

(19)日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-33689
(P2023-33689A)

(43)公開日 令和5年3月13日(2023.3.13)

(51)国際特許分類	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全904頁)

(21)出願番号	特願2021-139536(P2021-139536)	(71)出願人	000144522 株式会社三洋物産 愛知県名古屋市中千種区今池3丁目9番2 1号
(22)出願日	令和3年8月30日(2021.8.30)	(74)代理人	100093056 弁理士 杉谷 勉
		(74)代理人	100142930 弁理士 戸高 弘幸
		(74)代理人	100175020 弁理士 杉谷 知彦
		(74)代理人	100180596 弁理士 栗原 要
		(74)代理人	100195349 弁理士 青野 信喜
		(72)発明者	岡村 鉉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供する。

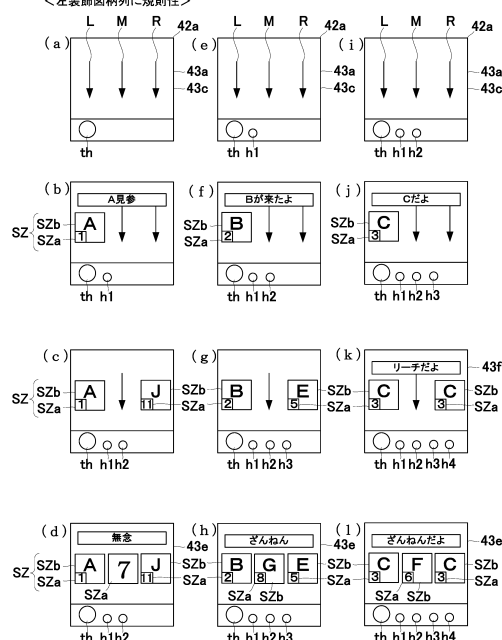
【解決手段】

本発明の遊技機における第3図柄表示装置の表示画面42aは、変動表示中に、所定の並びとなることで所定の遊技情報を示す数字部SZaと対応する飾部SZb（キャラクタ）を含む主装飾図柄SZを表示する。この表示は、一連の主装飾図柄SZを所定の規則に従って表示画面42aの所定の位置に表示させるものである。すなわち、前回表示された主装飾図柄SZが所定の規則に従って定まる次の主装飾図柄SZに更新されて表示画面42aの所定の位置に表示される。所定の規則は、種々の変動表示演出に利用される。

【選択図】 図418

【Fig. 418】

＜左装飾図柄列に規則性＞



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段と、
前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段と、
前記変動表示中に、所定の並びとなることで所定の遊技情報を示す数値情報と対応する付加情報を含む数値対応情報を表示する表示手段と、
一連の前記数値対応情報を所定の規則に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段と、を備え、
前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、更新された前記数値対応情報が特定の並びであった場合、所定の演出を実行させることを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

20

【0002】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2013-42936 号公報（第 10 頁、図 10）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

30

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。
すなわち、この種の従来例では、数値対応情報の表示に改善の余地がある。

【0005】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

この発明は、このような目的を達成するために、次のような構成をとる。

すなわち、請求項 1 に記載の発明は、

40

遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段と、
前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段と、
前記変動表示中に、所定の並びとなることで所定の遊技情報を示す数値情報と対応する付加情報を含む数値対応情報を表示する表示手段と、
一連の前記数値対応情報を所定の規則に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段と、を備え、

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

50

演出を実行させる

ことを特徴とするものである。

【0007】

【作用・効果】請求項1に記載の発明によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。

【発明の効果】

【0008】

この発明に係る遊技機によれば、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

10

【0009】

【図1】本発明の実施例1のパチンコ機の正面図である。

【図2】パチンコ機の前方斜視図である。

【図3】パチンコ機の背面図である。

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

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

【図6】パチンコ機の平面図である。

【図7】遊技盤の正面図である。

20

【図8】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

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

【図10】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。

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

【図12】主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。

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

30

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

【図15】エンディング演出パターン決定用テーブルである。

【図16】主制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。

【図17】主制御装置による通常処理を示すフローチャートである。

【図18】第1図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図19】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図20】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【図21】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

40

【図22】右打ちエラー判定処理を示すフローチャートである。

【図23】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図24】始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図25】先読み用抽選処理を示すフローチャートである。

【図26】発射制御処理を示すフローチャートである。

【図27】NMI割込み処理を示すフローチャートである。

【図28】払出制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。

【図29】払出制御処理を示すフローチャートである。

【図30】賞球制御処理を示すフローチャートである。

【図31】貸球制御処理を示すフローチャートである。

50

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

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

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

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

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

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

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

【図 7 0】実施例 1 0 の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

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

【図 7 2】実施例 1 2 の大当たりラウンド遊技中の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【図 7 3】実施例 1 3 のリーチ表示演出中の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【図 7 4】実施例 1 4 のリーチ表示演出中の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【図 7 5】実施例 1 5 の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【図 7 6】実施例 1 6 の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

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

【図 7 8】実施例 1 8 の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【図 7 9】実施例 1 9 のリーチ表示演出中の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

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

【図 8 1】（a）は実施例 2 0 における特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、（b）は特図 2 大当たり抽選用テーブルである。

【図 8 2】実施例 2 0 の特図 1 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。

【図 8 3】実施例 2 0 のエンディング演出パターン決定用テーブルである。

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

【図 8 5】実施例 2 1 の表示制御装置 4 5 による補助演出決定処理を説明するフローチャートである。

【図 8 6】（a）は、表示制御装置 4 5 による一発告知抽選処理を説明するフローチャートであり、（b）は、表示制御装置 4 5 による一発告知表示処理を説明するフローチャートである。

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

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

10

20

30

40

50

図である。

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

【図 9 0】大当たりエンディング表示演出の別の表示態様を説明する図である

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

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

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

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

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

【図 9 6】実施例 2 5 のパチンコ機の正面図である。

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

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

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

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

【図 1 0 1】サブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 2】実施例 2 6 のパチンコ機の正面図である。

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

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

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

【図 1 0 6】サブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 7】実施例 2 7 の遊技盤の正面図である。

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

【図 1 0 9】可動電飾部が突出した状態の遊技盤の正面図である。

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

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

【図 1 1 2】実施例 2 9 の遊技盤の正面図である。

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

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

【図 1 1 5】実施例 3 0 の遊技盤の正面図である。

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

【図 1 1 7】可動電飾部が突出した状態の遊技盤の正面図である。

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

【図 1 1 9】(a) (b) は実施例 3 1 の電飾カバー及び別電飾カバーの取り付け方向を

10

20

30

40

50

説明する図である。

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

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

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

【図 1 2 3】 特図 2 大当たり抽選用テーブルである。

【図 1 2 4】 特図 1 大当たりエンディング演出用テーブルである。

【図 1 2 5】 特図 2 大当たりエンディング演出用テーブルである。

【図 1 2 6】 主制御装置による通常処理を示すフローチャートである。

10

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

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

【図 1 2 9】 実施例 3 5 のパチンコ機の背面図である。

【図 1 3 0】 特図 1 大当たり抽選用テーブルである。

【図 1 3 1】 特図 2 大当たり抽選用テーブルである。

【図 1 3 2】 特図 2 大当たりエンディング演出用テーブルである。

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

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

【図 1 3 5】 エンディング演出の表示態様を説明する図である。

20

【図 1 3 6】 エンディング演出の別の表示態様を説明する図である。

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

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

【図 1 3 9】 エンディング演出の表示態様を説明する図である。

【図 1 4 0】 エンディング演出の別の表示態様を説明する図である。

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

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

【図 1 4 3】 特図 2 大当たり抽選用テーブルである。

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

30

【図 1 4 5】 主制御装置による通常処理を示すフローチャートである。

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

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

【図 1 5 6】 大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の別の表示態様

50

を説明する図である。

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

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

【図 1 5 9】実施例 4 0 の遊技盤の正面図である。

【図 1 6 0】特図 1 大当たり抽選用テーブルである。

【図 1 6 1】特図 2 大当たり抽選用テーブルである。

【図 1 6 2】特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。

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

10

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

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

【図 1 6 6】実施例 4 1 の遊技盤の正面図である。

【図 1 6 7】特図 1 当たり抽選用テーブルである。

【図 1 6 8】特図 2 当たり抽選用テーブルである。

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

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

20

【図 1 7 1】大入賞口開閉部材の開放タイミングのタイムチャートである。

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

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

【図 1 8 7】図 1 8 5 , 図 1 8 6 とは異なる長押し操作が行われた場合の長押し対応演出

50

の表示態様を示す図である。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図 2 1 3】次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【図 2 1 4】最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【図 2 1 5】実施例 5 1 のサブ制御装置 2 6 2 による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 6】長押しチャージ演出におけるチャージパターン選択用テーブルである。

【図 2 1 7】長押し操作が途切れずに行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【図 2 1 8】長押し操作が一瞬途切れた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【図 2 1 9】実施例 5 2 の長押し態様演出の表示態様を示す図である。

10

【図 2 2 0】実施例 5 3 の長押し態様演出の表示態様を示す図である。

【図 2 2 1】実施例 5 4 のサブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 2】サブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 3】サブ制御装置による色変化抽選処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 4】図 2 2 3 に続く色変化抽選処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 5】サブ制御装置の CPU が行う長押し色変化演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 6】表示制御装置の CPU が行う長押し色変化演出表示処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 2 7】色変化パターン選択用テーブルである。

【図 2 2 8】色変化抽選用テーブルである。

【図 2 2 9】色変化パターンごとの色変化表示を示すグラフである。

【図 2 3 0】色変化パターンごとの色変化の表示態様を説明する図である。

【図 2 3 1】長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化パターンごとの色変化を示すグラフである。

【図 2 3 2】色変化パターン A の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。

【図 2 3 3】色変化パターン B の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。

【図 2 3 4】色変化パターン C の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。

30

【図 2 3 5】色変化パターン D の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。

【図 2 3 6】実施例 5 5 の長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化パターンごとの色変化を示すグラフである。

【図 2 3 7】色変化パターンごとの色変化の表示態様を説明する図である。

【図 2 3 8】実施例 5 6 のサブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 9】ポイントゲットパターン選択用テーブルである。

【図 2 4 0】各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選用テーブルである。

【図 2 4 1】各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果である。

【図 2 4 2】ポイントゲットパターン A のタイムチャートである。

40

【図 2 4 3】図 2 4 2 に示すポイントゲットパターン A の別のタイムチャートである。

【図 2 4 4】ポイントゲットパターン C のタイムチャートである。

【図 2 4 5】図 2 4 4 に示すポイントゲットパターン C の別のタイムチャートである。

【図 2 4 6】ポイントゲットパターン A の図 2 4 2 に対応する表示態様を示す図である。

【図 2 4 7】ポイントゲットパターン A の図 2 4 3 に対応する表示態様を示す図である。

【図 2 4 8】ポイントゲットパターン C の図 2 4 4 に対応する表示態様を示す図である。

【図 2 4 9】ポイントゲットパターン C の図 2 4 5 に対応する表示態様を示す図である。

【図 2 5 0】(a) は、実施例 5 7 のポイントゲットパターン選択用テーブルであり、(b) は、ポイントゲットパターン S での長押しポイント抽選の抽選結果である。

【図 2 5 1】ポイントゲットパターン S のタイムチャートである。

50

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

【図 2 5 3】ポイントゲットパターン S に対応する表示態様である。

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

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

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

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

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

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

10

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

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

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

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

【図 2 6 4】表示カウント情報エラーの表示態様を説明する図である。

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

20

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

【図 2 6 7】残り変動回数情報エラーの表示態様を説明する図である。

【図 2 6 8】実施例 6 4 の遊技盤の正面図である。

【図 2 6 9】(a) は、特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、(b) は、特図 2 大当たり抽選用テーブルである。

【図 2 7 0】(a) は、普通当たり選択用テーブルであり、(b) は、普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）選択用テーブルである。

【図 2 7 1】(a) は、特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（連チャンゾーン 1 回目）であり、(b) は、特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（連チャンゾーン 2 回目～5 回目）である。

30

【図 2 7 2】遊技の流れを説明する図である。

【図 2 7 3】特図 1 および特図 2 に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。

【図 2 7 4】特図 1 および特図 2 に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。

【図 2 7 5】特図 1 および特図 2 に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。

【図 2 7 6】特図 2 に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。

【図 2 7 7】特図 2 に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。

【図 2 7 8】特図 1 および特図 2 に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。

【図 2 7 9】特図 1 および特図 2 に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。

【図 2 8 0】始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 1】第 1 図柄変動処理を示すフローチャートである。

40

【図 2 8 2】特図 2 変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 3】特図 2 図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 4】第 2 図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 5】普通電動役物開閉処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 6】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 7】図 2 8 6 に続く次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 8】次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 9】表示モード等切り換え処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 0】実施例 6 5 の連チャンゾーンにおける 1 回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。

50

【図 2 9 1】連チャンゾーンにおける 2 回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。

【図 2 9 2】連チャンゾーンにおける 5 回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。

【図 2 9 3】連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルである。

【図 2 9 4】特図 2 先読み抽選処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 5】特図 2 先読み用変動パターン指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 6】表示モード等切り替え処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 7】図 2 9 0 のタイムチャートに対応する連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。 10

【図 2 9 8】図 2 9 1 のタイムチャートに対応する連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【図 2 9 9】図 2 9 2 のタイムチャートに対応する連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【図 3 0 0】図 2 9 7 ～図 2 9 9 とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【図 3 0 1】図 2 9 7 ～図 3 0 0 とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【図 3 0 2】図 2 9 7 ～図 3 0 1 とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【図 3 0 3】図 2 9 7 ～図 3 0 2 とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【図 3 0 4】図 2 9 7 ～図 3 0 3 とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。 20

【図 3 0 5】実施例 6 6 のエンディング時間決定用テーブルである。

【図 3 0 6】エンディング演出パターン決定用テーブルである。

【図 3 0 7】エンディング演出における連チャン示唆演出の表示態様を説明する図である。

【図 3 0 8】図 3 0 7 とは異なる表示態様を含む連チャン示唆演出の表示態様を説明する図である。

【図 3 0 9】(a) (b) は、実施例 6 7 の V 入賞口開閉パターン決定用テーブルを示す図である。

【図 3 1 0】遊技の流れを示す図である。

【図 3 1 1】特図 1 大当たり抽選用テーブルを示す図である。 30

【図 3 1 2】図 3 1 0 とは別の遊技の流れを示す図である。

【図 3 1 3】(a) (b) は、別例の V 入賞口開閉パターン決定用テーブルを示す図である。

【図 3 1 4】別例の特図 2 大当たり抽選用テーブルを示す図である。

【図 3 1 5】実施例 6 8 の特図 2 大当たり抽選用テーブルである。

【図 3 1 6】遊技の流れを説明する図である。

【図 3 1 7】連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【図 3 1 8】図 3 1 7 とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【図 3 1 9】図 3 1 8 に続く連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【図 3 2 0】実施例 6 9 の遊技盤の正面図である。 40

【図 3 2 1】(a) は、特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、(b) は、特図 2 大当たり抽選用テーブルである。

【図 3 2 2】他の特図 2 大当たり抽選用テーブルである。

【図 3 2 3】(a) (b) は、普通当たり抽選用テーブルであり、(c) は、普通図柄変動パターン抽選用テーブルである。

【図 3 2 4】特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。

【図 3 2 5】遊技の流れを示すタイムチャートである。

【図 3 2 6】遊技の流れを示すタイムチャートである。

【図 3 2 7】遊技の流れを示す模式図である。

【図 3 2 8】始動入賞処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 3 2 9】 第 1 図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3 0】 特図 2 変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3 1】 第 2 図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3 2】 普通電動役物開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3 3】 次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3 4】 図 3 3 3 に続く次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3 5】 次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3 6】 表示モード等切り替え処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3 7】 (a) は、実施例 7 0 の特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、(b) は、特図 2 大当たり抽選用テーブルである。 10
- 【図 3 3 8】 (a) は、他の特図 2 大当たり抽選用テーブルであり、(b) は、特図 1 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
- 【図 3 3 9】 (a) は、普通図柄変動パターン選択用テーブルであり、(b) は、特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
- 【図 3 4 0】 遊技の流れを示す模式図である。
- 【図 3 4 1】 遊技の流れを示すタイムチャートである。
- 【図 3 4 2】 特図 1 変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 3】 特図 1 変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 4】 実施例 7 1 の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
- 【図 3 4 5】 図 3 4 4 に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。 20
- 【図 3 4 6】 図 3 4 5 に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。
- 【図 3 4 7】 実施例 7 2 の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
- 【図 3 4 8】 実施例 7 3 の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
- 【図 3 4 9】 図 3 4 8 に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。
- 【図 3 5 0】 実施例 7 4 の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
- 【図 3 5 1】 実施例 7 5 の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
- 【図 3 5 2】 実施例 7 6 の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
- 【図 3 5 3】 図 3 5 2 に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。
- 【図 3 5 4】 図 3 5 3 に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。
- 【図 3 5 5】 (a) は実施例 7 7 の特図 1 大当たり抽選用テーブル、(b) は特図 2 大当たり抽選用テーブルである。 30
- 【図 3 5 6】 (a), (b) は時短状態中、非時短状態中の普通当たり抽選用テーブルであり、(c) は普通図柄変動パターン抽選用テーブルである。
- 【図 3 5 7】 (a), (b) は時短 A 状態、時短 B 状態における特図 2 主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。
- 【図 3 5 8】 所定の条件（保留数 1）の成立に基づき時短 A 状態から時短 B 状態に移行する場合の遊技機の動作を示すタイムチャートである。
- 【図 3 5 9】 時短 B 状態における遊技機の動作を示すタイムチャートである。
- 【図 3 6 0】 実施例 7 8 の遊技盤の正面図である。
- 【図 3 6 1】 告知役物を動作させる機構について説明する図である。 40
- 【図 3 6 2】 特図 1, 特図 2 に係る大当たり抽選用テーブルである。
- 【図 3 6 3】 特図 1, 特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
- 【図 3 6 4】 告知役物を用いた演出について説明する模式図である。
- 【図 3 6 5】 告知役物を用いた演出について説明する模式図である。
- 【図 3 6 6】 告知役物を用いた演出について説明する模式図である。
- 【図 3 6 7】 リーチ演出における遊技の流れを説明するタイムチャートである。
- 【図 3 6 8】 リーチ演出における遊技の流れを説明するタイムチャートである。
- 【図 3 6 9】 役物原点位置設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 7 0】 期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 7 1】 期待演出制御処理を説明するフローチャートである。 50

- 【図 3 7 2】期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 7 3】実施例 7 8 に係る変形例 1 の構成を説明する模式図である。
- 【図 3 7 4】変形例 1 の構成を説明するタイムチャートである。
- 【図 3 7 5】実施例 7 8 に係る変形例 2 の構成を説明する模式図である。
- 【図 3 7 6】実施例 7 8 に係る変形例 1 0 の第 1 期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 7 7】実施例 7 8 に係る変形例 1 0 の第 1 期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 7 8】実施例 7 8 に係る変形例 1 0 の第 2 期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 7 9】実施例 7 8 に係る変形例 1 0 の第 2 期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 8 0】実施例 7 8 に係る変形例 1 7 の構成を説明する模式図である。
- 【図 3 8 1】実施例 7 8 に係る変形例 1 8 の構成を説明する模式図である。
- 【図 3 8 2】実施例 7 8 に係る変形例 1 9 の構成を説明する模式図である。
- 【図 3 8 3】変形例 1 9 の構成を説明する模式図である。
- 【図 3 8 4】変形例 1 9 に係るリーチ演出における遊技の流れを説明するタイムチャートである。
- 【図 3 8 5】変形例に係る期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 8 6】変形例 1 9 に係る期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 8 7】変形例 1 9 に係る期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 8 8】実施例 7 8 に係る変形例 2 0 の構成を説明する模式図である。
- 【図 3 8 9】変形例 2 0 の構成を説明するタイムチャートである。
- 【図 3 9 0】実施例 7 8 に係る変形例 2 1 の構成を説明する模式図である。
- 【図 3 9 1】変形例 2 1 の構成を説明するタイムチャートである。
- 【図 3 9 2】実施例 7 9 に係る操作がある場合の演出表示および可動物の動作を示す図である。
- 【図 3 9 3】操作がない場合の演出表示および可動物の動作を示す図である。
- 【図 3 9 4】可動物の動作パターンが変わることを示す図である。
- 【図 3 9 5】演出表示および複数の可動物の動作を示す図である。
- 【図 3 9 6】ポイントがたまる演出表示および可動物の動作を示す図である。
- 【図 3 9 7】ポイントがたまらない演出表示および可動物の動作を示す図である。
- 【図 3 9 8】期待演出で付与されたポイントに継続してポイントを付与する場合を示す図である。
- 【図 3 9 9】実施例 8 0 のパチンコ機に係る遊技盤の正面図である。
- 【図 4 0 0】センターフレームを裏面から見た分解斜視図である。
- 【図 4 0 1】ステージ装置を表面から見た斜視図である。
- 【図 4 0 2】ステージ装置を裏面から見た斜視図である。
- 【図 4 0 3】可動装飾部が動作位置（突出位置）にあるステージ装置の正面図である。
- 【図 4 0 4】可動装飾部が退避位置にあるステージ装置の正面図である。
- 【図 4 0 5】可動装飾部が動作位置（突出位置）にあるステージ装置の上面図である。
- 【図 4 0 6】可動装飾部が退避位置にあるステージ装置の上面図である。
- 【図 4 0 7】ステージ装置の分解斜視図である。
- 【図 4 0 8】第 2 支持部の分解斜視図である。
- 【図 4 0 9】（a）（b）（c）は、支軸取付検出部の要部、機能ブロック部、役物エラー発生を表示態様である。
- 【図 4 1 0】役物エラー判別処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 1】（a）（b）（c）は、ステージ取付検出部の要部、機能ブロック部、ステージ取付エラー発生を表示態様である。
- 【図 4 1 2】ステージ取付エラー判別処理を示すフローチャートである。

- 【図 4 1 3】 (a) (b) (c) は、役物動作位置検出部等の要部、機能ブロック部、役物動作エラー発生を表示態様である。
- 【図 4 1 4】 役物動作エラー判別処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 5】 可動装飾部動作制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 6】 実施例 8 1 の装飾図柄・決め台詞対応テーブルを示す図である。
- 【図 4 1 7】 第 3 図柄表示装置を示す図である。
- 【図 4 1 8】 左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。
- 【図 4 1 9】 左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。
- 【図 4 2 0】 右装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。
- 【図 4 2 1】 左装飾図柄列、右装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。 10
- 【図 4 2 2】 左装飾図柄列の停止態様を示す図である。
- 【図 4 2 3】 左装飾図柄列の異なるタイミングでの停止態様を示す図である。
- 【図 4 2 4】 左装飾図柄列の高期待度での停止態様を示す図である。
- 【図 4 2 5】 左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様を示す図である。
- 【図 4 2 6】 左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様を示す図である。
- 【図 4 2 7】 有利遊技状態中にのみ左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。
- 【図 4 2 8】 装飾部を変えずに数字部に規則性がある変動表示態様を示す図である。
- 【図 4 2 9】 遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
- 【図 4 3 0】 (a) は特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、(b) は特図 2 用大当たり 20
抽選用テーブルである。
- 【図 4 3 1】 主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。
- 【図 4 3 2】 主装飾図柄の大当たり図柄停止パターン選択用テーブルである。
- 【図 4 3 3】 主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルである。
- 【図 4 3 4】 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 5】 始動入賞処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 6】 実施例 8 2 のチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。
- 【図 4 3 7】 チャンス目不成立を示す変動表示態様を示す図である。
- 【図 4 3 8】 チャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。
- 【図 4 3 9】 異なるチャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。 30
- 【図 4 4 0】 チャンス目の数字部を強調する変動表示態様を示す図である。
- 【図 4 4 1】 チャンス目の装飾部を変化する変動表示態様を示す図である。
- 【図 4 4 2】 チャンス目成立の際に役物動作する変動表示態様を示す図である。
- 【図 4 4 3】 主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルである。
- 【図 4 4 4】 変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4 5】 実施例 8 3 のチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。
- 【図 4 4 6】 チャンス目成立であってボタン押下を伴う変動表示態様を示す図である。
- 【図 4 4 7】 同じチャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。
- 【図 4 4 8】 左停止位置のみ同じ図柄が連続する変動表示態様を示す図である。
- 【図 4 4 9】 異なるチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。 40
- 【図 4 5 0】 実施例 8 4 の左装飾図柄列が規則に反する変動表示態様を示す図である。
- 【図 4 5 1】 左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。
- 【図 4 5 2】 変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5 3】 実施例 8 5 の左装飾図柄列が規則に反する変動表示態様を示す図である。
- 【図 4 5 4】 左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。
- 【図 4 5 5】 左装飾図柄列が途中から規則に反する変動表示態様を示す図である。
- 【図 4 5 6】 左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。
- 【図 4 5 7】 変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5 8】 実施例 8 6 の疑似連 2 回 (ハズレ) を示す変動表示態様を示す図である。
- 【図 4 5 9】 疑似連 3 回 (当たり) を示す変動表示態様を示す図である。 50

【図 4 6 0】疑似連 1 ～ 3 回（装飾図柄を変化）を示す変動表示態様を示す図である。

【図 4 6 1】疑似連リーチ 3 回（当たり）を示す変動表示態様を示す図である。

【図 4 6 2】主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。

【図 4 6 3】実施例 8 7 の保留表示に規則性がある変動表示態様を示す図である。

【図 4 6 4】保留表示が規則性に反して連続する変動表示態様を示す図である。

【図 4 6 5】保留表示が規則性に反して変化する変動表示態様を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

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

【0011】

<第 1 課題>

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

（例えば、特開 2 0 1 3 - 2 3 0 2 8 1 号公報（第 2 8 ～ 2 9 頁、図 9，図 1 0））。

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

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

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

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

【0012】

（A 1） 遊技状態が所定の遊技状態（例えば大当たりラウンド遊技状態）から次の遊技状態（例えばサポート遊技状態）に移行する場合に、該所定の遊技状態の終盤の所定のタイミング（例えば最終ラウンド終了後）から該次の遊技状態の開始タイミング（例えばサポート遊技状態の開始タイミング）まで、表示手段に所定の画像を表示する移行時表示演出（例えば大当たりエンディング演出）を実行する実行手段と、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0013】

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

10

20

30

40

50

誤認することによって生じる不利益を低減することができる。

【0014】

(A2) 前記(A1)に記載の遊技機において、

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0015】

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

【0016】

(A3) 前記(A2)に記載の遊技機において、

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

前記移行時表示演出は、前記ラウンド遊技状態の最終ラウンドにおいて前記特定入球手段が閉状態となった時点以降の所定のタイミングから前記次の遊技状態の開始タイミング(サポート遊技状態の開始タイミング)まで、表示手段に所定の画像を表示するラウンド遊技状態終了時演出である

ことを特徴とする遊技機。

【0017】

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

【0018】

(A4) 前記(A3)に記載の遊技機において、

遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態に変化する入球手段であってその入球が前記抽選手段での抽選の契機となる可変入球手段と、

遊技球が入球する入球手段であってその入球が前記可変入球手段を作動させる作動抽選

の契機となる作動入球手段と、を備え、

前記第2遊技状態は、前記作動入球手段の入球に基づく前記作動抽選の結果が前記可変入球手段を作動させる特定結果となり易くするサポート遊技状態であり、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0019】

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

【0020】

(A5) 前記(A3)に記載の遊技機において、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0021】

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

【0022】

(A6) 前記(A4)に記載の遊技機において、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0023】

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

【0024】

(A 7) 前記(A 1)に記載の遊技機において、

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0025】

前記(A 7)に記載の遊技機によれば、移行時表示演出は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行される。所定の組み合わせは、前記抽選手段による抽選の結果が特定結果となった場合に、該特定結果の種類に応じて異なる組み合わせで表示される。そのため、従来であれば、遊技者は、移行時表示演出におけるある画像の表示時間の終了タイミングが一連の移行時表示演出の終了タイミングであると誤認している場合、その後に続く画像の表示時間を次の遊技状態に移行されていると誤認して、それによって不利益を受ける恐れがある。しかし、本発明では、未到来示唆情報は、複数種類の画像が前記所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで、次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する。これにより、移行時表示演出中は、複数種類の画像が前記所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで、未到来示唆情報によって次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことが示唆されるので、上述の不利益を受ける恐れが低減される。

【0026】

(A 8) 前記(A 7)に記載の遊技機において、

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

前記組み合わせパターンは、前記特定遊技状態の種類に応じて異なる

ことを特徴とする遊技機。

【0027】

前記(A 8)に記載の遊技機によれば、移行時表示演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数の組み合わせパターンを有し、組み合わせパターンは、特定遊技状態の種類に応じて異なることで、特定遊技状態の種類に応じて遊技者にとって好ましい画像の組み合わせを移行時表示演出として遊技者に見せることができる。

【0028】

(A 9) 前記(A 8)に記載の遊技機において、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0029】

前記(A 9)に記載の遊技機によれば、所定の種類の特定遊技状態に応じた移行時表示演出は、複数種類の画像を所定の組み合わせで組み合わせた所定の組み合わせパターンを有し、別の種類の前記特定遊技状態に応じた前記移行時表示演出は、この所定の組み合わせパターンに含まれる複数種類の画像のうち1又は複数の画像を減らすことによって、別の組み合わせパターンが構成される。これにより、遊技機にとっては、特定遊技状態の種類に応じた移行時表示演出を決定する際の処理負担が軽減される。また、特定遊技状態の種類ごとに移行時表示演出の組み合わせパターンが定まっているので、特定遊技状態の種類に関連付けた移行時表示演出を遊技者に提供し易くなる。

10

20

30

40

50

【0030】

(A10) 前記(A1)に記載の遊技機において、

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0031】

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

【0032】

(A11) 前記(A9)に記載の遊技機において、

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

前記組み合わせパターンは、前記識別情報変動表示演出が行われる時間の長さに応じて異なる

ことを特徴とする遊技機。

【0033】

前記(A11)に記載の遊技機によれば、移行時表示演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数の組み合わせパターンを有し、組み合わせパターンは、識別情報変動表示演出が行われる時間の長さに応じて異なることで、識別情報変動表示演出の時間の長さに応じて遊技者にとって好ましい画像の組み合わせを移行時表示演出として遊技者に見せることができる。

【0034】

(A12) 前記(A9)に記載の遊技機において、

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

前記組み合わせパターンは、前記識別情報変動表示演出において前記特定結果が発生する期待度に応じて異なる

ことを特徴とする遊技機。

【0035】

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

【0036】

(A13) 前記(A9)に記載の遊技機において、

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

前記組み合わせパターンは、前回の前記特定遊技状態が発生してから、次に前記特定遊技状態が発生するまでの前記識別情報変動表示演出の実行回数に応じて異なる

ことを特徴とする遊技機。

【0037】

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

10

【0038】

（A14） 前記（A1）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0039】

20

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

【0040】

（A15） 前記（A3）に記載の遊技機において、

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

30

【0041】

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

【0042】

（A16） 前記（A3）に記載の遊技機において、

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

40

ことを特徴とする遊技機。

【0043】

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

【0044】

（A17） 前記（A3）に記載の遊技機において、

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

50

遊技者に示唆するものである

ことを特徴とする遊技機。

【0045】

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

【0046】

（A18） 遊技状態が所定の状態（例えば大当たりラウンド遊技状態，対決型リーチ発展演出の自キャラクタ選択状態）から次の状態（例えばサポート遊技状態，対決型リーチ発展演出の対決実行状態）に移行する場合に、該所定の状態の所定のタイミング（例えば最終ラウンド終了後，自キャラクタ選択開始）から該次の状態の所定のタイミング（例えばサポート遊技状態の開始タイミング，対決型リーチ発展演出の対決開始タイミング）まで、表示手段に所定の画像を表示する移行時表示演出（例えば大当たりエンディング演出，対決型リーチ発展演出の自キャラクタ選択演出）を実行する実行手段と、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0047】

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

【0048】

（A19） 前記（A18）に記載の遊技機において、

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

【0049】

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

【0050】

(A20) 前記(A18)に記載の遊技機において、

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

10

【0051】

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

20

【0052】

(A21) 前記(A20)に記載の遊技機において、

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

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

30

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

ことを特徴とする遊技機。

【0053】

前記(A21)に記載の遊技機によれば、移行時表示演出（例えば対決型リーチ発展演出の自キャラクタ選択演出）は、複数種類の画像（例えば第1プレイヤー情報PYA, 第2プレイヤー情報PYB, 第3プレイヤー情報PYC, 第4プレイヤー情報PYD）が所定の組み合わせで連続して実行されるものであって、所定の組み合わせは、抽選手段による抽選の結果が特定結果となった場合に、該特定結果の種類に応じて異なる組み合わせで表示され（例えば確変大当たりの場合は第1プレイヤー情報PYAから第4プレイヤー情報PYDまで表示され、通常大当たりの場合は第1プレイヤー情報PYAから第3プレイヤー情報PYCまで表示され）、未到来示唆情報（例えば特定操作期間終期近接情報44e）は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで（例えば確変大当たりであれば第1プレイヤー情報PYAから第4プレイヤー情報PYDの表示を2巡するまで）、次の表示状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示

40

50

唆するものである。これにより、従来であれば、遊技者は、移行時表示演出におけるある画像の表示時間の終了タイミングが一連の移行時表示演出の終了タイミングであると誤認している場合、その後続く画像の表示時間を次の遊技状態に移行されていると誤認して、それによって不利益を受ける恐れがある。しかし、本発明では、移行時表示演出中は、複数種類の画像が前記所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで、未到来示唆情報によって次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことが示唆されるので、上述の不利益を受ける恐れが低減される。

【0054】

＜第2課題＞

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

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

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

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

【0055】

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0056】

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

【0057】

（B2） 前記（B1）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0058】

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

【００５９】

（Ｂ３） 前記（Ｂ１）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

10

【００６０】

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

【００６１】

（Ｂ４） 前記未到来示唆情報は、前記所定の期間内に前記特定操作画像の表示があった場合は、その後、該未到来示唆情報を報知しない非報知期間が設けられる

ことを特徴とする遊技機。

20

【００６２】

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

【００６３】

（Ｂ５） 前記（Ｂ１）に記載の遊技機において、

前記未到来示唆情報は、前記所定の期間内に前記特定操作画像の表示があった場合も、引き続き報知される

ことを特徴とする遊技機。

30

【００６４】

前記（Ｂ５）に記載の遊技機によれば、未到来示唆情報は、所定の期間内に特定操作画像の表示があった場合も、引き続き報知される。これにより、遊技者は、特定操作画像を表示させる特定操作を行った場合であっても所定の期間内であればその内容を修正することが容易になる。

【００６５】

（Ｂ６） 前記（Ｂ１）に記載の遊技機において、

前記未到来示唆情報は、前記特定操作画像の表示中も表示される

ことを特徴とする遊技機。

40

【００６６】

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

【００６７】

（Ｂ７） 前記（Ｂ１）に記載の遊技機において、

前記特定操作画像の表示中も、前記所定の期間に表示中の画像が視認可能とされる

ことを特徴とする遊技機。

【００６８】

前記（Ｂ７）に記載の遊技機によれば、特定操作画像の表示中も、前記所定の期間に

50

表示中の画像が視認可能とされる。これより、遊技者は、特定操作画面の表示中も所定の期間に表示中の画像がどのようになるかを認識し易くなる。

【0069】

(B8) 前記(B1)に記載の遊技機において、

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

【0070】

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

【0071】

(B9) 前記(B1)に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0072】

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

【0073】

<第3課題>

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

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

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

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

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

【0074】

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

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

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

10

20

30

40

50

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

ことを特徴とする遊技機。

【0075】

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

【0076】

(C2) 前記(C1)に記載の遊技機において、

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

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0077】

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

【0078】

(C3) 前記(C1)に記載の遊技機において、

前記第2態様は、該第1態様よりも遊技者に右打ち操作をさせ難い態様である

ことを特徴とする遊技機。

【0079】

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

【0080】

（C4） 前記（C1）に記載の遊技機において、

前記第2態様は、該第1態様よりも遊技者に目立ち難い態様であることを特徴とする遊技機。

10

【0081】

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

【0082】

20

（C5） 前記（C1）に記載の遊技機において、

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

【0083】

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

【0084】

30

（C6） 所定の遊技状態において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う第1報知手段と、

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

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

前記移行時表示演出において、前記次の遊技状態の開始タイミングが近付いていることを示す次遊技状態近接情報を報知する次遊技状態近接情報報知手段と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

40

【0085】

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

【0086】

（C7） 所定の遊技状態において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う第1報知手段と、

前記所定の遊技状態の終了後に発生する次の遊技状態において、右打ちで遊技が行われ

50

ることを遊技者に報知する右打ち報知を行う第2報知手段と、

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

前記次の遊技状態のための右打ち操作の開始タイミングが近付いていることを示す次遊技操作開始時期近接情報を報知する次遊技操作開始時期近接情報報知手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

【0087】

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

【0088】

(C8) 前記(C7)に記載の遊技機において、

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

【0089】

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

【0090】

(C9) 前記(C7)に記載の遊技機において、

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

【0091】

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

【0092】

<第4課題>

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

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

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

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

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

【0093】

(D1) 遊技に関する表示演出を表示可能な表示手段と、

前記表示演出に合わせて音を出力する音出力手段と、

遊技者による操作が可能な操作手段と、

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

10

20

30

40

50

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

【0094】

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

10

【0095】

（D2） 前記（D1）に記載の遊技機において、

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

【0096】

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

20

【0097】

（D3） 前記（D1）に記載の遊技機において、

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

【0098】

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

30

【0099】

（D4） 前記（D1）から（D3）のいずれかに記載の遊技機において、

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

【0100】

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

40

【0101】

（D5） 前記（D1）から（D4）のいずれかに記載の遊技機において、

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

【0102】

前記（D5）に記載の遊技機によれば、音量変更操作中に表示されている表示演出の画像は、音量変更操作前に表示されていた表示演出の画像よりも縮小表示されたものである。これにより、音量変更操作中は表示演出の画像が縮小されるので、音量変更操作がし易

50

くなる。また、遊技者は、音量変更操作をしながらも、表示中の表示演出は縮小表示された画像で確認できるので、音量変更操作中に表示演出が終わってしまうのではないかなどと心配せずに、安心して音量変更操作を行うことができる。

【0103】

(D6) 前記(D1)から(D4)のいずれかに記載の遊技機において、

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

【0104】

前記(D6)に記載の遊技機によれば、音量変更操作中に表示されている前記表示演出の画像は、音量変更操作のための画像の背後に少なくとも一部が視認可能な態様で重ねられて表示されている。これにより、音量変更操作のための画像を表示する領域を十分に確保できるので、音量変更操作がし易くなる。また、遊技者は、音量変更操作をしながらも、表示中の表示演出は背後に重ねられて表示された画像で確認できるので、音量変更操作中に表示演出が終わってしまうのではないかなどと心配せずに、安心して音量変更操作を行うことができる。

【0105】

<第5課題>

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

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

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

下記(E1)に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、表示演出の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

下記(E1)に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0106】

(E1)

遊技に関する表示演出を表示可能な表示手段と、

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

前記所定のパターンは、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0107】

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

【0108】

(E2) 前記(E1)に記載の遊技機において、

前記第1パターンは、前記所定の表示情報が所定の順番で表示されるパターンであり、

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

【0109】

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

【0110】

（E3） 前記（E1）に記載の遊技機において、

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

10

【0111】

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

【0112】

（E4） 前記（E1）から（E3）のいずれかに記載の遊技機において、

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

20

【0113】

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

【0114】

（E5） 前記（E1）から（E4）に記載の遊技機において、

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

30

【0115】

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

【0116】

（E6） 前記（E1）から（E4）に記載の遊技機において、

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

【0117】

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

40

【0118】

<第6課題>

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

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

すなわち、この種の遊技機は、表示演出の一部が操作手段の操作を伴う表示に置き換わ

50

るため、表示演出の面白味が低減する、という問題がある。

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

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

【0119】

（F 1）

遊技に関する表示演出を表示する表示手段と、

前記表示演出に応じて遊技者が操作可能な操作手段と、

前記表示演出を前記表示手段に表示する制御を行う表示制御手段と、を備え、

前記表示制御手段は、

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

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

前記所定のパターンは、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0120】

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

【0121】

（F 2） 前記（F 1）に記載の遊技機において、

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

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

【0122】

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

【0123】

(F3) 前記(F1)に記載の遊技機において、

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

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

【0124】

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

10

【0125】

(F4) 前記(F1)から(F3)のいずれかに記載の遊技機において、

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

【0126】

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

20

【0127】

(F5) 前記(F1)から(F4)に記載の遊技機において、

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

【0128】

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

30

【0129】

(F6) 前記(F1)から(F4)に記載の遊技機において、

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

【0130】

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

40

【0131】

<第7課題>

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

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

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

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

50

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

【0132】

（G 1）

始動条件成立に基づく抽選を契機とする表示演出を表示可能な表示手段と、
前記表示演出を前記表示手段に表示する制御を行う表示制御手段と、を備え、
前記表示制御手段は、

前記表示演出中に特定演出を実行する制御を行う特定演出実行手段と、

前記抽選の結果が特定結果となったことに基づき可変入球手段を遊技球が入球可能な開状態としてから遊技球が入球不可能な閉状態となるまでを1ラウンドとして所定回数実行されるラウンド遊技の終了時から次の遊技の開始時までのエンディング期間に、所定の情報
10
を表示するエンディング演出を表示する制御を行うエンディング演出実行手段と、を備え、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0133】

前記（G 1）に記載の遊技機によれば、始動条件成立に基づく抽選を契機とする表示演出を表示可能な表示手段と、表示演出を表示手段に表示する制御を行う表示制御手段と、
を備え、表示制御手段は、表示演出中に特定演出を実行する制御を行う特定演出実行手段と、抽選の結果が特定結果となったことに基づき可変入球手段を遊技球が入球可能な開状態としてから遊技球が入球不可能な閉状態となるまでを1ラウンドとして所定回数実行されるラウンド遊技の終了時から次の遊技の開始時までのエンディング期間に、所定の情報
20
を表示するエンディング演出を表示する制御を行うエンディング演出実行手段と、を備え、エンディング演出実行手段は、表示演出中に実行した特定演出に関連する情報をエンディング演出において表示する制御が可能である。これにより、エンディング演出と該エンディング演出に至るまでの表示演出とが特定演出によって関連付けられ、特定演出を通じて表示演出の面白さがエンディング演出にも続くので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【0134】

（G 2） 前記（G 1）に記載の遊技機において、

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

【0135】

前記（G 2）に記載の遊技機によれば、特定演出に関連する情報は、特定演出の構成要素を指し示す情報である。これにより、特定演出の構成要素を表示することによって表示演出を思い出し易くなるので、より一層、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【0136】

（G 3） 前記（G 1）に記載の遊技機において、

前記特定演出に関連する情報は、前記特定演出によって遊技者に与えた影響を指し示す情報であることを特徴とする遊技機。

【0137】

前記（G 3）に記載の遊技機によれば、特定演出に関連する情報は、特定演出によって遊技者に与えた影響を指し示す情報である。これにより、特定演出によって影響を与えられた遊技者に訴えかけることができるので、より一層、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【0138】

（G 4） 前記（G 1）から（G 3）に記載の遊技機において、

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

10

20

30

40

50

【0139】

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

【0140】

（G5） 前記（G4）に記載の遊技機において、

前記特定演出が実行される前記表示演出は、前記識別情報のリーチ表示演出であることを特徴とする遊技機。

【0141】

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

【0142】

（G6） 前記（G1）から（G3）に記載の遊技機において、

前記特定演出が実行される前記表示演出は、前記ラウンド遊技中に表示されるラウンド表示演出であることを特徴とする遊技機。

【0143】

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

【0144】

（G7） 前記（G1）から（G6）に記載の遊技機において、

前記特定演出は、前記特定結果となる可能性が、該特定演出が実行されない場合よりも高いことを示唆する特定示唆演出であることを特徴とする遊技機。

【0145】

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

【0146】

（G8） 前記（G1）から（G6）に記載の遊技機において、

前記特定演出は、前記特定結果となる可能性が、該特定演出が実行されない場合よりも高いことを報知する特定報知演出であることを特徴とする遊技機。

【0147】

前記（G8）に記載の遊技機によれば、特定演出は、特定結果となる可能性が、該特定演出が実行されない場合よりも高いことを報知する特定報知演出である。これにより、その報知を見たり聞いたり体感するなどした遊技者には、特定報知演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【0148】

（G9） 前記（G1）から（G8）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記表示演出中に遊技者に所定の選択を要求する選択要求画像を表示する制御を行う選択要求実行手段を備え、

前記特定演出は、前記選択要求画像が要求する所定の選択があった場合に実行されることを特徴とする遊技機。

【0149】

前記（G9）に記載の遊技機によれば、表示制御手段は、表示演出中に遊技者に所定の選択を要求する選択要求画像を表示する制御を行う選択要求実行手段を備え、特定演出は、選択要求画像が要求する所定の選択があった場合に実行される。これにより、操作要求画像が要求する所定の選択があったこととともに特定演出を思い出し易くなるので、エンデ

10

20

30

40

50

ィング演出の興趣性を向上することができる。

【0150】

(G10) 前記(G1)から(G9)に記載の遊技機において、

前記選択要求画像は、前記抽選の結果が前記特定結果となるか否かを識別可能とする識別情報の変動表示演出中に表示されることを特徴とする遊技機。

【0151】

前記(G10)に記載の遊技機によれば、選択要求画像は、抽選の結果が特定結果となるか否かを識別可能とする識別情報の変動表示演出中に表示される。これにより、変動表示演出とともに特定演出の印象が強く残り易くなり、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

10

【0152】

(G11) 前記(G1)から(G9)に記載の遊技機において、

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

【0153】

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

20

【0154】

(G12) 前記(G1)から(G11)に記載の遊技機において、

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

【0155】

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

【0156】

<第8課題>

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

30

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

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

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

【0157】

(H0) 光を照射する照射手段と、

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

40

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

ことを特徴とする遊技機。

【0158】

前記(H0)に記載の遊技機によれば、照射手段から照射される光が第1の発光領域を

50

発光させる場合でも、照射手段から照射される光が第2の発光領域を発光させる場合でも、照射手段から照射される光の態様を制御することで対応できるので、発光領域を好適に変化させることができる。

【0159】

(H00) 遊技機本体の前面側に配設される装飾部材と、

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0160】

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

【0161】

(H1) 遊技機本体の前面側に配設される装飾部材と、

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0162】

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

【0163】

(H2) 前記(H1)に記載の遊技機において、

前記装飾部材は、遊技機本体の前面側に配設される交換可能な装飾カバーであり、

前記第1の発光領域は、前記装飾カバーの前記所定面に備えられ、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0164】

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

【0165】

(H3) 前記(H1)または(H2)に記載の遊技機において、

前記照射手段は、遊技機本体の前面を構成する前面部に搭載された発光基板であることを特徴とする遊技機。 10

【0166】

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

【0167】

(H4) 前記(H1)から(H3)のいずれかに記載の遊技機において、

前記第1の制御は、前記照射手段から照射される光を、前記第1の発光領域に対する前記照射手段から照射される光の照射角度を第1の照射角度にするか、前記第1の発光領域に対して前記照射手段から照射される光の照射面積を第1の照射面積とするか、前記第1の発光領域の所定点(例えば中心点)と前記照射手段の所定点(例えば中心点)との間の照射距離を第1の照射距離とするか、の少なくともいずれかを含み、 20

前記第2の制御は、前記第1の照射角度とは異なる第2の照射角度とするか、前記第1の照射面積とは異なる第2の照射面積とするか、前記第1の照射距離とは異なる第2の照射距離とするか、の少なくともいずれかを含む

ことを特徴とする遊技機。

【0168】

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

【0169】

(H5) 前記(H2)から(H4)に記載の遊技機において、

前記別装飾カバーは、その形状に応じて前記第2の発光領域が変化することを特徴とする遊技機。

【0170】

前記(H5)に記載の遊技機によれば、別装飾カバーの形状が変更前の装飾カバーの形状から変化した場合であっても、発光領域を好適に変化させることができる。

【0171】

(H6) 前記(H2)から(H5)に記載の遊技機において、

前記装飾カバー及び前記別装飾カバーは、工具を使用せずに交換可能であることを特徴とする遊技機。 40

【0172】

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

【0173】

(H7) 前記(H1)から(H6)に記載の遊技機において、

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

【0174】

前記(H7)に記載の遊技機によれば、照射手段から照射される光が第1の発光領域を発光させる場合でも、照射手段から照射される光が第2の発光領域を発光させる場合でも 50

、回転、回動、傾倒によって照射角度を容易に調整することができる。また、ヒンジ等で折り曲げることができる構造であれば折り曲げたり、フレキシブル基板であれば湾曲させたり、スライド機構などで伸ばし縮みできる構造であれば伸ばし縮みしたりすることで、照射面積を容易に調整することができる。前後方向・左右方向を含む移動によって、照射距離を容易に調整できるようにしてもよい。

【0175】

(H8) 前記(H1)から(H7)に記載の遊技機において、

前記照射手段から照射された光を前記第1の発光領域または前記第2の発光領域に透光する透光手段を備え、

前記透光手段は、回転、回動、傾倒、折り曲げ、湾曲、伸ばし縮み、前後方向・左右方向を含む移動の少なくともいずれかが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0176】

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

【0177】

(H9) 前記(H2)に記載の遊技機において、

前記制御手段は、前記装飾カバーを前記別装飾カバーに交換する過程で、前記照射手段を、前記第1の制御を実行できる状態から前記第2の制御を実行できる状態に変化する

ことを特徴とする遊技機。

【0178】

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

【0179】

(H10) 前記(H9)に記載の遊技機において、

前記制御手段は、前記装飾カバーを前記別装飾カバーに交換する過程で生じる力を入力する入力手段と、入力された力に基づいて、前記照射手段を、前記第1の制御を実行できる状態から前記第2の制御を実行できる状態に変化させる出力手段とを備える

ことを特徴とする遊技機。

【0180】

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

【0181】

(H11) 前記(H10)に記載の遊技機において、

前記入力手段は、前記装飾カバーを前記別装飾カバーに交換する過程で、前記別装飾カバーに前記照射手段を押し込ませる手段である

ことを特徴とする遊技機。

【0182】

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

【0183】

(H12) (H10)または(H11)に記載の遊技機において、

前記出力手段は、入力された力に基づいて、前記照射手段を回転、回動、傾倒、折り曲げ、湾曲、伸ばし縮み、前後方向・左右方向を含む移動の少なくともいずれかをさせることによって、前記照射手段を、前記第1の制御を実行できる状態から前記第2の制御を実行できる状態に変化させる

ことを特徴とする遊技機。

【0184】

10

20

30

40

50

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

【0185】

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

【0186】

<第9課題>

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

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

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

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

【0187】

(I1) 遊技機本体の前面側に配設される装飾部材と、

前記装飾部材に光を照射する照射手段と、を備えた遊技機において、

前記照射手段から照射された光によって発光させる前記装飾部材の所定面を、第1の位置と第2の位置とに変移させることが可能な駆動手段と、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0188】

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

【0189】

(I2) 前記(I1)に記載の遊技機において、

前記遊技機本体は、パチンコ機本体であって、

前記パチンコ機本体は、

前記パチンコ機本体の外殻を形成する外枠と、

前記外枠の一側部を開閉軸として前記外枠に対して開閉可能に支持された内枠と、

前記内枠の一側部を開閉軸として前記内枠に対して開閉自在に取り付けられる前面枠とを備え、

前記内枠は、その外形を形成する樹脂ベースと、前記樹脂ベースに取り付けられる遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤とを備え、

前記遊技盤は、図柄の変動表示中及び図柄の変動表示が特定結果となった場合に発生す

る特定遊技状態中の表示演出が表示される表示画面を有する図柄表示装置と、前記表示画面を視認可能とする開口部とを備え、

前記前面枠は、前記遊技領域及び前記表示画面を視認可能とする透明部材を囲む透明部材枠部を備えて、

前記装飾部材は、前記パチンコ機本体の前記前面枠の前面側から視認可能とされるものである

ことを特徴とする遊技機。

【0190】

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

10

【0191】

（I3） 前記（I2）に記載の遊技機において、

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

【0192】

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

20

【0193】

（I4） 前記（I2）に記載の遊技機において、

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

【0194】

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

30

【0195】

（I5） 前記（I2）のいずれかに記載の遊技機において、

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

【0196】

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

【0197】

（I6） 前記（I2）のいずれかに記載の遊技機において、

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

40

【0198】

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

【0199】

（I7） 前記（I1）から（I6）のいずれかに記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

50

【0200】

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

【0201】

(I8) (I1)から(I7)のいずれかに記載の遊技機において、

第1の制御は、照射手段から照射される光を、第1の発光領域に対する照射手段から照射される光の照射角度を第1の照射角度にするか、第1の発光領域に対して照射手段から照射される光の照射面積を第1の照射面積とするか、第1の発光領域の所定点（例えば中心点）と照射手段の所定点（例えば中心点）との間の照射距離を第1の照射距離とするか、の少なくともいずれかを含み、

10

第2の制御は、第1の照射角度とは異なる第2の照射角度とするか、第1の照射面積とは異なる第2の照射面積とするか、第1の照射距離とは異なる第2の照射距離とするか、の少なくともいずれかを含む

ことを特徴とする遊技機。

【0202】

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

【0203】

20

(I9) 前記(I1)から(I8)のいずれかに記載の遊技機において、遊技者の操作を受ける操作手段を備え、

前記装飾部材は、前記操作手段の操作に応じて動作することを特徴とする遊技機。

【0204】

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

【0205】

(I10) 前記(I9)に記載の遊技機において、

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

30

【0206】

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

【0207】

(I11) 前記(I9)に記載の遊技機において、

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

【0208】

(I11)に記載の遊技機によれば、装飾部材が図柄表示装置における表示演出の表示中に動作する場合でも、動作に応じたそれぞれの位置で、発光領域を好適に変化させることができる。

40

【0209】

(I12) 前記(I1)から(I11)のいずれかに記載の遊技機において、

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

【0210】

(I13) 前記(I1)から(I12)のいずれかに記載の遊技機において、

前記制御手段は、前記装飾部材の前記所定面が前記第1の位置から前記第2の位置に変

50

移する過程で、前記照射手段を、前記第 1 の制御を実行できる状態から前記第 2 の制御を実行できる状態に変化する

ことを特徴とする遊技機。

【0211】

(I13) に記載の遊技機によれば、装飾部材の所定面が第 1 の位置から第 2 の位置に変移する過程で、発光領域を好適に変化させることができる。

【0212】

(I14) (I13) に記載の遊技機において、

前記制御手段は、前記装飾部材の前記所定面が前記第 1 の位置から前記第 2 の位置に変移する過程で生じる力を入力する入力手段と、入力された力に基づいて、前記照射手段を、前記第 1 の制御を実行できる状態から前記第 2 の制御を実行できる状態に変化する出力手段とを備える

ことを特徴とする遊技機。

【0213】

(I14) に記載の遊技機によれば、前記装飾部材の前記所定面が前記第 1 の位置から前記第 2 の位置に変移する過程で生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。

【0214】

(I15) (I14) に記載の遊技機において、

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

【0215】

(I15) に記載の遊技機によれば、装飾部材の所定面が第 1 の位置から第 2 の位置に変移する過程で照射手段に与えられる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。

【0216】

(I16) (I14) または (I15) に記載の遊技機において、

前記出力手段は、入力された力に基づいて、照射手段を回転、回動、傾倒、折り曲げ、湾曲、伸ばし縮み、前後方向・左右方向を含む移動の少なくともいずれかをさせることによって、前記照射手段を、前記第 1 の制御を実行できる状態から前記第 2 の制御を実行できる状態に変化する

ことを特徴とする遊技機。

【0217】

(I16) に記載の遊技機によれば、装飾部材の所定面が第 1 の位置から第 2 の位置に変移する過程で入力される力を利用して、照射角度、照射面積、照射距離の少なくともいずれかを容易に調整することができる。

【0218】

前記 (I2) から (I16) に記載される構成は、上述した (H0), (H00), (H1) または後述する (J1) に記載の遊技機に備えられてもよい。

【0219】

<第 10 課題>

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

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

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

下記 (J1) の発明は、このような事情等に鑑みてなされたものであって、発光領域を

10

20

30

40

50

好適に変化させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0220】

(J1) 遊技機本体の前面側に配設される装飾部材と、

前記装飾部材に光を照射する照射手段と、を備えた遊技機において、

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

前記装飾部材の前記所定面の変移を検出することが可能な検出手段と、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0221】

前記(J1)に記載の遊技機によれば、遊技機本体の前面側に配設される装飾部材と、装飾部材に光を照射する照射手段と、を備えている。遊技機は、照射手段から照射された光によって発光させる装飾部材の所定面を、第1の位置と第2の位置とに変移させることが可能であるので、装飾部材の所定面の位置の変化に応じて遊技機の前面側の印象を異ならせることができる。遊技機は、装飾部材の所定面の変移を検出することが可能な検出手段を備えるので、装飾部材の所定面の変移を認識できる。遊技機は、所定面が第1の位置に変移したと検出されたときは、照射手段から照射された光が第1の位置に位置する所定面を第1の発光領域として発光させる第1の制御を実行し、所定面が第2の位置に変移されたときは、照射手段から照射された光が第2の位置に位置する所定面を第2の発光領域として発光させる第2の制御を実行する制御手段を備えるので、装飾部材の所定面の変移を認識し、所定面の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。

【0222】

「検出手段」は、非接触型、接触型のいずれも含む。

【0223】

(J2) 前記(J1)に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0224】

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

【0225】

(J3) 前記(J2)に記載の遊技機において、

前記入力手段は、前記装飾部材の前記所定面が前記第1の位置から前記第2の位置に変移する過程で生じる力を受け入れて前記接触型検出手段を押し込ませる手段である

ことを特徴とする遊技機。

【0226】

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

【0227】

10

20

30

40

50

(J 4) 前記(J 1)から(J 3)に記載の遊技機において、

前記装飾部材は、透過性を有する樹脂部材であって前記制御手段が視認し難いように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【0228】

前記(J 4)に記載の遊技機によれば、装飾部材は、透過性を有する樹脂部材であるが、制御手段が視認し難いように構成されているので、制御手段が目立たせないことができる。

【0229】

(J 5) 前記(J 1)から(J 4)に記載の遊技機において、

前記制御手段は、前記照射手段の発光部搭載面の前面に重ならないように配設されていることを特徴とする遊技機。

【0230】

前記(J 5)に記載の遊技機において、制御手段は、照射手段の発光部搭載面の前面に重ならないように配設されているので、発光部搭載面を遮ることなく、発光領域を好適に変化させることができる。

【0231】

(J 6) 前記(J 5)に記載の遊技機において、

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

【0232】

前記(J 6)に記載の遊技機によれば、入力手段は、装飾部材の所定面が遊技機正面視で上方向または下方向に変移される場合に、照射手段の左右いずれかの側面側に設けられているので、上下方向に変移される発光領域を遮りにくく、発光領域を好適に変化させることができる。

【0233】

(J 7) 前記(J 5)に記載の遊技機において、

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

【0234】

前記(J 7)に記載の遊技機によれば、入力手段は、装飾部材の所定面が遊技機正面視で左方向または右方向に変移される場合に、照射手段の上下いずれかの側面側に設けられているので、左右方向に変移される発光領域を遮りにくく、発光領域を好適に変化させることができる。

【0235】

(J 8) 前記(J 5)に記載の遊技機において、

前記制御手段は、前記照射手段の背面側に設けられていることを特徴とする遊技機。

【0236】

(J 8)に記載の遊技機によれば、制御手段は、照射手段の背面側に設けられているので、変移される発光領域を遮ることなく、制御手段の前面側に発光領域を十分に確保した状態で、発光領域を好適に変化させることができる。

【0237】

(J 9) 前記(J 8)に記載の遊技機において、

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

【0238】

10

20

30

40

50

(J 9) に記載の遊技機によれば、入力手段は、装飾部材の所定面が遊技機正面視で上斜め方向または下斜め方向に変移される場合に、照射手段の背面側であって、所定面が上斜め方向または下斜め方向に変移する過程で生じる力を入力可能な位置に設けられているので、装飾部材の変移の邪魔にならず、変移される発光領域を遮ることなく、発光領域を好適に変化させることができる。

【0239】

前記(J 2) から(J 9) に記載される構成は、上述した(H 0) , (H 0 0) , (H 1) または(I 1) に記載の遊技機に備えられてもよい。

【0240】

<第11課題>

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

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

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

下記(K 1) の発明は、このような事情等に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0241】

(K 1) 遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な特定入球手段と、
前記入球手段に入球した遊技球を検出する検出手段と、
前記検出手段での遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態が発生するか否かの抽選を行う抽選手段と、

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

前記抽選手段での抽選の結果が特定結果であることに基づき、前記図柄の変動表示が特定の図柄の組み合わせで停止表示された場合に、前記特定入球手段が遊技球を入球可能な開状態から前記特定入球手段が遊技球を入球し難い閉状態までを1回とする開閉遊技を所定回数実行する開閉遊技状態に移行させる状態移行手段と、

前記抽選の結果が前記特定結果となった場合に、前記特定結果となった時点の前記図柄の変動回数に応じて、前記開閉遊技状態において予め定めることが可能な特定期間を変化させる特定期間制御手段と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【0242】

前記(K 1) に記載の遊技機によれば、特定結果となった時点の図柄の変動回数といった遊技の状況を開閉遊技状態に好適に反映させることができる。その結果、遊技の興趣性を向上させることができる。

【0243】

(K 2) 前記(K 1) に記載の遊技機において、

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

【0244】

前記(K 2) に記載の遊技機によれば、遊技の状況を、特定期間を変化させるという形で、遊技の状況を開閉遊技状態に好適に反映させることができる。

【0245】

(K 3) 前記(K 1) または(K 2) に記載の遊技機において、

前記特定期間制御手段は、直前の特定結果となった時点から当該特定結果となった時点までの変動回数に応じて、前記特定期間を変化させることを特徴とする遊技機。

【0246】

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

【0247】

（K4） 前記（K1）から（K3）のいずれかに記載の遊技機において、

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

10

【0248】

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

【0249】

（K5） 前記（K4）に記載の遊技機において、

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

20

【0250】

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

【0251】

（K6） 前記（K5）に記載の遊技機において、

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

【0252】

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

30

【0253】

（K7） 前記（K5）または（K6）に記載の遊技機において、

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

【0254】

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

【0255】

（K8） 前記（K5）から（K7）のいずれかに記載の遊技機において、

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

40

【0256】

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

【0257】

（K9） 前記（K8）に記載の遊技機において、

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

50

【0258】

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

【0259】

（K10） 前記（K8）または（K9）に記載の遊技機において、

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

【0260】

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

10

【0261】

（K11） 前記（K10）に記載の遊技機において、

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

【0262】

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

【0263】

<第12課題>

20

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

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

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

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

【0264】

30

（L00） 遊技に関する数情報を計数する計数手段と、

前記数情報を表示可能な表示手段と、

特定事象の発生に基づいて、所定の演出を実行する演出実行手段と、

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

前記所定の期間は、前記数情報に応じて当該期間の長さが変わり、

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

【0265】

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

40

【0266】

（L01） 前記（L00）に記載の遊技機において、

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

【0267】

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

【0268】

50

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

【0269】

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

【0270】

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

【0271】

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

【0272】

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

【0273】

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

【0274】

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

【0275】

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

【0276】

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

【0277】

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

【0278】

(L07) 前記(L03)から(L06)のいずれかに記載の遊技機において、
前記抽選手段での抽選の結果を、遊技者の視覚によって認識可能な図柄の変動表示の結

10

20

30

40

50

果として前記表示手段に表示させる変動表示制御手段と、

前記抽選手段での抽選の結果が前記特定事象の発生を示す特定結果であることに基づき、前記図柄の変動表示が特定の図柄の組み合わせで停止表示された場合に、前記特定入球手段が遊技球を入球可能な開状態から前記特定入球手段が遊技球を入球し難い閉状態までを1回とする開閉遊技を所定回数実行する開閉遊技状態に移行させる状態移行手段と、

前記抽選の結果が前記特定結果となった場合に、少なくとも前記特定結果となった時点の前記図柄の変動回数に応じて、前記開閉遊技状態の開始を報知する前記所定の演出が行われる前記所定期間であるオープニング期間及び前記開閉遊技状態の終了を報知する前記所定の演出が行われる前記所定期間であるエンディング期間を含む特定期間を変化させる特定期間制御手段と、

10

前記特定期間に対応付けられた特定期間対応画像の表示を制御する画像表示制御手段とを備え、

前記画像表示制御手段は、前記特定期間対応画像の表示期間に応じて、前記特定期間対応画像の表示中に、前記有利情報を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【0279】

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

【0280】

(L08) 前記(L07)に記載の遊技機において、

20

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

【0281】

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

【0282】

(L09) 前記(L08)に記載の遊技機において、

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

30

【0283】

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

【0284】

(L10) 前記(L08)に記載の遊技機において、

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

【0285】

40

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

【0286】

(L11) 前記(L08)に記載の遊技機において、

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

【0287】

前記(L11)に記載の遊技機によれば、オープニング・エンディング期間対応画像の

50

表示期間の長さに応じて、開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【0288】

(L12) 前記(L07)から(L11)のいずれかに記載の遊技機において、

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

【0289】

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

【0290】

(L13) 前記(L12)に記載の遊技機において、

前記画像表示制御手段は、前記別情報が表示される期間が長いほど、前記有利情報が表示され難いことを特徴とする遊技機。

【0291】

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

【0292】

(L14) 前記(L07)から(L13)のいずれかに記載の遊技機において、

前記特定期間制御手段は、前記特定結果となった時点の前記図柄の種類と前記変動回数に応じて、前記特定期間を変化させることを特徴とする遊技機。

【0293】

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

【0294】

(L15) 前記(L14)に記載の遊技機において、

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

【0295】

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

【0296】

(L16) 前記(L14)または(L15)に記載の遊技機において、

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

【0297】

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

【0298】

(L17) 前記(L16)に記載の遊技機において、

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

【0299】

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

10

20

30

40

50

【0300】

(L18) 前記(L16)に記載の遊技機において、

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

【0301】

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

10

【0302】

(L19) 前記(L07)から(L18)のいずれかに記載の遊技機において、

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

前記有利情報は、前記設定値を示す情報であることを特徴とする遊技機。

【0303】

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

【0304】

(L20) 前記(L07)から(L18)のいずれかに記載の遊技機において、

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

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

20

【0305】

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

【0306】

30

<第13課題>

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

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

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

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

40

(M00) 遊技に関する数情報を計数する計数手段と、

前記数情報を表示可能な表示手段と、

特定事象の発生に基づいて所定の演出を実行する演出実行手段と、

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

前記所定の期間は、前記数情報に応じて長さが異なり、

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

【0307】

前記(M00)に記載の遊技機によれば、特定事象の発生に基づいて選択される所定の

50

演出の長さに応じて、有利遊技状態の発生し易さが変わるので、表示手段に表示される数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。

【0308】

(M01) 前記(M00)に記載の遊技機において、

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

【0309】

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

【0310】

(M02) 前記(M00)または(M01)に記載の遊技機において、

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

【0311】

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

【0312】

(M03) 前記(M00)から(M02)のいずれかに記載の遊技機において、

遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な特定入球手段と、

前記入球手段に入球した遊技球を検出する検出手段と、

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

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

【0313】

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

【0314】

(M04) 前記(M03)に記載の遊技機において、

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

【0315】

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

【0316】

(M05) 前記(M03)または(M04)に記載の遊技機において、

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

【0317】

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

【0318】

(M06) 前記(M03)から(M05)のいずれかに記載の遊技機において、

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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0319】

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

【0320】

(M07) 前記(M06)に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0321】

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

【0322】

(M08) 前記(M06)に記載の遊技機において、

前記特定期間制御手段は、前記抽選の結果が前記特定結果となった場合に、少なくとも前記特定結果となった時点の前記図柄の種類と前記図柄の変動回数に応じて、前記開閉遊技状態の開始を報知する前記所定の演出が行われる前記所定期間であるオープニング期間と、各開閉遊技間のインターバル時間とを含む特定期間を変化させ、

前記第1の変動回数では、前記図柄の種類が特定図柄であり且つ前記第1の変動回数であるときの前記特定期間が、前記図柄の種類が前記特定図柄であり且つ前記第2の変動回数であるときの前記特定期間と異なることによって、前記特定入球部開閉パターンの開タ

10

20

30

40

50

イミングと、前記特定領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易くなり、前記特定入球部開閉部材の開放中に入球した遊技球が前記特定領域に入球し易くなる

ことを特徴とする遊技機。

【0323】

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

【0324】

(M09) 前記(M07)から(M08)のいずれかに記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0325】

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

【0326】

(M10) 前記(M06)から(M09)のいずれかに記載の遊技機において、

前記特定期間は、前記開閉遊技状態の開始を報知するオープニング期間である

ことを特徴とする遊技機。

【0327】

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

【0328】

(M11) 前記(M06)から(M09)のいずれかに記載の遊技機において、

前記特定期間は、各開閉遊技間のインターバル期間である

ことを特徴とする遊技機。

【0329】

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

【0330】

(M12) 前記(M06)から(M10)のいずれかに記載の遊技機において、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0331】

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

【0332】

(M13) 前記(M06)から(M10)のいずれかに記載の遊技機において、

前記第1の変動回数は、前記通常遊技状態よりも前記抽選の結果が前記特定結果となり

10

20

30

40

50

易い状態が所定の変動回数となるまで続く回数切り高確率遊技状態から前記開閉遊技状態が移行した場合において、前記所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも少ない回数であり、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0333】

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

10

【0334】

<第14課題>

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

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

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

20

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

【0335】

(N00) 遊技に関する遊技者の操作を受ける操作手段と、

前記操作手段の第1態様での操作に基づく第1数情報を計数する計数手段と、

前記第1数情報が第1所定数を計数した場合に、第2態様での操作に変更された状態で、第2態様での操作に基づく所定条件を達成したか否かを判定する判定手段と、を備え前記所定条件を達成したと判定された場合に、遊技者にとって有利な特定事象が発生する

ことを特徴とする遊技機。

30

【0336】

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

【0337】

(N01) 前記(N00)に記載の遊技機において、

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

【0338】

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

40

【0339】

(N02) 前記(N00)または(N01)に記載の遊技機において、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0340】

50

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

【0341】

（N03） 前記（N02）に記載の遊技機において、

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

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

【0342】

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

【0343】

（N04） 前記（N02）に記載の遊技機において、

前記第1数情報は、前記表示手段に表示される識別情報の変動表示とともに前記表示手段に表示される数情報であり、

前記第2数情報は、前記表示手段に表示される識別情報の変動表示とともに前記表示手段に表示される数情報であることを特徴とする遊技機。

【0344】

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

【0345】

（N05） 前記（N00）から（N04）までのいずれかに記載の遊技機において、

前記第1数情報が前記第1所定数となったことを報知する報知手段を備えることを特徴とする遊技機。

【0346】

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

【0347】

（N06） 前記（N00）から（N05）までのいずれかに記載の遊技機において、

前記第1態様及び前記第2態様での操作に基づき発射された遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、

前記第1態様での操作に基づき前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な第1入球手段と、

前記第2態様での操作に基づき前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な第2入球手段と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な特定入球手段と、

前記特定入球手段に入球した遊技球が入球可能な特定領域と、

前記第1入球手段に入球した遊技球を検出する第1検出手段と、

前記第2入球手段に入球した遊技球を検出する第2検出手段と、

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

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

前記抽選手段での抽選の結果が特定結果であることに基づき、前記識別情報の変動表示が特定の組み合わせで停止表示された場合に、前記特定入球手段が遊技球を入球可能な開状態から前記特定入球手段が遊技球を入球し難い閉状態までを1回とする開閉遊技を所定回数実行する開閉遊技状態に移行させたり、前記開閉遊技状態中に前記特定入球手段に入球した遊技球が前記特定領域に入球した場合に、前記開閉遊技状態の終了後、所定の変動回数に達するまで、通常遊技状態よりも前記抽選の結果が前記特定結果となり易い高確率

10

20

30

40

50

遊技状態に移行させたりする状態移行手段と、

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

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

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

前記計数手段は、前記第1数情報として前記第1検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動回数と、前記第2数情報として第2検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動回数との合計を、前記所定の変動回数として計数し、

前記判定手段は、前記高確率遊技状態において、前記第1条件として前記第1検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が第1の変動回数行われ、且つ、前記第2条件として前記第2検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が第2の変動回数行われた場合に、前記所定の変動回数に達したと判定し、

前記特定結果となった時点の前記第1検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が前記第1の変動回数内である場合は、前記特定入球部開閉パターンの開タイミングと、前記特定領域開閉パターンの開タイミングとが合致し難く、前記特定入球部開閉部材の開放中に入球した遊技球が前記特定領域に入球し難く、

前記特定結果となった時点の前記第2検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が前記第2の変動回数内である場合は、前記特定入球部開閉パターンの開タイミングと、前記特定領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易く、前記特定入球部開閉部材の開放中に入球した遊技球が前記特定領域に入球し易くする

ことを特徴とする遊技機。

【0348】

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

【0349】

（N07） 前記（N06）に記載の遊技機において、

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

【0350】

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

【0351】

（N08） 前記（N07）に記載の遊技機において、

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

【0352】

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

【0353】

（N09） 前記（N07）または（N08）のいずれかに記載の遊技機において、

10

20

30

40

50

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

【0354】

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

【0355】

(N10) 前記(N07)から(N09)のいずれかに記載の遊技機において、

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

【0356】

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

【0357】

(N11) 前記(N07)から(N10)のいずれかに記載の遊技機において、

前記第1入球手段は、前記遊技領域のうち左打ちで発射された遊技球が入球可能な領域に備えられており、

前記第2入球手段は、前記遊技領域のうち右打ちで発射された遊技球が入球可能な領域に備えられている

ことを特徴とする遊技機。

【0358】

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

【0359】

(N12) 前記(N07)から(N11)のいずれかに記載の遊技機において、

前記第1検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が特定結果となった場合に付与される遊技価値と、前記第2検出手段での遊技球の検出に基づく前記識別情報の変動表示が特定結果となった場合に付与される遊技価値とが異なる

ことを特徴とする遊技機。

【0360】

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

【0361】

<第15課題>

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

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

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

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

【0362】

(000) 遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、

10

20

30

40

50

所定の開閉部材を有し、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる開状態と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させない閉状態とに可変する可変入球手段と、

遊技に関する数情報を計数する計数手段と、

前記数情報が所定数となったことに基づき、前記可変入球手段に遊技球が入球し難い状態から、前記可変入球手段に遊技球が入球し易い状態に変化させる状態変化手段と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【0363】

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

10

【0364】

(001) 前記(000)に記載の遊技機において、

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

【0365】

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

【0366】

(002) 前記(000)または(001)に記載の遊技機において、

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

20

【0367】

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

【0368】

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

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

30

【0369】

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

【0370】

(004) 前記(003)に記載の遊技機において、

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

【0371】

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

40

【0372】

(005) 前記(002)から(004)のいずれかに記載の遊技機において、

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

【0373】

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

【0374】

(006) 前記(000)から(005)のいずれかに記載の遊技機において、

50

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

【0375】

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

【0376】

(007) 前記(006)に記載の遊技機において、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な前記入球部としての入球手段と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な開状態と入球不可な閉状態とに開閉する前記入球部としての開閉入球手段と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な第1特定入球手段と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な前記可変入球手段としての第2特定入球手段と、

前記入球手段に入球した遊技球を検出する前記検出部としての第1検出手段と、
前記開閉入球手段に入球した遊技球を検出する前記検出部としての第2検出手段と、
前記第1検出手段及び前記第2検出手段での遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態が発生するか否かの抽選を行う前記抽選部としての抽選手段と、
前記抽選手段での抽選の結果を、遊技者の視覚によって認識可能な識別情報の変動表示の結果として表示手段に表示させる変動表示制御手段と、

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

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

前記状態変化手段は、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0377】

前記(007)に記載の遊技機によれば、抽選の結果が第2特定結果となった時点の識

10

20

30

40

50

別情報の変動回数に応じて第2特定入球手段への入球し易さが変わるので、第2開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【0378】

(008) 前記(007)に記載の遊技機において、

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

前記状態変化手段は、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0379】

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

【0380】

(009) 前記(000)から(008)のいずれかに記載の遊技機において、

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

【0381】

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

【0382】

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

【0383】

(010) 前記(002)から(008)のいずれかに記載の遊技機において、

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

【0384】

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

【0385】

(011) 前記(000)から(010)のいずれかに記載の遊技機において、

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

【0386】

前記(011)に記載の遊技機によれば、付加価値遊技状態において計数される遊技に

10

20

30

40

50

関する数情報に応じて、可変入球手段への入球に基づく遊技価値をバランスよく付与することができるので、付加価値遊技状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【0387】

(012) 前記(000)から(010)のいずれかに記載の遊技機において、

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

【0388】

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

10

【0389】

<第16課題>

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

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

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

20

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

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

【0390】

(P1-0) 遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

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

30

前記演出実行手段は、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0391】

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

40

【0392】

(P1-1) 前記(P1-0)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、

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

前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、その後、前記所定間隔よりも長い特定間隔毎に設けられた判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出の有

50

無に基づいて、前記特定操作対応演出の実行を継続するか否かを判定すること
ことを特徴とする遊技機。

【0393】

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

【0394】

（P1-2） 前記（P1-1）に記載の遊技機において、

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

【0395】

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

【0396】

（P1-3） 前記（P1-1）または（P1-2）に記載の遊技機において、

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

【0397】

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

【0398】

（P1-4） 前記（P1-1）から（P1-3）のいずれかに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、前記判定タイミングが到来するまで、前記特定操作対応演出の実行を継続することを特徴とする遊技機。

【0399】

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

【0400】

（P1-5） 前記（P1-4）に記載の遊技機において、

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

【0401】

前記（P1-5）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を

10

20

30

40

50

楽しむことができ、操作を再開すれば、さらに特定操作対応演出を楽しむことができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0402】

(P1-6) 前記(P1-4)または(P1-5)に記載の遊技機において、

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

【0403】

前記(P1-6)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を楽しむことができるが、操作を怠れば、それ以上特定操作対応演出を楽しむことができない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0404】

(P1-7) 前記(P1-4)に記載の遊技機において、

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

【0405】

前記(P1-7)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を楽しむことができ、操作を再開して抽選に当選すれば、さらに特定操作対応演出を楽しむことができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0406】

(P1-8) 前記(P1-7)に記載の遊技機において、

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

【0407】

前記(P1-8)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を楽しむことができ、操作を再開して抽選に当選すれば、さらに特定操作対応演出を楽しむことができるが、落選すれば、これ以上特定操作対応演出を楽しむことができない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0408】

(P2-0) 遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

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

前記演出実行手段は、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0409】

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

【0410】

（P2-00） 遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

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

前記演出実行手段は、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0411】

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

【0412】

（P2-000） 遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

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

前記演出実行手段は、

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

前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合にも、前記特定操作対応演出の実行を継続するものであって、

前記異なる操作の結果を、一の前記所定の表示演出の実行中に示し、

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

【0413】

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

【0414】

（P2-0A） 前記（P2-0）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記異なる操作の結果を、一の前記所定の表示演出の実行中に示し、

一の前記所定の表示演出の実行中に示された前記異なる操作の結果を、その次の前記所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の前記所定の表示演出の実行中においても

10

20

30

40

50

示すことを特徴とする遊技機。

【0415】

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

【0416】

（P2-0B） 前記（P2-0）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0417】

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

【0418】

（P2-1） 前記（P2-0B）に記載の遊技機において、

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

【0419】

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

【0420】

（P2-2） 前記（P2-1）に記載の遊技機において、

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

【0421】

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

【0422】

（P2-3） 前記（P2-0）または（P2-1）に記載の遊技機において、

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

【0423】

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

【0424】

（P2-4） 前記（P2-0）または（P2-3）に記載の遊技機において、

前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイ

10

20

30

40

50

ミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が無い場合に、前記表示態様の变化の仕方が異なることを特徴とする遊技機。

【0425】

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

【0426】

（P2-5） 前記（P2-0）または（P2-3）に記載の遊技機において、

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

10

ミング後に、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有る場合に、前記表示態様の变化の仕方が異なることを特徴とする遊技機。

【0427】

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

【0428】

（P2-6） 前記（P2-0）または（P2-3）に記載の遊技機において、

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

20

ミング後に、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有る場合に、特定報知の実行の有無が異なることを特徴とする遊技機。

【0429】

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

【0430】

（P2-7） 前記（P2-6）に記載の遊技機において、

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

30

【0431】

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

【0432】

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

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

【0433】

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

40

【0434】

（P2-9） 前記（P2-8）に記載の遊技機において、

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

【0435】

前記（P2-9）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出の表示態様の变化パターンの違いによって、判定の結果が特定結果となる期待度が示唆されるので、特定操作対応

50

演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0436】

(P3-1) 前記(P1-1)に記載の遊技機において、

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

【0437】

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

10

【0438】

(P3-2) 前記(P3-1)に記載の遊技機において、

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

【0439】

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

20

【0440】

(P3-3) 前記(P3-2)に記載の遊技機において、

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

【0441】

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

30

【0442】

(P4-0) 遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

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

前記演出実行手段は、

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

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

40

ことを特徴とする遊技機。

【0443】

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

【0444】

50

(P 4-00) 遊技者による操作を受ける操作手段と、
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

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

前記演出実行手段は、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0445】

前記(P 4-00)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出中に、特定態様の操作を行う場合だけでなく、特定態様の操作とは異なる操作を行っても、特定操作対応演出とは異なる別演出の態様によって、特定態様の操作を行った場合と同じ判定の結果の示唆(特定示唆)が与えられるという面白味が生じる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0446】

(P 4-1) 前記(P 3-1)に記載の遊技機において、

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

【0447】

前記(P 4-1)に記載の遊技機によれば、操作手段の操作が特定態様で行われた後、特定操作対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定操作対応演出とは異なる演出効果によって、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0448】

(P 4-2) 前記(4-0)または(P 4-1)に記載の遊技機において、

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

【0449】

前記(P 4-2)に記載の遊技機によれば、操作手段の操作が特定態様で行われた後、特定操作対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れた場合に、所定期間、別演出によって、操作を再開する必要があることを遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0450】

(P 4-3) 前記(4-0)または(P 4-1)に記載の遊技機において、

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

【0451】

前記(P 4-3)に記載の遊技機によれば、操作手段の操作が特定態様で行われた後、特定操作対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行されるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0452】

(P 4-4) 前記(P 4-3)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記判定タイミングが到来するまでの前記所定期間、前記所定演出

10

20

30

40

50

出を実行した後、前記判定タイミングにて、前記操作手段の操作が無くなったことを遊技者に示唆ないし報知することを特徴とする遊技機。

【0453】

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

【0454】

（P4-5） 前記（P4-3）に記載の遊技機において、

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

【0455】

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

【0456】

（P5-0） 前記（P1-0）から（P4-5）いずれかに記載の遊技機において、前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作を有効とする有効期間内であって前記操作手段の操作が特定態様で行われている期間内に、前記操作対応演出を継続するか否かを抽選する演出継続抽選手段とを備え、

前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、その後、前記所定間隔よりも長い特定間隔毎に設けられた判定タイミングにて、遊技者が前記操作手段を操作していると判定された場合であって、前記演出継続抽選の抽選結果が前記特定操作対応演出の実行を継続する結果である場合に、次の特定間隔以降における前記特定操作対応演出の実行を継続することを特徴とする遊技機。

【0457】

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

【0458】

（P5-1） 前記（P1-1）に記載の遊技機において、

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

【0459】

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

【0460】

（P5-2） 前記（P5-0）または（P5-1）に記載の遊技機において、

10

20

30

40

50

前記演出継続抽選手段は、前記判定タイミングにて、次の前記特定間隔にて前記操作対応演出を継続するか否かを抽選することを特徴とする遊技機。

【0461】

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

【0462】

（P5-3） 前記（P5-0）または（P5-1）に記載の遊技機において、

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

【0463】

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

【0464】

（P5-4） 前記（P5-0）または（P5-1）に記載の遊技機において、

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

【0465】

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

【0466】

（P6-00） 遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

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

前記演出実行手段は、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0467】

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

【0468】

（P6-0） 遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

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

前記演出実行手段は、

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

10

20

30

40

50

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0469】

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

【0470】

（P6-1） 前記（P6-0）に記載の遊技機において、

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

【0471】

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

【0472】

（P6-2） 前記（P6-1）に記載の遊技機において、

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

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

【0473】

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

【0474】

（P6-3） 前記（P6-1）に記載の遊技機において、

前記第1情報は、前記特定操作対応演出の実行中に、前記特定態様での操作の有無を認識可能な態様で表示される、前記特定操作対応演出の目的となる第1特定操作対応情報で

10

20

30

40

50

あり、

前記第2情報は、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、前記特定態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される、前記特定操作対応演出の目的となる第2特定操作対応情報とであることを特徴とする遊技機。

【0475】

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

10

【0476】

（P7-0） 遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

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

前記演出実行手段は、

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

20

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0477】

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

30

【0478】

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

前記異なる演出は、前記異なる演出を終了する操作が行われた場合に終了される

40

ことを特徴とする遊技機。

【0479】

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

【0480】

（P7-2） 前記（P7-1）または（P7-0）に記載の遊技機において、

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

50

ことを特徴とする遊技機。

【0481】

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

【0482】

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

前記異なる演出は、前記特定操作対応演出の実行中、複数回継続して実行可能であることを特徴とする遊技機。

10

【0483】

前記（P7-3）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、特定操作対応演出の実行中、複数回継続して実行可能であるので、特定操作対応演出中に異なる演出を長く楽しませることができる。

【0484】

（P7-4） 前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）に記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記特定操作対応演出が含まれていた前記所定の表示演出中に継続される

20

ことを特徴とする遊技機。

【0485】

前記（P7-4）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出中に継続されるので、特定操作対応演出の終了後に戻った先の所定の表示演出においても異なる演出を長く楽しませることができる。

【0486】

（P7-5） 前記（P2-0）から（P6-3）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

30

【0487】

前記（P7-5）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も、継続可能であるので、特定操作対応演出中に発生した異なる演出を、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も長く楽しませることができる。

【0488】

（P7-6） 前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記特定操作対応演出が終了した場合に、終了可能である

ことを特徴とする遊技機。

40

【0489】

前記（P7-6）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、特定操作対応演出が終了した場合に、終了可能であるので、特定操作対応演出中に限って異なる演出を実行することもできる。

【0490】

（P7-7） 前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記所定の表示演出が終了した場合に、終了可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0491】

50

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

【0 4 9 2】

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

前記異なる演出は、再び前記特定操作対応演出が実行される期間内で前記異なる操作がされた場合に、先に実行された前記異なる演出を引き継いだ状態で、継続可能であることを特徴とする遊技機。

【0 4 9 3】

前記（P 7－8）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、再び特定操作対応演出が実行される期間内で異なる操作がされた場合に、先に実行された異なる演出を引き継いだ状態で継続可能であるので、先に実行されていた異なる演出を引き継いで楽しませることができる。

【0 4 9 4】

（P 7－9） 前記（P 2－0）から（P 6－3）または（P 7－0）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、先に実行された前記所定の表示演出の終了後、次に実行される前記所定の表示演出において、継続可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0 4 9 5】

前記（P 7－9）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、先に実行された所定の表示演出の終了後、次に実行される所定の表示演出において、継続可能であるので、先の所定の表示演出中に実行されていた異なる演出を、次の所定の表示演出中に引継いで楽しむことができる。

【0 4 9 6】

（P 7－10） 前記（P 2－0）から（P 6－3）または（P 7－0）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、一の前記所定の表示演出において、先に実行された前記特定操作対応演出の終了後、次に実行される前記特定操作対応演出において、継続可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0 4 9 7】

前記（P 7－10）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、一の所定の表示演出において、先に実行された特定操作対応演出の終了後、次に実行される特定操作対応演出において、継続可能であるので、一の所定の表示演出において、先の特定操作対応演出中に実行されていた異なる演出を、次の特定操作対応演出中に引継いで楽しませることができる。

【0 4 9 8】

（P 7－11） 前記（P 2－0）から（P 6－3）または（P 7－0）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記異なる操作が実行されるタイミングが前記特定操作対応演出の終盤である場合、前記特定操作対応演出の実行が終了した後も継続可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0 4 9 9】

前記（P 7－11）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる操作が実行されるタイミングが特定操作対応演出の終盤である場合、特定操作対応演出の実行が終了した後も継続可能であるので、遅いタイミングで異なる操作がされた場合には、特定操作対応演出後の期間も利用して、異なる演出を楽しませることができる。

【0 5 0 0】

（P 7－12） 前記（P 2－0）から（P 6－3）または（P 7－0）のいずれかに

10

20

30

40

50

記載の遊技機において、

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

【0501】

前記（P7-12）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる操作が実行されるタイミングが所定の表示演出の終盤である場合、所定の表示演出の実行が終了した後も継続可能であるので、遅いタイミングで異なる操作がされた場合には、所定の表示演出後の期間も利用して、異なる演出を楽しませることができる。

【0502】

（P8-0） 遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

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

前記演出実行手段は、

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

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

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

【0503】

前記（P8-0）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。異なる演出は、異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出であるので、異なる操作がされたにも関わらず数値変化を示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【0504】

（P8-1） 前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）、（P8-0）のいずれかに記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0505】

前記（P8-1）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる操作が行われたことを視覚的に示す特定視覚情報の表示であるので、異なる操作がされたにも関わらず特定操作対応演出が実行されている様子を視覚的に示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを視覚的に認識し易くすることができる。

【0506】

（P8-2） 前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）、（P8-0）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記異なる操作が行われたことを聴覚的に示す特定聴覚情報の出力である

ことを特徴とする遊技機。

【0507】

前記（P8-2）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる操作が行われたこと

10

20

30

40

50

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

【0508】

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

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

【0509】

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

【0510】

(P8-4) 前記(P8-0)または(P8-3)に記載の遊技機において、

一の前記異なる演出が実行された後、別の前記異なる演出が実行される場合に、一の前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、別の前記異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出が行われる

ことを特徴とする遊技機。

【0511】

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

【0512】

(P8-5) 前記(P8-0)または(P8-3)に記載の遊技機において、

前記異なる演出が実行された後の前記特定操作対応演出において、前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて前記特定操作対応演出が継続される

ことを特徴とする遊技機。

【0513】

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

【0514】

(P8-6) 前記(P8-0)または(P8-3)に記載の遊技機において、

一の前記所定の表示演出において前記異なる演出が実行された後、別の前記所定の表示演出において前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて前記特定操作対応演出が継続される

ことを特徴とする遊技機。

【0515】

前記(P8-6)に記載の遊技機によれば、一の所定の表示演出において異なる演出が実行された後、別の所定の表示演出において前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作対応演出が継続されるので、異なる演出が実行された後の所定の表示演出において異なる操作が行われていなくても、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。

【0516】

(P8-7) 前記(P8-6)に記載の遊技機において、

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

【0517】

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

【0518】

（P9-0） 遊技者による操作を受ける操作手段と、

10

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

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

前記演出実行手段は、

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

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

前記異なる演出は、前記異なる演出が実行された一の前記所定の表示演出と、次の前記所定の表示演出とをまたいで実行可能なものである

20

ことを特徴とする遊技機。

【0519】

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

30

【0520】

（P9-1） 前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）、（P8-0）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記異なる演出が実行された一の前記所定の表示演出と、次の前記所定の表示演出とをまたいで実行可能なものである

ことを特徴とする遊技機。

【0521】

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

40

【0522】

（P9-2） 前記（P2-0）から（P6-3）または（P7-0）、（P8-0）、（P9-0）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記異なる演出が実行された前記特定操作対応演出と、次に実行される前記特定操作対応演出とをまたいで実行される

ことを特徴とする遊技機。

【0523】

前記（P9-2）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる演出が実行された特

50

定操作対応演出と、次に実行される特定操作対応演出とをまたいで実行されるので、特定操作対応演出から次の特定操作対応演出にまたがって特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。

【0524】

(P9-3) 前記(P2-0)から(P6-3)または(P7-0), (P8-0), (P9-0)のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記異なる演出が実行された一の前記所定の表示演出における前記特定操作対応演出と、次に実行される別の前記所定の表示演出における特定操作対応演出とをまたいで実行される

ことを特徴とする遊技機。

10

【0525】

前記(P9-3)に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる演出が実行された一の所定の表示演出における特定操作対応演出と、次に実行される別の所定の表示演出における特定操作対応演出とをまたいで実行されるので、特定操作対応演出から次の所定の表示演出における特定操作対応演出をまたいで特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。

【0526】

(P10-0) 遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

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

20

前記演出実行手段は、

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

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

前記異なる演出は、前記特定態様での操作を実行中に、前記異なる操作が行われた場合に、実行中の前記特定操作対応演出よりも遊技者が認識し易い態様で、前記異なる操作が行われたことを報知するものである

30

ことを特徴とする遊技機。

【0527】

前記(P10-0)に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。異なる演出は、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が行われた場合に、実行中の特定操作対応演出よりも遊技者が認識し易い態様で、異なる操作が行われたことを報知するので、異なる操作が行われたことをはっきりと認識させることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

40

【0528】

(P10-1) 前記(P2-0)から(P6-3)または(P7-0), (P8-0), (P9-0), (P10-0)のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記特定態様での操作を実行中に、前記異なる操作が行われた場合に、前記特定操作対応演出の実行中に出力される音量よりも大きな音量で、前記異なる操作が行われたことを報知する

ことを特徴とする遊技機。

【0529】

前記(P10-1)に記載の遊技機において、前記異なる演出は、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が行われた場合に、特定操作対応演出の実行中に出力される音量よ

50

りも大きな音量で、異なる操作が行われたことを報知するので、異なる操作が行われたことを聴覚的にはっきりと認識させることができる。

【0530】

(P10-2) 前記(P2-0)から(P6-3)または(P7-0), (P8-0), (P9-0), (P10-0)のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記特定態様での操作を実行中に、前記異なる操作が行われた場合に、前記特定操作対応演出の実行中の画像が表示される表示領域よりも手前側の表示領域にて、前記異なる操作が行われたことを報知する

ことを特徴とする遊技機。

【0531】

前記(P10-2)に記載の遊技機において、異なる演出は、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が行われた場合に、特定操作対応演出の実行中の画像が表示される表示領域よりも手前側の表示領域にて、異なる操作が行われたことを報知するので、異なる操作が行われたことを視覚的にはっきりと認識させることができる。

【0532】

(P10-3) 前記(P2-0)から(P6-3)または(P7-0), (P8-0), (P9-0), (P10-0)のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記特定態様での操作を実行中に、前記異なる操作が一の前記所定の表示演出を越えて行われた場合に、一の前記所定の表示演出と次の前記所定の表示演出とをまたいで、前記異なる操作が行われたことを報知する

ことを特徴とする遊技機。

【0533】

前記(P10-3)に記載の遊技機において、異なる演出は、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が一の所定の表示演出を越えて行われた場合に、一の所定の表示演出と次の所定の表示演出とをまたいで、異なる操作が行われたことを報知するので、一の所定の表示演出を越えて異なる操作が行われた場合でもはっきりと認識させることができる。

【0534】

(P10-4) 前記(P2-0)から(P6-3)または(P7-0), (P8-0), (P9-0), (P10-0)のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記特定態様での操作が継続したことで成立する所定条件が成立した場合に、前記異なる操作が行われたことを報知する

ことを特徴とする遊技機。

【0535】

前記(P10-4)に記載の遊技機において、異なる演出は、特定態様での操作が継続したことで成立する所定条件が成立した場合に、異なる操作が行われたことを報知するので、特定態様での操作が継続して行われた場合に、これと異なる操作が行われたことをはっきりと認識させることができる。

【0536】

<第17課題>

従来、この種の遊技機として、例えば、操作有効期間に操作ボタンを押す操作や操作レバーを引く操作などが行われた場合に、操作に応じて数値情報を変化させる数値変化演出を、所定の表示演出中に実行する遊技機がある(例えば、特開2015-116229号公報(第99-100頁、図83))。

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

すなわち、この種の遊技機では、数値変化演出をとまなう表示演出の面白味をこれ以上向上することができない、という問題がある。

下記(Q0)に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、数値変化演出をとまなう表示演出の面白味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記(Q0)に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

10

20

30

40

50

【0537】

(Q0) 遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

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

前記演出実行手段は、

前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作に基づいて、前記所定の表示演出中に数値情報を表示させる数値情報表示演出を実行する数値情報表示演出実行手段を備え、

前記数値情報表示演出実行手段は、前記数値情報表示演出にて所定の数値情報が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報に変化する特定変化演出を実行することを特徴とする遊技機。

10

【0538】

前記(Q0)に記載の遊技機によれば、数値変化演出をとまなう表示演出の面白味を向上させることができる。

【0539】

(Q1) 前記(Q0)に記載の遊技機において、

前記数値情報表示演出実行手段は、前記数値情報表示演出の結果として表示される数値情報が前記特定情報を示唆する特定示唆情報とならないようにする前記特定変化演出を実行することを特徴とする遊技機。

20

【0540】

前記(Q1)に記載の遊技機によれば、表示演出の結果への誤解が低減され、表示演出に対する信頼性を向上させることができるため、数値変化演出をとまなう表示演出の面白味を向上させることができる。

【0541】

(Q2) 前記(Q1)に記載の遊技機において、

前記特定変化演出は、前記操作手段の操作に基づいて前記数値情報を増加または減少した結果、前記数値情報表示演出の結果として表示される前記数値情報が前記特定示唆情報となる場合に、前記特定示唆情報を、前記特定情報を示唆しない非特定情報に変化させるものであることを特徴とする遊技機。

30

【0542】

前記(Q2)に記載の遊技機によれば、表示演出に対する信頼性を向上させることができる。

【0543】

(Q3) 前記(Q1)に記載の遊技機において、

前記特定変化演出は、前記操作手段の操作に基づいて前記数値情報を増加または減少した結果、前記数値情報表示演出の結果として表示される前記数値情報が前記特定示唆情報となる場合に、前記特定示唆情報に、前記特定情報を示唆しない非特定情報を付加させるものであることを特徴とする遊技機。

【0544】

前記(Q3)に記載の遊技機によれば、表示演出に対する信頼性を向上させることができる。

40

【0545】

(Q4) 前記(Q1)から(Q3)のいずれかに記載の遊技機において、

前記数値情報表示演出は、前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記所定の表示演出中に表示される数値情報を、前記操作手段の操作に基づいて増加または減少させる数値変化演出であることを特徴とする遊技機。

【0546】

前記(Q4)に記載の遊技機によれば、数値変化演出を伴う表示演出に対する信頼性を向上させることができる。

50

【0547】

(Q5) 前記(Q4)に記載の遊技機において、

前記数値変化演出は、前記操作手段の操作回数に応じて数値を増加または減少させるものであることを特徴とする遊技機。

【0548】

前記(Q5)に記載の遊技機によれば、操作手段の操作回数に応じて数値情報を変化させる数値変化演出を伴う表示演出に対する信頼性を向上させることができる。

【0549】

<第18課題>

従来、この種の遊技機として、例えば、所定情報を変化させる演出を表示演出中に実行する遊技機がある(例えば、特開2015-116229号公報(第99-100頁、図83))。 10

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

すなわち、この種の遊技機では、所定情報の変化が正しく表示されず、所定情報の変化を含む表示演出に対する信頼性を向上させることができない場合がある、という問題である。

下記(R0)に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、所定情報の変化を含む表示演出に対する信頼性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記(R0)に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。 20

【0550】

(R0) 遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

表示手段に所定情報を含む表示演出を表示させるための表示コマンドを出力する表示制御手段と、

前記主制御手段による判定の結果に基づき、または、前記操作手段の操作に基づき、前記表示制御手段に前記所定情報のある情報から別の情報に変化する表示を指示する指示コマンドを出力するサブ制御手段と、を備えた遊技機であって、

前記指示コマンドによって指示された前記別の情報と、前記表示コマンドによって表示された前記所定情報とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定するエラー判定手段と、 30

前記エラーが発生している場合に、前記エラーに対応する所定のエラー対応処理を行うエラー対応手段と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【0551】

前記(R0)に記載の遊技機によれば、主制御手段による判定の結果または操作手段の操作に基づき所定情報のある情報から別の情報に変化するよう指示されたときに、その指示された別の情報と、表示制御手段によって表示された所定情報とが一致しない場合に、そのエラーに対応するエラー対応処理が行われるため、そのエラーによって遊技者の気持ち減衰することを低減でき、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させること 40

【0552】

(R1) 前記(R0)に記載の遊技機において、

前記エラーの発生を報知するエラー報知手段を備えることを特徴とする遊技機。

【0553】

前記(R1)に記載の遊技機によれば、そのエラーの発生が報知されるため、所定情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

【0554】

(R2) 前記(R1)に記載の遊技機において、 50

前記表示制御手段は、前記所定情報の変化を実行した場合に、前記所定情報の変化を実行したことを示す完了コマンドを前記サブ制御手段に出力する手段を備え、

前記サブ制御手段は、前記指示コマンドによって指示された前記別の情報と前記完了コマンドが示す前記所定情報とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定する前記エラー判定手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【0555】

前記（R2）に記載の遊技機によれば、サブ制御手段が別の情報の変化を指示しているにも関わらず、表示制御手段にて所定情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、所定情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

10

【0556】

（R3） 前記（R1）または（R2）に記載の遊技機において、

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

【0557】

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

20

【0558】

（R4） 前記（R3）に記載の遊技機において、

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

【0559】

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

30

【0560】

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

【0561】

（R5） 前記（R1）または（R2）に記載の遊技機において、

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

【0562】

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

40

【0563】

（R6） 前記（R5）に記載の遊技機において、

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

【0564】

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

50

【0565】

(R7) 前記(R1)ないし(R6)のいずれかに記載の遊技機において、
前記エラー報知手段は、前記エラーを表示情報エラー画像として表示演出中に表示することを特徴とする遊技機。

【0566】

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

【0567】

<第19課題>

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

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

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

下記(Sa1)に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記(Sa1)に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0568】

(Sa1) 遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、遊技球の入球を所定条件(ヘソ入賞、電チュー入賞)の成立とする始動入球手段(特図1用始動入賞装置33a, 特図2用始動入賞装置33b)と、

前記所定条件の成立に基づいて図柄の変動表示を開始させる始動情報を所定数まで記憶可能な記憶手段(RAM503)と、

前記始動情報に基づいて抽選を行う抽選手段(主制御装置261のCPU501)と、

前記抽選手段による抽選の結果に基づき図柄を変動表示する変動表示手段(第3図柄表示装置42)と、

前記変動表示の結果が特定の結果(時短(2)付き当たり)となった後の状態を第1状態(連チャンゾーン)とすることが可能な状態制御手段(主制御装置261のCPU501)を備え、

前記状態制御手段は、

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

前記第1状態における最後の変動表示の結果が前記所定の結果となることに応じ、前記第1状態の終了後の状態を前記第1状態とは異なる状態(ドキドキゾーン、通常遊技状態)とすることが可能であり、

前記第1状態における変動表示の結果が前記特定の結果となることに応じ、前記第1状態の終了後の状態を前記第1状態にすることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0569】

前記(Sa1)に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記(Sa1)に記載の遊技機によれば、変動表示の結果が特定の結果となった後に発生する第1状態は、変動表示の結果が連続して所定の結果となるまで終了しないので、遊技者は変動表示の結果が連続して所定の結果となるまで確実に、第1状態に係る遊技を行うことができる。

【0570】

(S a 2) 前記 (S a 1) に記載の遊技機において、

前記第 1 状態において前記所定の結果となる前記所定の上限回数以下の回数は、最初に実行される前記変動表示の結果が前記所定の結果となる前に記憶されている前記始動情報の個数以下である

ことを特徴とする遊技機。

【0571】

前記 (S a 2) に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記 (S a 2) に記載の遊技機によれば、第 1 状態において所定の結果は、予め記憶されている個数を超えることがなく、第 1 状態の希少性が高まる。このようにすると、第 1 状態に関し遊技者にプレミアム感を与えることができ、これにより遊技の興趣性が高まる。

10

【0572】

(S a 3) 前記 (S a 1) または前記 (S a 2) に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0573】

前記 (S a 3) に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記 (S a 3) に記載の遊技機によれば、第 1 状態の後の状態である異なる状態は、通常状態とも第 1 状態とも異なる状態であるので、遊技で発生する状態のバリエーションが増え、これにより遊技の興趣性が高まる。

20

【0574】

(S a 4) 前記 (S a 1) ないし前記 (S a 3) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記異なる状態は、前記第 1 状態とは終了条件が異なることを特徴とする遊技機。

【0575】

前記 (S a 4) に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記 (S a 4) に記載の遊技機によれば、第 1 状態と第 1 状態と異なる状態は、終了状態が異なるので、遊技者は、第 1 状態のための遊技と、異なる状態のための遊技とを切り換えながら遊技に没頭することができ、これにより遊技の興趣性が高まる。

30

【0576】

(S a 5) 前記 (S a 3) または前記 (S a 4) に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0577】

前記 (S a 5) に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記 (S a 5) に記載の遊技機によれば、第 2 状態が継続するルートが確保されているので、遊技者は第 2 状態を継続させようとして、第 2 状態中の遊技に没頭することになり、これにより遊技の興趣性が高まる。

40

【0578】

(S a 6) 前記 (S a 3) ないし前記 (S a 5) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0579】

50

前記（S a 6）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（S a 6）に記載の遊技機によれば、第2状態が通常状態に転落するルートが確保されているので、遊技者は第2状態を通常状態に転落させまいとして、第2状態中の遊技に没頭することになり、これにより遊技の興趣性が高まる。

【0580】

（S a 7） 前記（S a 3）ないし前記（S a 6）のいずれか1つに記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0581】

前記（S a 7）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（S a 7）に記載の遊技機によれば、第2状態が第1状態に昇格するルートが確保されているので、遊技者は第2状態を第1状態に昇格させようとして、第2状態中の遊技に没頭することになり、これにより遊技の興趣性が高まる。

【0582】

（S a 8） 前記（S a 1）ないし前記（S a 7）のいずれか1つに記載の遊技機において、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0583】

前記（S a 8）に記載の遊技機によれば、遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。すなわち、前記（S a 8）に記載の遊技機によれば、始動用可変入球手段の動作により第1状態に係る変動表示が開始されるようになっているので、始動用可変入球手段の設定によって遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。

【0584】

（S a 9） 前記（S a 8）に記載の遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球が通過可能な通過検出手段（ゲート）と、

前記通過検出手段による通過検出に基づき前記図柄とは異なる普通図柄を変動表示する普通図柄変動表示手段（第2図柄表示装置41）と、を備え、

前記普通図柄の変動表示が当選すると、通常状態よりも前記始動用可変入球手段が前記開状態となり易い

ことを特徴とする遊技機。

【0585】

前記（S a 9）に記載の遊技機によれば、遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。すなわち、前記（S a 9）に記載の遊技機によれば、普通図柄の変動表示が当選すると始動用可変入球手段が開状態となり易いので、始動用可変入球手段は、確実に遊技機の興趣性を向上させることができるようになってい

【0586】

（S a 10） 前記（S a 1）ないし前記（S a 9）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記所定条件の成立に基づき前記変動表示手段における変動時間を設定する変動時間設定手段（CPU501）を備え、

前記第1状態において前記所定の上限回数以下の回数、前記所定の結果となる場合の前記変動表示は、少なくとも前記第1状態となる前の状態における前記変動表示の変動時間

10

20

30

40

50

よりも短い時間が設定される

ことを特徴とする遊技機。

【0587】

前記（S a 1 0）に記載の遊技機によれば、遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。すなわち、前記（S a 1 0）に記載の遊技機によれば、第1状態において短い変動時間で連続して所定の結果を発生させることができるので、所定の結果が発生しやすくなり、確実に遊技機の興趣性が向上する。

【0588】

（S a 1 1） 前記（S a 1）ないし前記（S a 1 0）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第1状態における最後の変動表示の結果が前記所定の結果のうちの第1所定結果（時短（1）付き当たり）となることに応じ、前記第1状態の終了後の状態を前記変動表示の結果が前記第1所定結果とならないことが終了の条件である前記異なる状態とするか、または、前記第1状態における最後の変動表示の結果が第2所定結果（通常当たり）となることに応じ、前記第1状態の終了後の状態を前記特定の結果となる前の状態にすることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0589】

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

【0590】

（S a 1 2） 前記（S a 1 1）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第1状態における変動表示の結果が第3所定結果（時短（2）付き当たり）となることに応じ、前記第1状態の終了後の状態を前記第1状態の開始時の状態にすることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0591】

前記（S a 1 2）に記載の発明によれば、第1状態における変動表示の結果が第3所定結果になるか否かにより、第1状態の開始時の状態となるか否かを期待させることができる。

【0592】

（S a 1 3） 前記（S a 1 1）または前記（S a 1 2）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0593】

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

【0594】

（S a 1 4） 前記（S a 1）ないし前記（S a 1 0）のいずれか1つに記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【0595】

前記（S a 1 4）に記載の発明によれば、第1状態における最後の変動表示の結果が第2所定結果になるか否かにより、特定の結果となる前の状態となるか否かを期待させることができる。

【0596】

（S a 1 5） 前記（S a 1）ないし前記（S a 1 1）のいずれか1つに記載の遊技機において、

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

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

10

【0597】

前記（S a 1 5）に記載の発明によれば、第1状態において特定の結果が出ることによって、変動表示の連続回数の上限を超えて変動表示を連続させることができる。

【0598】

（S a 1 6） 前記（S a 1）ないし前記（S a 1 5）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第1状態は、演出上の状態であって、

前記状態制御手段は、

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

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

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

20

30

ことを特徴とする遊技機。

【0599】

前記（S a 1 6）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（S a 1 6）に記載の遊技機によれば、変動表示の結果が特定の結果となった後に発生する演出上の第1状態は、変動表示の結果が連続して所定の結果となるまで終了しない場合と、最後に到るまでの所定のタイミングで終了する場合とがあるので、遊技者は変動表示の結果が連続して所定の結果となるまで確実に、第1状態に係る演出を楽しむことができる。また、遊技者にとって好ましくない結果になることが先読みされているような場合は、第1状態に係る演出を最後まで遊技者に見せ続ける必要はないので、遊技者は変動表示の結果が最後に到るまでの所定のタイミングで、第1状態とは異なる状態に係る演出を楽しむこともできる。

40

【0600】

<第20課題>

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

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

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

50

下記（S b 1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。

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

【0601】

（S b 1）遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

所定条件の成立に基づき図柄を変動表示する変動表示手段（第3図柄表示装置42）と

、
遊技に関する状態を制御することが可能な状態制御手段（主制御装置261のCPU501）と、を備え、

前記状態制御手段は、遊技中に少なくとも第1状態（連チャンゾーン）、第2状態（ドキドキゾーン）を発生させることが可能であり、

前記第1状態において前記変動表示の結果が第1特定結果（通常当たり）または第2特定結果（時短（1）付き当たり）に当選すると、その後、遊技者にとって不利な状態とはなり難く、

前記第2状態において前記第2特定結果に当選すると、その後、前記不利な状態とはなり難く、

前記第2状態において前記第2特定結果に当選した後の状態は、遊技者にとって有利な状態（ドキドキゾーン）であり、

前記第2状態において前記第1特定結果に当選した後の状態は、前記第2状態において前記第2特定結果に当選した後の状態よりも遊技者にとって不利な状態（通常状態）である

ことを特徴とする遊技機。

【0602】

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

【0603】

（S b 2） 前記（S b 1）に記載の遊技機において、

前記第1状態において前記不利な状態とならない場合は、遊技者に有利な結果が発生することが可能となり、

前記第2状態において前記不利な状態となる場合は、遊技者に有利な結果が発生しやすい状態から転落する状態である

ことを特徴とする遊技機。

【0604】

前記（S b 2）に記載の遊技機によれば、第1状態において第1特定結果に当選するか、第2状態において第1特定結果に当選するかによって、遊技者に有利な結果が連続して発生することが可能な状態が維持されるか否かが異なるので、第1特定結果となった場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。

【0605】

（S b 3） 前記（S b 1）または前記（S b 2）に記載の遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能な開状態と、該遊技球を入球し難い閉状態とに可変可能な可変入球手段（特図2用始動入賞装置33b）を備え、

前記第2状態においては、前記可変入球手段に入球し易いという特典（時短）が付与される

ことを特徴とする遊技機。

【0606】

前記（S b 3）に記載の遊技機によれば、第2状態においては、可変入球手段に入球し

10

20

30

40

50

易いという特典が付与されるので、第2状態を遊技者にとって遊技的な価値のあるものとすることができる。

【0607】

(S b 4) 前記(S b 3)に記載の遊技機において、

前記第2状態において発生する前記不利な状態とは、前記第2状態において前記特典を失う状態である

ことを特徴とする遊技機。

【0608】

前記(S b 4)に記載の遊技機によれば、第2状態において第1特定結果に当選すると、第2状態において可変入球手段に入球しにくくなるので、第1状態における第1特定結果の当選後の状態と、第2状態における第1特定結果の当選後の状態とを、確実に差を付けることができる。

10

【0609】

(S b 5) 前記(S b 4)に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0610】

前記(S b 5)に記載の遊技機によれば、第2状態における変動表示の結果が第2特定結果である場合に、上述の特典が継続され、第2状態における変動表示の結果が第1特定結果である場合にこの特典が消失されるので、第2状態における変動表示の結果が第1特定結果であるか第2特定結果であるか否かに期待感を持たせることができる。

20

【0611】

(S b 6) 前記(S b 1)ないし前記(S b 5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0612】

前記(S b 6)に記載の遊技機によれば、第1状態において第1特定結果に当選するか、第2状態において第1特定結果に当選するかによって、その後、特定状態における遊技者に有利な状態となるか否かが変わるので、ある種別の当選結果となった場合にその後の状態を多様なものとすることができる。その結果、遊技の興趣性を向上させることができる。

30

【0613】

(S b 7) 前記(S b 6)に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

40

【0614】

前記(S b 7)に記載の遊技機によれば、第1状態において第1特定結果に当選すると、次回以降の変動表示において遊技者にとって有利な結果となり易い状態が継続するので、第1状態を第2状態よりも有利にすることができる。

【0615】

(S b 8) 前記(S b 2)ないし前記(S b 7)のいずれか1つに記載の遊技機において、

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

50

ことを特徴とする遊技機。

【0616】

前記（S b 8）に記載の遊技機によれば、第1状態において、特定回数までに第2特定結果に当選するか、特定回数に第2特定結果に当選するかによって、その後の状態の有利、不利が異なるので、第1状態において第2特定結果に当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。なお、その後の状態の有利、不利とは、第1状態において、特定回数までに第2特定結果に当選すれば、第1状態が継続されるという有利な状態が続き、特定回数に第2特定結果に当選すれば、第2状態に移行されても不利な状態になることである。

【0617】

（S b 9） 前記（S b 1）ないし前記（S b 8）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第1状態における特定回数までの変動表示の結果が前記第1特定結果である場合は前記第1状態が継続され、前記第1状態における前記特定回数目の変動表示の変動表示の結果が前記第1特定結果である場合は前記第1状態が終了されることを特徴とする遊技機。

【0618】

前記（S b 9）に記載の遊技機によれば、第1状態において、特定回数までに第1特定結果に当選するか、特定回数に第1特定結果に当選するかによって、その後の状態の有利、不利が異なるので、第1状態において第1特定結果に当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。なお、その後の状態の有利、不利とは、第1状態において、特定回数までに第1特定結果に当選すれば、第1状態が継続されるという有利な状態が続き、特定回数に第1特定結果に当選すれば、第1状態が終了されるという不利な状態になることである。

【0619】

（S b 10） 前記（S b 1）ないし前記（S b 9）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記所定結果は、前記第1特定結果及び第2特定結果と異なる第3特定結果を含み、

前記状態制御手段は、前記第1状態における特定回数の最後の変動表示の結果が前記第3特定結果である場合は前記第1状態を新たに発生させ、前記第1状態における前記特定回数の最後の変動表示に至るまでの変動表示の結果が前記第3特定結果である場合は現在の前記第1状態を終了させ、前記第1状態を新たに発生させる

ことを特徴とする遊技機。

【0620】

前記（S b 10）に記載の遊技機によれば、第1状態において、特定回数の最後に第3特定結果に当選するか、特定回数の最後の変動表示に至るまでに第3特定結果に当選するかによって、その後の状態の有利さが異なるので、第1状態において第3特定結果に当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。なお、その後の状態の有利さとは、第1状態において、特定回数の最後に第3特定結果に当選すれば、その時点から第1状態が新たに発生するという有利な状態になり、特定回数の最後の変動表示に至るまでに第3特定結果に当選すれば、上述よりも短い期間、第1状態を発生させるという有利な状態になることである。

【0621】

（S b 11） 前記（S b 3）ないし前記（S b 10）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第1状態においては、所定期間、前記特典が付与され、前記第2状態においては、前記所定期間よりも短い期間、前記特典が付与される

ことを特徴とする遊技機。

【0622】

前記（S b 11）に記載の発明によれば、第1状態になるか第2状態になるかによって

10

20

30

40

50

、有利、不利が異なるので、遊技に関する状態そのものを多様なものとすることができる。なお、上述の有利、不利とは、第1状態であれば、可変入球手段に入球し易い期間が長いという有利な状態であり、第2状態であれば、可変入球手段に入球し易い期間が短いという不利な状態になることである。

【0623】

(S b 1 2) 前記(S b 3)ないし前記(S b 1 1)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記特典が付与されない第3状態を発生させることが可能であり、前記第1状態における特定回数目の変動表示の結果が前記第1特定結果である場合に前記第1状態を前記第3状態に移行することが可能であり、前記第1状態における前記特定回数目までの変動表示の結果が前記第1特定結果である場合に前記第1状態を前記第3状態に移行させないことが可能である

10

ことを特徴とする遊技機。

【0624】

前記(S b 1 2)に記載の遊技機によれば、第1状態において、特定回数目に第1特定結果に当選するか、特定回数目までに第1特定結果に当選するかによって、その後の状態の有利、不利が異なるので、第1状態において第1特定結果に当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。なお、その後の状態の有利とは、第1状態において、特定回数目までに第1特定結果に当選する場合に、第1状態が維持されるため、第3状態に移行されないことであり、その後の状態の不利とは、特定回数目に第1特定結果に当選する場合に、上述した特典が付与されない第3状態に移行されることである。

20

【0625】

(S b 1 3) 前記(S b 1 2)に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第3状態における変動表示の結果が前記第3特定結果である場合に、前記第3状態を前記第1状態に移行させることが可能であり、前記第3状態における変動表示の結果が前記第1特定結果である場合に、前記第3状態を前記第1状態に移行させないことが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0626】

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

30

【0627】

(S b 1 4) 前記(S b 1)ないし前記(S b 1 3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

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

40

ことを特徴とする遊技機。

【0628】

前記(S b 1 4)に記載の遊技機によれば、第1状態において不利な状態となる確率の方が、第2状態において不利な状態となる確率よりも低いので、所定結果となった後の状態の有利、不利を異ならせて、所定結果となった後の状態を多様なものとすることができる。なお、所定結果となった後の状態の有利とは、第1状態において不利な状態となる確率が低いことにより、遊技者に有利な状態が続き易いことであり、所定結果となった後の状態の不利とは、第2状態において不利な状態となる確率が高いことにより、遊技者に有利な状態が終了し易いことである。

【0629】

50

< 第 2 1 課題 >

従来、この種の遊技機として、例えば、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典を付与するものがある（例えば、特開 2 0 1 3 - 4 2 9 3 6 号公報、第 9 頁、図 4 3）。

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

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

下記（S c 1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。

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

【 0 6 3 0 】

（S c 1） 遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球を第 1 所定条件（ヘソ入賞）の成立とする第 1 始動用入球手段（特図 1 用始動入賞装置 3 3 a）と、

前記遊技領域を流下する遊技球の通過を検出する通過検出手段（ゲート）と、

前記通過検出手段での遊技球の通過の検出を契機として開状態と閉状態とに可変可能であって、前記開状態において前記遊技領域を流下する遊技球の入球を第 2 所定条件（電チュー入賞）の成立とする第 2 始動用入球手段（特図 2 用始動入賞装置 3 3 b）と、

第 1 所定条件または第 2 所定条件いずれかの成立に基づいて図柄を変動表示することが可能な変動表示手段（第 3 図柄表示装置 4 2）と、

前記変動表示の結果が所定結果（当たり）となった場合に、所定回数、開状態と閉状態とに開閉可能とされる開閉入球手段（V 入賞装置 3 1、可変入賞装置 3 2）と、

遊技中に少なくとも、非特定状態（通常状態）と、前記開閉入球手段が開閉される開閉状態と、前記開閉状態の終了後において前記非特定状態よりも遊技者にとって有利な特定状態（時短状態）を発生させることが可能な状態制御手段（主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1）と、を備え、

前記状態制御手段は、

前記非特定状態において前記第 2 所定条件を成立させ難く、前記特定状態において前記第 2 所定条件を成立させ易いように設定し、

前記特定状態において前記第 1 所定条件を成立させるよりも、前記第 2 所定条件を成立させる方が前記変動表示を発生させやすいように設定し、

前記特定状態には、第 1 特定状態（時短（1））と、前記第 1 特定状態よりも有利な第 2 特定状態（時短（2））があり、

前記状態制御手段は、

前記第 1 特定状態において所定期間、前記第 2 所定条件を成立させ易い状態とし、前記第 2 特定状態において前記所定期間よりも長い期間、前記第 2 所定条件を成立させ易い状態とするように設定し、

前記非特定状態において前記第 1 所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合の方が、前記特定状態において前記第 2 所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合よりも、前記第 2 特定状態が発生し易いように設定することを特徴とする遊技機。

【 0 6 3 1 】

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

10

20

30

40

50

【0632】

(Sc2) 前記(Sc1)に記載の遊技機において、

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

【0633】

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

10

【0634】

(Sc3) 前記(Sc1)または前記(Sc2)に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

20

【0635】

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

【0636】

(Sc4) 前記(Sc3)に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

30

【0637】

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

【0638】

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

前記状態制御手段は、

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

ことを特徴とする遊技機。

40

【0639】

前記(Sc5)に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記(Sc5)に記載の遊技機によれば、第2所定条件の成立を目指す遊技中において、特定領域への入球に依らずに特別結果が設けられている。この

50

ようにすれば、第1所定条件の成立を目指す遊技と第2所定条件の成立を目指す遊技との差異が明確となる。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【0640】

(Sc6) 前記(Sc5)に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、

前記非特定状態において前記第1所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合も、前記特定状態において前記第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特別結果となる場合も、前記特定領域へ遊技球が入球した場合と比べて前記第2特定状態が発生し易いように設定する

10

ことを特徴とする遊技機。

【0641】

前記(Sc6)に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記(Sc6)に記載の遊技機によれば、第2特定状態を発生させる方法として、非特定状態において第1所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合に発生させるルート(通常ルート)と、特定状態において第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が特別結果となる場合に発生させるルート(特別ルート)と、特定状態において第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合に特定領域を通過させるルート(特定ルート)の3つがある。第2特定状態を発生させやすいという意味で、通常ルートと特別ルートを特定ルートよりも有利にすることで、互いのルートに違いを出させることができる。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

20

【0642】

(Sc7) 前記(Sc1)ないし前記(Sc6)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記特定状態において遊技球の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間の方が、前記非特定状態において遊技球の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間よりも短くなるように設定する

ことを特徴とする遊技機。

【0643】

前記(Sc7)に記載の遊技機によれば、特定状態において遊技球の通過の検出から可変入球手段が開状態となるまでの時間の方が、非特定状態において遊技球の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間よりも短いので、遊技者に対して、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。

30

【0644】

(Sc8) 前記(Sc1)ないし前記(Sc7)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第1特定状態において所定期間、前記第2始動用入球手段に遊技球を入球させる遊技が行われ、前記第2特定状態において前記所定期間よりも長い期間、前記第2始動用入球手段に遊技球を入球させる遊技が行われるように設定する

40

ことを特徴とする遊技機。

【0645】

前記(Sc8)に記載の遊技機によれば、第1特定状態において所定期間、遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果を所定結果になり易くし、第2特定状態において所定期間よりも長い期間、遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果を所定結果になり易くされているので、遊技者に対して、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。

【0646】

50

(S c 9) 前記(S c 1) ないし前記(S c 8) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

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

前記変動表示手段は、前記特定状態における変動表示開始の前から開始される所定期間において前記第 2 所定条件が成立した回数に応じて動作することを特徴とする遊技機。

【0647】

前記(S c 9) に記載の遊技機によれば、特定状態の移行の前から開始される所定期間において第 2 所定条件が成立した回数に応じて複数回の変動表示がなされるので、遊技者に対して、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。

10

【0648】

(S c 10) 前記(S c 1) ないし前記(S c 9) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

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

前記特典は、前記非特定状態よりも前記特定状態の方が付与され易い

ことを特徴とする遊技機。

20

【0649】

前記(S c 10) に記載の遊技機によれば、変動表示の結果により遊技球の通過の検出から可変入球手段が開状態となるまでの時間が短くなる特典が特定状態において付与されやすく、非特定状態において付与されにくくなっている。従って、当該遊技機によれば、遊技者に対して、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。

【0650】

<第 2 2 課題>

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

30

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

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

下記(S d 1) に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。

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

【0651】

40

(S d 1) 遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

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

前記遊技領域を流下する遊技球の通過を検出する通過検出手段(ゲート)と、

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

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

前記変動表示の結果が所定結果(当たり)となった場合に、所定回数、開状態と閉状態

50

とに開閉可能とされる開閉入球手段（V入賞装置31、可変入賞装置32）と、

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

前記状態制御手段は、

前記非特定状態において前記第1所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果のうち前記特定状態を発生させる特定結果（時短付き当たり）となった方が、前記特定状態において前記第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特定結果となったときよりも遊技上の価値が高くなるように設定しており、

前記特定結果は、少なくとも、第1特定結果（時短（1）付き当たり）と、前記第1特定結果よりも遊技上の価値が高い第2特定結果（時短（2）付き当たり）を有し、

前記状態設定手段は、

前記非特定状態において前記第1所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となった方が、前記特定状態において前記第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となったときよりも、前記第2特定結果となり易いように設定する

ことを特徴とする遊技機。

【0652】

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

【0653】

（Sd2） 前記（Sd1）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は前記特定状態において前記第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特定結果となる場合、前記第2特定結果を発生させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0654】

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

【0655】

（Sd3） 前記（Sd1）または前記（Sd2）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0656】

前記（Sd3）に記載の遊技機によれば、遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。すなわち、前記（Sd3）に記載の遊技機によれば、第1特定状態と第2特定状態は、遊技球が特定領域を通過すれば発生するので、いずれの特定状態を発生させることが

10

20

30

40

50

できるルートが設けられていることになる。したがって、遊技機の興趣性は確実に向上する。

【0657】

(S d 4) 前記(S d 3)に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0658】

前記(S d 4)に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記(S d 4)に記載の遊技機によれば、比較的有利な第2特定状態が比較的不利な第1特定状態よりも発生にくい状態を発生させることができ、第2特定状態の希少性が増す。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【0659】

(S d 5) 前記(S d 4)に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0660】

前記(S d 5)に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記(S d 5)に記載の遊技機によれば、第2所定条件の成立を目指す遊技中において、特定領域への入球に依らずに特別結果が設けられている。このようにすれば、第1所定条件の成立を目指す遊技と第2所定条件の成立を目指す遊技との差異が明確となる。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【0661】

(S d 6) 前記(S d 5)に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、

前記非特定状態において前記第1所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特定結果となる場合も、前記特定状態において前記第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特別結果となる場合も、前記特定領域へ遊技球が入球した場合と比べて前記第2特定結果と同じ状態が発生し易いように設定する

ことを特徴とする遊技機。

【0662】

前記(S d 6)に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記(S d 6)に記載の遊技機によれば、第2特定結果と同じ状態を発生させる方法として、非特定状態において第1所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合に発生させるルート(通常ルート)と、特定状態において第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が特別結果となる場合に発生させるルート(特別ルート)と、特定状態において第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合に特定領域を通過させるルート(特定ルート)の3つがある。第2特定結果と同じ状態を発生させやすいという意味で、通常ルートと特別ルートを特定ルートよりも有利にすることで、互いのルートに違いを出させることができる。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【0663】

(S d 7) 前記(S d 1)ないし前記(S d 6)のいずれか1つに記載の遊技機にお

いて、

前記特定結果は、遊技球の通過の検出を契機とする普通図柄の変動開始から前記普通図柄の変動の結果が当選結果となることによって前記第2始動用入球手段が開状態となるまでの時間が短くなる特典を付与するものである

ことを特徴とする遊技機。

【0664】

前記(S d 7)に記載の遊技機によれば、特定結果が通過検出手段における遊技球の通過の検出から第2始動用入球手段が開状態となるまでの時間が短くなる特典を付与するものなので、非特定状態、特定状態のいずれにおいても特定結果は遊技者にとって有利である。その上で、非特定状態における特定結果の方が特定状態における特定結果よりも有利なので、遊技者としては、特定結果に係る利益を享受しつつ、状態により更なる利益を得ることができる。このようにすれば、一層興趣性が高められた遊技機を提供することができる。

10

【0665】

(S d 8) 前記(S d 1)ないし前記(S d 7)のいずれか1つに記載の遊技機において、

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

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

20

ことを特徴とする遊技機。

【0666】

前記(S d 8)に記載の遊技機によれば、非特定状態から特定状態に移行する際、特定状態の移行の前から開始される所定期間において第2所定条件が成立した回数に応じて変動表示がなされるので、非特定状態における特定結果を確実に有利なものとすることができる。

【0667】

(S d 9) 前記(S d 1)ないし前記(S d 8)のいずれか1つに記載の遊技機において、

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

30

ことを特徴とする遊技機。

【0668】

前記(S d 9)に記載の遊技機によれば、第2所定条件が複数回成立するための時間を確保し、特定状態において複数の変動表示を確実に実行させることができるので、非特定状態における特定結果は更に有利なものとなる。

【0669】

(S d 10) 前記(S d 8)に記載の遊技機において、

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

40

ことを特徴とする遊技機。

【0670】

前記(S d 10)に記載の遊技機によれば、特定状態に関する特定期間を確実に非特定状態に関する所定期間よりも短くできるので、特定期間における第2所定条件の成立回数を所定期間における第2所定条件の成立回数よりも確実に少なくすることができる。したがって、非特定状態における特定結果は更に有利なものとなる。

【0671】

(S d 11) 前記(S d 1)ないし前記(S d 10)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記非特定状態において前記第2所定条件を成立させ難く、前記

50

特定状態において前記第2所定条件を成立させ易いように設定することを特徴とする遊技機。

【0672】

前記(S d 1 1)に記載の遊技機によれば、非特定状態において第2所定条件を成立させ難く、特定状態において前記第2所定条件を成立させ易いので、特定結果に関して有利な非特定状態のみならず特定状態に対しても特定結果に関する遊技的価値とは異なる価値が付与されることになる。このように構成することで、非特定結果のみならず特定結果に対しても遊技者の関心を引くことができ、興趣性に優れた遊技機が提供できる。

【0673】

(S d 1 2) 前記(S d 1)ないし前記(S d 1 1)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第1所定条件を成立させるよりも、前記第2所定条件を成立させる方が前記変動表示を発生させやすいように設定する

ことを特徴とする遊技機。

【0674】

前記(S d 1 2)に記載の遊技機によれば、特定状態において第1所定条件を成立させるよりも、第2所定条件を成立させる方が変動表示を発生させやすいので、特定状態には、前記(S d 1)において遊技者に与えられる利益とは異なる利益が付帯することになる。これにより非特定状態だけでなく、特定状態に対しても遊技者に高い関心を持たせることができる。

【0675】

(S d 1 3) 前記(S d 1)ないし前記(S d 1 0)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第1特定結果において所定期間、遊技者にとって有利な状態とし、前記第2特定結果において前記所定期間よりも長い期間、遊技者にとって有利な状態とするように設定し、前記非特定状態において前記第1所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合よりも、前記特定状態において前記第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合の方が、前記特定結果が発生し易いように設定する

ことを特徴とする遊技機。

【0676】

前記(S d 1 3)に記載の遊技機によれば、非特定状態において第1所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合よりも、特定状態において第2所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合の方が、前記特定結果が発生し易いので、非特定結果のみならず特定結果に対しても遊技者の関心を引くことができ、興趣性に優れた遊技機が提供できる。

【0677】

(S d 1 4) 前記(S d 1)ないし前記(S d 1 3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第1特定結果において所定期間、前記第2所定条件を成立させ易い状態とし、前記第2特定結果において前記所定期間よりも長い期間、前記第2所定条件を成立させ易い状態とするように設定する

ことを特徴とする遊技機。

【0678】

前記(S d 1 4)に記載の遊技機によれば、非特定状態において発生する第1特定結果において所定期間、第2所定条件を成立させ易く、特定状態において発生する第2特定結果において所定期間よりも長い期間、第2所定条件を成立させ易いので、非特定状態において特定結果が生じる場合における特定結果の意義と、特定状態において特定結果が生じる場合における特定結果の意義とを互いに異ならせることができる。このように構成すれば、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機

10

20

30

40

50

を提供することができる。

【0679】

(S d 1 5) 前記 (S d 1) ないし前記 (S d 1 4) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第 1 特定結果が出た後、前記所定結果が出た場合に、所定期間、前記可変入球手段を開状態とし、前記第 2 特定結果が出た後、前記所定結果が出た場合に、前記所定期間よりも長い期間、前記可変入球手段を開状態とするように設定することを特徴とする遊技機。

【0680】

前記 (S d 1 5) に記載の遊技機によれば、特定状態に関する第 1 特定結果が出た後において遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果が所定結果である場合に、所定期間、可変入球手段を開状態とし、非特定状態に関する第 2 特定結果が出た後において遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果が所定結果である場合に、所定期間よりも長い期間、前記可変入球手段を開状態とするように設定するので、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

【0681】

(S d 1 6) 前記 (S d 1 5) に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記特定状態において遊技機の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間の方が、前記非特定状態において遊技機の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間よりも短くなるように設定することを特徴とする遊技機。

【0682】

前記 (S d 1 6) に記載の遊技機によれば、特定状態において遊技機の通過の検出から可変入球手段が開状態となるまでの時間の方が、非特定状態において遊技機の通過の検出から可変入球手段が開状態となるまでの時間よりも短くなるので、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

【0683】

(S d 1 7) 前記 (S d 1) ないし前記 (S d 1 6) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第 1 特定結果が出た後において所定期間、前記所定結果になり易くし、前記第 2 特定結果が出た後において前記所定期間よりも長い期間、前記所定結果になり易くするように設定することを特徴とする遊技機。

【0684】

前記 (S d 1 7) に記載の遊技機によれば、特定状態に関する第 1 特定結果が出た後において所定期間、遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果を所定結果になり易くし、特定状態に関する第 2 特定結果が出た後において所定期間よりも長い期間、遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果を前記所定結果になり易くするので、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

【0685】

<第 2 3 課題>

従来、この種の遊技機として、例えば、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典が付与されるものがある（例えば、特開 2 0 1 3 - 4 2 9 3 6 号公報、第 9 頁、図 4 3）。

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

すなわち、この種の遊技機では、上述の特典が付与された状態において行われる演出が単調であるため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。

下記 (S e 0)、(S e 1)、(S e 1 8) に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目

10

20

30

40

50

的とする。

下記（S e 0）、（S e 1）、（S e 1 8）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0 6 8 6】

（S e 0） 始動条件の成立に基づいて始動情報を所定数（5：1つの実行エリア、4つの保留エリア）まで記憶可能な記憶手段と、

前記始動情報に基づいて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選の結果に基づいて図柄の変動表示を行う変動表示手段と、

前記抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行手段と、

遊技に関する状態を制御する状態制御手段と、を備えた遊技機において、

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

前記特定状態は、通常状態よりも前記始動条件が成立し易い状態（時短状態）を契機として発生する、前記変動表示の結果が連続して所定結果（通常当たり、時短（1）付き当たり、時短（2）付き当たり）となり易い状態であり、

前記演出実行手段は、前記特定状態において、前記記憶手段に記憶された前記始動情報の前記抽選の結果に基づいて、前記変動表示の結果として前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特定演出（連チャン示唆演出）を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0 6 8 7】

前記（S e 0）に記載の遊技機によれば、特定状態において、記憶手段に記憶された始動情報の抽選の結果に基づいて、変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを、特定演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。したがって、特定状態における演出が単調になることを防ぎ、特定状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【0 6 8 8】

（S e 1） 始動条件の成立に基づいて始動情報を所定数（5：1つの実行エリア、4つの保留エリア）まで記憶可能な記憶手段と、

前記始動情報に基づいて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選の結果に基づいて図柄の変動表示を行う変動表示手段と、

前記始動情報に基づいて前記抽選の結果を先読みする先読み手段と、

前記先読みの結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行手段と、

遊技に関する状態を制御する状態制御手段と、を備えた遊技機において、

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

前記特定状態は、通常状態よりも前記始動条件が成立し易い状態（時短状態）を契機として発生する、前記変動表示の結果が前記所定数（5）連続して所定結果（通常当たり、時短（1）付き当たり、時短（2）付き当たり）となり易い状態であり、

前記演出実行手段は、前記特定状態において、前記記憶手段に記憶された前記始動情報の前記先読みの結果に基づいて、前記所定数（5）を超えて（6～10）前記変動表示の結果として前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特定演出（連チャン示唆演出）を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0 6 8 9】

前記（S e 1）に記載の遊技機によれば、特定状態において、記憶手段に記憶された始動情報の先読みの結果に基づいて、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを、特定演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。したがって、特定状態における演出が単調になることを防ぎ、特定状態

における遊技の興趣性を向上させることができる。

【0690】

(Se2) 前記(Se0)または(Se1)に記載の遊技機において、

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

前記特定状態において記憶された前記始動情報は、前記変動表示の結果が前記所定結果となり易いものである

ことを特徴とする遊技機。

【0691】

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

【0692】

(Se3) 前記(Se1)または(Se2)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定数(5)に記憶された前記始動情報の前記先読みの結果に基づいて、前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0693】

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

【0694】

(Se4) 前記(Se1)または(Se2)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定数未満(1~4)に記憶された前記始動情報の前記先読みの結果に基づいて、前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0695】

前記(Se4)に記載の遊技機によれば、記憶手段に所定数未満に記憶された始動情報の前記先読みの結果に基づいて、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【0696】

(Se5) 前記(Se0)ないし(Se4)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記所定結果が連続して発生する回数に応じて前記特定演出の演出態様を異ならせることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0697】

前記(Se5)に記載の遊技機によれば、特定演出の演出態様に応じて、変動表示の結果として所定結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。

【0698】

(Se6) 前記(Se0)ないし(Se5)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記記憶手段に前記始動情報が記憶されていることを示す記憶情報(当該を含む保留)を表示する記憶情報表示手段を備え、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記所定数(5)を超えて(6~10)前記変動表示の結果として前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報(入賞時の保留変化)を前記記憶情報として表示することが可能である

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【0699】

前記（Se 6）に記載の遊技機によれば、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報を記憶情報として表示することで、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【0700】

（Se 7） 前記（Se 0）ないし（Se 6）のいずれか一つに記載の遊技機において、前記記憶手段に前記始動情報が記憶されていることを個別的に示す個別記憶情報を表示する個別記憶情報表示手段（保留ランプ）を備え、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0701】

前記（Se 7）に記載の遊技機によれば、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報を個別記憶情報として表示することで、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【0702】

（Se 8） 前記（Se 6）または（Se 7）に記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記特定演出として、表示されている前記記憶情報または前記個別記憶情報を前記特別記憶情報に変化（保留変化）させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0703】

前記（Se 8）に記載の遊技機によれば、表示されている記憶情報または個別記憶情報を特別記憶情報に変化させることで、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【0704】

（Se 9） 前記（Se 0）ないし（Se 8）のいずれか一つに記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記特定演出として複数種類の演出が有る場合に、前記所定数（5）を超えて（6～10）前記所定結果が連続して発生する回数が多いほど、遊技者に認識され易い態様で、前記特定演出の態様を変化させる

ことを特徴とする遊技機。

【0705】

前記（Se 9）に記載の遊技機によれば、所定数を超えて所定結果が連続して発生する回数が多いほど、特定演出の態様の変化を、遊技者に認識され易くすることができる。

【0706】

（Se 10） 前記（Se 0）ないし（Se 9）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記所定数（5）に記憶された前記始動情報が前記所定数（5）を超えて（6、10）前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す前記特定演出は、前記所定数（5）に記憶された前記始動情報が前記所定数（5）を超えず（1～5）に前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出とは、演出の態様が異なる

ことを特徴とする遊技機。

【0707】

前記（Se 10）に記載の遊技機によれば、所定数に記憶された始動情報が所定数を超えて所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特定演出の演出態様になるか、所定数に記憶された始動情報が所定数を超えずに所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出の演出態様になるかに応じて、遊技者の興味を引き起こすことがで

10

20

30

40

50

きる。

【0708】

(Se11) 前記(Se0)ないし(Se10)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記特定演出は、前記所定数(5)に記憶された前記始動情報が前記所定数(5)を超えて(6、10)前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出と、前記所定数未満(1～4)に記憶された前記始動情報が前記所定数(5)を超えて(6～9)前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出とで、演出の態様が異なる

ことを特徴とする遊技機。

10

【0709】

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

【0710】

(Se12) 前記(Se0)ないし(Se11)のいずれか一つに記載の遊技機において、

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

20

【0711】

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

30

【0712】

(Se13A) 前記(Se0)ないし(Se12)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記変動表示中の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

前記(Se13A)に記載の遊技機によれば、変動表示中の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。

【0713】

40

(Se13B) 前記(Se0)ないし(Se12)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記変動表示の開始前の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

前記(Se13B)に記載の遊技機によれば、変動表示の開始前の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。

【0714】

(Se13) 前記(Se0)ないし(Se12)のいずれか一つに記載の遊技機にお

50

いて、

前記状態制御手段は、前記変動表示の結果が前記所定結果（通常当たり、時短（１）付き当たり、時短（２）付き当たり）である場合に、可変入球口を遊技球が入球し易い開状態としてから当該可変入球口を遊技球が入球し難い閉状態とするラウンド遊技を規定された回数行う特別遊技状態（大当たり状態）を発生させることが可能であり、

前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

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

10

【０７１５】

（Ｓｅ１４） 前記（Ｓｅ１３）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

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

20

【０７１６】

（Ｓｅ１５） 前記（Ｓｅ１３）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【０７１７】

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

【０７１８】

（Ｓｅ１６） 前記（Ｓｅ１３）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

30

【０７１９】

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

【０７２０】

（Ｓｅ１７） 前記（Ｓｅ１３）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

40

【０７２１】

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

【０７２２】

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

前記始動情報に基づいて抽選を行う抽選手段と、

50

前記抽選の結果に基づいて図柄の変動表示を行う変動表示手段と、
前記抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行手段と、
遊技に関する状態を制御する状態制御手段と、を備えた遊技機において、

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

前記特定状態は、通常状態よりも前記始動条件が成立し易い状態（時短状態）を契機として発生する、前記変動表示の結果が連続して所定結果（通常当たり、時短（１）付き当たり、時短（２）付き当たり）となり易い状態であり、

前記演出実行手段は、前記特定状態において、前記記憶手段に記憶された前記始動情報の前記抽選の結果に基づいて、前記変動表示の結果として所定結果が規定数（５）連続して発生する可能性があることを示す特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０７２３】

前記（Ｓｅ１８）に記載の遊技機によれば、特定状態において、記憶手段に記憶された始動情報の抽選の結果に基づいて、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを、特定演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。したがって、特定状態における演出が単調になることを防ぎ、特定状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【０７２４】

（Ｓｅ１９） 前記（Ｓｅ１８）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定数（５）に記憶された前記始動情報の前記抽選の結果に基づいて、前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０７２５】

前記（Ｓｅ１９）に記載の遊技機によれば、記憶手段に所定数に記憶された始動情報の抽選の結果に基づいて、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【０７２６】

（Ｓｅ２０） 前記（Ｓｅ１８）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報の前記抽選の結果に基づいて、前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０７２７】

前記（Ｓｅ２０）に記載の遊技機によれば、記憶手段に所定数未満に記憶された始動情報の抽選の結果に基づいて、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【０７２８】

（Ｓｅ２１） 前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２０）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記所定結果が連続して発生する回数に応じて前記特定演出の演出態様を異ならせることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０７２９】

前記（Ｓｅ２１）に記載の遊技機によれば、特定演出の演出態様に応じて、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。

【０７３０】

（Ｓｅ２２） 前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２１）のいずれか一つに記載の遊技機において、

10

20

30

40

50

前記記憶手段に前記始動情報が記憶されていることを示す記憶情報（当該を含む保留）を表示する記憶情報表示手段を備え、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記変動表示の結果として前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報（入賞時の保留変化）を前記記憶情報として表示することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０７３１】

前記（Ｓｅ２２）に記載の遊技機によれば、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報を記憶情報として表示することで、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

10

【０７３２】

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

20

【０７３３】

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

【０７３４】

（Ｓｅ２４） 前記（Ｓｅ２２）または（Ｓｅ２３）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

30

【０７３５】

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

【０７３６】

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

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

ことを特徴とする遊技機。

40

【０７３７】

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

【０７３８】

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

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

50

能性があることを示す演出とは、演出の態様が異なる

ことを特徴とする遊技機。

【0739】

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

【0740】

（Se27） 前記（Se18）ないし（Se26）のいずれか一つに記載の遊技機において、 10

前記特定演出は、前記所定数目（5）に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数（5）連続して発生する可能性があることを示す演出と、前記所定数未滿（1～4）に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数（5）連続して発生する可能性があることを示す演出とで、演出の態様が異なる

ことを特徴とする遊技機。

【0741】

前記（Se27）に記載の遊技機によれば、特定演出が、所定数目に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す演出態様になるか、所定数未滿に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す演出態様になるかに応じて、遊技者の興味を引き起こすことができる。 20

【0742】

（Se28） 前記（Se18）ないし（Se27）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記所定数未滿（1～4）に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数（5）連続して発生する可能性があることを示す前記特定演出は、前記所定数未滿（1～4）に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数（5）連続して発生しない可能性があることを示す演出とは、演出の態様が異なる

ことを特徴とする遊技機。

30

【0743】

前記（Se28）に記載の遊技機によれば、所定数未滿に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す特定演出の演出態様になるか、所定数未滿に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生しない可能性があることを示す演出の演出態様になるかに応じて、遊技者の興味を引き起こすことができる。

【0744】

（Se29A） 前記（Se18）ないし（Se28）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記変動表示中の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である 40

ことを特徴とする遊技機。

前記（Se29A）に記載の遊技機によれば、変動表示中の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。

【0745】

（Se29B） 前記（Se18）ないし（Se28）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記変動表示の開始前の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である 50

ことを特徴とする遊技機。

前記（S e 2 9 B）に記載の遊技機によれば、変動表示の開始前の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。

【0746】

（S e 2 9） 前記（S e 1 8）ないし（S e 2 8）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記変動表示の結果が前記所定結果（通常当たり、時短（1）付き当たり、時短（2）付き当たり）である場合に、可変入球口を遊技球が入球し易い開状態としてから当該可変入球口を遊技球が入球し難い閉状態とするラウンド遊技を規定された回数行う特別遊技状態（大当たり状態）を発生させることが可能であり、

10

前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

前記（S e 2 9）に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。

【0747】

（S e 3 0） 前記（S e 2 9）に記載の遊技機において、

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

20

ことを特徴とする遊技機。

前記（S e 3 0）に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中のラウンド遊技中に、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。

【0748】

（S e 3 1） 前記（S e 2 9）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

30

【0749】

前記（S e 3 1）に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中のエンディング演出中に、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。

【0750】

（S e 3 2） 前記（S e 2 9）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0751】

40

前記（S e 3 2）に記載の遊技機によれば、エンディング演出の時間に応じて、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。

【0752】

（S e 3 3） 前記（S e 2 9）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0753】

前記（S e 3 3）に記載の遊技機によれば、エンディング演出中の様々なタイミングで

50

、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。

【0754】

＜第24課題＞

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

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

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

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

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

【0755】

（Sf1）遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

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

前記遊技領域を流下する遊技球の通過を検出する通過検出手段と、

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

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

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

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

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

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

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

前記第1の特定状態の価値と、前記第2の特定状態の価値とを異ならせる

ことを特徴とする遊技機。

【0756】

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

【0757】

（Sf2） 前記（Sf1）に記載の遊技機において、

前記第1の特定状態においては、前記第2始動情報に基づく前記変動表示の結果が所定

回数（１～４回）、前記所定結果となり易く、

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

【０７５８】

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

【０７５９】

（Ｓｆ３） 前記（Ｓｆ１）または（Ｓｆ２）に記載の遊技機において、前記状態制御手段は、

前記第１の特定状態および前記第２の特定状態において、前記第２始動情報に基づく前記変動表示の結果が前記特定結果となった場合であって前記遊技領域を流下する遊技球が特定領域（Ｖ入賞口３１ａ）に入球した場合に、前記第２の特定状態を発生させるものであり、

前記第１の特定状態と前記第２の特定状態とで、前記特定領域への遊技球の入球し易さを異ならせる（第１の特別ＲＵＳＨ状態はＶ入賞率５０パーセント、第２の特別ＲＵＳＨ状態はＶ入賞率１００パーセント）

ことを特徴とする遊技機。

【０７６０】

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

【０７６１】

（Ｓｆ４） 前記（Ｓｆ１）から（Ｓｆ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記第１の特定状態および前記第２の特定状態は、通常状態よりも前記第２所定条件が成立し易い状態が所定期間発生する時短状態（時短（２）状態）を契機として発生するものであり、

前記状態制御手段は、前記第１の特定状態と前記第２の特定状態とで、前記時短状態の終期を異ならせる（第１の特別ＲＵＳＨ状態は３回目の特図２の変動表示まで、第２の特別ＲＵＳＨ状態は２回目の変動表示まで）

ことを特徴とする遊技機。

【０７６２】

前記（Ｓｆ４）に記載の遊技機において、第１の特定状態と第２の特定状態とで、時短状態の終期が異なるため、これが異なる遊技機に比べて、特定状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【０７６３】

なお、本明細書において上述した及び後述する各手段におけるカッコ書き中の文言は、あくまで例示であり、各手段に記載した発明はこれに限定されるものではない。

【０７６４】

<第２５課題>

従来、特定遊技状態が終了した後の遊技状態を所定状態に制御し、所定状態にて所定の当選結果が成立すると、別の所定状態に制御するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（第９頁、図３８））

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合は、次の様な問題点がある。

すなわち、この種の遊技機では、特定遊技状態が終了した後の所定状態における遊技が単調であるという問題がある。

10

20

30

40

50

下記（T a 1）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、特定遊技状態が終了した後の所定状態における遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

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

【0765】

（T a 1）

遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を通過させる前記遊技盤に設けられた普通入球手段（普通図柄用始動口34）と

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

遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた可変入球手段（特図2用始動入賞装置33b）と、

遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた特別可変入球手段（可変入賞装置32）と、

遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた特定可変入球手段（V入賞装置31）と、

前記普通入球手段への遊技球の通過に基づいて抽選を実行する普通抽選手段（主制御装置261による普通当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する第1特別抽選手段（主制御装置261による特図1大当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、

前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する第2特別抽選手段（主制御装置261による特図2大当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、

前記普通入球手段への遊技球の通過に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な普通表示手段（第2図柄表示装置41）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて動的表示を実行した後、前記第1特別抽選手段での抽選の結果を表示することが可能な第1特別表示手段（第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40a1）と、

前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な第2特別表示手段（第1図柄表示装置40の第2セグメント表示部40a2）と、

遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン81）と、

前記第1特別表示手段が当該変動に関する表示の実行中に前記所定入球手段に遊技球が入球した回数に応じ所定数を上限として前記第1特別抽選手段での抽選の保留をカウントする第1保留カウント手段（主制御装置251による特図1保留のカウント機能）と、

前記第2特別表示手段が当該変動に関する表示の実行中に前記可変入球手段に遊技球が入球した回数に応じ所定数を上限として前記第2特別抽選手段での抽選の保留をカウントする第2保留カウント手段（主制御装置251による特図2保留のカウント機能）と、

前記第1特別抽選手段及び前記第2特別抽選手段の抽選の結果が特定の結果となった場合、または、前記第2特別抽選手段の抽選の結果が特定の結果となった場合であって前記特定可変入球手段に遊技球が入球した場合に、その後の状態を特定遊技状態とすることが可能な状態制御手段（主制御装置251）を備え、

前記状態制御手段は、前記特定遊技状態が終了した後の遊技の状態を第1所定状態に制御することが可能であり、

前記状態制御手段は、前記第2保留カウント手段の保留のカウントが所定条件を満たし、前記所定条件とは異なる遊技者にとって有利な特定条件を満たす場合、遊技の状態を前記第1所定状態から前記第1所定状態とは異なる第2所定状態に制御することが可能であ

10

20

30

40

50

る

ことを特徴とする遊技機。

【0766】

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

【0767】

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

10

【0768】

（Ta2）

前記（Ta1）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0769】

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

20

【0770】

（Ta3）

前記（Ta1）（Ta2）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0771】

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

30

【0772】

（Ta4）

前記（Ta3）に記載の遊技機において、

前記特定条件は、前記第2特別抽選手段での抽選の結果に基づいて満たされる

ことを特徴とする遊技機。

【0773】

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

【0774】

（Ta5）

前記（Ta4）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

40

【0775】

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

50

【 0 7 7 6 】

(T a 6)

前記 (T a 4) に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【 0 7 7 7 】

前記 (T a 6) に記載の遊技機によれば、特定条件は、第 2 保留カウント手段での保留のカウントが所定条件を満たした場合であって当該所定条件を満たしたときに実行中の第 2 特別表示手段での動的表示の結果が当たりであることに基づいて満たされるので、遊技が単調でなくなる。

10

【 0 7 7 8 】

(T a 7)

前記 (T a 4) に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【 0 7 7 9 】

前記 (T a 7) に記載の遊技機によれば、第 2 特別抽選手段での抽選の結果が特定入球手段での入球を条件とする当たりになる確率は、第 1 特別抽選手段での抽選の結果が当たりとなる確率より高いので、遊技が単調でなくなる。

20

【 0 7 8 0 】

(T a 8)

前記 (T a 4) に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【 0 7 8 1 】

前記 (T a 8) に記載の遊技機によれば、第 2 特別抽選手段での抽選の結果が特定入球手段での入球を条件としない当たりになるは、第 1 特別抽選手段での抽選の結果が当たりとなる確率と同じであるので、遊技が単調でなくなる。

30

【 0 7 8 2 】

(T a 9)

前記 (T a 5) に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

【 0 7 8 3 】

前記 (T a 9) に記載の遊技機によれば、第 2 保留カウント手段に保留された第 2 抽選手段での抽選を実行中である場合は、可変入球手段への入球頻度が第 1 所定状態中の可変入球手段への入球頻度よりも低くなるので、遊技が単調でなくなる。

40

【 0 7 8 4 】

(T a 1 0)

前記 (T a 1) に記載の遊技機において、

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

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

50

ことを特徴とする遊技機。

【0785】

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

【0786】

（Ta11）

前記（Ta1）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、予め定められたカウント数を前記所定条件として設定する

ことを特徴とする遊技機。

10

【0787】

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

【0788】

（Ta12）

前記（Ta1）または（Ta11）に記載の遊技機において、

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

ことを特徴とする遊技機。

20

【0789】

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

【0790】

（Ta13）

前記（Ta1）ないし（Ta12）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、設定されたカウント数を前記第1所定状態における所定のタイミングで別のカウント数に変更し、変更されたカウント数を前記所定条件として設定する

ことを特徴とする遊技機。

30

【0791】

前記（Ta13）に記載の遊技機によれば、第2所定状態になるタイミングが変わるので、特定遊技状態が終了した後の第1所定状態における遊技が単調でなくなる。

【0792】

（Ta14）

前記（Ta1）ないし（Ta13）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記抽選の結果に応じたカウント数を前記所定条件として設定する

ことを特徴とする遊技機。

40

【0793】

前記（Ta14）に記載の遊技機によれば、第2所定状態になるタイミングが抽選の結果に応じて変わるので、特定遊技状態が終了した後の遊技が単調でなくなる。

【0794】

（Ta15）

前記（Ta1）ないし（Ta14）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記第1所定状態において前記所定条件を遊技者に報知する報知手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【0795】

前記（Ta15）に記載の遊技機によれば、第2所定状態になるカウント数が遊技者に報知されるので、特定遊技状態が終了した後の第1所定状態における遊技が単調でなくな

50

る。

【0796】

(Ta16)

前記(Ta15)に記載の遊技機において、

前記報知手段は、前記表示手段が前記動的表示を開始すると前記所定条件を遊技者に報知する

ことを特徴とする遊技機。

【0797】

前記(Ta16)に記載の遊技機によれば、表示手段の動的表示が開始されると、所定条件が遊技者に報知されるので、特定遊技状態が終了した後の第1所定状態における遊技が単調でなくなる。

10

【0798】

(Ta17)

前記(Ta1)に記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記所定条件を示唆しない

ことを特徴とする遊技機。

【0799】

前記(Ta17)に記載の遊技機によれば、設定された所定条件が成立し終わった後において、遊技者が退屈を感じることがない。

20

【0800】

(Ta18)

前記(Ta1)ないし(Ta17)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記第1所定状態は、遊技者にとっての有利な期間が前記第2所定状態とは異なる

ことを特徴とする遊技機。

【0801】

前記(Ta18)に記載の遊技機によれば、第1所定状態と第2所定状態とでは遊技者にとって有利な期間が異なるので、特定遊技状態が終了した後の第1所定状態における遊技が単調でなくなる。

【0802】

(Ta19)

前記(Ta18)に記載の遊技機において、

前記第2所定状態は、遊技者にとって前記第1所定状態よりも有利な期間が長い

ことを特徴とする遊技機。

30

【0803】

前記(Ta19)に記載の遊技機によれば、第2所定状態は、遊技者にとって第1所定状態よりも有利な期間が長いので、特定遊技状態が終了した後の第1所定状態における遊技が単調でなくなる。

【0804】

(Ta20)

前記(Ta1)ないし(Ta18)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記第1所定状態は、遊技者にとって前記第2所定状態よりも有利である

ことを特徴とする遊技機。

40

【0805】

前記(Ta20)に記載の遊技機によれば、第1所定状態は、遊技者にとって第2所定状態よりも有利なので、特定遊技状態が終了した後の第1所定状態における遊技が単調でなくなる。

【0806】

(Ta21)

前記(Ta1)ないし(Ta20)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記所定条件が満たされない状態で所定期間が経過すると遊技の

50

状態を前記第 1 所定状態から前記第 2 所定状態に制御することが可能であることを特徴とする遊技機。

【0807】

前記（Ta21）に記載の遊技機によれば、所定条件が満たされない状態で所定期間が経過すると遊技の状態が第 1 所定状態から第 2 所定状態に変化するので、いつまでも第 1 所定状態が連続することが避けられ、特定遊技状態が終了した後の第 1 所定状態における遊技が単調でなくなる。

【0808】

（Ta22）

前記（Ta1）ないし（Ta21）のいずれか一つに記載の遊技機において、
遊技球の通過を検出する前記遊技盤に設けられた遊技球検出手段を備え、

10

前記状態制御手段は、前記所定条件が満たされない状態で遊技球の通過の検出が所定回数に達した場合、遊技の状態を前記第 1 所定状態から前記第 2 所定状態に制御することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0809】

前記（Ta22）に記載の遊技機によれば、所定条件が満たされない状態で遊技球の通過の検出が所定回数に達した場合、遊技の状態が第 1 所定状態から前記第 2 所定状態に変化するので、いつまでも第 1 所定状態が連続することが避けられ、特定遊技状態が終了した後の第 1 所定状態における遊技が単調でなくなる。

20

【0810】

（Ta23）

前記（Ta1）ないし（Ta22）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態に可変可能な可変入球手段であり、

前記状態制御手段が遊技の状態を前記第 1 所定状態に制御すると、前記第 1 所定状態を設定する前よりも前記可変入球手段の開放頻度が高まり、遊技の状態を前記第 2 所定状態に制御すると、前記第 2 所定状態を設定する前よりも前記可変入球手段の開放頻度が高まる期間が長くなる

ことを特徴とする遊技機。

30

【0811】

前記（Ta23）に記載の遊技機によれば、遊技の状態が第 1 所定状態になると、可変入球手段の開放頻度が高まり、遊技の状態が第 2 所定状態になると、可変入球手段の開方頻度が更に高まる。このようにすると、遊技者は、遊技の状態を第 1 所定状態から早く第 2 所定状態にしようとするので、特定遊技状態が終了した後の第 1 所定状態における遊技が単調でなくなる。

【0812】

（Ta24）

前記（Ta23）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段が遊技の状態を前記第 2 所定状態に設定すると、前記第 1 所定状態とは異なる態様で前記可変入球手段の開放頻度が高まる

40

ことを特徴とする遊技機。

【0813】

前記（Ta24）に記載の遊技機によれば、可変入球手段の開放頻度に関する振る舞いが第 1 所定状態と第 2 所定状態とで異なるので、特定遊技状態が終了した後の第 1 所定状態における遊技が単調でなくなる。

【0814】

（Ta25）

遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段と、

50

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選処理を実行する抽選手段と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて動的表示を実行した後、前記抽選処理の結果を表示することが可能な表示手段と、

前記表示手段が当該変動に関する表示の実行中に前記入球手段に遊技球が入球した回数に応じ所定数を上限として抽選処理の保留をカウントする保留カウント手段と、

前記抽選処理の結果が特定の結果となった後の状態を特定遊技状態とすることが可能な状態制御手段を備え、

前記状態制御手段は、前記特定遊技状態が終了した後の遊技の状態を第1所定状態に制御することが可能であり、

前記状態制御手段は、前記保留のカウントが所定条件を満たし、前記所定条件とは異なる遊技者にとって有利な特定条件を満たす場合、遊技の状態を前記第1所定状態から前記第1所定状態とは異なる第2所定状態に制御することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0815】

前記（Ta25）に記載の遊技機によれば、第1所定状態において保留のカウントが所定条件を満たす場合に遊技の状態が第2所定状態になるので、特定遊技状態が終了した後の第1所定状態における遊技が単調でなくなる。

【0816】

なお、上述した（Ta1）から（Ta24）までの構成は、この（Ta25）に係る遊技機に適用してもよい。

【0817】

<第26課題>

従来、第1特典が付与された後に第2特典を付与するルートとして、第1特典の付与中に所定の当選結果が成立すると、第2特典が付与される遊技機がある（例えば、特開2013-42936号公報（第9頁、図38））。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合は、次の様な問題点がある。

すなわち、この種の遊技機は、第2特典が付与されるルートが1つしかなく、第1特典が付与された後の遊技が単調であるという問題がある。

下記（Tb1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記（Tb1）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0818】

（Tb1）

遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な表示手段と、

遊技者の操作を受ける操作手段と、

前記抽選の結果に基づいて第1特典（時短A付き大当たり）を付与する特典付与手段とを備え、

前記特典付与手段は、前記第1特典の付与中に前記操作手段の操作に基づいて所定条件（規定数保留）が成立すると、第2特典（時短B付き大当たり）を付与し易い状態（特図2時短付き当たりに当選すればV入賞可能な状態）とし、

前記特典付与手段は、前記第1特典の付与中に前記所定条件が成立しないで前記第1特典が終了した場合（規定回数普図変動により時短Aが終了した場合）に第1特定条件（当該変動分若しくは残保留での直撃大当たり当選）が成立すると、前記第2特典を付与することを特徴とする遊技機。

【0819】

前記（Tb1）に記載の遊技機によれば、第1特典が付与された後に第2特典を付与す

10

20

30

40

50

るルートとして、所定条件が成立することにより第2特典を付与し易い状態とするルートと、所定条件が成立しないで第1特典が終了した場合に第1特定条件が成立することにより第2特典を付与するルートがあるので、第1特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【0820】

(Tb2)

遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を通過させる前記遊技盤に設けられた普通入球手段（普通図柄用始動口34）と

、
遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた所定入球手段（特図1用始動入賞装置33a）と、

遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた可変入球手段（特図2用始動入賞装置33b）と、

遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた特別可変入球手段（可変入賞装置32）と、

遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた特定可変入球手段（V入賞装置31）と、

前記普通入球手段への遊技球の通過に基づいて抽選を実行する普通抽選手段（主制御装置261による普通当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する第1特別抽選手段（主制御装置261による特図1大当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、

前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する第2特別抽選手段（主制御装置261による特図2大当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、

前記普通入球手段への遊技球の通過に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な普通表示手段（第2図柄表示装置41）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な第1特別表示手段（第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40a1）と、

前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な第2特別表示手段（第1図柄表示装置40の第2セグメント表示部40a2）と、

遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン81）と、

前記抽選の結果に基づいて特典（時短A付き大当たり）を付与する特典付与手段（主制御装置261による機能）とを備え、

前記特典は、

少なくとも前記第1特別抽選手段の抽選（特図1抽選）の結果が第1特別結果（時短付き大当たり）であったことに基づいて、前記特別可変入球手段を開状態としてから閉状態とするまでを1ラウンドとするラウンド遊技が所定回数行われるラウンド遊技状態の終了後、前記可変入球手段の入球頻度を高める第1特典（時短A付き大当たり）と、

少なくとも前記第2特別抽選手段の抽選（特図2抽選）の結果が第2特別結果（時短付き小当たり）であった場合に開状態中の前記特定可変入球手段に遊技球が入球することに基づいて、または、前記第2特別抽選手段の抽選の結果が前記第3特別結果（直撃大当たり）であることに基づいて、前記ラウンド遊技状態の終了後、前記可変入球手段の入球頻度を高める第2特典（時短B付き大当たり）とを有し、

前記特典付与手段は、前記第1特典の付与中に前記操作手段の操作に基づいて所定条件（規定数保留）が成立すると、前記第2特典（時短B付き大当たり）を付与し易い状態（特図2時短付き当たりに当選すればV入賞可能な状態）とし、

10

20

30

40

50

前記特典付与手段は、前記第1特典の付与中に前記所定条件が成立しないで前記第1特典が終了した場合（規定回数普図変動により時短Aが終了した場合）に特定条件（直撃大当たり当選）が成立すると、前記第2特典を付与することを特徴とする遊技機。

【0821】

前記（Tb2）に記載の遊技機によれば、第1特典が付与された後に第2特典を付与するルートとして、所定条件が成立することにより第2特典を付与し易い状態とするルートと、所定条件が成立しないで第1特典が終了した場合に第1特定条件が成立することにより第2特典を付与するルートがあるので、第1特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【0822】

（Tb3）

前記（Tb1）（Tb2）に記載の遊技機において、
上述した「前記第2特典を付与する」は、「前記第2特典を付与し易い状態とする」でも構わない。

【0823】

前記（Tb3）に記載の遊技機によれば、特定条件が成立すると第2特典を付与しやすい状態とするので、遊技の興趣性が向上される。

【0824】

（Tb4）

前記（Tb1）（Tb2）に記載の遊技機において、
前記所定条件は、遊技者による前記操作手段の操作に基づき、前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされる
ことを特徴とする遊技機。

【0825】

前記（Tb4）に記載の遊技機によれば、所定条件は、遊技者による操作手段の操作に基づき、可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされるので、遊技の興趣性が向上する。

【0826】

（Tb5）

前記（Tb1）（Tb2）に記載の遊技機において、
前記特定条件は、遊技者による前記操作手段の操作に基づき、前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされる
ことを特徴とする遊技機。

【0827】

前記（Tb5）に記載の遊技機によれば、特定条件は、遊技者による操作手段の操作に基づき、可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされるので、遊技の興趣性が向上する。

【0828】

（Tb6）

前記（Tb5）に記載の遊技機において、
前記特定条件は、前記第2特別抽選手段での抽選の結果に基づいて発生する
ことを特徴とする遊技機。

【0829】

前記（Tb6）に記載の遊技機によれば、特定条件は、第2特別抽選手段での抽選の結果に基づいて発生するので、遊技の興趣性が向上する。

【0830】

（Tb7）

前記（Tb6）に記載の遊技機において、
前記特定条件は、前記所定条件を満たしたときに実行中の前記第2特別表示手段での動

10

20

30

40

50

動的表示の結果が外れ結果であった場合に、前記第2特別抽選手段での抽選を保留する第2保留カウント手段に保留された前記第2抽選手段での抽選の結果が第3特別結果であることに基づいて満たされる

ことを特徴とする遊技機。

【0831】

前記(Tb7)に記載の遊技機によれば、所定条件を満たしたときに実行中の第2特別表示手段での動的表示の結果が外れ結果であった場合に、第2特別抽選手段での抽選を保留する第2保留カウント手段に保留された第2抽選手段での抽選の結果が第3特別結果であることに基づいて満たされるので、遊技の興趣性が向上する。

【0832】

(Tb8)

前記(Tb6)に記載の遊技機において、

前記特定条件は、前記所定条件を満たしたときに実行中の前記第2特別表示手段での動的表示の結果が前記第3特別結果であることに基づいて満たされる

ことを特徴とする遊技機。

【0833】

前記(Tb8)に記載の遊技機によれば、特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の第2特別表示手段での動的表示の結果が第3特別結果であることに基づいて満たされるので、遊技の興趣性が向上する。

【0834】

(Tb9)

前記(Tb8)に記載の遊技機において、

前記第2特別抽選手段での抽選の結果が前記第3特別結果になる確率は、前記第1特別抽選手段での抽選の結果が前記第1特別結果となる確率と同じである

ことを特徴とする遊技機。

【0835】

前記(Tb9)に記載の遊技機によれば、第2特別抽選手段での抽選の結果が第3特別結果になる確率は、第1特別抽選手段での抽選の結果が第1特別結果となる確率と同じであるので、遊技の興趣性が向上する。

【0836】

(Tb10)

前記(Tb8)に記載の遊技機において、

前記第2特別抽選手段での抽選の結果が第2特別結果とする当たりになる確率は、前記第1特別抽選手段での抽選の結果が第1特別結果となる確率より高い

ことを特徴とする遊技機。

【0837】

前記(Tb10)に記載の遊技機によれば、第2特別抽選手段での抽選の結果が第2特別結果とする当たりになる確率は、第1特別抽選手段での抽選の結果が第1特別結果となる確率より高いので、遊技の興趣性が向上する。

【0838】

(Tb11)

前記(Tb1)ないし前記(Tb10)に記載の遊技機において、

前記第2保留カウント手段に保留された前記第2抽選手段での抽選に基づく動的表示を実行中である場合は、前記可変入球手段への入球頻度が前記第1特典付与中の前記可変入球手段への入球頻度よりも低くなる

ことを特徴とする遊技機。

【0839】

前記(Tb11)に記載の遊技機によれば、第2保留カウント手段に保留された第2抽選手段での抽選に基づく動的表示を実行中である場合は、可変入球手段への入球頻度が第1特典付与中の可変入球手段への入球頻度よりも低くなるので、遊技の興趣性が向上する

10

20

30

40

50

。

【0840】

(Tb12)

前記(Tb1)ないし(Tb11)に記載の遊技機において、

前記第1特典は、少なくとも前記所定条件を満たされるまでは前記可変入球手段への入球頻度が高く、

前記第2特典は、前記第1特典よりも長く前記可変入球手段への入球頻度が高い状態が継続する

ことを特徴とする遊技機。

【0841】

前記(Tb12)に記載の遊技機によれば、第1特典は、少なくとも所定条件を満たされるまでは可変入球手段への入球頻度が高く、第2特典は、第1特典よりも長く可変入球手段への入球頻度が高い状態が継続するので、遊技の興趣性が向上する。

【0842】

(Tb13)

前記(Tb1)ないし(Tb12)に記載の遊技機において、

前記所定条件および前記特定条件は、前記遊技領域を流下する遊技球によって成立する条件である

ことを特徴とする遊技機。

【0843】

前記(Tb13)に記載の遊技機によれば、第1特典が付与された後に第2特典を付与し易い状態とするルートとして、遊技領域を流下する遊技球によって成立する2つのルートがあるので、第1特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【0844】

(Tb14)

前記(Tb1)ないし(Tb13)に記載の遊技機において、

前記入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態に可変可能な可変入球手段であり、

前記所定条件は、遊技球が前記可変入球手段に所定回数入球することであり、前記特定条件は、前記可変入球手段を開状態または閉状態とし得る状態が所定回数発生することである

ことを特徴とする遊技機。

【0845】

前記(Tb14)に記載の遊技機によれば、第1特典が付与された後に第2特典を付与し易い状態とするルートとして、入球手段の入球が所定回数発生するというルートと、入球手段の入球の契機が所定回数発生するというルートがあるので、第1特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【0846】

(Tb15)

前記(Tb1)ないし(Tb13)に記載の遊技機において、

前記入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能な可変入球手段であり、

前記所定条件は、前記可変入球手段を開状態または閉状態とし得る状態が所定回数発生することであり、前記特定条件は、前記所定条件が成立しないで所定期間が経過した状態で遊技球が前記可変入球手段に所定回数入球することである

ことを特徴とする遊技機。

【0847】

前記(Tb15)に記載の遊技機によれば、第1特典が付与された後に第2特典を付与し易い状態とするルートとして、入球手段の入球が所定回数発生するというルートと、入球手段の入球の契機が所定回数発生するというルートがあるので、第1特典が付与された

後の遊技の単調さを低減することができる。

【0848】

(Tb16)

前記(Tb1)ないし(Tb15)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記所定条件は、右打ち遊技中に成立する条件であり、前記特定条件は、右打ち遊技中に成立する条件である

ことを特徴とする遊技機。

【0849】

前記(Tb16)に記載の遊技機によれば、第1特典が付与された後の第2特典を付与し易い状態とするルートとして、右打ち中に成立する2つのルートがあるので、第1特典が付与された後の右打ち遊技の単調さを低減することができる。なお、第1特典が付与された後、左打ち遊技が行われ、その後、右打ち遊技となる例であれば、左打ち遊技中に所定条件が成立し、右打ち遊技中に特定条件が成立するという例でもよい。

10

【0850】

(Tb17)

前記(Tb1)ないし(Tb16)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記所定条件および前記特定条件は、動的表示中に成立し得る条件である

【0851】

前記(Tb17)に記載の遊技機によれば、第1特典が付与された後の第2特典を付与し易い状態とするルートとして、動的表示中に成立する2つのルートがあるので、第1特典が付与された後の動的表示の単調さを低減することができる。

20

【0852】

(Tb18)

前記(Tb1)ないし(Tb17)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記所定条件および前記特定条件は、動的表示の契機となる条件である

ことを特徴とする遊技機。

【0853】

前記(Tb18)に記載の遊技機によれば、第1特典が付与された後に第2特典を付与し易い状態とするルートとして、動的表示の契機となる2つのルートがあるので、第1特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

30

【0854】

(Tb19)

前記(Tb1)ないし(Tb18)のいずれか一つに記載の遊技機において、

遊技球を発射するための遊技者の操作を受ける操作手段を備え、

前記所定期間は、前記操作に応じて決定される

ことを特徴とする遊技機。

【0855】

前記(Tb19)に記載の遊技機によれば、第1特典が付与された後に第2特典を付与し易い状態とするルートとして、遊技球を発射するための遊技者の操作に応じて決定される所定期間を経過するというルートがあるので、第1特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

40

【0856】

(Tb20)

前記(Tb1)ないし(Tb19)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記特典付与手段は、前記抽選の結果が所定の結果となった後の状態を特定遊技状態とし、前記特定遊技状態の終了後、遊技の状態に第1特典を付与することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0857】

前記(Tb20)に記載の遊技機によれば、特定遊技状態の終了後、遊技に第1特典を付与することが可能なので、特定遊技状態後における遊技の単調さを低減することができる

50

る。

【0858】

(Tb21)

前記(Tb1)ないし(Tb20)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とのいずれかに可変可能な可変入球手段であり、

前記特典付与手段が前記第1特典を付与すると、前記第1特典を付与する前よりも前記可変入球手段の開放頻度が高まり、前記特典付与手段が前記第2特典を付与すると、前記第2特典を付与する前よりも前記可変入球手段の開放頻度が高まる期間を長くする

ことを特徴とする遊技機。

10

【0859】

前記(Tb21)に記載の遊技機によれば、可変入球手段の開放頻度は2段階で高まるので、可変入球手段の開放頻度を高めた後の遊技の単調さを低減することができる。

【0860】

(Tb22)

前記(Tb1)ないし(Tb21)のいずれか一つに記載の遊技機において、

遊技球の通過を検出する前記遊技盤に設けられた遊技球検出手段を備え、

前記所定期間は、前記第1特典が付与されてから遊技球の通過の検出が所定回数に達するまでの期間である

ことを特徴とする遊技機。

20

【0861】

前記(Tb22)に記載の遊技機によれば、第1特典が付与された後に第2特典を付与し易い状態とするルートとして、遊技球の通過の検出を所定回数に達成させるルートがあるので、第1特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【0862】

(Tb23)

前記(Tb1)ないし(Tb22)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記入球手段は、少なくとも第1入球手段と第2入球手段とを備え、

前記第1入球手段への遊技球の入球に基づく動的表示中に前記第1入球手段へ入球した遊技球に基づく動的表示を、前記第1特典の付与後に実行される前記第2入球手段への遊技球の入球に基づく動的表示と同時に実行する場合に、

前記所定期間は、前記第1特典が付与されてから前記第1入球手段への遊技球の入球に基づく動的表示が終了するまでの期間である

ことを特徴とする遊技機。

30

【0863】

前記(Tb23)に記載の遊技機によれば、第1特典が付与された後に第2特典を付与し易い状態とするルートとして、同時変動が行われる場合に、第1入球手段への遊技球の入球に基づく動的表示が終わるまでに遊技球の通過の検出を所定回数に達成させるルートがあるので、第1特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【0864】

(Tb24)

遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な表示手段と、

遊技者の操作を受ける操作手段と、

前記抽選の結果に基づいて第1特典(時短A付き大当たり)を付与する特典付与手段とを備え、

前記特典付与手段は、前記第1特典の付与中に前記操作手段の操作に基づいて所定条件

40

50

(規定数保留)が成立すると、第2特典(時短B付き大当たり)を付与し易い状態(特図2時短付き当たりに当選すればV入賞可能な状態)とし、

前記特典付与手段は、前記第1特典の付与中に前記所定条件が成立しないで(規定数保留が成立しないで)特定条件(規定回数普図変動)が成立すると、前記第2特典を付与し易い状態とする

ことを特徴とする遊技機。

【0865】

前記(Tb000)に記載の遊技機によれば、第1特典が付与された後に第2特典を付与するルートとして、所定条件が成立により第2特典を付与し易い状態とするルートと、所定条件が成立しないで特定条件が成立すると第2特典を付与し易い状態とするルートがあるので、第1特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

10

【0866】

なお、上述した(Tb1)から(Tb23)までの構成は、この(Tb24)に係る遊技機に適用してもよい。

【0867】

<第27課題>

従来、この種の遊技機として、例えば、特定遊技状態が終了した後の遊技状態を時短状態や確変状態に制御し、時短状態や確変状態にて所定の当選結果が成立すると、さらに時短状態や確変状態に制御されることを示す表示演出を実行するものがある(例えば、特開2013-42936号公報(第9頁、図38))。

20

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、時短状態や確変状態における表示演出が単調である、という問題がある。

下記(Tc1)に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記(Tc1)に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0868】

(Tc1)

入球手段への遊技球の入球に基づいて動的表示を実行した後、前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選処理の結果を表示することが可能な表示手段と、

30

前記動的表示を含む演出を制御する演出制御手段と、

前記抽選処理の結果に応じて、遊技の状態を少なくとも、所定の遊技価値が付与される特定遊技状態と、通常状態よりも遊技者に有利であって前記特定遊技状態の終了後に発生する第1所定状態と、前記第1所定状態よりも遊技者に有利な第2所定状態とのいずれかに制御する状態制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記第1所定状態における前記動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合に前記第1所定状態から前記第2所定状態に移行し易さを示唆することが可能な特定示唆情報を前記表示手段に表示させる

ことを特徴とする遊技機。

40

【0869】

前記(Tc1)に記載の遊技機によれば、単に抽選処理の結果に応じて表示演出を行うのではなく、第1所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合に、第1所定状態から第2所定状態に移行し易さを示唆するので、第1所定状態における動的表示中における表示演出が単調になることを低減できる。

【0870】

(Tc2) 前記(Tc1)に記載の遊技機において、前記演出制御手段は、前記所定条件の種類に応じて、前記第1所定状態から前記第2所定状態に移行し易さの示唆を異ならせることを特徴とする遊技機。

【0871】

50

前記（Ｔｃ２）に記載の遊技機によれば、単一の条件が決定ないし成立した場合に第１所定状態から第２所定状態に移行し易さを示唆するのではなく、所定条件の種類に応じて第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易さの示唆が異なるので、第１所定状態における動的表示中における表示演出が単調になることを低減できる。

【０８７２】

（Ｔｃ３） 前記（Ｔｃ２）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記所定条件が第１の種類であることに応じて、前記第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易さが第１の高さであることを示唆し、前記所定条件が前記第１の種類よりも遊技者にとって有利な第２の種類であることに応じて、前記第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易さが前記第１の高さよりも高い第２の高さであることを示唆することを特徴とする遊技機。

10

【０８７３】

前記（Ｔｃ３）に記載の遊技機によれば、所定条件と移行し易さの示唆との関係を１対１に定めるのではなく、所定条件の種類に応じて移行し易さの高さを異ならせて示唆しているので、第１所定状態における動的表示中における表示演出が単調になることを低減できる。

【０８７４】

（Ｔｃ４） 前記（Ｔｃ１）から（Ｔｃ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記所定条件が成立した時点で前記特定示唆情報を前記表示手段に表示させることを特徴とする遊技機。

20

【０８７５】

前記（Ｔｃ４）に記載の遊技機によれば、第１所定状態における動的表示中に行われる遊技者による操作が単調になることを低減できる。

【０８７６】

（Ｔｃ５） 前記（Ｔｃ１）から（Ｔｃ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記前記演出制御手段は、前記所定条件が成立した時点よりも後で、前記特定示唆情報を前記表示手段に表示させることを特徴とする遊技機。

【０８７７】

前記（Ｔｃ５）に記載の遊技機によれば、第１所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した後の表示演出が単調になることを低減できる。

30

【０８７８】

（Ｔｃ６） 前記（Ｔｃ１）から（Ｔｃ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記第１所定状態の開始時に前記所定条件を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【０８７９】

前記（Ｔｃ６）に記載の遊技機によれば、第１所定状態における目標を明確に意識して遊技に臨ませることができる。

【０８８０】

（Ｔｃ７） 前記（Ｔｃ１）から（Ｔｃ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易い状態が発生する前記動的表示が実行されることに基づいて、前記所定条件を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

40

【０８８１】

前記（Ｔｃ７）に記載の遊技機によれば、第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易い状態が発生すると決まっている動的表示における目標を明確に意識して遊技に臨ませることができる。

【０８８２】

（Ｔｃ８） 前記（Ｔｃ１）から（Ｔｃ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記所定条件を遊技者に報知しないことを特徴とする遊技機。

【０８８３】

50

前記（Ｔｃ８）に記載の遊技機によれば、所定条件が成立した後に遊技者による操作が止められてしまい易いので、所定条件が成立した後の遊技が単調になることを低減できる。

【０８８４】

（Ｔｃ９） 前記（Ｔｃ８）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記所定条件と対応関係を有するが、前記所定条件との対応関係を直接感得させ難い情報を表示することを特徴とする遊技機。

【０８８５】

前記（Ｔｃ９）に記載の遊技機によれば、所定条件を成立させることを意識させることなく、遊技者による操作を行わせることができる。

【０８８６】

<第２８課題>

従来、この種の遊技機として、例えば、特定遊技状態の終了後の遊技に関する表示演出の結果が所定の結果となった場合に遊技に関する状態を第１状態から第２状態に変化させるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（第９頁、図３８））。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、特定遊技状態の終了後の表示演出の結果が所定の結果になるか否かにのみ注目が集まり易いため、特定遊技状態の終了後の表示演出が単調になるという問題がある。

下記（Ｔｄ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、特定遊技状態の終了後の遊技に関する表示演出の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｔｄ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【０８８７】

（Ｔｄ１）

始動条件成立に基づいて動的表示を実行した後、前記動的表示の結果を表示することが可能な表示手段と、

前記動的表示中に行われる遊技者の特定操作を受けることが可能な操作手段と、

前記動的表示を含む演出を制御する演出制御手段と、

遊技に関する抽選処理の結果に基づき、遊技の状態を少なくとも、所定の遊技価値が付与される特定遊技状態と、通常状態よりも遊技者に有利であって前記特定遊技状態の終了後に発生する第１所定状態と、通常状態よりも遊技者に有利であって前記第１所定状態の終了後に発生する第２所定状態とのいずれかに制御することが可能な状態制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記第１所定状態における前記動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合に、前記第１所定状態から前記第２所定状態への移行し易さを前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記所定条件が成立していない状態で、前記第１所定状態における前記動的表示中に遊技者による操作に基づき特定条件が成立した場合に、前記第１所定状態から前記第２所定状態への移行し易さを前記表示手段に表示させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０８８８】

前記（Ｔｄ１）に記載の遊技機によれば、第１所定状態から第２所定状態への移行し易さは、第１所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合と、所定条件が成立していない状態で、第１所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき特定条件が成立した場合に、表示手段に表示されているので、第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【０８８９】

（Ｔｄ２） 前記（Ｔｄ１）に記載の遊技機において、

10

20

30

40

50

前記演出制御手段は、

前記第1所定状態における前記動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合に、前記所定条件が成立したことを示す所定条件成立表示によって、前記第1所定状態から前記第2所定状態への移行し易さを前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記所定条件が成立していない状態で、前記第1所定状態における前記動的表示中に遊技者による操作に基づき特定条件が成立した場合に、前記特定条件が成立したことを示す特定条件成立表示によって、前記第1所定状態から前記第2所定状態への移行し易さを前記表示手段に表示させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

10

【0890】

前記(Td2)に記載の遊技機によれば、第1所定状態から第2所定状態への移行し易さは、第1所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合にこの所定条件が成立したことを示す所定条件成立表示と、所定条件が成立していない状態で、第1所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき特定条件が成立した場合にこの特定条件が成立したことを示す特定条件成立表示とに異ならせて、表示手段に表示されているので、第1所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【0891】

(Td3) 前記(Td1)または(Td2)に記載の遊技機において、

20

前記演出制御手段は、前記所定条件の成立に近付いている場合に、前記所定条件成立表示に近付いていることを示す所定条件未満表示によって、前記第1所定状態から前記第2所定状態への移行し易さを、前記表示手段に表示させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0892】

前記(Td3)に記載の遊技機によれば、第1所定状態から第2所定状態への移行し易さは、所定条件の成立に近付いている場合に所定条件成立表示に近付いていることを示す所定条件未満表示によって、表示手段に表示されるので、所定条件成立表示に達するまでの第1所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【0893】

30

(Td4) 前記(Td1)から(Td3)のいずれかに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記特定条件の成立に近付いている場合に、前記特定条件成立表示に近付いていることを示す特定条件未満表示によって、前記第1所定状態から前記第2所定状態への移行し易さを、前記表示手段に表示させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0894】

前記(Td4)に記載の遊技機によれば、特定条件の成立に近付いている場合に、特定条件成立表示に近付いていることを示す特定条件未満表示によって、特定条件成立表示に達するまでの表示手段に表示されるので、第1所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

40

【0895】

(Td5) 前記(Td4)に記載の遊技機において、

前記所定条件未満表示と前記特定条件未満表示とは、それぞれの条件成立表示に至るまでの時間が異なることを特徴とする遊技機。

【0896】

前記(Td5)に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件が成立に至るまでの時間が異なるので、遊技者にその違いを見せることで、第1所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【0897】

(Td6) 前記(Td5)に記載の遊技機において、

50

前記所定条件未満表示が前記特定条件未満表示より先に条件成立表示に至る場合と、前記特定条件未満表示が前記所定条件未満表示より先に条件成立表示に至る場合とを有することを特徴とする遊技機。

【0898】

前記（T d 6）に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示が特定条件未満表示より先に条件成立表示に至る場合と、特定条件未満表示が所定条件未満表示より先に条件成立表示に至る場合とがあるので、遊技者にどちらが先に成立するかを見せることで、第1所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【0899】

（T d 7） 前記（T d 6）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記所定条件未満表示と前記特定条件未満表示のどちらが先に条件成立表示に至るかを示唆する表示を行うことが可能であることを特徴とする遊技機。

【0900】

前記（T d 7）に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示と特定条件未満表示のどちらが先に条件成立表示に至るかが示唆する表示が行われるので、遊技者にどちらが先に成立しそうか示唆を与えることで、第1所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【0901】

（T d 8） 前記（T d 1）から（T d 7）のいずれかに記載の遊技機において、

前記所定条件未満表示と前記特定条件未満表示とは、1の前記動的表示中にそれぞれの条件が成立に至ることを特徴とする遊技機。

【0902】

前記（T d 8）に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、1の動的表示中にそれぞれの条件が成立に至るので、1の動的表示中に遊技者にその違いを見せることで、第1所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【0903】

（T d 9） 前記（T d 1）から（T d 7）のいずれかに記載の遊技機において、

前記所定条件未満表示と前記特定条件未満表示とは、複数の前記動的表示を経てそれぞれの条件が成立に至ることを特徴とする遊技機。

【0904】

前記（T d 9）に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、複数の動的表示を経てそれぞれの条件が成立に至るので、複数の動的表示に亘って遊技者にその違いを見せることで、第1所定状態における複数の動的表示に亘って表示演出が単調となることを低減できる。

【0905】

<第29課題>

従来、この種の遊技機として、例えば、所定の条件が成立した場合に遊技状態を変更するように構成されたものがある（例えば、特開2013-42936号公報（第9頁、図38））。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、所定の条件の成立し易さが限られるため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。

下記（T e 1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（T e 1）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。なお、以下では説明の便宜のためカッコ内に各構成要素の具体例を記載したが、各構成要素はこれのみに限定されるものではない。

【0906】

（T e 1） 始動条件の成立に基づいて抽選処理を実行する抽選手段と、

前記抽選処理の結果を示すための識別情報を動的表示することが可能な表示手段と、

前記抽選処理が所定の結果となった場合に、前記識別情報の動的表示の終了後に特定遊技状態に制御することが可能な状態制御手段と、を備え、

前記状態制御手段は、

前記特定遊技状態が終了した後に第1遊技状態に制御することが可能であり、

前記第1遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、前記特定遊技状態が終了した後に第2遊技状態に制御することが可能であり、

前記所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第1要素と、前記第1要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第2要素と、によって成立のし易さが変化する

ことを特徴とする遊技機。

10

【0907】

前記（Te1）に記載の遊技機によれば、第1遊技状態において、第1要素と第2要素とによって所定の条件の成立のし易さが変化する第2遊技状態への移行のし易さを変化させることができるので、遊技の興趣性を向上させることができる。

【0908】

（Te2） 前記（Te1）に記載の遊技機において、

前記第1要素は、前記第1遊技状態において行われる操作に基づいて満たされる条件（例えば規定数保留が貯まるまたは規定回数普図が変動する）であり、該条件が満たされ易い設定（例えば規定の保留数が少ないまたは規定の普図の変動回数が少ない）にすることにより前記所定の条件が成立し易くなり、

20

前記第2要素は、前記始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば特図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が長いほど前記所定の条件が成立し易くなることを特徴とする遊技機。

【0909】

前記（Te2）に記載の遊技機によれば、第1遊技状態において行われる操作に基づいて満たされる条件として満たされ易い設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなり、始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として長い時間の設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなり、第2遊技状態へ移行し易くすることができる。

【0910】

（Te3） 前記（Te1）に記載の遊技機において、

30

前記第1要素は、前記第1遊技状態において行われる操作に基づいて満たされる条件（例えば規定数保留が貯まるまたは規定回数普図が変動する）であり、該条件が満たされ易い設定（例えば規定の保留数が少ないまたは規定の普図の変動回数が少ない）にすることにより前記所定の条件が成立し易くなり、

前記第2要素は、前記始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば普図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が短いほど前記所定の条件が成立し易くなる

ことを特徴とする遊技機。

【0911】

前記（Te3）に記載の遊技機によれば、第1遊技状態において行われる操作に基づいて満たされる条件として満たされ易い設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなり、特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として短い時間の設定が選択されるほど、所定の条件が成立し易くなり、第2遊技状態へ移行し易くすることができる。

40

【0912】

（Te4） 前記（Te1）に記載の遊技機において、

前記第1要素は、前記第1遊技状態において行われる遊技者による操作に基づいて満たされる条件（例えば規定数保留が貯まる）であり、該条件が満たされ易い設定（例えば規定の保留数が少ない）にすることにより前記所定の条件が成立し易くなり、

前記第2要素は、前記第1遊技状態において行われる遊技者による操作に基づいて満たされる前記第1要素とは異なる条件（例えば規定回数普図が変動する）であり、該条件が

50

満たされ易い設定（例えば規定の普図の変動回数が少ない）にすることにより前記所定の条件が成立し易くなり、

一方の要素に設定される条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される条件が満たされ難い設定にされる

ことを特徴とする遊技機。

【0913】

前記（Te4）に記載の遊技機によれば、第1要素の第1遊技状態において行われる遊技者による操作に基づいて満たされる条件として満たされ易い設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなり、第2要素の第1遊技状態において行われる遊技者による操作に基づいて満たされる第1要素とは異なる条件として満たされ易い設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなる構成において、一方の要素に設定される条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される条件が満たされ難い設定にされることにより、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

10

【0914】

（Te5） 前記（Te1）に記載の遊技機において、

前記第1要素は、前記始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば特図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が長いほど前記所定の条件が成立し易くなり、

前記第2要素は、前記始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば普図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が短いほど前記所定の条件が成立し易くなる

20

ことを特徴とする遊技機。

【0915】

前記（Te5）に記載の遊技機によれば、始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として長い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し易くなり、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として短い時間の設定が選択されるほど、所定の条件が成立し易くなり、第2遊技状態へ移行し易くすることができる。

【0916】

（Te6） 前記（Te1）に記載の遊技機において、

前記第1要素は、前記始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば特図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が長いほど前記所定の条件が成立し易くなり、

30

前記第2要素は、前記始動条件の成立に基づいて設定される前記第1要素に設定されるのとは異なる時間的条件（例えば特図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が短いほど前記所定の条件が成立し難くなる

ことを特徴とする遊技機。

【0917】

前記（Te6）に記載の遊技機によれば、第1要素の始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として長い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し易くなり、第2要素の始動条件の成立に基づいて設定される第1要素に設定されるのとは異なる時間的条件として短い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し難くなるので、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

40

【0918】

（Te7） 前記（Te1）に記載の遊技機において、

前記第1要素は、前記始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば普図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が長いほど前記所定の条件が成立し難くなり、

前記第2要素は、前記始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される前記第1要素に設定されるのとは異なる時間的条件（例えば普図の変動時間）であり、該条

50

件に設定される時間が短いほど前記所定の条件が成立し易くなることを特徴とする遊技機。

【0919】

前記（Te7）に記載の遊技機によれば、第1要素の始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として長い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し難くなり、第2要素の始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される第1要素に設定されるのとは異なる時間的条件として短い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し易くなるので、所定の条件を成立し易さをバランスよく設定することができる。

【0920】

10

<第30課題>

従来、この種の遊技機として、例えば、第1位置と第2位置との間で変位する可動物を備え、遊技状態に応じて可動物を動作させる構成のものがある（例えば、特開2012-70995号公報、第18～第19ページ、図15）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合、可動物の変位を含む遊技が単調となる、という問題がある。

下記（Ua1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることを目的とする。

下記（Ua1）に係る発明はこのような目的を達成するために次の様な構成をとる。

【0921】

20

（Ua1）遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技盤に設けられた遊技球が入球可能な始動入賞装置（特図1用始動入賞装置33a）と、

前記始動入賞装置への入球に基づき遊技に関する抽選を行う抽選手段と、

前記遊技盤に設けられた所定の往復動作が可能な可動物（告知役物U）と、

前記可動物に駆動力を付与する駆動手段（駆動モータUa1）と、

所定の遊技状態において前記抽選手段の抽選に基づき所定条件（特定のリーチ）が成立すると判定された場合に、前記可動物が前記所定の往復動作を行う所定状態（期待演出が実行される状態）に制御する第1制御（期待演出制御）に基づいて遊技を制御することが可能な遊技制御手段（サブ制御装置262のCPU551）と、

30

遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン81）と、

前記所定状態において前記操作手段が操作されたことに基づき特定条件（「いまだ押せ！」のタイミングに間に合う）が成立したか否かを判定する判定手段（期待演出制御処理においてサブ制御装置262が遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグの有無を判定する機能）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記所定状態において前記特定条件が成立すると、前記特定条件の成立時点で、前記所定の往復動作を、前記可動物を現在の位置（出現位置）から前記現在の位置とは異なる位置（下限位置）に向けて動作させる所定の終了動作（落下演出の動作）に切り替えて前記所定状態を終了させる第2制御（落下演出を実行する制御）に基づいて遊技を制御する

40

ことを特徴とする遊技機。

【0922】

前記（Ua1）に記載の遊技機によれば、可動物が所定の往復動作を行う所定状態において操作手段が操作されたことに基づき特定条件が成立すると、特定条件の成立時点で、所定の往復動作を、可動物を現在の位置から現在の位置とは異なる位置に向けて動作させる所定の終了動作に切り替えて所定状態を終了させる第2制御に基づいて遊技を制御するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0923】

（Ua2） 前記（Ua1）に記載の遊技機において、

50

前記抽選手段の抽選の結果が第1特定結果である場合に、前記可動物は第1所定回数、前記所定の往復動作を行い、

前記抽選手段の抽選の結果が第2特定結果である場合に前記可動物は前記第1所定回数よりも多い第2所定回数、前記所定の往復動作を行う

ことを特徴とする遊技機。

【0924】

前記（Ua2）に記載の遊技機によれば、抽選手段の抽選の結果の如何によって可動物の往復動作の回数が異なるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0925】

（Ua3） 前記（Ua1）（Ua2）に記載の遊技機において、

前記第2制御は、前記所定の遊技状態が終了することを報知する終了報知制御を含むことを特徴とする遊技機。

【0926】

前記（Ua3）に記載の遊技機によれば、可動物が変位する所定の遊技状態の終了が報知されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0927】

（Ua4） 前記（Ua1）ないし（Ua3）に記載の遊技機において、

前記所定の遊技状態は、前記第2制御の終了後、前記所定の遊技状態とは異なる遊技状態に変更され、

前記第2制御は、遊技状態が前記所定の遊技状態から異なる遊技状態に変更されることを報知する変更報知制御を含む

ことを特徴とする遊技機。

【0928】

前記（Ua4）に記載の遊技機によれば、遊技状態が前記所定の遊技状態から異なる遊技状態に変更されることを報知する変更報知制御を含むので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0929】

（Ua5） 前記（Ua1）ないし（Ua4）に記載の遊技機において、

前記特定条件は、前記操作手段の操作に基づき所定回数の事象（所定回数の連打）が成立することによって成立する

ことを特徴とする遊技機。

【0930】

前記（Ua5）に記載の遊技機によれば、特定条件を成立させるには、所定回数の事象を成立させる操作が必要となるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0931】

（Ua6） 前記（Ua1）ないし（Ua5）に記載の遊技機において、

前記所定状態は、前記抽選手段の抽選に基づき前記所定条件が成立しない場合には実行されない

ことを特徴とする遊技機。

【0932】

前記（Ua6）に記載の遊技機によれば、所定状態は抽選手段の抽選に基づき所定条件が成立した場合のみに行われる特別な状態であるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0933】

（Ua7） 前記（Ua1）ないし（Ua6）に記載の遊技機において、

前記始動入賞装置は、第1始動入賞装置と、第2始動入賞装置とを含み、

前記抽選手段は、前記第1始動入賞装置への入球に基づき第1抽選を行う第1抽選手段と、前記第2始動入賞装置への入球に基づき第2抽選を行う第2抽選手段とを含み、

10

20

30

40

50

前記第1抽選の抽選結果に基づき第1所定条件が成立する場合は、第1の態様で前記所定の往復動作が行われ

前記第2抽選の抽選結果に基づく第2所定条件が成立する場合は、第2の態様で前記所定の往復動作が行われ

ことを特徴とする遊技機。

【0934】

前記(Ua7)に記載の遊技機によれば、いずれの始動入賞装置に遊技球が入球するかにより可動物の往復動作が変わるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0935】

(Ua8) 前記(Ua1)ないし(Ua7)に記載の遊技機において、前記第1制御が行われる前に前記第1制御の開始を示唆する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【0936】

前記(Ua8)に記載の遊技機によれば、第1制御が行われる前に第1制御の開始が示唆されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0937】

(Ua9) 前記(Ua1)ないし(Ua8)に記載の遊技機において、前記第2制御が行われる前に前記第2制御の開始を示唆する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【0938】

前記(Ua9)に記載の遊技機によれば、第2制御が行われる前に第2制御の開始が示唆されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0939】

(Ua10) 前記(Ua1)ないし(Ua9)に記載の遊技機において、前記特定条件は、前記可動物の初期位置である第1位置では成立せず、前記初期位置から離れた第2位置では成立する

ことを特徴とする遊技機。

【0940】

前記(Ua10)に記載の遊技機によれば、特定条件は、間雲な操作では成立せず、可動物の初期位置である第1位置ではなく、初期位置から離れた第2位置で操作するというタイミングが必要となるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0941】

(Ua11) 前記(Ua1)ないし(Ua10)に記載の遊技機において、前記事象が発生するごとに遊技者に有利な利益が付与されることを特徴とする遊技機。

【0942】

前記(Ua11)に記載の遊技機によれば、事象が発生するごとに遊技者に有利な利益が付与されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【0943】

(Ua12) 前記(Ua1)ないし(Ua11)に記載の遊技機において、前記遊技制御手段は、前記第2制御において、前記所定状態における前記可動物の往復運動を停止させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0944】

前記(Ua12)に記載の構成によれば、第2制御において、所定状態における可動物の往復運動が停止される。このように構成すれば、特定条件が成立したことを遊技者に確実に知らせることができる。

【0945】

10

20

30

40

50

(U a 1 3) 前記 (U a 1) に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、前記第 2 制御において、前記所定状態における前記可動物の動作パターンとは異なるパターンで前記可動物を動作させることが可能であることを特徴とする遊技機。

【0946】

前記 (U a 1 3) に記載の構成によれば、第 2 制御において、所定状態における可動物の動作パターンとは異なるパターンで可動物が動作される。このように構成すれば、特定条件が成立したことを遊技者に確実に知らせることができる。

【0947】

(U a 1 4) 前記 (U a 1 3) に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、前記第 2 制御において、前記第 1 位置と前記第 2 位置との間を往復するように前記可動物を動作させることが可能であることを特徴とする遊技機。

【0948】

前記 (U a 1 4) に記載の構成によれば、第 2 制御において、第 1 位置と第 2 位置との間を往復するように可動物が動作される。このように構成すれば、可動物の往復運動を通じ特定条件が成立したことについて時間をかけて確実に遊技者に知らせることができる。

【0949】

(U a 1 5) 前記 (U a 1) に記載の遊技機において、

前記遊技機は、前記可動物として、少なくとも第 1 可動物、第 2 可動物を有し、

前記遊技制御手段は、前記第 1 制御において前記可動物のうちの前記第 1 可動物のみを動作させることが可能であり、前記第 2 制御において前記可動物のうちの前記第 2 可動物のみを動作させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0950】

前記 (U a 1 5) に記載の構成によれば、第 1 制御において第 1 可動物のみを動作させ、第 2 制御において第 2 可動物のみを動作させる。このように構成すれば、特定条件が成立したか否かで動作する可動物を違えることができるので、特定条件の成立を確実に遊技者に知らせることができる。

【0951】

(U a 1 6) 前記 (U a 1 5) に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、前記第 2 制御において、前記第 2 可動物を動作させることにより、遊技的価値が前記所定状態とは異なっていることを示唆することを特徴とする遊技機。

【0952】

前記 (U a 1 6) に記載の構成によれば、第 2 制御において、第 2 可動物を動作させることにより、遊技的価値が所定状態とは異なっているので、遊技者に特定条件を成立させる動機を与えることができ、より面白みのある遊技機が提供できる。

【0953】

(U a 1 7) 前記 (U a 1) に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、前記所定状態において前記操作手段に操作がなされ前記特定条件が成立したとき、遊技的価値が高いことを示す動作パターンまたは遊技的価値が低いことを示す動作パターンのいずれかにより可動物を動作させるように遊技を制御することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0954】

前記 (U a 1 7) に記載の構成によれば、所定状態において操作手段に操作がなされ特定条件が成立したとき、遊技的価値が高いことを示す動作パターンまたは遊技的価値が低いことを示す動作パターンのいずれかにより可動物を動作させる。このように構成することで、特定条件を成立させた後の状態を多様なものとすることができるので、より面白み

10

20

30

40

50

のある遊技機が提供できる。

【0955】

(U a 1 8) 前記 (U a 1) ないし前記 (U a 1 7) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記駆動手段は、前記第 1 制御において、前記可動物を直線的に往復動作させることを特徴とする遊技機。

【0956】

前記 (U a 1 8) に記載の構成によれば、駆動手段は、第 1 制御において、可動物を直線的に往復動作させる。このような構成とすることで、可動物を遊技者に視認させやすくなるという意味で遊技者にとって利益が大きい遊技機が提供できる。

10

【0957】

(U a 1 9) 前記 (U a 1) ないし前記 (U a 1 7) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記駆動手段は、前記第 1 制御において、前記可動物を回動させることにより往復動作させる

ことを特徴とする遊技機。

【0958】

前記 (U a 1 9) に記載の構成によれば、駆動手段は、第 1 制御において、可動物を回動させることにより往復動作させる。このような構成とすることで、可動物を駆動する機構を単純なものとし、組み立てがし易い遊技機を提供することができる。

20

【0959】

(U a 2 0) 前記 (U a 1) ないし前記 (U a 1 9) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記駆動手段は、前記第 2 制御の開始時において、前記可動物を前記第 1 位置側から前記第 2 位置側に向けて動作させる

ことを特徴とする遊技機。

【0960】

前記 (U a 2 0) に記載の構成によれば、駆動手段は、第 2 制御の開始時において、可動物を第 1 位置側から第 2 位置側に向けて動作させる。このような構成とすることで、第 2 制御における可動物の駆動様式と第 1 制御における可動物の駆動様式とを部分的に一致させることができるので、可動物の駆動機構を単純化できる。

30

【0961】

(U a 2 1) 前記 (U a 1) に記載の遊技機において、

前記特定条件が成立するには、少なくとも前記可動物が前記第 2 位置にある特定期間において前記操作手段の操作がされる

ことを特徴とする遊技機。

【0962】

前記 (U a 2 1) に記載の構成によれば、特定条件が成立するには、少なくとも前記可動物が前記第 2 位置にある特定期間において前記操作手段の操作がされる。このような構成とすることで、特定条件の成立をより難しくすることができ、遊技者の遊技に対する意欲を高めることができる。

40

【0963】

(U a 2 2) 前記 (U a 2 1) に記載の遊技機において、

前記操作手段が操作されたことを検出する検出手段と、

前記検出手段の検出に基づいて前記特定条件が成立したか否かを判定する判定手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【0964】

前記 (U a 2 2) に記載の構成によれば、操作手段を監視する検出手段の検出に基づいて特定条件が成立したか否かが判定される。このように構成することで、前記 (U a 2 1

50

）に係る発明をより確実に実現できる。

【0965】

(U a 2 3) 前記 (U a 2 2) に記載の遊技機において、

前記判定手段は、前記可動物が前記第2位置にあるときに判定を行うことを特徴とする遊技機。

【0966】

前記 (U a 2 3) に記載の構成によれば、可動物が第2位置にあるときに特定条件が成立する。このように構成すれば、可動物の動きと特定条件の成立とを確実に関連づけることができるので、前記 (U a 2 2) に係る発明をより確実に実現できる。

【0967】

(U a 2 4) 前記 (U a 2 2) に記載の遊技機において、

前記判定手段は、前記可動物が前記第1位置、前記第2位置にあるときに判定を行うことを特徴とする遊技機。

【0968】

前記 (U a 2 4) に記載の構成によれば、可動物が第1位置、前記第2位置にあるときに特定条件が成立する。このように構成すれば、可動物の動きと特定条件の成立とを確実に関連づけることができるので、前記 (U a 2 2) に係る発明をより確実に実現できる。

【0969】

(U a 2 5) 前記 (U a 2 1) ないし前記 (U a 2 4) のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、前記特定期間でない前記所定状態中の期間である非特定期間において前記操作手段に操作がなされると、前記第1制御、前記第2制御とは異なる第3制御に基づいて遊技を制御することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0970】

前記 (U a 2 5) に記載の構成によれば、特定期間でない所定状態中の期間である非特定期間において操作手段に操作がなされると、第1制御、第2制御とは異なる第3制御に基づいて遊技が制御される。このような構成とすることで、演出の幅を広げることができるので、遊技が単調とされない遊技機が提供できる。

【0971】

<第31課題>

従来、この種の遊技機として、例えば、可動物の可動に合わせて演出表示をするものがある（例えば、特開2012-70995号公報（第18～19頁、図15））。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、可動物の可動に合わせて行う演出表示が単調なため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。

下記 (U b 1) に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記 (U b 1) に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0972】

(U b 1)

遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技盤に設けられ所定位置に動作可能な可動物と、

演出表示を行う表示手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

操作手段の操作に基づいて所定条件が成立するか否かを判定する判定手段と、

遊技に関する制御を行う制御手段と、を備え、

前記制御手段は、

第1制御条件が成立した場合（スーパーリーチE）に行われる制御であって、前記可動物を初期位置である第1位置と動作位置である第2位置との間を所定回数繰り返し動作さ

10

20

30

40

50

せ、前記可動物を動作させている間に所定演出を前記表示手段に表示させる第1制御状態（期待演出）において、前記操作に基づいて特定条件が成立した場合（エネルギー満タン）に、特定演出（復活勝利演出）を前記表示手段に表示させる第2制御状態に移行することを特徴とする遊技機。

【0973】

前記（U b 1）に記載の遊技機によれば、可動物を初期位置である第1位置と動作位置である第2位置との間を所定回数繰り返し動作させ、可動物を動作させている間に所定演出を表示手段に表示させる第1制御状態において、操作に基づいて特定条件が成立した場合に、特定演出を前記表示手段に表示させる第2制御状態に移行することができるので、第1制御状態において特定条件を成立させるように操作することで、可動物の動作と演出表示を行う表示手段の制御状態を変えることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

10

【0974】

（U b 2） 前記（U b 1）に記載の遊技機において、
前記制御手段は、

前記第1制御状態において前記可動物を前記第2位置に動作させてから所定時間（10秒）経過した場合に、前記特定演出を前記表示手段に表示させる第2制御状態に移行することを特徴とする遊技機。

【0975】

前記（U b 2）に記載の遊技機によれば、第1制御状態において可動物を第2位置に動作させてから所定時間経過した場合に、特定演出を前記表示手段に表示させる第2制御状態に移行することができるので、第1制御状態において可動物を第2位置に動作させてから所定時間経過することで、可動物の動作と演出表示を行う表示手段の制御状態を変えることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

20

【0976】

（U b 3） 前記（U b 1）または（U b 2）に記載の遊技機において、
前記第1制御状態は、

前記可動物を前記第1位置から前記第2位置に動作させてから第1時間（10秒）経過後に前記第2位置から前記第1位置に動作させる第1動作と、前記可動物を前記第1位置から前記第2位置に動作させてから前記第1時間と異なる第2時間（2秒）経過後に前記第2位置から前記第1位置に動作させる第2動作と、を有する

30

ことを特徴とする遊技機。

【0977】

前記（U b 3）に記載の遊技機によれば、

第1制御状態は、可動物を第1位置から第2位置に動作させてから第1時間経過後に第2位置から第1位置に動作させる第1動作と、可動物を第1位置から第2位置に動作させてから第1時間と異なる第2時間経過後に第2位置から第1位置に動作させる第2動作と、を有するので、特定条件の成立し易さが変化し、遊技の興趣性を向上させることができる。

【0978】

40

（U b 4） 前記（U b 1）ないし（U b 3）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記可動物は、第1可動物と第2可動物と、を有し、

前記第1制御状態は、

前記第1可動物を動作させる第1可動物動作状態と、前記第2可動物を動作させる第2可動物動作状態と、を有し、

前記制御手段は、

前記第2可動物動作状態において、前記操作に基づいて前記特定条件が成立した場合に、前記特定演出を前記表示手段に表示させる

ことを特徴とする遊技機。

【0979】

50

前記（U b 4）に記載の遊技機によれば、

可動物は、第1可動物と第2可動物と、を有し、第1制御状態は、第1可動物を動作させる第1可動物動作状態と、第2可動物を動作させる第2可動物動作状態と、を有し、制御手段は、第2可動物動作状態において、操作に基づいて特定条件が成立した場合に、特定演出を表示手段に表示させることができるので、第1可動物動作状態と第2可動物動作状態における特定条件が成立した場合の制御に差をつけることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【0980】

（U b 5） 前記（U b 1）ないし（U b 4）のいずれか一つに記載の遊技機において、前記第1制御状態において前記操作に基づいて第1所定条件（操作有効期間での長押し）が成立した場合に対応する成立情報（ポイント）を演出表示する第1所定条件成立演出表示を実行可能な第1所定条件成立演出表示実行手段を備え、

10

前記第1所定条件成立演出表示実行手段は、

前記第1制御状態において前記第1所定条件が成立した回数に応じて前記成立情報を更新し、前記第2制御状態において前記第1制御状態における前記第1所定条件が成立した回数に対応する前記成立情報を表示する演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0981】

前記（U b 5）に記載の遊技機によれば、

第1制御状態において操作に基づいて第1所定条件が成立した場合に対応する成立情報を演出表示する第1所定条件成立演出表示を実行可能な第1所定条件成立演出表示実行手段を備え、第1所定条件成立演出表示実行手段は、第1制御状態において第1所定条件が成立した回数に応じて成立情報を更新し、第2制御状態において第1制御状態における第1所定条件が成立した回数に対応する成立情報を表示する演出を実行可能であるので、第1所定条件が成立したことを報知することができる。また、第1所定条件が何回成立したのかも報知することができるので、遊技の興趣性を向上させることができる。

20

【0982】

（U b 6） 前記（U b 1）ないし（U b 5）のいずれか一つに記載の遊技機において、前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な第1始動口と第2始動口とを備え、

前記第1制御条件は、前記第1始動口または前記第2始動口に遊技球が入球した場合に成立可能な条件であり、

30

前記特定演出は、前記第1制御条件が前記第1始動口に遊技球が入球して成立した場合に表示される第1特定演出（復活演出A）と、前記第1制御条件が前記第2始動口に遊技球が入球して成立した場合に表示される第2特定演出（復活演出B）と、を有する

ことを特徴とする遊技機。

【0983】

前記（U b 6）に記載の遊技機によれば、

特定演出は、第1制御条件が第1始動口に遊技球が入球して成立した場合に表示される第1特定演出と、第1制御条件が第2始動口に遊技球が入球して成立した場合に表示される第2特定演出と、を有するので、始動口ごとに行う特定演出を異ならせることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

40

【0984】

（U b 7） 前記（U b 1）ないし（U b 6）のいずれか一つに記載の遊技機において、前記制御手段は、

前記第1制御状態において前記可動物が前記第2位置に位置しているときに前記特定条件が成立した場合に前記可動物を前記第1位置に動作させてから前記第2制御状態に移行する

ことを特徴とする遊技機。

【0985】

前記（U b 7）に記載の遊技機によれば、

50

制御手段は、第 1 制御状態において可動物が前記第 2 位置に位置しているときに特定条件が成立した場合に可動物を前記第 1 位置に動作させてから第 2 制御状態に移行するので、可動物を初期位置である第 1 位置に戻してから制御状態を変えることができる。

【0986】

(U b 8) 前記 (U b 1) ないし (U b 7) のいずれか一つに記載の遊技機において、前記制御手段は、

前記第 1 制御状態に制御してから所定時間経過後に前記第 2 制御状態に移行することを特徴とする遊技機。

【0987】

前記 (U b 8) に記載の遊技機によれば、

制御手段は、第 1 制御状態に制御してから所定時間経過後に第 2 制御状態に移行するので、第 1 制御状態に制御してから所定時間経過することで、可動物の動作と演出表示を行う表示手段の制御状態を変えることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【0988】

<第 32 課題>

従来、この種の遊技機として、例えば、可動役物が所定の部材に組み付けられるものがある（例えば、特開 2012-70995 号公報、第 18-19 頁、図 15）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、可動役物や所定の部材の組み付けが正しくない状態のまま可動役物を動作させても、遊技の興趣性を向上させることができない、という問題がある。

下記 (U c 1) に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記 (U c 1) に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【0989】

(U c 1)

遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技盤に設けられた遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づき遊技に関する抽選を行う抽選手段（主制御装置 251 による当たり抽選機能）と、

前記抽選手段の抽選に基づいて遊技を制御する遊技制御手段（サブ制御装置 262）と

、
所定の軸を中心に所定の動作をする可動役物（可動装飾部 U c 30）と、

前記可動役物が所定の軸を中心に動作するための駆動力を供給する駆動手段（駆動部 U c 60）と、

前記可動役物が組み付けられた状態で前記可動役物を支持する第 1 支持手段（第 1 支持部 U c 40）と、

前記第 1 支持手段が組み付けられた状態で前記第 1 支持手段を支持する第 2 支持手段（第 2 支持部 U c 50）と、

前記第 2 支持手段が組み付けられた状態で前記第 2 支持手段を支持する第 3 支持手段（ステージ装置 U c 1，第 1 フレーム U c 3）とを少なくとも備えた遊技手段（センターフレーム 47A）と、

前記遊技手段が正しく組み付けられた状態であるか否かを判定する判定手段（サブ制御装置 262 の CPU 551 による役物エラー判別機能やステージ取付エラー判別機能）を備え、

前記可動役物は、

前記遊技手段が正しく組み付けられた状態で前記所定の動作を行い、

前記抽選手段による抽選に基づいて、前記遊技制御手段によって、前記所定の動作によって遊技球に接触し難い第 1 位置と遊技球に接触し易い第 2 位置とに変位するように制御され、

10

20

30

40

50

前記第 1 位置または前記第 2 位置のいずれか一方に位置する状態で、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与え、

前記第 1 位置または前記第 2 位置のいずれか他方に位置する状態で、遊技者にとって有利となり難い影響を遊技球に与える

ことを特徴とする遊技機。

【0990】

前記（Uc1）に記載の遊技機によれば、遊技手段が可動役物と駆動手段と第 1 指示手段と第 2 指示手段と第 3 指示手段とを正しく組み付けられた状態で可動役物に所定の動作を行わせるので、遊技手段が正しく組み付けられた状態で可動役物の所定の動作を遊技者に見せることができる。遊技手段が正しく組み付けられた状態で可動役物が遊技者にとって有利となり易い影響・有利となり難い影響を遊技球に与える様子を見せることができる。したがって、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。

10

【0991】

なお、可動役物は、後述するように複数でもよいが、単数でもよい。また、複数の可動役物は、後述するように複数の駆動手段によって駆動されてもよいが、単一の駆動手段によって駆動されてもよい。

【0992】

なお、第 1 位置と第 2 位置との変位は、通常時に第 1 位置にある可動役物を第 2 位置に変位させる構成でもよいし、通常時に第 2 位置にある可動役物を第 1 位置に変位させる構成でもよい。また、第 1 位置と第 2 位置との変位を所定期間、繰り返し行う構成であってもよい。第 1 位置と第 2 位置との変位を繰り返し行う構成では遊技球の流れに与えられる悪い影響が長引くので、これを防ぐことが効果的である。

20

【0993】

遊技球の流れに与える悪い影響とは、例えば遊技球を入賞させることができる期間（タイミング）に遊技球を入賞させることができなくなる若しくは難くなることや、例えば遊技球を入賞させることができない期間（タイミング）に遊技球を入賞させることができる若しくは容易になることである。

【0994】

（Uc2） 前記（Uc1）に記載の遊技機において、

前記遊技盤は、遊技球の入球に対して所定の遊技価値が付与される所定入賞口を備え、

前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記所定入賞口に入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、

前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記所定入賞口に入球し難くなる影響を遊技球に与えることである

ことを特徴とする遊技機。

30

【0995】

（Uc2）に記載の遊技機によれば、可動役物が遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与えると、遊技球は所定入賞口に入球し易くなるので、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。

【0996】

40

（Uc3） 前記（Uc2）に記載の遊技機において、

前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記第 1 位置にある前記可動役物が遊技球に接触しないことで、前記所定入賞口に入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、

前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記第 2 位置にある前記可動役物が遊技球に接触することで、前記所定入賞口に入球し難くなる影響を遊技球に与えることである

ことを特徴とする遊技機。

【0997】

（Uc3）に記載の遊技機によれば、第 1 位置にある可動役物が遊技球に接触しないことによって遊技球は所定入賞口に入球し易くなるので、可動役物の動作を伴う遊技の興趣

50

性を向上することができる。

【0998】

(Uc4) 前記(Uc2)に記載の遊技機において、

前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記第2位置にある前記可動役物が遊技球に接触することで、前記所定入賞口に入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、

前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記第1位置にある前記可動役物が遊技球に接触しないことで、前記所定入賞口に入球し難くなる影響を遊技球に与えることであることを特徴とする遊技機。

【0999】

(Uc4)に記載の遊技機によれば、(Uc3)とは反対に、第2位置にある可動役物が遊技球に接触することによって遊技球は所定入賞口に入球し易くなるので、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。

10

【1000】

(Uc5) 前記(Uc1)から(Uc4)のいずれかに記載の遊技機において、

前記所定の動作は、前記可動役物を前記第1位置に変位させる第1の動作と、前記可動役物を前記第2位置に変位させる第1の動作とを含み、

前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記第1の動作または前記第2の動作のいずれか一方によって与えられ、

前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記第1の動作または前記第2の動作のいずれか他方によって与えられる

20

ことを特徴とする遊技機。

【1001】

前記(Uc5)に記載の遊技機によれば、可動役物が第1の動作または第2の動作のいずれか一方の動作を行うことによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。

【1002】

(Uc6) 前記(Uc1)から(Uc4)のいずれかに記載の遊技機において、

前記所定の動作は、前記可動役物を前記第1位置に変位させる第1の動作と、前記可動役物を前記第2位置に変位させる第1の動作とを含み、

前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記第1の動作と前記第2の動作とを所定回数繰り返すことによって与えられ、

30

前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記第1の動作または前記第2の動作のうち前記遊技者にとって有利となり易い影響を与える動作を行わないことによって与えられる

ことを特徴とする遊技機。

【1003】

前記(Uc6)に記載の遊技機によれば、可動役物が第1の動作と第2の動作とを所定回数繰り返し行うことによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。

【1004】

40

(Uc7) 前記(Uc1)から(Uc6)のいずれかに記載の遊技機において、

前記可動役物は、前記抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって有利な結果である場合に、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となり、

前記可動役物は、前記抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって不利な結果である場合に、遊技者にとって有利となり難い影響を遊技球に与える状態となる

ことを特徴とする遊技機。

【1005】

前記(Uc7)に記載の遊技機によれば、抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって有利な結果となることによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、抽選の結果に対しても遊技の興趣性を向上することができる。

50

【1006】

(Uc8) 前記(Uc1)から(Uc7)のいずれかに記載の遊技機において、
前記可動役物は、前記抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって有利な第1有利結果である場合に、遊技者にとって有利となり易い第1の影響を遊技球に与える状態となり、
前記可動役物は、前記抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって有利な第2有利結果である場合に、前記第1の影響よりも遊技者にとって有利となり易い第2の影響を遊技球に与える状態となる
ことを特徴とする遊技機。

【1007】

前記(Uc8)に記載の遊技機によれば、抽選手段の抽選の結果が第1有利結果となるか第2有利結果となるかによって、遊技者にとって有利となり易い影響が異なるので、抽選の結果に対しても遊技の興趣性を向上することができる。

10

【1008】

(Uc9) 前記(Uc1)から(Uc8)のいずれかに記載の遊技機において、
前記遊技手段が正しく組み付けられた状態でないと判定された場合に、前記可動役物に前記所定の動作をさせない
ことを特徴とする遊技機。

【1009】

前記(Uc9)に記載の遊技機によれば、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作を遊技者に見せることを低減できる。

20

【1010】

(Uc10) 前記(Uc1)から(Uc9)のいずれかに記載の遊技機において、
前記遊技手段が正しく組み付けられた状態でないと判定された場合に、前記遊技手段が正しく組み付けられた状態でないことを報知する報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【1011】

前記(Uc10)に記載の遊技機によれば、遊技手段が正しく組み付けられた状態でないことを遊技者またはホール係員に気付かせ易くすることで、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作を遊技者に見せることを低減できる。

【1012】

(Uc11) 前記(Uc1)から(Uc10)のいずれかに記載の遊技機において、
前記可動役物は、前記抽選の結果に基づいて表示手段に表示される識別情報の動的表示が所定条件を満たす場合に、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となる
ことを特徴とする遊技機。

30

【1013】

前記(Uc11)に記載の遊技機によれば、識別情報の変動表示が所定条件を満たしたにも関わらず、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。

【1014】

(Uc12) 前記(Uc1)から(Uc11)のいずれかに記載の遊技機において、
前記始動入賞装置は、特図1用始動入賞装置と、特図2用始動入賞装置とであって、
前記可動役物は、前記特図1用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく前記識別情報の動的表示が第1所定条件を満たす場合に遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となり、前記特図2用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく前記識別情報の動的表示が第2所定条件を満たす場合に遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となる
ことを特徴とする遊技機。

40

【1015】

前記(Uc12)に記載の遊技機によれば、特図1用始動入賞装置への入球に基づく抽

50

選の結果に基づく識別情報の動的表示が第1所定条件を満たしているにも関わらず、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。また、特図2用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく識別情報の動的表示が第2所定条件を満たしているにも関わらず、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。

【1016】

(Uc13) 前記(Uc1)から(Uc12)のいずれかに記載の遊技機において、
前記可動役物は複数の可動役物であって、
前記駆動手段は複数の可動役物ごとに設けられ、
前記複数の可動役物は、個別に動作する
ことを特徴とする遊技機。

10

【1017】

前記(Uc13)に記載の遊技機において、複数の可動役物が個別に動作するときに、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。すなわち、遊技手段が正しく組み付けられていない状態であると、本来、複数の可動役物が個別に動作するにも関わらず、複数の可動役物が同時に動作する状態となったり、片方の可動役物のみが動作する状態となったりする恐れがある。このような誤動作は、本来であれば有利を示すはずが不利を示したり、その逆であったりする恐れがある。このような恐れを低減することができる。

【1018】

20

(Uc14) 前記(Uc13)に記載の遊技機において、
前記複数の可動役物は、異なる契機で個別に動作することを特徴とする遊技機。

【1019】

前記(Uc14)に記載の遊技機において、複数の可動役物が異なる契機で個別に動作するときに、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。すなわち、本来であれば異なる契機で動作するはずの複数の可動役物が、同時に動作する状態となったり、いずれの契機でも動作しない状態となったりすること恐れがある。このような恐れを低減することができる。

【1020】

(Uc15) 前記(Uc13)に記載の遊技機において、
前記複数の可動役物は、第1可動役物と、第2可動役物であって、
前記始動入賞装置は、特図1用始動入賞装置と、特図2用始動入賞装置とであって、
前記第1可動役物は、前記特図1用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく前記識別情報の動的表示が第1所定条件を満たす場合に動作し、
前記第2可動役物は、前記特図2用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく前記識別情報の動的表示が第2所定条件を満たす場合に動作する
ことを特徴とする遊技機。

30

【1021】

前記(Uc15)に記載の遊技機によれば、特図1用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく識別情報の動的表示が第1所定条件を満たしており、第1可動役物が動作するときや、特図2用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく識別情報の動的表示が第2所定条件を満たしており、第2可動役物が動作するときに、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。

40

【1022】

(Uc16) 前記(Uc15)に記載の遊技機において、
前記第1可動役物と前記第2可動役物との間は、遊技球が通過できる程度に離間していることを特徴とする遊技機。

【1023】

前記(Uc16)に記載の遊技機において、遊技球の流れが第1可動役物によって影響を与えられる場合に、第1可動役物と第2可動役物との間が遊技球が通過できる程度に離

50

間しているので、その影響を、第2可動役物の影響を受ける遊技球の流れに及びにくくすることができる。

【1024】

(Uc17) 前記(Uc16)に記載の遊技機において、

前記第1可動役物と前記第2可動役物との間は、遊技球の流路で繋がっていることを特徴とする遊技機。

【1025】

前記(Uc17)に記載の遊技機において、遊技球の流れが第1可動役物によって影響を与えられる場合に、第1可動役物と第2可動役物との間が遊技球の流路で繋がっているため、その影響は、第2可動役物の影響を受ける遊技球の流れに及ぶので、遊技手段が正しく組み付けられた状態であることが重要になる。

10

【1026】

<第33課題>

従来、この種の遊技機として、例えば、第1位置と第2位置との間で変位する可動物を備え、遊技状態に応じて可動物を動作させる構成のものがある(例えば、特開2012-70995号公報、第18～第19ページ、図15)。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合、可動物の変位を含む遊技が単調となる、という問題がある。

下記(Ud1)に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることを目的とする。

20

下記(Ud1)に係る発明はこのような目的を達成するために次の様な構成をとる。

【1027】

(Ud1) 遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技盤に設けられた遊技球が入球可能な入球手段(特図1用始動入賞装置33a)と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づき遊技に関する抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段の抽選に基づいて遊技を制御する遊技制御手段と、

前記遊技盤における第1位置(上限位置)と前記遊技盤における第2位置(出現位置)との間を変位可能な可動物(告知役物U)と、

前記可動物に駆動力を付与する駆動手段(駆動モータUa1)と、

30

遊技者の操作を受ける操作手段(決定ボタン81)と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記抽選手段による抽選に基づいて所定条件が成立するか否かを判定する所定条件判定処理(ステップUa100)と、

前記所定条件が成立すると判定された場合に、前記可動物が前記第1位置と前記第2位置との間を複数回往復動作する所定状態とする第1制御を実行するための動作パターンを設定する動作パターン設定処理(ステップUa106)と、

前記動作パターンに基づいて前記第1制御を実行する第1制御実行処理(ステップUa113)と、

前記操作手段が操作され特定条件が成立すると判定された場合に特定条件成立フラグを設定する特定条件成立フラグ設定処理と、

40

前記可動物が往復動作を行うごとに、前記特定条件成立フラグが設定されているか否かを判定する特定条件成立フラグ判定処理(ステップUa199)と、

前記特定条件成立フラグが設定されていないと判定された場合にはそのまま前記第1制御を継続して実行する第1制御継続処理(ステップUa202)と、

前記特定条件成立フラグが設定されていると判定された場合には前記第1制御を第2制御に切り替えて前記第2制御を実行する第2制御実行処理(Ua304)とを行う

ことを特徴とする遊技機。

【1028】

前記(Ud1)に記載の遊技機によれば、操作手段を通じた操作に応じて可動物の制御

50

が第1制御から第2制御に移行したり、第1制御のままとなったりする構成となっているので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【1029】

(Ud2) 前記(Ud1)に記載の遊技機において、

前記特定条件成立フラグ判定処理は、前記可動物が前記第1位置から前記第2位置に変位されるごとに前記特定条件成立フラグが設定されているか否かを判定する

ことを特徴とする遊技機。

【1030】

前記(Ud2)に記載の遊技機によれば、可動物が第1位置から第2位置に変位されるごとに特定条件成立フラグが設定されているか否かが判定されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

10

【1031】

(Ud3) 前記(Ud1)または(Ud2)に記載の遊技機において、

前記第2制御実行処理は、前記特定条件成立フラグが設定されていると判定された場合には、前記可動物が前記第2位置に維持される期間の途中で、前記第1制御を第2制御に切り替えて前記第2制御を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【1032】

前記(Ud3)に記載の遊技機によれば、可動物が第2位置に維持される期間の途中で、第1制御を第2制御に切り替えて第2制御を実行するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

20

【1033】

(Ud4) 前記(Ud1)ないし(Ud3)に記載の遊技機において、

前記第2制御実行処理は、前記可動物が前記第2位置に維持される期間の途中で前記特定条件成立フラグが設定されていると判定された場合には、前記期間の終了を待たずに前記第1制御から前記第2制御に切り替えて前記第2制御を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【1034】

前記(Ud4)に記載の遊技機によれば、可動物が第2位置に維持される期間の途中で特定条件成立フラグが設定されていると判定された場合には、期間の終了を待たずに第1制御から第2制御に切り替えて第2制御を実行するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

30

【1035】

(Ud5) 前記(Ud1)ないし(Ud4)に記載の遊技機において、

前記第2制御実行処理は、前記特定条件成立フラグが設定されていない状態で前記第1制御を終了する場合にも、前記第2制御を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【1036】

前記(Ud5)に記載の遊技機によれば、特定条件成立フラグが設定されていない状態で第1制御を終了する場合にも、第2制御を実行するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

40

【1037】

(Ud6) 前記(Ud1)ないし(Ud5)に記載の遊技機において、

前記第2制御実行処理は、前記抽選手段の抽選の結果に基づいて、前記第2制御に関する情報(「復活勝利!次は確変が付くよ」、「復活勝利!次は通常だよ」)を表示する処理(Ua307、Ua315)を備える

ことを特徴とする遊技機。

【1038】

前記(Ud6)に記載の遊技機によれば、抽選手段の抽選の結果に基づいて、第2制御に関する情報を表示する処理を備えるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させ

50

ることができる。

【1039】

(U d 7) 前記(U d 1) ないし(U d 6) に記載の遊技機において、

前記可動物が往復動作を行うごとに往復動作の回数を表示する動作回数表示処理(U a 1 1 4)を備える

ことを特徴とする遊技機。

【1040】

前記(U d 7) に記載の遊技機によれば、可動物が往復動作を行うごとに往復動作の回数を表示するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【1041】

(U d 8) 前記(U d 1) ないし(U d 7) に記載の遊技機において、

前記動作回数表示処理は、前記可動物が最後の往復動作を行う場合に、往復動作の回数の最終回であることを表示する

ことを特徴とする遊技機。

【1042】

前記(U d 8) に記載の遊技機によれば、可動物が最後の往復動作を行う場合に、往復動作の回数の最終回であることを表示するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【1043】

(U d 9) 前記(U d 1) ないし(U d 8) に記載の遊技機において、

前記操作手段が操作され特定条件が成立すると判定された場合に、前記特定条件の成立を表示する特定条件成立表示処理(ステップU a 3 0 1)を備える

ことを特徴とする遊技機。

【1044】

前記(U d 9) に記載の遊技機によれば、操作手段が操作され特定条件が成立すると判定された場合に、特定条件の成立を表示するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【1045】

(U d 10) 前記(U d 1) ないし(U d 9) に記載の遊技機において、

前記可動物が前記往復動作を行う前に、前記操作手段の操作に関する情報(「タイミングに合わせてボタンを押せ!」)を表示する開始前操作情報表示処理(U a 1 0 7)を備える

【1046】

前記(U d 10) に記載の遊技機によれば、可動物が前記往復動作を行う前に、操作手段の操作に関する情報が表示されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【1047】

(U d 11) 前記(U d 1) ないし(U d 10) に記載の遊技機において、

前記可動物が前記往復動作を行う期間に、前記操作手段の操作を要求する情報(「今だ押せ!」)を表示する操作要求表示処理(ステップU a 1 1 5)を備える

ことを特徴とする遊技機。

【1048】

前記(U d 11) に記載の遊技機によれば、可動物が往復動作を行う期間に、操作手段の操作を要求する情報が表示されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【1049】

(U d 12) 前記(U d 1) ないし(U d 11) に記載の遊技機において、

前記可動物が前記往復動作を行う期間に、前記操作手段の操作が前記特定条件を成立させる操作とは異なる場合に、前記特定条件を成立させる操作とは異なることを示す情報(「タイミング外れだよ」)を表示する操作不一致表示処理(U a 2 1 5)を備える

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【1050】

前記（U d 1 2）に記載の遊技機によれば、可動物が往復動作を行う期間に、操作手段の操作が特定条件を成立させる操作とは異なる場合に、特定条件を成立させる操作とは異なることを示す情報が表示されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【1051】

（U d 1 3） 前記（U d 1）ないし（U d 1 2）に記載の遊技機において、

前記可動物が正常に動作できるか状態であるか否かを判定する可動物状態判定処理（図358に示す役物原点位置設定処理）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【1052】

前記（U d 1 3）に記載の遊技機によれば、可動物が正常に動作できるか状態であるか否かが判定されるので、故障にも迅速に対応ができる遊技機が提供できる。

【1053】

（U d 1 4） 前記（U d 1）ないし（U d 1 3）に記載の遊技機において、

前記可動物状態判定処理は、前記抽選手段の抽選に基づく動的表示が実行されていない期間に行われる

【1054】

前記（U d 1 4）に記載の遊技機によれば、可動物状態判定処理が抽選手段の抽選に基づく動的表示が実行されていない期間に行われるので、故障にも迅速に対応ができる遊技機が提供できる。

【1055】

（U d 1 5） 前記（U d 1）ないし（U d 1 4）に記載の遊技機において、

前記可動物が正常に動作できる状態でないと判定された場合、前記可動物が正常に動作でないエラー状態であることを示す可動物エラー表示処理（U a 5 9）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【1056】

前記（U d 1 5）に記載の遊技機によれば、可動物が正常に動作できる状態でないと判定された場合、可動物が正常に動作でないエラー状態が示されるので、故障にも迅速に対応ができる遊技機が提供できる。

【1057】

<第34課題>

従来、この種の遊技機として、例えば、第1位置と第2位置との間で変位する可動物を備え、遊技状態に応じて可動物を動作させる構成のものがある（例えば、特開2012-70995号公報、第18～第19ページ、図15）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合、可動物の変位を含む遊技が単調となる、という問題がある。

下記（U e 1）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることを目的とする。

下記（U e 1）に係る発明はこのような目的を達成するために次の様な構成をとる。

【1058】

（U e 1） 遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技盤に設けられた遊技球が入球可能な始動入賞装置（特図1用始動入賞装置33a）と、

前記始動入賞装置への入球に基づき遊技に関する抽選を行う抽選手段と、

前記遊技盤における第1位置（上限位置）と前記遊技盤における第2位置（出現位置）との間を往復動作することが可能な第1可動物（第1告知役物U1）と、

前記遊技盤における第3位置（上限位置）と前記遊技盤における第4位置（出現位置）との間を往復動作することが可能な第2可動物（第2告知役物U2）と、

10

20

30

40

50

前記第 1 可動物に駆動力を付与する第 1 駆動手段（駆動モータ U a 1）と、

前記第 2 可動物に駆動力を付与する第 2 駆動手段（駆動モータ U a 1）と、

前記抽選手段による抽選に基づいて所定条件が成立する場合に、前記第 1 可動物が前記第 1 位置と前記第 2 位置との間を往復動作する第 1 所定状態に関する第 1 可動物制御に基づいて遊技を制御することが可能な遊技制御手段（サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1）と、

遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン 8 1）と、

前記第 1 可動物が前記第 2 位置にある特定期間において前記操作手段に操作がなされ特定条件が成立したか否かを判定する判定手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定条件が成立したと判定されると、前記第 1 可動物制御を終了し、前記第 2 可動物が前記第 3 位置と前記第 4 位置との間を往復動作する第 2 所定状態に関する第 2 可動物制御に基づいて遊技を制御することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1059】

前記（U e 1）に記載の遊技機によれば、2つの可動物を有し、第 1 可動物の動作中に操作手段を通じた操作をして特定条件が成立すると第 2 可動物が動作する構成となっているので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【1060】

（U e 2） 前記（U e 1）に記載の遊技機において、

前記始動入賞装置は、第 1 始動入賞装置（特図 1 用始動入賞装置 3 3 a）と第 2 始動入賞装置（特図 2 用始動入賞装置 3 3 b）とを備え、

前記抽選手段は、前記第 1 始動入賞装置への入球に基づき前記抽選を行う第 1 抽選手段と、前記第 2 始動入賞装置への入球に基づき前記抽選を行う第 2 抽選手段とを備え、

前記遊技制御手段は、前記第 1 抽選手段による抽選に基づいて第 1 所定条件（特図 1 のスーパーリーチ E）が成立する場合には、前記第 1 可動物制御のみに基づいて遊技を制御することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1061】

前記（U e 2）に記載の遊技機によれば、第 1 抽選手段による抽選に基づいて第 1 所定条件が成立する場合には、第 1 可動物制御のみに基づいて遊技を制御することが可能である。このような構成とすることにより、第 2 可動物の動作に特別感を持たせることができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【1062】

（U e 3） 前記（U e 2）に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、前記第 2 抽選手段による抽選に基づいて第 2 所定条件（特図 2 のスーパーリーチ E）が成立する場合には、前記第 1 可動物制御と前記第 2 可動物制御に基づいて遊技を制御することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1063】

前記（U e 3）に記載の遊技機によれば、第 2 抽選手段による抽選に基づいて第 2 所定条件が成立する場合には、第 1 可動物制御と第 2 可動物制御に基づいて遊技を制御することが可能である。このような構成とすることにより、2つの可動物を用いて第 2 抽選に関する遊技を盛り上げることができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【1064】

（U e 4） 前記（U e 1）または（U e 2）に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、前記第 2 抽選手段による抽選に基づいて第 3 所定条件（通常当たり）が成立する場合には、前記第 1 可動物制御または前記第 2 可動物制御のいずれか一方のみに基づいて遊技を制御することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1065】

前記（U e 4）に記載の遊技機によれば、第2抽選手段による抽選に基づいて第3所定条件が成立する場合には、前記第1可動物制御または前記第2可動物制御のいずれか一方のみに基づいて遊技を制御する。このようにすると、可動物制御のバリエーションが増え、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【1066】

（U e 5） 前記（U e 1）ないし（U e 4）に記載の遊技機において、

前記抽選手段の抽選の結果が第1特定結果である場合に、前記第1可動物制御と前記第2可動物制御とを合わせて第1所定回数、往復動作を行い、

前記抽選手段の抽選の結果が第2特定結果である場合に、前記第1可動物制御と前記第2可動物制御とを合わせて前記第1所定回数よりも多い第2所定回数、往復動作を行うことを特徴とする遊技機。

10

【1067】

前記（U e 5）に記載の遊技機によれば、第1特定結果に係る可動物の往復動作の回数よりも、第2特定結果に係る可動物の往復動作の回数の方が多いので、特定結果の種別によって可動物の動作態様を違えるようにすることができる。このようにすれば、可動物制御のバリエーションが増え、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【1068】

（U e 6） 前記（U e 1）ないし（U e 5）に記載の遊技機において、

前記往復動作は、初期位置である前記第1位置と、前記初期位置から変位した前記第2位置とを往復する動作であり、

前記往復動作は、前記第2位置において所定時間を経過するか、または、前記所定時間が経過する前に前記操作手段の操作に基づく所定事象が複数回発生する（所定回数連打が成立する）かによって、前記第1位置に復帰する動作であることを特徴とする遊技機。

20

【1069】

前記（U a 6）に記載の遊技機によれば、操作手段の操作に基づく所定事象を複数回発生させることにより第1可動物を移動させる構成となっている。このようにすれば、可動物を一度移動させるのに遊技者の操作を複数回要求する構成とすることができるので、遊技者の闘争心を刺激し、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

30

【1070】

（U e 7） 前記（U e 1）ないし（U e 6）に記載の遊技機において、

前記第1可動物制御が行われる前に前記第1可動物制御の開始を示唆する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【1071】

前記（U e 7）に記載の遊技機によれば、第1可動物制御が行われる前に第1可動物制御の開始が示唆される。このようにすれば、可動物の変位に対して遊技者の注意を惹くことができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【1072】

（U e 8） 前記（U e 1）ないし（U e 7）に記載の遊技機において、

前記第2可動物制御が行われる前に前記第2可動物制御の開始を示唆する手段を備えることを特徴とする遊技機。

40

【1073】

前記（U e 8）に記載の遊技機によれば、第2可動物制御が行われる前に第2可動物制御の開始が示唆される。このようにすれば、可動物の変位に対して遊技者の注意を惹くことができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【1074】

（U e 9） 前記（U e 1）ないし（U e 8）に記載の遊技機において、

前記判定手段は、前記第1可動物が前記第2位置にある第1特定期間において前記操作

50

手段に操作がなされ第1特定条件（第1告知役物U1のタイミングに合う操作）が成立したか否かを判定する第1判定手段であって、

前記第1判定手段によって前記第1特定条件が成立したと判定され、前記第2可動物制御が行われた場合に、さらに、前記第2可動物が前記第4位置にある第2特定期間において前記操作手段に操作がなされ第2特定条件（第2告知役物U2のタイミングに合う操作）が成立したか否かを判定する第2判定手段を備え、

前記遊技制御手段は、前記第2特定条件が成立したと判定されると、前記第2可動物制御を終了し、特別制御（復活演出制御）に基づいて遊技を制御することを特徴とする遊技機。

【1075】

10

前記（Ue9）に記載の遊技機によれば、第1可動物に係る遊技を経た後に第2可動物に係る遊技を行うようになっている。このようにすれば、可動物に関する遊技に厚みを持たせることができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【1076】

（Ue10） 前記（Ue9）に記載の遊技機において、

前記特別制御は、前記第2可動物制御とは異なる態様で前記第2可動物を動作させる制御である

ことを特徴とする遊技機。

【1077】

前記（Ue10）に記載の遊技機によれば、特別制御において第2可動物制御とは異なる態様で第2可動物を動作させるので、第2可動物の動作のバリエーションを増やすことができる。従って、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

20

【1078】

（Ue11） 前記（Ue9）（Ue10）に記載の遊技機において、

前記特別制御は、前記第2可動物制御を終了し、前記第1可動物制御に基づいて遊技を制御することである

ことを特徴とする遊技機。

【1079】

前記（Ue11）に記載の遊技機によれば、特別制御において第2可動物制御が終了となり、第1可動物制御に基づいて遊技が制御される。このような構成とすることにより、遊技の状態が変化することに応じて動作する可動物が変わるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

30

【1080】

（Ue12） 前記（Ue9）ないし（Ue11）に記載の遊技機において

前記特別制御は、前記第2可動物制御が行われた所定の遊技状態（通常状態）が終了することを報知する終了報知制御（「復活勝利！」「おめでとう」「次は大当たりラウンドだよ」）を含む

ことを特徴とする遊技機。

【1081】

前記（Ue12）に記載の遊技機によれば、特別制御において第2可動物制御が行われた所定の遊技状態が終了することが報知される。このように、可動物の制御と遊技状態の変更とを関連づけた上で、更に、遊技状態の終了を報知するようにすれば、遊技者は可動物の移動と遊技状態の変更を関連づけて認識できるようになり、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

40

【1082】

（Ue13） 前記（Ue12）に記載の遊技機において、

前記特別制御は、前記第2可動物制御が行われた所定の遊技状態に特典が付くことを報知する特典報知制御「復活勝利！次は確変が付くよ！」を含む

ことを特徴とする遊技機。

【1083】

50

前記（U e 1 3）に記載の遊技機によれば、特別制御において第 2 可動物制御が行われた所定の遊技状態に特典が付くことが報知される。このように、可動物の制御と特典とを関連づけた上で、更に、特典の付与を報知するようにすれば、遊技者は可動物の移動と特典を関連づけて認識できるようになり、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【1 0 8 4】

（U e 1 4） 前記（U e 9）から（U e 1 3）に記載の遊技機において、

前記第 1 可動物制御において前記第 1 特定条件が成立した場合には第 1 の利益（「時短が付くよ！」か「通常のままだよ！」）が付与され、前記第 2 可動物制御において前記第 2 特定条件が成立した場合には第 2 の利益（確変が付くよ！）が付与される

ことを特徴とする遊技機。

【1 0 8 5】

前記（U a 1 4）に記載の遊技機によれば、動作する可動物の種別によって付与される利益の種別が異なる。このようにすれば、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【1 0 8 6】

（U e 1 5） 前記（U e 9）から（U e 1 4）に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、前記第 1 可動物制御では第 1 動作パターン（出現位置で 1 秒停止）で前記第 1 可動物を動作させ、前記第 2 可動物制御では第 2 動作パターン（出現位置で 2 秒停止）で、前記第 2 可動物を動作させる

ことを特徴とする遊技機。

【1 0 8 7】

前記（U e 1 5）に記載の遊技機によれば、第 1 可動物制御では第 1 動作パターンで前記第 1 可動物を動作させ、前記第 2 可動物制御では第 2 動作パターンで、前記第 2 可動物を動作させる。このようにすれば、可動物の動作のバリエーションが増えるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【1 0 8 8】

< 第 3 5 課題 >

従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、変動表示中に数値対応情報が表示されるものがある（例えば、特開 2 0 1 3 - 4 2 9 3 6 号公報第 1 0 頁、図 1 0 参照）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。

すなわち、この種の従来例では、数値対応情報の表示に改善の余地がある。

上述の事情をより具体的に説明する。従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、数字図柄にキャラクタなどの付加情報が付属した数値対応情報の変動表示が実行されるものがある。しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。すなわち、この種の従来例では、変動表示の興趣性を向上しようとする、登場させるキャラクタを増やす傾向がある。しかしながら、キャラクタなどの数値対応情報の表示に規則性がない。これは、表示するキャラクタに対応する図柄が乱数で決まるためである。そのため、変動表示および抽選結果表示が繰り返される場合、遊技者が好みのキャラクタを早く見たいと思っても、次の変動表示および抽選結果表示において出現するキャラクタを予想することができない。このように従来構成は、好みのキャラクタを早く見たいと思いながら遊技を行う遊技者の興趣性を損なう。このように、従来例に係る遊技機には数値対応情報の表示に改善の余地がある。

下記（V a 1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することを目的とする。

下記（V a 1）に係る発明は、このような目的を達成するために次のような構成をとる。

【1 0 8 9】

（V a 1） 遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図 1 用始動入賞装置 3 3 a , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b）と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置 2 6 1）と、

前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置 2 6 1）と、

前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部 S Z a）と対応する付加情報（装飾部 S Z b）を含む数値対応情報（主装飾図柄 S Z）を表示する表示手段（第 3 図柄表示装置 4 2）と、

一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置 4 5）と、を備え、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果（ハズレ）で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【1090】

前記（V a 1）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。

【1091】

（V a 2） 前記（V a 1）に記載の遊技機において、

前記所定の位置には、少なくとも左側の第 1 表示領域と右側の第 2 表示領域があり、

前記第 1 表示領域において前記数値情報は、前記所定の結果が所定数出る毎に更新される

ことを特徴とする遊技機。

【1092】

前記（V a 2）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。

【1093】

（V a 3） 前記（V a 1）に記載の遊技機において、

前記所定の位置には、少なくとも左側の第 1 表示領域と右側の第 2 表示領域があり、

前記第 2 表示領域において前記数値情報は、前記所定の結果が出る毎に更新される

ことを特徴とする遊技機。

【1094】

前記（V a 3）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。

【1095】

（V a 4） 前記（V a 1）に記載の遊技機において、

前記所定の位置には、少なくとも左側の第 1 表示領域と右側の第 2 表示領域があり、

前記第 1 表示領域および前記第 2 表示領域において前記数値情報は、前記所定の結果が所定数出る毎に更新される

ことを特徴とする遊技機。

【1096】

前記（V a 4）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。

【1097】

（V a 5） 前記（V a 1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記数値対応情報を前記所定の位置に表示させる際に、前記数値対応情報を前記変動表示中に表示される表示情報よりも遊技者に対して手前側に表示させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1098】

前記（Va5）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。

【1099】

（Va6） 前記（Va1）に記載の遊技機において、

前記抽選の結果が特定結果である場合、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態とすることが可能な遊技状態制御手段を備え、

前記表示制御手段は、前記特定遊技状態において前記変動表示が所定の結果で停止した場合に表示された数値対応情報を、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示する

10

ことを特徴とする遊技機。

【1100】

前記（Va6）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。

【1101】

（Va7） 前記（Va1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記数値対応情報を更新する際に前記付加情報を変えずに、前記数値情報を更新する

ことを特徴とする遊技機。

20

【1102】

前記（Va7）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。

【1103】

（Va8） 前記（Va1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記付加情報を前記数値情報の表示位置とは異なる位置に表示させる

ことを特徴とする遊技機。

【1104】

前記（Va8）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。

30

【1105】

（Va9） 前記（Va1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、変動表示中に遊技機に対して停電が生じた場合において、給電が復旧すると、停電が生じなかった場合に表示される数値対応情報と同一の数値対応情報を、または、停電が生じなかった場合に表示される数値対応情報とは異なる停電対応情報を、前記所定の位置に表示させる

ことを特徴とする遊技機。

【1106】

前記（Va9）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。

40

【1107】

<第36課題>

従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、変動表示中に数値対応情報が表示されるものがある（例えば、特開2013-42936号公報第10頁、図10参照）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。

すなわち、この種の従来例では、数値対応情報の表示に関し面白みが十分でない。

上述の事情をより具体的に説明する。従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、数字図柄にキャラクタなどの付加情

50

報が付属した数値対応情報の変動表示が実行されるものがある。しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。すなわち、この種の従来例では、変動表示の興趣性を向上しようとする、登場させるキャラクタを増やす傾向がある。しかしながら、キャラクタなどの数値対応情報の表示に規則性がない。これは、表示するキャラクタに対応する図柄が乱数で決まるためである。そのため、変動表示および抽選結果表示が繰り返される場合、遊技者が好みのキャラクタを早く見たいと思っても、次の変動表示および抽選結果表示において出現するキャラクタを予想することができない。このように従来構成は、好みのキャラクタを早く見たいと思いながら遊技を行う遊技者の興趣性を損なう。このように、従来例に係る遊技機には数値対応情報の表示に関し面白みが十分でない。

10

下記（V b 1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記（V b 1）に係る発明は、このような目的を達成するために次のような構成をとる。

【1108】

（V b 1） 遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図1用始動入賞装置33a，特図2用始動入賞装置33b）と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置261）と、

前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置261）と、

20

前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部SZa）と対応する付加情報（装飾部SZb）を含む数値対応情報（主装飾図柄SZ）を表示する表示手段（第3図柄表示装置42）と、

一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置45）と、を備え、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果（ハズレ）で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、更新された前記数値対応情報が特定の並び（11.1.1等）であった場合、所定の演出を実行させる

30

ことを特徴とする遊技機。

【1109】

前記（V b 1）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1110】

（V b 2） 前記（V b 1）に記載の遊技機において、

前記特定の並びは、前記所定の規則に従って複数種類あり、

前記特定の並びは、前記変動表示が前記所定の規則に従って定められた特定回数行われるごとに、前記所定の規則に従った順番に出る

ことを特徴とする遊技機。

40

【1111】

前記（V b 2）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1112】

（V b 3） 前記（V b 1）に記載の遊技機において、

前記特定の並びは、前記所定の規則に従って複数種類あり、

前記特定の並びは、更新された前記数値対応情報が前記所定の規則に従った特定の規則性を持っている

ことを特徴とする遊技機。

【1113】

50

前記（V b 3）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1 1 1 4】

（V b 4） 前記（V b 1）に記載の遊技機において、

前記所定の演出は、前記特定の並びとなった数値対応情報を変化させ、

前記変化とは、数値対応情報を光らせる、動かす、点滅させるなど、数値対応情報が特定の並びとなる前とは異なる態様となるような変化を与える

ことを特徴とする遊技機。

【1 1 1 5】

前記（V b 4）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

10

【1 1 1 6】

（V b 5） 前記（V b 1）に記載の遊技機において、

前記所定の演出は、前記特定の並びとなった数値情報を変化させる

前記変化とは、数値情報を光らせる、動かす、点滅させるなど、数値情報が特定の並びとなる前とは異なる態様となるような変化を与える

ことを特徴とする遊技機。

【1 1 1 7】

前記（V b 5）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

20

【1 1 1 8】

（V b 6） 前記（V b 1）に記載の遊技機において、

前記所定の演出は、前記特定の並びとなった際の付加情報を変化させる

前記変化とは、付加情報を光らせる、動かす、点滅させるなど、付加情報が特定の並びとなる前とは異なる態様となるような変化を与える

ことを特徴とする遊技機。

【1 1 1 9】

前記（V b 6）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1 1 2 0】

30

（V b 7） 前記（V b 1）に記載の遊技機において、

前記所定の演出は、前記数値対応情報以外の表示情報、または、前記数値対応情報とそれ以外の表示情報とを用いて行われる

ことを特徴とする遊技機。

【1 1 2 1】

前記（V b 7）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1 1 2 2】

（V b 8） 前記（V b 1）に記載の遊技機において、

前記所定の演出は、遊技盤に配設される遊技部品、または、前記数値対応情報と前記遊技部品とを用いて行われる

40

ことを特徴とする遊技機。

【1 1 2 3】

前記（V b 8）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1 1 2 4】

（V b 9） 前記（V b 1）に記載の遊技機において、

前記所定の演出は、前記数値対応情報または前記数値対応情報以外の表示情報を、前記特定の並びとなったことを遊技者に認識され易い態様で表示する

ことを特徴とする遊技機。

50

【1125】

前記（V b 9）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1126】

（V b 10） 前記（V b 1）に記載の遊技機において、

前記所定の演出は、演出状態を前記数値対応情報が特定の並びとなる前とは異なる演出状態に変える演出である

ことを特徴とする遊技機。

【1127】

前記（V b 10）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

10

【1128】

（V b 11） 前記（V b 1）に記載の遊技機において、

前記所定の演出は、更新された前記数値対応情報が特定の並びになったタイミングに合わせて実行され、

前記タイミングは、更新された前記数値対応情報が特定の並びになるタイミングの直前、直後、または、同じタイミングである

ことを特徴とする遊技機。

【1129】

前記（V b 11）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

20

【1130】

（V b 12） 前記（V b 1）に記載の遊技機において、

前記抽選の結果が特定結果である場合、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態とすることが可能な遊技状態制御手段を備え、

前記表示制御手段は、前記特定遊技状態において前記変動表示が所定の結果で停止した場合に、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、更新された前記数値対応情報が特定の並びであった場合、所定の演出を実行させる

ことを特徴とする遊技機。

30

【1131】

前記（V b 12）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1132】

<第37課題>

従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、変動表示中に次の遊技状態を示唆するものがある（例えば、特開2013-42936号公報第36～38頁、図41参照）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。

すなわち、この種の従来例では、次の遊技状態の示唆演出に十分な面白みがない。

40

下記（V c 1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記（V c 1）に係る発明は、このような目的を達成するために次のような構成をとる。

【1133】

（V c 1） 遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図1用始動入賞装置33a，特図2用始動入賞装置33b）と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置261）と、

前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装

50

置 2 6 1) と、

前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部 S Z a）と対応する付加情報（装飾部 S Z b）を含む数値対応情報（主装飾図柄 S Z）を表示する表示手段（第 3 図柄表示装置 4 2）と、

一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置 4 5）と、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報が特定の並び（1 1, 1, 1 等）のときに次の遊技状態を示唆することを特徴とする遊技機。

10

【1 1 3 4】

前記（V c 1）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1 1 3 5】

（V c 2） 前記（V c 1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記次の数値対応情報は特定の並びのときに、遊技者の特定操作がある場合には遊技者の特定操作がない場合よりも早いタイミングで、次の遊技状態を示唆する

ことを特徴とする遊技機。

20

【1 1 3 6】

前記（V c 2）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1 1 3 7】

（V c 3） 前記（V c 1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報は特定の並びのときに、前記特定の並びとなった数値対応情報を前記所定の規則または前記所定の規則とは異なる規則に従って定まる次の数値対応情報に更新

30

させることによって、次の遊技状態を示唆する

ことを特徴とする遊技機。

【1 1 3 8】

前記（V c 3）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1 1 3 9】

（V c 4） 前記（V c 1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させるときに、前記特定の並びとなる場合は次の遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態であることを示唆し、前記特定の並びとならない場合は前記有利な遊技状態でないことを示唆する

40

ことを特徴とする遊技機。

【1 1 4 0】

前記（V c 4）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1 1 4 1】

（V c 5） 前記（V c 1）に記載の遊技機において、

50

前記表示制御手段は、前記特定の並びに代えて、前記次の単数の数値対応情報が特定の数値対応情報であるときに次の遊技状態を示唆することを特徴とする遊技機。

【1142】

前記（Vc5）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1143】

（Vc6） 前記（Vc1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報が特定の並びのときに次の遊技状態を示唆する所定の演出を行うことを特徴とする遊技機。

【1144】

前記（Vc6）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1145】

（Vc7） 前記（Vc1）に記載の遊技機において、

前記抽選の結果が特定結果である場合、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態とすることが可能な遊技状態制御手段を備え、

前記表示制御手段は、前記特定遊技状態において前記変動表示が所定の結果で停止した場合に、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報は特定の並びのときに次の遊技状態を示唆する

ことを特徴とする遊技機。

【1146】

前記（Vc7）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1147】

（Vc8） 前記（Vc7）に記載の遊技機において、

前記特定遊技状態は、前記特定結果の種別に応じて遊技者にとって有利さが異なり、

前記表示制御手段は、前記特定遊技状態において前記変動表示が所定の結果で停止した場合に、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報は特定の並びによって次の遊技状態がいずれの特定遊技状態となるかを示唆する

ことを特徴とする遊技機。

【1148】

前記（Vc8）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1149】

<第38課題>

従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づいた抽選が当選となった場合、これを契機として、その後の遊技状態を示唆する示唆演出を行うものがある（例えば、特開2013-42936号公報第36～38頁、図41参照）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。

すなわち、この種の従来例では、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出に十分な面白みがない。

10

20

30

40

50

下記（V d 1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記（V d 1）に係る発明は、このような目的を達成するために次のような構成をとる。

【1150】

（V d 1） 遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図1用始動入賞装置33a，特図2用始動入賞装置33b）と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置261）と、

前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置261）と、

前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部SZa）と対応する付加情報（装飾部SZb）を含む数値対応情報（主装飾図柄SZ）を表示する表示手段（第3図柄表示装置42）と、

一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置45）と、を備え、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果（ハズレ）で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、

前記変動表示が特定の結果（当たり）で停止することを契機として、前記所定の規則に関わらず、次の数値対応情報として遊技者にとって有利な遊技状態（確変状態）を示唆する数値対応情報（当たりで揃った主装飾図柄SZと同じ主装飾図柄SZ）を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【1151】

前記（V d 1）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1152】

（V d 2） 前記（V d 1）に記載の遊技機において、

前記特定の結果は、前記所定の結果よりも遊技者にとって有利であることを特徴とする遊技機。

【1153】

前記（V d 2）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1154】

（V d 3） 前記（V d 1）に記載の遊技機において、

前記所定の規則は、前記数値対応情報を増加させる規則であり、

前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記所定の規則に従って定まった数値対応情報を減少させて表示する

ことを特徴とする遊技機。

【1155】

前記（V d 3）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1156】

（V d 4） 前記（V d 1）に記載の遊技機において、

前記所定の規則は、前記数値対応情報を減少させる規則であり、

前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前

10

20

30

40

50

記所定の規則に従って定まった数値対応情報を増加させて表示することを特徴とする遊技機。

【1157】

前記（V d 4）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1158】

（V d 5） 前記（V d 3）（V d 4）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記所定の規則に従って定まった数値対応情報に隣接しない数値対応情報を表示することを特徴とする遊技機。

10

【1159】

前記（V d 5）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1160】

（V d 6） 前記（V d 1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記数値対応情報を前記所定の位置に表示することを特徴とする遊技機。

20

【1161】

前記（V d 6）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1162】

（V d 7） 前記（V d 1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記数値対応情報を表示することにより前記遊技状態が連続する期間を示唆することを特徴とする遊技機。

【1163】

30

前記（V d 7）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1164】

（V d 8） 前記（V d 1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記遊技状態を前記付加情報で示唆することを特徴とする遊技機。

【1165】

前記（V d 8）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

40

【1166】

（V d 9） 前記（V d 1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記遊技状態を前記数値情報で示唆することを特徴とする遊技機。

【1167】

前記（V d 9）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊

50

技機を提供することができる。

【1168】

<第39課題>

従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づいた抽選が当選となった場合、これを契機として、当選の種別を示唆する示唆演出を行うものがある（例えば、特開2013-42936号公報第36～38頁、図41参照）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。

すなわち、この種の従来例では、当選の種別を示唆する示唆演出に十分な面白みがない。

下記（Ve1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ve1）に係る発明は、このような目的を達成するために次のような構成をとる。

【1169】

（Ve1） 遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図1用始動入賞装置33a，特図2用始動入賞装置33b）と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置261）と、

前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置261）と、

前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部SZa）と対応する付加情報（装飾部SZb）を含む数値対応情報（主装飾図柄SZ）を表示する表示手段（第3図柄表示装置42）と、

一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置45）と、を備え、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果（ハズレ）で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、

前記変動表示が特定の結果（当たり）で停止することを契機として、前記所定の規則に関わらず、前記特定の結果の種別の各々に定められた数値対応情報の初期値（確変付き当たりであれば「8G」、時短付き当たりであれば「1A」）を設定する

ことを特徴とする遊技機。

【1170】

前記（Ve1）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1171】

（Ve2） 前記（Ve1）に記載の遊技機において、

前記初期値は、前記特定の結果の種別が遊技者にとって有利であるほど大きい

ことを特徴とする遊技機。

【1172】

前記（Ve2）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1173】

（Ve3） 前記（Ve1）に記載の遊技機において

前記初期値は、前記所定の規則に従って表示される数値対応情報に含まれる

ことを特徴とする遊技機。

【1174】

10

20

30

40

50

前記（V e 3）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1175】

（V e 4） 前記（V e 1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果（当たり）で停止することを契機として、前記初期値に対応する数値対応情報を表示手段に表示させるか、または、前記初期値と異なる所定値を初期値に設定して対応する数値対応情報を表示手段に表示させることを特徴とする遊技機。

【1176】

前記（V e 4）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1177】

（V e 5） 前記（V e 4）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前記所定値に対応する前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示することを特徴とする遊技機。

【1178】

前記（V e 5）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1179】

（V e 6） 前記（V e 1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前記所定の規則に基づいて定まる数値対応情報を所定の位置に表示させ、前記変動表示が所定の結果で再び停止することを契機として、前記初期値に基づいて定まる数値対応情報に更新させて所定の位置に表示させることを特徴とする遊技機。

【1180】

前記（V e 6）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1181】

（V e 7） 前記（V e 1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、変動表示が特定の結果で停止することを契機として、前記初期値を設定し、前記初期値に対応する数値対応情報を前記表示手段に表示させる際、前記数値対応情報を前回更新したときとは異なる態様で表示することを特徴とする遊技機。

【1182】

前記（V e 7）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1183】

（V e 8） 前記（V e 1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、変動表示が特定の結果で停止することを契機として、前記初期値を設定し、前記初期値に対応する数値対応情報である初期値対応情報を前記表示手段に表示させる前に、前回更新された前記数値対応情報から前記初期値対応情報までの間の数値対応情報である中間数値対応情報を表示させる

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【1184】

前記（V e 8）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1185】

（V e 9） 前記（V e 8）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記中間数値対応情報を表示させる際に、前記所定の規則に従って前記数値対応情報が更新された順番と逆の順番で前記中間数値対応情報を経時的に切り替えて表示させる

ことを特徴とする遊技機。

【1186】

前記（V e 9）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1187】

<第40課題>

従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づいた変動表示中に、その後の遊技状態を示唆する示唆演出を行うものがある（例えば、特開2013-42936号公報第36～38頁、図41参照）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。

すなわち、この種の従来例では、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出に十分な面白みがない。

下記（V f 1）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記（V f 1）に係る発明は、このような目的を達成するために次のような構成をとる。

【1188】

（V f 1） 遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図1用始動入賞装置33a，特図2用始動入賞装置33b）と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置261）と、

前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置261）と、

前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報（数字部SZa）と対応する付加情報（装飾部SZb）を含む数値対応情報（主装飾図柄SZ）を表示する表示手段（第3図柄表示装置42）と、

一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置45）と、を備え、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果（ハズレ）で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、前記変動表示が所定の結果で停止する前に前記変動表示を仮停止させる期間（疑似連演出を行う期間）を設定し、該期間内に、前記所定の規則に関わらず、次の数値対応情報として、遊技者に有利な遊技状態（当たり）を示唆する情報（1，2，3等）を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【1189】

前記（V f 1）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが

10

20

30

40

50

向上された遊技機を提供することができる。

【1190】

(V f 2) 前記(V f 1)に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記期間内に前記仮停止と再変動を複数回繰り返し、前記仮停止が繰り返される度に前記数値対応情報を表示して、遊技者にとってより有利な遊技状態を示唆する

ことを特徴とする遊技機。

【1191】

前記(V f 2)に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

10

【1192】

(V f 3) 前記(V f 2)に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返される度に同一の前記数値対応情報を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【1193】

前記(V f 3)に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

20

【1194】

(V f 4) 前記(V f 2)に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返される度に前記数値対応情報の表示を前記所定の規則に従わせないことにより、遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する

ことを特徴とする遊技機。

【1195】

前記(V f 4)に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1196】

30

(V f 5) 前記(V f 2)に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返される度に同一の並びで複数の前記数値対応情報を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【1197】

前記(V f 5)に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1198】

(V f 6) 前記(V f 2)に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返されると異なる態様で前記数値対応情報を表示する

ことを特徴とする遊技機。

40

【1199】

前記(V f 6)に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1200】

(V f 7) 前記(V f 2)に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返されると前記数値対応情報に基づく表示とは

50

異なる表示を変化させることにより遊技者にとって有利な遊技状態を示唆することを特徴とする遊技機。

【1201】

前記（V f 7）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1202】

（V f 8） 前記（V f 2）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記再変動中において、前記仮停止中と同じ前記数値対応情報を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【1203】

前記（V f 8）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1204】

（V f 9） 前記（V f 2）に記載の遊技機において、

前記抽選手段の抽選結果が遊技者にとって有利な特定の結果になると、前記期間が設定され場合における前記仮停止の繰り返しの回数が多くなり易く、前記抽選手段の抽選結果が遊技者にとって前記特定の結果よりも不利な結果になると、前記期間が設定され場合における前記仮停止の繰り返しの回数が少なくなり易い

ことを特徴とする遊技機。

【1205】

前記（V f 9）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1206】

（V f 10） 前記（V f 2）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返されると前記付加情報の表示を変化させることにより遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する

ことを特徴とする遊技機。

【1207】

前記（V f 10）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【1208】

（V f 11） 前記（V f 1）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記抽選手段の抽選により前記期間を設定するか否かを決定し、前記期間が設定されると前記仮停止中に表示する前記数値対応情報を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【1209】

前記（V f 11）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【実施例1】

【1210】

実施例1のパチンコ機を、図面に基づいて詳細に説明する。図1は、本発明の実施例1のパチンコ機10の正面図である。図2は、パチンコ機10の前方斜視図である。図3は、パチンコ機10の背面図である。図4は、パチンコ機10の右側面図であって、電飾カバーが取り付けられた状態を図1のAA断面で示す図である。図5は、パチンコ機10の

10

20

30

40

50

左側面図であって、電飾カバーが取り付けられた状態を図 1 の B B 断面で示す図である。図 6 は、パチンコ機 10 の平面図である。図 7 は、遊技盤 30 の正面図である。図 8 は、パチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。図 9 は、(a) は第 3 図柄表示装置 42 の表示内容を示し、(b) は保留表示を示す説明図である。

【1211】

なお、以下の実施例において特に断りのない限り、上下左右及び前後（あるいは奥、手前）の方向は、遊技盤を正面から見た状態、すなわち遊技盤の正面視を基準にして説明する。

【1212】

図 1，図 2 に示すように、パチンコ機 10 は、当該パチンコ機 10 の外殻を形成し遊技場（ホール）の遊技島に固定される外枠 11 と、この外枠 11 の一側部（例えば正面視における左側部）を開閉軸 J1 として外枠 11 に対して開閉可能に支持された内枠 12 と、この内枠 12 の一側部（例えば正面視における左側部）を開閉軸 J2 として内枠 12 に対して開閉自在に取り付けられる前面枠セット 14 とを備えている。

【1213】

外枠 11 は、木製の板材により全体として正面視で矩形状に構成され、小ネジ等の離脱可能な締結具により各板材が組み付けられている。本実施の形態では、例えば、外枠 11 の上下方向の外寸は 809 mm（内寸 771 mm）、左右方向の外寸は 518 mm（内寸 480 mm）としている。なお、外枠 11 は、樹脂やアルミニウム等の軽金属などにより構成されていてもよい。

【1214】

内枠 12 は、大別すると、その外形を形成する主要部材としての樹脂ベース 12a（図 2 参照）と、この樹脂ベース 12a に取り付けられる遊技盤 30（図 7 参照）とを備えている。また、内枠 12 は、図 1，図 2 に示すように、樹脂ベース 12a の前面側で片開き自在な前面枠セット 14 を備えている。

【1215】

具体的には、樹脂ベース 12a は、正面視で、その外形が略矩形状で、かつ、その略中央箇所を開口中心とする開口部（後述する遊技領域 30a（図 7 参照）と同等の大きさの開口）が形成された板状部材としている。

【1216】

前面枠セット 14 は、正面視左側で上下方向の開閉軸 J2 を軸心にして当該内枠 12 に対して開閉可能に取り付けられている。詳細には、前面枠セット 14 は、正面視で左側を開閉基端側とし右側を開閉先端側として前方へ回動可能とされている。

【1217】

遊技盤 30（図 7 参照）は、その遊技領域 30a を樹脂ベース 12a の開口部に位置させるようにして当該樹脂ベース 12a の背面側より着脱自在に取り付けられる。

【1218】

ここで、もう少し詳細に前面枠セット 14 について説明する。

【1219】

前面枠セット 14 は、図 1 に示すように、内枠 12 に対して開閉可能に取り付けられており、内枠 12 と同様、パチンコ機 10 の正面からみて左側に上下に延びる開閉軸 J2 を軸心にして前方側に開放可能とされている。

【1220】

前面枠セット 14 は、図 1 に示すように、それを正面視すると、最下部に位置する下皿部 13 と、この下皿部 13 の上側に位置する上皿部 21 と、この上皿部 21 の上側に位置するガラス枠部 23 とに大別される。

【1221】

これらの下皿部 13、上皿部 21、ガラス枠部 23 を、前面枠セット 14 の樹脂成形部品であるベース板体 14a の前面側各箇所にそれぞれ取り付けることで、前面枠セット 14 が構成されている。

【1222】

下皿部13は、図1に示すように、下皿15を形成する部品とその部品を囲う部品等とが一体化された部品であり、前面枠セット14の最下部箇所に位置するように、ネジ等の締結具によりベース板体14aの正面視で最下部箇所に固定されている。この下皿部13は、その前面側に、下皿15と球抜きレバー17とを備えている。

【1223】

球受皿としての下皿15は、図1，図2に示すように、前面枠セット14の横幅を略三等分した場合の左端から「2／3」にわたる箇所まで設けられており、排出口16より排出された遊技球が下皿15内に貯留可能である。球抜きレバー17は、下皿15内の遊技球を抜く（排出する）ためのものであり、この球抜きレバー17を図1で左側に移動させることにより、下皿15の底面の所定箇所（例えば略中央箇所）が開口され、下皿15内に貯留された遊技球を下皿15の底面の開口部分を通して下方向外部に抜くことができる。

10

【1224】

遊技球発射ハンドル18は、遊技用操作手段として、下皿15よりも右方で手前側に突出して配設されている。遊技者による遊技球発射ハンドル18の操作に応じて、発射装置229（図3、図8参照）によって遊技球が遊技盤30（図7参照）の方へ打ち込まれる。遊技球発射ハンドル18は、遊技者による操作が可能となっているため、別の実施形態における別操作として採用してもよい。

【1225】

音出力部24は、図1に示すように、前面枠セット14の正面視で上部の左右2箇所に設けられ、その前面枠セット14の内部あるいは背面箇所に設けられたスピーカからの音を出力するための複数の出力口で形成されている。この出力口は、図1では一部のみ図示し、全体図示を省略している。

20

【1226】

上皿部21は、図1に示すように、上皿19を形成する部品とその部品を囲う部品等とが一体化された部品であり、前面枠セット14の下部箇所（前述の下皿15の上方位置）に位置するように、ネジ等の締結具によりベース板体14aの正面視で下部箇所に固定されており、遊技球の受皿としての上皿19を備えている。ここで、上皿19は、遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら発射装置229の方へ導出するための球受皿である。

30

【1227】

また、上皿部21は、図1に示すように、その上面箇所に、遊技者によって操作される各種の操作ボタンを備えている。これらの操作ボタンとしては、上皿部21の上面箇所における上皿19の球貯留空間に近い箇所に複数の押しボタンからなる枠ボタン80が設けられている。枠ボタン80は、決定ボタン81と、決定ボタン81の左右両側に配される左選択ボタン82，右選択ボタン83を備えている。押しボタン式以外にも、例えば、レバー式、タッチセンサー式などであってもよい。後述する実施形態における別操作として、左選択ボタン82，右選択ボタン83の操作を採用してもよい。

【1228】

ガラス枠部23は、図1に示すように、上皿部21の上側に形成された窓部101と、この窓部101の周囲に設けられた各種の電飾部とを備えている。

40

【1229】

つまり、前面枠セット14には、図1に示すように、上皿部21の上側に位置するガラス枠部23の中央箇所に、遊技盤30の遊技領域30a（図7参照）のほとんどを外部から視認することができるよう略縦長楕円形状の窓部101が形成されている。詳しくは、窓部101は、略縦長楕円形状で中央が空洞（開口部101a）となっており、その開口部101aを略縦長楕円形状等のガラス板137で覆うように、図示省略のガラスユニットが前面枠セット14の背面側に取り付けられたものである。ガラスユニット140は、二枚のガラス板137を前後方向に近設させて並べた二重ガラス構造としている。なお、窓部101の略中央部が直線状になるようにし、ガラス板137もその形状に合わせるよ

50

うにしてもよい。また、ガラス板 137 は、ガラスに限定されず、所定の強度がある透明板であればその材質などは問わない。

【1230】

さらに、ガラス枠部 23 は、図 1 に示すように、窓部 101 の周囲に各種の電飾部 300（第 1 電飾部 301、第 2 電飾部 302 及び第 3 電飾部 303）を備えている。つまり、前面枠セット 14 は、図 1 に示すように、その正面視した状態で窓部 101 の周囲で左箇所に、LED 等を内蔵した第 1 電飾部 301（左側電飾部）を、窓部 101 の周囲で右箇所に、LED 等を内蔵した第 2 電飾部 302（右側電飾部）を、窓部 101 の周囲で上箇所に、LED 等を内蔵した第 3 電飾部 303（上側電飾部）を備えている。これらの電飾部は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯、点滅のよう

10

【1231】

本パチンコ機 10 では、第 1 電飾部 301、第 2 電飾部 302 及び第 3 電飾部 303 は、大当たりランプとして機能し、大当たり時に点灯や点滅を行うことにより、大当たり中であることを報知する。その他、本パチンコ機 10 の第 1 電飾部 301 及び第 2 電飾部 302 には、賞球払出し中に点灯する賞球ランプ 105 と、所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ 106 とが備えられている。

【1232】

また、窓部 101 の周縁で右斜め下箇所には、内枠 12 表面や遊技盤 30 表面等の一部を視認できるよう透明樹脂からなる小窓 107 が設けられている。この小窓 107 の所定箇所を平面状としているので、遊技盤 30 の右下隅部に貼り付けられた証紙などを、小窓 107 の当該平面状箇所から機械で好適に読み取ることができる。

20

【1233】

また、窓部 101 の右下方には貸球操作部 120 が配設されており、貸球操作部 120 には球貸しボタン 121 と返却ボタン 122 とが設けられている。パチンコ機 10 の側方に配置された図示しないカードユニット（球貸しユニット）に紙幣やカード（例えばプリペイドカード）等を投入した状態で貸球操作部 120 が操作されると、その操作に応じて遊技球の貸出が行われる。球貸しボタン 121 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 19 に供給される。返却ボタン 122 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、貸球操作部 120 にさらに度数表示部（図示省略）を設けるようにしてもよい。この度数表示部（図示省略）は、カード等の残額情報を表示するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 120 が不要となる。故に、貸球操作部 120 の設置部分に、飾りシール等が付されるようになっている。これにより、カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との貸球操作部の共通化が図れる。

30

【1234】

次に、図 7 を用いて遊技盤 30 の構成を説明する。遊技盤 30 は、図 7 に示すように、正面視で四角形状の木製（例えば、合板）でその左側の両角部が取れたような形状の遊技板 30b を備えており、その周縁部（後述するルール 51、52 の外側部分）が内枠 12 の樹脂ベース 12a の裏側に当接した状態で取り付けられている。この遊技盤 30 の前面側の略中央部分たる遊技領域 30a は、前面枠セット 14 のベース板体（図示省略）の略楕円形状の図 1 に示した窓部 101 のガラス板 137 を通じて、当該前面枠セット 14 の前方外側から視認可能である。

40

【1235】

また、遊技盤 30 は、一般入賞口 31、可変入賞装置 32、特図 1 用始動入賞装置 33a、特図 2 用始動入賞装置 33b、普通図柄用始動口 34 及び可変表示装置ユニット 35 を備えている。これらは、遊技盤 30 における、ルータ加工によって形成された各貫通穴にそれぞれに配設され、遊技盤 30 前面側から木ネジ等により取り付けられている。

50

【1236】

特図1用始動入賞装置33aは、遊技球が入球する入球口を開閉する電動役物を有しないいわゆるヘソタイプの始動口（スタートチャッカー）である。特図2用始動入賞装置33bは、遊技球が入球する入球口を開閉する電動役物を有するいわゆる電チュータイプの始動口（スタートチャッカー）である。普通図柄用始動口34は、遊技球がゲート（スルーゲート）を通過することを起因として、特図2用始動入賞装置33bの電動役物を所定回数開放させる始動口（スルーチャッカー）である。可変入賞装置32は、特図1始動入賞装置33aおよび特図2始動入賞装置33bの抽選結果に基づいて大入賞口を開閉する電動役物（扉部材）を有する入賞装置である。電動役物の開閉は、図示の回転するタイプに限らず、前後または左右に直線的に進退するタイプであってもよい。

10

【1237】

特図1用始動入賞装置33aは、可変表示装置ユニット35の左側に設けられた左側遊技領域30alを流下した遊技球のうち、ステージ部47Bを回転して真上から落下した遊技球を入球可能な始動口である。特図1用始動入賞装置33aの上方には、左側遊技領域30alを流下した遊技球を水平方向に揺動（往復）させるステージ部47Bが設けられている。ステージ部47Bのうち特図1用始動入賞装置33aの真上箇所から落下した遊技球などが特図1用始動入賞装置33aに入球する。

【1238】

特図2用始動入賞装置33bは、可変表示装置ユニット35の右側に設けられた右側遊技領域30arにおいて遊技球が入球可能な位置に設けられた始動口である。特図2用始動入賞装置33bの上方には、普通図柄用始動口（スルーゲート）34が設けられている。普通図柄用始動口34への通過検出に基づく普通図柄の抽選の結果が当たりである場合に、特図2用始動入賞装置33bの電動役物が開放されて、遊技球が入球可能となっている。

20

【1239】

なお、右側遊技領域30arは、右側遊技領域30arに発射された遊技球のうち一部の遊技球を普通図柄用始動口34に通過させるように構成してもよいし、右側遊技領域30arに発射された遊技球を全部普通図柄用始動口34に通過させるように構成してもよい。

【1240】

可変入賞装置32は、特図2用始動入賞装置33bの左斜め下側に設けられ、右側遊技領域30arを流下する遊技球のみが入球可能となっている。すなわち、右打ち操作により発射された遊技球は、可変入賞装置32が開状態となっていれば、可変入賞装置32に入球可能となっている。

30

【1241】

一般入賞口31，可変入賞装置32，特図1用始動入賞装置33a，特図2用始動入賞装置33b，普通図柄用始動口34には、それぞれ遊技球の入球または通過を検出する図示省略の検出スイッチが設けられ、この特図1用始動入賞装置33a，特図2用始動入賞装置33b，普通図柄用始動口34への入球は、それぞれの検出スイッチにより個別に検出される。

40

【1242】

また、一般入賞口31，特図1用始動入賞装置33a，特図2用始動入賞装置33bへの入球が検出スイッチ（図示省略の入賞口スイッチ）で検出され、可変入賞装置32への入球が検出スイッチ（図示省略のカウントスイッチ）でそれぞれに検出され、この検出スイッチの出力に基づいて、上皿19（または下皿15）へ所定数の賞球が払い出される。

【1243】

例えば、特図1用始動入賞装置33a，特図2用始動入賞装置33bへの入球の場合には、3個の賞球払い出しがされる。また、一般入賞口31及び可変入賞装置32への入球の場合には、10個の賞球払い出しがされる。なお、これらの賞球の個数は任意であり、種々の個数としてもよい。

50

【1244】

なお、普通図柄用始動口34を遊技球が通過し、当該通過が検出スイッチ（図示省略の通過検出スイッチ）で検出されるが、当該普通図柄用始動口34へ入球しても、遊技球の払い出しは実行されない。

【1245】

その他に、図7に示すように、遊技盤30にはアウト口36が設けられており、各種入賞装置等に入球しなかった遊技球はこのアウト口36を通過して図示しない球排出路の方へと案内される。遊技盤30には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘39が植設されている。この他にも風車等の各種部材（役物）が配設されてもよい。

【1246】

可変表示装置ユニット35は、図7に示すように、特図1用始動入賞装置33a，特図2用始動入賞装置33bへの入賞をトリガとして、識別情報としての第1図柄（例えば特別図柄）を変動表示する第1図柄表示装置40と、普通図柄用始動口34の通過をトリガとして、第2図柄（例えば普通図柄）を変動表示する第2図柄表示装置41と、特図1用始動入賞装置33a，特図2用始動入賞装置33bへの入賞をトリガとして、第3図柄（例えば装飾図柄）を変動表示する第3図柄表示装置42とを備えている。第3図柄表示装置42は、例えば、表示演出専用の表示装置や、ガラス板137の代わり又はガラス板137とともに設けられる画像を表示可能なアクリルパネルなどの光透過性樹脂板であってもよい。

【1247】

第1図柄表示装置40は、図7に示すように、例えば、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器（例えば、小数点付き7セグメントLED表示器）である第1セグメント表示部40aを備えている。この第1セグメント表示部40aは、特図1用始動入賞装置33a，特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づいて変動発光等する。さらに、第1図柄表示装置40は、図7に示すように、第1セグメント表示部40aにおける変動表示の保留数を示す保留ランプ40cを備えている。保留ランプ40cは、第3図柄表示装置42の表示画面42aにも表示する構成とされている。

【1248】

具体的には、図9（a）に示すように、第3図柄表示装置42には、4個の保留ランプ40cに対応する第1～第4保留表示H1～H4と現在実行中の変動パターンに対応する当該保留表示THとが設けられている。図9（a）では、保留数が4である場合において当該保留表示THに対応する図柄変動表示の開始時、保留数が4である場合において当該保留表示THに対応する図柄変動表示の外れ確定時、または、保留数が4である場合において当該保留表示THに対応する図柄変動表示における主装飾図柄SZ及び副装飾図柄FZからなる装飾図柄（第3図柄）の変動表示時を示している。第1～第4保留表示H1～H4及び当該保留表示THは、大当たりとなる可能性の高さに応じた色で表示される。

【1249】

すなわち、図9（b）に示すように、大当たりとなる可能性が低い方から順に示すと、白色，青色，赤色，虹色の順に大当たりとなる可能性が高くなる。白色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性を示唆していない状態か、大当たり組合せとなる可能性が低いことを示唆している。青色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たりとなる可能性が白色の保留に対応する変動パターンに比べて高いが、赤色の保留に対応する変動パターンに比べて大当たりとなる可能性が比較的低いことを示唆している。赤色は、その保留に対応する変動パターンが、青色の保留に対応する変動パターンに比べて高いことを示唆している。虹色の保留は、大当たりとなる可能性が最も高く、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなることが確定されていることを示唆している。なお、図9（a）は、第1～第4保留表示H1～H4及び当該保留表示THが白色であることを示している。

【1250】

第1セグメント表示部40aは、特図1用始動入賞装置33a，特図2用始動入賞装置

10

20

30

40

50

3 3 b への入球に基づいて、各セグメント発光部をランダムあるいは順番に発光変更することで、第 1 図柄の変動表示状態（本実施例では各セグメント発光部の発光変動態様）を発生させ、その発光変動の停止時に、その発光表示態様により、大当たりであるか外れであるかを表示する。なお、大当たりであるか外れであるかだけでなく、大当たりである場合はその大当たりの種類を表示してもよい。例えば、第 1 記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると第 1 大当たりを意味し、第 2 記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると第 2 大当たりを意味し、第 3 記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると第 3 大当たりを意味し、第 4 記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると外れを意味する。なお、第 1 セグメント表示部 4 0 a による発光表示は、一般の遊技者が見ても何を意味するのか知らないため、遊技者がそれを見ただけでは、大当たりであるか外れであるか、どの種類の大当たりであるか分からない（あるいは分かり難い）表示としている。

10

【1 2 5 1】

また、本実施例では、特定種別の大当たりに基づく大当たりラウンド終了後は、遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞し易いようにサポートするサポート状態となる。遊技者は、サポート状態中は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入賞させるために右打ちを行う。右打ちされた遊技球が普通図柄用始動口 3 4 を通過した場合、極めて短い時間内に第 2 図柄による当否抽選から結果表示までが行われる。第 2 図柄による抽選の結果が当たりである場合、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物が所定時間、開放される。そのため、時短状態または確変状態中、普通図柄用始動口 3 4 を通過した遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球し易くなっている。

20

【1 2 5 2】

なお、この第 1 図柄表示装置 4 0 として、少なくとも 2 色以上の発光が可能なタイプの単一又は複数個の LED を採用してもよい。具体的には、第 1 図柄表示装置 4 0 として、例えば赤色と青色に発光可能な 2 個の LED を採用した場合を例に挙げると、各 LED の発光色を交互に変更させることで、第 1 図柄（各 LED の発光色態様）の変動表示状態を発生させ、例えば、両方の LED が赤色発光状態で停止すると第 1 大当たりを示し、一方の LED が赤色発光状態で停止しかつ他方の LED が消灯すると第 2 大当たりを示し、両方の LED が青色発光状態で停止すると第 3 大当たりを示し、両方の LED が互いに異なる色の発光状態で停止すると外れを示す。また、第 1 図柄表示装置 4 0 を構成する第 1 セグメント表示部 4 0 a 及び保留ランプ 4 0 c のうち少なくとも一つを、液晶表示装置、有機 EL 表示装置、CRT またはドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成してもよいし、特に第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a に表示する構成としてもよい。また、第 1 図柄表示装置 4 0 にて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成または複数種の色が表示される構成などが考えられる。

30

【1 2 5 3】

第 2 図柄表示装置 4 1 は、第 2 図柄用としての例えば「○」表示部 4 1 a と、第 2 図柄用としての例えば「×」が描かれた表示部 4 1 b と、保留ランプ 4 1 c とを有し、遊技球が第 3 の始動口 3 4 を通過する毎に例えば表示部 4 1 a、4 1 b による表示図柄（普通図柄）が変動し、その変動表示が所定図柄で停止した場合に下部側の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。遊技球が第 3 の始動口 3 4 を通過した回数は最大 4 回まで保留され、その保留回数が保留ランプ 4 1 c にて点灯表示される。なお、表示部 4 1 a、4 1 b は、その内部に LED（発光ダイオード）を有しており、この LED の発光（あるいはランプの点灯）を切り換えることにより変動表示される構成としている。また、第 2 図柄表示装置 4 1 及び保留ランプ 4 1 c のうち少なくとも一つを、液晶表示装置、有機 EL 表示装置、CRT またはドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成してもよいし、特に第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a に表示する構成としてもよい。

40

【1 2 5 4】

第 3 図柄表示装置 4 2 では特図 1 用始動入賞装置 3 3 a、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b

50

への入賞に基づき第1図柄表示装置40にて第1図柄の変動表示と所定の表示（停止表示）が行われる場合にそれに合わせて第3図柄の変動表示と所定の表示（停止表示）が行われる。なお、第3図柄表示装置42では、特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bへの入賞をトリガとした表示演出だけでなく、大当たり当選となった後に移行する特定遊技状態中の表示演出などが行われる。

【1255】

第3図柄表示装置42は、例えば液晶表示装置で構成されており、後述する表示制御装置45により表示内容が制御される。第3図柄表示装置42には、例えば図9に示すように、左、中及び右の3つの装飾図柄列L、M、Rが表示される。各装飾図柄列L、M、Rは複数の装飾図柄によって構成されており、これら装飾図柄が装飾図柄列L、M、R毎にスクロールされるようにして第3図柄表示装置42に可変表示される。なお本実施の形態では、第3図柄表示装置42（液晶表示装置）は、例えば、11インチサイズの大型の液晶ディスプレイを備える。可変表示装置ユニット35には、正面視した状態で第3図柄表示装置42の表示画面42aをほぼ囲むようにしてこの第3図柄表示装置42の前方側にセンターフレーム47Aが配設されている。本実施形態では第3図柄表示装置42として液晶表示装置を採用するが他の種類の画像表示装置（例えば、PDP：プラズマ・ディスプレイ・パネルや、EL：エレクトロ・ルミネッセンス・ディスプレイや、有機ELなど）を採用してもよい。

【1256】

図7に示す可変入賞装置32は、通常は遊技球が入賞できない閉状態（あるいは、入賞し難い閉状態としてもよい）になっており、大当たりの際に遊技球が入賞しやすい開状態と通常の開状態とに繰り返し作動されるものである。可変入賞装置32が開状態となつてから閉状態となる期間をラウンドと呼ぶ。大当たり状態では、このラウンド遊技が所定回数繰り返し行う。

【1257】

このように、大当たりラウンド遊技は、可変入賞装置32が開状態と通常の開状態とに繰り返し作動され、可変入賞装置32に多数の遊技球が入球（入賞）し、その入賞に対して大量の遊技球が賞球払い出しされることから、遊技者にとって有利な遊技状態となっている。ただし、大当たりラウンド遊技は、可変入賞装置32が開状態となる期間が極めて短く、開状態であっても遊技球が入賞し難い場合もあるが、そのような大当たりラウンド遊技は終了後にサポート状態に移行されるため、遊技者の持ち玉が減りにくくなっており、遊技者にとって有利な遊技状態となっている。つまり、本実施例のパチンコ機10は、遊技球の投入数（発射装置229による遊技球の遊技領域30aへの発射数）の方が、遊技球の賞球払出数（一般入賞口31、可変入賞装置32、特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bなどへの遊技球の入球に基づく賞球払出数）よりも多い通常遊技状態（遊技球消費状態）と、遊技球の賞球払出数の方が遊技球の投入数よりも多いか、同数か、もしくは、通常遊技状態に比べてその差が少ない有利遊技状態（例えば、大当たりラウンド遊技状態およびその後が発生するサポート状態）とに状態変移可能なものである。

【1258】

より詳しくは、特図1用始動入賞装置33aまたは特図2用始動入賞装置33bに対し遊技球が入賞すると、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aの変動表示に合わせて、第3図柄表示装置42の第3図柄が変動表示させる。なお、特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づく変動表示は、特図1用始動入賞装置33aへの入賞に基づく変動表示よりも優先的に変動されるが、特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bへの入賞順に変動することも可能である。それぞれの変動停止後の第1セグメント表示部40a及び第3図柄表示装置42の表示が予め設定した大当たりを示す記号及び組み合わせとなることが確定した場合に、大当たりラウンド遊技状態が発生可能な状態となる。

【1259】

そして、可変入賞装置 32 は、その大入賞口 32a が所定の開放状態となるよう構成されている。具体的には、当該開放状態についての所定時間の経過又は所定個数の入賞を 1 ラウンドとして、可変入賞装置 32 の大入賞口 32a が所定回数（例えば 2, 8, 16 ラウンド数）繰り返し開放される。また、遊技球が特図 1 用始動入賞装置 33a 及び特図 2 用始動入賞装置 33b を通過した回数は最大 4 回まで保留され、その保留回数が保留ランプ 40c1, 40c2, 40c3, 40c4（総称する場合は保留ランプ 40c と呼ぶ）にて表示される。保留ランプ 40c は、40c1, 40c2, 40c3, 40c4 の順に順番に点灯される。なお、保留ランプ 40c は、第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42a の一部で保留表示等される構成等であっても良い。

【1260】

また、遊技盤 30 には、図 7 に示すように、発射装置 229（図 3 参照）から発射された遊技球を遊技盤 30 上部へ案内するための 2 本のレール 51, 52 が取り付けられており、遊技球発射ハンドル 18 の回動操作に伴い発射された遊技球は 2 本のレール 51, 52 の後述する球案内通路 49 を通じて所定の遊技領域 30a に案内される。2 本のレール 51, 52 は長尺状をなすステンレス製の金属带状部材であり、内外二重に遊技盤 30 に取り付けられている。内レール 51 は、遊技盤 30 の正面視で、略縦楕円のうちでその左斜め上から時計回りで右斜め下までの箇所を除いた形状に形成されている。外レール 52 は、一部（主に左側部）が内レール 51 に向かい合うようにして形成されている。かかる場合、内レール 51 と外レール 52 とにより誘導レールが構成され、これら各レール 51, 52 が所定間隔を隔てて並行する部分（向かって左側の部分）により球案内通路 49 が形成されている。なお、球案内通路 49 は、遊技盤 30 との当接面を有した溝状、すなわち手前側を開放した溝状に形成されている。

【1261】

内レール 51 の先端部分（図 7 の左上部）には戻り球防止部材 53 が取着されている。これにより、一旦、内レール 51 及び外レール 52 間の球案内通路 49 から遊技盤 30 の上部へと案内された遊技球が再度球案内通路 49 内に戻ってしまうといった事態が防止される。また、遊技盤 30 が内枠 12 に取り付けられた状態において、外レール 52 における、遊技球の最大飛翔部分に対応する位置（図 7 の右上部：外レール 52 の先端部に相当する部位）には、返しゴム 54 が位置している。従って、所定以上の勢いで発射された遊技球は、返しゴム 54 に当たって跳ね返されるようになっている。外レール 52 は、長尺状をなすステンレス製の金属帯としているので、遊技球の飛翔をより滑らかなものとする、つまり遊技球の摩擦抵抗を少なくすることができる。なお、図 7 に示すように、外レール 52 の先端部（図 7 の右上部）から内レール 51 の右側先端部（図 7 の右下部）までは、第 1 図柄表示装置 40 での遊技領域 30a 側の壁部 56 と、内枠 12 に形成された壁部 55（図 7 に破線で示す）とが位置することにより、遊技領域 30a が仕切られている。

【1262】

なお、図 7 に示すように、遊技盤 30 の右下隅部は、証紙（例えば製造番号が記載されている）等のシール SL（プレートとしてもよい）を貼着するためのスペースである。遊技盤 30 の右下隅部に、証紙等のシール SL を貼着することで、遊技盤 30 と証紙との一義性を持たせることができる。

【1263】

次に、遊技盤 30 の遊技領域 30a について説明する。遊技領域 30a は、図 7 に示すように、内レール 51 と外レール 52 との内周部（内外レール）により略縦長円形状に区画形成されており、特に本実施の形態では、遊技盤 30 の盤面上に区画される当該遊技領域 30a が大きく構成されている。

【1264】

本実施の形態では、遊技領域 30a を、パチンコ機 10 の正面から見て、内レール 51 及び外レール 52 によって囲まれる領域のうち、内外レール 51, 52 の並行部分である誘導レールの領域を除いた領域としている。従って、遊技領域 30a と言った場合には誘導レール部分は含まないため、遊技領域 30a の向かって左側限界位置は外レール 52 に

よってではなく内レール 5 1 によって特定される。また、遊技領域 3 0 a の向かって右側限界位置は壁部 5 5 (内枠 1 2 の一部) によって特定される。また、遊技領域 3 0 a の下側限界位置は内レール 5 1 によって特定される。また、遊技領域 3 0 a の上側限界位置は外レール 5 2 によって特定される。

【1 2 6 5】

なお、詳しい図面の開示は省略するが、発射装置 2 2 9 には、前面枠セット 1 4 の図示省略の球出口 (上皿 1 9 の最下流部より通じる球出口) から遊技球が 1 つずつ供給される。

【1 2 6 6】

次に、パチンコ機 1 0 の背面の構成について説明する。図 3 に示すように、パチンコ機 1 0 は、その背面 (実際には内枠 1 2 及び遊技盤 3 0 の背面) において、各種制御基板が上下左右に並べられるとともに所定の制御基板が前後に重ねられる (例えば、後述する図 8 の払出制御基板 3 1 1 a が背面視で手前側で、電源装置 3 1 3 の電源制御基板及び発射制御装置 3 1 2 の発射制御基板が払出制御基板 3 1 1 a よりも奥側に位置する) ようにして配置されており、さらに、遊技球を供給するための遊技球供給装置 (払出機構部 3 5 2) や樹脂製の保護カバー 3 5 3 等が取り付けられている。本実施の形態では、各種制御基板を図 3 に示す複数 (3 個) の取付台 2 3 0 ~ 2 3 2 に分けて搭載してそれらを各制御基板ユニットとし、各制御基板ユニットが個別に内枠 1 2 又は遊技盤 3 0 の背面に装着するようにしている。具体的には、図 3 に示すように、主制御装置 2 6 1 を取付台 2 3 0 に搭載し、サブ制御装置 2 6 2 を取付台 2 3 2 に搭載してそれぞれユニット化すると共に、払出制御装置 3 1 1、発射制御装置 3 1 2 及び電源装置 3 1 3 を取付台 2 3 1 に搭載してユニット化している。

【1 2 6 7】

また、払出機構部 3 5 2 は、図 3 に示すように、各種部品 (後述するタンク 3 5 5、タンクレール 3 5 6、ケースレール 3 5 7、払出装置 3 5 8 及び電源スイッチ基板 3 8 2) がパチンコ機 1 0 の背面視で逆 L の字状に配設されて構成されており、払出機構部 3 5 2 及び保護カバー 3 5 3 も 1 ユニットとして一体化されており、当該ユニットを裏パックと称することもあるため、ここではそのユニットを「裏パックユニット 2 0 3」と称する。

【1 2 6 8】

裏パックユニット 2 0 3 は、ユニット単位で何ら工具等を用いずに着脱できるよう構成されており、さらにこれに加え、一部に支軸部を設けて内枠 1 2 又は遊技盤 3 0 の背面に対して開閉できる構成としている。これは、裏パックユニット 2 0 3 とその他構成とが前後に重ねて配置されても、隠れた構成等を容易に確認することを可能とするための工夫でもある。

【1 2 6 9】

また、遊技盤 3 0 の背面には、各種入賞口などの遊技球の通過を検出するための入賞感知機構などが設けられている。具体的には、遊技盤 3 0 表側の一般入賞口 3 1 に対応する位置には入賞口スイッチ (図示省略) が設けられ、可変入賞装置 3 2 にはカウントスイッチ (図示省略) が設けられている。カウントスイッチは入賞球をカウントするスイッチである。また、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に対応する位置には特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 用の作動口スイッチ (図示省略) と特図 2 用始動入賞装置 3 3 b 用の作動口スイッチ (図示省略) (図示省略) とがそれぞれ設けられ、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球をそれぞれの作動口スイッチで検出される。普通図柄用始動口 3 4 に対応する位置にはゲートスイッチが設けられ、普通図柄用始動口 3 4 への遊技球の通過を当該ゲートスイッチで検出される。

【1 2 7 0】

一般入賞口 3 1 の入賞口スイッチ (図示省略) 及び普通図柄用始動口 3 4 のゲートスイッチは、図示しない電気配線を通じて盤面接続基板 (図示省略) に接続され、さらにこの盤面接続基板が後述する主制御装置 2 6 1 内の主制御基板 2 6 1 a (図 8 参照) に接続されている。また、可変入賞装置 3 2 のカウントスイッチは大入賞口中継端子基板 (図示省

略)に接続され、さらにこの大入賞口中継端子基板がやはり主制御基板261aに接続されている。これに対し、特図1用始動入賞装置33a及び特図2用始動入賞装置33bの各作動口スイッチは中継基板を介さずに直接に主制御基板261aに接続されている。

【1271】

その他図示は省略するが、可変入賞装置32には、大入賞口32aを開放するための大入賞口ソレノイドが設けられ、特図2用始動入賞装置33bには、電動役物を開放するための作動口ソレノイドが設けられている。

【1272】

上記入賞感知機構にて各々検出された検出結果は、後述する主制御装置261内の主制御基板261aに取り込まれ、該主制御基板261aよりその都度の入賞状況に応じた払出指令(遊技球の払出個数)が払出制御基板311aに送信される。そして、該払出制御基板311aの出力により所定数の遊技球の払出が実施される。

【1273】

図3に示すように、主制御装置261は、パチンコ機10の背面視における下側の取付台230に搭載され、サブ制御装置262は、パチンコ機10の背面視における上側の取付台232に搭載されている。ここで、主制御装置261は、図8に示すように、主たる制御を司るCPU501と、遊技プログラムを記憶したROM502と、遊技の進行に応じた必要なデータを記憶するRAM503と、各種機器との連絡をとる入出力ポート505と、各種抽選の際に用いられる乱数発生器(図示省略)と、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路(図示省略)などを含む主制御基板261aを具備しており、この主制御基板261aが透明樹脂材料等よりなる基板ボックス263(被包手段)に收容されて構成されている。なお、基板ボックス263は、略直方体形状のボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えている。これらボックススペースとボックスカバーとは、封印ユニット261cによって開封不能に連結され、これにより基板ボックス263が封印されている。

【1274】

また、サブ制御装置262は、例えば主制御装置261内の主制御基板261aからの指示に従い音声やランプ表示の制御や表示制御装置45の制御を司るCPU551や、その他ROM552、RAM553、バスライン554及び入出力ポート555等を含むサブ制御基板262aを具備しており、このサブ制御基板262aが透明樹脂材料等よりなる基板ボックスに收容されて構成されている。後述する電源基板より供給される電源はサブ制御装置262を介して表示制御装置45に出力される。

【1275】

図3に示すように、払出制御装置311、発射制御装置312、電源装置313及びカードユニット接続基板314が取付台231に搭載されている。払出制御装置311は制御の中枢をなすCPUや、その他ROM、RAM、各種ポート等を含む制御基板を具備している。また、発射制御装置312は発射制御基板を具備している。また、電源装置313は電源制御基板を具備している。払出制御装置311の払出制御基板311aは、賞球や貸出球の払出を制御する。また、発射制御装置312の発射制御基板により、遊技者による遊技球発射ハンドル18の操作に従い発射装置229(図8参照)の制御が行われ、電源装置313の電源基板により、各種制御装置等で要する所定の電源電圧が生成され出力される。本実施例の発射装置229は、発射ソレノイド(図示省略)への通電/非通電に従って進退自在な発射槌部(図示省略)で遊技球を打ちつけて発射させるソレノイド式発射部品を採用している。なお、それ以外の発射装置229として、発射モータの駆動に従って動作する発射杵で遊技球を打ちつけて発射させる機械式発射部品や、電磁場を発生させることで遊技球を発射させる電磁式発射部品など種々のタイプのものを採用してもよい。カードユニット接続基板314は、パチンコ機前面の貸球操作部120(図1参照)及び図示しないカードユニットに電氣的に接続され、遊技者による球貸し操作の指令を取り込んでそれを払出制御装置311に出力するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿19に遊技球が直接貸し出される現金機では、カードユニット

10

20

30

40

50

接続基板 3 1 4 は不要である。

【 1 2 7 6 】

上記払出制御装置 3 1 1、発射制御装置 3 1 2、電源装置 3 1 3 及びカードユニット接続基板 3 1 4 は、透明樹脂材料等よりなる基板ボックスにそれぞれ収容されて構成されている。特に、払出制御装置 3 1 1 では、前述した主制御装置 2 6 1 と同様、基板ボックス 3 1 1 b（被包手段）を構成するボックススペースとボックスカバーとが封印ユニット（封印手段）によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス 3 1 1 b が封印されている。

【 1 2 7 7 】

払出制御装置 3 1 1 には、図 3 に示すように、状態復帰スイッチ 3 1 1 c が設けられている。例えば、払出モータ部の球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ 3 1 1 c が押下されると、払出モータ 3 5 8 a（図 8 参照）がゆっくり正回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られている。

10

【 1 2 7 8 】

また、電源監視基板 2 6 1 b には R A M 消去スイッチ 3 2 3 が設けられている。パチンコ機 1 0 はバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰（復電）の際には停電時の状態に復帰できる。従って、通常手順で（例えばホールの営業終了時に）電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されることから、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、R A M 消去スイッチ 3 2 3 を押しながら電源を投入することとしている。

20

【 1 2 7 9 】

次に、裏パックユニット 2 0 3 の構成を説明する。裏パックユニット 2 0 3 は、図 3 に示すように、樹脂成形された保護カバー 3 5 3 と遊技球の払出機構部 3 5 2 とを一体化したものである。

【 1 2 8 0 】

裏パックユニット 2 0 3 は、その最上部に上方に開口したタンク 3 5 5 が設けられており、このタンク 3 5 5 には遊技ホールの島設備（遊技島設備）から供給される遊技球が逐次補給される。タンク 3 5 5 の下方には、例えば横方向 2 列の球通路を有し下流側に向けて緩やかに下り傾斜するタンクレール 3 5 6 が連結され、さらにタンクレール 3 5 6 の下流側には縦向きにケースレール 3 5 7 が連結されている。ケースレール 3 5 7 の最下流部には、払出装置 3 5 8 が設けられ、払出モータ 3 5 8 a 等の所定の電氣的構成により必要個数の遊技球の払出が適宜行われる。そして、払出装置 3 5 8 より払い出された遊技球は払出通路（図示省略）等を通じて上皿 1 9 に供給される。

30

【 1 2 8 1 】

また、タンクレール 3 5 6 には、当該タンクレール 3 5 6 に振動を付加するためのバイブレータ 3 6 0 が設けられている。例えば、バイブレータ 3 6 0 が例えば 2 本のネジでタンクレール 3 5 6 に締結されて取り付けられる。さらに、バイブレータ 3 6 0 は、タンクレール 3 5 6 に面接触するのではなく、当該 2 本のネジの部分で接触しており、バイブレータ 3 6 0 による振動がより効果的にタンクレール 3 5 6 に伝わる。従って、仮にタンクレール 3 5 6 付近で球詰まりが生じた際、バイブレータ 3 6 0 が駆動されることで球詰まりが解消される。

40

【 1 2 8 2 】

払出機構部 3 5 2 には、払出制御装置 3 1 1 から払出装置 3 5 8 への払出指令の信号を中継する払出中継基板（図示省略）が設置されると共に、外部より主電源を取り込むための電源スイッチ基板 3 8 2 が設置されている。電源スイッチ基板 3 8 2 には、電圧変換器を介して例えば交流 2 4 V の主電源が供給され、電源スイッチ 3 8 2 a の切替操作により電源 O N または電源 O F F とされる。

【 1 2 8 3 】

タンク 3 5 5 から払出通路（図示省略）に至るまでの払出機構部 3 5 2 は何れも導電性を有する樹脂材料（例えば導電性ポリカーボネート樹脂）にて成形され、その一部にて接

50

地（アース）されている。これにより、遊技球の帯電によるノイズの発生が抑制される。

【1284】

なお、図3に示すように、内枠12の右上側には、内枠12が外枠11に対して開かれたことを検出する内枠開検出スイッチ388が設けられている。内枠12が開かれると、内枠開検出スイッチ388からホール内（パチンコ店内）用コンピュータへ出力される。

【1285】

次に、パチンコ機10の電氣的構成について、図8を用いて説明する。パチンコ機10は、主制御装置261と、払出制御装置311と、発射制御装置312と、サブ制御装置262と、表示制御装置45と、音声出力制御装置47と、電源装置313などを備えている。以下に、これらの装置を個別に詳細に説明する。

10

【1286】

パチンコ機10の主制御装置261には、演算装置である1チップマイコンとしてのCPU501が搭載されている。CPU501には、該CPU501により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM502と、そのROM502内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM503と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【1287】

RAM503は、パチンコ機10の電源のオフ後においても電源装置313からバックアップ電圧が供給されてデータが保持（バックアップ）できる構成としており、RAM503には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアを備えている。

20

【1288】

つまり、停電などの発生により電源が切断された場合において、主制御装置261のCPU501は、通常処理を最後までを実行するので、RAM503は、電源切断時（停電発生時を含む。以下同様）のカウンタ用バッファや保留球格納エリアの内容を記憶保持するだけでよく、電源の再入時にパチンコ機10の状態を電源切断前の状態に復帰させることができる。具体的には、電源切断時における通常処理の途中の遊技情報についての各レジスタやI/O等の値を記憶しておくための専用のバックアップエリアをRAM503に設ける必要がない。なお、CPU501のNMI端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源断時に、後述する停電監視回路542から出力される停電信号S1が入力されるように構成されており、停電の発生により、停電処理（NMI割込み処理）が即座に実行される。

30

【1289】

かかるROM502及びRAM503を内蔵したCPU501には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン504を介して入出力ポート505が接続されている。入出力ポート505には、後述するRAM消去スイッチ回路543、払出制御装置311、発射制御装置312、サブ制御装置262、第1図柄表示装置40、第2図柄表示装置41や、その他図示しないスイッチ群などが接続されている。また、主制御装置261は、第1図柄表示装置40における第1図柄の変動表示と、第2図柄表示装置41における第2図柄の変動表示とを制御する機能を備えている。

40

【1290】

払出制御装置311のRAM513は、前述した主制御装置261のRAM503と同様に、パチンコ機10の電源のオフ後においても電源装置313からバックアップ電圧が供給されてデータが保持（バックアップ）できる構成としており、RAM513には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアを備えている。

【1291】

RAM513は、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機10の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時の状態に関する情報を記憶保持する。つまり、このRAM513の記憶保持は、NMI割込み処理と払出制御処理の後半部分のステップとによって電源切断時に実行され、逆にRAM513の

50

記憶情報の復帰は、電源入時の復電処理において実行される。

【1292】

かかるROM512及びRAM513を内蔵したCPU511には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン514を介して入出力ポート515が接続されている。入出力ポート515には、主制御装置261、発射制御装置312、払出モータ358aなどがそれぞれ接続されている。

【1293】

図8に示すように、発射制御装置312は、発射装置229による遊技球の発射を許可又は禁止するものであり、発射装置229は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、発射制御装置312は、払出制御装置311からのカードユニット接続信号S4（前述したカードユニットがパチンコ機10に接続されている場合に出力される信号である）と、遊技者が遊技球発射ハンドル18をタッチしている場合に出力されるタッチ検出信号S5と、遊技球発射ハンドル18に設けられている、発射を停止させるための発射停止スイッチ18aが操作されていない場合に出力される発射維持信号S6との全てが入力されていることを条件に、発射許可信号S7を主制御装置261に出力する。また、遊技球発射ハンドル18の操作量に応じたボリューム信号S10が当該遊技球発射ハンドル18から発射制御装置312に入力されており、発射制御装置312はこのボリューム信号S10を主制御装置261に出力する。

【1294】

すなわち、発射許可信号S7がON（ハイレベル）である期間は発射許可状態であり、発射許可信号S7がOFF（ローレベル）である期間は発射不許可状態である。つまり、主制御装置261は、入力される発射許可信号S7がONである期間において、遊技球を発射する発射ソレノイド（図示省略）の制御を行う発射制御信号S8（パルス信号）と、発射レールに遊技球を送る球送りソレノイドの制御を行う球送り制御信号S9（パルス信号）とを、発射制御装置312に所定の繰り返し周期で繰り返し出力する。なお、発射制御信号S8（パルス信号）の振幅値は、主制御装置261においてボリューム信号S10に基づいて決定されており、例えば遊技球発射ハンドル18の操作量が大きいほど発射制御信号S8（パルス信号）の振幅値が大きくなる。発射制御装置312は、発射制御信号S8及び球送り制御信号S9に基づいて発射装置229を駆動制御し、遊技球発射ハンドル18の操作量に応じた強度で遊技球が発射される。逆に、主制御装置261は、入力される発射許可信号S7がOFFである期間においては、発射制御信号S8及び球送り制御信号S9を発射制御装置312に出力せず、発射装置229によって遊技球が発射されることはない。

【1295】

表示制御装置45は、第3図柄表示装置42における第3図柄（装飾図柄）の変動表示を制御するものである。この表示制御装置45は、CPU521と、ROM（プログラムROM）522と、ワークRAM523と、ビデオRAM524と、キャラクタROM525と、画像コントローラ526と、入力ポート527と、出力ポート529と、バスライン530、531とを備えている。入力ポート527の入力にはサブ制御装置262の出力が接続され、入力ポート527の出力には、CPU521、ROM522、ワークRAM523、画像コントローラ526が接続されている。また、画像コントローラ526にはバスライン531を介して出力ポート529が接続されており、その出力ポート529の出力には液晶表示装置である第3図柄表示装置42が接続されている。

【1296】

表示制御装置45のCPU521は、主制御装置261からの各種コマンドがサブ制御装置262で編集等されて送信される各種コマンドに基づいて、第3図柄表示装置42における装飾図柄表示を制御する。ROM522は、そのCPU521により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、ワークRAM523は、CPU521による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。

10

20

30

40

50

【1297】

ビデオRAM524は、第3図柄表示装置42に表示される表示データを記憶するためのメモリであり、このビデオRAM524の内容を書き替えることにより、第3図柄表示装置42の表示内容が変更される。キャラクタROM525は、第3図柄表示装置42に表示される装飾図柄などのキャラクタデータを記憶するためのメモリである。画像コントローラ526は、CPU521、ビデオRAM524、出力ポート529のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在すると共に、ビデオRAM524に記憶される表示データを、キャラクタROM525から所定のタイミングで読み出して第3図柄表示装置42に表示させるものである。

【1298】

音声出力制御装置46は、音出力部24aにおける音声の出力を制御するものである。この音声出力制御装置46は、CPUと、ROMと、RAMなどを備え、第3図柄表示装置42での表示演出に合わせて通常音声の出力や特定音の出力を制御する処理を実行するものである。また、音声出力制御装置46は、後述するように、左選択ボタン82、右選択ボタン83の操作を通じて、音量を調整する制御を行う。ROMは、音声出力処理用のプログラムや音データが記憶されている。音出力部24aは、音声を出力するためのアンプとスピーカなどを備えている。

【1299】

また、電源装置313は、パチンコ機10の各部に電力を供給するための電源部541とを備えている。電源部541は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置261や払出制御装置311等に対して各々に必要な動作電源を供給する。その概要としては、電源部541は、外部より供給される交流24ボルト電源を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動するための+12V電源、ロジック用の+5V電源、RAMバックアップ用のバックアップ電源などを生成し、これら+12V電源、+5V電源及びバックアップ電源を主制御装置261や払出制御装置311等に対して供給する。なお、発射制御装置312に対しては払出制御装置311を介して動作電源(+12V電源、+5V電源等)が供給される。

【1300】

図8に示すように、主制御装置261は、透明樹脂材料等よりなる基板ボックス263内に、主制御基板261aと、この主制御基板261aとは別体の電源監視基板261bとを備えている。電源監視基板261bは、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路542と、RAM消去スイッチ323に接続されてなるRAM消去スイッチ回路543とを備えている。

【1301】

停電監視回路542は、停電等の発生による電源断時に、主制御装置261のCPU501及び払出制御装置311のCPU511の各NMI端子へ停電信号S1を出力するための回路である。停電監視回路542は、電源部541で交流24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満になった時間が例えば20ミリ秒を超えた場合に停電(電源断)の発生と判断して、停電信号S1を主制御装置261及び払出制御装置311へ出力する。この停電信号S1の出力によって、主制御装置261及び払出制御装置311は、停電の発生を認識し、停電時処理(NMI割込み処理)を実行する。

【1302】

なお、電源部541は、電源部541で監視している交流24ボルトが22ボルト未満となった時間が20ミリ秒を越えた後においても、かかる停電時処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置261及び払出制御装置311は、停電時処理を正常に実行し完了することができる。

【1303】

RAM消去スイッチ回路543は、RAM消去スイッチ323のスイッチ信号を取り込み、そのスイッチ323の状態に応じて主制御装置261のRAM503及び払出制御装

10

20

30

40

50

置 3 1 1 の R A M 5 1 3 のバックアップデータをクリアするための回路である。R A M 消去スイッチ 3 2 3 が押下された際、R A M 消去スイッチ回路 5 4 3 は、R A M 消去信号 S 2 を主制御基板 2 6 1 a に出力する。R A M 消去スイッチ 3 2 3 が押下された状態でパチンコ機 1 0 の電源が投入されると（停電解消による電源入を含む）、主制御装置 2 6 1 において R A M 5 0 3 のデータがクリアされ、払出制御装置 3 1 1 は主制御装置 2 6 1 からの初期化コマンドを受けると R A M 5 1 3 のデータがクリアされる。

【1304】

ところで、第 3 図柄表示装置 4 2（液晶表示装置）には、図 9 に示すように、左・中・右の 3 つの装飾図柄列 L，M，R が設定されており、装飾図柄列 L，M，R 毎に上装飾図柄、中装飾図柄、下装飾図柄の 3 個ずつの装飾図柄が変動表示される。本実施の形態では、一連の図柄は、「0」～「9」の数字を各々付した主装飾図柄 S Z と、菱形状の絵図柄からなる副装飾図柄 F Z とにより構成されており、数字の昇順又は降順に主装飾図柄 S Z が表示されると共に各主装飾図柄 S Z の間に副装飾図柄 F Z が配されて一連の装飾図柄列 L，M，R が構成されている。そして、周期性を持って主装飾図柄 S Z と副装飾図柄 F Z が上から下へと変動表示されるようになっている。

【1305】

かかる場合、左装飾図柄列 L においては、上記一連の装飾図柄が降順（すなわち、主装飾図柄 S Z の番号が減る順）に表示され、中装飾図柄列 M 及び右装飾図柄列 R においては、同じく上記一連の装飾図柄が昇順（すなわち、主装飾図柄 S Z の番号が増える順）に表示される。そして、左装飾図柄列 L → 右装飾図柄列 R → 中装飾図柄列 M の順に変動表示が停止し、その停止時に第 3 図柄表示装置 4 2 上の 5 つの有効ライン、すなわち上ライン L 1、中ライン L 2、下ライン L 3、右上がりライン L 4、左上がりライン L 5 の何れかで主装飾図柄 S Z が大当たり図柄の組合せ（本実施の形態では、同一の主装飾図柄 S Z の組合せ）で揃えば大当たりとして特別遊技動画が表示される。

【1306】

主装飾図柄 S Z は、数字が描かれた数字部 S Z a と、人物、動物などのキャラクタが装飾的に描かれた装飾部 S Z b とで構成されている。例えば 3 つの装飾図柄列 L，M，R に配設される主装飾図柄 S Z 「1」はそれぞれ、数字部 S Z a 「1」と、「1」を囲む枠内に同じキャラクタ（「2」～「9」とは異なるキャラクタ）が描かれた装飾部 S Z b とで構成されている。主装飾図柄 S Z 「2」～「9」も同様である。

【1307】

次に、上記の如く構成されたパチンコ機 1 0 の動作について説明する。

【1308】

本実施の形態では、主制御装置 2 6 1 内の C P U 5 0 1 は、役物作動に係る乱数と、遊技の用に供するその他の乱数とを用いて、第 1 図柄表示装置 4 0 の抽選（大当たり抽選：第 1 図柄の大当たり抽選）や図柄表示の設定や、第 2 図柄表示装置 4 1 の抽選（第 2 図柄の当たり抽選）や図柄表示の設定や、第 3 図柄表示装置 4 2 の装飾図柄（第 3 図柄）の変動表示に関する抽選やその設定を行うこととしている。

【1309】

具体的には、本実施例のパチンコ機 1 0 では、役物作動に係る乱数として、図 1 0 に示すように、第 1 図柄表示装置 4 0 の大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、第 1 図柄表示装置 4 0 の大当たり図柄の選択に使用する大当たり図柄カウンタ C 2 と、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタ C I N I 1 と、第 2 図柄表示装置 4 1 の当たりの抽選に使用する第 2 図柄乱数カウンタ C 4 と、第 2 図柄乱数カウンタ C 4 の初期値設定に使用する初期値第 2 図柄乱数カウンタ C I N I 2 と、を用いている。

【1310】

また、このパチンコ機 1 0 では、遊技の用に供するその他の乱数として、図 1 0 に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 の装飾図柄の変動パターン選択に際して大まかにその変動パターンの種類を特定するための停止パターンの選択に使用する停止パターン選択カウン

10

20

30

40

50

タ C 3 と、第 3 図柄表示装置 4 2 の装飾図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ C S 1, C S 2, C S 3 と、第 2 図柄表示装置 4 1 の外れ図柄選択に使用する第 2 図柄外れ図柄カウンタ C 5 と、を用いている。上述した各カウンタは、C P U 5 0 1 で実行されるプログラムにより構成されている。

【1311】

例えば、「停止パターン 0」は複数種類の完全外れ変動パターンからなる完全外れ変動パターン群を示すものであり、「停止パターン 1」は複数種類の前後外れリーチ変動パターンからなる前後外れリーチ変動パターン群を示すものであり、「停止パターン 2」は複数種類の前後外れ以外リーチ変動パターンからなる前後外れ以外リーチ変動パターン群を示すものであり、「停止パターン 3」は複数種類の大当たり変動パターンからなる大当たり変動パターン群を示すものである。

10

【1312】

これら全てのカウンタ C 1 ~ C 5, C I N I 1 ~ C I N I 2, C S 1 ~ C S 3 は、その更新の都度、前回値に「1」が加算され（以下、「更新」という）、最大値に達した後「0」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは定期的に更新され、その更新値が図 10 に示す R A M 5 0 3 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜それぞれ格納される。また、R A M 5 0 3 には、1 つの実行エリアと、4 つの保留エリア（第 1 保留エリア、第 2 保留エリア、第 3 保留エリア、第 4 保留エリア）からなる保留球格納エリアとが設けられており、これらの各エリアには、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a, 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり図柄カウンタ C 2 及び停止パターン選択カウンタ C 3 といった各値が時系列的に格納されるようになっている。なお、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a, 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入賞を、始動条件の成立とも呼ぶ。実行エリアに格納された各値を、実行分の変動表示と呼び、保留球格納エリアに格納される各値を、未実行分の変動表示とも呼ぶ。

20

【1313】

具体的には、実行エリアおよび保留球格納エリアに実行分および未実行分のいずれの変動表示も格納されていない期間に、始動条件の成立があった場合は、実行エリアに実行分の変動表示が格納される。実行エリアに実行分の変動表示が格納されている期間に、始動条件の成立があった場合は、第 1 保留エリア、第 2 保留エリア、第 3 保留エリア、第 4 保留エリアの順に未実行分の変動表示が格納される。実行エリアに実行分の変動表示が格納されている場合は、保留球格納エリアに格納された未実行分の変動表示に関して、図柄の変動表示を実行しない変動未実行条件が成立している。

30

【1314】

第 1 保留エリア、第 2 保留エリア、第 3 保留エリア、第 4 保留エリアに格納された未実行分の変動表示を、第 1 保留、第 2 保留、第 3 保留、第 4 保留とも呼ぶ。

【1315】

上述した各カウンタについて図 10 を用いて以下に詳細に説明する。大当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば「0」～「599」の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり「599」）に達した後「0」に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の初期値乱数カウンタ C I N I 1 の値が当該大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 と同様のループカウンタであり（値 = 0 ~ 599）、後述するタイマ割込み（図 26 参照）毎に 1 回更新されるとともに、後述する通常処理（図 19 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。大当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に（本実施の形態では後述するタイマ割込み（図 26 参照）毎に 1 回）更新され、遊技球が特図 1 用始動入賞装置 3 3 a, 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞したタイミングで R A M 5 0 3 の保留球格納エリアに格納される。

40

【1316】

大当たり乱数カウンタ C 1 の当たり値、つまり、大当たりとなる乱数の値の数は、低確

50

率時と高確率時とで２種類設定されており、低確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は２個で、その値は「１５０，４５０」であり、高確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は１６個で、その値は「５０～５７，３５０～３５７」である。つまり、低確率時では大当たり確率が１／３００であり、高確率時では大当たり確率が１６／３００である。なお、高確率時とは、例えば予め定められた確率変動図柄によって大当たりになり、付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる「確変」の時をいい、通常時（低確率時）とはそのような確変状態でない時をいう。また、高確率時（確変状態）は、確変大当たりまたは潜伏確変大当たりの終了後（可変入賞装置３２の大入賞口３２ａが例えば１６ラウンドにわたって開放動作した後）、次の大当たり、または、所定回数の変動が行われるまで継続される。本実施例では、確変状態は、大当たりラウンドの終了後１０

１０回の変動が行われるまで継続されるものとする。なお、本実施例および後述する実施例では、大当たりとなる乱数の値が低確率時の値のみ設定されており、大当たり図柄カウンタＣ２の値に応じて通常当たりか時短付き当たりが決定されるタイプのパチンコ機１０であってもよい。この種のパチンコ機１０は、時短状態中、特図２の大当たり乱数カウンタＣ１の値によって小当たり判定が行われ、低確率時の値よりも高い確率で小当たり当選し、大当たり図柄カウンタＣ２の値に応じて通常当たりか時短付き当たりが決定され、Ｖ入賞を契機として、大当たり状態および時短状態が発生する１種２種混合タイプのものが好ましい。

【１３１７】

大当たり図柄カウンタＣ２は、大当たりの際における、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａの変動停止時の図柄（本実施例では、第１セグメント表示部４０ａの変動表示後の最終表示記号）を決定するものである。本実施例では、大当たり図柄カウンタＣ２は、例えば「０」～「９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。大当たり図柄カウンタＣ２は、前述の大当たり乱数カウンタＣ１の場合と同様に、定期的に（後述するタイマ割込み（図２６参照）毎に１回）更新され、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したタイミングでＲＡＭ５０３の保留球格納エリアに格納される。

【１３１８】

この大当たり乱数カウンタＣ１及び大当たり図柄カウンタＣ２を用いた大当たり抽選テーブルについて図１１を参照して説明する。図１１（ａ）は特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２用大当たり抽選用テーブルである。

【１３１９】

（ａ）に示すように、特図１大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「０」～「９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第３記号で停止し、後述するように装飾図柄が「７」図柄で揃う。次に、前述の大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「１０」～「４９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第２記号で停止し、装飾図柄が「１」，「３」，「５」，「９」のように「７」を除く奇数図柄で揃う。また、前述の大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「５０」～「９９」の場合には、第１

４０図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第１記号で停止し、「２」，「４」，「６」，「８」のように偶数図柄で揃う。なお、大当たり乱数カウンタＣ１が外れの場合には、大当たり図柄カウンタＣ２の値に関わらず、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第４記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

【１３２０】

（ｂ）に示すように、特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「０」～「１９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第３記号で停止し、後述するように装飾図柄が「７」図柄で揃う。次に、前述の大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「２０」～「４９」の場合には、第１図柄表示装置４０

の第1セグメント表示部40aが第2記号で停止し、装飾図柄が「1」,「3」,「5」,「9」のように「7」を除く奇数図柄で揃う。また、前述の大当たり乱数カウンタC1が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタC2の値が「50」～「99」の場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第3記号で停止し、「2」,「4」,「6」,「8」のように偶数図柄で揃う。なお、大当たり乱数カウンタC1が外れの場合には、大当たり図柄カウンタC2の値に関わらず、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第4記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

【1321】

大当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。この関係は特図1大当たり抽選用テーブル、特図2大当たり抽選用テーブルで共通である。大当たり図柄が「7」図柄であれば、当たり種別は、16ラウンドが振り分けられ、確変状態が付く16R確変大当たりとなる。大当たり図柄が「1」,「3」,「5」,「9」の奇数図柄であれば、当たり種別は、8ラウンドが振り分けられ、確変状態が付く8R確変大当たりとなる。大当たり図柄が「2」,「4」,「6」,「8」の偶数図柄であれば、当たり種別は、8ラウンドが振り分けられ、確変状態が付かない8R通常大当たりとなる。

【1322】

当たり種別とエンディング時間との関係について説明する。オープニング時間とは、大当たり遊技状態の開始から第1ラウンドの開始までのオープニング演出を行う時間である。オープニング時間は、全ての当たり種別に共通の10秒に設定されている。オープニング時間は、特図1、特図2大当たり抽選用テーブルで共通である。

【1323】

当たり種別とエンディング時間との関係について説明する。エンディング時間とは、最終ラウンドの終了から次の遊技状態の開始までのエンディング演出を行う時間である。特図1大当たり抽選用テーブルでは、16R確変大当たりのエンディング時間は35秒に設定され、8R確変大当たり及び8R通常大当たりのエンディング時間は25秒に設定されている。特図2大当たり抽選用テーブルでは、16R確変大当たりのエンディング時間は30秒に設定され、8R確変大当たり及び8R通常大当たりのエンディング時間は20秒に設定されている。特図2大当たりのエンディング時間は、特図1大当たり抽選用テーブルのエンディング時間よりも5秒短い時間に設定されている。これにより、特図1用始動入賞装置33aへの入賞に基づく大当たりラウンドの終了時には、より多くの情報を遊技者に見せつつも、特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づくような連続して2回以上の大当たりが発生する場合にはエンディング演出時間を短くすることで、遊技者には、同じ演出を1回出せば分かることを、同じ演出を何回も出すことによる繰り返し感を与えることを低減させることができる。

【1324】

当たり種別とサポート状態が付く遊技回数との関係について説明する。サポート状態とは、大当たりラウンド遊技の終了後に、通常の遊技状態よりも特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入賞し易くなるように、普通図柄の抽選の結果が当たりになり易くするとともに、電動役物の開放時間を長くしたり開放回数を多くしたりする状態である。サポート状態は、右打ちが行われる遊技状態である。特図1大当たり抽選用テーブルでは、16R確変大当たり、8R確変大当たり、8R通常大当たりのサポート状態は100回に設定されている。特図2大当たり抽選用テーブルでは、16R確変大当たり、8R確変大当たりのサポート状態は100回に設定されているが、8R通常大当たりのサポート状態は0回に設定されている。なお、上述した1種2種混合タイプのパチンコ機10において、特図1の時短回数を特図2の時短回数よりも十分多くするものであってもよい。その一例は、特図1の時短回数が100回であり、特図2の時短回数が5回であるといった例である。このような例では、特図2の時短状態中は時短回数が少ないため時短付き小当たりに当選しない事態が生じ易いが、特図1の時短状態中は時短回数が多いため時短付き小当たりに当選し易い。つまり、特図1の大当たり時には特図2での遊技を行うことができるRUSH状態が継続し易いが、特図2の小当たり時にはRUSH状態が継続し難いという遊技性

10

20

30

40

50

を実現するときには、特図 1 の時短回数と特図 2 の時短回数とに差を付けることによって実現してもよい。なお、2 つの時短状態は、100 回と 5 回というような時短回数の違いに限らず、時短状態を契機として付与される価値に大きく差がある時短状態であってもよい。

【1325】

また、1 種 2 種混合タイプのパチンコ機に替えて、特図 1 または特図 2 の大当たり乱数 C1 の値および大当たり図柄カウンタ C2 の値に応じて確変大当たりとなった場合に、通常状態よりも特図 2 用始動入賞装置 33b に遊技球を入球する頻度を高める特典を付与するか、または、この特典を付与しない代わりに、低頻度で開放する特図 2 用始動入賞装置 33b への遊技球の入球に基づいて、特図 2 用始動入賞装置 33b に入球しなかった遊技球が入球可能な位置に設けられた可変入賞装置 32 とは別の可変入賞装置のアタッカーが開放することで、小当たりに基づく入賞が頻繁に発生する特別な特典を付与するパチンコ機であってもよい。この種のパチンコ機では、後述する実施例のパチンコ機と同様に、遊技者に不利益となる結果が生じる場合がある。すなわち、後者の特典は、この後者の特典状態において前者の特典を付与する確変付き大当たりで当選した場合に通常状態に戻るという不利益となる結果が生じる。しかし、通常状態においては、前者の特典を付与する確変付き大当たりで当選しても小当たりで当選してこの種の不利益結果となる状態は生じない。

10

【1326】

また、停止パターン選択カウンタ C3 は、例えば「0」～「238」の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 238）に達した後「0」に戻る構成となっている。本実施の形態では、停止パターン選択カウンタ C3 によって、第 3 図柄表示装置 42 での装飾図柄のリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後に 1 つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチ発生しない「完全外れ」とを抽選することとしている。例えば、C3 = 0 ~ 201 が完全外れに該当し、C3 = 202 ~ 208 が前後外れリーチに該当し、C3 = 209 ~ 238 が前後外れ以外リーチに該当する。なお、停止パターン選択カウンタ C3 の抽選（リーチの抽通）内容は、パチンコ機 10 が低確率時であるか高確率時であるか、第 1 図柄表示装置 40 の変動時間短縮機能が未作動であるか作動であるか、第 1 図柄の変動開始時の作動保留球数が何個であるか等に応じて各々個別に設定されるものであっても良い。停止パターン選択カウンタ C3 は、定期的に（後述するタイマ割込み（図 26 参照）毎に 1 回）更新され、遊技球が特図 1 用始動入賞装置 33a、特図 2 用始動入賞装置 33b に入賞したタイミングで RAM 503 の保留球格納エリアに格納される。

20

30

【1327】

また、3 つの変動種別カウンタ CS1 ~ CS3 のうち、変動種別カウンタ CS1 は、例えば「0 ~ 198」の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり「198」）に達した後「0」に戻る構成となっており、変動種別カウンタ CS2 は、例えば「0 ~ 240」の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり「240」）に達した後「0」に戻る構成となっており、変動種別カウンタ CS3 は、例えば「0 ~ 162」の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり「162」）に達した後「0」に戻る構成となっている。以下の説明では、変動種別カウンタ CS1 を「第 1 変動種別カウンタ」、変動種別カウンタ CS2 を「第 2 変動種別カウンタ」、変動種別カウンタ CS3 を「第 3 変動種別カウンタ」とも適宜に呼ぶこととする。

40

【1328】

第 1 変動種別カウンタ CS1 によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等のように装飾図柄（第 3 図柄）のリーチ種別や、完全外れの種別など、大まかな装飾図柄の変動パターン群が決定される。続いて、このように第 1 変動種別カウンタ CS1 で決定された変動パターン群の中からさらに一の変動パターンが、第 2 変動種別カウンタ CS2 によって決定される。

50

【1329】

特図1用装飾図柄の変動パターンは、図12に示す主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルを用いて決定される。なお、特図2用の装飾図柄の変動パターンも同様である。

【1330】

なお、後述する実施例における遊技に関する数の情報は、特図1用装飾図柄、特図2用装飾図柄の変動パターンが選択されるごとにポイントが獲得されるような遊技機であれば、その獲得されるポイントであってもよい。これらのポイントが計数され、獲得されたポイントの数の合計に応じて、有利遊技状態の発生し易さが異なるように構成されてもよい。具体的には、変動表示演出中に1の変動毎に獲得されるポイントが計数され、獲得したポイントが第3図柄表示装置42に表示され、大当たり抽選の当選に基づいてオープニング演出が行われる期間が選択されるが、獲得したポイントの数に応じてオープニング演出の期間の長さが異なるように設定される。このオープニング演出の期間の長さに応じて、例えば後述する実施例におけるV入賞確変の発生し易さが異なるような遊技機である。

【1331】

すなわち、大当たり図柄カウンタC2が「0」～「9」のいずれかである場合に、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「30」、「31」～「140」または「141」～「198」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「30」の場合、第2変動種別カウンタCS2が「0」～「120」であれば大当たりスーパーリーチA（変動時間：30秒）が決定され、第2変動種別カウンタCS2が「121」～「240」であれば大当たりスーパーリーチB（変動時間：30秒）が決定される。第1変動種別カウンタCS1が「31」～「140」の場合、第2変動種別カウンタCS2が「0」～「120」であれば大当たりスーパーリーチC（変動時間：60秒）が決定され、第2変動種別カウンタCS2が「121」～「240」であれば大当たりスーパーリーチD（変動時間：60秒）が決定される。第1変動種別カウンタCS1が「141」～「198」の場合、第2変動種別カウンタCS2が「0」～「120」であれば大当たりスーパーリーチE（変動時間：120秒）が決定され、第2変動種別カウンタCS2が「121」～「240」であれば大当たりスーパーリーチF（変動時間：120秒）が決定される。大当たりスーパーリーチA、Cは、特殊演出として所定の有効期間内に決定ボタン81の押下によって大当たり当選となる可能性を示唆する大当たり示唆情報を報知することが決定され、大当たりスーパーリーチEは、大当たり示唆情報の報知と、リーチ外れの仮停止から大当たり組み合わせに変化させる際に行われる復活演出を実行することが決定される。

【1332】

大当たり図柄カウンタC2が「10」～「39」または「40」～「89」のいずれかである場合に、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「65」であればノーマルリーチ群（大当たりノーマルリーチ群）が決定され、「66」～「132」または「133」～「198」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「65」の場合、第2変動種別カウンタCS2が「0」～「120」であれば大当たりノーマルリーチA（変動時間：20秒）が決定され、第2変動種別カウンタCS2が「121」～「240」であれば大当たりノーマルリーチB（変動時間：20秒）が決定される。第1変動種別カウンタCS1が「66」～「132」の場合、第2変動種別カウンタCS2が「0」～「120」であれば大当たりスーパーリーチA（変動時間：30秒）が決定され、第2変動種別カウンタCS2が「121」～「240」であれば大当たりスーパーリーチBが決定される。第1変動種別カウンタCS1が「133」～「198」の場合、第2変動種別カウンタCS2が「0」～「121」であれば大当たりスーパーリーチC（変動時間：60秒）が決定され、第2変動種別カウンタCS2が「121」～「240」であれば大当たりスーパーリーチD（変動時間：60秒）が決定される。発生頻度は、大当たりノーマルリーチA、大当たりスーパーリーチA、B、大当たりノーマルリーチC、Dでほぼ同じである。大当たりノーマルリーチA、大当たりスーパーリーチA、Cは、決定ボタン81を使用する大当たり示唆

情報を報知することが決定される。

【1333】

次に、停止パターン選択カウンタC3が「0」～「201」のいずれかであれば完全外れが決定され、停止パターン選択カウンタC3が「202」～「208」のいずれかであれば前後外れノーマルリーチまたは前後外れスーパーリーチのいずれかが決定され、停止パターン選択カウンタC3が「209」から「238」のいずれかであれば前後以外外れノーマルリーチまたは前後以外外れスーパーリーチのいずれかが決定される。このように、大当たり抽選が外れの場合、完全外れになり易く設定されている。

【1334】

次に、停止パターン選択カウンタC3が「0」～「201」のいずれかである場合に、詳細な変動パターンの種別は、次のように決定される。第1変動種別カウンタCS1が「0」～「100」である場合は、完全外れA（変動時間：10秒）が決定される。第1変動種別カウンタCS1が「101」～「150」である場合は、完全外れB（変動時間：15秒）が決定される。第1変動種別カウンタCS1が「151」～「198」である場合は、完全外れC（変動時間：20秒）が決定される。なお、完全外れA，B，Cの場合も、決定ボタン81を使用する大当たり示唆情報を報知する場合がある。そのため、大当たり示唆情報の報知の有無のみによっては、大当たりか外れかを判別することはできない。

【1335】

次に、停止パターン選択カウンタC3が「202」～「208」のいずれかである場合に、詳細な変動パターンの種別は、次のように決定される。第1変動種別カウンタCS1が「0」～「100」である場合は、前後外れノーマルリーチA（変動時間：20秒）が決定される。また、第1変動種別カウンタCS1が「101」～「150」である場合は、前後外れスーパーリーチA（変動時間：30秒）が決定される。第1変動種別カウンタCS1が「151」～「170」である場合は、前後外れスーパーリーチC（変動時間：60秒）が決定される。第1変動種別カウンタCS1が「171」～「198」である場合は、変動種別カウンタCS2が「0」～「199」であれば前後外れスーパーリーチE，F（変動時間：100秒）が決定される。前後外れノーマルリーチA，前後外れスーパーリーチA，Cも、上述と同様に、大当たり示唆情報を報知する場合と、大当たり示唆情報を報知しない場合とがある。前後外れスーパーリーチE，Fの変動時間（100秒）は、大当たりスーパーリーチE，Fにおいて復活演出があると見せかけて外れ結果で終わるパターンに相当する。そのため、大当たりスーパーリーチE，Fにおいても、復活演出が行われるまでは、大当たり示唆情報によって示唆されている場合を除き、遊技者が変動表示の結果を判別し難くなっている。

【1336】

次に、停止パターン選択カウンタC3が「209」～「238」のいずれかである場合は、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「100」である場合は、前後以外外れノーマルリーチA（変動時間：20秒）が決定され、第1変動種別カウンタCS1が「101」～「150」である場合は、前後以外外れスーパーリーチA（変動時間：30秒）が決定される点は、停止パターン選択カウンタC3が「202」～「208」のいずれかである場合と同様である。第1変動種別カウンタCS1が「151」～「198」である場合は、前後以外外れスーパーリーチC（変動時間：60秒）が決定される。前後以外外れノーマルリーチA，前後以外外れスーパーリーチA，Cも、上述と同様に、決定ボタン81を使用する大当たり示唆情報を報知する場合がある。

【1337】

変動種別カウンタCS1～CS3は、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、始動入賞処理時に変動種別カウンタCS1～CS3のバッファ値が取得される。

【1338】

なお、上述した各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。但し、大

当たり乱数カウンタ C 1、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 ~ C S 3 の大きさは何れも異なる素数とし、いかなる場合にも同期しない数値としておくのが望ましい。

【1339】

次に、主装飾図柄 S Z の変動表示演出の一例を説明する。図 13 (a) は、大当たりノーマルリーチ A、外れノーマルリーチ A の変動表示演出の例示であり、(b) は、大当たりスーパーリーチ A、外れスーパーリーチ A の変動表示演出の例示である。

【1340】

まず、大当たりノーマルリーチ A、外れノーマルリーチ A について説明する。第 3 図柄表示装置 42 は、通常背景の前面に主装飾図柄 S Z が表示されている（つまり、通常画面 43 a が表示されている）。始動入賞の発生に基づき、主装飾図柄 S Z の変動表示が開始される。この変動表示は高速変動である（つまり、高速変動中画面 43 c が表示されている）。高速変動中に、大当たり示唆情報が報知される場合がある。報知を行うか否かは、変動種別カウンタ C S 2 の値に基づき抽選によって決定してもよい。大当たり示唆情報の報知は、まず、高速変動中に決定ボタン 81 の押下を促す画像が表示され、この画像の表示中に決定ボタン 81 を押下することによって、大当たり結果となる可能性を示唆する画像が表示される。例えば、「チャンス！」という画像が表示された場合、大当たり結果となる可能性が高いことを示唆している。これにより、高速変動中に決定ボタン 81 の押下を促す画像が表示された場合、遊技者は、大当たり結果となる可能性が高いかを知るために、決定ボタン 81 を押下する。報知画像が消去された後、右列、左列の主装飾図柄 S Z がリーチ組み合わせで停止表示され（つまり、ノーマルリーチ表示画面 43 f が表示される）、大当たりまたはリーチ外れいずれかの組み合わせが確定表示される（つまり、全図柄停止画面 43 e が表示される）。

【1341】

この大当たり結果となる可能性を示唆する画像の代わりに、決定ボタン 81 を押下することによって、可動役物を駆動させてもよい。

【1342】

次に、大当たりスーパーリーチ A、外れスーパーリーチ A について説明する。始動入賞の発生に基づき、主装飾図柄 S Z の高速変動が開始される。高速変動中に決定ボタン 81 の押下を促す画像が表示され、決定ボタン 81 を押下することによって、大当たり結果となる可能性を示唆する画像が表示される。主装飾図柄 S Z がリーチ組み合わせで停止表示された後、リーチ組み合わせを示す図柄が発展図柄 H Z に変化して、リーチ発展演出が実行される（つまり、発展リーチ表示画面 43 g が表示される）。例えば、リーチ発展演出におけるプレイヤー P Y がミッションをクリアすれば大当たり結果となり、プレイヤー P Y がミッションに失敗すればリーチ外れ結果となる、というリーチ表示演出である。このような演出を経て、発展図柄 H Z による大当たりまたはリーチ外れいずれかの組み合わせが停止表示された後、主装飾図柄 S Z によって確定表示される。

【1343】

変動表示演出の別の例を説明する。図 14 (a) は、大当たりノーマルリーチ C、外れノーマルリーチ C の変動表示演出の例示であり、(b) は、大当たりスーパーリーチ E、外れスーパーリーチ E の変動表示演出の例示であ

【1344】

まず、大当たりスーパーリーチ C、外れスーパーリーチ C について説明する。スーパーリーチ C では、スーパーリーチ A よりも長い時間リーチ発展演出が実行される。例えば、スーパーリーチ C では、リーチ発展演出におけるプレイヤー P Y と敵キャラクター T K との対決演出が表示される。また、スーパーリーチ C では、ボタン示唆演出の一部として、決定ボタン 81 と選択ボタン 82 とを用いて所定の選択及び決定を行う選択画像が表示される。具体的には、対決演出の開始時に、決定ボタン 81 と選択ボタン 82 とを用いたキャラクター選択演出が実行される。例えば、選択可能な複数のプレイヤー P Y が表示され、選

10

20

30

40

50

択ボタン 8 2 によって好みのプレイヤー P Y が選択され、決定ボタン 8 1 によって決定される。プレイヤー P Y の選択後に表示される敵キャラクター K は、大当たり結果となる可能性（期待度）に応じた適切なキャラクタが決定される。これにより、プレイヤー P Y と敵キャラクター K との関係性によって、プレイヤー P Y が勝ちそうかどうか（大当たり結果となりそうかどうか）が示唆される。プレイヤー P Y と敵キャラクター K が決まると、互いに攻撃を行う。大当たり結果となる場合は、プレイヤー P Y が勝利を確信させるような画像（プレイヤー P Y の周囲が光輝く画像）が表示される。リーチ外れ結果となる場合は、プレイヤー P Y が敗北することを予期させるような画像（敵キャラクター K の周囲が黒く光る画像）が表示される。このような演出を経て、発展図柄 H Z による大当たりまたはリーチ外れいずれかの組み合わせが停止表示された後、主装飾図柄 S Z によって確定表示される。

10

【1 3 4 5】

このプレイヤー P Y が勝利を確信させるような画像の代わりに、可動役物を駆動させてもよい。

【1 3 4 6】

次に、大当たりスーパーリーチ E，外れスーパーリーチ E について説明する。スーパーリーチ E では、スーパーリーチ A よりも長い時間リーチ発展演出が実行される。例えば、スーパーリーチ E では、リーチ発展演出においても対決演出が表示される。対決演出では、キャラクタ選択演出が実行される。リーチ外れ結果となる場合は、プレイヤー P Y の敗北を予期させる画像が表示される。大当たり結果となる場合は、プレイヤー P Y が敗北を予期させる画像が表示された後、決定ボタン 8 1 の押下を促す画像が表示される。決定ボタン 8 1 を押下すると、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a が強い発光を伴い激しく点滅を繰り返す（強発光点滅画面 4 3 g - 1）。表示画面 4 2 a の点滅後、プレイヤー P Y の勝利を確信させる画像が表示され、発展図柄 H Z による大当たり組み合わせが停止表示された後、主装飾図柄 S Z によって確定表示される。

20

【1 3 4 7】

この第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a が強い発光を伴い激しく点滅を繰り返す代わりに、決定ボタン 8 1 を押下することによって、可動役物を駆動させてもよい。

【1 3 4 8】

本実施例では、1 のリーチ演出の中で特定の演出が 1 回ずつ行われるものであったが、特定の演出が複数回連続して実行されるものであってもよい。例えば、1 の変動表示遊技中に、疑似的にリーチ外れ演出を複数回連続して行う疑似連演出や、大当たり期待度を示唆するなどの予告演出を連続して行う連続予告演出を実行してもよい。後述する実施例における遊技に関する数の情報は、この疑似連回数や、連続予告回数であってもよい。この場合、疑似連回数や連続予告回数の情報を計数する機能と、疑似連回数や連続予告回数の情報を表示可能な第 3 図柄表示装置 4 2 と、疑似連演出や連続予告演出の実行の決定に基づいて、疑似連演出や連続予告演出を実行する機能と、疑似連演出や連続予告演出の実行の決定に基づいて、疑似連演出や連続予告演出が行われる期間を選択する機能と、を備え、疑似連演出や連続予告演出の期間は、疑似連回数や連続予告回数の情報に応じて当該期間の長さが変わり、疑似連演出や連続予告演出は、その演出期間の長さが長い程、遊技者にとって有利な情報を含むものであってもよい。

30

40

【1 3 4 9】

次に、エンディング演出について説明する。図 1 5 は、エンディング演出パターン決定用テーブルである。

【1 3 5 0】

大当たりラウンド遊技の終了後、第 3 図柄表示装置 4 2 には、遊技者に休息を与えたり、最終ラウンドまで到達できたことを祝福したり、遊技者に遊技に有用な情報を示唆ないし報知したり、種々の注意を報知したりするための画像を表示するエンディング演出が表示される。本実施例では、エンディング演出は、演出状態が変化するときの手段として用いられ、所定のパターンで組み合わせられた画像が表示される。エンディング演出パター

50

ンを構成するエンディング情報 44 j には、例えば、大当たりラウンド遊技の終了後に確変状態又は時短状態に移行することを示唆する次遊技状態示唆情報 44 w (図中では「もう 1 回」または「チャンス」と記す)と、製造者を示す製造者情報 44 x (図中では「ロゴ」と示す)と、プリペイドカードの抜き忘れを注意喚起するカード抜き忘れ防止情報 44 y (図中では「プリペイドカード」と記す)と、パチンコ、パチスロは適度に楽しむ遊技であることを注意喚起するのめり込み防止情報 44 z (図中では「適度に楽しむ」と記す)とがある。次遊技状態示唆情報 44 w, カード抜き忘れ防止情報 44 y, のめり込み防止情報 44 z は、例えばそれぞれ 10 秒間表示され、製造者情報 44 x は 5 秒間表示される。これにより、エンディング演出は、演出状態が大当たりラウンド演出から確変状態演出又は時短状態演出に変化する際のつなぎとなるので、演出状態が変化するときの違和感が生じることを低減する。

10

【1351】

特図 1 の 16 R 確変大当たりのエンディング演出は、35 秒間に、次遊技状態示唆情報 44 w, 製造者情報 44 x, カード抜き忘れ防止情報 44 y, のめり込み防止情報 44 z がその順番に表示されるパターンである。特図 2 の 16 R 確変大当たりの場合、エンディング演出は、30 秒間に、次遊技状態示唆情報 44 w, カード抜き忘れ防止情報 44 y, のめり込み防止情報 44 z がその順番に表示されるパターンである。

【1352】

特図 1 の 8 R 確変大当たりのエンディング演出は、25 秒間に、次遊技状態示唆情報 44 w, 製造者情報 44 x, カード抜き忘れ防止情報 44 y がその順番に表示されるパターンである。特図 2 の 8 R 確変大当たりのエンディング演出は、20 秒間に、次遊技状態示唆情報 44 w, カード抜き忘れ防止情報 44 y がその順番に表示されるパターンである。特図 1, 特図 2 の 8 R 通常大当たりのエンディング演出は、上述の特図 1, 特図 2 の 8 R 確変大当たりエンディング演出と同様であるが、次遊技状態示唆情報 44 w が「チャンス」(次の遊技状態が時短状態となることを示唆する)である点が異なる。

20

【1353】

また、図 10 に示すように、第 2 図柄表示装置 41 の第 2 図柄の抽選には、第 2 図柄乱数カウンタ C4 が用いられる。第 2 図柄乱数カウンタ C4 は、例えば「0」～「250」の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値(つまり 250)に達した後「0」に戻るループカウンタとして構成されている。第 2 図柄乱数カウンタ C4 は、定期的に(後述するタイマ割込み(図 23 参照)毎に 1 回)更新され、遊技球が左右何れかの普通図柄用始動入賞装置 34 を通過した時に取得される。当選することとなる乱数の値の数は 149 個あり、その範囲は「5～153」である。

30

【1354】

特に、第 2 図柄乱数カウンタ C4 が 1 周した場合、その時点の初期値第 2 図柄乱数カウンタ CINI2 の値が当該第 2 図柄乱数カウンタ C4 の初期値として読み込まれる。なお、初期値第 2 図柄乱数カウンタ CINI2 は、第 2 図柄乱数カウンタ C4 と同様のループカウンタであり(値=0～250)、後述するタイマ割込み(図 23 参照)毎に 1 回更新されるとともに、後述する通常処理(図 19 参照)の残余時間内で繰り返し更新される。第 2 図柄乱数カウンタ C4 は定期的に(本実施の形態では後述するタイマ割込み(図 23 参照)毎に 1 回)更新され、遊技球が普通図柄用始動入賞装置 34 を通過したタイミングで RAM503 の第 2 図柄保留格納エリアに格納される。

40

【1355】

つまり、RAM503 には、保留球格納エリアとは別のエリアたる第 2 図柄保留格納エリアも有しており、1 つの第 2 図柄用の実行エリアと 4 つの第 2 図柄用の保留エリア(第 2 図柄用保留第 1～第 4 エリア)とからなる第 2 図柄保留格納エリアが設けられており、これらの各エリアには、普通図柄用始動入賞装置 34 への遊技球の入賞履歴に合わせて、第 2 図柄乱数カウンタ C4 の各値が時系列的に格納されるようになっている。

【1356】

また、第 2 図柄外れ図柄カウンタ C5 は、後述する図 19 での通常処理の第 2 図柄制御

50

処理が1回実行される毎に1回更新され、その値がカウンタ用バッファの第2図柄外れ図柄バッファに更新取得され、第2図柄乱数カウンタC4の第2図柄保留球格納エリアへの記憶の際に、この第2図柄外れ図柄バッファに更新取得された第2図柄外れ図柄カウンタC5も第2図柄保留球格納エリアに記憶される。したがって、図10に示すように、第2図柄乱数カウンタC4の値が落選の場合には、第2図柄保留球格納エリアの第2図柄外れ図柄カウンタC5の値に基づいて、「×」が描かれた表示部41bの点灯表示される。なお、第2図柄外れ図柄カウンタC5を備えず、第2図柄乱数カウンタC4のみに基づいて第2図柄変動表示結果を行うようにしてもよい。つまり、第2図柄乱数カウンタC4が当選なら「○」が描かれた表示部41aを点灯表示し、落選なら「×」が描かれた表示部41bの点灯表示するごとくである。

10

【1357】

次いで、主制御装置261内のCPU501により実行される各制御処理を図16～図27のフローチャートを参照しながら説明する。かかるCPU501の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では2msec周期で）起動されるタイマ割込み処理と、NMI端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理とがあり、説明の便宜上ここでは、先ずタイマ割込み処理と、タイマ割込み処理において実行される始動入賞処理と、始動入賞処理において実行される先読み抽選処理と、NMI割込み処理とを説明し、その後でメイン処理を説明する。

【1358】

20

図23は、タイマ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は主制御装置261のCPU501により例えば2msec毎に実行される。

【1359】

図23において、先ずステップS601では、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置261に接続されている各種スイッチ（但し、RAM消去スイッチ323を除く）の状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【1360】

その後、ステップS602では、初期値乱数カウンタCINI1と初期値第2図柄乱数カウンタCINI2との更新を実行する。具体的には、初期値乱数カウンタCINI1を1インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「599」）に達した際「0」にクリアし、初期値第2図柄乱数カウンタCINI2を1インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「250」）に達した後の1インクリメントの際に「0」にクリアする。そして、初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する（図10参照）。

30

【1361】

また、続くステップS603では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及び停止パターン選択カウンタC3の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及び停止パターン選択カウンタC3をそれぞれ1インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態ではそれぞれ、「599」、「9」、「250」）に達した後の1インクリメントの際にそれぞれ「0」にクリアする。そして、各カウンタC1～C3の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する（図10参照）。

40

【1362】

その後、ステップS604では、特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する。この始動入賞処理については、後述する図24のフローチャートにより説明する。

【1363】

その後、ステップS605では、発射制御処理を実行する。以下、この発射制御処理について、図26のフローチャートを参照して説明する。

50

【1364】

具体的には、ステップS721では、主制御装置261のCPU501は、図8に示すように、発射制御装置312からの発射許可信号S7がONであるか否かを判定する。発射許可信号S7がONである場合は、ステップS722に進み、OFFである場合は本処理を終了する。ステップS722では、主制御装置261のCPU501は、発射制御信号S8及び球送り制御信号S9を発射制御装置312に出力し、発射装置229による遊技球発射制御を行い、ステップS723へ進む。ステップS723では、主制御装置261のCPU501は、遊技球発射操作が行われたことを示す発射操作コマンドをセットする。このように発射制御処理をした後、CPU501は本タイマ割込処理を一旦終了する。

10

【1365】

図24を参照して主制御装置261にて行われる始動入賞処理について説明する。

【1366】

ステップS701では、主制御装置261のCPU501は、遊技球が特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bに入賞したか否かを作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップS702に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【1367】

ステップS702では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄表示装置40の作動保留球数Nが上限値（本実施の形態では4）未満であるか否かを判別する。作動保留球数Nが上限値未満であればステップS703に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS703では、主制御装置261のCPU501は、作動保留球数Nを1インクリメントする。ステップS704では、主制御装置261は、ステップS703でインクリメントされた作動保留球数Nを保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置262に出力できるようにセットする。

20

【1368】

ステップS705では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄の当落及び第3図柄の変動パターンの決定に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップS603で更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及び停止パターン選択カウンタC3と、変動種別カウンタCS1～CS3の各値を、図10に示したRAM503の保留球格納エリアにおける第1～第4保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。

30

【1369】

ステップS706では、主制御装置261は上述した図19に示す変動開始処理に先立って行われる先読み抽選処理を実行する。

【1370】

図25を参照して先読み抽選処理について説明する。

【1371】

ステップS711では、主制御装置261のCPU501は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて大当たりか否かを当該格納時点で判別する先読み抽選を行う。具体的には、先読み抽選の結果が大当たりか否かは大当たり乱数カウンタC1の値とその時々モード（確変状態であるのか通常状態であるのか）との関係に基づいて判別される。大当たり乱数カウンタC1の当たり値は、前述した通りである。

40

【1372】

ステップS712では、主制御装置261のCPU501は、先読み抽選の結果が大当たりであると判別した場合に、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタC2の値に対応する大当たり図柄を何れかとするかを決定する。

【1373】

50

ステップ S 7 1 3 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を事前に決定する。具体的には、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、前述した変動開始処理と同様に R A M 5 0 3 のカウンタ用バッファに格納されている大当たり図柄カウンタ C 2 の値及び変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。

【 1 3 7 4 】

ステップ S 7 1 1 で先読み抽選の結果が大当たりではないと判別された場合には、ステップ S 7 1 4 において、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、先読み抽選の結果を外れ図柄で停止表示させるという停止図柄に設定する。

【 1 3 7 5 】

ステップ S 7 1 5 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を事前に決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、R A M 5 0 3 の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。

【 1 3 7 6 】

ステップ S 7 1 6 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、演出時間加算の決定、つまり、ステップ S 7 1 3 で決定された大当たり変動パターンまたはステップ S 7 1 5 で決定された外れ変動パターンの演出時間の加算の決定を事前に行う。より具体的には、変動種別カウンタ C S 3 の値に基づいて、第 3 図柄表示装置 4 2 での中装飾図柄列の装飾図柄（第 3 図柄）が滑り停止するなどによる演出時間の増加（当該中装飾図柄列の装飾図柄が滑りそれが停止表示されるまでの時間の増加）を含む変動パターンが事前に決定される。

【 1 3 7 7 】

ステップ S 7 1 7 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、ステップ S 7 1 3 で事前に決定された大当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップ S 5 0 5 で決定された外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定する。

【 1 3 7 8 】

ステップ S 7 1 8 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、ステップ S 7 1 2 , S 7 1 3 を経てきた場合には、ステップ S 7 1 2 で決定された第 1 図柄表示装置 4 0 の大当たり図柄（「第 1 特定当たり図柄」、「第 2 特定当たり図柄」または「非特定当たり図柄」）に対応する装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップ S 7 1 4 , S 7 1 5 を経てきた場合には、ステップ S 7 1 4 で事前に決定された第 1 図柄表示装置 4 0 の外れ図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定する。

【 1 3 7 9 】

ステップ S 7 1 9 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、ステップ S 7 1 6 で事前に決定された演出時間加算に対応する演出時間加算指定コマンドを設定し、本処理を終了する。

【 1 3 8 0 】

図 2 7 は、N M I 割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 により停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源断時に実行される。この N M I 割込みにより、電源断時の主制御装置 2 6 1 の状態が R A M 5 0 3 のバックアップエリアに記憶される。

【 1 3 8 1 】

すなわち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S 1 が停電監視回路 5 4 2 から主制御装置 2 6 1 内の C P U 5 0 1 の N M I 端子に出力される。すると、C P U 5 0 1 は実行中の制御を中断して図 2 7 の N M I 割込み処理を開始する。図 2 7 の N M I 割込み処理は、主制御装置 2 6 1 の R O M 5 0 2 に記憶されている。停電信号 S 1 が出力された後所定時間は、主制御装置 2 6 1 の処理が実行可能となるように電源部 5 4 1 から電源供給がなされており、この所定時間内に N M I 割込み処理が実行され

10

20

30

40

50

る。

【1382】

図27のNMI割込み処理において、ステップS801では、電源断の発生情報をバックアップエリアに設定する。本実施例では、電源断の発生情報のフラグを立ててバックアップエリアに記憶させる。

【1383】

次に、主制御装置261のCPU501にて行われるメイン処理について説明する。

図16は、主制御装置261内のCPU501により実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【1384】

先ず、ステップS101では、主制御装置261のCPU501は、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。また、ステップS102では、主制御装置261のCPU501は、サブ側の制御装置（サブ制御装置262、払出制御装置311等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば1秒程度、ウェイト処理を実行する。続くステップS103では、主制御装置261のCPU501は、RAMアクセスを許可する。

【1385】

その後、CPU501内のRAM503に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステップS104では、主制御装置261のCPU501は、電源監視基板261bに設けたRAM消去スイッチ323が押下（ON）されているか否かを判別し、オフであればステップS105に進み、オンであればステップS113に進む。続くステップS105では、主制御装置261のCPU501は、RAM503のバックアップエリアに電源断の発生情報が設定されているか否か（電源断の発生情報のフラグが立っているか否か）を判別する。また、ステップS106では、主制御装置261のCPU501は、RAM判定値を算出し、続くステップS107では、主制御装置261のCPU501は、そのRAM判定値が電源断時に保存したRAM判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。RAM判定値は、例えばRAM503の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、RAM503の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

【1386】

上述したように、本パチンコ機10では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に初期状態に戻したい場合にはRAM消去スイッチ323を押しながら電源が投入される。従って、RAM消去スイッチ323がONされていれば、RAM503の初期化処理（ステップS113等）に移行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、RAM判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、使用RAM領域をクリアおよびRAM503の初期化処理（ステップS113等）に移行する。つまり、ステップS113では、主制御装置261のCPU501は、RAM503の使用領域を「0」にクリアし、RAM503の初期化処理を実行する。

【1387】

続くステップS114では、主制御装置261のCPU501は、払出初期化コマンドを送信する。このように、払出初期化コマンドは、主制御装置261が初期化された時に払出制御装置311に出力される。

【1388】

また、ステップS115では、主制御装置261のCPU501は、電源投入時のコマンドをサブ制御基板262aに送信する。この電源投入時のコマンドは、パチンコ機の機種を判別するためのコマンドを含むものであるため、サブ制御基板262aや表示制御装置45などのサブ側で当該コマンド内容に基づいて機種を判別することができる。

【1389】

また、ステップS116では、主制御装置261のCPU501は、CTC（Counte

10

20

30

40

50

r/Timer Circuit)の初期設定を実行する。ステップS117では、主制御装置261のCPU501は、割込み許可を設定し、後述する通常処理(図17参照)に移行する。

【1390】

一方、RAM消去スイッチ323が押されていない場合には、電源断の発生情報が設定されていること、及びRAM判定値(チェックサム値等)が正常であることを条件に、復電時の処理(電源断復旧時の処理)を実行する。つまり、ステップS108では、電源断の発生情報をクリアする。ステップS109では、主制御装置261のCPU501は、払出復帰コマンドを払出制御装置311に送信し、払出制御開始を払出制御装置311に指示する。詳細は後述するが、払出制御装置311は、主制御装置261から払出復帰コマンドを受信すると、復帰し、払出制御を開始する。

10

【1391】

ステップS110では、主制御装置261のCPU501は、サブ側の制御装置を電源断時の遊技状態に復帰させるためのコマンドを送信し、ステップS111では、主制御装置261のCPU501は、CTC(Counter/Timer Circuit)の初期設定を実行する。さらに、ステップS112では、割込み許可を設定し、それから後述する通常処理(図17参照)に移行する。例えば、通常処理の途中で電源断が発生したとしても、当該通常処理の最後のステップ(図17に示す「RAMアクセス禁止」のステップ)まで実行してから電源断状態となるので、復電後は通常処理の最初のステップたるステップS201から実行されることになる。

【1392】

20

次に、通常処理の流れを図17のフローチャートを参照しながら説明する。この通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップS201~S207の処理が4msec周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップS210、S211のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【1393】

図17において、先ずステップS201では、主制御装置261のCPU501は、前回の処理で更新されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信するという外部出力処理を行う。具体的には、入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置311に対して獲得遊技球数に対応する賞球払出コマンドを送信する。また、第1図柄表示装置40の第1図柄変動表示(第1セグメント表示部40aの変動表示)に連動して第3図柄表示装置42による装飾図柄(第3図柄)の変動表示も行われるのであるが、第1図柄表示装置40の第1図柄の変動表示に際して変動パターン指定コマンド、装飾図柄指定コマンド、全停止コマンド(確定コマンド)等を外部出力処理においてサブ制御装置262に送信する。

30

【1394】

なお、このパチンコ機10では、第1図柄の変動開始時において、変動パターン指定コマンド→演出コマンド(変動時間の変更等を指定するためのコマンド)→装飾図柄指定コマンドの順で通常処理の外部出力処理の都度所定個数(例えば3つ)ずつ(すなわち、4msec毎に3つずつ)コマンドが送出され、変動時間経過のタイミングで全停止コマンドが送出されるようになっている。また、第1図柄の変動開始後において、変動パターン指定コマンド→演出コマンド→装飾図柄指定コマンドの順で通常処理の外部出力処理の都度所定個数(例えば3つ)ずつ(すなわち、4msec毎に3つずつ)コマンドが送出され、変動時間経過のタイミングで全停止コマンドが送出されるようにしてもよい。

40

【1395】

変動パターン指定コマンドは、第3図柄表示装置42で変動表示される装飾図柄(第3図柄)の変動パターンを指定するためのコマンドである。変動パターン指定コマンドは、主制御装置261からサブ制御装置262に送信され、サブ制御装置262から表示制御装置45に送信される。表示制御装置45は、送信されてきた変動パターン指定コマンドに基づいて、装飾図柄の変動パターンを表示実行するように第3図柄表示装置42を制御する。

50

【1396】

装飾図柄指定コマンドは、第3図柄表示装置42での装飾図柄（第3図柄）の変動表示演出が、第1大当たり、第2大当たり、第3大当たり、外れの何れとなるかを指定するためのコマンドである。装飾図柄指定コマンドは、主制御装置261からサブ制御装置262に送信され、サブ制御装置262から表示制御装置45に送信される。表示制御装置45は、装飾図柄の変動パターンの表示結果を、送信されてきた装飾図柄指定コマンドに応じた結果（第1大当たり、第2大当たり、第3大当たり）となるように第3図柄表示装置42を表示制御する。

【1397】

全停止コマンドは、第3図柄表示装置42で変動表示される装飾図柄（第3図柄）の変動パターンの停止を指示するためのコマンドである。全停止コマンドは、主制御装置261からサブ制御装置262に送信され、サブ制御装置262から表示制御装置45に送信される。表示制御装置45は、送信されてきた全停止コマンドに基づいて、装飾図柄の変動パターンを停止表示するように第3図柄表示装置42を制御する。

10

【1398】

また、主制御装置261のCPU501は、通常処理の外部出力処理（ステップS201）にて、変動パターン指定コマンドと演出コマンド（変動時間の変更等を指定するためのコマンド）とをサブ制御装置262に送信することがある。つまり、変動種別カウンタCS3の値に基づいて変動時間加算（前述した装飾図柄の滑り演出による附加時間）を何れの時間とするかが決定され、このような加算時間を適切にサブ制御装置262に指示するために、演出コマンドが用いられるのである。したがって、第1図柄の変動開始後において、変動パターン指定コマンド→演出コマンド→装飾図柄指定コマンドの順で通常処理の外部出力処理の都度所定個数（例えば3つ）ずつ（すなわち、4msec毎に3つずつ）コマンドが送出され、変動時間経過のタイミングで全停止コマンドが送出されることがある。

20

【1399】

次に、ステップS202では、主制御装置261のCPU501は、変動種別カウンタCS1～CS3の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCS1～CS3をそれぞれ1インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態では198, 240, 162）に達した後の1インクリメントの際にそれぞれ「0」にクリアする。そして、変動種別カウンタCS1～CS3の更新値を、RAM503の該当する図10に示すバッファ領域に格納する。

30

【1400】

続く図17のステップS203では、主制御装置261のCPU501は、払出制御装置311より受信した賞球計数信号や払出異常信号や下皿満タン信号を読み込む。その後、ステップS204では、第1図柄表示装置40による第1図柄の変動表示を行うための第1図柄変動処理を実行する。この第1図柄変動処理により、大当たり判定や第1図柄の変動パターンの設定などが行われる。但し、第1図柄変動処理の詳細は後述する。

【1401】

ステップS205では、主制御装置261のCPU501は、大当たり遊技状態の終了後、次の遊技状態における大当たり抽選確率を設定するための次回遊技状態設定処理を実行する。次回遊技状態設定処理の詳細も後述する。

40

【1402】

その後、ステップS206では、主制御装置261のCPU501は、大当たりラウンド遊技状態において可変入賞装置32の大入賞口32aを開放又は閉鎖するための大入賞口開閉処理を実行する。すなわち、大当たり状態のラウンド毎に大入賞口32aを開放し、そのラウンド毎に、大入賞口32aの最大開放時間が経過したか、又は大入賞口32aに遊技球が規定数だけ入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると、最大開放時間が経過したことを示すフラグが立っているか、または、遊技者の操作が特定の操作条件を満たしたことを示すフラグがたっているかで、そのフラグの有無を判断し

50

て、そのラウンドにおける大入賞口 3 2 a の開放を止めて閉鎖し、残りのラウンドがある場合には、大入賞口 3 2 a の開放を残りラウンド数繰返し実行する。

【1 4 0 3】

なお、後述する実施例では、変動回数やその他の遊技に関する数をカウントする機能を備え、所定のカウントになったことに基づいて、所定のカウントになるまで入球させることが難しかった所定入球部に遊技球を入球し易くする遊技機がある。この種の遊技機では、カウントする対象は、大当たりラウンド遊技の終了後の特定の有利な遊技状態（例えば潜伏確変のようなサポート状態がつかない確変状態中の変動回数）を挙げているが、特定の有利な遊技状態である否かを問わず、大当たりラウンド遊技の終了後、次に大当たり当選が発生するまでの変動回数をカウントするものであってもよい。すなわち、この種の遊技機では、大当たりラウンド遊技の終了後のハマリ回数をカウントし、所定回数（例えば 9 0 0 回）に達した場合に、規定回数（例えば 9 0 1 ～ 1 0 0 0 回）に達するまで、そのときの遊技状態（例えば通常遊技状態）から時短状態を発生させるものであってもよい。これによって、規定回数に達するまでは、電チューに遊技球を入球させ易い状態となるので、ハマリ時の救済として機能させることができる。

10

【1 4 0 4】

また、カウントする対象は、潜伏確変の変動回数に限らず、大当たりラウンド遊技の終了後の有利遊技状態として、所定回数の時短状態と所定回数の確変状態の両方が付く場合は、その時短状態と確変状態とにおける変動回数をカウントするものであってもよい。

【1 4 0 5】

すなわち、この種の遊技機では、時短状態中は電チューに高い頻度で且つ長く開放するため遊技球がよく拾われて、その下流の小当たり用のアタッカーへの遊技球の入球が難しい状態となっているが、変動回数が 1 0 0 回を越えると時短状態が消化され、1 0 1 回～2 0 0 回までは確変状態のみに変更される。確変状態では、電チュー高い頻度で開放するが、開放時間は通常であるため、電チューに入球しなかった遊技球が、その下流の小当たり用のアタッカーへ流下して、小当たり用のアタッカーへ入球し易い状態となる。これにより、大当たりラウンド遊技の終了後の有利遊技状態が、時短状態付き確変状態から、時短状態無しの確変状態に切り替わるタイミングに合わせて、小当たり遊技状態での賞球の獲得を機械を与えることができる。

20

【1 4 0 6】

また、ステップ S 2 0 7 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 2 図柄表示装置 4 1 による第 2 図柄の表示制御を実行する。簡単に説明すると、遊技球が普通図柄用始動入賞装置 3 4 を通過したことを条件に、その都度の第 2 図柄乱数カウンタ C 4 が取得されると共に第 2 図柄表示装置 4 1 の表示部 4 1 a , 4 1 b にて第 2 図柄の変動表示が実施される。そして、第 2 図柄乱数カウンタ C 4 の値により第 2 図柄の抽選が実施され、第 2 図柄の当たり状態になると、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ S 2 0 8 に示すように、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を所定時間開放する特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開放処理を行う。なお説明は省略したが、第 2 図柄乱数カウンタ C 4 も、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり図柄カウンタ C 2 及び停止パターン選択カウンタ C 3 と同様に、図 2 3 に示すタイマ割込処理にて更新されるようになっている。

30

40

【1 4 0 7】

ステップ S 2 0 8 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、通常遊技すなわち左打ち遊技中に右打ち行った場合に、これをエラーとして判定するために、後述する右打ちエラー判定処理を行う。

【1 4 0 8】

また、ステップ S 2 0 9 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、RAM 5 0 3 のバックアップエリアに電源断の発生情報が設定されているか否か（電源断の発生情報のフラグが立っているか否か）を判別する。電源断の発生情報が設定されていない場合には、ステップ S 2 1 0 に進み、電源断の発生情報が設定されている場合には、ステップ S 2 1 3 に進む。

50

【1409】

その後、ステップS210では、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では4msec）が経過したか否かを判別する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、初期値乱数カウンタCINI1、初期値第2図柄乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1～CS3の更新を繰り返し実行する（ステップS211，S212）。つまり、ステップS211では、初期値乱数カウンタCINI1及び初期値第2図柄乱数カウンタCINI2の更新を実行する。具体的には、初期値乱数カウンタCINI1を1インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「599」）に達した後の1インクリメントの際に「0」にクリアする。そして、初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。これと同様に、初期値第2図柄乱数カウンタCINI2を1インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「250」）に達した後の1インクリメントの際に「0」にクリアする。そして、初期値第2図柄乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。

10

【1410】

また、ステップS212では、変動種別カウンタCS1～CS3の更新を実行する（ステップS202と同様）。具体的には、変動種別カウンタCS1～CS3を1インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「198」，「240」，「162」）に達した後の1インクリメントの際にそれぞれ「0」にクリアする。そして、変動種別カウンタCS1～CS3の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。

20

【1411】

ここで、ステップS201～S208の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して初期値乱数カウンタCINI1，初期値第2図柄乱数カウンタCINI2の更新を繰り返し実行することにより、初期値乱数カウンタCINI1（すなわち、大当たり乱数カウンタC1の初期値）及び初期値第2図柄乱数カウンタCINI2（すなわち、第2図柄乱数カウンタC4の初期値）をランダムに更新することができるようになる。

30

【1412】

また、ステップS209において、電源断の発生情報が設定されていて、ステップS213に進んだ場合には、主制御装置261のCPU501は、割込み禁止を設定する。続いて、ステップS214では、主制御装置261のCPU501は、電源が速断されたことを示す電源断通知コマンドを他の制御装置に対して送信する。続いて、ステップS215では、主制御装置261のCPU501は、制御信号の出力を停止する。続いて、ステップS216では、主制御装置261のCPU501は、RAM判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。RAM判定値は、例えば、RAM503の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。続いて、ステップS217では、主制御装置261のCPU501は、RAMアクセスを禁止する。その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。

40

【1413】

次に、ステップS204の第1図柄変動処理を図18のフローチャートを参照して説明する。

【1414】

図18において、ステップS401では、主制御装置261のCPU501は、今現在大当たり中であるか否かを判別する。なお、大当たり中には、大当たりの際に第3図柄表示装置42で表示される特別遊技の最中と特別遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。続くステップS402では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄表示装置40による第1図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中でなくさら

50

に第1図柄の変動表示中でもない場合、ステップS403に進み、主制御装置261のCPU501は、第1図柄表示装置40の作動保留球数Nが「0」よりも大きいか否かを判別する。このとき、大当たり中であるか、又は作動保留球数Nが「0」である場合、そのまま本処理を終了する。

【1415】

また、大当たり中、第1図柄の変動表示中の何れでもなく且つ作動保留球数 $N > 0$ であれば、ステップS404に進む。ステップS404では、主制御装置261のCPU501は、作動保留球数Nを「1」減算する。ステップS405では、保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、保留球格納エリアの保留第1～第4エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第1エリア→実行エリア、保留第2エリア→保留第1エリア、保留第3エリア→保留第2エリア、保留第4エリア→保留第3エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

10

【1416】

その後、ステップS406では、主制御装置261のCPU501は、変動開始処理を実行する。ここで、図19のフローチャートを用いて変動開始処理を詳細に説明すると、ステップS501では、主制御装置261のCPU501は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて大当たりか否かを判別する。具体的には、大当たりか否かは大当たり乱数カウンタC1の値とその時々モード（確変状態であるのか通常状態であるのか）との関係に基づいて判別され、前述した通り通常の低確率時には大当たり乱数カウンタC1の数値「0」～「599」のうち「150，450」が当たり値（2個）であり、高確率時には「50，150，350，450」が当たり値（4個）である。

20

【1417】

主制御装置261のCPU501は、大当たりであると判別した場合、ステップS502では、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタC2の値に対応する大当たり図柄、すなわち、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aで表示する第1記号～第3記号の何れかとするかを求める。つまり、大当たり図柄カウンタC2の値と図柄との対応関係を表す特図1大当たり抽選用テーブルまたは特図2大当たり抽選用テーブル（図11参照）に基づいて、大当たり図柄カウンタC2の値に対応する大当たり図柄（「第1大当たり図柄」、「第2大当たり図柄」または「第3大当たり図柄」）を求める。

30

【1418】

次に、ステップS503では、主制御装置261のCPU501は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を決定する。具体的には、主制御装置261のCPU501は、停止パターン選択カウンタC3を用いることなく、RAM503のカウンタ用バッファに格納されている大当たり図柄カウンタC2の値及び変動種別カウンタCS1，CS2の値をその順に確認し、変動パターンを決定する。

【1419】

つまり、大当たり図柄カウンタC2の値に基づいて、第3図柄表示装置42での装飾図柄を通常大当たり（非特定当たり）の「停止パターン3」で表示するのか、又は第3図柄表示装置42での装飾図柄を確変大当たり（特定当たり）の「停止パターン4」で表示するのかを決定する。このように決定した「停止パターン3」または「停止パターン4」の種別をさらに第1変動種別カウンタCS1の値に基づいて決定する。つまり、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等のように装飾図柄（第3図柄）のリーチ種別など、大まかな装飾図柄の変動パターン群を決定する。続いて、このように決定した大まかな装飾図柄の変動パターン群の中から、第2変動種別カウンタCS2の値に基づいて、一の変動パターンを決定する。例えば、第2変動種別カウンタCS2の値に基づいて、リーチ発生後に最終停止装飾図柄（本実施の形態では中装飾図柄）が停止するまでの経過時間を所定時間にする等、より細かな装飾図柄変動態様を決定する。なお、大当たりの場合

40

50

における次の各関係、つまり、大当たり図柄カウンタ C 2 の数値と停止パターンとの関係、第 1 変動種別カウンタ C S 1 の数値と変動パターンとの関係、第 2 変動種別カウンタ C S 2 の数値と停止図柄時間との関係は、それぞれに大当たり用のテーブル等により予め規定されている。

【1420】

一方、ステップ S 5 0 1 で大当たりではないと判別された場合には、ステップ S 5 0 4 において、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、外れ図柄、すなわち第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a を第 4 記号で停止表示させるという停止図柄に設定する。

【1421】

次に、ステップ S 5 0 5 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、R A M 5 0 3 の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 の値をその順に確認し、変動パターンを決定する。

【1422】

つまり、停止パターン選択カウンタ C 3 の値に基づいて、第 3 図柄表示装置 4 2 での装飾図柄のリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後に 1 つだけずれて停止する「前後外れリーチ」である「停止パターン 1」と、同じくリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」である「停止パターン 2」と、リーチ発生しない「完全外れ」である「停止パターン 0」との何れの停止パターンにするかを決定する。例えば、この決定した停止パターンが例えば前後外れリーチとなる「停止パターン 1」である場合には、第 1 変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて、前後外れリーチ変動パターン群の中からノーマルリーチ、スーパーリーチ等のような装飾図柄（第 3 図柄）のリーチ種別が特定された変動パターンが決定されるなど、大まかな装飾図柄の変動パターン群を決定する。なおここではノーマルリーチが決定されたとする。続いて、このように決定した大まかな装飾図柄のノーマルリーチ変動パターン群の中から、第 2 変動種別カウンタ C S 2 の値に基づいて、さらに一の変動パターンを決定する。例えば、第 2 変動種別カウンタ C S 2 の値に基づいて、リーチ発生後に最終停止装飾図柄（本実施の形態では中装飾図柄）が停止するまでの経過時間を所定時間にする等、より細かな装飾図柄変動態様を決定する。なお、外れの場合における次の各関係、つまり、停止パターン選択カウンタ C 3 の数値と停止パターンとの関係、第 1 変動種別カウンタ C S 1 の数値と変動パターンとの関係、第 2 変動種別カウンタ C S 2 の数値と停止図柄時間との関係は、それぞれに外れ用のテーブル等により予め規定されている。

【1423】

本実施の形態では、上述の外れ用のテーブルのうちの一つとしては、例えば、低確率時で、第 1 図柄表示装置 4 0 の変動時間短縮機能の状態、第 1 図柄の変動開始時の当該第 1 図柄の作動保留数が「0」の場合に採用されるものがあり、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が「0～201」の場合にはリーチなし（完全外れ）に該当し、「202～208」が前後外れリーチに該当し、「209～238」が前後外れ以外リーチに該当するものが挙げられる。

【1424】

続いて、ステップ S 5 0 6 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、演出時間加算の決定、つまり、ステップ S 5 0 3 で決定された大当たり変動パターンまたはステップ S 5 0 5 で決定された外れ変動パターンの演出時間の加算の決定を行う。より具体的には、変動種別カウンタ C S 3 の値に基づいて、第 3 図柄表示装置 4 2 での中装飾図柄列の装飾図柄（第 3 図柄）が滑り停止するなどによる演出時間の増加（当該中装飾図柄列の装飾図柄が滑りそれが停止表示されるまでの時間の増加）を含む変動パターンが決定される。

【1425】

また、ステップ S 5 0 7 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、ステップ S 5 0 3

10

20

30

40

50

で決定された大当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップS505で決定された外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定する。

【1426】

続いて、ステップS508では、主制御装置261のCPU501は、ステップS502，S503を経てきた場合には、ステップS502で決定された第1図柄表示装置40の大当たり図柄（「第1特定当たり図柄」、「第2特定当たり図柄」または「非特定当たり図柄」）に対応する装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップS504，S505を経てきた場合には、ステップS504で決定された第1図柄表示装置40の外れ図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定する。

10

【1427】

続いて、ステップS509では、主制御装置261のCPU501は、ステップS506で決定された演出時間加算に対応する演出時間加算指定コマンドを設定する。

【1428】

図18の説明に戻り、ステップS402がYES、すなわち第1図柄の変動表示中である場合には、ステップS407に進み、主制御装置261のCPU501は、第1図柄の変動時間が経過したか否かを判別する。この第1図柄の変動時間は、図19を用いて前述したように決定された変動パターン及び演出時間加算に基づいて決められており、つまり、第1図柄の変動パターンに応じて当該第1図柄の変動時間が決められており、この変動時間が経過した時にステップS407が肯定判別される。変動時間が経過していなければ

20

【1429】

そして、ステップS408では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄表示装置40での第1図柄の変動表示を更新する。つまり、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aの変動表示を継続し、本処理を終了する。

【1430】

一方、ステップS409では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄の変動表示を停止し、第1図柄の停止図柄を表示図柄へ設定する。つまり、図19のステップS502で第1大当たり図柄に決定された場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aの変動表示後に、この第1セグメント表示部40aを第1記号で停止表示する。図19のステップS502で第2大当たり図柄に決定された場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aの変動表示後に、この第1セグメント表示部40aを第2記号で停止表示する。図19のステップS502で第3大当たり図柄に決定された場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aの変動表示後に、この第1セグメント表示部40aを第3記号で停止表示する。図19のステップS504で外れ図柄に決定された場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aの変動表示後に、この第1セグメント表示部40aを第4記号で停止表示する（外れを意味する）。

30

【1431】

続いて、ステップS410では、主制御装置261のCPU501は、第3図柄表示装置42で変動表示される装飾図柄（第3図柄）の変動パターンの停止を指示するための全停止コマンドを設定し、本処理を終了する。

40

【1432】

次に、ステップS205の次回遊技状態設定処理を図20のフローチャートを参照して説明する。

【1433】

ステップS561では、主制御装置261のCPU501は、大当たり図柄カウンタC2の値に基づいて、確変大当たりとなったか否かを判断する。確変大当たりとなっている場合はステップS562に進み、そうでない場合はステップS564に進む。

【1434】

50

なお、確変大当たりとなったか否かの判断は、大入賞口 3 2 a 内の特定領域（V 領域）を通過することで確変を発生させる遊技機であれば、V 領域に遊技球が入球したか否かで判断してもよい。

【1 4 3 5】

なお、後述する実施例では、操作手段の第 1 の態様での操作に基づく第 1 の計数情報を計数し、第 1 の数情報が第 1 の所定数を計数した場合に、第 2 の態様での操作に変更された状態で、第 2 の態様での操作に基づく所定条件が達成したか否かを判定し、所定条件が達成した場合に、特定の事象として V 領域に遊技球を入球し易くするという事象を発生させていた。この特定の事象は、実行中の変動表示演出が大当たり期待度の高い演出であることの示唆でもよい。例えば、決定ボタン 8 1 の連打操作に基づく連打回数情報（第 1 の計数情報）を計数し、連打回数情報が所定の回数（第 1 の所定数）を計数した場合に、決定ボタン 8 1 の長押し操作（第 2 の態様での操作）に変更された状態で、長押し操作に基づくエネルギー満タンチャージ（所定条件）が達成したか否かを判定し、エネルギー満タンと判定された場合に、大当たり期待度の高い演出であることを音や文字や画像で示唆ないし報知する有利報知演出を行うようにしてもよい。また、決定ボタン 8 1 の長押し操作に変えて、例えばジョイスティックの長引き操作に変更された状態で、一撃必殺技を出すという所定条件を達成したと判定された場合に、大当たり期待度の高い演出であることを示唆するようにしてもよい。なお、特定の特定の大当たり変動パターンである場合には、決定ボタン 8 1 の連打操作がなされなくても、あるいは、連打が所定の連打回数に達しなかった場合でも、大当たり確定であることを知らせるために、連続操作期間の経過により大当たり期待度の高い演出であることを示唆ないし報知してもよい。このような場合に、連続操作期間は、所定回数の連続操作が行われるに十分な長さを確保し、連続操作期間の開始から遅れて期間の半ば頃から連続操作を開始しても、所定回数に間に合うように設定することが好ましい。

【1 4 3 6】

ステップ S 5 6 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、図 1 1 に示す特図 1，特図 2 大当たり抽選用テーブルの大当たり乱数カウンタ C 1 の値を高確率時の値にセットして、ステップ S 5 6 3 に進む。ステップ S 5 6 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、高確率サポート状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、次回の大当たり判定時に大当たり乱数カウンタ C 1 の値として高確率時の値を参照する。

【1 4 3 7】

ステップ S 5 6 4 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、大当たり図柄カウンタ C 2 の値に基づいて、通常大当たりとなったか否かを判断する。通常大当たりとなっている場合はステップ S 5 6 5 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【1 4 3 8】

ステップ S 5 6 5 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1，特図 2 大当たり抽選用テーブルの大当たり乱数カウンタ C 1 の値を低確率時の値にセットして、ステップ S 5 6 6 に進む。これにより、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、次回の大当たり判定時に大当たり乱数カウンタ C 1 の値として低確率時の値を参照する。

【1 4 3 9】

ステップ S 5 6 6 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ S 5 6 4 における参照先が特図 1 大当たり抽選用テーブルであったか否かを判断する。参照先が特図 1 大当たり抽選用テーブルであれば、ステップ S 5 6 7 に進み、そうでなければステップ S 5 6 9 に進む。ステップ S 5 6 7 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、低確率サポート状態移行コマンドをセットする。低確率サポート状態移行コマンドは、通常大当たりの大当たりラウンド遊技の終了後に 1 0 0 回の時短状態の発生を示すコマンドである。

【1 4 4 0】

ステップ S 5 6 8 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ S 5 6 4 における参照先が特図 2 大当たり抽選用テーブルであったか否かを判断する。参照先が特図 2 大

当たり抽選用テーブルであれば、ステップ S 5 6 9 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 5 6 9 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、低確率状態移行コマンドをセットする。低確率状態移行コマンドは、通常大当たりの大当たりラウンド終了後に、時短が付かないことを示すコマンドである。

【 1 4 4 1 】

次に、上述したステップ S 2 0 6 の大入賞口開閉処理について説明する。図 2 1 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【 1 4 4 2 】

ステップ S 5 7 1 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、ラウンド開始フラグがオンとなっているか否かを判断する。ラウンド開始フラグがオンであればステップ S 5 7 2 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 5 7 2 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、第 n ラウンド（最初であれば第 1 ラウンド）の開始タイミングであるか否かを判断する。第 n ラウンドの開始タイミングであれば、ステップ S 5 7 3 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【 1 4 4 3 】

ステップ S 5 7 3 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、大入賞口 3 2 a を開放し、ステップ S 5 7 4 に進む。具体的には、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、可変入賞装置 3 2 における大入賞口 3 2 a の扉を開放するためにソレノイドをオンする。ステップ S 5 7 4 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、第 n ラウンドの終了タイミングであるか否かを判断する。各ラウンドの終了タイミング、すなわち大入賞口 3 2 a の開放時間は、大当たり図柄カウンタ C 2 の値に基づいて予め定められている。大当たり図柄カウンタ C 2 の値が 9 0 ~ 9 9 の場合は、大入賞口 3 2 a の開放時間は、遊技球が入球し難い程の短い時間に設定される。それ以外の大当たり図柄カウンタ C 2 の値の場合は、上限数の遊技球が入球するために十分な時間が設定される。

【 1 4 4 4 】

ステップ S 5 7 4 にて第 n ラウンドの終了タイミングであればステップ S 5 7 5 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 5 7 5 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、大入賞口 3 2 a を閉鎖し、ステップ S 5 7 6 に進む。具体的には、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、可変入賞装置 3 2 における大入賞口 3 2 a の扉を閉鎖するためにソレノイドをオフする。各ラウンド間の大入賞口 3 2 a の閉鎖時間、すなわちラウンド間のインターバル時間は予め定められている。

【 1 4 4 5 】

ステップ S 5 7 6 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、最終ラウンドであるか否かを判断する。最終ラウンドであればステップ S 5 7 7 に進み、そうでなければステップ S 5 7 2 に戻る。ステップ S 5 7 7 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、ラウンド開始フラグをオフにして本処理を終了する。

【 1 4 4 6 】

次に、上述したステップ S 2 0 8 A の右打ちエラー判定処理について説明する。図 2 2 は、右打ちエラー判定処理を示すフローチャートである。

【 1 4 4 7 】

ステップ S 5 8 1 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、遊技状態が低確率（通常）状態であるか否かを判断する。低確率状態において、左打ちによって遊技が行われるため、右打ちはエラーとして扱われる。低確率状態であればステップ S 5 8 2 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 5 8 2 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、遊技球が普通図柄用始動口 3 4 であるゲート（スルーゲート）を通過したか否かを判断する。普通図柄用始動口 3 4 は、右側遊技領域 3 0 a r に配設されている。右打ちによって発射された遊技球は、普通図柄用始動口 3 4 を通過するため、ゲートを通過したか否かによって右打ちが行われたか否かが判断される。ゲートを通過した場合はステップ S 5 8 3 に進み、そうでない場合は後述するステップ S 5 9 0 に進む。

【 1 4 4 8 】

ステップS583では、主制御装置261のCPU501は、普通図柄用始動口34を通過した遊技球をカウントするゲート通過カウンタに1を加算してステップS584に進む。後述するように、このゲート通過カウンタによって加算された数値によって、右打ちエラー報知の実行条件が成立したか否かが判断される。ステップS584では、主制御装置261のCPU501は、右打ちエラーフラグが1であるか否かを判定する。右打ちエラーフラグが1でない場合すなわち右打ちエラーが発生していない場合はステップS585に進み、右打ちエラーフラグが1である場合すなわちすでに右打ちエラーが発生している場合はステップS589に進む。

【1449】

ステップS585では、主制御装置261のCPU501は、普通図柄用始動口34に2球目の遊技球が通過したか否かを判断する。普通図柄用始動口34に2球目の遊技球が通過することが右打ちエラー報知の実行条件である。2球目の遊技球が通過した場合はステップS586に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップS586では、主制御装置261のCPU501は、右打ちエラータイマーを起動し、ステップS587に進む。

【1450】

ステップS589では、主制御装置261のCPU501は、起動中の右打ちエラー報知タイマーを終了し、新たに右打ちエラー報知タイマーを起動して、ステップS587に進む。すなわち、上述したステップS584にてすでに右打ちエラーが発生していると判断された場合には、1個の遊技球がゲート通過カウンタで検出された場合でも、新たに右打ちエラー報知が実行される。そのため、遊技者が低確率中に右打ちを続ける場合、右打ちエラー報知も継続して実行される。

【1451】

ステップS587では、主制御装置261のCPU501は、右打ちエラーフラグを1に設定して、ステップS588に進む。ステップS588では、主制御装置261のCPU501は、右打ちエラーコマンドをセットして、本処理を終了する。

【1452】

ステップS590からステップS593では、右打ちエラー報知の終了条件の成否が判断される。すなわち、ステップS590では、主制御装置261のCPU501は、右打ちエラーフラグが1であるか否かを判断する。右打ちエラーフラグが1であればステップS591に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS591では、主制御装置261のCPU501は、右打ちエラー報知タイマーが報知時間のカウントを満了しているか否かを判断する。報知時間のカウントが満了していればステップS592に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【1453】

ステップS592では、主制御装置261のCPU501は、右打ちエラー報知を終了するため、右打ちエラーフラグを0に設定し、ステップS593に進む。また、ステップS593では、主制御装置261のCPU501は、右打ちエラー解消コマンドをセットして、本処理を終了する。

【1454】

次に、払出制御装置311内のCPU511により実行される払出制御について説明する。図28は、払出制御装置311のメイン処理を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【1455】

まず、ステップS901では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、払出制御装置311のCPU511は、スタックアドレスと割込みモードを設定する。また、ステップS902では、払出制御装置311のCPU511はRAMアクセスを許可し、ステップS903では、払出制御装置311のCPU511は外部割込みベクタの設定を行う。

【1456】

その後、ステップS904では、払出制御装置311のCPU511は、RAM513のバックアップエリアに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。また、ステップS905では、払出制御装置311のCPU511は、RAM判定値を算出し、続くステップS906では、そのRAM判定値が電源断時に保存したRAM判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。RAM判定値は、例えばRAM513の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、RAM513の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

【1457】

続いて、ステップS907では、払出制御装置311のCPU511は、復電時のRAM513の初期設定を行う。具体的には、主制御装置261が初期化されるとこの主制御装置261から払出初期化コマンドが払出制御装置311に送信され、払出制御装置311のCPU511は、主制御装置261からの払出初期化コマンドを受けると、このステップS907で復電時のRAM513の初期設定を行う。つまり、RAM領域の初期化を行い、遊技球の払出しの制御を開始する。

【1458】

したがって、電源投入時にRAM消去スイッチ323が押下（ON）されている場合には、主制御装置261が初期化されるとともに、この主制御装置261から払出制御装置311に払出初期化コマンドが送信されることになり、払出制御装置311のCPU511は、主制御装置261からの払出初期化コマンドに基づいて、RAM513の初期化処理が行われる。

【1459】

続いて、ステップS908では、払出制御装置311のCPU511は、当該CPU511の周辺デバイスの初期設定を行う。具体的には、CPU周辺デバイスとは、CTC（Counter／Timer Circuit）と呼ばれるタイマ制御デバイスであり、このCTCを所定値に設定してタイマ割込みを2ミリ秒（ms）毎に発生させる。

【1460】

続いて、ステップS909では、払出制御装置311のCPU511は、割込み許可設定し、後述する払出制御処理に移行する。

【1461】

一方、ステップS904にて電源断の発生情報が設定されていない場合や、ステップS906にてRAM判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、払出制御装置311のCPU511はRAM513の全領域を「0」にクリア（ステップS910）し、初期化処理を行う（ステップS911）。

【1462】

次に、払出制御処理の流れを図29のフローチャートを参照しながら説明する。

【1463】

図29において、ステップS1001では、払出制御装置311のCPU511は、主制御装置261からのコマンドを取得し記憶する。ここで、この記憶するコマンドとしては、15種類の賞球コマンド（1個～15個の払出しを指示するための15種類の賞球コマンド）や、払出制御装置311への払出制御開始を指示するための払出復帰コマンドや、払出制御装置311への払出初期化を指示するための払出初期化コマンドの合わせて17種類のコマンドが挙げられる。

【1464】

ステップS1002では、払出制御装置311のCPU511は、払出許可を受信済みか否かを判別する。つまり、払出復帰コマンドや賞球コマンドを受けたか否かを判別する。また、ステップS1003では、払出制御装置311のCPU511は、状態復帰スイッチ（図示省略）をチェックして、状態復帰動作開始と判定した場合に状態復帰動作を実行する。

【1465】

その後、ステップ S 1 0 0 4 では、払出制御装置 3 1 1 の C P U 5 1 1 は、下皿 1 5 の状態の変化に応じて下皿満タン状態又は下皿満タン解除状態の設定を実行する。すなわち、下皿満タンスイッチの検出信号により下皿 1 5 の満タン状態を判別し、下皿満タンになった時、下皿満タン状態の設定を実行し、下皿満タンでなくなった時、下皿満タン解除状態の設定を実行する。

【 1 4 6 6 】

また、ステップ S 1 0 0 5 では、払出制御装置 3 1 1 の C P U 5 1 1 は、タンク球の状態の変化に応じてタンク球無し状態又はタンク球無し解除状態の設定を実行する。すなわち、タンク球無しスイッチの検出信号によりタンク球無し状態を判別し、タンク球無しになった時、タンク球無し状態の設定を実行し、タンク球無しでなくなった時、タンク球無し解除状態の設定を実行する。

10

【 1 4 6 7 】

その後、ステップ S 1 0 0 6 では、払出制御装置 3 1 1 の C P U 5 1 1 は、報知する状態の有無を判別し、報知する状態が有る場合には払出制御装置 3 1 1 に設けた 7 セグメント L E D により報知する。

【 1 4 6 8 】

ステップ S 1 0 0 7 ~ S 1 0 0 9 では、賞球払出の処理を実行する。この場合、賞球の払出不可状態でなく、且つステップ S 1 0 0 1 で記憶した総賞球個数が「 0 」でなければ（ステップ S 1 0 0 7 , S 1 0 0 8 が共に N O）、ステップ S 1 0 0 9 に進み、賞球制御処理（後述する図 3 0）を開始する。また、賞球の払出不可状態、又は総賞球個数が 0 であれば（ステップ S 1 0 0 7 , S 1 0 0 8 の何れかが Y E S）、貸球払出の処理に移行する。

20

【 1 4 6 9 】

その後、ステップ S 1 0 1 0 ~ S 1 0 1 2 では、貸球払出の処理を実行する。この場合、貸球の払出不可状態でなく、且つカードユニットからの貸球払出要求を受信していれば（ステップ S 1 0 1 0 が N O、S 1 0 1 1 が Y E S）、ステップ S 1 0 1 2 に進み、貸球制御処理（後述する図 3 1）を開始する。また、貸球の払出不可状態、又は貸球払出要求を受信していなければ（ステップ S 1 0 1 0 が Y E S 又は S 1 0 1 1 が N O）、後続のバンプモータ制御（ステップ S 1 0 1 3）を実行する。

【 1 4 7 0 】

30

ステップ S 1 0 1 3 では、払出制御装置 3 1 1 の C P U 5 1 1 は、バイブレータ 3 6 0（図 3 参照）の制御（バンプモータ制御）を実行する。その後、ステップ S 1 0 1 4 では、払出制御装置 3 1 1 の C P U 5 1 1 は、停電発生か否かを判別する。停電発生であればステップ S 1 0 1 5 に進み、そうでなければステップ S 1 0 0 1 に戻る。ステップ S 1 0 1 5 では、払出制御装置 3 1 1 の C P U 5 1 1 は、電源断の発生情報を設定し、ステップ S 1 0 1 6 では、R A M 判定値を作成する。その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。

【 1 4 7 1 】

ここで、図 3 0 に示す賞球制御処理において、ステップ S 1 1 0 1 では、払出モータ 3 5 8 a を駆動させて賞球の払出を実行する。続くステップ S 1 1 0 2 では、払出モータ 3 5 8 a の回転が正常であるかを払出回転センサの検出結果により判別する。払出モータ 3 5 8 a の回転が正常でなければ、ステップ S 1 1 0 3 に進み、払出モータ 3 5 8 a を駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ 3 5 8 a の停止処理を実行し、その後、図 2 9 の払出制御処理に戻る。

40

【 1 4 7 2 】

また、払出モータ 3 5 8 a の回転が正常であれば、ステップ S 1 1 0 4 に進み、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する。遊技球のカウントが正常でなければ、ステップ S 1 1 0 5 に進み、払出モータ 3 5 8 a を駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ 3 5 8 a の停止処理を実行し、その後、図 2 9 の払出制御処理に戻る。

50

【1473】

さらに、遊技球のカウントが正常であれば、ステップS1106に進み、払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が総賞球個数に達して払出が完了したか否かを判別する。払出が完了していれば、ステップS1107で払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図29の払出制御処理に戻る。

【1474】

また、図31に示す貸球制御処理において、ステップS1201では、払出モータ358aを駆動させて貸球の払出を実行する。続くステップS1202では、払出モータ358aの回転が正常であるかを払出回転センサの検出結果により判別する。払出モータ358aの回転が正常でなければ、ステップS1203に進み、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図29の払出制御処理に戻る。

10

【1475】

また、払出モータ358aの回転が正常であれば、ステップS1204に進み、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する。遊技球のカウントが正常でなければ、ステップS1205に進み、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図29の払出制御処理に戻る。

【1476】

さらに、遊技球のカウントが正常であれば、ステップS1206に進み、払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が所定の貸球個数（25個）に達して払出が完了したか否かを判別する。払出が完了していれば、ステップS1207で払出モータ358aの停止処理を実行し、その後、図29の払出制御処理に戻る。

20

【1477】

なお、上記のNMI割込み処理は払出制御装置311でも同様に実行され、かかるNMI割込みにより、停電の発生等による電源断時の払出制御装置311の状態がRAM513のバックアップエリアに記憶される。停電信号S1が出力された後所定時間は、払出制御装置311の処理が実行可能となるように電源部541から電源供給がなされるのも同様である。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機10の電源が遮断されると、停電信号S1が停電監視回路542から払出制御装置311内のCPU511のNMI端子に出力され、CPU511は実行中の制御を中断して図27のNMI割込み処理を開始する。その内容は図27で説明した通りである。

30

【1478】

次に、サブ制御装置262のメイン処理と通常処理とについて図32及び図33を用いて説明する。図32は、サブ制御装置262のCPU551により実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。図33は、サブ制御装置262のCPU551により実行される通常処理の一例を示すフローチャートである。

【1479】

まず、ステップS2001では、サブ制御装置262のCPU551は、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、ポートの設定（ポートI/O切り替えおよび初期値出力）と、タイマの設定（1ミリ秒インターバルタイマ、液晶コマンドストロブ出力タイマ）と、割込み設定（サブコマンドストロブ割込み）とを行う。

40

【1480】

また、ステップS2002では、サブ制御装置262のCPU551は、電源断処理が未完了か否かを判別する。具体的には、パチンコ機10の前面枠セット14の各種ランプ（環状電飾部102や中央電飾部103等）が全消灯しており、かつ、スピーカが消音状態となっているか否かを判別する。そして、電源断処理が未完了であればステップS2004に進み、そうでなければステップS2003に進む。

【1481】

50

続いて、ステップ S 2 0 0 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、サブ制御装置 2 6 2 の RAM が破壊されているか否かを判別し、破壊されていればステップ S 2 0 0 4 に進み、そうでなければステップ S 2 0 0 7 に進む。ステップ S 2 0 0 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、サブ制御装置 2 6 2 の RAM 領域読み書きチェックを行う。そして、ステップ S 2 0 0 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、サブ制御装置 2 6 2 の RAM は正常か否かを判別する。サブ制御装置 2 6 2 の RAM が正常であればステップ S 2 0 0 6 に進み、異常であればステップ S 2 0 1 2 に進む。ステップ S 2 0 0 6 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、RAM 5 5 3 のエリア毎に RAM 破壊チェック用のデータを書き込み、その読み出し異常があれば破壊されていると判別するための RAM 破壊チェックデータの設定を行う。

10

【1 4 8 2】

そして、ステップ S 2 0 0 7 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、電源断後の電源投入であるのか否かを判別する。電源断後の電源投入であればステップ S 2 0 0 8 に進み、そうでなければステップ S 2 0 0 9 に進む。

【1 4 8 3】

ステップ S 2 0 0 8 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、未処理化 RAM 領域以外の RAM 領域をクリアする。具体的には、未処理化 RAM 領域は、データをクリアするとシステム上問題となる情報を保存する領域であり、RAM 領域破壊時以外は残したい情報のエリアのことである。例えば、サブコマンド受信バッファや電源投入情報などが挙げられる。主制御装置 2 6 1 が電源断して、サブ制御装置 2 6 2 がリセットした場合（主制御装置 2 6 1 から電源断通知コマンドを受信した場合）に、未処理化 RAM 領域以外の RAM 領域をクリアする。

20

【1 4 8 4】

ステップ S 2 0 0 9 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、割込み許可を設定する。ステップ S 2 0 1 0 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、サブ制御装置 2 6 2 の RAM の初期値設定を行う。ステップ S 2 0 1 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、演出用初期化フラグを「1」に設定し、図 3 3 に示す通常処理に移行する。

【1 4 8 5】

なお、ステップ S 2 0 1 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、RAM 異常報知を行い、無限ループに入る。例えば、所定のランプを無条件で点灯させるなどの報知を行うことが挙げられる。

30

【1 4 8 6】

図 3 3 に示すように、ステップ S 2 1 0 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、通常処理開始時から 1 m s 以上経過したか否かを判別する。1 m s 以上経過していれば、ステップ S 2 1 0 2 に進み、経過していなければステップ S 2 1 1 0 に進む。

【1 4 8 7】

ステップ S 2 1 0 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、ランプ出力処理を行う。具体的には、第 3 図柄表示装置 4 2 での装飾図柄（第 3 図柄）の変動パターン演出に合わせたランプ出力を行う。

【1 4 8 8】

ステップ S 2 1 0 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、電源投入報知を行う。具体的には、電源投入コマンドによる 3 0 秒間の報知を行う。具体的には、電源投入報知は、第 3 図柄標示装置 4 2 にて電源投入を知らせる画像を表示したり、電飾部 3 0 0 にて電源投入を知らせるパターンでのランプ点灯が行われる。

40

【1 4 8 9】

ステップ S 2 1 0 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、客待ち演出を行う。具体的には、タイトル／静止画の切り替えを行う。つまり、いわゆるデモ画面表示を行う。

【1 4 9 0】

ステップ S 2 1 0 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、第 1 図柄変動の保留

50

個数表示更新処理を行う。具体的には、この保留個数表示更新処理は、第1図柄表示装置40の保留ランプ40cに対応した表示を第3図柄表示装置42でも行うための処理である。

【1491】

ステップS2106では、サブ制御装置262のCPU551は、枠ボタン入力監視・演出処理を行う。具体的には、この枠ボタン入力監視・演出処理は、遊技者が押下可能な枠ボタン（例えば、図1に示した上選択ボタン71，下選択ボタン72，枠ボタン80など）を備えたパチンコ機において、枠ボタンの押下による機種別の演出を行うためのものである。したがって、このような枠ボタンを備えないパチンコ機においては、本処理は不要である。

10

【1492】

ステップS2107では、サブ制御装置262のCPU551は、ランプ編集処理を行う。具体的には、第3図柄表示装置42での装飾図柄の変動パターン演出に対応（同期）した電飾部300でのランプ点灯パターンを編集する処理を行う。

【1493】

ステップS2108では、サブ制御装置262のCPU551は、音編集・出力処理を行う。具体的には、第3図柄表示装置42での装飾図柄の変動パターン演出に対応（同期）した音を鳴らす（音声、音楽、効果音などを音声出力する）処理を行う。

【1494】

ステップS2109では、サブ制御装置262のCPU551は、演出実行管理処理を行う。具体的には、ランプと音声と液晶演出（第3図柄表示装置42での装飾図柄の変動パターン演出）とを同期させる時間管理等を行う。

20

【1495】

この液晶演出（例えば大当たり／外れスーパーリーチA～Eのリーチ表示演出）を、後述する遊技盤30内の動作可能な電飾部を可動役物として動作させる演出と同期させる場合は、表示用変動パターン指定コマンドに相当する役物動作パターン指定コマンドがセットされ、可動役物を動作させる駆動制御部に送信される。

【1496】

ステップS2110では、サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42で行うべき装飾図柄の変動パターンおよび音声ランプの演出を決定するための乱数の値を更新する処理を行う。具体的には、この乱数は例えば「0」～「32767」の値をとるものであって、上限値「37268」に達すると「0」に戻るものが挙げられる。

30

【1497】

ステップS2111では、サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261からコマンドを受信した場合に、各コマンドに対応した処理を行う。

【1498】

具体的には、サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261からの変動パターン指定コマンドを受信した場合に、この変動パターン指定コマンドをコマンド変換した表示コマンドを表示制御装置45に送信する。なお、変動パターン指定コマンドをそのままスルー出力するようにしてもよい。また、サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261からの装飾図柄指定コマンドを受信した場合に、この装飾図柄指定コマンドをコマンド変換した停止表示コマンドを表示制御装置45に送信する。また、装飾図柄指定コマンドのコマンド変換において、停止表示コマンド以外に予告コマンドが生成された場合には予告コマンドも表示制御装置45に送信する。この予告コマンドとしては、予告としての例えば魚群の出現の有無が挙げられる。また、サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261からの全停止コマンド（確定コマンド）を受信した場合に、この全停止コマンドをそのまま表示制御装置45に送信する。

40

【1499】

また、サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261からの変動パターン指定コマンドを受信した場合に、この変動パターン指定コマンドをコマンド変換したランプ

50

点灯コマンドを、電飾部 300 を制御する電飾制御装置に送信する。また、この変動パターン指定コマンドをコマンド変換した音声出力コマンドを、音出力部 24 を制御する音出力制御装置 46 に送信する。

【1500】

ステップ S 2 1 1 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、表示制御装置 4 5 などにコマンドを出力するコマンド出力処理を行う。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、例えば、前述の表示コマンドや停止表示コマンドなど各種のコマンドを表示制御装置 4 5 に送信する。

【1501】

ステップ S 2 1 1 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、サブ制御装置 2 6 2 の RAM が破壊されているか否かを判別する。RAM 破壊されていなければステップ S 1 4 0 1 に戻り、破壊されていれば無限ループに入る。

【1502】

ここで、サブ制御装置 2 6 2 による図 3 3 に示したステップ S 2 1 0 4 の客待演出処理について、図 3 4 を用いて説明する。図 3 4 は、サブ制御装置 2 6 2 による客待演出処理を示すフローチャートである。

【1503】

ステップ S 2 2 2 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、電源投入から 30 秒以上経過したか否かを判断する。30 秒経過した場合はステップ S 2 2 2 2 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップ S 2 2 2 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に通常画面を表示させるためのコマンドをセットしてステップ S 2 2 2 3 に進む。ステップ S 2 2 2 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、通常画面表示フラグを 1 にする。

【1504】

ステップ S 2 2 2 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、発射操作コマンドを受信したか否かを判断する。受信していない場合はステップ S 2 2 2 5 に進み、受信した場合はステップ S 2 2 2 9 に進む。

【1505】

ステップ S 2 2 2 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、通常画面を表示してから待機時間（例えば 60 秒）を経過したか否かを判定する。60 秒を経過した場合はステップ S 2 2 2 6 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップ S 2 2 2 6 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 にデモ画面を表示させるためのデモ画面表示コマンドをセットして、ステップ S 2 2 2 7、S 2 2 2 8 に進む。

【1506】

サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、ステップ S 2 2 2 7 にてデモ画面表示フラグを 1 にするとともに、ステップ S 2 2 2 8 にて通常画面表示フラグを 0 にして、本処理を終了する。

【1507】

上述したステップ S 2 2 2 9 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、デモ画面表示フラグが 1 であるか否かを判断する。1 であればステップ S 2 2 3 0 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 2 2 3 0 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に通常画面を表示させるための通常画面表示コマンドをセットして、ステップ S 2 2 3 1、S 2 2 3 2 に進む。

【1508】

サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、ステップ S 2 2 3 1 にて通常画面表示フラグを 1 にするとともに、ステップ S 2 2 3 2 にてデモ画面表示フラグを 0 にして本処理を終了する。

【1509】

ここで、サブ制御装置 2 6 2 による図 3 3 に示したステップ S 2 1 0 6 の枠ボタン入力監視・演出処理について、図 3 5 を用いて説明する。図 3 5 は、サブ制御装置 2 6 2 によ

10

20

30

40

50

る枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【1510】

サブ制御装置262は、図35に示すように、枠ボタン入力監視・演出処理を行う。具体的には、先ず、ステップS2301では、サブ制御装置262のCPU551は、決定ボタン入力監視・演出処理を行う。具体的には、表示画面42aにおいて遊技者が決定ボタン81を操作して所定の演出実行を指示することが要求される場合に、遊技者による決定ボタン81の押下操作に応じて、所定の演出実行が指示されることが表示される。例えば、決定ボタン81の押下を要求する場合に、決定ボタン81に相当する画像と「押せ！」の文字画像が表示される。なお、所定の演出実行を指示するための後述する特定の操作条件は、決定ボタン81の押下に限らず、遊技球発射ハンドル18の操作であってもよい。例えば、大当たりラウンド中でなければ特図1用始動入賞装置33aに3球入球（入球検出）させるという条件や、特図2用始動入賞装置33bに10球入球させるという条件や、大当たりラウンド中であれば大入賞口32aに遊技球を10球入球させるという条件である。遊技球発射ハンドル18の操作を要求する「打て！」の文字画像の表示と、そのように遊技球発射ハンドル18が操作されたことに応じて、所定の演出実行が指示されるものであってもよい。

10

【1511】

ステップS2302では、サブ制御装置262のCPU551は、選択ボタン入力監視・演出処理を行い、本処理を終了する。具体的には、表示画面42aにおいて遊技者が選択ボタン82, 83を操作して所定の選択を指示することが要求される場合に、遊技者による選択ボタン82, 83の選択操作に応じて、所定の選択が行われることを表示する。例えば、選択ボタン82, 83の押下を要求する場合に、選択ボタン82, 83を押下することを促す選択対象となる画像（例えば複数のキャラクタ画像）と「キャラクタを選択して下さい」のような文字画像が表示される。

20

【1512】

次に、上述した決定ボタン入力監視・演出処理の詳細を説明する。図36は、決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【1513】

ステップS2311では、サブ制御装置262のCPU551は、決定ボタン81の入力を監視している。ステップS2312では、サブ制御装置262のCPU551は、決定ボタン81の押下が検出された場合はステップS2313以下の判別ステップに進み、そうでない場合は本処理を終了する。

30

【1514】

サブ制御装置262のCPU551は、通常画面表示フラグが1であるか否か（ステップS2313）、デモ画面表示フラグが1であるか否か（ステップS2314）、高速変動中フラグが1であるか否か（ステップS2315）、大当たりオープニングフラグが1であるか否か（ステップS2316）、大当たりエンディングフラグが1であるか否かを判断し、いずれも1でない場合はステップS2321に進む。

【1515】

ステップS2321では、サブ制御装置262のCPU551は、ボタン示唆演出フラグが1であるか否かを判断する。ボタン示唆演出フラグは、ボタン示唆演出において決定ボタン81の押下を要求する画像が表示されている期間は1にされ、当該期間が終わる（決定ボタン81の押下要求が終わる）ことによって0にされる。ボタン示唆演出フラグが1である場合は、ステップS2322に進む。そうでない場合は本処理を終了する。ステップS2322では、サブ制御装置262のCPU551は、決定ボタン81の押下要求画像の表示期間中に決定ボタン81が押下されたと判断して、ボタン示唆演出実行コマンドをセットして、本処理を終了する。

40

【1516】

ステップS2313に戻る。ステップS2313からステップS2318までの判別ステップでは、サブ制御装置262のCPU551は、音量変更操作を実行できるタイミン

50

グであるか否かを判別している。

【1517】

具体的には、サブ制御装置262のCPU551は、ステップS2313にて通常画面表示フラグが1（通常画面が表示中）であるか、ステップS2314にてデモ画面表示フラグが1（デモ画面が表示中）であるか、ステップS2315にて高速変動中フラグが1（主装飾図柄SZが高速変動中）である場合は、ステップS2320に進む。ステップS2320では、サブ制御装置262のCPU551は、特定操作画面を表示させるための表示用特定操作画面表示コマンドをセットする。特定操作画面とは、音出力部24から出力される音声の音量を操作するための画面である。

【1518】

また、ステップS2316にて大当たりオープニングフラグが1（オープニング演出中）である場合は、ステップS2317に進む。ステップS2317では、サブ制御装置262のCPU551は、オープニング演出中に特定操作画面を表示できるタイミングになったか否かを判断するために、オープニング演出の開始から5秒を経過したか否かを判断する。5秒を経過した場合は、ステップS2320に進み、そうでない場合はステップS2318に進む。

【1519】

また、ステップS2318にて大当たりエンディングフラグが1（エンディング演出中）である場合は、ステップS2319に進む。ステップS2319では、サブ制御装置262のCPU551は、エンディング演出中に特定操作画面（例えば音量操作画面）を表示できなくなるタイミングになったか否かを判断するために、エンディング演出の終了前3秒を経過したか否かを判断する。エンディング演出の終了前3秒を経過していない場合は、上述したステップS2320に進み、表示用特定操作画面表示コマンドをセットする。そうでない場合は上述したステップS2321に進むが、否の判定となるため、そのまま本処理が終了される。

【1520】

次に、上述した選択ボタン入力監視・演出処理の詳細を説明する。図37は、選択ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【1521】

ステップS2331では、サブ制御装置262のCPU551は、選択ボタン82，83の入力を監視している。ステップS2332では、サブ制御装置262のCPU551は、選択ボタン82，83の押下が検出されたか否かを判断する。押下が検出された場合はステップS2333のステップに進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【1522】

ステップS2333では、サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42に特定操作画面が表示されているか否かを判断する。表示されている場合はステップS2334に進み、そうでなければステップS2335に進む。ステップS2334では、サブ制御装置262のCPU551は、特定操作画面において選択操作の結果を反映させる選択操作コマンドをセットする。具体的には、音量のレベルが増減される。

【1523】

ステップS2335では、第3図柄表示装置42にボタン示唆演出選択画面が表示されているか否かを判断する。表示されている場合は、ステップS2334に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップS2334では、上述と同様に、サブ制御装置262のCPU551は、ボタン示唆演出操作画面において選択操作の結果を反映させる選択操作コマンドをセットする。具体的には、選択肢（図14を用いて上述したプレイヤーPYの選択など）が示された示唆演出画面においていずれかの選択肢が選ばれる。以上で本処理を終了する。

【1524】

次に、サブ制御装置262による図33に示したステップS2108の音編集・出力管理処理について図38を用いて説明する。図38は、サブ制御装置262による音編集・

10

20

30

40

50

出力管理処理を示すフローチャートである。

【1525】

ステップS2341では、サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261からコマンドを受信したか否かを判断する。コマンドを受信した場合は、ステップS2342に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップS2342では、サブ制御装置262のCPU551は、受信したコマンドが変動パターンコマンドであるか否かを判断する。変動パターンコマンドであればステップS2343に進み、そうでなければステップS2347に進む。なお、音編集の必要があるコマンドであれば、変動パターンコマンド以外のコマンド、例えば大当たりラウンドの開始時のオープニングコマンド等であってもよい。

10

【1526】

ステップS2343では、サブ制御装置262のCPU551は、変動パターンコマンドによって実行される変動表示演出において出力する演出音を設定するための演出音設定処理を行い、ステップS2344に進む。演出音設定処理によって演出音の種類が設定される。ステップS2344では、サブ制御装置262のCPU551は、現在の音量を読み込むための音量変更操作読込処理を行い、ステップS2345に進む。演出の音量は、遊技者に操作によって変更可能であるので、音量変更操作によって設定された現在の音量が読み込まれる。ステップS2345では、サブ制御装置262のCPU551は、読み込まれた現在の音量に基づき演出音の音量設定を行い、ステップS2346に進む。ステップS2346では、サブ制御装置262のCPU551は、設定された演出音と音量でスピーカーを駆動する音主力処理を行い、本処理を終了する。

20

【1527】

ステップS2347からステップS2352までは上述した変動パターンコマンド等に基づいて設定される演出音以外の演出音を設定する処理である。ステップS2347では、サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261から右打ちエラーコマンド（上述したステップS588参照）を受信したか否かを判断する。右打ちエラーコマンドを受信した場合は、ステップS2348に進み、そうでない場合はステップS2351へ進む。ステップS2348では、サブ制御装置262のCPU551は、右打ちエラー報知音を設定する右打ちエラー報知音設定処理を行い、ステップS2349へ進む。右打ちエラー報知音設定処理によって右打ちエラー報知音の種類が設定される。右打ちエラー報知音の種類は、例えば「左に戻して下さい。」や「左に戻して下さい。左打ちは禁止されています。」というようなメッセージ音である。右打ちエラーコマンドを受信した回数に応じて右打ちエラー報知音の種類を分けることができる。

30

【1528】

ステップS2349では、サブ制御装置262のCPU551は、ステップS2344と同様に、設定音量を読み込み、ステップS2350に進む。音量は、変動表示演出の開始後に変更される場合もあるので、右打ちエラー報知を実行する時点での設定音量が読み込まれる。ステップS2350では、サブ制御装置262のCPU551は、設定音量よりも例えば1つレベルが高い音量を設定して、上述したステップS2346の音出力処理へ進む。これにより、右打ちエラー報知時に実行されている変動表示演出の演出音よりも大きい音量で右打ちエラー報知を行うことができる。

40

【1529】

ステップS2351では、サブ制御装置262のCPU551は、右打ちエラー解消コマンドを受信したか否かを判断する。右打ちエラー解消コマンド（上述したステップS593参照）を受信していれば、遊技者は低確率状態において右打ちを止めていると判断されているので、ステップS2352へ進む、そうでなければ本処理を終了する。ステップS2352では、サブ制御装置262のCPU551は、右打ちエラー報知を終了するため、右打ちエラー報知音停止処理を行い、本処理を終了する。

【1530】

次に、サブ制御装置262による図33に示したステップS2109の演出実行管理処

50

理について図 3 9 を用いて説明する。

【1 5 3 1】

ステップ S 2 4 0 1 において、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、先読み変動パターン指定コマンド受信時処理を行う。以下、先読み変動パターン指定コマンド受信時処理について説明する。図 4 0 は、サブ制御装置 2 6 2 による先読み変動パターン指定コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【1 5 3 2】

ステップ S 2 4 1 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、先読み用変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。先読み用変動パターン指定コマンドを受信していればステップ S 2 4 1 2 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

10

【1 5 3 3】

ステップ S 2 4 1 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、保留球格納エリア指定コマンドを受信したか否かを判定する。保留球格納エリア指定コマンドを受信していればステップ S 2 4 1 3 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【1 5 3 4】

ステップ S 2 4 1 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、保留球格納エリア指定コマンドが指定する保留球格納エリアに、今回受信した先読み用変動パターン指定コマンドを格納する。サブ制御装置 2 6 2 の R A M 5 5 3 には、主制御装置 2 6 1 の R A M 5 0 3 に設けられた保留球格納エリア（実行エリアおよび第 1 ～第 4 保留エリア）に対応する保留球格納エリアが設けられている。サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、受信したコマンドを先読み用変動パターン指定コマンドが指定する第 1 ～第 4 保留エリアのいずれかに格納する。

20

【1 5 3 5】

ステップ S 2 4 1 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、保留表示パターン選択用テーブルを参照して今回受信した先読み用変動パターン指定コマンドに対応する保留表示パターンを決定する。ステップ S 2 4 1 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、決定された保留表示パターンを表示用保留表示コマンドに変換して、この表示用保留表示コマンドと上述した保留球格納エリア指定コマンドを表示制御装置 4 5 に出力できるように設定する。以上で本処理を終了する。

【1 5 3 6】

30

＜開閉モード（大当たり）表示設定処理＞

図 3 9 に示す演出管理実行処理に戻って、ステップ S 2 4 0 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、開閉モード（大当たり）表示設定処理を行う。この開閉モード（大当たり）表示設定処理について、図 4 1 を用いて以下に説明する。

【1 5 3 7】

ステップ S 2 4 3 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、オープニングコマンドを受信していればステップ S 2 4 3 2 に進み、そうでなければステップ S 2 4 3 4 に進む。

【1 5 3 8】

ステップ S 2 4 3 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、表示用オープニングコマンドをセットする。

40

【1 5 3 9】

ステップ S 2 4 3 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、エンディングコマンドを受信していればステップ S 2 4 3 5 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【1 5 4 0】

ステップ S 2 4 3 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、表示用エンディングコマンドをセットし、本処理を終了する。

【1 5 4 1】

＜変動表示態様設定処理＞

図 3 9 に示す演出管理実行処理に戻って、ステップ S 2 4 0 3 では、サブ制御装置 2 6

50

2のCPU551は、変動表示態様設定処理を行う。この変動表示態様設定処理について、図42を用いて以下に説明する。

【1542】

ステップS2471では、サブ制御装置262のCPU551は、変動パターン指定コマンドを受信していればステップS2472に進み、受信していなければステップS2480に進む。

【1543】

ステップS2472では、サブ制御装置262のCPU551は、RAM553に設けられた保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、保留球格納エリアの第1～第4保留エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1保留エリア→実行エリア、第2保留エリア→第1保留エリア、第3保留エリア→第2保留ユリア、第4保留エリア→第3保留エリアというように各エリア内のデータがシフトされる。

10

【1544】

ステップS2473では、サブ制御装置262のCPU551は、RAM553の実行エリアにシフトされた変動パターン指定コマンドに応じた装飾図柄変動を第3図柄表示装置42に表示させるための表示用変動パターン指定コマンドをセットして、ステップS2474に進む。表示用変動パターン指定コマンドは、例えば、大当たりノーマルリーチA、Bや大当たりスーパーリーチA～Eや前後外れノーマルリーチA、Bや前後外れスーパーリーチA～Dや前後以外外れノーマルリーチA、Bや前後以外外れスーパーリーチA～Dや完全外れA～Fといった変動パターンにて装飾図柄変動表示を実行するための表示用コマンドである。

20

【1545】

ステップS2474では、サブ制御装置262のCPU551は、変動パターン指定コマンドがボタン示唆演出有りのコマンドであるか否かを判断する。具体的には、変動パターン指定コマンドは、変動種別カウンタCS2の値と主装飾図柄変動パターン選択用テーブルとを用いてボタン示唆演出の有無が定められている。ボタン示唆演出がある場合はステップS2475に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【1546】

ステップS2475では、サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42にボタン示唆演出を表示させるための表示用ボタン示唆演出指定コマンドを設定し、ステップS2476に進む。ステップS2476では、サブ制御装置262のCPU551は、ボタン示唆演出フラグを1に設定する。

30

【1547】

ステップS2477では、サブ制御装置262のCPU551は、装飾図柄指定コマンドを受信しているか否かを判定する。装飾図柄指定コマンドを受信していればステップS2478に進み、そうでなければ本処理を終了する。なお、サブ制御装置262のCPU551は、装飾図柄指定コマンドを受信しているか否かを判定する替わりに、受信した変動パターン指定コマンドに応じた変動時間の終了タイミングになっているか否かを判定してもよい。この場合、サブ制御装置262のCPU551は、変動パターン指定コマンドを受信した場合に、そのコマンドから変動時間を読み出して、タイマーによって変動時間を計測して、変動時間の終了タイミングを把握する。

40

【1548】

ステップS2478では、サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42に表示されている装飾図柄の変動表示を停止（確定）させるための停止表示コマンド（確定コマンド）をセットし、本処理を終了する。

【1549】

＜変動表示態様設定処理＞

図39に示す演出管理実行処理に戻って、ステップS2404では、サブ制御装置262のCPU551は、次回遊技状態表示態様設定処理を行う。この次回遊技状態表示態様

50

設定処理について、図 4 3 を用いて以下に説明する。

【1550】

ステップ S 2 4 9 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、高確率・サポート状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップ S 2 4 9 2 に進み、そうでない場合はステップ S 2 4 9 3 に進む。

【1551】

ステップ S 2 4 9 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に高確率・サポート状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用高確率・サポート状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。

【1552】

ステップ S 2 4 9 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、低確率・サポート状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップ S 2 4 9 4 に進み、そうでない場合はステップ S 2 4 9 5 に進む。

【1553】

ステップ S 2 4 9 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に低確率・サポート状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用低確率・サポート状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。

【1554】

ステップ S 2 4 9 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、低確率状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。低確率状態移行コマンド受信している場合は、ステップ S 2 4 9 6 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【1555】

ステップ S 2 4 9 6 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に低確率状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用低確率状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。

【1556】

<右打ちエラー報知表示態様設定処理>

図 3 9 に示す演出管理実行処理に戻って、ステップ S 2 4 0 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、右打ちエラー報知表示態様設定処理を行う。この右打ちエラー報知表示態様設定処理について、図 4 4 を用いて以下に説明する。図 4 4 は、サブ制御装置 2 6 2 による右打ちエラー報知表示態様設定処理を示すフローチャートである。

【1557】

ステップ S 2 5 0 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、右打ちエラーコマンドを受信したか否かを判断する。右打ちエラーフラグを受信した場合はステップ S 2 5 0 2 に進み、そうでない場合は、ステップ S 2 5 0 4 に進む。ステップ S 2 4 0 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、右打ちエラー報知の表示態様を決定し、ステップ S 2 5 0 3 に進む。すなわち、右打ちエラー報知の表示内容、表示優先度を読み出す。右打ちエラー報知の表示内容は、上述した右打ちエラー報知音に対応する例えば「左に戻して下さい。」や「左に戻して下さい。左打ちは禁止されています。」というようなメッセージ表示である。右打ちエラー報知の表示優先度は、最も高く設定されているため、右打ちエラー報知は、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a の最前面に表示される。

【1558】

ステップ S 2 5 0 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に右打ちエラー報知を表示させるための表示用右打ちエラー表示コマンドを設定し、本処理を終了する。

【1559】

ステップ S 2 5 0 4 およびステップ S 2 5 0 5 は、右打ちエラー報知の表示を終了するための処理である。ステップ S 2 5 0 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、右打ちエラー解消コマンドを受信しているか否かを判断する。右打ちエラー解消コマンドを受信していたらステップ S 2 5 0 5 に進み、そうでなければ本処理を終了する。右打ちエ

10

20

30

40

50

ラー解消コマンドを受信するタイミングは、一の変動表示の変動時間中である場合もあるが、遊技者が一の変動表示の変動時間内で右打ちを止めない場合は、次の変動表示の変動時間にまたがって場合もある。ステップS2505では、サブ制御装置262のCPU551は、右打ちエラー報知の表示を終了するために、右打ちエラー表示を停止し、本処理を終了する。

【1560】

次に、表示制御装置45の通常処理及び表示モード等の切り替え処理について、図45及び図46を用いて説明する。図45は表示制御装置の通常処理を示すフローチャートである。図46は表示制御装置による表示モード等の切り替え処理を示すフローチャートである。

10

【1561】

図45に示すように、ステップS3001では、表示制御装置45のCPU521は、サブ制御装置262から送信されてきた各種コマンドを入力処理するコマンド入力処理を行い、ステップS3002に進む。この各種コマンドとしては、例えば、表示コマンド、停止表示コマンド、表示用オープニングコマンド、表示用エンディングコマンド、デモ開始コマンド、図柄列変動開始コマンドなどが挙げられる。

【1562】

ステップS3002では、表示制御装置45のCPU521は、表示モード等（図柄列変動、大当たりオープニング、大当たりエンディング等の表示）の切り替え処理を行い、ステップS3003に進む。ここで、この表示モード等の切り替え処理について図46を用いて説明する。

20

【1563】

図46に示すように、ステップS3101では、表示制御装置45のCPU521は、通常画面表示コマンドを受信しているか否かを判定する。通常画面表示コマンドを受信していればステップS3102に進み、そうでなければステップS3103に進む。表示コマンドは、サブ制御装置262から送信されるコマンドであって、パチンコ機への電源投入に伴い第3図柄表示装置42への通常画面の表示を許可するためのコマンドや、大当たりラウンド終了後における第3図柄表示装置42の表示モードを、通常画面を表示する通常モードに戻すためのコマンドである。

【1564】

ステップS3102では、表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42に通常画面を表示する。通常画面は、図9に示すように、通常背景画像の手前側に主装飾図柄SZや副装飾図柄FZが大当たり組合せを構成しない態様で停止表示される画面である。通常背景画像は、表示制御装置45のビデオRAM524に記憶されている。

30

【1565】

ステップS3103では、表示制御装置45のCPU521は、デモ画面表示コマンドを受信しているか否かを判定する。デモ画面表示コマンドを受信していればステップS3104に進み、そうでなければステップS3105に進む。デモ画面表示コマンドは、サブ制御装置262から受信されるコマンドであって、遊技者が遊技球を発射しない状態で所定時間が経過する場合に通常画面からデモ画面への切り替えを指示するためのコマンドである。

40

【1566】

ステップS3104では、表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42にデモ画面を表示する。デモ画面は、遊技の方法や遊技の特徴を紹介する画像であって、表示制御装置45のビデオRAM524に記憶されている。

【1567】

ステップS3105では、表示制御装置45のCPU521は、表示用変動パターン指定コマンドを受信しているか否かを判定する。表示用変動パターン指定コマンドを受信していれば、ステップS3106に進み、そうでなければステップS3107に進む。

【1568】

50

ステップ S 3 1 0 6 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、図 9 に示す 3 つの装飾図柄列 L, M, R の主装飾図柄 S Z 及び副装飾図柄 F Z の変動を開始し、最終的に停止表示する変動表示を行うように第 3 図柄表示装置 4 2 を表示制御する。具体的には、主装飾図柄 S Z 及び副装飾図柄 F Z の変動表示制御は、後述するステップ S 3 0 0 3 ~ ステップ S 3 0 0 7 を実行する制御である。このステップ S 3 1 0 6 にて実行される図柄列変動表示処理については後述する。

【 1 5 6 9 】

ステップ S 3 1 0 7 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、上述したステップ S 2 3 2 0 で設定された表示用特定操作画面表示コマンドを受信したか否かを判定する。表示用特定操作画面表示コマンドを受信していれば、ステップ S 3 1 0 8 に進み、そうでなければステップ S 3 1 0 9 に進む。

10

【 1 5 7 0 】

ステップ S 3 1 0 8 では、表示制御装置の C P U 5 2 1 は、後述する特定操作画面表示処理を行う。

【 1 5 7 1 】

ステップ S 3 1 0 9 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、表示用オープニングコマンドを受信しているか否かを判断する。表示用オープニングコマンドを受信していれば、ステップ S 3 1 1 0 に進み、そうでなければステップ S 3 1 1 1 に進む。

【 1 5 7 2 】

ステップ S 3 1 1 0 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、大当たりオープニング画像の表示を開始するように第 3 図柄表示装置 4 2 を表示制御する。大当たりオープニング画像は、装飾図柄変動表示が大当たり組合せで確定した後に表示される画像であって、大当たり当選を祝福するような画像である。また、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、大当たりオープニングの表示が終われば、続けて大当たりラウンド画像の表示を開始する。大当たりラウンド画像は、大当たりラウンド中に表示される画像であって、例えば、大当たりラウンド中にのみ見ることができると特典画像である。大当たりオープニング画像や大当たりラウンド画像は、表示制御装置 4 5 のビデオ R A M 5 2 4 に記憶されている。このステップ S 3 1 1 0 にて実行される大当たりオープニング・ラウンド表示処理については後述する。

20

【 1 5 7 3 】

ステップ S 3 1 1 1 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、表示用エンディングコマンドを受信しているか否かを判断する。表示用エンディングコマンドを受信していれば、ステップ S 3 1 1 2 に進み、そうでなければステップ S 3 1 1 3 に進む。ステップ S 3 1 1 2 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、大当たりエンディング画像の表示を開始するように第 3 図柄表示装置 4 2 を表示制御する。大当たりエンディング画像は、表示制御装置 4 5 のビデオ R A M に記憶されている。このステップ S 3 1 1 2 にて実行される大当たりエンディング表示処理については後述する。

30

【 1 5 7 4 】

ステップ S 3 1 1 3 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、表示用高確率・サポート状態移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用高確率・サポート状態移行コマンドを受信していればステップ S 3 1 1 4 に進み、そうでなければステップ S 3 1 1 5 に進む。

40

【 1 5 7 5 】

ステップ S 3 1 1 4 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、後述する高確率・サポート状態移行表示処理を実行する。

【 1 5 7 6 】

ステップ S 3 1 1 5 では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、表示用低確率・サポート状態移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用低確率・サポート状態移行コマンドを受信していればステップ S 3 1 1 6 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

50

【1577】

ステップS3116では、表示制御装置45のCPU521は、後述する表示用低確率・サポート状態移行処理を実行する。以上で本処理を終了する。

【1578】

図45に戻って、ステップS3003では、表示制御装置45のCPU521は、停止図柄を決定し、ステップS3004に進む。具体的には、表示制御装置45のCPU521は、サブ制御装置262から受信される表示用変動パターン指定コマンドによって決められた選択可能な停止図柄群の中から所定の停止図柄を決定する。大当たり変動パターンであれば、奇数図柄または偶数図柄の中から所定の停止図柄が決定される。外れ変動パターンであれば、前後外れ図柄、前後以外外れ図柄、完全外れの中から所定の停止図柄が決定される。

10

【1579】

ステップS3004では、表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42に表示される装飾図柄の変動表示態様の決定を行い、ステップS3005に進む。

【1580】

具体的には、表示制御装置45のCPU521は、サブ制御装置262から受信される表示用変動パターン指定コマンドによって示された変動パターンに対応する装飾図柄の変動表示態様を決定する。例えば、コマンドが大当たりノーマルリーチAを示す場合は大当たりノーマルリーチAに対応する変動表示態様が決定される。上述した各変動表示態様は、表示制御装置45のプログラムROMに記憶されている。

20

【1581】

ステップS3005では、表示制御装置45のCPU521は、補助演出（遊技者に提供表示するメッセージなどの示唆画像の表示態様）の決定を行い、ステップS3006に進む。示唆画像は、第3図柄表示装置42で実行される図柄変動表示が大当たり組合せとなる可能性を示唆する画像である。

【1582】

ステップS3006では、表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42の表示画像制御を行う。

【1583】

具体的には、表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42に図柄変動表示画像を表示する場合であれば、ステップS3004にて決められた変動表示態様に従って各装飾図柄列L、M、Rにおける主装飾図柄SZ及び副装飾図柄FZの図柄変動表示を、ステップS3003にて決められた停止図柄に従って最終的に停止表示する変動表示を行うように第3図柄表示装置42を表示制御する。

30

【1584】

表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42に大当たりラウンド画像を表示する表示画像制御も行う。大当たりラウンド画像であれば、大当たりラウンド中に表示される特典画像とともに現在のラウンド数を示す画像などが表示される。また、表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42に表示される常駐画像があれば、常駐画像を第3図柄表示装置42に表示する表示画像制御も行う。

40

【1585】

ステップS3007では、表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42において保留表示を実行する保留表示制御を行う。

【1586】

具体的には、表示制御装置45のCPU521は、サブ制御装置262から受信した表示用保留表示コマンドに対応する処理を実行する。表示制御装置45のCPU521は、サブ制御装置262から受信した表示用保留表示コマンドすると、受信した表示用保留表示コマンドによって示される保留表示パターンに対応する保留表示実行プログラムをプログラムROM552から読み出して実行する。保留表示実行プログラムは、第1～第4保留表示エリアでの保留表示の実行パターンと、当該保留表示エリアでの保留表示の実行パ

50

ターンとが予め定められている。

【1587】

また、表示制御装置45のCPU521は、装飾図柄変動表示の実行を終えるごとに、保留表示エリアに表示される保留表示をシフトする処理を行う。具体的には、装飾図柄変動表示の実行が終われば実行表示エリアの保留表示を消去して、第1保留表示エリア→実行表示エリア、第2保留表示エリア→第1保留表示エリア、第3保留表示エリア→第2保留表示エリア、第4保留表示エリア→第3保留表示エリアというように保留表示をシフトする。保留球数が0の場合は、実行表示エリアに保留表示が行われる。

【1588】

ステップS3008では、表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42にて音量変更のような特定操作を実行可能な期間を報知する特定操作期間報知処理を実行する。特定操作期間報知処理については後述する。

10

【1589】

ステップS3009では、表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42にて遊技者に右打ち操作を実行させるための右打ち報知処理を実行する。右打ち報知処理については後述する。

【1590】

ステップS3010では、表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42にて次の遊技状態が近付いている状況であることを報知する次遊技状態近接状況報知処理を実行する。次遊技状態近接状況報知処理については後述する。

20

【1591】

ステップS3011では、表示制御装置45のCPU521は、デモ表示などのその他の処理を行う。

【1592】

ステップS3012では、表示制御装置45のCPU521は、通常処理開始時から1ms以上経過したか否かを判別する。1ms以上経過していれば、ステップS3001に戻り、経過していなければステップS3008に戻る。

【1593】

次に、ステップS3106にて上述した図柄列変動処理について図47を用いて説明する。図47は、図柄列変動処理を示すフローチャートである。

30

【1594】

ステップS3201では、表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42にて右、中、左の主装飾図柄Szの高速変動を所定時間表示させる。ステップS3202では、表示制御装置45のCPU521は、高速変動中であることを示す高速変動中フラグを1に設定する。高速変動中フラグはRAM523に設定される。

【1595】

ステップS3203では、表示制御装置45のCPU521は、実行中の変動表示がリーチを含むものか否かを判断する。具体的には、受信した表示用変動パターン指定コマンドに基づき判断される。リーチを有る場合はステップS3204に進み、リーチが無い場合はステップS3211に進む。

40

【1596】

ステップS3204では、表示制御装置45のCPU521は、リーチタイミングか否かを判断する。リーチタイミングであればステップS3205に進み、そうでなければステップS3208に進む。ステップS3205では、左右の主装飾図柄Szを所定のリーチ組み合わせで停止させ、真ん中の主装飾図柄Szを変動させ続ける。高速変動はこのリーチ表示時に終わったので、表示制御装置45のCPU521は、ステップS3206にて、高速変動中フラグを0に設定するとともに、ステップS3207にて、リーチ変動中であることを示すリーチ変動中フラグを1に設定する。

【1597】

ステップS3208では、表示制御装置45のCPU521は、停止表示コマンドを受

50

信したか否かを判断する。停止表示コマンドを受信していればステップ S 3 2 0 9 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 3 2 0 9 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、リーチ変動中の主装飾図柄 S z を停止させて、右、中、左の主装飾図柄 S z を所定の組み合わせで停止させる。この時点で再び変動させる演出などなければ、停止図柄が確定される。これにより、ステップ S 3 2 1 0 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、リーチ変動中フラグを 0 に設定する。

【1598】

ステップ S 3 2 1 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、非リーチの変動表示において、停止表示コマンドを受信したか否かを判断する。停止表示コマンドを受信していればステップ S 3 2 1 2 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 3 2 1 2 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、右、中、左の主装飾図柄 S z を所定の組み合わせで停止させる。この時点で再び変動させる演出などなければ、停止図柄が確定される。これにより、ステップ S 3 2 1 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、高速変動中フラグを 0 に設定する。以上で本処理を終了する。

10

【1599】

次に、上述したステップ S 3 1 0 8 に示す特定操作画面表示処理について図 4 8 を用いて説明する。図 4 8 は、特定操作画面表示処理を示すフローチャートである。

【1600】

ステップ S 3 2 2 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、上述したステップ S 3 1 0 7 にて表示用特定操作画面表示コマンドを受信したことに基づき、第 3 図柄表示装置 4 2 に特定操作画面を表示する。特定操作画面は、遊技者が選択ボタン 8 2 , 8 3 を操作して音量を上げたり下げたりする画面である。

20

【1601】

ステップ S 3 2 2 2 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、遊技者が選択ボタン 8 2 , 8 3 を押下したことに基づく選択操作コマンドを受信したか否かを判断する。選択操作コマンドを受信した場合はステップ S 3 2 2 3 に進み、そうでない場合はステップ S 3 2 2 4 に進む。ステップ S 3 2 2 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、選択ボタン 8 2 , 8 3 いずれが操作されたかに応じて、第 3 図柄表示装置 4 2 にて音量を変更する表示を行う。

【1602】

ステップ S 3 2 2 4 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、遊技者が決定ボタン 8 1 を押下したことに基づく決定コマンドを受信したか否かを判断する。決定コマンドを受信した場合はステップ S 3 2 2 5 に進み、そうでない場合はステップ S 3 2 2 6 に進む。ステップ S 3 2 2 5 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、特定操作画面の表示を消去する。すなわち、特定操作画面の表示中に選択ボタン 8 2 , 8 3 を押下せずに決定ボタン 8 1 が押下された場合は、特定操作画面の表示が終了される。

30

【1603】

ステップ S 3 2 2 6 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、特定操作画面の表示開始から 3 0 秒を経過したか否かを判断する。3 0 秒を経過していればステップ S 3 2 2 5 に進み特定操作画面の表示が終了される。そうでなければステップ S 3 2 2 7 に進む。

40

【1604】

ステップ S 3 2 2 7 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、高速変動停止の 5 秒前であるか否かを判断する。高速変動停止の 5 秒前であればステップ S 3 2 2 5 に進み、特定操作画面の表示が終了される。すなわち、特定操作画面の表示は、高速変動の停止 5 秒前に強制的に終了される。

【1605】

ステップ S 3 2 2 8 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、エンディング演出の終了 3 秒前であるか否かを判断する。エンディング演出の終了 3 秒前であればステップ S 3 2 2 5 に進み、特定操作画面の表示が終了される。すなわち、特定操作画面の表示は、エンディング演出の終了 3 秒前に強制的に終了される。

50

【1606】

次に、上述したステップS3110に示す大当たりオープニング・ラウンド表示処理について図49を用いて説明する。図49は、大当たりオープニング・ラウンド表示処理を示すフローチャートである。

【1607】

ステップS3231では、表示制御装置45のCPU521は、上述したステップS3109にて表示用オープニングコマンドを受信したことに基づき、第3図柄表示装置42に大当たりオープニング画像を表示する。続いて、ステップS3232では、表示制御装置45のCPU521は、このオープニング演出の期間中に、次のラウンド遊技における遊技方法を説明するオープニング中右打ち説明情報を第3図柄表示装置42に表示する。

10

【1608】

続いて、ステップS3233では、表示制御装置45のCPU521は、オープニング演出の終了タイミングが到来したか否かを判断する。オープニング演出の終了タイミングであればステップS3234に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【1609】

ステップS3234では、表示制御装置45のCPU521は、オープニング画像の表示を終了するとともに、大当たりラウンド画像を表示する。ステップS3235では、表示制御装置45のCPU521は、大当たりラウンド画像の表示とともに、大当たりラウンド中は右打ちを行うことを遊技者に報知するためのラウンド中右打ち情報を表示する。このラウンド中右打ち情報の表示態様は、第3図柄表示装置42にて遊技者に目立つ態様で表示される。ここでは、後述する非ラウンド中に表示される右打ち情報よりも大きく表示されているので、拡大表示と呼ぶ。

20

【1610】

ステップS3236では、表示制御装置45のCPU521は、1のラウンド中に大入賞口32a（その検出スイッチ）にて10球の入賞（入賞検出）があったか、または、大入賞口32aの開放期間が30秒を経過したかを判断する。10球の入賞または30秒の開放があれば、ステップS3237に進み、そうでなければステップS3234に戻る。ステップS3237では、表示制御装置45のCPU521は、大当たりラウンドが最終ラウンドであるか否かを判断する。最終ラウンドであればステップS3238に進み、そうでなければステップS3234に戻る。

30

【1611】

ステップS3238では、表示制御装置45のCPU521は、大当たりラウンド画像の表示を終了する。続いて、ステップS3239では、表示制御装置45のCPU521は、ラウンド中右打ち情報の表示（拡大表示）を終了する。以上で本処理を終了する。

【1612】

次に、上述したステップS3112に示す大当たりエンディング表示処理について図50を用いて説明する。図50は、大当たりエンディング表示処理を示すフローチャートである。

【1613】

ステップS3241では、表示制御装置45のCPU521は、上述したステップS3111にて表示用エンディングコマンドを受信したことに基づき、第3図柄表示装置42に大当たりエンディング画像を表示する。また、ステップS3242では、表示制御装置45のCPU521は、大当たりエンディング演出が実行中であることを示す大当たりラウンドフラグを1に設定する。

40

【1614】

また、ステップS3243では、表示制御装置45のCPU521は、このエンディング期間中に特定操作を受け付けていることを示すエンディング中特定操作受付フラグを1に設定し、ステップS3244に進む。特定操作は、エンディング期間中に決定ボタン81を押下することで実行される音量変更の操作である。

【1615】

50

ステップ S 3 2 4 4 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが 1 であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが 1 であればステップ S 3 2 4 5 に進み、そうでなければステップ S 3 2 5 1 へ進む。

【1 6 1 6】

ステップ S 3 2 4 5 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、エンディング演出後に移行する高確率・サポート状態等における遊技方法が右打ちであることを遊技者に報知する、エンディング中右打ち情報を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示する。このエンディング中右打ち情報は、ラウンド中右打ち情報よりも遊技者に目立ち難い態様で表示される。例えば、エンディング中右打ち情報は、ラウンド中右打ち情報よりも十分に小さく縮小表示される。また、エンディング中右打ち情報の表示とともに、エンディング期間をカウントダウンするカウントダウン表示も行う。

10

【1 6 1 7】

ステップ S 3 2 4 6 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、エンディング期間の終了 3 秒前になったか否かを判断する。エンディング期間の終了 3 秒前になった場合はステップ S 3 2 4 7 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【1 6 1 8】

ステップ S 3 2 4 7 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、エンディング中右打ち情報を用いて、次の遊技状態が近付いていることを遊技者に知らせる次遊技状態近接情報を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示する。次の遊技状態とは、エンディング演出の終了後に移行する遊技状態であり、ここでは高確率・サポート状態である。

20

【1 6 1 9】

また、ステップ S 3 2 4 8 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、エンディング期間の終了 3 秒前になったことを受けて、エンディング期間中の特定操作の受け付けが終わったことを示すエンディング中特定操作受付フラグを 0 に設定し、ステップ S 3 2 4 9 に進む。

【1 6 2 0】

ステップ S 3 2 4 9 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、エンディング期間の終了タイミングになったか否かを判断する。エンディング期間の終了タイミングになった場合はステップ S 4 2 5 0 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

30

【1 6 2 1】

ステップ S 4 2 5 0 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、エンディング中右打ち情報を用いた次遊技状態近接情報の表示を終了する。同時に、エンディング期間のカウントダウン表示がカウント時間満了により終了する。ステップ S 4 2 5 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、大当たりエンディングフラグを 0 に設定する。以上で本処理を終了する。

【1 6 2 2】

次に、上述したステップ S 3 1 1 4 に示す高確率・サポート状態移行表示処理について図 5 1 を用いて説明する。図 5 1 は、高確率・サポート状態移行表示処理を示すフローチャートである。

40

【1 6 2 3】

ステップ S 3 2 6 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、上述したステップ S 3 1 1 3 にて表示用高確率・サポート状態移行コマンドを受信したことに基づき、高確率・サポート状態移行フラグが 0 であるか否かを判断する。つまり、確変大当たりに当選した時点での遊技状態が高確率・サポート状態であったか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグが 0 である（すなわち確変大当たりへの当選時が低確率状態である）場合はステップ S 3 2 6 2 に進み、そうでない場合はステップ S 3 2 6 3 に進む。

【1 6 2 4】

ステップ S 3 2 6 2 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、高確率・サポート状態移行フラグを 1 にセットする。ステップ S 3 2 6 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2

50

1 は、大当たりエンディングフラグが 0 であるか否かを判断する。大当たりエンディングフラグが 0 であればステップ S 3 2 6 4 に進み、そうでなければステップ S 3 2 6 6 に進む。

【1 6 2 5】

ステップ S 3 2 6 4 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に高確率・サポート状態移行時の背景画面を表示する。ステップ S 3 2 6 5 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、高確率・サポート状態中右打ち情報を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示する。高確率・サポート状態中右打ち情報は、エンディング中右打ち情報よりも遊技者に目立たせ易い態様で表示される。例えば、高確率・サポート状態中右打ち情報は、エンディング中右打ち情報より拡大表示される。

10

【1 6 2 6】

ステップ S 3 2 2 6 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、高確率・サポート状態の終了タイミングか否かを判断する。本実施例では、高確率・サポート状態は、変動回数：1 0 0 回で終了するものとしている。高確率・サポート状態の終了タイミングであればステップ S 3 2 6 7 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【1 6 2 7】

ステップ S 3 2 6 7 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、高確率・サポート状態中右打ち情報の拡大表示を終了する。ステップ S 3 2 6 8 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、高確率・サポート状態移行フラグを 0 に設定する。以上で本処理を終了する。

20

【1 6 2 8】

次に、上述したステップ S 3 1 1 6 に示す低確率・サポート状態移行表示処理について図 5 2 を参照して説明する。図 5 2 は、低確率・サポート状態移行表示処理を示すフローチャートである。

【1 6 2 9】

ステップ S 3 2 7 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、上述したステップ S 3 1 1 5 にて低確率・サポート状態移行フラグを受信したことに基づき、高確率・サポート状態移行フラグが 1 であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグが 1 であればステップ S 3 2 7 2 に進み、そうでない場合はステップ S 3 2 7 4 に進む。

【1 6 3 0】

ステップ S 3 2 7 2 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、高確率・サポート状態移行フラグを 0 に設定し、ステップ S 3 2 7 3 に進む。ステップ S 3 2 7 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、低確率・サポート状態移行フラグを 1 に設定する。

30

【1 6 3 1】

ステップ S 3 2 7 4 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、大当たりエンディングフラグが 0 であるか否かを判断する。大当たりエンディングフラグが 0 である場合は、ステップ S 3 2 7 5 に進み、そうでない場合はステップ S 3 2 7 6 に進む。

【1 6 3 2】

ステップ S 3 2 7 5 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、低確率・サポート状態中の画面を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示する。また、ステップ S 3 2 7 6 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、低確率・サポート状態中右打ち情報を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示する。低確率・サポート状態中右打ち情報は、高確率・サポート状態中右打ち情報と同様に、エンディング中右打ち情報よりも遊技者に目立ち易い態様で表示される。

40

【1 6 3 3】

ステップ S 3 2 7 7 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、低確率・サポート状態の終了タイミングが到来したか否かを判断する。低確率・サポート状態の終了タイミングであればステップ S 3 2 7 8 に進み、そうでなければステップ S 3 2 7 9 に進む。

【1 6 3 4】

ステップ S 3 2 7 8 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、低確率・サポート状態中右打ち情報を第 3 図柄表示装置 4 2 から消去する。ステップ S 3 2 7 9 では、表示制御

50

装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、低確率・サポート状態移行フラグを 0 に設定する。以上で本処理を終了する。

【1 6 3 5】

次に、上述したステップ S 3 0 0 8 に示す特定操作期間報知処理について図 5 3 を用いて説明する。図 5 3 は、特定操作期間報知処理を説明するフローチャートである。

【1 6 3 6】

ステップ S 3 3 0 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、通常画面表示コマンドを受信したか否かを判断する。通常画面表示コマンドを受信した場合はステップ S 3 3 0 2 に進み、そうでない場合はステップ S 3 3 0 3 に進む。

【1 6 3 7】

ステップ S 3 3 0 2 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、特定操作期間中情報を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示する。特定操作期間中情報とは、決定ボタン 8 1 を用いた特定操作を実行できる期間中であることを遊技者に報知する情報である。特定操作は、例えば音量変更の操作画面を表示するために決定ボタン 8 1 を押下する操作である。

【1 6 3 8】

ステップ S 3 3 0 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、デモ画面表示コマンドを受信したか否かを判断する。デモ画面表示コマンドを受信した場合はステップ S 3 3 0 2 に進んで特定操作期間中情報の表示を行い、そうでない場合はステップ S 3 3 0 4 に進む。

【1 6 3 9】

ステップ S 3 3 0 4 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、表示用オープニングコマンドを受信したか否かを判断する。表示用オープニングコマンドを受信した場合はステップ S 3 3 0 5 に進み、そうでない場合はステップ S 3 3 0 6 に進む。

【1 6 4 0】

ステップ S 3 3 0 5 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、大当たりオープニング演出において上述した特定操作期間中情報の表示タイミングとなったか否かを判断する。大当たりオープニング演出における特定操作期間中情報の表示タイミングは、大当たりオープニング演出の開始から 5 秒後のタイミングである。表示タイミングとなっている場合はステップ S 3 3 0 2 に進み、そうでない場合はステップ S 3 3 0 6 に進む。

【1 6 4 1】

ステップ S 3 3 0 6 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、表示用変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判断する。表示用変動パターン指定コマンドを受信している場合はステップ S 3 3 0 7 に進み、そうでない場合はステップ S 3 3 1 1 に進む。

【1 6 4 2】

ステップ S 3 3 0 7 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、高確率・サポート状態移行フラグが 1 であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグが 1 である場合は、高確率・サポート状態中であるため音量変更のような特定操作を行えないので、本処理を終了し、そうでない場合はステップ S 3 3 0 8 に進む。

【1 6 4 3】

ステップ S 3 3 0 8 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、特定操作期間終期近接情報を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示する。特定操作期間終期近接情報は、特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを遊技者に知らせる情報である。特定操作は、例えば音量変更のための操作である。

【1 6 4 4】

ステップ S 3 3 0 9 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、特定操作期間終期近接情報の表示の終了タイミングとなったか否かを判断する。終了タイミングとなった場合はステップ S 3 3 1 0 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【1 6 4 5】

ステップ S 3 3 1 0 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、特定操作期間終期近接情報を第 3 図柄表示装置 4 2 から消去して、本処理を終了する。

10

20

30

40

50

【1646】

ステップS3311では、表示制御装置45のCPU521は、表示用エンディングコマンドを受信したか否かを判断する。表示用エンディングコマンドを受信した場合はステップS3312に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【1647】

ステップS3312では、表制御装置45のCPU521は、高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが1であるか否かを判断する。つまり、エンディング演出の次に移行される遊技状態が高確率・サポート状態または低確率・サポート状態であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが1である場合は、ステップS3308に進み、特定操作期間終期近接情報を第3図柄表示装置42に表示する。高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態のいずれも1でない（0である）場合は、ステップS3313に進む。

10

【1648】

ステップS3313では、表示制御装置45のCPU521は、エンディング演出の終了後、通常の高確率状態に移行するので、エンディング期間中も大当たりラウンド中と同じく特定操作期間中情報を第3図柄表示装置42に表示する。以上で本処理を終了する。

【1649】

次に、第3図柄表示装置42における特定操作期間中の表示態様について図54を用いて説明する。図54(a)～(e)は、第3図柄表示装置42における特定操作期間中の表示態様を説明する図である。

20

【1650】

第3図柄表示装置42に通常画面が表示されている期間は、遊技者が決定ボタン81を押下することによって、音出力部24から出力される音声の音量を変更するなどの特定操作が行われる期間である。音出力部24から出力される音声は、第3図柄表示装置42における変動表示の開始に伴って出力される、変動表示中、大当たり遊技状態中、大当たり終了後の有利遊技状態中などの音声である。

【1651】

第3図柄表示装置42には、(a)に示すように通常画面43aが表示されている期間において、音量変更などの特定操作を実行できる期間中であることを遊技者に報知するための特定操作期間中情報44aが表示されている。例えば、第3図柄表示装置42の通常画面43aの右上に表示される「音量変更可」の文字情報である。

30

【1652】

また、第3図柄表示装置42には、(d)に示すようにデモ画面43bが表示されている期間においても、特定操作期間中情報44aが表示されている。デモ画面43bは、静止画でもよいし、動画でもよい。

【1653】

通常画面43aまたはデモ画面43bに特定操作期間中情報44aが表示されている期間中に、遊技者が決定ボタン81を押下した場合、第3図柄表示装置42には、(b)に示すように音量変更操作のための特定操作画面44bが表示される。特定操作画面44bは、通常画面43aまたはデモ画面43bに替えて表示してもよいし、通常画面43aまたはデモ画面43bの一部に重ねて表示してもよい。

40

【1654】

特定操作画面44bは、特定操作によって変更可能な情報が表示される変更情報表示部44cと、特定操作の方法を遊技者に示す操作方法表示部44dとを含む。変更情報表示部44cは、例えば音量変更操作画面であれば現在の音量と音量の変更可能な範囲とを示す音量表示部である。操作方法表示部44dは、例えば決定ボタン81及び選択ボタン82、83を用いた音量変更の操作方法を図示する音量変更方法表示部である。操作方法表示部44dでは、音量変更方法として、決定ボタン81を押下すれば音量が決定され、左選択ボタン82を押下すれば音量が下げられ、右選択ボタン83を押下すれば音量が上げられることが図示されている。

50

【1655】

遊技者が右選択ボタン83を押下した場合、変更情報表示部44cには、(c)に示すように現在の音量（五段階の3段階目の音量）が一つ上の音量に変更される様子が表示される。遊技者が左選択ボタン82を押下した場合、変更情報表示部44cには、現在の音量から一つ下の音量に変更される様子が表示される。

【1656】

遊技者が決定ボタン81を押下した場合、第3図柄表示装置42には、(e)に示すように特定操作画面44bに替えて通常画面43aが表示される。

【1657】

次に、主装飾図柄Szの高速変動中における特定操作期間中の表示態様について図55を参照して説明する。図55(a)～(h)は、主装飾図柄Szの高速変動中における特定操作期間中の表示態様を説明する図である。

【1658】

(a)に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、通常画面43aが表示され、その右上に「音量変更可」と示された特定操作期間中情報44aが表示されている。始動条件が成立すると、(b)に示すように、表示画面42aには、通常画面43aに替えて高速変動中画面43cが表示される。通常画面43aが高速変動中画面43cに切り替わると同時に、特定操作期間中情報44aが特定操作期間終期近接情報44fに切り替わる。特定操作期間終期近接情報44eは、特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを遊技者に知らせる情報である。例えば、特定操作期間中情報44aに対して特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを示唆するような情報を付加する。具体的には、例えば(b)～(d)に示すように「音量変更可」の文字画像の周囲が所定の時間間隔で異なる色に点滅表示して、終了タイミングが近付いていることを示唆する。点滅表示は、一定の時間間隔でもよいが、終了タイミングが近づくに従って短い間隔で点滅表示してもよい。これにより、遊技者は、特定操作を行える期間中であるが、その終了タイミングが近付いていることを実感できる。

【1659】

(e)に示すように、特定操作期間終期近接情報44eは、高速変動が終わる前の所定のタイミングで消去される。つまり、音量変更の操作（決定ボタン81の押下）は、高速変動中も可能であるが、遅くとも特定操作期間終期近接情報44eが表示されている期間中に実行されなければならない。特定操作期間終期近接情報44eが消去されるタイミングは、高速変動中画面43cが左図柄停止画面43dに切り替わる直前のタイミングである((e)(f)参照)。これにより、遊技者に、高速変動中の変動表示が完全外れになるか、リーチになるかを確実に見せることができる。

【1660】

左図柄停止画面43dは、所定の時間後、全図柄停止画面43eとなる。全図柄停止画面43eにおいて停止図柄が完全外れとなる場合、(g)に示すように始動条件成立の保留がなければ、(i)に示すように、全図柄停止画面43eは通常画面43aに戻る。(i)に示すように、通常画面43aは、全図柄停止画面43eと同様であるが、再び特定操作期間中情報44aが表示される。他方、全図柄停止画面43eにおいて停止図柄が完全外れとなる場合でも、(h)に示すように始動条件成立の保留があれば、(j)に示すように、全図柄停止画面43eから高速変動中画面43cに替わるとともに、特定操作期間終期近接情報44eが表示され、上述した(b)以降の表示態様をくり返す。

【1661】

このように、遊技者は特定操作期間終期近接情報44eを見ることで、高速変動中のどのタイミングまで音量変更などの特定操作が可能であることを認識することができる。

【1662】

次に、リーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様について図56を用いて説明する。図56(a)～(o)は、リーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様を説明する図である。

10

20

30

40

50

【1663】

(a) に示すノーマルリーチ表示画面43f及び(b)に示す発展リーチ表示画面43gでは、リーチ表示期間中は音量変動が不可であるので、特定操作期間中情報44aは非表示とされている。(c)に示す全図柄停止画面43eでは、リーチ表示の結果が大当たり組み合わせとなることを示している。全図柄停止画面43の表示中も特定操作期間中情報44aは非表示とされている。大当たり組み合わせの確定後、全図柄停止画面43からオープニング画面43hに替わる。オープニング画面43には、(d)に示す遊技者に大当たり成立を知らせるオープニング情報44f(例えば「おめでとう」のような遊技者を祝福する文字情報)が表示された後、(e)に示すラウンド遊技中の操作方法をオープニング中に遊技者に説明する、オープニング中右打ち説明情報44g(例えば「右を狙ってね」という文字情報と右矢印の図示)が表示される。オープニング画面43の表示中であっても(d)(e)の期間中は特定操作期間中情報44aが表示されない。これらの情報を確実に遊技者に見せるためである。

10

【1664】

特定操作期間中情報44aは、(e)に示すオープニング中右打ち情報44gの表示期間の終盤のタイミングから、大当たりラウンド状態の終了まで表示され続ける。つまり、オープニング中右打ち情報44gの表示期間の終盤の期間と、(f)に示す大当たりラウンド状態の開始から(g)に示す大当たりラウンド状態の終了までの期間とにおいて、特定操作期間中情報44aが表示される。

【1665】

20

具体的には、(g)に示すラウンド画面43iでは、大当たりラウンド状態中は右打ちであることを遊技者に視認し易い態様で示すラウンド中右打ち情報44hと、大当たりラウンド状態の進行状況を示すラウンド数情報44iとともに、特定操作期間中情報44aが表示される。ラウンド中右打ち情報44hは、例えば、大きな文字や図示ではっきりと右打ちであることを表示する情報である。ラウンド数情報44iは、第1ラウンドであることが表示されている。

【1666】

また、(h)に示すラウンド画面43iでは、ラウンド中右打ち情報44hと、最終ラウンド(第16ラウンド)を示すラウンド数情報44iとともに、特定操作期間中情報44aが表示される。

30

【1667】

最終ラウンドの終了後、ラウンド画面43iは(i)に示すエンディング画面43jに替わる。エンディング画面43jには、エンディング期間であることを示すエンディング情報44jが表示される。また、エンディング画面43jには、エンディング時間をカウントダウンするカウントダウン情報が表示される。

【1668】

エンディング情報44jは、例えば、(i)～(o)に示すエンディングカウントダウン情報44vと、(i)に示す次遊技状態示唆情報44wと、(j)に示す製造者情報44xと、(k)(l)に示すカード抜き忘れ防止情報44yと、(m)～(o)に示すのめり込み防止情報44zとからなる。

40

【1669】

エンディングカウントダウン情報44vは、エンディング時間をカウントダウンする表示である。エンディングカウントダウン情報44vは、時間の経過に沿って例えば1秒ずつカウントダウンされる。例えば、(i)はエンディング期間の開始直後であるため「エンディング時間：後35秒」と表示され、(j)ではエンディング開始から10秒を経過したため「エンディング時間：後25秒」と表示され、(k)ではエンディング開始から15秒を経過したため「エンディング時間：後20秒」と表示され、(l)ではエンディング開始からエンディング開始から16秒を経過したため「エンディング時間：後19秒」と表示され、(m)ではエンディング開始から32秒を経過したため「エンディング時間：後3秒」と表示され、(n)ではエンディング開始から33秒を経過したため「エン

50

ディング時間：後 2 秒」と表示され、(o) ではエンディング開始から 3 4 秒を経過したため「エンディング時間：後 1 秒」と表示されている。

【1 6 7 0】

次遊技状態示唆情報 4 4 w は、エンディング期間の終了後の遊技状態が確変状態であることを示唆したり、サポート状態付きの通常状態であることを示唆したりする。ここでは、「もう 1 回」という文字情報によって次に高確率・サポート状態が発生することが示唆される。次に低確率・サポート状態が発生する場合は、「チャンス!」という文字情報が表示される。次遊技状態示唆情報 4 4 w は例えば 1 0 秒間表示される。

【1 6 7 1】

製造者情報 4 4 x は、例えば製造者を示すロゴ（例えば「S A N Y O」おいう文字情報）である。製造者情報 4 4 x は例えば 5 秒間表示される。カード抜き忘れ防止情報 4 4 y は、例えばプリペイドカードを示す図示と「プリペイドカードの抜き忘れにご注意下さい」のような文字画像である。カード抜き忘れ防止情報 4 4 y は例えば 1 0 秒間表示される。のめり込み防止情報 4 4 z は、例えば「パチンコ、パチスロは適度に楽しむ遊技です」というような文字情報である。のめり込み防止情報 4 4 z は例えば 1 0 秒間表示される。

【1 6 7 2】

このように、エンディング画面 4 3 j には、一連のエンディング情報 4 4 j が 3 5 秒間表示される。

【1 6 7 3】

エンディング画面 4 3 j には、ラウンド中右打ち情報 4 4 h よりも遊技者に目立ち難い態様で表示されるエンディング中右打ち情報 4 4 k が表示される。例えば、エンディング中右打ち情報 4 4 k は、ラウンド中右打ち情報 4 4 h よりも十分に縮小された大きさで表示される。その結果、遊技者は、ラウンド中の右打ち遊技が終わったのではないか、という錯覚を引き起こされる。これにより、遊技者がエンディング期間中に右打ちすることを抑止し易くなる。

【1 6 7 4】

エンディング画面 4 3 j には、特定操作期間終期近接情報 4 4 e が表示される。特定操作期間近接情報 4 4 e は、例えばエンディング演出の (i) に示すエンディング演出の開始タイミングから、(l) に示すエンディング演出の終盤のタイミングまで表示される。当該エンディング期間が含まれる大当たりが確変大当たりやサポート状態付きの通常大当たりである場合、エンディング期間の終了後に移行される高確率または低確率のサポート状態中は特定操作を行えなくなる。例えば、高確率または低確率のサポート状態において音出力部 2 4 から出力される音声は、遊技者の興趣性を煽るために、その前までの遊技状態よりも大きくなる場合に、エンディング期間が音声変更の最後の機会となるので、音声変更操作の終了タイミングが近付いていることを表示することは遊技者の快適な遊技を助けることができる。

【1 6 7 5】

エンディング画面 4 3 j には、次遊技状態近接情報 4 4 l が表示される。次遊技状態近接情報 4 4 l は、次の遊技状態に移行するタイミングが近付いていることを遊技者に知らせる情報である。例えば、次遊技状態近接情報 4 4 l は、エンディング中右打ち情報 4 4 k の周辺を点滅表示させる情報である。次遊技状態近接情報 4 4 l は、(m) から (o) に示すのめり込み防止表示 4 4 z の表示中のうち、エンディング期間の終了前 3 秒間に表示される。これにより、遊技者は、右打ち表示が再開されるのではないかと認識することができる。

【1 6 7 6】

次に、図 5 6 に続くリーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様について図 5 7 を用いて説明する。図 5 7 (a) ~ (o) は、図 5 6 に続くリーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様を説明する図である。

【1 6 7 7】

(a) に示すように、確変大当たり状態のエンディング演出の終了後、表示画面 4 2 a

10

20

30

40

50

には、高確率状態画面 4 3 k が表示される。高確率状態画面 4 3 k は、主装飾図柄 S z が表示される点で通常画面 4 3 a と同じであるが、背景画像は色や表示内容が通常画面 4 3 a と明確に区別できるような態様で表示されている。高確率状態画面 4 3 k では、高確率・サポート状態中右打ち情報 4 4 m が表示されている。高確率・サポート状態中右打ち情報 4 4 m は、エンディング中右打ち情報 4 4 k よりも、遊技者に目立つ態様（拡大された態様）で表示される。

【1 6 7 8】

上述のエンディング中右打ち情報 4 4 k、次遊技状態近接情報 4 4 l およびエンディングカウントダウン情報 4 4 v によって、遊技者はエンディング演出中の不必要なタイミングで誤って右打ち操作を行い、その遊技球が無駄玉になることを低減することができる。また、これらの情報によって、この（a）に示す高確率・サポート状態の開始タイミングに合わせて、遊技球を発射することができる。

【1 6 7 9】

（b）～（f）に示すように、高確率・サポート状態中右打ち情報 4 4 m は、高確率・サポート状態に移行後、高速変動中画面 4 3 c、高確率状態中リーチ表示画面 4 3 f および全図柄停止画面 4 3 e においても表示され続けている。高確率・サポート状態中右打ち情報 4 4 m は、（g）に示すオープニング画面 4 3 h に合わせて非表示とされる。（j）に示すオープニング中右打ち説明情報 4 4 g の表示後は、ラウンド中右打ち情報 4 4 h が表示される。

【1 6 8 0】

ここで、（f）に示すように、高確率状態中のリーチ変動は、サポート状態無し（0 回）の 8 R 通常大当たりを示す組み合わせ（例えば「6 6 6」）で確定されている。そのため、次の遊技状態がサポート状態無しの低確率状態であるので、（k）～（m）に示すエンディング画面 4 3 l では、エンディング中右打ち情報 4 4 k や次遊技状態近接情報 4 4 l は表示されないが、エンディングカウントダウン情報 4 4 v は表示される。このエンディングカウントダウン情報 4 4 v により、エンディング演出の期間中に遊技者が次の遊技状態のための左打ち遊技を開始することによるデメリットを低減することができる。すなわち、エンディング演出の期間中に左打ち遊技を行う場合、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入賞させることで賞球が払い出されるが、入賞せずにアウト口にも入球するので、持ち玉を減らす可能性がある。エンディングカウントダウン情報 4 4 v によってエンディング時間の終了タイミングを適切に把握できれば、そのような事態も低減することができる。

【1 6 8 1】

エンディング画面 4 3 l では、次遊技状態近接情報 4 4 l が表示されないで、特定操作期間中情報 4 4 a が表示され続ける。

【1 6 8 2】

（n）に示すように、エンディング演出が終わると、サポート状態無しの低確率状態である通常画面 4 3 a が表示される。特定操作期間中情報 4 4 a は、このタイミングまで表示され続ける。（o）に示すように、通常画面 4 3 a が高速変動中画面 4 3 c に替わると、保留がある場合は特定操作期間中情報 4 4 a が特定操作期間終期近接情報 4 4 e として表示される。これ以降は、図 5 5（c）以降に示す画面表示と同様になる。

【1 6 8 3】

このように、エンディング演出の終了後に発生する遊技状態が、高確率・サポート状態（低確率・サポート状態も同様）となるか、サポート状態無しの低確率状態となるかに応じて、適切な態様で右打ち情報や特定操作期間中情報 4 4 a が表示されるので、遊技者は右打ち操作の必要なタイミングや音声変更可能なタイミングを分かりやすくなる。

【1 6 8 4】

次に、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン 8 1 が押下されたまま放置された場合の表示態様について図 5 8 を用いて説明する。図 5 8（a）～（g）は、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン 8 1 が押下されたまま放置された場合の表示態様を説明する図である。

10

20

30

40

50

【1685】

(a)に示すように、高速変動中画面43cの表示中は、特定操作期間終期近接情報44eが表示されており、「音量変更可」の文字画像が点滅表示されている。遊技者がこのタイミングで決定ボタン81を押下すると、(b)に示すように特定操作画面44bが表示される。高速変動中画面43cを特定操作画面44bの背後に透けて表示させてもよい。高速変動中であることを確認しながらであれば、安心して特定操作を行える。

【1686】

特定操作画面44bの表示後、に示すように遊技者が選択ボタン82, 83を操作しないまま放置している場合、(c)(d)に示すように、特定操作画面44bの表示中も特定操作期間終期近接情報44eが表示される。これにより、音量変更などの特定操作をしなければ特定操作期間が終わってしまうことを遊技者に示唆することができる。

10

【1687】

それでもなお、遊技者が選択ボタン82, 83を操作しないまま放置している場合は、(e)に示すように左図柄停止画面43dになる前に特定操作画面44bは非表示とされる。これにより、遊技者は、特定操作画面44bを表示させたまま放置している場合でも、確実に(f)に示す全図柄停止画面43eや(g)に示すノーマルリーチ表示画面43fを見せることができる。

【1688】

なお、特定操作画面44bは、一の変動表示期間内で表示されるに留まらず、連続する複数の変動表示期間に亘って表示されてもよい。複数の変動表示期間に亘る特定操作画面44bの表示時間を設定して音量変更の操作を行えるようにしてもよい。特定操作画面44bの表示終了を決定する遊技者の操作を受けるまでの間に複数の変動表示が行われるような構成でもよい。この場合、特定操作画面44bは、変動表示の結果が分かるように縮小されて表示してもよいし、特定操作画面44bを縮小せずに、変動表示を縮小して表示してもよい。

20

【1689】

次に、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン81及び選択ボタン82, 83が押下された場合の表示態様について図59を用いて説明する。図59(a)～(g)は、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン81及び選択ボタン82, 83が押下された場合の表示態様を説明する図である。

30

【1690】

(a)に示すように、高速変動中画面43cの表示中に、遊技者が決定ボタン81を押下すると、特定操作画面44bが表示される。(b)に示すように特定操作画面44bの表示中に、選択ボタン82, 83が操作されると、変更情報表示部43cにおいて音量変更が表示される。この状態で遊技者が決定ボタン81を押下すると、(d)に示すようにそのタイミングで高速変動中画面43cに戻る。これにより、高速変動中画面43cから、(e)に示す左図柄停止画面43d、(f)に示す全図柄停止画面43eまたは(g)に示すノーマルリーチ画面43fに至る変動表示を十分に見せることができる。

【1691】

なお、高速変動中画面43cの表示中に特定操作が行われる場合は、一度特定操作を行った後の期間は特定操作をできないように設定してもよい。高速変動の時間が短いため、仮に再び特定操作画面44bを表示させても、特定操作を実行できる十分な時間が残されていない可能性が高いからである。他方、ラウンド画面43iの表示中に特定操作が行われる場合は、再び特定操作を行う十分な時間が残されているので、再び特定操作画面44bを表示してもよい。

40

【1692】

上述したように、本実施例1のパチンコ機10によれば、

遊技状態が大当たりラウンド遊技状態から次の高確率・サポート状態または低確率・サポート状態に移行する場合に、該大当たりラウンド遊技状態のラウンド遊技の終了タイミングから該次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで、第3図柄表示装置42の

50

表示画面 4 2 a にエンディング画面 4 3 j を表示する大当たりエンディング演出を実行する、表示制御装置 4 5 が大当たりエンディング処理においてステップ S 3 2 4 1 の処理を行う機能と、

大当たりエンディング演出の実行中に、次の高確率・サポート状態または低確率・サポート状態など右打ちが必要な遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するエンディング中右打ち情報 4 4 k , 次遊技状態近接情報 4 4 l , エンディングカウントダウン情報 4 4 v を表示する、表示制御装置 4 5 が大当たりエンディング処理においてステップ S 3 2 4 4 ~ ステップ S 3 2 5 1 の処理を行う機能とを備える。

【1 6 9 3】

このような構成によれば、遊技状態が大当たりラウンド遊技状態から次の高確率・サポート状態または低確率・サポート状態に移行する場合に、該大当たりラウンド遊技状態のラウンド遊技の終了タイミングから該次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで、表示制御装置 4 5 は、大当たりエンディング処理においてステップ S 3 2 4 1 の処理にて、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a にエンディング画面 4 3 j を表示する大当たりエンディング演出を実行する。この大当たりエンディング演出の実行中に、表示制御装置 4 5 は、大当たりエンディング処理においてステップ S 3 2 4 7 の処理にて、次の高確率・サポート状態または低確率・サポート状態など右打ちが必要な遊技状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するエンディング中右打ち情報 4 4 k , 次遊技状態近接情報 4 4 l , エンディングカウントダウン情報 4 4 v を表示する。これにより、遊技者は、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が大当たりラウンド遊技状態であること、言い換えれば、大当たりエンディング演出が実行されている現時点がまだ次の高確率・サポート状態等ではないことを認識し易くなる。したがって、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が次の次の高確率・サポート状態等であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば上記 (A 1) に記載の遊技機である。

【1 6 9 4】

また、大当たりラウンド遊技状態は、遊技者にとって有利な遊技状態であって、

高確率・サポート状態等は、大当たりラウンド遊技状態とは別の遊技者にとって有利な遊技状態であって、遊技者が遊技球発射ハンドル 1 8 を操作することを契機として有利な遊技価値を獲得することが可能となる遊技状態であり、

エンディング中右打ち情報 4 4 k , 次遊技状態近接情報 4 4 l , エンディングカウントダウン情報 4 4 v は、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する情報である。

【1 6 9 5】

このような構成によれば、遊技者にとって有利な大当たりラウンド遊技状態から移行する次の高確率・サポート状態等は、大当たりラウンド遊技状態とは別の有利な遊技状態であって、遊技者が遊技球発射ハンドル 1 8 を操作することを契機として有利な遊技価値を獲得することが可能となる遊技状態である。そのため、遊技者は、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が高確率・サポート状態等であるとの誤認に基づき、有利な遊技価値を獲得するための遊技球発射ハンドル 1 8 を操作し易いが、この操作は大当たりラウンド遊技状態中に行われているため、遊技者はこの有利な遊技価値を獲得できない。しかしながら、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するエンディング中右打ち情報 4 4 k , 次遊技状態近接情報 4 4 l , エンディングカウントダウン情報 4 4 v が報知されるので、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が高確率・サポート状態等であると誤認し難くなる。また、この別の有利な遊技価値を獲得できると誤認して遊技球発射ハンドル 1 8 を操作することを抑制できるので、操作が無駄になることも低減できる。したがって、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が高確率・サポート状態等であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば、上記 (A 2) に記載の遊技機である。

【1696】

また、大当たりラウンド遊技状態は、特図1用始動入賞装置33aまたは特図2用始動入賞装置33bへの入球を契機とする主制御装置261のCPU501における大当たり抽選の結果が大当たり結果であることに基づき、可変入賞装置32の大入賞口32aを開状態としてから閉状態とするまでを1ラウンドとするラウンド遊技を所定回数行わせる遊技状態であり、

大当たりエンディング演出は、大当たりラウンド遊技状態の最終ラウンドにおいて可変入賞装置32の大入賞口32aが閉状態となった時点以降のエンディング期間の終了3秒前のタイミングから次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで、第3図柄表示装置42の表示画面42aに所定の画像を表示するラウンド遊技状態終了時演出である。

10

【1697】

このような構成によれば、大当たりラウンド遊技状態は、特図1用始動入賞装置33aまたは特図2用始動入賞装置33bへの入球を契機とする主制御装置261のCPU501における大当たり抽選の結果が大当たり結果であることに基づき、可変入賞装置32の大入賞口32aを開状態としてから閉状態とするまでを1ラウンドとするラウンド遊技を所定回数行わせる遊技状態である。大当たりエンディング演出は、大当たりラウンド遊技状態の最終ラウンドにおいて可変入賞装置32の大入賞口32aが閉状態となった時点以降のエンディング期間の終了3秒前のタイミングから次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで、第3図柄表示装置42の表示画面42aに所定の画像を表示する演出である。したがって、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が次の高確率・サ

20

【1698】

また、遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態に変化する入球手段であってその入球が主制御装置261のCPU501における大当たり抽選の契機となる特図2用始動入賞装置33bと、

遊技球が入球する入球手段であってその入球が特図2用始動入賞装置33bを作動させる普通図柄抽選の契機となる普通図柄用始動口34と、を備え、

高確率・サポート状態等は、特図2用始動入賞装置33bの入球に基づく普通図柄抽選の結果が特図2用始動入賞装置33bの電動役物を作動させる当選結果となり易くするサ

30

ポート遊技状態であり、エンディング中右打ち情報44k、次遊技状態近接情報44l、エンディングカウントダウン情報44vは、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。

【1699】

このような構成によれば、特図2用始動入賞装置33bは、遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態に変化する入球手段であってその入球が主制御装置261のCPU501における大当たり抽選の契機となる。普通図柄用始動口34は、遊技球が入球する入球手段であってその入球が特図2用始動入賞装置33bの電動役物を作動させる普通図柄抽選の契機となる。高確率・サポート状態等は、普通図柄用始動口34の入球に基づく普通図柄抽選の結果が特図2用始動入賞装置33bの電動役物を作動させる当選結果となり易くするサポート遊技状態である。エンディング中右打ち情報44k、次遊技状態近接情報44l、エンディングカウントダウン情報44vは、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。これにより、遊技者は、高確率・サポート状態等において早く普通図柄用始動口34に遊技球を入球させたいために、高確率・サポート状態等に移行する前の大当たりエンディング演出の実行中に誤って遊技球を発射させてしまい易い。この点、大当たりエンディング演出の実行中に次遊技状態近接情報44l等を見ることで、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が高確率・サポート状態等であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば、上記(A4)に記載の遊

40

50

技機である。

【1700】

また、高確率・サポート状態は、主制御装置261のCPU501における大当たり抽選の結果が大当たり結果となる確率が通常の遊技状態よりも高くなる遊技状態であり、

エンディング中右打ち情報44k，次遊技状態近接情報44l，エンディングカウントダウン情報44vは、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。

【1701】

このような構成によれば、高確率・サポート状態は、主制御装置261のCPU501における大当たり抽選の結果が大当たり結果となる確率が通常の遊技状態よりも高くなる遊技状態である。次遊技状態近接情報44l等は、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。これにより、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が高確率・サポート状態であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば、上記(A5)に記載の遊技機である。

10

【1702】

また、高確率・サポート状態は、主制御装置261のCPU501における大当たり抽選の結果が大当たり結果となる確率と、作動抽選手段による作動抽選の結果が特定結果となる確率とが通常の遊技状態よりも高くなるサポート付き高確率遊技状態であり、

エンディング中右打ち情報44k，次遊技状態近接情報44l，エンディングカウントダウン情報44vは、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。

20

【1703】

このような構成によれば、高確率・サポート状態は、抽選手段による抽選の結果が特定結果となる確率と、普通図柄用始動口34による普通図柄抽選の結果が当選結果となる確率とが通常の遊技状態よりも高くなる遊技状態である。次遊技状態近接情報44l等は、大当たりエンディング演出の実行中に、高確率・サポート状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。これにより、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が高確率・サポート状態であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば、上記(A6)に記載の遊技機である。

30

【1704】

また、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像が所定のエンディング演出パターンで連続して実行されるものであって、

エンディング演出パターンは、主制御装置261のCPU501における大当たり抽選の結果が大当たり結果となった場合に、大当たり結果の種類に応じて異なるパターンで表示され、

エンディング中右打ち情報44k，次遊技状態近接情報44l，エンディングカウントダウン情報44vは、複数種類の画像がエンディング演出パターンで連続して実行し終わるタイミングまで、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。

40

【1705】

このような構成によれば、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像が所定のエンディング演出パターンで連続して実行される。エンディング演出パターンは、主制御装置261のCPU501における大当たり抽選の結果が大当たり結果となった場合に、大当たり結果の種類に応じて異なるパターンで表示される。そのため、従来であれば、遊技者は、大当たりエンディング演出におけるある画像(例えば、製造者情報を示す画像)の表示時間の終了タイミングが一連の大当たりエンディング演出の終了タイミングであると誤認している場合、その後続く画像(例えば、カード抜き忘れ防止情報を示す画像やのめり込み防止情報を示す画像)の表示時間を次の高確率・サポート状態等に移行されていると誤認して、それによって不利益を受ける恐れがある。しかし、本発明では、次遊技状

50

態近接情報 4 4 l 等は、複数種類の画像がエンディング演出パターンで連続して実行し終わるタイミングまで、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する。これにより、大当たりエンディング演出中は、複数種類の画像が所定のエンディング演出パターンで連続して実行し終わるタイミングまで、次遊技状態近接情報 4 4 l によって次の遊技状態の開始タイミングが到来していないことが示唆されるので、上述の不利益を受ける恐れが低減される。例えば、上記（A 7）に記載の遊技機である。

【1706】

また、大当たりラウンド遊技状態における最終ラウンドの終了の直後に、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する情報を表示してもよい。例えば、ラウンド中右打ち情報 4 4 h は、大当たりラウンド状態における最終ラウンドの終了の直後に、エンディング中右打ち情報 4 4 k に替わる。エンディング中右打ち情報 4 4 k が表示されている期間は、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことが遊技者に示唆されている。

10

【1707】

このような構成によれば、エンディング中右打ち情報 4 4 k は、ラウンド遊技状態における最終ラウンドの終了の直後に、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。ラウンド遊技状態における最終ラウンド終了の直後から次の高確率・サポート状態等に移行しているものと誤認した結果、生じる不利益を低減することができる。例えば上記（A 15）に記載の遊技機である。

20

【1708】

また、大当たりエンディング演出の実行と同時に、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する情報を表示してもよい。例えば、エンディング中右打ち情報 4 4 k は、大当たりエンディング演出の実行と同時に、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことが遊技者に示唆されている。

【1709】

このような構成によれば、エンディング中右打ち情報 4 4 k は、大当たりエンディング演出の実行と同時に、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。大当たりエンディング演出の実行と同時次の遊技状態に移行しているものと誤認した結果、生じる不利益を低減することができる。例えば上記（A 16）に記載の遊技機である。

30

【1710】

また、次遊技状態近接情報 4 4 l は、大当たりエンディング演出の実行中であって大当たりエンディング演出の実行から所定時間の経過後（エンディング期間の終了前 3 秒の時点。例えば 16 R 確変（特 1）大当たりのエンディング演出であればエンディング演出の開始から 32 秒後）に、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。

【1711】

このような構成によれば、大当たりエンディング演出の実行中であって大当たりエンディング演出の実行から所定時間の経過後に、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。大当たりエンディング演出の実行中であるが大当たりエンディング演出の実行から所定時間の経過後には次の高確率・サポート状態等に移行しているものと誤認した結果、生じる不利益を低減することができる。例えば上記（A 17）に記載の遊技機である。

40

【1712】

また、上述したように、本実施例 1 のパチンコ機 10 によれば、

所定期間内（例えば識別情報変動表示の高速変動中画面 4 3 c の表示開始から高速変動の停止 5 秒前までの期間や、エンディング期間において終了 3 秒前までの期間など）に遊技者による決定ボタン 8 1 の操作が行われた場合に、少なくとも決定ボタン 8 1 を用いた音量調節操作を行わせるための音量調節用の特定操作画面 4 4 b を表示し、該識別情報変

50

動表示中の高速変動中画面 4 3 c の表示中所定の期間外（例えばリーチ表示期間）に決定ボタン 8 1 の操作が行われた場合には、音量調節用の特定操作画面 4 4 b を表示しない、表示制御装置 4 5 の特定操作画面表示処理におけるステップ S 3 2 2 1 の処理と、

所定の期間中に、音量調節用の特定操作画面 4 4 b の表示可能期間の終了タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する特定操作期間終期近接情報 4 4 e を遊技者に報知する、表示制御装置 4 5 の特定操作期間報知処理におけるステップ S 3 3 0 8 の処理とを備える。

【1713】

このような構成によれば、表示制御装置 4 5 は、特定操作画面表示処理におけるステップ S 3 2 2 1 の処理にて、所定期間内（例えば識別情報変動表示の高速変動中画面 4 3 c の表示開始から高速変動の停止 5 秒前までの期間や、エンディング期間において終了 3 秒前までの期間など）に遊技者による決定ボタン 8 1 の操作が行われた場合に、少なくとも決定ボタン 8 1 を用いた音量調節操作を行わせるための音量調節用の特定操作画面 4 4 b を表示し、所定の期間外（例えばリーチ表示期間やエンディング期間の終了 3 秒を過ぎた後の期間）に決定ボタン 8 1 の操作が行われた場合には、音量調節用の特定操作画面 4 4 b を表示しない。表示制御装置 4 5 は、特定操作期間報知処理におけるステップ S 3 3 0 8 の処理にて、所定の期間中に、音量調節用の特定操作画面 4 4 b の表示可能期間の終了タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する特定操作期間終期近接情報 4 4 e を遊技者に報知する。これにより、遊技者は、識別情報変動表示中の現時点が音量調節用の特定操作画面 4 4 b の表示可能期間の終了タイミングがまだ到来していないこと、言い換えれば、識別情報変動表示中の現時点が音量調節用の特定操作画面 4 4 b の表示が可能であることを認識し易くなる。したがって、現時点が音量調節用の特定操作画面 4 4 b の表示が可能であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば上記（B 1）に記載の遊技機である。

【1714】

また、特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、音量調節用の特定操作画面 4 4 b の表示可能期間であることを報知する特定操作可能期間報知画像（例えば「音量変更可」のような文字情報）を含む。

【1715】

このような構成によれば、特定操作期間終期近接情報 4 4 a は、音量調節用の特定操作画面 4 4 b の表示可能期間であることを報知する特定操作可能期間報知画像（例えば「音量変更可」のような文字情報）を含む。これにより、遊技者は、識別情報変動表示中の高速変動中画面 4 3 c の表示中の所定の期間が音量調節操作を行うことが可能な期間であることを認識し易くなる。例えば上記（B 2）に記載の遊技機である。

【1716】

また、特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、例えば識別情報変動表示中の高速変動中画面 4 3 c の表示中の所定の期間内に音量調節用の特定操作画面 4 4 b の表示があった場合は、その後、特定操作期間終期近接情報 4 4 e を報知しない非報知期間が設けてもよい。

【1717】

このような構成によれば、特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、識別情報変動表示中の高速変動中画面 4 3 c の表示中の所定の期間内に音量調節用の特定操作画面 4 4 b の表示があった場合は、その後、特定操作期間終期近接情報 4 4 e を報知しない非報知期間が設けられる。これにより、識別情報変動表示中の高速変動中画面 4 3 c の表示中の所定の期間内に頻繁に音量調節用の特定操作画面 4 4 b が表示されて（つまり、遊技者が音量調節用の特定操作画面 4 4 b を表示させる操作を行って）、識別情報変動表示が遊技者に十分に見られなくなることを低減できる。例えば上記（B 4）に記載の遊技機である。

【1718】

また、特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、例えば大当たりエンディング期間内に音量調節用の特定操作画面 4 4 b の表示があった場合に、引き続き報知してもよい。

【1719】

このような構成によれば、特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、例えば大当たりエンディング期間内に音量調節用の特定操作画面 4 4 b の表示があった場合に、引き続き報知してもよい。大当たりエンディング期間を長くとした場合、遊技者は、音量調節用の特定操作画面 4 4 b を表示させる特定操作を行った後であっても、その内容を修正することが容易になる。例えば上記（B 5）に記載の遊技機である。

【1 7 2 0】

また、特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、音量調節用の特定操作画面 4 4 b の表示中も表示される。

【1 7 2 1】

このような構成によれば、特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、音量調節用の特定操作画面 4 4 b の表示中も表示される。これにより、遊技者は、特定操作期間終期近接情報 4 4 e を見て、決定ボタン 8 1 を操作した後、特定操作画面 4 4 b を見ているときも、特定操作画面 4 4 b の表示可能期間の終了タイミングを認識し易くなる。例えば上記（B 6）に記載の遊技機である。

【1 7 2 2】

また、音量調節用の特定操作画面 4 4 b の表示中も、所定の期間に表示中の画像（例えば高速変動中画面 4 3 c）が視認可能とされる。

【1 7 2 3】

このような構成によれば、音量調節用の特定操作画面 4 4 b の表示中も、所定の期間に表示中の画像が視認可能とされる。これより、遊技者は、特定操作画面 4 4 b の表示中も所定の期間に表示中の画像（例えば高速変動中画面 4 3 c）がどのようになるかを認識し易くなる。例えば上記（B 7）に記載の遊技機である。

【1 7 2 4】

また、特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、識別情報変動表示期間中の高速変動中画面 4 3 c の表示期間内に表示可能とされ、識別情報変動表示期間中であっても高速変動中画面 4 3 c の表示期間を経過した後は表示不可とされる。

【1 7 2 5】

このような構成によれば、特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、識別情報変動表示期間中の高速変動中画面 4 3 c の表示期間内に表示可能とされ、識別情報変動表示期間中であっても高速変動中画面 4 3 c の表示期間を経過した後は表示不可とされる。これにより、識別情報変動表示期間中であっても高速変動期間の終了後は遊技者に見せたい／遊技者が見たい（変動表示の結果表示やリーチ演出）期間となるので、特定操作画面 4 4 b が表示されることによる、不都合を低減できる。例えば上記（B 8）に記載の遊技機である。

【1 7 2 6】

また、特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、大当たりラウンド遊技状態が次の高確率・サポート状態等へ移行する場合であって、該次の高確率・サポート状態等において特定操作画面 4 4 b が表示不可となる場合に、大当たりラウンド遊技状態におけるエンディング演出中表示可能とされる。

【1 7 2 7】

このような構成によれば、特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、大当たりラウンド遊技状態が次の高確率・サポート状態等へ移行する場合であって、該次の高確率・サポート状態等において特定操作画面 4 4 b が表示不可となる場合に、大当たりラウンド遊技状態におけるエンディング演出中表示可能とされる。これにより、大当たりラウンド遊技状態が次の高確率・サポート状態等へ移行した後に音量調節操作ができないことによる不都合を低減できる。例えば上記（B 9）に記載の遊技機である。

【1 7 2 8】

また、上述したように、本実施例 1 のパチンコ機 1 0 によれば、

大当たりラウンド遊技状態において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う、表示制御装置 4 5 の大当たりオープニング・ラウンド表示処理におけるステップ S 3 2 3 5 の処理と、

大当たりラウンド遊技状態の終了後に発生する次の高確率・サポート状態または低確率・サポート状態において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う、表示制御装置45の高確率・サポート状態移行表示処理におけるステップS3265の処理または低確率・サポート状態移行表示処理におけるステップS3276の処理と、

大当たりラウンド遊技状態から次の高確率・サポート状態等に移行する場合に、大当たりラウンド遊技状態における右打ち遊技の終了タイミングから次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで、第3図柄表示装置42の表示画面42aにエンディング情報44jを表示する大当たりエンディング演出を実行する、表示制御装置45の大当たりエンディング処理におけるステップS3241の処理を備え、

表示制御装置45は、大当たりオープニング・ラウンド表示処理におけるステップS3235の処理にて、大当たりラウンド遊技状態における右打ち遊技中、第1態様（例えば拡大表示されたラウンド中右打ち情報44h）で右打ち報知を行い、大当たりエンディング表示処理におけるステップS3244の処理にて、大当たりエンディング演出の実行中、該第1態様とは異なる態様に変化した第2態様（縮小表示されたエンディング中右打ち情報44k）で右打ち報知を行う。

【1729】

このような構成によれば、表示制御装置45は、大当たりオープニング・ラウンド表示処理におけるステップS3235の処理にて、大当たりラウンド遊技状態において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う。表示制御装置45は、高確率・サポート状態移行表示処理におけるステップS3265の処理または低確率・サポート状態移行表示処理におけるステップS3276の処理にて、大当たりラウンド遊技状態の終了後に発生する次の高確率・サポート状態等において、右打ちで遊技が行われることを遊技者に報知する右打ち報知を行う。表示制御装置45は、大当たりエンディング処理におけるステップS3241の処理にて、大当たりラウンド遊技状態から次の高確率・サポート状態等に移行する場合に、大当たりラウンド遊技状態における右打ち遊技の終了タイミングから次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで、第3図柄表示装置42の表示画面42aにエンディング情報44jを表示する大当たりエンディング演出を実行する。表示制御装置45は、大当たりオープニング・ラウンド表示処理におけるステップS3235の処理にて、大当たりラウンド遊技状態における右打ち遊技中、第1態様（拡大表示）で右打ち報知を行い、大当たりエンディング表示処理におけるステップS3244の処理にて、大当たりエンディング演出の実行中、該第1態様とは異なる態様に変化した第2態様（縮小表示）で右打ち報知を行う。これにより、遊技者は、大当たりラウンド遊技状態において大当たりエンディング演出を実行するまで行われる右打ち報知と大当たりエンディング演出の実行中の右打ち報知との報知態様の違いから、現時点が大当たりラウンド遊技状態における右打ち遊技中ではなく大当たりエンディング演出の実行中であり、右打ち遊技の実行タイミングでないことに気付き易くなる。したがって、大当たりエンディング演出を実行中の現時点が大当たり遊技の実行タイミングであると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば上記（C1）に記載の遊技機である。

【1730】

また、大当たりラウンド遊技状態は、主制御装置261のCPU501での大当たり抽選の結果が大当たり結果であることに基つき、可変入賞装置32の大入賞口32aを開状態としてから閉状態とするまでを1ラウンドとするラウンド遊技を所定回数行わせるラウンド遊技状態である。次の高確率・サポート状態等は、大当たり抽選の結果が大当たり結果であることに基つき、大当たりラウンド遊技状態の終了後に発生する遊技者にとって有利な有利遊技状態である。大当たりエンディング演出は、大当たりラウンド遊技状態から高確率・サポート状態等に移行する場合に、大当たりラウンド遊技状態における最終ラウンドの終了タイミングから次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで実行されるものである。表示制御装置45は、大当たりラウンド遊技中、第1態様（拡大表示された

ラウンド中右打ち情報 4 4 h) で右打ち報知を行い、大当たりエンディング演出の実行中、第 2 態様 (縮小表示されたエンディング中右打ち情報 4 4 k) で右打ち報知を行う。

【1 7 3 1】

このような構成によれば、大当たりラウンド遊技状態は、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 での大当たり抽選の結果が大当たり結果であることに基づき、可変入賞装置 3 2 の大入賞口 3 2 a を開状態としてから閉状態とするまでを 1 ラウンドとするラウンド遊技を所定回数行わせるラウンド遊技状態である。次の高確率・サポート状態等は、大当たり抽選の結果が大当たり結果であることに基づき、大当たりラウンド遊技状態の終了後に発生する遊技者にとって有利な有利遊技状態である。大当たりエンディング演出は、大当たりラウンド遊技状態から高確率・サポート状態等に移行する場合に、大当たりラウンド遊技状態における最終ラウンドの終了タイミングから次の高確率・サポート状態等の開始タイミングまで実行されるものである。表示制御装置 4 5 は、大当たりラウンド遊技中、第 1 態様 (拡大表示) で右打ち報知を行い、大当たりエンディング演出の実行中、第 2 態様 (縮小表示) で右打ち報知を行う。これにより、遊技者は、大当たりラウンド遊技中の右打ち報知と大当たりエンディング演出の実行中の右打ち報知との報知態様の違いから、現時点が大当たりラウンド遊技中ではなく大当たりエンディング演出の実行中であり、右打ち遊技の実行タイミングでないことに気付き易くなる。したがって、大当たりエンディング演出を実行中の現時点が高確率・サポート状態等における右打ち遊技の実行タイミングであると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば上記 (C 2) に記載の遊技機である。

10

20

【1 7 3 2】

また、大当たりエンディング演出における右打ち報知の態様 (第 2 態様) は、大当たりラウンド遊技状態における右打ち報知の態様 (第 1 態様) よりも遊技者に目立ち難い態様である。例えば、エンディング中右打ち情報 4 4 k は、ラウンド中右打ち情報 4 4 h よりも縮小された表示態様である。

【1 7 3 3】

このような構成によれば、大当たりエンディング演出における右打ち報知の態様 (第 2 態様) は、大当たりラウンド遊技状態における右打ち報知の態様 (第 1 態様) よりも遊技者に目立ち難い態様である。これにより、大当たりエンディング演出の実行中が右打ち遊技の実行タイミングであると認識しにくくなるので、大当たりエンディング演出を実行中の現時点が高確率・サポート状態等における右打ち遊技の実行タイミングであると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば上記 (C 4) に記載の遊技機である。

30

【1 7 3 4】

また、表示制御装置 4 5 は、大当たりエンディング表示処理におけるステップ S 3 2 4 7 の処理にて、大当たりエンディング演出の終盤 (例えばエンディング演出の終了 3 秒前から終了時までの期間) において、第 2 態様から第 1 態様へ戻ることを示唆する第 3 態様で右打ち報知を行う。例えば、エンディング中右打ち情報 4 4 j を点滅表示させた次遊技状態近接情報 4 4 l を表示する。

【1 7 3 5】

このような構成によれば、表示制御装置 4 5 は、大当たりエンディング表示処理におけるステップ S 3 2 4 7 の処理にて、大当たりエンディング演出の終盤 (例えばエンディング演出の終了 3 秒前から終了時までの期間) において、第 2 態様から第 1 態様へ戻ることを示唆する第 3 態様で右打ち報知を行う。これにより、大当たりエンディング演出が次の高確率・サポート状態等に移行したタイミングで、迅速に右打ち報知を再開することができる。例えば上記 (C 5) に記載の遊技機である。

40

【実施例 2】

【1 7 3 6】

エンディング情報 4 4 j の表示パターンは、実施例 1 よりもさらに増やしてもよい。具体的には、本実施例では、エンディング情報 4 4 j の表示パターンは、当たり種別及び変

50

動パターンの種別に応じて異ならせている。図 60, 図 61 を参照して説明する。図 60 (a) は、実施例 2 の特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、(b) は特図 2 用大当たり抽選用テーブルである。図 61 は、エンディング演出パターン設定用テーブルである。

【1737】

図 60 (a) に示すように、特図 1 大当たり抽選用テーブルでは、大当たり図柄カウンタ C2 の値が「0」～「9」の場合には装飾図柄が「7」で揃う 16 R 確変大当たりである。大当たり図柄カウンタ C2 の値が「10」～「39」の場合には、装飾図柄が「1」, 「3」, 「5」, 「9」のように「7」を除く奇数図柄で揃う 8 R 確変大当たりである。大当たり図柄カウンタ C2 の値が「40」～「89」の場合には、装飾図柄が「2」, 「4」, 「6」, 「8」のように偶数図柄で揃う 8 R 通常大当たりである。大当たり図柄カウンタ C2 の値が「90」～「99」の場合には、装飾図柄が「341」で揃う 2 R 確変大当たりである。2 R 確変大当たりもサポート状態が 100 回付く。

10

【1738】

(b) に示すように、特図 2 大当たり抽選用テーブルでは、大当たり図柄カウンタ C2 の値が「0」～「19」の場合には装飾図柄が「7」で揃う 16 R 確変大当たりである。大当たり図柄カウンタ C2 の値が「20」～「49」の場合には、装飾図柄が「1」, 「3」, 「5」, 「9」のように「7」を除く奇数図柄で揃う 8 R 確変大当たりである。大当たり図柄カウンタ C2 の値が「50」～「89」の場合には、装飾図柄が「2」, 「4」, 「6」, 「8」のように偶数図柄で揃う 8 R 通常大当たりである。大当たり図柄カウンタ C2 の値が「90」～「99」の場合には、装飾図柄が「341」で揃う 2 R 確変大当たりである。2 R 確変大当たりもサポート状態が 100 回付く。

20

【1739】

表示制御装置 45 は、サブ制御装置 262 から受信した表示用変動パターン指定コマンドおよび停止表示コマンドに基づき、大当たり種別及び変動パターン種別を判別する。なお、停止表示コマンドは、装飾図柄指定コマンドをコマンド変換したものであるので、大当たり種別を識別する情報が含まれている。

【1740】

図 61 に示すように、表示制御装置 45 の ROM 522 には、大当たり種別と変動パターン種別とエンディング演出パターンとを対応付けたエンディング演出パターン設定用テーブルが記憶されている。大当たり種別と変動パターン種別とエンディング演出パターンとの対応関係について説明する。なお、以下では、特図 1 用始動入賞装置 33a への入賞に基づく抽選結果が大当たりである場合を「特 1」と呼び、特図 2 用始動入賞装置 33b への入賞に基づく抽選結果が大当たりである場合を「特 2」と呼ぶ。

30

【1741】

大当たり種別が 16 R 確変（特 1）であって、変動パターン種別がスーパーリーチ C, D（変動時間：60 秒）である場合は、エンディング時間は 35 秒と予め定められており、エンディング演出パターンは次遊技状態示唆情報 44w, 製造者情報 44x, カード抜き忘れ防止情報 44y, のめり込み防止情報 44z の順に表示されるパターンである。このエンディング演出パターンは、図 56 を参照して実施例 1 で説明したエンディング演出パターンと同じである。このエンディング演出パターンは、16 R 確変（特 1）大当たりの場合に遊技者が最も多く目にする演出パターンである。

40

【1742】

なお、次遊技状態示唆情報 44w の表示時間は 10 秒であり、製造者情報 44x の表示時間は 5 秒であり、カード抜き忘れ防止情報 44y の表示時間は 10 秒であり、のめり込み防止情報 44z の表示時間は 10 秒である。図 61 では、次遊技状態示唆情報 44w はその表示内容から「もう 1 回」と略し、製造者情報 44x はその表示内容から「ロゴ」と略し、カード抜き忘れ防止情報 44y はその表示内容から「プリペイドカード」と略し、のめり込み防止情報 44z はその表示内容から「適度に楽しむ」と略している。

【1743】

大当たり種別が 16 R 確変（特 1）であって、変動パターン種別がスーパーリーチ A,

50

B（変動時間：30秒）である場合は、上述とは異なるエンディング演出パターンが採用されている。すなわち、次遊技状態示唆情報44w，製造者情報44x，カード抜き忘れ防止情報44y，特典映像44nの順に表示されるパターンである。特典映像44nは、リーチ中や大当たりラウンド中では見ることができない映像であって、遊技者の興味を引くような映像である。スーパーリーチA，Bで16R確変（特1）大当たりとなるケースは稀であることから、のめり込み防止情報44zの代わりに特典映像44nを見せることによって、遊技者の満足感を高めることができる。

【1744】

大当たり種別が16R確変（特1）であって、変動パターン種別がスーパーリーチE，F（変動時間：120秒）である場合は、上述とは異なるエンディング演出パターンが採用されている。すなわち、次遊技状態示唆情報44w，製造者情報44x，カード抜き忘れ防止情報44y，発光注視防止情報44oの順に表示されるパターンである。発光注視防止情報44oは、例えば「強い光を見続けないうご注意下さい」というような文字情報やこれに相当するイラストなどである。スーパーリーチE，Fで16R確変（特1）大当たりとなる場合、変動時間が長いことや、発展リーチ演出において強い光を発するような対決映像が表示されることや、発展リーチ演出の終盤に強烈に画面（図14を参照して説明した強発光点滅画面43g-1）を点滅させる復活演出を伴うことから、遊技者の目に負担が大きいため、のめり込み防止情報44zの代わりに発光注視防止情報44oを見せることによって、遊技者が発光注視防止情報44oが表示されている期間は画面を注視するのを止めて目を休ませたり、次の遊技状態に移行した後は今までよりも画面から顔を離したりするなどの目の負担を考慮した対応を取らせ易くすることができる。なお、図61では、発光注視防止情報oはその表示内容から「強い光」と略している。

【1745】

大当たり種別が16R確変（特2）であって、変動パターン種別がスーパーリーチA，B，スーパーリーチC，D，スーパーリーチE，Fである場合は、上述した16R確変（特1）であってスーパーリーチA，B，スーパーリーチC，D，スーパーリーチE，Fである場合のエンディング演出パターンと基本的に同じであるが、製造者情報44xが省略されている点異なる。これにより、特2大当たりの場合も、変動パターン種別の違いを考慮したエンディング演出を遊技者に見せることができる。また、特2大当たりの場合のエンディング演出パターンから製造者情報44xを省くことで、特図2大当たりのような大当たりが連続して発生する場合に遊技者に与える時間的負担を短くすることができる。

【1746】

大当たり種別が8R確変（特1）であって、変動パターン種別がノーマルリーチA，B（変動時間：20秒），スーパーリーチA，B（変動時間：30秒），スーパーリーチC，D（変動時間：60秒）である場合は、エンディング時間は25秒と予め定められており、エンディング演出パターンは次遊技状態示唆情報44w，製造者情報44x，カード抜き忘れ防止情報44yの順に表示されるパターンである。

【1747】

大当たり種別が8R確変（特2）であって、変動パターン種別がノーマルリーチA，B（変動時間：20秒），スーパーリーチA，B（変動時間：30秒），スーパーリーチC，D（変動時間：60秒）である場合は、エンディング時間は20秒と予め定められており、エンディング演出パターンは次遊技状態示唆情報44w，カード抜き忘れ防止情報44yの順に表示されるパターンである。

【1748】

大当たり種別が8R通常（特1）であって、変動パターン種別がノーマルリーチA，B（変動時間：20秒），スーパーリーチA，B（変動時間：30秒），スーパーリーチC，D（変動時間：60秒）である場合は、エンディング時間は25秒と予め定められており、エンディング演出パターンは次遊技状態示唆情報44w，製造者情報44x，カード抜き忘れ防止情報44yの順に表示されるパターンである。図61では、次遊技状態示唆情報44wは、次の遊技状態が低確率（通常）状態であるがサポート状態が100回付く

ことを示唆する「チャンス！」という文字画像であるので、「チャンス」と略している。

【1749】

大当たり種別が8R通常（特2）であって、変動パターン種別がノーマルリーチA，B（変動時間：20秒），スーパーリーチA，B（変動時間：30秒），スーパーリーチC，D（変動時間：60秒）である場合は、エンディング時間は20秒と予め定められており、エンディング演出パターンは次遊技状態示唆情報44w，カード抜き忘れ防止情報44yの順に表示されるパターンである。図61では、次遊技状態示唆情報44wは、次の遊技状態が低確率（通常）状態で、サポート状態も付かないことを示唆する「また会おうね！」という文字画像であるので、「また会おう」と略している。

【1750】

大当たり種別が2R確変（特1）である場合は、変動パターン種別がリーチを経由せずに「341」に揃うパターン（変動時間：15秒）であり、エンディング時間は5秒と予め定められており、エンディング演出パターンは例えば製造者情報44xのみが表示されるパターンである。「341」に図柄が揃った後、製造者情報44xが表示されても、それが大当たり状態であることを遊技者は気付きにくいので、遊技者に気付かせにくい態様で高確率・サポート状態に移行させることができる。

【1751】

大当たり種別が2R確変（特2）である場合は、変動パターン種別がリーチを経由せずに「341」に揃うパターン（変動時間：15秒）であり、エンディング時間は5秒と予め定められており、エンディング演出パターンは特典情報44pのみが表示されるパターンである。特典情報44pは、例えば、設定付きパチンコ機であれば、現在の設定情報を示唆する動画または静止画像である。大当たり状態であることに遊技者が気付くかどうかには拘わらず、現在の設定情報を知ることができれば、その後の高確率・サポート状態をさらに楽しませることができる。

【1752】

2R確変大当たりは、遊技者にその事実を明示しないで高確率・サポート状態に移行させる大当たりであるので、次遊技状態示唆情報44wはエンディング演出パターンに設定されていない。また、2R確変大当たりは、各ラウンドの大入賞口32aの開放時間が遊技球がし難いような短い時間に設定されているので、賞球払出が無いので、カード抜き忘れ防止情報44zもエンディング演出パターンに設定されていない。また、2R確変大当たりは、変動時間が短く、遊技者が遊技にのめり込んだ状態となり難いので、のめり込み防止情報44zもエンディング演出パターンに設定されていない。

【1753】

このように、本実施例では、大当たり種別や変動パターン種別に合わせて、その時の遊技者にとって最も適切と予測されるエンディング演出を見せることができる。

【1754】

上述したように、本実施例2のパチンコ機10によれば、

大当たりエンディング演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数のエンディング演出パターンを有し、

エンディング演出パターンは、大当たりラウンド遊技状態の種類に応じて異なる。

【1755】

このような構成によれば、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数のエンディング演出パターンを有し、エンディング演出パターンは、大当たりラウンド遊技状態の種類に応じて異なることで、大当たりラウンド遊技状態の種類に応じて遊技者にとって好ましい画像の組み合わせを大当たりエンディング演出として遊技者に見せることができる。例えば上記（A8）に記載の遊技機である。

【1756】

また、所定の種類（例えば16R確変（特1））の大当たりラウンド遊技状態に応じた大当たりエンディング演出は、複数種類（例えば4種類）の画像を所定の組み合わせで組み合わせた所定のエンディング演出パターンを有し、

10

20

30

40

50

別の種類（例えば 8 R 確変（特 1））の大当たりラウンド遊技状態に応じた大当たりエンディング演出は、所定の組み合わせパターンに含まれる複数種類の画像のうち 1 又は複数の画像を減らすことによって、別のエンディング演出パターンが構成される。

また、別の種類（例えば 2 R 確変（特 1））の大当たりラウンド遊技状態に応じた大当たりエンディング演出は、所定の組み合わせパターンに含まれる複数種類の画像のうち複数（例えば 3 種類）の画像を減らすことによって、別のエンディング演出パターンが構成される。

【 1 7 5 7 】

このような構成によれば、所定の種類の大当たりラウンド遊技状態に応じた大当たりエンディング演出は、複数種類の画像を所定の組み合わせで組み合わせた所定の組み合わせパターンを有し、別の種類の大当たりラウンド遊技状態に応じた大当たりエンディング演出は、この所定の組み合わせパターンに含まれる複数種類の画像のうち 1 又は複数の画像を減らすことによって、別の組み合わせパターンが構成される。これにより、遊技機にとっては、大当たりラウンド遊技状態の種類に応じた大当たりエンディング演出を決定する際の処理負担が軽減される。また、大当たりラウンド遊技状態の種類ごとに大当たりエンディング演出の組み合わせパターンが定まっているので、大当たりラウンド遊技状態の種類に関連付けた大当たりエンディング演出を遊技者に提供し易くなる。例えば上記（A 9）に記載の遊技機である。

10

【 1 7 5 8 】

また、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行されるものであって、

20

所定の組み合わせは、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 による大当たり抽選の結果が大当たり結果となった場合に、該大当たり結果に対応する変動パターンの種類に応じて異なる組み合わせで表示され、

エンディング中右打ち情報 4 4 k、次遊技状態近接情報 4 4 l、エンディングカウンタダウン情報 4 4 v は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。

【 1 7 5 9 】

このような構成によれば、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行される。所定の組み合わせは、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 による大当たり抽選の結果が大当たり結果となった場合に、該大当たり結果に対応する変動パターンの種類に応じて異なる組み合わせで表示される。これにより、ある種類の大当たりラウンド遊技状態を発生させる大当たり結果と同じ大当たり結果となったが、その大当たり結果に至るまでの変動パターンの種類が異なる場合に、同じ大当たりエンディング演出が表示されることによる不利益を低減することができる。また、次遊技状態近接情報 4 4 l 等は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが到来していないことが遊技者に示唆されるので、同じ大当たり結果となったが異なる大当たりエンディング演出が表示される場合であっても、上述の不利益を受ける恐れが低減される。例えば上記（A 1 0）に記載の遊技機である。

30

40

【 1 7 6 0 】

また、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせる複数のエンディング演出パターンを有し、

エンディング演出パターンは、変動パターンに基づく識別情報変動表示演出が行われる時間の長さに応じて異なる。

例えば、他の大当たりよりも変動時間が短いことが明らかな 2 R 確変大当たりの場合、エンディング演出パターンを 1 種類にしているので、他の大当たりのエンディング演出よりも時間が短い。

【 1 7 6 1 】

50

このような構成によれば、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数のエンディング演出パターンを有し、エンディング演出パターンは、変動パターンに基づく識別情報変動表示演出が行われる時間の長さに応じて異なることで、識別情報変動表示演出の時間の長さに応じて遊技者にとって好ましい画像の組み合わせを大当たりエンディング演出として遊技者に見せることができる。例えば上記（A 1 1）に記載の遊技機である。

【1 7 6 2】

また、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数のエンディング演出パターンを有し、

エンディング演出パターンは、変動パターンに基づく識別情報変動表示演出において大当たり結果が発生する期待度に応じて異なる。

例えば、大当たり期待度が最も高いスパーリーチ E，F の場合、変動時間が最も長いことや、画面の強烈な点滅を伴うので、発光注視防止情報 4 4 o を含むエンディング演出パターンが表示される。

【1 7 6 3】

このような構成によれば、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる複数のエンディング演出パターンを有し、エンディング演出パターンは、変動パターンに基づく識別情報変動表示演出において大当たり結果が発生する期待度に応じて異なることで、識別情報変動表示演出において大当たり結果が発生する期待度に応じて遊技者にとって好ましい画像の組み合わせを大当たりエンディング演出として遊技者に見せることができる。例えば上記（A 1 2）に記載の遊技機である。

【1 7 6 4】

また、エンディング演出パターンは、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への入球を契機する主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 による大当たり抽選の結果が大当たり結果となるか、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球を契機する主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 による大当たり抽選の結果が大当たり結果となるかに応じて、大当たりエンディング演出における複数種類の画像の組み合わせが異なる。

例えば、特 1 大当たりのエンディング演出パターンは製造者情報 4 4 x を含むが、特 2 大当たりエンディングパターンは製造者情報 4 4 x を含まない。また例えば、8 R 通常大当たりは、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球を契機とする場合、サポート状態が付かないので、次遊技状態示唆情報 4 4 w の内容を特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への入球を契機とする場合と異ならせている。

【1 7 6 5】

このような構成によれば、エンディング演出パターンは、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への入球を契機する主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 による大当たり抽選の結果が大当たり結果となるか、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球を契機する主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 による大当たり抽選の結果が大当たり結果となるかに応じて、大当たりエンディング演出における複数種類の画像の組み合わせが異なる。これにより、大当たり抽選の契機の違いに応じて遊技者にとって好ましい画像の組み合わせを大当たりエンディング演出として遊技者に見せることができる。例えば上記（A 1 4）に記載の遊技機である。

【実施例 3】

【1 7 6 6】

実施例 2 の遊技機は、エンディング情報 4 4 j の表示パターンを、当たり種別や変動パターンの種別に応じて異ならせていたが、エンディング情報 4 4 j の表示パターンを他の条件によって異ならせてもよい。具体的には、本実施例では、エンディング情報 4 4 j の表示パターンは、今回の大当たりが発生するまでの状況に応じて異ならせている。図 6 2，図 6 3 を参照して説明する。図 6 2（a）は、実施例 3 の特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、（b）は特図 2 用大当たり抽選用テーブルである。図 6 3 は、エンディング演出パターン設定用テーブルである。

【1 7 6 7】

本実施例では、今回の大当たりが発生するまでの状況（当該大当たり発生状況）に応じて異なるエンディング演出パターンが設定されている。当該大当たり発生状況とは、直前の大当たりから当該大当たりまでの変動回数や、直前の大当たりの種別などである。

【1768】

当たり種別とエンディング時間との関係について説明する。実施例1のエンディング時間は当たり種別（特図1大当たりか特図2大当たりかの違いと、大当たりラウンド数の違い）に応じて設定されていたが、本実施例のエンディング時間は、特図1大当たりか特図2大当たりかの違いに応じて異なるに留まる。すなわち、特図1大当たりのエンディング時間は、16R確変大当たり、8R確変大当たり、8R通常大当たりのいずれも35秒である。特図2大当たりのエンディング時間は、16R確変大当たり、8R確変大当たり、8R通常大当たりのいずれも30秒である。

10

【1769】

次に、当たり種別の確変継続及び電サポ回数との関係について説明する。実施例1では、特図1、特図2確変大当たりの確変継続及び電サポ回数は100回であったが、本実施例では、特図1、特図2確変大当たりの確変継続及び電サポ回数は次回までである点で異なる。

【1770】

大当たり種別が16R確変（特1）であって、前回の的大当たりから当該大当たりまでの変動回数が100回未満である場合、エンディング演出パターンは次遊技状態示唆情報44w、製造者情報44x、カード抜き忘れ防止情報44y、特典映像44nの順に表示されるパターンである。前回の的大当たりから少ない変動回数で大当たりとなったことの満足感を高めることができる。

20

【1771】

大当たり種別が16R確変（特1）であって、前回の的大当たりから当該大当たりまでの変動回数が100回以上200回未満である場合、エンディング演出パターンは次遊技状態示唆情報44w、製造者情報44x、カード抜き忘れ防止情報44y、第1のめり込み防止情報44z1の順に表示されるパターンである。第1のめり込み防止情報44z1は、実施例1ののめり込み防止情報44zと同じ「パチンコ、パチスロは適度に楽しむ遊技です」という文字情報である。

【1772】

大当たり種別が16R確変（特1）であって、前回の的大当たりから当該大当たりまでの変動回数が200回以上である場合、エンディング演出パターンは次遊技状態示唆情報44w、製造者情報44x、カード抜き忘れ防止情報44y、第2のめり込み防止情報44z2の順に表示されるパターンである。第2のめり込み防止情報44z2は、第1のめり込み防止情報44z1よりも遊技者に強くのめり込み防止を訴える「パチンコ、パチスロは適度に楽しむ遊技です。のめり込みにご注意ください。」という文字情報や、のめり込み防止を訴えるイラストである。

30

【1773】

大当たり種別が16R確変（特2）である場合のエンディング演出パターンは、前回の的大当たりも16R、8Rいずれの大当たりであっても、次遊技状態示唆情報44w、製造者情報44x、カード抜き忘れ防止情報44y、特典映像44nの順に表示されるパターンである。当該大当たりが特図2大当たりであるということは、高確率・サポート状態中または低確率・サポート状態中に当該大当たりで当選したということである。つまり、前回の的大当たりからの変動回数がそれほど多くなく当該大当たりで当選した可能性があり、前回の的大当たりで獲得した賞球をそれほど大きく減らさずに当該大当たりで当選した可能性があるからである。また、当該大当たりで獲得する賞球は、前回の的大当たりで獲得した賞球を下回る可能性は低いからである。そのため、この状況であればのめり込み防止を訴えるよりも、特典映像44nを見せることで遊技者の満足感を高める方が、遊技の興趣性を向上させることができるからである。

40

【1774】

50

大当たり種別が 8 R 確変 (特 1) である場合のエンディング演出パターンは、前回の
大当たりから当該大当たりまでの変動回数が 100 回未満であれば、上述の 16 R 確変 (特
1) の場合と同様に次遊技状態示唆情報 44w, 製造者情報 44x, カード抜き忘れ防止
情報 44y, 特典映像 44n の順に表示される。前回の大当たりから当該大当たりまでの
変動回数が 100 回以上 200 回未満であれば、上述の 16 R 確変 (特 1) の場合と同様
に特典映像 44n に替えて第 1 のめり込み防止情報 44z1 が表示される。前回の大当た
りから当該大当たりまでの変動回数が 200 回以上であれば、上述の 16 R 確変 (特 1)
の場合と同様に第 1 のめり込み防止情報 44z1 に替えて第 2 のめり込み防止情報 44z
2 が表示される。

【1775】

10

大当たり種別が 8 R 確変 (特 2) であり、前回の大当たりが 16 R 確変 (特 1) (特 2)
) である場合のエンディング演出パターンは、次遊技状態示唆情報 44w, カード抜き忘
れ防止情報 44y, 特典映像 44n の順に表示される。当該大当たりで獲得する賞球が、
前回の大当たりで獲得した賞球を下回っているものの、前回の大当たりで 16 ラウンド分
の賞球を獲得しているため、遊技者の持ち玉にまだ余裕がある可能性があるからである。

【1776】

大当たり種別が 8 R 確変 (特 2) であるが、前回の大当たりが 8 R 確変 (特 1) (特 2)
) , 8 R 通常 (特 1) である場合のエンディング演出パターンは、次遊技状態示唆情報 4
4w, カード抜き忘れ防止情報 44y, 第 1 のめり込み防止情報 44z1 の順に表示され
る。当該大当たりで獲得する賞球が、前回の大当たりで獲得した賞球と変わらないが、前
回の大当たりで 8 ラウンド分の賞球を獲得しているに留まるため、遊技者の持ち玉に余裕
がない可能性があるからである。

20

【1777】

大当たり種別が 8 R 通常 (特 1) である場合のエンディング演出パターンは、大当たり
種別が 8 R 確変 (特 1) である場合のエンディング演出パターンと同じものが表示される
。

【1778】

大当たり種別が 8 R 通常 (特 2) である場合のエンディング演出パターンは、前回の
大当たりが 16 R 確変 (特 1) (特 2) , 8 R 確変 (特 1) (特 2) , 8 R 通常 (特 1) で
あっても、次遊技状態示唆情報 44w, カード抜き忘れ防止情報 44y, 第 2 のめり込み
防止情報 44z2 の順に表示される。前回の大当たりが上記のいずれの大当たりであって
も、当該大当たり後に低確率・サポート無しの状態に戻されるので、これから持ち玉を大
きく減らす可能性があるからである。

30

【1779】

このように、本実施例では、前回の大当たりから当該大当たりまでの状況に合わせて、
その時の遊技者にとって最も適切と予測されるエンディング演出を見せることができる。

【1780】

上述したように、本実施例 3 のパチンコ機 10 によれば、

大当たりエンディング演出は、複数種類の画像の中から所定の画像を組み合わせてなる
複数のエンディング演出パターンを有し、

40

エンディング演出パターンは、前回の大当たりラウンド遊技状態が発生してから、次に
大当たりラウンド遊技状態が発生するまでの識別情報変動表示演出の実行回数に応じて異
なる。

【1781】

このような構成によれば、大当たりエンディング演出は、複数種類の画像の中から所定
の画像を組み合わせてなる複数のエンディング演出パターンを有し、エンディング演出パ
ターンは、前回の大当たりラウンド遊技状態が発生してから、次に大当たりラウンド遊技
状態が発生するまでの識別情報変動表示演出の実行回数に応じて異なることで、前回の
大当たりラウンド遊技状態が発生してから、次に大当たりラウンド遊技状態が発生するま
での識別情報変動表示演出の実行回数の多寡に応じて遊技者にとって好ましい画像の組み合

50

わせを大当たりエンディング演出として遊技者に見せることができる。例えば上記（A 1 3）に記載の遊技機である。

【実施例 4】

【1 7 8 2】

実施例 1 の遊技機は、特定操作期間中情報 4 4 a を点滅表示させることで特定操作期間終期近接情報 4 4 e として表示していたが、実施例 1 とは別の態様で特定操作期間終期近接情報 4 4 e を表示させてもよい。図 6 4 を参照して説明する。図 6 4（a 1）～（a 3）は、実施例 4 における特定操作期間終期近接情報の表示態様を説明する図であり、（b 1）～（b 3）は、（a 1）～（a 3）とは別の表示態様を説明する図である。

【1 7 8 3】

ここで、この高速変動が完全外れで変動時間が 2 0 秒の変動パターンとする。高速変動時間は 1 5 秒であり、最初の 5 秒までは特定操作期間中情報 4 4 a のみを表示し、5 秒経過後から 1 5 秒まで特定操作期間終期近接情報 4 4 e を表示するものとする。1 5 秒経過後からは高速変動が終わるため、特定操作期間終期近接情報 4 4 e が消えるものとする。

【1 7 8 4】

（a 1）に示すように、変動開始から 5 秒目までは第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、高速変動中画面 4 3 c が表示されている。変動開始から 5 秒経過時点で、高速変動中画面 4 3 c の右上には、（a 2）に示すように、実施例 1 と同様に特定操作期間中情報 4 4 a を点滅表示させる第 1 特定操作期間終期近接情報 4 4 e 1 が表示されている。これと同時に、第 1 特定操作期間終期近接情報 4 4 e 1 とは異なる表示態様で特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを遊技者に知らせる第 2 特定操作期間終期近接情報 4 4 e 2 が表示されている。

【1 7 8 5】

具体的には、（a 2）に示すように、第 1 特定操作期間終期近接情報 4 4 e 1 の左横に、例えば「後 1 0 秒です。音量変更はお早めに」という文字情報で表された第 2 特定操作期間終期近接情報 4 4 e 2 が表示されている。時間情報を加えてれば、より遊技者に分かりやすい。変動開始から 1 5 秒経過時点で高速変動が終了し、（a 3）に示すように、左図柄停止画面 4 3 d となり、第 1 特定操作期間終期近接情報 4 4 e 1 及び第 2 特定操作期間終期近接情報 4 4 e 2 は非表示にされる。

【1 7 8 6】

このような第 2 特定操作期間終期近接情報 4 4 e 2 により、遊技者は、特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを明確に理解できる。

【1 7 8 7】

次に、（b 1）～（b 3）を参照して別の表示態様について説明する。

【1 7 8 8】

（b 1）に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、高速変動中画面 4 3 c の右上に特定操作期間中情報 4 4 a が表示されている。この特定操作期間中情報 4 4 a は、（b 2）に示すように時間の経過に従って薄く表示される第 3 特定操作期間終期近接情報 4 4 e 3 として表示される。高速変動が終わりに近付くと、（b 3）に示すように、左図柄停止画面 4 3 d では、第 3 特定操作期間終期近接情報 4 4 e 3 は完全に消えてしまう。

【1 7 8 9】

このような第 3 特定操作期間終期近接情報 4 4 e 3 により、遊技者は、特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを直感的に理解できる。

【1 7 9 0】

上述したように、本実施例 4 のパチンコ機 1 0 によれば、第 2 特定操作期間終期近接情報 4 4 e 2 は、音量調節用の特定操作画面 4 4 b の表示可能期間の残り時間を示す第 2 特定操作期間終期近接情報 4 4 e 2（例えば「後 1 0 秒です。音量変更はお早めに」のような文字画像）を含む。時間情報を含めず「音量変更はお早めに」のように、示唆するに留めてもよい。

10

20

30

40

50

【1791】

このような構成によれば、特定操作期間終期近接情報44eは、音量調節用の特定操作画面44bの表示可能期間の残り時間を示す（示唆する）第2特定操作期間終期近接情報44e2（例えば「後10秒です。音量変更はお早めに」や「音量変更はお早めに」のような文字画像）を含む。これにより、遊技者は、識別情報変動表示中の所定の期間において、特定操作を行うことが可能な期間の残り時間を認識し易くなる。例えば上記（B3）に記載の遊技機である。

【実施例5】

【1792】

実施例1に係る遊技機は、エンディング期間の終盤でエンディング中右打ち情報44kを点滅表示させることで次遊技状態近接情報44lとして表示していたが、これとは別の態様で次遊技状態近接情報44lを表示させてもよい。図65を参照して説明する。図65（a1）～（a3）は、実施例5における次遊技状態近接情報44lの表示態様を説明する図であり、（b1）～（b3）は、（a1）～（a3）とは別の表示態様を説明する図である。

【1793】

（a1）に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、のめり込み防止情報44zが表示されているタイミングのエンディング画面43jが表示されている。エンディング画面43jの左上には、実施例1と同様に、エンディング中右打ち情報44kが表示されている。このエンディング中右打ち情報44kは、（a2）に示すように実施例1と同様に点滅表示されることで、第1の次遊技状態近接情報44l1として表示される。

【1794】

このとき、第1の次遊技状態近接情報44l1の右側には、第1の次遊技状態近接情報44l1とは異なる態様で、次の遊技状態の開始タイミングが近付いている（言い換えれば、いまの遊技状態の終了タイミングが近付いている）ことを遊技者に知らせる第2の次遊技状態近接情報44l2が表示されている。具体的には、第2の次遊技状態近接情報44l2は、次の遊技状態（高確率・サポート状態または低確率・サポート状態）において右打ちを開始するタイミングがまだであることを知らせる「まだだよ」などの文字情報である。

【1795】

（a3）に示すように、第1の次遊技状態近接情報44l1と第2の次遊技状態近接情報44l2は、次の遊技状態が開始される高確率状態画面43kに切り替わったタイミングで、非表示とされる。高確率状態画面43kには、第1の次遊技状態近接情報44l1と第2の次遊技状態近接情報44l2の替わりに遊技者に右打ちを知らせる高確率・サポート状態中右打ち情報44mが表示されている。

【1796】

このような第2の次遊技状態近接情報44l2より、遊技者は、次の遊技状態の開始タイミングが近付いていることを明確に理解できる。

【1797】

次に、（b1）～（b3）を参照して別の表示態様について説明する。

【1798】

（b1）に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、のめり込み防止情報44zが表示されたタイミングのエンディング画面43jが表示され、エンディング中右打ち情報44kが表示されている。エンディング中右打ち情報44kは、（b2）に示すように、点滅表示されて第1の次遊技状態近接情報44l1として表示される。このとき、第1の次遊技状態近接情報44l1の右側には、次の遊技状態の発生がまだであることを示すイラスト情報である第3の次遊技状態近接情報44l3が表示されている。第3の次遊技状態近接情報44l3は、エンディング中右打ち情報44kとして表示されていた（（b2）に示すタイミングでは第1の次遊技状態近接情報44l1となっている）

右打ちを示す矢印を、手の画像が止めている様子を表す画像である。

【1799】

エンディング期間が終了すると、(b3)に示すように、第1の次遊技状態近接情報44l1と第3の次遊技状態近接情報44l3は非表示とされて、高確率状態画面43kと高確率・サポート状態中右打ち情報44mが表示される。

【1800】

このような第3の次遊技状態近接情報44l3により、遊技者は、エンディング期間の終了タイミングが近付くとともに、次の遊技状態の開始タイミングが近付いていることを直感的に理解できる。

【1801】

上述したように、本実施例5のパチンコ機10によれば、

大当たりエンディング演出における右打ち報知の態様(第2態様)は、大当たりラウンド遊技状態における右打ち報知の態様(第1態様)よりも遊技者に右打ち操作をさせ難い態様である。例えば、第2態様は「右打ち」の文字と右向き矢印で示されたエンディング中右打ち情報44kであり、第1態様はエンディング中右打ち情報44kの近くに表示される「まだだよ!」の文字情報や右打ちを制止するイラストで示された第2の次遊技状態近接情報44l2である。「まだだよ!」の文字情報や右打ちを制止するイラストによって、遊技者に右打ち操作を思いとどまらせることができる。

【1802】

このような構成によれば、大当たりエンディング演出における右打ち報知の態様(第1態様)は、大当たりラウンド遊技状態における右打ち報知の態様(第2態様)よりも遊技者に右打ち操作をさせ難い態様である。これにより、大当たりエンディング演出の実行中が右打ち遊技の実行タイミングであると認識しにくくなるので、大当たりエンディング演出を実行中の現時点が高確率・サポート状態等における右打ち遊技の実行タイミングであると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。例えば上記(C3)に記載の遊技機である。

【実施例6】

【1803】

実施例1、5とは異なる表示態様で次遊技状態近接情報44lを表示させてもよい。具体的には、実施例1、5とは異なる内容の次遊技状態近接情報44lを表示させる。図66を参照して説明する。図66(a)~(e)は、実施例6の次遊技状態近接情報44l1の表示態様を説明する図である。

【1804】

(a)に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、のめり込み防止情報44zが表示されたタイミングのエンディング画面43jが表示され、エンディング中右打ち情報44kが表示されている。エンディング期間の終了3秒前になると、エンディング中右打ち情報44kは、(b)に示すように、徐々に拡大することで、次の遊技状態(右打ちを必要とする遊技状態)が近付いていることを遊技者に知らせる第4の次遊技状態近接情報44l4として表示される。同時に、第4の次遊技状態近接情報44l4の右側には、エンディング期間の終了までの時間をカウントダウンすることで次の遊技状態の開始タイミングが近付いていることを遊技者に知らせる第5の次遊技状態近接情報44l5が表示される。(b)では、次の遊技状態の開始まで3秒であることを知らせる丸囲み文字で「3」と表示されている。

【1805】

(c)に示すように、(b)から1秒を経過すると、第4の次遊技状態近接情報44l4は、(b)のタイミングよりも拡大される。第5の次遊技状態近接情報44l5は、残り時間2秒を示す丸囲み文字で「2」と表示される。

【1806】

(d)に示すように、(c)から1秒を経過すると、第4の次遊技状態近接情報44l4は、(b)のタイミングよりもさらに拡大される。第5の次遊技状態近接情報44l5

10

20

30

40

50

は、残り時間 1 秒を示す丸囲み文字で「1」と表示される。

【1807】

(e) に示すように、エンディング期間が終了するとともに次の高確率・サポート状態が開始されると、第4の次遊技状態近接情報44l4と第5の次遊技状態近接情報44l5は非表示とされて、(d) に示した第4の次遊技状態近接情報44l4よりも拡大された高確率・サポート状態中右打ち情報44mが表示される。

【1808】

このような第4の次遊技状態近接情報44l4及び第5の次遊技状態近接情報44l5により、遊技者は、エンディング期間の終了タイミングが近付くとともに、次の遊技状態の開始タイミングが近付いていることをさらに直感的に理解できる。

10

【1809】

上述したように、本実施例6のパチンコ機10によれば、

また、表示制御装置45は、大当たりエンディング演出の終盤（例えばエンディング演出の終了3秒前から終了時までの期間）において、第2態様から第1態様へ戻ることを示唆する第3態様で右打ち報知を行う。例えば、エンディング中右打ち情報44jを徐々に拡大表示させる第4の次遊技状態近接情報44l4を表示する。また、エンディング演出の終了3秒前から終了時までの時間をカウントダウンする第5の次遊技状態近接情報44l5を表示する。

【1810】

このような構成によれば、表示制御装置45は、大当たりエンディング演出の終盤（例えばエンディング演出の終了3秒前から終了時までの期間）において、第2態様から第1態様へ戻ることを示唆する第3態様で右打ち報知を行う。これにより、大当たりエンディング演出が次の高確率・サポート状態等に移行したタイミングで、迅速に右打ち報知を再開することができる。例えば上記(C5)に記載の遊技機である。

20

【実施例7】

【1811】

実施例1、5、6とは異なる表示態様で次遊技状態近接情報44lを表示させてもよい。具体的には、本実施例では、次遊技状態近接情報44lに基づき発射された遊技球が、次の高確率・サポート状態等における特図2用始動入賞装置33bの電動役物の最初の開放タイミングで入球できるように、実施例1、5、6とは異なるタイミングまで、次遊技状態近接情報44lを表示させ続ける。図67を参照して説明する。図67は(a)～(f)は、実施例7の次遊技状態近接情報44lの表示態様を説明する図である。

30

【1812】

(a) に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、のめり込み防止情報44zが表示されたタイミングのエンディング画面43jが表示され、エンディング中右打ち情報44kが表示されている。

【1813】

大当たりラウンド中の右打ちによって、多数の遊技球が普通図柄用始動口34を通過しているため、(a) では、第2図柄表示装置41における普通図柄の変動を保留する4つの保留ランプ41cが全て保留有りを示している。エンディング期間の終了後つまり次の高確率・サポート状態または低確率・サポート状態の発生と同時に普通図柄の変動が開始される。サポート状態では、普通図柄の抽選の結果はほとんど全ての確率で当選結果となる。最初の普通図柄の抽選が当選結果となる場合、次の高確率・サポート状態等における特図2用始動入賞装置33bの電動役物の最初の開放タイミングは、次の高確率・サポート状態等の開始から5秒後であるとする。右打ち操作で発射された遊技球が開放中の特図2用始動入賞装置33bに入賞するまでの時間は、発射から4秒後とする。

40

【1814】

ここで、次遊技状態近接情報44lの表示態様が、実施例1、5、6のようにエンディング期間の終了と同時に遊技者が右打ちするように設定されていると仮定する。エンディング期間の終了と同時に右打ちされた最初の遊技球は普通図柄用始動口34を通過するの

50

で、普通図柄の保留は増える。しかし、この最初の遊技球は、上述した時間関係から、特図2用始動入賞装置33bに入賞しない。この意味において、この最初の遊技球は無駄になる。上述した時間関係における時間間隔が広いほど、無駄になる遊技球の数は多くなる。

【1815】

この点、本実施例では、この最初の遊技球が特図2用始動入賞装置33bに入賞するように次遊技状態近接情報441の表示タイミングを遅らせている。すなわち、(b)に示すように、エンディング期間の終了2秒前のタイミングから、第4の次遊技状態近接情報441および第5の次遊技状態近接情報442が表示され始める。具体的には、第4の次遊技状態近接情報441は、このタイミングから、エンディング中右打ち情報44kを示す縮小画像が3秒後に高確率・サポート状態中右打ち情報44mを示す拡大画像になるように、エンディング中右打ち情報44kを徐々に大きくする表示である。このタイミングでは、エンディング中右打ち情報44kは、高確率・サポート状態中右打ち情報44mの4分の1の大きさである。第5の次遊技状態近接情報442は、このタイミングから、次の高確率・サポート状態における右打ちの再開までの残り時間(3秒間)をカウントダウンする表示である。第5の次遊技状態近接情報442は、丸囲み文字で「3」と表示されている。

10

【1816】

(c)に示すように、エンディング期間の終了1秒前のタイミングで、第4の次遊技状態近接情報441は、エンディング中右打ち情報44kを高確率・サポート状態中右打ち情報44mの3分の1の大きさに拡大した表示となっている。第5の次遊技状態近接情報442は、丸囲み文字で「2」と表示されている。

20

【1817】

(d)に示すように、次の高確率・サポート状態の開始タイミングで、第4の次遊技状態近接情報441は、エンディング中右打ち情報44kを高確率・サポート状態中右打ち情報44mの3分の2の大きさに拡大した表示となっている。第5の次遊技状態近接情報442は、丸囲み文字で「1」と表示されている。

【1818】

(e)に示すように、次の高確率・サポート状態の開始から1秒後のタイミングで、第4の次遊技状態近接情報441は、エンディング中右打ち情報44kを高確率・サポート状態中右打ち情報44mと同じ大きさに拡大した表示となっている。つまり、第4の次遊技状態近接情報441に替えて高確率・サポート状態中右打ち情報44mが表示されている。第5の次遊技状態近接情報442は、丸囲み文字を消去している。つまり、カウントダウンが終了している。このタイミングで、遊技者は右打ち操作を開始する。

30

【1819】

(f)に示すように、次の高確率・サポート状態が開始から5秒後のタイミングで、高速変動中画面43cが表示されている。このタイミングで、特図2用始動入賞装置33bは、最初の普通図柄抽選が当選結果となったことに基づく開放状態となる。(e)のタイミングで発射された遊技球は、4秒後つまり次の高確率・サポート状態が開始から5秒後に特図2用始動入賞装置33bに到達する。このようにして、遊技者がエンディング期間に右打ちを中断した後、遊技者が最初に発射した遊技球が特図2用始動入賞装置33bの最初の開放タイミングで特図2用始動入賞装置33bに入賞する。これにより、遊技者が最初に発射した遊技球が無駄になることを防ぐことができる。

40

【1820】

上述したように、本実施例7のパチンコ機10によれば、

表示制御装置45は、次の高確率・サポート状態等のための右打ち操作の開始タイミングが近付いていることを示す第5の次遊技状態近接情報442(次の高確率・サポート状態等のための右打ち操作の開始タイミングまでのカウントダウン情報)を表示する。

【1821】

このような構成によれば、表示制御装置45は、次の高確率・サポート状態等のための

50

右打ち操作の開始タイミングが近付いていることを示す第5の次遊技状態近接情報44l5を報知する。これにより、次の高確率・サポート状態等のための右打ち操作の開始タイミングを把握し易くなる。したがって、次の高確率・サポート状態等のための右打ち操作の開始タイミングを適切に把握できないことによって生じる不利益を低減することができる。例えば上記(C7)に記載の遊技機である。

【1822】

表示制御装置45は、大当たりエンディング演出から次の高確率・サポート状態等にかけて(大当たりエンディング演出の終了2秒前から次の高確率・サポート状態の開始1秒後までの期間)、次の高確率・サポート状態等のための右打ち操作の開始タイミングが近付いていることを示す第5の次遊技状態近接情報44l5(カウントダウン情報)を表示する。

10

【1823】

このような構成によれば、表示制御装置45は、大当たりエンディング演出において、次の高確率・サポート状態等の開始タイミングが近付いていることを示す第5の次遊技状態近接情報44l5(カウントダウン情報)を報知する。これにより、次の遊技状態のための右打ち操作の開始タイミングを把握し易くなる。したがって、次の高確率・サポート状態等のための右打ち操作の開始タイミングを適切に把握できないことによって生じる不利益を低減することができる。例えば上記(C8)に記載の遊技機である。

【実施例8】

【1824】

20

実施例7とは異なるタイミングで次遊技状態近接情報44lを表示させてもよい。具体的には、本実施例では、エンディング期間の終了前に次遊技状態近接情報44lに基づき発射された遊技球が、次の高確率・サポート状態等における特図2用始動入賞装置33bの電動役物の最初の開放タイミングで入球できるように、実施例7とは異なるタイミングまで次遊技状態近接情報44lを表示する。図68を参照して説明する。図68は(a)~(f)は、実施例8の次遊技状態近接情報44lの表示態様を説明する図である。

【1825】

(a)に示すように、エンディング期間の終了6秒前のタイミングで、エンディング画面43jには、のめり込み防止情報44zとエンディング中右打ち情報44kが表示されている。

30

【1826】

最初の普通図柄の抽選が当選結果となる場合、次の高確率・サポート状態等における特図2用始動入賞装置33bの電動役物の最初の開放タイミングは、実施例7よりも速いタイミング、例えば次の高確率・サポート状態等の開始から2秒後であるとする。右打ち操作で発射された遊技球が開放中の特図2用始動入賞装置33bに入賞するまでの時間は、実施例7と同じく、発射から4秒後とする。

【1827】

本実施例では、この最初の遊技球が特図2用始動入賞装置33bに入賞するように、次遊技状態近接情報44lの表示タイミングを実施例7よりも早めている。すなわち、(b)に示すように、エンディング期間の終了5秒前のタイミングから、第4の次遊技状態近接情報44l4および第5の次遊技状態近接情報44l5が表示され始める。具体的には、第4の次遊技状態近接情報44l4は、このタイミングから、エンディング中右打ち情報44kを拡大し始める。第5の次遊技状態近接情報44l5は、このタイミングから、カウントダウン表示として、丸囲み文字で「3」を表示する。

40

【1828】

(c)に示すように、エンディング期間の終了4秒前のタイミングで、第4の次遊技状態近接情報44l4は、エンディング中右打ち情報44kを高確率・サポート状態中右打ち情報44mの3分の1の大きさまで拡大する。第5の次遊技状態近接情報44l5は、カウントダウン表示として、丸囲み文字で「2」を表示する。

【1829】

50

(d) に示すように、エンディング期間の終了 3 秒前のタイミングで、第 4 の次遊技状態近接情報 4 4 l 4 は、エンディング中右打ち情報 4 4 k を高確率・サポート状態中右打ち情報 4 4 m の 3 分の 2 の大きさまで拡大する。第 5 の次遊技状態近接情報 4 4 l 5 は、カウントダウン表示として、丸囲み文字で「1」を表示する。

【1 8 3 0】

(e) に示すように、エンディング期間の終了 2 秒前のタイミングで、第 4 の次遊技状態近接情報 4 4 l 4 は、エンディング中右打ち情報 4 4 k を高確率・サポート状態中右打ち情報 4 4 m と同じ大きさまで拡大する。つまり、第 4 の次遊技状態近接情報 4 4 l 4 は、高確率・サポート状態中右打ち情報 4 4 m に替わる。第 5 の次遊技状態近接情報 4 4 l 5 は、カウントダウン終了として、丸囲み文字を消去する。このタイミングで、遊技者は右打ち操作を開始する。

【1 8 3 1】

(f) に示すように、次の高確率・サポート状態が開始から 2 秒後のタイミングで、高速変動中画面 4 3 c が表示されている。このタイミングで、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は、最初の普通図柄抽選が当選結果となったことに基づく開放状態となる。(e) のタイミングで発射された遊技球は、4 秒後つまり次の高確率・サポート状態が開始から 2 秒後に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に到達する。このようにして、遊技者がエンディング期間に右打ちを中断した後、遊技者が最初に発射した遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の最初の開放タイミングで特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞する。

【1 8 3 2】

これにより、次の高確率・サポート状態等における特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の最初の開放タイミングが実施例 7 よりも速いタイミング、例えば次の高確率・サポート状態等の開始から 2 秒後のタイミングであっても、遊技者が最初に発射した遊技球が無駄になることを防ぐことができる。

【1 8 3 3】

上述したように、本実施例 8 のパチンコ機 1 0 によれば、

表示制御装置 4 5 は、大当たりエンディング演出（大当たりエンディング演出の終了 5 秒前から終了 2 秒前までの期間）において、次の高確率・サポート状態等のための右打ち操作の開始タイミングが近付いていることを示す第 5 の次遊技状態近接情報 4 4 l 5（カウントダウン情報）を報知する。

【1 8 3 4】

このような構成によれば、表示制御装置 4 5 は、大当たりエンディング演出（大当たりエンディング演出の終了 5 秒前から終了 2 秒前までの期間）において、次の高確率・サポート状態等のための右打ち操作の開始タイミングが近付いていることを示す第 5 の次遊技状態近接情報 4 4 l 5（カウントダウン情報）を報知する。これにより、遊技者は、大当たりエンディング演出中の適切なタイミングで、次の高確率・サポート状態等のための右打ち操作を実行できる。例えば上記（C 9）に記載の遊技機である。

【実施例 9】

【1 8 3 5】

本実施例では、音量変更操作時に出力される音を表示演出と関連付けている点がこれまでの実施例と異なる。また、次遊技状態近接情報の表示態様もこれまでの実施例と異なる。この点について、図 6 9 を参照して説明する。図 6 9 は、実施例 9 の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【1 8 3 6】

特定操作期間中情報 4 4 a は、実施例 1 では「音量変更可」の文字情報であり、この文字情報がエンディング時間の終盤になると点滅表示される特定操作期間終期近接情報 4 4 e として機能していた。特定操作期間中情報 4 4 a は、本実施例では、(b) ~ (g) に示すように、「エンディング中ボタン押下で音量変更可」の文字情報である。特定操作期間終期近接情報 4 4 e はエンディング演出の経過時間を示すシークバーもしくはインジケータ画像として表示されている。これにより、シークバーもしくはインジケータ画像が終

10

20

30

40

50

了時間に近付けば、特定操作期間の終期が近付いていること（すなわち、次の遊技状態の開始タイミングが近付いていること）を直感的に認識することができる。

【1837】

また、本実施例では、遊技者が枠ボタン80のいずれかを押下すると、エンディング画面43jから特定操作画面44bに切り替わる。すなわち、決定ボタン81だけでなく、左選択ボタン82や右選択ボタン83を押下することによっても特定操作画面44bに切り替わる。つまり、エンディング演出中は、リーチ表示演出中や大当たりラウンド表示演出中とは違って、枠ボタン80などの操作手段を操作することがないので、特定操作期間中情報44aの表示中にいずれかの操作手段を操作していれば、音量変更操作があったと判断させることで、遊技者の音量変更操作を容易にすることができる。もちろん、リーチ表示演出中や大当たりラウンド表示演出中に、枠ボタン80の押下の代わりに表示画面42aの所定領域に手をかざさせる遊技機であれば、表示画面42aに手をかざす操作によって特定操作画面45bに切り替わるようにしてもよい。

10

【1838】

(b)～(g)までのエンディング期間中、例えば(e)に示すのめり込み防止情報44zの表示期間中に、枠ボタン80のいずれかが押下されると、(i)に示すように、特定操作画面44bに切り替わる。特定操作画面44bに切り替わった時点で、決定ボタン81を押下すると、音量3の音声でのめり込み防止情報44z「パチンコ、パチスロは適度に楽しむための遊技です」が出力される。(j)に示すように、この特定操作画面44bにおいて、音量を変更する左選択ボタン82または右選択ボタン83のいずれかが操作された場合、音出力部24からはのめり込み防止情報44zとして「パチンコ、パチスロは適度に楽しむための遊技です」という音声に変更後の音量で出力される。この音声は、遊技者が音量変更操作として左選択ボタン82または右選択ボタン83を押下する度に変更後の音量で出力される。

20

【1839】

これにより、遊技者は、特定操作画面44bへの切り替わり後は、エンディング情報44jが特定操作画面44bの背後に隠されているので、そのタイミングでエンディング情報44jとして何が表示されているの分からないが、音量変更時に表示されているであろうエンディング情報44jに対応した音声を聞きながら音量を変更できる。したがって、エンディング演出期間中に音量変更操作を行わせても、エンディング情報44jを遊技者に伝達することができる。

30

【1840】

なお、音量変更操作が次遊技状態近接情報44wの表示期間であれば「もう1回」という音声出力され、製造者情報44xの表示期間であれば「S A N Y O」という音声出力され、カード抜き忘れ防止情報44yの表示期間であれば「プリペイドカードの抜き忘れにご注意下さい」という音声出力される。

【1841】

また、音量変更の途中でエンディング情報44jが異なるエンディング情報44jに変わった場合（例えば、カード抜き忘れ防止情報44yからのめり込み防止情報44zに変わった場合）に、変更後のエンディング情報44jに対応する音声（例えば、のめり込み防止情報44zに対応する「パチンコ、パチスロは適度に楽しむための遊技です。」の音声）が出力される。これにより、遊技者は音量変更時に、その変更操作時に表示されているエンディング情報44jに対応した音声を聞きながら音量を変更できる。

40

【1842】

音量変更時の表示演出が予め定められた関連付け不可な表示演出である場合（例えば音声として出力不可な高速変動中画面43cを表示する変動表示演出）には表示演出に関連しない音（「音量1，音量2」や「ピ，ピ」などの効果音）である。これにより、音量変更時の表示演出が予め定められた関連付け不可な表示演出である場合には、関連付けるのに不適当な表示演出に無理に関連付けることによって、遊技者に不快感や不都合を与えることを防止できる。

50

【1843】

なお、特定操作画面44bの背後には例えばのめり込み防止情報44zがうっすらと写っていてもよい。この写り込みは、のめり込み防止情報44zの文字が認識されない程度である。例えば、特定操作画面44bの背後に少なくとも一部（例えばのめり込み防止情報44zであればその表示情報の輪郭）が視認可能な態様で重ねられて表示されている。音量変更操作をしながらも、エンディング情報44jをうっすらと確認できるので、音量変更操作中にエンディング表示演出が終わってしまうのではないかなどと心配せずに、安心して音量変更操作を行うことができる。

【1844】

上述したように、本実施例9のパチンコ機10によれば、表示演出を表示可能な第3図柄表示装置42と、表示演出に合わせて音を出力する音出力部24と、遊技者による操作が可能な枠ボタン80を構成する決定ボタン81，左選択ボタン82，右選択ボタン83と、枠ボタン80への操作に基づき音出力部24から出力される音の音量変更を可能な音声出力制御装置46と、を備え、音声出力制御装置46は、音量変更時の操作音を、音量変更可能な期間に表示されているエンディング表示演出に関連する音（例えばのめり込み防止情報44zに対応する「パチンコ、パチスロは適度に楽しむための遊技です。」などの音声）とすることが可能である。これにより、遊技者は音量変更時にエンディング表示演出に関連した音を聞きながら音量を変更できるので、遊技者が音量を変更する操作の興趣性を向上することができる。これは（D1）に記載の遊技機の一例である。

【1845】

また、操作音は、音量変更時のエンディング表示演出が異なる表示演出に変わった場合（例えば、カード抜き忘れ防止情報44yを表示するエンディング表示演出からのめり込み防止情報44zを表示するエンディング表示演出に変わった場合）に、変更後のエンディング表示演出に関連する音（例えば、のめり込み防止情報44zに対応する「パチンコ、パチスロは適度に楽しむための遊技です。」の音声）である。これにより、遊技者は音量変更時に、その変更操作時に表示されているエンディング表示演出に関連した音を聞きながら音量を変更できるので、変更操作時に最適な音量を設定することができる。これは（D2）に記載の遊技機の一例である。

【1846】

また、操作音は、音量変更時の表示演出が予め定められた関連付け可能な表示演出（例えば音声として出力可能なカード抜き忘れ防止情報44yやのめり込み防止情報44z等を表示するエンディング表示演出）である場合には表示演出に関連した音であり、音量変更時の表示演出が予め定められた関連付け不可な表示演出である場合（例えば音声として出力不可な高速変動中画面43cを表示する変動表示演出）には表示演出に関連しない音（「音量1，音量2」や「ピ，ピ」などの効果音）である。これにより、音量変更時の表示演出が予め定められた関連付け不可な表示演出である場合には、関連付けるのに不適当な表示演出に無理に関連付けることによって、遊技者に不快感や不都合を与えることを防止できる。これは（D3）に記載の遊技機の一例である。

【1847】

また、音量変更操作中に表示されている表示演出の画像は、音量変更操作のための画像の背後に少なくとも一部（例えばのめり込み防止情報44zであればその表示情報の輪郭）が視認可能な態様で重ねられて表示されている。これにより、音量変更操作のための画像を表示する領域を十分に確保できるので、音量変更操作がし易くなる。また、遊技者は、音量変更操作をしながらも、表示中の表示演出は背後に重ねられて表示された画像で確認できるので、音量変更操作中に表示演出が終わってしまうのではないかなどと心配せずに、安心して音量変更操作を行うことができる。これは（D6）に記載の遊技機の一例である。

【実施例10】

【1848】

上述した実施例では、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特定操作画面44

bの表示中、エンディング画面43j(エンディング情報44j)は表示されていなかったが、本実施例ではこれを表示している。この点について図70を参照して説明する。図70は、実施例10の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【1849】

図70(a)~(h)は、図69と同じであるので、共通する内容はその説明を参照する。エンディング情報44jの表示領域は、図69よりも広くとられており、各エンディング情報44jが同じ表示領域に表示されている。

【1850】

次に、(i)(j)に示すように、遊技者が枠ボタン80を押下すると、第3図柄表示装置42には、特定操作画面44bが表示されている。特定操作画面44bは、エンディング情報44jと変更情報表示部44cと操作方法表示部44dが表示されている。エンディング情報44jは、エンディング画面43jにおける該エンディング情報44jの表示領域の一部に、エンディング画面43jの表示時よりも縮小されて表示されている。例えば、のめり込み防止情報44zは、「パチンコ、パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を遊技者が認識可能な程度に小さくしたのめり込み防止情報縮小表示部44z3として表示されている。エンディング画面43jにおける該エンディング情報44jの表示領域には、縮小されたエンディング情報44jと変更情報表示部44cと操作方法表示部44dとが表示されている。このように、エンディング画面43jと特定操作画面44bとで共通の表示領域を用いることで、表示領域の切り替えがスムーズになり、まとまりよく遊技者に見せることができる。

【1851】

また、音量変更操作に合わせて、変更後の音量でエンディング情報44jに相当する音声が出力される。これらにより、遊技者は音量変更時に、エンディング情報44jを見ながら、しかもエンディング情報44jに対応する音声を聞きながら音量を変更できる。また、遊技者は、音量変更操作をしながらも、表示中のエンディング情報44jは縮小表示された画像で確認できるので、音量変更操作中にエンディング表示演出が終わってしまうのではないかなどと心配せずに、安心して音量変更操作を行うことができる。

【1852】

上述したように、本実施例10のパチンコ機10によれば、第3図柄表示装置42は、音量変更時にエンディング表示演出(例えばのめり込み防止情報縮小表示44z3)と音量情報(例えば音量を示す変更情報表示部44c)とを表示可能である。これにより、遊技者は音量変更時に、エンディング表示演出を見ながら、しかもエンディング表示演出に関連した音を聞きながら音量を変更できるので、遊技者が音量を変更する操作の興趣性を向上することができる。これは(D4)に記載の遊技機の一例である。

【1853】

また、音量変更操作中に表示されているエンディング表示演出の画像(例えばのめり込み防止情報縮小表示44z3)は、音量変更操作前に表示されていたエンディング表示演出の画像(例えばのめり込み防止情報44z)よりも縮小表示された画像である。これにより、音量変更操作中はエンディング表示演出の画像が縮小されるので、音量変更操作がし易くなる。また、遊技者は、音量変更操作をしながらも、表示中のエンディング表示演出は縮小表示された画像で確認できるので、音量変更操作中にエンディング表示演出が終わってしまうのではないかなどと心配せずに、安心して音量変更操作を行うことができる。これは(D5)に記載の遊技機の一例である。

【実施例11】

【1854】

実施例10では、エンディング情報44jを縮小表示していたが、本実施例ではこれとは異なる方法で表示している。この点について図71を参照して説明する。図71は、実施例10の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

10

20

30

40

50

【1855】

(a)～(h)は、図69と同じであるので、共通する内容はその説明を参照する。エンディング情報44jは、文字情報だけでなく、それに対応するイラスト情報などが表示されている。そのため、エンディング情報44jの表示領域は図69、図70よりも広くとられている。

【1856】

(b)～(g)までのエンディング期間中、例えば(e)に示すのめり込み防止情報44zの表示期間中に、枠ボタン80のいずれかが押下されると、(i)(j)に示すように、特定操作画面44bに切り替わる。第3図柄表示装置42は、音量変更操作時にエンディング情報44jと変更情報表示部44cとがほぼ同じ大きさで並べて表示されている。つまり、音量変更操作前のエンディング情報44jの表示領域は、音量変更操作後のエンディング情報44jの表示領域(例えばのめり込み防止情報分割表示部44z4)と、変更情報表示部44cの表示領域とに分割される。

10

【1857】

具体的には、音量変更操作前のエンディング情報44jの表示領域は、上半分に文字情報が表示される文字情報表示領域44j1と、下半分にイラスト情報が表示されるイラスト情報表示領域44j2とが設けられている。音量変更操作後は、文字情報表示領域44j1がそのまま残され、イラスト情報表示領域44j2が変更情報表示部44cに切り替えられる。このようにエンディング情報44jの表示領域が分割されることで、画面が変わってもエンディング情報44jの表示領域を継続して使用できる。これにより、表示領域の切り替えがスムーズになり、遊技者の目の疲れも軽減される。

20

【1858】

操作方法縮小表示部44dは、変更情報表示部44cの表示領域内に設けられている。これにより、遊技者は音量変更操作時に、変更情報表示部44cの隣りにほぼ同じ大きさで並んで配されるエンディング情報44jを見ながら、しかもエンディング表示演出に関連した音を聞きながら音量を変更できる。

【1859】

上述したように、本実施例11のパチンコ機10によれば、第3図柄表示装置42は、音量変更時にエンディング表示演出(例えばのめり込み防止情報分割表示44z4)と音量情報(例えば音量を示す変更情報分割表示部44c1)とを並べて表示可能である。これにより、遊技者は音量変更時に、変更情報分割表示部44c1の隣りに並んだエンディング表示演出を見ながら、しかもエンディング表示演出に関連した音を聞きながら音量を変更できるので、遊技者が音量を変更する操作の興趣性を向上することができる。これは(D4)に記載の遊技機の一例である。

30

【実施例12】

【1860】

上述した実施例では、音量変更操作はエンディング演出にて実行されていたが、大当たりラウンド表示演出にて実行しても構わない。この点について図72を参照して説明する。図72は、実施例12の大当たりラウンド遊技中の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

40

【1861】

本実施例では、特定操作期間中情報44aは、「2秒以上長押しで音量変更可」という文字情報である。大当たりラウンド表示演出中は、枠ボタン80の操作を要する表示演出が実行されるため、これらの枠ボタン80の操作と重複しない方法として枠ボタン80の2秒以上長押しが採用されている。枠ボタン80以外の操作手段が用いられる場合は、それとも異なる操作方法が用いられる。

【1862】

大当たりラウンド表示演出中の音量変更時の操作音は、音量変更可能な期間に表示されている大当たりラウンド表示演出に関連する音(例えば大当たりラウンド表示演出にて楽曲のタイトル当てクイズ表示演出が実行されている場合に、出題される楽曲のイントロ音

50

やサビの音声)とされている。例えばラウンド画面43iには、(a)に示すように、ラウンド中表示演出44h1として「クイズにチャレンジ 正解率50%以上でスペシャル映像が見られるよ」と表示されている。次に、(b)に示すように、ラウンド中表示演出44h1として、ラウンド中クイズ情報44h2が表示される。

【1863】

ラウンド中クイズ情報44h2は、(b)(c)に示すように、出題情報である「第1問 この曲のタイトルは？」や、選択肢情報である「1. A A A、2. B B B、3. C C C」や、クイズ演出における枠ボタン80の操作方法を示すラウンド中操作情報44h3である。ラウンド中クイズ操作情報44h3は、決定ボタン81の通常を押下操作(1回押し)が選択肢の決定であり、左選択ボタン82の通常を押下操作が選択肢の下への移動であり、右選択ボタン83の通常を押下操作が選択肢の上への移動であることを示している。

10

【1864】

(d)に示すように、ラウンド中クイズ情報44h2から所定時間(例えば10秒~20秒)を経過すると、ラウンド中クイズ解答情報44h4が表示される。ラウンド中クイズ解答情報44h4は、遊技者が選んだ選択肢が正解か不正解かを示す。不正解であれば、音量が小さいことが原因となっている可能性があるため、(e)に示すように、ラウンド中音量変更示唆情報44h5を表示する。ラウンド中音量変更示唆情報44h5は、例えば「音量変更操作も試してね」というように音量変更操作を促す文字情報である。ラウンド中音量変更示唆情報44h5が3秒程度の短い時間で表示された後、(f)(i)に示すように2問目以降が表示される。

20

【1865】

枠ボタン80が2秒以上長押しされた場合、特定操作画面44bに切り替わる。本実施例では特定操作画面44bは、(g)に示すように、ラウンド中音量変更示唆情報44h5とクイズ情報縮小表示部44h6と音量操作を示す操作方法表示部44dが表示されている。左選択ボタン82または右選択ボタン83による音量変更操作が行われると、(h)に示すように、クイズ出題に対応するイントロの楽曲またはサビの音声に変更後の音量で出力される。

【1866】

これにより、遊技者は音量変更操作時に大当たりラウンド表示演出に関連した音を聞きながら音量を変更できるので、遊技者が音量を変更する操作の興趣性を向上することができる。また、操作音は、音量変更時の大当たりラウンド表示演出が異なる表示演出に変わった場合(例えば楽曲のタイトル当てクイズ表示演出において1問目に出題された楽曲から2問目に出題される楽曲後に変った場合)に、変更後の表示演出に関連する音(例えば2曲目に出題される楽曲のイントロ音やサビの音声)である。これにより、遊技者は音量変更時に、その変更操作時に表示されている大当たりラウンド表示演出に関連した音を聞きながら音量を変更できるので、変更操作時に最適な音量を設定することができる。

30

【1867】

上述したように、本実施例12のパチンコ機10によれば、大当たりラウンド表示演出を表示可能な第3図柄表示装置42と、大当たりラウンド表示演出に合わせて音を出力する音出力部24と、遊技者による操作が可能な枠ボタン80と、枠ボタン80への操作に基づき音出力部24から出力される音の音量変更を可能な音声出力制御装置46と、を備え、音声出力制御装置46は、音量変更時の操作音を、音量変更可能な期間に表示されている大当たりラウンド表示演出に関連する音(例えば大当たりラウンド表示演出にて楽曲のタイトル当てクイズ表示演出が実行されている場合に、出題される楽曲のイントロ音やサビの音声とすることが可能である。これにより、遊技者は音量変更時に大当たりラウンド表示演出に関連した音を聞きながら音量を変更できるので、遊技者が音量を変更する操作の興趣性を向上することができる。これは(D1)に記載の遊技機の一例である。

40

【1868】

また、操作音は、音量変更時の大当たりラウンド表示演出が異なる表示演出に変わった

50

場合（例えば楽曲のタイトル当てクイズ表示演出において1問目に出題された楽曲から2問目に出題される楽曲後に変った場合）に、変更後の表示演出に関連する音（例えば2曲目に出題される楽曲のイントロ音やサビの音声）である。これにより、遊技者は音量変更時に、その変更操作時に表示されている大当たりラウンド表示演出に関連した音を聞きながら音量を変更できるので、変更操作時に最適な音量を設定することができる。これは（D2）に記載の遊技機の一例である。

【実施例13】

【1869】

上述した実施例では、本発明の特定操作として音量変更操作を例に挙げて説明してきたが、特定操作は音量変更操作以外の操作、例えば、対決型リーチ表示演出におけるキャラクタ選択操作であってもよい。この点について図73を参照して説明する。図73は、実施例13のリーチ表示演出中の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【1870】

表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42に表示する表示演出が所定の状態から次の状態に移行する場合に、該所定の状態の所定のタイミングから該次の状態の所定のタイミングまで、第3図柄表示装置42に所定の画像を表示する移行時表示演出を実行する。具体的には、表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42に表示するリーチ表示演出が対決型リーチ発展演出の自キャラクタ選択可能状態から対決型リーチ発展演出の対決実行状態に移行する場合に、（a）に示す自キャラクタ選択状態の自キャラクタ選択開始タイミングから、（d）に示す対決実行状態の対決開始タイミングまで、（a）～（c）に示すように第3図柄表示装置42に自キャラクタ選択演出画像を表示する自キャラクタ選択演出を実行する。

【1871】

自キャラクタ選択演出は、遊技者が選択可能な自キャラクタとして第1プレイヤーPY1、第2プレイヤーPY2、第3プレイヤーPY3が表示され、各プレイヤーが自らの特徴をアピールするメッセージを発しながら、順番に紹介される表示演出である。具体的には、自キャラクタ選択演出は、まず（a）に示すように第1プレイヤーPY1が「派手に決める」という第1プレイヤー情報PYAを発する様子が表示され、次に（b）に示すように第2プレイヤーPY2が「静かに決める」という第2プレイヤー情報PYBを発する様子が表示され、最後に（c）に示すように第3プレイヤーPY3が「ほどよく決める」という第3プレイヤー情報PYCを発する様子が表示される。

【1872】

第1プレイヤー情報PYAは、第1プレイヤーPY1を選択すればその後のリーチ表示演出は光や音や可動役物の演出が派手になることを遊技者に示唆している。第2プレイヤー情報PYBは、第2プレイヤーPY2を選択すればその後のリーチ表示演出はこれらの演出が静かになることを遊技者に示している。第3プレイヤー情報PYCは、第3プレイヤーPY3を選択すればその後のリーチ発展表示演出はこれらの演出のバランスがほどよく制御されることを遊技者に示している。

【1873】

第1プレイヤー情報PYAから第3プレイヤー情報PYCまでは、選択時間内に順番に表示される。選択時間を経過しても遊技者が選択操作を行わなかった場合は、（d）に示すように、遊技機内部の抽選にて自動的に選択されたキャラクタ（例えば第1プレイヤーPY1）を用いて敵キャラクターTKとの対決リーチが開始される。

【1874】

表示制御装置45のCPU521は、移行時表示演出の実行中に、次の状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する未到来示唆情報を遊技者に報知する。具体的には、（a）～（c）に示すように、表示制御装置45のCPU521は、移行時表示演出の実行中に、対決実行状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する特定操作期間中情報44aや特定操作期間終期近接情報44eを遊技者に報知する。

【1875】

特定操作期間中情報 4 4 a は、例えば「ボタンでプレイヤーを選択可」という文字情報が表示され、枠ボタン 8 0 のいずれかを押下すれば対決型リーチの自キャラクターを選択できることが表示される。特定操作期間終期近接情報 4 4 e は、自キャラクター選択演出のための枠ボタン 8 0 の操作を有効な操作として受け付けるための残り時間を示すシークバーもしくはインジケータ画像として表示される。

【1 8 7 6】

枠ボタン 8 0 が有効に操作された場合、(e) (f) (h) に示すように、変更情報表示部 4 4 c が表示される。変更情報表示部 4 4 c は、遊技者が選択可能な第 1 プレイヤー P Y 1, 第 2 プレイヤー P Y 2, 第 3 プレイヤー P Y 3 が表示されている。遊技者は、左選択ボタン 8 2 および右選択ボタン 8 3 を操作して所望するキャラクターを選択する。選択操作が可能な期間は、上述の特定操作期間終期近接情報 4 4 e によって遊技者に報知されている。所望するキャラクターを選択した後は、対決リーチの開始タイミングまで待っていれば、選択されたキャラクターで対決演出が開始される。あるいは、決定ボタン 8 1 を操作すれば、「しばらくお待ち下さい」などの待ち画像が表示された後、選択されたキャラクターで対決演出が開始される。

【1 8 7 7】

これにより、遊技者は、自キャラクター選択演出が実行されている現時点が自キャラクター選択可能状態であること、言い換えれば、自キャラクター選択演出が実行されている現時点がまだ次の対決実行状態ではないことを認識し易くなる。したがって、自キャラクター選択演出が実行されている現時点が次の対決実行状態である（もしくは次の対決実行状態の開始タイミングがすぐ直前に迫っている）と誤認することによって生じる不利益（例えば意図しないキャラクターを選択してしまうことにより遊技者の好みとは異なるリーチ発展演出を見る不利益）を低減することができる。

【1 8 7 8】

上述したように、本実施例 1 3 のパチンコ機 1 0 によれば、遊技状態が所定の状態（対決型リーチ発展演出の自キャラクター選択可能状態）から次の状態（例えば対決型リーチ発展演出の対決実行状態）に移行する場合に、該自キャラクター選択状態の所定のタイミング（自キャラクター選択開始タイミング）から該次の対決実行状態の所定のタイミング（例えば対決開始タイミング）まで、第 3 図柄表示装置 4 2 に自キャラクター選択演出画像を表示する移行時表示演出（自キャラクター選択演出）を実行する表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 の実行機能と、自キャラクター選択演出の実行中に、次の対決実行状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆する未到来示唆情報（例えば自キャラクター選択演出の残り時間を示す特定操作期間終期近接情報 4 4 e）を遊技者に報知する表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 の報知機能とを備える。これにより、遊技者は、自キャラクター選択演出が実行されている現時点が自キャラクター選択可能状態であること、言い換えれば、自キャラクター選択演出が実行されている現時点がまだ次の対決実行状態ではないことを認識し易くなる。したがって、自キャラクター選択演出が実行されている現時点が次の対決実行状態である（もしくは次の対決実行状態の開始タイミングがすぐ直前に迫っている）と誤認することによって生じる不利益（例えば意図しないキャラクターを選択してしまうことにより遊技者の好みとは異なるリーチ発展演出を見る不利益）を低減することができる。

【実施例 1 4】

【1 8 7 9】

上述した実施例 1 3 では、対決型リーチ表示演出に表示されるプレイヤー P Y は、第 1 プレイヤー P Y 1, 第 2 プレイヤー P Y 2, 第 3 プレイヤー P Y 3 が一定のパターンであったが、プレイヤー P Y は、大当たり抽選の結果に応じて異なるパターンに変化させてもよい。この点について図 7 4 を参照して説明する。図 7 4 は、実施例 1 4 のリーチ表示演出中の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【1 8 8 0】

表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示する表示演出が所定の状態から次の状態に移行する場合に、該所定の状態の所定のタイミングから該次の状態

10

20

30

40

50

の所定のタイミングまで、第3図柄表示装置42に複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して表示される移行時表示演出を実行する。所定の組み合わせは、大当たり抽選の結果が大当たり結果となる場合に、大当たり結果の種類に応じて異なる組み合わせで表示される。外れ結果となる場合は、外れ結果を導くリーチ表示演出の種類に応じて異なる組み合わせで表示される。つまり、本実施例の移行時表示演出は、遊技者に期待させる大当たり結果の種類に応じて異なる組み合わせで表示される。

【1881】

例えば、通常大当たりを期待させるリーチ表示演出の場合は、実施例13のような3人のプレイヤーPY1～プレイヤーPY3が連続して表示されるとともに、第1プレイヤー情報PYA～第3プレイヤー情報PYCが連続して表示される。確変大当たりを期待させるリーチ表示演出の場合は、4人のプレイヤーPY1～プレイヤーPY4が連続して表示されるとともに、第1プレイヤー情報PYA～第4プレイヤー情報PYDが連続して表示される。他にも、通常大当たりを期待させるリーチ表示演出と確変大当たりを期待させるリーチ表示演出とである特定のプレイヤーの表示態様を異ならせてもよい。

【1882】

特定操作期間終期近接情報44eは、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで、次の対決実行状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するシークバーもしくはインジケータ画像である。第1プレイヤー情報PYAから第4プレイヤー情報PYDは、特定操作期間終期近接情報44eが示す選択時間内に順番に表示される。

【1883】

これにより、自キャラクタ選択演出中は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで、特定操作期間終期近接情報44eによって次の対決実行状態の開始タイミングが到来していないことが示唆されるので、次の対決実行状態の開始タイミング（もしくは次の対決実行状態の開始タイミングがすぐ直前に迫っている）と誤認することによって生じる不利益（例えば意図しないキャラクタを選択してしまうことにより遊技者の好みとは異なるリーチ発展演出を見る不利益）を受ける恐れが低減される。

【1884】

上述したように、本実施例14のパチンコ機10によれば、自キャラクタ選択演出は、複数種類の画像（例えば第1プレイヤーPY1から第4プレイヤーPY4，第1プレイヤー情報PYAから第4プレイヤー情報PYD）が所定の組み合わせで連続して実行されるものであって、所定の組み合わせは、大当たり抽選の結果として遊技者に期待させる大当たり結果の種類に応じて異なる組み合わせで表示され（例えば確変大当たりの場合は第1プレイヤー情報PYAから第4プレイヤー情報PYDまで表示され、通常大当たりの場合は第1プレイヤー情報PYAから第3プレイヤー情報PYCまで表示され）、特定操作期間終期近接情報44eは、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで（例えば確変大当たりであれば第1プレイヤー情報PYAから第4プレイヤー情報PYDを選択時間内に表示させるまで、通常大当たりの場合は第1プレイヤー情報PYAから第3プレイヤー情報PYCまでを選択時間内に表示させるまで）、次の対決実行状態の開始タイミングが到来していないことを遊技者に示唆するものである。これにより、自キャラクタ選択演出中は、複数種類の画像が所定の組み合わせで連続して実行し終わるタイミングまで、特定操作期間終期近接情報44eによって次の対決実行状態の開始タイミングが到来していないことが示唆されるので、次の対決実行状態の開始タイミング（もしくは次の対決実行状態の開始タイミングがすぐ直前に迫っている）と誤認することによって生じる不利益（例えば意図しないキャラクタを選択してしまうことにより遊技者の好みとは異なるリーチ発展演出を見る不利益）を受ける恐れが低減される。これは（A21）に記載の遊技機の一例である。

【実施例15】

【1885】

上述した実施例では、一の種類の大当たりエンディング表示演出に対して一のパターン

が決定されていたが、本実施例では一の種類の大当たりエンディング表示演出に対してそれよりも短い時間で表示されるパターンが決定される点で相違する。この点について図75を参照して説明する。図75は、実施例15の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【1886】

表示制御装置45は、(a)に示す大当たりラウンド遊技状態の終了後、大当たりエンディング表示演出を所定のパターンで第3図柄表示装置42に表示する制御を行う。本実施例では、(a)に示す大当たりラウンド遊技状態は、特図1確変大当たり(16R)の大当たりラウンド遊技状態であり、その大当たりエンディング表示演出は、次遊技状態示唆情報44w、製造者情報44x、カード抜き忘れ防止情報44y、特典映像44nが表示されるパターンである。

10

【1887】

所定のパターンは、所定の表示情報(例えば次遊技状態示唆情報44w、製造者情報44x、カード抜き忘れ防止情報44y)からなる所定のエンディング情報44jが所定の表示時間(例えば25秒)で且つ所定の表示態様(次遊技状態示唆情報44w、製造者情報44x、カード抜き忘れ防止情報44yの表示順)で表示される第1パターンと、この所定のエンディング情報44jが所定の表示時間よりも短い表示時間(例えば10秒)で且つ所定の表示態様とは異なる表示態様で表示される第2パターンとを有する。第1パターンは、上述した実施例9の図69に示されるような順番に表示するパターンである。第2パターンは、(b)以降に示す大当たりエンディング表示演出のパターンである。第2パターンの詳細は、後述する。

20

【1888】

このように、本実施例では、所定のエンディング情報44jを表示するための表示時間と表示態様が異なる多様なバリエーションで大当たりエンディング表示演出を実行することができる。その結果、大当たりエンディング表示演出の興趣性を向上することができる。

【1889】

第1パターンと第2パターンとは、例えば表示制御装置45にて抽選(表示用変動パターンコマンドの受信に基づき乱数を取得して行う抽選)によって、遊技機が内部的に選択するものであってもよい。このように構成すれば、同じ大当たりの種類であっても異なるパターンのエンディング演出を実行できる。また、大当たりエンディング表示演出の序盤に第1パターンと第2パターンのいずれで大当たりラウンド表示演出を実行するかを遊技者が選択できるようなものであってもよい。このように構成すれば、大当たりエンディング表示演出を遊技者の好みに近付けることができる。また、大当たりエンディング表示演出を第2パターンのみで実行してもよい。このように構成すれば、従来にない大当たりエンディング表示演出を遊技者に見せることができる。

30

【1890】

第2パターンについてもう少し詳細に説明する。第1パターンは、上述の所定のエンディング情報44jが所定の順番に表示されるパターンであり、第2パターンは、所定の順番に表示されていた所定のエンディング情報44jを複合した複合状態(同時に表示した同時表示状態)で表示されるパターンである。具体的には、第2パターンは、第1パターンでは順番に表示されていた次遊技状態示唆情報44w、製造者情報44x、カード抜き忘れ防止情報44yを、(b)に示すように同時に表示するパターンである。

40

【1891】

これにより、第1パターンと第2パターンとで大当たりエンディング表示演出の内容の同一性を損なうことなく、大当たりエンディング表示演出のバリエーションを増やすことができる。

【1892】

第1パターンで実行される大当たりエンディング表示演出の全体の表示期間の長さ、第2パターンで実行される大当たりエンディング表示演出の全体の表示期間の長さが同

50

じである。具体的には、16R大当たりの場合、いずれも全体の表示期間の長さは35秒間である。これにより、第2パターンで実行される大当たりエンディング表示演出では、上述の所定のエンディング情報44jを表示するための表示時間を短くすることで、大当たりエンディング表示演出の最後に表示される特典映像44nを表示するまでに発生した余剰時間を利用して新たな表示演出を実行できる。

【1893】

新たな表示演出は、例えばエンディング中クイズ表示演出44p1である。エンディング中クイズ表示演出44p1は、(c)に示すように「クイズにチャレンジ 正解するとスペシャル映像」という文字情報が表示され。クイズは、(d)～(f)に示すようにエンディング中クイズ情報44p2として表示される。クイズ中の操作は、エンディング中クイズ操作情報44p3として表示される。これらは、実施例12の図72に示すラウンド中クイズ情報44p2，ラウンド中クイズ操作情報44p3と同様である。

10

【1894】

エンディング中クイズの解答時間は、特定操作期間終期近接情報44eとして表示されている。解答時間内に遊技者が解答しなければ、予め設定された選択肢を選んだと見なされて、正解か否かが判断される。クイズが正解か否かは、(g)(k)に示すように、エンディング中クイズ解答情報44p4として表示される。クイズに正解すると特典映像44nとして特別な特典としてエンディング中クイズ正解特典情報44p5（スペシャルライブミュージックの映像）が表示され、クイズに不正解であると通常の特典としてエンディング中クイズ不正解特典情報44p7（ノーマルライブミュージックの映像）が表示される。

20

【1895】

特定操作期間中情報44a（「2秒以上長押しで音量変更可」）に従ってクイズ中に枠ボタン80のいずれかを長押しすると、(i)(j)に示すように、エンディング中クイズ情報44p2が縮小されてエンディング中クイズ情報縮小表示部44p6に表示され、変更情報表示部44cおよび操作方法表示部44dも縮小されて表示され、クイズを見ながら音量を変更できるように構成されている。クイズ中に音量変更した場合は、実施例12と同様に、その出題される曲のイントロやサビ部分が出力される。

【1896】

このように第2パターンの大当たりラウンド表示演出を実行することで表示可能となった新たな表示演出は、クイズ中に音量調整が可能となったり、クイズの正解・不正解によってその後の特典映像44nの内容が変わったり、その後の特典映像44nに関連した内容とされる。これにより、遊技者の関心を引き付けるようなエンディング表示演出のバリエーションを増やすことができる。

30

【1897】

上述したように、本実施例15のパチンコ機10によれば、遊技に関する大当たりエンディング表示演出を表示可能な第3図柄表示装置42と、大当たりエンディング表示演出を所定のパターンで第3図柄表示装置42に表示する制御を行う表示制御装置45と、を備え、所定のパターンは、所定の表示情報（例えば次遊技状態示唆情報44w，製造者情報44x，カード抜き忘れ防止情報44yからなる所定のエンディング情報44j）が所定の表示時間（例えば25秒）で且つ所定の表示態様（次遊技状態示唆情報44w，製造者情報44x，カード抜き忘れ防止情報44yの表示順）で表示される第1パターンと、この所定のエンディング情報44jが所定の表示時間よりも短い表示時間（例えば10秒）で且つ所定の表示態様とは異なる表示態様で表示される第2パターンとを有する。これにより、所定のエンディング情報44jを表示するための表示時間と表示態様が異なる多様なバリエーションで大当たりエンディング表示演出を実行することができる。その結果、大当たりエンディング表示演出の興趣性を向上することができる。これは(E1)に記載の遊技機の一例である。

40

【1898】

また、第1パターンは、上述の所定のエンディング情報44jが所定の順番に表示され

50

るパターンであり、第2パターンは、所定の順番に表示されていた所定のエンディング情報44jを複合した複合状態（同時に表示した同時表示状態）で表示されるパターンである。これにより、第1パターンと第2パターンとで大当たりエンディング表示演出の内容の同一性を損なうことなく、大当たりエンディング表示演出のバリエーションを増やすことができる。これは（E3）に記載の遊技機の一例である。

【1899】

また、第1パターンで実行される大当たりエンディング表示演出の全体の表示期間の長さ、第2パターンで実行される大当たりエンディング表示演出の全体の表示期間の長さと同じ（例えば35秒）である。これにより、第2パターンで実行される大当たりエンディング表示演出では、上述の所定のエンディング情報44jを表示するための表示時間を短くすることで、大当たりエンディング表示演出の最後に表示される特典映像44nを表示するまでに発生した余剰時間を利用して新たな表示演出（エンディング中クイズ表示演出44p1）を実行できる。この新たな表示演出は、クイズ中に音量調整が可能となったり、クイズの正解・不正解によってその後の特典映像44nの内容が変わったり、その後の特典映像44nに関連した内容とされる。これにより、エンディング表示演出のバリエーションを増やすことができる。これは（E4）に記載の遊技機の一例である。

【1900】

また、所定のエンディング情報44jは、大当たりラウンド遊技後のエンディング演出情報である。これにより、大当たりラウンド遊技後のエンディング演出のバリエーションを増やすことができる。これは（E5）に記載の遊技機の一例である。

【実施例16】

【1901】

上述した実施例15では、第2パターンの大当たりラウンド表示演出を実行することで最後の表示するエンディング情報（特典映像44n）の前に、新たなエンディング情報（エンディング中クイズ表示演出44p1）を表示するものであったが、本実施例では、第2パターンの大当たりエンディング表示演出を実行することで、最後の表示するエンディング情報（特典映像44n）を長いバージョンのものに変更する。この点について図76を参照して説明する。図76は、実施例16の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【1902】

具体的には、第2パターンの大当たりエンディング表示演出を実行することで、（b）に示すように所定のエンディング情報44j（次遊技状態示唆情報44w，製造者情報44x，カード抜き忘れ防止情報44y）が複合状態で例えば10秒表示された後、（c）～（h）に示すように、残りのエンディング時間（25秒）に特典映像44nが表示される。特典映像44nの序盤に、特定操作期間中情報44aが表示される。特定操作期間中情報44aは、「ミュージック中長押しで音量，光量，音質を変更できるよ」という文字情報が表示される。特定操作期間中情報44aは、長押しされた後は消してもよい。枠ボタン80が長押しされると、（d）に示すように、特典映像nは縮小されて特典映像分割表示部44n1に表示され、音量，光量，音質，「戻る」のいずれを変更するか選択できる変更情報表示部44cが表示される。音量を選択した場合は、（e）（i）に示すように音量を変更できる音量変更情報表示部44c1が表示される。光量を選択した場合は、（f）（j）に示すように光量を変更できる光量変更情報表示部44c2が表示される。音質を選択した場合は、（g）（k）に示すように音質を変更できる音質変更情報表示部44c3が表示される。左選択ボタン82及び右選択ボタン83を操作して音量，光量，音質を変更した後、決定ボタン81を押下すると、変更情報表示部44cに戻る。変更情報表示部44cにおいて「戻る」を選択すると、（h）に示すように特典映像44nを全画面に表示する状態に戻る。なお、変更情報表示部44cに戻って、所定秒を経過すると、特典映像44nを全画面に表示する状態に戻るよう設定してもよい。

【1903】

このように、第2パターンで実行される大当たりエンディング表示演出では、所定のエ

ンディング情報 44j を表示するための表示時間を短くすることで、発生した余剰時間を利用して特典映像 44n の表示時間を長くするとともに、特典映像 44n の表示時間中に音量，光量，音質を変更するための変更情報表示部 44c を表示可能とすることで、音量等を調整可能な期間を長く確保した上で、表示演出のバリエーションを増やすことができる。

【1904】

上述したように、本実施例 16 のパチンコ機 10 によれば、第 1 パターンで実行される大当たりエンディング表示演出の表示期間の長さと、第 2 パターンで実行される大当たりエンディング表示演出の表示期間の長さが同じである。これにより、第 2 パターンで実行される大当たりエンディング表示演出では、所定のエンディング情報 44j（例えばエンディングカウントダウン情報 44v，次遊技状態示唆情報 44w，カード抜き忘れ防止情報 44y）を表示するための表示時間を短くすることで、発生した余剰時間を利用して特典映像 44n の表示時間を長くするとともに、特典映像 44n の表示時間中に音量，光量，音質を変更するための変更情報表示部 44c を表示可能とすることで、音量等を調整可能な期間を長く確保した上で、表示演出のバリエーションを増やすことができる。これは（E4）に記載の遊技機の一例である。

【実施例 17】

【1905】

上述した実施例 15，実施例 16 では、第 2 パターン（複合表示）による大当たりエンディング表示演出は、遊技機が内部的に行うものであったが、本実施例では、遊技者の操作に基づいて第 2 パターン（複合表示）による大当たりエンディング表示演出が行われる。この点について図 77 を参照して説明する。図 77 は、実施例 17 の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

【1906】

表示制御装置 45 は、（b）～（f）に示す大当たりエンディング表示演出において、遊技者に枠ボタン 80 の操作を要求する操作要求画像を大当たりエンディング表示演出中に表示する制御を行う。具体的には、（b）（c）に示すように、操作要求画像は、「音量，光量，音質変更受付時間」という文字情報が付された特定操作期間中情報 44a である。特定操作期間中情報 44a は、音量等変更受け付け時間（10 秒）の経過時間（残り時間）を示すシークバーないしインジケータ画像である。

【1907】

表示制御装置 45 は、操作要求画像に対する遊技者の操作を契機として枠ボタン 80 を用いた操作表示演出（音量，光量，音質の変更表示演出）を大当たりエンディング表示演出中に表示する制御を行う。操作要求画像に対して遊技者が枠ボタン 80 を操作しなかった場合は、スパーリーチ C，D による特図 1 確変大当たり（16R）であれば、次遊技状態示唆情報 44w，製造者情報 44x，カード抜き忘れ防止情報 44y，のめり込み防止情報 44z の表示終了後に、次の遊技状態に移行する。

【1908】

所定のパターンは、操作要求画像が表示され且つ該操作要求画像に対して遊技者が操作を行わなかった場合に、所定のエンディング情報 44j（例えばスパーリーチ C，D による特図 1 確変大当たり（16R）であれば、製造者情報 44x，カード抜き忘れ防止情報 44y，のめり込み防止情報 44z）が所定の表示時間（例えば 25 秒間）で且つ所定の表示態様で（1 つずつ順番に）表示される第 1 パターンと、操作要求画像が表示され且つ操作要求画像に対して遊技者が操作を行った場合に、この所定のエンディング情報 44j が第 1 パターンよりも短い表示時間（例えば 5 秒間）で且つ第 1 パターンとは異なる表示態様で（全部同時に）表示され、該所定のエンディング情報 44j の表示の終了後に音量等の変更表示演出が実行される第 2 パターンとを有する。

【1909】

これにより、操作要求画像に対して枠ボタン 80 が有効に操作された場合に、大当たりエンディング表示演出の興趣性を大きく損なうことなく、音量等の変更表示演出も楽しま

10

20

30

40

50

せることで、大当たりエンディング表示演出の興趣性を向上することができる。

【1910】

第1パターンは、所定のエンディング情報44j（例えば製造者情報44x，カード抜き忘れ防止情報44y，のめり込み防止情報44z）が所定の表示時間（例えば25秒間）で所定の順番に表示されるパターンであり、第2パターンは、所定の順番に表示されていた所定のエンディング情報44jが複合して表示されることによって所定の表示時間を短くした複合状態で（例えば全部同時に5秒間）表示されるパターンである。

【1911】

詳細には、操作要求画像に対する遊技者の操作が音量変更可能時間の途中で行われた場合、音量変更可能時間の終了タイミングまでは、（g）に示すように「音量変更操作までちょっと待ってね」という文字情報を示す特定操作後待機情報44a3が表示される。第2パターンにより表示される所定のエンディング表示44jは、特定操作後待機情報44a3の表示が終わった後に表示される。

【1912】

これにより、第1パターンと第2パターンとで大当たりエンディング表示演出の内容の同一性を損なうことなく、音量等の変更表示演出のバリエーションを増やすことができる。

【1913】

また、第1パターンで実行される大当たりエンディング表示演出の表示期間の長さ、第2パターンで実行される大当たりエンディング表示演出の表示期間の長さが同じ時間（35秒）である。これにより、第2パターンで実行される大当たりエンディング表示演出では、所定のエンディング情報44jを表示するための表示時間を短く（5秒と）することで、発生した余剰時間（20秒）を利用して、音量等変更操作演出を表示する期間（10秒）と特典映像44nを表示する期間（10秒）とを設けることができる。音量等変更操作演出を表示する期間は、「音量，光量，音質変更可能時間」という文字情報が付された特定操作期間終期近接情報44eとして表示されている。特定操作期間終期近接情報44eは、音量等変更可能時間（10秒）の経過時間（残り時間）を示すシークバーないしインジケータ画像である。このように、音量等の調整可能な期間を確保した上で、音量等の変更表示演出のバリエーションを増やすことができる。

【1914】

上述したように、本実施例17のパチンコ機10によれば、大当たりエンディング表示演出を含む遊技に関する表示演出を表示する第3図柄表示装置42と、表示演出に応じて遊技者が操作可能な枠ボタン80と、大当たりエンディング表示演出を所定のパターンで表示することを含む表示演出を第3図柄表示装置42に表示する制御を行う表示制御装置45と、を備え、表示制御装置45は、遊技者に枠ボタン80の操作を要求する操作要求画像（特定操作期間中情報44a）を大当たりエンディング表示演出中に表示する制御を行う操作要求実行機能と、操作要求画像に対する遊技者の操作を契機として枠ボタン80を用いた操作表示演出（音量，光量，音質の変更表示演出）を大当たりエンディング表示演出中に表示する制御を行う操作表示演出実行機能と、を備え、所定のパターンは、操作要求画像が表示され且つ該操作要求画像に対して遊技者が操作を行わなかった場合に、所定のエンディング情報44j（例えば製造者情報44x，カード抜き忘れ防止情報44y，のめり込み防止情報44z）が所定の表示時間（例えば25秒間）で且つ所定の表示態様で（1つつつ順番に）表示される第1パターンと、操作要求画像が表示され且つ該特定操作期間中情報44aおよび操作要求画像に対して遊技者が操作を行った場合に、所定のエンディング情報44jが第1パターンよりも短い表示時間（例えば5秒間）で且つ第1パターンとは異なる表示態様で（全部同時に）表示され、該所定のエンディング情報44jの表示の終了後に音量等の変更表示演出が実行される第2パターンとを有する。これにより、操作要求画像に対して枠ボタン80が有効に操作された場合に、大当たりエンディング表示演出の興趣性を大きく損なうことなく、音量等の変更表示演出も楽しませることで、大当たりエンディング表示演出の興趣性を向上することができる。これは（F1）に

記載の遊技機の一例である。

【1915】

また、第1パターンは、所定のエンディング情報44j（例えば製造者情報44x，カード抜き忘れ防止情報44y，のめり込み防止情報44z）が所定の表示時間（例えば25秒間）で所定の順番に表示されるパターンであり、第2パターンは、所定の順番に表示されていた所定のエンディング情報44jが複合して表示されることによって所定の表示時間を短くした複合状態で（例えば全部同時に5秒間）表示されるパターンである。これにより、第1パターンと第2パターンとで大当たりエンディング表示演出の内容の同一性を損なうことなく、音量等の変更表示演出のバリエーションを増やすことができる。これは（F3）に記載の遊技機の一例である。

10

【1916】

また、第1パターンで実行される大当たりエンディング表示演出の表示期間の長さ、第2パターンで実行される大当たりエンディング表示演出の表示期間の長さが同じである。これにより、第2パターンで実行される大当たりエンディング表示演出では、所定のエンディング情報44jを表示するための表示時間を短くすることで、発生した余剰時間を利用して、音量等の調整可能な期間を確保した上で、音量等の変更表示演出のバリエーションを増やすことができる。これは（F4）に記載の遊技機の一例である。

【1917】

また、所定のエンディング情報44jは、大当たりラウンド遊技後のエンディング演出情報である。これにより、大当たりラウンド遊技後のエンディング演出中に行われる音量等の変更表示演出のバリエーションを増やすことができる。これは（F5）に記載の遊技機の一例である。

20

【実施例18】

【1918】

上述した実施例17では、第2パターンによる大当たりラウンド表示演出は、所定のエンディング情報44jを同時に表示することでこの所定のエンディング情報44jの表示時間を短くするパターンであったが、本実施例では、異なる表示態様で表示時間を短くするパターンである点異なる。この点について図78を参照して進める。図78は、実施例18の大当たりラウンド遊技の終了時以降の特定操作期間の表示態様を説明する図である。

30

【1919】

第1パターンは、（b）（c）に示すように、所定のエンディング情報44j（例えば製造者情報44x，カード抜き忘れ防止情報44y，のめり込み防止情報44z）が所定の表示時間（例えば25秒間）で所定の順番に（1つずつ順番に）表示されるパターンであり、第2パターンは、操作要求画像に対して遊技者が操作を行った場合に、（f）から（h）に示すように、所定のエンディング情報44jが所定の順番のまま所定の表示時間を短くした短縮状態で表示されるパターンである。

【1920】

詳細には、第2パターンにおいて、所定のエンディング情報44jは、5秒間で、製造者情報44x（1秒），カード抜き忘れ防止情報44y（2秒），のめり込み防止情報44z（2秒）が1つずつ順番に表示される。

40

【1921】

これにより、第1パターンと第2パターンとで表示演出の内容及び見せ方の同一性を損なうことなく、音量等の変更表示演出のバリエーションを増やすことができる。

【1922】

上述したように、本実施例18のパチンコ機10によれば、第1パターンは、所定のエンディング情報44j（例えば製造者情報44x，カード抜き忘れ防止情報44y，のめり込み防止情報44z）が所定の表示時間（例えば25秒間）で所定の順番に（1つずつ順番に）表示されるパターンであり、第2パターンは、所定のエンディング情報44jが所定の順番のまま所定の表示時間を短くした短縮状態で（例えば製造者情報44x，カー

50

ド抜き忘れ防止情報 44 y, のめり込み防止情報 44 z が 5 秒間で順番に) 表示されるパターンである。これにより、第 1 パターンと第 2 パターンとで表示演出の内容及び見せ方の同一性を損なうことなく、音量等の変更表示演出のバリエーションを増やすことができる。これは (F 2) に記載の遊技機の一例である。

【実施例 19】

【1923】

上述した実施例 17, 実施例 18 では、第 2 パターンによる制御を大当たりエンディング表示演出に実行してきたが、第 2 パターンによる制御を他の表示演出、例えばリーチ表示演出において実行してもよい。この点について図 79, 図 80 を参照して説明する。図 79 は、実施例 19 のリーチ表示演出中の特定操作期間の表示態様を説明する図である。図 80 は、リーチ表示演出中の特定操作期間における図 79 とは別の表示態様を説明する図である。

【1924】

まず、図 79 を参照する。表示制御装置 45 は、リーチ表示演出を所定のパターンで表示することを含む表示演出を第 3 図柄表示装置 42 に表示する制御を行う。第 3 図柄表示装置 42 には、(a) に示すように、発展リーチ表示画面 43 g が表示され、自キャラクター P Y と敵キャラクター T K が対決を行う対決型のリーチ発展演出が実行されている。

【1925】

本実施例のリーチ発展演出では、(b) に示すように、当該リーチが当たりとなる可能性を示唆する発展リーチ示唆画像 43 g 2 が表示される。発展リーチ示唆画像 43 g 2 は、4 つの文字が隠された枠を表示し、1 つずつ文字を明らかにすることによって、例えば最後の文字を明らかにするタイミング（あるいはそれより前のタイミング）で当該リーチが当たりとなる可能性を所定の態様で示唆する演出である。所定の態様は、例えば文字の周囲を当たりを示唆する色（例えば、当たりの期待度が低ければその他の文字と同じ色、当たりの期待度が高ければ赤色で表示し、当たり確定であればレインボー色）で表示する態様である。これを示唆するために、発展リーチ示唆画像 43 g 2 は、「レインボー柄が出たら勝利濃厚？」という文字情報が表示されている。発展リーチ示唆画像 43 g 2 は、2 秒に 1 文字ずつ明らかにする演出であるため、通常の場合、演出時間は 8 秒間である。

【1926】

表示制御装置 45 は、遊技者に枠ボタン 80 の操作を要求する操作要求画像をリーチ発展演出中に表示する制御を行う。操作要求画像は、発展リーチ示唆画像 43 g 2 の表示と同時に表示される特定操作期間中情報 44 a である。特定操作期間中情報 44 a は、「この演出は 8 秒です。早く知りたい人はボタン押してね。」という文字情報が表示されている。枠ボタン 80 を操作すれば、この 8 秒かかる発展リーチ示唆演出を短縮して結果を知ることができることが示唆されている。枠ボタン 80 の操作は、発展リーチ示唆画像 43 g 2 が変化する 8 秒間を有効期間とする。枠ボタン 80 の有効期間の経過時間は、特定操作期間中情報 44 a の表示と同時に特定操作期間終期近接情報 44 e を表示することによって、表示している。

【1927】

表示制御装置 45 は、操作要求画像に対する遊技者の枠ボタン 80 の操作を契機として枠ボタン 80 を用いた操作表示演出（早送り表示演出）をリーチ表示演出中に表示する制御を行う。これにより、遊技者は、この 8 秒かかる発展リーチ示唆演出を短縮して結果を知ることができることができる。

【1928】

この発展リーチ示唆演出は、所定のパターンで表示される。所定のパターンは、操作要求画像が表示され且つ該操作要求画像に対して遊技者が操作を行わなかった場合に表示される第 1 パターンと、操作要求画像が表示され且つ該操作要求画像に対して遊技者が操作を行った場合に第 2 パターンとを有する。

【1929】

第 1 パターンは、所定の表示情報が所定の表示時間で且つ所定の表示態様で表示される

パターンである。具体的には、第1パターンは、発展リーチ示唆画像43g2を構成する4つの文字である第1発展リーチ示唆情報g2a、第2発展リーチ示唆情報g2b、第3発展リーチ示唆情報g2c、第4発展リーチ示唆情報g2dが、2秒間隔で1つずつ順番に（合計8秒間で）明らかにされるパターンである。

【1930】

第2パターンは、所定の表示情報が第1パターンよりも短い表示時間で且つ第1パターンとは異なる表示態様で表示される早送り表示演出であり、該所定の表示情報の表示の終了後に演出の結果表示が表示されるパターンである。具体的には、第2パターンは、発展リーチ示唆画像43g2を構成する4つの文字である第1発展リーチ示唆情報g2aから第4発展リーチ示唆情報g2dが1秒間隔で1つずつ順番に（合計4秒間で）表示され、第4発展リーチ示唆情報g2dの表示内容が判明したタイミングで早送り表示演出の結果表示が表示される。

10

【1931】

第1パターンと第2パターンについてもう少し詳細に説明する。

第1パターンは、(c)に示す残り6秒のタイミングで、1文字目の第1発展リーチ示唆情報g2aが「げ」であることが明らかにされ、(d)に示す残り4秒のタイミングで、2文字目の第2発展リーチ示唆情報g2bが「き」であることが明らかにされ、(e)に示す残り2秒のタイミングで、3文字目の第3発展リーチ示唆情報g2cが「あ」であることが明らかにされ、(f)に示す残り0秒のタイミングで4文字目の第4発展リーチ示唆情報g2dが「つ」であることが明らかにされて終了するパターンである。(f)に示すように第4発展リーチ示唆情報g2dの周囲の柄がレインボー色であれば、当該リーチは当たりとなる期待度が極めて高いことが示唆される。

20

【1932】

レインボー色が出た後は、(g)に示すように、対決型のリーチ発展演出において、自キャラクターPYが敵キャラクターTKに対して発するアタック画像43g4が勝利濃厚を示唆するレインボー色で表示され、(h)に示すように、自キャラクターPYが勝利し、リーチ発展演出において当たり図柄が停止表示される。他方、(i)に示すように、第4発展リーチ示唆情報g2dの周囲の柄が他の文字と同じ柄であれば、当該リーチが当たりとなる期待度がそれほど高くないことが示唆される。この場合は、(j)に示すように、アタック画像43g4が通常の色で表示され、(k)で示すように、自キャラクターPYが敵キャラクターTKに負けて、リーチ発展演出において外れ図柄が停止表示される場合が多くなっている。

30

【1933】

第2パターンは、図80を参照する。第2パターンは、第1パターンの示唆演出が4秒間に早送りされるパターンである。特定操作期間終期近接情報44eは、特定操作期間中情報44aの表示中に枠ボタン80が押下されることで、特定操作期間終期近接情報44eを示す例えば「残り8秒」が、早送り演出を選択したことを示す「早送中 残り3秒」に変わる。

【1934】

(b)に示す残り3秒のタイミングで、1文字目の第1発展リーチ示唆情報g2a「げ」が明らかにされ、(c)に示す残り2秒のタイミングで、2文字目の第2発展リーチ示唆情報g2b「き」が明らかにされ、(d)に示す残り1秒のタイミングで、3文字目の第3発展リーチ示唆情報g2c「あ」が明らかにされ、(e)に示す残り0秒のタイミングで4文字目の第4発展リーチ示唆情報g2d「つ」が明らかにされて終了する。第2パターンの示唆演出では、第1パターンの示唆演出よりも早く結果が表示される分、示唆演出終了後の対決型のリーチ発展演出において、この余剰時間を利用した特典画像を挿入する。

40

【1935】

特典画像は、(f)に示すように、敵キャラクターTKが発する攻撃に対して自キャラクターPYが防御するディフェンス画像43g5である。第4発展リーチ示唆情報g2d

50

がレインボー色である場合は、ディフェンス画像 4 3 g 5 がレインボー色で表示されることによって、当該当リーチが当たり確定であることが示唆される。なお、この場合、第 4 発展リーチ示唆情報 g 2 d を赤色で表示しておき、ディフェンス画像 4 3 g 5 で初めてレインボー色で表示されることによって、遊技者の驚きのタイミングをこの特典画像の表示タイミングに合わせてもよい。その後、(g) に示すように、アタック画像 4 3 g 4 (レインボー色) が表示され、(h) に示すように、リーチ発展演出における当たり図柄が停止表示される。他方、(i) に示すように、第 4 発展リーチ示唆情報 g 2 d の周囲の柄が他の文字と同じ柄であれば、当該リーチが当たりとなる期待度がそれほど高くないことが示唆される。この場合は、(j) に示すように、特典画像においてもディフェンス画像 4 3 g 5 が通常の色で表示され、(k) に示すように、アタック画像 4 3 g 4 が通常の色で表示され、(l) で示すように、自キャラクター P Y が敵キャラクター T K に負けて、リーチ発展演出において外れ図柄が停止表示される場合が多くなっている。

10

【1936】

これにより、操作要求画像に対して枠ボタン 8 0 が有効に操作された場合と、枠ボタン 8 0 が操作されなかった場合とで、リーチ表示演出の興趣性を大きく損なうことなく、早送り表示演出も楽しませることで、リーチ表示演出の興趣性を向上することができる。

【1937】

上述したように、本実施例 19 のパチンコ機 10 によれば、リーチ表示演出を含む遊技に関する表示演出を表示する第 3 図柄表示装置 4 2 と、表示演出に応じて遊技者が操作可能な枠ボタン 8 0 と、リーチ表示演出を所定のパターンで表示することを含む表示演出を表示手段に表示する制御を行う表示制御装置 4 5 と、を備え、表示制御装置 4 5 は、遊技者に枠ボタン 8 0 の操作を要求する操作要求画像 (特定操作期間中情報 4 4 a) をリーチ表示演出中に表示する制御を行う操作要求実行機能と、操作要求画像に対する遊技者の操作を契機として枠ボタン 8 0 を用いた操作表示演出 (早送り表示演出) をリーチ表示演出中に表示する制御を行う操作表示演出実行機能と、を備え、所定のパターンは、操作要求画像が表示され且つ該操作要求画像に対して遊技者が操作を行わなかった場合に、所定の表示情報 (例えば発展リーチ示唆画像 4 3 g 2) が所定の表示時間 (例えば 8 秒間) で且つ所定の表示態様 (例えば第 1 発展リーチ示唆情報 g 2 a から第 4 発展リーチ示唆情報 g 2 d が 2 秒間隔で 1 つずつ順番に) で表示される第 1 パターンと、操作要求画像が表示され且つ該操作要求画像に対して遊技者が操作を行った場合に、所定の発展リーチ示唆画像 4 3 g 2 が第 1 パターンよりも短い表示時間 (例えば 4 秒間) で且つ第 1 パターンとは異なる表示態様で (例えば第 1 発展リーチ示唆情報 g 2 a から第 4 発展リーチ示唆情報 g 2 d が 1 秒間隔で 1 つずつ順番に) 表示され、該所定の発展リーチ示唆画像 4 3 g 2 の表示の終了後に早送り表示演出の結果表示が実行される第 2 パターンとを有する。これにより、操作要求画像に対して枠ボタン 8 0 が有効に操作された場合に、リーチ表示演出の興趣性を大きく損なうことなく、早送り表示演出も楽しませることで、リーチ表示演出の興趣性を向上することができる。これは (F 1) に記載の遊技機の一例である。

20

30

【1938】

また、第 1 パターンは、所定の発展リーチ示唆画像 4 3 g 2 が所定の表示時間 (例えば 8 秒間) で所定の順番に (例えば第 1 発展リーチ示唆情報 g 2 a から第 4 発展リーチ示唆情報 g 2 d が 2 秒間隔で順番に) 表示されるパターンであり、第 2 パターンは、所定の発展リーチ示唆画像 4 3 g 2 が所定の順番のまま所定の表示時間を短くした短縮状態で (例えば 1 秒間隔で 4 秒間で) 表示されるパターンである。これにより、第 1 パターンと第 2 パターンとでリーチ表示演出の内容及び見せ方の同一性を損なうことなく、早送り表示演出のバリエーションを増やすことができる。これは (F 2) に記載の遊技機の一例である。

40

【1939】

また、所定の発展リーチ示唆画像 4 3 g 2 は、リーチ発展演出中に表示される示唆演出情報 (第 1 発展リーチ示唆情報 g 2 a から第 4 発展リーチ示唆画像 g 2 d) である。これにより、リーチ発展演出中に表示される示唆演出中に行われる早送り表示演出のバリエー

50

ションを増やすことができる。これは（F 6）に記載の遊技機の一例である。

【実施例 20】

【1940】

上述した実施例では、大当たりエンディング表示演出は、当該大当たりエンディング表示演出を導いたリーチ表示演出とは演出内容において繋がりがなかったが、本実施例では、リーチ表示演出と大当たりエンディング表示演出とを演出内容において関連付けている点異なる。この点について図 8 1～図 8 4 を用いて説明する。

【1941】

図 8 1 は、（a）は実施例 20 における特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、（b）は特図 2 大当たり抽選用テーブルである。図 8 2 は、実施例 20 の特図 1 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。図 8 3 は、実施例 20 のエンディング演出パターン決定用テーブルである。

10

【1942】

表示制御装置 45 は、表示演出中に実行した特定演出に関連する情報をエンディング演出において表示する制御が可能である。これにより、エンディング演出と該エンディング演出に至るまでの表示演出とが特定演出によって関連付けられ、特定演出を通じて表示演出の面白さがエンディング演出にも続くので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【1943】

特定演出が実行される表示演出は、抽選の結果が特定結果となるか否かを識別可能とする識別情報の変動表示演出、例えば主装飾図柄 S Z や発展図柄 H Z の変動表示演出である。これにより、変動表示演出とともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

20

【1944】

特定演出が実行される表示演出は、識別情報のリーチ表示演出、例えば主装飾図柄 S Z や発展図柄 H Z のリーチ表示演出である。これにより、リーチ表示演出とともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【1945】

特定演出は、特定結果となる可能性が、該特定演出が実行されない場合よりも高いことを示唆する特定示唆演出である。特定示唆演出は、例えば自キャラクタ P Y と敵キャラクタ T K との対決演出や自キャラクタ P Y によるミッションクリア演出である。これにより、その示唆の意味（ノーマルリーチ A, B やスーパーリーチ A, B よりも出現率が低く、その分、出現した場合にはノーマルリーチ A, B やスーパーリーチ A, B よりも当たりになり易いこと）を理解している遊技者には、特定示唆演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

30

【1946】

図 8 1 に示すように、特図 1 大当たり抽選用テーブル、特図 2 大当たり抽選テーブルは、いずれも、16R 確変大当たりの場合、確変継続及びサポート回数が次回大当たりまで続く点が、上述した実施例と異なる。つまり、本実施例では、16R 確変大当たりによって得られる確変継続及びサポート回数が他の確変大当たり（100 回）よりも多くなるように区別している。

40

【1947】

図 8 2 に示すように、特図 1 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、16R 確変大当たり（大当たり図柄カウンタ C 2 が 0～9）の場合は、すべて大当たりスーパーリーチ E（120 秒）が選択されるように設定されている。スーパーリーチ E の演出系統はバトル系である。8R 確変大当たり（大当たり図柄カウンタ C 2 が 10～49）の場合は、すべて大当たりスーパーリーチ C, D が選択されるように設定されている。スーパーリーチ C, D の演出系統はバトル系である。8R 通常大当たり（大当たり図柄カウンタ C 2 が 50～99）の場合は、大当たりノーマルリーチ A, B または大当たりスーパーリーチ A, B が選択されるように設定されている。つまり、本実施例では、16R 確変大当たりにな

50

る可能性があるリーチ演出か、8 R 確変大当たりになる可能性があるリーチ演出か、8 R 通常大当たりになる可能性のあるリーチ演出かが、リーチ演出の種類によって区別している。特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルも同様である。

【1948】

図 8 3 に示すように、エンディング演出パターン決定用テーブルは、上述の主装飾図柄変動パターン選択用テーブルに対応させている。16 R 確変（特 1）のエンディング演出パターンは、次遊技状態示唆情報 44 w と、製造者情報 44 x と、カード抜き忘れ防止情報 44 y 及び発光注視防止情報 44 o の複合情報とが順番に表示された後、特定演出として E F 勝利ラッシュ突入情報 44 α 1 が表示されるパターンである。E F 勝利ラッシュ突入情報 44 α 1 は、この大当たりラウンド遊技状態がスーパーリーチ E, F を経て（後述する敵キャラクター T K E, T K F を倒して）発生したものであることと、これから確変継続及びサポート回数が次回大当たりまで続くラッシュ演出が始まることを遊技者に示唆する情報である。16 R 確変（特 2）も同様に、次遊技状態示唆情報 44 w と、カード抜き忘れ防止情報 44 y 及び発光注視防止情報 44 o の複合情報とが順番に表示された後、E F 勝利ラッシュ突入情報 44 α 1 が表示される。これにより、遊技者は、エンディング表示演出において、これを発生させたリーチ表示演出がどのようなものであって、これからどのような有利遊技状態が発生するかという関係性を認識し易くなる。

【1949】

8 R 確変（特 1）のエンディング演出パターンは、次遊技状態示唆情報 44 w 及び製造者情報 44 x の複合情報と、製造者情報 44 x とが順番に表示された後、C D ラッシュ突入情報 44 α 2 が表示されるパターンである。C D ラッシュ突入情報 44 α 2 は、この大当たりラウンド遊技状態がスーパーリーチ C, D を経て（後述する敵キャラクター T K C, T K D を倒して）発生したものであることと、これから確変継続及びサポート回数が 100 回のラッシュ演出が始まることを遊技者に示唆する情報である。8 R 確変（特 2）も同様に、次遊技状態示唆情報 44 w 及び製造者情報 44 x の複合情報が表示された後、C D ラッシュ突入情報 44 α 2 が表示される。これにより、遊技者は、エンディング表示演出において、これを発生させたリーチ表示演出がどのようなものであって、これからどのような有利遊技状態が発生するかという関係性を認識し易くなる。

【1950】

ノーマルリーチ A, B に基づく 8 R 通常（特 1）のエンディング演出パターンは、次遊技状態示唆情報 44 w 及びカード抜き忘れ防止情報 44 y の複合情報と、製造者情報 44 x とが順番に表示された後、チャンスモード突入情報 44 α 3 が表示されるパターンである。スーパーリーチ A, B に基づく 8 R 通常（特 1）のエンディング演出パターンは、次遊技状態示唆情報 44 w 及びカード抜き忘れ防止情報 44 y の複合情報と、製造者情報 44 x とが順番に表示された後、チャンスモード突入情報 44 α 3 が表示されるパターンである。チャンスモード突入情報 44 α 3 は、これからサポート回数が 100 回のチャンス演出が始まることを遊技者に示唆する情報である。なお、スーパーリーチ A, B に基づく 8 R 通常（特 1）のエンディング演出パターンにおいて、チャンスモード突入情報 44 α 3 の代わりに、スーパーリーチ A, B におけるミッション演出をクリアことを示すミッションクリアモード突入情報を表示してもよい。

【1951】

次に、図 8 4 を参照して、第 3 図柄表示装置 4 2 における表示態様について説明する。図 8 4 は、リーチ表示演出から大当たりラウンド表示演出までの表示態様を説明する図である。

【1952】

表示制御装置 4 5 は、リーチ発展演出中に特定演出、例えばスーパーリーチ C であれば自キャラクター P Y と敵キャラクター T K C との対決演出、スーパーリーチ D であれば自キャラクター P Y と敵キャラクター T K D との対決演出、スーパーリーチ E であれば自キャラクター P Y と敵キャラクター T K E との対決演出、スーパーリーチ F であれば自キャラクター P Y と敵キャラクター T K F との対決演出を実行する。ここでは、リーチ発展演出として大当たり

スーパーリーチEが決定され、特定演出として自キャラクタPYと敵キャラクタTKEとの対決の結果、自キャラクタPYが勝利する演出が実行されるものとする。

【1953】

表示制御装置45は、(a)に示すように、リーチ発展演出中に遊技者に所定の選択(自キャラクタPYの選択)を要求する選択要求画像を表示する制御を行う。自キャラクタPYは、上述した実施例13の同様に、第1キャラクタPY1、第2キャラクタPY2、第3キャラクタPY3の3種類である。選択要求画像は、特定操作期間中情報44a(「長押しでプレイヤーを変更可」)である。自キャラクタPYの選択は、現状のまま(第1キャラクタPY1のまま)枠ボタン80を操作せずに第1キャラクタPY1に決定する選択か、枠ボタン80を操作して第2キャラクタPY2または第3キャラクタPY3に変更する選択である。

10

【1954】

(b)に示すように、自キャラクタPYの選択の結果、第1キャラクタPY1が選択されたものとする。自キャラクタPYと敵キャラクタTKEとの対決演出は、選択要求画像が要求する自キャラクタPYの選択があった場合に実行される。これにより、操作要求画像が要求する所定の選択があったこととともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【1955】

対決演出の結果、(c)に示すように、自キャラクタPY(第1キャラクタPY1)が敵キャラクタTKEに勝利し、発展図柄HZが「777」の大当たり組み合わせで停止表示される。その後、(d)に示すように16Rの大当たりラウンド遊技が終了した後、大当たりエンディング演出が開始される。

20

【1956】

表示制御装置45は、リーチ発展演出中に実行した特定演出に関連する情報をエンディング演出において表示する制御が可能である。特定演出に関連する情報は、大当たりスーパーリーチE、FのいずれかであればEF勝利ラッシュ突入情報44α1であり、大当たりスーパーリーチC、DのいずれかであればCD勝利ラッシュ突入情報44α2である。これにより、エンディング演出と該エンディング演出に至るまでの表示演出とが特定演出によって関連付けられ、特定演出を通じて表示演出の面白さがエンディング演出にも続くので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

30

【1957】

大当たりエンディング演出は、(e)に示す次遊技状態示唆情報44wと、(f)に示す製造者情報44xと、(g)に示すカード抜き忘れ防止情報44y及び発光注視防止情報44oの複合情報とが順番に表示された後、(h)に示すEF勝利ラッシュ突入情報44α1が表示されるパターンである。EF勝利ラッシュ突入情報44α1は、例えば「自キャラクタAが敵キャラクタEを倒した後ラッシュ突入!」という文字情報として表示されている。(i)に示すようにEF勝利ラッシュ突入情報44α1の表示が終わると、(j)に示すように高確率状態画面43kが表示されて、次回大当たりまで高確率・サポート状態が継続する「自キャラクタAが敵キャラクタEを倒した後ラッシュ」状態に移行する。なお、自キャラクタAは、第1キャラクタPY1のことである。

40

【1958】

特定演出に関連する情報(EF勝利ラッシュ突入情報44α1)は、特定演出の構成要素を指し示す情報、例えば自キャラクタPY1と敵キャラクタTKEとの対決演出の構成要素を指し示す「自キャラクタAが敵キャラクタEを倒した後ラッシュ突入!」としたが、遊技者が選択した自キャラクタを差し示す情報「自キャラクタA勝利後ラッシュ突入!」や、自キャラクタの対戦相手として選択された敵キャラクタを差し示す情報「敵キャラクタE討伐後ラッシュ突入!」や、対決リーチを経由したことを差し示す情報「EF対決ゾーン突破後ラッシュ突入!」であってもよい。これらによっても、特定演出の構成要素を表示することによって表示演出を思い出し易くなるので、より一層、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

50

【1959】

上述したように、本実施例20のパチンコ機10によれば、始動条件成立に基づく抽選を契機とする表示演出を表示可能な第3図柄表示装置42と、表示演出を第3図柄表示装置42に表示する制御を行う表示制御装置45と、を備え、表示制御装置45は、表示演出中に特定演出を実行する制御を行う特定演出実行機能と、抽選の結果が特定結果となったことに基づき可変入賞装置32を遊技球が入球可能な開状態としてから遊技球が入球不可能な閉状態となるまでを1ラウンドとして所定回数実行されるラウンド遊技の終了時から次の遊技の開始時までのエンディング期間に、所定の情報を表示するエンディング演出を表示する制御を行うエンディング演出実行機能と、を備え、エンディング演出実行機能は、表示演出（例えばリーチ発展演出）中に実行した特定演出（例えば自キャラクターP Yと特定の敵キャラクターT K C，T K D，T K E，T K Fとの対決演出）に関連する情報（E F勝利ラッシュ突入情報44α1，C D勝利ラッシュ突入情報44α2）をエンディング演出において表示する制御が可能である。これにより、エンディング演出と該エンディング演出に至るまでの表示演出とが特定演出によって関連付けられ、特定演出を通じて表示演出の面白さがエンディング演出にも続くので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

10

【1960】

また、特定演出に関連する情報は、特定演出の構成要素を指し示す情報（例えば自キャラクターP Yと敵キャラクターT K Eとの対決演出の構成要素を指し示す「自キャラクターAが敵キャラクターEを倒した後ラッシュ突入！」のような情報）である。これにより、特定演出の構成要素を表示することによって表示演出を思い出し易くなるので、より一層、エンディング演出の興趣性を向上することができる。これは（G2）に記載の遊技機の一例である。

20

【1961】

特定演出が実行される表示演出は、抽選の結果が特定結果となるか否かを識別可能とする識別情報の変動表示演出（例えば主装飾図柄S Zや発展図柄H Zの変動表示演出）である。これにより、変動表示演出とともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。これは（G4）に記載の遊技機の一例である

【1962】

特定演出が実行される表示演出は、識別情報のリーチ表示演出（例えば主装飾図柄S Zや発展図柄H Zのリーチ表示演出）である。これにより、リーチ表示演出とともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。これは（G5）に記載の遊技機の一例である。

30

【1963】

また、特定演出は、特定結果となる可能性が、該特定演出が実行されない場合よりも高いことを示唆する特定示唆演出（例えば自キャラクターP Yと特定の敵キャラクターT K C，T K D，T K E，T K Fとの対決演出）である。これにより、その示唆の意味を理解している遊技者には、特定示唆演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。これは（G7）に記載の遊技機の一例である。

【1964】

また、表示制御装置45は、表示演出中に遊技者に所定の選択（現状のままを枠ボタン80を操作せずに選択するか、枠ボタン80を操作して変更したものを選択するか）を要求する選択要求画像（特定操作期間中情報44a）を表示する制御を行う選択要求実行機能を備え、特定演出は、選択要求画像が要求する所定の選択があった場合に実行される。これにより、操作要求画像が要求する所定の選択があったこととともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。これは（G9）に記載の遊技機の一例である。

40

【1965】

選択要求画像は、抽選の結果が特定結果となるか否かを識別可能とする識別情報の変動表示演出中（発展図柄H Zによるリーチ発展演出中）に表示される。これにより、変動表

50

示演出とともに特定演出の印象が強く残り易くなり、エンディング演出の興趣性を向上することができる。これは（G10）に記載の遊技機の一例である。

【実施例21】

【1966】

上述した実施例20では、表示演出中に実行される特定演出として特定のリーチ表示演出が表示されたことを、大当たりエンディング表示演出にて振り返る（プレイバック）演出を行ったが、特定のリーチ表示演出意外の演出を振り返ってもよい。この点について図85～図88を参照して説明する。

【1967】

図85は、実施例21の表示制御装置45による補助演出決定処理を説明するフローチャートである。図86（a）は、表示制御装置45による一発告知抽選処理を説明するフローチャートであり、（b）は、表示制御装置45による一発告知表示処理を説明するフローチャートである。図87（a）（b）は、エンディング演出パターン決定テーブルを説明する図である。

10

【1968】

本実施例では、特定演出は、特定結果となる可能性が、該特定演出が実行されない場合よりも高いことを報知する特定報知演出である。特定報知演出は、例えば、第3図柄表示装置42の周囲に配設された一発告知役物IPを駆動させて、第3図柄表示装置42の表示画面42aの前面に出現させることによる一発告知演出である。これにより、その報知を見たり聞いたり体感するなどした遊技者には、特定報知演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

20

【1969】

なお、特定報知演出は、該特定演出が実行されない場合よりも特定結果となる可能性が高いことを報知する特定報知演出であれば、第3図柄表示装置42の表示画面42aを強く発光させるような演出でもよい。また、第3図柄表示装置42の表示画面42aの前面に配設される透明導光板に形成された通常時は視認し難い所定の図柄を、透明導光板の側面に配されるLEDの発光によって視認可能な図柄として表示させる演出でもよい。また、リーチ表示演出中に特定の画像を出現させる演出、あるいは、リーチ表示演出中に表示されている画像を特定の態様に変化させる演出でもよい。

【1970】

30

補助演出決定処理を説明する。図85に示すように、表示制御装置45のCPU521は、ステップS3401にて各種の示唆画像を表示させる処理を行う。表示制御装置45のCPU521は、ステップS3402にて、後述する一発告知抽選処理を行い、ステップS3403にて、後述する一発告知表示処理を行う。

【1971】

一発告知抽選処理を説明する。図86（a）に示すように、表示制御装置45のCPU521は、ステップS3411にて、大当たり変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、サブ制御装置262から表示用大当たり変動パターン指定コマンドを受信していれば、ステップS3412に進み、そうでなければ本処理を終了する。表示制御装置45のCPU521は、ステップS3412にて、大当たり結果となる場合に一発告知を実行するか否かを内部的に決定するための一発告知抽選カウンタの値を読み込み、ステップS3413にて、その値が一発告知演出の実行への当選であるか否かを判断する。一発告知演出の実行に当選していれば、ステップS3414に進み、一発告知フラグを0から1に設定する。落選していれば一発告知フラグを0のまま本処理を終了する。

40

【1972】

一発告知表示処理について説明する。図86（b）に示すように、表示制御装置45のCPU521は、ステップS3421では、一発告知フラグが1であるか否かを判断する。一発告知フラグが1であればステップS3422に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS3422では、表示制御装置45のCPU521は、一発告知有りの設定になっているか否かを判断する。一発告知有りの設定になっていれば、ステップS34

50

23に進み、予め定められたタイミングで一発告知演出を実行し、一発告知演出の実行後、ステップS3424にて、一発告知フラグを1から0に戻して本処理を終了する。他方、一発告知無しの設定になっていれば、ステップS3424に進み、一発告知フラグを1から0に戻して本処理を終了する。一発告知有り無しの設定は、後述するように遊技者が選択できるようにしてもよいし、遊技機内部で選択されるようにしてもよい。遊技者が選択できれば、一発告知に対する遊技者の好みを反映できる。遊技機内部で選択できれば、遊技者が一発告知を見続けることによる不利益（目の疲れ、一発告知意外への無関心）、あるいは、一発告知を見続けないことによる不利益（一発告知があることでのドキドキ感の無さ）を低減できる。

【1973】

エンディング演出パターン決定用テーブルについて説明する。図87(a)は、図61に示すエンディング演出パターン決定用テーブルのうち16R確変（特1）に対応する内容であり、(b)は、図61に示すエンディング演出パターン決定用テーブルのうち8R確変（特1）に対応する内容である。その他についても、以下の説明が当てはまる。

【1974】

(a)に示す大当たりスーパーリーチA、Bが実行された場合であって、一発告知無しが設定されている場合、大当たりエンディング表示演出は、図61に示す場合と同様に、次遊技状態示唆情報44wと、製造者情報44xと、カード抜き忘れ防止情報44yと、特典映像44nとが順番に表示される。大当たりスーパーリーチA、Bが実行された場合であって、一発告知有りが設定されている場合、大当たりエンディング表示演出は、発光注視防止情報44o及び一発告知演出変更示唆情報44yとの複合情報と、製造者情報44xと、次遊技状態示唆情報44w及びカード抜き忘れ防止情報44yの複合情報と、特典映像44nとが順番に表示される。一発告知演出変更示唆情報44yは、一発告知演出の有り・無しの設定を変更するか否かの変更操作を示唆する情報である。なお、大当たりスーパーリーチC～Fが実行された場合も同様である。

【1975】

(b)に示す大当たりスーパーリーチA、Bが実行された場合であって、一発告知無しが設定されている場合、大当たりエンディング表示演出は、図61に示す場合と同様に、次遊技状態示唆情報44wと、製造者情報44xと、カード抜き忘れ防止情報44yが順番に表示される。スーパーリーチA、Bが実行された場合であって、一発告知有りが設定されている場合、大当たりエンディング表示演出は、発光注視防止情報44o及び一発告知演出変更示唆情報44yとの複合情報と、製造者情報44xと、次遊技状態示唆情報44w及びカード抜き忘れ防止情報44yの複合情報と、特典映像44nとが順番に表示される。なお、ノーマルリーチA、Bと大当たりスーパーリーチC、Dが実行された場合も同様である。

【1976】

次に、第3図柄表示装置42における表示態様について図88を参照して説明する。図88は、リーチ表示演出から大当たりエンディング表示演出までの表示態様を説明する図である。

【1977】

表示制御装置45は、(a)に示すように、リーチ発展演出（例えばスーパーリーチAに基づくミッションクリア演出）中に遊技者に所定の選択（一発告知演出の有無の選択）を要求する選択要求画像を表示する制御を行う。選択要求画像は、特定操作期間中情報44a（「長押しで一発告知演出の有無を変更可」）である。特定操作期間中情報44aとともに特定操作期間終期近接情報44eが表示されて、一発告知演出の有無を選択可能な時間（例えば10秒）をカウントしている。枠ボタン80を操作をせずに10秒を経過すれば一発告知演出有りに決定される。

【1978】

一発告知演出の有無の選択は、上述のように現状のまま（一発告知演出有りのまま）枠ボタン80を操作せずに一発告知演出有りに決定する選択か、(b)に示すように枠ボタ

10

20

30

40

50

ン 8 0 を操作して一発告知演出無しに変更する選択である。枠ボタン 8 0 を操作すると、変更情報表示部 4 4 c が表示され、左選択ボタン 8 2 または右選択ボタン 8 3 を操作することにより、一発告知演出無しを選択できる。決定ボタン 8 1 を押下すれば、選択された態様に決定される。

【1979】

選択の結果、一発告知演出有りが選択されたものとする。ミッションクリア演出は、選択要求画像が要求する一発告知演出の有無の選択があった場合に実行される。これにより、操作要求画像が要求する所定の選択があったことともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【1980】

ミッションクリア演出の途中で、(d) に示すように、一発告知役物 IP が第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a の上部から落下するとともに、一発告知役物 IP の前面に配された多数の LED や表示画面 4 2 a の周囲に配された発光装置が発光する一発告知演出が行われる。一発告知演出は、発光に合わせて一発告知を印象付ける音を出力してもよい。やがて発光が終わり、一発告知役物 IP は表示画面 4 2 a の上方に収納される。一発告知演出が行われたミッションクリア演出では、(e) に示すように、自キャラクター PY がミッションをクリアして、発展図柄 HZ が例えば「6 6 6」の当たり組合せで停止表示される。その後、(f) に示すように 8 R の大当たりラウンド遊技が終了した後、大当たりエンディング演出が開始される。

【1981】

大当たりエンディング演出は、一発告知無しを選択していた場合は、(g) に示す次遊技状態示唆情報 4 4 w と、(h) に示す製造者情報 4 4 x と、(i) に示すカード抜き忘れ防止情報 4 4 y が表示されるパターンである。一発告知有りを選択していた場合は、(j) に示す発光注視防止情報 4 4 o (「強い光の見続けにご留意下さい」との文字情報) と一発告知演出変更示唆情報 4 4 y (「目の疲れやすい方は一発告知無しも選べるよ」との複合情報と、(k) に示す次遊技状態示唆情報 4 4 w と、(l) に示す製造者情報 4 4 x とカード抜き忘れ防止情報 4 4 y が表示されるパターンである。また、大当たりエンディング演出の残り時間を表示する次遊技状態近接情報 4 4 l 6 も表示されている。

【1982】

このように、表示制御装置 4 5 は、リーチ発展演出中に実行した特定演出(上述した発光注視防止情報 4 4 o)に関連する情報をエンディング演出において表示する制御が可能である。特定演出に関連する情報は、特定演出の構成要素を指し示す情報、例えば発光注視防止情報 4 4 o において一発告知演出を構成する発光を指し示す「強い光の見続けにご留意下さい」という情報である。この他にも、特定演出に関連する情報は、複数色の光を発光可能な一発告知役物 IP が特定の光を発するとき大当たり確定を示唆する場合に、一発告知演出を構成する発光色を差し示す「一発告知演出の光は何色だった？」と遊技者に特定色を思い出させる情報であってもよい。これにより、特定演出の構成要素を表示することによって表示演出を思い出し易くなるので、より一層、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【1983】

また、特定演出に関連する情報は、特定演出によって遊技者に与えた影響を指し示す情報、例えば上述した一発告知演出変更示唆情報 4 4 y 「目の疲れやすい方は一発告知無しも選べるよ」である。これは、次回以降のリーチ発展演出について再び一発告知演出の有無を選択する機会があれば、次は今回選ばなかった方(一発告知無し)を選択してはどうかと、遊技者に示唆する情報である。これにより、特定演出によって目に強い光の影響を与えられた遊技者に、目を休めるように訴えかけることができるので、より一層、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【1984】

上述したように、本実施例 2 1 のパチンコ機 1 0 によれば、特定演出に関連する情報は、特定演出の構成要素を指し示す情報(例えば発光注視防止情報 4 4 o 「強い光の見続け

10

20

30

40

50

にご注意下さい」における「強い光」)である。これにより、特定演出の構成要素を表示することによって表示演出を思い出し易くなるので、より一層、エンディング演出の興趣性を向上することができる。これは (G 2) に記載の遊技機の一例である。

【1985】

また、特定演出に関連する情報は、特定演出によって遊技者に与えた影響を指し示す情報 (例えば一発告知演出変更示唆情報 44 y 「目が疲れやすい方は次は B を選んでね」) である。これにより、特定演出によって影響を与えられた遊技者に訴えかけることができるので、より一層、エンディング演出の興趣性を向上することができる。これは (G 3) に記載の遊技機の一例である。

【1986】

また、特定演出は、特定結果となる可能性が、該特定演出が実行されない場合よりも高いことを報知する特定報知演出 (一発告知役物 IP による一発告知演出) である。これにより、その報知を見たり聞いたり体感するなどした遊技者には、特定報知演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。これは (G 8) に記載の遊技機の一例である。

【1987】

また、表示制御装置 45 は、リーチ発展演出中に遊技者に所定の選択 (一発告知有り無しの選択) を要求する選択要求画像 (変更情報表示部 44 c) を表示する制御を行う選択要求実行機能を備え、特定演出 (一発告知演出) は、選択要求画像が要求する所定の選択があった場合に実行される。これにより、操作要求画像が要求する所定の選択があったこととともに特定演出を思い出し易くなるので、エンディング演出の興趣性を向上することができる。これは (G 9) に記載の遊技機の一例である。

【実施例 22】

【1988】

上述した実施例 21 では、リーチ表示演出中に一発告知演出を実行するか否かを選択可能としていたが、一発告知演出を実行するか否かの選択は、その他の表示演出中であってよい。この点について図 89, 図 90 を参照して説明する。図 89 は、実施例 22 におけるエンディング演出パターン決定用テーブルを説明する図である。図 90 は、大当たりエンディング表示演出の別の表示態様を説明する図である。

【1989】

すなわち、選択要求画像は、エンディング演出中であって、例えば特定演出に関連する情報 (例えば発光注視防止情報 44 o) と同時に表示される。これにより、特定演出に関連する情報を見てから、所定の選択をするかどうか再考できるようになり、エンディング演出の興趣性を向上することができる。

【1990】

エンディング演出パターン決定用テーブルについて説明する。(a) は、図 87 に示す 16 R 確変 (特 1) に対応する内容であり、(b) は、図 87 に示す 8 R 確変 (特 1) に対応する内容である。

【1991】

(a) に示す大当たりスーパーリーチ A, B が実行された場合であって、一発告知有りが設定されている場合であって、後述する一発告知演出変更提案情報 44 y 1 に対して一発告知演出の有り無しの変更操作がされていない場合は、大当たりエンディング表示演出は、発光注視防止情報 44 o 及び一発告知演出変更提案情報 44 y 1 との複合情報と、製造者情報 44 x と、次遊技状態示唆情報 44 w 及びカード抜き忘れ防止情報 44 y の複合情報と、特典映像 44 n とが順番に表示される。大当たりスーパーリーチ A, B が実行された場合であって、一発告知有りが設定されている場合であって、後述する一発告知演出変更提案情報 44 y 1 に対して一発告知演出の有り無しの変更操作がされている場合は、大当たりエンディング表示演出は、発光注視防止情報 44 o 及び一発告知演出変更提案情報 44 y 1 との複合情報と、製造者情報 44 x 及び次遊技状態示唆情報 44 w の複合情報と、一発告知演出変更操作情報 44 y 2 と、特典映像 44 n とが順番に表示される。なお

10

20

30

40

50

、大当たりスーパーリーチ C ～ F が実行された場合も同様である。

【1992】

一発告知演出変更提案情報 44 y 1 は、この大当たりエンディング表示演出において、一発告知演出の有り・無しの設定を変更する変更操作を提案する情報である。一発告知演出変更操作情報 44 y 2 は、一発告知演出変更提案情報 44 y 1 に対して枠ボタン 80 を操作して変更操作を行った場合に、一発告知演出の有り無しの変更を行う変更操作の内容を示す情報である。

【1993】

(b) に示す大当たりスーパーリーチ A, B が実行された場合であって、一発告知有りが設定されている場合であって、一発告知演出変更提案情報 44 y 1 に対して一発告知演出の有り無しの変更操作がされていない場合は、大当たりエンディング表示演出は、発光注視防止情報 44 o 及び一発告知演出変更提案情報 44 y 1 との複合情報と、製造者情報 44 x と、次遊技状態示唆情報 44 w 及びカード抜き忘れ防止情報 44 y の複合情報とが順番に表示される。大当たりスーパーリーチ A, B が実行された場合であって、一発告知有りが設定されている場合であって、一発告知演出変更提案情報 44 y 1 に対して変更操作がされている場合は、大当たりエンディング表示演出は、発光注視防止情報 44 o 及び一発告知演出変更提案情報 44 y 1 との複合情報と、製造者情報 44 x 及び次遊技状態示唆情報 44 w 及びカード抜き忘れ防止情報 44 y の複合情報と、一発告知演出変更操作情報 44 y 2 とが順番に表示される。なお、大当たりノーマルリーチ A, B や大当たりスーパーリーチ C, D が実行された場合も同様である。

【1994】

次に、第3図柄表示装置 42 における表示態様について図 90 を参照して説明する。図 90 は、リーチ表示演出から大当たりエンディング表示演出までの表示態様を説明する図である。なお、リーチ表示演出から大当たりラウンド表示演出までの表示態様は、図 88 と同じであるので、大当たりエンディング表示演出の開始から説明する。

【1995】

一発告知有りが設定されている場合であって、この大当たりエンディング表示演出に至るリーチ演出中に一発告知演出が実行された場合、(a) に示すように、発光注視防止情報 44 o 及び一発告知演出変更提案情報 44 y 1 との複合情報が表示される。一発告知演出変更提案情報 44 y 1 は、一発告知有りが設定されている場合は、「目の疲れ易い方はボタンを押して一発告知無しを選択してね」という文字情報である。また、一発告知演出変更提案情報 44 y 1 の表示期間中は、特定操作期間終期近接情報 44 e が表示され、一発告知演出の変更操作を受け付ける時間を示している。エンディング表示演出の表示期間中を通しては、次遊技状態近接情報 44 l 6 が表示され、エンディング表示演出の残り時間を示している。

【1996】

一発告知演出変更提案情報 44 y 1 の表示中（エンディング演出の開始から 10 秒）に枠ボタン 80 を押下する変更操作がされていない場合、つまり、遊技者が一発告知演出の有り無しの変更を希望しなかった場合は、大当たりエンディング表示演出は、(b) に示す製造者情報 44 x （5 秒）と、(c) に示す次遊技状態示唆情報 44 w 及びカード抜き忘れ防止情報 44 y の複合情報（10 秒）が順番に表示される。

【1997】

一発告知演出変更提案情報 44 y 1 の表示中に変更操作がされた場合、つまり、遊技者が一発告知演出の有り無しの変更を希望した場合は、大当たりエンディング表示演出は、(d) に示すように、製造者情報 44 x 及び次遊技状態示唆情報 44 w の複合情報（5 秒）が表示される。また、この複合情報の表示中は、一発告知演出の変更操作の開始まで待機していることを遊技者に知らせる特定操作後待機情報 44 a 3 が表示される。特定操作後待機情報 44 a 3 は、「一発告知演出の変更操作までちょっと待ってね」という文字情報である。

【1998】

製造者情報 4 4 x 及び次遊技状態示唆情報 4 4 w の表示を終えると、(e) に示すように、一発告知演出の変更操作を遊技者に行わせる一発告知演出変更操作情報 4 4 y 2 (10 秒) が表示される。一発告知演出変更操作情報 4 4 y 2 は、一発告知演出の有り無しを表示する変更情報表示部 4 4 c と、一発告知演出の有り無しの変更操作の方法を示す操作方法表示部 4 4 d が表示される。また、この変更操作の残り時間を示す特定操作期間終期近接情報 4 4 e も表示される。

【1999】

(f) に示すように、遊技者が左選択ボタン 8 2 または右選択ボタン 8 3 を操作して一発告知演出の無しを選択し、決定ボタン 8 1 を押下すると、次の遊技状態においては一発告知演出が無しに設定される。

【2000】

なお、一発告知有りが設定されている場合であって、この大当たりエンディング表示演出に至るリーチ演出中に一発告知演出が実行された場合は、(a) において一発告知演出変更提案情報 4 4 y 1 のみを表示し、「今度は一発告知演出を見たい方はボタンを押して一発告知有りを選択してね」という文字情報を表示してもよい。遊技者がボタンを押した場合は(e) から(f) と同様に、一発告知演出変更操作情報 4 4 y 2 が表示される。変更操作の終了後は、(g) に示すように、残りのエンディング情報 4 4 j が表示され、次の遊技状態へ移行する。このように、遊技者がエンディング表示演出中に一発告知有りを選択することで、次の遊技状態では、一発告知演出を表示可能となる。これにより、エンディング演出において今度は一発告知演出も見たいという気持ちを起こさせて、遊技への意欲を継続させることができる。

【2001】

上述したように、本実施例 2 2 のパチンコ機 1 0 によれば、選択要求画像(一発告知演出変更示唆情報 4 4 y) は、エンディング表示演出中に表示される。これにより、エンディング表示演出とともに特定演出(一発告知演出)の印象が強く残り易くなり、エンディング演出の興趣性を向上することができる。これは(G 1 1)に記載の遊技機の一例である。

【実施例 2 3】

【2002】

本実施例 2 3 のパチンコ機 1 0 は、第 3 電飾部(トップランプ) 3 0 3 を、異なる大きさ・形状の別第 3 電飾部(別トップランプ) 6 0 4 に交換できるように構成されている。また、第 3 電飾部 3 0 3 を別第 3 電飾部 6 0 4 に交換した場合でも、その装飾効果を最適化できるように構成されている。以下、具体的な構成を説明する。

【2003】

図 9 1 は、図 1 とは異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態の実施例 2 3 のパチンコ機の正面図である。図 9 2 は、図 9 1 に示すパチンコ機の右側面図であって、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態を C C 断面で示す図である。図 9 3 は、図 9 1 に示すパチンコ機の左側面図であって、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態を D D 断面で示す図である。図 9 4 (a) (b) は、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられる際の発光領域の調整を説明する図である。

【2004】

第 3 電飾部 3 0 3 は、前面枠セット 1 4 に固定される構成と、前面枠セット 1 4 側に着脱可能な構成から成る。

【2005】

具体的には、第 3 電飾部 3 0 3 は、前面枠セット 1 4 に固定される構成として、光を照射する光照射装置 6 0 7 と、光照射装置 6 0 7 から照射される光の態様を制御する制御機構 6 0 8 とを備え、前面枠セット 1 4 側に着脱可能な構成として、光照射装置 6 0 7 の前面側を覆う第 3 電飾カバー 6 0 9 を備える。第 3 電飾カバー 6 0 9 は、第 3 電飾カバー 6 0 9 と異なる大きさ・形状の別第 3 電飾カバー 6 1 0 に交換することができる。

【2006】

10

20

30

40

50

第3電飾カバー609は、光透過性の合成樹脂で形成されている。第3電飾カバー609は、無色であっても有色であってもよいし、すりガラス状の表面処理が施されてもよい。第3電飾カバー609は、光照射装置607からの光を拡散するための凹凸を有する拡散部材（拡散板）を備えられたり、光照射装置607からの光を拡散するための凹凸部が第3電飾カバー609の内側面に施されたりしている。これにより、第3電飾カバー609は、光照射装置607を遊技者に視認し難くすることができる。なお、第3電飾カバー609（すなわち第3電飾部303）だけでなく、別第3電飾カバー610や第1電飾部301や第2電飾部302も同様に構成されている。

【2007】

第3電飾カバー609は、第3電飾部303のカバーを構成しており、前面枠セット14の音出力部24に挟まれた箇所に取り付けられ、上端が内枠12の上辺の内側に沿って水平に形成され、前端が音出力部24よりもやや前方に突出している。第3電飾カバー609は、その前面を中心として左右側面、上面、下面などが発光する第1の発光領域605として形成されている。

【2008】

別第3電飾カバー610は、別第3電飾部604のカバーを構成しており、前面枠セット14の音出力部24に挟まれた箇所に取り付けられるが、上端が内枠12の上辺よりも上方に形成され、前端が第3電飾カバー609の取り付け時よりもやや前方に突出している。つまり、別第3電飾カバー610は、第3電飾カバー609と同じ箇所に取り付け可能であるが、第3電飾カバー609よりも大型の電飾カバーとして形成されている。別第3電飾カバー610は、その前面を中心として左右側面、上面、下面などが第1の発光領域605よりも広い範囲の第2の発光領域606として形成されている。別第3電飾カバー610は、その形状に応じて第2の発光領域606が変化する。

【2009】

別第3電飾カバー610は、別第3電飾カバー610を前後方向にスライドさせるスライド機構602によって、前面枠セット14の音出力部24に挟まれた箇所に取り付けられる。スライド機構602は、音出力部24のカバーの内側面の側上側と下側に形成されたスライド溝603によって構成される。

【2010】

スライド溝603は、前後に形成されることで、第3電飾カバー609と別第3電飾カバー610を前面枠セット14に対して垂直に取り付けるように形成されているが、第3電飾カバー609と別第3電飾カバー610を前面枠セット14に対して斜め下に差し込むように取り付けられるものであってもよい。また、スライド溝603は、第3電飾カバー609と別第3電飾カバー610を前面枠セット14に対して上下方向に取り付け・取り外しできるものであってもよい。

【2011】

制御機構608は、第3電飾カバー609が取り付けられている場合（つまり、第3電飾カバー609の前面が第1の位置に位置する場合）は、光照射装置607から照射された光が第1の位置に位置する第3電飾カバー609の前面を第1の発光領域605として発光させる第1の制御を実行する。第1の制御とは、光照射装置607から照射される光が第1の発光領域605を好適に発光させるための光照射装置607の傾き、位置、発光強度、発光面積などの制御である。本実施例では、第1の制御は、光照射装置607の垂直な姿勢に維持もしくは変移する姿勢制御である。

【2012】

制御機構608は、別第3電飾カバー610が取り付けられている場合（つまり、別第3電飾カバー610の前面が第2の位置に位置する場合）は、光照射装置607から照射された光が第2の位置に位置する別第3電飾カバー610の前面を第2の発光領域606として発光させる第2の制御を実行する。第2の制御とは、光照射装置607から照射される光が第2の発光領域606を好適に発光させるための光照射装置607の傾き、位置、発光強度、発光面積などの制御である。本実施例では、第2の制御は、光照射装置60

7 がやや上向きに傾斜する姿勢に維持もしくは変移する姿勢制御である。

【2013】

これにより、光照射装置607から照射される光が第1の発光領域605（つまり、第3電飾カバー609）を発光させる場合でも、光照射装置607から照射される光が第2の発光領域606（つまり、別第3電飾カバー610）を発光させる場合でも、光照射装置607から照射される光の照射を最適化することで対応できるので、発光領域を好適に変化させることができる。遊技機本体の前面枠セット14に配設される第3電飾カバー609が別第3電飾カバー610に交換された場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。別第3電飾カバー610の形状が変更前の第3電飾カバー609の形状から変化した場合であっても、発光領域を好適に変化させることができる。

10

【2014】

制御機構608は、第3電飾カバー609に替えて別第3電飾カバー610を前面枠セット14に取り付ける過程で、光照射装置607を、第1の制御を実行できる状態から第2の制御を実行できる状態（または、第2の制御を実行できる状態から第1の制御を実行できる状態。以下、同様。）に変化する。これにより、遊技機本体の前面枠セット14に配設される第3電飾カバー609を別第3電飾カバー610に交換する過程で、発光領域を好適に変化させることができる。

【2015】

第3電飾カバー609及び別第3電飾カバー610は、工具を使用せずに前面枠セット14に係止及び交換可能な係止機構622が備えられている。係止機構622は、例えば、前面枠セット板14aに備えられた爪部623と、第3電飾カバー609及び別第3電飾カバー610に備えられた爪孔部624とで構成される。係止機構622は、爪部623が爪孔部624に強固に入り込んでいるので、営業中に遊技者や不正行為者等によって容易に外されないようになっている。

20

【2016】

制御機構608は、第3電飾カバー609及び別第3電飾カバー610の交換作業に合わせて、光照射装置607を、第1の制御を実行できる状態から第2の制御を実行できる状態に変化する。これにより、発光領域を好適に変化させるための交換作業も容易に行うことができる。

【2017】

次に、制御機構608が行う第1の制御、第2の制御について具体的に説明する。

30

【2018】

光照射装置607は、LED612が配設された発光基板611と、発光基板611を支持する基板支持部613とを備える。基板支持部613は、前面枠セット14に固定された本体側固定部620に回動可能に支持されている。

【2019】

光照射装置607は、基板支持部613と本体側固定部620によって、発光基板611を傾倒可能に構成されている。制御機構608は、発光基板611を傾倒させることで、光照射装置607を、第1の制御を実行できる状態から第2の制御を実行できる状態に変化する。これにより、照射角度を容易に調整することができる。

40

【2020】

制御機構608は、発光基板611を傾倒可能に構成するために、第3電飾カバー609に替えて別第3電飾カバー610を前面枠セット14に取り付ける過程で生じる力を入力する入力部614と、入力された力に基づいて光照射装置607から照射される光の態様を変化させる出力部615とを備える。

【2021】

入力部614は、第3電飾カバー609に替えて別第3電飾カバー610を前面枠セット14に取り付ける過程で、別第3電飾カバー610に光照射装置607を押し込ませる機構である。具体的には、入力部614は、別第3電飾カバー610に設けられた押し込み部616と、光照射装置607に設けられた押し込み受け部617とを備える。

50

【2022】

押し込み部616は、別第3電飾カバー610の正面視で左端部の内面に配設された突起の部位である。押し込み部616の突起は、別第3電飾カバー610を前面枠セット14に取り付ける過程で、装着箇所に装着される前に、基板支持部613の正面視で左上端部に設けられた押し込み受け部617に接触して基板支持部613を奥側に傾倒するように形成されている。

【2023】

押し込み部616は、別第3電飾カバー610の内側に形成された凹凸部によって、遊技者に視認し難くなっているが、押し込み部616をよりし難くするためには、別第3電飾カバー610の側面に形成してもよい。この場合は、押し込み受け部617も、光照射装置607の側面に形成される。

10

【2024】

押し込み部616、押し込み受け部617は、別第3電飾カバー610を取り付ける構造の違いによっては、別第3電飾カバー610、光照射装置607の異なる箇所に配設されてもよい。上述したスライド溝603が、第3電飾カバー609と別第3電飾カバー610を前面枠セット14に対して斜め下に差し込むように取り付ける構成であれば、押し込み受け部617を光照射装置607の裏面側に突出させて、押し込み部616を、この光照射装置607の裏面側に突出した押し込み受け部617を押し込むことができる箇所（別第3電飾カバー610の内面）に形成してもよい。これにより、第3電飾カバー609の取り付け状態では、押し込み受け部617は光照射装置607の背面に隠れており、別第3電飾カバー610の取り付け状態では、押し込み部616と押し込み受け部617の両方が光照射装置607の背面に隠れるので、遊技者に視認されないだけでなく、光照射装置607の発光領域をより広くとることができる。

20

【2025】

出力部615は、入力部614から入力された力に基づいて、光照射装置607を傾倒させることによって、発光基板611を傾倒させて、光照射装置607を、第1の制御を実行できる状態から第2の制御を実行できる状態に変化する機構である。具体的には、出力部615は、基板支持部613と、本体側固定部620と、軸618と、軸618に取り付けられるコイルばね619と、基板支持部613の姿勢を規制する姿勢規制部621とで構成されている。

30

【2026】

軸618は、本体側固定部620に対して基板支持部613が傾倒できるように、基板支持部613と本体側固定部620とを連結している。コイルばね619は、軸618に取り付けられた状態で、基板支持部613と本体側固定部620とに付勢力を発生させている。コイルばね619は、別第3電飾カバー610を取り付ける過程で、押し込み部616が押し込み受け部617に接触して基板支持部613を奥側に傾倒するに従って付勢力を増加させ、押し込み部616の押し込みが終わる位置で最も付勢力が大きくなる。

【2027】

姿勢規制部621は、基板支持部613に備えられるストッパーである。コイルばね619の付勢力は、第3電飾カバー609が取り付けられた状態で、姿勢規制部621によって、基板支持部613が垂直になる姿勢で規制される。

40

【2028】

これにより、第3電飾カバー609に替えて別第3電飾カバー610を前面枠セット14に取り付ける過程で生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。第3電飾カバー609に替えて別第3電飾カバー610を前面枠セット14に取り付ける過程で別第3電飾カバー610が光照射装置607を押し込む力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。第3電飾カバー609に替えて別第3電飾カバー610を前面枠セット14に取り付ける過程で入力される力を利用して、照射角度を容易に調整することができる。

【2029】

50

上述したように、本実施例 23 のパチンコ機 10 によれば、遊技機本体の前面側に配設される第 3 電飾部 303 (第 3 電飾カバー 609) と、第 3 電飾部 303 の裏面側に向けて光を照射する光照射装置 607 と、を備えている。パチンコ機 10 は、変移機構 602 によって光照射装置 607 から照射された光を受ける第 3 電飾部 303 の所定面 (例えば前面) を、異なる位置に変移させることが可能であるので、第 3 電飾部 303 の所定面の位置の変化に応じてパチンコ機 10 の前面側の印象を異ならせることができる。所定面が第 1 の位置に位置するときは、光照射装置 607 から照射された光が第 1 の位置に位置する所定面を第 1 の発光領域 605 として発光させる第 1 の制御を実行し、所定面が第 2 の位置に位置するときは、光照射装置 607 から照射された光が第 2 の位置に位置する所定面を第 2 の発光領域 606 として発光させる第 2 の制御を実行する制御機構 608 を備えるので、第 3 電飾部 303 の所定面の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した (H1) に記載の遊技機の一例でもある。

10

【2030】

また、第 3 電飾部 303 は、パチンコ機 10 本体の前面側に配設される交換可能な第 3 電飾カバー 609 であり、第 1 の発光領域 605 は、第 3 電飾カバー 609 の所定面に備えられ、第 2 の発光領域 606 は、第 3 電飾カバー 609 と交換される別第 3 電飾カバー 610 の所定面に備えられるので、パチンコ機 10 本体の前面側に配設される第 3 電飾カバー 609 が別第 3 電飾カバー 610 に交換された場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した (H2) に記載の遊技機の一例でもある。

20

【2031】

また、光照射装置 607 は、前面枠セット 14 に搭載された発光基板 611 である。これにより、遊技機本体の前面枠セット 14 に配設される第 3 電飾カバー 609 が別第 3 電飾カバー 610 に交換された場合で、発光基板 611 が第 3 電飾カバー 609 側ではなく前面枠セット 14 側に備えられている場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した (H3) に記載の遊技機の一例でもある。

【2032】

また、第 1 の制御は、光照射装置 607 から照射される光を、第 1 の発光領域 605 に対する光照射装置 607 から照射される光の照射角度を直角 (第 1 の照射角度) にすることと、第 1 の発光領域 605 に対して光照射装置 607 から照射される光の照射面積を第 1 の照射面積 (第 3 電飾カバー 609 の前面) とすることとであり、第 2 の制御は、第 1 の照射角度とは異なる (第 1 の照射角度よりも傾斜した) 第 2 の照射角度とすることと、第 1 の照射面積とは異なる (第 1 の照射面積よりも広い) 第 2 の照射面積とすることとである。これにより、照射角度、照射面積を変えることで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した (H4) に記載の遊技機の一例でもある。

30

【2033】

また、別第 3 電飾カバー 610 は、その形状に応じて第 2 の発光領域 606 が変化する。これにより、別第 3 電飾カバー 610 の形状が変更前の第 3 電飾カバー 609 の形状から変化した場合であっても、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した (H5) に記載の遊技機の一例でもある。

40

【2034】

また、第 3 電飾カバー 609 及び別第 3 電飾カバー 610 は、工具を使用せずに交換可能である。これにより、発光領域を好適に変化させるための交換作業も容易に行うことができる。これは、上述した (H6) に記載の遊技機の一例でもある。

【2035】

また、光照射装置 607 は、傾倒可能である。これにより、光照射装置 607 から照射される光が第 1 の発光領域 605 を発光させる場合でも、光照射装置 607 から照射される光が第 2 の発光領域 606 を発光させる場合でも、照射角度を容易に調整することができる。これは、上述した (H7) に記載の遊技機の一例でもある。

【2036】

50

また、制御機構 608 は、第 3 電飾カバー 609 を別第 3 電飾カバー 610 に交換する過程で、光照射装置 607 を、第 1 の制御を実行できる状態から第 2 の制御を実行できる状態に変化するので、第 3 電飾カバー 609 を別第 3 電飾カバー 610 に交換する過程で、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した (H9) に記載の遊技機の一例でもある。

【2037】

また、制御機構 608 は、第 3 電飾カバー 609 を別第 3 電飾カバー 610 に交換する過程で生じる力を入力する入力部 614 と、入力された力に基づいて、光照射装置 607 を、第 1 の制御を実行できる状態から第 2 の制御を実行できる状態に変化させる出力部 615 とを備えるので、第 3 電飾カバー 609 を別第 3 電飾カバー 610 に交換する過程で生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した (H10) に記載の遊技機の一例でもある。

【2038】

また、入力部 614 は、第 3 電飾カバー 609 を別第 3 電飾カバー 610 に交換する過程で、別第 3 電飾カバー 610 に光照射装置 607 を押し込ませる押し込み部 616、押し込み受け部 617 であるので、第 3 電飾カバー 609 を別第 3 電飾カバー 610 に交換する過程で別第 3 電飾カバー 610 が光照射装置 607 を押し込む力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した (H11) に記載の遊技機の一例でもある。

【2039】

また、出力部 615 は、入力された力に基づいて、光照射装置 607 を傾倒させることによって、光照射装置 607 を、第 1 の制御を実行できる状態から第 2 の制御を実行できる状態に変化させる。これにより、第 3 電飾カバー 609 に替えて別第 3 電飾カバー 610 を前面枠セット 14 に取り付けられる過程で入力される力を利用して、照射角度を容易に調整することができる。これは、上述した (H12) に記載の遊技機の一例でもある。

【2040】

また、パチンコ機 10 本体は、パチンコ機 10 本体の外殻を形成する外枠 11 と、外枠 11 の一側部を開閉軸として外枠 11 に対して開閉可能に支持された内枠 12 と、内枠 12 の一側部を開閉軸として内枠 12 に対して開閉自在に取り付けられる前面枠セット 14 とを備え、内枠 12 は、その外形を形成する樹脂ベース 12a と、樹脂ベース 12a に取り付けられる遊技球が流下する遊技領域 30a を有する遊技盤 30 とを備え、遊技盤 30 は、第 3 図柄の変動表示中及び第 3 図柄の変動表示が大当たりを示す結果となった場合に発生する大当たり遊技状態中の表示演出が表示される表示画面 42a を有する図柄表示装置 42 と、表示画面 42a を視認可能とする開口部とを備え、前面枠セット 14 は、遊技領域 30a 及び表示画面 42a を視認可能とするガラス板 137 を囲むガラス枠部 23 を備えて、第 3 電飾部 303 は、パチンコ機 10 本体の前面枠セット 14 の前面側から視認可能とされるものである。これにより、パチンコ機 10 本体の前面枠セット 14 の前面側における発光箇所の変移を容易なものとし、発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した (I2) に記載の遊技機の一例でもある。

【2041】

また、第 3 電飾部 303 は、パチンコ機本体の前面枠のガラス枠部 23 に取り付けられているので、パチンコ機 10 本体の前面枠セット 14 のガラス枠部 23 における発光箇所の変移を容易なものとし、ガラス枠部 23 における発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、ガラス枠部 23 における発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した (I3) に記載の遊技機の一例でもある。

【2042】

また、第 3 電飾部 303 は、透過性を有する樹脂部材であって制御機構 608 が視認し難いように構成されているので、制御機構 608 を目立たせないことができる。これは、上述した (J4) に記載の遊技機の一例でもある。

【2043】

また、制御機構608は、光照射装置607の発光部搭載面の前面に重ならないように配設されているので、発光部搭載面を遮ることなく、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（J4）に記載の遊技機の一例でもある。

【実施例24】

【2044】

上述した実施例23では、制御機構608は、光照射装置607を傾倒させることによって光照射装置607から照射される光の態様を変化させていたが、光照射装置607を固定したままで光照射装置607から照射される光の態様を変化させる構成を採用してもよい。以下、具体的な構成について説明する。

【2045】

図95（a）（b）は実施例24における発光領域の調整を説明する図である。

【2046】

本実施例では、光照射装置607は、前面枠セット14に固定され、光照射装置607から照射された光を第1の発光領域605または第2の発光領域606に透光する透光部630を備えている。透光部630は、光照射装置607から照射された光を透光して前面側に出力する透光板631と、透光板631を支持する透光板支持部632と、実施例23と同様の制御機構608を備えている。透光板631は、無色または有色の透明なものであってもよいし、光を拡散させる性質を有するものであってもよい。

【2047】

透光板支持部332の構成は、実施例23の発光基板611を傾倒させる基板支持部613の構成と同じである。つまり、透光板支持部632は、制御機構608によって、第3電飾カバー609が取り付けられる場合は、垂直の姿勢のままで、光照射装置607から照射された光を透光して第1の発光領域605が位置する前面側に出力するが、別第3電飾カバー610の交換があった場合は、傾倒姿勢で、光照射装置607から照射された光を、第2の発光領域606が位置する斜め上方に屈折して透光する。

【2048】

これにより、光照射装置607を傾倒可能な構成だけでなく、透光部630を傾倒可能な構成であっても、照射角度を容易に調整して、発光領域を好適に変化させることができる。

【2049】

上述したように、本実施例24のパチンコ機10によれば、光照射装置607は、前面枠に固定され、光照射装置607から照射された光を第1の発光領域605または第2の発光領域606に透光する透光部630を備え、透光部630は、傾倒可能である。これにより、光照射装置607を傾倒可能な構成だけでなく、透光部630を傾倒可能な構成であっても、照射角度を容易に調整することができる。これは、上述した（H8）に記載の遊技機の一例でもある。

【実施例25】

【2050】

上述した実施例23，実施例24では、制御機構608の入力部614，出力部615は、押し込み部616が発光基板313を押し込む力によって、発光基板313を傾倒させていたが、制御機構608の入力部614，出力部615は異なる構成であってもよい。以下では、実施例23，実施例24と異なる構成について具体的に説明する。

【2051】

図96は、実施例25のパチンコ機の正面図である。図97は、図96に示すパチンコ機の左側面図であって、電飾カバーが取り付けられた状態をEE断面で示す図である。図98は、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態のパチンコ機の正面図である。図99は、図98に示すパチンコ機の左側面図であって、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態をFF断面で示す図である。図100（a）（b）は異なるサイズの電飾カバーが取り付けられる際の発光領域の調整を説明する図である。図101は、サブ制

10

20

30

40

50

御装置による通常処理を示すフローチャートである。

【2052】

制御機構608は、第3電飾カバー609に替えて別第3電飾カバー610が前面枠セット14に取り付けられたことを検出する別カバー検出センサ641と、別カバー検出センサ641の検出に基づいて光照射装置607から照射される光の態様を変化させる傾倒用モータ642とを備える。これにより、第3電飾カバー609に替えて別第3電飾カバー610を前面枠セット14に取り付けられたことの検出によって、発光領域を好適に変化させることができる。

【2053】

別カバー検出センサ641は、第3電飾カバー609の内面と対向する箇所、例えば遊技機正面視で本体側固定部620の左上に、取り付けられている。別カバー検出センサ641は、例えばリミットスイッチである。別カバー検出センサ641は、第3電飾カバー609が取り付けられている時は、ヒンジが接点を押し込まないので、別第3電飾カバー610が取り付けられていないことを検出する。別カバー検出センサ641は、別第3電飾カバー610に交換された時に、そのヒンジが別第3電飾カバー610の一部（例えば後述する別カバー検出用突起643）に押し込まれてスイッチが押されて、別第3電飾カバー610が取り付けられたことを検出する。

【2054】

別第3電飾カバー610には、遊技機正面視で、その右側の内側面の別カバー検出センサ641に対応する位置に、別カバー検出用突起643が設けられている。別カバー検出用突起643は、別第3電飾カバー610を前面枠セット14に取り付けた時に、別カバー検出センサ641に確実に接触する。なお、別カバー検出センサ641の構成は、上記の構成に限定されず、例えば非接触のセンサでもよい。

【2055】

別第3電飾カバー610に替えて第3電飾カバー609が取り付けられる場合、別カバー検出センサ641は、別第3電飾カバー610が取り外された時に、ヒンジがスイッチから離れるので、別第3電飾カバー610が取り外されたことを検出する。これにより、別第3電飾カバー610に替えて第3電飾カバー609が前面枠セット14に取り付けられたことの検出によって、発光領域を好適に変化させることができる。

【2056】

別カバー検出センサ641と傾倒用モータ642とは、サブ制御装置262に電氣的に接続されている。別カバー検出センサ641によって別第3電飾カバー610が取り付けられたことが検出された場合は、サブ制御装置262は、傾倒用モータ642を所定角度になるまで回転させて、光照射装置607が垂直姿勢から傾倒姿勢になるように基板支持部613を傾倒させる。別カバー検出センサ641によって別第3電飾カバー610が取り外されたことが検出された場合は、サブ制御装置262は、傾倒用モータ642を所定角度になるまで逆回転させて、光照射装置607が傾倒姿勢から垂直姿勢になるように基板支持部613を起立させる。傾倒用モータ642の制御は、ポテンシオメータまたはエンコーダによる回転角度の検出によって行ってもよいし、ステッピングモータを利用して所定の回転角度分のパルス電圧を印加することによって行ってもよい。

【2057】

次に、サブ制御装置262のCPU551が行う通常処理について、上述した実施例と異なる点を説明する。ステップS2103Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、ステップS2103の電源投入報知を行った後、発光領域調整を行う。具体的には、サブ制御装置262のCPU551は、別カバー検出センサ641からのON信号（別第3電飾カバー610が取り付けられたことの検出信号）を受信した場合、傾倒用モータ642を所定角度になるまで回転させて、光照射装置607が垂直姿勢から傾倒姿勢になるように基板支持部613を傾倒させる発光領域調整を行う。サブ制御装置262のCPU551は、この発光領域調整を行った後、ステップS2104の客待ち演出を行う。なお、電源投入報知、発光領域調整、客待ち演出のステップは、異なる順序でもよいし、同時に

10

20

30

40

50

行われてもよい。これにより、別第3電飾カバー610が取り付けられた場合に、遊技が開始される前に、発光領域の変化を確認することができるので、遊技中の不具合が低減され、好適に発光領域を変化することができる。

【2058】

ステップS2107では、サブ制御装置262のCPU551は、当該機種における第3図柄表示装置42での装飾図柄の変動パターン演出に対応（同期）したランプ点灯パターンを編集する処理を行う。このランプ点灯パターンは、第3電飾カバー609が取り付けられている場合と、別第3電飾カバー610が取り付けられている場合とで、異なる点灯パターンが採用されてもよい。異なる点灯パターンが採用される契機は、別第3電飾カバー610の交換に限らず、別第3電飾カバー610の取り付けに伴う主制御装置261、サブ制御装置262の交換であってもよい。これにより、別第3電飾カバー610が取り付けられた場合に、第3電飾カバー609の取り付け時とは異なるランプ点灯パターンを見せることができる。

【2059】

上述したように、本実施例25のパチンコ機10によれば、パチンコ機10本体の前面側に配設される第3電飾部303（第3電飾カバー609）と、第3電飾部303に光を照射する光照射装置607と、を備えている。パチンコ機10は、変移機構602によって、光照射装置607から照射された光によって発光させる第3電飾部303の所定面を、第1の位置と第2の位置とに変移させることが可能であるので、第3電飾部303の所定面の位置の変化に応じて遊技機の前面側の印象を異ならせることができる。パチンコ機10は、第3電飾部303の所定面の変移を検出することが可能な別カバー検出センサ614を備えるので、第3電飾部303の所定面の変移を認識できる。パチンコ機10は、所定面が第1の位置に変移したと検出されたときは、光照射装置607から照射された光が第1の位置に位置する所定面を第1の発光領域605として発光させる第1の制御を実行し、所定面が第2の位置に変移されたときは、光照射装置607から照射された光が第2の位置に位置する所定面を第2の発光領域として発光させる第2の制御を実行する制御機構608を備えるので、第3電飾部303の所定面の変移を認識し、所定面の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（J1）に記載の遊技機の一例でもある。

【2060】

また、制御機構608は、第3電飾部303の所定面が第1の位置から第2の位置に変移する過程で生じる力が入力される入力部614と、入力された力に基づき、第3電飾部303の所定面が前記第1の位置から第2の位置に変移したことを検出可能な接触型の別カバー検出センサ641と、所定面が第1の位置から第2の位置に変移したことが検出されたときは、光照射装置607を、第1の制御を実行できる状態から第2の制御を実行できる状態に変化する出力部615とを備えるので、第3電飾部303の所定面が第1の位置から第2の位置に変移する過程で生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（J2）に記載の遊技機の一例でもある。

【2061】

また、入力部614は、第3電飾部303の所定面が第1の位置から第2の位置に変移する過程で生じる力を受け入れて接触型の別カバー検出センサ641を押し込ませる別カバー検出用突起643であるので、第3電飾部303の所定面が第1の位置から第2の位置に変移する過程で生じる力を受け入れて接触型の別カバー検出センサ614を押し込む力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（J3）に記載の遊技機の一例でもある。

【2062】

また、第3電飾部303は、透過性を有する樹脂部材であって制御機構608が視認し難いように構成されているので、制御機構608を目立たせないことができる。これは、上述した（J4）に記載の遊技機の一例でもある。

【2063】

また、制御機構 608 は、光照射装置 607 の発光部搭載面の前面に重ならないように配設されているので、発光部搭載面を遮ることなく、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（J5）に記載の遊技機の一例でもある。

【2064】

また、制御機構 608 は、光照射装置 607 の背面側に設けられているので、変移される発光領域を遮ることなく、制御機構 608 の前面側に発光領域を十分に確保した状態で、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（J8）に記載の遊技機の一例でもある。

【実施例 26】

【2065】

上述した実施例 23～実施例 25 において、電飾カバーが異なるサイズの電飾カバーに交換されられた際に、発光基板 613 または透光板 631 の角度を調整するものであったが、これらとは異なる要素を調整するものであってもよい。以下に上述した実施例と異なる構成について具体的に説明する。

【2066】

図 102 は、実施例 26 のパチンコ機の正面図である。図 103 は、図 102 に示すパチンコ機の左側面図であって、電飾カバーが取り付けられた状態を GG 断面で示す図である。図 104 は、発光領域が異なる電飾カバーが取り付けられた状態のパチンコ機の正面図である。図 105 は、図 104 に示すパチンコ機の左側面図であって、異なるサイズの電飾カバーが取り付けられた状態を HH 断面で示す図である。図 106 は、サブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。

【2067】

実施例 23～実施例 25 の別第 3 電飾カバー 650 は、第 3 電飾カバー 609 の第 1 の発光領域 605 と横幅が同じで高さが高くなった第 2 の発光領域 606 A を備えるものであったが、本実施例の別第 3 電飾カバー 650 の第 2 の発光領域 606 A は、第 1 の発光領域 605 に相当する領域内において、その一部が発光する部分発光領域 651 と、残りの部分が発光しない非発光領域 652 とを備えている。例えば、部分発光領域 651 は、光透過性の樹脂で形成されているが、非発光領域 652 は、遮光性の樹脂で形成されている。これにより、別第 3 電飾カバー 650 は、例えば海中をイメージした非発光領域 652 の真ん中に宝物をイメージした部分発光領域 651 を光らせるような装飾や、夜空をイメージした非発光領域 652 の真ん中に月をイメージした部分発光領域 651 を光らせるような装飾を実現できる。

【2068】

制御機構 608 は、別カバー検出センサ 641 と、別カバー検出センサ 641 の検出に基づいて光照射装置 607 の照射面積を変化させる機構とを備える。光照射装置 607 は、第 3 電飾カバー 609 が取り付けられている場合は、第 1 の発光領域 605 に対応する発光基板 611 の全領域を発光させる。また、制御機構 608 は、別第 3 電飾カバー 650 が取り付けられている場合は、発光基板 611 のうち部分発光領域 651 のみに対応する領域を第 2 の発光領域 606 A として発光させる。

【2069】

これにより、第 3 電飾カバー 609 に替えて別第 3 電飾カバー 650 を前面枠セット 14 に取り付けられたかどうかの検出によって、照射面積を変化させる場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。なお、変化させる対象は、照射面積に限らず、発光強度、発光色であってもよい。このような第 3 電飾カバー 609 と別第 3 電飾カバー 650 との電飾効果の違いによって、大当たり確率の高低や設定の有り無しのような遊技機のタイプの違いを表現することもできる。

【2070】

次に、サブ制御装置 262 の CPU 551 が行う通常処理では、上述した図 101 と同様に、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、別第 3 電飾カバー 650 が取り付けられたことに対応した発光領域・非発光領域調整（ステップ S2103B）を行う。例えば、サ

10

20

30

40

50

ブ制御装置 262 の CPU 551 は、別カバール検出センサ 641 から受信する検出信号が OFF 信号である場合は、第 3 電飾カバー 609 が取り付けられていると判断するので、第 1 の発光領域 605 に対応する発光基板 611 の全ての LED 612 を発光対象として設定する。また、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、別カバール検出センサ 641 から受信する検出信号が ON 信号である場合は、別第 3 電飾カバー 650 が取り付けられていると判断するので、第 2 の発光領域 606A に対応する発光基板 611 の中央部分の LED 612 を発光対象として設定する。サブ制御装置 262 の CPU 551 は、設定対象となった LED 612 を電源投入時の所定パターンで発光させる。これにより、別第 3 電飾カバー 650 が取り付けられた場合に、遊技が開始される前に、別第 3 電飾カバー 650 が取り付けられたことに対応した発光領域・非発光領域の点灯状況を確認できるので、好適に発光領域を変化することができる。

10

【2071】

また、ステップ S2107 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、変動パターン演出に対応（同期）して、別第 3 電飾カバー 610 が取り付けられたことに応じたランプ点灯パターンを編集する処理が行われる。例えば、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、別カバール検出センサ 641 から受信する検出信号が OFF 信号である場合は、第 3 電飾カバー 609 が取り付けられていると判断するので、第 1 の発光領域 605 に対応する発光基板 611 の全ての LED 612 を発光対象として設定された場合のランプ点灯パターンを編集する。また、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、別カバール検出センサ 641 から受信する検出信号が ON 信号である場合は、別第 3 電飾カバー 650 が取り付けられていると判断するので、第 2 の発光領域 606A に対応する発光基板 611 の中央部分の LED 612 を発光対象として設定された場合のランプ点灯パターンを編集する。サブ制御装置 262 の CPU 551 は、変動パターン演出に対応して、設定対象となった LED 612 を編集されたランプ点灯パターンで発光させる。これにより、別第 3 電飾カバー 650 が取り付けられた後も不要な部分まで発光させ続けることによる無駄な電力消費を抑えることができる。

20

【2072】

上述したように、本実施例 26 のパチンコ機 10 によれば、制御機構 608 は、第 3 電飾カバー 609 に替えて別第 3 電飾カバー 610 が前面枠セット 14 に取り付けられたことを検出する別カバール検出センサ 641 と、別カバール検出センサ 641 の検出に基づいて光照射装置 607 の照射面積、発光強度、発光色を変化させる手段とを備える。これにより、第 3 電飾カバー 609 に替えて別第 3 電飾カバー 650 を前面枠セット 14 に取り付けられたかどうかの検出によって、照射面積、発光強度、発光色を変化させる場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。

30

【実施例 27】

【2073】

上述した実施例 23～実施例 26 では、光の態様の制御が行われる電飾部（第 3 電飾部 303）は、ガラス枠部 23 に設けられていたが、本実施例では、光の態様の制御が行われる電飾部が遊技盤 30 に配設されている点が上述した実施例 23～実施例 26 とは異なる。本実施例 27 のパチンコ機 10 は、遊技盤 30 に配設される電飾部として、例えば可動電飾部 703 を備えている。可動電飾部 703 は、可動電飾部 703 が動作した場合に、その動作の前後における位置での装飾効果を最適化できるように構成されている。以下、具体的な構成を説明する。

40

【2074】

図 107 は、実施例 27 の遊技盤の正面図である。図 108 は、図 107 で示す遊技盤の II 断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。図 109 は、可動電飾部が突出した状態の遊技盤の正面図である。図 110 は、図 109 で示す遊技盤の JJ 断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。

【2075】

可動電飾部 703 は、センターフレーム 47A 内で受動的に動く構成と、センターフレ

50

ーム４７Ａ内で能動的に動く構成から成る。

【２０７６】

具体的には、可動電飾部７０３は、受動的に動く構成として、光を照射する光照射装置７０７と、光照射装置７０７から照射される光の態様を制御する制御機構７０８とを備え、能動的に動く構成として、可動電飾部７０３の前面側を覆う可動電飾部カバー７０９と、可動電飾部カバー７０９を動作させる駆動機構７１０とを備えている。

【２０７７】

可動電飾部カバー７０９は、光透過性の樹脂で形成されている。図示では、可動電飾部カバー７０９は平板状であるが、所定の人物，動物，道具を模した立体的な模型であってもよい。可動電飾部カバー７０９は、裏面側からの光を受けて、前面側で当該人物，動物，道具を強調するように発光するものである。

10

【２０７８】

可動電飾部カバー７０９は、光透過性の合成樹脂で形成されている。可動電飾部カバー７０９は、無色であっても有色であってもよいし、すりガラス状の表面処理が施されてもよい。可動電飾部カバー７０９は、背後の位置する光照射装置７０７からの光を拡散するための凹凸を有する拡散部材（拡散板）を備えられたり、光照射装置７０７からの光を拡散するための凹凸部が可動電飾部カバー７０９の内側面に施されたりしている。これにより、可動電飾部カバー７０９は、光照射装置７０７を遊技者に視認し難くすることができる。

【２０７９】

駆動機構７１０は、光照射装置７０７から照射された光によって発光させる可動電飾部カバー７０９の所定面（例えば前面）を変移する変移機構である。具体的には、駆動機構７１０は、可動電飾部カバー７０９の前面を直線方向に動作させる機構であれば、ソレノイドでもよいし、ボールネジを用いてモータの回転運動を直線運動に変換する機構であってもよいし、その他の機構であってもよい。

20

【２０８０】

可動電飾部カバー７０９の前面は、遊技機正面視において、駆動機構７１０の非動作時は、センターフレーム４７Ａの開口の例えば右縁部の背後箇所（すなわち、第１の位置）に位置し、駆動機構７１０の動作時は、センターフレーム４７Ａの開口の右縁部から露出した箇所（すなわち、第２の位置）に動作される。センターフレーム４７Ａの開口の右縁部も、可動電飾部７０３と同様に透過性を有する樹脂で形成されている。センターフレーム４７Ａの開口の右縁部と可動電飾部カバー７０９との形状を統一して、一つの電飾役物を構成してもよい。このような電飾役物は、例えば、非動作時にはセンターフレーム４７Ａの右縁部の背後に隠れているが、動作時にはセンターフレーム４７Ａの右縁部の背後から強く発光されながら現れるように動作させてもよい。これにより、可動電飾部７０３は、非動作時と動作時とで発光の強弱により印象の異なる発光装飾として見せることができる。

30

【２０８１】

上述した構成では、センターフレーム４７Ａの開口の右縁部の背後箇所（第１の位置）に位置する可動電飾部カバー７０９の前面（または可動電飾部カバー７０９とセンターフレーム４７Ａの開口の右縁部）は、第１の発光領域７０５とされ、センターフレーム４７Ａの開口の右縁部から露出した箇所（第２の位置）に位置する可動電飾部カバー７０９の前面は、第２の発光領域７０６とされる。

40

【２０８２】

なお、センターフレーム４７Ａの開口の右縁部を光透過性を有しない樹脂で形成してもよい。この場合は、可動電飾部カバー７０９は、非動作時には、遊技者から見えなしか見え難い箇所に位置し、動作時には、遊技者から見え易い箇所に位置するように動作させてもよい。これによっても、可動電飾部７０３は、非動作時と動作時とで異なる発光の有無が異なる発光装飾を見せることができる。

【２０８３】

50

制御機構 708 は、可動電飾部 703 の前面が駆動機構 710 によって第 1 の位置に移されたときは、光照射装置 707 から照射された光が第 1 の位置に位置する可動電飾部 703 の前面を第 1 の発光領域 705 として発光させる第 1 の制御を実行し、可動電飾部 703 の前面が駆動機構 710 によって第 2 の位置に移されたときは、光照射装置 707 から照射された光が第 2 の位置に位置する可動電飾部 703 の前面を第 2 の発光領域 706 として発光させる第 2 の制御を実行する。

【2084】

これにより、光照射装置 707 から照射される光が第 1 の発光領域 705 を発光させる場合でも、光照射装置 707 から照射される光が第 2 の発光領域 706 を発光させる場合でも、発光箇所の変移を容易なものとし、発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。

10

【2085】

次に、制御機構 708 が行う光の態様の制御について具体的に説明する。

【2086】

光照射装置 707 は、LED 712 が配設された発光基板 711 と、発光基板 711 を支持する基板支持部 713 とを備える。基板支持部 713 は、センターフレーム 47A に一端が固定された状態で、発光基板 711 を回動可能となるように支持している。

【2087】

光照射装置 707 は、基板支持部 713 によって、発光基板 711 を回動可能に構成されている。制御機構 708 は、発光基板 711 を回動させることで、光照射装置 707 から照射される光を第 1 の態様から第 2 の態様に制御する。これにより、照射角度を容易に調整することができる。

20

【2088】

制御機構 708 は、可動電飾部 703 がセンターフレーム 47A の開口の右縁部の背面側の箇所（第 1 の位置）から、可動電飾部 703 がセンターフレーム 47A の開口の右縁部から露出した箇所（第 2 の位置）に移動する動作によって、光照射装置 707 を、第 1 の制御を実行できる状態から第 2 の制御を実行できる状態に変化する。これにより、可動電飾部 703 が第 2 の位置に移動する動作によって、発光領域を好適に変化させることができる。

【2089】

制御機構 708 は、可動電飾部 703 が第 2 の位置に移動する動作によって生じる力を入力する入力部 714 と、入力された力に基づいて光照射装置 707 から照射される光の態様を変化させる出力部 715 とを備える。これにより、可動電飾部 703 が第 2 の位置に移動する動作によって生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。

30

【2090】

入力部 714 は、可動電飾部 703 が第 2 の位置に移動する動作によって可動電飾部カバー 709 に光照射装置 707 を第 1 回動位置から第 2 回動位置に押し込ませる（すなわち回動させる）機構である。具体的には、入力部 714 は、可動電飾部カバー 709 に設けられた押し込み部 716 と、光照射装置 707 に設けられた押し込み受け部 717 とを備える。

40

【2091】

押し込み部 716 は、可動電飾部カバー 709 の上面に配設され、可動電飾部カバー 709 の背面側に突出した部位である。押し込み部 716 は、可動電飾部カバー 709 を第 2 の位置に移動させる過程で、基板支持部 713 の上面に配設された押し込み受け部 717 に接触して基板支持部 713 が第 2 回動位置を向くように回動するように形成されている。例えば、押し込み受け部 717 は、回転体（ころ）を備え、押し込み部 716 は、基板支持部 713 の回動に合わせてその回転体を転動させる傾斜面を備えるものである。これにより、可動電飾部 703 が第 2 の位置に移動する動作によって可動電飾部カバー 709 が光照射装置 707 を押し込む（すなわち第 2 回動位置に回動させる）力を利用して、

50

発光領域を好適に変化させることができる。

【2092】

出力部715は、入力部714から入力された力に基づいて、光照射装置707を回転させることによって、発光基板711を回転させて、光照射装置707から照射される光の態様を変化させる機構である。具体的には、出力部715は、基板支持部713と、軸718と、軸718に取り付けられるコイルばね719と、基板支持部713の姿勢を規制する姿勢規制部721とで構成されている。これにより、可動電飾部703が第2の位置に移動する動作によって生じる力を利用して、照射角度を容易に調整することができる。

【2093】

入力部714（押し込み部716及び押し込み受け部717）は、それぞれ可動電飾部カバー709及び基板支持部713の上面に配設されており、出力部715は、基板支持部713の軸718の周囲に配設されており、いずれも光照射装置707の発光部搭載面の前面に重ならないので、発光部搭載面を遮ることなく、発光領域を好適に変化させることができる。

【2094】

軸718は、基板支持部713が回転できるように、基板支持部713とセンターフレーム47Aとを連結している。コイルばね719は、軸718に取り付けられた状態で、基板支持部713に付勢力を発生させている。コイルばね719は、可動電飾部カバー709を第2の位置に移動させる過程で、押し込み部716が押し込み受け部717に接触して基板支持部713が第2回転位置を向くように回転するに従って付勢力を増加させ、押し込み部716の押し込みが終わる位置で最も付勢力が大きくなる。可動電飾部カバー709が第2の位置から第1の位置に復帰すると、基板支持部713は、この付勢力によって第2回転位置から元の第1回転位置に復帰する。

【2095】

姿勢規制部721は、基板支持部713に備えられるストッパーである。コイルばね719の付勢力は、可動電飾部703がセンターフレーム47Aの開口の右縁部の裏面に位置した状態で、姿勢規制部721によって、基板支持部713が可動電飾部703に正面で向かい合う姿勢で規制される。

【2096】

これにより、可動電飾部703が第2の位置に移動する動作によって生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。可動電飾部703が第2の位置に移動する動作によって可動電飾部カバー709が光照射装置707を押し込む力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。可動電飾部703が第2の位置に移動する動作によって生じる力を利用して、照射角度を容易に調整することができる。

【2097】

次に、可動電飾部703の駆動について説明する。可動電飾部703は、第3図柄表示装置42に表示される枠ボタン80の操作を求める操作要求画像に応じて枠ボタン80（例えば決定ボタン81）を押下することによって、駆動させることができる。操作要求画像の表示タイミングは、例えば、第3図柄表示装置42において客待ち演出中（待機表示中）である。操作要求画像の表示内容は、例えば「キャラクタAを目立たせる？（目立たせる場合は、枠ボタンを押してね。）」のような画像である。ここで、キャラクタAは、可動電飾部703に施されたキャラクタを示す装飾である。操作要求画像に対して枠ボタン80を押下した場合、キャラクタAを模した可動電飾部703は、センターフレーム47Aの開口の右縁部の背面側の目立ちにくい位置（第1の位置）から、センターフレーム47Aの開口の右縁部から露出した目立ち易い位置（第2の位置）に変移される。

【2098】

これにより、遊技者の操作に基づく可動電飾部703の変移に対応して好適に照射領域を変化させることができるので、遊技者の好みに応じたパチンコ機10本体の前面側の装飾が作り易くなる。

10

20

30

40

50

【2099】

上述したように、本実施例27のパチンコ機10によれば、パチンコ機10本体の前面側に配設される可動電飾部703と、可動電飾部703の裏面側に向けて光を照射する光照射装置707と、を備えている。パチンコ機10は、光照射装置707から照射された光を受ける可動電飾部703の前面を、異なる位置に変移させることが可能であるので、可動電飾部703の前面の位置の変化に応じてパチンコ機10の前面側の印象を異ならせることができる。可動電飾部703の前面が第1の位置に位置するときは、光照射装置707から照射された光が第1の位置に位置する可動電飾部703の前面を第1の発光領域705として発光させる第1の制御を実行し、可動電飾部703の前面が第2の位置に位置するときは、光照射装置707から照射された光が第2の位置に位置する可動電飾部703の前面を第2の発光領域706として発光させる第2の制御を実行する制御機構708を備えるので、可動電飾部703の前面の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した(H1)に記載の遊技機の一例でもある。

10

【2100】

また、上述したように、本実施例27のパチンコ機10によれば、パチンコ機10本体の前面側に配設される可動電飾部703と、可動電飾部703に光を照射する光照射装置707と、を備えている。パチンコ機10は、光照射装置707から照射された光によって発光させる可動電飾部703の所定面を、第1の位置と第2の位置とに変移させることが可能な駆動機構710を備えるので、可動電飾部703の発光箇所は一樣でなく、可動電飾部703の所定面の変移が容易である。パチンコ機10は、所定面が駆動機構710によって第1の位置に変移されたときは、光照射装置707から照射された光が第1の位置に位置する所定面を第1の発光領域705として発光させる第1の制御を実行し、所定面が駆動機構710によって第2の位置に変移されたときは、光照射装置707から照射された光が第2の位置に位置する所定面を第2の発光領域706として発光させる第2の制御を実行する制御機構708を備えるので、発光箇所の変移を容易なものとし、発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した(I1)に記載の遊技機の一例でもある。

20

【2101】

また、パチンコ機10本体は、パチンコ機10本体の外殻を形成する外枠11と、外枠11の一側部を開閉軸として外枠11に対して開閉可能に支持された内枠12と、内枠12の一側部を開閉軸として内枠12に対して開閉自在に取り付けられる前面枠セット14とを備え、内枠12は、その外形を形成する樹脂ベース12aと、樹脂ベース12aに取り付けられる遊技球が流下する遊技領域30aを有する遊技盤30とを備え、遊技盤30は、第3図柄の変動表示中及び第3図柄の変動表示が大当たり結果となった場合に発生する大当たり遊技状態中の表示演出が表示される表示画面42aを有する第3図柄表示装置42と、表示画面42aを視認可能とする開口部とを備え、前面枠セット14は、遊技機正面視で遊技領域30a及び表示画面42aを視認可能とするガラス板137が背面側に取り付けられるガラス枠部23を備えて、可動電飾部703は、パチンコ機10本体の前面枠セット14の前面側から視認可能とされるものである。これにより、パチンコ機10本体の前面枠セット14の前面側における発光箇所の変移を容易なものとし、発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した(I2)に記載の遊技機の一例でもある。

30

40

【2102】

また、可動電飾部703は、パチンコ機10本体の前面枠セット14のガラス板137よりも背後に取り付けられ、ガラス板137を介して視認可能とされるので、パチンコ機10本体のガラス板137の背後における発光箇所の変移を容易なものとし、ガラス板137の背後における発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、ガラス板137の背後における発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した(I4)に記載の遊技機の一例でもある。

50

【2103】

また、可動電飾部703は、遊技盤30の遊技領域30a内の右側に配設されているので、遊技盤30の遊技領域30a内の右側においても、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（I5）に記載の遊技機の一例でもある。

【2104】

また、可動電飾部703は、遊技盤30の開口部内の右側に配設されているので、遊技盤30の開口部内の右側においても、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（I6）に記載の遊技機の一例でもある。

【2105】

また、光照射装置707は、発光基板711と、可動電飾部703の所定面に対する発光基板711の姿勢を変化させる駆動機構710とを備えるので、それぞれの位置で、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（I7）に記載の遊技機の一例でもある。

10

【2106】

また、第1の制御は、第1の発光領域705に対する光照射装置707から照射される光の照射角度を第1の照射角度にするものであり、第2の制御は、第2の発光領域706に対する光照射装置707から照射される光の照射角度を第1の照射角度とは異なる第2の照射角度とするものである。これにより、可動電飾部703が動作する構成で、照射角度を変えることで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（I8）に記載の遊技機の一例でもある。

20

【2107】

また、遊技者の操作を受ける枠ボタン80（例えば決定ボタン81）を備え、可動電飾部703は、枠ボタン80の操作に応じて動作するので、可動電飾部703が枠ボタン80の操作に応じて動作する場合でも、それぞれの位置で、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（I9）に記載の遊技機の一例でもある。

【2108】

また、可動電飾部703は、第3図柄表示装置42における表示演出の表示中に、枠ボタン80の操作に応じて動作するので、可動電飾部703が第3図柄表示装置42における表示演出の表示中に動作する場合でも、動作に応じたそれぞれの位置で、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（I11）に記載の遊技機の一例でもある。

30

【2109】

また、光照射装置707は、可動電飾部703の動作に応じて回転するので、可動電飾部703の動作に応じて、光照射装置707から照射される光が第1の発光領域705を発光させる場合でも、光照射装置707から照射される光が第2の発光領域を発光させる場合でも、光照射装置707を回転させることによって照射角度を容易に調整することができる。これは、上述した（I12）に記載の遊技機の一例でもある。

【2110】

また、制御機構708は、可動電飾部703の所定面が第1の位置から第2の位置に移る過程で、光照射装置707を、第1の制御を実行できる状態から第2の制御を実行できる状態に変化するので、可動電飾部703の所定面が第1の位置から第2の位置に移る過程で、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（I13）に記載の遊技機の一例でもある。

40

【2111】

また、制御機構708は、可動電飾部703の所定面が第1の位置から第2の位置に移る過程で生じる力を入力する入力部714と、入力された力に基づいて、光照射装置707を、第1の制御を実行できる状態から第2の制御を実行できる状態に変化する出力部715とを備えるので、可動電飾部703の所定面が第1の位置から第2の位置に移る過程で生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（I14）に記載の遊技機の一例でもある。

50

【2112】

また、入力部714は、可動電飾部703の所定面が第1の位置から第2の位置に移る過程で、光照射装置707に対して、回動させるための力を与える押し込み部716、押し込み受け部717であるので、可動電飾部703の所定面が第1の位置から第2の位置に移る過程で光照射装置707に与えられる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した(I15)に記載の遊技機の一例でもある。

【2113】

また、出力部715は、入力された力に基づいて、光照射装置707を回動させることによって、光照射装置707を、第1の制御を実行できる状態から第2の制御を実行できる状態に変化するので、可動電飾部703の所定面が第1の位置から第2の位置に移る過程で入力される力を利用して、照射角度を容易に調整することができる。これは、上述した(I16)に記載の遊技機の一例でもある。

10

【2114】

また、可動電飾部703は、透過性を有する樹脂部材であって制御機構708が視認し難いように構成されているので、可動電飾部703は、透過性を有する樹脂部材であるが、制御機構708が視認し難いように構成されているので、制御機構708を目立たせないことができる。これは、上述した(J4)に記載の遊技機の一例でもある。

【2115】

また、制御機構708は、光照射装置707の発光部搭載面の前面に重ならないように配設されているので、発光部搭載面を遮ることなく、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した(J5)に記載の遊技機の一例でもある。

20

【2116】

また、入力部714は、可動電飾部703の所定面が遊技機正面視で左方向または右方向に移る場合に、光照射装置707の上側面(上面)側に設けられているので、左右方向に移る発光領域を遮りにくく、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した(J7)に記載の遊技機の一例でもある。

【実施例28】

【2117】

上述した実施例27では、制御機構708は、光照射装置707を傾倒させることによって光照射装置707から照射される光の態様を変化させていたが、実施例24と同様に、光照射装置707を固定したままで光照射装置707から照射される光の態様を変化させる構成を採用してもよい。

30

【2118】

図111は、実施例28の可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。

【2119】

本実施例では、光照射装置707は、センターフレーム47Aの裏面側で遊技盤30の裏面に取り付けられる可変表示装置ユニット35の前面側に固定され、光照射装置707から照射された光を第1の発光領域705または第2の発光領域706に透光する透光部730を備えている。透光部730は、光照射装置707から照射された光を透光して前面側に出力する透光板731と、透光板731を支持する透光板支持部732と、実施例27と同様の制御機構708を備えている。

40

【2120】

透光板支持部432の構成は、実施例23の発光基板711を傾倒させる基板支持部713の構成と同じである。つまり、透光板支持部732は、制御機構708によって、可動電飾部カバー709が第1位置に位置する場合は、センターフレーム47Aの開口の右側面の裏面に対応した姿勢のままで、光照射装置707から照射された光を透過して第1の発光領域705が位置する前面側に出力するが、可動電飾部カバー709が第2位置に移動した場合は、センターフレーム47Aの開口の右側面から露出した箇所を向いた姿勢で、光照射装置707から照射された光を、第2の発光領域706が位置する斜め方向に向けて屈折して透光する。

50

【2121】

これにより、光照射装置707を回動可能な構成だけでなく、透光部730を回動可能な構成であっても、照射角度を容易に調整して、発光領域を好適に変化させることができる。

【2122】

上述したように、本実施例28のパチンコ機10によれば、光照射装置707は、可変表示装置ユニット35に固定され、光照射装置707から照射された光を第1の発光領域705または第2の発光領域706に透光する透光部730を備え、透光部730は、回動可能である。これにより、光照射装置707を回動可能な構成だけでなく、透光部730を回動可能な構成であっても、照射角度を容易に調整することができる。これは、上述した(H8)に記載の遊技機の一例でもある。

10

【実施例29】

【2123】

上述した実施例27、実施例28では、制御機構708の入力部714、出力部715は、押し込み部716が光照射装置707を押し込む力によって、光照射装置707を回動させていたが、制御機構708の入力部714、出力部715は異なる構成であってもよい。以下、具体的な構成について説明する。

【2124】

図112は、実施例29の遊技盤の正面図である。図113は、図112で示す遊技盤のKK断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。図114は、図112で示す遊技盤のKK断面図であって、可動電飾部が突出した状態での発光領域の調整を示す図である。

20

【2125】

制御機構708は、可動電飾部703がセンターフレーム47Aの開口の右縁部の背面側の箇所(第1の位置)から、可動電飾部703がセンターフレーム47Aの開口の右縁部から露出した箇所(第2の位置)に移動したことを検出する変位検出センサ741と、変位検出センサ741の検出に基づいて光照射装置707から照射される光の態様を変化させる回動用モータ742とを備える。これにより、可動電飾部703が第1の位置から第2の位置に移動したことの検出によって、発光領域を好適に変化させることができる。

【2126】

変位検出センサ741は、遊技機正面視で、センターフレーム47Aの開口の右縁部の背面の上側に取り付けられている。変位検出センサ741は、例えば、リミットスイッチである。変位検出センサ741は、可動電飾部703(可動電飾部カバー709)が第1の位置に位置している時は、ヒンジが押し込まれることがない(スイッチが押されることがない)ので、可動電飾部703が第2の位置に移動していないことを検出する。変位検出センサ741は、可動電飾部703が第2の位置に移動した時に、その過程でヒンジが可動電飾部703に押し込まれてスイッチが押されて、可動電飾部703が第2の位置に移動したことを検出する。なお、変位検出センサ741の構成は、上記の構成に限定されず、例えば非接触のセンサでもよい。

30

【2127】

可動電飾部703が第2の位置から第1の位置に移動した場合、変位検出センサ741は、可動電飾部703が第1の位置に戻る過程で、ヒンジがスイッチから離れるので、可動電飾部703が第1の位置に移動したことを検出する。これにより、可動電飾部703が第2の位置から第1の位置に移動したことの検出によって、発光領域を好適に変化させることができる。

40

【2128】

変位検出センサ741と回動用モータ742とは、サブ制御装置262に電氣的に接続されている。変位検出センサ741によって可動電飾部703が第1の位置から第2の位置に移動したことが検出された場合は、サブ制御装置262は、回動用モータ742を所定角度になるまで回転させて、光照射装置707が第1の位置の正面を向く姿勢から第2

50

の位置を向く姿勢になるように基板支持部 713 を回動させる。変位検出センサ 741 によって可動電飾部 703 が第 2 の位置から第 1 の位置に移動したことが検出された場合は、サブ制御装置 262 は、回動用モータ 742 を所定角度になるまで逆回転させて、光照射装置 707 が第 2 の位置を向く姿勢から第 1 の位置の正面を向く姿勢になるように基板支持部 713 を逆回動させる。回転用モータ 742 の制御は、ポテンショメータまたはエンコーダによる回転角度の検出によって行ってもよいし、ステッピングモータを利用して所定の回転角度分のパルス電圧を印加することによって行ってもよい。

【2129】

可動電飾部カバー 709 とこれに接触する変移検出センサ 741 のヒンジとは、上述した実施例における入力部 714 に相当する。また、回動用モータ 742 は、上述した実施例における出力部 715 に相当する。

10

【2130】

上述したように、本実施例 29 のパチンコ機 10 によれば、パチンコ機 10 本体の前面側に配設される可動電飾部 703（例えば可動電飾部 703）と、可動電飾部 703 に光を照射する光照射装置 707 と、を備えている。パチンコ機 10 は、光照射装置 707 から照射された光によって発光させる可動電飾部 703 の所定面を、第 1 の位置と第 2 の位置とに変移させることが可能であるので、可動電飾部 703 の所定面の位置の変化に応じてパチンコ機 10 の前面側の印象を異ならせることができる。パチンコ機 10 は、可動電飾部 703 の所定面の変移を検出することが可能な変位検出センサ 741 を備えるので、可動電飾部 703 の所定面の変移を認識できる。パチンコ機 10 は、所定面が第 1 の位置に変移したと検出されたときは、光照射装置 707 から照射された光が第 1 の位置に位置する所定面を第 1 の発光領域 705 として発光させる第 1 の制御を実行し、所定面が第 2 の位置に変移されたときは、光照射装置 707 から照射された光が第 2 の位置に位置する所定面を第 2 の発光領域 706 として発光させる第 2 の制御を実行する制御機構 708 を備えるので、可動電飾部 703 の所定面の変移を認識し、所定面の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（J1）に記載の遊技機の一例でもある。

20

【2131】

また、制御機構 708 は、可動電飾部 703 の所定面が第 1 の位置から第 2 の位置に変移する過程で生じる力が入力される入力部 714 と、入力された力に基づき、可動電飾部 703 の所定面が第 1 の位置から第 2 の位置に変移したことを検出可能な接触型の変位検出センサ 741 と、所定面が第 1 の位置から第 2 の位置に変移したことが検出されたときは、光照射装置 707 を、第 1 の制御を実行できる状態から第 2 の制御を実行できる状態に変化する出力部 715 とを備えるので、可動電飾部 703 の所定面が第 1 の位置から第 2 の位置に変移する過程で生じる力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（J2）に記載の遊技機の一例でもある。

30

【2132】

また、入力部 714 は、可動電飾部 703 の所定面が第 1 の位置から第 2 の位置に変移する過程で生じる力を受け入れて接触型の変位検出センサ 741 を押し込ませる可動電飾部カバー 709、変位検出センサ 741 のヒンジであるので、可動電飾部 703 の所定面が第 1 の位置から第 2 の位置に変移する過程で生じる力を受け入れて接触型の変位検出センサ 741 を押し込む力を利用して、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（J3）に記載の遊技機の一例でもある。

40

【実施例 30】

【2133】

上述した実施例 27～実施例 29 において、制御機構 708 の出力 715 は、光照射装置 707 の照射角度を調整するものであったが、光照射装置 707 の照射に関する異なる要素を調整するものであってもよい。以下に具体的に説明する。

【2134】

図 115 は、実施例 30 の遊技盤の正面図である。図 116 は、図 115 で示す遊技盤

50

の L L 断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。図 1 1 7 は、可動電飾部が突出した状態の遊技盤の正面図である。図 1 1 8 は、図 1 1 7 で示す遊技盤の M M 断面図であって、可動電飾部の発光領域の調整を示す図である。

【 2 1 3 5 】

本実施例の可動電飾部 7 5 0 は、透明樹脂性のアクリルパネルに所定の絵柄や文字を発光させるよう加工された導光板であって、導光板の側面に導光板発光部 7 5 3 が備えられている。可動電飾部 7 5 0 の発光領域は、その一部が発光する部分発光領域 7 5 1 と、残りの部分が発光しない非発光領域 7 5 2 とを備えている。可動電飾部 7 5 0 の発光領域は、例えば、6 つの部分に分かれており、それぞれに文字（「げ」「き」「あ」「つ」「い」「！」）が発光できるように構成されている。導光板発光部 7 5 3 も、これに合わせて 6 つの部分に分かれており、その一部を部分発光部 7 5 4 として発光させたり、残りの部分を非発光部 7 5 5 として発光させなかったりするように制御される。

10

【 2 1 3 6 】

制御機構 7 0 8 は、変位検出センサ 7 4 1 と、変位検出センサ 7 4 1 の検出に基づいて光照射装置 7 0 7 の照射面積を変化させる機構とを備える。具体的には、制御機構 7 0 8 は、変位検出センサ 7 4 1 によって可動電飾部 7 5 0 が第 1 の位置に位置していることが検出された場合は、導光板発光部 7 5 3 は 6 文字全てを発光させない非発光部 7 5 5 とする。

【 2 1 3 7 】

また、制御機構 7 0 8 は、変位検出センサ 7 4 1 によって可動電飾部 7 5 0 が第 2 の位置に位置していることが検出された場合は、導光板発光部 7 5 3 は、遊技者の操作に従って、4 文字（「あ」「つ」「い」「！」）、5 文字（「げ」「き」「あ」「つ」「！」）に相当する箇所を部分発光部 7 5 4 として発光させて、発光箇所以外の文字を非発光部 7 5 5 とする。

20

【 2 1 3 8 】

これにより、可動電飾部 7 5 0 が第 2 の位置に移動したかどうかの検出によって、照射面積を変化させる場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。なお、変化させる対象は、照射面積に限らず、発光強度、発光色であってもよい。このような第 1 の位置と第 2 の位置との電飾効果の違いによって、大当たり抽選の結果の期待度の違いを表現することもできる。

30

【 2 1 3 9 】

次に、可動電飾部 7 0 3 の駆動について説明する。可動電飾部 7 0 3 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される枠ボタン 8 0 の操作を求める操作要求画像に応じて枠ボタン 8 0 （例えば決定ボタン 8 1，左選択ボタン 8 2，右選択ボタン 8 3）を押下することによって、駆動させることができる。操作要求画像の表示タイミングは、例えば、第 3 図柄表示装置 4 2 において第 3 図柄の変動表示に係る表示演出中である。操作要求画像の表示内容は、所定のリーチ演出中に、例えば「このリーチは、あつ、それとも、げきあつ？」のような変動表示の結果の予想を促す選択肢を有する画像である。この他にも、「あなたが好きなキャラクタは、A、それとも、B？」のような遊技者の好みを問う選択肢でもよい。操作要求画像に対して、遊技者が右選択ボタン 8 3 を押下して「げきあつ」を選択し、決定ボタン 8 1 を押下して決定した場合、可動電飾部 7 5 0 が第 1 の位置から第 2 の位置に変移し、可動電飾部 7 5 0 が第 2 の位置に位置していることが検出された場合は、導光板発光部 7 5 3 は、5 文字（「げ」「き」「あ」「つ」「！」）に相当する箇所を部分発光部 7 5 4 として発光させて、発光箇所以外の文字を非発光部 7 5 5 とする。また、操作要求画像に対して、遊技者が左選択ボタン 8 2 を押下して「あつ」を選択し、決定ボタン 8 1 を押下して決定した場合、可動電飾部 7 5 0 が第 1 の位置から第 2 の位置に変移し、可動電飾部 7 5 0 が第 2 の位置に位置していることが検出された場合は、導光板発光部 7 5 3 は、4 文字（「あ」「つ」「い」「！」）に相当する箇所を部分発光部 7 5 4 として発光させて、発光箇所以外の文字を非発光部 7 5 5 とする。

40

【 2 1 4 0 】

50

これにより、遊技者の操作に基づく可動電飾部 703 の変移に対応して好適に照射面積を変化させることができるので、遊技者の好みに応じたパチンコ機 10 本体の前面側の装飾が作り易くなる。

【2141】

上述したように、本実施例 30 のパチンコ機 10 によれば、制御機構 708 は、可動電飾部 750 が第 2 の位置に移動したことを検出する変位検出センサ 741 と、変位検出センサ 741 の検出に基づいて光照射装置 707 の照射面積を変化させる機構とを備える。これにより、可動電飾部 750 が第 2 の位置に移動したかどうかの検出によって、照射面積を変化させる場合でも、発光領域を好適に変化させることができる。

【実施例 31】

【2142】

上述した実施例 23～実施例 26 では、第 3 電飾部 303 と別第 3 電飾部 604 は、パチンコ機 10 の前後方向に取り付け及び取り外しする構成であったが、パチンコ機 10 の斜め方向に取り付け及び取り外しする構成であってもよい。以下、図 119 を参照して説明する。

【2143】

図 119 (a) (b) は実施例 31 の電飾カバー 609 及び別電飾カバー 610 の取り付け方向を説明する図である。

【2144】

本実施例の電飾カバー 609 及び別電飾カバー 610 は、パチンコ機 10 の正面視では、実施例 23～実施例 26 の電飾カバー 609 及び別電飾カバー 610 と概ね同じ形状であるが、本実施例の電飾カバー 609 及び別電飾カバー 610 は、取り付け及び取り外し構造が実施例 23～実施例 26 の電飾カバー 609 及び別電飾カバー 610 とは異なっている。

【2145】

第 3 電飾部 603 及び別第 3 電飾部 604 は、第 3 電飾カバー 609 及び別第 3 電飾カバー 610 を斜め方向にスライドさせるスライド機構 602 によって取り付けられている。スライド機構 602 は、パチンコ機 10 本体側に形成されたパチンコ機 10 の前方に向かうに従って上り傾斜しているスライド溝 603 と、第 3 電飾カバー 609 及び別第 3 電飾カバー 610 に形成されたこのスライド溝 603 に嵌まり合う部位とによって構成される。なお、図示では、スライド機構 602 を構成する各部の形状は省略している。

【2146】

本実施例の電飾カバー 609 及び別電飾カバー 610 は、制御機構 608 の構造も実施例 23～実施例 26 の電飾カバー 609 及び別電飾カバー 610 とは異なっている。すなわち、入力部 614 が押し込み部 616 と押し込み受け部 617 とで構成される点は同じであるが、押し込み部 616 と押し込み受け部 617 の取り付け場所及び形状が異なっている。

【2147】

押し込み部 616 の突起は、別電飾カバー 610 の挿入方向先端側の斜め方向に傾斜した上面の内面に配設されている。押し込み部 616 の突起の形状は、小片であってもよいし、パチンコ機 10 の横方向に延出された平板状であってもよい。押し込み受け部 617 は、光照射装置 607 の背面からパチンコ機 10 の後側に延出している点の実施例 23～実施例 26 と大きくことなっている。押し込み受け部 617 の形状は、押し込み部 616 の形状に対応すればよいので、棒状であっても、平板状であってもよい。

【2148】

第 3 電飾部 303 をガラス枠部 23 に取り付ける場合は、第 3 電飾カバー 609 の開口の周囲壁部は、斜め方向に形成されたスライド機構 602 に案内されて、音出力部 24 の間に装着される。第 3 電飾カバー 609 には、押し込み部 616 が形成されていないので、光照射装置 607 は垂直な姿勢のまま第 1 の発光領域 605 が形成される。別第 3 電飾部 604 をガラス枠部 23 に取り付ける場合は、別第 3 電飾カバー 610 の開口側の周囲

10

20

30

40

50

へ基部は、斜め方向に形成されたスライド機構 602 に案内されて、音出力部 24 の間に装着される。別第 3 電飾カバー 610 には、押し込み部 616 が形成されているので、光照射装置 607 の背面の押し込み受け部 617 に接触して、光照射装置 607 をパチンコ機 10 の後側に傾倒させて、第 1 の発光領域 605 よりも上方に第 2 の発光領域 606 が形成される。

【2149】

上述したように、本実施例 31 のパチンコ機 10 によれば、パチンコ機 10 本体の前面側に配設される第 3 電飾部 303 と、第 3 電飾部 303 の裏面側に向けて光を照射する光照射装置 607 と、を備えている。パチンコ機 10 は、光照射装置 607 から照射された光を受ける第 3 電飾部 303 の前面を、異なる位置に変移させることが可能であるので、第 3 電飾部 303 の前面の位置の変化に応じてパチンコ機 10 の前面側の印象を異ならせることができる。第 3 電飾部 303 の前面が第 1 の位置に位置するときは、光照射装置 607 から照射された光が第 1 の位置に位置する第 3 電飾部 303 の前面を第 1 の発光領域 605 として発光させる第 1 の制御を実行し、第 3 電飾部 303 の前面が第 2 の位置に位置するときは、光照射装置 607 から照射された光が第 2 の位置に位置する第 3 電飾部 303 の前面を第 2 の発光領域 606 として発光させる第 2 の制御を実行する制御機構 608 を備えるので、第 3 電飾部 303 の前面の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した (H1) に記載の遊技機の一例でもある。

【2150】

また、入力部 614 は、第 3 電飾部 303 の前面がパチンコ機 10 正面視で上下方向に変移される場合に、光照射装置 607 の左右いずれかの側面側に設けられているので、上下方向に変移される発光領域を遮りなく、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した (J6) に記載の遊技機の一例でもある。

【2151】

また、入力部 614 は、第 3 電飾部 303 の前面がパチンコ機 10 の前面側に向かうに従って上り傾斜する斜め方向に変移される場合に、光照射装置 607 の背面側であって、第 3 電飾部 303 の前面が斜め方向に変移する過程で生じる力を入力可能な位置に設けられているので、第 3 電飾部 303 の変移の邪魔にならず、変移される発光領域を遮ることなく、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した (J9) に記載の遊技機の一例でもある。

【実施例 32】

【2152】

上述した実施例 23～実施例 26 では、第 3 電飾部 303 を別第 3 電飾部 604 に交換する過程で生じる力を利用して発光領域を変化する構成であったが、第 3 電飾部 303 のまま第 3 電飾部 303 の発光領域を変化させる構成であってもよい。以下、図 120 を参照して説明する。

【2153】

図 120 (a) (b) は実施例 32 の電飾カバー 609 の発光領域の変化前及び変化後を説明する図である。本実施例のパチンコ機 10 の正面図は、図 1 と同様であるので、図 1 を参照する。なお、図 1 における第 3 電飾部 303 は、本実施例では、図 120 (a) に示す可動電飾部 305 の変化前の第 3 電飾カバー 609 に相当し、図 1 における別第 3 電飾部 604 は、本実施例では、図 120 (b) に示す可動電飾部 305 の変化後の第 3 電飾カバー 609 に相当する。

【2154】

本実施例の第 3 電飾部 303 は、パチンコ機 10 の正面視では、実施例 23～実施例 26 の第 3 電飾部 303 と概ね同じ形状であるが、本実施例の第 3 電飾部 303 は、別第 3 電飾部 604 との交換を要せずに、電飾の一部を動作させることができる可動電飾部 305 として構成されている点で、実施例 23～実施例 26 の第 3 電飾部 303 と異なっている。

【2155】

第3電飾部303（可動電飾部305）は、第3電飾カバー609が先端部658と基端部659とに分割されており、先端部658が基端部659から斜め方向に突出及び退避されるスライド式の駆動機構660を備えている。スライド機構としては、実施例31と同様に、第3電飾カバー609の基端部659にスライド溝603が形成され、スライド溝603は、パチンコ機10の前方に向かって上り傾斜している。第3電飾カバー609の先端部658には、このスライド溝603に嵌まり合う部位が形成されており、第3電飾部303の基端部659に第3電飾部303の先端部658が取り付けられている。

【2156】

駆動機構660としては、第3電飾カバー609の先端部658にラック661が形成されており、第3電飾カバー609の基端部659にピニオン（円形歯車）662が形成されている。このピニオン662には、基端部659の所定箇所に固定されたモータ663が接続されている。モータ663を駆動させることで、第3電飾カバー609の先端部658が突出及び待避するように構成されている。なお、この第3電飾カバー609の先端部658が最も上側に突出したときの位置を第2の位置とし、第3電飾カバー609の先端部658が最も下側に退避したときの位置を第1の位置とする。

【2157】

本実施例の電飾カバー609は、制御機構608の構造も実施例23～実施例26の電飾カバー609及び別電飾カバー610とは異なっている。すなわち、入力部614が押し込み部616と押し込み受け部617とで構成される点は同じであるが、押し込み部616と押し込み受け部617の構造が異なっている。

【2158】

押し込み部616は、第3電飾カバー609の先端部658の内面（パチンコ機10の正面視で左側面の内面）から突出した突起（軸）664と、この軸664が一端側に回転自在に嵌合されたスライド部材（スライダ）665とによって構成されている。スライダ665の他端側には長孔666が形成され、光照射装置607の左側面から突出した突起（軸）667がこの長孔666をスライド自在に連結されている。押し込み受け部617は、この光照射装置607の左側面から突出した軸667に相当する。

【2159】

第3電飾カバー609の先端部658を第2の位置へ突出させる場合は、モータ663を所定方向（例えばピニオン662と同軸上に接続されているモータ663であれば紙面上の左回り）に回転させると、第3電飾カバー609の先端部658の第2の位置への上昇に伴って、スライダ665が光照射装置607を押し込んで、光照射装置607がパチンコ機10の後側に傾倒されて、この先端部658と基端部659との前面に第2の発光領域606が形成される。第3電飾カバー609の先端部658を第1の位置へ退避させる場合は、モータ663を反対方向（例えば紙面上の右回り）に回転させると、第3電飾カバー609の先端部659の第1の位置への下降に伴って、スライダ665が光照射装置607を持ち上げて、光照射装置607がパチンコ機10の前側に起立されて、この先端部658の前面（これは前側に重なった基端部659の前面でもある）に第1の発光領域605が形成される。

【2160】

制御機構608は、第3電飾カバー609の先端部658が第1の位置から第2の位置に移動したことを検出する変位検出センサ668を備えている。変位検出センサ668は、先端部658が第1の位置もしくは第2の位置に位置することを検出するリミットスイッチでもよいし、先端部658が第1の位置もしくは第2の位置に位置するときのモータ663の回転角度を検出するポテンシオメータまたはエンコーダでもよい。これにより、第3電飾カバー609の先端部658が第1の位置から第2の位置に移動したこと、及び、第2の位置から第1の位置に移動したことの検出によって、発光領域を好適に変化させることができる。

【2161】

上述したように、本実施例 3 2 のパチンコ機 1 0 によれば、パチンコ機 1 0 本体の前面側に配設される第 3 電飾部 3 0 3（先端部 6 5 8 と基端部 6 5 9 とで構成された分割駆動式の可動電飾部 3 0 5）と、第 3 電飾部 3 0 3 に光を照射する光照射装置 6 0 7 と、を備えている。パチンコ機 1 0 は、光照射装置 6 0 7 から照射された光によって発光させる第 3 電飾部 3 0 3 の先端部 6 5 8 の前面を、第 1 の位置と第 2 の位置とに変移させることが可能な駆動機構 6 6 0 を備えるので、第 3 電飾部 3 0 3 の発光箇所は一樣でなく、第 3 電飾部 3 0 3 の発光箇所の変移が容易である。遊技機は、先端部 6 5 8 の前面が駆動機構 6 6 0 によって第 1 の位置に変移されたときは、光照射装置 6 0 7 から照射された光が第 1 の位置に位置する先端部 6 5 8 の前面を第 1 の発光領域 6 0 5 として発光させる第 1 の制御を実行し、先端部 6 5 8 の前面が駆動機構 6 6 0 によって第 2 の位置に変移されたときは、光照射装置 6 0 7 から照射された光が第 2 の位置に位置する先端部 6 5 8 及び基端部 6 5 9 の前面を第 2 の発光領域 6 0 6 として発光させる第 2 の制御を実行する制御機構 6 0 8 を備えるので、発光箇所の変移を容易なものとし、発光箇所の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（I 1）に記載の遊技機の一例でもある。

10

【2 1 6 2】

また、上述したように、本実施例 3 2 のパチンコ機 1 0 によれば、パチンコ機 1 0 本体の前面側に配設される第 3 電飾部 3 0 3（先端部 6 5 8 と基端部 6 5 9 とで構成された分割駆動式の可動電飾部 3 0 5）と、第 3 電飾部 3 0 3 に光を照射する光照射装置 6 0 7 と、を備えている。パチンコ機 1 0 は、光照射装置 6 0 7 から照射された光によって発光させる第 3 電飾部 3 0 3 の先端部 6 5 8 の前面を、第 1 の位置と第 2 の位置とに変移させることが可能であるので、第 3 電飾部 3 0 3 の先端部 6 5 8 の前面の位置の変化に応じて遊技機の前面側の印象を異ならせることができる。パチンコ機 1 0 は、第 3 電飾部 3 0 3 の先端部 6 5 8 の前面の変移を検出することが可能な変位検出センサ 6 6 8 を備えるので、第 3 電飾部 3 0 3 の先端部 6 5 8 の前面の変移を認識できる。パチンコ機 1 0 は、先端部 6 5 8 の前面が第 1 の位置に変移したと検出されたときは、光照射装置 6 0 7 から照射された光が第 1 の位置に位置する先端部 6 5 8 の前面を第 1 の発光領域 6 0 5 として発光させる第 1 の制御を実行し、先端部 6 5 8 の前面が第 2 の位置に変移されたときは、光照射装置 6 0 7 から照射された光が第 2 の位置に位置する先端部 6 5 8 及び基端部 6 5 9 の前面を第 2 の発光領域 6 0 6 として発光させる第 2 の制御を実行する制御機構 6 0 8 を備えるので、第 3 電飾部 3 0 3 の先端部 6 5 8 の前面の変移を認識し、先端部 6 5 8 の前面の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（J 1）に記載の遊技機の一例でもある。

20

30

【実施例 3 3】

【2 1 6 3】

上述した実施例 2 3 ～実施例 2 6 では、第 3 電飾部 3 0 3 を別第 3 電飾部 6 0 4 に交換する過程で発光領域を変化する構成であったが、第 3 電飾部 3 0 3 または別第 3 電飾部 6 0 4 を交換しなくても発光領域を変化することができる構成であってもよい。以下、図 1 2 1 を参照して説明する。以下では、別第 3 電飾部 6 0 4 を例に挙げて説明する。

【2 1 6 4】

40

図 1 2 1（a）（b）は実施例 3 3 の別第 3 電飾カバー 6 1 0 の発光領域の変化前及び変化後を説明する図である。

【2 1 6 5】

別第 3 電飾カバー 6 1 0 は、実施例 2 3 ～実施例 2 6 の別電飾カバー 6 1 0 と同じ形状であるが、光照射装置 6 0 7 から照射される光を受ける別第 3 電飾カバー 6 1 0 の前面における所定領域（受光領域）を変化させることで、別第 3 電飾カバー 6 1 0 の前面における発光領域を変化させることができる点で、実施例 2 3 ～実施例 2 6 の別電飾カバー 6 1 0 とは異なっている。

【2 1 6 6】

別第 3 電飾カバー 6 1 0 は、制御機構 6 0 8 の構造が実施例 2 3 ～実施例 2 6 の別第 3

50

電飾カバー 610とは異なっている。具体的には、押し込み部 616と押し込み受け部 617の構造が異なっており、とくに押し込み部 616がその押し込み量を調整できるようになっている。

【2167】

押し込み部 616の突起 616aは、その先端部 671と基端部 672とに分割され、基端部 672は、別第3電飾カバー 610の内側面に沿ってパチンコ機 10の前後方向に移動可能に取り付けられている。先端部 671は、基端部 672から上下方向にスライドできるように構成されている。具体的には、押し込み部 616の基端部 672は、別第3電飾カバー 610の内側面に形成された前後スライドレール 673に取り付けられ、前後方向にスライドできるように構成されている。また、押し込み部 616の先端部 671は、基端部 672の外側面に形成された上下スライドレール 674に取り付けられ、上下方向にスライドできるように構成されている。これにより、押し込み部 616の突起 616aは、別第3電飾カバー 610を取り付ける前に、ホール等の作業者によってその突出量（高さ）と前後方向の位置を変更（調節）できる。

10

【2168】

押し込み受け部 617も、この変更可能な押し込み部 616の突起 616aの突出量と前後方向の位置に応じて、実施例 23よりも広い範囲で押し込み部 616の押し込みを受けることができるように形成されている。これにより、押し込み部 616の突起 616aの突出量を大きくして前後方向の位置をより後側に調節するに従って、光照射装置 607の傾倒角度が大きくなり、第2の発光領域 606の位置が高くなるように構成されている。

20

【2169】

これにより、別第3電飾カバー 610を用いるにあたって、あるホールでは、別第3電飾カバー 610の前面側のより高い箇所を中心に発光させることを望む場合は、別第3電飾カバー 610の押し込み部 616の突出量を大きくしたり、前後方向の位置をより後側に調節することによって、光照射装置 607の傾倒角度を大きくして、第2の発光領域 606の位置を高くすることで、ホール毎の細かい要望に応えることができる。

【2170】

上述したように、本実施例 33のパチンコ機 10によれば、パチンコ機 10本体の前面側に配設される別第3電飾部 604と、別第3電飾部 604の裏面側に向けて光を照射する光照射装置 607と、を備えている。パチンコ機 10は、光照射装置 607から照射された光を受ける別第3電飾部 604の所定領域（受光領域）を、異なる位置に変移させることが可能であるので、別第3電飾部 604の所定領域の位置の変化に応じてパチンコ機 10の前面側の印象を異ならせることができる。所定領域が第1の位置に位置するときは、光照射装置 607から照射された光が第1の位置に位置する所定領域を第1の発光領域 605として発光させる第1の制御を実行し、所定領域が第2の位置に位置するときは、光照射装置 607から照射された光が第2の位置に位置する所定領域を第2の発光領域 606として発光させる第2の制御を実行する制御機構 608を備えるので、別第3電飾部 604の所定領域（受光領域）の変移に合わせて光の照射方向を最適化することで、発光領域を好適に変化させることができる。これは、上述した（H00）に記載の遊技機の一例でもある。

30

【実施例 34】

【2171】

上述した実施例では、特定遊技状態（例えば大当たり遊技状態）を構成する予め定めることが可能なオープニング時間、インターバル時間、エンディング時間（以下、これらを総称して大当たり時間と呼ぶ。）は、当たり種別によって決定されていたが、大当たり当選時の変動回数を考慮して、決定しても構わない。また、上述した実施例では、特図 1 大当たりの場合と特図 2 大当たりの場合とで、当たり種別が同じでもエンディング時間を異ならせていたが、本実施例では、当たり種別が同じであれば、エンディング時間を同じ時間としている。

40

50

【2172】

以下、図122～図125を参照して本実施例の基本的な特徴を説明する。なお、遊技盤30の構成や遊技に関する制御は、上述までの実施例と同様であるので、そちらも参照する。

【2173】

図122は、実施例34の特図1大当たり抽選用テーブルである。図123は、特図2大当たり抽選用テーブルである。図124は、特図1大当たりエンディング演出用テーブルである。図125は、特図2大当たりエンディング演出用テーブルである。

【2174】

本実施例では、主制御装置261のCPU501は、抽選の結果が大当たり結果となった場合に、大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態において予め定めることが可能な大当たり時間を変化させる機能（後述するオープニング・エンディング時間設定処理機能）を備えている。大当たり時間は、大当たりラウンド遊技状態の開始を報知するオープニング時間と、各大当たりラウンド遊技間のインターバル時間と、大当たりラウンド遊技状態の終了を報知するエンディング時間との少なくともいずれか一つである。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の変動回数といった遊技の状況を大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。また、遊技の状況を、大当たり時間を変化させるという形で、大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。

【2175】

また、主制御装置261のCPU501は、直前の大当たり結果となった時点から当該大当たり結果となった時点までの変動回数に応じて、大当たり時間を変化させる。また、主制御装置261のCPU501は、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い状態が所定の変動回数（例えば100回）となるまで続く回数切り高確率遊技状態または通常遊技状態よりも抽選の結果が明示されるまでの変動時間が短い状態が所定の変動回数（例えば100回）となるまで続く回数切り時短状態から移行した大当たりラウンド遊技状態において、大当たり時間を変化させる。つまり、直前の大当たり結果とは、100回の確変継続及びサポート状態が付く大当たりであり、直前の大当たり結果となった時点から当該大当たり結果となった時点までの変動回数は、1～100回の変動回数である。これにより、直前の大当たり結果となった時点から当該大当たり結果となった時点までの遊技回数がいくつであるかという状況を、大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。また、通常遊技状態から移行した大当たりラウンド遊技状態であるか、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態から移行した大当たりラウンド遊技状態であるかという状況を、大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。

【2176】

主制御装置261のCPU501は、ROM502に記憶された特図1大当たり抽選用テーブルまたは特図2大当たり抽選用テーブルを参照することで、大当たり時間を決定する。上述した実施例と同様に、特図1大当たり抽選用テーブルは、特図1用始動入賞装置33aでの入球検出に基づく抽選に用いられ、特図2大当たり抽選用テーブルは、特図2用始動入賞装置33bでの入球検出に基づく抽選に用いられる。

【2177】

特図1大当たり抽選用テーブルでは、図122に示すように、16R確変大当たりの場合、オープニング時間が10秒であり、インターバル時間が3秒であり、エンディング時間が35秒に設定されている。8R確変大当たり及び8R通常大当たりの場合、オープニング時間が10秒であり、インターバル時間が3秒であり、エンディング時間が25秒に設定されている。特図1大当たり抽選用テーブルでは、大当たり時間は大当たり種別に応じて決定されている。

【2178】

特図1大当たりエンディング演出用テーブルでは、図124に示すように、16R確変大当たりの場合には、エンディング時間が35秒であり、次遊技状態示唆情報44w（1

10

20

30

40

50

0 秒)と、製造者情報 4 4 x (5 秒)と、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y (10 秒)と、のめり込み防止情報 4 4 z (10 秒)とが表示される。8 R 確変大当たり及び 8 R 通常大当たりの場合には、エンディング時間が 25 秒であり、次遊技状態示唆情報 4 4 w (10 秒)と、製造者情報 4 4 x (5 秒)と、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y (10 秒)とが表示される。

【2179】

また、主制御装置 261 の CPU 501 は、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態における所定の変動回数 (例えば 100 回) のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも少ないか、あるいは等しい第 1 状態 (例えば 1 ~ 50 回) において、大当たり時間を、基準となる大当たり時間よりも短い第 1 時間に変化させることが可能な機能 (オープニング・エンディング時間設定処理機能) を備える。基準となる大当たり時間としては、例えば、特図 1 の 8 R 確変大当たり及び 8 R 通常大当たりのオープニング時間 10 秒、インターバル時間 3 秒、エンディング時間 25 秒を基準とする。本実施例では、第 1 時間は、この基準となる大当たり時間よりも十分に短いことが遊技者に認識される程度の長さとする。これにより、大当たりラウンド遊技状態が連続して発生するゾーンとしての役割をさらに大きくすることができ、遊技の状況を大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。

【2180】

具体的には、図 123 に示すように、特図 2 大当たり抽選用テーブルは、直前の大当たり結果となった時点から当該大当たり結果となった時点までの変動回数 100 回のうちの前半 1 ~ 50 回 (上述した第 1 状態の期間) は、大当たり時間が非常に短い時間 (上述した第 1 時間) に設定され易く構成されている。すなわち、変動回数 100 回のうちの前半の 1 ~ 30 回及び 36 ~ 50 回のうちに 16 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、8 R 通常大当たりに当選した場合は、オープニング時間が 3 秒、インターバル時間が 1 秒、エンディング時間が 5 秒に設定される。これにより、大当たり当選結果が確定した時点から非常に短い時間で第 1 ラウンドが開始され、各ラウンド間のインターバル時間も非常に短く、最終ラウンドの終了後非常に短い時間で高確率遊技状態での通常遊技が開始されるので、短い時間で次の大当たり当選結果を獲得しうる状態となる。つまり、特図 2 大当たり抽選用テーブルが用いられる変動回数 100 回のうちの前半 1 ~ 50 回は、いわゆる即連ゾーンとして機能させることができる。

【2181】

また、主制御装置 261 の CPU 501 は、第 1 状態 (例えば 1 ~ 50 回) において、変動表示時間を、基準となる変動表示時間よりも短い第 1 変動表示時間 (例えば 5 秒) に設定することが可能な機能 (第 1 図柄変動処理機能) を備える。基準となる変動表示としては、例えば、大当たりスーパーリーチ A, B の変動時間 20 秒を基準とする。本実施例では、第 1 変動表示時間は、この基準となる変動表示時間よりも十分に短いことが遊技者に認識される程度の長さとする。これにより、変動表示にかかる時間を短くし、大当たり遊技状態が連続して発生する即連ゾーンとしての役割をさらに大きくすることができる。

【2182】

主制御装置 261 の CPU 501 は、ROM 502 に記憶された特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブル (図示省略) を参照することで、第 1 変動表示時間の設定を行っている。具体的には、特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、16 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、8 R 通常大当たりに当選した場合に、変動回数が 1 ~ 30 回及び 36 ~ 50 回のうちのいずれかであれば、変動種別カウンタ C1, C2 の値に関わらず第 1 変動表示時間 (例えば 5 秒) に対応する短変動の変動パターンが選択される。このように、変動時間が短く大当たり時間が短い即連ゾーンを設けることで、短期間で大当たり当選が連続して発生する期待感を高めることができる。

【2183】

第 1 変動表示時間は、例えば 5 秒のような特定の時間に限らず、例えば 5 秒、10 秒、15 秒のような比較的短い時間の中から変動種別カウンタ C1, C2 の値に応じて選択さ

れる時間であってもよい。短変動の変動パターンでは、主装飾図柄 S z のリーチ組合せを経由して大当たり組合せで停止表示させてもよいし、このリーチ組合せを経由せずに大当たり組合せで停止表示させてもよい。

【2184】

また、主制御装置 261 の CPU 501 は、後述するオープニング・エンディング時間設定処理機能において、第 1 状態（例えば 1～50 回）において、大当たり時間を、少なくとも第 1 時間（例えばオープニング時間が 3 秒、エンディング時間が 5 秒）よりも長い第 2 時間（例えばオープニング時間が 10 秒、エンディング時間が 20 秒または 30 秒のいずれか）に変化させることが可能な機能を備える。これにより、第 1 状態において長めの大当たり時間を入れることで、バランスを取ることができる。

10

【2185】

具体的には、図 123 に示すように、特図 2 大当たり抽選用テーブルは、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態における変動回数 100 回の前半 1～50 回のうち例えば 31～35 回にて、16R 確変大当たりには当選した場合は、オープニング時間が 10 秒、インターバル時間が 3 秒、エンディング時間が 30 秒に設定され、8R 確変大当たり、8R 通常大当たりのいずれかに当選した場合は、オープニング時間が 10 秒、インターバル時間が 3 秒、エンディング時間が 20 秒に設定される。これにより、変動回数 100 回のうちの前半 1～50 回を即連ゾーンとして機能させた場合にも、大当たり当選結果が発生し過ぎることを防止し、バランスを取ることができる。

【2186】

20

また、特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、16R 確変大当たり、8R 確変大当たり、8R 通常大当たりに当選した場合であって、変動回数が 31～35 回のいずれかである場合には、変動種別カウンタ C1、C2 の値に応じて、第 1 変動表示時間よりも長い時間、例えば大当たりノーマルリーチ A、B（20 秒）、大当たりスーパーリーチ A、B（30 秒）、大当たりスーパーリーチ C、D（60 秒）、大当たりスーパーリーチ E、F（120）秒のいずれかに対応する変動パターンが選択される。これにより、即連ゾーンの中に、変動時間が長く大当たり時間が長いゾーンを設けることで、バランスを取ることができる。

【2187】

また、主制御装置 261 の CPU 501 は、後述するオープニング・エンディング時間設定処理機能において、所定の遊技回数（例えば 100 回）のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも長い第 2 状態（例えば 51～100 回）において、大当たり時間を、少なくとも第 1 時間（例えばオープニング時間が 3 秒、エンディング時間が 5 秒）よりも長い第 2 時間（例えばオープニング時間が 10 秒、エンディング時間が 20 秒または 30 秒のいずれか）に変化させる。これにより、第 2 状態（例えばいわゆるハマリ状態）において長めの大当たり時間を入れることで、バランスを取ることができる。

30

【2188】

具体的には、図 123 に示すように、特図 2 大当たり抽選用テーブルは、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態における変動回数 100 回のうちの後半 51～100 回は、原則的に、大当たり時間が前半 1～50 回よりも長く設定されている。具体的には、100 回のうちの後半の 51～80 回及び 86～100 回のうちに 16R 確変大当たり、8R 確変大当たり、8R 通常大当たりに当選した場合は、オープニング時間が 10 秒、インターバル時間が 2 秒、エンディング時間が 20 秒もしくは 30 秒（8R 確変及び 8R 通常大当たりは 20 秒、16R 確変大当たりは 30 秒）に設定される。これにより、前半の即連ゾーンとのバランスを取ることができる。

40

【2189】

また、主制御装置 261 の CPU 501 は、第 1 図柄変動処理機能において、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態における所定の変動回数（例えば 100 回）のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い第 2 状態（例えば 51～100 回）において、変動表示時間を、少なくとも第 1 変動表示時間（例えば 10 秒）よりも長い第 2 変

50

動表示時間（例えば30秒、60秒、120秒）に設定され易くすることが可能な機能を備えている。具体的には、特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、16R確変大当たり、8R確変大当たり、8R通常大当たりに当選する場合であって、変動回数が51～80回及び86～100回のいずれかである場合には、上述した図12に示す特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブルと同様に、変動種別カウンタC2の値に応じて、大当たりノーマルリーチA、B（20秒）、大当たりスーパーリーチA、B（30秒）、大当たりスーパーリーチC、D（60秒）、大当たりスーパーリーチE、F（120）秒のいずれかに対応する変動パターンが選択される。これにより、第2状態（例えばいわゆるハマリ状態）においてあっさりとは高確率遊技状態を抜けてしまうことを低減できる。

【2190】

また、主制御装置261のCPU501は、後述するオープニング・エンディング時間設定処理機能において、第2状態（例えば51～100回）において、大当たり時間を、少なくとも第2時間（例えばオープニング時間が10秒、エンディング時間が20秒または30秒のいずれか）よりも短い時間（例えばオープニング時間3秒、エンディング時間5秒）に変化させる。これにより、第2状態（例えばいわゆるハマリ状態）での大当たりラウンド遊技状態の間延び感を低減することができる。

【2191】

具体的には、図123に示すように、特図2大当たり抽選用テーブルは、変動回数100回のうちの後半81～85回のうちに16R確変大当たり、8R確変大当たり、8R通常大当たりに当選した場合は、オープニング時間が3秒、インターバル時間が1秒、エンディング時間が5秒に設定される。これにより、変動回数100回の後半において大当たりラウンド遊技状態が、開始（オープニング）期間、インターバル期間、終了（エンディング）期間において単調になることを防ぐことができる。

【2192】

また、主制御装置261のCPU501は、第1図柄変動処理機能において、第2状態（例えば51～100回）において、変動表示時間を、少なくとも第2変動表示時間（例えば30秒、60秒、120秒）よりも短い変動表示時間（例えば5秒）に設定することが可能な機能を備えている。具体的には、特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、16R確変大当たり、8R確変大当たり、8R通常大当たりのいずれかが発生する場合であって、変動回数が81～85回のいずれかである場合には、変動種別カウンタC1、C2の値に関わらず第2変動表示時間よりも短い変動表示時間（例えば5秒）に対応する短変動の変動パターンが選択される。これにより、第2状態（例えばいわゆるハマリ状態）にも変動時間が短い高速消化ゾーンを設け、そこでの変動から開閉遊技までの流れを素早く見せるゲーム性が可能となる。

【2193】

特図2大当たりエンディング演出用テーブルは、図125に示すように、変動回数100回のうちの前半の1～30回、36～50回、81～85回のうちに16R確変大当たり、8R確変大当たり、8R通常大当たりに当選した場合は、エンディング演出パターンとして、短時間用に設定された、次遊技状態示唆情報44w（5秒）と、製造者情報44x（5秒）と、カード抜き忘れ防止情報44y（5秒）と、のめり込み防止情報44z（5秒）のうちのいずれかが一つが設定される。本実施例では、次遊技状態示唆情報44wが設定されている。情報が表示される時間は、エンディング時間に対応して5秒に設定されている。変動回数が31～35回、51～80回、86～100回のうちに16R確変大当たりに当選した場合は、エンディング演出パターンとして、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、のめり込み防止情報44zが設定される。変動回数が31～35回、51～80回、86～100回のうちに8R確変大当たりまたは8R通常大当たりに当選した場合は、エンディング演出パターンとして、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yが設定される。

【2194】

次に、図126～図128を参照して、本実施例の制御処理が上述した実施例と異なる

10

20

30

40

50

点について説明する。図 1 2 6 は、主制御装置 2 6 1 による通常処理を示すフローチャートである。図 1 2 7 は、主制御装置 2 6 1 によるオープニング・エンディング時間決定処理を示すフローチャートである。図 1 2 8 は、主制御装置 2 6 1 による大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【2 1 9 5】

本実施例では、図 1 2 6 に示すように、主制御装置 2 6 1 による通常処理に、オープニング・エンディング時間設定処理（ステップ S 2 0 5 A）が追加されている点と、大入賞口開閉処理（ステップ S 2 0 6 A）とが上述した実施例と異なっている。

【2 1 9 6】

図を参照してオープニング・エンディング時間設定処理について説明する。

10

【2 1 9 7】

ステップ S 4 0 0 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 の 1 6 R 確変大当たりか否かを判別する。特図 1 の 1 6 R 確変大当たりであれば、ステップ S 4 0 0 2 に進み、そうでなければ、ステップ S 4 0 0 3 に進む。ステップ S 4 0 0 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、オープニング時間を 1 0 秒、インターバル時間を 2 秒、エンディング時間を 3 0 秒に設定する。

【2 1 9 8】

ステップ S 4 0 0 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 の 8 R 確変もしくは 8 R 通常大当たりか否かを判別する。特図 1 の 8 R 確変もしくは 8 R 通常大当たりであれば、ステップ S 4 0 0 4 に進み、そうでなければ、ステップ S 4 0 0 5 に進む。ステップ S 4 0 0 4 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、オープニング時間を 1 0 秒、インターバル時間を 2 秒、エンディング時間を 2 0 秒に設定する。

20

【2 1 9 9】

ステップ S 4 0 0 7 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 の 1 6 R 確変大当たりか否かを判断する。特図 2 の 1 6 R 確変大当たりであれば、ステップ S 4 0 0 8 に進み、そうでなければステップ S 4 0 1 3 に進む。ステップ S 4 0 0 8 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、RAM 5 0 3 の記憶領域 n に、大当たり当選時の遊技回数（回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態における大当たり当選時の遊技回数）のカウント値を記憶させて、ステップ S 4 0 0 9 に進む。ステップ S 4 0 0 9 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、記憶領域 n の遊技回数のカウント値が 1 ～ 3 0 回，3 6 ～ 5 0 回，8 1 ～ 8 5 回であるか否かを判別する。1 ～ 3 0 回，3 6 ～ 5 0 回，8 1 ～ 8 5 回であればステップ S 4 0 1 0 に進み、そうでなければステップ S 4 0 1 1 に進む。ステップ S 4 0 1 0 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、オープニング時間を 3 秒、インターバル時間を 1 秒、エンディング時間を 5 秒に設定する。これにより、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態の 1 ～ 5 0 回では、大当たり時間も短く、よりスピード感のある即連ゾーンを実現でき、5 1 ～ 1 0 0 回では、大当たりラウンド遊技状態が間延びすることを低減できる。

30

【2 2 0 0】

ステップ S 4 0 1 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、記憶領域 n の遊技回数のカウント値が 3 1 ～ 3 5 回，5 1 ～ 8 0 回，8 6 ～ 1 0 0 回であるか否かを判別する。3 1 ～ 3 5 回，5 1 ～ 8 0 回，8 6 ～ 1 0 0 回であればステップ S 4 0 1 2 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4 0 1 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、オープニング時間を 1 0 秒、インターバル時間を 2 秒、エンディング時間を 3 0 秒に設定する。このように、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態の 1 ～ 5 0 回では、短時間に大当たり当選が連続して発生し過ぎることを低減でき、5 1 ～ 1 0 0 回では、ハマった状態から大当たりラウンド遊技状態を終えた遊技者に一呼吸置かせることができる。

40

【2 2 0 1】

ステップ S 4 0 1 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 の 8 R 確変大当たりまたは 8 R 通常大当たりか否かを判断する。特図 2 の 8 R 確変大当たりであれば、ス

50

ステップS4014に進み、そうでなければステップS4019に進む。ステップS4014では、主制御装置261のCPU501は、RAM503の記憶領域nに、大当たり当選自の遊技回数（回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態における大当たり当選自の遊技回数）のカウント値を記憶させて、ステップS4015に進む。ステップS4015では、主制御装置261のCPU501は、記憶領域nの遊技回数のカウント値が1～30回，36～50回，81～85回であるか否かを判別する。1～30回，36～50回，81～85回であればステップS4016に進み、そうでなければステップS4017に進む。ステップS4016では、主制御装置261のCPU501は、オープニング時間を3秒、インターバル時間を1秒、エンディング時間を5秒に設定する。これにより、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態の1～50回では、大当たり時間も短く、よりスピード感のある即連ゾーンを実現でき、51～100回では、大当たりラウンド遊技状態が間延びすることを低減できる。

10

【2202】

ステップS4017では、主制御装置261のCPU501は、読み出した時点の遊技回数のカウント値が31～35回，51～80回，86～100回であるか否かを判別する。31～35回，51～80回，86～100回であればステップS4018に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4018では、主制御装置261のCPU501は、オープニング時間を10秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を20秒に設定する。このように、回数切り高確率遊技状態または回数切り時短状態の1～50回では、短時間に大当たり当選が連続して発生し過ぎることを低減でき、51～100回では、高確率遊技状態や時短状態からあっさりと抜けてしまうことを低減できる。

20

【2203】

図128を参照して本実施例の大入賞口開閉処理について説明する。

【2204】

ステップS4101では、主制御装置261のCPU501は、ラウンド開始フラグがオンとなっているか否かを判断する。ラウンド開始フラグがオンであればステップS4102に進み、そうでなければ本処理を終了する。ラウンド開始フラグは、例えば、主制御装置261のCPU501での抽選の結果が大当たり当選であり、かつ、大当たりラウンド遊技に移行するタイミング（例えば、主制御装置261のCPU501にて上述したステップS407にて第1図柄の変動時間を経過し、ステップS409にて第1図柄の停止図柄が表示図柄として設定され、ステップS410にて装飾図柄の変動パターンの停止を指示する全停止コマンドが設定されたタイミング）で0から1に立ち上がることで、大当たりラウンド遊技状態の開始を示す。

30

【2205】

ステップS4102では、主制御装置261のCPU501は、特図1大当たり抽選用テーブルまたは特図2大当たり抽選用テーブルを用いて決定されたオープニング時間を読み出し、ステップS4103に進む。ステップS4103では、主制御装置261のCPU501は、タイマー機能を用いて決定されたオープニング時間の計測を開始し、ステップS4104に進む。ステップS4104では、主制御装置261のCPU501は、オープニング時間の計測を終了するタイミング、すなわち、第nラウンド（最初であれば第1ラウンド）の開始タイミングであるか否かを判断する。第nラウンドの開始タイミングであれば、ステップS4105に進み、そうでなければ本処理を終了する。

40

【2206】

ステップS4104では、主制御装置261のCPU501は、大入賞口32aを開放し、ステップS4106に進む。ステップS4106では、主制御装置261のCPU501は、第nラウンドの終了タイミングであるか否かを判断する。各ラウンドの終了タイミングは、大入賞口32aの最大開放時間（例えば30秒）の経過または大入賞口32a内の入賞検出スイッチによる最大入賞数（例えば10球）への到達によって判断される。

【2207】

ステップS4106にて第nラウンドの終了タイミングであればステップS4107に

50

進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4107では、主制御装置261のCPU501は、大入賞口32aを閉鎖し、ステップS4108に進む。ステップS4108では、主制御装置261のCPU501は、最終ラウンドであるか否かを判断する。最終ラウンドであればステップS4111に進み、そうでなければステップS4109に進む。

【2208】

ステップS4109では、主制御装置261のCPU501は、特図1大当たり抽選用テーブルまたは特図2大当たり抽選用テーブルを用いて決定されたインターバル時間を読み出し、ステップS4110に進む。ステップS4110では、主制御装置261のCPU501は、タイマー機能を用いて決定されたオープニング時間の計測を開始し、ステップS4104に戻る。ステップS4104では、主制御装置261のCPU501は、インターバル時間の計測を終了するタイミング、すなわち、第nラウンド（nは1を除く整数）の開始タイミングであるか否かを判断する。ステップS4105（大入賞口開放）からステップS4108（大入賞口閉鎖）については上述の通りである。

【2209】

ステップS4111では、主制御装置261のCPU501は、特図1大当たり抽選用テーブルまたは特図2大当たり抽選用テーブルを用いて決定されたエンディング時間を読み出し、ステップS4112に進む。ステップS4112では、主制御装置261のCPU501は、タイマー機能を用いて決定されたエンディング時間の計測を開始し、ステップS4113に進む。ステップS4113では、主制御装置261のCPU501は、エンディング時間を経過したか否かを判別する。エンディング時間を経過した場合は、ステップS4114に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4114では、主制御装置261のCPU501は、ラウンド開始フラグをオフにして大入賞口開閉を終了する。

【2210】

上述したように、本実施例34のパチンコ機10によれば、遊技球が流下する遊技領域30aを有する遊技盤30と、遊技領域30aを流下する遊技球が入球可能な特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bと、遊技領域30aを流下する遊技球が入球可能な可変入賞装置32と、特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bに入球した遊技球を検出する特図1用始動入賞装置33a用の作動口スイッチ、特図2用始動入賞装置33b用の作動口スイッチと、特図1用始動入賞装置33a用の作動口スイッチ、特図2用始動入賞装置33b用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態が発生するか否かの抽選を行う主制御装置261のCPU501の抽選機能と、主制御装置261のCPU501での抽選の結果を、遊技者の視覚によって認識可能な図柄の変動表示の結果として第3図柄表示装置42に表示させる主制御装置261のCPU501の第1図柄変動処理、サブ制御装置262のCPU262の変動表示態様設定処理、表示制御装置42のCPU551の図柄列変動表示処理機能（変動表示制御機能）と、主制御装置261での抽選の結果が大当たり結果であることに基づき、図柄の変動表示が大当たり組み合わせで停止表示された場合に、可変入賞装置32が遊技球を入球可能な開状態から可変入賞装置32が遊技球を入球し難い閉状態までを1回とする大当たりラウンド遊技を所定回数実行する大当たりラウンド遊技状態に移行させる主制御装置261のCPU501の大入賞口開閉処理機能（状態移行機能）と、抽選の結果が大当たり結果となった場合に、大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態において予め定めることが可能なオープニング時間・エンディング時間等の大当たり時間を変化させる主制御装置261のCPU501のオープニング・エンディング時間設定処理機能（特定期間制御機能）と、を備える。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の変動回数といった遊技の状況を大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。これは、例えば（K1）に記載の遊技機の一例である。

【2211】

また、大当たり時間は、大当たりラウンド遊技状態の開始を報知するオープニング時間と、各大当たりラウンド遊技間のインターバル時間と、大当たりラウンド遊技状態の終了を報知するエンディング時間との少なくともいずれか一つである。これにより、遊技の状況を、大当たり時間を変化させるという形で、大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。これは、例えば（Ｋ２）に記載の遊技機の一例である。

【２２１２】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、直前の大当たり結果となった時点から当該大当たり結果となった時点までの変動回数に応じて、大当たり時間を変化させる。これにより、直前の大当たり結果となった時点から当該大当たり結果となった時点までの遊技回数がいくつであるかという状況を、大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。これは、例えば（Ｋ３）に記載の遊技機の一例である。

【２２１３】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い状態が所定の変動回数（例えば１００回）となるまで続く回数切り高確率遊技状態から移行した大当たりラウンド遊技状態において、大当たり時間を変化させる。これにより、通常遊技状態から移行した大当たりラウンド遊技状態であるか、回数切り高確率遊技状態から移行した大当たりラウンド遊技状態であるかという状況を、大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。これは、例えば（Ｋ４）に記載の遊技機の一例である。なお、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い状態として、回数切り高確率遊技状態を例に挙げて説明したが、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い状態が次に大当たり結果となるまで続く高確率遊技状態や、大当たり遊技状態が発生するか否かの抽選を行われ易くする時短状態や、これらを組合せた状態であってもよい。

【２２１４】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、所定の変動回数（例えば１００回）のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも少ないか、あるいは等しい第１状態（例えば１～５０回）において、大当たり時間を、基準となる大当たり時間（例えばオープニング時間が１０秒、エンディング時間が２０秒、３０秒）よりも短い第１時間（例えばオープニング時間が３秒、エンディング時間が５秒）に変化させる。これにより、大当たりラウンド遊技状態が連続して発生するゾーンとしての役割をさらに大きくすることができ、遊技の状況を大当たりラウンド遊技状態に好適に反映させることができる。これは、例えば（Ｋ５）に記載の遊技機の一例である。

【２２１５】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の第１図柄変動処理機能（変動表示制御機能）は、第１状態（例えば１～５０回）において、変動表示時間を、基準となる変動表示時間（例えば２０秒、３０秒、６０秒、１００秒、１２０秒のいずれか）よりも短い第１変動表示時間（例えば１０秒）に設定する。これにより、変動表示にかかる時間を短くし、大当たり遊技状態が連続して発生するゾーンとしての役割をさらに大きくすることができる。これは、例えば（Ｋ６）に記載の遊技機の一例である。

【２２１６】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、第１状態（例えば１～５０回）において、大当たり時間を、少なくとも第１時間（例えばオープニング時間が３秒、エンディング時間が５秒）よりも長い第２時間（例えばオープニング時間が１０秒、エンディング時間が４０秒、４５秒、５０秒、５５秒のいずれか）に変化させる。これにより、第１状態において長めの大当たり時間を入れることで、バランスを取ることができる。これは、例えば（Ｋ７）に記載の遊技機の一例である。

【2217】

また、主制御装置261のCPU501のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、所定の遊技回数（例えば100回）のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも長い第2状態（例えば51～100回）において、大当たり時間を、少なくとも第1時間（例えばオープニング時間が3秒、エンディング時間が5秒）よりも長い第2時間（例えばオープニング時間が10秒、エンディング時間が20秒、30秒のいずれか）に変化させる。これにより、第2状態（例えばいわゆるハマリ状態）において長めの大当たり時間を入れることで、バランスを取ることができる。これは、例えば（K8）に記載の遊技機の一例である。

【2218】

また、主制御装置261のCPU501の第1図柄変動処理機能（変動表示制御機能）は、第2状態（例えば51～100回）において、変動表示時間を、少なくとも第1変動表示時間（例えば10秒）よりも長い第2変動表示時間（例えば30秒、60秒、120秒）に設定する。これにより、第2状態（例えばいわゆるハマリ状態）においてあっさりとは高確率遊技状態を抜けてしまうことを低減できる。これは、例えば（K9）に記載の遊技機の一例である。

【2219】

また、主制御装置261のCPU501のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、第2状態（例えば51～100回）において、大当たり時間を、少なくとも第2時間（例えばオープニング時間が10秒、エンディング時間が20秒、30秒のいずれか）よりも短い時間（例えばオープニング時間5秒、エンディング時間10秒）に変化させる。これにより、第2状態（例えばいわゆるハマリ状態）での大当たりラウンド遊技状態の間延び感を低減することができる。これは、例えば（K10）に記載の遊技機の一例である。

【2220】

また、主制御装置261のCPU501の第1図柄変動処理機能（変動表示制御機能）は、第2状態（例えば51～100回）において、変動表示時間を、少なくとも第2変動表示時間（例えば30秒、60秒、120秒）よりも短い変動表示時間（例えば20秒）に設定する。これにより、第2状態（例えばいわゆるハマリ状態）にも変動時間が短い高速消化ゾーンを設け、そこでの変動から開閉遊技までの流れを素早く見せるゲーム性が可能となる。これは、例えば（K11）に記載の遊技機の一例である。

【実施例35】

【2221】

上述した実施例では、エンディング演出は、所定のエンディング時間内に所定の情報を表示するに留まるものであったが、エンディング演出は、ゲーム性をもった演出であってもよい。以下、図129～図134を参照して説明する。なお、上述までの実施例と同じ構成は、そちらも参照する。

【2222】

図129は、実施例35のパチンコ機10の背面図である。図130は、特図1大当たり抽選用テーブルである。図131は、特図2大当たり抽選用テーブルである。図132は、特図2大当たりエンディング演出用テーブルである。図133は、図132に続く特図2大当たりエンディング演出用テーブルである。図134は、図133に続く特図2大当たりエンディング演出用テーブルである。

【2223】

本実施例の主制御装置261のCPU501は、実施例34と同様に、オープニング・エンディング時間設定処理機能として、主制御装置261のCPU501での抽選の結果が大当たり結果となった場合に、少なくとも大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて大当たり時間を変化させる機能を備える。

【2224】

具体的には、主制御装置261のCPU501は、オープニング・エンディング時間設

10

20

30

40

50

定処理機能として、大当たり結果となった時点の図柄の種類（大当たり図柄が7か7以外の奇数図柄か偶数図柄かといった種類）と変動回数（前半（1～50回）であるか、後半（51～100回）であるか等の種類）に応じて、大当たり時間を変化させる機能を備える。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の種類と変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【2225】

また、主制御装置261のCPU501は、オープニング・エンディング時間設定処理機能として、図柄の種類が第1の種類（例えば特図2で7を除く奇数図柄か偶数図柄）である場合に大当たり時間（例えばエンディング時間）を第1時間（例えば後半の51～60回の変動回数での20秒）に変化させることが可能であって、図柄の種類が第2の種類（例えば特図2で「7」）である場合に大当たり時間（例えばエンディング時間）を第1時間よりも長い第2時間（例えば後半の51～60回の変動回数での30秒）に変化させることが可能である。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の種類と変動回数とで変わる大当たり時間の長さに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【2226】

また、主制御装置261のCPU501は、オープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）として、図柄の種類が第1の種類（例えば例えば特図2で7を除く奇数図柄か偶数図柄）である場合であっても、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合（例えば61～70回，71～80回，81～100回）には、大当たり時間（例えばエンディング時間）を、第1時間（例えば51～60回での20秒）よりも長い時間（例えば61回～70回では25秒、71～80回では30秒、81～100回では35秒）に変化させる。これにより、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合には、その残りの変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【2227】

また、主制御装置261のCPU501は、オープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）として、図柄の種類が第1の種類（例えば例えば特図2で7を除く奇数図柄か偶数図柄）である場合であっても、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合（例えば81～100回）には、大当たり時間（例えばエンディング時間）を、第2時間（例えば後半の71回～80回では30秒）よりも長い時間（例えば81～100回では35秒）に変化させる。これにより、図柄の種類が第2の種類ではない（第1の種類である）場合であっても、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合には、その残りの変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【2228】

また、本実施例の表示制御装置45のCPU521は、この大当たり時間に対応付けられた大当たり時間対応画像（後述するエンディング時間対応画像，設定当て演出画像）の表示を制御する機能（大当たりエンディング表示処理機能）を備える。この表示制御装置45のCPU521の大当たりエンディング表示処理機能は、エンディング時間対応画像の表示時間に応じて、大当たり時間対応画像の表示中に、遊技者にとって有利な有利情報を表示する。これにより、大当たり時間対応画像の表示時間に応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。以下、これらの構成について説明する。

【2229】

表示制御装置45のCPU521の大当たりエンディング表示処理機能（画像表示制御機能）は、エンディング時間が長いほど表示時間の長い設定示唆演出画像を表示し、設定示唆演出画像の表示時間が長いほど有利な有利情報を表示する。これにより、大当たり時間対応画像の表示時間の長さに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【2230】

10

20

30

40

50

本実施例では、大当たり時間に対応付けられた大当たり時間対応画像として、大当たり時間、すなわち予め定めることが可能なオープニング時間，インターバル時間，エンディング時間のうち、エンディング時間に対応付けられたエンディング時間対応画像を例に挙げて説明する。また、大当たり時間対応画像の表示中に表示される遊技者にとって有利な有利情報として、設定情報を例に挙げて説明する。

【2231】

本実施例のパチンコ機10は、設定機能付きパチンコ機である。パチンコ機10の主制御装置261には、図129に示すように、設定変更のON/OFFを切り換える設定ON/OFFスイッチ264と、設定ON/OFFスイッチのON時に、作業者による設定変更操作を受ける設定変更スイッチ265と、設定ON/OFFスイッチのON時に現在の設定をリセットする設定リセットスイッチ266とを備える。設定ON/OFFスイッチ264は、鍵を差し込んで回転させることで、ON/OFFを切り換えるスイッチである。設定変更スイッチ265は、押しボタンスイッチである。作業者が設定変更スイッチ265を押す度に設定が1段階ずつ上がる。

【2232】

本実施例の特図1大当たり抽選用テーブル及び特図2大当たり抽選用テーブルは、設定1～設定6の6段階の設定が設けられている。特図1大当たり抽選用テーブルは、図130に示すように、通常（低確率）遊技状態では、設定1は、大当たり確率が1/320に設定され、設定2は、大当たり確率が1/310に設定され、設定3は、大当たり確率が1/300に設定され、設定4は、大当たり確率が1/290に設定され、設定5は、大当たり確率が1/280に設定され、設定6は、大当たり確率が1/270に設定されている。高確率遊技状態では、設定1は、大当たり確率が1/45に設定され、設定2は、大当たり確率が1/40に設定され、設定3は、大当たり確率が1/35に設定され、設定4は、大当たり確率が1/30に設定され、設定5は、大当たり確率が1/25に設定され、設定6は、大当たり確率が1/20に設定されている。

【2233】

特図1大当たり抽選用テーブルの大当たり時間は、上述した実施例34と同じ特図1大当たり抽選用テーブルの大当たり時間と同じ時間が採用されている。すなわち、16R確変大当たりの場合は、オープニング時間（10秒）、インターバル時間（3秒）、エンディング時間（35秒）であり、8R確変大当たり及び8R通常大当たりの場合は、オープニング時間（10秒）、インターバル時間（3秒）、エンディング時間（25秒）である。

【2234】

本実施例の特図2大当たり抽選用テーブルは、図131に示すように、直前の大当たり結果となった時点から当該大当たり結果となった時点までの変動回数100回のうちの前半1～50回は、実施例34と同様に、大当たり種別にかかわらず、大当たり時間が非常に短い時間（オープニング時間3秒、インターバル時間1秒、エンディング時間5秒）に設定されている。変動回数100回のうちの後半51～100回は、変動回数が多くなるほど、大当たり時間が長くなるように設定されている。

【2235】

特図2の16R確変大当たりに当選した場合、変動回数100のうちの後半の51～60回は、オープニング時間10秒、インターバル時間2秒、エンディング時間30秒に設定され、61～70回は、オープニング時間15秒、インターバル時間3秒、エンディング時間35秒に設定され、71～80回は、オープニング時間20秒、インターバル時間4秒、エンディング時間40秒に設定され、81～100回は、オープニング時間25秒、インターバル時間5秒、エンディング時間45秒に設定されている。このように、特図2の16R確変大当たりに当選した場合は、51～60回の大当たり時間を基準として、61～70回、71～80回、81～100回のように変動回数の増加に応じて、大当たり時間を段階的に長くしている。

【2236】

特図 2 の 8 R 確変大当たり及び 8 R 通常大当たりに当選した場合、変動回数 100 のうち後半の 51～60 回は、オープニング時間 10 秒、インターバル時間 2 秒、エンディング時間 20 秒に設定され、61～70 回は、オープニング時間 15 秒、インターバル時間 3 秒、エンディング時間 25 秒に設定され、71～80 回は、オープニング時間 20 秒、インターバル時間 4 秒、エンディング時間 30 秒に設定され、81～100 回は、オープニング時間 25 秒、インターバル時間 5 秒、エンディング時間 35 秒に設定されている。このように、特図 2 の 8 R 確変大当たりに当選した場合は、51～60 回の当たり時間を基準として、61～70 回、71～80 回、81～100 回のように変動回数の増加に応じて、当たり時間を段階的に長くしている。

【2237】

10

表示制御装置 45 の CPU 521 は、当たり時間が長いほど表示時間の長い当たり時間対応画像を表示し、当たり時間対応画像が長いほど有利な有利情報を表示する機能を備える。これにより、当たり時間対応画像の表示時間の長さに応じて、当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。具体的には、当たり時間対応画像としてエンディング時間対応画像を例に挙げて説明する。

【2238】

具体的には、表示制御装置 45 の CPU 521 は、ROM 522 に記憶された特図 2 大当たりエンディング演出用テーブルを参照して、エンディング演出パターンに対応するエンディング時間対応画像を決定する。特図 2 大当たりエンディング演出用テーブルは、エンディング時間が長いほど表示時間の長いエンディング時間対応画像に対応するエンディング演出パターンが決定されるように設定されている。また、表示時間の長いエンディング時間対応画像には、表示時間の長い設定示唆演出画像が含まれている。設定示唆演出画像は、設定示唆演出画像の表示時間が長いほど有利な有利情報が表示され易くなっている。上述のようにエンディング時間は、変動回数が多いほど長くなるように設定されている。つまり、エンディング時間対応画像は、変動回数が多いほど、有利情報が表示され易くなるように設定されている。

20

【2239】

有利情報は、それを見ることが遊技者にとって遊技上の利益と繋がる情報である。例えば、有利情報は、設定付きパチンコ機 10 において設定がいくつであることを示す設定情報や、当たり当選時に確変であるか否かが明示されない場合に、確変であるか通常であるかを示す確変情報である。設定情報は、設定値が高い場合は、より多くの遊技価値が得られる可能性がある点で遊技上の利益となる。また、設定情報は、設定値が低い場合は、遊技価値の喪失を少なくできる可能性がある点で遊技上の利益となる。つまり、設定情報は、設定値がいくつであることを知ることができる点で有利情報としての価値がある。

30

【2240】

エンディング時間対応画像は、後述するように、次遊技状態示唆情報 44w やカード抜き忘れ防止情報 44y が表示された後、設定示唆演出画像や、特典映像 44n が表示される一連の画像である。設定示唆演出画像は、後述するように、設定演出の開始を示唆する設定演出示唆情報 44r1 と、設定 6 を示唆する設定 6 示唆情報 44r2 と、設定 5 を示唆する設定 5 示唆情報 44r3 と、設定 4 を示唆する設定 4 示唆情報 44r4 と、設定 3 を示唆する設定 3 示唆情報 44r5 と、設定 2 を示唆する設定 2 示唆情報 44r6 とが順番に表示される一連の画像である。設定示唆演出画像は、設定演出示唆情報 44r1 から開始されて、エンディング演出パターンに応じてどの設定の示唆情報まで表示されるかが異なっている。また、特典映像 44n は、第 1 特典映像 44n1 と、第 2 特典映像 44n2 と、第 3 特典映像 44n3 と、第 4 特典映像 44n4 とが順番に表示される一連の画像であり、第 1 特典映像 44n1 から開始されて、エンディング演出パターンに応じてどの特典映像まで表示されるかが異なっている。製造者情報 44x、カード抜き忘れ防止情報 44y、各示唆情報、各特典映像は、いずれも 5 秒間の動画像として構成されている。

40

【2241】

図 132、図 133 を参照して、特図 2 大当たりエンディング演出用テーブル A (特図

50

2の16R確変大当たり)に関して、大当たり当選時の変動回数が多いハマった状態になるほど有利な有利情報が表示され易くなっている点を説明する。

【2242】

16R確変大当たり当選時の変動回数が1～50回の場合、エンディング時間が5秒であり、設定値が1～6のいずれであっても、次遊技状態示唆情報44w、製造者情報44x、カード抜き忘れ防止情報44y、めり込み防止情報44zのうちのいずれか一つで構成されるエンディング演出パターンが設定される。ここでは、次遊技状態示唆情報44wが設定されている。このように、変動回数が1～50回で16R確変大当たり当選している場合は、即連ゾーンの最中であり、遊技者は設定値を気に掛ける必要がないため、設定情報の示唆はない。

10

【2243】

16R確変大当たり当選時の変動回数が51～60回の場合、エンディング時間が30秒であり、設定値が6であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、第1特典映像44n1と、第2特典映像44n2とで構成されるエンディング演出パターンA1が設定される。また、設定値が5であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、第1特典映像44n1とで構成されるエンディング演出パターンA2が設定される。また、設定値が1～4であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、設定4示唆情報44r4とで構成されるエンディング演出パターンA3が設定される。エンディング演出パターンA1は、実際に設定6の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンA2は、実際に設定5の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンA3は、実際に設定4の場合に有利情報となる。

20

【2244】

16R確変大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合、エンディング時間が35秒であり、設定値が6であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、第1特典映像44n1と、第2特典映像44n2と、第3特典映像44n3とで構成されるエンディング演出パターンA4が設定される。また、設定値が5であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、第1特典映像44n1と、第2特典映像44n2とで構成されるエンディング演出パターンA5が設定される。また、設定値が4であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、設定4示唆情報44r4と、第1特典映像44n1とで構成されるエンディング演出パターンA6が設定される。また、設定値が1～3であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、設定4示唆情報44r4と、設定3示唆情報44r5とで構成されるエンディング演出パターンA7が設定される。エンディング演出パターンA4は、実際に設定6の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンA5は、実際に設定5の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンA6は、実際に設定4の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンA7は、実際に設定3の場合に有利情報となる。

30

40

【2245】

16R確変大当たり当選時の変動回数が71～80回の場合、エンディング時間が40秒であり、設定値が6であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、第1特典映像44n1と、第2特典映像44n2と、第3特典映像44n3と、特典映像4とで構成されるエンディング演出パターンA8が設定される。設定値が5であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆

50

情報 4 4 r 2 と、設定 5 示唆情報 4 4 r 3 と、第 1 特典映像 4 4 n 1 と、第 2 特典映像 4 4 n 2 と、第 3 特典映像 4 4 n 3 とで構成されるエンディング演出パターン A 9 が設定される。また、設定値が 4 であれば、次遊技状態示唆情報 4 4 w と、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y と、設定演出示唆情報 4 4 r 1 と、設定 6 示唆情報 4 4 r 2 と、設定 5 示唆情報 4 4 r 3 と、設定 4 示唆情報 4 4 r 4 と、第 1 特典映像 4 4 n 1 と、第 2 特典映像 4 4 n 2 とで構成されるエンディング演出パターン A 10 が設定される。また、設定値が 3 であれば、次遊技状態示唆情報 4 4 w と、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y と、設定演出示唆情報 4 4 r 1 と、設定 6 示唆情報 4 4 r 2 と、設定 5 示唆情報 4 4 r 3 と、設定 4 示唆情報 4 4 r 4 と、設定 3 示唆情報 4 4 r 5 と、第 1 特典映像 4 4 n 1 とで構成されるエンディング演出パターン A 11 が設定される。また、設定値が 1 または 2 であれば、次遊技状態示唆情報 4 4 w と、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y と、設定演出示唆情報 4 4 r 1 と、設定 6 示唆情報 4 4 r 2 と、設定 5 示唆情報 4 4 r 3 と、設定 4 示唆情報 4 4 r 4 と、設定 3 示唆情報 4 4 r 5 と、設定 2 示唆情報 4 4 r 6 とで構成されるエンディング演出パターン A 12 が設定される。エンディング演出パターン A 8 は、実際に設定 6 の場合に有利情報となる。エンディング演出パターン A 9 は、実際に設定 5 の場合に有利情報となる。エンディング演出パターン A 10 は、実際に設定 4 の場合に有利情報となる。エンディング演出パターン A 11 は、実際に設定 3 の場合に有利情報となる。エンディング演出パターン A 12 は、実際に設定 2 の場合に有利情報となる。

10

【 2 2 4 6 】

1 6 R 確変大当たり当選時の変動回数が 8 1 ~ 1 0 0 回の場合、エンディング時間が 4 5 秒であり、設定値が 6 であれば、次遊技状態示唆情報 4 4 w と、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y と、設定演出示唆情報 4 4 r 1 と、設定 6 示唆情報 4 4 r 2 と、第 1 特典映像 4 4 n 1 と、第 2 特典映像 4 4 n 2 と、第 3 特典映像 4 4 n 3 と、第 4 特典映像 4 4 n 4 と、第 5 特典映像 4 4 n 5 とで構成されるエンディング演出パターン A 13 が設定される。また、設定値が 5 であれば、次遊技状態示唆情報 4 4 w と、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y と、設定演出示唆情報 4 4 r 1 と、設定 6 示唆情報 4 4 r 2 と、設定 5 示唆情報 4 4 r 3 と、第 1 特典映像 4 4 n 1 と、第 2 特典映像 4 4 n 2 と、第 3 特典映像 4 4 n 3 と、第 4 特典映像 4 4 n 4 とで構成されるエンディング演出パターン A 14 が設定される。また、設定値が 4 であれば、次遊技状態示唆情報 4 4 w と、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y と、設定演出示唆情報 4 4 r 1 と、設定 6 示唆情報 4 4 r 2 と、設定 5 示唆情報 4 4 r 3 と、設定 4 示唆情報 4 4 r 4 と、第 1 特典映像 4 4 n 1 と、第 2 特典映像 4 4 n 2 と、第 3 特典映像 4 4 n 3 とで構成されるエンディング演出パターン A 15 が設定される。また、設定値が 3 であれば、次遊技状態示唆情報 4 4 w と、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y と、設定演出示唆情報 4 4 r 1 と、設定 6 示唆情報 4 4 r 2 と、設定 5 示唆情報 4 4 r 3 と、設定 4 示唆情報 4 4 r 4 と、設定 3 示唆情報 4 4 r 5 と、第 1 特典映像 4 4 n 1 と、第 2 特典映像 4 4 n 2 とで構成されるエンディング演出パターン A 16 が設定される。また、設定値が 2 であれば、次遊技状態示唆情報 4 4 w と、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y と、設定演出示唆情報 4 4 r 1 と、設定 6 示唆情報 4 4 r 2 と、設定 5 示唆情報 4 4 r 3 と、設定 4 示唆情報 4 4 r 4 と、設定 3 示唆情報 4 4 r 5 と、設定 2 示唆情報 4 4 r 6 と、第 1 特典映像 4 4 n 1 とで構成されるエンディング演出パターン A 17 が設定される。また、設定値が 1 であれば、次遊技状態示唆情報 4 4 w と、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y と、設定演出示唆情報 4 4 r 1 と、設定 6 示唆情報 4 4 r 2 と、設定 5 示唆情報 4 4 r 3 と、設定 4 示唆情報 4 4 r 4 と、設定 3 示唆情報 4 4 r 5 と、設定 2 示唆情報 4 4 r 6 と、設定 1 示唆情報 4 4 r 7 とで構成されるエンディング演出パターン A 18 が設定される。エンディング演出パターン A 13 は、実際に設定 6 の場合に有利情報となる。エンディング演出パターン A 14 は、実際に設定 5 の場合に有利情報となる。エンディング演出パターン A 15 は、実際に設定 4 の場合に有利情報となる。エンディング演出パターン A 16 は、実際に設定 3 の場合に有利情報となる。エンディング演出パターン A 17 は、実際に設定 2 の場合に有利情報となる。エンディング演出パターン A 18 は、実際に設定 1 の場合に有利情報となる。

20

30

40

50

【2247】

このように、エンディング演出パターンA1～エンディング演出パターンA18では、大当たり当選時の変動回数が多くなるに従って有利な有利情報が表示され易くなるように設定されている。有利情報は、設定6示唆情報44r2～設定1示唆情報44r7だけでなく、第1特典映像44n1～第6特典映像44n6を用いてもよい。例えば、エンディング演出パターンA1であれば、最初の第1特典映像44n1において「いままで設定分かったかな？」などの補助情報（図135（j）参照）を表示することで、直前の設定6示唆情報44r2が正しい情報であることを示唆することができる。また、例えば、エンディング演出パターンA15であれば、最後の第3特典映像44n3において「いままで設定分かったかな？」などの補助情報を表示することで、設定示唆画像の最後に表示された設定4示唆情報44r4が正しい情報であることを示唆することができる。

10

【2248】

以下では、図135，図136を参照して、特図2の16R確変大当たりに当選した場合のエンディング演出の表示態様を説明する。図135は、エンディング演出の表示態様を説明する図である。図136は、エンディング演出の別の表示態様を説明する図である。

【2249】

16R確変大当たり当選時の変動回数が51～60回の場合で、エンディング時間対応画像（30秒）がエンディング演出パターンA1の場合は、第3図柄表示装置42には、（a）次遊技状態示唆情報44w→（b）カード抜き忘れ防止情報44y→（c）設定演出示唆情報44r1（例えば「設定はいくつくらいかな・・・」という文字情報。以下同じ。）→（d）設定6示唆情報44r2（例えば「設定6！？」という文字情報。以下同じ。）→（j）第1特典映像44n1→（k）第2特典映像44n2の順に表示される。その後、（o）に示す大当たり当選時の大当たり組合せを示す通常画面に戻り、図柄の変動表示が再開される。なお、（o）については他のエンディング演出パターンの表示態様でも同様である。また、エンディング演出パターンA2の場合は、第3図柄表示装置42には、（a）次遊技状態示唆情報44w→（b）カード抜き忘れ防止情報44y→（c）設定演出示唆情報44r1→（d）設定6示唆情報44r2→（e）設定5示唆情報44r3（例えば「ではなくて、設定5！？」という文字情報。以下同じ。）→（j）第1特典映像44n1の順に表示される。また、エンディング演出パターンA3の場合は、第3図柄表示装置42には、（a）次遊技状態示唆情報44w→（b）カード抜き忘れ防止情報44y→（c）設定演出示唆情報44r1→（d）設定6示唆情報44r2→（e）設定5示唆情報44r3→（f）設定4示唆情報44r4（例えば「ではなくて、設定4！？」という文字情報。以下同じ。）の順に表示される。

20

30

【2250】

これにより、特図2の16R確変大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合には、エンディング演出パターンA1であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定6かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定6で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンA2であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定5かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定5で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンA3であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定4かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定4で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となる。

40

【2251】

16R確変大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合で、エンディング時間対応画像（35秒）がエンディング演出パターンA4の場合は、第3図柄表示装置42には、（a）次遊技状態示唆情報44w→（b）カード抜き忘れ防止情報44y→（c）設定演出示唆情報44r1→（d）設定6示唆情報44r2→（j）第1特典映像44n1，（k）第2特典映像44n2→（l）第3特典映像44n3の順に表示される。また、エンディング演出パターンA5の場合は、第3図柄表示装置42には、（a）次遊技状態示唆

50

情報 4 4 w → (b) カード抜き忘れ防止情報 4 4 y → (c) 設定演出示唆情報 4 4 r 1 → (d) 設定 6 示唆情報 4 4 r 2 → (e) 設定 5 示唆情報 4 4 r 3 → (j) 第 1 特典映像 4 4 n 1 → (k) 第 2 特典映像 4 4 n 2 の順に表示される。また、エンディング演出パターン A 6 の場合は、第 3 図柄表示装置 4 2 には、(a) 次遊技状態示唆情報 4 4 w → (b) カード抜き忘れ防止情報 4 4 y → (c) 設定演出示唆情報 4 4 r 1 → (d) 設定 6 示唆情報 4 4 r 2 → (e) 設定 5 示唆情報 4 4 r 3 → (f) 設定 4 示唆情報 4 4 r 4 → (j) 第 1 特典映像 4 4 n 1 の順に表示される。また、エンディング演出パターン A 7 の場合は、第 3 図柄表示装置 4 2 には、(a) 次遊技状態示唆情報 4 4 w → (b) カード抜き忘れ防止情報 4 4 y → (c) 設定演出示唆情報 4 4 r 1 → (d) 設定 6 示唆情報 4 4 r 2 → (e) 設定 5 示唆情報 4 4 r 3 → (f) 設定 4 示唆情報 4 4 r 4 → (g) 設定 3 示唆情報 4 4 r 5 の順に表示される。

10

【2 2 5 2】

これにより、特図 2 大当たり当選時の変動回数が 6 1 ~ 7 0 回の場合には、エンディング演出パターン A 4 であれば、遊技者はこのパチンコ機 1 0 は設定 6 かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定 6 で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターン A 5 であれば、遊技者はこのパチンコ機 1 0 は設定 5 かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定 5 で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターン A 6 であれば、遊技者はこのパチンコ機 1 0 は設定 4 かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定 4 で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターン A 7 であれば、遊技者はこのパチンコ機 1 0 は設定 3 かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定 3 で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となる。その結果、特図 2 大当たり当選時の変動回数が 5 1 ~ 6 0 回の場合よりも、遊技者は、有益な有利情報が得られ易くなる。

20

【2 2 5 3】

大当たり当選時の変動回数が 7 1 ~ 8 0 回の場合で、エンディング時間対応画像 (4 0 秒) がエンディング演出パターン A 8 の場合は、第 3 図柄表示装置 4 2 には、(a) 次遊技状態示唆情報 4 4 w → (b) カード抜き忘れ防止情報 4 4 y → (c) 設定演出示唆情報 4 4 r 1 → (d) 設定 6 示唆情報 4 4 r 2 → (j) 第 1 特典映像 4 4 n 1 → (k) 第 2 特典映像 4 4 n 2 → (l) 第 3 特典映像 4 4 n 3 → (m) 第 4 特典映像 4 4 n 4 の順に表示される。また、エンディング演出パターン A 9 の場合は、第 3 図柄表示装置 4 2 には、(a) 次遊技状態示唆情報 4 4 w → (b) カード抜き忘れ防止情報 4 4 y → (c) 設定演出示唆情報 4 4 r 1 → (d) 設定 6 示唆情報 4 4 r 2 → (e) 設定 5 示唆情報 4 4 r 3 → (j) 第 1 特典映像 4 4 n 1 → (k) 第 2 特典映像 4 4 n 2 → (l) 第 3 特典映像 4 4 n 3 の順に表示される。また、エンディング演出パターン A 1 0 の場合は、第 3 図柄表示装置 4 2 には、(a) 次遊技状態示唆情報 4 4 w → (b) カード抜き忘れ防止情報 4 4 y → (c) 設定演出示唆情報 4 4 r 1 → (d) 設定 6 示唆情報 4 4 r 2 → (e) 設定 5 示唆情報 4 4 r 3 → (f) 設定 4 示唆情報 4 4 r 4 → (j) 第 1 特典映像 4 4 n 1 → (k) 第 2 特典映像 4 4 n 2 の順に表示される。また、エンディング演出パターン A 1 1 の場合は、第 3 図柄表示装置 4 2 には、(a) 次遊技状態示唆情報 4 4 w → (b) カード抜き忘れ防止情報 4 4 y → (c) 設定演出示唆情報 4 4 r 1 → (d) 設定 6 示唆情報 4 4 r 2 → (e) 設定 5 示唆情報 4 4 r 3 → (f) 設定 4 示唆情報 4 4 r 4 → (g) 設定 3 示唆情報 4 4 r 5 (例えば「ではなくて、設定 3 ! ?」という文字情報。以下同じ。) → (j) 第 1 特典映像 4 4 n 1 の順に表示される。また、エンディング演出パターン A 1 2 の場合は、第 3 図柄表示装置 4 2 には、(a) 次遊技状態示唆情報 4 4 w → (b) カード抜き忘れ防止情報 4 4 y → (c) 設定演出示唆情報 4 4 r 1 → (d) 設定 6 示唆情報 4 4 r 2 → (e) 設定 5 示唆情報 4 4 r 3 → (f) 設定 4 示唆情報 4 4 r 4 → (g) 設定 3 示唆情報 4 4 r 5 → (h) 設定 2 示唆情報 4 4 r 6 (例えば「ではなくて、設定 2 ! ?」という文字情報。以下同じ。) の順に表示される。

30

40

【2 2 5 4】

これにより、特図 2 大当たり当選時の変動回数が 7 1 ~ 8 0 回の場合には、エンディン

50

グ演出パターンA 8であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定6かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定6で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンA 9であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定5かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定5で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンA 10であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定4かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定4で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンA 11であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定3かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定3で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンA 12であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定2かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定2で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となる。その結果、特図2大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合よりも、遊技者は、有益な有利情報が得られ易くなる。

10

【2255】

大当たり当選時の変動回数が81～100回の場合で、エンディング時間対応画像(45秒)がエンディング演出パターンA 13の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(j)第1特典映像44n1→(k)第2特典映像44n2→(l)第3特典映像44n3→(m)第4特典映像44n4→(m)第5特典映像44n5の順に表示される。また、エンディング演出パターンA 14の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(j)第1特典映像44n1→(k)第2特典映像44n2→(l)第3特典映像44n3→(m)第4特典映像44n4の順に表示される。また、エンディング演出パターンA 15の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(f)設定4示唆情報44r4→(j)第1特典映像44n1→(k)第2特典映像44n2→(l)第3特典映像44n3の順に表示される。また、エンディング演出パターンA 16の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(f)設定4示唆情報44r4→(g)設定3示唆情報44r5→(j)第1特典映像44n1→(k)第2特典映像44n2の順に表示される。また、エンディング演出パターンA 17の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(f)設定4示唆情報44r4→(g)設定3示唆情報44r5→(h)設定2示唆情報44r6→(j)第1特典映像44n1の順に表示される。また、エンディング演出パターンA 18の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(f)設定4示唆情報44r4→(g)設定3示唆情報44r5→(h)設定2示唆情報44r6→(i)設定1示唆情報44r7(例えば「ではなくて、設定1! ?」という文字情報。以下同じ。)の順に表示される。

20

30

40

【2256】

これにより、特図2大当たり当選時の変動回数が81～100回の場合には、エンディング演出パターンA 13であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定6かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定6で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンA 14であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定5かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定5で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンA 15であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定4

50

かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定4で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンA16であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定3かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定3で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンA17であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定2かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定2で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンA18であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定1かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定1で遊技を行う遊技者にも有益な有利情報となる。その結果、特図2大当たり当選時の変動回数が71～80回の場合よりも、遊技者は、有益な有利情報が得られ易くなる。

【2257】

このように、エンディング演出パターンA1～エンディング演出パターンA18では、特図2の16R確変大当たり当選時の変動回数が多くなるに従って有利な有利情報が表示され易くなる表示態様となっている。

【2258】

図134を参照して、特図2大当たりエンディング演出用テーブルB（特図2の8R確変大当たり）に関して、大当たり当選時の変動回数が多いハマった状態になるほど有利な有利情報が表示され易くなっている点を説明する。

【2259】

大当たり当選時の変動回数が1～50回の場合、16R確変大当たりと同様に即連ゾーンであるので、例えば次遊技状態示唆情報44wが設定される。

【2260】

大当たり当選時の変動回数が51～60回の場合、エンディング時間が20秒であり、設定値が1～6のいずれであっても、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2とで構成されるエンディング演出パターンB1が設定される。エンディング演出パターンB1は、実際に設定6の場合に有利情報となる。

【2261】

大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合、エンディング時間が25秒であり、設定値が6であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、第1特典映像44n1とで構成されるエンディング演出パターンB2が設定される。また、設定値が1～5であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3とで構成されるエンディング演出パターンB3が設定される。エンディング演出パターンB2は、実際に設定6の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンB3は、実際に設定5の場合に有利情報となる。

【2262】

大当たり当選時の変動回数が71～80回の場合、エンディング時間が30秒であり、設定値が6であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、第1特典映像44n1と、第2特典映像44n2とで構成されるエンディング演出パターンB4が設定される。また、設定値が5であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、第1特典映像44n1とで構成されるエンディング演出パターンB5が設定される。また、設定値が1～5であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、設定4示唆情報44r4とで構成されるエンディング演出パターンB6が設定される。エンディング演出パターンB4は、実際に設定6で確変大当たりの場合に有利情報となる。エンディング演出パターンB5は、実際に設定5の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンB6は、実際に設定4の場合に有利情報となる。

10

20

30

40

50

【2263】

大当たり当選時の変動回数が81～100回の場合、エンディング時間が35秒であり、設定値が6であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、第1特典映像44n1と、第2特典映像44n2と、第3特典映像44n3とで構成されるエンディング演出パターンB7が設定される。また、設定値が5であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、第1特典映像44n1と、第2特典映像44n2とで構成されるエンディング演出パターンB8が設定される。また、設定値が4であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、設定4示唆情報44r4と、第1特典映像44n1とで構成されるエンディング演出パターンB9が設定される。また、設定値が1～3であれば、次遊技状態示唆情報44wと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、設定4示唆情報44r4と、設定3示唆情報44r5とで構成されるエンディング演出パターンB10が設定される。エンディング演出パターンB7は、実際に設定6で確変大当たりの場合に有利情報となる。エンディング演出パターンB8は、実際に設定5の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンB9は、実際に設定4の場合に有利情報となる。エンディング演出パターンB10は、実際に設定3の場合に有利情報となる。

10

【2264】

なお、8R通常大当たり当選時のエンディング演出パターンは、次遊技状態示唆情報44wが次遊技状態が高確率状態であることを示す「もう1回」の文字情報ではなく、次遊技状態が低確率状態（100回のサポート状態が付いた低確率遊技状態）であることを示す「チャンス」の文字情報である点を除き、8R確変大当たり当選時のエンディング演出パターンと同じである。

20

【2265】

このように、エンディング演出パターンB1～エンディング演出パターンB10では、8R確変大当たり当選時の変動回数が多くなるに従って有利な有利情報が表示され易くなるように設定されている。また、大当たり当選時の当たり種別毎の変動回数を比較すると、エンディング演出パターンA1～エンディング演出パターンA18（16R確変大当たり当選時のエンディング演出）の方が、エンディング演出パターンB1～エンディング演出パターンB10（8R確変大当たり当選時のエンディング演出）よりも、有利な有利情報が表示され易くなるように設定されている。

30

【2266】

以下では、図136を参照して、特図2の8R確変大当たりに当選した場合であって、エンディング演出パターンB1～エンディング演出パターンB10に対応するエンディング演出の表示態様を説明する。

【2267】

大当たり当選時の変動回数が51～60回の場合で、エンディング時間対応画像（20秒）がエンディング演出パターンB1の場合は、第3図柄表示装置42には、（a）次遊技状態示唆情報44w→（b）カード抜き忘れ防止情報44y→（c）設定演出示唆情報44r1→（d）設定6示唆情報44r2の順に表示される。これにより、特図2大当たり当選時の変動回数が51～60回の場合には、エンディング演出パターンB1であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定6かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定6で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となる。

40

【2268】

大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合で、エンディング時間対応画像（25秒）がエンディング演出パターンB2の場合は、第3図柄表示装置42には、（a）次遊技状態示唆情報44w→（b）カード抜き忘れ防止情報44y→（c）設定演出示唆情報44r1→（d）設定6示唆情報44r2→（h）第1特典映像44n1の順に表示され

50

る。また、エンディング演出パターンB3の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3の順に表示される。

【2269】

これにより、特図2大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合には、エンディング演出パターンB2であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定6かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定6で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンB3であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定5かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定5で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となる。その結果、特図2大当たり当選時の変動回数が51～60回の場合よりも、遊技者は、有益な有利情報が得られ易くなる。

10

【2270】

大当たり当選時の変動回数が71～80回の場合で、エンディング時間対応画像(30秒)がエンディング演出パターンB4の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(h)第1特典映像44n1→(i)第2特典映像44n2の順に表示される。また、エンディング演出パターンB5の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(h)第1特典映像44n1の順に表示される。また、エンディング演出パターンB6の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(f)設定4示唆情報44r4の順に表示される。

20

【2271】

これにより、特図2大当たり当選時の変動回数が71～80回の場合には、エンディング演出パターンB4であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定6かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定6で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンB5であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定5かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定5で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターンB6であれば、遊技者はこのパチンコ機10は設定4かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定4で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となる。その結果、特図2大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合よりも、遊技者は、有益な有利情報が得られ易くなる。

30

【2272】

大当たり当選時の変動回数が81～100回の場合で、エンディング時間対応画像(35秒)がエンディング演出パターンB7の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(h)第1特典映像44n1→(i)第2特典映像44n2→(j)第3特典映像44n3の順に表示される。また、エンディング演出パターンB8の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(h)第1特典映像44n1→(i)第2特典映像44n2の順に表示される。また、エンディング演出パターンB9の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(f)設定4示唆情報44r4→(h)第1特典映像44n1の順に表示される。また、エンディング演出パターンB10の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)次遊技状態示唆情報44w→(b)カード抜き忘れ防止情報

40

50

4 4 y → (c) 設定演出示唆情報 4 4 r 1 → (d) 設定 6 示唆情報 4 4 r 2 → (e) 設定 5 示唆情報 4 4 r 3 → (f) 設定 4 示唆情報 4 4 r 4 → (g) 設定 3 示唆情報 4 4 r 5 の順に表示される。

【2273】

これにより、特図 2 大当たり当選時の変動回数が 81～100 回の場合には、エンディング演出パターン B 7 であれば、遊技者はこのパチンコ機 10 は設定 6 かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定 6 で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターン B 8 であれば、遊技者はこのパチンコ機 10 は設定 5 かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定 5 で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターン B 9 であれば、遊技者はこのパチンコ機 10 は設定 4 かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定 4 で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となるし、エンディング演出パターン B 10 であれば、遊技者はこのパチンコ機 10 は設定 3 かもしれないという示唆を受けるので、実際に設定 3 で遊技を行う遊技者に有益な有利情報となる。その結果、特図 2 大当たり当選時の変動回数が 71～80 回の場合よりも、遊技者は、有益な有利情報が得られ易くなる。

【2274】

このように、エンディング演出パターン B 1～エンディング演出パターン B 10 では、特 2 大当たり当選時の変動回数が多くなるに従って有利な有利情報が表示され易くなる表示態様となっているが、大当たり当選時の当たり種別毎の変動回数を比較すると、エンディング演出パターン A 1～エンディング演出パターン A 18 (16 R 確変大当たり当選時のエンディング演出)の方が、エンディング演出パターン B 1～エンディング演出パターン B 10 (8 R 確変大当たり当選時のエンディング演出)よりも、有利な有利情報が表示され易くなっている。

【2275】

なお、有利情報は、設定 6 示唆情報 4 4 r 2～設定 3 示唆情報 4 4 r 5 だけでなく、第 1 特典映像 4 4 n 1～第 3 特典映像 4 4 n 3 を用いてもよい。例えば、エンディング演出パターン B 1 であれば、最初の第 1 特典映像 4 4 n 1 において「いままで設定分かったかな？」などの補助情報 (図 136 (h) 参照) を表示することで、直前の設定 6 示唆情報 4 4 r 2 が正しい情報であることを示唆することができる。また、例えば、エンディング演出パターン B 8 であれば、最後の第 2 特典映像 4 4 n 2 において「いままで設定分かったかな？」などの補助情報を表示することで、設定示唆画像の最後に表示された設定 5 示唆情報 4 4 r 3 が正しい情報であることを示唆することができる。

【2276】

上述したように、本実施例 35 のパチンコ機 10 によれば、

サポート遊技中の変動回数 (遊技に関する数情報) を計数する主制御装置 261 の CPU 501 のオープニング・エンディング時間設定処理における計数機能と、

サポート遊技中の変動回数を表示可能な第 3 図柄表示装置 42 と、

サポート遊技中の大当たり当選の発生 (特定事象の発生) に基づいて、大当たりエンディング演出 (所定の演出) を実行する主制御装置 261 の CPU 501 の大入賞口開閉処理におけるエンディング時間計測を行うエンディング演出実行機能と、

サポート遊技中の大当たり当選の発生に基づいて、大当たりエンディング演出が行われるエンディング期間を選択する主制御装置 261 の CPU 501 のオープニング・エンディング時間設定処理におけるエンディング時間選択機能と、を備え、

エンディング期間は、サポート遊技中の変動回数に応じて当該期間の長さが変わり、

大当たりエンディング演出は、エンディング期間の長さが長い程、遊技者にとって有利な情報を含む。これにより、サポート遊技中の大当たり当選の発生に基づいて選択される大当たりエンディング演出の長さが遊技に関する数情報に応じて変わるので、サポート遊技中の変動回数の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば (L00) に記載の遊技機の一例である。

【2277】

また、主制御装置 261 の CPU 501 における計数機能は、第 3 図柄表示装置 42 に表示されて実行される変動遊技に関する数情報を計数する。これにより、第 3 図柄表示装置 42 に表示されて実行される変動遊技に関する数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば (L01) に記載の遊技機の一例である。

【2278】

また、主制御装置 261 の CPU 501 における計数機能は、第 3 図柄表示装置 42 に表示される変動遊技の実行にともない増加または減少する数情報を計数する。これにより、第 3 図柄表示装置 42 に表示される遊技の実行にともない増加または減少する数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば (L02) に記載の遊技機の一例である。

【2279】

また、遊技球が流下する遊技領域 30a を有する遊技盤 30 と、サポート状態中に遊技領域 30a を流下する遊技球が入球可能な特図 2 用始動入賞装置 33b と、遊技領域 30a を流下する遊技球が入球可能な可変入賞装置 32 と、特図 2 用始動入賞装置 33b に入球した遊技球を検出する検出スイッチと、検出スイッチでの遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態が発生するか否かの抽選を行う主制御装置 261 の CPU 501 における抽選機能と、を備え、第 3 図柄表示装置 42 は、大当たり遊技状態が発生させるか否かの抽選に基づく所定の表示演出とともに数情報を表示可能である。これにより、第 3 図柄表示装置 42 に表示される、大当たり遊技状態が発生させるか否かの抽選に基づく所定の表示演出と、数情報の計数状況とに応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば (L03) に記載の遊技機の一例である。

【2280】

また、主制御装置 261 の CPU 501 における計数機能は、大当たり遊技状態が発生させるか否かの抽選が行われる変動遊技に関する回数情報を計数し、第 3 図柄表示装置 42 は、大当たり遊技状態が発生させるか否かの抽選に基づく所定の表示演出とともに回数情報を表示可能である。これにより、第 3 図柄表示装置 42 に表示される、大当たり遊技状態が発生させるか否かの抽選に基づく所定の表示演出と、大当たり遊技状態が発生させるか否かの抽選が行われる変動遊技に関する回数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば (L04) に記載の遊技機の一例である。

【2281】

また、主制御装置 261 の CPU 501 によるエンディング演出実行機能は、抽選機能による抽選に基づきサポート遊技中の大当たり当選の発生が発生したことに基づいて、エンディング演出を実行する。これにより、抽選機能による抽選に基づくサポート遊技中の大当たり当選の発生に対して、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば (L05) に記載の遊技機の一例である。

【2282】

また、主制御装置 261 の CPU 501 におけるエンディング時間選択機能は、抽選機能による抽選に基づきサポート遊技中の大当たり当選の発生に基づいて、エンディング演出が行われるエンディング期間を選択する。これにより、抽選機能による抽選に基づくサポート遊技中の大当たり当選の発生に基づいて、エンディング演出が行われるエンディング期間としてどの期間が選択されたかによって、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば (L06) に記載の遊技機の一例である。

【2283】

また、主制御装置 261 の CPU 501 での抽選の結果が大当たり結果となった場合に、少なくとも大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて、大当たり時間（オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間）を変化させる主制御装置 261 の CPU 501 のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）と、大当たり時間（例えばエンディング時間）に対応付けられたエンディング時間対応画像の表示を制御する表示制御装置 45 の CPU 521 の大当たりエンディング表示処理機能（画像表示制御機能）とを備え、表示制御装置 45 の CPU 521 の大当たりエンディ

10

20

30

40

50

ング表示処理機能は、エンディング時間対応画像の表示時間に応じて、エンディング時間対応画像の表示中に、遊技者にとって有利な有利情報（例えば設定付きパチンコ機での設定情報）を表示する。これにより、大当たり時間対応画像の表示時間に応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（L07）に記載の遊技機の一例である。

【2284】

また、表示制御装置45のCPU521の大当たりエンディング表示処理機能（画像表示制御機能）は、エンディング時間が長いほど表示時間の長い設定示唆演出画像を表示し、設定示唆演出画像の表示時間が長いほど有利な設定情報を表示する。これにより、大当たり時間対応画像の表示時間の長さに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（L06）（L10）に記載の遊技機の一例である。

10

【2285】

また、主制御装置261のCPU501のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、大当たり結果となった時点の図柄の種類（特図2の大当たり図柄が7か7以外の奇数図柄か偶数図柄かといった種類）と変動回数（前半（1～50回）であるか、後半（51～100回）であるか等の種類）に応じて、大当たり時間を変化させる。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の種類と変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（L14）に記載の遊技機の一例である。

20

【2286】

また、主制御装置261のCPU501のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、図柄の種類が第1の種類（例えば例えば特図2で7を除く奇数図柄か偶数図柄）である場合に大当たり時間（例えばエンディング時間）を第1時間（例えば後半の51～60回の変動回数での20秒）に変化させることが可能であって、図柄の種類が第2の種類（例えば特図2で「7」）である場合に大当たり時間（例えばエンディング時間）を第1時間よりも長い第2時間（例えば後半の51～60回の変動回数での30秒）に変化させることが可能である。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の種類と変動回数とで変わる大当たり時間の長さに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（L15）に記載の遊技機の一例である。

30

【2287】

また、主制御装置261のCPU501のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い状態が所定の変動回数（例えば100回）となるまで続く回数切り高確率遊技状態から移行した大当たりラウンド遊技状態において、大当たり時間（例えばエンディング時間）を変化させる。これにより、回数切り高確率遊技状態にて大当たり結果に当選した場合の大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（L16）に記載の遊技機の一例である。

【2288】

また、主制御装置261のCPU501のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、図柄の種類が第1の種類（例えば例えば特図2で7を除く奇数図柄か偶数図柄）である場合であっても、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合（例えば61回～70回，71～80回，81～100回）には、大当たり時間（例えばエンディング時間）を、第1時間（例えば51～60回での20秒）よりも長い時間（例えば61回～70回では25秒、71～80回では30秒、81～100回では35秒）に変化させる。これにより、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合には、その残りの変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（L17）に記載の遊技機の一例である。

40

50

【2289】

また、主制御装置261のCPU501のオープニング・エンディング時間設定処理機能（開閉遊技時間制御機能）は、図柄の種類が第1の種類（例えば例えば特図2で7を除く奇数図柄か偶数図柄）である場合であっても、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合（例えば81～100回）には、大当たり時間（例えばエンディング時間）を、第2時間（例えば後半の51～60回の変動回数での30秒）よりも長い時間（例えば81～100回では35秒）に変化させる。これにより、図柄の種類が第2の種類ではなく第1の種類である場合であっても、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い場合には、その残りの変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（L18）に記載の遊技機の一例である。

10

【2290】

また、抽選の結果が大当たり結果となり易さを、複数の設定値によって段階的に定めることが可能な設定変更スイッチを備え、有利情報は、設定値を示す設定情報である。これにより、設定情報が表示されるかどうかによって、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（L19）に記載の遊技機の一例である。

【実施例36】

【2291】

上述した実施例35では、エンディング演出（エンディング時間対応画像）において設定情報を示唆する設定示唆画像を含むに留まっていたが、本実施例では、大当たり当選時に確変大当たりか通常大当たりかを明示しない場合に、確変大当たりか通常大当たりかを示唆する確変示唆画像を含む点が異なっている。以下、この点を図137、図138を参照して説明する。図137は、実施例36の特図2大当たりエンディング演出用テーブルである。図138は、図137に続く特図2大当たりエンディング演出用テーブルである。

20

【2292】

特図2大当たり抽選用テーブルでは、当たり種別が8R確変大当たり及び8R通常大当たりである場合には、第3図柄は、7を除く奇数図柄（「1」「3」「5」「9」）及び偶数図柄（「2」「4」「6」「8」）の中から選ばれる。これにより、大当たり図柄が7を除く奇数図柄や偶数図柄である場合には、この大当たり当選時において、確変大当たりか通常大当たりか遊技者が理解し難くなっている。第3図柄が「7」である場合は、16R確変大当たりだけであるので、確変大当たりであることが明示されている。以下では、本実施例の確変大当たりか通常大当たりかを明示しない8R確変大当たりを「非明示の8R確変大当たり」と呼び、確変大当たりか通常大当たりかを明示しない8R通常大当たりを「非明示の8R通常大当たり」と呼ぶ。

30

【2293】

図137に示すように、非明示の8R確変大当たり当選時の変動回数が1～50回の場合は、上述した実施例35と異なり、次遊技状態示唆情報44wではなく製造者情報44xが設定される。これは、以下のエンディング演出パターンC1～C10でも同じである。

40

【2294】

非明示の8R確変大当たり当選時の変動回数が51～60回の場合、エンディング時間が20秒であり、設定値が1～6である場合は、エンディング演出パターンB1と同じく設定示唆演出画像を含むが確変演出示唆画像を含まないエンディング演出パターンC1が設定される。

【2295】

非明示の8R確変大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合、エンディング時間が25秒であり、設定値が6であれば、製造者情報44xと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、当該大当たりが確変大当たりか通常大当たりかを示唆もしくは報知する演出が行われることを示唆する確変演

50

出射情報 44s1 とで構成されるエンディング演出パターン C2 が設定される。エンディング演出パターン C2 では、遊技者は当該大当たりが確変か通常かを理解できない。エンディング演出パターン C2 は、この確変大当たりであるか通常大当たりであるかに関する有利情報を含んでいない。設定値が 1～5 である場合は、エンディング演出パターン B3 と同じく設定出射演出画像を含むが確変演出出射画像を含まないエンディング演出パターン C3 が設定される。

【2296】

非明示の 8R 確変大当たり当選時の変動回数が 71～80 回の場合、エンディング時間が 30 秒であり、設定値が 6 であれば、製造者情報 44x と、カード抜き忘れ防止情報 44y と、設定演出出射情報 44r1 と、設定 6 出射情報 44r2 と、確変演出出射情報 44s1 と、当該大当たりが確変大当たりであることを示唆もしくは報知する確変出射情報 44s2 とで構成されるエンディング演出パターン C4 が設定される。また、設定値が 5 であれば、遊技状態出射情報 44w と、カード抜き忘れ防止情報 44y と、設定演出出射情報 44r1 と、設定 6 出射情報 44r2 と、設定 5 出射情報 44r3 と、確変演出出射情報 44s1 とで構成されるエンディング演出パターン C5 が設定される。また、設定値が 1～4 であれば、エンディング演出パターン B6 と同じく設定出射演出画像を含むが確変演出出射画像を含まないエンディング演出パターン C6 が設定される。エンディング演出パターン C4 は、実際に当該大当たりが確変大当たりである場合に有利情報となる。

【2297】

大当たり当選時の変動回数が 81～100 回の場合、エンディング時間が 35 秒であり、設定値が 6 であれば、製造者情報 44x と、カード抜き忘れ防止情報 44y と、設定演出出射情報 44r1 と、設定 6 出射情報 44r2 と、確変演出出射情報 44s1 と、確変出射情報 44s2 と、第 1 特典映像 44n1 とで構成されるエンディング演出パターン C7 が設定される。また、設定値が 5 であれば、製造者情報 44x と、カード抜き忘れ防止情報 44y と、設定演出出射情報 44r1 と、設定 6 出射情報 44r2 と、設定 5 出射情報 44r3 と、確変演出出射情報 44s1 と、確変出射情報 44s2 とで構成されるエンディング演出パターン C8 が設定される。また、設定値が 4 であれば、製造者情報 44x と、カード抜き忘れ防止情報 44y と、設定演出出射情報 44r1 と、設定 6 出射情報 44r2 と、設定 5 出射情報 44r3 と、設定 4 出射情報 44r4 と、確変演出出射情報 44s1 とで構成されるエンディング演出パターン C9 が設定される。また、設定値が 1～3 であれば、エンディング演出パターン B10 と同じく設定出射演出画像を含むが確変演出出射画像を含まないエンディング演出パターン C10 が設定される。エンディング演出パターン C7、C8 は、実際に当該大当たりが確変大当たりである場合に有利情報となる。

【2298】

このように、エンディング演出パターン C1～エンディング演出パターン C10 では、有利情報として、設定出射情報だけでなく確変出射情報を含んでおり、非明示の 8R 確変大当たり当選時の変動回数が多くなるに従って有利な有利情報（確変出射情報 44s2）が選択され易くなるように設定されている。

【2299】

図 138 に示すように、非明示の 8R 通常大当たり当選時の変動回数が 1～50 回の場合は、非明示の 8R 確変大当たり当選時のエンディング演出パターンと同じく、製造者情報 44x が設定される。

【2300】

非明示の 8R 通常大当たり当選時の変動回数が 51～60 回の場合、エンディング時間が 20 秒であり、設定値が 1～6 である場合は、エンディング演出パターン C1 と同じエンディング演出パターンであるエンディング演出パターン D1 が設定される。

【2301】

非明示の 8R 通常大当たり当選時の変動回数が 61～70 回の場合、エンディング時間が 25 秒であり、設定値が 6 であれば、エンディング演出パターン C2 と同じエンディン

10

20

30

40

50

グ演出パターンD 2が設定される。設定値が1～5である場合は、エンディング演出パターンC 3と同じエンディング演出パターンD 3が設定される。

【2302】

非明示の8R確変大当たり当選時の変動回数が71～80回の場合、エンディング時間が30秒であり、設定値が6であれば、エンディング演出パターンC 4と同じエンディング演出パターンD 4が設定される。また、設定値が5であれば、エンディング演出パターンC 5と同じエンディング演出パターンD 5が設定される。設定値が1～4であれば、エンディング演出パターンC 6と同じエンディング演出パターンD 6が設定される。エンディング演出パターンC 4では、実際に当該大当たりが確変大当たりである場合に有利情報となったが、エンディング演出パターンD 4では、実際には当該大当たりが通常大当たりであるので、有利情報とはならない。

10

【2303】

大当たり当選時の変動回数が81～100回の場合、エンディング時間が35秒であり、設定値が6であれば、製造者情報44xと、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、確変演出示唆情報44s1と、確変示唆情報44s2と、当該大当たりが通常大当たりであることを示唆あるいは報知する通常示唆情報44s3とで構成されるエンディング演出パターンD 7が設定される。また、設定値が5であれば、エンディング演出パターンC 8と同じエンディング演出パターンD 8が設定される。また、設定値が4であれば、エンディング演出パターンC 9と同じエンディング演出パターンD 9が設定される。また、設定値が1～3であれば、エンディング演出パターンC 10と同じエンディング演出パターンD 10が設定される。エンディング演出パターンD 7は、実際に当該大当たりが確変大当たりである場合に有利情報となる。

20

【2304】

このように、エンディング演出パターンD 1～エンディング演出パターンD 10では、有利情報として、設定示唆情報だけでなく確変示唆情報及び通常示唆情報を含んでおり、非明示の8R確変大当たり当選時の変動回数が多くなるに従って有利な有利情報（通常示唆情報44s3）が選択され易くなるように設定されている。

【2305】

以下では、図139、図140を参照して、エンディング演出の表示態様を説明する。図139は、エンディング演出の表示態様を説明する図である。図140は、エンディング演出の別の表示態様を説明する図である。

30

【2306】

まず、図139を参照して、非明示の特図2の8R確変大当たりに当選した場合であって、エンディング演出パターンC 1～C 10に対応するエンディング演出の表示態様を説明する。

【2307】

非明示の確変大当たり当選時の変動回数が51～60回の場合で、エンディング時間対応画像（20秒）がエンディング演出パターンC 1の場合は、第3図柄表示装置42には、（a）製造者情報44x→（b）カード抜き忘れ防止情報44y→（c）設定演出示唆情報44r1→（d）設定6示唆情報44r2の順に表示される。このように、非明示の確変大当たり当選時の変動回数が51～60回の場合には、エンディング演出パターンC 1では、実際に確変大当たりであっても、確変大当たりか通常大当たりかに関する遊技者に有益な有利情報は無い。

40

【2308】

非明示の確変大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合で、エンディング時間対応画像（25秒）がエンディング演出パターンC 2の場合は、第3図柄表示装置42には、（a）製造者情報44x→（b）カード抜き忘れ防止情報44y→（c）設定演出示唆情報44r1→（d）設定6示唆情報44r2→（h）確変演出示唆情報44s1（例えば当該大当たりが確変大当たりか通常大当たりかを示唆あるいは報知する演出が行われることを示唆する「確変かな、通常かな・・・」という文字情報）との順に表示される。ま

50

た、エンディング演出パターンC3の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)製造者情報44x→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3の順に表示される。このように、非明示の確変大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合にも、エンディング演出パターンC2，C3では、実際に確変大当たりであっても、確変大当たりか通常大当たりかに関する遊技者に有益な有利情報はない。

【2309】

非明示の確変大当たり当選時の変動回数が71～80回の場合で、エンディング時間対応画像(30秒)がエンディング演出パターンC4の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)製造者情報44x→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(h)確変演出示唆情報44s1→(i)確変示唆情報44s2(例えば当該大当たりが確変大当たりであることを示唆もしくは報知する「確変!？」)の順に表示される。また、エンディング演出パターンC5の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)製造者情報44x→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(h)確変演出示唆情報44s1の順に表示される。また、エンディング演出パターンC6の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)製造者情報44x→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(f)設定4示唆情報44r4の順に表示される。

【2310】

これにより、非明示の特図2大当たり当選時の変動回数が71～80回の場合には、エンディング演出パターンC4では、確変示唆情報44s2によって当該大当たりが確変大当たりであることが示唆されるので、確変大当たりに関する遊技者に有益な有利情報となる。エンディング演出パターンC5，C6では、実際に確変大当たりであっても、確変大当たりか通常大当たりかに関する遊技者に有益な有利情報はない。

【2311】

非明示の確変大当たり当選時の変動回数が81～100回の場合で、エンディング時間対応画像(35秒)がエンディング演出パターンC7の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)製造者情報44x→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(h)確変演出示唆情報44s1→(i)確変示唆情報44s2→(j)第1特典映像44n1の順に表示される。また、エンディング演出パターンC8の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)製造者情報44x→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(h)確変演出示唆情報44s1→(i)確変示唆情報44s2の順に表示される。また、エンディング演出パターンC9の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)製造者情報44x→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(f)設定4示唆情報44r4→(h)確変演出示唆情報44s1の順に表示される。また、エンディング演出パターンC10の場合は、第3図柄表示装置42には、(a)製造者情報44x→(b)カード抜き忘れ防止情報44y→(c)設定演出示唆情報44r1→(d)設定6示唆情報44r2→(e)設定5示唆情報44r3→(f)設定4示唆情報44r4→(g)設定3示唆情報44r5の順に表示される。

【2312】

これにより、非明示の特図2の確変大当たり当選時の変動回数が81～100回の場合には、エンディング演出パターンC7，C8であれば、確変示唆情報44s2によって当該大当たりが確変大当たりであることが示唆されるので、確変大当たりに関する遊技者に有益な有利情報となる。エンディング演出パターンC9，C10では、実際に確変大当たりであっても、確変大当たりか通常大当たりかに関する遊技者に有益な有利情報はない。

【2313】

次に、図140を参照して、非明示の特図2の8R通常大当たりに当選した場合であって、エンディング演出パターンD1～D10に対応するエンディング演出の表示態様を説明する。

【2314】

非明示の通常大当たり当選時の変動回数が51～60回の場合で、エンディング時間対応画像（20秒）がエンディング演出パターンD1の場合は、エンディング演出パターンC1と同じ表示順に表示され、実際に通常大当たりであっても、通常大当たりに関する遊技者に有益な有利情報はない。

【2315】

非明示の通常大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合で、エンディング時間対応画像（25秒）がエンディング演出パターンD2の場合は、エンディング演出パターンC2と同じ表示順に表示される。エンディング演出パターンD3の場合は、エンディング演出パターンC3と同じ表示順に表示される。エンディング演出パターンD2，D3は、実際に通常大当たりであっても、通常大当たりに関する遊技者に有益な有利情報はない。

【2316】

非明示の通常大当たり当選時の変動回数が71～80回の場合で、エンディング時間対応画像（30秒）がエンディング演出パターンD4の場合は、第3図柄表示装置42には、エンディング演出パターンC4と同じ表示順に表示される。エンディング演出パターンD5の場合は、第3図柄表示装置42には、エンディング演出パターンC5と同じ表示順に表示される。エンディング演出パターンD6の場合は、第3図柄表示装置42には、エンディング演出パターンC6と同じ表示順に表示される。エンディング演出パターンD4～D5は、実際に通常大当たりであっても、通常大当たりに関する遊技者に有益な有利情報はない。

【2317】

非明示の通常大当たり当選時の変動回数が81～100回の場合で、エンディング時間対応画像（35秒）がエンディング演出パターンD7の場合は、第3図柄表示装置42には、（a）製造者情報44x→（b）カード抜き忘れ防止情報44y→（c）設定演出示唆情報44r1→（d）設定6示唆情報44r2→（h）確変演出示唆情報44s1→（i）確変示唆情報44s2→（j）当該大当たりが確変であることを示唆あるいは報知する通常示唆情報44s3（例えば「ではなくて、通常！？」のような文字情報）の順に表示される。また、エンディング演出パターンD8の場合は、第3図柄表示装置42には、エンディング演出パターンC8と同じ表示順に表示される。エンディング演出パターンD9の場合は、第3図柄表示装置42には、エンディング演出パターンC9と同じ表示順に表示される。エンディング演出パターンD10の場合は、第3図柄表示装置42には、エンディング演出パターンC10と同じ表示順に表示される。

【2318】

これにより、非明示の特図2の通常大当たり当選時の変動回数が81～100回の場合には、エンディング演出パターンD7であれば、通常示唆情報44s3によって当該大当たりが通常大当たりであることが示唆されるので、通常大当たりに関する遊技者に有益な有利情報となる。エンディング演出パターンD8～D10では、実際に通常大当たりであっても、通常大当たりに関する遊技者に有益な有利情報はない。

【2319】

上述したように、本実施例36のパチンコ機10によれば、主制御装置261のCPU501の第1図柄変動処理機能，サブ制御装置262のCPU262の変動表示態様設定処理機能は、抽選の結果が大当たり結果となる場合に、大当たりラウンド遊技状態後に発生する次遊技状態において、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い高確率遊技状態となるか否かを、変動表示中から大当たり結果の表示時点まで遊技者に報知しないものであって、有利情報は、次遊技状態において高確率遊技状態となるか否かを示す情報（確変示唆情報44s2、通常示唆情報44s3）であってもよい。これにより、

10

20

30

40

50

次遊技状態において高確率遊技状態となるか否かに関して、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（L20）に記載の遊技機の一例である。

【実施例37】

【2320】

上述した実施例では、一の当たり種別に対応するエンディング演出パターンを構成する表示画像は、変動回数に応じて表示態様が変化する設定示唆演出画像や確変示唆演出画像を構成する表示画像を除いて、一の表示態様で表示されるものであったが、表示態様は複数あっても構わない。以下、図141を参照して説明する。図141は、実施例37の特図2大当たりエンディング演出用テーブルである。

10

【2321】

表示制御装置45のCPU521は、上述した大当たりエンディング表示処理機能（画像表示制御機能）として、エンディング時間対応画像において設定示唆情報や確変示唆情報とは異なる別情報（例えばエンディング情報44jに含まれる次遊技状態示唆情報44w、製造者情報44x、カード抜き忘れ防止情報44y等）を表示可能であり、ある特定のエンディング情報（例えば製造者情報44x）が表示された場合には、設定示唆情報や確変示唆情報が表示され難くすることができる。これにより、ある特定のエンディング情報（例えば製造者情報44x）が表示されるかどうかに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【2322】

20

具体的には、表示制御装置45のCPU521は、上述した大当たりエンディング表示処理機能（画像表示制御機能）として、エンディング情報44jが表示される時間が長いほど、設定示唆情報や確変示唆情報が表示され難くなるようにしている。これにより、エンディング情報44jが表示される時間の長さに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。

【2323】

さらに詳細に説明すると、例えば、上述した非明示の8R確変大当たり及び非明示の8R通常大当たりに対応するエンディング演出パターンは、製造者情報44xとカード抜き忘れ防止情報44yとが表示された後、設定示唆演出画像が表示されるパターンであったが、本実施例では、製造者情報44xを省略して、カード抜き忘れ防止情報44yのみが表示された後、設定示唆演出画像が表示されるパターンとしている。すなわち、一の当たり種別に対応するエンディング演出パターンであっても、一の情報（例えば製造者情報44x）が表示されるパターンと、一の情報（例えば製造者情報44x）が表示されないパターンとがある。

30

【2324】

本実施例では、非明示の特図2の8R確変大当たりは、大当たり図柄カウンタC2の値（20～49）のうち、大当たり図柄カウンタC2の値が20～34であるものと、大当たり図柄カウンタC2の値が35～49であるものとに分けられる。前者（C2の値が20～34）のエンディング演出パターンは、図137に示した実施例36の特図2大当たりエンディング演出用テーブルC1～C10に相当する。後者（C2の値が35～49）のエンディング演出パターンE1～E14の詳細を以下に説明する。

40

【2325】

非明示の8R確変大当たり（大当たり図柄カウンタC2の値が35～49）当選時の変動回数が1～50回の場合は、上述したエンディング演出パターンC1と異なり、製造者情報44xではなく、カード抜き忘れ防止情報44yが設定される。これは、以下のエンディング演出パターンE1～E14でも同じである。

【2326】

非明示の8R確変大当たり（大当たり図柄カウンタC2の値が35～49）当選時の変動回数が51～60回の場合、エンディング時間が20秒であり、設定値が6であれば、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r

50

2と、確変演出示唆情報44s1とで構成されるエンディング演出パターンE1が設定される。また、設定値が1～5であれば、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3とで構成されるエンディング演出パターンE2が設定される。エンディング演出パターンE1は、実際に設定6である場合に有利情報となる。エンディング演出パターンE2は、実際に設定5である場合に有利情報となる。

【2327】

このように、非明示の8R確変大当たりであっても、大当たり図柄カウンタC2の値が20～34である場合（上述したエンディング演出パターンC1）は、製造者情報44xと、カード抜き忘れ防止情報44yとが設定されていたため、残りの時間で、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2とが設定されるに留まっていたが、大当たり図柄カウンタC2の値が35～49である場合（エンディング演出パターンE1，E2）は、製造者情報44xが省略されてカード抜き忘れ防止情報44yのみが設定されているため、残りの時間で、エンディング演出パターンC1よりも長い設定示唆演出画像，確変示唆演出画像を表示できる。つまり、非明示の8R確変大当たり当選時の変動回数が51～60回の場合であっても、大当たり図柄カウンタC2の値が20～34である場合（エンディング演出パターンC1）は、有利情報として設定6示唆情報44r2を得られるに留まっていたが、大当たり図柄カウンタC2の値が35～49である場合（エンディング演出パターンE1，E2）は、有利情報として設定6示唆情報44r2か設定5示唆情報44r3を得られるようになっており、有利情報を得られ易くなっている。

【2328】

非明示の8R確変大当たり（大当たり図柄カウンタC2の値が35～49）当選時の変動回数が61～70回の場合、エンディング時間が25秒であり、設定値が6であれば、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、確変演出示唆情報44s1と、確変示唆情報44s2とで構成されるエンディング演出パターンE3が設定される。設定値が5であれば、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、確変演出示唆情報44s1とで構成されるエンディング演出パターンE4が設定される。設定値が1～4であれば、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、設定4示唆情報44r4とで構成されるエンディング演出パターンE5が設定される。エンディング演出パターンE3は、実際に設定6で確変大当たりである場合に有利情報となる。エンディング演出パターンE4は、実際に設定5である場合に有利情報となる。エンディング演出パターンE5は、実際に設定4である場合に有利情報となる。

【2329】

つまり、非明示の8R確変大当たり当選時の変動回数が61～70回の場合であっても、大当たり図柄カウンタC2の値が20～34である場合（エンディング演出パターンC2，C3）は、有利情報として設定6示唆情報44r2か設定5示唆情報44r3を得られるに留まっていたが、大当たり図柄カウンタC2の値が35～49である場合（エンディング演出パターンE3～E5）は、有利情報として設定6示唆情報44r2と確変示唆情報44s2か、設定5示唆情報44r3か、設定4示唆情報44r4を得られるようになっており、有利情報を得られ易くなっている。

【2330】

非明示の8R確変大当たり（大当たり図柄カウンタC2の値が35～49）当選時の変動回数が71～80回の場合、エンディング時間が30秒であり、設定値が6であれば、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、確変演出示唆情報44s1と、確変示唆情報44s2と、第1特典映像44n1とで構成されるエンディング演出パターンE6が設定される。また、設定値が5であれば、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、確変演出示唆情報44s1と、確変示唆情報44s2

とで構成されるエンディング演出パターンE7が設定される。また、設定値が4であれば、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、設定4示唆情報44r4と、確変演出示唆情報44s1とで構成されるエンディング演出パターンE8が設定される。また、設定値が1～3であれば、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、設定4示唆情報44r4と、設定3示唆情報44r5とで構成されるエンディング演出パターンE9が設定される。エンディング演出パターンE6は、実際に設定6で確変大当たりである場合に有利情報となる。エンディング演出パターンE7は、実際に設定5で確変大当たりである場合に有利情報となる。エンディング演出パターンE8は、実際に設定4である場合に有利情報となる。エンディング演出パターンE9は、実際に設定3である場合に有利情報となる。

10

【2331】

つまり、非明示の8R確変大当たり当選時の変動回数が71～80回の場合であっても、大当たり図柄カウンタC2の値が20～34である場合（エンディング演出パターンC4～C5）は、有利情報として設定6示唆情報44r2と確変示唆情報44s2か、設定5示唆情報44r3か、設定4示唆情報44r4を得られるに留まっていたが、大当たり図柄カウンタC2の値が35～49である場合（エンディング演出パターンE6～E9）は、有利情報として設定6示唆情報44r2と確変示唆情報44s2か、設定5示唆情報44r3と確変示唆情報44s2か、設定4示唆情報44r4か、設定3示唆情報44r5を得られるようになっており、有利情報を得られ易くなっている。

20

【2332】

非明示の8R確変大当たり（大当たり図柄カウンタC2の値が35～49）当選時の変動回数が81～100回の場合、エンディング時間が35秒であり、設定値が6であれば、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、確変演出示唆情報44s1と、確変示唆情報44s2と、第1特典映像44n1と、第2特典映像44n2とで構成されるエンディング演出パターンE10が設定される。また、設定値が5であれば、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、確変演出示唆情報44s1と、確変示唆情報44s2と、第1特典映像44n1とで構成されるエンディング演出パターンE11が設定される。また、設定値が4であれば、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、設定4示唆情報44r4と、確変演出示唆情報44s1と、確変示唆情報44s2とで構成されるエンディング演出パターンE12が設定される。また、設定値が3であれば、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、設定4示唆情報44r4と、設定3示唆情報44r5と、確変演出示唆情報44s1とで構成されるエンディング演出パターンE13が設定される。また、設定値が1～2であれば、カード抜き忘れ防止情報44yと、設定演出示唆情報44r1と、設定6示唆情報44r2と、設定5示唆情報44r3と、設定4示唆情報44r4と、設定3示唆情報44r5と、設定2示唆情報44r6とで構成されるエンディング演出パターンE14が設定される。エンディング演出パターンE10は、実際に設定6で確変大当たりである場合に有利情報となる。エンディング演出パターンE11は、実際に設定5で確変大当たりである場合に有利情報となる。エンディング演出パターンE12は、実際に設定4で確変大当たりである場合に有利情報となる。エンディング演出パターンE13は、実際に設定3である場合に有利情報となる。エンディング演出パターンE14は、実際に設定3である場合に有利情報となる。

30

40

【2333】

つまり、非明示の8R確変大当たり当選時の変動回数が81～100回の場合であっても、大当たり図柄カウンタC2の値が20～34である場合（エンディング演出パターンC7～C10）は、有利情報として設定6示唆情報44r2と確変示唆情報44s2か、設定5示唆情報44r3と確変示唆情報44s2か、設定4示唆情報44r4か、設定3

50

示唆情報 44r5 を得られるに留まっていたが、大当たり図柄カウンタ C2 の値が 35 ~ 49 である場合（エンディング演出パターン E10 ~ E14）は、有利情報として設定 6 示唆情報 44r2 と確変示唆情報 44s2 か、設定 5 示唆情報 44r3 と確変示唆情報 44s2 か、設定 4 示唆情報 44r4 と確変示唆情報 44s2 か、設定 3 示唆情報 44r5 か、設定 2 示唆情報 44r6 を得られるようになっており、有利情報を得られ易くなっている。

【2334】

このように、非明示の 8R 確変大当たり当選時の変動回数が 81 ~ 100 回の場合であって、大当たり図柄カウンタ C2 の値が 35 ~ 49 である場合（エンディング演出パターン E1 ~ E14）は、エンディング情報のうち一部の情報を省略して（製造者情報 44x を省略してカード抜き忘れ防止情報 44y のみを表示して）、設定示唆演出画像や確変示唆演出画像の表示時間を長くすることで、大当たり図柄カウンタ C2 の値が 20 ~ 34 である場合（エンディング演出パターン C1 ~ C10）よりも、有利情報を得られ易くなっている。つまり、エンディング時間対応画像が製造者情報 44x から始まるか、カード抜き忘れ防止情報 44y から始まるかで、有利情報の得られ易さが異なるので、遊技者に対して、エンディング時間対応画像が製造者情報 44x またはカード抜き忘れ防止情報 44y のどちらから始まるかに興味を持たせることができる。

【2335】

また、非明示の 8R 通常大当たりである場合も同様に、大当たり図柄カウンタ C2 の値が 20 ~ 34 である場合と、大当たり図柄カウンタ C2 の値が 35 ~ 49 場合とで、有利情報（設定示唆情報、通常示唆情報）の得られ易さを異ならせることができる。

【2336】

上述したように、本実施例 37 のパチンコ機 10 によれば、表示制御装置 45 の CPU 521 は、大当たりエンディング表示処理機能（画像表示制御機能）として、設定示唆演出画像において設定示唆情報とは異なる別情報（例えばエンディング情報 44j に含まれる次遊技状態示唆情報 44w，製造者情報 44x、カード抜き忘れ防止情報 44y 等）を表示可能であり、例えば製造者情報 44x が表示された場合には、設定示唆情報が表示され難い。これにより、製造者情報 44x が表示されるかどうかに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（L12）に記載の遊技機の一例である。

【2337】

また、表示制御装置 45 の CPU 521 は、大当たりエンディング表示処理機能（画像表示制御機能）として、エンディング情報 44j が表示される時間が長いほど、設定示唆情報が表示され難い。これにより、エンディング情報 44j が表示される時間の長さに応じて、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（L13）に記載の遊技機の一例である。

【実施例 38】

【2338】

上述した実施例では、大当たり当選時の変動回数に応じてオープニング時間，インターバル時間，エンディング時間などの大当たり時間を異ならせることで、大当たり時間対応画像の表示内容（有利情報の得られ易さ）を異ならせるものであったが、大当たり当選時の変動回数に応じて大当たり時間を異ならせることで、V 領域 32b への入球率を異ならせるものであってもよい。以下、この点を図 142 ~ 図 144 を参照して説明する。図 142 は、実施例 38 の特図 1 大当たり抽選用テーブルである。図 143 は、特図 2 大当たり抽選用テーブルである。図 144 は、大入賞口開閉部材と V 領域開閉部材の開放タイミングのタイムチャートである。

【2339】

本実施例の可変入賞装置 32 の大入賞口 32a の内部には、遊技球が転動可能な領域と、該領域を転動する遊技球を外部に排出する排出口と、大入賞口 32a に入球した遊技球のうち特定のタイミングで入球した遊技球が通過可能な V 領域 32b が備えられている。

排出口には、大入賞口カウントスイッチが設けられ、V領域32bにはV入賞検出スイッチが設けられている。なお、V領域32bは、上述の構成に限らず、遊技盤30に2つ設けられた第1可変入賞装置及び第2可変入賞装置のうち、第2可変入賞装置にその機能を持たせるものであってもよい。この場合、第1可変入賞装置は、大当たりラウンド遊技状態における各ラウンド毎に開閉する開閉部材として機能する。

【2340】

本実施例のパチンコ機10は、特図1始動入賞装置33aまたは特図2始動入賞装置33bへの入球に基づく抽選の結果が大当たり結果であった場合に大当たりラウンド遊技状態に移行され、大当たりラウンド遊技状態中に可変入賞装置32に入球した遊技球がV領域32bに入球した場合に、大当たりラウンド遊技状態の終了後、例えば変動回数100回のサポート状態が付く高確率遊技状態または100回のサポート状態が付く低確率遊技状態に移行される、いわゆる1種2種混合タイプの遊技機として構成されている。

10

【2341】

具体的には、主制御装置261のCPU501は、主制御装置261のCPU501の抽選機能での抽選の結果が大当たり結果であることに基づき、図柄の変動表示が大当たり図柄の組み合わせで停止表示された場合に、可変入賞装置32が遊技球を入球可能な開状態から可変入賞装置32が遊技球を入球し難い閉状態までを1回とする大当たりラウンド遊技を所定回数実行する大当たりラウンド遊技状態に移行させたり、大当たりラウンド遊技状態中に可変入賞装置32に入球した遊技球がV領域32bに入球した場合に、大当たりラウンド遊技状態の終了後、所定の期間、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い高確率遊技状態に移行させたりする次回遊技状態設定処理機能及び大入賞口開閉処理機能（状態移行機能）を備える。

20

【2342】

主制御装置261のCPU501のROM502に記憶された特図1大当たり抽選用テーブルにおける当たり種別は、図142に示すように、上述までの実施例における16R確変、8R確変、8R通常とは異なり、16R（V確）、8R（V確）、8R通常となっている。具体的には、大当たり図柄が「7」の場合は、V領域32bに入賞し易い（後述するようにオープニング時間が短いためV入賞し易い。以下同じ。）ため、当たり種別を16R（V確）としている。大当たり図柄が「7」を除く奇数図柄の場合も、V領域32bに入賞し易いため、当たり種別を8R（V確）としている。大当たり図柄が偶数図柄の場合は、V領域32bに入賞し難い（後述するようにオープニング時間が長いためV入賞し難い。以下同じ。）ため、当たり種別を8R通常としている。また、16R（V確）では、オープニング時間が3秒、インターバル時間が2秒、エンディング時間が35秒に設定されている。8R（V確）では、オープニング時間が3秒、インターバル時間が2秒、エンディング時間が25秒に設定されている。8R通常では、オープニング時間が6秒、インターバル時間が2秒、エンディング時間が25秒に設定されている。

30

【2343】

主制御装置261のCPU501のROM502に記憶された特図2大当たり抽選用テーブルにおける当たり種別は、図143に示すように、16R（V確）、8R（V確）、8R通常となっているが、大当たり時点の変動回数に応じて異なっている。すなわち、特図2大当たり抽選用テーブルにおける当たり種別は、大当たり図柄が「7」の場合は大当たり時点の変動回数が1～50回であればV領域32bに入賞し易いため16R（V確）としている。大当たり時点の変動回数が51～100回であればV領域32bに入賞し難いため16R通常としている。また、大当たり図柄が「7」を除く奇数図柄の場合は、大当たり時点の変動回数が1～50回であればV領域32bに入賞し易いため8R（V確）としているが、大当たり時点の変動回数が51～100回であればV領域32bに入賞し難いため8R通常としている。また、大当たり図柄が偶数図柄の場合は、大当たり時点の変動回数が1～100回のいずれであってもV領域32bに入賞し難いため8R通常としている。また、16R（V確）では、オープニング時間が3秒、インターバル時間が2秒、エンディング時間が5秒に設定されおり、16R（通常）では、オープニング時間が6

40

50

秒、インターバル時間が2秒、エンディング時間が変動回数に応じて30秒～45秒に設定されている。8R（V確）では、オープニング時間が3秒、インターバル時間が2秒、エンディング時間が5秒に設定されており、8R（通常）では、オープニング時間が6秒、インターバル時間が2秒、エンディング時間が変動回数に応じて5秒、20秒～35秒に設定されている。

【2344】

また、主制御装置261のCPU501は、上述の大当たりラウンド遊技状態において可変入賞装置32の大入賞口32aを開閉させる大入賞口開閉部材32a1を、所定の大入賞口開閉パターンで、開状態と閉状態とに動作させる大入賞口開閉処理機能（大入賞口開閉制御機能）に加えて、大当たりラウンド遊技状態においてV領域32bを開閉させるV領域開閉部材32b1を、所定のV領域開閉パターンで、開状態と閉状態とに動作させることが可能なV領域開閉処理機能（特定領域開閉制御機能）を備える。

10

【2345】

また、大入賞口開閉パターンとV領域開閉パターンとは、大当たり結果となった時点変動回数に応じて次の様な関連性を有している。すなわち、大当たり結果（例えば特図2大当たり結果）となった時点の図柄の変動回数が第1の変動回数（例えば100回転のうち1～50回転）である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、V領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易く、大入賞口開閉部材32a1の開放中に入球した遊技球がV領域32bに入球し易く、大当たり結果（例えば特図2大当たり結果）となった時点の図柄の変動回数が第2の変動回数（例えば100回転のうち51～100回転）である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、V領域開閉パターンの開タイミングとが合致し難く、大入賞口開閉部材32a1の開放中に入球した遊技球がV領域32bに入球し難くなっている。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じてV領域32bへの入球率が変わるので、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。

20

【2346】

図144を参照して、大入賞口開閉パターンとV領域開閉パターンについて説明する。

【2347】

図144の横軸は、大当たりラウンド遊技状態の開始時点からの経過時点を示す。大当たりラウンド遊技状態の開始時点は、オープニング時間の開始時点である。（a）は、V確大当たりにおける大入賞口開閉部材32a1の開閉タイミングを示す。すなわち、大当たり図柄が特図1の「7」及び「7」を除く奇数図柄揃いである場合か、特図2の「7」及び「7」を除く奇数図柄揃いであって且つ大当たり結果となった時点の変動回数が1～50回転である場合の大入賞口開閉部材32a1の開閉タイミングである。（b）は、通常大当たりにおける大入賞口開閉部材32a1の開閉タイミングを示す。すなわち、大当たり図柄が特図2の「7」及び「7」を除く奇数図柄揃いであって且つ大当たり結果となった時点の変動回数が51～100回転である場合か、特図1及び特図2の偶数図柄揃いである場合の大入賞口開閉部材32a1の開閉タイミングである。（c）は、確変大当たり及び通常大当たりにおけるV領域開閉部材32b1の開閉タイミングを示す。V領域開閉部材32b1は、大入賞口開閉部材32aの開閉タイミングが（a）（b）いずれを採用する大当たりの場合でも、（c）に示す開閉タイミングで動作する。

30

40

【2348】

（a）に示すV確大当たりにおける大入賞口開閉部材32a1の開閉タイミングでは、大入賞口開閉部材32a1は、大当たりラウンド遊技状態の開始から3秒間のオープニング時間を経過後、1秒間、大入賞口開閉部材32a1が開放し、その後2秒閉鎖する。これが第1ラウンドである。この第1ラウンドは、開放時間が1秒間という非常に短い時間であるので、実質的に大入賞口32aに遊技球を入球させることは難しい期間である。

【2349】

大入賞口開閉部材32a1は、開始から6秒後に開放し、その後最大で30秒間（本実施例では通常に遊技球が発射されていることを想定して10秒間（開始から16秒後にな

50

るまで)) 開放し続け、開始から 16 秒後に、2 秒間閉鎖する。これが第 2 ラウンドである。この第 2 ラウンドは、最大開放時間内に 10 球の遊技球を大入賞口 32a に入賞させることができるれば、終了する。遊技者が 10 球の遊技球を大入賞口 32a に入賞させることができるまでの時間は、遊技者の操作態様や遊技球発射装置の性能にも依存するが、少なくとも第 2 ラウンドの開始から 10 秒間程度を要するものとする。

【2350】

(c) に示す V 領域開閉部材 32b1 の開閉タイミングでは、V 領域開閉部材 32b1 は、大当たり開始から 6 秒後になるまでは閉鎖し続け、大当たり開始から 6 秒後に 2 秒間開放し、その後閉鎖し続ける。すなわち、(a) に示す V 確大当たりにおける大入賞口開閉部材 32a1 の開放タイミングは、第 2 ラウンドの開放時間のうち開始 7 秒後から 9 秒後までの 2 秒間において、(c) に示す V 領域開閉部材 32b1 の開放タイミングと一致する。これにより、大当たりラウンド遊技状態の開始時点から遊技球を発射し続けていれば、第 2 ラウンドの前半のタイミングで、V 領域 32b に遊技球を入賞させることができる。

10

【2351】

(b) に示す通常大当たりにおける大入賞口開閉部材 32a1 の開閉タイミングでは、大入賞口開閉部材 32a1 は、大当たりラウンド遊技状態の開始から 6 秒間のオープニング時間を経過後、1 秒間、大入賞口開閉部材 32a1 が開放し、その後 2 秒閉鎖する。これが第 1 ラウンドである。次に、大入賞口開閉部材 32a1 は、開始から 9 秒後に開放し、その後最大で 10 秒間（開始から 19 秒後になるまで）開放し続け、開始から最大で 19 秒後に、2 秒間閉鎖する。これが第 2 ラウンドである。(c) に示す V 領域開閉部材 32b1 の開閉タイミングでは、上述と同じ開閉タイミングである。すなわち、(a) に示す V 確大当たりにおける大入賞口開閉部材 32a1 の開放タイミングは、(c) に示す V 領域開閉部材 32b1 の開放タイミングと一致しない。これにより、大当たりラウンド遊技状態の開始時点から遊技球を発射し続けていても、V 領域 32b に遊技球を入賞させることができない。

20

【2352】

これにより、大当たり図柄が特図 1 の「7」及び「7」を除く奇数図柄揃いである場合か、特図 2 の「7」及び「7」を除く奇数図柄揃いであって且つ大当たり結果となった時点の変動回数が 1～50 回転である場合には、大入賞口開閉部材 32a1 の開放中（例えば、第 2 ラウンドの開始 1 秒後から 3 秒後、すなわち、大当たりラウンド遊技状態の開始 7 秒後から 9 秒後までの期間）に、V 領域 32b に遊技球を入賞させることが容易となる。また、大当たり図柄が特図 2 の「7」及び「7」を除く奇数図柄揃いであって且つ大当たり結果となった時点の変動回数が 51～100 回転である場合か、特図 1 及び特図 2 の偶数図柄揃いである場合には、大入賞口開閉部材 32a1 の開放中に、V 領域 32b に遊技球を入賞させることが難しくなる。

30

【2353】

次に、図 145、図 146 を参照して本実施例の制御処理について説明する。図 145 は、主制御装置 261 による通常処理を示すフローチャートである。図 146 は、主制御装置 261 による V 入賞領域開閉処理を示すフローチャートである。

40

【2354】

図 145 に示すように、本実施例の通常処理では、上述したステップ S205A のオープニング・エンディング時間設定処理に加えて、ステップ S206A にて V 領域開閉処理が行われる。

【2355】

図 146 に示す V 領域開閉処理は、ステップ S4201 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、ラウンド開始フラグがオンになっているか否かを判断する。ラウンド開始フラグがオンになっていれば、ステップ S4202 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【2356】

50

ステップS 4 2 0 2では、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、V領域開閉部材4 2 b 1の開放開始時間を読み込み、ステップS 4 2 0 3に進む。上述した通り、V領域開閉部材4 2 b 1の開放開始時間は、大当たりラウンド遊技状態の開始から6秒後である。ステップS 4 2 0 3では、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、タイマーによるV領域開閉部材4 2 b 1の開放開始時間の計測を開始し、ステップS 4 2 0 4に進む。

【2 3 5 7】

ステップS 4 2 0 4では、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、V領域開閉部材4 2 b 1の開放タイミングになったか否かを判断する。V領域開閉部材4 2 b 1の開放タイミングになっていれば、ステップS 4 2 0 5に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS 4 2 0 5では、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、V領域開閉部材4 2 b 1を駆動する駆動機構に電力を供給し（例えばソレノイドを励磁し）、V領域4 2 bを開放する。V領域4 2 bの開放時間は、上述したタイマーによって計測されている。

【2 3 5 8】

ステップS 4 2 0 6では、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、V領域開閉部材4 2 b 1の閉鎖タイミングになったか否かを判断する。V領域開閉部材4 2 b 1の閉鎖タイミングになっていれば、ステップS 4 2 0 7に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS 4 2 0 7では、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、上述した駆動機構への電力の供給を停止し、V領域4 2 bを閉鎖する。これにより、本処理を終了する。

【2 3 5 9】

なお、本実施例では、V領域4 2 bの入賞可能期間は、実質的に大入賞口4 2 aに遊技球を入球させることが可能となる最初のラウンド（例えば上述した第2ラウンド）中に設けたが、実質的に大入賞口4 2 aに遊技球を入球させることが可能となる最初のラウンドより後のラウンド中に設けてもよい。この場合は、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1は、ステップS 4 2 0 1において、ラウンド開始フラグ（大当たりラウンド遊技状態の開始を示すフラグ）がオンであるか否かを判断する代わりに、各ラウンド（例えば第2ラウンド以降の所定のラウンド）の開始を示すフラグがオンであるか否かを判断すればよい。

【2 3 6 0】

また、本実施例では、V領域4 2 bの入賞可能期間は、大入賞口3 2 aの開放時間中に設けたが、V領域4 2 bが可変入賞装置3 2とは別の可変入賞装置に設けられている場合は、V領域4 2 bの入賞可能期間のうち少なくとも一部の期間が、大入賞口3 2 aの閉鎖時間中（つまり、インターバル時間中）に設けられてもよい。

【2 3 6 1】

上述したように、本実施例3 8のパチンコ機1 0によれば、サポート状態中の変動回数（遊技に関する数情報）を計数する主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1のオープニング・エンディング時間設定処理における計数機能と、サポート状態中の変動回数を表示可能な第3図柄表示装置4 2と、サポート状態中の大当たり当選（特定事象の発生）に基づいてオープニング演出（所定の演出）を実行する主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1の大入賞口開閉処理におけるオープニング時間計測機能（演出実行機能）と、サポート状態中の大当たり当選に基づいて大当たりオープニング演出が行われるオープニング期間を選択する主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1のオープニング・エンディング時間設定処理における選択機能と、オープニング期間は、サポート状態中の変動回数に応じて長さが異なり、オープニング期間の長さに応じて、V入賞確変（遊技者にとって有利な有利遊技状態）の発生し易さが異なる。これにより、サポート状態中の大当たり当選に基づいて選択される大当たりオープニング演出の長さに応じて、V入賞確変の発生し易さが変わるので、サポート状態中の変動回数の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（M 0 0）に記載の遊技機の一例である。

【2 3 6 2】

また、主制御装置2 6 1のCPU 5 0 1における計数機能は、第3図柄表示装置4 2に表示されて実行されるサポート状態中の変動遊技に関する変動回数を計数する。これにより、第3図柄表示装置4 2に表示されて実行されるサポート状態中の変動遊技に関する変

10

20

30

40

50

動回数の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（M01）に記載の遊技機の一例である。

【2363】

また、主制御装置261のCPU501における計数機能は、第3図柄表示装置42に表示されるサポート状態中の変動遊技の実行にともない増加または減少する変動回数を計数する。これにより、第3図柄表示装置42に表示されるサポート状態中の変動遊技の実行にともない増加または減少する変動回数の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（M02）に記載の遊技機の一例である。

【2364】

また、遊技球が流下する遊技領域30aを有する遊技盤30と、サポート状態中に遊技領域30aを流下する遊技球が入球可能な特図2用始動入賞装置33bと、遊技領域30aを流下する遊技球が入球可能な可変入賞装置32と、特図2用始動入賞装置33bに入球した遊技球を検出する検出スイッチと、検出スイッチでの遊技球の検出に基づき、大当たり遊技状態が発生するか否かの抽選を行う主制御装置261のCPU501における抽選機能と、を備え、主制御装置261のCPU501における計数機能は、サポート遊技中に大当たり遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われる変動遊技に関する回数情報を計数する。これにより、大当たり遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるサポート状態中の変動遊技に関する変動回数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（M03）に記載の遊技機の一例である。

【2365】

また、主制御装置261のCPU501におけるオープニング時間計測機能（演出実行機能）は、主制御装置261のCPU501における抽選機能による抽選に基づきサポート状態中の大当たり当選が発生したことに基づいて、オープニング演出を実行する。これにより、主制御装置261のCPU501における抽選機能による抽選に基づくサポート状態中の大当たり当選に対して、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（M04）に記載の遊技機の一例である。

【2366】

また、主制御装置261のCPU501のオープニング・エンディング時間設定処理における選択機能は、主制御装置261のCPU501における抽選機能による抽選に基づきサポート状態中の大当たり当選したことに基づいて、オープニング演出が行われるオープニング期間を選択する。これにより、主制御装置261のCPU501における抽選機能による抽選に基づくサポート状態中の大当たり当選が発生したことに基づいて、オープニング演出が行われるオープニング期間としてどの期間が選択されたかによって、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（M05）に記載の遊技機の一例である。

【2367】

上述した実施例の構成に加えて、可変入賞装置32に入球した遊技球が入球可能なV領域32bと、主制御装置261のCPU501の抽選機能での抽選の結果が上述の特定事象の発生を示す大当たり結果であることに基づき、図柄の変動表示が大当たり図柄の組み合わせで停止表示された場合に、可変入賞装置32が遊技球を入球可能な開状態から可変入賞装置32が遊技球を入球し難い閉状態までを1回とする大当たりラウンド遊技を所定回数実行する大当たりラウンド遊技状態に移行させたり、大当たりラウンド遊技状態中に可変入賞装置32に入球した遊技球がV領域32bに入球した場合に、大当たりラウンド遊技状態の終了後、所定の期間、通常遊技状態よりも抽選の結果が大当たり結果となり易い高確率遊技状態に移行させたりする主制御装置261のCPU501の次回遊技状態設定処理機能及び大入賞口開閉処理機能（状態移行機能）と、抽選の結果が大当たり結果となった場合に、少なくとも大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態において予め定めることが可能な大当たり特定期間（例えばオープニング時間・エンディング時間）を変化させるオープニング・エンディング時間設定処理機能（特定期間制御機能）と、大当たりラウンド遊技状態において可変入賞装置32の大入

10

20

30

40

50

賞口 3 2 a を開閉させる大入賞口開閉部材 3 2 a 1 を、所定の大入賞口開閉パターンで、開状態と閉状態とに動作させることが可能な主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 の次回遊技状態設定処理機能及び大入賞口開閉処理機能（大入賞口開閉制御機能）と、大当たりラウンド遊技状態において V 領域 3 2 b を開閉させる V 領域開閉部材 3 2 b 1 を、所定の V 領域開閉パターンで、開状態と閉状態とに動作させることが可能な主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 の V 領域開閉処理機能（特定領域開閉制御機能）とを備え、大当たり結果（例えば特図 2 大当たり結果）となった時点の図柄の変動回数が第 1 の変動回数（例えば 1 0 0 回転のうち 1 ～ 5 0 回転）である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、V 領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易く、大入賞口開閉部材 3 2 a 1 の開放中に入球した遊技球が V 領域 3 2 b に入球し易く、大当たり結果（例えば特図 2 大当たり結果）となった時点の図柄の変動回数が第 2 の変動回数（例えば 1 0 0 回転のうち 5 1 ～ 1 0 0 回転）である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、V 領域開閉パターンの開タイミングとが合致し難く、大入賞口開閉部材 3 2 a 1 の開放中に入球した遊技球が V 領域 3 2 b に入球し難い。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて V 領域 3 2 b への入球率が変わるので、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（M 0 6）に記載の遊技機の一例である。

10

【2 3 6 8】

また、大当たり結果（例えば特図 2 大当たり結果）となった時点の図柄の変動回数が第 1 の変動回数（例えば 1 0 0 回転のうち 1 ～ 5 0 回転）である場合は、大当たり特定期間が第 2 の変動回数（例えば 1 0 0 回転のうち 5 1 ～ 1 0 0 回転）での大当たり特定期間（例えばオープニング時間）と異なることによって、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、V 領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易くなり、大入賞口開閉部材 3 2 a 1 の開放中に入球した遊技球が V 領域 3 2 b に入球し易くなる。これにより、大当たりラウンド遊技状態において予め定めることが可能な大当たり特定期間を異ならせるというシンプルな制御で、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（M 0 7）に記載の遊技機の一例である。

20

【2 3 6 9】

また、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 のオープニング・エンディング時間設定処理機能（特定期間制御機能）は、抽選の結果が大当たり結果（例えば特図 2 大当たり結果）となった場合に、少なくとも大当たり結果となった時点の図柄の種類（例えば 7 を含む奇数図柄であるか、偶数図柄であるか）と図柄の変動回数（例えば 1 0 0 回転のうち前半の 1 ～ 5 0 回転であるか、後半の 5 1 ～ 1 0 0 回転であるか）に応じて、大当たりラウンド遊技状態の開始を報知するオープニング時間と、各大当たりラウンド遊技間のインターバル時間とを含む大当たり特定期間を変化させ、第 1 の変動回数では、図柄の種類が特定図柄（例えば 7 を含む奇数図柄）であり且つ第 1 の変動回数（例えば 1 0 0 回転のうち前半の 1 ～ 5 0 回転）であるときの大当たり特定期間（例えばオープニング時間）が、図柄の種類が特定図柄であり且つ第 2 の変動回数（例えば 1 0 0 回転のうち後半の 5 1 ～ 1 0 0 回転）であるときの大当たり特定期間（例えばオープニング時間）と異なることによって、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、V 領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易くなり、大入賞口開閉部材 3 2 a 1 の開放中に入球した遊技球が V 領域 3 2 b に入球し易くなる。これにより、大当たり結果となった時点の図柄の種類が同じ特定図柄であっても変動回数に応じて V 領域 3 2 b への入球率が変わるので、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（M 0 8）に記載の遊技機の一例である。

30

40

【2 3 7 0】

また、大当たり結果（例えば特図 2 大当たり結果）となった時点の図柄の変動回数が第 1 の変動回数（例えば 1 0 0 回転のうち前半の 1 ～ 5 0 回転）である場合は、大当たり特定期間（例えばオープニング時間）が第 2 の変動回数（例えば 1 0 0 回転のうち後半の 5 1 ～ 1 0 0 回転）での大当たり特定期間よりも短くなることによって、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、V 領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易くなり、大入賞

50

口開閉部材 3 2 a 1 の開放中に入球した遊技球が V 領域 3 2 b に入球し易くなる。これにより、大当たりラウンド遊技状態において予め定めることが可能な大当たり特定期間を短くするというシンプルな制御で、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば (M 0 9) に記載の遊技機の一例である。

【2 3 7 1】

また、大当たり特定期間は、大当たりラウンド遊技状態の開始を報知するオープニング時間である。これにより、オープニング時間を短くするというシンプルな制御で、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば (M 1 0) に記載の遊技機の一例である。

【2 3 7 2】

また、第 1 の変動回数は、通常遊技状態よりも抽選の結果が特定結果となり易い状態が所定の変動回数 (例えば 1 0 0 回) となるまで続く回数切り高確率遊技状態から大当たりラウンド遊技状態に移行した場合において、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも少ない回数 (例えば 1 0 0 回転のうち前半の 1 ~ 5 0 回転) であり、第 2 の変動回数は、回数切り高確率遊技状態から大当たりラウンド遊技状態に移行した場合において、所定の変動回数のうち消化した変動回数が残りの変動回数よりも多い回数 (例えば 1 0 0 回転のうち後半の 5 1 ~ 1 0 0 回転) である。これにより、回数切り高確率遊技状態において消化した変動回数が少ない方が V 領域 3 2 b への入球率が高くなるという点で、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば (M 1 3) に記載の遊技機の一例である。

【実施例 3 9】

【2 3 7 3】

本実施例のパチンコ機 1 0 は、上述した実施例 3 8 と同じく、1 種 2 種混合タイプのパチンコ機 1 0 であるが、上述した実施例 3 8 では、大当たり時間を変更するために考慮される大当たり当選時の変動回数を、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への入球に基づく変動回数と、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づく変動回数とで、それぞれ別々に計数したが、本実施例では、この大当たり時の変動回数を、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への入球に基づく変動回数と、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づく変動回数との合計として計数する点異なる。以下、この点について図 1 4 7 ~ 図 1 4 8 を参照して説明する。

【2 3 7 4】

図 1 4 7 は、実施例 3 9 の特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、(a) は通常遊技状態で参照されるテーブル、(b) は低確率サポート遊技状態で参照されるテーブルを示す。図 1 4 8 は、低確率サポート遊技状態で参照される特図 2 大当たり抽選用テーブルである。図 1 4 9 は、高確率遊技状態で参照される特図 2 大当たり抽選用テーブルである。図 1 5 0 は、大入賞口開閉部材と V 領域開閉部材の開放タイミングのタイムチャートである。図 1 5 1 は、主制御装置 2 6 1 によるオープニング・エンディング時間決定処理を示すフローチャートである。図 1 5 2 は、図 1 5 1 に続くオープニング・エンディング時間決定処理を示すフローチャートである。図 1 5 3 は、図 1 5 2 に続くオープニング・エンディング時間決定処理を示すフローチャートである。

【2 3 7 5】

主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、上述したオープニング・エンディング時間設定処理機能 (開閉遊技時間制御機能) として、抽選の結果が大当たり結果となった場合に、少なくとも大当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて、大当たりラウンド遊技状態において予め定めることが可能な大当たり時間を変化させる機能を備える。

【2 3 7 6】

主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、このオープニング・エンディング時間設定処理機能において、特図 1 始動入賞装置 3 3 a 用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動回数と、特図 2 始動入賞装置 3 3 b 用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動回数との合計を、所定の変動回数 (例えば 1 0 0 回) として計数する機能 (

10

20

30

40

50

変動回数計数機能（計数機能）を備える。主制御装置 261 の CPU 501 は、この変動回数計数機能（計数機能）を用いて、高確率遊技状態において、特図 1 始動入賞装置 33a 用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第 1 の変動回数（例えば 10 回）行われ、且つ、特図 2 始動入賞装置 33b 用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第 2 の変動回数（例えば 90 回）行われた場合に、所定の変動回数（例えば 100 回）に達したと判断する。

【2377】

また、大入賞口開閉パターンと V 領域開閉パターンとは、大当たりとなった時点の特図 1 始動入賞装置 33a への入球に基づく変動表示の回数と特図 2 始動入賞装置 33b への入球に基づく変動表示の回数とに応じて、次の様な関連性を有している。

10

【2378】

すなわち、大当たり結果となった時点の特図 1 始動入賞装置 33a 用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第 1 の変動回数（例えば 10 回）内である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、V 領域開閉パターンの開タイミングとが合致し難く、大入賞口開閉部材 42a1 の開放中に入球した遊技球が V 領域 32b に入球し難くなっている。また、大当たり結果となった時点の特図 2 始動入賞装置 33b 用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第 2 の変動回数（例えば特図 2 のみで計数すれば 1～90 回。特図 1 との合計の計数であれば 11～100 回）内である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、V 領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易く、大入賞口開閉部材 42a1 の開放中に入球した遊技球が V 領域 32b に入球し易くする。これにより、大当たり結果となった時点の特図 1 始動入賞装置 33a、特図 2 始動入賞装置 33b への入球に基づく図柄の変動回数に応じて V 領域 32b への入球率が変わるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。

20

【2379】

また、主制御装置 261 の CPU 501 は、オープニング・エンディング時間設定処理における変動回数計数機能（計数機能）において、特図 1 始動入賞装置 33a 用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第 1 の変動回数（例えば 10 回）内で大当たり結果とならなかった場合に特図 2 始動入賞装置 33b 用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第 2 の変動回数（例えば 90 回）となるまでの計数を開始する。これにより、特図 1 始動入賞装置 33a への入球に基づく変動表示が第 1 の変動回数に到達しても、特図 2 始動入賞装置 33b への入球に基づく変動回数に応じて V 領域 32b への入球率が変わるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。

30

【2380】

また、主制御装置 261 の CPU 501 は、特図 1 始動入賞装置 33a 用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が大当たり結果となった場合に付与される遊技価値と、特図 2 始動入賞装置 33b 用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が大当たり結果となった場合に付与される遊技価値とが異なるように設定している。具体的には、特図 1 始動入賞装置 33a の入球を契機に付与される遊技価値には、確変（V 確）大当たりを含まないが、特図 2 始動入賞装置 33b への入球を契機に付与される遊技価値には、確変（V 確）大当たりを含む。これにより、特図 1 始動入賞装置 33a への入球狙いから特図 2 始動入賞装置 33b への入球狙いへの切り替わりによって、その後の抽選の結果付与され得る遊技価値に優劣が生じるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。

40

【2381】

特図 1 大当たり抽選用テーブル（低確率通常遊技状態）は、図 147（a）に示すように、大当たり図柄の種類にかかわらず、通常大当たりとなる。大当たり図柄が「7」の場合は、V 領域 32b に入賞し難いため、当たり種別を 16R 通常としている。大当たり図柄が「7」を除く奇数図柄の場合も、V 領域 32b に入賞し難いため、当たり種別を 8R

50

通常としている。大当たり図柄が偶数図柄の場合も、V領域32bに入賞し難いため、当たり種別を8R通常としている。ただし、いずれの大当たり種別でも100回のサポート状態中、特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達すると、確変の権利を取得する点が上述した実施例と異なる。16R通常では、オープニング時間が6秒、インターバル時間が2秒、エンディング時間が35秒に設定されている。8R通常は、オープニング時間が6秒、インターバル時間が2秒、エンディング時間が25秒に設定されている。

【2382】

特図1大当たり抽選用テーブル（低確率サポート遊技状態）も、図147（b）に示すように、大当たり図柄の種類にかかわらず、通常大当たりとなる。大当たり図柄が「7」の場合はV領域32bに入賞し難いため16R通常としている。大当たり図柄が「7」を除く奇数図柄の場合もV領域32bに入賞し難いため8R通常としている。大当たり図柄が偶数図柄の場合もV領域32bに入賞し難いため8R通常としている。また、いずれの大当たり種別でも100回のサポート状態中、特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達すると、確変の権利を取得する。16R通常、8R通常ともに、オープニング時間は6秒であるが、大当たり当選時の変動回数に応じてインターバル時間とエンディング時間が異なる。すなわち、16通常では、大当たり時点の特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が1～10回であれば、即連ゾーンの期間中であるため、インターバル時間を2秒、エンディング時間を5秒としているが、この変動回数が11回以上であれば、本来は特図2用始動入賞装置33bへの入球を狙う期間であるため、インターバル時間を2秒、エンディング時間を35秒としている。8R通常では、大当たり時点の特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が1～10回であれば、即連ゾーンの期間中であるため、インターバル時間を2秒、エンディング時間を5秒としているが、この変動回数が11回以上であれば、本来は特図2用始動入賞装置33bへの入球を狙う期間であるため、インターバル時間を2秒、エンディング時間を25秒としている。

【2383】

特図2大当たり抽選用テーブル（低確率サポート遊技状態）は、図148に示すように、大当たり時点での変動回数に応じて当たり種別が異なる。大当たり図柄が「7」の場合は、大当たり時点で特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達していれば、V領域32bに入賞し易いため、当たり種別を16R（V確）としているが、大当たり時点で特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達していなければ、V領域32bに入賞し難いため、当たり種別を16R通常としている。大当たり図柄が「7」を除く奇数図柄の場合も、大当たり時点で特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達していれば、V領域32bに入賞し易いため、当たり種別を8R（V確）としているが、大当たり時点で特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達していなければ、V領域32bに入賞し難いため、当たり種別を8R通常としている。大当たり図柄が偶数図柄の場合も、大当たり時点で特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達していれば、V領域32bに入賞し易いため、当たり種別を8R（V確）としているが、大当たり時点で特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達していなければ、V領域32bに入賞し難いため、当たり種別を8R通常としている。

【2384】

また、特図2大当たり抽選用テーブル（低確率サポート遊技状態）は、16R（V確）及び8R（V確）では、オープニング時間が3秒に設定され、16R通常及び8R通常では、オープニング時間が6秒に設定されているが、大当たり当選時の変動回数に応じてインターバル時間とエンディング時間が異なる。すなわち、大当たり図柄が「7」の場合は、大当たり時点で特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達しており、かつ、当該大当たり時点の特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく変動回数が1～40回であれば、即連ゾーンの期間中であるため、インターバル時間を2秒、エ

ンディング時間を5秒としているが、当該大当たり時点の特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく変動回数が41～90回であれば、即連ゾーンの期間外であるため、インターバル時間を2秒、エンディング時間を30秒としている。また、大当たり時点で特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達していない場合も、インターバル時間を2秒、エンディング時間を30秒としている。大当たり図柄が「7」を除く奇数図柄及び偶数図柄の場合は、大当たり時点で特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達しており、かつ、当該大当たり時点の特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく変動回数が1～40回であれば、即連ゾーンの期間中であるため、インターバル時間を2秒、エンディング時間を5秒としているが、当該大当たり時点の特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく変動回数が41～90回であれば、即連ゾーンの期間外であるため、インターバル時間を2秒、エンディング時間を20秒としている。また、大当たり時点で特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達していない場合も、インターバル時間を2秒、エンディング時間を20秒としている。

10

【2385】

特図2大当たり抽選用テーブル（高確率遊技状態）は、図149に示すように、大当たり図柄の種類に応じて当たり種別が異なる。大当たり図柄が「7」の場合は、V領域32bに入賞し易いため、当たり種別を16R（V確）としている。大当たり図柄が「7」を除く奇数図柄の場合は、V領域32bに入賞し易いため、当たり種別を8R（V確）としている。大当たり図柄が偶数図柄の場合は、V領域32bに入賞し難いため、当たり種別を8R通常としている。

20

【2386】

また、特図2大当たり抽選用テーブル（高確率遊技状態）は、16R（V確）及び8R（V確）では、オープニング時間が3秒に設定され、8R通常では、オープニング時間が6秒に設定されているが、大当たり当選時の変動回数に応じてエンディング時間が異なる。すなわち、大当たり図柄が「7」の場合は、当該大当たり時点の特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく変動回数が1～50回であれば、即連ゾーンの期間中であるため、インターバル時間を2秒、エンディング時間を5秒としているが、当該大当たり時点の特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく変動回数が51～100回であれば、即連ゾーンの期間外であるため、インターバル時間を2秒、エンディング時間を30秒としている。大当たり図柄が「7」を除く奇数図柄及び偶数図柄の場合は、大当たり時点で特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく変動回数が1～50回であれば、即連ゾーンの期間中であるため、インターバル時間を2秒、エンディング時間を5秒としているが、当該大当たり時点の特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく変動回数が51～100回であれば、即連ゾーンの期間外であるため、インターバル時間を2秒、エンディング時間を20秒としている。

30

【2387】

図150を参照して、大入賞口開閉パターンとV領域開閉パターンについて説明する。本実施例の大入賞口開閉パターンとV領域開閉パターンは、基本的に図144に示した大入賞口開閉パターンとV領域開閉パターンと同じである。異なる点は、V確大当たりの大入賞口開閉パターンとなる条件と、通常大当たりの大入賞口開閉パターンとなる条件である。以下、この点を説明する。

40

【2388】

（a）に示すV確大当たりにおける大入賞口開閉部材32a1の開閉パターンは、低確率サポート状態中であれば大当たり図柄が特図2の図柄であって大当たり結果となった時点で特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達している場合か、高確率遊技状態中であれば大当たり図柄が特図2の「7」及び「7」を除く奇数図柄揃いである場合に設定される。（b）に示す通常大当たりにおける大入賞口開閉部材32a1の開閉パターンは、大当たり図柄が特図1の図柄である場合か、低確率サポート状態中であれば特図2の図柄であって大当たり結果となった時点で特図1用始動入賞装置33a

50

への入球に基づく変動回数が1～9回転である場合か、高確率遊技状態中であれば大当たり図柄が特図2の偶数図柄揃いである場合に設定される。(c)は、V確大当たり及び通常大当たりにおけるV領域開閉部材32b1の開閉パターンである。

【2389】

上述した図144と同様に、(a)に示すV確大当たりにおける大入賞口開閉部材32a1の開閉パターンにおける、大当たりラウンド遊技状態の開始(すなわちオープニング時間の開始)7秒後(これは第2ラウンドの開始1秒後に相当)から、開始9秒後(これは第2ラウンドの開始3秒後に相当)までの2秒間が、(c)に示すV領域開閉部材32b1の開放タイミングと一致するV入賞可能期間となっている。(b)に示す通常大当たりにおける大入賞口開閉部材32a1の開閉パターンでは、(c)に示すV領域開閉部材32b1の開放タイミングと一致する期間がない。

10

【2390】

このように、低確率サポート遊技状態中は、特図2大当たりであっても大当たり結果となった時点で特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達している場合に限って、V領域32bに遊技球の入賞を容易にさせることができ、特図2大当たりであっても大当たり結果となった時点で特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数が10回に達していない場合には、V領域32bに遊技球の入賞を容易にさせることができる。

【2391】

本実施例のオープニング・エンディング時間設定処理について図151～図153を参照して説明する。

20

【2392】

図151に示すように、ステップS4300では、主制御装置261のCPU501は、当該大当たり結果が特図1によるものか否かを判断する。特図1大当たりであればステップS4301に進み、そうでなければ(すなわち特図2大当たりであれば)図152に示すステップS4401に進む。

【2393】

ステップS4301では、主制御装置261のCPU501は、特図1大当たり結果となった時点が低確率サポート遊技状態であるか否かを判断する。大当たり結果となった時点が低確率サポート遊技状態であるか否かは、例えば、主制御装置261のCPU501が図20に示す次回遊技状態設定処理のステップS567にて低確率サポート状態移行コマンドをセットするとともに低確率サポート遊技状態フラグを立てることで、当該フラグの有無で判断できる。低確率サポート遊技状態でない場合(すなわち低確率通常遊技状態である場合)は、図147(a)に示す特図1大当たり抽選用テーブル(低確率通常遊技状態)を参照するため、ステップS4302に進む。低確率サポート遊技状態である場合は、図147(b)に示す特図1大当たり抽選用テーブル(低確率サポート遊技状態)を参照するため、ステップS4310に進む。

30

【2394】

ステップS4302では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄が第3大当たり(16R)であるか否かを判断する。第3大当たりであれば、ステップS4303に進み、そうでなければステップS4305に進む。ステップS4303では、主制御装置261のCPU501は、通常遊技状態中の16R通常大当たりの大入賞口開閉パターンを設定するため、オープニング時間を6秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を35秒に設定する。

40

【2395】

ステップS4305では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄が第2大当たり(8R)であるか否かを判断する。第2大当たりであればステップS4306に進み、そうでなければステップS4307に進む。ステップS4306では、主制御装置261のCPU501は、通常遊技状態中の8R通常大当たりの大入賞口開閉パターンを設定するため、オープニング時間を6秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を25秒

50

に設定する。

【2396】

ステップS4307では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄が第1大当たり(8R)であるか否かを判断する。第1大当たりであれば、ステップS4308に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4308では、主制御装置261のCPU501は、通常遊技状態中の8R通常大当たりの大入賞口開閉パターンを設定するため、オープニング時間を6秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を25秒に設定する。

【2397】

上述したステップS4301にて特図1大当たり結果となった時点が低確率サポート遊技状態であると判断された場合、ステップS4310では、主制御装置261のCPU501は、RAM503に設けられた記憶領域n1に、低確率サポート遊技状態中に当該大当たり結果となった時点の特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数を読み込み、ステップS4311に進む。ステップS4311では、主制御装置261のCPU501は、n1が10回以下であれば、ステップS4312に進み、n1が10以下でなければ(すなわち11以上であれば)ステップS4313に進む。ステップS4312では、主制御装置261のCPU501は、当該大当たり結果となった時点が即連ゾーン期間中であるが後述する確変の権利を取得していない期間中であるため、第3大当たり(16R)、第2大当たり(8R)、第1大当たり(8R)のいずれであっても、オープニング時間を6秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を5秒に設定する。

【2398】

ステップS4313では、主制御装置261のCPU501は、第3大当たり(16R)であるか否かを判断する。第3大当たりであればステップS4314に進み、そうでなければステップS4315に進む。ステップS4314では、主制御装置261のCPU501は、後述する確変の権利を取得しているが本来狙うべき特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく変動表示の結果ではないため、オープニング時間を6秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を35秒に設定する。ステップS4315では、主制御装置261のCPU501は、第2大当たり(8R)または第1大当たり(8R)であるか否かを判断する。第2大当たりまたは第1大当たりであればステップS4316に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4316では、主制御装置261のCPU501は、後述する確変の権利を取得しているが本来狙うべき特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく変動表示の結果ではないため、オープニング時間を6秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を25秒に設定する。

【2399】

上述したステップS4300にて当該大当たり結果が特図1によるものでない(すなわち特図2によるもの)と判断された場合、図152に示すように、ステップS4401では、主制御装置261のCPU501は、特図2大当たり結果となった時点が低確率サポート遊技状態であるか否かを判断する。低確率サポート遊技状態であればステップS4402に進み、そうでなければ図153に示すステップS4420に進む。

【2400】

ステップS4402では、主制御装置261のCPU501は、RAM503に設けられた記憶領域n1に、低確率サポート遊技状態の開始から現時点(特図2大当たり結果となった時点)までの特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づく変動回数を読み込み、記憶領域n2に、当該大当たり結果となった時点の特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく変動回数を読み込み、ステップS4403に進む。

【2401】

ステップS4403では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄が第3大当たり(16R)であるか否かを判断する。第3大当たり(16R)であればステップS4404に進み、そうでなければステップS4409に進む。ステップS4404では、主制御装置261のCPU501は、n1が10回転以上であるか否かを判断する。n1が1

0回転以上であれば、後述する確変の権利を取得しているので、ステップS4405に進み、そうでなければ（すなわちn1が10回転未満であれば）、後述する確変の権利を取得していないので、ステップS4408に進む。

【2402】

ステップS4405では、主制御装置261のCPU501はn2が1～40回であるか否かを判断する。n2が1～40回であればステップS4406に進み、そうでなければ（すなわちn2が41～90回であれば）ステップS4407に進む。ステップS4406では、主制御装置261のCPU501は、即連ゾーンであり且つ後述する確変の権利を取得しているので、オープニング時間を3秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を5秒に設定する。ステップS4407では、主制御装置261のCPU501は、即連ゾーンを抜けているが、後述する確変の権利を取得しているので、オープニング時間を3秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を30秒に設定する。ステップS4408では、主制御装置261のCPU501は、後述する確変の権利を取得していないので、オープニング時間を6秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を30秒に設定する。

10

【2403】

ステップS4409では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄が第2大当たり（8R）または第1大当たり（8R）であるか否かを判断する。第2大当たりまたは第1大当たりであればステップS4410に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4410では、主制御装置261のCPU501は、n1が10回転以上であるか否かを判断する。n1が10回転以上であればステップS4411に進み、そうでなければ（すなわち10回転未満であれば）ステップS4414に進む。

20

【2404】

ステップS4411では、主制御装置261のCPU501は、n2が1～40回転であるか否かを判断する。n2が1～40回転であればステップS4412に進み、そうでなければ（すなわちn2が41～90回転であれば）ステップS4413に進む。ステップS4412では、即連ゾーンであり且つ後述する確変の権利を取得しているので、オープニング時間を3秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を5秒に設定する。ステップS4413では、即連ゾーンを抜けているが、後述する確変の権利を取得しているので、オープニング時間を3秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を20秒に設定する。ステップS4414では、後述する確変の権利を取得していないので、オープニング時間を6秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を30秒に設定する。

30

【2405】

上述したステップS4401にて当該特図2大当たり結果となった時点が低確率サポート遊技状態でないと判断された場合、図153に示すように、ステップS4420では、主制御装置261のCPU501は、当該特図2大当たり結果となった時点が高確率遊技状態であるか否かを判断する。高確率遊技状態であればステップS4421に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4421では、主制御装置261のCPU501は、RAM503に設けられた記憶領域n2に、当該大当たり結果となった時点の特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく変動回数を読み込み、ステップS4422に進む。

40

【2406】

ステップS4422では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄が第3大当たり（16R）であるか否かを判断する。第3大当たりであればステップS4423に進み、そうでなければステップS4426に進む。ステップS4423では、主制御装置261のCPU501は、n2が1～50回転であるか否かを判断する。n2が1～50回転であればステップS4424に進み、そうでなければステップS4425に進む。

【2407】

ステップS4424では、主制御装置261のCPU501は、即連ゾーン内で16RのV確大当たりが確定しているので、オープニング時間を3秒、インターバル時間を2秒

50

、エンディング時間を5秒に設定する。ステップS4425では、主制御装置261のCPU501は、即連ゾーンを抜けているが16RのV確大当たりが確定しているので、オープニング時間を3秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を30秒に設定する。

【2408】

ステップS4426では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄が第2大当たり(8R)であるか否かを判断する。第2大当たりであればステップS4427に進み、そうでなければステップS4430に進む。ステップS4427では、主制御装置261のCPU501は、n2が1~50回であるか否かを判断する。n2が1~50回転であればステップS4428に進み、そうでなければ(すなわちn2が51回転以上)ステップS4429に進む。

10

【2409】

ステップS4428では、主制御装置261のCPU501は、即連ゾーン内であり且つ8RのV確大当たりが確定しているので、オープニング時間を3秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を5秒に設定する。ステップS4429では、主制御装置261のCPU501は、即連ゾーンを抜けているが、8RのV確大当たりが確定しているので、オープニング時間を3秒、インターバル時間を2秒、エンディング時間を20秒に設定する。

【2410】

ステップS4430では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄が第1大当たり(8R)であるか否かを判断する。第1大当たりであればステップS4432に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4432では、主制御装置261のCPU501は、n2が1~50回転であるか否かを判断する。n2が1~50回転であればステップS4433に進み、そうでなければ(51回転以上であれば)ステップS4434に進む。

20

【2411】

ステップS4433では、主制御装置261のCPU501は、即連ゾーン内であるが、8R通常大当たりが確定しているので、オープニング時間を6秒に、インターバル時間を2秒、エンディング時間を5秒に設定する。ステップS4434では、主制御装置261のCPU501は、即連ゾーンを抜けており、8R通常大当たりが確定しているので、オープニング時間を6秒に、インターバル時間を2秒に、エンディング時間を20秒に設定する。以上で本処理を終了する。

30

【2412】

次に、本実施例の大当たりラウンド遊技状態からその後の高確率遊技状態もしくは低確率サポート遊技状態において、確変の権利を取得する遊技を含む第3図柄表示装置42での表示態様について図154~図158を参照して説明する。図154は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。図155は、図154に続く大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。図156は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の別の表示態様を説明する図である。図157は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の図156とは別の表示態様を説明する図である。図158は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の図156、図157とは別の表示態様を説明する図である。

40

【2413】

表示制御装置45のCPU551は、後述するように、特図1始動入賞装置33a用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第1の変動回数(例えば100回の変動回数のうち特図1での10回分である第1回~第10回の変動)内で大当たり結果とならなかった場合に、特図2始動入賞装置33b用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第2の変動回数(例えば100回の変動回数のうち特図2での90回分である第11回~第100回)となるまでの計数が開始されることを報知す

50

る第2変動回数計数開始報知機能を備える。具体的には、後述するサポート状態中変動回数情報44m2と、10回転目まで表示されるサポート状態中左打ち情報44m1と、11回転目から表示されるサポート状態中右打ち情報44mとを表示する機能に相当する。また、具体的には、後述する確変権利獲得遊技実行中情報44m3や、確変権利取得情報44m4や、サポート状態中右打ち説明情報44m5を表示させる機能に相当する。これにより、特図1始動入賞装置33aへの入球狙いから特図2始動入賞装置33bへの入球狙いへの切り替わりがわかるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。

【2414】

また、表示制御装置45のCPU551は、後述するように、特図1始動入賞装置33a用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第1の変動回数例えば100回の変動回数のうち特図1での10回分である第1回～第10回の変動内で大当たり結果とならなかった場合に、大入賞口開閉部材32a1の開放中に入球した遊技球がV領域32bに入球する可能性が高まることを報知する報知する確変権利獲得報知機能を備える。具体的には、後述する確変権利獲得遊技実行中情報44m3や、確変権利取得情報44m4を表示させる機能である。これにより、V領域32bに入球する可能性が高まることわかるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。

【2415】

また、表示制御装置45のCPU551は、特図1始動入賞装置33a用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第1の変動回数（例えば10回）内で大当たり結果とならなかった場合に、特図2始動入賞装置33bに向けて遊技球を発射するように報知する右打ち報知機能を備える。具体的には、後述するサポート状態中右打ち説明情報44m5を表示させる機能である。これにより、左打ちから右打ちへの切り替わりがわかるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。

【2416】

図154(a)に示す全図柄停止画面43eでは、通常遊技状態において「2」が特図1の大当たり組合せで表示されている。「2」は、当たり種別が特図1の8R通常大当たりに対応する図柄である。(b)に示すオープニング画面43hでは、オープニング情報44f（例えば「おめでとう」のような文字情報）が表示されている。その後、(c)に示すオープニング画面43hでは、オープニング中右打ち説明情報44g（例えば「右を狙ってね」という文字情報と右矢印の図示）が表示されている。その後、(d)に示すラウンド画面43iでは、ラウンド中右打ち情報44h（例えば「右打ち!」という文字情報と右矢印の図示）と、第1ラウンドの開始を示すラウンド数情報44i（例えば「1stラウンド」という文字情報）が表示されている。その後、(e)に示すラウンド画面43iでは、ラウンド中右打ち情報44hと、第2ラウンドの開始を示すラウンド数情報（例えば「2ndラウンド」という文字情報）が表示されている。通常遊技状態において特図1の大当たり結果となった場合の当たり種別は通常大当たりであるので、V領域32bへの入賞は発生しない。その後、(f)に示すラウンド画面43iでは、ラウンド中右打ち情報44hと、第3ラウンドの開始を示すラウンド数情報（例えば「3rdラウンド」という文字情報）が表示されている。その後、(g)に示すラウンド画面43iでは、ラウンド中右打ち情報44hと、最終の第8ラウンドの開始を示すラウンド数情報（例えば「8thラウンド」という文字情報）が表示されている。

【2417】

その後、(h)に示すエンディング画面43jでは、エンディング中右打ち情報44kと、次遊技状態示唆情報44w（例えば8R通常大当たりであれば「チャンス!」の文字情報）が表示されている。その後、(i)に示すエンディング画面43jでは、エンディング演出の終了後の100回の低確率サポート状態中に、確変の権利を取得するための遊技が開始されることを示唆ないし報知する確変権利獲得遊技情報44w1（例えば「特図1を10回回して確変の権利をGETしてね。」という文字情報）と、エンディング演出

10

20

30

40

50

の終了後の確変の権利を取得するための遊技中は左打ちを行うことを遊技者に示唆ないし報知する左打ち説明情報 4 4 w 2（例えば「左打ちで特 1 始動口を狙ってね」という文字情報と、左向き矢印の図示）が表示されている。これにより、遊技者は、エンディング演出の実行中に、当該エンディング演出の終了後に確変の権利を取得するための遊技が開始されることを事前に知ることができ、エンディング演出の終了に合わせて、左打ちに切り換えることができる。

【2 4 1 8】

その後、次遊技状態である低確率サポート遊技状態において、（j）に示す高速変動中画面 4 3 c（低確率サポート状態中画面 4 3 k）では、サポート状態中に左打ちを行うよう示唆ないし報知するサポート状態中左打ち情報 4 4 m 1（例えば「左打ち」の文字情報と左向き矢印の図示）と、サポート状態中（1～100回転）の変動回数を報知するサポート状態中変動回数情報 4 4 m 2（例えば「1回転目」（もしくは「1／100回転目」。以下同様）という文字情報）と、サポート状態中に確変の権利を取得するための遊技が行われていることを示唆ないし報知する確変権利獲得遊技実行中情報 4 4 m 3（例えば「確変の権利チャレンジ中」と）が表示されている。これにより、遊技者は、サポート遊技状態中であるが左打ちを行う必要があることを知ることができ、サポート遊技状態中に左打ちを行っている期間が、確変の権利を取得するための遊技の期間であることを認識することができる。

【2 4 1 9】

その後、（k）に示す全図柄停止画面 4 3 eでは、サポート状態中の1回転目の変動表示が外れ結果であることが表示され、（l）に示す高速変動中画面 4 3 cでは、サポート状態中の3回目の変動表示が実行されていることが表示されている。（k）（l）に示す画面にも、サポート状態中左打ち情報 4 4 m 1，サポート状態中変動回数情報 4 4 m 2，確変権利獲得遊技実行中情報 4 4 m 3が表示されている。

【2 4 2 0】

その後、図 1 5 5（m）に示すサポート状態中の10回転目の高速変動中画面 4 3 cでは、サポート状態中左打ち情報 4 4 m 1とサポート状態中変動回数情報 4 4 m 2に加えて、低確率サポート状態中の変動回数が10回転に達したことによって確変の権利を取得したことを示す確変権利取得情報 4 4 m 4（例えば「おめでとう！確変の権利をGET！」という文字情報）と、これ以降は右打ちで特図 2 用始動入賞装置 3 3 bを狙う右打ち操作を行うよう示唆ないし報知するサポート状態中右打ち説明情報 4 4 m 5（例えば「右打ちで特 2 始動口を狙ってね。」という文字情報）とが表示される。「右打ちで特 2 始動口を狙ってね。」という文字情報を表示すれば、特図 2 で大当たりに当選すれば確変を獲得できることを遊技球に示唆できるが、サポート状態中右打ち説明情報 4 4 m 5は、さらに、これ以降の遊技の流れを直接的に報知する「特図 2 で大当たりに当選すれば確変をGETできるよ。」という文字情報を追加してもよい。これにより、遊技者は、確変の権利を取得すれば、次の特図 2 の大当たりによって確変を獲得できる遊技であることを知ることができる。

【2 4 2 1】

その後、（n）に示すサポート状態中の10回転目の全図柄停止画面 4 3 eでは、サポート状態中左打ち情報 4 4 m 1とサポート状態中変動回数情報 4 4 m 2に加えて、確変の権利を獲得したことを示す確変権利取得中情報 4 4 m 6（例えば「確変の権利GET中！」という文字情報）が表示される。その後、（o）に示すサポート状態中の11回転目の高速変動中画面 4 3 c（低確率サポート状態中画面 4 3 k）では、サポート状態中変動回数情報 4 4 m 2と、確変権利取得中情報 4 4 m 6が表示されるとともに、10回転目まで表示されていたサポート状態中左打ち情報 4 4 m 1がサポート状態中右打ち情報 4 4 mに変更される。これにより、遊技者は、確変の権利を取得した後の変動から、遊技球の発射操作が変わることを容易に知ることができる。また、「確変の権利」を獲得したことが示されているので、実行中のサポート状態で大当たり当選すれば、確変を獲得できることを知ることができる。

【2422】

その後、(p)に示す低確率サポート状態中の21回転目の全図柄停止画面43eでは、「7」の特図2の大当たり組合せが停止表示されている。低確率サポート状態における「7」の特図2の大当たり組合せは、当該大当たり時点の特図1と特図2の変動回数に応じて当たり種別が異なる。すなわち、当該大当たり時点の特図1の変動回数が少なくとも10回ある場合、すなわち確変の権利を取得している場合は、16RのV確大当たりとなるが、当該大当たり時点の特図1の変動回数が10回未満である場合、すなわち確変の権利を取得していない場合は、16Rの通常大当たりとなる。本実施例では、確変の権利を取得しているので、16RのV確大当たりとなっている。

【2423】

その後、(q)に示すオープニング画面43hでは、オープニング情報44f（例えば「おめでとう」のような文字情報）が表示されている。その後、(r)に示すオープニング画面43hでは、オープニング中右打ち説明情報44g（例えば「右を狙ってね」という文字情報と右矢印の図示）に加えて、V入賞させることで確変を獲得できることを示唆しないし報知するV入賞説明情報44g1（例えば「V入賞で確変をGETしてね。」）が表示されている。その後、(s)に示すラウンド画面43iでは、ラウンド中右打ち情報44h（例えば「右打ち!」という文字情報と右矢印の図示）と、第1ラウンドの開始を示すラウンド数情報44i（例えば「1stラウンド」という文字情報）が表示されている。その後、(t)に示すラウンド画面43iでは、ラウンド中右打ち情報44hと、第2ラウンドの開始を示すラウンド数情報（例えば「2ndラウンド」という文字情報）が表示されている。

【2424】

低確率サポート状態中において確変の権利を取得して特図2の「7」の大当たり結果となった場合の当たり種別は、V確大当たりであるので、第2ラウンドの開放期間中にV領域32bへの入賞が発生する。すなわち、(t)に示すラウンド画面43iでは、ラウンド中右打ち情報44hと、ラウンド数情報（例えば「2ndラウンド」という文字情報）とともに、V領域32bへの入賞が発生して次遊技状態が確変（高確率遊技状態）となることを示唆しないし報知するV入賞確変獲得情報44i1（例えば「V入賞!確変GET!」というような文字情報）が表示されている。その後、(u)に示すラウンド画面43iでは、ラウンド中右打ち情報44hと、最終ラウンドであることを示すラウンド数情報（例えば「16thラウンド」という文字情報）が表示されている。

【2425】

その後、(v)に示すエンディング画面43jでは、次遊技状態示唆情報44w（大当たりラウンド遊技の終了後、高確率遊技状態が発生することを示唆する、例えば「もう1回!」の文字情報）が表示されている。その後、大当たりラウンド遊技の終了後（すなわちエンディング演出の終了後）、(w)に示すように高確率状態画面43kが表示され、高確率・サポート状態中右打ち情報44mと、特図2による高速変動中画面43cが表示されている。

【2426】

このように、通常遊技状態において特図1大当たり結果となった場合は、特図1大当たりラウンド遊技状態中にV入賞は発生しないが、大当たりラウンド遊技状態の終了後の100回の低確率サポート状態中に、特図1を10回回して確変の権利を取得できれば、その後の特図2の変動回において特図2大当たり結果となった場合に、特図2大当たりラウンド遊技状態中にV入賞を獲得し、次遊技状態を高確率遊技状態とすることができる。

【2427】

図156を参照して、図155(w)以降の高確率遊技状態中にV確大当たりが発生した場合の表示態様について説明する。

【2428】

(a)に示す高確率状態画面43kには、高確率遊技状態中のV確大当たりとして、「3」の大当たり組合せ画面（全図柄停止画面43e）が表示されている。その後、(b)

に示すオープニング画面 4 3 h では、オープニング情報 4 4 f（例えば「おめでとう」のような文字情報）が表示されている。その後、（c）に示すオープニング画面 4 3 h では、オープニング中右打ち説明情報 4 4 g とともに、V 入賞説明情報 4 4 g 1 が表示されている。

【2 4 2 9】

その後、（d）に示すラウンド画面 4 3 i では、ラウンド中右打ち情報 4 4 h と、第 1 ラウンドの開始を示すラウンド数情報 4 4 i（例えば「1 s t ラウンド」という文字情報）が表示されている。高確率遊技状態において「7」及び「7」を除く奇数図柄で特図 2 大当たり結果となった場合の当たり種別は V 確大当たりであるので、V 領域 3 2 b への入賞が発生する。すなわち、（e）に示すラウンド画面 4 3 i では、ラウンド中右打ち情報 4 4 h と、第 2 ラウンドの開始を示すラウンド数情報 4 4 i（例えば「2 n d ラウンド」という文字情報）とともに、V 入賞確変獲得情報 4 4 i 1 が表示されている。

10

【2 4 3 0】

その後、（f）に示すラウンド画面 4 3 i では、ラウンド中右打ち情報 4 4 h と、最終の第 8 ラウンドの開始を示すラウンド数情報（例えば「8 t h ラウンド」という文字情報）が表示されている。その後、（g）に示すエンディング画面 4 3 j では、次遊技状態示唆情報 4 4 w（大当たりラウンド遊技の終了後、高確率遊技状態が発生することを示唆する、例えば「もう 1 回！」の文字情報）が表示されている。その後、大当たりラウンド遊技の終了後（すなわちエンディング演出の終了後）、（h）に示すように高確率状態画面 4 3 k が表示され、高確率・サポート状態中右打ち情報 4 4 m と、特図 2 による高速変動中画面 4 3 c が表示されている。

20

【2 4 3 1】

図 1 5 7 を参照して、図 1 5 5（w）以降の高確率遊技状態中に通常大当たりが発生した場合の表示態様について説明する。

【2 4 3 2】

（a）に示す高確率状態画面 4 3 k には、高確率遊技状態中の通常大当たりとして、「2」の大当たり組合せ（全図柄停止画面 4 3 e）が表示されている。その後、（b）に示すオープニング画面 4 3 h では、オープニング情報 4 4 f（例えば「おめでとう」のような文字情報）が表示されている。その後、（c）に示すオープニング画面 4 3 h では、オープニング中右打ち説明情報 4 4 g が表示されているが、図 1 5 6（c）とは異なり V 入賞説明情報 4 4 g 1 は表示されない。

30

【2 4 3 3】

その後、（d）に示すラウンド画面 4 3 i では、ラウンド中右打ち情報 4 4 h と、第 1 ラウンドの開始を示すラウンド数情報 4 4 i（例えば「1 s t ラウンド」という文字情報）が表示されている。高確率遊技状態において偶数図柄で特図 2 大当たり結果となった場合の当たり種別は通常大当たりであるので、V 領域 3 2 b への入賞が発生しない。その後、（e）に示すラウンド画面 4 3 i では、ラウンド中右打ち情報 4 4 h と、最終の第 8 ラウンドの開始を示すラウンド数情報（例えば「8 t h ラウンド」という文字情報）が表示されている。

【2 4 3 4】

その後、（f）に示すエンディング画面 4 3 j では、エンディング中右打ち情報 4 4 k と、次遊技状態示唆情報 4 4 w（例えば 8 R 通常大当たりであれば「チャンス！」の文字情報）が表示されている。その後、（g）に示すエンディング画面 4 3 j では、確変権利獲得遊技情報 4 4 w 1（例えば「特図 1 を 1 0 回回して確変の権利を G E T してね。」という文字情報）と、左打ち説明情報 4 4 w 2（例えば「左打ちで特 1 始動口を狙ってね」という文字情報と、左向き矢印の図示）が表示されている。

40

【2 4 3 5】

その後、次遊技状態である低確率サポート遊技状態において、（h）に示す高速変動中画面 4 3 c（低確率サポート状態中画面 4 3 k）では、サポート状態中左打ち情報 4 4 m 1（例えば「左打ち」の文字情報と左向き矢印の図示）と、サポート状態中変動回数情報

50

4 4 m 2（例えば「1 回転目」という文字情報）と、確変権利獲得遊技実行中情報 4 4 m 3（例えば「確変の権利チャレンジ中」と）が表示されている。

【2 4 3 6】

その後、（i）に示すサポート状態中の10回転目の高速変動中画面 4 3 c では、確変権利取得情報 4 4 m 4（例えば「おめでとう！確変の権利をGET！」という文字情報）と、サポート状態中右打ち説明情報 4 4 m 5（例えば「右打ちで特2始動口を狙ってね。」という文字情報）とが表示される。その後、（j）に示すサポート状態中の11回転目の高速変動中画面 4 3 c では、確変権利取得中情報 4 4 m 6（例えば「確変の権利GET中！」という文字情報）と、サポート状態中変動回数情報 4 4 m 2（例えば「11回転目」という文字情報）と、サポート状態中右打ち情報 4 4 m（例えば「右打ち」の文字情報と右向きの矢印の図示）とが表示される。この低確率サポート遊技状態における確変の権利を取得後に再び特図2大当たり結果となった場合は、図155（p）～図155（w）に示すように大当たりラウンド遊技状態中にV領域32bへの入賞に基づき、次遊技状態が高確率遊技状態となる。

10

【2 4 3 7】

このように、高確率遊技状態において「7」または「7」を除く奇数図柄で特図2大当たり結果となった場合は、特図2大当たりラウンド遊技状態中にV入賞が発生するので、高確率遊技状態が継続される。高確率遊技状態において偶数図柄で特図2大当たり結果となった場合は、特図2大当たりラウンド遊技状態中にV入賞が発生しないので、高確率遊技状態から低確率サポート遊技状態に戻される。低確率サポート遊技状態において再び確変の権利を取得し、その後、特図2大当たり結果となった場合には、再び高確率遊技状態を獲得することができる。

20

【2 4 3 8】

図158を参照して、取得した確変の権利が消滅する場合の表示態様について説明する。

【2 4 3 9】

（a）に示す低確率サポート状態中の10回転目の高速変動中画面 4 3 c では、確変権利取得情報 4 4 m 4（例えば「おめでとう！確変の権利をGET！」という文字情報）と、サポート状態中右打ち説明情報 4 4 m 5（例えば「右打ちで特2始動口を狙ってね。」という文字情報）とが表示される。

30

【2 4 4 0】

その後、（b）に示すサポート状態中の10回転目の全図柄停止画面 4 3 e では、確変権利取得中情報 4 4 m 6（例えば「確変の権利GET中！」という文字情報）と、サポート状態中変動回数情報 4 4 m 2（例えば「10回転目」の文字情報）と、サポート状態中右打ち情報 4 4 m（例えば「右打ち」の文字情報と右向きの矢印の図示）とが表示される。その後、（c）に示す高速変動中画面 4 3 c（低確率サポート状態中画面 4 3 k）では、確変権利取得中情報 4 4 m 6と、サポート状態中変動回数情報 4 4 m 2（例えば「11回転目」の文字情報）と、サポート状態中右打ち情報 4 4 mとが表示されている。その後、（d）に示す低確率サポート状態中の11回転目の全図柄停止画面 4 3 e では、確変権利取得中情報 4 4 m 6と、サポート状態中変動回数情報 4 4 m 2と、サポート状態中右打ち情報 4 4 mと、外れ図柄が停止表示されている。

40

【2 4 4 1】

その後、（e）に示す高速変動中画面 4 3 c（低確率サポート状態中画面 4 3 k）では、確変権利取得中情報 4 4 m 6と、サポート状態中変動回数情報 4 4 m 2（例えば「100回転目」の文字情報）と、サポート状態中右打ち情報 4 4 mとが表示されている。その後、（f）に示す低確率サポート状態中の100回転目の全図柄停止画面 4 3 e では、確変権利取得中情報 4 4 m 6と、サポート状態中変動回数情報 4 4 m 2と、サポート状態中右打ち情報 4 4 mと、外れ図柄が停止表示されている。この100回転目の変動表示の終了によって確変の権利は消滅するので、低確率サポート状態中画面 4 3 k から通常画面 4 3 a に切り替わる。この切り替わりに合わせて、（g）に示す確変の権利を取得するため

50

の遊技が終了したことを示唆ないし報知する確変権利取得遊技終了情報 4 4 m 7（例えば「確変の権利、消滅！」の文字情報）や、サポート状態の終了後に左打ちを行うように報知するサポート状態終了後左打ち情報 4 4 m 8（例えば「左打ちで特 1 始動口を狙ってね」の文字情報）が表示される。これにより、遊技者は、変動回数に応じて打ち方が変わる遊技においても、容易に遊技を進めることができる。

【 2 4 4 2 】

上述したように、本実施例 3 9 のパチンコ機 1 0 によれば、遊技に関する遊技者の操作を受ける遊技球発射ハンドル 1 8 と、遊技球発射ハンドル 1 8 の左打ち操作（第 1 態様での操作）に基づく特図 1 の変動回数（第 1 数情報）を計数する主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 のオープニング・エンディング時間設定処理における計数機能と、特図 1 の変動回数が例えば 1 0 回（第 1 所定数）を計数した場合に、右打ち操作（第 2 態様での操作）に変更された状態で、右打ち操作に基づく特図 2 大当たり当選（所定条件）を達成したか否かを判定する主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 のオープニング・エンディング時間設定処理における判定機能と、を備え、特図 2 大当たり当選を達成したと判定された場合に、V 入賞確変（遊技者にとって有利な特定事象）が発生する。これにより、左打ち操作（第 1 態様での操作）に基づく特図 1 の変動回数（第 1 数情報）が例えば 1 0 回（第 1 所定数）を計数した後、右打ち操作（第 2 態様での操作）に変更して、右打ち操作に基づく特図 2 大当たり当選（所定条件）を達成することで、遊技者にとって有利な特定事象（例えば V 入賞確変）が発生するので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（N 0 0）記載の遊技機の一例である。

【 2 4 4 3 】

また、上述の特定事象は、遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば V 入賞確変）の発生の示唆ないし報知である。これにより、右打ち操作（第 2 態様での操作）に基づく特図 2 大当たり当選（所定条件）を達成すれば、有利遊技状態の発生の示唆ないし報知が得られるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（N 0 1）記載の遊技機の一例である。

【 2 4 4 4 】

また、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 における計数機能は、遊技球発射ハンドル 1 8 の右打ち操作（第 2 態様での操作）での操作に基づく特図 2 の変動回数（第 2 数情報）を計数し、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 における判定機能は、右打ち操作に基づく特図 2 の変動回数が例えば 1 0 0 回（第 2 所定数）を計数するまでに、右打ち操作に基づく特図 2 大当たり当選（所定条件）を達成したか否かを判定する。これにより、右打ち操作（第 2 態様での操作）に基づく特図 2 の変動回数（第 2 数情報）が例えば 1 0 0 回（第 2 所定数）を計数するまでに、右打ち操作に基づく特図 2 大当たり当選（所定条件）を達成できるかどうかという点で、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（N 0 2）記載の遊技機の一例である。

【 2 4 4 5 】

また、特図 1 の変動回数（第 1 数情報）は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される第 3 図柄の変動表示中に実行可能な左打ち操作（第 1 態様での操作）に基づき計数される数情報であり、特図 2 の変動回数（第 2 数情報）は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される第 3 図柄の変動表示中に実行可能な右打ち操作（第 2 態様での操作）に基づき計数される数情報である。これにより、識別情報の変動表示中の遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（N 0 3）記載の遊技機の一例である。

【 2 4 4 6 】

また、特図 1 の変動回数（第 1 数情報）は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される第 3 図柄の変動表示とともに第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される数情報であり、特図 2 の変動回数（第 2 数情報）は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される第 3 図柄の変動表示とともに第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される数情報である。これにより、識別情報の変動表示中の遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（N 0 4）記載の遊技機の一例である。

【2447】

また、特図1の変動回数（第1数情報）が例えば10回（第1所定数）となったことを例えば確変権利獲得遊技情報44w1（例えば「特図1を10回回して確変の権利をGETしてね。」という文字情報）によって報知する報知機能を備える。第1数情報が第1所定数となったという途中経過が認識されることで、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（N05）記載の遊技機の一例である。

【2448】

また、左打ち操作及び右打ち操作（第1態様及び第2態様での操作）に基づき発射された遊技球が流下する遊技領域30aを有する遊技盤30と、左打ち操作に基づき遊技領域30aを流下する遊技球が入球可能な特図1用始動入賞装置33a（第1入球手段）と、右打ち操作に基づき遊技領域30aを流下する遊技球が入球可能な特図2用始動入賞装置33b（第2入球手段）と、特図1始動入賞装置33a用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動回数と、特図2始動入賞装置33b用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動回数との合計を、所定の変動回数（例えば100回）として計数する主制御装置261のCPU501のオープニング・エンディング時間設定処理における変動回数計数機能（計数機能）とを備え、主制御装置261のCPU501のオープニング・エンディング時間設定処理における変動回数計数機能（計数機能）は、高確率遊技状態において、特図1始動入賞装置33a用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第1の変動回数（例えば10回）行われ、且つ、特図2始動入賞装置33b用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第2の変動回数（例えば90回）行われた場合に、所定の変動回数（例えば100回）に達したと判断し、大当たり結果となった時点の特図1始動入賞装置33a用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第1の変動回数（例えば10回）内である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、V領域開閉パターンの開タイミングとが合致し難く、大入賞口開閉部材42a1の開放中に入球した遊技球がV領域32bに入球し難く、大当たり結果となった時点の特図2始動入賞装置33b用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第2の変動回数（例えば1～90回）内である場合は、大入賞口開閉パターンの開タイミングと、V領域開閉パターンの開タイミングとが合致し易く、大入賞口開閉部材42a1の開放中に入球した遊技球がV領域32bに入球し易くする。これにより、大当たり結果となった時点の特図1始動入賞装置33a、特図2始動入賞装置33bへの入球に基づく図柄の変動回数に応じてV領域32bへの入球率が変わるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（N06）記載の遊技機の一例である。

【2449】

主制御装置261のCPU501のオープニング・エンディング時間設定処理における変動回数計数機能（計数機能）は、特図1始動入賞装置33a用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第1の変動回数（例えば10回）内で大当たり結果とならなかった場合に特図2始動入賞装置33b用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第2の変動回数（例えば90回）となるまでの計数を開始する。これにより、特図1始動入賞装置33aへの入球に基づく変動表示が第1の変動回数に到達しても、特図2始動入賞装置33bへの入球に基づく変動回数に応じてV領域32bへの入球率が変わるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（N07）記載の遊技機の一例である。

【2450】

また、特図1始動入賞装置33a用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第1の変動回数（例えば10回）内で大当たり結果とならなかった場合に、特図2始動入賞装置33b用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第2の変動回数（例えば90回）となるまでの計数が開始されることを報知する表示制御装置45のCPU551の高確率・サポート状態移行処理の第2変動回数計数開始報知機能（報知機能）を備える。これにより、特図1始動入賞装置33aへの入球狙いから特図

2 始動入賞装置 3 3 b への入球狙いへの切り替わりがわかるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（N 0 8）に記載の遊技機の一例である。

【2 4 5 1】

また、特図 1 始動入賞装置 3 3 a 用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第 1 の変動回数（例えば 1 0 回）内で大当たり結果とならなかった場合に、大入賞口開閉部材 3 2 a 1 の開放中に入球した遊技球が V 領域 3 2 b に入球する可能性が高まることを報知する報知する表示制御装置 4 5 の C P U 5 5 1 の高確率・サポート状態移行処理の「確変の権利」獲得報知機能（報知機能）を備える。これにより、V 領域 3 2 b に入球する可能性が高まることのできる。これは、例えば（N 0 9）に記載の遊技機の一例である。

10

【2 4 5 2】

また、特図 1 始動入賞装置 3 3 a 用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が第 1 の変動回数（例えば 1 0 回）内で大当たり結果とならなかった場合に、特図 2 始動入賞装置 3 3 b に向けて遊技球を発射するように報知する表示制御装置 4 5 の C P U 5 5 1 の高確率・サポート状態移行処理の右打ち報知機能（報知機能）を備える。これにより、左打ちから右打ちへの切り替わりがわかるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（N 1 0）に記載の遊技機の一例である。

【2 4 5 3】

20

また、特図 1 始動入賞装置 3 3 a は、遊技領域 3 0 a のうち左打ちで発射された遊技球が入球可能な領域に備えられており、特図 2 始動入賞装置 3 3 b は、遊技領域 3 0 a のうち右打ちで発射された遊技球が入球可能な領域に備えられている。これにより、高確率遊技状態またはサポート状態中に遊技領域 3 0 a を幅広く使われるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（N 1 1）に記載の遊技機の一例である。

【2 4 5 4】

また、特図 1 始動入賞装置 3 3 a 用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が大当たり結果となった場合に付与される遊技価値と、特図 2 始動入賞装置 3 3 b 用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく図柄の変動表示が大当たり結果となった場合に付与される遊技価値とが異なる。これにより、特図 1 始動入賞装置 3 3 a への入球狙いから特図 2 始動入賞装置 3 3 b への入球狙いへの切り替わりによって、その後の抽選の結果付与され得る遊技価値に優劣が生じるので、高確率遊技状態またはサポート状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（N 1 2）に記載の遊技機の一例である。

30

【実施例 4 0】

【2 4 5 5】

本実施例では、小当たり遊技状態に関して、遊技球が入球し難い小当たり遊技状態から遊技球が入球し易い小当たり遊技状態に切り替わる点が異なっている。以下、図 1 5 9 ～図 1 6 5 を参照して本実施例を説明する。

40

【2 4 5 6】

図 1 5 9 は、実施例 4 0 の遊技盤 3 0 の正面図である。図 1 6 0 は、特図 1 当たり抽選用テーブルである。図 1 6 1 は、特図 2 当たり抽選用テーブルである。図 1 6 2 は、特図 2 主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。図 1 6 3 は、主制御装置 2 6 1 による大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。図 1 6 4 は、主制御装置 2 6 1 による小当たりオープニング・インターバル時間設定処理を示すフローチャートである。図 1 6 5 は、大入賞口開閉部材と第 2 の特図 1 用始動入賞装置の開放タイミングのタイムチャートである。

【2 4 5 7】

図 1 5 9 に示すように、本実施例の遊技盤 3 0 は、可変表示装置ユニット 3 5 の右側に

50

設けられた右側遊技領域 30 a r が、釘などの流路形成部材によって、可変表示装置ユニット 35 に近い第 1 右側遊技領域 30 a r 1 と、可変表示装置ユニット 35 から遠い第 2 右側遊技領域 30 a r 2 とに分けられている。第 2 右側遊技領域 30 a r 2 は、遊技球発射ハンドル 18 を所定の操作（例えば右側の最大回転位置まで回転させる操作）によって発射された遊技球が流下可能となる領域である。第 1 右側遊技領域 30 a r 1 は、上述の所定の操作よりも弱い操作（例えば上述の最大回転位置に到達する手前の位置まで回転させる操作）によって発射された遊技球が流下可能となる領域である。

【2458】

本実施例の遊技盤 30 は、2 つの大入賞口、すなわち後述する第 1 可変入賞装置 32 X の第 1 大入賞口 32 x と、第 2 可変入賞装置 32 Y の第 2 大入賞口 32 y とを備えている。第 1 大入賞口 32 x は、第 2 右側遊技領域 30 a r 2 の下流に設けられている。第 1 大入賞口 32 x は、第 1 大入賞口開閉部材 32 x 1 を備え、第 1 大入賞口開閉部材 32 x 1 は、大当たりラウンド遊技状態において開閉される。第 1 大入賞口 32 x が閉状態である場合に、第 1 大入賞口 32 x に入球しなかった遊技球は、下流側の他の入賞口に入球してもよいし、アウト口 36 に排出されてもよい。

【2459】

第 2 大入賞口 32 y は、第 1 大入賞口 32 x よりもさらに下流に設けられている。第 2 大入賞口 32 y は、第 2 大入賞口開閉部材 32 y 1 を備え、第 2 大入賞口開閉部材 32 y 1 は、小当たり遊技状態において開閉される。第 2 大入賞口 32 y の内部には、遊技球が転動可能な領域と、該領域を転動する遊技球を外部に排出する排出口が備えられている。排出口には、大入賞口カウントスイッチが設けられている。

【2460】

小当たり遊技状態は、例えば第 2 大入賞口 32 y が最大開放時間 10 秒もしくは 10 球の遊技球が第 2 大入賞口 32 y に入球するまで開放される遊技状態である。第 2 大入賞口 32 y に遊技球が入球したことが検出された場合、1 球の入球検出に対して 15 球の賞球が払い出される。すなわち、本実施例では、小当たり遊技状態の 1 回の開放で、最大 150 球の賞球が見込まれる。後述するように、小当たり遊技状態は、途中で大当たり当選が発生しない限り少なくとも 50 回連続して発生する可能性が高いので、理論的には、150 球×50 回の賞球が見込まれる。なお、第 2 大入賞口 32 y の最大開放時間は、本実施例よりも短くすることもできる。その場合は、賞球を少なく抑えることも可能である。

【2461】

本実施例の遊技盤 30 は、2 つの特図 1 用始動入賞装置 33 a と、1 つの特図 2 用始動入賞装置 33 b と、1 つの普通図柄用始動口 34 を備えている。第 1 の特図 1 用始動入賞装置 33 a 1 と特図 2 用始動入賞装置 33 b とは、開閉部材を有しない、いわゆるヘソタイプの始動口である。第 1 の特図 1 用始動入賞装置 33 a 1 は、上述した実施例の特図 1 用始動入賞装置 33 a と同じである。第 2 の特図 1 用始動入賞装置 33 a 2 は、開閉部材を有する、いわゆる電チュータイプの始動口である。本実施例では、遊技盤 30 の盤面に対して垂直に出し入れされる扉部材 32 a 2-1 が入球口を開閉させ、閉状態では扉部材 32 a 2-1 の上を遊技球が転動して下流側に流下させ、開状態では扉部材 32 a 2-1 の下方に流入した遊技球を始動口センサが設けられた通路部に案内するタイプの始動口である。なお、特図 1 用始動入賞装置 33 a は 1 つであっても構わない。この場合は、上述した第 2 の特図 1 用始動入賞装置 33 a 2 の代わりに同じような電チュータイプの特図 2 用始動入賞装置 33 b を設けてもよい。

【2462】

第 1 右側遊技領域 30 a r 1 を流下した遊技球は、その出口付近で、釘や風車等の流路形成部材によって、その流路を左右に分岐される。右側に流下した遊技球は、特図 2 用始動入賞装置 33 a 2 に入球する。左側に流下した遊技球は、第 2 の特図 1 用始動入賞装置 33 b に入球可能となる。すなわち、左側に流下した遊技球は、第 2 の特図 1 用始動入賞装置 33 b が開状態であればその始動口に入球し、閉状態であればその始動口に入球せずに、さらに下流に流下する。閉状態の第 2 の特図 1 用始動入賞装置 33 a 2 から下流に流

下した遊技球は、第2大入賞口32yに入球可能となる。すなわち、閉状態の特図2用始動入賞装置33a2から下流に流下した遊技球は、第2大入賞口32yが開状態（小当たり遊技状態）であればこれに入球し、第2大入賞口32yが閉状態であればこれに入球せずに、アウト口36に排出される。第2大入賞口32yよりも下流に流下する遊技球は、第1の特図1用始動入賞装置33aには入球しないように流路が構成されている。

【2463】

第1右側遊技領域30ar1の途中には、普通図柄用始動口34が設けられている。普通図柄用始動口34は、第1右側遊技領域30ar1を流下する遊技球が必ず通過するように構成されている。サポート状態付き高確率遊技状態においては、普通図柄用始動口34の入球に基づく抽選の結果が高頻度で当選となることによって第2の特図1用始動入賞装置33a2が長時間（例えば10秒）開状態となる場合が頻繁にある。特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく抽選の結果が小当たり当選となることによって、第2大入賞口32yが開状態となる場合もあるが、第2の特図1用始動入賞装置33a2が開状態となる場合には遊技球が当該始動口に入球するので、第2大入賞口32yに入球することはない。すなわち、サポート遊技状態においては、発射球数よりも賞球が多くなり難いように設定されている。

【2464】

主制御装置261のCPU501は、高確率遊技状態（非サポート状態の高確率遊技状態）において、普通図柄用始動口34の入球に基づく抽選の結果が高頻度で当選となることによって第2の特図1用始動入賞装置33a2が開状態となる場合が頻繁にあるが、開状態となる時間はサポート状態中に比べて短いので、第2の特図1用始動入賞装置33a2に入球しなかった遊技球が、小当たりによる開放中の第2大入賞口32yに入球することになる。すなわち、特図2始動入賞装置33b用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく抽選の結果が小当たり結果であることに基づき、図柄の変動表示が小当たり組み合わせで停止表示された場合に、第2可変入賞装置32Yが小当たり遊技を第1の回数よりも少ない第2の回数（例えば1回）実行する小当たり遊技状態に移行させる大入賞口開閉処理機能（第2状態移行機能）を備える。

【2465】

また、主制御装置261のCPU501は、高確率遊技状態において、抽選の結果が小当たり結果となった場合に、少なくとも小当たり結果となった時点の図柄の変動回数に応じて、小当たり遊技状態において予め定めることが可能な小当たり特定期間（例えば、オープニング時間、インターバル時間）を変化させる小当たりオープニング・インターバル時間設定処理機能（特定時間制御機能）を備える。

【2466】

具体的には、主制御装置261のCPU501は、後述する小当たりオープニング・インターバル時間設定処理において、遊技に関する数情報（例えば非サポート状態の高確率遊技状態をとまなう大当たりラウンド遊技の終了後からの変動回数）を計数する計数機能と、この小当たりオープニング・インターバル時間設定処理及び後述する小当たりの第2大入賞口開閉処理において、数情報が所定数（例えば上記変動回数が51回目）となったことに基づき、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し難い状態から、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し易い状態に変化させる状態変化機能と、を備える。これにより、遊技に関する数情報の計数状況に応じて第2可変入賞装置32Yへの入球し易さを変えることができる。ここで、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し難い状態とは、小当たり遊技状態において予め定めることが可能な第2可変入賞装置32Yが閉状態となっている期間（上述の小当たり特定期間）を長くすることで、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し難い状態とする状態である。第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し易い状態とは、第2可変入賞装置32Yが閉状態となっている期間（上述の小当たり特定期間）を短くすることで、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し易い状態である。

【2467】

また、主制御装置261のCPU501における上記状態変化機能は、数情報が所定数

10

20

30

40

50

になるまで（例えば1～50回まで）は、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し難い状態を維持している。これにより、遊技に関する数情報が所定数になることを契機として計数状況に応じて第2可変入賞装置32Yへの入球し易さを変えることができる。なお、遊技に関する数情報の所定数として、変動回数が51回目はその一例であり、100回目、200回目など、大当たりラウンド遊技の終了後からの変動回数が多くてもよい。

【2468】

また、主制御装置261のCPU501における上記状態変化機能は、数情報が所定数となった後、所定の期間（例えば上記変動回数が51回から100回までの期間）、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し易い状態を維持する。これにより、遊技に関する数情報が所定数になることを契機として所定の期間、第2可変入賞装置32Yへ入球し易く

10

【2469】

また、主制御装置261のCPU501における上記計数機能は、遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば非サポート状態の高確率遊技状態をとまなう大当たりラウンド遊技）の終了後の遊技に関する数情報（例えば変動回数）を計数する。遊技者にとって有利な有利遊技状態の終了後の遊技は、第1可変入賞装置32Xを狙って第2右側遊技領域30ar2に遊技球を発射させる遊技の終了後、第2の特図1用始動入賞装置33a2，特図2用始動入賞装置33b，普通図柄用始動口34を狙って第1右側遊技領域30ar1に遊技球を発射させる遊技でもある。これにより、遊技者にとって有利な有利遊技状態の終了後の遊技の興趣性を向上させることができる。

20

【2470】

また、主制御装置261のCPU501における上記計数機能は、有利遊技状態の終了後の特定期間（例えば変動回数が1～100回の期間）における遊技に関する数情報を計数する。有利遊技状態の終了後の特定期間として、変動回数が1～100回までの期間は一例であり、次回大当たり当選の発生となるまでの期間といった、条件は特定されているが変動回数に幅のある期間であってもよい。これにより、遊技者にとって有利な特定遊技状態の終了後の特定期間における遊技の興趣性を向上させることができる。

【2471】

30

また、主制御装置261のCPU501における上記状態変化機能は、上述の所定の期間、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し易い状態を維持した後、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し難い状態に戻る。これにより、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し難い状態に戻るまでの所定の期間の遊技の興趣性を向上させることができる。

【2472】

また、主制御装置261のCPU501は、第2の特図1用始動入賞装置33a2，特図2用始動入賞装置33bの各検出スイッチでの遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当たり遊技状態，小当たり遊技状態）が発生するか否かの抽選を行う主制御装置261のCPU501における大当たり・小当たり抽選機能と、を備え、主制御装置261のCPU501における上記計数機能は、特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われる遊技に関する回数情報（例えば変動回数）を計数する。特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われる遊技は、識別情報の変動表示遊技である。これにより、特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われる遊技に関する回数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。

40

【2473】

また、主制御装置261のCPU501は、各検出スイッチでの遊技球の検出に基づく抽選の結果が第1特定結果（例えば大当たり）であることに基づき、識別情報の変動表示が第1の特定組み合わせ（例えば大当たり揃い）で停止表示された場合に、第1可変入賞装置32Xが遊技球を入球可能な開状態から第1可変入賞装置32Xが遊技球を入球し難い閉状態までを1回とする開閉遊技を第1の回数（例えば8R，16R）実行する第1開

50

閉遊技状態（例えば大当たりラウンド遊技状態）に移行させ、第1開閉遊技状態の終了後、通常遊技状態よりも抽選の結果が第1特定結果となり易く、第2の特図1用始動入賞装置33a2が通常遊技状態よりも高頻度で開状態となり易く、且つ、第2の特図1用始動入賞装置33a2が通常遊技状態よりも長い時間開状態となるサポート状態またはサポート状態とならない非サポート状態の少なくともいずれかとなる高確率遊技状態に移行させる第1状態移行機能を次遊技状態設定処理において備えている。そして、これに加えて、主制御装置261のCPU501は、各検出スイッチでの遊技球の検出に基づく抽選の結果が第2特定結果（例えば小当たり）であることにに基づき、識別情報の変動表示が第2の特定組み合わせ（例えば小当たり揃い）で停止表示された場合に、第2可変入賞装置32Yが遊技球を入球可能な開状態から第2可変入賞装置32Yが遊技球を入球し難い閉状態までを1回とする開閉遊技を前記第1の回数よりも少ない第2の回数（2R）実行する第2開閉遊技状態（例えば小当たり遊技）に移行させる第2状態移行機能を、次遊技状態設定処理において備えている。

10

【2474】

主制御装置261のCPU501における上記状態変化機能は、上記計数機能によって計数された第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数が第1の変動回数の期間内（例えば1～50回）である場合は、第2可変入賞装置32Yの開状態中に遊技球が入球し難い状態とし、主制御装置261のCPU501における上記計数機能によって計数された第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数が第2の変動回数（例えば51～100回）の期間内である場合は、第2可変入賞装置32Yの開状態中に遊技球が入球し易い状態とする。これにより、抽選の結果が第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数に応じて第2可変入賞装置32Yへの入球し易さが変わるので、第2開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

20

【2475】

また、主制御装置261のCPU501は、小当たりオープニング・インターバル時間設定処理において、抽選の結果が第2特定結果となった場合に、少なくとも第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数に応じて、第2開閉遊技状態において予め定めることが可能な特定期間（例えばオープニング時間、インターバル時間、エンディング時間）を変化させる特定期間制御機能を備える。この主制御装置261のCPU501における特定期間制御機能は、上記計数機能によって計数された第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数が第1の変動回数の期間内である場合は、特定期間が第1の特定期間（例えばオープニング時間6秒、インターバル時間4秒、エンディング時間2秒）とすることで、第2可変入賞装置32Yの開状態中に遊技球が入球し難い状態とし、主制御装置261のCPU501における上記計数機能によって計数された第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数が第2の変動回数の期間内である場合は、特定期間が第1の特定期間よりも短い第2の特定期間（例えばオープニング時間1秒、インターバル時間1秒、エンディング時間1秒）とすることで、第2可変入賞装置32Yの開状態中に遊技球が入球し易い状態とする。これにより、抽選の結果が第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数に応じて第2可変入賞装置32Yへの入球し易さが変わるので、第2開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。

30

40

【2476】

以下、本実施例の構成について詳細に説明する。

【2477】

図160に示す特図1大当たり抽選用テーブルは、上述した第1の特図1用始動入賞装置33a1への入球があった場合と、第2の特図1用始動入賞装置33a2への入球があった場合とに用いられる。すなわち、特図1大当たり抽選用テーブルは、通常（低確率）遊技状態と、サポート遊技状態（低確率及び高確率）とにおいて用いられる。

【2478】

具体的には、本実施例の特図1大当たり抽選用テーブルの当たり種別は、16R確変、8R確変、8R通常である。16R確変に当選した場合は、第1大入賞口32xは、オー

50

ブニング時間を5秒、インターバル時間を1秒、エンディング時間を35秒に設定される。8R確変及び8R通常に当選した場合は、第1大入賞口32xは、オープニング時間を5秒、インターバル時間を1秒、エンディング時間を25秒に設定される。また、8R確変及びに当選した場合は、100回のサポート状態が付く高確率遊技状態となる。サポート状態が付く高確率遊技状態の場合、普通図柄用始動口34への入球（通過）検出に基づく普通図柄の抽選時間が通常よりも短くなるとともに通常よりも当選し易くなり、普通図柄の当選に基づく第2の特図1用始動入賞装置33a2の開放時間が通常よりも長い時間（例えば10秒）となる。16R確変に当選した場合は、サポート状態は付かない高確率遊技状態となり、後述する第2大入賞口32yへの入賞が容易に発生する小当たりラッシュ遊技状態が次に大当たりで当選する時まで付く。

10

【2479】

図161に示す特図2大当たり抽選用テーブルは、上述した特図2用始動入賞装置33bへの入球があった場合に用いられる。特図2用始動入賞装置33bは、高確率遊技状態において、サポート状態が付く場合にも付かない場合にも、入球可能である。すなわち、特図2大当たり抽選用テーブルは、サポート状態が付かない高確率遊技状態と、サポート状態が付く高確率遊技状態とにおいて用いられる。

【2480】

具体的には、本実施例の特図2大当たり抽選用テーブルの当たり種別は、16R確変、8R確変、8R通常、小当たりである。16R確変に当選した場合であって、当該大当たり当選時の変動回数が1～50回であるときは、上述した即連ゾーン内であるので、第1大入賞口32xは、オープニング時間が5秒、インターバル時間が1秒、エンディング時間が5秒に設定される。当該大当たり当選時の変動回数が51～100回であるときは、上述した即連ゾーンを抜けているので、第1大入賞口32xは、オープニング時間が10秒、インターバル時間が2秒、エンディング時間が30秒に設定される。同様に、8R確変又は8R通常に当選した場合であって、当該大当たり当選時の変動回数が1～50回であるときは、上述した即連ゾーン内であるので、第1大入賞口32xは、オープニング時間が5秒、インターバル時間が1秒、エンディング時間が5秒に設定される。当該大当たり当選時の変動回数が51～100回であるときは、上述した即連ゾーンを抜けているので、第1大入賞口32xは、オープニング時間が10秒、インターバル時間が2秒、エンディング時間が20秒に設定される。

20

30

【2481】

小当たり当選は、例えば大当たり図柄カウンタC1（0～599）のうち、0～139、160～439、460～579に対応する。すなわち、およそ9／10の割合で小当たり当選が発生する。小当たりで当選した場合は、上述とは大当たり時間の設定方法が異なる。すなわち、小当たり当選時の変動回数が1～50回であるときは、第2大入賞口32yに遊技球が入球し難くするために、小当たり遊技状態の期間における第2大入賞口32yの閉状態となる期間が長くとられており、オープニング時間が6秒に設定されており、インターバル時間が4秒に設定されている。小当たり遊技状態は、例えば後述するように第2大入賞口32yを2回（2ラウンド）開放させる遊技で設定されている。ラウンド数は、1ラウンドや3ラウンド以上などであってもよい。エンディング時間は、2秒に設定されている。また、小当たり当選時の変動回数が51回～100回であるときは、第2大入賞口32yに遊技球が入球し易くするために、小当たり遊技状態の期間における第2大入賞口32yの閉状態となる期間が短くとられており、オープニング時間が1秒に設定されており、インターバル時間は1秒に設定されている。また、エンディング時間は1秒に設定されている。

40

【2482】

図162に示すように、特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、通常遊技状態において、特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく変動表示に対して、非常に長い変動時間（例えば600秒のような超長変動パターン）を設定している。すなわち、特図2用始動入賞装置33bは、いわゆるヘソタイプの始動口であり、第1の特図1用始動

50

入賞装置 3 3 a 1 への入球に基づく特 1 の変動表示と、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づく特 2 の変動表示とが同時変動され得るため、通常遊技状態において特 2 の変動表示が頻繁に行われ難くなるように設定されている。高確率遊技状態においては、変動回数が 1 ～ 5 0 回である場合は、上述した即連ゾーンを構成するため、変動時間を極めて短い時間（例えば 5 秒のような短変動パターン）に設定している。変動回数が 5 1 ～ 1 0 0 （サポート状態が付いていない場合は 5 1 回目以降）である場合は、即連ゾーンを抜けているため、特図 1 の場合と同様に長い変動時間（例えば大当たりの場合は 3 0 秒，6 0 秒，1 2 0 秒のような長変動パターン、外れの場合は 3 0 秒，6 0 秒，1 0 0 秒のような長変動パターン）を採用している。

【2 4 8 3】

主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、小当たり遊技を実現するための制御処理を採用している。すなわち、図 1 6 3 に示す大入賞口開閉処理では、ステップ S 4 1 1 5 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、S 4 1 0 1 にてラウンド開始フラグがオンでないと判断された場合に、小当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する。上述した特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づく抽選の結果が小当たり当選である場合は、小当たり遊技開始フラグがオンされているので、ステップ S 4 1 1 6 以降に進む。ステップ S 4 1 1 6，ステップ S 4 1 1 7 では、小当たり遊技のオープニング時間の読み出し、計測が行われる。ステップ S 4 1 1 8 ～ステップ S 4 1 2 4 では、小当たり遊技における第 2 大入賞口 3 2 y の開放と閉鎖が行われる。本実施例では、小当たり遊技は 2 ラウンドで、第 1 ラウンドは開放時間を 1 秒、第 2 ラウンドを開放時間 1 0 秒もしくは第 2 大入賞口 3 2 y に 1 0 球の入球が検出されるまでとしている。ステップ S 4 1 2 5，ステップ S 4 1 2 6 では、小当たり遊技のエンディング時間の読み出し、計測が行われる。エンディング時間を経過すると、小当たり遊技を小当たり遊技開始フラグを下ろして、小当たり遊技を終了する（ステップ S 4 1 2 7，4 1 2 8）。

【2 4 8 4】

また、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 が行う小当たりオープニング・インターバル時間設定処理は、図 1 6 4 に示すように、上述した大当たりオープニング・インターバル時間設定処理（図 1 2 7 参照）と同様の処理が採用されている。

【2 4 8 5】

すなわち、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ S 4 2 0 1 にて、小当たり当選したか否かを判定する。小当たり当選している場合は、ステップ S 4 2 0 2 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップ S 4 2 0 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、小当たり当選時の変動回数（直前の大当たりラウンド遊技の終了時点からの変動回数）を読み出す。ステップ S 4 2 0 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、変動回数が 1 ～ 5 0 回であるか否かを判定する。変動回数が 1 ～ 5 0 回であればステップ S 4 2 0 4 に進み、そうでなければ（つまり変動回数が 5 1 ～ 1 0 0 回）であればステップ S 4 2 0 5 に進む。

【2 4 8 6】

ステップ S 4 2 0 4 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、小当たり遊技状態の期間における第 2 大入賞口 3 2 y の閉状態となる期間を長くするために、オープニング時間を 6 秒、インターバル時間を 4 秒、エンディング時間を 2 秒に設定して本処理を終了する。ステップ S 4 2 0 5 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、小当たり遊技状態の期間における第 2 大入賞口 3 2 y が閉状態となる期間を短くするために、オープニング時間を 1 秒、インターバル時間を 1 秒、エンディング時間を 1 秒に設定して、本処理を終了する。このように設定された小当たりオープニング時間、インターバル時間、エンディング時間は、上述した小当たり遊技状態での大入賞口開閉処理において読み出されて設定される。

【2 4 8 7】

図 1 6 5 を参照して、第 2 大入賞口 3 2 y の大入賞口開閉パターンと、電チュータイプの特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 2 の開閉タイミングについて説明する。

【 2 4 8 8 】

(a) は、第 2 大入賞口 3 2 y における第 2 大入賞口開閉部材 3 2 y 1 の開閉タイミングを示す。すなわち、特図 2 の変動表示の結果が小当たり当選ある場合であって、当該小当たり当選時の変動表示の回数が 5 1 回～1 0 0 回である場合の第 2 大入賞口 3 2 y の開閉タイミングである。(b) は、特図 2 の変動表示の結果が小当たり当選ある場合であって、当該小当たり当選時の変動表示の回数が 1 ～5 0 回である場合の第 2 大入賞口 3 2 y の開閉タイミングである。(c) は、小当たり当選時における第 2 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 2 の開閉部材 3 3 a 2 - 1 の開閉タイミングを示す。

【 2 4 8 9 】

(a) に示す小当たり当選時の変動表示の回数が 5 1 回～1 0 0 回である場合の第 2 大入賞口 3 2 y の開閉タイミングは、小当たり遊技状態の開始から 1 秒までがオープニング期間（閉状態）であり、開始 1 秒から開始 2 秒までが 1 R（開状態）であり、開始 2 秒から開始 3 秒までがインターバル期間（閉状態）であり、開始 3 秒から開始 1 3 秒までが 2 R（開状態）であり、開始 1 3 秒から開始 1 4 秒までがエンディング時間（閉状態）である。つまり、小当たり遊技状態の期間（1 4 秒）のうち、開状態の期間は 1 1 秒であり、閉状態の期間は 3 秒である。

【 2 4 9 0 】

(b) に示す小当たり当選時の変動表示の回数が 1 回～5 0 回である場合の第 2 大入賞口 3 2 y の開閉タイミングは、小当たり遊技状態の開始から 6 秒までがオープニング期間（閉状態）であり、開始 6 秒から開始 7 秒までが 1 R（開状態）であり、開始 7 秒から 1 1 秒までがインターバル期間（閉状態）であり、開始 1 1 秒から開始 2 1 秒までが 2 R（開状態）であり、開始 2 1 秒から開始 2 3 秒までがエンディング時間（閉状態）である。つまり、小当たり遊技状態の期間（2 3 秒）のうち、開状態の期間は（a）と同じ 1 1 秒であるが、閉状態の期間は（a）よりも長い 1 2 秒である。

【 2 4 9 1 】

(c) に示す第 2 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 2 の開閉部材 3 3 a 2 - 1 の開閉タイミングは、非サポート状態での高確率遊技状態においては、普通図柄始動口 3 4 を連続して遊技球が通過するように発射した場合に、2 秒間開放して 2 秒間閉鎖する動作をくり返すものとする。小当たり遊技状態の開始 2 秒から上述の動作をくり返し行うものとする。すると、第 2 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 2 の開閉部材 3 3 a 2 - 1 の開閉タイミングは、小当たり遊技状態中の期間においては、小当たり遊技状態の開始 2 秒から開始 4 秒までが開状態であり、開始 4 秒から開始 6 秒までが閉状態であり、開始 6 秒から開始 8 秒までが開状態であり、開始 8 秒から開始 1 0 秒までが閉状態であり、開始 1 0 秒から開始 1 2 秒までが開状態であり、開始 1 2 秒から開始 1 4 秒までが閉状態であり、開始 1 4 秒から開始 1 6 秒までが開状態であり、開始 1 6 秒から開始 1 8 秒までが閉状態であり、開始 1 8 秒から 2 0 秒までが開状態であり、開始 2 0 秒から開始 2 2 秒までが閉状態である。

【 2 4 9 2 】

(a) に示す小当たり当選時の変動回数が 5 0 回目～1 0 0 回目における第 2 大入賞口開閉部材 3 2 y 1 の開放タイミングでは、第 2 大入賞口 3 2 y の開放時間のうち、小当たり遊技状態の開始 1 秒後から 2 秒後までの 1 秒間と、開始 4 秒後から 6 秒後までの 2 秒間と開始 8 秒後から 1 0 秒後までの 2 秒間と、開始 1 3 秒後から 1 4 秒後までの 1 秒間との合計 6 秒間が、第 2 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 2 の開閉部材 3 3 a 2 - 1 が閉状態となることで、遊技球が第 2 大入賞口 3 2 y に流下して第 2 大入賞口 3 2 y に入球可能となる期間である。つまり、(a) に示す変動回数が 5 0 回目～1 0 0 回目の場合は、小当たり遊技状態の期間（1 4 秒間）のうち、6 秒間（約 4 割の期間）が第 2 大入賞口 3 2 y に入球可能となる期間となっている。

【 2 4 9 3 】

(b) に示す小当たり当選時の変動回数が 1 回目～5 0 回目における第 2 大入賞口開閉部材 3 2 y 1 の開放タイミングでは、第 2 大入賞口 3 2 y の開放時間のうち、小当たり遊技状態の開始 1 2 秒後から 1 4 秒後までの 2 秒間と、開始 1 6 秒後から 1 8 秒後までの 2

10

20

30

40

50

秒間と、開始 20 秒後から 21 秒後までの 1 秒間との合計 5 秒間が、第 2 の特図 1 用始動入賞装置 33a2 の開閉部材 33a2-1 が閉状態となることで、遊技球が第 2 大入賞口 32y に流下して第 2 大入賞口 32y に入球可能となる期間である。つまり、(b) に示す変動回数が 1 回目～50 回目の場合は、小当たり遊技状態の期間 (23 秒間) のうち、5 秒間 (約 2 割の期間) が第 2 大入賞口 32y に入球可能となる期間となるに留まる。

【2494】

このように、サポート状態が付かない高確率遊技状態において、変動回数が 1～50 回である期間は、変動回数が 51～100 回である期間に比べて第 2 大入賞口 32y に遊技球を入球させ難い期間であるが、変動回数が 51～100 回である期間は、変動回数が 1～50 回である期間に比べて第 2 大入賞口 32y に遊技球を入球させ易い期間とすることができる。これにより、非サポート状態の高確率遊技状態をとまなう大当たりに当選した場合、大当たりラウンド終了後の所定の変動回数となるまでは、小当たり当選しても、第 2 大入賞口 32y に遊技球を入賞させ難い小当たり遊技状態であるという印象を遊技者に与えるが、所定の変動回数となった後、所定の期間は、小当たり当選すると、第 2 大入賞口 32y に遊技球を入賞させ易い小当たり遊技状態に変わったという印象を遊技者に与えることができる。その結果、大当たりラウンド終了後の非サポート状態の高確率遊技状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【2495】

上述したように、本実施例 40 のパチンコ機 10 によれば、遊技球が流下する遊技領域 30a を有する遊技盤 30 と、第 2 大入賞口開閉部材 32y1 を有し、遊技領域 30a を流下する遊技球を入球させる開状態と、遊技領域 30a を流下する遊技球を入球させない閉状態とに変化する第 2 可変入賞装置 32Y と、遊技に関する数情報 (例えば非サポート状態の高確率遊技状態をとまなう大当たりラウンド遊技の終了後からの変動回数) を計数する主制御装置 261 の CPU 501 の小当たりオープニング・インターバル時間設定処理における計数機能と、数情報が所定数 (例えば上記変動回数が 51 回目) となったことに基づき、第 2 可変入賞装置 32Y に遊技球が入球し難い状態から、第 2 可変入賞装置 32Y に遊技球が入球し易い状態に変化させる主制御装置 261 の CPU 501 の小当たりオープニング・インターバル時間設定処理及び小当たりの第 2 大入賞口開閉処理における状態変化機能と、を備える。これにより、遊技に関する数情報の計数状況に応じて第 2 可変入賞装置 32Y への入球し易さが変わるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば (000) に記載の遊技機の一例である。

【2496】

また、主制御装置 261 の CPU 501 における上記状態変化機能は、数情報が所定数になるまでは、第 2 可変入賞装置 32Y に遊技球が入球し難い状態を維持している。これにより、遊技に関する数情報が所定数になることを契機として計数状況に応じて第 2 可変入賞装置 32Y への入球し易さが変わるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば (001) に記載の遊技機の一例である。

【2497】

また、主制御装置 261 の CPU 501 における上記状態変化機能は、数情報が所定数となった後、所定の期間 (例えば上記変動回数が 51 回から 100 回までの期間)、第 2 可変入賞装置 32Y に遊技球が入球し易い状態を維持する。これにより、遊技に関する数情報が所定数になることを契機として所定の期間、第 2 可変入賞装置 32Y へ入球し易くなるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば (002) に記載の遊技機の一例である。

【2498】

また、主制御装置 261 の CPU 501 における上記計数機能は、遊技者にとって有利な有利遊技状態 (例えば非サポート状態の高確率遊技状態をとまなう大当たりラウンド遊技) の終了後の遊技に関する数情報 (例えば変動回数) を計数する。これにより、遊技者にとって有利な有利遊技状態の終了後の遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば (003) に記載の遊技機の一例である。

【 2 4 9 9 】

また、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 における上記計数機能は、有利遊技状態の終了後の特定期間（例えば変動回数が 1 ～ 1 0 0 回の期間）における遊技に関する数情報を計数する。これにより、遊技者にとって有利な特定遊技状態の終了後の特定期間における遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（0 0 4）に記載の遊技機の一例である。

【 2 5 0 0 】

また、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 における上記状態変化機能は、上述の所定の期間、第 2 可変入賞装置 3 2 Y に遊技球が入球し易い状態を維持した後、第 2 可変入賞装置 3 2 Y に遊技球が入球し難い状態に戻る。これにより、第 2 可変入賞装置 3 2 Y に遊技球が入球し難い状態に戻るまでの所定の期間の遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（0 0 5）に記載の遊技機の一例である。

【 2 5 0 1 】

また、遊技領域 3 0 a を流下する遊技球が入球可能な第 2 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 2 , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b と、第 2 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 2 , 特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球した遊技球を検出する各検出スイッチと、各検出スイッチでの遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当たり遊技状態、小当たり遊技状態）が発生するか否かの抽選を行う主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 における大当たり・小当たり抽選機能と、を備え、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 における上記計数機能は、特定遊技状態が発生させるか否かの抽選が行われる遊技に関する回数情報（例えば変動回数）を計数する。これにより、特定遊技状態が発生させるか否かの抽選が行われる遊技に関する回数情報の計数状況に応じて、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（0 0 6）に記載の遊技機の一例である。

【 2 5 0 2 】

また、遊技領域 3 0 a を流下する遊技球が入球可能な前記入球部としての特図 2 用始動入賞装置 3 3 b と、

遊技領域 3 0 a を流下する遊技球が入球可能な開状態と入球不可な閉状態とに開閉する前記入球部としての第 2 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 2 と、

遊技領域 3 0 a を流下する遊技球が入球可能な第 1 可変入賞装置 3 2 X と、

遊技領域 3 0 a を流下する遊技球が入球可能な第 2 可変入賞装置 3 2 Y と、

特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球した遊技球を検出する検出スイッチと、

第 2 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 2 に入球した遊技球を検出する検出スイッチと、

各検出スイッチでの遊技球の検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態が発生するか否かの抽選を行う主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 における大当たり・小当たり抽選機能と、

主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 における大当たり・小当たり抽選の結果を、遊技者の視覚によって認識可能な識別情報の変動表示の結果として第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させる表示制御装置 4 5 と、

各検出スイッチでの遊技球の検出に基づく抽選の結果が第 1 特定結果（例えば大当たり）であることに基づき、識別情報の変動表示が第 1 の特定組み合わせ（例えば大当たり揃い）で停止表示された場合に、第 1 可変入賞装置 3 2 X が遊技球を入球可能な開状態から第 1 可変入賞装置 3 2 X が遊技球を入球し難い閉状態までを 1 回とする開閉遊技を第 1 の回数（例えば 8 R , 1 6 R）実行する第 1 開閉遊技状態（例えば大当たりラウンド遊技状態）に移行させ、第 1 開閉遊技状態の終了後、通常遊技状態よりも抽選の結果が第 1 特定結果となり易く、第 2 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 2 が通常遊技状態よりも高頻度で開状態となり易く、且つ、第 2 の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a 2 が通常遊技状態よりも長い時間開状態となるサポート状態またはサポート状態とならない非サポート状態の少なくともいずれかとなる高確率遊技状態に移行させる主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 における次遊技状態設定処理における第 1 状態移行機能と、

各検出スイッチでの遊技球の検出に基づく抽選の結果が第 2 特定結果（例えば小当たり

10

20

30

40

50

）であることにに基づき、識別情報の変動表示が第2の特定組み合わせ（例えば小当たり揃い）で停止表示された場合に、第2可変入賞装置32Yが遊技球を入球可能な開状態から第2可変入賞装置32Yが遊技球を入球し難い閉状態までを1回とする開閉遊技を前記第1の回数よりも少ない第2の回数（2R）実行する第2開閉遊技状態（例えば小当たり遊技）に移行させる主制御装置261のCPU501における次遊技状態設定処理における第2状態移行機能と、を備え、

主制御装置261のCPU501における上記状態変化機能は、

主制御装置261のCPU501における上記計数機能によって計数された第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数が第1の変動回数の期間内（例えば1～50回）である場合は、第2可変入賞装置32Yの開状態中に遊技球が入球し難い状態とし、

10

主制御装置261のCPU501における上記計数機能によって計数された第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数が第2の変動回数（例えば51～100回）の期間内である場合は、第2可変入賞装置32Yの開状態中に遊技球が入球し易い状態とする。

これにより、抽選の結果が第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数に応じて第2可変入賞装置32Yへの入球し易さが変わるので、第2開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（007）に記載の遊技機の一例である。

【2503】

また、抽選の結果が第2特定結果となった場合に、少なくとも第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数に応じて、第2開閉遊技状態において予め定めることが可能な特定期間（例えばオープニング時間、インターバル時間、エンディング時間）を変化させる主制御装置261のCPU501の小当たりオープニング・インターバル時間設定処理における特定期間制御機能を備え、

20

主制御装置261のCPU501における上記特定期間制御機能は、

主制御装置261のCPU501における上記計数機能によって計数された第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数が第1の変動回数の期間内である場合は、特定期間が第1の特定期間（例えばオープニング時間6秒、インターバル時間4秒、エンディング時間2秒）とすることで、第2可変入賞装置32Yの開状態中に遊技球が入球し難い状態とし、

主制御装置261のCPU501における上記計数機能によって計数された第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数が第2の変動回数（例えばオープニング時間3秒、インターバル時間2秒、エンディング時間2秒）の期間内である場合は、特定期間が第1の特定期間よりも短い第2の特定期間とすることで、第2可変入賞装置32Yの開状態中に遊技球が入球し易い状態とする。

30

これにより、抽選の結果が第2特定結果となった時点の識別情報の変動回数に応じて第2可変入賞装置32Yへの入球し易さが変わるので、第2開閉遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（008）に記載の遊技機の一例である。

【実施例41】

【2504】

上述した実施例40では、遊技球が入球し難い小当たり遊技状態から遊技球が入球し易い小当たり遊技状態に切り替わる遊技について説明したが、本実施例では、上記遊技だけでなく、遊技球が入球し難い小当たり遊技状態から遊技球が入球し易い小当たり遊技状態に切り替わらずに、遊技球が入球し難い小当たり遊技状態が続く遊技もある点で相違している。また、遊技盤30の構成や小当たり遊技状態の開閉時間も相違している。以下、図166～図171を参照して本実施例を説明する。なお、上述した実施例40と共通の構成には同じ符号を付して説明する。

40

【2505】

図166は、実施例41の遊技盤30の正面図である。図167は、特図1当たり抽選用テーブルである。図168は、特図2当たり抽選用テーブルである。図169は、特図2当たり後の付加価値遊技中に発生する小当たり用の特定期間設定用テーブルである。図170は、主制御装置261による小当たりオープニング・インターバル時間設定処理を

50

示すフローチャートである。図 171 は、大入賞口開閉部材の開放タイミングのタイムチャートである。

【2506】

図 166 に示すように、本実施例の遊技盤 30 は、可変表示装置ユニット 35 の右側に 1 つの右側遊技領域 30 a r が設けられている。右側遊技領域 30 a r は、遊技球発射ハンドル 18 を所定の操作（例えば右側の最大回転位置やその手前の位置まで回転させる操作）によって発射された遊技球が流下可能となる領域である。

【2507】

本実施例の遊技盤 30 は、2 つの大入賞口、すなわち後述する第 1 可変入賞装置 32 X の第 1 大入賞口 32 x と、第 2 可変入賞装置 32 Y の第 2 大入賞口 32 y と、を備えている。第 1 大入賞口 32 x は、右側遊技領域 30 a r の下流に設けられた第 2 大入賞口 32 y のさらに下流に配設されている。具体的には、閉状態中の第 2 大入賞口 32 y に向けて流下した遊技球は、第 2 大入賞口 32 y に入球せずに、第 2 大入賞口 32 y の直下に配置された釘等の遊技部材によって流下方向を変えられ、第 1 大入賞口 32 x に向かうように構成されている。

【2508】

本実施例の遊技盤 30 は、特図 1 用始動入賞装置 33 a と、特図 2 用始動入賞装置 33 b と、普通図柄用始動口 34 とを 1 つずつ備えている。特図 1 用始動入賞装置 33 a は、いわゆるヘソタイプの始動口である。特図 2 用始動入賞装置 33 b は、いわゆる電チュータイプの始動口であって、遊技盤 30 の盤面に対して垂直に出し入れされる扉部材 32 y 1 が入球口を開閉させ、閉状態では扉部材 32 y 1 の上を遊技球が転動して下流側に流下させ、開状態では扉部材 32 y 1 の下方に流入した遊技球を始動口センサが設けられた通路部に案内するタイプの始動口である。

【2509】

右側遊技領域 30 a r を流下した遊技球は、特図 2 用始動入賞装置 33 b が開状態であればその始動口に入球し、閉状態であればその始動口に入球せずに、さらに下流に流下する。閉状態の特図 2 用始動入賞装置 33 b から下流に流下した遊技球は、第 2 大入賞口 32 y が開状態（小当たり遊技状態）であればこれに入球し、第 2 大入賞口 32 y が閉状態であればこれに入球せずに、さらに下流に流下する。閉状態の第 2 大入賞口 32 y から下流に流下した遊技球は、第 1 大入賞口 32 x が開状態（大当たり遊技状態）であればこれに入球し、第 1 大入賞口 32 x が閉状態であればこれに入球せずに、さらに下流に流下する。第 1 大入賞口 32 x よりも下流に流下する遊技球は、特図 1 用始動入賞装置 33 a には入球しないように流路が構成されている。

【2510】

右側遊技領域 30 a r の途中には、普通図柄用始動口 34 が設けられている。普通図柄用始動口 34 は、右側遊技領域 30 a r を流下する遊技球が必ず通過するように構成されている。高確率遊技状態においては、普通図柄用始動口 34 の入球に基づく抽選の結果が高頻度で当選となることによって特図 2 用始動入賞装置 33 b が開状態になる頻度が上がる。特図 2 用始動入賞装置 33 b が開状態である期間に特図 2 用始動入賞装置 33 b に向けて流下してきた遊技球は、第 2 大入賞口 32 y に入球しないが、特図 2 用始動入賞装置 33 b が閉状態である期間に特図 2 用始動入賞装置 33 b に向けて流下してきた遊技球は、第 2 大入賞口 32 y の開閉状況に応じて第 2 大入賞口 32 y に入球可能となるように設定されている。すなわち、高確率遊技状態において、特図 2 用始動入賞装置 33 b が閉状態である期間に特図 2 用始動入賞装置 33 b に向けて流下してきた遊技球は、小当たりによる開放中の第 2 大入賞口 32 y に入球することが可能である。

【2511】

主制御装置 261 の CPU 501 は、特図 2 始動入賞装置 33 b 用の作動口スイッチでの遊技球の検出に基づく抽選の結果が小当たり結果であることに基づき、図柄の変動表示が小当たり組み合わせで停止表示された場合に、第 2 可変入賞装置 32 Y が小当たり遊技を実行する小当たり遊技状態に移行させる大入賞口開閉処理機能（第 2 状態移行機能）を

備える。また、主制御装置 261 の CPU 501 は、高確率遊技状態において、抽選の結果が小当たり結果となった場合に、特別な大当たり結果の発生時点から小当たり結果となった時点までの特図 2 の変動回数に応じて、小当たり遊技状態において予め定めることが可能な小当たり特定期間（オープニング時間、エンディング時間）を変化させる小当たりオープニング・エンディング時間設定処理機能（特定時間制御機能）を備える。

【2512】

以下、本実施例の構成について詳細に説明する。

【2513】

図 167 に示すように、特図 1 大当たり抽選用テーブルの当たり種別は、上述した実施例 40 と同じく、16R 確変，8R 確変，8R 通常である。オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間は、上述した実施例 40 と同じである。ただし、上述した実施例 40 とは異なり、8R 確変や 16R 確変に当選した場合、サポート状態は付かず、次の大当たり発生まで高確率遊技状態となり、8R 通常に当選した場合、サポート状態は付かない。

【2514】

図 168 に示すように、特図 2 大当たり抽選用テーブルの当たり種別は、後述する小当たりラッシュ状態が付く 16R 確変（第 3 大当たり），後述する小当たりラッシュ状態が付く 8R 確変（第 4 大当たり），後述する小当たりラッシュ状態が付かない 8R 確変（第 2 大当たり），8R 通常（第 1 大当たり）である。また、特図 2 大当たり抽選では、小当たりも発生する。小当たりのオープニング時間、エンディング時間については後述する。8R 確変や 16R 確変に当選した場合、サポート状態は付かず、次の大当たり発生まで高確率遊技状態となり、8R 通常に当選した場合、サポート状態は付かない。

【2515】

図 169 を参照して、特図 2 大当たり（第 2，3，4 大当たり）後の高確率遊技状態中に小当たりで当選した場合の特定期間であるオープニング時間、エンディング時間について説明する。なお、小当たり遊技状態は第 2 大入賞口 32y が 1 回開放する遊技状態であり、開放時間中に遊技球が 1 球入球すれば、その時点で閉鎖されるものとする。また、オープニングからエンディングまでの小当たり遊技状態の期間は、2.0 秒になるように設定されているとする。

【2516】

（a）に示すように、特図 2 の 16R 確変大当たり（第 3 大当たり）または特図 2 の 8R 確変大当たり（第 4 大当たり）である場合に、この大当たりラウンド遊技後の高確率遊技状態中に小当たりで当選した場合は、小当たり当選時の変動回数が 1～100 回であるときは、オープニング時間が 0.9 秒，エンディング時間が 0.9 秒に設定されているため、開放時間は 0.2 秒となり、これは第 2 大入賞口 32y に遊技球を入球させ難い非小当たりラッシュ状態となる。小当たり当選時の変動回数が 101 回以降であるときは、オープニング時間が 0.2 秒，エンディング時間が 0.2 秒に設定されているため、開放時間は 1.6 秒となり、これは第 2 大入賞口 32y に遊技球を入球させ易い小当たりラッシュ状態となる。

【2517】

（b）に示すように、特図 2 の 8R 確変大当たり（第 2 大当たり）である場合に、この大当たりラウンド遊技後の高確率遊技状態中に小当たりで当選した場合は、小当たり当選時の変動回数が 1～100 回であるときは、オープニング時間が 0.9 秒，エンディング時間が 0.9 秒に設定されるため、開放時間が 0.2 秒となり、非小当たりラッシュ状態となる。また、小当たり当選時の変動回数が 101 回以降であるときも、1～100 回のと看同じく、オープニング時間が 0.9 秒，エンディング時間が 0.9 秒に設定されているため、開放時間が 0.2 秒となり、非小当たりラッシュ状態となる。

【2518】

図 170 を参照して、本実施例の主制御装置 261 の CPU 501 が行う小当たりオープニング・インターバル時間設定処理を説明する。上述した実施例 40 の図 164 を参照

して説明したものと異なる点を説明する。

【2519】

すなわち、主制御装置261のCPU501は、ステップS4201にて、小当たりに当選していると判定された後、ステップS4201Aにて、特図2大当たりの種別が第3，4大当たりであるか否かを判断する。特図2大当たりの種別が第3，4大当たりであれば、ステップS4202に進み、そうでなければステップS4201Bに進む。ステップS4201Bでは、主制御装置261のCPU501は、特図2大当たりの種別が第2大当たりであるか否かを判断する。特図2大当たりの種別が第2大当たりであればステップS4206に進み、そうでなければ（つまり特図2大当たりの種別が第1大当たりであれば）、通常遊技状態に転落し、通常遊技状態では小当たりが発生しないので、本処理を終了する。

10

【2520】

ステップS4202では、主制御装置261のCPU501は、小当たり当選時の変動回数（直前の大当たりラウンド遊技の終了時点からの変動回数）を読み出す。ステップS4203Aでは、主制御装置261のCPU501は、変動回数が1～100回であるか否かを判定する。変動回数が1～100回であればステップS4204に進み、そうでなければ（つまり変動回数が101回以降）であればステップS4205に進む。

【2521】

ステップS4204では、主制御装置261のCPU501は、特図2大当たりの種別が第3，4大当たりであった場合の1～100回までに発生する小当たり遊技状態の期間における第2大入賞口32yの閉状態となる期間を長くする（小当たり状態で賞球を増えにくくする）ために、オープニング時間を0.9秒、エンディング時間を0.9秒に設定して本処理を終了する。ステップS4205では、主制御装置261のCPU501は、特図2大当たりの種別が第3，4大当たりであった場合の101回以降に発生する小当たり遊技状態の期間における第2大入賞口32yが閉状態となる期間を短くする（小当たり状態で賞球を増えやすくする）ために、オープニング時間を0.2秒、エンディング時間を0.2秒に設定して、本処理を終了する。

20

【2522】

ステップS4206では、主制御装置261のCPU501は、特図2大当たりの種別が第2大当たりであった場合（1～100回から101回目以降も）小当たり遊技状態の期間における第2大入賞口32yの閉状態となる期間を長くする（小当たり状態で賞球を増えにくくする）ために、オープニング時間を0.9秒、エンディング時間を0.9秒に設定して本処理を終了する。

30

【2523】

これにより、特図2大当たりの種別が第3，4大当たりである場合には、この第3，4大当たり後の高確率遊技状態中に小当たり当選した場合に、小当たり当選時の変動回数が1～100回までは小当たりによって賞球が増え難いが、小当たり当選時の変動回数が101回以降は小当たりによって賞球が増え易くすることができる。また、特図2大当たりの種別が第2大当たりである場合には、この第2大当たり後の高確率遊技状態中に小当たり当選した場合に、小当たり当選時の変動回数が1～100回までも、101回以降も、小当たりによって賞球が増え難くすることができる。

40

【2524】

図171を参照して、第2大入賞口32yの大入賞口開閉パターンについて説明する。

【2525】

（a）に示すように、小当たりラッシュ状態中の第2大入賞口32yの開閉パターンは、小当たり遊技状態の開始から0.2秒までがオープニング期間（閉状態）であり、開始0.2秒から開始1.8秒までが開状態であり、開始1.8秒から開始2.0秒までがエンディング時間（閉状態）である。つまり、小当たりラッシュ状態中の第2大入賞口32yの開閉パターンは、小当たり遊技状態の期間（2.0秒）のうち、開状態の期間は1.6秒であり、閉状態の期間は0.4秒であるので、第2大入賞口32yに遊技球を入球し

50

易い。

【2526】

(b)に示すように、非小当たりラッシュ状態中の第2大入賞口32yの開閉パターンは、小当たり遊技状態の開始から0.9秒までがオープニング期間(閉状態)であり、開始0.9秒から開始1.1秒までが開状態であり、開始1.1秒から開始2.0秒までがエンディング時間(閉状態)である。つまり、非小当たりラッシュ状態中の第2大入賞口32yの開閉パターンは、小当たり遊技状態の期間(2.0秒)のうち、開状態の期間は0.2秒であり、閉状態の期間は1.8秒であるので、第2大入賞口32yに遊技球を入球し難い。

【2527】

なお、特図2用始動入賞装置33bの開閉パターンは、上述した実施例40と同様に、小当たり遊技状態中も、普通図柄始動口34を連続して遊技球が通過するように発射した場合に、開閉動作(例えば2秒間開放して2秒間閉鎖する動作)をくり返すが、上述のように、小当たりラッシュ状態中は第2大入賞口32yの開放時間が長いので、1球の遊技球を入球できるが、非小当たりラッシュ状態中の第2大入賞口32yの開放時間が非常に短いので、第2大入賞口32yに遊技球を入球できない場合が多い。

【2528】

このように、高確率遊技状態において、特図2大当たりラウンド終了後の1~100回までに発生する小当たり遊技状態では、特図2大当たり種別が第2大当たり、第3、4大当たりのいずれであっても、第2大入賞口32yに遊技球を入球させ難いハマリ状態となり、特図2大当たりラウンド終了後の101回以降に発生する小当たり遊技状態では、特図2大当たり種別が第2大当たりであれば、引き続きハマリ状態のままであるが、特図2大当たり種別が第3、4大当たりであれば、ハマればハマるほど賞球を増やすことができる。

【2529】

また、特図2大当たりの結果表示(確定図柄)では、特図2大当たり種別が第2大当たり、第3、4大当たりのいずれであるかを判別できないようにすれば、特図2大当たりラウンド終了後が高確率遊技状態であると分かっていても、特図2大当たりラウンド終了後の101回以降になるまでは、第2大入賞口32yに遊技球を入球させ易い小当たり遊技状態であるかどうかという期待感を持たせることができ、特図2大当たりラウンド終了後の101回以降の遊技球を入球させ易い小当たり遊技状態(小当たりラッシュ状態)の興趣性を向上させることができる。

【2530】

図172を参照して小当たりラッシュ状態および小当たりラッシュ状態に至るまでの表示態様について説明する。図172は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。

【2531】

(a)に示すように、第3図柄表示装置42には、大当たり組合せが確定表示される全図柄停止画面43eが表示されている。この大当たり組合せは、例えば「3」の大当たり組合せが表示されているが、小当たりラッシュが付く8R確変大当たりに対応している。すなわち、第3図柄表示装置42に表示された大当たり組合せが、小当たりラッシュが付く8R、16R確変か、小当たりラッシュが付かない8R確変か、8R通常のいずれに対応するかは、遊技者には明示されていないものとする。

【2532】

この後、第3図柄表示装置42には、オープニング画面43h(図示省略)が表示され、(b)に示すラウンド画面43iが表示される。ラウンド画面43iには、ラウンド中右打ち情報44hと、ラウンド数情報44iとともに、大当たりラウンド遊技の終了後、高確率遊技状態(確変ゾーン)へ移行する否かを示唆する確変ゾーン移行示唆情報44i1が表示されている。ラウンド数情報44iは、例えば、第1ラウンドを示す「1R」が表示されている。確変ゾーン移行示唆情報44i1は、例えば、自キャラクタを示す画像

10

20

30

40

50

であるプレイヤー P Y と、敵キャラクターを示す画像である敵キャラクター T K とが対決する演出において表示される情報であって、「対決に勝てば最終ゾーン突入確定！」との文字情報として表示されている。確変ゾーン移行示唆情報 4 4 i 1 は、8 R 確変もしくは 1 6 R 確変が発生することを示唆している。

【2 5 3 3】

(c) に示すように、ラウンド数情報 4 4 i が「8 R」を示す時点で、確変ゾーン移行示唆情報 4 4 i は、プレイヤー P Y と敵キャラクター T K との対決においてプレイヤー P Y が勝利した場合、プレイヤー P Y が勝利したことを示す画像とともに、「最終ゾーン突入確定！」という文字情報として表示されている。これにより、この大当たりラウンド遊技の契機となった大当たりは、8 R 確変大当たりであることを示唆することができる。

10

【2 5 3 4】

(d) に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 には、大当たりラウンド遊技が終了した後、高確率遊技状態画面 4 3 k が表示されている。高確率遊技状態画面 4 3 k には、高確率遊技状態中右打ち情報 4 4 m と、高確率遊技状態中変動回数情報 4 4 m 2 と、確変ゾーン移行示唆情報 4 4 i 1 とが表示されている。確変ゾーン移行示唆情報 4 4 i 1 は、高確率遊技状態に入った場合、例えば「最終ゾーン突入！」という文字情報として表示されている。また、高確率遊技状態画面 4 3 k には、高確率遊技状態変動回数情報 4 4 m として、「1 回転目」という文字情報が表示されている。また、第 3 図柄表示装置 4 2 には、変動中であることを示す高速変動中画面 4 3 c が表示されている。高確率遊技状態中変動回数情報 4 4 m 2 は、数字「1」と付属情報「回転目」で構成される数値包含情報である。高確率遊技状態中変動回数情報 4 4 m 2 の具体例について更に説明する。図 1 6 7, 図 1 6 8 における大当たり抽選用テーブルでは確変が継続する条件は、次回大当たりまでとなっていたところ、確変が継続する条件が例えば変動 1 0 0 回までというような所定の回数で決定されている場合、高確率遊技状態中変動回数情報 4 4 m 2 の具体例としては、「あと 1 0 0 回転」というように変動の残回数であってもよい。この場合、例えば、高確率遊技状態中変動回数情報 4 4 m 2 において「あと 1 0 回転」となったとき、すなわち、数字の並びが「1」「0」という特定配列のとき、遊技を盛り上げる演出を実行するようにしてもよい。この場合の具体例としては、演出を「あと 1 0 回転」の表示がなされたときに行ってもよいし、演出を「あと 1 0 回転」の表示の後、「あと 9 回転」の表示以降も続けて行うようにしてもよい。また、確変状態中において高確率遊技状態中変動回数情報 4 4 m 2 の表示は、「あと 1 0 0 回転」から始まり、そこから変動の残回数が減少していくが、確変状態中に確変に当選した場合、その時点で、高確率遊技状態中変動回数情報 4 4 m 2 の表示は再び「あと 1 0 0 回転」となる。また、確変が継続する条件が例えば、変動 1 0 0 回まで、変動 2 0 0 回まで、というように複数の条件がある場合に表示される高確率遊技状態中変動回数情報 4 4 m 2 が「1 回転目」～「1 0 0 回転目」となっているときには、現在の遊技状態が変動 1 0 0 回に関する確変状態なのか、それとも変動 2 0 0 回に関する確変状態なのかは遊技者にとって分からない。高確率遊技状態中変動回数情報 4 4 m 2 が「1 0 0 回転目」となった後、「1 0 1 回転目」という表示となったとき、現在の遊技状態が変動 2 0 0 回に関する確変状態であることが示唆される。なお、高確率遊技状態中変動回数情報 4 4 m 2 の表示のうち数字が示すカウント数や残数は変動が確定しないときには変化しない。この表示は、現在の変動が未確定であることを示唆している。

20

30

40

【2 5 3 5】

(d) に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 には、この高確率遊技状態中の 1 回目の変動表示の結果が外れであることを示す全図柄停止画面 4 3 e が表示されている。この後、2 回転目から 9 9 回転目まで外れが続く。(e) に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 には、1 0 0 回転目の変動表示が行われていることを示す高速変動中画面 4 3 c が表示されている。(f) に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 には、1 0 0 回転目の変動表示がリーチ発展演出に突入したことを示す発展リーチ表示画面 4 3 g が表示されている。

【2 5 3 6】

(g) に示すように、発展リーチ表示画面 4 3 g には、プレイヤー P Y と敵キャラクター

50

T Kとが対決する最終対決演出とともに、小当たりラッシュ状態へ移行するか否かを示唆する小当たりラッシュ移行示唆情報44m10が表示されている。小当たりラッシュ移行示唆情報44m10は、例えば、「最終対決！引き分けでもパワーアップゾーンに突入！」という文字情報として表示されている。すなわち、100回目の変動表示の結果が外れであった場合は、演出上は最終対決の結果が引き分けであるとして、小当たりラッシュ状態に突入することを示唆している。

【2537】

(h)に示すように、100回転目の変動表示のリーチ発展演出の結果が外れである場合、第3図柄表示装置42には、リーチ発展演出のリーチ外れの結果表示と、小当たりラッシュ移行示唆情報44m10とが表示されている。小当たりラッシュ移行示唆情報44m10は、例えば、「引き分け！」という文字情報として表示されている。また、(i)に示すように、第3図柄表示装置42には、100回目の変動表示の結果がリーチ外れで確定した場合、リーチ外れの確定表示と、小当たりラッシュ移行示唆情報44m10とが表示されている。小当たりラッシュ移行示唆情報44m10は、例えば「勝負は次のステージへ！」という文字情報として表示されている。

【2538】

(j)に示すように、第3図柄表示装置42には、100回転目の変動表示の終了後、第3図柄表示装置42には、小当たりラッシュ移行情報44m10が表示される高確率状態画面43k（小当たりラッシュゾーン画面43k1）が表示されている。小当たりラッシュ移行示唆情報44m10は、例えば「パワーアップゾーン突入」という文字情報として表示されている。小当たりラッシュゾーン画面43k1は、(d)から(i)までの高確率状態画面43kとは異なる表示態様で示された画面である。これらにより、101回転目以降からは、高確率遊技状態において小当たりラッシュ状態に移行していることが示唆される。

【2539】

(k)に示すように、第3図柄表示装置42には、小当たりラッシュ状態において、101回目の変動表示を示す高速変動中画面43cが表示されている。(l)に示すように、第3図柄表示装置42には、101回目の変動表示の結果が小当たり結果となったことを示す小当たり停止画面43e1と、小当たり遊技状態において第2大入賞口32yへの入賞があることを示唆する小当たり入賞示唆情報44m11とが表示されている。

【2540】

小当たり停止画面43e1は、例えば左列と右列に装飾図柄SZ（例えば「7」と「3」）が表示され、中央列に小当たり当選を示す小当たり図柄KZ（例えば「小当り」という図柄）が表示されている。これにより、小当たり当選が遊技者に分かり易くされている。小当たり入賞示唆情報44m11は、例えば、「パワーアップ！」という文字情報として表示されている。これにより、小当たり遊技状態において賞球が発生することが遊技者に分かり易くされている。

【2541】

この後、小当たりラッシュ状態は、次に大当たり当選結果が発生するまで続く。次に発生する大当たり当選結果が第3，4大当たりであれば、その大当たりラウンド遊技の終了後、101回転目以降に再び小当たりラッシュ状態が発生する。

【2542】

次に、図173を参照して、小当たりラッシュ状態および小当たりラッシュ状態に至るまでの図172とは別の表示態様について説明する。図173は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の別の表示態様を説明する図である。

【2543】

(a)に示すように、第3図柄表示装置42には、大当たり組合せが確定表示される全図柄停止画面43eが表示されている。この大当たり組合せは、例えば「3」の大当たり組合せが表示されているが、上述した図172の説明とは異なり、小当たりラッシュが付かない8R確変大当たりに対応している。

【2544】

そのため、(b)(c)に示すように、大当たりラウンド中の対決演出においてプレイヤーP Yの勝利が勝利する点と、(d)～(g)に示すように、最終ゾーンの100回目の変動表示のリーチ発展演出において最終対決演出が行われる点とは、上述した図172の説明と同じであるが、最終演出で敵キャラクターTKが勝利する点が異なっている。

【2545】

すなわち、(h)に示すように、第3図柄表示装置42には、100回転目の変動表示のリーチ発展演出の結果が外れである場合、第3図柄表示装置42には、リーチ発展演出のリーチ外れの結果表示と、小当たりラッシュ移行示唆情報44m10とが表示されている。小当たりラッシュ移行示唆情報44m10は、プレイヤーP Yが敵キャラクターTKに 10
負けたことを示す画像とともに、「残念!」という文字情報として表示されて、小当たりラッシュゾーンに移行しないことが示唆されている。

【2546】

(i)に示すように、第3図柄表示装置42には、100回目の変動表示の結果がリーチ外れで確定した場合、リーチ外れの確定表示と、小当たりラッシュ移行示唆情報44m10とが表示されている。小当たりラッシュ移行示唆情報44m10は、例えば「残念! 次に備えて!」という文字情報として表示されている。これにより、小当たりラッシュ状態に移行しないが、高確率遊技状態が続くことが示唆される。

【2547】

(j)に示すように、第3図柄表示装置42には、100回転目の変動表示の終了後、第3図柄表示装置42には、小当たりラッシュ移行示唆情報44m10が表示される高確率状態画面43kが表示されている。小当たりラッシュ移行示唆情報44m10は、例えば「再チャレンジゾーン突入」という文字情報として表示されている。これにより、101回転目以降からは、小当たりラッシュ状態に移行していないが高確率遊技状態が続いていることが示唆される。(k)に示すように、第3図柄表示装置42には、小当たりラッシュ状態に移行していないが、高確率状態画面43kでの変動表示が行われる。 20

【2548】

このように、特図2大当たりの抽選結果の表示時点では小当たりラッシュが付く8R、16R確変か小当たりラッシュが付かない8R確変かの区別を遊技者に明示せずに、大当たりラウンド終了後の高確率有事状態中の変動回数が100回になるまでは共通の表示演出を行うことで、とくに大当たりラウンド数に差が無い小当たりラッシュが付く8R確変と小当たりラッシュが付かない8R確変とでは、100回までの間、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し易い状態(小当たりラッシュ状態)に変化するのかどうかという期待感を遊技者に与えることができる。 30

【2549】

上述したように、本実施例41のパチンコ機10によれば、遊技球が流下する遊技領域30aを有する遊技盤30と、第2大入賞口開閉部材32y1を有し、遊技領域30aを流下する遊技球を入球させる開状態と、遊技領域30aを流下する遊技球を入球させない閉状態とに変化する第2可変入賞装置32Yと、遊技に関する数情報(例えば非サポート状態の高確率遊技状態をとまなう大当たりラウンド遊技の終了後からの変動回数)を計数する主制御装置261のCPU501の小当たりオープニング・インターバル時間設定処理における計数機能と、数情報が所定数(例えば上記変動回数が101回目)となったことに基づき、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し難い状態から、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し易い状態に変化させる主制御装置261のCPU501の小当たりオープニング・インターバル時間設定処理及び小当たりの第2大入賞口開閉処理における状態変化機能と、を備える。これにより、遊技に関する数情報の計数状況に応じて第2可変入賞装置32Yへの入球し易さが変わるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば上述した(000)に記載の遊技機の一例である。 40

【2550】

また、主制御装置261のCPU501における上記状態変化機能は、第1特定結果(50

例えば小当たりラッシュが付く 8 R, 16 R 確変大当たり)が発生した場合は、数情報が所定数になるまでは、第 2 可変入賞装置 32 Y に遊技球が入球し難い状態を維持し、第 2 特定結果 (例えば小当たりラッシュが付かない 8 R 確変大当たり)が発生した場合は、数情報が所定数になった後も、第 2 可変入賞装置 32 Y に遊技球が入球し難い状態を維持する。これにより、特定結果の種類と、遊技に関する数情報が所定数になることを契機として計数状況とに応じて第 2 可変入賞装置 32 Y への入球し易さが変わるので、遊技の興趣性を向上させることができる。例えば、第 1 特定結果か第 2 特定結果かの区別を遊技者に明示せずに、数情報が所定数になるまでは共通の表示演出を行うことで、第 2 可変入賞装置 32 Y に遊技球が入球し易い状態に変化するのかどうかという期待感を遊技者に与えることができる。これは、例えば上述した (009) に記載の遊技機の一例である。

10

【2551】

また、主制御装置 261 の CPU 501 における上記状態変化機能は、数情報が所定数となった後、所定の期間 (例えば次の大当たり発生までの期間)、第 2 可変入賞装置 32 Y に遊技球が入球し易い状態を維持する。これにより、遊技に関する数情報が所定数になることを契機として所定の期間、第 2 可変入賞装置 32 Y へ入球し易くなるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば上述した (002) に記載の遊技機の一例である。

【2552】

また、主制御装置 261 の CPU 501 における上記計数機能は、遊技者にとって有利な有利遊技状態 (例えば高確率遊技状態をとまなう大当たりラウンド遊技)の終了後の遊技に関する数情報 (例えば変動回数)を計数する。これにより、遊技者にとって有利な有利遊技状態の終了後の遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば (003) に記載の遊技機の一例である。

20

【2553】

また、主制御装置 261 の CPU 501 における上記計数機能は、有利遊技状態の終了後の特定期間 (例えば変動回数が 1 ~ 100 回の期間)における遊技に関する数情報を計数する。これにより、遊技者にとって有利な特定遊技状態の終了後の特定期間における遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば上述した (004) に記載の遊技機の一例である。

【2554】

また、主制御装置 261 の CPU 501 における上記状態変化機能は、上述の所定の期間、第 2 可変入賞装置 32 Y に遊技球が入球し易い状態を維持した後、特定結果として第 3 特定結果が発生した場合 (例えば次に通常大当たりで当選した場合)、第 2 可変入賞装置 32 Y に遊技球が入球し難い状態に戻る。これにより、第 2 可変入賞装置 32 Y に遊技球が入球し難い状態に戻るまでの所定の期間の遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば上述した (010) に記載の遊技機の一例である。

30

【2555】

なお、上述した実施例 41 では、第 2 可変入賞装置 32 Y に遊技球が入球し難い状態においても、ある程度の遊技球の入球が発生するものであつてが、第 2 可変入賞装置 32 Y に遊技球が入球し難い状態は、遊技球の入球がほとんど発生しないものでもよい。

40

【2556】

また、小当たり遊技状態における予め定めることが可能な特定期間として、オープニング時間やインターバル時間を例に挙げて説明してきたが、小当たり遊技状態における開放時間であっても構わない。この場合、第 2 可変入賞装置 32 Y に遊技球が入球し難い状態は、第 2 可変入賞装置 32 Y の開放時間が短くて (例えば 0.2 秒程度)、遊技球が入球し難い状態であり、第 2 可変入賞装置 32 Y に遊技球が入球し易い状態は、第 2 可変入賞装置 32 Y の開放時間が長いものでもよい (例えば 2.0 秒程度)。

【実施例 42】

【2557】

上述した実施例 41 では、特図 2 の 16 R 確変 (第 3 大当たり), 8 R 確変 (第 4 大当

50

たり)の大当たりラウンド遊技の終了後、1~100回までを非小当たりラッシュ状態として、101回以降を小当たりラッシュ状態としたが、小当たりラッシュ状態と非小当たりラッシュ状態とを変動回数に応じて交互に発生させる構成であってもよい。以下、図174、図175を参照して説明する。図174は、実施例42の特図2当たり後の付加価値遊技中に発生する小当たり用の特定期間設定用テーブルである。図175は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。

【2558】

図174を用いて特図2当たり後の付加価値遊技中に発生する小当たり用の特定期間(オープニング時間、エンディング時間)の設定について説明する。

【2559】

(a)に示すように、特図2の大当たり種別が16R確変(第3大当たり)、8R確変(第4大当たり)の場合は、非小当たりラッシュ状態は、大当たりラウンド遊技の終了後の1~100回、201~300回(以下、100回おき)に発生し、小当たりラッシュ状態は、大当たりラウンド遊技の終了後の101~200回、301~400回(以下、100回おき)に発生する。(b)に示すように、特図2の大当たり種別が8R確変(第2大当たり)の場合は、実施例41と同様に、1回目以降、非小当たりラッシュ状態が継続する。

【2560】

次に、図175を用いて、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する。

【2561】

(a)から(d)は、上述した実施例41の図172の(i)から(l)に相当し、特図2の大当たりラウンド遊技の終了後、高確率遊技状態中の100回目の変動にて大当たり結果とならなかった場合に小当たりラッシュゾーン43k1移行することを示す。(e)に示すように、小当たりラッシュゾーン43k1にて200回目の変動も小当たり結果となった場合、(f)に示すように、高確率状態画面43k(確変ゾーン)に戻る。高確率状態画面43kでは、確変ゾーン移行示唆情報44i1として「最終ゾーン再突入!」という文字情報が表示されて、再び確変ゾーンに移行したことが示唆されている。(g)~(j)に示すように、確変ゾーンにて300回の変動が外れ結果(例えば発展リーチ外れ)となった場合、(k)に示すように、再び小当たりラッシュゾーン43k1に移行する。小当たりラッシュゾーン43k1では、小当たりラッシュ移行示唆情報44m10として「パワーアップゾーン再突入!」という文字情報が表示されて、再び小当たりラッシュゾーンに移行したことが示唆され、(l)に示すように、301~400回まで小当たりラッシュ状態となる。

【2562】

このように、特図2の第3、4大当たりでの大当たりラウンド遊技の終了後、高確率遊技状態中に100回ハマる毎に、小当たりラッシュ状態と非小当たりラッシュ状態が切り替わるので、ハマリ状態における賞球をバランスよく出すことができる。その結果、高確率遊技状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【2563】

上述したように、本実施例42のパチンコ機10によれば、主制御装置261のCPU501における上記状態変化機能は、付加価値遊技状態(例えば高確率遊技状態)において計数される遊技に関する数情報(例えば変動回数)に応じて、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し易い状態(例えば小当たりラッシュ状態)と、第2可変入賞装置32Yに遊技球が入球し難い状態(例えば非小当たりラッシュ状態)とを切り替える。これにより、付加価値遊技状態において計数される遊技に関する数情報に応じて、第2可変入賞装置32Yへの入球に基づく遊技価値をバランスよく付与することができるので、付加価値遊技状態における遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば上述した(011)に記載の遊技機の一例である。

【2564】

10

20

30

40

50

なお、小当たりラッシュ状態の変動回数や開閉時間は一例であるので、これより多い変動回数・開閉時間や少ない変動回数・開閉時間であっても構わない。

【実施例 4 3】

【2 5 6 5】

上述した実施例 4 1，実施例 4 2 では、小当たりラッシュ状態は、オープニング時間が 0.2 秒，エンディング時間が 0.2 秒，開放時間が 1.6 秒の 1 種類だけであったが、複数種類あってもよい。以下、図 1 7 6，図 1 7 7 を参照して説明する。図 1 7 6 は、実施例 4 3 の特図 2 当たり後の付加価値遊技中に発生する小当たり用の特定期間設定用テーブルである。図 1 7 7 は、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する図である。

10

【2 5 6 6】

図 1 7 6 を用いて特図 2 当たり後の付加価値遊技中に発生する小当たり用の特定期間（オープニング時間、エンディング時間）の設定について説明する。

【2 5 6 7】

(a) に示すように、非小当たりラッシュ状態よりも第 2 大入賞口 3 2 y に遊技球を入球させ易い第 1 小当たりラッシュ状態は、オープニング時間が 0.3 秒，エンディング時間が 0.3 秒，開放時間が 1.4 秒に設定されている。第 1 小当たりラッシュ状態よりも第 2 大入賞口 3 2 y に遊技球を入球させ易い第 2 小当たりラッシュ状態は、オープニング時間が 0.2 秒，エンディング時間が 0.2 秒，開放時間が 1.6 秒に設定されている。第 2 小当たりラッシュ状態よりも第 2 大入賞口 3 2 y に遊技球を入球させ易い第 3 小当たりラッシュ状態は、オープニング時間が 0.1 秒，エンディング時間が 0.1 秒，開放時間が 1.8 秒に設定されている。

20

【2 5 6 8】

特図 2 の大当たり種別が 1 6 R 確変（第 3 大当たり）、8 R 確変（第 4 大当たり）の場合は、非小当たりラッシュ状態は、大当たりラウンド遊技の終了後の 1 ~ 1 0 0 回に発生し、第 1 小当たりラッシュ状態は、大当たりラウンド遊技の終了後の 1 0 1 ~ 2 0 0 回に発生し、第 2 小当たりラッシュ状態は、大当たりラウンド遊技の終了後の 2 0 1 ~ 3 0 0 回に発生し、第 3 小当たりラッシュ状態は、大当たりラウンド遊技の終了後の 3 0 1 ~ 4 0 0 回に発生する。なお、(b) に示すように、特図 2 の大当たり種別が 8 R 確変（第 2 大当たり）の場合は、実施例 4 1 と同様に、1 回目以降、非小当たりラッシュ状態が継続する。

30

【2 5 6 9】

次に、図 1 7 7 を用いて、大当たりラウンド遊技中から付加価値遊技中に行われる演出の表示態様を説明する。

【2 5 7 0】

(a) から (e) は、上述した実施例 4 2 の図 1 7 5 の (a) から (e) に相当し、特図 2 の大当たりラウンド遊技の終了後、高確率遊技状態中の 1 0 0 回目の変動にて大当たり結果とならなかった場合に第 1 小当たりラッシュゾーン 4 3 k 1 移行することを示す。

(e) に示すように、第 1 小当たりラッシュゾーン 4 3 k 1 にて 2 0 0 回目の変動も小当たり結果となった場合、(f) に示すように、第 2 小当たりラッシュゾーン 4 3 k 2 に移行する。第 2 小当たりラッシュゾーン 4 3 k 2 では、小当たりラッシュ移行示唆情報 4 4 m 1 0 として「第 2 パワーアップゾーン突入！」という文字情報が表示されて、次のレベルの小当たりラッシュゾーンに移行したことが示唆されている。(g) ~ (i) に示すように、2 0 1 ~ 3 0 0 回の第 2 小当たりラッシュ状態にて小当たり結果となった場合、(j) に示すように、第 3 小当たりラッシュゾーン 4 3 k 3 に移行する。第 3 小当たりラッシュゾーン 4 3 k 3 では、小当たりラッシュ移行示唆情報 4 4 m 1 0 として「第 3 パワーアップゾーン突入！」という文字情報が表示されて、次のレベルの小当たりラッシュゾーンに移行したことが示唆され、(k) ~ (l) に示すように、3 0 1 ~ 4 0 0 回まで第 3 小当たりラッシュ状態となる。

40

【2 5 7 1】

50

このように、特図 2 の第 3, 4 大当たりでの大当たりラウンド遊技の終了後、高確率遊技状態中に 100 回ハマる毎に、小当たりラッシュ状態の第 2 大入賞口 32y への入球し易さが増していくので、ハマリ状態に応じて段階的に賞球を増やすことができる。その結果、高確率遊技状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【2572】

上述したように、本実施例 43 のパチンコ機 10 によれば、主制御装置 261 の CPU 501 における上記状態変化機能は、付加価値遊技状態（例えば高確率遊技状態）において計数される遊技に関する数情報（例えば変動回数）に応じて、第 2 可変入賞装置 32Y に遊技球が入球し易い状態（例えば小当たりラッシュ状態）を段階的に切り替える。これにより、付加価値遊技状態において計数される遊技に関する数情報に応じて第 2 可変入賞装置 32Y への入球に基づき付与される遊技価値を段階的に増減させることができるので、付加価値遊技状態における遊技の興趣性を向上させることができる。これは、例えば上述した（012）に記載の遊技機の一例である。

10

【2573】

なお、本実施例では小当たりラッシュ状態におけるオープニング時間・エンディング時間をハマリ回数に応じて段階的に減らすことで、開放時間を段階的に増やしたが、非小当たりラッシュ状態においては、逆に、オープニング時間・エンディング時間をハマリ回数に応じて段階的に増やすことで、開放時間を段階的に減らしても構わない。

【実施例 44】

【2574】

20

実施例 44 のパチンコ機 10 は、枠ボタン 80 のうち例えば決定ボタン 81 が長押し操作された場合に、この長押し操作に対応する演出を実行するものである。この実施例 44 のパチンコ機 10 について、まず制御系から説明する。

【2575】

なお、長押し操作が行われる操作手段は、決定ボタン 81 のようなボタンを押下する操作手段に限らず、操作レバーのようなレバーを傾倒する操作手段であってもよいし、タッチパネルのような手をかざして操作するような操作手段であってもよい。なお、長押し操作の替わりに、決定ボタン 81 を連打する連打操作であってもよい。また、長押し操作を行うことで第 3 図柄表示装置 42 のような表示手段では連打を示す表示情報が表示されるオート連打を実行するための操作であってもよい。これらの長押し、連打操作などが行われる期間は、一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果（所定の回数の計数）を獲得し易い連続操作有利状態である。

30

【2576】

図 178 は、実施例 44 のサブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図 179 は、サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。図 180 は、サブ制御装置 262 によるボタン長押し演出設定処理を示すフローチャートである。図 181 は、表示制御装置 45 によるボタン長押し演出表示処理を示すフローチャートである。

【2577】

主制御装置 261 の CPU 501 は、遊技に関する主たる制御を行う。サブ制御装置 262 の CPU 551 は、主制御装置 261 の CPU 501 による大当たり判定の結果に基づき、第 3 図柄表示装置 42 に所定の表示演出を実行させる演出実行機能（図 179 に示す変動表示態様設定機能）を備える。サブ制御装置 262 の CPU 551 は、この演出実行機能によって、決定ボタン 81 の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン 81 の操作が特定態様（例えば長押し態様）で所定期間（例えば長押し開始から 3 秒間）行われた場合に、所定の表示演出中に長押し対応演出を実行する。

40

【2578】

長押し対応演出は、例えば、遊技者が決定ボタン 81 を長押し態様で操作した時間（最大 3 秒間）に応じてチャージカウンタの値が増えていく長押しチャージ演出と、長押しチャージ演出の結果として獲得されたパワーに基づいて自キャラクタが敵キャラクタを攻撃

50

するチャージ攻撃演出とで構成される長押しチャージ攻撃演出である。

【2579】

サブ制御装置262のCPU551は、この演出実行機能として、決定ボタン81の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作が無いと判定された場合にも、長押しチャージ演出の実行を継続する。具体的には、例えば、以下に示す操作検出機能（図178に示すステップS2312の決定ボタン検出機能と、ステップS4501のボタン長押し演出フラグの判定機能と、ステップS4502の有効期間の判定機能）と、操作継続判定機能（図178に示すステップS4509のチェックポイント通過判定機能）とを備える。

【2580】

すなわち、サブ制御装置262のCPU551は、この操作検出機能によって、有効期間内を所定時間間隔（例えば0.01秒間隔）で、遊技者による決定ボタン81の操作を検出可能である。また、サブ制御装置262のCPU551は、この操作継続判定機能によって、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた場合に、その後、0.01秒間隔よりも長い特定時間間隔毎（例えば0.30秒毎）に設けられた判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出の有無に基づいて、長押し態様の操作が継続されているか否かを判定する。

【2581】

サブ制御装置262のCPU551は、上述の各機能で構成される演出実行機能を備えることによって、判定タイミングにおける長押し態様の操作が継続されているか否かの判定結果に基づき、長押し対応演出の実行を制御する。

【2582】

これにより、長押しチャージ演出が開始された後、決定ボタン81の長押し態様での操作が途切れたとしても、長押し態様での操作の有無が判定される期間内に長押し態様での操作が再開されれば、長押しチャージ演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン81の操作をやり直して、長押しチャージ演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要をなくすることができる。例えば、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、所定期間（特定時間間隔）を経過するまでに遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次の判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン81の操作が再開されれば、長押し態様の操作が継続されていると判定されるので、一から決定ボタン81の操作が長押し態様で所定期間となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【2583】

上述した長押し対応演出の実行を制御する機能について説明する。

【2584】

図178に示すように、サブ制御装置262のCPU551は、ステップS2312にて決定ボタンの操作が検出されたが、通常画面表示、デモ画面表示、高速変動、オープニング演出、エンディング演出、ボタン示唆演出のいずれのタイミングでもない場合は、ステップS4501に進む。ステップS2312にて決定ボタンの操作が検出されなかった場合には、ステップS4512に進む。

【2585】

ステップS4501では、サブ制御装置262のCPU551は、ボタン長押し演出フラグが1であるか否かを判断する。ボタン長押し演出が1である場合はステップS4502に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップS4502では、サブ制御装置262のCPU551は、ボタン長押し演出を実行するための決定ボタン81の長押し操作が有効となる有効期間内か否かを判断する。なお、この有効期間とは、後述する決定ボタン81の長押し態様での操作の有無が判定される期間（例えば長押しチャージ演出の開始から長押しチャージ演出の最大実行時間（6.00秒）までの期間）のうち、演出時間を考慮して決まる長押し演出の開始のための有効期間（例えば長押しチャージ演出の開始から4.00秒までの期間）である。後述する有効期間内であればステップS4503に

10

20

30

40

50

進み、そうでなければ本処理を終了する。

【2586】

ステップS4503では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しフラグが0であるか否かを判断する。長押しフラグが0である場合、すなわち長押し操作の開始時点である場合は、ステップS4504に進み、そうでない場合、すなわち長押し操作の実行中である場合は、ステップS4507に進む。

【2587】

ステップS4504では、サブ制御装置262のCPU551は、長押し演出のための長押しタイマーを起動させ、ステップS4505に進む。ステップS4505では、サブ制御装置262のCPU551は、決定ボタン81の押下検出が0.10秒継続したか否かを判断する。0.10秒継続した場合は、長押し操作が成立したと判断して、ステップS4506に進み、そうでない場合は、長押し操作がまだ成っていないため、本処理を終了する。

10

【2588】

ステップS4506では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しフラグを1に設定して、ステップS4507に進む。ステップS4507では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しタイマーが0.03n秒（nは1～100までの整数）をカウントしたか否かを判断する。長押しタイマーが0.03n秒をカウントした場合はステップS4508に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【2589】

ステップS4508では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しタイマーが0.03n秒をカウントする毎に、長押しチャージカウンタを+1して、ステップS4509に進む。長押しチャージ演出は、3.00秒間行われるので、チャージカウンタの値は1～100まで増える。

20

【2590】

ステップS4509では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しタイマーのカウント時間が0.3n秒（n=1～10までの整数）であるか否かを判断する。長押しタイマーが0.3n秒をカウントした場合はステップS4510に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【2591】

ステップS4510では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しタイマーが0.3n秒をカウントする毎に、チェックポイント通過カウンタを+1し、本処理を終了する。0.3n秒は、長押しチャージ演出のチェックポイントである。長押しチャージ演出は、3.00秒間行われるので、チェックポイントは1～10まで10個ある。

30

【2592】

サブ制御装置262のCPU551は、上述したステップS4503にて長押しフラグが0でないと判定された場合、つまり既に決定ボタン81を長押し態様で操作していると判定された場合、ステップS4504～ステップS4506を飛ばして、上述したステップS4507～ステップS4510を実行する。このように、長押し態様での操作中に決定ボタン81の押下が検出される毎に上述した処理を繰り返すことで、長押し態様での操作が継続していることが判断される。

40

【2593】

ステップS4512では、サブ制御装置262のCPU551は、上述したステップS2312にて決定ボタン81の押下の検出が無いと判定された場合に、ボタン長押し演出フラグが1であるか否かを判断する。ボタン長押し演出フラグが1である場合はステップS4513に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップS4513では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しフラグが1であるか否かを判断する。長押しフラグが1である場合は、ステップS4514に進み、そうでない場合は本処理を終了する。つまり、ステップS4512およびステップS4513では、ボタン長押し演出の実行中に、長押し態様での決定ボタン81の操作の中断が発生したか否かを検出している。

50

【2594】

ステップS4514では、サブ制御装置262のCPU551は、上述したステップS4510のチェックポイント通過カウンタの値を読み出し、ステップS4515に進む。ステップS4515では、サブ制御装置262のCPU551は、検出無しが次のチェックポイントの経過時点まで継続したか否かを判断する。言い換えれば、サブ制御装置262のCPU551は、このステップS4515にて、次のチェックポイントまでに操作が再開されるという再開条件が成立したか否かを判断する。この次のチェックポイントの経過時点は、長押しタイマーが、 $0.3n + 0.3$ [秒]（ただしnは上述したステップS4510で読み出したチェックポイント通過カウンタの値）をカウントしたか否かで判断される。検出無しが次のチェックポイントの経過時点まで継続した場合にはステップS4516に進み、そうでなければ本処理を終了し、再び決定ボタン81の操作の検出があるか否かを判断を繰り返す。つまり、ステップS4514およびステップS4515では、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での決定ボタン81の操作の中断が発生した場合に、その長押し対応演出中における決定ボタン81の操作の中断が次のチェックポイントを越えるか否かを検出している。長押し対応演出中における決定ボタン81の操作の中断が次のチェックポイントを越えていない場合は、本処理が繰り返されるので、次のチェックポイントを越えるまでに決定ボタン81の操作の再検出があれば、長押し対応演出が継続される。

10

【2595】

検出無しが次のチェックポイントの経過時点まで継続した場合には、サブ制御装置262のCPU551は、ステップS4516にて長押しフラグを0に変更して、ステップS4517にて長押しタイマーを0に戻して、ステップS4518にて長押しチャージカウンタを0に戻して、ステップS4519にてチェックポイント通過カウンタを0に戻して、長押しチャージ演出を終了する。これにより本処理が終了する。つまり、ステップS4516からステップS4519では、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での決定ボタン81の操作の中断が発生した場合に、その長押し対応演出中における決定ボタン81の操作の中断が次のチェックポイントを越えた場合は、その時点で長押し対応演出が終了される。

20

【2596】

このように、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン81の操作が再開されれば、長押し対応演出（長押しチャージ演出と、長押しチャージ演出の結果行われる長押しチャージ攻撃演出）の実行が継続されるので、一から決定ボタン81の操作が長押し態様となるまでの時間を待つ必要を無くすることができる。また、とくに長押しチャージ演出に関しては、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、その途切れた時間の長さに関わりなく、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン81の操作が再開されれば、この判定タイミング後も長押しチャージ演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン81の操作が長押し態様となるまでの時間を待つ必要を無くすることができる。また、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れた後、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン81の操作が再開されなければ、この判定タイミングにて長押し対応演出が終了する（長押しチャージ演出が終了し、長押しチャージ演出の結果行われる長押しチャージ攻撃演出も行われない）ので、操作を怠ることが低減し易くなる。

30

40

【2597】

次に、図179を用いて、上述した本実施例の変動表示態様設定処理について説明する。なお、図42に示す変動表示態様設定処理と同じ処理は説明を省略する。

【2598】

ステップS2474Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、上述したステップS2471にて変動パターン指定コマンドを受信した場合に、ボタン長押し演出有りのコマンドを受信したか否かを判断する。ボタン長押し有りのコマンドを受信した場合は、ステップS2474Bに進み、そうでない場合は本処理を終了する。

50

【2599】

ステップS2474Bでは、サブ制御装置262のCPU551は、ボタン長押し演出フラグを1に設定し、ステップS2474Cに進む。ステップS2474Cでは、サブ制御装置262のCPU551は、以下に述べるボタン長押し演出設定処理を実行する。

【2600】

次に、図180を用いて、ボタン長押し演出設定処理について説明する。

【2601】

ステップS4601では、サブ制御装置262のCPU551は、長押し対応演出の開始を予告する予告開始タイミングであるか否かを判断する。予告開始タイミングであればステップS4602に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4602では、サブ制御装置262のCPU551は、長押し予告表示コマンドをセットし、ステップS4603に進む。ステップS4603では、予告時間の終了であるか否かを判断する。予告時間の終了であればステップS4604に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4604では、サブ制御装置262のCPU551は、長押し演出開始コマンドをセットし、本処理を終了する。

【2602】

ステップS4605では、サブ制御装置262のCPU551は、上述したステップS4601にて予告開始タイミングでないと判定された場合、決定ボタン81の検出の有効時間内であるか否かを判断する。有効時間内であればステップS4606に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4606では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しフラグの値を読み出し、ステップS4607に進む。ステップS4607では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しフラグが1であるか否かを判断する。長押しフラグが1であればステップS4608に進み、そうでなければステップS4622に進む。

【2603】

ステップS4608では、サブ制御装置262のCPU551は、直前の長押しフラグが0であるか否かを判断する。直前の長押しフラグが0であれば、長押し態様での操作の開始時点と判断して、ステップS4609に進む。ステップS4609では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しチャージ開始コマンドをセットして、ステップS4610に進む。

【2604】

ステップS4610では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しチャージカウンタが+1されたか否かを判断する。長押しチャージカウンタが+1されていればステップS4611に進み、そうでなければステップS4612に進む。ステップS4611では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しチャージ+1コマンドをセットし、ステップS4612に進む。

【2605】

ステップS4612では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しチャージ時間が終了したか否かを判断する。長押しチャージ時間が終了していればステップS4613に進み、そうでなければステップS4615に進む。ステップS4613では、サブ制御装置262のCPU551は、91～100パーセントのチャージであるか否かを判断する。91～100パーセントのチャージであればステップS4614に進み、そうでなければステップS4615に進む。ステップS4614では、サブ制御装置262のCPU551は、チャージコマンドAをセットして、ステップS4618に進む。このチャージコマンドAは、後述する「奥義Aアタック」と称するチャージ攻撃画像45d-Aを表示させるためのコマンドである。

【2606】

ステップS4615では、サブ制御装置262のCPU551は、50～90パーセントのチャージであるか否かを判断する。50～90パーセントのチャージであればステップS4616に進み、そうでなければ（つまり1～49パーセントのチャージであれば）

ステップS 4 6 1 7に進む。ステップS 4 6 1 6では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、チャージコマンドBをセットして、ステップS 4 6 1 8に進む。チャージコマンドBは、後述する「真Bアタック」と称するチャージ攻撃画像4 5 d - Bを表示させるためのコマンドである。ステップS 4 6 1 7では、5 0未満のチャージであるので、チャージコマンドCをセットして、ステップS 4 6 1 8へ進む。チャージコマンドCは、後述する「速攻Cアタック」と称するチャージ攻撃画像4 5 d - Cを表示させるためのコマンドである。

【2 6 0 7】

ステップS 4 6 1 8では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、長押しチャージ演出時間が終了したか否かを判断する。長押しチャージ演出時間が終了していればステップS 4 6 1 9 Aに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS 4 6 1 9では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、長押し演出終了コマンドをセットして、ステップS 4 6 2 0に進む。

10

【2 6 0 8】

ステップS 4 6 2 0では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、ボタン長押し演出フラグを0に戻し、ステップS 4 6 2 1に進む。ステップS 4 6 2 1では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、長押しフラグ、長押しタイマー、長押しチャージカウンタ、チェックポイント通過カウンタを0に戻して、本処理を終了する。

【2 6 0 9】

ステップS 4 6 2 2では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、上述したステップS 4 6 0 7にて長押しフラグが1でないと判定された場合に、直前の長押しフラグが1であったか否かを判断する。直前の長押しフラグが1である場合、すなわち長押し態様での操作が中断された場合は、ステップS 4 6 2 3に進み、そうでなければ本処理を終了する。

20

【2 6 1 0】

ステップS 4 6 2 3では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、長押しチャージ演出をやり直し可能な残り時間があるか否かを判断する。やり直し可能な残り時間がなければステップS 4 6 1 2に進む。やり直し可能な残り時間が残っていればステップS 4 6 2 4に進む。ステップS 4 6 2 4では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、長押しチャージ演出をやり直すためのやり直しコマンドをセットして、ステップS 4 6 2 1に進む。ステップS 4 6 2 1では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、長押し態様の操作が中断されたことを受けて、上述の各フラグを0に戻し、本処理を終了する。

30

【2 6 1 1】

次に、図1 8 1を用いて、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1が行うボタン長押し演出表示処理について説明する。

【2 6 1 2】

ステップS 4 7 0 1では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、上述したステップS 4 6 0 2の長押し予告表示コマンドを受信したか否かを判断する。長押し予告表示コマンドを受信していればステップS 4 7 0 2に進み、そうでなければステップS 4 7 0 6に進む。ステップS 4 7 0 2では、サブ制御装置2 6 2のCPU 5 5 1は、第3図柄表示装置4 2に長押し予告画像を表示する表示制御を行い、ステップS 4 7 0 3に進む。

40

【2 6 1 3】

ステップS 4 7 0 3では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、長押し予告時間を終了したか否かを判断する。長押し予告時間を終了していればステップS 4 7 0 4に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS 4 7 0 4では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、第3図柄表示装置4 2から長押し予告画像を消去し、ステップS 4 7 0 5に進む。ステップS 4 7 0 5では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、第3図柄表示装置4 2に長押し演出画像を表示する表示制御を行い、本処理を終了する。

【2 6 1 4】

ステップS 4 7 0 6では、表示制御装置4 5のCPU 5 2 1は、長押しチャージ開始コマンドを受信したか否かを判断する。長押しチャージ開始コマンドを受信していればステ

50

ップ S 4 7 0 7 に進み、そうでなければステップ S 4 7 2 5 に進む。ステップ S 4 7 0 7 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に長押しチャージ画像を表示する表示制御を行い、ステップ S 4 7 0 8 に進む。例えば、長押し態様での操作が開始されるまでは、「チャージ 0 パーセント」などの情報が表示される。

【2 6 1 5】

ステップ S 4 7 0 8 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、長押しチャージ + 1 コマンドを受信したか否かを判断する。長押しチャージ + 1 コマンドを受信していればステップ S 4 7 0 9 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4 7 0 9 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、長押しチャージ + 1 コマンド画像を表示し、表示されていた長押しチャージの値を更新して、ステップ S 4 7 1 0 に進む。このとき、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、長押しチャージの現在の値としてメモリに記憶された表示値に 1 を足して、記憶された表示値を更新する。例えば、「チャージ 1 パーセント」「チャージ 2 パーセント」・・・「チャージ 1 0 パーセント」のように更新される。

10

【2 6 1 6】

ステップ S 4 7 1 0 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、長押しチャージ時間の終了か否かを判断する。長押しチャージ時間の終了であればステップ S 4 7 1 1 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4 7 1 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に長押しチャージ終了画像を表示する表示制御を行い、ステップ S 4 7 1 2 に進む。

【2 6 1 7】

ステップ S 4 7 1 2 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、チャージコマンド A を受信したか否かを判断する。チャージコマンド A を受信していればステップ S 4 7 1 4 に進み、そうでなければステップ S 4 7 1 6 に進む。ステップ S 4 7 1 4 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に「奥義 A アタック」と称するチャージ攻撃画像 4 5 d - A (図中ではチャージ攻撃画像 A) を表示する表示制御を行い、ステップ S 4 7 2 3 に進む。

20

【2 6 1 8】

ステップ S 4 7 1 6 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、チャージコマンド B を受信したか否かを判断する。チャージコマンド B を受信していればステップ S 4 7 1 8 に進み、そうでなければステップ S 4 7 2 0 に進む。ステップ S 4 7 1 8 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に「真 B アタック」と称するチャージ攻撃画像 4 5 d - B (図中ではチャージ攻撃画像 B) を表示する表示制御を行い、ステップ S 4 7 2 3 に進む。

30

【2 6 1 9】

ステップ S 4 7 2 0 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、チャージコマンド C を受信したか否かを判断する。チャージコマンド C を受信していればステップ S 4 7 2 1 へ進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4 7 2 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に「速攻 C アタック」と称するチャージ攻撃画像 4 5 d - C (図中ではチャージ攻撃画像 C) を表示する表示制御を行い、ステップ S 4 7 2 3 に進む。

40

【2 6 2 0】

ステップ S 4 7 2 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、長押し演出時間を終了したか否かを判断する。長押し演出時間を終了していればステップ S 4 7 2 4 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4 7 2 4 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、長押しチャージ対応画像を消去して、本処理を終了する。

【2 6 2 1】

次に、上述した長押し対応演出のタイミングについて説明する。

【2 6 2 2】

図 1 8 2 は、長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図 1 8 3 は、図 1 8 2 とは異なる態様での長押し操作が行われた場合の長押し対応演出

50

を示すタイムチャートである。図 184 は、図 182，図 183 とは異なる態様での長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

【2623】

サブ制御装置 262 の CPU 551 は、上述した演出実行機能として、決定ボタン 81 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 81 の操作の検出が有ることに基づき、長押しチャージ演出の実行を継続する。

【2624】

図 182 を用いて、長押し操作が行われた場合の長押し対応演出について説明する。

【2625】

(a) に示す検出タイミングは、決定ボタン 81 の検出タイミングである。例えば 0.01 秒毎に決定ボタン 81 の押下を検出できるタイミングが設定されている。なお、検出タイミングは、チェックポイントの間隔 (0.3 秒毎) よりも短い時間であればよいので、例えば 0.1 秒毎やこれに相当する割込数毎であってもよい。

10

【2626】

(b) に示す有効タイミングは、長押しチャージ演出が最大 6.00 秒間実行されるにあたり、決定ボタン 81 の押下操作を検出できる有効期間として設定されている。ここで、有効タイミングのうち、長押しチャージ演出の開始から開始後 4.00 秒までを示している。この長押しチャージ演出の開始から長押しチャージ演出の最大実行時間 (上述した 6.00 秒) までの期間は、決定ボタン 81 の長押し態様での操作の有無が判定される期間である。なお、長押しチャージ演出の開始から 4.00 秒を経過して初めて決定ボタン 81 の押下操作した場合、演出時間を確保するため、その操作は無効と判定されるので、長押しチャージが実行されない。

20

【2627】

(c) に示す操作タイミングは、遊技者が決定ボタン 81 を長押し態様で操作するタイミングを示している。図 182 では、遊技者は、長押しチャージ演出の開始 0.90 秒後に、決定ボタン 81 の長押し態様での操作を開始し、長押し態様の判定時間 (0.10 秒) を経過後、長押しチャージ演出の開始 1.00 秒後から 3.00 秒間、長押し態様での操作を継続している。つまり、長押しチャージ演出中、長押し態様での操作が連続して実行されている。

【2628】

(d) に示す長押しタイマーは、遊技者が決定ボタン 81 を押下したことに基づき、決定ボタン 81 の検出がオンになっている時間を計測する。本図では、長押しチャージ演出の開始 0.90 秒後に決定ボタン 81 が押下されてから、(c) に示すように、長押しチャージ演出が終了するタイミング (長押しチャージ演出の開始 4.00 秒後) まで計測され続けている。

30

【2629】

(e) に示す長押しチェックポイントは、遊技者が決定ボタン 81 を長押し態様で操作しているかどうかの判定が行われる時点を示している。具体的には、長押し態様の判定時間 (0.10 秒) を経過後、0.30 秒毎にチェックポイントが設けられている。本図に示す押下タイミングでは、長押しチャージ演出の開始 1.30 秒後に 1 回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始 1.60 秒後に 2 回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始 1.90 秒後に 3 回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始 2.20 秒後に 4 回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始 2.50 秒後に 5 回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始 2.80 秒後に 6 回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始 3.10 秒後に 7 回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始 3.40 秒後に 8 回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始 3.70 秒後に 9 回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始 4.00 秒後に 10 回目のチェックポイントが到来する。10 回目のチェックポイントが到来するタイミングで、長押しチャージ演出が終了する。

40

50

【2630】

(f)に示す長押しフラグは、遊技者が決定ボタン81を長押し態様で操作していることを示す信号である。具体的には、長押し態様の操作であると判定された時点から、長押し態様の操作が終了するまで（本図では、長押しチャージ演出が終了する時点まで）立ち上がり（「1」）を示している。

【2631】

(g)に示す長押しチャージ画像は、遊技者が決定ボタン81を長押し態様で操作している間に表示される表示演出画像である。具体的には、長押しチャージ演出の開始から長押し態様の判定時点までの期間は、チャージ0パーセントを示す画像が表示されている。長押し態様の判定後は、長押し態様での操作が0.03秒続くごとに、長押しチャージが1パーセントずつ上昇するように長押しチャージ画像が表示される。つまり、長押し態様での操作が0.30秒続くごとに、長押しチャージが10パーセントずつ上昇するように長押しチャージ画像が表示される。

【2632】

本図に示す押下タイミングでは、長押しチャージ演出の開始1.30秒後（1回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、10パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始1.60秒後（2回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、20パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始1.90秒後（3回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、30パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始2.20秒後（4回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、40パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始2.50秒後（5回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、50パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始2.80秒後、6回目のチェックポイントで押下検出されていれば、60パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始3.10秒後（7回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、70パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始3.40秒後（8回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、80パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始3.70秒後（9回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、90パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始4.00秒後（10回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、100パーセントを示す画像が表示される。

【2633】

この長押しチャージ演出の結果に基づき長押しチャージ攻撃演出が実行される。長押しチャージ攻撃演出は、遊技者が決定ボタン81を長押し態様で長押しチャージ演出が実行される所定期間（例えば3.00秒間）操作したことに基づき、長押しチャージ演出の終了に合わせて実行される表示演出にてチャージ攻撃画像45d-A、45d-B、45d-Cのいずれかを表示する演出である。

【2634】

例えば、チャージ攻撃画像45d-Aは、パワーが91～100パーセントチャージされるまで待った状態で繰り出されるので、「奥義Aアタック」と称してパンチの形を模した画像が表示される。チャージ攻撃画像45d-Bは、パワーが50～90パーセントチャージされた状態、つまりチャージ攻撃画像45d-Aよりも短い時間で繰り出されるので、「真Bアタック」と称してパンチの形を模した画像が表示される。チャージ攻撃画像45d-Cは、パワーが1～49パーセントチャージされた状態、つまりチャージ攻撃画像45d-Bよりも短い時間で繰り出されるので、「速攻Cアタック」と称してパンチの形を模した画像が表示される。

【2635】

図183を用いて、図182とは別の長押し操作が行われた場合の長押しチャージ演出について説明する。なお、決定ボタン81の長押し態様での操作の開始タイミングは、図183に示すタイミングと同じである。以下では、図182に示す長押しチャージ演出と

は異なる点について説明する。

【2636】

(c) に示す操作タイミングは、長押しチャージ演出の開始後に決定ボタン81の長押し態様での操作が途切れる例を説明する。決定ボタン81の長押し態様での操作が途切れる場合には、長押し態様とは異なる操作として、検出タイミングより短く決定ボタン81が離される場合や、検出タイミングより長く決定ボタン81が離される場合がある。ここでは、長押しチャージ演出の開始2.30秒後に一旦中断され、その後、長押しチャージ演出の開始2.45秒後に再開される。すなわち、長押しチャージ演出の開始2.30秒後から2.45秒後までの1.15秒間、決定ボタン81の長押し態様での操作が中断される検出タイミングより長い無操作期間となるが、上述した検出タイミングより短い無操作期間でもよい。この無操作期間は、長押しチャージ演出の開始2.20に到来する4回目のチェックポイントから長押しチャージ演出の開始2.50秒後に到来する5回目のチェックポイントまでの期間に位置している。すなわち、この長押し態様での操作の中断は、4回目のチェックポイントより後に始まり、5回目のチェックポイントが到来する前に終わっている。つまり、この無操作期間は、各チェックポイント間、すなわち操作再開による演出継続可能期間内に位置している。

10

【2637】

(d) に示す長押しタイマーは、この長押し態様での操作が中断されている期間も、時間が計測されている。

【2638】

20

(e) に示す長押しチェックポイントは、上述の無操作期間が、4回目のチェックポイントより後に始まり、5回目のチェックポイントが到来する前に終わっているため、図182(e) に示すチェックポイントと同様に、この無操作期間も、長押し態様での操作が継続していると判定されている。(f) に示す長押しフラグも、同様に、この無操作期間も、「1」を示している。

【2639】

(g) に示す長押しチャージ画像は、上述の無操作期間が、4回目のチェックポイントより後に始まり、5回目のチェックポイントが到来する前に終わっているため、図182(g) に示す長押しチャージ画像と同様に、この無操作期間も、長押しチャージが上昇する画像が表示されている。

30

【2640】

このように、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、チェックポイント(判定タイミング)以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、チェックポイントにて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が有るに基づき、長押し対応演出の実行をさらに継続する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次のチェックポイントが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができ、操作を再開すれば、さらに長押し対応演出を楽しむことができる。

【2641】

図184を用いて、図182，図183とは別の長押し操作が行われた場合の長押しチャージ演出について説明する。以下では、図182，図183に示す長押しチャージ演出とは異なる点について説明する。

40

【2642】

この説明では、サブ制御装置262のCPU551は、上述した演出実行機能として、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、所定の判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が有った後、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無くなった場合であって、次の判定タイミングまでに、遊技者による決定ボタン81の操作の再検出が無い場合には、長押しチャージ演出の実行を終了する。

【2643】

(c) に示す操作タイミングは、長押しチャージ演出の開始2.30秒後に一旦中断さ

50

れ、その後、長押しチャージ演出の開始 2.60 秒後に再開される。すなわち、長押しチャージ演出の開始 2.30 秒後から 2.60 秒後までの 0.30 秒間、決定ボタン 81 の長押し態様での操作が中断される。

【2644】

(d) に示す長押しタイマーは、この長押し態様での操作が中断されている期間も、時間が計測されている。

【2645】

(e) に示す長押しチェックポイントは、長押しチャージ演出の開始 2.50 秒後（5 回目のチェックポイント）が、(c) に示す無操作期間中に到来する。そのため、5 回目のチェックポイントでは、決定ボタン 81 の長押し態様での操作がないと判定される。これにより、長押しチャージ演出は終了する。なお、(c) に示すように、その後、操作が再開された場合は、残り時間で長押しチャージ演出を実行可能な場合は、長押しチャージ演出が初めからやり直されてもよい。

10

【2646】

例えば、長押しチャージ演出の開始 2.60 秒から 0.10 秒間長押し態様での操作があると判別されたことに基づき、長押しチャージ演出の開始 2.70 秒から 5.70 秒まで長押し態様での操作を続ければ、3.00 秒間の長押し態様での操作を達成できる。

【2647】

(f) に示す長押しフラグは、長押しチャージ演出の開始 2.50 秒後（5 回目のチェックポイント）に、決定ボタン 81 の長押し態様での操作がないと判定されたことに基づき、立ち下がる（「0」になる）。なお、長押しチャージ演出の再開がある場合は、長押し態様での操作が再開されると、長押しチャージ演出の開始 2.70 秒から再び立ち上がる（「1」になる）。長押しフラグは、再び立ち上がった状態で、長押しチャージ演出の開始 5.70 秒後まで続く。

20

【2648】

(g) に示す長押しチャージ画像は、長押しチャージ演出の開始 2.47 秒後に 49 パーセントチャージを示す長押しチャージ画像を表示してから 0.03 秒後、すなわち長押しチャージ演出の開始 2.50 秒後（5 回目のチェックポイント）に、0 パーセントに戻る。なお、その後、長押し態様での操作が再開されると、長押しチャージ演出の開始 2.70 秒から長押しチャージ画像の上昇が再開される。

30

【2649】

このように、決定ボタン 81 の操作が長押し態様で行われた後、チェックポイント（判定タイミング）以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、チェックポイントにて、遊技者による決定ボタン 81 の操作の検出が無いことに基づき、長押し対応演出の実行を終了する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができるが、操作を怠れば、それ以上長押し対応演出を楽しむことができないようにすることができる。

【2650】

次に、図 185 を用いて、長押し対応演出の表示態様を説明する。図 185 は、長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

40

【2651】

長押し対応演出は、第 3 図柄表示装置 42 に表示される変動表示演出の実行中、例えば (a) に示すようなリーチ表示演出であって、(b) に示すようなリーチ発展演出の表示中に実行される。リーチ発展演出は、例えばスーパーリーチであることを示唆する自キャラクタと敵キャラクタとの対決演出である。長押し対応演出は、この対決演出において、自キャラクタが敵キャラクタを攻撃するときに、決定ボタン 81 の長押し態様での操作の時間に応じて攻撃のためのパワーをためる長押しチャージ演出と、長押しチャージ演出の結果、ためられたパワーに基づいて攻撃を行う長押しチャージ攻撃演出である。

【2652】

50

長押し対応演出を実行する前に、第3図柄表示装置42には、(c)に示すような長押し対応演出の開始を予告する予告演出が実行される。例えば、「ボタンを長押ししてチャージをためて敵をたおせ!」のような、決定ボタン81の長押し態様での操作を予告する長押し予告画像45aが第3図柄表示装置42に表示される。長押し予告画像45aの表示時間は、例えば2秒程度である。

【2653】

長押し予告画像45aの表示が終了すると、第3図柄表示装置42には、(d)に示すような決定ボタン81の長押し態様での操作を要求する長押し要求画像45bと、チャージが0パーセントであることを示す長押しチャージ画像45cとが表示される。長押し要求画像45bは、例えば、決定ボタン81の絵柄情報と「長押し!」の文字情報とを含む画像である。長押しチャージ画像45cは、ここでは、決定ボタン81の長押し態様での操作が実行されていないか、決定ボタン81の押下はあったが長押し態様に至っていないことを示す「チャージ0パーセント」という文字情報である。長押し対応演出の開始タイミングは、長押しチャージ演出の開始タイミングであり、長押し要求画像45bと長押しチャージ画像45cの表示タイミングである。

【2654】

決定ボタン81の長押し態様での操作が実行されない場合は、長押し要求画像45bと長押しチャージ画像45cの表示開始(すなわち、長押しチャージ演出の開始)から3秒後まで表示される。この期間内に決定ボタン81の長押し態様での操作が実行されない場合は、長押しチャージ演出は終了する。

【2655】

決定ボタン81の操作が長押し態様での操作であると判定された場合は、その判定後から、(e)～(g)に示すように、長押し態様での操作が継続する時間に応じた攻撃パワーのチャージが上昇する画像が表示される。(e)は、長押し態様での操作であると判定されたタイミング(長押しチャージ演出の開始から1.00秒後)から0.03秒後の画像であり、チャージ1パーセントという長押しチャージ画像45cが表示されている。(f)は、長押し態様での操作であると判定されたタイミングから1.50秒後(長押しチャージ演出の開始から2.50秒後)の画像であり、チャージ50パーセントという長押しチャージ画像45cが表示されている。(g)は、長押し態様での操作であると判定されたタイミングから3.00秒後(長押しチャージ演出の開始から4.00秒後)の画像であり、チャージ100パーセントという長押しチャージ画像45cが表示されている。なお、長押し要求画像45bは、長押しチャージ画像45cが表示されている期間にも表示されている。

【2656】

長押しチャージ画像45cがチャージ100パーセントに達すると、(h)に示すように、長押し態様での操作が規定時間のうち91～100パーセントの時間実行されたことに基づき、「奥義Aアタック」と称するチャージ攻撃画像45d-Aが表示される。「奥義Aアタック」は、変動表示の結果が大当たりになる場合もあるし、外れになる場合もある。変動表示の結果が大当たりになる場合には、その後のリーチ発展演出において、(i)に示す自キャラクタの勝利が濃厚である様子が表示され、(j)に示すように、リーチ発展演出における自キャラクタの勝利、すなわち発展図柄の大当たり組合せが表示され、(k)に示すように、通常画面に戻って装飾図柄の大当たり組合せが表示される。

【2657】

次に、図186を用いて、図185とは別の長押し対応演出の表示態様を説明する。図186は、図185とは異なる長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【2658】

上述した図185を用いた説明では、遊技者が決定ボタン81の長押し態様での操作を継続して実行していた場合の長押し対応演出について説明したが、ここでは、遊技者が決定ボタン81の長押し態様での操作を中断し、再開した場合の長押し対応演出について説

10

20

30

40

50

明する。なお、ここでは、長押しチャージ演出の開始時点から説明する。

【2659】

第3図柄表示装置42には、長押しチャージ演出の開始時点にて、(a)に示す長押し要求画像45bと長押しチャージ画像45cとが表示される。遊技者による決定ボタン81の操作が長押し態様での操作になったと判定されると、(b)に示すように、長押しチャージ画像45cのチャージが上昇する。長押しチャージ画像45cは、長押しチャージ演出の開始2.26秒後に、(c)に示すチャージ42パーセントになる。その0.03秒後(すなわち長押しチャージ演出の開始2.29秒後)に、(d)に示すチャージ43パーセントになる。

【2660】

ここで、遊技者は、(d)に示す長押しチャージ画像45cがチャージ43パーセントを表示しているタイミングで(長押しチャージ演出の開始2.30秒後に)、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離し、長押し態様での操作を中断する。この中断中、長押しチャージ画像45cは、長押しチャージ演出の開始2.32秒後にはチャージ44パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始2.35秒後にはチャージ45パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始2.38秒後にはチャージ46パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始2.41秒後には(e)に示すチャージ47パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始2.44秒後には(f)に示すチャージ48パーセントに上昇する。

【2661】

(f)に示す長押しチャージ画像45cがチャージ48パーセントを表示しているタイミングで(長押しチャージ演出の開始2.45秒後に)、決定ボタン81を再び押下することで、長押し態様での操作が再開される。再開後、長押しチャージ画像45cは、長押しチャージ演出の開始2.47秒後にはチャージ49パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始2.50秒後には(g)に示すチャージ50パーセントに上昇する。その後も、長押し態様での操作が継続されることで、長押しチャージ画像45cは、長押しチャージ演出の開始4.00秒後には(h)に示すチャージ100パーセントに到達する。長押しチャージ画像45cがチャージ100パーセントに達すると、(i)に示す「奥義Aアタック」と称するチャージ攻撃画像45d-Aが表示される。変動表示の結果が大当たりになる場合には、その後のリーチ発展演出において、(j)に示すように、自キャラクタの勝利が濃厚である様子が表示され、(k)に示すように、リーチ発展演出における自キャラクタの勝利、すなわち発展図柄の大当たり組合せが表示され、(l)に示すように、通常画面に戻って装飾図柄の大当たり組合せが表示される。

【2662】

このように、長押しチャージ演出の実行中に決定ボタン81の操作の検出が無くなった場合に、長押しチャージ演出を終了せずに、所定期間(決定ボタン81の操作の検出が無くなってから次のチェックポイントが到来するまでの期間、もしくは、決定ボタン81の操作の検出が無くなってから次のチェックポイントが到来する前に操作が再開されるまでの期間)、所定演出(例えば長押しチャージ演出)が実行されるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【2663】

また、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、長押しチャージ演出が継続されるので、操作の検出が途切れた前後で演出の一体性を持たせることができる。また、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、決定ボタン81の操作の検出が無いと判定された時点で実行されていた長押しチャージ演出の表示態様の变化が継続されるので、表示態様の变化が継続させるために長押し態様での操作を続ける必要があることを、好適に知らせることができる。

10

20

30

40

50

【2664】

次に、図187を用いて、図185，図186とは別の長押し対応演出の表示態様を説明する。図187は、図185，図186とは異なる長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【2665】

ここでは、遊技者が決定ボタン81の長押し態様での操作を中断した後、長押しチャージ演出が終了し、再開した時点から長押しチャージ演出が新たに実行される場合の表示態様について説明する。なお、ここでも、長押しチャージ演出の開始時点から説明する。

【2666】

第3図柄表示装置42には、開始時点にて、(a)に示す長押し要求画像45bと長押しチャージ画像45cとが表示される。遊技者による決定ボタン81の操作が長押し態様での操作になったと判定されると、(b)に示すように、長押しチャージ画像45cのチャージが上昇する。長押しチャージ画像45cは、長押しチャージ演出の開始2.26秒後に、(c)に示すチャージ42パーセントになる。その0.03秒後(すなわち長押しチャージ演出の開始2.29秒後)に、(d)に示すチャージ43パーセントになる。

10

【2667】

遊技者は、(d)に示す長押しチャージ画像45cがチャージ43パーセントを表示しているタイミングで(長押しチャージ演出の開始2.30秒後に)、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離し、長押し態様での操作を中断する。この中断中、長押しチャージ画像45cは、長押しチャージ演出の開始2.32秒後にはチャージ44パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始2.35秒後にはチャージ45パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始2.38秒後にはチャージ46パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始2.41秒後には(e)に示すチャージ47パーセントに上昇し、(f)に示す長押しチャージ演出の開始2.44秒後にはチャージ48パーセントに上昇する。

20

【2668】

ここで、遊技者は、長押しチャージ画像45cがチャージ48パーセントを表示している期間(長押しチャージ演出の開始2.44秒後から2.47秒後までの期間)に、決定ボタン81を再び押下していない。遊技者が決定ボタン81の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始2.47秒後には、(g)に示すチャージ49パーセントに上昇する。その後、遊技者が決定ボタン81の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始2.50秒後に、次の5回目のチェックポイントが到来する。5回目のチェックポイントでは遊技者の長押し態様での操作がないと判定されるので、(h)に示すように、長押しチャージ画像45cがチャージ0パーセントを示す画像として表示される。長押しチャージ演出は、この時点で終了するが、残り時間にやり直し可能であるので、長押し要求画像45bは表示され続けている。

30

【2669】

遊技者は、長押しチャージ演出の開始2.60秒後に、決定ボタン81の長押し態様での操作を再開すると、長押しチャージ演出の開始2.70秒後から長押しチャージ演出が新たにやり直される。長押しチャージ画像45cは、長押しチャージ演出の開始2.73秒後には(i)に示すチャージ1パーセントに上昇し、その後も上昇を続けて、長押しチャージ演出の開始3.90秒後には(j)に示すチャージ40パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始5.70秒後には(k)に示すチャージ100パーセントに到達する。長押しチャージ画像45cがチャージ100パーセントに達すると、(l)に示す「奥義Aアタック」と称するチャージ攻撃画像45d-Aが表示される。

40

【2670】

その後、変動表示の結果が大当たりとなる場合は、上述までと同様に、その後のリーチ発展演出において、自キャラクタの勝利が濃厚である様子が表示され、リーチ発展演出における自キャラクタの勝利、すなわち発展図柄の大当たり組合せが表示され、通常画面に戻って装飾図柄の大当たり組合せが表示される。

50

【2671】

長押しチャージ演出の終了時点で長押し対応演出を終了させてもよいし、残り時間で長押しチャージ演出をやり直すことが可能であれば、長押し態様での操作の再開によって長押しチャージ演出がやり直されてもよい。

【2672】

このように、長押しチャージ演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次のチェックポイントが到来するまでは長押しチャージ演出を楽しませることができ、操作を再開すれば、さらに長押し対応演出を楽しませることができる。また、長押しチャージ演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次のチェックポイントが到来するまでは長押しチャージ演出を楽しませることができるが、操作を怠れば、それ以上長押しチャージ演出を楽しむことができないようにすることができる。その結果、長押しチャージ演出の興趣性を好適に向上させることができる。

10

【2673】

上述したように、本実施例44のパチンコ機10によれば、遊技者による操作を受ける枠ボタン80（例えば決定ボタン81）と、遊技に関する主たる制御を行う主制御装置261のCPU501と、主制御装置261のCPU501による大当たり判定の結果に基づき、第3図柄表示装置42に所定の表示演出（例えば変動表示演出）を実行させるサブ制御装置262のCPU551による演出実行機能と、を備え、上述の演出実行機能は、決定ボタン81の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン81の操作が特定態様（例えば長押し態様）で行われた場合に、所定の表示演出中に長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出や、その結果として行われる長押しチャージ攻撃演出）を実行するものであって、決定ボタン81の長押し態様での操作の有無が判定される期間（例えば長押しチャージ演出の開始から長押しチャージ演出の最大実行時間6.00秒までの期間）内で、長押し態様での操作が無いと判定された場合にも、長押し対応演出の実行を継続する。なお、所定の表示演出は、変動表示演出に限らず、大当たりラウンド演出などの他の表示演出であってもよい。特定態様での操作は、ボタンの長押し態様に限らず、レバーの長引き、ボタンの連打などであってもよい。

20

【2674】

これにより、長押し対応演出が開始された後、決定ボタン81の長押し態様での操作が途切れたとしても、長押し態様での操作の有無が判定される期間内に長押し態様での操作が再開されれば、長押し対応演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン81の操作をやり直して、長押し対応演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P1-0）に記載の遊技機の一例である。

30

【2675】

上述の演出実行機能は、有効期間内を所定間隔（例えば0.01秒間隔）で、遊技者による決定ボタン81の操作を検出可能なサブ制御装置262のCPU551による操作検出機能と、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた場合に、その後、0.01秒間隔よりも長い特定間隔毎（例えば0.30秒毎）に設けられた判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出の有無に基づいて、長押し対応演出の実行を継続するか否かを判定する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン81の操作が再開されれば、長押し対応演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン81の操作をやり直して、長押し対応演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P1-1）に記載の遊技機の一例である。

40

【2676】

上述の演出実行機能は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン81の操作の検出が有ることに基づき、当該判定タイミング後も長押し対応演出の実行を継続する。これにより、長押し対応演出が開始された

50

後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン 8 1 の操作が再開されれば、この判定タイミング後も長押し対応演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン 8 1 の操作をやり直して、長押し対応演出が長押し態様となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 1 - 2）に記載の遊技機の一例である。

【2 6 7 7】

上述の演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無いことに基づき、当該判定タイミングにて長押し対応演出を終了する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れた後、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン 8 1 の操作が再開されなければ、この判定タイミングにて長押し対応演出が終了するので、操作を怠ることが低減され易くなる。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 1 - 3）に記載の遊技機の一例である。

【2 6 7 8】

上述の演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができる。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 1 - 4）に記載の遊技機の一例である。

【2 6 7 9】

上述の演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が有ることに基づき、長押し対応演出の実行をさらに継続する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができ、操作を再開すれば、さらに長押し対応演出を楽しむことができる。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 1 - 5）に記載の遊技機の一例である。

【2 6 8 0】

上述の演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無いことに基づき、長押し対応演出の実行を終了する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができるが、操作を怠れば、それ以上長押し対応演出を楽しむことができない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 1 - 6）に記載の遊技機の一例である。

【2 6 8 1】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合にも、長押し色変化演出の実行を継続する。これにより、長押し対応演出が開始された後、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされたとしても、長押し対応演出の実行が継続されるので、長押し態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 2 - 0）に記載の遊技機の一例である。

【2 6 8 2】

上述の演出実行機能は、長押し対応演出の実行中に決定ボタン 8 1 の操作の検出が無くなった場合に、長押し対応演出を終了せずに、所定期間（例えば次のチェックポイントが

10

20

30

40

50

到来するまでの期間）、所定演出（例えば長押し対応演出）を実行する。これにより、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、長押し対応演出を終了せずに、所定期間、所定演出が実行されるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 3 - 1）に記載の遊技機の一例である。

【2 6 8 3】

上述の所定演出は、所定期間、特定操作対応演出（例えば長押し対応演出）を継続する演出である。これにより、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、長押し対応演出が係属されるので、操作の検出が途切れた前後で演出の一体性があるため、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 3 - 2）に記載の遊技機の一例である。

【2 6 8 4】

上述の演出実行機能は、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出を実行する。これにより、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行されるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 4 - 3）に記載の遊技機の一例である。

【2 6 8 5】

上述の演出実行機能は、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出を実行した後、判定タイミングにて、決定ボタン 8 1 の操作が無くなったことを遊技者に示唆ないし報知するものであってもよい。このように構成すれば、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行された後、判定タイミングにて、操作を再開する必要があることを遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 4 - 4）に記載の遊技機の一例である。

【2 6 8 6】

また、上述の継続演出は、上述の所定期間、決定ボタン 8 1 の操作の検出が無いと判定された時点で実行されていた長押し対応演出の表示態様の変化を継続する演出である。これにより、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、決定ボタン 8 1 の操作の検出が無いと判定された時点で実行されていた長押し対応演出の表示態様の変化が継続されるので、表示態様の変化が継続させるために長押し態様での操作を続ける必要があることを、好適に知らせることができる。これは例えば上述の（P 3 - 3）に記載の遊技機の一例である。

【2 6 8 7】

なお、上述の演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が有ることに基づき抽選を行い、抽選の結果が当たりの場合に、長押し対応演出の実行をさらに継続するものであってもよい。このように構成すれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができ、操作を再開して抽選に当選すれば、さらに特定操作対応演出を楽しむことができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 1 - 7）に記載の遊技機の一例である。

【2 6 8 8】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定

タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が有ることに基づき抽選を行い、抽選の結果が外れである場合に、長押し対応演出の実行を終了するものであってもよい。このように構成すれば、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができ、操作を再開して抽選に当選すれば、さらに長押し対応演出を楽しむことができるが、落選すれば、これ以上長押し対応演出を楽しむことができない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 1－8）に記載の遊技機の一例である。

【実施例 4 5】

【2 6 8 9】

実施例 4 4 では、長押しチャージ演出中に長押し態様とは異なる操作として長押し中の決定ボタン 8 1 から手を離したときに、長押しチャージ演出が継続されていたが、長押しチャージ演出とは異なる演出が実行されてもよい。本実施例の長押しチャージ演出の表示態様について説明する。

【2 6 9 0】

本実施例では、長押しチャージ演出の実行中に決定ボタン 8 1 の操作の検出が無くなった場合に、所定の期間、第 3 図柄表示装置 4 2 に所定の演出が表示される。この所定の演出は、所定の無操作期間実行される、長押しチャージ演出とは異なる演出である。この所定の演出は、長押しチャージ演出が終了していないことを示す演出でもある。具体的には、この所定の演出は、上述の所定期間、決定ボタン 8 1 の操作が無くなったことや、操作の再開が必要であることを遊技者に示唆ないし報知する演出である。

【2 6 9 1】

図 1 8 8 を用いて、決定ボタン 8 1 の操作の検出が無くなった場合に表示される所定の演出について説明する。図 1 8 8 は、実施例 4 5 の長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。ここでは、上述の実施例 4 4 で説明した長押し対応演出を参照し、その長押しチャージ演出の開始時点から説明するが、遊技者が決定ボタン 8 1 の操作を中断した後、操作の再開が実施例 4 4 よりも遅くなった場合を説明する。

【2 6 9 2】

第 3 図柄表示装置 4 2 には、開始時点にて、（a）に示す長押し要求画像 4 5 b と長押しチャージ画像 4 5 c とが表示される。遊技者による決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様での操作になったと判定されると、（b）に示すように、長押しチャージ画像 4 5 c のチャージが上昇する。長押しチャージ画像 4 5 c は、長押しチャージ演出の開始 2 . 2 6 秒後に、（c）に示すチャージ 4 2 パーセントになる。その 0 . 0 3 秒後（すなわち長押しチャージ演出の開始 2 . 2 9 秒後）に、（d）に示すチャージ 4 3 パーセントになる。

【2 6 9 3】

ここで、遊技者は、（d）に示す長押しチャージ画像 4 5 c がチャージ 4 3 パーセントを表示しているタイミングで（長押しチャージ演出の開始 2 . 3 0 秒後に）、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離し、長押し態様での操作を中断する。この中断中、長押しチャージ画像 4 5 c は、長押しチャージ演出の開始 2 . 3 2 秒後にはチャージ 4 4 パーセントに上昇する。このとき、第 3 図柄表示装置 4 2 には、長押し予告画像 4 5 a や長押し要求画像 4 5 b のような長押しチャージ演出を構成する画像とは異なる所定の画像が表示されている。具体的には、この所定の画像は、例えば「長押し出来てないよ！」という文字情報で構成される長押し解除報知画像 4 5 e である。つまり、長押し解除報知画像 4 5 e の表示により、決定ボタン 8 1 の操作がなくなったことが遊技者に報知され、その結果、長押しチャージ演出が終了していないことを示すことができる。

【2 6 9 4】

この後も、決定ボタン 8 1 の操作がない間は長押し解除報知画像 4 5 e が表示され続け、長押しチャージ演出の開始 2 . 3 5 秒後にはチャージ 4 5 パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始 2 . 3 8 秒後にはチャージ 4 6 パーセントに上昇し、長押しチャージ

10

20

30

40

50

演出の開始 2.41 秒後には (e) に示すチャージ 47 パーセントに上昇し、(f) に示す長押しチャージ演出の開始 2.44 秒後にはチャージ 48 パーセントに上昇する。

【2695】

ここで、遊技者は、長押しチャージ画像 45c がチャージ 48 パーセントを表示している期間（長押しチャージ演出の開始 2.44 秒後から 2.47 秒後までの期間）に、決定ボタン 81 を再び押下していない。遊技者が決定ボタン 81 の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始 2.47 秒後には、(g) に示すチャージ 49 パーセントに上昇する。その後、遊技者が決定ボタン 81 の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始 2.50 秒後に、次の 5 回目のチェックポイントが到来する。5 回目のチェックポイントでは遊技者の長押し態様での操作がないと判定されるので、(h) に示すように、長押しチャージ画像 45c がチャージ 0 パーセントを示す画像として表示される。

10

【2696】

ここで、長押し解除報知画像 45e を見せるだけでは決定ボタン 81 の操作を再開させることができなかったため、長押しチャージ画像 45c がチャージ 0 パーセントになったタイミングで、長押しチャージ画像 45c と長押し解除報知画像 45e に替えて、(i) に示す自キャラクタ P Y に「パワーが足りないと攻撃が出せないよ！長押ししてよ！」という文字画像からなるセリフを発言させる演出（再操作催促画像 45e1）が表示される。再操作催促画像 45e1 の表示は、今まで表示されていた長押し解除報知画像 45e のような単に操作を説明するような演出ではなく、リーチ発展演出のこれからのストーリー展開にからめて決定ボタン 81 の操作の再開が必要であることを遊技者に知らせる演出であるため、決定ボタン 81 の操作の再開への興味性を高めることができる。

20

【2697】

再操作催促画像 45e1 は、「パワーが足りないと攻撃が出せないよ！長押ししてよ！」のセリフを単発で出すだけでなく、このセリフに続いて、「あなたの力を貸して下さい！」のような別のセリフを出してもよい。これにより、決定ボタン 81 の操作が再開されるまでの期間を種々のセリフで、決定ボタン 81 の操作の再開への興味性を高めることができる。

【2698】

遊技者は、この再操作催促画像 45e1 によって、長押しチャージ演出の開始 4.60 秒後によく、決定ボタン 81 の長押し態様での操作を再開し、長押しチャージ演出の開始 4.70 秒後から長押しチャージ演出が新たにやり直される。長押しチャージ画像 45c は、長押しチャージ演出の開始 4.73 秒後には (j) に示すチャージ 1 パーセントに上昇する。このとき、長押し解除報知画像 45e は、消去されている。その後も上昇を続けて、長押しチャージ演出の開始 5.90 秒後には (k) に示すチャージ 40 パーセントに上昇するが、演出開始 6.00 秒の到来により、チャージ 40 パーセントで終了する。長押しチャージ画像 45c は、チャージ 1～49 パーセントの範囲内であるため、(l) に示す「速攻 C アタック」と称するチャージ攻撃画像 45d-C が表示される。

30

【2699】

変動表示の結果が大当たりとなる場合には、その後のリーチ発展演出において、リーチ発展演出における自キャラクタの勝利、すなわち発展図柄の大当たり組合せが表示され、通常画面に戻って装飾図柄の大当たり組合せが表示される。変動表示の結果が外れとなる場合には、その後のリーチ発展演出において、リーチ発展演出における敵キャラクタの勝利、すなわち発展図柄のリーチ外れ組合せが表示され、通常画面に戻って装飾図柄のリーチ外れ組合せが表示される。

40

【2700】

上述したように、本実施例 45 のパチンコ機 10 によれば、上述の演出実行機能は、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に決定ボタン 81 の操作の検出がなくなった場合に、長押しチャージ演出を終了せずに、所定期間、所定演出（例えば長押し解除報知画像 45e や再操作催促画像 45e1）を実行する。この所定演出は、所定期間実行される、長押しチャージ演出（長押しチャージ画像 45c と長押し解除報知画像 45

50

eを表示する演出)とは異なる別演出である。これにより、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押しチャージ演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、長押しチャージ演出とは異なる演出が実行されるので、長押しチャージ演出とは異なる演出効果によって、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押しチャージ演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の(P4-1)に記載の遊技機の一例である。

【2701】

上述の別演出は、所定期間実行される、決定ボタン81の操作が無くなったことを遊技者に示唆ないし報知する演出(例えば長押し解除報知画像45eや再操作催促画像45e1)である。これにより、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押しチャージ演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れた場合に、所定期間、別演出によって、操作を再開する必要があることを遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押しチャージ演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の(P4-2)に記載の遊技機の一例である。

【2702】

上述の演出実行機能は、決定ボタン81の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中(変動表示中)に特定操作対応演出(例えば長押しチャージ演出)を実行するものであって、決定ボタン81の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作がされた場合に、特定操作対応演出の実行を継続した状態で、特定操作対応演出とは異なる演出(例えば長押し解除報知画像45eや再操作催促画像45e1の表示)を実行する。これにより、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続されるとともに特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の(P2-00)に記載の遊技機の一例である。

【実施例46】

【2703】

長押しチャージ演出中に長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離れたときに実行される演出は、実施例45とは異なる演出であってもよい。

【2704】

本実施例では、長押しチャージ演出中に長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離れたときに実行される演出は、長押しチャージ演出が表示されていた第3図柄表示装置42の表示画面42aを暗転させる暗転演出である。このような暗転演出が所定期間実行されることで、長押しチャージ演出の終了を示唆ないし報知することができる。本実施例では、上述の実施例44, 実施例45と異なり、一旦、長押しチャージ演出が終了した後は、長押しチャージ演出は再開されないものとしている。

【2705】

図189を用いて本実施例の長押し対応演出の表示態様について説明する。図189は、実施例46の長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。ここでは、上述の実施例45で説明した長押し対応演出を参照し、その長押しチャージ演出の開始時点から説明するが、本実施例では、遊技者が決定ボタン81の操作を中断した後は、操作の再開が不可である構成として説明する。

【2706】

第3図柄表示装置42には、開始時点にて、(a)に示す長押し要求画像45bと長押しチャージ画像45cとが表示される。遊技者による決定ボタン81の操作が長押し態様での操作になったと判定されると、(b)に示すように、長押しチャージ画像45cのチャージが上昇する。長押しチャージ画像45cは、長押しチャージ演出の開始2.26秒後に、(c)に示すチャージ42パーセントになる。その0.03秒後(すなわち長押し

チャージ演出の開始 2. 29 秒後) に、(d) に示すチャージ 43 パーセントになる。

【2707】

ここで、遊技者は、(d) に示す長押しチャージ画像 45 c がチャージ 43 パーセントを表示しているタイミングで(長押しチャージ演出の開始 2. 30 秒後に)、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 81 から手を離し、長押し態様での操作を中断する。この中断中、長押しチャージ画像 45 c は、長押しチャージ演出の開始 2. 32 秒後にはチャージ 44 パーセントに上昇する。このとき、第 3 図柄表示装置 42 には、長押し予告画像 45 a や長押し要求画像 45 b のような長押しチャージ演出を構成する画像とは異なる所定の画像(例えば「長押し出来てないよ!」という長押し解除報知画像 45 e)が表示されている。

10

【2708】

この後も、決定ボタン 81 の操作がない間は長押し解除報知画像 45 e が表示され続け、長押しチャージ演出の開始 2. 35 秒後にはチャージ 45 パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始 2. 38 秒後にはチャージ 46 パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始 2. 41 秒後には(e) に示すチャージ 47 パーセントに上昇し、(f) に示す長押しチャージ演出の開始 2. 44 秒後にはチャージ 48 パーセントに上昇する。

【2709】

ここで、遊技者は、長押しチャージ画像 45 c がチャージ 48 パーセントを表示している期間(長押しチャージ演出の開始 2. 44 秒後から 2. 47 秒後までの期間)に、決定ボタン 81 を再び押下していない。遊技者が決定ボタン 81 の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始 2. 47 秒後には、(g) に示すチャージ 49 パーセントに上昇する。その後、遊技者が決定ボタン 81 の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始 2. 50 秒後に、次の 5 回目のチェックポイントが到来する。5 回目のチェックポイントでは遊技者の長押し態様での操作がないと判定されると、長押しチャージ演出は、チャージ 49 パーセントで終了する。

20

【2710】

ここで、第 3 図柄表示装置 42 では、長押しチャージ演出を終了させるにあたって、長押し要求画像 46 b、長押しチャージ画像 45 c、長押し解除報知画像 45 e を消去して画面を暗転する暗転画像 45 e 2 を表示する演出が行われる。この暗転画像 45 e 2 の表示により、これまで実行されていた長押しチャージ演出が終了したことを遊技者に明確に理解させることができる。この暗転画像 45 e 2 の表示後に、(l) に示す決定ボタン 81 の長押し態様での操作が必要ないことを示す「チャージ演出終了! もう長押しはできないよ!」のような文字画像(長押し終了報知画像 45 e 3)が表示される。この長押し終了報知画像 45 e 3 の表示により、暗転画像 45 e 2 では長押しチャージ演出の終了に気付かない遊技者にも、これまで実行されていた長押しチャージ演出が終了して、もう長押し操作は無効になったことを遊技者に明確に理解させることができる。

30

【2711】

長押しチャージ演出は、チャージ 49 パーセントで終了したので、長押しチャージ画像 45 c がチャージ 1 ~ 49 パーセントの範囲内であるから、(l) に示す「速攻 C アタック」と称するチャージ攻撃画像 45 d - C が表示される。なお、チャージ攻撃画像 45 d - C を表示せずに、暗転画像 45 e 2 や長押し終了報知画像 45 e 3 の表示によって完全に長押しチャージ演出が終わるようにしてもよい。

40

【2712】

変動表示の結果が外れになる場合には、その後のリーチ発展演出において、(j) に示すように、自キャラクタの攻撃がそれほど強くない様子で表示され、その後、敵キャラクタから反撃を受けるなどして、(k) に示すように、リーチ発展演出における敵キャラクタの勝利、すなわち発展図柄のリーチ外れ組合せが表示され、(l) に示すように、通常画面に戻って装飾図柄のリーチ外れ組合せが表示される。

【2713】

上述したように、本実施例 46 のパチンコ機 10 によれば、上述の演出実行機能は、判

50

定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出（例えば長押し解除報知画像 4 5 e の表示）を実行した後、判定タイミングにて、長押しチャージ演出の終了を示唆ないし報知する演出（例えば暗転画像 4 5 e 2 や長押し終了報知画像 4 5 e 3 の表示）を実行する。これにより、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押しチャージ演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行された後、判定タイミングにて、演出の終了を遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押しチャージ演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 4 - 5）に記載の遊技機の一例である。

【2 7 1 4】

上述の長押しチャージ演出の終了を示唆ないし報知する演出は、本実施例では、暗転画像 4 5 e 2 と長押し終了報知画像 4 5 e 3 とを表示する演出としたが、暗転画像 4 5 e 2 または長押し終了報知画像 4 5 e 3 いずれかのみを表示する演出でもよい。

【実施例 4 7】

【2 7 1 5】

上述した実施例 4 5，実施例 4 6 では、長押し解除報知画像 4 5 e は、一の変動表示期間内に表示されているに留まっていたが、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手が離されている期間は、複数の変動表示期間に亘って表示可能となってもよい。以下この点について説明する。

【2 7 1 6】

サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、上述の演出実行機能として、例えば、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作の結果（例えば長押し解除報知画像 4 5 e の表示）を、一の所定の表示演出（例えば変動表示演出）の実行中に示し、一の所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果を、その次の所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の所定の表示演出の実行中においても示す。

【2 7 1 7】

この構成において、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中においても示される。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【2 7 1 8】

この場合、長押し解除報知画像 4 5 e には、「長押し出来てないよ！」という文字情報に加えて、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手が離されている時間を表示してもよい。つまり、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手が離されている時間をカウントするカウンターがサブ制御装置 2 6 2 に備えられてもよい。

【2 7 1 9】

さらに、この場合、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手が離されている時間の合計が、特定の時間を越えた場合に、それを第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される演出の状態に変化を反映させるものであってもよい。長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手が離されている時間は、一の長押し対応演出中に、一定時間を越えた場合には、カウントが 0 に戻るようにしてもよい。このようにすれば、複数の変動表示演出の各長押し対応演出にて、遊技者に、適度な時間、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作を繰り返させることで、長押し対応演出に飽きさせ難くすることができる。

【2 7 2 0】

第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される演出の状態の変化は、例えば、決定ボタン 8 1 から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えた場合に、大当たり期待度に応じて変化する演出の変化を大きくすることである。例えば、大当たり期待度に応じて変化する演出が保留表示であれば、決定ボタン 8 1 から手が離されている時間の合計が特定の時間を越

10

20

30

40

50

えた場合に、大当たり期待度を高い保留表示には人気が高いキャラクタを近くに表示し、大当たり期待度を低い保留表示にはあまり人気がないキャラクタを近くに表示する。決定ボタン 8 1 から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えていない場合には、保留表示にはこのようなキャラクタを表示せずに、保留表示の色のみで保留変化を表示する。これにより、決定ボタン 8 1 から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えた場合には、決定ボタン 8 1 から手が離されている時間の合計が特定の時間を越える前よりも保留変化によって示される大当たり期待度が分かり易くできる。

【2721】

演出の状態の変化は、第3図柄表示装置42に表示される演出（視覚情報）に限らず、音出力部24から出力される音（聴覚情報）であってもよい。例えば、決定ボタン81から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えた場合に、大当たり期待度を高いことを示すための報知音の音量を、決定ボタン81から手が離されている時間の合計が特定の時間を越える前よりも大きくする。反対に、決定ボタン81から手が離されている時間の合計が特定の時間を越える前は、聴き取り難いような小さい音量にする。これにより、決定ボタン81から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えた場合に、報知音の音量の大小によって、大当たり期待度が分かり易くなる。

【2722】

上述したように、本実施例47のパチンコ機10によれば、上述の演出実行機能は、長押し対応演出の実行中に、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作の結果（例えば長押し解除報知画像45eの表示）を、一の所定の表示演出（例えば変動表示演出）の実行中に示し、一の所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果を、その次の所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の所定の表示演出の実行中においても示す。すなわち、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中においても示される。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述した（P2-0A）または（P2-000）に記載の遊技機の一例である。

【2723】

また、上述の演出実行機能は、所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果に応じて、所定の表示演出の実行中に実行される演出の状態を変化させる。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性をさらに向上させることができる。

【2724】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン81の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中（変動表示中）に特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）を実行するものであって、決定ボタン81の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作がされた場合に、特定操作対応演出の実行を継続するとともに、特定操作対応演出とは異なる演出（例えば長押し解除報知画像45eの表示）を実行する。これにより、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続されるとともに別演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P2-00）に記載の遊技機の一例である。

【実施例48】

【2725】

長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作の結果は、長押し解除報知画像45eの表示以外であってもよい。

【2726】

すなわち、上述の演出実行機能は、例えば、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演

出)の実行中に、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作の結果(例えば後述する手離し演出画像45jの表示)を、一の所定の表示演出(例えば変動表示演出)の実行中に示し、一の所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果を、その次の所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の所定の表示演出の実行中において示すものである。

【2727】

この構成においても、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中において示される。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

10

【2728】

以下では、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作の結果として、手離し演出画像45jが表示される手離し演出を実行し、この手離し演出の結果、保留表示パターンを切り替える演出を実行する構成について説明する。

【2729】

まず、手離し演出を実行するための制御系について図190、図191を参照して説明する。図190は、実施例48のサブ制御装置262による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図191は、サブ制御装置262による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。

【2730】

20

図190に示すように、本実施例の決定ボタン入力監視・演出処理では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しチャージ演出における有効期間内に初めて決定ボタン81が押下された場合(ステップS4502:YES,ステップS4503:YESの場合)、ステップS4505Aにて、決定ボタン81の押下検出が例えば2.0秒継続しているか否かを判断する。なお、本実施例の長押し判定期間は、長押しチャージ演出の最大実行期間を12秒、決定ボタン81の検出有効期間を8秒に設定している関係で、上述した実施例44～実施例46の長押し判定期間(0.1秒)よりも長く設定されている。決定ボタンの押下検出が2.0秒継続していれば長押し態様での操作が行われたと判断して(ステップS4506:YES)、ステップS4506Bに進む。

【2731】

30

サブ制御装置262のCPU551は、ステップS4506Bにて、後述する手離しタイマーが起動中であるか否かを判断する。手離しタイマーは、長押しチャージ演出の実行中に遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作を行った場合に起動し、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手が離す操作がされた時間をカウントするものである。手離しタイマーが起動中であれば、手離し演出の実行中に決定ボタン81が押下されて、手離し演出が終了されたと判断して、ステップS4506C,ステップS4506Dに進む。サブ制御装置262のCPU551は、ステップS4506Cにて、後述する手離しフラグを0に設定し、手離し操作が解除されたことを表示制御装置45に知らせる手離し解除コマンドをセットし、ステップS4506Dにて、後述する手離しタイマーを0に設定して、手離し演出を終了する。

40

【2732】

ステップS4506Bにて手離しタイマーが起動されていないと判断されれば、サブ制御装置262のCPU551は、通常に長押しチャージ演出が実行されていると判断して、ステップS4507Bに進む。ステップS4507Bでは、サブ制御装置262のCPU551は、長押しタイマーのカウント値が0.06n秒(nは1～100までの整数)をカウントしたか否かを判断する。長押しタイマーが0.06n秒をカウントした場合は、ステップS4508Bに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS4508Bでは、サブ制御装置262のCPU551は、0.06n秒をカウントする毎に長押しチャージカウンタを+1して、ステップS4509Bに進む。ステップS4509Bでは、長押しタイマーが0.6n秒をカウントした場合は、ステップS4510Bに進み、そ

50

うでなければ本処理を終了する。ステップ S 4 5 1 0 B では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、0.6 n 秒をカウントする毎にチェックポイント通過カウンタを +1 して、本処理を終了する。

【2 7 3 3】

サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しチャージ演出の実行中に、決定ボタン 8 1 の押下が検出されていないと判断された場合（ステップ S 2 3 1 2：NO，ステップ S 4 5 1 2：YES，ステップ S 4 5 1 3：YES）、ステップ S 4 5 1 4 にてチェックポイント通過カウンタの値（通過したチェックポイントの数）を読み出した後、ステップ S 4 5 1 4 A にて、後述する手離し演出継続中フラグが 0 であるか否かを判断する。手離し演出継続中フラグが 0 であれば、長押しチャージ演出の実行中に初めて長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手が離す操作がされたと判断して、ステップ S 4 5 1 4 B，ステップ S 4 5 1 4 C，ステップ S 4 5 1 4 D に進む。手離し演出継続中フラグが 0 でなければ（すなわち 1 であれば）、長押しチャージ演出の実行中にすでに長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされて、手離し演出が実行されていると判断して、ステップ S 4 5 1 4 E に進む。

10

【2 7 3 4】

ステップ S 4 5 1 4 B では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、手離しタイマーを起動して長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされている時間をカウントする。ステップ S 4 5 1 4 C では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、手離しフラグを 1 に設定して、手離し演出が実行中であることを表示制御装置 4 5 に示すために手離し開始コマンドをセットする。ステップ S 4 5 1 4 D では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、手離し演出継続中フラグを 1 に設定して、すでに手離し演出が実行されていることを示して、ステップ S 4 5 1 4 F に進む。

20

【2 7 3 5】

ステップ S 4 5 1 4 E では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、すでに手離し演出が実行されている場合に、後述する手離しポイントカウンタのカウント値を読み出し、手離し操作が継続されていることを表示制御装置 4 5 に示すために手離し継続コマンドをセットし、ステップ S 4 5 1 4 F に進む。

【2 7 3 6】

ステップ S 4 5 1 4 F では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、手離しタイマーのカウント値が 0.06 n 秒（n は 1～100 までの整数）をカウントしたか否かを判断する。手離しタイマーが 0.06 n 秒をカウントした場合は、ステップ S 4 5 1 4 G に進み、そうでなければ本処理を終了する。

30

【2 7 3 7】

ステップ S 4 5 1 4 G では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、0.06 n 秒をカウントする毎に手離しポイントカウンタを +1 して、手離しポイントが 1 加算されたことを表示制御装置 4 5 に示すために手離しポイント +1 コマンドをセットし、ステップ S 4 5 1 5 C に進む。ステップ S 4 5 1 5 C では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされてから検出無し制限時間を経過したか否か（例えば決定ボタン 8 1 の押下検出無しが検出された時点からチェックポイントを、本実施例では 3 つ通過するまでの時間を経過したか否か）を判断する。制限時間を経過した場合は、長押しチャージ演出と手離し演出とを終了する処理を行うため、ステップ S 4 5 1 6 A，ステップ S 4 5 1 6 B を行う。

40

【2 7 3 8】

ステップ S 4 5 1 6 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しチャージ演出を終了するために、長押しフラグ，長押しタイマー，長押しチャージカウンタ，チェックポイント通過カウンタといった長押し関連フラグ等を 0 に設定する。ステップ S 4 5 1 6 B では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、手離し演出を終了するために、手離しタイマー，手離しフラグ，手離しポイントカウンタ，手離し演出継続中カウンタ，手離し演出継続カウンタといった手離し関連フラグ等を 0 に設定して、手離し演出が失敗に終わ

50

ったことを表示制御装置 45 に示すために手離し失敗コマンドをセットして、本処理を終了する。

【2739】

図 191 に示すように、本実施例の変動表示態様設定処理では、サブ制御装置 262 の CPU551 は、上述の実施例 47 にて図 179 を参照して説明したように、主制御装置 261 から受信した変動パターン指定コマンドが、ボタン示唆演出有りのコマンドを含んでおらず（ステップ S2474：NO）、ボタン長押し演出有りのコマンドを含んでいない場合に（ステップ S2474A：NO）、ステップ S2474G では、手離し演出継続中フラグが 1 に設定されているか否かを判断する。手離し演出継続中フラグが 1 に設定されていれば、手離し演出継続中フラグが 1 に設定されていれば、直前の変動表示またはその前の変動表示にて、手離し演出が実行されたと判断して、ステップ S2474H に進む。

10

【2740】

ステップ S2474H では、サブ制御装置 262 の CPU551 は、ボタン長押し演出フラグを 1 に設定して、手離し演出継続中フラグが 1 に設定された変動表示の次の変動表示またはその次の変動表示においても長押しチャージ演出を実行し、その長押しチャージ演出において再び手離し演出を実行可能にして、ステップ S2474I に進む。なお、ボタン長押し演出有りのコマンドを含んでいないにも関わらず、手離し演出継続中フラグが 1 であることに基づき、長押し対応演出を実行させるためには、指定され得る変動パターンコマンドに対応する時間長さの長押し対応演出を予め複数種類用意しておくことよい。ステップ S2474I では、サブ制御装置 262 の CPU551 は、上述のステップ S2474C と同じくボタン長押し演出設定処理（図 180）を実行する。

20

【2741】

サブ制御装置 262 の CPU551 は、装飾図柄指定コマンドを受信し（ステップ S2477）、停止表示コマンドを設定した後（ステップ S2478）、ステップ S2478A にて、手離し演出継続中フラグが 1 であるか否かを判断する。手離し演出継続中フラグが 1 であれば、手離し演出が実行されていたと判断して、ステップ S2478B に進む。そうでなければ、手離し演出が実行されていない、つまり長押しチャージ演出も実行されていないと判断して、本処理を終了する。

【2742】

ステップ S2478B では、サブ制御装置 262 の CPU551 は、次の変動表示を含む所定回数（例えば手離し演出継続中フラグを 1 にした変動表示を含む 3 回）の変動表示において手離し演出を実行するために、手離し演出継続カウンタを +1 して、ステップ S2478C に進む。ステップ S2478C では、サブ制御装置 262 の CPU551 は、手離し演出継続カウンタのカウント値が 3 であるか否かを判断する。手離し演出継続カウンタのカウント値が 3 であれば、必要な回数の変動表示において手離し演出が実行されたと判断して、ステップ S2478D、ステップ S2478E に進む。そうでなければ、必要な回数の変動表示において手離し演出が実行されていないと判断して、本処理を終了する。

30

【2743】

ステップ S2478D では、サブ制御装置 262 の CPU551 は、手離し演出継続カウンタを 0 に設定し、一連の手離し演出を終了する。ステップ S2478E では、サブ制御装置 262 の CPU551 は、一連の手離し演出の結果実行される保留変化パターンの切り替えを行うために、手離し演出成立フラグを 1 に設定して、本処理を終了する。

40

【2744】

次に、手離し演出の結果実行される保留表示パターンの切り替え演出について図 192、図 193 を参照して説明する。図 192 は、サブ制御装置 262 による先読み変動パターン指定コマンド受信時処理を示すフローチャートである。図 193（a）は保留表示パターン A を説明する図であり、（b）は保留表示パターン B を説明する図である。

【2745】

50

図 192 に示すように、本実施例の先読み変動パターン指定コマンド受信時処理では、上述した一連の手離し演出の結果実行される保留表示パターンの切り替えを行う。具体的には、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、図 40 にも示されるように、主制御装置 261 から先読み用変動パターンコマンド（ステップ S 2411）と、保留球格納エリア指定コマンド（ステップ S 2412）とを受信し、指定されたエリアに先読み用変動パターン指定コマンドを格納する（ステップ S 2413）。この後、先読み演出における保留変化のパターンを通常であれば保留表示パターン A に設定し、上述した一連の手離し演出が成立している場合は保留表示パターン B に設定する。

【2746】

すなわち、ステップ S 2414A では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、保留表示パターンを決定するためのテーブルが通常である保留表示テーブル A に設定されているか否かを判断する。サブ制御装置 262 の CPU 551 は、保留表示テーブル A が設定されていればステップ S 2414B に進み、先読み演出における保留変化のパターンを保留表示パターン A に設定し、そうでなければステップ S 2414C に進む。ステップ S 2424C では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、一連の手離し演出の結果として、保留表示パターンを決定するためのテーブルが保留表示テーブル B に設定されているか否かを判断する。サブ制御装置 262 の CPU 551 は、保留表示テーブル B が設定されていればステップ S 2414D に進み、先読み演出における保留変化のパターンを保留表示パターン B に設定し、そうでなければステップ S 2414F に進む。

【2747】

ステップ S 2414F では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、上述した手離し演出成立フラグが 1 であるか否かを判断する。手離し演出成立フラグが 1 であれば、ステップ S 2414G に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 2414G では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、一連の手離し演出の結果を反映させるために、現在の保留表示テーブルの設定をクリアして、ステップ S 2414H に進む。ステップ S 2414H では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、一連の手離し演出の結果、手離しポイントカウンタの合計値が 60 ポイントを超えているか否かを判断する。手離しポイントカウンタの合計値が 60 ポイント未満であればステップ S 2414I に進み、60 ポイントを超えていれば、ステップ S 2414J に進む。

【2748】

ステップ S 2414I では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、一連の手離し演出の結果、手離しポイントが 60 ポイント未満であることを受けて、保留表示テーブル A を設定して、保留表示パターンを保留表示パターン A に決定する。ステップ S 2414J では、手離しポイントが 60 ポイント以上であることを受けて、保留表示テーブル B を設定して、保留表示パターンを保留表示パターン B に決定する。この後、ステップ S 2414K では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、一連の手離し演出の結果を反映し終えたので、手離しポイントカウンタを 0 に戻して、また、手離し演出成立フラグを 0 に戻して、ステップ S 2415 に進む。ステップ S 2415 では、表示用保留表示コマンドを設定し、本処理を終了する。

【2749】

図 193 (a) に示すように、保留表示パターン A が設定されている場合は、保留表示は、白色か青色のいずれかのみに変化する。すなわち、白色の保留は、図 9 を参照して説明したものと同様に、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性を示唆していない状態か、大当たり組合せとなる可能性が低いことを示唆している。青色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たりとなる可能性が白色の保留に対応する変動パターンに比べて高いことを示している。このように、一連の手離し演出の結果が良くない結果（60 ポイント未満である）場合、保留表示パターン A では、遊技者は、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性が高いか低い、あまりよく判断できない。

【2750】

図193(b)に示すように、保留表示パターンBが設定されている場合は、保留表示は、白色、青色、赤色、虹色のいずれかに変化する。すなわち、白色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性を示唆していない状態か、大当たり組合せとなる可能性が低いことを示唆している。青色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たりとなる可能性が白色の保留に対応する変動パターンに比べて高いが、赤色の保留に対応する変動パターンに比べて大当たりとなる可能性が比較的低いことを示唆している。赤色は、その保留に対応する変動パターンが、青色の保留に対応する変動パターンに比べて高いことを示唆している。虹色の保留は、大当たりとなる可能性が最も高く、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなることが確定されていることを示唆している。このように、一連の手離し演出の結果が良い結果(60ポイント以上である)場合、保留表示パターンBでは、遊技者は、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性が高いか低いかを判断し易くなる。

10

【2751】

次に、表示制御装置42による手離し演出表示処理について、図194を参照して説明する。図194は、表示制御装置42による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。また、適宜上述した図190に示す決定ボタン入力監視処理における手離し演出の説明も参照する。

【2752】

表示制御装置45のCPU521は、通常処理の一つとして手離し演出表示処理を行う。

20

【2753】

具体的には、ステップS2511では、表示制御装置45のCPU521は、上述したステップS4514Cにてサブ制御装置262から手離し開始コマンドを受信したか否かを判断する。手離し開始コマンドを受信していればステップS2512に進み、そうでなければステップS2515に進む。ステップS2512では、表示制御装置45のCPU521は、手離し演出画像45jを表示し、ステップS2513に進む。このステップS2512では、手離し演出の開始を表示するため、手離し演出画像45jは、手離しポイント合計が0ポイントとして表示される。

【2754】

ステップS2513では、表示制御装置45のCPU521は、上述したステップS4514Gにてサブ制御装置262から手離しポイント+1コマンドを受信したか否かを判断する。手離しポイント+1コマンドを受信していればステップS2514に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS2514では、表示制御装置45のCPU521は、手離しポイント合計として表示されているポイント数を1増加させる表示を実行する。

30

【2755】

ステップS2515では、表示制御装置45のCPU521は、上述したステップS4514Eにてサブ制御装置262から手離し継続開始コマンドを受信しているか否かを判断する。手離し継続開始コマンドを受信している場合は、手離し演出が再開されるので、ステップS2515Aに進む。ステップS2515Aでは、表示制御装置45のCPU521は、手離しポイント合計の値を読み出して、上述したステップS2512に進む。ステップS2512では、読み出された手離しポイント合計の値を用いて、手離し演出画像45jを表示する。これにより、2回目以降の手離し操作が行われた場合でも、先に行われた手離し演出を継続することができる。手離し継続開始コマンドを受信していない場合は、ステップS2516に進む。

40

【2756】

ステップS2516では、表示制御装置45のCPU521は、上述したステップS4506Cにてサブ制御装置262から手離し解除コマンドを受信したか否かを判断する。手離し解除コマンドを受信した場合は、手離し演出において3つめのチェックポイントを通過する前に決定ボタン81を押下できたので、ステップS2517に進み、そうでない

50

場合はステップ S 2 5 2 2 に進む。

【 2 7 5 7 】

ステップ S 2 5 1 7 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、手離しポイントカウンタの合計数が 6 0 ポイント以上であるか否かを判断する。6 0 ポイント未満であれば手離し演出を引き続き継続するため、ステップ S 2 5 1 8 に進む。ステップ S 2 5 1 8 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、後述する手離し演出継続画像 4 5 k を表示し、ステップ S 2 5 1 9 に進む。ステップ S 2 5 1 9 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、手離しポイント合計の数値を保持（記憶）した状態で、手離し演出画像 4 5 j の表示を終了し、本処理を終了する。

【 2 7 5 8 】

上述したステップ S 2 5 1 7 にて手離しポイントカウンタの合計数が 6 0 ポイント以上であれば、手離し演出が成功である（次回から保留変化が良くなる特典を得られる）ため、ステップ S 2 5 2 0 に進む。ステップ S 2 5 2 0 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、後述する手離し演出完了画像 4 5 l を表示し、ステップ S 2 5 2 1 に進む。ステップ S 2 5 2 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、手離し演出が成功という結果で終了するため、手離し演出画像 4 5 k の表示を終了して、本処理を終了する。

【 2 7 5 9 】

ステップ S 2 5 2 2 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、上述したステップ S 4 5 1 6 B にてサブ制御装置 2 6 2 から手離し失敗コマンドを受信したか否かを判断する。手離し失敗コマンドを受信した場合は、手離し演出において決定ボタン 8 1 から手を離れたまま 3 つめのチェックポイントを通過しており、手離し演出が終了されるため、ステップ S 2 5 2 3 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 2 5 2 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、後述する手離し演出失敗画像 4 5 m を表示して、ステップ S 2 5 2 3 に進む。ステップ S 2 5 2 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、手離し演出が失敗という結果で終了するため、手離し演出画像 4 5 k の表示を終了して、本処理を終了する。

【 2 7 6 0 】

次に、手離し演出を含む長押しチャージ演出について、図 1 9 5 ～図 1 9 8 を参照して説明する。図 1 9 5 は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図 1 9 6 は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図 1 9 7 は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図 1 9 8 は、図 1 9 7 にて手離し操作が長すぎた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

【 2 7 6 1 】

まず、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の概要について説明する。

【 2 7 6 2 】

長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図 1 9 5 から図 1 9 7 に示すように、この手離し演出を終了する操作（例えば決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作）が行われた場合に終了される。これにより、手離し演出が実行された場合に、この手離し演出を終了する操作が必要であることを認識させることができる。

【 2 7 6 3 】

また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図 1 9 8 に示すように、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）が終了した場合に、終了可能である。これにより、長押し対応演出中に限って手離し演出を実行することもできる。

【 2 7 6 4 】

また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図 1 9 6 または図 1 9 7 に示すように、再び長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）が実行される期間内で長押し態様とは異なる操作として決定

10

20

30

40

50

ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合に、先に実行された手離し演出を引き継いだ状態で、継続可能である。これにより、先に実行されていた手離し演出を引き継いで楽しむことができる。

【2765】

また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図 195 または図 196 に示すように、先に実行された所定の表示演出（例えば後述する変動表示 A にかかる変動表示演出）の終了後、次に実行される所定の表示演出（例えば後述する変動表示 B にかかる変動表示演出）において、継続可能である。これにより、先の所定の表示演出中に実行されていた手離し演出を、次の所定の表示演出中に引継いで楽しむことができる。

10

【2766】

また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図 195 または図 197 に示すように、一の所定の表示演出において、先に実行された長押し対応演出（例えば上述した変動表示 A において実行された長押しチャージ演出）の終了後、次に実行される長押し対応演出（例えば上述した変動表示 B において実行された長押しチャージ演出）において、継続可能である。これにより、一の所定の表示演出において、先の長押し対応演出中に実行されていた手離し演出を、次の長押し対応演出中に引継いで楽しむことができる。

【2767】

次に、上記図面を用いて、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の具体例について説明する。

20

【2768】

図 195 (a) に示すように、長押し態様とは異なる最初の手離し操作は、長押しチャージ演出を含む変動表示 A が実行される。決定ボタン 8 1 の検出タイミングは、上述した実施例 47 の図 182 等と同じで、例えば 0.01 秒毎である。有効タイミング（すなわち検出ボタン 8 1 の有効期間）は、上述のように、例えば最大 8 秒間に設定されている。

(b) に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の開始直後から決定ボタン 8 1 が押下され、長押しチャージ演出の開始 4.60 秒後から開始 5.80 秒後までの 1.20 秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされたことを示している。

30

【2769】

(c) に示すチェックポイントは、長押しチャージ演出が実施例 47 よりも長くなったことに伴い、より長い時間、例えば 0.60 秒毎に設定されている。本実施例では、チェックポイントを 3 回通過するまでが演出継続可能期間として設定されている。そのため、長押しチャージ演出の実行中、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をした後、チェックポイントを 3 回通過するまでの間（すなわち最大 1.80 秒以内）に、再び決定ボタン 8 1 を押下すれば、長押しチャージ演出が継続される。上述の (b) に示す操作タイミングの例では、長押しチャージ演出の実行中、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をしてから 1.20 秒後に再び決定ボタンを押下しているため、その後も長押しチャージ演出が継続されている。そのため、(d) に示す長押しフラグは、1 を示し続けている。(e) に示す長押しチャージ画像は、0.06 秒毎に 1 ずつ増えるように設定されている。

40

【2770】

(f) に示す長押し手離しタイマーは、長押しチャージ演出中に遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をしている時間をカウントしている。上述の (b) に示す操作タイミングの例では、長押しチャージ演出の開始 4.60 秒後から開始 5.80 秒後までの 1.20 秒間をカウントしている。

【2771】

(g) に示す長押しカウント画像は、長押しチャージ演出中に遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をしている時間に応じてポイント数が増えていく

50

手離し演出の実行中に表示される画像である。長押しカウント画像は、0.06秒毎に1ずつ増えるように設定されている。長押しカウント画像は、上述した演出継続可能期間を超えて長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作がされている場合は、演出継続可能期間を越える分はカウントされない。上述の(b)に示す操作タイミングの例では、手離しカウント画像は、1, 2, 3, 4, 5と1ポイントずつ増えていき、開始5.80秒後に20ポイントに達するまでカウントされる。長押し態様とは異なる手離し操作が演出継続可能期間内で行われた場合は、次の変動表示においても手離し演出を含む長押しチャージ演出が継続される。

【2772】

図196(a)に示すように、次の手離し操作は、変動表示Aの次に実行される、長押しチャージ演出を含む変動表示Bにおいて実行される。(b)に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の実行中、長押しチャージ演出の開始4.50秒後から開始6.00秒後の1.50秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す手離し操作が実行されている。この1.50秒間の手離し操作は、演出継続可能期間(最大1.80秒)内である。(f)に示す手離しタイマーでは、この1.50秒間をカウントしている。変動表示Bにおいて実行される手離し演出は、上述の変動表示Aにおいて実行された手離し演出の続きとして表示される。(g)に示す手離し画像は、変動表示Aの手離し演出の終了時点の20ポイントからカウントを開始し、21, 22, 23, 24, 25と1ポイントずつ増えていき、開始6.00秒後に45ポイントに達するまでカウントされる。変動表示Bにおいても手離し操作が演出継続可能期間内で行われたので、次の変動表示Cにおいても手離し演出を含む長押しチャージ演出が継続される。

【2773】

図197(a)に示すように、次の(最後の)手離し操作は、変動表示Bの次に実行される、長押しチャージ演出を含む変動表示Cにおいて実行される。(b)に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の実行中、長押しチャージ演出の開始4.60秒後から開始5.80秒後の1.20秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す手離し操作が実行されている。この1.20秒間の手離し操作は、演出継続可能期間(最大1.80秒)内である。(f)に示す手離しタイマーでは、この1.20秒間をカウントしている。変動表示Cにおいて実行される手離し演出は、上述の変動表示Bにおいて実行された手離し演出の続きとして表示される。(g)に示す手離し画像は、変動表示Bの手離し演出の終了時点の45ポイントからカウントを開始し、46, 47, 48, 49, 50と1ポイントずつ増えていき、開始5.80秒後に65ポイントに達するまでカウントされる。一連の手離し演出は、この変動表示Cにおいて実行される手離し演出で最後である。一連の手離し演出の結果、手離し画像に示された手離しポイントの合計が60ポイント以上であるので、手離し演出が成功したものと判断される。その結果、上述した保留表示パターンBが設定される。

【2774】

図198に示すように、手離し操作が演出継続可能期間を超えて行われた場合、手離し演出および長押しチャージ演出を終了させる結果となる。ここでは、上述した図197に示す変動表示Cにおいて実行される手離し演出を例に説明するが、図195, 図196において行われた手離し演出においても同様である。(b)に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の実行中、長押しチャージ演出の開始4.60秒後から開始6.20秒までの1.60秒間を越えても(開始6.26秒後まで)、決定ボタン81から手を離す手離し操作が実行されている。この1.60秒間を超える手離し操作によって、演出継続可能期間である手離し操作の開始から3つめのチェックポイント(開始6.20秒後)を超えている。手離し演出は、手離し操作が3つめのチェックポイントである開始6.20秒後に到達した時点で終了される。そのため、(g)に示す手離し画像は、開始6.20秒に到達する71ポイントを表示した時点で終了になるが、一連の手離し演出は不成立となる。その結果、上述した保留表示パターンAが設定される。

【2775】

次に、手離し演出を含む長押しチャージ演出の表示態様について、図199から図202を用いて説明する。図199は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図200は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図201は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示すタイムチャートである。図202は、図201にて手離し操作が長すぎた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。なお、図199に示す表示態様は、図195に示すタイムチャートに対応し、図200に示す表示態様は、図196に示すタイムチャートに対応し、図201に示す表示態様は、図197に示すタイムチャートに対応し、図202に示す表示態様は、図198に示すタイムチャートに対応する。

【2776】

10

まず、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の表示態様の概要について説明する。

【2777】

長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、手離し操作が行われたことを視覚的に示す特定視覚情報（例えば手離し演出画像45j）の表示である。これにより、手離し操作がされたにも関わらず長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）が実行されている様子を視覚的に示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを視覚的に認識し易くすることができる。

【2778】

また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作の結果行われる異なる手離し演出は、決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出（例えば手離し演出画像45jにおいて手離しタイムにかかる秒数や手離しポイント合計にかかるポイント合計数を変化させる演出）である。これにより、手離し操作がされたにも関わらず数値変化を示すことによって、長押し態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。

20

【2779】

また、上述の一の手離し演出（例えば上述した変動表示Aで行われた手離し演出）が実行された後、別の手離し演出（例えば上述した変動表示Bで行われた手離し演出）が実行される場合に、一の手離し操作に基づいて変化した数値を用いて、別の手離し操作に基づいて変化する数値を用いた演出が行われる（例えば変動表示Bでの手離し演出は変動表示Aでの手離し演出において獲得された手離しポイント合計数から始まる）。これにより、手離し操作がされたにも関わらず数値変化を続けて変化させることによって、長押し態様とは異なる操作が続けて行われていることを認識し易くすることができる。

30

【2780】

次に、上記図面を用いて、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の表示態様の具体例について説明する。

【2781】

図199（a）に示すように、第3図柄表示装置42には、長押しチャージ演出を含む変動表示Aが開始される。（b）に示すように、第3図柄表示装置42には、例えばリーチ表示中に、長押し予告画像45aとして、手離し演出を含む長押しチャージ演出の開始を予告する情報が表示される。予告情報は、例えば「ボタンを長押ししてチャージをためて的をたおせ！（長押し中に手を離したら・・・！？（いいことあるかも）」という文字情報である。（c）（d）（e）に示すように、遊技者が決定ボタン81を長押し態様で操作することで長押しチャージ演出が実行されている。（e）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から4.52秒後であり、長押しチャージ画像45cには、チャージが42パーセントであることが表示されている。（f）に示す時点は、開始から4.58秒後である。上述した長押し予告画像45aに「（長押し中に手を離したらいいことあるかも）」という情報を表示することによって、遊技者に長押しチャージ演出中に手離し操作を試みさせることができる。

40

【2782】

50

(g) に示す時点は、開始から 4.60 秒後であり、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す手離し操作を行ったタイミングである。長押しチャージ画像 45c には、(f) と同じチャージが 43% であることが表示されている。この時、第 3 図柄表示装置 42 には、長押し要求画像 45b、長押しチャージ画像 45c とともに、遊技者の手離し操作にともなって手離し演出画像 45j が表示されている。手離し演出画像 45j は、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作をした時間を表示する情報（例えば、「手離しタイム 0 秒」という文字情報）と、遊技者が手離し操作によって獲得したポイントを表示する情報（例えば、「手離しポイント合計 0 ポイント」という文字情報）とが表示されている。この手離し演出画像 45j に示される「手離しタイム」と「手離しポイント」とは、遊技者が手離し操作を実行する時間に応じて増えていく。

10

【2783】

(h) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 5.72 秒後である。長押しチャージ画像 45c にはチャージが 62 パーセントであることが表示されている。また、手離し操作が続いており、手離し演出画像 45j には、「手離しタイム 1.12 秒」「手離しポイント 18 ポイント」と表示されている。(i) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 5.78 秒後である。長押しチャージ画像 45c にはチャージが 63 パーセントであることが表示されている。手離し演出画像 45j には「手離しタイム 1.18 秒」「手離しポイント 19 ポイント」と表示されている。(j) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 5.80 秒後であり、遊技者が長押し態様とは異なる手離し操作を行ったタイミングである。この時、長押しチャージ画像 45c にはチャージが 63 パーセントであることが表示されている。手離し演出画像 45j には、「手離しタイム 1.20 秒」「手離しポイント 20 ポイント」と表示されている。

20

【2784】

(k) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 5.84 秒後であり、長押しチャージ画像 45c にはチャージが 64 パーセントであることが表示されている。手離し演出画像 45j には、遊技者が長押し態様とは異なる手離し操作を演出継続可能期間内（長押しチャージ演出の開始から 6.20 秒まで）に終了したことを受けて、手離し演出継続画像 45k が表示される。手離し演出継続画像 45k は、次の変動表示においても手離し演出が継続されることを示すために、例えば「手離し演出継続！いい反応だったね！」という文字情報が所定時間（例えば 2～3 秒）表示される。その後、長押しチャージ演出が継続され、開始から 8.00 秒後まで長押し態様での操作が継続されていれば、長押しチャージ画像 45c は 100 パーセントになる。(l) には、変動表示 A の結果が表示されており、ここでは外れ結果「7」「2」「7」のリーチ外れに終わったことが示されている。これにて、1 回目の手離し操作を含む変動表示 A が終了する。

30

【2785】

図 200 (a) に示すように、第 3 図柄表示装置 42 には、変動表示 A に続く変動表示であって、長押しチャージ演出を含む変動表示 B が開始されている。(b) に示すように、第 3 図柄表示装置 42 には、例えばリーチ表示中に、長押し予告画像 45a が表示される。(c) (d) (e) に示すように、遊技者が決定ボタン 81 を長押し態様で操作することで長押しチャージ演出が実行されており、(e) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 4.46 秒後であり、長押しチャージ画像 45c には、チャージが 41 パーセントであることが表示されている。

40

【2786】

(f) に示す時点は、開始から 4.50 秒後であり、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す手離し操作を実行したタイミングである。この時、長押しチャージ画像 45c には、チャージが 41 パーセントであることが表示されている。また、手離し演出画像 45j には、「手離しタイム 0 秒」と、前回の手離し演出において獲得した手離しポイントの累積を表示する情報として、例えば、「手離しポイント合計 20 ポイント」と表示されている。(g) に示す時点は、開始から 4.52 秒後である。長押しチャ

50

ージ画像 45 c には、チャージが 42 パーセントであることが表示されている。この時、手離し演出画像 45 j は、「手離しタイム 0.02 秒」と表示され、(f) と同じく「手離しポイント合計 20 ポイント」と表示されている。

【2787】

(h) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 5.90 秒後であり、長押しチャージ画像 45 c にはチャージが 65 パーセントであることが表示されている。また、手離し操作が続いており、手離し演出画像 45 j には、「手離しタイム 1.40 秒」「手離しポイント合計 43 ポイント」と表示されている。(i) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から約 5.96 秒後である。長押しチャージ画像 45 c にはチャージが 66 パーセントであることが表示されている。手離し演出画像 45 j には「手離しタイム 1.46 秒」「手離しポイント 44 ポイント」と表示されている。

10

【2788】

(j) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 6.00 秒後であり、遊技者が再び決定ボタン 81 を押下したタイミングである。長押しチャージ画像 45 c にはチャージが 66 パーセントであることが表示されている。手離し演出画像 45 j には、「手離しタイム 1.50 秒」「手離しポイント 45 ポイント」と表示されている。(k) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 6.02 秒後である。この時、第 3 図柄表示装置 42 には、遊技者が手離し操作を演出継続可能期間内（長押しチャージ演出の開始から 6.20 秒まで）に終了したことを受けて、手離し演出画像 45 j に替えて、手離し演出継続画像 45 k が表示されて、手離し演出が継続されることを示している。(l) には、変動表示 B の結果が表示されており、ここでは外れ結果「6」「3」「6」のリーチ外れに終わったことが示されている。これにて、2 回目の手離し操作を含む変動表示 B が終了する。

20

【2789】

図 201 (a) に示すように、第 3 図柄表示装置 42 には、変動表示 B に続く変動表示であって、長押しチャージ演出を含む変動表示 C が開始されている。(b) に示すように、第 3 図柄表示装置 42 には、例えばリーチ表示中に、長押し予告画像 45 a が表示される。(c) (d) (e) に示すように、遊技者が決定ボタン 81 を長押し態様で操作することで長押しチャージ演出が実行されている。(e) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 4.52 秒後である。長押しチャージ画像 45 c には、チャージが 42 パーセントであることが表示されている。(f) に示す時点は、開始から 4.58 秒後である。長押しチャージ画像 45 c には、チャージが 43 パーセントであることが表示されている。

30

【2790】

(g) に示す時点は、開始から 4.60 秒後であり、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作を行ったタイミングである。長押しチャージ画像 45 c には、(f) と同じチャージが 43 % であることが表示されている。この時、手離し演出画像 45 j は、「手離しタイム 0 秒」と、前回の変動表示 B の手離し演出において獲得した手離しポイントの累積を表示する情報として、例えば、「手離しポイント合計 45 ポイント」と表示されている。

【2791】

40

(h) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 5.72 秒後であり、長押しチャージ画像 45 c にはチャージが 62 パーセントであることが表示されている。また、手離し操作が続いており、手離し演出画像 45 j には、「手離しタイム 1.12 秒」「手離しポイント合計 63 ポイント」と表示されている。(i) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 5.78 秒後である。長押しチャージ画像 45 c にはチャージが 63 パーセントであることが表示されている。手離し演出画像 45 j には「手離しタイム 1.18 秒」「手離しポイント 64 ポイント」と表示されている。

【2792】

(j) に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から 5.80 秒後であり、遊技者が再び決定ボタン 81 を押下したタイミングである。長押しチャージ画像 45 c にはチャージ

50

が63パーセントであることが表示されている。手離し演出画像45jには、「手離しタイム1.20秒」「手離しポイント65ポイント」と表示されている。(k)に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から5.84秒後である。長押しチャージ画像45cにはチャージが64パーセントであることが表示されている。また、手離し演出画像45jに替えて、遊技者が手離し操作を演出継続可能期間内(長押しチャージ演出の開始から6.20秒まで)に終了したことを受けて、一連の手離し演出が完了したことを示す手離し演出完了画像45lが表示される。手離し演出完了画像45lは、手離し演出の結果が60ポイント以上であったことから、次の変動表示において保留変化が良くなることを示すために、例えば「手離し演出成功!次から保留変化が良くなるよ!」という文字情報が所定時間(例えば2~3秒)表示される。(l)には、変動表示Cの結果が表示されており、ここでは外れ結果「5」「4」「5」のリーチ外れに終わったことが示されている。これにて、最後の手離し演出を含む変動表示Cが終了する。

10

【2793】

図202に示すように、手離し操作が演出継続可能期間を超えて行われた場合、手離し演出および長押しチャージ演出を終了させる表示態様となる。ここでは、上述した図201に示す変動表示Cにおいて実行される手離し演出を例に説明するが、図199,図200において行われた手離し演出においても同様である。(a)から(g)は、図201と同じであるが、(g)の後、遊技者の手離し操作が、(h)(i)に示す時点まで続く。

(h)に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から6.14秒後である。この時、長押しチャージ画像45cにはチャージが69パーセントであることが表示されている。手離し演出画像45jには、「手離しタイム1.54秒」「手離しポイント70ポイント」と表示されている。

20

【2794】

(i)に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から6.20秒後である。この時、長押しチャージ画像45cにはチャージが70パーセントであることが表示されている。手離し演出画像45jには、「手離しタイム1.60秒」「手離しポイント71ポイント」と表示されている。この時点は、遊技者の手離し操作の開始から3つめのチェックポイントを通過した時点である。したがって、(j)に示す時点では、手離し演出が失敗に終わったことを示す手離し演出失敗画像45mが表示される。手離し演出失敗画像45mは、例えば手離し演出が失敗に終わったことを示す「手離し演出失敗!手を離しすぎです!」という文字情報として表示される。また、長押しチャージ画像45cは、手離し演出失敗の結果、長押しチャージ演出も振り出しに戻ること示すために、チャージが0パーセントとして表示される。(l)には、変動表示Cの結果が表示されており、ここでは外れ結果「5」「4」「5」のリーチ外れに終わったことが示されている。これにて、最後の手離し演出を含む変動表示Cが終了する。

30

【2795】

上述したように、本実施例48のパチンコ機10によれば、上述の演出実行機能は、決定ボタン81の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中(変動表示中)に特定操作対応演出(例えば長押しチャージ演出)を実行するものであって、決定ボタン81の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作がされた場合に、特定操作対応演出の実行を継続した状態で、特定操作対応演出とは異なる演出(例えば手離し演出画像45jの表示)を実行する。これにより、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続した状態で別演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の(P2-00)に記載の遊技機の一例である。

40

【2796】

また、上述の演出実行機能は、長押し対応演出の実行中に、長押し態様とは異なる操作

50

として決定ボタン81から手を離す操作の結果（例えば手離し演出画像45jの表示）を、一の所定の表示演出（例えば変動表示演出）の実行中に示し、一の所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果を、その次の所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の所定の表示演出の実行中において示す。すなわち、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中において示される。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述した（P2-0A）または（P2-000）に記載の遊技機の一例である。

【2797】

10

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、この異なる演出を終了する操作（例えば決定ボタン81の長押し態様での操作）が行われた場合に終了される。これにより、上述した異なる演出が実行された場合に、この異なる演出を終了する操作が必要であることを認識させることができる。これは例えば上述した（P7-1）に記載の遊技機の一例である。

【2798】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）が終了した場合に、終了可能である。これにより、特定操作対応演出中に限って上述した異なる演出を実行することもできる。これは例えば上述した（P7-6）に記載の遊技機の一例である。

20

【2799】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、再び特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）が実行される期間内で上述した異なる操作がされた場合に、先に実行された異なる演出を引き継いだ状態で、継続可能である。これにより、先に実行されていた異なる演出を引き継いで楽しませることができる。これは例えば上述した（P7-8）に記載の遊技機の一例である。

【2800】

30

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、先に実行された所定の表示演出（例えば上述した変動表示Aにかかる変動表示演出）の終了後、次に実行される所定の表示演出（例えば上述した変動表示Bにかかる変動表示演出）において、継続可能である。これにより、先の所定の表示演出中に実行されていた異なる演出を、次の所定の表示演出中に引継いで楽しませることができる。これは例えば上述した（P7-9）に記載の遊技機の一例である。

【2801】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、一の所定の表示演出において、先に実行された特定操作対応演出（例えば上述した変動表示Aにおいて実行された長押しチャージ演出）の終了後、次に実行される特定操作対応演出（例えば上述した変動表示Bにおいて実行された長押しチャージ演出）において、継続可能である。これにより、一の所定の表示演出において、先の特定操作対応演出中に実行されていた異なる演出を、次の特定操作対応演出中に引継いで楽しませることができる。これは例えば上述した（P7-10）に記載の遊技機の一例である。

40

【2802】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、異なる操作が行われたことを視覚的に示す特定視覚情報（例えば手離し演出画像45j）の表示である。これにより、上述

50

した異なる操作がされたにも関わらず特定操作対応演出が実行されている様子を視覚的に示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを視覚的に認識し易くすることができる。これは例えば上述した（P 8 - 1）に記載の遊技機の一例である。

【2803】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出（例えば手離し演出画像45jにおいて手離しタイムにかかる秒数や手離しポイント合計にかかるポイント合計数を変化させる演出）である。これにより、異なる操作がされたにも関わらず数値変化を示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。なお、この演出は、異なる操作に基づいて変化するインジケータなど、異なる操作に基づく変化を表す情報を用いた演出であってもよい。これは例えば上述した（P 8 - 0）または（P 8 - 3）に記載の遊技機の一例である。

10

【2804】

また、上述の一の異なる演出（例えば上述した変動表示Aでの長押しチャージ演出において決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われた異なる演出）が実行された後、別の異なる演出（例えば上述した変動表示Bでの長押しチャージ演出において決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われた異なる演出）が実行される場合に、一の異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、別の前記異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出が行われる（例えば変動表示Bでの異なる演出は変動表示Aでの異なる演出において獲得された手離しポイント合計数から始まる）。これにより、異なる操作がされたにも関わらず数値変化を続けて変化させることによって、特定態様とは異なる操作が続けて行われていることを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（P 8 - 4）に記載の遊技機の一例である。

20

【2805】

また、上述の演出実行機能は、所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果（例えば手離し演出画像45jの表示）に応じて、所定の表示演出の実行中に実行される演出の状態（例えば保留変化パターン）を変化させる。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性をさらに向上させることができる。

30

【実施例49】

【2806】

上述した実施例48では、長押し態様での操作とは異なる手離し操作がされた場合に実行される手離し演出（例えば手離し演出画像45jの表示）は、1つの長押しチャージ演出の終了毎にその表示を終了させていたが、長押しチャージ演出が終了した後も継続して表示されるような態様であってもよい。以下この点について詳細に説明する。

【2807】

まず、本実施例の特徴の概要を説明する。本実施例では、決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる手離し操作の結果行われる手離し演出は、後述する図205、図208に示すように、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）が含まれていた所定の表示演出の終了後も（例えば変動表示Bの終了後変動表示Cにおいても）、継続可能であることを特徴とする。これにより、特定操作対応演出中に発生した手離し演出を、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も長く楽しませることができる。

40

【2808】

とくに、決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる手離し操作の結果行われる手離し演出は、上述の手離し操作が実行されるタイミングが所定の表示演出（例えば変動表示演出）の終盤である場合、例えば図205、図208に示すように、所定の表示演出の実行が終了した後も（例えば変動表示Bの終了後、変動表示Cにおいて）継続可能である。これにより、遅いタイミングで手離し操作がされた場合には、所定の表示演出後の期間も利用して、手離し演出を楽しませることができる。

50

【2809】

次に、決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出内容の概要を説明する。決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる手離し操作の結果行われる手離し演出が実行された後の特定操作対応演出（後述する長押しチャージ演出）において、後述する図205，図208に示すように、手離し操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作対応演出が継続される。これにより、手離し演出が実行された後の特定対応演出において手離し操作が行われていなくても、特定態様とは異なる手離し操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。

【2810】

次に、決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる各異なる演出の概要について説明する。決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる手離し操作の結果行われる手離し演出は、後述する図205，図208に示すように、この手離し演出が実行された一の所定の表示演出（後述する変動表示B）と、次の所定の表示演出（後述する変動表示C）とをまたいで実行される。これにより、所定の所持演出をまたいで特定態様とは異なる手離し操作が行われていることを認識し易くすることができる。

【2811】

以下、手離し演出について詳細に説明する。

【2812】

本実施例の表示制御装置45による手離し演出表示処理について図203を参照して説明する。図203は、実施例49の表示制御装置45による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。なお、本実施例の手離し演出表示処理は、基本的には図194に示した手離し演出表示処理と共通するため、これとの異なる点を説明する。

【2813】

上述した実施例48のステップS2519では、手離し解除コマンドを受信し、手離しポイント合計が60未満であった場合に、手離しポイント合計の数値を保持した状態で、手離し演出画像45jの表示を終了していたが、本実施例のステップS2519Aでは、手離し演出画像45jの表示を終了せずに表示を継続している。

【2814】

上述した実施例48のステップS2512では、手離し継続開始コマンドを受信した場合、手離しポイント合計の数値を読み出し、この読み出した数値を用いて手離し演出画像45jを表示していたが、本実施例では、手離し演出画像45jの表示を終了せずに表示を継続しているため、手離し継続開始コマンドを受信した場合、そのまま手離し演出を継続するため、ステップS2515に進んでいる。

【2815】

次に、上記図面を用いて、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の具体例について図204～図206を参照して説明する。図204は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図205は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図206は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

【2816】

図204（a）に示すように、長押し態様とは異なる最初の手離し操作は、長押しチャージ演出を含む変動表示Aにて実行される。決定ボタン81の検出タイミングは、例えば0.01秒毎である。有効タイミング（すなわち検出ボタン81の有効期間）は、上述のように、例えば最大8秒間に設定されている。変動表示Aおよび後述する変動表示B，Cの変動時間も8秒に設定されているが、これより長い時間であっても構わない。後述するように、変動表示A～Cは、それぞれを実行するための保留がすでに貯まっており、それぞれの変動表示の結果はいずれも外れであるため、連続して実行されるものとする。

【2817】

（b）に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の開始1.00秒後から決定ボタン81が押下され、2.00秒後に長押し態様での操作が成立したと判断される。長押し

10

20

30

40

50

しチャージ演出の開始 7.00 秒後から開始 10.00 秒後（すなわち次の変動表示 B の開始後 2.00 秒）までの 3.00 秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作がされたことを示している。長押しチャージ演出は、200 パーセントまで貯めることで、次回から変動表示演出が特典として好ましい映像が付与される。すなわち、遊技者は、変動表示をまたがって長押し態様での操作を実行し、長押しチャージを 200 パーセントまで貯める付加的遊技を楽しむことになる。

【2818】

(c) に示すチェックポイントは、実施例 48 と同様に、例えば 0.60 秒毎に設定されている。また、実施例 48 と同様に、チェックポイントを 3 回通過するまでが演出継続可能期間として設定されている。上述の (b) に示す操作タイミングの例では、長押しチャージ演出の実行中、長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作をしてから 3.00 秒後まで手を離す操作を続けているので、長押しチャージ演出が継続されない例を示している。そのため、(d) に示す長押しフラグは、3 つめのチェックポイントを通過する変動表示 A の開始 8.60 秒後（すなわち変動表示 B の開始 0.60 秒後）に 0 に変化する。

10

【2819】

(e) に示す長押しチャージ画像は、実施例 48 と同様に、0.06 秒毎に 1 ずつ増えるように設定されている。変動表示 A の開始 8.60 秒後（すなわち変動表示 B の開始 0.60 秒後）までに 110 ポイントまで増加するが、このタイミングで 0 ポイントに戻される。

20

【2820】

(f) に示す長押し手離しタイマーは、長押しチャージ演出中に遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作をしている時間をカウントしている。上述の (b) に示す操作タイミングの例では、変動表示 A の開始 7.00 秒後から開始 8.60 秒後（すなわち変動表示 B の開始 0.60 秒後）までの 1.60 秒間をカウントしている。

【2821】

(g) に示す手離しカウント画像は、変動表示 A の開始 7.00 秒後から開始 8.60 秒後（すなわち変動表示 B の開始 0.60 秒後）までに、26 ポイントに達するまでカウントされるが、26 ポイント目で 0 ポイントに戻される。そのため、次の変動表示 B において新たに手離し演出を含む長押しチャージ演出が実行される。

30

【2822】

図 205 (a) に示すように、変動表示 B は、図 204 (a) に示す変動表示 A の開始後 8.00 秒後から開始され、変動表示 A の開始後 16.00 秒後で終了する。次の手離し操作は、変動表示 B 内のタイミングと、変動表示 B とその次の変動表示 C にまたがったタイミングとにおいて実行される。(b) に示す操作タイミングでは、変動表示 B における長押しチャージ演出の実行中、まず、変動表示 A の開始 12.80 秒後（すなわち変動表示 B の開始 4.80 秒後）から開始 14.40 秒後（すなわち変動表示 B の開始 6.40 秒後）までの 1.60 秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す手離し操作が実行されている。次に、変動表示 A の開始 15.50 秒後（すなわち変動表示 B の開始 7.50 秒後）から開始 16.70 秒後（すなわち変動表示 C の開始 0.70 秒後）の 1.20 秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す手離し操作が実行されている。

40

【2823】

(f) に示す手離しタイマーでは、この 1.60 秒間と 1.20 秒間とをカウントしている。上述した変動表示 B と変動表示 C とにまたがって実行される手離し演出は、変動表示 B 中に実行される手離し演出の続きとして表示される。(g) に示す手離し画像は、変動表示 B 中に実行される手離し演出の終了時点で 26 ポイントをカウントし、変動表示 B と変動表示 C とにまたがって実行される手離し演出の終了時点で 47 ポイントをカウントする。すなわち、変動表示 B 中に実行された手離し演出が、同じ変動表示 B 中に開始される手離し演出に継続されている。また、変動表示 B 中に開始される手離し演出は、変動表

50

示 C においても継続されている。

【2824】

図206(a)に示すように、次の(最後の)手離し操作は、変動表示Bの次に実行される、長押しチャージ演出を含む変動表示Cの終盤から長押しチャージ演出の終了後にまたがって実行される。(b)に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の実行中、変動表示Aの開始22.50秒後(すなわち変動表示Cの開始6.50秒後)から開始24.00秒後(すなわち変動表示Cの開始8.00秒後)の1.50秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す手離し操作が実行されている。(f)に示す手離しタイマーでは、この1.50秒間をカウントしている。変動表示Cにおいて実行される手離し演出は、上述の変動表示Bから変動表示Cにまたがって実行された手離し演出の続きとして表示される。(g)に示す手離し画像は、長押しチャージ演出の終了時点(長押しチャージポイントが200点貯まった時点)で56ポイントに達し、変動表示Cの終了時点で73ポイントに達するまでカウントされる。

10

【2825】

一連の手離し演出は、この変動表示Cにおいて実行される手離し演出で最後である。一連の手離し演出の結果、手離し画像に示された手離しポイントの合計が60ポイント以上であるので、手離し演出が成功したものと判断される。その結果、上述した次回から保留変化が良くなる保留表示パターンBが設定される。

【2826】

次に、上記図面を用いて、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の表示態様の具体例について図207～図209を参照して説明する。図207は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図208は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図209は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

20

【2827】

図207(a)に示すように、第3図柄表示装置42には、長押しチャージ演出を含む変動表示Aが開始される。(b)に示すように、第3図柄表示装置42には、例えばリーチ表示中に、長押し予告画像45aが表示される。長押し予告画像45aは、例えば「チャージを200パーセントためて特別モードへ移行させる！(手離しポイント60以上で・・・！？(いいことあるかも))」という文字情報である。ここでの特別モードとは、チャージを200パーセントまで貯めた(すなわち複数の変動表示にまたがって長押しチャージ演出を継続した)ことの特典として付与される状態であり、例えば変動表示演出において好みの映像が選択される特典である。(c)(d)(e)に示すように、遊技者が決定ボタン81を長押し態様で操作することで長押しチャージが82パーセントまで貯まっている。(f)に示す開始から7.00秒後、長押しチャージが83パーセントまで貯まった時点である、長押しチャージ演出の終盤に遊技者が手離し操作を行ったとする。

30

【2828】

(g)に示す時点は、(f)に示した手離し操作の直後のタイミングである。この時、第3図柄表示装置42に手離し演出画像45jが表示される。手離し演出画像45jは、例えば、「手離しタイム0秒」という文字情報と、「手離しポイント合計0ポイント」という文字情報とが表示されている。

40

【2829】

(h)に示す時点は、変動表示Aの開始から7.40秒後である。長押しチャージ画像45cにはチャージが90パーセントであることが表示されている。また、手離し操作が続いており、手離し演出画像45jには、「手離しタイム0.40秒」「手離しポイント6ポイント」と表示されている。(i)に示す時点は、変動表示Aの開始から8.00秒後、すなわち変動表示Aが終了するタイミングである。長押しチャージ画像45cにはチャージが100パーセントであることが表示されている。手離し演出画像45jには「手離しタイム1.00秒」「手離しポイント16ポイント」と表示されているが、その直後(j)に示すように、変動表示Aの結果としてリーチ外れ結果(「7」「4」「7」)が

50

表示されている。本実施例の手離し演出は、手離し操作が続けられている場合であって、手離し操作の開始から3つめのチェックポイントを通過していない場合は、変動表示をまたいで継続される。そのため、(j)に示すように、リーチ外れ結果の表示タイミングにおいても手離し演出画像45jが表示されている。

【2830】

(k)に示す時点は、変動表示Aの開始から8.50秒後(すなわち変動表示Bの開始0.50秒後)である。手離し演出は、(j)に示した変動表示Aの終了時点から継続されているため、長押しチャージ画像45cには、チャージが108パーセントであることが表示されている。手離し演出画像45jには、「手離しタイム1.50秒」「手離しポイント25ポイント」と表示されている。(l)に示す時点は、変動表示Aの開始から8.60秒後(すなわち変動表示Bの開始から1.60秒後)である。長押しチャージ画像45cには、チャージが110パーセントであることが表示されるが、この時点が手離し操作の開始から3つめのチェックポイントの通過時点であるので、この直後に0パーセントに戻される。手離し演出画像45jも、「手離しタイム1.60秒」「手離しポイント26ポイント」と表示されるが、この直後に0秒、0ポイントに戻される。また、手離し演出失敗画像45mが表示され、手離し演出が失敗に終わったことを示される。

【2831】

図208(a)に示す時点は、変動表示Aの開始から9.0秒後(すなわち変動表示Bの開始から1.00秒後)である。変動表示Bが実行されている。長押しチャージ演出と手離し演出は失敗に終わったため、長押しチャージ画像45cには、チャージが0パーセントであることが表示されるが、手離し演出画像45jは表示されていない。(b)に示す時点は、変動表示Aの開始から9.5秒後(すなわち変動表示Bの開始から1.50秒後)である。第3図柄表示装置42には、例えばリーチ表示中に、図207(b)と同様に長押し予告画像45aが表示される。

【2832】

変動表示Aの開始から10.00秒後(すなわち変動表示Bの開始から2.00秒後)の時点から、遊技者が決定ボタン81の長押し態様での操作を再開するとする。(c)に示すように、変動表示Aの開始から12.80秒後(すなわち変動表示Bの開始から4.80秒後)の時点では、長押しチャージ画像45cには、チャージが30パーセントであることが表示されている。この時点から、遊技者は、再び、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す手離し操作を行ったとする。すると、手離し演出画像45jが表示され、その0.06秒後には、(d)に示すように、長押しチャージ画像45cには、チャージが31パーセントであることが表示され、手離し演出画像45jには、「手離しタイム0.06秒」「手離しポイント1ポイント」と表示されて、手離し演出が新たに開始される。

【2833】

(e)に示す時点は、変動表示Aの開始から14.40秒後(すなわち変動表示Bの開始から6.40秒後)の時点)である。長押しチャージ画像45cには、チャージが56パーセントであることが表示され、手離し演出画像45jには、「手離しタイム1.60秒」「手離しポイント26ポイント」と表示されている。この直後である(f)に示す時点で、遊技者は、決定ボタン81の長押し態様での操作を再開するとする。この時点は、3つめのチェックポイントを通過する前であるので、長押しチャージ演出は継続される。また、手離し演出継続画像45kが表示され、手離し演出もこの数値を保持した状態で継続されることが示される。

【2834】

(g)に示す時点は、変動表示Aの開始から15.50秒後(すなわち変動表示Bの開始から7.50秒後の時点)である。この時点から遊技者は、再び手離し操作を行うとする。長押しチャージ画像45cには、チャージが75パーセントであることが表示される。手離し演出画像45jには、「手離しタイム0.00秒」「手離しポイント26ポイント」と表示されている。この直後である(h)に示す時点では、長押しチャージ画像45

c には、チャージが 76 パーセントであることが表示される。手離し演出画像 45 j には、「手離しタイム 0.06 秒」「手離しポイント 27 ポイント」と表示されている。つまり、手離し演出画像 45 j では、最初の手離し演出で獲得されたポイント数からさらに増加していることが示されている。

【2835】

(i) に示す時点は、変動表示 A の開始から 16.00 秒後（すなわち変動表示 B の開始から 8.00 秒後の時点）である。この時点は、変動表示 B の終了タイミングである。第 3 図柄表示装置 42 には、変動表示 B の結果としてリーチ外れ結果（「6」「3」「6」）が表示されているが、長押しチャージ演出と手離し演出は継続されている。長押しチャージ画像 45 c には、チャージが 83 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 45 j には、「手離しタイム 0.50 秒」「手離しポイント 35 ポイント」と表示されている。

10

【2836】

(j) に示す時点は、変動表示 A の開始から 16.70 秒後（すなわち変動表示 C の開始から 0.70 秒後の時点）である。長押しチャージ画像 45 c には、チャージが 95 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 45 j には、「手離しタイム 1.20 秒」「手離しポイント 47 ポイント」と表示されている。つまり、手離し演出は、変動表示 B と変動表示 C とをまたいで実行されている。言い換えれば、手離し演出は、変動表示 B の長押しチャージ演出と変動表示 C の長押しチャージ演出とをまたいで実行されている。この時点で、遊技者は再び決定ボタン 81 の長押し態様での操作を再開する。この時点は、3 つめのチェックポイントの通過前のタイミングであるため、長押しチャージ演出は継続され、手離し演出も継続される。

20

【2837】

(k) に示す時点は、(j) に示す時点の直後である。長押しチャージ画像 45 c には、チャージが 96 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 45 j には、(j) と同じ「手離しタイム 1.20 秒」「手離しポイント 47 ポイント」と表示されている。また、手離し演出継続画像 45 k が表示され、手離し演出もこの数値を保持した状態で継続されることが示される。(l) に示す時点は、変動表示 A の開始から 17.60 秒後（すなわち変動表示 C の開始から 1.60 秒後の時点）である。長押しチャージ画像 45 c には、チャージが 100 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 45 j には、(j) と同じ「手離しタイム 0.00 秒」「手離しポイント 47 ポイント」と表示されている。この時点で、上述の (b) と同様に長押し予告画像 45 a が表示される。

30

【2838】

図 209 (a) に示す時点は、変動表示 A の開始から 20.00 秒後（すなわち変動表示 C の開始から 4.00 秒後の時点）である。長押しチャージ画像 45 c には、チャージが 150 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 45 j には、「手離しタイム 0.00 秒」「手離しポイント 47 ポイント」と表示されている。

【2839】

(b) に示す時点は、変動表示 A の開始から 22.50 秒後（すなわち変動表示 C の開始から 6.50 秒後の時点）である。長押しチャージ画像 45 c には、チャージが 191 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 45 j には、「手離しタイム 0.00 秒」「手離しポイント 47 ポイント」と表示されている。この時点から、遊技者は、手離しポイントを 60 ポイントに到達させるため、手離し操作を再開するものとする。(c) に示す時点は、(b) の直後の時点である。長押しチャージ画像 45 c には、チャージが 192 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 45 j には、「手離しタイム 0.06 秒」「手離しポイント 48 ポイント」と表示されている。

40

【2840】

(c) に示す時点は、変動表示 A の開始から 23.00 秒後（すなわち変動表示 C の開始から 7.00 秒後の時点）である。長押しチャージ画像 45 c には、チャージが 200 パーセントであることが表示され、手離し演出画像 45 j には、「手離しタイム 0.50

50

秒」「手離しポイント56ポイント」と表示されている。この時点で長押しチャージは、目標数の200パーセントに達したため終了となる。(d)に示す時点は、(c)の直後の時点である。長押しチャージ画像45cには、「次回から特別モードへ!」との文字情報が表示され、手離し演出画像45jには、「手離しタイム0.56秒」「手離しポイント57ポイント」と表示されている。

【2841】

(e)に示す時点は、変動表示Aの開始から23.20秒後から23.30秒の間(すなわち変動表示Cの開始から7.20秒後から7.30秒後の間の時点)である。長押しチャージ演出が終わったので長押しチャージ画像45cは、表示されていないが、手離し演出画像45jには、「手離しタイム0.74秒」「手離しポイント60ポイント」と表示されている。つまり、手離しポイントも目標数の60ポイントに到達している。ここで、手離し演出は、手離し操作の開始から3つめのチェックポイントを通過するまでに決定ボタン81の押下を再開しなければならない。ここでは、変動表示Cの終了タイミングまで決定ボタン81から手を離したままも、3つめのチェックポイントを通過しない。そのため、ここでの手離し演出は、長押しチャージ演出の終了後も継続されているが、変動表示Cの終了をもって終了される。

【2842】

(f)に示す時点は、変動表示Aの開始から24.00秒後(すなわち変動表示Cの開始から8.00秒後の時点)である。つまり、変動表示Cの終了タイミングである。手離し演出画像45jには、「手離しタイム1.50秒」「手離しポイント73ポイント」と表示されている。また、第3図柄表示装置42には、変動表示Cの結果がリーチ外れの結果(「3」「4」「3」)であることが表示されている。(g)に示す時点はこの直後の時点である。すなわち変動表示Cの結果を表示した状態で、手離し演出完了画像45lが表示され、「手離し演出成功!次から保留変化が良くなるよ!」と表示される。これにより、変動表示をまたいで行われる手離し演出が完了する。

【2843】

なお、変動表示をまたいで手離し演出が行われる例を示すため、変動表示A、Bは、外れ結果を示したが、例えば変動表示Aの結果が大当たり結果である場合は、手離し演出は0に戻されるものとする。

【2844】

上述したように、本実施例49のパチンコ機10によれば、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、この異なる演出を終了する操作が行われない場合は、例えば図206、図209に示すように、特定操作対応演出(例えば長押しチャージ演出)の実行が終了した後も継続される。これにより、特定操作対応演出が終了した後も異なる演出が実行された場合に、異なる演出を終了する操作が必要であることを認識させることができる。これは例えば上述した(P7-2)に記載の遊技機の一例である。

【2845】

なお、図206、図209に示す長押しチャージ演出は、複数の変動表示演出にまたがるものであったが、1の変動表示演出内で行われる長押しチャージ演出であっても、同様である。すなわち、長押しチャージ演出が変動表示の終了より所定時間前に終わるよう設定されている場合、長押しチャージ演出の終盤で行われる手離し演出は、長押しチャージ演出の終了後から変動表示の終了までの間で、継続可能となる。

【2846】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図205、図208に示すように、特定操作対応演出(例えば長押しチャージ演出)の実行の中、複数回可能である。すなわち、特定操作対応演出の実行の中、決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作が複数回行われた場合は、その度に、上述の異なる演出を継続して実行してもよい。これにより、特定操作対応演出中に異なる演出を長く楽しませることができる。これは例えば上述した(P7-3)に記載の遊技

機の一例である。

【2847】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図206，図209に示すように、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）が含まれていた所定の表示演出（例えば変動表示演）中に継続される。これにより、特定操作対応演出の終了後に戻った先の所定の表示演出においても異なる演出を長く楽しませることができる。これは例えば上述した（P7-4）に記載の遊技機の一例である。

【2848】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図205，図208に示すように、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）が含まれていた所定の表示演出の終了後も（例えば変動表示Bの終了後変動表示Cにおいても）、継続可能である。これにより、特定操作対応演出中に発生した異なる演出を、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も長く楽しませることができる。これは例えば上述した（P7-0）または（P7-5）に記載の遊技機の一例である。

【2849】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図206，図209に示すように、所定の表示演出（例えば変動表示演出）が終了した場合に、終了可能である。これにより、所定の表示演出中に限って上述した異なる演出を実行することもできる。これは例えば上述した上述した（P7-7）に記載の遊技機の一例である。

【2850】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、上述の異なる操作が実行されるタイミングが特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）の終盤である場合、例えば図206，図209に示すように、特定操作対応演出の実行が終了した後も継続可能である。これにより、遅いタイミングで上述の異なる操作がされた場合には、特定操作対応演出後の期間も利用して、異なる演出を楽しむことができる。これは例えば上述した（P7-11）に記載の遊技機の一例である。

【2851】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、上述の異なる操作が実行されるタイミングが所定の表示演出（例えば変動表示演出）の終盤である場合、例えば図205，図208に示すように、所定の表示演出の実行が終了した後も（例えば変動表示Bの終了後、変動表示Cにおいて）継続可能である。これにより、遅いタイミングで異なる操作がされた場合には、所定の表示演出後の期間も利用して、異なる演出を楽しむことができる。これは例えば上述した（P7-12）に記載の遊技機の一例である。

【2852】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出が実行された後の特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）において、例えば図205，図208に示すように、異なる操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作対応演出が継続される。これにより、異なる演出が実行された後の特定対応演出において異なる操作が行われていなくても、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（P8-5）に記載の遊技機の一例である。

【2853】

また、上述の一の所定の表示演出（例えば変動表示B）において上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出が実行された後、別の所定の表示演出（例えば変動表示C）においてこの異なる操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作対応演出が継続される（例えば図205，図208参照）。これにより、異

10

20

30

40

50

なる演出が実行された後の所定の表示演出において異なる操作が行われていなくても、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（P 8－6）に記載の遊技機の一例である。

【2854】

また、上述の別の所定の表示演出（例えば変動表示C）において上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出が実行される場合、一の所定の表示演出（例えば変動表示B）において異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、数値の変化が行われる（例えば図205，図208参照）。これにより、別の所定の表示演出において異なる演出を行う場合に、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（P 8－7）に記載の遊技機の一例である。

10

【2855】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図205，図208に示すように、この異なる演出が実行された一の所定の表示演出（例えば変動表示B）と、次の所定の表示演出（例えば変動表示C）とをまたいで実行可能なものである。これにより、所定の所持演出をまたいで特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（P 9－0）（P 9－1）に記載の遊技機の一例である。

【2856】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図205，図208に示すように、この異なる演出が実行された特定操作対応演出（例えば変動表示Bにおいて先に実行される長押しチャージ演出）と、次に実行される特定操作対応演出（例えば変動表示Bにおいて後に実行される長押しチャージ演出）とをまたいで実行される。これにより、特定操作対応演出から次の特定操作対応演出にまたがって特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（P 9－2）に記載の遊技機の一例である。

20

【2857】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図205，図208に示すように、この異なる演出が実行された一の所定の表示演出における特定操作対応演出（例えば変動表示Bにおいて実行される長押しチャージ演出）と、次に実行される別の所定の表示演出における特定操作対応演出（例えば変動表示Cにおいて実行される長押しチャージ演出）とをまたいで実行される。これにより、特定操作対応演出から次の所定の表示演出における特定操作対応演出をまたいで特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（P 9－3）に記載の遊技機の一例である。

30

【実施例50】

【2858】

上述した実施例48，実施例49では、長押し態様での操作とは異なる操作がされた場合に実行される異なる演出は、例えば、手離し演出画像45jが長押し要求画像45bや長押しチャージ画像45cと並べられた状態で「手離しタイム」や「手離しポイント合計」の情報を表示するだけであったが、表示の仕方を変えたり、表示とは異なる態様で報知したりしても構わない。以下この点について詳細に説明する。

40

【2859】

まず、本実施例の表示制御装置45による手離し演出表示処理について図210を参照して説明する。図210は、実施例50の表示制御装置45による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。なお、図210は、基本的には、上述した実施例48の図194および実施例49の図203に示した手離し演出表示処理と共通しているため、これと異なる箇所について説明する。

【2860】

実施例48，実施例49のステップS2512に示す手離し演出画像45jの表示処理

50

では、手離し演出画像 4 5 j を、他の長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c と同じ表示優先度で表示していた。このような表示の仕方は、それぞれの画像を均等に見せることができるという利点があるものの、長押しチャージ演出中に手離し操作が行われ、手離し演出が実行されていることを特に遊技者の注意を引くためにはまだ十分とは言えない。そこで、本実施例では、手離し演出画像 4 5 j の表示優先度を、他の長押し要求画像 4 5 b 長押しチャージ画像 4 5 c の表示優先度よりも高く設定することで、手離し操作が行われ、手離し演出が実行されていることを特に遊技者の注意を引くことができる。

【 2 8 6 1 】

具体的には、本実施例のステップ S 2 5 1 2 A では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、手離し演出画像 4 5 j を長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c 等よりも前面に表示する。そのために、手離し演出画像 4 5 j は、長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c よりも表示優先度が高く設定されている。なお、これに限らず、通常画面 4 3 a や高速変動中画面 4 3 c を表示中であれば、これらよりも表示優先度が高く設定されて、装飾図柄 S Z の前面に表示されるように設定されていてもよい。

【 2 8 6 2 】

また、ステップ S 2 5 1 8 A では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、手離し演出継続画像 4 5 k を長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c 等よりも前面に表示する。そのために、手離し演出継続画像 4 5 k は、長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c 等よりも表示優先度が高く設定されている。なお、これに限らず手離し演出画像 4 5 j の前面に表示されるように設定してもよい。

【 2 8 6 3 】

また、ステップ S 2 5 2 0 A では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、手離し演出完了画像 4 5 l を長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c 等よりも前面に表示する。そのために、手離し演出完了画像 4 5 l は、長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c 等よりも表示優先度が高く設定されている。なお、これに限らず手離し演出画像 4 5 j の前面に表示されるように設定してもよい。

【 2 8 6 4 】

また、ステップ S 2 5 2 3 A では、表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、手離し演出失敗画像 4 5 m を、長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c 等よりも前面に表示する。そのために、手離し演出失敗画像 4 5 m は、長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c 等よりも表示優先度が高く設定されている。なお、これに限らず手離し演出画像 4 5 j の前面に表示されるように設定してもよい。

【 2 8 6 5 】

次に、サブ制御装置 2 6 2 による長押し演出音設定処理について、図 2 1 1 を参照して説明する。図 2 1 1 は、サブ制御装置 2 6 2 による長押し演出音設定処理を示すフローチャートである。なお適宜、実施例 4 8 の図 1 9 0 に示す決定ボタン入力監視処理における長押し演出や手離し演出のフローを参照して説明する。

【 2 8 6 6 】

長押し演出音設定処理は、サブ制御装置 2 6 2 の通常処理の一つとして実行される。

【 2 8 6 7 】

ステップ S 2 3 6 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、上述したステップ S 4 5 0 6 に示すボタン長押し演出フラグが 1 であるか否かを判断する。ボタン長押し演出フラグが 1 であればステップ S 2 3 6 2 へ進み、そうでなければステップ S 2 3 6 6 に進む。ステップ S 2 3 6 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、長押しチャージ演出音を設定するための長押しチャージ音設定処理を行い、ステップ S 2 3 6 3 に進む。長押しチャージ演出音は、例えば変動表示演出の演出音とは異なる楽曲であって、変動表示演出よりもアップテンポの曲などが使用される。長押しチャージ演出が実行される変動表示 A ~ C で曲を変えることもできる。例えば、変動表示 A → 変動表示 B → 変動表示 C の順に曲のテンポが速くなる。

【 2 8 6 8 】

ステップ S 2 3 6 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、設定音量読込を行い、ステップ S 2 3 6 4 に進む。演出音の音量が遊技者の操作によって変更されている場合、長押しチャージ演出音の音量もこれに合わせることができる。ステップ S 2 3 6 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、読み込まれた音量に基づき、音量設定を行い、ステップ S 2 3 6 5 に進む。ステップ S 2 3 6 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、設定された演出音と音量とで、スピーカーを駆動して、長押しチャージ演出音を出力する。

【 2 8 6 9 】

ステップ S 2 3 6 6 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、上述したステップ S 3 5 1 4 C に示す手離しフラグが 1 になっているか否かを判断する。手離しフラグが 1 であればステップ S 2 3 6 7 に進み、そうでなければステップ S 2 3 7 0 に進む。ステップ S 2 3 6 7 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、手離し演出音設定処理を行い、ステップ S 2 3 6 8 に進む。手離し演出音は、長押しチャージ演出音とは異なる音であることが好ましい。例えば、長押しチャージ演出音が楽曲であるとすれば、手離し演出音は、「手が離れています」というような音声やベルの音のような異なる音である。手離し演出音は、変動表示 A ～ C ごとに異なる音にすることもできる。例えば、変動表示 A での手離し演出音は、1 つの種類の音（一人の音声あるいは一つのベルの音）とし、変動表示 B での手離し演出音は、2 つの種類の音（二人の音声あるいは二つのベルの音）とし、変動表示 C での手離し演出音は、3 つの種類の音（三人の音声あるいは三つのベルの音）の音とすることができる。これにより、手離し演出の目標値に近づくにつれて期待感をもたせる音演出が実現できる。

【 2 8 7 0 】

ステップ S 2 3 6 8 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、設定音量を読み込む設定音量読込処理を行い、ステップ S 2 3 6 9 に進む。演出音の音量は、遊技者の音量変更操作によって変更されている可能性があるので、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、手離し演出の音量を設定する前に、演出音の現在の音量を読み込んでいる。

【 2 8 7 1 】

ステップ S 2 3 6 9 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、手離し演出音の音量を、長押しチャージ演出音の音量よりも例えば + 1 大きく設定し、上述したステップ S 2 3 6 5 の音出力を行う。また、手離し演出音の音量を大きくする代わりに、手離し演出の実行中、長押しチャージ演出音の音量を低くしてもよい。このように、手離し演出音の音量が長押しチャージ演出音の音量よりも大きくすることで、長押しチャージ演出の実行中であっても、手離し演出が実行されていることを、聴覚的にも容易に認識できるようにしている。

【 2 8 7 2 】

ステップ S 2 3 7 0 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、手離しフラグが 0 であるか否かを判断する。手離しフラグが 0 であれば、手離し演出中に決定ボタン 8 1 が押されたので、ステップ S 2 3 7 1 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 2 3 7 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、手離し演出音の出力を停止し、本処理を終了する。

【 2 8 7 3 】

次に、このような手離し演出が行われる長押し対応演出の表示態様について、図 2 1 2 から図 2 1 4 を参照して説明する。

【 2 8 7 4 】

図 2 1 2 は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図 2 1 3 は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図 2 1 4 は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【 2 8 7 5 】

図 2 1 2 では、(g) から (l) に示すように、変動表示 A における手離し演出の実行

10

20

30

40

50

中は、手離し演出画像 4 5 j の表示優先度は、長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c の表示優先度より高くなっている、手離し演出画像 4 5 j は、長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c よりも前面側に表示されているように見える。したがって、長押しチャージ演出の実行中に、長押し態様とは異なる手離し操作を行っていることが認識し易くなっている。

【2 8 7 6】

図 2 1 2 の (b) (c) に示す長押し態様での操作が行われたとの判定になる前 (すなわち長押しフラグが 1 にされる前) は、決定ボタン 8 1 の長押し態様とは異なる手離し操作をしても、手離し演出画像 4 5 j は表示されないし、手離し演出音も出力されない。

【2 8 7 7】

変動表示 A では、 (l) に示すように、手離し演出は失敗に終わるので、その時点で、手離し演出画像 4 5 j の表示が終わる。なお、手離し演出は失敗に終わった場合でも、手離しタイム 0 秒、手離しポイント合計 0 ポイントという手離し演出画像 4 5 j の表示を継続してもよい。このように表示すれば、次にまだ手離し演出が行われる可能性があることを示唆することができる。

【2 8 7 8】

また、音出力部 2 4 からは、変動表示演出中、長押しチャージ演出中、手離し演出中に、それぞれ異なる演出音が出力されている。 (a) に示す変動表示演出中は、変動パターンコマンドに基づいて設定された楽曲が出力され、 (b) から (f) に示す長押しチャージ演出中は、変動表示演出中よりもテンポの速い楽曲が出力され、 (g) から (j) に示す手離し演出中は、これらの楽曲とは異なる演出音をこれらの楽曲よりも大きな音量で (例えば「手が離れています」という音声や、ベルの音) 出力されている。 (l) に示す手離し演出の結果表示時には、失敗という結果に沿って、「手を離しすぎです。」という音声のような異なる演出音出力されてもよい。手離し演出が失敗に終わると、再び、長押しチャージ演出中の楽曲または変動表示演出中の楽曲が演出音として出力される。

【2 8 7 9】

図 2 1 3 では、 (c) から (l) に示すように、変動表示 B 中の手離し演出と、変動表示 B から変動表示 C にまたがる手離し演出との実行中は、上述と同様に、手離し演出画像 4 5 j の表示優先度が長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c の表示優先度より高くなっている。そのため、変動表示 B から変動表示 C にまたがる際にも、手離し演出画像 4 5 j が長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c よりも前面側に表示されているように見える。

【2 8 8 0】

また、音出力部 2 4 からは、 (i) (j) に示すように、変動表示 B から変動表示 C にまたがって手離し演出が継続される際に、手離し演出画像 4 5 j の表示と同様に、変動表示演出中や長押しチャージ演出中よりも大きな音量で、手離し演出音の出力も継続されている。したがって、変動表示 B から変動表示 C に変わった時でも、手離し演出が続いていることを聴覚的にも認識し易くすることができる。

【2 8 8 1】

図 2 1 4 では、 (f) から (g) に示すように、長押しチャージ演出が終了した後も手離し演出が継続されている場合も、手離し演出画像 4 5 j の表示優先度が長押し要求画像 4 5 b , 長押しチャージ画像 4 5 c の表示優先度より高い状態が継続されている。また、音出力部 2 4 からは、 (f) から (j) に示すように、変動表示演出中や長押しチャージ演出中よりも大きな音量で、手離し演出音の出力が継続されている。したがって、長押しチャージ演出が終了した後も、手離し操作が続いている場合には、これを視覚的もしくは聴覚的に容易に認識させることができる。

【2 8 8 2】

なお、上述の説明では、手離し演出において手離し演出画像 4 5 j の表示と手離し演出音の出力とを両方同時に実行していたが、手離し演出音の出力のみを実行する構成でも構わない。その場合、手離しポイント合計のポイント数や、手離しタイムを、音声で知らせ

10

20

30

40

50

るようにするとよい。計数に応じてポイント数や時間を報知してもよいし、区切りのよいポイント数や時間を報知してもよい。

【2883】

上述したように、本実施例50のパチンコ機10によれば、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図212から図214に示すように、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が行われた場合に、実行中の特定操作対応演出よりも遊技者が認識し易い態様で、異なる操作が行われたことを報知するので、異なる操作が行われたことをはっきりと認識させることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述した（P10-0）に記載の遊技機の一例である。

10

【2884】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図212から図214に示すように、特定態様での操作を実行中に、この異なる操作が行われた場合に、特定操作対応演出の実行中に出力される音量よりも大きな音量で、この異なる操作が行われたことを報知する。これにより、決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作が行われたことを聴覚的にはっきりと認識させることができる。これは例えば上述した（P10-1）に記載の遊技機の一例である。

【2885】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図212から図214に示すように、特定態様での操作を実行中に、この異なる操作が行われた場合に、特定操作対応演出の実行中の画像が表示される表示領域よりも手前側の表示領域にて、上述の異なる操作が行われたことを報知する。これにより、決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作が行われたことを視覚的にはっきりと認識させることができる。これは例えば上述した（P10-2）に記載の遊技機の一例である。

20

【2886】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図213、図214に示すように、特定態様での操作を実行中に、決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作が一の所定の表示演出を越えて行われた場合に、一の所定の表示演出と次の所定の表示演出とをまたいで、この異なる操作が行われたことを報知する。これにより、一の所定の表示演出を越えて決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作が行われた場合でもはっきりと認識させることができる。これは例えば上述した（P10-3）に記載の遊技機の一例である。

30

【2887】

また、上述の決定ボタン81の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図212から図214に示すように、特定態様での操作が継続したことで成立する所定条件が成立した場合に、この異なる操作が行われたことを報知する。これにより、特定態様での操作が継続して行われた場合に、これと異なる操作が行われたことをはっきりと認識させることができる。これは例えば上述した（P10-4）に記載の遊技機の一例である。これは例えば上述した（P10-4）に記載の遊技機の一例である。

40

【実施例51】

【2888】

上述した実施例47、実施例48では、長押し対応演出の実行中、第3図柄表示装置42には、決定ボタン81が押下されている様子を表した絵柄情報と「長押し！」の文字情報とを含む長押し要求画像45bが表示されていたが、決定ボタン81が長押しされている状態と、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作がされた状態とを遊技者が視覚的に認識できるような態様で表示されてもよい。以下この点について図215～図218を参照して説明する。なお、本実施例の長押し対応演出は、実施例48の長押しチャージ演出と同様であるが、

【2889】

50

図 2 1 5 は、実施例 5 1 のサブ制御装置 2 6 2 による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図 2 1 6 は、長押しチャージ演出におけるチャージパターン選択用テーブルである。図 2 1 7 は、長押し操作が途切れずに行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図 2 1 8 は、長押し操作が一瞬途切れた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【2 8 9 0】

上述のサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 による演出実行機能は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される変動表示演出の実行中に、決定ボタン 8 1 が操作された場合に、第 3 図柄表示装置 4 2 に所定の情報を表示させる。所定の情報は、長押しチャージ演出の実行中であれば、長押し操作画像 4 5 b 1 である。上述の演出実行機能によって、この長押し操作画像 4 5 b 1 は、長押しチャージ演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で表示されるが、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される。

【2 8 9 1】

図 2 1 5 を参照して、サブ制御装置 2 6 2 による決定ボタン入力監視・演出処理について説明する。

【2 8 9 2】

サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しチャージ演出の実行開始時に決定ボタン 8 1 が押下検出された場合（ステップ S 2 3 1 2：YES，ステップ S 4 5 0 1：YES，ステップ S 4 5 0 2：YES，ステップ S 4 5 0 3：YES の場合）、長押しタイマーを起動し（ステップ S 4 5 0 4）、決定ボタン 8 1 の押下検出が 1.0 秒間継続しているか否かの長押し判定を行う（ステップ S 4 5 0 5 A）。長押しチャージ演出の実行開始時において、第 3 図柄表示装置 4 2 には、決定ボタン 8 1 が押下されていない様子を表した画像が表示されている。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しチャージ演出にて最初に決定ボタン 8 1 が押下された場合に、長押しタイマーを起動するとともに、ステップ S 4 5 0 4 A にて、決定ボタン 8 1 が押下されていない様子を表した画像に替えて、決定ボタン 8 1 が押下された様子を表した画像を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させるためのボタン押下コマンドをセットする。

【2 8 9 3】

サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、決定ボタン 8 1 の押下検出が無いと判断された場合（ステップ S 2 3 1 2：NO）で、ボタン長押し演出フラグが 1 である場合（ステップ S 4 5 1 2：YES）に、決定ボタン 8 1 の押下検出が無いと判断されたタイミングが長押しフラグが 1 になっていないタイミングである場合（ステップ S 4 5 1 3：NO）、ステップ S 4 5 1 3 A では、長押しタイマーを起動中であるか否かが判断される。決定ボタン 8 1 の押下検出が無いと判断されたタイミングが長押しタイマーの起動中であれば、ステップ S 4 5 1 3 B に進み、長押しタイマーを起動中でなければ、ステップ S 4 5 1 3 D に進む。

【2 8 9 4】

ステップ S 4 5 1 3 B では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押し判定をやり直すために、長押しタイマーを 0 に戻して、ステップ S 4 5 1 3 C に進む。ステップ S 4 5 1 3 C では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、決定ボタン 8 1 が押下された様子を表した画像に替えて、決定ボタン 8 1 が押下されていない様子（もしくは長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた様子）を表した画像を表示させるために、ボタン復帰コマンドをセットする。

【2 8 9 5】

ステップ S 4 5 1 3 D では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、（決定ボタン 8 1 の押下検出無しと判断されたタイミングが）長押しチャージ演出の有効期間内であるか否かを判断する。有効期間内でなければ、決定ボタン 8 1 を押下せずに有効期間が経過しているので、長押しチャージ演出を終了するためにステップ S 4 5 1 3 E に進む。有効期間

内であれば、決定ボタン81の押下検出があるかどうか判断するために本処理を終了する。ステップS4513Eでは、サブ制御装置262のCPU551は、長押しチャージ演出を終了させるために、ボタン長押し演出フラグを0に設定して本処理を終了する。

【2896】

長押しチャージ演出中に決定ボタン81の押下検出無しと判断された場合（ステップS4513：YES）であって検出無しが次のチェックポイントまで継続しなかった場合（ステップS4515：NO）は、再び決定ボタン81が押下されているので、サブ制御装置262のCPU551は、長押しチャージ演出を継続させるために、引き続き、決定ボタン81が押下された様子を表した画像を表示させ続ける。

【2897】

長押しチャージ演出中に決定ボタン81の押下検出無しと判断された場合（ステップS4513：YES）であって検出無しが次のチェックポイントまで継続した場合（ステップS4515：YES）は、実行中の長押しチャージ演出を終了させるために、長押しフラグ、長押しタイマー、長押しチャージカウンタ、チェックポイント通過カウンタを0に設定する処理（ステップS4516からステップS4519）を行い、ステップS4519Aに進む。ステップS4519Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、次のチェックポイントを通過するまでに表示されていた決定ボタン81が押下された様子を表した画像に替えて、決定ボタン81が押下されていない様子（もしくは長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作がされた様子）を表した画像を表示させるために、ボタン復帰コマンドをセットする。

【2898】

このように、長押しチャージ演出中に決定ボタン81の操作が有る（長押し態様の操作が有る場合も含む）と判断された場合には、実際の操作に同期させて、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像を表示し、長押しチャージ演出中に決定ボタン81の長押し態様の操作が無いと判断された場合（ステップS4515：YES）には、実際の操作に同期させて、決定ボタン81が押下されていない様子を表した画像を表示するが、長押しチャージ演出中に決定ボタン81の長押し態様とは異なる一瞬手を離す操作を行ったと判断された場合（ステップS4515：NO）には、実際の操作には同期させずに、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像を表示することができる。

【2899】

図216を参照して、長押しチャージ演出におけるチャージパターンの抽選について説明する。上述した実施例44から実施例48までの長押しチャージ演出では、長押しチャージ演出の結果、チャージが何パーセントまで上がるかは、長押し態様での操作の時間に依りて決まっていたが、本実施例ではチャージが何パーセントまで上がったかに依りて大当たり期待度が示唆されるように、長押し態様での操作の時間と変動種別カウンタの値に依りた抽選によってチャージが何パーセントまで上がるかを決定している。

【2900】

長押しチャージ演出は、特定の変動パターンにおいて実行される。具体的には、大当たり結果となる場合は、変動種別カウンタCS1（0～198）が「141～198」の範囲であって変動種別カウンタCS2（0～240）が「0～120」の範囲にある場合、すなわち大当たりスーパーリーチE（120秒）である場合に実行される。外れ結果となる場合は、変動種別カウンタCS1（0～198）が「171～198」の範囲であって変動種別カウンタCS2（0～240）が「0～199」の範囲にある場合、すなわち外れスーパーリーチEである場合に実行される。

【2901】

長押しチャージ演出におけるチャージパターンは、大当たりスーパーリーチEである場合は、変動種別カウンタCS2（0～240）が「0～90」の範囲であればチャージパターンAが選択される。チャージパターンAは、決定ボタン81の長押し態様での操作を少なくとも、実施例44から実施例47であれば2.70秒から3.00秒間まで（実施例48であれば5.40秒から6.00秒間までであるが、以下では実施例44から実施例

10

20

30

40

50

47の時間を用いて説明する。)行った場合に、チャージが90～100パーセントまでたまるパターンである。例えば、2.70秒であれば90パーセント, 2.73秒であれば91パーセント, 2.76秒であれば92パーセント,・・・3.00秒であれば100パーセントというようにたまる。なお、チャージパターンAであっても、疑似的にチャージが90～100パーセントまでたまらないパターン(例えばチャージパターンBのようなパターン)を設けてもよい。

【2902】

変動種別カウンタCS2(0～240)が「91～110」の範囲であればチャージパターンBが選択される。チャージパターンBは、決定ボタン81の長押し態様での操作を少なくとも2.40秒から3.00秒まで行った場合に、チャージが80～89パーセントまでたまるパターンである。つまり、本実施例では、長押し態様での操作を2.70秒以上行っても、チャージパターンBが選択されている場合は、チャージが90～100パーセントまでたまらずに、80～89パーセントで止まるように設定されている。例えば、2.40秒であれば80パーセント, 2.43秒であれば81パーセント, 2.46秒であれば82パーセント・・・2.67秒以上であれば89パーセントのようにたまる。なお、チャージパターンBであっても、疑似的にチャージが90～100パーセントまでたまるパターン(例えばチャージパターンAのようなパターン)を設けてもよい。

10

【2903】

変動種別カウンタCS2(0～240)が「111～120」の範囲であればチャージパターンCが選択される。チャージパターンCは、決定ボタン81の長押し態様での操作を少なくとも2.10秒から3.00秒まで行った場合に、チャージが70～79パーセントになるパターンである。つまり、本実施例では、長押し態様での操作を2.40秒以上行っても、チャージパターンCが選択されている場合は、チャージが80～100パーセントまでたまらずに、70～79パーセントで止まるように設定されている。例えば、2.10秒であれば70パーセント, 2.13秒であれば81パーセント, 2.16秒であれば72パーセント・・・2.37秒以上であれば79パーセントのようにたまる。なお、チャージパターンCであっても、疑似的にチャージが80～100パーセントまでたまるパターン(例えばチャージパターンAまたはチャージパターンBのようなパターン)を設けてもよい。

20

【2904】

また、外れスーパーリーチEである場合も、同様に、変動種別カウンタCS2(0～240)が「0～99」の範囲であればチャージパターンBが選択され、変動種別カウンタCS2(0～240)が「100～199」の範囲であればチャージパターンCが選択される。チャージパターンAは、大当たりの場合にのみ選択されて、外れの場合には選択されないように設定されている。

30

【2905】

このように、チャージが90～100パーセントまでたまった場合、すなわち内部的にチャージパターンAが選択された場合は、スーパーリーチEの中で大当たり期待度が最も高いことを示唆することができる。90チャージが80～89パーセントまでたまった場合、すなわち内部的にチャージパターンBが選択された場合は、スーパーリーチEの中で大当たり期待度がチャージパターンAよりも低いチャージパターンCよりも高いことを示唆することができる。チャージが70～79パーセントまでたまった場合、すなわち内部的にチャージパターンCが選択された場合は、スーパーリーチEの中で大当たり期待度が最も低いことを示唆することができる。また、後述するように、長押しチャージ演出の終了時に、長押しチャージ演出の結果として、大当たり期待度を示唆する示唆画像45c3が表示される。

40

【2906】

図217を参照して、長押し操作が途切れずに行われた場合の長押し対応演出の表示態様について説明する。

【2907】

50

(a) に示すように、長押しチャージ演出を含む変動演出が実行される場合、第3図柄表示装置42には、例えばリーチ表示中に長押し予告の表示期間が設けられ、長押し予告画像45aが表示される。長押し予告画像45aの表示期間の終了後、長押しチャージ演出が開始される。長押しチャージ演出では、(b) に示すように、決定ボタン81の長押し態様での操作を反映させることが可能な長押し操作画像45b1と、長押し判定中であることを示す長押し判定画像45b2とが表示される。ここで、長押し操作画像45b1は、例えば決定ボタン81が押下されていない様子を表した画像であり、長押し判定画像45b2は、例えば決定ボタン81を押下する時間に応じて0秒から1.0秒まで変化するインジケータのような画像と「長押し判定中」との文字画像である。

【2908】

なお、遊技者が決定ボタン81の操作を一度も行わなければ、(b) に示す長押し操作画像45b1が表示されたまま、長押しチャージ演出の有効期間の経過にともなって、長押しチャージ演出が終了する。その後、リーチ表示演出が実行され、その結果が表示される。

【2909】

(c) に示すように、決定ボタン81が押下された場合、長押し操作画像45b1は、決定ボタン81が押下されていない様子を表した画像から、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像に切り替えられる。長押し判定画像45b2は、決定ボタン81を押下し続けた時間に応じてインジケータが変化する。長押しチャージ演出の開始から0.50秒間、決定ボタン81が押下された場合は、インジケータが0.5秒の位置まで変化する。

【2910】

(d) に示すように、開始から1.00秒間、決定ボタン81が押下された場合、長押し操作画像45b1は、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像のまま表示されている。長押し判定画像45b2は、インジケータが1.0秒の位置まで変化して、長押し判定が完了したことを示している。

【2911】

(e) に示すように、開始から1.03秒間、決定ボタン81が押下された場合、長押し操作画像45b1は、長押し判定期間から引き続き、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像のまま表示されているが、長押し判定画像45b2に替えて長押しチャージ画像45cが表示される。長押しチャージ画像45cは、チャージが1パーセントであることを示している。その後も決定ボタン81の長押し態様での操作が続くことで、0.03秒に1パーセントずつチャージが増え続ける。

【2912】

(f) に示すように、開始から2.50秒間、決定ボタン81が押下された場合、長押し操作画像45b1は、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像のまま表示されている。長押しチャージ画像45cは、チャージが50パーセントであることを示している。(g) に示すように、開始から4.00秒間、決定ボタン81が押下された場合、長押し操作画像45b1は、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像のまま表示されている。長押しチャージ画像45cは、チャージが100パーセントであることを示している。つまり、この長押しチャージ演出は、大当たりスーパーリーチEのうち大当たり期待度が最も高いものである(内部的にはチャージパターンAが選択されている)ことが遊技者に認識可能となる。

【2913】

(h) に示すように、長押しチャージ演出の終了時には、この長押しチャージ演出の結果が大当たり期待度が高いものであることを遊技者に示唆するために、例えば「チャージ率90パーセントオーバー！げき熱！？」のような文字情報を含む大当たり期待度が高いことを示唆する示唆画像45c3が表示される。チャージパターンAは、大当たり確定のパターンであるので、リーチ表示演出の結果が表示された後、(i) に示すように、大当たり結果が表示される。

10

20

30

40

50

【2914】

なお、チャージパターンBが選択された場合は、長押しチャージ演出の終了時に、長押しチャージ演出の結果として、例えば「チャージ率80パーセントオーバー！熱い！？」のような大当たり期待度を示唆する示唆画像45c3が表示される。チャージパターンCが選択された場合は、長押しチャージ演出の終了時に、長押しチャージ演出の結果として、例えば「チャージ率70パーセントオーバー！まだ分からない！？」のような大当たり期待度を示唆する示唆画像45c3が表示される。これらにより、遊技者に長押しチャージ演出の結果を認識し易くすることができる。

【2915】

図218を参照して、長押し操作が一瞬途切れた場合の長押し対応演出の表示態様を説明する。具体的には、長押しチャージ演出の開始時の長押し判定中と、長押しチャージ演出の中盤の実行中とにおいて、長押し操作が一瞬途切れた場合を説明する。図217と同じ箇所は説明を省略し、異なる点を説明する。

【2916】

(c)に示すように、長押しチャージ演出の開始から0.50秒間、決定ボタン81が押下された時点で、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン81から一瞬手を離す操作を行ったとすると、(d)に示すように、長押し操作画像45b1は、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像から、決定ボタン81が押下されていない様子を表した画像に切り替えられるとともに、長押し判定画像45b2は、インジケータが0.5秒の位置から0秒の位置へ逆戻りする。遊技者が再び決定ボタン81を押下すると、(e)に示すように、長押し操作画像45b1は、決定ボタン81が押下されていない様子を表した画像から、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像に切り替えられるとともに、長押し判定画像45b2は、インジケータが0秒の位置から再び増加して、長押し判定がやり直される。(f)に示すように、長押し判定画像45b2のインジケータが1.0秒の位置まで変化すれば、長押し判定が完了する。

【2917】

その後も、(g)(h)に示すように、決定ボタン81の長押し態様での操作が続くことで、長押し操作画像45b1は、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像を表示したまま、長押しチャージ画像45cのチャージが増え続ける。(i)に示すように、例えば長押しチャージ画像45cのチャージが43パーセントを表示する時点で遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作をした場合でも、上述した実施例44から実施例47の説明と同様に、次のチェックポイント（チャージが50パーセントになるタイミング）が到来するまではチャージが増え続ける。具体的には、(j)に示すように、チャージが47パーセントになるまでは長押しチャージ画像45cのチャージが増え続ける。この(i)から(j)の期間、長押し操作画像45b1は、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作がされているにも関わらず、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像を表示し続ける。(k)に示すように、チャージが48パーセントになったタイミングで遊技者が決定ボタン81を再び押下すると、長押し操作画像45b1は、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像を表示したまま、(l)に示すように、長押しチャージ画像45cのチャージが増え続ける。

【2918】

なお、遊技者が(i)に示すような長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作をした後、遊技者が決定ボタン81を再び押下せずに、次のチェックポイントであるチャージ50パーセントが到来した場合、長押し操作画像45b1は、決定ボタン81が押下されている様子を表した画像から、決定ボタン81が押下されていない様子を表した画像に切り替えられ、長押しチャージ演出の開始時に戻り、長押し判定からやり直される。

【2919】

上述したように、本実施例51のパチンコ機10によれば、上述の演出実行機能は、所定の表示演出（例えば変動表示演出）の実行中に第3図柄表示装置42に所定の情報（例

10

20

30

40

50

例えば長押し操作画像 4 5 b 1) を表示させる。上述の長押し操作画像 4 5 b 1 は、長押し対応演出 (例えば長押しチャージ演出) の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で表示されるが、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される。

【2920】

これにより、所定の表示演出の実行中に第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される所定の情報 (例えば長押し操作画像 4 5 b 1) は、長押し対応演出 (例えば長押しチャージ演出) の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で表示されるので、長押し態様での操作を行っているか否かを容易に確認することができる。長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示されるので、一から決定ボタン 8 1 の操作をやり直す必要がないことを視覚的に認識させることができる。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の (P 6-0) に記載の遊技機の一例である。

【2921】

また、演出実行手段は、遊技者の操作を有効とする有効期間内で、遊技者の操作が特定態様 (例えば決定ボタン 8 1 の長押し態様) で行われた場合に、所定の表示演出中に特定操作対応演出 (例えば長押しチャージ演出) を実行し、特定態様での操作の有無が判定される期間内で、特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、特定操作対応演出の実行を継続した状態で、特定態様での操作とは異なる操作の結果を反映させる (例えば特定態様での操作とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作が行われた場合に、所定数チャージを上げる演出を行った状態で、それまでボタンが押されていた態様で表示されていた長押し操作画像 4 5 b 1 を、ボタンが押されていない態様で表示する)。これにより、特定操作対応演出の実行が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定態様での操作とは異なる操作の結果を反映させるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを、特定操作対応演出内において違和感なく認識させることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の (P 6-00) に記載の遊技機の一例である。

【実施例 5 2】

【2922】

上述した実施例 5 1 では、長押し操作画像 4 5 b 1 は、1 種類の画像 (長押し操作画像 4 5 b 1) で、決定ボタン 8 1 が長押しされている状態と、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた状態とを遊技者が視覚的に認識できるような態様で表示するものであったが、2 種類の画像で、これらを表示するものであってもよい。以下この点について図 2 1 9 を参照して説明する。図 2 1 9 は、実施例 5 2 の長押し態様演出の表示態様を示す図である。

【2923】

(a) から (h) までは、上述した実施例 5 1 の図 2 1 8 と同様に、長押し判定、長押しチャージ演出が実行されている。遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作を行った場合、(i) に示すように、決定ボタン 8 1 が押下されている様子を表した画像を表示する長押し操作画像 4 5 b 1 とともに、手離し操作が行われたことを報知する画像であるとともに長押し解除までの時間を表示する長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 が表示される。長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 は、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をした時点から、次のチェックポイントが到来するまでの時間を視覚的に遊技者に認識させる画像である。また、長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 は、長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 が表示されている期間、実際には長押し態様での操作がされていることを遊技者に認識させることができる。これにより、長押し態様とは異なる決定ボタ

ン 8 1 から一瞬手を離す操作がされてしまっても、長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 が表示されている期間は、一から操作をやり直す必要がないことを容易に理解することができる。

【 2 9 2 4 】

長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 は、例えば、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をした時点から次のチェックポイントが到来するまでの時間に相当する長さのインジケータが、長押し態様とは異なる決定ボタンから手を離す操作がされた時間に応じて減少するような演出で表示される。上述の実施例 4 4 の図 1 8 3 を参照すれば、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をした時点から次のチェックポイントが到来する時間は、例えば 0 . 2 0 秒である（なお、実施例 4 7 のように長い演出時間を設定してもよい）。長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 は、（ j ）に示すように、インジケータが 0 . 2 0 秒から 0 . 0 0 秒になるまでの過程を示す。（ k ）に示すように、長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 のインジケータが 0 秒になるまでに決定ボタン 8 1 が再び押下されれば、（ l ）に示すように、長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 は消去されて、引き続き、長押しチャージ演出が継続される。

【 2 9 2 5 】

なお、長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 のインジケータが 0 秒になるまでに決定ボタン 8 1 が再び押下されなければ、インジケータが 0 秒になった時点で、長押しチャージ画像 4 5 c が 0 パーセントに戻され、有効期間内であれば、長押しチャージ演出がやり直される。

【 2 9 2 6 】

上述したように、本実施例 5 2 のパチンコ機 1 0 によれば、上述の所定の情報（例えば長押し操作画像 4 5 b 1 ）は、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で表示可能な第 1 情報（例えば長押し操作画像 4 5 b 1 ）と、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示可能な第 2 情報（例えば長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 ）とである。これにより、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で第 1 情報が表示されるので、長押し態様での操作を行えているか否かを容易に確認することができる。また、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で第 2 情報が表示されるので、一から決定ボタン 8 1 の操作をやり直す必要がないことを視覚的に分かり易く認識させることができる。これは例えば上述の（ P 6 - 1 ）に記載の遊技機の一例である。

【 実施例 5 3 】

【 2 9 2 7 】

上述した実施例 5 2 では、第 1 情報は、決定ボタン 8 1 を模した態様で表示される長押し操作画像 4 5 b 1 であり、第 2 情報は、インジケータで表示される長押し解除時間報知画像 4 5 e 4 であったが、第 1 情報、第 2 情報を、1 種類の画像、例えば、長押し対応演出の目的となる情報（長押し操作画像 4 5 b 1 や長押しチャージ画像 4 5 c ）としてもよい。この点について図 2 2 0 を参照して説明する。図 2 2 0 は、実施例 5 3 の長押し態様演出の表示態様を示す図である。

【 2 9 2 8 】

本実施例の長押しチャージ演出では、長押し判定の表示期間に、長押し判定画像 4 5 b 2 は表示されずに、（ b ）から（ f ）に示すように、長押し操作画像 4 5 b 1 と長押しチャージ画像 4 5 c とが表示される。すなわち、長押し操作画像 4 5 b 1 は、上述の実施例 5 1 、実施例 5 2 の説明と同様に、判定期間中は、決定ボタン 8 1 の操作に同期して、決定ボタン 8 1 が押下されている様子を表した画像になったり、決定ボタン 8 1 が押下されていない様子を表した画像になったりする。長押しチャージ画像 4 5 c も、これに合わせて、判定期間中は、決定ボタン 8 1 の押下に合わせて、チャージが増加したり、チャージ

が 0 に戻ったりする。これにより、遊技者はいずれの画像を見ても、長押し態様での操作ができていないか否かを容易に認識することができる。

【2929】

また、判定期間の経過後は、長押し操作画像 45 b 1 も長押しチャージ画像 45 c も、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた時点では、決定ボタン 8 1 が押下されている様子を表した画像や、チャージが増加する画像を表示する。次のチェックポイントが到来する時点で、再び決定ボタン 8 1 が押下されていれば、引き続き、決定ボタン 8 1 が押下されている様子を表した画像や、チャージが増加する画像を表示する。次のチェックポイントが到来する時点で、決定ボタン 8 1 が押下されていなければ、その時点で、決定ボタン 8 1 が押下されていない様子を表した画像に切り替わり、チャージが 0 に戻る画像が表示される。これにより、遊技者は、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作をしても、決定ボタン 8 1 が押下されている様子を表した画像が表示され、チャージが増加する画像が表示されている期間は、一から決定ボタン 8 1 を長押し態様で操作し直す必要がないことを容易に認識することができる。

【2930】

上述したように、本実施例 5 3 のパチンコ機 1 0 によれば、上述の第 1 情報は、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように決定ボタン 8 1 を模した態様で表示される第 1 操作情報（例えば長押し判定の表示期間中の長押し操作画像 45 b 1）であり、上述の第 2 情報は、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能なように決定ボタン 8 1 を模した態様で表示される第 2 操作情報（例えばチャージが増えている期間中の長押し操作画像 45 b 1）とである。これにより、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように決定ボタン 8 1 を模した態様で第 1 情報が表示されるので、長押し態様での操作を行えているか否かを直感的に認識することができる。また、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能なように決定ボタン 8 1 を模した態様で第 2 情報が表示されるので、一から決定ボタン 8 1 の操作をやり直す必要がないことを直感的に認識させることができる。これは例えば上述の（P 6 - 2）に記載の遊技機の一例である。

【2931】

また、上述の第 1 情報は、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で表示される、長押し対応演出の目的となる第 1 長押し対応情報（例えば長押し判定の表示期間中の長押しチャージ画像 45 c）であり、上述の第 2 情報は、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される、長押し対応演出の目的となる第 2 長押し対応情報（例えばチャージが増えている期間中の長押しチャージ画像 45 c）とである。これにより、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で長押し対応演出の目的となる第 1 長押し対応情報が表示されるので、長押し対応演出の目的を楽しみながら、長押し態様での操作を行えているか否かを直感的に認識することができる。また、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で長押し対応演出の目的となる第 2 長押し対応情報が表示されるので、長押し対応演出の目的を楽しみながら、一から決定ボタン 8 1 の操作をやり直す必要がないことを直感的に認識させることができる。これは例えば上述の（P 6 - 3）に記載の遊技機の一例である。

【実施例 5 4】

【2932】

上述した実施例では、長押し対応演出は、所定時間（3 秒間）の長押し操作に基づいてチャージがためられる長押しチャージ演出について説明したが、長押し対応演出は、長押しチャージ演出とは異なる演出であってもよい。本実施例での長押し対応演出は、決定ボ

タン 8 1 の長押し態様での操作に合わせて、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される後述する色変化画像 4 5 h (図 2 3 0) の色が変わる長押し色変化演出である。以下、この長押し色変化演出を実行するための各構成について説明する。

【2 9 3 3】

長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作に合わせて、色変化画像 4 5 h が複数回変化する演出であり、色変化画像 4 5 h が変化する回数に応じて大当たり期待度が高くなる演出である。例えば、色変化画像 4 5 h は、白色→青色→黄色→虹色に変化する。色変化画像 4 5 h は、白色の期待度が最も低く、虹色の期待度が最も高くなるように設定されている。

【2 9 3 4】

サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、演出実行機能のひとつとして、決定ボタン 8 1 の操作を有効とする有効期間内であって決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われている期間内に、この長押し色変化演出を継続するか否かを抽選する演出継続抽選機能を備える。演出継続抽選機能は、後述する色変化抽選処理 (図 2 2 3) のステップ S 4 8 0 1 C ~ ステップ S 4 8 0 5 , ステップ S 4 8 0 8 ~ ステップ S 4 8 1 1 , ステップ S 4 8 1 5 ~ ステップ S 4 8 1 8 , ステップ S 4 8 2 2 ~ ステップ S 4 8 2 5 にて実行されている。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、チェックポイント (判定タイミング) にて遊技者が決定ボタン 8 1 を操作していると判定された場合であって、演出継続抽選 (色変化抽選) の抽選結果が長押し色変化演出の実行 (色変化) を継続する結果である場合に、次の特定間隔 (例えば次のチェックポイントまでの期間) にて長押し色変化演出の実行 (色変化) を継続する。

【2 9 3 5】

長押し色変化演出を実行するための制御について図 2 2 1 から図 2 2 4 までを用いて説明する。図 2 2 1 は、実施例 5 4 のサブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。図 2 2 2 は、サブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図 2 2 3 は、サブ制御装置による色変化抽選処理を示すフローチャートである。図 2 2 4 は、図 2 2 3 に続く色変化抽選処理を示すフローチャートである。

【2 9 3 6】

図 2 2 1 を用いてサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 が行う変動表示態様設定処理について説明する。なお、図 4 2 を用いて説明した変動表示態様設定処理と同じ処理については上述までの説明を参照し、本実施例に特有の長押し色変化演出に関する処理について説明する。

【2 9 3 7】

ステップ S 2 4 7 4 D では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、受信された変動パターン指定コマンドが長押し色変化演出有りのコマンドであるか否かを判断する。具体的には、変動パターン指定コマンドは、後述する長押し色変化パターン選択用テーブル (図 2 2 7) を用いて長押し色変化演出の有無が定められている。長押し色変化演出がある場合は、ステップ S 2 4 7 4 E に進み、そうでない場合は、本処理を終了する。

【2 9 3 8】

ステップ S 2 4 7 4 E では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押し色変化パターンの決定を行う。具体的には、後述する長押し色変化パターン選択用テーブルを用いて、A, B, C, D の 4 つの長押し色変化パターンの中から長押し色変化パターンを選択し、ステップ S 2 4 7 4 F に進む。

【2 9 3 9】

ステップ S 2 7 4 7 F では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押し色変化演出フラグを 1 に設定し、ステップ S 2 7 4 7 G に進む。ステップ S 2 7 4 7 G では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、後述の長押し色変化演出設定処理を行い、本処理を終了する。

【2 9 4 0】

次に、図 2 2 2 を用いてサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 が行う決定ボタン入力監視・演出処理について説明する。なお、図 1 7 8 を用いて説明した決定ボタン入力監視・演出処理と同じ処理については上述までの説明を参照し、本実施例に特有の長押し色変化演出に関する処理について説明する。

【2 9 4 1】

ステップ S 2 3 1 2 にて決定ボタン 8 1 の押下が検出された場合に、ステップ S 4 5 0 1 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、上述した長押し色変化演出フラグが 1 であるか否かを判断する。長押し色変化演出フラグが 1 である場合は、ステップ S 4 5 0 2 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押し色変化演出の操作の有効期間内であり（ステップ S 4 5 0 2）、長押しフラグが 0 であれば（ステップ S 4 5 0 3）、長押しタイマーを起動し（ステップ S 4 5 0 4）、長押し判定を行い（ステップ S 4 5 0 4，ステップ S 4 5 0 5，ステップ S 4 5 0 6）、ステップ S 4 5 0 6 A に進む。長押しフラグが 1 であれば、長押し操作中であるので、ステップ S 4 5 0 7 A に進む。

10

【2 9 4 2】

ステップ S 4 5 0 6 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押し色変化演出の開始時を白色で表示するために、白色表示フラグを 1 に設定して、ステップ S 4 5 0 7 A に進む。ステップ S 4 5 0 7 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、以下に説明する色変化抽選処理を行う。色変化抽選処理は、決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作が行われている期間に、継続的に実行される処理である。

20

【2 9 4 3】

ステップ S 2 3 1 2 にて決定ボタン 8 1 の押下の検出が無しである場合、ステップ S 4 5 1 2 A およびステップ S 4 5 1 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押し色変化演出中に長押し態様での操作が無くなったものであるか否かを判断する。ステップ S 4 5 1 4 からステップ S 4 5 1 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、次のチェックポイントの到来までに長押し態様での操作が再開されるか否かを判断する。次のチェックポイントの到来までに長押し態様での操作が再開されていなければ、ステップ S 4 5 1 6 からステップ S 4 5 1 9 にて、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押し色変化演出を終了する。次のチェックポイントの到来までに長押し態様での操作が再開されれば、長押し色変化演出を継続する。

30

【2 9 4 4】

このように、長押し色変化演出においても、長押し色変化演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次のチェックポイント（判定タイミング）までに遊技者による決定ボタン 8 1 の操作が再開されれば、長押し色変化演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様となるまでの時間を待つ必要を無くすることができる。

【2 9 4 5】

次に、図 2 2 3，図 2 2 4 を用いてサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 が行う色変化抽選処理について説明する。

【2 9 4 6】

40

ステップ S 4 8 0 1 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、チェックポイント通過カウンタが 0 であるか否かを判断する。チェックポイント通過カウンタが 0 であれば、ステップ S 4 8 0 1 B に進み、そうでなければステップ S 4 8 0 1 C に進む。すなわち、長押し色変化演出の開始時点であればステップ S 4 8 0 1 B から以下の処理が行われ、1 回でもチェックポイントを通過した後はステップ S 4 8 0 1 C から以下の処理が行われる。

【2 9 4 7】

ステップ S 4 8 0 1 B では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、後述する色変化パターン選択用テーブルを参照して長押し色変化パターンを読み出し、ステップ S 4 8 0 1 C に進む。色変化パターン選択用テーブルには、変動パターンと、色変化で変化し得る最

50

高色との関係が記憶されている。これにより、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、後述するステップにおいて 1 回目、2 回目、3 回目の色変化の可能性があるか否かを判断することができる。

【2948】

ステップ S 4801 C では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、色変化抽選タイミングであるか否かを判断する。色変化抽選は、長押し態様での操作が行われている期間に、定期的に行われている。色変化抽選タイミングは、チェックポイント間に複数回到来するように、例えば、長押し色変化演出フラグが 1 になった場合で長押しフラグが 1 になった場合に、所定時間（例えば 0.1 秒）もしくはそれに相当する所定数の割込毎に到来するタイミングである。色変化抽選タイミングは、より短い時間（例えば操作検出のタイミ

10

【2949】

ステップ S 4802 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、色変化抽選の可否を判定するための色変化抽選カウンタの値を取得し、ステップ S 4803 に進む。ステップ S 4803 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、後述する色変化抽選用テーブルを参照して、色変化抽選カウンタの値が当たりであるか否かを判断する。色変化抽選カウンタの値の当たり易さは、後述するように長押し色変化パターンの種類や、チェックポイント通過回数に応じて変えられている。色変化抽選カウンタの値が当たりであれば、ステ

20

【2950】

ステップ S 4804 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、色変化フラグの値を 1 にして、ステップ S 4806 A に進む。ステップ S 4805 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、色変化フラグの値を 0 にして、ステップ S 4806 A に進む。色変化フラグを 1 にするか 0 にするかは、例えば、チェックポイントの直前に行われる色変化抽選において色変化抽選カウンタの値が当たりになっているか否かで決定される。このようにすれば、チェックポイントのタイミングが大きく変わるような色変化パターンを含めても、色変化抽選のタイミングを柔軟に対応させることができる。

30

【2951】

なお、色変化フラグを 1 にするか 0 にするかは、チェックポイント間に行われる色変化抽選において 1 回でも色変化抽選カウンタの値が当たりになれば、次に到来するチェックポイントにおいて色変化フラグを 1 にすると判定してもよい。このようにすれば、長押し態様での操作が行われる期間が長いほど、色変化抽選の機会を多く与えることができる。

【2952】

ステップ S 4806 A は、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、1 回目の色変化（白色→青色の色変化）の可能性があるか否かを判断する。長押し色変化パターン D を除き、長押し色変化パターン A～C である場合は、1 回目の色変化の可能性がある。1 回目の色変化の可能性がある場合はステップ S 4806 B に進む、1 回目の色変化の可能性がある場合はステップ S 4806 C に進む。ステップ S 4806 C では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、演出開始時点の白色を維持して、本処理を終了する。

40

【2953】

ステップ S 4806 B は、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、1 回目の色変化タイミングであるか否かを判断する。1 回目の色変化タイミングは、1 回目のチェックポイントに合わせている。1 回目の色変化タイミングであれば、ステップ S 4807 A に進む、そうでなければステップ S 4812 A に進む。

【2954】

ステップ S 4807 A では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、長押しフラグが 1 であるか否かを判断する。長押しフラグが 1 であればステップ S 4807 B に進む。ステ

50

ップS 4 8 0 7 Bでは、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1は、チェックポイント通過カウンタを+1にして、ステップS 4 8 0 8に進む。

【2 9 5 5】

ステップS 4 8 0 7 Aにて長押しフラグが1でなければステップS 4 8 0 7 Cに進む。長押しフラグが1でない場合とは、上述したステップS 4 5 1 5（図2 2 2）にて、長押し態様での操作の検出が無い状態で1回目のチェックポイントに到達した場合である。この場合、ステップS 4 8 0 7 Cでは、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1は、色変化画像 4 5 hの色を演出開始時の色に戻すために、色戻しフラグを1に設定し、本処理を終了する。残り時間で長押し操作がやり直された場合は、初めから本処理がやり直される。

【2 9 5 6】

ステップS 4 8 0 8では、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1は、上述した色変化抽選フラグが1であるか否かを判断する。色変化フラグが1であればステップS 4 8 0 9に進み、そうでなければ（色変化フラグが0であれば）ステップS 4 8 1 1に進む。ステップS 4 8 0 9では、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1は、1回目の色変化を実行するため、青色表示フラグを1に設定して、ステップS 4 8 1 0に進む。ステップS 4 8 1 0では、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1は、色変化フラグの値を0に戻して、ステップS 4 8 1 2に進む。ステップS 4 8 1 1では、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1は、演出開始当初の色（白色）を維持して、ステップS 4 8 1 2 Aに進む。

【2 9 5 7】

ここで、長押し色変化パターンAである場合は、色変化抽選により最高で3回（0回から3回のいずれか）の色変化が行われる。長押し色変化パターンBである場合は、色変化抽選により最高で2回（0回から2回のいずれか）の色変化が行われる。長押し色変化パターンCである場合は、色変化抽選により最高で1回（0回または1回のいずれか）の色変化が行われる可能性がある。長押し色変化パターンDである場合は、色変化抽選による色変化が0回である。

【2 9 5 8】

なお、0回とは、1回目の色変化タイミングで色変化しなかった場合（色変化フラグが0である場合）を示す。この場合は、色は、演出当初の色のままである。1回とは、1回目の色変化タイミングで色変化したが、2回目の色変化タイミングで色変化しなかった場合を示す。2回とは、1回目と2回目の色変化タイミングで色変化し、3回目の色変化タイミングで色変化しなかった場合を示す。3回とは、1回目から3回目まですべての色変化タイミングで色変化した場合を示す。

【2 9 5 9】

ステップS 4 8 1 2 Aでは、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1は、2回目の色変化（青色→黄色の色変化）の可能性があるか否かを判断する。長押し色変化パターンC，Dを除き、長押し色変化パターンA，Bである場合は、2回目の色変化の可能性がある。2回目の色変化があればステップS 4 8 1 3に進み、そうでなければステップS 4 8 1 2 Bに進む。ステップS 4 8 1 2 Bでは、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1は、1回目の色変化時の色を維持して、本処理を終了する。

【2 9 6 0】

ステップS 4 8 1 3では、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1は、2回目の色変化タイミングであるか否かを判断する。2回目の色変化タイミングは、2回目のチェックポイントに合わせている。2回目の色変化タイミングであれば、ステップS 4 8 1 4 Aに進み、そうでなければステップS 4 8 1 9に進む。

【2 9 6 1】

ステップS 4 8 1 4 Aでは、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1は、長押しフラグが1であるか否かを判断する。長押しフラグが1であればステップS 4 8 1 4 Bに進む。ステップS 4 8 1 4 Bでは、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1は、チェックポイント通過カウンタを+1にして、ステップS 4 8 1 5に進む。

【2 9 6 2】

10

20

30

40

50

ステップ S 4 8 1 4 A にて長押しフラグが 1 でなければステップ S 4 8 1 4 C に進む。長押しフラグが 1 でない場合とは、上述したステップ S 4 5 1 5（図 2 2 2）にて、長押し態様での操作の検出が無い状態で 2 回目のチェックポイントに到達した場合である。この場合、ステップ S 4 8 1 4 C では、実施例 4 4 と同様に、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、色変化画像 4 5 h の色を演出開始時の色（白色）に戻すために、色戻しフラグを 1 に設定し、本処理を終了する。残り時間で長押し操作がやり直された場合は、初めから本処理がやり直される。

【2 9 6 3】

ステップ S 4 8 1 5 では、色変化フラグが 1 であるか否かを判断する。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、2 回目の色変化タイミングの到達時点における色変化抽選の結果に基づいて色変化を実行するか否かを判断する。色変化フラグが 1 であればステップ S 4 8 1 6 に進み、そうでなければステップ S 4 8 1 8 に進む。

10

【2 9 6 4】

ステップ S 4 8 1 6 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、2 回目の色変化を実行するため、黄色変化フラグを 1 に設定して、ステップ S 4 8 1 7 に進む。ステップ S 4 8 1 7 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、色変化フラグを 0 に戻してステップ S 4 8 1 9 に進む。ステップ S 4 8 1 8 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、1 回目の色変化された色（青色）を維持して、本処理を終了する。

【2 9 6 5】

ステップ S 4 8 1 9 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、3 回目の色変化の可能性があるか否かを判断する。長押し色変化パターン B，C，D を除き、長押し色変化パターン A である場合は、3 回目の色変の可能性はある。3 回目の色変化があればステップ S 4 8 2 0 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

20

【2 9 6 6】

ステップ S 4 8 2 0 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、3 回目の色変化タイミングであるか否かを判断する。3 回目の色変化タイミングは、3 回目のチェックポイントに合わせている。3 回目の色変化タイミングであればステップ S 4 8 2 1 A に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【2 9 6 7】

ステップ S 4 8 2 1 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、長押しフラグが 1 であるか否かを判断する。長押しフラグが 1 であればステップ S 4 8 2 1 B に進む。ステップ S 4 8 2 1 B では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、チェックポイント通過カウンタを +1 にして、ステップ S 4 8 2 2 に進む。

30

【2 9 6 8】

ステップ S 4 8 2 1 A にて長押しフラグが 1 でなければステップ S 4 8 2 1 C に進む。長押しフラグが 1 でない場合とは、上述したステップ S 4 5 1 5（図 2 2 2）にて、長押し態様での操作の検出が無い状態で 3 回目のチェックポイントに到達した場合である。この場合、ステップ S 4 8 0 7 C では、実施例 4 4 と同様に、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、色変化画像 4 5 h の色を演出開始時の色（白色）に戻すために、色戻しフラグを 1 に設定し、本処理を終了する。残り時間で長押し操作がやり直された場合は、初めから本処理がやり直される。

40

【2 9 6 9】

ステップ S 4 8 2 2 では、色変化フラグが 1 であるか否かを判断する。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、3 回目の色変化タイミングの到達時点における色変化抽選の結果に基づいて色変化を実行するか否かを判断する。色変化フラグが 1 であればステップ S 4 8 2 3 に進み、そうでなければステップ S 4 8 2 5 に進む。

【2 9 7 0】

ステップ S 4 8 2 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、3 回目の色変化を実行するため、虹色変化フラグを 1 に設定するとともに、2 回目の黄色変化フラグを 0 に戻して、ステップ S 4 8 2 4 に進む。ステップ S 4 8 2 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU

50

551は、色変化フラグを0に戻して本処理を終了する。ステップS4825では、サブ制御装置262のCPU551は、2回目の色変化された色（黄色）を維持して、本処理を終了する。

【2971】

このように長押し色変化演出は、大当たり判定の結果として得られる所定条件（後述する長押し色変化パターン選択用テーブル）に応じて長押し対応演出の表示態様（例えば色変化パターンA，B，C，D）を異ならせる。例えば色変化パターンAであれば最高で3回の色変化が行われ、色変化パターンBであれば最高で2回の色変化が行われ、色変化パターンCであれば最高で1回の色変化が行われ、色変化パターンDであれば色変化は行われない。これにより、大当たり判定の結果として得られる所定条件に応じた長押し色変化演出の表示態様の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。

10

【2972】

また、サブ制御装置262のCPU551による演出継続抽選機能によって、判定タイミング（チェックポイント）にて操作の検出があることと、演出継続抽選の抽選結果（色変化抽選の当たり）とに基づいて長押し色変化演出の実行（色変化）が継続されるので、操作の検出が続いていれば長押し対応演出の実行が継続される場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【2973】

また、演出継続抽選（色変化抽選）が特定間隔（チェックポイントの間隔）よりも短い間隔で行われるので、判定タイミング（チェックポイント）で抽選される場合よりも抽選の機会が増えるため、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

20

【2974】

次に、図225を用いて長押し色変化演出設定処理について説明する。図225は、サブ制御装置262のCPU551が行う長押し色変化演出設定処理を示すフローチャートである。長押し色変化演出設定処理は、サブ制御装置262から表示制御装置45への長押し色変化演出を実行するためのコマンドを設定する処理である。なお、図180のボタン長押し演出設定処理と同じ処理は説明を省略する。

【2975】

ステップS4605にて決定ボタン81の操作の有効期間内であるか否かを判断され、ステップS4606にて長押しフラグの値が1であると判断され、直前の長押しフラグが0であると判断された場合、ステップS4609Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、後述する戻し済みフラグが1であるか否かを判断する。戻し済みフラグが1でなければステップS4609Bに進み、戻し済みフラグが1であればステップS4609Lに進む。

30

【2976】

ステップS4609Bでは、サブ制御装置262のCPU551は、長押し色変化演出を開始するために白色表示コマンドをセットし、ステップS4609Cへ進む。ステップS4609Cでは、サブ制御装置262のCPU551は、青色変化フラグが1であるか否かを判断する。青色変化フラグが1であればステップS4609Dに進み、そうでなければステップS4609Eに進む。ステップS4609Dでは、サブ制御装置262のCPU551は、色変化画像45hの色を白色から青色に変化するために、青色変化コマンドをセットして、ステップS4618に進む。

40

【2977】

ステップS4609Eでは、サブ制御装置262のCPU551は、黄色変化フラグが1であるか否かを判断する。黄色変化フラグが1であればステップS4609Fに進み、そうでなければステップS4609Gに進む。ステップS4609Fでは、サブ制御装置262のCPU551は、色変化画像45hの色を青色から黄色に変化するために、黄色変化コマンドをセットして、ステップS4618に進む。

【2978】

50

ステップS 4 6 0 9 Gでは、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1 は、虹色変化フラグが 1 であるか否かを判断する。虹色変化フラグが 1 であればステップS 4 6 0 9 Hに進み、そうでなければステップS 4 6 0 9 Iに進む。ステップS 4 6 0 9 Hでは、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1 は、色変化画像 4 5 h の色を黄色から虹色に変化するために、虹色変化コマンドをセットして、ステップS 4 6 1 8 に進む。

【2 9 7 9】

ステップS 4 6 0 9 Iでは、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1 は、上述のステップS 4 8 0 7 C，ステップS 4 8 1 4 C，ステップS 4 8 2 1 Cで説明した戻しフラグが 1 であるか否かを判断する。戻しフラグが 1 であればステップS 4 6 0 9 Jに進み、そうでなければステップS 4 6 1 8 に進む。ステップS 4 6 0 9 Jでは、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1 は、色変化画像 4 5 h の色を演出開始当初の色（白色）に戻すために、戻しコマンドをセットして、ステップS 4 6 0 9 Kに進む。

10

【2 9 8 0】

ステップS 4 6 0 9 Kでは、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1 は、色変化画像 4 5 h の色が演出当初の色に戻されたことを示す戻し済みフラグを 1 に設定する。これにより、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1 は、上述したステップS 4 6 0 9 Aにおいて、長押しフラグが 0 から 1 への変化が、長押し色変化演出の開始時点の事象であるのか、長押し色変化演出中に長押し態様とは異なる操作として遊技者が決定ボタン 8 1 から手を離れた状態でチェックポイントを通過したことに起因する事象であるのかを判別することができる。

20

【2 9 8 1】

上述したステップS 4 6 0 9 Aにて戻し済みフラグが 1 であると判断された場合、ステップS 4 6 0 9 Lでは、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1 は、再び決定ボタン 8 1 の長押し態様での操作が行われた時点での長押し色変化演出可能時間（例えば 6 秒）の残り時間が、長押し色変化パターンの最高色に到達するまでの時間（最高色到達時間）未満であるか否かを判断する。長押し色変化パターン A の最高色（虹色）到達時間は、変化開始から 2 . 1 秒である。長押し色変化パターン B の最高色（黄色）到達時間は、変化開始から 0 . 9 秒である。長押し色変化パターン C の最高色（青色）到達時間は、変化開始から 0 . 3 秒である。残り時間が最高色到達時間未満であればステップS 4 6 0 9 Mに進み、そうでなければステップS 4 6 0 9 Nに進む。

30

【2 9 8 2】

ステップS 4 6 0 9 Mでは、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1 は、残り時間で再び長押し色変化演出を実行するために、戻し済みフラグを 0 に戻して、上述したステップS 4 6 0 9 Bに進み、ステップS 4 6 0 9 C以下の処理を実行する。ステップS 4 6 0 9 Nでは、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1 は、残り時間で長押し色変化演出を実行できないことを遊技者に知らせる色変化不能報知コマンドをセットして、ステップS 4 6 1 8 に進む。

【2 9 8 3】

ステップS 4 6 1 8 では、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1 は、長押し色変化演出の終了時間、すなわち上述した長押し色変化演出可能時間（6 秒）が終了したか否かを判断する。長押し色変化演出が終了時間に到達すればステップS 4 6 1 9 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

40

【2 9 8 4】

ステップS 4 6 1 9 では、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1 は、長押し演出終了コマンドをセットして、ステップS 4 6 2 0 に進む。ステップS 4 6 2 0 では、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1 は、ボタン長押し演出フラグを 0 に戻し、ステップS 4 6 2 1 に進む。ステップS 4 6 2 1 では、サブ制御装置 2 6 2 のCPU 5 5 1 は、長押しフラグ、長押しタイマー、チェックポイント通過カウンタ、白・青・黄・虹の色変化フラグ、戻し済みフラグなどを 0 に戻して、本処理を終了する。

【2 9 8 5】

50

次に、図 2 2 6 を用いて長押し色変化演出表示処理について説明する。図 2 2 6 は、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 が行う長押し色変化演出表示処理を示すフローチャートである。長押し色変化演出表示処理は、表示制御装置 4 5 が第 3 図柄表示装置 4 2 に対して長押し色変化演出を表示させるための処理である。図 1 8 1 のボタン長押し演出表示処理と同じ処理は説明を省略する。

【2 9 8 6】

ステップ S 4 7 0 6 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、白色表示コマンドを受信したか否かを判断する。白色表示コマンドを受信していればステップ S 4 7 0 6 B に進み、そうでなければステップ S 4 7 0 6 C に進む。ステップ S 4 7 0 6 B では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、長押し色変化演出を開始するために、第 3 図柄表示装置 4 2 に白色画像を表示し、本処理を終了する。この白色画像が色変化画像 4 5 h である。

10

【2 9 8 7】

ステップ S 4 7 0 6 C では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、青色表示コマンドを受信したか否かを判断する。青色表示コマンドを受信していればステップ S 4 7 0 6 D に進み、そうでなければステップ S 4 7 0 6 E に進む。ステップ S 4 7 0 6 D では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に青色画像を表示して、本処理を終了する。色変化画像 4 5 h は、白色画像から青色画像に置き換わってもよいし、白色画像を表示したまま青色画像を表示してもよい。

【2 9 8 8】

ステップ S 4 7 0 6 E では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、黄色表示コマンドを受信したか否かを判断する。黄色表示コマンドを受信していればステップ S 4 7 0 6 F に進み、そうでなければステップ S 4 7 0 6 G に進む。ステップ S 4 7 0 6 F では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に黄色画像を表示して、本処理を終了する。色変化画像 4 5 h は、青色画像から黄色画像に置き換わってもよいし、青色画像を表示したまま黄色画像を表示してもよい。

20

【2 9 8 9】

ステップ S 4 7 0 6 G では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、虹色表示コマンドを受信したか否かを判断する。虹色表示コマンドを受信していればステップ S 4 7 0 6 H に進み、そうでなければステップ S 4 7 0 6 I に進む。ステップ S 4 7 0 6 H では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に虹色画像を表示して、本処理を終了する。色変化画像 4 5 h は、黄色画像から虹色画像に置き換わってもよいし、黄色画像を表示したまま虹色画像を表示してもよい。

30

【2 9 9 0】

ステップ S 4 7 0 6 I では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、戻しコマンドを受信したか否かを判断する。戻しコマンドを受信していればステップ S 4 7 0 6 J に進み、そうでなければステップ S 4 7 0 6 K に進む。ステップ S 4 7 0 6 J では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に演出開始時点の色変化画像 4 5 h を表示して、本処理を終了する。色変化画像 4 5 h は、演出開始時点が白色であれば白色に戻してもよいし、演出開始時点が無色もしくは非表示であれば無色もしくは表示としてもよい。

【2 9 9 1】

ステップ S 4 7 0 6 K では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、色変化不能報知コマンドを受信したか否かを判断する。色変化不能報知コマンドを受信していればステップ S 4 7 0 6 L に進み、そうでなければステップ S 4 7 2 3 (演出時間終了判定)に進む。ステップ S 4 7 0 6 L では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に長押し色変化演出を実行できないことを遊技者に知らせる色変化不能報知画像を表示して、本処理を終了する。色変化不能報知画像は、長押し色変化演出を実行できないことを明示する画像でもよいし、長押し色変化演出を実行できないことを示唆する画像でもよい。また、長押し色変化演出を実行できないことを遊技者に報知できれば、画像でなくも音声など他の伝達方法でもよい。

40

【2 9 9 2】

50

次に、図 2 2 7 を用いて上述した長押し色変化演出に用いられる色変化パターンの選択について説明する。図 2 2 7 は、色変化パターン選択用テーブルである。

【2 9 9 3】

長押し色変化演出は、特定の変動パターンにおいて実行される。特定の変動パターンは、変動表示演出の中でも大当たり期待度が高い変動表示演出である。例えば、特定の変動パターンは、大当たり結果となる場合は、変動種別カウンタ C S 1 (0 ~ 1 9 8) のうち「1 4 1 ~ 1 9 8」の範囲にて実行され、外れ結果となる場合は、変動種別カウンタ C S 1 (0 ~ 1 9 8) のうち「1 7 1 ~ 1 9 8」の範囲にて実行される大当たり期待度が高い変動時間 1 2 0 秒のスーパーリーチである。詳細には、この変動時間 1 2 0 秒のスーパーリーチ (スーパーリーチ E , F) のうち、大当たり結果となる場合は、変動種別カウンタ C S 2 (0 ~ 2 4 0) が「0 ~ 1 2 0」の範囲にある大当たりスーパーリーチ E (1 2 0 秒) にて実行され、外れ結果となる場合は、変動種別カウンタ C S 2 (0 ~ 2 4 0) が「0 ~ 1 9 9」の範囲にある外れスーパーリーチ E にて実行される。

10

【2 9 9 4】

長押し色変化演出における色変化パターンは、大当たりスーパーリーチ E である場合は、変動種別カウンタ C S 2 (0 ~ 2 4 0) が「0 ~ 8 5」の範囲であれば色変化パターン A が選択され、変動種別カウンタ C S 2 (0 ~ 2 4 0) が「8 6 ~ 1 0 5」の範囲であれば色変化パターン B が選択され、変動種別カウンタ C S 2 (0 ~ 2 4 0) が「1 0 6 ~ 1 1 5」の範囲であれば色変化パターン C が選択され、変動種別カウンタ C S 2 (0 ~ 2 4 0) が「1 1 6 ~ 1 2 0」の範囲であれば色変化パターン D が選択される。また、外れスーパーリーチ E である場合は、変動種別カウンタ C S 2 (0 ~ 2 4 0) が「0 ~ 5 9」の範囲であれば色変化パターン B が選択され、変動種別カウンタ C S 2 (0 ~ 2 4 0) が「6 0 ~ 1 1 9」の範囲であれば色変化パターン C が選択され、変動種別カウンタ C S 2 (0 ~ 2 4 0) が「1 2 0 ~ 1 9 9」の範囲であれば色変化パターン D が選択される。色変化パターン A は、当たりの場合にのみ選択されて、外れの場合には選択されないように設定されているが、いずれの場合も選択されるように設定されてもよい。

20

【2 9 9 5】

このように、長押し色変化演出は、大当たり判定の結果が特定結果 (例えば大当たり結果) となる期待度に応じて表示態様 (色変化パターン) が異ならせられているので、長押し色変化演出の表示態様の違い (色変化パターン A ~ E) によって、大当たり判定の結果が特定結果となる期待度を示唆することができる。

30

【2 9 9 6】

なお、長押し対応演出が長押し色変化演出であるため、大当たり期待度に応じて色変化画像 4 5 h の表示態様を異ならせているが、長押し対応演出が異なる表示演出であれば、異なる対象の表示態様を異ならせてもよい。例えば、長押し操作に応じて宝箱を次々と開けていく長押し対応演出 (長押し宝探し演出) である場合、大当たり期待度が高いほど、宝箱を発見できる数が増えて、宝箱から価値が高い宝物が出るようなものでもよい。

【2 9 9 7】

次に、図 2 2 8 を用いて上述した長押し色変化演出に用いられる色変化抽選について説明する。図 2 2 8 は、色変化抽選用テーブルである。

40

【2 9 9 8】

(a) に示す色変化パターン A が選択された場合、チェックポイント通過カウンタのカウンタ回数が 0 回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ (0 ~ 9 9) のうち「0 ~ 4 4」が当たり (青色に変化) になり、「4 5 ~ 9 9」が外れ (白色のまま) になる。チェックポイント通過カウンタのカウンタ回数が 1 回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ (0 ~ 9 9) のうち「0 ~ 2 9」が当たり (黄色に変化) になり、「3 0 ~ 9 9」が外れ (青色のまま) になる。チェックポイント通過カウンタのカウンタ回数が 3 回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ (0 ~ 9 9) のうち「0 ~ 1 9」が当たり (虹色に変化) になり、「2 0 ~ 9 9」が外れ (黄色のまま) になる。

50

【2999】

(b) に示す色変化パターンBが選択された場合、チェックポイント通過カウンタのカウント回数が0回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ(0~99)のうち「0~44」が当たり(青色に変化)になり、「45~99」が外れ(白色のまま)になる。チェックポイント通過カウンタのカウント回数が1回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ(0~99)のうち「0~29」が当たり(黄色に変化)になり、「30~99」が外れ(青色のまま)になる。

【3000】

(c) に示す色変化パターンCが選択された場合、チェックポイント通過カウンタのカウント回数が0回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ(0~99)のうち「0~44」が当たり(青色に変化)になり、「45~99」が外れ(白色のまま)になる。

【3001】

(d) に示す色変化パターンDが選択された場合、チェックポイント通過カウンタのカウント回数が0回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ(0~99)のうち「0~99」すべてが外れ(白色のまま)になる。

【3002】

このように、色変化抽選の回数が進むほど、期待度が高い色への色変化が選択され難いように設定されているので、色変化が進むほど大当たり期待度が高まることを遊技者に示唆することができる。

【3003】

次に、図229を用いて長押し色変化演出における色変化表示について説明する。図229は、色変化パターンごとの色変化表示を示すグラフである。図230は、色変化パターンA~Dの色変化の表示態様を説明する図である。ここでは、遊技者が長押し色変化演出中、遊技者が決定ボタン81をずっと長押し態様で操作していたか、あるいは、操作の中断があってもチェックポイントはまたがない範囲であったものとして説明する。

【3004】

表示制御装置45のCPU521は、色変化パターンA~Dにおいて色変化抽選が行われた場合に、図229(a)~(d)に示す色変化グラフに従って、色変化表示を行う。

(a)~(d)にはそれぞれのタイミングでの操作態様(押下のON状態か、非押下のOFF状態か)を示している。操作態様とともに示された(g1)(g2)等の符号は、図230に示すそれぞれのタイミングでの色変化画像45hを示している。なお、図230(a)~(l)に示す色変化の表示態様は、後述する色変化パターンA1に対応しているが、それぞれのタイミングでの他の色変化パターンの説明にも流用している。

【3005】

(a)には、長押し色変化演出の最終結果として虹色になる可能性がある色変化パターンAが示されている。説明の便宜で、色変化パターンAを、色変化抽選ごとの抽選結果に応じて、色変化パターンA1~A4に分ける。色変化パターンA4は、破線で示すように、1回目の色変化タイミング(図示ではチェックポイントCP1。以下同じ)において色変化抽選の結果が外れであるため白色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始0.3秒後までは図230(c)(d)に示す白色の範囲で色変化する色変化画像45h(g1)(g2)が表示され、変化開始0.3秒後から変化終了(すなわち変化開始3.0秒)まで、白色の色変化画像45h(g2)が維持される。

【3006】

色変化パターンA3は、一点鎖線で示すように、1回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、2回目の色変化タイミング(図示ではチェックポイントCP2。以下同じ)において色変化抽選の結果が外れであるため青色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始0.3秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像45h(g1)(g2)が表示され、変化開始0.3秒後から0.9秒後までは図230(e)(f)に示す青色の範囲で色変化する色変化画像45h(

10

20

30

40

50

g 3) (g 4) が表示され、変化開始 0.9 秒後から変化終了まで、青色の色変化画像 45 h (g 4) が維持される。

【3007】

色変化パターン A 2 は、二点鎖線で示すように、1 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、2 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため青色から黄色に変化し、3 回目の色変化タイミング（図示ではチェックポイント C P 3。以下同じ）において色変化抽選の結果が外れであるため黄色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始 0.3 秒後までは図 230 の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 1) (g 2) が表示され、変化開始 0.3 秒後から 0.9 秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 3) (g 4) が表示され、変化開始 0.9 秒後から 2.1 秒後までは図 230 (g) (h) に示す黄色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 5) (g 6) が表示され、変化開始 2.1 秒後から変化終了まで、黄色の色変化画像 45 h (g 6) が維持される。

10

【3008】

色変化パターン A 1 は、実線で示すように、1 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、2 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため青色から黄色に変化し、3 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため黄色から虹色に変化するパターンである。具外的には、変化開始 0.3 秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 1) (g 2) が表示され、変化開始 0.3 秒後から 0.9 秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 3) (g 4) が表示され、変化開始 0.9 秒後から 2.1 秒後までは黄色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 5) (g 6) が表示され、変化開始 2.1 秒後から変化終了まで、図 230 (i) に示す虹色の色変化画像 45 h (g 7) が表示される。

20

【3009】

(b) には、長押し色変化演出の最終結果として黄色になる可能性がある色変化パターン B が示されている。説明の便宜で、色変化パターン B を、色変化抽選ごとの抽選結果に応じて、色変化パターン B 1 ~ B 3 に分ける。色変化パターン B は、黄色の最高点に到達するまでの時間が色変化パターン A よりも早い、という点に特徴がある。

【3010】

色変化パターン B 3 は、破線で示すように、1 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため白色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始 0.3 秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 1) (g 2) が表示され、変化開始 0.3 秒後から変化終了（すなわち変化開始 3.0 秒）まで、白色の色変化画像 45 h (g 2) が維持される。色変化パターン B 3 は、上述の (a) に示す色変化パターン A 4 と同じ色変化が行われる。

30

【3011】

色変化パターン B 2 は、一点鎖線で示すように、1 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、2 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため青色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始 0.3 秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 1) (g 2) が表示され、変化開始 0.3 秒後から 0.9 秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像 45 h (g 3) (g 4) が表示され、変化開始 0.9 秒後から変化終了まで、青色の色変化画像 45 h (g 4) が維持される。色変化パターン B 2 は、上述の (a) に示す色変化パターン A 3 と同じ色変化が行われる。

40

【3012】

色変化パターン B 1 は、二点鎖線で示すように、1 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、2 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため青色から黄色に変化し、3 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため黄色が維持されるパターンである。具

50

外的には、変化開始 0.3 秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像 45h (g1) (g2) が表示され、変化開始 0.3 秒後から 0.9 秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像 45h (g3) (g4) が表示され、変化開始 0.9 秒後から 1.8 秒後までは黄色の範囲で色変化する色変化画像 45h (g5) (g6) が表示され、変化開始 1.8 秒後から変化終了まで、黄色の色変化画像 45h (g6) が維持される。このように、色変化パターン B1 は、黄色の最高点に到達するまでの時間が上述の (a) に示す色変化パターン A2 よりも 0.3 秒早い、という点に特徴がある。

【3013】

(c) には、長押し色変化演出の最終結果として青色になる可能性がある色変化パターン C が示されている。説明の便宜で、色変化パターン C を、色変化抽選ごとの抽選結果に応じて、色変化パターン C1, C2 に分ける。色変化パターン C2 は、破線で示すように、1 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため白色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始 0.3 秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像 45h (g1) (g2) が表示され、変化開始 0.3 秒後から変化終了（すなわち変化開始 3.0 秒）まで、白色の色変化画像 45h (g2) が維持される。色変化パターン C2 は、上述の (a) に示す色変化パターン A4, (b) に示す B3 と同じ色変化が行われる。

10

【3014】

色変化パターン C1 は、一点鎖線で示すように、1 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、2 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため青色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始 0.3 秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像 45h (g1) (g2) が表示され、変化開始 0.3 秒後から 0.9 秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像 45h (g3) (g4) が表示され、変化開始 0.9 秒後から変化終了まで、青色の色変化画像 45h (g4) が維持される。色変化パターン C1 は、上述の (a) に示す色変化パターン A3, (b) に示す B2 と同じ色変化が行われる。

20

【3015】

(d) には、長押し色変化演出の最終結果として白色のままである色変化パターン D が示されている。色変化パターン D は、破線で示すように、1 回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため白色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始 0.3 秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像 45h (g1) (g2) が表示され、変化開始 0.3 秒後から変化終了（すなわち変化開始 3.0 秒）まで、白色の色変化画像 45h (g2) が維持される。色変化パターン D は、上述の (a) に示す色変化パターン A4, (b) に示す色変化パターン B3, (c) に示す色変化パターン C2 と同じ色変化が行われる。

30

【3016】

このように、変化パターン A4, B3, C2, D は、いずれも色変化画像 45h が白色にしかないので、いずれであるか区別することは難しい。変化パターン A3, B2, C1 は、いずれも色変化画像 45h が 1 回（青色まで）の色変化に留まるので、遊技者は、変化パターン A4, B3, C2, D よりも大当たり期待度は高いことまでは分かる。変化パターン A2, B1 は、いずれも色変化画像 45h が 2 回（黄色まで）色変化するので、変化パターン A3, B2, C1 よりも大当たり期待度は高いことまでは分かる。変化パターン A1 は、大当たり確定であるので、遊技者の期待感を最も高めることができる。

40

【3017】

次に、長押し色変化演出において決定ボタン 81 に長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化について説明する。図 231 は、長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化パターンごとの色変化を示すグラフである。

【3018】

ここでは、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば、遊技者は、決定ボタン 81 を長押しする動作と、決定ボタン 81 から手を離す動作とを、0.3 秒間隔で繰り返す

50

操作を行ったとする。なお、操作開始から最初の 0.1 秒間は、長押し態様での操作であるか否かの判定に費やされている。

【3019】

長押し色変化演出は、決定ボタン 81 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン 81 から手を離したり、再び決定ボタン 81 を押したりする操作）が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり期待度が示唆されるように設定されている。すなわち、長押し色変化演出は、決定ボタン 81 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン 81 の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 81 の操作の検出が有る場合に、表示態様が異なることによって、大当たり期待度が示唆されるように設定されている。以下、この点について詳細に説明する。

10

【3020】

(a) では、色変化パターン A が選択されている。操作開始 0.1 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始 0.3 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 0.3 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 232 の (a1) に示す。遊技者は、変化開始 0.3 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 81 から手を離す。1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 81 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 0.4 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 0.4 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 232 の (a2) に示す。

20

【3021】

遊技者は、変化開始 0.5 秒後、決定ボタン 81 の操作を再開する（2 回目の長押し）。変化開始 0.6 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 0.6 秒後から変化開始 0.9 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 0.9 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 232 の (a3) に示す。遊技者は、再び、変化開始 0.9 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 81 から再び手を離す。2 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 81 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 1.0 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 1.0 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 232 の (a4) に示す。

30

【3022】

遊技者は、変化開始 1.1 秒後、決定ボタン 81 の操作を再開する（3 回目の長押し）。しかし、変化開始 1.2 秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。すなわち、再開時点が色変化パターン A の最高レベル（色変化パターン A1 の最高色である虹色）まで変化を実行できないタイミングである場合は、その色変化は再開されない。この変化開始 1.2 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 232 の (a5) に示す。また変化開始 1.5 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 232 の (a6) に示す。

40

【3023】

遊技者は、変化開始 1.7 秒後、決定ボタン 81 の操作を再開する（4 回目の長押し）。しかし、変化開始 1.8 秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。この変化開始 1.8 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 232 の (a7) に示す。また変化開始 2.1 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 232 の (a8) に示す。

【3024】

遊技者は、変化開始 2.3 秒後、決定ボタン 81 の操作を再開する（5 回目の長押し）。しかし、変化開始 2.4 秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再

50

開されない。この変化開始 2.4 秒後の色変化画像 45 h を後述する Z C 8 の (a 9) に示す。また変化開始 2.7 秒後の色変化画像 45 h を後述する Z C 8 の (a 10) に示す。

【3025】

このように、大当たり期待度が最も高い色変化パターン A が選択されている場合には、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 81 を長押しする操作と、決定ボタン 81 から手を離す操作とを、0.3 秒間隔で繰り返す操作を行った場合、1 回目の長押しと 2 回目の長押しでは、決定ボタン 81 の長押しに応じて色変化画像 45 h が白色の範囲で色変化するが、3 回目から 5 回目の長押しでは、決定ボタン 81 を長押ししても色変化画像 45 h の色変化が行われない、という特徴が出る。

10

【3026】

(b) では、色変化パターン B が選択されている。操作開始 0.1 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始 0.3 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 0.3 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 233 の (b 1) に示す。遊技者は、変化開始 0.3 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 81 から手を離す。1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 81 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 0.4 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 0.4 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 233 の (b 2) に示す。

20

【3027】

遊技者は、変化開始 0.5 秒後、決定ボタン 81 の操作を再開する (2 回目の長押し)。変化開始 0.6 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 0.6 秒後から変化開始 0.9 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 0.9 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 233 の (b 3) に示す。遊技者は、再び、変化開始 0.9 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 81 から再び手を離す。2 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 81 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 1.0 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 1.0 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 233 の (b 4) に示す。

30

【3028】

遊技者は、変化開始 1.1 秒後、決定ボタン 81 の操作を再開する (3 回目の長押し)。変化開始 1.2 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 1.2 秒後から変化開始 1.5 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 1.5 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 233 の (b 5) に示す。遊技者は、再び、変化開始 1.5 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 81 から再び手を離す。3 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 81 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 1.6 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 1.6 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 233 の (b 6) に示す。

40

【3029】

遊技者は、変化開始 1.7 秒後、決定ボタン 81 の操作を再開する (4 回目の長押し)。しかし、変化開始 1.8 秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。すなわち、再開時点が色変化パターン B の最高レベル (色変化パターン B 1 の最高色である黄色) まで変化を実行できないタイミングである場合は、その色変化は再開されない。この変化開始 1.8 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 233 の (b 7) に示す。また変化開始 2.1 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 233 の (b 8) に示す。

50

【3030】

遊技者は、変化開始2.3秒後、決定ボタン81の操作を再開する（5回目の長押し）。しかし、変化開始2.4秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。この変化開始2.4秒後の色変化画像45hを後述する図233の（b9）に示す。また変化開始2.7秒後の色変化画像45hを後述する図233の（b10）に示す。

【3031】

このように、大当たり期待度が色変化パターンAの次に高い色変化パターンBが選択されている場合には、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン81を長押しする操作と、決定ボタン81から手を離す操作とを、0.3秒間隔で繰り返す操作を行った場合、1回目の長押しから3回目の長押しまでは、決定ボタン81の長押しに応じて色変化画像45hが白色の範囲で色変化するが、4回目と5回目の長押しでは、決定ボタン81を長押ししても色変化画像45hの色変化が行われない、という特徴が出る。このことから、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン81を長押しする操作と、決定ボタン81から手を離す操作とを、0.3秒間隔で繰り返す操作を行った場合、2回繰り返して白色の範囲で色変化が行われたならば、色変化パターンAではないことが分かる。

10

【3032】

（c）では、色変化パターンCが選択されている。操作開始0.1秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始0.3秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始0.3秒後の色変化画像45hを後述する図234の（c1）に示す。遊技者は、変化開始0.3秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す。1回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン81から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始0.4秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始0.4秒後の色変化画像45hを後述する図234の（c2）に示す。

20

【3033】

遊技者は、変化開始0.5秒後、決定ボタン81の操作を再開する（2回目の長押し）。変化開始0.6秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始0.6秒後から変化開始0.9秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始0.3秒後の色変化画像45hを後述する図234の（c3）に示す。遊技者は、再び、変化開始0.9秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から再び手を離す。2度目の1回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン81から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始1.0秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始1.0秒後の色変化画像45hを後述する図234の（c4）に示す。

30

【3034】

遊技者は、変化開始1.1秒後、決定ボタン81の操作を再開する（3回目の長押し）。変化開始1.2秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始1.2秒後から変化開始1.5秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始1.5秒後の色変化画像45hを後述する図234の（c5）に示す。遊技者は、再び、変化開始1.5秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン81から再び手を離す。3度目の1回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン81から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始1.6秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始1.6秒後の色変化画像45hを後述する図234の（c6）に示す。

40

【3035】

遊技者は、変化開始1.7秒後、決定ボタン81の操作を再開する（4回目の長押し）

50

。変化開始 1. 8 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 1. 8 秒後から変化開始 2. 1 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 2. 1 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 234 の (c7) に示す。遊技者は、再び、変化開始 2. 0 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 81 から再び手を離す。4 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 81 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 2. 2 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 2. 2 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 234 の (c8) に示す。

【3036】

遊技者は、変化開始 2. 3 秒後、決定ボタン 81 の操作を再開する (5 回目の長押し)。しかし、変化開始 2. 4 秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。すなわち、再開時点が色変化パターン C の最高レベル (色変化パターン C1 の最高色である青色) まで変化を実行できないタイミングである場合は、その色変化は再開されない。この変化開始 2. 4 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 234 の (c9) に示す。また変化開始 2. 7 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 234 の (c10) に示す。

【3037】

このように、大当たり期待度が色変化パターン B の次に高い色変化パターン C が選択されている場合には、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 81 を長押しする操作と、決定ボタン 81 から手を離す操作とを、0. 3 秒間隔で繰り返す操作を行った場合、1 回目の長押しから 4 回目の長押しまでは、決定ボタン 81 の長押しに応じて色変化画像 45 h が白色の範囲で色変化するが、5 回目の長押しでは、決定ボタン 81 を長押ししても色変化画像 45 h の色変化が行われず、という特徴が出る。このことから、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 81 を長押しする操作と、決定ボタン 81 から手を離す操作とを、0. 3 秒間隔で繰り返す操作を行った場合、4 回繰り返して白色の範囲で色変化が行われたならば、色変化パターン A, B ではない (色変化パターン A, B がでる場合よりも大当たり期待度が低い) ことが分かる。

【3038】

(d) では、色変化パターン D が選択されている。操作開始 0. 1 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始 0. 3 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 0. 3 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 235 の (d1) に示す。遊技者は、変化開始 0. 3 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 81 から手を離す。1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 81 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 0. 4 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 0. 4 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 235 の (d2) に示す。

【3039】

遊技者は、変化開始 0. 5 秒後、決定ボタン 81 の操作を再開する (2 回目の長押し)。変化開始 0. 6 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 0. 6 秒後から変化開始 0. 9 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 0. 3 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 235 の (d3) に示す。遊技者は、再び、変化開始 0. 9 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 81 から再び手を離す。2 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 81 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 1. 0 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 1. 0 秒後の色変化画像 45 h を後述する図 235 の (d4) に示す。

【3040】

遊技者は、変化開始 1. 1 秒後、決定ボタン 8 1 の操作を再開する（3 回目の長押し）。変化開始 1. 2 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 1. 2 秒後から変化開始 1. 5 秒後までは、色変化が白色の範囲で行われる。この変化開始 1. 5 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 5 の（d 5）に示す。遊技者は、再び、変化開始 1. 5 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から再び手を離す。3 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 1. 6 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 1. 6 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 5 の（d 6）に示す。

10

【3 0 4 1】

遊技者は、変化開始 1. 7 秒後、決定ボタン 8 1 の操作を再開する（4 回目の長押し）。変化開始 1. 8 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 1. 8 秒後から変化開始 2. 1 秒後までは、色変化が白色の範囲で行われる。この変化開始 2. 1 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 5 の（d 7）に示す。遊技者は、再び、変化開始 2. 1 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から再び手を離す。4 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 2. 2 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 2. 2 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 5 の（d 8）に示す。

20

【3 0 4 2】

遊技者は、変化開始 2. 3 秒後、決定ボタン 8 1 の操作を再開する（5 回目の長押し）。変化開始 2. 4 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始 2. 4 秒後から変化開始 2. 7 秒後までは、色変化が白色の範囲で行われる。この変化開始 2. 7 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 5 の（d 9）に示す。遊技者は、再び、変化開始 2. 7 秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から再び手を離す。5 度目の 1 回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始 2. 8 秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始 2. 8 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 5 の（d 1 0）に示す。

30

【3 0 4 3】

このように、大当たり期待度が最も低い色変化パターン D が選択されている場合には、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする操作と、決定ボタン 8 1 から手を離す操作とを、0. 3 秒間隔で繰り返す操作を行った場合、1 回目の長押しから 5 回目の長押しまですべて、決定ボタン 8 1 の長押しに応じて色変化画像 4 5 h が白色の範囲で色変化するという特徴が出る。このことから、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする操作と、決定ボタン 8 1 から手を離す操作とを、0. 3 秒間隔で繰り返す操作を行った場合、5 回すべて繰り返して白色の範囲で色変化が行われたならば、色変化パターン A, B, C ではないこと（大当たり期待度が低い）ことが分かる。

40

【3 0 4 4】

このように、長押し色変化演出は、色変化パターン A ~ D の実行中に、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン 8 1 から手を離したり、再び決定ボタン 8 1 を押したりする操作）が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり期待度を示唆することができる。具体的には、長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が有る場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり期待度を示唆することができる。これにより、長押し色

50

変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン 8 1 から手を離したり、再び決定ボタン 8 1 を押したりするという別操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。

【3045】

次に、色変化パターンごとの長押し色変化演出の表示態様を説明する。図 232 は、色変化パターン A の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。図 233 は、色変化パターン B の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。図 234 は、色変化パターン C の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。図 235 は、色変化パターン D の長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。

【3046】

すなわち、長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン 8 1 から手を離したり、再び決定ボタン 8 1 を押したりする操作）が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり判定の結果として得られた所定条件（大当たり期待度）が示唆される。具体的には、長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が有る場合に、特定報知（後述する特定報知画像 45 i の表示）の実行の有無が異なる。以下この点について詳細に説明する。

【3047】

図 232 に示すように、遊技者は、色変化パターン A が選択されている場合に、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする動作と、決定ボタン 8 1 から手を離す動作とを繰り返す操作を行い、1 回目から 2 回目の長押しでは白色の範囲で色変化が行われるとする。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、1 回目の長押し期間には（a 1）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、1 回目の決定ボタン 8 1 から手を離した期間には（a 2）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、2 回目の長押し期間には（a 3）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、2 回目の決定ボタン 8 1 から手を離した期間には（a 4）に示す元に戻す画像が表示される。

【3048】

また、3 回目から 5 回目の長押し期間では、色変化が行われないことを示す、「もう上がらないよ！」という特定報知画像 45 i が 3 回表示される。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、3 回目の長押し期間には（a 5）に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像 45 i が表示され、3 回目の決定ボタン 8 1 から手を離した期間には（a 6）に示す元の画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、4 回目の長押し期間には（a 7）に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像 45 i が表示され、4 回目の決定ボタン 8 1 から手を離した期間には（a 8）に示す元の画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、5 回目の長押し期間には（a 9）に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像 45 i が表示され、5 回目の決定ボタン 8 1 から手を離した期間には（a 10）に示す元の画像が表示される。

【3049】

このように、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする操作と、決定ボタン 8 1 から手を離す操作とを、繰り返す操作を行った場合、長押し色変化演出の序盤に白色の範囲での色変化が行われたが、中盤から終盤にかけては色変化が行われない代わりに特定報知画像 45 i が表示されたならば、大当たり期待度が最も高い色変化パターン A であることが分かる。

【3050】

図 233 に示すように、遊技者は、色変化パターン B が選択されている場合に、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン 8 1 を長押しする動作と、決定ボタン 8 1 から手を離す動作とを、0.3 秒間隔で繰り返す操作を行ったとすると、色変化パターン A が選択されている場合と同様に、1 回目から 3 回目の長押しでは白色の範囲で色変化が行われ

10

20

30

40

50

る。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、1回目の長押し期間には（b 1）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、1回目の決定ボタン8 1から手を離れた期間には（b 2）に示す元に戻す画像が表示される。また、長押し態様とは異なる操作として、2回目の長押し期間には（b 3）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、2回目の決定ボタン8 1から手を離れた期間には（b 4）に示す元に戻す画像が表示される。また、長押し態様とは異なる操作として、3回目の長押し期間には（b 5）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、3回目の決定ボタン8 1から手を離れた期間には（b 6）に示す元に戻す画像が表示される。

【3 0 5 1】

また、4回目と5回目の長押し期間では、特定報知画像4 5 iが2回表示される。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、4回目の長押し期間には（b 7）に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像4 5 iが表示され、4回目の決定ボタン8 1から手を離れた期間には（b 8）に示す元の画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、5回目の長押し期間には（b 9）に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像4 5 iが表示され、5回目の決定ボタン8 1から手を離れた期間には（b 10）に示す元の画像が表示される。このように、4回目と5回目の長押し期間では色変化が行われず、「もう上がらないよ！」という文字画像が2回表示される。

【3 0 5 2】

このように、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン8 1を長押しする操作と、決定ボタン8 1から手を離す操作とを、繰り返す操作を行った場合、長押し色変化演出の中盤までは白色の範囲での色変化が行われたが、終盤は色変化が行われない代わりに特定報知画像4 5 iが表示されたならば、大当たり期待度が2番目に高い色変化パターンBであることが分かる。

【3 0 5 3】

図2 3 4に示すように、遊技者は、色変化パターンCが選択されている場合に、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン8 1を長押しする動作と、決定ボタン8 1から手を離す動作とを、0.3秒間隔で繰り返す操作を行ったとすると、1回目から4回目の長押しでは白色の範囲で色変化が行われる。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、1回目の長押し期間には（c 1）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、1回目の決定ボタン8 1から手を離れた期間には（c 2）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、2回目の長押し期間には（c 3）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、2回目の決定ボタン8 1から手を離れた期間には（c 4）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、3回目の長押し期間には（c 5）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、3回目の決定ボタン8 1から手を離れた期間には（c 6）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、4回目の長押し期間には（c 7）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、4回目の決定ボタン8 1から手を離れた期間には（c 8）に示す元に戻す画像が表示される。

【3 0 5 4】

また、5回目の長押しでは色変化が行われず、特定報知画像4 5 iが1回表示される。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、5回目の長押し期間には（c 9）に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像4 5 iが表示され、5回目の決定ボタン8 1から手を離れた期間には（c 10）に示す元の画像が表示される。

【3 0 5 5】

このように、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン8 1を長押しする操作と、決定ボタン8 1から手を離す操作とを、繰り返す操作を行った場合、長押し色変化演出の終盤までは白色の範囲での色変化が行われたが、最後に色変化が行われない代わりに特定報知画像4 5 iが表示されたならば、大当たり期待度が3番目に高い色変化パターンCであることが分かる。また、色変化パターンCでは、色変化パターンAや色変化パターンBに比べて、「もう上がらないよ！」という特定報知画像4 5 iが表示される回数が少ない

。そのため、遊技者は、長押し色変化演出の期間中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、繰り返す操作をした場合に、「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが表示される回数が多いほど、大当たりの期待度が高いことに気付く。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、決定ボタン８１から手を離す操作とを、繰り返す操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。

【３０５６】

図２３５に示すように、遊技者は、色変化パターンＤが選択されている場合に、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする動作と、決定ボタン８１から手を離す動作とを、０．３秒間隔で繰り返す操作を行ったとすると、１回目から５回目のすべての長押しで白色の範囲で色変化が行われる。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、１回目の長押し期間には（ｄ１）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、１回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｄ２）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、２回目の長押し期間には（ｄ３）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、２回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｄ４）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、３回目の長押し期間には（ｄ５）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、３回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｄ６）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、４回目の長押し期間には（ｄ７）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、４回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｄ８）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、５回目の長押し期間には（ｄ９）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、５回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｄ１０）に示す元に戻す画像が表示される。

【３０５７】

つまり、色変化パターンＤでは、色変化パターンＡから色変化パターンＣと異なり、「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが表示されない。そのため、遊技者は、長押し色変化演出の期間中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、繰り返す操作をした場合に、「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが表示されなければ、大当たりの期待度が低いことに気付く。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、繰り返す操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。

【３０５８】

このように、長押し色変化演出は、色変化パターンＡ～Ｄの実行中に、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作）が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり期待度を示唆することができる。具体的には、長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有る場合に、色変化画像４５ｈと特定報知画像４５ｉの表示態様の違いによって、大当たり期待度を示唆することができる。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、繰り返す操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。

【３０５９】

上述したように、本実施例５４のパチンコ機１０によれば、遊技者による操作を受ける決定ボタン８１と、遊技に関する主たる制御を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１と、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による大当たり判定の結果に基づき、第３図柄表示装置４２に所定の表示演出を実行させるサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出実行機能と、を備え、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で

、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中に長押し対応演出（例えば長押し色変化演出）を実行するものであって、決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間（例えば長押し色変化演出の開始から長押し色変化演出の最大実行時間６．００秒までの期間）内で、長押し態様での操作が無いと判定された場合にも、長押し色変化演出の実行を継続する。

【３０６０】

これにより、長押し色変化演出が開始された後、決定ボタン８１の長押し態様での操作が途切れたとしても、長押し態様での操作の有無が判定される期間内に長押し態様での操作が再開されれば、長押し色変化演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン８１の操作をやり直して、長押し色変化演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－０）に記載の遊技機の一例である。

【３０６１】

また、上述の演出実行機能は、有効期間内を所定間隔（例えば０．０１秒間隔）で、遊技者による決定ボタン８１の操作を検出可能な操作検出機能と、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた場合に、その後、所定間隔よりも長い特定間隔毎に設けられた判定タイミング（例えば各色変化パターンにおける１～３回目の色変化タイミング）にて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出の有無に基づいて、長押し色変化演出の実行を継続するか否かを判定する。これにより、長押し色変化演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン８１の操作が再開されれば、長押し色変化演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン８１の操作をやり直して、長押し色変化演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－１）に記載の遊技機の一例である。

【３０６２】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合にも、長押し色変化演出の実行を継続する。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされたとしても、長押し色変化演出の実行が継続されるので、長押し態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がない。その結果、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－０）に記載の遊技機の一例である。

【３０６３】

また、上述の長押し対応演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作）が行われた場合に、長押し対応演出の表示態様の違い（例えば色変化パターンＡ～Ｄは大当たり期待度が高いほど色変化の発生回数が少ないこと）によって、大当たり判定の結果として得られた所定条件（例えば大当たり期待度）が示唆される。例えば、色変化パターンＡ～Ｄは異なる操作による色変化の再開数が多く発生するほど、大当たり期待度が低い。これにより、大当たり判定の結果として得られる所定条件に応じた長押し対応演出の表示態様の違いによって、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。また、長押し対応演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作を行って大当たり判定の結果として得られた所定条件の示唆が与えられるという面白味が生じる。これは例えば上述の（Ｐ２－０Ｂ）に記載の遊技機の一例である。

【３０６４】

上述の演出実行機能は、大当たり判定の結果として得られる所定条件（例えば大当たり乱数カウンタＣ１の値から得られる大当たりか外れか、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値から得られる変動パターンの種類）に応じて長押し対応演出の表示態様（例えば色変

10

20

30

40

50

化パターン A, B, C, D) を異ならせる。例えば色変化パターン A であれば最高で 3 回の色変化が行われ、色変化パターン B であれば最高で 2 回の色変化が行われ、色変化パターン C であれば最高で 1 回の色変化が行われ、色変化パターン D であれば色変化は行われない。これにより、大当たり判定の結果として得られる所定条件に応じた長押し色変化演出の表示態様の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の (P 2-1) に記載の遊技機の一例である。

【3065】

上述の長押し色変化演出は、決定ボタン 81 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作 (例えば決定ボタン 81 から手を離したり、再び決定ボタン 81 を押したりする操作) が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり判定の結果として得られた所定条件 (大当たり期待度) が示唆される。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン 81 から手を離したり、再び決定ボタン 81 を押したりする操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。これは例えば上述の (P 2-2) に記載の遊技機の一例である。

【3066】

また、上述の長押し色変化演出は、決定ボタン 81 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 81 の操作の検出が無い場合に、表示態様が異なる。例えば、色変化パターン A, B であれば、遊技者による決定ボタン 81 の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後 (例えば変化開始 1.2 秒後以降) に、遊技者による決定ボタン 81 の操作の検出 (再検出) がある場合に、色変化が再開されないことを示唆ないし報知する画像 (例えば「もう上がらないよ!」という文字画像) が表示される。色変化パターン C であれば、例えば変化開始 2.4 秒後以降に、遊技者による決定ボタン 81 の操作の再検出がある場合に、色変化が再開されないことを示唆ないし報知する画像が表示される。色変化パターン D であれば、遊技者による決定ボタン 81 の操作の再検出がある場合であっても、そもそも色変化が行われないパターンであるので、色変化が再開されないことを示唆ないし報知する画像は表示されない。これにより、長押し色変化演出が開始された後、決定ボタン 81 の操作が解除された場合に、その解除後の表示態様の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の (P 2-3) に記載の遊技機の一例である。

【3067】

また、上述の長押し色変化演出は、決定ボタン 81 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン 81 の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 81 の操作の検出が有る場合に、特定報知 (例えば「もう上がらないよ!」という文字からなる特定報知画像 45i) の実行の有無が異なる。例えば、色変化パターン A~C であれば、遊技者による決定ボタン 81 の操作の再検出がある場合に、再開時点が当該色変化パターンの最高レベルまで変化を実行できないタイミングである場合は、特定報知画像 45i が表示されるが、色変化パターン D であれば、そもそも色変化が行われないので、特定報知画像 45i が表示されない。これにより、長押し色変化演出が開始された後、決定ボタン 81 の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、特定報知の実行の有無によって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の (P 2-6) に記載の遊技機の一例である。

【3068】

また、上述の所定条件は、大当たり判定の結果が特定結果 (例えば大当たり結果) となる期待度である。例えば、大当たり結果となる期待度は、大当たり結果となる場合のみ選ばれる色変化パターン A が最も高く、大当たり結果となる場合には色変化パターン C, D よりも選ばれる色変化パターン B が 2 番目に高く、大当たり結果となる場合には色変化パターン D よりも選ばれる色変化パターン C が 3 番目に高く、大当たり結果となる場合には最も選ばれる色変化パターン D が最も低い。これにより、長押し色変化演出の表示

態様の違いによって、大当たり判定の結果が特定結果となる期待度が示唆されるので、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 2 - 8）に記載の遊技機の一例である。

【3069】

また、上述の所定条件は、期待度に応じて定められる長押し色変化演出の表示態様の变化パターンである。これにより、長押し色変化演出の表示態様の变化パターンの違いによって、大当たり判定の結果が特定結果となる期待度が示唆されるので、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 2 - 9）に記載の遊技機の一例である。

【3070】

また、上述の演出実行機能は、長押し対応演出の実行中に操作手段の操作の検出が無くなった場合に、長押し対応演出を終了せずに、所定期間、所定演出を実行する。この所定演出は、所定期間、特定操作対応演出の表示態様の变化を継続する演出である。これにより、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、表示態様の变化が継続されるので、操作の検出が途切れた前後で表示態様の变化の連続性があるため、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 3 - 3）に記載の遊技機の一例である。

【3071】

また、長押し対応演出は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン81から手を離したり、再び決定ボタン81を押したりする操作）が行われた場合に、長押し対応演出中に実行される長押し対応演出とは異なる別演出の態様と長押し対応演出の態様（例えば「もう上がらないよ!」という文字画像と、長押し色変化演出で表示される白色画像）とによって、大当たり判定の結果が示唆可能である。これにより、長押し対応演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン81から手を離したり、再び決定ボタン81を押したりする操作によって示される長押し対応演出とは異なる別演出の態様と長押し対応演出の態様とによって大当たり判定の結果の示唆が与えられるという面白味が生じる。これは例えば上述の（P 4 - 0）に記載の遊技機の一例である。

【3072】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン81の操作を有効とする有効期間内であって決定ボタン81の操作が長押し態様で行われている期間内に、長押し対応演出を継続するか否かを抽選する演出継続抽選機能（サブ制御装置262のCPU551が色変化抽選処理のステップS4801C～ステップS4805，ステップS4808～ステップS4811，ステップS4815～ステップS4818，ステップS4822～ステップS4825のにて行う処理）を備え、上述の演出実行機能は、判定タイミングにて遊技者が決定ボタン81を操作していると判定された場合であって、演出継続抽選の抽選結果が長押し対応演出の実行を継続する結果である場合に、次の特定間隔にて長押し対応演出の実行を継続する。これにより、判定タイミングにて操作の検出があることと、演出継続抽選の抽選結果とに基づいて長押し対応演出の実行が継続されるので、操作の検出が続いていれば長押し対応演出の実行が継続される場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 5 - 0）及び（P 5 - 1）に記載の遊技機の一例である。

【3073】

上述の演出継続抽選機能は、特定間隔よりも短い間隔（例えば0.1秒間隔または数割込毎）で、次の特定間隔にて操作対応演出を継続するか否かを抽選する。これにより、演出継続抽選が特定間隔よりも短い間隔で行われるので、判定タイミングで抽選される場合よりも抽選の機会が増えるため、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 5 - 3）に記載の遊技機の一例である。

【3074】

なお、上述の演出継続抽選機能は、特定間隔よりも短い間隔で、次の特定間隔にて操作対応演出を継続するか否かを抽選していたが、判定タイミングにて、次の特定間隔にて長押し対応演出を継続するか否かを抽選するものであってもよい。これにより、演出継続抽選が判定タイミングで行われるので、長押し対応演出が演出開始時に抽選で決められる場合よりも抽選機会が増えるため、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 5 - 2）に記載の遊技機の一例である。

【実施例 5 5】

【3 0 7 5】

上述した実施例 5 4 の長押し色変化演出では、長押し態様とは異なる操作として遊技者が決定ボタン 8 1 から手を離れた状態でチェックポイントを通過した場合に、色変化画像 4 5 h の色を変化開始時の色に戻していたが、変化開始時の色に戻さずに、その時点の色を維持してもよい。

【3 0 7 6】

図 2 3 6 を用いて長押し色変化演出において決定ボタン 8 1 に長押し態様の操作とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離す操作が行われた場合の色変化の別の例について説明する。図 2 3 6 は、実施例 5 5 の長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化パターンごとの色変化を示すグラフである。なお、色変化パターンや長押し態様の操作とは異なる操作は、上述した実施例 5 4 と同じ色変化パターンや長押し態様の操作とは異なる操作である。

【3 0 7 7】

すなわち、長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合に、表示態様が異なる。具体的には、長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、チェックポイント（判定タイミング）にて、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合に、表示態様の变化の仕方が異なる。より詳細には、長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、チェックポイントにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合であって、チェックポイントの経過後に、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が有る場合に、表示態様の变化の仕方が異なる。以下この点を詳細に説明する。

【3 0 7 8】

（a）では、色変化パターン A が選択されている。操作開始 0 . 1 秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始 0 . 3 秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始 0 . 3 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 7 の（a 1）に示す。ここで、遊技者は、変化開始 0 . 3 秒後から 0 . 5 秒後まで、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン 8 1 から手を離し、変化開始 0 . 5 秒後から 0 . 9 秒後まで、再び決定ボタン 8 1 を長押ししている。

【3 0 7 9】

色変化は、1 回目のチェックポイント（変化開始 0 . 3 秒後）に到達するまで続き、1 回目のチェックポイントを経過時に、色抽選の結果が当たりであれば色変化を継続し、色変化の結果が外れである場合や後述するように長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 の操作の検出が無くなっている場合には 1 回目のチェックポイントに到達した時点の色を維持する。例えば、1 回目の色抽選の結果が外れである場合や、後述するように長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 の操作の検出が無くなっている場合の色変化開始 0 . 4 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 7 の（a 2）に示す。色の維持は、後述するように長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 の操作の検出が無くなっている場合には、決定ボタン 8 1 の操作が再び長押し態様になったと判定されており、かつ、色抽選の結果が当たりになった時点（例えば変化開始 0 . 6 秒後）で終わる。この変化開始 0 . 6 秒後の色変化画像 4 5 h を後述する図 2 3 7 の（a 3）に示す。長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 の操作の検出が無いままであったり、色抽

10

20

30

40

50

選の結果が外れであったりする場合には、色の維持はそのまま継続される。

【3080】

変化開始0.6秒後から、色変化が再開される。再開された色変化は、色変化パターンAに従って行われる。すなわち、ここでは、1回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、2回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため青色から黄色に変化し、3回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため黄色から虹色に変化する。具外的には、変化開始0.6秒後から1.2秒後までは青色が表示され、変化開始1.2秒後から2.4秒後までは黄色が表示され、変化開始2.4秒後から変化終了まで、虹色が表示される。

【3081】

この場合の変化開始0.9秒後の色変化画像45hを後述する図237の(a4)に示し、変化開始1.2秒後の色変化画像45hを同(a5)に示し、変化開始1.8秒後の色変化画像45hを同(a6)に示し、変化開始2.4秒後の色変化画像45hを同(a7)に示し、変化開始2.7秒後の色変化画像45hを同(a8)に示す。

【3082】

(b)では、色変化パターンBが選択されている。色変化パターンBが選択された場合の色変化画像45hの色変化は、3回目の色変化タイミングまでは色変化パターンAが選択された場合と同様であるが、最高の色変化が黄色までであるため、変化開始2.4秒後から(a7)に示す色変化画像45hが維持される。

【3083】

(c)では、色変化パターンCが選択されている。色変化パターンCが選択された場合の色変化画像45hの色変化は、2回目の色変化タイミングまでは色変化パターンAが選択された場合と同様であるが、最高の色変化が青色までであるため、変化開始1.2秒後から(c5)に示す色変化画像45hが維持される。

【3084】

(d)では、色変化パターンDが選択されている。色変化パターンDが選択された場合の色変化画像45hの色変化は、白色の範囲までであるため、変化開始0.3秒後から(a3')に示す色変化画像45hが維持される。

【3085】

次に、色変化パターンごとの色変化の表示態様を説明する。図237は、色変化パターンごとの色変化の表示態様を説明する図である。なお、色変化パターンや長押し態様の操作とは異なる操作は、上述した実施例54と同じ色変化パターンや長押し態様の操作とは異なる操作である。

【3086】

(c)示すように、色変化パターンAが選択されている場合に、1回目の長押しから長押し態様とは異なる操作として1回目の決定ボタン81から手を離している期間であって1回目のチェックポイントを通過するまでは白色の範囲で色変化が行われる。すなわち、その期間には白色の範囲で色変化する色変化画像45h(a1)が表示される。1回目のチェックポイントを通過してから長押し態様とは異なる操作として1回目の決定ボタン81から手を離している期間及び2回目の長押しになるまでの期間までは、色変化した白色画像(a1)が維持される。すなわち、(d)に示すように、この期間には白色を維持した色変化画像45h(a2)が表示される。このように、1回目のチェックポイントを通過してから長押し態様とは異なる操作として1回目の決定ボタン81から手を離している期間において、色変化した色変化画像45h(a2)の表示が維持されているので、色変化が元に戻る場合に比べて、遊技者はチェックポイントを通過したことが分かりにくくなっている。

【3087】

2回目の長押しの時点で、色変化抽選の結果が当たりであれば、操作が再開された時点から、色変化パターンAに従って色変化画像45hの色変化が再開される。この2回目の長押しの時点では、色変化を再開するタイミングで、残りの色変化を最後まで行うことが

10

20

30

40

50

できるタイミングで長押し態様での操作が再開されたことを示す画像が表示される。具体的には（e）に示すように、「スタート！」という文字画像（特定報知画像45i）が表示され、色変化が再開されることを示す。そして、（f）に示すように、色変化画像45hの青色の範囲で色変化が開始される。このように、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート！」の文字画像が表示されることで、遊技者は、これから色変化が続くような期待度が高い変動表示演出が実行されているのではないかと、という示唆を得ることができる。

【3088】

この「スタート！」の文字画像の表示や音声出力は、2回目の長押しの時点で、色変化抽選の結果が当たりである場合だけでなく、色変化抽選の結果が外れである場合にも実行される。このとき、（d）に示す白色を維持した色変化画像45h（a2）は、一見すると期待度が低い色変化パターンDのようであるが、（e）に示す「スタート！」の文字画像が表示されることで、色変化パターンDとは異なるものという印象を与えることができる。これにより、決定ボタン81に対して長押し態様の操作とは異なる操作を行うことで、期待度が低い色変化パターンDのように見える色変化が実行される場合であっても、実際には期待度が高い変動表示演出が実行されているかもしれないという示唆を得ることができる。

【3089】

色変化抽選の結果が当たりである場合、この「スタート！」の文字画像が表示された後、長押し態様とは異なる操作として2回目の決定ボタン81から手を離している期間も、チェックポイントを超えない限りは、（f）に示すように色変化画像45h（a4）の青色の範囲での色変化が継続される。3回目の長押しの期間では、色変化画像45hが青色から黄色に色変化され、4回目の長押しの期間では、（h）（i）に示すように色変化画像45h（a6）（a7）の色変化が黄色の範囲で継続される。5回目の長押しの期間では、色変化画像45hが黄色から虹色に色変化される。長押し態様とは異なる操作として5回目の決定ボタン81から手を離れた期間では、（j）に示すように色変化画像45h（a8）の色変化が虹色の範囲で維持される。このように、「スタート！」の文字画像が表示された後、色変化画像45hの色変化が続くことで、遊技者は、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート！」の文字画像が表示されることが期待度の高さの示唆であることに気づくことができる。

【3090】

なお、上述の説明は、長押し態様とは異なる操作によって、1回目の判定タイミングで決定ボタン81の操作の検出が無くなっている場合だけでなく、2回目の判定タイミングや3回目の判定タイミングをまたいで決定ボタン81の操作の検出が無くなっている場合も、同様である。

【3091】

色変化パターンBが選択されている場合は、色変化パターンAが選択されている場合と同様に、色変化画像45hの色変化の表示が行われる。すなわち、1回目のチェックポイントを通過してから長押し態様とは異なる操作として1回目の決定ボタン81から手を離している期間において、色変化した色変化画像45h（a1）の表示が維持されているので、遊技者はチェックポイントを通過したことが分かりにくくなっている。また、2回目の長押しの時点では、色変化抽選の結果が当たりである場合には、色変化を開始するタイミングで、最後まで色変化を行うことができるタイミングで長押し態様での操作が再開されたことを示す画像（「スタート！」という文字画像）が表示されるので、遊技者は、これから色変化が続くような期待度が高い変動表示演出が実行されているという示唆を得ることができる。この「スタート！」の文字画像が表示された後、色変化画像45hの色変化が黄色まで続くことで、遊技者は、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート！」の文字画像が表示されることが期待度の高さの示唆であることに気づくことができる。

【3092】

(c) に示すように、色変化パターンCが選択されている場合も、色変化パターンAが選択されている場合と同様に、色変化画像45hの色変化の表示が行われる。すなわち、1回目のチェックポイントを通過してから長押し態様とは異なる操作として1回目の決定ボタン81から手を離している期間において、色変化した色変化画像45hの表示が維持されているので、遊技者はチェックポイントを通過したことが分かりにくくなっている。また、2回目の長押しの時点では、色変化抽選の結果が当たりである場合には、色変化を開始するタイミングで、最後まで色変化を行うことができるタイミングで長押し態様での操作が再開されたことを示す画像(「スタート!」という文字画像)が表示されるので、遊技者は、これから色変化が続くような期待度が高い変動表示演出が実行されているという示唆を得ることができる。しかし、この「スタート!」の文字画像が表示された後、色変化画像45hの色変化が青色の範囲であるため、遊技者は、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート!」の文字画像が表示されても、大当たり期待度の高さがそれほど上がらない場合もあることに気づくことができる。

10

【3093】

(d) に示すように、色変化パターンDが選択されている場合も、色変化パターンAが選択されている場合と同様に、色変化画像45hの色変化の表示が行われる。すなわち、1回目のチェックポイントを通過してから長押し態様とは異なる操作として1回目の決定ボタン81から手を離している期間において、色変化した色変化画像45hの表示が維持されているので、遊技者はチェックポイントを通過したことが分かりにくくなっている。また、2回目の長押しの時点では、色変化を開始するタイミングで、色変化が行われないため、上述した「スタート!」という文字画像が表示されない(図中では(a3'))としている。そのため、遊技者は、色変化が起こらないような期待度が低い変動表示演出が実行されているという示唆を得ることができる。しかし、この「スタート!」の文字画像が表示された後、色変化画像45hの色変化が白色の範囲であり、遊技者は、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート!」の文字画像が表示されなければ、大当たり期待度の高さがそれほど上がらないことに気づくことができる。

20

【3094】

上述したように、本実施例55のパチンコ機10によれば、上述の演出実行機能は、決定ボタン81の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作がされた場合にも、長押し色変化演出の実行を継続する。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン81から手を離す操作がされたとしても、長押し色変化演出の実行が継続されるので、長押し態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がない。その結果、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の(P2-0)に記載の遊技機の一例である。

30

【3095】

上述の長押し対応演出は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作(例えば決定ボタン81から手を離したり、再び決定ボタン81を押したりする操作)が行われた場合に、長押し対応演出の表示態様の違い(例えば異なる操作によって色変化パターンA~Cは色が維持された後に色変化が再開されるが、色変化パターンDは色が維持されたままであること)によって、大当たり判定の結果として得られた所定条件(例えば大当たり期待度)が示唆される。例えば、異なる操作によって色が維持された後に色変化が再開された場合は、色の維持がされたままの場合よりも、大当たり期待度が高い。これにより、長押し対応演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン81から手を離したり、再び決定ボタン81を押したりする操作を行って大当たり判定の結果として得られた所定条件の示唆が与えられるという面白味が生じる。これは例えば上述の(P2-0B)に記載の遊技機の一例である。

40

【3096】

また、上述の長押し色変化演出は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、

50

判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合に、以下で説明するように表示態様が異なる。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 の操作が解除された場合に、その解除後の表示態様の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 2 - 3）に記載の遊技機の一例である。

【3097】

また、上述の長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合に、以下に説明するように表示態様の变化の仕方が異なる。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 の操作が解除された場合に、その解除後の表示態様の变化の仕方の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 2 - 4）に記載の遊技機の一例である。

【3098】

また、長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が有る場合に、表示態様の变化の仕方が異なる。例えば、色変化パターン A ~ C であれば、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出（再検出）があるまでは、その時点での色が維持されており、その後、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の再検出がある場合に、次の色変化抽選に当選していれば、その維持されていた色から色変化が再開される。色変化パターン D であれば、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合に、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の再検出があるまでも、その後、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の再検出がある場合も、そもそも色変化がないパターンであるので、白色が維持される。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、表示態様の变化の仕方の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 2 - 5）に記載の遊技機の一例である。

【3099】

また、長押し色変化演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が有る場合に、以下に説明するように特定報知の実行の有無（例えば「スタート！」の文字画像からなる特定報知画像 45 i の表示の有無）が異なる。例えば、色変化パターン A ~ C であれば、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の再検出がある場合に、「スタート！」の文字画像を表示する特定報知が実行される。色変化パターン D であれば、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の検出が無い場合に、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン 8 1 の操作の再検出がある場合でも、そもそも色変化がないパターンであるので、「スタート！」の文字画像を表示する特定報知は実行されない。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン 8 1 の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、特定報知の実行の有無によって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P 2 - 6）に記載の遊技機の一例である。

【3100】

また、上述の特定報知は、長押し色変化演出の再開の有無の報知（例えば色変化が再開されることを示す「スタート！」の文字画像の表示の有無）であってもよい。例えば、例えば、色変化パターンA～Cにおいて、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン81の操作の再検出がある場合であって、かつ、色変化抽選の結果が当たりである場合に、「スタート！」の文字画像を表示する特定報知が実行されてもよい。つまり、実際に色変化が再開される場合に限り「スタート！」の文字画像を表示するようにしてもよい。これにより、長押し色変化演出が開始された後、決定ボタン81の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、長押し色変化演出の再開の有無の報知によって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P2-7）に記載の遊技機の一例である。

10

【3101】

また、上述の所定条件は、大当たり判定の結果が特定結果（例えば大当たり結果）となる大当たり期待度である。これにより、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり判定の結果が特定結果となる大当たり期待度が示唆されるので、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P2-8）に記載の遊技機の一例である。

【3102】

また、上述の所定条件は、大当たり期待度に応じて定められる長押し色変化演出の表示態様の变化パターン（例えば色変化パターンA～D）である。これにより、長押し色変化演出の表示態様の变化パターンの違いによって、大当たり判定の結果が特定結果となる大当たり期待度が示唆されるので、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。

20

【3103】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、有効期間内であって遊技者による決定ボタン81の操作の検出が無くなった場合に、演出継続抽選（例えば上述の色変化抽選）の抽選結果に基づいて、決定ボタン81の操作の検出が無くなった後も、長押し色変化演出を継続する。これにより、長押し色変化演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れた場合に、演出継続抽選の抽選結果に応じて特定操作対応演出の実行を継続するか否かが決まるので、遊技者の操作の検出が途切れた場合の演出のバリエーションが広がるため、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（P5-4）に記載の遊技機の一例である。

30

【実施例56】

【3104】

上述した実施例44の長押し対応演出（長押しチャージ演出）では、長押し態様での操作が中断された場合に、中断された時点でのチャージカウンタの値が表示されていた。そのため、中断された時点でのチャージカウンタの値が特定の値である場合（例えばその一の位が「7」であったり、一の位と二の位が「7」「7」であったりする場合）、何か遊技者にとって有利な結果を導く値がそろったのではないかと誤信してしまう恐れがある。また、長押し対応演出が数を積み重ねる系統の演出（例えばポイントを獲得する演出、倒した敵の数が表示される演出など）の場合、上限の数が分からないため、このような特定の値になった場合に、このような誤信が生じ易くなる恐れがある。そこで、本実施例では、中断された時点での長押し対応演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて表示される値が特定の値にならないような制御を行う。このような実施例44の遊技機10が長押しポイントゲット演出を実行するための制御系から説明する。

40

【3105】

図238は、実施例56のサブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図239は、ポイントゲットパターン選択用テーブルである。図2

50

40は、各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選用テーブルである。図241は、各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果である。

【3106】

図238を参照して、サブ制御装置262のCPU551による決定ボタン入力監視・演出処理について説明する。なお、図178を用いて説明した決定ボタン入力監視・演出処理と同じ処理については上述までの説明を参照し、本実施例に特有の長押しポイントゲット演出に関する処理について説明する。

【3107】

ステップS4501BからステップS4506にて、長押しポイントゲット演出フラグが1であり、有効期間内であり、長押しフラグが0である場合であって決定ボタン81の長押し態様での操作が検出された場合は、長押しフラグを1にしてステップS4509に進む。ステップS4509では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しタイマーのカウント時間が0.3n秒（n=1～10までの整数）であるか否かを判断する。長押しタイマーが0.3n秒をカウントした場合はステップS4510に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

10

【3108】

ステップS4510では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しタイマーが0.3n秒をカウントする毎に、チェックポイント通過カウンタを+1し、ステップS4510Aに進む。0.3n秒は、長押しポイントゲット演出のチェックポイントである。長押しポイントゲット演出は、3秒間行われるので、チェックポイントは1～10まで10個ある。

20

【3109】

ステップS4510Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、長押しポイント抽選カウンタの値を取得する。長押しポイント抽選カウンタは、その更新の都度、前回値に「1」が加算され、最大値に達した後「0」に戻るループカウンタ（0～100）となっている。カウンタは定期的に更新され、その更新値がサブ制御装置262のRAM553に格納される。サブ制御装置262のCPU551は、長押しポイント抽選カウンタの値と、後述する長押しポイント加算値テーブルとを参照して、長押しポイント加算値を決定する。

【3110】

ステップS4510Bでは、サブ制御装置262のCPU551は、現在の長押しポイント合計値に、長押しポイント抽選カウンタの値を加算して、ステップS4510Cに進む。ステップS4510Cでは、サブ制御装置262のCPU551は、長押しポイントゲット演出の終了タイミングであるか否かを判断する。決定ボタン81の長押し態様での操作が3秒間継続した場合は、長押しポイントゲット演出の終了タイミングであると判断される。終了タイミングであればステップS4510Dに進み、そうでなければ本処理を終了する。

30

【3111】

ステップS4510Dでは、サブ制御装置262のCPU551は、長押し操作の終了時点での長押しポイント合計値が特定値であるか否かを判断する。特定値は例えば「77」である。特定値である場合はステップS4510Eに進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップS4510Eでは、サブ制御装置262のCPU551は、長押しポイント合計値に対して特定値回避処理を行い、本処理を終了する。特定値回避処理は、具体的には、長押しポイントゲット演出の終了時点で特定値になる長押しポイント合計値に対して所定数を加算、減算等して特定値で終了することを回避する処理である。

40

【3112】

これにより、長押し操作の終了時点に長押しポイント合計値が特定値となる場合に、長押しポイント合計値が特定値ではないと認識されるようにできる。長押しポイント合計値を特定値ではないと認識されるようにする手法は、「1」を加算する方法に限らず、「1」でない所定数を加算してもよいし、「1」または「1」ではない所定数を減算してもよ

50

いし、所定数倍にしてもよい。

【3113】

ステップS4512からステップS4515では、サブ制御装置262のCPU551は、決定ボタン81の操作の検出が無いと判断された場合に、その時点が長押しポイントゲット演出中であって、長押し態様での操作をしていた場合に、検出無しが次のチェックポイントの経過時点まで継続しているか否かを判断する。検出無しが次のチェックポイントの経過時点まで継続している場合は、長押し操作が中断されたと判断してステップS4515Aに進み、そうでない場合は、本処理を終了する。

【3114】

ステップS4515Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、長押し操作の中断時点での長押しポイント合計値が特定値であるか否かを判断する。特定値は例えば「77」である。特定値である場合はステップS4515Bに進み、そうでない場合はステップS4516に進む。

【3115】

ステップS4515Bでは、サブ制御装置262のCPU551は、長押しポイント合計値に対して特定値回避処理を行い、ステップS4516に進む。特定値回避処理は、具体的には、長押しポイントゲット演出の中断時点で特定値になる長押しポイント合計値に対して所定数を加算、減算等して特定値で終了することを回避する処理である。これにより、長押し操作の中断時点で長押しポイント合計値が特定値となりそうな場合に、長押しポイント合計値が特定値ではないと認識されるようにできる。

【3116】

ステップS4516、ステップS4517、ステップS4519では、サブ制御装置262のCPU551は、長押しフラグ、長押しタイマー、チェックポイント通過カウンタを0に戻して、長押しポイントゲット演出を終了する。これにより本処理が終了する。

【3117】

このように、長押しポイントゲット演出では、長押しポイントゲット演出が終了もしくは中断された時点で表示される長押しポイント合計値が、遊技者にとって有利な状態の発生を示す特定値になるとしても、実際に表示される長押しポイント合計値はそれに所定数を加算もしくは減算することで特定値を回避した値となるので、遊技者にとって有利な状態になるとの誤信をまねくことを簡易な方法で低減できる。

【3118】

次に、図239を参照して、長押しポイントゲット演出におけるポイントゲットパターンの抽選について説明する。

【3119】

長押しポイントゲット演出は、特定の変動パターンにおいて実行される。具体的には、大当たり結果となる場合は、変動種別カウンタCS1(0~198)が「141~198」の範囲であって変動種別カウンタCS2(0~240)が「0~120」の範囲にある場合、すなわち大当たりスーパーリーチE(120秒)である場合に実行される。外れ結果となる場合は、変動種別カウンタCS1(0~198)が「171~198」の範囲であって変動種別カウンタCS2(0~240)が「0~199」の範囲にある場合、すなわち外れスーパーリーチEである場合に実行される。

【3120】

長押しポイントゲット演出におけるポイントゲットパターンは、大当たりスーパーリーチEである場合は、変動種別カウンタCS2(0~240)が「0~90」の範囲であればポイントゲットパターンAが選択される。ポイントゲットパターンAは、決定ボタン81の長押し態様での操作を3秒間行った場合に、その3秒間の長押しによる長押しポイント合計値が90~100ポイントになるパターンである。変動種別カウンタCS2(0~240)が「91~110」の範囲であればポイントゲットパターンBが選択される。ポイントゲットパターンBは、3秒間の長押しによる長押しポイント合計値が80~89ポイントになるパターンである。変動種別カウンタCS2(0~240)が「111~12

10

20

30

40

50

0」の範囲であればポイントゲットパターンCが選択される。ポイントゲットパターンCは、3秒間の長押しによる長押しポイント合計値が70～79ポイントになるパターンである。また、外れスーパーリーチEである場合は、変動種別カウンタCS2（0～240）が「0～99」の範囲であればポイントゲットパターンBが選択され、変動種別カウンタCS2（0～240）が「100～199」の範囲であればポイントゲットパターンCが選択される。ポイントゲットパターンAは、当たりの場合にのみ選択されて、外れの場合には選択されないように設定されているが、いずれの場合も選択されるように設定されてもよい。

【3121】

次に、図240を参照して、各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選用テーブルについて説明する。

10

【3122】

長押しポイントゲット演出では、3秒間の長押しを行った場合に、チェックポイント通過ごとに、10回の長押しポイント抽選が行われるようになっていく。この10回の長押しポイント抽選において、長押しポイント抽選用テーブルが用いられる。この長押しポイント抽選用テーブルは、サブ制御装置262のCPU551のROM552に記憶されている。

【3123】

各回の長押しポイント抽選で選ばれるポイントは、ポイントゲットパターンの種類に応じて異なる。ポイントゲットパターンAでは、例えば、1回目から7回目の抽選では10ポイントが選ばれ、8回目の抽選では7から10ポイントのいずれかが選ばれ、9回目の抽選では7から10ポイントのいずれかが選ばれ、10回目の抽選では6から10ポイントのいずれかが選ばれる。これによりポイントゲットパターンAでは、3秒間の長押しによる長押しポイント合計値が90から100ポイントになる。

20

【3124】

ポイントゲットパターンBでは、例えば、1回目から4回目の抽選では10ポイントが選ばれ、5回目の抽選では9または10ポイントが選ばれ、6回目の抽選では8または9ポイントが選ばれ、7回目の抽選では7から9ポイントが選ばれ、8回目の抽選では6から8ポイントが選ばれ、9回目の抽選では5から7ポイントが選ばれ、10回目の抽選では5または6ポイントが選ばれる。これによりポイントゲットパターンBでは、3秒間の長押しによる長押しポイント合計値が80から89ポイントになる。

30

【3125】

ポイントゲットパターンCでは、例えば、1回目と2回目の抽選では10ポイントが選ばれ、3回目と4回目の抽選では9または10ポイントが選ばれ、5回目の抽選では8または9ポイントが選ばれ、6回目の抽選では7または8ポイントが選ばれ、7回目の抽選では6または7ポイントが選ばれ、8回目の抽選では5または6ポイントが選ばれ、9回目の抽選では4または5ポイントが選ばれ、10回目の抽選では3または4ポイントが選ばれる。これによりポイントゲットパターンCでは、3秒間の長押しによる長押しポイント合計値が70から79ポイントになる。

【3126】

次に、図241を参照して、各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果について説明する。

40

【3127】

(a)は、ポイントゲットパターンAが選択された場合のそれぞれの長押しポイント合計値ごとに、各回の抽選で選ばれたポイントを示している。ここで、長押しポイント合計値が特定値（例えば「77」）になるものは、1回目から7回目までの抽選で10ポイントが選ばれ、8回目の抽選で7ポイントが選ばれた後、9回目の抽選が行われるまでに長押し操作が中断される場合である。これは二重鎖線で囲まれた、長押しポイント抽選が10回目まで行われれば90または91ポイントになる場合において、8回目まで長押しポイント抽選が行われた場合のポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果

50

に対応する。つまり、ポイントゲットパターンAでは、8回目の長押しポイント抽選が行われた時点で中断された場合に、抽選結果の次第で、長押しポイント合計値が特定値になる可能性がある。

【3128】

(b)は、ポイントゲットパターンBが選択された場合のそれぞれの長押しポイント合計値ごとに、各回の抽選で選ばれたポイントを示している。ここで、長押しポイント合計値が特定値（例えば「77」）になるものは、1回目から4回目までの抽選で10ポイントが選ばれ、5回目の抽選で9ポイントが選ばれ、6回目の抽選で8ポイントが選ばれ、7回目の抽選で7ポイントが選ばれ、8回目の抽選で7ポイントが選ばれ、9回目の抽選で6ポイントが選ばれた後、10回目の抽選が行われるまでに長押し操作が中断される場合である。これは二重鎖線で囲まれた、長押しポイント抽選が10回目まで行われれば82ポイントになる場合において、9回目まで長押しポイント抽選が行われた場合のポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果に対応する。つまり、ポイントゲットパターンBでは、9回目の長押しポイント抽選が行われた時点で中断された場合に、抽選結果の次第で、長押しポイント合計値が特定値になる可能性がある。

10

【3129】

(c)は、ポイントゲットパターンCが選択された場合のそれぞれの長押しポイント合計値ごとに、各回の抽選で選ばれるポイントを示している。ここで、中断時点の長押しポイント合計値が特定値（例えば「77」）になるものは、1回目から3回目までの抽選で10ポイントが選ばれ、4回目の抽選で9ポイントが選ばれ、5回目の抽選で8ポイントが選ばれ、6回目の抽選で8ポイントが選ばれ、7回目の抽選で7ポイントが選ばれ、8回目の抽選で6ポイントが選ばれ、9回目の抽選で5ポイントが選ばれ、10回目の抽選で4ポイントが選ばれて、長押しポイントゲット演出を終了する場合である。これは二重鎖線で囲まれた、長押しポイント抽選が10回目まで行われれば77ポイントになる場合において、10回目まで長押しポイント抽選が行われた場合のポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果に対応する。つまり、ポイントゲットパターンCでは、長押しポイント抽選が終了する場合に、抽選結果の次第で、長押しポイント合計値が特定値になる可能性がある。

20

【3130】

図242は、ポイントゲットパターンAのタイムチャートである。図243は、図242に示すポイントゲットパターンAの別のタイムチャートである。図244は、ポイントゲットパターンCのタイムチャートである。図245は、図244に示すポイントゲットパターンCの別のタイムチャートである。

30

【3131】

ここでは、長押しポイントゲット演出が特定値にならない場合と、長押しポイントゲット演出が中断時点もしくは終了時点で特定値になることが回避される場合について説明する。

【3132】

図242を参照して、ポイントゲットパターンAが選ばれた場合で、3秒間の長押し操作が行われた場合の長押しポイントゲット演出のタイミングについて説明する。なお、(a)検出タイミング、(b)有効タイミング、(c)操作タイミング、(d)長押しタイマー、(e)長押しチェックポイント、(f)長押しフラグの説明は、図182と同じであるので、省略する。

40

【3133】

(g)に示す長押しポイントゲット画像では、1回目から10回目までのチェックポイントですべて長押し操作していると判定された場合の例である。

【3134】

具体的には、長押しポイントゲット演出の開始1.3秒後（1回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始1.6秒後に10ポイント獲得を示す画像が表示される。開始1.6秒後（2回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始1.9秒

50

後にさらに10ポイント加算されて、合計20ポイントを示す画像が表示される。開始1.9秒後(3回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、開始2.2秒後にさらに10ポイント加算されて、合計30ポイント獲得を示す画像が表示される。開始2.2秒後(4回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、開始2.5秒後にさらに10ポイント加算されて、合計40ポイント獲得を示す画像が表示される。開始2.5秒後(5回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、開始2.8秒後にさらに10ポイント加算されて、合計50ポイント獲得を示す画像が表示される。開始2.8秒後、6回目のチェックポイントで押下検出されていれば、開始3.1秒後にさらに10ポイント加算されて、合計60ポイント獲得を示す画像が表示される。開始3.1秒後(7回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、開始3.4秒後にさらに10ポイント加算されて、合計69ポイント獲得を示す画像が表示される。

10

【3135】

開始3.4秒後(8回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、開始3.7秒後にさらに7ポイント加算されて、合計77ポイント獲得を示す画像が表示される。開始3.7秒後(9回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、開始4.0秒後にさらに7ポイント加算されて、合計85ポイント獲得を示す画像が表示される。開始4.0秒後(10回目のチェックポイント)で押下検出されていれば、開始4.3秒後にさらに6ポイント加算されて、合計90ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了する。

【3136】

20

このように、長押しポイントゲット演出の長押しポイント合計値が特定値にならない場合は、そのまま長押しポイント合計値を表示することができる。

【3137】

図243を参照して、ポイントゲットパターンAが選ばれた場合で、図242で示す操作が途中で中断された場合で、特定値となることが回避された場合の長押しポイントゲット演出のタイミングについて説明する。

【3138】

(c)に示す操作タイミングは、長押しポイントゲット演出の開始3.50秒後に長押し操作が中断されて、長押しポイントゲット演出が終了することを示している。(d)に示す長押しタイマーは、この長押し態様での操作が中断されタイミングでは、時間を計測し続け、長押しフラグが0になるタイミングで時間の計測を終えている。(e)に示すチェックポイントは、図242(e)に示すチェックポイントと同様に、1回目から10回目までの判定タイミングを示している。(f)に示す長押しフラグは、長押し操作が中断されたタイミング(8回目のチェックポイントを経過)の次に到来する9回目のチェックポイントの前まで続いている。

30

【3139】

(g)に示す長押しポイントゲット画像は、1回目から7回目までのチェックポイントでの押下検出に対しては、図242(g)に示す1回目から7回目までのチェックポイントに対応する長押しポイントゲット画像と同じ画像が表示される。すなわち、長押しポイントゲット演出の開始1.3秒後(1回目のチェックポイント)で押下検出されているので、開始1.6秒後に10ポイント獲得を示す画像が表示される。開始1.6秒後(2回目のチェックポイント)で押下検出されているので、開始1.9秒後にさらに10ポイント加算されて、合計20ポイントを示す画像が表示される。開始1.9秒後(3回目のチェックポイント)で押下検出されているので、開始2.2秒後にさらに10ポイント加算されて、合計30ポイント獲得を示す画像が表示される。開始2.2秒後(4回目のチェックポイント)で押下検出されているので、開始2.5秒後にさらに10ポイント加算されて、合計40ポイント獲得を示す画像が表示される。開始2.5秒後(5回目のチェックポイント)で押下検出されているので、開始2.8秒後にさらに10ポイント加算されて、合計50ポイント獲得を示す画像が表示される。開始2.8秒後、6回目のチェックポイントで押下検出されているので、開始3.1秒後にさらに10ポイント加算されて、

40

50

合計 60 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 3.1 秒後（7 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 3.4 秒後にさらに 9 ポイント加算されて、合計 69 ポイント獲得を示す画像が表示される。

【3140】

開始 3.4 秒後（8 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、本来であれば開始 3.7 秒後にさらに 8 ポイント加算されて、合計 77 ポイント獲得を示す画像が表示されて、中断により終了するはずであるが、合計 77 ポイント獲得を示す画像が表示されても終わりにはならない。すなわち、合計 77 ポイントという特定値を回避するために、開始 4.0 秒後に 1 ポイント減算されて、合計 76 ポイント獲得を示す画像が表示されて終了する。これにより、中断による終了時点で合計 76 ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了するので、遊技者が演出終了時にこの画像を見ても、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れが低減される。

【3141】

このように、長押しポイントゲット演出の中断時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合に、特定値を回避した長押しポイント合計値を表示することができる。なお、ここでは、一旦特定値になった長押しポイント合計値を表示した後、特定値でない長押しポイント合計値を表示したが、初めから特定値でない長押しポイント合計値を表示してもよい。例えば、長押しポイント抽選ごとの加算値が表示されない構成であれば、違和感なく、初めから特定値でない長押しポイント合計値を表示することができる。

【3142】

図 244 を参照して、ポイントゲットパターン C が選ばれた場合で、3 秒間長押し操作が行われた場合に、特定値となることが回避された場合の長押しポイントゲット演出のタイミングについて説明する。

【3143】

(g) に示す長押しポイントゲット画像は、長押しポイントゲット演出の開始 1.3 秒後（1 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 1.6 秒後に 10 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 1.6 秒後（2 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 1.9 秒後にさらに 10 ポイント加算されて、合計 20 ポイントを示す画像が表示される。開始 1.9 秒後（3 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 2.2 秒後にさらに 10 ポイント加算されて、合計 30 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 2.2 秒後（4 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 2.5 秒後にさらに 9 ポイント加算されて、合計 39 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 2.5 秒後（5 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 2.8 秒後にさらに 8 ポイント加算されて、合計 47 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 2.8 秒後（6 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 3.1 秒後にさらに 8 ポイント加算されて、合計 55 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 3.1 秒後（7 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 3.4 秒後にさらに 7 ポイント加算されて、合計 62 ポイント獲得を示す画像が表示される。

【3144】

開始 3.4 秒後（8 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 3.7 秒後にさらに 6 ポイント加算されて、合計 68 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 3.7 秒後（9 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始 4.0 秒後にさらに 5 ポイント加算されて、合計 73 ポイント獲得を示す画像が表示される。開始 4.0 秒後（10 回目のチェックポイント）で押下検出されているので、本来であれば、開始 4.3 秒後にさらに 4 ポイント加算されて、合計 77 ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了するはずであるが、合計 77 ポイントという特定値で終了することを回避するために、開始 4.3 秒後に 1 ポイントを加算して、合計 78 ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了する。これにより、この合計 78 ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終

了するので、遊技者が演出終了時にこの画像を見ても、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れが低減される。

【3145】

このように、長押しポイントゲット演出の終了時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合にも、特定値を回避した長押しポイント合計値を表示することができる。

【3146】

図245を参照して、ポイントゲットパターンBが選ばれた場合で、図242で示す操作が途中で中断された場合で、特定値が表示されたが、特定値が遊技者にとって有利な状態になることを示すものであるとの誤認を生じさせ難くされた場合の長押しポイントゲット演出のタイミングについて説明する。

【3147】

(g)に示す長押しポイントゲット画像は、長押しポイントゲット演出の開始1.3秒後(1回目のチェックポイント)で押下検出されているので、開始1.6秒後に10ポイント獲得を示す画像が表示される。開始1.6秒後(2回目のチェックポイント)で押下検出されているので、開始1.9秒後にさらに10ポイント加算されて、合計20ポイントを示す画像が表示される。開始1.9秒後(3回目のチェックポイント)で押下検出されているので、開始2.2秒後にさらに10ポイント加算されて、合計30ポイント獲得を示す画像が表示される。開始2.2秒後(4回目のチェックポイント)で押下検出されているので、開始2.5秒後にさらに10ポイント加算されて、合計40ポイント獲得を示す画像が表示される。開始2.5秒後(5回目のチェックポイント)で押下検出されているので、開始2.8秒後にさらに9ポイント加算されて、合計49ポイント獲得を示す画像が表示される。開始2.8秒後(6回目のチェックポイント)で押下検出されているので、開始3.1秒後にさらに8ポイント加算されて、合計57ポイント獲得を示す画像が表示される。開始3.1秒後(7回目のチェックポイント)で押下検出されているので、開始3.4秒後にさらに7ポイント加算されて、合計64ポイント獲得を示す画像が表示される。

【3148】

開始3.4秒後(8回目のチェックポイント)で押下検出されているので、開始3.7秒後にさらに7ポイント加算されて、合計71ポイント獲得を示す画像が表示される。開始3.7秒後(9回目のチェックポイント)で押下検出されているので、本来であれば、開始4.0秒後にさらに6ポイント加算されて、合計77ポイント獲得を示す画像が表示されて中断により終了するはずであるが、開始4.3秒後に合計77ポイント獲得を示す画像の表示とともに、後述する付加画像(図249に示す「本当はもっと上がるはず・・・」という文字画像)を表示する。これにより、中断による終了時点で合計77ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了されても、遊技者が演出終了時にこの付加画像を見ることで、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れが低減される。

【3149】

このように、長押しポイントゲット演出の中断時点もしくは終了時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合に、特定値を表示したままでも、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れを低減することができる。

【3150】

次に、長押しポイントゲット演出における各ポイントゲットパターンの表示態様を説明する。図246は、ポイントゲットパターンAの図242に対応する表示態様を示す図である。図247は、ポイントゲットパターンAの図243に対応する表示態様を示す図である。図248は、ポイントゲットパターンCの図244に対応する表示態様を示す図である。図249は、ポイントゲットパターンCの図245に対応する表示態様を示す図である。

【3151】

図246を参照して、ポイントゲットパターンAの図242に対応する表示態様を説明

10

20

30

40

50

する。なお、図 185 を用いて説明した長押しチャージ演出での表示態様と同じものは、同じ符号を用いて説明を省略する。

【3152】

長押しポイントゲット演出は、図 185 を用いて説明した長押しチャージ演出と同様に、第 3 図柄表示装置 42 に表示される変動表示演出の実行中、例えばリーチ表示演出中のリーチ発展演出中に実行される。このリーチ発展演出中の長押しポイントゲット演出は、例えばポイントの獲得数を競う演出であって、獲得されたポイントが多いほど、大当たりが発生する期待度が高いリーチ発展演出であることを示唆する演出である。ポイントは、決定ボタン 81 の長押し態様での操作の時間に応じて獲得される。

【3153】

長押しポイントゲット演出を実行する前に、第 3 図柄表示装置 42 には、(a) に示すような長押しポイントゲット演出の開始を予告する予告演出が実行される。例えば、「ボタン長押しでポイントゲット！（ポイントが高いほど熱い！？）」のような、決定ボタン 81 の長押し態様での操作と、長押しポイントゲット演出を予告する長押し予告画像 45 a が第 3 図柄表示装置 42 に表示される。長押し予告画像 45 a の表示時間は、例えば 2 秒程度である。

【3154】

長押し予告画像 45 a の表示が終了すると、第 3 図柄表示装置 42 には、(b) に示すような決定ボタン 81 の長押し態様での操作を要求する長押し要求画像 45 b と、獲得されたポイントを示す長押しポイント画像 45 c 1 とが表示される。(b) は、長押しポイントゲット演出が開始時点を示す。長押しポイント画像 45 c 1 は、決定ボタン 81 の長押し態様での操作が実行されていないので、「0 ポイント」と表示されている。

【3155】

決定ボタン 81 の操作が長押し態様での操作であると判定された場合は、(c) 以降に示すように、長押し態様での操作が継続する時間に応じたポイントが加算される画像が表示される。(c) は、長押しポイントゲット演出の開始から 1.30 秒後（1 回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、現在の長押しポイントが「0 ポイント」と表示された長押しポイント画像 45 c 1 と、10 ポイント獲得したことを示す「+10」という長押しポイント加算画像 45 c 2 とが表示されている。(d) は、長押しポイントゲット演出の開始から 1.60 秒後（2 回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、10 ポイントが加算されたことで「10 ポイント」と表示された長押しポイント画像 45 c 1 と、さらに 10 ポイント獲得したことを示す「+10」という長押しポイント加算画像 45 c 2 とが表示されている。

【3156】

上述の図 242 に示すように、3 回目から 10 回目までのチェック通過時点も長押し操作が続けられ、ポイントが加算されていく。(e) は、演出開始から 3.40 秒後（8 回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、「70 ポイント」と表示された長押しポイント画像 45 c 1 と、さらに 7 ポイント獲得したことを示す「+7」という長押しポイント加算画像 45 c 2 とが表示されている。(f) は、演出開始から 3.70 秒後（9 回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、7 ポイントが加算されたことで「77 ポイント」と表示された長押しポイント画像 45 c 1 と、さらに 7 ポイント獲得したことを示す「+7」という長押しポイント加算画像 45 c 2 とが表示されている。(g) は、演出開始から 4.00 秒後（10 回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、7 ポイントが加算されたことで「84 ポイント」と表示された長押しポイント画像 45 c 1 と、さらに 6 ポイント獲得したことを示す「+6」という長押しポイント加算画像 45 c 2 とが表示されている。(h) は、演出開始から 4.30 秒後の画像であり、6 ポイントが加算されたことで「90 ポイント」と表示された長押しポイント画像 45 c 1 が表示されている。

【3157】

(i) のように、演出開始から 6.00 秒後つまり長押しポイントゲット演出の終了時

に、大当たり期待度が高いことを示唆する「合計 90 ポイントオーバー！げき熱！？」という文字画像からなる示唆画像 45 c 3 を表示してもよい。

【3158】

このように、長押しポイントゲット演出の長押しポイント合計値が特定値にならない場合は、そのまま長押しポイント合計値を表示することができる。

【3159】

図 247 を参照して、ポイントゲットパターン A の図 243 に対応する表示態様を説明する。なお、図 247 を用いて説明した長押しポイントゲット演出での表示態様と同じものは、同じ符号を用いて説明を省略する。

【3160】

ここでは、すでに、決定ボタン 81 の操作が長押し態様での操作であると判定されているものとする。(a) は、演出開始から 1.30 秒後（1 回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、「0 ポイント」と表示された長押しポイント画像 45 c 1 と、10 ポイント獲得したことを示す「+10」という長押しポイント加算画像 45 c 2 とが表示されている。上述の図 243 に示すように、2 回目から 5 回目までのチェックポイント通過する。(b) は、長押しポイントゲット演出の開始から 2.80 秒後（6 回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、「50 ポイント」と表示された長押しポイント画像 45 c 1 と、さらに 10 ポイント獲得したことを示す「+10」という長押しポイント加算画像 45 c 2 とが表示されている。

【3161】

(c) は、演出開始から 3.10 秒後（7 回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、10 ポイント加算されて「60 ポイント」と表示された長押しポイント画像 45 c 1 と、さらに 9 ポイント獲得したことを示す「+9」という長押しポイント加算画像 45 c 2 とが表示されている。(d) は、演出開始から 3.40 秒後（8 回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、9 ポイントが加算されたことで「69 ポイント」と表示された長押しポイント画像 45 c 1 と、さらに 8 ポイント獲得したことを示す「+8」という長押しポイント加算画像 45 c 2 とが表示されている。(e) は、演出開始から 3.50 秒後（9 回目のチェックポイントの到来前）の画像であり、(d) と同じ長押しポイント画像 45 c 1 と長押しポイント加算画像 45 c 2 とが表示されている。また (e) は、このタイミングで決定ボタン 81 から手が離されたことが示している。

【3162】

(f) は、演出開始から 3.70 秒後（9 回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、このタイミングでも決定ボタン 81 から手が離されていることが示されており、8 ポイントが加算されたことで「77 ポイント」と表示された長押しポイント画像 45 c 1 が表示されている。(g) は、演出開始から 3.80 秒後の画像であり、77 ポイントを回避するために 1 ポイント減算することを示す「-1」と表示された特定値回避画像 45 c 4 と、「77 ポイント」と表示された長押しポイント画像 45 c 1 が表示されている。(h) は、演出開始から 4.00 秒後の画像であり、1 ポイント減算されたことを示す「76 ポイント」と表示された長押しポイント画像 45 c 1 が表示されている。

【3163】

(i) のように、演出開始から 4.30 秒後つまり長押しポイントゲット演出の終了時に、中断により本来の大当たり期待度を示唆できていないことを示唆する「合計 70 ポイント台！まだ分からないよ！」という文字画像からなる示唆画像 45 c 5 を表示してもよい。

【3164】

このように、長押しポイントゲット演出の中断時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合に、特定値を回避した長押しポイント合計値が表示されるので、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れを低減することができる。

【3165】

図 248 を参照して、ポイントゲットパターン C の図 244 に対応する表示態様を説明

10

20

30

40

50

する。なお、図 2 4 7 を用いて説明した長押しポイントゲット演出での表示態様と同じものは、同じ符号を用いて説明を省略する。

【3 1 6 6】

ここでも、すでに、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様での操作であると判定されているものとする。(a) は、演出開始から 1 . 3 0 秒後 (1 回目のチェックポイント通過時点) の画像であり、「0 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 と、1 0 ポイント獲得したことを示す「+ 1 0」という長押しポイント加算画像 4 5 c 2 とが表示されている。上述の図 2 4 4 に示すように、2 回目から 6 回目までのチェックポイントを通
過する。(b) は、長押しポイントゲット演出の開始から 3 . 1 0 秒後 (7 回目のチェッ
クポイント通過時点) の画像であり、「5 5 ポイント」と表示された長押しポイント画像
4 5 c 1 と、さらに 7 ポイント獲得したことを示す「+ 7」という長押しポイント加算画
像 4 5 c 2 とが表示されている。

10

【3 1 6 7】

(c) は、演出開始から 3 . 4 0 秒後 (8 回目のチェックポイント通過時点) の画像で
あり、7 ポイント加算されて「6 2 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1
と、さらに 6 ポイント獲得したことを示す「+ 6」という長押しポイント加算画像 4 5 c
2 とが表示されている。(d) は、演出開始から 3 . 7 0 秒後 (9 回目のチェックポイン
ト通過時点) の画像であり、6 ポイントが加算されたことで「6 8 ポイント」と表示され
た長押しポイント画像 4 5 c 1 と、さらに 5 ポイント獲得したことを示す「+ 5」という
長押しポイント加算画像 4 5 c 2 とが表示されている。(e) は、演出開始から 4 . 0 0
秒後 (1 0 回目のチェックポイント通過時点) の画像であり、5 ポイントが加算されたこ
とで「7 3 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 と、さらに 4 ポイント獲
得したことを示す「+ 4」という長押しポイント加算画像 4 5 c 2 とが表示されている。

20

【3 1 6 8】

(f) は、演出開始から 4 . 3 0 秒後の画像であり、4 ポイントが加算されたことで「
7 7 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 が表示されている。(g) は、
演出開始から 4 . 6 0 秒後の画像であり、7 7 ポイントを回避するために 1 ポイント減算
することを示す「+ 1」と表示された特定値回避画像 4 5 c 4 と、「7 7 ポイント」と表
示された長押しポイント画像 4 5 c 1 が表示されている。(h) は、演出開始から 4 . 9
0 秒後の画像であり、1 ポイント加算されたことを示す「7 8 ポイント」と表示された長
押しポイント画像 4 5 c 1 が表示されている。

30

【3 1 6 9】

(i) のように、演出開始から 5 . 2 0 秒後つまり長押しポイントゲット演出の終了時
に、大当たり期待度がそれほど高くないことを示唆する「合計 7 0 ポイント台！まだ分か
らないよ！」という文字画像からなる示唆画像 4 5 c 5 を表示してもよい。

【3 1 7 0】

このように、長押しポイントゲット演出の終了時点の長押しポイント合計値が特定値に
なる場合にも、特定値を回避した長押しポイント合計値が表示されるので、有利な状態の
発生を示すものと誤認する恐れを低減することができる。

【3 1 7 1】

図 2 4 9 を参照して、ポイントゲットパターン B の図 2 4 5 に対応する表示態様を説明
する。なお、図 2 4 7 を用いて説明した長押しポイントゲット演出での表示態様と同じも
のは、同じ符号を用いて説明を省略する。

40

【3 1 7 2】

ここでも、すでに、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様での操作であると判定されてい
るものとする。(a) は、演出開始から 1 . 3 0 秒後 (1 回目のチェックポイント通過時
点) の画像であり、「0 ポイント」と表示された長押しポイント画像 4 5 c 1 と、1 0 ポ
イント獲得したことを示す「+ 1 0」という長押しポイント加算画像 4 5 c 2 とが表示さ
れている。上述の図 2 4 4 に示すように、2 回目から 6 回目までのチェックポイントを通
過する。(b) は、長押しポイントゲット演出の開始から 3 . 1 0 秒後 (7 回目のチェッ
クポイント通過時点) の画像であり、「5 5 ポイント」と表示された長押しポイント画像
4 5 c 1 と、さらに 7 ポイント獲得したことを示す「+ 7」という長押しポイント加算画
像 4 5 c 2 とが表示されている。

50

クポイント通過時点)の画像であり、「57ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1と、さらに7ポイント獲得したことを示す「+7」という長押しポイント加算画像45c2とが表示されている。

【3173】

(c)は、演出開始から3.40秒後(8回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、7ポイント加算されて「64ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1と、さらに7ポイント獲得したことを示す「+7」という長押しポイント加算画像45c2とが表示されている。(d)は、演出開始から3.70秒後(9回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、7ポイントが加算されたことで「71ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1と、さらに6ポイント獲得したことを示す「+6」という長押しポイント加算画像45c2とが表示されている。(e)は、演出開始から3.80秒後(10回目のチェックポイントの到来前)の画像であり、(d)と同じ長押しポイント画像45c1と長押しポイント加算画像45c2とが表示されているが、このタイミングで決定ボタン81から手が離されている。

10

【3174】

(f)は、演出開始から4.00秒後(10回目のチェックポイント通過時点)の画像であり、6ポイントが加算されたことで「77ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1が表示されている。(g)は、演出開始から4.30秒後の画像であり、「77ポイント」と表示された長押しポイント画像45c1と、表示された「77ポイント」が特定値ではないことを示唆するための情報を付加する「もっと上がったはず・・・」という文字画像からなる付加画像45c6が表示されている。

20

【3175】

(h)のように、演出開始から4.60秒後つまり長押しポイントゲット演出の終了時に、大当たり期待度がそれほど高くないことを示唆する「合計70ポイント台!まだ分からないよ!」という文字画像からなる示唆画像45c5を表示してもよい。

【3176】

このように、長押しポイントゲット演出の中断時点もしくは終了時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合に、特定値を表示したままでも、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れを低減することができる。

【3177】

上述したように、本実施例56のパチンコ機10によれば、遊技者による操作を受ける決定ボタン81と、遊技に関する主たる制御を行う主制御装置261のCPU501と、主制御装置261のCPU501による大当たり判定の結果に基づき、第3図柄表示装置42に所定の表示演出を実行させるサブ制御装置262のCPU551による演出実行機能と、を備え、上述の演出実行機能は、決定ボタン81の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン81の操作に基づいて、所定の表示演出中に数値情報(例えば長押しポイント合計値)を表示させる数値情報表示演出(例えば長押しポイントゲット演出)を実行する数値情報表示演出実行機能を備え、上述の数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出(例えば長押しポイントゲット演出)にて所定の数値情報(例えば77ポイントあるいは所定ポイントを足せば77ポイントになる数値)が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報(例えば「76ポイント」,「78ポイント」,「77ポイント」に付加情報を付した態様)に変化する特定変化演出を実行する。このような表示の意外さによって、数値変化演出をとまなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の(Q0)に記載の遊技機の一例である。

30

40

【3178】

また、上述の数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出の結果として表示される数値情報が特定情報(例えば大当たり当選情報)を示唆する特定示唆情報(例えば「77」のような特定値)とならないようにする特定変化演出を実行する。これにより、表示演出の結果への誤解が低減され、表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の(Q1)に記載の遊技機の一例である。

50

【3179】

また、上述の特定変化演出は、決定ボタン81の操作に基づいて数値情報を増加または減少した結果、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）の結果として表示される数値情報が特定示唆情報となる場合に、特定示唆情報を、特定情報を示唆しない非特定情報（例えば77に1を加算した78や、77から1を減算した76）に変化させるものである。これにより、表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の（Q2）に記載の遊技機の一例である。

【3180】

また、上述の特定変化演出は、決定ボタン81の操作に基づいて数値情報を増加または減少した結果、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）の結果として表示される数値情報が特定示唆情報となる場合に、特定示唆情報に、特定情報を示唆しない非特定情報（例えば「もっと上がるはず・・・」のような付加情報）を付加させるものである。これにより、表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の（Q3）に記載の遊技機の一例である。

10

【3181】

また、上述の数値情報表示演出は、決定ボタン81の操作を有効とする有効期間内で、所定の表示演出中に表示される数値情報を、決定ボタン81の操作に基づいて増加または減少させる数値変化演出（例えば長押しポイントゲット演出）である。これにより、数値変化演出を伴う表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の（Q4）に記載の遊技機の一例である。

20

【3182】

また、上述の数値変化演出は、決定ボタン81の操作回数に応じて数値を増加または減少させるものであってもよい。これにより、決定ボタン81の操作回数に応じて数値情報を変化させる数値変化演出を伴う表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の（Q5）に記載の遊技機の一例である。

【実施例57】

【3183】

上述した実施例56では、遊技者が長押しポイントゲット演出にて最初から最後まで長押し態様での操作を行った場合、3秒間の長押し有効期間を終了した時点で、長押しポイント画像45c1が「77ポイント」を表示する例があった。この「77ポイント」を表示する変動パターンは、大当たりスーパーリーチEと外れスーパーリーチEのいずれもあるため、長押し有効期間の終了後に表示される示唆画像45c5は、「合計70ポイント台！まだ分からないよ！」というやや熱い（げき熱とまでは言えない）示唆内容を示すに留まっていた。

30

【3184】

本実施例では、3秒間の長押し有効期間を終了した時点で、長押しポイント画像45c1が「77ポイント」を表示する変動パターンとして、大当たりスーパーリーチEと外れスーパーリーチEのいずれもあるようなやや熱い変動パターンだけでなく、大当たりスーパーリーチEのみであるような、遊技者にとって非常に熱い変動パターンが決定されている例について説明する。

40

【3185】

また、上述した実施例56では、遊技者にとってげき熱な変動パターンを示唆する場合に、長押し有効期間の終了後に表示される示唆画像45c3は、「合計90ポイントオーバー！げき熱！？」というように90ポイント以上であることを示していたが、本実施例では、70ポイント台（77ポイント）でげき熱であるため、異なる態様で表示する。すなわち、長押し終了時点で「77ポイント」を表示する場合に、当たりスーパーリーチEと外れスーパーリーチEのいずれもある変動パターンである場合（図239に示す大当たりスーパーリーチEのうち変動種別カウンタCS2が111～120または外れスーパーリーチEの変動種別カウンタCS2が100～199である場合）は、そのままの文字サイズで表示されるが、当たりスーパーリーチEのみの変動パターンである場合（図239

50

に示す大当たりスーパーリーチEの変動種別カウンタCS2が0～90である場合)は、そのままの文字サイズから拡大された文字サイズに変化される。これにより、遊技者に、長押し有効期間の終了時に「77ポイント」で終了することに期待感を持たせることができる。

【3186】

このように、本実施例では、長押し有効期間の終了時に高ポイント(90ポイント以上)を獲得する場合か、長押し有効期間の終了時に77ポイントを獲得しており、その77ポイントが拡大された文字サイズに変化される場合に、大当たりの期待度が最も高い内容となっている。なお、大当たり確定でもよいし、わずかに外れの可能性があってもよい。

【3187】

このように「77ポイント」で終了することに期待感を持たせることで、長押しポイントゲット演出において、長押し有効期間が終了するまで長押し態様での操作を続けることで長押し有効期間の終了時に高ポイント(90ポイント以上)を獲得することを期待するゲーム性と、長押しポイントゲット演出の途中であえて77ポイント獲得時点で長押し態様での操作を止めることで、77ポイントで維持して、長押し有効期間の終了時に、その77ポイントが拡大された文字サイズに変化するか否かによって、大当たり期待度を見極めるゲーム性とを遊技者に提供することができる。

【3188】

このような構成について図250から図254を参照してもう少し詳細に説明する。図250(a)は、実施例57のポイントゲットパターン選択用テーブルであり、(b)は、ポイントゲットパターンSでの長押しポイント抽選の抽選結果である。図251は、ポイントゲットパターンSのタイムチャートである。図252は、ポイントゲットパターンSによく似た別のポイントゲットパターンのタイムチャートである。図253は、ポイントゲットパターンSに対応する表示態様である。図254は、ポイントゲットパターンSによく似た別のポイントゲットパターンに対応する表示態様である。

【3189】

図250に示すように、本実施例では、長押しポイントゲット演出が終了した時点で「77」が表示されるポイントゲットパターンとして、大当たりスーパーリーチEのみで実行されるポイントゲットパターンSが存在する。具体的には、(a)に示すように、変動カウンタCS2(0～240)のうち0～30を、大当たりスーパーリーチEで実行される、長押しポイントゲット演出が終了した時点で、拡大された文字サイズの「77」(後述する『7』『7』)が表示されるポイントゲットパターンSに対応させている。

【3190】

また、(b)に示すように、ポイントゲットパターンSは、「77」の結果が表示されるタイミングに応じて、S1からS3までの3種類がある。ポイントゲットパターンS1は、1回目から7回目までの抽選では10ポイントが付与されるが、8回目の抽選では7ポイントが付与されて、合計77ポイントで終了するパターンである。ポイントゲットパターンS2は、1回目から4回目までの抽選では10ポイントが付与されるが、5回目の抽選では9ポイントが付与され、6回目の抽選では8ポイントが付与され、7回目の抽選では7ポイントが付与され、8回目の抽選では7ポイントが付与され、9回目の抽選では6ポイントが付与されて、合計77ポイントで終了するパターンである。ポイントゲットパターンS3は、1回目から3回目までの抽選では10ポイントが付与されるが、4回目の抽選では9ポイントが付与され、5回目の抽選では8ポイントが付与され、6回目の抽選では8ポイントが付与され、7回目の抽選では7ポイントが付与され、8回目の抽選では6ポイントが付与され、9回目の抽選では5ポイントが付与されて、10回目の抽選では4ポイントが付与されて、合計77ポイントで終了するパターンである。

【3191】

図251を参照して、ポイントゲットパターンS2で行われる長押しポイントゲット演出のタイムチャートについて説明する。(a)に示す決定ボタン81の検出タイミングや、(b)に示す決定ボタンの有効期間は、実施例56と同じである。(c)に示す操作タ

10

20

30

40

50

イミング，（d）に示す長押しタイマー，（f）に示す長押しフラグは、長押しポイントゲット演出の実行中、継続して長押し操作が行われていたことを示している。（e）に示す長押しチェックポイントは、ポイントゲットパターンS2では、9回目の抽選が最終であるため、チェックポイントが9個である。（g）に示す長押しポイント画像は、各チェックポイントを通過した直後に長押しポイント画像が表示されるものであることを示している。

【3192】

すなわち、ポイントゲットパターンS2は、1回目からの抽選結果が行われる開始1.30秒の直後に10ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。2回目の抽選結果が行われる開始1.60秒の直後に合計20ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。3回目の抽選結果が行われる開始1.90秒の直後に合計30ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。4回目の抽選結果が行われる開始2.20秒の直後に合計40ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。5回目の抽選結果が行われる開始2.50秒の直後に合計49ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。6回目の抽選結果が行われる開始2.80秒の直後に合計57ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。7回目の抽選結果が行われる開始3.10秒の直後に合計64ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。8回目の抽選結果が行われる開始3.40秒の直後に合計71ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。9回目の抽選結果が行われる開始3.70秒の直後に合計77ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。

【3193】

後述するように、9回目の抽選結果は、開始4.00秒後も表示され続ける。その後、例えば開始6.00秒後から開始8.00秒後までのような長押しポイントゲット演出の終了時に、異なる表示態様『7』『7』に変更（拡大もしくは強調）して表示される。『7』『7』は、大当たり期待度が高いことを示唆する。これにより、遊技者に、長押しポイントゲット演出が「77ポイント」で終了することに期待感を持たせることができる。

【3194】

図252を参照して、ポイントゲットパターンS2によく似たポイントゲットパターンで行われる長押しポイントゲット演出のタイムチャートについて説明する。ここでは、10回目の抽選まで行われれば合計ポイントが82となるが、9回目の抽選後に長押し操作が止められることによって合計ポイントが77で終わる、ポイントゲットパターンBについて説明する。（a）に示す決定ボタン81の検出タイミングや、（b）に示す決定ボタンの有効期間は、実施例56と同じである。（c）に示す操作タイミング，（d）に示す長押しタイマー，（f）に示す長押しフラグは、長押しポイントゲット演出の開始3.80秒後、すなわち9回目の抽選が行われる開始3.70秒の直後で、終了する。（e）に示す長押しチェックポイントは、10個存在するが、抽選は9回目までしか行われぬ。（g）に示す長押しポイント画像は、各チェックポイントを通過した直後に長押しポイント画像が表示されるものであることを示している。なお、9回目の長押しポイント画像の表示後に、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作をし、この長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作をした状態が10回目のチェックポイントの到来時まで続いているが、本実施例では0ポイントに戻さずに、手を離す前に表示されていた長押しポイント画像の表示が維持されている。

【3195】

すなわち、本来は合計ポイントが82で終わるはずのポイントゲットパターンBは、ポイントゲットパターンS2と同様に、1回目からの抽選結果が行われる開始1.30秒の直後に10ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。2回目の抽選結果が行われる開始1.60秒の直後に合計20ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。3回目の抽選結果が行われる開始1.90秒の直後に合計30ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。4回目の抽選結果が行われる開始2.20秒の直後に合計40ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。5回目の抽選結果が行

れる開始2.50秒の直後に合計49ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。6回目の抽選結果が行われる開始2.80秒の直後に合計57ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。7回目の抽選結果が行われる開始3.10秒の直後に合計64ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。8回目の抽選結果が行われる開始3.40秒の直後に合計71ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。9回目の抽選結果が行われる開始3.70秒の直後に合計77ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。その後、開始3.80秒後に決定ボタン81の操作が止められるので、10回目の抽選は行われないが、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作を行う前に表示されていた長押しポイント画像の表示である合計ポイントの77ポイントのまま終了する。

10

【3196】

この9回目の抽選結果が表示された時点での決定ボタン81の操作の中断は、遊技者によって意図的に行われる場合がある。すなわち、長押しポイントゲット演出の途中であえて77ポイント獲得時点で長押し態様での操作を止めることで、77ポイントで維持して、長押し有効期間の終了時に、その77ポイントが拡大された文字サイズに変化するかどうかによって、ポイントゲットパターンSであるかどうか、つまり大当たり期待度が高いかどうかを見極めることができる。

【3197】

図253を参照して、ポイントゲットパターンS2で行われる長押しポイントゲット演出の表示態様について説明する。第3図柄表示装置42には、(a)に示すように、例えばリーチ表示中に長押し予告画像45aが表示され、(b)に示すように、長押しポイントゲット演出の開始時に、0ポイントを示す長押しポイント画像45c1が表示される。決定ボタン81の長押し態様での操作により、長押しポイントゲット演出が開始され、長押し時間に応じて行われる抽選によって、長押しポイント画像45c1に表示されるポイントが加算される。

20

【3198】

(c)に示すように、長押しポイントゲット演出の開始2.80秒後には、長押しポイント画像45c1は、6回目の抽選結果に基づき、合計57ポイントであることが表示される。(d)に示すように、開始3.10秒後には、長押しポイント画像45c1は、7回目の抽選結果に基づき、合計64ポイントであることが表示される。(e)に示すように、開始3.40秒後には、長押しポイント画像45c1は、8回目の抽選結果に基づき、合計71ポイントであることが表示される。(f)に示すように、開始3.70秒後には、長押しポイント画像45c1は、9回目の抽選結果に基づき、合計77ポイントであることが表示される。この合計77ポイントを示す長押しポイント画像45c1は、(g)に示すように、開始4.00秒後、つまり長押しポイントゲット演出の加算の終了タイミングまで表示される。その後、(h)に示すように、長押しポイントゲット演出の終了時に、合計ポイントの「7」「7」が、これまでの表示態様とは異なる態様『7』『7』に変更(拡大もしくは強調)され、この拡大もしくは強調された『7』『7』が大当たり期待度が高いことを示唆するために、「『7』『7』ポイント!げき熱!？」という文字情報からなる示唆画像45c3が表示される。(i)では、示唆画像45c3が表示された後の変動表示の結果、大当たり結果(例えば777)が表示されている。

30

40

【3199】

図254を参照して、本来は合計ポイントが82で終わるはずのポイントゲットパターンBで行われる長押しポイントゲット演出の表示態様について説明する。第3図柄表示装置42には、(a)から(e)に示すように、決定ボタン81を長押し態様で操作することによって、長押しポイント画像45c1は、8回目の抽選結果として、合計71ポイントまで表示されている。(g)に示すように、開始3.70秒後には、長押しポイント画像45c1は、9回目の抽選結果として、合計77ポイントが表示されるが、この直後の開始3.80秒後に、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作を行う。この長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作がされた状態のまま、

50

10回目のチェックポイントである開始4.00秒後が到来するので、10回目の抽選は行われず、合計77ポイントが長押しポイントゲット演出の加算の結果となる。

【3200】

ここでの合計77ポイントは、本来は合計ポイントが82で終わるはずのポイントゲットパターンBで行われているので、その後、(h)に示すように、長押しポイントゲット演出の終了時に、大当たり期待度がそれほど高くないことを示唆する「合計70ポイント台！まだ分からないよ！」という文字画像からなる示唆画像45c5を表示する。その後、示唆画像45c3が表示された後の変動表示の結果として、(i)に示すように、大当たり結果または外れ結果のいずれかが表示される。

【3201】

ポイントゲットパターンS2で行われる長押しポイントゲット演出においては、遊技者はポイントゲットパターンS2で行われているとは知らないで、9回目の長押しポイント画像(77ポイント)が表示された時点で、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作を行った場合に、長押しポイントゲット演出の終了時に、拡大された文字サイズの『7』『7』ポイントに変化することによって、大きな喜びを得ることができる。そのため、長押しポイントゲット演出の途中で長押しポイント画像が77ポイントとなった時点で、決定ボタン81から手を離して、長押しポイントゲット演出の終了時に、拡大された文字サイズの『7』『7』になるかどうかによって大当たり期待度を予測しようとする楽しみが生じる。

【3202】

このように、上述のポイントゲットパターンSにて「77ポイント」で終了することに期待感を持たせることで、長押しポイントゲット演出において、長押し有効期間が終了するまで長押し態様での操作を続けることで長押し有効期間の終了時に高ポイント(90ポイント以上)を獲得することを期待するゲーム性と、長押しポイントゲット演出の途中であえて77ポイント獲得時点で長押し態様での操作を止めることで、77ポイントで維持して、長押し有効期間の終了時に、その77ポイントが拡大された文字サイズに変化するか否かによって、ポイントゲットパターンSであるか否か、つまり大当たり期待度が高いか否かを見極めるゲーム性とを遊技者に提供することができる。

【3203】

上述したように、本実施例57のパチンコ機10によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出(例えば長押しポイントゲット演出)にて所定の数値情報(例えば77ポイント)が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報(拡大サイズの「77」)に変化する特定変化演出を実行する。これにより、数値変化演出をともし表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の(Q0)に記載の遊技機の一例である。

【3204】

また、上述した演出実行機能は、決定ボタン81の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中(例えば変動表示演出中)に特定操作対応演出(例えば長押しポイントゲット演出)を実行し、当該演出の態様によって大当たり判定の結果が示唆可能な特定示唆(例えば拡大された文字サイズの『7』『7』ポイントのような特定情報の表示)を実行するものであり、この特定操作対応演出は、決定ボタン81の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる決定ボタン81から手を離す操作が行われた場合に、特定操作対応演出中に実行される特定操作対応演出とは異なる演出の態様(例えばポイントゲット演出を意図的に77ポイントで止める)によっても、この特定示唆を実行可能である。これにより、特定操作対応演出中に、特定態様の操作を行う場合だけでなく、特定態様の操作とは異なる操作を行っても、特定操作対応演出とは異なる演出の態様によって、特定態様の操作を行った場合と同じ判定の結果の示唆(特定示唆)が与えられるという面白味が生じる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは、例えば上述の(P4-00)に記載の遊技機の一例である。

10

20

30

40

50

【実施例 58】

【3205】

上述した実施例 57 では、長押し有効期間の終了時に「77 ポイント」を表示し、その後、「77 ポイント」の文字サイズを通常文字サイズから拡大された文字サイズに変化する演出を実行していたが、「77 ポイント」を表示する前に、大当たり期待度が高いかどうかを示す演出を実行してもよい。

【3206】

例えば、本実施例では、「77 ポイント」を獲得する 1 つ前の「73 ポイント」（図 241 (c)、図 244 参照）を獲得した時点で、カットイン画像を表示して、カットイン画像の表示中に、「77 ポイント」になるか否かを示唆する演出を行う。なお、「77 ポイント」になるか否かの示唆に限らず、「90 ポイント」以上になるか否かの示唆でもよい。

10

【3207】

具体的には、例えば、カットイン画像では、キャラクタ画像として示された「77」に別のキャラクタ画像として示された「73」が追いつけば、「77 ポイント」獲得となり、「77」が「73」から逃げ切ったら、「77 ポイント」獲得できない（つまり「73 ポイント」で終了する）結果となる。

【3208】

上述したように、本実施例 58 のパチンコ機 10 によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて所定の数値情報（例えば 77 ポイントの 1 つ前の 73 ポイント）が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報（例えば 77 ポイントになるか否かを示唆するカットイン画像）に変化する特定変化演出（例えばカットイン画像表示演出）を実行する。これにより、数値変化演出をとまなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の（Q0）に記載の遊技機の一例である。

20

【実施例 59】

【3209】

上述した実施例 56 では、長押しポイント画像 45c1（「77 ポイント」）を表示した状態で、「77」に加算や減算を行ったり付加情報を表示したりすることで、「77 ポイント」が特定値ではないことを遊技者に認識させていたが、長押しポイント画像 45c1 を表示せずに、「77 ポイント」が特定値ではないことを遊技者に認識させてもよい。以下この点について図 255、図 256 を参照して説明する。図 255 は、実施例 59 に示すポイントゲットパターン A のタイムチャートである。図 256 は、ポイントゲットパターン A に対応する表示態様を示す図である。

30

【3210】

図 255 では、(e) に示すように、ポイントゲットパターン A のうち 10 回目の抽選が行われれば、合計ポイントが 91 ポイントになるポイントゲットパターンが実行されているが、(c) に示すように、長押しポイントゲット演出の開始から 3.5 秒後から、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作をした状態となるので、8 回目の抽選までしか行われない。(g) に示すように、8 回目の抽選の結果が加算されれば、長押しポイントは 77 ポイントとなる。この後、長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作が行われた場合、後述するカットイン画像 45c9 が、本実施例の長押しポイントゲット演出の終了時点の直前（例えば開始 6.00 秒後）まで表示される。カットイン画像 45c9 では、最終的に 77 ポイントになるか否かの演出が行われる。この後、開始 6.00 秒後に、特定値となることが回避された「76」が表示される。なお、長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作が行われなかった場合は、本来の終了時点（例えば開始 4.00 秒後）で、特定値となることが回避された「76」が表示される。

40

【3211】

なお、本実施例も、上述の実施例 57 のように、特定値となる 77 ポイントがポイント

50

ゲットパターン S 2 のように大当たり期待度が高いものである場合は、同様にして、最終的に「77」が表示される場合もある。

【3212】

図 256 を参照して、ポイントゲットパターン A に対応する表示態様を説明する。(a) から (e) では、遊技者が決定ボタン 81 を長押し態様で操作することで、長押しポイントゲット演出が実行されている。本実施例では、長押しポイント画像 45c1 は、抽選結果として得られたポイント数は表示されず、抽選結果を加算したポイント数が表示される。(f) に示すように、8 回目の加算が表示された時点で、長押しポイント画像 45c1 は、77 ポイントが表示されるが、この時、後述するカットイン演出を経るまで最終結果が分からないことを示唆する「77 ポイント!？」のように表示される。また、長押し要求画像 45b は、「手を離して!」のような手離し操作予告画像 45b3 に切り替えられる。

10

【3213】

その後、(g) に示すように、長押しポイント画像 45c1 に替えて、最終的に 77 ポイントになるか否かを示唆するカットイン画像 45c9 が表示される。カットイン画像 45c9 は、例えば 74 から 78 までの数字が回転し、77 で停止するか、その他の数字で停止するかを示す。その後、(h) に示すように、カットイン画像 45c9 の結果として、特定値となることが回避された「76」が表示される。なお、長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作が行われなかった場合は、本来の終了時点で、特定値となることが回避された「76」が表示されるが、もし「77」で終わる場合は「!？」の表示を外した「77 ポイント」として表示される、その後、(i) から (j) に示すように、長押しポイントゲット演出の結果の期待度を示唆する示唆画像 45c5 が表示され、その後、変動表示の結果が表示される。

20

【3214】

なお、本実施例も、上述の実施例 57 のように、カットイン画像 45c9 の終了後に、「77」が表示される場合は、通常の文字サイズの「77」から、拡大された文字サイズの『7』『7』に変化される。

【3215】

上述したように、本実施例 58 のパチンコ機 10 によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて所定の数値情報（例えば 77 ポイントより前の数値 74 ポイント）が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報（例えば 77 ポイントになるか否かを示唆するカットイン画像 45c9）に変化する特定変化演出（例えばカットイン画像表示演出）を実行する。これにより、数値変化演出をとまなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の (Q0) に記載の遊技機の一例である。

30

【3216】

また、上述した演出実行機能は、決定ボタン 81 の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン 81 の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中（例えば変動表示演出中）に特定操作対応演出（例えば長押しポイントゲット演出）を実行し、当該演出の態様によって大当たり判定の結果が示唆可能な特定示唆（例えば拡大された文字サイズの『7』『7』ポイントのような特定情報の表示）を実行するものであり、この特定操作対応演出は、決定ボタン 81 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作が行われた場合に、特定操作対応演出中に実行される特定操作対応演出とは異なる演出の態様（例えばカットイン画像表示演出）によっても、この特定示唆を実行可能である。これにより、特定操作対応演出中に、特定態様の操作を行う場合だけでなく、特定態様の操作とは異なる操作を行っても、特定操作対応演出とは異なる演出の態様によって、特定態様の操作を行った場合と同じ判定の結果の示唆（特定示唆）が与えられるという面白味が生じる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは、例えば上述の (P4-00) に記載の遊技機の一例である。

40

。

50

【実施例 60】

【3217】

上述した実施例 56 から実施例 58 では、「77 ポイント」のような獲得ポイントを示す数字によって大当たり期待度を示唆してきたが、数字以外の図柄によって大当たり期待度を示唆する演出でも構わない。

【3218】

例えば、本実施例では、長押しポイントゲット演出の実行中（例えば図 235（c）に示す 60 ポイントと（d）に示す 69 ポイントの間の時点）に、大当たり期待度が高い可能性があることを示唆する「CHANCE」という文字画像を表示する。この期間内に決定ボタン 81 から手を離す操作を行えば、この期間の終了時点（例えば図 235（d）に示す 69 ポイントの時点）で、長押しポイントゲット演出を消去して、異なる演出である「CHANCE」画像の表示を維持する演出に切り替える。この期間内に決定ボタン 81 を押し続けていれば、この期間の終了時点で「CHANCE」画像を消去して長押しポイントゲット演出を継続する。

【3219】

「CHANCE」画像の表示が長押し有効期間の終了時点まで維持された場合、大当たり期待度が高ければ（例えば大当たりスーパーリーチ E のみの変動パターンであれば）、「CHANCE」画像を「げき熱！」のような大当たり期待度が非常に高いことを示唆する画像に変化して表示する。また、「CHANCE」画像の表示が長押し有効期間の終了時点まで維持された場合、大当たり期待度がそれほど高くなければ（例えば大当たりスーパーリーチ E も外れスーパーリーチ E もどちらもある変動パターンであれば）、「CHANCE」画像を変化させないか、「まだ分からないよ！」のような大当たり期待度がそれほど高くないことを示唆する画像を表示する。

【3220】

上述したように、本実施例 60 のパチンコ機 10 によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて所定の数値情報（例えば 60 ポイント）が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報（例えば「CHANCE」画像）に変化する特定変化演出（例えば「CHANCE」画像表示演出）を実行する。これにより、数値変化演出をとまなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の（Q0）に記載の遊技機の一例である。

【実施例 61】

【3221】

上述した実施例 60 とは異なる態様で「CHANCE」画像を表示する長押しポイントゲット演出について、図 257，図 258 を参照して説明する。図 257 は、実施例 61 のポイントゲットパターンを示すタイムチャートである。図 258 は、図 257 のポイントゲットパターンの表示態様を示す図である。

【3222】

図 257 に示すタイムチャートは、上述した図 255 のタイムチャートと共通しているが、本実施例では、抽選によって得られたポイントを 1 ずつ加算している点が異なっている。（c）に示すように、長押しポイントゲット演出の開始 3.50 秒後に、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン 81 から手を離す操作を行う。そのため、（g）に示すように、長押しポイント画像は、8 回目の抽選によって内部的には 77 ポイントまで加算されるはずであるが、74 ポイントまで加算された時点で、中断される。74 ポイントは次のチェックポイント（もしくはその次のチェックポイント）までの時間表示され続け、その後、「CHANCE」画像表示演出が、長押しポイントゲット演出の終了直前（開始 6.00 秒）まで表示され、終了時点で大当たり期待度が高いことを示唆する『7』『7』などの結果、もしくは期待度が低いことを示唆する『7』『7』以外の結果（例えば「76」など）が表示される。

【3223】

図 258 に示す長押しポイントゲット演出では、（a）に示すように長押し予告画像 4

10

20

30

40

50

5 a が表示される。(b) から (f) までは、長押しポイント画像 4 5 c 1 にポイントが 1 ずつ加算され、(f) の時点 (開始 3. 5 0 秒後) に「7 4 ポイント」が表示される。「7 4 ポイント」は、(g) に示すように、次のチェックポイントに相当する開始 3. 7 0 秒 (もしくはその次のチェックポイントに相当する開始 4. 0 0 秒) まで表示され続ける。これにより遊技者に、異なる変化が起こる可能性を示唆する。

【3 2 2 4】

「7 4 ポイント」が表示されている期間中に、(h) に示すように、長押し要求画像 4 5 b が「CHANCE! 手を離すといいことがあるかも・・・!?」といった手離し操作予告画像 4 5 b 3 に変更されて、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタンから手を離す操作を行うことが促される。遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタンから手を離す操作を行うと、その後、「CHANCE!」との CHANCE 画像 4 5 c 1 0 が (i) に示すように開始 6. 0 0 秒後まで表示される。開始 6. 0 0 秒後には、(j) に示すように、CHANCE 画像表示演出の結果として、大当たり期待度が高いことを示唆する長押しポイント画像 4 5 c 1 (『7』『7』) もしくは、大当たり期待度が低いことを示唆する長押しポイント画像 4 5 c 1 (例えば「7 6」) が表示される。遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタンから手を離す操作を行わなければ、CHANCE 画像 4 5 c 1 0 を表示せずに、大当たり期待度が高いことを示唆する長押しポイント画像 4 5 c 1 (『7』『7』) もしくは、大当たり期待度が低いことを示唆する長押しポイント画像 4 5 c 1 (例えば「7 6」) が表示される。なお、その後、大当たり期待度を示唆する示唆情報 4 5 c 3, 示唆情報 4 5 c 5 を表示してもよい。

10

20

【3 2 2 5】

上述したように、本実施例 6 1 のパチンコ機 1 0 によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出 (例えば長押しポイントゲット演出) にて所定の数値情報 (例えば長押しポイント画像 4 5 c 1 での 7 4 ポイント) が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報 (例えば手離し操作予告画像 4 5 b 3, CHANCE 画像 4 5 c 1 0) に変化する特定変化演出 (例えば「CHANCE」画像表示演出) を実行する。これにより、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の (Q 0) に記載の遊技機の一例である。

【3 2 2 6】

また、上述した演出実行機能は、決定ボタン 8 1 の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中 (例えば変動表示演出中) に特定操作対応演出 (例えば長押しポイントゲット演出) を実行し、当該演出の態様によって大当たり判定の結果が示唆可能な特定示唆 (例えば拡大された文字サイズの『7』『7』ポイントのような特定情報の表示) を実行するものであり、この特定操作対応演出は、決定ボタン 8 1 の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる決定ボタン 8 1 から手を離す操作が行われた場合に、特定操作対応演出中に実行される特定操作対応演出とは異なる演出の態様 (例えば「CHANCE」画像表示演出) によっても、この特定示唆を実行可能である。これにより、特定操作対応演出中に、特定態様の操作を行う場合だけでなく、特定態様の操作とは異なる操作を行っても、特定操作対応演出とは異なる演出の態様によって、特定態様の操作を行った場合と同じ判定の結果の示唆 (特定示唆) が与えられるという面白味が生じる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは、例えば上述の (P 4 - 0 0) に記載の遊技機の一例である。

30

40

【実施例 6 2】

【3 2 2 7】

上述した実施例では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、表示演出に関連して生じる数値情報をカウントし、カウントされた数値情報を表示させるコマンドを表示制御装置 4 5 に出力し、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、カウントされた数値情報を表示するものであったが、このカウントされた数値情報と表示された数値情報とが正しいかどうかチェックする機能を備えてもよい。以下では、数値情報として、上述の実施例 4 4 で説明

50

した長押しチャージ演出におけるチャージカウンタの数値を例に挙げて説明するが、長押し色変化演出のように変化する色でも構わないし、長押しポイントゲット演出のように抽選によって獲得されるポイント数でも構わないし、時短回数のような変動回数でも構わない。

【3228】

表示制御装置45のCPU521は、第3図柄表示装置42に所定情報（例えば長押しチャージ画像45c1）を含む表示情報を表示させるための表示コマンドを出力する。サブ制御装置262のCPU521は、決定ボタン81の操作に基づき、表示制御装置45のCPU521に所定情報がある情報（例えば長押しチャージカウンタの値）から別の情報（例えば長押しチャージカウンタの値を+1した値）に変化する表示を指示する指示コマンド（例えば長押しチャージ+1コマンド）を出力する。

10

【3229】

サブ制御装置262のCPU551は、指示コマンドによって指示された別の情報（例えば長押しチャージカウンタの値を+1した値）と、表示コマンドによって表示された所定情報（例えば長押しチャージ画像45c1の値）とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定するエラー判定機能を備える。表示制御装置45のCPU521またはサブ制御装置262のCPU551の少なくともいずれか一方には、このエラーが発生している場合に、このエラーに対応する所定のエラー対応処理を行うエラー対応機能が備えられる。エラー対応機能としては、例えば、表示制御装置45のCPU521は、エラーの発生を報知するエラー報知機能が備えられる。

20

【3230】

まず、実施例62のパチンコ機10のサブ制御装置262における制御系について説明する。図259は、実施例62のサブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。図260は、サブ制御装置による演出実行管理処理を示すフローチャートである。図261は、サブ制御装置による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理を示すフローチャートである。

【3231】

図259を参照して、本実施例のサブ制御装置262による通常処理について説明する。基本的な説明は、上述の実施例1で図33を参照して説明した内容と同じであるので、これと異なる点を説明する。

30

【3232】

すなわち、本実施例では、ステップS2111Aに示すように、サブ制御装置262は、表示制御手段45からコマンドを受信し、表示制御装置45が上述のカウントされた数値情報を表示したことを確認している。

【3233】

図260を参照して、本実施例のサブ制御装置262による演出実行管理処理について説明する。基本的な説明は、上述の実施例1で図39を参照して説明した内容と同じであるので、これと異なる点を説明する。

【3234】

すなわち、本実施例では、ステップS2404Aに示すように、サブ制御装置262のCPU551は、表示制御装置45とサブ制御装置262との間で、数値情報に関するカウンタの整合性が取れているか確認するための処理を行う。この処理を、表示・サブ間カウンタ整合性確認処理と呼ぶ。

40

【3235】

図261を参照して、本実施例のサブ制御装置262による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理について説明する。

【3236】

ステップS4901では、サブ制御装置262のCPU551は、表示制御装置45から後述するステップS4709Aに示す長押しチャージカウンタ+1完了コマンドを受信したか否かを判断する。長押しチャージカウンタ+1完了コマンドを受信していればステ

50

ップ S 4 9 0 2 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S 4 9 0 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、サブ確認用長押しチャージカウンタに 1 を加算し、ステップ S 4 9 0 3 に進む。これにより、サブ制御装置 2 6 2 は、表示制御装置 4 5 が上述のカウントされた数値情報を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示したことを確認できる。

【 3 2 3 7 】

ステップ S 4 9 0 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、サブ指示用チャージカウンタの数値情報をサブ制御装置 2 6 2 の RAM 5 5 3 の記憶領域 SC に保存して、ステップ S 4 9 0 4 に進む。サブ指示用チャージカウンタの数値情報は、上述の実施例 4 4 のステップ S 4 5 0 8 において、遊技者が決定ボタン 8 1 を長押し態様で操作した時間に応じて 1 ずつ加算される長押しチャージカウンタの数値情報に相当する。上述の実施例 4 4 のステップ S 4 6 1 1 に示すように、この長押しチャージカウンタの数値情報に基づいて、遊技者が決定ボタン 8 1 を長押し態様で操作した時間に応じて長押しチャージの数値を 1 加算するように表示制御装置 4 5 に指示するための長押しチャージ + 1 コマンドが送信される。

10

【 3 2 3 8 】

ステップ S 4 9 0 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、上述のサブ確認用チャージカウンタの数値情報をサブ制御装置 2 6 2 の RAM 5 5 3 の記憶領域 KC に保存して、ステップ S 4 9 0 5 に進む。

【 3 2 3 9 】

ステップ S 4 9 0 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、記憶領域 SC に保存されたサブ指示用チャージカウンタの数値情報と、記憶領域 KC に保存されたサブ確認用チャージカウンタの数値情報とが一致しているか否かを判断する。2 つの数値情報が一致していれば本処理を終了し、一致していなければステップ S 4 9 0 6 に進む。

20

【 3 2 4 0 】

ステップ S 4 9 0 6 では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、表示カウント情報エラーコマンドをセットする。これにより、サブ制御装置 2 6 2 は、自らがカウントした数値情報と、表示制御装置 4 5 が実際に表示した数値情報とが一致していない表示カウント情報エラーが発生したことを外部に報知することができる。

【 3 2 4 1 】

次に、表示制御装置 4 5 における制御系について説明する。図 2 6 2 は、表示制御装置によるボタン長押し演出表示処理を示すフローチャートである。図 2 6 3 は、表示制御装置による表示カウント情報エラー表示処理を示すフローチャートである。

30

【 3 2 4 2 】

図 2 6 2 を参照して、表示制御装置 4 5 によるボタン長押し演出表示処理を説明する。基本的な説明は、上述の実施例 1 で図 1 8 1 を参照して説明した内容と同じであるので、これと異なる点を説明する。

【 3 2 4 3 】

ステップ S 4 7 0 9 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 が長押しチャージ + 1 コマンドを受信し（ステップ S 4 7 0 8 ）、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 が長押しチャージ + 1 画像を表示すると（ステップ S 4 7 0 9 ）、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、上述のように長押しチャージ + 1 完了コマンドをサブ制御装置 2 6 2 に送信するようにセットする。これにより、表示制御装置 4 5 は、サブ制御装置 2 6 2 からのコマンドに基づきカウントされた数値情報の表示を完了したことをサブ制御装置 2 6 2 に知らせることができる。

40

【 3 2 4 4 】

図 2 6 3 を参照して、表示制御装置 4 5 による表示カウント情報エラー表示処理について説明する。

【 3 2 4 5 】

ステップ S 4 9 2 1 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、サブ制御装置 2 6 2 から表示カウント情報エラーコマンドを受信したか否かを判断する。表示カウント情報エラ

50

ーコマンドを受信していればステップ S 4 9 2 2 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【 3 2 4 6 】

ステップ S 4 9 2 2 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に対して、表示カウント情報エラーを表示するように制御する。なお、表示カウント情報エラーは、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される他にも、エラー報知用のランプを点灯させたり、エラー報知用の音声を出力したりしてもよい。これにより、遊技者もしくはホール係員が、表示カウント情報エラーに気付く、表示カウント情報エラーを解消する処置を行うことができる。

【 3 2 4 7 】

ステップ S 4 9 2 3 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、表示カウント情報エラーが解消されたか否かを判断する。例えば、表示カウント情報エラーを解消する処置が表示制御装置 4 5 に対して行われた場合に、表示制御装置 4 5 は、表示カウント情報エラーが解消されたと判断する。この表示カウント情報エラーを解消する処置は、サブ制御装置 2 6 2 に対して行う処置でもよい。この場合、処置を行われたサブ制御装置 2 6 2 から表示制御装置 4 5 に対して表示カウント情報エラーが解消されたことを示すコマンドを送信してもよい。これにより、表示制御装置 4 5 は、表示カウント情報エラーが解消されたことを判断することができる。

【 3 2 4 8 】

ステップ S 4 9 2 4 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示された表示カウント情報エラーを消去する。これにより、表示カウント情報エラーが解消されたことが分かる。

【 3 2 4 9 】

次に、表示カウント情報エラーの表示態様について説明する。図 2 6 4 は、表示カウント情報エラーの表示態様を説明する図である。

【 3 2 5 0 】

(a) には、上述した実施例 4 4 の図 1 8 5 (f) に示す長押しチャージ演出の開始 2 . 5 0 秒後の画像が表示されている。第 3 図柄表示装置 4 2 には、長押し要求画像 4 5 b と、長押しチャージが 5 0 パーセントであることを示す長押しチャージ画像 4 5 c と、長押し態様での操作の継続時間を示す長押し継続時間画像 4 5 f とが表示されている。長押し継続時間画像 4 5 f は、1 . 5 0 秒と表示されている。

【 3 2 5 1 】

(b) には、上述した (a) の続きである長押しチャージ演出の開始 2 . 8 0 秒後の画像が表示されている。第 3 図柄表示装置 4 2 には、長押し要求画像 4 5 b と、長押しチャージが 6 0 パーセントであることを示す長押しチャージ画像 4 5 c と、長押し態様での操作の継続時間が 1 . 8 0 秒であることを示す長押し継続時間画像 4 5 f とが表示されている。

【 3 2 5 2 】

(c) には、上述した (b) の続きである長押しチャージ演出の開始 3 . 1 0 秒後の画像が表示されている。第 3 図柄表示装置 4 2 には、長押し要求画像 4 5 b と、長押し態様での操作の継続時間が 2 . 1 0 秒であることを示す長押し継続時間画像 4 5 f とが表示されているが、長押しチャージ画像 4 5 c は、長押しチャージが 6 0 パーセントのままに止まっている。つまり、長押しチャージ画像 4 5 c の表示に、表示カウント情報エラーが発生している。

【 3 2 5 3 】

(d) には、上述した (c) の続きである長押しチャージ演出の開始 3 . 4 0 秒後の画像が表示されている。第 3 図柄表示装置 4 2 には、長押し要求画像 4 5 b と、長押し態様での操作の継続時間が 2 . 4 0 秒であることを示す長押し継続時間画像 4 5 f と、6 0 パーセントのままで止まった長押しチャージ画像 4 5 c と、長押しチャージ画像 4 5 c の表示に表示カウント情報エラーが発生したことを示す「表示カウント情報エラー発生！」の

10

20

30

40

50

ような文字画像からなる表示カウント情報エラー画像４５ｇとが表示されている。これにより、遊技者もしくはホール係員が、表示カウント情報エラーに気づき、表示カウント情報エラーを解消する処置を行うことができる。

【３２５４】

この後、ホール係員が、表示カウント情報エラーに気づき、表示カウント情報エラーを解消する処置を行うことで、表示カウント情報エラーが解消される。

【３２５５】

なお、本実施例では、エラー対応機能は、例えば、表示カウント情報エラー画像４５ｇの表示によってエラーの発生を報知するエラー報知機能であったが、エラーの発生を報知しせずにエラー対応処理を行ってもよい。例えば、エラーが発生した場合、表示カウント情報エラー画像４５ｇを表示する代わりに、「???」という遊技者にとって意味をなさないエラー隠し画像を表示し、エラー隠し画像を表示している間に、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１もしくはサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１の少なくともいずれかがエラーを解消する処理を行う。

【３２５６】

エラーを解消する処理として、例えば、長押しチャージ演出の実行がキャンセルされて、エラー隠し画像が表示され続ける。エラー隠し画像は、「???」の他にも、それまでに表示されていた表示演出のストーリーに関連する画像であってもよい。また、エラーを解消する処理として、例えば、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１からの指示コマンドに従って、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１が長押しチャージ演出の次に表示する予定であった画像（例えば長押しチャージ攻撃画像）を表示する。次に表示する予定であった画像は、大当たり判定の結果に基づいて決定されているので、長押しチャージ演出が途中で「???」によって隠されてもされても、違和感のない表示を継続できる。

【３２５７】

上述したように、本実施例６２のパチンコ機１０によれば、遊技者による操作を受ける決定ボタン８１と、遊技に関する主たる制御を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１と、第３図柄表示装置４２に所定情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１）を含む表示情報を表示させるための表示コマンドを出力する表示制御装置４５のＣＰＵ５２１と、決定ボタン８１の操作に基づき、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１に所定情報のある情報（例えば長押しチャージカウンタの値）から別の情報（例えば長押しチャージカウンタの値を＋１した値）に変化する表示を指示する指示コマンド（例えば長押しチャージ＋１コマンド）を出力するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５２１と、を備え、指示コマンドによって指示された別の情報（例えば長押しチャージカウンタの値を＋１した値）と、表示コマンドによって表示された所定情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１の値）とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定するエラー判定機能（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理機能）と、このエラーが発生している場合に、このエラーに対応する所定のエラー対応処理を行うエラー対応機能（例えば表示制御装置４５のＣＰＵ５２１によるカウント情報エラー表示処理機能）と、を備える。

【３２５８】

これにより、決定ボタン８１の操作に基づき所定情報のある情報から別の情報に変化するよう指示されたときに、その指示された別の情報と、表示制御装置４５によって表示された所定情報とが一致しない場合に、そのエラーに対応するエラー対応処理が行われるため、そのエラーによって遊技者の気持ちが減衰することを低減でき、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｒ０）に記載の遊技機の一例である。

【３２５９】

また、エラーの発生を報知するエラー報知機能（例えば表示制御装置４５のＣＰＵ５２１によるカウント情報エラー表示処理機能）を備える。これにより、そのエラーの発生が報知されるため、所定情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｒ１）に記載の

遊技機の一例である。

【3260】

また、表示制御装置45は、所定情報の変化を実行した場合に、所定情報の変化を実行したことを示す完了コマンド（例えば長押しチャージ+1完了コマンド）をサブ制御装置262に出力する機能（表示制御装置45のCPU521によるステップS4708，S3709，S4709Aの機能）を備え、サブ制御装置262は、指示コマンドによって指示された別の情報と前記完了コマンドが示す所定情報とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定するエラー判定機能を備える。これにより、サブ制御装置262が別の情報への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置45にて所定情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、所定情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（R2）に記載の遊技機の一例である。

10

【3261】

また、所定情報は、決定ボタン81の操作に基づき変化する操作表示情報（例えば長押しチャージ画像45c1）である。これにより、サブ制御装置262が別の情報（例えば長押しチャージの値を+1した値）への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置45にて操作表示情報（例えば長押しチャージ画像45c1）の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、操作表示情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、操作表示情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（R5）に記載の遊技機の一例である。

20

【3262】

また、操作表示情報は、決定ボタン81の操作に基づき変化する操作数値情報（例えば長押しチャージ画像45c1）である。これにより、サブ制御装置262が別の情報（例えば長押しチャージの値を+1した値）への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置45にて操作数値情報（例えば長押しチャージ画像45c1）の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、操作数値情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、操作数値情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（R6）に記載の遊技機の一例である。

【3263】

また、上述のエラー報知機能は、エラーを表示カウント情報エラー画像45gとして表示演出中に表示するので、エラー発生を気付かせ易くすることができる。これは例えば上述の（R7）に記載の遊技機の一例である。

30

【実施例63】

【3264】

上述した実施例62のパチンコ機10は、決定ボタン81の操作に基づき変化する所定情報（例えば長押しチャージ画像45c1）の変化のエラーを表示するものであったが、有利遊技状態においてカウントされる変動回数のエラーを表示するものであってもよい。以下この点を説明する。

【3265】

主制御装置261のCPU501は、遊技に関する主たる制御として、所定の変動回数または次回大当たり発生までにわたって遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば時短状態や確変状態）を発生させる。表示制御装置45のCPU521は、所定情報として、第3図柄表示装置42に有利遊技状態における現在の変動回数または残りの変動回数を示す遊技回数情報を表示させるための表示コマンドを出力する。

40

【3266】

サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261のCPU501による大当たり判定の結果に基づく変動パターンコマンドを受信する毎に、表示制御装置45のCPU521に遊技回数情報を前の遊技回数情報から次の変動回数情報に変化する表示を指示する指示コマンドを出力する。

【3267】

50

サブ制御装置 262 の CPU 551 は、指示コマンドによって指示された次の変動回数情報と、表示コマンドによって指示された遊技回数情報とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定するエラー判定機能と、このエラーが発生している場合に、このエラーに対応する所定のエラー対応処理を行うエラー対応機能を備える。エラー対応機能として、例えば、第 3 図柄表示装置 42 へのエラーの発生を表示させるエラー報知機能が備えられる。エラー報知機能は、エラーを、変動回数情報エラー画像 45g1 として変動表示演出中に表示する。

【3268】

本実施例のサブ制御装置 262 の制御系について説明する。図 265 は、実施例 62 のサブ制御装置 262 による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理を示すフローチャートである。

10

【3269】

ステップ S4901A では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、表示制御装置 45 から後述するステップ S3216 に示す残り変動回数カウンタ 1 完了コマンドを受信したか否かを判断する。残り変動回数カウンタ 1 完了コマンドを受信していればステップ S4902A に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S4902A では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、サブ確認用残り変動回数カウンタから 1 を減算し、ステップ S4903A に進む。これにより、サブ制御装置 262 は、表示制御装置 45 が上述の 1 を減算した残り変動回数を第 3 図柄表示装置 42 に表示したことを確認できる。

【3270】

20

ステップ S4903A では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、サブ指示用残り変動回数カウンタの数値情報をサブ制御装置 262 の RAM 553 の記憶領域 SC に保存して、ステップ S4904A に進む。サブ指示用残り変動回数カウンタの数値情報は、上述の実施例 1 のステップ S563, S567 において、主制御装置 261 からサブ制御装置 262 に送信される高確率サポート状態移行コマンドや低確率サポート状態移行コマンドに含められている。

【3271】

ステップ S4904A では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、上述のサブ確認用残り変動回数カウンタの数値情報をサブ制御装置 262 の RAM 553 の記憶領域 KC に保存して、ステップ S4905 に進む。

30

【3272】

ステップ S4905 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、記憶領域 SC に保存されたサブ指示用残り変動回数カウンタの数値情報と、記憶領域 KC に保存されたサブ確認用残り変動回数カウンタの数値情報とが一致しているか否かを判断する。2つの数値情報が一致していれば本処理を終了し、一致していなければステップ S4906 に進む。

【3273】

ステップ S4906 では、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、表示カウント情報エラーコマンドをセットする。これにより、サブ制御装置 262 は、自らがカウントした残り回数情報と、表示制御装置 45 が実際に表示した残り回数情報とが一致していない表示カウント情報エラーが発生したことを外部に報知することができる。

40

【3274】

次に、表示制御装置 45 における制御系について説明する。図 266 は、表示制御装置 45 による図柄列変動表示処理を示すフローチャートである。基本的な説明は、上述の実施例 1 で図 47 を参照して説明した内容と同じであるので、これと異なる点を説明する。

【3275】

ステップ S3214 では、表示制御装置 45 の CPU 521 は、ステップ S3211 ないしステップ S3213 にて停止表示コマンドを受信して図柄列変動表示を停止させた後、有利遊技状態中であるか否かを判断する。有利遊技中であるか否かの判断は、図 46 を参照して説明したステップ S3113 の表示用高確率・サポート状態移行コマンドやステップ S3115 の表示用低確率・サポート状態移行コマンドを受信したか否かによって判

50

断される。有利遊技状態中であればステップ S 3 2 1 5 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【3 2 7 6】

ステップ S 3 2 1 5 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される残り変動回数を 1 減算する表示を行い、ステップ S 3 2 1 6 に進む。

【3 2 7 7】

ステップ S 3 2 1 6 では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される残り変動回数を 1 減算したことを示す残り変動回数 - 1 完了コマンドをサブ制御装置 2 6 2 に送信するようにセットする。これにより、表示制御装置 4 5 は、サブ制御装置 2 6 2 からのコマンドに基づきカウントされている残り変動回数を 1 減らす表示を完了したことをサブ制御装置 2 6 2 に知らせることができる。

10

【3 2 7 8】

サブ制御装置 2 6 2 では、残り変動回数のエラーが発生している場合は、実施例 6 2 で上述した表示カウント情報エラー表示処理に基づいて、エラー表示を行う。

【3 2 7 9】

次に、残り変動回数情報エラー画像の表示態様について説明する。図 2 6 7 は、残り変動回数情報エラーの表示態様を説明する図である。

【3 2 8 0】

(a) には、第 3 図柄表示装置 4 2 には、有利遊技状態として 1 0 0 回のサポート遊技中における変動表示中の画像が表示されている。第 3 図柄表示装置 4 2 には、高確率・サポート状態中右打ち情報 4 4 m と、サポート状態中変動回数情報が 1 1 回転目つまり残りの変動回数が 8 9 回転であることを示す「残り 8 9 回転」と表示されたサポート状態中変動回数情報 4 4 m 2 と、高速変動中画面 4 3 c が記載されている。(b) には、1 1 回転目の変動表示が外れであったことを示す全図柄停止画面 4 3 e が表示されている。

20

【3 2 8 1】

(c) には次の変動表示コマンドに基づいて、有利遊技状態として 1 0 0 回のサポート遊技中における次の変動表示中の画像が表示されている。第 3 図柄表示装置 4 2 には、高確率・サポート状態中右打ち情報 4 4 m と、「残り 8 9 回転」と表示されたサポート状態中変動回数情報 4 4 m 2 と、高速変動中画面 4 3 c が記載されている。ここで、サポート状態中変動回数情報 4 4 m 2 は、正しくは「残り 8 8 回転」と表示されるべきところを、誤って「残り 8 9 回転」と表示されている。そこで、(d) には、「残り 8 9 回転」と表示されたサポート状態中変動回数情報 4 4 m 2 が誤りであったことを示す「残り変動回数情報エラー発生！」という文字画像からなる残り変動回数情報エラー画像 4 5 g 1 が表示されている。

30

【3 2 8 2】

この後、遊技者が残り変動回数情報エラー画像 4 5 g 1 に気付いてホール係員を呼び、ホール係員が残り変動回数情報エラーを解消する処置を行うことで、残り変動回数情報エラーが解消される。

【3 2 8 3】

上述したように、本実施例 6 3 のパチンコ機 1 0 によれば、所定情報は、主制御装置 2 6 1 による大当たり判定の結果に基づき変化する遊技表示情報（例えば残りの変動回数を示す遊技回数情報）である。これにより、サブ制御装置 2 6 2 が別の情報（例えば変動回数が 1 減算された残りの変動回数）への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置 4 5 にて遊技表示情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、遊技表示情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、遊技表示情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（R 3）に記載の遊技機の一例である。

40

【3 2 8 4】

また、遊技表示情報は、主制御装置 2 6 1 による判定の結果に基づき変化する遊技数値情報（例えば残りの変動回数を示す遊技回数情報）である。これにより、サブ制御装置 2

50

6 2 が別の情報への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置 4 5 にて遊技数値情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、遊技数値情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、遊技数値情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（R 4）に記載の遊技機の一例である。

【実施例 6 4】

【3 2 8 5】

上述した実施例では、変動表示の結果として大当たり結果が発生した後、特典として付与される時短状態、確変状態となった場合に大当たり結果が連続して発生することが難しい構成であったが、本実施例では、変動表示の結果として大当たり結果が発生した後に特典として付与される特定状態において、大当たり結果が連続して発生することが可能である点で、上述した実施例とは異なる。以下、この点について説明する。とくに実施例 1 のパチンコ機 1 0 との異なる構成を中心に説明する。

10

【3 2 8 6】

まず、図 2 6 8 を用いて遊技盤 3 0 の構成を説明する。図 2 6 8 は、実施例 6 4 の遊技盤 3 0 の正面図である。

【3 2 8 7】

遊技盤 3 0 は、一般入賞口 2 9、V 入賞装置 3 1、可変入賞装置 3 2、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b、普通図柄用始動口 3 4、および、可変表示装置ユニット 3 5 を備えている。この V 入賞装置 3 1 が設けられている点の実施例 1 の遊技盤 3 0 とは異なっている。

20

【3 2 8 8】

一般入賞口 2 9、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a は、左側遊技領域 3 0 l を流下する遊技球が入球可能な位置に設けられている。V 入賞装置 3 1、可変入賞装置 3 2、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b、普通図柄用始動口 3 4 は、右側遊技領域 3 0 r を流下する遊技球が入球可能な位置に設けられている。V 入賞装置 3 1、可変入賞装置 3 2、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は、1 つのユニット（右側入賞ユニット 3 8 と呼ぶ）として遊技盤 3 0 に取り付けられている。普通図柄用始動口 3 4 は、右側入賞ユニット 3 8 よりも上流に設けられている。

【3 2 8 9】

右側入賞ユニット 3 8 は、例えば、上流側から、V 入賞装置 3 1、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b、可変入賞装置 3 2 の順に設けられている。そのため、右側遊技領域 3 0 r を流下する遊技球は、右側入賞ユニット 3 8 の各入賞装置のいずれにも入賞しない場合は、普通図柄用始動口 3 4、V 入賞装置 3 1、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b、可変入賞装置 3 2 の順に通過し、最終的にアウト口 3 6 から排出されるように構成されている。このように右側入賞ユニット 3 8 の各入賞装置は、右側遊技領域 3 0 r を流下する遊技球の流路を形成している。なお、右側入賞ユニット 3 8 の各入賞装置は、異なる順に設けられていてもよい。また、各入賞装置は、ユニット化されずに、個別に設けられていてもよい。また、右側入賞ユニット 3 8 の各入賞装置に入賞しなかった遊技球は、アウト口 3 6 とは別の排出口から排出される構成であってもよい。

30

【3 2 9 0】

各入賞装置についてもう少し詳細に説明する。特図 1 用始動入賞装置 3 3 a は、実施例 1 と同様に遊技球が入球する入球口を開閉する電動役物を有しないいわゆるヘソタイプの始動口（スタートチャッカー）である。

40

【3 2 9 1】

V 入賞装置 3 1 は、普通図柄用始動口 3 4 を通過した遊技球が入球可能な V 入賞口 3 1 a と、V 入賞装置 3 1 を開閉する V 入賞装置開閉部材 3 1 b（以下、V アタッカー 3 1 b とも呼ぶ）を備えている。V アタッカー 3 1 b は、遊技盤 3 0 の盤面から垂直に突出・退避する薄板状部材と、この薄板状部材を駆動する駆動機構とを備えている。V 入賞装置 3 1 の閉状態は、V アタッカー 3 1 b が突出位置に現れており、V 入賞装置 3 1 の開状態は、V アタッカー 3 1 b が退避位置に隠れている。V アタッカー 3 1 b は、突出位置にある

50

場合に、普通図柄用始動口 3 4 を通過した遊技球が V アタッカー 3 1 b の上面を下流側に流下するように傾斜されている。V アタッカー 3 1 b が退避位置にある場合は、普通図柄用始動口 3 4 を通過した遊技球が V 入賞口 3 1 a に入賞する。

【3 2 9 2】

V アタッカー 3 1 b は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞に基づく抽選の結果が当たりであった場合のラウンド遊技において、第 1 ラウンド目にのみ開閉される。この第 1 ラウンドにおいて V 入賞装置 3 1 に入球した遊技球が V 入賞口 3 1 a に入賞すると、第 2 ラウンド目以降もラウンド遊技が継続可能となる。V アタッカー 3 1 b は、V 入賞口 3 1 a に 1 0 球の遊技球が入賞すると閉状態となる。第 1 ラウンドでは、普通図柄用始動口 3 4 を通過した遊技球は、V アタッカー 3 1 b が開状態であるので、すべて V 入賞口 3 1 a に入賞する。

10

【3 2 9 3】

なお、V 入賞装置 3 1 は、V 入賞装置 3 1 に最初に入球した遊技球が V 入賞口 3 1 a に入賞した場合に、その後に入球した遊技球を別の排出口に入球するように切り換える V 切換弁を備える構成であってもよい。

【3 2 9 4】

特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は、実施例 1 と同様に、遊技球がゲート（スルーゲート）を通過することを起因として、遊技球が入球する入球口を閉状態から開閉する状態に移行する電動役物を有するいわゆる電チュータイプの始動口（スタートチャッカー）であるが、電動役物の構成が図 7 に示す実施例 1 のものとは異なる。すなわち、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物 3 3 b 1 は、遊技盤 3 0 の盤面から垂直に突出・退避する薄板状部材として構成されている。特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開状態は、電動役物が突出位置に現れており、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の閉状態は、電動役物が退避位置に隠れている。電動役物は、突出位置にある場合に、閉状態の V 入賞装置 3 1 を通過した遊技球が電動役物の上面を下流側に流下するように傾斜されている。電動役物が突出位置にある場合は、閉状態の V 入賞装置 3 1 の上面を通過した遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞する。

20

【3 2 9 5】

特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は、後述する時短が付かない通常状態において遊技球がゲートを通過してから開閉動作を開始するまでは比較的短時間であるが、当該時間はゲートを通過した遊技球が入球できるほどではない。本実施例の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は、本発明の始動用可変入球手段に相当する。すなわち、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は、遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態のいずれかに可変可能な構成である。本実施例のゲートは、遊技領域を流下する遊技球が通過可能な構成であって本発明の通過検出手段に相当する。

30

【3 2 9 6】

可変入賞装置 3 2 は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a および特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の抽選結果に基づいて大入賞口 3 2 a を開閉する往復動作部としての開閉部材 3 2 b（以下、アタッカー 3 2 b とも呼ぶ）を有する入賞装置であるが、アタッカー 3 2 b の構成が図 7 に示す実施例 1 のものとは異なる。すなわち、アタッカー 3 2 b は、遊技盤 3 0 の盤面から垂直に突出・退避する薄板状部材として構成されている。可変入賞装置 3 2 の閉状態は、アタッカー 3 2 b が突出位置に現れており、可変入賞装置 3 2 の開状態は、アタッカー 3 2 b が退避位置に隠れている。アタッカー 3 2 b は、突出位置にある場合に、閉状態の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を通過した遊技球がアタッカー 3 2 b の上面を下流側に流下するように傾斜されている。閉状態のアタッカー 3 2 b の上面を流下した遊技球は、右側入賞ユニット 3 8 から排出される。アタッカー 3 2 b が退避位置にある場合は、閉状態の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の上面を通過した遊技球が大入賞口 3 2 a に入賞する。

40

【3 2 9 7】

右側入賞ユニット 3 8 内では、遊技球の流下速度が遅くなるように構成されている。例えば、各入賞装置の電動役物の上面に遊技球の流下速度を遅くするための凹凸が形成され

50

ている。このように右側入賞ユニット 38 内での遊技球の流下速度を遅くすることで、第 2 ラウンド目以降に右側入賞ユニット 38 に流入する遊技球のほとんどすべてが大入賞口 32a に入賞することが可能となっている。

【3298】

次に、図 269 を参照して本実施例の特図 1 大当たり抽選用テーブル、特図 2 大当たり抽選用テーブルについて説明する。図 269 (a) は特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、(b) は特図 2 用大当たり抽選用テーブルである。特図 1 用始動入賞装置 33a に遊技球が入球すると、特図 1 に係る抽選が実行され、特図 2 用始動入賞装置 33b に遊技球が入球すると、特図 2 に係る抽選が実行される。

【3299】

図 269 (a) に示すように、特図 1 大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタ C1 (0~599) が「150」「450」の場合が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタ C2 (0~99) の値が「0」~「47」の場合には、第 1 図柄表示装置 40 の第 1 セグメント表示部 40a が第 2 記号で停止する第 2 大当たりとなり、装飾図柄が「1」「3」「5」「7」「9」のように奇数図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタ C1 が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタ C2 の値が「48」~「99」の場合には、第 1 図柄表示装置 40 の第 1 セグメント表示部 40a が第 1 記号で停止する第 1 大当たりとなり、装飾図柄が「2」「4」「6」「8」のように偶数図柄で揃う。

【3300】

特図 1 大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタ C1 が外れの場合には、大当たり図柄カウンタ C2 の値に関わらず、第 1 図柄表示装置 40 の第 1 セグメント表示部 40a が第 7 記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

【3301】

特図 1 の当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。特図 1 の当たり図柄が奇数図柄であれば、当たり種別は、6 ラウンドが振り分けられ、後述する時短 (2) が付く 6 R 時短 (2) 付き大当たりとなる。特図 1 の当たり図柄が偶数図柄であれば、当たり種別は、6 ラウンドが振り分けられ、時短状態が付かない 6 R 通常大当たりとなる。このように、特図 1 大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約 48 パーセントの割合で 6 R 通常大当たりとなり、約 52 パーセントの割合で 6 R 時短 (2) 付き大当たりとなる。

【3302】

なお、特図 1 の当たり図柄と当たり種別の関係は、これに限定されない。例えば「7」図柄のみを 6 R 時短 (2) 付き大当たり確定と定め、「7」を除く奇数図柄であれば時短 (2) 付き大当たりか通常大当たりかを明示せず、大当たりラウンド演出中に時短 (2) 付き大当たりか通常大当たりかが判明するようにしてもよい。

【3303】

特図 1 の当たりのオープニング時間およびエンディング時間は、それぞれ 5 秒に設定されている。

【3304】

図 269 (b) に示すように、特図 2 大当たり抽選用テーブルでも、大当たり乱数カウンタ C1 (0~599) が「150」の場合には、上述した第 2 大当たりとなり、装飾図柄が奇数図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタ C1 が「450」の場合には、上述した第 1 大当たりとなり、装飾図柄が偶数図柄で揃う。また、特図 2 大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタ C1 が「0」「1」の場合にのみ外れとなる。

【3305】

すなわち、特図 2 大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタ C1 (0~599) が「0」「1」「150」「450」以外の値であり、かつ、大当たり図柄カウンタ C2 の値が「0」~「10」の場合には、第 1 図柄表示装置 40 の第 1 セグメント表示部 40a が第 6 記号で停止する第 4 小当たりとなり、装飾図柄が「2」「8」図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタ C1 が「0」「1」「150」「450」以外の値であり、

10

20

30

40

50

かつ、大当たり図柄カウンタC2の値が「11」～「85」の場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第5記号で停止する第3小当たりとなり、装飾図柄が「3」「4」「5」「6」図柄で揃う。

【3306】

また、大当たり乱数カウンタC1が「0」「1」「150」「450」以外の値であり、かつ、大当たり図柄カウンタC2の値が「86」～「96」の場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第4記号で停止する第2小当たりとなり、装飾図柄が「1」「9」図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタC1が「0」「1」「150」「450」以外の値であり、かつ、大当たり図柄カウンタC2の値が「97」～「99」の場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第3記号で停止する第1小当たりとなり、装飾図柄が「7」図柄で揃う。

10

【3307】

特図2の当たり図柄と当たり種別について説明する。特図2の当たり図柄が「7」図柄であり、かつ、V入賞口31aへの入賞を契機とする当たりであれば、当たり種別は、9ラウンドが振り分けられ、後述する時短(2)が付く9R時短(2)付き大当たりとなる。また、特図2の当たり図柄が「1」「9」図柄であり、かつ、V入賞口31aへの入賞を契機とする当たりであれば、当たり種別は、9ラウンドが振り分けられ、後述する時短(1)が付く9R時短(1)付き大当たりとなる。また、特図2の当たり図柄が図柄「3」「4」「5」「6」図柄であり、かつ、V入賞口31aへの入賞を契機とする当たりであれば、当たり種別は、3ラウンドが振り分けられ、後述する時短(1)が付く3R時短(1)付き大当たりとなる。また、特図2の当たり図柄が図柄「2」「8」図柄であり、かつ、V入賞口31aへの入賞を契機とする当たりであれば、当たり種別は、3ラウンドが振り分けられ、時短状態が付かない3R通常大当たりとなる。なお、特図2の変動表示の結果を指すときは、通常当たり、時短(1)付き当たり、時短(2)付き当たりのように呼ぶ。

20

【3308】

このように、特図2大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約3パーセントの割合でV入賞を契機とする9R時短(2)付き大当たりとなり、約11パーセントの割合でV入賞を契機とする9R時短(1)付き大当たりとなり、約75パーセントの割合でV入賞を契機とする3R時短(1)付き大当たりとなり、約9パーセントの割合でV入賞を契機とする3R通常大当たりとなる。

30

【3309】

また、特図2大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約2パーセントの割合でV入賞を契機としない直撃大当たりも発生する。すなわち、特図2大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約1パーセントの割合でV入賞を契機としない6R通常大当たりとなり、約1パーセントの割合でV入賞を契機としない6R時短(2)付き大当たりとなる。なお、特図2大当たり抽選用テーブルは、直撃大当たりを発生させずに、すべてV入賞を契機とする大当たりを発生させてもよい。

【3310】

特図2当たりのオープニング時間およびエンディング時間は、特図1大当たりのオープニング時間およびエンディング時間よりも大幅に短く設定されている。例えば、特図2当たりでは、オープニング時間が0.3秒に設定され、エンディング時間が1.0秒に設定されている。これにより、大当たりラウンド間の時間を短くすることができ、その結果、後述する連チャンゾーン(特別RUSH状態)およびドキドキゾーン(通常RUSH状態)(なお、特別RUSH状態と通常RUSH状態とをまとめてRUSH状態とも呼ぶ。)に係る時間を短くすることができる。

40

【3311】

次に、図270を参照して普通図柄用始動口34(ゲート)の通過に基づく抽選についてもう少し詳しく説明する。図270(a)は普通当たり抽選用テーブルであり、(b)は普通図柄変動パターン選択用テーブルである。遊技球がゲートを通過すると、普通図柄

50

（第２図柄）に基づく抽選が行われる。この抽選に当選すると特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となる。

【３３１２】

第２図柄表示装置４１は、第２図柄用としての例えば「○」表示部４１ａと、第２図柄用としての例えば「×」が描かれた表示部４１ｂと、保留ランプ４１ｃとを有し、遊技球が普通図柄用始動口３４を通過する毎に例えば第２図柄表示装置４１による表示図柄（普通図柄）が変動し、その変動表示が所定図柄（例えば「○」）で停止した場合に下部側の特図２用始動入賞装置３３ｂが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。遊技球が普通図柄用始動口３４を通過した回数は最大４回まで保留され、その保留回数が保留ランプ４１ｃにて点灯表示される。第２図柄の変動や保留は、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示する構成としてもよい。

10

【３３１３】

図２７０（ａ）に示すように、普通当たり抽選用テーブルでは、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「０」～「２４８」の場合が当たりである。普通当たり乱数カウンタＣ４の値が当たりである場合は、第２図柄は「○」で停止する。普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「２４９」，「２５０」の場合が外れである。普通当たり乱数カウンタＣ４の値が外れである場合は、第２図柄は「×」で停止する。このように、第２図柄は約９９パーセントの確率で当たりになる。

【３３１４】

第２図柄の当たりと特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放パターンとの関係について説明する。時短状態中に第２図柄が当たりになれば、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物は、１回例えば０．９秒間開放される。それ以外の遊技状態中（例えば、通常遊技状態中や大当たり遊技状態中）に第２図柄が当たりになれば、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物は、１回例えば０．２秒間開放される。そのため、第２図柄が当たりになる場合に、時短状態中であれば特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が容易になるが、時短状態以外の遊技状態中はほとんど特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が見込まれない。

20

【３３１５】

図２７０（ｂ）に示すように、普通図柄パターン選択用テーブルは、時短状態であるかその他の遊技状態であるかに応じて第２図柄の変動時間が異なるように設定されている。時短状態中は第２図柄の変動時間が短い時間（例えば０．５秒）に設定され、時短状態以外の遊技状態では、第２図柄の変動時間が長い時間（例えば５秒）に設定されている。このように設定することで、時短状態中は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞する機会が頻繁に発生するが、時短状態以外の遊技状態では、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞することが難しくなっている。

30

【３３１６】

なお、上述した第２図柄の変動時間は一例である。特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間に上述した差があれば、時短状態中とそれ以外の遊技状態中とで第２図柄の変動時間が同じ時間であってもよい。また、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間に上述した差がなくても、時短状態中以外の遊技状態中の第２図柄の変動時間を非常に長い時間（例えば１０分）に設定することでも、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞することが難しくすることができる。

40

【３３１７】

次に、図２７１を参照して特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて行われる変動表示について説明する。図２７１（ａ）は、特定期間における１回目の特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は、特定期間における２回目以降の特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。

【３３１８】

第３図柄表示装置４２では特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づき第１図柄表示装置４０にて第１図柄の変動表示と所定の表示（停止表示

50

）が行われる場合にそれに合わせて第3図柄（主装飾図柄）の変動表示と所定の表示（停止表示）が行われる。本実施例における第3図柄表示装置42は、本発明の変動表示手段に相当する。

【3319】

このように、本実施例に係る遊技機は、特図1用始動入賞装置33a，特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球を始動条件として複数の図柄を変動表示するが、特図2の主装飾図柄変動パターンは、特図1の主装飾図柄変動パターンよりも変動時間が短くなるように設定されている。また、特図2の主装飾図柄変動パターンは、後述する連チャンゾーンにおける1回目の変動パターンが、連チャンゾーンにおける2回目以降の変動パターンよりも変動時間が長くなるように設定されている。本発明の所定条件は、特に特図1用始動入賞装置33aに係る始動条件に相当する。本実施例における特図1用始動入賞装置33a，特図2用始動入賞装置33bは、遊技球の入球を所定条件の成立とする本発明の始動入球手段に相当する。

10

【3320】

図271(a)に示すように、連チャンゾーンにおける1回目の変動における特図2の主装飾図柄変動パターンは、大当たり図柄カウンタCS2が「0」「1」すなわち直撃大当たりである場合、大当たり長変動（例えば11秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタCS1が「0」～「99」のいずれかである場合、小当たり長変動（例えば10秒）に設定されている。また、外れである場合は、外れ長変動（例えば11秒）に設定されている。このように、特定期間における1回目の変動における特図2の主装飾図柄変動パターンは、その変動表示の結果がいずれになる場合でも、変動時間が特図1のリーチ当たりの変動時間20秒～120秒（図12を参照）に比べて大幅に短く設定されている。これにより、後述する連チャンゾーン（特別RUSH状態）およびドキドキゾーン（通常RUSH状態）に係る時間を短くすることができる。また、このように短くても、特定期間における1回目の変動中、すなわち特定期間における2回目の変動が開始されるまでに、特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づく保留を最大保留数まで貯めることができる。

20

【3321】

図271(b)に示すように、特定期間における2回目以降の変動における特図2の主装飾図柄変動パターンは、大当たり図柄カウンタCS2が「0」「1」すなわち直撃大当たりである場合、1回目よりも短い時間（例えば4秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタCS1が「0」～「99」のいずれかである場合、1回目よりも短い時間（例えば3秒）に設定されている。また、外れである場合は、1回目よりも短い時間（例えば4秒）に設定されている。このように、特定期間における2回目以降の変動における特図2の主装飾図柄変動パターンは、その変動表示の結果がいずれになる場合でも、上述のように変動時間が非常に短く設定されている。これにより、連続して大当たり結果が発生する特定期間において、大当たりラウンド遊技間にかかる時間を短くすることができる。その結果、後述する連チャンゾーン（特別RUSH状態）およびドキドキゾーン（通常RUSH状態）に係る時間を短くすることができる。

30

【3322】

遊技球が特図1用始動入賞装置33aに入球すると、入球した回数が4回を上限に保留され、その保留回数が保留ランプ40b1，40b2，40b3，40b4（総称する場合は保留ランプ40bと呼ぶ）にて表示される。保留ランプ40bは、40b1，40b2，40b3，40b4の順に順番に点灯される。また、保留ランプ40bは、第3図柄表示装置42の表示画面42aの一部で第1～第4保留表示H1～H4として保留表示される。また、変動中のものは当該保留表示THとして表示される。また、特図2用始動入賞装置33bに入球すると、入球した回数が4回を上限に保留され、その保留回数が保留ランプ40c1，40c2，40c3，40c4（総称する場合は保留ランプ40cと呼ぶ）にて表示される。保留ランプ40cは、40c1，40c2，40c3，40c4の順に順番に点灯される。また、保留ランプ40cは、第3図柄表示装置42の表示画面4

40

50

2 a の一部で第 1 ～ 第 4 保留表示 H 1 ～ H 4 として保留表示される。また、変動中のものは当該保留表示 T H として表示される。

【 3 3 2 3 】

ここで、大当たりの種類について説明する。本実施例における大当たりは、特図 1 変動における大当たりとしては、通常大当たりと、時短 (2) 付き大当たりの 2 種類がある。特図 2 変動における大当たりとしては、V 入賞を契機として発生する大当たりとして、通常大当たりと、時短 (1) 付き大当たりと時短 (2) 付大当たりの 3 種類がある。なお、特図 1 変動における大当たりに時短 (1) 付き大当たりを追加するようにしてもよい。

【 3 3 2 4 】

各種大当たりについて具体的に説明する。時短付き大当たりとは、大当たりに伴うエンディングの表示が終了した時点で、時短状態を発生させる大当たりである。通常大当たりとは、大当たりに伴うラウンドおよび、それに伴うエンディングの表示が終了した時点で、時短状態を発生させない大当たりである。したがって、時短付き大当たりの方が時短状態の付帯という意味で通常大当たりよりも遊技者にとって有利である。

【 3 3 2 5 】

時短状態について説明する。時短状態の時短とは、遊技球がゲートを通過してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短いことを示す、時間短縮の略であるが、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞頻度が高くなるものであれば、普通図柄の変動時間が他の状態よりも短くなる状態であっても、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放時間が他の状態よりも長くなる状態であってもよいし、これらを組み合わせたものであってもよい。他の状態とは、通常遊技状態であるが、大当たりラウンド遊技状態を含めてもよい。以下、特に断りのない限り他の状態に大当たりラウンド遊技状態を含めた例について説明する。

【 3 3 2 6 】

上述の図 2 7 0 を参照して説明した例では、時短状態においては特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放時間を遊技球が入賞し易い時間 (例えば 0 . 9 秒) に設定しており他の遊技状態においては特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放時間を遊技球の入賞し難い時間 (例えば 0 . 2 秒) に設定していたため、時短状態においては遊技球を特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞させ易く、他の遊技状態においては遊技球を特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞させ難くすることができた。時短状態は、このような構成に限らず、例えば、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放時間は変えずに、普通図柄の変動時間の設定のみによって、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入賞し易さを異ならせる構成であってもよい。

【 3 3 2 7 】

上述の例では時短状態以外の他の遊技状態における普通図柄の変動時間は 1 0 秒に設定されていたが、通常状態においてはこの時間が非常に長く (例えば上述した図 2 7 0 の例では 1 0 分) 設定されてもよい。このようにすれば、遊技者は、ゲートを狙ってから普通図柄に係る抽選で当選し、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識できないので、通常状態においてゲートに遊技球を通過させられても、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入賞させることを難しくすることができる。

【 3 3 2 8 】

一方、時短状態においては、遊技球がゲートを通過してから普通図柄が停止するまでの時間が短縮されているので、遊技球のゲート通過に伴い開始された普通図柄の変動は、速やかに (例えば 5 秒) 終了し、普通図柄に変動表示の結果が表示される。したがって、時短状態において遊技者は、ゲートを狙ってから特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が長い時間 (例えば 3 秒) 開状態となり、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球入球に伴い特図 2 に係る変動表示がされるまでの動作を一連の遊技として認識できるので、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を容易に入賞させることができるようになる。普通図柄に変動表示の結果が当たりとなると特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開状態となることからすれば、時短状態とは、遊技球のゲート通過の検出から特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開状態となるま

での時間が短くなる特典であると捉えることもできる。なお、上述の図 270 を参照して説明した通り、遊技球のゲート通過に伴う普通図柄に係る抽選で当たりとなる確率は後述する特図 2 に係る 4 回の保留が貯めることが可能な程度に高い確率（例えば約 99 パーセント）に設定されている。

【3329】

時短（1）と時短（2）の違いについて説明する。時短（1）とは、時短状態が第 3 図柄表示装置 42 による表示図柄（特図 2）の変動が開始されると終了する時短状態である。以下、時短（1）による時短状態を、時短（1）または時短（1）状態とも呼ぶ。第 3 図柄表示装置 42 の特図 2 に係る変動表示が時短（1）付き当たりの場合、時短状態は、当該大当たり演出が終了すると開始される。その後、遊技球のゲート通過および、開状態となった特図 2 用始動入賞装置 33b に遊技球が入球すると、時短状態は終了することになる。特図 2 用始動入賞装置 33b への遊技球の入球に伴い、特図 2 に係る変動が開始されるからである。これは、時短（1）に係る時短状態の終了条件である。

【3330】

ところで、時短（1）は、大当たり演出後に遊技球がゲートを通過しなくても終了する場合がある。具体的には、特図 2 に係る変動表示が保留されている場合にこの現象は生じる。この保留がある場合においては、特図 2 に係る変動表示動作が立て続けに実行されることになるが、この場合の時短（1）に係る時短状態の寿命は、時短（1）付き大当たり演出が終了してから、保留に係る特図 2 の変動表示が開始されるまでとなる。時短（1）付きの大当たり演出が終了すると保留に係る特図 2 の変動表示が直ちに開始されるので、この時点で時短（1）に係る時短状態が終了する条件が成立する。

【3331】

このように、時短（1）は、特図 2 において当該変動分を含む保留が貯まっていない場合に、特図 2 用始動入賞装置 33b への遊技球の入賞に基づき 1 回の特図 2 の変動を可能とするものである。また、時短（1）は、特図 2 において当該変動分を含む保留が貯まっている場合には、特図 2 用始動入賞装置 33b に遊技球を入賞させることができないので、保留が増えることはなく、1 回分の保留が消化されるものである。

【3332】

続いて、時短（2）について説明する。時短（2）とは、特図 2 に係る変動が 2 回なされると終了する時短状態である。以下では、時短（2）による時短状態を、時短（2）または時短（2）状態とも呼ぶ。変動の結果が時短（2）付き当たりの場合、時短状態は、当該大当たり状態が終了すると開始される。その後、遊技球のゲート通過に伴う特図 2 用始動入賞装置 33b への遊技球の入球があっても時短状態は終了しない。遊技球の入球に伴い、特図 2 に係る変動が開始されても、1 回目の変動表示が開始されたに過ぎず、2 回目の変動の開始を終了条件とする時短（2）に係る時短状態は終了しない。

【3333】

時短（2）は、時短（1）に比べ時短状態が長く続くという点で有利である。時短（1）では、時短状態開始から特図 2 に係る変動表示が始まると時短状態が終了してしまうのに対し、時短（2）では、変動表示が開始しても時短状態は終了せず、その後、特図 2 に係る変動表示が再び開始されると終了する。したがって、時短（2）に係る時短状態は、時短（1）に係る時短状態を 1 回目の変動表示の時間分延長したものとなっている。

【3334】

したがって、本実施例の構成によれば、通常状態において時短（2）付き大当たりとなった方が、連チャンゾーン（特別 RUSH 状態）において時短（1）付き大当たりとなったときよりも遊技者に有利な状態（つまり、時短状態が長いという点で有利な状態）となる。また、連チャンゾーン（特別 RUSH 状態）では、1 回目から 4 回目の変動で時短（2）付き当たりに当選した場合は、その時点で連チャンゾーンが中止されるので、その分だけ連チャン回数が減少するものである。これに対して、通常状態において時短付き大当たりに当選すれば、連続して時短付き大当たりに当選したとしても、連チャンゾーンは中止されないで、連チャン回数が減少することはない。このような意味で、通常状態におい

て時短（２）付き当たりとなった方が、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（２）付き当たりとなったときよりも遊技者に有利な状態（つまり、時短付き大当たりに当選した場合に長い時短状態が必ず付く点で有利な状態）とさせることが可能である。したがって、通常状態における時短の意義と、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における時短の意義とを互いに異ならせることができる。このように構成すれば、通常状態と連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

【３３３５】

なお、時短状態が大当たりラウンド遊技状態中にも及ぶ例であれば、時短（２）に係る時短状態は、時短（１）に係る時短状態を１回目の変動表示とそれに伴う大当たり演出１回分に相当する時間だけ延長したものとなる。このように構成すれば、仮に遊技者が特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を１球入賞させて、特図２の１回目の変動を開始させた後、遊技球を発射しなかったとしても、大当たりラウンド遊技中に右打ちで遊技球を発射すれば、自ずとゲートに遊技球を通過し、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞させることができる。

10

【３３３６】

このように、時短（２）は、特図２において当該変動分を含む保留が貯まっていない場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞に基づき１回目の特図２の変動を可能とするものであり、当該変動分を除く保留に空きがある場合は、１回目の特図２の変動中に保留を増やすことができるものである。

20

【３３３７】

また、特図１の時短付き大当たりに当選すると、遊技者は特図２に係る遊技が行える。時短状態の発生によってゲート、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙えるようになるからである。本実施例によれば、特図２に係る変動の方が特図１に係る変動よりも抽選の結果が当たりになる確率が高く、特図２に係る変動はその点で有利である。時短状態が終了しても、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく変動が保留されていれば、特図２に係る遊技が継続することになる。

【３３３８】

<遊技の流れ>

続いて遊技の流れについて図２７２を参照して大まかに説明する。図２７２は、遊技の流れを説明する図である。

30

【３３３９】

遊技は、まず通常状態から始まり、通常状態において特図１の時短（２）付き大当たりに当選すると、その後大当たり状態を経て、遊技は、通常状態から特図２の大当たりが連続で発生する（連チャンする）ことが実質的に保証される連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行する。とくに、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）では、遊技者が右打ち操作を続けていれば、特図２の大当たりが５回連続で発生することが実質的に保証される。そして、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における最後の（５回目の）変動において時短（１）付き当たりに当選すると、遊技は連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）と比べて大当たりの連チャンが起こりにくいドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に移行する。これら遊技の流れについて順を追って説明する。なお、以下では、「連チャンゾーン」での遊技が行われるパチンコ機１０の内部状態を「特別ＲＵＳＨ状態」と呼び、「ドキドキゾーン」での遊技が行われるパチンコ機１０の内部状態を「通常ＲＵＳＨ状態」と呼ぶ。また、「連チャンゾーン」での遊技において、遊技者が右打ち操作を続けており、大当たりが多数回連続で発生することが確実になった状態を「多連チャン状態」と呼び、とくに当該保留１回と保留上限数４回とを合わせた５回連続で発生することが確実になった状態を「５連チャン状態」と呼ぶ。特図２の１回目の保留および当該保留が貯まった状態となれば少なくとも特図２の大当たりが２回連続で発生するので、「多連チャン状態」は、少なくとも特図２の１回目の保留および当該保留が貯まった状態である。

40

【３３４０】

50

次に、上述した遊技の流れを図 273～図 279 を参照してもう少し詳細に説明する。図 273 は、特図 2 の抽選結果がすべて時短（1）付き当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図 274 は、特図 2 の 6 回目の抽選結果が通常当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図 275 は、特図 2 の 2 回目の抽選結果が時短（2）付き当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図 276 は、特図 2 の 6 回目の抽選結果が時短（2）付き当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図 277 は、特図 2 の 5 回目の抽選結果が時短（2）付き当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図 278 は、特図 2 の 5 回目の抽選結果が通常当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図 279 は、特図 2 の 1 回目の変動表示中に遊技球が発射されなかった場合の遊技の流れを示す図である。なお、上述した図 272 も適宜参照しながら説明する。

10

【3341】

<通常状態>

図 273 に示すように、通常状態とは、左打ちで特図 1 用始動入賞装置 33a を狙う通常遊技が行われるパチンコ機 10 の内部状態であって、特図 1 用始動入賞装置 33a への遊技球の入球に伴って特図 1 の抽選と、それに基づく特図 1 の変動表示が行われる時短なしの状態である。このときの抽選では大当たり確率が約 $1/300$ であるためほぼハズレとなる。そうでありながらも特図 1 に係る抽選の結果、時短（2）付き大当たりに当選すると、オープニング演出を経て、大当たりラウンド遊技が開始される大当たり状態となる。通常状態中の変動においては、大当たりとなった場合に、当該大当たりが時短（2）付き大当たりとなる確率は、例えば 52% である。

20

【3342】

特図 1 において時短（2）付き大当たりに当選すると、閉状態となっていた大入賞口が開閉し、大入賞口に遊技球が入球可能となる。特図 1 において時短（2）付き大当たりに当選すると、100 球の賞球が得られるラウンド遊技が 6 回繰り返されるので、遊技者は、当該大当たりを通じて例えば 600 球の賞球を得ることができる。なお、特図 1 における通常大当たりにおける賞球数とラウンド数は、時短（2）付き大当たりと同様である。

【3343】

6 回のラウンドが終了すると、大当たりラウンド遊技の終了を示すエンディング演出が第 3 図柄表示装置 42 に表示される。この動作例においては、時短（2）付き大当たりに関するものなので、大当たり状態（エンディング演出も含む）が終了すると、時短状態となり、遊技者はゲートおよび特図 2 用始動入賞装置 33b を狙うことができる。したがって、次回の変動表示は、特図 2 に係るものとなる。このとき、遊技状態は、通常状態から連チャンゾーン（特別 RUSH 状態）に移行するが、この詳細は後述する。なお、通常状態における変動の結果が時短（2）付き大当たりとならなかった場合、遊技者は特図 1 用始動入賞装置 33a を狙うことになり、次回の変動表示は通常通り特図 1 で行われる。

30

【3344】

なお、通常状態でゲートに遊技球が入球すると、遊技機は遊技者に特図 1 用始動入賞装置 33a を狙うように「ハンドルを左に戻して下さい」などと報知する。時短状態になる前においては、ゲートを通させることができても特図 2 用始動入賞装置 33b に遊技球を入賞させることは困難であるので、遊技者としてはゲートを狙うよりも特図 1 用始動入賞装置 33a を狙った方が変動表示を発生させやすいという意味で遥かに有利である。一方、時短（2）状態においては、遊技球を向かわせにくく、当たりが出にくい特図 1 に係る特図 1 用始動入賞装置 33a を狙うよりも、遊技球を向かわせやすく、当たりが出やすい特図 2 に係る特図 2 用始動入賞装置 33b を狙った方が遥かに有利である。連チャンゾーン（特別 RUSH 状態）においては、1 回目の変動表示の結果に関わらず、2 回目の変動表示の開始まで時短（2）が発生する。このように、連チャンゾーン（特別 RUSH 状態）において特図 2 用始動入賞装置 33b に遊技球を入球させやすくなるという特典が付与されない確率は、例えば 0% である。

40

【3345】

<連チャンゾーン（特別 RUSH 状態）：1 回目の変動表示>

50

特図 1 の大当たり状態の終了後、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球があるまでの間は、第 3 図柄表示装置 4 2 は待機状態となっており、例えば「連チャンゾーン突入！」のような表示がされている。この表示中において、すでに時短 (2) に係る時短状態となっている。時短 (2) に係る時短状態において、遊技球のゲート通過に基づく普通図柄の当選およびそれに伴う特図 2 用始動入賞装置 3 3 b のロング開放中に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球が検出されると、今度は、特図 2 に係る 1 回目の変動表示が実行される。特図 1 の大当たり状態が終了する時点で、遊技は通常状態から連チャンゾーン (特別 R U S H 状態) に移行する。連チャンゾーン (特別 R U S H 状態) とは、基本的には、時短 (2) 付き大当たりに係る大当たり状態の終了後、時短 (2) 付き大当たりで当選した後に実行される 1 回目の変動表示と、後述する 4 回の保留が消化されるまでの状態のことである。したがって、連チャンゾーン (特別 R U S H 状態) における変動回数は最初の 1 回と、1 回目の変動中に貯めることができる保留に係る 4 回の計 5 回であり、この計 5 回の変動すべてにおいて大当たりが発生する。時短 (2) 付き大当たりは、特図 1 抽選、特図 2 抽選の両方で発生し得るが、今回の時短 (2) 付き大当たりは、特図 1 に関するものである。なお、現在の連チャンゾーン (特別 R U S H 状態) を中止させて新たな連チャンゾーン (特別 R U S H 状態) が開始することもあるが、この動作については後述する。また、連チャンゾーン (特別 R U S H 状態) の保留が 4 回以下の場合もあるが、この点についても後述する。

10

【3 3 4 6】

このように、通常状態において時短 (2) 付き大当たりで当選するか、通常大当たりで当選するかに応じて、その後の状態を有利または不利とすることができる。このように構成することで、例えば、連チャンゾーン (特別 R U S H 状態) から通常状態に転落することがあったとしても、連チャンゾーン (特別 R U S H 状態) を復活させることができる可能性が生じ、通常状態に対する興趣性を向上させることができる。

20

【3 3 4 7】

連チャンゾーン (特別 R U S H 状態) 開始後に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b へ遊技球が入球すると特図 2 に係る 1 回目の変動表示の結果が第 3 図柄表示装置 4 2 に表示される。このとき、特図 2 に関する抽選が行われることになり、抽選結果がほとんどの場合当たり (通常当たり、時短 (1) 付き当たり、時短 (2) 付き当たりのいずれか) となり、V 入賞を契機として、それぞれ大当たりとなる。こうして、通常大当たり、時短 (1) 付き大当たり、時短 (2) 付き大当たりのいずれかが発生する。なお、特図 2 に関する変動ではハズレとなる確率は非常に少ない。特図 2 の 1 回目の変動における抽選結果は、説明の便宜上、通常当たりとなったものとする。特図 2 における通常大当たりの場合、遊技球の V ゾーン入賞を条件に例えば 1 0 0 球の賞球が得られるラウンドが例えば 3 回繰り返されるので、遊技者は、当該大当たりを通じて例えば 3 0 0 球の賞球を得ることができる。

30

【3 3 4 8】

仮に、特図 2 に係る 1 回目の変動において、時短 (1) 付き当たりで当選した場合、遊技球の V ゾーン入賞を条件に例えば 1 0 0 球の賞球が得られるラウンドが例えば 3 回または 9 回繰り返されるので、遊技者は、大当たりの内容により例えば 3 0 0 球または 9 0 0 球の賞球を得ることができる。特図 2 に係る 1 回目の変動において、時短 (2) 付き当たりで当選した場合は、遊技球の V ゾーン入賞を条件に例えば 1 0 0 球の賞球が得られるラウンドが例えば 9 回繰り返されるので、遊技者は、当該大当たりを通じて例えば 9 0 0 球の賞球を得ることができる。なお、各時短付き当たりで当選すると遊技の状態が変化することがあるが、この点については後述する。

40

【3 3 4 9】

特図 2 の 1 回目の変動 (連チャンゾーン (特別 R U S H 状態) における初めての特図 2 の変動表示) の実行中においても、時短状態は維持される。時短 (2) に係る時短状態は、特図 2 に係る変動が 2 回なされないと終了しないからである。従って、遊技者は、特図 2 の 1 回目の変動中も右打ちを継続してゲート、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を狙うことで特図 2 に係る変動表示の開始条件となっている特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球

50

の入球を立て続けに起こすことができる。すなわち、特図2の1回目の変動中に特図2の保留を上限（4回分）まで増やすことができる。このとき、遊技球を向かわせにくく、当たりが出にくい特図1に係る特図1用始動入賞装置33aを狙うよりも、遊技球を向かわせやすく、当たりが出やすい特図2に係る特図2用始動入賞装置33bを狙った方が遙かに有利である。そして、遊技球のゲート通過に基づく普通図柄の変動時間は、時短（2）付き大当たりに当選すると短い時間（例えば0.5秒）となる。したがって、遊技者は、特図2の1回目の変動時間がそれほど長くない時間（例えば10秒程度）であっても、上限数まで特図2の保留を増やすことができる。特図2の1回目の変動中に特図2の保留が上限数まで貯まった時点で、特図2の大当たりが確実に5回生じる、多連チャン状態のうちの5連チャン状態が発生している。

10

【3350】

本実施例では、時短状態における特図2用始動入賞装置33bの電動役物の開放時間は最大0.9秒に設定されているが、遊技球が1球入賞検出される毎に特図2用始動入賞装置33bの電動役物が閉鎖して、1回の開放で2球以上の遊技球が連続して検出されないように設定されている。これにより時短（1）付き当たりと時短（2）付き当たりとを区別することができる。すなわち、時短（1）の場合、遊技球が1球しか入球できない特図2用始動入賞装置33bの開放が一度しか起こらない一方、時短（2）の場合、遊技球が1球しか入球できない特図2用始動入賞装置33bの開放が複数回起こる。したがって、時短（2）に係る特図2用始動入賞装置33bの開放期間は、後述の時短（1）に係る特図2用始動入賞装置33bの開放時間より長い。

20

【3351】

特図2の当該変動分を含む保留がない場合、特図2用始動入賞装置33bに入球があると、その時点で特図2に係る変動表示が実行されることになる。特図2の1回目の変動中に特図2用始動入賞装置33bに入球がある場合は、特図2の変動が4回を上限に保留される。保留された特図2の変動は、実行中の変動表示およびそれに伴う大当たり演出が終了すると逐次実行されることになる。このように本実施例の遊技機によれば、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における大当たりが連続する回数は、特図2の変動の保留数によって上限が定められているので、保留上限数という確実に発生させることができる一定期間、大当たりが連続して発生するという遊技を楽しませることができる。

30

【3352】

本実施例の遊技機は、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における1回目の変動表示の前後において時短状態が長時間維持され、遊技球がゲートを通ると高い確率で特図2用始動入賞装置33bが開状態となるので、遊技者は容易に保留を複数回貯めることができる。連チャンゾーン（特別RUSH状態）中の変動表示は、連チャンゾーン（特別RUSH状態）の序盤において特図2用始動入賞装置33bを開状態とし易い状態で成立した遊技球の入球に基づいて行われる。したがって、遊技者は連チャンゾーン（特別RUSH状態）において立て続けに連続して例えば時短（1）付き当たりを発生させることができる。また、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における変動表示は、変動表示が連続する前（すなわち、多連チャン状態となる前）に成立している特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球の回数に応じて行われるので、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における最初の変動表示の前後において入球を増やそうと遊技者は特図2用始動入賞装置33bを狙うことになる。遊技者が右打ちを続けていれば、確実に保留が4回貯まり、5連チャンすることが確実な状態（5連チャン状態）となる。このようにすることで、遊技者の遊技に対する意欲を一層向上させることができる。以下、遊技者によって保留が4回貯められた場合について説明する。

40

【3353】

＜連チャンゾーン（特別RUSH状態）：2回目～4回目の変動表示＞

保留された変動表示がある場合、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における特図2に係る1回目の大当たり状態が終了すると特図2に係る2回目の変動表示が直ちに開始される。時短（2）に係る時短状態は、後述する図279に示すようにこの2回目の変動表

50

示の開始時点で終了する。したがって、時短（２）の発生期間は、通常状態における時短（２）付き大当たりラウンドのエンディング演出の終了から連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における２回目の変動表示の開始までである。当該時短状態は、特図 2 に係る変動が２回なされると終了するからである。ただし、この図 2 7 3 に示す保留がある例では、大当たり状態の開始時に一旦終了した時点で終了している。従って、遊技者は、右打ちを継続していても、２回目の変動表示中に右側遊技領域 3 0 r を流下する遊技球がゲート、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球しても、特図 2 に係る保留を貯めることはできない。

【 3 3 5 4 】

この２回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりとなっても保留を貯めることができないのでこの点について説明する。２回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりとなった場合も、大当たり演出の後で時短状態が発生する。従って、この時点で右側遊技領域 3 0 r を流下する遊技球がゲート、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球して、保留を貯めることができそうである。

【 3 3 5 5 】

しかし、現状３回分の変動表示動作が保留されているので、２回目の変動表示に係る大当たり演出が終了すると、直ちに３回目の変動表示が開始され、時短（１）に係る時短状態は終了してしまう。当該時短状態は、特図 2 の変動が開始されると終了するからである。結局、２回目の変動表示に係る大当たり演出が終了する時点で、右側遊技領域 3 0 r を流下する遊技球がゲートを通過しても、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が長時間開放する機会が与えられず、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において時短（１）付き当たり

10

20

30

40

50

【 3 3 5 6 】

特図 2 に係る３回目、４回目の変動表示において、いずれも時短（１）当たりに当選したものとする、３回目、４回目の変動表示においても２回目の変動表示と同様、大当たり状態が終了する時点で、右側遊技領域 3 0 r を流下する遊技球がゲートを通過しても、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が長時間開放する機会が与えられず、変動表示動作の保留を貯めることはできない。したがって、変動表示が回数を重ねる度に保留は減り続け、ついに保留は１回だけとなる。なお、３回目、４回目の変動表示において時短状態を発生させない通常当たりに当選しても保留を貯めることはできないのは２回目の変動表示のときと同様である。３回目、４回目の変動表示において時短（２）付き大当たりに当選した場合については後述するが、２回目～４回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりとなったとしても、その時点で連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）は終了するわけではない。したがって、遊技者としては、特図 2 の１回目～４回目の変動表示の結果がどの種別の当たり（V 入賞を契機とする大当たり）になっても、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が終了しないという確証を持って安心して連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を楽しむことができる。

【 3 3 5 7 】

< 連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）：５回目の変動表示 >

保留が１回だけとなったときの当該変動である４回目の変動表示とそれに伴う大当たり演出が終了すると、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における最後の変動表示である５回目の変動表示が開始される。連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における５回目の変動表示は、保留がないという点で、上述した２回目～４回目の変動表示とは異なる。５回目の変動表示においても時短（１）付き当たりに当選したものとする。２回目～４回目の変動表示と異なり、５回目の変動表示は、５回目の変動表示に係る大当たり演出が終了する時点で、右側遊技領域 3 0 r を流下する遊技球がゲートを通過すれば、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が長時間開放するので、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞させることができる。５回目の変動表示は、保留なしの状態での変動表示なので、５回目の変動表示に

係る大当たり演出が終了しても時短（２）期間中の保留に係る、いわば６回目の変動表示は実行されない。時短（１）に係る時短状態は、特図２の変動が開始されないで終了しないから、５回目の変動表示に係る大当たり演出が終了しても、しばらくは時短状態が維持される。この時短状態において、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過すれば、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞させることができる。

【３３５８】

<ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）>

右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過し、特図２用始動入賞装置３３ｂが長時間開放されたに結果、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球すると時短（１）に係る時短状態が終了する。遊技球の入球に伴い特図２に係る変動表示が実行され、これが時短（１）に係る時短状態の終了条件となっているからである。なお、この時点で連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は終了し、遊技はドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に移行する。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）とは、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に係る保留消化の後、特図２に係る変動表示が行われる状態のことである。

10

【３３５９】

このように、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の１回目～４回目に時短（１）付き当たりに当選するか、５回目に時短（１）付き当たりに当選するかによって、その後の状態が遊技者にとって有利な連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の継続か、遊技者にとって不利なドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）への移行かのいずれかになるので、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりに当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。

20

【３３６０】

ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の変動は特図２に係るものであるから、変動表示の結果が時短（１）付き当たりに当選することがある。時短（１）付き当たりに当選し大当たり状態が終了すると、時短状態が発生し、大当たり状態が終了する時点で右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過すると、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させることができるようになる。その結果、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると時短状態が終了し、特図２に係る変動表示が実行される。このようにして、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）においては時短（１）付き大当たりが連続することがあるが、それは１回ずつであって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）のような確実に２回以上の複数回数、大当たりが連続するものではない。以降、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き大当たりに連続して当選すればそれだけドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）が継続する。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）を継続させるには、時短（１）付き当たりに当選し続けなければならない。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中においては、遊技者は、遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させやすいという特典を享受することができる。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中においては、時短（１）の発生が連続しやすいからである。具体的には特図２における変動表示の結果が時短（１）付き当たりとなる確率は、例えば８６％である。当該特典は、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において遊技者に付与される特典ということができる。このように、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）においては、当該特典が付与されるので、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）を遊技者にとって遊技的に価値のあるものとする

30

40

【３３６１】

ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における時短について説明する。本実施例においては、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中において時短状態が時短（１）しかない。時短（２）付き当たりとなった時点でドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）は終了して、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始されるからである。時短（２）付き大当たりは時短（１）付き大当たりよりも特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球し易い状態が長く続くことからすれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の方がドキドキゾーン

50

(通常RUSH状態)よりも有利であると言える。このように、連チャンゾーン(特別RUSH状態)、ドキドキゾーン(通常RUSH状態)によって有利または不利となるので、遊技に関する状態を多様なものとすることができる。

【3362】

また、ドキドキゾーン(通常RUSH状態)の変動は特図2に係るものであるから、変動表示の結果が通常当たりに当選することがある。この点について、図274を参照する。通常当たりに当選し大当たり演出が終了しても時短状態が発生しないので、大当たり演出が終了する時点で右側遊技領域30rを流下する遊技球がゲートを通過しても、特図2用始動入賞装置33bに遊技球を入球させることができない。その結果、特図2に係るドキドキゾーン(通常RUSH状態)は終了し、遊技は特図1に係る通常状態に戻る。このように、ドキドキゾーン(通常RUSH状態)においては、通常当たりに当選するか時短(1)付き当たりに当選するかによって、その後の状態が有利または不利となるのでドキドキゾーン(通常RUSH状態)において当選の結果となった場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。

10

【3363】

なお、ドキドキゾーン(通常RUSH状態)は、1回目の変動表示において通常当たりに当選し、時短(1)が発動することなく終了する場合がある。したがって、ドキドキゾーン(通常RUSH状態)において特図2用始動入賞装置33bに遊技球を入球させやすくなるという特典が付与されない確率は、例えば0%ではない。このようにすれば、連チャンゾーン(特別RUSH状態)において不利な結果となる確率(例えば0%)の方がドキドキゾーン(通常RUSH状態)において不利な結果となる確率よりも低くすることができる。すると、連チャンゾーン(特別RUSH状態)かドキドキゾーン(通常RUSH状態)かによって通常当たりに当選した後の状態を有利または不利にすることができるようにすることで、通常当たりになった後の状態を多様なものとすることができる。

20

【3364】

また、当然ながら、ドキドキゾーン(通常RUSH状態)においては2回目以降の変動表示において通常当たりに当選することもあるから、ドキドキゾーン(通常RUSH状態)における変動表示の結果が時短(1)付き当たりである場合に、当該特典が継続され、通常当たりである場合に当該特典が消失される。このようにすれば、ドキドキゾーン(通常RUSH状態)における変動表示の結果が時短(1)付き当たりであるか否かについて遊技者に期待感を持たせることができる。

30

【3365】

<時短(2)付き大当たりについて>

連チャンゾーン(特別RUSH状態)、ドキドキゾーン(通常RUSH状態)における変動は特図2に係るものであるから、変動表示の結果が時短(2)付き当たりに当選することがある。連チャンゾーン(特別RUSH状態)、ドキドキゾーン(通常RUSH状態)中の変動においては、当たりとなった場合に、当該当たりが時短(2)付き大当たりである確率は例えば3%である。連チャンゾーン(特別RUSH状態)の2回目の変動において時短(2)付き当たりに当選した場合の例を、図275を参照して説明する。この場合は、上述した通常状態における時短(2)付き大当たりのときと同様な結果となる。すなわち、2回目の変動における大当たり状態が終了すると、遊技は時短(2)に係る時短状態となる。連チャンゾーン(特別RUSH状態)中に新たに時短(2)に係る時短状態が発生する場合、通常、2回目の変動における大当たり状態が終了すると、次の保留に基づく新たな特図2の変動が直ちに開始される。この変動中が新たな時短(2)に係る時短状態であるので、右側遊技領域30rを流下する遊技球がゲートを通過すると、特図2用始動入賞装置33bを長時間開放させることができる。その結果として、この変動中に特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入球し、特図2に係る変動が開始されても時短状態は終了しない。時短(2)に係る時短状態は、特図2に係る変動が2回なされないと終了しないからである。従って、遊技者は、この変動中に特図2用始動入賞装置33bに遊技球を入球させることで、その時点での特図2に係る変動の保留を上限数まで増やすことが

40

50

できる。ここでは、遊技球の入球により保留 3 , 保留 4 が増えて、変動表示動作が 4 回を上限に保留される。

【 3 3 6 6 】

ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）において時短（2）付き当たりに当選した場合の例を、図 2 7 6 を参照して説明する。ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）において新たに時短（2）に係る時短状態が発生する場合、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）において発生した大当たり状態が終了した時点で保留は貯まってない。そのため、新たに時短（2）に係る時短状態が発生すると、大当たり状態が終了した時点で右側遊技領域 3 0 r を流下する遊技球のゲート通過を契機に、遊技球を特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球させることができるようになる。特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球すると、特図 2 に係る変動表示が開始される。この変動中、右側遊技領域 3 0 r を流下する遊技球がゲートを通ると、さらに特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球させることができるようになる。その結果、この変動中に、特図 2 の変動の保留を上限数まで貯めることができる。

10

【 3 3 6 7 】

つまり、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において時短（1）付き当たりに当選すると、3 ラウンドまたは 9 ラウンドの大当たりラウンド遊技を行い、次も特図 2 の変動表示を行うことができるが、保留を増やすことはできない。連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において時短（2）付き当たりに当選すると、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が新たに初めから開始される。この場合、現在の連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）は、残存している保留が消化されないまま中止することになるが、この消化されなかった保留は、新たな連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）に引き継がれてそこで消化される。新たな連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の最初の変動中に、上限数まで、すなわち上限数からこの引き継がれた保留数を引いた数だけ、保留を増やすことができる。したがって、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における時短（2）付き大当たりは、現在の連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が序盤において保留を貯めることができる新たな連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）に置き換わるという意味で、時短（1）付き大当たりなどの他の大当たりよりも遊技的に有利である。このように連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の維持に係る時短（1）付き大当たりは、時短（2）付き大当たりよりも遊技者にとって価値の低い結果であるので、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において時短（1）付き大当たりが連続しても、遊技者に付与される価値と遊技機を設置するホールの利益とのバランスをとることができる。

20

30

【 3 3 6 8 】

連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における保留が後続の連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）に引き継がれる様子について説明する。例えば、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 2 回目の変動表示において時短（2）付き当たりに当選したとすると、上述の図 2 7 5 を参照して説明したように、当該大当たり演出の終了後、時短（2）に係る時短状態が発生し、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）は 3 回の保留を残したまま中止になる。この時点では大当たり演出は既に終了しているので、3 回の保留のうちの 1 回が当該変動に移行する。そして、当該変動に伴う変動表示が開始されると、2 回の保留を伴って新たな連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が発生する。この変動が新たな連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 1 回目の変動である。この新たな連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の 1 回目の変動中には時短状態が発生しているので、遊技者は変動表示動作の保留を貯めることができる。しかし、貯めることができる保留回数は 4 回に制限されているから、遊技者が今回貯めることができる保留は 2 回だけである。新たな連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 1 回目の変動表示が終了し、大当たり演出も終了すると、4 回分の保留の消化が開始される。説明の便宜のため 4 回分の変動表示の結果が全て時短（2）付き当たりに当選したとすると、右打ち遊技中に合計で、特図 2 に係る変動表示の結果が 7 回連続で当たり（V 入賞を契機とする大当たり）になる。その内訳は、先の連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における変動表示の当たりが 2 回と、後の連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における変動表示の大当たりが 5 回であ

40

50

る。このように、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）は、変動表示の結果が少なくとも 5 回連続で当たり（V 入賞を契機に大当たりを発生する当たり）になるまでは途中で終了することがない。したがって、遊技者は連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において確実に大当たりが連続して発生する遊技を楽しむことができる。

【3369】

以上の事情から、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 2 回目の変動表示において時短（2）付き当たりに当選するよりも、5 回目の変動表示において時短（2）付き当たりに当選したほうが、遊技者にとって有利となる。5 回目の変動表示において時短（2）付き当たりに当選すれば、特図 2 に係る変動表示を 10 回連続させることができるからである。その内訳は、先の連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における変動表示が 5 回と、後の連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における変動表示が 5 回である。このように、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）においては、1 回目～4 回目の変動表示において時短（2）付き当たりに当選するか、5 回目の変動表示において時短（2）付き当たりに当選するかによってその後の状態の有利さが異なる。したがって、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において時短（2）付き当たりに当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。

10

【3370】

なお、特図 2 に係る変動においては、時短（1）付き当たりが 5 回連続する方が時短（2）付き当たりとなるよりも発生し易い。このようにすれば、より確実に 5 回の変動表示から構成される連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を確実に発生させることができる。

20

【3371】

また、例えば、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 5 回目の変動表示において時短（2）付き当たりに当選したとすると、図 277 に示すように、当該大当たり演出および連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の終了後、時短（2）に係る時短状態が発生し、再び連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が発生する。したがって、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）中における 5 回目の変動表示の結果によっては、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が連続することになる。連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）は、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態である。連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が終了してしまうのは、遊技者にとって望ましいとはいえないから、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における変動表示の保留が減ることは、遊技者にとって不利である。しかしながら、本実施例によれば、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が進行するにつれ遊技者の遊技に対する意欲を次第に消沈させることがない。連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 5 回目の変動表示の結果いかんで連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が継続することがあり得、遊技者はそれに期待をすることができるからである。

30

【3372】

本実施例の構成では、時短なし通常状態において、特図 1 用始動入賞装置 33a へ遊技球が入球し大当たりとなる場合、当該大当たりが時短（2）付きである確率は例えば 52 % である。一方、時短（2）が発生している連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の 1 回目の変動表示において、特図 2 用始動入賞装置 33b へ遊技球が入球し当たりとなる場合、当該大当たりが時短（2）付きである確率は、例えば 3 % である。遊技機をこのように構成すれば、遊技者に対して時短状態における変動表示の結果が当たりとなることだけでなく、時短なし通常状態における変動表示の結果が大当たりとなることに対しても遊技者に高い関心を持たせることができる。

40

【3373】

<ハズレについて>

特図 1，特図 2 に係る変動において、抽選結果がハズレとなる場合がある。通常状態の変動表示においてハズレの結果が出た場合は、特図 1 に係る通常状態が続行される。連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 1 回目～4 回目の変動表示においてハズレの結果が出たとしても、ハズレ結果の表示の時点で 1 回～4 回の保留が貯められているので、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）は維持される。連チャンゾーン（特別 R U S H 状態

50

）における5回目の変動表示においてハズレの結果が出た場合は、時短状態が発生せず、遊技は特図1に係る通常状態に移行する。ドキドキゾーン（通常RUSH状態）の変動表示においてハズレの結果が出た場合も遊技は特図1に係る通常状態に移行する。

【3374】

＜通常当たりについて＞

また、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における5回目の変動表示の結果が通常当りに当選することがある。このような場合、図278に示すように、大当たり状態の終了後に時短状態が発生せず、遊技は特図1に係る通常状態に移行する。ドキドキゾーン（通常RUSH状態）の変動表示において通常当たりの結果が出た場合も遊技は特図1に係る通常状態に移行する。

10

【3375】

連チャンゾーン（特別RUSH状態）、ドキドキゾーン（通常RUSH状態）における変動は特図2に係るものであるから、変動表示の結果が通常当りに当選することがある。連チャンゾーン（特別RUSH状態）において通常当りに当選しても、5回の変動表示が連続する連チャンゾーン（特別RUSH状態）が維持されるという意味で遊技者にとって有利であり不利な状態とはならない。一方、ドキドキゾーン（通常RUSH状態）において通常当りに当選すると、ドキドキゾーン（通常RUSH状態）が終了するという意味で遊技者にとって不利な状態となる。このように、本実施例に係る遊技機によれば、連チャンゾーン（特別RUSH状態）において通常当りに当選するか、ドキドキゾーン（通常RUSH状態）において通常当りに当選するかによって、その後に遊技者が不利となるか否かが変わる。このようにすれば、通常当たりとなった場合にその後の状態を多様なものとすることができる。その結果、遊技の興趣性を向上させることができる。またこのようにすれば、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における通常当たりの当選後の状態と、ドキドキゾーン（通常RUSH状態）における通常当たりの当選後の状態とを確実に差を付けることができる。具体的には、連チャンゾーン（特別RUSH状態）をドキドキゾーン（通常RUSH状態）よりも確実に有利にすることができる。

20

【3376】

換言すれば、通常当りに当選したときの状態が連チャンゾーン（特別RUSH状態）かドキドキゾーン（通常RUSH状態）かによって特図2に係る変動表示という遊技者にとって有利な結果が連続して発生する状態が維持されるか否かが異なる。このように、同じ通常当たりでも状況によってその後の状態を多様なものとすることができる。

30

【3377】

その一方で、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における5回目の変動表示で通常当りに当選すると、時短状態が発生しないので遊技者はゲート、特図2用始動入賞装置33bを狙う遊技を行えない。その結果、特図2に係る連チャンゾーン（特別RUSH状態）は終了し、遊技は特図1に係る通常状態に戻る。その様子は、通常当たりとなっても特図2に係る変動表示が実行される連チャンゾーン（特別RUSH状態）における1回目～4回目の変動表示とは異なっている。このようにすることで、連チャンゾーン（特別RUSH状態）において1回目～4回目の変動表示で通常当りに当選するか、5回目の変動表示で通常当りに当選するかによって、その後の状態が有利または不利となるので、連チャンゾーン（特別RUSH状態）において通常当りに当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。

40

【3378】

＜時短（1）付き大当たりについて＞

連チャンゾーン（特別RUSH状態）、ドキドキゾーン（通常RUSH状態）における変動は特図2に係るものであるから、変動表示の結果が時短（1）付き当りに当選することがある。連チャンゾーン（特別RUSH状態）、ドキドキゾーン（通常RUSH状態）において時短（1）付き当りに当選すると各ゾーンが維持されるという意味で遊技者にとって不利な状態とはならない。上述した通常当たり後の遊技の多様性に対して、時短（1）付き当たりとなった後の遊技の安定性が確保されている。その結果、遊技の興趣性

50

を向上させることができる。

【3379】

また、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における1回目の変動表示の結果が時短（1）付き当たりに当選することがある。このようになっても上述した遊技の流れに変化はない。仮に当該時短（1）に係る時短状態が発生したとしても当該時短状態は、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における2回目の変動表示の開始とともに終了する。この終了タイミングは、既に発動している時短（2）に係る時短状態の終了タイミングと同一である。つまり、連チャンゾーン（特別RUSH状態）の1回目の変動表示の結果が時短（1）付き当たりに当選したからといって、現状において継続している時短状態が延長されることはない。

10

【3380】

＜特殊なケースでの連チャンゾーン（特別RUSH状態）について＞

連チャンゾーン（特別RUSH状態）の1回目の変動表示中であるにも関わらず、遊技者がそれを知らないか不注意によって遊技球が発射されない場合もある。このような場合でも、図279に示すように、時短（2）に係る時短状態の終了は、連チャンゾーン（特別RUSH状態）の2回目の変動開始までであるので、1回目の変動に係る大当たり状態の終了後、時短（2）に係る時短状態が発生する。この時短（2）に係る時短状態は、遊技者が右打ちを行い、特図2用始動入賞装置33bに遊技球を入球させ、2回目の変動表示が開始される時点で、終了となる。そのため、仮に連チャンゾーン（特別RUSH状態）の1回目の変動表示中に遊技球が発射されなかった場合であっても、この2回目の変動表示における大当たり状態を発生させることはできる。したがって、連チャンゾーン中に、特図2の大当たりを2回（2連チャン）享受できるので、不注意な遊技者であってもそれなりに連チャンの楽しみを受けることができる。

20

【3381】

次に、上述した連チャンゾーン（特別RUSH状態）、ドキドキゾーン（通常RUSH状態）の内部状態である特別RUSH状態、通常RUSH状態を発生させる仕組みについて、図280～図287を参照してもう少し詳細に説明する。図280は、始動入賞処理を示すフローチャートである。図281は、第1図柄変動処理を示すフローチャートである。図282は、特図2変動開始処理を示すフローチャートである。図283は、第2図柄変動処理を示すフローチャートである。図284は、第2図柄変動開始処理を示すフローチャートである。図285は、普通電動役物開閉処理を示すフローチャートである。図286は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。図287は、図286に続く次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

30

【3382】

図280を参照して主制御装置261にて行われるタイマー割込み処理（図23参照）における始動入賞処理について説明する。本実施例の始動入賞処理では、特図1用始動入賞装置33aの入賞に基づく保留と、特図2用始動入賞装置33bに入賞に基づく保留とを分けて格納されている点が上述した実施例1の図24に示す始動入賞処理と異なっている。

【3383】

ステップS701Aでは、主制御装置261のCPU501は、遊技球が特図1用始動入賞装置33aに入賞したか否かを特図1用の作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップS702Aに進み、そうでなければ本処理を終了する。

40

【3384】

ステップS702Aでは、主制御装置261のCPU501は、第1図柄表示装置40の特図1の作動保留球数N1が上限値（本実施の形態では4）未満であるか否かを判別する。特図1の作動保留球数N1が上限値未満であればステップS703Aに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS703Aでは、主制御装置261のCPU501は、特図1の作動保留球数N1を1インクリメントする。ステップS704Aでは、主制御装置261は、ステップS703Aでインクリメントされた特図1の作動保留球数N1

50

を保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置 262 に出力できるようにセットする。

【3385】

ステップ S705A では、主制御装置 261 の CPU501 は、第 1 図柄の当落及び第 3 図柄の変動パターンの決定に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップ S603 で更新した大当たり乱数カウンタ C1、大当たり図柄カウンタ C2 及び停止パターン選択カウンタ C3 と、変動種別カウンタ CS1～CS3 の各値を、図 10 に示した RAM503 の特図 1 の保留球格納エリアにおける第 1～第 4 保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。

【3386】

ステップ S707 では、主制御装置 261 の CPU501 は、遊技球が特図 2 用始動入賞装置 33b に入賞したか否かを特図 2 用の作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップ S708 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【3387】

ステップ S708 では、主制御装置 261 の CPU501 は、第 1 図柄表示装置 40 の特図 2 の作動保留球数 N2 が上限値（本実施の形態では 4）未満であるか否かを判別する。特図 2 の作動保留球数 N2 が上限値未満であればステップ S709 に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ S709 では、主制御装置 261 の CPU501 は、特図 2 の作動保留球数 N2 を 1 インクリメントする。ステップ S710 では、主制御装置 261 は、ステップ S709 でインクリメントされた特図 2 の作動保留球数 N1 を保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置 262 に出力できるようにセットする。

【3388】

ステップ S711 では、主制御装置 261 の CPU501 は、第 1 図柄の当落及び第 3 図柄の変動パターンの決定に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップ S603 で更新した大当たり乱数カウンタ C1、大当たり図柄カウンタ C2 及び停止パターン選択カウンタ C3 と、変動種別カウンタ CS1～CS3 の各値を、図 10 に示した RAM503 の特図 2 の保留球格納エリアにおける第 1～第 4 保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。

【3389】

ステップ S712 では、主制御装置 261 は後述する特図 1 もしくは特図 2 の変動開始処理に先立って行われる先読み抽選処理を実行する。

【3390】

次に、図 281 を参照して主制御装置 261 にて行われる通常処理（図 17 参照）における第 1 図柄変動処理について説明する。本実施例では、特図 2 の保留が優先的に消化されていく点が、上述した実施例 1 の図 18 に示す第 1 図柄変動処理と異なる。

【3391】

ステップ S401 では、主制御装置 261 の CPU501 は、今現在大当たり中であるか否かを判別する。続くステップ S402 では、主制御装置 261 の CPU501 は、第 1 図柄表示装置 40 による第 1 図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中でなくさらに第 1 図柄の変動表示中でもない場合、ステップ S403A に進み、主制御装置 261 の CPU501 は、第 1 図柄表示装置 40 の特図 2 の作動保留球数 N2 が「0」よりも大きいか否かを判別する。このとき、大当たり中である場合はそのまま本処理を終了し、特図 2 の作動保留球数 N が「0」である場合は後述するステップ S403B に進む。

【3392】

また、大当たり中、第 1 図柄の変動表示中の何れでもなく且つ特図 2 の作動保留球数 $N2 > 0$ であれば、ステップ S404A に進む。ステップ S404A では、主制御装置 261 の CPU501 は、特図 2 の作動保留球数 N2 を「1」減算する。ステップ S405A では、特図 2 の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。こ

10

20

30

40

50

のデータシフト処理は、特図 2 の保留球格納エリアの保留第 1 ～第 4 エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第 1 エリア→実行エリア、保留第 2 エリア→保留第 1 エリア、保留第 3 エリア→保留第 2 エリア、保留第 4 エリア→保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【3393】

その後、ステップ S 406 A では、主制御装置 261 の CPU 501 は、特図 2 の変動開始処理を実行する。ここで、図 282 のフローチャートを用いて特図 2 変動開始処理を詳細に説明すると、ステップ S 501 A では、主制御装置 261 の CPU 501 は、特図 2 の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて特図 2 当たりか否かを判別する。具体的には、特図 2 当たりか否かは大当たり乱数カウンタ C 1 に基づいて判別され、前述した通り約 1 / 1 の確率で特図 2 当たりに当選する。

10

【3394】

主制御装置 261 の CPU 501 は、特図 2 当たりであると判別した場合、ステップ S 502 A では、特図 2 の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタ C 2 の値に対応する特図 2 当たり図柄、すなわち、第 1 図柄表示装置 40 の第 1 セグメント表示部 40 a で表示する第 1 記号～第 6 記号の何れかとするかを求める。つまり、大当たり図柄カウンタ C 2 の値と図柄との対応関係を表す特図 2 大当たり抽選用テーブル（図 269 参照）に基づいて、大当たり図柄カウンタ C 2 の値に対応する特図 2 当たり図柄を求める。

20

【3395】

次に、ステップ S 503 A では、主制御装置 261 の CPU 501 は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を決定する。具体的には、上述した図 271（a）に示した特図 2 の 1 回目の変動用の変動パターン選択用テーブルと、図 271（b）に示した特図 2 の 2 ～ 5 回目の変動用に基づいて、当たり変動パターンを決定する。

【3396】

一方、ステップ S 501 A で特図 2 当たりではないと判別された場合には、ステップ S 504 において、主制御装置 261 の CPU 501 は、外れ図柄、すなわち第 1 図柄表示装置 40 の第 1 セグメント表示部 40 a を第 7 記号で停止表示させるという停止図柄に設定する。

30

【3397】

次に、ステップ S 505 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、上述した図 271（a）に示した特図 2 の 1 回目の変動用の変動パターン選択用テーブルと、図 271（b）に示した特図 2 の 2 回目～ 5 回目の変動用に基づいて、外れ変動パターンを決定する。

【3398】

また、ステップ S 507 A では、主制御装置 261 の CPU 501 は、ステップ S 503 A で決定された特図 2 当たり変動パターンに対応する特図 2 変動パターン指定コマンド、または、ステップ S 505 A で決定された特図 2 外れ変動パターンに対応する特図 2 変動パターン指定コマンドを設定する。

40

【3399】

続いて、ステップ S 508 A では、主制御装置 261 の CPU 501 は、ステップ S 502 A，S 503 A を経てきた場合には、ステップ S 502 A で決定された第 1 図柄表示装置 40 の特図 2 当たり図柄に対応する特図 2 装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップ S 504 A，S 505 A を経てきた場合には、ステップ S 504 A で決定された第 1 図柄表示装置 40 の特図 2 外れ図柄に対応する特図 2 装飾図柄指定コマンドを設定する。

【3400】

続いて、ステップ S 510 では、主制御装置 261 の CPU 501 は、特図 2 変動回数カウンタを 1 加算して、本処理を終了する。特図 2 変動回数カウンタは、例えば、特図 1

50

の時短（２）状態や、時短（１）状態における特図２の変動回数をカウントするものである。

【３４０１】

次に、図２８３を参照して、主制御装置２６１が行う通常処理（図１７参照）における第２図柄制御処理について説明する。

【３４０２】

ステップＳ４２１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、今現在第２図柄当たり中（特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放中）であるか否かを判別する。続くステップＳ４２２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄表示装置４１による第２図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、第２図柄当たり中でなくさらに第２図柄の変動表示中でもない場合、ステップＳ４２３に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の第２図柄の作動保留球数Ｍが「０」よりも大きいかな

10

【３４０３】

また、大当たり中、第２図柄の変動表示中の何れでもなく且つ第２図柄の作動保留球数 $M > 0$ であれば、ステップＳ４２４に進む。ステップＳ４２４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の作動保留球数Ｍを「１」減算する。ステップＳ４２５では、第２図柄の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第２図柄の保留球格納エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

20

【３４０４】

その後、ステップＳ４２６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の変動開始処理を実行する。ここで、図２８４のフローチャートを用いて第２図柄変動開始処理を詳細に説明すると、ステップＳ５２１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている第２図柄乱数カウンタＣ４の値に基づいて第２図柄当たりか否かを判別する。具体的には、上述した図２７０（ａ）に示した普通当たり抽選用テーブルに基づいて、約１／１の確率で第２図柄当たりに当選する。

30

【３４０５】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄当たりであると判別した場合、ステップＳ５２２では、第２図柄の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている第２図柄乱数カウンタＣ４の値に対応する第２図柄の当たり図柄を設定し、ステップＳ５２４に進む。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄当たりでないとして判別した場合、ステップＳ５２３では、第２図柄の外れ図柄を設定し、ステップＳ５２４に進む。

【３４０６】

次に、ステップＳ５２４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に格納される時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１であるか否かを判断する。時短（１）フラグが１であれば、時短（１）付き当たりに当選を示し、時短（２）フラグが１であれば、時短（２）付き当たりまたは時短（２）付き大当たりに当選を示す。

40

【３４０７】

ステップＳ５２５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１である場合に、変動時間が短い方の第２図柄変動パターンを決定する。ステップＳ５２６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１でない場合に、変動時間が長い方の第２図柄変動パターンを決定する。具体的には、上述した図２７０（ｂ）に示した普通図柄変動パターン及び普通電動役物開放パターン選択用テーブルに基づいて、第２図柄変動パターンを決定する。

【３４０８】

次に、ステップＳ５２７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞

50

装置 3 3 b の電動役物の開放時間を決定するために、第 2 図柄当たりであるか否かを判断する。第 2 図柄当たりであればステップ S 5 2 8 に進み、第 2 図柄当たりでなければ本処理を終了する。ステップ S 5 2 8 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 (1) フラグまたは時短 (2) フラグが 1 であるか否かを判断する。

【3 4 0 9】

ステップ S 5 2 9 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 (1) フラグまたは時短 (2) フラグが 1 である場合に、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放時間を長い時間に決定する。ステップ S 5 3 0 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 (1) フラグまたは時短 (2) フラグが 1 でない場合に、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放時間を短い時間に決定する。具体的には、上述した図 2 7 0 (b) に示した普通図柄変動パターン及び普通電動役物開放パターン選択用テーブルに基づいて、電動役物の開放パターンを決定する。これにより本処理を終了する。

【3 4 1 0】

図 2 8 3 の説明に戻り、ステップ S 4 2 2 が YES、すなわち第 2 図柄の変動表示中である場合には、ステップ S 4 2 7 に進み、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 2 図柄の変動時間が経過したか否かを判別する。この第 2 図柄の変動時間は、図 2 8 4 を用いて前述した通りであり、この変動時間が経過した時にステップ S 4 2 7 が肯定判別される。変動時間が経過していなければステップ S 4 2 8 に進み、変動時間が経過していればステップ S 4 2 9 に進む。

【3 4 1 1】

そして、ステップ S 4 2 8 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 2 図柄表示装置 4 1 での第 1 図柄の変動表示を更新する。つまり、第 2 図柄表示装置 4 1 の表示部 4 1 a, 4 1 b の変動表示を継続し、本処理を終了する。

【3 4 1 2】

一方、ステップ S 4 2 9 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 2 図柄の変動表示を停止し、第 2 図柄の停止図柄を表示図柄へ設定する。つまり、図 2 8 4 のステップ S 5 2 2 で第 2 図柄の当たり図柄に決定された場合には、第 2 図柄表示装置 4 1 の「○」表示部 4 1 a, 「×」表示部 4 1 b の変動表示後に、「○」表示部 4 1 a を点灯表示する。図 2 8 4 のステップ S 5 2 3 で第 2 図柄の外れ図柄に決定された場合には、第 2 図柄表示装置 4 1 の「○」表示部 4 1 a, 「×」表示部 4 1 b の変動表示後に、「×」表示部 4 1 b を点灯表示する。

【3 4 1 3】

続いて、ステップ S 4 3 0 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 2 図柄表示装置 4 1 で変動表示される第 2 図柄の変動パターンの停止を指示するための全停止コマンドを設定し、本処理を終了する。

【3 4 1 4】

次に、図 2 8 5 を参照して、主制御装置 2 6 1 が行う通常処理 (図 1 7) における普通電動役物開放処理について説明する。

【3 4 1 5】

ステップ S 5 4 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 2 図柄当たりであるか否かを判断する。第 2 図柄当たりであればステップ S 5 4 2 に進み、外れであれば本処理を終了する。ステップ S 5 4 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 (1) フラグまたは時短 (2) フラグが 1 であるか否かを判断する。時短 (1) フラグまたは時短 (2) フラグが 1 であればステップ S 5 4 3 に進み、1 でなければステップ S 5 4 7 に進む。

【3 4 1 6】

ステップ S 5 4 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、短い開放時間の普通電動役物開放パターンにて特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物を開放させる。ステップ S 5 4 4 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の作動口スイッチによって 1 球の遊技球の入球が検出されたか否かを判断する。1 球の遊技球の入

球が検出されていなければ、ステップ S 5 4 5 へ進み、1 球の遊技球の入球が検出されればステップ S 5 4 6 へ進む。

【3 4 1 7】

ステップ S 5 4 5 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、長い開放時間に設定された最大開放時間を経過したか否かを判断する。最大開放時間を経過すればステップ S 5 4 6 へ進み、そうでなければ最大開放時間を経過するかどうかを判断する。ステップ S 5 4 6 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物を閉鎖して、本処理を終了する。

【3 4 1 8】

ステップ S 5 4 7 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、長い開放時間の普通電動役物開放パターンにて特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物を開放させる。ステップ S 5 4 8 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の作動口スイッチによって 1 球の遊技球の入球が検出されたか否かを判断する。1 球の遊技球の入球が検出されていなければ、ステップ S 5 4 9 へ進み、1 球の遊技球の入球が検出されればステップ S 5 5 0 へ進む。

【3 4 1 9】

ステップ S 5 4 9 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、短い開放時間に設定された最大開放時間を経過したか否かを判断する。最大開放時間を経過すればステップ S 5 5 0 へ進み、そうでなければ最大開放時間を経過するかどうかを判断する。ステップ S 5 5 0 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物を閉鎖して、本処理を終了する。

【3 4 2 0】

次に、図 2 8 6 , 図 2 8 7 を参照して、主制御装置 2 6 1 が行う通常処理 (図 1 7) における次回遊技状態設定処理について説明する。

【3 4 2 1】

ステップ S 5 6 1 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 の時短 (2) 付き大当たりに当選しているか否かを判断する。特図 1 の時短 (2) 付き大当たりに当選している場合はステップ S 5 6 1 B に進み、そうでなければステップ S 5 6 1 D に進む。ステップ S 5 6 1 B では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、次の遊技から通常状態ではなく連チャンゾーン (特別 RUSH 状態) に移行することをサブ制御装置 2 6 2 に伝達するために、連チャンゾーン移行コマンドをセットし、ステップ S 5 6 1 C に進む。ステップ S 5 6 1 C では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 (2) フラグを 1 にセットし、本処理を終了する。

【3 4 2 2】

このように、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 が次回遊技状態設定処理において時短 (2) フラグを 1 にセットすることによって、特図 1 の大当たり状態の終了後の遊技を特別 RUSH 状態として開始することができる。

【3 4 2 3】

ステップ S 5 6 1 D では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 の通常大当たりに当選しているか否かを判断する。特図 1 の通常大当たりに当選している場合は、次の遊技も通常状態のまま変わらないので、本処理を終了する。そうでない場合は、ステップ S 5 6 2 A に進む。

【3 4 2 4】

ステップ S 5 6 2 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 の時短 (2) 付き当たりに当選しているか否かを判断する。特図 2 の時短 (2) 付き大当たりに当選している場合はステップ S 5 6 2 B へ進み、そうでない場合はステップ S 5 6 3 A に進む。

【3 4 2 5】

ステップ S 5 6 2 B では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、V 入賞口 3 1 a への V 入賞が V 検出スイッチによって検出されているか否かを判断する。V 入賞が検出されている場合はステップ S 5 6 2 C に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

10

20

30

40

50

【3426】

ステップS562Cでは、主制御装置261のCPU501は、次の遊技も連チャンゾーン（特別RUSH状態）が継続することをサブ制御装置262に伝達するために、連チャンゾーン継続コマンドをセットし、ステップS562Eに進む。

【3427】

ステップS562Eでは、主制御装置261のCPU501は、時短（2）フラグが0であるか否かを判断する。特図2の時短（2）付き大当たりに当選したタイミングが時短（2）に係る時短状態の終了後であれば、その時点での時短（2）フラグは0である。時短（2）フラグが0であればステップS562Fに進む。ステップS562Fでは、主制御装置261のCPU501は、時間（2）フラグを再び1にセットしてステップS562Gへ進む。

10

【3428】

ステップS562Eにて時短（2）フラグが0でないと判断された場合、特図2の時短（2）付き大当たりに当選したタイミングが時短（2）に係る時短状態中、つまり特図2の1回目の変動表示における当選であるので、その時点での時短（2）フラグは1である。この場合、時短（2）フラグは1のままにしておき、ステップS562Gへ進む。

【3429】

ステップS562Gでは、主制御装置261のCPU501は、新たな連チャンゾーン（特別RUSH状態）において特図2の変動回数を新たにカウントするために、特図2変動回数カウンタを0に戻し、本処理を終了する。

20

【3430】

このように、主制御装置261のCPU501が次回遊技状態設定処理において連チャンゾーン（特別RUSH状態）中に時短（2）フラグを1にセットすることによって、特図2の大当たり状態の終了後の遊技を新たな特別RUSH状態として開始することができる。

【3431】

ステップS563Aでは、主制御装置261のCPU501は、特図2の時短（1）付き当たりに当選しているか否かを判断する。ステップS563Bでは、主制御装置261のCPU501は、V入賞口31aへのV入賞が検出されているか否かを判断する。V入賞が検出されている場合はステップS563Cに進み、そうでない場合は本処理を終了する。

30

【3432】

ステップS563Cでは、主制御装置261のCPU501は、特図2変動回数カウンタによってカウントされた特図2の変動回数が4回以下であるか否かを判断する。連チャンゾーン（特別RUSH状態）において特図2の変動回数が4回以下で時短（1）付き当たりに当選した場合、時短（1）に係る時短状態が発生する間も無く、次の変動が開始されるので、時短（1）フラグをセットする必要はない。そのため、ステップS563Cにて特図2の変動回数が4回以下であるとは判断された場合は、そのまま本処理を終了するが、そうでない場合はステップS563Dに進む。

【3433】

ステップS563Dでは、主制御装置261のCPU501は、特図2変動回数カウンタによってカウントされた特図2の変動回数が5回であるか否かを判断する。特図2の変動回数が5回である場合はステップS563Eへ進み、そうでない場合は、ステップS563Gへ進む。

40

【3434】

ステップS563Eでは、主制御装置261のCPU501は、次の遊技からは連チャンゾーン（特別RUSH状態）からドキドキゾーン（通常RUSH状態）へ移行することをサブ制御装置262に伝達するため、ドキドキゾーン移行コマンドをセットし、ステップS563Fに進む。ステップS563Fでは、主制御装置261のCPU501は、時短（1）フラグを1にセットして本処理を終了する。なお、特図2の変動回数が4回以下の

50

場合の処理と異なる理由は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において特図 2 の変動回数が 5 回で時短（1）付き当たりには当選した場合、次に移行するドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）において保留が 0 であるため、時短（1）に係る時短状態が発生するからである。

【3435】

このように、主制御装置 261 の CPU 501 が次回遊技状態設定処理において連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の最後に（すなわち保留が 0 の状態で）時短（1）フラグを 1 にセットすることによって、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が継続されないことが確定される。これにより、主制御装置 261 の CPU 501 は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を終了し、特図 2 の大当たり状態の終了後の遊技をドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）として開始することができる。

10

【3436】

ステップ S 563 G では、主制御装置 261 の CPU 501 は、特図 2 変動回数カウンタによってカウントされた特図 2 の変動回数が 6 回以上であるか否かを判断する。特図 2 の変動回数が 6 回以上である場合はステップ S 563 H へ進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップ S 563 H では、主制御装置 261 の CPU 501 は、次の遊技もドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）が継続することをサブ制御装置 262 に伝達するため、ドキドキゾーン継続コマンドをセットして、本処理を終了する。

【3437】

ステップ S 564 A では、主制御装置 261 の CPU 501 は、特図 2 の通常当りに当選したか否かを判断する。特図 2 の通常当りに当選した場合はステップ S 564 B に進み、そうでない場合は、図 287 に示すステップ S 565 A に進む。ステップ S 564 B では、主制御装置 261 の CPU 501 は、V 入賞口 31 a への V 入賞が検出されているか否かを判断する。V 入賞が検出されている場合はステップ S 564 C に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

20

【3438】

ステップ S 564 C では、主制御装置 261 の CPU 501 は、特図 2 変動回数カウンタによってカウントされた特図 2 の変動回数が 4 回以下であるか否かを判断する。連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において特図 2 の変動回数が 4 回以下で通常当りに当選した場合、次の保留によって次の変動を開始することができるため、そのまま本処理を終了するが、そうでない場合はステップ S 564 D に進む。

30

【3439】

ステップ S 564 D では、主制御装置 261 の CPU 501 は、特図 2 変動回数カウンタによってカウントされた特図 2 の変動回数が 5 回以上であるか否かを判断する。特図 2 の変動回数が 5 回以上である場合はステップ S 564 E へ進み、そうでない場合は、本処理を終了する。

【3440】

ステップ S 564 E では、主制御装置 261 の CPU 501 は、次の遊技から通常状態へ移行することをサブ制御装置 262 に伝達するため、通常状態移行コマンドをセットし、ステップ S 564 F に進む。例えば、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の 5 回目の抽選結果が通常当たりである場合や、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）における抽選結果が通常当たりである場合に、通常状態移行コマンドがセットされる。ステップ S 563 F では、主制御装置 261 の CPU 501 は、特図 2 変動回数カウンタのカウント値を 0 に戻して本処理を終了する。

40

【3441】

このように、主制御装置 261 の CPU 501 が次回遊技状態設定処理において連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の最後に（すなわち保留が 0 の状態で）時短（1）フラグおよび時短（2）フラグのいずれも 1 にセットしないことによって、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が継続されないことが確定される。これにより、主制御装置 261 の CPU 501 は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を終了し、特図 2 の大当たり状態の

50

終了後の遊技を通常状態として開始することができる。

【3442】

なお、上述の通り、特図2変動回数が5未満（例えば1回）であっても、残りの保留が0である場合（遊技者が右打ちを継続しなかった場合）には、主制御装置261のCPU501は同様に連チャンゾーン（特別RUSH状態）を終了する。この場合、特図2当たりの種別に応じて、ドキドキゾーン（通常RUSH状態）か通常状態に移行される。

【3443】

ステップS565AからステップS566Cでは、主制御装置261のCPU501は、時短（2）や時短（1）に係る時短状態が終了タイミングであるか否かを判断する。

【3444】

すなわち、ステップS565Aでは、主制御装置261のCPU501は、時短2フラグが1であるか否かを判断する。時短（2）フラグが1である場合はステップS565Bに進み、そうでない場合はステップS566Aに進む。ステップS565Bでは、主制御装置261のCPU501は、特図2変動回数カウンタによってカウントされた特図2の変動回数が2回になったか否かを判断する。特図2の変動回数が2回になっていない場合は、いまだ時短（2）に係る時短状態中であるので、本処理を終了する。特図2の変動回数が2回になった場合、すなわち連チャンゾーン（特別RUSH状態）における2回目の変動表示の開始タイミングになった場合は、時短（2）フラグを0に戻し、本処理を終了する。これにより、時短（2）に係る時短状態が終了する。

【3445】

ステップS566Aでは、主制御装置261のCPU501は、時短（1）フラグが1であるか否かを判断する。時短（1）フラグが1である場合はステップS566Bに進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップS566Bでは、主制御装置261のCPU501は、特図2変動回数カウンタによってカウントされた特図2の変動回数が1回になったか否かを判断する。特図2の変動回数が1回になっていない場合は、すなわち連チャンゾーン（特別RUSH状態）においていまだ1球も特図2用始動入賞装置33bに遊技球を入球させていない場合は、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入球するまで待機するため、本処理を終了する。特図2の変動回数が1回になった場合、すなわち連チャンゾーン（特別RUSH状態）における1回目の変動表示の開始タイミングになった場合は、時短（1）フラグを0に戻し、本処理を終了する。これにより、時短（1）に係る時短状態が終了する。

【3446】

次に、図288を参照して、サブ制御装置262によって行われる通常処理（図33参照）中の演出管理実行処理（図39参照）における次回遊技状態表示態様設定処理について説明する。図288は、次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。なお、この処理は、実施例1で図43を参照して説明したものと同一部分があるが、連チャンゾーン（特別RUSH状態）やドキドキゾーン（通常RUSH状態）への移行等のコマンドになっている点が異なっている。

【3447】

ステップS2491Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、連チャンゾーン移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップS2492Aに進み、そうでない場合はステップS2493Aに進む。

【3448】

ステップS2492Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42に連チャンゾーン（特別RUSH状態）への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用連チャンゾーン移行コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置45に、特図1の大当たり状態の終了後に「連チャンゾーン突入」のような表示を行わせる。

【3449】

ステップS2493Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、ドキドキゾーン移

10

20

30

40

50

行もしくは継続コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップ S 2 4 9 4 A に進み、そうでない場合はステップ S 2 4 9 5 A に進む。

【3 4 5 0】

ステップ S 2 4 9 4 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 にドキドキゾーン（通常 RUSH 状態）への移行もしくは継続を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示するドキドキゾーン移行／継続コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置 4 5 に、特図 2 の大当たり状態の終了後に「ドキドキゾーン突入」もしくは「ドキドキゾーン継続」のような表示を行わせる。

【3 4 5 1】

ステップ S 2 4 9 5 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、通常状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。通常状態移行コマンド受信している場合は、ステップ S 2 4 9 6 A に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【3 4 5 2】

ステップ S 2 4 9 6 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に通常状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用通常状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置 4 5 に、特図 2 の大当たり状態の終了後に「左打ちに戻して下さい」のような表示を行わせる。

【3 4 5 3】

次に、図 2 8 9 を参照して、表示制御装置 4 5 が行う通常処理（図 4 5 参照）における表示モード等の切り替え処理について説明する。なお、この処理は、実施例 1 で図 4 6 を参照して説明したものと同一部分があるが、連チャンゾーン（特別 RUSH 状態）やドキドキゾーン（通常 RUSH 状態）への移行表示を行う点が異なっている。以下では、この異なる点について説明する。

【3 4 5 4】

ステップ S 3 1 1 3 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、表示用連チャンゾーン移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用連チャンゾーン移行コマンドを受信していればステップ S 3 1 1 4 A に進み、そうでなければステップ S 3 1 1 5 A に進む。

【3 4 5 5】

ステップ S 3 1 1 4 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、連チャンゾーン移行表示処理を実行する。例えば、第 3 図柄表示装置 4 2 に特図 1 の大当たり状態の終了後に「連チャンゾーン突入」の文字画像を表示し、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球があった時点で表示を終了する。

【3 4 5 6】

ステップ S 3 1 1 5 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、表示用ドキドキゾーン移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用ドキドキゾーン移行コマンドを受信していればステップ S 3 1 1 6 A に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【3 4 5 7】

ステップ S 3 1 1 6 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、ドキドキゾーン移行表示処理を実行する。例えば、第 3 図柄表示装置 4 2 に、特図 2 の大当たり状態の終了後に「ドキドキゾーン突入」もしくは「ドキドキゾーン継続」のような文字画像を表示し、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球があった時点で表示を終了する。

【3 4 5 8】

ステップ S 3 1 1 7 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、表示用通常状態移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用通常状態移行コマンドを受信していればステップ S 3 1 1 8 A に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【3 4 5 9】

ステップ S 3 1 1 8 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、通常状態移行表示処

10

20

30

40

50

理を実行する。例えば、第3図柄表示装置42に、特図2の大当たり状態の終了後に「左打ちに戻して下さい」のような文字画像を表示し、特図2用始動入賞装置33bへの入球があった時点で表示を終了する。以上で本処理を終了する。

【3460】

＜本実施例における特徴的な構成＞

以下、本実施例における(Sa)に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、上述した次回遊技状態設定処理によって、第3図柄表示装置42の変動表示の結果が時短(2)付き当たりとなった後の状態を連チャンゾーン(特別RUSH状態)とすることが可能な状態制御機能を備える。また、主制御装置261のCPU501における状態制御機能は、連チャンゾーン(特別RUSH状態)において変動表示の結果が連続して時短(2)付き当たりとならないこと(通常当たり、または時短(1)付き当たりとなる)ことを連チャンゾーン(特別RUSH状態)の終了条件としている。主制御装置261のCPU501における状態制御機能は、連チャンゾーン(特別RUSH状態)における5回目の変動において時短(2)付き当たり以外の結果が出ると、連チャンゾーン(特別RUSH状態)の終了後の状態を連チャンゾーン(特別RUSH状態)とは異なる通常状態またはドキドキゾーン(通常RUSH状態)とする。

10

【3461】

なお、本発明における状態制御手段は、主制御装置261のCPU501が上述した次回遊技状態設定処理によって実行する状態制御機能に相当する。本発明の特定の結果は、本実施例の時短(2)付き当たりと相当し、本発明の第1特定状態は、本実施例の連チャンゾーン(特別RUSH状態)に相当する。本実施例の連チャンゾーン(特別RUSH状態)は、例えば、主制御装置261のCPU501が上述した次回遊技状態設定処理において、特図1の時短(2)付き大当たりに基づく時短(2)フラグが1になった時点から、連チャンゾーン(特別RUSH状態)の最後(特図2変動回数カウンタが5の時点あるいは保留が0の時点)において、特図2の時短(1)付き当たりに基づく時短(1)フラグが1になるか、特図2の通常当たりに基づいて時短(1)フラグおよび時短(2)フラグいずれも1にならない時点までの状態に相当する。本発明における所定の結果は、本実施例の時短(2)付き当たりとならないことに相当する。

20

【3462】

また、本実施例では、連チャンゾーン(特別RUSH状態)の終了条件となる変動表示の結果(時短(2)付き当たり以外の結果)が連続する回数は、上限回数(特図2の1回目の変動表示における当たりが1回と、4個の保留に基づく2~5回目の変動表示における当たりが4回の計5回)が予め定められている。すなわち、当該保留を含む保留の上限は5回と定められているので、この5回分は当たり結果が確実に連続するため、連チャンゾーン(特別RUSH状態)において確実に特図2の5回目の変動表示が行われるまでの一定期間、5回連続で大当たりが発生するという特別RUSH状態に係る遊技を行うことができる。

30

【3463】

また、この特図2の5回目までの変動表示の結果が全て時短(2)付き当たりではないことが連チャンゾーン(特別RUSH状態)の終了条件となっている。したがって、連チャンゾーン(特別RUSH状態)において変動表示の結果が連チャンゾーン(特別RUSH状態)を発生させた結果(時短(2)付き当たり)とは異なる結果(時短(1)付き当たり、通常当たり)となったとしても、その時点で連チャンゾーン(特別RUSH状態)を終了させるのではないので、安心して連チャンゾーン(特別RUSH状態)に係る遊技を行わせることができる。

40

【3464】

また、連チャンゾーン(特別RUSH状態)中の変動においては、当たりとなった場合に、当該当たりが時短(2)付き当たりと振り分けられる確率は例えば3%と低い。したがって、時短(2)付き当たりでない当たりで当選する事象の方が時短(2)付き当たりで当選する事象よりも発生し易い。したがって、連チャンゾーン(特別RUSH状態)を

50

発生させた当選結果（時短（２）付き当たり）が出なくても、頻繁に出やすい時短（１）付き当たりや通常当たりが出ればよいので、より確実に、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）に係る遊技を行わせることができる。

【３４６５】

また、時短（２）付き当たりは、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）を始めから行うことができる時短（２）という特典が付帯しているから、時短（２）付き当たりでない当たりに当選する方が時短（２）付き当たりに当選するよりも遊技者にとって価値が低い。本実施例に係る遊技機は、高価値な時短（２）付き当たりの発生確率を低く抑えることにより、当たりに付帯する特典と当該特典の発生確率のバランスがとれている。

【３４６６】

また、上述したように、本実施例における連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における連続した変動表示は、変動表示が連続する前（すなわち、多連チャン状態が発生する前）に成立している特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球した遊技球の個数（５球）に応じて行われる。変動表示を連続させるために所定条件の数を増やそうと、遊技者は特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を狙うので、遊技者の遊技に対する意欲を一層向上させることができる。

【３４６７】

本実施例における連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における変動表示は、遊技者にとって複数の意味がある。例えば、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 2 回目～4 回目の変動表示は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の維持に関している。つまり、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における中盤の状態のときに当選した当たりの種別によって、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が継続するかが決定される。具体的には、当該入球によって時短（２）付き当たりに当選すれば、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）は中止（および更新）され、その他の当たりに当選すれば連チャンゾーン状態は継続される。

【３４６８】

また、例えば、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 5 回目の変動表示は、ドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）の開始に関連している。つまり、当該抽選によって通常当たりに当選すれば、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）は終了し、時短（１）付き当たりに当選すればドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）が継続する。つまり、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 5 回目の変動表示の結果が、時短（１）付き当たりとなると、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の終了後の状態を特図 2 に係る変動表示の結果が時短（１）付き当たりとならないことが終了の条件であるドキドキゾーン（通常 R U S H 状態）にし、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における 5 回目の変動表示の結果が、通常当たりとなると、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）の終了後の状態を特図 1 抽選に係る時短（２）付き大当たり当選前の通常遊技となる。

【３４６９】

本実施例における連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における序盤である 1 回目の変動表示に係る演出が実行される期間においては、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球は、後の変動表示動作の保留に関連している。つまり、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が開始されたときに成立した特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球した遊技球の個数は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）において実行される変動表示の回数を意味している。上述の動作説明では、1 回目の変動表示に係る演出が実行される期間に 4 球の遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球し、4 回の保留が発生する場合について説明したが、当該期間において特図 2 用始動入賞装置 3 3 b へ 3 球しか遊技球が入球しなかった場合は、保留は 3 回しか貯められず、4 回の保留が発生する場合と比べて、連チャンゾーン状態で発生する変動表示および特図 2 の大当たりの連チャン回数は 1 回分減少する。つまり、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）における変動表示の回数は、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）が開始されたときに成立した特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球回数に応じて決定される。

10

20

30

40

50

【3470】

また、本実施例に係る遊技機は、主制御装置261のCPU501は、上述した特図1変動開始処理および特図2変動開始処理によって、特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球を始動条件として実行される第3図柄表示装置42の変動表示の変動時間を設定する変動時間設定機能（変動時間設定手段）を備えている。そして、変動時間設定機能は、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における2回目～4回目における変動表示の変動時間は、少なくとも通常遊技における特図1に係る変動表示の結果が時短（2）付き大当たりとなる前の状態（当初状態）における変動表示の変動時間よりも短くなるように変動時間を設定する。これにより、連チャンゾーン（特別RUSH状態）において短い変動時間で連続して特図2の当たり結果を発生させることができる。

10

【3471】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような状態の制御を実行することが特徴的である。

【3472】

第1に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、上述した次回遊技状態設定処理によって、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における5回目の変動表示の結果が時短（2）付き当たりとなると、連チャンゾーン（特別RUSH状態）の終了後の状態を連チャンゾーン（特別RUSH状態）とすることが可能である。

【3473】

第2に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、上述した次回遊技状態設定処理によって、連チャンゾーン状態における5回目の変動表示の結果が、通常大当たりとなると、連チャンゾーン状態終了後の状態を特図1の時短（2）付き当たりに当選する前の通常遊技の状態にすることが可能である。

20

【3474】

第3に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、ドキドキゾーン（通常RUSH状態）における変動表示で付与された特典が時短（1）であるか、時短（2）であるか、それとも特典がないかに応じて、それぞれドキドキゾーン（通常RUSH状態）を維持するか、ドキドキゾーン（通常RUSH状態）を連チャンゾーン（特別RUSH状態）にするか、または、ドキドキゾーン（通常RUSH状態）を特図1抽選に係る時短（2）付き当たり当選前の通常遊技にするかを決定することが可能である。

30

【3475】

第4に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における最後の変動表示（5回目の変動表示）の結果が通常当たりとなることに応じ、連チャンゾーン（特別RUSH状態）の終了後の状態を時短（2）付き当たりとなる前の通常状態にすることが可能である。

【3476】

第5に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、上述した次回遊技状態設定処理によって、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における1回目～5回目の変動表示の結果が、時短（2）付き当たりとなると、現在の連チャンゾーン（特別RUSH状態）を中止して、5回を上限とする複数回の変動表示が可能な新たな連チャンゾーン（特別RUSH状態）を開始させるようにし、特図2に係る変動表示を6回以上連続させることが可能である。

40

【3477】

以下、本実施例における（Sb）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、遊技中に少なくとも連チャンゾーン（特別RUSH状態）、ドキドキゾーン（通常RUSH状態）を発生させることが可能であり、連チャンゾーン（特別RUSH状態）において通常当たりに当選すると、その後を遊技者にとって不利な状態とさせないことが可能な状態制御機能を備える。通常当たりの当選が連チャンゾーン（特別RUSH状態）の終了条件とはなっていないからである。連チャンゾーン

50

(特別 R U S H 状態) は、時短 (2) 付き当たりに当選し、当該当たり演出が終了してから、4 回目の保留が消化されるまでの状態をいうのであって、計 5 回の変動表示がいかなる結果となろうとも連チャンゾーン (特別 R U S H 状態) が途中で終了することはない。連チャンゾーン (特別 R U S H 状態) 中に通常当たりに当選すると、その後も遊技者にとって通常遊技よりも有利な状態となる。当該有利な状態とは、連チャンゾーン (特別 R U S H 状態) における次回以降の変動表示においても特図 1 に係る変動表示よりも大当たりとなり易い特図 2 に係る変動表示が連続する状態のことである。

【3478】

その一方で、主制御装置 261 の CPU 501 は、ドキドキゾーン (通常 R U S H 状態) 中に通常当たりに当選すると、その後を遊技者にとって不利な状態とする。通常当たりの当選がドキドキゾーン (通常 R U S H 状態) の終了条件の一つとなっているからである。ドキドキゾーン (通常 R U S H 状態) を継続させるには、時短 (1) 付き当たりに当選し続けなければならない。さもないと、遊技の状態はドキドキゾーン (通常 R U S H 状態) から通常状態に戻る。この不利な状態は、遊技者にとって好ましくない不利益結果となる状態である。

【3479】

ドキドキゾーン (通常 R U S H 状態) において発生する不利な状態とは、具体的には、ドキドキゾーン (通常 R U S H 状態) において時短 (1) 付き当たりに当選した後で発生するドキドキゾーン (通常 R U S H 状態) が継続した状態よりも遊技者にとって不利な通常状態である。この場合の不利な状態とは、ドキドキゾーン (通常 R U S H 状態) 中の変動表示により遊技者にとって有利な結果である時短 (1) 付き当たりが連続して発生することが可能な状態から転落した通常状態のことである。一方、連チャンゾーン (特別 R U S H 状態) において不利な状態とならない場合とは、連チャンゾーン (特別 R U S H 状態) 中の変動表示により遊技者にとって有利な結果である大当たりが連続して発生することが可能な状態のことである。したがって、本実施例において不利な状態とは、特図 2 に係る変動表示により遊技者にとって有利な結果が連続して発生することが可能な状態のことである。

【3480】

ドキドキゾーン (通常 R U S H 状態) において発生する不利な状態についてもう少し詳しく説明する。ドキドキゾーン (通常 R U S H 状態) においては、遊技者に付与される特典がある。その特典とは、遊技球を特図 2 用始動入賞装置 33b に入球させやすいというものである。この特典は、ドキドキゾーン (通常 R U S H 状態) 中に時短 (1) 付き当たりが出た場合に継続され、ドキドキゾーン (通常 R U S H 状態) 中に通常当たりが出た場合に消失し、遊技の状態は通常状態に移行する。従って、通常状態においては当該特典の付与はない。つまり、ドキドキゾーン (通常 R U S H 状態) において発生する不利な状態は、この特典を失うという意味で不利である。ドキドキゾーン (通常 R U S H 状態) においては、当該特典により、大当たりが発生し易い特図 2 に係る変動表示が起こり易い状態となっていたところ、通常状態においては、当該特典がなく、特図 2 に係る変動表示の発生はほぼないので、遊技者は、特図 2 に係る変動表示よりも大当たりが発生しにくい特図 1 に係る変動表示を起こるようすべく特図 1 用始動入賞装置 33a を狙わざるを得ない。

【3481】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような状態の制御を実行することが特徴的である。

【3482】

第 1 に、本実施例に係る主制御装置 261 の CPU 501 は、連チャンゾーン (特別 R U S H 状態) において時短 (1) 付き当たりに当選する場合も、その後を遊技者にとって不利な状態としないことが可能である。時短 (1) 付き当たりの当選が連チャンゾーン (特別 R U S H 状態) の終了条件とはなっていないからである。連チャンゾーン (特別 R U S H 状態) は、時短 (2) 付き当たりに当選し、当該当たり演出が終了してから、4 回目

の保留が消化されるまでの状態をいうのであって、計5回の変動表示がいかなる結果となろうとも連チャンゾーン（特別RUSH状態）が途中で終了することはない。

【3483】

第2に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、ドキドキゾーン（通常RUSH状態）において時短（1）付き当たりになると、その後を遊技者にとって不利な状態とさせないことが可能である。時短（1）付き当たりの当選がドキドキゾーン（通常RUSH状態）の継続条件となっているからである。

【3484】

第3に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における1回目～4回目の変動表示の結果が時短（1）付き当たりとなった場合は、連チャンゾーン（特別RUSH状態）を継続させ、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における5回目の変動表示の結果が時短（1）付き当たりである場合は連チャンゾーン（特別RUSH状態）をドキドキゾーン（通常RUSH状態）に移行するようにさせることが可能である。

【3485】

第4に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における1回目～4回目の変動表示の結果が通常当たりである場合は、連チャンゾーン（特別RUSH状態）を継続させ、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における5回目の変動表示の結果が通常当たりである場合は、連チャンゾーン（特別RUSH状態）を終了して遊技を通常状態に移行させることが可能である。

【3486】

第5に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における5回目の変動表示の結果が時短（2）付き当たりである場合は、連チャンゾーン（特別RUSH状態）を新たに発生させ、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における1回目～4回目の変動表示の結果が時短（2）付き当たりである場合は、現在の連チャンゾーン（特別RUSH状態）を終了させ、連チャンゾーン（特別RUSH状態）を新たに発生させることが可能である。

【3487】

第6に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における1回目の変動表示の開始から2回目の変動表示が開始されるまで、特図2用始動入賞装置33bに遊技球を入球させやすいという特典を付与し、ドキドキゾーン（通常RUSH状態）における1回目の変動表示で時短（1）付き当たりに当選し、当該大当たり演出が終了した後から2回目の変動表示が開始されるまで、当該特典が付与させることが可能である。したがって、特典は、ドキドキゾーン（通常RUSH状態）で付与されるときよりも連チャンゾーン（特別RUSH状態）で付与されるときの方が長く続く。

【3488】

第7に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における5回目の変動表示の結果が通常当たりである場合に、連チャンゾーン（特別RUSH状態）を通常状態に移行させ、連チャンゾーン（特別RUSH状態）における1回目～4回目の変動表示の結果が通常当たりである場合に、連チャンゾーン（特別RUSH状態）を通常状態に移行させないことが可能である。

【3489】

第8に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、通常状態における変動表示の結果が時短（2）付き当たりである場合に、通常状態を連チャンゾーン（特別RUSH状態）に移行させ、通常状態における変動表示の結果が時短（1）付き当たりである場合に、通常状態を連チャンゾーン（特別RUSH状態）に移行させないことが可能である。

【3490】

第9に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、連チャンゾーン（特別R

10

20

30

40

50

USH状態)において変動表示の結果が遊技球を特図2用始動入賞装置33bに入球させるにくくなる結果になる確率は0%であり、ドキドキゾーン(通常RUSH状態)において当該結果となる確率よりも低くさせることが可能である。

【3491】

以下、本実施例における(Sc)に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、時短なし通常状態において特図1用始動入賞装置33aへ遊技球が入球して大当たりになると、ラウンド状態を発生させる。そして当該ラウンド状態の終了後において、通常状態よりも遊技者にとって有利な時短(2)を発生させ、遊技の状態を通常状態から連チャンゾーン状態に移行させることが可能な状態制御機能を備える。

10

【3492】

本実施例の構成では、通常状態において、特図1用始動入賞装置33aへ遊技球が入球し大当たりとなる場合、当該大当たりが時短(2)大当たりとなる確率は例えば52%である。一方、時短(2)が発生している連チャンゾーン(特別RUSH状態)の序盤において、特図2用始動入賞装置33bへ遊技球が入球し当たりとなる場合、当該当たりが時短(2)当たりとなる確率は、例えば3%である。このように状態制御手段は、通常状態に係る大当たりが時短(2)付き大当たりとなる事象の方が、時短(2)付き遊技に係る当たりが時短(2)付き当たりに振り分けられる事象よりも発生し易い設定としている。その結果、通常状態に係る大当たりの方が、時短(2)付き遊技に係る当たりよりもRUSH状態を発生し易くすることができる。

20

【3493】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような状態の制御を実行することが特徴的である。

【3494】

第1に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、通常状態において特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球は成立しにくいようにすることが可能である。通常状態においては、遊技球のゲート通過に伴って開く特図2用始動入賞装置33bの電動役物の開放時間が短く、遊技球は特図2用始動入賞装置33bに入球し難い。

【3495】

第2に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、時短(2)発生中の遊技において特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球は成立し易いようにすることが可能である。時短状態においては、遊技球のゲート通過に伴って開く特図2用始動入賞装置33bの電動役物の開放時間が長く、遊技球は特図2用始動入賞装置33bに入球し易い。

30

【3496】

第3に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、時短(2)発生中において特図1用始動入賞装置33aへの遊技球の入球を成立させるよりも、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球を成立させる方が変動表示を発生させやすく、遊技者に有利な状態(その後も当たりが連続して発生する状態)を発生させやすいようにすることが可能である。

40

【3497】

第4に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、時短(1)発生時において所定期間(例えば変動表示1回分)だけ遊技者にとって有利な状態(例えば当たりが発生する状態)とするように状態の制御が行われ、時短(2)発生時において時短(1)に係る所定期間よりも長い時間(例えば変動表示5回分)遊技者にとって有利な状態とすることが可能である。

【3498】

第5に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、時短(1)発生時において所定期間(例えば時短(1)発生から1回目の変動が開始されるまで)、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球を成立させやすくし、時短(2)発生時において当該所

50

定期間よりも長い時間（例えば時短（２）発生から２回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を成立させやすくすることが可能である。

【３４９９】

第６に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）発生時において大当たりが出た場合に、所定期間（例えば時短（１）発生から１回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態とし、時短（２）発生時において大当たりが出た場合に、所定期間よりも長い期間（例えば時短（２）発生から２回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態とすることが可能である。

【３５００】

第７に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短状態において遊技球のゲート通過の検出から特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの時間（例えば５秒）の方が、通常状態において遊技球のゲート通過の検出から特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの時間（例えば１０分）よりも短くなるようにすることも可能である。

【３５０１】

第８に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）発生時において所定期間、大当たりが出やすく、時短（２）発生時において所定期間よりも長い期間、大当たりが出やすくすることが可能である。時短（１）発生時においては、遊技球がゲートを通してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短く、遊技者は、ゲートを狙ってから特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識できるうえ、特図２に係る変動にはほぼハズレがないからである。また、時短（２）は時短（１）よりも長い時間時短状態が維持されるから、大当たりが出やすくなる期間は時短（１）発生時よりも時短（２）発生時の方が長いと言える。

【３５０２】

第９に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態において特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球したことに伴う変動表示の結果により通常状態を時短（２）状態に移行させることが可能であり、第３図柄表示装置４２は、時短（２）発生時における最初の変動表示開始（連チャンゾーン状態における１回目の変動表示開始）の前から開始される時短（２）発生期間において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球が入球した回数に応じて動作するようにすることが可能である。

【３５０３】

第１０に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、変動表示の結果により遊技球のゲート通過の検出から特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの時間が短くなる時短という特典の付与が可能であり、当該特典は、通常状態のときよりも時短状態のときの方が付与されやすくすることが可能である。通常状態における特図１を用いた変動表示はほぼハズレであるのに対し、時短状態における特図２を用いた変動表示にはハズレがほぼないからである。

【３５０４】

以下、本実施例における（Ｓｄ）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態と、往復動作部としてのＶアタッカー３１ｂが開閉されるラウンド状態と、当該ラウンド状態の終了後において通常状態よりも遊技者にとって有利な連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を発生させ、通常状態において時短（２）付き当たりとなった方が、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりとなったときよりも遊技者に有利な状態（つまり、時短状態が長いという点で有利な状態）とさせることが可能な状態制御機能を備える。

【３５０５】

なお、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）では、１回目から４回目の変動で時短（２）付き当たりに当選した場合は、その時点で連チャンゾーンが中止されるので、その分だけ連チャン回数が減少するものである。これに対して、通常状態において時短付き大当たりに当選すれば、連続して時短付き大当たりに当選したとしても、連チャンゾーンは中止

10

20

30

40

50

されないで、連チャン回数が減少することはない。このような意味で、通常状態において時短（２）付き当たりとなった方が、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（２）付き当たりとなったときよりも遊技者に有利な状態（つまり、時短付き大当たり
に当選した場合に長い時短状態が必ず付く点で有利な状態）とさせることが可能である。

【３５０６】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような状態の制御を実行することが特徴的である。

【３５０７】

第１に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態において特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球したことに伴う変動表示の結果により通常状態を連
チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行させることが可能であり、第３図柄表示装置４
２は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の移行の前から開始される時短（２）発生期
間において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球が入球した回数に応じて動作すること
が可能である。なお、時短（２）発生期間は、通常状態における時短（２）付き大当たり
に伴う演出の終了から、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示
の開始までである。そして、第３図柄表示装置４２は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状
態）における１回目の変動表示の開始から次の変動表示の開始までの特定期間において特
図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球が入球した回数に応じて変動表示が連続するように
動作する。

【３５０８】

第２に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態において特図２
用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球は成立しにくいようにすることが可能である。通
常状態においては、遊技球のゲート通過に伴って開く特図２用始動入賞装置３３ｂの電動
役物の開放時間が短く、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し難い。

【３５０９】

第３に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（２）発生中の遊技
において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球は成立し易いようにすることが可
能である。時短状態においては、遊技球のゲート通過に伴って開く特図２用始動入賞装
置３３ｂの電動役物の開放時間が長く、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し易
い。

【３５１０】

第４に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別
ＲＵＳＨ状態）において特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球を成立させるより
も、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を成立させる方が変動表示を発生させ
やすく、遊技者に有利な状態（その後も当たりが連続して発生する状態）を発生させやす
くすることが可能である。

【３５１１】

第５に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別
ＲＵＳＨ状態）に係る時短（１）の発生時において所定期間（例えば次の１回の遊技にお
いて）だけ遊技者にとって有利な状態（例えば当たりが発生する状態）とするように状態
の制御が行われ、通常状態に係る時短（２）の発生時において時短（１）に係る所定期間
よりも長い時間（例えば次の５回の遊技において）遊技者にとって有利な状態とすること
が可能である。

【３５１２】

第６に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別
ＲＵＳＨ状態）に係る時短（１）の発生時において所定期間（例えば１回目の変動が開始
されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を成立させやすくし、通常
状態に係る時短（２）の発生時において当該所定期間よりも長い時間（例えば２回目の
変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を成立させやす
くすることが可能である。

【3513】

第7に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、連チャンゾーン（特別RUSH状態）に係る時短（1）の発生時において大当たりが出た場合に、所定期間（例えば時短（1）発生から1回目の変動が開始されるまで）、特図2用始動入賞装置33bを開状態とし、通常状態に係る時短（2）の発生時において大当たりが出た場合に、所定期間よりも長い期間（例えば時短（2）発生から2回目の変動が開始されるまで）、特図2用始動入賞装置33bを開状態とすることが可能である。

【3514】

第8に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、連チャンゾーン（特別RUSH状態）において遊技球のゲート通過の検出から特図2用始動入賞装置33bが開状態となるまでの時間（例えば5秒）の方が、時短なし通常状態において遊技球のゲート通過の検出から特図2用始動入賞装置33bが開状態となるまでの時間（例えば10分）よりも短くすることが可能である。

【3515】

第9に、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、連チャンゾーン（特別RUSH状態）に係る時短（1）の発生時において所定期間（例えば変動表示1回分）、大当たりが出やすく、通常状態に係る時短（2）の発生時において所定期間よりも長い期間（例えば変動表示5回分）、大当たりが出やすくすることが可能である。時短（1）発生時においては、遊技球がゲートを通過してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短く、遊技者は、ゲートを狙ってから特図2用始動入賞装置33bが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識できるうえ、特図2に係る変動にはほぼハズレがないからである。また、時短（2）は時短（1）よりも長い時間時短状態が維持されるから、大当たりが出やすくなる期間は時短（1）発生時よりも時短（2）発生時の方が長いと言える。

【実施例65】

【3516】

上述した実施例64では、変動表示の結果として大当たり結果が発生した後に特典として付与される連チャンゾーン（特別RUSH状態）やドキドキゾーン（通常RUSH状態）において、大当たり結果が連続して発生することが可能である構成について説明したが、本実施例では、この連チャンゾーン（特別RUSH状態）やドキドキゾーン（通常RUSH状態）において、大当たり結果が連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である構成について説明する。とくに実施例64のパチンコ機10との異なる構成を中心に説明する。

【3517】

まず、本実施例のパチンコ機10の概要について説明する。

【3518】

本実施例のパチンコ機10では、主制御装置261のCPU501は、上述した状態制御機能によって、第3図柄表示装置42に第3図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図1の時短（2）当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な連チャンゾーン（特別RUSH状態）を発生させることが可能である。サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261のCPU501で行われた抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行機能を有する。サブ制御装置262のCPU551は、この演出実行機能によって、始動情報がRAM503に格納されている場合に、連チャンゾーン（特別RUSH状態）において、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づく特図2抽選の結果に基づき、格納上限数（5回）を超えて特図2当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である。

【3519】

具体的には、サブ制御装置262のCPU551は、上述した演出実行機能によって、第3図柄表示装置42に第3図柄（主装飾図柄）を変動表示中にRAM503に格納上限数（5球）まで始動情報が格納された状態で、格納上限数よりも多い連チャン数（例えば

10

20

30

40

50

6連チャンから10連チャン)の連チャン示唆演出を実行することができる。

【3520】

以下、図290～図292を用いて上述の構成について詳しく説明する。図290は、連チャンゾーン(特別RUSH状態)における1回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。図291は、連チャンゾーン(特別RUSH状態)における2回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。図292は、連チャンゾーン(特別RUSH状態)における5回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。

【3521】

以下の説明では、図290～図292の(a)に示す普通図柄用始動口34(スルー)通過タイミングと、(b)に示す普通図柄変動タイミングと、(c)に示す特図2用始動入賞装置33bの電動役物作動タイミングと、(d)に示す特図2用始動入賞装置33bへの到達タイミングと、(e)に示す特図2用始動入賞装置33b(電チュー)への入賞/非入賞と、(f)に示す特図2変動タイミングと、(g)に示すV入賞装置開閉部材31b(Vアタッカー)開放タイミングと、(h)に示すV切換弁(V入賞口)開放タイミングと、(i)に示す可変入賞装置32(アタッカー)開放タイミングと、(j)に示す遊技状態とを参照して、(k)に示す第3図柄表示装置42での表示演出を中心に説明する。また、その説明の際に、(l)に示す後述する図297～図299の表示画面についても簡単に説明する。

【3522】

<連チャンゾーン(特別RUSH状態)における1回目の変動表示と大当たりラウンド>
連チャンゾーン(特別RUSH状態)について説明する。一例として、連チャンゾーン(特別RUSH状態)において1～4球目までは3R時短(1)当たり、5球目が時短(2)当たりになった場合について説明する。

【3523】

特図1で時短(2)大当たりになった場合には、大当たりラウンド遊技の終了後に連チャンゾーン(特別RUSH状態)に移行する。図290に示すように、特図1の大当たりラウンド遊技の終了を示すエンディング演出において連チャンゾーン(特別RUSH状態)に移行することを示す表示演出を行う。具体的には後述する図297(a)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aで行われるエンディング演出のエンディング画面43jにエンディング情報44jとして例えば「連チャンゾーン突入!」と表示する。

【3524】

特図1の大当たりラウンド遊技が終了すると時短(2)状態が発生し、連チャンゾーン(特別RUSH状態)が開始される。第3図柄表示装置42で連チャンゾーン(特別RUSH状態)が開始されたことを示す右打ちの表示演出を行う。具体的には後述する図297(b)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aの特別RUSH中画面43mにRUSH中右打ち情報44mとして例えば「右を狙ってね」と表示する。

【3525】

遊技者が右打ち操作を行うと、遊技球が普通図柄用始動口34を通過し普通図柄(第2図柄)に基づく抽選が行われ、普通図柄当選に基づき開状態となった特図2用始動入賞装置33bに遊技球が1球入賞する。この1球目の特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づいて1回目の特図2変動が開始され、第3図柄表示装置42に第3図柄(主装飾図柄)の変動表示(特図2変動表示)が行われる。1球目の特図2用始動入賞装置33bへの入賞により特図2変動表示がおこなわれていること示す当該保留表示をし、1球目の特図2用始動入賞装置33bへの入賞(当該保留)が時短(2)当たりになるか否かを示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図297(c)に示す当該保留表示thと連チャン示唆情報RSを表示する。

【3526】

1回目の特図2変動表示中に特図2用始動入賞装置33bに2球目の遊技球が入賞すると、2球目の特図2変動が保留されたことを示す保留表示をし、2球目の特図2用始動入

10

20

30

40

50

賞装置 3 3 b への入賞（第 1 保留）が時短（2）当たりになるか示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図 2 9 7（d）に示す第 1 保留表示 h 1 と連チャン示唆情報 R S を表示する。

【3 5 2 7】

1 回目の特図 2 変動表示中に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に 3 球目の遊技球が入賞すると、3 球目の特図 2 変動が保留されたことを示す保留表示をし、3 球目の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞（第 2 保留）が時短（2）当たりになるか示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図 2 9 7（e）に示す第 2 保留表示 h 2 と連チャン示唆情報 R S を表示する。

【3 5 2 8】

1 回目の特図 2 変動表示中に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に 4 球目の遊技球が入賞すると、4 球目の特図 2 変動が保留されたことを示す保留表示をし、4 球目の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞（第 3 保留）が時短（2）当たりになるか示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図 2 9 7（f）に示す第 3 保留表示 h 3 と連チャン示唆情報 R S を表示する。

【3 5 2 9】

1 回目の特図 2 変動表示中に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に 5 球目の遊技球が入賞すると、5 球目の特図 2 変動が保留されたことを示す保留表示をし、5 球目の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞（第 4 保留）が時短（2）当たりになるか示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図 2 9 7（g）に示す第 4 保留表示 h 4 と連チャン示唆情報 R S を表示する。

【3 5 3 0】

本一例では、5 球目は時短（2）当たりなのでこれから 6 連チャン以上の大当たり状態の発生が見込まれることを示す連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図 2 9 7（h）に示す連チャン示唆情報 R S を表示する。

【3 5 3 1】

1 回目の特図 2 変動表示中に 6 球目以降も特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞するが、保留上限に達しているので保留されない。

【3 5 3 2】

1 回目の特図 2 変動が終了し、第 3 図柄表示装置 4 2 に第 3 図柄（主装飾図柄）の所定の表示（停止表示）が行われ、1 球目の 3 R 時短（1）当たりが確定する。具体的には後述する図 2 9 7（i）に示す全図柄停止画面 4 3 e が表示される。

【3 5 3 3】

ここで、1 回目の特図 2 変動表示の時間は、1 0 秒に設定されている。この時間は、上述した普通図柄変動の時間と、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放時間と、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の到達時間から入賞までの時間とを考慮して設定されている。すなわち、本実施例では、上述した実施例 6 4 と同様に、時短状態中の普通図柄の変動時間が極めて短く且つ当選し易いために、右打ち操作が継続して行われていれば、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物に到達した遊技球の概ね 2 球に 1 球は入賞できるようになっている。そのため、1 回目の特図 2 変動表示の時間は、1 0 秒に設定されているが、5 球目の入賞が確実になる時間であれば、さらに短い時間（例えば 7 秒～8 秒）であってもよい。このように、時短（2）状態において特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への 5 球の入賞を確保しても、1 回目の特図 2 変動表示の時間を極めて短い時間に設定することができる。

【3 5 3 4】

3 R 時短（1）当たりのオープニング演出が行われ、V 入賞装置 3 1 が開状態となることを示す演出が行われる。具体的には後述する図 2 9 7（j）に示すオープニング画面 4 3 h が表示される。

【3 5 3 5】

1 ラウンド目が開始されると V 入賞装置 3 1 が開状態となり V 入賞装置 3 1 に遊技球が

10

20

30

40

50

入賞すると第3図柄表示装置42にV入賞したことを示す演出が行われる。具体的には後述する図297(k)に示すV入賞獲得情報44i2が表示される。

【3536】

1ラウンド目の大当たり遊技はV入賞装置31で行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図297(l)に示すラウンド画面43iが表示される。V入賞装置31が閉状態となり1ラウンド目が終了する。

【3537】

2ラウンド目以降の大当たり遊技は可変入賞装置32で行われる。可変入賞装置32が開状態となり可変入賞装置32において2ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。可変入賞装置32が閉状態となり2ラウンド目が終了する。

10

【3538】

可変入賞装置32が開状態となり可変入賞装置32において3ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図298(m)に示すラウンド画面43iが表示される。

【3539】

可変入賞装置32が閉状態となり3ラウンド目が終了すると、大当たり状態1回目のエンディング演出が行われる。具体的には後述する図298(n)に示すエンディング画面43jにエンディング情報44jとして例えば「連チャンゾーン中」と表示する。

【3540】

ここで、V入賞装置31および可変入賞装置32では、大当たりラウンド遊技中に右打ちされた遊技球のほとんどすべてが入賞する構成となっており、上述した実施例64と同じく、例えばオープニング時間は0.3秒、インターバル時間は0.2秒、エンディング時間は1.0秒という極めて短い時間に設定されているので、大当たり状態中も右打ち操作を継続していても、遊技球が無駄にならないようになっている。そのため、1回目の変動表示の終了から2回目の変動表示の開始までの時間を短くすることができる。

20

【3541】

＜連チャンゾーン（特別RUSH状態）における2回目の変動表示と大当たりラウンド＞

1回目の大当たりラウンド遊技が終了すると保留された2球目の特図2変動が開始される。図291に示すように、2球目による2回目の特図2変動が開始されると時短(2)状態は終了し通常状態となり、第3図柄表示装置42に第3図柄（主装飾図柄）の2回目の変動表示（特図2変動表示）が行われる。具体的には後述する図298(o)に示す変動中画面43cを表示する。

30

【3542】

2回目の特図2変動が終了し、第3図柄表示装置42に第3図柄（主装飾図柄）の所定の表示（停止表示）が行われ、2球目の3R時短(1)当たりが確定する。具体的には後述する図298(p)に示す全図柄停止画面43eが表示される。

【3543】

ここで、2回目以降の特図2変動表示の時間は、3秒に設定されている。2回目以降の特図2変動表示では、時短状態が発生しないので、最低限の変動表示に必要な時間と、連チャン示唆演出の時間を考慮して設定されている。そのため、3秒よりも短い時間に設定されてもよい。このように、2回目以降の特図2変動表示の時間も極めて短い時間に設定することで、1回目の大当たり状態の終了から2回目の大当たり状態の発生までの間隔を短くすることができる。その結果、連チャンゾーン（特別RUSH状態）全体にかかる時間も短くすることができる。

40

【3544】

3R時短(1)当たりのオープニング演出が行われ、V入賞装置31が開状態となることを示す演出が行われる。具体的には後述する図298(q)に示すオープニング画面43hが表示される。

【3545】

1ラウンド目が開始されるとV入賞装置31が開状態となりV入賞装置31に遊技球が

50

入賞すると第3図柄表示装置42にV入賞したことを示す演出が行われる。具体的には後述する図298(r)に示すV入賞獲得情報44i2が表示される。

【3546】

1ラウンド目の大当たり遊技はV入賞装置31で行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図298(s)に示すラウンド画面43iが表示される。V入賞装置31が閉状態となり1ラウンド目が終了する。

【3547】

可変入賞装置32が開状態となり可変入賞装置32において2ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。可変入賞装置32が閉状態となり2ラウンド目が終了する。

【3548】

可変入賞装置32が開状態となり可変入賞装置32において3ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図298(t)に示すラウンド画面43iが表示される。

【3549】

可変入賞装置32が閉状態となり3ラウンド目が終了すると、大当たり状態2回目のエンディング演出が行われる。具体的には後述する図298(u)に示すエンディング画面43jにエンディング情報44jとして例えば「連チャンゾーン中」と表示する。

【3550】

<連チャンゾーン(特別RUSH状態)における3~4回目の変動表示と大当たりラウンド>

保留された3~4球目による3~4回目の変動表示と大当たりラウンドは、保留された2球目による2回目の変動表示と大当たりラウンドと同様の表示演出が行われる。

【3551】

<連チャンゾーン(特別RUSH状態)における5回目の変動表示と大当たりラウンド>

4回目の大当たりラウンド遊技が終了すると保留された5球目の特図2変動が開始される。図292に示すように、5球目による5回目の特図2変動が開始され、第3図柄表示装置42に第3図柄(主装飾図柄)の5回目の変動表示(特図2変動表示)が行われる。具体的には後述する図298(v)に示す変動中画面43cを表示する。

【3552】

5回目の特図2変動が終了し、第3図柄表示装置42に第3図柄(主装飾図柄)の所定の表示(停止表示)が行われ、5球目の9R時短(2)当たりが確定する。具体的には後述する図298(w)に示す全図柄停止画面43eが表示される。

【3553】

9R時短(2)当たりのオープニング演出が行われ、V入賞装置31が開状態となることを示す演出が行われる。具体的には後述する図298(x)に示すオープニング画面43hが表示される。

【3554】

1ラウンド目が開始されるとV入賞装置31が開状態となりV入賞装置31に遊技球が入賞すると第3図柄表示装置42にV入賞したことを示す演出が行われる。具体的には後述する図299(y)に示すV入賞獲得情報44i2が表示される。

【3555】

1ラウンド目の大当たり遊技はV入賞装置31で行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図299(z1)に示すラウンド画面43iが表示される。V入賞装置31が閉状態となり1ラウンド目が終了する。

【3556】

可変入賞装置32が開状態となり可変入賞装置32において2ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。可変入賞装置32が閉状態となり2ラウンド目が終了する。以降3~8ラウンド目は2ラウンド目と同様のラウンド演出が行われる。可変入賞装置32が閉状態となり8ラウンド目が終了する。

10

20

30

40

50

【 3 5 5 7 】

可変入賞装置 3 2 が開状態となり可変入賞装置 3 2 おいて 9 ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図 2 9 9 (z 2) に示すラウンド画面 4 3 i が表示される。

【 3 5 5 8 】

可変入賞装置 3 2 が閉状態となり 9 ラウンド目が終了すると、大当たり状態 5 回目のエンディング演出が行われる。具体的には後述する図 2 9 9 (z 3) に示すエンディング画面 4 3 j にエンディング情報 4 4 j として例えば「連チャンゾーン突入！」と表示する。

【 3 5 5 9 】

ここで、上述のように連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）にかかる時間も短くて済むので、2 回目以降の連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）にかかる時間も短くて済むことが予想される。その結果、5 連チャン以上の大当たり状態が発生しても、遊技にかかる時間を短くすることができる。

10

【 3 5 6 0 】

＜連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブル＞

図 2 9 3 を用いて、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 が用いる連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルについて説明する。この連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルは、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 の R O M 5 5 2 に記憶されている。なお、図 2 9 3 は、連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルである。

【 3 5 6 1 】

大当たり図柄カウンタ C 1 が「0」、「1」、「150」、「450」以外であり、大当たり図柄カウンタ C 2 が「97」～「99」のいずれかである場合、すなわち、9 R 時短（2）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「0」の場合に、連チャン示唆演出表示パターン A 1 が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターン A 1 の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、後述する連チャン示唆演出情報 R S のチャージが 2 0 % 上がり、連チャン見込数（連チャン見込数 = （保留番号 + 1） + 5 × 連チャンゾーン突入回数）を表示し、5 連チャンを超えることはできたが超えた数が最も少ないことを示唆する「もっと上を目指してね」と説明画像を表示することが決定される。

20

【 3 5 6 2 】

なお、保留番号 0 は、当該保留に対応し、保留番号 1 ～ 4 は、第 1 ～ 第 4 保留に対応している。また、図 2 9 3 において、0（連）は、連チャンゾーンでの当該保留に対応し、0（ドキ）は連チャンゾーンでの当該保留に対応している。また、1（連）、2（連）は、連チャンゾーンでの第 1 保留、第 2 保留に対応している。

30

【 3 5 6 3 】

9 R 時短（2）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「1」の場合に、連チャン示唆演出表示パターン A 2 が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターン A 2 の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報 R S のチャージが 2 0 % 上がり、連チャン見込数を表示し、5 連チャンを超えることはできたが超えた数が次に少ないことを示唆する「これ位普通よね」と説明画像を表示することが決定される。

40

【 3 5 6 4 】

9 R 時短（2）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「2」の場合に、連チャン示唆演出表示パターン A 3 が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターン A 3 の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報 R S のチャージが 2 0 % 上がり、連チャン見込数を表示し、5 連チャンを超えることはできたが超えた数がその次に少ないことを示唆する「これ位では喜ばないよね」と説明画像を表示することが決定される。

【 3 5 6 5 】

9 R 時短（2）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「

50

3」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンA 4が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンA 4の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報RSのチャージが20%上がり、連チャン見込数を表示し、5連チャンを超えることはできたが超えた数が上限数よりも1つ少ないことを示唆する「あと一歩だったね」と説明画像を表示することが決定される。

【3566】

9R時短(2)当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「4」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「0」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンA 5が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンA 5の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報RSのチャージが20%上がり、連チャン見込数を表示し、5連チャンを超えることはでき且つ超えた数が上限数であることを示唆する「最高の引きだね」と説明画像を表示し、チャージが虹色に変化することが決定される。

【3567】

大当たり図柄カウンタC 1が「0」、「1」、「150」、「450」以外であり、大当たり図柄カウンタC 2が「11」～「85」のいずれかである場合、すなわち、3R時短(1)当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「0」～「3」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンB 1が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンB 1の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報RSのチャージが20%上がることが決定される。

【3568】

3R時短(1)当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「4」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「0」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンB 2が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンB 2の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報RSのチャージが20%上がり、連チャン見込数を表示し、「もっと上を目指してね」と説明画像を表示することが決定される。

【3569】

大当たり図柄カウンタC 1が「0」、「1」、「150」、「450」以外であり、大当たり図柄カウンタC 2が「86」～「96」のいずれかである場合、すなわち、9R時短(1)当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「0」～「3」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンB 1が決定される。

【3570】

9R時短(1)当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「4」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「0」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンB 2が決定される。

【3571】

大当たり図柄カウンタC 1が「0」、「1」、「150」、「450」以外であり、大当たり図柄カウンタC 2が「0」～「10」のいずれかである場合、すなわち、3R通常当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「0」～「3」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンC 1が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンC 1の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報RSのチャージが20%上がることが決定される。

【3572】

3R通常当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「4」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「0」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンC 2が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンC 2の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報RSのチャージが10%上がり、5連チャンを超えることができなかったことを示唆する「ここまでか・・・」と説明画像を表示することが決定される。

【3573】

大当たり図柄カウンタC1が「150」である場合、すなわち、6R時短(2)大当たり(直撃)になる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「0」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンA1が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「1」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンA2が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「2」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンA3が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「3」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンA4が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「4」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「0」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンA5が決定される。

10

【3574】

大当たり図柄カウンタC1が「450」である場合、すなわち、6R通常大当たり(直撃)になる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「0」～「3」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンC1が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「4」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「0」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンC2が決定される。

【3575】

大当たり図柄カウンタC1が「0」または「1」である場合、すなわち、外れになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「0」～「3」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンD1が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンD1の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報RSのチャージが20%上がることが決定される。

20

【3576】

外れになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「4」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「0」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンD2が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンD2の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報RSのチャージが10%上がることが決定される。

【3577】

連チャン示唆演出表示パターンD2では、連チャン示唆演出表示パターンC2で表示した「ここまでか・・・」の文字画像が表示されないので、遊技者は、第4保留が貯まった時点でチャージが10%上がった場合に、「ここまでか・・・」の文字画像が出るか否かによって、5連チャンできるか4連チャンに留まるかの示唆を得ることができる。なお、連チャン示唆演出表示パターンD2において「ここまでか・・・」の文字画像を表示することで、敢えて第4保留でチャージが10%上がった時点では通常当たりか外れかの認識できないようにしてもよい。こうすることでも遊技者の興味を向上させることができる。

30

【3578】

<特図2先読み抽選処理>

図294を参照して特図2先読み抽選処理について説明する。図294は、特図2先読み抽選処理を示すフローチャートである。

40

【3579】

ステップS711Aでは、主制御装置261のCPU501は、特図2用始動入賞装置33bに入賞する毎に、保留球格納エリアの実行エリアまたは第1～第4保留エリアに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて特図2当たりか否かを当該格納時点で判別する先読み抽選を行う。具体的には、先読み抽選の結果が特図2当たりか否かは、大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて判別される。大当たり乱数カウンタC1の当たり値は、前述した通りである。

【3580】

ステップS712Aでは、主制御装置261のCPU501は、先読み抽選の結果が特図2当たりであると判別した場合に、保留球格納エリアの実行エリアまたは第1～第4保

50

留エリアに格納されている大当たり図柄カウンタ C 2 の値に対応する特図 2 当たり図柄を何れかとするかを決定する。

【3581】

ステップ S 7 1 3 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 当たり時における変動パターン（特図 2 当たり演出パターン）を事前に決定する。具体的には、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、前述した変動開始処理と同様に RAM 5 0 3 のカウンタ用バッファに格納されている大当たり図柄カウンタ C 2 の値及び変動種別カウンタ CS 1 , CS 2 の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。

【3582】

ステップ S 7 1 1 A で先読み抽選の結果が特図 2 当たりではないと判別された場合には、ステップ S 7 1 4 A において、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、先読み抽選の結果を特図 2 外れ図柄で停止表示させるという停止図柄に設定する。

【3583】

ステップ S 7 1 5 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を事前に決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、RAM 5 0 3 の保留球格納エリアの実行エリアまたは第 1 ～第 4 保留エリアに格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ CS 1 , CS 2 の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。

【3584】

ステップ S 7 1 7 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ S 7 1 3 A で事前に決定された特図 2 当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップ S 7 1 5 A で決定された特図 2 外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定する。

【3585】

ステップ S 7 1 8 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ S 7 1 2 A , S 7 1 3 A を経てきた場合には、ステップ S 7 1 2 A で決定された第 1 図柄表示装置 4 0 の特図 2 当たり図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップ S 7 1 4 A , S 7 1 5 A を経てきた場合には、ステップ S 7 1 4 A で事前に決定された第 1 図柄表示装置 4 0 の特図 2 外れ図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定する。

【3586】

＜特図 2 先読み用変動パターン指定コマンド受信時処理＞

次に、図 2 9 5 を用いて特図 2 先読み用変動パターン指定コマンドを受信した場合の処理について説明する。図 2 9 5 は、特図 2 先読み用変動パターン指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【3587】

ステップ S 2 4 1 1 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、特図 2 先読み用変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。特図 2 先読み用変動パターン指定コマンドを受信していればステップ S 2 4 1 2 A に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【3588】

ステップ S 2 4 1 2 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、特図 2 保留球格納エリア指定コマンドを受信したか否かを判定する。特図 2 保留球格納エリア指定コマンドを受信していればステップ S 2 4 1 3 A に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【3589】

ステップ S 2 4 1 3 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、特図 2 保留球格納エリア指定コマンドが指定する特図 2 保留球格納エリアに、今回受信した特図 2 先読み用変動パターン指定コマンドを格納する。サブ制御装置 2 6 2 の RAM 5 5 3 には、主制御装置 2 6 1 の RAM 5 0 3 に設けられた特図 2 保留球格納エリア（実行エリアおよび第 1 ～第 4 保留エリア）に対応する特図 2 保留球格納エリアが設けられている。サブ制御装置

10

20

30

40

50

262のCPU551は、受信したコマンドを特図2先読み用変動パターン指定コマンドが指定する実行エリアまたは第1～第4保留エリアのいずれかに格納する。

【3590】

ステップS2414Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、上述した連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルおよび図示を省略する特図2保留表示パターン選択用テーブルを参照して今回受信した特図2先読み用変動パターン指定コマンドに対応する連チャン示唆演出表示パターンおよび特図2保留表示パターンを決定する。ステップS2415Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、決定された連チャン示唆演出表示パターン、特図2保留表示パターンを表示用連チャン示唆演出表示パターンコマンド、表示用保留表示コマンドに変換して、この表示用連チャン示唆演出表示パターンコマンド、表示用保留表示コマンドと上述した特図2保留球格納エリア指定コマンドを表示制御装置45に出力できるように設定する。以上で本処理を終了する。

10

【3591】

＜表示モード等切り替え処理＞

図296を参照して、表示制御装置45が行う表示モード等の切り替え処理について説明する。なお、この処理は、実施例64で図289を参照して説明したものと同一部分があるが、連チャン示唆演出の表示を行う点が異なっている。以下では、この異なる点について説明する。

【3592】

ステップS3113A～ステップS3118Aについては、上述の実施例64で説明している。

20

【3593】

ステップS3117Aで表示用通常移行コマンドを受信していなければステップS3119に進む。

【3594】

ステップS3119では、表示制御装置45のCPU521は、連チャン示唆演出移行コマンドを受信しているか否かを判断する。連チャン示唆演出移行コマンドを受信していればステップS3120に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【3595】

ステップS3120では、表示制御装置45のCPU521は、連チャン示唆演出表示処理を実行する。以上で本処理を終了する。

30

【3596】

＜連チャン示唆演出＞

次に、図297～図299を用いて連チャン示唆演出について説明する。図297～図299は、図290～図292のタイムチャートに対応する連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。図290～図292のタイムチャートに対応して連チャン示唆演出を行っている。

【3597】

ここでは、実行エリアおよび第1～第3保留エリアにそれぞれ3R時短(1)当たりが格納され、第4保留エリアに9R時短(2)当たりが格納された例について説明する。参考のため、各図の下部には、それぞれの図に示すタイミングで、右側入賞ユニット38のV入賞口31、特図2用始動入賞装置33b、可変入賞装置32に遊技球が入賞する様子や入賞せずに排出される様子を示している。

40

【3598】

(a)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図1の大当たりラウンド遊技の終了を示すエンディング演出においてエンディング画面43jに連チャンゾーン(特別RUSH状態)に移行することを示すエンディング情報44jとして「連チャンゾーン突入!」が表示されている。

【3599】

(b)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、連チャンゾーン(特別RUSH

50

S H 状態) が開始されて特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入賞があるまでの間に特別 R U S H 中画面 4 3 m に連チャンゾーン (特別 R U S H 状態) が開始されたことを示す R U S H 中右打情報 4 4 m として「右を狙ってね」が表示されている。

【3600】

(c) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、当該保留 (1 球目入賞) が貯まったことを示す当該保留表示 t h が表示され、連チャンゾーン (特別 R U S H 状態) の突入回数と変動回数を示す R U S H 中変動回数情報 4 4 m 2 として「連チャンゾーン 1」「変動 1 回目」が表示され、連チャン示唆情報 R S には、「チャージが 1 0 0 まで貯まれば 6 連以上確定! ?」という説明画像と 2 0 パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。

10

【3601】

(d) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、第 1 保留 (2 球目入賞) が貯まったことを示す第 1 保留表示 h 1 が表示され、連チャン示唆情報 R S には、4 0 パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。

【3602】

(e) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、第 2 保留 (3 球目入賞) が貯まったことを示す第 2 保留表示 h 2 が表示され、連チャン示唆情報 R S には、6 0 パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。

【3603】

(f) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、第 3 保留 (4 球目入賞) が貯まったことを示す第 3 保留表示 h 3 が表示され、連チャン示唆情報 R S には、8 0 パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。

20

【3604】

(g) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、第 4 保留 (5 球目入賞) が貯まったことを示す第 4 保留表示 h 4 が表示され、連チャン示唆情報 R S には、1 0 0 パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。

【3605】

(h) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、第 4 保留 (5 球目入賞) が 9 R 時短 (2) 当たりに当選しているとの先読みに基づき「1 0 連できるかも」の連チャン示唆情報 R S を表示し、1 0 0 パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が虹色に変化されて表示される。また、連チャン示唆情報 R S は、「最高の引きだね」という連チャンゾーンでの第 4 保留が時短 (2) 当たりに当選した場合に、5 連チャン + 5 連チャンを保証するという最も高い利益であることを示唆する情報も表示する。このように、最も価値 (レベル) の高い 1 0 連チャンを示唆する連チャン示唆演出は、チャージ画像を虹色に変化させることでさらに遊技者への認識力を高め、「最高の引きだね」というコメントを出すことで遊技者のへの認識力を高めている。

30

【3606】

なお、連チャン示唆情報 R S は、「1 0 連できるかも」という連チャン見込数と、「最高の引きだね」という連チャンレベルの示唆情報とを表示しているが、連チャン見込数のみの表示でもよいし、連チャンレベルの示唆情報のみの表示でもよい。連チャンレベルの示唆情報のみの表示であれば、遊技者は表示された示唆情報から連チャン見込数を予測することができる。

40

【3607】

(i) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、全図柄表示画面 4 3 e が表示されており、連チャンゾーン (特別 R U S H 状態) 中の変動 1 回目の変動表示の結果が 3 R 時短 (1) 当たりを示す組合せで表示されている。

【3608】

(j) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、3 R 時短 (1) 当たりのオープニング演出が行われオープニング画面 4 3 h が表示され、「おめでとう!」のオープニング情報 4 4 f と、V 入賞装置 3 1 が開状態となることを示す「V を狙って右打ちして

50

ね！」のオープニング中右打ち説明情報 4 4 g が表示されている。

【3 6 0 9】

(k) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、ラウンド画面 4 3 i が表示され、V 入賞したことを示す「V 入賞!」「1 連チャン目スタート」の V 入賞獲得情報 4 4 i 2 と、「右を狙ってね」のラウンド中右打ち情報 4 4 h が表示されている。

【3 6 1 0】

(l) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、1 ラウンド目のラウンド演出として「1 s t ラウンド」のラウンド数情報 4 4 i が表示されている。

【3 6 1 1】

(m) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、3 ラウンド目のラウンド演出として「3 r d ラウンド」のラウンド数情報 4 4 i が表示されている。

【3 6 1 2】

(n) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、1 回目の大当たりのエンディング演出としてエンディング画面 4 3 j に「連チャンゾーン中」「1 連チャン目終了」のエンディング情報 4 4 j が表示されている。

【3 6 1 3】

(o) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、変動中画面 4 3 c が表示されており、第 4 保留表示 h 4 が非表示にされ、2 回目の変動中であることを示す R U S H 中変動回数情報 4 4 m 2 として「連チャンゾーン 1」「変動 2 回目」が表示されている。

【3 6 1 4】

(p) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、全図柄表示画面 4 3 e が表示されており、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）中の変動 2 回目の変動表示の結果が 3 R 時短（1）当たりを示す組合せで表示されている。

【3 6 1 5】

(q) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、3 R 時短（1）当たりのオープニング演出が行われオープニング画面 4 3 h が表示され、「おめでとう!」のオープニング情報 4 4 f と、V 入賞装置 3 1 が開状態となることを示す「V を狙って右打ちしてね!」のオープニング中右打ち説明情報 4 4 g が表示されている。

【3 6 1 6】

(r) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、ラウンド画面 4 3 i が表示され、V 入賞したことを示す「V 入賞!」「2 連チャン目スタート」の V 入賞獲得情報 4 4 i 2 と、「右を狙ってね」のラウンド中右打ち情報 4 4 h が表示されている。

【3 6 1 7】

(s) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、1 ラウンド目のラウンド演出として「1 s t ラウンド」のラウンド数情報 4 4 i が表示されている。

【3 6 1 8】

(t) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、3 ラウンド目のラウンド演出として「3 r d ラウンド」のラウンド数情報 4 4 i が表示されている。

【3 6 1 9】

(u) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、2 回目の大当たりのエンディング演出としてエンディング画面 4 3 j に「連チャンゾーン中」「2 連チャン目終了」のエンディング情報 4 4 j が表示されている。

【3 6 2 0】

(v) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、変動中画面 4 3 c が表示されており、当該保留表示 t h のみが表示され、5 回目の変動中であることを示す R U S H 中変動回数情報 4 4 m 2 として「連チャンゾーン 1」「変動 5 回目」が表示されている。

【3 6 2 1】

(w) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、全図柄表示画面 4 3 e が表示されており、連チャンゾーン（特別 R U S H 状態）中の変動 5 回目の変動表示の結果が 9 R 時短（2）当たりを示す組合せで表示されている。

10

20

30

40

50

【3622】

(x) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、9R時短(2)当たりのオープニング演出が行われオープニング画面43hが表示され、「おめでとう！」のオープニング情報44fと、V入賞装置31が開状態となることを示す「Vを狙って右打ちしてね！」のオープニング中右打ち説明情報44gが表示されている。

【3623】

(y) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、ラウンド画面43iが表示され、V入賞したことを示す「V入賞!」「5連チャン目スタート」のV入賞獲得情報44i2と、「右を狙ってね」のラウンド中右打ち情報44hが表示されている。

【3624】

(z1) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1ラウンド目のラウンド演出として「1stラウンド」のラウンド数情報44iが表示されている。

【3625】

(z2) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、9ラウンド目のラウンド演出として「9thラウンド」のラウンド数情報44iが表示されている。

【3626】

(z3) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、5回目の大当たりのエンディング演出としてエンディング画面43jに「5連チャン目終了」「連チャンゾーン2回目突入!」のエンディング情報44jが表示されている。この後、連チャンゾーン2回目において、時短(2)状態中にも右打ちを継続していれば当該保留および第1～第4保留までの5球の遊技球が保留されるので、最初の5連チャンの壁を突破して、さらに5連チャンの大当たりラウンド遊技を行うことができる。このようにして、上述した(h)に示した「10連できるかも。最高の引きだね」の連チャン示唆情報RSSの示唆内容が実現されることになる。

【3627】

次に、図300を参照して、図297～図299とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図300は、図297～図299とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【3628】

ここでは、連チャンゾーン中の1回目の変動中に、実行エリアに特図2通常当たりが格納され、第1～第4保留エリアにそれぞれ時短(1)当たりが格納された例について説明する。なお、この例は、上述した実施例64の図273に示す遊技の流れに対応している。

【3629】

(a) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1周目の連チャンゾーン(連チャンゾーン1)の変動1回目において、当該保留から第3保留までが貯まった状態の変動中画面43c(特別RUSH中画面43m)が表示されている。連チャン示唆情報RSは、100パーセント中の80パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。

【3630】

(b) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1周目の連チャンゾーン(連チャンゾーン1)の変動1回目において、当該保留から第4保留までが貯まった状態(保留満タンの状態)の変動中画面43cが表示されている。連チャン示唆情報RSには、100パーセント中の100パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像が表示されている。

【3631】

(c) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、連チャン示唆情報RSとして、100パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「6連できるかも」「もっと上を目指してね。」という説明画像とが表示されている。「6連できるかも」は、5球目の保留が時短(1)当たりに当選しているとの先読みに基づき、すでに成

10

20

30

40

50

立している当該保留から第4保留までに基づく5連チャンと、5連チャン目の大当たりラウンド遊技後の時短(1)状態にて成立する当該保留に基づく1連チャンとを加えた6連チャンが保証されていることを示す。「もっと上を目指してね」は、5球目の保留が時短(2)当たりに当選した場合には10連できるので、抽選結果が良ければもっと連チャン回数を伸ばすことができることを示唆する表示である。

【3632】

つまり、第4保留が貯まった時点で時短(1)当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「6連できるかも」「もっと上を目指してね」との連チャン示唆情報RSは、第4保留が貯まった時点で時短(2)当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「10連できるかも」「最高の引きだね!」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が低い表示態様である。そのため、遊技者は、「6連できるかも」「もっと上を目指してね」の連チャン示唆情報RSが表示されるよりも、「10連できるかも」「最高の引きだね!」の連チャン示唆情報RSが表示されることを期待して遊技を行う。

【3633】

(d)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄表示画面43eが表示されており、連チャンゾーン中の変動1回目の変動表示の結果が例えば通常当たりを示す組合せで表示され、V入賞を契機として1連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン中の変動2~5回目の変動表示の結果が例えば時短(1)当たりを示す組合せで表示され、V入賞を契機として2連チャン目~5連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【3634】

(e)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、5連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面43jが表示されている。エンディング画面43jには、次の状態がドキドキゾーン(通常RUSH状態)に移行することを示す「5連チャン目終了」「ドキドキゾーン突入」というエンディング情報44jが表示されている。

【3635】

(f)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、通常RUSH状態であることを示す通常RUSH中画面43m1が表示されている。通常RUSH中画面43m1は、通常RUSH状態中は保留が貯まっていないため、右打ちが必要であることを示すRUSH中右打ち情報43m2が表示される。RUSH中右打ち情報43m1は、例えば「ドキドキゾーン突入」「右を狙ってね」のような文字画像が表示されている。

【3636】

(g)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、RUSH中変動回数情報44m2として「ドキドキゾーン」という文字画像が表示されている。ドキドキゾーンは、1回ごとに継続されるか否かが決まるので、連チャンゾーンのような変動回数は明示されていないが、個別にまたは累積して表示しても構わない。特図2用始動入賞装置33bへの入球があった場合は、変動中画面43cが表示される。変動中画面43cには、連チャン示唆情報RSが表示されている。連チャン示唆情報RSには、「チャージが120まで貯まれば7連以上確定!？」という説明画像と、100パーセントから120パーセントまでチャージが貯まった状態のチャージ画像が表示されている。なお、この画面は、特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく抽選の結果が時短(1)当たりであることに基づいて、チャージが100パーセントから120パーセントまで上がった状態を示している。つまり、この後の大当たりラウンド遊技の終了後も、もう1回当たりの連チャンがあることを示唆している。

【3637】

(h)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく抽選の結果が時短(1)当たり(例えば「3」「3」「3」)であることを示す全図柄停止画面43eが表示されている。

【3638】

(i)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、エンディング画面43jと

10

20

30

40

50

して、「6連チャン目終了!」「ドキドキゾーン継続!」のエンディング情報44jが表示されている。

【3639】

このように、連チャン示唆演出は、当該保留～第4保留が貯まった状態で上規格納数（5回）を1つ超えて特図2当たり結果が発生する可能性があることを示す「6連できるかも」「もっと上を目指してね」のような連チャン示唆情報RSの表示と、当該保留～第4保留が貯まった状態で上規格納数（5回）を5つ超えて特図2当たり結果が発生する可能性があることを示す「10連できるかも」「最高の引きだね」のような連チャン示唆情報RSの表示とで、演出の態様を異ならせることで、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。

10

【3640】

次に、図301を参照して、図297～図300とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図301は、図297～図300とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【3641】

ここでは、連チャンゾーン中の1回目の変動中に、実行エリアに特図2通常当たりが格納され、第1～第3保留エリアにそれぞれ時短（1）当たりが格納され、第4保留エリアに通常当たりが格納された例について説明する。なお、この例は、上述した実施例64の図278に示す遊技の流れに対応している。

【3642】

（a）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aは、図300（a）に示した表示画面42aと同じである。

20

【3643】

（b）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン1）の変動1回目において、当該保留から第4保留までが貯まった状態（保留満タンの状態）の変動中画面43cが表示されている。変動中画面43cには、100パーセント中の90パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像を含む連チャン示唆情報RSが表示されている。

【3644】

（c）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、連チャン示唆情報RSとして、90パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「5連できるかも」「ここまでか・・・」という説明画像とが表示されている。「5連できるかも」は、5球目の保留が通常当たりで当選しているか、または、外れであるとの先読みに基づき、すでに成立している当該保留から第4保留までに基づき5連チャンが保証されているが、ごく稀に外れがあることを示唆している。「ここまでかあ・・・」は、5球目の保留が時短（2）当たりに当選した場合には10連できるので、抽選結果が良ければもっと連チャン回数を伸ばすことができることを示唆する表示である。なお、「5連できるかも」は、6連以上でないことが示唆されているともいえる。「ここまでかあ・・・」は、連チャン回数を6連以上に伸ばすことができなかつた、すなわち最初の5連チャンの壁を超えることができなかつたことを示唆しているともいえる。

30

【3645】

つまり、第4保留が貯まった時点で通常当たりで当選しているか、または、外れであるとの先読みに基づいて表示される「5連できるかも」「ここまでかあ・・・」との連チャン示唆情報RSは、第4保留が貯まった時点で時短（1）当たりまたは時短（2）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「6連できるかも」「もっと上を目指してね」または「10連できるかも」「最高の引きだね!」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が低い表示態様である。そのため、遊技者は、「5連できるかも」「ここまでかあ・・・」の連チャン示唆情報RSが表示されるよりも、「6連できるかも」「もっと上を目指してね」または「10連できるかも」「最高の引きだね!」の連チャン示唆情報RSが表示されることを期待して遊技を行う。

40

50

【3646】

(d)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄表示画面43eが表示されており、連チャンゾーン中の変動1回目の変動表示の結果が例えば通常当たりを示す組合せで表示され、V入賞を契機として1連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン中の変動2～5回目の変動表示の結果が例えば時短(1)当たりを示す組合せで表示され、V入賞を契機として2連チャン目～5連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【3647】

(e)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、5連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面43jが表示されている。エンディング画面43jには、次の状態が通常ゾーン(通常状態)に戻ることを示す「5連チャン目終了!」「通常ゾーンに戻ります!」というエンディング情報44jが表示されている。

10

【3648】

(f)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、通常状態であることを示す通常画面43aが表示されている。通常画面43aは、左打ちが必要であることを示す、例えば「左打ちに戻して下さい」のような通常状態中左打ち情報43a1が表示されている。

【3649】

このように、連チャン示唆演出は、当該保留～第4保留が貯まった状態で上規格納数(5回)までしか特図2当たり結果が発生しない、または、上規格納数より少ない回数しか特図2当たり結果が発生しない可能性があることを示す「5連できるかも」「ここまでかあ・・・」のような連チャン示唆情報RSの表示と、当該保留～第4保留が貯まった状態で上規格納数(5回)を1つまたは5つ超えて特図2当たり結果が発生する可能性があることを示す「6連できるかも」「もっと上を目指してね。」または「10連できるかも」「最高の引きだね。」のような連チャン示唆情報RSの表示とで、演出の態様を異ならせることで、5連チャン以下の連チャン示唆演出または6連チャン以上の連チャン示唆演出のようなバリエーションが生じるので、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。

20

【3650】

次に、図302を参照して、図297～図301とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図302は、図297～図301とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

30

【3651】

ここでは、連チャンゾーン中の1回目の変動中に、実行エリアに特図2通常当たりが格納され、第1保留エリアに時短(2)当たりが格納され、第2～第4保留エリアにそれぞれ時短(1)当たりが格納された例について説明する。なお、この例は、上述した実施例64の図275に示す遊技の流れに対応している。

【3652】

(a)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1周目の連チャンゾーン(連チャンゾーン1)の変動1回目において、当該保留が貯まった状態の変動中画面43c(特別RUSH中画面43m)が表示されている。連チャン示唆情報RSは、100パーセント中の20パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。

40

【3653】

(b)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1周目の連チャンゾーン(連チャンゾーン1)の変動1回目において、第1保留までが貯まった状態の変動中画面43cが表示されている。連チャン示唆情報RSは、100パーセント中の40パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。

【3654】

(c)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、連チャン示唆情報RSとして、40パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「7連できるか

50

も」「これ位では喜べないよね。」という説明画像とが表示されている。「7連できるかも」は、2球目の保留が時短(2)当たりに当選しているとの先読みに基づき、すでに成立している当該保留から第1保留までにに基づく2連チャンと、2連チャン目の大当たりラウンド遊技後の時短(2)状態にて成立する当該保留から第4保留までにに基づく5連チャンとを加えた7連チャンが保証されていることを示す。「これ位では喜べないよね」は、5球目の保留が時短(2)当たりに当選した場合には10連できるので、もっと後の保留で時短(2)当たりを引けばもっと連チャン回数を伸ばすことができたことを示唆する表示である。

【3655】

つまり、第2保留が貯まった時点で時短(2)当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「7連できるかも」「これ位では喜べないよね」との連チャン示唆情報RSは、第4保留が貯まった時点で時短(2)当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「10連できるかも」「最高の引きだね!」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が低い表示態様である。そのため、遊技者は、「7連できるかも」「これ位では喜べないよね」の連チャン示唆情報RSが表示されるよりも、「10連できるかも」「最高の引きだね!」の連チャン示唆情報RSが表示されることを期待して遊技を行う。

【3656】

(d)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1周目の連チャンゾーン(連チャンゾーン1)の変動1回目において、第2保留まで貯まった状態の変動中画面43cが表示されている。連チャン示唆情報RSは、100パーセント中の60パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「チャージが90以上になるまで貯めよう」という説明画像とが表示されている。「チャージが90以上になるまで貯めよう」という説明画像は、上述した7連チャンを発生させるためには少なくともチャージが90パーセントになるまで右打ちを続けなければならないことを示唆している。

【3657】

(e)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1周目の連チャンゾーン(連チャンゾーン1)の変動1回目において、第3保留まで貯まった状態の変動中画面43cが表示されている。連チャン示唆情報RSは、100パーセント中の80パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「チャージが90以上になるまで貯めよう」という説明画像とが表示されている。

【3658】

(f)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1周目の連チャンゾーン(連チャンゾーン1)の変動1回目において、第4保留まで貯まった状態の変動中画面43cが表示されている。連チャン示唆情報RSは、100パーセント中の100パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「チャージが90以上になるまで貯めよう」という説明画像とが表示されている。

【3659】

(g)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄表示画面43eが表示されており、連チャンゾーン中の変動1回目の変動表示の結果が例えば通常当たりを示す組合せ(例えば「2」「2」「2」)で表示され、V入賞を契機として1連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン中の変動2回目の変動表示の結果が例えば時短(2)当たりを示す組合せ(例えば「7」「7」「7」)で表示され、V入賞を契機として2連チャン目~5連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【3660】

(h)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、5連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面43jが表示されている。エンディング画面43jには、次の状態が連チャンゾーン(特別RUSH状態)に移行することを示す「5連チャン目終了!」「連チャンゾーン突入!」というエンディング情報44jが表示されている。

【3661】

10

20

30

40

50

(i) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特別RUSH状態であることを示す特別RUSH中画面43mが表示されている。特別RUSH中画面43mは、特図2用始動入賞装置33bに連チャンゾーン2における1球目の入球があったことで、第3保留が変動中画面43cに表示されている。変動中画面43cには、RUSH中変動回数情報44m2として2回目の連チャンゾーンにおける変動1回目であることを示す「連チャンゾーン2」「変動1回目」という文字情報と、連チャン示唆情報RSとが表示されている。連チャン示唆情報RSには、「チャージが140まで貯まれば8連以上確定!？」という説明画像と、チャージが120パーセントまで貯まっているが、120パーセント～140パーセントまでにチャージが貯まっていない状態のチャージ画像が表示されている。なお、特図2用始動入賞装置33bへの入球がある前は、100パーセント～140パーセントまでにチャージが貯まっていない状態のチャージ画像が表示されていたが、特図2用始動入賞装置33bに連チャンゾーン2における1球目の入球があったことでチャージが20パーセント増加した状態を示している。特図2用始動入賞装置33bへの1球目の入球に基づく抽選の結果は、この例では時短(1)当たりである。

10

【3662】

(j) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図2用始動入賞装置33bに連チャンゾーン2における2球目の入球があったことで、第4保留と、連チャン示唆情報RSには、チャージが140パーセントまで貯まっているチャージ画像が表示されている。特図2用始動入賞装置33bへの2球目の入球に基づく抽選の結果は、例えば時短(1)当たりである。

20

【3663】

(k) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄表示画面43eが表示されており、連チャンゾーン2の変動1回目の変動表示の結果が例えば時短(1)当たりを示す組合せ(例えば「3」「3」「3」)で表示され、V入賞を契機として3連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン2の変動2～5回目の変動表示の結果が例えば時短(1)当たりを示す組合せで表示され、V入賞を契機として4連チャン目～7連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【3664】

(l) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、7連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面43jが表示されている。エンディング画面43jには、次の状態がドキドキゾーン(通常RUSH状態)に移行することを示す「7連チャン目終了!」「ドキドキゾーン突入!」というエンディング情報44jが表示されている。ドキドキゾーンにおいて特図2用始動入賞装置33bへの1球目の遊技球の入球に基づく抽選の結果が通常当たりまたは時短(1)当たりであれば、8連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

30

【3665】

このように、連チャン示唆演出は、当該保留～第4保留が貯まった状態で上限格納数(5回)を5つ超えて特図2当たり結果が発生する可能性があることを示す「10連できるかも」「最高の引きだね。」のような連チャン示唆情報RSの表示と、例えば当該保留～第1保留が貯まった状態で上限格納数(5回)を2つ超えて特図2当たり結果が発生する可能性があることを示す「7連できるかも」「これ位では喜べないよね」のような連チャン示唆情報RSの表示とで、演出の態様を異ならせることで、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。

40

【3666】

次に、図303を参照して、図297～図302とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図303は、図297～図302とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【3667】

ここでは、連チャンゾーン中の1回目の変動中に、実行エリアに特図2通常当たりが格

50

納され、第1～第2保留エリアに時短(1)当たりが格納され、第3保留エリアに時短(2)当たりが格納され、第4保留エリアに時短(1)当たりが格納された例について説明する。

【3668】

(a)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1周目の連チャンゾーン(連チャンゾーン1)の変動1回目において、当該保留～第2保留まで貯まった状態の変動中画面43c(特別RUSH中画面43m)が表示されている。連チャン示唆情報RSは、100パーセント中の60パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。

【3669】

(b)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1周目の連チャンゾーン(連チャンゾーン1)の変動1回目において、第3保留が貯まった状態の変動中画面43cが表示されている。連チャン示唆情報RSは、100パーセント中の80パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。

10

【3670】

(c)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、連チャン示唆情報RSとして、80パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「9連できるかも」「あと1歩だったね」という説明画像とが表示されている。「9連できるかも」は、4球目の保留が時短(2)当たりに当選しているとの先読みに基づき、すでに成立している当該保留から第3保留までにに基づく4連チャンと、4連チャン目の大当たりラウンド遊技後に第4保留からシフトされた当該保留に基づく1連チャンと、4連チャン目の大当たりラウンド遊技後の時短(2)状態にて成立する第1保留から第4保留までにに基づく4連チャンとを加えた9連チャンが保証されていることを示す。「あと1歩だったね」は、5球目の保留が時短(2)当たりに当選した場合には10連できるので、あと1つ後の保留で時短(2)当たりを引けばもっと連チャン回数を伸ばすことができたことを示唆する表示である。

20

【3671】

つまり、第4保留が貯まった時点で時短(2)当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「9連できるかも」「あと1歩だったね」との連チャン示唆情報RSは、第4保留が貯まった時点で時短(2)当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「10連できるかも」「最高の引きだね!」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が低い表示態様である。そのため、遊技者は、「9連できるかも」「あと1歩だったね」の連チャン示唆情報RSが表示されるよりも、「10連できるかも」「最高の引きだね!」の連チャン示唆情報RSが表示されることを期待して遊技を行う。

30

【3672】

(d)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1周目の連チャンゾーン(連チャンゾーン1)の変動1回目において、第4保留まで貯まった状態の変動中画面43cが表示されている。連チャン示唆情報RSは、100パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「チャージが90以上になるまで貯めよう」という説明画像とが表示されている。「チャージが90以上になるまで貯めよう」という説明画像は、上述した9連チャンを発生させるためには少なくともチャージが90パーセントになるまで右打ちを続けなければならないことを示唆している。

40

【3673】

(e)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄表示画面43eが表示されており、連チャンゾーン中の変動1回目の変動表示の結果が例えば通常当たりを示す組合せ(例えば「2」「2」「2」)で表示され、V入賞を契機として1連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン中の変動2回目～4回目の変動表示の結果が上述した時短(1)当たり→時短(1)当たり→時短(2)当たりの順に発生し、V入賞を契機としてそれぞれ2連チャン目～4連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【3674】

50

(f) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、4連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面43jが表示されている。エンディング画面43jには、次の状態が連チャンゾーン（特別RUSH状態）に移行することを示す「4連チャン目終了!」「連チャンゾーン突入!」というエンディング情報44jが表示されている。

【3675】

(g) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特別RUSH状態であることを示す特別RUSH中画面43mが表示されており、第4保留に基づく変動中画面43cが表示されている。変動中画面43cには、RUSH中変動回数情報44m2として2回目の連チャンゾーンにおける変動1回目であることを示す「連チャンゾーン2」「変動1回目」という文字情報と、連チャン示唆情報RSとが表示されている。連チャン示唆情報RSには、「チャージが180まで貯まれば10連以上確定!？」という説明画像と、チャージが100パーセントまで貯まっているが、100パーセント～180パーセントまでにチャージが貯まっていない状態のチャージ画像が表示されている。

10

【3676】

(h) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図2用始動入賞装置33bに連チャンゾーン2における1球目の入球があったことで、第1保留と、連チャン示唆情報RSには、チャージが120パーセントまで貯まっているチャージ画像が表示されている。特図2用始動入賞装置33bへの1球目の入球に基づく抽選の結果は、例えば時短(1)当たりである。

【3677】

20

(i) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図2用始動入賞装置33bに連チャンゾーン2における2球目の入球があったことで、第2保留と、連チャン示唆情報RSには、チャージが140パーセントまで貯まっているチャージ画像が表示されている。特図2用始動入賞装置33bへの2球目の入球に基づく抽選の結果は、例えば時短(1)当たりである。特図2用始動入賞装置33bに連チャンゾーン2における3球目の入球があった場合も同様である。

【3678】

(j) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図2用始動入賞装置33bに連チャンゾーン2における4球目の入球があったことで、第4保留と、連チャン示唆情報RSには、チャージが180パーセントまで貯まっているチャージ画像が表示されている。特図2用始動入賞装置33bへの4球目の入球に基づく抽選の結果は、例えば時短(1)当たりである。

30

【3679】

(k) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄表示画面43eが表示されており、連チャンゾーン2の変動1回目の変動表示の結果が例えば時短(1)当たりを示す組合せ（例えば「3」「3」「3」）で表示され、V入賞を契機として3連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン2の変動2～5回目の変動表示の結果が例えば時短(1)当たりを示す組合せで表示され、V入賞を契機として5連チャン目～9連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【3680】

40

(l) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、9連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面43jが表示されている。エンディング画面43jには、次の状態がドキドキゾーン（通常RUSH状態）に移行することを示す「9連チャン目終了!」「ドキドキゾーン突入!」というエンディング情報44jが表示されている。ドキドキゾーンにおいて特図2用始動入賞装置33bへの1球目の遊技球の入球に基づく抽選の結果が通常当たりまたは時短(1)当たりであれば、10連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【3681】

このように、連チャン示唆演出は、当該保留～第3保留が貯まった状態で上規格納数（5回）を4つ超えて特図2当たり結果が発生する可能性があることを示す「9連できるか

50

も」「あと1歩だったね」のような連チャン示唆情報RSの表示と、例えば当該保留～第4保留が貯まった状態で上規格納数(5回)を5つ超えて特図2当たり結果が発生する可能性があることを示す「10連できるかも」「最高の引きだね!」のような連チャン示唆情報RSの表示とで、演出の態様を異ならせることで、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。

【3682】

次に、図304を参照して、図297～図303とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図304は、図297～図303とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【3683】

ここでは、連チャンゾーン中の1回目の変動中に、実行エリアに特図2通常当たりが格納され、第1～第4保留エリアに時短(1)当たりが格納された後、ドキドキゾーンの変動中に、実行エリアに時短(2)当たりが格納された例について説明する。なお、この例は、上述した実施例64の図276に示す遊技の流れに対応している。

【3684】

(a)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、5連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面43jが表示されている。エンディング画面43jには、次の状態がドキドキゾーン(通常RUSH状態)に移行することを示す「5連チャン目終了!」「ドキドキゾーン突入!」というエンディング情報44jが表示されている。

【3685】

(b)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図2用始動入賞装置33bへの入球があった場合の変動中画面43cが表示される。変動中画面43cには、連チャン示唆情報RSが表示されている。連チャン示唆情報RSには、「チャージが120まで貯まれば7連以上確定!」という説明画像と、チャージが120パーセントまで貯まった状態のチャージ画像が表示されている。

【3686】

(c)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、連チャン示唆情報RSとして、120パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像が虹色に変化した変化後画像と、「11連できるかも」「最高の引きだね!」という説明画像とが表示されている。「11連できるかも」は、この保留が時短(2)当たりに当選しているとの先読みに基づき、この保留に基づく6連チャン目の大当たりラウンド遊技後、時短(2)状態にて成立する当該保留～第4保留に基づく5連チャンが保証されていることを示す。「最高の引きだね!」は、ドキドキゾーンでの保留が時短(2)当たりに当選した場合には5連チャン保証という最も高い利益を示唆する表示である。

【3687】

なお、チャージが120パーセントまで貯まった状態のままである場合、すなわち時短(1)当たりに当選しているとの先読みである場合は、「7連できるかも」「もっと上を目指してね」という説明画像とが表示される。また、チャージが110パーセントまで貯まった状態で止まった場合である場合、すなわち時短(1)当たりに当選しているとの先読みである場合は、「6連できるかも」「ここまでかあ・・・」という説明画像とが表示されている。

【3688】

つまり、ドキドキゾーンで時短(2)当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「11連できるかも」「最高の引きだね!」との連チャン示唆情報RSは、ドキドキゾーンで時短(1)当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「7連できるかも」「もっと上を目指してね。」という表示や、ドキドキゾーンで通常当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「6連できるかも」「ここまでかあ・・・」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が高い表示態様である。そのため、遊技者は、「11連できるかも。最高の引きだね!」の連チャン示唆情報RSが表示されることを、「7連できるかも」「もっと上を目指してね。」や「6連できるかも」「ここまでかあ・・・

10

20

30

40

50

・」の連チャン示唆情報 R S が表示されるよりも期待して遊技を行う。

【3689】

(d) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づく抽選の結果が時短(2)当たり組合せ(「7」「7」「7」)であることを示す全図柄停止画面43eが表示されている。

【3690】

(e) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、エンディング画面43jとして、「6連チャン目終了!」「連チャンゾーン突入!」のエンディング情報44jが表示されている。

【3691】

このように、連チャン示唆演出は、ドキドキゾーンで上規格納数(1回)を4つ超えて特図2当たり結果が発生する可能性があることを示す「11連できるかも」「最高の引きだね!」のような連チャン示唆情報 R S の表示と、当該保留～第4保留が貯まった状態で上規格納数(1回)を1つ超えてまたは1つも超えないで特図2当たり結果が発生する可能性があることを示す「7連できるかも」「もっと上を目指してね」や「6連できるかも」「ここまでかあ・・・」のような連チャン示唆情報 R S の表示とで、演出の態様を異ならせることで、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。

【3692】

＜本実施例の変形例＞

上述した本実施例では、1球目の特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づいて1回目の特図2変動が開始され、特図2変動表示がおこなわれている間に遊技球が入賞すると、特図2変動が保留されたことを示す保留表示をするような構成になっていたが、1回目の特図2変動が開始される前に保留を貯める期間があり、1球目の特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づいて1回目の特図2変動が所定期間開始されずに保留され、所定期間に遊技球が入賞すると、特図2変動が保留されたことを示す保留表示し、所定期間経過後に変動を開始する構成であってもよい。この所定期間は、保留1から保留4を貯めることができる十分な時間として例えば10～20秒間である。この所定期間を終了すると、特図2用始動入賞装置33bを閉状態にすることが好ましい。この場合、特図2の変動開始前に保留を満タンにできるので、特図2の1回目の変動表示時間と、特図2の2回目から5回目の変動表示時間を同じ程度の時間としてもよい。また、この変動時間を上述した実施例の2回目以降の変動時間のように短い時間としてもよい。また、この期間に、第3図柄表示装置42に、「保留が満タンになるまで貯めて下さい」のような保留を貯める期間であることを報知する画像を表示してもよい。

＜本実施例における特徴的な構成＞

上述したように、本実施例65のパチンコ機10によれば、以下の特徴的な構成を備える。

【3693】

本実施例に係る主制御装置261は、特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球を始動条件として大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及び停止パターン選択カウンタC3といった各値を始動情報としてRAM503にある1つの実行エリアと、4つの保留エリア(第1保留エリア、第2保留エリア、第3保留エリア、第4保留エリア)からなる保留球格納エリアに格納上限数(以下5個ともいう)まで格納する機能を有する。主制御装置261のCPU501は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う。第3図柄表示装置42は、主制御装置261のCPU501で行われた抽選の結果に基づいて第3図柄(主装飾図柄)の変動表示と所定の表示(停止表示)を行う。サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261のCPU501で行われた抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行機能を有する。主制御装置261のCPU501は、通常状態や大当たり状態、時短状態などの遊技に関する状

10

20

30

40

50

態を制御する状態制御機能を有する。主制御装置 261 の CPU 501 は、第 3 図柄表示装置 42 に第 3 図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図 1 の時短（2）付き大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特別 RUSH 状態（連チャンゾーン）を発生させることが可能である。サブ制御装置 262 の CPU 551 は、始動情報が RAM 503 に格納されている場合に、特別 RUSH 状態において、特図 2 用始動入賞装置 33b への遊技球の入球に基づく特図 2 抽選の結果に基づき、特図 2 当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である。これにより、始動情報が RAM 503 に格納されている場合に、特別 RUSH 状態において、特図 2 用始動入賞装置 33b への遊技球の入球に基づく特図 2 抽選の結果に基づき、特図 2 当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを、連チャン示唆演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。これは、上述した（Se0）の遊技機の一例である。

10

【3694】

本実施例に係る主制御装置 261 は、特図 1 用始動入賞装置 33a，特図 2 用始動入賞装置 33b への遊技球の入球を始動条件として大当たり乱数カウンタ C1、大当たり図柄カウンタ C2 及び停止パターン選択カウンタ C3 といった各値を始動情報として RAM 503 にある 1 つの実行エリアと、4 つの保留エリア（第 1 保留エリア，第 2 保留エリア，第 3 保留エリア，第 4 保留エリア）からなる保留球格納エリアに格納上限数（以下 5 個ともいう）まで格納する機能を有する。主制御装置 261 の CPU 501 は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタ C1 の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う。第 3 図柄表示装置 42 は、主制御装置 261 の CPU 501 で行われた抽選の結果に基づいて第 3 図柄（主装飾図柄）の変動表示と所定の表示（停止表示）を行う。主制御装置 261 の CPU 501 は、各保留球格納エリアに格納されている大当たり乱数カウンタ C1 の値に基づいて大当たりか否かを先読みする機能を有する。サブ制御装置 262 の CPU 551 は、主制御装置 261 の CPU 501 で行われた先読みの結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行機能を有する。主制御装置 261 の CPU 501 は、通常状態や大当たり状態、時短状態などの遊技に関する状態を制御する状態制御機能を有する。主制御装置 261 の CPU 501 は、第 3 図柄表示装置 42 に第 3 図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図 1 の時短（2）付き大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特別 RUSH 状態（連チャンゾーン）を発生させることが可能である。サブ制御装置 262 の CPU 551 は、始動情報が RAM 503 に格納されている場合に、特別 RUSH 状態において、特図 2 用始動入賞装置 33b への遊技球の入球に基づく特図 2 抽選の先読みの結果に基づき、5 回を超えて結果が特図 2 当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である。これにより、始動情報が RAM 503 に格納されている場合に、特別 RUSH 状態において、特図 2 用始動入賞装置 33b への遊技球の入球に基づく特図 2 抽選の結果に基づき、5 回を超えて特図 2 当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを、連チャン示唆演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。これは、上述した（Se1）の遊技機の一例である。

20

30

40

【3695】

本実施例に係る主制御装置 261 は、特図 1 用始動入賞装置 33a，特図 2 用始動入賞装置 33b への遊技球の入球を始動条件として大当たり乱数カウンタ C1、大当たり図柄カウンタ C2 及び停止パターン選択カウンタ C3 といった各値を始動情報として RAM 503 にある 1 つの実行エリアと、4 つの保留エリア（第 1 保留エリア，第 2 保留エリア，第 3 保留エリア，第 4 保留エリア）からなる保留球格納エリアに格納上限数（以下 5 個ともいう）まで格納する機能を有する。主制御装置 261 の CPU 501 は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタ C1 の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う。第 3 図柄表示装置 42 は、主制御装置 261 の CPU 501 で行われた抽選の結果に基づいて第 3 図柄（主装飾図柄）の変動表示と所定の表示（停止

50

表示)を行う。サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261のCPU501で行われた抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行機能を有する。主制御装置261のCPU501は、通常状態や大当たり状態、時短状態などの遊技に関する状態を制御する状態制御機能を有する。主制御装置261のCPU501は、第3図柄表示装置42に第3図柄(主装飾図柄)の変動表示の結果が例えば特図1の時短(2)付き大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特別RUSH状態(連チャンゾーン)を発生させることが可能である。サブ制御装置262のCPU551は、始動情報がRAM503に格納されている場合に、特別RUSH状態において、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づく特図2抽選の結果に基づき、特図2当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である。これにより、始動情報がRAM503に格納されている場合に、特別RUSH状態において、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づく特図2抽選の結果に基づき、特図2当たりの結果になることが5回連続して発生する可能性があることを、連チャン示唆演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。これは、上述した(Se18)の遊技機の一例である。

10

【3696】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような連チャン示唆演出を実行することが特徴的である。

【3697】

サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42に第3図柄(主装飾図柄)を変動表示中にRAM503に始動情報が格納された状態での所定タイミングで、連チャン示唆演出を実行する。変動表示中にRAM503に始動情報が格納された状態での所定タイミングで、5回を超えて特図2当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

20

【3698】

なお、本実施例の説明では、変動表示中の所定タイミングは、変動表示中にRAM503に始動情報が格納されたタイミングを例に挙げて説明してきたが、始動情報が格納されたタイミングよりも後のタイミングで連チャン示唆演出を実行してもよい。例えば、第4保留まで貯まった後のタイミングで、最も価値の高い連チャン示唆情報RSを表示してもよい。例えば、当該保留で時短(2)当たりを引いていれば6連チャンであるが、第4保留でも時短(2)当たりを引いていれば11連チャンであるので、最も価値の高い11連チャンを連チャン示唆情報RSとして表示してもよい。この場合、遊技者は、連チャン示唆演出と始動情報が格納されたタイミングとを対応付けて認識し難くなるが、変動表示中に貯まったいずれかの保留で価値の高い連チャンが引かれていることを認識できる点で、遊技者の興趣を向上させることができる。

30

【3699】

サブ制御装置262のCPU551は、格納上限数(以下5個ともいう)を超えて特図2当たりの結果が連続して発生する回数に応じて連チャン示唆演出の演出態様を異ならせることが可能である。これにより、連チャン示唆演出の演出態様に応じて、5回を超えて特図2当たりの結果になることがどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。

40

【3700】

主制御装置261のCPU501は、大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選の結果を先読みする機能を有する。サブ制御装置262のCPU551は、特別RUSH状態において、始動条件成立に基づく大当たり乱数カウンタC1の先読みの結果に基づき、連チャン示唆演出を実行することが可能である。先読みの結果に基づき、5回を超えて特図2当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【3701】

特別RUSH状態は、始動条件が成立し易い時短(2)状態を契機として発生する特図

50

2 当たりの結果が 5 回連続して発生し易い状態である。これにより、特別 R U S H 状態において、通常状態よりも始動条件が成立し易い時短 (2) 状態を経過しているため、特図 2 当たりの結果が 5 回連続して発生し易い状態を生じ易くすることができる。

【3702】

連チャン示唆演出は、RAM 503 に 5 個目または 1 ~ 4 個目の始動情報が格納された状態で、5 回を超えて特図 2 当たりの結果が発生する可能性があることを示す演出である。これにより、格納上限数の範囲でしか特図 2 当たりの結果が発生する可能性があることを示す演出を実行できない構成に比べて、遊技の興趣性を向上させることができる。

【3703】

連チャン示唆演出は、RAM 503 に 5 個目の始動情報が格納された状態で、格納上限数を 1 回 (第 1 数) 超えて特図 2 当たりの結果になる可能性があることを示す演出 (例えば「6 連できるかも」「もっと上を目指してね」を表示する連チャン示唆情報 RS) と、格納上限数を 1 回よりも多い 5 回 (第 1 数よりも多い第 2 数) 超えて特図 2 当たりの結果になる可能性があることを示す演出 (例えば「7 連できるかも」「これ位で喜べないよね」を表示する連チャン示唆情報 RS) とで、演出の態様が異なる。これにより、いずれの演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。

【3704】

連チャン示唆演出は、RAM 503 に 5 個目の始動情報が格納された状態で、5 回を超えて特図 2 当たりの結果になる可能性があることを示す演出 (例えば「10 連できるかも」「最高の引きだね」を表示する連チャン示唆情報 RS) と、RAM 503 に 1 ~ 4 個目の始動情報が格納された状態で、5 回を超えて特図 2 当たりの結果になる可能性があることを示す演出 (例えば「7 連できるかも」「これ位で喜べないよね」を表示する連チャン示唆情報 RS) とで、演出の態様が異なる。これにより、いずれの演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。

【3705】

連チャン示唆演出は、RAM 503 に例えば 1 個目の始動情報が格納された状態で、格納上限数を 1 回超えて特図 2 当たりの結果になる可能性があることを示す演出 (例えば「6 連できるかも」「もっと上を目指してね」を表示する連チャン示唆情報 RS) と、RAM 503 に例えば 4 個目に格納された始動情報が、格納上限数を 4 回超えて特図 2 当たりの結果になる可能性があることを示す演出 (例えば「9 連できるかも」「あと一歩だったね」を表示する連チャン示唆情報 RS) とで、演出の態様が異なる。これにより、いずれの演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。

【3706】

RAM 503 は、1 の始動情報を記憶可能な 1 つの実行エリアと、4 つの保留エリア (第 1 保留エリア, 第 2 保留エリア, 第 3 保留エリア, 第 4 保留エリア) の 5 個のエリアを有し、始動情報を 5 個まで記憶可能なものであり、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、RAM 503 に 1 ~ 4 個目の始動情報が格納された状態で、主制御装置 261 の CPU 501 の抽選の結果または先読みの結果に基づき連チャン示唆演出を実行する。実行エリアまたは第 1 ~ 第 3 保留エリアに記憶された始動情報の先読みの結果に基づき、5 回を超えて、特図 2 当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【3707】

RAM 503 は、1 の始動情報を記憶可能な 1 つの実行エリアと、4 つの保留エリア (第 1 保留エリア, 第 2 保留エリア, 第 3 保留エリア, 第 4 保留エリア) の 5 個のエリアを有し、始動情報を 5 個まで記憶可能なものであり、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、RAM 503 に 5 個目の始動情報が格納された状態で、主制御装置 261 の CPU 501 の先読みの結果に基づき連チャン示唆演出を実行する。これにより、第 4 保留エリアに記憶された始動情報の先読みの結果に基づき、5 回を超えて、特図 2 当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【3708】

10

20

30

40

50

サブ制御装置 262 の CPU 551 は、第 3 図柄表示装置 42 において、RAM 503 に 1 ～ 4 個目に格納された始動情報に基づく第 3 図柄（主装飾図柄）の変動表示の実行中に、連チャン示唆演出を表示する。これにより、RAM 503 に 1 ～ 4 個目に記憶された始動情報に基づく第 3 図柄（主装飾図柄）の変動表示の実行中に、5 回を超えて、特図 2 当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【3709】

サブ制御装置 262 の CPU 551 は、第 3 図柄表示装置 42 において、RAM 503 に 5 個目に格納された始動情報に基づく第 3 図柄（主装飾図柄）の変動表示の実行中に、連チャン示唆演出を表示する。これにより、RAM 503 に 5 個目に記憶された始動情報に基づく第 3 図柄（主装飾図柄）の変動表示の実行中に、5 回を超えて、特図 2 当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【3710】

サブ制御装置 262 の CPU 551 は、連チャン示唆演出として複数種類の演出が有る場合に、5 回を超えて特図 2 当たりの結果になる回数が多いほど、遊技者に認識されやすい態様で、連チャン示唆演出の態様を変化させる。例えば、最も価値の高い 10 連チャンを示唆する連チャン示唆演出は、チャージ画像を虹色に変化させることで遊技者への認識力を高め、「最高の引きだね」というコメントを出すことで遊技者のへの認識力を高めている。これにより、5 回を超えて特図 2 当たりの結果が発生する回数が多いほど、連チャン示唆演出の態様の変化を、遊技者に認識されやすくすることができる。

【3711】

なお、本実施例では、連チャン示唆演出は、連チャン示唆情報 RS の表示であるが、連チャン示唆情報 RS の表示とともに、または、連チャン示唆情報 RS の表示に変えて、保留表示を行う構成であってもよい。以下この点を説明する。

【3712】

サブ制御装置 262 の CPU 551 は、RAM 503 に始動情報が格納されていること示す保留表示情報を第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42a の一部に表示する機能を有し、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、連チャン示唆演出として、5 回を超えて特図 2 当たりの結果になる可能性があることを示す虹色の保留表示情報として表示してもよい。なお、保留表示情報は、後述する保留表示情報 th 及び第 1 ～ 第 4 保留表示情報 h1 ～ h4 であってもよいが、保留表示情報 th 及び第 1 ～ 第 4 保留表示情報 h1 ～ h4 の替わりに、保留が存在することを包括的に表す表示情報であってもよい。これにより、5 回を超えて特別 RUSH 状態が発生する可能性があることを示す虹色の保留表示情報を保留表示情報として表示することで、5 回を超えて、特図 2 当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【3713】

サブ制御装置 262 の CPU 551 は、RAM 503 に始動情報が格納されていることを個別的に示す個別保留表示情報（当該保留表示情報 th 及び第 1 ～ 第 4 保留表示情報 h1 ～ h4）を表示する機能を有し、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、連チャン示唆演出として、5 回を超えて特図 2 当たりの結果になる可能性があることを示す虹色の保留表示情報として表示してもよい。これにより、5 回を超えて特図 2 当たりの結果になる可能性があることを示す虹色の保留表示情報を個別保留表示情報として表示することで、5 回を超えて、特図 2 当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【3714】

サブ制御装置 262 の CPU 551 は、連チャン示唆演出として、表示されている保留表示情報または個別保留表示情報を虹色に変化させてもよい。これにより、表示されている記憶情報または個別記憶情報を特別記憶情報に変化させることで、始動情報を記憶可能な記憶領域の数を超えて、変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。これにより、表示されている保留表示情報または個別保留表示情報を特別記憶情報に変化させることで、5 回を超えて、特図 2 当たりの結果が

連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【3715】

また、本実施例では、連チャン示唆演出は、第3図柄表示装置42で行われているが、第3図柄表示装置42とは異なる構成（例えば、後述する音声出力や振動）で行われてもよい。以下この点を説明する。

【3716】

本実施例のパチンコ機10は、連チャン示唆演出を、第3図柄表示装置42による表示とは異なる態様で報知する特定演出報知手段を備える。特定演出報知手段は、例えば、後述する音出力部24aから音声を出力させる構成や、遊技球発射ハンドルを振動させる構成であるが、これ以外の構成であっても構わない。これにより、第3図柄表示装置42に

10

【3717】

本実施例のパチンコ機10は、遊技者が遊技に関する操作を行う遊技球発射ハンドル18と、遊技球発射ハンドル18を振動させる振動発生器および振動制御装置と、を備えてもよい。サブ制御装置262のCPU551は、上述した演出実行機能から振動制御装置にコマンドを送ることによって、連チャン示唆演出として、連チャン示唆演出が実行されることを認識させることが可能な態様で操作部を振動させてもよい。連チャン示唆演出が実行されることを振動で認識させることが可能な態様は、例えば、10連チャンを示唆する態様であれば、リーチ演出中に大当たり期待度が高いときに遊技球発射ハンドル18を

20

【3718】

本実施例のパチンコ機10は、音声を出力する音出力部24a及び音声出力制御装置46を備え、サブ制御装置262のCPU551は、上述した演出実行機能から音声出力制御装置46にコマンドを送ることで、連チャン示唆演出として、連チャン示唆演出が実行されることを認識させることが可能な態様で音声を出力してもよい。連チャン示唆演出が実行されることを音声で認識させることが可能な態様は、例えば、10連チャンを示唆する態様であれば、リーチ演出中に大当たり期待度が高いときに音出力部24aから特定の

30

【実施例66】

【3719】

上述した実施例65では、連チャン示唆演出は、連チャンゾーンにおける1回目の変動表示中や、ドキドキゾーンにおける変動表示中に実行されていたが、連チャン示唆演出は、他のタイミングで実行しても構わない。本実施例では、例えば大当たり状態におけるエンディング演出中に連チャン示唆演出を実行する。以下、この点について図305～図308を参照して詳細に説明する。図305は、実施例66のエンディング時間決定用テーブルである。図306は、エンディング演出パターン決定用テーブルである。図307は、エンディング演出における連チャン示唆演出の表示態様を説明する図である。図308は、図307とは異なる表示態様を含む連チャン示唆演出の表示態様を説明する図である。

40

【3720】

図305を参照して、主制御装置261のCPU501がエンディング時間を決定する際に用いるエンディング時間決定用テーブルについて説明する。エンディング時間決定用テーブルは、主制御装置261のROM502に記憶されている。

50

【 3 7 2 1 】

当たり種別が 3 R 通常当たりであり、特図 2 始動入賞装置 3 3 b への入賞時の保留番号が 0 ～ 3 である場合、エンディング時間が 1 秒に決定される。なお、保留番号 0 は、当該保留に対応し、保留番号 1 ～ 3 は、第 1 ～ 第 3 保留に対応している。これは、入賞時の保留番号が 0 ～ 3 に対応する連チャンゾーン中の大当たり状態では、次に大当たり状態が発生するまでの時間を極力短くするために、エンディング時間が短く設定されているからである。この短いエンディング時間で行われるエンディング演出では、連チャン示唆演出は行われない。

【 3 7 2 2 】

当たり種別が 3 R 通常当たりであり、入賞時の保留番号が 4 である場合であって、大当たり乱数カウンタ C 2 (0 ～ 9 9) の値が 0 ～ 1 であれば、エンディング時間が 4 秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタ C 2 (0 ～ 9 9) の値が 2 ～ 3 であれば、エンディング時間を 7 秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタ C 2 (0 ～ 9 9) の値が 4 ～ 6 であれば、エンディング時間を 1 0 秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタ C 2 (0 ～ 9 9) の値が 7 ～ 1 0 であれば、エンディング時間を 3 1 秒に決定される。この 4 秒、7 秒、1 0 秒、3 1 秒のエンディング時間で後述するエンディング演出シナリオに沿って通常当たりを示す連チャン示唆演出が行われる。

【 3 7 2 3 】

当たり種別が 3 R 通常当たりであり、入賞時の保留番号が 4 である場合のうち、エンディング時間 4 秒および 7 秒は全体の 2 パーセントであり、エンディング時間 1 0 秒は全体の 3 パーセントであり、エンディング時間 3 1 秒は全体の 4 パーセントである。つまり、当たり種別が 3 R 通常当たりであることを示すエンディング演出は、全体的に出にくい、エンディング時間が長いほど出やすくなるように設定されている。

【 3 7 2 4 】

当たり種別が 3 R 時短 (1) 当たりであり、特図 2 始動入賞装置 3 3 b への入賞時の保留番号が 0 ～ 3 である場合には、上述した 3 R 通常当たりと同様に、エンディング時間が 1 秒に決定される。

【 3 7 2 5 】

当たり種別が 3 R 時短 (1) 当たりであり、入賞時の保留番号が 4 である場合であって、大当たり乱数カウンタ C 2 (0 ～ 9 9) の値が 1 1 ～ 3 1 であれば、エンディング時間が 4 秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタ C 2 (0 ～ 9 9) の値が 3 2 ～ 5 0 であれば、エンディング時間を 7 秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタ C 2 (0 ～ 9 9) の値が 5 1 ～ 6 8 であれば、エンディング時間を 1 0 秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタ C 2 (0 ～ 9 9) の値が 6 9 ～ 8 5 であれば、エンディング時間を 3 1 秒に決定される。この 4 秒、7 秒、1 0 秒、3 1 秒のエンディング時間で後述するエンディング演出シナリオに沿って 3 R 時短 (1) 当たり連チャン示唆演出が行われる。

【 3 7 2 6 】

当たり種別が 3 R 時短 (1) 当たりであり、入賞時の保留番号が 4 である場合のうち、エンディング時間 4 秒は全体の 2 1 パーセントであり、エンディング時間 7 秒は全体の 1 9 パーセントであり、エンディング時間 1 0 秒は全体の 1 8 パーセントであり、エンディング時間 1 7 秒は全体の 1 7 パーセントである。つまり、当たり種別が 3 R 時短 (1) 当たりであることを示すエンディング演出は、どの長さのエンディング時間でも出やすい、エンディング時間が短いほど出やすいように設定されている。

【 3 7 2 7 】

当たり種別が 9 R 時短 (1) 当たりであり、特図 2 始動入賞装置 3 3 b への入賞時の保留番号が 0 ～ 3 である場合には、上述した 3 R 通常当たり、3 R 時短 (1) 当たりと同様に、エンディング時間が 1 秒に決定される。

【 3 7 2 8 】

当たり種別が 9 R 時短 (1) 当たりであり、入賞時の保留番号が 4 である場合であって、大当たり乱数カウンタ C 2 (0 ～ 9 9) の値が 8 6 ～ 8 9 であれば、エンディング時間

10

20

30

40

50

が4秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタC2(0~99)の値が90~92であれば、エンディング時間を7秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタC2(0~99)の値が93~94であれば、エンディング時間を10秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタC2(0~99)の値が95~96であれば、エンディング時間を31秒に決定される。この4秒, 7秒, 10秒, 31秒のエンディング時間で後述するエンディング演出シナリオに沿って9R時短(1)当たりを示す連チャン示唆演出が行われる。

【3729】

当たり種別が9R時短(1)当たりであり、入賞時の保留番号が4である場合のうち、エンディング時間4秒は全体の4パーセントであり、エンディング時間7秒は全体の3パーセントであり、エンディング時間10秒および31秒は全体の2パーセントである。つまり、当たり種別が9R時短(1)当たりであることを示すエンディング演出は、全体的に出にくい、3R時短(1)当たりと同様に、エンディング時間が短いほど出やすいように設定されている。

【3730】

当たり種別が9R時短(2)当たりであり、特図2始動入賞装置33bへの入賞時の保留番号が0~3である場合には、上述した3R通常当たり, 3R時短(1)当たり, 9R時短(1)当たりと同様に、エンディング時間が1秒に決定される。

【3731】

当たり種別が9R時短(2)当たりである場合すなわち大当たり乱数カウンタC2(0~99)の値が97~99である場合であって、入賞時の保留番号が4である場合は、エンディング時間が31秒に決定される。この31秒のエンディング時間で後述するエンディング演出シナリオに沿って9R時短(2)当たりを示す連チャン示唆演出が行われる。

【3732】

当たり種別が9R時短(2)当たりであり、入賞時の保留番号が4である場合は、すべてエンディング時間が31秒である。9R時短(2)当りは全体の3パーセントである。つまり、当たり種別が9R時短(2)当たりであることを示すエンディング演出は、エンディング時間が31秒の場合にのみ出る。つまり、エンディング時間が31秒の場合は、3R通常当たり, 3R時短(1)当たり, 9R時短(1)当たり, 9R時短(2)当たりのいずれが出る可能性もあるように設定されている。

【3733】

なお、上述の例に限らず、いずれかの長さのエンディング時間が特定の当たり種別を出すように対応付けても構わないし、どの長さのエンディング時間でもすべての当たり種別を出すように対応付けても構わない。

【3734】

次に、図306を参照して、サブ制御装置262のCPU551がエンディング演出パターンを決定する際に用いるエンディング演出パターン決定用テーブルについて説明する。エンディング演出パターン決定用テーブルは、サブ制御装置262のROM552に記憶されている。

【3735】

当たり種別が3R通常当たりであり、エンディング時間が4秒である場合、エンディング演出パターンがSn1に決定される。エンディング演出パターンSn1は、後述するように、0~1秒までの3カウントで当たり種別を明示することを示すカウント表示と、1~3秒までのカウント3を表示する3表示と、3~4秒までの当たり種別が3R通常当たりであることを示す通常ゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。また、エンディング時間が7秒である場合はエンディング演出パターンがSn2に決定される。エンディング演出パターンSn2は、後述するように、0~1秒までのカウント表示と、1~4秒までの3表示と、4~6秒までのカウント2を表示する2表示と、6~7秒までの通常ゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。

【3736】

また、この場合、エンディング時間が10秒である場合はエンディング演出パターンがSn3に決定される。エンディング演出パターンSn3は、後述するように、0～1秒までのカウント表示と、1～4秒までの3表示と、4～7秒までの2表示と、7～9秒までのカウント1を表示する1表示と、9～10秒までの通常ゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。また、エンディング時間が31秒である場合はエンディング演出パターンがSn4に決定される。エンディング演出パターンSn4は、後述するように、0～1秒までのカウント表示と、1～4秒までの3表示と、4～7秒までの2表示と、7～10秒までの1表示と、10～28秒までのいずれの種別の当たりになるかを示すどうなるか表示と、28～31秒までの通常ゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。

10

【3737】

当たり種別が3R時短(1)当たりであり、エンディング時間が4秒である場合、エンディング演出パターンがSn5に決定される。エンディング演出パターンSn5は、後述するように、0～1秒までのカウント表示と、1～3秒までの3表示と、3～4秒までの当たり種別が3R時短(1)当たりであることを示すドキドキゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。また、エンディング時間が7秒である場合はエンディング演出パターンがSn6に決定される。エンディング演出パターンSn6は、後述するように、0～1秒までのカウント表示と、1～4秒までの3表示と、4～6秒までの2表示と、6～7秒までのドキドキゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。

20

【3738】

また、この場合、エンディング時間が10秒である場合はエンディング演出パターンがSn7に決定される。エンディング演出パターンSn7は、後述するように、0～1秒までのカウント表示と、1～4秒までの3表示と、4～7秒までの2表示と、7～9秒までの1表示と、9～10秒までのドキドキゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。また、エンディング時間が31秒である場合はエンディング演出パターンがSn8に決定される。エンディング演出パターンSn8は、後述するように、0～1秒までのカウント表示と、1～4秒までの3表示と、4～7秒までの2表示と、7～10秒までの1表示と、10～28秒までのどうなるか表示と、28～31秒までのドキドキゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。

30

【3739】

当たり種別が9R時短(1)当たりであり、エンディング時間が4秒である場合、エンディング演出パターンが上述したSn5に決定される。また、エンディング時間が7秒である場合はエンディング演出パターンが上述したSn6に決定される。また、この場合、エンディング時間が10秒である場合はエンディング演出パターンが上述したSn7に決定される。また、エンディング時間が31秒である場合はエンディング演出パターンが上述したSn8に決定される。なお、上述した3R時短(1)当たりも9R時短(1)当たりも、エンディング演出では遊技者に時短(1)当たりであるかどうかを知らせる意味で同じであるので、同じエンディング演出パターンが決定されている。

【3740】

当たり種別が9R時短(2)当たりである場合すなわちエンディング時間が31秒である場合、エンディング演出パターンがSn9に決定される。エンディング演出パターンSn9は、後述するように、0～1秒までのカウント表示と、1～4秒までの3表示と、4～7秒までの2表示と、7～10秒までの1表示と、10～28秒までのどうなるか表示と、28～31秒までの9R時短(2)当たりであることを示す連チャンゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。

40

【3741】

次に、図307を参照して、エンディング演出における連チャン示唆演出の表示態様を説明する。なお、以下では上述したエンディング演出パターンのうちエンディング演出パターンSn4が決定された場合の表示態様について説明する。

50

【3742】

サブ制御装置262のCPU551が上述したように決定されたエンディング演出パターンSn1～Sn9のいずれかを表示制御装置45のCPU521に伝達すると、表示制御装置45のCPU521は、伝達されたエンディング演出パターンSn1～Sn9のいずれかに対応するエンディング演出シナリオにて第3図柄表示装置42の表示画面42aに連チャン示唆演出を表示する。

【3743】

(a)に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン1）の変動1回目の変動中画面43cにおいて、当該保留が貯まった状態が当該保留表示thとして表示されている。ここで、変動中画面43cでは、連チャンゾーンの変動1回目の保留タイミングでは連チャン示唆情報RSを表示しない。そのため、変動中画面43cでは、主装飾図柄SZの変動表示を上述した実施例65よりも大きく表示している。保留タイミングでは今後の連チャン数を知らせず、エンディング演出において初めて今後の連チャン数について知ることができるようにするためである。

10

【3744】

(b)に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、連チャンゾーン1の変動1回目の変動中画面43cにおいて、(a)に示す当該保留が貯まったタイミングの後、第1保留～第4保留が貯まった状態が第1～第4保留表示h1～h4として表示されている。上述と同様に、第1保留～第4保留が貯まったタイミングでは、今後の連チャン数は知らせていない。

20

【3745】

(c)に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄停止画面43eが表示されており、連チャンゾーン1の変動1回目の変動表示の結果が例えば「2」「2」「2」として表示される。この「2」「2」「2」は、上述した実施例64、実施例65では、通常当たりに対応する組合せであったが、本実施例ではエンディング演出において初めて当たり種別が分かるようにするため、当たり図柄の組合せは任意に決定されるものとする。つまり、当たり図柄の組み合わせからは今後の連チャン数について知ることができないようになっている。この後、V入賞を契機として1連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。さらにその後、連チャンゾーン1の変動2回目～変動4回目の変動表示の結果が例えば内部的には時短(1)当たりを示す組合せとして表示され、変動5回目の変動表示の結果が例えば内部的には通常当たりを示す組合せとして表示される。

30

【3746】

(d)に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、5連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面43jが表示されている。エンディング画面43jには、例えば「5連チャン目終了。次のゾーンの発表まで後、3カウント」というエンディング情報43jが表示されている。本実施例のエンディング情報43jは、上述した実施例64、実施例65と異なり、次に移行するゾーンについての情報は表示されていない。「次のゾーンの発表まで後、3カウント」は、エンディング演出において次に移行するゾーンが知られることを遊技者に報知する情報である。この情報により、遊技者は、この当たり種別が何であったのか、この後何連チャンすることが見込まれるかを知ることができる。

40

【3747】

(e)に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、カウント3であることを示す3表示cd1がエンディング画面43jに表示されている。エンディング演出パターンSn4では、カウント3の時点で次のゾーンを知らせないので、3表示cd1が3秒間表示されている。3表示cd1に合わせて、「さーん」のようなカウント3であることを知らせる音声を音声出力部24aから出力させてもよい。

【3748】

(f)に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aには、カウント2であることを示す2表示cd2がエンディング画面43jに表示されている。エンディング演出

50

パターン S n 4 では、カウント 2 の時点で次のゾーンを知らせないので、2 表示 c d 2 が 3 秒間表示されている。2 表示 c d 2 に合わせて、「にーい」のようなカウント 2 であることを知らせる音声を音声出力部 2 4 a にから出力させてもよい。

【3 7 4 9】

(g) に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、カウント 1 であることを示す 1 表示 c d 3 がエンディング画面 4 3 j に表示されている。エンディング演出パターン S n 4 では、カウント 1 の時点で次のゾーンを知らせないので、1 表示 c d 3 が 3 秒間表示されている。1 表示 c d 3 に合わせて、「いーち」のようなカウント 1 であることを知らせる音声を音声出力部 2 4 a にから出力させてもよい。

【3 7 5 0】

(h) に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、3 カウント後に、次のゾーンがどれに移行するかを知らせるどうなるか表示 c d 4 がエンディング画面 4 3 j に表示されている。エンディング演出パターン S n 4 では、どうなるか表示を行う時点で次のゾーンを知らせるので、どうなるか表示 c d 4 が 1 8 秒間表示される。どうなるか表示 c d 4 は、1 8 秒間もあるので、この期間に、次のゾーンがいずれである可能性が高いかを示唆する演出を行ってもよい。例えば、どうなるか表示 c d 4 を最初は白色で表示しておき、虹色に変化すれば次のゾーンが連チャンゾーン確定であるとか、青色に変化すれば連チャンゾーンとドキドキゾーンの可能性が半々であるなどである。また、味方キャラクタと敵キャラクタが対決を行い、味方キャラクタが勝利すれば連チャンゾーンが確定し、引き分ければドキドキゾーンへ移行し、負ければ通常ゾーンに戻るような演出を行ってもよい。

【3 7 5 1】

(i) に示すように、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、どうなるか表示 c d 4 を 1 8 秒間表示した後、次のゾーンが通常ゾーンであることを知らせる「通常ゾーンへ戻ります」との通常表示 c d 5 をエンディング画面 4 3 j に表示する。通常表示 c d 5 は 3 秒間表示される。

【3 7 5 2】

次に、図 3 0 8 を参照して、上述した図 3 0 7 とは異なる表示態様を含む連チャン示唆演出の表示態様を説明する。ここでは、上述したエンディング演出パターン S n 1 ~ S n 9 に対応する表示態様をまとめて説明する。

【3 7 5 3】

エンディング演出パターン S n 1 , S n 5 が決定された場合、3 表示 c d 1 が表示された後、通常ゾーン表示 c d 5 またはドキドキゾーン表示 c d 6 が表示される。3 表示 c d 1 のタイミングで通常ゾーン表示 c d 5 が表示されると、遊技者はエンディング演出が始まってすぐに失望する結果になるので、通常ゾーン表示 c d 5 の出現率を低くしている (2 %) 。この割合をさらに低くしたり、0 にしたりしてもよい。3 表示 c d 1 のタイミングでドキドキゾーン表示 c d 6 が表示されると、遊技者は連チャンゾーン表示 c d 7 が表示される場合に比べて残念な気持ちになるが、最低ラインの連チャン数 (5 回) よりも多く連チャンしているので、失望は少ないと推測される。そのため、ドキドキゾーン表示 c d 6 の出現率は、エンディング演出の序盤ほど多くしている (2 1 %) 。3 表示 c d 1 が表示されるタイミングでは、連チャンゾーン表示 c d 7 は表示されないで、遊技者に、次のカウント 2 の表示内容に期待を持たせることができる。

【3 7 5 4】

エンディング演出パターン S n 2 , S n 6 が決定された場合、3 表示 c d 1 , 2 表示 c d 2 が表示された後、通常ゾーン表示 c d 5 またはドキドキゾーン表示 c d 6 が表示される。3 表示 c d 1 のタイミングもエンディング演出の序盤であるので、通常ゾーン c d 5 の出現率を低くしている (2 %) 。ドキドキゾーン表示 c d 6 の出現率は、3 表示 c d 1 の表示タイミングよりも低くなっている (1 9 %) 。2 表示 c d 2 が表示されるタイミングでは、連チャンゾーン表示 c d 7 は表示されないで、遊技者に、次のカウント 1 の表示内容に期待を持たせることができる。

10

20

30

40

50

【3755】

エンディング演出パターンSn3, Sn7が決定された場合、3表示cd1, 2表示cd2, 1表示cd3が表示された後、通常ゾーン表示cd5またはドキドキゾーン表示cd6が表示される。1表示cd3のタイミングでは、通常ゾーンcd5の出現率はやや高くしている(3%)。ドキドキゾーン表示cd6の出現率は、2表示cd2の表示タイミングよりも低くなっている(18%)。1表示cd3が表示されるタイミングでは、連チャンゾーン表示cd7は表示されないため、遊技者に、次のどうなるか表示のタイミングでの表示内容に期待を持たせることができる。

【3756】

エンディング演出パターンSn4, Sn8, Sn9が決定された場合、3表示cd1, 2表示cd2, 1表示cd3, どうなるか表示cd4が表示された後、通常ゾーン表示cd5、ドキドキゾーン表示cd6または連チャンゾーン表示cd7が表示される。どうなるか表示cd4のタイミングでは、通常ゾーンcd5の出現率を最も高くしている(4%)。ドキドキゾーン表示cd6の出現率は、1表示cd3の表示タイミングよりも低くなっている(17%)。どうなるかcd4が表示されるタイミングでは、通常ゾーン表示cd5、ドキドキゾーン表示cd6または連チャンゾーン表示cd7のいずれも表示される可能性があるが、いままでのタイミングに比べて、通常ゾーン表示cd5が出やすくなり、ドキドキゾーン表示cd6が出にくくなっているため、遊技者に、よりスリリングな展開を与えることができる。

【3757】

<本実施例における特徴的な構成>

上述したように、本実施例66のパチンコ機10によれば、以下の特徴的な構成を備える。

【3758】

主制御装置261のCPU501は、上述した状態制御機能によって、変動表示の結果が特図2当たりである場合に、V入賞を契機として、大当たり状態を発生させることが可能である。サブ制御装置262のCPU551は、上述した演出実行機能によって、大当たり状態中の所定タイミングで連チャン示唆演出を実行する。これにより、大当たり状態中の所定タイミングで、5回を超えて特図2当たり結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【3759】

サブ制御装置262のCPU551は、上述した演出実行機能によって、大当たり状態中のエンディング演出中に特定演出を実行する。これにより、大当たり状態中のエンディング演出中に、5回を超えて特図2当たり結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【3760】

サブ制御装置262のCPU551は、上述した演出実行機能によって、5回を超えて特図2当たり結果が連続して発生する回数に応じてエンディング演出の時間を異ならせることが可能である。例えば、エンディング演出の時間が31秒であれば、10連チャン(5回を超えて特図2当たり結果が連続して発生する回数が5回)である可能性があることが分かる。これにより、エンディング演出の時間に応じて、5回を超えて特図2当たり結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。

【3761】

サブ制御装置262のCPU551は、上述した演出実行機能によって、エンディング演出中の異なるタイミング(例えば4秒, 7秒, 10秒, 31秒)で連チャン示唆演出の結果を遊技者に報知することが可能である。これにより、エンディング演出中の様々なタイミングで、5回を超えて特図2当たり結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【3762】

なお、本実施例では、連チャン示唆演出は、大当たり状態中のエンディング演出中に実

行されていたが、大当たり状態中の他の演出中（例えば大当たりラウンド中）に実行されてもよい。以下この点を説明する。

【3763】

サブ制御装置262のCPU551は、上述した演出実行機能によって、大当たり状態中のラウンド遊技中に連チャン示唆演出を実行する。連チャン示唆演出は、大当たりラウンド中の所定タイミングで、本実施例のような3表示cd1，2表示cd2，1表示cd3，どうなるか表示cd4を用いた3カウントダウン演出によって行うことができる。これにより、大当たり状態中のラウンド遊技中においても、5回を超えて特図2当たり結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【3764】

サブ制御装置262のCPU551は、上述した演出実行機能によって、5回を超えて特図2当たり結果が連続して発生する回数に応じて連チャン示唆演出の演出態様を異ならせてもよい。これにより、大当たりラウンド中に連チャン示唆演出を実行する構成においても、連チャン示唆演出の演出態様に応じて、5回を超えて特図2当たり結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。

【実施例67】

【3765】

上述した実施例64から実施例66では、特図1での時短（2）付き大当たりに基づいて発生する時短（2）状態も、特図2での時短（2）付き大当たりに基づいて発生する時短（2）状態も、いずれも5連チャンを発生させる同じ価値であったが、これを異なる価値とするものであってもよい。以下この点について図309から図312を用いて説明する。図309（a）（b）は、実施例67のV入賞口開閉パターン決定用テーブルを示す図である。図310は、遊技の流れを示す図である。図311は、特図1大当たり抽選用テーブルを示す図である。図312は、図310とは別の遊技の流れを示す図である。

【3766】

まず、本実施例の制御系の概要について説明する。主制御装置261のCPU501は、上述した状態制御機能によって、上述した実施例64から実施例66と同様に、通常状態において特図1用始動入賞装置33aへの入球に基づいて記憶される第1始動情報に基づく変動表示の結果が時短（2）付き大当たり結果となった場合に特別RUSH状態（以下、第1の特別RUSH状態）を発生させることが可能であり、第1の特別RUSH状態において特図2用始動入賞装置33bへの入球に基づいて記憶される第2始動情報に基づく特図2の変動表示の結果が時短（2）付き当たり結果となった場合に新たな特別RUSH状態（以下、第2の特別RUSH状態）を発生させることが可能である。本実施例では、主制御装置261のCPU501は、上述した状態制御機能によって、この第1の特別RUSH状態の価値と、第2の特別RUSH状態の価値とを異ならせている。

【3767】

この第1の特別RUSH状態の価値と第2の特別RUSH状態の価値とが異なるとは、具体的には、第1の特別RUSH状態において第2始動情報に基づく特図2の変動表示の結果が当たり結果となる回数と、第2の特別RUSH状態において第2始動情報に基づく特図2の変動表示の結果が当たり結果となる回数とが、異なり易くなっていることである。例えば、第2の特別RUSH状態においては、保留を満タンまで貯めれば、第2始動情報に基づく特図2の変動表示の結果が5回、当たり結果となり易くなっているが、第1の特別RUSH状態においては、保留を満タンまで貯めても、第2始動情報に基づく特図2の変動表示の結果が当たり結果となる回数は5回よりも少なくなる。

【3768】

この第1の特別RUSH状態と第2の特別RUSH状態とにおいて第2始動情報に基づく特図2の変動表示の結果が当たり結果となり易い回数を異ならせる構成について説明する。第1の構成は、第1の特別RUSH状態と第2の特別RUSH状態とでV入賞口31aへの遊技球の入球し易さを異ならせる構成である。第2の構成は、特図1の時短（2）状態の終期と特図2の時短（2）状態の終期とを異ならせる構成である。

10

20

30

40

50

【3769】

まず第1の構成について図309を参照して説明する。(a)に示すように、第1の特別RUSH状態では、直前の(もしくは現在の)時短(2)状態が特図1によって発生した時短(2)状態である場合に、V入賞口31aを開閉する弁(実施例64で説明したV切替弁)を開閉するパターンが、右打ちで発射された遊技球がおよそ50パーセントの確率でV入賞口31aに入球する第1パターンに設定されている。これに対して、第2の特別RUSH状態では、(b)に示すように、直前の時短状態が特図2によって発生した時短(2)状態である場合に、V入賞口31aを開閉する弁が開閉するパターンが、右打ちで発射された遊技球がおよそ100パーセントの確率でV入賞口31aに入球する第2パターンに設定されている。

10

【3770】

第1パターンと第2パターンは、V入賞口31aへの入賞確率に応じて開放時間やインターバル時間が定められる開閉パターンである。第1パターンは、例えば、第1ラウンドの任意のタイミングでV入賞口31aが2回、0.6秒間開放する開閉パターンである。第2パターンは、例えば、第1ラウンド中、V入賞口31aを開放する開閉パターンである。

【3771】

なお、V入賞口31aの開閉パターンは、特図1の時短(2)当たりの種別に応じてさらに細かく分けてもよい。具体的には、特図1の時短(2)当たりの図柄の種別が、大当たり図柄カウンタC2「2~14」のものであればV入賞率30パーセントに設定され、大当たり図柄カウンタC2「15~27」のものであればV入賞率60パーセントに設定され、大当たり図柄カウンタC2「28~47」のものであればV入賞率90パーセントに設定される、などである。

20

【3772】

第1の特別RUSH状態において特図2の変動表示が時短(2)付き当たり結果となった場合に第1パターンで開閉されるV入賞口31aに遊技球を入賞させることができなかった場合は、その後の第1の特別RUSH状態においては、V入賞口31aは引き続き第1パターンで開閉される。これに対して、第1の特別RUSH状態において特図2の変動表示が時短(2)付き当たり結果となった場合に第1パターンで開閉されるV入賞口31aに遊技球を入賞させることができた場合、その後の第1の特別RUSH状態においては、V入賞口31aは第2パターンで開閉される。

30

【3773】

V入賞口31aが第1パターンまたは第2パターンのいずれで開閉されるかは、主制御装置261のCPU501における状態制御機能によって決定される。つまり、V入賞口31aが第1パターンまたは第2パターンのいずれで開閉されるかは、その直前(もしくは現在)において特図1の時短(2)付き大当たりまたは特図2の時短(2)付き当たりのいずれが成立しているかによって判断される。例えば、主制御装置261のCPU501は、状態制御機能を担う次回遊技状態設定処理において、特図1または特図2いずれの時短(2)フラグが立っているかをチェックする機能によって、上述した判断を行う。

【3774】

次に、遊技の流れについて図310を参照して説明する。図310は、第1の特別RUSH状態の1回目の特図2当たりにおいてV入賞しなかった場合を示している。なお、以下では説明の便宜上、第1の特別RUSH状態の1回目から5回目すべての特図2当たりにおいてV入賞した場合を先に説明し、次に、第1の特別RUSH状態の1回目の特図2当たりにおいてV入賞しなかった場合を説明する。最後に、図示を省略するが、第1の特別RUSH状態において特図2の時短(2)当たりとなった後の第2の特別RUSH状態について説明する。

40

【3775】

特図1の時短(2)付き大当たりに当選後、第1の特別RUSH状態において最初の特図2の変動中すなわち時短(2)状態中に4球の遊技球を保留できた場合であって、第1

50

の特別 R U S H 状態において最初の特図 2 の変動表示が時短 (1) 付き当たり結果となり、第 1 パターンで開閉する V 入賞口 3 1 a に遊技球を入賞させることができた場合を想定すると、第 1 の特別 R U S H 状態において残り 4 回の特図 2 の変動表示も当たり結果となり、第 2 パターンで開閉する V 入賞口 3 1 a に遊技球をほぼ確実に入賞させることができる。つまり、この場合、第 1 の特別 R U S H 状態において合計 5 連チャンとなる。

【3776】

他方、図 3 1 0 に示すように、上述の遊技の流れにおいて、第 1 の特別 R U S H 状態において 1 回目の特図 2 当たりでは V 入賞できず、大当たり状態を発生させることができない、2 回目の特図 2 の変動表示が時短 (1) 付き当たり結果となって、初めて第 1 パターンで開閉する V 入賞口 3 1 a に遊技球を入賞させることができた場合を想定すると、第 1 の特別 R U S H 状態において残り 4 回しか、特図 2 当たりとなって V 入賞口 3 1 a に遊技球を入賞させる機会がない。つまり、この場合、第 1 の特別 R U S H 状態において合計 4 連チャンしかできない。

【3777】

これに対して、上述した第 1 の特別 R U S H 状態中に特図 2 の時短 (2) 付き当たりで当選し、V 入賞口 3 1 a に遊技球を入賞させることができた場合に新たに発生する第 2 の特別 R U S H 状態においては、特図 2 当たりとなった場合に V 入賞口 3 1 a は初めから第 2 パターンで開閉されるので、第 2 の特別 R U S H 状態の最初の特図 2 の変動中に消化された分の保留を満タンに補充することができれば、第 2 の特別 R U S H 状態においては合計 5 連チャンさせることができる。

【3778】

このように、特別 R U S H 状態が特図 1 の時短 (2) 大当たり当選に基づいて発生するものであるか、特図 2 の時短 (2) 当たり当選に基づいて発生するものであるかによって、それぞれの特別 R U S H 状態において何連チャンできるかという価値に差を付けることができる。また、第 1 の特別 R U S H 状態においては、何回目の変動で最初の特図 2 当たりを引くかによって、第 1 の特別 R U S H 状態において何連チャンできるかという価値に差を付けることができる。

【3779】

このように、第 1 の構成では、第 1 の特別 R U S H 状態における価値と第 2 の特別 R U S H 状態における価値を V 入賞率によって異ならせることで、第 1 の特別 R U S H 状態においてどれだけ早く V 入賞させることができるかが、連チャン数の増加の決め手となるという遊技性を実現でき、特別 R U S H 状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【3780】

次に、第 2 の構成について図 3 1 1 を参照して説明する。上述した実施例 6 4 (図 2 6 9 も参照) では、特図 1 の時短 (2) 状態の終期は特図 2 の時短 (2) 状態の終期と同じ 2 回目の変動表示の開始までであったが、第 2 の構成では、特図 1 の時短 (2) 状態の終期を上述した実施例 6 4 のものと異ならせている。そのため、本実施例の特図 1 の時短 (2) 状態の終期は、特図 2 の時短 (2) 状態の終期とも異なる。

【3781】

具体的には、図 3 1 1 に示すように、特図 1 大当たり抽選用テーブルにおける特図 1 の時短状態の終期は、実施例 6 4 に示す特図 1 の時短 (2) 状態の終期よりも遅い終期、例えば 3 回目の特図 2 の変動開始までとしている。これにより、第 1 の特別 R U S H 状態においては、1 回目の特図 2 の変動表示が当たり結果となったが V 入賞させることができなかった場合に、2 回目の特図 2 の変動中においてこの消化された分の保留を補充することができる。

【3782】

次に、第 2 の構成における遊技の流れを、図 3 1 2 を参照して説明する。特図 1 の時短 (2) 状態の終期を 3 回目の特図 2 の変動開始までとすることで、上述した V 入賞口 3 1 a が第 1 パターン (50 パーセントの V 入賞率) で開閉されているため、特図 2 当たりと

10

20

30

40

50

なったがV入賞しなかった場合が生じても、その消化された分の保留を補充することで、5回連チャンできる状態となる。すなわち、3回目の特図2の変動開始となるまでは、例えば2回目の特図2の変動時間中に特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づき始動情報を保留することができる。

【3783】

保留できる数は、2回目以降の特図2の変動時間が短いこととの関係で1球としているが、時短状態の終期や、保留を補充できる数は、V入賞率との関係で変更してもよい。例えば、V入賞率が30パーセントといった低い確率である場合、第1の特別RUSH状態中に複数回数、V入賞できない事態が生じる可能性もある。このような場合、時短状態の終期をさらに長くするか（例えば4回目の特図2の変動開始までとするか）、2回目の以降の変動時間を長くして保留を補充できる数を増やすなどしてもよい。

10

【3784】

そうすると、2回目の特図2の変動が当たり結果となった場合に初めてV入賞口31aに遊技球を入賞させることができたとなると、その時点で保留は満タンに維持されているので、その後、さらに4回目の特図2の変動が当たり結果となった場合にV入賞口31aに遊技球を入賞させることができる。つまり、特図1の時短(2)状態の終期を、特図2の時短(2)状態の終期よりも遅い終期（例えば3回目の特図2の変動開始まで）とすることで、仮に第1の特別RUSH状態において特図2当たりとなったがV入賞させることができなかったとしても、その後に満タンまで補充できた保留に基づいて第1の特別RUSH状態において5連チャンさせることができる。

20

【3785】

なお、第1の特別RUSH状態における2回目の特図2の変動が当たり結果となったときにV入賞させることができなかった場合には、3回目の特図2の変動中は時短状態が終了しているので、2回目の特図2の変動中に補充できた保留を含めても、最大でも4連チャンしかできないことになるので、第1の特別RUSH状態は、第2の特別RUSH状態に比べて遊技上の価値が低いといえる。

【3786】

次に、第1の構成と第2の構成の別例について図313、図314を参照して説明する。図313は、別例のV入賞口開閉パターン決定用テーブルを示す図である。図314は、別例の特図2大当たり抽選用テーブルを示す図である。

30

【3787】

この別例では、図313に示すように、第1の特別RUSH状態と第2の特別RUSH状態におけるV入賞率が上述した図309に示すテーブルとは逆に設定されている。つまり、第1の特別RUSH状態では、V入賞口31aを開閉するパターンが第1のパターン（V入賞率100パーセント）に設定されているが、第2の特別RUSH状態では、V入賞口31aを開閉するパターンが第2パターン（V入賞率50パーセント）に設定されている。すなわち、この別例では、第1の特別RUSH状態よりも第2の特別RUSH状態の方がV入賞させることが難しくなっている。

【3788】

そのため、この別例では、第2の特別RUSH状態でのV入賞し難さを補うために、図314に示すように、特図2の時短(2)状態の終期を、特図1の時短(2)状態の終期よりも遅い終期、例えば3回目の特図2の変動開始までとしている。このようにすれば、例えば、第2の特別RUSH状態において1回目の特図2の変動が当たりとなったがV入賞させることができず、2回目の特図2の変動が当たり結果となったときに初めてV入賞させることができたとなると、第2の特別RUSH状態における特図2の変動中に消化された分の特図2の保留を補充することができるので、その後、さらに4回目の特図2の変動が当たり結果となった場合にV入賞口31aに遊技球を入賞させて、5連チャンさせることも可能となる。

40

【3789】

なお、第2の特別RUSH状態における2回目の特図2の変動が当たり結果となったと

50

きにV入賞させることができなかった場合には、3回目の特図2の変動中は時短状態が終了しているので、2回目の特図2の変動中に補充できた保留を含めても、最大でも4連チャンしかできないことになる。

【3790】

このように構成することで、この別例では、第1の特別RUSH状態では5連チャンを保証するが、その後、第2の特別RUSH状態に移行した場合は、簡単には5連チャンできない構成とすることができる。

【3791】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機によれば、主制御装置261のCPU501は、上述した状態制御機能によって、通常状態において第1始動情報に基づく特図1の変動表示の結果が時短(2)大当たりとなった場合に第1の特別RUSH状態を発生させることが可能であり、第1の特別RUSH状態において第2始動情報に基づく特図2の変動表示の結果が時短(2)当たりとなった場合に第2の特別RUSH状態を発生させることが可能であり、第1の特別RUSH状態の価値と、第2の特別RUSH状態の価値とを異ならせる。これにより、通常状態において特図1の変動表示の結果が時短付き大当たり結果となった場合に発生する第1のRUSH状態の価値も、この第1のRUSH状態において第2始動情報に基づく特図2の変動表示の結果が時短付き当たり結果となった場合に発生する第2のRUSH状態の価値も異ならない遊技機と比べて、特別RUSH状態における遊技の興趣性を向上することができる。これは例えば上述した(Sf1)の遊技機の一例である。

【3792】

また、第1の特別RUSH状態においては、第2始動情報に基づく特図2の変動表示の結果が所定回数、特図2当たり結果となり易く、第2の特別RUSH状態においては、第2始動情報に基づく特図2の変動表示の結果が所定回数とは異なる回数(例えば第1の時短(2)状態よりも多い回数)、特図2当たり結果となり易い。これにより、第1のRUSH状態において特図2の変動表示の結果が当たり結果となる回数と、第2のRUSH状態において特図2の変動表示の結果が当たり結果となる回数とが異なり難い遊技機よりも、特別RUSH状態における遊技の興趣性を向上することができる。これは例えば上述した(Sf2)の遊技機の一例である。

【3793】

また、主制御装置261のCPU501は、その状態制御機能によって、第1の特別RUSH状態および第2の特別RUSH状態において、第2始動情報に基づく特図2の変動表示の結果が時短(2)当たり結果となった場合であって遊技領域30aを流下する遊技球がV入賞口31aに入球した場合に、第2の特別RUSH状態を発生させるものであり、第1の特別RUSH状態と第2の特別RUSH状態とで、V入賞口31aへの遊技球の入球し易さを異ならせる。これにより、特図2の変動表示の結果が時短付き当たり結果となった場合に、遊技領域を流下する遊技球をV入賞口31aに入球させようとするときに、第1のRUSH状態と第2のRUSH状態とでV入賞口31aへの遊技球の入球し易さが異ならない遊技機に比べて、特別RUSH状態における遊技の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述した(Sf3)の遊技機の一例である。

【3794】

また、第1の特別RUSH状態および第2の特別RUSH状態は、通常状態よりも特図2用始動入賞装置33bへの入球が成立し易い状態が所定期間発生する時短(2)状態を契機として発生するものであり、主制御装置261のCPU501は、その状態制御機能によって、第1の特別RUSH状態と第2の特別RUSH状態とで、時短(2)状態の終期を異ならせる。これにより、第1のRUSH状態と第2のRUSH状態とで、時短状態の終期が異ならない遊技機に比べて、特別RUSH状態における遊技の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述した(Sf4)の遊技機の一例である。

【実施例68】

【3795】

上述した実施例 6 4 から実施例 6 7 では、ほぼ 1 / 1 の確率で特図 2 当たりに当選していたが、特図 2 当たりの確率はこれより低い確率、例えば 1 / 2 のような確率であってもよい。また、これに合わせて、連チャンゾーンおよびドキドキゾーンにかかる演出を実施例 6 7 と異なる演出としてもよい。以下、これらの点を図 3 1 5 から図 3 1 9 を参照して説明する。図 3 1 5 は、実施例 6 8 の特図 2 大当たり抽選用テーブルである。図 3 1 6 は、遊技の流れを説明する図である。図 3 1 7 は、連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。図 3 1 8 は、図 3 1 7 とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。図 3 1 9 は、図 3 1 8 に続く連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【3 7 9 6】

本実施例の制御系の概要を説明する。本実施例では、上述した連チャンゾーンおよびドキドキゾーンを演出上の連チャンゾーンおよびドキドキゾーンという観点から説明する。つまり、本実施例では、遊技の状態を特別 R U S H 状態および通常 R U S H 状態として説明し、演出の状態を連チャンゾーン（演出上の連チャンゾーンまたは連チャンゾーン演出とも呼ぶ）およびドキドキゾーン（演出上のドキドキゾーンまたはドキドキゾーン演出とも呼ぶ）として分けて説明する。

【3 7 9 7】

サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 の状態制御機能に対応する機能として、演出状態を制御する演出状態制御機能を備える。演出状態制御機能は、上述した実施例 6 4 においてサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 が行う次回遊技状態表示態様設定処理（図 2 8 8 参照）を実行する機能に対応する。

【3 7 9 8】

サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、上述した演出状態制御機能によって、特図 2 の変動表示の結果が時短（2）付き当たりとなった後の状態を演出上の連チャンゾーンとすることが可能であり、演出上の連チャンゾーンにおいて特図 2 の変動表示の結果が所定の上限回数以下の回数、時短（2）付き当たりよりも発生し易く時短（2）付き当たりよりも遊技者にとっての価値が低い時短（1）付き当たり、通常当たり、外れとなることを、演出上の連チャンゾーンの終了条件とすることが可能であり、演出上の連チャンゾーンにおける最後のまたは最後に到るまでの所定のタイミングの特図 2 の変動表示の結果が外れとなることに応じ、演出上の連チャンゾーンの終了後の状態を連チャンゾーンとは異なる演出上のドキドキゾーンとすることが可能である。

【3 7 9 9】

具体的には、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 の状態制御機能から特別 R U S H 状態において最初に特図 2 の外れ結果が送られてきた時点（例えばその外れ結果の変動表示の開始時点）で、演出状態を連チャンゾーンからドキドキゾーンに変更する。また、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 の状態制御機能からドキドキゾーンが終了する時点で、演出上のドキドキゾーンも終了する。

【3 8 0 0】

このように構成することで、特別 R U S H 状態中に遊技者にとって好ましくない外れ結果になることが先読みされているような場合は、遊技の状態としては特別 R U S H 状態中であっても、連チャンゾーンに係る演出を最後まで遊技者に見せ続ける必要はないので、遊技者は特別 R U S H 状態中に外れ結果となる前のタイミングで、演出上は連チャンゾーンからドキドキゾーンに変更し、特別 R U S H 状態のうちの外れを含む期間を、ドキドキゾーンに係る演出として楽しませることができる。

【3 8 0 1】

本実施例の特図 2 大当たり抽選用テーブルは、図 3 1 5 に示すように、大当たり乱数カウンタ C 1（0～599）が「300」～「449」および「451」～「599」の値である場合に当たりとなる。つまり、特図 2 大当たり抽選用テーブルは、特図 2 当たり確率が約 1 / 2 となるように設定されている。

【3 8 0 2】

本実施例の遊技の流れを説明する。図316に示すように、特別RUSH状態において1回目と2回目の特図2の変動表示の結果が時短(1)当たりまたは通常当たりであり、3回目と4回目の特図2の変動表示の結果が外れであり、5回目の特図2の変動表示の結果が時短(1)当たりであるとする。この場合、遊技の状態としては、5回目の特図2当たりまで特別RUSH状態が続き、6回目の特図2の変動表示から通常RUSH状態が開始されるが、遊技の状態としては、2回目の特図2当たりまでで演出上の連チャンゾーンを終了し、3回目の特図2の変動表示からは演出上のドキドキゾーンを開始する。演出上のドキドキゾーンは、そのまま6回目の特図2の変動中も続き、通常RUSH状態の遊技の終了に合わせて終了する。

【3803】

本実施例の連チャン示唆演出について説明する。まず、図317を参照して、特別RUSH状態中の1回目から4回目の特図2の変動表示の結果が時短(1)当たりまたは通常当たりとなり、5回目の特図2の変動表示の結果が時短(1)当たりとなる場合について説明する。

【3804】

(a)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特別RUSH状態(演出上は連チャンゾーン)の変動1回目(以下、変動回数は特別RUSH状態と通常RUSH状態とを通した回数)を示すRUSH中変動回数情報44m2と、当該保留から第3保留までが貯まった状態の変動中画面43c(特別RUSH中画面43m)が表示されている。連チャン示唆情報RSは、「チャージを100まで貯めて下さい」という遊技方法に関する文字情報と、100パーセント中の80パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。なお、本実施例の連チャン示唆演出では、チャージが100まで貯まったことは保留が満タンになったことのみを示し、実施例65、実施例66のような連チャン回数の示唆は行わない。

【3805】

(b)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特別RUSH状態の変動1回目において、当該保留から第4保留までが貯まった状態(保留満タンの状態)の変動中画面43cが表示されている。連チャン示唆情報RSには、「チャージを100まで貯めて下さい」という遊技方法に関する文字情報と、100パーセント中の100パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像が表示されている。

【3806】

(c)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、100パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像が連チャン示唆情報RSとして表示された状態の変動中画面43cが表示されている。

【3807】

(d)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄表示画面43eが表示されており、特別RUSH状態中の変動1回目の変動表示の結果が例えば時短(1)当たりまたは通常当たりを示す組合せで表示されている。この後、V入賞を契機として1連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【3808】

(e)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面43jが表示されている。エンディング画面43jには、次の状態が特別RUSH状態(演出上は連チャンゾーン)が継続することを示す「連チャンゾーン中」「1連チャン目終了」というエンディング情報44jが表示されている。

【3809】

また、この後、特別RUSH状態中の変動2~4回目の変動表示の結果が例えば時短(1)当たりを示す組合せで表示され、V入賞を契機として2連チャン目~4連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【3810】

(f)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特別RUSH状態の5回目

10

20

30

40

50

の特図 2 の変動表示が行われている状態の変動中画面 4 3 c が表示されている。

【3 8 1 1】

(g) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、全図柄表示画面 4 3 e が表示されており、特別 R U S H 状態中の変動 5 回目の変動表示の結果が例えば時短 (1) 当たりを示す組合せで表示されている。この後、V 入賞を契機として 5 連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【3 8 1 2】

(h) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、5 連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面 4 3 j が表示されている。エンディング画面 4 3 j には、次の状態が通常 R U S H 状態 (演出上はドキドキゾーン) に移行することを示す「5 連チャン目終了」「ドキドキゾーン突入」というエンディング情報 4 4 j が表示されている。

10

【3 8 1 3】

(i) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、通常 R U S H 状態であることを示す通常 R U S H 中画面 4 3 m 1 が表示されている。通常 R U S H 中画面 4 3 m 1 は、右打ちが必要であることを示す R U S H 中右打ち情報 4 3 m 2 が表示される。R U S H 中右打ち情報 4 3 m 1 は、例えば「ドキドキゾーン突入」「右を狙ってね」のような文字画像である。

【3 8 1 4】

(j) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、R U S H 中変動回数情報 4 4 m 2 として「ドキドキゾーン」「変動 6 回目」という文字画像が表示された状態の変動中画面 4 3 c が表示されている。変動中画面 4 3 c には、連チャン示唆情報 R S が表示されている。連チャン示唆情報 R S には、「バトルに勝てばもう 1 連チャン」という説明画像が表示されている。なお、この画面は、バトル演出の結果が勝利であれば特図 2 の変動表示の結果が時短 (1) 当たり (通常 R U S H 状態の継続) であることを示している。

20

【3 8 1 5】

(k) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、バトル演出の結果が遊技者側の勝利結果であることを示す「バトル勝利」を示す画像と、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づく抽選の結果が時短 (1) 当たり (例えば「3」「3」「3」) であることを示す全図柄停止画面 4 3 e が表示されている。

【3 8 1 6】

30

(l) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、エンディング画面 4 3 j として、「6 連チャン目終了!」「ドキドキゾーン継続!」のエンディング情報 4 4 j が表示されている。

【3 8 1 7】

このように、特別 R U S H 状態において 1 回目から 5 回目の特図 2 の変動表示がいずれも時短 (1) 当たりまたは通常当たりとなる場合の連チャンゾーン演出は、当たり結果を迅速に出すことを旨としている。もちろん、特図 2 の変動表示が当たり結果となる場合に、その背景画像で当たり結果を示唆する表示を行ってもよい。これにより、遊技者は、特別 R U S H 状態は、1 回目から 5 回目の特図 2 の当たり結果が短い時間で連続して出されるものであることを実感できる。

40

【3 8 1 8】

次に、図 3 1 8、図 3 1 9 を参照して、特別 R U S H 状態中の 1 回目から 2 回目の特図 2 の変動表示の結果が時短 (1) 当たりまたは通常当たりとなり、3 回目と 4 回目の特図 2 の変動表示の結果が外れとなり、5 回目の特図 2 の変動表示の結果が時短 (1) 当たりとなる場合について説明する。これは、上述した図 3 1 6 の遊技の流れに対応している。

【3 8 1 9】

(a) から (d) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a は、上述した図 3 1 7 の表示画面 4 2 a と同じである。ただし、1 回目の特図 2 の変動表示中に表示されている当該保留表示 t h および第 1 保留表示 h 1 は、内部的には時短 (1) 当たりまたは通常当たりに対応し、第 2 保留表示 h 2 および第 3 保留表示 h 3 は、内部的には外れに対応し、

50

第 4 保留表示 h 4 は、内部的には時短 (1) 当たりに対応している点が相違している。

【3820】

(e) に示す第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42 a には、2 回目の特図 2 の変動表示の結果が時短 (1) または通常当たりであったため、2 連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面 43 j が表示されている。ただし、3 回目以降の特図 2 の変動結果 (始動情報) の中に外れが含まれており、遊技の状態としては通常 R U S H 状態に似た状態となるので、エンディング画面 43 j には、ドキドキゾーンに突入することを示す「2 連チャン目終了」「ドキドキゾーン中」というエンディング情報 44 j が表示されている。

【3821】

(f) に示す第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42 a には、見かけ上、通常 R U S H 状態 (ドキドキゾーン) であることを示す通常 R U S H 中画面 43 m 1 と、R U S H 中右打ち情報 43 m 1 が表示されている。例えば「ドキドキゾーン突入」「右を狙ってね」のような文字画像が表示されている。

【3822】

(g) に示す第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42 a には、ドキドキゾーンの変動 3 回目において、当該保留表示 t h から第 2 保留表示 h 2 までが表示された状態の変動中画面 43 c と連チャン示唆情報 R S が表示されている。連チャン示唆情報 R S には、上述した図 3 17 (j) と同様に、「バトルに勝てばもう 1 連チャン」という説明画像が表示されている。

【3823】

(h) に示す第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42 a には、ドキドキゾーンの変動 3 回目において、バトル演出の結果が遊技者側の敗北結果であることを示す「バトル敗北」を示す画像と、特図 2 の変動結果が外れ (例えば「3」「4」「3」) であることを示す全図柄停止画面 43 e が表示されている。

【3824】

(i) に示す第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42 a には、ドキドキゾーンの変動 4 回目において、当該保留表示 t h から第 1 保留表示 h 1 までが表示された状態の変動中画面 43 c と連チャン示唆情報 R S が表示されている。連チャン示唆情報 R S には、上述の (g) と同様に、「バトルに勝てばもう 1 連チャン」という説明画像が表示されている。

【3825】

(j) に示す第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42 a には、ドキドキゾーンの変動 4 回目において、バトル演出の結果が遊技者側の敗北結果であることを示す「バトル敗北」を示す画像と、特図 2 の変動結果が外れ (例えば「5」「6」「5」) であることを示す全図柄停止画面 43 e が表示されている。

【3826】

(k) に示す第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42 a には、ドキドキゾーンの変動 5 回目において、当該保留表示 t h が表示された状態の変動中画面 43 c と連チャン示唆情報 R S が表示されている。連チャン示唆情報 R S には、上述の (g) と同様に、「バトルに勝てばもう 1 連チャン」という説明画像が表示されている。

【3827】

(l) に示す第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42 a には、ドキドキゾーンの変動 5 回目において、バトル演出の結果が遊技者側の処理結果であることを示す「バトル勝利」を示す画像と、特図 2 の変動結果が時短 (1) 当たり (例えば「5」「5」「5」) であることを示す全図柄停止画面 43 e が表示されている。

【3828】

次に、図 3 19 を参照する。(m) に示す第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42 a には、3 連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面 43 j が表示されている。エンディング画面 43 j には、次の状態が内部的には通常 R U S H 状態へ突入 (演出上は連チャンゾーンが継続) することを示す「3 連チャン目終了」「ドキドキゾーン継続」とい

10

20

30

40

50

うエンディング情報 4 4 j が表示されている。

【3 8 2 9】

(n) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、ドキドキゾーンの変動 6 回目において、当該保留表示 t h が表示された状態の変動中画面 4 3 c と連チャン示唆情報 R S が表示されている。連チャン示唆情報 R S には、上述の (g) (i) (k) と同様に、「バトルに勝てばもう 1 連チャン」という説明画像が表示されている。

【3 8 3 0】

(o) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、ドキドキゾーンの変動 6 回目において、バトル演出の結果が遊技者側の敗北結果であることを示す「バトル敗北」を示す画像と、特図 2 の変動結果が外れ（例えば「6」「7」「6」）であることを示す全図柄停止画面 4 3 e が表示されている。

10

【3 8 3 1】

(p) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、ドキドキゾーンの変動 6 目が外れ（通常状態）であることを示す通常画面 4 3 a が表示されている。通常画面 4 3 a は、左打ちが必要であることを示す、例えば「左打ちに戻して下さい」のような通常状態中左打ち情報 4 3 a 1 が表示されている。

【3 8 3 2】

このように、特別 R U S H 状態において外れを含む場合の連チャンゾーン演出は、外れを含む期間の特別 R U S H 状態が見かけ上、通常 R U S H 状態に似た状態となるため、この期間をドキドキゾーン演出として表示することで、外れを含む期間の特別 R U S H 状態について連チャンが続かないにも関わらず連チャンゾーン演出が行われることに対する遊技者の違和感を低減することができる。これにより、実際の遊技の状態に即した演出態様を遊技者に見せることで、特別 R U S H 状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

20

【3 8 3 3】

<本実施例における特徴的な構成>

このように本実施例の遊技機によれば、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、上述した演出状態制御機能によって、特図 2 の変動表示の結果が時短 (2) 付き当たりとなった後の状態を演出上の連チャンゾーンとすることが可能であり、演出上の連チャンゾーンにおいて特図 2 の変動表示の結果が所定の上限回数以下の回数、時短 (1) 付き当たり、通常当たりまたは外れ結果となることを、演出上の連チャンゾーンの終了条件とすることが可能であり、演出上の連チャンゾーンにおける最後のまたは最後に到るまでの所定のタイミングの特図 2 の変動表示の結果が外れ結果となることに応じ、演出上の連チャンゾーンの終了後の状態を演出上のドキドキゾーンとすることが可能である。これにより、特別 R U S H 状態中に外れ結果になることが先読みされているような場合は、連チャンゾーン演出を最後まで遊技者に見せ続ける必要はないので、遊技者は特図 2 の変動表示の結果が最後に到るまでの所定のタイミング（外れ結果にかかる変動表示の開始時点）で、連チャンゾーン演出に替えてドキドキゾーン演出を楽しむこともできる。これにより、実際の遊技の状態に即した演出態様を遊技者に見せることで、特別 R U S H 状態における遊技の興趣性を向上させることができる。これは上述した (S a 1 6) の遊技機の一例である。

30

40

【実施例 6 9】

【3 8 3 4】

上述した実施例 6 4 ~ 実施例 6 6 では、変動表示の結果として大当たり結果が発生した後に特典として付与される例えば時短 (2) によって発生する特定状態において、大当たり結果が連続して発生することが可能である構成であったが、本実施例では異なる特定状態によって、上述した実施例 6 4 ~ 実施例 6 6 とは異なる態様で大当たり結果が連続して発生することが可能である点で、上述した実施例とは異なる。以下、この点について説明する。特に実施例 1 および実施例 6 4 ~ 実施例 6 6 のパチンコ機 1 0 との異なる構成を中心に説明する。

【3 8 3 5】

50

第1図柄表示装置40は、図320に示すように、例えば、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器（例えば、小数点付き7セグメントLED表示器）である第1セグメント表示部40a1、40a2を備えている。第1セグメント表示部40a1は、特図1用始動入賞装置33aへの遊技球の入球に基づいて変動発光等し、第1セグメント表示部40a2は、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づいて変動発光等する。さらに、第1図柄表示装置40は、図7に示すように、第1セグメント表示部40aにおける変動表示の保留数を示す保留ランプ40b、40cを備えている。保留ランプ40bは、特図1に関する変動動作の保留数を示し、保留ランプ40cは、特図2に関する変動動作の保留数を示している。

【3836】

遊技盤30上におけるゲートは、遊技球の通過を検出するスルーゲートである。遊技者が右打ちをして特図2用始動入賞装置33bを狙うと、発射された遊技球は、特図2用始動入賞装置33bの上流に設けられたゲートを通過することになる。遊技球がゲートを通過すると、普通図柄の抽選が実行される。普通図柄に係る抽選に当選すると、閉状態となっている特図2用始動入賞装置33bが一定期間開状態となる。普通図柄の抽選に落選すると、特図2用始動入賞装置33bは閉状態のまま動作しない。普通図柄の当たり確率は、例えば1/15である。なお、通常状態においては、すべて普通図柄の抽選に落選する結果とすることで、普通図柄の変動パターンを遊技者に判別し難い構成としてもよい。

【3837】

次に、図321を参照して本実施例の特図1大当たり抽選用テーブル、特図2大当たり抽選用テーブルについて説明する。図321(a)は特図1大当たり抽選用テーブルであり、(b)は特図2用大当たり抽選用テーブルである。特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入球すると、特図1に係る抽選が実行され、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入球すると、特図2に係る抽選が実行される。

【3838】

図321(a)に示すように、特図1大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタC1(0~599)が「150」、「300」、「450」の場合が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタC2(0~99)の値が「0」~「47」の場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第2記号で停止する第2大当たりとなり、装飾図柄が「1」、「3」、「5」、「7」、「9」のように奇数図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタC1が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタC2の値が「48」~「99」の場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第1記号で停止する第1大当たりとなり、装飾図柄が「2」、「4」、「6」、「8」のように偶数図柄で揃う。

【3839】

特図1大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタC1が外れの場合には、大当たり図柄カウンタC2の値に関わらず、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第7記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

【3840】

特図1の当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。特図1の当たり図柄が奇数図柄であれば、当たり種別は、6ラウンドが振り分けられ、後述する時短Aが付く6R時短A付き大当たりとなる。特図1の当たり図柄が偶数図柄であれば、当たり種別は、6ラウンドが振り分けられ、時短状態が付かない6R通常大当たりとなる。このように、特図1大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約48パーセントの割合で6R通常大当たりとなり、約52パーセントの割合で6R時短A付き大当たりとなる。

【3841】

なお、本実施例においては、大当たり図柄カウンタC2によって、当たり種別が異なる。大当たり図柄カウンタC2が「0」~「19」の場合は、時短A1が付く6R時短A1付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタC2が「20」~「34」の場合は、時短A2が付く6R時短A2付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタC2が「35」~「4

10

20

30

40

50

4」の場合は、時短 A 3 が付く 6 R 時短 A 3 付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタ C 2 が「45」～「47」の場合は、時短 A 4 が付く 6 R 時短 A 4 付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタ C 2 が「48」～「99」の場合は、通常大当たりとなる。

【3842】

時短 A 1 ないし時短 A 4 は、後述する保留ルートに突入するための特図 2 に係る保留数が異なっているが、一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果を獲得し易い連続操作有利特典である。すなわち、時短 A 1 の場合、特図 2 に係る保留が 4 回貯まると遊技状態は保留ルートに突入し、時短 A 状態は終了する。時短 A 2 の場合、特図 2 に係る保留が 3 回貯まると遊技状態は保留ルートに突入し、時短 A 状態は終了する。時短 A 3 の場合、特図 2 に係る保留が 2 回貯まると遊技状態は保留ルートに突入し、時短 A 状態は終了する。時短 A 1 の場合、特図 2 に係る保留が 1 回貯まると遊技状態は保留ルートに突入し、時短 A 状態は終了する。この他、連続操作有利特典である時短 A 1～時短 A 4 は、普通図柄変動が 20 回発生すると遊技状態は普通図柄ルートに突入し、保留ルートの突入を待たず終了する。普通図柄ルート、保留ルートの詳細については後述する。付与された時短が連続操作有利特典である時短 A 1～時短 A 4 のいずれであるか（保留を何回貯める必要があるのか）は遊技者は知らされていないので、遊技者は普通図柄変動が 20 回発生するまでに、連続して操作を行うほど保留ルートが成立し易くなる。

【3843】

なお、特図 1 の当たり図柄と当たり種別の関係は、これに限定されない。例えば「7」図柄のみを 6 R 時短 A 付き大当たり確定と定め、「7」を除く奇数図柄であれば時短 A 付き大当たりか通常大当たりかを明示せず、大当たりラウンド演出中に時短 A 付き大当たりか通常大当たりかが判明するようにしてもよい。

【3844】

図 3 2 1 (b) は、時短状態中における特図 2 大当たり抽選用テーブルであり、特に後述の時短 A に係るテーブルである。図 3 2 1 (b) に示すように、特図 2 大当たり抽選用テーブルでも、大当たり乱数カウンタ C 1 (0～599) が「150」, 「300」の場合には、上述した第 2 大当たりとなり、装飾図柄が奇数図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタ C 1 が「450」の場合には、上述した第 1 大当たりとなり、装飾図柄が偶数図柄で揃う。また、特図 2 大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタ C 1 が「0」, 「1」の場合にのみ外れとなる。

【3845】

大当たり乱数カウンタ C 1 が「150」, 「300」の場合の当たり種別は、時短 A 4 または、後述する時短 B が付く 6 R 時短付き大当たりである。大当たり乱数カウンタ C 1 が「450」の場合の当たり種別は、時短が付かない 6 R 通常大当たりである。

【3846】

特図 2 大当たり抽選用テーブルにおいて、大当たり乱数カウンタ C 1 (0～599) が「0」, 「1」, 「150」, 「300」, 「450」以外の値となった場合について説明する。この場合において、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「0」～「51」の場合には、第 1 図柄表示装置 40 の第 1 セグメント表示部 40 a 2 が第 3 記号で停止する第 1 小当たりとなり、装飾図柄が「2」, 「4」, 「6」, 「8」図柄で揃う。また、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「52」～「99」の場合には、第 1 図柄表示装置 40 の第 1 セグメント表示部 40 a 2 が第 4 記号で停止する第 2 小当たりとなり、装飾図柄が「1」, 「3」, 「5」, 「7」, 「9」図柄で揃う。

【3847】

なお、本実施例においては、大当たり乱数カウンタ C 1 が「0」, 「1」, 「150」, 「300」, 「450」以外の値となった場合において、大当たり図柄カウンタ C 2 が変化すると、当たり種別も変化する。大当たり図柄カウンタ C 2 が「0」～「51」の場合は、時短が付かない通常大当たりとなる。大当たり図柄カウンタ C 2 が「52」～「71」の場合は、時短 A 1 が付く 3 R 時短付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタ C 2 が「72」～「86」の場合は、時短 A 2 が付く 3 R 時短大当たりとなる。大当たり図柄

カウンタC2が「87」～「96」の場合は、時短A4が付く3R時短付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタC2が「97」～「99」の場合は、時短A4が付く3R時短付き大当たりとなる。時短A1～時短4は、時短の終期の設定が互いに異なっているが、一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果を獲得し易い連続操作有利状態である。

【3848】

また、特図2大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約3パーセントの割合でV入賞を契機としない直撃大当たりも発生する。すなわち、特図2大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約1パーセントの割合でV入賞を契機としない6R通常大当たりとなり、約2パーセントの割合でV入賞を契機としない6R時短付き大当たりとなる。なお、特図2大当たり抽選用テーブルは、直撃大当たりを発生させずに、すべてV入賞を契機とする大当たりを発生させてもよい。

10

【3849】

図322は、時短状態中における特図2大当たり抽選用テーブルであり、特に後述の時短Bに係るテーブルである。時短Bは、時短A状態の次に現れる時短状態であって遊技者にとって有利な有利演出である。本実施例では、時短A状態から時短B状態となるまでに、後述する保留ルートまたは普通図柄ルートを通過する構成となっている。時短B状態は普通図柄変動が30回発生する有利演出が行われると終了し、遊技状態は時短なしの通常状態に戻る。

【3850】

20

時短Bに係る特図2大当たり抽選用テーブルは、図321(b)で説明した時短Aに係る特図2大当たり抽選用テーブルとほぼ同様である。ただし、時短の終期が互いに異なっている。時短Bの終期は、全て普通図柄変動30回の有利演出が行われるまでとなっている。

【3851】

次に、図323を参照して普通図柄用始動口34(ゲート)の通過に基づく抽選についてもう少し詳しく説明する。図323(a)は時短状態における普通当たり抽選用テーブルであり、(b)は通常状態または大当たりラウンド遊技状態における普通当たり選択用テーブルであり、(c)は、普通図柄変動パターン選択用テーブルである。遊技球がゲートを通過すると、普通図柄(第2図柄)に基づく抽選が行われる。この抽選に当選すると特図2用始動入賞装置33bが開状態となる。

30

【3852】

第2図柄表示装置41における表示部41bが特図2用始動入賞装置33と連動して発光する様子は、実施例64における第2図柄表示装置41と同様である。また、第2図柄表示装置41における保留ランプ41cが普通図柄変動を保留する様子も実施例64における第2図柄表示装置41と同様である。表示部41b、保留ランプ41cが行う表示を第3図柄表示装置42に行わせるようにしてもよい。

【3853】

図323(a)に示すように、時短状態における普通当たり抽選用テーブルでは、普通当たり乱数カウンタCS3(0～250)が「0」～「16」の場合が当たりである。普通当たり乱数カウンタCS3の値が当たりである場合は、第2図柄は「○」で停止する。普通当たり乱数カウンタCS3(0～250)が「17」～「250」の場合が外れである。普通当たり乱数カウンタCS3の値が外れである場合は、第2図柄は「×」で停止する。このように、第2図柄は約1/15の確率で当たりになる。

40

【3854】

図323(b)に示すように、通常状態または大当たりラウンド遊技状態における普通当たり抽選用テーブルでは、普通当たり乱数カウンタCS3(0～250)が「0」～「250」の場合、外れである。通常状態や大当たり状態中は特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入球できないようにしている。なお、当たりを含めても構わないが、開放タイミングは、遊技者に認識され難くするように変動時間等を設定することが好ましい。

50

【3855】

図323(c)に示すように、普通図柄パターン選択用テーブルは、時短状態であるかその他の遊技状態であるかに応じて第2図柄の変動時間が異なるように設定されている。時短A状態中は第2図柄の変動時間が短い時間（例えば3秒、10秒、15秒）に設定され、時短B状態中も第2図柄の変動時間が短い時間（例えば3秒、15秒、30秒）に設定され、時短状態以外の遊技状態では、第2図柄の変動時間が長い時間（例えば60秒）に設定されている。このように設定することで、時短状態中は、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入賞する機会が頻繁に発生するが、時短状態以外の遊技状態では、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入賞することが難しくなっている。

【3856】

なお、時短状態における第2図柄の変動時間は、普通当たり乱数用カウンタCS3の値によって変化する。すなわち、時短A状態において、普通当たり乱数用カウンタCS3が「0」～「83」の場合、第2図柄の変動時間は3秒であり、普通当たり乱数用カウンタCS3が「84」～「167」の場合、第2図柄の変動時間は10秒であり、普通当たり乱数用カウンタCS3が「168」～「250」の場合、第2図柄の変動時間は15秒である。

【3857】

同様に、時短B状態において、普通当たり乱数用カウンタCS3が「0」～「83」の場合、第2図柄の変動時間は3秒であり、普通当たり乱数用カウンタCS3が「84」～「167」の場合、第2図柄の変動時間は15秒であり、普通当たり乱数用カウンタCS3が「168」～「250」の場合、第2図柄の変動時間は30秒である。

【3858】

なお、上述した第2図柄の変動時間は一例である。特図2用始動入賞装置33bの電動役物33b1の開放時間に上述した差があれば、時短状態中とそれ以外の遊技状態中とで第2図柄の変動時間が同じ時間であってもよい。また、特図2用始動入賞装置33bの電動役物33b1の開放時間に上述した差がなくても、時短状態中以外の遊技状態中の第2図柄の変動時間を非常に長い時間（例えば10分）に設定することでも、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入賞することが難しくすることができる。

【3859】

特図2用始動入賞装置33bの開放時間について説明する。通常状態、大当たりラウンド遊技状態においては、図323(b)を用いて説明したように、第2図柄の変動は全て外れとなるので、特図2用始動入賞装置33bが開放される場合はない。したがって、普通図柄変動パターン抽選用テーブルにおいて当該状態に対応する開放時間は設定されていない。一方、時短A、時短B状態における特図2用始動入賞装置33bの開放時間は、0.9秒に設定されている。

【3860】

次に、図324を参照して特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づいて行われる変動表示について説明する。図324(a)は、時短Aにおける特図2主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルであり、(b)は、時短Bにおける特図2主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。

【3861】

図324(a)に示すように、時短A状態における特図2の主装飾図柄変動パターンは、大当たり乱数カウンタC1が「150」、「300」、「450」すなわち直撃大当たりである場合、大当たり長変動（例えば30秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタC1が「2」～「149」、「151」～「299」、「301」～「499」、「451」～「599」のいずれかである場合、小当たり長変動（例えば30秒、60秒、90秒）に設定されている。また、外れである場合は、ハズレ長変動（例えば30秒）に設定されている。

【3862】

小当たり長変動には変動時間が30秒のパターンA、変動時間が60秒のパターンB、

10

20

30

40

50

変動時間が90秒のパターンCが存在する。小当たりには上述したように、通常当たり、時短A1付き当たり、時短A2付き当たり、時短A3付き当たり、および時短A4付き当たりの5通りがあることからすると、小当たり長変動には、通常当たり（パターンA）、通常当たり（パターンB）・・・時短A4付き当たり（パターンC）の15通りがある。

【3863】

変動種別カウンタCS1は、小当たりの変動時間を決定する。すなわち、変動種別カウンタCS1が「0」～「30」の時には、小当たりはパターンAとなり、小当たりの変動時間は、30秒に設定される。変動種別カウンタCS1が「31」～「140」の時には、小当たりはパターンBとなり、小当たりの変動時間は、60秒に設定される。変動種別カウンタCS1が「141」～「198」の時には、小当たりはパターンCとなり、小当たりの変動時間は、30秒に設定される。

10

【3864】

図324(b)に示すように、時短B状態における特図2の主装飾図柄変動パターンは、大当たり乱数カウンタC1が「150」,「300」,「450」すなわち直撃大当たりである場合、大当たり短変動（例えば2秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタC1が「2」～「149」,「151」～「299」,「301」～「499」,「451」～「599」のいずれかである場合、小当たり短変動（例えば2秒）に設定されている。また、外れである場合は、ハズレ短変動（例えば2秒）に設定されている。

【3865】

図324を参照すれば明らかなように、時短A状態における特図2に係る変動時間は、時短B状態における特図2に係る変動時間より長い。時短B状態における変動時間は2秒なので、時短B状態において特図2に係る保留を貯めることはほぼ見込めないが、時短A状態における変動時間は30秒～90秒なので、時短A状態において特図2に係る保留を貯めることは比較的容易である。

20

【3866】

ここで、大当たりの種別について説明する。特図1変動における大当たりとしては、特図1の大当たり当選後に発生する通常大当たりと、時短付き大当たりの2種類がある。特図2変動における大当たりとしては、特図2の当たり（小当たり。以下、単に当たりと呼ぶ。）当選後にV入賞を契機として発生する大当たりとして、通常大当たりと、時短付き当たりと、V入賞に関わりなく発生する大当たりとして直撃大当たり（通常大当たり、時短付き大当たりを含む）の2種類がある。なお、直撃大当たりを省く構成としてもよい。

30

【3867】

各種大当たりについて具体的に説明する。時短付き大当たりとは、大当たりに伴うエンディングの表示が終了した時点で、時短状態を発生させる大当たりである。通常大当たりとは、大当たりに伴うラウンドおよび、それに伴うエンディングの表示が終了した時点で、時短状態を発生させない大当たりである。したがって、時短付き大当たりの方が時短状態の付帯という意味で通常大当たりよりも遊技者にとって有利である。

【3868】

時短状態について説明する。時短状態の時短とは、遊技球がゲートを通過してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短いことを示す、時間短縮の略であり、特図2用始動入賞装置33bへの入賞頻度が高くなるものである。より具体的には、時短状態とは、普通図柄の変動時間が他の状態よりも短くなる状態である。他の状態とは、通常遊技状態であるが、大当たりラウンド遊技状態を含めてもよい。以下、特に断りのない限り他の状態に大当たりラウンド遊技状態を含めた例について説明する。

40

【3869】

時短状態について具体的に説明する。本実施例の構成では、時短には時短Aと時短Bの2種類がある。時短Aは、特図1用始動入賞装置33aへ遊技球が入賞したことに伴う初当たりが時短付き大当たりとなった場合、または、後述する移行条件の成立前に時短A中に特図2当たりが時短付き当たりとなった場合に、当該大当たりのエンディング後に付与される特典である。時短Aが初当たりや上述した時短A中の特図2当たりに付与されると

50

、ゲート通過に伴う普通図柄に係る変動および特図 2 用始動入賞装置 3 3 a への遊技球入賞に伴う特図 2 に係る変動時間がそれぞれ短縮する。時短 A の発生により、普通図柄に係る変動時間は、例えば 1 分～10 分から例えば 3 秒～15 秒に短縮され、遊技者はゲートを狙ってから普通図柄に係る抽選に当選して、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができるようになる。特図 2 に係る抽選は、特図 1 に係る抽選よりも当たりが発生し易いので、この時点より、遊技者にとって、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a を狙うよりゲートおよび特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を狙った方が特図に係る変動表示を発生させやすいという意味で遥かに有利となる。このように、時短 A は、特図 2 に係る遊技に関している。この点は、時短 B 状態も同様である。

【3870】

10

時短 A は、特図 2 に係る変動表示の時間も短縮させるのでこの点について説明する。通常状態において、特図 2 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入賞したことに伴う特図 2 に係る変動時間は例えば 3 分～10 分であり、遊技者が開状態の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入賞させ、V アタッカー 3 1 b が開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができない。ところが、時短 A が発生すると、特図 2 に係る変動時間は、例えば 30 秒～90 秒に短縮される。時短 A 状態においては、遊技者は開状態の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入賞させ、V アタッカー 3 1 b が開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができる。時短 A の発生中は、後述する時短 B 状態中に比べて特図 2 の変動に係る保留を貯めることが容易であるがこの点については後述する。

【3871】

20

続いて時短 B について説明する。時短 B は、時短 A 状態において時短 A から時短 B に移行するための所定条件が成立した状態で特図 2 当たりとなったときに付与される特典である。時短 A から時短 B に移行するための所定条件が成立するには、時短 A 状態において特図 2 の変動に係る保留が規定数（例えば 4 回）貯まるか、時短 A 状態において普通図柄の変動が 20 回なされている必要がある。

【3872】

時短 B も時短 A と同様、ゲート通過に伴う普通図柄に係る変動および特図 2 用始動入賞装置 3 3 a への遊技球入賞に伴う特図 2 に係る変動時間をそれぞれ短縮する。時短 B の発生により、普通図柄に係る変動時間は、10 分から例えば 3 秒～30 秒に短縮され、特図 2 に係る変動時間は、例えば 2 秒に短縮される。時短 B の発生中は、上述した時短 A 状態に比べて特図 2 の変動に係る保留を貯めることが困難であるがこの点については後述する。

30

【3873】

時短状態の終了条件について説明する。時短 A は、上述した時短 A から時短 B に移行する条件が成立した状態で特図 2 当たりとなった時点で終了する。時短 B は、時短 B 状態において時短 B から通常状態に移行（転落）する条件が成立した状態で特図 2 当たりとなった時点で終了する。時短 B から通常状態に移行（転落）する条件は、普通図柄変動 30 回の有利演出が行われるなされることである。

【3874】

<遊技の流れ>

40

続いて遊技の流れの一例について説明する。本実施例に係る遊技機は、通常状態、時短 A 状態、時短 B 状態の少なくとも 3 つの遊技状態を発生させることができる。遊技は図 3 2 5 に示すように、通常状態から始まり、第 1 の条件が満たされると、遊技状態は、通常状態から時短 A 状態へ移行する。その後、第 2 の条件が満たされると、遊技状態は、時短 A 状態が終了して通常状態となり、時短付き当たりが成立することによって時短 B 状態へ移行する。その後、第 3 の条件が満たされ、時短付き当たりが成立すると、遊技状態は、時短 B 状態から通常状態へ移行する。以下、図 3 2 5 に示した遊技の流れについて説明する。

【3875】

なお、特図 2 大当たり抽選用テーブルは、時短 A 状態中・時短 B 状態中で分けているが

50

、これは変動開始時に時短 A 状態中であるか時短 B 状態中であることを示す。特図 2 の変動中に例えば規定数保留または規定回数普通図柄変動の成立によって時短 A 状態が終了して通常状態となったが、特図 2 の変動が外れになる場合、残保留の抽選時は通常状態であるが、この残保留の変動開始時には、時短 B 状態中の特図 2 大当たり抽選用テーブルと同じものを参照するものとする。

【3876】

<通常状態>

通常状態とは、左打ちで特図 1 用始動入賞装置 33a を狙う通常遊技が行われるパチンコ機 10 の内部状態であって、特図 1 用始動入賞装置 33a への遊技球の入球に伴って特図 1 の抽選と、それに基づく特図 1 の変動表示が行われる時短なしの状態である。このときの抽選結果は、ほぼハズレとなる。そうでありながらも特図 1 に係る抽選の結果、通常大当たりまたは時短付き大当たりに当選すると、オープニング演出を経て、大当たりラウンド遊技が開始される大当たり状態となる。大当たり状態はエンディング演出の終了とともに終了する。

【3877】

通常状態においてはゲートを狙うと遊技者にとって不利なのでこの点について説明する。時短 A、B が付かない通常状態において、遊技球のゲート通過に伴う普通図柄の変動時間は、例えば 1 分～10 分であり、遊技者がゲートを狙ってから普通図柄に係る抽選に当選して、特図 2 用始動入賞装置 33b が開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができない。したがって、時短状態ではない通常状態において遊技者としては特図 2 に係る変動表示を発生させることが極めて困難なゲートを狙うよりも特図 1 用始動入賞装置 33a を狙った方が特図に係る変動表示を発生させやすいという意味で遥かに有利である。なお、普通図柄の当たり確率を通常状態と時短状態で一定としない構成としてもよい。

【3878】

<時短 A 状態>

特図 1 の変動表示において時短付き大当たりに当選した場合について説明する。特図 1 の時短付き大当たりに当選すると、大当たり状態のエンディング演出の後、遊技状態に時短 A が付与される。特図 1 の時短付き大当たりの当選が上述した第 1 の条件である。なお、特図 1 の変動表示において通常大当たりに当選すると、大当たり状態のエンディング演出の後、遊技の状態が特図 1 用始動入賞装置 33a への遊技球の入球前の状態に戻り、時短 A は付与されない。

【3879】

特図 1 に係る時短付き大当たり状態のエンディング演出が終了した時点で、遊技球のゲート通過に伴う普通図柄抽選の変動時間が短縮されるので、遊技状態は、ゲート及び特図 2 用始動入賞装置 33b を狙う右打ち遊技が行われるパチンコ機 10 の内部状態である時短 A 状態に移行する。時短 A には、厳密には時短 A 1～時短 A 4 の 4 種類の連続操作有利特典があるが、この時発生する時短 A は、時短 A 1 であったとする。時短 A 1～時短 A 4 の連続操作有利特典は、後述する保留ルートに関する規定数が異なる。この点は、保留ルートの説明とともに後述する。

【3880】

時短 A 状態の開始時においては、特図 2 用始動入賞装置 33b は開状態となっていないので、遊技者は、特図 2 用始動入賞装置 33b を開状態とすべく、ゲートを狙うことになる。もっとも、本実施例のゲートは、右側遊技領域 30r から特図 2 用始動入賞装置 33b へ向かうまでの遊技球の通り道にあるので、特図 2 用始動入賞装置 33b を狙うように遊技球を発射させれば、発射された遊技球のほとんどはゲートを通過することになる。

【3881】

右打ち遊技中において、遊技球がゲートを通過すると、普通図柄に係る変動が開始される。普通図柄の抽選に係る図柄の変動時間は例えば 3 秒～15 秒なので、時短なしの通常状態と比較して速やかに普通図柄に係る抽選結果が出る。普通図柄の当たり確率は例えば

1 / 15 である。普通図柄に係る抽選に当選すると、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開状態となり、遊技球は特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球することができるようになる。

【3882】

なお、普通図柄の変動表示結果がハズレとなると、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は開状態とならないので、遊技球は特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球することができない。この場合でも、右打ちに係る時短 A は継続しているので、遊技球は再びゲートを通し、普通図柄に係る変動が開始され、速やかに抽選の結果が出る。

【3883】

普通図柄に係る抽選に当選し、1 球の遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球すると、特図 2 に係る変動表示が開始され、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は閉状態となる。この時点で、第 3 図柄表示装置 4 2 には、「保留を 4 つ貯めて下さい」といった 4 回分の保留を促す表示をしてもよい。この表示は、後述する時短 B への移行に必要な保留数を示している。このような表示は、特図 2 に係る変動動作の保留が例えば 1 つ貯まった状態で行ってもよく、この場合、第 3 図柄表示装置 4 2 には、「保留をあと 3 つ貯めて下さい」といった時短 B への移行に必要な保留数に達しつつある状況が表示されることになる。なお、このような時短 B への移行に関する情報を第 3 図柄表示装置 4 2 等に報知させない構成とすることもできる。

【3884】

特図 2 に係る変動時間は、時短 A 状態において例えば 30 秒～90 秒と比較的長い。したがって、遊技者は、この間に特図 2 に係る保留を貯めることができる。すなわち、特図 2 抽選に係る変動中の遊技状態は、時短 A 状態であるので、遊技者がこの間に右打ちを行うと、発射された遊技球は、ゲートを通し、例えば、その 3 秒～15 秒後に普通図柄に係る抽選結果が出る。この抽選に当選すると、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は再び開状態となり、遊技球は特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球することができるようになる。1 球の遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球すると、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は再び閉状態となる。この時点で通常ならば、特図 2 抽選に係る変動表示が開始されるが、当該変動の消化中は新たな変動を開始することできない。そこで、変動中において特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球すると、当該変動の後に行われる次回の変動として 1 回分の変動動作に係る保留が貯まる。

【3885】

なお、保留を貯める際に 1 球の遊技球を特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球させると、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b は閉状態となったが、本実施例はこの構成に限られず、開状態となっている特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に複数の遊技球が入球することで複数回分の変動動作に係る保留を一度に貯める構成としてもよい。また、遊技球のゲート通過に伴い普通図柄が当選となった場合、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を複数回開閉させるように構成してもよい。この場合も、1 球の遊技球がゲートを通しただけで、複数の保留を貯める機会が遊技者に与えられる。

【3886】

時短 A から時短 B に移行する条件の成立前に特図 2 に係る抽選が特図 2 当たりに当選すると、時短 A は一時的に停止し、遊技状態は通常状態に戻る。この時点で、V 入賞装置 3 1 へ遊技球が入賞すると、遊技状態は大当たり状態となり、ラウンド遊技が開始される。ラウンド遊技が終了すると、エンディング演出が実行される。特図 2 当たりが時短付き当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、時短 A 状態に戻る。例えば、この条件の成立前に当選した特図 2 の時短付き当たりに基づき新たな時短 A 状態が発生し、新たに時短 A から時短 B に移行する条件（普通図柄の変動回数に関する条件）が成立するまで時短 A 状態が続く。もちろん、時短付当たり毎に新たな時短 A 状態が発生する構成に限らず、初当たりで発生した時短 A 状態がその後時短付き当たりに当選してもそのまま続き、時短 A から時短 B に移行する条件が成立した時点で、時短 B 状態への移行の条件成立とする構成であってもよい。特図 2 当たりが通常当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、そのまま通常状態になる。なお、特図 2 に係る抽選

10

20

30

40

50

がハズレになると、時短 A は停止しないので、遊技者はハズレ結果が出た後直ちにゲートを狙って再び特図 2 に係る変動表示を発生させる遊技に移行することができる。

【3887】

特図 2 の大当たり状態に係るエンディング演出後の遊技状態についてもう少し詳しく説明する。まず、特図 2 に係る変動中に保留が貯まっていない場合、遊技は、時短 A が付与された直後の状態に戻る。この時点で遊技者は、再び遊技球をゲートに通過させ、普通図柄の当選を経て開状態となった特図 2 用始動入賞装置 33b を狙うことになる。一方、特図 2 に係る変動中に保留が貯まっている場合、エンディング演出後に 1 回分の保留が当該変動に移行し、再び特図 2 に係る変動が開始されることになる。この 2 回目の変動は、時短 A 状態中における変動なので、変動時間は、例えば 30 秒～90 秒であり、この間に新たな変動動作の保留を貯めることができる。

10

【3888】

＜時短 A 状態から時短 B 状態への移行＞

時短 A 状態は、時短 A から時短 B に移行する所定条件が成立すると時短 B 状態に移行する。時短 A 状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選および変動が何度も繰り返される。この時短 A 状態における普通図柄の 20 回目の変動を終えると、時短 A から時短 B に移行する 1 つ目の条件が成立し、時短 A 状態が終了して、遊技の状態は通常状態に戻る。そして、当該変動が終了し、変動の結果が時短付き当たりとなると、この時短付き当たりは時短 B が付く。この時点で、V 入賞装置 31 へ遊技球が入賞すると 2 つ目の条件が成立し、大当たり状態の終了後に時短 B 状態となることが確定する。すなわち、まず遊技状態は大当たり状態となり、ラウンドが開始される。ラウンド演出が終了すると、エンディング演出が実行される。エンディング演出が終了すると時短 A から時短 B に移行し、遊技状態は、時短 A 状態から時短 B 状態となる。時短 A は時短 B に移行する前に終了する。このような時短 A から時短 B への移行の方式を説明の便宜上、普通図柄ルートとよぶ。

20

【3889】

普通図柄ルートにおける時短 A の終期としては、上述した 1 つ目の条件が成立したときでもよいし、上述した 2 つ目の条件が成立したときでもよい。

【3890】

なお、普通図柄における 20 回の変動の全てがハズレとなった場合は、時短 A 状態の終了に関する条件は満たされているので、図 326 に示すように、時短 A は終了して、遊技状態は通常状態に戻る。時短 A 状態の終了に関する条件成立後、特図 2 の変動が時短付き当たりとなったにも関わらず V 入賞させなかった場合は、通常状態に移行させるものでもよいし、時短 B 状態に移行せず、時短 A 状態のままとなるものでもよい。

30

【3891】

普通図柄ルートと新たな時短 A 状態の関係について説明する。時短 A 状態において、特図 2 に係る時短付き当たりに当選すると、上述したように、新たな時短 A が発生する。このとき、先の時短 A において計数されていた普通図柄の変動回数は、0 回にリセットされ、新たな時短 A が始まると、普通図柄の変動がある度に変動回数が 1 回、2 回・・・20 回と計数される。

【3892】

その一方で、時短 A は、特図 2 の変動中に特図 2 に係る変動の保留が規定数（時短 A 1 においては 4 回、時短 A 2 においては 3 回、時短 A 3 においては 2 回、時短 A 4 においては 1 回）貯まった状態で、当該特図 2 の変動が時短付き当たりに当選しても時短 B に移行する。本例では、発生した時短 A は、時短 A 1 であったので、上述の規定数は 4 である。時短 A 状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選が何度も繰り返される。この抽選回数が 20 回を越えない間に、上述した変動動作の保留が 4 回分貯まる場合がある。この場合とは具体的には、特図 2 に係る当該変動の実行中に特図 2 用始動入賞装置 33b への遊技球入賞が複数発生し、変動動作の保留が 4 回分貯まる場合が考えられる。保留が 4 回分貯まると、時短 A から時短 B に移行する 1 つ目の条件が成立し、遊技の状態は通常状態に戻る。そして、当該変動が終了し、変動の結果が時短付き当たりとなると、この時短付

40

50

き当たりは時短 B が付く。この時点で、V 入賞装置 3 1 へ遊技球が入賞すると 2 つ目の条件が成立し、大当たり状態の終了後に時短 B 状態となることが確定する。すなわち、まず遊技状態は大当たり状態となり、ラウンドが開始される。ラウンド演出が終了すると、エンディング演出が実行される。エンディング演出が終了すると通常状態から時短 B に移行し、遊技状態は、通常状態から時短 B 状態となる。時短 A は時短 B に移行する前に終了する。このような時短 A から時短 B への移行の方式を説明の便宜上、保留ルートとよぶ。普通図柄ルートを発生させるための条件または保留ルートを発生させるための条件が上述の第 2 の条件である。

【3893】

保留ルートにおける時短 A の終期としては、普通図柄ルートと同様、上述した 1 つ目の条件が成立したときでもよいし、上述した 2 つ目の条件が成立したときでもよい。

【3894】

保留ルートにおいて、1 つ目の条件（保留 4 回貯留）が成立した場合、遊技の状態が通常状態に移行しない場合があるので、この例について説明する。1 つ目の条件が成立すると、遊技の状態を通常状態に移行させる前に時短 A を継続させるか否かの抽選（時短 A 継続可否抽選）が実行される。この抽選は、変動表示を伴わず、開始されると即座に結果が出る。当該抽選に落選すると、上述したように、遊技の状態は通常状態に戻る。しかし、当該抽選に当選すると、時短 A が継続される。いずれの場合も、2 つ目の条件（V 入賞）が成立すると、遊技状態は時短 B に移行する。当該抽選に当選する確率は、例えば 50 % である。

【3895】

時短 A 継続可否抽選の意義について説明する。当該抽選で当選すると、特図 2 に係る保留を更に貯めることができる機会が与えられる。1 つ目の条件が成立しても時短 A が継続するからである。本例における 1 つ目の条件における保留個数は、保留が貯められる上限の 4 回であるので、時短 A 継続可否抽選に当選してもこれ以上特図 2 に係る保留を増やすことはできないが、1 つ目の条件が、3 回の保留を貯めることであれば、1 つ目の条件の成立後においても、保留が 1 つ分だけ空きとなっている。とはいえ、時短 A 継続可否抽選に落選してしまうと、遊技の状態は通常状態に戻るので、特図 2 に係る保留は貯めることができない。一方、時短 A 継続可否抽選に当選すると、時短 A は継続するので、時短 B が始まるまでに保留を 1 だけ増やすことができる。すなわち、時短 A 継続可否抽選は、時短 B 以降直前における遊技の状態を通常状態とするか、保留が貯められる特典付きの時短 A 状態とするかを定める抽選である。

【3896】

なお、時短 A 状態の終了に関する条件成立後、特図 2 の変動が時短付き当たりとなったにも関わらず V 入賞させなかった場合は、通常状態に移行させるものでもよいし、時短 B 状態に移行せず、時短 A 状態のままとなるものでもよい。

【3897】

保留ルートと新たな時短 A 状態の関係について説明する。時短 A 状態において、特図 2 に係る時短付き当たりには当選すると、上述したように、新たな時短 A が発生する。このとき、先の時短 A において計数されていた特図 2 に係る保留回数は、新たな時短 A に引き継がれる。新たな時短 A は、先の時短 A 状態において貯められた保留と、当該時短 A 状態において貯められた保留回数の合計が 4 回になると終了する。

【3898】

なお、上述の保留ルートにおいて特図 2 の時短付き当たりには時短 B が付く条件は、保留が 4 回貯まることになっている。また、上述した図 3 2 1 (b) の通り、大当たり図柄カウンタ C 2 の値に応じて保留ルート突入に必要な保留の回数が例えば 1 回～4 回に変化する。つまり、本実施例では、予め定められた保留回数（1 回～4 回）の中から選択された回数を保留ルートの突入条件として設定される。このように、保留ルート突入の難易度が可変なので時短 A における遊技が単調でなくなる。

【3899】

また、図 3 2 1 (b) のように、保留ルート突入に必要な保留の回数に応じて時短 B 状態になるタイミングが異なるので、保留ルート突入の難易度が変化する。したがって、時短 A における遊技が単調でなくなる。また、当該保留ルート突入に必要な保留回数は、抽選結果によって変化する。このような構成とすれば、特図 1 に係る抽選に新たな価値を付加することができるので、通常状態における遊技が単調でなくなる。

【3900】

また、状況に応じて保留ルート突入に必要な保留の回数を変化させる例としては、時短 A 状態が長引くほど保留ルート突入に必要な保留の回数が減少するような構成が考えられる。この場合、例えば、時短 A 状態において、普通図柄の変動が 0 回～4 回の期間は、保留ルート突入に必要な保留の回数が 4 回に設定され、時短 A 状態において、普通図柄の変動が 5 回～9 回の期間は、保留ルート突入に必要な保留の回数が 3 回に設定され、時短 A 状態において、普通図柄の変動が 10 回～15 回の期間は、保留ルート突入に必要な保留の回数が 2 回に設定され、時短 A 状態において、普通図柄の変動が 16 回～19 回の期間は、保留ルート突入に必要な保留の回数が 1 回に設定される。このように、本例では、保留ルート突入に必要な保留回数を所定のタイミングで別の回数に変更するので、遊技を行っている間に遊技状態が自動的に変化し、時短 A における遊技が単調でなくなる。

【3901】

< 保留あり時短 B 状態 >

時短 B 移行後、特図 2 に係る保留が 4 回分貯まっている場合は、時短 B 状態において当該保留が消化される。この状態を説明の便宜上、保留あり時短 B 状態と呼ぶ。保留あり時短 B 状態において 4 回分の保留が消化される様子について説明する。変動動作に係る保留の消化が始まると、まず、特図 2 に係る変動表示が開始される。特図 2 に係る変動時間は、時短 B 状態において例えば 2 秒と比較的短い。したがって、遊技者は、この間に特図 2 に係る保留を貯めることができないか、あるいは、特図 2 に係る保留を貯めることができても、それは時短 A 中に比べて難しい。

【3902】

時短 B から通常状態に移行（転落）する条件の成立前に特図 2 に係る抽選に当選すると、時短 B は一時的に停止し、遊技状態は通常状態に戻る。この時点で、V 入賞装置 3 1 へ遊技球が入賞すると、遊技状態は大当たり状態となり、ラウンド遊技が開始される。ラウンド遊技が終了すると、エンディング演出が実行される。特図 2 当たりが時短付き当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、時短 B 状態に戻る。すなわち、この条件の成立前に当選した特図 2 の時短付き当たりに基づき新たな時短 B 状態が発生し、新たに発生した時短 B から通常状態に移行（転落）する条件（普通図柄の変動回数に関する条件）が成立するまで時短 B 状態が続く。もちろん、時短付き当たりが発生する毎に新たな時短 B 状態が発生する構成に限らず、最初に発生した時短 B 状態がその後時短付き当たりで当選してもそのまま続き、時短 B から通常状態に移行する条件が成立した時点で、通常状態への移行の条件成立とする構成であってもよい。特図 2 当たりが通常当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、そのまま通常状態になる。なお、特図 2 に係る抽選がハズレになると、時短 B は停止しないまま、遊技は次の保留消化に移行する。いずれにせよ、特図 2 に係る抽選結果が出た時点で貯められている保留は 1 回分減少する。

【3903】

このような特図 2 に係る変動表示に係る動作は、保留された回数だけ繰り返される。本実施例では、保留は 4 回分貯められているので、同様の動作が 4 回繰り返される。

【3904】

< 保留なし時短 B 状態 >

やがて、時短 B が継続した状態で全ての保留が消化される。すると、遊技の状態は、上述した保留消化に係る、保留あり時短 B 状態から、遊技球のゲート通過に伴う特図 2 大当たりを狙う、保留なし時短 B 状態へ移行する。なお、上述したように、本実施例に係る時短 B は、4 回の保留に関する保留ルートに依らなくても、保留とは無関係の普通図柄ルー

トでも発生する。したがって、普通図柄ルートに関する時短 B は、保留あり時短 B を経ることなく、保留なし時短 B から開始されることがある。保留が 1 つも貯まっていない状態で 20 回目の普通図柄に係る変動終了後の特図 2 の変動が時短付き当たりとなることあり得るからである。もっとも、保留が 4 回に満たないまま普通図柄ルートで時短 B に移行する場合もあるから、時短 B は、保留が 4 回に満たない保留あり時短 B を経て、保留なし時短 B に移行することもある。普通図柄ルートで時短 B が発生した場合は、消化される保留の回数は 0 回～3 回のいずれかとなる。

【3905】

保留なし時短 B 状態が開始された後の様子について説明する。保留なし時短 B 状態の開始時においては、特図 2 に係る変動表示は自動的に発生せず、特図 2 用始動入賞装置 33b も開状態となっていないので、遊技者は、特図 2 用始動入賞装置 33b を開状態とするべく、ゲートを狙うことになる。右打ちされた遊技球のほとんどはゲートを通過することになるという事情は時短 A 状態と同様である。

10

【3906】

保留なし時短 B 状態において、遊技球がゲートを通過すると、普通図柄に係る変動が開始される。普通図柄の抽選に係る図柄の変動時間は時短 A のときよりもやや長い 3 秒～30 秒である。そして、普通図柄の当たり確率は時短 A のときと同じ例えば 1 / 15 である。普通図柄に係る抽選に当選すると、特図 2 用始動入賞装置 33b が開状態となり、遊技球は特図 2 用始動入賞装置 33b に入球することができるようになる。

【3907】

20

なお、普通図柄の変動表示結果がハズレとなった場合、ゲートを狙えば、再び普通図柄の抽選が実行される点も時短 A のときと同様である。

【3908】

普通図柄に係る抽選に当選し、1 球の遊技球が特図 2 用始動入賞装置 33b に入球すると、特図 2 に係る変動表示が開始され、特図 2 用始動入賞装置 33b は閉状態となる。特図 2 に係る変動時間は、時短 B 状態において例えば 2 秒と比較的短い。したがって、遊技者は、この間に特図 2 に係る保留を貯めることができないか、あるいは、特図 2 に係る保留を貯めることができて、それは時短 A 中に比べて難しい。この点は、上述した保留あり時短 B 状態と同様である。

【3909】

30

時短 B から通常状態に移行（転落）する条件の成立前に特図 2 に係る抽選が特図 2 当たりになると、時短 B は一時的に停止し、遊技状態は通常状態に戻る。この時点で、V 入賞装置 31 へ遊技球が入賞すると、遊技状態は大当たり状態となり、ラウンド遊技が開始される。ラウンド遊技が終了すると、エンディング演出が実行される。特図 2 当たりが時短付き当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、時短 B 状態に戻る。特図 2 当たりが通常当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、そのまま通常状態になる。なお、特図 2 に係る抽選がハズレになると、時短 B は停止しないので、遊技者はハズレ結果が出た後直ちにゲートを狙って再び特図 2 に係る変動表示を発生させる遊技に移行することができる。

【3910】

40

このように、時短 B 状態においては、新たに特図 2 に係る保留を貯めることはできないか、あるいは、特図 2 に係る保留を貯めることができて、それは時短 A 中に比べて難しい。特図 2 に係る変動時間が 2 秒だからである。この点が特図 2 に係る保留を貯めることができる時短 A 状態とは異なる。特図 2 当たりが通常当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、そのまま通常状態になる。なお、特図 2 に係る抽選がハズレになると、時短 B は、停止しないので、遊技者はハズレ結果が出た後直ちにゲートを狙って再び特図 2 に係る変動表示を発生させる遊技に移行することができる。

【3911】

<時短 B 状態の終了>

上述したように時短 B 状態は、時短 B 状態において普通図柄変動例えば 30 回の有利演

50

出が行われると終了する。保留なし時短 B 状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選および変動が何度も繰り返される。この時短 B 状態における普通図柄変動 30 回目の有利演出を終えると、時短 B 状態は終了する。時短 B 状態が終了すると、遊技は、特図 1 に係る通常状態に戻る。すなわち、遊技は、右打ちをしてゲートを狙うよりも左打ちをして特図 1 用始動入賞装置 33a を狙う方が遥かに有利な通常の状態に戻る。時短 B 状態において普通図柄変動 30 回の有利演出が行われることが上述した第 3 の条件である。

【3912】

時短 B の終了時点としては、保留なし時短 B 状態において、特図 2 に係る変動表示の実行中である場合もあれば、保留なし時短 B 状態において、特図 2 に係る変動表示が開始される前の場合もある。なお、本実施例における大当たりラウンド演出中、エンディング演出中の遊技状態は時短 B 状態ではないので、この期間に時短 B 状態の終了条件が成立することはない。

【3913】

時短 B 状態における普通図柄の抽選は、主に保留なし時短 B 状態において行われるのでこの点について説明する。保留あり時短 B 状態は、遊技者は特図 2 の変動に係る 4 回の保留が消化されるまでは、V 入賞装置 31 および可変入賞装置 32 へ遊技球を入賞させる目的以外では遊技者は通常、右打ちを行わない。V 入賞装置 31 および可変入賞装置 32 へ遊技球を入賞できるのは、特図 2 に係る変動表示の当たり確定後であるので、V 入賞装置 31 および可変入賞装置 32 へ遊技球を入賞させる時点は、時短 B 状態ではなく、通常状態に属している。通常状態において遊技球がゲートを通過しても、時短 B 状態における通常図柄の抽選がなされることはない。従って、保留あり時短 B 状態において、時短 B 状態の終了条件となる 30 回の有利演出が行われる時短回数が消費されることはほぼ無く、時短 B 状態の終了条件となっている 30 回の有利演出が行われる時短回数は、ほぼ保留なし時短 B 状態において費やされる。

【3914】

図 327 は、以上で説明した遊技全体の流れを模式的に示している。遊技は時短が付かない通常状態から始まり、当該状態は時短付き当たりに当選するまで維持される。通常状態において時短付き当たりに当選すると、時短 A が発生し、保留ルートまたは普通図柄ルートに係る条件が成立するまで時短 A 状態が維持される。保留ルートまたは通常図柄ルートが成立すると、時短 A は時短 B に移行する。時短 B は、普通図柄が 30 回変動する有利演出が行われると終了して遊技は通常状態に戻る。

【3915】

新たな時短 B 状態の終期について説明する。時短 B 状態において、特図 2 に係る時短付き当たりに当選すると、上述したように、新たな時短 B が発生する。このとき、先の時短 B において計数されていた普通図柄の変動回数は、0 回にリセットされ、新たな時短 B は、当該時短 B 状態において時短付き当たりに当選しなければ、普通図柄変動 30 回の有利演出が行われると終了する。

【3916】

< 本実施例に関する変形例 >

ここで、本実施例に関する変形例について説明する。

< 変形例 67-1 >

上述の構成では、第 1 の条件、第 2 の条件、第 3 の条件の成立によって、遊技の状態が通常状態、時短 A 状態、時短 B 状態に切り替わっていたが、本発明はこの構成に限られない。第 1 の条件が満たされると、遊技状態は、通常状態から時短 A 状態へ移行し、第 2 の条件が満たされると、遊技状態は、時短 A 状態から通常状態へ移行する構成とすることもできる。従って、本変形例によれば、時短 A 状態において、普通図柄の変動が 20 回となるか、特図 2 に係る保留が 4 回貯まった後、特図 2 当たりとなると時短 A 状態は通常状態へと転落する。

【3917】

< 変形例 67-2 >

上述の構成では、図 3 3 2 で示したような特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開放および閉鎖動作により、時短 A 状態における特図 2 に関する保留数を規定数に制限するようにしていたが、本発明はこの構成に限られない。同様の構成を、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を非電動役物とする構成により実現することもできる。本変形例によれば、V 入賞口 3 1 a の遊技盤裏面側には、V 入賞口 3 1 a に入球した遊技球が通過する V 入賞条件充足ゲート、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の遊技盤裏面側には、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球した遊技球が通過する保留条件充足ゲートを備え、V 入賞条件充足ゲートは、入球した遊技球の重みを利用して、保留条件充足ゲートの上流側に設けられた特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の遊技盤裏面側に設けられた非電動役物を開放させる。ここでいう開放とは、非電動役物が遊技球の通過を許容する状態である。一方、保留条件充足ゲートは、非電動役物を通過した遊技球が規定数（例えば 3 球）になると、入球した 3 球目の遊技球の重みを利用して、非電動役物を閉鎖させる。ここでいう閉鎖とは、非電動役物が遊技球の通過を禁止する状態である。V 入賞条件充足ゲート、保留条件充足ゲートおよび非電動役物は、互いに機械的に連動して動作するリンク機構を構成している。

10

【3 9 1 8】

本変形例における遊技機の動作について説明する。時短 A 中に特図 2 当たりが生じて、V アタッカー 3 1 b が開状態となると、遊技球は V 入賞条件充足ゲートを通過して、V 入賞口 3 1 a に入球する。その際に、V 入賞条件充足ゲートは、遊技球の重みを利用して非電動役物を開状態にする。その後、遊技球が普通図柄用始動口 3 4 を通過し、その通過検出に基づく普通図柄の抽選結果が当たりになり、それによって電動役物 3 3 b 1 が開放し、遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に向けて進入可能となると、その時点から遊技者は特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入球させることができるようになる。上述までの記載の通り、電動役物 3 3 b 1 は、おおむね遊技球が 1 球通過したタイミングで開状態（突出位置）から閉状態（退避位置）に戻るため、1 球の遊技球を特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入球させた後は、次に普通図柄の抽選結果が当たりになった後で入球させることができるようになる。

20

【3 9 1 9】

非電動役物が開状態となった後、3 球の遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球して保留が 3 回貯まると、保留条件充足ゲートは、遊技球の重みを利用して非電動役物を閉状態にする。この時点から遊技者は、電動役物 3 3 b 1 が開状態となったとしても、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入球させることができなくなる。このようにして本変形例では、リンク機構を利用して特図 2 に係る保留を規定数以上としないようにしている。なお、本変形例によれば、時短 A 付き当たりについて、図 3 2 1、図 3 2 2 で説明したような複数の当たり種別はなく、設定されている当たり種別は、時短 A 2 に相当する単一の当たり種別であるが、周知のリンク機構を利用して特図 2 の当たり図柄の種別（時短 A 1 から時短 A 4 の種別）に応じて規定数を変えることができるならば、そのように構成しても構わない。

30

【3 9 2 0】

以上のように本実施例によれば、時短 A 付き大当たり状態が終了した後の遊技状態での時短 A 状態は所定の条件を満たすと、時短 B 状態になるので、時短状態における遊技が単調とならない。

40

【3 9 2 1】

また、本実施例では、時短 B に至る方法として、普通図柄ルートと保留ルートがあるので、時短 A 状態の単調さを抑制することができる。

【3 9 2 2】

次に、上述した時短 A 状態（通常 R U S H 状態）、時短 B 状態（特別 R U S H 状態）を発生させる仕組みについて、図 3 2 8 ～図 3 3 3 を参照してもう少し詳細に説明する。図 3 2 8 は、始動入賞処理を示すフローチャートである。図 3 2 9 は、第 1 図柄変動処理を示すフローチャートである。図 3 3 0 は、特図 2 変動開始処理を示すフローチャートである。図 3 3 1 は、第 2 図柄変動開始処理を示すフローチャートである。図 3 3 2 は、普通

50

電動役物開閉処理を示すフローチャートである。図 3 3 3 は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【3 9 2 3】

図 3 2 8 を参照して主制御装置 2 6 1 にて行われるタイマー割込み処理（図 2 3 参照）における始動入賞処理について説明する。時短 B 移行条件成立フラグに関する処理が含まれているところが上述した実施例 6 4 の図 2 8 0 に示す始動入賞処理と異なっている。

【3 9 2 4】

ステップ S 7 1 1 の後、ステップ T 7 1 1 a では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 の作動保留球数 N 2 が上限値である 4 に達したか否かを判別する。特図 2 の作動保留球数 N 2 が 4 であればステップ T 7 1 1 b に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップ T 7 1 1 b では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、遊技状態が時短 A 状態となっていることを示す時短 A フラグが 1 か否かを判別する。時短 A フラグが 1 であればステップ T 7 1 1 c に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【3 9 2 5】

ステップ T 7 1 1 c では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 A フラグを 0 にセットし、時短 B 移行条件成立フラグを 1 にセットした後、図 2 8 0 で説明した先読み抽選処理 S 7 1 2 を実行する。

【3 9 2 6】

図 3 2 9 は、本実施例における第 1 図柄変動処理を示している。本処理は、図 2 8 1 で説明した実施例 6 4 に係る第 1 図柄変動処理と同様である。ただし、図 2 8 1 におけるステップ S 4 0 3 C が時短フラグの成立・不成立を判別するステップ T 4 0 3 C に置換されている。すなわち、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ T 4 0 3 C において、時短状態が発生していることを示す時短 A or B フラグが 1 か否かを判別する。当該フラグが 0 であればステップ S 4 0 3 B に進み、1 であれば本処理を終了する。

【3 9 2 7】

図 3 3 0 は、本実施例における特図 2 変動開始処理を示している。本処理は、図 2 8 2 で説明した実施例 6 4 に係る特図 2 変動処理と同様である。ただし、図 2 8 2 におけるステップ S 5 0 2 A が、テーブルに基づいて第 1 ～第 2 大当たり図柄、第 1 ～第 2 小当たり図柄を停止位置に設定するステップ T 5 0 2 A に置換されている。また、大当たり or 小当たりの判別で YES の場合、特図 2 装飾図柄指定コマンドを設定すると、本処理は終了となる。

【3 9 2 8】

本実施例における第 2 図柄変動処理は、実施例 6 4 における図 2 8 3 で説明した第 2 図柄変動処理と同様である。

【3 9 2 9】

図 3 3 1 は、本実施例における第 2 図柄変動開始処理を示している。ステップ S 5 2 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 2 図柄の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている普通当たり乱数用カウンタ CS 3 の値に基づいて第 2 図柄当たりか否かを判別する。具体的には、時短状態においては、上述した図 3 2 3 (a) に示した普通当たり抽選用テーブルに基づいて、第 2 図柄の変動は約 1 / 15 の確率で第 2 図柄当たりに当選する。通常状態または大当たりラウンド遊技状態においては、上述した図 3 2 3 (b) に示した普通当たり抽選用テーブルに基づいて、第 2 図柄の変動は全てハズレとなる。

【3 9 3 0】

主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 2 図柄当たりであると判別した場合、ステップ S 5 2 2 では、第 2 図柄の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている普通当たり乱数用カウンタ CS 3 の値に対応する第 2 図柄の当たり図柄を設定し、ステップ S 5 2 4 に進む。主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 2 図柄当たりでないと判別した場合、ステップ S 5 2 3 では、第 2 図柄の外れ図柄を設定し、ステップ S 5 2 4 に進む。

【3 9 3 1】

次に、ステップ S 5 2 4 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、RAM 5 0 3 に格

10

20

30

40

50

納される時短 A フラグが 1 であるか否かを判断する。時短 A フラグが 1 であれば、処理はステップ S 5 2 5 に進み、第 2 図柄変動時間を普通当たり乱数用カウンタの値に応じて 3, 10, 15 秒のいずれかに決定してステップ T 5 2 6 b に進む。時短 A フラグが 0 であれば、処理は、ステップ T 5 2 4 a に進み、RAM 5 0 3 に格納される時短 B フラグが 1 であるか否かを判断する。時短 B フラグが 1 であれば、処理は、第 2 図柄変動時間を普通当たり乱数用カウンタの値に応じて 3, 15, 30 秒のいずれかに決定して、ステップ T 5 2 6 b に進む。

【3932】

ステップ T 5 2 4 a において、時短 B フラグが 0 であれば、処理はステップ T 5 2 6 a に進み、第 2 図柄変動時間を 60 秒に決定してステップ T 5 2 6 b に進む。ステップ T 5 2 6 b では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 2 図柄変動回数カウンタを 1 だけインクリメントする。その後、処理はステップ T 5 2 6 c に進む。ステップ T 5 2 6 c では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、RAM 5 0 3 に格納される時短 A フラグが 1 であるか否かを判断する。処理は、時短 A フラグが 1 であればステップ T 5 2 6 d に進み、0 であればステップ T 5 2 6 f に進む。ステップ S 5 2 6 d では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 2 図柄変動回数カウンタが 20 であるか否かを判断する。第 2 図柄変動回数カウンタが 20 であれば処理は、ステップ T 5 2 6 e に進んで、時短 B 移行成立フラグを 1 にセットし、ステップ S 5 2 7 に進む。ステップ S 5 2 6 d にて、第 2 図柄変動回数カウンタが 20 でなければ、本処理は終了となる。

【3933】

ステップ T 5 2 6 f では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、RAM 5 0 3 に格納される時短 B フラグが 1 であるか否かを判断する。処理は、時短 B フラグが 1 であればステップ T 5 2 6 g に進み、0 であれば本処理を終了する。ステップ S 5 2 6 g では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 2 図柄変動回数カウンタが 30 であるか否かを判断する。第 2 図柄変動回数カウンタが 30 であれば処理は、ステップ T 5 2 6 h に進んで、通常状態移行成立フラグを 1 にセットし、ステップ S 5 2 7 に進む。ステップ S 5 2 6 g にて、第 2 図柄変動回数カウンタが 30 でなければ、本処理は終了となる。

【3934】

次に、ステップ S 5 2 7 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放時間を決定するために、第 2 図柄当たりであるか否かを判断する。第 2 図柄当たりであればステップ S 5 2 8 に進み、第 2 図柄当たりでなければ本処理を終了する。ステップ S 5 2 8 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 A フラグまたは時短 B フラグが 1 であるか否かを判断する。

【3935】

ステップ S 5 2 9 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、ステップ S 5 2 8 において時短 A フラグまたは時短 B フラグが 1 である場合に、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放時間を長い時間に決定する。ステップ S 5 3 0 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 A フラグまたは時短 B フラグが 1 でない場合に、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放時間を短い時間に決定する。具体的には、上述した図 3 2 3 (c) に示した普通図柄変動パターン及び普通電動役物開放パターン選択用テーブルに基づいて、電動役物の開放パターンを決定する。これにより本処理を終了する。

【3936】

図 3 3 2 は、本実施例における普通電動役物開閉処理を示している。本処理は、図 2 8 5 で説明した実施例 6 4 に係る普通電動役物開閉処理と同様であるが、時短 A 状態においては特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に規定数の遊技球の入賞があった場合には、それ以上特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入賞させないために普通電動役物を開放しない処理を行う点で異なっている。普通電動役物開閉処理が開始されると、まずステップ S 5 4 1 が開始される。ステップ S 5 4 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 2 図柄が当たりである場合に、RAM 5 0 3 に格納される時短 A フラグが 1 であるか否かを判断する (ステップ T 5 4 2)。ステップ S 5 4 1 において第 2 図柄が外れの場合は、本処理は

終了となる。

【3937】

ステップT542において、時短Aフラグが1ならば、処理は、ステップT542に進み、主制御装置261のCPU501は、保留が規定数に達したか否かを判断する。本実施例においては時短A1に当選しているから、規定数は4である。保留が規定数に達していない場合は、処理は、ステップS543に進み、そうでなければ、本処理は終了となる。

【3938】

一方、ステップT542において時短Aフラグが1ではない場合、処理は、ステップT542bに進み、主制御装置261のCPU501は、時短Bフラグが1であるか否かを判断する。時短Bフラグが1ならば、処理は、ステップS543に進み、そうでなければ、本処理は終了となる。

【3939】

ステップS543では、主制御装置261のCPU501は、特図2用始動入賞装置33bを開放させるように制御する。その後、ステップS544、ステップS545に係る所定の条件が成立すると、主制御装置261のCPU501は、特図2用始動入賞装置33bを閉鎖させるように制御して（ステップS546）、本処理は終了となる。

【3940】

ステップS544では、主制御装置261のCPU501は、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が1球入球したか否かを判断する。遊技球の入球があれば、ステップS546に進み、入球がなければ、処理は、ステップS545に進む。ステップS545では、主制御装置261のCPU501は、特図2用始動入賞装置33bの開放から0.9秒経過したか否かを判断する。0.9秒が経過した場合はステップS546に進み、そうでなければ、ステップS544に進む。

【3941】

このように、時短A状態においては特図2用始動入賞装置33bに規定数の遊技球の入賞があった場合には、それ以上特図2用始動入賞装置33bに遊技球を入賞させないために普通電動役物を開放しない処理を行うことで、時短A状態の次に発生する時短B状態においては、規定数に応じた保留しか持ち続けることができなくなるので、時短B状態においては規定数に応じて連チャン回数に差を付けることができる。

【3942】

図333は、本実施例における次回遊技状態設定処理を示している。ステップS561A1では、主制御装置261のCPU501は、特図1の時短A付き大当たりに当選しているか否かを判断する。特図1の時短A付き大当たりに当選している場合はステップS561B1に進み、そうでなければステップS561Dに進む。ステップS561B1では、主制御装置261のCPU501は、次の遊技から通常状態ではなく時短A状態（通常RUSH状態）に移行することをサブ制御装置262に伝達するために、時短A移行コマンドをセットし、ステップS561C1に進む。ステップS561C1では、主制御装置261のCPU501は、時短Aフラグを1にセットし、本処理を終了する。

【3943】

このように、主制御装置261のCPU501が次回遊技状態設定処理において時短Aフラグを1にセットすることによって、特図1の大当たり状態の終了後の遊技を通常RUSH状態として開始することができる。

【3944】

ステップS561Dでは、主制御装置261のCPU501は、特図1の通常大当たりに当選しているか否かを判断する。特図1の通常大当たりに当選している場合は、次の遊技も通常状態のまま変わらないので、本処理を終了する。そうでない場合は、ステップS562Aに進む。

【3945】

ステップS562Aでは、主制御装置261のCPU501は、特図2の時短付き当た

10

20

30

40

50

りに当選しているか否かを判断する。特図 2 の時短付き大当たりに当選している場合はステップ S 5 6 2 B へ進み、そうでない場合はステップ S 5 6 4 A に進む。

【3 9 4 6】

ステップ S 5 6 2 B では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、V 入賞口 3 1 a への V 入賞が V 検出スイッチによって検出されているか否かを判断する。V 入賞が検出されている場合はステップ S 5 6 2 B 1 に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【3 9 4 7】

ステップ S 5 6 2 B 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 B 移行条件成立フラグが 1 か否かを判断する。時短 B 移行条件成立フラグが 1 の場合は、ステップ S 5 6 2 B 2 に進み、0 の場合は、ステップ S 5 6 2 B 4 に進む。

10

【3 9 4 8】

ステップ S 5 6 2 B 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 B 移行コマンドをサブ制御装置 2 6 2 に出力できるようにセットする。その後、処理は、ステップ S 5 6 2 B 3 に進み、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 A フラグを 0 にセットし、時短 B フラグを 1 にセットする。そして、処理はステップ S 5 6 2 G に進む。

【3 9 4 9】

処理がステップ S 5 6 2 B 4 に進んだ場合は、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、通常状態移行条件成立フラグが 1 か否かを判断する。通常状態移行条件成立フラグが 1 の場合は、時短 B フラグを 0 にセットするステップ S 5 6 2 B 5 に進み、0 の場合は、本処理を終了する。処理がステップ S 5 6 2 B 5 に進んだ場合は、処理はステップ S 5 6 2 G に進む。

20

【3 9 5 0】

ステップ S 5 6 2 G では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、新たな時短 A（通常 R U S H 状態）において特図 2 の変動回数を新たにカウントするために、特図 2 変動回数カウンタを 0 に戻し、本処理を終了する。

【3 9 5 1】

ステップ S 5 6 4 A では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 の通常当たりに当選したか否かを判断する。特図 2 の通常当たりに当選した場合はステップ S 5 6 4 B に進み、そうでない場合は、図 3 3 4 に示すステップ T 5 6 5 A に進む。ステップ S 5 6 4 B では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、V 入賞口 3 1 a への V 入賞が検出されているか否かを判断する。V 入賞が検出されている場合はステップ S 5 6 4 C に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

30

【3 9 5 2】

ステップ T 5 6 4 C では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 A フラグが 1 であるか否かを判断する。時短 A フラグが 1 の場合は、処理は時短 A フラグを 0 にセットするステップ T 5 6 4 C 1 に進み、その後ステップ S 5 6 4 E 1 に進む。時短 A フラグが 0 の場合は、処理はステップ T 5 6 4 D に進む。ステップ T 5 6 4 D では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 B フラグが 1 であるか否かを判断する。時短 A フラグが 1 の場合は、処理は時短 A フラグを 0 にセットするステップ T 5 6 4 E に進み、その後ステップ S 5 6 4 E 1 に進む。時短 A フラグが 0 の場合は、本処理は終了となる。

40

【3 9 5 3】

ステップ S 5 6 4 E 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、次の遊技から通常状態へ移行することをサブ制御装置 2 6 2 に伝達するため、通常状態移行コマンドをセットし、ステップ S 5 6 4 F に進む。例えば、時短 B 状態（特別 R U S H 状態）における普通図柄変動 3 0 回の有利演出に達した場合に、通常状態移行コマンドがセットされる。ステップ S 5 6 3 F では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 2 変動回数カウンタのカウント値を 0 に戻して本処理を終了する。

【3 9 5 4】

図 3 3 4 におけるステップ T 5 6 5 A からステップ T 5 6 6 C では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 A や時短 B に係る時短状態が終了タイミングであるか否かを判断

50

する。

【3955】

すなわち、ステップT565Aでは、主制御装置261のCPU501は、時短Aフラグが1であるか否かを判断する。時短Aフラグが1である場合はステップT565Bに進み、そうでない場合はステップT566Aに進む。ステップT565Bでは、主制御装置261のCPU501は、第2図柄変動回数カウンタによってカウントされた普通図柄の変動回数が20回になったか否かを判断する。普通図柄の変動回数が20回になっていない場合は、いまだ時短Aに係る時短状態中であるので、本処理を終了する。普通図柄の変動回数が20回になった場合は、特図2が変動していないことを条件に時短Aフラグを0に戻し、通常状態移行コマンドをセットし（T565C1）、第2図柄変動回数カウンタを0に戻して（T565C2）、本処理を終了する。これにより、時短Aに係る時短状態が終了する。

10

【3956】

ステップT566Aでは、主制御装置261のCPU501は、時短Bフラグが1であるか否かを判断する。時短Bフラグが1である場合はステップT566Bに進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップT566Bでは、主制御装置261のCPU501は、第2図柄変動回数カウンタによってカウントされた普通図柄変動30回の有利演出が行われたか否かを判断する。普通図柄変動30回の有利演出が行われていない場合は、本処理を終了する。普通図柄変動30回の有利演出が行われた場合、特図2が変動していないことを条件に時短Bフラグを0に戻し、通常状態移行コマンドをセットし（T565C1）、第2図柄変動回数カウンタを0に戻して（T565C2）、本処理を終了する。これにより、時短Bに係る時短状態が終了する。

20

【3957】

次に、図335を参照して、サブ制御装置262によって行われる通常処理（図33参照）中の演出管理実行処理（図39参照）における次回遊技状態表示態様設定処理について説明する。図335は、次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。なお、この処理は、実施例1で図43を参照して説明したものと同一部分があるが、時短A状態（通常RUSH状態）や時短B状態（特別RUSH状態）への移行等のコマンドになっている点が異なっている。

【3958】

ステップT2491Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、時短A移行／継続コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップT2492Aに進み、そうでない場合はステップT2493Aに進む。

30

【3959】

ステップT2492Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42に時短A状態（通常RUSH状態）への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用時短A移行／継続コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置45に、特図1の大当たり状態の終了後に「時短A突入」のような表示を行わせる。

【3960】

ステップT2493Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、時短B移行／継続コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップT2494Aに進み、そうでない場合はステップT2495Aに進む。

40

【3961】

ステップT2494Aでは、サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42に時短B状態（特別RUSH状態）への移行もしくは継続を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する時短B移行／継続コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置45に、特図2の大当たり状態の終了後に「時短B突入」もしくは「時短B継続」のような表示を行わせる。

【3962】

50

ステップ T 2 4 9 5 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、通常状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。通常状態移行コマンド受信している場合は、ステップ T 2 4 9 6 A に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【 3 9 6 3 】

ステップ T 2 4 9 6 A では、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に通常状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用通常状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置 4 5 に、特図 2 の大当たり状態の終了後に「左打ちに戻して下さい」のような表示を行わせる。

【 3 9 6 4 】

次に、図 3 3 6 を参照して、表示制御装置 4 5 が行う通常処理（図 4 5 参照）における表示モード等の切り替え処理について説明する。なお、この処理は、実施例 1 で図 4 6 を参照して説明したものと同一部分があるが、時短 A（通常 R U S H 状態）や時短 B（特別 R U S H 状態）への移行表示を行う点が異なっている。以下では、この異なる点について説明する。

【 3 9 6 5 】

ステップ T 3 1 1 3 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、表示用時短 A 移行／継続コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用時短 A 移行／継続コマンドを受信していればステップ T 3 1 1 4 A に進み、そうでなければステップ T 3 1 1 5 A に進む。

【 3 9 6 6 】

ステップ T 3 1 1 4 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、時短 A 移行表示処理を実行する。例えば、第 3 図柄表示装置 4 2 に特図 1 の大当たり状態の終了後に「時短 A 突入」の文字画像を表示し、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球があった時点で表示を終了する。また、この時短 A 移行表示処理によって、後述する実施例 7 1 から実施例 7 6 に示す移行示唆演出が実行される。

【 3 9 6 7 】

ステップ T 3 1 1 5 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、表示用時短 B 移行／継続コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用時短 B 移行／継続コマンドを受信していればステップ T 3 1 1 6 A に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【 3 9 6 8 】

ステップ T 3 1 1 6 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、時短 B 移行表示処理を実行する。例えば、第 3 図柄表示装置 4 2 に、特図 2 の大当たり状態の終了後に「時短 B 突入」もしくは「時短 B 継続」のような文字画像を表示し、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球があった時点で表示を終了する。また、この時短 B 移行表示処理によって、後述する実施例 7 1 から実施例 7 6 に示す移行示唆演出が実行される。

【 3 9 6 9 】

ステップ T 3 1 1 7 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、表示用通常状態移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用通常状態移行コマンドを受信していればステップ T 3 1 1 8 A に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【 3 9 7 0 】

ステップ T 3 1 1 8 A では、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 は、通常状態移行表示処理を実行する。例えば、第 3 図柄表示装置 4 2 に、特図 2 の大当たり状態の終了後に「左打ちに戻して下さい」のような文字画像を表示し、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球があった時点で表示を終了する。以上で本処理を終了する。

【 3 9 7 1 】

< 本発明の特徴的な構成 >

続いて、本発明の特徴的な構成について説明する。（T a 1）に関し、本発明の遊技機は、大当たり状態の後の時短 A 状態中において、特図 2 に係る保留のカウントが所定条件（カウント数が 1 ないし 4）を満たし、当該所定条件とは異なる遊技者にとって有利な特定条件（抽選により時短 A が通常状態に転落せず継続するのに必要な条件）を満たす場

10

20

30

40

50

合、遊技の状態を時短 A から時短 B に制御することが可能である。

【3972】

その他、本発明に係る遊技機は以下の点で特徴的である。

【3973】

第1に、(Ta2)に関し、上述の所定条件は、遊技者による操作に基づき、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づいて満たされる。

【3974】

第2に、(Ta3)に関し、上述の特定条件は、遊技者による操作に基づき、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づいて満たされる。

ことを特徴とする遊技機。

【3975】

第3に、(Ta4)に関し、上述の特定条件は、特図2での抽選の結果に基づいて満たされる。

【3976】

第4に、(Ta5)に関し、上述の特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の特図2に係る動的表示が外れ結果であった場合に、特図2に係る保留の消化中における抽選の結果が当たりであることに基づいて満たされる。

【3977】

第5に、(Ta6)に関し、上述の特定条件は、特図2に係る保留のカウントが所定条件を満たした場合であって当該所定条件を満たしたときに実行中の特図2に係る動的表示の結果が当たりであることに基づいて満たされる。

【3978】

第6に、(Ta7)に関し、特図2に係る抽選の結果がV入賞装置31での入球を条件とする当たりになる確率は、特図1に係る抽選の結果が当たりとなる確率より高い。

【3979】

第7に、(Ta8)に関し、特図2に係る抽選の結果がV入賞装置31での入球を条件としない当たりになるは、特図1に係る抽選の結果が当たりとなる確率と同じである。

ことを特徴とする遊技機。

【3980】

第8に、(Ta9)に関し、保留された特図2に係る抽選を実行中である場合は、特図2用始動入賞装置33bへの入球頻度が時短A中の特図2用始動入賞装置33bへの入球頻度よりも低くなる。

【3981】

第9に、(Ta10)に関し、時短Aにおいて、少なくとも所定条件を満たされるまでは特図2用始動入賞装置33bへの入球頻度が高く、時短Bにおいて、時短Aよりも長く特図2用始動入賞装置33bへの入球頻度が高い状態が継続する。

【3982】

また、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、第3図柄表示装置42が特図2に係る当該変動に関する表示の実行中に特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入球した回数に応じ所定数(4回)を上限として特図2抽選処理の保留をカウントする。そして、CPU501は、特図1、特図2に係る抽選処理の結果が時短付き当たりとなった後の状態を大当たり状態とすることが可能であり、大当たり状態が終了した後の遊技の状態を時短A状態に制御することが可能であり、保留のカウントが予め定められた4回である場合、遊技の状態を時短A状態から時短Aとは異なる時短B状態に制御することが可能な状態制御機能を備える。これは、上述した(Ta11)、(Ta25)の遊技機の一例である。

【3983】

また、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、予め定められた複数のカウント数(1回~4回)の中から選択されたカウント数(例えば4回)を読み出して、これを時短A状態から時短B状態に変更するときに必要なカウント数として設定することも可

10

20

30

40

50

能である。これは、上述した（T a 1 2）の遊技機の一例である。

【3 9 8 4】

また、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、設定されたカウント数（4 回）を、時短 A 状態中に普通図柄の変動が 5 回あると別のカウント数（3 回）に変更し、変更されたカウント数を時短 B への移行に必要な保留数に設定することが可能である。これは、上述した（T a 1 3）の遊技機の一例である。

【3 9 8 5】

また、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、特図 1 の抽選の結果である大当たり A ～大当たり D に応じたカウント数（1 回～4 回）を時短 A から時短 B へ移行するときに必要な保留数として設定することが可能である。これは、上述した（T a 1 4）の遊技機の一例である。

10

【3 9 8 6】

また、本実施例に係る第 3 図柄表示装置 4 2 は、時短 A 状態において、特図 2 に係る変動表示が開始されると時短 B への移行に必要な保留数を遊技者に表示することができる。これは、上述した（T a 1 5）、（T a 1 6）の遊技機の一例である。

【3 9 8 7】

このように、本実施例の遊技機によれば、特図 2 に係る変動表示が開始されると保留ルート突入に必要な保留回数が遊技者に報知されるので、遊技者に達成すべき目標を提示することができる。したがって、時短 A における遊技が単調でなくなる。

【3 9 8 8】

その一方で、本実施例においては、時短 B への移行に必要な保留数を遊技者に示唆させないように構成することもできる。これは、上述した（T a 1 7）の遊技機の一例である。

20

【3 9 8 9】

このように、本実施例の遊技機によれば、保留ルート突入に必要な保留回数が貯まった後でも、遊技者が退屈を感じることがない。

【3 9 9 0】

また、本実施例における時短 B は、有利報知演出として、3 0 回の普通図柄変動表示が行われると特図 2 の抽選に当たることを条件に終了する。これは、普通図柄の変動表示が 2 0 回に達すると特図 2 の抽選に当たることを条件に終了する時短 B と比べて、時短状態の継続期間が長い。このように、時短 A は、遊技者にとっての有利な期間が時短 B とは異なっている。これは、上述した（T a 1 8）、（T a 1 9）の遊技機の一例である。

30

【3 9 9 1】

このように、本実施例の遊技機によれば、時短 B は、遊技者にとってより有利という意味で時短 A とは異なっている。すなわち、時短 A と時短 B とでは大当たりラウンド後に付与される時短回数（R U S H 状態）が同じでないので、得られる価値も異なるため、大当たり状態の終了後における遊技が単調でなくなる。

【3 9 9 2】

また、本実施例に関する変形例では、時短 A 状態の方が、保留数が 4 回貯まった後に生じる通常状態よりも遊技者にとって有利である。これは、上述した（T a 2 0）の遊技機の一例である。

40

【3 9 9 3】

このように、本実施例に関する変形例の遊技機によれば、時短 A は、通常状態よりも遊技者にとって有利である。時短 A から通常状態に転落する可能性があることからすれば、大当たりラウンド後における遊技が単調でなくなる。

【3 9 9 4】

また、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、保留数が 4 回貯まらない状態で遊技球ゲート通過に伴う普通図柄の変動 2 0 回分の時間が経過すると遊技の状態を時短 A 状態から時短 B 状態に制御することが可能である。これは、上述した（T a 2 1）、（T a 2 2）の一例である。

50

【3995】

このように、本実施例の遊技機によれば、保留ルートが満たされない状態で通常図柄の変動が20回となるだけの期間が経過すると、時短A状態は終了し、時短B状態となるので、遊技者は、2種類の時短状態を楽しむことができ、結果として、時短Aにおける遊技が単調でなくなる。

【3996】

また、本実施例に係る主制御装置261のCPU501が遊技の状態を時短A状態に設定すると、設定前より特図2用始動入賞装置33bが開状態になりやすくなり、CPU501が遊技の状態を時短B状態に設定すると、設定前より特図2用始動入賞装置33bが更に開状態となり易くなる。より具体的には、時短A状態は、普通図柄の変動20回分に相当する期間だけ発生するのに対し、時短B状態は、普通図柄の変動30回分に相当する期間だけ発生する。これは、上述した(Ta23)の一例である。

10

【3997】

このように、本実施例の遊技機によれば、時短A状態よりも時短B状態の方が特図2用始動入賞装置33bの開放頻度が高い。したがって、遊技者は、2種類の時短状態を楽しむことができ、結果として、時短Aにおける遊技が単調でなくなる。

【3998】

また、本実施例に関する変形例の遊技機によれば、遊技の状態を時短Bに設定すると、時短Aとは異なる態様で特図2用始動入賞装置33bの開放頻度が高まる。これは上述した(Ta24)の遊技機の一例である。

20

【3999】

<本発明の特徴的な構成>

続いて、本発明の特徴的な構成について説明する。(Tb1)に関し、本発明の遊技機は、時短A状態中に保留が規定数となり所定条件が成立すると、V入賞さえあれば時短Bとなる状態が発生し、時短A状態中に所定条件が成立しないで時短Aが終了した場合に普通図柄に係る変動が20回あると、時短Bに移行する。

【4000】

その他、本発明は、次の様な構成が特徴的である。

【4001】

第1に、(Tb2)に関し、時短には、少なくとも特図1に係る抽選の結果が時短付き大当たりであったことに基づいて、可変入賞装置32を開状態としてから閉状態とするまでを1ラウンドとするラウンド遊技が所定回数行われるラウンド遊技状態の終了後、特図2用始動入賞装置33bの入球頻度を高める時短Aと、少なくとも特図2に係る抽選の結果が時短付き当たりであった場合に開状態中のV入賞装置31に遊技球が入球することに基づいて、または、特図2に係る抽選の結果が直撃大当たりであることに基づいて、ラウンド遊技状態の終了後、特図2用始動入賞装置33bの入球頻度を高める時短がある。

30

【4002】

第2に、(Tb2)に関し、時短A状態において所定条件(規定数の保留)が成立すると、時短Bを付与し易い状態とし、時短A状態において所定条件が成立しないで時短Aが終了した場合に普通図柄に係る変動が20回あると、時短Bが発生する。

40

【4003】

第3に、(Tb3)に関し、時短A状態において所定条件が成立しないで時短Aが終了した場合に普通図柄に係る変動が20回あると、時短Bが発生しやすい。

【4004】

第4に、(Tb4)に関し、所定条件は、遊技者の操作に基づき、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づいて満たされる。

【4005】

第5に、(Tb5)に関し、特定条件は、遊技者の操作に基づき、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づいて満たされる。

【4006】

50

第 6 に、(T b 6) に関し、特定条件は、特図 2 に係る抽選の結果に基づいて発生する。

【4 0 0 7】

第 7 に、(T b 7) に関し、特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の特図 2 に係る動的表示の結果が外れ結果であった場合に、保留された特図 2 に係る抽選の結果が直撃大当たりであることに基づいて満たされる。

【4 0 0 8】

第 8 に、(T b 8) に関し、特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の特図 2 に係る動的表示の結果が直撃大当たりであることに基づいて満たされる。

【4 0 0 9】

第 9 に、(T b 9) に関し、特図 2 に係る抽選の結果が第 3 特別結果になる確率は、特図 1 に係る抽選の結果が第 1 特別結果となる確率と同じである。

ことを特徴とする遊技機。

【4 0 1 0】

第 10 に、(T b 10) に関し、特図 2 に係る抽選の結果が V 入賞を大当たりの条件とする当たりになる確率は、特図 1 に係る抽選の結果が大当たりあとなる確率より高い。

【4 0 1 1】

第 11 に、(T b 11) に関し、保留された特図 2 に係る抽選に基づく動的表示を実行中である場合、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球頻度が時短 A 状態中の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球頻度よりも低くなる。

ことを特徴とする遊技機。

【4 0 1 2】

第 12 に、(T b 12) に関し、時短 A においては、少なくとも所定条件を満たされるまでは特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球頻度が高く、時短 B においては、時短 A よりも長く特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球頻度が高い状態が継続する。

【4 0 1 3】

上述の所定条件および特定条件は、ゲートへの遊技球の通過または、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入賞という遊技領域を流下する遊技球によって成立する条件である。これは、上述した (T b 13) の一例である。

【4 0 1 4】

このように、本実施例の遊技機によれば、遊技状態に時短 A が付与された後に時短 B を付与し易い状態とするルートとして、遊技領域を流下する遊技球によって成立する保留ルートおよび普通図柄ルートがあるので、遊技が単純とならず、時短 A が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【4 0 1 5】

また、上述の所定条件は、遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に所定回数（例えば 4 回）入球することであり、特定条件は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を開状態または閉状態とし得る遊技球のゲート通過および普通図柄当選が所定回数（例えば 1 回）発生することである。これは、上述した (T b 14) の一例である。

【4 0 1 6】

また、上述の所定条件は、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b を開状態または閉状態とし得る遊技球のゲート通過および普通図柄当選が所定回数（例えば 20 回）発生することであり、特定条件は、時短 A 状態において所定条件が成立しないまま 1 回目～3 回目の保留が貯まる期間が経過した状態で、4 回目の保留が貯まることである。これは、上述した (T b 15) の一例である。

【4 0 1 7】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述の 2 ルートとして、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球が所定回数発生するという保留ルートと、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の入球の契機が 20 回発生するという普通図柄ルートがあるので、遊技が単純とならず、時短 A が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

10

20

30

40

50

【 4 0 1 8 】

また、上述の所定条件、特定条件は、いずれも右打ち遊技中に成立する条件である。これは、上述した（T b 1 6）の一例である。

【 4 0 1 9 】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述の２ルートは右打ち中に成立するので、遊技に時短 A が付与された後の右打ち遊技の単調さを低減することができる。なお、遊技に時短 A が付与された後、左打ち遊技が行われ、その後、右打ち遊技となる例であれば、左打ち遊技中に保留ルートに係る条件が成立し、右打ち遊技中に普通図柄ルートに係る条件が成立するという例でもよい。

【 4 0 2 0 】

また、上述の所定条件、特定条件は、いずれも時短 A 状態における特図 2 変動表示中に成立し得る。これは、上述した（T b 1 7）の一例である。

【 4 0 2 1 】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述の２ルートは特図 2 変動中に成立するので、特図 2 の変動時間を利用して、新たな遊技ができるので、変動時間中に感じられ可能性がある遊技の単調さを低減することができる。

【 4 0 2 2 】

また、上述の所定条件、特定条件は、特図 2 の変動動作の保留または普通図柄の変動に関係している。したがって、いずれの条件も特図 2 の変動表示の契機となる動作である。これは、上述した（T b 1 8）の一例である。

【 4 0 2 3 】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述の２ルートは動的表示の契機となるので、２ルートを目指す面白が生じ、時短 A が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【 4 0 2 4 】

また、特定条件に関する所定期間は、遊技者の操作に応じて決定される。すなわち、時短 A 状態において、遊技者が右打ちを続けると、所定期間（１回目から１９回目までの普通図柄変動に相当する期間または、１回目～３回目の保留が貯まる期間）が短くなる。時短 A 状態において、遊技者が右打ちを断続的に行うと、所定期間が長くなる。これは、上述した（T b 1 9）の一例である。

【 4 0 2 5 】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述の２ルートには遊技球を発射するための遊技者の操作に応じて決定される所定期間を経過することが発生条件のルートがあるので、遊技者の遊技次第で時短 B を発生させることができる。したがって、時短 A が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【 4 0 2 6 】

また、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、特図 1 に係る抽選の結果が時短付き大当たりとなった後の遊技の状態を大当たり状態とし、当該大当たり状態の終了後、遊技の状態に時短 A を付与することが可能である。これは、上述した（T b 2 0）の一例である。

【 4 0 2 7 】

このように、本実施例の遊技機によれば、大当たりラウンドの終了後、遊技に時短 A を付与することが可能なので、大当たりラウンド後における遊技の単調さを低減することができる。

【 4 0 2 8 】

また、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 が遊技の状態を時短 A 状態に設定すると、設定前より特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開状態になりやすくなり、C P U 5 0 1 が遊技の状態を時短 B 状態に設定すると、設定前より特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が更に開状態となり易くなる。より具体的には、時短 A 状態は、普通図柄の変動 2 0 回分に相当する期間だけ発生するのに対し、時短 B 状態は、普通図柄の変動 3 0 回分に相当する

10

20

30

40

50

期間だけ発生する。これは、上述した（T b 2 1）の一例である。

【4 0 2 9】

このように、本実施例の遊技機によれば、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開放頻度は 2 段階で高まるので、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の開放頻度を高めた後の遊技の単調さを低減することができる。

【4 0 3 0】

また、上述の所定期間は、時短 A 状態が発生してから遊技球のゲート通過の検出が所定回数（1 9 回）に達するまでの期間である。これは、上述した（T b 2 2）の一例である。

【4 0 3 1】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述の 2 ルートとして、遊技球の通過の検出を 2 0 回に達成させるルートがあるので、時短 A が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【4 0 3 2】

また、本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、特図 1 に係る抽選が時短付き大当たりとなったことを契機として遊技状態に時短 A を付与し、時短 A 状態において特図 2 に係る変動動作の保留が 4 回貯まって所定条件が満たされると、遊技状態に時短 B を付与しやすい特図 2 当選待ちの状態とする。この状態において特図 2 当たりとなると、時短 A は時短 B に移行する。そして、C P U 5 0 1 は、時短 A 状態において特図 2 に係る変動動作の保留が 4 回に満たず、時短 A が発生してから実行される 1 回目から 1 9 回目までの普通図柄変動に相当する期間が経過した状態で、2 0 回目の普通図柄変動が実行されて特定条件が満たされると、遊技状態に時短 B を付与しやすい特図 2 当選待ちの状態とする。この状態において特図 2 当たりとなると、時短 A は時短 B に移行する。これは、上述した（T b 2 4）の一例である。

【4 0 3 3】

その一方で、C P U 5 0 1 は、時短 A 状態において 2 0 回目の普通図柄変動が実行されて所定条件が満たされると、遊技状態に時短 B を付与しやすい特図 2 当選待ちの状態とする。この状態において特図 2 当たりとなると、時短 A は時短 B に移行する。そして、C P U 5 0 1 は、時短 A 状態において普通図柄変動が 2 0 回に満たず、時短 A 状態において 1 回目～3 回目の保留が貯まる期間が経過した状態で、4 回目の保留が貯まって特定条件が満たされると、遊技状態に時短 B を付与しやすい特図 2 当選待ちの状態とする。この状態において特図 2 当たりとなると、時短 A は時短 B に移行する。これは、上述した（T b 2 4）の一例である。

【実施例 7 0】

【4 0 3 4】

実施例 7 0 のパチンコ機の構成は、実施例 6 9 のパチンコ機とは異なり、時短状態において特図 1 の同時変動が行われる構成とすることによって、時短 B の価値が可変である点異なる。

【4 0 3 5】

図 3 3 7 を参照して、本実施例の特図 1 大当たり抽選用テーブル、特図 2 大当たり抽選用テーブルについて説明する。図 3 3 7（a）に示す様に、本実施例の特図 1 大当たり抽選用テーブルは、図 3 2 1（a）を参照して説明した実施例 6 9 におけるテーブルと同様である。ただし、時短状態の終期について、普通図柄変動 2 0 回までとなっていた部分が特図 1 変動 1 回終了に置換されている。また、図 3 3 7（b）に示す様に、本実施例の時短 A 状態中における特図 2 大当たり抽選用テーブルは、図 3 2 1（b）を参照して説明した実施例 6 9 におけるテーブルと同様である。ただし、時短状態の終期について、普通図柄変動 2 0 回までとなっていた部分が特図 1 変動 1 回終了に置換されている。

【4 0 3 6】

図 3 3 8（a）は、本実施例の時短 B 状態中における特図 2 大当たり抽選用テーブルを示している。当該テーブルは、図 3 2 2 を参照して説明した実施例 6 9 におけるテーブル

10

20

30

40

50

と同様である。ただし、時短状態の終期について、普通図柄変動30回までとなっていた部分が特図1変動2回終了に置換されている。

【4037】

図338(b)は、時短A、時短B状態における特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示している。図337を参照して説明したように、特図1大当たりの当たり種別は、連続操作有利特典である時短A1～時短A4の4通りがある。このいずれにおいても、変動パターンは、変動時間が120秒の大当たり長変動となる。特図1に係る抽選で外れとなった場合の変動パターンは、変動時間が120秒のハズレ長変動となる。

【4038】

図339(a)は、本実施例に係る普通図柄変動パターン抽選用テーブルを示している。当該テーブルは、実施例69に係る図323(c)のテーブルと同様であるが、時短A状態、時短B状態における変動時間が3段階あるうちの各段階に対応する普通当たり乱数用カウンタCS3の値が異なっている。すなわち、本実施例における普通図柄変動パターン抽選用テーブルは、実施例69における同じテーブルと比べて、変動時間が短くなるよう上述の3段階に対する普通当たり乱数用カウンタCS3の配分を変更している。また、時短Bの変動時間も実施例69と比べて短くなっている。普通図柄の変動時間は、特図1の変動時間内に普通図柄の抽選が20回消化できる程度に短く設定されている。

【4039】

図339(b)は、本実施例の時短A状態に係る特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示している。特図2の変動時間は、実施例69と比べて短くなるように設定される。

【4040】

<遊技の流れ>

本実施例に係る遊技の流れの一例について説明する。本実施例に係る遊技機は、通常状態、時短A状態、時短B状態の少なくとも3つの遊技状態を発生させることができる。遊技は通常状態から始まり、第1の条件が満たされると、遊技状態は、通常状態から時短A状態へ移行する。その後、第2の条件が満たされると、遊技状態は、時短A状態から時短B状態へ移行する。その後、第3の条件が満たされると、遊技状態は、時短B状態から通常状態へ移行する。この点は、実施例69と同様であるが、第2の条件、第3の条件が実施例69のものとは異なる。以降、各条件の具体例について遊技の流れの順を追って説明する。

【4041】

図340は、以上で説明した遊技全体の流れを模式的に示している。遊技は時短が付かない通常状態から始まり、当該状態は時短付き当たりに当選するまで維持される。通常状態において時短付き当たりに当選すると、時短Aが発生し、保留ルートまたは後述する変動終了ルートに係る条件（特図1の同時変動が1回終了すること）が成立するまで時短A状態が維持される。保留ルートまたは変動終了ルートが成立すると、時短Aは時短Bに移行する。時短Bは、特図1の同時変動が2回終了すると終了して遊技は通常状態に戻る。

【4042】

図341は、以下に説明する遊技全体の流れを具体的に示している。以下、図340および図341を参照して説明する。

【4043】

<通常状態>

通常状態において、特図1用始動入賞装置33aへ遊技球が入球すると、特図1に係る変動表示が開始される。遊技者が特図1の変動表示中に左打ちを行い、特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入球したとすると、特図1に係る変動動作が保留される。遊技球が特図1用始動入賞装置33aに入球すると、通常ならば、特図1抽選に係る変動表示が開始されるが、当該変動の消化中は新たな変動を開始することできない。そこで、変動中において特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入球すると、当該変動の後に行われる次回の変動として1回分の変動動作に係る保留が貯まる。本実施例では、特図1の変動表示中

に特図 1 に係る変動動作の保留が 3 回分貯まったものとする。特図 1 に係る保留を区別のため保留 (1) とよぶ。

【4044】

保留 (1) に係る変動は、後述する特図 2 に係る変動と同時に実行されるのでこの点について説明する。特図 1 に係る変動表示の結果が時短付き大当たりとなった場合、ラウンド遊技の終了後の遊技の状態は特図 1 に係る左打ち遊技から特図 2 に係る右打ち遊技に移行する。時短 A の付与により、ゲートを狙ってから普通図柄に係る抽選に当選して、特図 2 用始動入賞装置 33b が開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができるようになるからである。

【4045】

しかし、左打ち遊技において貯められた 2 つの保留 (1) は、右打ち遊技時においても無効となることはない。すなわち、特図 1 に係る保留は、いずれ当該変動に移行して消化される。そこで本実施例に係る遊技機では、保留 (1) の消化と特図 2 に係る遊技とを同時に実行するようになっていて、したがって、本実施例では、特図 1 の変動表示において時短付き大当たりで当選して、当該当選に係るエンディング演出が終了すると、特図 2 に係る時短 A が発生するが、保留 (1) に係る変動表示も実行される。したがって、本実施例では、特図 1 に係る変動と特図 2 に係る変動とが同時になされる場合がある。また、この場合の保留 (1) に係る変動表示は、時短 A 状態中に実行される。時短 A 状態における特図 1 に係る変動時間は、例えば 120 秒である。

【4046】

<時短 A 状態>

特図 1 の変動表示中に 3 つの保留 (1) が生じ、その後、時短付き大当たりで当選すると、大当たり状態のエンディング演出の後、遊技状態に時短 A が付与される。なお、特図 1 の変動表示において通常大当たりで当選すると、大当たり状態のエンディング演出の後、保留 (1) が当該変動に移行し、それに伴い特図 1 に係る変動表示が実行されるが、このときには、時短 A の付与はない。

【4047】

<1 つ目の保留 (1) の消化開始>

遊技状態に時短 A が付与される際、1 つ目の保留 (1) に係る変動が開始される。この変動期間は例えば 120 秒と長く、時短も発生しているので、この間に右打ち遊技が行われる。この保留 (1) に係る変動中に、特図 2 用始動入賞装置 33b に遊技球が入球すれば、特図 2 も同時に変動される。この同時変動が行われる期間は、第 3 図柄表示装置 32 では、特図 2 の変動表示をメイン表示としており、特図 1 の変動表示は表示されないか、あるいは「○」「×」のような簡易な態様でサブ表示されるに留まる。もちろん、この同時変動中も、第 1 セグメント表示部 40a1 には、第 3 図柄表示装置 32 のメイン表示に対応する特図 1 の変動表示が行われ、第 2 セグメント表示部 40a2 には、第 3 図柄表示装置 32 のサブ表示（非表示の場合も含む）に対応する特図 2 の変動表示が行われている。

【4048】

<その後の時短 A 状態>

遊技者が時短 A 状態において右打ち遊技をすることにより、遊技球がゲートに通過し、普通図柄の抽選に当選し、1 球の遊技球が特図 2 用始動入賞装置 33b に入球すると、特図 2 に係る変動表示が開始され、特図 2 用始動入賞装置 33b は閉状態となる。特図 2 に係る変動時間は、時短 A 状態において例えば 10 秒～50 秒と比較的長い。したがって、遊技者は、この間に特図 2 の変動動作に係る保留を貯めることができる。このときの保留を区別のため保留 (2) とよぶ。

【4049】

特図 2 の大当たり状態に係るエンディング演出後の遊技状態について説明する。まず、特図 2 に係る変動中に保留 (2) が貯まっていない場合、遊技は、時短 A が付与された直後の状態に戻る。この時点で遊技者は、再び遊技球をゲートに通過させ、普通図柄の当選

10

20

30

40

50

を経て開状態となった特図2用始動入賞装置33bを狙うことになる。一方、保留(2)が貯まっている場合、エンディング演出後に1回分の保留が当該変動に移行し、再び特図2に係る変動が開始されることになる。この2回目の変動の間にも新たな保留(2)を貯めることができる。

【4050】

特図1に係る変動と特図2に係る変動の関係について説明する。特図1に係る変動は、遊技状態が時短A状態に移行してから遊技球のゲート通過および遊技球の特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入球して生じる特図2に係る変動が終了するまで継続する。そして、特図2に係る変動表示が当たりとなった場合、特図1に係る変動は一時的に停止する。特図1に係る変動は、V入賞装置31へ遊技球が入球して、ラウンド遊技、エンディング演出中は一時停止の状態で待機しているが、エンディング演出が終了すると再開する。

【4051】

＜時短A状態から時短B状態への移行＞

時短A状態は、時短Aから時点Bに移行する所定条件が成立した状態で特図2の時短付き当たりに当選すると時短Bに移行する。時短A状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選および変動が何度も繰り返される。この時短状態Aにおいて、1つ目の保留(1)に係る変動が終了すると時短Aから時短Bに移行する条件が成立する。実際には、当該条件が成立した時点において変動している特図2に係る変動表示が時短付き当たりとなり、V入賞した時点で時短A状態から時短B状態に移行することが確定される。また、当該特図2の変動がハズレとなった場合、時短Aから時短Bには移行しない。ただし、時短Aから時短Bに移行する所定条件の成立は維持されているので、以降の特図2に係る変動において時短付き当たりとなり、V入賞すれば、時短A状態から時短B状態に移行する。なお、V入賞させなかった場合は、時短B状態に移行せず、時短A状態のままとなる。時短Bに移行することが確定すると、時短Aは終了する。このような時短Aから時短Bへの移行の方式を説明の便宜上、変動終了ルートとよぶ。

【4052】

その一方で、時短Aは、特図2の変動中に特図2に係る変動の保留が規定数(例えば4回)貯まった状態で、当該特図2の変動が時短付き当たりに当選しても時短Bに移行する。すなわち、本実施例では、実施例69で説明した保留ルートによっても遊技状態は時短Aから時短Bへ移行する。なお、特図2の時短付き当たりに当選しても、上述した時短Aから時短Bに移行するための2つの所定条件がいずれも成立していない場合は、この時短付き当たりは時短Aが付く。変動終了ルートを発生させるための条件または保留ルートを発生させるための条件が上述の第2の条件である。

【4053】

変動終了ルートと新たな時短A状態の関係について説明する。時短A状態において、特図2に係る時短付き当たりに当選すると、新たな時短Aが発生する。このとき、先の時短Aにおいて計数されていた特図1の変動時間は、新たな時短Aに引き継がれる。新たな時短Aは、1つ目の保留(1)に係る変動が終了すると終了する。保留ルートにおいて、保留回数が新たな時短Aに引き継がれる様子は、実施例69と同様である。

【4054】

＜2つ目の保留(1)の消化開始＞

通常状態において保留(1)は3つ貯められていたので、時短状態において特図1に係る変動はそれだけ連続することになる。時短A状態から時短B状態への移行した際に終了した特図1に係る変動は、1つ目の保留(1)に係る変動である。したがって、時短B状態において、2つ目の保留(1)に係る変動が実行されることになる。もっとも、時短Aから時短Bへ移行する時点は、特図1に係る変動の終了の後であるから、実際には、2つ目の保留(1)に係る変動の開始は、遊技状態が時短A状態となっている期間の終盤に起こる。

【4055】

この事情について例を示して説明する。まず、時短A状態の開始から100秒かけて特

10

20

30

40

50

図 2 に係る変動時間 50 秒の変動が 2 回実行されたとする。保留 (1) に係る変動時間は 120 秒であるから、2 回の特図 2 変動の終了後も、1 つ目の保留 (1) に係る変動は継続している。その後、3 回目の特図 2 に係る変動が実行され、その変動時間が 50 秒だったとする。1 つ目の保留 (1) 消化は、この 3 回目の変動時間中に終了する。1 つ目の保留 (1) 消化が終了すると、直ちに 2 つ目の保留 (1) 消化が開始されるから、2 つ目の保留 (1) の消化中に 3 回目の特図 2 に係る変動が実行される場合がある。

【4056】

変動終了ルートにおいて、時短 A から時短 B への移行条件は、1 つ目の保留 (1) の変動終了であるが、実際に時短 B が開始されるのは、1 つ目の保留 (1) の変動が終了した後で、初めて特図 2 に係る時短付き当たりになったときである。本例では、3 回目の特図 2 に係る変動の結果が時短付き当たりになったときがこれに該当する。従って、2 つ目の保留 (1) の消化は、時短 B の発生よりも、3 回目の特図 2 の変動期間において 1 つ目の保留 (1) に係る変動が終了した時点から 3 回目の特図 2 に係る時短付き当たりの結果が出るまでの期間だけ先行して開始される。

【4057】

時短 B 状態は、時短 B 状態において特図 1 の変動が 2 回終了すると終了する。本例では、時短 B 状態は、2 つ目の保留 (1)、3 つ目の保留 (1) に係る変動が終了すると終了することになる。しかし、時短 B 状態の発生期間は、2 つ目の保留 (1)、3 つ目の保留 (1) に係る変動期間と同じとはならない。時短 B 状態の発生期間は、2 つ目の保留 (1) 消化開始が時短 B の発生時点よりも先行した分だけ短くなる。

【4058】

一方、2 つ目の保留 (1) 消化が始まる時点と、時短付き当たりが出た時点がより大きく乖離すると、それだけ時短 B の発生期間はより短くなる。例えば、特図 2 に係る 3 回目の変動が外れて、4 回目の変動において時短付き当たりとなったとした場合でも、2 つ目の保留 (1) の消化は、3 回目の変動期間中に既に始まっている。したがって、時短 B 状態の発生期間は、4 回目の変動に必要な時間の分だけ更に短くなる。したがって、時短 B 状態において保留 (1) が消化された場合、速やかに特図 2 当たりが出た方が遊技者にとって有利である。保留 (1) 消化後、特図 2 当たりが早く出ると、それだけ特図 2 変動をより高頻度に行える時短 B の継続時間が長くなる。

【4059】

<保留 (2) あり時短 B 状態>

時短 B 移行後、特図 2 に係る保留 (2) が 4 回分貯まっている場合は、時短 B 状態において当該保留 (2) が消化される。この最中も特図 1 に係る変動が連続している。しかし、特図 2 に係る変動表示に伴うラウンド遊技、エンディング演出中は、特図 1 に係る変動は一時的に停止しているから、保留 (2) あり時短 B 状態において、特図 1 に係る変動の持ち時間である 120 秒はほとんど消費されない。確かに、特図 1 に係る変動は、特図 2 に係る変動表示の期間中には実行されるが、当該特図 2 の変動表示が実行されるのは 2 秒と短く、保留 (2) あり時短 B 状態において特図 1 に係る変動が動作できる時間は保留 (2) 4 回分に相当する 8 秒である。

【4060】

このような特図 2 に係る変動表示に係る動作は、保留された保留 (2) の回数だけ繰り返される。本実施例では、保留は 4 回分貯められているので、同様の動作が 4 回繰り返される。保留 (2) あり時短 B 状態においては、特図 1 に係る変動はほとんど停止した状態となる。

【4061】

<保留 (2) なし時短 B 状態>

やがて、時短 B が継続した状態で全ての保留 (2) が消化される。すると、遊技の状態は、上述した保留消化に係る、保留 (2) あり時短 B 状態から、遊技球のゲート通過に伴う特図 2 大当たりを狙う、保留 (2) なし時短 B 状態へ移行する。その間にも、2 つ目の保留 (1) 消化に係る変動が 120 秒間継続している。なお、時短 B 状態において保留 (

2) を貯めることが困難なのは、実施例 69 で説明した通りである。

【4062】

<3つ目の保留(1)の消化開始>

当該変動に係る抽選結果が出て2つ目の保留(1)消化は終了すると、3つ目の保留(1)の消化が開始される。3つ目の保留(1)消化は、時短B状態において開始され、時短Bは、3つ目の保留(1)消化中には終了しない。

【4063】

<時短Bの終了>

時短B状態は、時短B状態において特図1の変動が2回終了すると終了する。保留(2)なし時短B状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選および変動が何度も繰り返される。この時短B状態において3つ目の保留(1)に係る特図1の変動が終了し、その後特図2当たりとなると、時短B状態の終了が確定する。時短B状態が終了すると、遊技は、時短なしの通常状態に戻る。すなわち、遊技は、右打ちをしてゲートを狙うよりも左打ちをして特図1用始動入賞装置33aを狙う方が遥かに有利な通常の状態に戻る。時短B状態において特図1の変動が2回終了した後、特図2当たりとなるのが上述した第3の条件である。

【4064】

また、時短B状態は、特図1の変動が終了していない場合でも、保留(2)なしの状態となった場合に、特図2の変動が通常当たりの結果となった場合にも終了する。この場合は、大当たり状態の終了後、通常状態となる。

【4065】

<保留(1)が4つ貯まった場合>

時短A発生前の通常状態において、遊技者が保留(1)を4つ貯めた場合について説明する。この場合でも、通常状態において特図1大当たりが時短付きであれば、遊技は通常状態から時短A状態に移行する。その後の遊技の流れは、時短Bが終了するまでは上述した保留(1)が3つ貯められた場合と同様である。しかし、本例では、通常状態において保留(1)を4つ貯めた状態で時短状態に突入しているから、時短Bが終了しても、保留(1)は1回分だけ残存している。そこで、4つ目の保留(1)に係る特図1の変動は、3つ目の保留(1)に係る特図1の変動が終了した時点で開始される。従って、4つ目の保留(1)消化の開始は、時短B状態の終盤で起こる。時短Bが終了するのは、3つ目の保留(1)の消化が終了して、特図2に係る変動の結果が当たりとなり、V入賞、ラウンド遊技およびエンディング演出終了後だからである。

【4066】

<保留(1)が3つ貯められなかった場合を想定した変形例>

続いて、通常状態において、遊技者が保留(1)を3つ貯められなかった場合について説明する。この場合でも、通常状態において特図1大当たりが時短付きであれば、遊技は通常状態から時短A状態に移行し、その後、遊技は時短B状態に移行する。しかし、時短Bに移行した状態で特図1に係る変動は2回行われないので、上述した第3の条件が成立しない。したがって、上述の説明によれば、保留(1)が貯まっていないことの報知を第3図柄表示装置42などで行い、遊技者が新たに保留(1)を貯める遊技球発射操作を行い、新たに特図1に係る変動が行われなければ、時短Bが終了しないことになる。そこで、このような場合を想定して、本実施例においては、貯められた保留数に応じて時短Bの終了条件が複数設けられている変形例を採用してもよい。以下この点について説明する。

【4067】

通常状態において、保留(1)が2回しか貯められなかった場合について説明する。この場合でも通常状態において特図1大当たりが時短付きであれば、遊技は通常状態から時短A状態に移行する。時短Aの終盤において始まった2つ目の保留(1)の消化が終わると、全ての保留(1)が消化されたことになる。本例では、時短Bは、時短B状態において普通図柄変動30回の有利演出が行われた後、2つ目の保留(1)に係る変動の終了を

待って、特図 2 当たりに係るエンディング演出が終了すると終了する。なお、普通図柄変動 30 回の有利演出が行われた時点で 2 つ目の保留 (1) に係る変動が終了している場合は、時短 B 状態は、その時点で終了する。

【4068】

通常状態において、保留 (1) が 1 回しか貯められなかった場合について説明する。この場合でも通常状態において特図 1 大当たりが時短付きであれば、遊技は通常状態から時短 A 状態に移行する。時短 A と同時に始まった保留 (1) の消化が終わると、全ての保留 (1) が消化されたことになる。本例では、時短 B は、時短 B 状態において普通図柄変動 30 回の有利演出が行われた後、特図 2 当たりに係るエンディング演出が終了すると終了する。この動作は、実施例 69 における時短 B の終了に関する動作と同様である。

10

【4069】

<保留 (1) が 1 つも貯められなかった場合における動作>

通常状態において、保留 (1) が 1 つも貯められなかった状態で特図 1 に係る抽選で時短付き大当たりに当選した場合について説明する。この場合でも、当該大当たりに係るエンディング演出の後、時短 A が発生する。この時短 A が時短 B に移行する条件は、上述したように変動終了ルートが発生させるための条件または保留ルートが発生させるための条件の 2 つが用意されているが、本例では、時短 A 状態の開始時において保留 (1) の消化が始まらない。したがって、本例では、変動終了ルートによって時短 A が終了する場合はなく、時短 A は、常に保留ルートにより時短 B に移行することになる。なお、実施例 69 で説明した普通図柄ルートを発生させるための条件を時短 A の終了条件として追加するようにしてもよい。一方、発生した時短 B が終了する条件は、実施例 69 における時短 B の終了に関する条件と同様である。

20

【4070】

<保留 (1) の数と遊技の有利さについて>

本実施例における遊技では、通常状態において特図 1 時短付き大当たりが出たときに貯められている保留 (1) の数によって、時短 B の有利さが異なるのでこの点について説明する。まず、時短状態移行の前に貯められている保留 (1) が 3 つまたは 4 つの場合は、時短 B は 2 つ目の保留 (1) および 3 つ目の保留消化時間だけ (特図 1 変動 2 回分だけ) 継続するので、この場合の時短 B は遊技者にとって最も有利となる。すなわち、120 秒という特図 1 の変動時間は、この変動時間内に普通図柄変動が約 20 回行われるように設定されたものであるので、時短 B の継続時間は、普通図柄変動の約 40 回分となる。実際には、上述したように、時短 B 状態は、2 つ目の保留 (1) 消化開始から遅れて発生するので、時短 B 状態において普通図柄が変動できるのは、40 回よりも少なくなる場合もある。いずれにしても、時短状態移行の前に貯められている保留 (1) が 3 つまたは 4 つの場合には、普通図柄変動が当たりになる確率が例えば $1/15$ に設定されていることを考慮しても、普通図柄当たり時に特図 2 用始動入賞装置 33b に遊技球を入賞させることができたとすれば、特図 2 の保留分の連チャンとは別に、時短 B 状態において 2 連チャンから 4 連チャン程度を期待することができるので、遊技者にとって最も有利となる。

30

【4071】

続いて、時短状態移行の前に貯められている保留 (1) が 2 つの場合は、時短 B は、2 つ目の保留 (1) 消化時点 (または上述した変形例であれば普通図柄変動 30 回分の終了時点のいずれか遅いとき) まで継続するので、このときの時短 B は、保留 (1) が 3 つ以上貯められているときと比べて有利さが劣る。また、時短状態移行の前に貯められている保留 (1) が 1 つの場合は、時短 B は、上述した変形例であれば普通図柄が 30 回変動すると終了するので、このときの時短 B は、保留 (1) が 2 つ以上貯められているときと比べて有利さが劣る。

40

【4072】

その一方で、時短状態移行時に貯められている保留 (1) がない場合、上述のように遊技者が新たに保留 (1) を貯める遊技球発射操作を行い、新たに特図 1 に係る変動が行われなければ、時短 B 自体の発生が難しくなるのでこの点について説明する。貯められてい

50

る保留（１）がない場合、時短Ａから時短Ｂに移行する方法は、上述のように遊技者が新たに保留（１）を貯める遊技球発射操作を行い、新たに特図１に係る変動が行われない場合を想定して、保留ルートを採用してもよい。変動終了ルートは、本例では起こりえない保留（１）に係る変動終了を成立条件としているからである。この点、保留（１）が１つでも存在する遊技であれば、時短Ａから時短Ｂに移行する方法として変動終了ルートも存在するから、遊技者が保留（２）を４つ貯めなくても、時短Ａは自動的により有利な時短Ｂに突入する。しかし、貯められている保留（１）が１つもない本例においては、遊技者は保留（２）を４つ貯めて自力で時短Ｂを発生させなければならない。この点において、貯められている保留（１）がない場合の保留Ｂは、保留（１）がある他の場合の保留Ｂと比べて不利である。

10

【４０７３】

このように、時短状態移行時において貯められている保留（１）の数が多いほど、時短Ｂ状態において連チャンが多く発生する可能性があるので、時短Ｂ状態を遊技者にとって有利にすることができる。加えて、保留（１）の数が多いほど特図１に係る抽選に当選する可能性も高まるので、遊技者に対して、時短状態において有利になる可能性を高めるために、通常状態において、より保留（１）を増やしすべく特図１用始動入賞装置３３ａを狙わせることができる。

【４０７４】

以上のように本実施例によれば、時短Ｂに至る方法として、保留ルートと変動終了ルートがあるので、時短Ａ状態の単調さだけでなく、時短状態が発生する前の通常遊技の単調さをも抑制することができる。

20

【４０７５】

次に、上述した時短Ａ状態（通常ＲＵＳＨ状態）、時短Ｂ状態（特別ＲＵＳＨ状態）を発生させる仕組みについて、図３４２～図３４３を参照してもう少し詳細に説明する。

【４０７６】

図３４２は、主制御装置２６１にて行われる通常処理（図１７参照）における特図１変動処理について説明している。特図１変動処理は、ステップＳ４０１から開始される。ステップＳ４０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、今現在大当たり中であるか否かを判別する。大当たり中でなければ、処理はステップＳ４０２に進み、大当たり中の場合は、本処理を終了する。続くステップＳ４０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０による特図１の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中でなくさらに特図１の変動表示中でもない場合、ステップＳ４０３Ａに進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図１の作動保留球数Ｎ１が「０」よりも大きいか否かを判別する。このとき、大当たり中である場合はそのまま本処理を終了し、特図２の作動保留球数Ｎが「０」である場合は、本処理を終了する。

30

【４０７７】

また、大当たり中、第１図柄の変動表示中の何れでもなく且つ特図１の作動保留球数 $N1 > 0$ であれば、ステップＳ４０４Ａに進む。ステップＳ４０４Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の作動保留球数Ｎ１を「１」減算する。ステップＳ４０５Ａでは、特図１の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。当該処理は、図２８１を参照して説明した特図２の保留球格納エリアに係るデータのシフト処理と同様である。

40

【４０７８】

その後、ステップＳ４０６Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の変動開始処理を実行して、処理はステップＴ４０６ａに進む。ステップＴ４０６ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグ、時短Ｂフラグのいずれかが１であるか否かを判断する。当該判断が真ならば、処理は、ステップＴ４０６ｂに進み、偽ならば、本処理は終了となる。ステップＴ４０６ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図２の作動保留球数Ｎ２が「０」よりも大きいか否かを判別する。このとき、当該判別が真ならば、処理はステップＴ４０６ｃに進み、偽ならば、本処理は

50

終了となる。

【4079】

ステップT406cでは、主制御装置261のCPU501は、特図2の作動保留球数N2を「1」減算する。それに続くステップS406dでは、特図2の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。当該処理は、図281を参照して説明した特図2の保留球格納エリアに係るデータのシフト処理と同様である。その後、ステップT406eでは、主制御装置261のCPU501は、特図2の変動開始処理を実行して、本処理は終了となる。

【4080】

ステップS402において、特図1の変動表示中と判断された場合、処理は、ステップS407に進む。ステップS407では、主制御装置261のCPU501は、変動時間が経過したか否かを判断する。当該判断が真ならば、特図1の変動表示図柄を更新することで特図1の変動を実行し、本処理を終了する。

10

【4081】

ステップS407における判断が偽ならば、処理は、ステップS409、ステップS410に進み、主制御装置261のCPU501は、特図1の停止図柄を表示図柄として設定した後、全停止コマンドを設定する。その後、処理は、ステップT410aに進み、主制御装置261のCPU501は、時短Aフラグ、時短Bフラグのいずれかが1か否かを判断する。当該判断が真ならば、処理はステップT410bに進み、特図1変動回数カウンタが1だけインクリメントされ、処理は、ステップT410cに進む。また、ステップT410aの判断が偽ならば、本処理は終了となる。

20

【4082】

ステップT410cでは、主制御装置261のCPU501は、時短Aフラグが1か否かを判断する。当該判断が真なら処理は、ステップT410dに進み、偽なら、ステップT410fに進む。ステップT410dでは、主制御装置261のCPU501は、特図1変動回数カウンタが1か否かを判断する。当該判断が真なら、主制御装置261のCPU501は、時短B移行条件成立フラグを1に設定し（ステップT410e）、偽なら、本処理は終了となる。

【4083】

ステップT401cにおける判断が偽ならば、処理は、ステップT401fに進み、主制御装置261のCPU501は、時短Bフラグが1であるか否かを判断する。当該判断が真なら、処理はステップT410gに進み、主制御装置261のCPU501は、特図1変動回数カウンタが3であるか否かを判断する。なお、当該判断が偽なら、本処理は終了となる。

30

【4084】

処理はステップT410gにおける判断が偽なら、本処理は終了となり、真ならば、主制御装置261のCPU501は、通常状態移行条件成立フラグを1に設定し（ステップT410h）本処理は終了となる。

【4085】

このようにして、主制御装置261のCPU501は、時短A状態における時短状態の終期の一つである特図1変動1回終了と、時短B状態における時短状態の終期である特図1変動2回終了を判断している。

40

【4086】

図343は、本実施例に係る特図1変動開始処理を説明している。特図1変動開始処理は、ステップS501Aから開始される。ステップS501Aは、主制御装置261のCPU501は、特図1に係る変動の結果が大当たりとなったか否かを判断する。大当たりの場合は、主制御装置261のCPU501は、特図1大当たり抽選用テーブル（図337参照）に基づいて第1大当たりまたは第2大当たり図柄を停止図柄として設定し、（ステップT502a）、処理はステップT502bに進む。ステップT502bでは、主制御装置261のCPU501は、時短Aフラグまたは時短Bフラグのいずれかが1か否か

50

判断する。当該判断が真ならば、処理は、ステップ T 5 0 2 c に進み、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（図 3 3 8（b）参照）に基づいて時短状態の大当たり変動パターンを決定して、特図 1 変動パターン指定コマンドを設定し（ステップ T 5 0 2 d）、特図 1 装飾図柄指定コマンドを設定して（ステップ T 5 0 2 e）、本処理を終える。ステップ T 5 0 2 b における判断が偽ならば、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、通常状態の大当たり変動パターンを決定し（ステップ T 5 0 2 f）、処理は上述のステップ T 5 0 2 d に進む。ステップ T 5 0 2 d 以降の処理は、上述したとおりである。

【4087】

一方、ステップ S 5 0 1 A において、特図 1 に係る変動の結果が外れとなった場合は、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、外れ図柄を停止図柄に設定し（ステップ S 5 0 4）、処理は、ステップ T 5 0 4 a に進む。ステップ T 5 0 4 a では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 A フラグまたは時短 B フラグのいずれかが 1 か否か判断する。当該判断が偽ならば、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、通常状態の外れ変動パターンを決定し（ステップ T 5 0 4 b）、処理は、上述のステップ T 5 0 2 d に進む。ステップ T 5 0 2 d 以降の処理は、上述したとおりである。

【4088】

ステップ T 5 0 4 a における判断が真となった場合は、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短状態の外れ変動パターンを決定し（ステップ T 5 0 4 c）、処理は、上述のステップ T 5 0 2 d に進む。ステップ T 5 0 2 d 以降の処理は、上述したとおりである。

【4089】

このようにして、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、時短 A 状態または時短 B 状態において実行される同時変動用の特図 1 の長変動を設定している。

【4090】

<本実施例における特徴的な構成>

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。

【4091】

本実施例に係る主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、特図 1 の抽選が時短付き大当たりとなったことを契機として時短 A を付与し、時短 A 状態において特図 2 に係る変動動作の保留が 4 回貯まるか、または、時短 A が発生してから実行される特図 1 の変動表示（同時変動）が 1 回終わるという所定条件が満たされると、遊技状態に時短 B を付与しやすい特図 2 当選待ちの状態とする。この状態において特図 2 当たりとなると、時短 A は時短 B に移行する。そして、CPU 5 0 1 は、時短 A 状態において特図 2 に係る変動動作の保留が 4 回に満たず、時短 A が発生してから実行される特図 1 の変動時間に相当する期間が経過した状態で、この特図 1 の 1 回目の変動表示の結果が当たりまたは外れになるという特定条件が満たされると、遊技状態に時短 B を付与しやすい特図 2 当選待ちの状態とする。この状態において時短付き特図 2 当たりとなると、時短 A は時短 B に移行する。

【4092】

特図 1 の変動表示の結果が外れの場合について具体的に説明する。特図 1 の 1 回目の変動表示の結果が出るのは、特図 2 の変動表示中である。当該特図 1 の変動表示の結果として外れが出た場合、その時点で特図 1 に関する遊技は終了するので、当該特図の変動表示の結果が時短付き特図 2 当たりとなると、エンディング演出の後、時短 B が直ちに開始される。

【4093】

続いて、特図 1 の変動表示の結果が当たりの場合について具体的に説明する。特図 1 の 1 回目の変動表示の結果が出るのは、特図 2 の変動表示中である。当該特図 1 の変動表示の結果として当たりが出た場合、この特図 1 当たりに係るラウンド遊技およびエンディング演出（特図 1 に係るラウンド遊技等）が行われることになる。当該ラウンド遊技等は、特図 2 の変動表示の結果が出た後も継続される。このときの特図 2 の変動表示の結果は時短付き当たりであったとする。特図 1 に係るラウンド遊技等が終了すると、今度は、特図

10

20

30

40

50

2 当たりに係るラウンド遊技およびエンディング演出（特図 2 に係るラウンド遊技等）が開始され、それが終了すると時短 B が発生する。このように、特図 2 変動中に特図 1 当たりとなると特図 1 に係るラウンド遊技等が実行される。特図 2 の変動表示の結果が時短付き当たりであれば、特図 1 に係るラウンド遊技等の終了後、特図 2 に係るラウンド遊技等が実行され、その終了後、時短状態は時短 A から時短 B に移行する。

【4094】

このように、本実施例に記載の遊技機によれば、時短 A が付与された後に時短 B を付与し易い状態とするルートとして、保留が規定数たまるという保留ルートと、保留が規定数たまらないで時短 A が発生してから実行される特図 1 の変動時間に相当する期間が経過した状態でこの特図 1 の 1 回目の変動表示の結果が外れになるという変動終了ルートがあるので、時短 A が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。これは、上述した（T b 2 4）の遊技機の一例である。

10

【4095】

また、本実施例において、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への遊技球の入球に基づく動的表示中に特図 1 用始動入賞装置 3 3 a へ入球した遊技球に基づく動的表示を、時短 A の付与後に実行される特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づく動的表示と同時に実行する場合に、時短 A が開始されてから特図 1 に係る動的表示が終了すると時短 B が付与され易い状態になる。

【4096】

このように、本実施例に記載の遊技機によれば、時短 A が付与された後に時短 B を付与し易い状態とするルートとして、同時変動が行われる場合に、上述した変動終了ルートができるので、第 1 特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。これは、上述した（T b 2 3）の遊技機の一例である。

20

【実施例 7 1】

【4097】

本実施例では、上述した実施例 6 9，実施例 7 0 において時短 A 状態から時短 B 状態に移行するために特図 2 当たりを狙う右打ち遊技中に行われる表示演出について説明する。

【4098】

まず、本実施例の表示演出を実行するための構成について説明する。本実施例のパチンコ機 1 0 は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a，特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づいて特図 1，特図 2 の変動表示を実行した後、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a，特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づいて主制御装置 2 6 1 による抽選処理の結果を表示することが可能な第 1 図柄表示装置 3 0，第 3 図柄表示装置 3 2 と、特図 1，特図 2 の変動表示を含む演出を制御するサブ制御装置 2 6 2 による演出実行機能と、抽選処理の結果に応じて、遊技の状態を少なくとも、所定の遊技価値が付与される大当たり状態と、通常状態よりも遊技者に有利であって大当たり状態の終了後に発生する時短 A 状態と、時短 A 状態よりも遊技者に有利な時短 B 状態とのいずれかに制御する主制御装置 2 6 2 による状態制御機能と、を備えている。

30

【4099】

上述したサブ制御装置 2 6 2 による演出制御機能は、時短 A 状態における特図 2 の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき移行示唆条件（所定条件）が成立した場合に、時短 A 状態から時短 B 状態への移行し易さを示唆する移行示唆情報を第 3 図柄表示装置 3 2 に表示させる。移行示唆条件とは、時短 A 状態から時短 B 状態に移行される場合に、遊技者が時短 B 状態において遊技を開始するまでに成立する条件である。このようにして、単に抽選処理の結果に応じて表示演出を行うのではなく、時短 A 状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき後述する所定条件が成立した場合に、時短 A 状態から時短 B 状態に移行し易さを示唆するので、時短 A 状態における変動表示中における表示演出が単調になることを低減できる。

40

【4100】

上述した移行示唆条件は、例えば、実施例 6 9，実施例 7 0 において説明した時短 A か

50

ら時短 B に移行するための条件（時短 A 状態において特図 2 の変動に係る保留が規定数（例えば 4 回）貯まることや、時短 A 状態において普通図柄の変動が 20 回なされること）である。移行示唆情報は、時短 A 状態において第 3 図柄表示装置 32 にて実行される移行示唆演出において表示される。移行示唆演出は、その演出実行中に特図 2 の変動表示が実行されている場合であって、遊技者による遊技球発射操作に基づき移行示唆条件（所定条件）が成立した場合に、時短 A 状態から時短 B 状態への移行し易さを示唆する移行示唆情報を表示する演出である。

【4101】

また、サブ制御装置 262 の CPU 551 による演出実行機能は、上述した移行示唆条件（所定条件）が成立していない状態で、時短 A 状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件（例えば時短 A 状態において特図 1 の変動表示が 1 回終了するという条件）が成立した場合に、時短 A 状態から時短 B 状態への移行し易さを第 3 図柄表示装置 42 に表示させることが可能である。このように、時短 A 状態から時短 B 状態への移行し易さは、時短 A 状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき移行示唆条件が成立した場合と、移行示唆条件が成立していない状態で、時短 A 状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件が成立した場合に、第 3 図柄表示装置 42 に表示されているので、時短 A 状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【4102】

次に、図 344 を参照して、時短 A 状態において第 3 図柄表示装置 32 にて実行される移行示唆演出について説明する。図 344 は、実施例 71 の移行示唆演出の表示態様を示す図である。なお、参考のため、各図の下部には、それぞれの図に示すタイミングで、普通図柄用始動口 34 を遊技球が通過する様子や、右側入賞ユニット 38 の特図 2 用始動入賞装置 33b に遊技球が入賞する様子や入賞せずに排出される様子を示している。

【4103】

（a）に示す第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42a には、全図柄停止画面 43e が表示されており、特図 1 の変動表示の結果が時短付き大当たりを示す組み合わせ（「1」「1」「1」）で表示されている。（b）に示す第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42a には、特図 1 の時短付き大当たり状態のエンディング画面 43j が表示されている。エンディング画面 43j には、「大当たりラウンド終了！通常 RUSH 突入！」というエンディング情報 44j が表示されている。特図 1 の変動表示の結果が時短付き大当たりである場合、そのエンディング演出の終了後、時短 A 状態が発生する。本実施例では、この時短 A 状態を通常 RUSH 状態と呼ぶ。

【4104】

（c）に示す第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42a には、通常 RUSH 状態であることを示す通常 RUSH 中画面 43m1 が表示されている。通常 RUSH 中画面 43m1 は、移行示唆演出開始時に、右打ちが必要であることを示す RUSH 中右打ち情報 43m2 と、時短 A 状態における特図 2 の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき後述する第 1 の条件または第 2 の条件が成立した場合に時短 A 状態から時短 B 状態に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報 IS が表示されている。通常 RUSH 状態の開始時の移行示唆情報 IS は、例えば「次のいずれかが成立したら特別 RUSH 状態へ移行！」「1. 保留が 4 個貯まる」「2. 普図回転メーターが 20 になる」と表示されている。この通常 RUSH 状態の開始時の移行示唆情報 IS によって、時短 A 状態から時短 B 状態に移行するための条件が 2 種類あり、そのいずれかの条件を成立させれば時短 A 状態から時短 B 状態に移行すること、及び、普図回転メーターが 20 になるまでの一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果（特別 RUSH 状態）を獲得し易いことを遊技者は認識することができる。また実際に、時短 A 状態における特図 2 の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき後述する第 1 の条件または第 2 の条件が成立した場合に、その成立した時点で移行示唆情報 IS として記載されていた条件が成立したことに気付くことができる。

【4105】

具体的には、移行示唆情報 IS は次のように決定されている。特図 1 または特図 2 の変動表示の結果が時短 A 1 付き当たりである場合は「1. 保留が 4 個たまる」ことと表示することで、保留 4 個は貯まり難いので、時短 A 状態から時短 B 状態に移行し難いことを示唆することができる。特図 1 または特図 2 の変動表示の結果が時短 A 2 付き当たりである場合は「1. 保留が 3 個たまる」ことと表示することで、保留 3 個は保留 4 個に比べれば貯まり易いので、保留 4 個に比べれば時短 A 状態から時短 B 状態に移行し易いことを示唆することができる。特図 1 または特図 2 の変動表示の結果が時短 A 3 付き当たりである場合は「1. 保留が 2 個たまる」ことと表示することで、保留 2 個は保留 3 個に比べれば貯まり易いので、保留 3 個に比べれば時短 A 状態から時短 B 状態に移行し易いことを示唆することができる。特図 1 または特図 2 の変動表示の結果が時短 A 4 付き当たりである場合は「1. 保留が 1 個たまる」ことと表示することで、保留 1 個は最も貯まり易いので、時短 A 状態から時短 B 状態に最も移行し易いことを示唆することができる。いずれの場合も、普図回転メーターが 20 になるまでの一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果（特別 RUSH 状態）を獲得し易いことが示唆することができる。

10

【4106】

(d) に示す第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42a には、通常 RUSH 中画面 43m1 が表示されている。通常 RUSH 中画面 43m1 には、時短 A 状態において最初に普通図柄用始動口 34 を遊技球が通過したことに基づいて、時短 A 状態における特図 2 の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第 1 の条件が成立した場合に時短 A 状態から時短 A 状態に移行し易さを保留の数によって示唆することが可能な、第 1 の移行示唆情報 IS1 は、当該保留表示 th と第 1 保留表示 h1 ～第 4 保留表示 h4 から構成された第 1 の移行示唆情報 IS1 と、時短 A 状態における特図 2 の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第 2 の条件が成立した場合に時短 A 状態から時短 A 状態に移行し易さを普図回転メーターによって示唆することが可能な第 2 の移行示唆情報 IS2 とが表示されている。なお、(d) では、普通図柄用始動口 34 に遊技球が通過していないので、第 1 の移行示唆情報 IS1 も第 2 の移行示唆情報 IS2 も変化していない。

20

【4107】

このように、移行示唆情報 IS は、特図 1 または特図 2 の変動表示の結果が時短 A 1 付き当たりである場合は第 1 の条件を「1. 保留が 4 個たまる」ことと表示し、第 2 の条件を「2. 普図回転メーターが 20 になる」ことと表示することで、普通図柄の変動表示が外れ続けても（保留が 4 個貯まらなくても）、普通図柄の外れ（変動）が 20 回続けば時短 B 状態に移行できる、ということを示唆することができる。

30

【4108】

(e) に示す第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42a には、2 回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図 2 用始動入賞装置 33b に遊技球が入賞したことに基づいて、1 回目の特図 2 の変動中画面 43c が表示されている。変動中画面 43c には、第 1 の移行示唆情報 IS1 に相当する当該保留表示 th と、第 2 の移行示唆情報 IS2 に相当する普図回転メーターが表示されている。普図回転メーターは、2 回目の普通図柄の変動表示および普通図柄の当たり状態（電チューの開放）が終わったため、次の保留に基づく 3 回目の普通図柄の変動表示が実行されているため、3 目盛りまで変動している。

40

【4109】

(f) に示す第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42a には、1 回目の特図 2 の変動表示中に行われた 17 回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことに基づき、特図 2 用始動入賞装置 33b に遊技球が入賞したことを示している。つまり、第 1 の移行示唆情報 IS1 には、当該保留表示 th と第 1 保留表示 h1 とが表示されている。第 2 の移行示唆情報 IS2 には、普図回転メーターが 17 目盛りまで変動している。

【4110】

(g) に示す第 3 図柄表示装置 42 の表示画面 42a には、全図柄表示画面 43e が表示されており、1 回目の特図 2 の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「3」「3」

50

「3」)で表示されている。また、全図柄表示画面43eには、第1の移行示唆情報IS1と、第2の移行示唆情報IS2も表示された時点で停止されている。第1の移行示唆情報IS1は、(f)と同じであるため、保留数は規定数(4個)に達していない。第2の移行示唆情報IS2は、普図回転メーターが18目盛りまで変動した時点で停止されている。つまり、第1の条件も第2の条件も成立していないので、1回目の特図2の変動表示の結果が時短付き当たりとなっても、時短Aから時短Bに移行し難い状態であることが示唆されている。

【4111】

(h)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図2の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面43hが表示され、「おめでとう!」のオープニング情報44fと、V入賞装置31が開状態となることを示す「Vを狙って右打ちしてね!」のオープニング中右打ち説明情報44gが表示されている。

10

【4112】

(i)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、ラウンド画面43iが表示され、V入賞したことを示す「V入賞! B O U N U S 1回目」のV入賞獲得情報44i2と、「右を狙ってね」のラウンド中右打ち情報44hが表示されている。上述のように第1の条件も第2の条件も成立していないので、特図2の時短付き当たりに当選していても、V入賞の時点で移行条件成立フラグは立たない。

【4113】

(j)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1ラウンド目のラウンド演出として「1stラウンド」のラウンド数情報44iが表示されている。

20

【4114】

(k)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、最終の6ラウンド目のラウンド演出として「6thラウンド」のラウンド数情報44iが表示されている。

【4115】

(l)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、大当たりのエンディング演出としてエンディング画面43jに「大当たりラウンド終了! 通常RUSH継続!」のエンディング情報44jが表示されている。上述のように第1の条件も第2の条件も成立していないため、V入賞の時点で移行条件成立フラグが立っていないので、時短B状態へは移行せず、エンディング演出終了後は再び時短A状態が発生することになる。

30

【4116】

エンディング演出の終了後、第1保留表示h1に対応する第1保留エリアに格納された始動情報が当該保留表示thに対応する当該保留エリアにシフトされて、2回目の特図2の変動表示が開始される。2回目の特図2の変動表示は、再び時短A状態で行われる。

【4117】

2回目の特図2の変動表示でも、1回目の特図2の変動表示と同様に、2回目の特図2の変動表示中に2回の特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入球する機会が発生するものとする。つまり、2回目の特図2の変動表示中に第1保留表示h1と第2保留表示h2とが点灯する。2回目の特図2の変動表示中における普通図柄の変動回数も、20回に達していないものとする。2回目の特図2の変動表示の結果も、時短付き当たり組み合わせであるものとする。このように、2回目の特図2の変動表示中においても第1の条件も第2の条件も成立しない場合、2回目の特図2の時短付き当たりにかかるV入賞の時点でも移行条件成立フラグが立っていないので、時短B状態には移行せず、2回目の大当たりラウンド遊技を行い、エンディング演出終了後は再び時短A状態が発生する。

40

【4118】

エンディング演出の終了後、第1保留表示h1および第2保留表示h2に対応する第1保留エリアおよび第2保留エリアに格納された始動情報は、当該保留エリアおよび第1保留エリアにシフトされて、3回目の特図2の変動表示が開始される。

【4119】

3回目の特図2の変動表示でも、1回目、2回目の特図2の変動表示と同様に、3回目の

50

特図 2 の変動表示中に 2 回の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球する機会が発生するものとする。つまり、3 回目の特図 2 の変動表示中に第 2 保留表示 h 2 と第 3 保留表示 h 3 とが点灯する。3 回目の特図 2 の変動表示中における普通図柄の変動回数も、20 回に達していないものとする。3 回目の特図 2 の変動表示の結果も、時短付き当たり組み合わせであるものとする。このように、3 回目の特図 2 の変動表示中においても第 1 の条件も第 2 の条件も成立しない場合、3 回目の特図 2 の時短付き当たりにかかる V 入賞の時点でも移行条件成立フラグが立っていないので、時短 B 様態には移行せず、3 回目の大当たりラウンド遊技を行い、エンディング演出終了後は再び時短 A 状態が発生する。

【4 1 2 0】

エンディング演出の終了後、第 1 保留表示 h 1 から第 3 保留表示 h 3 に対応する第 1 保留エリアから第 3 保留エリアに格納された始動情報は、当該保留エリアと第 1 保留エリアと第 2 保留エリアにシフトされて、4 回目の特図 2 の変動表示が開始される。

【4 1 2 1】

4 回目の特図 2 の変動表示でも、1 回目から 3 回目までの特図 2 の変動表示と同様に、4 回目の特図 2 の変動表示中に 2 回の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球する機会が発生するものとする。つまり、4 回目の特図 2 の変動表示中に第 3 保留表示 h 3 と第 4 保留表示 h 4 とが点灯する。4 回目の特図 2 の変動表示中における普通図柄の変動回数は、20 回に達しないものとする。4 回目の特図 2 の変動表示の結果は、時短付き当たり組み合わせであるものとする。そうすると、4 回目の特図 2 の変動表示中において第 1 の条件がするので、4 回目の特図 2 の時短付き当たりにかかる V 入賞の時点でも移行条件成立フラグが立っているので、時短 B 様態に移行し、4 回目の大当たりラウンド遊技を行い、エンディング演出終了後は時短 B 状態が発生する。

【4 1 2 2】

この場合、エンディング演出の終了後、第 1 保留表示 h 1 から第 4 保留表示 h 4 に対応する第 1 保留エリアから第 4 保留エリアに格納された始動情報は、当該保留エリアと第 1 保留エリアと第 2 保留エリアと第 3 保留エリアにシフトされて、時短 B 状態での 1 回目の特図 2 の変動表示が開始される。

【4 1 2 3】

この 4 回目の特図 2 の変動表示中に、図 3 4 5 を参照して第 3 図柄表示装置 4 2 において図 3 4 4 の移行示唆演出に続いて実行される移行示唆演出について説明する。図 3 4 5 は、図 3 4 4 に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【4 1 2 4】

(a) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、通常 R U S H 中画面 4 3 m 1 が表示され、移行示唆情報 I S が表示されている。(b) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、当該保留エリアに記憶された始動情報に基づく 4 回目の特図 2 の変動表示の変動中画面 4 3 c が表示され、第 1 の移行示唆情報 I S 1 には保留表示 h 1 と保留表示 h 2 とが表示されている。(c) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、変動中画面 4 3 c が表示され、2 回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞したことに基づいて第 3 保留エリアに始動情報が記憶され、第 1 の移行示唆情報 I S 1 には新たに保留表示 h 3 が表示されている。(d) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、変動中画面 4 3 c が表示され、変動 1 6 回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞したことに基づいて第 4 保留エリアに始動情報が記憶され、第 1 の移行示唆情報 I S 1 には新たに保留表示 h 4 が表示されている。この第 4 保留エリアに始動情報が記憶されることによって、第 1 の条件による移行示唆条件が成立する。第 1 の移行示唆情報 I S 1 には新たに保留表示 h 4 が表示されることによって、時短 A 状態から時短 B 状態に移行する可能性があることが示唆される。

【4 1 2 5】

(e) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、(d) に示す移行示唆条件の成立直後に、時短 A 状態における特図 2 の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に

10

20

30

40

50

基づき第1の条件が成立した場合に時短A状態から時短B状態に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報IS3が表示される。例えば、移行示唆情報IS3は、「特別RUSH状態にいけるかも!？」という文字情報である。このように、遊技球発射操作を続けていれば、特図の変動表示中に時短B状態に移行できる可能性が高いことを示唆する表示を見ることができるようになることで、遊技者に遊技球発射操作を積極的に行わせることができる。

【4126】

(f)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄表示画面43eが表示されており、4回目の特図2の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ(「5」「5」「5」)で表示されている。この時点で、第2の移行示唆情報IS2に示される普通図柄の変動回数は19回目であるので、第2の条件は成立していないことが分かる。(g)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図2の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面43hが表示される。(h)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、「V入賞! BOUNUS 4回目」と表示されたV入賞獲得情報44i2を含むラウンド画面43iが表示される。(i)から(j)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1ラウンド目のラウンド演出から最終の6ラウンド目のラウンド演出が表示されている。(k)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、エンディング画面43jに「大当たりラウンド終了! 特別RUSH突入!」のエンディング情報44jが表示されている。上述のように第1の条件が成立したため、V入賞の時点で移行条件成立フラグが立っているため、エンディング演出終了後は時短B状態に突入することになる。

10

20

【4127】

異なる例として、4回目の特図2の変動表示では、4回目の特図2の変動表示中に1回の特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入球する機会しか発生しないものとする。つまり、4回目の特図2の変動表示中に第3保留表示h3が点灯するに留まる。その一方で、4回目の特図2の変動表示中における普通図柄の変動回数は、20回に達するものとする。4回目の特図2の変動表示の結果は、時短付き当たり組み合わせであるものとする。そうすると、4回目の特図2の変動表示中において第2の条件がするので、4回目の特図2の時短付き当たりにかかるV入賞の時点でも移行条件成立フラグが立っているため、時短B状態に移行し、エンディング演出終了後は時短B状態が発生する。

30

【4128】

この場合、エンディング演出の終了後、第1保留表示h1から第3保留表示h3に対応する第1保留エリアから第3保留エリアに格納された始動情報は、当該保留エリアと第1保留エリアと第2保留エリアにシフトされて、時短B状態での1回目の特図2の変動表示が開始される。

【4129】

このように、サブ制御装置262による演出制御機能は、図344(c)および図345(a)に示すように時短A状態の開始時に移行示唆条件を遊技者に報知することで、時短A状態における目標を明確に意識して遊技に臨ませることができる。また、サブ制御装置262による演出制御機能は、図345(e)に示すように移行示唆条件が成立した時点で移行示唆情報を第3図柄表示装置32に表示させることで、時短A状態における変動表示中に行われる遊技者による遊技球発射操作が単調になることを低減できる。

40

【4130】

なお、本実施例では、移行示唆演出は、時短A状態の開始時と移行示唆条件が成立した時点とに行われていたが、時短A状態の開始時または移行示唆条件のいずれか一つのタイミングで実行するものであってもよい。

【4131】

次に、図346を参照して、図345の移行示唆演出に続いて実行される移行示唆演出について説明する。図346は、図345に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。

50

【 4 1 3 2 】

(a) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、特別 R U S H 状態であることを示す特別 R U S H 中画面 4 3 m が表示されている。特別 R U S H 中画面 4 3 m は、移行示唆演出の開始時に、右打ちが必要であることを示す R U S H 中右打ち情報 4 3 m 2 と、時短 B 状態における特図 2 の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づいて第 3 の条件が成立した場合に時短 B 状態から通常状態に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報 I S 4 が表示されている。移行示唆情報 I S 4 は、例えば「次の条件が成立したら通常状態へ移行! ?」「普図回転メーターが 3 0 になる」と表示されている。この移行示唆情報 I S 4 によって、時短 B 状態が通常状態に転落する条件(時短回数)が示され、その条件が成立するまでは時短 B 状態において遊技を継続できることを遊技者は認識することができるが、普図回転メーターが 3 0 に近づくにつれて、時短 B 状態から通常状態に移行する可能性が高まっていることを認識する。実施例 7 1 で上述した通り、時短状態 B では、普図回転メーターが 3 0 になった時点で、特図 2 の変動中であれば特図 2 当たりが発生して再び時短 B 状態が継続し、特図 2 の変動中でなければそのまま通常状態に移行する。

10

【 4 1 3 3 】

(b) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、当該保留エリアに記憶された始動情報に基づいて、時短 B 状態において 1 回目の特図 2 の変動表示が行われる変動中画面 4 3 c が表示されている。上述した図 3 4 5 の (e) に示すように、保留の数が規定数(4 個)まで貯まったことによって移行条件成立となったため、(b) では、すでに第 1 保留エリアから第 3 保留エリアまでの 3 個の保留が貯まっているものとする。また、変動中画面 4 3 c には、時短 B 状態から通常状態に移行(転落)し易さを普図回転メーターによって示唆する第 3 の移行示唆情報 I S 5 が表示されている。第 3 の移行示唆情報 I S 5 は、普通図柄変動表示が 3 0 回であるという有利さを報知する普図回転メーターが 0 と表示されている。なお、時短 B 状態では、時短 A 状態とは異なり、保留の数によって状態が移行することはないので、第 1 の移行示唆情報 I S 1 は設けられていない。

20

【 4 1 3 4 】

(c) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、全図柄表示画面 4 3 e が表示されており、時短 B 状態における 1 回目の特図 2 の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ(「1」「1」「1」)で表示されている。時短 B 状態における特図 2 の変動表示時間は 2 秒である。時短 B 状態における普通図柄の変動表示時間は 3 条から 3 0 秒である。そのため、時短 B 状態において保留が貯まっている場合は、普通図柄の変動表示の結果が出るまでに、特図 2 の変動表示の結果が出るので、普図回転メーターは変化していない。

30

【 4 1 3 5 】

(d) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、V 入賞した時点において、「V 入賞! B O U N U S 5 回目」と表示された V 入賞獲得情報 4 4 i 2 を含むラウンド画面 4 3 i が表示される。これにより、通常 R U S H 状態(時短 A 状態)に移行した時から数えて、5 回目(連チャン 5 回目)の大当たり状態が発生することを遊技者に示している。

【 4 1 3 6 】

(e) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、時短 B 状態における 1 回目の特図 2 の大当たり状態のエンディング画面 4 3 j が表示されている。エンディング画面 4 3 j には、「大当たりラウンド終了! 特別 R U S H 継続!」というエンディング情報 4 4 j が表示されている。特図 2 の変動表示の結果が時短付き大当たりである場合であって、通常状態に転落する条件が成立していない場合は、そのエンディング演出の終了後、時短 B 状態が継続する。

40

【 4 1 3 7 】

この後、第 1 保留エリアから第 3 保留エリアまでの保留が消化されるまでは、大当たり状態が連続して発生するものとする。すなわち、このエンディング演出の終了後、第 1 保留エリアから第 3 保留エリアまでに貯まっていた始動情報が当該保留エリアから第 2 保留

50

エリアにシフトして（保留２個の状態）、時短Ｂ状態において２回目の特図２の変動表示が行われ、時短Ｂ状態での当たり結果となり、時短Ａ状態から数えて６回目の大当たり状態が発生する。この連チャン６回目のエンディング演出の終了後、第１保留エリアから第２保留エリアまでに貯まっていた始動情報が当該保留エリアから第１保留エリアにシフトして（保留１個の状態）、時短Ｂ状態において３回目の特図２の変動表示が行われ、時短Ｂ状態での当たり結果となり、時短Ａ状態から数えて７回目の大当たり状態が発生する。この連チャン７回目のエンディング演出の終了後、第１保留エリアに貯まっていた始動情報が当該保留エリアにシフトして（保留０個の状態）、時短Ｂ状態において４回目の特図２の変動表示が行われ、時短Ｂ状態での当たり結果となり、時短Ａ状態から数えて８回目の緒切り状態が発生する。

10

【４１３８】

この連チャン８回目のエンディング演出の終了後は、保留が貯まっておらず、特図２の変動表示は開始されないが、時短Ｂ状態中であるので、普通図柄用始動口３４に遊技球を通過させるべく、右打ち操作が開始される。ここでは、例えば、普通図柄の１～９回転目までは普通図柄外れが続き、普通図柄の１０回転目に普通図柄当たりが出るとする。

【４１３９】

（ｆ）に示すように、第３の移行示唆情報ＩＳ５が１０の目盛りまで変動した時点で、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放して遊技球が１球入球したことにより、当該保留エリアに始動情報が格納されて、当該保留表示ｔｈが点灯され、時短Ｂ状態における５回目の特図２の変動表示が開始される。このとき、第３の移行示唆情報ＩＳ５は、３０の目盛りのうち１０までしか変動していないので、時短Ｂ状態が終了するまであと普通図柄の２０回転分あることを認識させることができる。

20

【４１４０】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、時短Ｂ状態における５回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「９」「９」「９」）で表示されている。この５回目の特図２の変動表示中にも保留が貯まらなかったものとする。

【４１４１】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、Ｖ入賞した時点において、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ９回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。これにより、通常ＲＵＳＨ状態（時短Ａ状態）に移行した時から数えて、９回目（連チャン９回目）の大当たり状態が発生することを遊技者に示している。

30

【４１４２】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き大当たり状態のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ継続！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【４１４３】

この連チャン５回目のエンディング演出の終了後、保留が貯まっておらず、特図２の変動表示は開始されないが、時短Ｂ状態中であるので、普通図柄用始動口３４に遊技球を通過させるべく、右打ち操作が開始される。ここでは、例えば、普通図柄の１～２６回転目までは普通図柄外れが続き、２７回転目の普通図柄の変動が行われるものとする。

40

【４１４４】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、第３の移行示唆情報ＩＳ５が２７の目盛りまで変動した時点で、「メーターがあと３増えたら通常状態に移行！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ４を表示し、時短Ｂ状態から通常状態に移行する可能性があることを遊技者に報知する。これにより、第３の移行示唆情報ＩＳ５は、遊技者に、時短Ｂ状態の残り時短回数が３回となっており、時短回数が０になった時点で特図２の変動が発生していなければ時短Ｂ状態が終了するという、時短Ｂ状態から通常状態

50

に転落する可能性が高い状態となっていることを認識させることができる。

【4145】

この後、第3の移行示唆情報IS5は、普通図柄の28回転目の変動時には28目盛りを指した状態で、「メーターがあと2増えたら通常状態に転落!？」という文字情報からなる移行示唆情報IS4が表示される。また、第3の移行示唆情報IS5は、普通図柄の29回転目の変動時には29目盛りを指した状態で、「メーターがあと1増えたら通常状態に転落!？」という文字情報からなる移行示唆情報IS4が表示される。

【4146】

(k)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aは、この30回転目での普通図柄の外れの時点である。第3の移行示唆情報IS5は、普通図柄の30回転目の変動時には30目盛りを指した状態で、且つ、特図2の変動が発生していないので、時短B状態から通常状態に移行(転落)する可能性が高いことを示唆するために「メーターが30に到達!ここまでかも・・・」という文字情報からなる移行示唆情報IS4が表示される。その後、普通図柄の30回転目の変動が外れ結果となった場合は、時短B状態は時短回数をすべて消化したことにより終了する。普通図柄の30回転目の変動が当たり結果となった場合は、特図2用始動入賞装置33bが開放するので、特図2用始動入賞装置33bに遊技球を入賞させることができれば、特図2の変動が始まり、特図2当たりとなる。そのため、普通図柄の30回転目の変動が当たり結果となった場合は、特別RUSH(時短B状態)が継続するという結果となる。

【4147】

(l)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aは、通常状態であることを示す通常画面43aが表示される。通常画面43aは、左打ちが必要であることを示す、例えば「左打ちに戻して下さい」のような通常状態中左打ち情報43a1が表示される。

【4148】

このように、時短B状態では、普通図柄の変動回数が時短B状態から通常状態に移行(転落)する条件を満たした時点で特図2の変動中でなければ、通常状態に移行する。つまり、時短B状態において普通図柄の変動回数が時短B状態から通常状態に移行(転落)する第3の条件を満たした時点で、時短回数がすべて消化されたことになるので、その時点で実行中の特図2の変動がなければ、通常状態への転落となる。

【4149】

なお、この普通図柄の変動回数のカウントダウン演出は、時短B状態だけでなく、時短A状態においても行ってもよい。すなわち、時短A状態においても時短回数(20回)がすべて消化された時点で実行中の特図2の変動がなければ、通常状態への転落となる。

【4150】

なお、上述の説明では、保留が規定数貯まること(第1の条件)と、普通図柄の変動回数が20回に達すること(第2の条件)とを時短A状態から時短B状態へ移行する条件としていたが、第1の条件のみまたは第2の条件のみとしても構わない。

【4151】

また、上述の説明では、第2の条件は、普通図柄の変動回数が20回に達することの1種類のみであったが、10回、20回、30回、40回のように複数種類設けても構わない。この場合、当たりの種類に応じて普通図柄の変動回数を設定するとよい。例えば、第1の条件と同じ移行し易さに合わせて、時短A1付き当たりであれば普通図柄の変動回数を40回に設定し、時短A2付き当たりであれば普通図柄の変動回数を30回に設定し、時短A3付き当たりであれば普通図柄の変動回数を20回に設定し、時短A4付き当たりであれば普通図柄の変動回数を10回に設定する。また、第1の条件の移行し易さと反対に普通図柄の変動回数を設定してもよい。

【4152】

また、上述の説明では、時短A状態から時短B状態に移行する可能性があることを遊技者に直接的に報知する移行示唆情報IS3は、第1の条件(保留が規定数貯まること)が成立した時点で表示していたが、第2の条件(普通図柄の変動回数が20回に達すること

10

20

30

40

50

）が成立した時点で表示してもよい。

【4153】

＜本実施例における特徴的な構成＞

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。本実施例に係るパチンコ機10によれば、特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づいて特図1、特図2の変動表示を実行した後、特図1用始動入賞装置33a、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づいて主制御装置261のCPU501による抽選処理の結果を表示することが可能な第3図柄表示装置42の表示画面42aと、特図1、特図2の変動表示を含む演出を制御するサブ制御装置262のCPU551の演出制御機能と、主制御装置261のCPU501による抽選処理の結果に応じて、遊技の状態を少なくとも、所定の遊技価値が付与される大当たり状態と、通常状態よりも遊技者に有利であって大当たり状態の終了後に発生する時短A状態と、時短A状態よりも遊技者に有利な時短B状態とのいずれかに制御する主制御装置261のCPU501による状態制御機能と、を備え、上述したサブ制御装置262のCPU551による演出制御機能は、時短A状態における特図2の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第1の条件または第2の条件（所定条件）が成立した場合に時短A状態（第1所定状態）から時短B状態（第2所定状態）に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報IS、IS1、IS2、IS3、IS7（特定示唆情報）を第3図柄表示装置42の表示画面42aに表示させる。これにより、単に抽選処理の結果に応じて表示演出を行うのではなく、時短A状態における特図2の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第1の条件または第2の条件が成立した場合に、時短A状態から時短B状態に移行し易さを示唆するので、時短A状態における特図2の変動表示中における表示演出が単調になることを低減できる。これは上述した（Tc1）に記載の遊技機の一例である。

10

20

【4154】

また、上述したサブ制御装置262のCPU551による演出制御機能は、時短B状態における特図2の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第3の条件（所定条件）が成立した場合に時短B状態（第1所定状態）から通常状態（第2所定状態）に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報ISを第3図柄表示装置42の表示画面42aに表示させる。これにより、単に抽選処理の結果に応じて表示演出を行うのではなく、時短B状態における特図2の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第3の条件が成立した場合に時短B状態から通常状態に移行し易さを示唆するので、時短A状態における特図2の変動表示中における表示演出が単調になることを低減できる。これは上述した（Tc1）に記載の遊技機の一例である。

30

【4155】

また、上述したサブ制御装置262のCPU551による演出制御機能は、第1の条件または第2の条件の種類に応じて、時短A状態から時短B状態に移行し易さの示唆を異ならせる。例えば、特図1または特図2の変動表示の結果が時短A1付き当たりである場合は第1の条件を「1．保留が4個たまる」とことと表示し、第2の条件を「2．普通図回転メーターが20になる」とことと表示することで、普通図柄の変動表示が外れ続けても（保留が4個貯まらなくても）、普通図柄の外れ（変動）が20回続けば時短B状態に移行できる、ということを示唆することである。これにより、単一の条件が決定ないし成立した場合に時短A状態から時短B状態に移行し易さを示唆するのではなく、第1の条件または第2の条件の種類に応じて時短A状態から時短B状態に移行し易さの示唆が異なるので、時短A状態における特図2の変動表示中における表示演出が単調になることを低減できる。これは上述した（Tc2）に記載の遊技機の一例である。

40

【4156】

また、上述したサブ制御装置262のCPU551による演出制御機能は、第1の条件または第2の条件が第1の種類であることに応じて、時短A状態から時短B状態に移行し易さが第1の高さであることを示唆し、第1の条件または第2の条件が第1の種類よりも遊技者にとって有利な第2の種類であることに応じて、時短A状態から時短B状態に移行

50

し易さが第 1 の高さよりも高い第 2 の高さであることを示唆する。例えば、特図 1 または特図 2 の変動表示の結果が時短 A 1 付き当たりである場合は「1. 保留が 4 個たまる」ことと表示することで、保留 4 個は貯まり難いので、時短 A 状態から時短 B 状態に移行し難いことを示唆する。これにより、第 1 の条件または第 2 の条件と移行し易さの示唆との関係を 1 対 1 に定めるのではなく、第 1 の条件または第 2 の条件の種類に応じて移行し易さの高さを異ならせて示唆しているので、時短 A 状態における特図 2 の変動表示中における表示演出が単調になることを低減できる。これは上述した (T c 3) に記載の遊技機の一例である。

【4 1 5 7】

また、上述したサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 による演出制御機能は、第 1 の条件または第 2 の条件が成立した時点で移行示唆情報 IS 3 (例えば「特別 RUSH 状態にいけないかも! ?」) を第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a に表示させる。これにより、時短 A 状態における特図 2 の変動表示中に行われる遊技者による遊技球発射操作が単調になることを低減できる。これは上述した (T c 4) に記載の遊技機の一例である。

10

【4 1 5 8】

また、上述したサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 による演出制御機能は、第 1 の条件または第 2 の条件が成立した時点よりも後で、特定示唆情報 IS 7 を第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a に表示させる。これにより、時短 A 状態における特図 2 の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第 1 の条件または第 2 の条件が成立した後の表示演出が単調になることを低減できる。これは上述した (T c 5) に記載の遊技機の一例である。

20

【4 1 5 9】

また、上述したサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 による演出制御機能は、時短 A 状態の開始時に第 1 の条件または第 2 の条件を遊技者に報知する。例えば、上述した時短 A 状態の開始時に表示される「次のいずれかが成立したら特別 RUSH 状態へ移行! ?」「1. 保留が 4 個貯まる」「2. 普図回転メーターが 2 0 になる」と表示された移行示唆情報 IS である。これにより、時短 A 状態における目標を明確に意識して遊技に臨ませることができる。これは上述した (T c 6) に記載の遊技機の一例である。

【4 1 6 0】

また、上述した主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、その演出実行機能 (例えば上述した実施例 6 9 のステップ T 3 1 1 4 A に示す時短 A 移行表示処理機能) によって、時短 A 状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件 (例えば、時短 A 状態において特図 2 の変動表示中に特図 2 の変動に係る保留が規定数貯まるという条件) が成立した場合に、時短 A 状態から時短 B 状態への移行し易いことを第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させることが可能である。また、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、その演出実行機能によって、上述した所定条件が成立していない状態で、時短 A 状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件 (例えば時短 A 状態において特図 2 の変動表示中に普通図柄の変動が 2 0 回なされるという条件) が成立した場合に、時短 A 状態から時短 B 状態への移行し易いことを第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させることが可能である。これにより、時短 A 状態から時短 B 状態への移行し易さは、時短 A 状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件が成立した場合と、所定条件が成立していない状態で、時短 A 状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件が成立した場合に、表示手段に表示されているので、時短 A 状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した (T d 1) の一例である。

30

40

【4 1 6 1】

また、サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、その演出制御機能によって、時短 A 状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件 (例えば、時短 A 状態において特図 2 の変動表示中に特図 2 の変動に係る保留が規定数貯まるという条件) が成立した場合に、上述した所定条件が成立したことを示す所定条件成立表示 (例えば上述

50

した第1の移行示唆情報IS1, 移行示唆情報IS3など)によって、時短A状態から時短B状態への移行し易いことを第3図柄表示装置42に表示させることが可能であり、上述した所定条件が成立していない状態で、時短A状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件(例えば時短A状態において特図2の変動表示中に普通図柄の変動が20回なされるという条件)が成立した場合に、上述した特定条件が成立したことを示す特定条件成立表示(例えば上述した第2の移行示唆情報IS2, 移行示唆情報IS3など)によって、時短A状態から時短B状態への移行し易いことを第3図柄表示装置42に表示させることが可能である。これにより、時短A状態から時短B状態への移行し易さは、所定条件成立表示と特定条件成立表示とに異ならせて、第3図柄表示装置42に表示されているので、時短A状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した(Td2)の一例である。

10

【4162】

また、サブ制御装置262のCPU551は、その演出制御機能によって、上述した所定条件(例えば、時短A状態において特図2の変動表示中に特図2の変動に係る保留が例えば4個貯まるという条件)の成立に近付いている場合に、所定条件成立表示(例えば上述した第1の移行示唆情報IS1として4個の保留表示)に近付いていることを示す所定条件未満表示(1~3個の保留表示)によって、時短A状態から時短B状態への移行し易さを、第3図柄表示装置42に表示させることが可能である。これにより、上述した所定条件の成立に近付いている場合にその途中経過を見せることで、所定条件成立表示に達するまでの時短A状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した(Td3)の一例である。

20

【4163】

また、サブ制御装置262のCPU551は、その演出制御機能によって、特定条件(例えば時短A状態において特図2の変動表示中に普通図柄の変動が20回なされるという条件)の成立に近付いている場合に、特定条件成立表示(例えば上述した第2の移行示唆情報IS2として20回の普図回転数表示)に近付いていることを示す特定条件未満表示(1~19回の普図回転数表示)によって、時短A状態から時短B状態への移行し易さを、第3図柄表示装置42に表示させることが可能である。これにより、上述した特定条件の成立に近付いている場合にその途中経過を見せることで、特定条件成立表示に達するまでの時短A状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した(Td4)の一例である。

30

【4164】

また、上述した所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件成立表示に至るまでの時間が、保留表示が4個に達するまでの時間と普図回転数が20回に達するまでの時間というように、異なる。これにより、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件が成立に至るまでの時間が異なるので、遊技者にその違いを見せることで、時短A状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した(Td5)の一例である。

【4165】

また、上述した所定条件未満表示(例えば保留表示)が特定条件未満表示(例えば普図回転数表示)より先に条件成立表示(例えば規定数の保留表示)に至る場合と、上述した特定条件未満表示が所定条件未満表示より先に条件成立表示(例えば規定回転数の普図回転数表示)に至る場合とを有する。これにより、遊技者にどちらが先に成立するかを見せることで、時短A状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した(Td6)の一例である。

40

【4166】

また、サブ制御装置262のCPU551は、その演出制御機能によって、所定条件未満表示(例えば保留表示)と特定条件未満表示(例えば普図回転数表示)のどちらが先に条件成立表示に至るかを示唆する表示(例えば「あと保留1個で特別RUSHへ移行! ?」や「普図回転メーターがあと3増えたら特別RUSH状態に移行! ?」のような表示)

50

を行ってもよい。これにより、遊技者にどちらが先に成立しそうか示唆を与えることで、時短 A 状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した (T d 7) の一例である。

【4 1 6 7】

また、上述した所定条件未満表示 (例えば保留表示) と特定条件未満表示 (例えば普図回転数表示) とは、1 の特図 2 の変動表示中にそれぞれの条件が成立に至る場合もある。これにより、1 の特図 2 の変動表示中に遊技者にその違いを見せることで、時短 A 状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した (T d 8) の一例である。

【4 1 6 8】

また、上述した所定条件未満表示 (例えば保留表示) と特定条件未満表示 (例えば普図回転数表示) とは、複数の特図 2 の変動表示を経てそれぞれの条件が成立に至る場合もある。これにより、複数の特図 2 の変動表示に亘って遊技者にその違いを見せることで、時短 A 状態における複数の特図 2 の変動表示に亘って表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した (T d 9) の一例である。

【実施例 7 2】

【4 1 6 9】

次に、実施例 7 2 を参照して、図 3 4 4, 図 3 4 5 とは異なる態様で行われる時短 A 状態において第 3 図柄表示装置 4 2 にて実行される移行示唆演出について説明する。図 3 4 7 は、実施例 7 2 の移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【4 1 7 0】

実施例 7 1 では、移行示唆演出開始時に表示される移行示唆情報 I S において、第 1 の条件となる保留の規定数を例えば「4 個」と明示し、第 2 の条件となる普通図柄の変動回数を例えば「20 回」と明示していたが、本実施例では、第 1 の条件となる保留の規定数や第 2 の条件となる普通図柄の変動回数を、移行示唆演出の開始時点に明示しない点で上述した実施例 7 1 とは異なる。以下のこの点について説明する。

【4 1 7 1】

(a) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、移行示唆演出開始時に、具体的な保留の規定数と普通図柄の変動回数を「？」で伏せた「次のいずれかが成立したら特別 R U S H へ移行！？」「1. 保留が？個たまる」「2. 普図回転メーターが？になる」という文字情報として移行示唆情報 I S 7 が表示される。これにより、遊技者は、特別 R U S H へ移行するためには、保留をためるか、あるいは、普通図柄を変動させる必要があることが分かるが、具体的に何個保留を貯めるか、あるいは、何回普通図柄を変動させるかまでは認識することができない。ただし、内部的には、第 1 の条件となる保留の規定数が例えば「4 個」と設定され、第 2 の条件となる普通図柄の変動回数が例えば「20 回」と設定されているものとする。

【4 1 7 2】

(b) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、その後、複数回の特図 2 の変動および大当たり状態を経て、時短 A 状態が複数回繰り返された後、時短 A の開始時に第 2 保留エリアまで始動情報が記憶されており、当該保留表示 t h から第 2 保留表示 h 2 までが表示されているものとする。

【4 1 7 3】

(c) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、普通図柄の例えば 2 回目の変動が当たりであることによって、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開放し、遊技球が入球し、第 3 保留エリアに始動情報が記憶され、第 3 保留表示 h 3 が表示されている。つまり、第 3 保留エリアに始動情報が記憶された時点で、保留の規定数である 4 個まであと 1 球となっている。

【4 1 7 4】

(d) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、特図 2 の変動表示中に第 3 保留表示 h 3 が表示されたことに基づいて、第 1 の条件を報知する「あと保留 1 個で特別

10

20

30

40

50

RUSHへ移行！？」という文字情報として移行条件情報I Zが表示される。これにより、特図2の変動表示中の最適なタイミング（あと保留1個貯まれば第1の条件が成立するというタイミング）で、成立しそうな条件（第1の条件である保留の規定数まであと1球であること）を報知することによって、条件成立に向けての遊技者の遊技意欲を引き起こすことができる。

【4175】

(e)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、(d)に示す移行条件情報I Zの表示後、普通図柄の例えば18回目の変動が当たりであることによって、特図2用始動入賞装置33bが開放し、遊技球が入球し、第4保留エリアに始動情報が記憶され、第3保留表示h4が表示されている。この時点で、「特別RUSH状態にいけるかも！？」という移行示唆情報I S3が表示される。移行示唆情報I S3によって、時短A状態における特図2の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第1の条件が成立し、時短A状態から時短B状態に移行し易い状態となったことが示唆される。

【4176】

(f)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄表示画面43eが表示されており、4回目の特図2の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「5」「5」「5」）で表示されている。(g)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図2の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面43hが表示される。(h)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、例えば「V入賞！BONUS4回目」と表示されたV入賞獲得情報44i2を含むラウンド画面43iが表示される。(i)から(j)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1ラウンド目のラウンド演出から最終の6ラウンド目のラウンド演出が表示されている。(k)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、エンディング画面43jに「大当たりラウンド終了！特別RUSH突入！」のエンディング情報44jが表示されている。上述のように第1の条件が成立したため、V入賞の時点で移行条件成立フラグが立っているので、エンディング演出終了後は時短B状態に突入することになる。

【4177】

このように、移行示唆演出開始時に、具体的な保留の規定数と普通図柄の変動回数を伏せた移行示唆情報I S7を表示し、あと少しで移行条件が成立する状態となった時点で「あと保留1個で特別RUSHへ移行！？」という移行条件情報I Zを表示することで、移行条件が成立した後に遊技球発射操作が止められてしまい、移行条件が成立した後の遊技が単調になることを低減できる。

【4178】

<本実施例における特徴的な構成>

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。上述したサブ制御装置262のCPU551による演出制御機能は、時短A状態から時短B状態に移行し易い状態が発生する特図2の変動表示が実行されることに基づいて、第1の条件または第2の条件を遊技者に報知する。例えば、第1の条件を報知する「あと保留1個で特別RUSHへ移行！？」という文字情報として表示される移行条件情報I Zである。これにより、時短A状態から時短B状態に移行し易い状態が発生すると決まっている特図2の変動表示における目標（あと保留1個）を明確に意識して遊技に臨ませることができる。これは例えば上述した(Tc7)に記載の遊技機の一例である。

【実施例73】

【4179】

次に、図348を参照して、図344、図345とは異なる態様で行われる時短A状態において第3図柄表示装置42にて実行される移行示唆演出について説明する。図348は、実施例73の移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【4180】

図344、図345にて上述した移行示唆演出では、時短A状態から時短B状態へ移行するための内部的な条件（保留数が規定数になることの第1の条件と、普通図柄の変動回

10

20

30

40

50

数が20回になることの第2の条件)を予め遊技者に報知しており、その条件が成立した時点で、遊技者にそれを報知するものであったが、図347を参照して説明する移行示唆演出では、時短A状態から時短B状態へ移行するための内部的な条件を遊技者に報知せず、条件が成立した時点でもそれを遊技者に報知せずに、その後の演出の結果に応じて、時短A状態から時短B状態へ移行するか否かを遊技者に報知するものである。

【4181】

(a)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、RUSH中右打ち情報43m2と、時短A状態における特図2の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第1の条件または第2の条件(所定条件)が成立した場合に時短A状態(第1所定状態)から時短B状態(第2所定状態)に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報IS8とが表示された通常RUSH中画面43m1が表示されている。移行示唆情報IS8は、上述した実施例71,実施例72とは異なり、これから行われる移行示唆演出の仕方の説明として記載されており、「保留が貯まる毎に武器がランクアップ!敵キャラを倒せば特別RUSHへ移行!？」という文字情報が表示されている。移行示唆演出は、時短A状態での特図2の変動表示中、プレイヤーPYが旅を続けながら武器をランクアップさせてゆき、大当たり状態中にプレイヤーPYと敵キャラクターTKとがバトル演出を行い、プレイヤーPYが敵キャラクターTKに勝つことが特別RUSH状態(時短B状態)への移行の示唆となり、プレイヤーPYが敵キャラクターTKに負けることが通常RUSH状態(時短A状態)の継続の示唆となり、という演出である。保留の規定数は、内部的に4個に定められているとする。

【4182】

武器のランクアップは、保留が貯まるごとに行われる毎に武器のパワーアップが行われる。プレイヤーPYが所持する武器も移行示唆情報IS8である。移行示唆情報IS8は、保留が貯まるごとにランプアップしていく。武器は、細い木の棒IS8a,太い木の棒IS8b,木づちIS8c,金づちIS8d,大きな金づちIS8eの順に大きくなる。細い木の棒IS8aのままでは時短A状態から時短B状態に移行しない。時短A状態から時短B状態への移行し易さは、太い木の棒IS8b,木づちIS8c,金づちIS8d,大きな金づちIS8eの順に大きくなる。大きな金づちIS8eは時短A状態から時短B状態への移行がほぼ確定(V入賞を条件とする)であることを示す。

【4183】

具体的には、細い木の棒IS8aは、当該保留がある(当該保留表示thが点灯している)場合に表示される。太い木の棒IS8bは、保留が1個貯まっている(第1保留表示h1が点灯している)場合に表示される。木づちIS8cは、保留が2個貯まっている(第2保留表示h2が点灯している)場合に表示される。金づちIS8dは、保留が3個貯まっている(第3保留表示h3が点灯している)場合に表示される。大きな金づちIS8eは、保留が4個貯まっている(第4保留表示h4が点灯している)場合に表示される。細い木の棒IS8aから太い木の棒IS8bへの変化を1回目のランクアップと呼ぶ。太い木の棒IS8bから木づちIS8cへの変化を2回目のランクアップと呼ぶ。木づちIS8cから金づちIS8dへの変化を3回目のランクアップと呼ぶ。金づちIS8cから大きな金づちIS8dへの変化を4回目のランクアップと呼ぶ。つまり、バトル演出では、移行示唆情報IS8として、プレイヤーが所持している武器が太い木の棒IS8b,木づちIS8c,金づちIS8d,大きな金づちIS8eの順に、プレイヤーPYが勝利する期待度(時短A状態から時短B状態へ移行する可能性の示唆)が高くなる。

【4184】

(b)に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、通常RUSH中画面43m1が表示されている。通常RUSH中画面43m1には、時短A状態において最初に普通図柄用始動口34を遊技球が通過したことに基づいて普通図柄の変動が例えば「○」「×」の変動表示として表示されている。なお、実施例71のように普通図回転メーターを表示してもよい。(b)において破線で示された「○」「×」は変動中を示す。後述する(c)等において実線で示された「○」または「×」は、変動の結果を示す。実線の「○」は

普通図柄の当たりを示し、実線の「×」は普通図柄の外れを示す。また、通常 R U S H 中画面 4 3 m 1 には、プレイヤー P Y や背景画像などが表示されている。プレイヤー P Y は、特図 2 の変動が開始されるまでは武器を所持していない。

【4 1 8 5】

(c) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、2 回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞したことに基づいて、1 回目の特図 2 の変動中画面 4 3 c が表示されている。変動中画面 4 3 c には、当該保留表示 t h が表示されている。この当該保留表示 t h が表示されたことを契機に、変動中画面 4 3 c では、プレイヤー P Y が武器を所持する。具体的には、移行示唆情報 I S 8 として、「細い木の棒を所持した！」の文字情報が表示されて、プレイヤー P Y が細い木の棒 I S 8 a の武器を所持する表示が行われる。

10

【4 1 8 6】

(d) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、1 回目の特図 2 の変動表示中に行われた 1 0 回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことに基づき、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞したことを示している。変動中画面 4 3 c には、当該保留表示 t h と第 1 保留表示 h 1 とが表示されている。この第 1 保留表示 h 1 が表示されたことを契機に、変動中画面 4 3 c では、プレイヤー P Y が所持する武器の 1 回目のランクアップが行われる。具体的には、移行示唆情報 I S 8 として、「太い木の棒にランクアップ！」の文字情報が表示されて、プレイヤー P Y が所持する武器が細い木の棒 I S 8 a から太い木の棒 I S 8 b に変化する表示が行われる。

20

【4 1 8 7】

(e) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、1 回目の特図 2 の変動表示中に行われた 1 6 回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことに基づき、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞したことを示している。なお、1 変動中に 3 回も普通図柄の当たりが発生する例は、上述した実施例 7 1 では稀であったが、本実施例では説明の都合上、1 変動中に 3 回の普通図柄の当たりが発生したものとする。変動中画面 4 3 c には、当該保留表示 t h と第 1 保留表示 h 1 と第 2 保留表示 h 2 とが表示されている。この第 2 保留表示 h 2 が表示されたことを契機に、変動中画面 4 3 c では、プレイヤー P Y が所持する武器の 2 回目のランクアップが行われる。具体的には、移行示唆情報 I S 8 として、「木づちにランクアップ！」の文字情報が表示されて、プレイヤー P Y が所持する武器が太い木の棒 I S 8 b から木づち I S 8 c に変化する表示が行われる。

30

【4 1 8 8】

(f) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、全図柄表示画面 4 3 e が表示されており、1 回目の特図 2 の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ(「3」「3」「3」)で表示されている。全図柄表示画面 4 3 e には、当該保留表示 t h と第 1 保留表示 h 1 と第 2 保留表示 h 2 とが表示されている。

【4 1 8 9】

(g) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、特図 2 の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面 4 3 h が表示される。(h) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、例えば「V 入賞! B O U N U S 1 回目」と表示された V 入賞獲得情報 4 4 i 2 を含むラウンド画面 4 3 i が表示される。

40

【4 1 9 0】

(i) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、大当たりランド遊技における第 2 ラウンド中のラウンド画面 4 3 i が表示されている。このラウンド画面 4 3 i には、プレイヤー P Y と敵キャラクター T K とが闘うバトル演出が表示され、「勝てば特別 R U S H ! ? 」という文字情報からなる移行示唆情報 I S 8 が表示されている。プレイヤー P Y が所持する武器は木づち I S 8 c であるので、プレイヤー P Y が勝利する期待度は、上から 3 番目(下から 2 番目)である。したがって、遊技者は、バトルはやや勝利し難く、時短 A 状態から時短 B 状態にやや移行し難いと予想することができる。この場合、(i) に示したプレイヤー P Y が所持する武器の金づち I S 8 c は、時短 A 状態における特図

50

2の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第1の条件が成立した場合に時短A状態から時短B状態に移行し易さ（やや移行し難いこと）を示唆している。

【4191】

（j）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、大当たりラウンド遊技における第3ラウンド中のラウンド画面43iが表示されている。このラウンド画面43iには、上述したバトル演出においてプレイヤーPYが敵キャラクターTKに敗北する様子が表示され、「ざんねん！」という文字情報からなる移行示唆情報IS8が表示されている。これは、上述のように保留の規定数が4個と定められていたが、第2保留表示h2に示すように2個までしか貯まっていなかったからである。これにより、遊技者は、移行示唆情報IS8によってプレイヤーPYが所持する武器のランクアップが2回であること（移行し難いことの示唆）が示された通りに、時短A状態から時短B状態に移行しないことが確実になったことを知ることができる。

10

【4192】

（k）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、大当たりラウンド遊技の終了後のエンディング演出が行われるエンディング画面43jが表示されている。エンディング画面43jには、エンディング情報44jが表示されている。エンディング情報44jは、「大当たりラウンド終了！通常RUSH継続！」という文字情報が表示されている。これにより、遊技者は、時短A状態が継続されることを知ることができる。

【4193】

なお、プレイヤーPYが所持する武器が期待度が低い場合であっても、バトルに勝利して、特別RUSHに移行する場合もある。

20

【4194】

次に、図349を参照して、図348の移行示唆演出に続いて実行される、図348とは異なる時短A状態における移行示唆演出について説明する。図349は、図348に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。図349では、図348に示す大当たりラウンド中のバトル演出がプレイヤーPYの敗北に続く、時短A状態における移行示唆演出を説明する。

【4195】

（a）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1回目の時短A状態において保留された普通図柄の始動情報に基づいて普通図柄の変動表示が行われた状態で、1回目の時短A状態において保留された特図2の始動情報に基づいて2回目の特図2の変動表示が行われている変動中画面43cが表示されている。変動中画面43cでは、当該保留表示thから第1保留表示h1までが表示されている。プレイヤーPYが所持する武器は、保留が1つ減ったことによって、太い木の棒IS8bにランクダウンして表示され、「太い木の棒を所持」という文字情報からなる移行示唆情報IS8が表示されている。

30

【4196】

（b）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、2回目の特図2の変動中に、例えば2回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入賞したことに基づいて、第2保留表示h2が表示されている。この第2保留表示h2が表示されたことを契機に、変動中画面43cでは、プレイヤーPYが所持する武器が太い木の棒IS8bから木づちIS8cに変化する2回目のランクアップが行われて、「木づちにランクアップ！」という文字情報からなる移行示唆情報IS8が表示されている。

40

【4197】

（c）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、2回目の特図2の変動表示中に行われた例えば10回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入賞したことに基づき、第3保留表示h3が表示されている。この第3保留表示h3が表示されたことを契機に、変動中画面43cでは、プレイヤーPYが所持する武器の3回目のランクアップが行われて、プレイヤーPYが所持する武器が木づちIS8cから金づちIS8dに変化する表示が行われ、「金づちにランクアップ

50

！」という文字情報からなる移行示唆情報 I S 8 が表示されている。

【4198】

(d) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、2回目の特図2の変動表示中に行われた例えば17回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入賞したことに基づき、第4保留表示h4が表示されている。この第4保留表示h4が表示されたことを契機に、変動中画面43cでは、プレイヤーP Yが所持する武器の4回目のランクアップが行われて、プレイヤーP Yが所持する武器が金づち I S 8 d から大きな金づち I S 8 e に変化する表示が行われ、「大きな金づちにランクアップ!」という文字情報からなる移行示唆情報 I S 8 が表示されている。

【4199】

(e) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄表示画面43eが表示されており、2回目の特図2の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ(「5」「5」「5」)で表示されている。全図柄表示画面43eには、当該保留表示t h から第4保留表示h4までが表示されている。

【4200】

(f) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図2の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面43hが表示される。(g) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、例えば「V入賞! B O U N U S 2回目」と表示されたV入賞獲得情報44i2を含むラウンド画面43iが表示される。

【4201】

(h) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、大当たりラウンド遊技における第2ラウンド中のラウンド画面43iにおいて、プレイヤーP Yと敵キャラクターT Kとが闘うバトル演出が表示されている。プレイヤーP Yが所持する武器は大きな金づち I S 8 e であるので、プレイヤーP Yが勝利する期待度は、最も高い。したがって、遊技者は、バトルに確実に勝利し、時短A状態から時短B状態に移行することを予想している。

【4202】

(i) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、大当たりラウンド遊技における第3ラウンド中のラウンド画面43iが表示されている。このラウンド画面43iには、上述したバトル演出においてプレイヤーP Yが敵キャラクターT Kに勝利する様子が表示されている。これにより、時短A状態から時短B状態に移行することが確実になったことを知ることができる。

【4203】

(j) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、大当たりラウンド遊技の終了後のエンディング演出が行われるエンディング画面43jが表示されている。エンディング画面43jには、エンディング情報44jが表示されている。エンディング情報44jは、「大当たりラウンド終了! 特別R U S H突入!」という文字情報が表示されている。これにより、遊技者は、時短B状態に移行されることを知ることができる。

【4204】

<本実施例における特徴的な構成>

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。上述したサブ制御装置262のCPU551による演出制御機能は、第1の条件または第2の条件を遊技者に報知しない。例えば、移行示唆演出の開始時に、これから行われる移行示唆演出へのチャレンジの仕方を、「保留が貯まる毎に武器がランクアップ! 敵キャラを倒せば特別R U S Hへ移行! ?」という文字情報によって表示する移行示唆情報 I S 8 が表示される。これにより、第1の条件または第2の条件が成立した後にも遊技球発射操作が止められ難くすることができるので、第1の条件または第2の条件が成立した後の遊技が単調になることを低減できる。これは例えば上述した(T c 8)に記載の遊技機の一例である。

【4205】

また、上述したサブ制御装置262のCPU551による演出制御機能は、第1の条件または第2の条件と対応関係を有するが、第1の条件または第2の条件との対応関係を直

10

20

30

40

50

接感得させ難い情報を表示する。例えば、時短 A 状態において表示されるキャラクタ P Y が所持するランクアップされる武器の画像（細い木の棒 I S 8 a , 太い木の棒 I S 8 b , 木づち I S 8 c , 金づち I S 8 d , 大きな金づち I S 8 e ）である。武器の画像そのものは、第 1 の条件または第 2 の条件との対応関係を直接感得させ難いが、保留が増えるごとにランクアップさせたり、普通図柄の変動回数が 20 回に達した時点でいきなり大きな金づち I S 8 e にランクアップさせたりすることで、第 1 の条件または第 2 の条件との対応関係を持たせることができる。これにより、第 1 の条件または第 2 の条件を成立させることを意識させることなく、遊技球発射操作を行わせることができる。これは例えば上述した（T c 9）に記載の遊技機の一例である。

【実施例 7 4】

【4 2 0 6】

上述した実施例 7 3 では、時短 A 状態から時短 B 状態へ移行させる条件として普通図柄の変動回数も存在することを遊技者に示唆していなかったが、これを報知する構成であってもよい。また、実施例 7 3 では、普通図柄の変動表示中は、「○」「×」の点滅表示のみであったが、特図 1 と同様にリーチ表示を行ってもよい。以下、上述までとは異なる表示態様での時短 A 状態における移行示唆演出について図 3 5 0 を参照して説明する。図 3 5 0 は、実施例 7 4 の移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【4 2 0 7】

（a）に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、移行示唆情報 I S 9 が表示された通常 R U S H 中画面 4 3 m 1 が表示されている。移行示唆情報 I S 9 は、上述した実施例 7 3 とは異なり、時短 A 状態から時短 B 状態へ移行させる条件として普通図柄の変動回数も存在することを遊技者に示唆するために「保留か普図回数で武器がランクアップ！敵キャラを倒せば特別 R U S H へ移行！？」という文字情報が表示されている。

【4 2 0 8】

（b）に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、普通図柄の変動表示（「○」「×」図柄）と、普通図柄の変動回数を示す移行示唆情報 I S 1 0 とが表示されている。本実施例では、破線で「○」と「×」とが表示された場合は高速変動中を示す。実線で「○」が表示され且つ破線で「×」が表示された場合は「○」が停止表示された状態で「×」のみが変動するリーチ表示を示す。実線で「×」が表示され且つ破線で「○」が表示された場合は「×」が停止表示された状態で「○」のみが変動するリーチ表示を示す。リーチ表示が行われる普通図柄の変動表示は、その変動時間が例えば 60 秒のように他の変動時間に比べて長い時間のものであるとする。実線で示された「○」または「×」のみが表示された場合は、変動の結果を示す。実線の「○」は普通図柄の当たりを示し、実線の「×」は普通図柄の外れを示す。（b）は、普通図柄の変動表示が高速変動中であり、移行示唆情報 I S 1 0 が 1 回目の普通図柄の変動表示であることを示している。1 回目の普通図柄の変動表示は外れとする。

【4 2 0 9】

（c）に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、2 回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことを示している。その結果、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が開放し、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球し、特図 2 の変動表示が開始されている。移行示唆情報 I S 1 0 は 2 回目の普通図柄の変動表示であることを示している。なお、3 回目から 18 回目までの普通図柄の変動表示は外れであるとする。

【4 2 1 0】

（d）に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、19 回目の普通図柄の変動表示中を示している。移行示唆情報 I S 1 0 が 19 回目の普通図柄の変動表示であることを示している。普通図柄の 19 回目は、あと 1 回の普通図柄の変動表示で、移行条件である 20 回に到達するタイミングである。時短 A 状態において普通図柄の変動表示が 20 回転に到達すると、どの武器から大きな金づち I S 8 e にランクアップして、時短 B 状態に移行することが確実であることを示唆する。そのため、「あと普図 1 回転で大きな金づちにラックアップ！？」という文字情報からなる移行示唆情報 I S 9 が表示される。（d

10

20

30

40

50

）の時点では、普通図柄は高速変動で表示されている。

【4211】

（e）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、例えば19回目の普通図柄の変動表示中を示している。移行示唆情報IS10が19回目の普通図柄の変動表示であることを示しているが、（e）の時点では普通図柄はリーチ変動となっているため、「普図19回転（リーチ）」と表示されている。すなわち、19回目の普通図柄の変動表示は、60秒のような長い変動時間が選択されたことを示している。そのため、「あと普図1回転で大きな金づちにラックアップ！？」という文字情報からなる移行示唆情報IS10が表示されているにも関わらず、普図変動が中々終わる気配を見せない。

【4212】

（f）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄表示画面43eが表示されており、1回目の特図2の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「3」「3」「3」）で表示されている。（f）の時点でも、普通図柄はリーチ変動を続けているので、移行示唆情報IS10が「普図19回転（リーチ）」と表示されている。時短付き当たり組合せが確定した時点で、普通図柄のリーチ変動は一旦停止される。この普通図柄のリーチ変動は、大当たり状態の終了後（エンディング演出の終了後）に再開される。

【4213】

（g）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図2の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面43hが表示される。（h）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、例えば「V入賞！BOUNUS1回目」と表示されたV入賞獲得情報44i2を含むラウンド画面43iが表示される。

【4214】

（i）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、大当たりラウンド遊技における第2ラウンド中のラウンド画面43iが表示され、バトル演出が表示される。（j）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、大当たりラウンド遊技における第3ラウンド中のラウンド画面43iが表示され、上述したバトル演出においてプレイヤーPYが敵キャラクターTKに敗北する様子が表示される。

【4215】

（k）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、大当たりラウンド遊技の終了後のエンディング演出が行われるエンディング画面43jが表示され、エンディング終了後、時短A状態が継続される。

【4216】

このように、特図2の変動表示中の普図変動表示がリーチ付きのような変動時間が長いものである場合、その特図2の変動表示中にその普図変動表示が終わらない場合がある。その場合、時短A状態から時短B状態に移行する条件が成立しないので、時短B状態には移行できない。つまり、リーチ表示は、特図1ではリーチ無しの変動に比べて大当たり期待度が高くなるものであるが、時短A状態での普通図柄では普図変動時間が長くなる分だけ、普図変動の消化回数が少なくなるため、遊技者に有利とは言えない表示態様である。

【実施例75】

【4217】

上述した実施例71から実施例74では、時短A状態において特図2の時短付き当たりに当選する場合について説明してきたが、特図2の通常当たりに当選する場合もある。また、上述した実施例71から実施例74では、遊技者は時短A状態において遊技球発射操作を継続して行っていたが、途中で遊技球発射操作が止められてしまう場合もある。以下、上述までとは異なる表示態様での時短A状態における移行示唆演出について図351を参照して説明する。図351は、実施例75の移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【4218】

（a）に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、移行示唆情報IS9が表示された通常RUSH中画面43m1が表示されている。

【4219】

(b) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、普通図柄の変動表示(「○」「×」図柄)と、普通図柄の変動回数を示す移行示唆情報IS10とが表示されている。1回目の普通図柄の変動表示は外れとする。

【4220】

(c) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、2回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことを示している。その結果、特図2用始動入賞装置33bが開放し、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入球し、1回目の特図2の変動表示が開始されている。この後、遊技者は、特図2の変動表示が開始されたことに満足して、遊技球発射操作を行わず、特図2の変動表示の結果を待っているものとする。

【4221】

(d) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1回目の特図2の変動表示の変動時間が例えば90秒とすると例えば半分(45秒)を過ぎた時点の変動中画面43cが表示されている。

【4222】

ここで、1回目の特図2の変動表示は、主制御装置261のCPU501が行う先読み抽選処理の結果、通常当たり結果であることが決まっているものとする。この場合、第1保留表示h1に相当する保留は貯まっていないので、このまま通常当たりが確定すると、次の特図2の変動は行われないので、左打ち遊技を要求される。そこで、サブ制御装置262のCPU551は、このような場合に、遊技者に遊技球発射操作を行わせるための表示を第3図柄表示装置42の表示画面42aに表示させる。

【4223】

(e) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、例えば「保留をためないとヤバいかも・・・」という遊技球発射操作を要求する発射操作要求表示HSが表示される。これにより、発射操作要求表示HSを見た遊技者に対して、このまま通常RUSH中に遊技球発射操作を止めていると、何か不利になるのではないかと、という不安を抱かせて、遊技球発射操作を再開させることができる。

【4224】

なお、発射操作要求表示HSは、「しっかり保留をためてね!」というような単なる発射操作の要求だけでもよい。また、1回目の特図2の変動が開始された時点で、通常当たりか否かに関わらず「保留が満タンになるまで貯めてね!」というような一律の発射操作の要求を行ってもよい。いずれの場合も、もしも通常当たり結果である場合に、保留があれば行われるはずの次の特図2の変動が行われずに通常状態に転落してしまうことを防ぐことができる。

【4225】

(f) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、遊技球発射操作の再開によって、1回目の特図2の変動表示中に、例えば4回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図2用始動入賞装置33bが開放し、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入球し、第1保留表示h1が表示されている。

【4226】

(g) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄表示画面43eが表示されており、1回目の特図2の変動表示の結果が通常当たり組合せ(「2」「2」「2」)で表示されている。

【4227】

(h) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図2の通常当たりのオープニング演出が行われオープニング画面43hが表示される。オープニング情報44fは、第1保留表示h1以上の保留が貯まっている場合は、例えば「RUSH継続おめでとう!」のように表示してもよい。(i) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、例えば「V入賞! BOUNUS 1回目」と表示されたV入賞獲得情報44i2を含むラウンド画面43iが表示される。

【4228】

10

20

30

40

50

(i) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、例えば「V入賞! B O U N U S 1回目」と表示されたV入賞獲得情報44i2を含むラウンド画面43iが表示される。

【4229】

(j) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、大当たりラウンド遊技における第2ラウンド中のラウンド画面43iが表示され、バトル演出が表示される。(k) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、大当たりラウンド遊技における第3ラウンド中のラウンド画面43iが表示され、上述したバトル演出においてプレイヤーPYが敵キャラクターTKに敗北する様子が表示される。

【4230】

(l) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、通常当たりの大当たりラウンド遊技の終了後ではあるが、「大当たりラウンド終了! 通常R U S H継続!」のエンディング情報44jが表示される。すなわち、エンディング終了後、通常状態に移行するが、第1保留表示h1に相当する保留が当該保留表示thにシフトして、2回目の特図2の変動表示が開始される。

【4231】

なお、通常当りに当選した場合であって、1日目の特図1の変動表示中に遊技者が遊技球発射操作を再開しなかった場合、もしくは、再開したが普通図柄の当たりに当選せず、特図2用始動入賞装置33bに入賞できなかった場合は、通常状態に移行するので、エンディング情報44jは「大当たりラウンド終了! 通常状態に移行!」のように表示される。

【4232】

このように、1回目の特図2の変動表示中に、遊技者が遊技球発射操作を行わず、特図2の変動表示の結果を待っている場合に、発射操作要求表示HSを表示することで、1回目の特図2の変動表示が通常当たり結果である場合に、保留があれば行われるはずの次の特図2の変動が行われずに通常状態に転落してしまうことを防ぐことができる。

【実施例76】

【4233】

上述した移行示唆演出が実施例70で説明した同時変動において実行される例について図352から図354を参照して説明する。図352は、実施例76の移行示唆演出の表示態様を示す図である。図353は、図352に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。図354は、図353に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【4234】

まず、図352を参照して、時短A状態において同時変動中に第3図柄表示装置32にて実行される移行示唆演出について説明する。なお、参考のため、各図の下部には、それぞれの図に示すタイミングで、普通図柄用始動口34を遊技球が通過する様子や、右側入賞ユニット38の特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入賞する様子や入賞せずに排出される様子を示している。

【4235】

(a) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、全図柄停止画面43eが表示されており、特図1の変動表示の結果が時短付き大当たりを示す組み合わせ(「1」「1」「1」)で表示されている。このとき、特図1の変動中に第1保留表示h1, 第2保留表示h2, 第3保留表示が点灯しており、保留が3個貯まっているものとする。

【4236】

(b) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特図1の時短付き大当たり状態のエンディング画面43jが表示され、このエンディング演出の終了後、時短A状態(通常R U S H状態)が発生する。

【4237】

(c) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、通常R U S H状態であるこ

10

20

30

40

50

とを示す通常 R U S H 中画面 4 3 m 1 が表示されており、移行示唆情報 I S が表示されている。移行示唆情報 I S は、例えば「次のいずれかが成立したら特別 R U S H 状態へ移行！？」「1. 保留が 4 個貯まる」「2. 同時変動タイマーが 1 2 0 になる」と表示されている。この移行示唆情報 I S によって、保留が規定数（例えば 4 個）貯まることと、同時変動タイマーが 1 2 0 秒に達することすなわち同時変動が 1 回終了することが、時短 A 状態から時短 B 状態に移行させる条件であることを遊技者は認識することができる。

【 4 2 3 8 】

(d) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、通常 R U S H 中画面 4 3 m 1 が表示されている。通常 R U S H 中画面 4 3 m 1 には、特図 1 の同時変動表示 D H が小さく表示されており、同時変動中であることを示す文字情報が表示されている。また、通常 R U S H 中画面 4 3 m 1 は、第 1 の移行示唆情報 I S 1 と、第 2 の移行示唆情報 I S 2 とが表示されている。第 1 の移行示唆情報 I S 1 は、保留の数を示す。第 2 の移行示唆情報 I S 2 は、時短 A 状態における特図 2 の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第 2 の条件が成立した場合に時短 A 状態から時短 A 状態に移行し易さを同時変動タイマーによって示唆している。同時変動タイマーは、特図 1 の同時変動にかかる変動時間を計数するタイマーであり、0 から 1 2 0 秒までを計数している。なお、(d) では、同時変動の開始時点であるので、第 1 の移行示唆情報 I S 1 も第 2 の移行示唆情報 I S 2 も変化していない。

10

【 4 2 3 9 】

(e) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、同時変動の開始から例えば 6 秒後に、2 回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞したことに基づいて、1 回目の特図 2 の変動中画面 4 3 c が表示されている。すなわち、変動中画面 4 3 c には、当該保留表示 t h が表示された第 1 の移行示唆情報 I S 1 と、同時変動タイマーが 6 秒で表示された第 2 の移行示唆情報 I S 2 が表示されている。この時点ではまだ、第 1 の移行示唆情報 I S 1 と第 2 の移行示唆情報 I S 2 は、時短 B 状態へは移行し難いことを示している。

20

【 4 2 4 0 】

(f) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、同時変動の開始から例えば 3 0 秒後までに、1 回目の特図 2 の変動表示中に発生した 2 回の普通図柄当たりに基づき、保留が 1 個貯まった状態が示されている。すなわち、変動中画面 4 3 c には、第 1 保留表示 h 1 が表示された第 1 の移行示唆情報 I S 1 と、同時変動タイマーが 3 0 秒で表示された第 2 の移行示唆情報 I S 2 が表示されている。この時点でもまだ、第 1 の移行示唆情報 I S 1 と第 2 の移行示唆情報 I S 2 は、時短 B 状態へは移行し難いことを示している。

30

【 4 2 4 1 】

(g) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、同時変動の開始から 5 0 秒後に、全図柄表示画面 4 3 e が表示されており、同時変動の開始から 5 0 秒後までに、1 回目の特図 2 の変動表示中に発生した 1 回の普通図柄当たりに基づき、保留がさらに 1 個貯まった状態が示されている。全図柄表示画面 4 3 e には、1 回目の特図 2 の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「3」「3」「3」）と、第 1 保留表示 h 1 から第 2 保留表示 h 3 まで表示された第 1 の移行示唆情報 I S 1 と、同時変動タイマーが 5 0 秒で表示された第 2 の移行示唆情報 I S 2 が表示されている。この時点でもまだ、第 1 の移行示唆情報 I S 1 と第 2 の移行示唆情報 I S 2 は、時短 B 状態へは移行し難いことを示している。同時変動タイマーはこのタイミングで一旦停止される。

40

【 4 2 4 2 】

(h) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、特図 2 の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面 4 3 h が表示されている。(i) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、ラウンド画面 4 3 i が表示され、「V 入賞！B O U N U S 1 回目」の V 入賞獲得情報 4 4 i 2 が表示されている。上述のように第 1 の条件も第 2 の条件も成立していないので、特図 2 の時短付き当たりに当選していても、V 入賞の時点で移行条件成立フラグは立たない。

50

【4243】

(j) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、1ラウンド目のラウンド演出として「1stラウンド」のラウンド数情報44iが表示されている。(k) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、最終の6ラウンド目のラウンド演出として「6thラウンド」のラウンド数情報44iが表示されている。

【4244】

(l) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、大当たりのエンディング演出としてエンディング画面43jに「大当たりラウンド終了！通常RUSH継続！」のエンディング情報44jが表示されている。上述のように第1の条件も第2の条件も成立していないため、V入賞の時点で移行条件成立フラグが立っていないので、時短B状態へは移行せず、エンディング演出終了後は再び時短A状態が発生することになる。

10

【4245】

同時変動中の2回目の時短A状態について、図353を参照する。

【4246】

(a) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、同時変動の開始から51秒後に、2回目の特図2の変動表示の変動中画面43cが表示され、第1の移行示唆情報IS1には当該保留表示thと第1保留表示h1とが表示されている。

【4247】

(b) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、同時変動の開始から100秒後に、全図柄表示画面43eが表示されており、同時変動の開始から100秒後までに、2回目の特図2の変動表示中に発生した2回の普通図柄当たりに基づき、保留が2個貯まった状態が示されている。全図柄表示画面43eには、2回目の特図2の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ(「5」「5」「5」)と、第1保留表示h1から第3保留表示h3まで表示された第1の移行示唆情報IS1と、同時変動タイマーが100秒で表示された第2の移行示唆情報IS2が表示されている。この時点では、第1の移行示唆情報IS1と第2の移行示唆情報IS2とは、次の特図2の変動表示中には第1の条件または第2の条件が成立する可能性があることを示唆している。なお、同時変動タイマーはこのタイミングで一旦停止される。

20

【4248】

(c) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、遊技者がV入賞させたことにより、ラウンド画面43iが表示され、「V入賞！BONUS2回目」のV入賞獲得情報44i2が表示されている。(d) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、遊技者がラウンド遊技を終えたことにより、大当たりのエンディング演出としてエンディング画面43jに「大当たりラウンド終了！通常RUSH継続！」のエンディング情報44jが表示されている。

30

【4249】

(e) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、同時変動の開始から101秒後に、3回目の特図2の変動表示の変動中画面43cが表示され、第1の移行示唆情報IS1には当該保留表示thから第2保留表示h2までが表示されている。

【4250】

(f) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、同時変動の開始から120秒後に、3回目の特図2の変動表示の変動中画面43cが表示されている。また、変動中画面43cは、同時変動の結果示す画像(例えば「4」「3」「5」の外れ組合せ)が表示されている。また、同時変動の開始から120秒後までに、3回目の特図2の変動表示中に発生した1回の普通図柄当たりに基づき、保留がさらに1個貯まった状態が示されている。すなわち、第1の移行示唆情報IS1には当該保留表示thから第3保留表示h3までが表示されている。また、変動中画面43cには、移行示唆情報IS3は、「特別RUSH状態にいけるかも！？」という文字情報からなる移行示唆情報IS3が表示され、時短A状態から時短B状態に移行し易い状態となったことが示唆されている。

40

【4251】

50

(g) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、3回目の同時変動の開始から20秒後に、全図柄表示画面43eが表示されており、3回目の同時変動の開始から20秒後までに、2回目の特図2の変動表示中に発生した1回の普通図柄当たりに基づき、保留がさらに1個貯まった状態が示されている。全図柄表示画面43eには、3回目の特図2の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ(「7」「7」「7」)と、第1保留表示h1から第4保留表示h4まで表示された第1の移行示唆情報IS1が表示されている。なお、時短B状態への移行条件が成立したので、2回目の同時変動中であるが、同時変動タイマーは非表示としている。

【4252】

(h) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、遊技者がV入賞させたことにより、ラウンド画面43iが表示され、「V入賞! BOUNUS 3回目」のV入賞獲得情報44i2が表示されている。(i) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、遊技者がラウンド遊技を終えたことにより、大当たりのエンディング演出としてエンディング画面43jに「大当たりラウンド終了! 特別RUSH突入!」のエンディング情報44jが表示されている。

【4253】

次に、図354を参照して、時短B状態における同時変動中の移行示唆演出について説明する。

【4254】

(a) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、特別RUSH中画面43mが表示され、移行示唆情報IS4が表示されている。移行示唆情報IS4は、例えば「次の条件が成立したら通常状態へ移行! ?」「同時変動メーターが2回120になる」と表示されている。この移行示唆情報IS4によって、時短B状態が通常状態に転落する条件(同時変動が2回終了すること)が示され、その条件が成立するまでは時短B状態において遊技を継続できることを遊技者は認識することができる。

【4255】

(b) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、移行示唆情報IS4の表示時間(例えば5秒)の終了後、時短A状態に貯まっていた4個の保留に基づいて時短B状態において1回目の特図2の変動表示が行われる変動中画面43cが表示されている。変動中画面43cには、第1保留表示h1から第3保留表示h3までが表示されている。変動中画面43cには、20秒後の時点から再開された3回目の同時変動が表示され、同時変動メーターが予め20秒を指した状態で表示されている。

【4256】

(c) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、2回目の同時変動の開始22秒後、全図柄表示画面43eが表示されており、時短B状態における1回目の特図2の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ(「1」「1」「1」)で表示されている。時短B状態における特図2の変動表示時間は2秒である。そのため、同時変動タイマーは、32秒が表示された時点で、一旦停止される。

【4257】

(d) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、V入賞した時点において、「V入賞! BOUNUS 4回目」と表示されたラウンド画面43iが表示される。(e) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、「大当たりラウンド終了! 特別RUSH継続!」というエンディング情報44jが表示されている。

【4258】

この後、第1保留エリアと第2保留エリアの保留が消化され、大当たり状態が連続して発生した後、第3保留エリアの保留が消化される時点になるとする。

【4259】

(f) に示す第3図柄表示装置42の表示画面42aには、2回目の同時変動の開始23秒後、時短A状態に貯まっていた3保留のうち最後の保留に基づいて時短B状態において4回目の特図2の変動表示が行われる変動中画面43cが表示されている。変動中画面

4 3 c には、当該保留表示 t h のみが表示されている。変動中画面 4 3 c には、同時変動メーターが 2 3 秒を指した状態で表示されている。

【4 2 6 0】

(g) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、2 回目の同時変動の開始 2 4 秒後、全図柄表示画面 4 3 e が表示されており、時短 B 状態における 1 回目の特図 2 の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ(「3」「3」「3」)で表示されている。同時変動タイマーは、2 4 秒が表示された時点で、一旦停止される。なお、特図 2 の変動表示中にが保留が貯まらなかったものとする。

【4 2 6 1】

(h) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、V 入賞した時点において、「V 入賞! B O U N U S 5 回目」と表示されたラウンド画面 4 3 i が表示される。(i) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、特図 2 の時短付き大当たり状態のエンディング画面 4 3 j が表示されている。エンディング画面 4 3 j には、「大当たりラウンド終了! 特別 R U S H 継続!」というエンディング画面 4 3 j が表示されている。

【4 2 6 2】

この連チャン 5 回目のエンディング演出の終了後、保留が貯まっておらず、特図 2 の変動表示は開始されないが、時短 B 状態中であるので、普通図柄用始動口 3 4 に遊技球を通過させるべく、右打ち操作が開始される。この後、複数回大当たりは発生したが、保留は貯まらず、時短 B 状態において 2 回目の特図 2 の同時変動が終わりに近付いているものとする。

【4 2 6 3】

(j) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a には、同時変動メーターが 2 回目の同時変動の開始 1 0 0 秒を指した時点で、「メーターがあと 2 0 増えたら通常状態に移行! ?」という文字情報からなる移行示唆情報 I S 4 を表示されている。この後、1 0 1 秒から 1 2 0 秒までをカウントアップする表示を行っても良い。

【4 2 6 4】

(k) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a は、同時変動メーターが 2 回目の同時変動の開始 1 2 0 秒を指した時点で、「メーターがあと 2 回目の 1 2 0 に到達! ここまでかも・・・」という文字情報からなる移行示唆情報 I S 4 を表示されている。また、2 回目の同時変動の結果示す画像(例えば「6」「2」「1」の外れ組合せ)が表示されている。その後、普通図柄の 3 0 回転目の変動が外れ結果となった場合は、時短 B 状態は時短回数をすべて消化したことにより終了する。

【4 2 6 5】

(l) に示す第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a は、通常状態であることを示す通常画面 4 3 a が表示される。通常画面 4 3 a は、左打ちが必要であることを示す、例えば「左打ちに戻して下さい」のような通常状態中左打ち情報 4 3 a 1 が表示される。

【4 2 6 6】

このように、時短 B 状態では、特図 1 の同時変動が 2 回終了することによって時短 B 状態から通常状態に移行(転落)する条件を満たした時点で特図 2 の変動中でなければ、通常状態に移行する。つまり、時短 B 状態において特図 1 の同時変動が 2 回終了することによって時短 B 状態から通常状態に移行(転落)する第 3 の条件を満たした時点で、時短回数がすべて消化されたことになるので、その時点で実行中の特図 2 の変動がなければ、通常状態への転落となる。

【4 2 6 7】

<本実施例における特徴的な構成>

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。本実施例に係るサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、その演出実行機能(例えば上述した実施例 6 9 のステップ T 3 1 1 4 A に示す時短 A 移行表示処理機能)によって、時短 A 状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件(例えば、時短 A 状態において特図 2 の変動に係る保留が規定数貯まるという条件)が成立した場合に、時短 A 状態から時短 B 状態へ

10

20

30

40

50

の移行し易さ（例えば上述した第1の移行示唆情報IS1，移行示唆情報IS3など）を第3図柄表示装置42に表示させることが可能である。また、サブ制御装置262のCPU551は、その演出実行機能によって、上述した所定条件が成立していない状態で、時短A状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件（例えば時短A状態において特図1の変動表示が1回終了するという条件）が成立した場合に、時短A状態から時短B状態への移行し易さ（例えば上述した第2の移行示唆情報IS2，移行示唆情報IS3など）を第3図柄表示装置42に表示させることが可能である。これは、上述した（Td1）の一例である。

【4268】

このように、本実施例の遊技機によれば、時短A状態から時短B状態への移行し易さは、時短A状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件が成立した場合と、所定条件が成立していない状態で、時短A状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件が成立した場合に、表示手段に表示されているので、時短A状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【4269】

また、サブ制御装置262のCPU551は、その演出制御機能によって、時短A状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件（例えば、時短A状態において特図2の変動表示中に特図2の変動に係る保留が規定数貯まるという条件）が成立した場合に、上述した所定条件が成立したことを示す所定条件成立表示（例えば上述した第1の移行示唆情報IS1，移行示唆情報IS3など）によって、時短A状態から時短B状態への移行し易いことを第3図柄表示装置42に表示させることが可能であり、上述した所定条件が成立していない状態で、時短A状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件（例えば時短A状態において特図1の変動表示が1回終了するという条件）が成立した場合に、上述した特定条件が成立したことを示す特定条件成立表示（例えば上述した第2の移行示唆情報IS2，移行示唆情報IS3など）によって、時短A状態から時短B状態への移行し易いことを第3図柄表示装置42に表示させることが可能である。これにより、時短A状態から時短B状態への移行し易さは、所定条件成立表示と特定条件成立表示とに異ならせて、第3図柄表示装置42に表示されているので、時短A状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Td2）の一例である。

【4270】

また、サブ制御装置262のCPU551は、その演出制御機能によって、上述した所定条件（例えば、時短A状態において特図2の変動表示中に特図2の変動に係る保留が例えば4個貯まるという条件）の成立に近付いている場合に、所定条件成立表示（例えば上述した第1の移行示唆情報IS1として4個の保留表示）に近付いていることを示す所定条件未満表示（1～3個の保留表示）によって、時短A状態から時短B状態への移行し易さを、第3図柄表示装置42に表示させることが可能である。これにより、時短A状態から時短B状態への移行し易さは、上述した所定条件の成立に近付いている場合に所定条件成立表示に近付いていることを示す所定条件未満表示によって、第3図柄表示装置42に表示されるので、所定条件成立表示に達するまでの時短A状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Td3）の一例である。

【4271】

また、サブ制御装置262のCPU551は、その演出制御機能によって、特定条件（例えば時短A状態において特図2の変動表示中に普通図柄の変動が20回なされるという条件）の成立に近付いている場合に、特定条件成立表示（例えば時短A状態において特図1の変動表示が1回終了したことを示す停止表示）に近付いていることを示す特定条件未満表示（例えば特図1の変動表示）によって、時短A状態から時短B状態への移行し易さを、第3図柄表示装置42に表示させることが可能である。これにより、上述した特定条件の成立に近付いている場合にその途中経過を見せることで、特定条件成立表示に達するまでの時短A状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（

T d 4) の一例である。

【4272】

また、上述した所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件成立表示に至るまでの時間が、保留表示が例えば4個に達するまでの時間と1回の特図1の変動表示が終了するまでの時間というように、異なる。これにより、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件が成立に至るまでの時間が異なるので、遊技者にその違いを見せることで、時短A状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した(T d 5)の一例である。

【4273】

また、上述した所定条件未満表示(例えば保留表示)が特定条件未満表示(例えば特図1の変動表示)より先に条件成立表示(例えば規定数の保留表示)に至る場合と、上述した特定条件未満表示が所定条件未満表示より先に条件成立表示(例えば特図1の変動表示が1回終了したことを示す停止表示)に至る場合とを有する。これにより、遊技者にどちらが先に成立するかを見せることで、時短A状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した(T d 6)の一例である。

【4274】

また、サブ制御装置262のCPU551は、その演出制御機能によって、所定条件未満表示(例えば保留表示)と特定条件未満表示(例えば特図1の変動表示)のどちらが先に条件成立表示に至るかを示唆する表示(例えば「あと保留1個で特別RUSHへ移行!」や「同時変動メーターがあと20増えたら特別RUSH状態に移行!」のような表示)を行ってもよい。これにより、遊技者にどちらが先に成立しそうか示唆を与えることで、時短A状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した(T d 7)の一例である。

【4275】

また、上述した所定条件未満表示(例えば保留表示)と特定条件未満表示(例えば特図1の変動表示)とは、複数の特図2の変動表示を経てそれぞれの条件が成立に至る場合もある。これにより、複数の特図2の変動表示に亘って遊技者にその違いを見せることで、時短A状態における複数の特図2の変動表示に亘って表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した(T d 9)の一例である。

【実施例77】

【4276】

上述した実施例69～実施例70では、大当たり状態が終了した後に移行する特定の遊技状態において、所定の条件が成立すると特定の遊技状態とは異なる遊技状態に移行する構成について説明したが、本実施例では、大当たり状態が終了した後に移行する特定の遊技状態において、所定の条件が成立すると特定の遊技状態とは異なる遊技状態に移行することが設定される遊技において所定の条件の成立のし易さが変わる構成について説明する。とくに実施例69～実施例70のパチンコ機10との異なる構成を中心に説明する。

【4277】

まず、本実施例のパチンコ機10の概要について説明する。

【4278】

本実施例のパチンコ機10では、主制御装置261のCPU501は、上述した状態制御機能によって、例えば、時短A状態において、特図2の保留が規定数貯まるか、または、特図2の変動表示中に普通図柄の変動回数が規定数に達するという条件(所定の条件)が成立した場合に、大当たり状態を終了した後に時短B状態に制御することが可能である。この所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第1要素と、第1要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第2要素と、によって成立のし易さが変化するので、主制御装置261のCPU501は、上述した状態制御機能において、例えば、時短B状態への移行のし易さを変化させることができる。

【4279】

具体的には、主制御装置261のCPU501は、上述した状態制御機能によって、第

10

20

30

40

50

3 図柄表示装置 4 2 に第 3 図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図 1 の時短 A 大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な時短 A 状態を発生させることが可能である。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 で行われた抽選の結果に基づいて識別情報を動的表示することが可能な機能を有する。主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、この時短 A 状態において、RAM 5 0 3 の保留球格納エリアに格納されている保留数が時短 A 大当たりを発生させたときに設定された規定数を満たしているかどうかを判定する保留数判定機能を有する。また、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 における計数機能は、第 2 図柄表示装置 4 1 に表示されて実行される時短 A 状態中の第 2 図柄の変動回数を計数し、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、第 2 図柄の変動回数が時短 A 大当たりを発生させたときに決定された規定数を満たしているかどうかを判定する普図変動回数判定機能を有する。主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、保留数判定機能および普図変動回数判定機能により所定の条件が成立しているかどうかを判定することが可能である。主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、普通当たり乱数カウンタ C 4 の値によって第 2 図柄の変動時間を設定し、変動種別カウンタ C S 2 の値によって第 3 図柄の変動時間を設定することで特図 2 の保留され易さを変化させることが可能であり、また、普通当たり乱数カウンタ C 4 の値によって第 2 図柄の変動時間を設定し、変動種別カウンタ C S 2 の値によって第 3 図柄の変動時間を設定することで、第 3 図柄の変動表示中に規定数回目の第 2 図柄の変動表示の行われ易さを変化させることができる。

10

【4 2 8 0】

20

さらに具体的には、普通図柄用始動口 3 4 への通過検出に基づく第 2 図柄の抽選の結果が当たりである場合に、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物が開放される。特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞をトリガとして、第 3 図柄（例えば装飾図柄）を変動表示する構成において、第 2 図柄の変動時間や第 3 図柄の変動時間を変化させることで保留され易さを変化させることが可能であり、また、第 2 図柄の変動時間や第 3 図柄の変動時間を変化させることで第 3 図柄の変動表示中に規定数回目の第 2 図柄の変動表示の行われ易さを変化させることが可能である。

【4 2 8 1】

また、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、上述した状態制御機能によって、例えば、時短 B 状態において、普通図柄の変動回数が規定数に達するまでに特図 2 大当たり状態が発生するという条件が成立した場合に、大当たり状態を終了した後に時短 B 状態に制御することが可能である。この所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第 1 要素と、第 1 要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第 2 要素と、によって成立のし易さが増減するので、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、上述した状態制御機能において、例えば、時短 B 状態への移行のし易さを変化させることもできる。

30

【4 2 8 2】

< 所定の条件 >

所定の条件とは、時短 A 状態において特図 2 の保留が規定数貯まるか、または、時短 A 状態において特図 2 の変動表示が行われている間に、規定数回目の普通図柄（第 2 図柄）の変動表示が行われた場合に成立する条件である。時短 A 状態とは、時短 A 状態において所定の条件が成立すると、大当たり遊技の終了後に時短 B 状態に移行する遊技状態のことである。

40

【4 2 8 3】

以下、図 3 5 5 ~ 図 3 5 9 を用いて上述の構成について詳しく説明する。図 3 5 5 (a) は実施例 7 7 の特図 1 大当たり抽選用テーブル、(b) は特図 2 大当たり抽選用テーブルである。図 3 5 6 (a), (b) は時短状態中、非時短状態中の普通当たり抽選用テーブルであり、(c) は普通図柄変動パターン抽選用テーブルである。図 3 5 7 (a), (b) は時短 A 状態、時短 B 状態における特図 2 主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。図 3 5 8 は、所定の条件（保留数 1）の成立に基づき時短 A 状態から時短 B 状態

50

に移行する場合の遊技機の動作を示すタイムチャートである。図 3 5 9 は、時短 B 状態における遊技機の動作を示すタイムチャートである。

【 4 2 8 4 】

＜特図 1 大当たり抽選用テーブル、特図 2 大当たり抽選用テーブル＞

図 3 5 5 を参照して本実施例の特図 1 大当たり抽選用テーブル、特図 2 大当たり抽選用テーブルについて説明する。図 3 5 5 (a) は特図 1 大当たり抽選用テーブルであり、(b) は特図 2 大当たり抽選用テーブルである。

【 4 2 8 5 】

本実施例では、特図 1 で 6 R 時短付き大当たりである場合の時短状態（時短 A 1 ～時短 A 4 の連続操作有利特典）の振り分けが上述の実施例とは異なっている。図 3 5 5 (a) に示すように、特図 1 大当たり抽選用テーブルでは、時短状態は、大当たり図柄カウンタ C 2 (0 ～ 9 9) によって振り分けられる。大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「0」～「2」の場合には、時短 A 1 に振り分けられる。時短 A 1 は、保留が 4 個貯まるか、普通図柄（第 2 図柄）が 2 0 回変動すると終了する時短状態である。大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「3」～「12」の場合には、時短 A 2 に振り分けられる。時短 A 2 は、保留が 3 個貯まるか、普通図柄（第 2 図柄）が 2 0 回変動すると終了する時短状態である。大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「13」～「27」の場合には、時短 A 3 に振り分けられる。時短 A 3 は、保留が 2 個貯まるか、普通図柄（第 2 図柄）が 2 0 回変動すると終了する時短状態である。大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「28」～「47」の場合には、時短 A 4 に振り分けられる。時短 A 4 は、保留が 1 個貯まるか、普通図柄（第 2 図柄）が 2 0 回変動すると終了する時短状態である。本実施例では、時短状態の終期となる保留の数が少ない時短状態に振り分けられ易くなっている。特図 2 の保留が規定数貯まり易い時短状態が設定され易くなっている。特図 2 の保留が規定数貯まり易い時短状態に移行し易くなっている。

【 4 2 8 6 】

なお、上述の特図 1 大当たり抽選用テーブルでは、時短状態の終期となる普通図柄（第 2 図柄）の変動回数は、2 0 回に設定されているが、変動回数は、これに限らずこれ以外の回数であってもよい。また、連続操作有利特典である時短 A 1 ～時短 A 4 のすべてが同じ変動回数となっているが、それぞれが異なる変動回数であってもよい。さらに、連続操作有利特典である時短 A 1 ～時短 A 4 で規定される保留の数に応じて多い変動回数となってもよいし、規定される保留の数に応じて少ない変動回数となってもよい。

【 4 2 8 7 】

次に、図 3 5 5 (b) を用いて、特図 2 の当たり種別と時短状態（時短 A 1 ～時短 A 4 の連続操作有利特典）の振り分けについて説明する。本実施例では、特図 2 の小当たりの場合の当たり種別と時短状態（連続操作有利特典である時短 A 1 ～時短 A 4）の振り分けが上述の実施例とは異なっている。図 3 5 7 (b) に示すように、特図 2 大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタ C 1 (0 ～ 5 9 9) が「2」～「149」「151」～「299」「301」～「449」「451」～「599」の場合が当たり（小当たり）である。大当たり乱数カウンタ C 1 が小当たりであり、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「0」～「2」の場合には、時短 A 1 または時短 B が振り分けられる。大当たり乱数カウンタ C 1 が小当たりであり、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「3」～「12」の場合には、時短 A 2 または時短 B が振り分けられる。大当たり乱数カウンタ C 1 が小当たりであり、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「13」～「27」の場合には、時短 A 3 または時短 B が振り分けられる。大当たり乱数カウンタ C 1 が小当たりであり、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「28」～「86」の場合には、時短 A 4 または時短 B が振り分けられる。大当たり乱数カウンタ C 1 が小当たりであり、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「87」～「99」の場合には、時短状態が付かない 3 R 通常小当たりに振り分けられる。なお、時短 A と時短 B の振り分けについては、V 入賞時の遊技状態によって決定される。V 入賞時の遊技状態が時短 B である場合に、時短 B が振り分けられる。

【 4 2 8 8 】

このように、特図 2 大当たり抽選用テーブルでは、小当たりとなる場合のうち、約 3 パ

ーセントの割合で時短 A 1 小当たりとなり、約 10 パーセントの割合で時短 A 2 小当たりとなり、約 15 パーセントの割合で時短 A 3 小当たりとなり、約 59 パーセントの割合で時短 A 4 小当たりとなり、約 13 パーセントの割合で時短状態が付かない通常小当たりとなる。本実施例では、特図 1 大当たり抽選用テーブルと同様に特図 2 大当たり抽選用テーブルにおいても時短状態の終期となる保留の数が少ない時短状態に振り分けられ易くなっている。特図 2 の保留が規定数貯まり易い時短状態が設定され易くなっている。したがって、時短 A 状態で所定の条件が成立し易いので、時短 A 状態から時短 B 状態に移行し、時短 B 状態で外れまたは通常当たりとならずに時短 B 状態を継続させるという遊技性がある。

【4289】

10

次に図 356 を用いて、普通図柄（第 2 図柄）の抽選について説明する。本実施例では、時短状態中の普通図柄（第 2 図柄）の抽選に当たる確率が、上述の実施例とは異なっている。また、普通図柄（第 2 図柄）の変動時間および普通図柄（第 2 図柄）の変動時間への振り分けが上述の実施例とは異なっている。図 356（a）は時短状態中の普通当たり抽選用テーブルであり、（b）は非時短状態中の普通当たり抽選用テーブルであり、（c）は普通図柄変動パターン抽選用テーブルである。

【4290】

時短状態中に普通図柄（第 2 図柄）の抽選に当たる確率について説明する。図 356（a）に示すように、普通当たり乱数カウンタ C 4（0～250）が「0」～「13」「84」～「97」「168」～「181」の場合が当たりであり、普通当たり乱数カウンタ C 4（0～250）が「14」～「83」「98」～「167」「182」～「250」の場合が外れである。このように、時短状態中の普通図柄（第 2 図柄）の抽選は約 16 パーセント（約 1／6）の確率で当たりになるように設定されている。時短状態中は、普通図柄（第 2 図柄）の抽選に当たり易く設定されている。したがって、時短状態中は、特図 2 用始動入賞装置 33b に遊技球が入賞し易くなり、特図 2 の保留が貯まり易くなっている。

20

【4291】

非時短状態中に普通図柄（第 2 図柄）の抽選に当たる確率について説明する。非時短状態中に普通図柄（第 2 図柄）の抽選に当たる確率は、上述の実施例と同様である。図 356（b）に示すように、非時短状態中の普通当たり抽選用テーブルでは、普通当たり乱数カウンタ C 4（0～250）が「0」～「250」の場合が外れである。

30

【4292】

次に、普通図柄（第 2 図柄）の変動時間の振り分けについて説明する。本実施例では、各遊技状態における普通図柄（第 2 図柄）の変動時間が短くなっている点が、上述の実施例とは異なっている。図 356（c）に示すように、普通図柄パターン選択用テーブルは、遊技状態および普通当たり乱数カウンタ C 4（0～250）の値に応じて普通図柄（第 2 図柄）の変動時間が異なるように設定されている。

【4293】

通常状態や大当たりラウンド遊技状態などの非時短状態の場合には、普通当たり乱数カウンタ C 4（0～250）が「0」～「125」の場合に普通図柄（第 2 図柄）の変動時間が例えば 3 秒に設定され、普通当たり乱数カウンタ C 4（0～250）が「126」～「225」の場合に普通図柄（第 2 図柄）の変動時間が例えば 4 秒に設定され、普通当たり乱数カウンタ C 4（0～250）が「226」～「250」の場合に普通図柄（第 2 図柄）の変動時間が例えば 5 秒に設定されている。

40

【4294】

時短 A 状態の場合には非時短状態の場合と同様に、普通当たり乱数カウンタ C 4（0～250）が「0」～「125」の場合に普通図柄（第 2 図柄）の変動時間が例えば 3 秒に設定され、普通当たり乱数カウンタ C 4（0～250）が「126」～「225」の場合に普通図柄（第 2 図柄）の変動時間が例えば 4 秒に設定され、普通当たり乱数カウンタ C 4（0～250）が「226」～「250」の場合に普通図柄（第 2 図柄）の変動時間が

50

例えば 5 秒に設定されている。

【 4 2 9 5 】

時短 B 状態の場合には、普通当たり乱数カウンタ C 4 (0 ~ 2 5 0) によって振り分けられる普通図柄 (第 2 図柄) の変動時間が時短 A 状態の場合および非時短状態の場合よりも短い時間に振り分けられるように設定されている。普通当たり乱数カウンタ C 4 (0 ~ 2 5 0) が「 0 」 ~ 「 1 2 5 」 の場合に普通図柄 (第 2 図柄) の変動時間が例えば 1 秒に設定され、普通当たり乱数カウンタ C 4 (0 ~ 2 5 0) が「 1 2 6 」 ~ 「 2 2 5 」 の場合に普通図柄 (第 2 図柄) の変動時間が例えば 2 秒に設定され、普通当たり乱数カウンタ C 4 (0 ~ 2 5 0) が「 2 2 6 」 ~ 「 2 5 0 」 の場合に普通図柄 (第 2 図柄) の変動時間が例えば 3 秒に設定されている。

10

【 4 2 9 6 】

本実施例では、上述の実施例よりも普通図柄 (第 2 図柄) の変動時間が短くなるように設定されており、また、短い変動時間が選択され易く設定されているので、普通図柄 (第 2 図柄) の抽選に係る時間が短くなる。したがって、特別図柄 (第 3 図柄) の変動中に行われる普通図柄 (第 2 図柄) の抽選が多くすることができ、特別図柄 (第 3 図柄) の変動中に普通図柄 (第 2 図柄) の抽選に当たる機会が多くなる。なお、上述した普通図柄 (第 2 図柄) の変動時間は一例である。時短状態において後述する図 3 5 7 に示す特別図柄 (第 3 図柄) の変動中に普通図柄 (第 2 図柄) の変動が複数回変動できる変動時間であればよい。

20

【 4 2 9 7 】

次に、遊技状態と特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放パターンとの関係について説明する。図 3 5 6 (c) に示すように、非時短状態中 (例えば通常遊技状態中や大当たり遊技状態中) には普通図柄 (第 2 図柄) が当たりにならないので、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物は、開放されない。時短状態中に普通図柄 (第 2 図柄) が当たりになれば、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物は、所定の回数所定時間 (例えば 0 . 9 秒) 開放される。そのため、時短状態中であれば普通図柄 (第 2 図柄) が当たりになった場合に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞が容易になるが、時短状態以外の遊技状態中は普通図柄 (第 2 図柄) が当たりにならないので図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞が見込まれない。

【 4 2 9 8 】

30

なお、上述した特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放パターンは一例である。上述の特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物の開放パターンでは、非時短状態中 (例えば、通常遊技状態中や大当たり遊技状態中) には普通図柄 (第 2 図柄) は全て外れに設定されているので、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の電動役物は開放されずに、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞しないようになっているが、非時短状態中に普通図柄 (第 2 図柄) が当たりになるように設定され、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞することが難しい時間 (例えば 0 . 2 秒間) 開放されるようにして、非時短状態中に普通図柄 (第 2 図柄) が当たったとしても、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞することが難しくればよい。

【 4 2 9 9 】

40

次に、図 3 5 7 を用いて特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入賞に基づいて行われる特別図柄 (第 3 図柄) の変動時間について説明する。本実施例では、時短 A 状態における小当たりの場合の特別図柄 (第 3 図柄) の変動時間および変動時間の振り分けと、時短 B 状態における特別図柄 (第 3 図柄) の変動時間が上述の実施例とは異なっている。図 3 5 7 は特図 2 主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。図 3 5 7 (a) は時短 A 状態における特図 2 主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルであり、図 3 5 7 (b) は時短 B 状態における特図 2 主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。

【 4 3 0 0 】

図 3 5 7 (a) に示すように、時短 A 状態における特図 2 の主装飾図柄変動パターンは、大当たり乱数カウンタ C 1 が「 1 5 0 」 「 3 0 0 」 「 3 0 0 」 の値すなわち直撃大当た

50

りである場合には、大当たり長変動（例えば30秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタC1が「2」～「149」「151」～「299」「301」～「449」「451」～「599」の値すなわち小当たりである場合には、変動種別カウンタCS2（0～240）の値が「0」～「200」である場合に小当たり長変動パターンA（例えば36秒）に設定され、変動種別カウンタCS2の値が「201」～「231」である場合に小当たり長変動パターンB（例えば42秒）に設定され、変動種別カウンタCS2の値が「231」～「240」である場合に小当たり長変動パターンC（例えば48秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタC1が「0」「1」の値すなわち外れである場合は、ハズレ長変動（例えば30秒）に設定されている。このように、時短A状態における特図2の主装飾図柄変動パターンは、小当たりである場合に複数の変動時間が設定されている。また、小当たりである場合に短い変動時間が選択され易くなっている。したがって、時短A状態に係る時間を短くすることができる。

10

【4301】

図357（b）に示すように、時短B状態における特図2の主装飾図柄変動パターンは、直撃大当たりである場合、小当たりである場合、外れである場合ともに短変動（例えば6秒）に設定されている。本実施例では、時短B状態における特別図柄（第3図柄）の変動時間が上述実施例の変動時間（例えば2秒）よりも長く設定されている。これにより、時短B状態においても保留が貯まり易くなっている。

【4302】

<時短A状態での継続率を抑え、時短B状態での継続率を高める遊技性>

20

時短A状態において、所定の条件（例えば保留が1個貯まる）が成立する場合について図358を用いて説明する。特図1で時短A（連続操作有利特典である時短A1～時短A4）大当たりになった場合には、大当たりラウンド遊技の終了後に時短A状態に移行する。時短A状態の一例として、選択され易い時短A4となった場合について説明する。時短A4において所定の条件が成立するのは、特図2の保留が1個貯まった場合か、特図2の変動表示が行われている間に、20回目の普通図柄（第2図柄）の変動表示が行われた場合である。

【4303】

時短状態では、普通図柄（第2図柄）に基づく抽選が通常状態（例えば当たりなし）よりも当たり易い確率（例えば約1／6）に設定される。時短A状態における普通図柄（第2図柄）の変動時間は、変動時間が短い3秒が選択され易いように設定されている。説明の都合上時短A状態で普通図柄（第2図柄）の変動時間はすべて3秒が選択された場合について記載している。図358に示すように、遊技球が普通図柄用始動口34を通過すると普通図柄（第2図柄）の変動表示が3秒間行われ、普通図柄（第2図柄）の抽選の結果が当たりである場合に、特図2用始動入賞装置33bの電動役物が作動状態となる（開放される）。図358には、6回目の普通図柄（第2図柄）の抽選の結果が当たりとなって、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が1球入賞し、特別図柄（第3図柄）が小当たり長変動パターンA～小当たり長変動パターンCのうち変動時間が短い小当たり長変動パターンAが選択され、36秒間変動表示される場合が示されている。

30

【4304】

図358には、小当たり長変動パターンAでの特別図柄（第3図柄）の変動表示中に時短A状態になってから12回目の普通図柄（第2図柄）の抽選の結果が当たりとなって、特図2の保留が1個貯まる様子が示されている。時短A4では特図2の保留が1個貯まるという所定の条件が成立し、大当たりラウンド遊技の終了後に時短B状態に移行することが決定される。

40

【4305】

1球目の特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づく特別図柄（第3図柄）の変動表示が終了すると、大当たりラウンド遊技が開始される。時短A状態において所定の条件が成立しているので、大当たりラウンド遊技が終了すると時短B状態になる。時短B状態では、時短A状態で保留されていた2球目の特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づく

50

特別図柄（第3図柄）の変動表示が開始され、特別図柄（第3図柄）の変動表示が短変動の6秒間で行われる。2球目の特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づく特別図柄（第3図柄）の変動表示が終了すると大当たりラウンド遊技が開始される。2球目の特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づく特別図柄（第3図柄）の抽選が時短突き当たりの場合は、大当たりラウンドが終了後に時短B状態が継続されるが、時短が付かない通常当たりの場合は、大当たりラウンドが終了後に通常状態になる。

【4306】

＜時短B状態＞

時短B状態における遊技の流れについて図359を用いて説明する。時短状態では、普通図柄（第2図柄）に基づく抽選が通常状態（例えば当たりなし）よりも当たり易い確率（例えば約1／6）に設定される。時短B状態は、普通図柄（第2図柄）の変動表示が30回行われた場合に時短状態が終了するものである。時短B状態における普通図柄（第2図柄）の変動時間は、図356に上述したように1秒～3秒のうち1秒が選択され易く設定されている。図359では、普通図柄（第2図柄）の変動時間はすべて1秒が選択された場合について記載している。

10

【4307】

図359に示すように、遊技球が普通図柄用始動口34を通過すると普通図柄（第2図柄）の変動表示が行われ、普通図柄（第2図柄）の抽選の結果が当たりである場合に、特図2用始動入賞装置33bの電動役物が作動状態となる（開放される）。図359には、6回目の普通図柄（第2図柄）の抽選の結果が当たった場合に、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が1球入賞して、特別図柄（第3図柄）が6秒間変動表示される様子が示されている。普通図柄（第2図柄）の変動表示が30回行われるまでに普通図柄（第2図柄）の抽選に当たり、特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づく特別図柄（第3図柄）の抽選が時短突き当たりになった場合は、大当たりラウンド遊技が終了後に時短B状態が継続される。

20

【4308】

2回目の時短B状態では、6回目の普通図柄（第2図柄）の抽選の結果が当たりである場合に、特図2用始動入賞装置33bに遊技球が1球入賞して、1球目の特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づく特別図柄（第3図柄）の変動表示中に12回目の普通図柄（第2図柄）の抽選に当たり特図2用始動入賞装置33bに遊技球が1球入賞し、保留が貯まる様子が示されている。1球目の特図2用始動入賞装置33bへの入賞に基づく特別図柄（第3図柄）の抽選が当たりであれば、大当たりラウンド遊技が行われ、大当たりラウンド遊技が終了後に時短B状態が継続される。

30

【4309】

2回目の大当たりラウンド遊技が終了後に3回目の時短B状態になり保留されていた特別図柄（第3図柄）の変動が開始される。保留されていた特別図柄（第3図柄）の抽選が時短突き当たりであれば、大当たりラウンド遊技が終了後に時短B状態が継続される。

【4310】

このように時短B状態は、普通図柄（第2図柄）の変動表示が30回行われると通常状態に移行する。時短B状態において時短付き当たりとなれば時短B状態を継続する。また、時短B状態は、保留がない場合に時短の付かない通常当たりで当たることで通常状態に移行する。したがって、時短B状態では、普通図柄（第2図柄）に基づく抽選で当たりとなり易いので、大当たりラウンド遊技が発生し易い時短B状態が継続し易くなっている。

40

【4311】

本実施例の遊技機は、時短A状態において所定の条件が成立し易い設定になっているので、時短B状態に移行し易く、時短A状態において大当たりが連続して発生し難くなっているが、時短B状態においては、時短B状態が継続し易く、大当たりが連続して発生し易くなっている。

【4312】

＜所定条件の成立し易さを変化させる要素1＞

50

時短 A 状態において特図 2 の保留が規定数貯まるという所定の条件が成立するためには、特別図柄（第 3 図柄）が変動表示されている間に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が規定数入賞する必要がある。ここでは、所定の条件の成立のし易さを変化させる要素として、特別図柄（第 3 図柄）の変動時間を変えることによって、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入賞のし易さが変化する構成について説明する。

【 4 3 1 3 】

特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入賞のし易さは、普通図柄（第 2 図柄）の抽選の当たり易さによって変わる。したがって、特別図柄（第 3 図柄）の変動表示中に普通図柄（第 2 図柄）の抽選の当たり易さを変える要素について説明する。例えば、普通図柄（第 2 図柄）の変動時間 3 秒とすると、特別図柄（第 3 図柄）が 3 6 秒間変動表示される場合には、普通図柄（第 2 図柄）の抽選を 1 2 回行うことができる。また、特別図柄（第 3 図柄）が 4 8 秒間変動表示される場合には、普通図柄（第 2 図柄）の抽選を 1 6 回行うことができる。普通図柄（第 2 図柄）の抽選回数が増えると普通図柄（第 2 図柄）の抽選に当たり易くなるので、特別図柄（第 3 図柄）の変動時間が長くなると普通図柄（第 2 図柄）の抽選回数が増え、特別図柄（第 3 図柄）の変動表示中に普通図柄（第 2 図柄）の抽選に当たり易くなる。普通図柄（第 2 図柄）の抽選に当たり易くなると特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞し易くなる。つまり、特別図柄（第 3 図柄）の変動時間が長くなると、特別図柄（第 3 図柄）が変動表示されている間に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞し易くなり、時短 A 状態において特図 2 の保留が規定数貯まるという所定の条件は成立し易くなる。

【 4 3 1 4 】

対して、特別図柄（第 3 図柄）の変動時間が短くなると普通図柄（第 2 図柄）の抽選回数が減り、特別図柄（第 3 図柄）の変動表示中に普通図柄（第 2 図柄）の抽選に当たり難くなる。普通図柄（第 2 図柄）の抽選に当たり難くなると特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞し難くなる。したがって、特別図柄（第 3 図柄）の変動時間が短くなると、特別図柄（第 3 図柄）が変動表示されている間に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入賞し難くなり、時短 A 状態において特図 2 の保留が規定数貯まるという所定の条件は成立し難くなる。

【 4 3 1 5 】

< 所定条件の成立し易さを変化させる要素 2 >

上述の例では、時短 A 状態において特図 2 の保留が規定数貯まるという所定の条件の成立のし易さを変化させる要素として、特別図柄（第 3 図柄）の変動時間を変えることによって記載したが、本例では、普通図柄（第 2 図柄）の変動時間を変えることによって所定の条件の成立のし易さを変化させる場合について説明する。

【 4 3 1 6 】

時短 A 状態において特図 2 の保留が規定数貯まるという所定の条件が成立するためには、特別図柄（第 3 図柄）が変動表示されている間に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が規定数入賞する必要がある。特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入賞のし易さは、普通図柄（第 2 図柄）の抽選の当たり易さによって変わる。したがって、特別図柄（第 3 図柄）の変動表示中に普通図柄（第 2 図柄）の抽選の当たり易さを変える要素について説明する。

【 4 3 1 7 】

例えば、特別図柄（第 3 図柄）が 4 8 秒間変動表示される場合について考える。普通図柄（第 2 図柄）の変動時間が 3 秒の場合は、特別図柄（第 3 図柄）の変動表示中に普通図柄（第 2 図柄）の抽選を 1 6 回行うことができる。普通図柄（第 2 図柄）の変動時間が 5 秒の場合は、特別図柄（第 3 図柄）の変動表示中に普通図柄（第 2 図柄）の抽選を 9 回行うことができる。

【 4 3 1 8 】

普通図柄（第 2 図柄）の抽選の抽選回数が増えると普通図柄（第 2 図柄）の抽選に当たり易くなるので、普通図柄（第 2 図柄）の変動時間が短くなると特別図柄（第 3 図柄）の

変動表示中に行われる普通図柄（第２図柄）の抽選回数が増え、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり易くなる。普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり易くなると特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し易くなる。したがって、普通図柄（第２図柄）の変動時間が短くなると、特別図柄（第３図柄）が変動表示されている間に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し易くなり、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件は成立し易くなる。

【４３１９】

対して、普通図柄（第２図柄）の変動時間が長くなると特別図柄（第３図柄）の変動表示中に行われる普通図柄（第２図柄）の抽選回数が減り、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり難くなる。普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり難くなると特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し難くなる。したがって、普通図柄（第２図柄）の変動時間が長くなると、特別図柄（第３図柄）が変動表示されている間に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し難くなり、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件は成立し難くなる。

10

【４３２０】

＜所定条件の成立し易さを変化させる要素３＞

上述の２つの例では、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件の成立のし易さを変化させる要素について説明したが、本例では、もう一方の、時短Ａ状態において特図２の変動表示が行われている間に、規定数回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われるという所定の条件の成立し易さを変化させる要素について説明する。

20

【４３２１】

特別図柄（第３図柄）の変動時間が長くなると、特別図柄（第３図柄）の変動表示が行われている間に普通図柄（第２図柄）の変動が行える回数は増えるので、２０回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われるまで特別図柄（第３図柄）の変動表示が行われることが多くなる。したがって、特図２の変動表示が行われている間に、規定数回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われた場合に成立する所定の条件は特別図柄（第３図柄）の変動時間が長ければ成立し易くなる。

【４３２２】

対して、特別図柄（第３図柄）の変動時間が短くなると、特別図柄（第３図柄）の変動表示が行われている間に普通図柄（第２図柄）の変動が行える回数は減るので、２０回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われるまでに特別図柄（第３図柄）の変動表示が終了してしまう場合が増えてしまう。したがって、特図２の変動表示が行われている間に、規定数回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われた場合に成立する所定の条件は特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い時よりも成立し難くなる。

30

【４３２３】

＜本実施例における特徴的な構成＞

上述したように、実施例７７のパチンコ機１０によれば、以下の特徴的な構成を備える。

【４３２４】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、例えば、時短Ａ状態において、特図２の変動表示中に特図２の保留の数が規定数を満たした状態で特図２大当たり状態が発生するという条件または特図２の変動表示中に普通図柄の変動回数が規定数を満たした状態で特図２大当たり状態が発生するという条件（所定の条件）が成立した場合に、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態に制御することが可能である。この所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第１要素と、第１要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第２要素と、によって成立のし易さが増えるので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能において、例えば、時短Ｂ状態への移行のし易さを変化させることができる。このように、時短Ｂ状態へ移行し易くすることができるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、

40

50

上述した（T e 1）に記載の遊技機の一例である。

【4325】

また、主制御装置261のCPU501は、上述した状態制御機能によって、例えば、時短B状態において、特図2の変動表示中に普通図柄の変動回数が規定数に達するまでに特図2大当たり状態が発生するという条件（所定の条件）が成立した場合に、大当たり状態を終了した後に時短B状態に制御することが可能である。この所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第1要素と、第1要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第2要素と、によって成立のし易さが変化するので、主制御装置261のCPU501は、上述した状態制御機能において、例えば、時短B状態への移行のし易さを変化させることができる。このように、時短B状態へ移行し易くすることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、上述した（T e 1）に記載の遊技機の一例である。

10

【4326】

具体的には、第3図柄表示装置42に特別図柄（第3図柄）の変動表示の結果が例えば特図1の時短A大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な時短A状態を発生させることが可能である。サブ制御装置262のCPU551は、主制御装置261のCPU501で行われた抽選の結果に基づいて識別情報を動的表示することが可能な機能を有する。主制御装置261のCPU501は、この時短A状態において、RAM503の保留球格納エリアに格納されている保留数が時短A大当たりを発生させたときに設定された規定数を満たしているかどうかを判定する保留数判定機能を有する。また、主制御装置261のCPU501における計数機能は、第2図柄表示装置41に表示されて実行される時短A状態中の第2図柄の変動回数を計数し、主制御装置261のCPU501は、第2図柄の変動回数が時短A大当たりを発生させたときに決定された規定数を満たしているかどうかを判定する普通図柄変動回数判定機能を有する。主制御装置261のCPU501は、保留数判定機能および普通図柄変動回数判定機能により所定の条件が成立しているかどうかを判定することが可能である。主制御装置261のCPU501は、普通当たり乱数カウンタC4の値によって第2図柄の変動時間を設定し、変動種別カウンタCS2の値によって特別図柄（第3図柄）の変動時間を設定することで特図2の保留され易さを変化させることが可能であり、また、普通当たり乱数カウンタC4の値によって第2図柄の変動時間を設定し、変動種別カウンタCS2の値によって特別図柄（第3図柄）の変動時間を設定することで、特別図柄（第3図柄）の変動表示中に規定数回目の第2図柄の変動表示の行われ易さを変化させることができる。

20

30

【4327】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のように所定の条件の成立し易さが変化することが特徴的である。

【4328】

また、上述した第1要素は、時短A状態において行われる遊技球発射操作に基づいて満たされる規定数保留が貯まるかまたは規定回数普通図柄が変動するという条件であり、該条件が満たされ易いような規定の保留数が少ないかまたは規定の普通図柄の変動回数が少ない設定にすることにより上述した所定の条件が成立し易くなり、第2要素は、始動条件の成立に基づいて設定される特図2の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が長いほど上述した所定の条件が成立し易くなるので、主制御装置261のCPU501は、大当たり状態を終了した後に時短B状態へ移行し易くすることができる。これは、上述した（T e 2）に記載の遊技機の一例である。

40

【4329】

具体的には、主制御装置261のCPU501は、上述のように第1要素と第2要素とが設定された特図1大当たり抽選用テーブルによる時短状態の振り分けで、時短A大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定を選択するか、または、普通図柄（第2図柄）の変動回数の規定数が少ない設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。また、時短A状態における特図2主装飾図柄の変動パターン選

50

択用テーブルで特別図柄（第3図柄）の変動時間が長い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。

【4330】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述のように第1要素と第2要素とが設定された状態で、時短A大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定が選択され易い様に設定すること、または、時短A大当たりを発生させるときに決定される普通図柄（第2図柄）の変動回数の規定数が少ない設定が選択され易い様に設定することで時短B状態に移行し易くすることができる。また、特別図柄（第3図柄）の変動時間が長い設定が選択され易い様に設定することで、時短B状態に移行し易くすることができる。したがって、時短A状態から時短B状態に移行し易くできる。

10

【4331】

また、上述した第1要素は、時短A状態において行われる遊技球発射操作に基づいて満たされる規定数保留が貯まるかまたは規定回数普図が変動するという条件であり、該条件が満たされ易いような規定の保留数が少ないかまたは規定の普図の変動回数が少ない設定にすることにより上述した所定の条件が成立し易くなり、上述した第2要素は、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される普図の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が短いほど上述した所定の条件が成立し易くなるので、主制御装置261のCPU501は、大当たり状態を終了した後に時短B状態へ移行し易くすることができる。これは、上述した（Te3）に記載の遊技機の一例である。

【4332】

20

具体的には、主制御装置261のCPU501は、上述のように第1要素が設定された特図1大当たり抽選用テーブルによる時短状態の振り分けで、時短A大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定を選択するか、または、普通図柄（第2図柄）の変動回数の規定数が少ない設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。また、上述のように第2要素が設定された時短A状態における普通図柄変動パターン抽選用テーブルで普通図柄（第2図柄）の変動時間が短い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。

【4333】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述のように第1要素が設定された状態で、時短A大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定が選択され易い様に設定すること、または、時短A大当たりを発生させるときに決定される普通図柄（第2図柄）の変動回数の規定数が少ない設定が選択され易い様に設定することで時短B状態に移行し易くすることができる。また、上述のように第2要素が設定された状態で、普通図柄（第2図柄）の変動時間が短い設定が選択され易い様に設定することで、時短B状態に移行し易くすることができる。したがって、時短A状態から時短B状態に移行し易くできる。

30

【4334】

また、本実施例では、特図1大当たり抽選用テーブルによる時短状態の振り分けで、普図の変動回数の規定数は20回に限定されていたが、これとは異なる構成であってもよい。すなわち、上述した第1要素は、時短A状態において行われる遊技球発射操作に基づいて満たされる規定数保留が貯まるという条件であり、該条件が満たされ易いような規定の保留数が少ない設定にすることにより上述した所定の条件が成立し易くなり、上述した第2要素は、時短A状態において行われる遊技球発射操作に基づいて満たされる規定回数普図が変動するという条件であり、該条件が満たされ易いような規定の普図の変動回数が少ない設定にすることにより上述した所定の条件が成立し易くなり、一方の要素に設定される条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される条件が満たされ難い設定にされてもよい。このようにすれば、主制御装置261のCPU501は、大当たり状態を終了した後に時短B状態へ適度に移行することができる。これは、上述した（Te4）に記載の遊技機の一例である。

40

【4335】

50

具体的には、主制御装置 261 の CPU 501 は、上述のように第 1 要素および第 2 要素が設定された特図 1 大当たり抽選用テーブルによる時短状態の振り分けで、時短 A 大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができ、また、時短 A 大当たりを発生させるときに決定される普通図柄（第 2 図柄）の変動回数の規定数が少ない設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。上述のように第 1 要素および第 2 要素において、一方の要素に設定される例えば保留の規定数の条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される例えば普通図柄の変動回数規定数の条件が満たされ難い設定にされる。具体的には、特図 1 大当たり抽選用テーブルにおいて保留 A 4 のように規定数が保留 1 個のものが選ばれ易い設定になっている場合に、普図変動の規定数を 30 回に設定するような例である。したがって、時短 A 状態から時短 B 状態に適度に移行することができる。

10

【4336】

このように、本実施例とは別の遊技機によれば、時短 A 大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定が選択され易い様に設定することで時短 B 状態に移行し易くすることができる。また、時短 A 大当たりを発生させるときに決定される普通図柄（第 2 図柄）の変動回数規定数が少ない設定が選択され易い様に設定することで時短 B 状態に移行し易くすることができる。このように第 1 要素および第 2 要素を可変に設定した状態で、一方の要素に設定される条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される条件が満たされ難い設定にすることができるので、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

20

【4337】

また、上述した第 1 要素は、始動条件の成立に基づいて設定される特図 2 の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が長いほど上述した所定の条件が成立し易くなり、上述した第 2 要素は、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される普図の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が短いほど上述した所定の条件が成立し易くなるので、主制御装置 261 の CPU 501 は、大当たり状態を終了した後に時短 B 状態へ移行し易くすることができる。これは、上述した（Te 5）に記載の遊技機の一例である。

【4338】

具体的には、主制御装置 261 の CPU 501 は、上述のように第 1 要素が設定された時短 B 状態における特図 2 主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルで特別図柄（第 3 図柄）の変動時間が長い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができ、また、上述のように第 2 要素が設定された時短 B 状態における普通図柄変動パターン抽選用テーブルで普通図柄（第 2 図柄）の変動時間が短い設定を選択することで、時短 B 状態において所定の条件を成立し易くすることができる。

30

【4339】

このように、本実施例の遊技機によれば、特別図柄（第 3 図柄）の変動時間が長い設定が選択され易い様に設定することで時短 B 状態に移行し易くすることができる。また、普通図柄（第 2 図柄）の変動時間が短い設定が選択され易い様に設定することで時短 B 状態に移行し易くすることができる。したがって、所定の条件が設定された後でも所定の条件の成立のし易さを変化させることができる。

40

【4340】

また、上述した第 1 要素は、始動条件の成立に基づいて設定される特図 2 の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が長いほど上述した所定の条件が成立し易くなり、上述した第 2 要素は、始動条件の成立に基づいて設定される第 1 要素に設定されるのとは異なる特図 2 の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が短いほど上述した所定の条件が成立し難くなるので、主制御装置 261 の CPU 501 は、大当たり状態を終了した後に時短 B 状態へ適度に移行することができる。これは、上述した（Te 6）に記載の遊技機の一例である。

【4341】

50

具体的には、主制御装置 261 の CPU 501 は、時短 A 状態における特図 2 主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルで特別図柄（第 3 図柄）の変動時間が長い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができ、また、時短 A 状態における特図 2 主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルで特別図柄（第 3 図柄）の変動時間が短い設定を選択することで、所定の条件を成立し難くすることができるので、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

【4342】

このように、本実施例の遊技機によれば、特別図柄（第 3 図柄）の変動時間が長い設定が選択され易い様に設定することで時短 B 状態に移行し易くすることができる。また、特別図柄（第 3 図柄）の変動時間が短い設定が選択され易い様に設定することで時短 B 状態に移行し易くすることができる。したがって、特別図柄（第 3 図柄）の変動時間が長い設定と、特別図柄（第 3 図柄）の変動時間が短い設定とが選択される様に設定することで、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

10

【4343】

また、上述した第 1 要素は、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される普図の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が長いほど上述した所定の条件が成立し難くなり、上述した第 2 要素は、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される第 1 要素に設定されるのとは異なる普図の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が短いほど上述した所定の条件が成立し易くなるので、主制御装置 261 の CPU 501 は、大当たり状態を終了した後に時短 B 状態へ適度に移行することができる。これは、上述した（T e 7）に記載の遊技機の一例である。

20

【4344】

具体的には、主制御装置 261 の CPU 501 は、時短 A 状態における普通図柄変動パターン抽選用テーブルで普通図柄（第 2 図柄）の変動時間が長い設定を選択することで、所定の条件を成立し難くすることができ、また、時短 A 状態における普通図柄変動パターン抽選用テーブルで普通図柄（第 2 図柄）の変動時間が短い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。

【4345】

このように、本実施例の遊技機によれば、普通図柄（第 2 図柄）の変動時間が長い設定が選択され易い様に設定することで時短 B 状態に移行し難くすることができる。また、普通図柄（第 2 図柄）の変動時間が短い設定が選択され易い様に設定することで時短 B 状態に移行し易くすることができる。したがって、普通図柄（第 2 図柄）の変動時間が短い設定と、普通図柄（第 2 図柄）の変動時間が長い設定とが選択される様に設定することで、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

30

【実施例 78】

【4346】

以降、実施例 78 についての遊技機について説明する。本実施例の遊技機の盤面は、実施例 64 と同様であるが、図 360 に示す様に、主に第 3 図柄表示装置 42 の一部を覆い隠す位置に例えば正面視で円形かつ薄板状（円盤状）の往復可動板であって、所定の往復動作が可能な告知役物 U を備えることが異なる。告知役物 U は、往復可動部として上下に変位可能であり、第 3 図柄表示装置 42 の上辺に位置する枠部材と第 3 図柄表示装置 42 との隙間に収まった状態から、下方に移動して、告知役物 U の全体が第 3 図柄表示装置 42 の一部を覆う状態まで変位することができる。この告知役物 U は、遊技の状態に応じて往復可動部として出没可能な役物であり、遊技を高揚する所定の演出を実現する。告知役物 U には、「やったね！」などの遊技状態の変化を示す情報が記されている。告知役物 U は、本発明の可動物に相当する。

40

【4347】

告知役物 U は、可動範囲の上端（上限位置）から可動範囲の下端（下限位置）までを往復可動部として移動可能である。可動範囲の上端にある告知役物 U は、第 3 図柄表示装置

50

42の上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。可動範囲の下端にある告知役物Uは、遊技者から見て第3図柄表示装置42の上辺よりも下にあり、遊技者は、告知役物Uの全域を視認することができる。なお、本実施例はこのような構成に限られず、可動範囲の上端、下端にある告知役物Uの一部が枠部材に隠れる構成としてもよい。

【4348】

図361は、告知役物Uを往復可動部として上下に移動させるための機構について説明している。図361(a)は、遊技機が有する遊技盤30とその周辺の部材についての断面図である。図361(a)に示すように告知役物Uは、遊技盤30における遊技者にとっての裏面側に設けられた告知役物支持機構Ua1, Ua3, Ua4, Ua5によって支持されている。告知役物Uは、告知役物支持機構Ua1, Ua3, Ua4, Ua5により遊技盤30と第3図柄表示装置42との間に設けられた隙間を往復可動部として鉛直方向に移動することが可能である。

10

【4349】

告知役物支持機構Ua1, Ua3, Ua4, Ua5とその周辺の部材について説明する。告知役物支持機構Ua1, Ua3, Ua4, Ua5は、遊技盤30の裏面に固定された駆動モータUa1を有している。駆動モータUa1は、正回転および逆回転が可能なステッピングモータで構成することができる。ステッピングモータは、本発明の駆動手段に相当する。サブ制御装置は、ステッピングモータに回転量と回転方向を示す信号を送信することができ、ステッピングモータはサブ制御装置より送信されたパルス信号に相当する回転量だけ正回転または逆回転することが可能である。駆動モータUa1には、回転軸Ua4の回転方向と回転量を計測するロータリーエンコーダUa2が設けられている。

20

【4350】

駆動モータUa1の回転軸Ua4の表面には、伸びる方向を回転軸Ua4と同じくする螺旋溝が設けられている。回転軸Ua4は、駆動モータUa1の下部に設けられた固定板Ua3によって回転自在に支持される。固定板Ua3は、遊技盤30およびセンターフレーム47Aの裏側に設けられているので、遊技者から視認することはできない。固定板Ua3の上端および下端には、回転軸Ua4を回転自在に支持する軸受けが設けられている。

【4351】

スライダーUa5は、回転軸Ua4に沿って移動することができる部材で、告知役物Uの上端が固定されている。スライダーUa5には、回転軸Ua4に螺合したボールナットが設けられており、回転軸Ua4が正回転すると、スライダーUa5は、駆動モータUa1から遠ざかるように移動し、回転軸Ua4が逆回転すると、スライダーUa5は、駆動モータUa1に近づくように移動する。

30

【4352】

図361(b)は、遊技者側から告知役物支持機構Ua1, Ua3, Ua4, Ua5を見たときの図である。図361(b)においては、告知役物支持機構Ua1, Ua3, Ua4, Ua5を視認する際に妨げとなる遊技盤30, センターフレーム47Aが省かれている。図361(b)に示すように、固定板Ua3には、回転軸Ua4と延伸方向を同じくする長孔Ua3aが設けられている。スライダーUa5は、一部が長孔Ua3aに嵌め込まれているので、回転軸Ua4が回転すると、スライダーUa5は、長孔Ua3aに案内されて回転軸Ua4に沿って直線的に上下動する。スライダーUa5にはボールナットを介して回転軸Ua4に接しているので、スライダーUa5は、長孔Ua3aに沿って移動する際に、回転してしまうことがない。すなわち、スライダーUa5は、回転軸Ua4に連れて回転しようとしても長孔Ua3aによって回転が阻止され、同じ面を遊技者側に向けた状態で上下動する。告知役物Uは、スライダーUa5に固定されているので、往復可動部として直線的に上下動する際に回転軸Ua4に連れて回転してしまうことがない。

40

【4353】

本実施例のように、告知役物Uを往復可動部として直線的に移動させる構成とすれば、

50

告知役物 U を遊技者に視認させやすくなる。

【 4 3 5 4 】

スライダー U a 5 には、駆動モータ U a 1 に向かう方向に延びた突起 U a 8 が設けられており、突起 U a 8 は、固定板 U a 3 の上辺（駆動モータ U a 1 に対向する端部）に設けられた 3 つのフォトセンサ U a 7 における被検出部となっている。フォトセンサ U a 7 は、一対の発光器、検出器で構成されており、発光器は、回転軸 U a 4 を横切るように赤外線信号を検出器に向けて発信する。一方検出器は、発信された赤外線信号を受信して、突起 U a 8 が固定板 U a 3 の上辺にあるか否かを検出する。固定板 U a 3 には、赤外線および突起 U a 8 を通過させるための遊技盤 3 0 から第 3 図柄表示装置 4 2 に向けて凹んだ凹み 10 が設けられている。第 1 のフォトセンサ U a 7 は、告知役物 U が上限位置にあるか否かを検出することができる。第 2 のフォトセンサ U a 7 は、告知役物 U が上限位置と下限位置との間にある所定の出現位置にあるか否かを検出することができる。第 3 のフォトセンサ U a 7 は、告知役物 U が下限位置にあるか否かを検出することができる。出現位置は、上限位置から特定の距離だけ下方の位置であり、後述する期待演出に関係している。

【 4 3 5 5 】

< 落下演出 >

上限位置にある告知役物 U は、遊技の最中に、告知役物 U の全体が第 3 図柄表示装置 4 2 の一部を覆う位置（下限位置）まで直線的に移動することがある。このとき、遊技者からすれば、枠部材の裏側に隠れていた告知役物 U が、枠部材から飛び出して第 3 図柄表示装置 4 2 の下側領域を覆う落下位置まで落下したように見える。このような告知役物 U の演出を説明の便宜上、落下演出と呼ぶことにする。この落下演出は、告知役物 U を駆動するステッピングモータが例えば 1 0 ステップだけ正回転することで、演出状態が期待演出状態から大当たり演出状態に変化する手段として実現される。落下演出の詳細は後述する。

【 4 3 5 6 】

< 期待演出 >

落下演出の前には、落下演出を遊技者に期待させるための期待演出が行われる。この期待演出は、告知役物 U を上限位置からわずかに下方の位置（出現位置）まで直線的に移動させて、今にも告知役物 U が落下しそうに見える演出である。この期待演出では、往復駆動部材である告知役物 U が上限位置から出現位置まで往復運動をして上下に直線的に揺れ動く。この期待演出は、告知役物 U を駆動するステッピングモータが例えば 5 ステップだけ正回転、逆回転を繰り返すことで実現される。出現位置は、告知役物 U が完全に枠部材から露出することがないように十分に上方に設定される。期待演出の詳細は後述する。

【 4 3 5 7 】

< 決定ボタン >

遊技者が決定ボタン 8 1（以下、遊技操作部 8 1）を適当に操作すると、遊技の演出が期待演出から、演出状態が変化する手段としての落下演出に移行することがある。遊技操作部 8 1 は、ボタンの押下を検出するセンサ付きスイッチである。遊技操作部 8 1 と期待演出、落下演出の関係については、後述する。

【 4 3 5 8 】

次に、図 3 6 2 を参照して本実施例の特図 1，特図 2 大当たり抽選用テーブルについて説明する。特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球すると、特図 1 に係る抽選が実行され、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球すると、特図 2 に係る抽選が実行される。いずれの抽選も図 3 6 2 に示す特図 1，特図 2 共通のテーブルに基づいて実行される。

【 4 3 5 9 】

図 3 6 2 に示すように、特図 1，特図 2 大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタ C 1（0～599）が「150」「450」の場合が大当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタ C 2（0～99）の値が「0」～「49」の場合には、第 1 図柄表示装置 4 0 の第 1 セグメント表示部 4 0 a が第 2 記号で停止する第 2 大当たりとなり、装飾図柄

10

20

30

40

50

は「1」～「9」のいずれかで揃う。また、大当たり乱数カウンタC1が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタC2の値が「50」～「99」の場合には、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第1記号で停止する第1大当たりとなり、装飾図柄は「1」～「9」のいずれかで揃う。

【4360】

特図1，特図2大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタC1が外れの場合には、大当たり図柄カウンタC2の値に関わらず、第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aが第7記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

【4361】

特図1，特図2の当たり種別の関係について説明する。第1図柄表示装置40が第2大当たりとなった場合、当たり種別は、8ラウンドが振り分けられ、後述する確変および時短が付く8R確変+時短付き大当たりとなる。一方、第1図柄表示装置40が第1大当たりとなった場合、当たり種別は、8ラウンドが振り分けられ、後述する時短のみが付く8R時短付き大当たりとなる。このように、本実施例に係る特図1，特図2の当りは、確変が付くか否かが異なる2種類の大当たりがある。

【4362】

特図1，特図2に係る抽選により、8R確変+時短付き大当たりとなった場合について説明する。当該大当たりに当選すると、確変状態が当該大当たりに係るエンディング演出が終了してから次回の大当たりが発生するまで継続する。一方、時短状態は、当該大当たりに係るエンディング演出が終了してから特図2の変動が300回行われるまで継続する。

【4363】

特図1，特図2に係る抽選により、8R確変+時短付き大当たりとなった場合について説明する。当該大当たりに当選すると、時短状態が当該大当たりに係るエンディング演出が終了してから特図2の変動が300回行われるまで継続する。

【4364】

確変状態について説明する。確変状態の確変とは、特図1，特図2に係る抽選が通常状態よりも大当たりが出やすいという意味で有利な確率変動の略である。確変状態になると、次回の特図1，特図2に係る抽選において大当たりが出やすくなる。この点について図362を用いて具体的に説明すると、通常状態では、大当たり乱数カウンタC1がとりうる値（0～599）のうち、大当たりに対応する値は、150と450のみである。しかし、確変状態では、大当たり乱数カウンタC1がとりうる値（0～599）のうち、大当たりに対応する値は、50～57および350～357となる。図362においては、通常状態における抽選を「低確率」と表し、確変状態における抽選を「高確率」と表して互いを区別している。

【4365】

時短状態について説明する。時短状態の時短とは、遊技球がゲートを通過してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短いことを示す時間短縮の略である。時短状態となると、特図2用始動入賞装置33bに遊技球を入賞させやすくなるという意味で有利となる。

【4366】

＜当たり種別とリーチ演出との関係＞

続いて当たり種別とリーチ演出との関係について説明する。図363は、特図1，特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。当該テーブルは、実施例1で説明した特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブルに相当するものである。図362で説明したように、本実施例においては、抽選の方法は特図1，特図2で共通なので、主装飾図柄変動パターン選択用テーブルも特図1，特図2で共通となる。ただし、特図2に係る変動時間は、特図1に係る変動時間の半分である。図363に示されている変動時間〔秒〕は、全て特図1に係る変動時間である。

【4367】

特図1，特図2に係る抽選が大当たりとなった場合、大当たりの確定を示す停止図柄が

第3図柄表示装置42に表示される前にリーチ演出が行われる。リーチ演出は、具体的に、大当たりスーパーリーチAないし大当たりスーパーリーチFの6種類のうちのいずれかが実行される。大当たりスーパーリーチA，Bは、発展リーチに進むリーチ演出であるが、比較的短時間で終了する。大当たりスーパーリーチC，Dは、大当たりスーパーリーチA，Bよりも時間が長く、例えば、バトル演出に発展する発展リーチを含むリーチ演出で、バトル勝利後に大当たりの確定を示す停止図柄が第3図柄表示装置42に表示されるタイプのリーチ演出である。大当たりスーパーリーチE，Fも、大当たりスーパーリーチC，Dよりも時間が長く、例えば、バトル演出に発展する発展リーチを含むリーチ演出で、バトル敗北後に復活演出を行い、その後、大当たりの確定を示す停止図柄が第3図柄表示装置42に表示されるタイプのリーチ演出である。

10

【4368】

各スーパーリーチについて簡単に説明する。スーパーリーチA，スーパーリーチBは、いずれも変動時間が短い短変動のバトルリーチである。その中でもスーパーリーチAでは、告知役物Uの落下演出が行われるが、期待演出がないので、演出状態の変化はない。スーパーリーチBは、告知役物Uについての演出は行われない。スーパーリーチC，スーパーリーチDは、いずれも変動時間が長い長変動のバトルリーチである。その中でもスーパーリーチCでは、告知役物Uの期待演出、及び、演出状態が変化する手段としての落下演出が行われる。スーパーリーチDは、告知役物Uについての演出は行われない。スーパーリーチE，スーパーリーチFは、いずれも変動時間が長い長変動のバトルリーチであり、後述する復活演出が付帯する。いずれのスーパーリーチE，スーパーリーチFでも、告知役物Uの期待演出、及び、演出状態が変化する手段としての落下演出が行われる。スーパーリーチEでは、遊技者が遊技操作部81を押下することで期待演出に参加できる。スーパーリーチFでは、遊技操作部81の入力は無効であるので期待演出に参加できない。

20

【4369】

図363には、大当たりとなった場合、大当たりスーパーリーチAないし大当たりスーパーリーチFの6種類のうちのいずれかのタイプのリーチ演出が行われるが、大当たりの種別により、大当たりが確変付きか否かを第3図柄表示装置42に表示するように構成されている。確変付きについての具体的な表示方法については後述する。

【4370】

<遊技の流れ>

続いて遊技の流れの一例について説明する。本実施例に係る遊技機は、通常状態、大当たり状態、確変付き時短状態、時短状態の少なくとも4つの遊技状態を発生させることができる。通常状態において、告知役物Uの動きに特徴がある期待演出、及び、演出状態が変化する時の手段としての落下演出が実行されることがある。

30

【4371】

<通常状態>

通常状態とは、左打ちで特図1用始動入賞装置33aを狙う通常遊技が行われるパチンコ機10の内部状態であって、特図1用始動入賞装置33aへの遊技球の入球に伴って特図1の抽選と、それに基づく特図1の変動表示が行われる確変なし時短なしの状態である。このときの抽選結果は、ほぼハズレとなる。そうでありながらも、特図1の抽選結果が大当たりとなる場合もある。すなわち、大当たり乱数カウンタC1の値が所定の値となると、特図1の抽選結果が当たりとなる。

40

【4372】

特図1の抽選結果としての大当たりには、複数の種類がある。すなわち、大当たりの表示に至るまでに実行される第3図柄表示装置42に表示される変動表示のパターン（変動パターン）は大当たりスーパーリーチAないし大当たりスーパーリーチFの6種類あり、これらのうちのどの変動パターンに基づいて変動表示を行うかは、大当たり図柄カウンタC2の値で決定される。大当たり乱数カウンタC1，大当たり図柄カウンタC2はいずれも特図1用始動入賞装置33aへの遊技球の入球に伴う特図1の抽選時に用いられる乱数のカウンタである。なお、変動パターンとは、第3図柄表示装置42に表示される複数の

50

図柄の変動時間の長さなど、図柄が変動するときの様式のことである。

【４３７３】

＜大当たりスーパーリーチＥの場合＞

大当たりスーパーリーチＥ，大当たりスーパーリーチＦのときに期待演出、落下演出が実行されるのでこの点について説明する。特図１に係る抽選において、８Ｒ確変＋時短付き大当たりに当選し、このとき第３図柄表示装置４２に表示される図柄の変動パターンが大当たりスーパーリーチＥとなった場合について考える。図３６４は、この場合における第３図柄表示装置４２の表示および告知役物Ｕの動作について説明している。以降、各部材４２，Ｕの動作について図３６４を参照しながら順を追って説明する。

【４３７４】

通常状態において特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞する前の状態である初期状態では、３つの主装飾図柄ＳＺが停止した状態で第３図柄表示装置４２における表示画面４２ａの中央に表示されている。このときの告知役物Ｕは、遊技者が視認できない上限位置にある。

【４３７５】

この状態で、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、抽選の結果が大当たりスーパーリーチＥに当選したとすると、まず、表示画面４２ａの中央に位置する３つの主装飾図柄ＳＺの各々が変動を開始し、例えば、図３６４に示すように、右端の主装飾図柄ＳＺと左端の主装飾図柄ＳＺが同じ図柄で揃う。図３６４の例では各主装飾図柄ＳＺが「６」で揃っている。中央の主装飾図柄は、変動した状態を維持する。この時点で、表示画面４２ａの表示は、リーチ状態となる。

【４３７６】

大当たりスーパーリーチＥは、バトルリーチに発展するパターンのリーチである。従って、表示画面４２ａがリーチ状態となった後、表示画面４２ａの中央に例えば「バトルだ！」といったリーチがバトルリーチに発展することを示す表示がされる。バトルリーチにおける変動表示を意味する発展図柄ＨＺは、表示画面４２ａの例えば右上に主装飾図柄ＳＺよりも小さく表示される。「バトルだ！」の表示があった時点における発展図柄ＨＺは、右端、左端が「６」で揃い、中央が変動する状態となり、変動表示が主装飾図柄ＳＺとして中央に位置していたときと同じ変動の状態が表示画面４２ａの右上で再現される。

【４３７７】

大当たりスーパーリーチＥにおけるバトルリーチは、バトルの復活を意味する復活演出付きであるので、大当たりスーパーリーチＥのバトルは、一度敗北したかのように見せかけるようになっている。このとき、表示画面４２ａの右上には、例えばハズレを意味する「６」「３」「６」の組合せが表示され、表示画面４２ａの中央には「バトル敗北か・・・」といったあたかもハズレを意味するような表示がされる。しかしながら、大当たりスーパーリーチＥに当選した時点で、大当たりは確定しているので、当該表示の後、バトルに復活勝利する演出が実行される。この点、「バトル敗北か・・・」の表示がされたとき、表示画面４２ａの右上の数列の中央の発展図柄ＨＺ「３」は表示画面４２ａ上で揺れ動く。この表示は、表示画面４２ａの右上の変動表示が未確定であることを表している。

【４３７８】

「バトル敗北か・・・」の表示がされた状態で、期待演出が実行される。本実施例では、遊技操作部８１を通じて遊技者が期待演出に参加できる構成となっている。以降、遊技操作部８１を用いた期待演出について具体的に説明する。当該期待演出が開始される前に、表示画面４２ａの中央には、「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「タイミングに合わせてボタンを押せ！」といった遊技操作部８１が遊技者の操作を受け付けられない無効状態から遊技者の操作を受け付ける有効状態になったことを遊技者に示す表示がなされる。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が維持されている。一方、表示画面４２ａの左上においては、告知役物Ｕの出現動作がカウントされる。告知役物Ｕは、往復可動部として期待演出において表示画面４２ａの上部に最大で３回出現するが、「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「タイミングに合わせ

10

20

30

40

50

てボタンを押せ！」が表示される。

【4379】

「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示が終了すると、期待演出が開始され、告知役物Uは往復可動部として縦方向の往復を開始する。告知役物Uが出現位置まで移動すると、表示画面42aの中央に「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「今だ押せ！」といった表示がされ、これにより遊技者は告知役物Uの出現に合わせて遊技操作部81を操作するように促される。なお、このときの表示画面42aの右上では、上述した発展図柄HZ「3」が揺れ動く表示が維持されている。告知役物Uに記されている「やったね！」の文字は、告知役物Uが出現位置に移動しても枠部材の奥に隠れており、遊技者はこの文字を視認することができない。なお、この時点で、ただ今より告知役物Uの1回目に係る出現が実行されることを示す「1回目」が表示画面42aの左上に表示される。

10

【4380】

「今だ押せ！」が表示された時点で、遊技者は、告知役物Uが出現したタイミングで遊技操作部81を押せなかったとする。すると、表示画面42aの中央には「タイミング外れだよ！」といった表示がなされ、遊技者が遊技操作部81を押した時点と、告知役物Uが出現した時点との時間が長すぎたことが示される。この場合、期待演出は続行される。すなわち、ただ今より告知役物Uの2回目に係る出現が実行されることを示す「2回目」が表示画面42aの左上に表示される。なお、このときの表示画面42aの右上では、上述した発展図柄HZ「3」が揺れ動く表示が維持されている。

【4381】

告知役物Uが再び出現位置まで移動すると、表示画面42aの中央に「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「今だ押せ！」といった表示が再びされ、これにより遊技者は告知役物Uの出現に合わせて遊技操作部81を操作するように促される。なお、このときの表示画面42aの右上では、上述した発展図柄HZ「3」が揺れ動く表示が維持されている。当該「今だ押せ！」が表示された時点で、遊技者は、告知役物Uが出現したタイミングで遊技操作部81を押したとする。すると、表示画面42aの中央には「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「タイミングピッタリ！」といった表示がなされ、遊技者が遊技操作部81を押した時点と、告知役物Uが出現した時点との時間が十分に短かったことが示される。この場合、出現位置にある告知役物Uが上限位置に戻る動作をした後、期待演出は終了する。期待演出が終了すると、遊技操作部81は無効状態になる。

20

【4382】

このように、遊技操作部81の押下が「今だ押せ！」の表示に間に合ったという特定の条件が成立した状態とするには、告知役物Uが出現位置にある特定期間において遊技操作部81の操作がされる必要がある。このような構成とすることで、演出状態が変化する手段としての落下演出発生条件の成立をより難しくすることができ、遊技者の遊技に対する意欲を高めることができる。

30

【4383】

以上のように、期待演出において、遊技者が遊技操作部81を押した時点と告知役物Uが出現した時点との時間が長すぎた場合、期待演出は続行し、遊技者が遊技操作部81を押した時点と、告知役物Uが出現した時点との時間が十分に短い場合、期待演出は終了する。

40

【4384】

期待演出が終了すると、直ちに、演出状態が変化する手段としての落下演出が実行され、出現位置の告知役物Uは、下限位置まで移動して停止する。この時点で、遊技者は、告知役物Uに記された「やったね！」の文字を視認できる。このように構成すれば、遊技操作部81押下のタイミングが「今だ押せ！」の表示に間に合ったという特定の条件が成立したことを遊技者に確実に知らせることができる。また、期待演出と落下演出との間で往復可動部としての告知役物Uの動作パターンが異なれば、遊技者に遊技操作部81押下のタイミングが「今だ押せ！」の表示に間に合ったという特定の操作条件が成立したことを一層確実に知らせることになる。

50

【4385】

このとき、表示画面42aには、「バトル敗北か・・・」および「タイミングピッタリ！」の表示が消去され、画面全体が暗転する。このときの表示を暗転表示とよぶ。暗転表示の後、「復活勝利かも・・・」といった復活勝利を示唆する文字が表示画面42aに表示される。このときの表示を復活示唆表示とよぶ。復活示唆表示の後、表示画面42aには、図364に示すように、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。この表示は、大当たり当選したことを示しており、このときの表示画面42aの右上では、上述した発展図柄H Z「3」が揺れ動く表示が終了し、大当たりを示す「6」「6」「6」の発展図柄H Zによる組合せが表示された後、「6」「6」「6」の装飾図柄S Zによる組合せが表示されて確定される。

10

【4386】

本例では、大当たりスーパーリーチEに対応する抽選の結果は確変付き大当たりである。演出状態が変化する手段としての落下演出が行われる場合は、表示画面42aに、「次は確変が付くよ」といった表示がされる。この表示は、当該大当たりのエンディング演出後の状態が確変状態になることを示している。なお、「次は確変が付くよ」といった直接的な表示に変えて、セリフ画像やキャラクタ画像によって間接的に確変が付くことを示唆する表示でもよい。本実施例では、大当たりとなると時短が付く構成となっているので、エンディング演出後の状態は、より正確には、確変付き時短状態である。

【4387】

なお、告知役物Uが下限位置にあるときの表示画面42aに表示される「復活勝利！」「次は確変が付くよ」のは、表示画面42aよりも遊技者側に位置する告知役物Uを避けて表示画面42aの下部に表示される。なお、これら表示画面42aに表示される文字を下限位置にある告知役物Uの一部と重なるように表示してもよい。

20

【4388】

「復活勝利！」等の文字が表示画面42aに表示されてしばらくすると、落下演出は終了し、告知役物Uは、往復可動部として上限位置まで戻る。そして、表示画面42aに表示されている「復活勝利！」「次は確変が付くよ」の文字と、表示画面42aの右上に表示されている「6」「6」「6」の組合せは、画面上から消去され、3つの主装飾図柄S Z「6」「6」「6」が停止した状態で第3図柄表示装置42における表示画面42aの中央に表示される。このようにして、抽選の結果が大当たりであることが遊技者に明示され、遊技状態は、通常状態から大当たり状態に移行する。当該大当たりのエンディング演出後の状態は、確変付き時短状態となる。このようにして、告知役物Uの期待演出、及び、演出状態が変化する手段としての落下演出は実行される。これにより、期待演出から大当たり状態演出（大当たりラウンド演出）への移行に違和感を生じさせにくくなる。

30

【4389】

＜決定ボタンの操作タイミングが合わない場合＞

上述したように、期待演出において、遊技操作部81の操作と、告知役物Uの出現とのタイミングが合わない場合、期待演出が続行されるが、告知役物Uの出現回数が3回となると期待演出は遊技操作部81の操作態様に関わらず終了するのでこの点について説明する。図365は、3回連続して遊技操作部81の操作が告知役物Uの出現に間に合わなかった場合について説明している。表示画面42aの中央に「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示があり、期待演出が開始されると、告知役物Uが出現位置まで移動した時点で表示画面42aに「今だ押せ！」の文字が表示され、遊技者は遊技操作部81の操作を促される。遊技者の操作が告知役物Uの出現時点に間に合わず（特定の条件が成立せず）、期待演出が続行されると、表示画面42aにおける左上にある告知役物Uの出現動作がカウントアップされる。3回連続して遊技操作部81の操作が告知役物Uの出現に間に合わなかった（特定の条件が成立しなかった）時点においては、表示画面42aにおける左上には「3回目」と表示され、表示画面42aの中央には「タイミング外れだよ！」と表示される。なお、このときの表示画面42aの右上では、上述した数字「3」が揺れ動く表示が維持されている。

40

50

【4390】

遊技操作部81の操作タイミングが3回連続して告知役物Uの出現と合わなかった場合、上限位置にない告知役物Uが上限位置に戻る動作をした後、期待演出は終了する。そして、期待演出が終了しても、演出状態が変化する手段としての落下演出が行われることがない。その場合は、演出状態が変化する時の不自然さが生じる恐れがあるので、期待演出の終了後、表示画面42aには「おまけだよ」「復活勝利!」といった表示がされる。

【4391】

本例では、大当たりスーパーリーチEに対応する抽選の結果は確変付き大当たりである。実施例の構成では、演出状態が変化する手段としての落下演出が行われなくても、期待演出中に遊技操作部81が操作された場合は、表示画面42aに、「次は確変が付くよ」といった表示がされる。すなわち、「復活勝利!」等の文字が表示画面42aに表示されてしばらくすると、表示画面42aに表示されている「おまけだよ」「復活勝利!」「次は確変が付くよ」の文字と、表示画面42aの右上に表示されている「6」「6」「6」の組合せは、画面上から消去され、3つの主装飾図柄SZ「6」「6」「6」が停止した状態で第3図柄表示装置42における表示画面42aの中央に表示される。これにより、演出状態が期待演出から大当たり演出状態へ移行するときの違和感が生じにくくなる。

【4392】

<決定ボタンの操作をしない場合>

上述したように、期待演出において、期待演出において遊技操作部81が操作されると表示画面42aに「次は確変が付くよ」の表示がされるが、期待演出において遊技操作部81を操作しないと、当該表示がされない点について説明する。図366は、期待演出において告知役物Uが往復可動部として3回出現したにも関わらず、遊技者が遊技操作部81を操作しなかった場合について説明している。表示画面42aの中央に「タイミングに合わせてボタンを押せ!」の表示があり、期待演出が開始されると、告知役物Uが出現位置まで移動した時点で表示画面42aに「今だ押せ!」の文字が表示され、遊技者は遊技操作部81の操作を促される。遊技者が遊技操作部81を操作しなかった場合は、表示画面42aに「ちゃんと押してね」という表示がされ、期待演出が続行される。このとき、表示画面42aにおける左上にある告知役物Uの出現動作がカウントアップされる。期待演出において告知役物Uが往復可動部として3回出現し、表示画面42aにおける左上に「3回目」と表示されたにも関わらず遊技者が遊技操作部81を操作しないまま告知役物Uが出現位置から上限位置まで移動すると、期待演出は終了し、表示画面42aに「ちゃんと押してね」という表示がされる。なお、このときの表示画面42aの右上では、上述した発展図柄HZ「3」が揺れ動く表示が維持されている。

【4393】

本例では、大当たりスーパーリーチEに対応する抽選の結果は確変付き大当たりである。実施例の構成では、期待演出中に遊技操作部81が操作されなかった場合は、表示画面42aに、「次は確変が付くよ」といった表示がなされない。すなわち、「復活勝利!」等の文字が表示画面42aに表示されてしばらくすると、表示画面42aに表示されている「おまけだよ」「復活勝利!」の文字と、表示画面42aの右上に表示されている「6」「6」「6」の組合せは、画面上から消去され、3つの主装飾図柄SZ「6」「6」「6」が停止した状態で第3図柄表示装置42における表示画面42aの中央に表示される。

【4394】

<その他のスーパーリーチについて>

以上が大当たりスーパーリーチEに係る表示画面42aおよび告知役物Uの動作である。ここでは、その他のスーパーリーチについて説明する。スーパーリーチBは、短いバトル演出で表示画面42aにおける主装飾図柄SZの変動表示が停止するタイプのリーチ演出であり、スーパーリーチDは、バトル演出に発展するものの、復活勝利に関する演出が行われないタイプのリーチ演出である。従って、スーパーリーチB、Dにおいては、演出状態が変化する手段としての落下演出は行われない。

【4395】

<制御の切り換えについて>

大当たりスーパーリーチEにおける期待演出、及び、演出状態が変化する手段としての落下演出を実現するための遊技機に対する制御は、期待演出に係る第1の制御と期待演出後に係る演出状態が変化する手段としての第2の制御の2つの制御を含んでいる。これら制御の詳細について説明する。

【4396】

図367(a)は、大当たりスーパーリーチEにおいて、遊技者の遊技操作部81の押下が告知役物Uの出現に合っていない場合を説明したタイムチャートである。当該タイムチャートでは、期待演出において告知役物Uが3回出現位置に現れ、その度に遊技者は遊技操作部81を操作したが、遊技者の操作が3回とも告知役物Uの出現に間に合わなかった(特定の条件が成立しなかった)場合についてのものである。当該タイムチャートにおける「今だ押せ」は、図364における「今だ押せ!」の表示期間を示し、「外れ」は、図364における「タイミング外れだよ!」の表示期間を示している。当該タイムチャートにおける「復活勝利表示(次、確変)」は、図364における「復活勝利!」「次は確変が付くよ」の表示期間を示し、「確定表示」は、図364における主装飾図柄SZが「6」「6」「6」で揃った状態に対応している。

【4397】

図367(a)に示すように、期待演出は、第1の制御のもと実行される。第1の制御により、告知役物Uは、往復可動部として上下動を繰り返し、表示画面42aは、告知役物Uの動作に合わせて種々の文字を表示させる。期待演出がタイムアップとなり終了すると、第2の制御が開始される。第2の制御により表示画面42aは、暗転表示を開始する。したがって、図367(a)の場合、期待演出は遊技操作部81の押下により中断されることがない。

【4398】

期待演出に係る遊技機の制御と、その後の演出に係る遊技機の制御とをそれぞれ独立されている理由は、遊技者の遊技操作部81の押下により、第2の制御が図367(a)の場合と比べて早まることがあるからである。本実施例に係る遊技機は、遊技操作部81の押下に起因して制御が切り替わるように構成されている。このようにすると、複雑な制御をしなくても、確実に期待演出および演出状態が変化する手段としての落下演出を実行することができるようになる。すなわち、期待演出は、告知役物Uが往復可動部として最大で3回出現するが、本実施例によれば、1回目の出現時に遊技操作部81が押下された場合、2回目の出現時に遊技操作部81が押下された場合、3回目の出現時に遊技操作部81が押下された場合の3通りについて個別の制御フローを用意する必要がない。

【4399】

図367(b)は、告知役物Uが往復可動部として最大で3回出現するうちの2回目の出現時に遊技操作部81が押下された場合に係るタイムチャートである。当該タイムチャートにおける「今だ」は、図364における「今だ押せ!」の表示期間を示している。すなわち、2回目の出現時に遊技操作部81が押されると、「今だ押せ!」となっている表示画面42aの表示が「タイミングピッタリ!」に切り替わり、その後、制御は、演出状態が変化する手段としての暗転表示および落下演出に係る第2の制御に切り替わる。図367(b)の場合は、期待演出は、遊技操作部81の押下により中断され、その結果、図367(a)の場合と比べて期間が短くなったので、第2の制御は、図367(a)の場合と比べて早いタイミングで開始される。一方、大当たりスーパーリーチEの変動時間は、120秒に設定されている。したがって、図367(b)の場合は、暗転表示、復活示唆表示の期間を図367(a)よりも長くして期待演出の期間が短くなった分の時間を補填する。

【4400】

なお、図365で説明したように、スーパーリーチEにおいて、期待演出中に操作ボタン81が押下されたが、操作のタイミングが告知役物Uの出現に合わず、そのまま期待演

10

20

30

40

50

出が終了した場合について説明する。この場合、期待演出が終了すると、遊技の制御は、「おまけだよ」といった文字を表示画面 4 2 a に表示する第 3 の制御に切り替わる。

【4 4 0 1】

本実施例の構成によれば、告知役物 U が往復可動部として駆動される期待演出発生状態において遊技操作部 8 1 が押下され、これにより「今だ押せ！」の表示に押下が間に合ったという特定の条件が成立すると、遊技の制御が変わるので、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球した後の遊技を単調となるのを抑制することができる。すなわち、遊技者としてみれば、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球を入球させると、とりあえずの目的が達成されてしまう。本発明によれば、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球を入球させると告知役物 U が往復可動部として駆動される期待演出は発生し、遊技者は、この期待演出が発生している間に遊技操作部 8 1 を「今だ押せ！」の表示に間に合う（特定の条件が成立する）よう押すべく遊技を行うことができる。したがって、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球を入球させても遊技は単調とならず、遊技者は面白みを感じながら遊技を続行できる。

10

【4 4 0 2】

＜その他のスーパーリーチの制御について＞

ちなみに、図 3 6 7 (c) は、大当たりスーパーリーチ F に係るタイムチャートを示している。この場合は、告知役物 U の出現タイミングに合わせて遊技操作部 8 1 を押させる演出がなく、演出状態が変化するための落下演出もない。しかしこの場合でも、期待演出を第 1 の制御に実行させ、その後の演出を第 2 の制御に実行させるようにすれば、図 3 6 7 (b) と同様の制御を適用して大当たりスーパーリーチ F に関する制御を実現することができる。

20

【4 4 0 3】

図 3 6 8 (a) は、大当たりスーパーリーチ A に係るタイムチャートを示している。この場合は、復活演出がなく、期待演出がない。バトル演出において勝利すると、一定の時間経過で落下する落下演出が実行される。図 3 6 8 (a) は、大当たりスーパーリーチ C に係るタイムチャートを示している。この場合も復活演出がない。バトル演出におけるバトル中に期待演出が実行され、バトル演出において勝利すると、一定の時間経過で落下する落下演出が実行される。

【4 4 0 4】

＜制御の具体例＞

次に、本実施例に係る告知役物 U の往復動作部としての動作を実現するための遊技機に対する制御について図 3 6 9 ～図 3 7 2 を参照して説明する。図 3 6 9 は、役物原点位置設定処理に関するフローチャートであり、図 3 7 0 ～図 3 7 2 は、期待演出制御処理に関するフローチャートである。なお、期待演出制御処理は、図 3 7 2 に示す様に演出状態が変化するための落下演出についての制御も含まれている。従って、本実施例における落下演出に関する制御は、期待演出制御に含まれた構成となっている。なお、図 3 6 9 ～図 3 7 2 のフローチャートに関する処理はいずれもサブ制御装置 2 6 2 における C P U 5 5 1 が実行する構成となっている。

30

【4 4 0 5】

図 3 6 9 を参照して、サブ制御装置 2 6 2 によって行われる役物原点位置設定処理について説明する。当該処理は、期待演出が開始される前の告知役物 U を上限位置に配置させるための処理であり、期待演出前に実行される。すなわち、告知役物 U を用いて期待演出、落下演出を繰り返すと、駆動モータ U a 1 が制御通りに動作しないなどして、落下演出終了後に告知役物 U が上限位置に戻ることができない場合がある。当該処理は、このような事態に鑑みて用意されており、期待演出の前に上限位置にない告知役物 U を上限位置まで移動させるための制御である。

40

【4 4 0 6】

役物原点位置設定処理は、ステップ U a 5 1 から開始される。ステップ U a 5 1 では、現在の遊技の状態が特図 1 または特図 2 に関する変動中であるか否かが判断される。判断

50

結果が真の場合、処理を終了し、偽の場合、処理はステップ U a 5 2 に進む。

【 4 4 0 7 】

ステップ U a 5 2 では、原点センサ（第 1 のフォトセンサ U a 7）が t r u e を出力しているか否かを判断する。告知役物 U が上限位置にあり、スライダー U a 5 に設けられた突起 U a 8 が原点センサの出力する赤外線を通り道に位置すると、原点センサが t u r e を出力し、告知役物 U が上限位置になく、突起 U a 8 が原点センサの出力する赤外線を通り道にないと、原点センサが f a l s e を出力する。従ってステップ U a 5 2 では、告知役物 U が上限位置にある場合が真、上限位置にない場合が偽の判定となる。判定が真の場合、処理を終了し、偽の場合、処理はステップ U a 5 3 に進む。

【 4 4 0 8 】

ステップ U a 5 3 では、出現位置センサ（第 2 のフォトセンサ U a 7）が t r u e を出力しているか否かを判断する。告知役物 U が出現位置にあり、スライダー U a 5 に設けられた突起 U a 8 が出現位置センサの出力する赤外線を通り道に位置すると、出現位置センサが t u r e を出力し、告知役物 U が出現位置になく、突起 U a 8 が出現位置センサの出力する赤外線を通り道にないと、原点センサが f a l s e を出力する。従ってステップ U a 5 3 では、告知役物 U が出現位置にある場合が真、出現位置にない場合が偽の判定となる。

【 4 4 0 9 】

ステップ U a 5 3 における判断が真なら、処理は、ステップ U a 5 4 に進み、告知役物 U が駆動モータ U a 1 における 5 ステップに相当する移動量だけ上昇される。これにより、出現位置にある告知役物 U は、上限位置に移動される。その後、処理は、ステップ U a 5 7 に進む。

【 4 4 1 0 】

ステップ U a 5 3 における判断が偽なら、処理は、ステップ U a 5 5 に進み、下限位置センサ（第 3 のフォトセンサ U a 7）が t r u e を出力しているか否かを判断する。告知役物 U が下限位置にあり、スライダー U a 5 に設けられた突起 U a 8 が下限位置センサの出力する赤外線を通り道に位置すると、下限位置センサが t u r e を出力し、告知役物 U が下限位置になく、突起 U a 8 が下限位置センサの出力する赤外線を通り道にないと、原点センサが f a l s e を出力する。従ってステップ U a 5 5 では、告知役物 U が下限位置にある場合が真、下限位置にない場合が偽の判定となる。判定が偽の場合、告知役物 U は、上限位置（原点）、出現位置、下限位置のいずれにもないので、手動による調整が必要である。そこで、この場合、処理はステップ U a 5 9 に進み、役物エラーコマンドをセットして、告知役物 U の異常をホールに報知する処理が開始される。その後、処理は終了となる。

【 4 4 1 1 】

ステップ U a 5 5 における判断が真なら、処理は、ステップ U a 5 6 に進み、告知役物 U が駆動モータ U a 1 における 1 5 ステップに相当する移動量だけ上昇される。これにより、下限位置にある告知役物 U は、上限位置に移動される。その後、処理は、ステップ U a 5 7 に進む。

【 4 4 1 2 】

ステップ U a 5 7 では、原点センサが t r u e を出力しているか否かがもう一度判断される。ステップ U a 5 7 では、告知役物 U が上限位置にある場合が真、上限位置にない場合が偽の判定となる。判定が偽の場合、処理を終了し、真の場合、処理はステップ U a 5 8 に進み、期待演出実行許可フラグがオンにされる。当該フラグは、期待演出の実行を制御するものであり、当該フラグがオンにならないと期待演出を実行することができない。ステップ U a 5 8 の処理が終了すると、役物原点位置設定処理は終了となる。

【 4 4 1 3 】

続いて、本実施例に係る期待演出制御処理について図 3 7 0 を用いて説明する。当該処理は、大当たり演出に合わせて期待演出および演出状態が変化する手段としての落下演出を行うときの動作である。当該処理を簡潔に説明するために、以降、特に大当たりスーパ

10

20

30

40

50

ーリーチ E に関する動作について説明する。

【 4 4 1 4 】

期待演出制御処理は、ステップ U a 1 0 0 から開始される。ステップ U a 1 0 0 では、特図 1 に係る抽選が大当たりスーパーリーチ E に当選したか否かが判断される。判断結果が偽の場合、処理を終了し、真の場合、処理はステップ U a 1 0 1 に進む。

【 4 4 1 5 】

ステップ U a 1 0 1 では、期待演出開始のタイミングが到来したか否かを判断する。期待演出開始のタイミングとは、具体的には、表示画面 4 2 a における変動表示の開始から 1 0 0 秒が経過した時点のことである。スーパーリーチ E の変動表示時間は、1 2 0 秒あるが、このうち 1 0 0 秒は、図柄が中央に表示された状態で実行される変動表示と、バトル演出に用いられる。期待演出および落下演出は、スーパーリーチ E の変動表示時間のうちの残りの 2 0 秒で実行される。ステップ U a 1 0 1 における判断結果が真なら、処理はステップ U a 1 0 2 に進み、偽なら処理は終了となる。

【 4 4 1 6 】

ステップ U a 1 0 2 では、期待演出実行許可フラグがオンか否かが判断される。期待演出実行フラグがオンの場合は、告知役物 U は、上限位置ある。ステップ U a 1 0 2 における判断結果が真なら、処理はステップ U a 1 0 3 ないし U a 1 0 9 に進む。判断結果が、偽の場合については後述する。

【 4 4 1 7 】

ステップ U a 1 0 3 では、期待演出実行許可フラグがオフにされる。この動作は、告知役物 U がこれより移動されることに対応している。その後、処理はステップ U a 1 0 4 に進み、当該ステップでは、期待演出実行中フラグがオンにされる。当該フラグは、期待演出が実行されていることを示すフラグであり、より詳しくは、落下演出実行中もオンである。その後、処理はステップ U a 1 0 5 に進み、当該ステップでは、繰り返し動作回数カウンタに初期値をセットする。このときの初期値としては、具体的には 1 である。その後、処理はステップ U a 1 0 6 に進み、当該ステップで繰り返し動作パターンがセットされる。繰り返し動作パターンとは、期待演出における告知役物 U の動作様式をいう。遊技機に期待演出における告知役物 U の動作様式が複数用意されている場合は、当該ステップにおいて複数の繰り返し動作パターンのうちのいずれか 1 つが、これから行う動作パターンとしてセットされる。

【 4 4 1 8 】

その後、処理はステップ U a 1 0 7 に進み、当該ステップで期待演出開始表示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面 4 2 a には、「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示が現れる。その後、処理はステップ U a 1 0 8 に進み、当該ステップでは、期待演出開始表示時間の計測が始められる。その後、処理は、ステップ U a 1 0 9 に進み、期待演出開始表示時間が経過したか否かが判断される。期待演出開始表示時間とは、期待演出開始表示「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示が開始されてから 4 秒間である。判断が真なら、処理はステップ U a 1 1 0 に進み、偽なら処理は終了となる。

【 4 4 1 9 】

ここで、ステップ U a 1 0 2 において、期待演出実行許可フラグがオフだったときの処理について説明する。この場合、処理は、ステップ U a 1 1 7 に進み、当該ステップでは、期待演出実行中フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップ U a 1 1 0 に進み、偽なら処理は終了となる。

【 4 4 2 0 】

ステップ U a 1 0 9 またはステップ U a 1 0 2 を経て処理は、ステップ U a 1 1 0 に進む。当該処理で、期待演出時間の計測が開始される。期待演出時間とは、告知役物 U を上下させる期待演出が実行される期間をいう。ステップ U a 1 1 0 は、当該時間の始点に位置している。

【 4 4 2 1 】

その後、処理はステップU a 1 1 1に進み、当該ステップでは、告知役物動作中フラグがオフか否かが判断される。告知役物動作中フラグとは、告知役物Uが動作中にオンとなるフラグである。当該判断が真なら、処理はステップU a 1 1 2に進み、偽なら処理は終了となる。

【4 4 2 2】

その後、処理はステップU a 1 1 2に進み、告知役物動作中フラグがオンされる。そして、処理はステップU a 1 1 3に進み、告知役物Uが下降される。この時の動作はステッピングモータとなっている駆動モータU a 1を5ステップだけ駆動させる信号を駆動モータU a 1に出力することで実現される。この時点で、告知役物Uは、出現位置まで移動される。その後、処理はステップU a 1 1 4に進み、繰り返し動作回数表示指示コマンドが

10

【4 4 2 3】

その後、処理はステップU a 1 1 5に進み、決定ボタン押下タイミング表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面4 2 aには、「今だ押せ！」の表示が現れる。その後、処理はステップU a 1 1 6に進み、出現位置維持時間が計測される。出現位置維持時間がとは、決定ボタン押下タイミング表示「今だ押せ！」の表示が開始されてから2秒間である。

【4 4 2 4】

その後の処理は、図3 7 1に説明されている。ステップU a 1 9 9では、遊技操作部8 1の押下の検出があった場合、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグがオンか否かが判断される。遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグがオンで遊技操作部8 1が押下された場合（「今だ押せ！」の表示に合わせて遊技操作部8 1が操作された場合）、当該ステップでは、真と判断されて、図3 7 2に係るフローが実行される。判断が偽なら、処理は、U a 2 0 0に進む。なお、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグのオン・オフは、図3 5で説明した枠ボタン入力監視・演出処理の中で実行されるものである。

20

【4 4 2 5】

すなわち、図3 7 1は主に期待演出において遊技操作部8 1がタイミング通りに押されなかった場合についてのフローであり、図3 7 2は主に期待演出において遊技操作部8 1がタイミング通りに押された場合についてのフローである。これより、図3 6 4で説明した演出に対応して、先に図3 7 2についての動作を説明する。その後、図3 7 1についての説明を行う。

30

【4 4 2 6】

<「今だ押せ！」の表示に合わせて遊技操作部8 1が操作された場合>

ステップU a 1 9 9で遊技操作部8 1の押下の検出があったと判断された場合、処理は、図3 7 2のステップU a 3 0 0に進んで、タイミング不一致フラグがオフか否かが判断される。タイミング不一致フラグとは、遊技操作部8 1が押下されたタイミングが告知役物Uの出現に合っていないときにオンになるフラグで、このフローでは、タイミング不一致フラグは、オフになっているべきである。この点、ステップU a 3 0 0において偽の場合は、ステップU a 3 1 4においてタイミング不一致フラグがオフにされ、処理はU a 3 0 1に進む。ステップU a 3 0 0において、判断が真なら、タイミング不一致フラグは既にオフであるから、処理は、ステップU a 3 1 4を介さずに直接ステップU a 3 0 1に進む。

40

【4 4 2 7】

ステップU a 3 0 1では、タイミング一致表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面4 2 aには、「タイミングピッタリ！」の表示が現れる。その後、処理はステップU a 3 0 2に進み、出現位置維持時間の計測を終了させる。

【4 4 2 8】

その後、処理は、ステップU a 3 0 3に進み、期待演出残時間が算出される。期待演出

50

残時間は、遊技操作部 8 1 の押下がなかったときと比べてどの程度早く期待演出が終了したかを示す値である。遊技操作部 8 1 の押下があると、期待演出は終了する。期待演出において告知役物 U が 1 回目に出現したのに合わせて遊技操作部 8 1 が押下されると、告知役物 U が往復可動部として 3 回出現するはずだった期待演出は、設定されていた時点よりも早く終了することになる。ステップ U a 3 0 3 では、期待演出がどの程度早く終了したかを具体的な数値として算出する。

【 4 4 2 9 】

その後、処理は、ステップ U a 3 0 4 に進み、演出状態が変化する手段としての落下演出が実行される。演出状態が変化する手段としての落下演出は、具体的には、告知役物 U を駆動モータ U a 1 における 1 0 ステップに相当する移動量だけ、下降させることにより実行される。その後、処理は、ステップ U a 3 0 5 に進み、告知役物 U が下限位置にある状態を維持する時間の計測を開始する。当該ステップは、演出状態が変化する手段としての落下演出を実行し所定時間を経過した時に告知役物 U を上限位置に戻すための動作であり、後述するように、当該ステップの実行から所定時間を経過すると、演出状態が変化する手段としての落下演出は終了し、告知役物 U は上限位置に移動する。

【 4 4 3 0 】

その後、処理は、ステップ U a 3 0 6 に進み、大当たりが確変付き当たりであったか否かが判断される。当該判断が真ならば、処理はステップ U a 3 0 7 に進み、復活および確変・時短付き表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面 4 2 a には「復活勝利！」「次は確変が付くよ」の文字が表示画面 4 2 a に表示される。ステップ U a 3 0 6 の判断が偽ならば、処理はステップ U a 3 1 5 に進み、復活および時短付き表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面 4 2 a には「復活勝利！」「次は通常だよ」といった確変が付かなかったことを示す表示がなされる。

【 4 4 3 1 】

その後、処理は、ステップ U a 3 0 8 に進み、期待演出算時間がセットされる。この動作を受けて表示画面 4 2 a は、演出状態が変化する手段としての落下演出後において表示時間が調整された暗転表示等を実行する。変動表示の時間は 1 2 0 秒と決まっているので、遊技者が期待演出においてどのタイミングに遊技操作部 8 1 を押しても、または遊技操作部 8 1 を押さなくても変動表示の開始から終了までの時間に変化はない。期待演出は、遊技操作部 8 1 の押下タイミングによっては設定されているよりも早く切り上げられる。この点を考慮しないと、変動表示の時間が遊技操作部 8 1 の押下タイミングによって変化してしまう。そこで、本実施例においては、期待演出が早めに切り上げられた分だけ暗転表示に関する演出等を長めにするることにより、大当たりの度に行われる期待演出にかかる時間が不揃いとなっても、変動表示に費やされる時間が一定となるように構成されている。具体的には、表示画面 4 2 a は、期待演出算時間のセットを受けて、期待演出算時間だけ暗転表示を長くする構成となっている。

【 4 4 3 2 】

その後、処理は、ステップ U a 3 0 9 に進み、ステップ U a 3 0 5 で計測が開始されている下限位置維持時間が予め定められた時間（例えば 5 秒）となったか否かを判断する。当該判断が真の場合は、処理はステップ U a 3 1 0 に進み、告知役物 U が往復可動部として駆動モータ U a 1 における 1 0 ステップに相当する移動量だけ上昇され、上限位置に戻る。判断が偽の場合、処理は終了となる。

【 4 4 3 3 】

ステップ U a 3 1 0 の後、処理は、ステップ U a 3 1 1 に進み、告知役物動作中フラグがオフされる。その後、処理は、ステップ U a 3 1 2 に進み、期待演出実行中フラグがオフされる。こうして、期待演出制御処理は終了する。

【 4 4 3 4 】

<「今だ押せ！」の表示に合わせて遊技操作部 8 1 が操作されなかった場合>

ステップ U a 1 9 9 で遊技操作部 8 1 の押下の検出がなかったと判断された場合、処理は、ステップ U a 2 0 0 に進んで、出現位置維持時間を経過したか否かが判断される。当

10

20

30

40

50

該判断が真ならステップ U a 2 0 1 に進み、偽なら処理は終了となる。

【 4 4 3 5 】

ステップ U a 2 0 1 では、操作催促表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面 4 2 a には、「ちゃんと押してね」の表示が現れる。その後、処理はステップ U a 2 0 2 に進み、出現位置にある告知役物 U を駆動モータ U a 1 における 5 ステップに相当する移動量だけ上昇させる。これにより告知役物 U は、往復可動部として上限位置に戻る。その後、処理は、ステップ U a 2 0 3 に進み、上限位置が維持される時間の計測が開始される。その後、処理はステップ U a 2 0 4 に進む。

【 4 4 3 6 】

告知役物 U が上限位置にあるときに遊技者が遊技操作部 8 1 を押しても演出状態が変化する手段としての落下演出は行われない。ステップ U a 2 0 4 では、このような場合を想定した処理である。すなわち、ステップ U a 2 0 4 では、遊技操作部 8 1 の押下があったか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップ U a 2 1 4 に進み、遊技操作部 8 1 の押下が告知役物 U の出現に合わなかったか否かを示すタイミング不一致フラグがオンになる。その後、処理は、ステップ U a 2 1 5 に進み、タイミング不一致表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面 4 2 a には、「タイミング外れだよ！」の表示が現れる。その後、処理はステップ U a 2 0 5 に進む。

【 4 4 3 7 】

なお、ステップ U a 2 0 4 において遊技操作部 8 1 の押下がなかったと判断された場合は、タイミング外れについての文字を表示画面 4 2 a に表示する必要がない。そこで、本実施例は、当該判断があった場合、処理はステップ U a 2 1 4 , ステップ U a 2 1 5 を介することなく、直接ステップ U a 2 0 5 に進むように構成されている。

【 4 4 3 8 】

ステップ U a 2 0 5 では、上限位置維持時間が経過したか否かが判断される。当該判断が真ならステップ U a 2 0 6 に進み、偽なら処理は終了となる。

【 4 4 3 9 】

ステップ U a 2 0 6 では、告知役物動作中フラグがオフされる。この動作は、上限位置維持時間の経過に伴い、告知役物 U が停止したことに対応したものである。その後、処理はステップ U a 2 0 7 に進んで、期待演出における告知役物 U が上下する繰り返し動作が最終回（3 回）か否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップ U a 2 1 6 に進んで繰り返し動作回数カウンタが 1 だけインクリメントされて終了となる。ステップ U a 2 0 7 における判断が真なら、処理は、ステップ U a 2 0 8 に進みタイミング不一致フラグがオンか否かが判断される。

【 4 4 4 0 】

ステップ U a 2 0 8 における判断が真なら、処理は、ステップ U a 2 1 7 に進み、大当たりが確変付き当たりであったか否かが判断される。当該判断が真ならば、処理はステップ U a 2 1 8 に進み、おまけ復活および確変・時短付き表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面 4 2 a には「おまけだよ」「復活勝利！」「次は確変が付くよ」の文字が表示画面 4 2 a に表示される。ステップ U a 2 0 7 の判断が偽ならば、処理はステップ U a 2 1 9 に進み、おまけ復活および時短付き表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面 4 2 a には「おまけだよ」「復活勝利！」「次は通常だよ」といった確変が付かなかったことを示す表示がなされる。いずれも場合も、処理は、後述のステップ U a 2 1 1 に進む。

【 4 4 4 1 】

ステップ U a 2 0 8 における判断が偽なら、処理は、ステップ U a 2 0 9 に進み、おまけ復活表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面 4 2 a には「おまけだよ」「復活勝利！」の文字が表示画面 4 2 a に表示される。その後、処理は、ステップ U a 2 1 0 に進み、タイミング不一致フラグがオフされる。

【 4 4 4 2 】

ステップ U a 2 1 1 は、上述したステップ U a 2 1 0 , U a 2 1 8 , U a 2 1 9 の処理

10

20

30

40

50

の後の処理であり、おまけ復活が表示される時間の計測を開始するものである。その後、処理は、ステップU a 2 1 2に進み、おまけ復活表示時間が所定の時間を経過したか否かが判断される。当該判断が真ならば、処理は、ステップU a 2 1 3に進み、期待演出実行中フラグがオフされる。当該判断が偽ならば、処理は終了となる。こうして、遊技用操作手段である遊技操作部 8 1 を用いて行われる期待演出制御処理は終了する。

【 4 4 4 3 】

以降、本実施例に関する変形例について説明する。

< 変形例 1 >

変形例 1 は、図 3 7 3 に示すように、告知役物が表示画面 4 2 a の上部に複数設けられた構成にしている。表示画面 4 2 a における左側に位置する告知役物を第 1 告知役物 U 1 とし、右側に位置する告知役物を第 2 告知役物 U 2 とすると、本変形例は、第 1 告知役物 U 1 と第 2 告知役物 U 2 を使い分けながら復活演出を実行する構成となっている。

10

【 4 4 4 4 】

図 3 7 3 は、特図 1 に係る抽選結果が大当たりスーパーリーチ E に当選した場合について説明している。通常状態において特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入賞する前の状態である初期状態では、3 つの主装飾図柄 S Z が停止した状態で第 3 図柄表示装置 4 2 における表示画面 4 2 a の中央に表示されている。このときの第 1 告知役物 U 1 , 第 2 告知役物 U 2 は、いずれも、遊技者が視認できない上限位置にある。

【 4 4 4 5 】

この状態で、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球し、抽選の結果が大当たりスーパーリーチ E に当選したとすると、図 3 6 4 を用いて説明した動作と同様の動作を経て、「バトル敗北か・・・」の文字が表示画面 4 2 a の中央に表示される。ただし、発展図柄 H Z は、第 1 告知役物 U 1 , 第 2 告知役物 U 2 に重ならず視認できるように表示画面 4 2 a の画面上部であって、左右方向については画面中央に相当する位置に表示される。画面中央に表示された発展図柄の数列のうちの中央の発展図柄 H Z 「3」は表示画面 4 2 a 上で揺れ動く。この表示は、表示画面 4 2 a の右上の変動表示が未確定であることを表している。

20

【 4 4 4 6 】

「バトル敗北か・・・」の表示の後、第 1 告知役物 U 1 を用いて期待演出が実行される。その様子は、図 3 6 4 を用いた説明と同様である。すなわち、「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示が終了すると、期待演出が開始され、第 1 告知役物 U 1 は縦方向の往復を開始する。第 1 告知役物 U 1 が出現位置まで移動すると、表示画面 4 2 a の中央に「今だ押せ！」といった表示がされ、これにより遊技者は第 1 告知役物 U 1 の出現に合わせて遊技操作部 8 1 を操作するように促される。第 1 告知役物 U 1 に記されている「おめでとう！」の文字は、第 1 告知役物 U 1 が出現位置に移動しても枠部材の奥に隠れており、遊技者はこの文字を視認することができない。

30

【 4 4 4 7 】

「今だ押せ！」が表示された時点で、遊技者は、告知役物 U が出現したタイミングで遊技操作部 8 1 を押せなかったとする。すると、表示画面 4 2 a の中央には「タイミング外れだよ！」といった表示がなされる。

40

【 4 4 4 8 】

第 1 告知役物 U 1 が再び出現位置まで移動すると、表示画面 4 2 a の中央に「今だ押せ！」といった表示が再びなされる。当該「今だ押せ！」が表示された時点で、遊技者は、告知役物 U が出現したタイミングで遊技操作部 8 1 を押したとする。すると、表示画面 4 2 a の中央には「タイミングピッタリ！」といった表示がなされる。この場合、出現位置にある第 1 告知役物 U 1 が上限位置に戻る動作をした後、期待演出は終了する。期待演出が終了すると、遊技操作部 8 1 は無効状態になる。

【 4 4 4 9 】

期待演出が終了すると、直ちに第 1 告知役物 U 1 または第 2 告知役物 U 2 を用いた演出状態が変化する手段としての落下演出が実行され、出現位置の第 1 告知役物 U 1 または上

50

限位置の第2告知役物U2は、下限位置まで移動する。第1告知役物U1は、大当たりスーパーリーチEに関する大当たりが確変なし時短付き大当たりの場合、演出状態が変化する手段としての落下演出に係る動作をする。第2告知役物U2は、大当たりスーパーリーチEに関する大当たりが確変+時短付き大当たりの場合、演出状態が変化する手段としての落下演出に係る動作をする。

【4450】

まず、第2告知役物U2が演出状態が変化する手段としての落下演出に用いられた場合について説明する。第2告知役物U2が演出状態が変化する手段としての落下演出により上限位置から下限位置まで移動すると、遊技者は、第2告知役物U2に記された「超おめでとう！」の文字を視認できる。このとき、表示画面42aには、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。また、第2告知役物U2に記された「超おめでとう！」は、将来、時短に加えて確変が付与されることを意味している。その後、「6」「6」「6」の装飾図柄SZによる組合せが表示される様子は、図364と同様である。

【4451】

続いて、第1告知役物U1が演出状態が変化する手段としての落下演出に用いられた場合について説明する。第1告知役物U1が演出状態が変化する手段としての落下演出により出現位置から下限位置まで移動すると、遊技者は、第1告知役物U1に記された「おめでとう！」の文字を視認できる。このとき、表示画面42aには、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。また、第1告知役物U1に記された「おめでとう！」は、将来、時短のみが付与されることを意味している。その後、「6」「6」「6」の装飾図柄SZによる組合せが表示される様子は、図364と同様である。

【4452】

<制御の切り換えについて>

図374は、確変+時短付き大当たりに当選したときにスーパーリーチEが実行される様子を示すタイムチャートである。当該図では、告知役物Uが最大で3回出現するうちの2回目の出現時に遊技操作部81が押下された場合を想定している。当該タイムチャートにおける「今だ」は、図364における「今だ押せ！」の表示期間を示している。すなわち、2回目の出現時に遊技操作部81が押されると、「今だ押せ！」となっている表示画面42aの表示が「タイミングピッタリ！」に切り替わり、その後、制御は、暗転表示に係る第2の制御に切り替わる。本例では、期待演出を行う告知役物と、演出状態が変化する手段としての落下演出を行う告知役物が完全には一致していないが、その他については図367(b)と同様である。

【4453】

本例に係る構成によれば、第1の制御において第1告知役物U1のみを動作させ、第2の制御において第2告知役物U2のみを動作させる。このように構成すれば、「今だ押せ！」の表示に遊技操作部81の押下が間に合ったという特定の条件が成立したか否かで動作する告知役物を違えることができるので、押下が間に合ったという特定の条件が成立した事実を確実に遊技者に知らせることができる。

【4454】

また、本例に係る構成によれば、第2の制御において、第2告知役物U2を動作させることにより、遊技的価値が期待演出とは異なっているので、遊技者に「今だ押せ！」に合わせて遊技操作部81を押下させる動機を与えることができ、より面白みのある遊技機が提供できる。

【4455】

<変形例2>

変形例2は、図375に示すように、演出状態が変化する手段としての落下演出が複数種類設けられている構成に関する。本変形例は、演出状態が変化する手段としての第1の落下演出と第2の落下演出を使い分けながら復活演出を実行する構成となっている。

【４４５６】

本例における大当たりスーパーリーチＥに係る復活演出は、途中まで図３６４で説明した構成と同様であるので、説明を省略する。図３７５は、期待演出における告知役物Ｕの２回目の出現で遊技者が遊技操作部８１を押下することができた場合を示している。遊技者が告知役物Ｕの出現タイミングに合わせて遊技操作部８１を押下すると、期待演出は終了する。

【４４５７】

期待演出が終了すると、直ちに、演出状態が変化する手段としての落下演出が実行され、出現位置の告知役物Ｕは、下限位置まで移動する。この時点で、遊技者は、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を視認できる。このとき、表示画面４２ａには、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。この表示は、大当たりにも当選したことを示しており、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が終了し、大当たりを示す「６」「６」「６」の発展図柄ＨＺによる組合せが表示された後、「６」「６」「６」の装飾図柄ＳＺによる組合せが表示されて確定される。

10

【４４５８】

大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果が、確変が付かない時短付き大当たりである場合について説明する。「復活勝利！」の文字が表示画面４２ａに表示されてしばらくすると、演出状態が変化する手段としての落下演出は終了し、告知役物Ｕは、上限位置まで戻る。そして、表示画面４２ａに表示されている「復活勝利！」の文字と、表示画面４２ａの右上に表示されている「６」「６」「６」の組合せは、画面上から消去され、３つの主装飾図柄ＳＺ「６」「６」「６」が停止した状態で第３図柄表示装置４２における表示画面４２ａの中央に表示される。このようにして、抽選の結果が大当たりであることが遊技者に明示される。確変が付かない時短付き大当たりに関する落下演出が第１の落下演出である。

20

【４４５９】

一方、大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果が、確変付き時短付き大当たりである場合は、「復活勝利！」の文字が表示画面４２ａに表示されても演出状態が変化する手段としての落下演出は終了しない。確変付き時短付き大当たりに関する落下演出が第２の落下演出である。当該第２の落下演出は、「復活勝利！」の文字が表示画面４２ａに表示されてしばらくすると、告知役物Ｕは、一旦上限位置まで戻る。ここまでは、第１の落下演出が終了したのか、第２の落下演出が継続しているのは判別することはできない。第２の落下演出においては、告知役物Ｕが再び下限位置まで移動する。この時点で、遊技者は、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を再び視認できる。このとき、表示画面４２ａには、「祝賀！」といった将来確変が付くことを示す表示がされ、表示画面４２ａの右上には、大当たりを示す「６」「６」「６」の発展図柄ＨＺによる組合せが表示される。「祝賀！」の文字が表示画面４２ａに表示されてしばらくすると、演出状態が変化する手段としての落下演出は終了し、告知役物Ｕは、上限位置まで戻る。そして、表示画面４２ａに表示されている「祝賀！」の文字と、表示画面４２ａの右上に表示されている「６」「６」「６」の組合せは、画面上から消去され、３つの主装飾図柄ＳＺ「６」「６」「６」が停止した状態で第３図柄表示装置４２における表示画面４２ａの中央に表示される。このようにして、抽選の結果が大当たりであることが遊技者に明示される。

30

40

【４４６０】

<変形例３>

上述の変形例２では、特図１の抽選結果が大当たりスーパーリーチＥである場合を示しているが、特図１の抽選結果が大当たりスーパーリーチＥ（他のリーチも同じ）である場合は第１告知役物Ｕ１のみを動作させてもよい。もちろん、第１告知役物Ｕ１のみで期待演出を行ってもよい。本例は、（Ｕｅ２）の一例である。

【４４６１】

<変形例４>

50

上述の変形例 3 に加えて、特図 2 の抽選結果が大当たりスーパーリーチ E の場合は、変形例 2 のように第 1 告知役物 U 1 と第 2 告知役物 U 2 を用いて期待演出を行ってもよい。また、第 1 告知役物 U 1 と第 2 告知役物 U 2 を用いて行う期待演出は、復活演出より前に、第 1 告知役物 U 1 と第 2 告知役物 U 2 を動作させてもよい。本例は、(U e 3) の一例である。

【 4 4 6 2 】

< 変形例 5 >

実施例 7 8 は、特図 1 ・特図 2 大当たり抽選テーブルにおける当たり種別は、確変・時短付き当たりか、確変無しの時短付き当たりであったが、確変も時短も付かない通常当たりがあってもよい。通常当たりに当選すると、第 1 告知役物 U 1 または第 2 告知役物 U 2 のいずれかを用いて期待演出がされる。本例は、(U e 4) の一例である。

10

【 4 4 6 3 】

< 変形例 6 >

実施例 7 8 は、特図 1 ・特図 2 大当たり抽選テーブルにおける当たり種別は、すべて 8 R 当たりであったが、確変・時短付き当りは 1 6 R 当たり、確変無しの時短付き当りは 8 R 当たりなどのようにラウンド数を異ならせてもよい。また、期待演出における告知役物 U ないし第 1 告知役物 U 1 ・第 2 告知役物 U 2 が往復動作する最大回数を、当たり種別によって異ならせてもよい。例えば、確変・時短付き当りは最大 8 回動作させ、確変無しの時短付き当りは合計で最大 4 回動作させるなどである。例えば、第 1 告知役物 U 1 が最大 7 回動き、ボタン押下のタイミングが合えば、第 2 告知役物 U 2 が 1 回動作する。本例は、(U e 5) の一例である。

20

【 4 4 6 4 】

< 変形例 7 >

実施例 7 8 は、期待演出中は、遊技操作部 8 1 を 1 回押下する操作であったが、遊技操作部 8 1 を連打する操作であってもよい。例えば、「ボタンを押せ！」が表示されている期間内に遊技操作部 8 1 を 5 回連打すれば、操作が有効（特定条件を満たす）と判定される。本例は、(U e 6) の一例である。

【 4 4 6 5 】

< 変形例 8 >

変形例 2 において、「左のタイミングに合わせてボタンを押せ！」「タイミングに合わせてボタンを押せ。左が動くかも。」のように第 1 告知役物 U 1 の動作の開始を報知ないし示唆してもよい。変形例 3, 4 においても同様である。本例は、(U e 7) の一例である。

30

【 4 4 6 6 】

< 変形例 9 >

変形例 4 において、復活演出より前に、第 1 告知役物 U 1 と第 2 告知役物 U 2 を動作させる場合、「右のタイミングに合わせてボタンを押せ！」「タイミングに合わせてボタンを押せ。右が動くかも。」のように第 2 告知役物 U 2 の動作の開始を報知ないし示唆してもよい。本例は、(U e 8) の一例である。

【 4 4 6 7 】

< 変形例 1 0 >

変形例 9 において、さらに第 2 告知役物 U 2 を用いて期待演出を行ってもよい。例えば、復活演出より前に、第 1 告知役物 U 1 と第 2 告知役物 U 2 を動作させる場合、第 2 告知役物 U 2 のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合に、復活演出や確変報知を行う。本例は、(U e 9) の一例である。

40

【 4 4 6 8 】

本例においては、期待演出が 2 段階となっていてよい。この場合、1 段階目は、第 1 告知役物 U 1 を用いた期待演出であり、この期待演出中に遊技者が要求されたタイミングで遊技操作部 8 1 を押下すると、2 段階目の第 2 告知役物 U 2 を用いた新たな期待演出が始まり、この期待演出中に遊技者が要求されたタイミングで遊技操作部 8 1 を押下すると、

50

復活演出や確変報知が行われる。このような制御方法を便宜上、２段階期待演出制御とよぶ。

【４４６９】

続いて、２段階期待演出制御処理について説明する。当該処理は、大当たり演出に合わせて期待演出および演出状態が変化する手段としての落下演出を行うときの動作である。当該処理を簡潔に説明するために、以降、特に大当たりスーパーリーチＥに関する動作について説明する。

【４４７０】

期待演出制御処理は、第１告知役物Ｕ１の期待演出に係る処理（第１期待演出制御処理）と、第２告知役物Ｕ２の期待演出に係る処理に分かれる。期待演出制御処理は、まず第１期待演出制御処理から始まり、その制御フローの前半は、図３７０と同様である。図３７０のステップＵａ１１３における「告知役物」は、第１期待演出制御処理においては「第１告知役物」のことである。

【４４７１】

図３７６は、第１期待演出制御処理の後半を示している。このうち、ステップＵｅ１９９～ステップＵｅ２０６に関する制御フローは、図３７２のステップＵａ１９９～ステップＵａ２０６に関する制御フローに相当する。図３７２のステップＵａ２０２における「告知役物」は、第１期待演出制御処理においては「第１告知役物」のことである。

【４４７２】

図３７６のステップＵｅ２０６により告知役物動作中フラグがオフにされると、処理は、ステップＵｅ２０７に進む。当該ステップでは、第１告知役物Ｕ１の繰り返し動作が最終回か否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＵｅ２０８に進み、偽なら、ステップＵｅ２１６において第１告知役物Ｕ１の繰り返し動作回数カウンタを１だけインクリメントして処理は終了となる。

【４４７３】

ステップＵｅ２０８においては、タイミング不一致フラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理は、ステップＵｅ２１３に進み、真なら、ステップＵｅ２１７において現在の大当たりが確変付きであるか否かが判断される。当該判断が真なら、後述する第２期待演出制御処理が実行され（ステップＵｅ２１８）、当該処理が終了すると期待演出制御処理は終了となる。当該判断が偽なら、時短付き表示指示コマンドがセットされて（ステップＵｅ２１９）、処理はステップＵｅ２１３に進む。

【４４７４】

ステップＵｅ２１３においては、期待演出実行中フラグがオフされる。これにより、期待演出制御処理は終了となる。

【４４７５】

第１期待演出制御処理が第２期待演出制御処理に移行する場合は、期待演出処理は終了しない。本例では、第２期待演出制御処理に移行するルートが２つある。１つは、第１期待演出制御処理において、遊技操作部８１が押下されなかった場合で、ステップＵｅ２１７の判断が真の場合に相当する。もう１つは、遊技操作部８１が押下された場合である。

【４４７６】

図３７７は、第１期待演出制御処理のステップＵｅ１９９（図３７６参照）において遊技操作部８１が押下された場合について説明している。ステップＵｅ１９９において、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグがオンと判断された場合、図３７７に説明されている処理が行われる。当該処理は、第１期待演出制御処理の一部である。

【４４７７】

図３７７に係る処理は、ステップＵｅ３００から始まり、ここでタイミング不一致フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＵｅ３０１に進み、偽ならステップＵｅ３１４にてタイミング不一致フラグがオフされて、処理はステップＵｅ３０１に進む。

10

20

30

40

50

【 4 4 7 8 】

ステップ U e 3 0 1 では、タイミング一致表示コマンドがセットされる。その後、出現位置維持時間の計数が終了され（ステップ U e 3 0 2）、処理はステップ U e 3 0 6 に進む。

【 4 4 7 9 】

ステップ U e 3 0 6 では、現在の大当たりが時短付きであるか否かが判断される。当該判断が真なら、復活および確変・時短付き表示指示コマンドがセットされる（ステップ U e 3 0 7）。本例では、大当たりには必ず時短が付く構成となっているので、当該ステップの判断は必ず真となるが、大当たり抽選レールにおいて時短が付かない大当たりを加えるような構成としてもよく、当該ステップはそのためのものである。

10

【 4 4 8 0 】

その後、処理はステップ U e 3 0 8 に進み、第 2 期待演出制御処理が実行される。当該処理が終了すると、期待演出制御処理は終了となる。

【 4 4 8 1 】

続いて、第 2 期待演出制御処理について説明する。第 2 期待演出制御処理の前半は、図 3 7 0 と同様である。図 3 7 0 のステップ U a 1 1 3 における「告知役物」は、第 2 期待演出制御処理においては「第 2 告知役物」のことである。

【 4 4 8 2 】

図 3 7 8 は、第 2 期待演出制御処理の後半を示している。このうち、ステップ U e 3 9 9 ～ステップ U e 4 0 6 に関する制御フローは、図 3 7 2 のステップ U a 1 9 9 ～ステップ U a 2 0 6 に関する制御フローに相当する。図 3 7 2 のステップ U a 2 0 2 における「告知役物」は、第 2 期待演出制御処理においては「第 2 告知役物」のことである。

20

【 4 4 8 3 】

図 3 7 8 のステップ U e 4 0 6 により告知役物動作中フラグがオフにされると、処理は、ステップ U e 4 0 7 に進む。当該ステップでは、第 2 告知役物 U 2 の繰り返し動作が最終回か否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップ U e 4 0 8 に進み、偽なら、ステップ U e 4 1 6 において第 2 告知役物 U 2 の繰り返し動作回数カウンタを 1 だけインクリメントして処理は終了となる。

【 4 4 8 4 】

ステップ U e 4 0 8 においては、タイミング不一致フラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら、第 2 期待演出制御処理は、終了し、処理は、第 1 期待演出制御処理に戻る。ステップ U e 4 0 8 の判断が真なら、ステップ U e 4 1 7 において現在の大当たりが確変付きであるか否かが判断される。当該判断が真なら、確変・時短付き表示指示コマンドがセットされ（ステップ U e 4 1 8）、当該処理が終了すると第 2 期待演出制御処理は終了し、処理は第 1 期待演出制御処理に戻る。当該判断が偽なら、確変なし表示指示コマンドがセットされて（ステップ U e 4 1 9）、第 2 期待演出制御処理は終了し、処理は第 1 期待演出制御処理に戻る。

30

【 4 4 8 5 】

図 3 7 9 は、第 2 期待演出制御処理のステップ U e 3 9 9（図 3 7 8 参照）において遊技操作部 8 1 が押下された場合について説明している。ステップ U e 3 9 9 において、ボタン押下フラグがオンと判断された場合、図 3 7 9 に説明されている処理が行われる。当該処理は、第 2 期待演出制御処理の一部である。

40

【 4 4 8 6 】

図 3 7 9 で説明されている処理フローは、図 3 7 2 に係る処理フローと同様なので説明を省略する。図 3 7 2 のステップ U a 3 0 4、U a 3 1 0 における「告知役物」は、第 2 期待演出制御処理においては「第 2 告知役物」のことである。

【 4 4 8 7 】

図 3 7 9 におけるステップ U e 5 0 6 では、現在の大当たりが確変付きであるか否かが判断される。当該判断が真なら、復活および確変付き表示指示コマンドがセットされ（ステップ U e 5 0 7）、偽なら、確変なし表示指示コマンドがセットされる（ステップ U e

50

515)。いずれの場合も処理は、ステップUe508に進む。第2期待演出制御処理は最終的には、ステップUe512を実行すると終了し、処理は、第1期待演出制御処理に戻る。

【4488】

<変形例11>

変形例4において、復活演出より前に、第1告知役物U1と第2告知役物U2を動作させる場合、第2告知役物U2のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、第2告知役物U2を落下させる落下演出を行う。本例は、(Ue10)の一例である。

【4489】

<変形例12>

変形例2において、上述した第2告知役物U2を落下させる落下演出の代わりに、第2告知役物U2を第1告知役物U1と同じ態様で(同じストロークの往復動作として)動作させてもよいし、第1告知役物U1と異なる態様(同じストロークの往復動作であるが短い時間の往復動作)で動作させてもよい。本例は、(Ue11)の一例である。

【4490】

<変形例13>

変形例4において、復活演出より前に、第1告知役物U1と第2告知役物U2を動作させる場合、第2告知役物U2のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、リーチ演出(通常状態)が復活勝利という結果で終わることの報知(例えば「復活勝利!」などの表示)を行う。本例は、(Ue12)の一例である。

【4491】

<変形例14>

変形例4において、復活演出より前に、第1告知役物U1と第2告知役物U2を動作させる場合、第2告知役物U2のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、通常状態から大当たり状態の終了後に確変状態に移行することの報知(例えば「復活勝利!次は確変が付くよ!」の表示)を行う。本例は、(Ue13)の一例である。

【4492】

<変形例15>

上述の変形例4において、復活演出より前に、第1告知役物U1と第2告知役物U2を動作させる場合、第1告知役物U1のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、次の遊技状態の示唆ないし報知が得られるという利益(例えば「時短が付くよ!」か「通常のままだよ!」の表示)があり、第2告知役物U2のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、次の遊技状態の示唆ないし報知が得られるという利益(例えば「復活勝利!次は確変が付くよ!」の表示)があってもよい。本例は、(Ue14)の一例である。

【4493】

<変形例16>

上述の変形例4において、復活演出より前に、第1告知役物U1と第2告知役物U2を動作させる場合、第1告知役物U1は出現位置で2秒停止するような動作パターンとし、第2告知役物U2は出現位置で1秒停止するような動作パターンとしてもよい。タイミングに合わせて押下する難しさを変えることができる。本例は、(Ue15)の一例である。

【4494】

<変形例17>

変形例17は、図380に示すように、期待演出の終了後、演出状態が変化する手段としての落下演出の開始前に「どうなる!」という文字が表示画面42aに表示される構成である。本例における大当たりスーパーリーチEに係る復活演出は、途中まで図364で説明した構成と同様であるので、説明を省略する。図380は、期待演出における告知役物Uの2回目の出現で遊技者が遊技操作部81を押下することができた場合を示している。遊技者が告知役物Uの出現タイミングに合わせて遊技操作部81を押下すると、期待

10

20

30

40

50

演出は終了する。

【４４９５】

期待演出が終了すると、告知役物Ｕは上限位置まで戻り、表示画面４２ａには「どうなる！？」といった落下演出が行われるか否か定まっていなかったような演出が行われる。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が維持されている。

【４４９６】

大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果が、確変が付かない時短付き大当たりである場合について説明する。「どうなる！？」の文字が出現してからしばらくすると、表示画面４２ａに表示されている「どうなる！？」の文字は、画面上から消去され、表示画面４２ａには、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。そして、表示画面４２ａには「次は通常だよ」といった確変が付かなかったことを示す表示がなされる。表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が終了し、大当たりを示す「６」「６」「６」の発展図柄ＨＺによる組合せが表示された後、「６」「６」「６」の装飾図柄ＳＺによる組合せが表示されて確定される点は、図３６４に係る実施例と同様である。

【４４９７】

一方、大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果が、確変付き時短付き大当たりである場合も、「どうなる！？」の文字が出現してからしばらくすると、表示画面４２ａに表示されている「どうなる！？」の文字は、画面上から消去され、演出状態が変化する手段としての落下演出が開始される。上限位置の告知役物Ｕは、出現位置を通り過ぎて下限位置まで移動する。この時点で、遊技者は、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を視認できる。このとき、表示画面４２ａには、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。そして、表示画面４２ａには「次は確変が付くよ」といった将来確変が付くことを示す表示がなされる。表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が終了し、大当たりを示す「６」「６」「６」の発展図柄ＨＺによる組合せが表示された後、「６」「６」「６」の装飾図柄ＳＺによる組合せが表示されて確定される点は、図３６４に係る実施例と同様である。

【４４９８】

本変形例によれば、期待演出において「今だ押せ！」の表示に合わせて遊技操作部８１が押下されると、遊技的価値が高いことを示す落下演出を含む動作パターンまたは遊技的価値が低いことを示す落下演出を含まない動作パターンのいずれかにより告知役物Ｕを動作させる。このように構成することで、「今だ押せ！」の表示に合わせて遊技操作部８１が押下された後の状態を多様なものとすることができるので、より面白みのある遊技機が提供できる。

【４４９９】

<変形例１８>

変形例１８は、図３８１に示すように、期待演出において、告知役物Ｕと遊技操作部８１とのタイミングの判定方法が簡略化された構成例である。すなわち、本例においては、告知役物Ｕが出現位置に現れていないときには遊技操作部８１は無効となっており、告知役物Ｕが出現位置にないときに遊技操作部８１を押しても、図３６４に示した「タイミング外れだよ！」の文字が表示画面４２ａに表示されない。すなわち、図３８１は、期待演出において遊技操作部８１の操作が告知役物Ｕの出現に間に合わなかった（特定の条件が成立しなかった）場合について説明しており、告知役物Ｕが出現位置にないときに遊技操作部８１を押しても、表示画面４２ａは反応しない。

【４５００】

<変形例１９>

変形例１９は、図３８２に示すように、期待演出において、告知役物Ｕの出現に合わせて遊技操作部８１を押下しなくても演出状態が変化する手段としての落下演出が実行される構成例である。以降、図３８２を参照して本例に係る演出の様式について具体的に説明

する。特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球し、抽選の結果が大当たりスーパーリーチ E に当選したとすると、図 3 6 4 を用いて説明した動作と同様の動作を経て、「バトル敗北か・・・」の文字が表示画面 4 2 a の中央に表示される。

【4 5 0 1】

「バトル敗北か・・・」の表示がされた状態で、期待演出が実行される。当該期待演出が開始される前に、表示画面 4 2 a の中央には、「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「円盤が上下している間にボタンを押せ!」といった遊技操作部 8 1 が遊技者の操作を受け付けられない無効状態から遊技者の操作を受け付ける有効状態になったことを遊技者に示す表示がなされる。この表示における「円盤」は告知役物 U を意味している。なお、このときの表示画面 4 2 a の右上では、上述した発展図柄 H Z 「3」が揺れ動く表示が維持されている。一方、表示画面 4 2 a の左上においては、告知役物 U の出現動作がカウントされる。

10

【4 5 0 2】

「円盤が上下している間にボタンを押せ!」の表示が終了すると、期待演出が開始され、告知役物 U は縦方向の往復を開始する。そして、表示画面 4 2 a の中央に「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「今だ押せ!」といった表示がされ、これにより遊技者は遊技操作部 8 1 を操作するように促される。期待演出における告知役物 U の 1 回目の出現中に遊技操作部 8 1 が押されなかったとする。この場合、期待演出は続行される。すなわち、ただ今より告知役物 U の 2 回目に係る出現が実行されることを示す「2 回目」が表示画面 4 2 a の左上に表示される。

20

【4 5 0 3】

期待演出中に遊技者が遊技操作部 8 1 を押下すると、期待演出が終了し、直ちに、演出状態が変化する手段としての落下演出が実行される。その後の演出の様子は、図 3 6 4 で説明した通りである。

【4 5 0 4】

図 3 8 3 は、本例の期待演出において遊技操作部 8 1 が押下されなかった場合について説明している。期待演出において、遊技者が遊技操作部 8 1 を操作しなかった場合は、表示画面 4 2 a に「今だ押せ!」という表示が継続され、期待演出が続行される。このとき、表示画面 4 2 a における左上にある告知役物 U の出現動作がカウントアップされる。期待演出において告知役物 U が 3 回出現し、表示画面 4 2 a における左上に「3 回目」と表示されたにも関わらず遊技者が遊技操作部 8 1 を操作しないまま告知役物 U が出現位置から上限位置まで移動すると、期待演出は終了し、「今だ押せ!」の文字は表示画面 4 2 a から消去される。その後、表示画面 4 2 a に「おまけだよ」等の文字が表示されるが、その様子は図 3 6 6 で説明した通りである。図 3 8 3 は、特に、「次は確変が付くよ」の表示がない点も図 3 6 6 と共通している。

30

【4 5 0 5】

<制御の切り換えについて>

大当たりスーパーリーチ E における期待演出、落下演出を実現するための遊技機に対する制御は、期待演出に係る第 1 の制御と期待演出後に係る第 2 の制御の 2 つの制御を含んでいる。これら制御の詳細について説明する。

40

【4 5 0 6】

図 3 8 4 (a) は、大当たりスーパーリーチ E において、遊技者の遊技操作部 8 1 の押下がなかった場合を説明したタイムチャートである。当該タイムチャートでは、期待演出において告知役物 U が 3 回出現位置に現れたが、遊技者の操作がなされなかった場合についてのものである。

【4 5 0 7】

図 3 8 4 (a) に示すように、期待演出は、第 1 の制御のもと実行される。第 1 の制御により、告知役物 U は、上下動を繰り返し、表示画面 4 2 a は、告知役物 U の動作に合わせて種々の文字を表示させる。期待演出がタイムアップとなり終了すると、第 2 の制御が開始される。第 2 の制御により表示画面 4 2 a は、暗転表示を開始する。したがって、図

50

384 (a) の場合、期待演出は遊技操作部 81 の押下により中断されることがない。

【4508】

図 384 (b) は、告知役物 U が最大で 3 回出現するうちの 2 回目の出現時に遊技操作部 81 が押下された場合に係るタイムチャートである。当該タイムチャートにおける「今だ」は、図 364 における「今だ押せ!」の表示期間を示している。すなわち、2 回目の出現時に遊技操作部 81 が押されると、制御は、暗転表示および落下演出に係る第 2 の制御に切り替わる。暗転表示、復活示唆表示の期間を図 384 (a) よりも長くして期待演出の期間が短くなった分の時間を補填する点については、図 367 に係るタイムチャート同様である。

【4509】

図 385 ないし図 387 は、本例に関する制御について説明するフローチャートである。図 385 は上述の図 370 に、図 386 は上述の図 371、図 387 は、上述の図 372 に相当する。

【4510】

図 385 に係る制御フローは、図 370 と同様である。すなわち、図 385 におけるステップ U a 400 ないしステップ U a 417 は、図 370 におけるステップ U a 100 ないしステップ U a 117 に相当する。

【4511】

図 385 におけるステップ U a 416 以降の制御フローは、図 386 に示されている。図 386 における制御フローは、基本的には図 371 と同様の動作をするが、告知役物 U の出現と、遊技操作部 81 a の押下とのタイミングの一致・不一致に関するステップが省かれた形となっている。以降、図 386 に示された制御フローの詳細について説明する。

【4512】

ステップ U a 499 ないしステップ U a 503 に関する動作は、図 371 におけるステップ U a 199 ないしステップ U a 203 と同様である。ステップ U a 503 による計測が開始されると、処理は、ステップ U a 504 に進む。

【4513】

ステップ U a 504 では、遊技操作部 81 が押下されたか否かが判断される。当該ステップの意義は、ステップ U a 503 を見れば分かるように、告知役物 U が上限位置にあるときに遊技操作部 81 が押されたか否かを判断することにある。本例では、図 371 に係る遊技機とは異なり、告知役物 U が上限位置にあっても、遊技操作部 81 を押下すれば、落下演出に移行する構成となっているので、ステップ U a 504 における判断が真の場合は、落下演出に関する図 387 に係る制御フローに移行する。当該判断が偽の場合は、処理はステップ U a 505 に進む。

【4514】

ステップ U a 505 ないしステップ U a 507 に関する動作は、図 371 におけるステップ U a 205 ないしステップ U a 207 と同様である。ステップ U a 207 において、期待演出に係る告知役物 U の上下動の繰り返し動作が最終回 (3 回) である場合は、処理はステップ U a 509 に進み、最終回でない場合は、告知役物 U の上下動の繰り返し動作回数カウンタが 1 だけインクリメントされて (ステップ U a 516)、処理は終了となる。

【4515】

ステップ U a 509 ないしステップ U a 513 に関する動作は、図 371 におけるステップ U a 209 ないしステップ U a 213 と同様である。

【4516】

図 386 のステップ U a 499 またはステップ U a 504 において遊技操作部 81 の押下があったと判断されると、処理は、図 396 のステップ U a 601 に進む。図 387 における制御フローは、基本的には図 372 と同様の動作をするが、告知役物 U の出現と、遊技操作部 81 の押下とのタイミングの一致・不一致に関するステップが省かれた形となっている。以降、図 387 に示された制御フローの詳細について説明する。

10

20

30

40

50

【４５１７】

ステップU a 6 0 1においては、上限位置維持時間または出現位置維持時間の計測が終了される。その後、処理は、ステップU a 6 0 2に進み、期待演出残時間が算出される。期待演出残時間は、遊技操作部 8 1 の押下がなかったときと比べてどの程度早く期待演出が終了したかを示す値である。その後、処理は、ステップU a 6 0 3に進み、告知役物U が上限位置にあったときに遊技操作部 8 1 が押下されたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップU a 6 0 4に進み、告知役物U が駆動モータU a 1 における15ステップに相当する移動量だけ下降される。また、当該判断が偽なら、処理は、ステップU a 6 1 3に進み、告知役物U が駆動モータU a 1 における10ステップに相当する移動量だけ下降される。いずれの場合も、告知役物U は下限位置まで移動される。ステップU a 6 0 4、ステップU a 6 1 3を終えると、処理は、ステップU a 6 0 5に進む。

10

【４５１８】

ステップU a 6 0 5ないしステップU a 6 1 5に関する動作は、図 3 7 2 におけるステップU a 3 0 5ないしステップU a 3 1 5と同様である。こうして、本例に係る期待演出制御処理は終了となる。

【４５１９】

<変形例 2 0>

変形例 2 0 は、図 3 8 8 に示すように、告知役物が表示画面 4 2 a の上部に複数設けられた構成に關している。表示画面 4 2 a における左側に位置する告知役物を第 1 告知役物U 1 とし、右側に位置する告知役物を第 2 告知役物U 2 とする。以降、図 3 8 8 を用いて本例に関する演出について具体的に説明する。

20

【４５２０】

本例において、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球し、抽選の結果が確変+時短付き大当たりスーパーリーチE だったとすると、バトル演出が開始される点については、図 3 7 3 で説明した変形例 1 と同様である。本例は、バトル演出中に告知役物U 1 , U 2 の上下運動が実行される。ちなみに、変形例 1 は、バトル演出後の復活演出において告知役物U 1 , U 2 が動作する構成である。

【４５２１】

本例の場合は、バトル演出中に「左円盤が上下している間にボタンを押せ!」といった文字が表示画面 4 2 a の中央に表示され、遊技者に操作ボタン 8 1 の押下を促す。続いて、「右円盤が動き出せば勝利濃厚! ?」といった文字が表示画面 4 2 a に表示され、遊技者に目指すべき状態を提示する。表示画面 4 2 a における左円盤は、第 1 告知役物U 1 を意味しており、右円盤は、第 2 告知役物U 2 を意味している。

30

【４５２２】

「右円盤が動き出せば勝利濃厚! ?」の文字が表示画面 4 2 a から消去されると、第 1 告知役物U 1 は、上下動を開始し、上限位置と出現位置との間を往復するようになる。この演出を第 1 上下動演出と呼ぶことにする。第 1 上下動演出中、表示画面の上部には、第 1 告知役物U 1 の出現回数を示す「1 回目」等の文字が表示される。表示画面 4 2 a は、第 1 告知役物U 1 が出現位置に現れる度に、「2 回目」「3 回目」と表示し出現回数をカウントする。第 1 上下動演出においては第 1 告知役物U 1 の出現回数は最大で 3 である。第 1 上下動演出においては、表示画面 4 2 a の中央に「今だ押せ!」の文字が表示される。

40

【４５２３】

第 1 上下動演出において第 1 告知役物U 1 が出現位置にあるときに遊技操作部 8 1 が押下されると、第 1 告知役物U 1 を上限位置に戻す動作がなされる。このとき表示画面 4 2 a では「今だ押せ!」の表示が継続される。その後、「今だ押せ!」の文字が表示画面 4 2 a から消去されると、表示画面に 4 2 a には、「勝利濃厚! ?」といったこれより勝利となるのが濃厚な勝利濃厚バトルが開始されることを示唆する表示がなされる。同時に、第 2 告知役物U 2 が上下動を開始し、上限位置と出現位置との間を往復するようになる。この演出を第 2 上下動演出と呼ぶことにする。なお、第 1 上下動演出において第 1 告知役

50

物 U 1 が上限位置にあるときに遊技操作部 8 1 が押下されると、直ちに第 2 上下動演出が開始され、これに合わせて表示画面 4 2 a の表示も切り替わる。

【 4 5 2 4 】

第 1 上下動演出において遊技操作部 8 1 が押下されないと、第 1 上下動演出は、第 1 告知役物 U 1 が 3 回目の出現を終えて上限位置に戻った状態で終了し、表示画面 4 2 a の中央には「バトル敗北か・・・」といったハズレを示唆するような表示がされる。図 3 8 8 は確変＋時短付き大当たりについて説明しているので、最終的には、ハズレの示唆が覆り、表示画面 4 2 a の中央に「復活勝利！」の表示がされる。このとき、表示画面 4 2 a には確変の付与についての表示はない。その後、表示画面 4 2 a の中央に「6」「6」「6」が表示される点は、図 3 6 4 と同様である。

10

【 4 5 2 5 】

<制御の切り換えについて>

上述した大当たりスーパーリーチ E における遊技機に対する制御は、第 1 上下動演出に係る第 1 の制御と第 2 上下動演出に係る第 2 の制御の 2 つの制御を含んでいる。これら制御の詳細について説明する。

【 4 5 2 6 】

図 3 8 9 (a) は、大当たりスーパーリーチ E において、遊技者の遊技操作部 8 1 の押下がなかった場合を説明したタイムチャートである。当該タイムチャートでは、期待演出において告知役物 U が 3 回出現位置に現れたが、遊技者の操作がなされなかった場合についてのものである。

20

【 4 5 2 7 】

図 3 8 9 (a) に示すように、第 1 上下動演出は、第 1 の制御のもと実行される。第 1 の制御により、第 1 告知役物 U 1 は、上下動を繰り返し、表示画面 4 2 a は、告知役物 U の動作に合わせて種々の文字を表示させる。本例は、大当たりスーパーリーチ E に関するものであるから、復活勝利の文字が表示画面 4 2 a に表示される。

【 4 5 2 8 】

なお、図 3 8 9 (a) は、スーパーリーチ E がハズレとなる場合についても記載している。この場合は、復活勝利の文字の代わりに敗北を示す文字が表示画面 4 2 a に表示される。

【 4 5 2 9 】

図 3 8 9 (b) は、告知役物 U が最大で 3 回出現するうちの 2 回目の出現時に遊技操作部 8 1 が押下された場合に係るタイムチャートである。2 回目の出現時に遊技操作部 8 1 が押下されると、制御は、第 2 上下動演出に係る第 2 の制御に切り替わる。

30

【 4 5 3 0 】

なお、図 3 8 8 に示された (A) (B) (C) の各々は、図 3 8 9 における (A) (B) (C) の各々に示された演出の局面に対応している。

【 4 5 3 1 】

本例では、第 2 の制御において、上限位置と出現位置との間を往復するように第 2 告知役物 U 2 が動作される。このように構成すれば、第 2 告知役物 U 2 の往復運動を通じ「今だ押せ！」の表示に遊技操作部 8 1 の押下が間に合ったという特定の条件が成立したことについて時間をかけて確実に遊技者に知らせることができる。

40

【 4 5 3 2 】

なお、本例では、2 つの告知役物 U 1 , U 2 を用いて演出を実行する様にしていたが、同様の演出を 1 つの告知役物 U を移動させる事により実現するようにしてもよい。

【 4 5 3 3 】

<変形例 2 1 >

変形例 2 1 は、図 3 9 0 に示すように、告知役物が表示画面 4 2 a の上部に複数設けられた構成に關している。表示画面 4 2 a における左側に位置する告知役物を第 1 告知役物 U 1 とし、右側に位置する告知役物を第 2 告知役物 U 2 とする。以降、図 3 9 0 を用いて本例に關する演出について具体的に説明する。

50

【４５３４】

本例において、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、抽選の結果が確変＋時短付き大当たりスーパーリーチＥだったとすると、バトル演出が開始される点については、図３７３で説明した変形例１と同様である。本例は、バトル演出中に告知役物Ｕ１，Ｕ２の上下運動が実行される。ちなみに、変形例１は、バトル演出後の復活演出において告知役物Ｕ１，Ｕ２が動作する構成である。

【４５３５】

本例の場合は、バトル演出中に「チャンス！？」といった文字が表示画面４２ａの中央に表示され、第１告知役物Ｕ１は、上下動を開始する。すなわち、第１告知役物Ｕ１は、上限位置と出現位置との間を往復するようになる。この演出を上下動演出と呼ぶことにする。

10

【４５３６】

上下動演出により第１告知役物Ｕ１が３回出現して上限位置に戻ると、上下動演出は終了する。このとき、「右円盤が動いているうちのボタンを押せ！」といった文字が表示画面４２ａの中央に表示され、遊技者に遊技操作部８１の押下が促される。表示画面４２ａにおける右円盤は、第２告知役物Ｕ２を意味している。

【４５３７】

上下動演出が終了し、それに合わせて表示画面４２ａが切り替わると、今度は、第２告知役物Ｕ２が上下動を開始する。この動作は本例における期待演出である。期待演出中、表示画面の上部には、第２告知役物Ｕ２の出現回数を示す「１回目」等の文字が表示される。表示画面４２ａは、第２告知役物Ｕ２が出現位置に現れる度に、「２回目」「３回目」と表示し出現回数をカウントする。期待演出においては第２告知役物Ｕ２の出現回数は最大で３である。

20

【４５３８】

期待演出において遊技操作部８１が押下されると、「右円盤が動いているうちのボタンを押せ！」の文字が表示画面４２ａから消去され、表示画面４２ａには、「勝利濃厚！？」といったこれより勝利となるのが濃厚な勝利濃厚バトルが開始されることを示唆する表示がなされる。同時に、第２告知役物Ｕ２が下限位置まで移動し、この時点で遊技者は、第２告知役物Ｕ２に付された「やったね！」の文字を視認することができる。この演出が本例における落下演出である。落下演出が終了すると、第２告知役物Ｕ２は上限位置に戻り、その後、第１告知役物Ｕ１は、上下動演出を再開する。上下動演出が再開された時点で、表示画面４２ａの「勝利濃厚！？」の表示は、「分かったかな？」の表示に置き換わる。その後、勝利することが濃厚な勝利濃厚バトルが表示画面４２ａに表示される。

30

【４５３９】

一方、期待演出において遊技操作部８１が押下されず、第２告知役物Ｕ２が３回目の出現を終えて上限位置に戻り、期待演出が終了する。この時点で「右円盤が動いているうちのボタンを押せ！」の文字が表示画面４２ａから消去され、表示画面４２ａには、「分かったかな？」といった表示がなされる。同時に、第１告知役物Ｕ１は、上下動演出を再開する。その後、敗北することが濃厚な「バトル敗北か・・・」の文字が表示画面４２ａに表示される。

40

【４５４０】

<制御の切り換えについて>

上述した大当たりスーパーリーチＥにおける遊技機に対する制御は、期待演出に係る第１の制御と落下演出に係る第２の制御の２つの制御を含んでいる。これら制御の詳細について説明する。

【４５４１】

図３９１（ａ）は、大当たりスーパーリーチＥにおいて、遊技者の遊技操作部８１の押下がなかった場合を説明したタイムチャートである。当該タイムチャートでは、期待演出において告知役物Ｕが３回出現位置に現れたが、遊技者の操作がなされなかった場合についてのものである。図中の「ボタンを押せ！」は、図３９０における「右円盤が動いてい

50

るうちにボタンを押せ！」を省略したものである。

【４５４２】

図３９１（ａ）に示すように、第１告知役物Ｕ１は、上下動演出のもと上下動を繰り返して、表示画面４２ａは、告知役物Ｕの動作に合わせて種々の文字を表示させる。

【４５４３】

その後、表示画面４２ａに「ボタンを押せ！」の表示がなされると、期待演出が実行される。当該演出は、第１の制御のもと実行される。第２告知役物Ｕ２は、上下動を繰り返す。そして、表示画面４２ａに「分かったかな？」の表示がなされると、制御は、第２の制御に切り替わって期待演出は終了し、第１告知役物Ｕ１の上下動演出が実行される。当該演出は、第１の制御のもと実行される。表示画面４２ａに「バトル敗北か・・・」の表示がなされると、上下動演出は終了する。本例は、大当たりスーパーリーチＥに関するものであるから、その後、復活勝利の文字が表示画面４２ａに表示される。

10

【４５４４】

なお、図３９１（ａ）は、スーパーリーチＥがハズレとなる場合についても記載している。この場合は、復活勝利の文字の代わりに敗北を示す文字が表示画面４２ａに表示される。

【４５４５】

図３９１（ｂ）は、期待演出において第２告知役物Ｕ２が最大で３回出現するうちの２回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合に係るタイムチャートである。２回目の出現時に遊技操作部８１が押されると、制御は、落下演出に係る第２の制御に切り替わる。そして、表示画面４２ａに「分かったかな？」の表示がなされると、第１告知役物Ｕ１の上下動演出が実行される。

20

【４５４６】

なお、本例では、２つの告知役物Ｕ１，Ｕ２を用いて演出を実行する様にしていたが、同様の演出を１つの告知役物Ｕを移動させる事により実現するようにしてもよい。この場合、駆動モータＵａ１は、第２の制御の開始時において、告知役物Ｕを上限位置側から出現位置側に向けて動作させることになる。このような構成とすることで、第２の制御における告知役物Ｕの駆動様式と第１の制御における告知役物Ｕの駆動様式とを部分的に一致させることができるので、可動物の駆動機構を単純化できる。

【４５４７】

30

<変形例２２>

上述の実施例では、告知役物Ｕを直線的に上下動させる構成だったが、本発明はこの構成に限られない。回動するアームの先に告知役物Ｕを設けて、告知役物Ｕを駆動モータにより回動させる構成としてもよいし、ソレノイドと告知役物Ｕとを機械的に結合して遊技盤３０を構成する面に直交する方向に告知役物Ｕを移動させる構成としてもよい。このような構成とすることで、告知役物Ｕを駆動する機構を単純なものとし、組み立てがし易い遊技機を提供することができる。

【４５４８】

<変形例２３>

上述の実施例では、時短付き＋確変当たりに関する大当たりスーパーリーチＥにおける期待演出は、時短付き当たり（確変なし）に関する大当たりスーパーリーチＥにおける期待演出と同様であったが、これを違えるようにしてもよい。例えば、時短付き当たり（確変なし）に関する大当たりスーパーリーチＥは、告知役物Ｕが期待演出中に３回出現する構成とし、時短付き＋確変当たりに関する大当たりスーパーリーチＥは、告知役物Ｕが期待演出中に５回出現する構成としてよい。当たりに確変が付くと期待演出中の告知役物の出現回数が増えるようにすることで、遊技者に遊技操作部８１を押下する機会を増やすことができ、期待演出が落下演出に進む可能性を高めることができる。

40

【４５４９】

<変形例２４>

上述の実施例では、遊技操作部８１は、告知役物Ｕを用いた演出中に用いられる構成と

50

なっていたが、遊技操作部 8 1 を通常状態において実行される告知役物 U を用いないミニゲームに対して用いるようにしてもよい。

【 4 5 5 0 】

<変形例 2 5>

上述の実施例では、特図 1 に係る当たりにおける期待演出は、特図 2 に係る当たりにおいて期待演出と同様であったが、これを違えるようにしてもよい。例えば、特図 1 に係る当たりにおける期待演出は、期待演出中に告知役物 U が 3 回出現する構成とし、特図 2 に係る当たりにおける期待演出は、期待演出中に告知役物 U が 1 回出現する構成としてもよい。特図 2 に係る当りは、既に特図 1 に係る当たりを経験した遊技者に提示されるものであり、特図 1 と特図 2 で同じ期待演出をすると、遊技者としては、遊技が間延びしたように感じられることがある。特図 2 において当たりが出たときに告知役物 U の出現を一部省略するようにすれば、このような間延びを遊技者に感じさせないようにすることができる。

10

【 4 5 5 1 】

<変形例 2 6>

上述の実施例では、期待演出において「今だ押せ！」の表示があったときに遊技操作部 8 1 を一度押下しさえすれば、落下演出が開始されるようになっていたが、落下演出の開始条件をより厳しくすることもできる。例えば、期待演出において告知役物 U を 3 回出現させる度に遊技操作部 8 1 を押下しなければ、落下演出が行われないうにてもよい。この場合、遊技者は「今だ押せ！」が 3 回表示される度に遊技操作部 8 1 を操作しなければ落下演出を見ることができない。

20

【 4 5 5 2 】

<変形例 2 7>

変形例 2 6 では、期待演出中に 3 回出現する告知役物 U にタイミングを合わせて遊技操作部 8 1 を押下することになるが、タイミングを合わせる難易度は 3 回とも同じである。この点、当該難易度に変化を付けるようにしてもしてもよい。例えば、期待演出中に告知役物 U の出現に合わせて遊技操作部 8 1 を押下していくと、難易度が下がるようにしてもよい。1 回目の告知役物 U の出現時間が 1 秒だったところ、告知役物 U の出現に合わせて遊技操作部 8 1 を押下すると、押下が告知役物 U の出現と合っていたこと（本発明の事象に相当）に付与される特典として、次回における告知役物 U の出現時間を長くする（例えば 2 秒とする）ようにしてもよい。

30

【 4 5 5 3 】

<変形例 2 8>

上述の実施例の期待演出において、告知役物 U の出現が最後となる時、告知役物 U の往復動作の回数が最終回であることを示す表示を行ってもよい。具体的な表示方法としては、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a における「3 回目」の表示に「最後のチャンスだよ！」といった表示を付加する構成が考えられる。

【 4 5 5 4 】

<本実施例における特徴的な構成>

以下、本実施例における（U a 1）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る遊技機は、遊技盤 3 0 に設けられた所定の往復動作が可能な可動物（告知役物 U）を備える。そして、駆動モータ U a 1 は、告知役物 U に駆動力を付与する。本実施例に係るサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、所定の遊技状態において、遊技球の特図 1 用始動入賞装置 3 3 a または特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への入球に基づく当たり抽選に基づいて特定のリーチ（例えば大当たりスーパーリーチ E）が成立すると判定された場合に、告知役物 U が所定の往復動作を行う期待演出状態に制御する期待演出制御（第 1 の制御）に基づいて遊技を制御することが可能である。サブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 は、期待演出状態において遊技操作部 8 1 が操作されたことに基づき「いまだ押せ！」のタイミングに間に合うという特定の条件が成立したか否かを、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグの有無によって判定する。サブ制御装置 2 6 2 の

40

50

CPU551は、期待演出状態において「いまだ押せ！」のタイミングに間に合うという特定の条件が成立すると、この特定の条件の成立時点で、所定の往復動作を、告知役物Uを現在の出現位置からこの現在の出現位置とは異なる下限位置に向けて動作させる落下演出動作に切り替えて期待演出状態を終了させる落下演出制御（第2の制御）に基づいて遊技を制御する。

【4555】

また、上述の（Ua2）に関し、変形例6に係る遊技機は、当たり抽選の結果が第1特定結果（確変無しの時短付き当たり）である場合に、告知役物Uは第1所定回数（最大4回）、往復動作を行い、当たり抽選の結果が第2特定結果（確変・時短付き当たり）である場合に告知役物Uは第1所定回数よりも多い第2所定回数（最大8回）、往復動作を行ってもよい。

10

【4556】

また、上述の（Ua3）に関し、本実施例に係る遊技機は、期待演出制御は、通常状態が終了することを報知する終了報知制御（リーチ演出つまり通常状態の終了を報知する「復活勝利！」の表示制御）を含む。上述の（Ua4）に関し、本実施例に係る遊技機は、期待演出が行われる通常状態は、復活大当たりを示唆する落下演出制御の終了後、大当たり状態に変更される。落下演出制御は、遊技状態が通常状態から大当たり状態に変更されることを報知する変更報知制御（復活大当たりを報知する「復活勝利！」の表示制御）を含む。

【4557】

20

また、上述の（Ua5）に関し、変形例7に係る遊技機は、「いまだ押せ！」のタイミングに間に合うという特定の条件は、遊技操作部81の操作に基づき例えば5回の連打（所定回数の事象）が成立することによって成立するものであってもよい。

【4558】

また、上述の（Ua6）に関し、本実施例に係る遊技機は、期待演出状態は、当たり抽選に基づき特定のリーチ（大当たりまたは外れスーパーリーチE）が成立しない場合には実行されない。

【4559】

また、上述の（Ua7）に関し、変形例25に係る遊技機は、特図1に係る当たり抽選の抽選結果に基づき第1所定条件（特図1大当たりまたは外れスーパーリーチE）が成立する場合は、第1の態様（告知役物Uが3回出現）で往復動作が行われ、特図2に係る当たり抽選の抽選結果に基づく第2所定条件（特図2大当たりまたは外れスーパーリーチE）が成立する場合は、第2の態様（告知役物Uが1回出現）で往復動作が行われる。

30

【4560】

また、上述の（Ua8）に関し、本実施例に係る遊技機は、第1制御が行われる前に第1制御の開始を示唆する手段（「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示制御。「円盤の役物に注目した方がよいかも。」のような示唆でもよい。）を備える

【4561】

また、上述の（Ua9）に関し、本実施例に係る遊技機は、第2制御が行われる前に第2制御の開始を示唆する手段（「いまだ押せ！」の表示制御。「円盤が動くかも。」のような示唆でもよい）を備える。

40

【4562】

また、上述の（Ua10）に関し、変形例7に係る遊技機は、「いまだ押せ！」のタイミングに間に合うという特定の条件は、告知役物Uの初期位置である上限位置では成立せず、初期位置から離れた出現位置では成立する。

【4563】

また、上述の（Ua11）に関し、変形例7に係る遊技機は、遊技操作部81の連打操作を1つ増やすごとに、復活演出やその後の遊技状態の報知に近付くことができるという、遊技者に有利な利益が付与される。この場合、遊技者に分かり易く、「5回連打すれば、いいことがあるかも」のような連打回数を意識させる報知を行ってもよい。

50

【４５６４】

また、上述の（Ｕａ１５）に関し、変形例１に係る遊技機は、可動物として「おめでとう！」と記された第１告知役物Ｕ１と、「超おめでとう！」と記された第２告知役物Ｕ２を有している。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、確変＋時短付きスーパーリーチＥに係る変動時に実行される第１の制御において可動物のうちの第１告知役物Ｕ１のみを動作させ期待演出を実行することが可能であり、第２の制御において可動物のうちの第２告知役物Ｕ２のみを動作させ落下演出を実行することが可能である。

【４５６５】

また、上述の（Ｕａ１６）に関し、変形例１に係る遊技機は、「超おめでとう！」と記された第２告知役物Ｕ２を落下演出に用いることにより、大当たりに当選したかどうか分からない期待演出の状態から、大当たりに当選したことが明確な状態に変化する。つまり、第２告知役物Ｕ２を動作させることにより、遊技的価値が期待演出時の状態とは異なっていることが示唆される。

10

【４５６６】

また、上述の（Ｕａ１７）に関し、変形例１に係る遊技機は、大当たりスーパーリーチＥが成立したときに、遊技操作部８１に操作がされ、表示画面４２ａの「今だ押せ！」に間に合ったという特定の条件が成立すると、告知役物Ｕが、遊技的価値が高いことを示す動作パターン（出現位置、上限位置、落下位置の順に告知役物Ｕが動作するパターン）か、もしくは、遊技的価値が低いことを示す動作パターン（出現位置、上限位置の順に告知役物Ｕが動作するパターン）のいずれかにより告知役物Ｕが動作される。

20

【４５６７】

また、上述の（Ｕａ１８）に関し、本実施例の駆動モータＵａ１は、第１の制御において、告知役物Ｕを直線的に往復動作させる。

【４５６８】

また、上述の（Ｕａ１９）に関し、変形例２の駆動モータは、第１の制御において、告知役物Ｕを回転させるように往復運動させる。

【４５６９】

また、上述の（Ｕａ２０）に関し、変形例２の駆動モータＵａ１は、第２の制御の開始時において、告知役物Ｕを上限位置側から出現位置側に向けて動作させ、下限位置まで移動させることにより、落下演出を実現する。

30

【４５７０】

また、上述の（Ｕａ２１）に関し、本実施例において遊技の制御が第１の制御から第２の制御に移行するのに必要な特定条件は、少なくとも成立に、告知役物Ｕが出現位置にある特定期間において遊技操作部８１の操作が必要である。

【４５７１】

その他、本実施例に係るサブ制御装置２６２は、次の様な制御を行うことが特徴的である。

【４５７２】

第１に、上述の（Ｕａ１２）に関し、本実施例に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２の制御において、期待演出における告知役物Ｕの往復運動を停止させることが可能である。

40

【４５７３】

第２に、上述の（Ｕａ１３）に関し、本実施例に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２の制御において、期待演出における告知役物Ｕの動作パターンとは異なるパターンである、落下演出を告知役物Ｕにさせることが可能である。

【４５７４】

第３に、上述の（Ｕａ１４）に関し、変形例６に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２の制御において、上限位置と前記第２位置との間を往復するように告知役物Ｕを動作させることが可能である。

【４５７５】

50

第4に、上述の（U a 2 2）に関し、本実施例に係るサブ制御装置262のCPU551は、遊技操作部81のセンサによるボタン押下の検出に基づいて、遊技操作部81の操作が表示画面42aの「今だ押せ！」に間に合ったという特定の条件が成立したか否かを判定する。

【4576】

第5に、上述の（U a 2 3）に関し、本実施例に係るサブ制御装置262のCPU551は、遊技操作部81の操作が表示画面42aの「今だ押せ！」に間に合ったという特定の条件が成立したか否かの判定を告知役物Uが出現位置にあるときに判定を行う。

【4577】

第6に、上述の（U a 2 4）に関し、変形例7に係るサブ制御装置262のCPU551は、遊技操作部81の操作が表示画面42aの「今だ押せ！」に間に合ったか否かという特定の条件の判定を告知役物Uが上限位置または出現位置にあるときに判定を行う。

【4578】

第7に、上述の（U a 2 5）に関し、本実施例に係るサブ制御装置262のCPU551は、遊技操作部81の操作が表示画面42aの「今だ押せ！」に間に合っていない（特定の条件が成立していない）場合、「おまけだよ」といった文字を表示画面42aに表示させる、第1の制御、第2の制御とは異なる第3の制御を行うことが可能である。

【4579】

以下、本実施例における（U d）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、（U d 1）に係る発明に関し、ステップU a 1 0 0において、特図1，特図2に係る抽選に基づいて所定条件が成立するか否かを判定し、ステップU a 1 0 6において、所定条件が成立すると判定された場合に、告知役物Uが上限位置と出現位置との間を複数回往復動作する所定状態とする期待演出に係る制御を実行するための動作パターンを設定し、ステップU a 1 1 3）において、設定した動作パターンに基づいて第1制御を実行する。

【4580】

そして、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、ステップU a 1 9 9において、告知役物Uが往復動作を行うごとに、枠ボタン入力監視・演出処理によりオンとされる遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されているか否かを判定し、ステップU a 2 0 2において、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていないと判定された場合にはそのまま期待演出に係る制御を継続し、ステップU a 3 0 4において、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていると判定された場合には期待演出に係る制御を落下演出に係る制御に切り替える。このように構成することで、遊技操作部81を通じた操作に応じて期待演出から落下演出に移行したり、期待演出のままとなったりする構成となっているので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【4581】

また、本実施例に係る主制御装置261のCPU501は、以下のような動作をするものが特徴的である。

【4582】

第1に、（U d 2）の発明に関し、主制御装置261のCPU501が行うステップU a 1 9 9の判定は、告知役物Uが上限位置から出現位置に変位されるごとに実行される。

【4583】

第2に、（U d 3）の発明に関し、主制御装置261のCPU501は、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていると判定された場合には、告知役物Uが出現位置に維持される期間の途中であっても、期待演出に係る制御を落下演出に係る制御に切り替える。

【4584】

第3に、（U d 4）の発明に関し、主制御装置261のCPU501は、告知役物Uが

10

20

30

40

50

出現位置に維持される期間の途中で遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていると判定された場合には、当該期間の終了を待たずに期待演出に係る制御から落下演出に係る制御に切り替える。

【４５８５】

第４に、（Ｕｄ５）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていない状態で期待演出に係る制御を終了する場合にも、落下演出に係る制御を実行する。

【４５８６】

第５に、（Ｕｄ６）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１，特図２の抽選の結果に基づいて、落下演出に係る制御に関する情報を表示画面４２ａに表示させる。

10

【４５８７】

第６に、（Ｕｄ７）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ１１４において、告知役物Ｕが往復動作を行うごとに往復動作の回数を表示画面４２ａに表示させる。

【４５８８】

第７に、（Ｕｄ８）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ１１４において、期待演出中に告知役物Ｕが最後の往復動作を行う場合に、往復動作の回数の最終回であることを表示画面４２ａに表示させる。

【４５８９】

第８に、（Ｕｄ９）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ３０１において、遊技操作部８１が操作のタイミングが告知役物Ｕの動作に合っていると判定された場合に、その旨を表示画面４２ａに表示させる。

20

【４５９０】

第９に、（Ｕｄ１０）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ１０７において、告知役物Ｕが往復動作を行う前に、遊技操作部８１の操作に関する情報（「タイミングに合わせてボタンを押せ！」）を表示画面４２ａに表示させる。

【４５９１】

第１０に、（Ｕｄ１１）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ１１５において、告知役物Ｕが往復動作を行う期間に、遊技操作部８１の操作を要求する情報（「今だ押せ！」）を表示画面４２ａに表示させる。

30

【４５９２】

第１１に、（Ｕｄ１２）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ２１５において、告知役物Ｕが往復動作を行う期間に、遊技操作部８１の操作が落下演出を実行させる操作とは異なる場合に、その旨を示す情報（「タイミング外れだよ」）を表示画面４２ａに表示させる。

【４５９３】

第１２に、（Ｕｄ１３）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図３６９に示す役物原点位置設定処理において、告知役物Ｕが正常に動作できるか状態であるか否かを判定する。

40

【４５９４】

第１３に、（Ｕｄ１４）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図３６９に示す役物原点位置設定処理において、特図１，特図２の抽選に基づく動的表示が実行されていない期間に行われる。

【４５９５】

第１４に、（Ｕｄ１５）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ５９において、告知役物Ｕが正常に動作できる状態でないと判定された場合、可動物が正常に動作でないエラー状態であると設定する。

【４５９６】

<本実施例における特徴的な構成>

50

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。(U e 1)に関し、本発明のサブ制御装置262のCPU551は、特図1, 特図2に係る抽選に基づいて期待演出開始に係る所定条件が成立する場合に、第1告知役物U1が上限位置と出現位置との間を往復動作する第1の制御に基づいて遊技を制御することが可能である。第1告知役物U1が出現位置にある特定期間において遊技操作部81が操作され特定条件が成立すると、第1の制御を終了し、第2告知役物U2が上限位置と出現位置との間を往復動作する第2の制御を開始させる。

【4597】

その他、本発明に係る遊技機は、以下の点で特徴的である。

【4598】

第1に、(U e 2)に関し、サブ制御装置262のCPU551は、特図1に係る抽選に基づいて特図1のスーパーリーチEが成立する場合には、第1告知役物U1のみに基づいて遊技を制御することが可能である。

【4599】

第2に、(U e 3)に関し、サブ制御装置262のCPU551は、特図2に係る抽選に基づいて特図2のスーパーリーチEが成立する場合には、第1告知役物U1と第2告知役物U2に基づいて遊技を制御することが可能である。

【4600】

第3に、(U e 4)に関し、サブ制御装置262のCPU551は、特図2に係る抽選に基づいて通常当たりが成立する場合には、第1告知役物U1または第2告知役物U2のいずれか一方のみに基づいて遊技を制御することが可能である。

【4601】

第4に、(U e 5)に関し、本例に係る遊技機は、特図1, 特図2の抽選の結果が確変なし時短付き大当たりの場合、期待演出における第1告知役物U1, 第2告知役物U2の往復動作を合計4回とし、特図1, 特図2の抽選の結果が確変+時短付き大当たりの場合は、期待演出における第1告知役物U1, 第2告知役物U2の往復動作を合計8回とすることが可能である。

【4602】

第5に、(U e 6)に関し、第1告知役物U1の往復動作は、初期位置である上限位置と、初期位置から変位した出現位置とを往復する動作であり、往復動作は、出現位置において所定時間を経過するか、またはその前に遊技操作部81の操作に基づく所定事象(第1告知役物U1の出現に合わせた遊技操作部81の押下が発生したという事象)が複数回発生する(所定回数連打が成立する)かによって出現位置にある第1告知役物U1が上限位置に復帰する。

【4603】

第6に、(U e 7)に関し、本例の遊技機は、第3図柄表示装置42の表示画面42aに「タイミングに合わせてボタンを押せ。左が動くかも。」という表示をすることにより第1告知役物U1による期待演出が行われる前に当該期待演出の開始を示唆する。

【4604】

第7に、(U e 8)に関し、本例の遊技機は、第3図柄表示装置42の表示画面42aに「タイミングに合わせてボタンを押せ。右が動くかも。」という表示をすることにより第2告知役物U1による期待演出が行われる前に当該期待演出の開始を示唆する。

【4605】

第8に、(U e 9)に関し、本例の遊技機は、第1告知役物が出現位置にある出現期間において、遊技操作部81に操作がなされ第1告知役物U1のタイミングに合う操作が成立したか否かを判定し、当該判定が真であり、第2告知役物U2に係る制御が開始された場合に、さらに、第2告知役物U2が出現位置にある出現期間において遊技操作部81に操作がなされ第2告知役物U2のタイミングに合う操作が成立したか否かを判定し、サブ制御装置262のCPU551は、第2告知役物U2に係る判定が真であると、第2告知役物U2に係る期待演出を終了させ、復活演出に係る制御に基づいて遊技を制御する。

10

20

30

40

50

【４６０６】

第９に、（Ｕｅ１０）に関し、本例の復活演出に係る制御は、期待演出とは異なる態様で第２を動作させる。

【４６０７】

第１０に、（Ｕｅ１１）に関し、本例の復活演出に係る制御は、第２告知役物Ｕ２に係る期待演出を終了し、第１告知役物Ｕ１を動作させる。

【４６０８】

第１１に、（Ｕｅ１２）に関し、本例の復活演出に係る制御は、期待演出が行われた通常状態が終了することを「復活勝利！」「おめでとう」「次は大当たりラウンドだよ」等で報知する。

【４６０９】

第１２に、（Ｕｅ１３）に関し、本例の復活演出に係る制御は、期待演出中において遊技状態に特典が付くことを「復活勝利！次は確変が付くよ！」等で報知する。

【４６１０】

第１３に、（Ｕｅ１４）に関し、本例の遊技機は、第１告知役物Ｕ１に係る期待演出において、第２告知役物に係る期待演出への移行条件が成立した場合には「時短が付くよ！」か「通常のままだよ！」等の報知がされるという利益が付与され、第１告知役物Ｕ１に係る期待演出において、復活演出への移行条件が成立した場合には「確変が付くよ！」等の報知がされるという利益が付与される。

【４６１１】

第１４に、（Ｕｅ１５）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第１告知役物Ｕ１に係る期待演出で第１動作パターン（出現位置で１秒停止）により第１告知役物Ｕ１を動作させ、第２告知役物Ｕ２に係る期待演出では第２動作パターン（出現位置で２秒停止）により、第２告知役物Ｕ２を動作させる。

【実施例７９】

【４６１２】

上述した実施例７８では、告知役物Ｕは縦方向の往復を開始する期待演出が開始され、告知役物Ｕが出現したタイミングで遊技操作部８１が押された場合に、期待演出から落下演出に移行する構成について説明したが、本実施例では、期待演出と落下演出とで表示画面４２ａで行う演出表示について説明する。とくに実施例７８のパチンコ機１０との異なる構成を中心に説明する。

【４６１３】

まず、本実施例のパチンコ機１０の概要について説明する。

【４６１４】

本実施例のパチンコ機１０では、遊技盤３０における第１位置（上限位置）と遊技盤３０における第２位置（出現位置）との間を動作可能な可動物（告知役物Ｕ）を備える。特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて第３図柄表示装置４２に演出表示を行う表示機能を有する。遊技者が操作可能な遊技操作部８１を有し、サブ制御装置２６２は、遊技操作部８１の操作に基づいて所定条件（操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間（例えば３秒間）長押しする操作が行われる）が成立するか否かを判定する判定機能を有する。サブ制御装置２６２は、遊技に関する制御を行う制御機能を有し、スーパーリーチＥが成立した場合に告知役物Ｕを上限位置と出現位置との間を所定回数繰り返し動作させ、告知役物Ｕを動作させている間に期待演出を第３図柄表示装置４２に表示させる期待演出状態において、判定機能によって特定条件（操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間長押しする操作が所定回数行われる）が成立すると判定された場合に特定演出（復活演出としてバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出と次の遊技状態を報知）を第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。

【４６１５】

以下、図３９２～図３９３を用いて上述の構成について詳しく説明する。図３９２は、

10

20

30

40

50

操作がある場合の演出表示および可動物の動作を示す図である。図 3 9 3 は、操作がない場合の演出表示および可動物の動作を示す図である。

【 4 6 1 6 】

< 所定演出 >

所定演出（第 1 制御状態における演出）について説明する。所定演出は、期待演出を行っているときに第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a で行われる演出表示である。具体的には、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球し、抽選の結果が大当たりスーパーリーチ E に当選した場合に、バトルリーチに発展し、告知役物 U を所定回数上限位置と出現位置との間を変位させる動作に対応させて第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a で行う所定の演出表示である。上限位置は、本発明の第 1 位置に相当する。また、出現位置は、本発明の第 2 位置に相当する。

10

【 4 6 1 7 】

< 特定演出 >

特定演出（第 2 制御状態における演出）について説明する。特定演出は、期待演出を行っているときに遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部 8 1 が操作された場合に第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面 4 2 a で行われる演出表示である。上述した実施例の期待演出では、遊技者が有効期間中に遊技操作部 8 1 を押下すれば、その時点で告知役物 U が落下したが、本実施例では、遊技者が有効期間中に遊技操作部 8 1 を押下する操作を積み重ねることによって、告知役物 U が落下する演出が行われる。期待演出中の操作は、上述した実施例と同様に遊技操作部 8 1 の 1 回の押下でもよいが、本実施例では、遊技操作部 8 1 の長押しとして説明する。もちろん、遊技操作部 8 1 の長押しに限らず、遊技操作部 8 1 の連打（所定回数の連打）や、遊技操作部 8 1 の長押しによって実行されるオート連打（オート連打による所定回数の連打）のような態様でもよい。

20

【 4 6 1 8 】

図 3 9 2 を用いてバトルリーチの復活演出について説明する。特図 1 用始動入賞装置 3 3 a または特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球が入球して、確変または時短大当たりスーパーリーチ E が実行された場合に図 3 9 2 (a) に示すように、表示画面 4 2 a にリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図 3 9 2 (b) は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面 4 2 a と告知役物 U の様子を示している。表示画面 4 2 a には、期待演出での遊技操作部 8 1 の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報 U b 1 が表示され、演出内容を説明する「エネルギーが満タンにたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報 U b 2 が表示される。告知役物 U は、上限位置に位置し、表示画面 4 2 a の上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。

30

【 4 6 1 9 】

< 10 回中 10 回長押しされた場合 >

期待演出が実行された場合に 10 回の告知役物 U の動作中に、遊技操作部 8 1 が 10 回長押しされた場合について説明する。期待演出が開始されると、告知役物 U を所定回数（例えば、10 回）上限位置と出現位置との間を変位させる動作が行われる。告知役物 U が出現位置に変位すると図 3 9 2 (c) に示すように告知役物 U の動作回数を示す「1 回目」の役物動作回数情報 U b 3 が表示され、遊技操作部 8 1 の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報 U b 4 と、遊技操作部 8 1 の操作有効期間（例えば、10 秒）を示す操作有効期間情報 U b 5 と、遊技操作部 8 1 の操作状態を示す宝箱の操作判定情報 U b 6 と、長押し操作の達成度を示す演出経過説明情報 U b 7 が表示される。操作判定情報 U b 6 は、期待演出中の 1 回ごとの演出に係る情報である。表示に従って遊技操作部 8 1 が長押しされると図 3 9 2 (d) に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部 8 1 が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。エネルギーカプセルにエネルギーがたまるには所定時間（例えば、3 秒）が必要で、10 秒の操作有効期間の間に遊技操作部 8 1 が 3 秒間押されている必要がある。演出経過説明情報 U b

40

50

7 は、期待演出全体に係る情報であって、操作有効期間の間に遊技操作部 8 1 が所定時間押されているという条件を満たす度にエネルギーメーターが 1 ずつ増えていく。図 3 9 2 (d) は遊技操作部 8 1 が押されてから 1 秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、1 / 3 エネルギーがたまった状態が示されている。つまり、操作判定情報 U b 6 は、期待演出中の 1 回目の演出がまだ達成されていないことを遊技者に示すことができる。遊技操作部 8 1 が押されてから 3 秒経つと図 3 9 2 (e) に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまる。告知役物 U が上限位置に変位して、演出経過説明情報 U b 7 の目盛が 1 つ増えてエネルギーカプセルが 1 個たまったこと示す表示がされる。つまり、操作判定情報 U b 6 は、期待演出中の 1 回目の演出が達成されたことを示し、演出経過説明情報 U b 7 は、期待演出の中に達成しようとする目標に一步近付いたことを遊技者に示すことができる。その後、図 3 9 2 (f) に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報 U b 8 が表示される。つまり、次回演出情報 U b 8 は、期待演出がまだ続くことを示すことができる。図 3 9 2 (c) から図 3 9 2 (f) までは 1 回目の告知役物 U の動作となる。

10

【4 6 2 0】

つづいて、2 回目の告知役物 U の動作が開始される。図 3 9 2 (g) に示すように告知役物 U が出現位置に変位すると告知役物 U の動作回数を示す「2 回目」の役物動作回数情報 U b 3 が表示され、遊技操作部 8 1 の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報 U b 4 と、遊技操作部 8 1 の操作有効期間を示す 10 秒の操作有効期間情報 U b 5 と、遊技操作部 8 1 の操作状態を示す宝箱の操作判定情報 U b 6 とが表示される。表示に従って遊技操作部 8 1 が長押しされると図 3 9 2 (h) に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部 8 1 が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図 3 9 2 (h) は遊技操作部 8 1 が押されてから 1 秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、1 / 3 エネルギーがたまった状態が示されている。つまり、操作判定情報 U b 6 は、期待演出中の 2 回目の演出がまだ達成されていないことを遊技者に示すことができる。遊技操作部 8 1 が押されてから 3 秒経つと図 3 9 2 (i) に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまる。告知役物 U が上限位置に変位して、演出経過説明情報 U b 7 の目盛が 1 つ増えてエネルギーカプセルが 2 個たまったこと示す表示がされる。つまり、操作判定情報 U b 6 は、期待演出中の 2 回目の演出が達成されたことを示し、演出経過説明情報 U b 7 は、期待演出の中に達成しようとする目標にまた一步近付いたことを遊技者に示すことができる。その後、図 3 9 2 (j) に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報 U b 8 が表示される。つまり、次回演出情報 U b 8 は、期待演出がまだ続くことを遊技者に示すことができる。図 3 9 2 (g) から図 3 9 2 (j) までは 2 回目の告知役物 U の動作となる。

20

30

【4 6 2 1】

3 回目から 9 回目の告知役物 U の動作も 1 回目、2 回目の場合と同様にエネルギーカプセルをためることができる。図 3 9 2 (k) は、9 回目の告知役物 U の動作が終了した時の状態を示し、演出経過説明情報 U b 7 は目盛が 9 つまでたまり、9 個のエネルギーカプセルがたまったことを示している。エネルギーが満タンでなくエネルギーカプセルをためる機会があと 1 回であることを示す「ラスト 1 回だ！」の次回演出情報 U b 8 が表示される。つまり、次回演出情報 U b 8 は、告知役物 U の上下変位が繰り返される期待演出がようやく終わることを遊技者に示すことができる。

40

【4 6 2 2】

最後の 10 回目の告知役物 U の動作が開始される。告知役物 U が出現位置に変位すると図 3 9 2 (l) に示すように告知役物 U の動作回数を示す「10 回目」の役物動作回数情報 U b 3 が表示され、遊技操作部 8 1 の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報 U b 4 と、遊技操作部 8 1 の操作有効期間を示す 10 秒の操作有効期間情報 U b 5 と、遊技操作部 8 1 の操作状態を示す宝箱の操作判定情報 U b 6 が表示される。告知役物 U は、出現位置に変位してから 10 秒間を最大時間として上限位置に復帰するが、その時間内に 3 秒間の長押しを行えば、その時点で上限位置に復帰する。表示に従って遊技操作部 8 1 が

50

長押しされると図392 (m) に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部81が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図392 (m) は遊技操作部81が押されてから1秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、1/3エネルギーがたまった状態が示されている。つまり、操作判定情報Ub6は、期待演出中の10回目の演出がまだ達成されていないことを遊技者に示すことができる。遊技操作部81が押されてから3秒経つと図392 (n) に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、演出経過説明情報Ub7のエネルギーメーターの目盛が10までたまっただので、落下演出が実行されて、告知役物Uは下限位置に変位し、告知役物Uに記された「やったね!」の文字を視認できる。つまり、操作判定情報Ub6は、期待演出中の10回目の演出が達成されたことを示し、演出経過説明情報Ub7は、期待演出の中に達成しようとする目標に到達したことを遊技者に示すことができる。これにより、操作判定情報Ub6および演出経過説明情報Ub7を目標にしながら操作を行った遊技者に、確実に告知役物Uの変化を見せることができる。その後、図392 (o) に示すように告知役物Uは上限位置に変位し、「復活勝利!」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ub9と、当該大当たりが確変付き大当たりである場合は「次は確変が付くよ」といった演出特典情報Ub10が表示され、当該大当たりが時短付き大当たりである場合は「次は時短が付くよ」といった演出特典情報Ub10が表示される。

10

したがって、告知役物Uが出現位置に位置している間に遊技操作部81が長押しされる操作が10回行われると落下演出が実行され、その後に発生する遊技状態を報知することができる。

20

【4623】

<10回中9回押下有(10回目に操作されなかった場合)>

上述の例では、期待演出が実行された場合に10回の告知役物Uの動作中に、遊技操作部81が10回長押しされた場合について説明したが、ここでは、10回目の告知役物Uの動作が開始されても、遊技操作部81が押されなかった場合について説明する。図393 (a) から図393 (k) に示すように1回目から9回目までの告知役物Uの動作および告知役物Uが出現位置に位置している間に遊技操作部81が長押しされた場合の演出は上述の例と同様に行われる。

【4624】

30

10回目の告知役物Uの動作について説明する。告知役物Uが出現位置に変位すると図393 (l) に示すように告知役物Uの動作回数を示す「10回目」の役物動作回数情報Ub3が表示され、遊技操作部81の押下を促す「長押し!」の操作タイミング情報Ub4と、遊技操作部81の操作有効期間を示す10秒の操作有効期間情報Ub5と、遊技操作部81の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ub6が表示される。10回の告知役物Uの動作中は遊技操作部81が押されないで宝箱は開かない。操作有効期間は時間の経過とともに短くなっていき操作有効期間情報Ub5は減っていく。告知役物Uが出現位置に変位してから10秒経過すると、図393 (m) に示すように操作有効期間は終了し、操作有効期間情報Ub5はメータが空になり、告知役物Uは上限位置に変位する。エネルギーカプセルがたまっていないので、演出経過説明情報Ub7のエネルギーメーターの目盛は増えない。したがって、演出経過説明情報Ub7の目盛は10に増えずにエネルギーが満タンにはなっていないが、図393 (n) に示すように所定個数(例えば7個)以上エネルギーカプセルがたまっていればエネルギーが満タンになるようになっている。「おまけだよ」のおまけ情報Ub11が表示され、演出経過説明情報Ub7は目盛が10まで増やされる。この場合エネルギーが満タンになっているが、落下演出が実行されない。その後、図393 (o) に示すように「復活勝利!」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ub9と、当該大当たりが確変付き大当たりである場合は「次は確変が付くよ」といった演出特典情報Ub10が表示され、当該大当たりが時短付き大当たりである場合は「次は時短が付くよ」といった演出特典情報Ub10が表示される。

40

50

したがって、告知役物Uが出現位置に位置している間に遊技操作部81が長押しされる操作が所定回数以上行われるとその後に発生する遊技状態を報知することができる。

【4625】

＜操作有効期間が変わる場合＞

上述の例では、操作有効期間が一定（10秒間）である場合について説明したが、操作有効期間が変わるように構成されていてもよい。また、上述の例では、操作有効期間に伴って上下変位する告知役物Uの動作パターンが一定であったが、操作有効期間が変わるに従って告知役物Uの動作パターンが変わるように構成されていてもよい。また、この例は、後述するように特典演出の付与を得られない例であるが、上述の例と同様に確変もしくは時短大当たりスーパーリーチEが成立した場合に実行されるものとしてもよい。また、この例は、確変付きか時短付きかを報知しない例として、特典の付与を得られない場合もしくは特典の付与を得られ難い場合に時短付きであることを示唆するものとしてもよい。図394を用いて説明する。図394は、可動物の動作パターンが変わることを示す図である。

10

【4626】

図394を用いてバトルリーチの復活演出について説明する。特図1用始動入賞装置33aまたは特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入球して、大当たりスーパーリーチEが実行された場合に図394(a)に示すように、表示画面42aにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図394(b)は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面42aと告知役物Uの様子を示している。表示画面42aには、期待演出での遊技操作部81の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報Ub1が表示され、演出内容を説明する「エネルギーが満タンにたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ub2が表示される。告知役物Uは、上限位置に位置し、表示画面42aの上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。

20

【4627】

期待演出が開始されると、告知役物Uを例えば10回上限位置と出現位置との間を変位させる動作が行われる。告知役物Uが出現位置に変位すると図394(c)に示すように告知役物Uの動作回数を示す「1回目」の役物動作回数情報Ub3が表示され、遊技操作部81の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ub4と、遊技操作部81の操作有効期間を示す10秒の操作有効期間情報Ub5と、遊技操作部81の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ub6と、長押し操作の達成度を示す演出経過説明情報Ub7が表示される。表示に従って遊技操作部81が長押しされると図394(d)に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部81が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。エネルギーカプセルにエネルギーがたまるには3秒必要で、10秒の操作有効期間の間に遊技操作部81が3秒間押されている必要がある。図394(d)は遊技操作部81が押されてから1秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、1/3エネルギーがたまった状態が示されている。遊技操作部81が押されてから3秒経つと図394(e)に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、告知役物Uが上限位置に変位して、演出経過説明情報Ub7の目盛が1つ増えてエネルギーカプセルが1個たまったこと示す表示がされる。その後、図394(f)に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ub8が表示される。図394(c)から図394(f)までが1回目の告知役物Uの動作となる。

30

40

【4628】

つづいて、2回目の告知役物Uの動作が開始される。2回目は、操作有効期間および動作パターンが変化する。すなわち、2回目の告知役物Uの動作から操作有効期間が2秒になるように設定されている。2秒は、上述した3秒間の長押し操作という条件を満たすことがほぼ不可能な時間である。つまり、2回目および後述する10回目までは、遊技操作部81を長押ししても条件を満たすことができない回として設定されている。これにより

50

、この例が選択される変動パターンコマンドでは、そもそも特典を得ることができない。図394 (g) に示すように告知役物Uが出現位置に変位すると告知役物Uの動作回数を示す「2回目」の役物動作回数情報Ub3が表示され、遊技操作部81の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ub4と、遊技操作部81の操作有効期間を示す2秒の操作有効期間情報Ub5と、遊技操作部81の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ub6とが表示される。表示に従って遊技操作部81が長押しされると図394 (h) に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部81が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図394 (h) は遊技操作部81が押されてから1秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、1 / 3 エネルギーがたまった状態が示されている。エネルギーカプセルにエネルギーをためるには操作有効期間に3秒間遊技操作部81を押している必要があるが、操作有効期間が2秒に設定されているので、図394 (i) に示すようにエネルギーカプセルにエネルギーをためることができない。操作有効期間終了すると告知役物Uが上限位置に変位して、演出経過説明情報Ub7の目盛は増えない。その後、図394 (j) に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ub8が表示される。図394 (g) から図394 (j) まだが2回目の告知役物Uの動作となる。

10

【4629】

3回目から9回目の告知役物Uの動作も2回目の場合と同様にエネルギーカプセルをためることができない。したがって、本例では、1回目の告知役物Uの動作の時にしかエネルギーカプセルをためることができずに9回目の告知役物Uの動作が終了した時点で図394 (k) に示すようにエネルギーカプセルがたまった状態を示す演出経過説明情報Ub7は目盛が1つになっている。エネルギーが満タンではなくエネルギーカプセルをためる機会があと1回であることを示す「ラスト1回だ！」の次回演出情報Ub8が表示される。

20

【4630】

最後の10回目の告知役物Uの動作が開始される。告知役物Uが出現位置に変位すると図394 (l) に示すように告知役物Uの動作回数を示す「10回目」の役物動作回数情報Ub3が表示され、遊技操作部81の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ub4と、遊技操作部81の操作有効期間を示す2秒の操作有効期間情報Ub5と、遊技操作部81の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ub6が表示される。表示に従って遊技操作部81が長押しされると図394 (m) に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部81が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図394 (m) は遊技操作部81が押されてから1秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、1 / 3 エネルギーがたまった状態が示されている。エネルギーカプセルにエネルギーをためるには操作有効期間に3秒間遊技操作部81を押している必要があるが、操作有効期間が2秒に設定されているので、図394 (n) に示すようにエネルギーカプセルにエネルギーをためることができない。操作有効期間が終了すると告知役物Uが上限位置に変位して、演出経過説明情報Ub7の目盛は増えない。所定個数（例えば7個）以上エネルギーカプセルがたまっていないのでおまけでもエネルギーが満タンならず、落下演出も実行されない。その後、図394 (o) に示すように「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ub9が表示され、「次は確変が付くよ」や「次は時短が付くよ」といった演出特典情報Ub10は表示されない。

30

40

【4631】

本例では、長い操作有効期間から短い操作有効期間に変わる場合について説明したが、これに限らず、逆に、短い操作有効期間から長い操作有効期間に変わってもよい。また、操作有効期間が変わらなくてもよい。

したがって、操作有効期間が変わることで、エネルギーカプセルのたまり易さを変化させることができる。

【4632】

<可動物が複数ある場合>

50

上述の例では、告知役物が1つの場合の演出表示について説明したが、告知役物が複数設けられている場合であって告知役物の価値に差がある場合の演出表示について図395を用いて説明する。図395は、演出表示および複数の可動物の動作を示す図である。

【4633】

特図1用始動入賞装置33aまたは特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入球して、大当たりスーパーリーチEが実行された場合に図395(a)に示すように、第3図柄表示装置42の表示画面42aにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われ、期待演出が開始される。図395(b)は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の第3図柄表示装置42の表示画面42aと第1告知役物U1と第2告知役物U2の告知役物の様子を示している。表示画面42aには、期待演出での遊技操作部81の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ!」の操作説明情報Ub1が表示され、演出内容を説明する「エネルギーが満タンにたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ub2が表示される。告知役物は、上限位置に位置し、表示画面42aの上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。演出内容説明情報Ub2は、告知役物Uの価値に差があることを説明してもよい。例えば「右の役物が動くと良い結果がでるかも」などである。ただし、告知役物Uの価値に差があることの説明を敢えてしない場合は、後述する演出表示によって告知役物Uの価値の差を気付かせる。

【4634】

期待演出が開始されると、第1告知役物U1が出現位置に変位し図395(c)に示すように告知役物の動作回数を示す「1回目」の役物動作回数情報Ub3が表示され、遊技操作部81の押下を促す「長押し!」の操作タイミング情報Ub4と、遊技操作部81の操作有効期間を示す10秒の操作有効期間情報Ub5と、遊技操作部81の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ub6と、長押し操作の達成度を示す演出経過説明情報Ub7が表示される。表示に従って遊技操作部81が長押しされると図395(d)に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部81が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。エネルギーカプセルにエネルギーがたまるには3秒必要で、10秒の操作有効期間の間に遊技操作部81が3秒間押されている必要がある。図395(d)は遊技操作部81が押されてから1秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、1/3エネルギーがたまった状態が示されている。遊技操作部81が押されてから3秒経つと図395(e)に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、第1告知役物U1が上限位置に変位して、演出経過説明情報Ub7の目盛が1つ増えてエネルギーカプセルが1個たまったこと示す表示がされる。その後、図395(f)に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ!」の次回演出情報Ub8が表示される。図395(c)から図395(f)までが1回目の告知役物の動作となる。

【4635】

つづいて、2回目の告知役物の動作が開始される。図395(g)に示すように第1告知役物U1が出現位置に変位すると告知役物の動作回数を示す「2回目」の役物動作回数情報Ub3が表示され、遊技操作部81の押下を促す「長押し!」の操作タイミング情報Ub4と、遊技操作部81の操作有効期間を示す10秒の操作有効期間情報Ub5と、遊技操作部81の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ub6とが表示される。表示に従って遊技操作部81が長押しされると図395(h)に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部81が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図395(h)は遊技操作部81が押されてから1秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、1/3エネルギーがたまった状態が示されている。遊技操作部81が押されてから3秒経つと図395(i)に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、第1告知役物U1が上限位置に変位して、演出経過説明情報Ub7の目盛が1つ増えてエネルギーカプセルが2個たまったこと示す表示がされる。その後、図395(j)に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ!」の次回演出情報Ub8が表示される。図395(g)から図395(j)までが2回目の告知役物の動作とな

る。

【4636】

3回目の告知役物の動作が開始される。3回目は第2告知役物U2が動作する。この第2告知役物U2の動作によって価値に差があることを知っている遊技者であればその違いを認識することができる。すなわち、第1告知役物U1のみが動く場合は、確変大当たりスーパーリーチEではないか、その期待度が低い変動パターンであることを認識することができる。そのような違いを認識しない遊技者にとってはこれから説明する演出が有意義になる。第2告知役物U2が出現位置に変位すると図395(k)に示すように告知役物の動作回数を示す「3回目」の役物動作回数情報Ub3が表示され、遊技操作部81の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ub4と、遊技操作部81の操作有効期間を示す10秒の操作有効期間情報Ub5と、遊技操作部81の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ub6が表示される。表示に従って遊技操作部81が長押しされると図395(l)に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部81が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図395(l)は遊技操作部81が押されてから1秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、1/3エネルギーがたまった状態が示されている。遊技操作部81が押されてから3秒経つと図395(m)に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、演出経過説明情報Ub7の目盛が1つ増えてエネルギーカプセルが3個たまったこと示す表示がされる。その後、図395(n)に示すように第2告知役物U2が動作したときには、Vカプセルが表示される。Vカプセルは、先取的に表示される演出特典情報Ub10であって、例えば「V」という文字が表示されており、この「V」は確変を示唆する文字である。「V」に替えて「確変」と表示してもよいし、「Vかも」や「確変かも」や特別なキャラクタ画像などと表示してもよい。つまり、演出特典情報Ub10は、第2告知役物U2が動作したことの価値が、第1告知役物U1が動作したことの価値よりも高いことを示唆している。Vカプセルは当該大当たりが確変付き大当たりであることを示唆するものであり、「次は確変が付くよ」といった演出特典情報Ub10が表示されるよりも前に確変付き大当たりであることを報知するものである。その後、図395(o)に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ub8が表示される。図395(k)から図395(o)までが3回目の告知役物Uの動作となる。4回目以降の告知役物の動作は第1告知役物U1が動作する。

したがって、特定回数目の告知役物の動作中にその後に発生する遊技状態を報知することができる。

【4637】

＜ポイントがたまる場合＞

上述の例では、期待演出の演出回毎に遊技操作部81の押下によってエネルギーカプセルにエネルギーがたまることで、特典を付与するか否かを示唆する演出経過説明情報Ub7の目盛が増える構成であったが、本例のように、期待演出の演出回毎にエネルギーカプセルにエネルギーがたまるとポイントがたまる演出であって、最終的にそのたまったポイントを表示する構成であってもよい。図396を用いて説明する。図396は、ポイントがたまる演出表示および可動物の動作を示す図である。

【4638】

図396を用いてバトルリーチの復活演出について説明する。特図1用始動入賞装置33aまたは特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入球して、大当たりスーパーリーチEが実行された場合に、図396(a)に示すように表示画面42aにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図396(b)は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面42aと告知役物Uの様子を示している。表示画面42aには、期待演出での遊技操作部81の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報Ub1が表示され、演出内容を説明する「1500Pたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ub2が表示される。告知役物Uは、上限位置に位置し、表示

10

20

30

40

50

画面 4 2 a の上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。なお、演出内容説明情報 U b 2 は、「1 5 0 0 P たまれば特典が付くよ」に限らず「ポイントがたくさんたまれば特典が付くよ」というような具体的な数値を示さない示唆であってもよい。

【 4 6 3 9 】

期待演出が開始されると、告知役物 U を例えば 1 0 回上限位置と出現位置との間を変位させる動作が行われる。告知役物 U が出現位置に変位すると図 3 9 6 (c) に示すように告知役物 U の動作回数を示す「1 回目」の役物動作回数情報 U b 3 が表示され、遊技操作部 8 1 の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報 U b 4 と、遊技操作部 8 1 の操作有効期間を示す 1 0 秒の操作有効期間情報 U b 5 と、遊技操作部 8 1 の操作状態を示す宝
箱の操作判定情報 U b 6 と、長押し操作で得られたポイントを示す「0 P」の特典付与情
報 U b 1 2 が表示される。なお、上述のように演出内容説明情報 U b 2 が「ポイントがた
くさんたまれば特典が付くよ」というような示唆であれば、特典付与情報 U b 1 2 が表示
されるだけでは目標までの達成度は分からないが、特典付与情報 U b 1 2 が表示されるこ
とで、とにかくたくさんポイントをためようという目標を遊技者に与えることができる。
表示に従って遊技操作部 8 1 が長押しされると図 3 9 6 (d) に示すように宝箱から空の
エネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部 8 1 が押されている間はエネルギーがたまっ
ていく演出が行われる。エネルギーカプセルにエネルギーがたまるには 3 秒必要で、1 0
秒の操作有効期間の間に遊技操作部 8 1 が 3 秒間押されている必要がある。また、ポイン
トは例えば、長押し 1 秒につき 5 0 P が付与され、3 秒で得られるポイントは 1 5 0 P で
ある。図 3 9 6 (d) は遊技操作部 8 1 が押されてから 1 秒後の状態を示し、エネルギー
カプセルには、1 / 3 エネルギーがたまった状態が示されている。長押し操作で得られた
ポイントを示す「5 0 P」の特典付与情報 U b 1 2 が表示される。遊技操作部 8 1 が押さ
れてから 3 秒経つと図 3 9 6 (e) に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがた
まり、告知役物 U が上限位置に変位して、長押し操作で得られたポイントを示す「1 5 0
P」の特典付与情報 U b 1 2 が表示される。その後、図 3 9 6 (f) に示すようにポイン
トがまだ 1 5 0 0 P たまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報 U b 8 が表示さ
れる。図 3 9 6 (c) から図 3 9 6 (f) まだが 1 回目の告知役物 U の動作となる。

【 4 6 4 0 】

つづいて、2 回目の告知役物 U の動作が開始される。図 3 9 6 (g) に示すように告知
役物 U が出現位置に変位すると告知役物 U の動作回数を示す「2 回目」の役物動作回数情
報 U b 3 が表示され、遊技操作部 8 1 の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報 U
b 4 と、遊技操作部 8 1 の操作有効期間を示す 1 0 秒の操作有効期間情報 U b 5 と、遊技
操作部 8 1 の操作状態を示す宝箱の操作判定情報 U b 6 とが表示される。表示に従って遊
技操作部 8 1 が長押しされると図 3 9 6 (h) に示すように宝箱から空のエネルギーカプ
セルが出てきて、遊技操作部 8 1 が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行
われる。図 3 9 6 (h) は遊技操作部 8 1 が押されてから 1 秒後の状態を示し、エネルギ
ーカプセルには、1 / 3 エネルギーがたまった状態が示されている。長押し操作で得られ
たポイントを示す特典付与情報 U b 1 2 には 1 回目の長押し操作で得られた 1 5 0 P に 5
0 P が加算された「2 0 0 P」が表示される。遊技操作部 8 1 が押されてから 3 秒経つと
図 3 9 6 (i) に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、長押し操作で
得られたポイントを示す「3 0 0 P」の特典付与情報 U b 1 2 が表示される。その後、図
3 9 6 (j) に示すようにポイントがまだ 1 5 0 0 P たまってないことを示す「まだだ！
」の次回演出情報 U b 8 が表示される。図 3 9 6 (g) から図 3 9 2 (j) まだが 2 回目
の告知役物 U の動作となる。

【 4 6 4 1 】

3 回目から 9 回目の告知役物 U の動作も 1 回目、2 回目の場合と同様にポイントをた
めることができる。9 回目の告知役物 U の動作終了まですべてポイントをためていれば 1 3
5 0 P ためることができ、図 3 9 6 (k) に示すように 1 3 5 0 P たまった状態を示す特
典付与情報 U b 1 2 が表示される。また、ポイントがまだ 1 5 0 0 P たまっておらずポイ

ントをためる機会があと1回であることを示す「ラスト1回だ！」の次回演出情報U b 8が表示される。

【4642】

最後の10回目の告知役物Uの動作が開始される。告知役物Uが出現位置に変位すると図396 (l) に示すように告知役物Uの動作回数を示す「10回目」の役物動作回数情報U b 3が表示され、遊技操作部81の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報U b 4と、遊技操作部81の操作有効期間を示す10秒の操作有効期間情報U b 5と、遊技操作部81の操作状態を示す宝箱の操作判定情報U b 6が表示される。表示に従って遊技操作部81が長押しされると図396 (m) に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部81が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。遊技操作部81が押されてから3秒経つとエネルギーカプセルにエネルギーがたまり、ポイントが1500Pになる。ポイントが1500Pたまったので、落下演出が実行される。告知役物Uは下限位置に変位し、告知役物Uに記された「やったね！」の文字を視認できる。その後、図396 (n) に示すように告知役物Uは上限位置に変位し、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報U b 9が表示される。このように、告知役物Uに特定の変位を行わせた後、特定の情報を表示することで、特定の情報の表示に強いインパクトを与えることができる。つづいて、図396 (o) に示すように当該大当たりが確変付き大当たりであることを示す「次は確変が付くよ」といった演出特典情報U b 10が表示され、期待演出中に獲得したポイントの結果を示す特典付与結果情報U b 13が表示される。獲得したポイントが1500P未満である時には時短が付くことを示す「次は時短が付くよ」といった演出特典情報U b 10が表示される。なお、上述のように演出内容説明情報U b 2が「ポイントがたくさんたまれば特典が付くよ」というような示唆であって、このポイント獲得ゲームの結果を表示する時点で初めて特典が付くことを報知する構成であれば、10回目の遊技操作部81の長押しが成立した時点で結果を示す図396 (o) の画面を表示し、そこで1500Pが確変付与の報知（「次は確変が付くよ」というような表示）を示した後に（もしくは同時に）告知役物Uを落下させる落下演出を実行してもよい。もちろん、時短当たりであるような場合は、10回目の遊技操作部81の長押しが成立した時点で結果を示す図396 (o) の画面を表示し、そこで時短当たりである旨の報知を行ってもよい。このように、特定の情報を表示した後、告知役物Uに特定の変位を行わせることで、特定の情報の内容を、告知役物Uの特定の動作によって確認的に知らせることができる。

【4643】

＜ポイントがたまらない場合＞

上述の例では、遊技操作部81が長押しされてポイントがたまる場合について説明したが、本例では長押しされずにポイントがたまらない場合について図397を用いて説明する。図397は、ポイントがたまらない演出表示および可動物の動作を示す図である。図397 (a) ～図397 (e) は、1回目の告知役物Uの動作の時に操作されなかった場合を示している。図397 (f) ～図397 (i) は、1回目の告知役物Uの動作の時に操作され2回目には操作されなかった場合を示している。図397 (j) ～図397 (n) は、9回目までの告知役物Uの動作の時にすべて操作され10回目には操作されなかった場合を示している。

【4644】

1回目の告知役物Uの動作の時に操作されなかった場合について説明する。特図1用始動入賞装置33aまたは特図2用始動入賞装置33bに遊技球が入球して、大当たりスーパーリーチEが実行された場合に図397 (a) に示すように、表示画面42aにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図397 (b) は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面42aと告知役物Uの様子を示している。表示画面42aには、期待演出での遊技操作部81の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報U b 1が表示され、演出内容を説明する「1500Pたまれ

ば特典が付くよ」の演出内容説明情報 U b 2 が表示される。告知役物 U は、上限位置に位置し、表示画面 4 2 a の上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。

【 4 6 4 5 】

期待演出が開始されると、告知役物 U が出現位置に変位し、図 3 9 7 (c) に示すように告知役物 U の動作回数を示す「 1 回目」の役物動作回数情報 U b 3 が表示され、遊技操作部 8 1 の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報 U b 4 と、遊技操作部 8 1 の操作有効期間を示す 1 0 秒の操作有効期間情報 U b 5 と、遊技操作部 8 1 の操作状態を示す宝箱の操作判定情報 U b 6 が表示される長押し操作で得られたポイントを示す特典付与情報 U b 1 2 は、まだポイントが得られていないので表示されない。遊技操作部 8 1 は押されないで宝箱は開かず、操作有効期間は時間の経過とともに短くなっていき操作有効期間情報 U b 5 は減っていく。告知役物 U が出現位置に変位してから 1 0 秒経過すると、図 3 9 7 (d) に示すように操作有効期間は終了し、操作有効期間情報 U b 5 はメータが空になり、告知役物 U は上限位置に変位する。その後、図 3 9 7 (e) に示すようにポイントがまだ 1 5 0 0 P たまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報 U b 8 が表示される。ポイントは得られなかったので、長押し操作で得られたポイントを示す特典付与情報 U b 1 2 は表示されない。

10

【 4 6 4 6 】

1 回目の告知役物 U の動作の時に操作され 2 回目には操作されなかった場合について説明する。図 3 9 7 (f) は、1 回目の告知役物 U の動作の時にポイントが 1 5 0 P 付与されているので、長押し操作で得られたポイントを示す「 1 5 0 P 」の特典付与情報 U b 1 2 が表示され、ポイントがまだ 1 5 0 0 P たまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報 U b 8 が表示されている。

20

【 4 6 4 7 】

2 回目の告知役物 U の動作が開始される。図 3 9 7 (g) に示すように告知役物 U が出現位置に変位すると告知役物 U の動作回数を示す「 2 回目」の役物動作回数情報 U b 3 が表示され、遊技操作部 8 1 の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報 U b 4 と、遊技操作部 8 1 の操作有効期間を示す 1 0 秒の操作有効期間情報 U b 5 と、遊技操作部 8 1 の操作状態を示す宝箱の操作判定情報 U b 6 とが表示される。遊技操作部 8 1 は押されないで宝箱は開かず、操作有効期間は時間の経過とともに短くなっていき操作有効期間情報 U b 5 は減っていく。告知役物 U が出現位置に変位してから 1 0 秒経過すると、図 3 9 7 (h) に示すように操作有効期間は終了し、操作有効期間情報 U b 5 はメータが空になり、告知役物 U は上限位置に変位する。その後、図 3 9 7 (i) に示すようにポイントがまだ 1 5 0 0 P たまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報 U b 8 が表示される。ポイントは得られなかったので、特典付与情報 U b 1 2 は「 1 5 0 P 」のままである。

30

【 4 6 4 8 】

9 回目までの告知役物 U の動作の時にすべて操作され 1 0 回目には操作されなかった場合について説明する。9 回目までの告知役物 U の動作の時にすべて操作された場合に付与されるポイントは 1 3 5 0 P であり、図 3 9 7 (j) に示すように、9 回目までの告知役物 U の動作の時に全て操作されているのでポイントが 1 3 5 0 P 付与され、長押し操作で得られたポイントを示す「 1 3 5 0 P 」の特典付与情報 U b 1 2 は表示され、ポイントがまだ 1 5 0 0 P たまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報 U b 8 が表示されている。

40

【 4 6 4 9 】

1 0 回目の告知役物 U の動作が開始される。図 3 9 7 (k) に示すように告知役物 U が出現位置に変位すると告知役物 U の動作回数を示す「 1 0 回目」の役物動作回数情報 U b 3 が表示され、遊技操作部 8 1 の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報 U b 4 と、遊技操作部 8 1 の操作有効期間を示す 1 0 秒の操作有効期間情報 U b 5 と、遊技操作部 8 1 の操作状態を示す宝箱の操作判定情報 U b 6 とが表示される。遊技操作部 8 1 は押されないで宝箱は開かず、操作有効期間は時間の経過とともに短くなっていき操作有効期

50

間情報 U b 5 は減っていく。告知役物 U が出現位置に変位してから 10 秒経過すると、図 397 (l) に示すように操作有効期間は終了し、操作有効期間情報 U b 5 はメータが空になり、告知役物 U は上限位置に変位する。ポイントは付与されないので、特典付与情報 U b 12 は「1350P」のままである。その後、図 397 (m) に示すように「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報 U b 9 が表示される。つづいて、図 397 (n) に示すように期待演出中に獲得したポイントの結果を示す特典付与結果情報 U b 13 が表示される。その後に発生する遊技状態を報知することができる演出特典情報 U b 10 は表示されない。

【4650】

＜時短中または確変中にスーパーリーチ E になった場合＞

前回の期待演出（特図 1 の時短もしくは確変大当たりスーパーリーチ E）で付与されたポイントに継続して、次回以降の期待演出（例えば特図 2 の時短もしくは確変大当たりスーパーリーチ E）でポイントを付与する演出が行われる場合について図 398 を用いて説明する。図 398 は、期待演出で付与されたポイントに継続してポイントを付与する場合を示す図である。

【4651】

特図 1 のスーパーリーチ E における大当たり状態の終了後の時短中または確変中に特図 2 のスーパーリーチ E になった場合について説明する。図 398 (a) は、通常状態における期待演出の 9 回目の告知役物 U の動作が終了した時の状態を示している。1350P たまった状態を示す特典付与情報 U b 12 が表示され、ポイントがまだ 1500P たまっておらずポイントをためる機会があと 1 回であることを示す「ラスト 1 回だ！」の次回演出情報 U b 8 が表示される。

【4652】

最後の 10 回目の告知役物 U の動作が開始される。告知役物 U が出現位置に変位すると図 398 (b) に示すように告知役物 U の動作回数を示す「10 回目」の役物動作回数情報 U b 3 が表示され、遊技操作部 81 の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報 U b 4 と、遊技操作部 81 の操作有効期間を示す 10 秒の操作有効期間情報 U b 5 と、遊技操作部 81 の操作状態を示す宝箱の操作判定情報 U b 6 が表示される。表示に従って遊技操作部 81 が押されてから 3 秒経つと図 398 (c) に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、ポイントが 1500P たまったので、落下演出が実行されて、告知役物 U は下限位置に変位し、告知役物 U に記された「やったね！」の文字を視認できる。その後、図 398 (d) に示すように告知役物 U は上限位置に変位し、「復活勝利 A！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報 U b 9 と、当該大当たりが確変付き大当たりである場合は「次は確変が付くよ」といった演出特典情報 U b 10 が表示される。つづいて、図 398 (e) に示すように期待演出中に獲得したポイントの結果を示す特典付与結果情報 U b 13 と、復活演出 A が行われたことを示す「復活 A × 1」の復活演出種別情報 U b 14 が表示される。その後、図 398 (f) に示すように大当たりが確定表示される。

【4653】

大当たりラウンドが行われ、確変状態に移行する。移行した確変状態においてスーパーリーチ E になった場合に図 398 (g) に示すように表示画面 42a にリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図 398 (h) は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面 42a と告知役物 U の様子を示している。表示画面 42a には、期待演出での遊技操作部 81 の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報 U b 1 が表示され、演出内容を説明する「1500P たまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報 U b 2 が表示され、別の演出内容を説明する「3000P たまればさらに特典が付くよ」の付加演出内容説明情報 U b 15 が表示され、確変状態または時短状態において復活演出が発生したことを示す「復活 2 回目」の非通常発生情報 U b 16 が表示される。告知役物 U は、上限位置に位置し、表示画面 42a の上辺に位置する

10

20

30

40

50

枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。なお、付加演出内容説明情報 U b 1 5 は、具体的な数値を示さなくても、「ポイントがたまるほどさらに特典が付くよ」のような示唆であってもよい。さらなる特典とは、例えば後述するように最初の復活演出 A では見られないような希少な画像を表示して行われる復活演出（後述する復活演出 B）である。さらなる特典は、特図 2 の時短もしくは確変大当たりスーパーリーチが発生するごとに、復活演出 C，復活演出 D のように変わっていてもよい。また、さらなる特典は、回数に制限を設け、例えば 5 回（復活演出 E）に達した場合には、次は復活演出 A（特図 1 の時短もしくは確変大当たりスーパーリーチ E の場合の復活演出）に戻ってもよい。

【4654】

期待演出が開始されると、告知役物 U が出現位置に変位し、図 398（i）に示すように告知役物 U の動作回数を示す「1 回目」の役物動作回数情報 U b 3 が表示され、遊技操作部 8 1 の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報 U b 4 と、遊技操作部 8 1 の操作有効期間を示す 10 秒の操作有効期間情報 U b 5 と、遊技操作部 8 1 の操作状態を示す宝箱の操作判定情報 U b 6 と、前回の期待演出の長押し操作で得られたポイントを示す「1500P」の特典付与情報 U b 1 2 が表示される。表示に従って遊技操作部 8 1 が長押しされると図 398（j）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部 8 1 が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。遊技操作部 8 1 が押されてから 3 秒経つとエネルギーカプセルにエネルギーがたまり、告知役物 U が上限位置に変位して、長押し操作で得られたポイントを示す「1650P」の特典付与情報 U b 1 2 が表示される。

【4655】

2 回目から 9 回目の告知役物 U の動作中も 1 回目の場合と同様にポイントをためることができる。図 398（k）は、9 回目までの告知役物 U の動作の時にすべて操作された場合の 9 回目までの告知役物 U の動作が終了した状態を示しており、2850P たまった状態を示す「2850P」の特典付与情報 U b 1 2 が表示される。また、まだポイントをためる機会があと 1 回であることを示す「ラスト 1 回だ！」の次回演出情報 U b 8 が表示される。

【4656】

最後の 10 回目の告知役物 U の動作が開始される。告知役物 U が出現位置に変位すると図 398（l）に示すように告知役物 U の動作回数を示す「10 回目」の役物動作回数情報 U b 3 が表示され、遊技操作部 8 1 の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報 U b 4 と、遊技操作部 8 1 の操作有効期間を示す 10 秒の操作有効期間情報 U b 5 と、遊技操作部 8 1 の操作状態を示す宝箱の操作判定情報 U b 6 が表示される。表示に従って遊技操作部 8 1 が長押しされると図 398（m）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部 8 1 が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。遊技操作部 8 1 が押されてから 3 秒経つとエネルギーカプセルにエネルギーがたまり、ポイントが 3000P たまったので、落下演出が実行されて、告知役物 U は下限位置に変位し、告知役物 U に記された「やったね！」の文字を視認できる。その後、図 398（n）に示すように告知役物 U は上限位置に変位し、「復活勝利 A！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報 U b 9 と、当該大当たりが確変付き大当たりである場合は「次は確変が付くよ」といった演出特典情報 U b 1 0 が表示される。つづいて、図 398（o）に示すように期待演出中に獲得したポイントの結果を示す特典付与結果情報 U b 1 3 と、復活演出 A が行われたことおよびさらに次に発生する確変状態または時短状態においてスーパーリーチ E になった場合には、希少な演出である復活演出 B が行われることを示す「復活 A × 2（次は復活 B だよ）」の復活演出種別情報 U b 1 4 が表示される。

したがって、時短状態または確変状態が継続して続いた場合に、希少な演出である復活演出 B を表示することができる。

【4657】

なお、次に発生する復活演出の示唆は、大当たりの種別に応じて異ならせてもよい。例えば、確変大当たりスーパーリーチEであれば次の復活演出は復活演出Bを表示し、時短大当たりスーパーリーチEであれば次の復活演出は復活演出Cを表示する。なお、上述した実施例では、当たり種別に確変も時短も付かない通常大当たりが無かったが、通常当たりを含めてもよい。この場合は、通常大当たりスーパーリーチEであれば次の復活演出は復活演出Aとする。これにより、この期待演出におけるミニゲームの結果、遊技者に示される次の復活演出に関する情報によって、次の遊技状態が確変状態、時短状態、通常状態のいずれであるかの示唆を与えることができる。なお、確変状態、時短状態、通常状態の3つをすべて示唆しなくても、そのうちの少なくともいずれか1つを示唆する態様であってもよい。

10

【4658】

なお、上述の例では、期待演出は、スーパーリーチEのみで行われていたが、他の種別のリーチ演出でも行える構成であってもよい。

【4659】

<変形例1> 上述した実施例では、特図1用始動入賞装置33aまたは特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づいてスーパーリーチEが成立し期待演出を行っているときに遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部81が操作された場合に第3図柄表示装置42の表示画面42aで行われる特定演出が同じである場合について説明したが、特定演出が複数（例えば特定演出Aと特定演出Bの2つ）あり、特図1用始動入賞装置33aへの遊技球の入球に基づいてスーパーリーチEが成立し期待演出を行っているときに遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部81が操作された場合に第3図柄表示装置42の表示画面42aで行われる特定演出（例えば特定演出A）と、特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づいてスーパーリーチEが成立し期待演出を行っているときに遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部81が操作された場合に第3図柄表示装置42の表示画面42aで行われる特定演出（例えば特定演出B）とを異ならせるようにしてもよい。これにより、特図1用始動入賞装置33aに遊技球を入球させる遊技状態と特図2用始動入賞装置33bに遊技球を入球させる遊技状態とにより特定演出を異ならせることができ、通常状態で確変当たりや時短当たりとなったときに次の遊技状態を報知する「次は確変が付くよ」や「次は時短が付くよ」といった演出特典情報Ub10を確変状態で確変当たりとなったときに「次も確変が付くよ」といった演出特典情報Ub10や時短状態で時短当たりとなったときに「次も時短が付くよ」といった演出特典情報Ub10表示することで次の遊技状態を報知するだけでなく現在の遊技状態も報知することができる。

20

30

【4660】

<変形例2> 上述した実施例では、告知役物Uが出現位置に位置している間に遊技操作部81が長押しされる操作が所定回数行われると落下演出が実行され告知役物Uが下限位置に変位する制御について説明したが、告知役物Uが出現位置に位置している間に遊技操作部81が長押しされる操作が所定回数行われると出現位置に位置している告知役物Uが上限位置に変位してから下限位置に変位する制御であってもよい。これにより、告知役物Uが出現位置に位置しているために表示画面42aと重なる部分の情報が見えなくなっているが告知役物Uを上限位置に変位させることにより表示画面42aと重なっていた部分の情報を見せることができる。例えば、告知役物Uが出現位置に位置しているときに操作判定情報Ub6の宝箱からでてきたエネルギーカプセルと告知役物Uが重なっていた場合には遊技操作部81が押されている間はエネルギーカプセルにエネルギーがたまっていく演出がみえないのでエネルギーカプセルにエネルギーがたまったことを確認することができないが、告知役物Uを上限位置に変位させることによりエネルギーカプセルにエネルギーがたまったことを確認することができる。

40

【4661】

<変形例3> 上述した実施例では、期待演出状態において遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部81が長押しされる操作が所定回数行われた場合に特定演出を実行す

50

るように制御していたが、期待演出状態において期待演出を実行する期間としてあらかじめ決められた時間の経過後（遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部 8 1 が長押しされる操作が所定回数行われなかった場合でも）に特定演出を実行するように制御していてもよい。

【4662】

＜本実施例における特徴的な構成＞

上述したように、本実施例 7 9 のパチンコ機 1 0 によれば、以下の特徴的な構成を備える。

【4663】

本実施例のパチンコ機 1 0 では、遊技盤 3 0 における第 1 位置（上限位置）と遊技盤 3 0 における第 2 位置（出現位置）との間を動作可能な可動物（告知役物 U）を備える。特図 1 用始動入賞装置 3 3 a または特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づいて第 3 図柄表示装置 4 2 に演出表示を行う表示機能を有する。遊技者が操作可能な遊技操作部 8 1 を有し、サブ制御装置 2 6 2 は、遊技操作部 8 1 の操作に基づいて所定条件（操作有効期間に遊技操作部 8 1 を所定時間（例えば 3 秒間）長押しする操作が行われる）が成立するか否かを判定する判定機能を有する。サブ制御装置 2 6 2 は、遊技に関する制御を行う制御機能を有し、スーパーリーチ E が成立した場合に告知役物 U を上限位置と出現位置との間を所定回数繰り返し動作させ、告知役物 U を動作させている間に期待演出を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させる期待演出状態において、判定機能によって特定条件（操作有効期間に遊技操作部 8 1 を所定時間長押しする操作が所定回数行われる）が成立すると判定された場合に特定演出（復活演出としてバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出と次の遊技状態を報知）を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させることが可能である。これは、上述した（U b 1）の遊技機の一例である。

【4664】

また、サブ制御装置 2 6 2 は、スーパーリーチ E が成立した場合の期待演出状態において、期待演出状態において告知役物 U を出現位置に動作させてから 1 0 秒を経過した場合に、（所定時間長押しする操作がなくても）復活演出の制御に移行する。これは、上述した（U b 2）の遊技機の一例である。

【4665】

また、サブ制御装置 2 6 2 は、スーパーリーチ E が成立した場合の期待演出状態において、告知役物 U を上限位置から出現位置に動作させてから（所定時間長押しする操作がなくても）第 1 時間（例えば 1 0 秒）経過後に出現位置から上限位置に動作させる状態と、告知役物 U を上限位置から出現位置に動作させてから第 1 時間（例えば 2 秒）経過後に出現位置から上限位置に動作させる状態を有する。これは、上述した（U b 3）の遊技機の一例である。

【4666】

また、告知役物 U は、第 1 告知役物 U 1 と第 2 告知役物 U 2 とを有する。サブ制御装置 2 6 2 は、スーパーリーチ E が成立した場合の期待演出状態において、第 1 告知役物 U 1 が動作する状態と第 2 告知役物 U 2 が動作する状態を有し、第 2 告知役物 U 2 が動作する状態において操作有効期間に遊技操作部 8 1 を所定時間（例えば 3 秒間）長押しする操作が行われた場合に当該大当たりが確変付き大当たりであることを示唆する演出特典情報 U b 1 0 を先取りの表示することができる。これは、上述した（U b 4）の遊技機の一例である。

【4667】

また、表示制御装置 4 5 は、スーパーリーチ E が成立した場合の期待演出状態において、操作有効期間に遊技操作部 8 1 を所定時間（例えば 1 秒間）長押しする操作が行われた場合に長押し操作で得られたポイントを示す特典付与情報 U b 1 2 を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させる機能を有し、スーパーリーチ E が成立した場合の期待演出状態において、操作有効期間に遊技操作部 8 1 を所定時間（例えば 1 秒間）長押しする操作が行われた回数に応じて、特典付与情報 U b 1 2 のポイント数を更新し、復活演出で長押しする操作が

行われた回数に対応するポイントの結果を示す特典付与結果情報 U b 1 3 を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させることが可能である。これは、上述した (U b 5) の遊技機の一例である。

【 4 6 6 8 】

また、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a と特図 2 用始動入賞装置 3 3 b とを備え、サブ制御装置 2 6 2 は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a または特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づいてスーパーリーチ E が成立した場合に期待演出を実行可能で、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への遊技球の入球に基づいて期待演出が実行された場合は、復活演出として復活演出 A を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させ、特図 2 用始動入賞装置 3 3 b への遊技球の入球に基づいて期待演出が実行された場合は、復活演出として復活演出 B を第 3 図柄表示装置 4 2 に表示させることが可能である。これは、上述した (U b 6) の遊技機の一例である。

10

【 4 6 6 9 】

また、サブ制御装置 2 6 2 は、期待演出状態において告知役物 U が出現位置に位置しているときに操作有効期間に遊技操作部 8 1 を所定時間長押しする操作が所定回数行われた場合に告知役物 U を上限位置に動作させてから落下演出に移行することが可能である。これは、上述した (U b 7) の遊技機の一例である。

【 4 6 7 0 】

また、サブ制御装置 2 6 2 は、期待演出状態において所定時間経過後に復活演出に移行することが可能である。これは、上述した (U b 8) の遊技機の一例である。

20

【実施例 8 0】

【 4 6 7 1 】

以降、実施例 8 0 についてのパチンコ機 1 0 について説明する。本実施例のパチンコ機 1 0 は、上述までの実施例 7 8 , 実施例 7 9 のパチンコ機 1 0 とは、遊技盤 3 0 の構成がとくにセンターフレーム 4 7 A に関して異なるので、異なる部分について具体的に説明し、同じ構成部分については同一符号を付すに留める。なお、本実施例においても、上述した実施例 7 8 , 実施例 7 9 と同じく、告知役物 U による期待演出を実行する構成であってもよい。

【 4 6 7 2 】

図 3 9 9 は、実施例 8 0 のパチンコ機 1 0 に係る遊技盤 3 0 の正面図である。図 4 0 0 は、センターフレーム 4 7 A を裏面から見た分解斜視図である。

30

【 4 6 7 3 】

センターフレーム 4 7 A は、略円形の中央に第 3 図柄表示装置 4 2 を囲うように収納する開口が形成された略リング形状をしている。センターフレーム 4 7 A は、その底部分の中央からやや左寄りの位置とやや右寄りの位置とに 2 つの開口 U c 2 が形成されている。また、センターフレーム 4 7 A は、この左側および右側の開口 U c 2 から入球した遊技球をセンターフレーム 4 7 A の下部のステージ装置 U c 1 に誘導する誘導通路 U c 7 が、第 1 フレーム U c 3 の内部の左右両側に形成されている。すなわち、通常遊技中は、左側の開口 U c 2 に入球した遊技球が、左側の誘導通路 U c 7 に誘導されて、ステージ装置 U c 1 上を転動する。確変状態や時短状態中は、右打ち遊技が行われるので、右側の開口 U c 2 に入球した遊技球が、右側の誘導通路 U c 7 に誘導されて、ステージ装置 U c 1 上を転動する。

40

【 4 6 7 4 】

次に、図 4 0 0 を参照してこのセンターフレーム 4 7 A の構造について説明する。センターフレーム 4 7 A は、大きく分けて、遊技盤 3 0 の前面側にくる第 1 フレーム U c 3 と、この第 1 フレーム U c 3 の裏面側に組み合わされる第 2 フレーム U c 4 と、センターフレーム 4 7 A の下部に位置するステージ装置 U c 1 と、このステージ装置 U c 1 に組み付けられる可動装飾機構 U c 1 0 とから構成されている。以下、各構成について具体的に説明する。

【 4 6 7 5 】

50

第1フレームU c 3は、その上部中央からやや左寄りと右寄りの地位に遊技球の入球可能な大きさの矩形状の切り欠きが形成されており、この切り欠きが開口U c 2として機能する。また、第1フレームU c 3は、開口U c 2の左側と右側には、左右それぞれの開口U c 2に入球した遊技球を左右それぞれに誘導する誘導通路U c 7が形成されている。

【4676】

誘導通路U c 7は、第1フレームU c 3の左右それぞれの下端にて、ステージ装置U c 1に向けて遊技球を排出している。そのため、誘導通路U c 7は、ステージ装置U c 1の手前側から遊技球を排出している。なお、誘導通路U c 7は、第1フレームU c 3の左右それぞれの下端にて、遊技球の転動方向が遊技盤30の奥側に変更されるように構成して、ステージ装置U c 1の奥側から遊技球を排出するものであってもよい。

10

【4677】

次に、ステージ装置U c 1は、第1フレームU c 3の下部内側に水平姿勢で取り付けられている。このステージ装置U c 1の表面は、概ね、左右両端および中央が山なり高く波打った形状をしている。そのため、遊技球は、ステージ装置1の表面を左右両方向に転動ないし揺動されることが可能である。このステージ装置U c 1は、さらに、中央の山部を挟む左右の谷部の面は、斜め前下がりになっており、中央山部の頭頂部は遊技盤30の奥側から手前側に向けて幅狭のテーパ状であり、かつ、前下がりの溝（後述する前方傾斜部U c 27）が形成されている。

【4678】

本実施例のステージ装置U c 1は、その転動面c 21aを構成する部材およびその近傍の遊技者の視野に入る部材がアクリル樹脂などの透明材料によって成形されている。

20

【4679】

第2フレームU c 4は、ステージ装置U c 1が取り付けられた状態の第1フレームU c 3の裏面側から取り付けられる部材である。第2フレームU c 4は、略中央に第3図柄表示装置42の液晶パネルが収まる横長矩形状の開口が形成されている。フレーム上部には、センターフレーム47Aに取り付けられる電球やLEDなどの電飾や遊技物品などに電力を供給するための電源ラインをまとめて一箇所に接続するためのコネクタ基板が取り付けられる。

【4680】

次に、ステージ装置U c 1の構造について説明する。図401は、ステージ装置U c 1を正面から見た斜視図である。図402は、ステージ装置U c 1を裏面から見た斜視図である。図403は、可動装飾部U c 30が動作位置（突出位置）にあるステージ装置U c 1の正面図である。図404は、可動装飾部U c 30が退避位置にあるステージ装置U c 1の正面図である。図405は、可動装飾部U c 30が動作位置（突出位置）にあるステージ装置U c 1の上面図である。図406は、可動装飾部U c 30が退避位置にあるステージ装置U c 1の上面図である。図407は、ステージ装置U c 1の分解斜視図である。図408は、第2支持部U c 50の分解斜視図である。なお、図403は、可動装飾部U c 30が動作位置（突出位置）にあるときの右側の駆動部U c 60の前面側カバーを取り除いて内部構成を見易く記載している。また、図404は、可動装飾部U c 30が退避位置にあるときの右側の駆動部U c 60の前面側カバーを取り除いて内部構成を見易く記載している。

30

40

【4681】

ステージ装置U c 1は、大きく分けると、遊技球が揺動する揺動面U c 21を有するステージ部U c 20と、一部が揺動面U c 21に露出するようにステージ装置U c 1に組み付けられる2つの可動装飾機構U c 10とを備えている。2つの可動装飾機構U c 10は、それぞれ、揺動面に装飾部位が露出するように組み付けられた状態で、所定の軸を中心に往復可動部として所定の往復動作を行う2組の可動装飾部U c 30と、可動装飾部U c 30（可動物、可動部材、可動役物とも呼ぶ）を回動可能に支持する第1支持部U c 40と、第1支持部U c 40を支持する第2支持部U c 50と、第2支持部U c 50に支持された状態で可動装飾部U c 30を往復可動部として動作させる駆動力を発生させる駆動部

50

U c 6 0 とを備える。

【 4 6 8 2 】

ステージ部 U c 2 0 の構成について説明する。ステージ部 U c 2 0 は、通路出口 U c 8 から排出された遊技球が転動する転動面 U c 2 1 と、転動面 U c 2 1 に形成された可動装飾部 U c 3 0 を露出させるための開口部 U c 2 3 と、転動面 U c 2 1 の後端を形成する後壁部 U c 2 4 と、通路出口 U c 8 から排出された遊技球を可動装飾物である可動装飾部 U c 3 0 に向けて付勢するように傾斜する傾斜面 U c 2 5 と、転動面 U c 2 1 の幅方向の中央部に揺動してきた遊技球を前方へ案内する前方傾斜部 U c 2 7 と、前方傾斜部 U c 2 7 の前端に相当する中央排出部 U c 2 9 とを備える。

【 4 6 8 3 】

転動面 U c 2 1 は、左右両端および中央が山なり高く波打った形状をしている。さらに、中央の山部を挟む左右の谷部の面は、斜め前下がりになっており、中央山部の頭頂部は遊技盤 3 0 の奥前から手前側に向けて幅狭のテーパ状であり、かつ、前下がり傾斜する前方傾斜部 U c 2 7 が形成されている。可動装飾部 U c 3 0 の上面と開口部 U c 2 3 の周囲との高さがほぼ揃っている退避位置に位置するときは、通路出口 U c 8 から排出されて傾斜面 U c 2 5 を傾斜した遊技球は、そのときの勢いと方向とに応じて可動装飾部 U c 3 0 の上面を含めて転動面 U c 2 1 を転動する。このとき、遊技球は、可動装飾部 U c 3 0 の上面を転動して後壁部 U c 2 4 で弾かれて、中央山部の方向へ転動される。遊技球に勢いがあれば、中央山部を登り切り、前方傾斜部 U c 2 7 によって前方に付勢されて、中央排出部 U c 2 9 から遊技領域 3 0 a に排出される。

【 4 6 8 4 】

開口部 U c 2 3 は、転動面 U c 2 1 の谷部に形成された 4 個の開口部 U c 2 3 a , U c 2 3 b , U c 2 3 c , U c 2 3 d (総称するときは開口 U c 2 3 もと呼ぶ) である。開口 U c 2 3 は、可動装飾部 U c 3 0 の上面視の形状 (やや細長い六角形) よりもやや大きい相似形になるように形成されている。開口 U c 2 3 は、横並びに形成されている。開口部 U c 2 3 a は、可動装飾部 U c 3 0 a が往復可動部として動作するための空間を形成している。開口部 U c 2 3 b は、可動装飾部 U c 3 0 b が往復可動部として動作するための空間を形成している。開口部 U c 2 3 c は、可動装飾部 U c 3 0 c が往復可動部として動作するための空間を形成している。開口部 U c 2 3 d は、可動装飾部 U c 3 0 d が往復可動部として動作するための空間を形成している。

【 4 6 8 5 】

以下では、左側の開口 U c 2 3 について説明するが、右側の開口 U c 2 3 も左右対称に形成されている。開口部 U c 2 3 d は、最も中央山部寄りに形成され、六角形の長軸が遊技機正面を向くように形成されている。開口部 U c 2 3 c は、開口部 U c 2 3 d の左側に形成され、六角形の長軸が遊技機正面よりもやや右側を向くように形成されている。開口部 U c 2 3 b は、開口部 U c 2 3 c の左側に形成され、六角形の長軸が開口部 U c 2 3 c よりも右側を向くように形成されている。開口部 U c 2 3 a は、開口部 U c 2 3 b の左側に形成され、六角形の長軸が開口部 U c 2 3 b よりも右側を向くように形成されている。開口部 U c 2 3 の形状は、後述する可動装飾部 U c 3 0 による遊技球の転動態様への影響を考慮して種々の形状 (例えば上面視で円形、正方形、長方形など) 決定されている。

【 4 6 8 6 】

転動面 U c 2 1 における遊技球の転動態様について説明する。通路出口 U c 8 から排出されて傾斜面 U c 2 5 を下った遊技球は、誘導通路 U c 7 および通路出口 U c 8 から排出されたときの遊技球の勢いや傾斜面 U c 2 5 を通過する箇所に依じて、転動面 U c 2 1 を転動する経路が変わってくる。具体的には、遊技球の勢いが最も弱い (4 番目に強い) 場合は第 1 経路 U c 2 1 a を転動し易く、遊技球の勢いが次に弱い (3 番目に強い) 場合は第 2 経路 U c 2 1 b を転動し易く、遊技球の勢いが次に弱い (2 番目に強い) 場合は第 3 経路 U c 2 1 c を転動し易く、遊技球の勢いが次に弱い (1 番目に強い) 場合は第 4 経路 U c 2 1 d を転動し易い。

【 4 6 8 7 】

10

20

30

40

50

可動装飾部 U c 3 0 による影響を受けない場合、通路出口 U c 8 から排出されて傾斜面 U c 2 5 を下った遊技球は、後壁部 U c 2 4 に衝突および反射されて中央山部に乗り上げて、前方傾斜部 U c 2 7 に入って、中央排出部 U c 2 9 から排出され易い。すなわち、第 1 経路 U c 2 1 a を転動する遊技球は、後壁部 U c 2 4 の左側半分の中央付近で右斜め前方に反射されるため、中央山部の前方を乗り越えず、前方傾斜部 U c 2 7 に入り難い。しかし、第 2 経路 U c 2 1 b および第 3 経路 U c 2 1 c を転動する遊技球は、左側半分のやや右寄り付近で右斜め前方に反射されるので、中央山部の中央に乗り上げて、前方傾斜部 U c 2 7 の中央に入って、中央排出部 U c 2 9 から排出され易い。また、第 4 経路 U c 2 1 d を転動する遊技球は、後壁部 U c 2 4 の左側半分の右端付近で反射されるので、中央山部のやや奥側に乗り上げて、前方傾斜部 U c 2 7 の上部に入って、中央排出部 U c 2 9 から排出され易い。中央排出部 U c 2 9 から排出された遊技球は、高い確率で特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球する。本例では、可動装飾部 U c 3 0 による影響を受けない場合は、中央排出部 U c 2 9 から排出され易いようにしたが、前方傾斜部 U c 2 7 に入り難い態様を半分ずつになるようにしてもよい。そのような場合は、ステージ装置 U c 1 の動作不良が遊技に与える影響が大きくなるので、ステージ装置 U c 1 の組み付けの正確さがより一層求められる。

10

【 4 6 8 8 】

可動装飾部 U c 3 0 による影響を受ける場合について説明する。可動装飾部 U c 3 0 による影響を受ける場合とは、転動面 U c 2 1 を転動する遊技球が、転動面 U c 2 1 から突出した可動装飾部 U c 3 0 に衝突および反射して、中央山部を乗り越えられずに、中央排出部 U c 2 9 以外の箇所から前方に排出され易いことである。具体的には、第 1 経路 U c 2 1 a を転動する遊技球は、突出状態の第 1 可動装飾部 U c 3 0 a の左側面 U c 3 1 a に反射され、そのまま谷部を右前方に転動するので、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a には入球し難い。第 2 経路 U c 2 1 b を転動する遊技球は、突出状態の第 2 可動装飾部 U c 3 0 b の左側面 U c 3 1 b に反射され、谷部と中央山部との間を右前方に転動するので、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a には入球し難い。第 3 経路 U c 2 1 c を転動する遊技球は、突出状態の第 3 可動装飾部 U c 3 0 c の左側面 U c 3 1 c に反射され、中央山部の上り始めの箇所を右前方に転動するので、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a には入球し難い。第 4 経路 U c 2 1 d を転動する遊技球は、突出状態の第 4 可動装飾部 U c 3 0 d の左側面 U c 3 1 d に反射され、中央山部の中間の箇所を右前方に転動するので、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a にはやや入球し難い。

20

30

【 4 6 8 9 】

このように、可動装飾部 U c 3 0 による影響を受けない場合と、可動装飾部 U c 3 0 による影響を受ける場合とで、転動部 4 2 1 での遊技球の転動態様が異なる。本例では、可動装飾部 U c 3 0 による影響を受ける状態を通常状態（特図 1 用始動入賞装置 3 3 a には入球し難い状態）とし、可動装飾部 U c 3 0 による影響を受けない状態（特図 1 用始動入賞装置 3 3 a には入球し易い状態）を通常状態よりも有利な有利状態としている。

【 4 6 9 0 】

ステージ装置 U c 1 の組み立て態様について説明する。ステージ装置 U c 1 は、ステージ部 U c 2 0 と第 2 支持部 U c 5 0 との間に、可動装飾部 U c 3 0 と第 1 支持部 U c 4 0 とを挟み込んだ状態で、ネジ止めによって固定されることによって組み立てられる。

40

【 4 6 9 1 】

可動装飾部 U c 3 0 は、ステージ部 U c 2 0 に形成された開口 4 2 3 にわずかな隙間を残して挿入されるキャップ状のキャップ部 U c 3 1 が横一列に 4 つ連続している部材である。キャップ部 U c 3 1 は、ステージ部 U c 2 0 から露出する部位が、導光部材 U c 5 5 から導光された光を発散するように構成され、装飾部材として機能している。可動装飾部 U c 3 0 は、キャップ部 U c 3 1 の開口側に 1 開口につき 2 ～ 3 本の支持用突起 U c 3 2 が配設され、この支持用突起 U c 3 2 が第 1 支持部 U c 4 0 の上面に形成された支持用穴 U c 4 1 に挿入されることで、第 1 支持部 U c 4 0 の上面に位置決めされて支持（組み付け）されている。可動装飾部 U c 3 0 は、この支持状態で、後述する駆動部 U c 6 0 の

50

駆動力の供給および停止によって、開口U c 2 3から僅かに突出したり、開口U c 2 3の周面とほぼ同じ高さに戻ったりする所定の往復動作を行う往復動作部として機能している。可動装飾部U c 3 0は、キャップ部U c 3 1が、ステージ部U c 2 0などの遊技者に視認される部位を含めて、同じ有色もしくは無色の光透過性樹脂で成形するとよい。そのようにすれば、同じ揺動面U c 2 1であるように視認されていても、可動装飾部U c 3 0の動作態様によっては異なる転動を楽しませることができる。また、可動装飾部U c 3 0のキャップ部U c 3 1のみを異なる色に着色してもよい。そのようにすれば、可動装飾部U c 3 0の態様が遊技者に有利な態様か否かに注目を集めて、転動面U c 2 1での遊技をより一層楽しませることができる。

【4 6 9 2】

第1支持部U c 4 0は、第2支持部U c 5 0に配設された導光部材U c 5 5が挿入される挿入孔U c 4 2が形成されており、この挿入孔U c 4 2の周辺に上述した支持用穴U c 4 1が形成されている。また、第1支持部U c 4 0は、その一方の端部に、第2支持部U c 5 0に軸支されるための支軸U c 4 3と、後述する駆動部U c 6 0の駆動力を受ける駆動力受け部U c 4 4を備えている。

【4 6 9 3】

駆動部U c 6 0は、図4 0 3に示すように、駆動部ケースU c 6 1と、駆動部ケースU c 6 1に收容されるソレノイドU c 6 2と、ソレノイドU c 6 2のプランジャに固定された上下方向に駆動される上下可動板U c 6 3と、上下可動板U c 6 3に接続された回動アームU c 6 4と、回動アームU c 6 4の回動の中心となる支軸U c 6 5と、回動アームU c 6 4が変位した場合に回動アームU c 6 4を元の位置に戻す付勢力を発生させる板バネなどの弾性部材U c 6 6と、駆動部ケースU c 6 1の上面に形成され、回動アームU c 6 4の先端が出入りする開口U c 6 7と、駆動部ケースU c 6 1を第2支持部U c 5 0にネジ止めによって固定するためのネジ孔が形成された締結部U c 6 8と、ステージ装置U c 1に組み付けられた状態の駆動部ケースU c 6 1を第1フレームU c 3の下側載置部U c 3 aの奥面にネジ止めによって固定するためのネジ孔が形成された締結部U c 6 9とを備える。

【4 6 9 4】

ソレノイドU c 6 2は、プランジャの先端を下方に向けて取り付けられており、非通電時にはプランジャに備えられた戻しバネの復元力によって上下可動板U c 6 3がソレノイド本体の近傍に位置している。プランジャの後端は、ソレノイド本体の後端から付き出ている。また、ソレノイドU c 6 2は、通電時には上下可動板U c 6 3がソレノイド本体から離れた離間位置に変位される。上下可動板U c 6 3が離間位置に変位されると、回動アームU c 6 4の先端は、駆動力受け部U c 4 4から離されて、開口U c 6 7の近傍まで戻される。上下可動板U c 6 3が近傍位置に変位されると、回動アームU c 6 4の先端は、開口部4 6 7の近傍から駆動力受け部U c 4 4に向けて突出されて、駆動力受け部U c 4 4に駆動力を伝達する。これにより、通常時において駆動力受け部U c 4 4を介して第1支持部U c 4 0が回動変位され、第1支持部U c 4 0に接続された可動装飾部U c 3 0も回動変位される。

【4 6 9 5】

第2支持部U c 5 0の組み立て態様について説明する。第2支持部U c 5 0は、大きく分けて、ベースとなるベース部材U c 5 1と、ベース部材U c 5 1に取り付けられる発光基板U c 5 2と、発光基板U c 5 2をベース部材U c 5 1に取り付けるための発光基板取付用部材U c 5 3と、ベース部材U c 5 1、発光基板U c 5 2および発光基板取付用部材U c 5 3を覆うカバー部材U c 5 4と、発光基板U c 5 2から発せられた光を導く導光部材U c 5 5と、導光部材U c 5 5をベース部材U c 5 1に取り付けるための導光部材取付用部材U c 5 6とを備える。発光基板U c 5 2は、実施例1などで上述した保留ランプ4 0 cを点灯させるための発光基板であってもよい。すなわち、発光基板U c 5 2のLEDによって点灯される可動装飾部U c 3 0のキャップ部U c 3 1は、保留ランプであってもよい。具体的には、4つ横並びのキャップ部U c 3 1を、左側から順に1～4の保留ラン

10

20

30

40

50

ブにそれぞれ対応させる。このように構成すれば、例えば後述するように、左から4つ目の可動装飾部U c 3 0が点灯し、その点灯がスーパーリーチEを示す色（例えば赤色）であった場合、当該スーパーリーチEに係る変動表示中に、可動装飾部U c 3 0が退避位置に位置する有利な状態になることが示唆される。

【4696】

ベース部材U c 5 1は、第1支持部U c 4 0の支軸4 0 3を保持する軸受け部U c 5 1 aと、発光基板U c 5 2と発光基板取付用部材U c 5 3とカバー部材U c 5 4とをネジ止めによって固定するための締結部U c 5 1 bとを備える。発光基板U c 5 2は、導光部材U c 5 5側に光を発するLED U c 5 2 aと、締結部U c 5 1 bに連通した状態でネジ止めによって固定するための締結部U c 5 2 bとを備える。発光基板取付用部材U c 5 3は、LED U c 5 2 aから発光された光を各導光部材U c 5 5に案内するように4箇所に形成された筒状の光ガイド部U c 5 3 aと、締結部U c 5 1 b，締結部U c 5 2 bに連通する締結部U c 5 3 bとを備える。カバー部材U c 5 4は、光透過性樹脂で形成された部材であって、締結部U c 5 1 b，締結部U c 5 3 bに連通する締結部U c 5 4 bを備える。導光部材取付用部材U c 5 6は、導光部材U c 5 5が横一列に並んだ状態で挿入される挿入孔と、締結部U c 5 1 b，締結部U c 5 2 b，締結部U c 5 3 b，締結部U c 5 4 bと連通する締結部U c 5 6 bとを備える。

【4697】

このように、ベース部材U c 5 1と発光基板U c 5 2と発光基板取付用部材U c 5 3とカバー部材U c 5 4と導光部材U c 5 5と導光部材取付用部材U c 5 6とが正しく組み立てられることによって、ステージ装置U c 1を正しく組み立てるための第2支持部U c 5 0を構成することができる。もし仮に、ベース部材U c 5 1と発光基板U c 5 2と発光基板取付用部材U c 5 3とカバー部材U c 5 4と導光部材U c 5 5と導光部材取付用部材U c 5 6とが正しく組み立てられていなければ、これらの部材間に不要な隙間が生じるなどして、正しい第2支持部U c 5 0を構成することはできない。そのため、正しく組み立てられなかった第2支持部U c 5 0を用いてステージ装置U c 1を組み立てようとすると、第1支持部U c 4 0の支軸U c 4 3が第2支持部U c 5 0の軸受け部U c 5 1 aに正しく収まらないなどのため、ステージ装置U c 1を正しく組み立てることはできない。なお、一応組み立てることができたとしても、ステージ装置U c 1では部品間に不要な隙間が生じてしまい、可動装飾部U c 3 0を動作させる際に、転動面U c 2 1と同じ高さ（退避位置）にしようとしても、浮き上がってしまい、可動装飾部U c 3 0が有利状態であるにも関わらず、遊技者に不利な態様となる恐れがある。このような組み立てを許容するような不良が残ってしまうことがある。このような不良をも検出できるように以下の検出機構を用いることが望ましい。

【4698】

ステージ装置U c 1の組み立て状態を検出する構成について図409および図410を参照して説明する。図409(a)(b)(c)は、支軸取付検出部U c 5 1 cの要部、機能ブロック部、役物エラー発生の表示態様である。図410は、役物エラー判別処理を示すフローチャートである。

【4699】

第2支持部U c 5 0は、正しい第1支持部U c 4 0が取り付けられているか、または、第1支持部U c 4 0が正しく取り付けられているかどうかを検出する構成を備える。具体的には、第2支持部460のベース部材U c 5 1は、第1支持部U c 4 0の支軸U c 4 3が軸受け部U c 5 1 aに収まっているかどうかを検出する支軸取付検出部U c 5 1 cを備えている。例えば、支軸取付検出部U c 5 1 cは、軸受け部U c 5 1 aの対向する位置に配設された発光素子と受光素子からなるフォトセンサである。ステージ装置U c 1が光透過性樹脂で成形されている場合は、正しく取り付けられた場合の発光素子と受光素子との間にくる箇所に、遮光部材（被検出部）を配置するとよい。また、フォトセンサと被検出部との発光と受光を行うことができる範囲を狭くすることで、正確に取り付けられなかった場合に、取り付け不良を検出し易くしてもよい。また、支軸取付検出部U c 5 1 cは、

支軸 U c 4 3 の左右両端にそれぞれ設けるとよい。そうすれば、支軸 U c 4 3 の左右のいずれか一方で取り付け不良が生じて、それぞれ検出することができる。

【 4 7 0 0 】

支軸取付検出部 U c 5 1 c は、支軸 U c 4 3 が軸受け部 U c 5 1 a に収まると、信号をサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 に送信する。サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、受信した信号レベルに基づき、正しい第 1 支持部 U c 4 0 が正しく第 2 支持部 U c 5 0 に取り付けられているか否かを判断するための支軸取付エラー判断部を備える。支軸取付エラー判断部は、正しい第 1 支持部 U c 4 0 が正しく第 2 支持部 4 6 0 に取り付けられていないと判断された場合、第 3 図柄表示装置 4 2 に役物エラーが発生したことを表示させる指示コマンドを表示制御装置 4 5 に送信するための取付エラー表示指示部を備える。

10

【 4 7 0 1 】

第 3 図柄表示装置 4 2 には、役物エラー表示指示コマンドが送られた場合、例えば、表示画面の隅に「役物エラー発生」のような役物エラー画像 U c 7 1 が表示される。

【 4 7 0 2 】

図 4 1 0 を参照して、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 が行う役物エラー判断処理について説明する。

【 4 7 0 3 】

ステップ U c 1 0 1 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、後述する支軸取付エラーフラグがオンであるか否かを判断する。支軸取付エラーフラグがオンであれば、すでに第 1 支持部 U c 4 0 と第 2 支持部 U c 5 0 とが正常に取り付けられていない役物取付エラーが発生しているので、ステップ U c 1 0 5 に進む。支軸取り付けエラーフラグがオフであれば、ステップ U c 1 0 2 に進む。

20

【 4 7 0 4 】

ステップ U c 1 0 2 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、支軸取付検出部 U c 5 1 c によって支軸 U c 4 3 が検出されたか否かを判断する。つまり、第 1 支持部 U c 4 0 が第 2 支持部 U c 5 0 に正しく取り付けられたか否かを判断する。支軸取付検出がある（正しく取り付けられている）場合は本処理を終了し、そうでない場合はステップ U c 1 0 3 に進む。

【 4 7 0 5 】

ステップ U c 1 0 3 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、第 3 図柄表示装置 4 2 に役物取付エラーを表示させるための指示コマンドを表示制御装置 4 5 に送信する。ステップ U c 1 0 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、役物取付エラーフラグをオンにする。これにより、この役物取付エラーが解消されるまで（つまり、第 1 支持部 U c 4 0 が第 2 支持部 U c 5 0 に正しく取り付けられるまで）第 3 図柄表示装置 4 2 には役物取付エラーが継続して表示される。

30

【 4 7 0 6 】

ステップ U c 1 0 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、役物取付エラー解除スイッチが押下されたか否かを判定する。役物取付エラー解除スイッチは、例えば、サブ制御装置 2 6 2 の基板ボックスの遊技機正面視での裏面側などに設けられている。役物取付エラー解除スイッチの押下が検出されれば、検出信号がサブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 に送信されるように構成されている。エラー解除スイッチの押下があればステップ U c 1 0 6 に進む。ステップ U c 1 0 6 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、役物取付エラー表示解除指示コマンドをセットする。エラー解除スイッチの押下がなければ本処理を終了する。

40

【 4 7 0 7 】

このように、役物取付エラー解除スイッチの押下があるまで第 3 図柄表示装置 4 2 には役物取付エラーが継続して表示される。その一方で、役物取付エラーが発生していても、遊技者に影響を与えない遊技の最中である場合など、遊技者が役物取付エラー状態を承知の上で遊技を続けたい場合もあるので、そのような場合には、強制的に役物取付エラー表示を消去できるようにしているので、遊技の状況や遊技者の希望に柔軟に対応することが

50

できる。

【4708】

ステージ装置Uc1と第1フレームUc3との取り付け状態を検出する構成について図411および図412を参照して説明する。図411(a)(b)(c)は、ステージ取付検出部Uc3の要部、機能ブロック部、ステージ取付エラー発生の表示態様である。図412は、ステージ取付エラー判別処理を示すフローチャートである。

【4709】

ステージ装置Uc1は、センターフレーム47Aの下部において、第1フレームUc3と第2フレームUc4とに挟まれるように配設されている。具体的には、ステージ装置Uc1は、第1フレームUc3の下側載置部Uc3aに載置された状態で第1フレームUc3にネジ止めによって固定されている。ステージ装置Uc1に設けられる締結部Uc69と第1フレームUc3に設けられる締結部Uc3bにネジが挿入されることによって固定される。ネジ頭側に位置する締結部Uc69は、ステージ装置Uc1の外側面(駆動部Uc60の外側面)に設けられている。ネジ先端側に位置する締結部Uc3bは、第1フレームUc3の下側載置部Uc3aの側壁面に設けられている。

【4710】

また、第1フレームUc3には、図400に示すように、ステージ装置Uc1が第1フレームUc3に取り付けられことを検出するためのステージ取付検出部Uc3が設けられている。ステージ取付検出部Uc3は、フォトセンサであって、投光素子および受光素子が第1フレームUc3の下側載置部Uc3aの奥面に配設されている。ステージ取付検出部Uc3によって検出されるステージ取付被検出部Uc3dは、図401に示すように、ステージ装置Uc1の前面側(駆動部Uc60の前面側)に設けられる被検出部位であって、下側載置部Uc3aに取り付けられた状態でステージ取付被検出部Uc3dがフォトセンサによって検出されるように構成されている。

【4711】

ステージ取付検出部Uc3は、サブ制御装置262のCPU551に接続されており、ステージ取付検出部Uc3がステージ取付被検出部Uc3dを検出しているか否かは、サブ制御装置262のCPU551によって判定できるように構成されている。また、後述するように、パチンコ機10の電源がONされた状態でステージ取付検出部Uc3がステージ取付被検出部Uc3dを検出していない場合には、第3図柄表示装置42に「役物部品が取り付けられていません」というような役物取付エラー画像Uc72が表示されるように構成されている。これによって、ステージ装置Uc1が第1フレームUc3に取り付けされていない状態や、誤ったステージ装置が第1フレームUc3に取り付けられた状態を検出することができる。また、ステージ装置Uc1が正しく組み立てられていない状態で第1フレームUc3に取り付けられた場合には、ステージ取付検出部Uc3に対するステージ取付被検出部Uc3dの位置関係に誤差が生じるため、ステージ取付検出部Uc3がステージ取付被検出部Uc3dを検出できなくなる。これによって、上述した支軸Uc43とは異なる部分に役物取付エラーが発生した場合にも、これをステージ取付エラーとして検出することができる。また、ステージ取付検出部Uc3は、下側載置部Uc3aの上下左右の異なる箇所に複数設けるとよい。例えば、下側載置部Uc3aに水平方向に少なくとも2つ設ければ、ステージ装置Uc1の取り付け不良が生じて、ステージ装置Uc1が傾いて取り付けられた場合にも、これを検出することができる。

【4712】

図412を参照して、サブ制御装置262のCPU551が行うステージ取付エラー判別処理について説明する。

【4713】

ステップUc201では、サブ制御装置262のCPU551は、後述するステージ取付エラーフラグがオンであるか否かを判断する。ステージ取付エラーフラグがオンであれば、すでに上述したようなステージ装置Uc1と第1フレームUc3との取り付けが正常でないステージ取付エラーが発生しているので、ステップUc205に進む。ステージ取

り付けエラーフラグがオフであれば、ステップU c 2 0 2に進む。

【4714】

ステップU c 2 0 2では、サブ制御装置262のCPU551は、ステージ取付検出部U c 3 cによってステージ取付被検出部U c 3 dが検出されたか否かを判断する。つまり、ステージ装置U c 1が第1フレームU c 3に正しく取り付けられたか否かを判断する。ステージ取付検出がある（正しく取り付けられている）場合は本処理を終了し、そうでない場合はステップU c 2 0 3に進む。

【4715】

ステップU c 2 0 3では、サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42にステージ取付エラーを表示させるための指示コマンドを表示制御装置45に送信する。ステップU c 2 0 4では、サブ制御装置262のCPU551は、ステージ取付エラーフラグをオンにする。これにより、このステージ取付エラーが解消されるまで（つまり、ステージ装置U c 1と第1フレームU c 3との取り付けが正常になるまで）第3図柄表示装置42にはステージ取付エラーが継続して表示される。

10

【4716】

ステップU c 2 0 5では、サブ制御装置262のCPU551は、ステージ取付エラー解除スイッチが押下されたか否かを判定する。ステージ取付エラー解除スイッチは、例えば、サブ制御装置262の基板ボックスの遊技機正面視での裏面側などに設けられている。ステージ取付エラー解除スイッチは、上述した役物エラー解除スイッチと兼用されていてもよい。ステージ取付エラー解除スイッチの押下が検出されれば、検出信号がサブ制御装置262のCPU551に送信されるように構成されている。ステージ取付エラー解除スイッチの押下があればステップU c 2 0 6に進む。ステップU c 2 0 6では、サブ制御装置262のCPU551は、ステージ取付エラー表示解除指示コマンドをセットする。ステージ取付エラー解除スイッチの押下がなければ本処理を終了する。

20

【4717】

このように、ステージ取付エラー解除スイッチの押下があるまで第3図柄表示装置42にはステージ取付エラーが継続して表示される。その一方で、ステージ取付エラーが発生していても、遊技者に影響を与えない遊技の最中である場合など、遊技者がステージ取付エラー状態を承知の上で遊技を続けたい場合もあるので、そのような場合には、強制的にステージ取付エラー表示を消去できるようにしているので、遊技の状況や遊技者の希望に柔軟に対応することができる。

30

【4718】

可動装飾部U c 3 0の動作状態を検出する構成について図413および図414を参照して説明する。図413(a)(b)(c)は、役物動作位置検出部U c 6 4 a等の要部、機能ブロック部、役物動作エラー発生の表示態様である。図414は、役物動作エラー判別処理を示すフローチャートである。

【4719】

この可動装飾部U c 3 0の動作状態を検出する構成によって、可動装飾部U c 3 0が動作時間に従って動作を行っているか否かが判別される。これによって、可動装飾部U c 3 0が動作時間に達したにも関わらず、本来の動作を行っていない状態が発生した場合に、これを検出することができる。とくに、可動装飾部U c 3 0の動作は、転動面U c 2 1を転動する遊技球に影響を与えるので、不正な手段によって可動装飾部U c 3 0の動作を為そうとする恐れがあるため、このような不正な行為を低減することができる。

40

【4720】

可動装飾部U c 3 0の動作状態を検出する構成は、例えば駆動部U c 6 0に備えられる。具体的には、駆動部U c 6 0は、例えば回動アームU c 6 4の動作範囲に含まれる2箇所、すなわち、回動アームU c 6 4が可動装飾部U c 3 0を突出させる時の二点鎖線に示す役物突出位置と、回動アームU c 6 4が可動装飾部U c 3 0を突出させない時の役物退避位置とに、回動アームU c 6 4が存在するか否かを検出する検出部を備える。役物突出位置に回動アームU c 6 4が存在するか否かを検出する検出部を役物突出位置検出部U c

50

64aと呼び、役物退避位置に回動アームUc64が存在するか否かを検出する検出部を役物退避位置検出部Uc64bと呼ぶ。

【4721】

役物突出位置検出部Uc64a、役物退避位置検出部Uc64bは、例えばフォトセンサであり、駆動部ケースUc61の前後もしくは左右に発光素子、受光素子を備えて、回動アームUc64が存在するか否かを検出する。役物突出位置検出部Uc64a、役物退避位置検出部Uc64bが回動アームUc64を検出した場合、それぞれ別の信号がサブ制御装置262のCPU551に出力される。サブ制御装置262のCPU551は、回動アームUc64が遊技者にとって有利な状態に変化させられている時間を計測するタイマー機能を備えている。このタイマー機能を役物動作時間タイマーと呼ぶ。回動アームUc64が遊技者にとって有利な状態は、本実施例では、回動アーム64が退避位置に位置することで、可動装飾部Uc30が転動面Uc21と同じ位置に下がり、転動面Uc21での遊技球の転動に遊技者に不利な影響を与え難い状態である。

10

【4722】

サブ制御装置262のCPU551は、役物突出位置検出部Uc64a、役物退避位置検出部Uc64b、役物動作時間タイマーによって、不正な手段によって可動装飾部Uc30の突出が妨げられる役物動作エラーが発生していないかどうか判別している。役物動作エラーが発生した場合、サブ制御装置262のCPU551から表示制御装置45や音声出力制御装置47に対して、この役物動作エラーを報知するための指示コマンドを送る。表示制御装置45や音声出力制御装置46は、この役物動作エラーを表示または音声出力するための役物動作エラー報知部をそれぞれ備える。

20

【4723】

役物動作エラーは、例えば第3図柄表示装置42に、「役物動作エラー発生」のような役物動作エラー画像Uc73が表示される。役物動作エラー画像Uc73は、エラー発生時点で表示されている画面（例えば変動表示中画面）よりも手前側もしくは最も手前側に表示される。また、役物動作エラーは、例えば音出力部24aから、「役物動作エラー発生」のような役物動作エラー音声出力される。役物動作エラー音声は、エラー発生時点で出力されている音声よりも大きい音量で出力される。エラー発生時点で出力されている音量を小さくしてもよい。これらにより、役物動作エラーの発生が気付かれ易くなっている。

30

【4724】

図414を参照して、サブ制御装置262のCPU551が行う役物動作エラー判別処理について説明する。

【4725】

ステップUc301では、サブ制御装置262のCPU551は、後述する役物動作エラーフラグがオンであるか否かを判断する。役物動作エラーフラグがオンであれば、すでに上述したような可動装飾部Uc30の動作状態のエラーが発生しているので、ステップUc304に進む。役物動作エラーフラグがオフであれば、ステップUc302に進む。

【4726】

ステップUc302では、サブ制御装置262のCPU551は、役物退避位置検出部Uc64bによって回動アームUc64が検出されたか否かを判断する。つまり、可動装飾部Uc30が転動面Uc21での遊技球の転動に対して遊技者に不利な影響を与えないように動作している状態か否かを判断する。回動アームUc64が役物退避位置にいる場合はステップUc303に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

40

【4727】

ステップUc303では、サブ制御装置262のCPU551は、回動アームUc64が役物退避位置にいる時間が予め定められた時間（役物動作時間）を経過したか否かを判断する。つまり、可動装飾部Uc30が転動面Uc21での遊技球の転動に対して遊技者に不利な影響を与えないように動作している時間が役物動作時間内であるか否かを判断する。役物動作時間を経過した場合は、ステップUc304に進み、そうでない場合は本処

50

理を終了する。

【4728】

ステップUc304では、サブ制御装置262のCPU551は、役物突出位置検出部によって回動アームUc64が検出されたか否かを判断する。つまり、可動装飾部Uc30が通常の状態（突出位置）に、すなわち、転動面Uc21での遊技球の転動に対して遊技者に不利な影響を与えるように動作している状態か否かを判断する。回動アームUc64が役物突出位置にいない場合はステップUc305に進み、役物突出位置にいる場合はステップUc307に進む。

【4729】

ステップUc305では、サブ制御装置262のCPU551は、第3図柄表示装置42または音声出力制御装置46に役物動作エラーを報知させるための指示コマンドを第3図柄表示装置42または音声出力制御装置46に送信する。ステップUc306では、サブ制御装置262のCPU551は、役物動作エラーフラグをオンにする。これにより、この役物動作エラーが解消されるまで（つまり、可動装飾部Uc30が役物動作位置に戻るまで）第3図柄表示装置42や音声出力制御装置46は役物動作エラーが継続して報知される。

【4730】

ステップUc307では、サブ制御装置262のCPU551は、役物動作エラーフラグがオンであるか否かを判断する。ステップUc304で回動アームUc64が役物突出位置にいることが検出されており、このステップUc307にて役物動作エラーフラグがオンである場合は、役物動作エラーが解消されているため、ステップUc308に進む。そうでない場合は本処理を終了する。

【4731】

ステップUc308では、サブ制御装置262のCPU551は、役物動作エラー報知を解除するための指示コマンドを第3図柄表示装置42または音声出力制御装置46に送信する。ステップUc309では、サブ制御装置262のCPU551は、役物動作エラーフラグをオフにして、本処理を終了する。

【4732】

このように、可動装飾部Uc30が不正な手段によって役物動作時間を越えて転動面Uc21での遊技球の転動に対して遊技者に有利な影響を与えられている場合は、役物動作エラーを報知し、不正な手段の行使が排除されるまで、第3図柄表示装置42や音出力部24aには役物動作エラーが継続して報知されるので、可動装飾部Uc30に対する不正行為を低減することができる。

【4733】

可動装飾部Uc30を動作させる処理について図415を用いて説明する。図415は、可動装飾部動作制御処理を示すフローチャートである。可動装飾部動作制御処理は、例えばサブ制御装置262のCPU551が通常処理（その中の演出実行管理処理の一部）として行う。

【4734】

ステップUc401では、サブ制御装置262のCPU551は、後述する左可動装飾部動作中フラグがオンであるか否かを判断する。左可動装飾部動作中フラグがオフであればステップ402に進み、オンであればステップUc411に進む。

【4735】

ステップUc402では、サブ制御装置262のCPU551は、後述する右可動装飾部動作中フラグがオンであるか否かを判断する。右可動装飾部動作中フラグがオフであればステップUc403に進み、そうでなければステップUc415に進む。

【4736】

ステップUc403では、サブ制御装置262のCPU551は、特図1大当たりスーパーリーチEもしくは特図1外れスーパーリーチEに係る変動パターンコマンドを受信したか否かを判断する。つまり、特図1の変動パターンのうち特定のリーチ演出（例えば特

10

20

30

40

50

図 1 スーパーリーチ E) を実行する変動パターンが実行されるか否かを判断する。特図 1 スーパーリーチ E に係る変動パターンコマンドを受信した場合は、ステップ U c 4 0 4 に進み、そうでない場合はステップ U c 4 0 7 に進む。

【 4 7 3 7 】

ステップ U c 4 0 4 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、特図 1 始動入賞装置 3 3 a への入球に基づく特図 1 保留が 4 個になったか否かを判断する。これにより、スーパーリーチ E に係る変動パターンコマンドを受信した場合であって、このスーパーリーチ E の変動表示中に特図 1 の 4 個目の保留となった場合に、可動装飾部 U c 3 0 を動作させることができる。特図 1 保留が 4 個である場合はステップ U c 4 0 5 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

10

【 4 7 3 8 】

ステップ U c 4 0 5 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、可動装飾部 U c 3 0 のうち遊技機正面視で左側に位置する可動装飾部 U c 3 0 を、その先端部が転動面 U c 2 1 よりも上方に付きだした突出位置から転動面 U c 2 1 と同じ高さに引き込んだ退避位置へ変位させる。具体的には、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、左側の可動装飾部 U c 3 0 を変位させる左側のソレノイド U c 6 2 に電圧を印加して、プランジャを押し出して、左側の可動装飾部 U c 3 0 を退避位置に変位させる。ステップ U c 4 0 6 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、左可動装飾部動作中フラグをオンにして、本処理を終了する。

【 4 7 3 9 】

ステップ U c 4 0 7 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、特図 2 の変動パターンコマンドを受信したか否かを判断する。受信していなければ本処理を終了する。ここで、特図 2 では、例えばすべての変動パターンコマンドを受信した場合のように、特図 1 よりも高い頻度で可動装飾部 U c 3 0 が動作するようにしている。特図 2 始動入賞装置 3 3 b は、確変状態または時短状態中に入賞頻度が高くなるので、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a の下方側に特図 2 用始動入賞装置 3 3 b が配置されるような盤面構成であって、盤面構成が中央排出部 U c 2 9 から排出された遊技球が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b にも入球可能となるように構成されており、遊技領域 3 0 の釘配設領域からよりもステージ部 U c 2 0 からの方が特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に入球させ易いように構成されていれば、特図 2 の変動パターンコマンドを受信した場合に可動装飾部 U c 3 0 が動作するように設定することで、高い頻度で開放する特図 2 用始動入賞装置 3 3 b に遊技球を入球させ易くなる。特図 2 の変動パターンコマンドを受信した場合はステップ U c 4 0 8 へ進み、そうでない場合は本処理を終了する。なお、特図 2 においても特図 1 と同様にスーパーリーチ E に係る変動パターンコマンドを受信したことを条件としてもよい。

20

30

【 4 7 4 0 】

ステップ U c 4 0 8 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、特図 2 保留が 4 個であるか否かを判断する。これにより、特図 2 の変動パターンコマンドを受信した場合であって、その変動表示中に特図 2 の 4 個目の保留となった場合に、可動装飾部 U c 3 0 を動作させることができる。特図 2 保留が 4 個であればステップ U c 4 0 9 に進み、そうでなければ本処理を終了する。

40

【 4 7 4 1 】

ステップ U c 4 0 9 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、可動装飾部 U c 3 0 のうち遊技機正面視で右側に位置する可動装飾部 U c 3 0 を、その先端部が転動面 U c 2 1 よりも上方に付きだした突出位置から転動面 U c 2 1 と同じ高さに引き込んだ退避位置へ変位させる。具体的には、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、右側の可動装飾部 U c 3 0 を変位させる右側のソレノイド U c 6 2 に電圧を印加して、プランジャを押し出して、右側の可動装飾部 U c 3 0 を退避位置に変位させる。ステップ U c 4 1 0 では、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、右可動装飾部動作中フラグをオンにして、本処理を終了する。

【 4 7 4 2 】

50

ステップU c 4 1 1では、サブ制御装置262のCPU551は、左可動装飾部動作中フラグがオンである期間に特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入球したか否か（例えば4球入球検出したか否か）を判断する。この期間に特図1用始動入賞装置33aに遊技球の入球があればステップU c 4 1 2へ進み、そうでなければステップU c 4 1 4に進む。なお、この例では、可動装飾部U c 3 0の退避動作を終える条件は、入球検出数として、他の条件、例えば退避動作の契機となったスーパーリーチEの変動表示の終了や、単に所定時間の経過（ステップU c 4 1 4）を条件としてもよい。

【4743】

ステップU c 4 1 2では、サブ制御装置262のCPU551は、左側の可動装飾部U c 3 0を突出位置に引き上げるために、ソレノイドU c 6 2への電圧の印加を止める。これにより、ソレノイドU c 6 2のプランジャが引き込まれて、可動装飾部U c 3 0が突出位置に引き上がる。ステップU c 4 1 3では、サブ制御装置262のCPU551は、左可動装飾部動作中フラグをオフにして本処理を終了する。

【4744】

ステップU c 4 1 4では、サブ制御装置262のCPU551は、左側のソレノイドU c 6 2への電圧印加を開始してから30秒を経過したか否かを判断する。30秒を経過していれば上述したステップU c 4 1 2へ進み、そうでない場合は本処理を終了する。つまり、可動装飾部U c 3 0が動作開始してから30秒を経過しても可動装飾部U c 3 0が突出位置に戻らない場合は、強制的に終了させることができる。これにより、可動装飾部U c 3 0が定められた時間以上に退避位置にいないことで、遊技者に有利な状態になり過ぎないようにすることができる。

【4745】

ステップU c 4 1 5では、サブ制御装置262のCPU551は、右可動装飾部動作中フラグがオンである期間に特図2用始動入賞装置33aに遊技球が入球したか否か（例えば4球入球検出したか否か）を判断する。この期間に特図2用始動入賞装置33bに遊技球の入球があればステップU c 4 1 6へ進み、そうでなければステップU c 4 1 8に進む。

【4746】

ステップU c 4 1 6では、サブ制御装置262のCPU551は、右側の可動装飾部U c 3 0を突出位置に引き上げるために、右側のソレノイドU c 6 2への電圧の印加を止める。これにより、右側のソレノイドU c 6 2のプランジャが引き込まれ、右側の可動装飾部U c 3 0が突出位置に引き上がる。ステップU c 4 1 7では、サブ制御装置262のCPU551は、右可動装飾部動作中フラグをオフにして本処理を終了する。

【4747】

ステップU c 4 1 8では、サブ制御装置262のCPU551は、右側のソレノイドU c 6 2への電圧印加を開始してから30秒を経過したか否かを判断する。30秒を経過していれば上述したステップU c 4 1 6へ進み、そうでない場合は本処理を終了する。つまり、右側の可動装飾部U c 3 0が動作開始してから30秒を経過しても右側の可動装飾部U c 3 0が突出位置に戻らない場合は、可動装飾部U c 3 0を変位させる演出を強制的に終了させることができる。これにより、可動装飾部U c 3 0が定められた時間以上に退避位置にいないことで、遊技者に有利な状態になり過ぎないようにすることができる。

【4748】

<変形例1> 上述した実施例では、左側の可動装飾部U c 3 0と右側の可動装飾部U c 3 0の2つに分けて説明していたが、可動装飾部U c 3 0を1つとしてもよい。1つの可動装飾部U c 3 0も、転動面U c 2 1での遊技球が転動する態様に影響を与えるように作用する。この場合、1つの可動装飾部U c 3 0は、特図1用始動入賞33aへの遊技球の入球と特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球のいずれに基づいても動作してもよいし、片方のみに基づいて動作してもよい。

【4749】

<変形例2> 上述した実施例では、左側の可動装飾部U c 3 0は特図1用始動入賞装置

33aへの遊技球の入球に基づく抽選の結果が所定条件（例えば大当たりスーパーリーチEまたは外れスーパーリーチEの変動パターンであること）が成立した場合に動作し、右側の可動装飾部Uc30は特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づき所定条件（例えば特図2のすべての変動パターン）が成立した場合に動作していたが、特図1の所定条件と特図2の所定条件とを両方とも大当たりまたは外れスーパーリーチEの変動パターンであることとしてもよい。

【4750】

＜変形例3＞上述した実施例では、特図1と特図2の変動パターン選択用テーブルを共通のものとしていたが、特図1と特図2の変動パターン選択用テーブルとを別々にしてもよい。例えば、特図2の変動パターン選択用テーブルでは、スーパーリーチEが特図1の変動パターン選択用テーブルよりも選択され易いように変動種別カウンタCS2を設定してもよい。その場合、上述した特図1の所定条件と特図2の所定条件とを両方ともスーパーリーチEの変動パターンであっても、特図2のスーパーリーチEの方が特図2のスーパーリーチEよりも選択され易い。そのため、特図1と特図2とが同じ変動パターンを所定条件としても、左側の可動装飾部Uc30と右側の可動装飾部Uc30とで動作の頻度もしくは発生し易さを異ならせることができる。

10

【4751】

＜変形例4＞上述した実施例では、右側の可動装飾部Uc30は特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づき所定条件（例えば特図2の入賞）が成立した場合に動作していたが、右側の可動装飾部Uc30は特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球を発生させる契機となる普通図柄用始動口34の遊技球の通過に基づき所定条件（例えば普通図柄の当選結果の発生）が成立した場合に動作させてもよい。

20

【4752】

＜変形例5＞上述した実施例では、左側および右側の可動装飾部Uc30を動作させる所定条件は、変動パターンに関する条件と保留の数に関する条件であったが、変動パターンに関する条件のみでもよいし、保留の数に関する条件のみでもよい。

【4753】

＜変形例6＞上述した実施例では、左側の可動装飾部Uc30と右側の可動装飾部Uc30とは同じ形状および大きさであったが、異なる形状や大きさであってもよい。例えば、左側の可動装飾部Uc30を右側の可動装飾部Uc30よりも大きくすると、左側の可動装飾部Uc30が動作する方が右側の可動装飾部Uc30が動作するよりも転動面Uc21での遊技球が転動する態様に与える影響が大きい。つまり、左側の可動装飾部Uc30が動作すると転動面Uc21を転動する遊技球は入賞しにくい、右側の可動装飾部Uc30が動作しても転動面Uc21を転動する遊技球はそれほど入賞しにくくならない。形状についても同様である。

30

【4754】

＜変形例7＞上述した実施例では、左側の可動装飾部Uc30と右側の可動装飾部Uc30とは同じ奥行きで配設されていたが、左側の可動装飾部Uc30と右側の可動装飾部Uc30とで奥行きを異ならせてもよい。例えば、左側の可動装飾部Uc30を右側の可動装飾部Uc30よりも手前側に配設することで、センターフレーム47Aの左側の通路出口Uc8から排出される遊技球が左側の可動装飾部Uc30に衝突する地点と、センターフレーム47Aの右側の通路出口Uc8から排出される遊技球が右側の可動装飾部Uc30に衝突する地点との位置関係が異なるため、転動面Uc21を転動する遊技球の入賞し易さに変化を付けることができる。

40

【4755】

＜変形例8＞上述した実施例では、左側の可動装飾部Uc30と右側の可動装飾部Uc30とは同じ回転方向での駆動力受け部Uc44の回転に伴って動作していたが、左側の可動装飾部Uc30と右側の可動装飾部Uc30との向き（並び方向）を変化させる場合には、左側の駆動力受け部Uc44の回転軸と右側の駆動力受け部Uc44の回転軸とを異ならせてもよい。左側の可動装飾部Uc30と右側の可動装飾部Uc30との向きを変

50

化させることで、左側と右側とで転動面 U c 2 1 を転動する遊技球の入賞し易さをさらに変化することができる。

【 4 7 5 6 】

＜変形例 8＞ 上述した実施例では、可動装飾部 U c 3 0 を退避位置に動作させる演出は、実施例 7 8，実施例 7 9 も同様であるが、変動中に所定条件（例えば所定数の保留が貯まる）もしくは抽選の結果が所定条件を満たした（例えば特定のスーパーリーチであった）場合に実行されていたが、変動中や抽選の結果以外の条件を満たした場合に実行してもよい。例えば、大当たりラウンド遊技中の所定タイミング（例えば所定ラウンド）で行われる、当該大当たりラウンド 8 R で終わるかそれ以上続くかが分かるラウンド昇格演出において実行してもよい。例えば、告知役物 U を繰り返し上下動させる期待演出によってラウンド昇格演出の開始を示唆し、ボタンを押下した結果、落下演出が行われれば、その時点で速やかにラウンド昇格演出を終了し、昇格を獲得した場合に特別のラウンド演出を実行してもよい。また、可動装飾部 U c 3 0 を小刻みに動作位置と退避位置に動かすことでラウンド昇格演出の開始を示唆し、ラウンド昇格が成立した場合に、可動装飾部 U c 3 0 を退避位置に維持することで、ラウンド昇格演出を示唆する演出であってもよい。

10

【 4 7 5 7 】

＜本実施例における特徴的な構成＞

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。本実施例に係る遊技機は、支軸 U c 4 3 を中心に所定の回動動作をする可動装飾部 U c 3 0 と、可動装飾部 U c 3 0 が支軸 U c 4 3 を中心に動作するための駆動力を供給する駆動部 U c 6 0 と、可動装飾部 U c 3 0 が組み付けられた状態で可動装飾部 U c 3 0 を支持する第 1 支持部 U c 4 0 と、第 1 支持部 U c 4 0 が組み付けられた状態で第 1 支持部 U c 4 0 を支持する第 2 支持部 U c 5 0 と、第 2 支持部 U c 5 0 が組み付けられた状態で第 2 支持部 U c 5 0 を支持するステージ装置 U c 1，第 1 フレーム U c 3 とを少なくとも備えたセンターフレーム 4 7 A と、センターフレーム 4 7 A が正しく組み付けられた状態であるか否かを判定するサブ制御装置 2 6 2 の CPU 5 5 1 による役物エラー判別機能やステージ取付エラー判別機能を備える。可動装飾部 U c 3 0 は、センターフレーム 4 7 A が正しく組み付けられた状態で所定の回動動作をする。主制御装置 2 6 1 による当たり抽選に基づいて、サブ制御装置 2 6 2 によって、所定の回動動作によって遊技球に接触し難い退避位置と遊技球に接触し易い突出位置とに変位するように制御され、退避位置または突出位置のいずれか一方（本例では退避位置）に位置する状態で、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える。退避位置または突出位置のいずれか他方（本例では突出位置）に位置する状態で、遊技者にとって有利となり難い影響を遊技球に与える。これにより、センターフレーム 4 7 A が可動装飾部 U c 3 0 と駆動部 U c 6 0 と第 1 支持部 U c 4 0 と第 2 支持部 U c 5 0 とステージ装置 U c 1，第 1 フレーム U c 3 とを正しく組み付けられた状態で可動装飾部 U c 3 0 に所定の回動動作を行わせるので、センターフレーム 4 7 A が正しく組み付けられた状態で可動装飾部 U c 3 0 の動作を遊技者に見せることができる。遊技手段が正しく組み付けられた状態で可動装飾部 U c 3 0 が遊技者にとって有利となり易い影響・有利となり難い影響を遊技球に与える様子を見せることができる。したがって、可動装飾部 U c 3 0 の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（U c 1）に記載の遊技機の一例である。

20

30

40

【 4 7 5 8 】

遊技盤 3 0 は、遊技球の入球に対して所定の遊技価値が付与される所定入賞口として例えば特図 1 用始動入賞装置 3 3 a を備え、遊技者にとって有利となり易い影響は、例えば特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、遊技者にとって有利となり難い影響は、例えば特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球し難くなる影響を遊技球に与えることである。これにより、可動装飾部 U c 3 0 が遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与えると、遊技球は例えば特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球し易くなるので、可動装飾部 U c 3 0 の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（U c 2）に記載の遊技機の一例である。

50

【 4 7 5 9 】

上述した遊技者にとって有利となり易い影響は、退避位置にある可動装飾部 U c 3 0 が遊技球に接触しないことで、所定入賞口として例えば特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、遊技者にとって有利となり難い影響は、突出位置にある可動装飾部 U c 3 0 が遊技球に接触することで、例えば特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球し難くなる影響を遊技球に与えることである。これにより、退避位置にある可動装飾部 U c 3 0 が遊技球に接触しないことによって遊技球は例えば特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球し易くなるので、可動装飾部 U c 3 0 の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した (U c 3) に記載の遊技機の一例である。

【 4 7 6 0 】

なお、上述した遊技者にとって有利となり易い影響は、突出位置にある可動装飾部 U c 3 0 が遊技球に接触することで、所定入賞口として例えば特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球し易くなる影響を遊技球に与えることであってもよく、遊技者にとって有利となり難い影響は、退避位置にある前記可動役物が遊技球に接触しないことで、例えば特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球し難くなる影響を遊技球に与えることであってもよい。具体的には、突出位置にある可動装飾部 U c 3 0 が遊技球に接触および反射することで、遊技球は特図 1 用始動入賞装置 3 3 a の上方に位置するステージ部 U c 2 0 の中央部（ただし、前方傾斜部 U c 2 7，中央排出部 U c 2 9 は設けられていない）から集まり易くなるため、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入賞させ易くする構成である。また、可動装飾部 U c 3 0 が退避位置にあるため、遊技球が可動装飾部 U c 3 0 に接触および反射しない場合には、遊技球はステージ部 U c 2 0 の中央部に集まり難くなるため、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入賞させ難くする構成である。これにより、本例の構成とは反対に、突出位置にある可動装飾部 U c 3 0 が遊技球に接触することによって遊技球は例えば特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球し易くなるので、可動装飾部 U c 3 0 の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した (U c 4) に記載の遊技機の一例である。

【 4 7 6 1 】

上述した所定の動作は、可動装飾部 U c 3 0 を退避位置に変位させる退避動作と、可動装飾部 U c 3 0 を突出位置に変位させる突出動作とを含み、遊技者にとって有利となり易い影響は、退避動作または突出動作のいずれか一方（本例では突出位置からの退避動作）によって与えられ、遊技者にとって有利となり難い影響は、退避動作または突出動作のいずれか他方（本例では退避位置からの突出動作）によって与えられる。これにより、可動装飾部 U c 3 0 が退避動作または突出動作のいずれか一方の動作を行うことによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、可動装飾部 U c 3 0 の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した (U c 5) に記載の遊技機の一例である。

【 4 7 6 2 】

なお、上述した遊技者にとって有利となり易い影響は、退避動作と突出動作とを所定回数繰り返すことによって与えられるものであってもよく、遊技者にとって有利となり難い影響は、退避動作または突出動作のうち遊技者にとって有利となり易い影響を与える動作（可動装飾部 U c 3 0 の初期位置を突出位置としている構成であれば、突出位置からの退避動作）を行わないことによって与えられるものであってもよい。これにより、可動装飾部 U c 3 0 が退避動作と突出動作とを所定回数繰り返し行うことによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、可動装飾部 U c 3 0 の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した (U c 6) に記載の遊技機の一例である。

【 4 7 6 3 】

上述した可動装飾部 U c 3 0 は、主制御装置 2 5 1 の抽選の結果が遊技者にとって有利な結果（例えば、大当たり期待度が高い大当たりスーパーリーチ E または外れスーパーリーチ E の変動パターン）である場合に、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となり、可動装飾部 U c 3 0 は、主制御装置 2 5 1 の抽選の結果が遊技者にとつ

10

20

30

40

50

て不利な結果（例えば、大当たりスーパーリーチEまたは外れスーパーリーチEよりも大当たり期待度が低い変動パターン）である場合に、遊技者にとって有利となり難い影響を遊技球に与える状態となる。これにより、主制御装置251の抽選の結果が遊技者にとって有利な結果（大当たり期待度が高い、すなわち、変動時間が長い変動パターン）となることによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、抽選の結果に対しても遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Uc7）に記載の遊技機の一例である。

【4764】

なお、上述した可動装飾部Uc30は、主制御装置251の抽選の結果が遊技者にとって有利な第1有利結果（例えば大当たりスーパーリーチCまたは外れスーパーリーチC）である場合に、遊技者にとって有利となり易い第1の影響（例えば、退避動作と突出動作をくり返すことによって、遊技球の入賞経路を成立させたり外させたりする影響）を遊技球に与える状態となり、可動装飾部Uc30は、主制御装置251の抽選の結果が遊技者にとって有利な第2有利結果（例えば大当たりスーパーリーチEまたは外れスーパーリーチE）である場合に、第1の影響よりも遊技者にとって有利となり易い第2の影響（例えば、退避動作を行った後、退避位置を維持することによって、遊技球の入賞経路を成立させ続ける影響）を遊技球に与える状態となるものであってもよい。これにより、主制御装置251の抽選の結果が第1有利結果となるか第2有利結果となるかによって、遊技者にとって有利となり易い影響が異なるので、抽選の結果に対しても遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Uc8）に記載の遊技機の一例である。

【4765】

また、センターフレーム47Aが正しく組み付けられた状態でないと判定された場合に、可動装飾部Uc30に所定の可動動作をさせない構成であってもよい。例えば、サブ制御装置262のCPU551は、このように判定された場合に、可動装飾部Uc30に所定の可動動作を行わせるためのソレノイドUc62に駆動指示信号を送信しない。これにより、センターフレーム47Aが正しく組み付けられていない状態で可動装飾部Uc30の動作を遊技者に見せることを低減できる。これは、上述した（Uc9）に記載の遊技機の一例である。

【4766】

また、センターフレーム47Aが正しく組み付けられた状態でないと判定された場合に、センターフレーム47Aが正しく組み付けられた状態でないことを報知するサブ制御装置262のCPU551によるエラー報知機能および第3図柄表示装置42や音出力部24aを備える。これにより、センターフレーム47Aが正しく組み付けられた状態でないことを遊技者またはホール係員に気付かせ易くすることで、センターフレーム47Aが正しく組み付けられていない状態で可動装飾部Uc30の動作を遊技者に見せることを低減できる。これは、上述した（Uc10）に記載の遊技機の一例である。

【4767】

また、可動装飾部Uc30（右側、左側の可動装飾部Uc30）は、特図1用始動入賞装置33aまたは特図2用始動入賞装置33bへの遊技球の入球に基づく抽選の結果に基づいて第3図柄表示装置42に表示される特図1または特図2の変動表示が所定条件（例えば、左側の可動装飾部Uc30であれば特図1の大当たりまたは外れスーパーリーチEに係る変動パターンであるという第1所定条件。右側の可動装飾部Uc30であれば特図2のすべての変動パターンであるという第2所定条件）を満たす場合に動作する。これにより、始動入賞装置への遊技球の入球に基づく抽選の結果に基づいて第3図柄表示装置42に表示される変動表示が所定条件を満たしたにも関わらず、センターフレーム47Aが正しく組み付けられていない状態で可動装飾部Uc30の動作が行われることを低減できる。これは、上述した（Uc11）（Uc12）（Uc15）に記載の遊技機の一例である。

【4768】

また、可動装飾部Uc30はステージ装置Uc1の左側および右側に設けられた複数の

可動装飾部 U c 3 0 であって、駆動部 U c 6 0 は複数の可動装飾部 U c 3 0 ごとに設けられ、複数の可動装飾部 U c 3 0 は、個別に動作する。これにより、複数の可動装飾部 U c 3 0 が個別に動作するときに、センターフレーム 4 7 A が正しく組み付けられていない状態で可動装飾部 U c 3 0 の動作が行われることを低減できる。すなわち、センターフレーム 4 7 A が正しく組み付けられていない状態であると、本来、複数の可動装飾部 U c 3 0 が個別に動作するにも関わらず、複数の可動装飾部 U c 3 0 が同時に動作する状態となったり、片方の可動装飾部 U c 3 0 のみが動作する状態となったりする恐れがある。このような誤動作は、本来であれば有利を示すはずが不利を示したり、その逆であったりする恐れがある。このような恐れを低減することができる。これは、上述した (U c 1 3) に記載の遊技機の一例である。

10

【4 7 6 9】

また、複数の可動装飾部 U c 3 0 (右側の可動装飾部 U c 3 0 と左側の可動装飾部 U c 3 0) は、異なる契機 (例えば、左側の可動装飾部 U c 3 0 は上述した第 1 所定条件の成立。右側の可動装飾部 U c 3 0 は上述した第 2 所定条件の成立) で個別に動作する。これにより、複数の可動装飾部 U c 3 0 が異なる契機で個別に動作するときに、センターフレーム 4 7 A が正しく組み付けられていない状態で可動装飾部 U c 3 0 の動作が行われることを低減できる。すなわち、本来であれば異なる契機で動作するはずの複数の可動装飾部 U c 3 0 が、同時に動作する状態となったり、いずれの契機でも動作しない状態となったりすること恐れがある。このような恐れを低減することができる。これは、上述した (U c 1 4) に記載の遊技機の一例である。

20

【4 7 7 0】

また、左側の可動装飾部 U c 3 0 と右側の可動装飾部 U c 3 0 との間は、遊技球が通過できる程度に離間している。これにより、遊技球の流れが左側の可動装飾部 U c 3 0 によって影響を与えられる場合に、左側の可動装飾部 U c 3 0 と右側の可動装飾部 U c 3 0 との間を遊技球が通過できる程度に離間しているので、その影響を、右側の可動装飾部 U c 3 0 の影響を受ける遊技球の流れに及ぶにいくすることができる。仮に、左側の可動装飾部 U c 3 0 にエラー状態が発生したとしても、エラー状態で左側の遊技球の流れに与えられた影響は、右側の可動装飾部 U c 3 0 には及ぶにいくすることができる。これは、上述した (U c 1 6) に記載の遊技機の一例である。

【4 7 7 1】

なお、左側の可動装飾部 U c 3 0 と右側の可動装飾部 U c 3 0 との間は、遊技球の流路で繋がっていてもよい。例えば、前方傾斜部 U c 2 7 を設ける替わりに、転動面 U c 2 1 を左側から右側および右側から左側へ揺動できる領域と、可動装飾部 U c 3 0 による影響これにより、遊技球の流れが左側の可動装飾部 U c 3 0 によって影響を与えられる場合に、左側の可動装飾部 U c 3 0 と右側の可動装飾部 U c 3 0 との間が遊技球の流路で繋がっているため、その影響は、右側の可動装飾部 U c 3 0 の影響を受ける遊技球の流れに及ぶので、センターフレーム 4 7 A が正しく組み付けられた状態であることが重要になる。これは、上述した (U c 1 7) に記載の遊技機の一例である。

30

【実施例 8 1】

【4 7 7 2】

以下、実施例 8 1 に係る遊技機について説明する。実施例 8 1 に係る遊技機は、変動表示中における数値対応情報である主装飾図柄 S Z の表示のさせ方が実施例 1 の構成と異なっている。

40

【4 7 7 3】

以下、実施例 8 1 に係る遊技機について図 4 1 6 から図 4 2 8 を用いて詳細に説明する。図 4 1 6 は、実施例 8 1 の装飾図柄・決め台詞対応テーブルを示す図である。図 4 1 7 は、第 3 図柄表示装置を示す図である。図 4 1 8 は、左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図 4 1 9 は、左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図 4 2 0 は、右装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図 4 2 1 は、左装飾図柄列、右装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図 4 2

50

2 は、左装飾図柄列の停止態様を示す図である。図 4 2 3 は、左装飾図柄列の異なるタイミングでの停止態様を示す図である。図 4 2 4 は、左装飾図柄列の高期待度での停止態様を示す図である。図 4 2 5 は、左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様を示す図である。図 4 2 6 は、左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様を示す図である。図 4 2 7 は、有利遊技状態中にのみ左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図 4 2 8 は、装飾部を変えずに数値情報である数字部に規則性がある変動表示態様を示す図である。

【4 7 7 4】

＜主装飾図柄 S Z の具体的構成＞

始めに、遊技機の表示画面 4 2 a に表示される数値対応情報である主装飾図柄 S Z の具体的な構成について説明する。図 4 1 6 に示すように、本実施例に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z は、数字が描かれた数値情報である数字部 S Z a と、人物、動物などのキャラクタが装飾的に描かれた付加情報である装飾部 S Z b とで構成されている。図 4 1 6 を参照すれば分かるように、数値対応情報である主装飾図柄 S Z には、11 種類あり、その 11 種類の各々に異なる図柄が割り当てられている。すなわち、11 種類の数値対応情報である主装飾図柄 S Z における数値情報である数字部 S Z a は、「1」から「11」までの数字の各々が割り当てられており、数値情報である数字部が「7」となっている数値対応情報である主装飾図柄 S Z を除く 10 種類の数値対応情報である主装飾図柄 S Z における付加情報である装飾部 S Z b は、キャラクタ「A」からキャラクタ「J」までの 10 種類のキャラクタが割り当てられている。

【4 7 7 5】

すなわち、数値情報である数字部が「1」となっている数値対応情報である主装飾図柄 S Z には、キャラクタ「A」が付属しており、以下同様に、数値情報である数字部が「2」となっている数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクタ「B」、数値情報である数字部が「3」となっている数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクタ「C」、数値情報である数字部が「4」となっている数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクタ「D」、数値情報である数字部が「5」となっている数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクタ「E」、数値情報である数字部が「6」となっている数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクタ「F」が付属している。なお、数値情報である数字部が「7」となっている数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクタが付属しない。

【4 7 7 6】

同様に、数値情報である数字部が「8」となっている数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクタ「G」、数値情報である数字部が「9」となっている数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクタ「H」、数値情報である数字部が「10」となっている数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクタ「I」、数値情報である数字部が「11」となっている数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクタ「J」が付属している。

【4 7 7 7】

各キャラクタには、表示画面 4 2 a に現れるときの決め台詞が設定されている。例えば、キャラクタ「A」には、決め台詞「A 見参」が対応づけられている。以下同様に、キャラクタ「B」には、決め台詞「B が来たよ」が対応づけられ、キャラクタ「C」には、決め台詞「C だよ」が対応づけられ、キャラクタ「D」には、決め台詞「D である」が対応づけられ、キャラクタ「E」には、決め台詞「E を待っていたよね」が対応づけられ、キャラクタ「F」には、決め台詞「F ですわよ」が対応づけられ、キャラクタ「G」には、決め台詞「G が来たからね」が対応づけられ、キャラクタ「H」には、決め台詞「H のこと好き？」が対応づけられ、キャラクタ「I」には、決め台詞「I を愛している？」が対応づけられ、キャラクタ「J」には、決め台詞「J と呼んでくれ」が対応づけられている。これら決め台詞は、以降の説明では、数値対応情報である主装飾図柄 S Z を構成せず、キャラクタの出現とともに一時的に表示部 4 2 a の定まった箇所に表示されるものである。なお、これら決め台詞も数値対応情報である主装飾図柄 S Z を構成するようにしてもよ

い。また、数値対応情報である主装飾図柄 S Z の一部を構成する決め台詞が変化する構成としてもよい。この場合は、左停止位置に停止する数字に対応して所定の決め台詞が表示される。

【4778】

具体的には、表示制御装置 45 の CPU 521 は、図 416 に示したテーブルを参照してキャラクタに対応する決め台詞を取得して動作する。なお、この動作をサブ制御装置 262 に行わせるようにしてもよい。

【4779】

図 417 は、これら数値対応情報である主装飾図柄 S Z が表示部 42a において実際にどのように表示されるかを説明している。実施例 81 における変動表示中の数値対応情報である主装飾図柄 S Z の表示方法は、図 9 で説明した実施例 1 の構成と同様である。実施例 81 の構成は、表示部 42a に副装飾図柄 F Z が表示されないのが特徴的である。

【4780】

<遊技の流れ>

遊技は、まず通常状態から始まる。通常状態とは、左打ちで特図 1 用始動入賞装置 33a を狙う通常遊技が行われるパチンコ機 10 の内部状態であって、特図 1 用始動入賞装置 33a への遊技球の入球に伴って、特図 1 の抽選と、それに基づく特図 1 の変動表示が行われる時短・確変なしの状態である。

【4781】

図 418 における (a) ないし (l) は、通常状態における変動表示の具体的な構成について説明している。特図 1 用始動入賞装置 33a に遊技球が入賞し、特図 1 の抽選が行われると、図 418 (a) に示すように、通常状態における表示画面 42a は、通常画面 43a の表示中に、左装飾図柄列 L、中装飾図柄列 M、右装飾図柄列 R が高速変動する高速変動中画面 43c となる。この高速変動中画面 43c の表示は、左装飾図柄列 L が停止すると終了する。その後、通常画面 43a において、右装飾図柄列 R、中装飾図柄列 M の順に変動が停止し、全列 L、M、R において数値対応情報である主装飾図柄 S Z が停止して表示される。

【4782】

図 418 (b) は、左装飾図柄列 L が停止した状態を示している。パチンコ機 10 の電源投入後、初めて特図 1 に係る変動表示が行われると、左装飾図柄列 L は、数字「1」に対応する数値対応情報である主装飾図柄 S Z で停止する。この動作は、後述する規則に則った動作である。なお、この数値対応情報である主装飾図柄 S Z には、キャラクタ「A」が付属しているので、通常画面 43a の左停止位置には、「1」およびキャラクタ「A」が表示される。

【4783】

左装飾図柄列 L は、高速変動中画面 43c が終了した直後に停止する装飾図柄列であり、左装飾図柄列 L の停止は、変動が開始されてからキャラクタが初めて登場する場面である。実施例 81 においては、キャラクタを特徴付ける目的で上述のようにキャラクタの各々に決め台詞が設定されている。本例では、通常画面 43a の左停止位置にキャラクタ「A」が表示されたので、通常画面 43a には、キャラクタ「A」の決め台詞である「A 見参」の文字が表示される。キャラクタ「A」が左停止位置に停止するとき、「バン」「ダン」などの停止音が再生される。この停止音は、他のキャラクタが左停止位置に停止するときと共通の音であり、任意のキャラクタが中停止位置、右停止位置に停止するときの停止音と同じである。より具体的には、停止音が出力された直後に決め台詞が表示画面 42a に表示されるか、または、上述したキャラクタ毎の決め台詞が音声として再生される。これによって、共通の停止音に対して、キャラクタ毎に異なる決め台詞が再生されることで、図柄停止時の演出の興趣性が向上する。なお、図柄「7」は、キャラクタを伴わないが、左停止位置等に停止するときは停止音が再生される。このときの停止音は、上述したキャラクタに係る停止音と同じとしてもよいし、特別な停止音（例えば「キューーン」のような音）にしてもよい。

10

20

30

40

50

【4784】

その後、図418(c)に示すように、通常画面43aにおける右装飾図柄列Rが停止する。このときは、数字「11」に対応する数値対応情報である主装飾図柄SZで停止するものとする。この数値対応情報である主装飾図柄SZには、キャラクター「J」が付属しているので、通常画面43aの左停止位置には、「11」およびキャラクター「J」が表示されることになる。図418(d)は、通常画面43aにおける中装飾図柄列Mが停止した状態を表している。このときは、数字「7」に対応する数値対応情報である主装飾図柄SZで停止するものとする。この数値対応情報である主装飾図柄SZには、キャラクターが付属しない。このように、特図1に係る変動の結果は、「1」「7」「11」でハズレである。

10

【4785】

各キャラクターには、表示画面42aにハズレ図柄が現れるときの決め台詞が設定されている。例えば、キャラクター「A」には、決め台詞「無念」が対応づけられている。以下同様に、キャラクター「B」には、決め台詞「ざんねん」が対応づけられ、キャラクター「C」には、決め台詞「ざんねんだよ」が対応づけられ、キャラクター「D」には、決め台詞「ざんねんである」が対応づけられ、キャラクター「E」には、決め台詞「ざんねんだったね」が対応づけられ、キャラクター「F」には、決め台詞「ざんねんですわ」が対応づけられ、キャラクター「G」には、決め台詞「ざんねんだね」が対応づけられ、キャラクター「H」には、決め台詞「ハズレ嫌い！」が対応づけられ、キャラクター「I」には、決め台詞「ハズレ大嫌い！」が対応づけられ、キャラクター「J」には、決め台詞「ハズレだぜ」が対応づけられている。これら決め台詞は、数値対応情報である主装飾図柄SZを構成せず、キャラクターの出現とともに一時的に表示部42aの定まった箇所に表示されるものである。

20

【4786】

本例では、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄SZは「1」についてのものであるので、「1」「7」「11」のハズレが表示画面42aに表示された後で、表示画面42aに決め台詞「無念」が表示されることになる。なお、表示画面42aにおける決め台詞の表示に合わせて、「無念」という音声を出力するようにしてもよいし、表示画面42aにおける決め台詞の表示の代わりに「無念」という音声を出力するようにしてもよい。このような音声を使った演出は、以降の決め台詞が表示画面42aに表示される点が説明されている部分において適用することが可能である。

30

【4787】

ここで、特図1に係る保留について説明する。特図1に係る変動表示が開始されてから、「1」「7」「11」に係る3つの数値対応情報である主装飾図柄SZが停止して表示されるまでに、特図1用始動入賞装置33aへ遊技球が入球した場合について考える。特図1用始動入賞装置33aへ遊技球が入球すると、上述したように通常画面43aにおいて変動表示が開始されるはずであるが、通常画面43aは、現在変動表示中であり、3つの数値対応情報である主装飾図柄SZが停止して表示される前に新たな変動表示を開始することができない。そこで、変動表示中に特図1用始動入賞装置33aへ遊技球が入球すると、現在の変動表示が終了した後、新たな変動表示が開始されるように変動表示が保留される。本例では、特図1に係る変動表示が開始されてから、「1」「7」「11」に係る3つの数値対応情報である主装飾図柄SZが停止するまでに、いくつかの保留が貯まったものとして以下の説明をする。

40

【4788】

図418(d)で3つの数値対応情報である主装飾図柄SZが停止しハズレが示されると、1つ目の保留が当該変動に移行し、直ちに次の変動表示が開始される(図418(e)参照)。高速変動している各列L, M, Rのうち、左装飾図柄列Lが先に停止する。

【4789】

<遊技の流れにおいて最も特徴的な構成>

ここで、本実施例における最も特徴的な構成について説明する。すなわち、本実施例では、特図1に係る変動が繰り返される場合、左停止位置に現れる数値対応情報である主装

50

飾図柄 S Z に規則性がある。すなわち、本例では、数値対応情報である主装飾図柄 S Z は、左停止位置に「1」→「2」→「3」→「4」→「5」→「6」→「7」or「8」→「9」→「10」→「11」→「1」→「2」・・・の順に出現するように設定されている。図 4 1 8 (b) が示す 1 回目の変動に関する左停止位置に表示された数値対応情報である主装飾図柄 S Z は規則によれば、「1」と定められている。したがって、図 4 1 8 (f) が示す 2 回目の変動に関する左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄 S Z は「2」となる。つまり、図 4 1 8 (f) においては、通常画面 4 3 a には、「2」とこれに対応するキャラクタ「B」が左停止位置に表示され、これに伴い、キャラクタを特徴付ける決め台詞「B が来たよ」が通常画面 4 3 a に表示される。

【4 7 9 0】

なお、この規則に従えば、「6」が出現した後、「7」または「8」が出現する。「7」はラッキーナンバーであり、これが左停止位置に出現するときは、大当たりの期待度が高い。一方「8」はラッキーナンバーではなく「1」等と同等の価値を有している。なお、上述の規則は、「7」または「8」が出現した後、「9」が出現するように数値対応情報である主装飾図柄 S Z の出現順序を定めている。

【4 7 9 1】

なお、本例の規則によれば、数値対応情報である主装飾図柄 S Z は、「1」→・・・「11」→「1」→・・・「11」・・・というように、「1」から「11」まで数値対応情報である主装飾図柄 S Z が一巡すると、規則は二巡目となり「1」から「11」までの数値対応情報である主装飾図柄 S Z が再び一巡する。本例では、この一巡目におけるキャラクタの表示と、二巡目におけるキャラクタに表示に変化を持たせるようにしてもよい。具体的な構成としては、一巡目と二巡目との間でキャラクタのポーズが変わったり、決め台詞が変わったりしてよい。このように、本実施例は、遊技を行っている間に好みのキャラクタが多様な表現を行う構成となっているので遊技者は遊技により面白みを感じることができる。

【4 7 9 2】

数値対応情報である主装飾図柄 S Z の登場に係る規則性としては、必ずしも数値情報である数字部の順番に従うものに限られず、例えば、「1」→「3」→「5」→「7」or「8」→「9」→「11」→「2」→「4」→「6」→「7」or「8」→「10」→「1」→「3」・・・のような他の規則性としてもよい。また、「1」→「11」→「10」→「9」→「7」or「8」→「6」→「5」→「4」→「3」→「2」→「1」→「11」・・・のように、本例の逆順になるように規則を定めてもよい。

【4 7 9 3】

<その後の遊技の流れ>

図 4 1 8 (g), 図 4 1 8 (h) は、2 回目の変動の結果が「2」「8」「5」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図 4 1 8 (c), 図 4 1 8 (d) と同様である。このようにハズレが連続している間にも、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入賞して特図 1 に係る保留が貯まり、以降、保留は常に幾らか貯まった状態となっているものとする。したがって、2 回目の変動の結果「2」「8」「5」が出ると表示画面 4 2 a に決め台詞「ざんねん」が表示され、直ちに 3 回目の変動が開始される。

【4 7 9 4】

図 4 1 8 (i) は、3 回目の変動表示が実行される様子を示している。そして、図 4 1 8 (j) には、変動表示における左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄 S Z が「3」となっている様子が示されている。数値対応情報である主装飾図柄 S Z の出現規則に従えば、2 回の変動表示における左停止位置に表示された数値対応情報である主装飾図柄 S Z 「2」の次に定められた「3」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が 3 回目の変動表示において左停止位置に表示されることになる。したがって、図 4 1 8 (j) においては、通常画面 4 3 a には、「3」とこれに対応するキャラクタ「C」が左停止位置に表示され、これに伴い、キャラクタを特徴付ける決め台詞「C だよ」が通常画面 4 3 a に表示される。

10

20

30

40

50

【4795】

図418(k), 図418(l)は、3回目の変動の結果が「3」「6」「3」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図418(k)においてリーチ演出が行われ、リーチ表示画面43fが表示画面42aに表示される以外は図418(c), 図418(d)と同様である。このとき表示画面42aに表示される決め台詞は、「ざんねんだよ」である。

【4796】

リーチ演出について具体的に説明する。各キャラクタには、リーチ演出中の決め台詞が設定されている。例えば、キャラクタ「A」には、決め台詞「リーチ也」が対応づけられている。以下同様に、キャラクタ「B」には、決め台詞「リーチよ」が対応づけられ、キャラクタ「C」には、決め台詞「リーチだよ」が対応づけられ、キャラクタ「D」には、決め台詞「リーチである」が対応づけられ、キャラクタ「E」には、決め台詞「リーチになったね」が対応づけられ、キャラクタ「F」には、決め台詞「リーチですわよ」が対応づけられ、キャラクタ「G」には、決め台詞「リーチ来たからね」が対応づけられ、キャラクタ「H」には、決め台詞「リーチ好き？」が対応づけられ、キャラクタ「I」には、決め台詞「リーチ愛している？」が対応づけられ、キャラクタ「J」には、決め台詞「リーチだぜ」が対応づけられている。これら決め台詞は、数値対応情報である主装飾図柄SZを構成せず、キャラクタの出現とともに一時的に表示部42aの定まった箇所に表示されるものである。

【4797】

本例では、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄SZは「3」についてのものであるので、「3」「↓」「3」のリーチが表示画面42aに表示された時点で表示画面42aに決め台詞「リーチだよ」は表示されることになる。

【4798】

なお、リーチ演出の実際は、特図1に係る抽選の結果によってスーパーリーチが実行されることになる。スーパーリーチになると、数値対応情報である主装飾図柄SZは、表示画面42aの上部に小さく表示され、表示画面42aの中央部では、バトル演出や、「ミッションをクリアせよ」といった表示がなされ、リーチ演出が盛り上がる。このような終了に時間がかかるリーチ演出があることで、遊技者としては、好みのキャラクタが左停止位置に登場するまで焦らされることになる。このように、本実施例の遊技機は、リーチなしのハズレが連続し、左停止位置に登場するキャラクタがあっけなく次々と変化することを防ぎ、より面白みが感じられるように工夫がされている。

【4799】

図419は、図418で説明した遊技の流れの続きを示している。図418(l)で説明した3回目の変動の結果「3」「6」「3」が出ると表示画面42aに決め台詞「ざんねんだよ」が表示され、直ちに4回目の変動が開始される(図419(a)参照)。そして、図419(b)には、変動表示における左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄SZが「4」となっている様子が示されている。この表示は、上述の規則に従っている。通常画面43aには、「4」とこれに対応するキャラクタ「D」が左停止位置に表示され、これに伴い、キャラクタを特徴付ける決め台詞「Dである」が通常画面43aに表示される。

【4800】

図419(c), 図419(d)は、4回目の変動の結果が「4」「4」「4」で大当たり表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図419(c)においてリーチ演出が行われ、リーチ表示画面43fが表示画面42aに表示される以外は図418(c), 図418(d)と同様である。

【4801】

変動の結果が大当たりとなったときの演出について説明する。各キャラクタには、大当たりに係る決め台詞が設定されている。例えば、キャラクタ「A」には、決め台詞「感涙」が対応づけられている。以下同様に、キャラクタ「B」には、決め台詞「やったね」が

対応づけられ、キャラクタ「C」には、決め台詞「やっただよ」が対応づけられ、キャラクタ「D」には、決め台詞「当たりである」が対応づけられ、キャラクタ「E」には、決め台詞「当たりが来たね」が対応づけられ、キャラクタ「F」には、決め台詞「当たりですわ」が対応づけられ、キャラクタ「G」には、決め台詞「当たりだね」が対応づけられ、キャラクタ「H」には、決め台詞「当たり大好き」が対応づけられ、キャラクタ「I」には、決め台詞「当たり愛している」が対応づけられ、キャラクタ「J」には、決め台詞「当たりだぜ」が対応づけられている。これら決め台詞は、数値対応情報である主装飾図柄S Zを構成せず、キャラクタの出現とともに一時的に表示部4 2 aの定まった箇所に表示されるものである。

【4 8 0 2】

10

本例では、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄S Zは「4」についてのものであるので、「4」「4」「4」の当たりが表示画面4 2 aに表示された後で、表示画面4 2 aに決め台詞「当たりである」は表示されることになる。

【4 8 0 3】

4回目の変動によって、大当たりとなったことにより、遊技状態は、通常状態から大当たりに係る遊技状態（大当たり状態）に変化する。図4 1 9（e）は、大当たりに係るラウンド遊技に先立つオープニング演出が実行される様子を示している。図4 1 9（f），図4 1 9（g）は、右打ちをしてアタッカーを狙う1～8ラウンドが実行されているときに表示されるラウンド画面4 3 iを示している。

【4 8 0 4】

20

図4 1 9（h）は、大当たり状態に係るエンディング演出を示しており、エンディング画面4 3 jが表示される。4回目の変動に係る大当たりは、通常大当たりであったとすれば、遊技状態は、その後、通常状態に戻る。

【4 8 0 5】

この状態でも特図1に係る保留は枯渇していないので、遊技状態が通常状態に戻った後、直ちに5回目の変動が開始される（図4 1 9（i）参照）。そして、図4 1 9（j）には、変動表示における左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄S Zが「5」となっている様子が示されている。この表示は、上述の規則に従っている。通常画面4 3 aには、「5」とこれに対応するキャラクタ「E」が左停止位置に表示され、これに伴い、キャラクタを特徴付ける決め台詞「Eを待っていたよね」が通常画面4 3 aに表示される。

30

【4 8 0 6】

図4 1 9（k），図4 1 9（l）は、5回目の変動の結果が「5」「1」「9」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図4 1 8（c），図4 1 8（d）と同様である。このとき表示画面4 2 aに表示される決め台詞は、「ざんねんだったね」である。

【4 8 0 7】

以上のように本実施例の遊技機を構成すれば、次の様に従来の遊技機の問題点を克服することができる。すなわち、従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、数字図柄にキャラクタなどの付加情報が付属した数値対応情報の変動表示が実行されるものがある。この種の従来例では、変動表示の興趣性を向上しようとする、登場させるキャラクタを増やす傾向がある。しかしながら、キャラクタなどの数値対応情報の表示に規則性がない。これは、表示するキャラクタに対応する図柄が乱数で決まるためである。そのため、変動表示および抽選結果表示が繰り返される場合、遊技者が好みのキャラクタを早く見たいと思っても、次の変動表示および抽選結果表示において出現するキャラクタを予想することができない。このように従来構成は、好みのキャラクタを早く見たいと思いながら遊技を行う遊技者の興趣性を損なう。

40

【4 8 0 8】

本実施例によれば、変動表示が実行される度に異なるキャラクタがある規則に従って登場するように構成されているので、遊技者は、好みのキャラクタを目指して遊技を続ける

50

ことができ、パチンコ機 10 の興趣性を高めることができる。また、変動が連続しキャラクタが一巡すると、二巡目からはキャラクタのポーズ等が変わるようにすれば、好みのキャラクタがある遊技者としては、同じキャラクタでもポーズ違いを次々と登場させることにより、満足感を得ることができる。

【4809】

上述の数値対応情報は、数値を包含する情報であって、数値を包含する情報の例としては、数字と付加情報とが一体となって全体として 1 つの意味を表すものである。

【4810】

以下、本実施例は以下のような変形実施が可能である。

【4811】

<変形例 1>

上述の実施例においては、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄 S Z の出現順に規則性を持たせていたが、図 420 (a) ないし図 420 (l) が示す様に、右停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄 S Z の出現順に規則性を持たせるようにしてもよい。この場合、キャラクタの決め台詞は、キャラクタが右停止位置に登場した時点で行われる。このように構成すると、通常は、面白みがないハズレ表示も、キャラクタの決め台詞が表示されることになり、遊技に面白みを持たせることができる。また、右停止位置における数値対応情報である主装飾図柄 S Z は、リーチになるか否かが決まる遊技者にとって関心の高い数値対応情報である主装飾図柄 S Z である。本例によれば、リーチになるか否かの演出を盛り上げる構成となっているので、遊技者にとって面白みのある遊技機が提供できる。

【4812】

本例を具体的に説明する。特図 1 の抽選が 3 回連続リーチ演出なしハズレとなった場合、変動表示の結果は、例えば「3」「3」「1」／「8」「6」「2」／「1」「10」「3」というように、右停止位置の数値対応情報である主装飾図柄 S Z が規則に則って表示される。ここで、4 回目における特図 1 の抽選がリーチ演出ありハズレとなった場合、規則では、次の右停止位置の数値対応情報である主装飾図柄 S Z は「4」なので、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄 S Z は、自ずと「4」に決まる。従って、この場合は、例えば変動表示の結果は「4」「6」「4」でハズレとなる。

【4813】

このように、右停止位置の数値対応情報である主装飾図柄 S Z の出現方法に規則性があれば、当該規則にリーチ演出が関わってくるようになる。従って、遊技者としては、左停止位置に「4」が出現した時点でリーチを予感することができるので、本例によれば、遊技者にとって面白みのある遊技機が提供できる。

【4814】

<変形例 2>

上述の実施例においては、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄 S Z の出現順に規則性を持たせていたが、図 421 (a) ないし図 421 (l) が示す様に、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄 S Z の出現順と、右停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄 S Z の出現順の両方に規則性を持たせるようにしてもよい。図 421 の例では、左停止位置に係る規則性と右停止位置に係る規則性とが同じであったが、互いの規則性を違えるようにしてもよい。このように構成すれば、左停止位置および右停止位置において決め台詞が出現する機会が増えるので、より面白みのある遊技機が提供できる。

【4815】

上述した変形例 2 の構成に加えてホールド演出を追加するようにしてもよい。ホールド演出とは、左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄 S Z を所定期間だけ一定にする演出である。例えば、確変状態における最初の 3 変動は、同じ数値対応情報である主装飾図柄 S Z を左停止位置に停止させるようにしてもよい。この場合、確変状態における最初の 3 変動における左停止位置には、高速変動を伴わずに 3 連続して例えば「5」が

10

20

30

40

50

停止したままになる。一方、上述のように、右列においては、図柄が規則性をもって出現する。したがって、ホールド演出で停止している左停止図柄のキャラクタと、規則に則って順番に出現するキャラクタとが一致すれば、リーチが発生することになる。したがって、遊技者は、リーチの発生を予期しながら遊技を行うことができる。ホールド演出に関する他の例としては、例えば、3変動の間、左停止位置に「5」が停止し続ける構成が考えられる。この場合、3変動の間、左装飾図柄列は高速変動せずに、中装飾図柄列、右装飾図柄列が高速変動することにより変動表示が実行される。

【4816】

また、変動表示中の所定のタイミングで「ボタンを押せ!」のような操作要求画像が表示され、遊技者が決定ボタン81を押下すると、所定期間だけホールド演出を実行するようにしてもよい。この場合の所定期間は、例えば、所定の変動回数で定まる期間(上述のように3回や、10回、50回、100回などの期間)で規定されてもよいし、決定ボタン81が押下されてからの経過時間で規定されてもよい。この場合、決定ボタン81を押さなければホールド演出は実行されないようにすれば、遊技者の好みのキャラクタが出たときにだけホールド演出を楽しむこともできる。

【4817】

本変形例の他の一例としては、例えば、5変動毎にホールド演出のオン・オフを切り換える構成としてもよい。この場合は、キャラクタが変化しない期間とキャラクタが規則性をもって変化する期間とが5変動毎に繰り返されることになる。

【4818】

本変形例の別の一例としては、大当たり図柄を大当たり種別カウンタC2の値に基づいて定める例であれば、大当たり種別カウンタC2の値を参照してホールド演出を実行するようにしてもよい。例えば、ホールド演出が実行される期間を大当たり種別カウンタC2の値で決定してもよい。その場合、例えば、大当たり種別カウンタC2の値が「5」であった場合は、5変動の間ホールド演出が実行される。また、大当たり種別カウンタC2の値に基づいてホールド演出を行う図柄を決定してもよい。例えば、大当たり種別カウンタC2の値が「0」(大当たり図柄は「1」「1」「1」)であれば、確変状態で最初に「1A」が左停止位置に表示されるタイミングでホールド演出が実行される。したがって、遊技者は、好みのキャラクタで大当たり図柄(大当たり種別)となった場合には、その後に行われるホールド演出も楽しみにすることができる。

【4819】

ホールド演出終了後の動作について説明する。ホールド演出が終了すると、左停止パターン選択カウンタC3Aの固定が解除され、以降、規則通りに左停止パターン選択カウンタC3Aがインクリメントされる。

【4820】

<変形例3>

上述の実施例においては、左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄SZは、始めから数値情報である数字部SZaに付加情報である装飾部SZbが結合していたが、本実施例はこの構成に限られない。図422に示す様に、数値情報である数字部SZaと付加情報である装飾部SZbを始めは分離した状態で表示し、後に、数値情報である数字部SZaと付加情報である装飾部SZbを結合した状態で表示するようにしてもよい。

【4821】

図422に基づいて、本例をより詳細に説明する。図422(a)は、1回目の特図1に係る変動を示しており、図418(a)と同じ状態を示している。図422(b)は、左装飾図柄列Lが「1」で停止した状態を示している。この「1」に対応する数値対応情報である主装飾図柄SZには、通常はキャラクタ「A」が付属しているが、本例の場合、直ちにキャラクタ「A」は表示されない。

【4822】

左停止位置にキャラクタ「A」なしで「1」のみが表示された後、図422(c)に示

10

20

30

40

50

す様に、キャラクタ「A」が「1」なしの単独で表示画面42aの右側から現れる。なお、本例では、キャラクタ「A」が表示画面42aの右側から必ず現れる必要はなく、表示画面42aにおける左停止位置以外の任意の箇所でキャラクタ「A」を登場させることもできる。そして、図422(d)に示す様に、キャラクタ「A」は、変動中の右装飾図柄列R，中装飾図柄列Mを遮りながら横切って左停止位置まで移動する。図422(e)は、左停止位置において数字「1」とキャラクタ「A」とが一体化して、決め台詞「A見参」が表示画面42aに表示された状態を示している。図422(f)，図422(g)は、変動の結果が「1」「7」「11」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図418(c)，図418(d)と同様である。

【4823】

なお、図423に示すように、左停止位置にキャラクタ「A」なしで「1」のみが表示され、右停止位置に数値対応情報である主装飾図柄SZが停止した後にキャラクタ「A」が表示画面42aの右端に現れて左停止位置まで移動するようにしてもよい。この演出は、当該変動がより大当たり期待度が高い変動であることを表している。この大当たり期待度が高い変動は、「1」「11」「11」のチャンス目停止を契機として行われる疑似連演出を伴うものであってもよく、疑似連を契機としてスーパーリーチに反転すれば、大当たり期待度を高くするものであってもよい。このスーパーリーチにおいても、主装飾図柄SZを用いることができる。

【4824】

また、スーパーリーチにおいては、主装飾図柄SZを小さくして表示してもよいし、小さくして表示する替わりにスーパーリーチに発展した期間中、主装飾図柄SZを消去してもよい。主装飾図柄SZの消去は、スーパーリーチ発展中の所定期間に限られる。例えば、この場合、スーパーリーチの終了間際には、主装飾図柄SZを再表示して、スーパーリーチの結果を表示する。

【4825】

なお、図424に示すように、本例と本実施例の構成と組み合わせて演出を行うようにしてもよい。この場合、例えば、変動においてキャラクタ「A」が「1」と結合した状態で左停止位置に停止し、次の変動においてキャラクタ「B」が「2」と分離して現れて、後に互いが結合するような演出が行われる。なお、図424に係る演出では、数値情報である数字部SZaとキャラクタが結合した状態で左停止位置に出現するときよりも、数値情報である数字部SZaがキャラクタと分離して左停止位置に出現した場合の方が大当たりの期待度が高い。

【4826】

本例のように構成すれば、キャラクタに変動表示とは異なる特有の動きを付与することができるので、キャラクタをより際立たせて表示することができる。このようにすることで、より一層面白みのある遊技機が提供できる。

【4827】

<変形例4>

上述の変形例3に係る構成の更なる変形例としては、大当たりの期待度の高さに応じて、左停止位置に停止している数値情報である数字部SZaに異なるキャラクタを結合させるようにしてもよい。以降、図425を参照して本例の具体的な構成を説明する。

【4828】

図425(a)，図425(b)は、上述の図422(a)，図422(b)に相当し、「1」がキャラクタを伴わず左停止位置で停止する様子を示している。本例の場合、この時点で「ボタンを押せ!」という遊技者に決定ボタン81の押下を促す文字が表示画面42aの特定の位置に表示される。

【4829】

図425(d)～図425(g)は、当該変動の大当たり期待度が低い場合において、遊技者が「ボタンを押せ!」の表示に従い決定ボタン81を押下したときの様子を示している。図425(d)～図425(g)は、図422(c)～図422(g)に示したよ

10

20

30

40

50

うに、変動が「1」「7」「11」でハズレとなるまでの様子を示している。

【4830】

一方、図425(h)～図425(k)は、当該変動の大当たり期待度が高い場合において、遊技者が「ボタンを押せ!」の表示に従い決定ボタン81を押下したときの様子
示している。この場合、表示画面42aには、本来は「10」に対応しているはずのキャラクタ「J」が単独で現れる。やがて、キャラクタ「J」は、変動中の右装飾図柄列R，中装飾図柄列Mを遮りながら横切って左停止位置まで移動して、左停止位置に停止中の「1」と結合する。このとき、表示画面42aに現れる決め台詞は「Iを愛している?」である。

【4831】

図425(k)は、その後、変動の結果が「1」「1」「1」で大当たりとなる様子
示している。各「1」には、本来ならばキャラクタ「A」が付属するはずであるが、今回の場合は、表示画面42a上には、キャラクタ「I」が各「1」と結合し、3つのキャラクタ「I」が表示画面42aの左・中・右で揃う。この表示は、図425(h)において、キャラクタ「I」が表示画面42aに現れたことに対応している。このように、本例によれば、大当たりの期待度によって出現するキャラクタが変わる構成となっている。

【4832】

続いて、図425(c)において、「ボタンを押せ!」の催促があったのに遊技者が決定ボタン81を押さなかった場合について説明する。この場合、大当たりの期待度の高低に関わらず、図425(c)に引き続く演出は、ボタン押下ありで大当たり期待度が低い
ときと同様の図425(d)～図425(g)で説明した演出となる。本例によれば、遊技者が遊技中の演出に参加することができ、より面白みのある遊技機が提供できる。

【4833】

本例では、キャラクタを単独で変動中の右装飾図柄列R，中装飾図柄列Mを遮りながら横切って左停止位置まで移動させる様にしていたが、同じ動作を数値情報である数字部にさせるようにしてもよい。図426は、変動の結果が大当たりとなる期待度が高い場合、左停止位置に「7」を停止させ、結果的に変動が「7」「7」「7」で停止する様子
示している。図426(d)～図426(h)は、当該変動の大当たり期待度が高い場合において、遊技者が「ボタンを押せ!」の表示に従い決定ボタン81を押下したときの様子
示している。この場合、表示画面42aの端には、「7」が現れる。やがて、「7」は、変動中の右装飾図柄列R，中装飾図柄列Mを遮りながら横切って左停止位置まで移動して、左停止位置に停止中の「1」を覆い隠す。こうして、左停止位置に出現した「1」は「7」に置き換わる。なお、図426(a)～図426(c)は、図425(a)～図425(c)と同様の演出を表している。

【4834】

<変形例5>

上述の実施例では、通常状態が前提だったが、時短状態または確変状態となると数値対応情報である主装飾図柄SZの表示の順番に規則性が出る構成としてもよい。図427に基づいて、本例をより詳細に説明する。図427(a)は、通常状態における1回目の特図1に係る変動を示しており、図418(a)と同じ状態を示している。図427(b)ないし図427(d)は、変動の結果が「8」「8」「8」で確変付き大当たりとなるまでの過程を示している。

【4835】

なお、通常状態においては、数値対応情報である主装飾図柄SZの表示の順番に規則性はない。したがって、図427(a)に係る変動から数えて1つ前の変動における左停止位置には、「6」が停止していた必然性はなく、「1」ないし「11」のいずれかが停止していた。

【4836】

大当たりに関するラウンド遊技の終了後、遊技状態は確変状態となる。図427(e)は、このとき高確率状態画面43kが表示されたときの様子
示している。高確率状態画

10

20

30

40

50

面 4 3 k の背景色は、通常画面 4 3 c の背景色が異なるので、図 4 2 7 では、高確率状態画面 4 3 k を斜線模様で表している。

【 4 8 3 7 】

図 4 2 7 (e) は、確変状態における 1 回目の変動を示しており、この変動から数値対応情報である主装飾図柄 S Z の表示は、上述した規則に従う。実施例の規則によれば、1 回目の変動では、「 1 」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が表示されるものと定められているので、まず、左停止位置には、「 1 」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が表示される (図 4 2 7 (f) 参照) 。図 4 2 7 (g) , 図 4 2 7 (h) は、1 回目の変動の結果が「 1 」 「 6 」 「 1 1 」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図 4 1 8 (c) , 図 4 1 8 (d) と同様である。

10

【 4 8 3 8 】

本例でも特図 1 の保留は常に幾らか貯まっているとしているので、変動の結果が「 1 」 「 6 」 「 1 1 」でハズレ表示となった後、直ちに 2 回目の変動が開始される (図 4 2 7 (i) 参照) 。図 4 2 7 (f) が示す 1 回目の変動に関する左停止位置に表示された数値対応情報である主装飾図柄 S Z は「 1 」と定められているから、図 4 2 7 (j) が示す 2 回目の変動に関する左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄 S Z は規則に則り「 2 」となる。なお、図 4 2 7 (k) , 図 4 2 7 (l) は、2 回目の変動の結果が「 2 」 「 9 」 「 5 」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図 4 1 8 (c) , 図 4 1 8 (d) と同様である。

20

【 4 8 3 9 】

本例のように構成すれば、時短状態、確変状態に特別感を出すことができる。すなわち、本例によれば、時短状態、確変状態における数値対応情報である主装飾図柄 S Z の出現方法が通常状態と異なるので、時短状態、確変状態の興趣性を高める構成とすることができる。

【 4 8 4 0 】

< 変形例 6 >

上述の実施例の数値対応情報である主装飾図柄 S Z は、数値情報である数字部 S Z a と数値情報である数字部 S Z a の各々に対応する付加情報である装飾部 S Z b とが結合した構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、図 4 2 8 に示すように、数値対応情報である主装飾図柄 S Z に同じ付加情報である装飾部 S Z b を有する構成としてもよい。具体的には、数値情報である数字部 S Z a 「 1 」 ~ 「 6 」 , 「 8 」 ~ 「 1 1 」の間で同じキャラクタを付加情報である装飾部 S Z b に対応づけるようにしてもよいし、付加情報である装飾部 S Z b を模様などのキャラクタ以外の表示としてもよい。このように構成することで、10 種類のキャラクタが出現する状態にプレミアム感を持たせることができる。すなわち、具体的には、通常状態において数値対応情報である主装飾図柄 S Z の種別に関わらず同じ付加情報である装飾部 S Z b を表示し、時短状態、確変状態となると数値対応情報である主装飾図柄 S Z の種別に応じて 10 種類の付加情報である装飾部 S Z b (キャラクタ) を表示するようにする構成が考えられる。

30

【 4 8 4 1 】

< 変形例 7 >

上述した実施例では、遊技機に供給される電力が遊技中に遮断される状況について考慮されていなかったが、これを考慮する構成としてもよい。本実施例に係る遊技機において、変動表示中に一時的な停電が発生したとしても、カウンタ用のバッファ、保留球格納エリアの内容、例えば変動パターン、変動表示の結果に関する情報だけでなく、左停止パターン選択カウンタ C 3 A の値も主制御装置 2 6 1 に保持される。一方、サブ制御装置 2 6 2 はこれら情報を保持できない。また、停電直前の変動表示の結果の大当たり種別等の情報は、主制御装置 2 6 1 により保持されており、電力が復旧すると、遊技機が起動して変動表示が再開され、当該変動表示に係る停電前に実行された抽選結果に応じて、確変付き大当たり、時短付き大当たり、通常大当たりの種別に対応する演出および遊技状態の変更が実行される。

40

50

【４８４２】

変動表示が再開された際、１１種類の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺのいずれを左停止位置に停止させるかについて説明する。停電が発生する前の段階における変動表示は、前回の変動表示の停止図柄に基づいて決定されていた。すなわち、前回実行された変動表示の左停止位置に「３Ｃ」が停止した場合は、今回の変動表示の左停止位置に「４Ｄ」が停止するように決められていた。本例の遊技機において停電が発生して電力が復旧すると、「４Ｄ」が左停止位置に停止する。これにより、停電に関わらずキャラクタの出現順序は保持される。これは、主制御装置２６１が停電復旧後に左停止パターン選択カウンタＣ３Ａをサブ制御装置２６２に送信した場合の動作である。

【４８４３】

主制御装置２６１が停電復旧後に左停止パターン選択カウンタＣ３Ａをサブ制御装置２６２に送信できなかった場合について説明する。この場合は、電力の復旧後、左停止位置には共通の図柄、例えば「１」が停止する。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」は、遊技機に電源投入後、初めて変動表示がなされたときに左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺと一致している。なお、変動表示が電源の復旧に伴い再開された場合において、左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺをランダムに選択するようにしてもよい。再開した変動表示に係る停止図柄が表示された後の動作は、上述した実施例８１と同様である。

【４８４４】

また、本変形例において、停電が発生して電力が復旧すると、左停止位置に共通の図柄として「？」等の通常の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺとは異なる表示を行うようにしてもよい。この表示は、今回の変動表示における左停止位置に表示させるキャラクタが認識できない（すなわち、主制御装置２６１が停電復旧後に左停止パターン選択カウンタＣ３Ａをサブ制御装置２６２に送信できなかった）ことを示している。今回の変動表示の結果が大当たりの場合、表示画面４２ａには共通の大当たり図柄として「？」「？」「？」が表示されて３つの図柄が「？」で揃う。一方、今回の変動表示の結果がハズレの場合、表示画面４２ａには、共通のハズレ目、例えば「？」「×」「×」が表示される。次回の変動表示については、上述したように遊技機に電源投入後、初めて変動表示がなされたときに左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ（例えば「１」）を左停止位置に表示させてもよいし、左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ

【４８４５】

<変形例８>

上述の実施例では、変動表示が例えば「１０」「１」「２」で停止した後、次の変動表示では左装飾図柄列が高速変動して、左停止位置に「１１」が停止していたが、この高速変動を省いた構成とすることもできる。一例としては、変動開始と同時に左停止位置に表示されている「１０」が裏返し、「１１」に変化する構成が考えられる。また、別の一例としては、変動開始と同時に、左停止位置に表示されている「１０」の表示が次第に薄くなって消え、代わりに「１１」が表示される構成が考えられる。このような数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが変化する演出は、変動表示が開始される同時に実行されるので、変動表示の開始時には、左停止位置の「１０」が「１１」に移行しつつある状態となる。従って、変動開始と同時に、次に出現するキャラクタが何であるかがおよそ判別可能となる。これにより、好きなキャラクタの出現を待ち焦がれている遊技者にいち早く、その好きなキャラクタの出現を見せることができる。

【４８４６】

<変形例９>

上述の実施例では、キャラクタと数字が一体となった数値対応情報である主装飾図柄ＳＺについて説明しているが、本発明はこの構成に限られない。キャラクタのみで数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを構成するようにしてもよい。本例のキャラクタには定まった順番が割り当てられている。この場合、キャラクタは順番を示す数値と対応づけられてい

10

20

30

40

50

ることになるから、キャラクタ自体が数値対応情報であると言える。順番が定まったキャラクタ群としては、例えば干支を構成する動物を模したものが考えられる。上述の実施例と同様に、そのように模した人物のキャラクタが好ましい。このように構成することにより、一見すると数字図柄が無いように見えるが、キャラクタが順番に出るという法則性まで熟知している遊技者には、遊技の興趣性を高めることができる。なお、本例の場合、本実施例における「7」は、キャラクタを有していないから、「7」に代えて、実施例81で説明しなかった新たなキャラクタを主装飾図柄SZにしてもよい。本実施例における「7」はラッキーナンバーなので、「7」に対応するキャラクタとしては、一連のキャラクタ「A」～「J」とは系統が異なる、特別感があるキャラクタが考えられる。

【4847】

また、本変形例において表示画面42aの中央に表示される3体のキャラクタに加えて、各キャラクタに対応する数字を表示画面42aの上端部や下端部に表示するようにしてもよい。この場合、表示画面42aの中央に「A」「C」「D」の並びで3体のキャラクタが表示されると、表示画面42aの下端部にキャラクタの演出を損なわない程度に小さな（例えばパチンコ球の直径と同じ程度の小ささの）「1」「3」「4」のハズレ図柄が表示される。本変形例においては、キャラクタの高速変動に連動して表示画面42aの下端部で3桁の数字の高速変動を行うようにしてもよい。この場合、キャラクタの高速変動が停止すると、これに連動して3桁の数字の高速変動も停止する。

【4848】

<変形例10>

上述の実施例では、大当たり種別カウンタC2が左停止図柄に影響することはなかったが、大当たり種別カウンタC2を参照して、大当たり図柄を決定してもよい。例を挙げて説明する。特図1に係る抽選が開始され、結果がハズレだとすると、大当たり種別カウンタC2を参照せずに、左停止パターン選択カウンタC3Aを参照して当該変動の左停止図柄を決定する。これにより、左停止図柄の出現順序は規則通りとなる。一方、抽選の結果が大当たりだとすると、大当たり種別カウンタC2を参照して、当該大当たりの結果としての大当たり図柄における左停止図柄を決定する。

【4849】

具体的には、大当たり種別カウンタC2（0～99）の下一桁が「0」だとすると、左停止図柄は、「1」に決定される。同様に、大当たり種別カウンタC2の下一桁が「1」だとすると、左停止図柄は、「2」に決定され、大当たり種別カウンタC2の下一桁が「2」だとすると、左停止図柄は、「3」に決定される。また、大当たり種別カウンタC2の下一桁が「3」だとすると、左停止図柄は、「4」に決定され、大当たり種別カウンタC2の下一桁が「4」だとすると、左停止図柄は、「5」に決定される。そして、大当たり種別カウンタC2の下一桁が「5」だとすると、左停止図柄は、「6」に決定され、大当たり種別カウンタC2の下一桁が「6」だとすると、左停止図柄は、「8」に決定される。大当たり種別カウンタC2の下一桁が「7」だとすると、左停止図柄は、「9」に決定され、大当たり種別カウンタC2の下一桁が「8」だとすると、左停止図柄は、「10」に決定される。そして、大当たり種別カウンタC2の下一桁が「9」だとすると、左停止図柄は、「11」に決定される。

【4850】

大当たりの場合であっても、大当たり図柄が表示されるまでは、本例のパチンコ機は規則を鑑みて動作することについて説明する。特図1に係る抽選結果が、大当たりとなると、最終的な左停止図柄は、規則通りとならないが、変動表示の過程において、規則通りの左停止図柄が左停止位置に表示される。例えば、大当たり種別カウンタC2の下一桁が「2」だとすると、大当たり図柄としての左停止図柄は、「3」に決定されるが、変動中の左停止位置には、規則に則った図柄（例えば「5」）が最初に停止され、左停止位置に「5」が停止した後、中列、右列においては高速変動が継続している。この場合においても、最終的な当たり目は「3」「3」「3」である。そのため、その後の変動表示演出において最終的に「3」図柄に変わる演出が実行される。

10

20

30

40

50

【4851】

上述の場合において「5」「↓」「5」でリーチ表示になった場合には、疑似連や再変動などの演出によって「3」「↓」「3」のリーチ表示への変更を経て、最終的な当たり目は「3」「3」「3」となる。大当たりの次回の変動表示において最初に左停止位置に表示される図柄は、大当たり種別カウンタC2を参照して決定される。例えば、前回の大当たりは大当たり種別カウンタC2の下一桁が「2」であったので、大当たり種別カウンタC2の下一桁が「3」となる図柄すなわち「4」が左停止位置に停止する。大当たり時にはこのような規則で表示することで、変動表示中に多様な演出を盛り込むことができるので、変動表示の興趣性を向上させることができる。

【4852】

また上述の場合において、「5」「↓」「5」でリーチ表示になり、疑似連や再変動などの演出を経て最終的にハズレ目「3」「4」「3」が出た場合は、当該図柄「3」は、規則を成立させるときに考慮せずに、次回の変動表示における左停止位置には、規則に従って図柄「6」を停止させればよい。

【4853】

次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図429から図435を用いて詳細に説明する。図429は、遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。図430(a)は特図1大当たり抽選用テーブルであり、(b)は特図2用大当たり抽選用テーブルである。図431は、主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。図432は、主装飾図柄の大当たり図柄停止パターン選択用テーブルである。図433は、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルである。図434は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。図435は、始動入賞処理を示すフローチャートである。

【4854】

図429を参照して、遊技制御に用いる各種カウンタの概要を説明する。遊技制御に用いる各種カウンタは、基本的には上述した実施例1のものと同一であるが、第3図柄表示装置42における装飾図柄の停止位置の一部、例えば左停止位置に現れる主装飾図柄SZに規則性があるため、次の点で異なっている。なお、主装飾図柄SZは、キャラクタと数字が一体となった態様、キャラクタの形状を数字に近づけた態様、または数字を絵のように模した態様等の数値包含情報であってよい。

【4855】

すなわち、左停止パターン選択カウンタC3Aは、左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄SZを決めるカウンタであって、「1」→「2」→「3」→「4」→「5」→「6」→「8」→「9」→「10」→「11」の10個の数値対応情報である主装飾図柄SZに対応するように、「0」～「9」の10個の値が割り振られている。左停止パターン選択カウンタC3Aは、所定の規則性、例えば後述するように1変動ごとにカウントが増えていく規則性を持っている。右中停止パターン選択カウンタC3Bは、右停止位置および中停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄SZを、規則性無く（ランダムに）定めるためのカウンタである。

【4856】

また、大当たり種別カウンタC2は、実施例1の大当たり図柄カウンタC2に対比されるものであるが、大当たり図柄カウンタC2とは異なり、第1図柄の大当たり図柄を決定するに留まり、第3図柄の大当たり図柄の決定には寄与しておらず、実質的には大当たり種別を決定するものであるため、大当たり種別カウンタC2としている。これは、数値対応情報である主装飾図柄SZ（第3図柄）は、左停止位置に「1」→「2」→「3」→「4」→「5」→「6」→「7」or「8」（「7」は特殊な場合のみ）→「9」→「10」→「11」→「1」→「2」・・・の順に出現するように設定されているので、第3図柄の大当たり図柄は、その変動において左停止位置に出現した図柄に決まるからである。大当たり種別は、実施例1の大当たり図柄カウンタC2のように大当たり図柄によって定めてもよいが、本例では、大当たり種別カウンタC2によって大当たり図柄によらずに定

10

20

30

40

50

めることによって、大当たり状態の終了後の遊技の面白味を向上させている。

【４８５７】

図４３０を参照して、特図１大当たり抽選用テーブルと、特図２用大当たり抽選用テーブルについて説明する。大当たり抽選用テーブルは、基本的には上述した実施例１のものと同じであるが、大当たり図柄カウンタＣ２ではなく、大当たり種別カウンタＣ２を用いているので、大当たり図柄と大当たり種別とが対応していないものを含む点で、異なっている。また、当たり種別やその特典内容（確変 or 時短回数）も異なっている。

【４８５８】

すなわち、（a）に示すように、特図１大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり種別カウンタＣ２の値が「０」～「９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０aが第３記号で停止するが、第３図柄表示装置４２での第３図柄は、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性に従って「１」～「６」，「８」～「１１」のいずれの装飾図柄で揃う。ただし、大当たり種別カウンタＣ２の値が「０」～「９」の場合であって、大当たり期待度が高い特定の変動パターンである場合は、例外的に「７」の装飾図柄で揃う。次に、前述の大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり種別カウンタＣ２の値が「１０」～「４９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０aが第２記号で停止するが、第３図柄表示装置４２での第３図柄は、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性に従って「１」～「６」，「８」～「１１」のいずれの装飾図柄で揃う。また、前述の大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり種別カウンタＣ２の値が「５０」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０aが第１記号で停止するが、第３図柄表示装置４２での第３図柄は、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性に従って「１」～「６」，「８」～「１１」のいずれの装飾図柄で揃う。なお、大当たり乱数カウンタＣ１が外れの場合には、大当たり種別カウンタＣ２の値に関わらず、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０aが第４記号で停止するが、第３図柄表示装置４２での第３図柄は、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性に従って「１」～「６」，「８」～「１１」のいずれかの装飾図柄で停止され、中停止位置および右停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが外れを示す組み合わせとなる。

【４８５９】

（b）に示すように、特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の値が第３記号（第３大当たり，８Ｒ確変）となる場合が「０」～「１９」に増えて、第２記号（第２大当たり，８Ｒ時短）となる場合が「２０」～「４９」に減っている点を除き、各カウンタの値と当たり図柄の関係は特図１大当たり抽選用テーブルと同じである。なお、本例で定めるテーブルは一例であり、他の実施例で定めるテーブルを用いて、当該実施例で定める遊技性の下で本例の構成を実現してもよい。

【４８６０】

大当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。この関係は特図１大当たり抽選用テーブル，特図２大当たり抽選用テーブルで共通としているが、異ならせてもよい。大当たり種別カウンタＣ２「０」～「９」であれば、当たり図柄に関わらず、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、確変状態が付く８Ｒ確変大当たりとなる。大当たり種別カウンタＣ２が「１０」～「４９」であれば、当たり図柄に関わらず、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、時短状態が付く８Ｒ時短大当たりとなる。大当たり種別カウンタＣ２が「５０」～「９９」であれば、当たり図柄に関わらず、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、確変状態及び時短状態が付かない８Ｒ通常大当たりとなる。

【４８６１】

オープニング時間は、特図１，特図２大当たり抽選用テーブルで共通して、全ての当たり種別に共通の１０秒に設定されている。エンディング時間は、特図１大当たり抽選用テーブルでは、全ての当たり種別に共通の２５秒に設定され、特図１大当たり抽選用テーブルでは、全ての当たり種別に共通の２０秒に設定されている。このように、当たり図柄と

当たり種別との関連性を無くしていることから、オープニング時間およびエンディング時間も当たり図柄と当たり種別との関連性を無くしている。

【４８６２】

当たり種別とサポート状態が付く遊技回数との関係について説明する。特図１大当たり抽選用テーブルおよび特図２大当たり抽選用テーブルでは、例えば、８Ｒ確変大当たりは次回大当たりまでサポート状態が続き、８Ｒ時短大当たりのサポート状態は１００回に設定されている。なお、サポート状態中の表示演出においては、大当たりラウンド終了後１００回が経過するまでは、遊技状態が時短状態か確変状態かを区別が付きにくくなるように設定されている。

【４８６３】

次に、図４３１を参照して、主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルについて説明する。まず、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」（大当たり図柄が「１」）に対応する「０」である場合の主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルについて説明するが、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値が「１」～「９」になる場合（主装飾図柄Ｓ「２」～「６」「８」～「１１」）の主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルについても同様である。

【４８６４】

実施例１では、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動パターン選択用テーブルは、大当たり図柄カウンタＣ２と停止パターン選択カウンタＣ３と変動種別カウンタＣＳ１と変動種別カウンタＣＳ２とで構成されていたが、本例では、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性があるため、大当たり種別カウンタＣ２と、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａと、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂと変動種別カウンタＣＳ１と変動種別カウンタＣＳ２とで構成されている点で異なる。

【４８６５】

左停止パターン選択カウンタＣ３Ａは、「０」から「９」までのループカウンタであり、各カウント値が数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを構成する数値部ＳＺａ「１」～「６」，「８」～「１１」および装飾部ＳＺｂ「Ａ」～「Ｊ」に対応付けられおり、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、規則性をもって定めるためのカウンタである。左停止パターン選択カウンタＣ３Ａは、例えば、各停止パターンにおいて、左停止位置に「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」or「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・の順に出現するように設定されている。なお、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａは、左停止パターンの原則を定めるものであって、後述の実施例のように、特定の変動パターンコマンドが定められた場合に、規則性に反して同じ数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを左停止位置に出現させたり、数値情報である数字部ＳＺａは規則性に沿って出現させるが付随情報である装飾部ＳＺｂは規則性に反して同じものを左停止位置に出現させたりすることを妨げるものではない。

【４８６６】

右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂは、「０」から「２３８」までのループカウンタであり、右停止位置および中停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、規則性無く（ランダムに）定めるためのカウンタである。すなわち、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂは、通常の停止パターン選択カウンタと同様に、始動入賞のタイミングで取得されるため、ランダムに取得される。

【４８６７】

特図１用装飾図柄の変動パターンは、この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動パターン選択用テーブルを用いて決定される。特図２用装飾図柄の変動パターンも、この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動パターン選択用テーブルと同様に決定される。

【４８６８】

すなわち、大当たり種別カウンタＣ２が「０」～「９」のいずれかである場合であって左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」，「３１」～「

10

20

30

40

50

「140」または「141」～「198」であれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄SZを「1」とするスーパーリーチ群（変動時間30秒の大当たりスーパーリーチA、B、変動時間60秒の大当たりスーパーリーチC、D、または、変動時間120秒の大当たりスーパーリーチE、Fからなる大当たりスーパーリーチ群）が決定される。なお、大当たりスーパーリーチA、C、Eは、特殊演出として所定の有効期間内に決定ボタン81の押下によって大当たり当選となる可能性を示唆する大当たり示唆情報を報知することもできる。

【4869】

大当たり種別カウンタC2が「10」～「49」または「50」～「99」のいずれかである場合であって左停止パターン選択カウンタC3Aが数値対応情報である主装飾図柄SZ「1」に対応する「0」である場合に、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「65」であれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄SZを「1」とするノーマルリーチ群（変動時間20秒の大当たりノーマルリーチA、B、変動時間30秒の大当たりスーパーリーチA、B、または、変動時間60秒の大当たりスーパーリーチC、Dからなる大当たりノーマル・スーパーリーチ群）が決定される。各リーチ演出においては、決定ボタン81を使用する大当たり示唆情報を報知することもできる。

【4870】

次に、大当たり抽選テーブルの説明で上述したように、大当たり種別カウンタC2の値が「0」～「9」のいずれであっても、大当たり期待度が高い特定の変動パターンが選択された場合には、例外的に「7」の数値対応情報である主装飾図柄SZで揃う大当たり組合せとなる。この例外的に「7」の数値対応情報である主装飾図柄SZで揃う場合の大当たり変動パターンが選択される点について説明する。

【4871】

すなわち、大当たり種別カウンタC2が「0」～「9」のいずれかである場合には、左停止パターン選択カウンタC3Aの値が「0」～「9」のいずれであっても、第1変動種別カウンタCS1が「170」～「198」であれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄SZを「7」とすること（すなわち、「7」「7」「7」の大当たり組合せで揃う）が決定され、この場合の変動パターンとしてスーパーリーチE、F（変動時間120秒）を選択することが決定される。

【4872】

これに対して、大当たり種別カウンタC2が「0」～「9」のいずれかである場合であって、第1変動種別カウンタCS1が「0」～「169」であれば、左停止パターン選択カウンタC3A「0」～「9」に対応する数値対応情報である主装飾図柄SZが「1」～「6」、「8」～「11」のいずれかで、第1変動種別カウンタCS1に対応する大当たりスーパーリーチA～F（変動時間30秒、60秒、120秒）が決定される。なお、大当たり種別カウンタC2が「10」～「99」のいずれかである場合には、第1変動種別カウンタCS1が「170」～「198」であっても、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄SZが「7」となることはなく、左停止パターン選択カウンタC3A「0」～「9」に対応する数値対応情報である主装飾図柄SZが「1」～「6」、「8」～「11」のいずれかで、第1変動種別カウンタCS1の値に対応する大当たりスーパーリーチA～F（変動時間30秒、60秒、120秒）が決定される。

【4873】

次に、左停止パターン選択カウンタC3Aが数値対応情報である主装飾図柄SZ「1」に対応する「0」である場合であって右中停止パターン選択カウンタC3が「0」～「201」のいずれかであれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄SZを「1」とする完全外れが決定される。左停止パターン選択カウンタC3Aが数値対応情報である主装飾図柄SZ「1」に対応する「0」である場合であって右中停止パターン選択カウンタC3が「202」～「208」のいずれかであれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄SZを「1」とする前後外れノーマルリーチまたは前後外れスーパーリーチのいずれかが決定される。左停止パターン選択カウンタC3Aが数値対応情報で

ある主装飾図柄 S Z 「1」に対応する「0」である場合であって右中停止パターン選択カウンタ C 3 が「209」から「238」のいずれかであれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄 S Z を「1」とする前後外れノーマルリーチまたは前後外れスーパーリーチのいずれかが決定される。

【4874】

次に、左停止パターン選択カウンタ C 3 A が数値対応情報である主装飾図柄 S Z 「1」に対応する「0」である場合であって右中停止パターン選択カウンタ C 3 が「0」～「201」のいずれかである場合は、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄 S Z を「1」とする完全外れ A（変動時間：10 秒）、完全外れ B（変動時間：15 秒）または完全外れ C（変動時間：20 秒）のいずれかに決定される。なお、完全外れ A，B，C の場合も、決定ボタン 8 1 を使用する大当たり示唆情報を報知する場合がある。そのため、大当たり示唆情報の報知の有無のみによっては、大当たりか外れかを判別することはできない。

10

【4875】

次に、左停止パターン選択カウンタ C 3 A が数値対応情報である主装飾図柄 S Z 「1」に対応する「0」である場合であって右中停止パターン選択カウンタ C 3 B が「202」～「208」のいずれかである場合は、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄 S Z を「1」とする前後外れノーマルリーチ A，B（変動時間：20 秒）、前後外れスーパーリーチ A，B（変動時間：30 秒）、前後外れスーパーリーチ C，D（変動時間：60 秒）または前後外れスーパーリーチ E，F（変動時間：100 秒）のいずれかに決定される。なお、前後外れノーマルリーチ A，前後外れスーパーリーチ A，C も、上述と同様に、大当たり示唆情報を報知する場合と、大当たり示唆情報を報知しない場合とがある。

20

【4876】

次に、左停止パターン選択カウンタ C 3 A が数値対応情報である主装飾図柄 S Z 「1」に対応する「0」である場合であって右中停止パターン選択カウンタ C 3 B が「209」～「238」のいずれかである場合は、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄 S Z を「1」とする前後外れノーマルリーチ A，B（変動時間：20 秒）、前後外れスーパーリーチ A，B（変動時間：30 秒）または前後外れスーパーリーチ C，D（変動時間：60 秒）のいずれかに決定される。前後外れノーマルリーチ A，前後外れスーパーリーチ A，C も、上述と同様に、決定ボタン 8 1 を使用する大当たり示唆情報を報知する場合がある。

30

【4877】

このように、上述した数値対応情報である主装飾図柄 S Z の変動パターン選択用テーブルでは、左停止パターン選択カウンタ C 3 A が数値対応情報である主装飾図柄 S Z 「1」に対応する「0」である場合の数値対応情報である主装飾図柄 S Z の変動パターンの選択について説明したが、左停止パターン選択カウンタ C 3 A が数値対応情報である主装飾図柄 S Z 「2」に対応する「1」以降も同様に選択される。この場合、左停止パターン選択カウンタ C 3 A のカウント値ごとに変動パターンを異ならせてもよい。例えば、左停止パターン選択カウンタ C 3 A のカウント値が「8」図柄に対応する「6」である場合は、「8」図柄以外の場合に比べて、変動時間を長く設定して、変動時間の長さの違いによって表示演出を異ならせてもよい。このようにすれば、左停止パターン選択カウンタ C 3 A のカウント値が人気のあるキャラクタを付加情報である装飾部 S Z b に含む数値対応情報である主装飾図柄 S Z に相当する場合、他の数値対応情報である主装飾図柄 S Z の場合に比べて長い時間の表示演出（リーチ演出）を楽しませることができる。

40

【4878】

次に、図 432 を参照して、主装飾図柄の大当たり図柄停止パターン選択用テーブルについて説明する。実施例 1 において図 19 を参照して説明した変動開始処理における大当たり時の装飾図柄指定コマンドは、本実施例では、この主装飾図柄の大当たり図柄停止パターン選択用テーブルに示される大当たり種別カウンタ C 2 と左停止パターン選択カウン

50

タ C 3 A と変動種別カウンタ C S 1 との関係に従って設定される。

【 4 8 7 9 】

大当たり種別カウンタ C 2 の値が確変大当たり当選を示すカウンタ値「0」～「9」である場合であって、変動種別カウンタ C S 1 が「170」～「198」である場合には、大当たり図柄停止パターンは、左停止パターン選択カウンタ C 3 A の値に関わらず、数値対応情報である主装飾図柄 S Z が「7」「7」「7」で揃う。大当たり種別カウンタ C 2 の値が確変大当たり当選を示すカウンタ値「0」～「9」である場合であっても、変動種別カウンタ C S 1 が「0」～「169」である場合には、大当たり図柄停止パターンは、左停止パターン選択カウンタ C 3 A の値「0」～「9」に順番に応じて、数値対応情報である主装飾図柄 S Z は「1」「1」「1」～「6」「6」「6」, 「8」「8」「8」～「11」「11」「11」で揃う。大当たり種別カウンタ C 2 の値が時短大当たり当選を示すカウンタ値「10」～「49」である場合と、通常大当たり当選を示すカウンタ値「50」～「99」である場合には、変動種別カウンタ C S 1 の値に関わらず、大当たり図柄停止パターンは、左停止パターン選択カウンタ C 3 A の値「0」～「9」に順番に応じて、数値対応情報である主装飾図柄 S Z は「1」「1」「1」～「6」「6」「6」, 「8」「8」「8」～「11」「11」「11」で揃う。

10

【 4 8 8 0 】

次に、図 4 3 3 を参照して、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルについて説明する。実施例 1 において図 1 9 を参照して説明した変動開始処理における外れ時の装飾図柄指定コマンドは、本実施例では、この主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用

20

【 4 8 8 1 】

左停止パターン選択カウンタ C 3 A が数値対応情報である主装飾図柄 S Z 「1」に対応する「0」である場合、右中停止パターン選択カウンタ C 3 B が「0」であれば、右停止図柄は「2」に設定され、中停止図柄は「1」に設定され、第 3 図柄の外れ図柄停止パターンは「1」「1」「2」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタ C 3 B が「1」であれば、右停止図柄は「2」に設定され、中停止図柄は「2」に設定され、第 3 図柄の外れ図柄停止パターンは「1」「2」「2」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタ C 3 B が「2」であれば、右停止図柄は「2」に設定され、中停止図柄は「3」に設定され、第 3 図柄の外れ図柄停止パターンは「1」「3」「2」の組合せとなる。以降、右中停止パターン選択カウンタ C 3 B の値が「201」となり、対応する第 3 図柄の外れ停止パターンが「1」「11」「11」（なお、後述する実施例のように、これをチャンス目と呼び、外れ停止パターンとは異なる特定の外れ停止パターンとしてもよい）となるまで、対応する右停止図柄と左停止図柄が完全外れの組合せとして決定される。

30

【 4 8 8 2 】

左停止パターン選択カウンタ C 3 A が数値対応情報である主装飾図柄 S Z 「1」に対応する「0」である場合のリーチ外れ図柄停止パターンは、右中停止パターン選択カウンタ C 3 B が「202」～「208」であれば、前後外れでのリーチ外れの組合せ「1」「2」「1」または「1」「11」「1」のいずれかに設定される。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタ C 3 B が「209」～「238」であれば、前後以外外れでのリーチ外れの組合せ「1」「3」「1」から「1」「10」「1」のいずれかに設定される。なお、右中停止パターン選択カウンタ C 3 B の値は、第 3 図柄の完全外れの組み合わせと 1 対 1 で対応するものに限らず、複数のカウント値が 1 つの完全外れの組み合わせと対応していてもよい。

40

【 4 8 8 3 】

また、左停止パターン選択カウンタ C 3 A が数値対応情報である主装飾図柄 S Z 「2」に対応する「1」である場合、右中停止パターン選択カウンタ C 3 B が「0」であれば、右停止図柄は「1」に設定され、中停止図柄は「1」に設定され、第 3 図柄の外れ図柄停

50

止パターンは「2」「1」「1」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタC3Bが「1」であれば、右停止図柄は「1」に設定され、中停止図柄は「2」に設定され、第3図柄の外れ図柄停止パターンは「2」「2」「1」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタC3が「2」であれば、右停止図柄は「1」に設定され、中停止図柄は「3」に設定され、第3図柄の外れ図柄停止パターンは「2」「3」「1」の組合せとなる。以降、右中停止パターン選択カウンタC3Bの値が「201」となり、対応する第3図柄の外れ停止パターンが「2」「11」「11」となるまで、対応する右停止図柄と左停止図柄が完全外れの組合せとして決定される。

【4884】

左停止パターン選択カウンタC3Aが数値対応情報である主装飾図柄SZ「2」に対応する「1」である場合のリーチ外れ図柄停止パターンは、右中停止パターン選択カウンタC3Bが「202」～「208」であれば、前後外れでのリーチ外れの組合せ「2」「1」「2」または「2」「3」「2」のいずれかに設定される。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタC3Bが「209」～「238」であれば、前後以外外れでのリーチ外れの組合せ「2」「4」「2」から「2」「11」「2」のいずれかに設定される。なお、右中停止パターン選択カウンタC3Bの値は、上述と同様に、第3図柄の完全外れの組み合わせと1対1で対応するものに限らず、複数のカウント値が1つの完全外れの組み合わせと対応していてもよい。

【4885】

次に、左停止パターン選択カウンタC3Aが数値対応情報である主装飾図柄SZ「11」に対応する「9」である場合、について説明する。

【4886】

左停止パターン選択カウンタC3Aが数値対応情報である主装飾図柄SZ「11」に対応する「9」である場合、右中停止パターン選択カウンタC3Bが「0」であれば、右停止図柄は「1」に設定され、中停止図柄は「11」に設定され、第3図柄の外れ図柄停止パターンは「11」「11」「1」の組合せ（なお、後述する実施例のように、これをチャンス目と呼び、外れ停止パターンとは異なる特定の外れ停止パターンとしてもよい）となる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタC3Bが「1」であれば、右停止図柄は「1」に設定され、中停止図柄は「2」に設定され、第3図柄の外れ図柄停止パターンは「11」「2」「1」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタC3Bが「2」であれば、右停止図柄は「1」に設定され、中停止図柄は「3」に設定され、第3図柄の外れ図柄停止パターンは「11」「3」「1」の組合せとなる。以降、右中停止パターン選択カウンタC3Bの値が「201」となり、対応する第3図柄の外れ停止パターンが「11」「11」「10」となるまで、対応する右停止図柄と左停止図柄が完全外れの組合せとして決定される。

【4887】

左停止パターン選択カウンタC3Aが数値対応情報である主装飾図柄SZ「11」に対応する「9」である場合のリーチ外れ停止パターンは、右中停止パターン選択カウンタC3Bが「202」～「208」であれば、前後外れでのリーチ外れの組合せ「11」「10」「11」または「11」「1」「11」のいずれかに設定される。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタC3Bが「209」～「238」であれば、前後外れでのリーチ外れの組合せ「11」「2」「11」から「11」「9」「11」のいずれかに設定される。なお、右中停止パターン選択カウンタC3Bの値は、上述と同様に、第3図柄の完全外れの組み合わせと1対1で対応するものに限らず、複数のカウント値が1つの完全外れの組み合わせと対応していてもよい。

【4888】

次に、図434を参照して、タイマ割込み処理を示すフローチャートについて説明する。タイマ割込み処理は、基本的には上述した実施例1のものと同じであるが、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄SZに規則性があるため、おもにステップS603Vaが異なっている。

【4889】

ステップS601では、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する。

【4890】

ステップS602では、初期値乱数カウンタCINI1と初期値第2図柄乱数カウンタCINI2との更新を実行し、大当たり乱数カウンタC1と第2図柄乱数カウンタC4の初期値設定に使用するカウンタを更新する。

【4891】

ステップS603Vaでは、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び右中停止パターン選択カウンタC3Bの更新を実行する。具体的には、実施例1と同様に、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び右中停止パターン選択カウンタC3Bをそれぞれ1インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態ではそれぞれ、「599」、「99」、「238」）に達した後の1インクリメントの際にそれぞれ「0」にクリアする。そして、各カウンタC1～C3の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する（図10参照）。

【4892】

ステップS604では、特図1用始動入賞装置33a，特図2用始動入賞装置33bへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する。この始動入賞処理については、後述する図435のフローチャートにより説明する。

【4893】

このようにして、右中停止パターン選択カウンタC3Bは、2msec毎に行われるタイマ割り込み処理によって更新されるので、規則性をもって停止される左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄SZに対して、右停止位置及び中停止位置の数値対応情報である主装飾図柄SZをランダムに停止させることができる。

【4894】

図435を参照して主制御装置261にて行われる始動入賞処理について説明する。始動入賞処理は、基本的には上述した実施例1のものと同一であるが、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄SZに規則性があるため、ステップS704Va，ステップS705Vaが異なっている。

【4895】

ステップS701では、主制御装置261のCPU501は、遊技球が特図1用始動入賞装置33a，特図2用始動入賞装置33bに入賞したか否かを作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップS702に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【4896】

ステップS702では、主制御装置261のCPU501は、第1図柄表示装置40の作動保留球数Nが上限値（本実施の形態では4）未満であるか否かを判別する。作動保留球数Nが上限値未満であればステップS703に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップS703では、主制御装置261のCPU501は、作動保留球数Nを1インクリメントする。ステップS704では、主制御装置261は、ステップS703でインクリメントされた作動保留球数Nを保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置262に出力できるようにセットする。

【4897】

ステップS704Vaでは、主制御装置261のCPU501は、特図1用始動入賞装置33a，特図2用始動入賞装置33bに入賞した場合であって、保留数が上限未満である場合に、左停止パターン選択カウンタC3Aの更新を実行する。具体的には、左停止パターン選択カウンタC3Aを1インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態ではそれぞれ、「10」）に達した後の1インクリメントの際にそれぞれ「0」にクリアする。そして、カウンタ3Aの更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する（図10参照）。

10

20

30

40

50

【4898】

ステップS705Vaでは、主制御装置261のCPU501は、第1図柄の当落及び第3図柄の変動パターンの決定に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップS603Va及びステップS704Vaで更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、左停止パターン選択カウンタC3A及び右中停止パターン選択カウンタC3Bと、変動種別カウンタCS1～CS3の各値を、図10に示したRAM503の保留球格納エリアにおける第1～第4保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。

【4899】

ステップS706では、主制御装置261は上述した図19に示す変動開始処理に先立って行われる先読み抽選処理を実行する。

【4900】

このようにして、左停止パターン選択カウンタC3Aは、始動入賞処理によって保留球格納エリアに各種カウント値が格納される毎に更新されるので、ランダムに停止される右停止位置及び中停止位置の数値対応情報である主装飾図柄SZに対して、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄SZを、規則性をもって停止させることができる。

【4901】

これにより、遊技者は、好みのキャラクタの画像（例えば男性の遊技者が多い機種では女性キャラクタの画像、女性の遊技者が多い機種では男性キャラクタの画像など）を伴う数値対応情報である主装飾図柄SZを、所定の位置（例えば左停止位置）にて10回の変動毎に見ることができるので、遊技者が遊技を終えようとするときに、好みのキャラクタの画像を伴う数値対応情報である主装飾図柄SZが次に左停止位置に停止される順番になるまで、もう少し遊技を続けようという意欲を生じさせることで、遊技の興趣性を向上することができる。

【4902】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機は（Va1）に関し、主制御装置261のCPU501は、遊技球が特図1用始動入賞装置33aまたは特図2用始動入賞装置33bの入球に基づいて、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、左停止図柄カウンタC3A及び右中停止パターン選択カウンタC3Bから各値を取得し、大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。サブ制御装置262のCPU551もしくは表示制御装置45のCPU521は、主制御装置261のCPU501で行われた抽選の結果に基づいて数値対応情報である主装飾図柄SZの変動表示を実行させる変動表示制御機能を有する。サブ制御装置262のCPU551もしくは表示制御装置45のCPU521は、所定の並びとなることでハズレや大当たりなどの遊技情報を示す数値情報である数字部SZaと対応する付加情報である装飾部SZbを含む数値対応情報である主装飾図柄SZを表示画面42aに表示をする表示機能を有する。サブ制御装置262のCPU551もしくは表示制御装置45のCPU521は、例えば、「1」から「11」までの数値情報である数字部SZaで構成された11種類の数値対応情報である主装飾図柄SZを、例えば、左装飾図柄列Lの左停止位置に「1」→「2」→「3」→「4」→「5」→「6」→「7」or「8」→「9」→「10」→「11」→「1」→「2」・・・の順に出現するように表示させる表示制御機能を有し、変動表示が例えば、「1」「7」「11」のハズレで停止することを契機として、「1」の数値情報である数字部SZaで構成された数値対応情報である主装飾図柄SZを「2」の数値情報である数字部SZaで構成された数値対応情報である主装飾図柄SZに更新させて左装飾図柄列Lの左停止位置に表示することができる。

【4903】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【4904】

本実施例の遊技機は（Va2）に関し、数値対応情報である主装飾図柄SZが停止する

10

20

30

40

50

位置は、少なくとも左装飾図柄列 L の左停止位置と右装飾図柄列 R の右停止位置があり、左装飾図柄列 L の左停止位置に表示される数値情報である数字部 S Z a は変動表示の所定の結果が所定数出る毎に更新されるように設定されていてもよい。例えば、「1」→「?」→「?」→「?」→「?」→「?」→「?」→「?」→「?」→「?」→「2」・・・のように変動表示の所定の結果が 10 回出る毎に左停止位置に表示される数値情報である数字部 S Z a を更新するように設定されていてもよい。更新されない時の左停止位置に表示される数値情報である数字部 S Z a は、ランダムに選択されて所定の結果が出る毎に左停止位置に表示されるもの（例えば、「1」→「5」→「9」→「11」→「3」→「7」→「6」→「10」→「8」→「4」→「2」・・・）であってもよいし、左停止位置に表示された数値情報である数字部 S Z a が連続して表示されるもの（「1」→「1」→「1」→「1」→「1」→「1」→「1」→「1」→「1」→「2」・・・）であってもよい。

10

【4905】

本実施例（変形例 1）に係る遊技機は（V a 3）に関し、数値対応情報である主装飾図柄 S Z が停止する位置は、少なくとも左装飾図柄列 L の左停止位置と右装飾図柄列 R の右停止位置があり、右装飾図柄列 R の右停止位置に表示される数値情報である数字部 S Z a は変動表示の所定の結果が出る毎に更新されるように設定されていてもよい。

【4906】

本実施例（変形例 2）に係る遊技機は（V a 4）に関し、数値対応情報である主装飾図柄 S Z が停止する位置は、少なくとも左装飾図柄列 L の左停止位置と右装飾図柄列 R の右停止位置があり、左装飾図柄列 L の左停止位置に表示される数値情報である数字部 S Z a と右装飾図柄列 R の右停止位置に表示される数値情報である数字部 S Z a は異なる規則性で表示され、変動表示の所定の結果が所定数出る毎に更新するように設定されていてもよい。

20

【4907】

本実施例（変形例 3）に係る遊技機は（V a 5）に関し、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、表示画面 42a に数値対応情報である主装飾図柄 S Z を所定の位置（例えば、左装飾図柄列 L の左停止位置や右装飾図柄列 R の右停止位置）に表示させる際に変動表示中に表示される表示情報よりも遊技者に対して手前側に数値対応情報である主装飾図柄 S Z を表示させることが可能であってもよい。

30

【4908】

本実施例（変形例 5）に係る遊技機は（V a 6）に関し、主制御装置 261 の CPU 501 は、抽選の結果が大当たりである場合に時短状態または確変状態とすることが可能な遊技状態制御機能を有し、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、時短状態または確変状態においてハズレで停止した場合に、例えば、左装飾図柄列 L の左停止位置に表示された「1」の数値情報である数字部 S Z a で構成された数値対応情報である主装飾図柄 S Z を、ハズレで停止することを契機として、例えば、「1」の数値情報である数字部 S Z a を次の順番に相当する「2」の数値情報である数字部 S Z a で構成された数値対応情報である主装飾図柄 S Z に更新させて左装飾図柄列 L の左停止位置に表示してもよい。なお、通常状態においてハズレで停止した場合に、「1」の数値情報である数字部 S Z a を次の順番に相当する「2」の数値情報である数字部 S Z a で構成された数値対応情報である主装飾図柄 S Z に更新させて左装飾図柄列 L の左停止位置に表示してもよい。

40

【4909】

本実施例（変形例 6）に係る遊技機は（V a 7）に関し、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、数値対応情報である主装飾図柄 S Z を更新する際に数値情報である数字部 S Z a 「1」～「6」，「8」～「11」に同じキャラクタを付加情報である装飾部 S Z b に対応づけて付加情報である装飾部 S Z b を変えずに数値情報である数字部 S Z a を更新するようにしてもよい。

【4910】

本実施例に係る遊技機は（V a 8）に関し、サブ制御装置 262 の CPU 551 は、付

50

加情報である装飾部 S Z b を数値情報である数字部 S Z a の表示位置の隣に表示することができる。また、付加情報である装飾部 S Z b を数値情報である数字部 S Z a からもう少し離れた位置に表示してもよい。

【実施例 8 2】

【4 9 1 1】

以下、実施例 8 2 に係る遊技機について説明する。実施例 8 2 に係る遊技機は、実施例 8 1 に係る遊技機の構成を基本としているが、チャンス目の構成を有していることが特徴的である。

【4 9 1 2】

以下、実施例 8 2 に係る遊技機について図 4 3 6 から図 4 4 2 を用いて詳細に説明する。図 4 3 6 は、実施例 8 2 のチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。図 4 3 7 は、チャンス目不成立を示す変動表示態様を示す図である。図 4 3 8 は、チャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。図 4 3 9 は、異なるチャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。図 4 4 0 は、チャンス目の数値情報である数字部を強調する変動表示態様を示す図である。図 4 4 1 は、チャンス目の装飾部を変化する変動表示態様を示す図である。図 4 4 2 は、チャンス目成立の際に役物動作する変動表示態様を示す図である。

10

【4 9 1 3】

<遊技の流れ>

遊技は、まず実施例 8 1 で説明した通常状態から始まる。図 4 3 6 における (a) ないし (l) は、通常状態における変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図 4 3 6 (a) は、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球し、特図 1 に係る変動表示が表示画面 4 2 a 上で行われている状態を示している。

20

【4 9 1 4】

図 4 3 6 (b) は、左停止位置に「1 0」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクター「I」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「1 0」とキャラクター「I」とキャラクター「I」の登場に伴う決め台詞「I のこと愛している？」が表示画面 4 2 a に表示される。

【4 9 1 5】

図 4 3 6 (c) は、右停止位置に「3」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクター「C」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「3」とキャラクター「C」が表示画面 4 2 a に表示される。図 4 3 6 (d) は、変動表示の結果が「1 0」「7」「3」でハズレとなる様子が示されている。このとき表示画面 4 2 a に表示される決め台詞は、「ハズレ大嫌い！」である。

30

【4 9 1 6】

ここで、特図 1 に係る保留について説明する。特図 1 に係る保留は実施例 8 1 で説明した通り、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への遊技球の入球が変動表示中に生じた場合に、この遊技球の入球に基づく変動表示を一時的に保留するものである。本例では、図 4 3 6 (a) に示した変動表示の開始から図 4 3 6 (d) においてハズレの表示が出るまでに、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への遊技球の入球が 2 回あったとする。この場合、図 4 3 6 (c) に示す様に、表示画面 4 2 a の下側に第 1 保留表示 h 1、第 2 保留表示 h 2 が点灯し、2 つの保留が貯まっていることを遊技者に示す。第 1 保留表示 h 1 に係る変動は、これから行われる 2 回目の変動に対応し、第 2 保留表示 h 2 に係る変動は、その後に行われる 3 回目の変動に対応している。なお、表示画面 4 2 a における t h は、当該保留と呼ばれ、点灯することにより当該変動が実行されていることを示す。

40

【4 9 1 7】

保留と抽選との関係について説明する。上述のように保留に係る変動は、当該変動が終了してから実行されるが、この保留に関する抽選は、変動表示の前に既に実行されている

50

。従って、第1保留表示h1に係る保留、第2保留表示h2に係る保留は、変動表示が実行に移される前に、大当たりになるか、ハズレになるか決定されている。本例では、第1保留表示h1に係る保留は、将来ハズレとなる保留であり、第2保留表示h2に係る保留は、将来大当たりとなる保留であるものとする。表示画面42には、第1保留表示を白色として、ハズレの可能性が高いことが示されており、第2保留表示を赤色として、大当たりの可能性が高いことが示されている。

【4918】

図436(d)の段階で、保留が枯渇していないので、ハズレ表示の後、保留に係る変動が直ちに開始される(Vba(e)参照)。この2回目の変動は、第1保留表示h1で示されていたとおり、ハズレの可能性が高く、本例では実際にハズレとなったとする。図436(f)～図436(h)は、2回目の変動表示の結果が「11」「1」「1」でハズレとなるまでの様子を示している。左停止位置において「11」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが停止した理由は、1回目の変動の結果における左停止位置に「10」が出現したからである。実施例81で説明した規則に従えば、左停止位置に「10」が出現すると、次の変動では左停止位置に「11」が出現する。図436(g)はこの規則に則った動作を説明している。なお、チャンス目においては、キャラクタの決め台詞は表示画面42aに表示されない。

【4919】

＜遊技の流れにおいて最も特徴的な構成＞

ここで、本実施例における最も特徴的な構成について説明する。すなわち、本実施例では、2回目の変動表示の結果である「11」「1」「1」に関する数値対応情報である主装飾図柄SZの並びが意味を持っている。この並びは、「1」「1」「1」などのような大当たりに関するものではないものの、数字の「1」のみで構成されることが他の並びと異なり特徴的である。本実施例では、「11」「1」「1」のような並びをチャンス目と呼ぶ。チャンス目は、同じ数字が3つ揃ったわけではないので、変動表示の結果としてはハズレを意味する。しかし、チャンス目は、次回またはそれ以降の変動が大当たりの結果になる可能性が高いことを示す。図436(h)では、変動表示の結果がチャンス目となっており、チャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示が表示画面42に出ている。さらにチャンス目を強調するために、数値対応情報である主装飾図柄SZ(特にキャラクタ)の配色を図436(a)～図436(g)における通常のキャラクタから変化させている。配色の変更方法の具体例としては、キャラクタの赤みを全体的に強くするようなものが考えられる。この配色の違いを、図436(h)では、斜線からなる模様で示している。

【4920】

なお、上述のように、保留表示における赤色の点灯は、大当たりの可能性が高いことを示している。チャンス目の発生は、この保留表示と合致している。

【4921】

＜その後の遊技の流れ＞

図436(i)～図436(l)は、3回目の変動が開始されてから「1」「1」「1」で大当たりとなるまでの様子を示している。左停止位置において「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが停止した理由は、2回目の変動の結果における左停止位置に「11」が出現したからである。実施例81で説明した規則に従えば、左停止位置に「11」が出現すると、次の変動では左停止位置に「1」が出現する。図436(j)はこの規則に則った動作を説明している。なお、左停止位置に「1」が出現したときにキャラクタ「A」が登場し、それに伴い「A見参」の決め台詞が表示画面42aに表示される様子は、実施例81で説明したとおりである。

【4922】

＜チャンス目が現れないときの別例＞

図437は、チャンス目が現れないときの遊技を説明している。図437における動作としては、図437(f)までは図436(f)と同様である。図436(g)では、チ

チャンス目に係る「1」が右停止位置に現れるが、図437(g)における右停止位置には、「2」が現れ、この時点で変動の結果がチャンス目となる可能性がなくなる。

【4923】

図437(h)は、変動表示の結果がチャンス目でも当たりでもない「11」「1」「2」である完全ハズレの状態を示しており、図436(h)を用いて説明したチャンス目を強調するような演出は行われない。このとき表示画面42aに表示される決め台詞は、「ハズレだぜ」である。チャンス目が出現しないことにより、次回の変動がハズレとなる可能性はチャンス目が出現するときと比べて高いことが遊技者に示される。

【4924】

図437(i)～図437(l)は、3回目の変動が開始されてから「1」「9」「1」でハズレとなるまでの様子を示している。このとき表示画面42aに表示される決め台詞は、「無念」である。左停止位置において「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが停止した理由は、2回目の変動の結果における左停止位置に「11」が出現したからである。実施例81で説明した規則に従えば、左停止位置に「11」が出現すると、次の変動では左停止位置に「1」が出現する。図436(j)はこの規則に則った動作を説明している。なお、左停止位置に「1」が出現したときにキャラクタ「A」が登場し、それに伴い「A見参」の決め台詞が表示画面42aに表示される様子は、実施例81で説明したとおりである。

【4925】

なお、3回目の変動表示の結果は「1」「9」「1」であるので、図437(k)から図437(l)までの間にリーチ演出が実行される。このとき表示画面42aに表示される決め台詞は、「リーチ也」である。本例では、リーチ演出にも関わらず変動はハズレの結果となる。これは、前回の変動が「11」「1」「2」で完全ハズレとなったことにより示されていた結果である。

【4926】

本実施例によれば、実施例81の構成に加え、変動の結果としてチャンス目が出ることによって、次回の変動が大当たりとなる可能性が高いことが示されるので、ハズレ表示にも面白みを持たせることができ、興趣性の高い遊技機を提供することができる。

【4927】

以下、本実施例は、以下のような変形実施が可能である。

【4928】

<変形例1>

上述の実施例では、チャンス目は「11」「1」「1」の1種類だったが、チャンス目を複数種類としてもよい。

【4929】

チャンス目として第1チャンス目「11」「1」「1」と、第2チャンス目「11」「11」「1」の2種類がある例について図438を参照しながら説明する。なお、本実施例の第1チャンス目、第2チャンス目は、時短状態、確変状態を盛り上げる演出に利用することができる。すなわち、図438は、時短状態または確変状態の場合における表示画面42aの表示内容を示している。図438は、通常状態とは異なる状態下で表示画面42aに表示される内容を示しており、通常状態と比べて背景色が異なっている。図438は、このような事情を鑑みて図436における通常状態の背景色と異なる背景色を斜線の模様で表している。

【4930】

以降、確変状態を例にとって説明する。図438(a)～図438(d)は、確変状態における1回目の変動として、第1チャンス目「11」「1」「1」が出たときの様子を示している。確変状態の変動中に遊技機が何度か特図1用始動入賞装置33aへ入賞することにより、図438(b)から図438(l)まで保留が枯渇しないと仮定する。このとき、確変状態における変動が何度も繰り返されることになる。

【4931】

図 4 3 8 (d) においてチャンス目が出たにも関わらず、9 変動連続して大当たりが出なかったものとする。9 変動の間でも本実施例に係る遊技機は、上述した規則に従い、変動がある度に数値対応情報である主装飾図柄 S Z を「1」→「2」→「3」・・・の順で左停止位置に表示しているので、数値対応情報である主装飾図柄 S Z が一巡し、10 回目の変動では、図 4 3 8 (e)，図 4 3 8 (f) が示す様に、左停止位置には再び「11」が表示される。この 10 回目の変動では、第 2 チャンス目「11」「11」「1」が出る(図 4 3 8 (g)，図 4 3 8 (h) 参照)。

【4 9 3 2】

図 4 3 8 (h) において第 2 チャンス目が出たにも関わらず、9 変動連続して大当たりが出なかったものとする。すると、数値対応情報である主装飾図柄 S Z が再び一巡し、20 回目の変動では、図 4 3 8 (i)，図 4 3 8 (j) が示す様に、左停止位置には再び「11」が表示される。この 20 回目の変動では、第 1 チャンス目「11」「1」「1」が出る(図 4 3 8 (k)，図 4 3 8 (l) 参照)。このように、本例においては、第 1 チャンス目「11」「1」「1」，第 2 チャンス目「11」「11」「1」が 10 変動毎に交互に現れる。なお、このときのチャンス目は、必ずしも次回またはそれ以降の変動が大当たりとなる可能性を示すものである必要はない。

【4 9 3 3】

なお、図 4 3 8 (d) における第 1 チャンス目の表示に合わせて表示画面 4 2 a に「良い事あるかもよ」の表示がされ、図 4 3 8 (h) における第 2 チャンス目の表示に合わせて表示画面 4 2 a に「がんばれよ」の表示がされ、図 4 3 8 (l) における第 1 チャンス目の表示に合わせて表示画面 4 2 a に「あきらめるなよ」の表示がされる。このように本例は、チャンス目の出現に合わせて表示画面 4 2 a の表示を変えて遊技者を飽きさせないようにしている。

【4 9 3 4】

以上のように本例では、時短状態、確変状態を盛り上げる演出として、例えば 10 変動毎に次回の変動が有利となっていることを示す演出が実行される。このように構成すれば、ハズレが連続する場合であっても演出で遊技者を楽しませることができ、興趣性が向上された遊技機が提供できる。

【4 9 3 5】

<変形例 2>

上述の実施例では、チャンス目は「11」「1」「1」の 1 種類だったが、チャンス目を複数種類としてもよい。

【4 9 3 6】

チャンス目が第 1 チャンス目「11」「1」「1」と、第 3 チャンス目「1」「11」「11」の 2 種類がある例について図 4 3 9 を参照しながら説明する。図 4 3 9 (a) ~ 図 4 3 9 (h) は、通常状態において、2 回目の変動が第 1 チャンス目「11」「1」「1」となるまでを示しており、その様子は図 4 3 6 (a) ~ 図 4 3 6 (h) と同様である。異なる点は、V b d (e) において、第 1 保留表示 h 1，第 2 保留表示 h 2 が、白以外(具体的には赤)で点灯していることである。つまり、V b d (e) では、これから 2 連続して大当たりとなりやすい変動表示が行われることが表されている。

【4 9 3 7】

図 4 3 9 (i) ~ 図 4 3 9 (l) は、3 回目の変動がハズレ図柄の一種である第 3 チャンス目「1」「11」「11」となるまでを示している。この並びは、「1」「1」「1」などのような大当たりに関するものではないものの、数字の「1」のみで構成されることが他の並びと異なり特徴的であり、「11」「1」「1」と同様、チャンス目である。左停止位置において「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が停止した理由は、2 回目の変動の結果における左停止位置に「11」が出現したからである。実施例 8 1 で説明した規則に従えば、左停止位置に「11」が出現すると、次の変動では左停止位置に「1」が出現する。図 4 3 9 (j) はこの規則に則った動作を説明している。このように本例では、2 回の変動の結果が連続してチャンス目となる。なお、図示は省略するが、図

10

20

30

40

50

4 3 9 (l) の後、次回の変動の結果は「 2 」 「 2 」 「 2 」 で大当たりとなる。このとき表示画面 4 2 a に表示される決め台詞は、「やったね」である。

【 4 9 3 8 】

なお、図 4 3 8 (h) におけるチャンス目の表示に合わせて表示画面 4 2 a に「そろそろ当たるかも」の表示がされ、図 4 3 8 (l) におけるチャンス目の表示に合わせて表示画面 4 2 a に「次こそ当たるかも」の表示がされる。このように本例は、チャンス目の種別によって表示画面 4 2 a の表示を変えて遊技者を飽きさせないようにしている。

【 4 9 3 9 】

以上のように本例では、時短状態、確変状態を盛り上げる演出として、例えば 2 変動連続して次回の変動が有利となっていることを示す演出が実行される。このように構成すれば、ハズレが連続する場合であっても演出で遊技者を楽しませることができ、興趣性が向上された遊技機が提供できる。

【 4 9 4 0 】

< 変形例 3 >

上述の実施例では、チャンス目において完全ハズレ（チャンス目でないハズレ図柄）とは異なる配色でキャラクタを表示画面 4 2 a に表示させる様にしていたが、本発明はこの構成に限られない。チャンス目を強調するために、図 4 4 0 に示すように、チャンス目における数値対応情報である主装飾図柄 S Z （特に数値情報である数字部 S Z a ）の配色を完全ハズレから変化させるようにしてもよい。この配色の違いを、図 4 4 0 (h) では、斜線からなる模様で示している。

【 4 9 4 1 】

< 変形例 4 >

上述の実施例では、チャンス目において完全ハズレ（チャンス目でないハズレ図柄）とは異なる配色でキャラクタを表示画面 4 2 a に表示させる様にしていたが、本発明はこの構成に限られない。図 4 4 1 に示す様に、各キャラクタの形状（ポーズ等）をチャンス目が発生してから、少なくとも次の変動が終わるまでチャンス目が発生する前の状態から変化させるようにしてもよい。これによりチャンス目が発生した以降の変動が遊技者にとって有利であることが示される。

【 4 9 4 2 】

< 変形例 5 >

上述の実施例の構成に加え、遊技の演出を盛り上げる役物を用いることもできる。このような構成について図 4 4 2 を参照しながら説明する。本例においては、表示画面 4 2 a の上端に上下方向に出没自在の役物 V を有している。役物 V は、チャンス目が出現する前後で表示画面 4 2 a を盛り上げる構成である。遊技の流れとしては、図 4 3 6 での説明と同様であるので、適宜説明を省略する。

【 4 9 4 3 】

図 4 4 2 (g) は、2 回目の変動において、左停止位置に「 1 1 」，右停止位置に「 1 」が出現し、中停止位置に「 1 1 」が来ればチャンス目となるチャンス目に先立つ先行段階を示している。このとき、可動範囲の上限位置にあり、表示画面 4 2 a の上端で隠れていた役物 V は、一部が表示画面 4 2 a の上端に現れ、再び表示画面 4 2 a の上端で隠れるという上下運動を行い、先行段階の到来を強調する。そして、実際にチャンス目が出現すると、役物 V は、上下運動を続け、チャンス目の出現を強調する。役物 V は、3 回目の変動表示が開始される前に、表示画面 4 2 a の上端から隠れる位置において格納される。なお、仮に先行段階になったにも関わらずチャンス目が出現しなかった場合は、中停止位置に数値対応情報である主装飾図柄 S Z が出現する前に、表示画面 4 2 a の上端から隠れる位置において格納される。

【 4 9 4 4 】

本例では、チャンス目出現後の変動開始に合わせて、表示画面 4 2 a の背景色を変化させている。この背景色の違いを、図 4 4 2 (i) ~ 図 4 4 2 (l) では、斜線からなる模様で示している。

10

20

30

40

50

【４９４５】

また、本例では、チャンス目出現後の変動開始に合わせて、通常状態における遊技に合わせて流れる音楽に変化を付けるようにしている。このような音楽の変更は、遊技機に付属のスピーカ２４を制御することで実現できる。

【４９４６】

背景色の変更、音楽の変更は、当該変動が遊技者にとって有利であることを示している。これら変更された背景色、音楽は、当該変動が終了すると、元の状態に戻る。

【４９４７】

次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図４４３から図４４４を用いて詳細に説明する。図４４３は、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルである。図４４４は、変動開始処理を示すフローチャートである。

10

【４９４８】

次に、図４４３を参照して、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルについて説明する。以下では、本例で「１１」「１」「１」のチャンス目を採用したことに伴い上述した実施例８１と異なる点を中心に説明する。

【４９４９】

実施例８１では左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが「９」、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「０」である場合、第３図柄の外れ図柄停止パターンを「１１」「１」「１」の組合せとしていたが、本例では「１１」「１」「１」の外れ図柄を通常の外れ図柄停止パターンではなくチャンス目としているので、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルにはチャンス目が含まれないようにしている。すなわち、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１１」に対応する「９」である場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「０」であれば、右停止図柄は「１」に設定され、中停止図柄は「２」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「１１」「２」「１」の組合せとなる。

20

【４９５０】

以降、右中停止図柄カウンタＣ３Ｂが「１」から「２０１」までを、第３図柄の外れ図柄停止パターン「１１」「２」「１」から「１１」「１１」「１０」までの組合せとなるように対応させる。このように、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂの値が「０」は、上述した実施例８１では「１１」「１」「１」に対応させていたが、本例では、この「１１」「１」「１」をチャンス目と呼び、通常の外れ停止パターンとは異なる特定の外れ停止パターンとしているので、大当たり期待度に応じてチャンス目を表示することができる。

30

【４９５１】

次に、図４４４を参照して、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が行う変動開始処理について説明する。変動開始処理は、上述した実施例１のものと基本的に同じであるので、異なる点（チャンス目停止図柄の設定）を中心に説明する。

【４９５２】

ステップＳ５０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する。大当たりである場合はステップＳ５０２に進み、外れである場合はステップＳ５０４に進む。

40

【４９５３】

ステップＳ５０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する第１図柄によって示される大当たり図柄、すなわち、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａで表示する第１記号～第３記号の何れかとするかを求めて、ステップＳ５０３に進む。

【４９５４】

ステップＳ５０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を決定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ

50

501は、右中停止パターン選択カウンタC3Bを用いることなく、RAM503のカウンタ用バッファに格納されている大当たり種別カウンタC2の値、左停止パターン選択カウンタC3A及び変動種別カウンタCS1, CS2の値をその順に確認し、変動パターンを決定し、ステップS507に進む。

【4955】

ステップS504では、主制御装置261のCPU501は、外れ図柄、すなわち第1図柄表示装置40の第1セグメント表示部40aを第4記号で停止表示させるという停止図柄に設定し、ステップS505に進む。

【4956】

ステップS505では、主制御装置261のCPU501は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置261のCPU501は、RAM503のカウンタ用バッファに格納されている左停止パターン選択カウンタC3A、右中停止パターン選択カウンタC3B及び変動種別カウンタCS1, CS2の値をその順に確認し、変動パターンを決定し、ステップS507に進む。

10

【4957】

ステップS507では、主制御装置261のCPU501は、ステップS503で決定された大当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップS505で決定された外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定し、ステップS508Vb1に進む。

20

【4958】

ステップS508Vb1では、主制御装置261のCPU501は、装飾図柄指定コマンドを設定するに先立って、チャンス目停止条件を満たしているか否かを判断する。チャンス目停止条件とは、大当たり乱数カウンタC1の値が外れを示し、左停止パターン選択カウンタC3Aの値が数値対応情報である主装飾図柄SZ「11」に対応する値を示し、保留球格納エリアの例えば保留第1エリアに先読み抽選の結果としての例えば大当たり結果が格納されていることである。これらの条件を満たす場合は、停止図柄をチャンス目「11」「1」「1」とする。チャンス目停止条件を満たしている場合はステップS508Vb2に進み、チャンス目停止条件を満たしていない場合はステップS508Vb3に進む。

30

【4959】

なお、チャンス目停止条件として、保留球格納エリアを保留第1エリアとしたが、これに限らず、保留第2エリア，保留第3エリア，保留第4エリアとしてもよい。保留第2エリアとした場合は、この保留第2エリアに格納中の変動が実行されるまで、2回続けてチャンス目停止をすることができる。また、チャンス目停止条件として、先読み抽選の結果を大当たり結果としたが、これに限らず、例えばスーパーリーチE, Fのような大当たり期待度の高い変動パターンとしてもよい。また、チャンス目は、停止図柄が「11」「1」「1」に限らず、「1」「11」「11」などでもよい。

【4960】

ステップS508Vb2では、主制御装置261のCPU501は、ステップS502, S503を経てきた場合には、図432に示す大当たり図柄停止パターン選択用テーブルに基づいて装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップS504, ステップS505を経てきた場合には、図433に示す外れ図柄停止パターン選択用テーブルに基づいて装飾図柄指定コマンドを設定して本処理を終了する。

40

【4961】

ステップS508Vb3では、主制御装置261のCPU501は、チャンス目停止条件を満たしているので、例えば「11」「1」「1」のようなチャンス目に対応する装飾図柄指定コマンドを設定して本処理を終了する。

【4962】

このようにして、規則性を持って左停止図柄を停止させる場合でも、左停止図柄が「1

50

「１」である場合であって、保留エリアに大当たり当選や大当たりの可能性が高い変動が保留されている場合には、「１１」「１」「１」チャンス目外れの変動表示を行い、その後の変動において大当たり期待度が高いことを示唆することができる。

【４９６３】

なお、チャンス目は、本例のように大当たり期待度が高い変動が保留されている場合に表示する構成に限らず、当該変動の大当たり期待度が高い場合に、仮停止と再変動を繰り返す疑似連演出を行う場合に、疑似連演出の契機となる仮停止においてチャンス目を表示してもよい。例えば、疑似連１回目に規則に沿って左停止位置に「１１」を表示し、「１１」「１」「１」という仮停止図柄を表示し、再変動では「１１」のリーチおよびスーパーリーチへの発展演出を表示し、スーパーリーチを「１１」「１１」「１１」の当たり組合せで表示してもよい。

10

【４９６４】

なお、チャンス目は、「１１」「１」「１」や「１」「１１」「１１」のような「１」の並びに限定されず、「１」「２」「３」，「２」「３」「４」，「３」「４」「５」・・・・「１１」「１」「２」のような図柄ごとに連続する並びをチャンス目としてもよい。このようにすれば、左停止図柄が「１」や「１１」以外の図柄であっても、チャンス目表示演出を実行することができる。

【４９６５】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機は（Ｖｂ１）に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂの入球に基づいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、左停止図柄カウンタＣ３Ａ及び右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂから各値を取得し、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動表示を実行させる変動表示制御機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、所定の並びとなることでハズレや大当たりなどの遊技情報を示す数値情報である数字部ＳＺａと対応する付加情報である装飾部ＳＺｂを含む数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示画面４２ａに表示をする表示機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、例えば、「１」から「１１」までの数値情報である数字部ＳＺａで構成された１１種類の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、例えば、左装飾図柄列Ｌの左停止位置に「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」or「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・の順に出現するように表示させる表示制御機能を有し、変動表示が例えば、「１０」「７」「３」のハズレで停止することを契機として、「１０」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１１」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに更新させて左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示し、変動表示が例えば、「１１」「１」「１」のチャンス目で停止した場合に表示画面４２にチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を所定の演出として実行させることができる。なお、所定の演出は、例えば、「そろそろ当たるかも」という音声であってもよい。また、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ（特に付加情報である装飾部ＳＺｂ）の配色を通常の付加情報である装飾部ＳＺｂから変化させる演出であってもよいし、役物Ｖを用いて演出を行ってもよい。また、このチャンス目停止は、大当たり期待度の高い変動において行われる疑似連演出における仮停止図柄として用いられ、疑似連演出を発生させる契機としてもよい。

20

30

40

【４９６６】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【４９６７】

50

本実施例（変形例１）に係る遊技機は（V b 2）に関し、特定の並び（チャンス目）は、例えば、数字の「１」のみで構成される第１チャンス目「１１」「１」「１」と、第２チャンス目「１１」「１１」「１」など複数あり、特定の並び（チャンス目）は、例えば、「１１」「１」「１」が出てから、例えば、９変動連続して大当たりが出なかった場合に数値対応情報である主装飾図柄 S Z が一巡し、１０回目の変動では、左停止位置には再び「１１」が表示されチャンス目「１１」「１１」「１」が出るように設定されていてもよい。

【４９６８】

なお、実施例では、チャンス目は、次回またはそれ以降の変動が大当たりの結果になる可能性が高いことを示していたが、これに限らず、チャンス目がでたらその変動がリーチに発展することを示すものであってもよいし、次回の変動がリーチに発展することを示すものであってもよい。

10

【４９６９】

本実施例（変形例２）に係る遊技機は（V b 3）に関し、特定の並び（チャンス目）は、例えば、数字の「１」のみで構成される第１チャンス目「１１」「１」「１」と、第２チャンス目「１」「１１」「１１」など複数あり、特定の並び（チャンス目）は、例えば、第１チャンス目「１１」「１」「１」が出た場合に、左装飾図柄列 L の左停止位置の「１１」の数値情報である数字部 S Z a で構成された数値対応情報である主装飾図柄 S Z を「１」の数値情報である数字部 S Z a で構成された数値対応情報である主装飾図柄 S Z に所定の規則に従って更新させて次に第２チャンス目「１」「１１」「１１」が出るという特定の規則性を持っていてもよい。

20

【４９７０】

本実施例に係る遊技機は（V b 4）に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、例えば、特定の並び（チャンス目）となった数値対応情報である主装飾図柄 S Z （特に付加情報である装飾部 S Z b）の配色を通常の付加情報である装飾部 S Z b から変化させたり、数値対応情報である主装飾図柄 S Z の付加情報である装飾部 S Z b（各キャラクタ）の形状（ポーズ等）を変化させて、数値対応情報である主装飾図柄 S Z が特定の並び（チャンス目）となる前とは異なる態様となるような変化を与えるように制御する。

【４９７１】

本実施例（変形例３）に係る遊技機は（V b 5）に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、例えば、特定の並び（チャンス目）となった数値対応情報である主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a の配色を完全ハズレ（チャンス目でないハズレ図柄）数値対応情報である主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a の配色から変化させるように制御していてもよい。

30

【４９７２】

本実施例（変形例４）に係る遊技機は（V b 6）に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、例えば、特定の並び（チャンス目）となった際に数値対応情報である主装飾図柄 S Z の付加情報である装飾部 S Z b（各キャラクタ）の形状（ポーズ等）をチャンス目が発生してから、少なくとも次の変動が終わるまでチャンス目が発生する前の状態から変化させるように制御していてもよい。

40

【４９７３】

本実施例に係る遊技機は（V b 7）に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、例えば、表示画面 4 2 にチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を実行させる、または、例えば、数値対応情報である主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a の配色を変化させたり数値対応情報である主装飾図柄 S Z の付加情報である装飾部 S Z b（各キャラクタ）の形状（ポーズ等）を変化させてチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を実行させる。

【４９７４】

本実施例（変形例５）に係る遊技機は（V b 8）に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、例えば、表示画面 4 2 a の上端で隠れていた役物 V は、一部が表示画面 4 2 a

50

の上端に現れ、再び表示画面 4 2 a の上端で隠れるという上下運動させる、または、例えば、数値対応情報である主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a の配色を変化させたり数値対応情報である主装飾図柄 S Z の付加情報である装飾部 S Z b (各キャラクタ) の形状 (ポーズ等) を変化させて表示画面 4 2 a の上端で隠れていた役物 V は、一部が表示画面 4 2 a の上端に現れ、再び表示画面 4 2 a の上端で隠れるという上下運動させるように制御していてもよい。

【4 9 7 5】

本実施例に係る遊技機は (V b 9) に関し、遊技者に認識され易い態様で表示するとは、例えば、数値対応情報である主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a の配色を変化させたり数値対応情報である主装飾図柄 S Z の付加情報である装飾部 S Z b (各キャラクタ) の形状 (ポーズ等) を変化させること、また、表示画面 4 2 にチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を実行させることであり、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、特定の並び (チャンス目) となったことを、遊技者に認識され易い態様で表示する。

【4 9 7 6】

本実施例 (変形例 5) に係る遊技機は (V b 1 0) に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、チャンス目出現後の変動開始に合わせて、表示画面 4 2 a の背景色を変化させるなど演出状態を変化させるように制御していてもよい。また、チャンス目出現後の変動開始に合わせて、通常状態における遊技に合わせて流れる音楽に変化させるなど演出状態を変化させるように制御していてもよい。

【4 9 7 7】

本実施例 (変形例 5) に係る遊技機は (V b 1 1) に関し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、例えば、チャンス目となる直前のチャンス目に先立つ先行段階において、表示画面 4 2 a の上端で隠れていた役物 V を一部が表示画面 4 2 a の上端に現れ、再び表示画面 4 2 a の上端で隠れるという上下運動をおこない、チャンス目となった直後、または、同じタイミングで、チャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示が表示画面 4 2 に出し、さらにチャンス目を強調するために、数値対応情報である主装飾図柄 S Z の付加情報である装飾部 S Z b (各キャラクタ) の配色を通常のキャラクタから変化させるように制御していてもよい。

【4 9 7 8】

本実施例に係る遊技機は (V b 1 2) に関し、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、抽選の結果が大当たりである場合に時短状態または確変状態とすることが可能な遊技状態制御機能を有し、サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 は、時短状態または確変状態において変動表示が例えば、「1 0」「7」「3」のハズレで停止した場合に、「1 0」の数値情報である数字部 S Z a で構成された数値対応情報である主装飾図柄 S Z を「1 1」の数値情報である数字部 S Z a で構成された数値対応情報である主装飾図柄 S Z に更新させて左装飾図柄列 L の左停止位置に表示し、変動表示が例えば、「1 1」「1」「1」のチャンス目で停止した場合に表示画面 4 2 にチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を実行させてもよい。

【実施例 8 3】

【4 9 7 9】

以下、実施例 8 3 に係る遊技機について説明する。実施例 8 3 に係る遊技機は、実施例 8 1 に係る遊技機の構成を基本としているが、チャンス目の構成を有していることが特徴的である。

【4 9 8 0】

以下、実施例 8 3 に係る遊技機について図 4 4 5 から図 4 4 9 を用いて詳細に説明する。図 4 4 5 は、実施例 8 3 のチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。図 4 4 6 は、チャンス目成立であってボタン押下を伴う変動表示態様を示す図である。図 4 4 7 は、同じチャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。図 4 4 8 は、左停止位置のみ同じ図柄が連続する変動表示態様を示す図である。図 4 4 9 は、異なるチャンス目成立

10

20

30

40

50

を示す変動表示態様を示す図である。

【4981】

<遊技の流れ>

遊技は、まず実施例81で説明した通常状態から始まる。図445における(a)ないし(l)は、通常状態における変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図445(a)は、特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入球し、特図1に係る変動表示が表示画面42a上で行われている状態を示している。

【4982】

図445(b)は、左停止位置に「10」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクター「I」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「10」とキャラクター「I」とキャラクター「I」の登場に伴う決め台詞「Iのこと愛している？」が表示画面42aに表示される。

【4983】

図445(c)は、右停止位置に「3」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクター「C」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「3」とキャラクター「C」が表示画面42aに表示される。図445(d)は、変動表示の結果が「10」「7」「3」でハズレとなる様子が示されている。このとき表示画面42aに表示される決め台詞は、「ハズレ大嫌い！」である。

【4984】

本例では、図445(a)に示した変動表示の開始から図445(d)においてハズレの表示が出るまでに、特図1用始動入賞装置33aへの遊技球の入球が2回あったとする。この場合、図445(c)に示す様に、表示画面42aの下側に第1保留表示h1、第2保留表示h2が点灯し、2つの保留が貯まっていることを遊技者に示す。この点は、実施例82と同様である。

【4985】

本例では、第1保留表示h1に係る保留は、将来ハズレとなる保留であり、第2保留表示h2に係る保留は、将来大当たりとなる保留であるものとする。表示画面42には、第1保留表示を白色として、ハズレの可能性が高いことが示されており、第2保留表示を赤色として、大当たりの可能性が高いことが示されている。

【4986】

図445(d)の段階で、保留が枯渇していないので、ハズレ表示の後、保留に係る変動が直ちに開始される(図445(e)参照)。この2回目の変動は、第1保留表示h1で示されていたとおり、ハズレの可能性が高く、本例では実際にハズレとなったとする。図445(f)~図445(h)は、2回目の変動表示の結果が「11」「1」「1」でハズレとなるまでの様子を示している。左停止位置において「11」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが停止した理由は、1回目の変動の結果における左停止位置に「10」が出現したからである。実施例81で説明した規則に従えば、左停止位置に「10」が出現すると、次の変動では左停止位置に「11」が出現する。図445(g)はこの規則に則った動作を説明している。なお、チャンス目においては、キャラクターの決め台詞は表示画面42aに表示されない。

【4987】

<遊技の流れにおいて最も特徴的な構成>

ここで、本実施例における最も特徴的な構成について説明する。すなわち、本実施例では、2回目の変動表示の結果である「11」「1」「1」に関する数値対応情報である主装飾図柄SZの並びが意味を持っている。この並びは、実施例82で説明したように大当たりの可能性が高いことを示すチャンス目である。図445(h)では、変動表示の結果がチャンス目となっており、実施例82と異なるのは、チャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示等が表示画面42に出ない。さらに、実施例82で説明し

10

20

30

40

50

たチャンス目を強調するキャラクタの配色の変更もなされない。したがって、本実施例によれば、「1 1」「1」「1」という並びのみで次回の大当たりを予期する演出をしている。

【4988】

もっとも、本例では、チャンス目以外にも赤色の保留表示によって次回の変動が大当たりとなる可能性が高く、チャンス目の発生は、この保留表示と合致しているが、この表示は、チャンス目による大当たりの可能性の示唆と独立したものであり、チャンス目を強調するための演出ではない。すなわち、赤色の保留表示はチャンス目の表示よりも先に表示されるものであるし、赤色の保留表示があるからといってチャンス目が必ず表示されるとは限らず、チャンス目が表示されたからといって保留表示が必ず赤色になっていることもない。

10

【4989】

<その後の遊技の流れ>

図445(i)～図445(l)は、3回目の変動が開始されてから「1」「1」「1」で大当たりとなるまでの様子を示している。左停止位置において「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄S2が停止した理由は、2回目の変動の結果における左停止位置に「1 1」が出現したからである。実施例81で説明した規則に従えば、左停止位置に「1 1」が出現すると、次の変動では左停止位置に「1」が出現する。図445(j)はこの規則に則った動作を説明している。なお、左停止位置に「1」が出現したときにキャラクタ「A」が登場し、それに伴い「A見参」の決め台詞が表示画面42aに表示される様子は、実施例81で説明したとおりである。

20

【4990】

本実施例は、下記の様に変形実施が可能である。

【4991】

<変形例1>

実施例によれば、チャンス目が表示画面42aに表示された後の状態は1通りだったが、遊技者が遊技中に押下が可能な決定ボタン81の操作によってチャンス目表示後における表示画面42aの表示を変えるようにしてもよい。

【4992】

図446は本例を説明する図である。図446(a)～図446(g)までは、図445(a)～図445(g)と同様、1回目の変動および2回目の変動の途中を示している。図446(h)は、2回目の変動において、チャンス目が表示画面42aに表示された状態を表している。このとき、「ボタンを押せ!」という文字と、「3秒」という制限時間を示す文字が表示画面42aの定まった箇所に表示される。これら文字の表示は、単に遊技者に決定ボタン81の押下を促す表示であり、これから大当たりになる可能性が高いことを示すものではない。本例はこの点が実施例82とは異なる。

30

【4993】

図446(i)は、遊技者が3秒以内に決定ボタン81を押下した場合を示している。すると、「ボタンを押せ!」等の文字の代わりに「そろそろ当たるかも」という文字が表示画面42aの定まった箇所に表示される。

40

【4994】

このように、本例では、遊技者が表示画面42aに促された通りに決定ボタン81を押下すると、大当たりのチャンスが近づいていることが明示される。確かに、図446(h)の時点で、チャンス目により次回の変動が大当たりとなる可能性が高いことは暗示されているが、実施例82の場合と違い、チャンス目の表示に合わせて当たりの可能性に触れた表示が出ないので、遊技者からすればチャンスの到来が分かりづらい。

【4995】

図446(j)は、決定ボタン81の押下が促されたにも関わらず遊技者が決定ボタン81を押さなかった場合を示している。すると、「ボタンを押せ!」等の文字の代わりに「・・・!?」という文字が表示画面42aの定まった箇所に表示される。

50

【４９９６】

このように、本例では、決定ボタン８１の押下が促されたにも関わらず遊技者が決定ボタン８１を押さなかった場合、大当たりのチャンスが近づいていることが明示されない。つまり、決定ボタン８１を指定した期間内に押下しないと、チャンス目以外に当たりの可能性に触れた表示が出ないので、遊技者からすればチャンスの到来が分かりづらいままである。つまり、この場合、遊技者がチャンス目を見逃すと、次の変動が大当たりになるチャンスが到来していることを認識できないことになる。

【４９９７】

なお、本例では、チャンス目の表示に合わせて「ボタンを押せ！」の表示をしていたが、チャンス目の表示の直前（変動中）において「ボタンを押せ！」の表示をしてもよい。

10

【４９９８】

<変形例２>

上述の実施例では、規則に従って数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示順を決定する構成となっていたが、必ずしも規則に従う必要はない。図４４７は本例を説明する図である。図４４７（ａ）～図４４７（ｈ）までは、図４４５（ａ）～図４４５（ｈ）と同様、１回目の変動および２回目の変動を示している。図４４７（ｈ）では、次回変動が大当たりとなる可能性が高いことを示すチャンス目「１１」「１」「１」が表示画面４２ａに表示されている。

【４９９９】

図４４７（ｈ）において図４４５（ｈ）と異なる点は、保留表示が２連続して赤色となっていることである。これは、次回行われる３回目の変動、次々行われる４回目の変動のそれぞれが大当たりとなる可能性が高いことを表している。３回目の変動に関して大当たりのチャンスが到来していることはチャンス目の表示により示唆されたことになる。

20

【５０００】

本例において、特徴的なのは、チャンス目が連続して表示される場合があることである。すなわち、３回目の変動の結果は２回目の変動の結果と同じチャンス目「１１」「１」「１」となっている。つまり、大当たりとなる可能性が高かったにも関わらず３回目の変動の結果はハズレである。

【５００１】

このようにチャンス目が連続して表示される構成は、左停止位置において変動表示が実行される度に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」→「２」→・・・→「１１」→「１」の順に表示される規則に反している。すなわち、２回目の変動において左停止位置に出現したのは「１１」であるにも関わらず、３回目の変動表示において左停止位置に出現したのは「１」ではなく「１１」である。このように本例では、大当たりのチャンスが連続する場合、チャンス目も連続させる。３回目の変動表示においても、２回目の変動表示と同様、実施例８２における「次は当たるかも」といった当たりの可能性に触れた表示はない。

30

【５００２】

上述の例では、「１１」が２回、左停止位置に出現し、それに合わせてキャラクタ「Ｊ」が２回、左停止位置に出現するようになっていたが、キャラクタについて必ずしも規則に反する必要はなく、２回目の「１１」の出現に合わせて、キャラクタ「Ｊ」の代わりに規則通りの「１」に対応するキャラクタ「Ａ」を表示するようにしてもよい。

40

【５００３】

<変形例３>

上述の実施例では、チャンス目により大当たりのチャンスが到来したことを示唆するようにしていたが、チャンス目以外の方法でチャンス到来を示唆するようにしてもよい。図４４８は、この構成を説明している。図４４８（ａ）～図４４８（ｆ）までは、図４４５（ａ）～図４４５（ｆ）と同様、１回目の変動および２回目の変動の途中を示している。

【５００４】

図４４８（ｆ）～図４４８（ｈ）は、２回目の変動の結果が「１１」「３」「６」でハ

50

ズレとなるまでの様子を説明している。図 4 4 8 (g) において左停止位置に数値対応情報である主装飾図柄 S Z 「1 1」が停止したときに表示画面 4 2 a に表示される決め台詞は、「J」と呼んでくれ」である。図 4 4 8 (h) で示したハズレが出た後、直ちに 3 回目の変動表示が開始される (図 4 4 8 (i) 参照)。

【5 0 0 5】

4 回目の変動の結果が大当たりであるとする、本例では、3 回目の変動において次の変動の結果が大当たりとなりやすいことを示す表示を行う。すなわち、本例では、図 4 4 8 (j) において、左停止位置に「1 1」が停止するのである。このように「1 1」が左停止位置に連続して表示される構成は、左停止位置において変動表示が実行される度に数値対応情報である主装飾図柄 S Z が「1」→「2」→・・・→「1 1」→「1」の順に表示される規則に反している。すなわち、2 回目の変動において左停止位置に出現したのは「1 1」であるにも関わらず、3 回目の変動表示において左停止位置に出現したのは「1」ではなく「1 1」である。このように本例では、大当たりのチャンスが到来した場合、複数の変動に亘って連続して同じ数値対応情報である主装飾図柄 S Z を表示させる。本例における 3 回目の変動表示においても、実施例 8 2 における「次は当たるかも」といった当たりの可能性に触れた表示はない。

【5 0 0 6】

図 4 4 8 (k) , 図 4 4 8 (l) は、3 回目の変動が「1 1」「5」「9」でハズレとなるまでの様子を示している。

【5 0 0 7】

一方、ハズレ図柄「1 1」「3」「6」が出た後の変動表示が規則通りとなる場合 (左停止位置において「1 1」ではなく「1」が出現した場合)、大当たりのチャンスが到来していないことが示唆される。

【5 0 0 8】

<変形例 4>

上述の実施例では、チャンス目は 1 種類しかなかったが、チャンス目を複数とし、各チャンス目を使い分けるように構成してもよい。図 4 4 9 は、この構成を説明している。図 4 4 9 (a) ~ 図 4 4 9 (d) までは、図 4 4 5 (a) ~ 図 4 4 5 (d) と同様、1 回目の変動を示している。ただし、説明の便宜上、1 回目の変動に係る左停止位置には、「1 1」が出現するものとする。このとき表示画面 4 2 a に表示される決め台詞は「J」と呼んでくれ」である。

【5 0 0 9】

図 4 4 9 (e) ~ 図 4 4 9 (h) は、2 回目の変動がハズレかつ、チャンス目「1」「1 1」「1 1」となるまでを示している。この並びは「1 1」「1」「1」と同様、数字「1」のみからなり、本例においてチャンス目である。左停止位置において「1」が停止した理由は、2 回目の変動の結果における左停止位置において「1 1」が出現したからである。この動作は、上述した規則に則っている。

【5 0 1 0】

図 4 4 9 (i) ~ 図 4 4 9 (l) は、3 回目の変動表示の結果が「2」「2」「2」で大当たりとなる様子を示している。図 4 4 9 (l) において表示画面 4 2 a に表示される決め台詞は「やったね」である。

【5 0 1 1】

本例では、第 1 チャンス目「1 1」「1」「1」と第 2 チャンス目「1」「1 1」「1 1」とが互いに異なる意味を持っている。本例においては、第 1 チャンス目は、次の変動が当たれば確変付き大当たりとなることを示している。もちろん、第 1 チャンス目が出現しても、次の変動がハズレとなる場合もある。また、第 2 チャンス目は、次の変動が当たれば時短付き大当たりとなることを示している。もちろん、第 2 チャンス目が出現しても、次の変動がハズレとなる場合もある。

【5 0 1 2】

<変形例 5>

10

20

30

40

50

なお、本変形例では、特図 1 に係る変動でチャンス目「1 1」「1」「1」を表示する構成としていたが、特図 2 に係る変動でチャンス目「1 1」「1」「1」を表示する構成としてもよい。また、特図 1 に係る変動では、停止図柄をランダムに決定するが、特図 2 に係る変動では、規則性に従って左停止図柄を決定してチャンス目「1 1」「1」「1」を表示する構成としてもよい。

【5013】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機は（Vc1）に関し、一連の数値対応情報である主装飾図柄 S Z を所定の規則「1」→「2」→「3」→「4」→「5」→「6」→「7」or「8」→「9」→「10」→「1 1」→「1」→「2」・・・に従って、表示画面上に表示させる構成であり、変動表示が停止すると、前回表示された「10」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z を所定の規則に従って定まる次の「1 1」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z に更新させ、この「1 1」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z がチャンス目「1 1」「1」「1」の並びのとき、次の遊技状態を示唆する。

10

【5014】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【5015】

本実施例（変形例 1）の遊技機は（Vc2）に関し、遊技者が決定ボタン 8 1 を押下したとき表示画面 4 2 a に「そろそろ当たるかも」と表示し、押下せず表示画面 4 2 a に「・・・！？」が表示されるときよりも早いタイミングで、次の遊技状態を示唆する。

20

【5016】

本実施例（変形例 2）の遊技機は（Vc3）に関し、変動表示がチャンス目「1 1」「1」「1」で停止した後の変動表示が規則に反し再びチャンス目「1 1」「1」「1」となる場合がある。このようにして、大当たりのチャンスが連続していることが示唆されるのである。一方、チャンス目「1 1」「1」「1」後の変動表示が規則通りとなる場合、大当たりのチャンスが連続していないことが示唆される。

【5017】

本実施例の遊技機は（Vc4）に関し、変動表示がチャンス目「1 1」「1」「1」で停止する場合は、次の遊技状態が遊技者にとって有利であり、変動表示がチャンス目で停止しない場合は、次の遊技状態が遊技者にとって有利でないことが示唆される。

30

【5018】

本実施例（変形例 3）の遊技機は（Vc5）に関し、変動表示がチャンス目以外「1 1」「3」「6」で停止した後の変動表示が規則に反し再びチャンス目以外「1 1」「5」「9」となる場合がある。つまり、左停止位置の図柄が「1 1」で外れが確定した後、規則に反して再び左停止位置の図柄を「1 1」とする外れを確定させる。このようにして、大当たりのチャンスが到来していることが示唆されるのである。一方、ハズレ図柄「1 1」「3」「6」が出た後の変動表示が規則通りとなる場合（左停止位置において「1」が出現した場合）、大当たりのチャンスが到来していないことが示唆される。

【5019】

40

本実施例（変形例 1）の遊技機は（Vc6）に関し、変動表示がチャンス目「1 1」「1」「1」で停止する場合は、表示画面 4 2 a 上で「ボタンを押せ！」「そろそろ当たるかも」という表示をし、次の遊技状態を示唆する所定の演出を行う。

【5020】

本実施例（変形例 5）の遊技機は（Vc7）に関し、特図 1 に係る変動でチャンス目「1 1」「1」「1」を表示する構成としていたが、特図 2 に係る変動でチャンス目「1 1」「1」「1」を表示する構成としてもよい。また、特図 1 に係る変動では、停止図柄をランダムに決定するが、特図 2 に係る変動では、規則性に従って左停止図柄を決定してチャンス目「1 1」「1」「1」を表示する構成としてもよい。

【5021】

50

本実施例（変形例４）の遊技機は（V c 8）に関し、２種類のチャンス目を設定し、第１チャンス目「１１」「１」「１」が表示画面４２aに表示されたときは、次の変動が当たれば確変付き大当たりになることが示唆され、第２チャンス目「１」「１１」「１１」が表示画面４２aに表示されたときは、次の変動が当たれば時短付き大当たりになることが示唆されるように構成してもよい。

【実施例８４】

【５０２２】

以下、実施例８４に係る遊技機について説明する。実施例８４に係る遊技機は、実施例８１に係る遊技機の構成を基本としているが、規則に反する場合があることが特徴的である。

10

【５０２３】

以下、実施例８４に係る遊技機について図４５０から図４５１を用いて詳細に説明する。図４５０は、実施例８４の左装飾図柄列が規則に反する変動表示態様を示す図である。図４５１は、左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。

【５０２４】

<遊技の流れ>

遊技は、まず実施例８１で説明した通常状態から始まる。図４５０における（a）ないし（l）は、変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図４５０（a）は、特図１用始動入賞装置３３aに遊技球が入球し、特図１に係る変動表示が表示画面４２a上で行われている状態を示している。

20

【５０２５】

図４５０（b）は、左停止位置に「４」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「D」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「４」とキャラクタ「D」とキャラクタ「D」の登場に伴う決め台詞「Dである」が表示画面４２aに表示される。

【５０２６】

図４５０（c）は、右停止位置に「４」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「D」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「４」とキャラクタ「D」が表示画面４２aに表示され、リーチ状態となる。このようになると、リーチに関する演出が実行される。

30

【５０２７】

図４５０（d）は、リーチ演出後の変動表示の結果が「４」「４」「４」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面４２aに表示される決め台詞は、「当たりである」である。なお、この大当たりは確変付きである。

【５０２８】

本例では、図４５０（a）に示した変動表示の開始から図４５０（d）において当たりの表示が出るまでに、特図１用始動入賞装置３３aへの遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、図４５０（a）～図４５０（l）の間、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。

40

【５０２９】

図４５０（e）は、２回目の変動（特図２に係る１回目の変動）が実行される様子を示している。この変動は確変が付いているので、背景色が図４５０（a）～図４５０（d）で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図４５０（e）においては斜線で示す模様で表されている。

【５０３０】

なお、図４５０（e）において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化したことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。

【５０３１】

50

図 4 5 0 (f) は、2 回目の変動において左停止位置に「4」が停止した状態を表している。上述のように1 回目の変動の結果は、「4」「4」「4」であり、左停止位置には「4」が出現していたことからすれば、2 回目の変動において左停止位置に「4」が出現するのは、実施例 8 1 における規則に反している。なお、数値情報である数字部「4」には、キャラクタ「D」が付属するので、左停止位置にはキャラクタ「D」が登場する。このとき、左停止位置における「4」の出現は、現在の遊技状態が確変状態であることを示唆している。

【5 0 3 2】

図 4 5 0 (f) の後の図 4 5 0 (g) , 図 4 5 0 (h) は、2 回目の変動の結果が「4」「3」「1 0」でハズレとなる様子を示している。このとき表示部 4 2 a に表示される決め台詞は、「ざんねんである」である。

【5 0 3 3】

図 4 5 0 (i) ~ 図 4 5 0 (l) は、3 回目の変動の結果が「5」「1 1」「6」でハズレとなる様子を示している。図 4 5 0 (j) において、左停止位置に「5」が止まった理由は、2 回目の変動表示において左停止位置に「4」が停止していたからである。この動作は、上述した規則に則っている。

【5 0 3 4】

< 時短付き大当たりの場合 >

1 回目の変動の結果「4」「4」「4」が時短付き大当たりの場合は、2 回目の変動において左停止位置に「5」が停止する。この「5」が出現は、実施例 8 1 における規則に則っている。従って、2 回目の変動において左停止位置に規則に反する「4」が出現するか、それとも規則に則った「5」が停止するかによって、遊技者は、現在の遊技状態の有利さを知ることができる。本実施例によれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄 S Z の出現が規則に反している場合、有利な遊技状態（確変状態）を示しており、規則に則っている場合、確変状態よりも不利な遊技状態（時短状態）を示している。従って、遊技者からすれば、遊技を行っているうちに数値対応情報である主装飾図柄 S Z の出現規則に慣れてきていたところ、規則に反する数値対応情報である主装飾図柄 S Z が左停止位置に出現することで、違和感を覚えることになる。このようにすることで、単調な遊技を防止し、より面白みのある遊技機が提供できる。

【5 0 3 5】

本実施例は、以下のような変形実施が可能である。

【5 0 3 6】

< 変形例 1 >

上述の実施例では、左停止位置に出現する数値情報である数字部 S Z a の違いで確変状態、時短状態を区別して示唆するように構成されていたが、例えば同じ数値情報である数字部「4」を表示することで確変状態、時短状態を区別して示唆するようにしてもよい。図 4 5 1 (a) ~ 図 4 5 1 (d) は、1 回目の変動が始まってから、リーチ演出を経て、変動表示の結果が「4」「4」「4」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面 4 2 a に表示される決め台詞は、「当たりである」である。なお、この大当たりは確変付きまたは時短付きである。

【5 0 3 7】

本例では、図 4 5 1 (a) に示した変動表示の開始から図 4 5 1 (d) において当たりの表示が出るまでに、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。

【5 0 3 8】

図 4 5 1 (e) は、2 回目の変動が実行される様子を示している。この変動は、確変または時短が付いているので、背景色が図 4 5 1 (a) ~ 図 4 5 1 (d) で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図 4 5 1 (e) においては斜線で示す模様で表されている。

【5 0 3 9】

10

20

30

40

50

なお、図 4 5 1 (e) において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化したことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。

【 5 0 4 0 】

そこで、本例では、現在の遊技状態が確変状態なのか時短状態なのかを遊技者に示唆する構成を有している。すなわち、現在の遊技状態が時短状態の場合、2 回目の変動表示において、左停止位置に止まるのは 1 本の角付きのキャラクター「D」である。キャラクター「D」は数値情報である数字部「4」に付属する付加情報である装飾部 S Z b なので、左停止位置には、「4」が止まる。また、数値部には左下がり斜線で示す青色の「4」が表示されている。これらの事象がそれぞれ時短状態の発生を示唆している（図 4 5 1 (f) 参照）。また、現在の遊技状態が確変状態の 2 回目の変動表示において、左停止位置に止まるのは 2 本の角付きのキャラクター「D」である。キャラクター「D」は数値情報である数字部「4」に付属する付加情報である装飾部 S Z b なので、左停止位置には、「1」が止まる。また、数値部には右下がり斜線で示す赤色の「4」が表示されている。これらの事象が確変状態の発生を示唆している（図 4 5 1 (i) 参照）。このように、いずれの場合も左停止位置には「4」が止まるものの、本例は、付属するキャラクター「D」の形状の違いや数値部の色味により現在の遊技状態の種別を示唆している。

10

【 5 0 4 1 】

< 変形例 2 >

上述の実施例では、「4」「4」「4」の大当たりの後、遊技状態が確変状態を示すために次回の変動表示における左停止位置に、大当たり図柄と同じ図柄である「4」を停止させていたが、大当たり図柄と同じ図柄「4」の代わりに、大当たり図柄「4」よりも 1 小さい「3」、または大当たり図柄「4」と隣接しない「2」等を停止させるようにしてもよい。

20

【 5 0 4 2 】

< 変形例 3 >

上述の実施例では、所定の規則は、数値対応情報である主装飾図柄 S Z を「1」→「2」→「3」→「4」→「5」→「6」→「7」or「8」→「9」→「10」→「11」→「1」→「2」・・・のように数値情報である数字部 S Z a を増加させる順番で表示画面 4 2 a に表示するというものだったが、本発明はこの構成に限られない。数値情報である数字部 S Z a を減少させる順番で表示画面 4 2 a に表示するように所定の規則を定めてもよい。この際、「4」「4」「4」の大当たりの後、遊技状態が時短状態を示すために次回の変動表示における左停止位置に大当たり図柄と同じ図柄「4」を停止させる必要はなく、「4」の代わりに、大当たり図柄と同じ図柄「4」よりも 1 大きい「5」、または大当たり図柄と同じ図柄「4」と隣接しない「6」等を停止させるようにしてもよい。

30

【 5 0 4 3 】

< 変形例 4 >

上述の実施例では、数値対応情報である主装飾図柄 S Z が規則に反した出現をした場合、確変状態を示し、規則に則った出現をした場合、時短状態を示していたが、この対応関係を逆にし、数値対応情報である主装飾図柄 S Z が規則に反した出現をした場合、時短状態を示し、規則に則った出現をした場合、確変状態を示すようにしてもよい。この場合において、数値対応情報である主装飾図柄 S Z が規則に反した出現をするのは、変動 1 0 0 回に係る時短であることが定められている場合、遊技者は、数値対応情報である主装飾図柄 S Z の表示が規則に反すると、変動 1 0 0 回の期間中、時短状態が連続するという示唆を認識することができる。

40

【 5 0 4 4 】

次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図 4 5 2 を用いて詳細に説明する。図 4 5 2 は、変動開始処理を示すフローチャートである。

【 5 0 4 5 】

次に、図 4 5 2 を参照して、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 が行う変動開始処理につ

50

いて説明する。変動開始処理は、上述した実施例 1 のものと基本的に同じであるので、異なる点（ステップ S 5 0 8 V d 1 以降における確変・時短大当たり後の停止図柄の設定）を中心に説明する。

【5 0 4 6】

ステップ S 5 0 8 V d 1 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、装飾図柄指定コマンドを設定するに先立って、この変動開始処理が確変大当たり後の初回変動であるか否かを判断する。確変大当たり後の初回変動でなければステップ S 5 0 8 V d 2 に進み、確変大当たり後の初回変動であればステップ S 5 0 8 V d 3 に進む。

【5 0 4 7】

ステップ S 5 0 8 V d 2 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、この変動開始処理が時短大当たり後の初回変動であるか否かを判断する。時短大当たり後の初回変動でなければステップ S 5 0 8 V d 5 に進み、時短大当たり後の初回変動であればステップ S 5 0 8 V d 4 に進む。

【5 0 4 8】

ステップ S 5 0 8 V d 3 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、この変動開始処理が確変大当たり後の初回変動であるので、左停止図柄を規則に反して大当たり図柄と同じ図柄を表示し、その左停止図柄を特別な左停止図柄（赤みを帯びた図柄）とする装飾図柄指定コマンドを設定する。例えば、大当たり図柄が「4」「4」「4」の揃いであれば、次の変動開始処理での左停止図柄は「4」となり、赤みを帯びた態様で表示される。これによって、大当たり後の初回変動で左停止図柄が大当たり図柄と同じ図柄で且つ左停止図柄が赤みを帯びた態様で表示された場合は、その大当たりは確変大当たりであることを示唆することができる。

【5 0 4 9】

ステップ S 5 0 8 V d 4 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、この変動開始処理が時短大当たり後の初回変動であるので、左停止図柄を規則に反して大当たり図柄と同じ図柄を表示し、その左停止図柄を特別な左停止図柄（青みを帯びた図柄）とする装飾図柄指定コマンドを設定する。例えば、大当たり図柄が「4」「4」「4」の揃いであれば、次の変動開始処理での左停止図柄は「4」となり、青みを帯びた態様で表示される。これによって、大当たり後の初回変動で左停止図柄が大当たり図柄と同じ図柄で且つ左停止図柄が青みを帯びた態様で表示された場合は、その大当たりは時短大当たりであることを示唆することができる。

【5 0 5 0】

ステップ S 5 0 8 V d 5 では、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 は、この変動開始処理が通常大当たり後の初回変動であるか、または、確変・時短大当たり後で 2 回目以降の変動であるので、通常通りに、大当たり図柄停止パターン選択用テーブルまたは外れ図柄停止パターン選択用テーブルに基づいて装飾図柄指定コマンドを設定する。

【5 0 5 1】

このようにして、大当たりが確変大当たりか時短大当たりか分からない設定の下で、大当たり後の初回変動における左停止図柄が規則に反した図柄で表示されるか、規則に従った図柄が表示されるかに応じて、確変・時短大当たりであったか否かを示唆することができる。また、左停止図柄が規則に反した図柄である場合に、その表示態様の違い（例えば色味の違い）によって、確変大当たりであったか時短大当たりであったかを示唆することができる。

【5 0 5 2】

<本実施例における特徴的な構成>

このように本実施例の遊技機は（V d 1）に関し、一連の数値対応情報である主装飾図柄 S Z を所定の規則「1」→「2」→「3」→「4」→「5」→「6」→「7」or「8」→「9」→「10」→「11」→「1」→「2」・・・に従って、表示画面上に表示させる構成であり、変動表示が大当たり「4」「4」「4」で停止することを契機として、所定の規則に関わらず、次の数値対応情報である主装飾図柄 S Z として遊技者にとって有

10

20

30

40

50

利な遊技状態を示唆する主装飾図柄「4」を左停止位置に表示する。

【5053】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【5054】

本実施例に係る遊技機は（Vd2）に関し、変動表示が規則に従っていない契機となる変動表示の結果は、大当たりであり、変動表示が規則に従っている契機となる変動表示の結果であるハズレよりも遊技者にとって有利である。

【5055】

本実施例（変形例2）に係る遊技機は（Vd3）に関し、所定の規則は、数値対応情報である主装飾図柄SZを増加させる規則であり、変動表示が「4」「4」「4」で大当たりとなると、主装飾図柄「4」を減少させて「3」を表示する構成としてもよい。

【5056】

本実施例（変形例3）に係る遊技機は（Vd4）に関し、所定の規則は、数値対応情報である主装飾図柄SZを減少させる規則であり、変動表示が「4」「4」「4」で大当たりとなると、主装飾図柄「4」を増加させて「5」を表示する構成としてもよい。

【5057】

本実施例（変形例2，変形例3）に係る遊技機は（Vd5）に関し、上述の（Vd3）において「4」の後「3」を表示しないで、その代わりに主装飾図柄「4」を減少させた「4」と隣接しない「2」を表示することもできる。また、上述の（Vd4）において「4」の後「5」を表示しないで、その代わりに主装飾図柄「4」を増加させて「4」と隣接しない「6」を表示することもできる。

【5058】

本実施例に係る遊技機は（Vd6）に関し、大当たりの結果が出ると、次回の変動表示において主装飾図柄「4」を表示画面42a上の左停止位置に表示する。

【5059】

本実施例（変形例4）に係る遊技機は（Vd7）に関し、大当たりの結果が出ると、主装飾図柄「4」を表示画面42aの左停止位置に表示することにより、時短状態が連続する期間を示唆する。

【5060】

本実施例（変形例1）に係る遊技機は（Vd8）に関し、大当たりの結果が出ると、キャラクタ「D」の形状の違いにより、現在の遊技状態の種別を示唆する。

【5061】

本実施例（変形例1）に係る遊技機は（Vd9）に関し、大当たりの結果が出ると、数値情報である数字部「4」の色分けにより、現在の遊技状態の種別を示唆する。

【実施例85】

【5062】

以下、実施例85に係る遊技機について説明する。実施例85に係る遊技機は、実施例81に係る遊技機の構成を基本としているが、規則に反する場合があることが特徴的である。

【5063】

以下、実施例85に係る遊技機について図453から図456を用いて詳細に説明する。図453は、実施例85の左装飾図柄列が規則に反する変動表示態様を示す図である。図454は、左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。図455は、左装飾図柄列が途中から規則に反する変動表示態様を示す図である。図456は、左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。

【5064】

<遊技の流れ>

遊技は、まず実施例81で説明した通常状態から始まる。図453における（a）ないし（l）は、変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図453（a）は、

10

20

30

40

50

特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が入球し、特図 1 に係る変動表示が表示画面 4 2 a 上で行われている状態を示している。

【5 0 6 5】

図 4 5 3 (b) は、左停止位置に「4」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクター「D」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「4」とキャラクター「D」とキャラクター「D」の登場に伴う決め台詞「Dである」が表示画面 4 2 a に表示される。

【5 0 6 6】

図 4 5 3 (c) は、右停止位置に「4」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクター「D」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「4」とキャラクター「D」が表示画面 4 2 a に表示され、リーチ状態となる。このようになると、リーチに関する演出が実行される。

【5 0 6 7】

図 4 5 3 (d) は、リーチ演出後の変動表示の結果が「4」「4」「4」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面 4 2 a に表示される決め台詞は、「当たりである」である。なお、この大当たりは確変付きである。

【5 0 6 8】

本例では、図 4 5 3 (a) に示した変動表示の開始から図 4 5 3 (d) において当たりの表示が出るまでに、特図 1 用始動入賞装置 3 3 a への遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、図 4 5 3 (a) ~ 図 4 5 3 (l) の間、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。

【5 0 6 9】

図 4 5 3 (e) は、2 回目の変動（特図 2 に係る 1 回目の変動）が実行される様子を示している。この変動は確変が付いているので、背景色が図 4 5 3 (a) ~ 図 4 5 3 (d) で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図 4 5 3 (e) においては斜線で示す模様で表されている。

【5 0 7 0】

なお、図 4 5 3 (e) において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化したことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。

【5 0 7 1】

そこで、本例では、現在の遊技状態が確変状態であることを遊技者に示唆する構成を有している。すなわち、本例における 2 回目の変動表示において、左停止位置に止まるのは「8」であり、この事象が確変状態の発生を示唆している（図 4 5 3 (f) 参照）。このように「4」が左停止位置に表示された後、左停止位置に「8」が止まる構成は、左停止位置において変動表示が実行される度に数値対応情報である主装飾図柄 S Z が「1」→「2」→・・・→「11」→「1」の順に表示される規則に反している。すなわち、1 回目の変動において左停止位置に出現したのは「4」であるにも関わらず、2 回目の変動表示において左停止位置に出現したのは「5」ではなく「8」である。このように本例では、規則に反して数値対応情報である主装飾図柄 S Z を表示することで現在の遊技状態が確変状態であることを示唆する構成となっている。この示唆は、パチンコ機 1 0 で遊技をよく行う遊技者にとって認識されやすい。本例における 1 回目の変動表示の終了時においては、「次は確変だよ」といった確変に触れた表示はない。

【5 0 7 2】

このような動作は、次の変動開始時に、主制御装置 2 6 1 が大当たり種別カウンタ C 2 に基づいて、前の大当たり時の大当たり種別の情報を含む変動パターンコマンドをサブ制御装置 2 6 2 に送出することにより実現する。前の大当たりが確変付き大当たりであることを示す情報を含む変動パターンコマンドを受信したサブ制御装置 2 6 2 は、「8」を左停止位置に止めるように第 3 図柄表示装置 4 2 を制御する。

10

20

30

40

50

【5073】

なお、1回目の変動において、時短付き大当たりに当選した場合については後述する。

【5074】

図453(f)の後の図453(g)、図453(h)は、2回目の変動の結果が「8」「3」「10」でハズレとなる様子を示している。このとき表示部42aに表示される決め台詞は、「ざんねんだね」である。

【5075】

図453(i)～図453(l)は、3回目の変動の結果が「9」「11」「6」でハズレとなる様子を示している。図453(j)において、左停止位置に「9」が止まった理由は、2回目の変動表示において左停止位置に「8」が停止していたからである。この動作は、上述した規則に則っている。

10

【5076】

<時短付き大当たりの場合>

続いて、1回目の大当たりが時短付きである場合について説明する。遊技は、まず実施例81で説明した通常状態から始まる。図454における(a)ないし(l)は、変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図454(a)は、特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入球し、特図1に係る変動表示が表示画面42a上で行われている状態を示している。

【5077】

図454(a)～図454(d)は、1回目の変動が始まってから、リーチ演出を経て、変動表示の結果が「4」「4」「4」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面42aに表示される決め台詞は、「当たりである」である。なお、この大当たりは時短付きである。

20

【5078】

本例では、図454(a)に示した変動表示の開始から図454(d)において当たりの表示が出るまでに、特図1用始動入賞装置33aへの遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、図454(a)～図454(h)の間、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。

【5079】

図454(e)は、2回目の変動が実行される様子を示している。この変動は時短が付いているので、背景色が図454(a)～図454(d)で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図454(e)においては斜線で示す模様で表されている。

30

【5080】

なお、図454(e)において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化したことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。

【5081】

そこで、本例では、現在の遊技状態が時短状態であることを遊技者に示唆する構成を有している。すなわち、本例における2回目の変動表示において、左停止位置に止まるのは「1」であり、この事象が時短状態の発生を示唆している(図454(f)参照)。このように「4」が左停止位置に表示された後、左停止位置に「1」が止まる構成は、左停止位置において変動表示が実行される度に数値対応情報である主装飾図柄SZが「1」→「2」→・・・→「11」→「1」の順に表示される規則に反している。すなわち、1回目の変動において左停止位置に出現したのは「4」であるにも関わらず、2回目の変動表示において左停止位置に出現したのは「5」ではなく「1」である。このように本例では、規則に反して数値対応情報である主装飾図柄SZを表示することで現在の遊技状態が上述の確変状態よりも不利な時短状態であることを示唆する構成となっている。本例における1回目の変動表示の終了時においては、「次は時短だよ」といった時短に触れた表示はない。

40

【5082】

50

このような動作は、次の変動開始時に、主制御装置 261 が大当たり種別カウンタ C2 に基づいて、前の大当たり時の大当たり種別の情報を含む変動パターンコマンドをサブ制御装置 262 に送出することにより実現する。前の大当たりが時短付き大当たりであることを示す情報を含む変動パターンコマンドを受信したサブ制御装置 262 は、「1」を左停止位置に止めるように第 3 図柄表示装置 42 を制御する。

【5083】

このように、遊技者は数値対応情報である主装飾図柄 S Z の表示が規則に反し、左停止位置に「8」が出現した場合、現在の遊技状態が確変状態であることを認識し、左停止位置に「1」が出現した場合、現在の遊技状態が時短状態であることを認識することができる。

【5084】

図 454 (f) の後の図 454 (g) , 図 454 (h) は、2 回目の変動の結果が「1」「3」「10」でハズレとなる様子を示している。図 454 (h) では、表示画面 42a に決め台詞「無念」が表示される。

【5085】

なお、上述の「8」「1」に関する数値対応情報である主装飾図柄 S Z の配色等を通常の数値対応情報である主装飾図柄 S Z に関する配色等と違えるようにしてもよい。

【5086】

本実施例は、以下のような変形実施が可能である。

【5087】

<変形例 1>

上述の実施例では、確変付き、時短付き当たり「4」「4」「4」の直後の変動（2 回目の変動）において「8」, 「1」を出現させ、確変状態、時短状態を区別して示唆する構成のみ説明していたが、この実施例に加えて、確変、時短の区別をより焦らすような演出も行う様にしてもよい。例えば、2 回目の変動において規則通り「5」を左停止位置に出現させておいて、3 回目以降の変動において規則に反した数値情報である数字部を左停止位置に出現させることにより、確変状態、時短状態を区別して示唆するようにしてもよい。図 455 (a) ~ 図 455 (d) は、1 回目の変動が始まってから、リーチ演出を経て、変動表示の結果が「4」「4」「4」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面 42a に表示される決め台詞は、「当たりである」である。なお、この大当たりは確変付きである。

【5088】

通常ならば、上述の実施例で説明したように、2 回目の変動における左停止位置には確変状態を示す「8」が出現する。本例においては、変動何回か毎に（例えば 20 回毎に）、確変、時短の区別をより焦らす演出を実行する。以降、この演出について具体的に説明する。なお、本例では、図 455 (a) に示した変動表示の開始から図 455 (d) において当たりの表示が出るまでに、特図 1 用始動入賞装置 33a への遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。

【5089】

図 455 (e) は、2 回目の変動が実行される様子を示している。この変動は、確変または時短が付いているので、背景色が図 455 (a) ~ 図 455 (d) で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図 455 (e) においては斜線で示す模様で表されている。

【5090】

なお、図 455 (e) において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化したことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。

【5091】

本変形例において焦らす演出が実行される場合は、図 455 (f) に示すように、表示画面 42a の背景色が変化し、確変状態となっているのに、2 回目の変動における左停止

10

20

30

40

50

位置には、「8」ではなく「5」が出現する。この「5」の出現は実施例81で説明した規則に則った事象であり、やはりこの時点でも遊技者は現在の遊技状態が確変状態、時短状態のどちらなのか言い当てることができない。

【5092】

図455(f)の後の図455(g), 図455(h)は、2回目の変動の結果が「5」「3」「10」でハズレとなる様子を示している。

【5093】

図455(i)は、3回目の変動表示の開始を示している。このとき左停止位置には実施例81で説明した規則に反して「9」およびキャラクタ「H」が出現する(図455(j)参照)。この数値対応情報である主装飾図柄SZの出現は、現在の遊技状態が確変状態であることを示している。遊技者は、この時点で現在の遊技状態を認識することができる。なお、規則に反した装飾図柄を表示させるタイミングは、これ以降の変動表示であってもよい。その場合は、そのタイミングに対応する規則に反した装飾図柄を表示させる。

10

【5094】

図455(j)の後の図455(k), 図455(l)は、3回目の変動の結果が「9」「1」「3」でハズレとなる様子を示している。

【5095】

なお、図455(d)における大当たり「4」「4」「4」が時短付きであった場合は、3回目の変動において図455(j)で説明した「9」ではなく「2」が左停止位置に出現する。この数値対応情報である主装飾図柄SZの出現は、現在の遊技状態が時短状態であることを示している。遊技者は、この時点で現在の遊技状態を認識することができる。

20

【5096】

なお、本変形例では、20回毎に遊技状態の報知を焦らす演出を行っていたが、例えば、特図1に係る変動では、2回目の変動で「8」を左停止位置に出現させる実施例通りの演出を行い、特図2に係る変動では、2回目の変動で「5」を左停止位置に出現させる焦らす演出を行うようにし、特図1、特図2で演出を使い分けるようにしてもよい。

【5097】

<変形例2>

変形例2は、実施例の構成とほぼ同様であるが、左停止位置「4」が確変状態を示す「8」に変化するまでに左停止位置に「4」と「8」との中間の数値「5」「6」が出現する例である。本例は、図456で説明がされている。図456(a)~図456(d)は、1回目の変動が確変付き大当たり「4」「4」「4」となる様子を示している。その様子は、図453(a)~図453(d)と同様である。

30

【5098】

本例で最も特徴的なのは、図456(e)の構成である。実施例の構成では、2回目の変動は、左装飾図柄列L, 中装飾図柄列M, 右装飾図柄列Rのいずれもが高速変動するところから開始されるが、本例では、2回目の変動において高速変動するのは、中装飾図柄列M, 右装飾図柄列Rのみであり、左装飾図柄列Lには、1回目の変動の結果「4」から2回目の変動の結果「8」に向けて低速で数値対応情報である主装飾図柄SZの配列が繰り出される。従って、図456(d)における左停止位置の「4」は、「5」, 「6」を経て、ゆっくりと「8」に変化する(図456(f)参照)。

40

【5099】

図456(f)の後の図456(g), 図456(h)は、2回目の変動の結果が「8」「3」「10」でハズレとなる様子を示している。

【5100】

なお、本変形例では、図456(d)における左停止位置の「4」は、「5」, 「6」を経て、「8」に変化していたが、この変化を逆順に行ってもよい。すなわち、左停止位置の「4」が「8」に変化する間に、「3」, 「2」, 「1」, 「11」, 「10」, 「9」をゆっくりと表示するようにしてもよい。

50

【5101】

<変形例3>

上述の実施例では、時短状態が確変状態よりも不利である構成となっていたが、各状態の条件を変更することにより、時短状態が確変状態よりも有利である構成としてもよい。

【5102】

<変形例4>

上述の変形例では、確変は1種類のみであり、それに合わせて確変を示唆する数値対応情報である主装飾図柄SZは「8」のみだったが、確変の種類を複数種類とし、それに合わせて確変を示唆する数値対応情報である主装飾図柄SZを複数としてよい。本例において、確変付き大当たりの結果が出ると、確変の種別に応じて、より有利な確変（次回大当たりまでの確変状態）を示唆する「8」を表示画面42aに表示させるか、または、「8」と異なる主装飾図柄「11」を表示画面42aに表示させてより不利な確変（例えば変動回数100回までの確変状態）を示唆する。

10

【5103】

次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図457を用いて詳細に説明する。図457は、変動開始処理を示すフローチャートである。

【5104】

次に、図457を参照して、主制御装置261のCPU501が行う変動開始処理について説明する。変動開始処理は、上述した実施例1のものと基本的に同じであるので、異なる点（ステップS508Ve1以降における確変・時短大当たり後の停止図柄の設定）を中心に説明する。

20

【5105】

ステップS508Ve1では、主制御装置261のCPU501は、装飾図柄指定コマンドを設定するに先立って、この変動開始処理が確変大当たり後の初回変動であるか否かを判断する。確変大当たり後の初回変動でなければステップS508Ve2に進み、確変大当たり後の初回変動であればステップS508Ve3に進む。

【5106】

ステップS508Ve2では、主制御装置261のCPU501は、この変動開始処理が時短大当たり後の初回変動であるか否かを判断する。時短大当たり後の初回変動でなければステップS508Ve5に進み、時短大当たり後の初回変動であればステップS508Ve4に進む。

30

【5107】

ステップS508Ve3では、主制御装置261のCPU501は、この変動開始処理が確変大当たり後の初回変動であるので、左停止図柄を規則に反して、確変大当たりである場合の初期値である「8」とする装飾図柄指定コマンドを設定する。例えば、大当たり図柄が「4」「4」「4」の揃いであれば、次の変動開始処理での左停止図柄は確変大当たりの初期値である「8」で表示される。これによって、大当たり後の初回変動で左停止図柄が「8」で表示された場合は、その大当たりは確変大当たりである可能性が高いことを示唆することができる。なお、初期値である場合は左停止図柄を通常とは異なる色で表示すれば、示唆の確実性を高めることができる。

40

【5108】

ステップS508Ve4では、主制御装置261のCPU501は、この変動開始処理が時短大当たり後の初回変動であるので、左停止図柄を規則に反して、時短大当たりである場合の初期値である「1」とする装飾図柄指定コマンドを設定する。例えば、大当たり図柄が「4」「4」「4」の揃いであれば、次の変動開始処理での左停止図柄は時短大当たりの初期値である「1」で表示される。これによって、大当たり後の初回変動で左停止図柄が「1」で表示された場合は、その大当たりは時短大当たりである可能性が高いことを示唆することができる。なお、初期値である場合は左停止図柄を通常とは異なる色で表示すれば、示唆の確実性を高めることができる。

【5109】

50

ステップ S 5 0 8 V e 5 では、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、この変動開始処理が通常大当たり後の初回変動であるか、または、確変・時短大当たり後で 2 回目以降の変動であるので、通常通りに、大当たり図柄停止パターン選択用テーブルまたは外れ図柄停止パターン選択用テーブルに基づいて装飾図柄指定コマンドを設定する。

【 5 1 1 0 】

このようにして、大当たりが確変大当たりか時短大当たりか分からない設定の下で、大当たり後の初回変動において確変大当たりの初期値または時間大当たりの初期値のいずれかの図柄が表示されるか、規則に従った図柄が表示されるかに応じて、確変・時短大当たりであったか否かを示唆することができる。また、確変大当たりの初期値または時間大当たりの初期値のいずれの図柄であるかによって、確変大当たりであったか時短大当たりであったかを示唆することができる。

10

【 5 1 1 1 】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機は（V e 1）に関し、一連の数値対応情報である主装飾図柄 S Z を所定の規則「1」→「2」→「3」→「4」→「5」→「6」→「7」or「8」→「9」→「10」→「11」→「1」→「2」・・・に従って、表示画面 4 2 上に表示させる構成であり、変動表示が確変付き大当たりで停止することを契機として、所定の規則に関わらず、次の数値対応情報である主装飾図柄 S Z として遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する初期値「8」を左停止位置に表示する。以降、変動表示がある毎に、主装飾図柄「9」→「10」→「11」・・・を左停止位置に表示する。その一方で、変動表示が時短付き大当たりで停止した場合、これを契機として所定の規則に関わらず、次の数値対応情報である主装飾図柄 S Z として遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する初期値「1」を左停止位置に表示する。以降、変動表示がある毎に、主装飾図柄「2」→「3」→「4」・・・を左停止位置に表示する。

20

【 5 1 1 2 】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【 5 1 1 3 】

本実施例に係る遊技機は（V e 2）に関し、確変の示唆に係る初期値「8」は、時短の示唆に係る初期値「1」よりも大きい。本実施例によれば、大当たりの種別が遊技者にとって有利であると、大当たりの種別を示唆する数値対応情報である主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a は大きくなるように設定されている。

30

【 5 1 1 4 】

本実施例に係る遊技機は（V e 3）に関し、確変・時短の示唆に係る初期値「8」「1」は、所定の規則が定める主装飾図柄「1」・・・「11」に含まれている。

【 5 1 1 5 】

本実施例（変形例 4）に係る遊技機は（V e 4）に関し、確変付き大当たりの結果が出ると、確変の種別に応じて、より有利な確変を示唆する「8」を表示画面 4 2 a に表示させるか、または、「8」と異なる主装飾図柄「11」を表示画面 4 2 a に表示させてより不利な確変を示唆する。

40

【 5 1 1 6 】

本実施例に係る遊技機は（V e 5）に関し、ハズレの結果が出ると、（V e 4）で説明した初期値「8」を所定の規則に従って定まる次の主装飾図柄「9」に更新させる。

【 5 1 1 7 】

本実施例（変形例 1）に係る遊技機は（V e 6）に関し、確変付き大当たりとなりその後、ハズレの結果が出ると、一度規則通りに数値対応情報である主装飾図柄 S Z を左停止位置に出現させ、再びハズレの結果が出ると、表示されている数値対応情報である主装飾図柄 S Z を主装飾図柄「9」に更新させて所定の位置に表示させる。この主装飾図柄「9」は、上述した確変状態を示唆する初期値「8」の次に相当する数値対応情報である主装飾図柄 S Z である。

50

【5118】

本実施例に係る遊技機は（V e 7）に関し、大当たりの結果が出て確変を示唆する「8」を表示画面42aに表示させる際、数値対応情報である主装飾図柄SZを前回更新したときとは異なる配色で表示してもよい。

【5119】

本実施例（変形例2）に係る遊技機は（V e 8）に関し、「4」「4」「4」で大当たりとなると、確変を示唆する「8」が表示される前に「4」と「8」の中間の主装飾図柄「5」,「6」を表示させる。

【5120】

本実施例（変形例2）に係る遊技機は（V e 9）に関し、「4」「4」「4」で大当たりとなると、確変を示唆する「8」が表示される前に、「3」→「2」→「1」→「11」→「10」→「9」を表示画面42aの左停止位置に表示する。

10

【実施例86】

【5121】

以下、実施例86に係る遊技機について説明する。実施例86に係る遊技機は、実施例81に係る遊技機の構成を基本としているが、変動表示が仮停止する構成を有していることが特徴的である。すなわち、本例は、変動表示の仮停止が連続する疑似連に関してい

【5122】

以下、実施例86に係る遊技機について図458から図461を用いて詳細に説明する。図458は、実施例86の疑似連2回（ハズレ）を示す変動表示態様を示す図である。図459は、疑似連3回（当たり）を示す変動表示態様を示す図である。図460は、疑似連1～3回（装飾図柄を変化）を示す変動表示態様を示す図である。図461は、疑似連リーチ3回（当たり）を示す変動表示態様を示す図である。

20

【5123】

<遊技の流れ>

遊技は、まず実施例81で説明した通常状態から始まる。図458における（a）ないし（l）は、通常状態における変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図458（a）は、特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入球し、特図1に係る変動表示が表示画面42a上で行われている状態を示している。このとき、表示画面42aにお

30

【5124】

図458（b）は、左停止位置に「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクター「A」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「1」とキャラクター「A」が表示され、キャラクター「A」の登場に伴う決め台詞「A見参」が表示画面42aに表示される。

【5125】

図458（c）は、右停止位置に「3」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクター「C」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「3」とキャラクター「C」が表示画面42aに表示される。

40

【5126】

図458（d）は、中停止位置に「2」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクター「B」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「2」とキャラクター「B」が表示画面42aに表示される。

【5127】

通常ならば、この時点で、1回目の変動は「1」「2」「3」でハズレとなるが、本実

50

施例は、そうではない。表示画面 4 2 a に現れた「1」「2」「3」の各々は、停止しておらず細かく揺れ動いている（図 4 5 8（d）参照）。つまり、1 回目の変動は未確定の状態であり、表示画面 4 2 a に現れた「1」「2」「3」は、仮停止の状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面 4 2 a は、再び高速変動の状態となる（図 4 5 8（e）参照）。「1」「2」「3」は、疑似連を示唆するチャンス目である。

【5 1 2 8】

図 4 5 8（f）は、左停止位置に「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクター「A」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「1」とキャラクター「A」とキャラクター「A」の登場に伴う決め台詞「A 見参」が表示画面 4 2 a に表示される。このとき、キャラクター「A」は、2 連続して左停止位置に出現したので、「A 見参」の文字の前に「二たび」が付され、これらを合わせて「二たび A 見参」の文字が表示画面 4 2 a に表示される。

10

【5 1 2 9】

図 4 5 8（g）は、右停止位置に「3」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクター「C」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「3」とキャラクター「C」が表示画面 4 2 a に表示される。

【5 1 3 0】

図 4 5 8（h）は、中停止位置に「2」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクター「B」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「2」とキャラクター「B」が表示画面 4 2 a に表示される。

20

【5 1 3 1】

この図 4 5 8（h）における「1」「2」「3」も仮停止であり、1 回目の変動は未確定の状態である。このように、仮停止は連続することがある。変動が確定するまでに仮停止の回数が多いほど、変動確定時に大当たりとなる可能性が高いようになっている。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面 4 2 a は、再び高速変動の状態となる（図 4 5 8（i）参照）。「1」「2」「3」は、疑似連であることを示唆するチャンス目である。

30

【5 1 3 2】

図 4 5 8（j）は、左停止位置に「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクター「A」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「1」とキャラクター「A」が表示され、キャラクター「A」の登場に伴う決め台詞「A 見参」が表示画面 4 2 a に表示される。このとき、キャラクター「A」は、3 連続して左停止位置に出現したので、「A 見参」の文字の前に「三たび」が付され、これらを合わせて「三たび A 見参」の文字が表示画面 4 2 a に表示される。

【5 1 3 3】

図 4 5 8（k）は、右停止位置に「3」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクター「C」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「3」とキャラクター「C」が表示画面 4 2 a に表示される。

40

【5 1 3 4】

図 4 5 8（l）は、中停止位置に「4」に係る数値対応情報である主装飾図柄 S Z が現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄 S Z にはキャラクター「D」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「4」とキャラクター「D」が表示画面 4 2 a に表示される。

【5 1 3 5】

図 4 5 8（l）に示された「1」「4」「3」の表示は仮停止ではなく、変動の結果を

50

示す表示である。したがって、今回の変動は、2回の疑似連があり、それに見合う分だけ大当たりの期待度が高かったにも関わらずハズレの結果となった。

【5136】

図421(a)～図421(l)が説明する動作では「1」「2」「3」に係る1回目の仮停止、「1」「2」「3」に係る2回目の仮停止、そして「1」「4」「3」に係る停止図柄において、全て「1」を左停止位置に出現させている。このように「1」が左停止位置に表示された後、左停止位置に「2」ではなく「1」が出現する構成は、実施例81で説明した規則に反している。このように本例では、規則に反して数値対応情報である主装飾図柄SZを表示することで現在の遊技状態が有利であることを示唆する構成となっている。

10

【5137】

図458(l)の後の変動は、左停止位置に「2」が停止、または仮停止するというものである。この数値対応情報である主装飾図柄SZの表示のさせ方は、実施例81で説明した規則に則っている。

【5138】

<大当たりとなる場合>

図459は、図458(h)の続きであり、3回の仮停止を経て、変動の結果が「1」「1」「1」で大当たりとなるまでの様子を示している。図458(h)における仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面42aは、再び高速変動の状態となる(図459(i)参照)。

20

【5139】

図459(j)は、左停止位置に「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この場合、キャラクタ「A」は、3連続して左停止位置に出現したので、「A見参」の文字の前に「三たび」が付され、これらを合わせて「三たびA見参」の文字が表示画面42aに表示される。

【5140】

図459(k)は、右停止位置に「3」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクタ「C」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「3」とキャラクタ「C」が表示画面42aに表示される。

30

【5141】

図459(l)は、中停止位置に「2」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクタ「B」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「2」とキャラクタ「B」が表示画面42aに表示される。

【5142】

この図459(l)における「1」「2」「3」も仮停止であり、1回目の変動は未確定の状態である。このように、疑似連が3回繰り返されることがある。変動が確定するまでに疑似連の回数が多いほど、変動確定時に大当たりとなる可能性が高いようになっていたことからすると、2回の仮停止に係る図458(h)の状態よりも図459(l)の状態の方が有利な状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面42aは、再び高速変動の状態となる(図458(m)参照)。

40

【5143】

図459(n)は、左停止位置に「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この場合、キャラクタ「A」は、4連続して左停止位置に出現したので、「A見参」の文字の前に「四たび」が付され、これらを合わせて「四たびA見参」の文字が表示画面42aに表示される。

【5144】

図459(o)は、右停止位置に「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクタ「

50

A」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「1」とキャラクター「A」が表示画面42aに表示され、変動は「1」「↓」「1」でリーチとなる。このとき表示画面42aに表示される決め台詞は「リーチ也」である。

【5145】

図459(p)は、中停止位置に「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクター「A」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「1」とキャラクター「A」が表示画面42aに表示される。

【5146】

図459(p)に示された「1」「1」「1」の表示は仮停止ではなく、変動の結果を示す表示である。したがって、今回の変動は、3回の疑似連により示された高い大当たり期待度のもと、実際に大当たりの結果となった。このとき表示画面42aに表示される決め台詞は「感涙」である。

【5147】

図459(p)の後の変動は、左停止位置に「2」が停止、または仮停止するというものである。この数値対応情報である主装飾図柄SZの表示のさせ方は、実施例81で説明した規則に則っている。

【5148】

なお、疑似連が実行されるかは、変動に関する抽選により決定される。疑似連の実行が決定すると、仮停止中に表示する数値対応情報である主装飾図柄SZが決定される。本例では、決定された3列の数値対応情報である主装飾図柄SZは、「1」「2」「3」である。

【5149】

本実施例は、下記の様に変形実施が可能である。

【5150】

<変形例1>

上述の構成では、仮停止が繰り返されても、表示画面42aにおける変動表示に特に変化はなかったが、図460に示す様に、数値対応情報である主装飾図柄SZ（キャラクターのみでもよい）の色みを変更することにより、仮停止演出を盛り上げるような構成としてもよい。本例は、大当たりの期待度が次第に高まっていることをキャラクターの色みの変化で示唆する構成である。

【5151】

図460(a)は、1回目の仮停止を示し、図460(b)は、2回目の仮停止を示し、図460(d)は、3回目の仮停止を示している。図460(f)は、変動の結果が3回の仮停止を経て「1」「1」「1」で停止して大当たりとなった様子を示している。そして、図460(c)は、変動の結果が1回の仮停止を経て「1」「4」「3」で停止してハズレとなった様子を示している。図460(e)は、変動の結果が2回の仮停止を経て「1」「4」「3」で停止してハズレとなった様子を示している。

【5152】

図460(b)、図460(c)は、2回目の仮停止を表示するキャラクターおよび1回の仮停止を経てハズレの結果を表示するキャラクターが、図460(a)で示した1回目の仮停止に係るキャラクターよりも青みを帯びている状態を示している。図460(d)、図460(e)は、3回目の仮停止を表示するキャラクターおよび2回の仮停止を経てハズレの結果を表示するキャラクターが、図460(a)で示した1回目の仮停止に係るキャラクターよりも赤みを帯びている状態を示している。図460(f)は、3回の仮停止を経て当たりの結果を表示するキャラクターが、虹色に輝いている状態を示している。

【5153】

<変形例2>

上述の実施例では、ハズレ図柄（チャンス目）を仮停止させ、遊技者に有利な状態を報知していたが、この報知をリーチ表示により行う様にしてもよい。図461は、本例を具

10

20

30

40

50

体的に説明している。

【5154】

図461(a)は、特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入球し、特図1に係る変動表示が表示画面42a上で行われている状態を示している。このとき、表示画面42aにおける左装飾図柄列L，中装飾図柄列M，右装飾図柄列Rでは、数値対応情報である主装飾図柄SZが縦向きに高速でスライドする高速変動をしている。

【5155】

図461(b)は、左停止位置に「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクター「A」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「1」とキャラクター「A」が表示され、キャラクター「A」の登場に伴う決め台詞「A見参」が表示画面42aに表示される。

10

【5156】

図461(c)は、右停止位置に「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクター「A」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「1」とキャラクター「A」が表示画面42aに表示され、変動は「1」「↓」「1」でリーチとなる。このとき表示画面42aに表示される決め台詞は「リーチ也」である。

【5157】

図461(d)は、中停止位置に「3」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクター「C」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「3」とキャラクター「C」が表示画面42aに表示される。

20

【5158】

この図461(d)における「1」「3」「1」も仮停止であり、1回目の変動は未確定の状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面42aは、再び高速変動の状態となる。

【5159】

本例で特徴的なのは、図461(e)に示す様に、リーチ状態の仮停止後の高速変動は、中装飾図柄列Mのみで実行されることである。すなわち、この高速変動においても、リーチ状態が維持され、左停止位置，右停止位置のいずれも「1」が出現している。このとき、左停止位置，右停止位置の「1」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZは、揺れ動かず停止している。

30

【5160】

図461(f)は、中停止位置に「10」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクター「I」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「10」とキャラクター「I」が表示される。

【5161】

この図461(f)における「1」「10」「1」も仮停止であり、1回目の変動は未確定の状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面42aは、再び中装飾図柄列Mのみ高速変動の状態となる(図461(g)参照)。

40

【5162】

図461(h)は、中停止位置に「2」に係る数値対応情報である主装飾図柄SZが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄SZにはキャラクター「B」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「2」とキャラクター「B」が表示画面42aに表示される。

【5163】

この図461(h)における「1」「2」「1」も仮停止であり、1回目の変動は未確定の状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面42aは、再び中装

50

飾図柄列 M のみ高速変動の状態となる（図 4 6 1（i）参照）。

【5 1 6 4】

図 4 6 1（j）は、図 4 6 1（d）、図 4 6 1（f）、図 4 6 1（h）で説明した 3 回の仮停止を経て、リーチ表示「1」「↓」「1」が「1」「1」「1」となることで変動の結果が大当たりとなったときの様子を示している。今回の変動は、2 回の仮停止により示された高い大当たり期待度のもと、実際に大当たりの結果となった。

【5 1 6 5】

なお、本例では、仮停止の回数を重ねる毎に表示画面 4 2 a 上の背景色を変化させ、大当たりが近づいて来ているような演出を行う構成となっている。背景色の配色の違いは、図 4 6 1 においては、互いに異なる斜線の模様で示している。

10

【5 1 6 6】

次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図 4 6 2 を用いて詳細に説明する。図 4 6 2 は、主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルは、基本的には実施例 8 1 の図 4 3 1 のものと同じであるが、本例では疑似連演出の有無についてもこのテーブルを用いて説明する。具体的には、図 4 3 1 において「決定ボタン使用演出」を説明していた箇所を「疑似連演出」に替えて説明する。なお、決定ボタン使用演出は本実施例においても行われてもよい。

【5 1 6 7】

疑似連演出は、疑似連 1 回、疑似連 2 回、疑似連 3 回の 3 パターンある。疑似連 3 回は、本例では大当たり確定の疑似連演出である。例えば、数値対応情報である主装飾図柄 S Z が「7」という特殊な図柄で揃う大当たりスーパーリーチ F（変動時間 1 2 0 秒）においては、疑似連 3 回が実行される。この場合、「7」は、本例では当たり確定を示唆する図柄であるので、疑似連 3 回目の変動で左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄 S Z が「7」に変化して停止し、リーチおよび大当たりとなる演出が好ましい。「7」で揃う大当たりスーパーリーチ E（変動時間 9 0 秒）は、疑似連 2 回であるが、これも同様である。このように、疑似連演出中に、「7」が左停止図柄に停止すれば、その疑似連演出は大当たり確定であることが示唆される。

20

【5 1 6 8】

数値対応情報である主装飾図柄 S Z が「1」～「6」「8」～「11」の通常の図柄で揃う大当たりスーパーリーチ F（変動時間 1 2 0 秒）においては、疑似連 3 回が実行される。この場合も、疑似連 3 回目を実行されることは、大当たり確定を示唆している。数値対応情報である主装飾図柄 S Z が「1」～「6」「8」～「11」の通常の図柄で揃う大当たりスーパーリーチ E（変動時間 9 0 秒）においては、疑似連 2 回が実行されるが、外れスーパーリーチ E（変動時間 9 0 秒）においても、疑似連 2 回が実行される場合がある。そのため、疑似連 2 回は、大当たりとなる可能性が疑似連 1 回に比べて高いことを示唆するに留まる。

30

【5 1 6 9】

数値対応情報である主装飾図柄 S Z が「1」～「6」「8」～「11」の通常の図柄で揃う大当たりスーパーリーチ C（変動時間 6 0 秒）において疑似連 1 回が実行される場合も、外れスーパーリーチ C（変動時間 6 0 秒）において疑似連 1 回が実行される場合もある。疑似連 1 回は、大当たりの可能性がそれほど高くない。

40

【5 1 7 0】

各疑似連での仮停止図柄は、左停止図柄は、左停止パターン選択カウンタ C 3 A の値に対応する図柄になるが、右停止図柄および中停止図柄は自由に決めることができるので、チャンス目で仮停止させることができる。チャンス目は、「11」「1」「1」や「1」「11」「11」のような「1」が並ぶ特定の外れ目でもよいし、「1」「2」「3」，「2」「3」「4」，「3」「4」「5」・・・「11」「1」「2」のような図柄ごとに存在する連続する並びであってもよい。疑似連をチャンス目で仮停止させることで、チャンス目の意味を知っている遊技者に対しては、大当たり期待度が高いことを期待できる疑似連演出の開始を示唆することができる。もちろん、右停止図柄および中停止図柄を完

50

全外れ（バラケ目）として表示してもよい。この場合でも、左停止図柄に同じ図柄が続いて仮停止されれば、疑似連演出であることを遊技者に認識させることができる。

【5171】

疑似連1回の変動時間は、例えば30秒としている。つまり、疑似連が1回増えるごとに30秒変動時間が増え、最後の30秒は疑似連ではない本変動が行われるように設定している。

【5172】

また、疑似連ごとの仮停止図柄は、例えば、疑似連1回目の左停止図柄が「1」であれば、その後の疑似連の左停止図柄も同じ「1」図柄とすることが好ましい。このようにすれば、疑似連中に左停止図柄に来るキャラクタが遊技者の好みのキャラクタであれば、その好みのキャラクタが疑似連の度に見ることができるので、遊技の興趣を高めることができる。また、仮に疑似連中のキャラクタが遊技者の好みでなくても、遊技者の好みのキャラクタが左停止図柄にくるタイミングが規則性によって決まっているので、次に好みのキャラクタが左停止図柄にくるタイミングまで遊技を続けさせることができるため、遊技の興趣性を高めることができる。

【5173】

<変形例3>

上述の構成では、疑似連が繰り返されるときに左停止位置に同一の主装飾図柄SZが停止していたが、これを異なる主装飾図柄SZを停止させるようにしてもよい。例えば、疑似連が繰り返されるときに、「1」「2」「3」→「2」「3」「4」→「3」「4」「5」のように、上述の規則性に則って主装飾図柄SZを順番に出現させるようにしてもよい。この場合、疑似連変動が終了した後の次の変動では、「1」「2」「3」の「1」が規則に従って左停止位置に表示されたとすると、「2」を左停止位置に表示される。

【5174】

<本実施例における特徴的な構成>

このように本実施例の遊技機は（Vf1）に関し、一連の数値対応情報である主装飾図柄SZを所定の規則「1」→「2」→「3」→「4」→「5」→「6」→「7」or「8」→「9」→「10」→「11」→「1」→「2」・・・に従って、表示画面上に表示させる構成であり、数値対応情報である主装飾図柄SZが更新される前に変動表示を仮停止させる期間を設定し、この期間内に、所定の規則に関わらず、次の数値対応情報である主装飾図柄SZを表示して、遊技者に有利な大当たりを示唆する疑似連を実行する。疑似連は例えば、擬似的なチャンス目「1」「2」「3」を表示することで実行される。

【5175】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【5176】

本実施例に係る遊技機は（Vf2）に関し、期間内に仮停止と再変動を複数回繰り返し、仮停止が繰り返される度に擬似的なチャンス目「1」「2」「3」を表示して、遊技者にとってより有利な遊技状態を示唆する。

【5177】

本実施例に係る遊技機は（Vf3）に関し、仮停止が繰り返される度に同一の数値対応情報である主装飾図柄SZを左停止位置に表示する。

【5178】

本実施例に係る遊技機は（Vf4）に関し、仮停止が繰り返される度に擬似的なチャンス目「1」「2」「3」を繰り返し表示し、数値対応情報である主装飾図柄SZの表示を所定の規則に従わせないことにより、遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する。

【5179】

本実施例に係る遊技機は（Vf5）に関し、仮停止が繰り返される度に擬似的なチャンス目「1」「2」「3」を繰り返し表示し、同一の並びで複数の数値対応情報である主装飾図柄SZを表示する。

【5180】

本実施例（変形例1）に係る遊技機は（Vf6）に関し、仮停止が繰り返されると2回目の仮停止時にはキャラクタが青色を帯び、3回目の仮停止時にはキャラクタが赤みを帯びるというように、数値対応情報である主装飾図柄SZの色みの変化が生じ、仮停止でない場合は、色みの変化が生じずに数値対応情報である主装飾図柄SZの表示がなされる。

【5181】

本実施例に係る遊技機は（Vf7）に関し、仮停止が繰り返されると数値対応情報である主装飾図柄SZに基づく表示とは異なる「A見参」の表示を「二たびA見参」「三たびA見参」というように変化させ、これにより遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する。

【5182】

本実施例（変形例2）に係る遊技機は（Vf8）に関し、リーチを伴う疑似連に関する再変動中において、表示画面42aの左停止位置、右停止位置に仮停止中と同じ主装飾図柄「1」を表示する。

【5183】

本実施例に係る遊技機は（Vf9）に関し、変動表示が疑似連を終えて確定したときに大当たりとなる場合には、疑似連における仮停止の繰り返しの回数が多くなり易く、ハズレとなる場合には、仮停止の繰り返しの回数が少くなり易い。

【5184】

本実施例（変形例1）に係る遊技機は（Vf10）に関し、仮停止が繰り返されるとキャラクタの色みを変えてキャラクタの表示を変化させることにより遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する。

【5185】

本実施例に係る遊技機は（Vf11）に関し、疑似連が実行されるか否かは、変動に関する抽選により決定される。疑似連の実行が決定すると、仮停止中に表示する数値対応情報である主装飾図柄SZが決定される。

【実施例87】

【5186】

続いて、実施例87に係るパチンコ機10について説明する。実施例81～実施例86においては、主装飾図柄SZが「1」等の数値情報である数字部とキャラクタ「A」などの付加情報である装飾部SZbとから構成されていたが、本実施例では、主装飾図柄SZは数値情報である数字部SZaで構成され、キャラクタは付属しない。本例の規則性に従って表示される数値情報である数字部および装飾部（キャラクタ）は、保留表示に出現する。

【5187】

以下、実施例87に係る遊技機について図463から図465を用いて詳細に説明する。図463は、実施例87の保留表示に規則性がある変動表示態様を示す図である。図464は、保留表示が規則性に反して連続する変動表示態様を示す図である。図465は、保留表示が規則性に反して変化する変動表示態様を示す図である。

【5188】

図463（a）等を参照すれば分かるように、本実施例における表示画面42aの下部に表示される数値対応情報である保留表示th、hは、数値情報である数字部vg1と付加情報である装飾部vg2とが結合した図柄で表される。数値情報である数字部vg1と付加情報である装飾部vg2とは、キャラクタが数字に寄り添うように2つに区分されていてもよいし、キャラクタが数字を抱きかかえるように数値情報である数字部vg1と付加情報である装飾部vg2とが重なるように表示されていてもよい。

【5189】

具体的には、数値対応情報である保留表示th、hに表示される保留表示画像は、主装飾図柄SZの数値情報である数字部SZa「1」に対応する数値情報である数字部vg1「1」および付加情報である装飾部vg2「A」と、主装飾図柄SZの数値情報である数字部SZa「2」に対応する数値情報である数字部vg1「2」および付加情報である装

10

20

30

40

50

飾部 v g 2 「B」と、主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a 「3」に対応する数値情報である数字部 v g 1 「3」および付加情報である装飾部 v g 2 「B」と、主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a 「4」に対応する数値情報である数字部 v g 1 「4」および付加情報である装飾部 v g 2 「D」と、主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a 「5」に対応する数値情報である数字部 v g 1 「5」および付加情報である装飾部 v g 2 「E」と、主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a 「6」に対応する数値情報である数字部 v g 1 「6」および付加情報である装飾部 v g 2 「F」と、主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a 「8」に対応する数値情報である数字部 v g 1 「8」および付加情報である装飾部 v g 2 「G」と、主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a 「9」に対応する数値情報である数字部 v g 1 「9」および付加情報である装飾部 v g 2 「H」と、主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a 「10」に対応する数値情報である数字部 v g 1 「10」および付加情報である装飾部 v g 2 「I」と、主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a 「11」に対応する数値情報である数字部 v g 1 「11」および付加情報である装飾部 v g 2 「J」と、で構成されている。また、数値情報である数字部 S Z a 「7」である主装飾図柄 S Z は、特別な図柄であるので、これに対応するように保留表示画像も、主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a 「7」に対応する数値情報である数字部 v g 1 「7」で構成されている。

10

【5190】

また、キャラクタごとの決め台詞は、キャラクタに対応する主装飾図柄 S Z の数値情報である数字部 S Z a が変動表示において左停止位置に停止表示された時と、そのリーチ時、外れ時、大当たり時に画像表示や音声出力がなされる。キャラクタと決め台詞との対応関係は、図 416 を用いて上述した通りである。

20

【5191】

数値対応情報である保留表示 t h は、表示画面 42 a の左下隅に位置する当該保留表示領域 t h a に表示され、数値対応情報である保留表示 h 1 ~ h 4 (図示では h 3 までの表示としている) は、当該保留表示領域 t h a の右横から表示画面 42 a の右下隅に位置する事前保留表示領域 h a に表示されている。当該保留表示領域 t h a と事前保留表示領域 h a とをまとめて保留表示領域 H と呼ぶ。

【5192】

図 463 (a) では、当該変動に対応する当該保留を示す保留表示「1 A」(数値情報である数字部「1」とキャラクタ「A」が結合した保留表示) が当該保留表示領域 t h a に格納されている。もっとも、保留表示「1 A」に付属するキャラクタ「A」は、例えば顔のみとし、実施例 81 等に示された主装飾図柄 S Z に付属の付加情報である装飾部 S Z b に登場するキャラクタ「A」よりも簡略化されていてもよい。なお、保留表示「1 A」は、数値情報である数字部「1」と装飾部「A」とが 1 つの図柄として認識しうる態様を示すものであり、説明の便宜上、数値情報である数字部「1」と装飾部「A」を組み合わせた表記としている。これ以降の「2 B」等の保留表示もこの表記に倣った便宜的なものである。

30

【5193】

図 463 (a) は、当該保留に関する保留表示「1 A」が当該保留表示領域 t h a に格納に格納されている状態で、左・中・右の三列とも高速変動が実行されている様子が描かれている。やがて、表示画面 42 a 上の左停止位置には「1」が出現する(図 463 (b) 参照)。このとき停止する主装飾図柄「1」は、当該保留に係る保留表示「1」と一致している。

40

【5194】

なお、主装飾図柄「1」には、実施例 81 ~ 実施例 86 で説明したようなキャラクタの付属はない。その代わり、本例では、表示画面 42 a の右上端にキャラクタ表示領域 v g 3 が設けられ、左停止位置に「1」が出現したのに合わせてキャラクタ表示領域 v g 3 に「1」に対応するキャラクタ「A」が表示される。このとき表示されるキャラクタ「A」は、保留表示「1 A」よりも大きく表示され、例えば全身など顔以外も描かれる。表示画

50

面 4 2 a のキャラクタ表示領域 v g 3 付近に表示される決め台詞は、「A 見参」である。

【5 1 9 5】

図 4 6 3 (b) ~ 図 4 6 3 (d) は、表示画面 4 2 a 上の左停止位置に「1」が出現してから、変動の結果が「1」「7」「11」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面 4 2 a に表示されるまでの様子が描かれている。

【5 1 9 6】

この 1 回目の変動が始まってからハズレの結果となるまでに、遊技球が特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に入球したとする。この入球に伴う変動表示は、図 4 6 3 (a) ~ 図 4 6 3 (d) における 1 回目の変動表示の後に実行される。この 2 回目の変動表示は、1 回目の変動表示が終了されるまで保留され、この状況が保留表示として表示画面 4 2 a の下部に表される。

10

【5 1 9 7】

この 2 回目の変動表示に係る保留表示は、数値情報である数字部「2」とキャラクタ「B」が結合した「2 B」となっており、表示画面 4 2 a 上において当該保留表示「1 A」の右隣に表示される。以降、変動の保留が発生する度に、保留表示「3 C」が保留表示「2 B」の右隣に表示され、保留表示「4 D」が保留表示「3 C」の右隣に表示され、保留表示「5 E」が保留表示「4 D」の右隣に表示され、保留表示「6 F」が保留表示「5 E」の右隣に表示される。このように、保留表示の各々には 1, 2, 3 . . . というように特定の規則を持った数列に倣った数字が付されており、この数字は、対応するキャラクタ A, B, C . . . の各々が付属した状態で表示画面 4 2 a 下部に表示される。

20

【5 1 9 8】

図 4 6 3 (e) は、保留表示「2 B」が当該保留表示領域 t h a にシフトし、2 回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面 4 2 a 上の左停止位置には「2」が出現する(図 4 6 3 (f) 参照)。このとき停止する主装飾図柄「2」は、当該保留に係る保留表示「2」と一致している。このとき表示画面 4 2 a のキャラクタ表示領域 v g 3 には、キャラクタ「B」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「B が来たよ」である。

【5 1 9 9】

このように、本実施例によれば、変動表示の結果が出ることを契機として、前回当該保留表示領域 t h a に表示された保留表示「1 A」を所定の規則に従って定まる次の保留表示「2 B」に更新させて表示画面上に表示する。

30

【5 2 0 0】

図 4 6 3 (f) ~ 図 4 6 3 (h) は、表示画面 4 2 a 上の左停止位置には「2」が出現してから、変動の結果が「2」「8」「5」でハズレとなり、決め台詞「ざんねん」が表示画面 4 2 a に表示されるまでの様子が描かれている。

【5 2 0 1】

図 4 6 3 (i) は、保留表示「3 C」が当該保留表示領域 t h a にシフトし、3 回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面 4 2 a 上の左停止位置には「3」が出現する(図 4 6 3 (j) 参照)。このとき停止する主装飾図柄「3」は、当該保留に係る保留表示「3」と一致している。このとき表示画面 4 2 a のキャラクタ表示領域 v g 3 には、キャラクタ「C」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「C だよ」である。

40

【5 2 0 2】

図 4 6 3 (k) は、変動表示が「3」「↓」「3」でリーチとなった様子を示している。この場合、表示画面 4 2 a のキャラクタ表示領域 v g 3 に表示されているキャラクタ「C」の付近に決め台詞「リーチだよ」が表示される。

【5 2 0 3】

図 4 6 3 (h) には、変動の結果が「3」「6」「3」でハズレとなり、決め台詞「ざんねんだよ」が表示画面 4 2 a に表示される様子が描かれている。

【5 2 0 4】

50

本実施例は、以下のように変形実施が可能である。

【5205】

<変形例1>

上述した実施例では、保留表示におけるキャラクタ登場順がA, B, C・・・の規則に従っていたが、このような構成に加えて、保留表示に係る変動の大当たり期待度が高い場合、保留表示が規則に反するように構成してもよい。この構成は具体的に図464で説明されている。

【5206】

図464(a)～図464(d)は、1回目の変動表示が開始されてから表示画面42a上の左停止位置に「1」が出現し、変動の結果が「1」「7」「11」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面42aに表示されるまでの様子が描かれている。

10

【5207】

1回目の変動表示が開始されてから変動の結果が「1」「7」「11」となるまでの間に特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入球すると、当該変動に係る保留表示「1A」の右隣に保留表示「2A」が出現する。

【5208】

この2つ目の保留表示「2A」の出現は、上述した1, 2, 3・・・の規則に則っている。しかし、当該保留表示領域thaの保留表示「1A」に関わらず、保留表示「1A」の右隣には保留表示「2B」でなく保留表示「2A」が出現する。このように、2つ目の保留表示が「2B」となるよりも「2A」となって数字とキャラクタの対応関係についての法則が崩れて保留表示に同じキャラクタが連続して登場することで、この2つ目の保留表示「2A」における変動の大当たり期待度が高まっている（例えば、スーパーリーチC, Dが実行される）ことが示唆される。

20

【5209】

図464(e)は、保留表示「2A」が当該保留表示領域thaにシフトし、2回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面42a上の左停止位置には「2」が出現する（図464(f)参照）。このとき停止する主装飾図柄「2」は、当該保留に係る保留表示「2」と一致している。このとき表示画面42aのキャラクタ表示領域vg3には、キャラクタ「A」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「A見参」である。

30

【5210】

図464(g)は、変動表示が「2」「↓」「2」でリーチとなった様子を示している。この場合、表示画面42aのキャラクタ表示領域vg3に表示されているキャラクタ「A」の付近に決め台詞「リーチ也」が表示される。

【5211】

図464(h)には、変動の結果が「2」「8」「2」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面42aに表示される様子が描かれている。

【5212】

2回目の変動表示が開始されてから変動の結果が「2」「8」「2」となるまでの間に特図1用始動入賞装置33aに遊技球が入球すると、当該変動に係る保留表示「1A」の右隣に保留表示「3A」が出現する。

40

【5213】

この2つ目の保留表示「3A」の出現は、上述した1, 2, 3・・・の規則に則っている。しかし、当該保留表示領域thaの保留表示「2A」に関わらず、保留表示「2A」の右隣には保留表示「3C」や「2B」でなく保留表示「3A」が出現する。このように、2つ目の保留表示が「3C」や「2B」となるよりも「3A」となって数字とキャラクタの対応関係の法則が崩れ、保留表示に同じキャラクタが連続して登場することで、この3つ目の保留表示「3A」における変動の大当たり期待度が「2A」が表示されたときよりも更に高い（例えば、スーパーリーチE, Fが実行される）ことが示唆される。

【5214】

50

図 4 6 4 (i) は、保留表示「3 A」が当該保留表示領域 t h a にシフトし、3 回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面 4 2 a 上の左停止位置には「3」が出現する(図 4 6 4 (j) 参照)。このとき停止する主装飾図柄「3」は、当該保留に係る保留表示「3」と一致している。このとき表示画面 4 2 a のキャラクタ表示領域 v g 3 には、キャラクタ「A」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「A 見参」である。

【5 2 1 5】

図 4 6 4 (k) は、変動表示が「3」「↓」「3」でリーチとなった様子を示している。この場合、表示画面 4 2 a のキャラクタ表示領域 v g 3 に表示されているキャラクタ「A」の付近に決め台詞「リーチ也」が表示される。

10

【5 2 1 6】

図 4 6 4 (l) には、変動の結果が「3」「3」「3」で大当たりとなり、決め台詞「感涙」が表示画面 4 2 a に表示される様子が描かれている。

【5 2 1 7】

< 変形例 2 >

上述の変形例 1 を更に工夫して、変動中に大当たり期待度の表示を変更する構成とすることもできる。この構成は具体的に図 4 6 5 で説明されている。

【5 2 1 8】

図 4 6 5 (a) ~ 図 4 6 5 (d) は、1 回目の変動表示が開始されてから表示画面 4 2 a 上の左停止位置に「1」が出現し、変動の結果が「1」「7」「1 1」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面 4 2 a に表示されるまでの様子が描かれている。

20

【5 2 1 9】

1 回目の変動表示が開始されてから変動の結果が「1」「7」「1 1」となるまでの間に特図 1 用始動入賞装置 3 3 a に遊技球が 2 回入球すると、当該変動に係る保留表示「1 A」の右隣に保留表示「2 B」が出現し、その右隣に保留表示「3 C」が出現する。この「2」, 「3」の出現は規則に則っている。そして、表示「2」には法則通りの「B」が付属し、表示「3」には法則通りの「C」が付属する。このような構成は、本実施例通りである。

【5 2 2 0】

図 4 6 5 (e) は、保留表示「2 B」が当該保留表示領域 t h a にシフトし、2 回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面 4 2 a 上の左停止位置には「2」が出現する(図 4 6 5 (f) 参照)。このとき停止する主装飾図柄「2」は、当該保留に係る保留表示「2」と一致している。このとき表示画面 4 2 a のキャラクタ表示領域 v g 3 には、キャラクタ「B」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「B が来たよ」である。そして、図 4 6 5 (g) は、その後、右停止位置に「5」が出現した状態を表している。

30

【5 2 2 1】

保留表示「3 C」の大当たり期待度が高いことを示す表示が実行される様子について説明する。現状、保留表示「3 C」におけるキャラクタは A, B, C・・・の規則に則ったものであり、大当たりの期待度は普通であることが示されている。図 4 6 5 (g) において、この法則通りの「3 C」が法則崩れの「3 B」に変化する演出が実行される。この様な演出は保留変化演出と呼ばれる。保留変化演出におけるキャラクタ表示領域 v g 3 付近には保留変化を示す「次の保留を変えてやる」が表示される。保留変化演出は、この表示の後、キャラクタ表示領域 v g 3 に表示されているキャラクタ「B」が保留表示「3 C」を破壊する演出が行われ、その後、保留表示は「3 C」から「3 B」に変化する。このように、実施例 8 1 では、法則通りの保留表示が、しばらくして大当たりの期待度が高いことを示唆する法則崩れの表示に切り替わる。

40

【5 2 2 2】

このような保留変化演出が可能なのは、保留の先読みが実行されたからである。まずは、保留の先読みについて説明する。各保留は、貯められた状態において既に抽選が行われ

50

ている。従って、保留に基づく変動が開始される前に、この変動表示の結果は出ている。この保留に関する変動表示の結果を実際の変動表示の前に先んじて読み取ることを先読みと呼ぶ。保留変化演出が実現できるのは、保留表示「3C」に係る保留が遊技者にとって有利な保留（例えば、スーパーリーチC、Dとなる保留）であることが先読みにより保留変化演出を実行する前に判明しているからである。

【5223】

保留変化演出を実現する制御について説明する。保留表示「3C」に関する保留の抽選が行われ、変動種別カウンタCS1がスーパーリーチC、Dへの当選、かつ保留変化演出の実行を示す値となった場合、主制御装置261のCPU501は、保留変化演出の実行に関するコマンドをサブ制御装置262に送出する。サブ制御装置262のCPU551は、このコマンドを受けて、保留の先読みをして、保留変化演出の実行に関する命令を表示制御装置45に送出する。表示制御装置45のCPU521は、この命令を受けて動作する。

10

【5224】

図465(h)には、保留変化演出後の様子が示されており、変動の結果が「2」「8」「5」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面42aに表示される様子が描かれている。

【5225】

図465(i)は、保留表示「3B」が当該保留表示領域thaにシフトし、3回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面42a上の左停止位置には「3」が出現する(図465(j)参照)。このとき停止する主装飾図柄「3」は、当該保留に係る保留表示「3」と一致している。このとき表示画面42aのキャラクタ表示領域vg3には、キャラクタ「B」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「Bが来たよ」である。

20

【5226】

図465(k)は、変動表示が「3」「↓」「3」でリーチとなった様子を示している。この場合、表示画面42aのキャラクタ表示領域vg3に表示されているキャラクタ「B」の付近に決め台詞「リーチよ」が表示される。

【5227】

図465(l)には、変動の結果が「3」「3」「3」で大当たりとなり、決め台詞「やったね」が表示画面42aに表示される様子が描かれている。

30

【5228】

<変形例3>

上述の実施例では、当該保留表示領域tha、事前保留表示領域haには、変動表示がある度に「1A」→「2B」→「3C」→「4D」・・・というように、数値情報である数字部が「1」、「2」、「3」、「4」の順に増加していったが本発明はこの構成に限られない。演出状態を変化させる所定条件（例えば、変動回数や演出抽選）の成立を契機として、「1A」→「1B」→「1C」→「1D」・・・のように、キャラクタが「A」、「B」、「C」、「D」の順に変化していくのに従わず、数値情報である数字部を例えば10変動毎に1ずつ増加させるようにしてもよい。このようにすれば、10変動の期間は同じ図柄が左停止位置に停止するので、遊技者にリーチが成立し易い、当たり易いように感じさせることができる。また実際に、同じ図柄が左停止位置に停止する期間は、その図柄でのリーチが成立し易いように変動パターン選択用テーブルを設定してもよい。また、当該保留表示領域thaでは、同じ図柄が左停止位置に停止する期間、「1A」→「1A」→「1A」→「1A」・・・、「2B」→「2B」→「2B」→「2B」・・・のように数字部vg1も付加情報である装飾部vg2が変化されないうで表示されてもよい。このようにすれば、同じキャラクタが10変動の期間表示され続けるので、そのキャラクタを好きな遊技者にとって、より一層、遊技の興趣性を向上させることができる。

40

【5229】

また、上述の実施例では、当該保留表示領域thaに表示される当該保留表示領域th

50

も、事前保留表示領域 h a に表示される数値対応情報である保留表示 h も、両方とも変動毎に、数値対応情報である保留表示 t h , h が「1 A」→「2 B」→「3 C」→「4 D」・・・のように変化していたが、この変化は、事前保留表示領域 h a において保留表示が発生する場合のみ生じるようにしてもよい。この場合、当該保留表示領域 t h では、キャラクタや数字を伴わない保留表示として表示されるが、そのキャラクタや数字は、変動表示中に表示画面 4 2 a に表示されるので、遊技者に不満は生じにくいと考えられる。

【5 2 3 0】

また、上述の実施例では、当該保留表示領域 t h a に表示される当該保留表示領域 t h も、事前保留表示領域 h a に表示される数値対応情報である保留表示 h も、両方とも変動毎に、数値対応情報である保留表示 t h , h が「1 A」→「2 B」→「3 C」→「4 D」・・・のように変化していたが、この変化は、当該保留表示領域 t h a においてのみ生じるようにしてもよい。この場合、事前保留表示領域 h a では、キャラクタや数字を伴わない保留表示として表示されるので、キャラクタが事前保留表示領域 h a に登場し過ぎて却って分かりにくくなるおそれを低減できる。

10

【5 2 3 1】

<変形例 4>

上述の実施例では、主装飾図柄 S Z と当該保留表示領域 t h a は、表示画面上の異なる位置に表示されていたが、当該保留表示領域 t h a の数値対応情報である保留表示 t h を一部が主装飾図柄 S Z と重なるようにより大きく表示し、数値対応情報である保留表示 t h を主装飾図柄 S Z よりも手前側に表示させることもできる。

20

【5 2 3 2】

<変形例 5>

上述の実施例は遊技状態に付いての制限はなかったが、当該保留表示領域 t h a の数値対応情報である保留表示 t h の変化が「1 A」→「2 B」→「3 C」→「4 D」の規則通りとなるには現在の遊技状態が例えば、時短状態、確変状態であることを条件とすることもできる。

【5 2 3 3】

<変形例 6>

上述の実施例では、当該保留表示領域 t h a の数値対応情報である保留表示 t h には、変動表示がある度に「1 A」→「2 B」→「3 C」→「4 D」・・・というように、キャラクタが「A」, 「B」, 「C」, 「D」の順に変化していったが本発明はこの構成に限られない。「1 A」→「2 A」→「3 A」→「4 A」・・・のように、数値情報である数字部が「1」, 「2」, 「3」, 「4」の順に変化していくのに従わず、キャラクタを例えば固定としてもよい。

30

【5 2 3 4】

<本実施例における特徴的な構成>

このように本実施例の遊技機は (V a 1) に関し、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、遊技球が特図 1 用始動入賞装置 3 3 a または特図 2 用始動入賞装置 3 3 b の入球に基づいて、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、左停止図柄カウンタ C 3 A 及び右中停止パターン選択カウンタ C 3 B から各値を取得し、大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 もしくは表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 で行われた抽選の結果に基づいて主装飾図柄 S Z の変動表示を実行させる変動表示制御機能を有する。サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 もしくは表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、所定の並びとなることでハズレや大当たりなどの遊技情報を示す数値情報である数字部 S Z a と対応する付加情報である装飾部 S Z b を含む主装飾図柄 S Z を表示画面 4 2 a に表示をする表示機能を有する。サブ制御装置 2 6 2 の C P U 5 5 1 もしくは表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、例えば、「1」から「11」までの数値情報である数字部 v g 1 および「A」から「J」までの付加情報である装飾部 v g 2 (「7」は数値情報である数字部 v g 1 のみ) で構成された 11 種類の数値対応情報である保留表示

40

50

t h, hを、例えば、保留表示領域 Hに「1 A」→「2 B」→「3 C」→「4 D」→「5 E」→「6 F」→「7」or「8 G」→「9 H」→「10 I」→「11 J」→「1 A」→「2 B」・・・の順に出現するように表示させる表示制御機能を有し、変動表示が例えばハズレで停止することを契機として、「1 A」で構成された数値対応情報である保留表示 t h, hを「2 B」で構成された数値対応情報である保留表示 t h, hに更新させて保留表示領域 Hに表示することができる。例えば、一連の保留表示を所定の規則「1 A」→「2 B」→「3 C」→「4 D」・・・に従って、表示画面上に表示させる構成であり、変動表示の結果が出ることを契機として、前回保留表示領域 Hに表示された保留表示「1 A」を所定の規則に従って定まる次の保留表示「2 B」に更新させて保留表示領域 Hに表示する。

10

【5 2 3 5】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【5 2 3 6】

本実施例（変形例 3）に係る遊技機は（V a 2）に関し、当該保留表示領域 t h aのみにおいて、変動がある毎に、「1 A」→「1 B」→「1 C」→「1 D」・・・のように数値対応情報である保留表示 t hを変化させ、付加情報である装飾部 v g 2のキャラクタが「A」,「B」,「C」,「D」の順に変化していくのに従わず、数値情報である数字部 v g 1を例えば 10 変動毎に 1 ずつ増加させるようにしてもよい。

【5 2 3 7】

20

本実施例（変形例 3）に係る遊技機は（V a 3）に関し、事前保留表示領域 h aのみにおいて、変動がある毎に、「1 A」→「1 B」→「1 C」→「1 D」・・・のように数値対応情報である保留表示 hを変化させ、数値情報である数字部 v g 1が例えば 10 変動毎に 1 ずつ増加するように変化していくのに従わず、付加情報である装飾部 v g 2のキャラクタを「A」,「B」,「C」,「D」の順に変化させていくようにしてもよい。

【5 2 3 8】

本実施例（変形例 3）に係る遊技機は（V a 4）に関し、当該保留表示領域 t h, 事前保留表示領域 h aの両方において、変動がある毎に、「1 A」→「1 B」→「1 C」→「1 D」・・・のように数値対応情報である保留表示 t h, hを変化させ、付加情報である装飾部 v g 2のキャラクタが「A」,「B」,「C」,「D」の順に変化していくのに従わず、数字部 v g 1を例えば 10 変動毎に 1 ずつ増加させるようにしてもよい。

30

【5 2 3 9】

本実施例（変形例 4）に係る遊技機は（V a 5）に関し、当該保留表示領域 t h aの数値対応情報である保留表示 t hを一部が主装飾図柄 S Zと重なるようにより大きく表示し、数値対応情報である保留表示 t hを主装飾図柄 S Zよりも手前側に表示させることもできる。

【5 2 4 0】

本実施例（変形例 5）に係る遊技機は（V a 6）に関し、時短状態において変動表示の結果が表示されたときの当該保留表示領域 t h aの数値対応情報である保留表示 t hを所定の規則に従って定まる次の数値対応情報である保留表示 t hに更新させて当該保留表示領域 t h aに表示する。

40

【5 2 4 1】

本実施例（変形例 6）に係る遊技機は（V a 7）に関し、変動がある毎に表示が変化する当該保留表示領域 t h aにおいて、「1 A」→「2 A」→「3 A」→「4 A」・・・のように数値対応情報である保留表示 t hを変化させ、数値情報である数字部 v g 1が「1」,「2」,「3」,「4」の順に変化していくのに従わず、付加情報である装飾部 v g 2のキャラクタを例えば固定としてもよい。

【5 2 4 2】

本実施例に係る遊技機は（V a 8）に関し、付加情報である装飾部 v g 2のキャラクタは、数値部 V g 1の表示位置とは異なる位置に表示させる。

50

【5243】

本実施例（変形例7）に係る遊技機は（V a 9）に関し、変動表示中に遊技機に対して停電が生じた場合において、給電が復旧すると、停電が生じなかった場合に表示される数値対応情報である主装飾図柄S Zと同一の主装飾図柄S Zを、停電が生じなかった場合に表示される主装飾図柄S Zとは異なる停電対応情報（例えば「?」「?」「?」や「?」「X」「X」）を、左、右、中列の停止位置所定の位置に表示させてもよい。

【5244】

この発明は、上記実施形態に限られることはなく、同様の効果を奏する別の構成としてもよく、例えば下記のように変形実施することができる。

【5245】

〔1〕上述した実施例1では、エンディングカウントダウン情報44 vは、「エンディング時間：後○秒」のように記述的に表示したが、これに限られない。エンディングカウントダウン情報44 vの他の例は、数値情報を示すタイマー画像がある。遊技者は、エンディング画面44 jを見ればエンディング期間に入ったことを認識できるので、タイマー画像を表示するだけでも、エンディング時間をカウントダウンしていることを認識できる。これにより、エンディング画面44 jをまとめよく表示できる。他の例は、エンディング時間を帯グラフで表し、帯グラフ状のバーの上で現時点の位置を示すことでエンディング時間の残り時間を視覚的に示すシークバーに置き換えてもよい。

【5246】

また、実施例1では、カウントダウン情報44 vは、エンディング時間をカウントダウンしていたが、エンディング期間を含む大当たりラウンド遊技状態の時間をカウントダウンしてもよい。すなわち、大当たりラウンド遊技の開始時点またはその途中時点からエンディング期間の終了タイミングまでをカウントダウンしてもよい。

【5247】

〔2〕上述した実施例1では、本発明の「未到来示唆情報」としてエンディング中右打ち情報44 k、次遊技状態近接情報44 lおよびエンディングカウントダウン情報44 vが3つがともに表示される構成を例に挙げて説明してきたが、それぞれ単独で「未到来示唆情報」として表示されるものであったり、2つの組み合わせで「未到来示唆情報」として表示されるものであってもよい。

【5248】

〔3〕上述した実施例1では、本発明の「所定の遊技状態」を大当たりラウンド遊技状態、「次の遊技状態」を大当たりラウンド遊技状態後の高確率・サポート状態等としていたが、「所定の遊技状態」「次の遊技状態」はその他の遊技状態であってもよい。例えば、「所定の遊技状態」を回数切りの高確率・サポート状態等の有利遊技状態として、「次の遊技状態」をその有利遊技状態の終了後の遊技状態（例えば通常遊技状態）としてもよい。

【5249】

〔4〕上述した実施例1では、本発明の「特定操作」を音量調節操作としていたが、「特定操作」は他の操作であってもよい。例えば、表示演出に登場させるキャラクター画像を遊技者が選択できる場合で、その選択できる期間が高速変動中や大当たりラウンド遊技状態中に設定されている場合であれば、キャラクター画像の選択操作も本発明の「特定操作」に含まれる。

【5250】

〔5〕上述した実施例1では、本発明の「特定操作」が許可された期間は、特定操作期間中情報44 aを表示していたが、特定操作期間中情報44 aを表示せずに、所定のタイミングがきたら、特定操作期間終期近接情報44 eを表示するようにしてもよい。

【5251】

〔6〕上述した実施例1では、通常画面43 aやデモ画面43 bや高速変動中画面43 cやオープニング画面43 hやラウンド画面43 iやエンディング画面43 j等で決定ボタン81を押下することで、これらの画面が特定操作画面44 bに切り替わったが、決定

10

20

30

40

50

ボタン 8 1 とは別の左選択ボタン 8 2 や右選択ボタン 8 3 を押下することで、これらの画面が特定操作画面 4 4 b に切り替わるように構成してもよい。この場合、特定操作期間中情報 4 4 a (「音量変更可」) の表示中に枠ボタン 8 0 のいずれかを押下すれば特定操作を実行可能となることが予め遊技者に知らされている。これにより、直感的で分かりやすく、特定操作をし損なうことを低減できる。

【5 2 5 2】

また、特定操作期間中情報 4 4 a (「音量変更可」) を表示画面 4 2 a するタイミングに合わせて、表示画面 4 2 a の所定領域に手を近付けさせることによって、これらの画面が特定操作画面 4 4 b に切り替わるようにしてもよい。例えば「音量変更するときは画面に手を近付けて」などの情報が表示画面 4 2 a に表示される。これにより、さらに直感的で分かりやすく、特定操作をし損なうことを低減できる。

10

【5 2 5 3】

〔7〕上述した実施例では、例えば、図 6 1 に示すエンディング演出パターンのように、各エンディング情報(次遊技状態示唆情報 4 4 w, 製造者情報 4 4 x, カード抜き忘れ防止情報 4 4 y, のめり込み防止情報 4 4 z)の表示時間は、5 秒または 1 0 秒といった同じ時間であったが、異なる時間であってもよい。例えば、次遊技状態示唆情報 4 4 w が 6 秒であり、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y が 8 秒であり、のめり込み防止情報 4 4 z が 1 0 秒である。また、同じ種類のエンディング情報であっても、所定の条件ごとに、エンディング情報の表示時間を変えてもよい。例えば、変動時間の長短に応じて、エンディング情報の表示時間を変えるような例である。

20

【5 2 5 4】

〔8〕上述した実施例では、例えば、図 6 1 に示すエンディング演出パターンのように、各エンディング情報は、一定の順番(おおむね、次遊技状態示唆情報 4 4 w, 製造者情報 4 4 x, カード抜き忘れ防止情報 4 4 y, のめり込み防止情報 4 4 z の順番)で表示されていたが、例えば次遊技状態示唆情報 4 4 w を最後に表示したり、カード抜き忘れ防止情報 4 4 y を最初に表示したりするなど、同じ表示時間のエンディング情報の表示順序を入れ替えるパターンを設けてもよい。

【5 2 5 5】

なお、同じ表示時間のエンディング情報とは、表示時間が完全同一のものに限らず、演出許容される範囲のものであれば表示時間が近似するものであってもよい。この場合、演出上許容される範囲で、不足分の表示時間を延長するか、または、超過分の表示時間を削減すれば、エンディング情報の表示順序を入れ替えることができる。

30

【5 2 5 6】

〔9〕上述した実施例 2 3 ~ 実施例 2 6 では、遊技機本体の前面側に配設される装飾カバーの発光領域として、第 3 電飾部 3 0 4 のようなトッランプを例に挙げて説明したが、第 1 電飾部 3 0 1 や第 2 電飾部 3 0 2 のようなサイドランプであってもよい。また、前面枠セット 1 4 を構成する他のランプであってもよい。

【5 2 5 7】

〔1 0〕上述した実施例 2 7 ~ 実施例 3 0 では、可動電飾部 3 0 5 の装飾カバーの発光領域として、センターフレーム 3 7 の開口の右縁部の裏側に配設される可動電飾部 3 0 5 を例に挙げて説明したが、センターフレーム 3 7 の開口の左縁部の裏側に配設される可動電飾部 3 0 5 や、センターフレーム 3 7 の開口の上縁部に配設される可動電飾部 3 0 5 であってもよい。また、可動電飾部 3 0 5 は、センターフレーム 3 7 の開口の右縁部や左縁部や上縁部において全部または一部が常時露出しているものであってもよい。

40

【5 2 5 8】

〔1 1〕上述した実施例 2 7 ~ 実施例 3 0 では、可動電飾部 3 0 5 は、センターフレーム 3 7 に配設されていたが、可動電飾部 3 0 5 は、遊技盤 3 0 のセンターフレーム 3 7 以外の箇所に配設された状態で視認されるものや、内枠 1 2 や可動表示装置ユニット 3 5 に配設された状態で、センターフレーム 3 7 の開口などから視認されるものであってもよい。

50

【5259】

【12】上述した実施例27～実施例30では、可動電飾部305に光を照射する光照射装置707は、発光基板であったが、発光基板以外のもので光を照射するものを利用してもよい。例えば、第3図柄表示装置42から照射される光を利用して可動電飾部305の装飾カバーを発光させるものであってもよい。

【5260】

【13】上述した実施例23～実施例26では、光照射装置607に対する制御は、発光基板611から照射される光の照射角度を第1の照射角度にするための姿勢制御であったり、発光基板611から照射される光の照射面積を第1の照射面積にするための照射面積制御であったりしたが、第1の発光領域605，第2の発光領域606の所定点（例えば中心点）と発光基板611の所定点（例えば中心点）との間の照射距離を変える照射距離制御であってもよい。

10

【5261】

【14】上述した実施例23～実施例33では、照射手段は、回転（回動）、傾倒、左右方向への移動をするものであったが、折り曲げ、湾曲、伸ばし縮み、前後方向への移動の少なくともいずれかが可能なものであってもよい。また、ヒンジ等で折り曲げることができる構造であれば折り曲げたり、フレキシブル基板であれば湾曲させたり、スライド機構などで伸ばし縮みできる構造であれば伸ばし縮みしたりすることで、照射面積を容易に調整することができる。前後方向への移動によって、照射距離を容易に調整できるようにしてもよい。

20

【5262】

【15】上述した実施例23～実施例26では、制御手段の入力部に関して、押し込み部616が突起であって、押し込み受け部617がそれを受ける面であったが、これとは逆に、押し込み部616が面であって、押し込み受け部617がその面に接触する突起であってもよい。

【5263】

【16】上述した実施例24，実施例28では、光照射手段以外のもので光の態様を制御する構成として、透光板631，731を例に挙げて説明したが、光を反射させる反射部材を傾倒または回動させて光の態様を制御してもよい。

【5264】

【17】上述した実施例34から実施例40では、大当たり時間を利用して時間の異なる設定示唆演出画像（動画）を流すに留まっていたが、設定示唆演出画像はミニゲーム形式で行われるものであってもよい。ミニゲーム形式の設定示唆演出画像は、例えば、クイズゲームで、遊技者が操作手段を操作することによって回答したクイズの正解数に応じて設定示唆情報が付与される。例えば、正解数が10問以上であれば、設定1～6のいずれであるかが教示され、正解数が10問未満であれば、設定4以上か否かが教示されるに留まる、というミニゲームである。クイズでは、大当たり時間が長いほど、多くの設問を回答できるため、有利情報を得や易くなる。

30

【5265】

また、設定示唆演出画像の変わりに、楽曲選択ができる構成であってもよい。エンディング時間中に楽曲の変更や、好みのメドレーを作成できる遊技機であれば、大当たり時間が長いほど、好みの楽曲を選択し易くなり、また、好みの楽曲の選択数が多くなり、遊技者にとって好ましい環境の下で遊技を行うことができるという利益が得られ易くなる。

40

【5266】

【18】上述した本実施例38は、変動回数が少ないほどV領域32bへ入球し易い構成であったが、逆に変動回数が多いほどV領域32bに入球し易い構成であってもよい。これにより、回数切り高確率遊技状態において消化した変動回数が多くなる（マハる）とV領域32bへの入球率が高くなるという点で、大当たりラウンド遊技状態の興趣性を向上させることができる。これは、例えば（M7）に記載の遊技機の一例である。

【5267】

50

【19】 上述した実施例35では、大当たり時間対応画像はエンディング時間対応画像であったが、大当たり時間対応画像は、インターバル時間に対応するインターバル時間対応画像や、オープニング時間に対応するオープニング時間対応画像であってもよく、インターバル時間対応画像や、オープニング時間対応画像が長いほど有利な有利情報を表示してもよい。これは、例えば（M5）、（M6）に記載の遊技機の一例である。また、オープニング時間とエンディング時間とを合わせた時間に対応するオープニング・エンディング時間対応画像であってもよく、オープニング時間対応画像やオープニング・エンディング時間対応画像が長いほど有利な有利情報を表示してもよい。

【5268】

【20】 上述した実施例1から実施例33の構成は、上述した実施例34から実施例40に係るパチンコ機10に適用してもよい。また、上述した実施例34から実施例40の構成は、上述した実施例1から実施例33に係るパチンコ機10に適用してもよい。また、上述した実施例34から実施例40の構成は、それぞれ別の実施例34から実施例40に係るパチンコ機10に適用してもよい。

【5269】

【21】 本発明を各種（例えば第一種、第三種など）の遊技機に実施してもよいし、上記実施例とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば2回、3回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2回権利物、3回権利物と称される。）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞されることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。また、球が所定の入賞口に入ることによって特別遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。さらに、パチンコ機以外にも、アレンジボール型パチンコ、雀球など遊技球を使用する各種遊技機として実施するようにしてもよい。

【5270】

【22】 発明を実施するための各手段や、実施例に記載された発明や、上述した各変形に記載された発明は、各々相反するものでない限り、発明の構成の適宜変更や置換や削除や組み合わせなどした構成とすることも可能である。

【産業上の利用可能性】

【5271】

以上のように、本発明は、パチンコ機等の遊技機に適している。

【符号の説明】

【5272】

- 30 … 遊技盤
- 30a 遊技領域
- 70 メイン制御装置（主制御装置）
- 30 遊技盤
- 32 可変入賞装置
- 32a 大入賞口
- 33a 特図1用始動入賞装置
- 33b 特図2用始動入賞装置
- 34 普通図柄用始動口
- 35 可変表示装置ユニット
- 36 アウト口
- 40 第1図柄表示装置
- 41 第2図柄表示装置
- 42 第3図柄表示装置
- 43b デモ画面
- 43a 通常画面
- 43c 高速変動中画面

10

20

30

40

50

4 3 d	左図柄停止画面	
4 3 e	全図柄停止画面	
4 3 f	ノーマルリーチ表示画面	
4 3 g	発展リーチ表示画面	
4 3 g-1	強発光点滅画面	
4 3 h	オープニング画面	
4 3 i	ラウンド画面	
4 3 j	エンディング画面	
4 3 k	高確率状態画面	
4 3 l	高確率状態中リーチ表示画面	10
4 4 a	特定操作期間中情報	
4 4 b	特定操作画面	
4 4 c	変更情報表示部	
4 4 d	操作方法表示部	
4 4 e	特定操作期間終期近接情報	
4 4 e 1	第1特定操作期間終期近接情報	
4 4 e 2	第2特定操作期間終期近接情報	
4 4 f	オープニング情報	
4 4 g	オープニング中右打ち説明情報	
4 4 h	ラウンド中右打ち情報	20
4 4 i	ラウンド数情報	
4 4 j	エンディング情報	
4 4 k	エンディング中右打ち情報	
4 4 l	次遊技状態近接情報	
4 4 l 1	第1の次遊技状態近接情報	
4 4 l 2	第2の次遊技状態近接情報	
4 4 l 3	第3の次遊技状態近接情報	
4 4 l 4	第4の次遊技状態近接情報	
4 4 l 5	第5の次遊技状態近接情報	
4 4 m	高確率・サポート状態中右打ち情報	30
4 4 n	特典映像	
4 4 o	発光注視防止情報	
4 4 p	特典情報	
4 4 q	設定示唆付情報	
4 4 v	エンディングカウントダウン情報	
4 4 w	次遊技状態示唆情報	
4 4 x	製造者情報	
4 4 y	カード抜き忘れ防止情報	
4 4 z	のめり込み防止情報	
4 4 z 1	第1のめり込み防止情報	40
4 4 z 2	第2のめり込み防止情報	
4 5 a	長押し予告画像	
4 5 b	長押し要求画像	
4 5 c	長押しチャージ画像	
4 5 c 1	長押しポイント画像	
4 5 c 2	長押しポイント加算画像	
4 5 c 3	示唆画像	
4 5 c 4	特定値回避画像	
4 5 c 5	示唆画像	
4 5 c 6	付加画像	50

4 5 d - A	チャージ攻撃画像	
4 5 d - B	チャージ攻撃画像	
4 5 d - C	チャージ攻撃画像	
4 5 e	長押し解除報知画像	
4 5 e 1	再操作催促画像	
4 5 e 2	暗転画像	
4 5 e 3	長押し終了報知画像	
4 5 f	長押し継続時間画像	
4 5 g	表示カウント情報エラー画像	
4 5 g 1	残り変動回数情報エラー画像	10
4 5 h	色変化画像	
8 0	枠ボタン	
8 1	決定ボタン	
3 0 0	電飾部	
3 0 1	第 1 電飾部	
3 0 2	第 2 電飾部	
3 0 3	第 3 電飾部	
3 0 5	可動電飾部	
6 0 2	変移機構	
6 0 3	スライド溝	20
6 0 4	別第 3 電飾部	
6 0 5	第 1 の発光領域（第 1 の発光領域）	
6 0 6	第 2 の発光領域（第 2 の発光領域）	
6 0 7	光照射装置（照射手段）	
6 0 8	制御機構（制御手段）	
6 0 9	第 3 電飾カバー（装飾カバー）	
6 1 0	別第 3 電飾カバー（別装飾カバー）	
6 1 1	発光基板（発光基板）	
6 1 2	L E D	
6 1 3	基板支持部	30
6 1 4	入力部（入力手段）	
6 1 5	出力部（出力手段）	
6 1 6	押し込み部	
6 1 7	押し込み受け部	
6 1 8	軸	
6 1 9	コイルばね	
6 2 0	本体側固定部	
6 2 1	姿勢規制部	
6 3 0	透光部（透光手段）	
6 3 1	透光板	40
6 3 2	透光板支持部	
6 4 1	別カバー検出センサ（検出手段）	
6 4 2	傾倒用モータ	
6 4 3	別カバー検出用突起	
6 5 0	別第 3 電飾カバー	
6 5 1	部分発光領域	
6 4 2	非発光領域	
7 0 3	可動電飾部	
7 0 5	第 1 の発光領域（第 1 の発光領域）	
7 0 6	第 2 の発光領域（第 2 の発光領域）	50

- 707 光照射装置（照射手段）
- 708 制御機構（制御手段）
- 709 可動電飾部カバー（装飾カバー）
- 710 駆動機構
- 711 発光基板
- 712 L E D
- 713 基板支持部
- 714 入力部（入力手段）
- 715 出力部（出力手段）
- 716 押し込み部
- 717 押し込み受け部
- 718 軸
- 719 コイルばね
- 721 姿勢規制部
- 730 透光部（透光手段）
- 731 透光板
- 732 透光板支持部
- 741 変位検出センサ（検出手段）
- 742 回動用モータ
- 750 可動電飾部（導光板）
- 751 部分発光領域
- 752 非発光領域
- 753 導光板発光部
- 754 部分発光部
- 755 非発光部

10

20

30

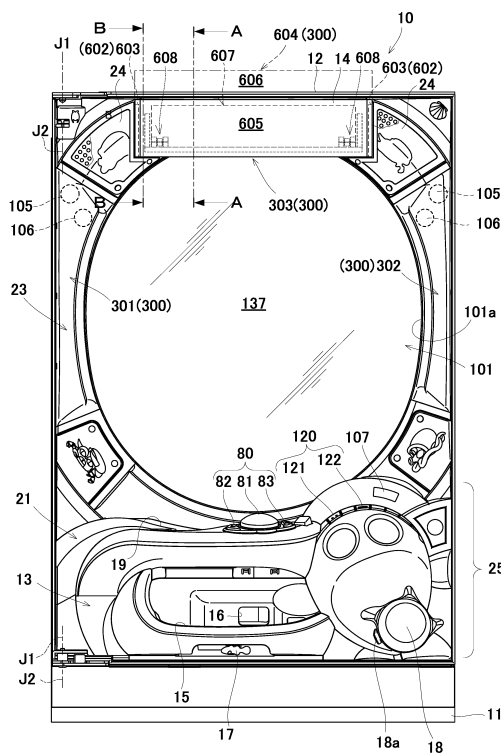
40

50

【図面】

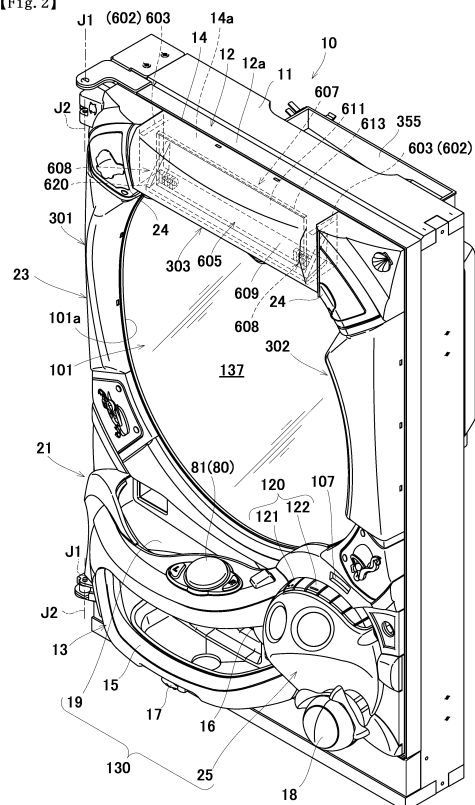
【図 1】

【Fig. 1】



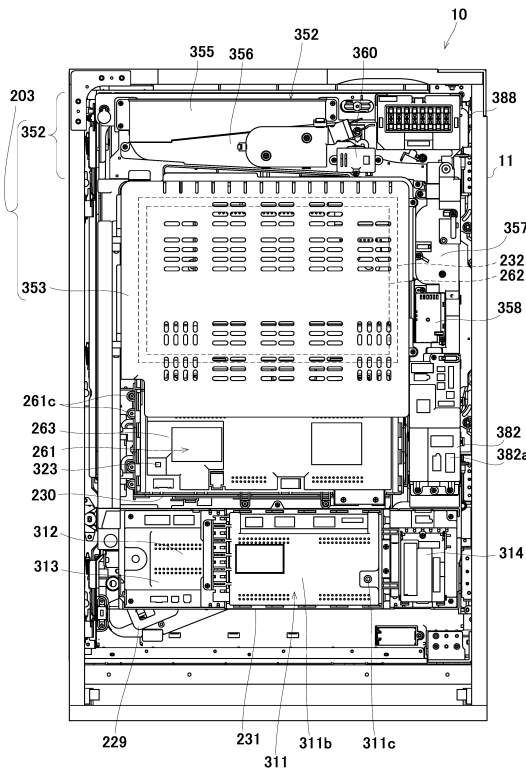
【図 2】

【Fig. 2】



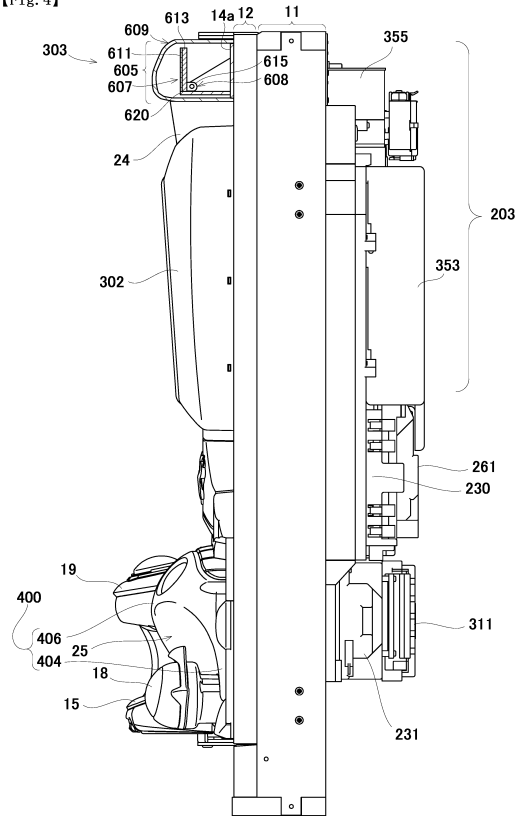
【図 3】

【Fig. 3】



【図 4】

【Fig. 4】

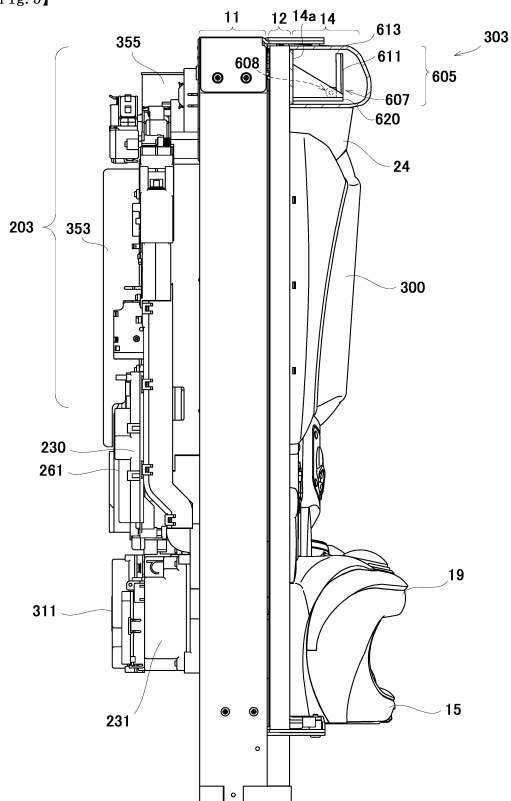


10

20

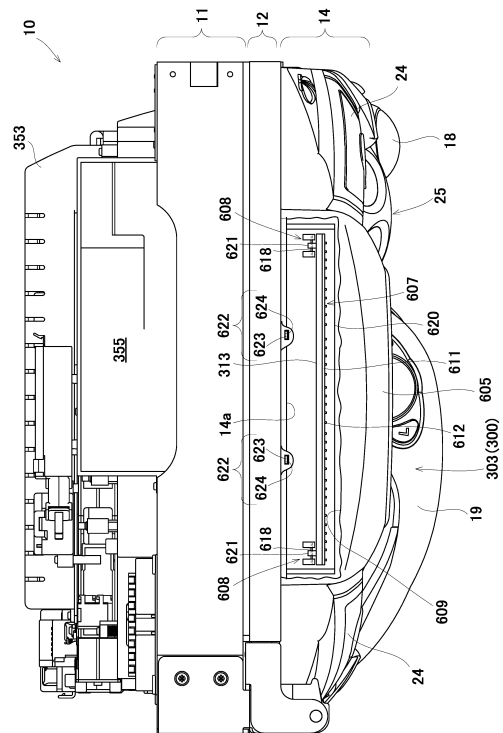
【図 5】

【Fig. 5】



【図 6】

【Fig. 6】



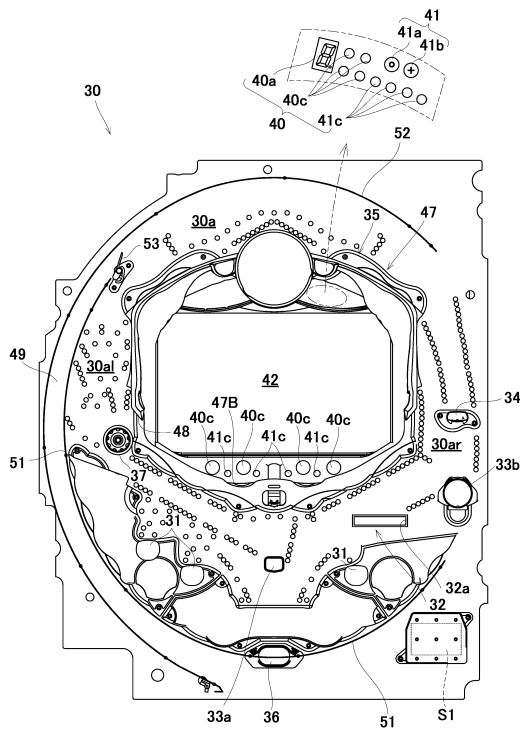
30

40

50

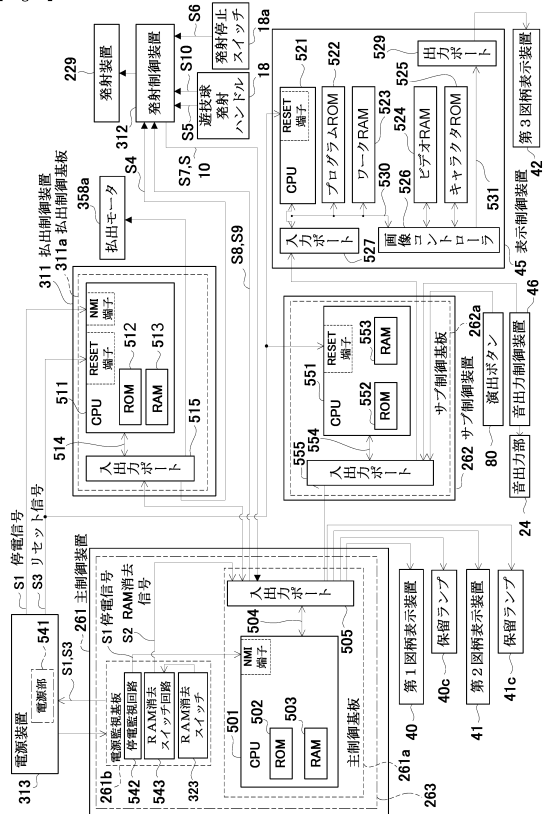
【図 7】

【Fig. 7】



【図 8】

【Fig. 8】

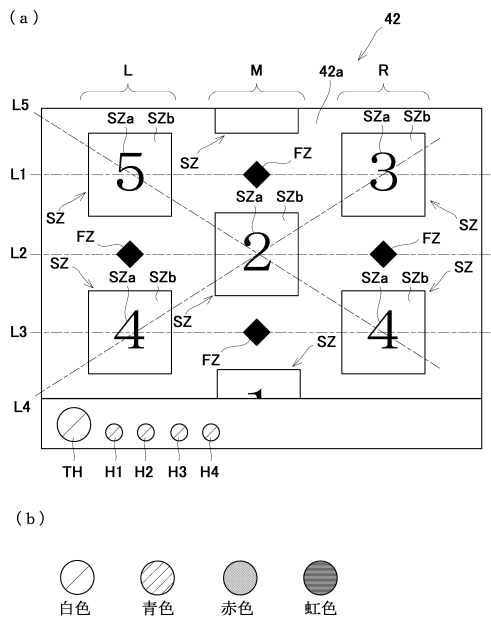


10

20

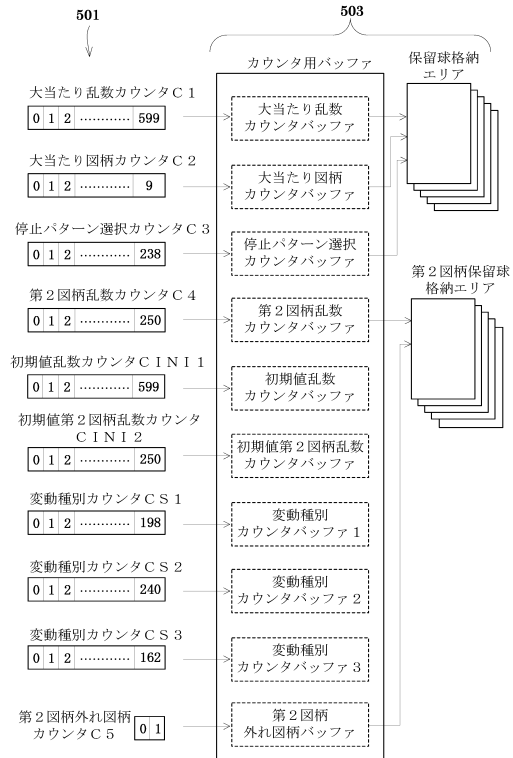
【図 9】

【Fig. 9】



【図 10】

【Fig. 10】



30

40

50

【図 1 1】

【Fig. 11】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)		第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
低確率	高確率								
150 450	50～ 57	0～9	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R確変	10	35	100	
	350～ 357	10～49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 9	8R確変	10	25	100	
		50～99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	8R通常	10	25	100	

(b) 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)		第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
低確率	高確率								
150 450	50～ 57	0～19	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R確変	10	30	100	
	350～ 357	20～49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 9	8R確変	10	20	100	
		50～99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	8R通常	10	20	0	

【図 1 2】

【Fig. 12】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

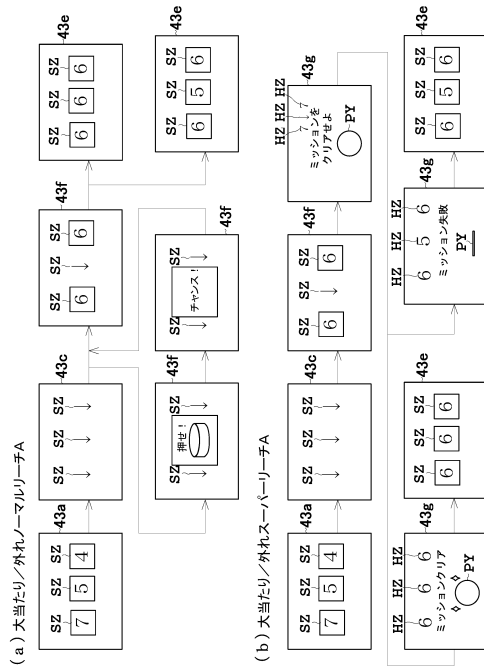
大当たり 図柄カウンタ C2 (0~99)	停止パターン 返沢カウンタ C3 (0~198)	変動種別 カウンタ CS1 (0~198)	変動種別 カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	決定ボタン 使用演出 (有:○)
0~9		0~30	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	○
		31~140	121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	—
		141~198	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	—
			0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	○
			121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	—
10~39		0~65	0~120	大当たりノーマルリーチA(20秒)	○
		66~132	121~240	大当たりノーマルリーチB(20秒)	—
		133~198	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	○
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	—
40~99		0~65	0~189	大当たりノーマルリーチA(20秒)	○
		66~132	190~240	大当たりスーパーリーチA(30秒)	—
		133~198	0~189	大当たりスーパーリーチB(30秒)	○
			190~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	—
			0~189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	—
			190~240	前後外れノーマルリーチB(20秒)	○
			0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	—
			190~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	○
			0~189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	—
			190~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	○
			0~189	前後外れスーパーリーチE(100秒)	—
			190~240	前後外れスーパーリーチF(100秒)	○
			0~189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	—
			190~240	前後外れノーマルリーチB(20秒)	○
			0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	—
			190~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	○
			0~189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	—
			190~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	○
			0~240	完全外れA(10秒)	○
			0~240	完全外れB(15秒)	○
			0~240	完全外れE(20秒)	○

10

20

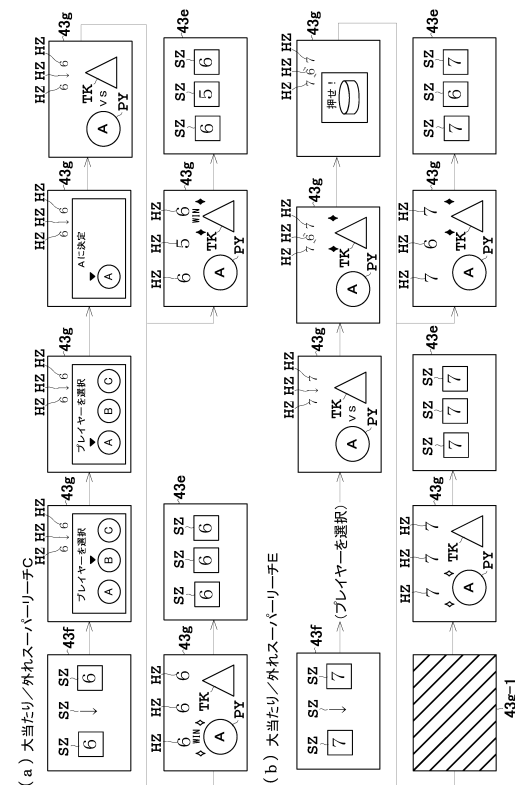
【図 1 3】

【Fig. 13】



【図 1 4】

【Fig. 14】



30

40

50

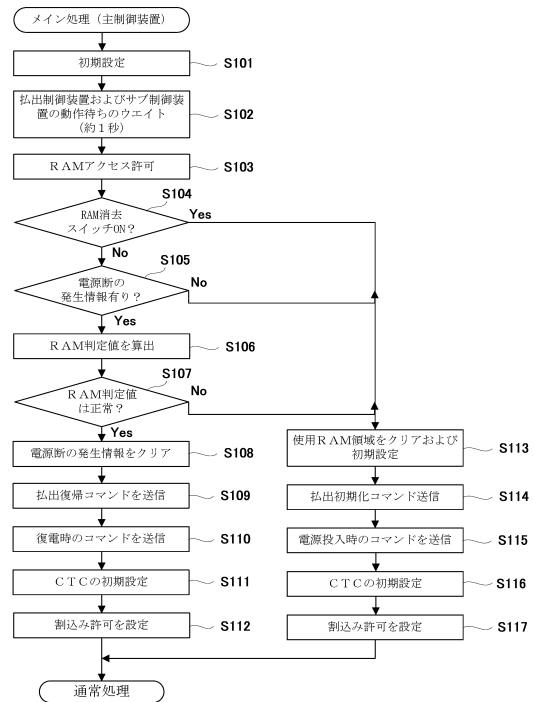
【図 15】

【Fig. 15】

当たり種別	ED時間 (秒)	エンディング演出パターン
16R確変 (特1)	35	44w 44x 44y 44n もう1回 ロゴ プリペイドカード 適度に楽しむ 44j
16R確変 (特2)	30	44w 44y 44n もう1回 プリペイドカード 適度に楽しむ 44j
8R確変 (特1)	25	44w 44x 44y もう1回 ロゴ プリペイドカード 44j
8R確変 (特2)	20	44w 44y もう1回 プリペイドカード 44j
8R通常 (特1)	25	44w 44x 44y チャンス ロゴ プリペイドカード 44j
8R通常 (特2)	20	44w 44y チャンス プリペイドカード 44j

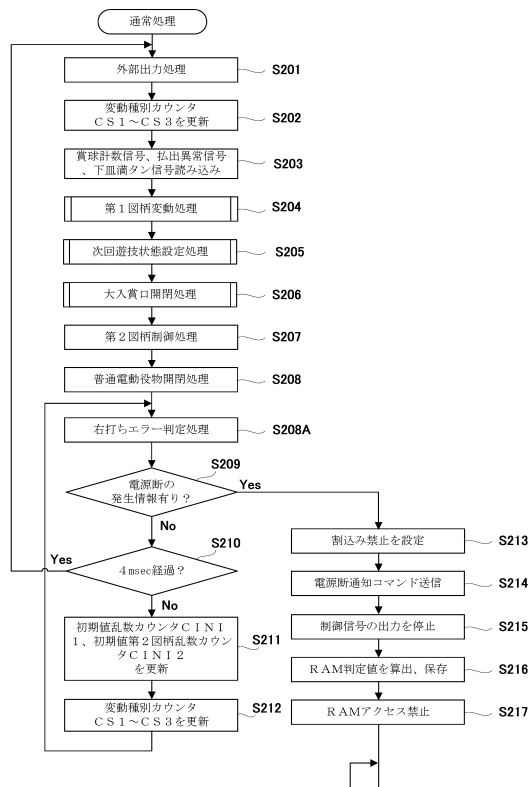
【図 16】

【Fig. 16】



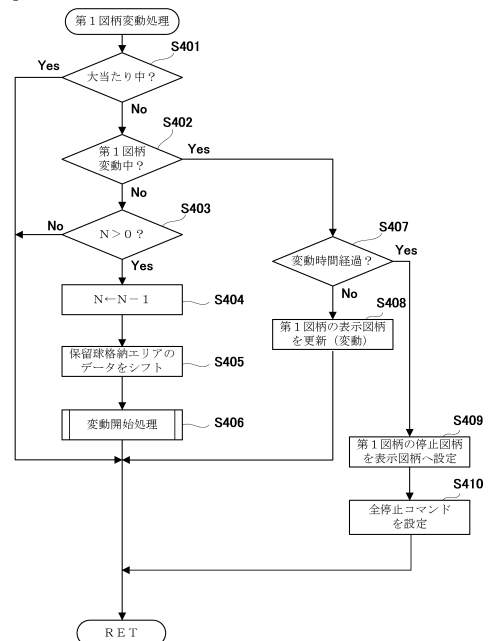
【図 17】

【Fig. 17】



【図 18】

【Fig. 18】



10

20

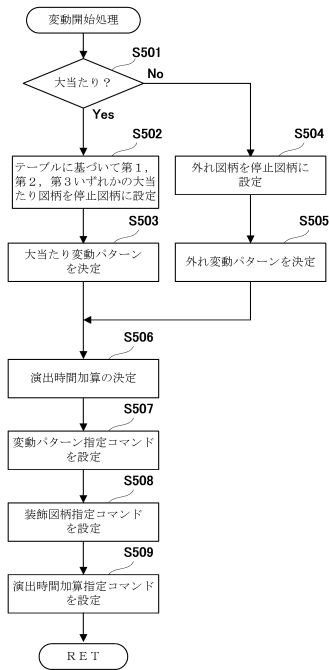
30

40

50

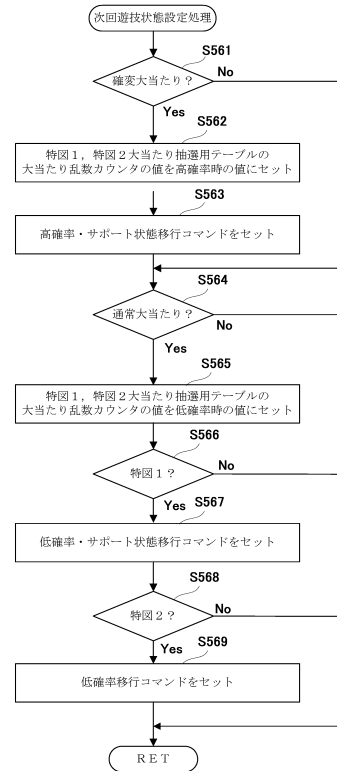
【図 19】

【Fig. 19】



【図 20】

【Fig. 20】

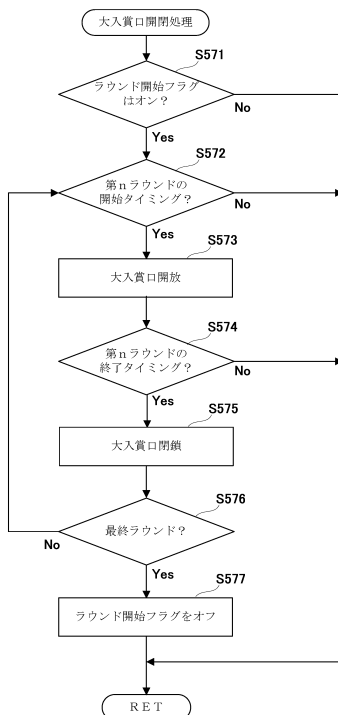


10

20

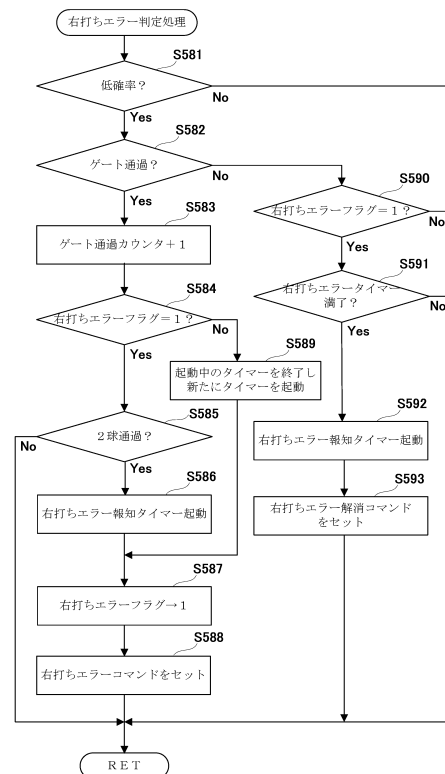
【図 21】

【Fig. 21】



【図 22】

【Fig. 22】



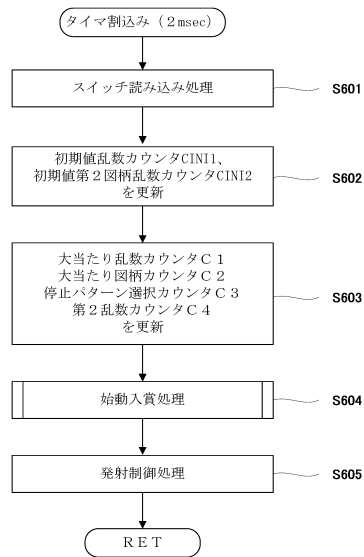
30

40

50

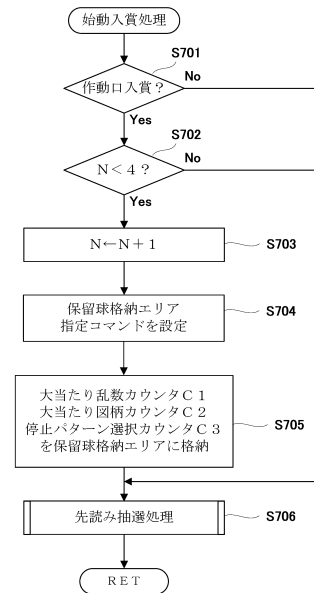
【図 23】

【Fig. 23】



【図 24】

【Fig. 24】

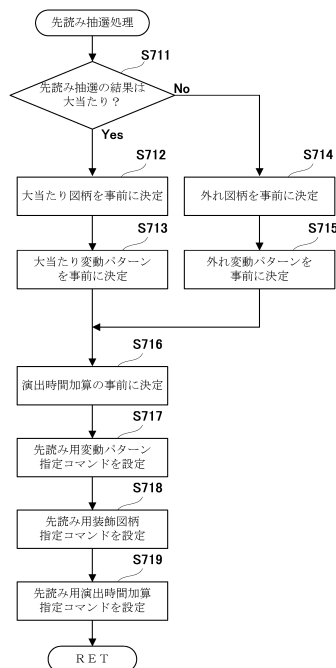


10

20

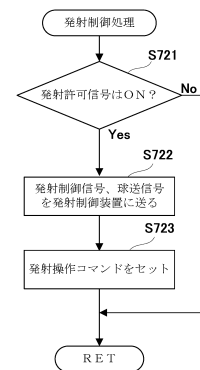
【図 25】

【Fig. 25】



【図 26】

【Fig. 26】



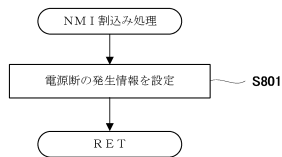
30

40

50

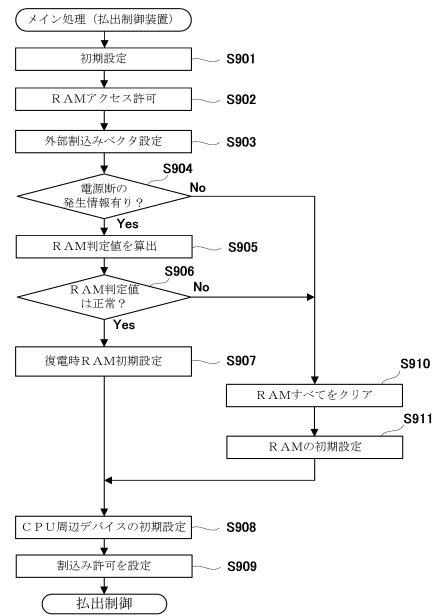
【図 27】

【Fig. 27】



【図 28】

【Fig. 28】

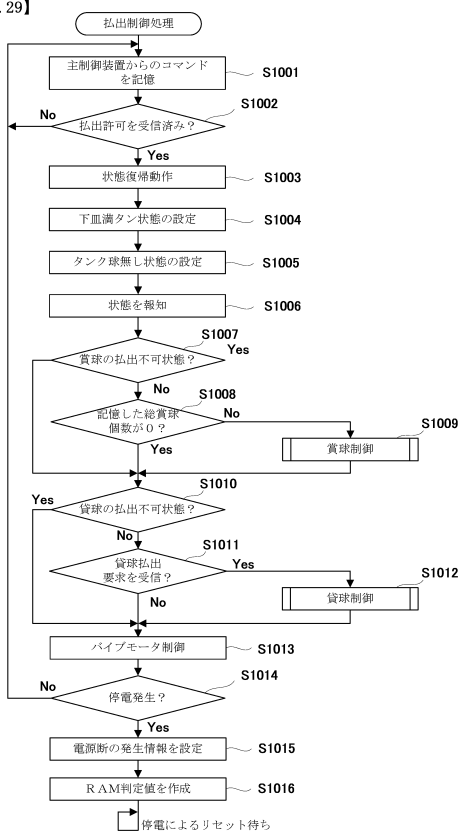


10

20

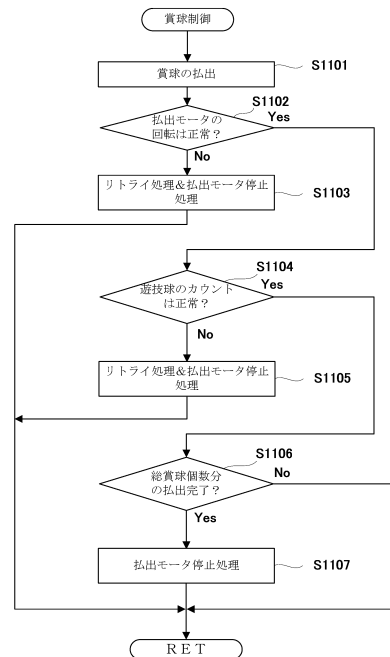
【図 29】

【Fig. 29】



【図 30】

【Fig. 30】



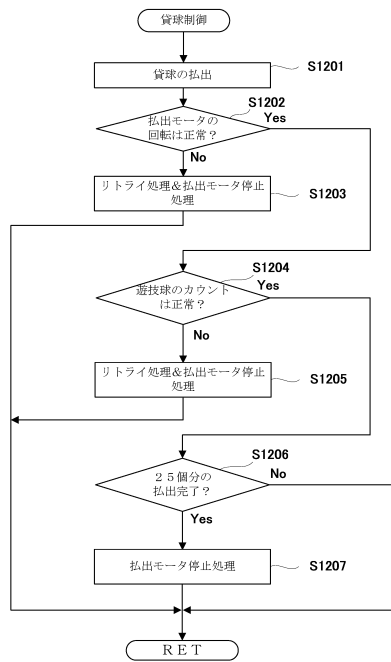
30

40

50

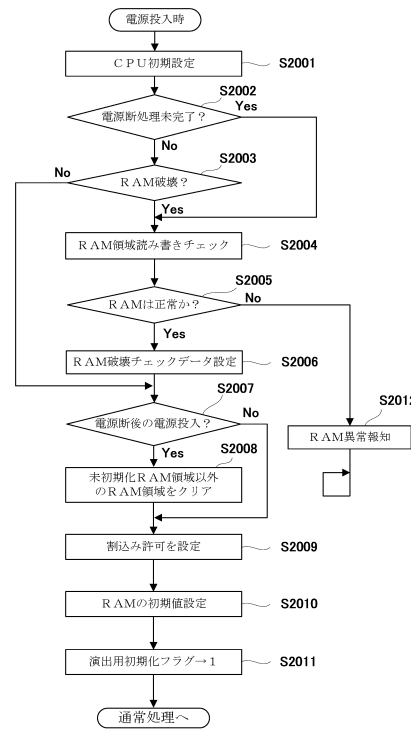
【図 3 1】

【Fig. 31】



【図 3 2】

【Fig. 32】

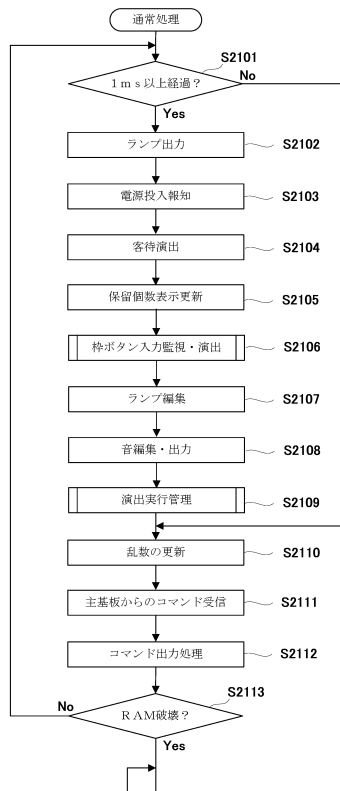


10

20

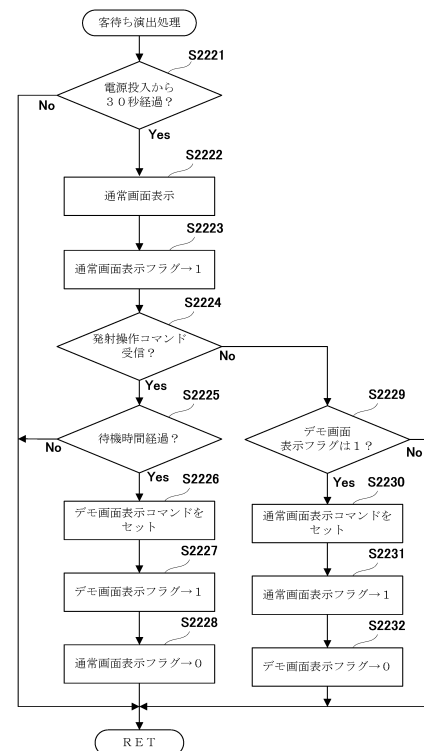
【図 3 3】

【Fig. 33】



【図 3 4】

【Fig. 34】



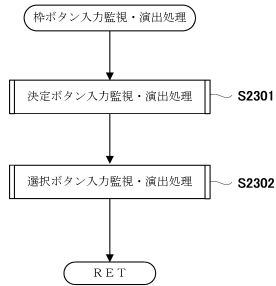
30

40

50

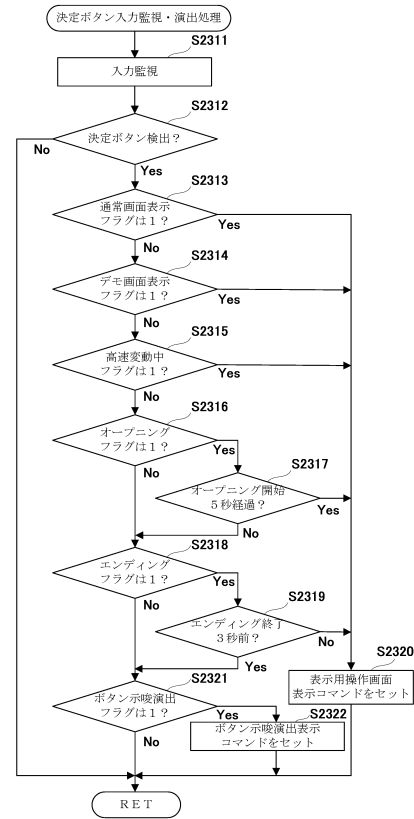
【図 35】

【Fig. 35】



【図 36】

【Fig. 36】

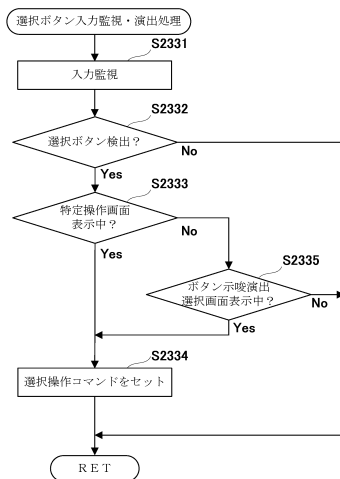


10

20

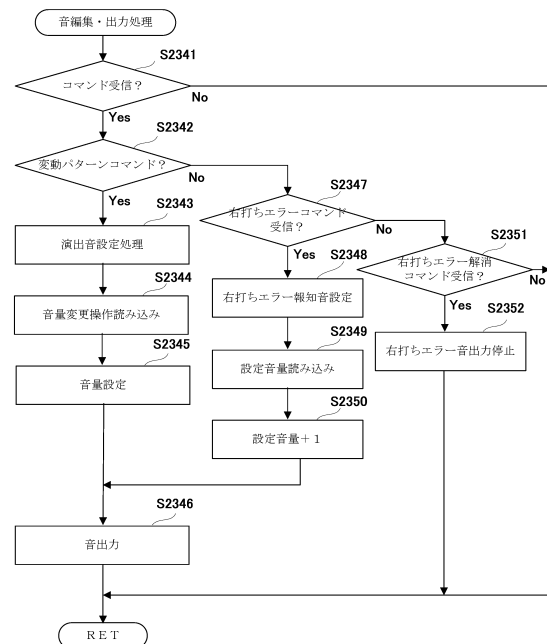
【図 37】

【Fig. 37】



【図 38】

【Fig. 38】



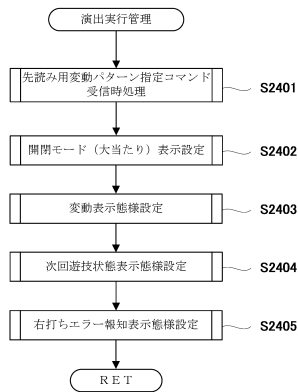
30

40

50

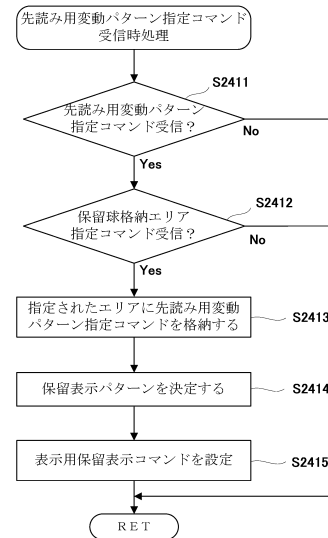
【図 39】

【Fig. 39】



【図 40】

【Fig. 40】

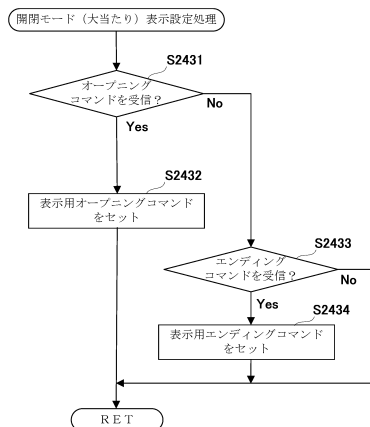


10

20

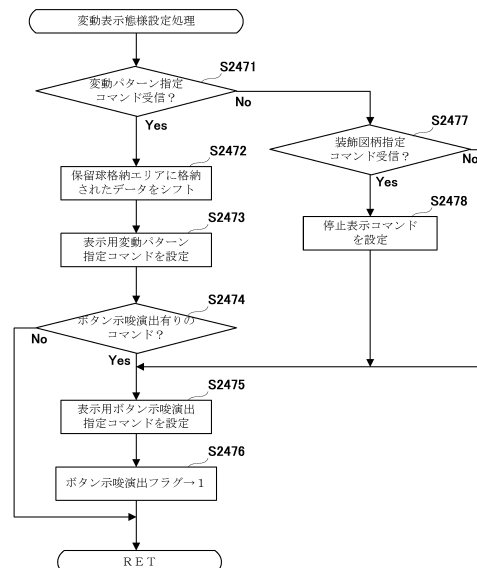
【図 41】

【Fig. 41】



【図 42】

【Fig. 42】



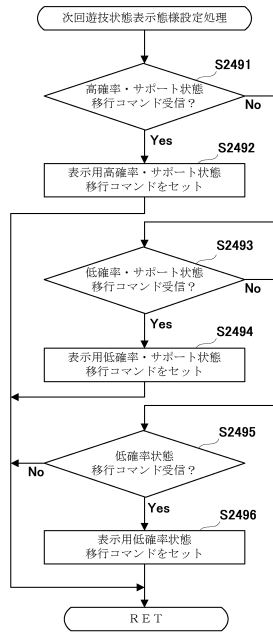
30

40

50

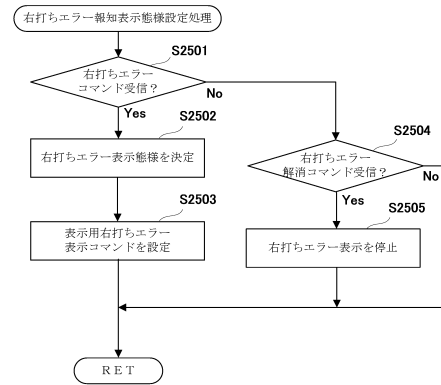
【図 4 3】

【Fig. 43】



【図 4 4】

【Fig. 44】

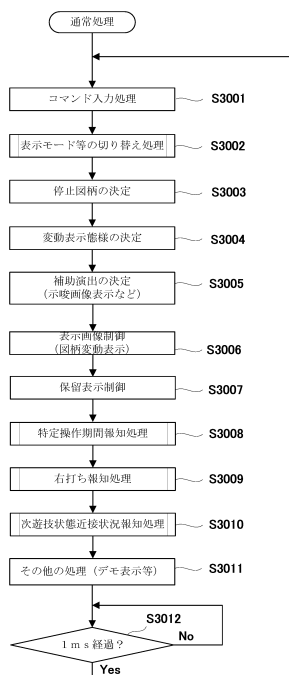


10

20

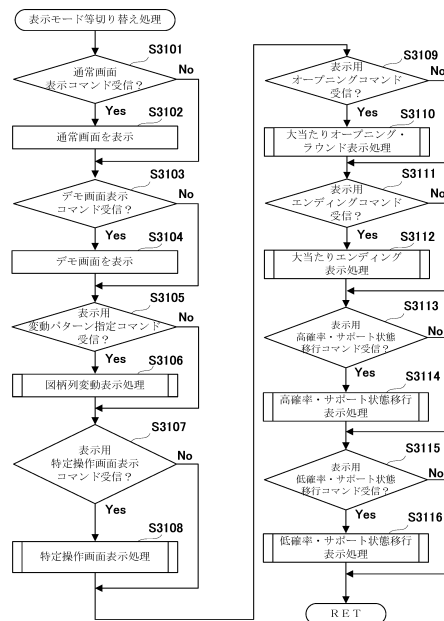
【図 4 5】

【Fig. 45】



【図 4 6】

【Fig. 46】



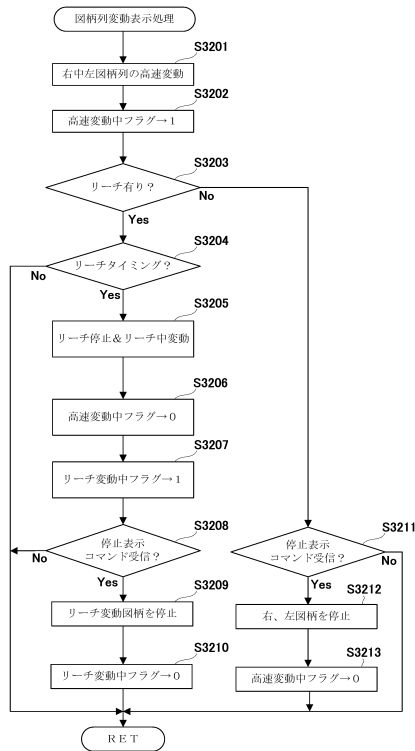
30

40

50

【図 47】

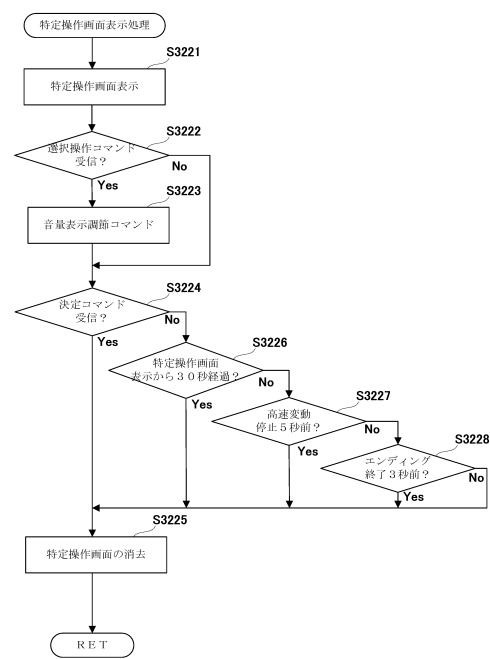
【Fig. 47】



10

【図 48】

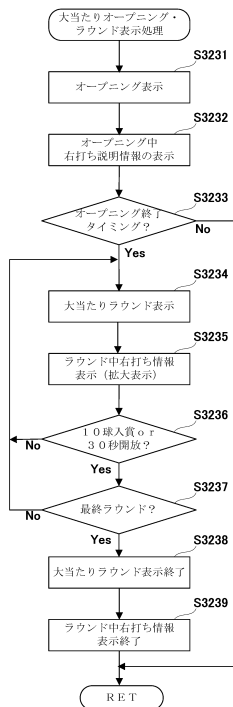
【Fig. 48】



20

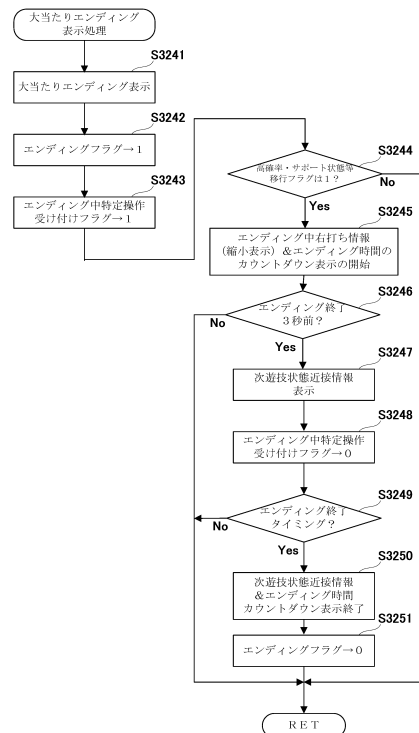
【図 49】

【Fig. 49】



【図 50】

【Fig. 50】



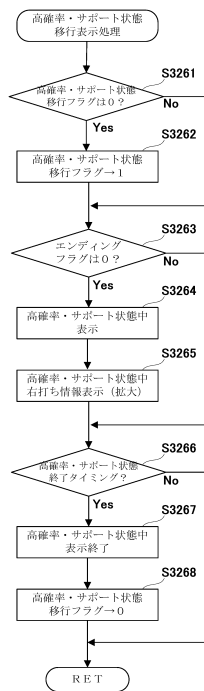
30

40

50

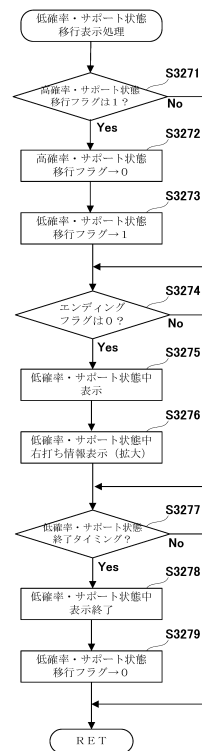
【図 5 1】

【Fig. 51】



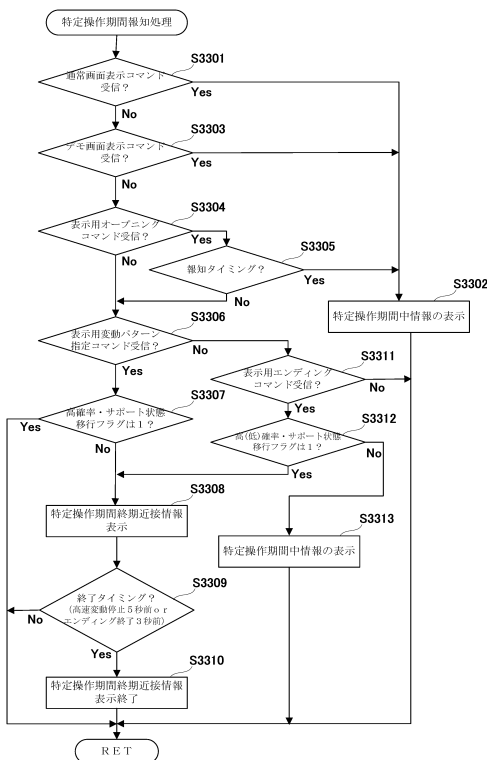
【図 5 2】

【Fig. 52】



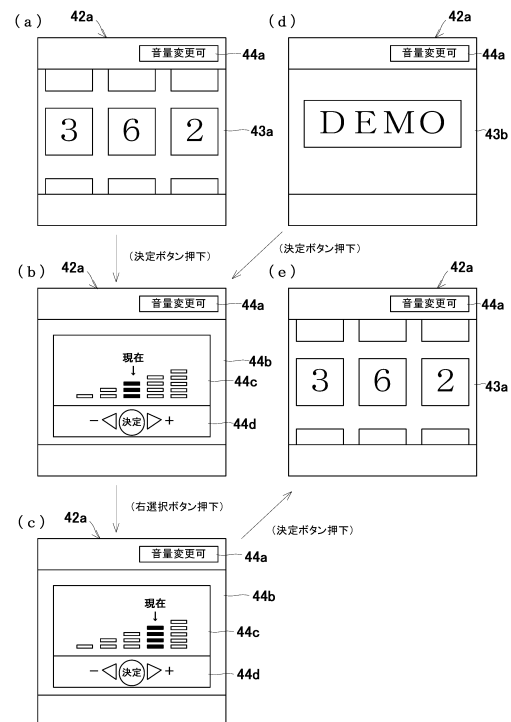
【図 5 3】

【Fig. 53】



【図 5 4】

【Fig. 54】



10

20

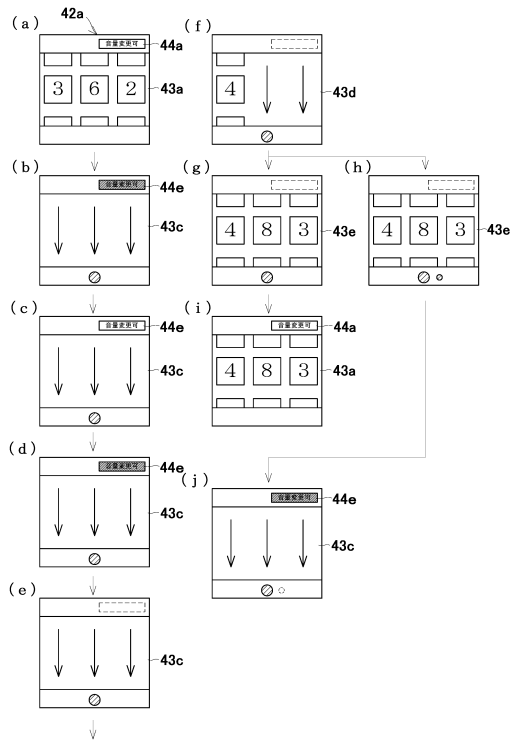
30

40

50

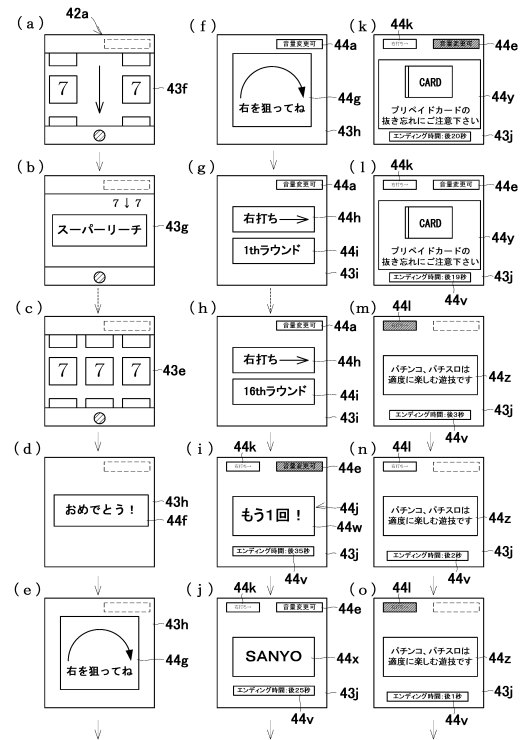
【図 55】

【Fig. 55】



【図 56】

【Fig. 56】

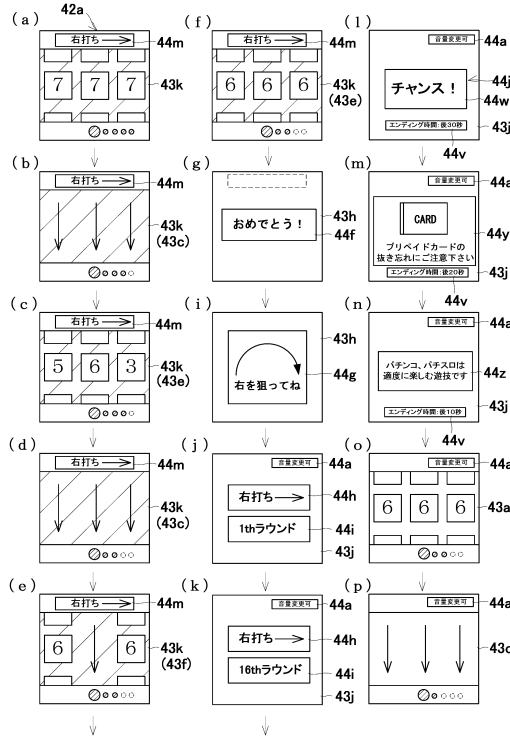


10

20

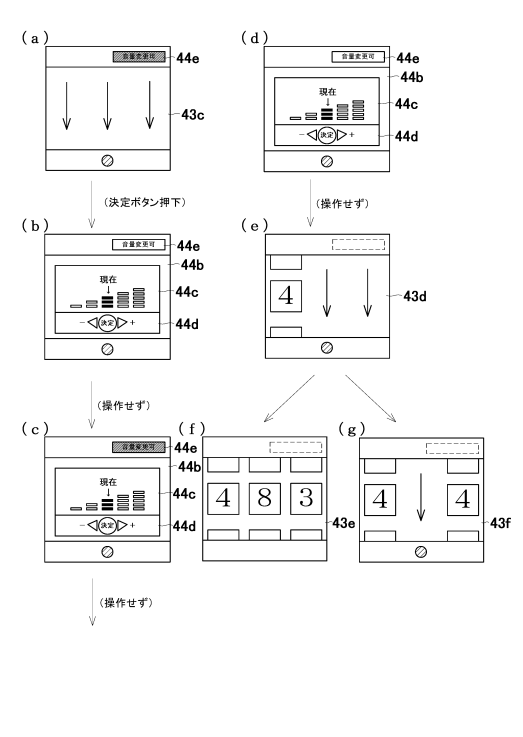
【図 57】

【Fig. 57】



【図 58】

【Fig. 58】



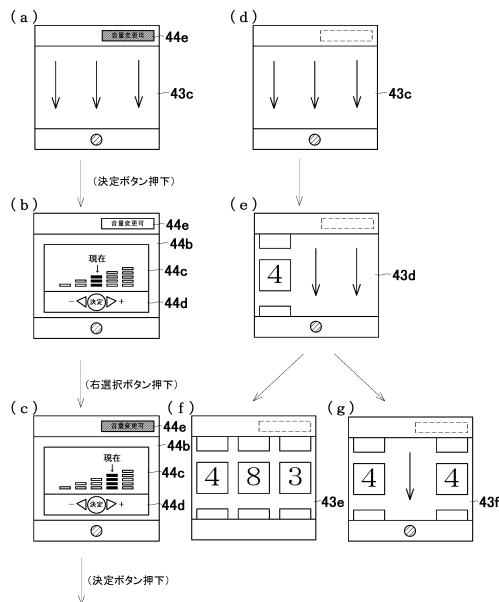
30

40

50

【図 59】

【Fig. 59】



【図 60】

【Fig. 60】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変継続 &サポート 回数
低確率	高確率							
150 450	50～ 57 350～ 357	0～9	第1記号 (第1大 当たり)	7	16R確変	10	35	100
		10～39	第2記号 (第2大 当たり)	1. 3 5. 9	8R確変	10	25	100
		40～89	第3記号 (第3大 当たり)	2. 4 6. 8	8R通常	10	25	100
		90～99	第4記号 (第4大 当たり)	「341」	2R確変	5	5	100

(b) 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変継続 &サポート 回数
低確率	高確率							
150 450	50～ 57 350～ 357	0～19	第1記号 (第1大 当たり)	7	16R確変	10	30	100
		20～49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 9	8R確変	10	20	100
		50～89	第3記号 (第3大 当たり)	2, 4 6, 8	8R通常	10	20	0
		90～99	第4記号 (第4大 当たり)	「341」	2R確変	5	5	100

【図 61】

【Fig. 61】

当たり種別	ED時間 (秒)	変動パターン 種別	エンディング演出パターン
16R確変 (特1)	35	スーパーリーチ A, B (30秒)	もう1回 ロゴ プリペイドカード 特典映像 44w 44x 44y 44n
		スーパーリーチ C, D (60秒)	もう1回 ロゴ プリペイドカード 適度に楽しむ 44w 44x 44y 44z
		スーパーリーチ E, F (120秒)	もう1回 ロゴ プリペイドカード 強い光 44w 44x 44y 44o
16R確変 (特2)	30	スーパーリーチ A, B (30秒)	もう1回 プリペイドカード 特典映像 44w 44y 44n
		スーパーリーチ C, D (60秒)	もう1回 プリペイドカード 適度に楽しむ 44w 44y 44z
		スーパーリーチ E, F (120秒)	もう1回 プリペイドカード 強い光 44w 44y 44o
8R確変 (特1)	25	ノーマルリーチ A, B (20秒)	もう1回 ロゴ プリペイドカード 44w 44x 44y
		スーパーリーチ A, B (30秒)	もう1回 ロゴ プリペイドカード 44w 44x 44y
		スーパーリーチ C, D (60秒)	もう1回 ロゴ プリペイドカード 44w 44x 44y
8R確変 (特2)	20	ノーマルリーチ A, B (20秒)	もう1回 プリペイドカード 44w 44y
		スーパーリーチ A, B (30秒)	もう1回 プリペイドカード 44w 44y
		スーパーリーチ C, D (60秒)	もう1回 プリペイドカード 44w 44y
8R通常 (特1)	25	ノーマルリーチ A, B (20秒)	チャンス ロゴ プリペイドカード 44w 44x 44y
		スーパーリーチ A, B (30秒)	チャンス ロゴ プリペイドカード 44w 44x 44y
		スーパーリーチ C, D (60秒)	チャンス ロゴ プリペイドカード 44w 44x 44y
8R通常 (特2)	20	ノーマルリーチ A, B (20秒)	また会おう プリペイドカード 44w 44y
		スーパーリーチ A, B (30秒)	また会おう プリペイドカード 44w 44y
		スーパーリーチ C, D (60秒)	また会おう プリペイドカード 44w 44y
2R確変 (特1)	5	「345」(15秒)	44x ロゴ
2R確変 (特2)	5	「345」(15秒)	44p 特典映像

【図 62】

【Fig. 62】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変継続 &サポート 回数
低確率	高確率							
150 450	50～ 57、 350～ 357	0～9	第1記号 (第1大 当たり)	7	16R確変	10	35	次回まで
		10～39	第2記号 (第2大 当たり)	1、3 5、9	8R確変	10	35	次回まで
		50～99	第3記号 (第3大 当たり)	2、4 6、8	8R通常	10	35	100

(b) 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変継続 &サポート 回数
低確率	高確率							
150 450		0～19	第1記号 (第1大 当たり)	7	16R確変	10	30	次回まで
	50～ 57, 350～ 357	20～49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 9	8R確変	10	30	次回まで
		50～99	第3記号 (第3大 当たり)	2, 4 6, 8	8R通常	10	30	0

10

20

30

40

50

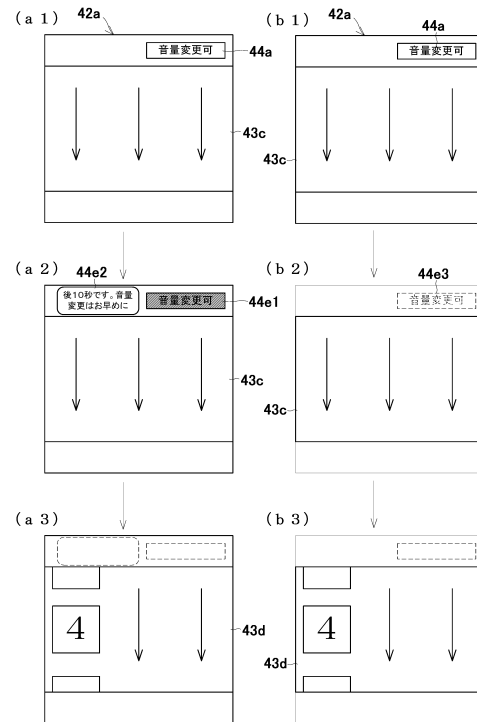
【図 63】

【Fig. 63】

当たり種別	ED時間 (秒)	大当たり発生 までの経緯	エンディング演出パターン
16R種変 (特1)	35	前回大当たり から100回未満	44w 44x 44y 44n もう1回 ロゴ プリベイドカード 特典映像
		前回大当たり から100~199回	44w 44x 44y 44z1 もう1回 ロゴ プリベイドカード 適度に楽しむ
		前回大当たり から200回以上	44w 44x 44y 44z2 もう1回 ロゴ プリベイドカード のめり込み
16R種変 (特2)	30	前回大当たりが 16R	44w 44y 44n もう1回 プリベイドカード 特典映像
		前回大当たりが 8R	44w 44y 44n もう1回 プリベイドカード 特典映像
		前回大当たりが 8R	44w 44x 44y 44n もう1回 ロゴ プリベイドカード 特典映像
8R種変 (特1)	25	前回大当たり から100回未満	44w 44x 44y 44n もう1回 ロゴ プリベイドカード 特典映像
		前回大当たり から100~199回	44w 44x 44y 44z1 もう1回 ロゴ プリベイドカード 適度に楽しむ
		前回大当たり から200回以上	44w 44x 44y 44z2 もう1回 ロゴ プリベイドカード のめり込み
8R種変 (特2)	20	前回大当たりが 16R	44w 44y 44n もう1回 プリベイドカード 特典映像
		前回大当たりが 8R	44w 44y 44n もう1回 プリベイドカード 適度に楽しむ
		前回大当たりが 8R	44w 44x 44y 44n もう1回 ロゴ プリベイドカード 特典映像
8R通常 (特1)	25	前回大当たり から100回未満	44w 44x 44y 44n チャンス ロゴ プリベイドカード 特典映像
		前回大当たり から100~199回	44w 44x 44y 44z1 チャンス ロゴ プリベイドカード 適度に楽しむ
		前回大当たり から200回以上	44w 44x 44y 44z2 チャンス ロゴ プリベイドカード のめり込み
8R通常 (特2)	20	前回大当たりが 16R	44w 44y 44z2 チャンス プリベイドカード のめり込み
		前回大当たりが 8R	44w 44y 44z2 チャンス プリベイドカード のめり込み
		前回大当たりが 8R	44w 44y 44z2 チャンス プリベイドカード のめり込み

【図 64】

【Fig. 64】

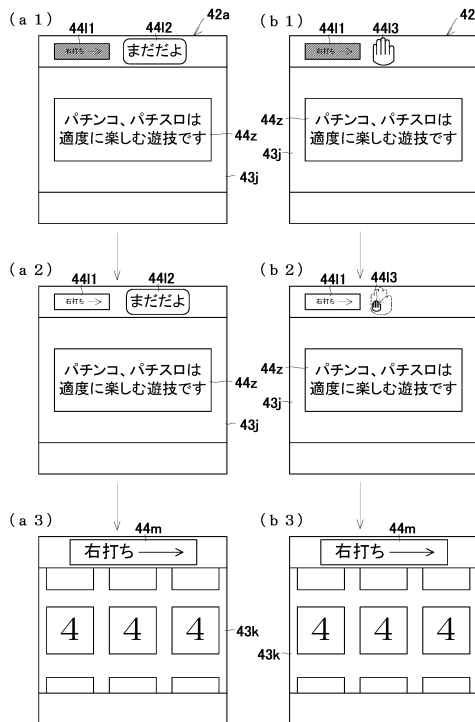


10

20

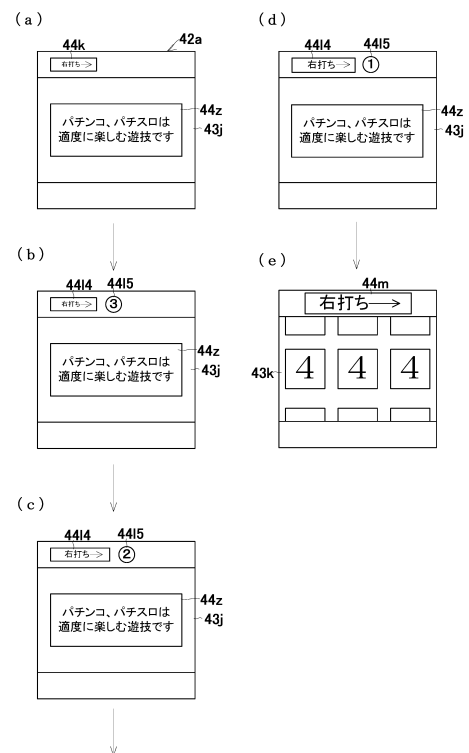
【図 65】

【Fig. 65】



【図 66】

【Fig. 66】



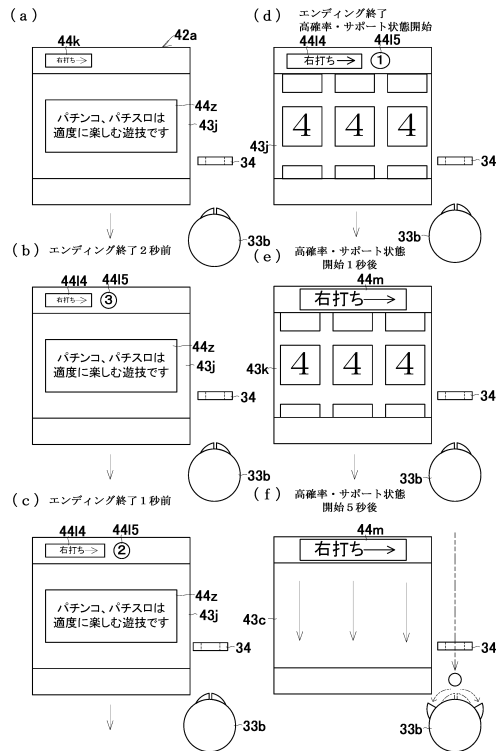
30

40

50

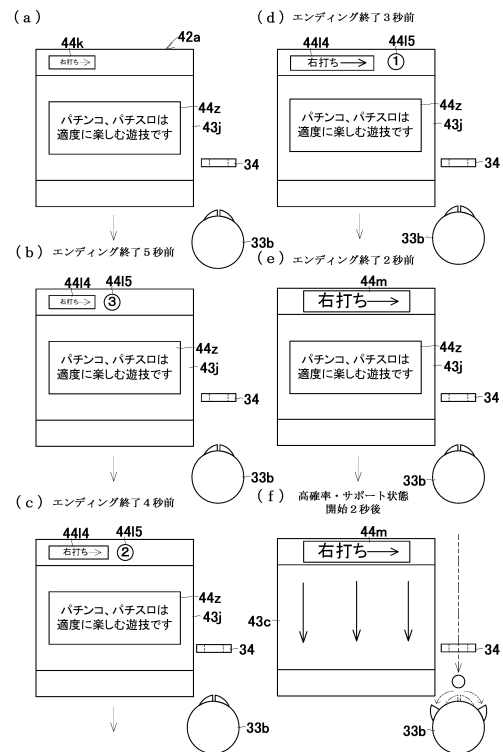
【図 67】

【Fig. 67】



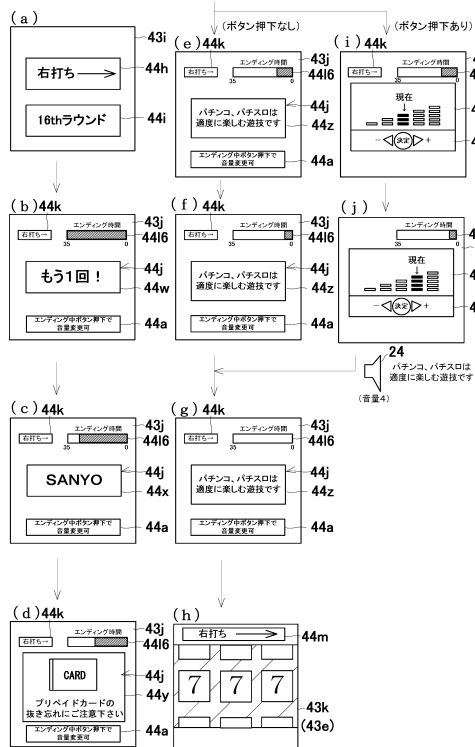
【図 68】

【Fig. 68】



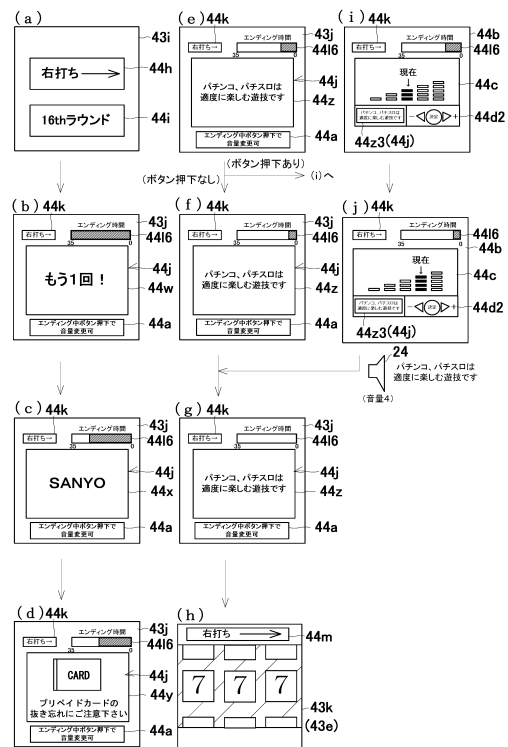
【圖 69】

【Fig. 69】



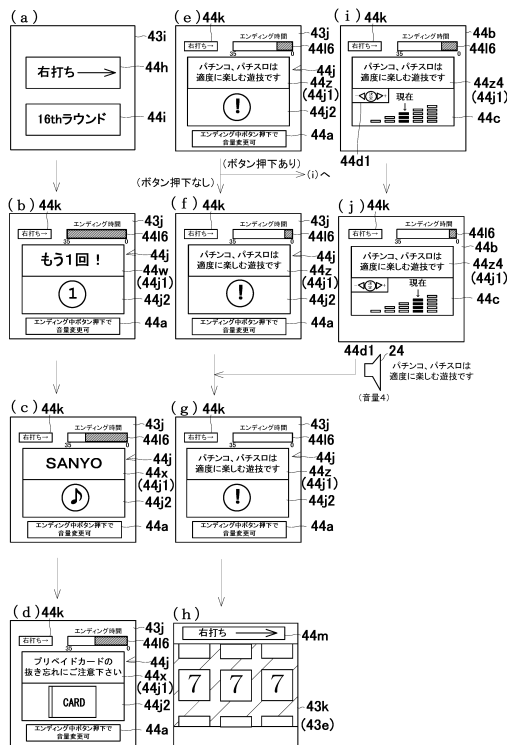
【圖 70】

【Fig. 70】



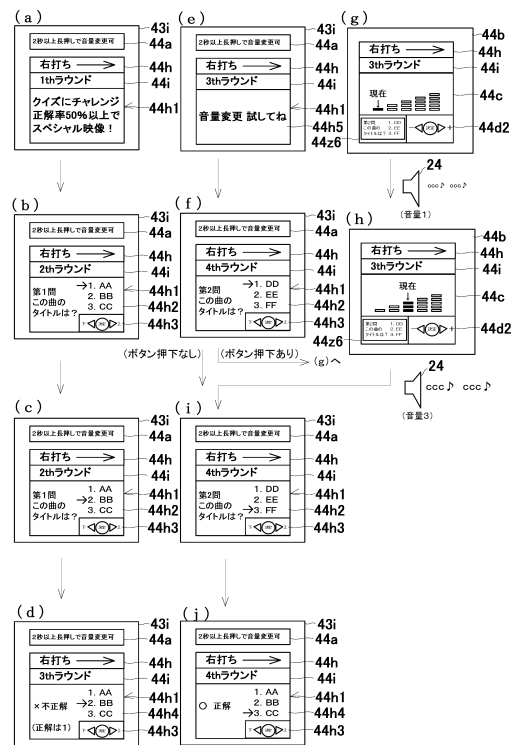
【図 7 1】

【Fig. 71】



【図 7 2】

【Fig. 72】

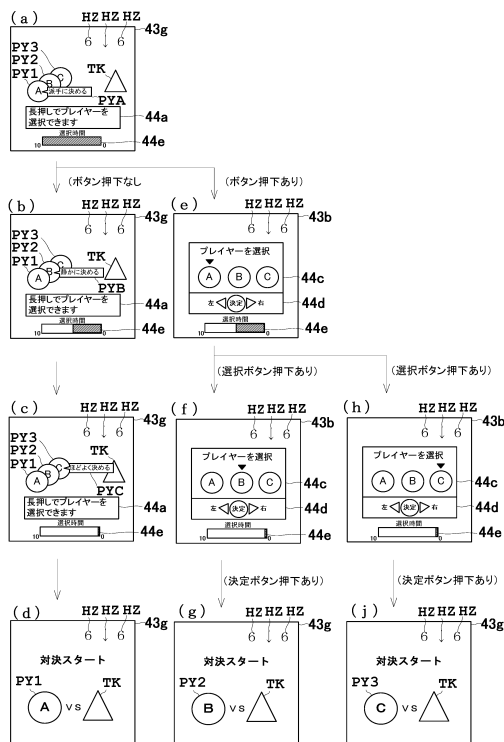


10

20

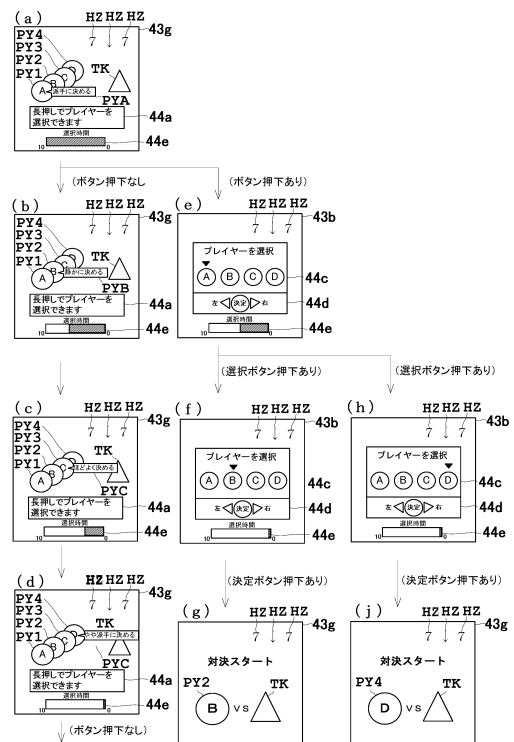
【図 7 3】

【Fig. 73】



【図 7 4】

【Fig. 74】



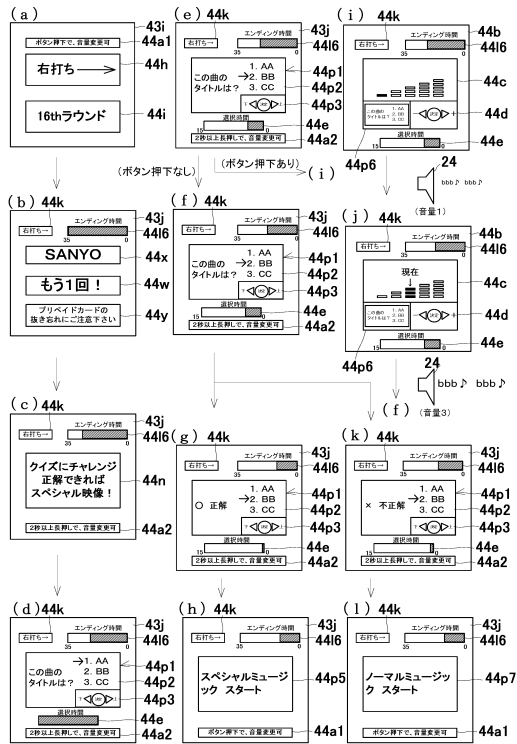
30

40

50

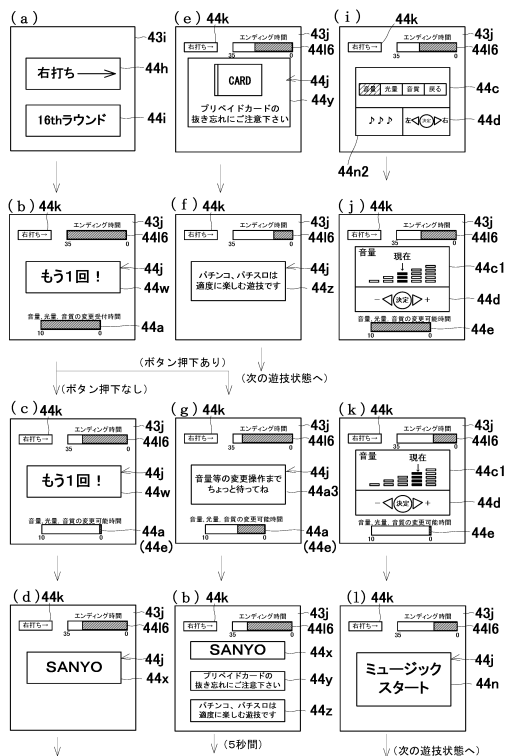
【図 75】

【Fig. 75】



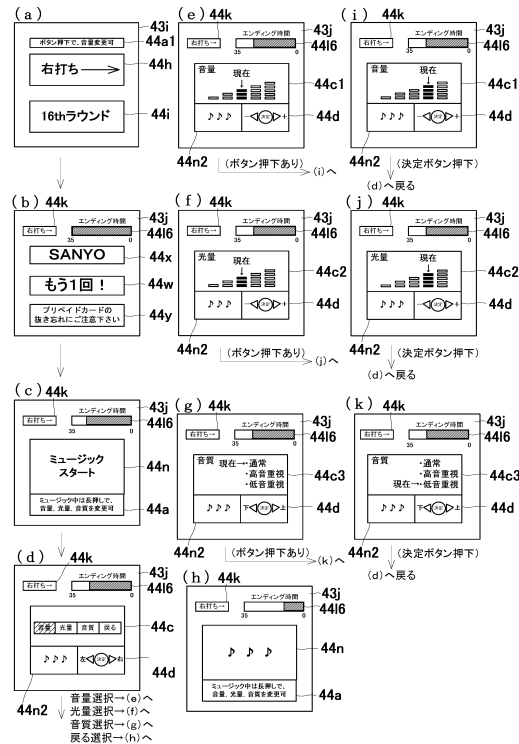
【図 77】

【Fig. 77】



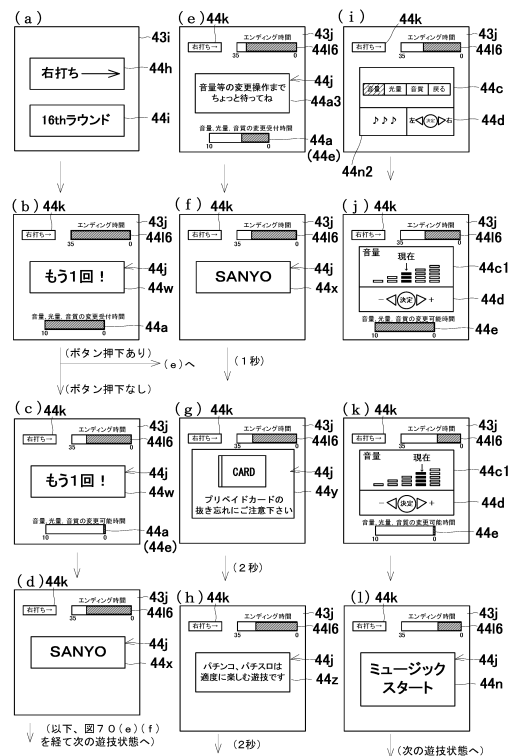
【図 76】

【Fig. 76】



【図 78】

【Fig. 78】



10

20

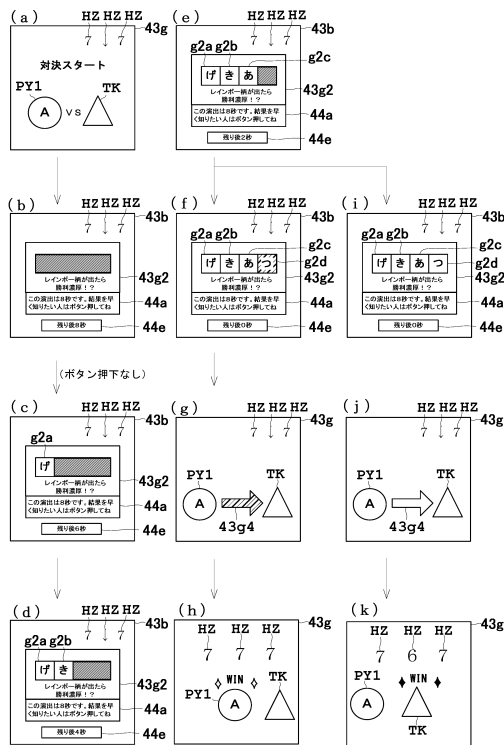
30

40

50

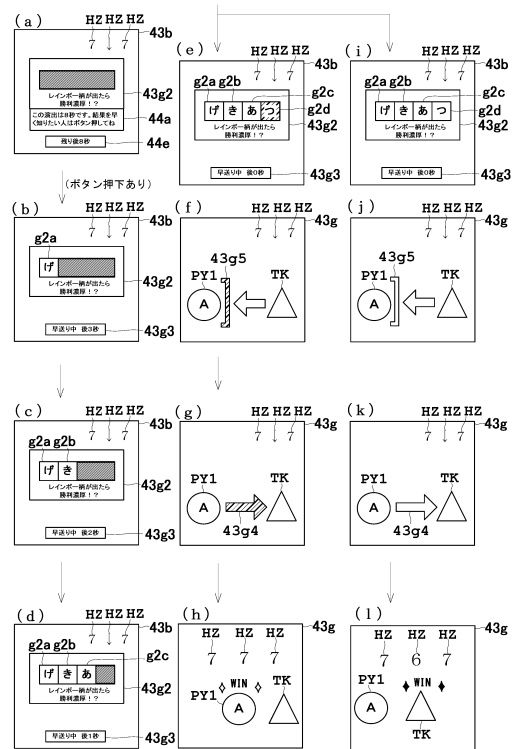
【図 79】

【Fig. 79】



【図 80】

【Fig. 80】



10

20

【図 81】

【Fig. 81】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
低確率	高確率							
150 450	50～ 57、 350～ 357	0～9	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R確変	10	35	次回まで
	10～49	第2記号 (第2大 当たり)	1. 3 5. 9	8R確変	10	25	100	
		第1記号 (第1大 当たり)	2. 4 6. 8	8R通常	10	25	100	

(b) 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
低確率	高確率							
150 450	50～ 57、 350～ 357	0～19	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R確変	10	30	次回まで
	20～49	第2記号 (第2大 当たり)	1. 3 5. 9	8R確変	10	20	100	
		第1記号 (第1大 当たり)	2. 4 6. 8	8R通常	10	20	0	

【図 82】

【Fig. 82】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル					
大当たり 図柄カウンタ C2 (0~99)	停止パターン 選択カウンタ C3 (0~198)	変動種別 カウンタ CS1 (0~198)	変動種別 カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	演出系統
0~9		0~198	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	バトル
			121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	バトル
10~39		0~198	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	バトル
			121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	バトル
40~99	0~65	0~189	0~189	大当たりノーマルリーチA(20秒)	ノーマル
			190~240	大当たりノーマルリーチB(20秒)	ノーマル
			0~189	大当たりスーパーリーチA(30秒)	ミッション
			190~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	ミッション
	66~198	0~189	0~189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	ノーマル
			190~240	前後外れノーマルリーチB(20秒)	ノーマル
			0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	ミッション
			190~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	ミッション
	202~208	0~189	0~189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	バトル
			190~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	バトル
			0~199	前後外れスーパーリーチE(100秒)	バトル
			200~240	前後外れスーパーリーチF(100秒)	バトル
209~238	0~100	0~189	0~189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	ノーマル
			190~240	前後外れノーマルリーチB(20秒)	ノーマル
			0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	ミッション
			190~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	ミッション
	101~150	0~189	0~189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	バトル
			190~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	バトル
			0~100	完全外れA(10秒)	—
			101~150	完全外れB(15秒)	—
	151~170	0~189	0~189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	バトル
			190~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	バトル
			0~100	完全外れA(10秒)	—
			101~150	完全外れB(15秒)	—
239~240		0~189	0~189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	バトル
			190~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	バトル

30

40

50

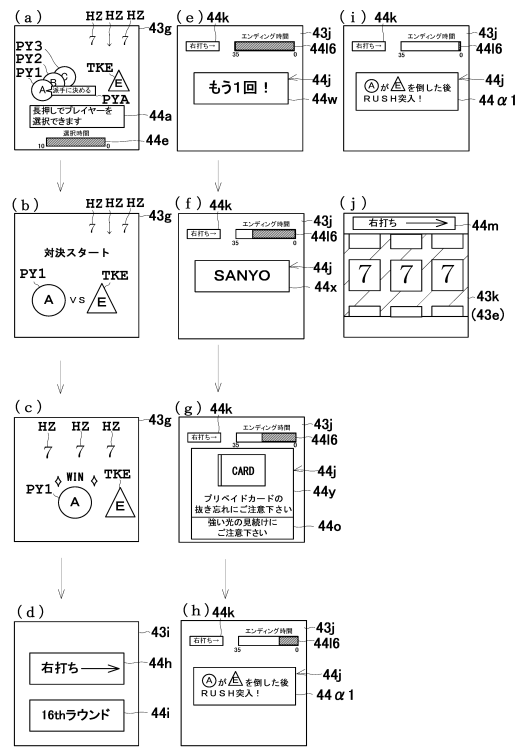
【図 83】

【Fig. 83】

当たり種別	ED時間 (秒)	変動パターン 種別	エンディング演出パターン												
16R確実 (特1)	35	スーパーリーチ E、F(120秒)	<table><tr><td colspan="4">44w 44x 44y 44α1</td></tr><tr><td>もう1回</td><td>ロゴ</td><td>プリペイドカード 強い光</td><td>E、F勝利 ラッシュ突入</td></tr><tr><td colspan="4">44o</td></tr></table>	44w 44x 44y 44α1				もう1回	ロゴ	プリペイドカード 強い光	E、F勝利 ラッシュ突入	44o			
44w 44x 44y 44α1															
もう1回	ロゴ	プリペイドカード 強い光	E、F勝利 ラッシュ突入												
44o															
16R確実 (特2)	30	スーパーリーチ E、F(120秒)	<table><tr><td colspan="2">44w 44y 44α1</td></tr><tr><td>もう1回</td><td>プリペイドカード 強い光</td><td>E、F勝利 ラッシュ突入</td><td></td></tr><tr><td colspan="4">44o</td></tr></table>	44w 44y 44α1		もう1回	プリペイドカード 強い光	E、F勝利 ラッシュ突入		44o					
44w 44y 44α1															
もう1回	プリペイドカード 強い光	E、F勝利 ラッシュ突入													
44o															
8R確実 (特1)	25	スーパーリーチ C、D(60秒)	<table><tr><td colspan="2">44w 44x 44α2</td></tr><tr><td>もう1回</td><td>ロゴ</td><td>C、D勝利 ラッシュ突入</td><td></td></tr><tr><td colspan="4">44y</td></tr></table>	44w 44x 44α2		もう1回	ロゴ	C、D勝利 ラッシュ突入		44y					
44w 44x 44α2															
もう1回	ロゴ	C、D勝利 ラッシュ突入													
44y															
8R確実 (特2)	20	スーパーリーチ C、D(60秒)	<table><tr><td colspan="2">44w 44α2</td></tr><tr><td>もう1回</td><td>C、D勝利 ラッシュ突入</td><td colspan="2"></td></tr><tr><td colspan="4">44y</td></tr></table>	44w 44α2		もう1回	C、D勝利 ラッシュ突入			44y					
44w 44α2															
もう1回	C、D勝利 ラッシュ突入														
44y															
8R通常 (特1)	25	ノーマルリーチ A、B(20秒)	<table><tr><td colspan="2">44w 44x 44α3</td></tr><tr><td>チャンス プリペイドカード</td><td>ロゴ</td><td>チャンスモード 突入</td><td></td></tr><tr><td colspan="4">44y</td></tr></table>	44w 44x 44α3		チャンス プリペイドカード	ロゴ	チャンスモード 突入		44y					
44w 44x 44α3															
チャンス プリペイドカード	ロゴ	チャンスモード 突入													
44y															
8R通常 (特1)	25	スーパーリーチ A、B(60秒)	<table><tr><td colspan="2">44w 44x 44α3</td></tr><tr><td>チャンス プリペイドカード</td><td>ロゴ</td><td>チャンスモード 突入</td><td></td></tr><tr><td colspan="4">44y</td></tr></table>	44w 44x 44α3		チャンス プリペイドカード	ロゴ	チャンスモード 突入		44y					
44w 44x 44α3															
チャンス プリペイドカード	ロゴ	チャンスモード 突入													
44y															
8R通常 (特2)	20	ノーマルリーチ A、B(20秒)	<table><tr><td colspan="2">44w 44y</td></tr><tr><td>また食おう</td><td>プリペイドカード</td><td colspan="2"></td></tr></table>	44w 44y		また食おう	プリペイドカード								
44w 44y															
また食おう	プリペイドカード														
8R通常 (特2)	20	スーパーリーチ A、B(60秒)	<table><tr><td colspan="2">44w 44y</td></tr><tr><td>また食おう</td><td>プリペイドカード</td><td colspan="2"></td></tr></table>	44w 44y		また食おう	プリペイドカード								
44w 44y															
また食おう	プリペイドカード														

【図 84】

【Fig. 84】



【図 87】

【Fig. 87】

(a) 16 R 確変(特1)

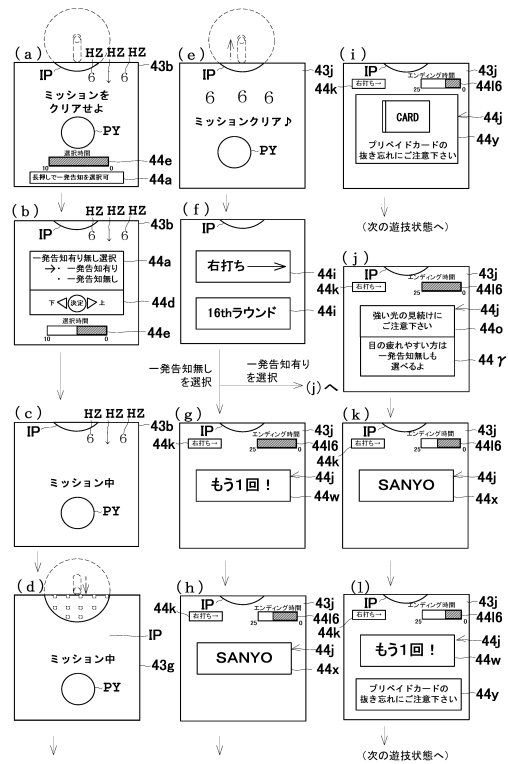
ED時間 (秒)	変動パターン 種別	一発告知	エンディング演出パターン
35	スーパーリーチ A、B(30秒)	なし	44w 44x 44y 44n もう1回 ロゴ プリペイドカード 特典映像
		あり	44o 44x 44w 44n 強い光 ロゴ もう1回 プリペイドカード 特典映像 44γ 44y
	スーパーリーチ C、D(60秒)	なし	44w 44x 44y 44z もう1回 ロゴ プリペイドカード 適度に楽しむ
		あり	44o 44x 44w 44z 強い光 ロゴ もう1回 プリペイドカード 適度に楽しむ 44γ 44y
	スーパーリーチ E、F(120秒)	なし	44w 44x 44y 44n もう1回 ロゴ プリペイドカード 特典映像
		あり	44o 44x 44w 44n 強い光 ロゴ もう1回 プリペイドカード 特典映像 44γ 44y

(b) 8 R 確変(特1)

ED時間 (秒)	変動パターン 種別	一発告知	エンディング演出パターン
25	ノーマルリーチ A、B(20秒) スーパーリーチ A、B(30秒) C、D(60秒)	なし	44w 44x 44y もう1回 ロゴ プリペイドカード
	ノーマルリーチ A、B(20秒) スーパーリーチ A、B(30秒) C、D(60秒)	あり	44o 44x 44w 強い光 ロゴ もう1回 プリペイドカード 44γ 44y

【図 88】

【Fig. 88】



10

20

【図 89】

【Fig. 89】

(a) 16 R 確変(特1)

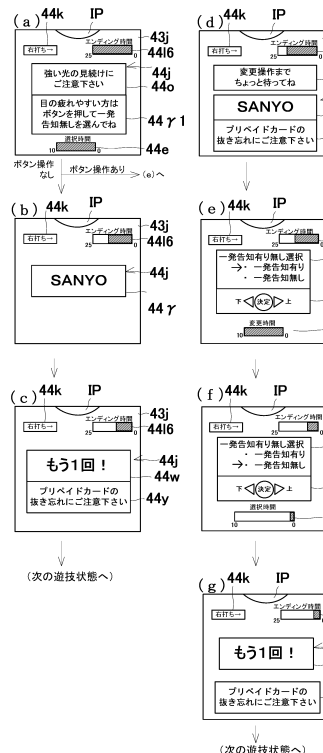
ED時間 (秒)	変動パターン 種別	一発告知 見直し操作	エンディング演出パターン
35	スーパーリーチ A、B(30秒) (一発告知あり)	なし	44o 44x 44w 44n 強い光 ロゴ もう1回 プリペイドカード 特典映像 44γ 1 44y
		あり	44o 44x 44w 44n 強い光 ロゴ 変更提案 もう1回 プリペイドカード 特典映像 44γ 1 44y 2
	スーパーリーチ C、D(60秒) (一発告知あり)	なし	44o 44x 44w 44z 強い光 ロゴ もう1回 プリペイドカード 適度に楽しむ
		あり	44o 44x 44w 44z 強い光 ロゴ 変更提案 もう1回 プリペイドカード 適度に楽しむ 44γ 1 44y 2
	スーパーリーチ E、F(120秒) (一発告知あり)	なし	44o 44x 44w 44n 強い光 ロゴ もう1回 プリペイドカード 特典映像
		あり	44o 44x 44w 44n 強い光 ロゴ 変更提案 もう1回 プリペイドカード 特典映像 44γ 1 44y 2

(b) 8 R 確変(特1)

ED時間 (秒)	変動パターン 種別	一発告知 見直し操作	エンディング演出パターン
25	ノーマルリーチ A、B(20秒) スーパーリーチ A、B(30秒) C、D(60秒) (一発告知あり)	なし	44o 44x 44w 強い光 ロゴ もう1回 プリペイドカード 44γ 1 44y
	ノーマルリーチ A、B(20秒) スーパーリーチ A、B(30秒) C、D(60秒) (一発告知あり)	あり	44o 44x 44w 強い光 ロゴ 変更提案 44γ 1 カード 44y 44y 2

【図 90】

【Fig. 90】



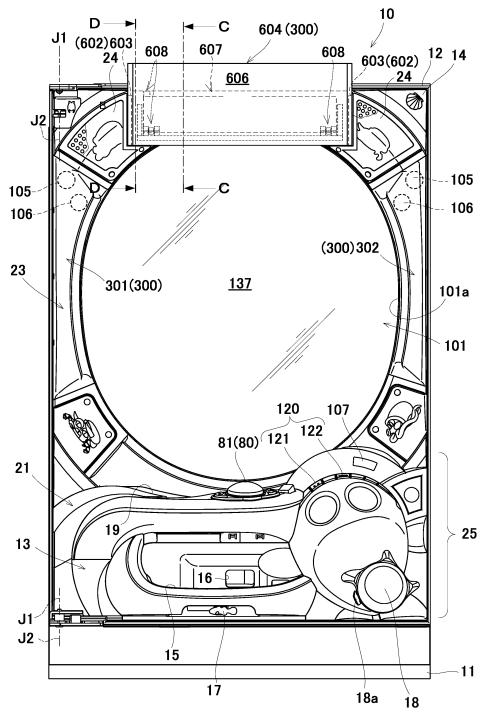
30

40

50

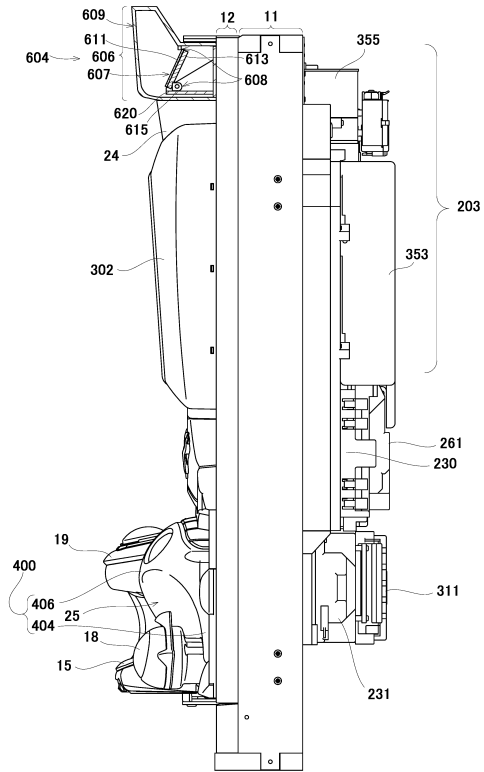
【図 9 1】

【Fig. 91】



【図 9 2】

【Fig. 92】

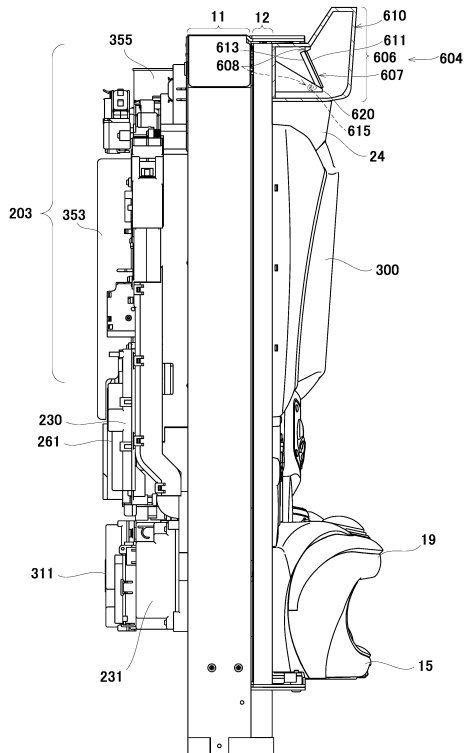


10

20

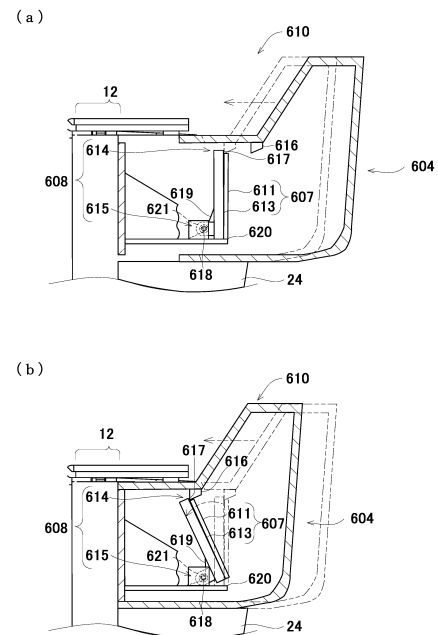
【図 9 3】

【Fig. 93】



【図 9 4】

【Fig. 94】



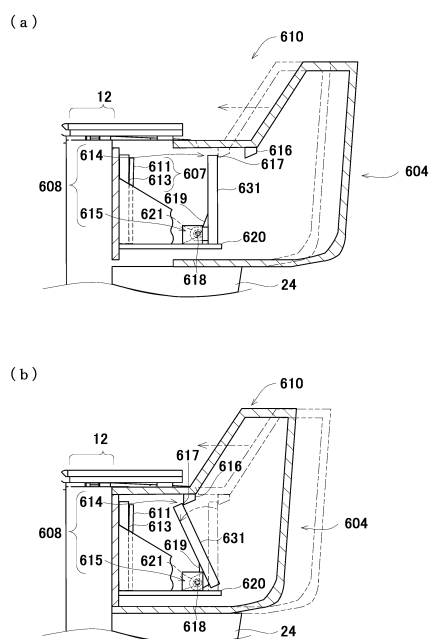
30

40

50

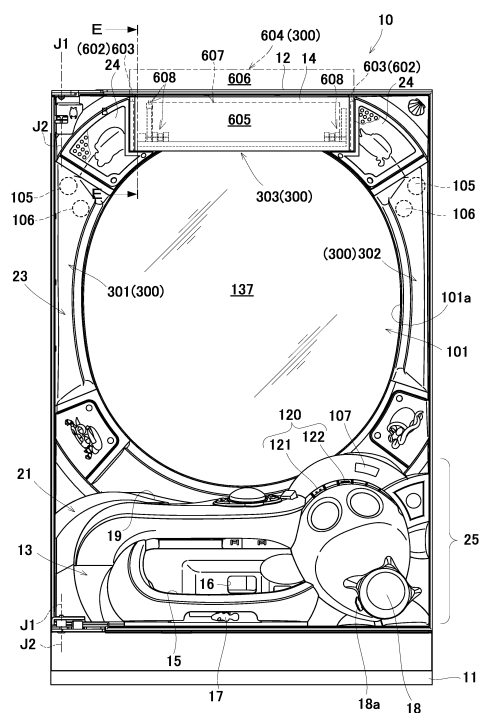
【図 9 5】

【Fig. 95】



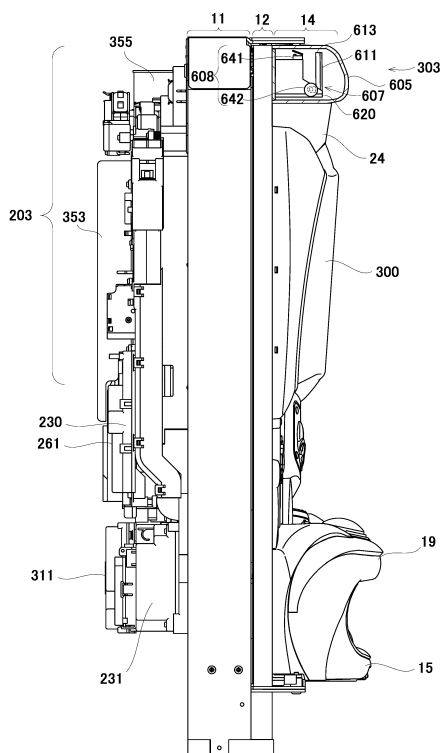
【圖 9 6】

【Fig. 96】



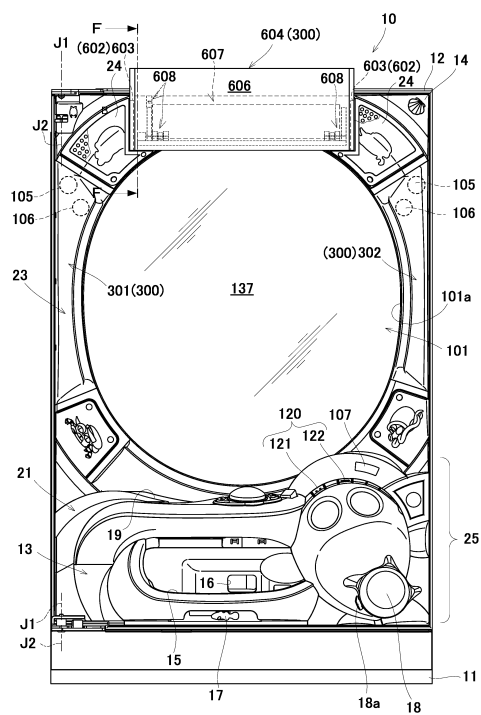
【図 9 7】

【Fig. 97】



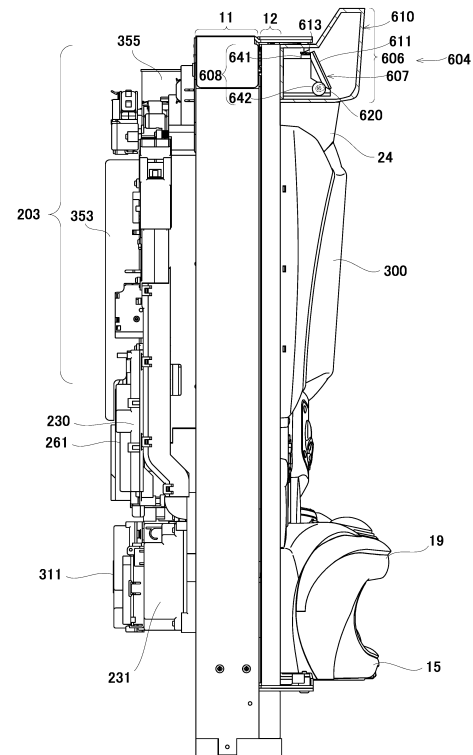
【圖 9 8】

【Fig. 98】



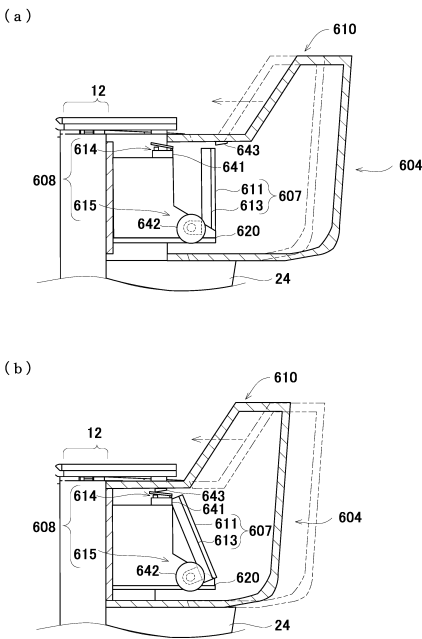
【図 99】

【Fig. 99】



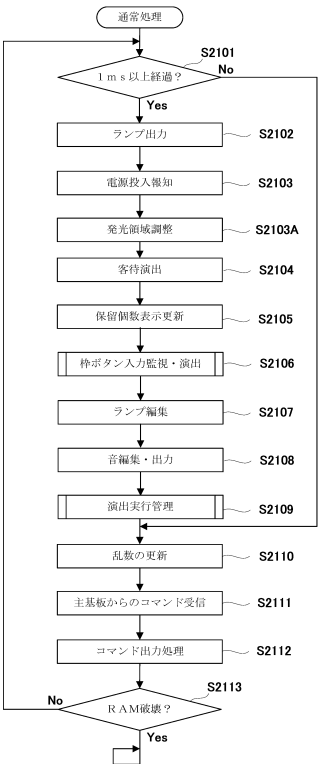
【図 100】

【Fig. 100】



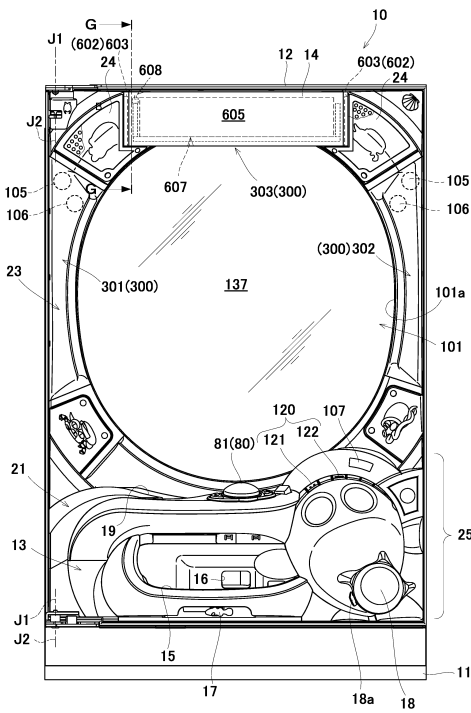
【図 101】

【Fig. 101】



【図 102】

【Fig. 102】



10

20

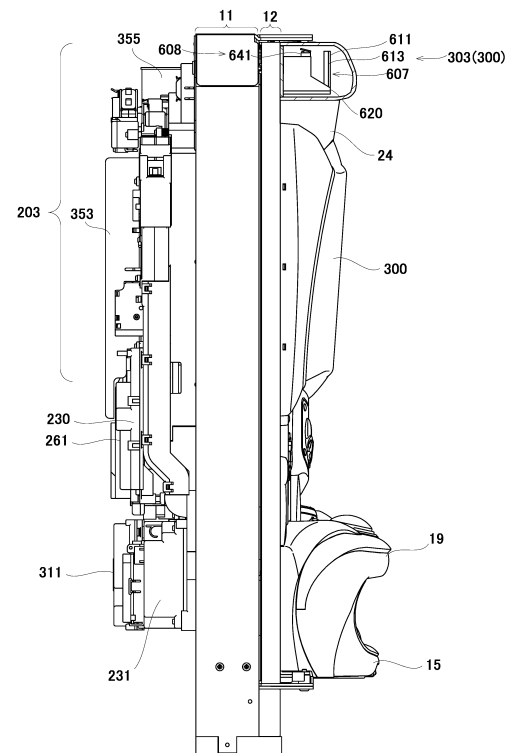
30

40

50

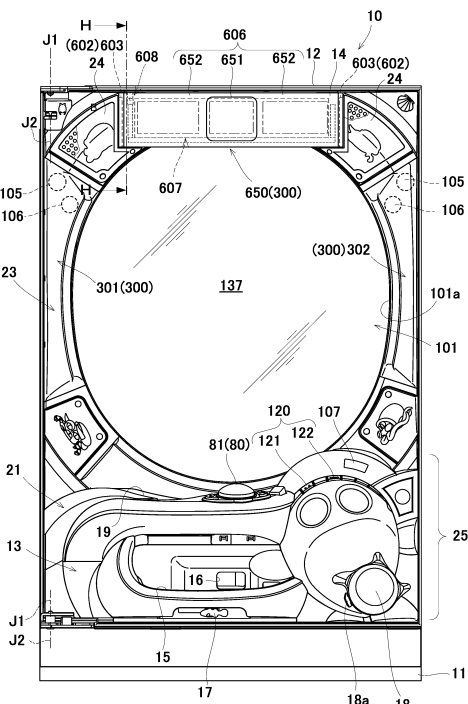
【図 103】

【Fig. 103】



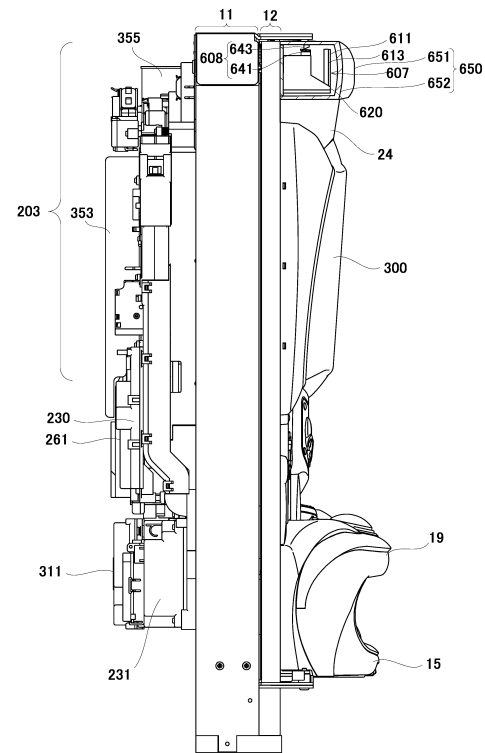
【図 104】

【Fig. 104】



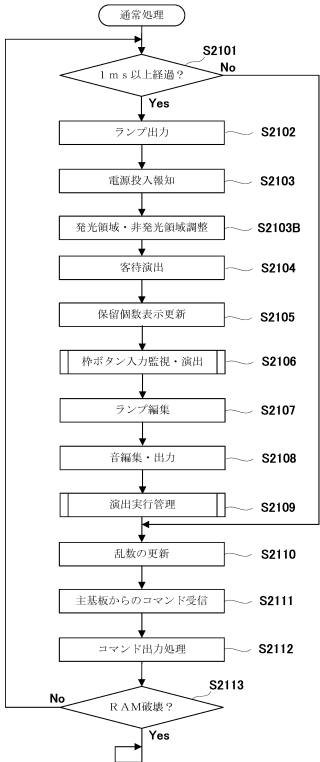
【図 105】

【Fig. 105】



【図 106】

【Fig. 106】



10

20

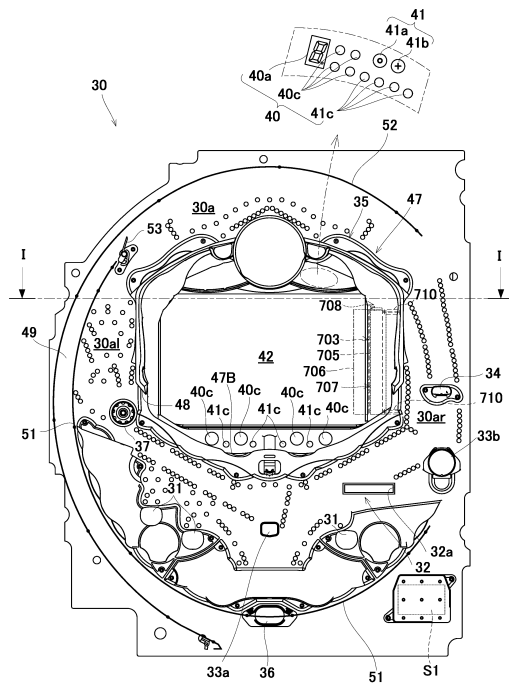
30

40

50

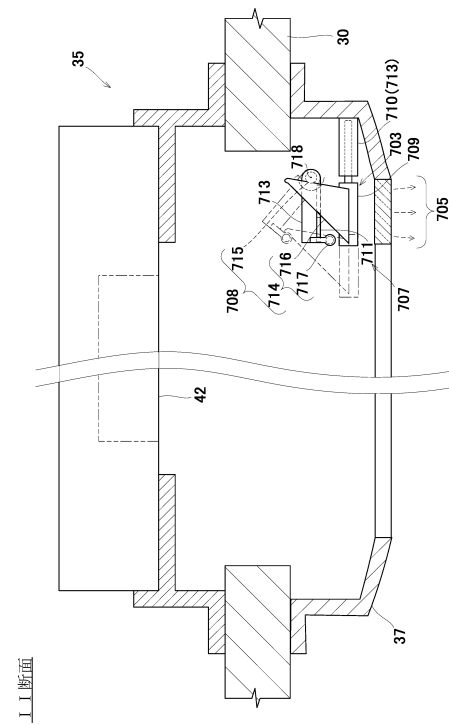
【図 107】

【Fig. 107】



【図 108】

【Fig. 108】

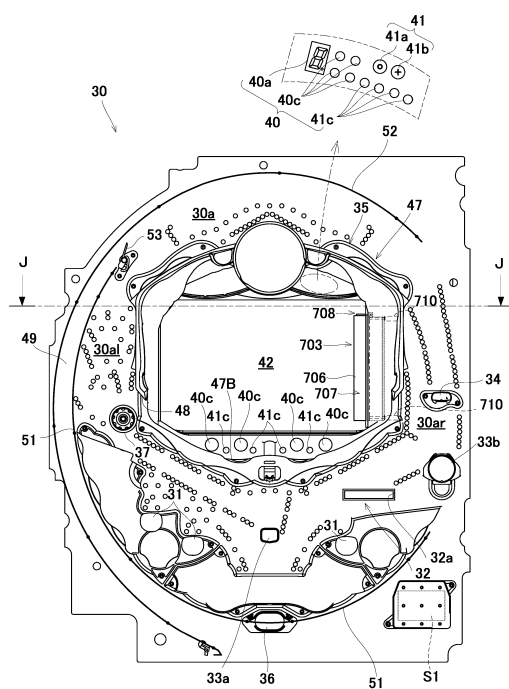


10

20

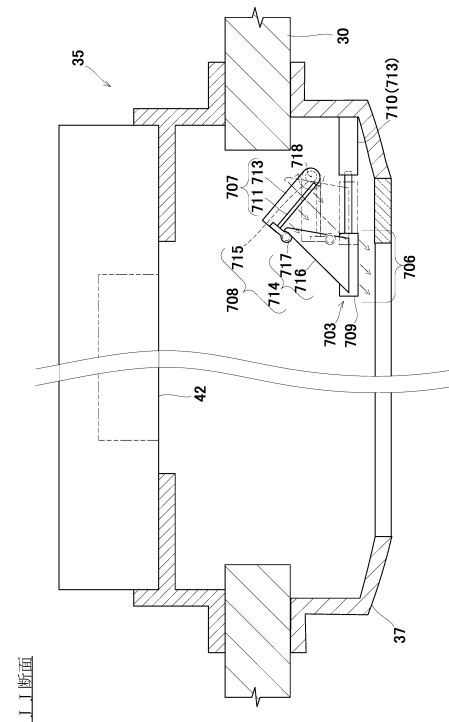
【図 109】

【Fig. 109】



【図 110】

【Fig. 110】



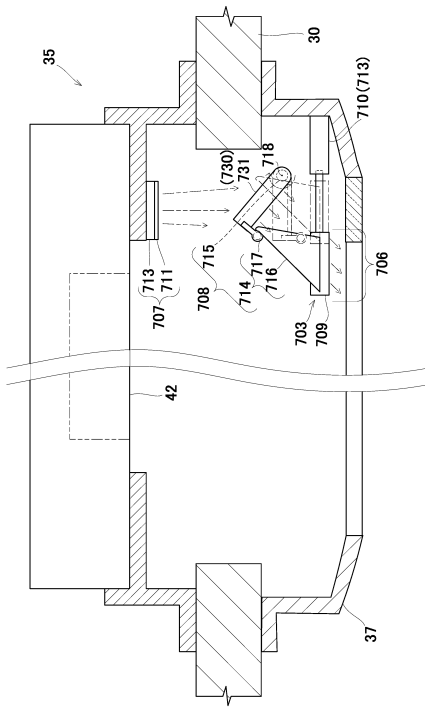
30

40

50

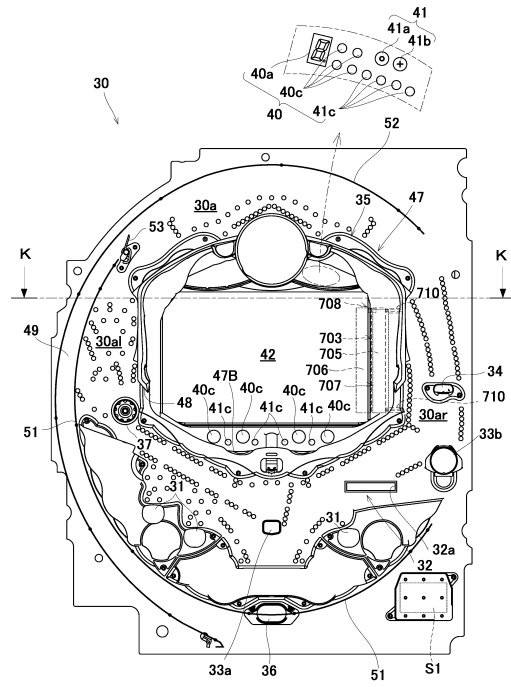
【図 1 1 1】

【Fig. 111】



【図 1 1 2】

【Fig. 112】

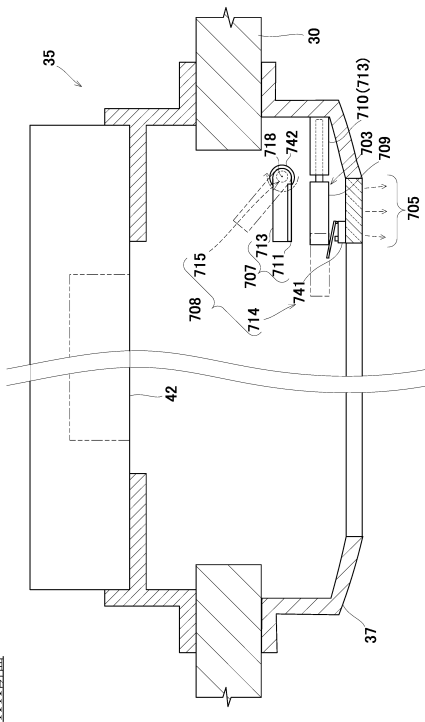


10

20

【図 1 1 3】

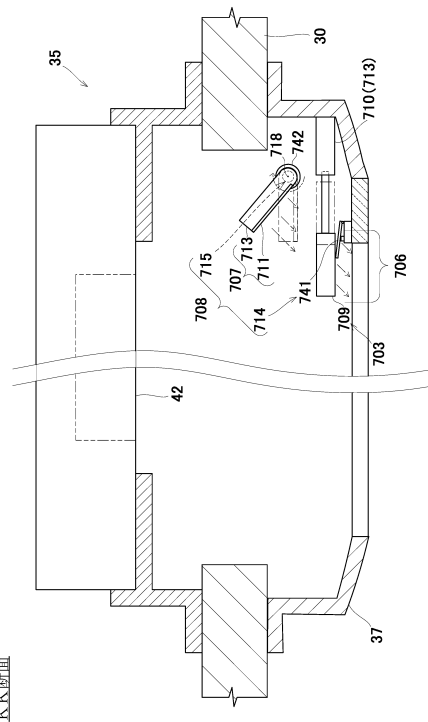
【Fig. 113】



KK断面

【図 1 1 4】

【Fig. 114】



KK断面

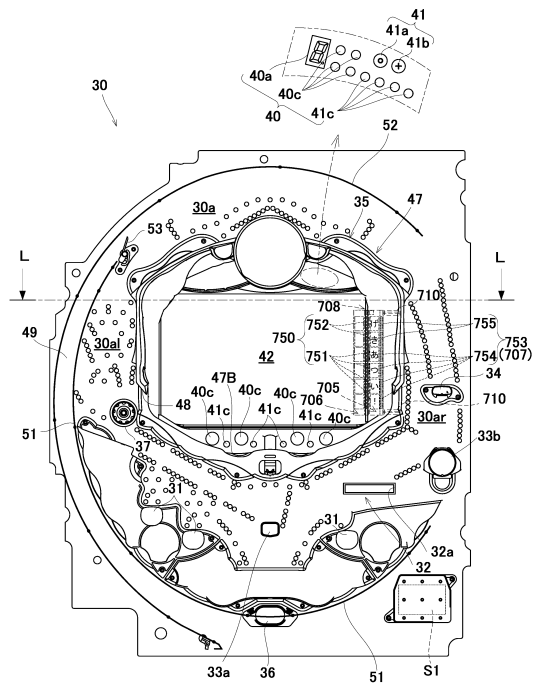
30

40

50

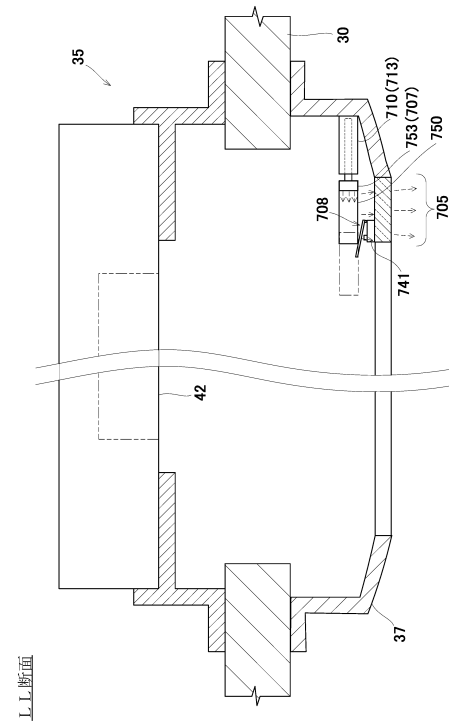
【図 115】

【Fig. 115】



【図 116】

【Fig. 116】

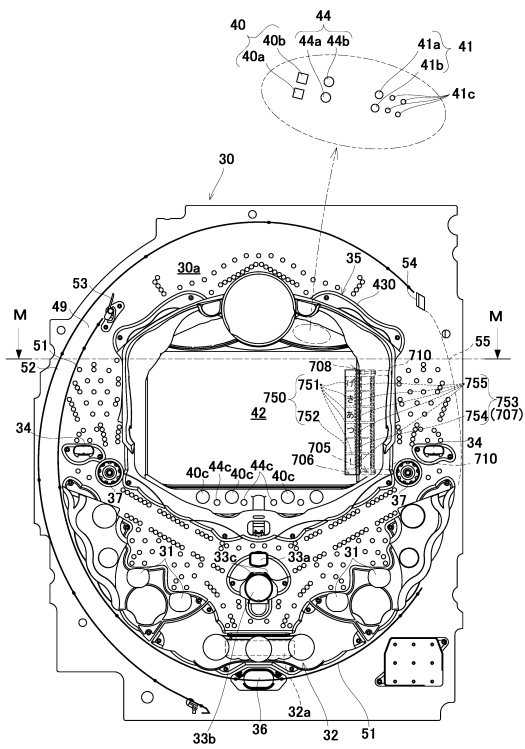


10

20

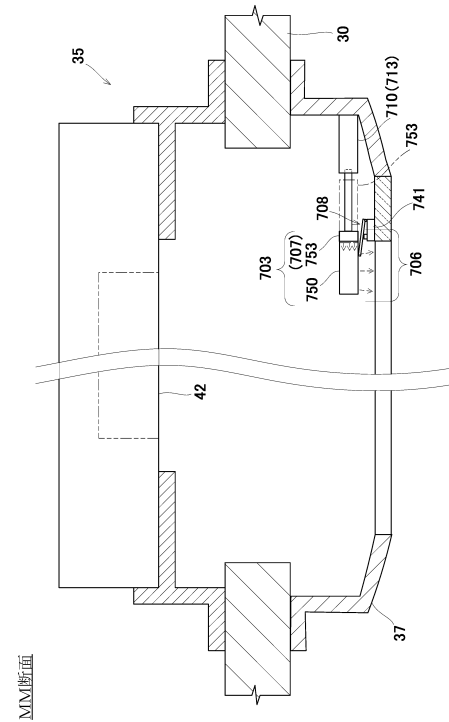
【図 117】

【Fig. 117】



【図 118】

【Fig. 118】



30

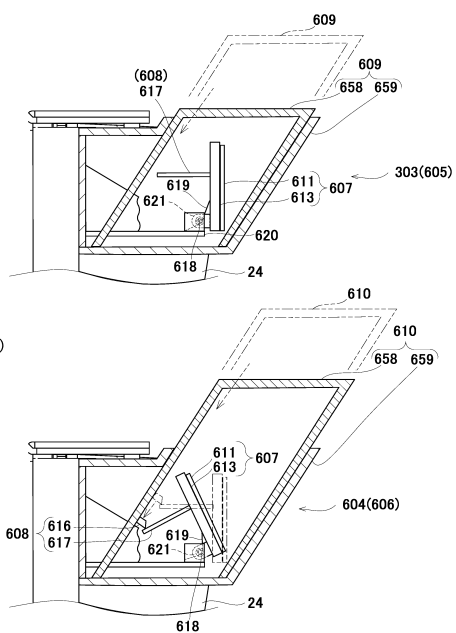
40

50

【図 1 1 9】

【Fig. 119】

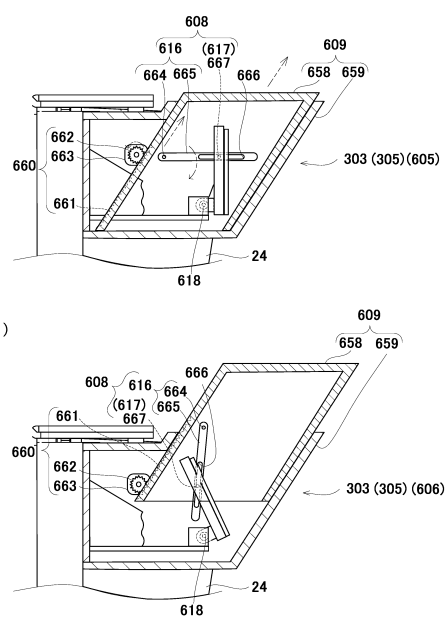
(a)



【図 120】

【Fig. 120】

(a)



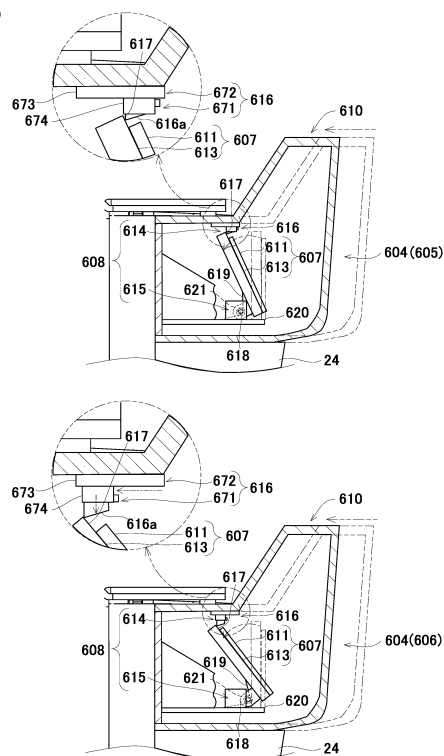
10

20

【図 1 2 1】

【Fig. 121】

(a)



【図 1 2 2】

【Fig. 122】

特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり 種別	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続 & サボ一 回数
低確率	高確率								
150 450	50～ 57, 350～ 357	0～9	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R 確変	10	3	35	100
		10～49	第2記号 (第2大 当たり)	1. 3 5. 9	8R 確変	10	3	25	100
		50～99	第1記号 (第1大 当たり)	2. 4 6. 8	8R 通常	10	3	25	100

30

40

50

【図 1 2 3】

【Fig. 123】

特図2大当たり抽選用テーブル											
大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3 図柄	当り 種別	変動回数	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続 & サボート 回数	
低確率	高確率										
150 450	50~ 57, 350~ 357	0~19	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R 確変	前半 (1~30回)	3	1	5	100	
						前半 (31~35回)	10	2	30		
						前半 (36~50回)	3	1	5		
						後半 (51~80回)	10	2	30		
						後半 (81~85回)	3	1	5		
						後半 (86~100回)	10	2	30		
	20~49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 9	8R 確変	前半 (1~30回)	3	1	5	100		
					前半 (31~35回)	10	2	20			
					前半 (36~50回)	3	1	5			
					後半 (51~80回)	10	2	20			
					後半 (81~85回)	3	1	5			
					後半 (86~100回)	10	2	20			
	50~99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	8R 通常	前半 (1~30回)	3	1	5	0		
					前半 (31~35回)	10	2	20			
					前半 (36~50回)	3	1	5			
					後半 (51~80回)	10	2	20			
					後半 (81~85回)	3	1	5			
					後半 (86~100回)	10	2	20			

【図 1 2 4】

【Fig. 124】

特図1大当たりエンディング演出用テーブル		
当たり種別	ED時間 (秒)	特図1大当たりエンディング演出パターン
16R確変	35	44w 44x 44y 44z もう1回 ログ プリペイドカード 適度を楽しむ 44j
8R確変	25	44w 44x 44y もう1回 ログ プリペイドカード 44j
8R通常	25	44w 44x 44y チャンス ログ プリペイドカード 44j

10

20

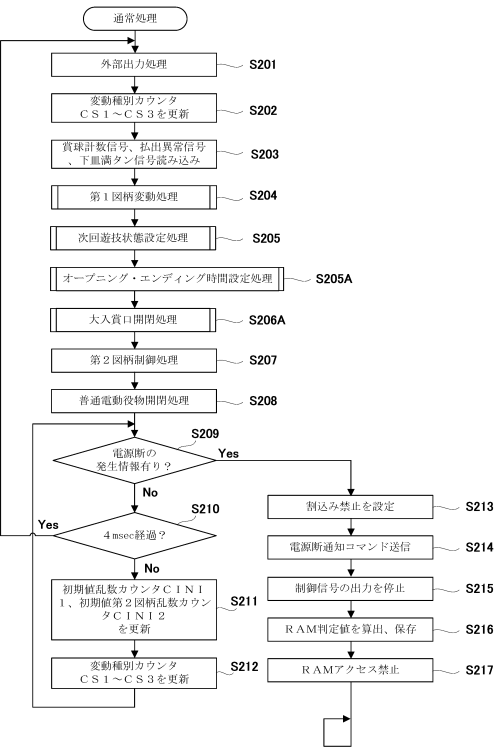
【図 1 2 5】

【Fig. 125】

特図2大当たりエンディング演出用テーブル			
当り 種別	変動 回数	ED 時間 (秒)	特2大当たりエンディング演出パターン
16R 確変	前半 (1~30回) (36~50回)	5	44w 44j もう1回
	前半 (31~35回)	30	44w 44y 44z もう1回 プリペイドカード 適度を楽しむ 44j
	後半 (51~80回) (86~100回)	30	44w 44y 44z もう1回 プリペイドカード 適度を楽しむ 44j
	後半 (81~85回)	5	44w 44j もう1回
8R 確変	前半 (1~30回) (36~50回)	5	44w 44j もう1回
	前半 (31~35回)	20	44w 44y もう1回 プリペイドカード 44j
	後半 (51~80回) (86~100回)	20	44w 44y もう1回 プリペイドカード 44j
	後半 (81~85回)	5	44w 44j もう1回
8R 通常	前半 (1~30回) (36~50回)	5	44w 44j チャンス
	前半 (31~35回)	20	44w 44y チャンス プリペイドカード 44j
	後半 (51~80回) (86~100回)	20	44w 44y チャンス プリペイドカード 44j
	後半 (81~85回)	5	44w 44j チャンス

【図 1 2 6】

【Fig. 126】



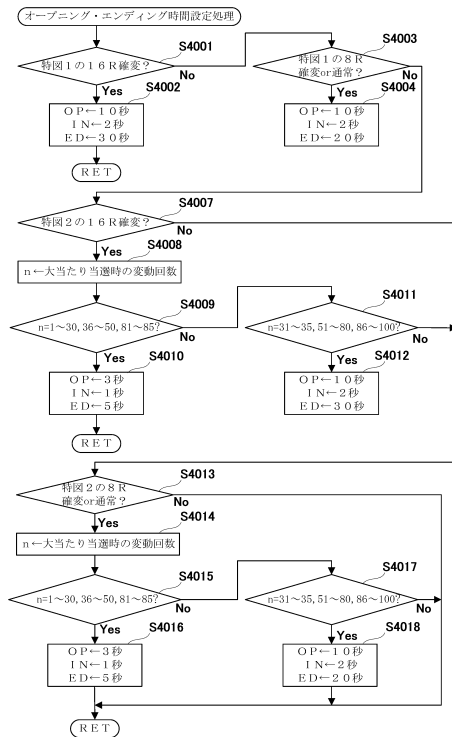
30

40

50

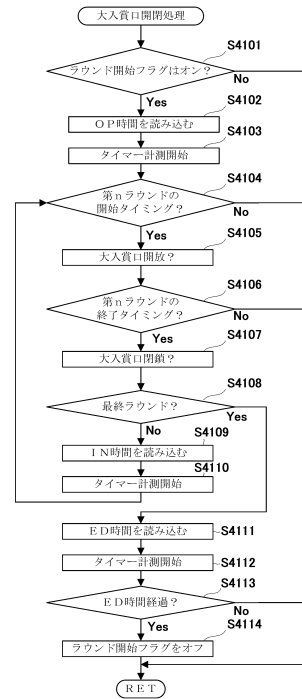
【図 127】

【Fig. 127】



【圖 128】

【Fig. 128】

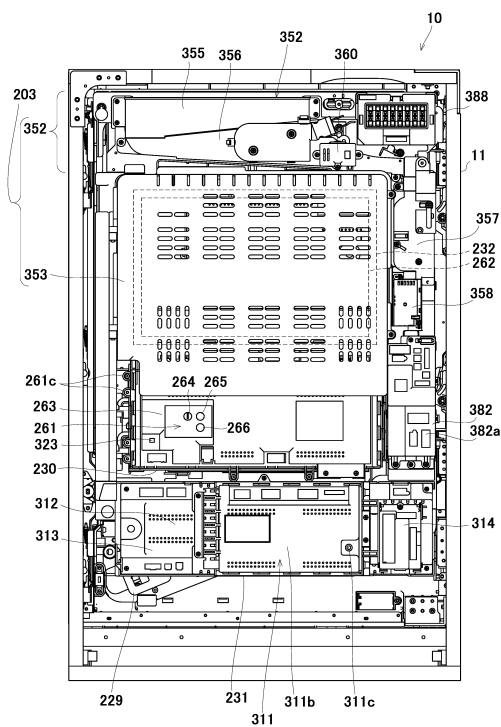


10

20

【図 129】

【Fig. 129】



【図 130】

【Fig. 130】

設定 (大当たり確率)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
低確率	高確率								
設定1 (1/320)	設定1 (1/45)	0～9	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R確変	10	3	35	100
設定2 (1/310)	設定2 (1/40)								
設定3 (1/300)	設定3 (1/35)	10～49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 9	8R確変	10	3	25	100
設定4 (1/290)	設定4 (1/30)								
設定5 (1/280)	設定5 (1/25)								
設定6 (1/270)	設定6 (1/20)	50～99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	8R通常	10	3	25	100

30

40

50

【図 1 3 1】

【Fig. 131】

特図2大当たり抽選用テーブル

設定 (大当たり確率)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3 図柄	当り 種別	変動回数	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
低確率	高確率									
設定1 (1/320)	設定1 (1/45)	0～19	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R 確変	前半 (1～50回)	3	1	5	100
						後半 (51～60回)	10	2	30	
						後半 (61～70回)	15	3	35	
						後半 (71～80回)	20	4	40	
設定2 (1/310)	設定2 (1/40)	20～49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 9	8R 確変	前半 (1～50回)	3	1	5	100
						後半 (51～60回)	10	2	20	
						後半 (61～70回)	15	3	25	
						後半 (71～80回)	20	4	30	
設定3 (1/300)	設定3 (1/35)	50～99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	8R 通常	前半 (1～50回)	3	1	5	100
						後半 (51～60回)	10	2	20	
						後半 (61～70回)	15	3	25	
						後半 (71～80回)	20	4	30	
設定4 (1/290)	設定4 (1/30)					後半 (81～100回)	25	5	35	
設定5 (1/280)	設定5 (1/25)					前半 (1～50回)	3	1	5	
設定6 (1/270)	設定6 (1/20)					後半 (51～60回)	10	2	20	
						後半 (61～70回)	15	3	25	
						後半 (71～80回)	20	4	30	
						後半 (81～100回)	25	5	35	

【図 1 3 2】

【Fig. 132】

特図2大当たりエンディング演出用テーブルA

当り 種別	変動 回数	設定	ED 時間 (秒)	特2大当たりエンディング演出パターン	
16R 確変	前半 (1～50回)	1～6	5	44w もう1回	
		6	30	44w 44y 44r1 44r2 44n1 44n2 もう1回 カード 設定 6!? 特典1 特典2	A1
		5	30	44w 44y 44r1 44r2 44n1 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 特典1	A2
		1～4	30	44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!?	A3
	後半 (51～60回)	6	35	44w 44y 44r1 44r2 44n1 44n2 44n3 もう1回 カード 設定 6!? 特典1 特典2 特典3	A4
		5	35	44w 44y 44r1 44r2 44r3 44n1 44n2 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 特典1 特典2	A5
		4	35	44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44r5 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!? 特典1	A6
		1～3	35	44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44r5 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!? 3!?	A7
	後半 (61～70回)	6	40	44w 44y 44r1 44r2 44n1 44n2 44n3 44n4 もう1回 カード 設定 6!? 特典1 特典2 特典3 特典4	A8
		5	40	44w 44y 44r1 44r2 44r3 44n1 44n2 44n3 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 特典1 特典2 特典3	A9
		4	40	44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44n1 44n2 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!? 特典1 特典2	A10
		3	40	44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44r5 44n1 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!? 3!? 特典1	A11
	後半 (71～80回)	1～2	40	44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44r5 44n4 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!? 3!? 2!?	A12
		6	45	44n5 特典5	A13
		5	45	44w 44y 44r1 44r2 44r3 44n1 44n2 44n3 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 特典1 特典2 特典3	A14
		4	45	44n4 特典4	
				44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44n1 44n2 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!? 特典1 特典2	A15
				44n3 特典3	

【図 1 3 3】

【Fig. 133】

特図2大当たりエンディング演出用テーブルA

当り 種別	変動 回数	設定	ED 時間 (秒)	特2大当たりエンディング演出パターン	
16R 確変	後半 (81～100回)	3	45	44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44r5 44n1 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!? 3!? 特典1	A16
				44n2 特典2	
	2	45		44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44r5 44r6 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!? 3!? 2!?	A17
				44n1 特典1	
	1	45		44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44r5 44r6 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!? 3!? 2!?	A18
				44r7 1!?	

【図 1 3 4】

【Fig. 134】

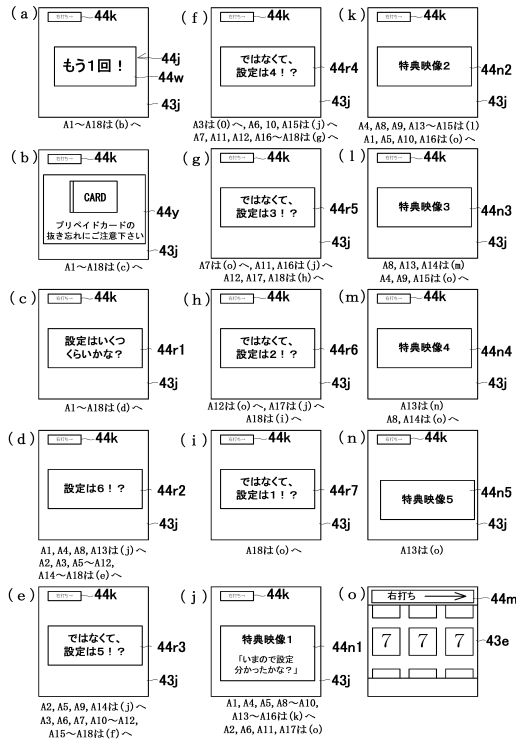
特図2大当たりエンディング演出用テーブルB

当り 種別	変動 回数	設定	ED 時間 (秒)	特2大当たりエンディング演出パターン	
8R 確変 ※	前半 (1～50回)	1～6	5	44w もう1回	
				44w 44y 44r1 44r2 もう1回 カード 設定 6!?	B1
	後半 (51～60回)	1～6	20		
				44w 44y 44r1 44r2 44n1 もう1回 カード 設定 6!? 特典1	B2
	後半 (70回)	6	25		
				44w 44y 44r1 44r2 44r3 もう1回 カード 設定 6!? 5!?	B3
	後半 (80回)	6	30	44w 44y 44r1 44r2 44n1 44n2 もう1回 カード 設定 6!? 特典1 特典2	B4
		5	30	44w 44y 44r1 44r2 44r3 44n1 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 特典1	B5
	後半 (81～100回)	1～4	30	44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!?	B6
		6	35	44w 44y 44r1 44r2 44n1 44n2 44n3 もう1回 カード 設定 6!? 特典1 特典2 特典3	B7
				44w 44y 44r1 44r2 44r3 44n1 44n2 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 特典1 特典2	B8
				44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44n1 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!? 特典1	B9
				44w 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44r5 もう1回 カード 設定 6!? 5!? 4!? 3!?	B10

※ 8R通常は、次遊技状態示唆情報「もう1回」から「チャンス」に変更する

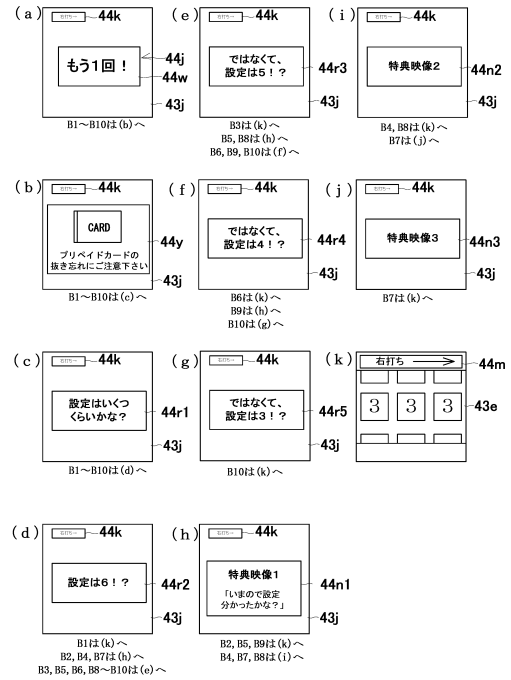
【図 135】

【Fig. 135】



【図 136】

【Fig. 136】



【図 137】

【Fig. 137】

特図2大当たりエンディング演出用テーブル				
当り種別	変動回数	設定	ED時間(秒)	特2大当たりエンディング演出パターン
8R 確変 (非明示)	前半 (1~50回)	1~6	5	44x ロゴ
	後半 (51~60回)	1~6	20	44x 44y 44r1 44r2 ロゴ カード 設定 6!? 確・通
	後半 (61~70回)	6	25	44x 44y 44r1 44r2 44s1 ロゴ カード 設定 6!? 確・通
		1~5	25	44x 44y 44r1 44r2 44r3 ロゴ カード 設定 6!? 5!? 確・通
	後半 (71~80回)	6	30	44x 44y 44r1 44r2 44s1 44s2 ロゴ カード 設定 6!? 確・通 確変!? 確・通
		5	30	44x 44y 44r1 44r2 44r3 44s1 ロゴ カード 設定 6!? 5!? 確・通
		1~4	30	44x 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 ロゴ カード 設定 6!? 4!? 確・通
		6	35	44x 44y 44r1 44r2 44s1 44s2 44n1 ロゴ カード 設定 6!? 確・通 確変!? 特典1
	後半 (81~100回)	5	35	44x 44y 44r1 44r2 44r3 44s1 44s2 ロゴ カード 設定 6!? 5!? 確・通 確変!? 確・通
		4	35	44x 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44s1 ロゴ カード 設定 6!? 5!? 4!? 確・通
		1~3	35	44x 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44r5 ロゴ カード 設定 6!? 5!? 4!? 3!? 確・通

【図 138】

【Fig. 138】

特図2大当たりエンディング演出用テーブル				
当り種別	変動回数	設定	ED時間(秒)	特2大当たりエンディング演出パターン
8R 通常 (非明示)	前半 (1~50回)	1~6	5	44x ロゴ
	後半 (51~60回)	1~6	20	44x 44y 44r1 44r2 ロゴ カード 設定 6!? 確・通
	後半 (61~70回)	6	25	44x 44y 44r1 44r2 44s1 ロゴ カード 設定 6!? 確・通
		1~5	25	44x 44y 44r1 44r2 44r3 ロゴ カード 設定 6!? 5!? 確・通
	後半 (71~80回)	6	30	44x 44y 44r1 44r2 44s1 44s2 ロゴ カード 設定 6!? 確・通 確変!? 確・通
		5	30	44x 44y 44r1 44r2 44r3 44s1 ロゴ カード 設定 6!? 5!? 確・通
		1~4	30	44x 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 ロゴ カード 設定 6!? 4!? 確・通
		6	35	44x 44y 44r1 44r2 44s1 44s2 44s3 ロゴ カード 設定 6!? 確・通 確変!? 通常?
	後半 (81~100回)	5	35	44x 44y 44r1 44r2 44r3 44s1 44s2 ロゴ カード 設定 6!? 5!? 確・通 確変!? 確・通
		4	35	44x 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44s1 ロゴ カード 設定 6!? 5!? 4!? 確・通
		1~3	35	44x 44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44r5 ロゴ カード 設定 6!? 5!? 4!? 3!? 確・通

10

20

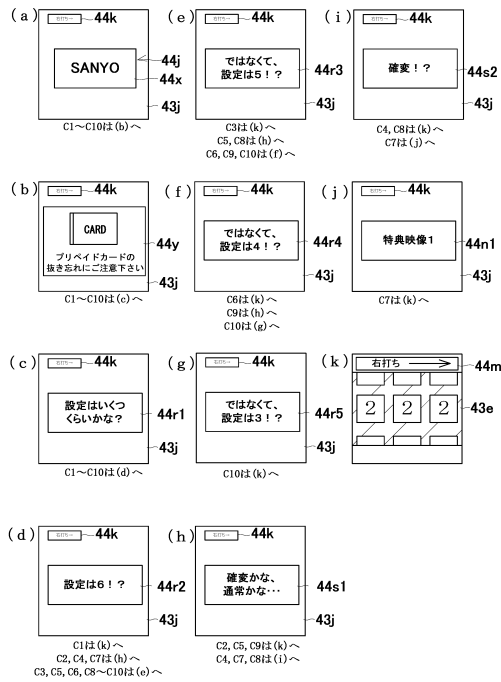
30

40

50

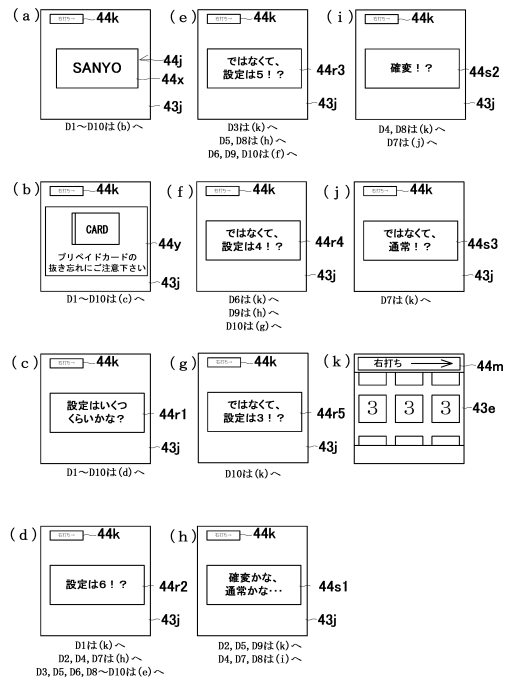
【図 139】

【Fig. 139】



【図 140】

【Fig. 140】



10

20

【図 1 4 1】

【Fig. 141】

特2大当たりエンディング演出用テーブル														
当り 種別	変動 回数	設定	ED 時間 (秒)	特2大当たりエンディング演出パターン										
8R 確変 (非明示) (大当たり 図柄カウ ンタC2: 35~※) ※	前半 (1~ 50回)	1~6	5	44y カード										
	後半 (51~ 60回)	6	20	44y 44r1 44r2 44s1 カード 設定 6!? 確・通										E1
		1~6	20	44y 44r1 44r2 44r3 カード 設定 6!? 5!?										E2
	後半 (61~ 70回)	6	25	44y 44r1 44r2 44s1 44s2 カード 設定 6!? 確・通 確変!?										E3
		5	25	44y 44r1 44r2 44r3 44s1 カード 設定 6!? 5!? 確・通										E4
	1~4	25	44y 44r1 44r2 44r3 44r4 カード 設定 6!? 5!? 4!?										E5	
	後半 (71~ 80回)	6	30	44y 44r1 44r2 44s1 44s2 44n1 カード 設定 6!? 確・通 確変!? 特典1										E6
		5	30	44y 44r1 44r2 44r3 44s1 44s2 カード 設定 6!? 5!? 確・通 確変!? 特典1										E7
		4	30	44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44s1 カード 設定 6!? 5!? 4!? 確・通										E8
		1~3	30	44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44r5 カード 設定 6!? 5!? 4!? 3!?										E9
		6	35	44y 44r1 44r2 44s1 44s2 44n1 44n2 カード 設定 6!? 確・通 確変!? 特典1 特典2										E10
		5	35	44y 44r1 44r2 44r3 44s1 44s2 44n1 カード 設定 6!? 5!? 確・通 確変!? 特典1										E11
	後半 (81~ 100回)	4	35	44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44s1 44s2 カード 設定 6!? 5!? 4!? 確・通 確変!?										E12
		3	35	44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44r5 44s1 カード 設定 6!? 5!? 4!? 3!? 確・通										E13
		1~2	35	44y 44r1 44r2 44r3 44r4 44r5 44r6 カード 設定 6!? 5!? 4!? 3!? 2!?										E14

※ 大当たり図柄カウンタC2:20~34は、図134と同じ

【図 1 4 2】

【Fig. 142】

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP 時間 (秒)	OP 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
低確率	高確率								
150 450	50～ 57. 350～ 357	0～9	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R (V確)	3	2	35	100
		10～49	第2記号 (第2大 当たり)	1. 3 5. 9	8R (V確)	3	2	25	100
		50～99	第1記号 (第1大 当たり)	2. 4 6. 8	8R通常	6	2	25	100

30

40

50

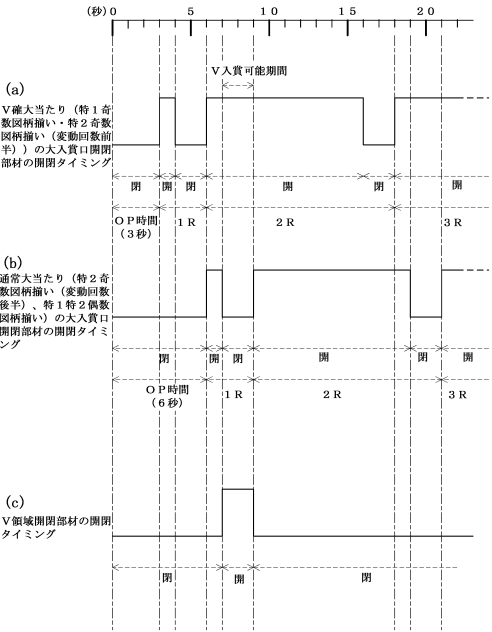
【図 1 4 3】

【Fig. 143】

特図2大当たり抽選用テーブル											
大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3 図柄	当り 種別	変動回数	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続 & サボート 回数	
低確率	高確率										
150 450	50～ 57、 350～ 357	0～19	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R V確	前半 (1～30回)	3	2	5	100	
						前半 (31～50回)	3	2	5		
						後半 (51～60回)	6	2	30		
					16R 通常	後半 (61～70回)	6	2	35		
						後半 (71～80回)	6	2	40		
						後半 (81～100回)	6	2	45		
	20～49	第2記号 (第2大 当たり)	1. 3 5. 9	8R V確	前半 (1～30回)	3	2	5	100		
					前半 (31～50回)	3	2	5			
					後半 (51～60回)	6	2	20			
				8R 通常	後半 (61～70回)	6	2	25			
					後半 (71～80回)	6	2	30			
					後半 (81～100回)	6	2	35			
	50～99	第1記号 (第1大 当たり)	2. 4 6. 8	8R 通常	前半 (1～30回)	6	2	5	0		
					前半 (31～50回)	6	2	5			
					後半 (51～60回)	6	2	20			
					後半 (61～70回)	6	2	25			
					後半 (71～80回)	6	2	30			
					後半 (81～100回)	6	2	35			

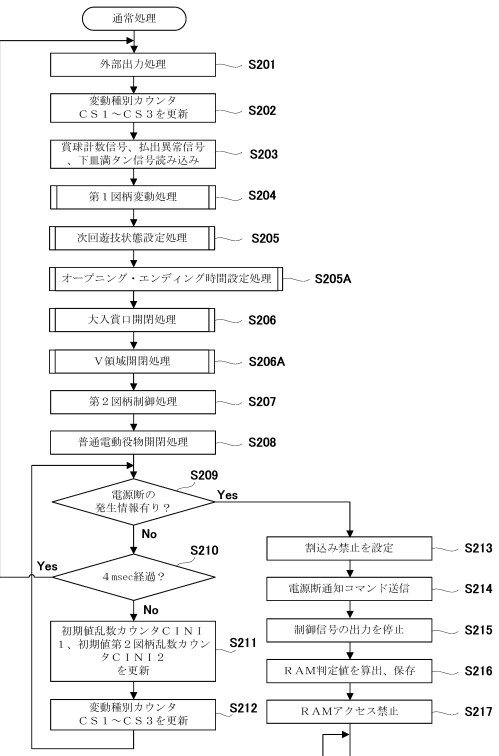
【図 1 4 4】

【Fig. 144】



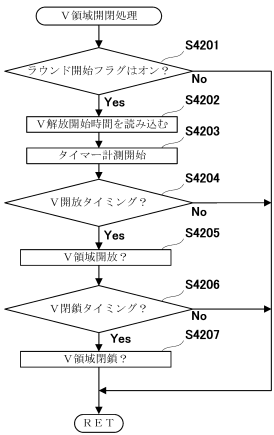
【図 1 4 5】

【Fig. 145】



【図 1 4 6】

【Fig. 146】



10

20

30

40

50

【図 1 4 7】

【Fig. 147】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル(低確率通常遊技状態)

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
低確率	高確率								
150 450	50～ 57. 350～ 357	0～9	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R通常	6	2	35	100 ※
		10～49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 9	8R通常	6	2	25	100 ※
		50～99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	8R通常	6	2	25	100 ※

※ 特1の10回転目で確変の権利を取得

(b) 特図1大当たり抽選用テーブル(低確率サポート遊技状態)

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3 図柄	当り 種別	変動 回数 (特1)	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
低確率	高確率									
150 450	50～ 57 350～ 357	0～9	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R 通常	1～10	6	2	5	100 ※
						11～	6	2	35	
		10～49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 9	8R 通常	1～10	6	2	5	100 ※
						11～	6	2	25	
		50～99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	8R 通常	1～10	6	2	5	100 ※
						11～	6	2	25	

※ 特1の10回転目で確変の権利を取得

【図 1 4 9】

【Fig. 149】

特図2大当たり抽選用テーブル(高確率遊技状態)

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3 図柄	当り 種別	変動回数 (特2)	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
高確率									
50～57. 350～357	0～19	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R V確	1～50	3	2	5	100
					51～100	3	2	30	
	20～49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 9	8R V確	1～50	3	2	5	100
					51～100	3	2	20	
	50～99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	8R 通常	1～50	6	2	5	100
					51～100	6	2	20	

【図 1 4 8】

【Fig. 148】

特図2大当たり抽選用テーブル(低確率サポート遊技状態)

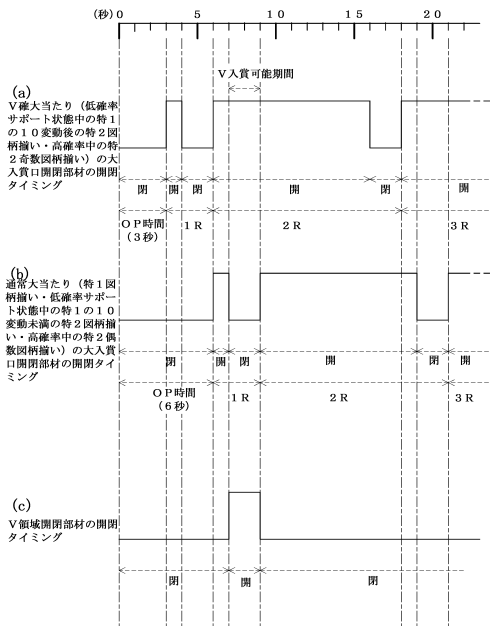
大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3 図柄	当り 種別	変動回数		OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続 & サポート 回数
					特1	特2				
低確率										
150 450	0～19	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R V確	10	1～ 40	3	2	5	100
						41～ 90	3	2	30	
				16R 通常	1～ 9	1～ 99	6	2	30	
	20～49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 9	8R V確	10	1～ 40	3	2	5	100
						41～ 90	3	2	20	
				8R 通常	1～ 9	1～ 99	6	2	20	
50～99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	8R V確	10	1～ 40	3	2	5	100	
					41～ 90	3	2	20		
			8R 通常	1～ 9	1～ 99	6	2	20		

10

20

【図 1 5 0】

【Fig. 150】



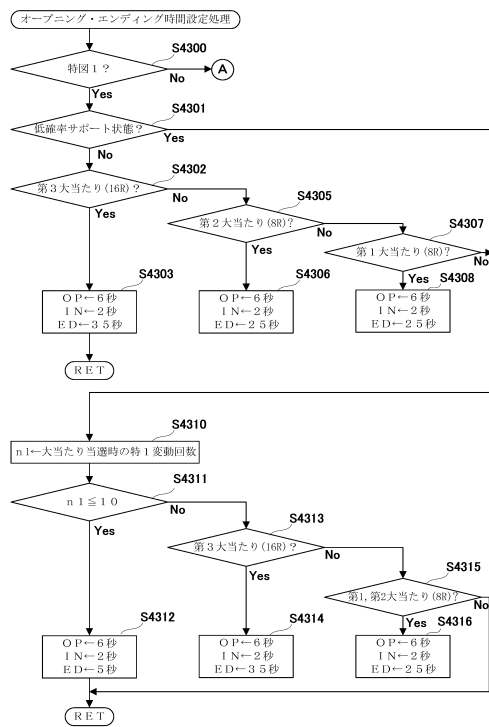
30

40

50

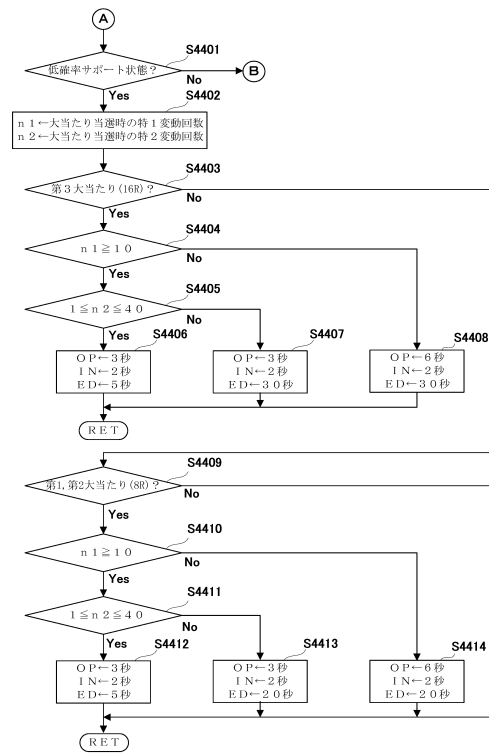
【図 151】

【Fig. 151】



【図 152】

【Fig. 152】

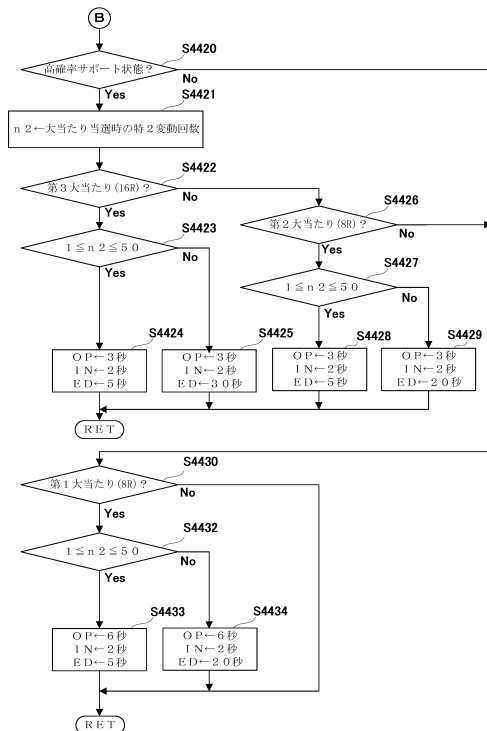


10

20

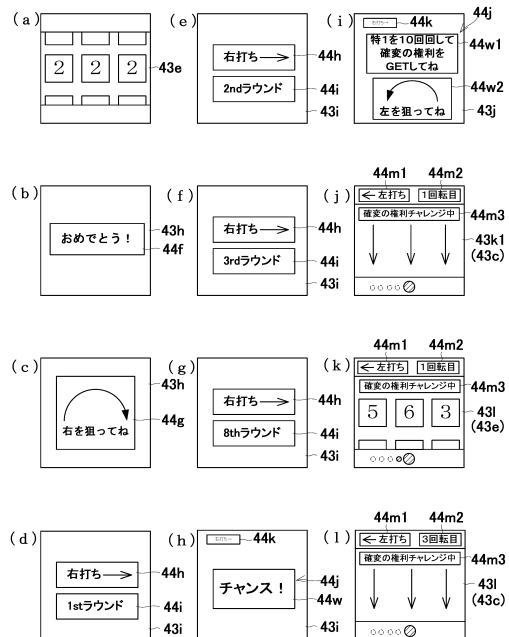
【図 153】

【Fig. 153】



【図 154】

【Fig. 154】



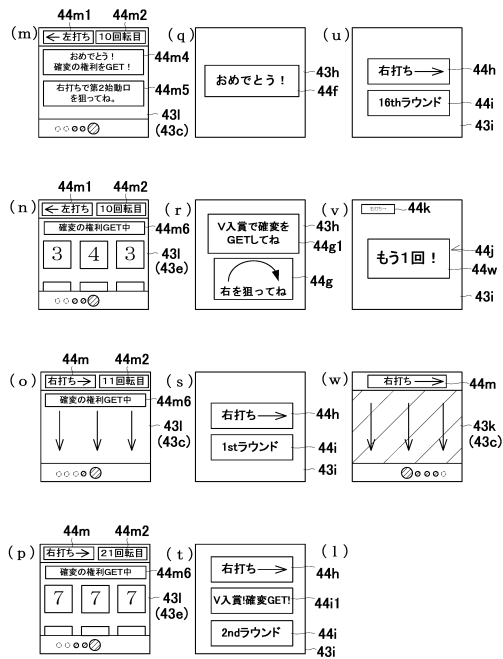
30

40

50

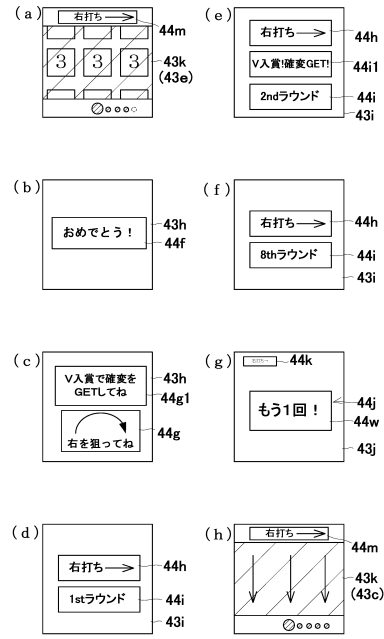
【図 155】

【Fig. 155】



【図 156】

【Fig. 156】

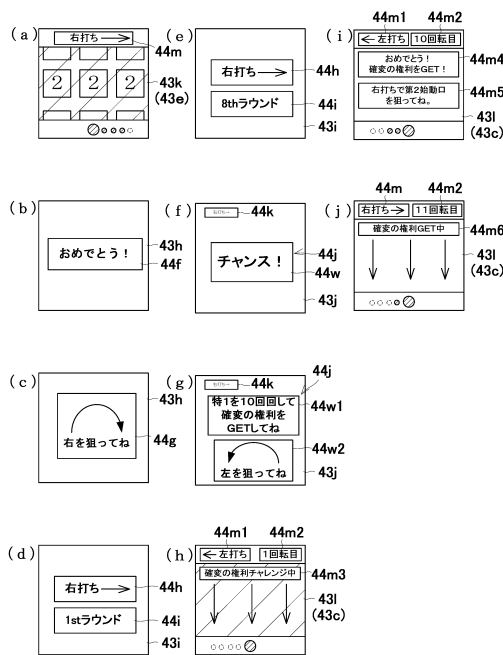


10

20

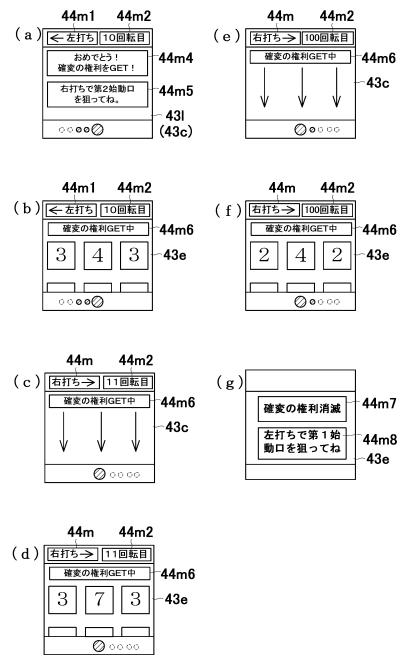
【図 157】

【Fig. 157】



【図 158】

【Fig. 158】



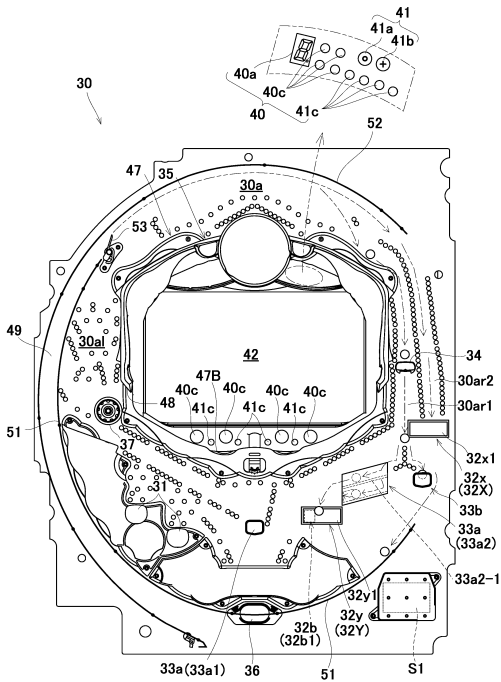
30

40

50

【図 1 5 9】

【Fig. 159】



【図 1 6 0】

【Fig. 160】

特図1大当たり抽選用テーブル							
大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)
低確率	高確率						確変継続 &サポート 回数
150 450	0~9	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R確変	5	1	35 (小当たり RUSH付)
	10~49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 9	8R確変	5	1	25 100
	50~99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	8R通常	5	1	25 100

【図 1 6 1】

【Fig. 161】

特図2大当たり抽選用テーブル							
大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり 種別	変動回数 (特2)	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)
高確率							ED 時間 (秒)
50~57, 350~357	0~19	第3記号 (第3大 当たり)	7	16R 確変	1~50	5	1
					51~100	10	2
	20~49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 9	8R 確変	1~50	5	1
					51~100	10	2
	50~99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	8R 通常	1~50	5	1
					51~100	10	2
0~139, 160~439, 460~579		第4記号 (小当り)	所定 図柄	小当り	1~50	6	4
					51~100	1	1

【図 1 6 2】

【Fig. 162】

特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル			
遊技状態	抽選結果	変動回数 (特2)	特図2変動パターン(変動時間[秒])
通常	第1~第3 大当たり		超長変動(600秒)
	小当たり		超長変動(600秒)
	外れ		超長変動(600秒)
高確率 非サポート 高確率 サポート 低確率 サポート	第1~第3 大当たり	1~50	短変動(5秒)
		51~	長変動(30, 60, 120秒)
	小当たり	1~50	短変動(5秒)
		51~	短変動(5秒)
	外れ	1~50	短変動(5秒)
		51~	長変動(30, 60, 100秒)

10

20

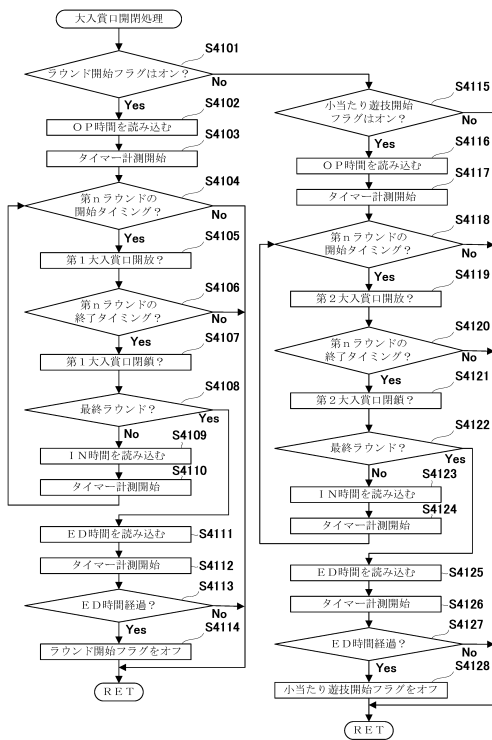
30

40

50

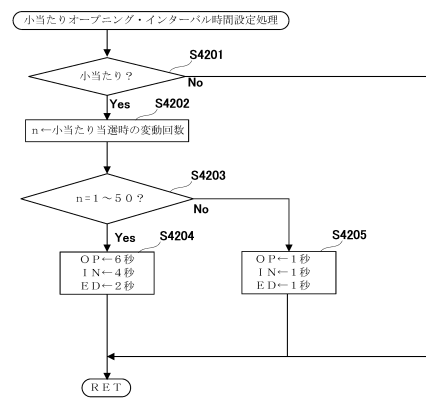
【図 1 6 3】

【Fig. 163】



【図 1 6 4】

【Fig. 164】

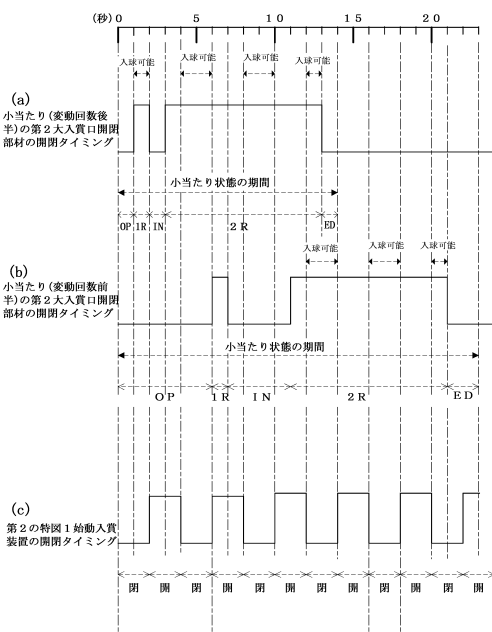


10

20

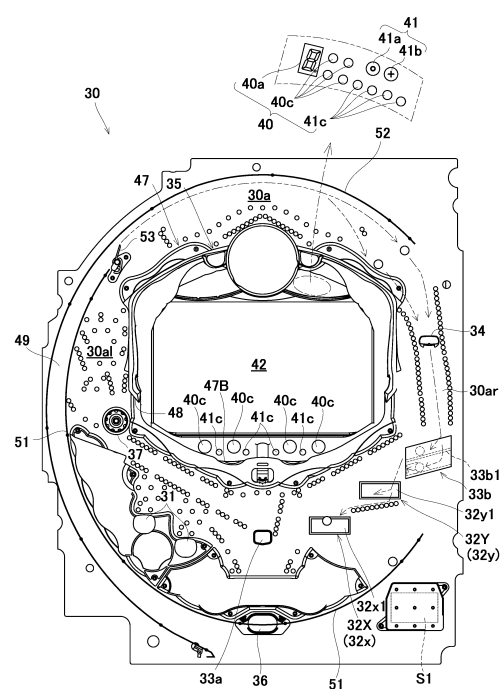
【図 1 6 5】

【Fig. 165】



【図 1 6 6】

【Fig. 166】



30

40

50

【図 1 6 7】

【Fig. 167】

特図1大当たり抽選用テーブル									
大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続
低確率	高確率								
150 450	0～9	第3記号 (第3大 当たり)	1. 2 3. 4 5. 6 7. 8 9	16R確変	5	1	35	次回まで	
	10～49	第2記号 (第2大 当たり)		8R確変	5	1	25	次回まで	
	50～99	第1記号 (第1大 当たり)		8R通常	5	1	25	0	

【図 1 6 8】

【Fig. 168】

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3 図柄	当り 種別	変動回数 (特2)	OP 時間 (秒)	IN 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	確変継続
高確率									
50~57, 350~357	0~5	第3記号 (第3大 当たり)		16R 確変	1~50 51~100	5 10	1 2	5 30	次回まで
	6~19	第4記号 (第4大 当たり)		8R 確変	1~50 51~100	5 10	1 2	5 30	次回まで
	20~49	第2記号 (第2大 当たり)	1, 2 3, 4 5, 6 7, 8 9	8R 確変	1~50 51~100	5 10	1 2	5 20	次回まで
	50~99	第1記号 (第1大 当たり)		8R 通常	1~50 51~100	5 10	1 2	5 20	0
0~139, 160~439, 460~579		第4記号 (小当り)	所定 図柄	小当り	図216参照				

【図 1 6 9】

【Fig. 169】

(a) 特図2の16R確変(第3大当たり)、8R確変(第4大当たり)後に発生する小当たり用の特定期間(OP、EN時間)設定用テーブル

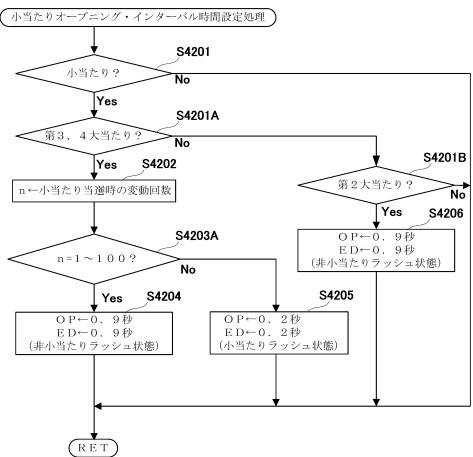
変動回数	OP時間(秒)	ED時間(秒)	開放時間(秒)	状態
1~100	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態
101~	0.2	0.2	1.6	小当たりラッシュ状態

(b) 特図2の8R確変(第2大当たり)後に発生する小当たり用の特定期間(OP、EN時間)設定用テーブル

変動回数	OP時間(秒)	ED時間(秒)	開放時間(秒)	状態
1~100	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態
101~	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態

【図 1 7 0】

【Fig. 170】



10

20

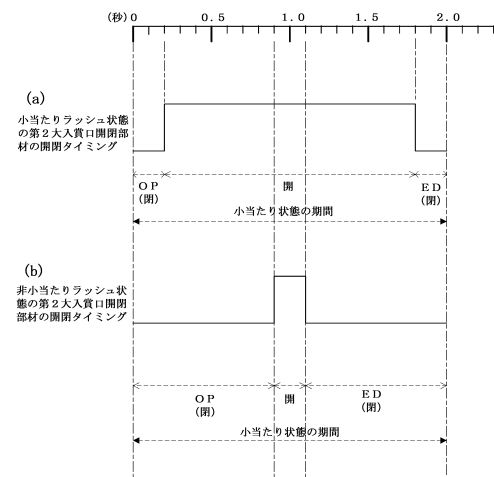
30

40

50

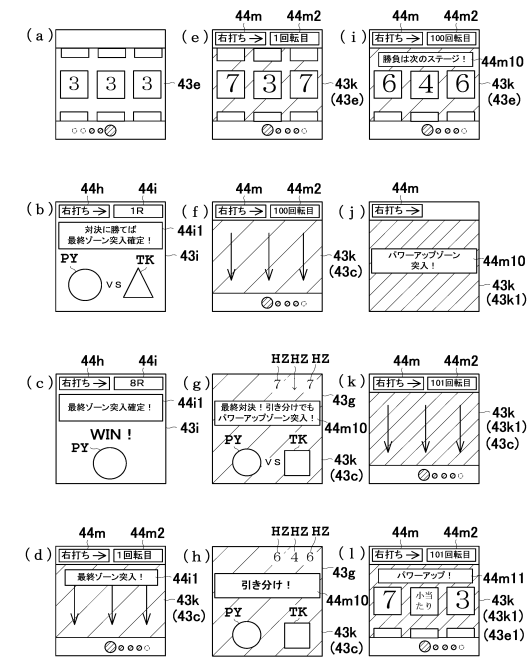
【図 1 7 1】

【Fig. 171】



【図 1 7 2】

【Fig. 172】

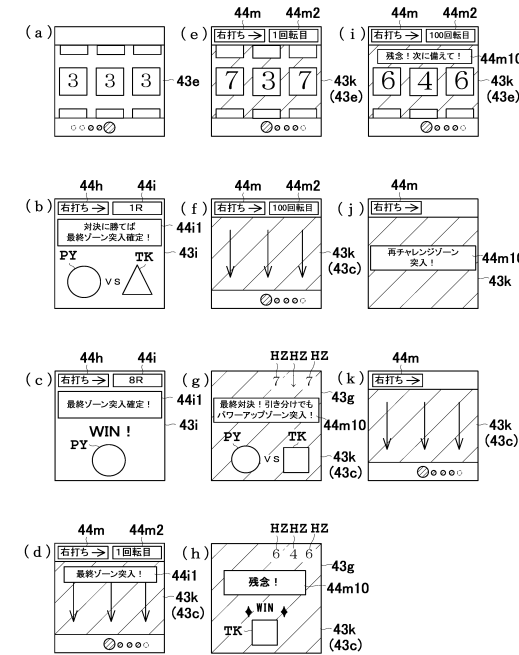


10

20

【図 1 7 3】

【Fig. 173】



【図 1 7 4】

【Fig. 174】

(a)特図2の16R確変(第3大当たり), 8R確変(第4大当たり)後に発生する小当たり用の特定期間(OP, EN時間)設定用テーブル

変動回数	OP時間(秒)	ED時間(秒)	開放時間(秒)	状態
1~100	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態
101~200	0.2	0.2	1.6	小当たりラッシュ状態
201~300	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態
301~400	0.2	0.2	1.6	小当たりラッシュ状態

30

(b)特図2の8R確変(第2大当たり)後に発生する小当たり用の特定期間(OP, EN時間)設定用テーブル

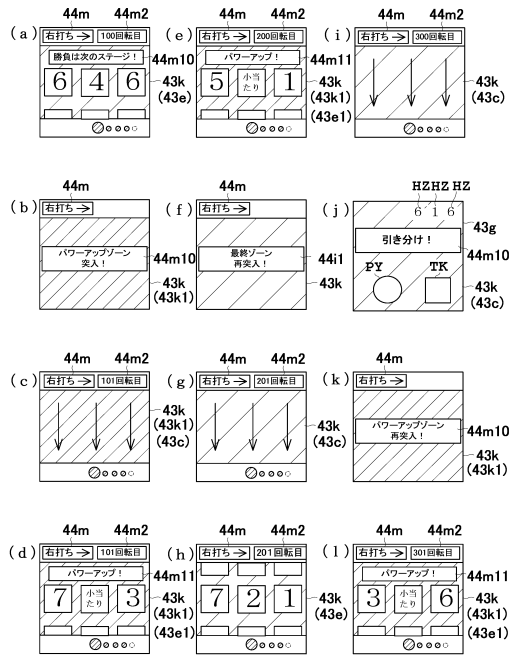
変動回数	OP時間(秒)	ED時間(秒)	開放時間(秒)	状態
1~100	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態
101~200	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態
201~300	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態
301~400	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態

40

50

【図 175】

【Fig. 175】



【図 176】

【Fig. 176】

(a)特図2の16R確変(第3大当たり)、8R確変(第4大当たり)後に発生する小当たり用の特定期間(OP、EN時間)設定用テーブル

変動回数	OP時間(秒)	ED時間(秒)	開放時間(秒)	状態
1~100	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態
101~200	0.3	0.3	1.4	第1小当たりラッシュ状態
201~300	0.2	0.2	1.6	第2小当たりラッシュ状態
301~400	0.1	0.1	1.8	第3小当たりラッシュ状態

(b)特図2の8R確変(第2大当たり)後に発生する小当たり用の特定期間(OP、EN時間)設定用テーブル

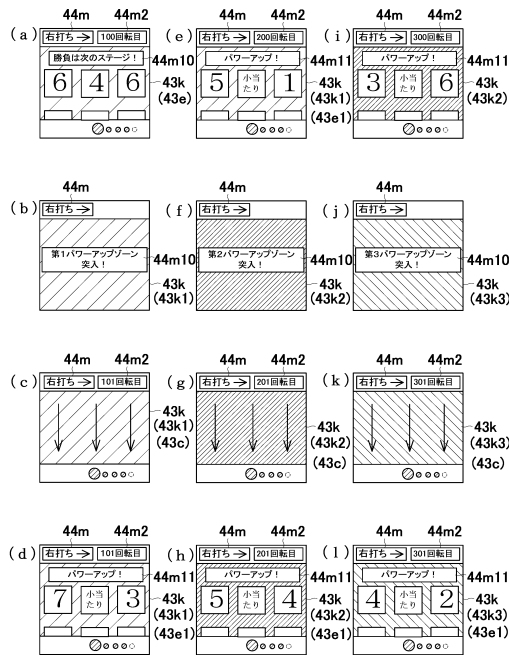
変動回数	OP時間(秒)	ED時間(秒)	開放時間(秒)	状態
1~100	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態
101~200	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態
201~300	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態
301~400	0.9	0.9	0.2	非小当たりラッシュ状態

10

20

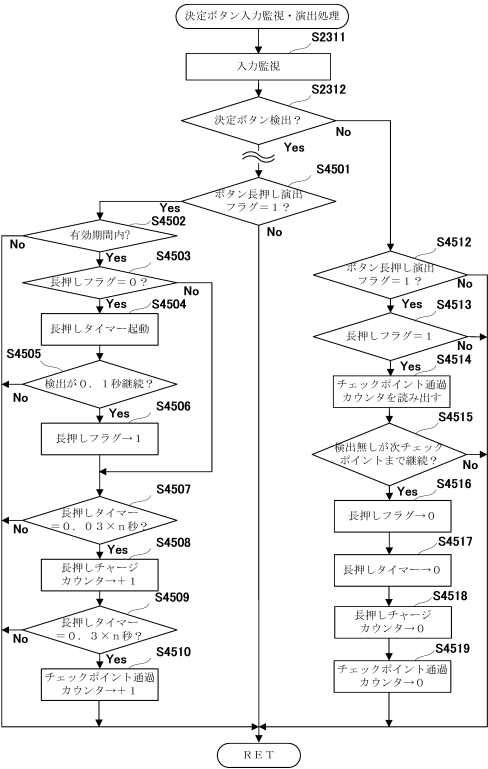
【図 177】

【Fig. 177】



【図 178】

【Fig. 178】



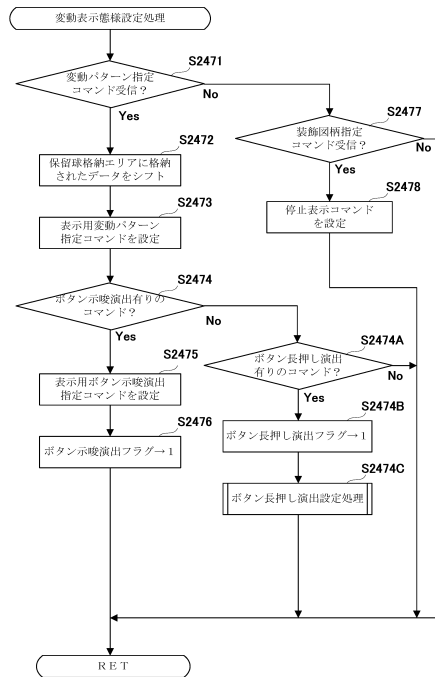
30

40

50

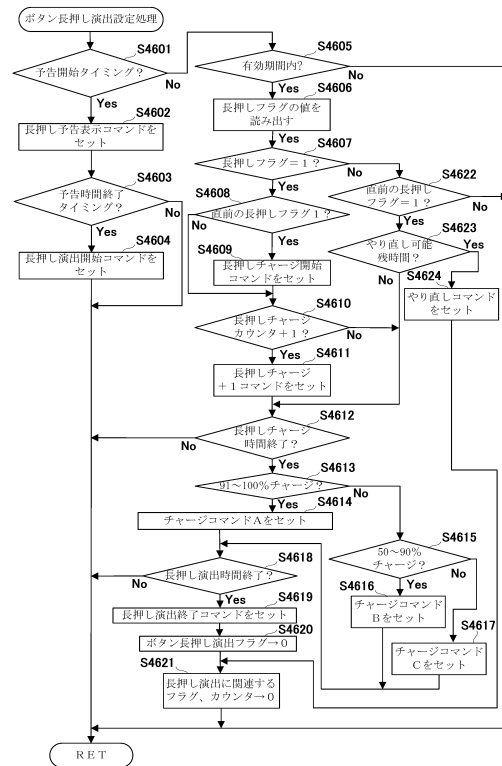
【図 179】

【Fig. 179】



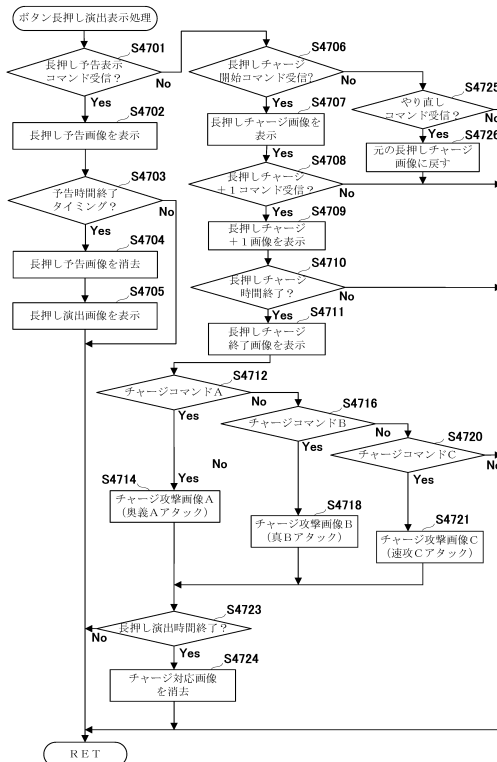
【図 180】

【Fig. 180】



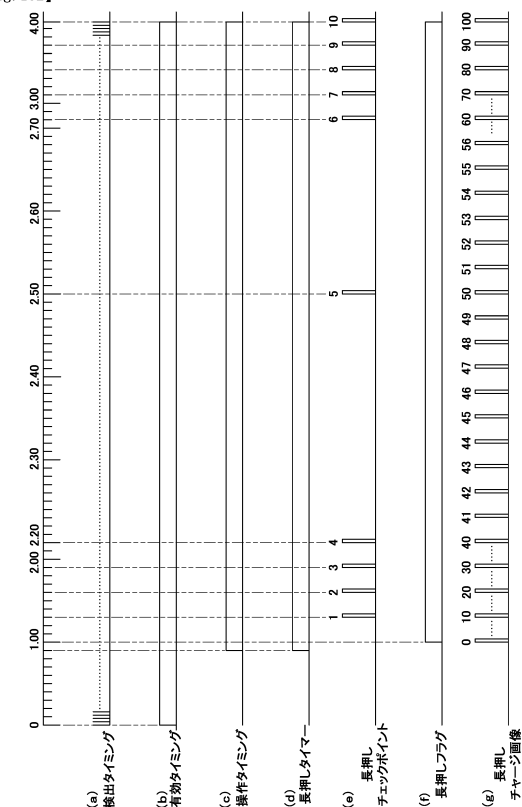
【図 181】

【Fig. 181】



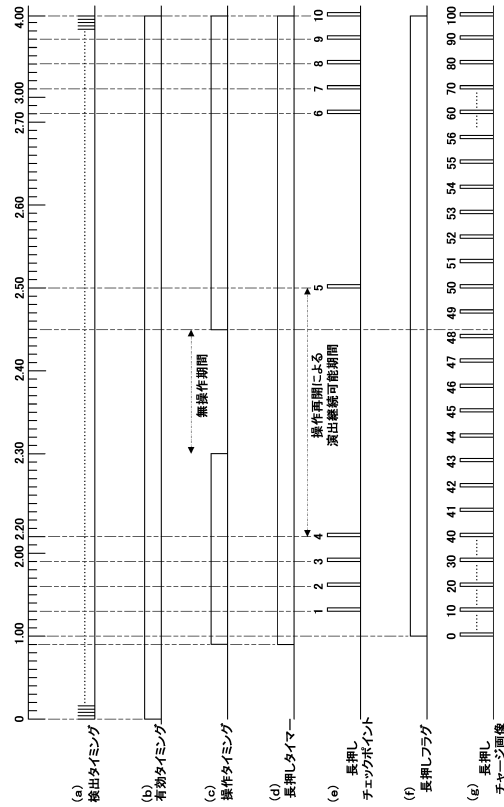
【図 182】

【Fig. 182】



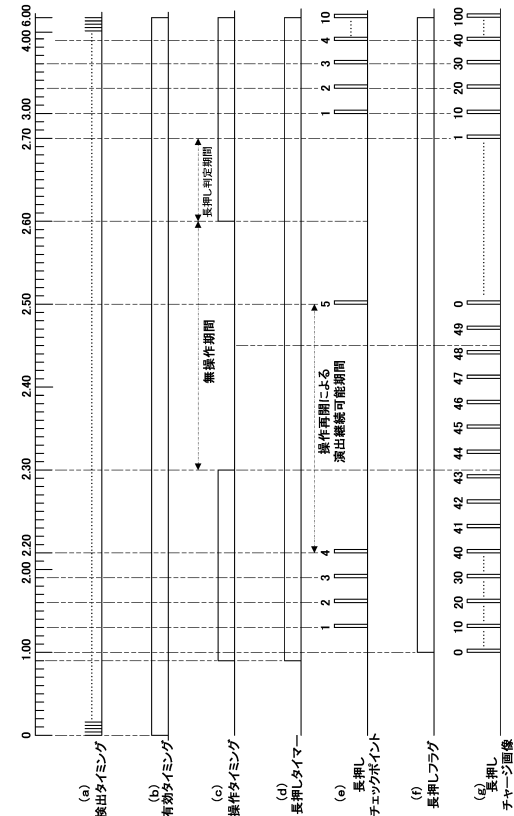
【図 183】

【Fig. 183】



【図 184】

【Fig. 184】

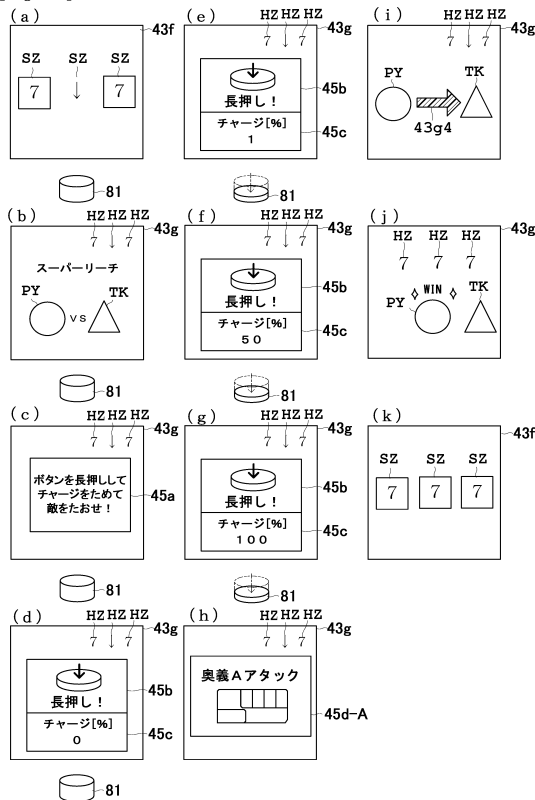


10

20

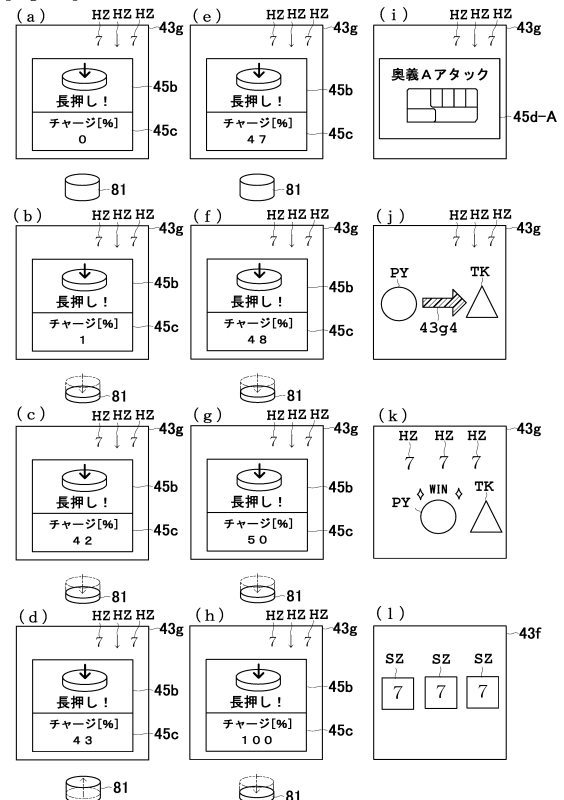
【図 185】

【Fig. 185】



【図 186】

【Fig. 186】



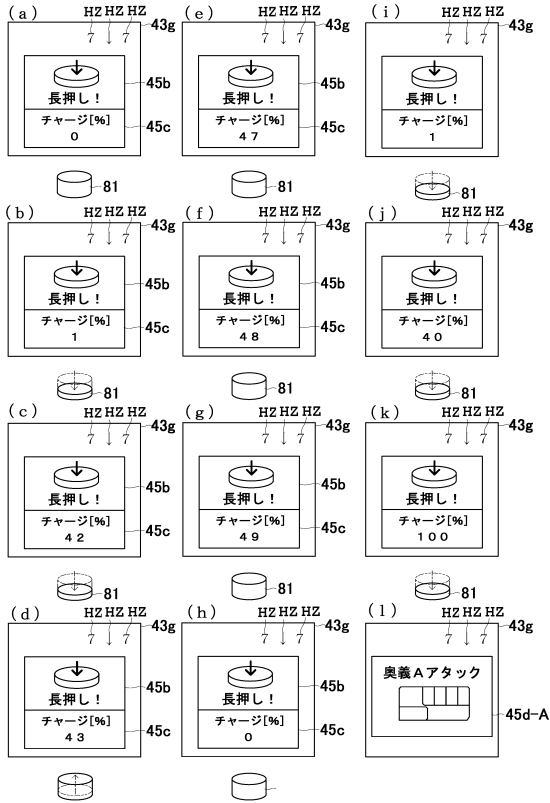
30

40

50

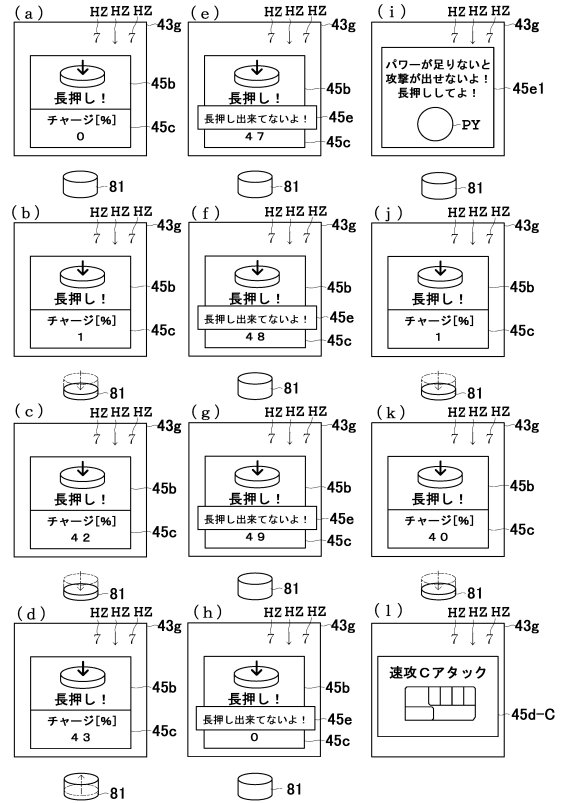
【図 187】

【Fig. 187】



【図 188】

【Fig. 188】

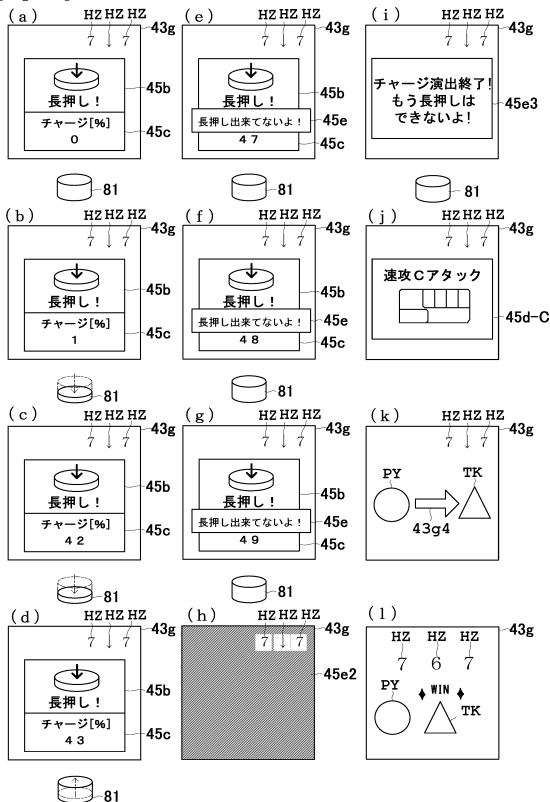


10

20

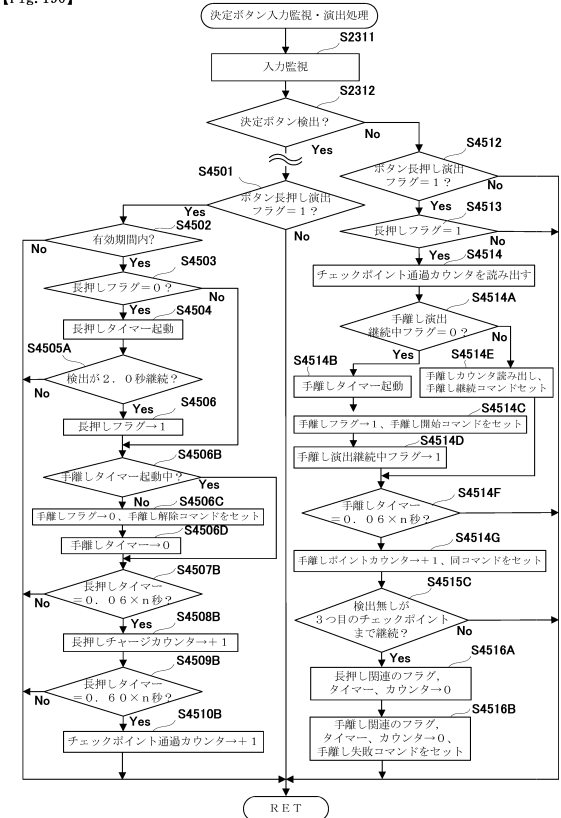
【図 189】

【Fig. 189】



【図 190】

【Fig. 190】



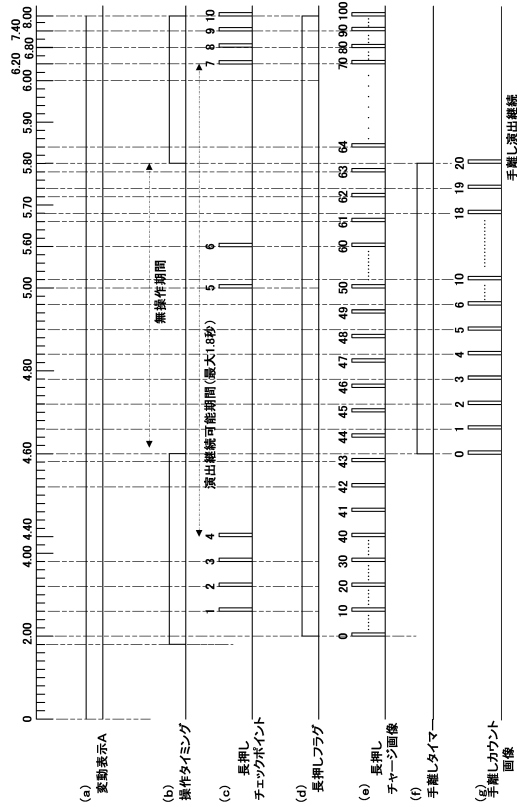
30

40

50

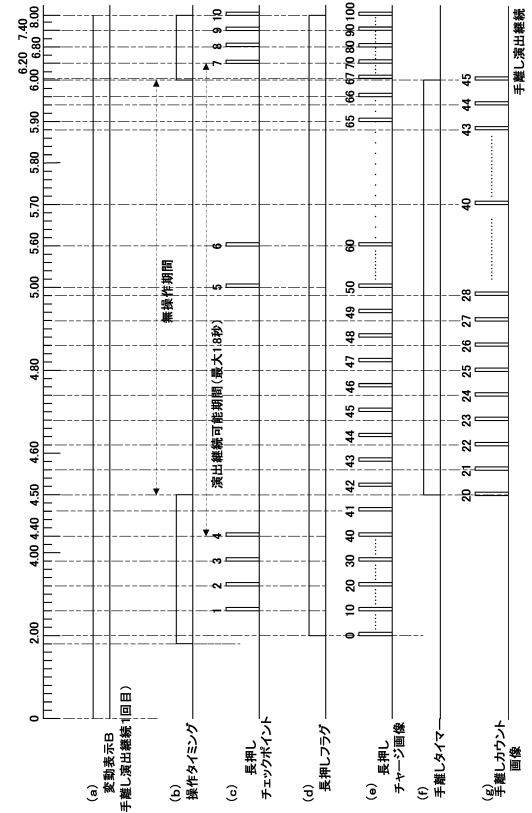
【図 195】

【Fig. 195】



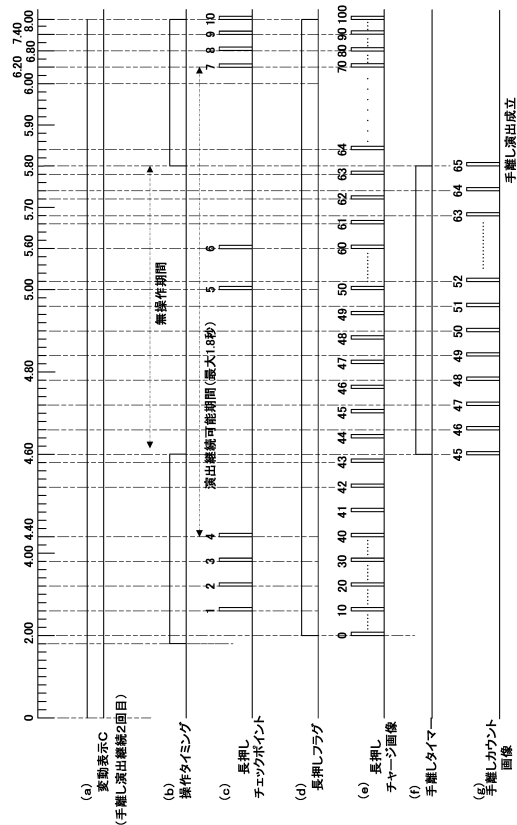
【図 196】

【Fig. 196】



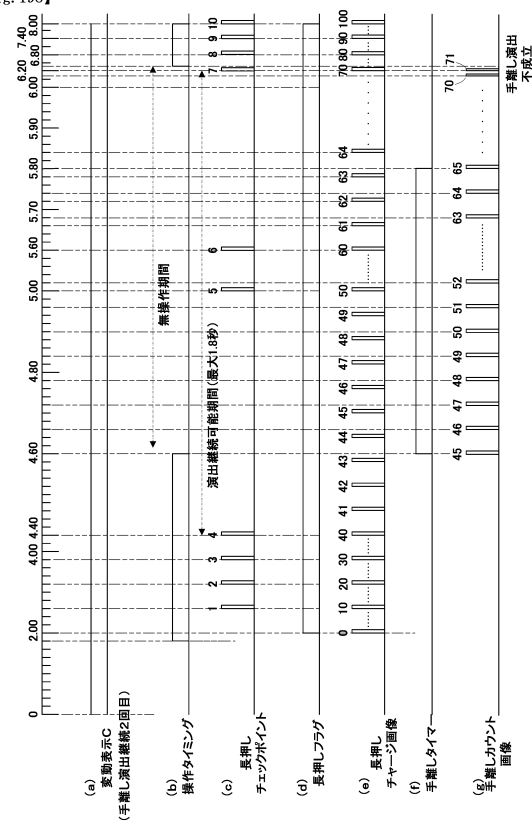
【図 197】

【Fig. 197】



【図 198】

【Fig. 198】



10

20

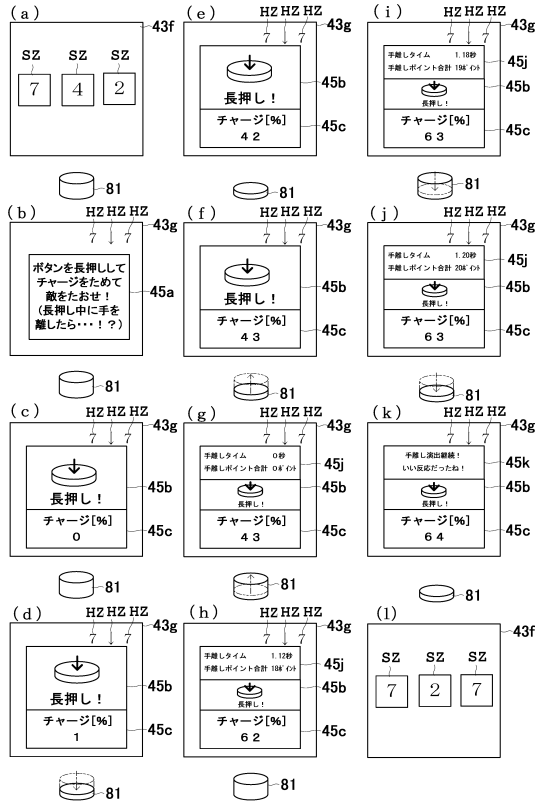
30

40

50

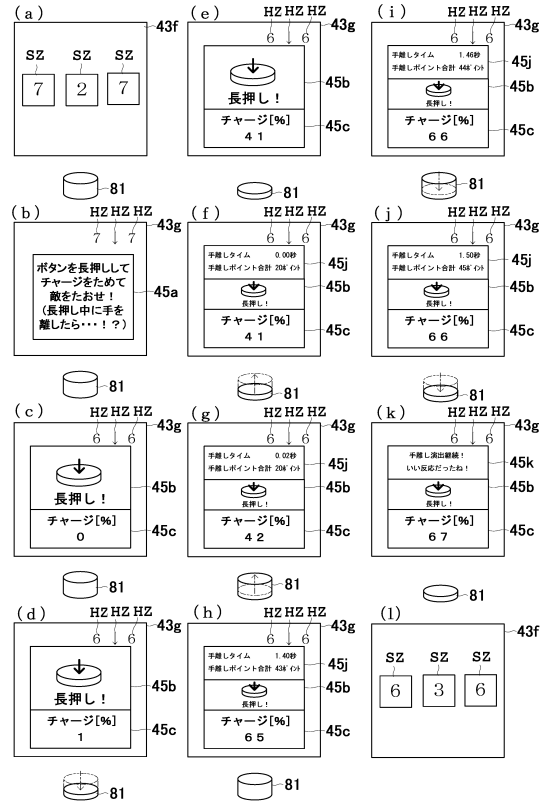
【図 199】

【Fig. 199】



【図 200】

【Fig. 200】

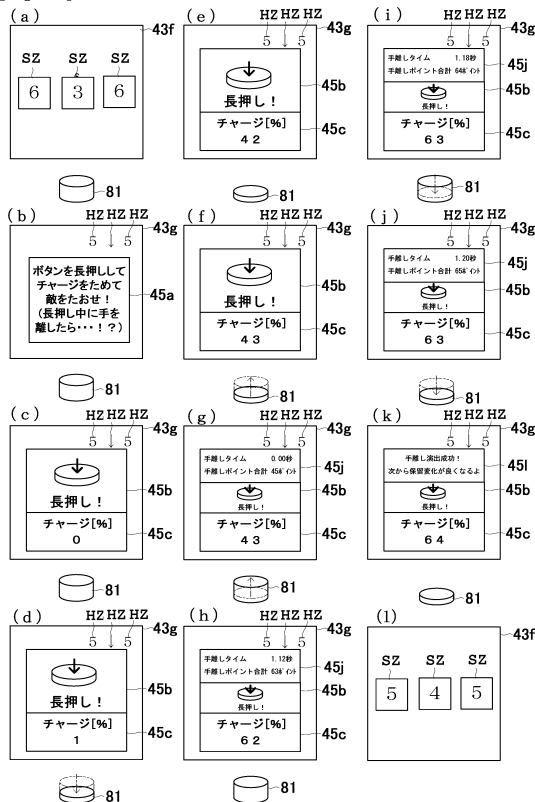


10

20

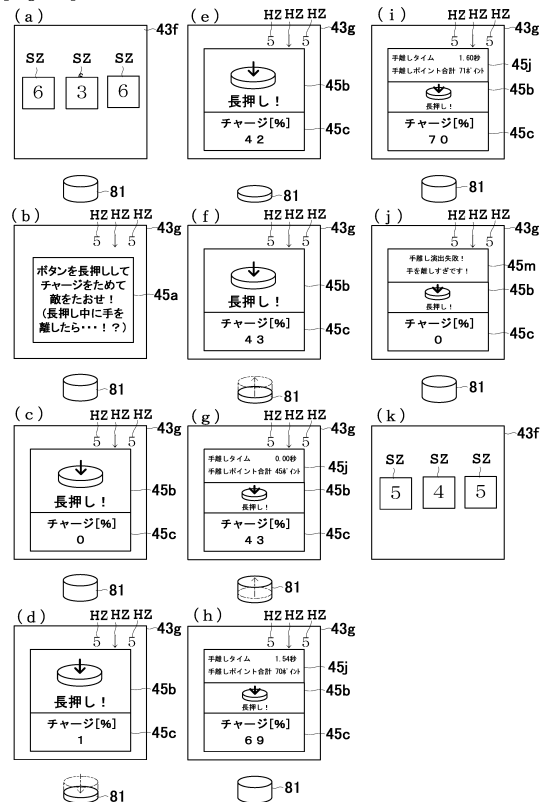
【図 201】

【Fig. 201】



【図 202】

【Fig. 202】



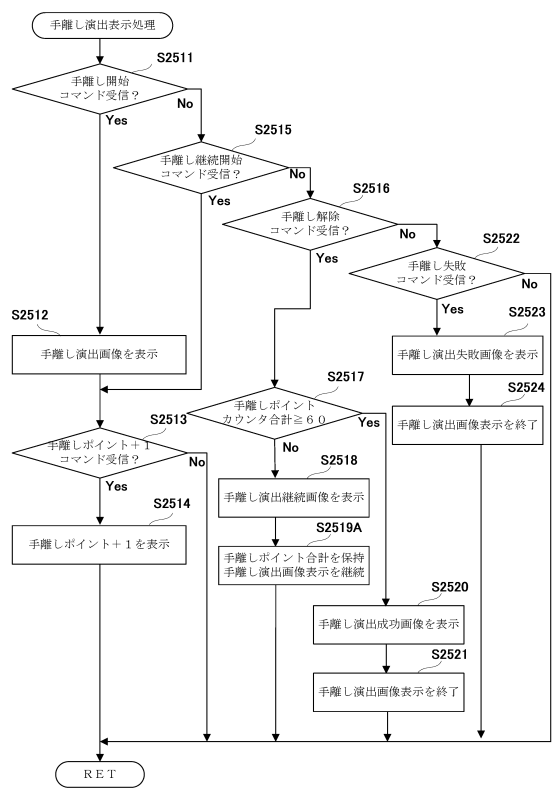
30

40

50

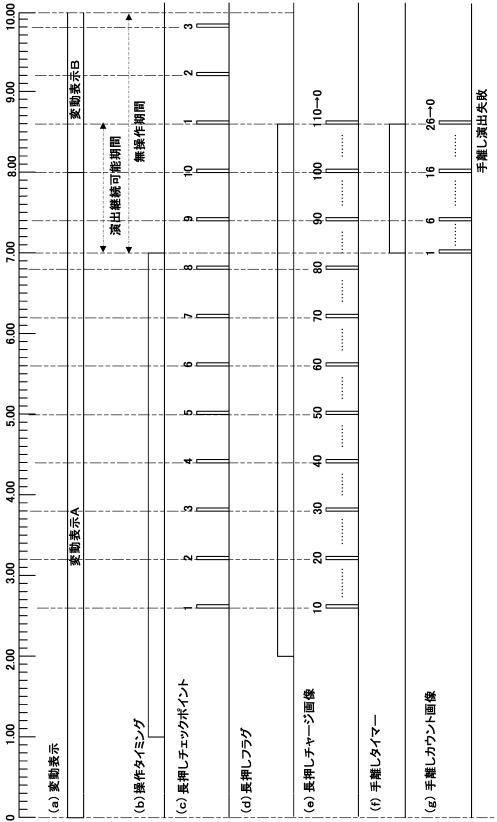
【図 203】

【Fig. 203】



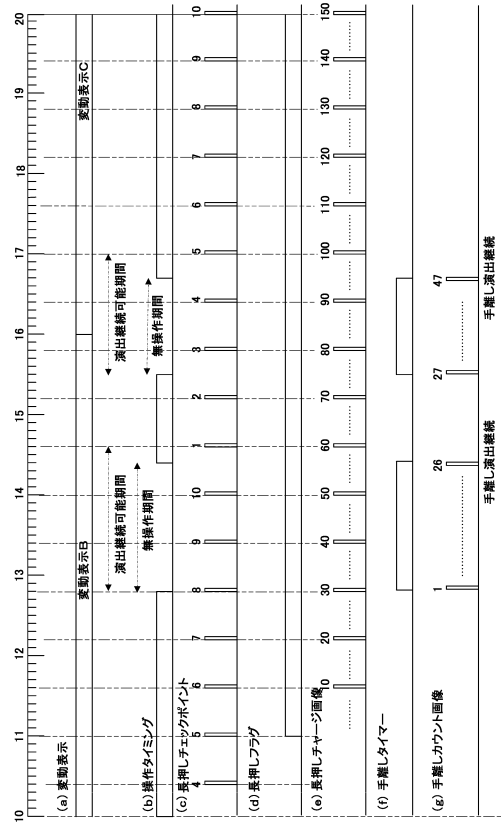
【図 204】

【Fig. 204】



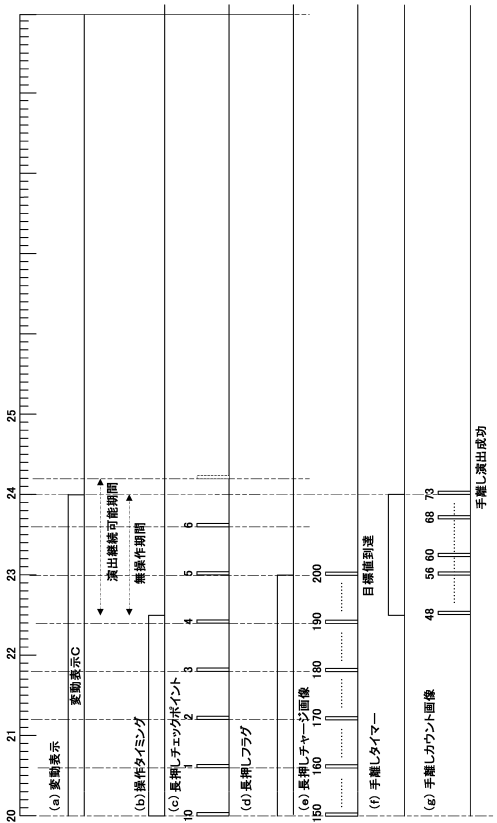
【図 205】

【Fig. 205】



【図 206】

【Fig. 206】



10

20

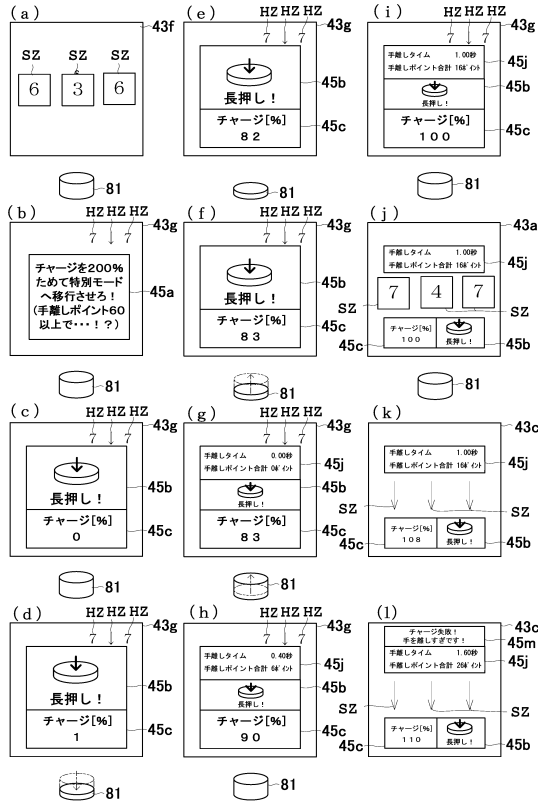
30

40

50

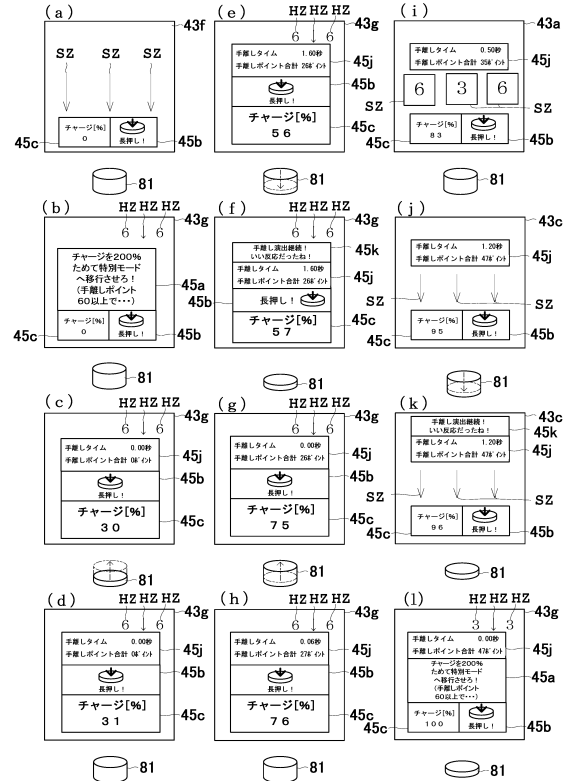
【図 207】

【Fig. 207】



【図 208】

【Fig. 208】

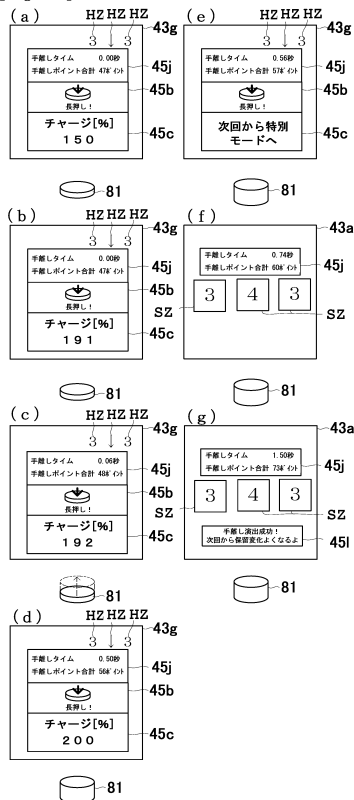


10

20

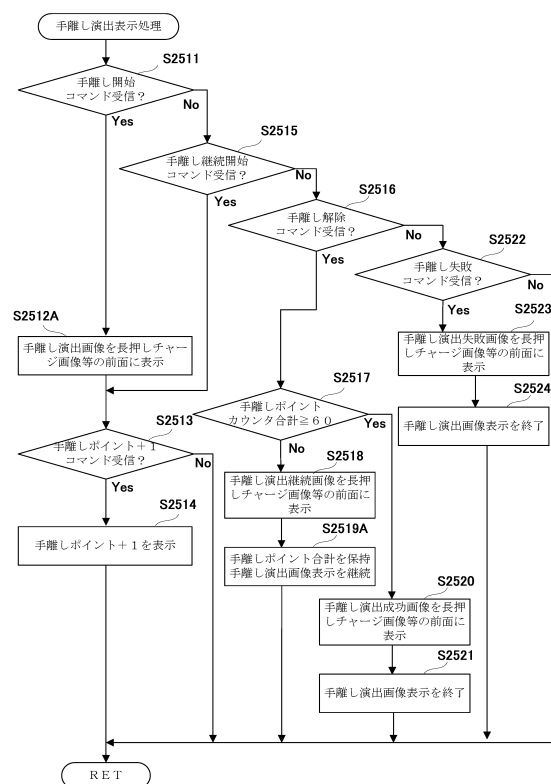
【図 209】

【Fig. 209】



【図 210】

【Fig. 210】



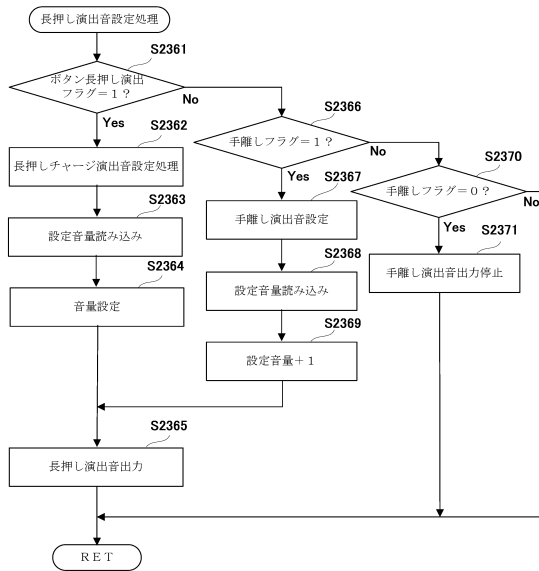
30

40

50

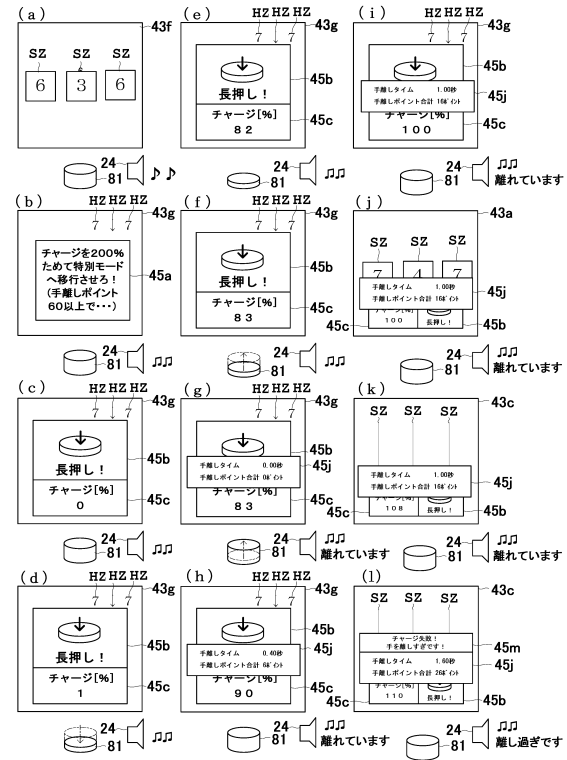
【図 2 1 1】

【Fig. 211】



【図 2 1 2】

【Fig. 212】

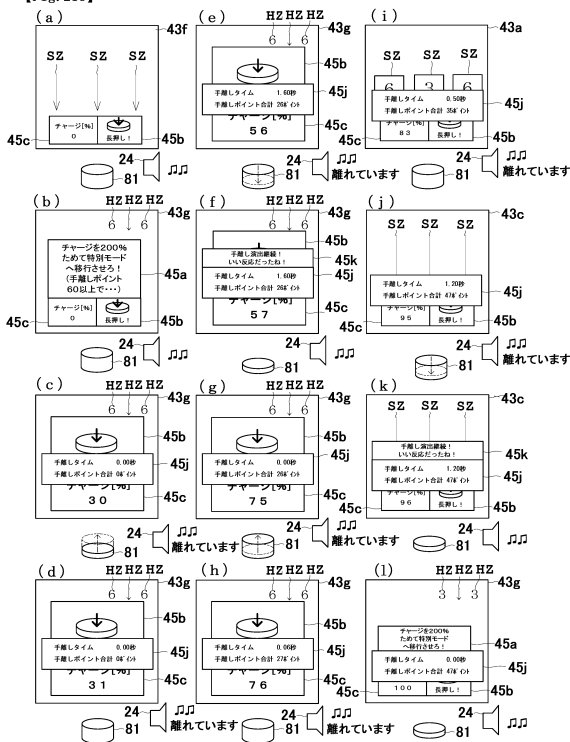


10

20

【図 2 1 3】

【Fig. 213】

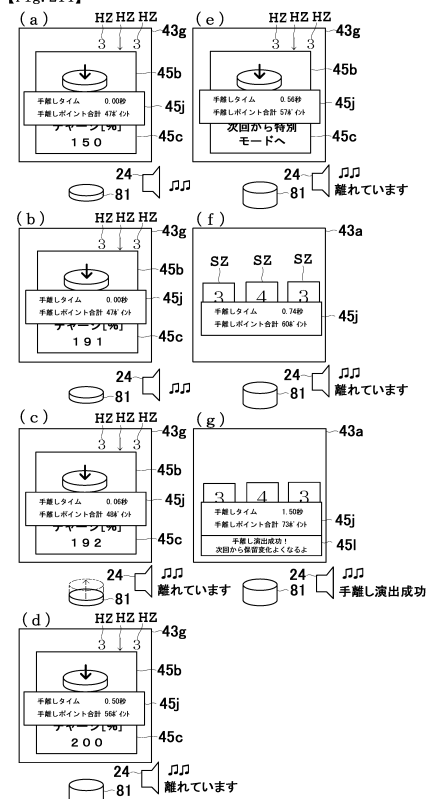


30

40

【図 2 1 4】

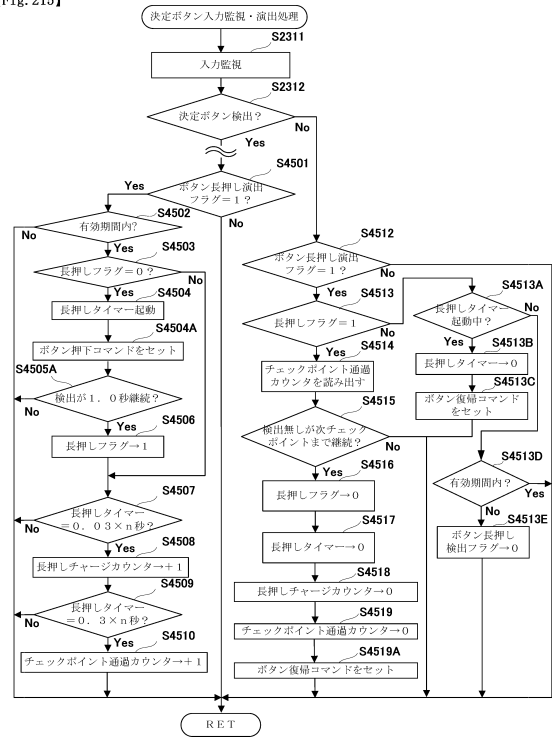
【Fig. 214】



50

【図 2 1 5】

【Fig. 215】



【図 2 1 6】

【Fig. 216】

チャージパターン抽選用テーブル

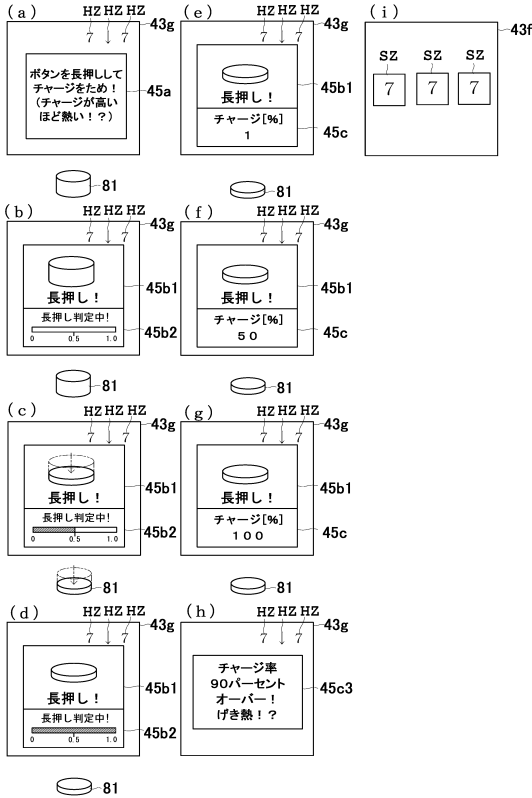
変動種別 カウンタ CS1 (0~198)	変動種別 カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	長押し演出 の有無 (有:○)	長押しチャージ合計値 (チャージパターン)
141~198	0~90	大当たりスーパリーチE(120秒)	○	90~100パーセント (チャージパターンA)
	91~110			80~89パーセント (チャージパターンB)
	111~120			70~79パーセント (チャージパターンC)
	121~240			—
171~198	0~99	外れスーパリーチE(100秒)	○	80~89パーセント (チャージパターンB)
	100~199			70~79パーセント (チャージパターンC)
	200~240			—

10

20

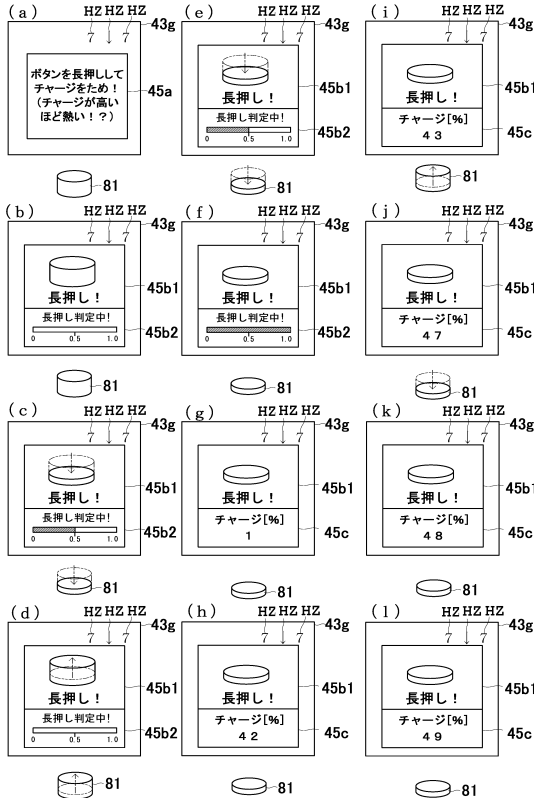
【図 2 1 7】

【Fig. 217】



【図 2 1 8】

【Fig. 218】



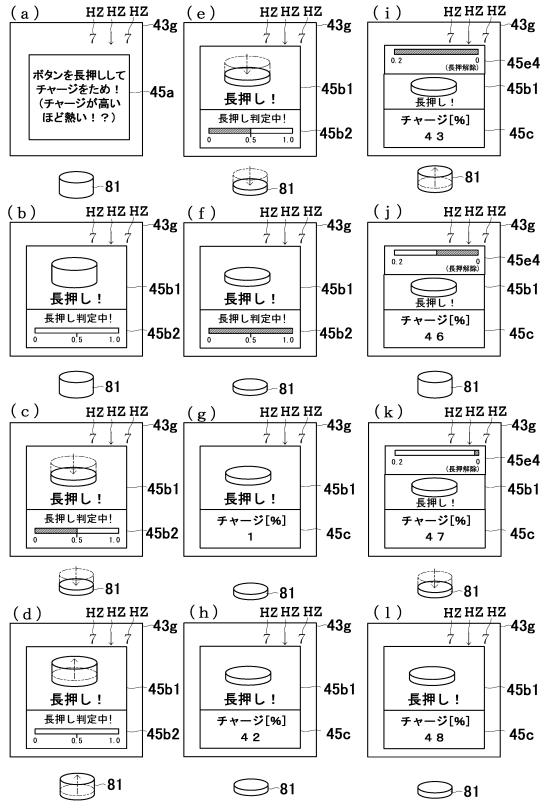
30

40

50

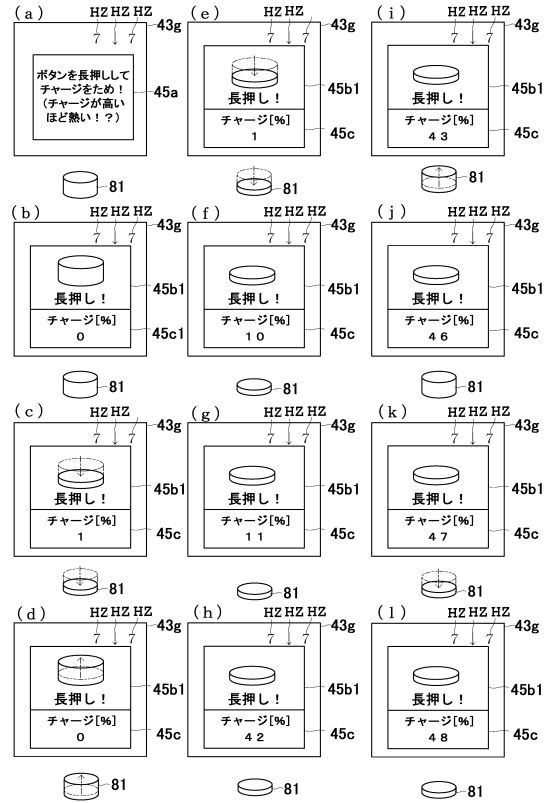
【図 219】

【Fig. 219】



【図 220】

【Fig. 220】

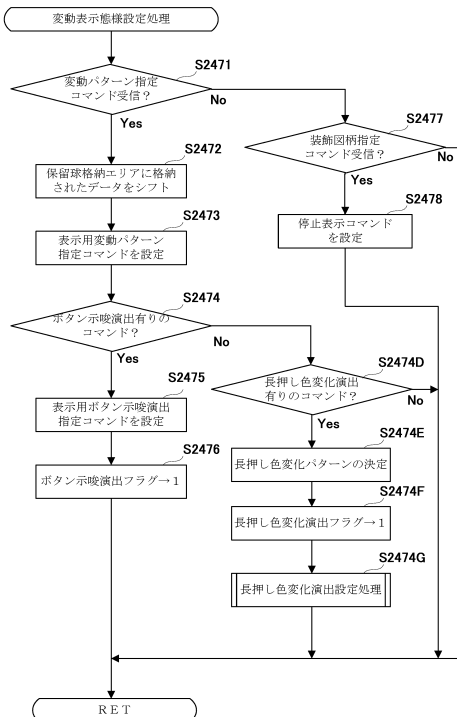


10

20

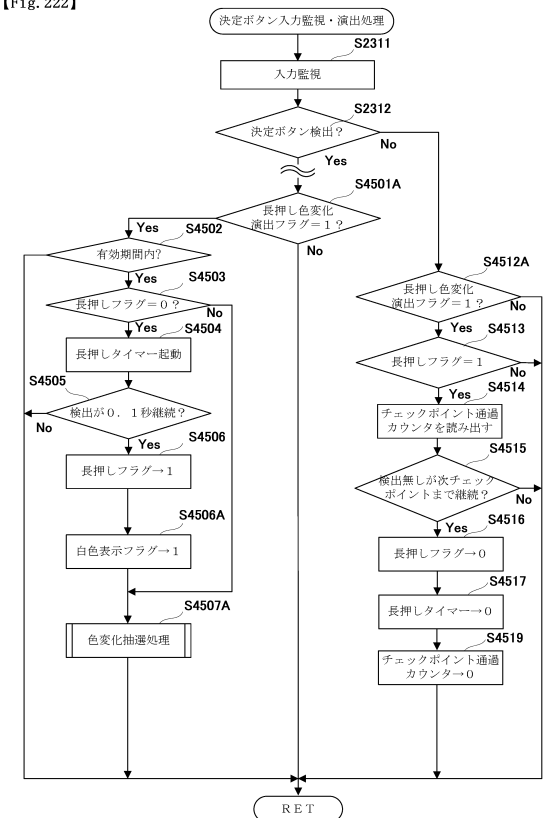
【図 221】

【Fig. 221】



【図 222】

【Fig. 222】



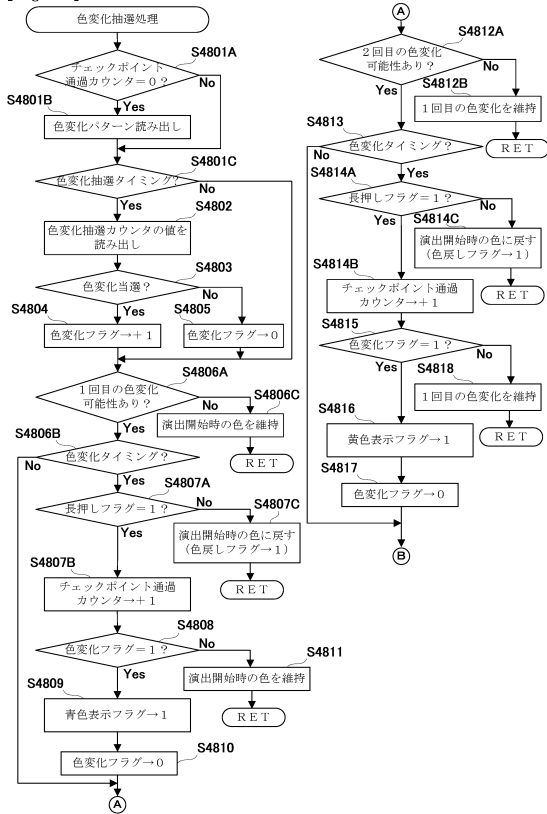
30

40

50

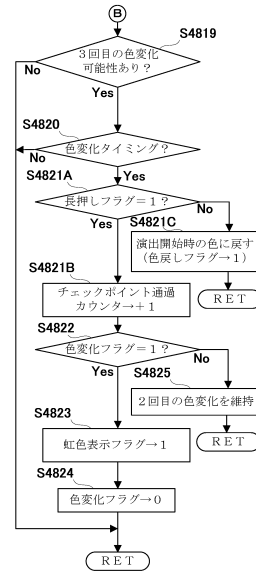
【図 2 2 3】

【Fig. 223】



【圖 2 2 4】

【Fig. 224】

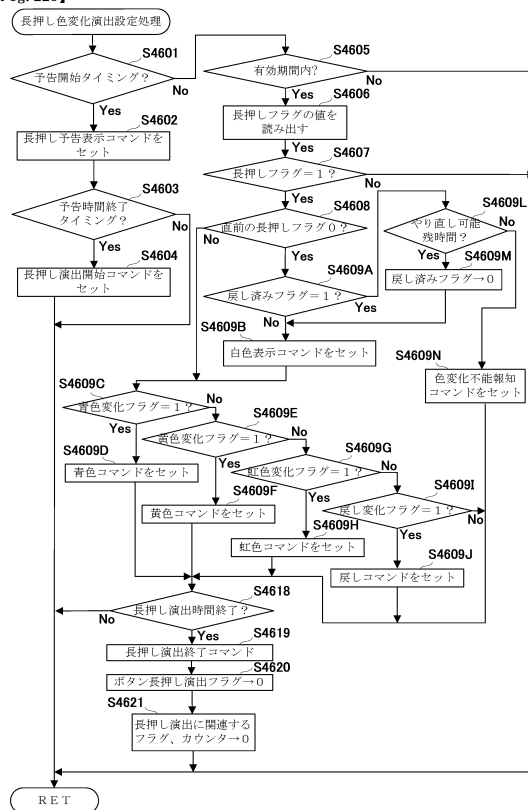


10

20

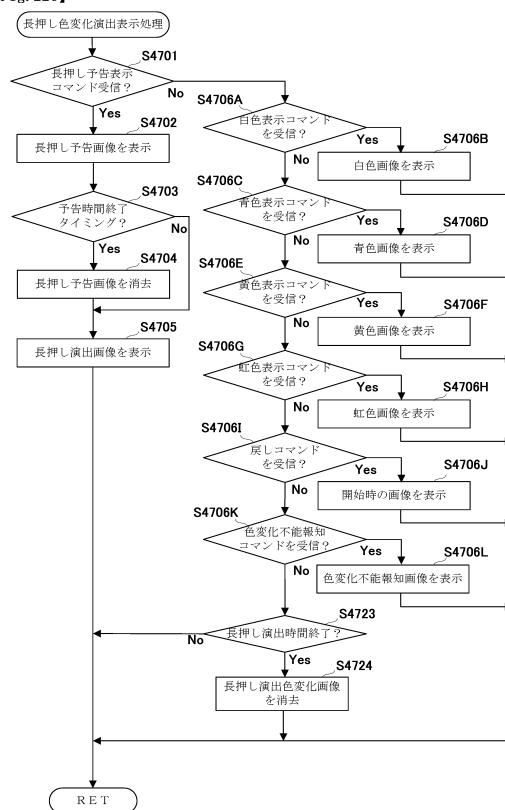
【図 2 2 5】

【Fig. 225】



【圖 2 2 6】

【Fig. 226】



30

40

【図 2 2 7】

【Fig. 227】

色変化パターン選択用テーブル

変動種別 カウンタ CS1 (0~198)	変動種別 カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	長押し演出 の有無 (有:○)	色変化パターン
141~198	0~85	大当たりスーパリーチE(120秒)	○	色変化パターンA (3段変化)
	86~105			色変化パターンB (2段変化)
	106~115			色変化パターンC (1段変化)
	116~120			色変化パターンD (変化なし)
	121~240	大当たりスーパリーチF(120秒)	—	—
171~198	0~59	外れスーパリーチE(100秒)	○	色変化パターンB (2段変化)
	60~119			色変化パターンC (1段変化)
	120~199			色変化パターンD (変化なし)
	200~240	外れスーパリーチF(100秒)	—	—

【図 2 2 8】

【Fig. 228】

色変化抽選用テーブル

(a) 色変化パターンAが選択された場合

色変化抽選 カウンタ チェックポイント 通過数	色変化抽選カウンタ(0~99)	
	当たり(色変化あり)	外れ(色変化なし)
0回	0~44(青色に変化)	45~99(白色のまま)
1回	0~29(黄色に変化)	30~99(青色のまま)
2回	0~19(虹色に変化)	20~99(黄色のまま)

(b) 色変化パターンBが選択された場合

色変化抽選 カウンタ チェックポイント 通過数	色変化抽選カウンタ(0~99)	
	当たり(色変化あり)	外れ(色変化なし)
0回	0~44(青色に変化)	45~99(白色のまま)
1回	0~29(黄色に変化)	30~99(青色のまま)

(c) 色変化パターンCが選択された場合

色変化抽選 カウンタ チェックポイント 通過数	色変化抽選カウンタ(0~99)	
	当たり(色変化あり)	外れ(色変化なし)
0回	0~44(青色に変化)	45~99(白色のまま)

(d) 色変化パターンDが選択された場合

色変化抽選 カウンタ チェックポイント 通過数	色変化抽選カウンタ(0~99)	
	当たり(色変化あり)	外れ(色変化なし)
0回	無し	0~99(白色のまま)

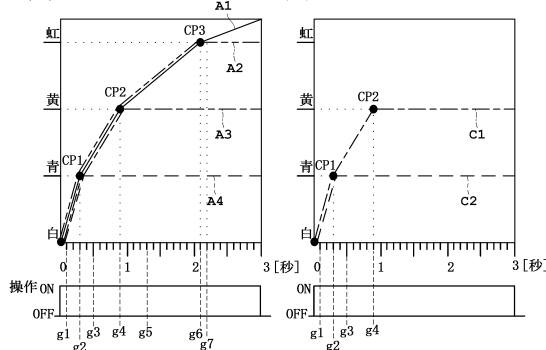
10

20

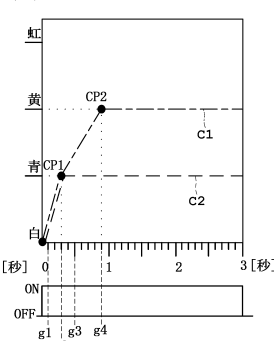
【図 2 2 9】

【Fig. 229】

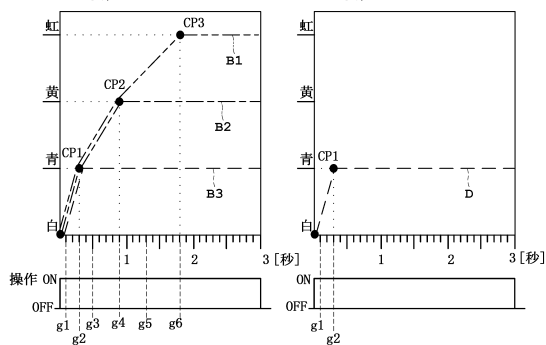
(a) 色変化パターンA



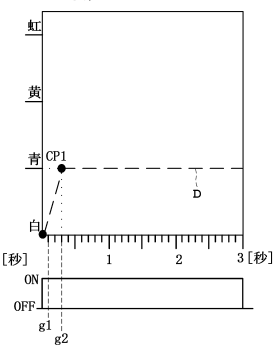
(c) 色変化パターンC



(b) 色変化パターンB

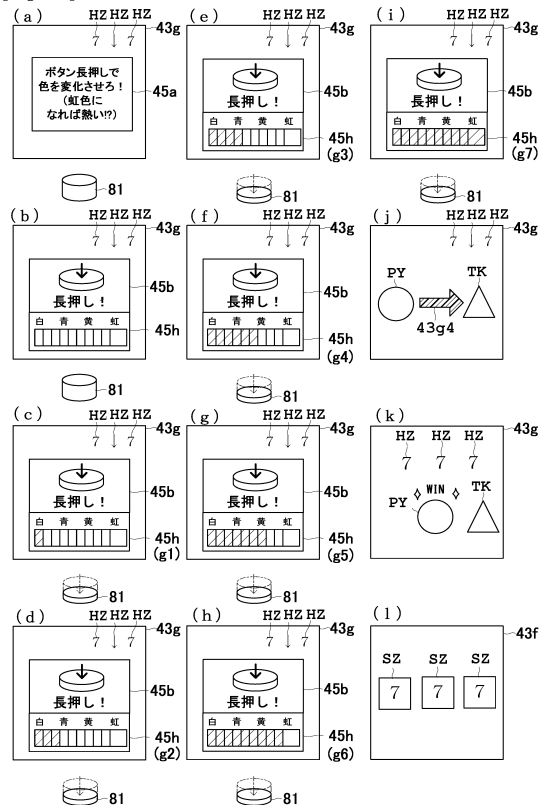


(d) 色変化パターンD



【図 2 3 0】

【Fig. 230】



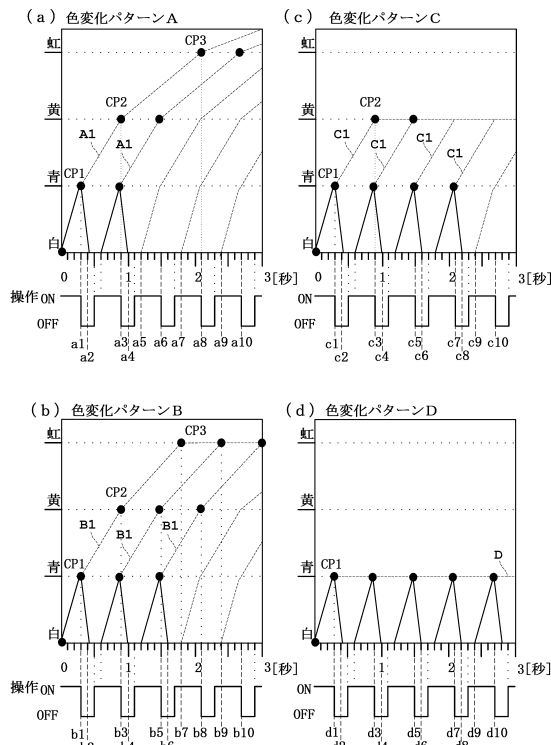
30

40

50

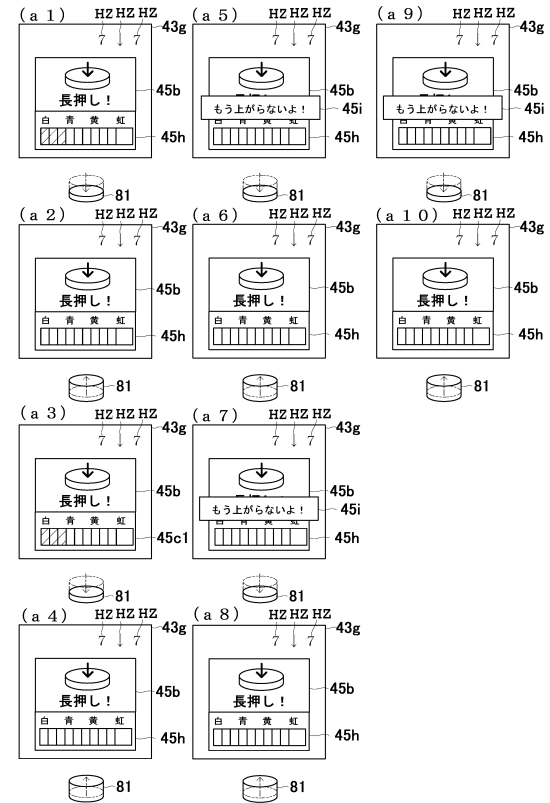
【図 2 3 1】

【Fig. 231】



【図 2 3 2】

【Fig. 232】

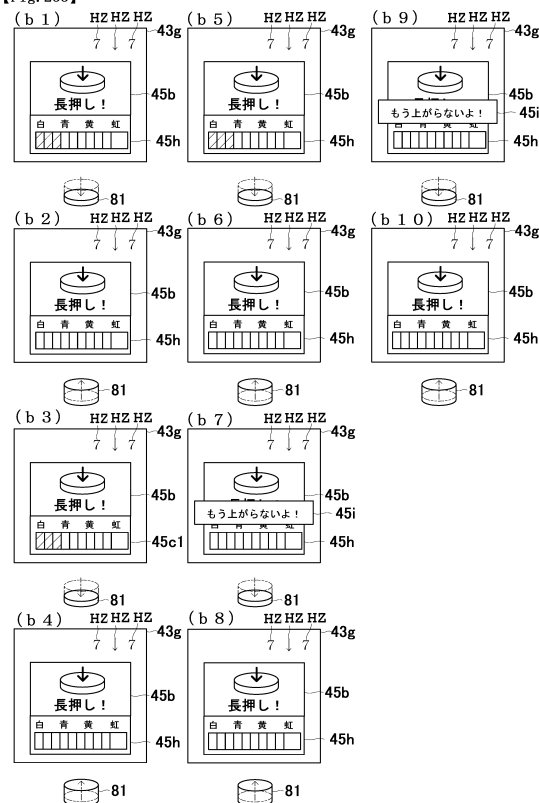


10

20

【図 2 3 3】

【Fig. 233】

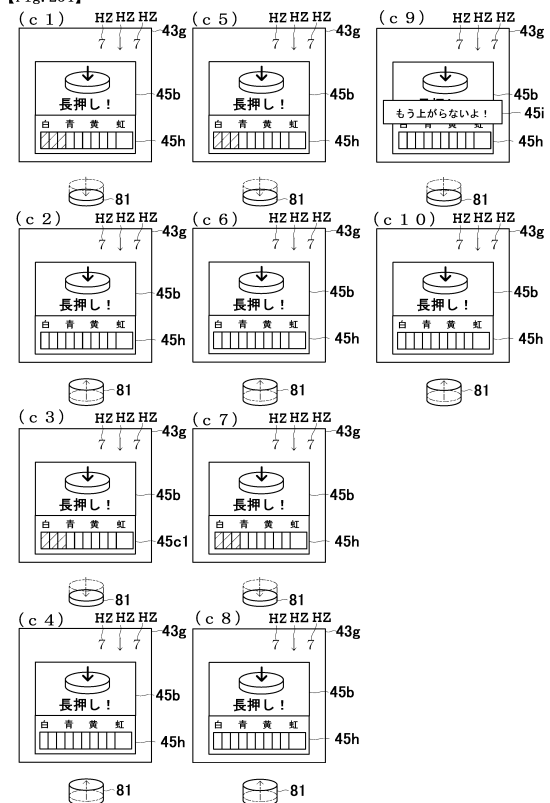


30

40

【図 2 3 4】

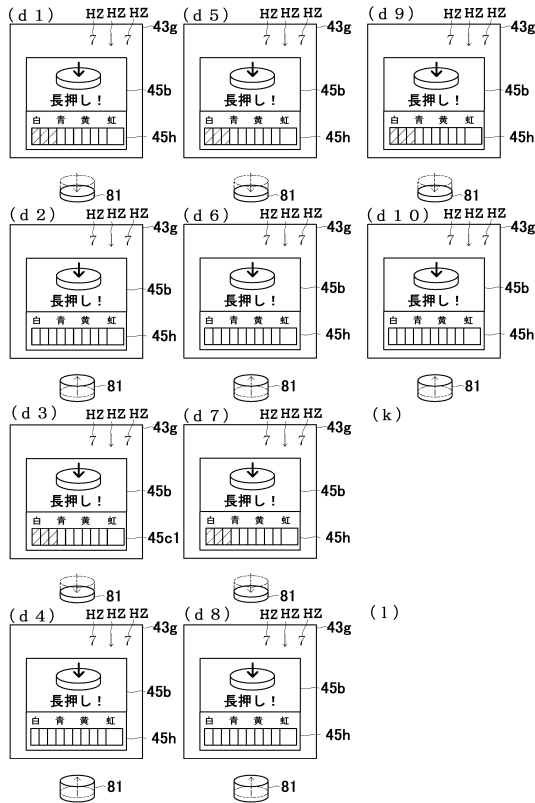
【Fig. 234】



50

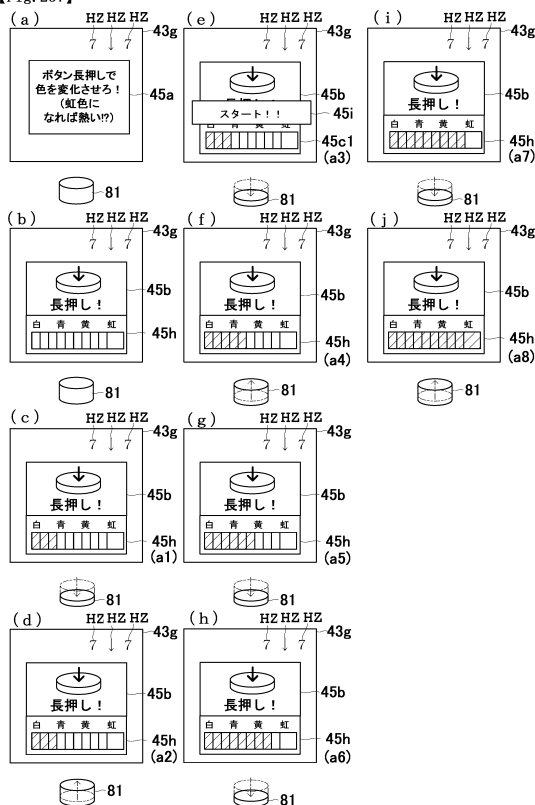
【図 235】

【Fig. 235】



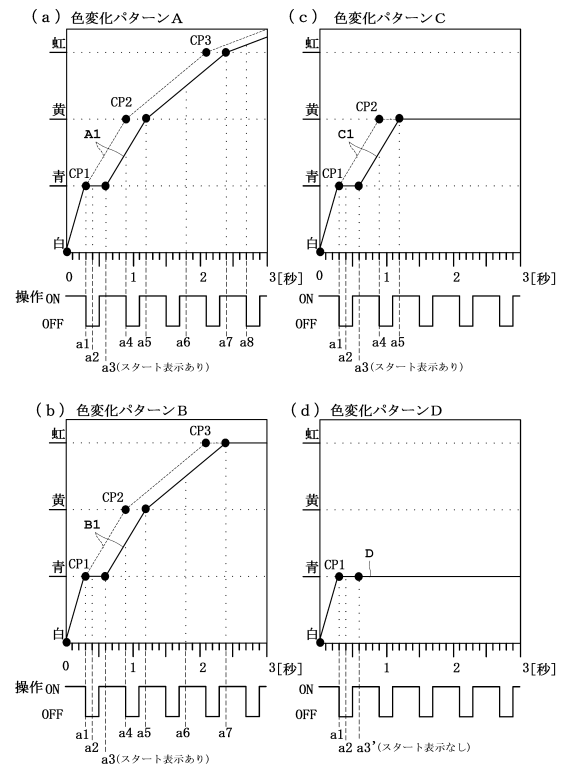
【図 237】

【Fig. 237】



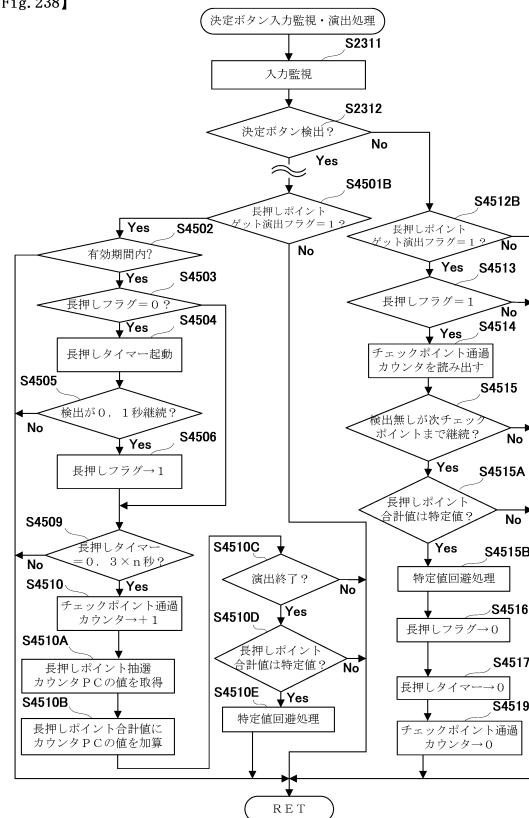
【図 236】

【Fig. 236】



【図 238】

【Fig. 238】



10

20

30

40

50

【図 239】

【Fig. 239】

ポイントゲットパターン抽選用テーブル

変動種別 カウンタ CS1 (0~198)	変動種別 カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	長押し演出 の有無 (有:○)	長押しポイント合計値 (ポイントゲットパターン)
141~198	0~90	大当たりスーパリーチE(120秒)	○	90~100ポイント (ポイントゲットパターンA)
	91~110			80~89ポイント (ポイントゲットパターンB)
	111~120			70~79ポイント (ポイントゲットパターンC)
	121~240	大当たりスーパリーチF(120秒)	—	—
171~198	0~99	外れスーパリーチE(100秒)	○	80~89ポイント (ポイントゲットパターンB)
	100~199			70~79ポイント (ポイントゲットパターンC)
	200~240	外れスーパリーチF(100秒)	—	—

【図 240】

【Fig. 240】

長押しポイント抽選用テーブル

長押しポイント ポイントゲット パターン	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目
ポイントゲットパターンA (長押しポイント合計値 90~100ポイント)	10	10	10	10	10	10	10	10 9 8 7	10 9 8 7	10 9 8 7
ポイントゲットパターンB (長押しポイント合計値 80~89ポイント)	10	10	10	10	10 9	9 8	9 8 7	8 7 6	7 6 5	6 5
ポイントゲットパターンC (長押しポイント合計値 70~79ポイント)	10	10	10 9	10 9	9 8	8 7	7 6	6 5	5 4	4 3

10

20

【図 241】

【Fig. 241】

(a) ポイントゲットパターンAでの長押しポイント抽選の抽選結果

1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	合計 ポイント
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
10	10	10	10	10	10	10	10	10	9	99
10	10	10	10	10	10	10	10	9	9	98
10	10	10	10	10	10	10	9	9	9	97
10	10	10	10	10	10	10	9	9	8	96
10	10	10	10	10	10	10	9	8	8	95
10	10	10	10	10	10	10	9	8	7	94
10	10	10	10	10	10	10	9	7	7	93
10	10	10	10	10	10	10	8	7	7	92
10	10	10	10	10	10	10	7	7	7	91
10	10	10	10	10	10	10	7	6	6	90

(b) ポイントゲットパターンBでの長押しポイント抽選の抽選結果

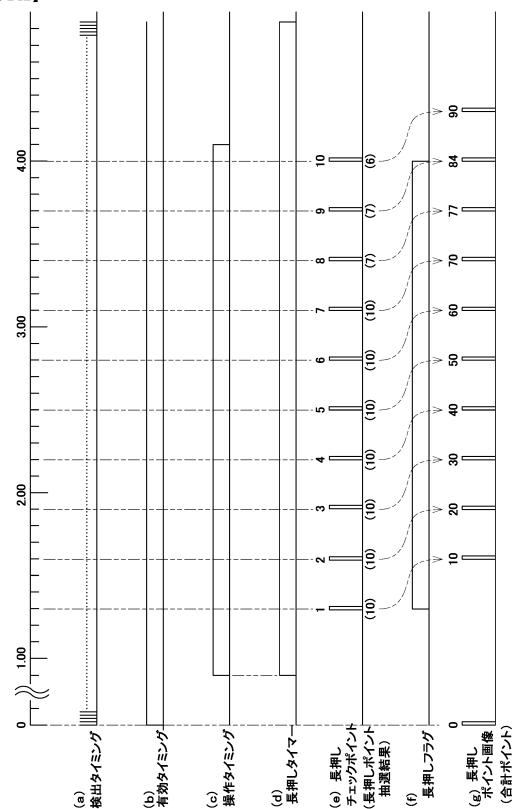
1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	合計 ポイント
10	10	10	10	10	9	9	8	7	6	89
10	10	10	10	10	9	8	8	7	6	88
10	10	10	10	10	9	8	7	7	6	87
10	10	10	10	10	9	8	7	6	6	86
10	10	10	10	10	9	8	7	6	5	85
10	10	10	10	9	9	8	7	6	5	84
10	10	10	10	9	8	8	7	6	5	83
10	10	10	10	9	8	7	7	6	5	82
10	10	10	10	9	8	7	6	6	5	81
10	10	10	10	9	8	7	6	5	5	80

(c) ポイントゲットパターンCでの長押しポイント抽選の抽選結果

1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	合計 ポイント
10	10	10	10	9	8	7	6	5	4	79
10	10	10	9	9	8	7	6	5	4	78
10	10	10	9	8	8	7	6	5	4	77
10	10	10	9	8	7	7	6	5	4	76
10	10	10	9	8	7	6	6	5	4	75
10	10	10	9	8	7	6	5	5	4	74
10	10	10	9	8	7	6	5	4	4	73
10	10	10	9	8	7	6	5	4	3	72
10	10	9	9	8	7	6	5	4	3	71
10	10	9	8	8	7	6	5	4	3	70

【図 242】

【Fig. 242】



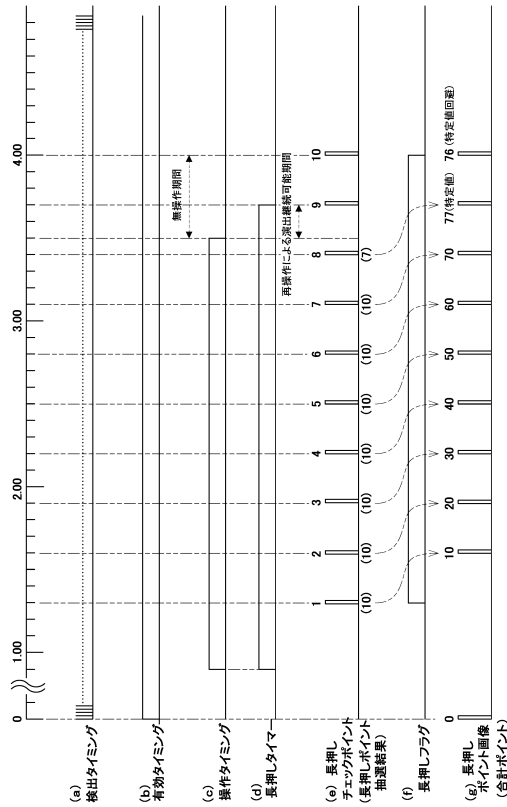
30

40

50

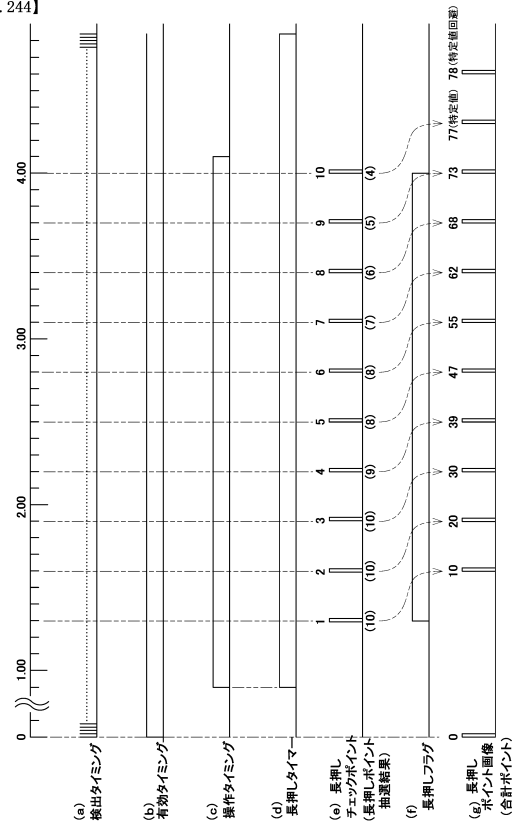
【図 2 4 3】

【Fig. 243】



【図 2 4 4】

【Fig. 244】

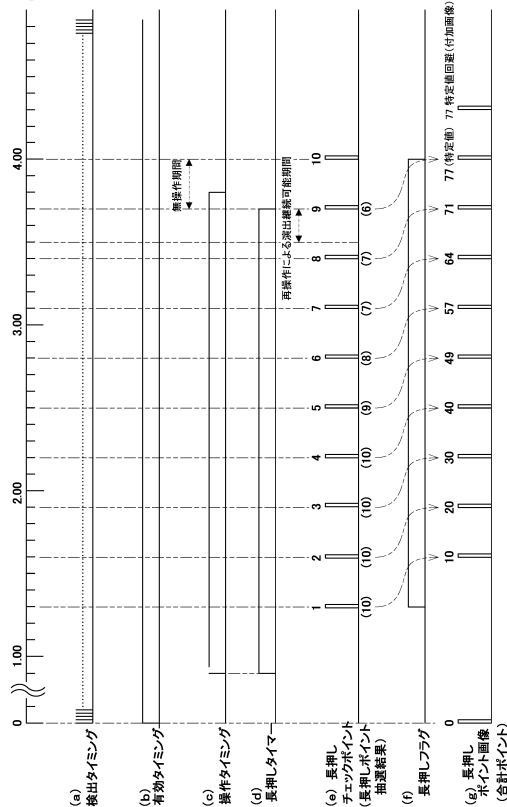


10

20

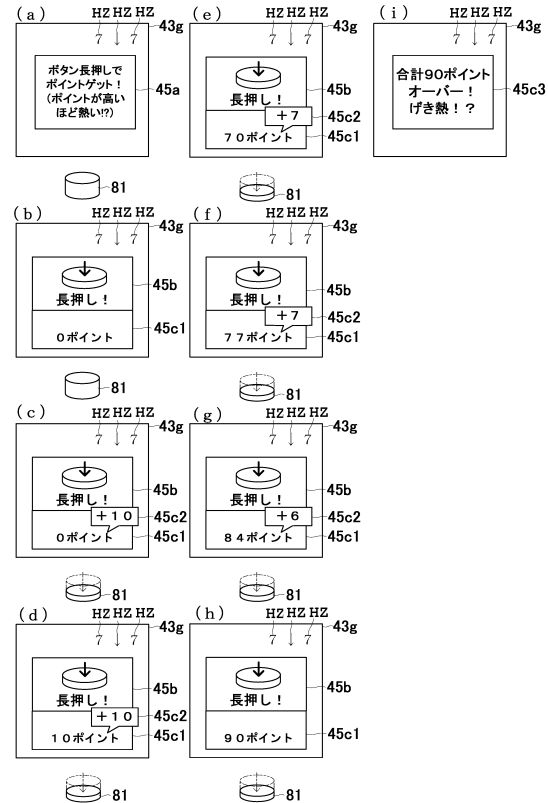
【図 2 4 5】

【Fig. 245】



【図 2 4 6】

【Fig. 246】



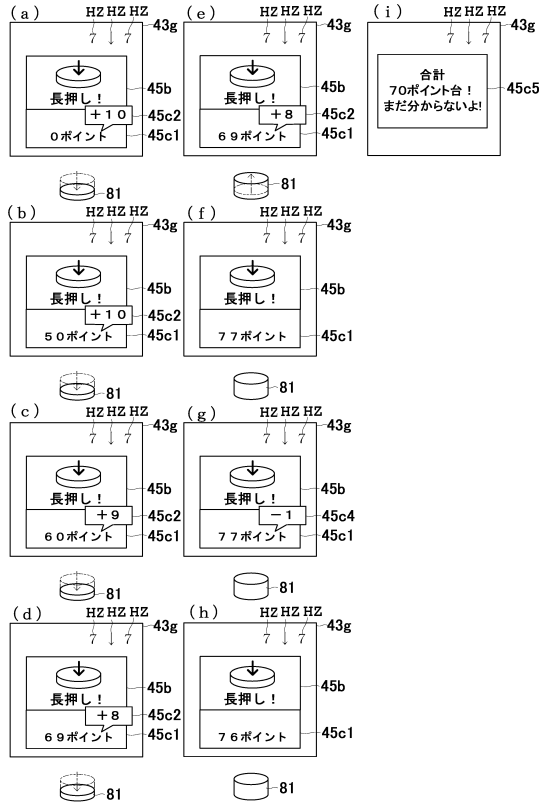
30

40

50

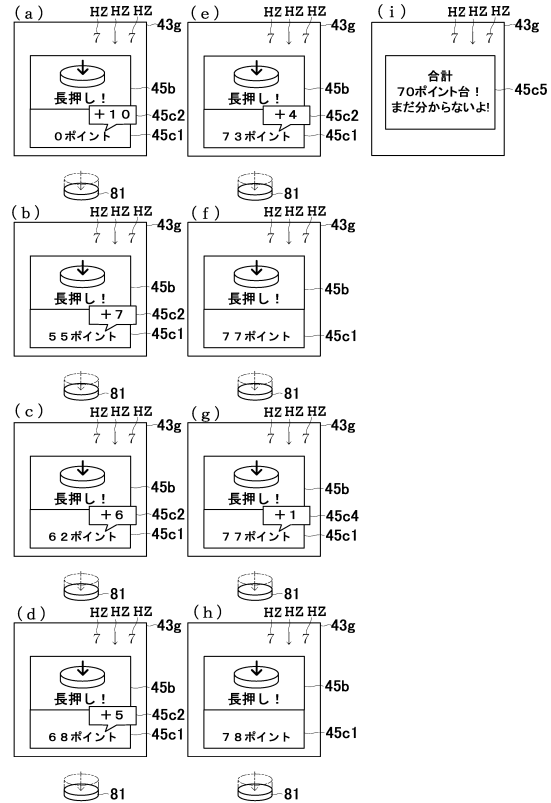
【図 247】

【Fig. 247】



【図 248】

【Fig. 248】

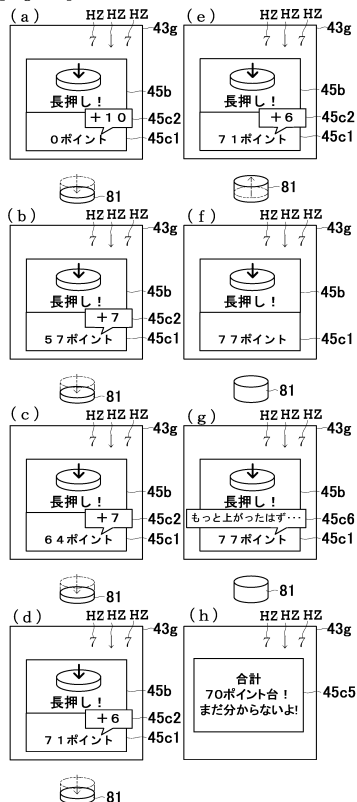


10

20

【図 249】

【Fig. 249】



【図 250】

【Fig. 250】

(a) ポイントゲットパターン抽選用テーブル

変動種別 カウンタ CS1 (0~198)	変動種別 カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	長押し演出 の有無 (有:○)	長押しポイント合計値 (ポイントゲットパターン)
141~198	0~30	大当たりスーパーリーチE(120秒)	○	『7』『7』ポイント (ポイントゲットパターンS)
	31~90			90~100ポイント (ポイントゲットパターンA)
	91~110			80~89ポイント (ポイントゲットパターンB)
	111~120			70~79ポイント (ポイントゲットパターンC)
171~198	121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	—	—
	0~99	外れスーパーリーチE(100秒)	○	80~89ポイント (ポイントゲットパターンB)
	100~199			70~79ポイント (ポイントゲットパターンC)
	200~240	外れスーパーリーチF(100秒)	—	—

30

(b) ポイントゲットパターンSでの長押しポイント抽選の抽選結果

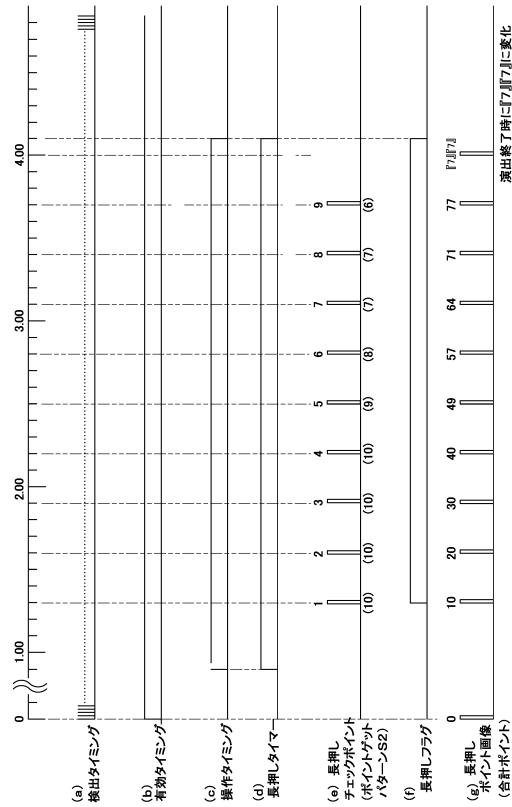
1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	合計 ポイント	パターン
10	10	10	10	10	10	10	7	—	—	77	S1
10	10	10	10	9	8	7	7	6	—	77	S2
10	10	10	9	8	8	7	6	5	4	77	S3

40

50

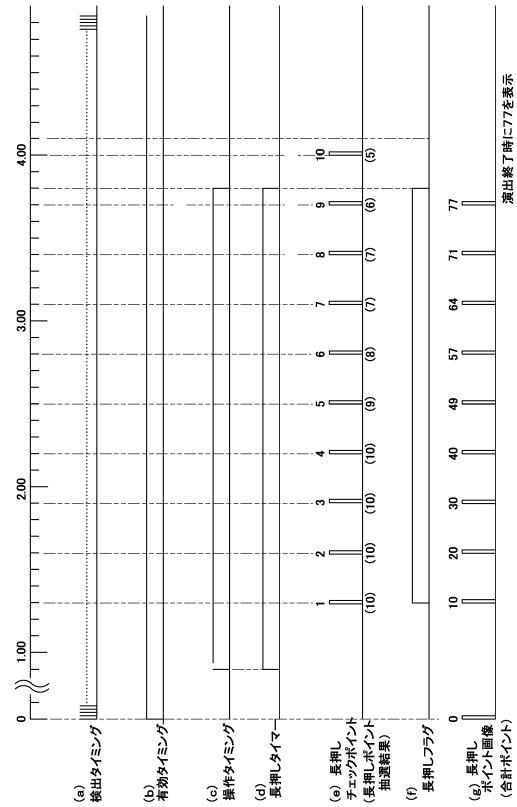
【図 251】

【Fig. 251】



【図 252】

【Fig. 252】

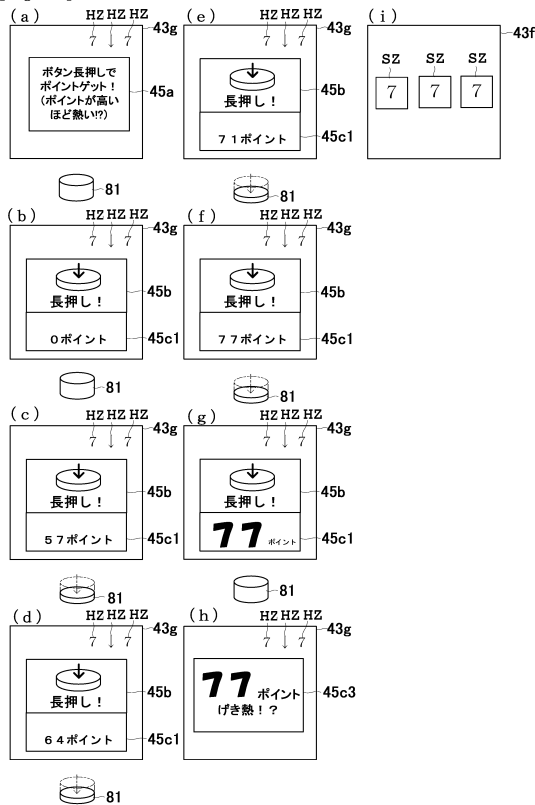


10

20

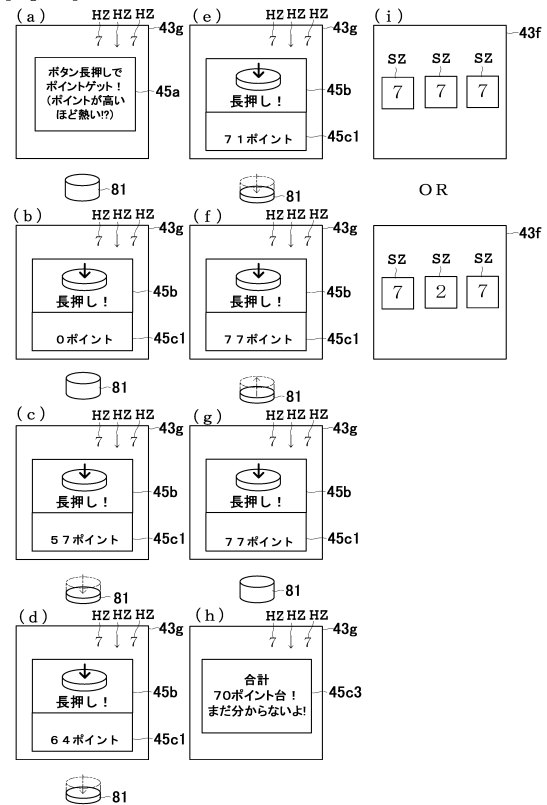
【図 253】

【Fig. 253】



【図 254】

【Fig. 254】



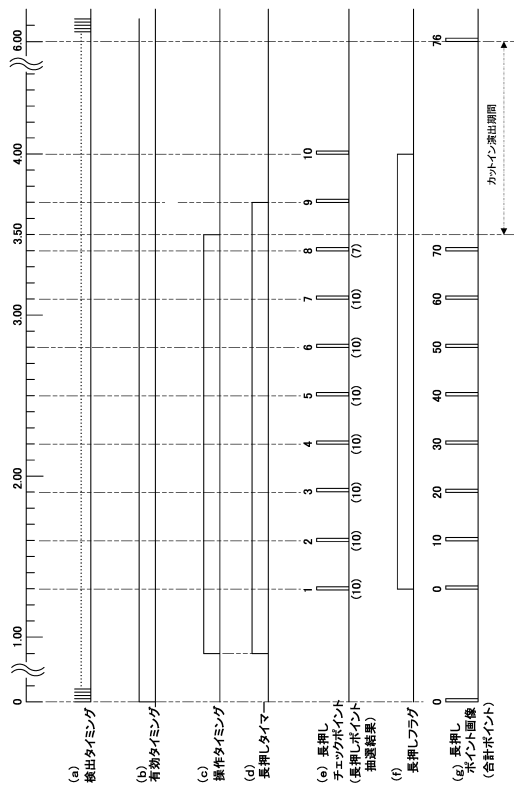
30

40

50

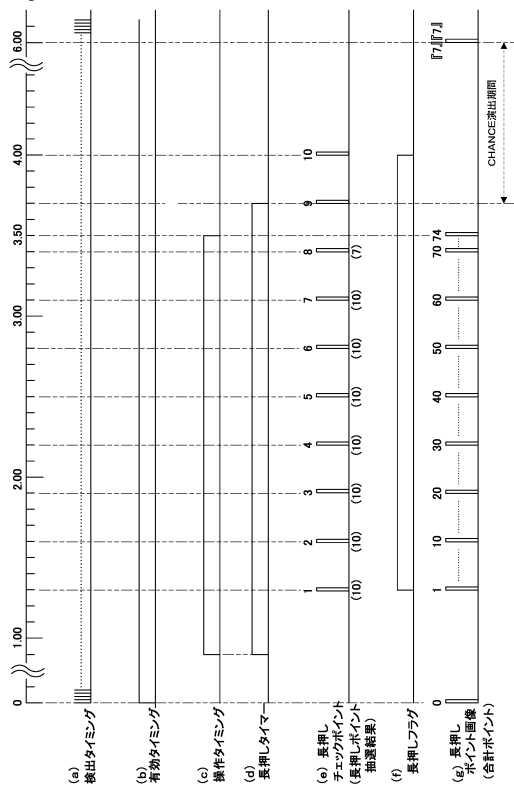
【図 255】

【Fig. 255】



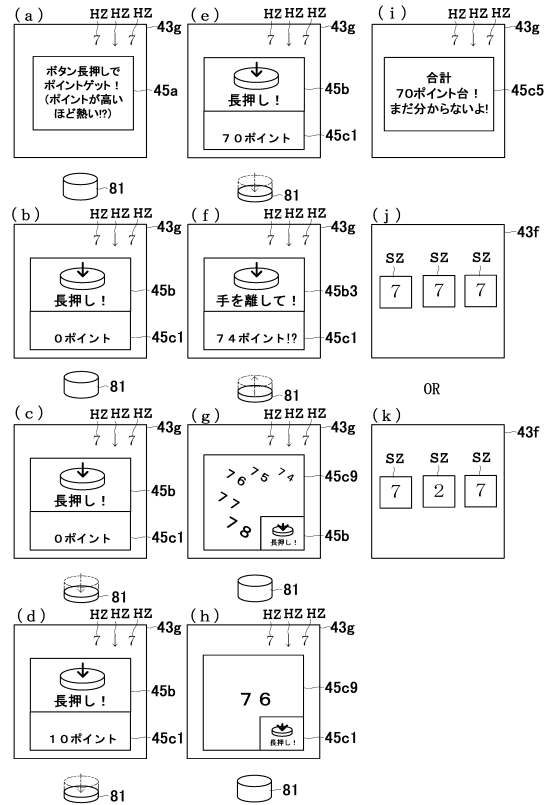
【図 257】

【Fig. 257】



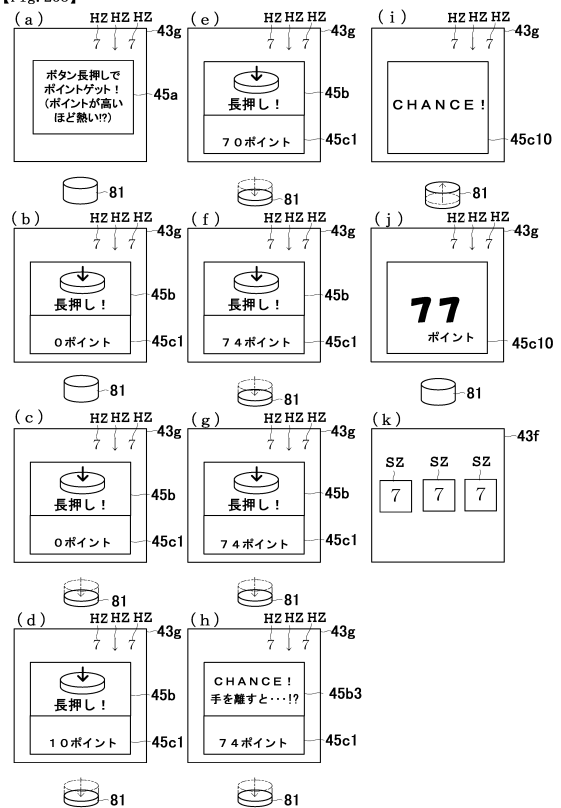
【圖 2 5 6】

【Fig. 256】



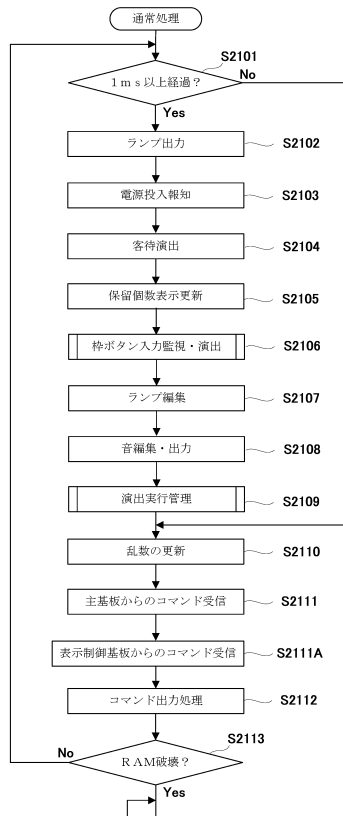
【図 2 5 8】

【Fig. 258】



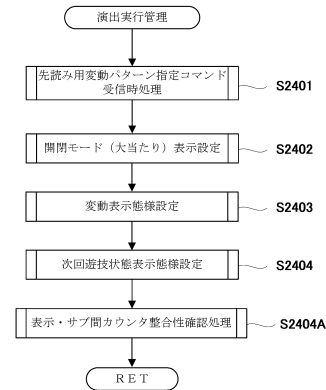
【図 259】

【Fig. 259】



【図 260】

【Fig. 260】

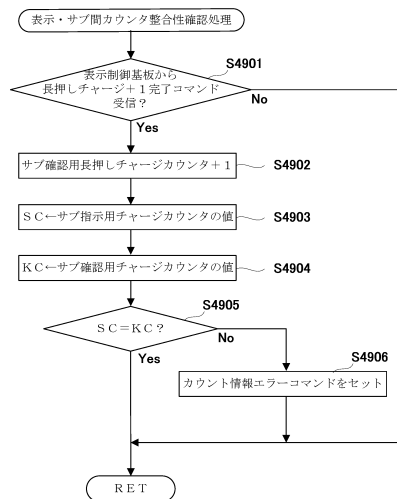


10

20

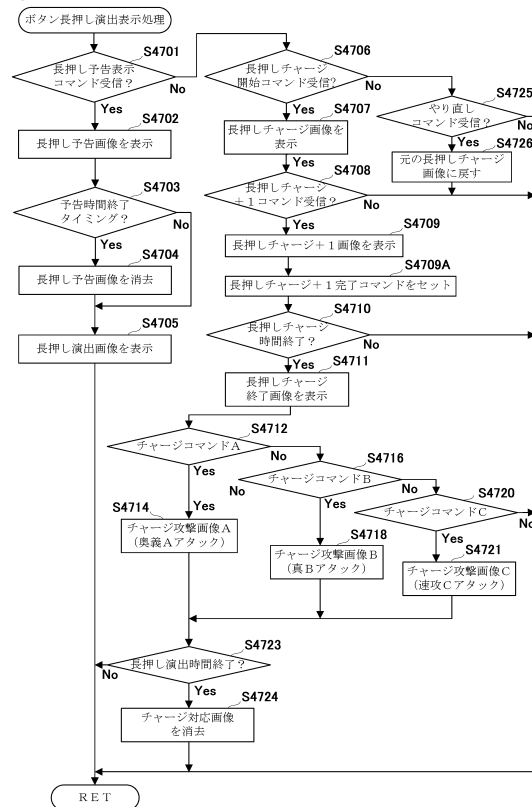
【図 261】

【Fig. 261】



【図 262】

【Fig. 262】



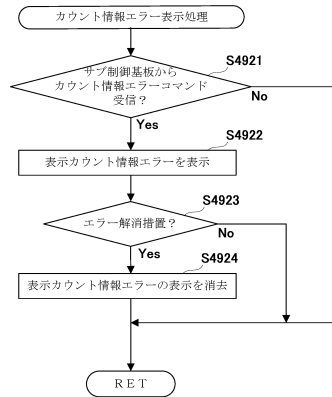
30

40

50

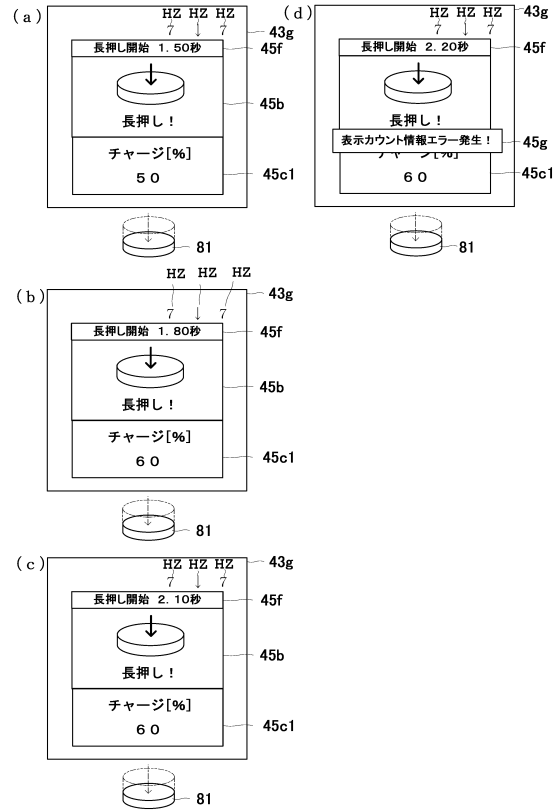
【図 263】

【Fig. 263】



【図 264】

【Fig. 264】

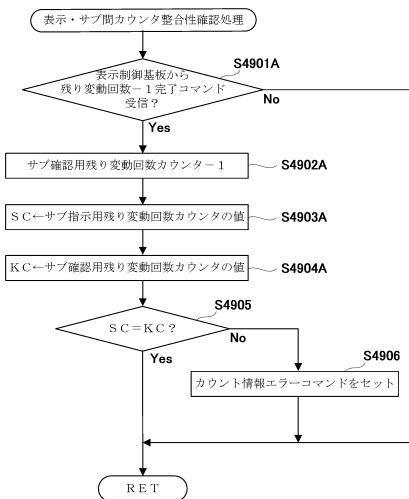


10

20

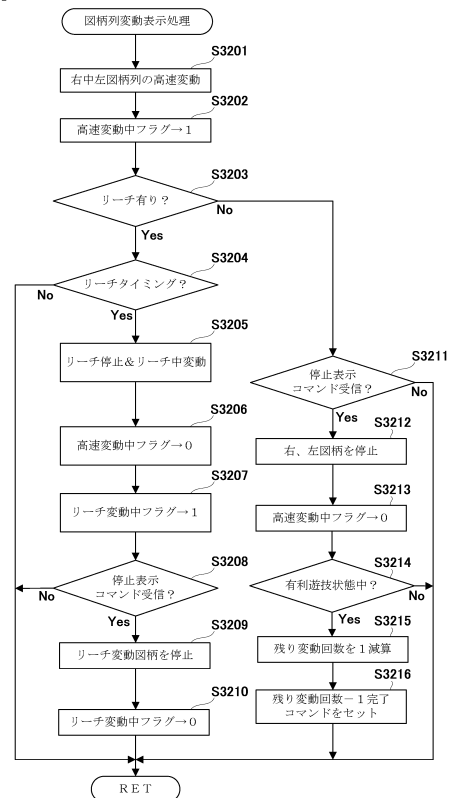
【図 265】

【Fig. 265】



【図 266】

【Fig. 266】



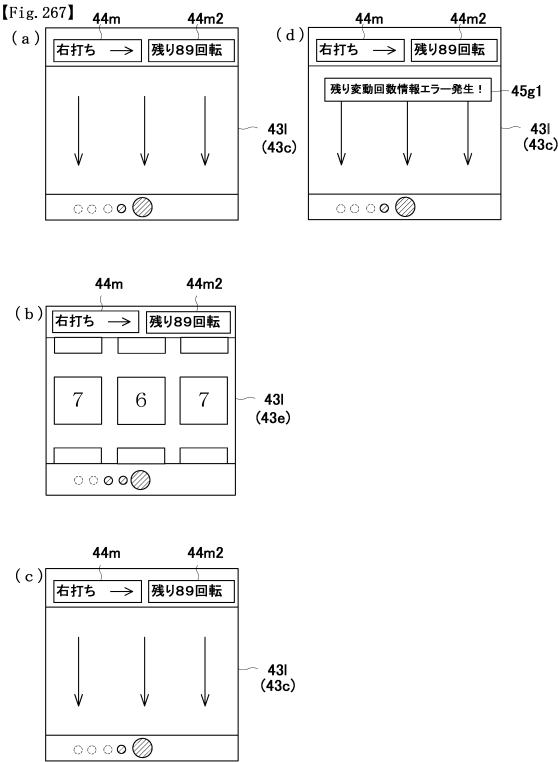
30

40

50

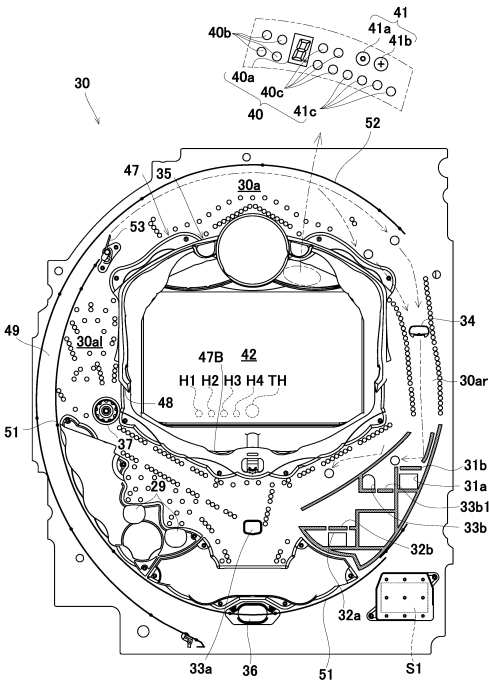
【図 2 6 7】

【Fig. 267】



【図 2 6 8】

【Fig. 268】



10

20

【図 2 6 9】

【Fig. 269】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	時短状態 の終期
150 450	0~47	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 7, 9	6R時短2	10	10	2回目の変 動表示まで
	48~99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	5	5	なし

(b) 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3 図柄	当 たり 種 別	OP 時 間 (秒)	ED 時 間 (秒)	時 短 の 終 期
150		第2記号 (第2大当たり)	1, 3 5, 7, 9	6R時短2	0. 3	1. 0	2回目の変 動表示まで
450		第1記号 (第1大当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	0. 3	1. 0	なし
2~149 151~449 451~599	0~10	第6記号 (第4大当たり)	2, 8	3R通常 (V入賞)	0. 3	1. 0	なし
	11~85	第5記号 (第3小当たり)	3, 4, 5 6	3R時短1 (V入賞)	0. 3	1. 0	1回目の変 動表示まで
	86~96	第4記号 (第2小当たり)	1, 9	9R時短1 (V入賞)	0. 3	1. 0	1回目の変 動表示まで
	97~99	第9記号 (第1小当たり)	7	9R時短2 (V入賞)	0. 3	1. 0	2回目の変 動表示まで

【図 2 7 0】

【Fig. 270】

(a) 普通当たり抽選用テーブル

普通当たり乱数カウンタ CS3 (0~250)	第2図柄
0~248	○
249, 250	×

(b) 普通図柄変動パターン(普通電動役物開放パターン)抽選用テーブル

遊技状態	変動時間(秒)	開放時間(秒)
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	5	0. 2
時短状態	0. 5	0. 9

30

40

50

【図 271】

【Fig. 271】

(a) 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(連チャンゾーン1回目)

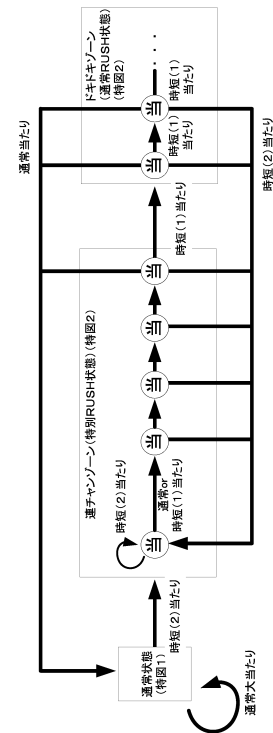
大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	普通当たり乱数用 カウンタ CS1(0~250)	変動種別カウンタ CS2(0~240)	変動パターン (変動時間[秒])
150, 450		0~198	0~240	大当たり長変動 (11秒)
	0~99	0~198	0~240	小当たり長変動 (10秒)
0, 1		0~198	0~240	ハズレ長変動 (11秒)

(b) 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(連チャンゾーン2回目～5回目)

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	普通当たり乱数用 カウンタ CS1(0～250)	変動種別カウンタ CS2(0～240)	変動パターン (変動時間[秒])
150, 450	0, 1	0～198	0～240	大当たり短変動 (4秒)
	2～99	0～198	0～240	小当たり短変動 (3秒)
0, 1		0～198	0～240	ハズレ短変動 (4秒)

【圖 2 7 2】

【Fig. 272】

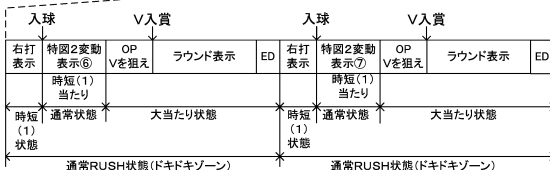
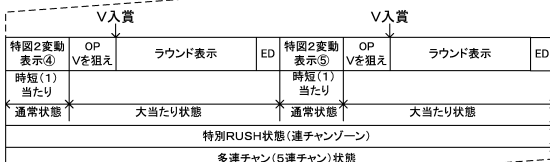
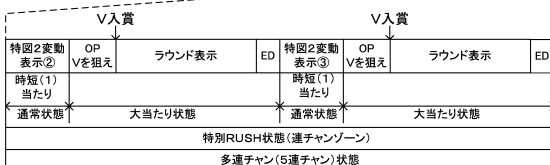
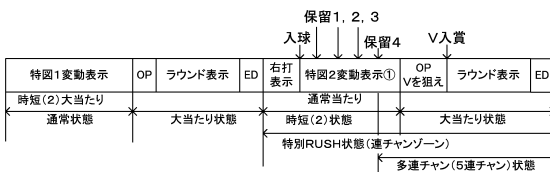


10

20

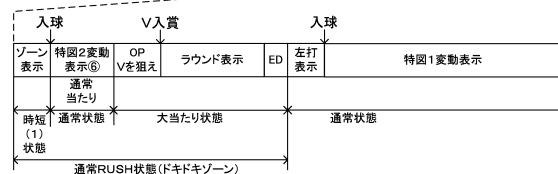
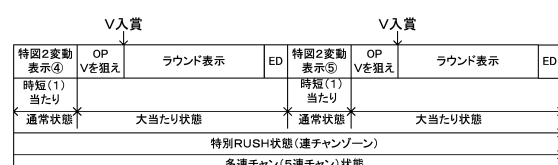
【図 273】

【Fig. 273】



【圖 2 7 4】

【Fig. 274】

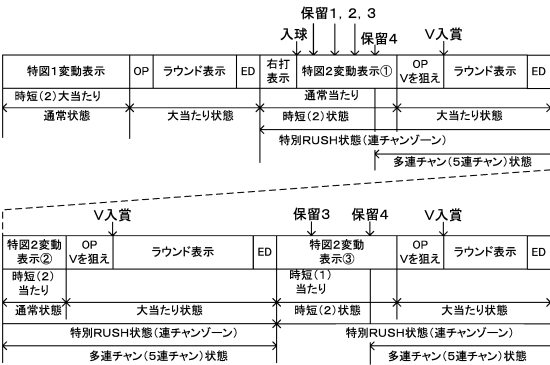


30

40

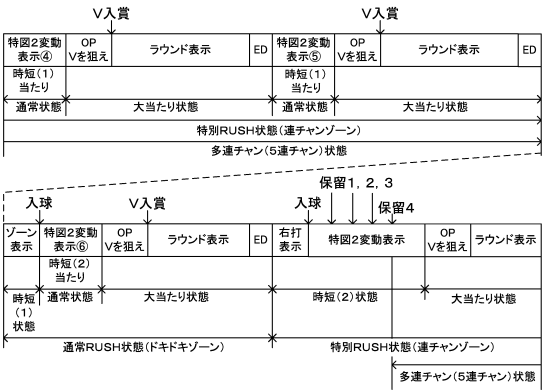
【図 2 7 5】

【Fig. 275】



【図 2 7 6】

【Fig. 276】

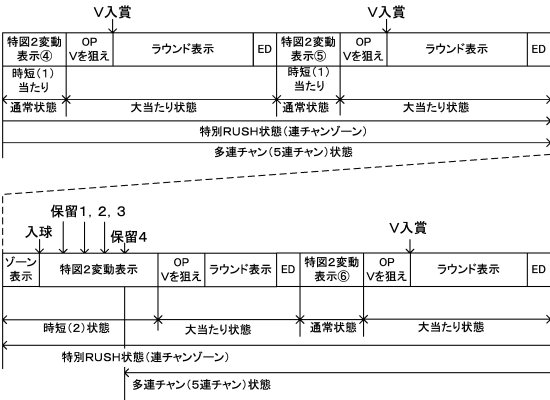


10

20

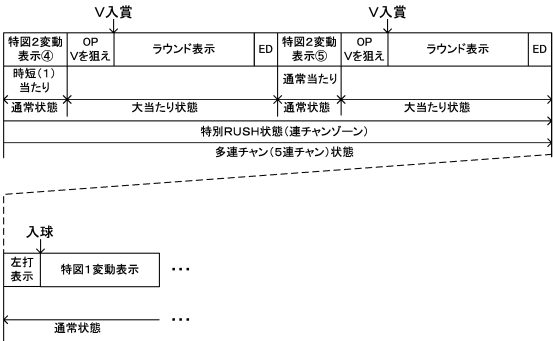
【図 2 7 7】

【Fig. 277】



【図 2 7 8】

【Fig. 278】



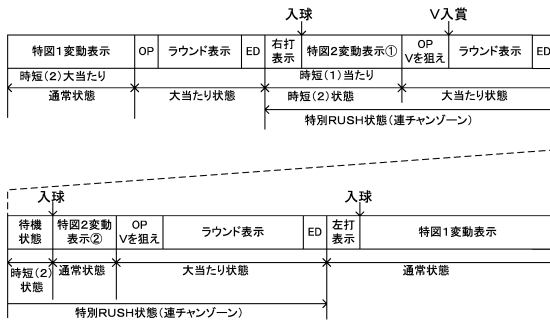
30

40

50

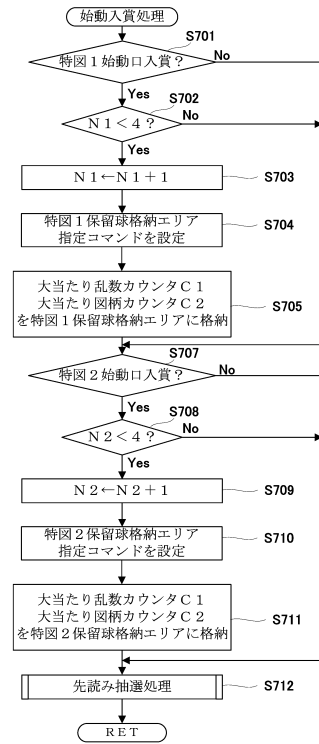
【図 279】

【Fig. 279】



【図 280】

【Fig. 280】

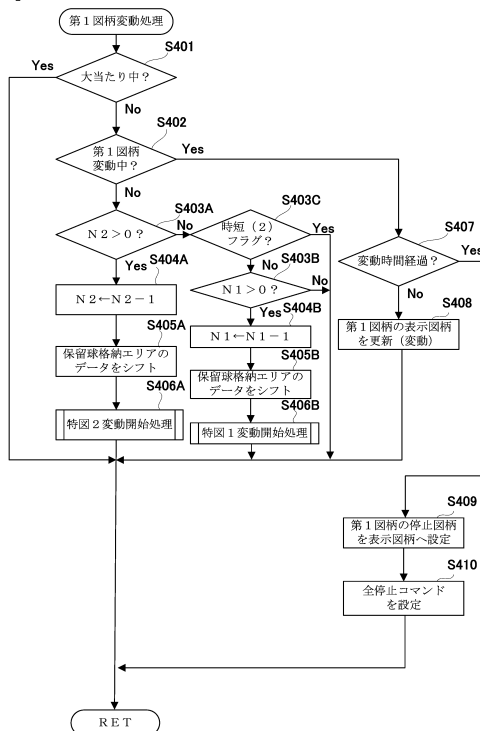


10

20

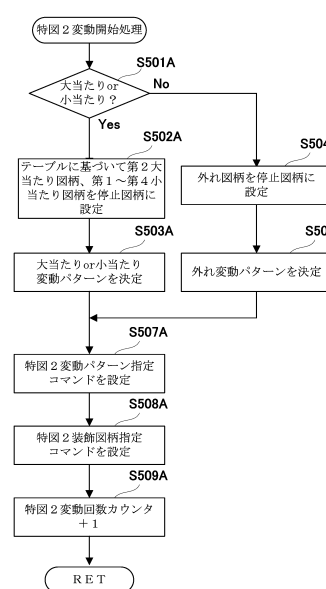
【図 281】

【Fig. 281】



【図 282】

【Fig. 282】



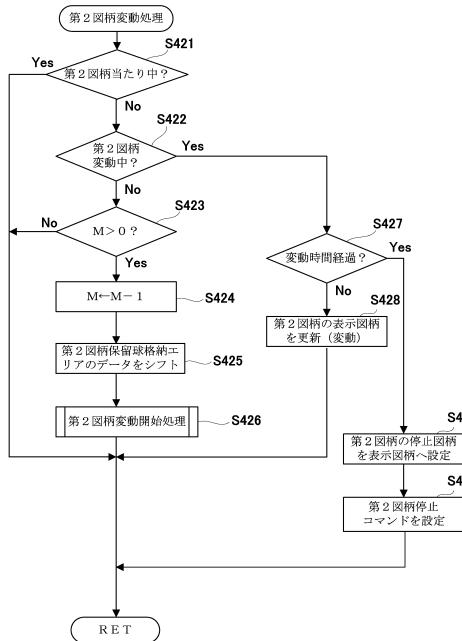
30

40

50

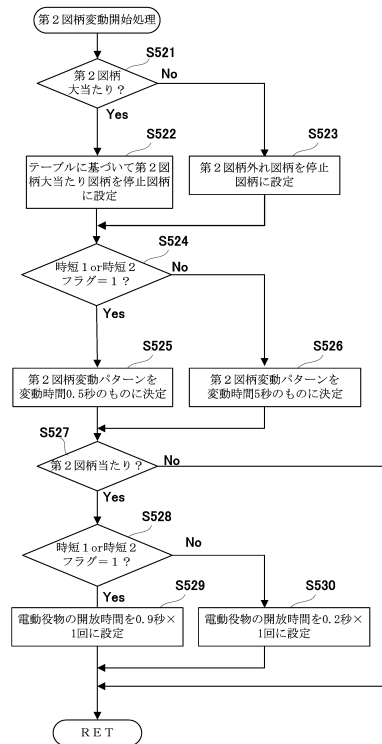
【図 283】

【Fig. 283】



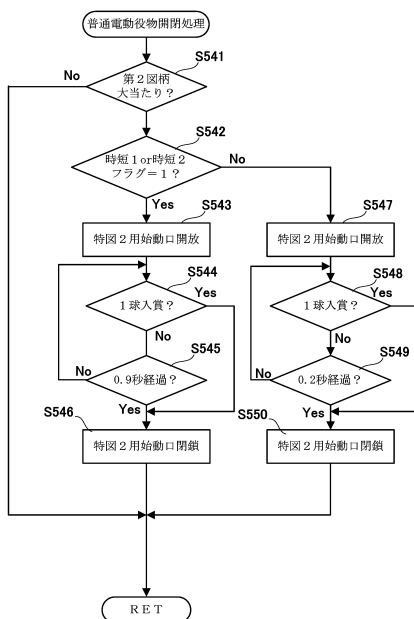
【図 284】

【Fig. 284】



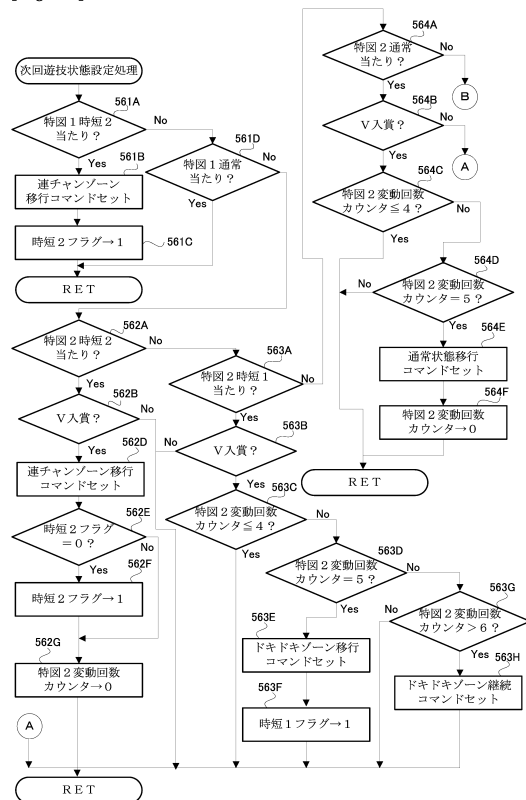
【図 285】

【Fig. 285】



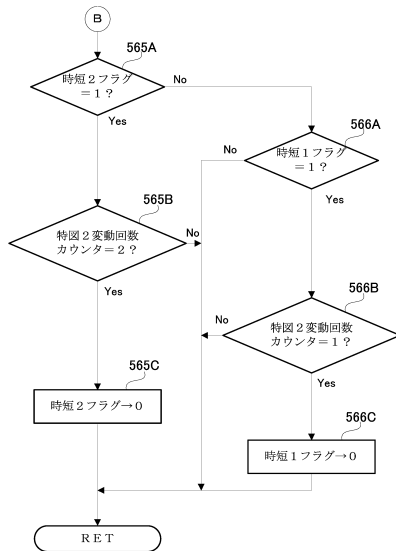
【図 286】

【Fig. 286】



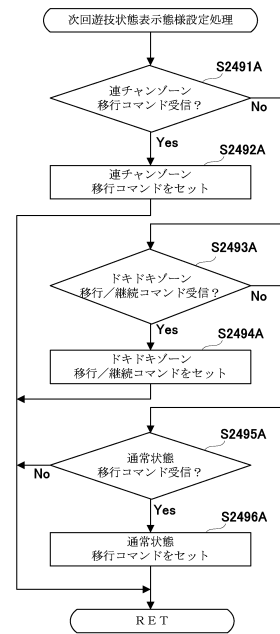
【図 287】

【Fig. 287】



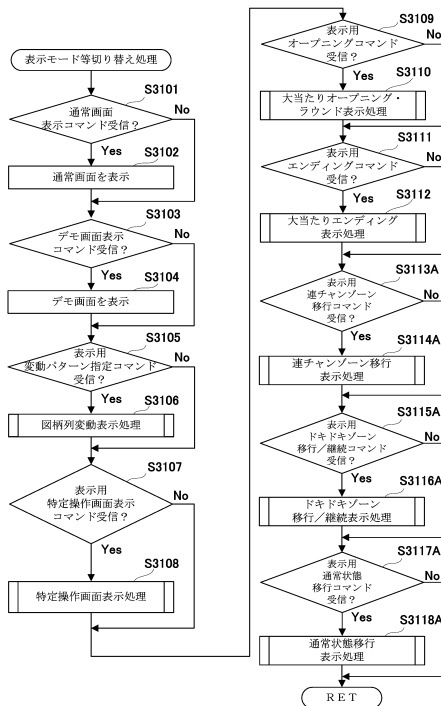
【圖 288】

【Fig. 288】



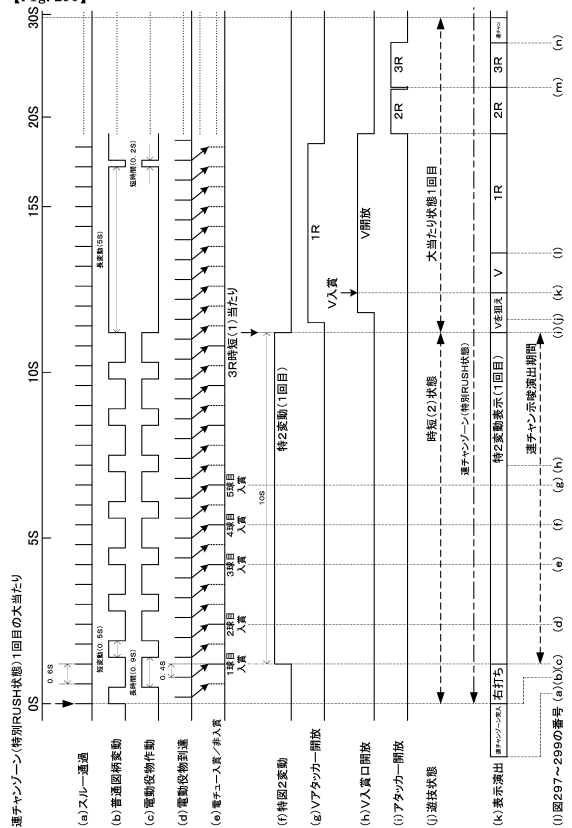
【図 289】

【Fig. 289】



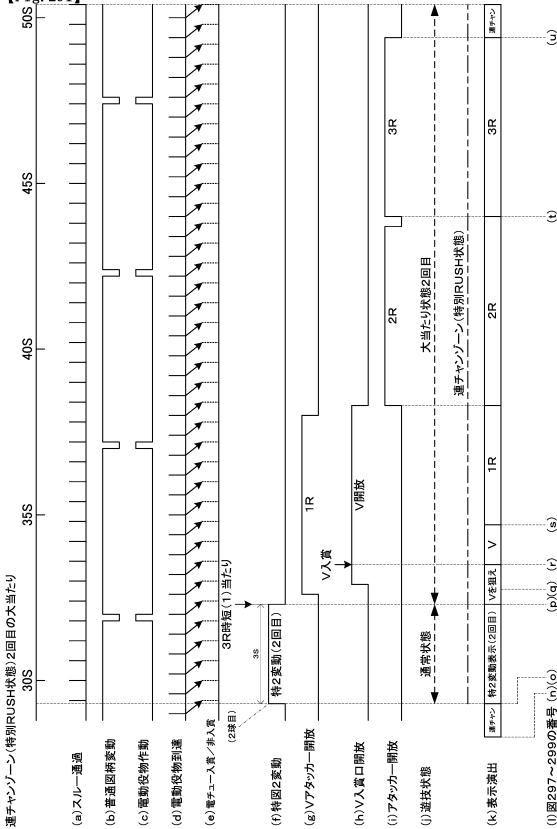
【図 290】

【Fig. 290】



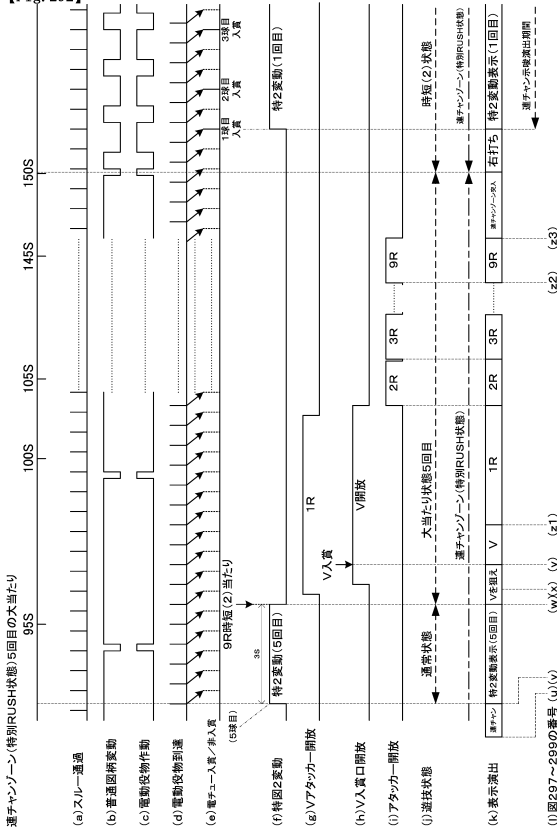
【図 2 9 1】

【Fig. 291】



【図 2 9 2】

【Fig. 292】



【図 2 9 3】

【Fig. 293】

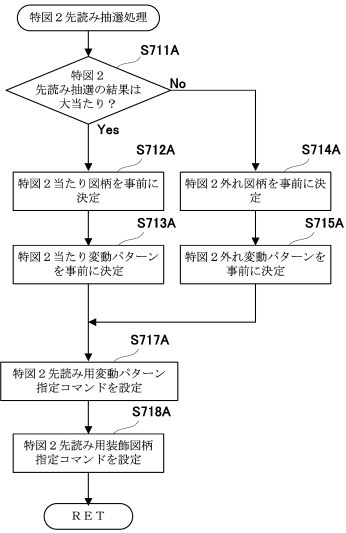
連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブル

大当たり 図柄カウンタ C1 (0~599)	図柄カウンタ C2 (0~99)	当たり種別	入賞時の 保留番号	連チャン示唆演出シナリオ	パターン 種別
0 + 150 450 以外	97~99	9R時短(2)	0(連)	20%上がる、連チャン見込数表示 (連チャン見込数=(保留番号+1)+ 5×連チャンゾーン突入回数) 「もっと上を目指してね」	A1
			1(連)	20%上がる、連チャン見込数表示 「これ位普通よね」	A2
			2(連)	20%上がる、連チャン見込数表示 「これ位では喜べないよね」	A3
			3(連)	20%上がる、連チャン見込数表示 「あと一歩だったね」	A4
			4(連) 0(ドキ)	20%上がる、連チャン見込数表示 「最高の引きだね」 レインボー変化	A5
	11~85	3R時短(1)	0~3(連)	20%上がる	B1
			4(連) 0(ドキ)	20%上がる、連チャン見込数表示 「もっと上を目指してね」	B2
	86~96	9R時短(1)	0~3(連)	20%上がる	B1
			4(連) 0(ドキ)	20%上がる、連チャン見込数表示 「もっと上を目指してね」	B2
	0~10	3R通常	0~3(連)	20%上がる	C1
			4(連) 0(ドキ)	10%上がる 「ここまでか...」	C2
150	6R時短(2) (直撃)	6R時短(2) (直撃)	0(連)	20%上がる、連チャン見込数表示 「もっと上を目指してね」	A1
			1(連)	20%上がる、連チャン見込数表示、 「これ位普通よね」	A2
			2(連)	20%上がる、連チャン見込数表示、 「これ位では喜べないよね」	A3
			3(連)	20%上がる、連チャン見込数表示、 「あと一歩だったね」	A4
			4(連) 0(ドキ)	20%上がる、連チャン見込数表示、 「最高の引きだね」 レインボー変化	A5
450	6R通常 (直撃)	6R通常 (直撃)	0~3(連)	20%上がる	C1
			4(連) 0(ドキ)	10%上がる 「ここまでか...」	C2
			0~3(連)	20%上がる	D1
0, 1	外れ	外れ	4(連) 0(ドキ)	10%上がる	D2

入賞時の保留番号
0:実行エリア
1~4:保留第1~第4エリア

【図 2 9 4】

【Fig. 294】



10

20

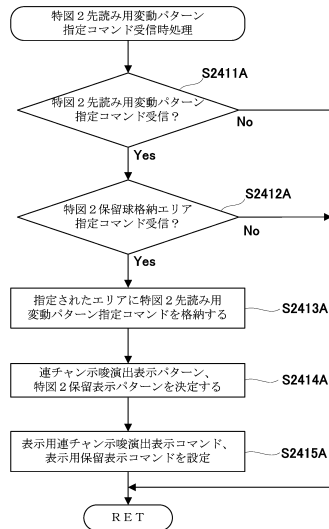
30

40

50

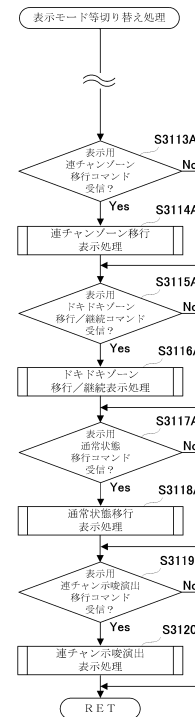
【図 295】

【Fig. 295】



【図 296】

【Fig. 296】

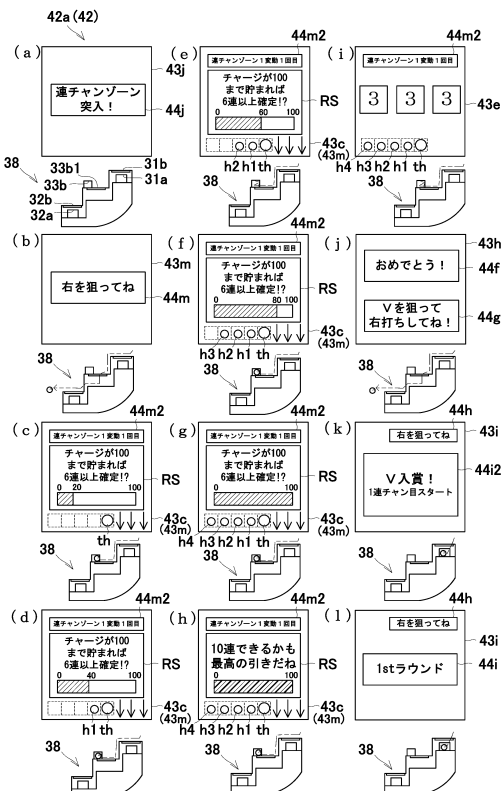


10

20

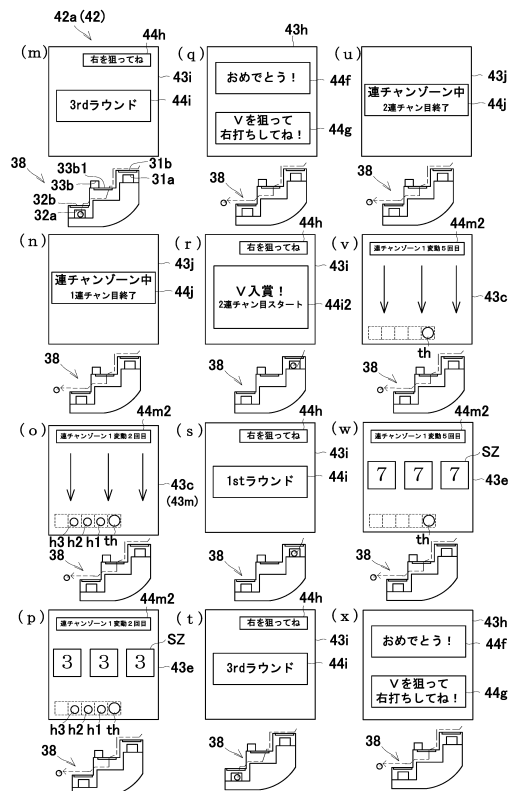
【図 297】

【Fig. 297】



【図 298】

【Fig. 298】



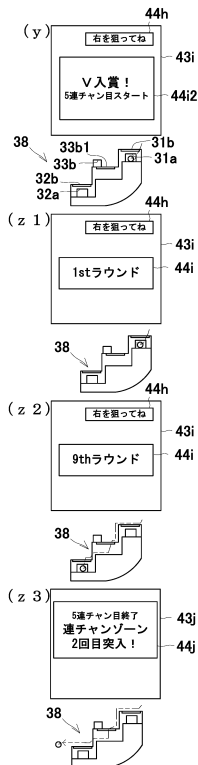
30

40

50

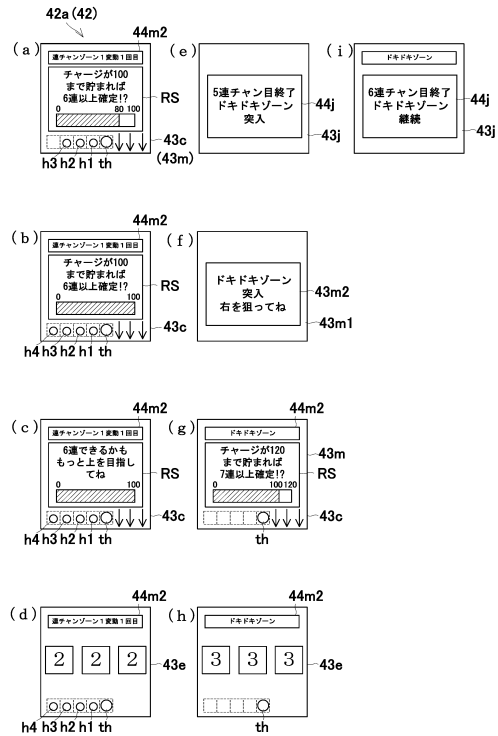
【図 299】

【Fig. 299】



【図 300】

【Fig. 300】

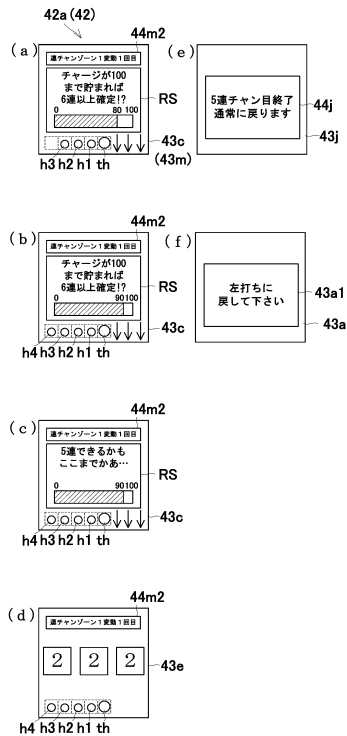


10

20

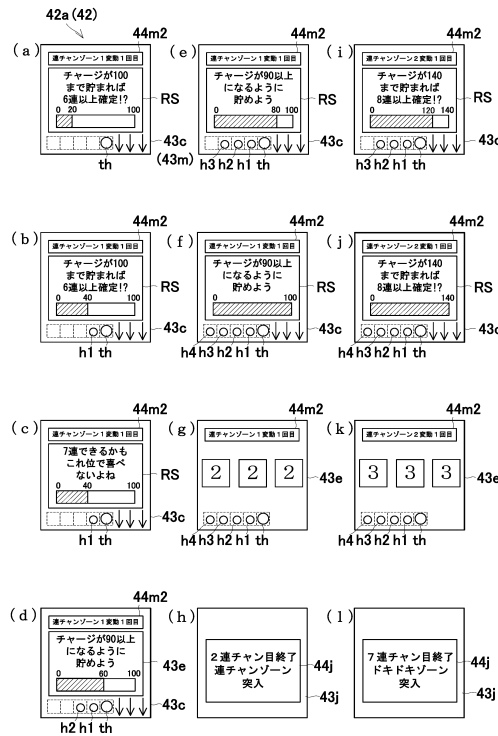
【図 301】

【Fig. 301】



【図 302】

【Fig. 302】



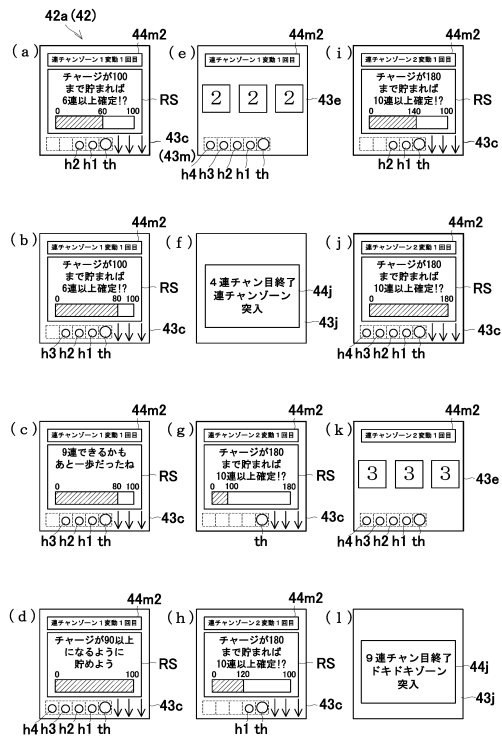
30

40

50

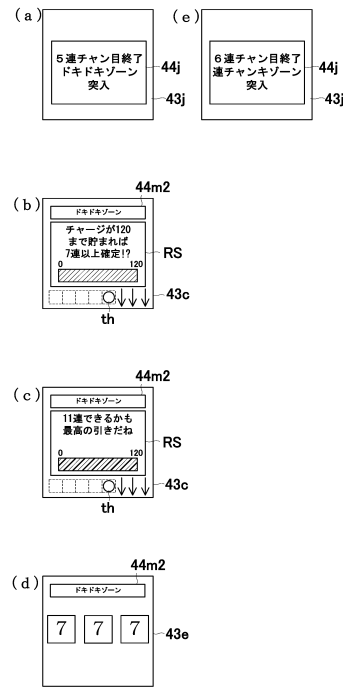
【図 303】

【Fig. 303】



【図 304】

【Fig. 304】



10

20

【図 305】

【Fig. 305】

エンディング時間決定用テーブル

当たり種別	入賞時の 保留番号	太当たり乱数カウ ンタC2(割合) (0~99)	エンディング時間 (秒)
3R通常当たり	0(ドキドキ) 4(連チャン)	0~3(連チャン)	1
		0~1(2%)	4
		2~3(2%)	7
		4~6(3%)	10
3R時短(1) 当たり	0(ドキドキ) 4(連チャン)	7~10(4%)	31
		11~31(21%)	4
		32~50(19%)	7
		51~68(18%)	10
9R時短(1) 当たり	0(ドキドキ) 4(連チャン)	69~85(17%)	31
		86~89(4%)	4
		90~92(3%)	7
		93~94(2%)	10
9R時短(2) 当たり	0(ドキドキ) 4(連チャン)	95~96(2%)	31
		97~99(2%)	31

【図 306】

【Fig. 306】

エンディング演出パターン決定用テーブル

当たり種別	エン ディ ン グ 時 間 (秒)	エンディング演出シナリオ(秒)	演出 パタ ーン
3R通常 当たり	4	カウント 3表示 通常	Sn1
	7	カウント 3表示 2表示 通常	Sn2
	10	カウント 3表示 2表示 1表示 通常	Sn3
	31	カウント 3表示 2表示 1表示 どうなるか表示 通常	Sn4
3R時短 (1) 当たり	4	カウント 3表示 ドキドキ	Sn5
	7	カウント 3表示 2表示 ドキ	Sn6
	10	カウント 3表示 2表示 1表示 ドキドキ	Sn7
	31	カウント 3表示 2表示 1表示 どうなるか表示 ドキドキ	Sn8
9R時短 (1) 当たり	4	カウント 3表示 ドキドキ	Sn5
	7	カウント 3表示 2表示 ドキ	Sn6
	10	カウント 3表示 2表示 1表示 ドキドキ	Sn7
	31	カウント 3表示 2表示 1表示 どうなるか表示 ドキドキ	Sn8
9R時短 (2) 当たり	31	カウント 3表示 2表示 1表示 どうなるか表示 連チャン	Sn9

30

40

50

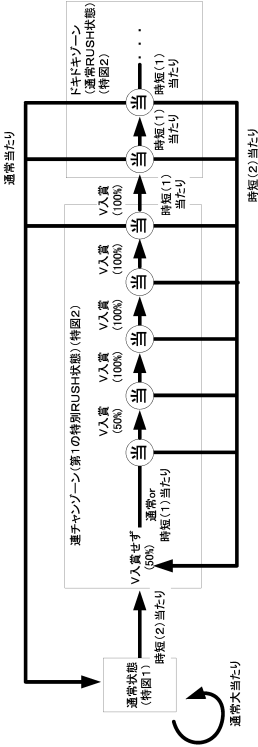
【図 3 1 1】

【Fig. 311】

特図1大当たり抽選用テーブル							
大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	時短状態 の終期
150 450	0~47	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 7 9	6R時短3	10	10	3回目の変 動表示まで
	48~99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	5	5	なし

【図 3 1 2】

【Fig. 312】



【図 3 1 3】

【Fig. 313】

(a) V入賞口開閉パターン決定用テーブル(第1の特別RUSH状態)

直前の時短状態	開放パターン	V入賞率
特図1の時短(2)当たりに基づく時短(2)状態	第2パターン (第1ラウンド中)	100%

(b) V入賞口開閉パターン決定用テーブル(第2の特別RUSH状態)

直前の時短状態	開放パターン	V入賞率
特図2の時短(2)当たりに基づく時短(2)状態	第1パターン(第1ラウンド のうちの0. 6秒×2回)	50%

【図 3 1 4】

【Fig. 314】

特図2大当たり抽選用テーブル							
大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3 図柄	当たり 種別	OP 時間 (秒)	ED 時間 (秒)	時短の 終期
150		第2記号 (第2大当たり)	1, 3 5, 7, 9	6R時短2	0. 3	1. 0	3回目の変 動表示まで
450		第1記号 (第1大当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	0. 3	1. 0	なし
2~149 151~449 451~599	0~10	第6記号 (第4大当たり)	2, 8	3R通常 (V入賞)	0. 3	1. 0	なし
	11~85	第5記号 (第3小当たり)	3, 4, 5 6	3R時短1 (V入賞)	0. 3	1. 0	1回目の変 動表示まで
	86~96	第4記号 (第2小当たり)	1, 9	9R時短1 (V入賞)	0. 3	1. 0	1回目の変 動表示まで
	97~99	第9記号 (第1小当たり)	7	9R時短2 (V入賞)	0. 3	1. 0	3回目の変 動表示まで

10

20

30

40

50

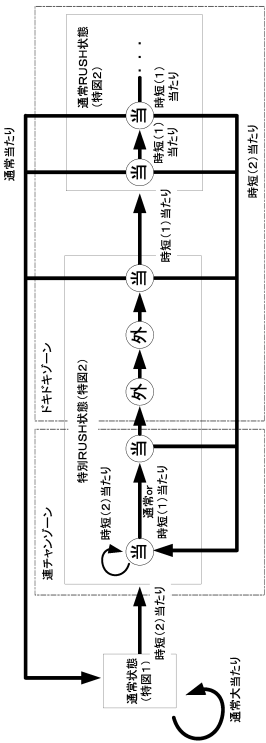
【図 3 1 5】

【Fig. 315】

特図2大当たり抽選用テーブル						
大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3 図柄	当たり 種別	OP 時間 (秒)	ED 時間 (秒)
150		第2記号 (第2大当たり)	1, 3 5, 7, 9	6R時短2	0. 3	1. 0
450		第1記号 (第1大当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	0. 3	1. 0
300~449 451~599	0~10	第6記号 (第4大当たり)	2, 8	3R通常 (V入賞)	0. 3	1. 0
	11~85	第5記号 (第3小当たり)	3, 4, 5 6	3R時短1 (V入賞)	0. 3	1. 0
	86~96	第4記号 (第2小当たり)	1, 9	9R時短1 (V入賞)	0. 3	1. 0
	97~99	第9記号 (第1小当たり)	7	9R時短2 (V入賞)	0. 3	1. 0
				時短の 終期		
				2回目の変 動表示まで		
				なし		
				1回目の変 動表示まで		
				1回目の変 動表示まで		
				2回目の変 動表示まで		

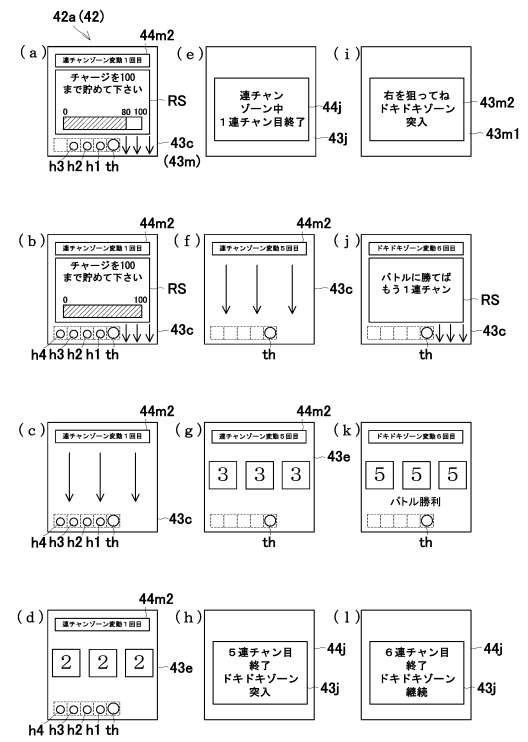
【図 3 1 6】

【Fig. 316】



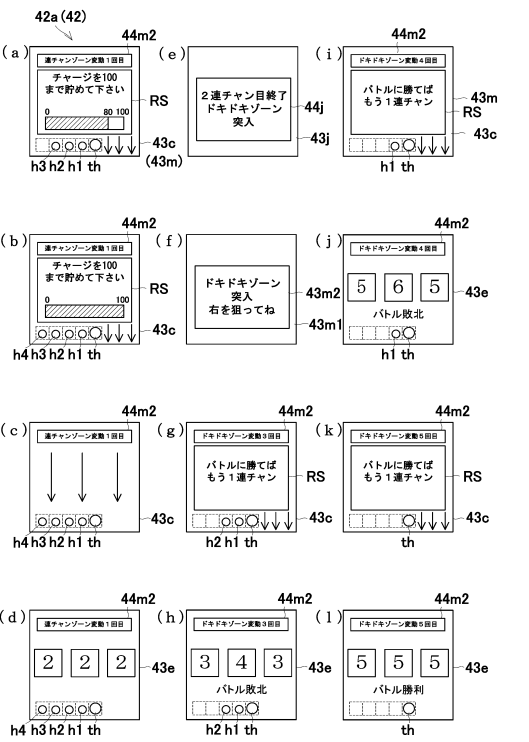
【図 3 1 7】

【Fig. 317】



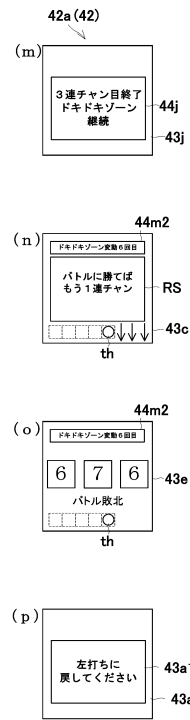
【図 3 1 8】

【Fig. 318】



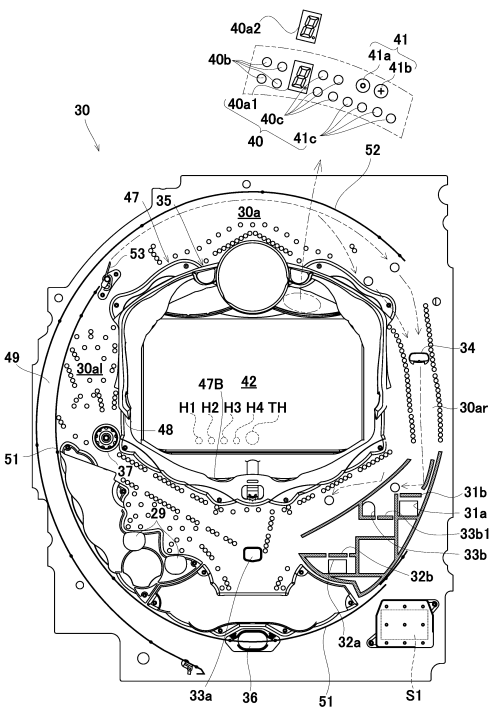
【図 3 1 9】

【Fig. 319】



【図 3 2 0】

【Fig. 320】



【図 3 2 1】

【Fig. 321】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
150 300 450	0~19	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 7 9	6R時短A1	保留4回 or 普通図柄変動20回まで
	20~34			6R時短A2	保留3回 or 普通図柄変動20回まで
	35~44			6R時短A3	保留2回 or 普通図柄変動20回まで
	45~47			6R時短A4	保留1回 or 普通図柄変動20回まで
	48~99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	なし

(b) 特図2大当たり抽選用テーブル (時短A状態中)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3 図柄	当たり 種別	時短の終期
150 300	0~99	第2記号 (第2大当たり)	1, 3 5, 7, 9	6R時短	保留1回 or 普通図柄変動20回まで
450	0~99	第1記号 (第1大当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	なし
2~149 151~299 301~449 451~599	0~51	第3記号 (第1小当たり)	2, 4 6, 8	3R通常 (V入賞)	なし
	52~71	第4記号 (第2小当たり)	1, 3 5, 7, 9	3R時短 (V入賞)	保留4回 or 普通図柄変動20回まで
	72~86				保留3回 or 普通図柄変動20回まで
	87~96				保留2回 or 普通図柄変動20回まで
	97~99				保留1回 or 普通図柄変動20回まで

【図 3 2 2】

【Fig. 322】

特図2大当たり抽選用テーブル (時短B状態中)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3 図柄	当たり 種別	時短の終期
150 300	0~99	第2記号 (第2大当たり)	1, 3 5, 7, 9	6R時短	普通図柄変動30回まで
450	0~99	第1記号 (第1大当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	なし
2~149 151~299 301~449 451~599	0~51	第3記号 (第1小当たり)	2, 4 6, 8	3R通常 (V入賞)	なし
	52~99	第4記号 (第2小当たり)	1, 3 5, 7, 9	3R時短 (V入賞)	普通図柄変動30回まで

10

20

30

40

50

【図 3 2 3】

【Fig. 323】

(a) 普通当たり抽選用テーブル(時短状態)

普通当たり乱数用カウンタ CS3 (0~250)	第2図柄
0~16	○
17~250	×

(b) 普通当たり抽選用テーブル(通常状態、大当たりラウンド遊技状態)

普通当たり乱数用カウンタ CS3 (0~250)	第2図柄
0~250	×

(c) 普通図柄変動パターン(普通電動役物開放パターン)抽選用テーブル

遊技状態	普通当たり乱数用カウンタ CS3 (0~250)	変動時間 (秒)	開放時間(秒)
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	0~250	60	
時短A状態	0~83	3	0.9
	84~167	10	
	168~250	15	
時短B状態	0~83	3	0.9
	84~167	15	
	168~250	30	

【図 3 2 4】

【Fig. 324】

(a) 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(時短A状態)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	変動種別カウンタ CS1 (0~198)	変動種別カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン (変動時間[秒])
150, 300 450	0~99	0~198	0~240	大当たり長変動 (30秒)
2~149 151~299 301~499 451~599	0~51	0~30	0~240	小当たり長変動 パターンA(30秒)
	52~71			
	72~86			
	87~96			
	97~99			
	0~51	31~140	0~240	小当たり長変動 パターンB(60秒)
	52~71			
	72~86			
	87~96			
	97~99			
	0~51	141~198	0~240	小当たり長変動 パターンC(90秒)
	52~71			
	72~86			
	87~96			
	97~99			
0, 1		0~198	0~240	ハズレ長変動 (30秒)

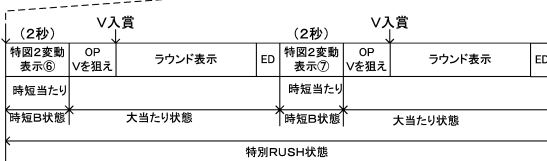
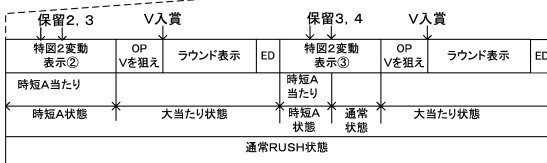
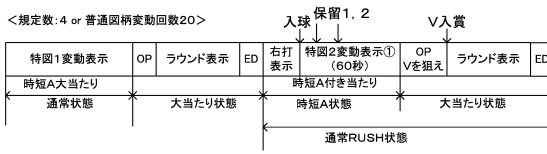
(b) 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(時短B状態)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	変動種別カウンタ CS1 (0~198)	変動種別カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン (変動時間[秒])
150, 300 450	0~99	0~198	0~240	大当たり短変動 (2秒)
2~149 151~299 301~499 451~599	2~99	0~198	0~240	小当たり短変動 (2秒)
0, 1		0~198	0~240	ハズレ短変動 (2秒)

【図 3 2 5】

【Fig. 325】

<規定数: 4 or 普通図柄変動回数20>



【図 3 2 6】

【Fig. 326】



10

20

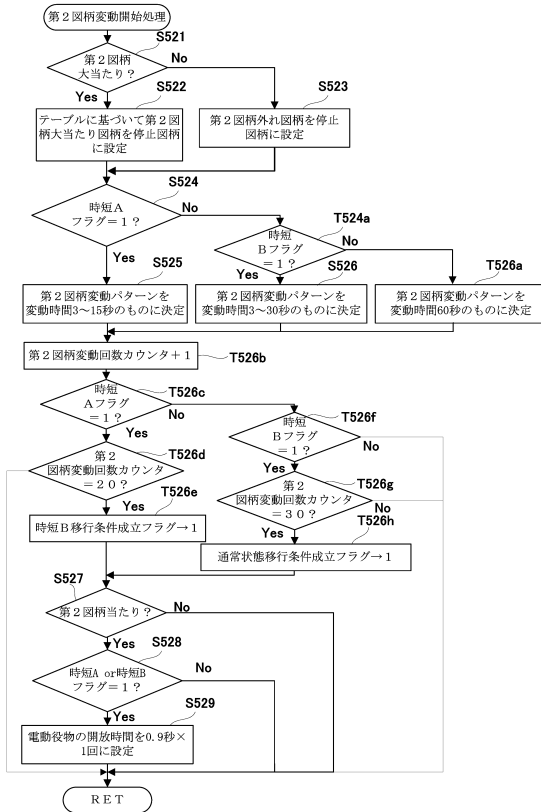
30

40

50

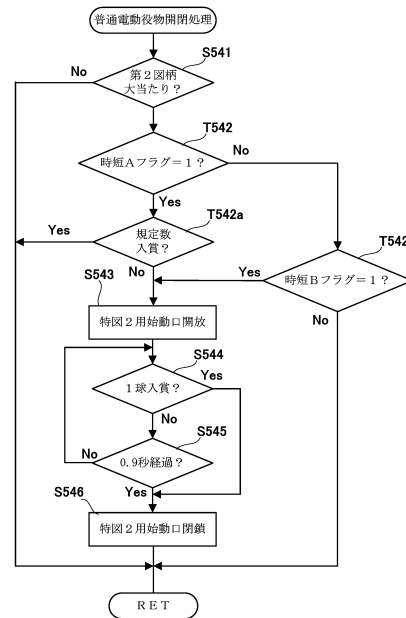
【図 3 3 1】

【Fig. 331】



【図 3 3 2】

【Fig. 332】

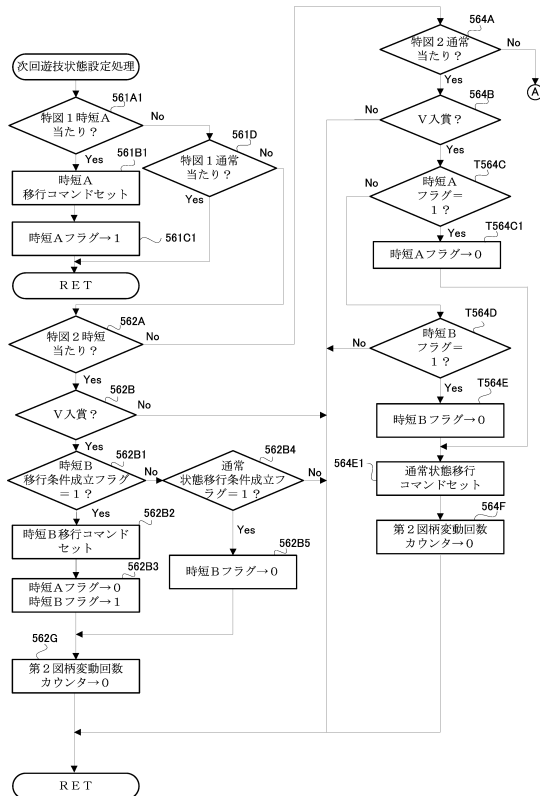


10

20

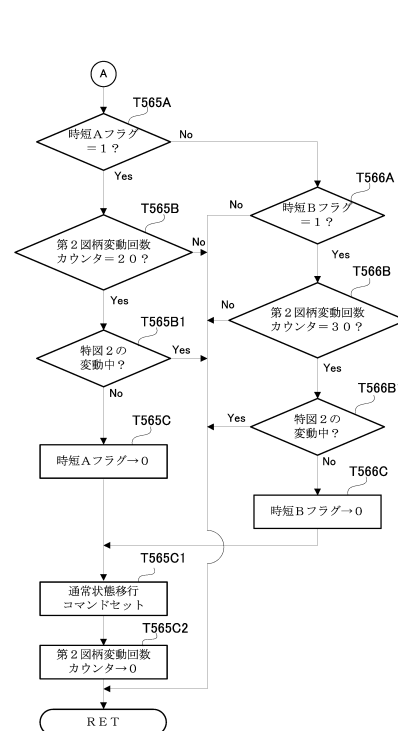
【図 3 3 3】

【Fig. 333】



【図 3 3 4】

【Fig. 334】



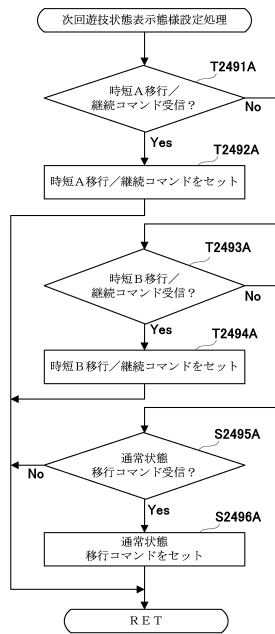
30

40

50

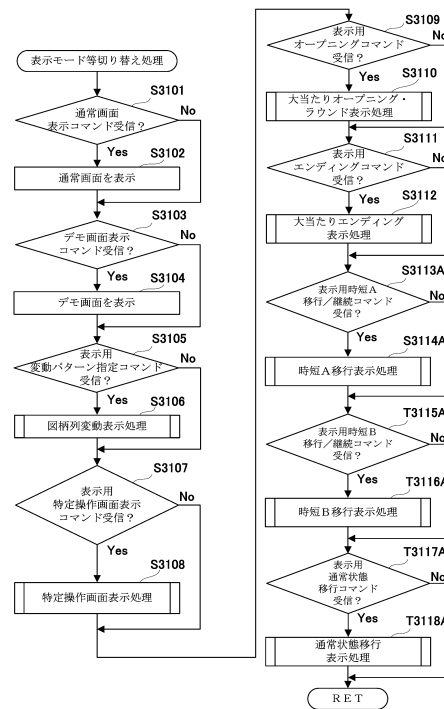
【図 3 3 5】

【Fig. 335】



【図 3 3 6】

【Fig. 336】



10

20

【図 3 3 7】

【Fig. 337】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
150 300 450	0~19	第2記号 (第2大 当たり)	1, 3 5, 7 9	6R時短A1	保留4回 or 特図1変動1回終了
	20~34			6R時短A2	保留3回 or 特図1変動1回終了
	35~44			6R時短A3	保留2回 or 特図1変動1回終了
	45~47			6R時短A4	保留1回 or 特図1変動1回終了
	48~99	第1記号 (第1大 当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	なし

(b) 特図2大当たり抽選用テーブル (時短A状態中)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3 図柄	当たり 種別	時短の終期
150 300	0~99	第2記号 (第2大当たり)	1, 3 5, 7, 9	6R時短	保留1回 or 特図1変動1回終了
450	0~99	第1記号 (第1大当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	なし
2~149 151~299 301~449 451~599	0~51	第3記号 (第1小当たり)	2, 4 6, 8	3R通常 (V入賞)	なし
	52~71	第4記号 (第2小当たり)	1, 3 5, 7, 9	3R時短 (V入賞)	保留4回 or 特図1変動1回終了
	72~86				保留3回 or 特図1変動1回終了
	87~96				保留2回 or 特図1変動1回終了
	97~99				保留1回 or 特図1変動1回終了

【図 3 3 8】

【Fig. 338】

(a) 特図2大当たり抽選用テーブル (時短B状態中)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3 図柄	当たり 種別	時短の終期
150 300	0~99	第2記号 (第2大当たり)	1, 3 5, 7, 9	6R時短	特図1変動2回終了
450	0~99	第1記号 (第1大当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	なし
2~149 151~299 301~449 451~599	0~51	第3記号 (第1小当たり)	2, 4 6, 8	3R通常 (V入賞)	なし
	52~99	第4記号 (第2小当たり)	1, 3 5, 7, 9	3R時短 (V入賞)	特図1変動2回終了

(b) 特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル (時短A、B状態)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	変動種別カウンタ CS1 (0~198)	変動種別カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン (変動時間[秒])
150 300 450	0~99	0~19 20~34 35~44 45~47 48~99	0~198	0~240
上記以外		0~198	0~240	ハズレ長変動 (120秒)

30

40

50

【圖 3 3 9】

【Fig. 339】

(a) 普通図柄変動パターン(普通電動役物開放パターン)抽選用テーブル

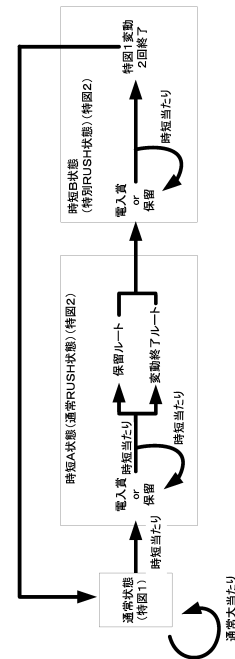
遊技状態	普通当たり乱数用カウンタ CS3 (0～250)	変動時間 (秒)	開放時間(秒)
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	0～250	60	
時短A状態	0～150	3	0.9
	151～220	10	
	221～250	15	
時短B状態	0～150	3	0.9
	151～220	10	
	221～250	15	

(b) 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(時短A状態)

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	変動種別カウンタ CS1(0～198)	変動種別カウンタ CS2(0～240)	変動パターン (変動時間[秒])
150, 300 450	0～99	0～198	0～240	大当たり長変動 (10秒)
2～149 151～299 301～499 451～599	0～51	0～30	0～240	小当たり長変動 パターンA(10秒)
	52～71			
	72～86			
	87～96			
	97～99			
	0～51	31～140	0～240	小当たり長変動 パターンB(30秒)
	52～71			
	72～86			
	87～96			
	97～99			
	0～51	141～198	0～240	小当たり長変動 パターンC(50秒)
	52～71			
	72～86			
	87～96			
	97～99			
0, 1		0～198	0～240	ハズレ長変動 (10秒)

【圖 3 4 0】

【Fig. 340】



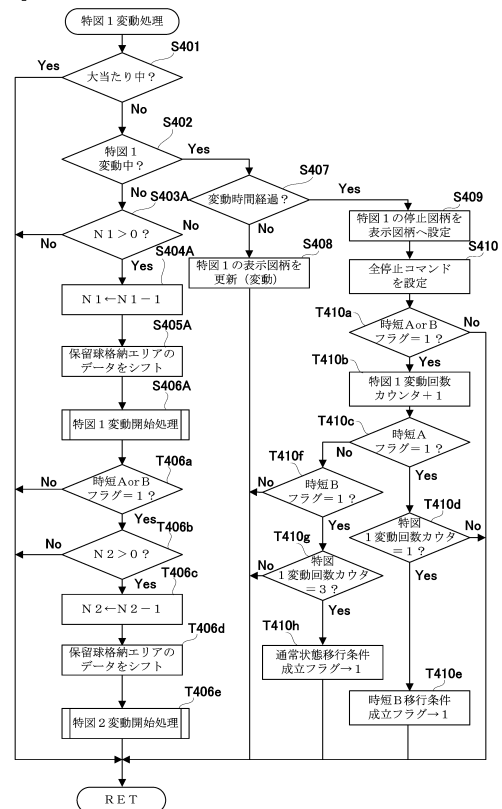
【図 3 4 1】

【Fig. 341】



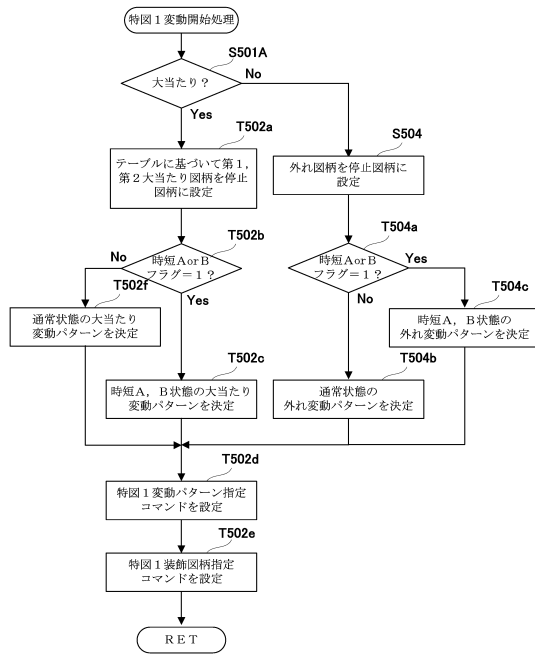
【図 3 4 2】

【Fig. 342】



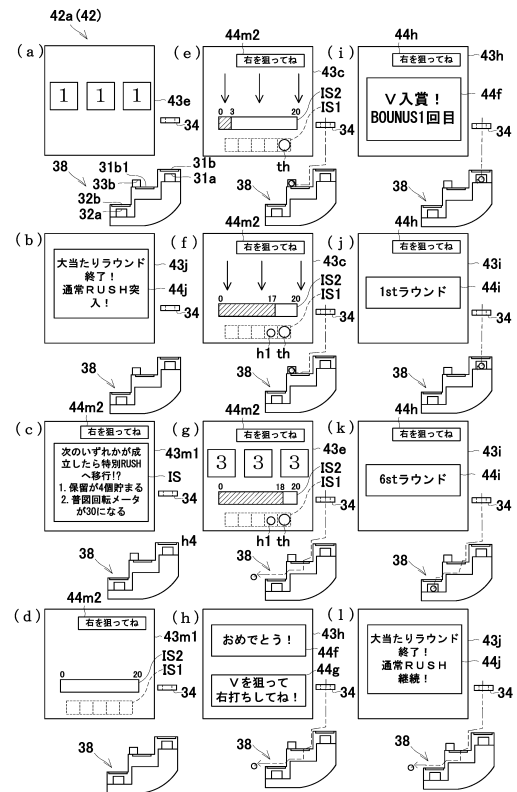
【図 3 4 3】

【Fig. 343】



【図 3 4 4】

【Fig. 344】

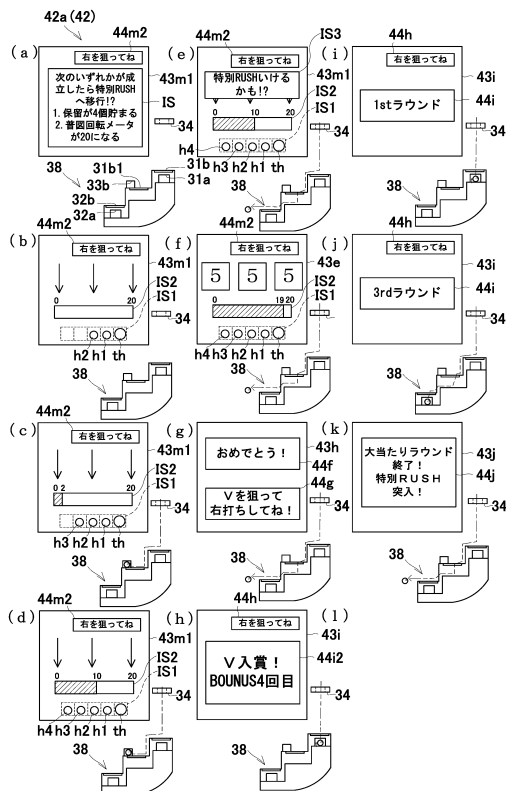


10

20

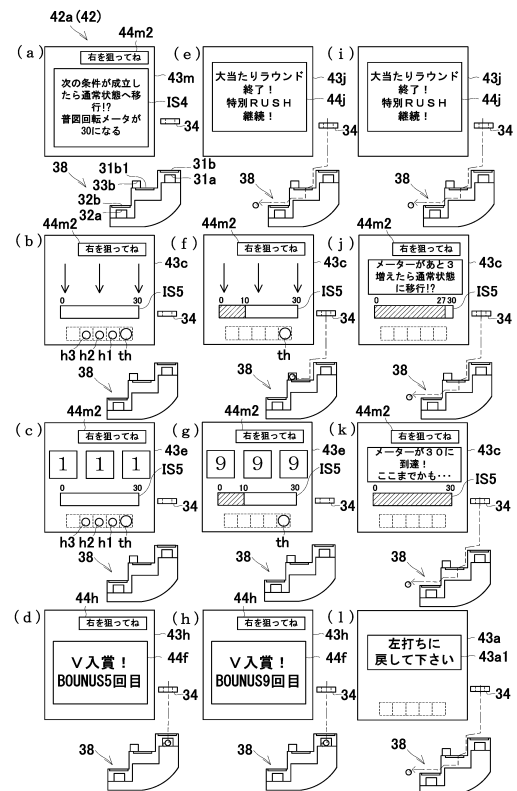
【図 3 4 5】

【Fig. 345】



【図 3 4 6】

【Fig. 346】



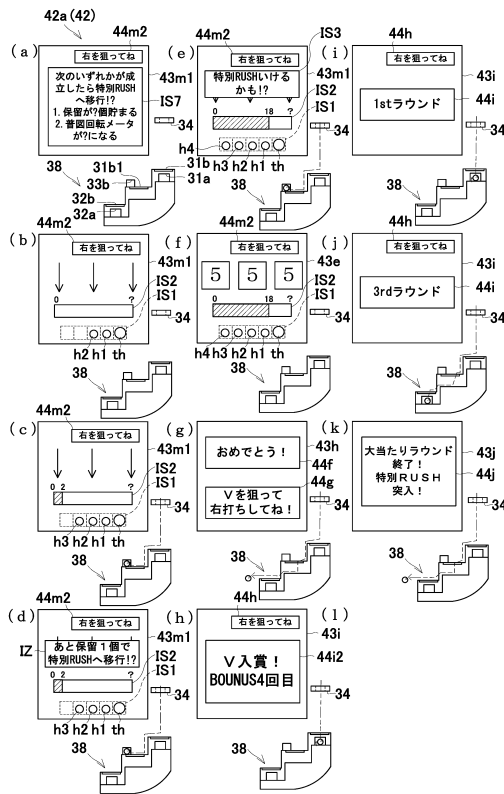
30

40

50

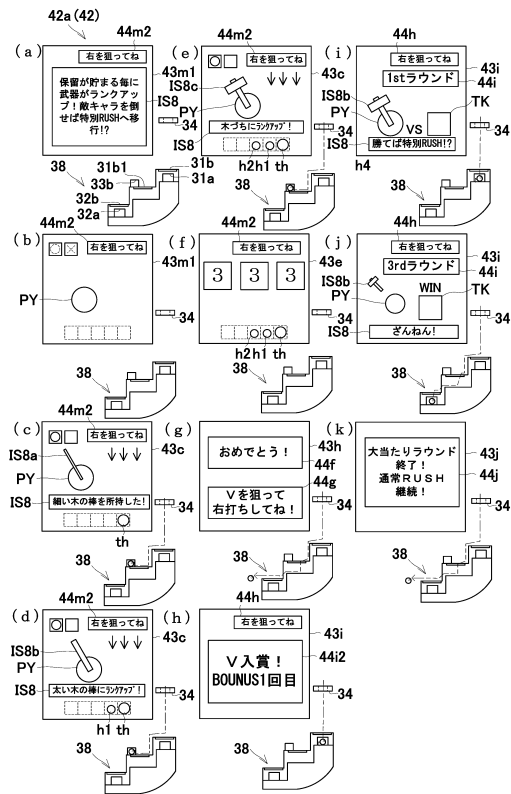
【図 3 4 7】

【Fig. 347】



【図 3 4 8】

【Fig. 348】

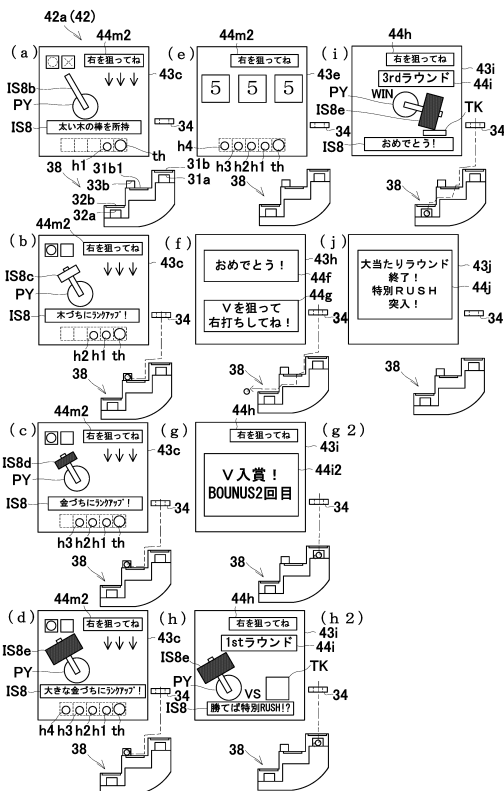


10

20

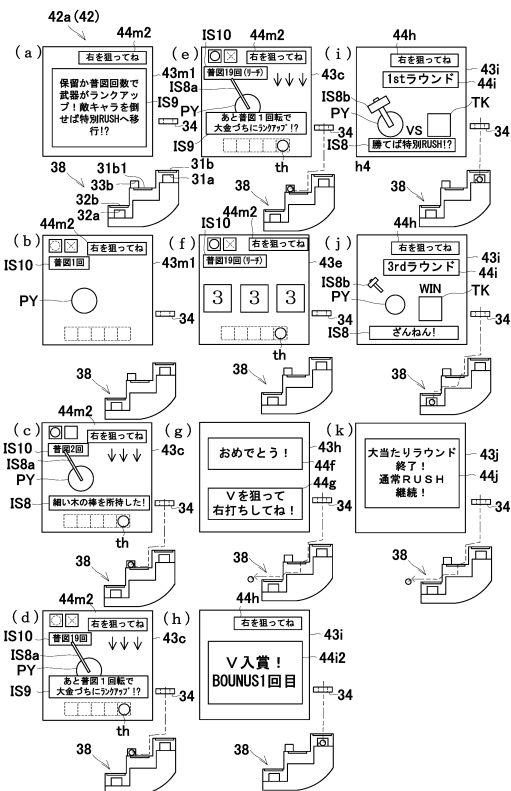
【図 3 4 9】

【Fig. 349】



【図 3 5 0】

【Fig. 350】



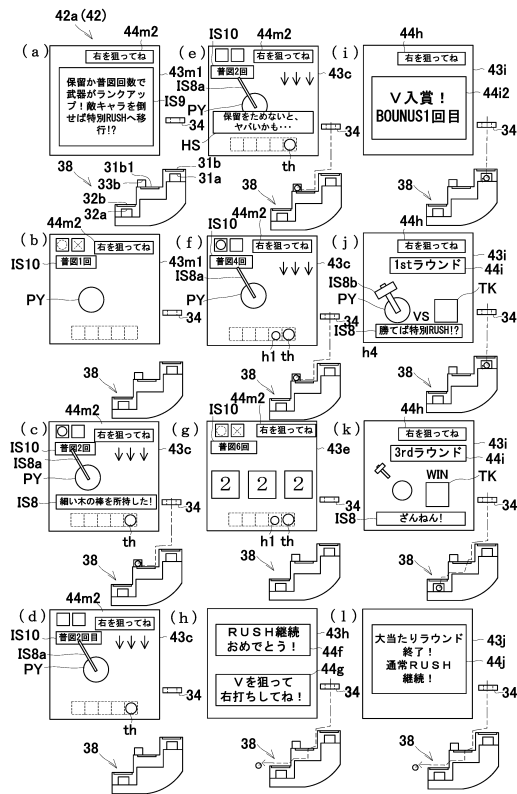
30

40

50

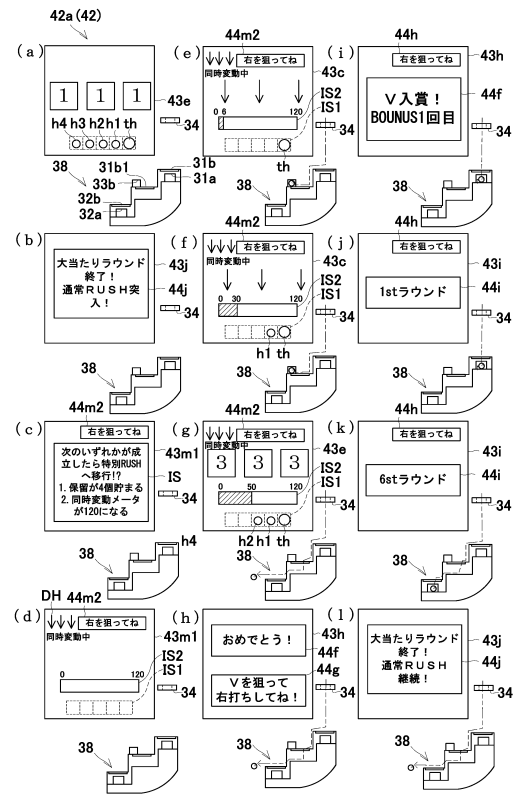
【図 3 5 1】

【Fig. 351】



【図 3 5 2】

【Fig. 352】

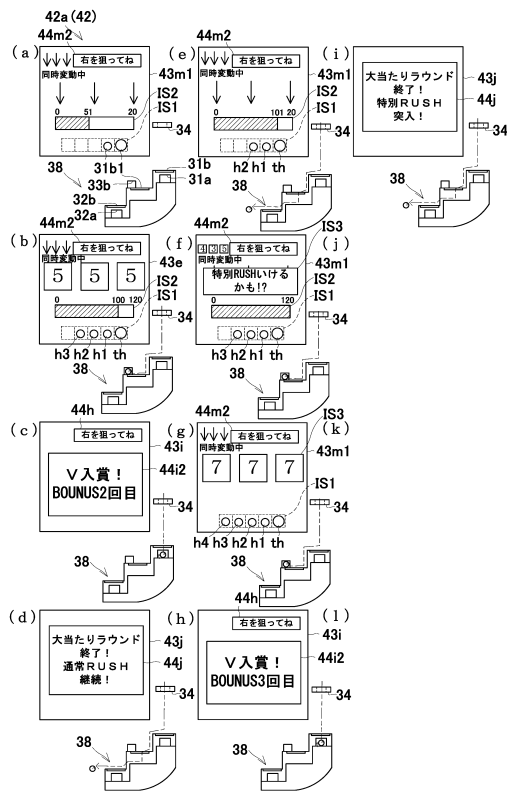


10

20

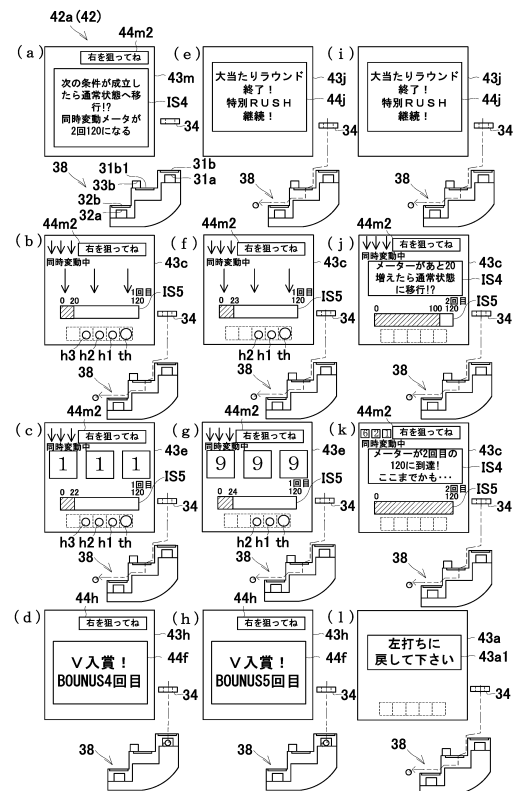
【図 3 5 3】

【Fig. 353】



【図 3 5 4】

【Fig. 354】



30

40

50

【図 3 5 5】

【Fig. 355】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	第1図柄	第3 図柄	当たり種別	時短状態	時短状態の終期
150 300 450	0~2	第2記号 (第2大当たり)	1, 3 5, 7, 9	6R時短	時短A1	保留4個 or 普図変動20回まで
	3~12				時短A2	保留3個 or 普図変動20回まで
	13~27				時短A3	保留2個 or 普図変動20回まで
	28~47				時短A4	保留1個 or 普図変動20回まで
	48~99	第1記号 (第1大当たり)	2, 4 6, 8	6R通常		なし

(b) 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3 図柄	当たり種別	時短状態	時短の終期
150 300 450	0～47	第2記号 (第2大当たり)	1, 3 5, 7, 9	6R時短	時短A4	保留1個 or 普図変動20回まで
	48～99	第1記号 (第1大当たり)	2, 4 6, 8	6R通常	時短B	普図変動30回まで
0～2		第4記号 (第2小当たり)	1, 3 5, 7, 9	3R時短 (V入賞)	時短A1	保留4個 or 普図変動20回まで
3～12	時短B				普図変動30回まで	
	時短A2				保留3個 or 普図変動20回まで	
13～27	時短B				普図変動30回まで	
	時短A3				保留2個 or 普図変動20回まで	
28～86	時短B				普図変動30回まで	
	時短A4				保留1個 or 普図変動20回まで	
87～99	第3記号 (第1小当たり)	2, 4 6, 8	3R通常 (V入賞)	時短B	普図変動30回まで	
なし						

【図 3 5 7】

【Fig. 357】

(a) 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(時短A状態)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	普通当たり乱数 カウンタC4 (0~250)	変動種別カウンタ CS2(0~240)	変動パターン (変動時間[秒])
150, 300, 450	0~99	0~250	0~240	大当たり長変動 (30秒)
2~149 151~299 301~449 451~599	0~99	0~250	0~200	小当たり長変動 パターンA(36秒)
			201~231	小当たり長変動 パターンB(42秒)
			231~240	小当たり長変動 パターンC(48秒)
0, 1	0~99	0~250	0~240	ハズレ長変動 (30秒)

(b) 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(時短B状態)

大当たり乱数 カウンタC1 (0~599)	大当たり図柄 カウンタC2 (0~99)	普通当たり乱数 カウンタC4 (0~250)	変動種別カウンタ CS2(0~240)	変動パターン (変動時間[秒])
150, 300, 450	0~99	0~250	0~240	大当たり短変動 (6秒)
2~149 151~299 301~449 451~599	0~99	0~250	0~240	小当たり短変動 (6秒)
0, 1	0~99	0~250	0~240	ハズレ短変動 (6秒)

【図 3 5 6】

【Fig. 356】

(a) 普通当たり抽選用テーブル(時短状態中)

普通当たり乱数カウンタC4 (0~250)	第2図柄
0~13 84~97 168~181	○
14~83 98~167 182~250	×

(b) 普通当たり抽選用テーブル(非時短状態中)

普通当たり乱数カウンタC4 (0~250)	第2図柄
0~250	×

(c) 普通図柄変動パターン(普通電動役物開放パターン)抽選用テーブル

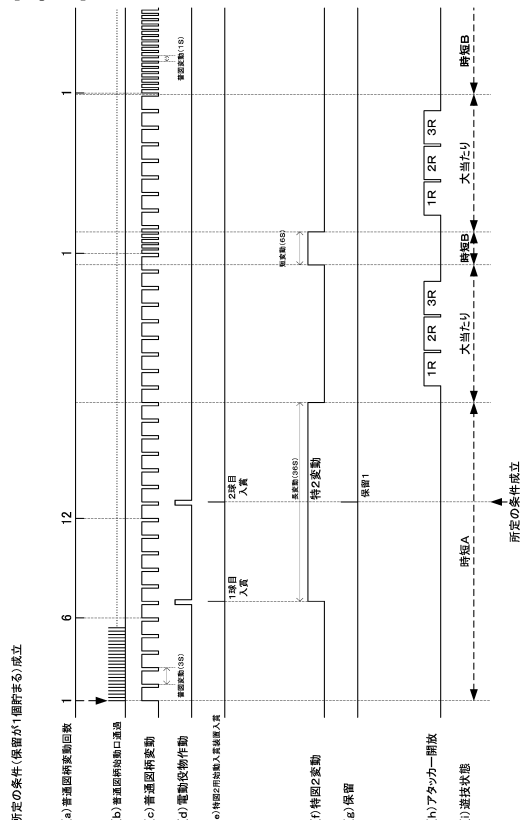
遊技状態	普通当たり乱数カウンタC4 (0~250)	変動時間(秒)	開放時間(秒)
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	0~125	3	—
	126~225	4	
	226~250	5	
時短A状態	0~125	3	0.9
	126~225	4	
	226~250	5	
時短B状態	0~125	1	0.9
	126~225	2	
	226~250	3	

10

20

【図 3 5 8】

【Fig. 358】



30

40

50

【図 3 6 3】

【Fig. 363】

特図1、特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

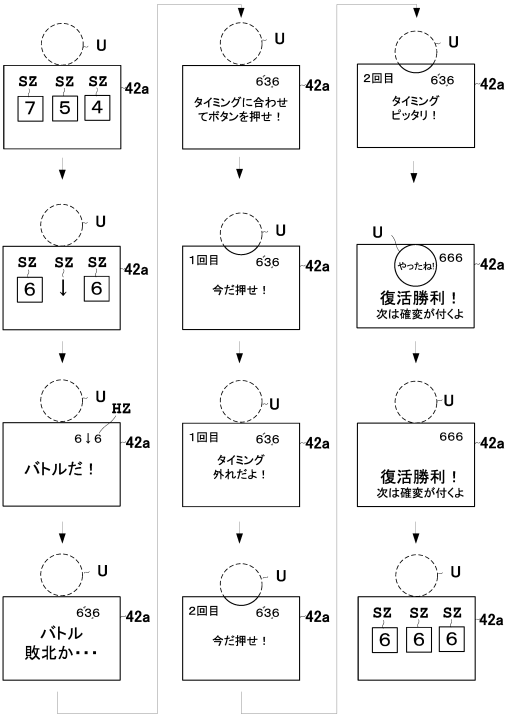
大当たり図柄カウンタ C2 (0~99)	停止パターン 選択カウンタ C3 (0~198)	変動種別 カウンタ CS1 (0~198)	変動種別 カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	役物移動 演出/ 決定ボタン 使用演出 (有/○)
0~9		0~30	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	○/ー
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	ー/ー
		31~140	0~120	大当たりスーパーリーチC(100秒)	○/ー
			121~240	大当たりスーパーリーチD(100秒)	ー/ー
50~99		141~198	0~200	大当たりスーパーリーチE(120秒)	○/○
			201~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	○/ー
		0~30	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	○/ー
			121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	ー/ー
		31~140	0~120	大当たりスーパーリーチC(100秒)	○/ー
			121~240	大当たりスーパーリーチD(100秒)	ー/ー
		141~198	0~200	大当たりスーパーリーチE(120秒)	○/○
			201~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	○/ー
	202~208	0~100	0~189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	ー/ー
			190~240	前後外れスーパーリーチA(30秒)	ー/ー
		101~150	0~189	前後外れスーパーリーチB(30秒)	ー/ー
			190~240	前後外れスーパーリーチC(60秒)	ー/ー
	151~198	0~100	0~189	前後外れスーパーリーチD(60秒)	ー/ー
			190~240	前後外れスーパーリーチE(60秒)	ー/ー
		101~150	0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	ー/ー
			190~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	ー/ー
	209~238	0~100	0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	ー/ー
			190~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	ー/ー
		101~150	0~189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	ー/ー
			190~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	ー/ー
	0~201	0~100	0~240	完全外れA(10秒)	ー/ー
		101~150	0~240	完全外れB(15秒)	ー/ー
		151~198	0~240	完全外れE(20秒)	ー/ー

(特図2は変動時間が半分)

【図 3 6 4】

【Fig. 364】

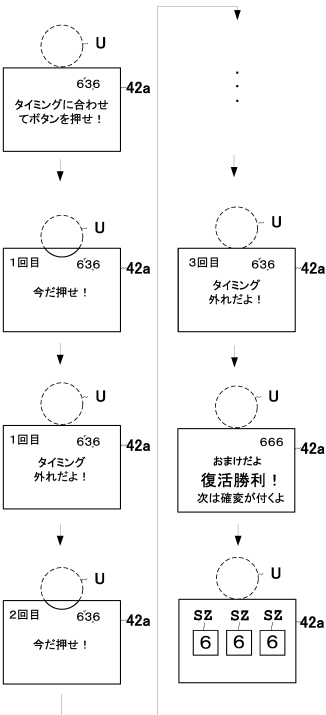
[8R確定大当たりスーパーリーチE、ボタン押下あり、タイミング合致]



【図 3 6 5】

【Fig. 365】

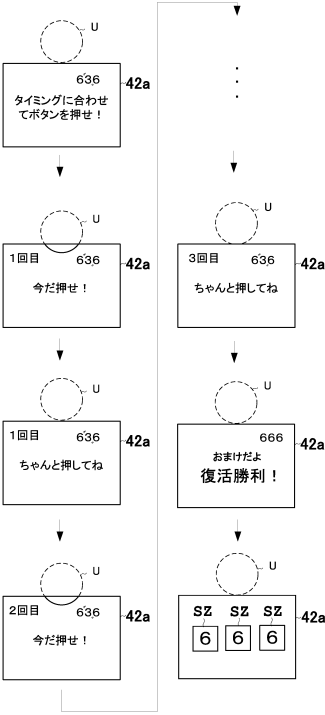
[8R確定大当たりスーパーリーチE、ボタン押下あり、タイミング外れ]



【図 3 6 6】

【Fig. 366】

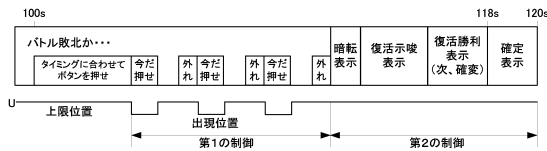
[8R確定大当たりスーパーリーチE、ボタン押下なし]



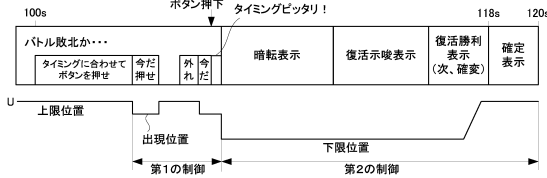
【図 367】

【Fig. 367】

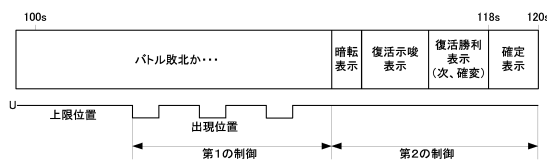
(a) 確変・時短付き大当たりスーパリーチE (決定ボタン押下あり、タイミング外れ)



(b) 確変・時短付き大当たりスーパリーチE (決定ボタン押下あり、タイミング合致)

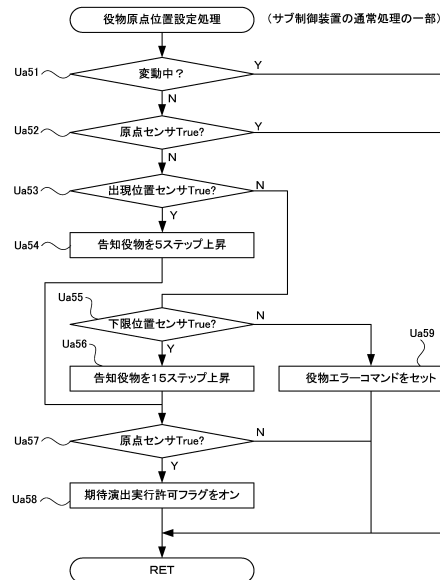


(c) 確変・時短付き大当たりスーパリーチF



【図 369】

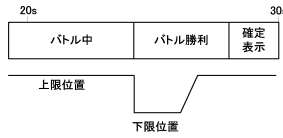
【Fig. 369】



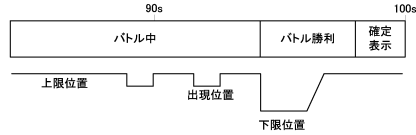
【図 368】

【Fig. 368】

(a) 確変・時短付き大当たりスーパリーチA

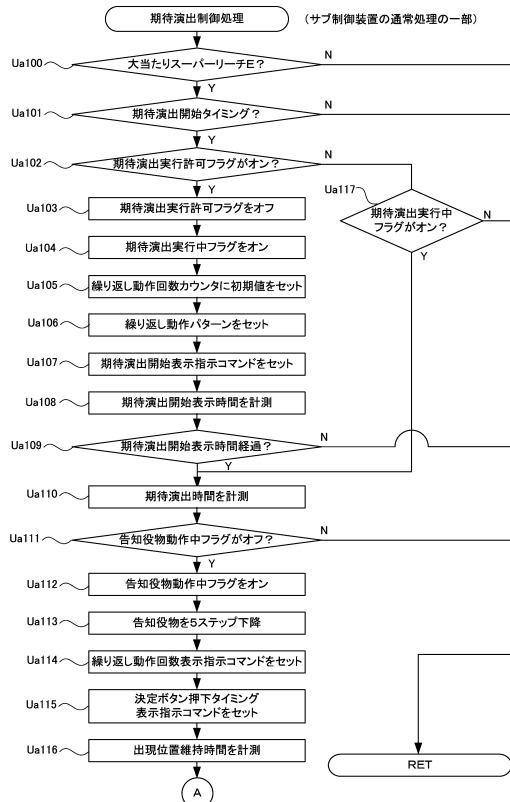


(b) 確変・時短付き大当たりスーパリーチC



【図 370】

【Fig. 370】



10

20

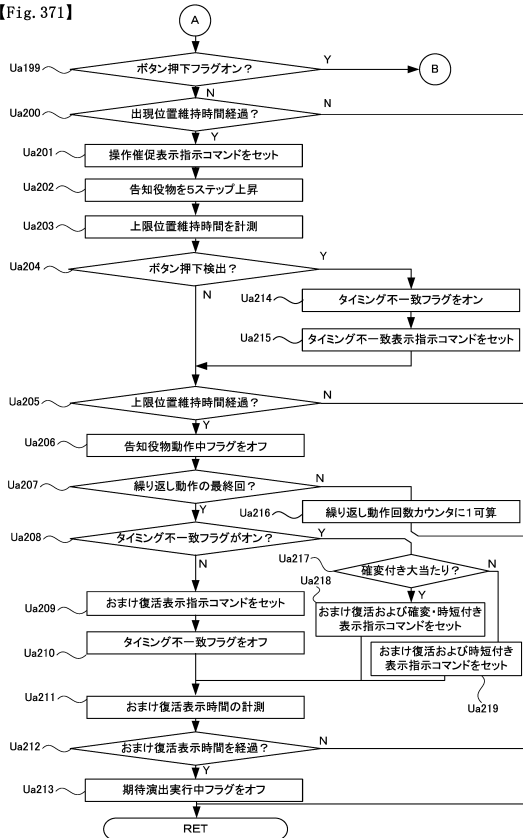
30

40

50

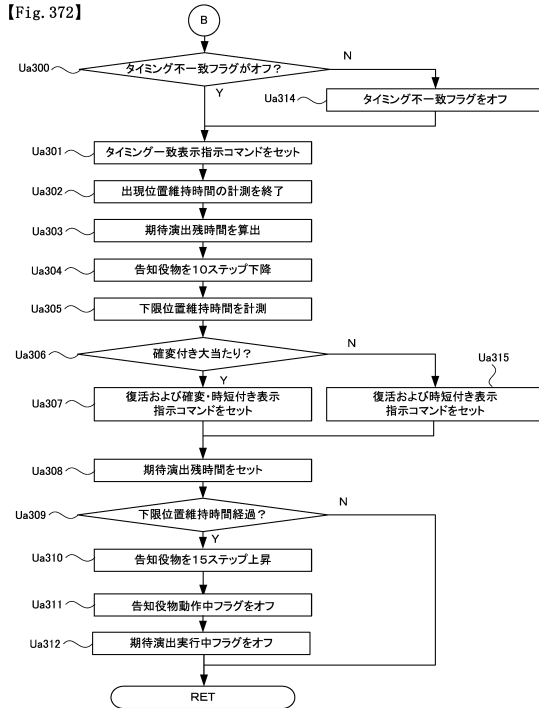
【図 3 7 1】

【Fig. 371】



【圖 3 7 2】

【Fig. 372】



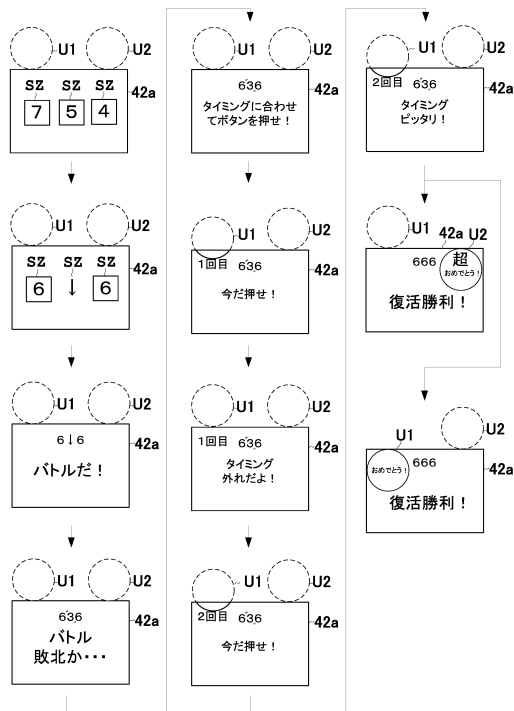
10

20

【図 3 7 3】

【Fig. 373】

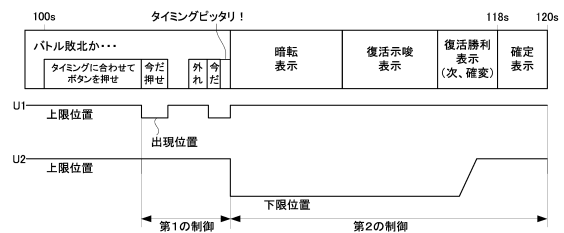
[8R確変大当たりスーパーリーチE、ボタン押下あり、タイミング合致]



【圖 3 7 4】

【Fig. 374】

確定・時短付き大当たりスーパーリーチE(決定ボタン押下あり、タイミング一致)



30

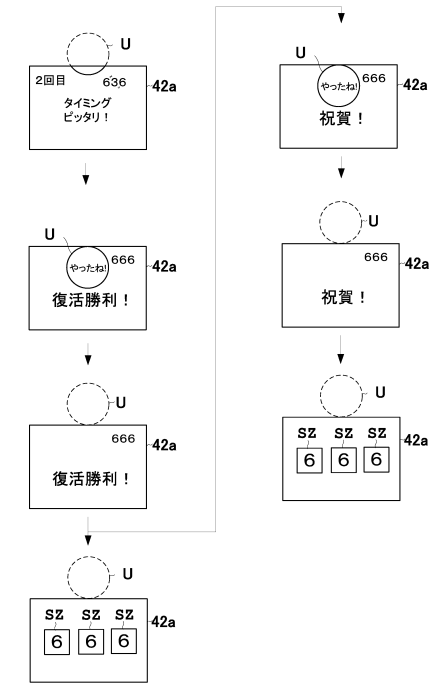
40

50

【図 375】

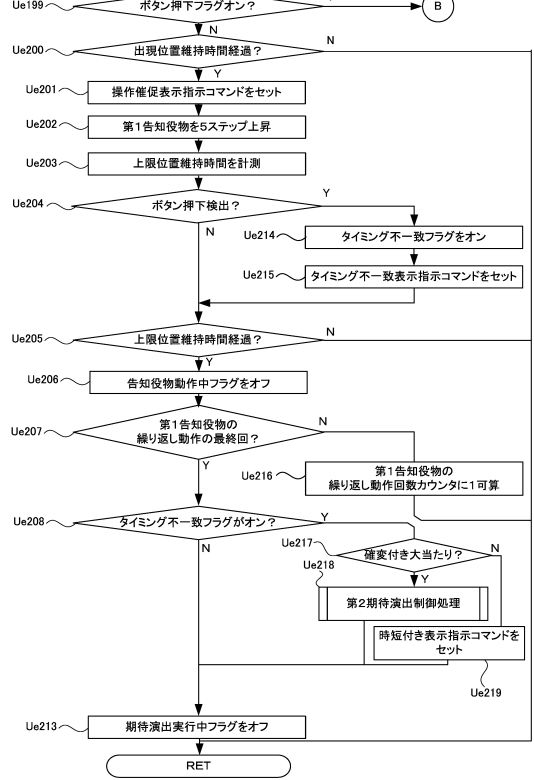
【Fig. 375】

[確定+時短付きOR 時短付き大当たりスーパーリーチE、ボタン押下あり、タイミング合致]



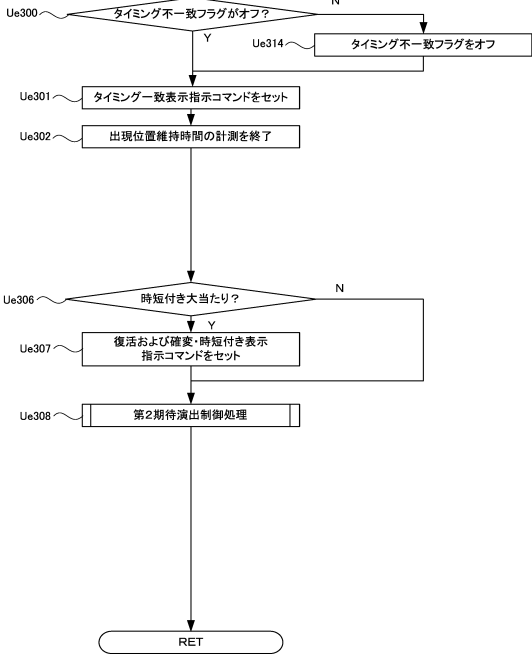
【図 376】

【Fig. 376】



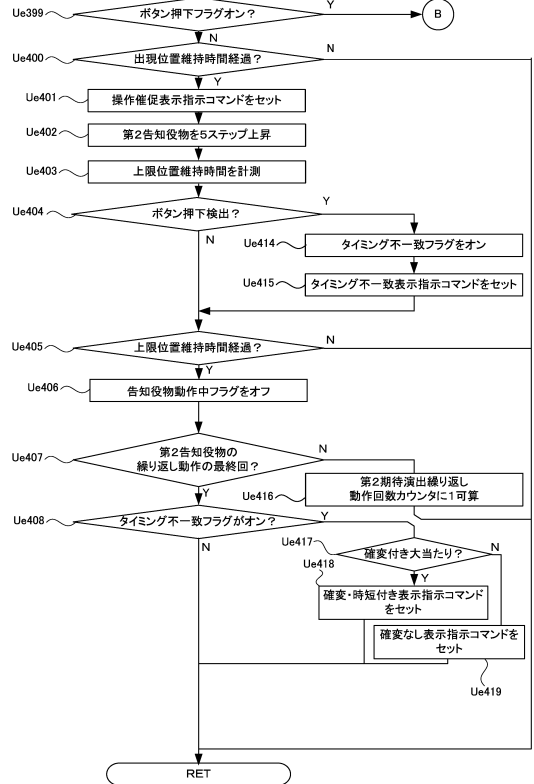
【図 377】

【Fig. 377】



【図 378】

【Fig. 378】



10

20

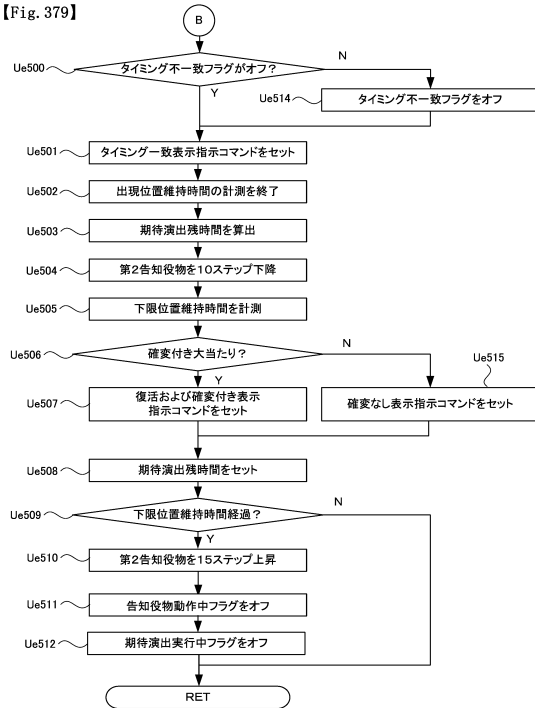
30

40

50

【図 3 7 9】

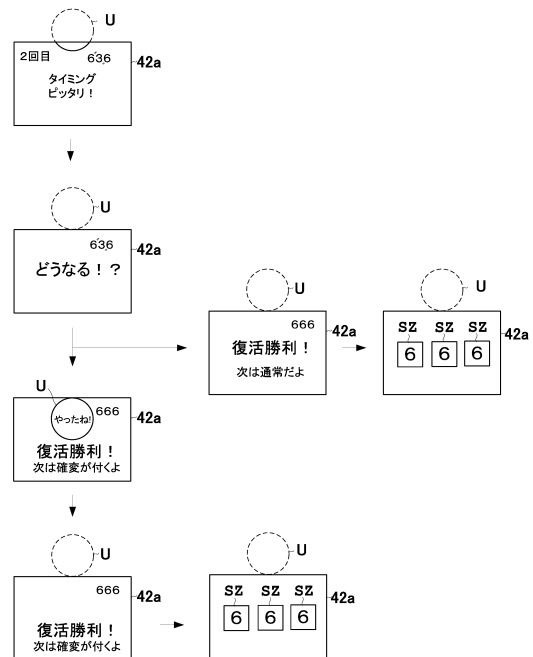
【Fig. 379】



【図 3 8 0】

【Fig. 380】

【確変＋時短付きOR時短付き大当たりスーパーリーチE、ボタン押下あり、タイミング合致】



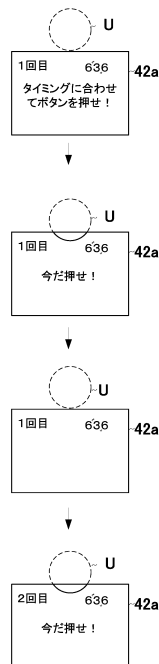
10

20

【図 3 8 1】

【Fig. 381】

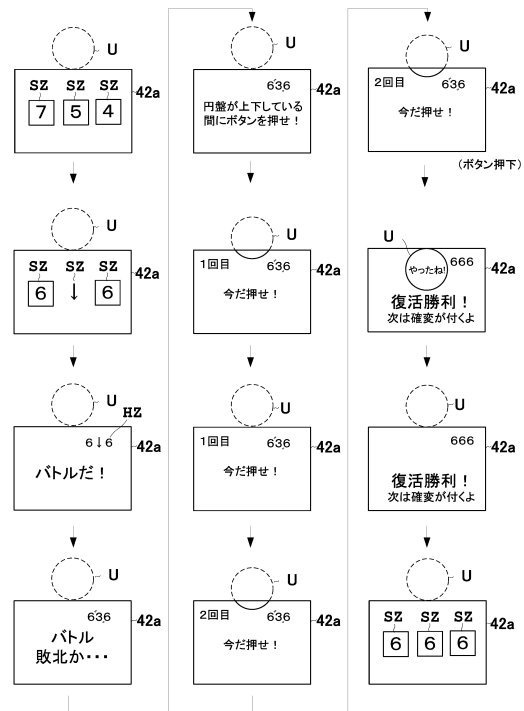
[8R確変大当たりスーパーリーチE、ボタン押下あり、なし共通]



【図 3 8 2】

【Fig. 382】

[8R確変大当たりスーパーリーチE、上下動中にボタン押下あり]



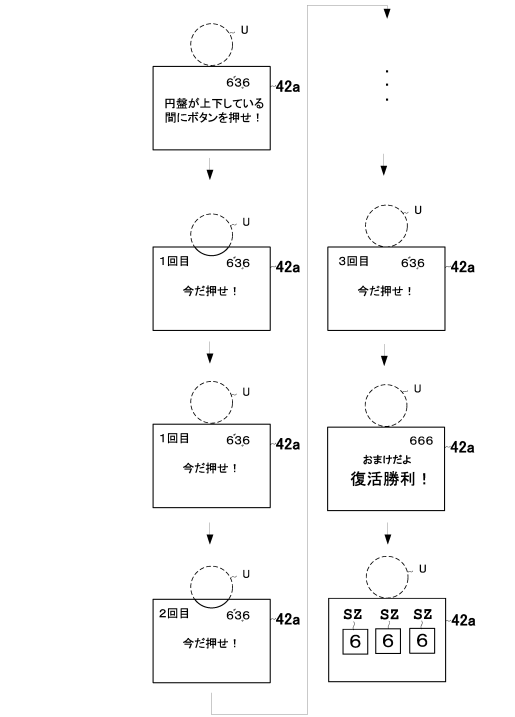
30

40

【図 383】

【Fig. 383】

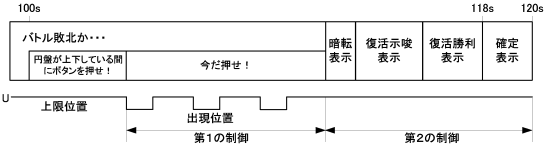
[8R確変大当たりスーパリーチE、上下動中にボタン押下なし]



【図 384】

【Fig. 384】

(a) 確変+時短付き大当たりスーパリーチE(決定ボタン押下なし)

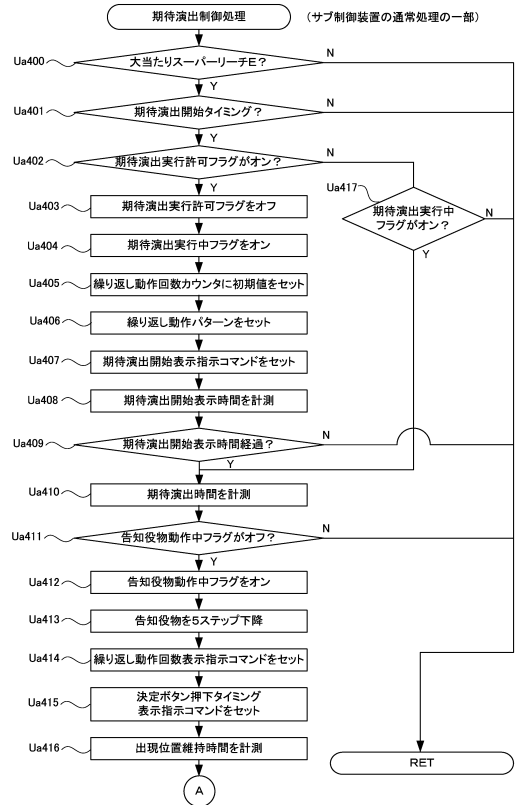


(b) 確変+時短付き大当たりスーパリーチE(決定ボタン押下あり)



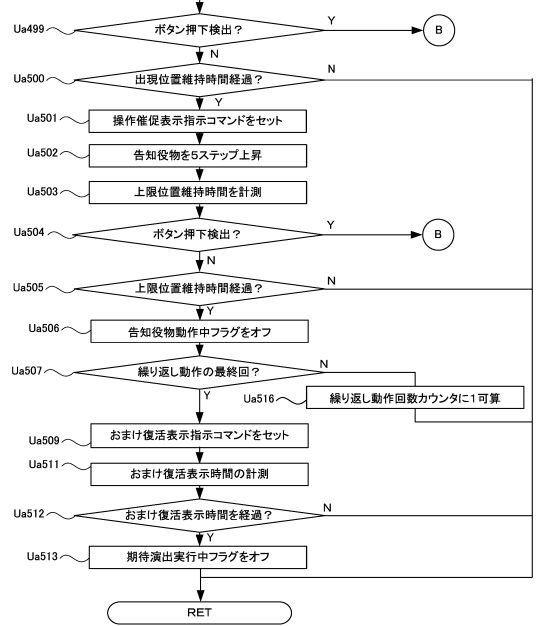
【図 385】

【Fig. 385】



【図 386】

【Fig. 386】



10

20

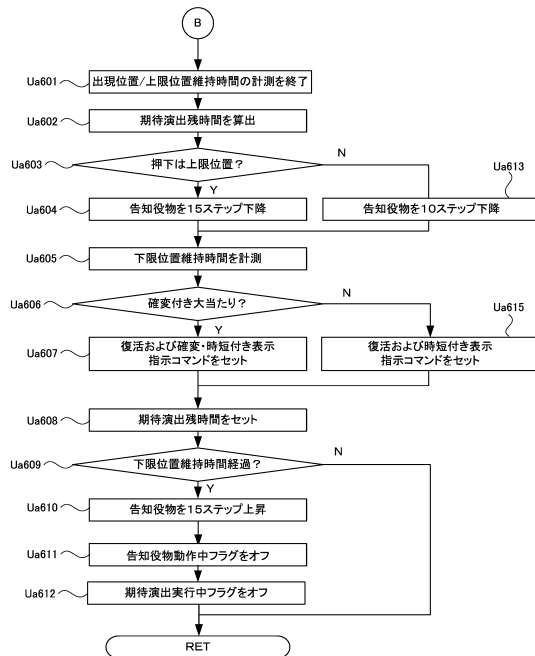
30

40

50

【図 3 8 7】

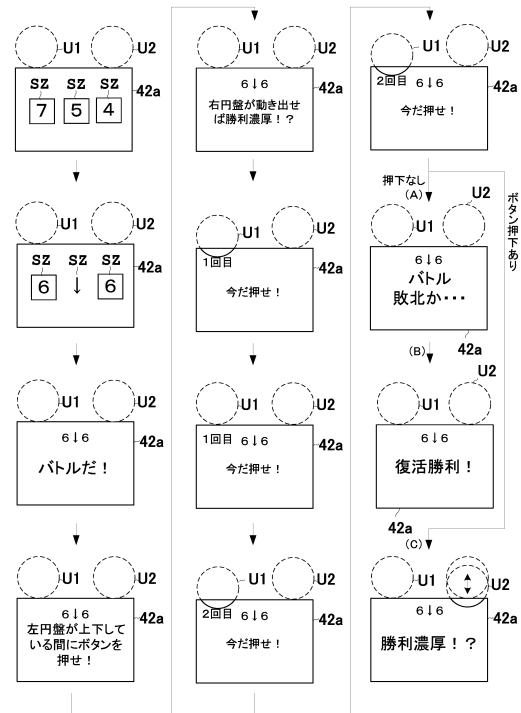
【Fig. 387】



【圖 3 8 8】

【Fig. 388】

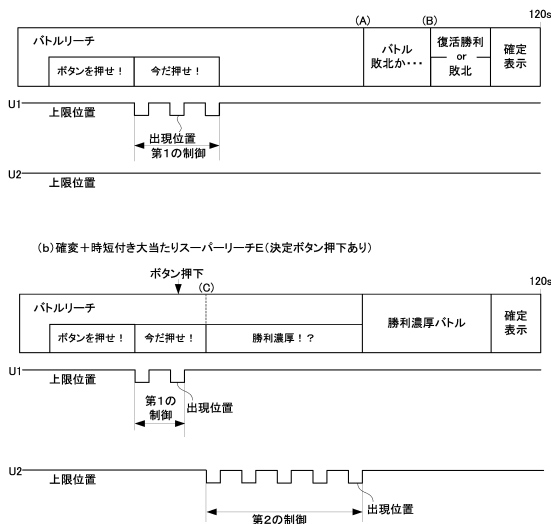
【8R確変大当たりスーパーリーチE、左役物上下動中にボタン押下ありor押下なし】



【図 3 8 9】

【Fig. 389】

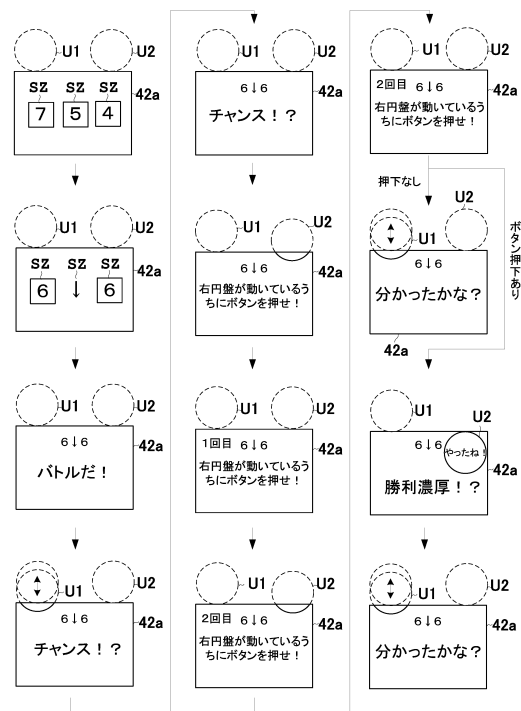
(a) 確変+時短付き大当たりスーパーリーチE(決定ボタン押下なし) or 外れ



【圖 3 9 0】

【Fig. 390】

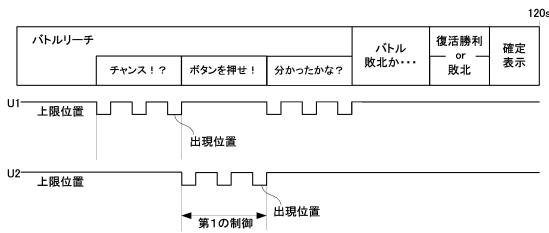
[8R確変大当たりor外れスーパーリーチE、右役物上下動中にボタン押下ありor押下なし]



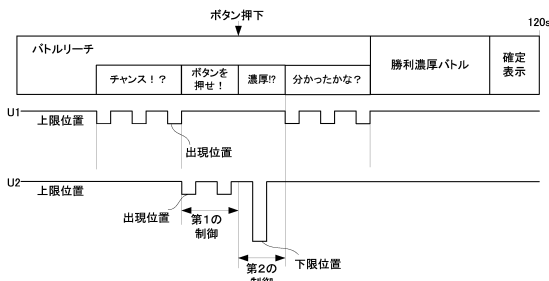
【図 391】

【Fig. 391】

(a) 確変+時短付き大当たりスーパリーチE (決定ボタン押下なし) or 外れ



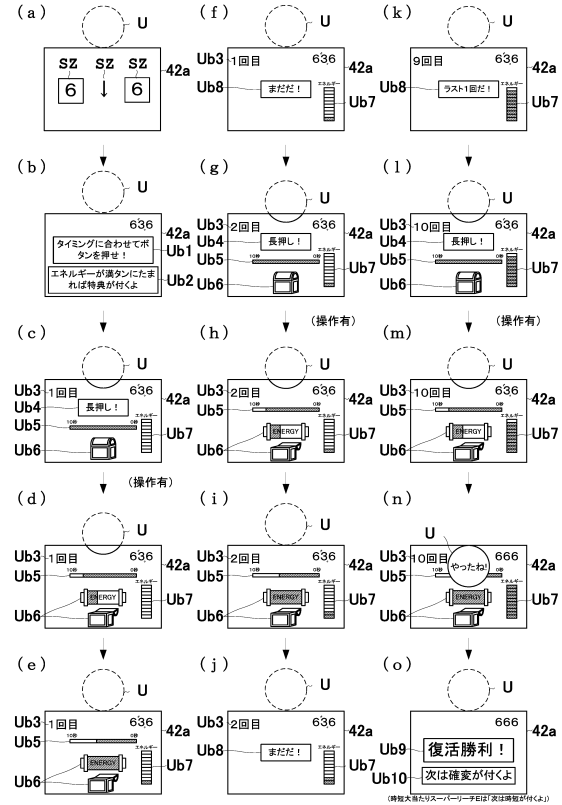
(b) 確変+時短付き大当たりスーパリーチE (決定ボタン押下あり)



【図 392】

【Fig. 392】

(8R確変 or 時短大当たりスーパリーチE、10回中10回押下有)



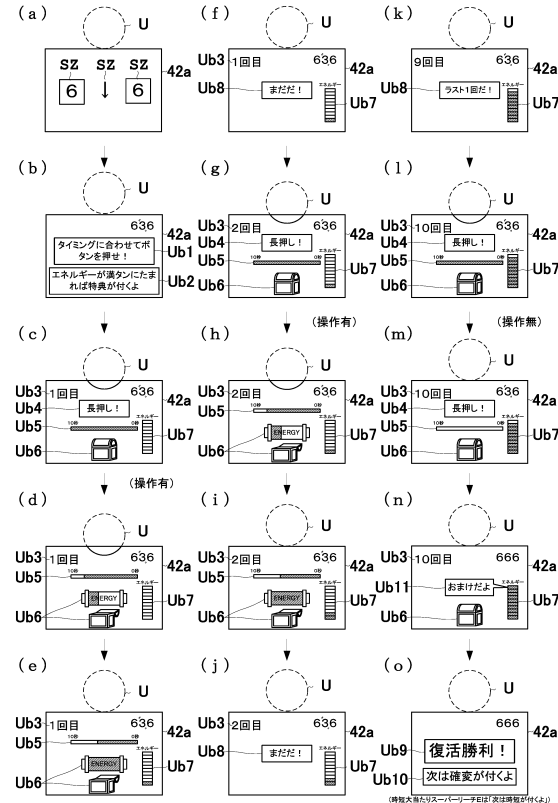
10

20

【図 393】

【Fig. 393】

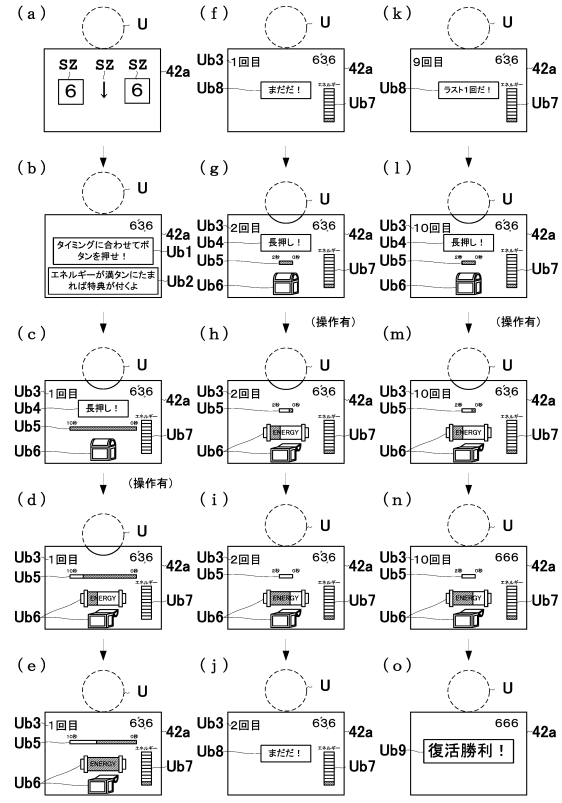
(8R確変 or 時短大当たりスーパリーチE、10回中9回押下有)



【図 394】

【Fig. 394】

(8R時短大当たりスーパリーチE、10回中10回押下有、2回目から動作パターン変化)



30

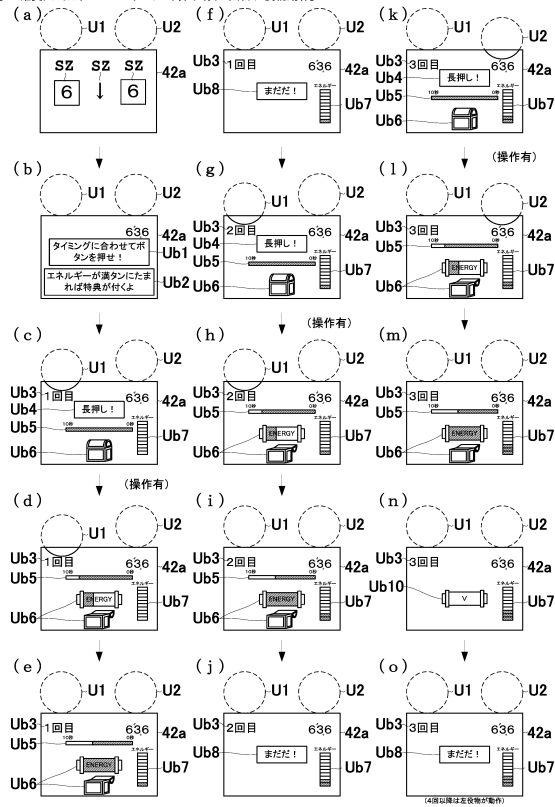
40

50

【図 3 9 5】

【Fig. 395】

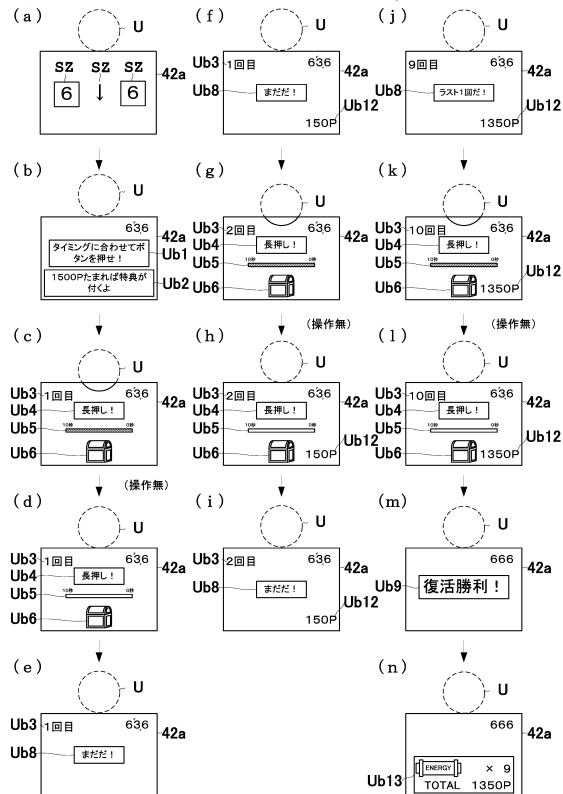
[8R確変大当たりスーパーリーチE、押下有、3回目右役物動作]



【図 3 9 7】

【Fig. 397】

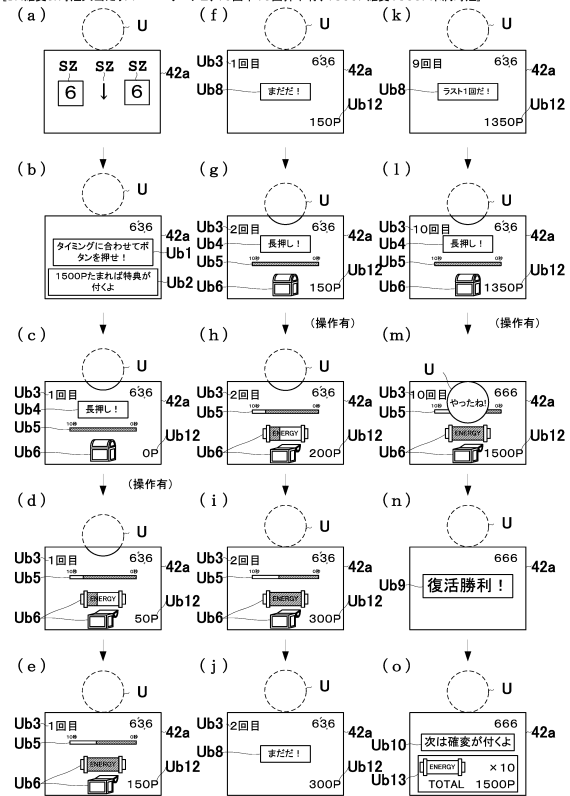
【8R硬変or時短大当たりスーパーリーチE、(a)～(e)1回中0回押下有、(f)～(i)2回中1回押下有、(j)～(n)10回中9回押下有】



【圖 3 9 6】

【Fig. 396】

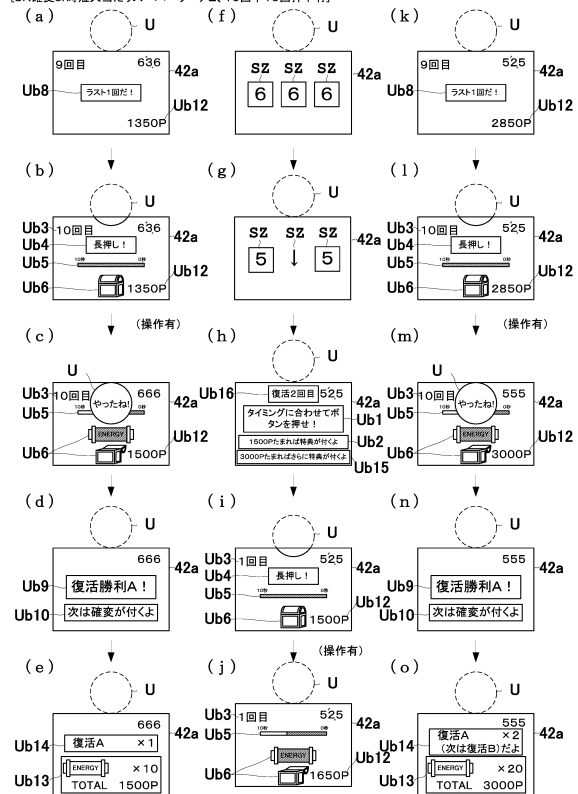
[8R確変or時短大当たりスーパーリーチE、10回中10回押下有、1500P確変1500P未満時短]



【圖 3 9 8】

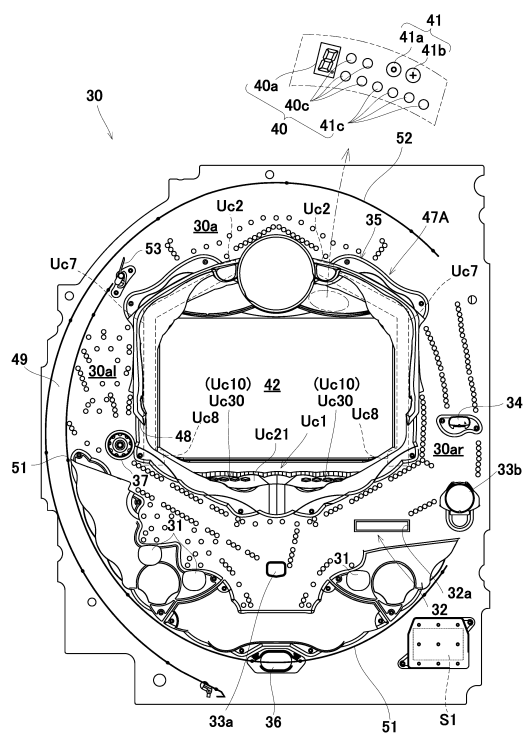
【Fig. 398】

[8R確変or時短大当たりスーパーリーチE、10回中10回押下有]



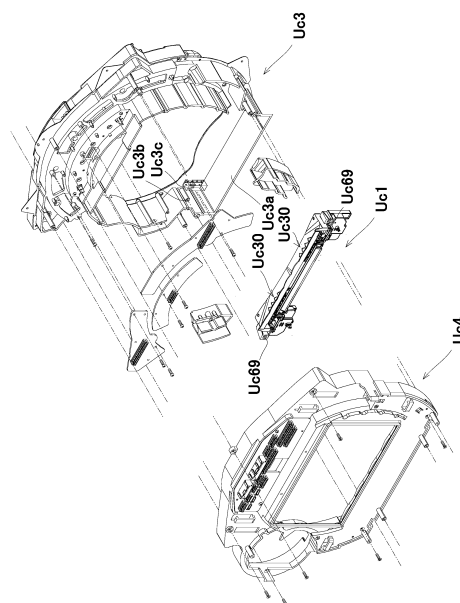
【図 3 9 9】

【Fig. 399】



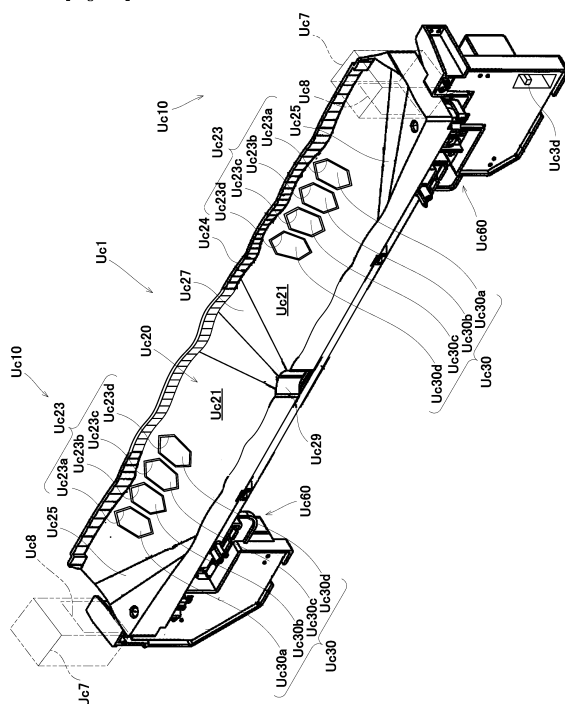
【図 400】

【Fig. 400】



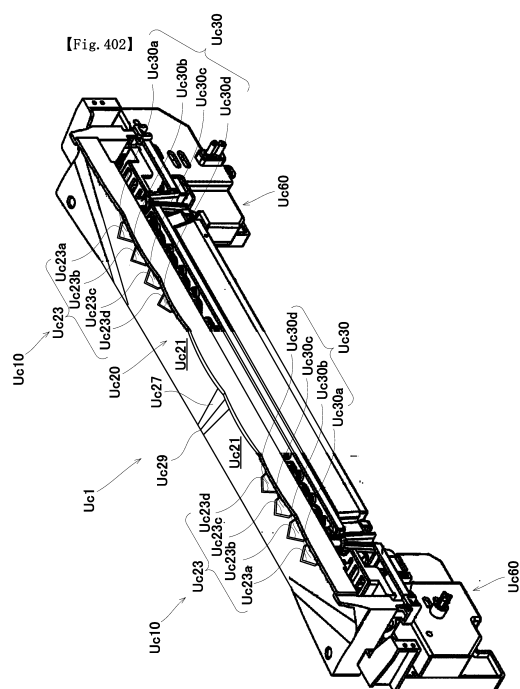
【図 4 0 1】

【Fig. 401】

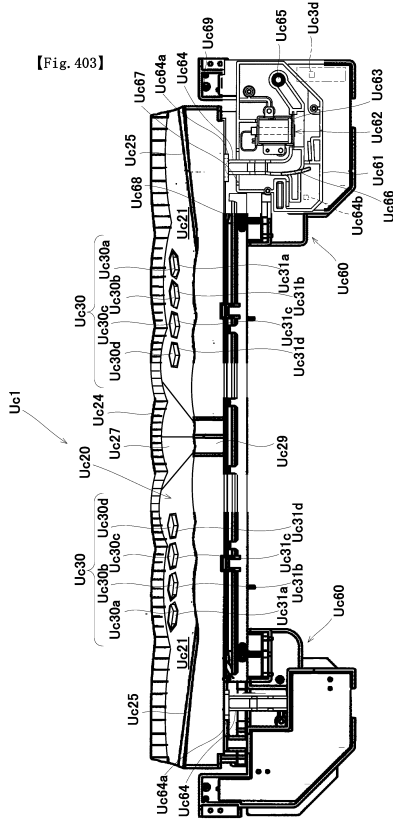


【図 4 0 2】

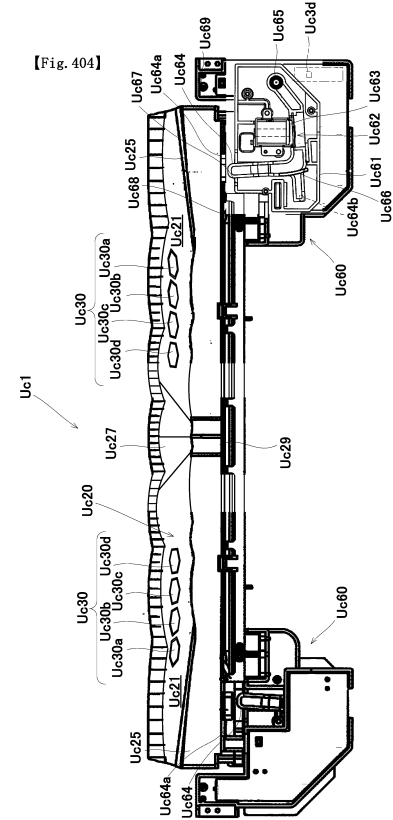
【Fig. 402】



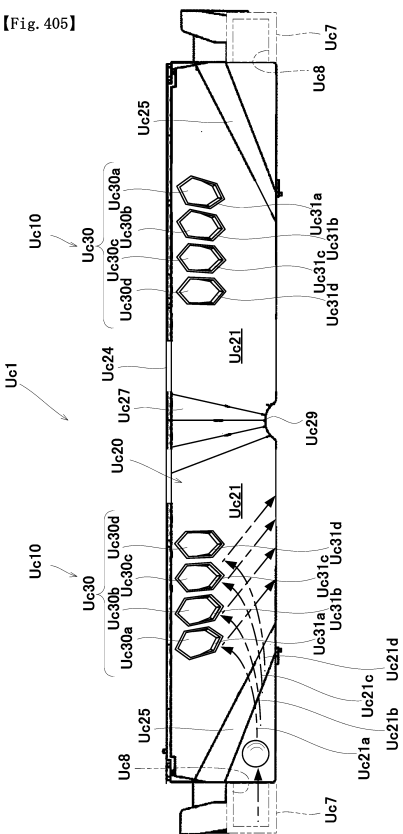
【図 403】



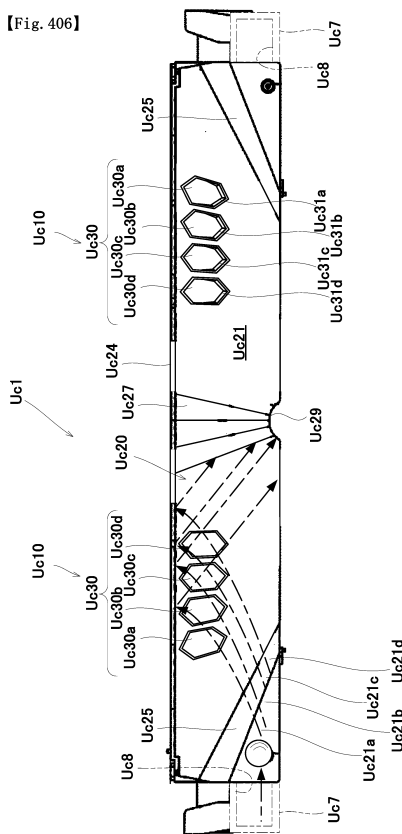
【図 404】



【図 405】



【図 406】



10

20

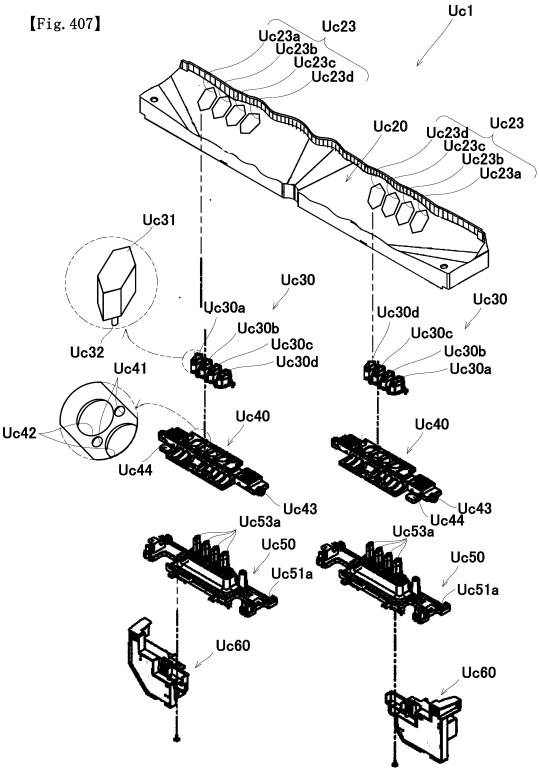
30

40

50

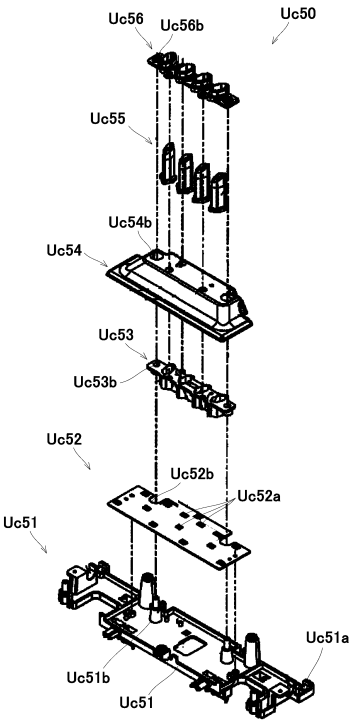
【図 407】

【Fig. 407】



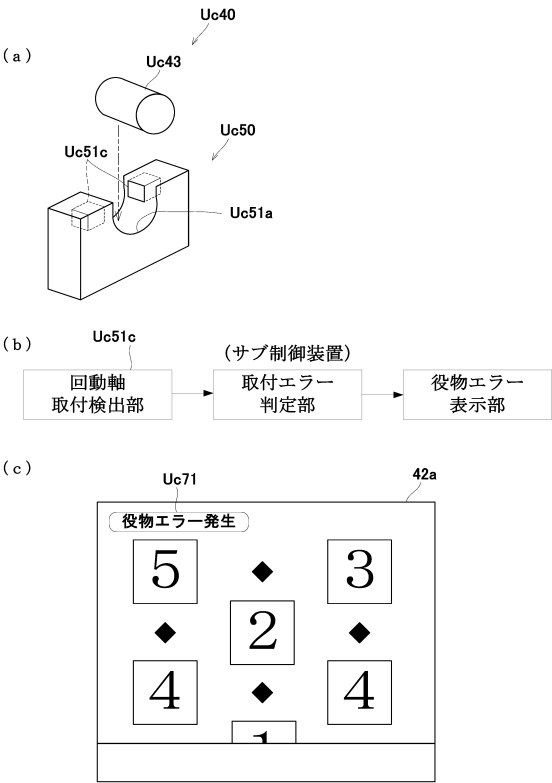
【図 408】

【Fig. 408】



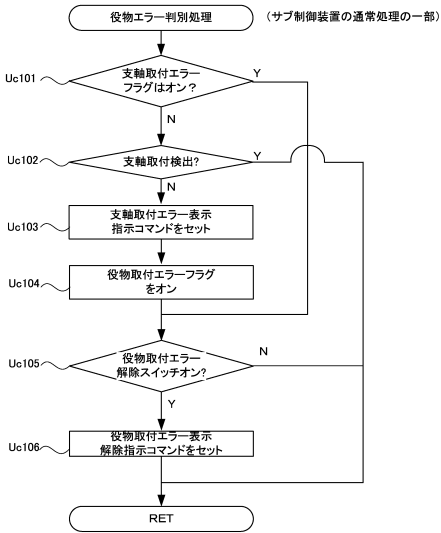
【図 409】

【Fig. 409】



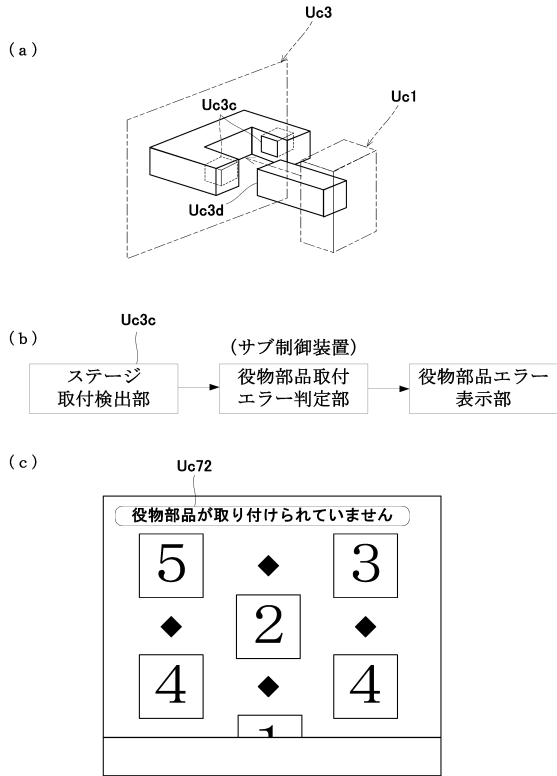
【図 410】

【Fig. 410】



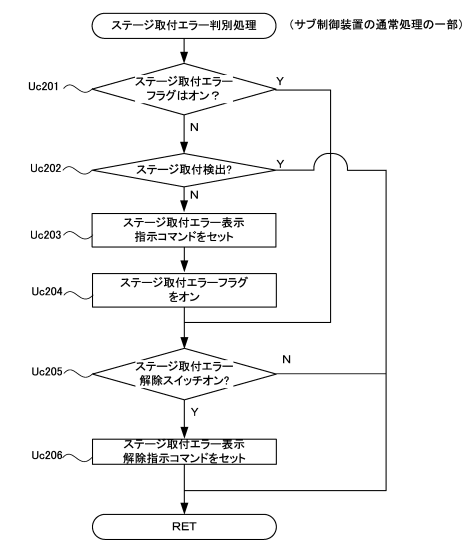
【図 4 1 1】

【Fig. 411】



【図 4 1 2】

【Fig. 412】

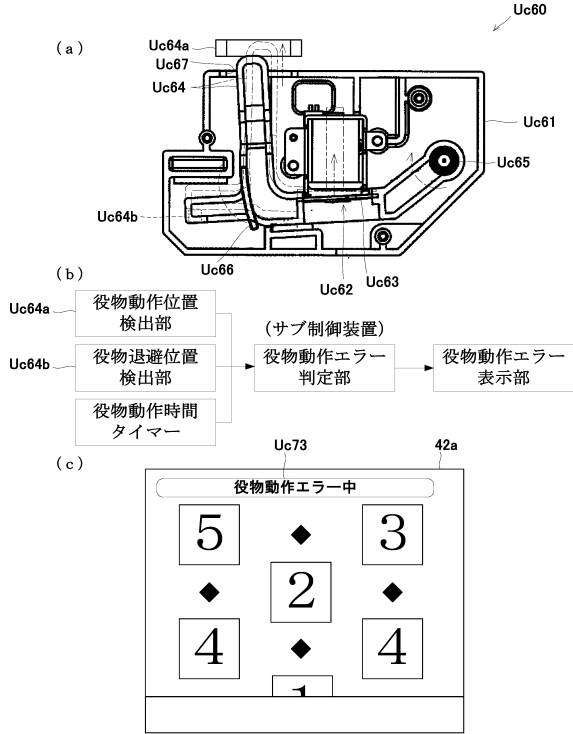


10

20

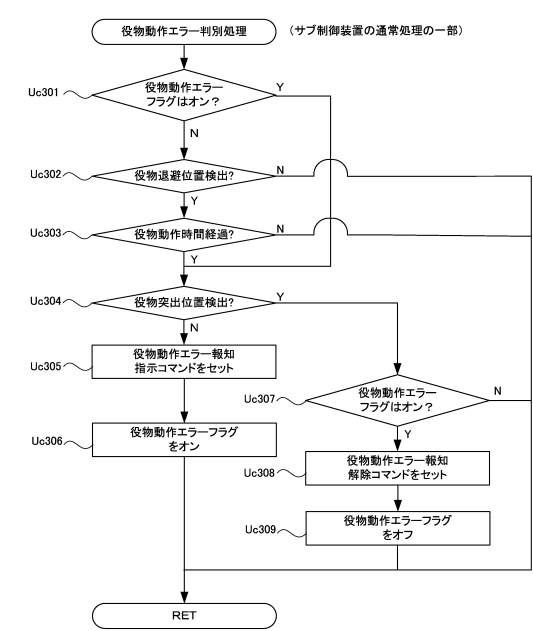
【図 4 1 3】

【Fig. 413】



【図 4 1 4】

【Fig. 414】



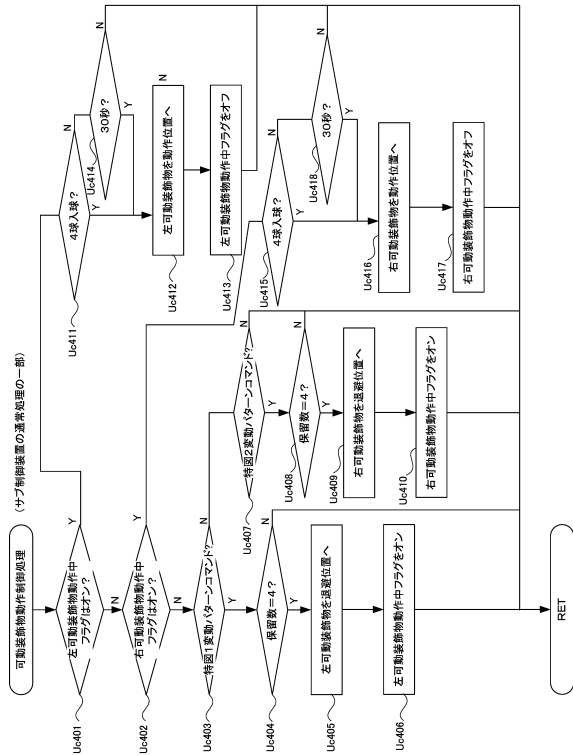
30

40

50

【図 4 1 5】

【Fig. 415】



【図 4 1 6】

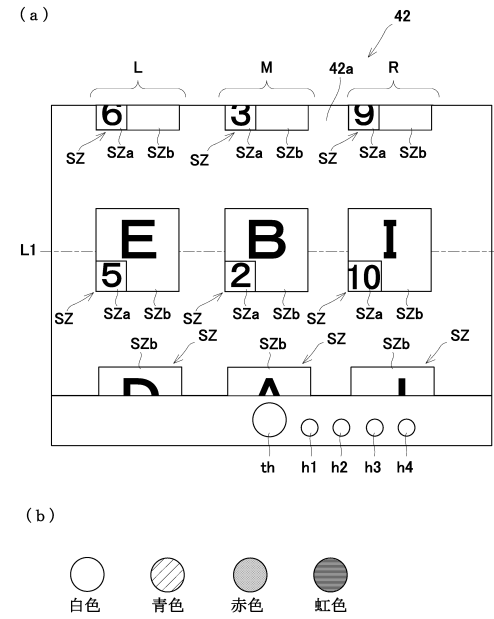
【Fig. 416】

<主装飾図柄・決め台詞対応テーブル>

主装飾図柄	数字部	装飾部	決め台詞			
			左停止時	外れ時	リーチ時	当たり時
A ₁	1	A	A見参	無念	リーチ也	感涙
B ₂	2	B	Bが来たよ	ざんねん	リーチよ	やったね
C ₃	3	C	Cだよ	ざんねんだよ	リーチだよ	やっただよ
D ₄	4	D	Dである	ざんねんである	リーチである	当たりである
E ₅	5	E	Eを待ってたよね	ざんねんだったね	リーチになったね	当たりが来たね
F ₆	6	F	Fですわよ	ざんねんですわ	リーチですわよ	当たりですわよ
7	7					
G ₈	8	G	Gが来たからね	ざんねんだね	リーチ来たからね	当たりだね
H ₉	9	H	Hのこと好き?	ハズレ嫌い	リーチ好き?	当たり大好き
I ₁₀	10	I	Iを愛してる?	ハズレ大嫌い	リーチ愛してる?	当たり愛してる
J ₁₁	11	J	Jと呼んでくれ	ハズレだぜ	リーチだぜ	当たりだぜ

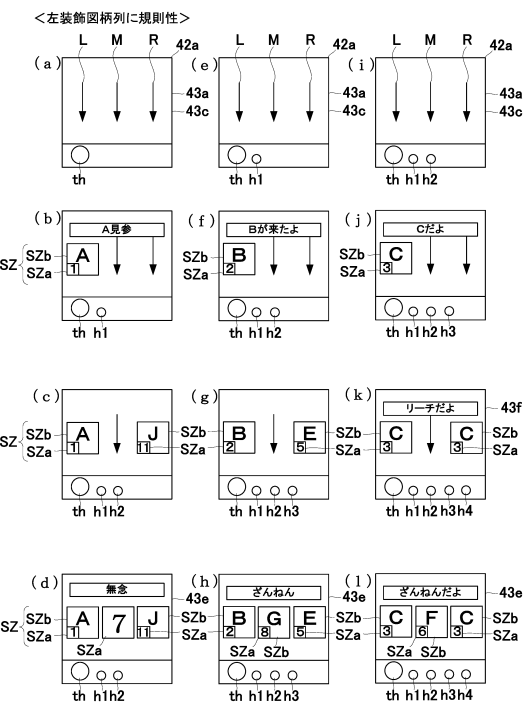
【図 4 1 7】

【Fig. 417】



【図 4 1 8】

【Fig. 418】



10

20

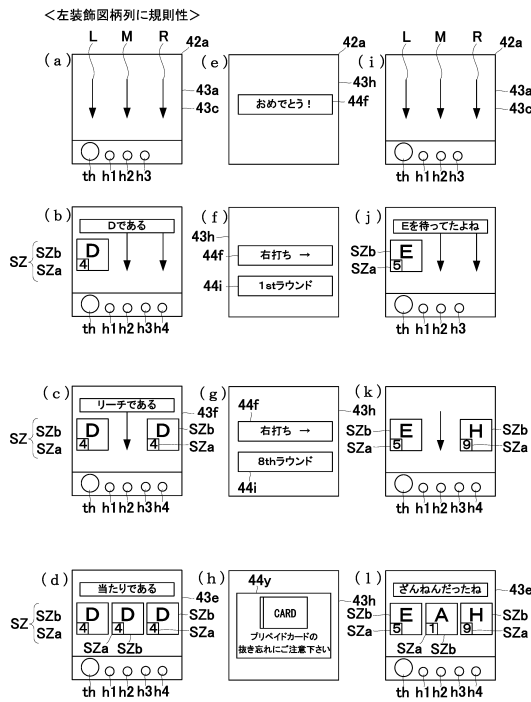
30

40

50

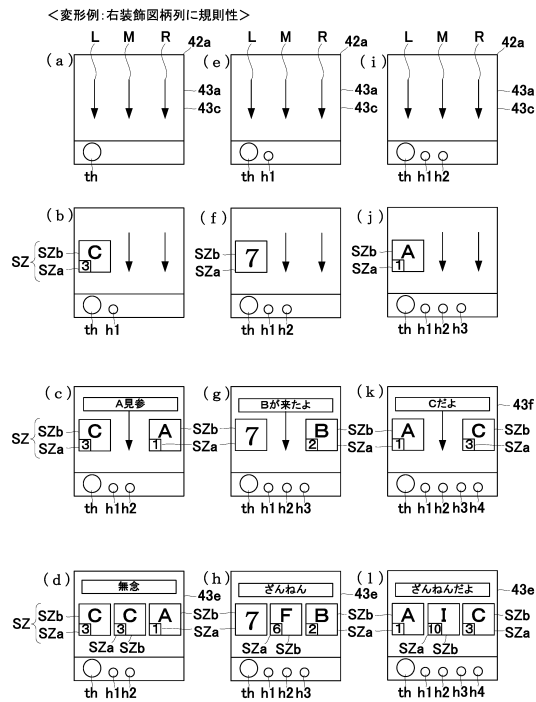
【図 4 1 9】

【Fig. 419】



【図 4 2 0】

【Fig. 420】

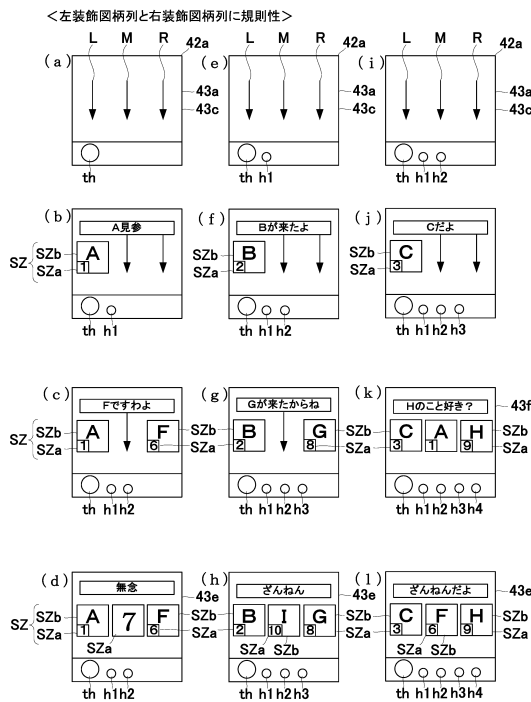


10

20

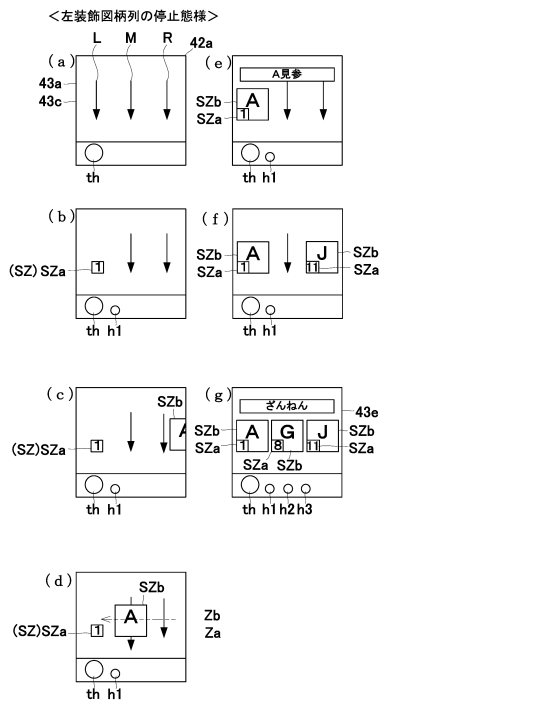
【図 4 2 1】

【Fig. 421】



【図 4 2 2】

【Fig. 422】



30

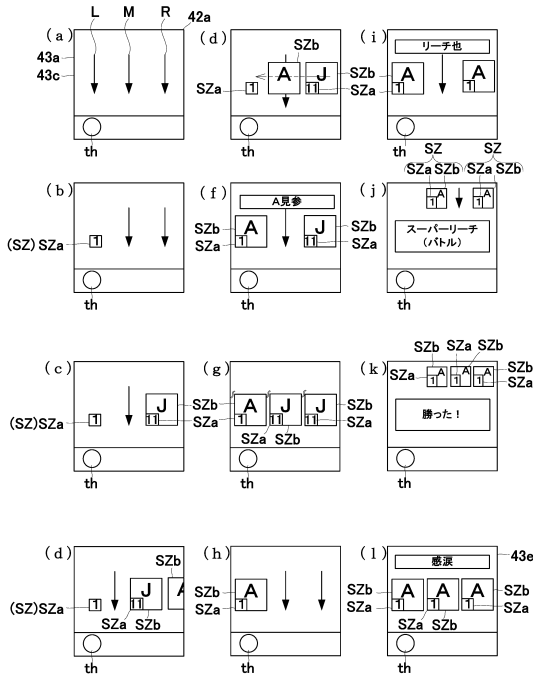
40

50

【図 4 2 3】

【Fig. 423】

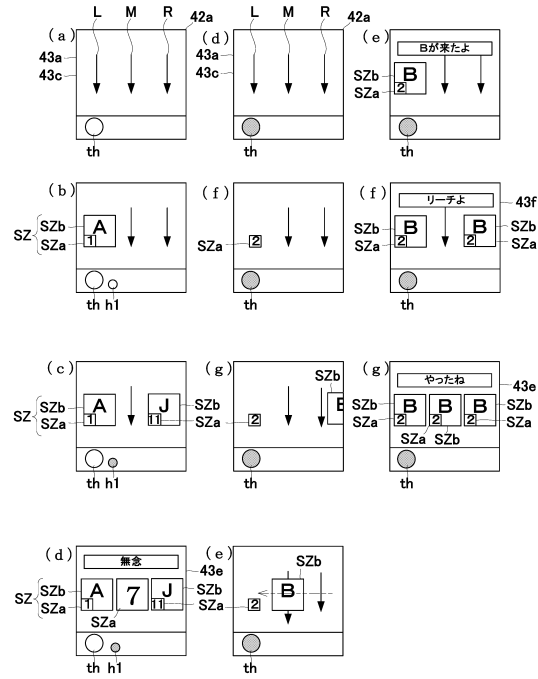
<左装飾図柄列の異なるタイミングの停止態様>



【図 4 2 4】

【Fig. 424】

<左装飾図柄列の高期待度での停止態様>



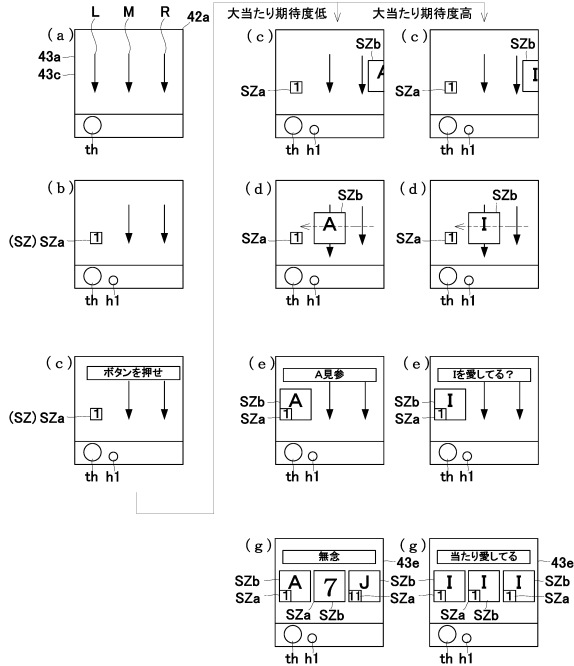
10

20

【図 4 2 5】

【Fig. 425】

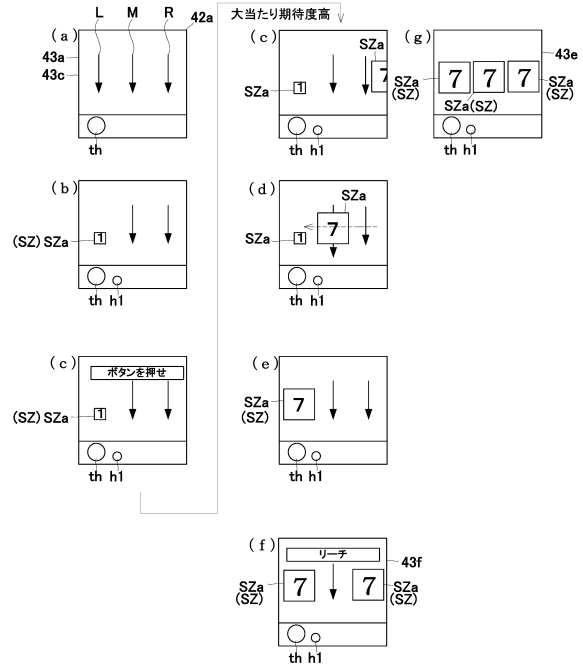
<左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様>



【図 4 2 6】

【Fig. 426】

<左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様>



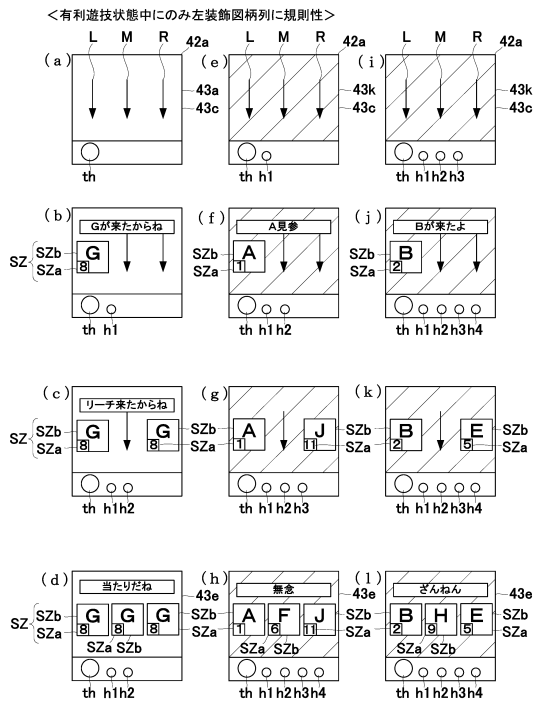
30

40

50

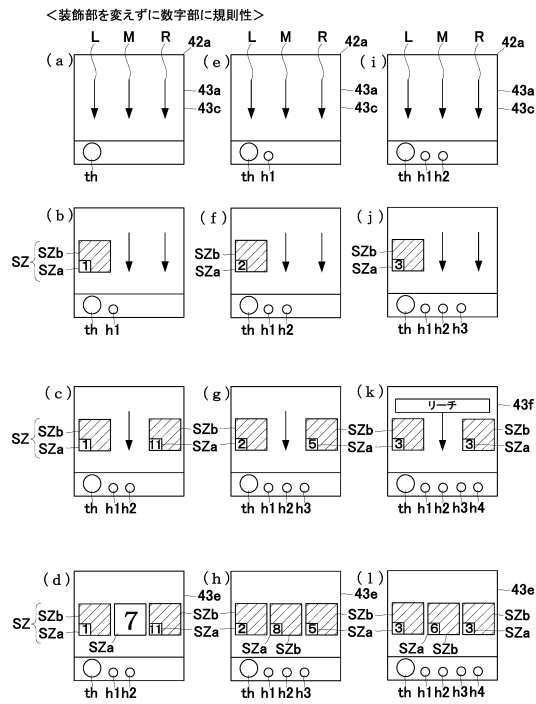
【図 4 2 7】

【Fig. 427】



【圖 4 2 8】

【Fig. 428】

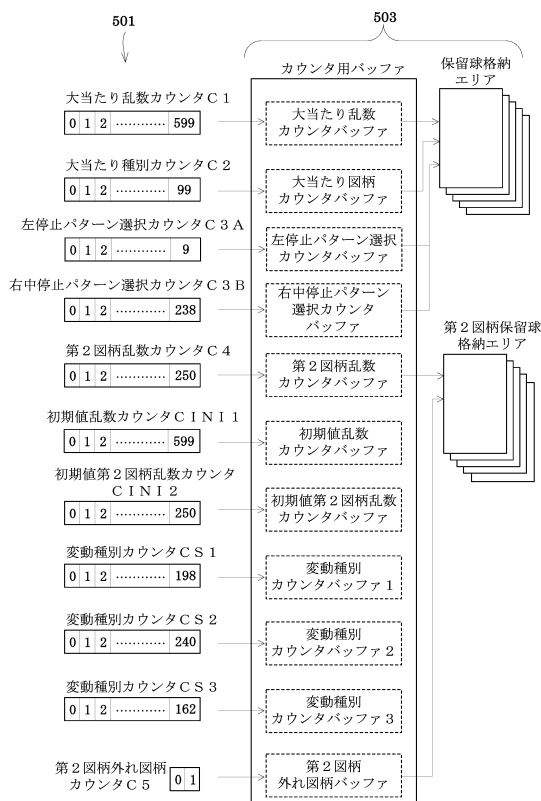


10

20

【圖 4 2 9】

【Fig. 429】



【図 4 3 0】

【Fig. 430】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり種別 カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変or 時短回数
低確率	高確率							
150 450	50～ 57, 350～ 357	0～9	第3記号 (第3大 当たり)	7 1～6 8～11	8R確変	10	25	次回 大当たり まで
		10～49	第2記号 (第2大 当たり)		8R時短	10	25	100
		50～99	第1記号 (第1大 当たり)		8R通常	10	25	

30

(b) 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数 カウンタC1 (0～599)		大当たり図柄 カウンタC2 (0～99)		第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間 (秒)	ED時間 (秒)	確変or 時短回数
低確率	高確率								
150 450	50～ 57, 350～ 357	0～19	第3記号 (第3大 当たり)	7 1～6 8～11	8R確変	10	20	次回 大当たり まで	
		20～49	第2記号 (第2大 当たり)		8R時短	10	20	100	
		50～99	第1記号 (第1大 当たり)		8R通常	10	20		

40

50

【図 4 3 1】

【Fig. 431】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり 種別カウンタ C2 (0~99)	左停止 パターン選択 カウンタC3A (0~9)	右中停止 パターン選択 カウンタC3B (0~238)	変動種別 カウンタ CS1 (0~198)	変動種別 カウンタ CS2 (0~240)	変動パターン(変動時間[秒])	決定ボタン 使用演出 (有:○)
0~9	0~9		170~198	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	○
				121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	—
			0~30	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	○
				121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	—
			31~140	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○
10~49				121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	—
			141~169	0~120	大当たりスーパーリーチE(120秒)	○
				121~240	大当たりスーパーリーチF(120秒)	—
			0~65	0~120	大当たりノーマルリーチA(20秒)	○
				121~240	大当たりノーマルリーチB(20秒)	—
50~99			66~132	0~120	大当たりスーパーリーチA(30秒)	○
				121~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	—
			133~198	0~120	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○
				121~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	—
			0~65	0~189	大当たりノーマルリーチA(20秒)	○
0	0			190~240	大当たりノーマルリーチB(20秒)	—
			66~132	0~189	大当たりスーパーリーチA(30秒)	○
				190~240	大当たりスーパーリーチB(30秒)	—
			133~198	0~189	大当たりスーパーリーチC(60秒)	○
				190~240	大当たりスーパーリーチD(60秒)	—
		202~208	0~100	0~189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	—
				190~240	前後外れノーマルリーチB(20秒)	○
			101~150	0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	—
				190~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	○
			151~170	0~189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	—
				190~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	○
			171~198	0~199	前後外れスーパーリーチE(100秒)	○
				200~240	前後外れスーパーリーチF(100秒)	—
		209~238	0~100	0~189	前後外れノーマルリーチA(20秒)	—
				190~240	前後外れノーマルリーチB(20秒)	○
			101~150	0~189	前後外れスーパーリーチA(30秒)	—
				190~240	前後外れスーパーリーチB(30秒)	○
			151~170	0~189	前後外れスーパーリーチC(60秒)	—
				190~240	前後外れスーパーリーチD(60秒)	○
		0~201	0~100	0~240	完全外れA(10秒)	○
			101~150	0~240	完全外れB(15秒)	○
			151~198	0~240	完全外れE(20秒)	○

【図 4 3 2】

【Fig. 432】

＜当たり図柄停止パターン選択用テーブル＞

大当たり 種別カウンタ C2 (0~99)	変動種別 カウンタ CS1 (0~198)	左停止 パターン選択 カウンタC3A (0~9)	第3図柄 (当たり図柄の 停止パターン)
0~9	0~169	170~198	0~10
			0
			1
			2
			3
			4
			5
			6
			7
			8
10~99	0~198		9
			10
			11
			12
			13
			14
			15
			16
			17
			18

10

20

【図 4 3 3】

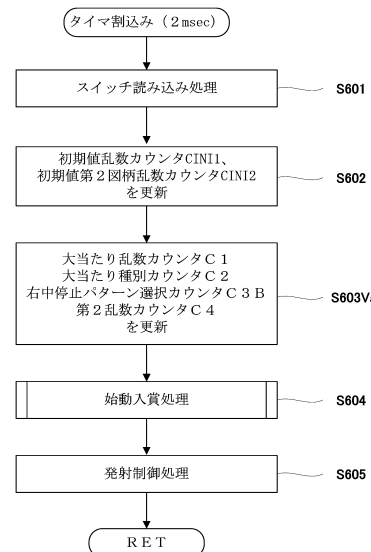
【Fig. 433】

＜外れ図柄停止パターン選択用テーブル＞

左停止 パターン選択 カウンタC3A (0~9)	右中停止 パターン選択 カウンタC3B (0~238)	第3図柄 (外れ図柄の停止パターン)
0	0	1, 1, 2
	1	1, 2, 2
	2	1, 3, 2
	3	1, 4, 2
	...	...
	198	1, 8, 11
	199	1, 9, 11
	200	1, 10, 11
	201	1, 11, 11
	202~238	「1」「1」リーチでの 前後外れパターン
1	0	2, 1, 1
	1	2, 2, 1
	2	2, 3, 1
	3	2, 4, 1
	...	...
	198	2, 8, 11
	199	2, 9, 11
	200	2, 10, 11
	201	2, 11, 11
	202~238	「2」「2」リーチでの 前後外れパターン
9	0	11, 1, 1
	1	11, 2, 1
	2	11, 3, 1
	3	11, 4, 1
	...	...
	198	11, 8, 10
	199	11, 9, 10
	200	11, 10, 10
	201	11, 11, 10
	202~238	「11」「11」リーチでの 前後外れパターン

【図 4 3 4】

【Fig. 434】



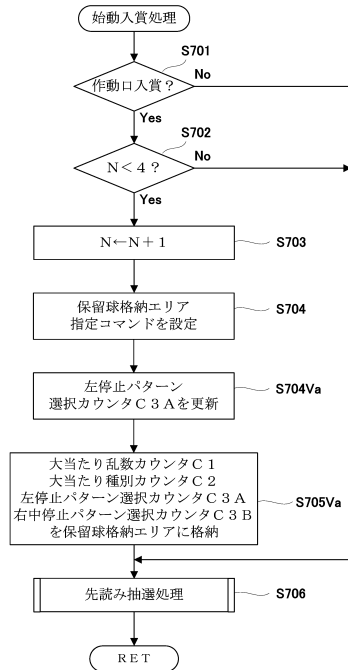
30

40

50

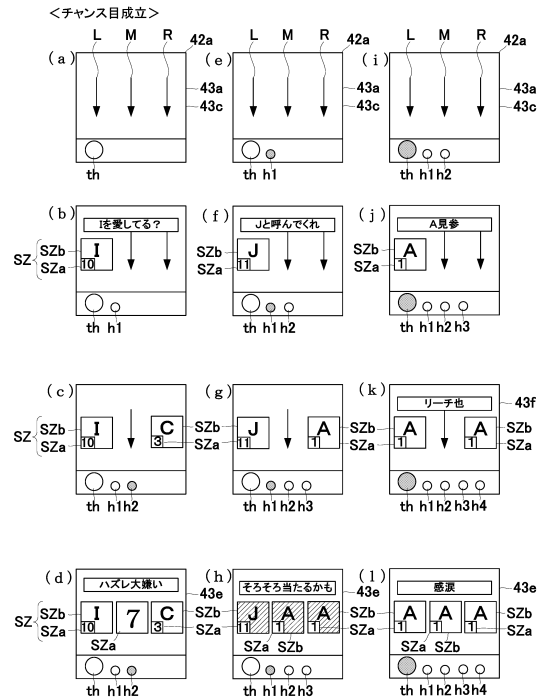
【図 435】

【Fig. 435】



【図 436】

【Fig. 436】

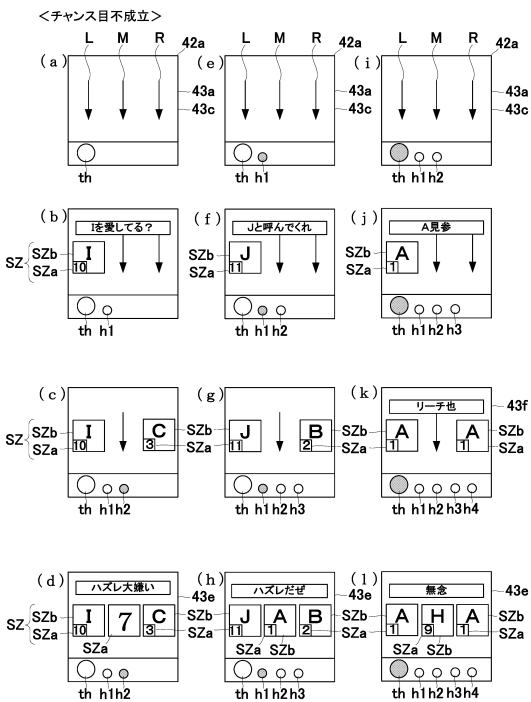


10

20

【図 437】

【Fig. 437】

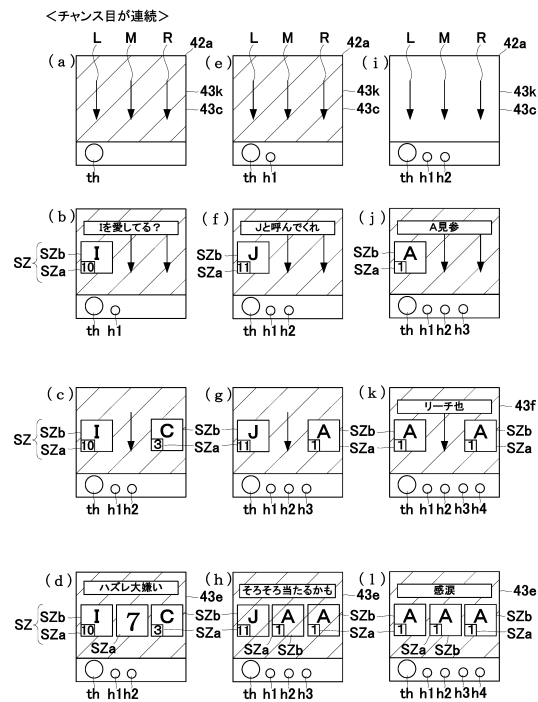


30

40

【図 438】

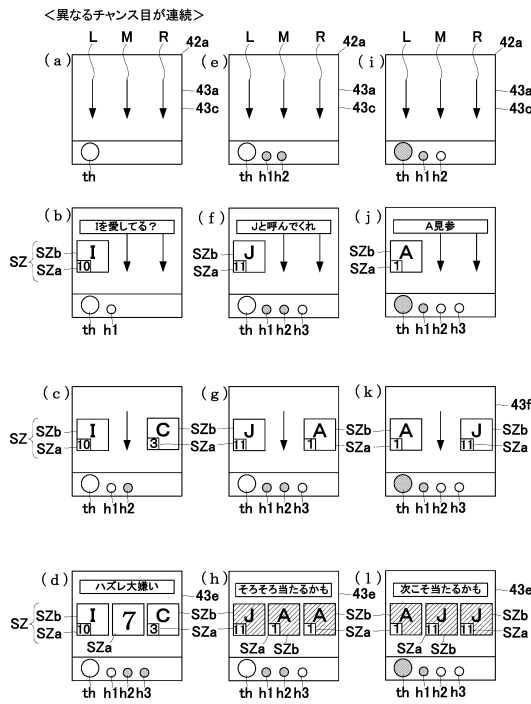
【Fig. 438】



50

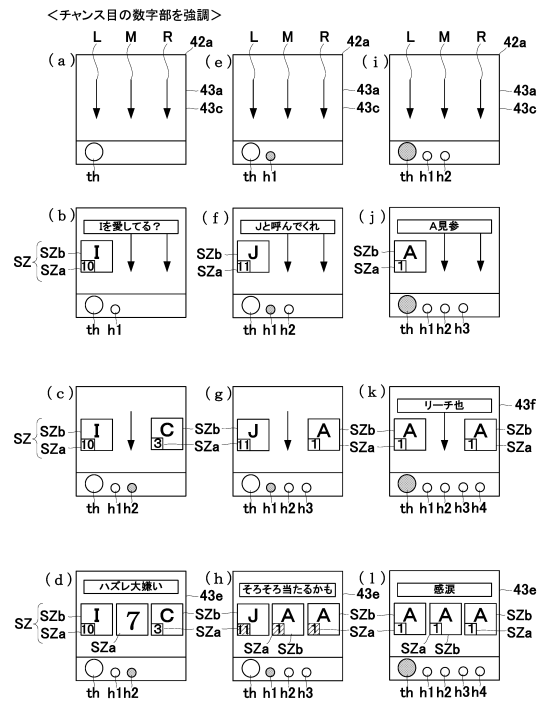
【図 439】

【Fig. 439】



【図 440】

【Fig. 440】

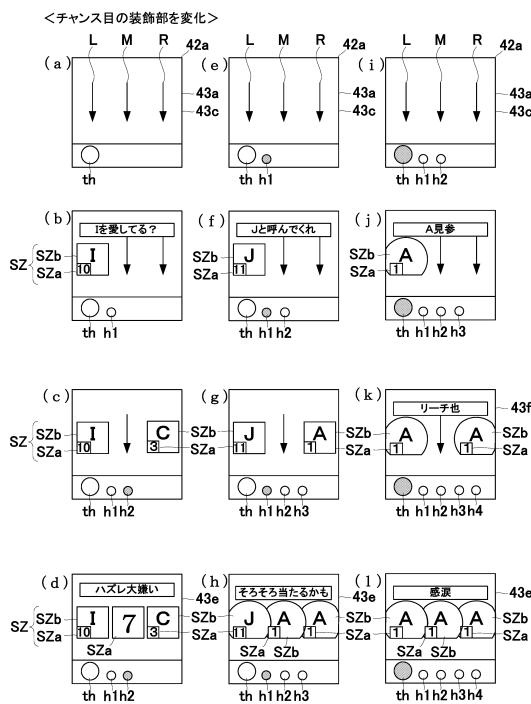


10

20

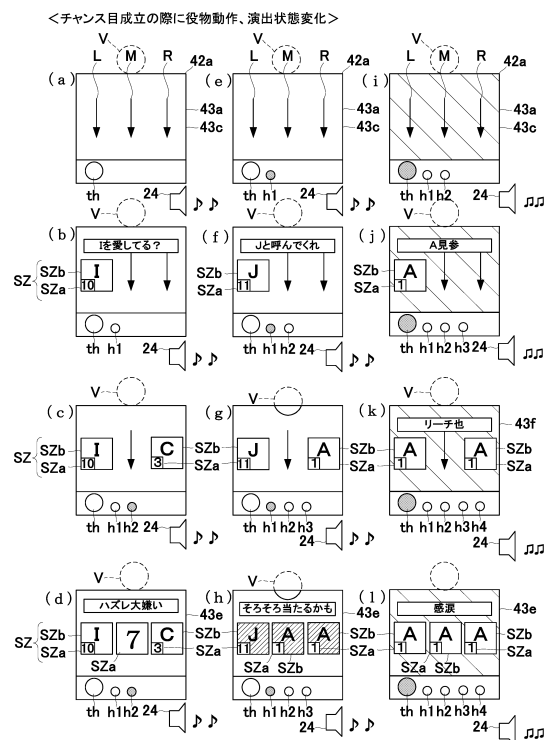
【図 441】

【Fig. 441】



【図 442】

【Fig. 442】



30

40

50

【図 4 4 3】

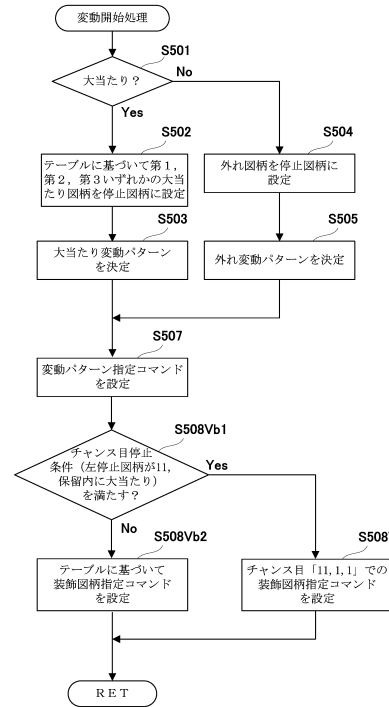
【Fig. 443】

<外れ図柄停止パターン選択用テーブル>

左停止 パターン選択 カウンタC3A (0~9)	右中停止 パターン選択 カウンタC3B (0~238)	第3図柄 (外れ図柄の停止パターン)
0	0	1, 1, 2
	1	1, 2, 2
	2	1, 3, 2
	3	1, 4, 2
	...	...
	198	1, 8, 11
	199	1, 9, 11
	200	1, 10, 11
	201	1, 11, 11
	202~238	「1」「1」リーチでの 前後外れパターン
1	0	2, 1, 1
	1	2, 2, 1
	2	2, 3, 1
	3	2, 4, 1
	...	...
	198	2, 8, 11
	199	2, 9, 11
	200	2, 10, 11
	201	2, 11, 11
	202~238	「2」「1」リーチでの 前後外れパターン
9	0	11, 2, 1
	1	11, 3, 1
	2	11, 4, 1
	3	11, 5, 1
	...	...
	198	11, 8, 10
	199	11, 9, 10
	200	11, 10, 10
	201	11, 11, 10
	202~238	「11」「11」リーチでの 前後外れパターン

【図 4 4 4】

【Fig. 444】



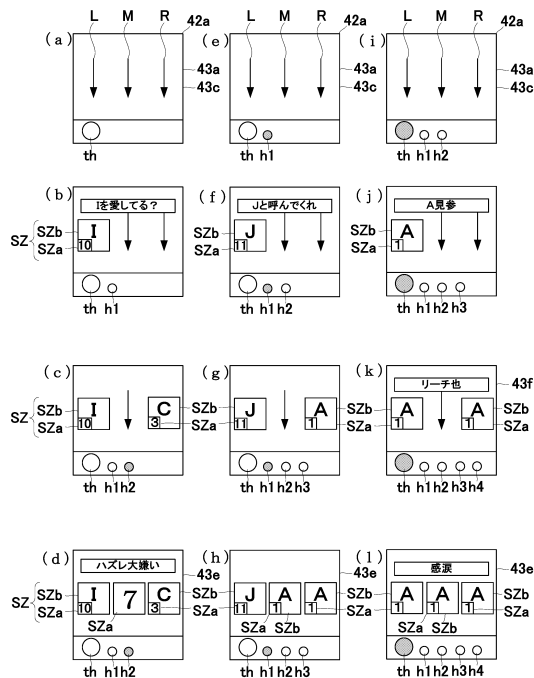
10

20

【図 4 4 5】

【Fig. 445】

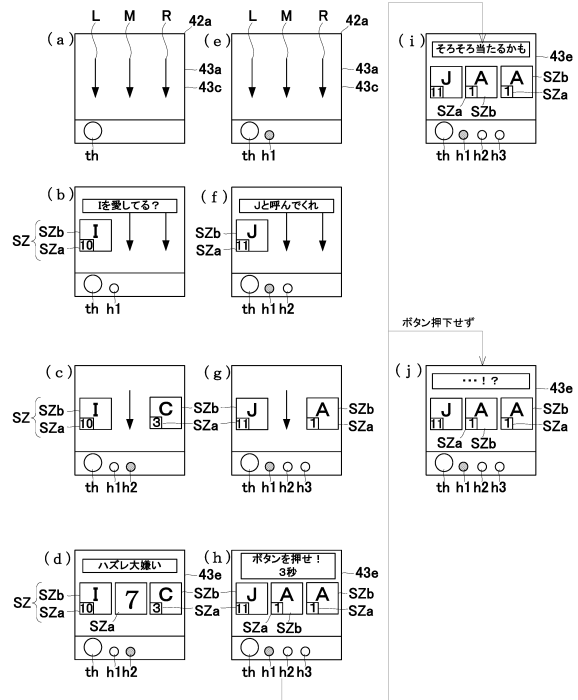
<チャンス目成立>



【図 4 4 6】

【Fig. 446】

<チャンス目成立>



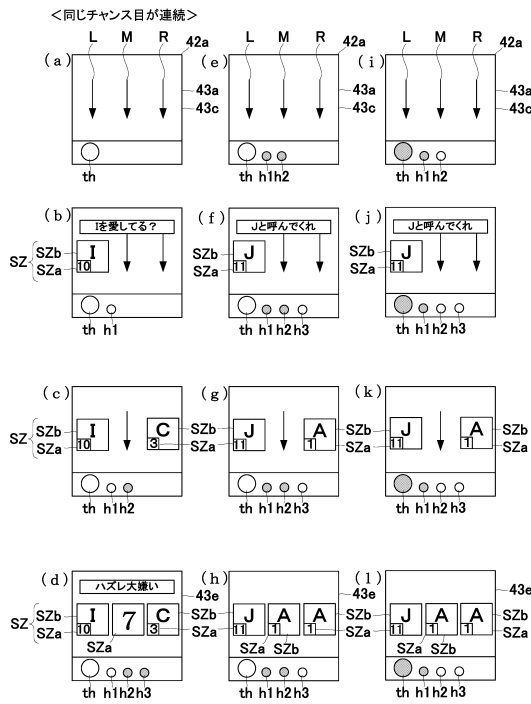
30

40

50

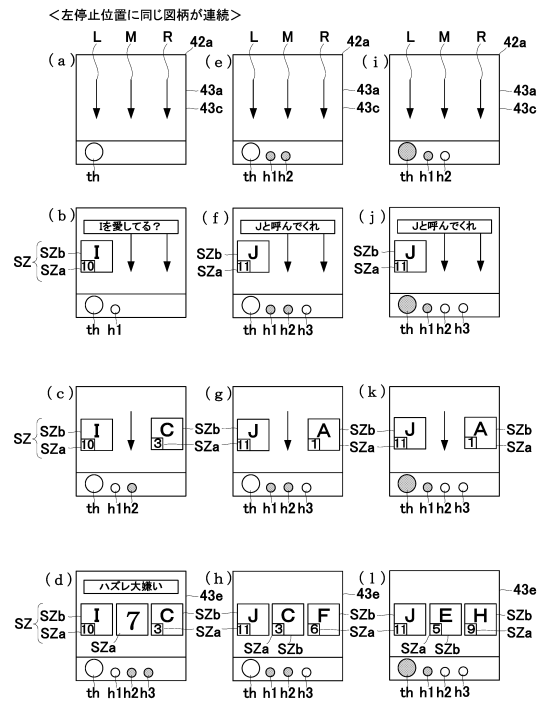
【図 447】

【Fig. 447】



【図 448】

【Fig. 448】

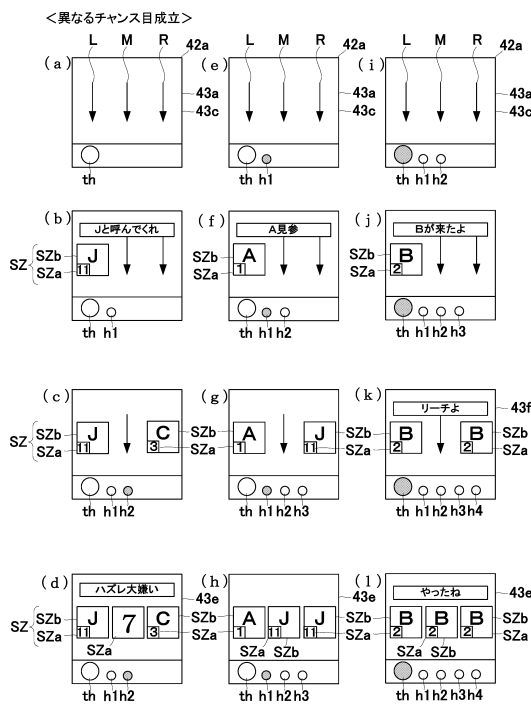


10

20

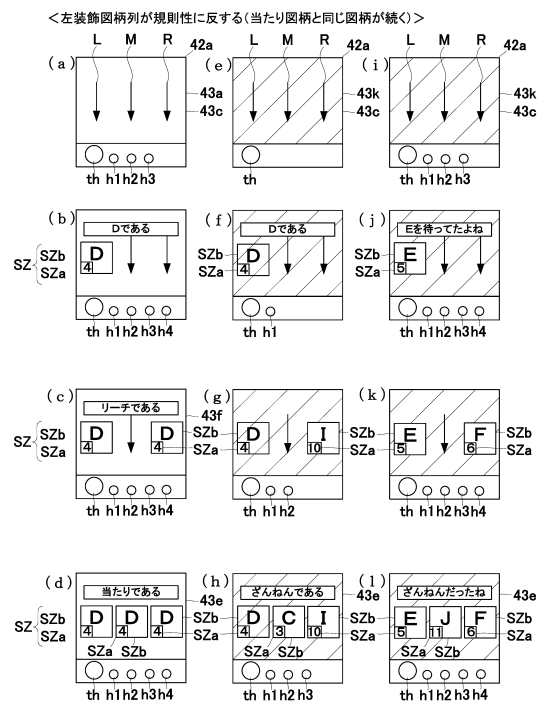
【図 449】

【Fig. 449】



【図 450】

【Fig. 450】



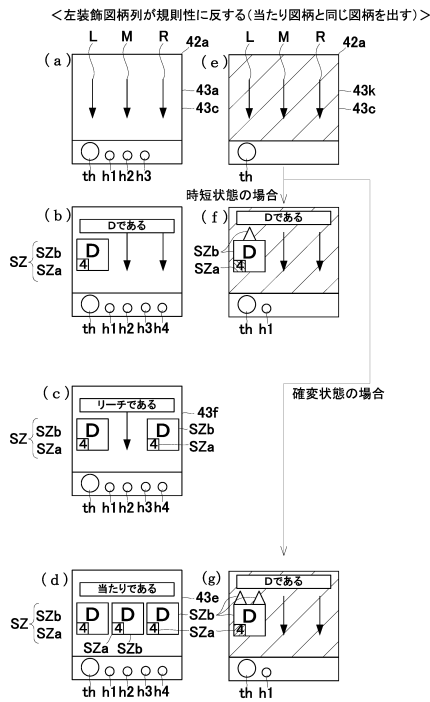
30

40

50

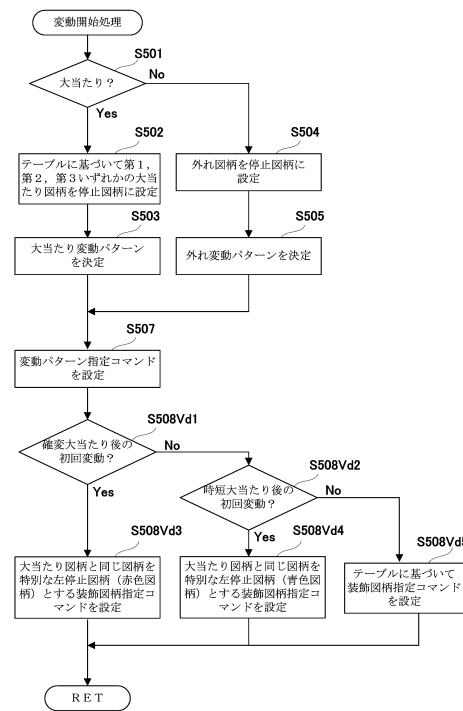
【図 4 5 1】

【Fig. 451】



【図 4 5 2】

【Fig. 452】

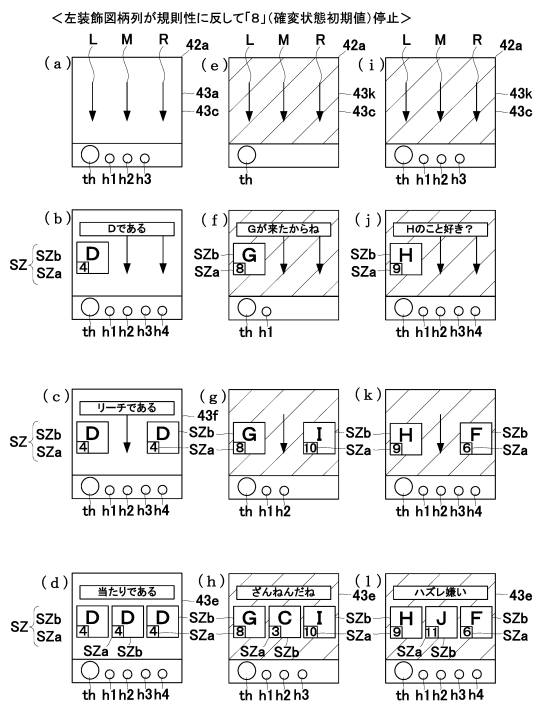


10

20

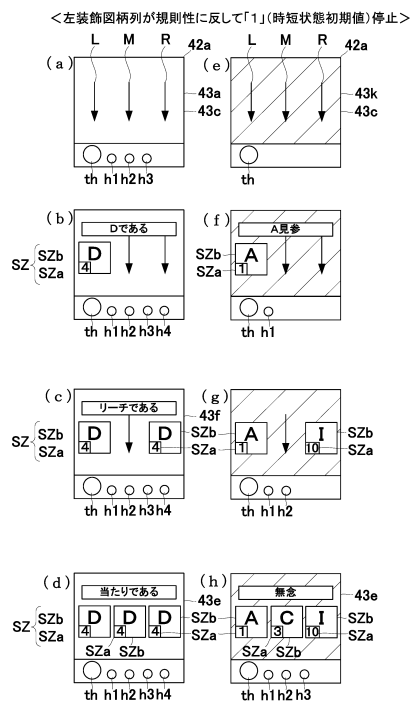
【図 4 5 3】

【Fig. 453】



【図 4 5 4】

【Fig. 454】



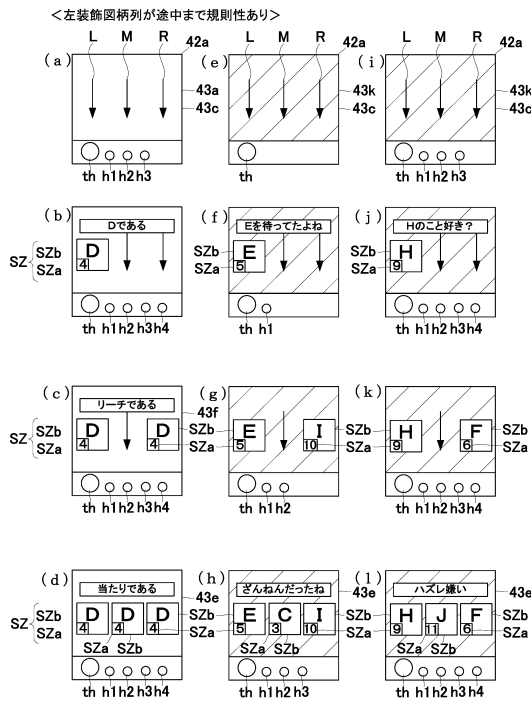
30

40

50

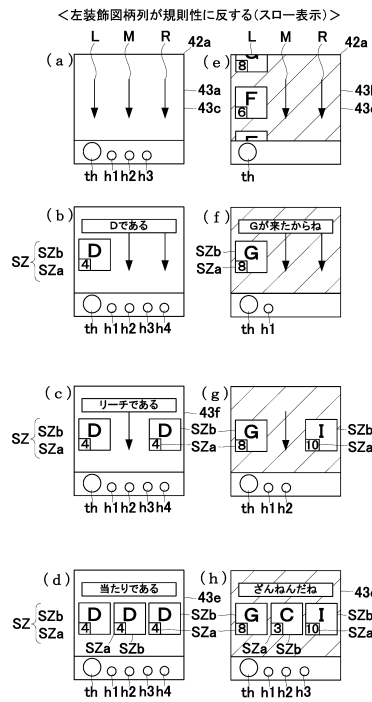
【図 4 5 5】

【Fig. 455】



【図 4 5 6】

【Fig. 456】

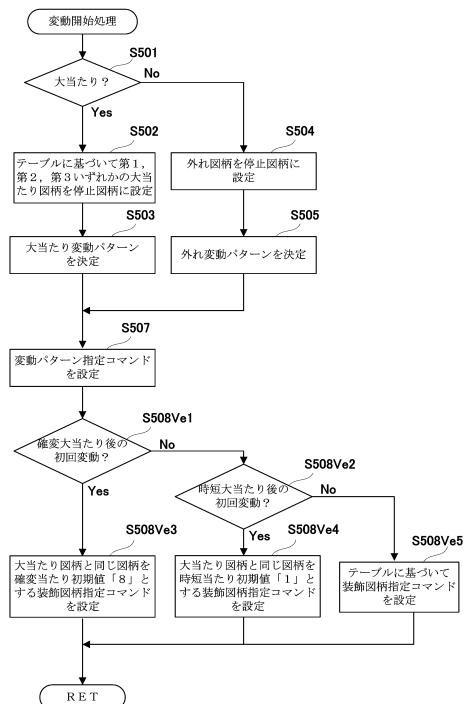


10

20

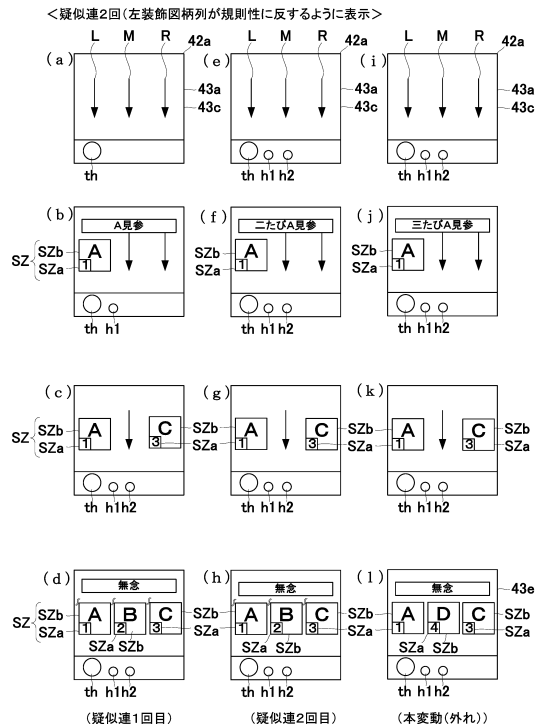
【図 4 5 7】

【Fig. 457】



【図 4 5 8】

【Fig. 458】



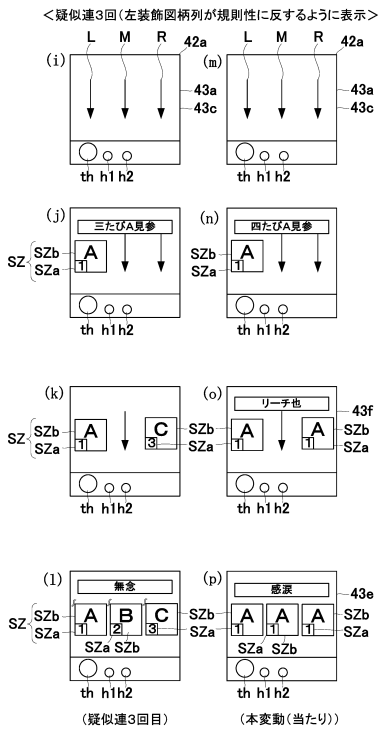
30

40

50

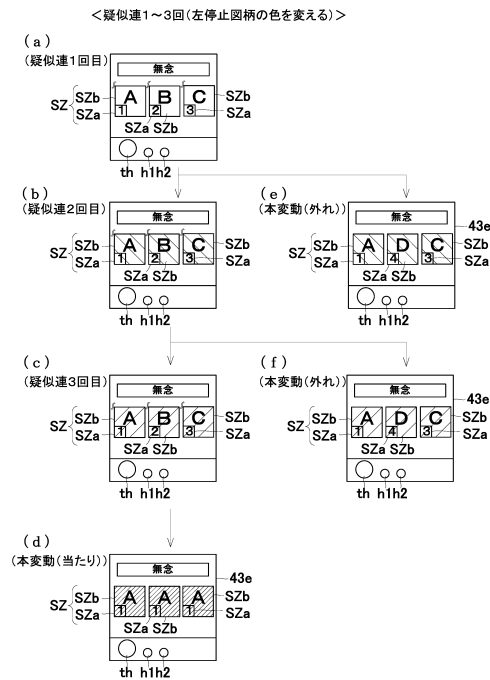
【図 4 5 9】

【Fig. 459】



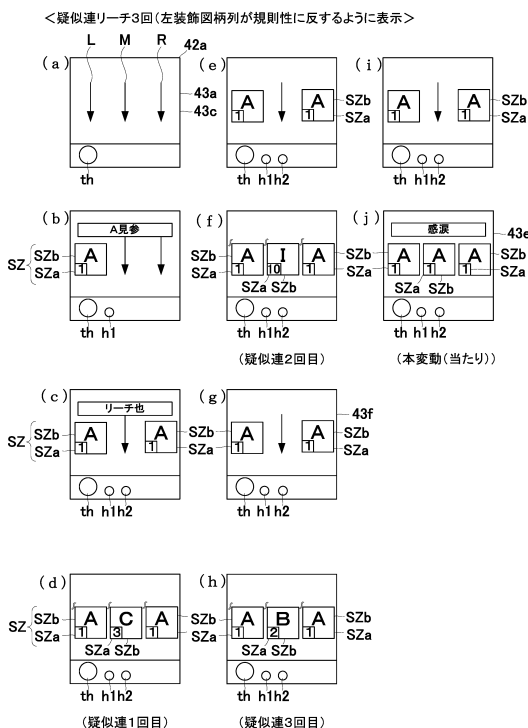
【図 4 6 0】

【Fig. 460】



【図 4 6 1】

【Fig. 461】



【圖 4 6 2】

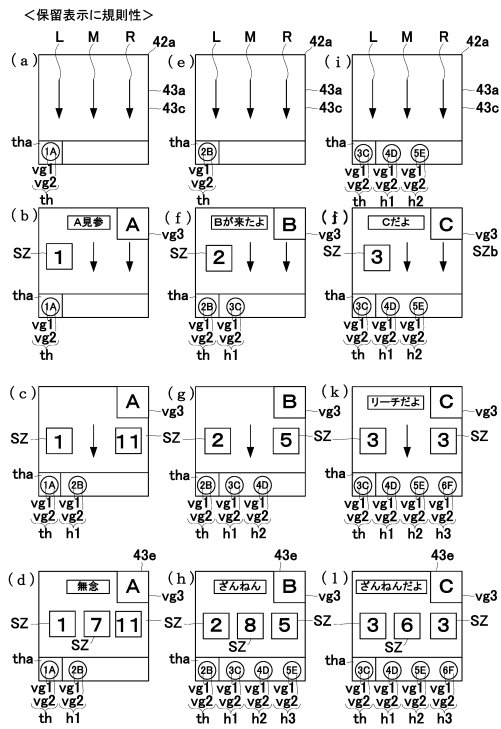
【Fig. 462】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当り 図柄カウ C2	在停止 パターン 選択 カウ C3A (0～9)	在停止 パターン 選択 カウ C3B (0～238)	変動列 カウ CS1 (0～198)	変動列 カウ CS2 (0～240)	変動パターン(変動時間[秒])	疑似運 出 (有:○)	
0～9	0～9		170～198	0～120	大当りリズーバーリーチE(90秒)	○(2回)	
				121～240	大当りリズーバーリーチF(120秒)	○(3回)	
				0～120	大当りリズーバーリーチA(30秒)	—	
				121～240	大当りリズーバーリーチB(30秒)	—	
				0～120	大当りリズーバーリーチC(60秒)	○(1回)	
10～49			141～169	121～240	大当りリズーバーリーチD(60秒)	○(1回)	
				0～120	大当りリズーバーリーチE(90秒)	○(2回)	
				121～240	大当りリズーバーリーチF(120秒)	○(3回)	
				0～120	大当りリズーバーリーチA(20秒)	—	
				121～240	大当りリズーバーリーチB(20秒)	—	
50～99			0～65	0～120	大当りリズーバーリーチA(30秒)	—	
				121～240	大当りリズーバーリーチB(30秒)	—	
				0～120	大当りリズーバーリーチC(60秒)	○(1回)	
				121～240	大当りリズーバーリーチD(60秒)	—	
				0～189	大当りリズーバーリーチA(20秒)	—	
202～208	0		0～65	190～240	大当りリズーバーリーチB(20秒)	—	
				0～189	大当りリズーバーリーチA(30秒)	—	
				190～240	大当りリズーバーリーチB(30秒)	—	
				0～189	大当りリズーバーリーチC(60秒)	○(1回)	
				190～240	大当りリズーバーリーチD(60秒)	—	
			0～100	0～189	前後外れリズーバーリーチA(20秒)	—	
				190～240	前後外れリズーバーリーチB(20秒)	—	
				0～189	前後外れリズーバーリーチA(30秒)	—	
				190～240	前後外れリズーバーリーチB(30秒)	—	
				0～189	前後外れリズーバーリーチC(60秒)	○(1回)	
			151～170	190～240	前後外れリズーバーリーチD(60秒)	—	
				0～199	前後外れリズーバーリーチE(90秒)	○(2回)	
				200～240	前後外れリズーバーリーチF(90秒)	—	
				0～189	前後外れリズーバーリーチA(20秒)	—	
				190～240	前後外れリズーバーリーチB(20秒)	—	
209～238			101～150	0～189	前後外れリズーバーリーチA(30秒)	—	
				190～240	前後外れリズーバーリーチB(30秒)	—	
				0～189	前後外れリズーバーリーチC(60秒)	○(1回)	
				190～240	前後外れリズーバーリーチD(60秒)	—	
				0～100	完全外れA(10秒)	—	
0～201			101～150	0～240	完全外れA(15秒)	—	
				151～198	0～240	完全外れE(20秒)	—

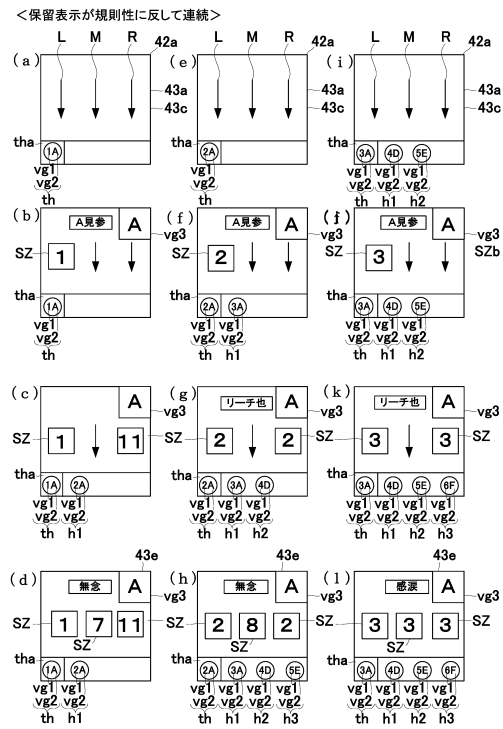
【図 4 6 3】

【Fig. 463】



【図 4 6 4】

【Fig. 464】

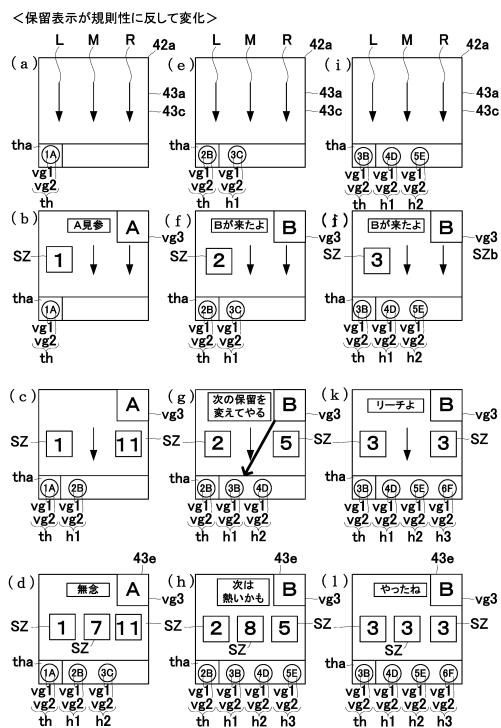


10

20

【図 4 6 5】

【Fig. 465】



30

40

50

フロントページの続き

名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産内
Fターム (参考) 2C333 AA11 CA49 CA50 CA52