 の外部で表示されてもよい。

【0976】

また、例えば、カップル演出における高校生カップルや大学生カップルによるサイクル表示を、カップル表示枠 1 6 5 4 の外部で強調表示してから、カップル表示枠 1 6 5 4 の内部に戻って表示させる演出を行ってもよい。このような強調表示を伴う演出により、高校生カップルや大学生カップルによるサイクル表示を遊技者にアピールすることができる。

30

【0977】

なお、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期は、例えば、リーチ実行予告演出において、足防具と武器のみがシルエットで表示されている状態が開始してから武器のみがシルエットで表示されている状態へ変化するまでの時間（つまり、足防具選択表示の表示時間である 2.0 秒と、足防具決定表示において足防具のシルエットが非表示とされるまでの表示時間である 0.5 秒と、の和）と同じ 2.5 秒である。別の入賞時演出（大学生カップルの表示演出）は始動口へ遊技球 B が入球すると高確率で表示される（表示されない確率よりも表示される確率の方が高い）ため、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期が、例えば、リーチ実行予告演出において、足防具と武器のみがシルエットで表示されている状態が開始してから武器のみがシルエットで表示されている状態へ変化するまでの時間と同じであることにより、遊技者は、リーチ実行予告演出における当該時間がどの程度の長さであるかを事前に察知することができ、リーチ実行予告演出が実行されたときの足防具の選択における遊技者の緊張感を軽減できる。

40

【0978】

また、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期は、例えば、リーチ実行予告演出において、足防具と武器のみがシルエットで表示されている状態が開始してから武器のみがシルエットで表示されている状態へ変化するまでの時間である 2.

50

5 秒より長くてもよいし、短くてもよい。

【0979】

カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期が、リーチ実行予告演出において、足防具と武器のみがシルエットで表示されている状態が開始してから武器のみがシルエットで表示されている状態へ変化するまでの時間よりも短い場合には、遊技者は、リーチ実行予告演出が実行されたときに、長い時間をかけて足防具を選択できると事前に分かるため、余裕をもって好きな足防具を選択できる。一方、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期が、リーチ実行予告演出において、足防具と武器のみがシルエットで表示されている状態が開始してから武器のみがシルエットで表示されている状態へ変化するまでの時間よりも長い場合には、遊技者は、リーチ実行予告演出が実行されたときに、急いで足防具を選択する必要があることが事前にわかるため、緊張感をもって好きな足防具を選択することができる。

10

【0980】

また、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期は、例えば、リーチ実行予告演出において、武器のみがシルエットで表示されている状態の継続時間（つまり、足防具決定表示において足防具のシルエットが非表示とされてから当該足防具決定表示が終了するまでの時間である0.5秒と、武器選択表示の表示時間である2.0秒と、武器決定表示において武器のシルエットが非表示とされるまでの表示時間である0.5秒と、の和）と同じ3.0秒であってもよいし、この3.0秒より長くてもよいし、短くてもよい。

20

【0981】

また、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期は、例えば、リーチ実行予告演出において、武器のみがシルエットで表示されている状態が開始してからシルエット無しで「装備決定！！」が表示されている状態へ変化するまでの時間（つまり、武器選択表示が開始してから、結果表示が開始するまでの時間である3.0秒と、の和）と同じ3.0秒であってもよいし、この3.0秒より長くてもよいし、短くてもよい。

【0982】

別の入賞時演出（大学生カップルの表示演出）は始動口へ遊技球Bが入球すると高確率で表示される（表示されない確率よりも表示される確率の方が高い）ため、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期が、リーチ実行予告演出において、武器のみがシルエットで表示されている状態の継続時間、又は武器のみがシルエットで表示されている状態が開始してからシルエット無しで「装備決定！！」が表示されている状態へ変化するまでの時間と同じであることにより、遊技者は、リーチ実行予告演出における当該時間がどの程度の長さであるかを事前に察知することができ、リーチ実行予告演出が実行されたときの武器の選択における遊技者の緊張感を軽減できる。

30

【0983】

また、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期が、リーチ実行予告演出において、武器のみがシルエットで表示されている状態の継続時間、又は武器のみがシルエットで表示されている状態が開始してからシルエット無しで「装備決定！！」が表示されている状態へ変化するまでの時間よりも短い場合には、遊技者は、リーチ実行予告演出が実行されたときに、武器選択表示における押圧操作部303の操作を、長い時間をかけて余裕をもって行うことができる。

40

【0984】

カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期が、リーチ実行予告演出において、武器のみがシルエットで表示されている状態の継続時間、又は武器のみがシルエットで表示されている状態が開始してからシルエット無しで「装備決定！！」が表示されている状態へ変化するまでの時間よりも長い場合には、遊技者は、リーチ実行予告演出が実行されたときの武器選択において急いで押圧操作部303を操作する必要があることが事前にわかるため、緊張感をもって当該操作を行うことができる。

50

【0985】

また、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期は、例えば、リーチ実行予告演出において、シルエット無しで「装備決定！！」が表示されている状態の継続時間と同じ1.5秒であってもよいし、この1.5秒より長くてもよいし、短くてもよい。

【0986】

別の入賞時演出（大学生カップルの表示演出）は始動口へ遊技球Bが入球すると高確率で表示される（表示されない確率よりも表示される確率の方が高い）ため、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期が、リーチ実行予告演出における当該継続時間と同じであることにより、遊技者は、リーチ実行予告演出における当該継続時間がどの程度の長さであるかを事前に察知することができ、リーチ実行予告演出が実行されたときに最終的に決定されたキャラクタ、防具、及び武器を再確認する際の遊技者の緊張感を和らげることができる。

10

【0987】

また、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期が、リーチ実行予告演出において、シルエット無しで「装備決定！！」が表示されている状態の継続時間よりも短い場合には、当該継続時間が長いため、遊技者は、リーチ実行予告演出が実行されたときに最終的に決定されたキャラクタ、防具、及び武器を落ち着いて再確認することができる。

【0988】

また、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期が、リーチ実行予告演出において、シルエット無しで「装備決定！！」が表示されている状態の継続時間よりも短い場合には、当該継続時間が短いことが事前にわかるため、遊技者は、リーチ実行予告演出が実行されたときに最終的に決定されたキャラクタ、防具、及び武器を急いで再確認した方がよいことを事前に認識することができる。

20

【0989】

なお、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が行われているときにリーチ実行予告演出が実行可能であってもよいが、遊技者をリーチ実行予告演出に集中させるために、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が行われているときにリーチ実行予告演出が実行されると、当該カップル演出における大学生カップル（サイクル表示）を非表示にすることが望ましい。なお、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が行われているときにリーチ実行予告演出が実行されたことによって、非表示とされた大学生カップルが、当該リーチ実行予告演出が終了したときもしくは終了したあとに再表示可能であるとよい（つまり再表示されてもよいし、再表示されなくてもよい）。

30

【0990】

また、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が行われているときにリーチ実行予告演出が実行されたことによって、非表示とされた大学生カップルは、当該リーチ実行予告演出が終了した後（例えば、図52に示したようないずれの武器も選択されなかったはずれパターンが表示された後）、かつ実行中の変動において図柄確定するまでの間に始動口に遊技球Bが入球すると、再表示可能であってもよいし、当該タイミングで当該入球が行われても再表示が不可能であってもよい。

40

【0991】

非表示とされた大学生カップルが、当該リーチ実行予告演出が終了したときもしくは終了したあとに再表示されることにより、大学生カップルによるサイクル表示を楽しんでいた遊技者が、当該サイクル表示を再度楽しむことができる。非表示とされた大学生カップルが、当該リーチ実行予告演出が終了したときに再表示されないことにより、当該リーチ実行予告演出が終了後に実行され得る大当たり期待度が極めて高い最終決戦バトルリーチに遊技者を集中させることができる。

【0992】

また、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が行われているときにリー

50

チ実行予告演出が実行されたことによって、非表示とされた大学生カップルが、当該リーチ実行予告演出が終了したときもしくは終了したあとに再表示される場合に、再表示された大学生カップルは（非表示とされる前と同様に）サイクル表示を行ってもよいし、サイクル表示を行わないようにしてもよい。

【0993】

再表示された大学生カップルがサイクル表示を行うことにより、再表示された大学生カップルに遊技者を注目させることができるし、再表示された大学生カップルがサイクル表示を行わないことにより、遊技者は大学生カップルにさほど注意を惹かれないため当該リーチ実行予告演出が終了後に実行され得る大当たり期待度が極めて高い最終決戦バトルリーチに遊技者を集中させることができる。

【0994】

また、当該再表示された大学生カップルがサイクル表示を行う場合に、非表示とされる前と同じ表示態様のサイクル表示を行ってもよいし、非表示とされる前と異なる表示態様（例えば、非表示とされる前には、大学生カップルが「お似合いな2人だね」と囁いている動的表示がループする表示態様であったが、再表示されてからは、大学生がカップル「お似合いな2人だね」と囁いたあとに「がんばれ」の動作をする動的表示がループする表示態様で表示される等）のサイクル表示を行ってもよい。

【0995】

なお、前述したように変動パターン「SPリーチ3」の当落演出としてのリーチ演出として実行される最終決戦バトルリーチと、カップル演出と、が同時に実行されることはない。最終決戦バトルリーチが開始される前にカップル演出における大学生カップル（サイクル表示）を表示していた場合には、最終決戦バトルリーチが開始されるとカップル演出における大学生カップル（サイクル表示）を非表示にするとよい。

【0996】

当該最終決戦バトルリーチの演出が終了すると、カップル演出における大学生カップル（サイクル表示）が再表示する。なお、当該最終決戦バトルリーチの演出が終了しても、カップル演出における大学生カップル（サイクル表示）が再表示しない場合もあるようにしてもよいが、再表示する割合が再表示しない割合よりも高いことが望ましい（再表示する割合が再表示しない割合よりも低くてもよい）。

【0997】

〔6-7. リーチ中チャンスアップ演出〕

以下、リーチ中チャンスアップ演出について説明する。変動パターン「SPリーチ1」、「SPリーチ2」、及び「SPリーチ3」の変動における当落演出としてのリーチ演出の途中で、当該変動における大当たり期待度を示唆する演出としてスマートボールクルーン演出が実行される（所定確率で実行されてもよいし、必ず実行されてもよい）。スマートボールクルーン演出は、変動パターン「SPリーチ1」、「SPリーチ2」、及び「SPリーチ3」の変動における当落演出としてのリーチ演出の途中で実行可能である、つまりリーチ選択予告演出を経由してから実行される当落演出としてのリーチ演出においても、リーチ昇格予告演出を経由してから実行される当落演出としてのリーチ演出においても、リーチ実行予告演出を経由してから実行される当落演出としてのリーチ演出においても、スマートボールクルーン演出が実行可能である。

【0998】

なお、変動パターン「SPリーチ3」の変動における当落演出としてのリーチ演出は、第1のリーチ演出の一例であり、変動パターン「SPリーチ1」又は「SPリーチ2」の変動における当落演出としてのリーチ演出は、第2のリーチ演出の一例である。また、変動パターン「SPリーチ1」、「SPリーチ2」、及び「SPリーチ3」の変動における当落演出としてのリーチ演出はいずれも、特別なリーチ演出の一例である。

【0999】

なお、スマートボールクルーン演出は、「短縮変動」や「通常変動」のようなリーチ演出が実行されない変動パターンの変動、及び「ノーマルリーチ」や「ノーマルロングリー

10

20

30

40

50

チ」のようなSPリーチが実行されない変動パターンの変動では実行されない。なお、スマートボールクルーン演出は、リーチ中チャンスアップ演出の一例である。

【1000】

スマートボールクルーン演出において、2つ又は3つ（複数）のクルーンが演出表示装置1600に表示され、各クルーンは2つの穴を有する。また、各クルーンが有する穴それぞれには、「+〇〇%」のように数値が記載されている。スマートボールクルーン演出において、各クルーン上で1つの球が転がりいずれかの穴に球が入る表示が行われ、各クルーンの球が入った穴に記載された数値の合計値が、実行中の変動における大当たり期待度を示唆する。

【1001】

図55は、スマートボールクルーン演出の演出パターンを決定するためのパターン振り分けテーブルのデータ構成例を示す図である。パターン振り分けテーブル550の値は、「SPリーチ1」、「SPリーチ2」、及び「SPリーチ3」の変動パターンごとに定められている。図55のパターン振り分けテーブル550は、変動パターン「SPリーチ3」に対応するものであり、変動パターン「SPリーチ1」及び変動パターン「SPリーチ2」それぞれに対応するパターン振り分けテーブル550については図示を省略する。

【1002】

パターン振り分けテーブル550は、例えば、周辺制御ROMに格納されている。パターン振り分けテーブル550は、例えば、演出パターン番号5501、左下クルーン数値5502、右下クルーン数値5503、中上クルーン数値5504、合計5505、振り分け5506、及び期待度5507を示す。

【1003】

演出パターン番号5501は、スマートボールクルーン演出において実行される演出パターンを識別する番号を示す。左下クルーン数値5502、右下クルーン数値5503、及び中上クルーン数値5504は、それぞれ、演出表示装置1600に表示される左下クルーン、右下クルーン、及び中上クルーンが有する左穴及び右穴それぞれに記載される数値を示す。左下クルーン、右下クルーン、及び中上クルーンは、それぞれ、スマートボールクルーン演出において演出表示装置1600の表示領域内における、左下部、右下部、及び中上部に表示されるクルーンである。

【1004】

また、スマートボールクルーン演出の各演出パターンの演出において、左下クルーン数値5502、右下クルーン数値5503、及び中上クルーン数値5504の下線が付された数値に対応する穴に球が入る。なお、「パターン1」～「パターン25」の演出パターンにおいては、中上クルーンが表示されない。

【1005】

合計5505は、左下クルーン数値5502、右下クルーン数値5503、及び中上クルーン数値5504の下線が付された数値（即ち各クルーンにおいて球が入る穴に対応する数値）の合計値を示す。振り分け5506は、スマートボールクルーン演出が大当たり変動で行われるときと、はずれ変動で行われるときと、のそれぞれにおける、各演出パターンの振り分けを示す。

【1006】

期待度5507は、各演出パターンが選択されたときの大当たり期待度を示す。図55に示すように、どの演出パターンが選択されても、合計5505が示す各クルーンにおいて球が入る穴に対応する数値の合計値と、期待度5507が示す大当たり期待度と、が略同じ値となるように、各演出パターンにおいて各クルーンにおいて球が入る穴の数値と、各演出パターンの振り分けと、が定められている。例えば、パターン18であれば、スマートボールクルーン演出において大当たり期待度が70%と示され（左下クルーンの30%の穴（左穴）及び右下クルーンの40%の穴（右穴）それぞれに球が入る演出が行われることで大当たり期待度が70%であることが示される）、実際の大当たりに対する期待度も70.01%となっている。

10

20

30

40

50

【1007】

図56及び図57は、スマートボールクルーン演出の一例を示す説明図である。図56及び図57では、変動パターン「SPリーチ3」の変動においてスマートボールクルーン演出が実行される例を説明する。

【1008】

図56(A)は、変動パターン「SPリーチ3」の当落演出としてのリーチ演出である最終決戦バトルリーチが開始した状態であり、最終決戦バトルリーチのタイトルが演出表示装置1600に表示されている。図56(B)は、最終決戦バトルリーチの続きの状態である。前述したリーチ実行予告演出において決定された各防具及び武器を装備した、リーチ実行予告演出において決定されたキャラクタと、敵キャラクタと、が対峙している表示が演出表示装置1600に表示されている。

10

【1009】

図56(C)は、スマートボールクルーン演出が開始した状態である。図56(C)では、図56(B)の表示に重ねて（つまり最終決戦バトルリーチ演出の表示が表示されているなかで）、3つのスマートボール表示領域1655が演出表示装置1600に表示されている。スマートボール表示領域1655それぞれには、球を打ち出すレバーと、球と、が表示され、当該レバーが当該球を打ち出す表示が行われる。

【1010】

例えば、スマートボール表示領域1655の表示優先度は、最終決戦バトルリーチ演出におけるキャラクタの表示優先度より高いものの（つまり、当該キャラクタよりもスマートボール表示領域1655の方が手前側に表示される）、装飾図柄や保留表示の表示優先度より低い（つまり、スマートボール表示領域1655よりも装飾図柄や保留表示の方が手前側に表示される）。

20

【1011】

なお、スマートボールクルーン演出において、左下クルーン、右下クルーン、及び中上クルーンの3つが表示される演出パターンがパターン振り分けテーブル550から選択された場合には、図56(C)のように3つのスマートボール表示領域1655が表示され、左下クルーン及び右下クルーンの2つのみが表示される演出パターンが選択された場合には、図56(C)において2つのスマートボール表示領域1655が表示される。左下クルーン及び右下クルーンの2つのみが表示される演出パターンが選択された場合には、3つのスマートボール表示領域1655のうち、中央のスマートボール表示領域1655を非表示にして、演出表示装置1600の表示領域の中央線を軸に、2つのスマートボール表示領域1655が対称となる表示が行われるようにするとよい。

30

【1012】

図56(C)において球が打ち出されると、図56(D)の表示へ遷移する。図56(D)では、クルーンが表示され、各クルーン上を球が（例えば時計周りに）周回する。なお、各クルーンを周回する球のクルーン上の位置は、全てのクルーンについて同じである。つまり、各クルーン上の球の動的な周回表示が同期されている。なお、球の周回表示は、所定時間を1周期（1サイクル）とする周期的なサイクル表示である。

【1013】

なお、球の周回表示における周期の長さ、例えば、サイクル表示としてのリーチ選択予告演出における1サイクルと同じ4.5秒である。球の周回表示における周期の長さが、サイクル表示としてのリーチ選択予告演出における1サイクルと同じであることにより、遊技者は一方のサイクル表示の周期を確認すれば、他方の周期も知ることができるため遊技者の気分がよくなる。

40

【1014】

また、球の周回表示における周期の長さは、例えば、サイクル表示としてのリーチ選択予告演出における1サイクルである4.5秒より長くてもよいし、短くてもよい。球の周回表示における周期の長さが、サイクル表示としてのリーチ選択予告演出における1サイクルより長いことにより、リーチ選択予告演出において遊技者をリーチ演出の選択に集中

50

させることができるし、球の周回表示における周期の長さが、サイクル表示としてのリーチ選択予告演出における1サイクルより短いことにより、スマートボールクルーン演出において球がクルーン上を周回していることを遊技者に気付かせやすくすることができる。球の周回表示における周期と、サイクル表示としてのリーチ選択予告演出における1サイクルと、のどちらが長い場合であっても、短い方のサイクル2周よりも、長い方のサイクル1周の方が短いことが望ましいが、短い方のサイクル2周よりも、長い方のサイクル1周の方が長くてもよい。

【1015】

なお、各クルーン上の球の周回表示が同期されているため、各クルーン上の球の周回表示の周期は同じである。これにより、遊技者は1つのクルーン上を周回する球の動きを追うだけで、他のクルーン上を周回する球の動きも把握することができ、遊技者の目が疲れにくくなる。各クルーン上を球が周回する表示は、周期性表示の一例である。

10

【1016】

なお、全てのクルーン上の球の周回表示が完全に同期されていると、同じ動作に飽きてしまう遊技者もいるため、表示されている複数のクルーンのうち少なくとも1つのクルーン上を周回する球の周回方向（周期性表示の態様）が、異なってもよい。例えば、3つのクルーンが表示されているときに、1つのクルーン上では球の周回方向が正回転、残り2つのクルーン上では球の周回方向が逆回転である等である（例えば、時計周りを正回転、反時計周りを逆回転とする）。

20

【1017】

なお、左下クルーン上で球が正回転する場合であっても逆回転する場合であっても、当該左下クルーンの表示位置は同じである。これは、右下クルーン及び中上クルーンについても同様である。これにより、遊技者は、クルーンを視認するためには球の周回方向に関わらず同じ表示位置を見ていればよい。

【1018】

また、例えば、変動パターン「SPリーチ1」又は「SPリーチ2」の変動における当落演出としてのリーチ演出において実行されるスマートボールクルーン演出において、全てのクルーン上の球の周回方向が逆回転であってもよいし、正回転であってもよい。全てのクルーン上の球の周回方向が逆回転であることにより、大当りに対する期待度が上がったかもしれないと遊技者に感じさせることができる。また、クルーン上の球の周回方向が逆回転である場合に、実際に大当りに対する期待度が高くなるようにしてもよい。具体的には、例えば、クルーン上の球の周回方向が逆回転すると数値が大きい穴に入りやすくなるよう（結果として大当り期待度が高くなるよう）球が入る穴及び数値が決定される等である。

30

【1019】

また、例えば、変動パターン「SPリーチ3」の変動における当落演出としてのリーチ演出（最終決戦バトルリーチ）において実行されるスマートボールクルーン演出において、全てのクルーン上の球の周回方向は全て正回転であってもよいし、全て逆回転であってもよい。変動パターン「SPリーチ1」又は「SPリーチ2」の変動における当落演出としてのリーチ演出において実行されるスマートボールクルーン演出において球がクルーン上を周回する表示と、変動パターン「SPリーチ3」の変動における当落演出としてのリーチ演出において実行されるスマートボールクルーン演出において球がクルーン上を周回する表示と、は周回方向のみが異なる互いに関連した表示、又は周回方向も同じである同一の表示である。

40

【1020】

変動パターン「SPリーチ3」の変動における当落演出としてのリーチ演出（最終決戦バトルリーチ）において実行されるスマートボールクルーン演出において、クルーン上の球が回転する表示は、第1の周期性表示の一例である。また、変動パターン「SPリーチ1」又は「SPリーチ2」の変動における当落演出としてのリーチ演出において実行されるスマートボールクルーン演出において、全てのクルーン上の球が逆回転で周回する表示

50

は、第2の周期性表示の一例である。また、前述したカップル演出における大学生カップルのサイクル表示は、第3の周期性表示の一例である。なお、第1の周期性表示よりも前に第2の周期性表示を表示することは可能とされているが、第1の周期性表示よりも後に第2の周期性表示を表示することは不可能とされていることが望ましい。

【1021】

なお、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が表示されているときに変動パターン「SPリーチ1」又は「SPリーチ2」の当落演出としてのリーチ演出が実行され、当該リーチ演出中におけるスマートボールクルーン演出において全てのクルーン上の球が逆回転で周回する表示が行われたとしても、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示は継続して表示することが望ましい。なお、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示を継続して表示しているときに遊技球Bが始動口に入球すると、カップル演出における新たな大学生カップルのサイクル表示（大学生カップルの数が増加する）を行うとよい。クルーン上の球が逆回転で周回する表示と、大学生カップルのサイクル表示と、が同時に行われることで、また大学生カップルの追加表示を可能とすることで、遊技者の期待感を相乗的に上昇させることができる。

10

【1022】

また、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が表示されていないときに変動パターン「SPリーチ1」又は「SPリーチ2」の当落演出としてのリーチ演出が実行され、当該リーチ演出中におけるスマートボールクルーン演出において全てのクルーン上の球が逆回転で周回する表示が行われているときに、遊技球Bが始動口に入球すると（但しオーバー入賞を除く）、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示を行うことが望ましい。クルーン上の球が逆回転で周回する表示と、大学生カップルのサイクル表示と、が同時に行われることで、遊技者の期待感を相乗的に上昇させることができる。

20

【1023】

一方、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が表示されていないときに「SPリーチ3」の当落演出としてのリーチ演出である最終決戦バトルリーチが実行され、当該リーチ演出中におけるスマートボール演出において、全てのクルーン上の球が正回転で周回する表示が行われているときに、遊技球Bが始動口に入球しても（オーバー入賞でなくてもオーバー入賞であっても）、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が行われないことが望ましい。最終決戦バトルリーチはもともと大当たり期待度が高いリーチ演出であるため、カップル演出が行われてしまうと遊技者の注意がカップル演出に逸れてしまい興趣を低下させてしまうおそれがあるからである。

30

【1024】

なお、「SPリーチ3」の当落演出としてのリーチ演出である最終決戦バトルリーチが開始する前からカップル演出における大学生カップルのサイクル表示が表示されていた場合は、大当たり期待度が高い最終決戦バトルリーチに遊技者を集中させるために、最終決戦バトルリーチが開始するとカップル演出における大学生カップルのサイクル表示が非表示にされる。そして、当該最終決戦バトルリーチが終了すると、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が再表示される。なお、当該最終決戦バトルリーチが終了しても、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示を再表示しない場合もあるようにしてもよいが、その場合、再表示する割合は再表示しない割合よりも高いことが（低くしてもよい）。当該最終決戦バトルリーチが終了したときに、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が再表示される場合には、最終決戦バトルリーチではずれが報知されたとしても遊技者の落胆を抑制することができるし、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が再表示されない場合には、最終決戦バトルリーチではずれが報知されて落胆している遊技者の気持ちを落ち着かせることができる。

40

【1025】

また、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が表示されているときに変動パターン「SPリーチ1」又は「SPリーチ2」の当落演出としてのリーチ演出が終了すると、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示を継続して表示する場合と

50

、非表示にする場合と、がある。例えば、当該リーチ演出の終了時に大学生カップルのサイクル表示を強制的に非表示としてもよいし、当該リーチ演出の終了時に大学生カップルのサイクル表示を継続して表示するか非表示とするかを所定の割合（学生カップルのサイクル表示を継続して表示する割合の方が、非表示とする割合より高くてもよいし、低くてもよいし、同じであってもよい）に基づく抽選によって決定してもよい。

【1026】

当該リーチ演出が終了すると、大学生カップルのサイクル表示を継続して表示する場合と、非表示とする場合と、があることにより、継続して表示された場合には当該リーチ演出が終了しても遊技者の期待感の低下を抑制することができるし、非表示とされた場合には当該リーチ演出の終了とともに遊技者の気持ちを落ち着かせることができる。

10

【1027】

なお、球が逆回転で周回するクルーンの表示は、上記したように大学生カップルのサイクル表示と同時に表示されることがあるため、双方の表示の視認性を向上させるために、球が逆回転で周回するクルーンの表示と、大学生カップルのサイクル表示と、の表示位置（領域）が異なる。また、上記したように、球が正回転している場合であっても逆回転している場合であっても、クルーンの表示位置が同じであることが望ましいため、必然的に球が正回転で周回するクルーンの表示と、大学生カップルのサイクル表示と、の表示位置（領域）も異なる。

【1028】

また、球が逆回転で周回するクルーンの表示を、球が正回転で周回するクルーンの表示とは異なる表示位置（表示領域が重ならない位置）に、かつ球が正回転で周回するクルーンの表示よりも小さい表示サイズで表示するようにしてもよい。また、特に、球が正回転で周回するクルーンの表示と、球が逆回転で周回するクルーンの表示と、大学生カップルのサイクル表示と、の表示位置（領域）がそれぞれ重ならない位置であってもよい。また、球が正回転で周回するクルーンの表示と、球が逆回転で周回するクルーンの表示と、それぞれの表示位置（領域）が、大学生カップルのサイクル表示の表示位置（領域）の一部と重なってもよい。

20

【1029】

また、クルーン上の球の周回表示の周期の長さは（正回転、逆回転問わず）4.0秒であってもよく、この4.0秒はカップル演出における大学生カップルのサイクル表示の周期である2.5秒と異なる時間である。

30

【1030】

また、変動パターン「SPリーチ3」の変動における当落演出としてのリーチ演出（最終決戦バトルリーチ）において実行されるスマートボールクルーン演出において、クルーン上の球が周回する周期の長さを第1の時間、変動パターン「SPリーチ1」又は「SPリーチ2」の変動における当落演出としてのリーチ演出において実行されるスマートボールクルーン演出において、全てのクルーン上の球が逆回転で周回する周期の長さを第2の時間、前述したカップル演出における大学生カップルのサイクル表示の周期の長さを第3の時間、と呼ぶとき、第1の時間、第2の時間、及び第3の時間の関係として、以下のいずれかが採用されている。

40

【1031】

第1の時間＝第2の時間＝第3の時間のように、第1の時間、第2の時間、及び第3の時間の全てが同じ長さであってもよい。また、第1の時間＝第2の時間＜第3の時間、第1の時間＝第2の時間＞第3の時間、第1の時間＝第3の時間＜第2の時間、第1の時間＝第3の時間＞第2の時間、第2の時間＝第3の時間＜第1の時間、又は第2の時間＝第3の時間＞第1の時間のように、第1の時間、第2の時間、及び第3の時間の1つだけ違う長さであってもよい。また、第1の時間＜第2の時間＜第3の時間、第1の時間＜第3の時間＜第2の時間、第2の時間＜第1の時間＜第3の時間、第2の時間＜第3の時間＜第1の時間、第3の時間＜第1の時間＜第2の時間、又は第3の時間＜第2の時間＜第1の時間のように、第1の時間、第2の時間、及び第3の時間の全てが違う長さであっても

50

よい。第1の時間、第2の時間、及び第3の時間のうち、同じ長さの周期があれば、遊技者は当該同じ長さの周期については覚えやすくなる。また、第1の時間、第2の時間、及び第3の時間のうち、異なる長さの周期があれば、長い時間の周期を有する演出を遊技者に楽しませることができる。

【1032】

なお、図56(D)から表示されるクルーンの個数は、パターン振り分けテーブル550から選択された演出パターンに対応する個数であり、打ち出された球の個数と同数である。また、演出表示装置1600において各クルーンが有する穴それぞれに記載された数値は、パターン振り分けテーブル550から選択された演出パターンに対応する数値である。

10

【1033】

なお、2個のクルーンが表示される場合には、左下クルーンと右下クルーンとが表示され、3個のクルーンが表示される場合には、左下クルーンと右下クルーンと中上クルーンとが表示されるが、2個のクルーンが表示される場合の左下クルーンと右下クルーンの表示位置（表示される高さ（演出表示装置1600上のy軸方向の位置））と、3個のクルーンが表示される場合の左下クルーンと右下クルーンの表示位置（表示される高さ（演出表示装置1600上のy軸方向の位置））と、は同じである。

【1034】

つまり、2個のクルーンが表示される場合と、3個のクルーンが表示される場合と、で左下クルーンと右下クルーンが同じクルーンであることを遊技者に理解させることができ、3個のクルーンが表示される場合には、2個のクルーンが表示されるときと同じ左下クルーンと右下クルーンに加えてさらに中上クルーンが表示されることで、3個のクルーンが表示された場合に遊技者に期待感を与えることができる。

20

【1035】

なお、各クルーンが表示される領域は、リーチ選択予告演出におけるリーチタイトル表示枠1651に囲まれる領域に含まれる位置に表示されることが望ましい。これにより、リーチ選択予告演出を経由したリーチ演出においてスマートボールクルーン演出が行われた場合、遊技者は視線を動かさなくて済むこととなる。

【1036】

また、各クルーンが表示される領域は、リーチ選択予告演出におけるリーチタイトル表示枠1651に囲まれる領域と、重複しない位置に表示されるようにしてもよい。各クルーンにおいて球が周回するサイクル表示が行われ、リーチ選択予告演出においてはリーチタイトル表示枠1651の内部でリーチタイトル表示が順に繰り返されるサイクル表示が行われるため、各クルーンが表示される領域は、リーチ選択予告演出におけるリーチタイトル表示枠1651に囲まれる領域と、を重複しない位置とすることで、これらの表示はいずれもサイクル表示であるものの互いに関連がない表示であることを遊技者が認識しやすくなる。

30

【1037】

なお、図56及び図57の例では、クルーンが演出表示装置1600に表示されているときに、当該クルーンの奥側に最終決戦バトルリーチ演出の表示が継続して（最終決戦バトルリーチ演出が進行している）表示されているが、クルーンが演出表示装置1600に表示されているときには、最終決戦バトルリーチ演出の表示が非表示となるようにしてもよい。

40

【1038】

図56(E)では、各クルーン上を球が周回する表示が継続している。図56(F)においても、各クルーン上を球が周回する表示が継続し、各クルーン上を周回する球の位置が図56(D)と同様の位置に戻っている（球がクルーン上を1周した）。なお、遊技者に長い時間緊張感を与えるために、各クルーン上を球が1周する前に、クルーンの穴に球が入ることはない。

【1039】

50

図 5 7 (G) では、各クルーン上を球が周回する表示が終了して、各クルーン上の球が穴に入りつつある表示が行われている。例えば、球の周回表示が 3 周目のときに、球がクルーンの穴に入る演出が行われる。

【 1 0 4 0 】

図 5 7 (H) は、各クルーンの穴に球が入った状態である。図 5 7 (H) では、全てのクルーンにおいて、球が「+ 3 0 %」の穴に入ったものである。球が入った穴に対応する数値それぞれの周りにエフェクトが表示されることで、各クルーンにおいて「+ 3 0 %」の穴に球が入ったことを遊技者にアピールする。なお、図 5 7 (H) の例では、全てのクルーンについて同じ数値の穴に球が入る表示が行われているが、1つのクルーンだけ異なる数値の穴に球が入る演出パターンが存在するし、全てのクルーンについて異なる数値の穴に球が入る演出パターンが存在してもよい。なお、図 5 6 (B) ~ 図 5 7 (H) において、図面上では、最終決戦バトルリーチ演出の同じ表示を図示しているが、最終決戦バトルリーチ演出は都度進行しているものである。

10

【 1 0 4 1 】

各クルーンの穴に球が入ってから所定時間が経過すると、スマートボールクルーン演出が終了し、最終決戦バトルリーチ演出のみが継続して実行される。図 5 7 (I) は、スマートボールクルーン演出が終了して、最終決戦バトルリーチの続きの演出が行われている状態である。

【 1 0 4 2 】

図 5 8 は、スマートボールクルーン演出におけるクルーン上で球が周回する演出の一例を示す説明図である。つまり、図 5 8 は、図 5 6 及び図 5 7 に示したスマートボールクルーン演出において、あるクルーン上で球が周回する表示だけを抜き出して示した図である。

20

【 1 0 4 3 】

図 5 8 (A) ~ 図 5 8 (H) に示すように、球がクルーン上を周回する表示が行われる。図 5 8 (H) の後には、図 5 8 (A) の演出に戻ることににより、球がクルーン上を少なくとも 1 周以上周回する。

【 1 0 4 4 】

なお、図 5 8 (A) ~ 図 5 8 (H) に示す球がクルーン上を周回する周回表示が行われている間は、クルーンと球からなる図形の外形ラインが変化する場合がある。例えば、図 5 8 (A) では、クルーンと球からなる図形の外形ラインは、クルーンが示す楕円の上部中央において球の上半分程度がはみだした形状であるが、図 5 8 (B) では、クルーンと球からなる図形の外形ラインは、クルーンが示す楕円の右上部において球の上部の大半がはみだした形状である。

30

【 1 0 4 5 】

球がクルーン上を周回する周回表示が行われている間は、クルーンと球からなる図形の外形ラインが常に変化し続けてもよいし、例えば、図 5 8 (D) ~ 図 5 8 (F) の期間のようにクルーンと球からなる図形の外形ラインが変化しない期間があってもよい（当該期間において外形ラインは（球がクルーンをはみ出していないため）クルーンが示す楕円形状を維持している）。

40

【 1 0 4 6 】

また、球がクルーン上を周回する周回表示において、球の周回速度が高速である場合と低速である場合とがあってもよい（例えば、球の周回速度が高速である場合の方が、低速である場合よりも大当たり期待度が低くなるような所定の振り分けに基づいて、球の周回速度が選択される）。球の周回速度が高速である場合と低速である場合とにおいて、クルーンと球からなる図形の外形ラインが異なることが望ましい。

【 1 0 4 7 】

なお、図 5 8 ではクルーン上を球が正回転する例が記載されているが、クルーン上を球が逆回転する場合には、球がクルーン上を周回する周回表示が行われている間は、クルーンと球からなる図形の外形ラインが常に変化し続けてもよいし、図 5 8 (D) ~ 図 5 8 (

50

F)の期間のようにクルーンと球からなる図形の外形ラインが変化しない期間が一部存在してもよいし、クルーンと球からなる図形の外形ラインが一切変化しないようにしてもよい。

【1048】

なお、図56及び図57の例では、SPリーチの一例である最終決戦バトルリーチの実行中にスマートボールクルーン演出の表示を開始しているが、SPリーチが行われる前（例えば、当該SPリーチのタイトル表示中であつたり当該タイトル表示の前）にスマートボールクルーン演出の表示を開始してもよい。これにより、スマートボールクルーン演出によって予め大当り期待度を遊技者に示唆してから、SPリーチ演出が開始するため、遊技者は適切な程度の期待を感じながら（つまり、過度に期待することなく過度に落胆することなく）SPリーチ演出を楽しむことができる。

10

【1049】

また、リーチ選択予告演出を実行することなく、SPリーチが実行されているときに、スマートボールクルーン演出を実行するパターンがある。例えば、変動パターン「SPリーチ2」／「SPリーチ3」の変動において、基本パターンが選択されている場合には、リーチ昇格予告演出／リーチ実行予告演出が行われてから又は予告演出が行われることなく（つまりリーチ選択予告演出は実行されない）、SPリーチが実行されているときにスマートボールクルーン演出を実行するパターンが実現可能である。

【1050】

また、例えば、変動パターン「SPリーチ1」の変動において、基本パターンが選択されている場合には、予告演出が行われることなく（つまりリーチ選択予告演出は実行されない）、SPリーチが実行されているときにスマートボールクルーン演出を実行するパターンが実現可能である。また、SPリーチが実行されているときのスマートボールクルーン演出が終了した後、かつ当該SPリーチが実行された変動が終了するまでに、リーチ選択予告演出が実行されることがないようにしてもよい。このように、スマートボールクルーン演出が実行される前後でリーチ選択予告演出が実行されないことにより、リーチ選択予告演出における選択操作によって遊技者が疲れてしまうことなく、スマートボールクルーン演出に集中することができる。

20

【1051】

また、スマートボールクルーン演出の表示が終了した後に、再度スマートボールクルーン演出の表示が行われることはない（つまり、1回の変動でスマートボールクルーン演出は1回だけ実行可能である）ことが望ましいが、1回の変動でスマートボールクルーン演出の表示が複数回実行可能であってもよい。スマートボールクルーン演出の表示が終了した後に、再度スマートボールクルーン演出の表示が行われない場合には、スマートボールクルーン演出に遊技者の意識を集中させることができるし、1回の変動でスマートボールクルーン演出の表示が複数回実行可能である場合には、1回目のスマートボールクルーン演出で低い期待度が示された場合であっても遊技者の期待感を著しく低下させることがなくなる。

30

【1052】

なお、前述したように、やり直しパターンで実行されるやり直し演出が表示される場合、やり直し演出が表示される直前までに表示されているSPリーチ演出（特別なリーチ演出のいずれか）を、当該やり直し演出が表示されてからも、演出表示装置1600の隅の表示領域に継続して表示してもよい。つまり、スマートボールクルーン演出におけるクルーン演出（所定時間を1サイクルとし、当該1サイクル内で外形ラインが変化する周期的表示（つまり、球がクルーン上を周回する周回表示）を行っているとき）が行われているSPリーチ演出の途中でやり直し演出が行われた場合、当該クルーン演出が行われている当該SPリーチ演出を継続して表示したまま、当該やり直し演出及び当該やり直し演出に続くリーチ選択予告演出、リーチ昇格予告演出、又はリーチ実行予告演出を実行可能である。さらに、1回の変動でやり直し演出が複数回実行可能とされている場合には、当該クルーン演出が行われている当該SPリーチ演出を継続して表示したまま、リーチ選択予告

40

50

演出、リーチ昇格予告演出、又はリーチ実行予告演出を含む予告演出を複数回実行可能である（同じ予告演出が複数回実行されることもあり得るし、異なる予告演出が実行されることもあり得る）。これにより、遊技者はやり直し演出後の予告演出を見ながらも当該クルーン演出が行われている当該SPリーチ演出も楽しむことができる。但し、前述したように、スマートボールクルーン演出の表示が終了した後に、リーチ選択予告演出、リーチ昇格予告演出、及びリーチ実行予告演出が行われることはないものとする。

【1053】

なお、前述した基本パターンやレアパターンが選択された場合には、リーチ選択予告演出、リーチ昇格予告演出、及びリーチ実行予告演出の少なくとも1つは実行されないため、特別なリーチ演出が実行される変動パターンが選択されたものの、リーチ選択予告演出、リーチ昇格予告演出、又はリーチ実行予告を経由することなく（例えば、リーチ選択予告演出を経由することなく）、当該特別なリーチ演出が実行され、当該特別なリーチ演出においてスマートボールクルーン演出におけるクルーン演出が実行されることがある。

10

【1054】

なお、スマートボールクルーン演出におけるクルーン演出中（所定時間を1サイクルとし、当該1サイクル内で外形ラインが変化する周期的表示（つまり、球がクルーン上を周回する周回表示）を行っているとき）に、押圧操作部303の操作有効期間が発生し、押圧操作部303を模した模画像が演出表示装置1600に表示されて、以下の第1操作演出又は第2操作演出が実行可能であってもよい（第1操作演出又は第2操作演出が実行される場合と、第1操作演出及び第2操作演出のいずれも実行されない場合とがある）。

20

【1055】

まず、第1操作演出について説明する。第1操作演出では、球がクルーン上を周回しているときに押圧操作部303の操作有効期間が発生し、押圧操作部303を模した模画像が演出表示装置1600に表示される。押圧操作部303の操作有効期間において押圧操作部303が操作されると、少なくとも1つのクルーン上の少なくとも1つの穴に記載された数値が上昇する演出が行われてもよい。なお、押圧操作部303の操作有効期間において押圧操作部303が操作されても、球がクルーン上を周回する周回表示は継続する。第1操作演出において穴に記載された数値が上昇する演出が行われることで、遊技者に高揚感を与えることができる。なお、数値が上昇する演出（エフェクト表示等）が周回表示に影響を与える（サイクルがリセットされるなど）ことはないが、数値が上昇する演出（エフェクト表示等）は周回表示に重なるように表示してもよいし重ならないように表示してもよい。

30

【1056】

第1操作演出を実現するための処理の一例は以下の通りである。まず、パターン振り分けテーブル550から演出パターンを選択したら、第1操作演出を実行するか否かを、例えば所定の振り分けに従って決定する。但し、演出パターンとして「パターン1」を選択した場合には、第1操作演出は実行されない。第1操作演出を実行しないと決定した場合には、当該選択した演出パターンが示すクルーン及び各クルーンの穴の数値を表示する。

【1057】

第1操作演出を実行すると決定した場合には、当該選択した演出パターンよりも期待度5507が低い演出パターン（例えば、パターン17の大当たり期待度60%が決定されていた場合には、その期待度よりも低い表示が行われるパターン9など）を初期表示演出パターンとして（例えばランダムに）選択し、初期表示演出パターンが示すクルーン及び各クルーンの穴の数値を表示する。第1操作演出における押圧操作部303の操作有効期間中に押圧操作部303が操作された（例えば、所謂単押しや所謂長押しがされた）場合には、各クルーンの穴の数値のうち、初期表示演出パターンよりも選択された演出パターンの方が高いものについて、選択された演出パターンにおける数値へと上昇させる表示を行う。なお、選択された演出パターンにおける穴の数値から初期表示演出パターンにおける穴の数値を引いた差分の表示を、当該上昇させる表示に伴わせて表示してもよい。

40

【1058】

50

なお、初期表示演出パターンとしての演出パターンを決定する際に、クルーン上を周回する球の動きは継続して行われる（初期表示演出パターンと決定している演出パターンでの周回する球の動きは同じ）ため、決定している演出パターンにおいて球が入る穴は変わらない。そのため、例えば、決定している演出パターンがパターン１７であった場合には、左下クルーンでは左穴に、右下クルーンでは左穴に球が入るため、初期表示演出パターンとして決定されうるパターンは、決定している演出パターンよりも当り期待度（表示上の数値）が低い演出パターンであって且つ、左下クルーンでは左穴に、右下クルーンでは左穴に入る演出パターンの中から決定されるようにされている。従って、例えば、決定している演出パターンがパターン１７であった場合には、パターン１０やパターン１２が選択されることはない（パターン１０及びパターン１２のいずれも、球が入る穴の少なくとも１つがパターン１７と異なるため）。また、決定している演出パターンがパターン１７であった場合に初期表示演出パターンとしてもパターン１７を表示し、押圧操作部３０３が操作されても数値が上昇しないような演出を設けてもよい。また、決定している演出パターンと初期表示演出パターンとでクルーンの数相違することはなく、決定している演出パターンにおいて表示されるクルーンの数３個の場合は初期表示演出パターンで表示されるクルーンも３個である。

10

【１０５９】

なお、押圧操作部３０３の操作有効期間中に球がクルーン上を周回する周回表示が終了する（どの穴に入るかの演出に遷移する）ようにしてもよいし、押圧操作部３０３の有効期間終了後に球がクルーン上を周回する周回表示が終了する（どの穴に入るかの演出に遷移する）ようにしてもよい。

20

【１０６０】

続いて、第２操作演出について説明する。第２操作演出では、球がクルーン上を周回しているときに押圧操作部３０３の操作有効期間が発生し、押圧操作部３０３を模した模画像が演出表示装置１６００に表示される。押圧操作部３０３の操作有効期間において押圧操作部３０３が操作されると、クルーン上の球の周回表示が非表示にされ、さらに実行中の変動が大当たり変動であれば「おめでとう！」というメッセージ又は「残念？」というメッセージのいずれかが（例えば、所定の振り分けによって選択されて）演出表示装置１６００に表示され、実行中の変動がはずれ変動であれば「残念？」というメッセージが演出表示装置１６００に表示される。第２操作演出において「おめでとう！」というメッセージが表示されれば遊技者に極めて強い高揚感を与えることができるし、「残念？」というメッセージが表示されても、はずれであることは確定しない上にＳＰリーチ演出が継続されるため、遊技者に落胆を与えることはない。

30

【１０６１】

なお、第２操作演出において、押圧操作部３０３の操作有効期間において押圧操作部３０３が操作されて、実行中の変動が大当たり変動であり、かつ「おめでとう！」というメッセージを表示する場合に、クルーン上の球の周回表示が非表示にされ、実行中の変動が大当たり変動であり、かつ「残念？」というメッセージを表示する場合、又は実行中の変動がはずれ変動である場合（はずれ変動であれば「残念？」というメッセージが表示される）に、クルーン上の球の周回表示が非表示にされないようにしてもよい。これにより、クルーン上の球の周回表示が非表示にされることが確定演出として機能し、当該確定演出が出現すれば遊技者に極めて強い高揚感を与えることができるし、当該確定演出が出現しなくてもはずれであることは確定しない上にクルーン演出及びＳＰリーチ演出が継続されるため、遊技者に落胆を与えることはない。

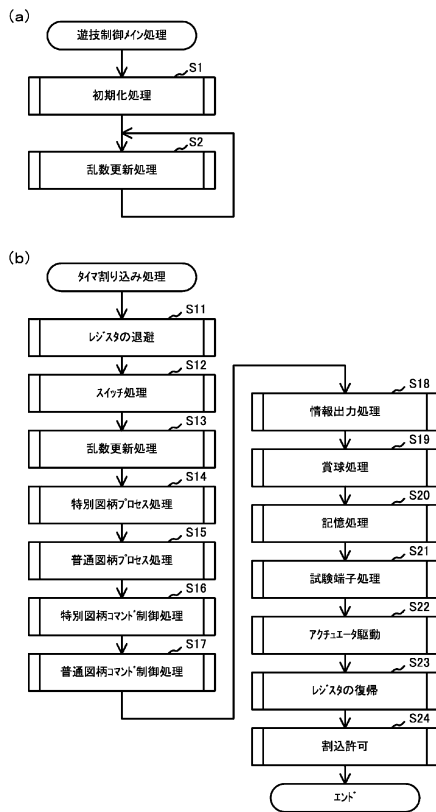
40

【１０６２】

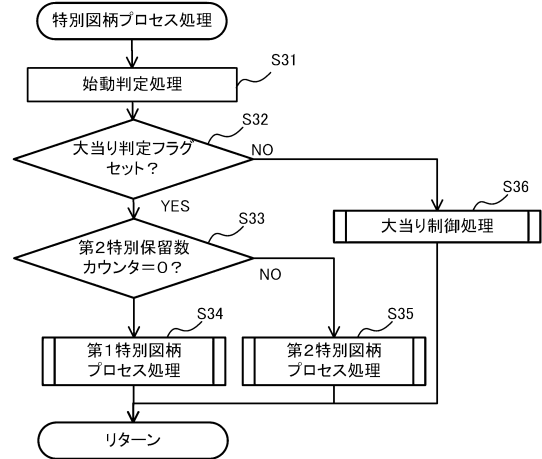
また、大当たり変動が実行されているときの第２操作演出において、押圧操作部３０３の操作有効期間において押圧操作部３０３が操作されることによって、クルーン上の球の周回表示が非表示にされた後に、クルーン上の球の周回表示を再表示してもよい。このようにクルーン上の球の周回表示が複数回実行されることにより、遊技者は優越感を得ることができる。

50

【図 3】



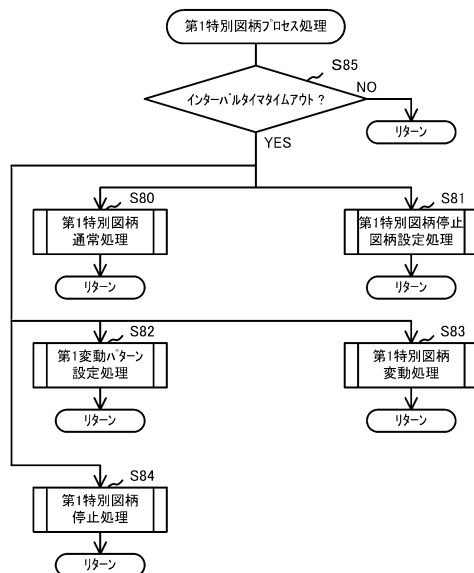
【図 4】



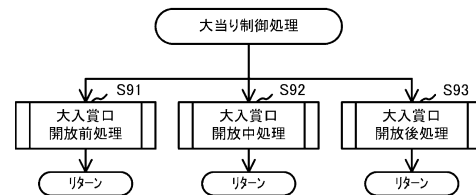
10

20

【図 5】



【図 6】

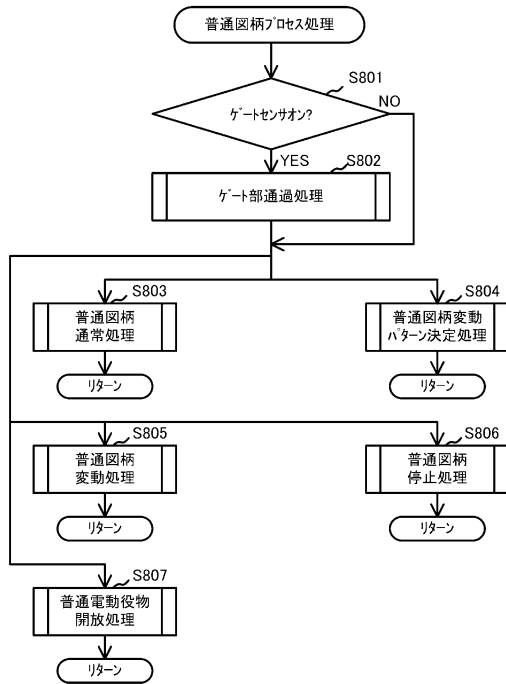


30

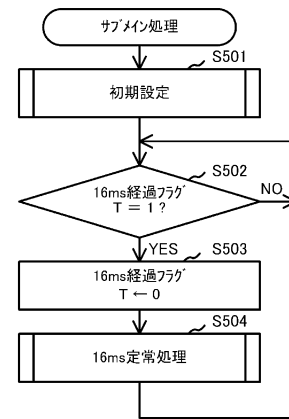
40

50

【図 7】



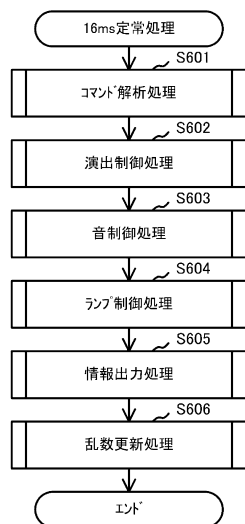
【図 8】



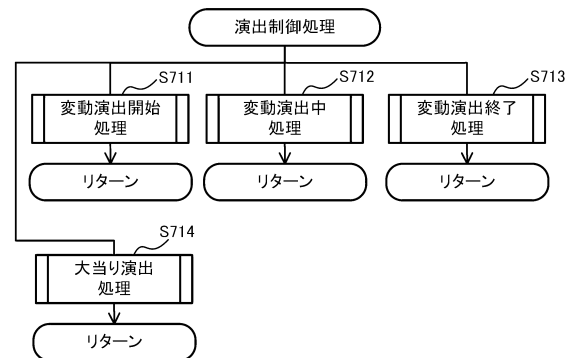
10

20

【図 9】



【図 10】

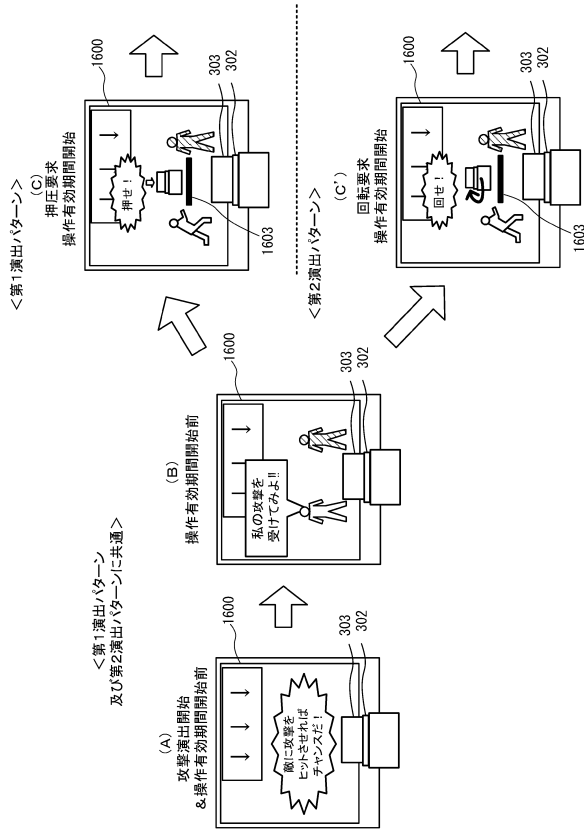


30

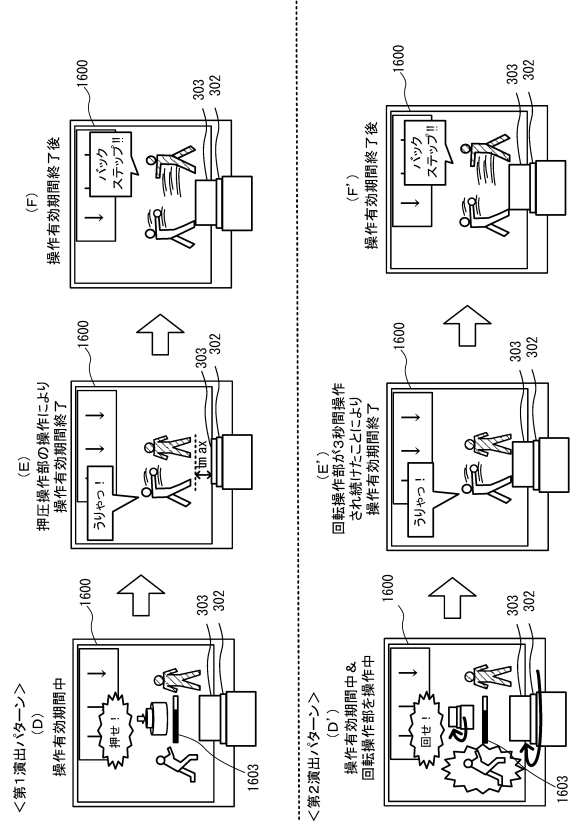
40

50

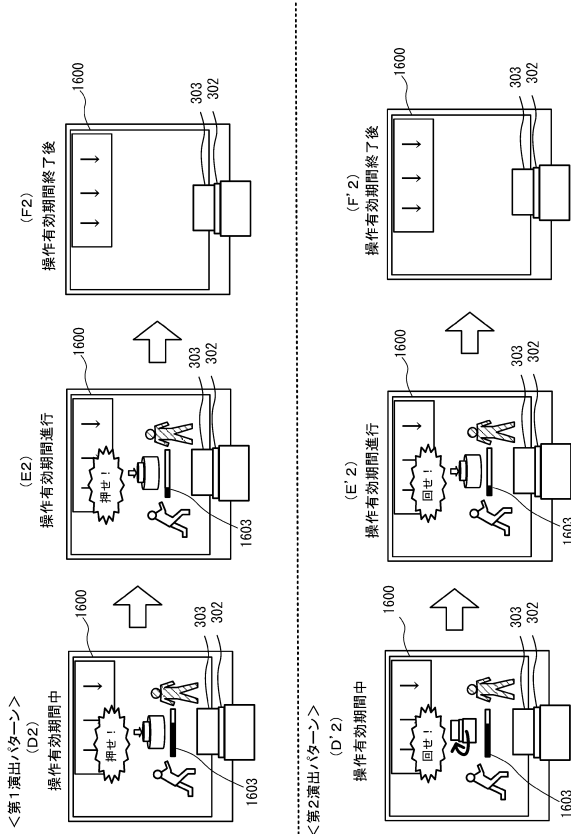
【図 1 1】



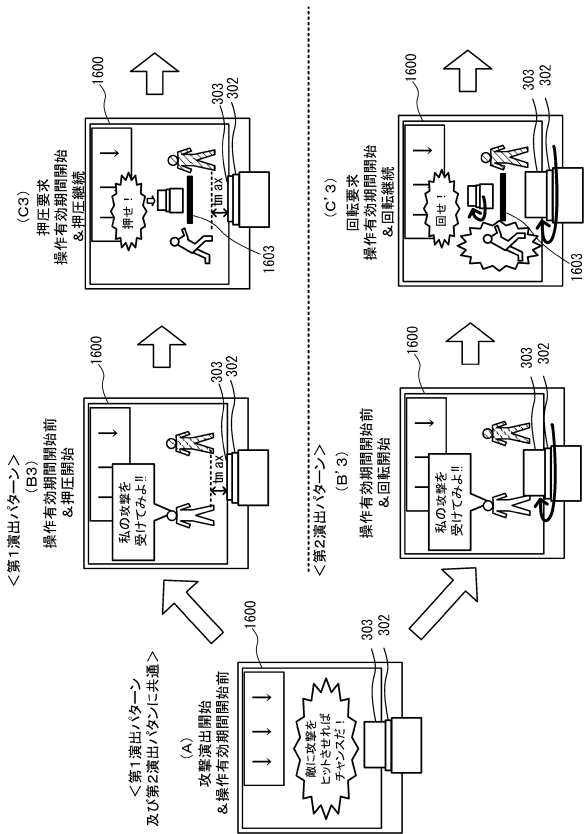
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



10

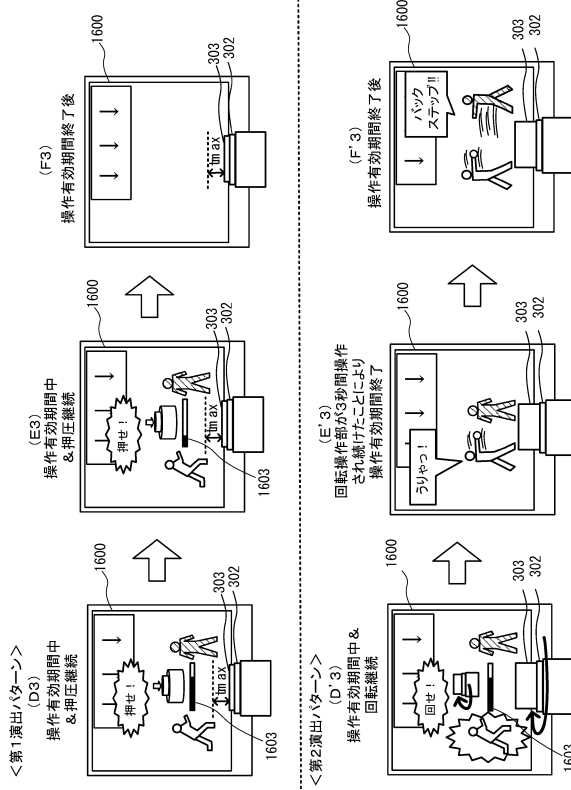
20

30

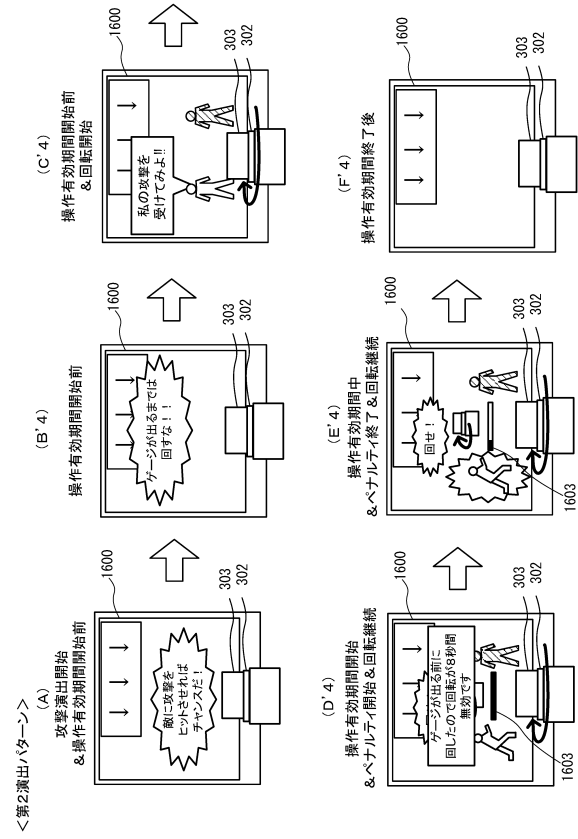
40

50

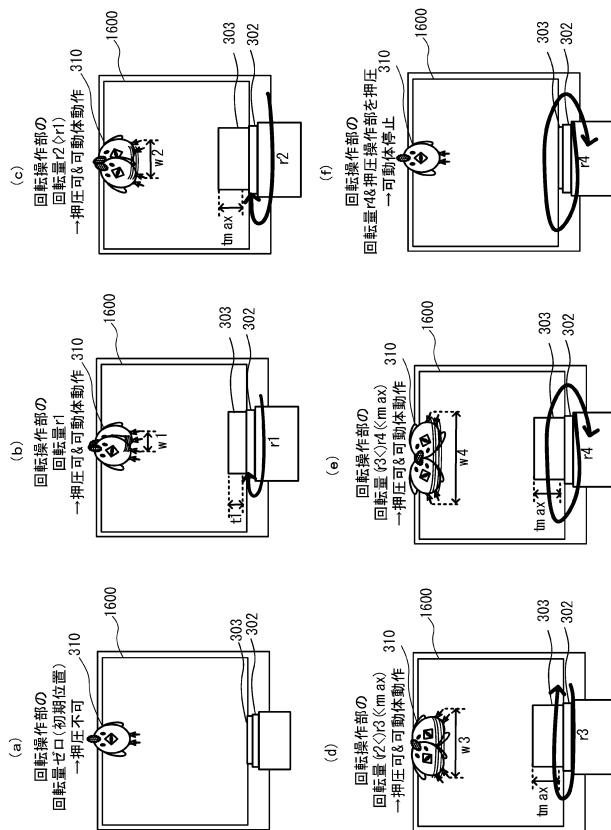
【図 15】



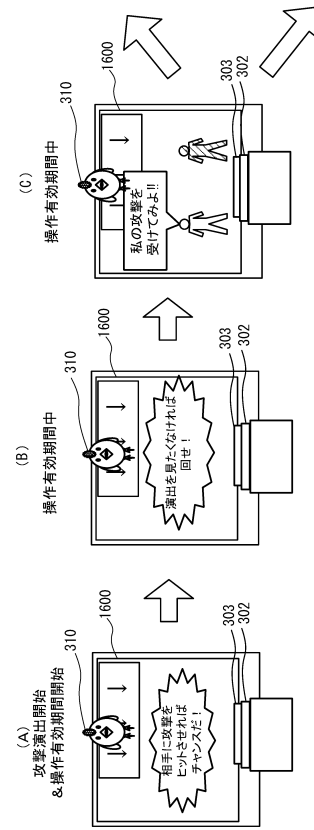
【図 16】



【図 17】



【図 18】



10

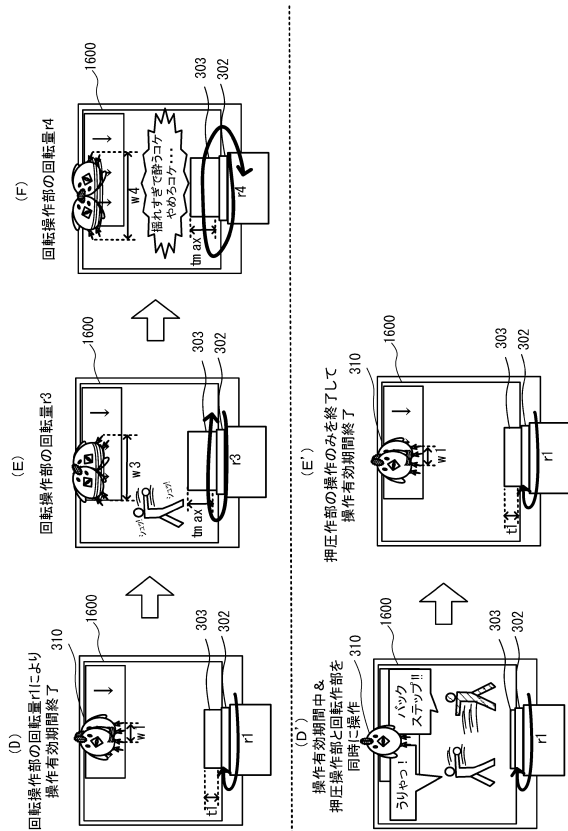
20

30

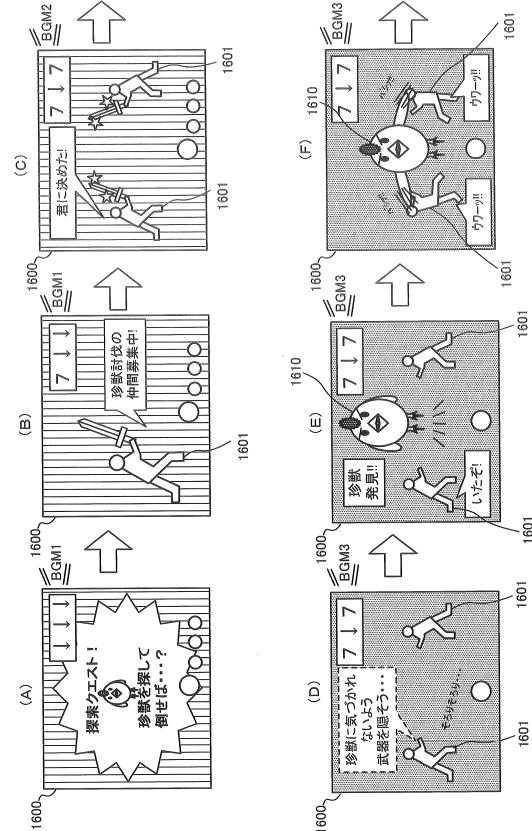
40

50

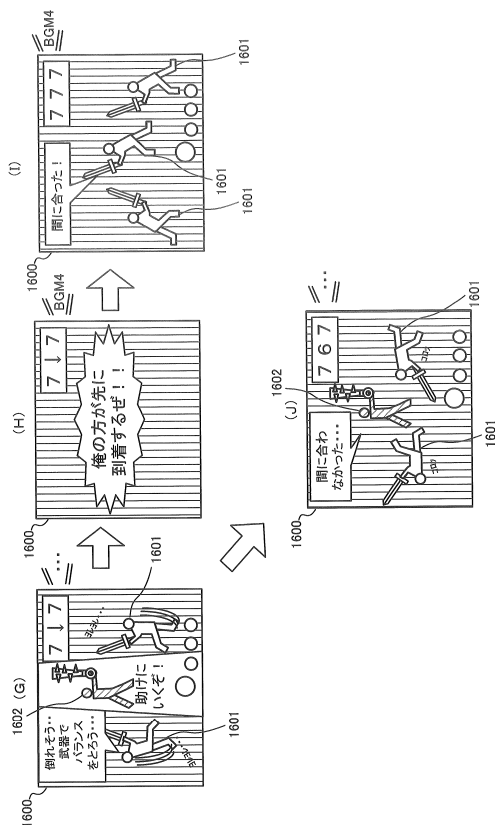
【図 19】



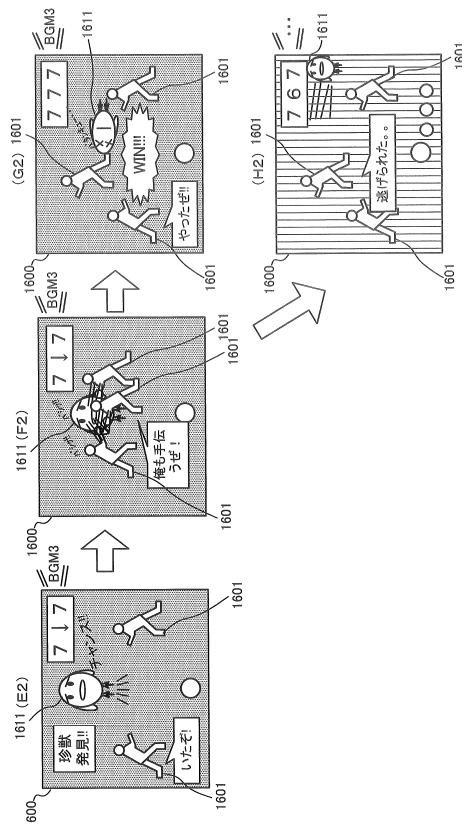
【圖 20】



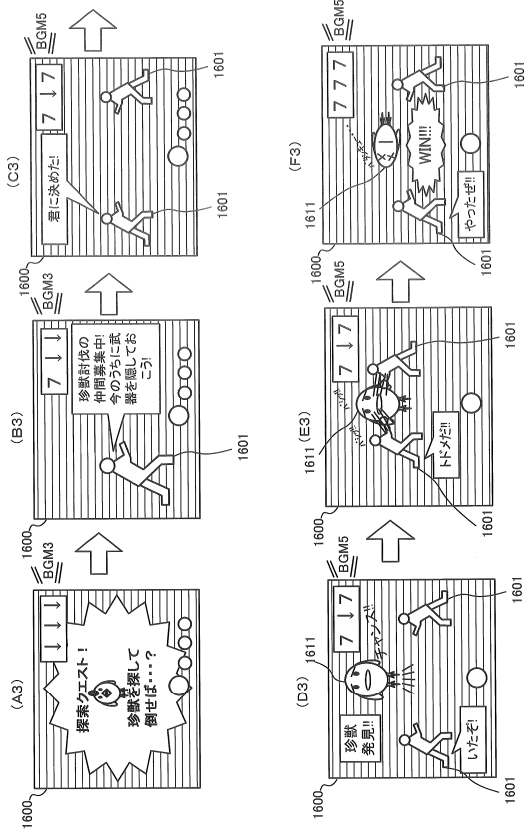
【図 2 1】



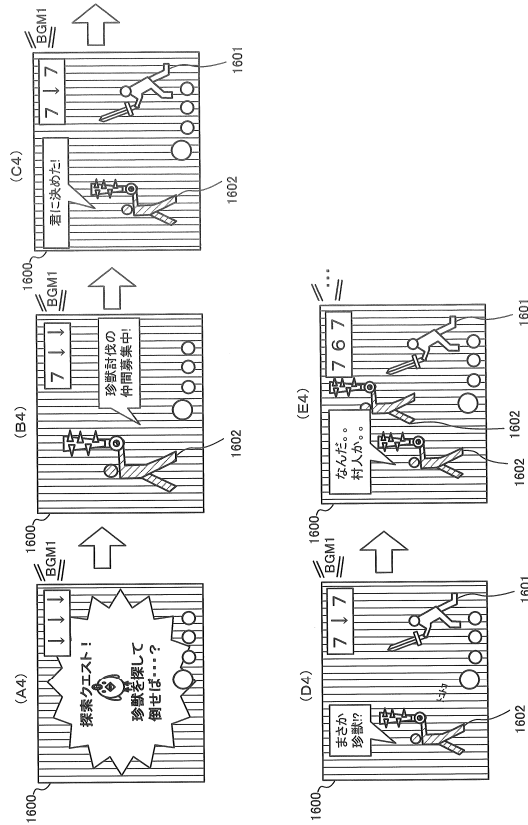
【圖 22】



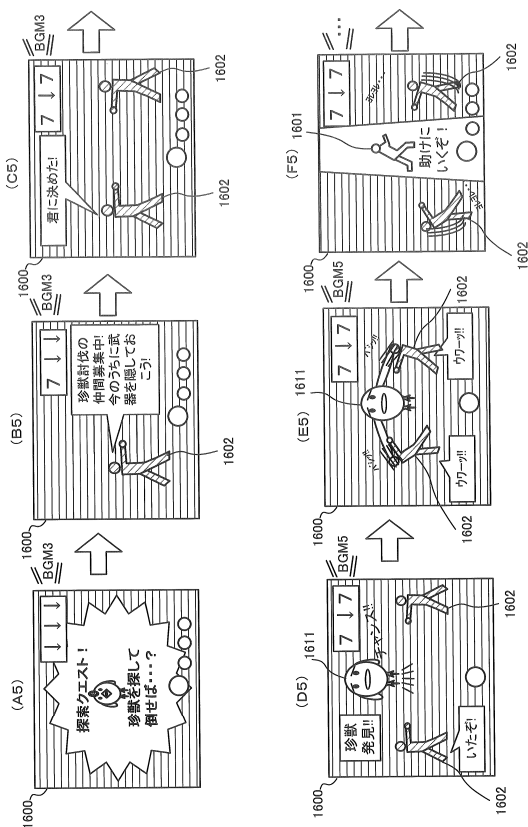
【図 23】



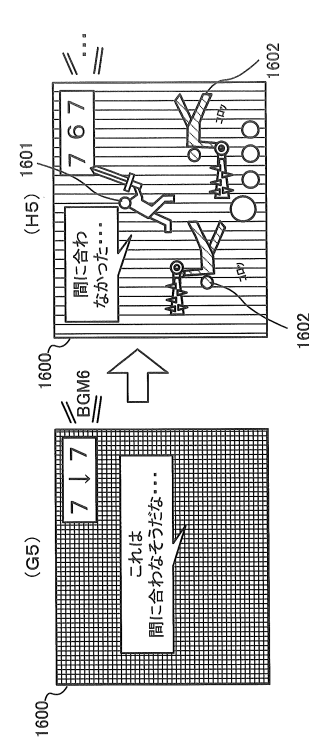
【図 24】



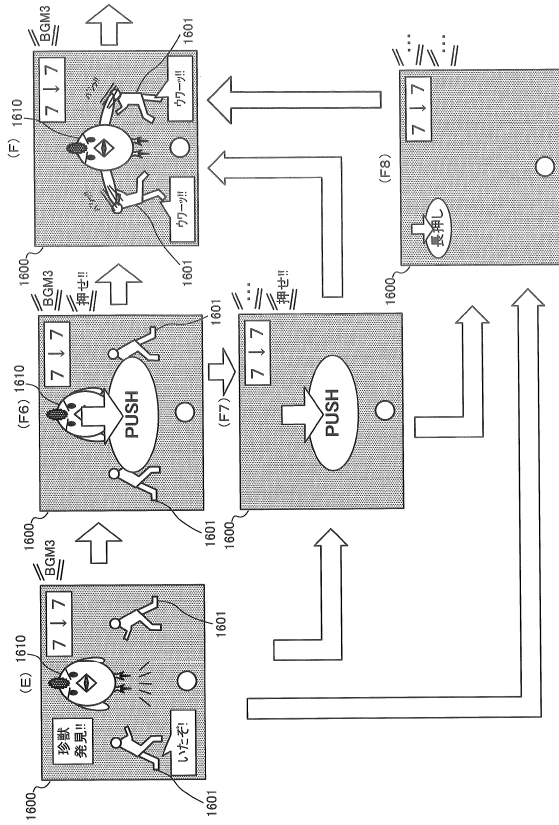
【圖 25】



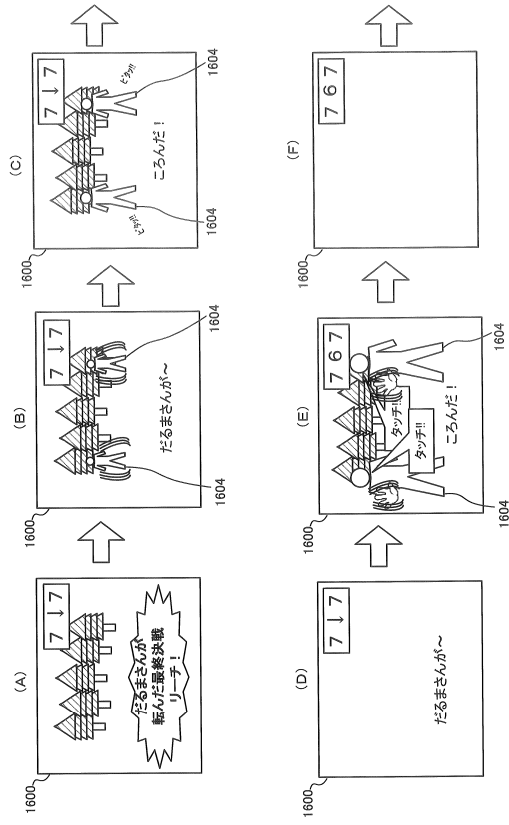
【図 26】



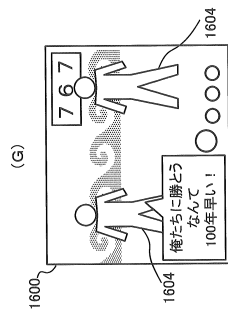
【図 27】



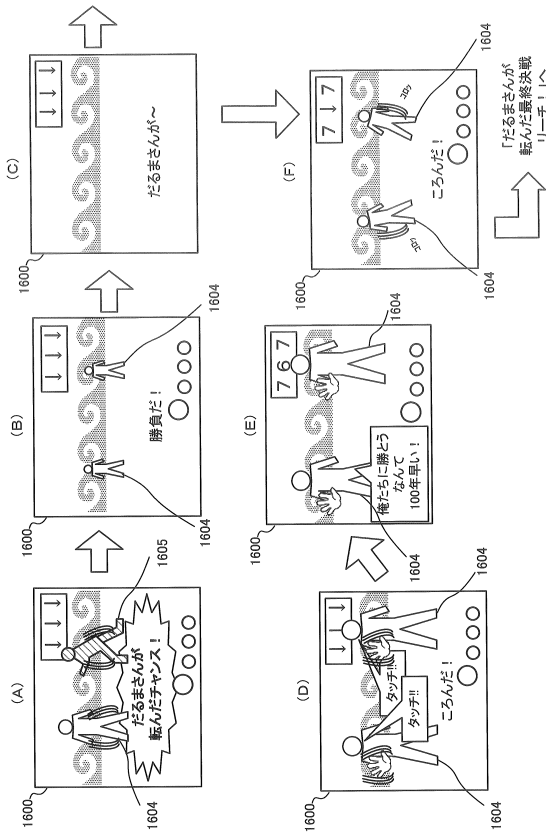
【図 28】



【図 29】



【図 30】



10

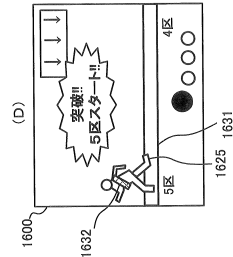
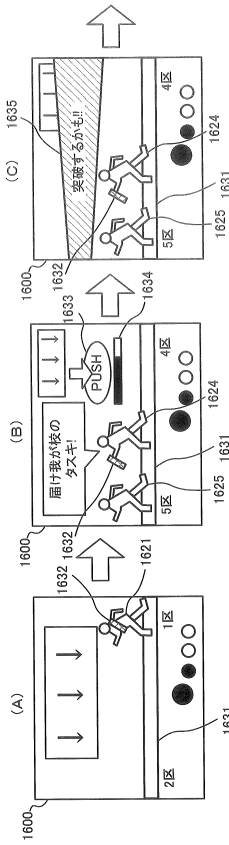
20

30

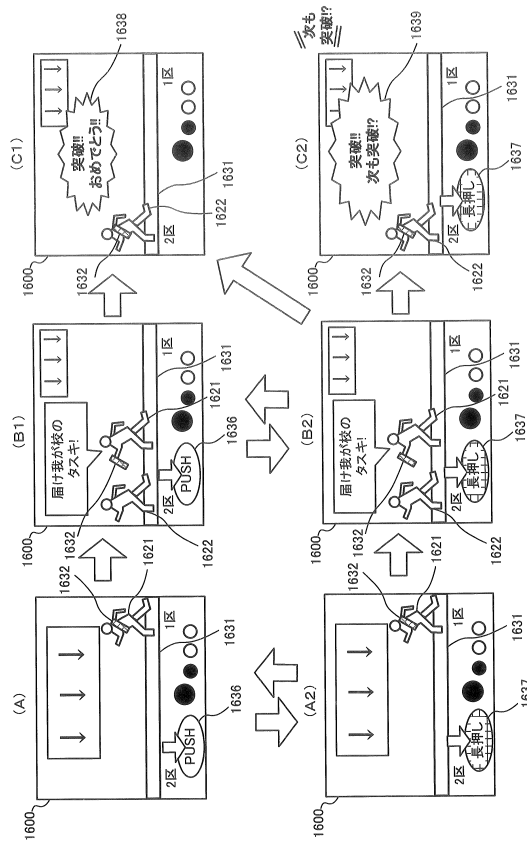
40

50

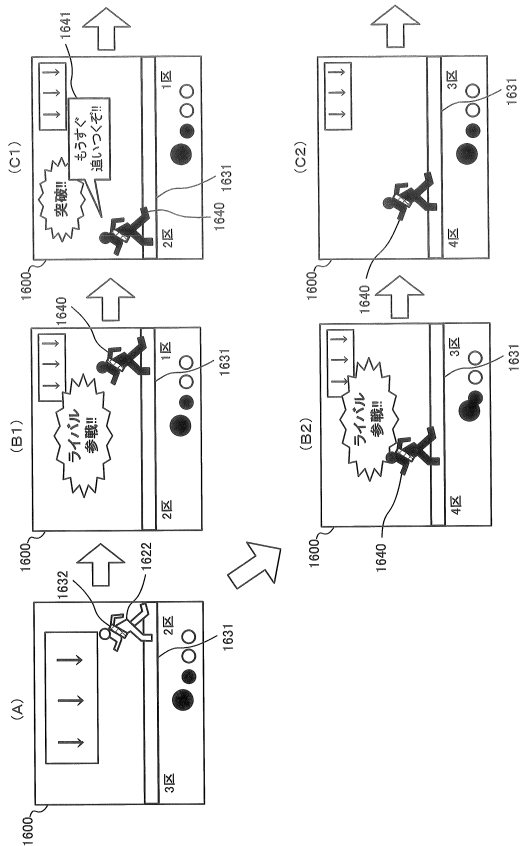
【図 3 1】



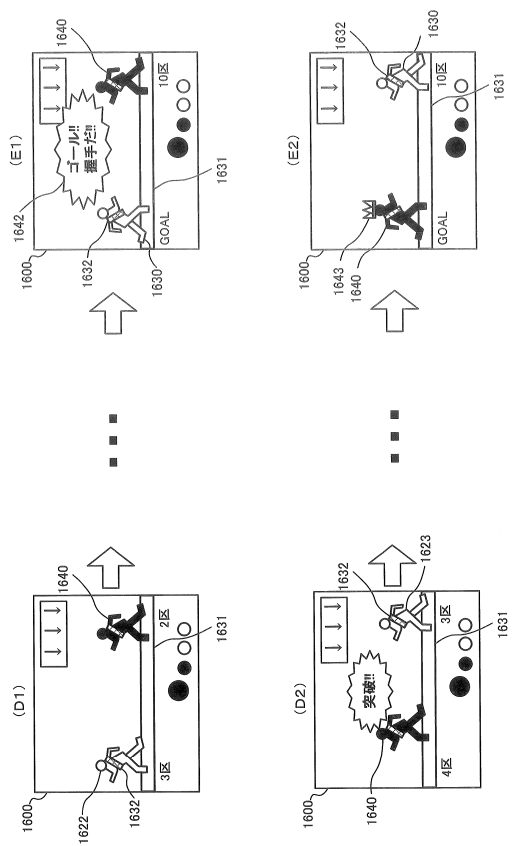
【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】



10

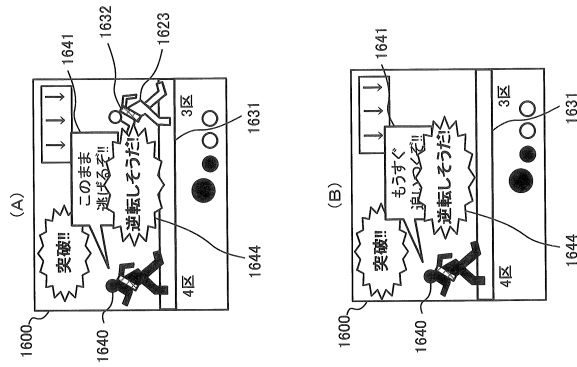
20

30

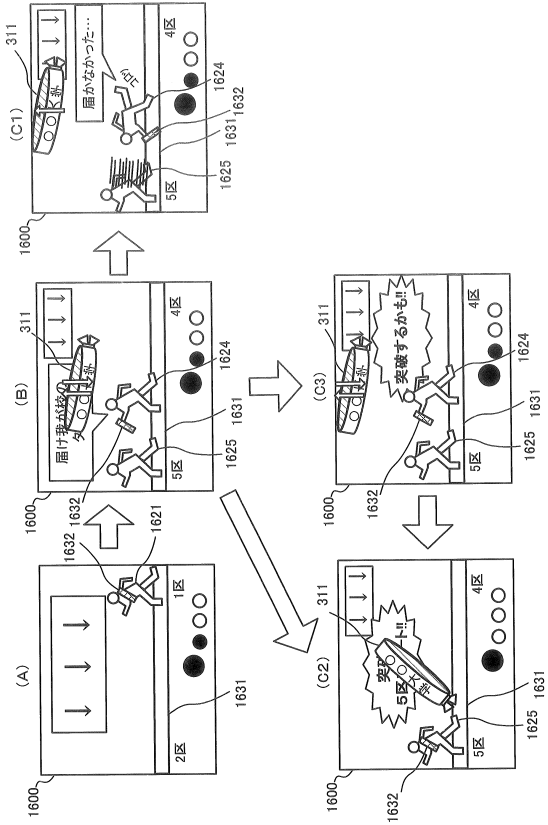
40

50

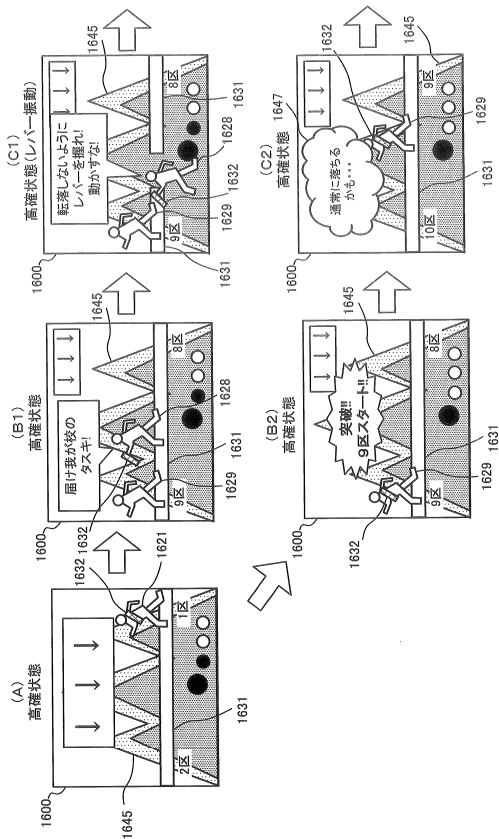
【図 3 5】



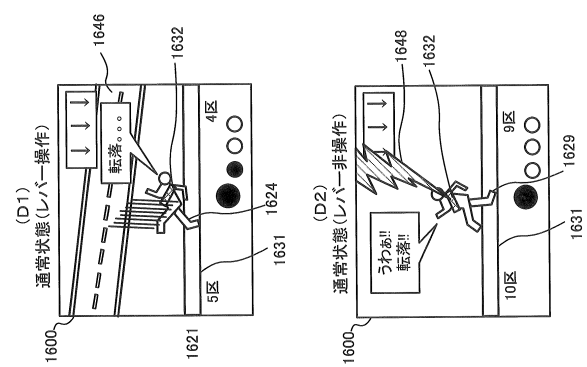
【図 3 6】



【図 3 7】



【図 3 8】



10

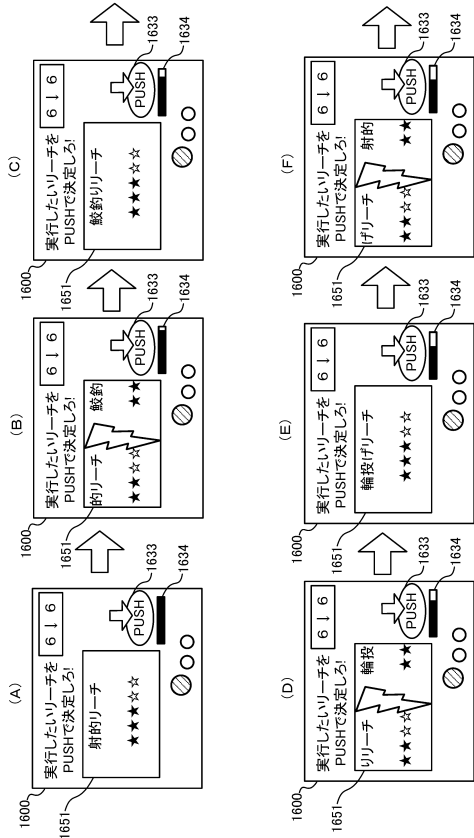
20

30

40

50

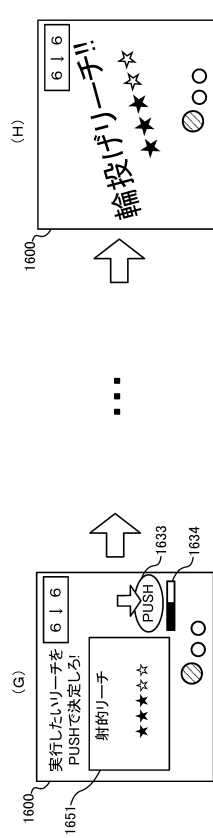
【図 4 1】



【図 3 9】

3901	3902	3903	3904	3905	3906	3907	3908	3909
No.	変動パターン	振動運有無	期待度	当落演出としてのリリース演出	中図柄の最終停止図柄	当り	はずれ (保4以外)	はずれ (保4)
1	短縮変動	振動無し or 振動2			非リリース図柄組合せ	0%	0%	91%
2	通常変動	振動無し or 振動2			非リリース図柄組合せ	0%	91%	0%
3	ノーマルリリース	振動無し or 振動2	★1	ノーマルリリース	±1図柄 or 同図柄	2%	5%	5%
4	ノーマルロングリリース	振動無し or 振動2 or 振動3	★1.5	ノーマルロングリリース	±1図柄 or 同図柄	3%	1%	1%
5	Sリリース1	振動無し or 振動3	★3	射的リリース or 競射リリース or 輪投げリリース	+1図柄 or 同図柄	15%	15%	15%
6	Sリリース2	振動2 or 振動3	★2 or ★4 or ★5	金魚すくいリリース or ターゲットリリース or 新投げリリース	+1図柄 or 同図柄	25%	10%	10%
7	Sリリース3	振動無し or 振動2 or 振動3	★4.5	最終決戦バトルリリース	+1図柄 or 同図柄	55%	0.5%	0.5%

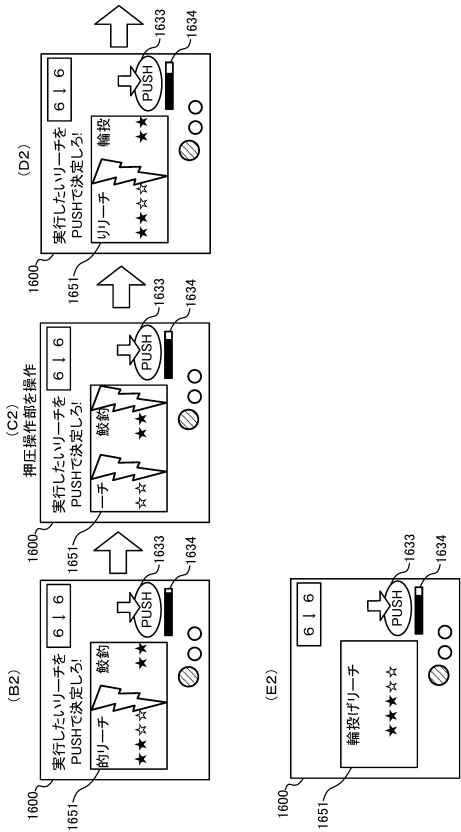
【図 4 2】



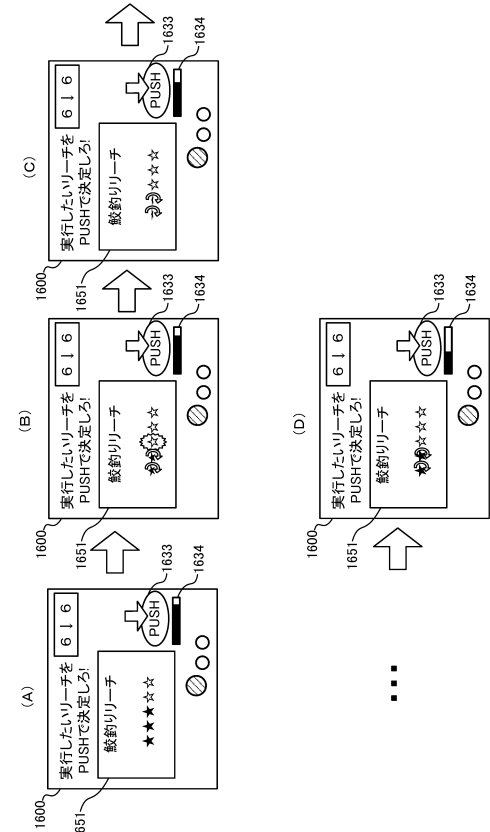
【図 4 0】

0秒	1秒	2秒	3秒	4秒	5秒	6秒	7秒
射的リリース タイトル表示	スライド	競射リリース タイトル表示	スライド	輪投げリリース タイトル表示	射的リリース タイトル表示	スライド	競射リリース タイトル表示
7秒	8秒	9秒	9.5秒				
スライド				輪投げリリース 決定表示			
スライド				輪投げリリース 実行中			

【図 4 3】



【図 4 4】



【図 4 5】

(A) 金魚すくいリリース選択時

0秒	1秒	2秒	3秒	4秒
ブラックアウト中	リリースタイトル フェードイン	金魚すくいリリース タイトル表示	金魚すくいリリース 決定表示	金魚すくいリリース 実行中

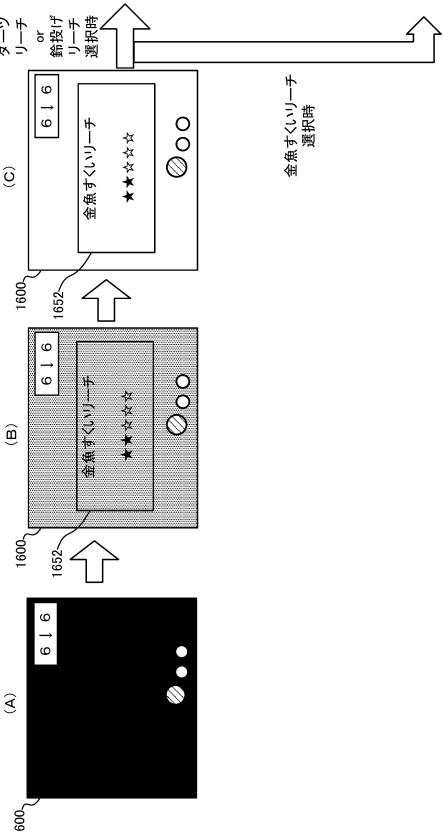
(B) ダーツリリース選択時

0秒	1秒	2秒	3秒	4秒	5秒
ブラックアウト中	リリースタイトル フェードイン	金魚すくいリリース タイトル表示	ダーツリリース タイトル表示	ダーツリリース 決定表示	ダーツリリース 実行中

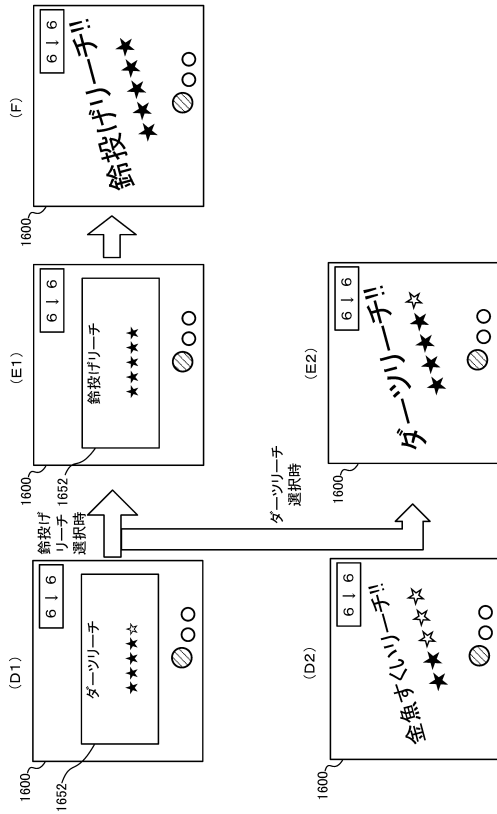
(C) 輪投げリリース選択時

0秒	1秒	2秒	3秒	4秒	5秒	6秒
ブラックアウト中	リリースタイトル フェードイン	金魚すくいリリース タイトル表示	ダーツリリース タイトル表示	輪投げリリース タイトル表示	輪投げリリース 決定表示	輪投げリリース 実行中

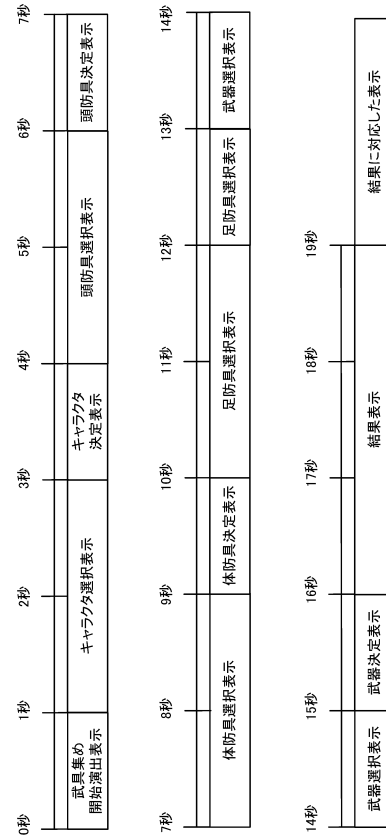
【図 4 6】



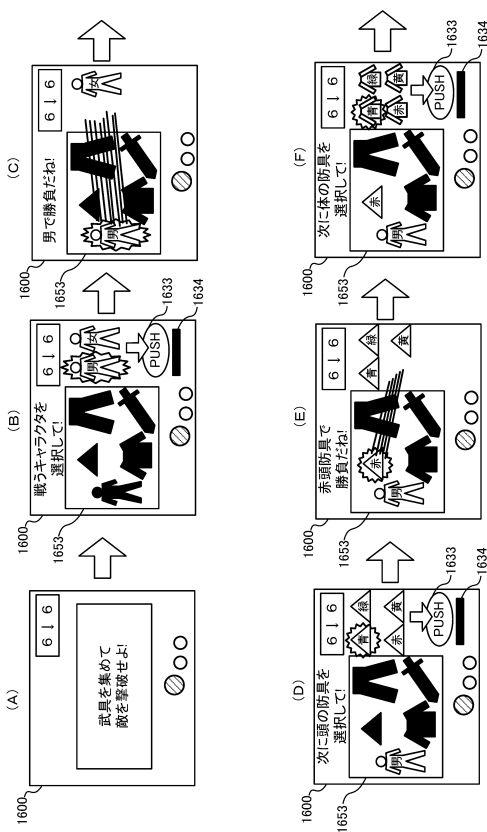
【図 47】



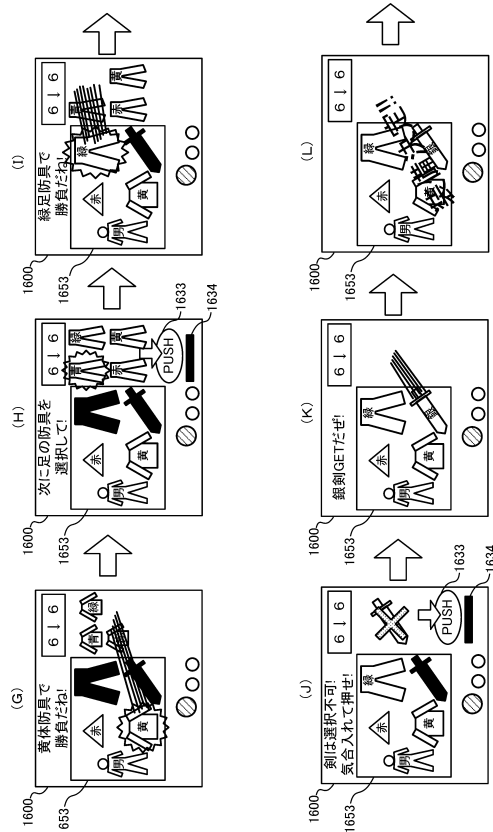
【図 48】



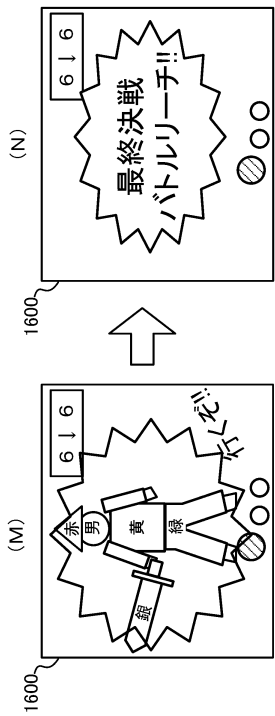
【図 49】



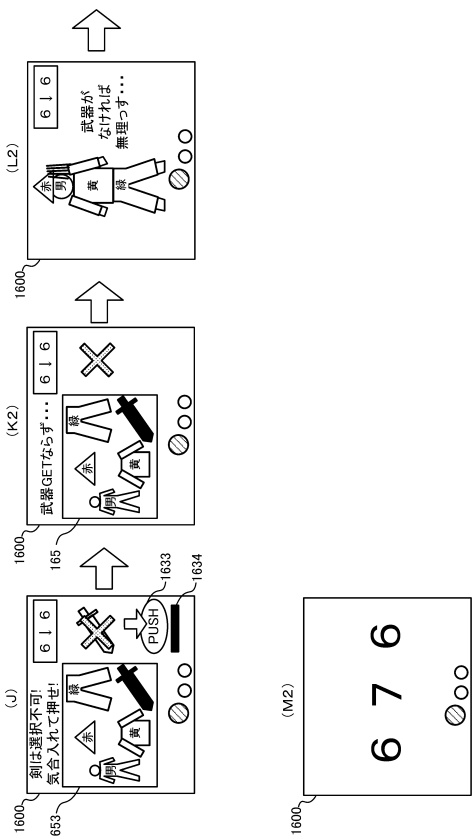
【図 50】



【図 5 1】



【図 5 2】

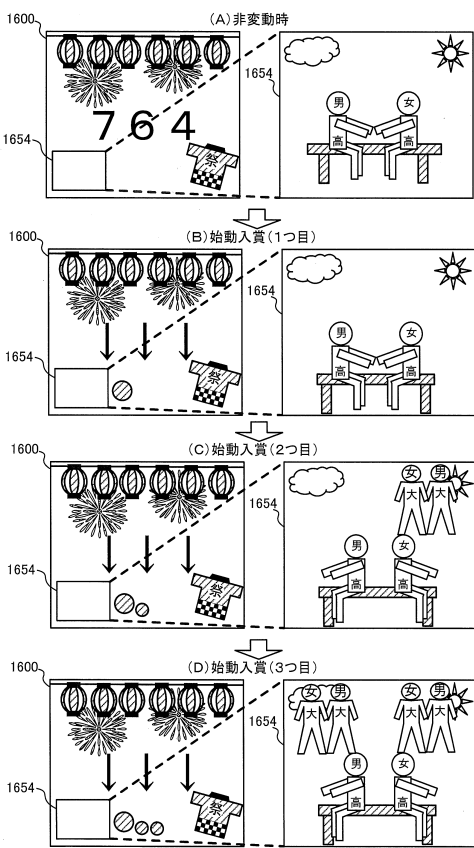


【図 5 3】

キャラ装備		振分(%)※1		振分(%)※2	
キャラ	頭 体 足 武器	当り	はずれ	確変	非確変
1	×	5	50	5	0
2	銀剣	60	40	60	90
3	金剣	25	10	25	10
4	虹剣	10	0	10	0

530

【図 5 4】



10

20

30

40

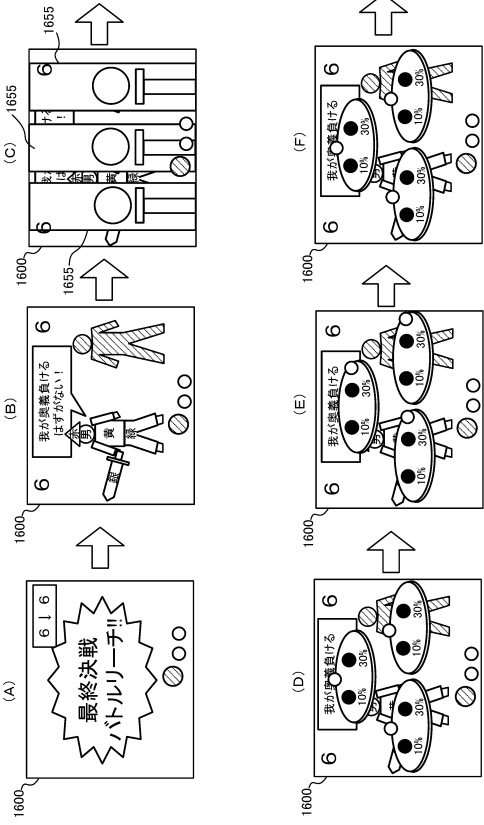
50

【図 5 5】

5501	5502		5503		5504		5505		5506	5507
	左下クルーン		右下クルーン		中上クルーン		振分(分母65536)			
	左穴	右穴	左穴	右穴	左穴	右穴	合計	当り時	はずれ時	期待度
パターン1	+1%	+5%	+1%	+5%	非表示		2%	900	17267	1.77%
パターン2	+1%	+5%	+1%	+5%			6%	1500	8192	5.96%
パターン3	+1%	+5%	+1%	+5%			6%	1500	8192	5.96%
パターン4	+1%	+5%	+1%	+5%			10%	1310	4096	9.96%
パターン5	+10%	+5%	+10%	+5%			20%	1480	2048	20.00%
パターン6	+10%	+5%	+10%	+5%			15%	1550	3072	14.86%
パターン7	+10%	+5%	+10%	+5%			15%	1550	3072	14.86%
パターン8	+10%	+5%	+10%	+5%			10%	1310	4096	9.96%
パターン9	+10%	+20%	+10%	+20%			20%	1480	2048	20.00%
パターン10	+10%	+20%	+10%	+20%			30%	2000	1592	30.29%
パターン11	+10%	+20%	+10%	+20%			30%	2000	1592	30.29%
パターン12	+10%	+20%	+10%	+20%			40%	2000	1028	40.23%
パターン13	+30%	+20%	+30%	+20%			60%	2220	512	60.00%
パターン14	+30%	+20%	+30%	+20%			50%	2350	812	50.03%
パターン15	+30%	+20%	+30%	+20%			50%	2350	812	50.03%
パターン16	+30%	+20%	+30%	+20%			40%	2000	1028	40.23%
パターン17	+30%	+40%	+30%	+40%			60%	2220	512	60.00%
パターン18	+30%	+40%	+30%	+40%			70%	2700	400	70.01%
パターン19	+30%	+40%	+30%	+40%			70%	2700	400	70.01%
パターン20	+30%	+40%	+30%	+40%			80%	3470	300	80.00%
パターン21	+50%	+40%	+50%	+40%			100%	100	0	100.00%
パターン22	+50%	+40%	+50%	+40%			90%	5200	200	89.99%
パターン23	+50%	+40%	+50%	+40%			90%	5200	200	89.99%
パターン24	+50%	+40%	+50%	+40%			80%	3470	300	80.00%
パターン25	+50%	+50%	+50%	+50%			100%	200	0	100.00%
パターン26	+10%	+30%	+10%	+30%	+10%	+30%	30%	1500	1200	30.19%
パターン27	+10%	+30%	+10%	+30%	+10%	+30%	50%	1600	550	50.16%
パターン28	+10%	+30%	+10%	+30%	+10%	+30%	50%	1600	550	50.16%
パターン29	+10%	+30%	+10%	+30%	+10%	+30%	50%	1600	550	50.16%
パターン30	+10%	+30%	+10%	+30%	+10%	+30%	70%	2030	300	70.07%
パターン31	+10%	+30%	+10%	+30%	+10%	+30%	70%	2030	300	70.07%
パターン32	+10%	+30%	+10%	+30%	+10%	+30%	70%	2030	300	70.07%
パターン33	+10%	+30%	+10%	+30%	+10%	+30%	90%	386	15	89.90%

550

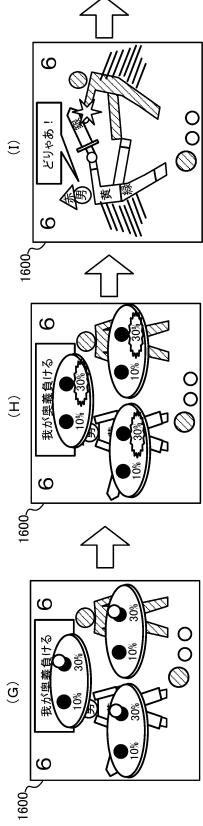
【図 5 6】



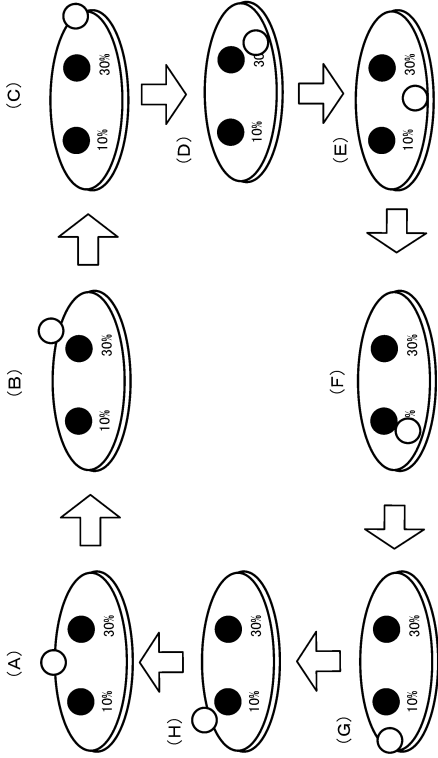
10

20

【図 5 7】



【図 5 8】



30

40

50