(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2025-20899
(P2025-20899A)
(43)公開日　令和7年2月13日(2025.2.13)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	304D	2C088
		A63F	7/02	326Z	2C333
		A63F	7/02	320	

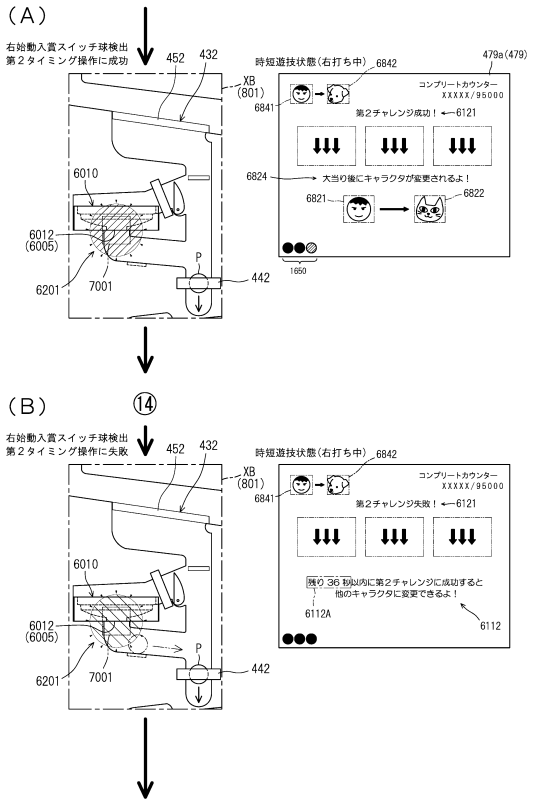
審査請求　未請求　請求項の数　2　ＯＬ　（全451頁）

(21)出願番号　特願2023-124528(P2023-124528)
(22)出願日　令和5年7月31日(2023.7.31)

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

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】 遊技への注目度を好適に向上させることができる遊技機を提供する。
【解決手段】 所定の期間内にタッチ操作部７００１対して所定の操作がされていたと判定される場合に対応したことを確認可能に表示する結果表示部（出口照射用発光体によって赤色または青色の点滅状態で発光する領域６２０１）が、タッチ操作部７００１に対して近い位置に設けられている。これにより、遊技者は、タッチ操作部７００１に対して操作を行った手を当該タッチ操作部７００１からどけるタイミングで結果表示部による表示内容に基づいて、当該タッチ操作部７００１に対して成功と判定されるタイミングでの操作がされていたか否かを確認することができる。よって、遊技者の意図するタイミングで、タッチ操作部７００１に対する操作の結果を確認する遊技性を付加することができる。
【選択図】 図２０１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技領域が形成されている遊技盤を備え、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球部とが設けられている遊技機であって、
前記入球部の入口部分に流入した遊技球が通過する球通路と、
該球通路における所定位置を通過する遊技球を検知可能な球検知手段と、
遊技者によって操作される操作手段と、
前記球検知手段により遊技球が検知された場合に、当該遊技球が検知される前の期間であって当該検知の対象となった遊技球が前記入球部の入口部分を通過するタイミングを含む所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段により、前記所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたと判定された場合に、当該操作に対応した所定の操作対応処理を実行する操作対応処理手段と、
前記所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたと判定された場合に対応したことを確認可能に表示する結果表示部とを備え、
前記結果表示部は、前記操作手段に対して遊技者が操作を行う操作部に近い位置に設けられていることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記判定手段によって前記所定の期間中に前記操作手段に対する所定の操作が実行された場合に対応したことを確認可能に表示する操作確認表示部を備えていることを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、弾球遊技機に代表される遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特許第７０５６３５５号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、かかるタイプの遊技機においては、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある可能性がある。
【０００５】
本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に向上させ得る遊技機を提供することを目的とするものである。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明に係る遊技機は、上記の課題を解決するために、
遊技領域が形成されている遊技盤を備え、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球部とが設けられている遊技機であって、

前記入球部の入口部分に流入した遊技球が通過する球通路と、
該球通路における所定位置を通過する遊技球を検知可能な球検知手段と、
遊技者によって操作される操作手段と、
前記球検知手段により遊技球が検知された場合に、当該遊技球が検知される前の期間であって当該検知の対象となった遊技球が前記入球部の入口部分を通過するタイミングを含む所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段により、前記所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたと判定された場合に、当該操作に対応した所定の操作対応処理を実行する操作対応処理手段と、
前記所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたと判定された場合に対応したことを確認可能に表示する結果表示部とを備え、
前記結果表示部は、前記操作手段に対して遊技者が操作を行う操作部に近い位置に設けられていることを特徴としている。

【発明の効果】

【０００７】

本発明に係る遊技機であれば、遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】遊技機の一例としてのパチンコ機の正面側斜視図
【図２】パチンコ機を開放状態で示す斜視図
【図３】パチンコ機を他の開放状態で示す斜視図
【図４】パチンコ機を更に他の開放状態で示す斜視図
【図５】パチンコ機の正面図
【図６】パチンコ機の前ブロックを取り外した状態を示す正面図
【図７】遊技盤の正面図
【図８】パチンコ機の背面側斜視図
【図９】パチンコ機の背面図
【図１０】パチンコ機の電気的な構成を示すブロック図
【図１１】主制御メイン処理の一例を示すフローチャート
【図１２】主制御割込み処理の一例を示すフローチャート
【図１３】装飾図柄の正面図
【図１４】装飾図柄表示装置にて実行される装飾図柄の変動表示の画面遷移の一例を示す画面図
【図１５】装飾図柄表示装置にて実行される装飾図柄の変動表示の画面遷移の一例を示す画面図
【図１６】装飾図柄表示装置にて実行される装飾図柄の変動表示の画面遷移の一例を示す画面図
【図１７】装飾図柄表示装置にて実行される装飾図柄の変動表示の画面遷移の一例を示す画面図
【図１８】装飾図柄表示装置にて実行される装飾図柄の変動表示の画面遷移の一例を示す画面図
【図１９】装飾図柄表示装置にて実行される装飾図柄の変動表示の画面遷移の一例を示す画面図
【図２０】（Ａ）は、装飾図柄表示装置に表示される変動表示の画面の一例を示す画面図、（Ｂ）は、４種類の各ステージの特徴を説明するための説明図
【図２１】各ステージにおいて実行される変動表示を説明するための説明図
【図２２】（Ａ）は、装飾図柄表示装置の表示画面の一例を示す概略図、（Ｂ）は、図２２（Ａ）における領域ＮＥ部分の拡大図
【図２３】変動演出の進行に伴う領域ＮＥ内の表示態様の変化の一例を示す概略図

【図２４】変動演出の進行に伴う領域ＮＥ内の表示態様の変化の一例を示す概略図
【図２５】変動演出の進行に伴う領域ＮＥ内の表示態様の変化の一例を示す概略図
【図２６】変動演出の進行に伴う領域ＮＥ内の表示態様の変化の一例を示す概略図
【図２７】変動演出の進行に伴う領域ＮＥ内の表示態様の変化の一例を示す概略図
【図２８】変動演出の進行に伴う領域ＮＥ内の表示態様の変化の一例を示す概略図
【図２９】マップの拡大部分表示の一例を示す概略図
【図３０】マップの表示態様の一例を示す概略図
【図３１】マップの表示態様の一例を示す概略図
【図３２】マップの拡大部分表示に対応する変動演出を示す概略図
【図３３】マップの拡大部分表示に対応する変動演出を示す概略図
【図３４】マップ対応ブロック表示の移動速度を説明するための概略図
【図３５】マップ対応ブロック表示の移動速度を説明するための概略図
【図３６】実行中の変動演出に対応するブロックの上下方向の長さが変化する変動演出を説明するための概略図
【図３７】変動演出の実行中にポインタが一時停止する変動演出を説明するための概略図
【図３８】マップ対応ブロック表示を複数表示させる変動演出を説明するための概略図
【図３９】マップ対応ブロック表示を複数表示させる変動演出を説明するための概略図
【図４０】マップ対応ブロック表示を複数表示させる第２の変動演出を説明するための概略図
【図４１】マップ対応ブロック表示を複数表示させる第２の変動演出を説明するための概略図
【図４２】ポインタが表示される変動演出の一例を説明するための説明図
【図４３】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図４４】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図４５】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図４６】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図４７】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図４８】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図４９】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図５０】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図５１】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図５２】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図５３】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図５４】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図５５】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図５６】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図５７】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図５８】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図５９】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図６０】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図６１】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図６２】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図６３】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図６４】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図６５】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図６６】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図６７】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図６８】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図６９】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図７０】漢字演出における共通部と最終形態の漢字の一例を説明するための説明図

【図７１】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図７２】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図７３】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図７４】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図７５】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図７６】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図７７】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図７８】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図７９】特定演出を説明するための説明図
【図８０】第１操作装置、第２操作装置、および第３操作装置を説明するための説明図
【図８１】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図８２】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図８３】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図８４】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図８５】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図８６】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図８７】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図８８】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図８９】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図９０】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図９１】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図９２】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図９３】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図９４】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図９５】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図９６】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図９７】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図９８】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図９９】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１００】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１０１】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１０２】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１０３】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１０４】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１０５】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１０６】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１０７】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１０８】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１０９】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１１０】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１１１】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１１２】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１１３】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１１４】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１１５】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１１６】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１１７】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１１８】第２実施形態における変動演出の一例を説明するための概略図
【図１１９】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１２０】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図

【図１２１】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１２２】第２実施形態における変動演出の一例を説明するための概略図
【図１２３】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１２４】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１２５】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１２６】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１２７】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１２８】第２実施形態における変動演出の一例を説明するための概略図
【図１２９】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１３０】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１３１】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１３２】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１３３】第２実施形態における変動演出の一例を説明するための概略図
【図１３４】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１３５】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１３６】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１３７】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１３８】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１３９】第２実施形態における変動演出を説明するための画面遷移図
【図１４０】第３実施形態としての遊技制限機能付きパチンコ機の電気的な構成を示すブロック図
【図１４１】遊技制限機能を説明するための主制御基板のタイマ割込み処理を示すフローチャート
【図１４２】遊技制限機能付きパチンコ機における差球情報を表示可能な遊技盤の正面図
【図１４３】主制御基板からの受信コマンドと差球表示装置及び装飾図柄表示装置における差球情報表示との対応を表にして示す説明図
【図１４４】電源の供給の開始に伴う差球情報表示の指示制御を説明するための主制御基板のメイン処理を示すフローチャート
【図１４５】遊技制限機能の発動前後における遊技進行の推移を説明するためのタイミングチャート
【図１４６】差球情報表示の変更制御を示す説明図
【図１４７】電源の供給開始時における差球情報の表示制御を説明するための説明図
【図１４８】制限数到達後の遊技継続状態中に対応した復電処理であることの判別に用いられるコマンドの構成を示す説明図
【図１４９】制限数までの差球の残数に応じた、操作対応演出において表示される大当り期待度を示唆可能なポインタの選択制御を説明する説明図
【図１５０】操作対応演出の第１の態様において表示される入力操作装置の形状に対応する表示画像に係る、制限数までの差球の残数に応じた選択制御を説明する説明図
【図１５１】図１５０に示す選択制御の結果の一例を示す画面遷移図
【図１５２】制限数までの残数の値によって入力操作装置に対する入力操作の検出を無効化する制御の結果の一例を示す画面遷移図である。
【図１５３】操作対応演出の第３の態様において現出可能な表示パターンに係る、制限数までの差球の残数に応じた選択制御を説明する説明図
【図１５４】操作対応演出の第３の態様における制限数までの差球の残数に応じた入力操作装置の形状に対応する表示画像の表示例の一例を説明する説明図
【図１５５】操作対応演出の実行中に制限数到達に至った場合における表示の変化の一例を示す画面遷移図
【図１５６】特別遊技状態における通常表示演出中に制限数に至った場合における表示内容の変化を説明する説明図
【図１５７】確変示唆演出の実行中に制限数到達に至った場合における表示の変化の一例

を示す画面遷移図
【図１５８】確変示唆演出の実行中に制限数到達に至った場合における表示の変化の一例を示す画面遷移図
【図１５９】確変示唆演出の実行中に制限数到達に至った場合における表示の変化の一例を示す画面遷移図
【図１６０】延長示唆演出の実行中に制限数到達に至った場合における表示の変化の一例を示す画面遷移図
【図１６１】延長示唆演出の実行中に制限数到達に至った場合における表示の変化の一例を示す画面遷移図
【図１６２】特典付与演出の実行中に制限数到達に至った場合における表示の変化の一例を示す画面遷移図
【図１６３】特別遊技状態における特殊表示演出中に制限数到達に至った場合における表示内容の変化を説明する説明図
【図１６４】特別遊技状態における特殊表示演出の実行中に制限数到達に至った場合における表示の変化の一例を示す画面遷移図
【図１６５】特別遊技状態における特殊表示演出の実行中に制限数到達に至った場合における表示の変化の一例を示す画面遷移図
【図１６６】特殊表示演出における小当りの実行中に制限数到達に至った場合における表示の変化の一例を示す画面遷移図
【図１６７】特殊表示演出における小当りの実行中に制限数到達に至った場合における表示の変化の一例を示す画面遷移図
【図１６８】第４実施形態のパチンコ機における特別図柄の抽選内容と遷移する遊技状態の関係を示す図
【図１６９】（Ａ）は、第４実施形態のパチンコ機１００における遊技状態の進行を表すフローチャート、（Ｂ）は、リザルト表示・特定表示の表示処理を示すフローチャート
【図１７０】リザルト表示の表示条件が成立し、かつ、特定表示の表示条件が不成立である場合におけるリザルト表示の表示例を説明するための画面遷移図
【図１７１】リザルト表示の表示条件が成立し、かつ、特定表示の表示条件が不成立である場合におけるリザルト表示の表示例を説明するための画面遷移図
【図１７２】リザルト表示の表示条件が成立し、かつ、特定表示の表示条件も成立している場合におけるリザルト表示および特定表示の表示例を説明するための画面遷移図
【図１７３】リザルト表示の表示条件が成立し、かつ、特定表示の表示条件も成立している場合におけるリザルト表示および特定表示の表示例を説明するための画面遷移図
【図１７４】リザルト表示の表示条件が成立し、かつ、特定表示の表示条件も成立している場合におけるリザルト表示および特定表示の表示例を説明するための画面遷移図
【図１７５】リザルト表示の表示条件が成立し、かつ、特定表示の表示条件も成立している場合におけるリザルト表示および特定表示の表示例を説明するための画面遷移図
【図１７６】特定表示の表示制御を説明するための説明図
【図１７７】２種類の遊技状況情報を含む特定表示が表示される場合の表示例を説明するための画面遷移図
【図１７８】２種類の遊技状況情報を含む特定表示が表示される場合の表示例を説明するための画面遷移図
【図１７９】第５実施形態のパチンコにおける遊技盤の正面図
【図１８０】（Ａ）は、図１７９の遊技盤における領域ＸＡの部分拡大図、（Ｂ）は、図１７９の遊技盤における領域ＸＢの部分拡大図
【図１８１】（Ａ）は、主制御基板のタイマ割り込み処理の一環として実行される右始動入賞装置用の入賞判定処理を示すフローチャート、（Ｂ）は、右始動入賞装置用の入賞判定の流れを示すタイミングチャート
【図１８２】（Ａ）は、副制御基板により実行される第１タイミング操作判定処理を示すフローチャート、（Ｂ）は、第１タイミング操作用の基準範囲および第１タイミング操作

の成否判定を説明するためのタイミングチャート
【図１８３】副制御基板により実行される第２タイミング操作判定処理を示すフローチャート
【図１８４】（Ａ）は、経路判定テーブルを説明するための模式図、（Ｂ）は、第２タイミング操作用の基準範囲および第２タイミング操作の成否判定を説明するためのタイミングチャート、（Ｃ）は、キャラクタ選択テーブルを説明するための模式図
【図１８５】第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出態様を変更させる遊技の流れを説明する説明図
【図１８６】第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出態様を変更させる遊技の流れを説明する説明図
【図１８７】第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出態様を変更させる遊技の流れを説明する説明図
【図１８８】第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出態様を変更させる遊技の流れを説明する説明図
【図１８９】第２例における第１タイミング操作判定処理を示すフローチャート
【図１９０】（Ａ）は、第１キャラクタ変更処理を示すフローチャート、（Ｂ）は、第１キャラクタ変更処理において適用される特定範囲を説明するためのタイミングチャート
【図１９１】（Ａ）は、第１タイミング操作に基づくキャラクタの変更の対象となる所定の表示演出において現出可能なキャラクタを示す模式図、（Ｂ）は、第１キャラクタ選択テーブルを説明するための模式図
【図１９２】第１キャラクタ選択処理を示すフローチャート
【図１９３】第２キャラクタ選択テーブルを説明するための模式図
【図１９４】第２例における第２タイミング操作判定処理を示すフローチャート
【図１９５】第２キャラクタ選択処理を示すフローチャート
【図１９６】第３キャラクタ選択テーブルを説明するための模式図
【図１９７】第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出態様を変更させる遊技の流れを説明する説明図
【図１９８】第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出態様を変更させる遊技の流れを説明する説明図
【図１９９】第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出態様を変更させる遊技の流れを説明する説明図
【図２００】第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出態様を変更させる遊技の流れを説明する説明図
【図２０１】第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出態様を変更させる遊技の流れを説明する説明図
【図２０２】第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出態様を変更させる遊技の流れを説明する説明図
【発明を実施するための形態】
【０００９】
本発明に係る遊技機の実施形態について、遊技機の一種である弾球遊技機の一例としてのパチンコ機１００を説明し、その後に変形例や他の種類の遊技機を説明する。まず、パチンコ機１００の実施形態について、構造的な構成、電気的な構成、各種の制御処理を順に説明する。
【００１０】
＜構造的な構成＞
まず、図１から図９を主に参照して、パチンコ機１００の構造部分の構成について説明する。図１～図４は、パチンコ機１００の各種状態を示す斜視図であり、図１はパチンコ機１００の閉鎖状態を示し、図２は外枠１０１に対して前ブロック１０２及び中間ブロック１０３が一体的に開放されている状態を示し、図３は中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２が開放されている状態を示し、図４は中間ブロック１０３に対して後ブロッ

ク１０４が開放されている状態を示している。また、図５は、パチンコ機１００の正面図であり、図６は、図５の状態からパチンコ機１００の前ブロック１０２を取り外した状態を示している。なお、各図において各種の配線は省略されており、また、図３及び図６において遊技盤４００の構成の一部は省略されている。

【００１１】

パチンコ機１００は、例えば、図１～図４に示すように、外枠１０１と、前ブロック１０２と、中間ブロック１０３と、後ブロック１０４とを備え、これら各部位を所定の操作により相対的に変位可能に構成されている。

【００１２】

外枠１０１は、パチンコ機１００の本体部分を支持する本体支持手段としての機能を有している。外枠１０１は、例えば、図２に示すように、天板部１１１、底板部１１２、左側板部１１３及び右側板部１１４が組み付けられた略四辺形状の枠体であり、パチンコ機１００を設置する遊技場に設けられた遊技機設置設備（島設備）に嵌め込まれると共に固定具（図示せず）によって強固に固定される。なお、パチンコ機１００において外枠１０１は必須の構成ではなく、外枠１０１又は外枠１０１と同一の内形形状を有し、外枠１０１を除いたパチンコ機１００の構成に相当する本体部分を支持する支持機構や、その本体部分を施錠する施錠機構の一部が島設備に備え付けられた構成としてもよい。

【００１３】

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

【００１４】

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

【００１５】

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

【００１６】

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

【００１７】

中間ブロック１０３に対して後側には、後ブロック１０４が重なるようにして配置され、正面視左側に設けられる後ブロック支持機構１３６，１３７（図８参照）によって中間ブロック１０３と後ブロック１０４とが接続されている。後ブロック支持機構１３６，１

３７には、中間ブロック支持機構１２１，１２２及び前ブロック支持機構１３１，１３２と同様の構成とされ、中間ブロック１０３に対して後ブロック１０４を後方へ回動可能に支持し、且つ、所定の取り外し操作により取り外し可能に支持する構成とされている。

【００１８】

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

【００１９】

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

【００２０】

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

【００２１】

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

【００２２】

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

【００２３】

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

ることはできず、これにより、防犯性が高められている。
【００２４】
　また、パチンコ機１００には、中間ブロック１０３から前ブロック１０２への遊技球の移動を規制する遊技球移動規制機構が設けられている。遊技球移動規制機構は、例えば、図３及び図６に示すように、中間ブロック１０３に設けられた流下規制片１６１と、前ブロック１０２に設けられた規制変更部１６２との組合せにより構成され、前ブロック１０２が位置する前方側へ流下規制片１６１がコイルバネ（図示せず）により付勢される構成とされている。
【００２５】
　中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２が閉鎖された状態（前ブロック１０２の閉鎖状態）においては、流下規制片１６１は、遊技球の流下を許容する移動許容状態とされ、具体的には、規制変更部１６２により中間ブロック１０３の後方側へ押圧されて押し込まれる。流下規制片１６１は、移動許容状態において中間ブロック１０３から前ブロック１０２に遊技球を誘導するための誘導通路（図示せず）に対して後側にずれて配置される。これにより、前ブロック１０２の閉鎖状態においては、中間ブロック１０３から前ブロック１０２への遊技球の移動が許容される。
【００２６】
　一方、中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２が開放された状態（前ブロック１０２の開放状態）においては、規制変更部１６２による流下規制片１６１の押圧が解除され、前ブロック１０２の閉鎖状態に比べて流下規制片１６１が前ブロック１０２側へ突出する移動禁止状態とされる。流下規制片１６１は、移動禁止状態において誘導通路内に突出し、下流側への遊技球の流下を阻止する。これにより、中間ブロック１０３から前ブロック１０２への遊技球の移動が禁止される。
【００２７】
　また、パチンコ機１００には、図２に示すように、例えば中間ブロック１０３の後側であって回動先端側（背面視左側）における下端部に、外枠１０１に対して中間ブロック１０３が閉鎖されているか否かを検出する開閉検出スイッチ１０８が設けられ、また、図３に示すように、例えば中間ブロック１０３の前側であって回動先端側（正面視右側）における下端部に、中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２が閉鎖されているか否かを検出する開閉検出スイッチ１０９が設けられている。
【００２８】
　次に、前ブロック１０２、中間ブロック１０３及び後ブロック１０４の各構成について順に説明する。
【００２９】
　前ブロック１０２は、図１及び図３に示すように、パチンコ機１００の前面の略全体を形成し、前後方向に厚みを有する略長方形状の部材であり、パチンコ機１００の前側表面部分を装飾する前面装飾手段としての機能を有している。前ブロック１０２は、合成樹脂製の基枠２０１を主体に構成され、基枠２０１の前後に複数の機能部品を取り付けて構成されている。基枠２０１の前面側には、パチンコ機１００の前面を形成する前面装飾体２１０が、前ブロック１０２の正面視中央部分を含んで形成される開口２１０Ａの外縁に沿って開口２１０Ａを囲った状態にして取り付けられている。前ブロック１０２を構成する基枠２０１と前面装飾体２１０とを組み合わせた状態においては、前面装飾体２１０が取り付けられた外周部を除いた広範囲にわたって開口２１０Ａが前後方向に貫通形成される。この開口２１０Ａを通じて、前ブロック１０２の後側に位置する遊技盤４００を含む中間ブロック１０３が遊技者から視認可能に構成されている。
【００３０】
　また、前ブロック１０２には、図１及び図３に示すように、開口２１０Ａを塞ぐように基枠２０１の背面側に設けられた中央パネル２２０と、遊技球を貯留する主貯留機構２３０と、遊技球を貯留する補助貯留機構２４０と、主貯留機構２３０に貯留されている遊技球を発射するために遊技者によって操作される発射操作装置２５０とを備えている。

【００３１】
　また、前ブロック１０２には、図１及び図５に示すように、前面装飾体２１０の一部として、開口２１０Ａの周縁を囲う開口周縁部２１１と、開口２１０Ａに対して下側において前方に突出する上側突出部２１７と、上側突出部２１７に対して下側に位置して前方に突出する下側突出部２１８と、下側突出部２１８の右側であって上側突出部２１７及び下側突出部２１８より奥側に位置する概ね平坦な領域で構成されて発射操作装置２５０が配置される平坦部２１９とが形成されている。上側突出部２１７には、主貯留機構２３０が配置され、下側突出部２１８には、補助貯留機構２４０が配置される。
【００３２】
　中央パネル２２０は、基枠２０１と前面装飾体２１０とを組み合わせた状態において前後方向に貫通形成される開口２１０Ａを塞ぎつつ後方側を視認可能とするカバー体としての機能を有している。中央パネル２２０は、例えば、図１及び図３に示すように、基枠２０１の後方側から取着されるパネル枠２２１（図３参照）と、パネル枠２２１の前側に嵌め込まれた光透過性の前方板２２２（図１参照）と、パネル枠２２１の後側に前方板２２２と所定の間隙を隔てて略平行に嵌め込まれた光透過性の後方板２２３（図３参照）とを備えている。
【００３３】
　主貯留機構２３０は、遊技進行に応じて獲得した遊技球や、遊技場から貸し出された遊技球を貯留する機能を有している。主貯留機構２３０は、例えば、図１に示すように、貯留部２３１と、球抜き機構（図示せず）と、その球抜き機構を作動させる球抜き操作部材２３２とを備えている。貯留部２３１には、パチンコ機１００の内部から貯留部２３１へ遊技球を流入させる流入口２３１Ａと、貯留部２３１からパチンコ機１００の内部へ遊技球を流出させる流出口（図示せず）と、流出口より上流側に形成される放出口（図示せず）とが設けられている。この放出口の開放により貯留部２３１から遊技球がパチンコ機１００の内部に取り込まれることなく遊技者側に放出される。球抜き機構は、遊技球の放出先を、流出口と放出口との間で切り換える機能を有している。
【００３４】
　遊技進行に応じて獲得した遊技球や、後述する貸出操作装置２９２に対する貸出操作に応じて貸し出された遊技球は、主に流入口２３１Ａを通して貯留部２３１に流入する。また、貯留部２３１は、上方側に開口形成されており、この開口部分を通じて、遊技者が所有する遊技球が手操作により投入されたり、遊技場において貸し出される遊技球が供給されたりする。
【００３５】
　貯留部２３１に流入した遊技球は一列に整列させられながら流出口及び放出口の形成されている側（図１の右上側）へ順次に案内される。球抜き操作部材２３２に対する球抜き操作（例えば、押下操作）が行われていない場合には遊技球は流出口を通して後述する発射装置３３０（図３参照）に誘導される。一方、球抜き操作部材２３２に対する球抜き操作が行われている場合には、遊技球は放出口を通して補助貯留機構２４０（図１参照）に誘導される。
【００３６】
　補助貯留機構２４０は、図１及び図５に示すように、遊技球の流入口２４１Ａ，２４１Ｃ（図５参照）及び放出口２４１Ｂ（図１参照）を有する貯留部２４１と、放出口２４１Ｂを開閉させる球抜き機構２４３と、その球抜き機構２４３を作動させる球抜き操作部材２４２とを備えている。遊技進行に応じて獲得した遊技球等は主に主貯留機構２３０に流入するが貯留部２３１が満杯であれば流入口２４１Ａを通して貯留部２４１に流入する。また、球抜き操作部材２３２に対する球抜き操作に応じても、遊技球は流入口２４１Ｃを通して貯留部２３１から貯留部２４１に流入する。
【００３７】
　貯留部２４１の底面は放出口２４１Ｂに向けて下降傾斜している。球抜き操作部材２４２に対する球抜き操作（例えば、押圧操作）によって放出口２４１Ｂを開放すると、貯留

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

【００３８】

発射操作装置２５０は、図１及び図５に示すように、前面装飾体２１０の平坦部２１９から前方に突出する台座２５１と、台座２５１の周囲に設けられた回動自在な発射ハンドル２５２と、発射ハンドル２５２の回転操作量を検出する可変抵抗器２５３（図１０参照）と、発射ハンドル２５２に遊技者が接触していることを検出する接触センサ２５４（図１０参照）と、発射ハンドル２５２の回転操作に伴う遊技球の射出を遊技者の操作によって無効化する発射停止スイッチ２５５（図５参照）とを含んでいる。遊技者によって発射ハンドル２５２が回転操作されると、その回転操作量に対応する強度で発射装置３３０（図３参照）から遊技球が遊技盤４００（図３参照）に向けて射出される。なお、接触センサ２５４によって発射ハンドル２５２と遊技者との接触が検出されていない場合や、発射停止スイッチ２５５の操作によって発射操作が無効化されている場合には、発射ハンドル２５２が回転操作されていても発射装置３３０から遊技球は射出されない。

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

また、前ブロック１０２には、図１に示すように、例えば上側突出部２１７の上面右側部分に、遊技球貸出装置２９０が設けられている。遊技球貸出装置２９０は、パチンコ機１００に並んで配置されるカードユニット（図示せず）に投入された紙幣やカード等の残額に応じた数値を表示する度数表示装置２９１と、遊技球の貸し出しを受ける際に遊技者によって操作される貸出操作装置２９２と、カードユニットに投入された紙幣やカード等を返却させる際に遊技者によって操作される返却操作装置２９３とを含んでいる。カードユニットに紙幣やカード等を投入して、それらの金額に対応する数値が度数表示装置２９

１に表示されている有効状態において、貸出操作装置２９２に対して貸出操作が行われると、貸出操作に応じて所定の個数の遊技球が後ブロック１０４の払出装置５４０（図８参照）から貸し出され、遊技球の貸し出しに伴って度数表示装置２９１の表示が更新される。一方、有効状態において返却操作装置２９３に対して返却操作が行われると、返却操作に応じて残額に対応する紙幣の等価物や残額を記録したカードがカードユニットから返却される。

【００４３】

また、前ブロック１０２には、図１に示すように、遊技者によって発射操作とは別の入力操作が可能な入力操作装置２６０が設けられている。入力操作装置２６０は、例えば、押込操作が可能な押圧操作装置２６１と、回転操作が可能な回転操作装置２６２と、上下左右の方向操作が可能な選択操作装置２６３とを備えている。これら操作装置２６１～２６３により、パチンコ機１００において実行される演出を選択する演出選択操作や、パチンコ機１００の演出を実行する各装置の音量や光量を設定する装置設定操作、或いは、遊技者に関する情報を入力して前回以前の遊技に応じたパチンコ機１００の演出を実行可能とする演出設定操作等が実行可能とされ、これら操作を必要に応じて遊技者や遊技場の管理者が実行可能とされている。なお、入力操作装置２６０において遊技者が接触する入力操作部（例えば、回転操作装置２６２における円環状の回転操作部）は、モータやソレノイド等の入力操作部駆動手段によって回転、上下動、又は、振動等の動作がパチンコ機１００の制御（例えば、副制御基板９４０（図１０参照）の制御）により実行可能に構成されることが好ましく、入力操作の前後、又は、入力操作中のいずれか又は複数のタイミングで入力部分を動作させることにより、入力操作を積極的に促すなど入力操作を伴う演出を多様にすることができる。

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

遊技盤４００は、図３に示すように、排出口４０１Ａ等の遊技球が前後に通過可能な貫通孔を有する平板状の基体４０１と、基体４０１の左下から右上に亘り滑らかに湾曲する外レール４０２と、基体４０１の右下から左上に亘り滑らかに湾曲する内レール４０３と

、内レール４０３の左上側の先端に取着された戻り球防止機構４０４と、外レール４０２の右上側の先端に取着される反跳防止部材４０５とを備えている。外レール４０２は、後述する発射装置３３０から発射された遊技球を遊技領域内へ誘導するものである。戻り球防止機構４０４は、外レール４０２及び内レール４０３が平行に対向する間部分で形成される発射通路４０１Ｂから遊技領域内へ一旦放出された遊技球が発射通路４０１Ｂに戻ることを防止する。反跳防止部材４０５は、遊技盤４００の上部中央を越えて右側に向かった遊技球が再び上部中央を経由して左側に戻るような遊技球の大幅な反跳を防止する衝撃吸収性を有し、例えば、制振ゴム等の材料により形成されている。

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

副制御装置３９０は、副制御基板９４０（図１０参照）と、副制御基板９４０を収容する２つ割り構造の基板ケース３９１とを備えている。副制御基板９４０は、例えば、主制御基板９２０と同様に痕跡を残さずには開封できないように封止された透光性を有する基

板ケース３９１の内部に収容された状態にして遊技盤４００の背面側に取り付けられている。

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

中央構造体４２０及び始動装置４３６の遊技球の入口部分は入球口を構成し、各入球口に進入した遊技球は遊技領域に放出される。各入賞装置、具体的には、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２、下大入賞装置４３３、上大入賞装置４３４及び一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの遊技球の入口部分は入賞口を構成し、各入賞口に進入した遊技球は基体４０１に形成された貫通孔を通して基体４０１の背面側に形成された回収排出通路（図示せず）に案内される。また、各入賞装置に進入しなかった遊技球は、遊技領域の最下流側部分に設けられる排出口４０１Ａを通して回収排出通路へ案内される。回収排出通路に案内された遊技球は、パチンコ機１００から遊技場に設けられた遊技球循環装置（図示せず）に排出される。いずれかの入賞装置に遊技球が進入した場合には、入賞装置の種類に応じた所定の個数の遊技球が払出装置５４０（図８及び図９参照）から払い出される。

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

下大入賞装置４３３には、図７に示すように、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入を規制する下進入規制機構４５３と、下進入規制機構４５３の姿勢を変化させる下進入規制ソレノイド４６３（図１０参照）と、非誘導姿勢と誘導姿勢との間の移行によって、下大入賞装置４３３に進入した遊技球を非特定通路又は特定通路に振り分ける振分機構（図示せず）と、振分機構の姿勢を変化させて遊技球の誘導先を切り換える切換ソレノイド４６５（図１０参照）とが設けられている。下大入賞装置４３３の下進入規制機構４５３が進入禁止姿勢である場合には、下進入規制機構４５３が進入口（入賞口）を閉鎖することによって遊技球は下大入賞装置４３３に進入できないが、下進入規制機構４５３が進入許容姿勢である場合には、下進入規制機構４５３が進入口を開放することによって遊技球は下大入賞装置４３３に進入できるようになる。また、下大入賞装置４３３に進入した遊技球は、振分機構が前方に突出する非誘導姿勢である場合には非特定通路に案内され、振分機構が後方に没入する誘導姿勢である場合には特定通路に誘導される。特定通路、非特定通路及び振分機構は、遊技状態の移行を多様にするために設けられ、特定通路へ遊技球が進入した場合には、遊技者に特典として有利な遊技状態が付与される。

【００６３】

上大入賞装置４３４には、図７に示すように、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入を規制する上進入規制機構４５４と、上進入規制機構４５４の姿勢を変化させる上進入規制ソレノイド４６４（図１０参照）とが設けられ

ている。上進入規制機構４５４が進入禁止姿勢である場合には、上進入規制機構４５４が進入口（入賞口）を閉鎖することによって遊技球は上大入賞装置４３４に進入できないが、上進入規制機構４５４が進入許容姿勢である場合には、上進入規制機構４５４が進入口を開放することによって遊技球は上大入賞装置４３４に進入できるようになる。

【００６４】

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

【００６５】

下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４には、大当りの抽選に当選した場合に遊技球が進入可能となる。具体的には、第１特別図柄に係る上側中始動入賞装置４３１Ａ若しくは下側中始動入賞装置４３１Ｂへ進入した遊技球が上側中始動入賞スイッチ４４１Ａ若しくは下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂで検出されることに基づく抽選（以下において「第１特別図柄抽選」とも称す）に当選した場合、又は、第２特別図柄に係る右始動入賞装置４３２へ進入した遊技球が右始動入賞スイッチ４４２で検出されることに基づく抽選（以下において「第２特別図柄抽選」とも称す）に当選した場合には、下進入規制ソレノイド４６３又は上進入規制ソレノイド４６４の少なくとも一方が作動する。この作動によって所定の回数に亘り所定の時間だけ下進入規制機構４５３又は上進入規制機構４５４の少なくとも一方が進入許容姿勢をとる。また、振分機構は、下進入規制機構４５３の進入許容姿勢への移行から所定の時間後に切換ソレノイド４６５の作動に応じて誘導姿勢に移行し、更に誘導姿勢への移行から所定の時間後に切換ソレノイド４６５の停止に応じて非誘導姿勢に戻る。

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

具体的には、遊技盤４００には、第１特別図柄抽選に伴って、第１特別図柄を変動表示したり、第１特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１と、第２特別図柄抽選に伴って、第２特別図柄を変動表示したり、第２特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第２特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２と、第１特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する特別図柄保留表示装置４７６と、第２特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する特別図柄保

留表示装置４７７とが設けられている。第１特別図柄に係る単位遊技の権利及び第２特別図柄に係る単位遊技の権利はそれぞれ最大４回まで保留される。ここで、単位遊技とは、１回の始動入賞に基づいて実行される１回分の遊技であり、１回の始動入賞に基づいて実行される抽選の当否判定と、その当否判定に基づいた抽選結果を表示するまでの変動表示の開始から終了までを含む一連の遊技をいう。

【００６９】

第１特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合には、始動入賞装置４３１に進入した遊技球が上側中始動入賞スイッチ４４１Ａ（図１０参照）又は下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂ（図１０参照）によって検出されたとしても第１特別図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。同様に、第２特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合に、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球が右始動入賞スイッチ４４２（図１０参照）によって検出されたとしても第２特別図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。

【００７０】

第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２の各々は、複数の発光部で構成されており、主制御基板９２０（図１０参照）によって制御される。第１特別図柄の表示及び第２特別図柄の表示の各々は、複数の発光部の発光パターン（発光色を含む発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せ）によって表現される。第１特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７６及び第２特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７７は、２個の単色の発光部の発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せによって保留回数を表示する。

【００７１】

また、遊技盤４００には、普通図柄抽選に伴って、普通図柄を変動表示したり、普通図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする普通図柄表示装置４７３と、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留回数を表示する普通図柄保留表示装置４７８とが設けられている。普通図柄に係る単位遊技の権利は最大４回まで保留される。普通図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合には、始動装置４３６に進入した遊技球が始動スイッチ４４６によって検出されたとしても普通図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。

【００７２】

普通図柄表示装置４７３は、複数の発光部で構成されており、主制御基板９２０（図１０参照）によって制御される。普通図柄は、複数の発光部の発光パターンによって表現される。また、普通図柄保留表示装置４７８は、２個の単色の発光部の発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せによって保留回数を表示する。

【００７３】

また、遊技盤４００には、中央構造体４２０の後方に重なるようにして、第１特別図柄及び第２特別図柄に係る単位遊技において、装飾図柄を変動表示したり、装飾図柄を確定表示したりする装飾図柄表示装置４７９が設けられている。装飾図柄の変動表示及び確定表示は、副制御基板９４０により制御され、主制御基板９２０による第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示及び確定表示と同期している。装飾図柄の変動表示においては、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示よりも複雑かつ多様な演出が実行される。なお、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示及び確定表示と装飾図柄の変動表示及び確定表示とは、必ずしも完全に一致するタイミングで変動開始したり、確定表示として停止表示をしたりする必要はなく、各タイミングに僅かな時間差を設けつつ略同じタイミングで変動を開始し、略同じタイミングで確定表示が行われる設定としてもよい。

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

第１特別図柄抽選又は第２特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、その当選に基づいて移行する特別遊技状態中に遊技球が特定通路（下大入賞装置４３３の内部通路）へ進入するか否かに対応して、特別遊技状態後に移行する遊技状態が異なる。特別遊技状態中に遊技球が特定通路へ進入しなかった場合には、第１特別図柄抽選、第２特別図柄及び普通図柄の変動表示時間が非時短状態よりも短い状態（以下において「時短状態」とも称す）であって、かつ、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選における大当りの当選確率が通常遊技状態と同一の状態（以下において「低確率状態」とも称す）である遊技状態（以下において「時短遊技状態」とも称す）へ移行する。一方、特別遊技状態中に遊技球が特定通路へ進入した場合には、時短状態であって、かつ、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選における大当りの当選確率が通常遊技状態より高い状態（以下において「高確率状態」とも称す）である遊技状態（以下において「確変遊技状態」とも称す）へ移行する。

【００７７】

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

【００７８】

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

【００７９】

また、特別遊技状態の発生契機が、必ずしも、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）において当選した場合に限られる必要はなく、当該構成に加えて、または、当該構成に代えて、通常遊技状態において遊技球が遊技領域内に予め定めた特定領域（所謂Ｖ領域）に進入した場合に特別遊技状態が発生する構成であってもよい。

【００８０】

例えば、内部に非特定通路と特定通路とを備える下大入賞装置４３３のような大入賞装置を備えるパチンコ機において、特別図柄抽選において非当選の一種である所定の小当りが選択された場合に通常遊技状態において当該大入賞装置を開放し、当該大入賞装置に進入した遊技球が非特定通路と特定通路とを振り分ける振分機構によって特定通路に誘導されたことで当該特定通路に進入した場合に特別遊技状態が発生する構成であってもよい。

【００８１】

また、開閉可能な入口を有する役物装置の内部に非特定通路と特定通路とが設けられたパチンコ機において、所定の入賞口に遊技球が進入した場合に、又は特別図柄抽選の小当りに当選した場合に、当該役物装置の入口を開放し、開放された入口から当該役物装置に進入した遊技球が非特定通路と特定通路とを振り分ける振分機構によって特定通路に誘導されたことで当該特定通路に進入した場合に特別遊技状態が発生する構成であってもよい。

【００８２】

また、開閉可能な入口を有する役物装置の内部に非特定通路と特定通路とのいずれもとして機能する通路（共通通路）が設けられたパチンコ機とし、所定の入賞口に遊技球が進入した場合、又は特別図柄抽選の小当りに当選した場合に、当該役物装置の入口を開放し、開放された入口から当該役物装置に進入した遊技球が共通通路を通過可能とし、この共

通通路を通過する球数（例えば、２球目）、ラウンド数（例えば、２ラウンド目）、または、これらの組合せ（例えば、２ラウンド目の最初の球）を特定通路の通過とし、他を非特定通路の通過とすることで、特定通路に遊技球が進入した場合に特別遊技状態が発生する構成であってもよい

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

【００８３】

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

【００８４】

また、第１特別図柄の始動入賞に基づいて取得された乱数による単位遊技は、第２特別図柄に係る全ての単位遊技の終了後に開始される。すなわち、今回の始動入賞の後に第２特別図柄の始動入賞に基づいて各乱数が取得された場合には、その第２特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技が優先して実行される。なお、必ずしも第２特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技が第１特別図柄に係る単位遊技に優先して実行される構成とする必要はなく、始動入賞の順に第１特別図柄と第２特別図柄に係る単位遊技優位制御が実行される構成であってもよいし、２つの特別図柄が択一的でなく同時に変動可能な構成であってもよい。

【００８５】

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

【００８６】

第１特別図柄抽選の後に、現在の遊技状態、抽選結果、停止パターン乱数の値、各種の変動パターン乱数の値、第１特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数に基づいて、第１特別図柄の変動表示時間が決定されると共に、装飾図柄の変動パターンが選択される。装飾図柄の変動パターンには、大別して、第１特別図柄に係る停止図柄（大当り図柄またはハズレ図柄）に対応する装飾図柄が確定表示される前にリーチ表示がなされる変動パターン（以下において「リーチ変動パターン」とも称す）と、第１特別図柄に係る停止図柄が

ハズレ図柄である場合に対応する装飾図柄が確定表示される前にリーチ表示がなされない変動パターンとがある。

【００８７】

なお、「リーチ表示」とは、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）に係る単位遊技において装飾図柄の変動表示が開始された後、１の図柄列を除く各図柄列（例えば、左右の各図柄列）にて確定表示された装飾図柄の組合せが大当り図柄となるための条件を満たしており、その後も変動表示が継続される残りの図柄列（例えば、中図柄列）の装飾図柄が確定表示された際の表示結果（すなわち、停止図柄）の次第によって大当り図柄となる可能性があることを遊技者に示唆する表示である。

【００８８】

リーチ表示には、比較的短い変動表示時間（例えば、略１５秒～略３０秒）のリーチ表示であるノーマルリーチと、ノーマルリーチより長い変動表示時間（例えば、略３０秒～略６０秒）のリーチ表示であるスーパーリーチとが含まれる。なお、リーチ表示の種別は、ノーマルリーチとスーパーリーチとの２種類であることに限らず、スーパーリーチより長い変動表示時間のリーチ表示であるプレミアリーチなどを含む３種類以上であってもよい。

【００８９】

第１特別図柄の変動表示時間が決定され、当該変動表示時間に対応する装飾図柄の変動パターンが選択された後、第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１における第１特別図柄の変動表示及び装飾図柄表示装置４７９における装飾図柄の変動表示（変動演出）が開始され、第１特別図柄にあっては変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、装飾図柄にあっては変動表示時間に亘って変動パターンに従った変動表示が継続される。その後、変動表示時間の経過に伴って、第１特別図柄に係る停止図柄が確定表示され、また、装飾図柄として第１特別図柄の停止図柄に対応する図柄が確定表示される。第１特別図柄及び装飾図柄の確定表示は少なくとも所定の一定時間に亘って継続される。

【００９０】

第１特別図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、第１特別図柄の確定表示後に、遊技状態は特別遊技状態に移行する。特別遊技状態においては、下大入賞装置４３３の下進入規制機構４５３及び上大入賞装置４３４の上進入規制機構４５４が、大当りの種類に応じた所定の順序で所定の回数だけ進入許容姿勢となる。下進入規制機構４５３及び上進入規制機構４５４における各回の進入許容姿勢中において、所定の個数（例えば、８個）の遊技球が大入賞スイッチ４４３，４４４によって検出された場合、又は、所定の最大進入許容時間（例えば、２９．５秒）が経過した場合には、下進入規制機構４５３又は上進入規制機構４５４は進入禁止姿勢に移行する。その後、所定の進入禁止時間の経過後に、再度、下進入規制機構４５３又は上進入規制機構４５４のいずれかが進入許容姿勢に復帰する。この進入規制動作が大当りの種類に対応した所定の順序で所定の回数だけ繰り返される。

【００９１】

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

【００９２】

各種の遊技状態において、第２特別図柄に係る右始動入賞装置４３２に進入した遊技球が右始動入賞スイッチ４４２によって検出された場合に第２特別図柄の始動入賞となる。第２特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技の制御は、上述した第１特別図柄に係る制御と同様に実行される。すなわち、第２特別図柄の始動入賞時に第２特別図柄に係る単位遊技

の権利が最大回数まで保留されていなければ、特別図柄に係る各乱数が取得されて、この始動入賞に基づく単位遊技が実行される。また、第２特別図柄抽選に応じた停止図柄の決定、装飾図柄の変動パターンの選択、変動表示の実行、及び、遊技状態の移行制御等についても、第１特別図柄に係る制御と同様に実行される。

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

普通図柄に係る停止図柄が当り図柄である場合には、普通図柄の確定表示後に、右始動入賞装置４３２の右進入規制機構４５２が少なくとも１回は進入許容姿勢に移行する。具体的には、非時短状態（通常遊技状態及び特別遊技状態）において当選した場合には、右始動入賞装置４３２が所定の最大進入許容時間（例えば、略０．１秒）に亘って進入許容状態へ移行し、時短状態（時短遊技状態及び確変遊技状態）における当選の場合には、右始動入賞装置４３２が非時短状態の場合より長い所定の最大進入許容時間（例えば、略４．８秒）に亘って間欠的に（例えば、３回に分けて）進入許容姿勢に移行する。但し、所定の個数（例えば、１０個）の遊技球が右始動入賞スイッチ４４２によって検出された場合には、右進入規制機構４５２は最大進入許容時間の経過を待たずに進入禁止姿勢に移行し、また、進入許容姿勢への移行回数が所定の回数に到達していなくても、今回の普通図柄に係る単位遊技における右始動入賞装置４３２の動作が終了する。

【００９６】

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

【００９７】

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

【００９８】
具体的には、遊技盤４００には、遊技球が流下する遊技領域の中央部に中央構造体４２０が設けられ、主に中央構造体４２０の左側から遊技球を流下させる遊技手法（左打ち遊技手法）と、主に中央構造体４２０の右側から遊技球を流下させる遊技手法（右打ち遊技手法）とが選択的に行える構成となっている。遊技者は、通常遊技状態においては、左打ち遊技手法によって遊技を行い、時短遊技状態及び確変遊技状態においては、右打ち遊技手法によって遊技を行う。また、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４が中央構造体４２０に対して右側に配置されているので、特別遊技状態においても右打ち遊技手法によって遊技を行う。
【００９９】
次に、後ブロック１０４について説明する。図８及び図９は、それぞれ、パチンコ機１００を示す背面側斜視図及び背面図である。なお、図８においては、理解の容易のために、外枠１０１を省略して示している。
【０１００】
後ブロック１０４は、図８及び図９に示すように、基体５０１に他の部材や装置が取着されて構成されている。この基体５０１と中間ブロック１０３とが後ブロック支持機構１３６，１３７によって接続されることにより、後ブロック１０４が中間ブロック１０３に対して開閉可能に支持されている。
【０１０１】
後ブロック１０４は、遊技球を貯留する球貯留部としての遊技球タンク５１０と、遊技球タンク５１０の下流側に連続して遊技球を（例えば、１列に）整流させると共に１段に整列させる球整列部としてのタンクレール５２０と、タンクレール５２０の下流側においてタンクレール５２０から流入した遊技球を誘導する球誘導部としてのケースレール５３０と、ケースレール５３０の下流側において遊技球の払い出しや遊技球の貸し出しを実行する払出装置５４０と、払出装置５４０の下流側において払出装置５４０から流出した遊技球を基体５０１に形成された誘導通路（図示せず）に誘導する球誘導部としての誘導部材５５０と、払出装置５４０による遊技球の払い出しや遊技球の貸し出しを制御する払出制御装置５６０と、外部電力を各種の装置等で必要とする所定の電圧の電力に変換して出力する電力供給手段としての機能と発射操作装置２５０に対する発射操作に基づく遊技球の射出を主制御基板９２０と協同して制御する発射制御手段としての機能とを有する電源・発射制御装置５７０と、払出制御装置５６０及び遊技球貸出装置２９０（図１参照）とパチンコ機１００の側方に配置されるカードユニット（図示せず）との間の信号を中継する中継装置９５０とを備えている。
【０１０２】
基体５０１は、樹脂（例えば、ＡＢＳ樹脂）により一体成型されており、前側部分に対応するベース部５０２と、ベース部５０２よりも後方に位置した保護カバー部５０３とを含んでいる。ベース部５０２は、その上側部分が後ブロック１０４の外形に沿って略枠状に形成されると共に、下側部分が前後方向に厚みを有する略平坦状に形成されており、他の装置が取り付けられる被取付部としての機能を有している。
【０１０３】
保護カバー部５０３は、前後方向に厚みを有する略板状に形成されている。また、保護カバー部５０３は、中間ブロック１０３の背面全域を覆う形状でなく、主制御装置３７０の一部といった頻繁に検査や確認が必要な中間ブロック１０３の背面における一部をパチンコ機１００の背面に露出するための窓部を形成する大きさに設定されている。保護カバー部５０３の背面には、主制御装置３７０及び副制御装置３９０における発熱の放熱性を向上させる機能を有する多数の通気孔５０３Ａが形成されている。
【０１０４】
遊技球タンク５１０は、上方に開口した横長の箱型容器であり、その長手方向の一端側に、島設備の球循環装置（図示せず）から供給される遊技球が逐次補給される。遊技球タンク５１０における遊技球の供給される側と異なる長手方向の一端側には開口（図示せず

）が形成されている。遊技球タンク５１０の底面は長手方向に緩やかに傾斜し、遊技球タンク５１０に供給された遊技球は開口側に自重によって移動する。また、遊技球タンク５１０の底面は、長手方向に比して、長手方向と直交する方向（前後方向）にも傾斜し、開口が設けられる側（例えば、前側）に優位に遊技球を誘導する。また、遊技球タンク５１０の底面には、その上に重なるようにして金属製の帯電防止板（図示せず）が取着され、帯電防止板が接地電位に接続されて遊技球タンク５１０内及びその下流側の遊技球の静電気が除去される。

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

払出装置５４０は、遊技球を送り出す送出機構と、送出機構を駆動する駆動手段としての払出モータ５４２（図１０参照）と、払出計数スイッチ５９２（図１０参照）とを備えている。払出制御装置５６０による制御に基づく払出モータ５４２の作動に応じて、球通路に貯留されている遊技球が下流側へ放出される。放出された遊技球の球通路の通過は、払出計数スイッチ５９２に検出され、これにより、払出制御装置５６０（払出制御基板９３０）が遊技球の払い出し数を計数する。

【０１０８】

払出制御装置５６０及び電源・発射制御装置５７０は、図８及び図９に示すように、後ブロック１０４の背面側下部に位置するように基体５０１のベース部５０２における下部背面に重なるようにして取り付けられている。これら払出制御装置５６０及び電源・発射制御装置５７０を含む後ブロック１０４は、機種変更等において遊技盤４００を別の遊技盤に交換した場合にも、継続利用可能とされている。

【０１０９】

払出制御装置５６０は、払出制御基板９３０（図１０参照）と、払出制御基板９３０を収容する基板ケースとを備え、払出制御基板９３０は、主制御基板９２０と同様に、開封の痕跡を残さずに開封できないように封止された基板ケースの内部に収容されている。

【０１１０】

電源・発射制御装置５７０は、電源・発射制御基板９００（図１０参照）と、電源・発射制御基板９００を収容する基板ケースとを備え、電源・発射制御基板９００は、主制御基板９２０と同様に、封止された基板ケースの内部に収容されている。

【０１１１】

また、図９に示すように、パチンコ機１００の背面側には、背面設定スイッチ９０５が設けられている。背面設定スイッチ９０５は、本パチンコ機１００の出球率を予め定めた複数段階（例えば、６段階や９段階など）のいずれか１段階に設定するための設定操作を有効化するための設定有効化装置である。

【０１１２】

背面設定スイッチ９０５に所定のキー（図示せず）を挿入して所定位置（本実施形態では、初期位置から時計回りに略９０°回転させた位置）まで回転させることで出球率の設定変更を有効化（許容）することができる。出球率の設定変更がこのように有効化された状態で所定の設定操作（本実施形態においては、初期化スイッチ９０７の押下）を行うことで出球率の設定変更が有効に行われる。

【０１１３】

出球率の設定変更が有効に行われた場合、設定された各段階に応じて所定の遊技態様が変更される。つまり、背面設定スイッチ９０５および初期化スイッチ９０７の操作による出球率の設定変更は、遊技態様の設定変更であるともいえる。

【０１１４】

本実施形態のパチンコ機１００においては、出球率の設定変更（すなわち、遊技態様の設定変更）により設定された各段階に応じて、初当り確率（本実施形態においては、第１特別図柄抽選の当選確率）と、確変継続率（本実施形態においては、確変遊技状態において第２特別図柄抽選を経由して特別遊技状態へ移行した場合に当該特別遊技状態後に確変遊技状態に移行する確率）との組み合わせが異なる９種類の遊技態様のいずれかを選択することができる。よって、出球率の設定変更（遊技態様の設定変更）が有効に行われた場合には、設定された段階に応じた初当り確率および継続確率となるよう第１特別図柄抽選および第２特別図柄抽選の各当選確率を変化させる（すなわち、各当選確率に応じた確率抽選データを使用する）ことで出球率の調整が行われる。

【０１１５】

具体的に、本実施形態のパチンコ機１００においては、初当り確率が大幅に低いが確変継続率が大幅に高いトップタイプと、初当り確率が中程度であり確変継続率も中程度であるミドルタイプと、初当り確率が大幅に低いが確変継続率が大幅に高いボトムタイプとを選択できる。さらに、これらの各タイプにおいて、各タイプの初当り確率が、各タイプ間の初当り確率の幅よりも小幅に細分化された３段階の確率状態（以下、確率設定状態ともいう）、すなわち、３段階の中で初当り確率が最も低い第１段確率と、２番目に低い初当り確率である第２段確率と、初当り確率が最も高い第３段確率とを選択できる。

【０１１６】

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

【０１１７】

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

【０１１８】

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

【０１１９】

なお、出球率の設定変更によって変更する遊技態様としては、上述したような、初当り確率と確変突入率との組合せであることに必ずしも限定される必要はなく、例えば、初当り確率または確変突入率のいずれかであってもよい。また、初当り確率および確変突入率以外の抽選確率、例えば、第１特別図柄抽選または第２特別図柄抽選の当選確率、普通図

柄抽選の当選確率や、第１特別図柄抽選または第２特別図柄抽選において小当たりが選択される確率や、確変突入率（本実施形態においては、第２特別図柄抽選での当選を経由する確変遊技状態への突入率）や、特別遊技状態後に移行した確変遊技状態が終了する確率（例えば、確変遊技状態中に図柄の変動表示が実行される毎に行われる転落抽選において確変遊技状態の終了が選択される確率）などであってもよく、これらの各遊技態様の２つ以上の組合せであってもよい。

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

＜電気的な構成＞

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

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

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

れる。副制御基板９４０に対しては、駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給される。発射制御部９０２及び信号中継部９０３に対しては、駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給される。

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】

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

た、信号中継部９０３は主制御基板９２０から設定表示装置９０６へ出力された設定表示信号を中継する。設定表示装置９０６は、受信した設定表示信号に対応する設定表示情報を表示する。

【０１３２】

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

【０１３３】

主制御基板９２０は、パチンコ機１００の動作を統括的に制御する。主制御基板９２０には、１チップマイコンとしてのＭＰＵ（図示せず）が搭載されている。ＭＰＵは、演算処理装置としてのＣＰＵ（図示せず）と、ＣＰＵにより実行される各種の制御プログラムや固定データを記憶したＲＯＭ（図示せず）と、制御プログラムの実行に際して一時的に各種のデータ等を記憶するＲＡＭ（図示せず）とを含んでいる。主制御基板９２０には、その他、タイマ回路（図示せず）、カウンタ回路（図示せず）、クロック発生回路（図示せず）、信号送受信回路（図示せず）等の各種回路が搭載されている。主制御基板９２０のＲＡＭは、停電状態への移行後においても電源・発射制御基板９００からのバックアップ電圧の電力供給によって内部データを維持（バックアップ）できる構成となっている。

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

＜各種の制御処理＞

次に、主制御基板９２０によって実行される各種の制御処理について説明する。主制御基板９２０における制御処理は、大別すると、停電状態からの復帰に伴い起動されるメイ

ン処理と、定期的に（本形態では２ｍｓ（ミリ秒）周期で）メイン処理に割込みをかけて実行されるタイマ割込み処理とで構成されている。

【０１３８】

まず、図１１を参照して、主制御基板９２０によって実行されるメイン処理について説明する。図１１は、主制御基板９２０のメイン処理（図１１においては「主制御メイン処理」と略記）を示すフローチャートである。

【０１３９】

主制御基板９２０のメイン処理において、まず、主制御基板９２０の立ち上げや各種の情報を初期設定するための一連の制御開始処理（プログラム開始処理Ｓ１００１～乱数初期設定処理Ｓ１０１９）が一度だけ実行され、その後は、割込みを禁止する割込み禁止処理Ｓ１０２０と、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタ（ＲＡＭの一部の領域）及び大当り図柄乱数初期値カウンタ（ＲＡＭの一部の領域）並びに普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタ（ＲＡＭの一部の領域）の値を更新する乱数初期値更新処理Ｓ１０２１と、変動時間や変動パターン等を決定するための第１の変動種別カウンタ～第４の変動種別カウンタ（ＲＡＭの一部の領域）の値を更新する変動用カウンタ更新処理Ｓ１０２２と、割込みを許可する割込み許可処理Ｓ１０２３とが繰り返し実行される。なお、割込み許可処理Ｓ１０２３の前にタイマ割込みの要求が発生した場合には、割込み許可処理Ｓ１０２３の直後にタイマ割込み処理が実行される。

【０１４０】

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

【０１４１】

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

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

なお、ＲＡＭ復帰設定処理Ｓ１０１１及びＲＡＭ初期設定処理Ｓ１０１３において、停電情報は停電値と異なる所定の通電値に設定され、また、前回の停電状態への移行直前において不正検知エラー等の各種のエラー状態が発生していてもそれらのエラー状態は全て解除される。また、主制御基板９２０から払出制御基板９３０及び副制御基板９４０の双方に復帰コマンドか初期化コマンドのいずれかが出力され、復帰コマンド又は初期化コマンドを受信した払出制御基板９３０及び副制御基板９４０の各々においても所定の初期化処理が実行される。

【０１４７】

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

【０１４８】

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

【０１４９】

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

【０１５０】

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

【０１５１】

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

る。つまり、設定表示装置９０６には、ＲＡＭ９２２に格納されている設定対応情報に対応する設定表示情報が表示される。

【０１５２】

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

【０１５３】

遊技態様の設定変更は、背面設定スイッチ９０５が所定のキーにより操作された状態において初期化スイッチ９０７を押下することによって行われる。具体的に、当該状態において、主制御基板９２０が初期化スイッチ９０７の押下に基づく初期化信号を受信する毎に、設定対応情報が順次変更される。具体的には、予め定められた９種類の遊技態様を循環的に選択する順序（例えば、・・・→Ｔ１→Ｔ２→Ｔ３→Ｍ１→Ｍ２→Ｍ３→Ｂ１→Ｂ２→Ｂ３→Ｔ１→Ｔ２→・・・）が予め決められており、選択される遊技態様は、初期化スイッチ９０７が押下される毎に当該順序に従って順次変更される。

【０１５４】

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

【０１５５】

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

【０１５６】

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

【０１５７】

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

【０１５８】

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

【０１５９】

主制御基板９２０のタイマ割込み処理では、まず、タイマ割込みを開始させるための割込み開始処理Ｓ１２０１が実行される。具体的には、割込み制御レジスタに所定の値が設定される。これにより、本タイマ割込み以外の割込みが禁止される。その後に、パチンコ機１００の遊技の進行制御や各種センサの監視等といった実質的な制御に係る停電監視処

理Ｓ１２０２～外部情報出力処理Ｓ１２２１が順次に実行される。但し、各種の不正の検知に基づいて遊技進行が停止されている場合（Ｓ１２０７：Ｙ）には、制御信号出力処理Ｓ１２０８～外部情報出力処理Ｓ１２２１は実行されない。最後に、次回のタイマ割込みを許可する割込み許可処理Ｓ１２２２が実行されて、今回のタイマ割込み処理が終了する。以下において、各種の主要な処理について個別に説明する。

【０１６０】

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

【０１６１】

一方、停電監視処理Ｓ１２０２において停電状態であると判定された場合には、以下の処理が実行される。まず、停電情報の値がＲＡＭ復帰設定処理Ｓ１０１１又はＲＡＭ初期設定処理Ｓ１０１３（図１１参照）において設定された通電値から所定の停電値に変更される。また、ＲＡＭの所定の範囲の記憶領域に対するチェックサム値を算出し、そのチェックサム値の２の補数をＲＡＭ判定値として設定する。これにより、パチンコ機１００は、遊技の進行や各種センサの監視等といった実質的な制御を行わない無限ループに入り、ＲＡＭ判定値が設定された後のＲＡＭの状態がバックアップ電力に基づいて保持される。なお、停電信号の出力状態が３度に亘り確認されるために、停電信号の受信を初めて検知してから、タイマ割込みの各処理は２回に亘り実行される。

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】
変動用カウンタ更新処理Ｓ１２０５においては、変動時間や変動パターン等を決定するための第１の変動種別カウンタ～第４の変動種別カウンタの値が更新される。具体的には、第１の変動種別カウンタの値が規定最大値（例えば、「１８７」）と異なる値である場合には、現在値より「１」だけ大きい値に変更され、第１の変動種別カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「０」）に変更される。第２の変動種別カウンタ～第４の変動種別カウンタについても、規定最大値や規定最小値がそれらのカウンタに固有の値であること以外は、第１の変動種別カウンタの場合と同様にして更新される。
【０１６６】
なお、特別図柄及び普通図柄に係る各当選乱数カウンタ、大当り図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ並びに各変動種別カウンタは、必ずしも上記構成とする必要はなく、上記カウンタの少なくとも一部を他の構成としてもよく、例えば、初期値カウンタを利用しないで一定の初期値から更新する構成としてもよいし、プログラムを利用しないで乱数生成用ＩＣにより構成して必要に応じて値を参照する構成としてもよい。
【０１６７】
遊技停止判定処理Ｓ１２０６においては、不正検知情報が不正検知値である場合には、遊技停止値に更新されると共に、遊技進行を停止させるための各種の情報が設定される。一方、不正検知情報が不正検知値でない場合や既に遊技停止値である場合には、遊技進行を停止させるための各処理は実行されずに遊技停止判定処理Ｓ１２０６は終了する。なお、不正検知情報は、不正検知処理Ｓ１２１１において各種の不正の発生が検知された場合に不正検知値に設定される。また、判定処理Ｓ１２０７においては、不正検知情報が遊技停止値であるか否かによって遊技停止中であるか否かが判定される。
【０１６８】
制御信号出力処理Ｓ１２０８においては、出力バッファに格納された制御データに基づいて、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１、第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２及び普通図柄に係る普通図柄表示装置４７３等の各種の報知装置を制御する信号が出力される。また、出力バッファに格納された制御データに基づいて、球送りソレノイド３３２、発射ソレノイド３３４、右進入規制ソレノイド４６２、下進入規制ソレノイド４６３、上進入規制ソレノイド４６４、切換ソレノイド４６５等の各種のアクチュエータを制御する信号が出力される。
【０１６９】
スイッチ読込処理Ｓ１２０９においては、中始動入賞スイッチ４４１Ａ，４４１Ｂ、右始動入賞スイッチ４４２、下大入賞スイッチ４４３、上大入賞スイッチ４４４、役連作動スイッチ４４５、始動スイッチ４４６、非特定通路スイッチ４４７、特定通路スイッチ４４８、及び、一般入賞スイッチ４４９Ａ，４４９Ｂの各々からの信号状態が読み込まれて、各種のスイッチによる遊技球の検出状態の変化が検知される。
【０１７０】
具体的には、スイッチ読込処理Ｓ１２０９において、各種のスイッチからの信号状態が所定の時間間隔を隔てて２度に亘り入力バッファ（ＲＡＭの一部の領域）に読み込まれ、各種のスイッチからの信号ごとに、１回目に読み込まれた信号状態（以下において「第１の信号状態」と略記する）と、２回目に読み込まれた信号状態（以下において「第２の信号状態」と略記する）と、前回のタイマ割込みで検知された検出状態（以下において「前回の検出状態」と略記する）とに基づいて、各種のスイッチの検出状態の変化が検知される。そして、各スイッチに対して、前回の検出状態がオフ状態である場合において、第１の信号状態がオン状態であり、第２の信号状態がオン状態である場合には、オン状態移行と判断されて、スイッチの種類に応じた検出フラグ（ＲＡＭの一部の領域）が設定される。なお、停電監視処理Ｓ１２０２で説明したように、電源供給が停止したとしても、タイマ割込みの各処理が２回に亘り実行されるために、電源供給が停止した直後に各種のスイッチのオン状態が開始された場合であっても各種のスイッチの検出フラグを正確に設定することができる。

【０１７１】
タイマ更新処理Ｓ１２１０においては、特別図柄及び普通図柄の変動表示、各遊技状態の制御、及び、不正監視等に使用される各種のタイマ（ＲＡＭの所定の領域）が更新される。
【０１７２】
不正検知処理Ｓ１２１１においては、各種の入賞装置に強制的に遊技球を進入させたり、各種の入賞装置を強制的に作動させたりするような不正行為が検知される。具体的には、右始動入賞装置４３２、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４の強制的な進入許容姿勢への移動、加振による下大入賞装置４３３の特定通路への遊技球の誘導、電波による右始動入賞装置４３２、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４の強制的な誤作動の誘発、磁気吸着による各種の入賞装置への遊技球の誘導、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４への異常なタイミングでの遊技球の誘導等の不正行為が行われた可能性の高い状況の発生を検知する。
【０１７３】
入賞検知応答処理Ｓ１２１２においては、遊技盤４００に設けられた各種のスイッチによる遊技球の検出に基づく制御が実行される。具体的には、上側中始動入賞スイッチ４４１Ａ（図１０参照）及び下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂ（図１０参照）による遊技球の検出に基づいて、中始動入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、中始動入賞カウンタ（ＲＡＭの所定の領域）及び第１払出カウンタ（ＲＡＭの所定の領域）が更新される。また、右始動入賞スイッチ４４２（図１０参照）による遊技球の検出に基づいて右始動入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、第１払出カウンタが更新される。また、下大入賞スイッチ４４３（図１０参照）による遊技球の検出に基づいて下大入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合や、上大入賞スイッチ４４４（図１０参照）による遊技球の検出に基づいて上大入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、大入賞カウンタ（ＲＡＭの所定の領域）及び第２払出カウンタ（ＲＡＭの所定の領域）が更新される。
【０１７４】
発射制御処理Ｓ１２１３においては、発射装置３３０による遊技球の発射を制御するための発射関連情報が更新される。具体的には、球送り機構３３１を駆動する球送りソレノイド３３２の作動フラグ及び発射機構３３３を駆動する発射ソレノイド３３４の作動フラグが更新される。
【０１７５】
入力信号監視処理Ｓ１２１４においては、払出制御基板９３０を介した開閉検出スイッチ１０８（図１０参照）からの信号の出力状態に基づいて、外枠１０１（図１及び図２参照）に対して中間ブロック１０３（図１及び図２参照）が閉鎖されているか否かが検知される。また、払出制御基板９３０（図１０参照）を介した開閉検出スイッチ１０９からの信号の出力状態に基づいて、中間ブロック１０３（図２及び図３参照）に対して前ブロック１０２（図２及び図３参照）が閉鎖されているか否かが検知される。
【０１７６】
払出状態監視処理Ｓ１２１５においては、払出制御基板９３０から出力される払出制御状態を示す情報が監視され、必要に応じて、払出制御状態に応じた各種の払出状態コマンドが設定される。なお、払出状態コマンドを受信した副制御基板９４０は、払出状態コマンドの種類に応じた報知を装飾図柄表示装置４７９、左上音響装置２８１及び右上音響装置２８２等に実行させる。
【０１７７】
払出信号出力処理Ｓ１２１６においては、必要に応じて、第１払出カウンタ及び第２払出カウンタの値に基づいて各種の賞球コマンドを設定し、払出制御基板９３０に出力する。なお、第１払出カウンタ及び第２払出カウンタは、賞球コマンドの設定に応じて更新される。例えば、第１払出カウンタは、１回の入賞に相当する遊技球が検出される毎に１ず

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

【０１７８】

特別図柄関連処理Ｓ１２１７においては、第１特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御及び第１特別図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、第１特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、第１特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７６の動作制御が実行される。また、第１特別図柄に係る単位遊技の制御において、第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１の動作制御が実行され、第１特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４の動作制御が更に実行される。

【０１７９】

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

【０１８０】

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

【０１８１】

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

【０１８２】

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

【０１８３】

＜装飾図柄６１０の変動表示＞

次に、図１３から図１９を参照して、本実施形態のパチンコ機１００の装飾図柄表示装置４７９にて行われる装飾図柄６１０の変動表示について説明する。図１３は、装飾図柄６１０の正面図である。

【０１８４】

より詳細には、図１３（Ａ）および図１３（Ｃ）は、第１の表示態様で表示された装飾

図柄６１０の正面図であり、図１３（Ｂ）および図１３（Ｄ）は、第２の表示態様で表示された装飾図柄６１０の正面図である。なお、詳細は後述するが、図１３および後述する図１４から図１９において、第１識別情報部６１２を構成するキャラクタに施したハッチングは、当該キャラクタを着色する各色を表している。

【０１８５】

図１３に示すように、装飾図柄６１０は、装飾図柄６１０における下方側に配置される台座部６１１と、台座部６１１に対する上方側に配置される第１識別情報部６１２と、台座部６１１に対する前方側に配置される第２識別情報部６１３とを備えている。

【０１８６】

台座部６１１は、第１識別情報部６１２としてのキャラクタを載せる台座の絵柄であり、装飾図柄６１０の種類に依ることなく共通（同一）の表示内容に構成される部位である。なお、図１３および後述する図１４から図１９においては、図面に対する理解を容易にするため、台座部６１１に対し、第１識別情報部６１２のように着色を表すハッチングは行っていない。

【０１８７】

第１識別情報部６１２は、装飾図柄６１０の識別情報を構成する部位である。本実施形態のパチンコ機１００においては、第１識別情報部６１２は、識別情報としての魚介類のキャラクタにより構成され、当該第１識別情報部６１２を構成する魚介類のキャラクタの種類に応じて装飾図柄６１０の種類が識別可能となる。よって、第１識別情報部６１２の表示内容は、装飾図柄６１０の種類に応じて異なる。

【０１８８】

本実施形態のパチンコ機１００においては、第１識別情報部６１２を構成するキャラクタ（より詳細には、魚介類のキャラクタ）として、タコやハリセンボンなどの９種類のキャラクタが設定される。例えば、図１３（Ａ）および図１３（Ｂ）には、第１識別情報部６１２が識別情報としてのタコのキャラクタにより構成された装飾図柄６１０を図示し、図１３（Ｃ）および図１３（Ｄ）には、第１識別情報部６１２が識別情報としてのハリセンボンのキャラクタにより構成された装飾図柄６１０を図示している。

【０１８９】

つまり、本実施形態のパチンコ機１００においては、第１識別情報部６１２を構成するキャラクタの種類に応じた９種類の図柄が装飾図柄６１０として準備されており、これら９種類の装飾図柄６１０は、第１識別情報部６１２を構成するキャラクタの表示内容（すなわち、キャラクタの種類）によって各々を互いに識別（区別）することができる。

【０１９０】

第２識別情報部６１３もまた、第１識別情報部６１２と同様、装飾図柄６１０の識別情報を構成する部位であり、装飾図柄６１０の種類に応じてその表示内容が異なる。第２識別情報部６１３は、識別情報としての数値（数字）により構成される。本実施形態のパチンコ機１００においては、第２識別情報部６１３を構成する数値として「１」から「９」までの９種類の数値が設定される。

【０１９１】

なお、第２識別情報部６１３は、必ずしも、数値のような識別情報のみで構成される必要はなく、少なくとも識別情報を含む構成、例えば、識別情報と識別情報とは無関係の内容が描かれた描画部との組合せからなる構成であってもよい。例えば、図１３に示す例において、第２識別情報部６１３が、「１」や「２」などの識別情報としての各種数値と、数値に依ることなく各数値に対する後方側に装飾的に配置されている円形状の描画部との組合せからなる構成であってもよい。

【０１９２】

第２識別情報部６１３を構成する各数値は、第１識別情報部６１２を構成するキャラクタの種類に対し１対１で対応付けられる。例えば、図１３（Ａ）および図１３（Ｂ）に示すように、第１識別情報部６１２を構成するタコのキャラクタに対し、第２識別情報部６１３として「１」が対応付けられる。また、図１３（Ｃ）および図１３（Ｄ）に示すよう

に、第１識別情報部６１２を構成するハリセンボンのキャラクタに対し、第２識別情報部６１３として「２」が対応付けられる（図１３（Ｃ）および図１３（Ｄ）参照）。同様に、第１識別情報部６１２を構成するキャラクタのうちタコとハリセンボンを除く７種類の各キャラクタに対しても、「３」から「９」までの各数字が各々１対１で対応付けられる。

【０１９３】

つまり、本実施形態のパチンコ機１００において、装飾図柄６１０の識別情報は、第１識別情報部６１２を構成する識別情報（すなわち、キャラクタの種類）と第２識別情報部６１３を構成する識別情報（すなわち、数値）との組合せにより構成される。

【０１９４】

なお、装飾図柄６１０の識別情報は、必ずしも、キャラクタの種類と数値との組合せである必要はなく、キャラクタの種類によってのみ構成してもよいし、数値のみによって構成してもよい。つまり、装飾図柄６１０は、識別情報として、第１識別情報部６１２と第２識別情報部６１３との両方を備える必要は必ずしもなく、第１識別情報部６１２のみを備える構成であってもよいし、第２識別情報部６１３のみを備える構成であってもよい。

【０１９５】

本実施形態のパチンコ機１００においては、装飾図柄表示装置４９７にて行われる装飾図柄６１０の変動表示における当該装飾図柄６１０の表示態様として、第１の表示態様と第２の表示態様とを含む。

【０１９６】

第１の表示態様の装飾図柄６１０と第２の表示態様の装飾図柄６１０とでは、第１識別情報部６１２の表示態様が相違する。より詳細には、第２の表示態様の装飾図柄６１０は、第１の表示態様の装飾図柄６１０に比べて、第１識別情報部６１２が簡易化された態様で表示される。なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、装飾図柄６１０の表示態様が第１の表示態様であるか第２の表示態様であるかにかかわらず、台座部６１１および第２識別情報部の表示態様に変化はない構成とされる。

【０１９７】

第１の表示態様の装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２は、当該第１識別情報部６１２の表示内容（本実施形態では、魚介類のキャラクタ）は多色の態様で表示される。

【０１９８】

第１の表示態様の装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２を構成するタコのキャラクタ（図１３（Ａ）参照）は、当該タコのキャラクタにおける主だった部位によって構成される特定領域ＰＡと、当該キャラクタにおける目の外周側の領域ＰＢ１１と、当該目における領域ＰＢ１１より内側の領域ＰＢ１２と、当該目における領域ＰＢ１２より内側の領域ＰＢ１３とを有しており、これらの各領域ＰＡ，ＰＢ１１，ＰＢ１２，ＰＢ１３がそれぞれ異なる色で着色されている。

【０１９９】

なお、特定領域ＰＡは、タコのキャラクタに限らず、第１識別情報部６１２を構成する各キャラクタにおける主だった部位によって構成される領域であり、第１識別情報部６１２を構成する全てのキャラクタに設けられる領域である。例えば、第１識別情報部６１２としてのタコのキャラクタにおける特定領域ＰＡは、タコのキャラクタのうち目以外の領域とされる。

【０２００】

よって、タコのキャラクタにおける特定領域ＰＡは、当該キャラクタの大部分を占める領域とされるが、特定領域ＰＡは、必ずしも、そのキャラクタにおける最も広い領域である必要はなく、当該キャラクタ内における占有率とは無関係に予め決められた一部の領域（例えば、キャラクタの頭部など）であってもよい。

【０２０１】

また、第１の表示態様の装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２を構成するハリ

センボンのキャラクタ（図１３（Ｃ）参照）は、当該ハリセンボンのキャラクタにおける主だった部位によって構成される特定領域ＰＡと、当該キャラクタにおける腹側の領域ＰＢ２１と、当該キャラクタにおける目の外周側の領域ＰＢ２２と、当該目における領域ＰＢ２２より内側の領域ＰＢ２３と、当該キャラクタにおける唇の領域ＰＢ２４とを有しており、これらの各領域ＰＡ，ＰＢ２１，ＰＢ２２，ＰＢ２３，ＰＢ２４がそれぞれ異なる色で着色されている。

【０２０２】

なお、図１３（Ａ）および図１３（Ｃ）では、第１の表示態様の装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２がタコまたはハリセンボンのキャラクタである場合を例示したが、第１の表示態様の装飾図柄６１０においては、第１識別情報部６１２を構成するキャラクタがタコとハリセンボン以外の７種類の各キャラクタについても、上述したタコやハリセンボンの場合と同様、当該第１識別情報部６１２の表示内容が多色の態様で表示される。

【０２０３】

なお、図１３（Ａ）および図１３（Ｃ）においては、第１の表示態様の装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２に含まれる色の相違を、ハッチングの相違により表現している。

【０２０４】

例えば、図１３（Ａ）に示す例においては、タコのキャラクタにおける特定領域ＰＡの色（例えば、赤色）を、平行な単実線によるハッチング（以下、当該ハッチングを「通常ハッチング」とも称す。）によって表し、当該キャラクタにおける特定領域ＰＡ以外の領域（すなわち、領域ＰＢ１１，ＰＢ１２，ＰＢ１３）の色を通常ハッチング以外のハッチングで表している。

【０２０５】

具体的に、図１３（Ａ）に示す例においては、領域ＰＢ１１の色（例えば、白色）をドット（点）によるハッチングによって表し、領域ＰＢ１２の色（例えば、茶色）を領域ＰＢ１１より小さい尺度のドットによるハッチングによって表し、領域ＰＢ１３の色（例えば、黒色）を塗り潰しによるハッチングによって表している。

【０２０６】

図１３（Ｃ）に示す例においても、第１識別情報部６１２を構成するハリセンボンのキャラクタにおける特定領域ＰＡの色（例えば、青色）を通常ハッチングによって表し、当該キャラクタにおける特定領域ＰＡ以外の領域（すなわち、領域ＰＢ２１，ＰＢ２２，ＰＢ２３，ＰＢ２４）の色を通常ハッチング以外のハッチングで表している。

【０２０７】

具体的に、図１３（Ｃ）に示す例においては、領域ＰＢ２１の色（例えば、グレー）をドットによるハッチングによって表し、領域ＰＢ２２の色（例えば、白色）を領域ＰＢ２１より大きな尺度のドットによるハッチングによって表し、領域ＰＢ２３の色（例えば、黒色）を塗り潰しによるハッチングによって表し、領域ＰＢ２４（例えば、ピンク）を領域ＰＢ２１や領域ＰＢ２２より小さい尺度のドットによるハッチングによって表している。

【０２０８】

なお、図１３および後述する図１４から図１９において、第１識別情報部６１２を構成する各キャラクタの特定領域ＰＡにそれぞれ施す通常ハッチングは、装飾図柄６１０の表示態様が第１の表示態様であるか第２の表示態様であるかにかかわらず、各特定領域ＰＡの色に応じた角度で描画している。

【０２０９】

よって、例えば、図１３に示すように、タコのキャラクタにおける特定領域ＰＡに施している通常ハッチングが右上がりの通常ハッチングであるのに対し（図１３（Ａ）参照）、ハリセンボンのキャラクタにおける特定領域ＰＡに施している通常ハッチングが右下がりの通常ハッチングであることは（図１３（Ｃ）参照）、タコのキャラクタにおける特定

領域ＰＡの色とハリセンボンのキャラクタにおける特定領域ＰＡの色とが異なることを示している。

【０２１０】

特定領域ＰＡ（すなわち、キャラクタにおける主だった部位の領域）には、当該キャラクタの特徴付ける色が設定される。例えば、タコのキャラクタの特定領域ＰＡに対しては赤色が設定され、ハリセンボンのキャラクタの特定領域ＰＡに対しては青色が設定される。つまり、第１識別情報部６１２を構成する各キャラクタの特定領域ＰＡには、それぞれ、各キャラクタを識別可能な各色が着色される。

【０２１１】

なお、特定領域ＰＡを着色する色、すなわち、キャラクタの特徴付ける色（各キャラクタを識別可能な色）は、装飾図柄６１０の表示態様が第１の表示態様であるか第２の表示態様であるかにかかわらず、濃淡のない単一の色相の色からなる構成であってもよく、濃淡のある（すなわち、明度または彩度のうちの少なくとも一方が異なる）単一の色相の色からなる構成であってもよい。つまり、特定領域ＰＡは、装飾図柄６１０の表示態様が第１の表示態様であるか第２の表示態様であるかにかかわらず、所定の色相の色で濃淡なく単調に塗り潰される構成であってもよく、濃淡のある所定の色相の色で着色される構成であってもよい。

【０２１２】

また、特定領域ＰＡを着色する色が、色相環において連続する所定範囲に含まれる色相違いの複数色からなる構成であってもよい。例えば、図１３（Ａ）に示すタコのキャラクタにおいて、特定領域ＰＡが、色相環における赤から橙（オレンジ）までの範囲の色を用いて着色される構成であってもよい。

【０２１３】

なお、特定領域ＰＡ以外の各領域（例えば、タコのキャラクタにおける領域ＰＢ１１，ＰＢ１２，ＰＢ１３）についても、上述した特定領域ＰＡと同様、これらの各領域を着色する色は、濃淡のない単一の色相の色からなる構成であってもよく、濃淡のある単一の色相の色からなる構成であってもよく、色相環において連続する所定範囲に含まれる色相違いの複数色からなる構成であってもよい。

【０２１４】

特定領域ＰＡの色は、必ずしも、キャラクタの種類（すなわち、装飾図柄６１０の種類）毎に各々異なる色である必要はなく、一部のキャラクタに対して同色が設定される構成であってもよい。第２識別情報部６１３を構成する各数値を、各数値に対応するキャラクタの特定領域ＰＡの色で着色する構成としてもよい。

【０２１５】

本実施形態のパチンコ機１００において、第２の表示態様の装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２は、当該第１識別情報部６１２の表示内容（本実施形態では、魚介類のキャラクタ）が、第１の表示態様の装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２の表示内容に比べて少ない色数の態様で表示される。

【０２１６】

第２の表示態様の装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２を構成するタコのキャラクタ（図１３（Ｂ）参照）は、特定領域ＰＡと、領域ＰＢ１１と、領域ＰＢ１２と、領域ＰＢ１３とが共通する色（同色）で着色されている。

【０２１７】

より詳細には、第２の表示態様の装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２を構成するタコのキャラクタは、特定領域ＰＡ、領域ＰＢ１１、領域ＰＢ１２および領域ＰＢ１３からなる全体の領域が、第１の表示態様の装飾図柄６１０におけるタコのキャラクタの特定領域ＰＡの色（例えば、赤色）で着色される。

【０２１８】

なお、図１３（Ｂ）に示す例においては、第２の表示態様の装飾図柄６１０の第１識別情報部６１２を構成するタコのキャラクタにおける特定領域ＰＡ、領域ＰＢ１１、領域Ｐ

Ｂ１２および領域ＰＢ１３に共通する通常ハッチングを施すことによって、これらの領域が同色で着色されていることを表している。

【０２１９】

また、図１３（Ｂ）に示す例においては、当該共通する通常ハッチングを、第１の表示態様の装飾図柄６１０における特定領域ＰＡ（図１３（Ａ）参照）と同じ角度の通常ハッチングとすることによって、第２の表示態様の装飾図柄６１０におけるこれらの領域ＰＡ，ＰＢ１１，ＰＢ１２，ＰＢ１３が、第１の表示態様の装飾図柄６１０における特定領域ＰＡの色と同色で着色されていることを表している。

【０２２０】

よって、第２の表示態様の装飾図柄６１０において、第１識別情報部６１２を構成するタコのキャラクタは、その全体（すなわち、特定領域ＰＡ、領域ＰＢ１１、領域ＰＢ１２および領域ＰＢ１３）の色が、第１の表示態様の装飾図柄６１０における特定領域ＰＡの色に集約される（共通化される）ので、当該キャラクタの色数が、第１の表示態様の装飾図柄６１０において多色の態様で表示されたタコのキャラクタ（図１３（Ａ）参照）の色数に比べて低減する。

【０２２１】

また、第２の表示態様の装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２を構成するハリセンボンのキャラクタ（図１３（Ｄ）参照）は、特定領域ＰＡと、領域ＰＢ２１と、領域ＰＢ２２と、領域ＰＢ２３と、領域ＰＢ２４とが同色で着色されている。

【０２２２】

より詳細には、第２の表示態様の装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２を構成するハリセンボンのキャラクタは、特定領域ＰＡ、領域ＰＢ２１、領域ＰＢ２２、領域ＰＢ２３および領域ＰＢ２４からなる全体の領域が、第１の表示態様の装飾図柄６１０におけるハリセンボンのキャラクタの特定領域ＰＡの色（例えば、青色）で着色される。

【０２２３】

なお、図１３（Ｄ）に示す例においては、第２の表示態様の装飾図柄６１０の第１識別情報部６１２を構成するハリセンボンのキャラクタにおける特定領域ＰＡ、領域ＰＢ２１、領域ＰＢ２２、領域ＰＢ２３および領域ＰＢ２４に共通する通常ハッチングを施すことによって、これらの領域が同色で着色されていることを表している。

【０２２４】

また、図１３（Ｄ）に示す例においては、当該共通する通常ハッチングを、第１の表示態様の装飾図柄６１０における特定領域ＰＡ（図１３（Ｃ）参照）と同じ角度の通常ハッチングとすることによって、第２の表示態様の装飾図柄６１０におけるこれらの領域ＰＡ，ＰＢ２１，ＰＢ２２，ＰＢ２３，ＰＢ２４が、第１の表示態様の装飾図柄６１０における特定領域ＰＡの色と同色で着色されていることを表している。

【０２２５】

よって、第２の表示態様の装飾図柄６１０において、第１識別情報部６１２を構成するハリセンボンのキャラクタについても、上述したタコのキャラクタの場合と同様、その全体（すなわち、特定領域ＰＡ、領域ＰＢ２１、領域ＰＢ２２、領域ＰＢ２３および領域ＰＢ２４）の色が、第１の表示態様の装飾図柄６１０における特定領域ＰＡの色に集約されるので、当該キャラクタの色数が、第１の表示態様の装飾図柄６１０において多色の態様で表示されたハリセンボンのキャラクタ（図１３（Ｃ）参照）の色数に比べて低減する。

【０２２６】

なお、図１３（Ｂ）および図１３（Ｄ）では、第２の表示態様の装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２がタコまたはハリセンボンのキャラクタである場合を例示したが、第２の表示態様の装飾図柄６１０においては、第１識別情報部６１２を構成するキャラクタがタコとハリセンボン以外の７種類の各キャラクタについても、上述したタコやハリセンボンの場合と同様、各キャラクタが第１の表示態様の装飾図柄６１０における対応キャラクタの色数より少ない色数で表示される。

【０２２７】

したがって、本実施形態のパチンコ機１００においては、第１の表示態様の装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２の表示内容（本実施形態では、魚介類のキャラクタ）が、多色の態様で表示されるのに対し、第２の表示態様の装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２の表示内容は、第１の表示態様の装飾図柄６１０に比べて少ない色数の態様で表示される。つまり、本実施形態のパチンコ機１００においては、第２の表示態様の装飾図柄６１０は、第１識別情報部６１２を表示する色数の点において、第１の表示態様の装飾図柄６１０に比べて簡易化された態様で表示される。

【０２２８】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、第１の表示態様の装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２の表示内容（本実施形態では、魚介類のキャラクタ）が、透過率が低い（すなわち、透明性が低いまたは不透明な）態様で表示されるのに対し、第２の表示態様の装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２の表示内容が、第１の表示態様の装飾図柄６１０に比べて高い透過率で表示される。

【０２２９】

なお、第２の表示態様の装飾図柄６１０においては、第１識別情報部６１２の表示内容の輪郭を残しつつ、当該輪郭より内側の領域の透過率を高くする構成であってもよい。これにより、第２の表示態様の装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２の表示内容の外形（輪郭）を認識し易くすることができる。よって、例えば、第２の表示態様の装飾図柄６１０が上から下方向へ変動表示（スクロール表示）される場合に、第１識別情報部６１２の表示内容（キャラクタ）の輪郭を遊技者に認識させ易く、それによって、第１識別情報部６１２の種類を遊技者に識別させ易くできる。

【０２３０】

第２の表示態様の装飾図柄６１０においては、第１識別情報部６１２の表示内容の透過率が第１の表示態様の装飾図柄６１０に比べて高くなったことで、装飾図柄６１０に対する背景画像の透ける部分が増える。つまり、本実施形態のパチンコ機１００においては、第２の表示態様の装飾図柄６１０は、透過率を高めることで背景が透ける部分が多くなる点（すなわち、透明化または半透明化される点）において、第１の表示態様の装飾図柄６１０に比べて簡易化された態様で表示される。

【０２３１】

なお、図１３および後述する図１４から図１９においては、第１の表示態様の装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２の透過率と、第２の表示態様の装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２の透過率との違いを、第１識別情報部６１２を描画する描画線の太さの違いと、通常ハッチングの尺度により表現している。

【０２３２】

より詳細には、透過率が高いほど描画線を細くするとともに、透過率が高いほど大きな尺度の通常ハッチング（すなわち、ハッチングを構成する線の間隔を広く）を施すことで、第２の表示態様の装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２の透過率が、第１の表示態様の装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２の透過率より高いことを表している。

【０２３３】

なお、以下の説明においては、第１識別情報部６１２の透過性について、便宜上、第１の表示態様の装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２の透過性を「不透明」とも称し、第２の表示態様の装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２の透過性を「半透明」とも称する。

【０２３４】

図１４から図１９は、装飾図柄表示装置４７９にて実行される装飾図柄６１０の変動表示の画面遷移の一例を示す画面図である。なお、図１４から図１９までの各図面においては、図面に対する理解を容易にするため、装飾図柄表示装置４７９上に表示される各装飾図柄６１０について、同図内に同じ構成要素が複数含まれる場合に、これら複数の構成要素のうち一部に対して付した付番（例えば、装飾図柄６１０や第１識別情報部６１２）を

、残りの構成要素に対して付さない場合がある。
【０２３５】
図１４および図１５は、特別図柄および装飾図柄６１０の変動表示が開始される前における装飾図柄表示装置４７９の表示内容の一例である。
【０２３６】
本実施形態のパチンコ機１００において、装飾図柄表示装置４７９の表示画面上において左右方向に並ぶ３列の各図柄列６２０Ｌ，６２０Ｍ，６２０Ｒによって装飾図柄６１０の変動表示が行われる。
【０２３７】
より詳細には、装飾図柄の変動表示は、各図柄列６２０Ｌ，６２０Ｍ，６２０Ｒにおいて、それぞれ、上下方向に昇順または降順に配列された複数種類（より詳細には９種類）の装飾図柄６１０が上から下方向にスクロール表示（移動表示）されることによって行われる。
【０２３８】
なお、以下の説明においては、３列の図柄列６２０Ｌ，６２０Ｍ，６２０Ｒのうち、最も左側に配置される図柄列６２０Ｌを左図柄列６２０Ｌとも称し、最も右側に配置される図柄列６２０Ｒを右図柄列６２０Ｒとも称し、真中に配置される図柄列６２０Ｍを中図柄列６２０Ｍとも称する。
【０２３９】
装飾図柄表示装置４７９の表示画面上には、予め設定されている有効ラインが設けられている。なお、「有効ライン」は、装飾図柄６１０による大当り図柄が停止図柄として当該ライン上に表示された場合に遊技状態が特別遊技状態に遷移するラインである。
【０２４０】
本実施形態のパチンコ機１００においては、５つの有効ラインが設定されている。具体的には、図１４（Ａ）に示すように、装飾図柄６１０のスクロール方向に対して交差する方向（水平方向）に延びる上下方向に３列の有効ラインＬ１，Ｌ２，Ｌ３と、右上がり方向に延びる有効ラインＬ４と、右下がり方向に延びる有効ラインＬ５とが設定されている。
【０２４１】
なお、設定される有効ラインの数は、必ずしも５つである必要はなく、１または複数の適宜の数を設定し得る。例えば、上段ライン、下段ライン、および中段ラインによる３つが有効ラインとして設定される構成であってもよいし、中段ラインなど１の有効ラインが設定される構成であってもよい。
【０２４２】
特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）にて大当り当選した場合、各図柄列６２０Ｌ，６２０Ｍ，６２０Ｒにおける装飾図柄６１０が、設定された有効ラインのいずれかにおいて、大当り図柄に対応する所定の組合せ（例えば、同一の装飾図柄６１０の組合せ）で停止表示される。
【０２４３】
なお、図１４（Ａ）に示す例では、これから変動しようとする停止中の装飾図柄６１０が、いずれの有効ラインＬ１，Ｌ２，Ｌ３，Ｌ４，Ｌ５上においても大当り図柄で停止していないことを示している。つまり、当該例においては、前回に行われた特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）に係る単位遊技において、第１特別図柄抽選または第２特別図柄抽選にて大当り当選しなかったことを示す。
【０２４４】
図１４（Ａ）に示すように、特別図柄および装飾図柄６１０の変動表示の開始前においては、各図柄列６２０Ｌ，６２０Ｍ，６２０Ｒの装飾図柄６１０は、いずれも第１の表示態様で表示される。
【０２４５】
つまり、装飾図柄６１０の変動表示の開始前において、装飾図柄６１０における第１識

別情報部６１２の表示内容（具体的には、魚介類のキャラクタ）は、不透明かつ多色の態様で表示される。各装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２を構成する各キャラクタの特定領域ＰＡは、当該キャラクタの特徴付ける色により着色されている。

【０２４６】

また、図１４（Ａ）に示すように、特別図柄および装飾図柄６１０の変動表示の開始前においては、各装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２を構成する各キャラクタは、台座部６１１の上面に対して全体的に接した状態で乗っている状態とされる。以下の説明においては、台座部６１１の上面に対して全体的に接した状態にある各キャラクタの姿勢を「着座姿勢」とも称す。

【０２４７】

図１４（Ｂ）に示すように、各図柄列６２０Ｌ，６２０Ｍ，６２０Ｒに表示される各装飾図柄６１０は、上から下方向への変動表示（スクロール表示）を開始する前に、第１の表示態様を保ったまま、台座部６１１が位置を変化することなく、第１識別情報部６１２が台座部６１１から離れるように上方側へ移動する。以下の説明においては、上方側への移動によって台座部６１１から離れた状態にある各キャラクタの姿勢を「ジャンプ姿勢」とも称す。

【０２４８】

このように、本実施形態のパチンコ機１００においては、装飾図柄６１０は、上から下方向への変動表示を開始する前に、第１識別情報部６１２が、装飾図柄６１０の変動表示の方向（以下、単に「変動方向」とも称す）とは逆の方向である下から上方向へ移動するので、その移動方向によって装飾図柄６１０の変動方向を遊技者に示唆することができる。

【０２４９】

なお、装飾図柄６１０の変動表示の開始前に着座姿勢にあったキャラクタ（第１識別情報部６１２）がジャンプ姿勢に移行する場合、当該キャラクタの上方側への移動距離Ｈ１は、予め決められた一定の距離であってもよいし、特別図柄抽選に対する期待値のような遊技の状態や背面設定スイッチ９０５により設定された値（設定対応情報）のようなパチンコ機１００の状態などに応じて変化する可変的な距離であってもよい。

【０２５０】

各図柄列６２０Ｌ，６２０Ｍ，６２０Ｒに表示される各装飾図柄６１０のキャラクタがジャンプ姿勢に移行した後、装飾図柄表示装置４７９には、図１５（Ａ）および図１５（Ｂ）に示すように、各装飾図柄６１０に対し、水面６１５が表示される。水面６１５は、各装飾図柄６１０におけるキャラクタ（第１識別情報部６１２）の下側から、当該キャラクタに対して相対的に上方向へと徐々に移動（上昇）する。

【０２５１】

図１５（Ａ）および図１５（Ｂ）に示すように、装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２を構成するキャラクタは、水面６１５より上側の部分が不透明かつ多色の態様で表示され、水面６１５より下側の部分が半透明かつ色数の少ない（減色された）態様で表示される。

【０２５２】

水面６１５が当該キャラクタに対して相対的に上昇するにつれ、当該キャラクタにおける水面６１５より上側となって不透明かつ多色の態様で表示される部分は次第に減り、水面６１５より下側となって半透明かつ色数の少ない態様で表示される部分は次第に増える。つまり、水面６１５が表示される前に第１の表示態様で表示されていた装飾図柄６１０は、水面６１５が上昇するにつれて、下側から徐々に第２の表示態様に切り替わる。

【０２５３】

このように、本実施形態のパチンコ機１００において、装飾図柄６１０は、上から下方向への変動表示を開始する前に、当該装飾図柄６１０の変動方向とは逆の方向である下から上方向に向かって徐々に装飾図柄６１０が第１の表示態様から第２の表示態様に切り替わるので、装飾図柄６１０の表示態様が切り替わる方向によって当該装飾図柄６１０の変

動方向を遊技者に示唆することができる。
【０２５４】
なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、水面６１５が上昇する場合であっても、台座部６１１および第２識別情報部６１３の表示態様は変化しない構成とするが、第１識別情報部６１２と同様、水面６１５が次第に上昇する場合に、台座部６１１や第２識別情報部６１３における当該水面６１５より下側になる部分の表示態様が異なる態様に変化する構成であってもよい。
【０２５５】
図１５（Ｃ）に示すように、水面６１５が第１識別情報部６１２より上方側まで上昇すると、各図柄列６２０Ｌ，６２０Ｍ，６２０Ｒの装飾図柄６１０は、いずれも完全に第２の表示態様で表示されることになる。つまり、水面６１５が第１識別情報部６１２より上方側まで上昇すると、装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２の表示内容は、半透明、かつ、装飾図柄６１０が第１の表示態様である場合に比べて色数の少ない（減色された）態様で表示される。
【０２５６】
なお、図１５（Ａ）から図１５（Ｃ）に示すように、装飾図柄６１０が、水面６１５の上昇によって第１の表示態様から第２の表示態様に切り替わる間、各装飾図柄６１０のキャラクタ（第１識別情報部６１２）はジャンプ姿勢のまま維持される。
【０２５７】
水面６１５の上昇によって装飾図柄６１０が第２の表示態様に切り替わると、装飾図柄６１０の変動表示が開始され、各図柄列６２０Ｌ，６２０Ｍ，６２０Ｒに表示される各装飾図柄６１０が上から下方向へ高速で変動表示（スクロール表示）する。なお、以下の説明においては、上から下方向へ高速で行われる装飾図柄６１０の変動表示を「高速変動」とも称す。
【０２５８】
よって、本実施形態のパチンコ機１００においては、装飾図柄６１０の変動表示が開始される前の準備段階として、キャラクタの着座姿勢からジャンプ姿勢への移動と、当該装飾図柄６１０の表示態様の簡易化（すなわち、第２の表示態様での表示）とが行われるので、当該準備段階におけるキャラクタの移動の方向と表示が簡易化される方向とによって、その後の装飾図柄６１０の変動方向を遊技者に意識させることができ、それによって、装飾図柄６１０の変動表示の開始を期待させることができる。
【０２５９】
図１６（Ａ）は、装飾図柄６１０が高速変動する場合における装飾図柄表示装置４７９の表示内容の一例である。図１６（Ａ）および後述する図１６（Ｂ）以降の各図においては、高速変動する装飾図柄６１０を、左右方向に並ぶ３本の下向きの太い矢印線により模式的に表している。
【０２６０】
なお、図示はしないが、装飾図柄６１０が高速変動する場合、遊技者は、キャラクタ（第１識別情報部６１２）がジャンプ姿勢である装飾図柄６１０を薄っすらと視認することができる。つまり、各図柄列６２０Ｌ，６２０Ｍ，６２０Ｒの装飾図柄６１０は、第１の表示態様から第２の表示態様に切り替わった後、第１識別情報部６１２を構成するキャラクタがジャンプ姿勢を保ったまま高速変動を開始する。
【０２６１】
高速変動中、第２の表示態様で表示される装飾図柄６１０を視認できる。つまり、高速変動する装飾図柄６１０においては、第１識別情報部６１２が簡易化された表示態様で表示されるので、簡易化によって情報量が少なくなった分、各装飾図柄６１０のキャラクタ（第１識別情報部６１２）の種類の識別を可能にする。例えば、第１識別情報部６１２の簡易化によって色数が少なくなったことで、高速変動する装飾図柄６１０のキャラクタを高速で移動する色の塊として認識させることができ、それによって、高速変動中も認識される色の違いによってキャラクタの種類が識別可能となる。

【０２６２】
なお、高速変動する装飾図柄６１０は、第１識別情報部６１２が簡易化された第２の表示態様で表示される上に、当該高速変動のエフェクトとして装飾図柄６１０の表示の透過性が高く（表示が薄く）される。よって、装飾図柄６１０が高速変動する場合には、装飾図柄６１０の後方側に表示される背景画像（図示せず）が透けて見えるようになる。
【０２６３】
各図柄列６２０Ｌ，６２０Ｍ，６２０Ｒの装飾図柄６１０の変動表示が開始されてから所定時間（例えば、３秒）が経過すると、左図柄列６２０Ｌの変動速度が低下し、低速での変動表示となる。なお、以下の説明においては、高速変動後に低速で行われる装飾図柄６１０の変動表示を「低速変動」とも称す。
【０２６４】
図１６（Ｂ）および図１７は、左図柄列６２０Ｌの装飾図柄６１０が低速変動する場合における装飾図柄表示装置４７９の表示内容の一例である。なお、図１６（Ｂ）および後述する図１６（Ｃ）以降の各図において、１本の下向きの細い矢印線を付加することによって装飾図柄６１０が低速変動することを表している。
【０２６５】
図１６（Ｂ）に示すように、低速変動する装飾図柄６１０は、第２の表示態様で表示される。つまり、低速変動する装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２の表示内容は、装飾図柄６１０が第１の表示態様である場合に比べて減色された（色数が減った）態様であるとともに半透明な態様で表示される。
【０２６６】
また、低速変動する装飾図柄６１０は、図１６（Ｂ）に示すように、各装飾図柄６１０のキャラクタ（第１識別情報部６１２）は着座姿勢とされる。つまり、装飾図柄６１０の変動表示が高速変動から低速変動に移行すると、それに伴い、各装飾図柄６１０のキャラクタがジャンプ姿勢から着座姿勢に移行する。
【０２６７】
左図柄列６２０Ｌにおいて装飾図柄６１０が低速変動に移行した後、装飾図柄表示装置４７９には、図１７（Ａ）および図１７（Ｂ）に示すように、各装飾図柄６１０に対し、水面６１５が再度表示される。水面６１５は、装飾図柄６１０が上から下方向へ低速移動することで、各装飾図柄６１０におけるキャラクタ（第１識別情報部６１２）の下側から、当該キャラクタに対して相対的に上方向へと徐々に移動（上昇）する。
【０２６８】
図１７（Ａ）および図１７（Ｂ）に示すように、装飾図柄６１０が低速変動する場合に水面６１５が表示された場合には、装飾図柄６１０の変動表示の開始前に水面６１５が表示された場合（図１５（Ａ）および図１５（Ｂ）参照）とは異なり、装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２を構成するキャラクタは、水面６１５より上側の部分が半透明かつ色数の少ない（減色された）態様で表示され、水面６１５より下側の部分が不透明かつ多色の態様で表示される。
【０２６９】
水面６１５が当該キャラクタに対して相対的に上昇するにつれ、当該キャラクタにおける水面６１５より上側となって半透明かつ色数の少ない態様は次第に減り、水面６１５より下側となって不透明かつ多色の態様で表示される部分は次第に増える。つまり、水面６１５が表示される前に第２の表示態様で表示されていた装飾図柄６１０は、水面６１５が上昇するにつれて、下側から徐々に第１の表示態様に切り替わる。つまり、装飾図柄６１０は、低速変動に移行した後、当該装飾図柄６１０の変動方向とは逆の方向に向かって徐々に第２の表示態様から第１の表示態様に切り替わる。
【０２７０】
図１７（Ｃ）に示すように、水面６１５が第１識別情報部６１２より上方側まで上昇すると、左図柄列６２０Ｌの装飾図柄６１０は、完全に第１の表示態様で表示されることになる。左図柄列６２０Ｌの装飾図柄６１０は、水面６１５が第１識別情報部６１２より上

方側まで上昇し、当該装飾図柄６１０の表示態様が完全に第１の表示態様となった後に、上から下方向への移動（スクロール）を停止する。

【０２７１】

つまり、水面６１５が第１識別情報部６１２より上方側まで上昇し、それによって、左図柄列６２０Ｌの装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２の表示内容が、半透明から不透明へと透過率が変化し、色数が増えて多色化された態様で表示された後に、左図柄列６２０Ｌの装飾図柄６１０が停止表示される。

【０２７２】

したがって、本実施形態のパチンコ機１００においては、左図柄列６２０Ｌの装飾図柄６１０が停止表示される前に、装飾図柄６１０の表示態様が、第１識別情報部６１２を表示する透過率や色数の点において、第２の表示態様の装飾図柄６１０に比べて複雑化された態様で表示される。

【０２７３】

また、低速変動する装飾図柄６１０が、停止表示の前に、当該装飾図柄６１０の変動方向とは逆の方向（すなわち、下から上方向）に向かって徐々に装飾図柄６１０が第２の表示態様から第１の表示態様に切り替わるので、装飾図柄６１０の表示態様が切り替わる方向によって、所定の変動方向（すなわち、上から下方向）に移動する装飾図柄６１０の変動表示が停止することを遊技者に示唆することができる。

【０２７４】

ここで、図１７（Ａ）から図１７（Ｃ）に示すように、左図柄列６２０Ｌの装飾図柄６１０が、水面６１５の上昇によって第２の表示態様から第１の表示態様に切り替わる間、各装飾図柄６１０のキャラクタ（第１識別情報部６１２）は着座姿勢のまま維持される。

【０２７５】

なお、左図柄列６２０Ｌの装飾図柄６１０が高速変動から低速変動に移行してから当該左図柄列６２０Ｌの装飾図柄６１０が停止表示されるまでの期間中の所定の時期に、例えば、図１７（Ｂ）に示すように、右図柄列６２０Ｒの装飾図柄６１０が高速変動から低速変動に移行する。右図柄列６２０Ｒの装飾図柄６１０が低速変動される場合も、上述した左図柄列６２０Ｌの装飾図柄６１０の場合と同様、当該装飾図柄６１０は第２の表示態様で表示されるとともに、第１識別情報部６１２を構成するキャラクタが着座姿勢となる。

【０２７６】

図１８は、左図柄列６２０Ｌの装飾図柄６１０が停止表示された後における装飾図柄表示装置４７９の表示内容の一例である。

【０２７７】

左図柄列６２０Ｌの装飾図柄６１０が停止表示された後、図１８（Ａ）に示すように、当該左図柄列６２０Ｌの装飾図柄６１０は、第１の表示態様を保ったまま、キャラクタ（第１識別情報部６１２）のサイズを巨大化しつつ、当該キャラクタの姿勢を着座姿勢からジャンプ姿勢へ移行する。

【０２７８】

なお、装飾図柄６１０が停止表示された後に着座姿勢にあったキャラクタ（第１識別情報部６１２）がジャンプ姿勢に移行する場合、当該キャラクタの上方側への移動距離Ｈ２は、予め決められた一定の距離であってもよいし、特別図柄抽選に対する期待値（期待度）のような遊技の状態や背面設定スイッチ９０５により設定された値（設定対応情報）のようなパチンコ機１００の状態などに応じて変化する可変的な距離であってもよい。なお、期待値（期待度）は、所定の演出が実行された場合において、当該演出が実行されない場合に比べて、図柄抽選の当選や所定の遊技状態へ移行する確率（割合）が異なる場合における当該確率（割合）を数値により表現したものである。所定の演出の期待値（期待度）は、主制御基板９２０及び副制御基板９４０の制御によって当選と非当選や遊技状態の移行有無に対しての所定の演出の実行割合を異ならせることにより制御することができる。

【０２７９】

移動距離Ｈ２の値は、上述した移動距離Ｈ１と異なる値であってもよく、同じ値であってもよい。また、移動距離Ｈ１が遊技やパチンコ機１００の状態に応じて可変的な距離とされる構成において、移動距離Ｈ１が当該状態に応じて可変的な距離とされる構成であってもよく、移動距離Ｈ２が当該状態とは無関係な距離とされる構成であってもよい。また、移動距離Ｈ１および移動距離Ｈ２が遊技やパチンコ機１００の状態に応じて可変的な距離とされる構成において、移動距離Ｈ１および移動距離Ｈ２がいずれも同じ状態に対応する構成であってもよく、互いに異なる状態に対応する構成であってもよい。

【０２８０】

図１８（Ａ）に示すように、左図柄列６２０Ｌの装飾図柄６１０が、第１識別情報部６１２を構成するキャラクタの姿勢がジャンプ姿勢に切り替わるタイミングに合わせて、第２識別情報部６１３を構成する数値もまた当該キャラクタと同様にそのサイズが巨大化される。このとき、巨大化された数値（第２識別情報部６１３）が、当該数値の略中心を通る上下方向の軸を回転軸として１回転するなど、所定の動作をする構成としてもよい。

【０２８１】

なお、第２識別情報部６１３が、識別情報と識別情報とは無関係の内容が描かれた描画部との組合せからなる構成においては、描画部（例えば、各数値に対する後方側に装飾的に配置されている円形状の描画部）のサイズが、識別情報としての数値のサイズとともに巨大化する構成であってもよいし、数値のサイズが巨大化しても、描画部のサイズが変化しない構成であってもよい。

【０２８２】

左図柄列６２０Ｌの装飾図柄６１０は、停止表示後にキャラクタ（第１識別情報部６１２）が巨大化しつつジャンプ姿勢に移行すると（図１８（Ａ）参照）、引き続き、図１８（Ｂ）に示すように、第１の表示態様を保ったまま、当該キャラクタのサイズを元のサイズ（基準サイズ）まで縮小しつつ、当該キャラクタの姿勢をジャンプ姿勢から着座姿勢へ移行する。

【０２８３】

なお、このとき、装飾図柄６１０停止表示後にキャラクタと同様に巨大化された数値（第２識別情報部６１３）もまた、そのサイズが縮小されて元のサイズに戻る。第１識別情報部６１２を構成するキャラクタが元のサイズに戻り、着座姿勢への移行が完了したことをもって、左図柄列６２０Ｌにおける装飾図柄６１０の変動表示が完全に停止する。

【０２８４】

左図柄列６２０Ｌにおける装飾図柄６１０の変動表示が完全に停止した後、右図柄列６２０Ｒにおいて低速変動していた装飾図柄６１０が、第１の表示態様に移行した後に停止表示され、その後に、第１識別情報部６１２を構成するキャラクタの巨大化およびジャンプ姿勢への移行を経由して、図１８（Ｃ）に示すように完全に停止する。

【０２８５】

このように、本実施形態のパチンコ機１００においては、装飾図柄６１０の変動表示が完全に停止する前に、第１識別情報部６１２が、装飾図柄６１０の変動方向とは逆の方向である下から上方向へ移動するので、その移動方向によって、所定の変動方向（すなわち、上から下方向）に移動していた装飾図柄６１０が完全に停止することを遊技者に示唆することができる。また、装飾図柄６１０の変動表示が完全に停止する前に、第１識別情報部６１２であるキャラクタのサイズが変化するので、遊技者は、左図柄列６２０Ｌにおいて停止していた装飾図柄６１０が確定表示の一部を構成することを認識できる。

【０２８６】

なお、右図柄列６２０Ｒの装飾図柄６１０が、第２の表示態様から第１の表示態様に移行する過程や、停止表示後にキャラクタ（第１識別情報部６１２）が巨大化しつつジャンプ姿勢へ移行する過程の図示は省略するが、図１７および図１８（Ａ）を参照して説明した左図柄列６２０Ｌの場合と同様に行われる。

【０２８７】

また、左図柄列６２０Ｌにおける装飾図柄６１０の変動表示が完全に停止した後であっ

て、左図柄列６２０Ｌにおける装飾図柄６１０の変動表示が完全に停止する前における所定の時期に、例えば、図１８（Ｃ）に示すように、中図柄列６２０Ｍの装飾図柄６１０が高速変動から低速変動に移行する。中図柄列６２０Ｍの装飾図柄６１０が低速変動される場合も、上述した左図柄列６２０Ｌの装飾図柄６１０の場合と同様、当該装飾図柄６１０は第２の表示態様で表示されるとともに、第１識別情報部６１２を構成するキャラクタが着座姿勢となる。

【０２８８】

図１９は、右図柄列６２０Ｒの装飾図柄６１０が停止表示された後における装飾図柄表示装置４７９の表示内容の一例である。

【０２８９】

右図柄列６２０Ｒにおける装飾図柄６１０の変動表示が完全に停止した後、中図柄列６２０Ｍにおいて低速変動していた装飾図柄６１０は、第２の表示態様から第１の表示態様に移行した後、図１９（Ａ）に示すように停止表示される。なお、中図柄列６２０Ｍの装飾図柄６１０が、第２の表示態様から第１の表示態様に移行する過程の図示は省略するが、図１７を参照して説明した左図柄列６２０Ｌの場合と同様に行われる。

【０２９０】

中図柄列６２０Ｍの装飾図柄６１０が停止表示された後、図１９（Ｂ）に示すように、当該中図柄列６２０Ｍの装飾図柄６１０は、上述した左図柄列６２０Ｌの場合と同様、第１の表示態様を保ったまま、キャラクタ（第１識別情報部６１２）のサイズを巨大化しつつ、当該キャラクタの姿勢を着座姿勢からジャンプ姿勢へ移行する。

【０２９１】

中図柄列６２０Ｍにおいて装飾図柄６１０が巨大化しつつジャンプ姿勢へ移行する場合には、上述した左図柄列６２０Ｌや右図柄列６２０Ｒの場合とは異なり、図１９（Ｂ）に示すように、略同心円状の波紋６１８が装飾図柄６１０に対する後方側に表示される。これにより、遊技者は、波紋６１８が表示された場合に、３列の図柄列６２０Ｌ，６２０Ｍ，６２０Ｒの各装飾図柄６１０による確定表示が生じることを認識できる。

【０２９２】

中図柄列６２０Ｍの装飾図柄６１０は、停止表示後にキャラクタ（第１識別情報部６１２）が巨大化しつつジャンプ姿勢に移行すると（図１９（Ｂ）参照）、引き続き、図１９（Ｃ）に示すように、第１の表示態様を保ったまま、上述した左図柄列６２０Ｌの場合と同様、当該キャラクタのサイズを元のサイズまで縮小しつつ、当該キャラクタの姿勢をジャンプ姿勢から着座姿勢へ移行する。キャラクタの着座姿勢への移行が完了したことをもって、中図柄列６２０Ｍにおける装飾図柄６１０の変動表示が完全に停止する。

【０２９３】

なお、上述した本実施形態のパチンコ機１００においては、装飾図柄６１０の変動表示を開始する前に、各装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２（魚介類のキャラクタ）の全体が色数および透過率の点において簡易化される（すなわち、半透明かつ色数の少ない態様に変化させる）構成としたが、装飾図柄６１０の変動表示を開始する前に第１識別情報部６１２において簡易化される領域は、第１識別情報部６１２の全体である必要は必ずしもなく、第１識別情報部６１２における少なくとも一部の領域が簡易化される構成であってもよい。

【０２９４】

また、上述した本実施形態のパチンコ機１００においては、装飾図柄６１０の変動表示を停止する前に、各装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２（魚介類のキャラクタ）の全体が色数および透過率の点において複雑化される（すなわち、不透明かつ多色の態様に変化させる）構成としたが、装飾図柄６１０の変動表示を停止する前に第１識別情報部６１２において複雑化される領域は、第１識別情報部６１２の全体である必要は必ずしもなく、第１識別情報部６１２における少なくとも一部の領域が複雑化される構成であってもよい。

【０２９５】

ここで、本実施形態に係るパチンコ機１００の作用及び効果を説明する。

【０２９６】

本実施形態のパチンコ機１００においては、装飾図柄表示装置４７９によって表示される表示内容（例えば、装飾図柄６１０）を制御する制御手段としての副制御基板９４０が、所定の表示対象として装飾図柄６１０の第１識別情報部６１２を装飾図柄表示装置４７９に表示する制御として、当該表示対象（すなわち、第１識別情報部６１２）を所定の方向側である上から下方向へ移動させる移動表示制御と、当該移動表示制御の前に、当該表示対象を前記所定の方向側とは逆の方向側（すなわち、下から上方向）へ移動させ、当該逆の方向側への移動後に所定の方向側への移動を開始させる移動準備制御とを少なくとも行う構成にされるとともに、当該制御手段が、前記移動準備制御において、所定の表示対象の少なくとも一部における表示態様を、例えば当該表示対象の色数や透過率の点において簡易化する表示制御を行う構成にされる。

【０２９７】

よって、所定の表示対象としての第１識別情報部６１２は、移動表示制御によって所定の方向側（すなわち、上から下方向）へ移動される前に、移動準備制御によって当該所定の方向側とは逆の方向側へ一旦移動される。よって、所定の表示対象（第１識別情報部６１２）を含む装飾図柄６１０が所定の方向側へ移動される前に、当該装飾図柄６１０の移動方向（すなわち、所定の方向側）を、当該移動が行われる前の準備段階として行われる移動準備制御による第１識別情報部６１２の移動方向（すなわち、所定の方向側とは逆の方向側）によって示唆することができる。

【０２９８】

また、所定の表示対象としての第１識別情報部６１２は、移動表示制御によって所定の方向側へ移動される前に、当該表示対象の少なくとも一部における表示態様が、当該所定の表示対象の移動準備制御において（つまり、上から下方向へ移動される前に）簡易化されるので、当該簡易化の発生によって、その後に当該所定の表示対象（第１識別情報部６１２）を含む装飾図柄６１０が所定の方向側へ移動することを遊技者に示唆することができる。これにより、当該簡易化を、所定の方向側への装飾図柄６１０の移動の準備段階であると遊技者に認識させることができるので、遊技者が当該簡易化を認識した場合に所定の方向側への装飾図柄６１０の移動の開始を当該遊技者に期待させることができる。

【０２９９】

このように、所定の表示対象としての第１識別情報部６１２が所定の方向側へ移動される前に、当該所定の表示対象が所定の方向側とは逆の方向側へ移動するとともに、当該所定の表示対象の少なくとも一部における表示態様が簡易化されるので、第１識別情報部６１２を含む装飾図柄６１０の所定の方向側への移動の開始を遊技者に印象づけ易くすることができる。これにより、装飾図柄６１０などの識別情報の変動表示を行う装飾図柄表示装置４７９での表示内容によって遊技の興趣を向上させることができる。

【０３００】

本実施形態のパチンコ機１００においては、装飾図柄表示装置４７９によって表示される表示内容（例えば、装飾図柄６１０）を制御する制御手段としての副制御基板９４０が、所定の表示対象として装飾図柄６１０の第１識別情報部６１２を装飾図柄表示装置４７９に表示する制御として、当該表示対象（すなわち、第１識別情報部６１２）を第１の表示態様（具体的に、不透明かつ多色の態様）で所定の方向側へ移動表示させる第１表示制御と、当該第１表示制御に対して、前記所定の表示対象の少なくとも一部における表示態様を簡易化した第２の表示態様（具体的に、半透明かつ色数の少ない態様）にて、第１表示制御における移動より高速で移動表示（高速変動）させる第２表示制御とを少なくとも行う構成にされる。

【０３０１】

よって、所定の方向側へ移動表示される所定の表示対象としての第１識別情報部６１２は、当該表示対象が第１の表示態様で移動表示される場合より高速で移動表示される場合において、その少なくとも一部における表示態様が簡易化された第２の表示態様で表示さ

れる。これにより、所定の表示対象の所定の方向側への移動表示の速度変化を、当該所定の表示対象の表示態様の違いによって強調させる（メリハリをつける）ことができるので、装飾図柄６１０などの識別情報の変動表示を行う装飾図柄表示装置４７９での表示内容によって遊技の興趣を向上させることができる。

【０３０２】

また、所定の表示対象は、より高速な移動表示において、その少なくとも一部における表示態様が簡易化された第２の表示態様で表示されるので、簡易化によって情報量が少なくなった分、当該高速な移動表示においても所定の表示対象の識別を可能とする。また、より高速な移動表示において所定の表示対象の少なくとも一部における表示態様が簡易化されるので、当該高速な移動表示を行う際の表示制御の負荷を低減させることができる。

【０３０３】

本実施形態のパチンコ機１００においては、装飾図柄表示装置４７９によって表示される表示内容（例えば、装飾図柄６１０）を制御する制御手段としての副制御基板９４０が、所定の表示対象として装飾図柄６１０の第１識別情報部６１２を装飾図柄表示装置４７９に表示する制御として、当該表示対象（すなわち、第１識別情報部６１２）を所定の方向側である上から下方向へ移動させる移動表示制御と、当該移動表示制御の後に、当該表示対象を前記所定の方向側とは別の方向側（例えば、当該所定の方向側とは逆の方向側や、当該所定の方向側に対し交差する方向側）へ移動させ、当該別の方向側への移動後に所定の方向側への移動を停止する移動停止制御とを少なくとも行う構成にされるとともに、当該制御手段が、前記移動停止制御において、所定の表示対象の少なくとも一部における表示態様を、例えば当該表示対象の透過率や色数の点において複雑化する表示制御を行う構成にされる。

【０３０４】

よって、所定の表示対象としての第１識別情報部６１２は、所定の方向側（すなわち、上から下方向）への移動後であって当該移動が停止される前に、当該所定の方向側とは別の方向側へ一旦移動されるので、その移動方向によって、所定の変動方向に移動していた所定の表示対象の移動が停止することを遊技者に示唆することができる。

【０３０５】

また、所定の表示対象としての第１識別情報部６１２は、当該所定の表示対象の少なくとも一部における表示態様が、当該所定の表示対象の移動停止制御において（つまり、所定の方向側の移動が停止される前に）複雑化されるので、当該複雑化の発生によって、その後に所定の表示対象の移動が停止することを遊技者に示唆することができる。

【０３０６】

このように、所定の方向側への、所定の表示対象としての第１識別情報部６１２の移動が停止される前に、当該所定の表示対象が所定の方向側とは逆の方向側へ移動されるとともに、当該所定の表示対象の少なくとも一部における表示態様が複雑化されるので、第１識別情報部６１２を含む装飾図柄６１０の所定の方向側への移動が停止されることを遊技者に印象づけ易くすることができる。これにより、装飾図柄６１０などの識別情報の変動表示を行う装飾図柄表示装置４７９での表示内容によって遊技の興趣を向上させることができる。

【０３０７】

本実施形態のパチンコ機１００においては、表示内容が共通する共通部である台座部６１１と表示内容が異なる相違部である第１識別情報部６１２とが各々設けられた複数の装飾図柄６１０を用いた変動表示を行う装飾図柄表示装置４７９によって表示される表示内容を制御する（例えば、装飾図柄６１０）を制御する制御手段としての副制御基板９４０が、当該複数の装飾図柄６１０を装飾図柄表示装置４７９に表示する制御として、当該複数の装飾図柄６１０を第１の表示態様で表示する第１表示制御と、当該第１表示制御に対して、共通部（台座部６１１）の表示態様を変化させずに相違部（第１識別情報部６１２）の少なくとも一部における表示態様を、例えば当該表示対象の色数や透過率の点において簡易化した第２の表示態様にて当該複数の装飾図柄６１０を表示する第２表示制御とを

少なくとも行う構成にされる。
【０３０８】
よって、複数の装飾図柄６１０における各相違部（すなわち、第１識別情報部６１２）の表示態様を、第１の表示態様と第２の表示態様とで異ならせることができる。これにより、複数の装飾図柄６１０において各装飾図柄６１０を特徴づけることができる各相違部を遊技者に印象づけ易くすることができるので、装飾図柄６１０などの識別情報の変動表示を行う装飾図柄表示装置４７９での表示内容によって遊技の興趣を向上させることができる。
【０３０９】
＜第２実施形態＞
次に、図２０から図１１６を参照して、第２実施形態について説明する。第２実施形態のパチンコ機１００においては、複数種類のステージが設定可能に構成されたパチンコ機１００への注目度を好適に向上させることができるよう工夫が施されている。
【０３１０】
以下の説明において、上述した実施形態（以下、当該実施形態を「第１実施形態」とも称す）のパチンコ機１００における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。また、第２実施形態として以下に説明する構成を、上述した第１実施形態の構成又は複数の構成と組み合わせて、パチンコ機１００が備える構成に付加してもよいし、上述した第１実施形態のパチンコ機１００の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。
【０３１１】
本実施形態のパチンコ機１００は、装飾図柄表示装置４７９に表示可能な装飾図柄の変動表示を含む表示演出（以下、当該演出を「変動演出」とも称す）のステージ（舞台）として予め準備された複数種類のステージのうち、１のステージを装飾図柄表示装置４７９に表示可能に構成される。なお、以下では、変動演出のステージを単に「ステージ」と称し、特に、装飾図柄表示装置４７９に表示されるステージを「表示対象ステージ」とも称す。
【０３１２】
表示対象ステージとして１のステージを設定する制御は、副制御基板９４０によって表示対象ステージに対応する情報を記憶する記憶領域に、表示対象ステージとして設定する１のステージに対応した情報を記憶させる制御が該当する。本実施形態においては、表示対象ステージとして設定可能なステージとして、ステージＡ、ステージＢ、ステージＣ、およびステージＤからなる４種類のステージが準備されたパチンコ機１００について説明する。
【０３１３】
なお、「ステージ」は、変動演出にて表示される装飾図柄６１０，１６１０（図１３，２１参照）の種類、変動演出において当該装飾図柄１６１０の背景画像となる背景１６３０（図２１参照）の種類、変動演出に同期して出力される変動音の曲調、押圧操作装置２６１の仕様（例えば、操作感の硬さなど）、変動演出中において登場する絵柄（例えば、キャラクタなど）等の構成要素を含み、１の構成要素または複数の構成要素の組合せによって１のステージが構成される。ステージの相違は、ステージを構成する１または複数の構成要素の少なくとも一部の相違によって創出される。
【０３１４】
図２０（Ａ）は、装飾図柄表示装置４７９に表示される変動演出の画面の一例を示す画面図であり、図２０（Ｂ）は、４種類の各ステージの特徴を説明するための説明図である。図２１は、各ステージにおいて実行される変動演出を説明するための説明図である。
【０３１５】
図２０（Ａ）に示すように、変動演出においては、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）の抽選結果を表示可能に左右方向に配列された装飾図柄１６１０と、当該装飾図柄１６１０の背景画像となる背景１６３０とが表示される。装飾図柄１６１０

および背景１６３０の各データは、副制御基板９４０のＲＯＭの所定領域に記憶され、副制御基板９４０は、装飾図柄１６１０と背景１６３０とを組み合わせて装飾図柄表示装置４７９に表示させる。

【０３１６】

なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、左右方向に並ぶ３列の各図柄列の装飾図柄１６１０が１段だけ表示され、当該段において装飾図柄１６１０が所定の並び順に従って順次切り替わることで装飾図柄１６１０の変動表示（変動演出の一部）が実行される。なお、装飾図柄１６１０の変動表示は、上述した第１実施形態と同様に各図柄列において上下方向にスクロール表示される構成であってもよい。

【０３１７】

図２０（Ｂ）に示すように、表示対象ステージ設定可能に準備された４種類のステージ（ステージＡ～Ｄ）は、各ステージにおいて現出する装飾図柄６１０，１６１０の図柄タイプがそれぞれ異なるとともに、現出する背景１６３０の背景タイプがそれぞれ異なる。

【０３１８】

具体的に、ステージＡの変動演出において現出する装飾図柄は、図２１（Ａ）に示すような、第１識別情報部６１２（図１３参照）と同様の識別情報１６１２としてのキャラクタ（例えば、タコ）と、第２識別情報部６１３（図１３参照）と同様の識別情報１６１３としての数値（例えば、１）とを含む装飾図柄１６１０である。ステージＡにおいて現出する当該装飾図柄１６１０を図柄タイプＡとする。

【０３１９】

ステージＡの変動演出において現出する背景１６３０は、図２１（Ｂ）に示すような、太陽が空に昇った「昼間」の背景画像である。ステージＡにおいて現出する当該背景１６３０を背景タイプＡとする。

【０３２０】

ステージＢの変動演出において現出する装飾図柄は、図２１（Ｃ）に示すような、識別情報１６１３としての数値（例えば、１）を含む装飾図柄１６１０である。つまり、ステージＢにおいては、ステージＡにおいて設定される図柄タイプＡの図柄とは見た目が異なる図柄が設定される。ステージＢにおいて現出する当該装飾図柄１６１０を図柄タイプＢとする。

【０３２１】

ステージＢの変動演出において現出する背景１６３０は、図２１（Ｄ）に示すような、太陽が水平線に沈みつつある「夕方」の背景画像として構成される。つまり、ステージＢにおいては、変動演出における装飾図柄１６１０の見た目に関連しない表示部である背景１６３０が、ステージＡにおいて設定される背景タイプＡの内容とは異なる種類の内容に設定される。ステージＢにおいて現出する当該背景１６３０を背景タイプＢとする。

【０３２２】

ステージＣの変動演出において現出する装飾図柄は、図２１（Ｅ）に示すような、識別情報１６１２としてのキャラクタ（例えば、タコ）を含む装飾図柄１６１０である。つまり、ステージＣにおいては、図柄タイプＡの図柄とも図柄タイプＢの図柄とも見た目が異なる図柄が設定される。ステージＣにおいて現出する当該装飾図柄１６１０を図柄タイプＣとする。

【０３２３】

ステージＣの変動演出において現出する背景１６３０は、図２１（Ｆ）に示すような、月が空に昇った「夜」の背景画像として構成される。つまり、ステージＣにおいては、変動演出における装飾図柄１６１０の見た目に関連しない表示部である背景１６３０が、背景タイプＡの内容とも背景タイプＢの内容とも異なる種類の内容に設定される。ステージＣにおいて現出する当該背景１６３０を背景タイプＣとする。

【０３２４】

本実施形態のパチンコ機１００においては、表示対象ステージとして設定可能に準備されたステージＡ～Ｄのうち、上記３種類のステージＡ～Ｃについては、詳細は後述するが

、所定の条件（以下、当該条件を「表示対象ステージの切り替え条件」とも称す）が成立する毎にパチンコ機１００の制御（より詳細には、副制御基板９４０の制御）によって表示対象ステージが順次切り替わる構成とされている。

【０３２５】

表示対象ステージの切り替え条件としては、例えば、現在の表示対象ステージにおいて所定の回数（例えば、２０回）の特別図柄の変動表示が実行された場合と、特別図柄の変動表示が実行される毎に副制御基板９４０において実行される所定の抽選（以下、当該抽選を「ステージ終了抽選」とも称す）において当選した場合（すなわち、現在の表示対象ステージの終了が選択された場合）と、所定の変動演出（例えば、後述する変動音Ｘ，Ｙ，Ｚを背景音とする変動演出）が実行された場合とが含まれる。

【０３２６】

なお、表示対象ステージの切り替え条件としては、全てのステージにおいて特別図柄の変動表示の実行回数（以下、単に「変動表示の実行回数」とも称す）が同じである必要は必ずしもなく、当該条件としての変動表示の実行回数がステージ毎に異なる構成であってもよい。また、ステージ終了抽選による当選確率がステージ毎に異なる構成であってもよい。

【０３２７】

また、遊技の進行に伴って表示対象ステージの切り替え条件が成立した場合に表示対象ステージがステージＡ～Ｃの中から順次切り替えて設定される構成に加えて、または、それに代えて、遊技者が所定の期間中（例えば、非遊技状態である待機中および変動表示中）に押圧操作装置２６１を操作した場合に表示対象ステージがステージＡ～Ｃの中から順次切り替えて設定される構成であってもよい。

【０３２８】

ステージＤは、表示対象ステージがステージＡ～Ｃのいずれかである場合に、所定の条件が成立した場合（例えば、所定の抽選において低確率（例えば、３％）に設定された当選に当選した場合）に発生する割り込み演出によって一時的に現出する特別なステージである。

【０３２９】

ステージＤにおいて現出する装飾図柄は、上述した第１実施形態にて説明した装飾図柄６１０である（図２１（Ｇ）参照）。より詳細には、ステージＤにおいて現出する装飾図柄は、第１識別情報部６１２としてのキャラクタ（例えば、タコ）と、第２識別情報部６１３としての数値（例えば、１）とを含み、キャラクタが台座部６１１の上で着座姿勢をとった図柄として構成される。つまり、ステージＤにおいては、図柄タイプＡ～Ｃのいずれの図柄とも見た目が異なる図柄が設定される。ステージＤにおいて現出する当該装飾図柄６１０を図柄タイプＤとする。

【０３３０】

ステージＤの変動演出において現出する背景１６３０は、「海中」の背景画像として構成される（図２１（Ｈ）参照）。なお、図２１（Ｈ）においては、当該「海中」の背景画像を右下がり斜線のハッチングで表している。つまり、ステージＤにおいては、変動演出における装飾図柄６１０の見た目に関連しない表示部である背景１６３０が、背景タイプＡ～Ｃのいずれの内容とも異なる種類の内容に設定される。ステージＤにおいて現出する当該背景１６３０を背景タイプＤとする。

【０３３１】

図２０（Ｂ）に示すように、ステージＡ、ステージＢ、ステージＣ、およびステージＤは、各ステージにおいて表示される変動演出の背景音として出力される音楽（楽音）が、各ステージのイメージに合わせたそれぞれ異なる音楽に設定されている。なお、以下においては、変動演出（変動表示）の背景音として出力される音楽を「変動音」とも称す。

【０３３２】

具体的に、ステージＡの変動演出で使用する変動音には、背景パターンＡが示す「昼間」のイメージに合わせた曲調の音楽である変動音Ａ（より詳細には、変動音Ａ１～Ａ３）

および変動音Ｘである。
【０３３３】
ステージＢの変動演出で使用する変動音は、背景パターンＢが示す「夕方」のイメージに合わせた曲調の音楽である変動音Ｂ（より詳細には、変動音Ｂ１～Ｂ３）および変動音Ｙである。変動音Ｂおよび変動音Ｙは、ステージＡで使用される変動音（変動音Ａ、変動音Ｘ）とは趣の異なる音楽である。
【０３３４】
ステージＣの変動演出で使用する変動音は、背景パターンＣが示す「夜」のイメージに合わせた曲調の音楽である変動音Ｃ（より詳細には、変動音Ｃ１～Ｃ３）および変動音Ｚである。つまり、変動音Ｃおよび変動音Ｚは、ステージＡで使用される変動音（変動音Ａ、変動音Ｘ）ともステージＢで使用される変動音（変動音Ｂ、変動音Ｙ）とも趣の異なる音楽である。
【０３３５】
ステージＤの変動演出で使用する変動音は、背景パターンＤが示す「海中」のイメージに合わせた曲調の音楽である変動音Ｄである。
【０３３６】
本実施形態のパチンコ機１００においては、各ステージ（ステージＡ～Ｄ）の変動演出で使用する変動音は、ステージ毎に同一のイメージの曲調でありながら音色やメロディ等の違いによって雰囲気が各々異なる複数種類の変動音から構成される。
【０３３７】
具体的に、変動音Ａは、背景パターンＡが示す「昼間」のイメージの曲調（例えば、明るいサンバ調のサウンド）でありながら雰囲気が各々異なる３種類の変動音（変動音Ａ１、変動音Ａ２、および変動音Ａ３）から構成される。変動音Ａ（変動音Ａ１～Ａ３）の各楽音データは、副制御基板９４０のＲＯＭの所定領域に記憶される。
【０３３８】
変動音Ａ１，Ａ２，Ａ３は、いずれも、それらが背景音として流れる変動演出が開始してから（すなわち、装飾図柄１６１０の変動表示が開始してから）所定の期間（例えば、リーチ表示となるまでの期間）の部分は、当該変動演出がリーチ表示を伴う変動演出であるかリーチ表示を伴わない変動演出（以下、当該変動演出を「ハズレ変動」とも称す）であるかにかかわらず共通する内容の楽音で構成される。変動音における当該所定の期間以降の部分は、変動演出の種類（すなわち、装飾図柄１６１０の変動表示の種類）に応じた楽音で構成される。よって、変動演出の開始直後は、当該変動演出がハズレ変動であるかリーチ表示を伴う変動表示であるかを変動音Ａ１，Ａ２，Ａ３によって判別することは不可能または困難である。
【０３３９】
変動音Ｘは、変動音Ａ１，Ａ２，Ａ３と同様、ステージＡにおいて背景パターンＡが示す「昼間」のイメージの曲調であるとともに、変動音Ａ１，Ａ２，Ａ３のいずれとも雰囲気が異なる変動音である。変動音Ｘの楽音データは、副制御基板９４０のＲＯＭの所定領域に記憶される。
【０３４０】
なお、変動音Ｘは、変動演出が開始してから前記所定の期間の部分が、上述した変動音Ａ１，Ａ２，Ａ３における前記所定の期間の部分と同じ内容の楽音であってもよく、異なる内容の楽音であってもよい。
【０３４１】
変動音Ｘにおける前記所定の期間の部分が、上述した変動音Ａ１，Ａ２，Ａ３における前記所定の期間の部分と同じ内容の楽音である場合には、当該変動演出において流れる背景音が変動音Ａであるか（より詳細には、変動音Ａ１～Ａ３のいずれであるか）、変動音Ｘであるかを、変動演出の開始直後に判別することは不可能または困難である。
【０３４２】
変動音Ｘにおける前記所定の期間の部分が、上述した変動音Ａ１，Ａ２，Ａ３における

前記所定の期間の部分と異なる内容の楽音である場合には、当該変動演出において流れる背景音が変動音Ａであるか変動音Ｘであるかを、変動演出の開始直後から判別することができる。

【０３４３】

変動音Ｂは、背景パターンＢが示す「夕方」のイメージの曲調（例えば、明るいジャズ調のサウンド）でありながら雰囲気が各々異なる３種類の変動音（変動音Ｂ１、変動音Ｂ２、および変動音Ｂ３）から構成される。変動音Ｂ（変動音Ｂ１～Ｂ３）の各楽音データは、副制御基板９４０のＲＯＭの所定領域に記憶される。

【０３４４】

変動音Ｂ１，Ｂ２，Ｂ３は、いずれも、それらが背景音として流れる変動演出が開始してから（すなわち、装飾図柄１６１０の変動表示が開始してから）所定の期間（例えば、リーチ表示となるまでの期間）の部分は、当該変動演出がリーチ表示を伴う変動演出であるかハズレ変動であるかにかかわらず共通する内容の楽音で構成される。変動音における当該所定の期間以降の部分は、変動演出の種類（すなわち、装飾図柄１６１０の変動表示の種類）に応じた楽音で構成される。よって、変動演出の開始直後は、当該変動演出がハズレ変動であるかリーチ表示を伴う変動表示であるかを変動音Ｂ１，Ｂ２，Ｂ３によって判別することは不可能または困難である。

【０３４５】

変動音Ｙは、変動音Ｂ１，Ｂ２，Ｂ３と同様、ステージＢにおいて背景パターンＢが示す「夕方」のイメージの曲調であるとともに、変動音Ｂ１，Ｂ２，Ｂ３のいずれとも雰囲気が異なる変動音である。変動音Ｙの楽音データは、副制御基板９４０のＲＯＭの所定領域に記憶される。

【０３４６】

なお、変動音Ｙは、変動演出が開始してから前記所定の期間の部分が、上述した変動音Ｂ１，Ｂ２，Ｂ３における前記所定の期間の部分と同じ内容の楽音であってもよく、異なる内容の楽音であってもよい。

【０３４７】

変動音Ｙにおける前記所定の期間の部分が、上述した変動音Ｂ１，Ｂ２，Ｂ３における前記所定の期間の部分と同じ内容の楽音である場合には、当該変動演出において流れる背景音が変動音Ｂであるか（より詳細には、変動音Ｂ１～Ｂ３のいずれであるか）、変動音Ｙであるかを、変動演出の開始直後に判別することは不可能または困難である。

【０３４８】

変動音Ｙにおける前記所定の期間の部分が、上述した変動音Ｂ１，Ｂ２，Ｂ３における前記所定の期間の部分と異なる内容の楽音である場合には、当該変動演出において流れる背景音が変動音Ｂであるか変動音Ｙであるかを、変動演出の開始直後から判別することができる。

【０３４９】

変動音Ｃは、背景パターンＣが示す「夜」のイメージの曲調（例えば、暗いマイナーキーのサウンド）でありながら雰囲気が各々異なる３種類の変動音（変動音Ｃ１、変動音Ｃ２、および変動音Ｃ３）から構成される。変動音Ｃ（変動音Ｃ１～Ｃ３）の各楽音データは、副制御基板９４０のＲＯＭの所定領域に記憶される。

【０３５０】

変動音Ｃ１，Ｃ２，Ｃ３は、いずれも、それらが背景音として流れる変動演出が開始してから（すなわち、装飾図柄１６１０の変動表示が開始してから）所定の期間（例えば、リーチ表示となるまでの期間）の部分は、当該変動演出がリーチ表示を伴う変動演出であるかハズレ変動であるかにかかわらず共通する内容の楽音で構成される。変動音における当該所定の期間以降の部分は、変動演出の種類（すなわち、装飾図柄１６１０の変動表示の種類）に応じた楽音で構成される。よって、変動演出の開始直後は、当該変動演出がハズレ変動であるかリーチ表示を伴う変動表示であるかを変動音Ｃ１，Ｃ２，Ｃ３によって判別することは不可能または困難である。

【０３５１】
変動音Ｚは、変動音Ｃ１，Ｃ２，Ｃ３と同様、ステージＣにおいて背景パターンＣが示す「夜」のイメージの曲調であるとともに、変動音Ｃ１，Ｃ２，Ｃ３のいずれとも雰囲気が異なる変動音である。変動音Ｚの楽音データは、副制御基板９４０のＲＯＭの所定領域に記憶される。
【０３５２】
なお、変動音Ｚは、変動演出が開始してから前記所定の期間の部分が、上述した変動音Ｃ１，Ｃ２，Ｃ３における前記所定の期間の部分と同じ内容の楽音であってもよく、異なる内容の楽音であってもよい。
【０３５３】
変動音Ｚにおける前記所定の期間の部分が、上述した変動音Ｃ１，Ｃ２，Ｃ３における前記所定の期間の部分と同じ内容の楽音である場合には、当該変動演出において流れる背景音が変動音Ｃであるか（より詳細には、変動音Ｃ１～Ｃ３のいずれであるか）、変動音Ｚであるかを、変動演出の開始直後に判別することは不可能または困難である。
【０３５４】
変動音Ｚにおける前記所定の期間の部分が、上述した変動音Ｃ１，Ｃ２，Ｃ３における前記所定の期間の部分と異なる内容の楽音である場合には、当該変動演出において流れる背景音が変動音Ｃであるか変動音Ｚであるかを、変動演出の開始直後から判別することができる。
【０３５５】
変動音Ｄは、背景パターンＤが示す「海中」のイメージの曲調（例えば、明るいポップ調のサウンド）から構成される。変動音Ｄの各楽音データは、副制御基板９４０のＲＯＭの所定領域に記憶される。
【０３５６】
副制御基板９４０は、表示対象ステージ設定された１のステージにおいて変動演出を実行する場合に、各ステージに対して準備されている複数種類の変動音のうち１の変動音に対応する楽音データに基づく音を、変動演出に同期させて音響装置２８１，２８２（図１０参照）から出力する。これにより、表示対象ステージが切り替わる毎に、切り替わったステージに対応する変動音が、対応する変動演出に同期して出力される。
【０３５７】
また、本実施形態のパチンコ機１００においては、押圧操作装置２６１における操作感の硬さ（すなわち、押圧操作装置２６１への押込操作に対する反力）が副制御基板９４０による制御によって変化可能に構成されており、副制御基板９４０は、１のステージが表示対象ステージとして設定された場合に、押圧操作装置２６１における操作感の硬さを変化させる制御を実行する。より詳細には、副制御基板９４０は、各ステージにおける各々の変動音毎に押圧操作装置２６１における操作感の硬さが異なるよう制御する。
【０３５８】
具体的に、ステージＡにおいては、図２１（Ｂ）に示すように、変動音Ａ１が背景音として流れる変動演出において押圧操作装置２６１における操作感の硬さが、硬さレベル１に設定され、変動音Ａ２が背景音として流れる変動演出において押圧操作装置２６１における操作感の硬さが、硬さレベル１より硬い硬さレベル２に設定され、変動音Ａ３が背景音として流れる変動演出において押圧操作装置２６１における操作感の硬さが、硬さレベル２より硬い硬さレベル３に設定され、変動音Ｘが背景音として流れる変動演出において押圧操作装置２６１における操作感の硬さが、硬さレベル３より硬い硬さレベル４に設定される。
【０３５９】
ステージＢにおいては、図２１（Ｂ）に示すように、変動音Ｂ１が背景音として流れる変動演出において押圧操作装置２６１における操作感の硬さが、硬さレベル１に設定され、変動音Ｂ２が背景音として流れる変動演出において押圧操作装置２６１における操作感の硬さが、硬さレベル１より硬い硬さレベル２に設定され、変動音Ｂ３が背景音として流

れる変動演出において押圧操作装置２６１における操作感の硬さが、硬さレベル２より硬い硬さレベル３に設定され、変動音Ｙが背景音として流れる変動演出において押圧操作装置２６１における操作感の硬さが、硬さレベル３より硬い硬さレベル４に設定される。

【０３６０】

ステージＣにおいては、図２１（Ｂ）に示すように、変動音Ｃ１が背景音として流れる変動演出において押圧操作装置２６１における操作感の硬さが、硬さレベル１に設定され、変動音Ｃ２が背景音として流れる変動演出において押圧操作装置２６１における操作感の硬さが、硬さレベル１より硬い硬さレベル２に設定され、変動音Ｃ３が背景音として流れる変動演出において押圧操作装置２６１における操作感の硬さが、硬さレベル２より硬い硬さレベル３に設定され、変動音Ｚが背景音として流れる変動演出において押圧操作装置２６１における操作感の硬さが、硬さレベル３より硬い硬さレベル４に設定される。

【０３６１】

ステージＤにおいては、図２１（Ｂ）に示すように、変動音Ｄが背景音として流れる変動演出において押圧操作装置２６１における操作感の硬さが、硬さレベル４に設定される。

【０３６２】

なお、本実施形態においては、硬さレベル１から４までの各レベルを各ステージの各変動音に割り当てる構成、すなわち、各ステージにおいて設定可能な硬さレベルの範囲が共通する構成としたが、設定可能な硬さレベルの範囲は各ステージ毎に異なる構成であってもよい。

【０３６３】

本実施形態のパチンコ機１００においては、上述した表示対象ステージの切り替え条件の成立によって順次切り替わる複数種類のステージ（より詳細には、ステージＡ～Ｃ）において、表示対象ステージとして設定された各ステージにおける変動演出の遷移状況（すなわち、変動演出の背景音として流れる変動音の遷移状況）がリアルタイムで遊技者に解説可能な構成となっている。

【０３６４】

なお、各ステージの変動演出は、その変動演出の背景音として出力される変動音により区別可能とされているので、表示対象ステージとして設定された各ステージにおける変動演出遷移状況は、表示対象ステージとして設定された各ステージにおける変動演出の遷移状況でもある。つまり、表示対象ステージとして設定された各ステージにおける変動演出の遷移状況がリアルタイムで遊技者に解説される構成でもある。

【０３６５】

図２２（Ａ）は、装飾図柄表示装置４７９の表示画面の一例を示す概略図であり、図２２（Ｂ）は、図２２（Ａ）における領域ＮＥ部分の拡大図である。なお、図２２（Ａ）においては、図面の理解を容易にするため、領域ＮＥ内の表示内容の図示を省略している。

【０３６６】

装飾図柄表示装置４７９の表示画面の一部には、図２２（Ａ）に示すように、領域ＮＥが設けられている。領域ＮＥは、特別図柄の変動表示に対応して装飾図柄表示装置４７９の表示画面に表示される変動演出の遷移の流れをマップ化して示すことのできる領域である。この領域ＮＥの表示は、遊技者が入力操作装置２６０を操作して表示の有無を選択可能な選択機能を有するようにしてもよいし、副制御基板９４０の制御により遊技者の選択操作がなしでも変動表示中に表示されるようにしてもよい。

【０３６７】

副制御基板９４０には、領域ＮＥ内にマップ１８０１や矢印１８０２（図２２（Ｂ）参照）を表示するための専用のレイヤが、装飾図柄１６１０や背景１６３０など、変動演出を構成する各要素を表示する他のレイヤとは別途に準備されている。領域ＮＥ内に表示されるマップ１８０１や矢印１８０２は半透明で表示され、変動演出を構成する各要素の視認性が担保されている。このため、変動演出として利用可能な範囲は、領域ＮＥにマップ１８０１が表示された状態であっても、マップ１８０１がない場合と同様の大きさに設定

され、大きなサイズで図柄を表示可能としたり、変動演出に伴って表示されるキャラクタの大きさも、マップ１８０１により制限されることのないように構成されている。なお、領域ＮＥは、必ずしも半透明で表示されるように構成する必要はなく、変動演出を構成する図柄やキャラクタの手前側に表示された場合に奥側の表示部分を透視できないようにしてもよい。

【０３６８】

領域ＮＥは、装飾図柄表示装置４７９の表示画面において変動演出を構成する各要素（例えば、装飾図柄１６１０や背景１６３０など）の視認性を損ね難い隅部（具体的には、右下方の隅部）に配置される。かかる点においても、領域ＮＥ内にマップ１８０１や矢印１８０２等が表示された状況下においても変動演出を構成する各要素の視認性が好適に担保される。なお、必ずしも領域ＮＥを、変動演出を構成する各要素から外れた隅部に配置する必要はなく、各要素の手前側に大きく重なる（例えば、変動演出を構成する各要素の半分以上に重なる）ように配置してもよい。

【０３６９】

図２２（Ｂ）に示すように、領域ＮＥには、特別図柄の変動表示に対応する変動演出の遷移の流れを示すマップ１８０１が、当該領域ＮＥにおける上側、中段側、下側に、それぞれ表示される。

【０３７０】

マップ１８０１は、表示対象ステージとして設定された各ステージにおける変動演出（変動音）の遷移の分岐パターンをマップ化したものであり、図２２（Ｂ）に示すように、「開始」や「終了（１）」などの各状態が記入されたタグと、「変動音Ａ１」などの変動音（すなわち、変動演出）を特定可能な各情報が記入されたタグと、それらの各タグを繋ぐ経路を示す点線とによって構成される。なお、マップ１８０１は、初期状態において、その全体（全てのタグおよび経路）が所定の初期色（例えば、青色）で表示される。

【０３７１】

ここで、かかるマップ１８０１を参照して、本実施形態のパチンコ機１００における変動演出の遷移の流れを説明する。ステージＡにおいて、変動音Ａ１が背景音として流れる変動演出が開始された後は、表示対象ステージの切り替え条件の成立（具体的に、所定の回数の特別図柄の変動表示が実行された場合、または、ステージ終了抽選において当選した場合）によってステージＡを終了するか、変動音Ａ２が背景音として流れる変動演出が実行されるか、変動音Ｘが背景音として流れる変動演出が実行されるかに分岐される。

【０３７２】

本実施形態のパチンコ機１００において、変動音Ｘは、ステージＡにおける変動音Ａ１～Ａ３を背景音とする各変動表示の後に比較的低い確率（例えば、３％）で選択され得る変動演出の背景音として使用される変動音である。また、変動音Ｘを背景音とする変動演出の実行によって切り替え条件が成立する構成であるので、変動音Ｘが背景音として流れる変動演出の終了後には必ずステージＡが終了する。よって、変動音Ｘは、ステージＡでのみ低確率で聞くことができる希少性のある変動音である。

【０３７３】

変動音Ａ１が背景音として流れる変動演出の開始後に表示対象ステージの切り替え条件が成立しなった場合に、変動音Ａ２が選択されるか変動音Ｘが選択されるかの抽選は副制御基板９４０によって行われる。

【０３７４】

変動音Ａ２が背景音として流れる変動演出が開始された後は、表示対象ステージの切り替え条件の成立によってステージＡを終了するか、変動音Ａ２が背景音として流れる変動演出が実行されるか、変動音Ｘが背景音として流れる変動演出が実行されるかに分岐される。

【０３７５】

変動音Ａ２が背景音として流れる変動演出の開始後に表示対象ステージの切り替え条件が成立しなった場合に、変動音Ａ３が選択されるか変動音Ｘが選択されるかの抽選は副制

御基板９４０によって行われる。
【０３７６】
変動音Ａ３が背景音として流れる変動演出が開始された後は、表示対象ステージの切り替え条件の成立によってステージＡを終了するか、変動音Ａ１が背景音として流れる変動演出が実行されるか、変動音Ｘが背景音として流れる変動演出が実行されるかに分岐される。
【０３７７】
変動音Ａ３が背景音として流れる変動演出の開始後に表示対象ステージの切り替え条件が成立しなった場合に、変動音Ａ１が選択されるか変動音Ｘが選択されるかの抽選は副制御基板９４０によって行われる。
【０３７８】
ステージＡの終了後は表示対象ステージがステージＢに切り替わる。ステージＢにおいて、変動音Ｂ１が背景音として流れる変動演出が開始された後は、表示対象ステージの切り替え条件の成立によってステージＢを終了するか、変動音Ｂ２が背景音として流れる変動演出が実行されるかに分岐される。
【０３７９】
変動音Ｂ２が背景音として流れる変動演出が開始された後は、表示対象ステージの切り替え条件の成立によってステージＢを終了するか、変動音Ｂ２が背景音として流れる変動演出が実行されるか、変動音Ｙが背景音として流れる変動演出が実行されるかに分岐される。
【０３８０】
本実施形態のパチンコ機１００において、変動音Ｙは、ステージＢにおける変動音Ｂ２または変動音Ｂ３を背景音とする各変動表示の後に比較的低い確率（例えば、３％）で選択され得る変動演出の背景音として使用される変動音である。また、変動音Ｙを背景音とする変動演出の実行によって切り替え条件が成立する構成であるので、変動音Ｙが背景音として流れる変動演出の終了後には必ずステージＢが終了する。
【０３８１】
よって、変動音Ｙは、ステージＡでのみ低確率で聞くことができる希少性のある変動音である。また、変動音Ｙは、変動音Ｂ１を背景音とする変動表示の後には現出しない構成であるので、ステージＡにおける変動音Ｘよりさらに希少性のある変動音である。
【０３８２】
変動音Ｂ２が背景音として流れる変動演出の開始後に表示対象ステージの切り替え条件が成立しなった場合に、変動音Ｂ３が選択されるか変動音Ｙが選択されるかの抽選は副制御基板９４０によって行われる。
【０３８３】
変動音Ｂ３が背景音として流れる変動演出が開始された後は、表示対象ステージの切り替え条件の成立によってステージＢを終了するか、変動音Ｂ１が背景音として流れる変動演出が実行されるか、変動音Ｙが背景音として流れる変動演出が実行されるかに分岐される。
【０３８４】
変動音Ｂ３が背景音として流れる変動演出の開始後に表示対象ステージの切り替え条件が成立しなった場合に、変動音Ｂ１が選択されるか変動音Ｙが選択されるかの抽選は副制御基板９４０によって行われる。
【０３８５】
ステージＢの終了後は表示対象ステージがステージＣに切り替わる。ステージＣにおいて、変動音Ｃ１が背景音として流れる変動演出が開始された後は、表示対象ステージの切り替え条件の成立によってステージＣを終了するか、変動音Ｃ２が背景音として流れる変動演出が実行されるかに分岐される。
【０３８６】
変動音Ｃ２が背景音として流れる変動演出が開始された後は、表示対象ステージの切り

替え条件の成立によってステージＣを終了するか、変変動音Ｃ３が背景音として流れる変動演出が実行されるかに分岐される。

【０３８７】

変動音Ｃ３が背景音として流れる変動演出が開始された後は、表示対象ステージの切り替え条件の成立によってステージＣを終了するか、変動音Ｃ１が背景音として流れる変動演出が実行されるか、変動音Ｚが背景音として流れる変動演出が実行されるかに分岐される。

【０３８８】

本実施形態のパチンコ機１００において、変動音Ｚは、ステージＣにおける変動音Ｃ３を背景音とする変動表示の後にのみ比較的低い確率（例えば、３％）で選択され得る変動演出の背景音として使用される変動音である。また、変動音Ｚを背景音とする変動演出の実行によって切り替え条件が成立する構成であるので、変動音Ｚが背景音として流れる変動演出の終了後に必ずステージＣが終了する。

【０３８９】

よって、変動音Ｚは、ステージＣでのみ低確率で聞くことができる希少性のある変動音である。また、変動音Ｚは、変動音Ｃ１または変動音Ｃ２を背景音とする各変動表示の後には現出しない構成であるので、ステージＡにおける変動音Ｘや、ステージＢにおける変動音Ｙよりさらに希少性のある変動音である。

【０３９０】

なお、変動音Ｘ，Ｙ，Ｚなど、他の変動音に比べて低確率で聞くことのできる変動表示において大当り当選の結果を表示する場合には、その後の特別遊技状態において、他の変動音で大当り当選した場合とは異なる特典を遊技者に付与してもよく、例えば、アニメーションを用いた機種において、特典として、実写版の映像を特別遊技状態中に表示してもよいし、また、大当り当選の結果が表示された場合における変動音により確変遊技状態への移行の期待度を示唆するなど、その後の遊技者に付与される特典の期待度を示唆するようにしてもよい。

【０３９１】

変動音Ｃ３が背景音として流れる変動演出の開始後に表示対象ステージの切り替え条件が成立しなった場合に、変動音Ｃ１が選択されるか変動音Ｚが選択されるかの抽選は副制御基板９４０によって行われる。

【０３９２】

図２２（Ｂ）に示すように、領域ＮＥには、マップ１８０１における各ステージＡ～Ｃにそれぞれ対応する各タグおよび経路を囲う枠１８０３，１８０４，１８０５が表示される。各枠１８０３，１８０４，１８０５の内部には、それぞれ、当該枠内に含まれる各タグおよび経路に対応するステージを特定可能なステージ表示部１８０６，１８０７，１８０８が表示される。なお、各枠１８０３，１８０４，１８０５、および、各ステージ表示部１８０６，１８０７，１８０８は、初期状態において所定の初期色（例えば、青色）で表示される。

【０３９３】

領域ＮＥにおけるマップ１８０１に対する下方側には右方向に延びる矢印１８０２が表示される。矢印１８０２は、右へ行くほど（すなわち、矢印の先端側に近づくほど）押しボタンである押圧操作装置２６１による操作感が硬い（すなわち、押圧操作装置２６１への押込操作に対する反力が大きい）ことを示す。なお、矢印１８０２は、初期状態において所定の初期色（例えば、青色）で表示される。

【０３９４】

本実施形態のパチンコ機１００において、マップ１８０１および矢印１８０２は、マップ１８０１および矢印１８０２を領域ＮＥ内に表示するモード（以下、「マップ表示モード」とも称す）が選択されていることを条件として、遊技中（すなわち、非遊技状態中（待機中）でない期間）における特別遊技状態中とを除く期間に表示される。なお、特別遊技状態中もマップ１８０１および矢印１８０２が表示される構成であってもよい。

【０３９５】
マップ表示モードとマップ非表示モード（マップ１８０１および矢印１８０２を表示しないモード）は、遊技者がパチンコ機１００に対して所定の操作（例えば、入力操作装置２６０に対する所定の操作）を行うことによって任意に選択可能（切替可能）に構成される。
【０３９６】
なお、マップ表示モードとマップ非表示モードとが副制御基板９４０の制御により所定のタイミングで切り替えられる構成としてもよい。例えば、特別図柄の変動表示が実行される毎に副制御基板９４０が実行する所定の抽選の抽選結果に応じて上記各モードが切り替えられる構成や、特別図柄に係る始動入賞が成立した場合に副制御基板９４０が実行する所定の抽選の抽選結果に上記各モードが切り替えられる構成であってもよい。また、マップ非表示モードを設けることなく、マップ表示モードが常時選択される（すなわち、マップ１８０１および矢印１８０２が常時表示される）構成であってもよい。
【０３９７】
マップ１８０１および矢印１８０２の表示制御は、副制御基板９４０によって行われる。具体的に、副制御基板９４０は、マップ表示モードが設定されている（選択されている）場合には、マップ１８０１および矢印１８０２を表示するための専用のレイヤにマップ１８０１および矢印１８０２を描画し、変動演出を構成する各要素を表示する他のレイヤと重ね合わせることによって、マップ１８０１および矢印１８０２を領域ＮＥ内に表示させる。
【０３９８】
副制御基板９４０は、遊技中における特別遊技状態中を除く期間において、マップ１８０１および矢印１８０２の表示態様を変動演出の遷移状況に応じて逐次更新する。副制御基板９４０は、特別遊技状態の開始（すなわち、当該特別遊技状態に対応する変動演出の開始）に伴い、マップ１８０１および矢印１８０２を非表示にする。副制御基板９４０は、特別遊技状態が終了した場合に、当該特別遊技状態の開始前の状態のマップ１８０１および矢印１８０２を再表示させ、その表示態様をその後の変動演出の遷移状況に応じて逐次更新する。
【０３９９】
ここで、領域ＮＥに表示されたマップ１８０１および矢印１８０２の表示態様の変化の一例を説明する。図２３から図２８は、変動演出の進行（遊技の進行）に伴う領域ＮＥ内の表示態様の変化の一例を示す概略図である。
【０４００】
例えば、表示対象ステージとしてステージＡが設定された場合には、図２３（Ａ）に示すように、「ステージＡ」と記入されたステージ表示部１８０６が初期色から所定のステージ表示色（例えば、緑色）に変化するとともに、枠１８０３が初期色から所定の枠表示色（例えば、紺色）に変化する。これにより、遊技者は、これからステージＡが始まることを把握できる。
【０４０１】
なお、各図面上においてはステージ表示色に着色されたステージ表示部１８０６などの各ステージ表示部に対し右上がり斜線のハッチングを付すとともに、所定の枠表示色に着色された枠１８０３などの各枠を太実線で表している。
【０４０２】
また、図２３（Ａ）に示すように、マップ１８０１における「開始」のタグが初期色から所定のタグ表示色（例えば、赤色）に変化する。なお、各図面上においてはタグ表示色に着色されたマップ１８０１の各タグに対しドットのハッチングを付している。
【０４０３】
また、「開始」のタグから、ステージＡにおける最初の変動演出の背景音に対応する「変動音Ａ１」のタグまでの経路が、初期色の点線から所定の経路表示色（例えば、赤色）の実線に変化する。これにより、遊技者は、次に実行される変動演出の背景音が変動音Ａ

１であることを把握できる。なお、各図面上においては経路表示色に着色された実線を太実線で表している。

【０４０４】

ステージＡにおいて最初の変動演出が開始された場合（すなわち、装飾図柄１６１０の変動表示が開始された場合）、図２３（Ｂ）に示すように、「変動音Ａ１」のタグが、初期色からタグ表示色に変化する。

【０４０５】

また、「変動音Ａ１」のタグから直下の分岐箇所まで下方側に延びる経路部分が経路表示色の実線に変化する。これにより、遊技者は、実行中の変動演出（具体的には、変動音Ａ１を背景音とする変動演出）の終了後に、ステージＡが終了するか、ステージＡが継続されて変動音Ａ２へ移行するか、変動音Ｘへ移行するかの分岐に差し掛かっていることを把握することができる。

【０４０６】

また、図２３（Ｂ）に示すように、「変動音Ａ１」のタグがタグ表示色に変化したことに伴い、矢印１８０２の基端側の所定領域が初期色から所定の矢印表示色（例えば、赤色）に変化する。より詳細には、矢印１８０２の基端から、先端側に向かって硬さレベル１（図２１（Ｂ）参照）に対応する範囲の領域が矢印表示色に着色される。

【０４０７】

これにより、遊技者は、変動音Ａ１を背景音とする変動演出において押しボタン（すなわち、押圧操作装置２６１）の操作感が、初期状態より一段硬い硬さレベル１になっていることを把握することができる。なお、各図面上においては、矢印１８０２における矢印表示色に着色された領域に対し塗り潰しのハッチングを付している。

【０４０８】

変動音Ａ１を背景音とする変動演出の終了後に変動音Ａ２を背景音とする変動演出が開始された場合、図２４（Ａ）に示すように、「変動音Ａ１」のタグから「変動音Ａ２」のタグまでの経路が経路表示色の実線に変化するとともに、「変動音Ａ２」のタグがタグ表示色に変化する。

【０４０９】

また、「変動音Ａ２」のタグからその直下の分岐箇所までの経路部分が経路表示色の実線に変化する。これにより、遊技者は、変動音Ａ２を背景音とする変動演出の終了後に、ステージＡが終了するか、ステージＡが継続されて変動音Ａ３へ移行するか、変動音Ｘへ移行するかの分岐に差し掛かっていることを把握することができる。

【０４１０】

「変動音Ａ２」のタグがタグ表示色に変化したことに伴い、矢印１８０２の基端から、先端側に向かって硬さレベル２（図２１（Ｂ）参照）に対応する範囲の領域が矢印表示色に着色される。かかる場合、図２４（Ａ）に示すように、矢印１８０２における矢印表示色の領域が、変動音Ａ１を背景音とする変動演出が開始された場合より先端側に拡大する。これにより、遊技者は、変動音Ａ２を背景音とする変動演出において押しボタンの操作感が、変動音Ａ１を背景音とする変動演出における当該操作感より硬くなっていることを把握することができる。

【０４１１】

変動音Ａ２を背景音とする変動演出の終了後に変動音Ａ３を背景音とする変動演出が開始された場合、図２４（Ｂ）に示すように、「変動音Ａ２」のタグから「変動音Ａ３」のタグまでの経路が経路表示色の実線に変化するとともに、「変動音Ａ３」のタグがタグ表示色に変化する。

【０４１２】

また、「変動音Ａ３」のタグからその直下の分岐箇所までの経路部分が経路表示色の実線に変化する。これにより、遊技者は、変動音Ａ３を背景音とする変動演出の終了後に、ステージＡが終了するか、ステージＡが継続されて変動音Ａ１へ移行するか、変動音Ｘへ移行するかの分岐に差し掛かっていることを把握することができる。

【０４１３】
「変動音Ａ３」のタグがタグ表示色に変化したことに伴い、矢印１８０２の基端から、先端側に向かって硬さレベル３（図２１（Ｂ）参照）に対応する範囲の領域が矢印表示色に着色される。かかる場合、図２４（Ｂ）に示すように、矢印１８０２における矢印表示色の領域が、変動音Ａ２を背景音とする変動演出が開始された場合より先端側に拡大する。これにより、遊技者は、変動音Ａ３を背景音とする変動演出において押しボタンの操作感が、変動音Ａ１や変動音Ａ２を背景音とする変動演出における当該操作感より硬くなっていることを把握することができる。
【０４１４】
変動音Ａ３を背景音とする変動演出の終了後に変動音Ｘを背景音とする変動演出が開始された場合、図２５（Ａ）に示すように、「変動音Ａ３」のタグから「変動音Ｘ」のタグまでの経路が経路表示色の実線に変化するとともに、「変動音Ｘ」のタグがタグ表示色に変化する。また、「変動音Ｘ」のタグから「終了（６）」のタグまでの経路が経路表示色の実線に変化する。これにより、遊技者は、変動音Ｘを背景音とする変動演出の終了後にステージＡが終了することを把握することができる。
【０４１５】
「変動音Ｘ」のタグがタグ表示色に変化したことに伴い、矢印１８０２の基端から、先端側に向かって硬さレベル４（図２１（Ｂ）参照）に対応する範囲の領域が矢印表示色に着色される。本実施形態においては、硬さレベル４に対応する矢印１８０２の着色領域は、図２５（Ａ）に示すように、矢印１８０２における基端から先端までの全領域とされる。これにより、遊技者は、変動音Ｘを背景音とする変動演出において押しボタンの操作感が、変動音Ａ１からＡ３のいずれを背景音とする変動演出における当該操作感より硬く、かつ、当該硬さが最大であることを把握することができる。
【０４１６】
変動音Ｘを背景音とする変動演出が終了するタイミングにおいて、図２５（Ｂ）に示すように、「終了（６）」のタグがタグ表示色に変化するとともに、「終了（６）」のタグから「変動音Ｂ１」のタグまでの経路が経路表示色の実線に変化する。これにより、遊技者は、これにてステージＡが終了することと、次に実行される変動演出の背景音が変動音Ｂ１であることを把握できる。
【０４１７】
次いで、図２６（Ａ）に示すように、ステージ表示部１８０６が初期色に戻り、「ステージＢ」と記入されたステージ表示部１８０７がステージ表示色に変化するとともに、枠１８０３が初期色に戻り、枠１８０４が枠表示色に変化する。これにより、遊技者は、これからステージＢが始まることを把握できる。
【０４１８】
ステージＢにおいて最初の変動演出（すなわち、変動音Ｂ１を背景音とする変動演出）が開始された場合、図２６（Ｂ）に示すように、「変動音Ｂ１」のタグがタグ表示色に変化するとともに、「変動音Ｂ１」のタグから直下の分岐箇所まで下方側に延びる経路部分が経路表示色の実線に変化する。これにより、遊技者は、実行中の変動演出（具体的には、変動音Ｂ１を背景音とする変動演出）の終了後に、ステージＢが終了するか、ステージＢが継続されて変動音Ｂ２へ移行するかの分岐に差し掛かっていることを把握することができる。つまり、遊技者は、ステージＢにおいても、上述したステージＡの場合と同様に、実行中の変動演出の終了後に複数の変動演出のいずれかに分岐することを把握できる。
【０４１９】
ステージＢおよびステージＢの後に移行するステージＣにおいて、領域ＮＥ内におけるマップ１８０１および矢印１８０２等の各表示態様は、上述したステージＡの場合と同様、変動演出の進行に伴って変化する。
【０４２０】
なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、ステージＡからステージＢへ表示対象ステージが切り替わった場合、図２６（Ｂ）に示すように、切り替え前のステージＡに

対応する各タグおよび経路（すなわち、枠１８０３内にある各タグおよび経路）の表示態様はステージＢへの切り替え後も維持される。

【０４２１】

表示対象ステージがステージＢからステージＣへ切り替わった場合もまた、切り替え前のステージＢに対応する各タグおよび経路の表示態様、および、当該ステージＢの前のステージＡに対応する各タグおよび経路の表示態様はいずれも維持されたままとされる。

【０４２２】

しかし、表示対象ステージがステージＣからステージＡへ切り替わった場合には、マップ１８０１の全体（全てのタグおよび経路）が初期状態に戻る。つまり、本実施形態では、マップ１８０１の表示態様は、表示対象ステージがステージＡからステージＣまで切り替わることを１の区切りとして、１区切り毎に初期状態に戻る構成とされる。

【０４２３】

なお、これに代えて、表示対象ステージが切り替わる毎に、切り替え前のステージに対応する各タグおよび経路の表示態様が初期化される構成であってもよい。例えば、ステージＡからステージＢへ表示対象ステージが切り替わった場合に、ステージＡに対応する各タグおよび経路（すなわち、枠１８０３内にある各タグおよび経路）の表示態様が初期状態に戻る構成であってもよい。

【０４２４】

ここで、ステージＡにおいて、変動音Ａ１を背景音とする変動演出と、変動音Ａ２を背景音とする変動演出と、変動音Ａ３を背景音とする変動演出とがそれぞれ１回ずつ実行された後（すなわち、上述した図２３および図２４の状態を経由した後）、ステージＡがさらに継続されて変動音Ａ１を背景音とする変動演出に戻り、当該変動音Ａ１を背景音とする変動演出を始点とする２周目の変動演出の遷移が開始された場合を例示する。

【０４２５】

ステージＡにおける２周目の変動演出の遷移において、変動音Ａ１を背景音とする変動演出が開始された場合、図２７（Ａ）に示すように、「変動音Ａ３」のタグから「変動音Ａ１」のタグまでの経路が経路表示色の実線に変化する。

【０４２６】

ステージＡにおける２周目の変動演出の遷移における変動音Ａ１を背景音とする変動演出は、先の１周目の変動演出の遷移における変動音Ａ１を背景音とする変動演出に続く２回目の実行となる。

【０４２７】

本実施形態のパチンコ機１００においては、表示対象ステージとして設定可能な各ステージ（すなわち、ステージＡ～Ｃ）が１回設定される毎に、そのステージが継続したことでマップ１８０１上における同じタグを２回以上経由した場合、その経由回数が増えるほど、対応するタグのタグ表示色が濃くなる構成とされる。

【０４２８】

よって、当該例のように、ステージＡにおける２周目の変動演出の遷移が開始されたことによって２回目の変動音Ａ１を背景音とする変動演出が開始された場合、「変動音Ａ１」のタグを着色するタグ表示色が一段濃い色に変化する。なお、各図面上においてはタグ表示色の濃さをハッチングとして付したドットの密度を高くすることで表現している。例えば、図２７（Ａ）における「変動音Ａ１」のタグには、図２３（Ｂ）における同タグより密なドットのハッチングを付している。

【０４２９】

次いで、図２７（Ｂ）に示すように、「変動音Ａ１」のタグから直下の分岐箇所まで下方側に延びる経路部分を経路表示色の実線のまま残し、それ以外が初期状態（すなわち、初期色の点線表示）に戻る。

【０４３０】

ステージＡにおける２周目の変動演出の遷移において、変動音Ａ１を背景音とする変動演出の終了後に変動音Ａ２を背景音とする変動演出が開始された場合、変動音Ａ２の使用

が２回目となるので、かかる場合には、図２８（Ａ）に示すように、「変動音Ａ２」のタグを着色するタグ表示色が一段濃い色に変化する。

【０４３１】

また、かかる場合も、ステージＡにおける１周目の変動演出の遷移の場合と同様、「変動音Ａ１」のタグから「変動音Ａ２」のタグまでの経路が経路表示色の実線に変化するとともに、「変動音Ａ２」のタグからその直下の分岐箇所までの経路部分が経路表示色の実線に変化する。

【０４３２】

ステージＡにおける２周目の変動演出の遷移において、変動音Ａ２を背景音とする変動演出の終了後に変動音Ｘを背景音とする変動演出が開始された場合、当該変動音Ｘに対応するマップ１８０１上のタグ（すなわち、「変動音Ａ２」のタグに繋がる「変動音Ｘ」のタグ）の経由は初めてである。よって、かかる場合、図２８（Ｂ）に示すように、「変動音Ａ２」のタグに繋がる「変動音Ｘ」のタグは、初期色から１回目に対応する濃さのタグ色に変化する。

【０４３３】

これにより、ステージＡにおける２周目の変動演出の遷移であっても、経由回数が２回となった「変動音Ａ１」および「変動音Ａ２」の各タグと、経由回数が１回である「変動音Ｘ」および「変動音Ａ３」の各タグとでは、それらを着色するタグ表示色の濃さが異なることになる。よって、表示対象ステージとして設定された１のステージが継続する間に当該ステージにおいて利用可能な各変動音がそれぞれ通算で何回使用されたか（すなわち、各変動音を背景音とする各変動演出がそれぞれ通算で何回実行されたか）を、各変動音に対応するタグの色（タグ表示色）の濃さによって遊技者に把握させることができる。

【０４３４】

また、ステージＡにおける２周目の変動演出の遷移において、変動音Ａ２を背景音とする変動演出の終了後に変動音Ｘを背景音とする変動演出が開始された場合、「変動音Ａ２」のタグから「変動音Ｘ」のタグまでの経路、および、「変動音Ｘ」のタグから「終了（４）」のタグまでの経路が経路表示色の実線に変化する。

【０４３５】

よって、ステージＡにおける２周目の変動演出の遷移においても、当該２周目に遷移する各変動演出に対応するタグ（より詳細には、各変動演出にて用いる各変動音に対応するタグ）が経路表示色の実線で結ばれるので、ステージＡにおける２周目の変動演出がどのような遷移を辿るかを遊技者に把握させることができる。

【０４３６】

なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、変動音に対応するタグを着色する色（タグ表示色）の濃さが、その変動音の通算の使用回数に応じて変化する構成としたが、これに代えて、１のステージにおける周回が更新される毎に、各周回において使用された変動音に対応する各タグが当該周回の回数に応じた濃さのタグ表示色で着色される構成としてもよい。これにより、変動音に対応する各タグを着色するタグ表示色の濃さによって、表示対象ステージとして設定された１のステージにおいて何周目の変動演出が実行されているかを遊技者に把握させることができる。

【０４３７】

また、１のステージにおける周回が更新される毎に変動音に対応する各タグを初期状態（初期色）に戻し、各周回において使用された変動音に対応する各タグが常に同じ濃さのタグ表示色で着色される構成としてもよい。

【０４３８】

本実施形態のパチンコ機１００においては、例えば、遊技者がパチンコ機１００に対して所定の操作（例えば、入力操作装置２６０に対する所定の操作）を行うことで、上述した図２３から図２８のようなマップ１８０１の全体表示と、当該マップ１８０１の一部を領域ＮＥ内に拡大して表示する拡大部分表示とを切り替え可能に構成される。

【０４３９】

なお、遊技者の操作によることなく副制御基板９４０の制御により所定のタイミングでマップ１８０１の全体表示と拡大部分表示とが切り替えられる構成であってもよい。例えば、特別図柄の変動表示が実行される毎に副制御基板９４０が実行する所定の抽選の抽選結果に応じてマップ１８０１の全体表示と拡大部分表示とが切り替えられる構成であってもよい。

【０４４０】

マップ１８０１の全体表示によって、変動演出の遷移の流れの全体を把握させることができるとともに、マップ１８０１の拡大部分表示によって、領域ＮＥを拡げることなくマップ１８０１上における現在位置（すなわち、実行中の変動演出）とその後の状況の候補（その後の遷移先の候補）とを明確に教示することができる。

【０４４１】

副制御基板９４０は、マップ表示モードにおいてマップ１８０１の全体表示が設定されている場合に、領域ＮＥ内にマップ１８０１全体を表示させ、その表示態様を制御する。副制御基板９４０は、マップ表示モードにおいてマップ１８０１の拡大部分表示が設定されている場合に、全体表示される場合に比べて拡大されたマップ１８０１（以下、当該マップを単に「拡大されたマップ１８０１」とも称す）のうち、現在位置に対応するタグと、その後の遷移先の候補に対応するタグとを少なくとも含む範囲を領域ＮＥ内に表示させ、変動演出の進行に合わせてマップ１８０１の表示範囲を制御するとともに、その表示態様を全体表示の場合と同様に制御する。

【０４４２】

図２９は、マップ１８０１の拡大部分表示の一例を示す概略図である。より詳細には、図２９（Ａ）は、上述した図２３（Ｂ）の例に対応するマップ１８０１の拡大部分表示を示す概略図であり、図２９（Ｂ）は、上述した図２４（Ａ）の例に対応するマップ１８０１の拡大部分表示を示す概略図である。

【０４４３】

マップ１８０１の表示態様が拡大部分表示である場合、現在位置が変動音Ａ１を背景音とする変動演出である場合には、図２９（Ａ）に示すように、拡大されたマップ１８０１のうち、「変動音Ａ１」のタグと、変動音Ａ１を背景音とする変動演出の終了後の遷移先の候補に対応する「変動音Ａ２」のタグと「変動音Ｘ」のタグと「終了（１）」から「終了（３）」の各タグとを含む範囲が領域ＮＥ内に表示される。

【０４４４】

当該拡大部分表示においては、現在位置の直下に位置する分岐箇所にはポインタ１８２１が点滅表示される。マップ１８０１の経路上の分岐箇所にポインタ１８２１が表示されるので、当該分岐箇所とその直上にある現在位置（すなわち、実行中の変動演出）とを遊技者に明確に教示できる。

【０４４５】

また、ポインタ１８２１は、共通する１の変動演出（実行中の変動演出）とその次に実行可能な複数の変動演出との間における経路の分岐箇所に表示される。なお、「その次に実行可能な複数の変動演出」は、表示対象ステージの終了に対応するタグ（例えば、「終了（１）」のタグ）から延びる経路の先に位置する変動演出に対応するタグ（例えば、「変動音Ｂ１」のタグ）に対応する変動演出、すなわち、次のステージにおける最初の変動演出を含む。

【０４４６】

つまり、ポインタ１８２１は、実行中の変動演出を示す現在位置から、次の変動演出（選択演出）が開始されるタイミングに対応した開始情報に到達するまでの状況を示す進行中情報として機能する。

【０４４７】

マップ１８０１の表示態様が拡大部分表示である場合、変動音Ａ１を背景音とする変動演出の終了後に変動音Ａ２を背景音とする変動演出が開始された場合には、領域ＮＥ内に表示されるマップ１８０１（より詳細には、拡大されたマップ１８０１）が当該領域ＮＥ

に対して相対的に左上方向（矢印ＭＸ方向）に移動する。これにより、領域ＮＥ内におけるマップ１８０１の表示範囲が、「変動音Ａ２」のタグと、変動音Ａ１を背景音とする変動演出の終了後の遷移先の候補に対応する「変動音Ａ３」のタグと「変動音Ｘ」のタグと「終了（３）」から「終了（５）」の各タグとを含む範囲（図２９（Ｂ）参照）に変化する。

【０４４８】

本実施形態のパチンコ機１００においては、領域ＮＥ内における拡大されたマップ１８０１の表示範囲が変化しても、その変化の前後（つまり、当該表示範囲の更新の前後）において、領域ＮＥ内におけるポインタ１８２１の位置は上下にも左右にも変化しない構成とされる。つまり、変動演出の遷移が生じた場合には、次の分岐箇所がポインタ１８２１の表示位置となるよう、拡大されたマップ１８０１が領域ＮＥに対して相対的に移動する。

【０４４９】

よって、マップ１８０１の拡大部分表示が選択されている状況において、ポインタ１８２１は領域ＮＥ内における固定された位置に表示（点滅表示）されるので、遊技者は、マップ１８０１において現在注目すべき分岐箇所を見定めやすく、当該分岐箇所とその直上にある現在位置（すなわち、実行中の変動演出）とを遊技者に明確に教示できる。

【０４５０】

なお、上述したマップ１８０１のような変動演出の遷移の流れをマップ化したものに加え、表示対象ステージの遷移の流れをマップ化し、これら両方のマップを領域ＮＥに表示させる構成としてもよい。

【０４５１】

図３０および図３１は、当該変動演出におけるマップの表示態様の一例を示す概略図である。図３０および図３１に示すように、当該変動演出においては、領域ＮＥが横方向（左右方向）に長い領域に構成される。横方向に長い領域ＮＥは、左側領域ＮＥ１と、当該左側領域ＮＥ１の右側に隣接する右側領域ＮＥ２とから構成される。

【０４５２】

領域ＮＥにおける左側領域ＮＥ１には、変動演出の遷移の流れをマップ化したマップ１９０１が全体表示され、右側領域ＮＥ２には、表示対象ステージの遷移の流れをマップ化したマップ１９０２が全体表示される。

【０４５３】

マップ１９０２は、表示対象ステージとして設定可能な各ステージＡ～Ｃにそれぞれ対応するタグと、それら各タグを繋ぐ経路を示す点線とによって構成される。なお、上述した実施形態においては、表示対象ステージの切り替え条件が成立した場合に予め決められた別の１のステージに遷移する構成を例示したが、当該変動演出においては、表示対象ステージの切り替え条件が成立した場合に、予め決められた別の１のステージに遷移するか、現在の表示対象ステージを継続するかが抽選によって決定される。当該抽選は副制御基板９４０によって行われる。

【０４５４】

マップ１９０１は、表示対象ステージの切り替え条件が成立した場合（すなわち、所定の回数の特別図柄の変動表示が実行された場合、ステージ終了抽選において当選した場合、または、変動音Ｘ，Ｙ，Ｚを背景音とする変動演出が実行された場合）に、予め決められた別の１のステージに遷移するか、現在の表示対象ステージを継続するかに分岐する点以外は、上述したマップ１８０１と同様に構成される。

【０４５５】

なお、左側領域ＮＥ１に全体表示されたマップ１９０１および右側領域ＮＥ２に全体表示されたマップ１９０２の各表示態様の変化は、上述したマップ１８０１の場合（図２３から図２８参照）と同様に副制御基板９４０により制御される。

【０４５６】

マップの拡大部分表示が遊技者によって選択された場合には、図３１に示すように、左

側領域ＮＥ１には、マップ１９０２の拡大部分表示が表示され、右側領域ＮＥ２には、マップ１９０１の拡大部分表示が表示される。マップ１９０１，１９０２の全体表示と拡大部分表示の切り替え、および、各マップ１９０１，１９０２の拡大部分表示における表示態様の変化は、上述したマップ１８０１の場合と同様に副制御基板９４０により制御される。なお、マップ１９０１，１９０２のうち選択された一方のマップが拡大部分表示される構成としてもよい。

【０４５７】

マップ１９０１の拡大部分表示における現在位置（すなわち、実行中の変動演出）の直下に位置する分岐箇所にはポインタ１９２１Ａが表示される。ポインタ１９２１Ａは、上述したポインタ１８２１（図２９参照）と同様、その位置が領域ＮＥ（より詳細には、左側領域ＮＥ１）内において上下にも左右にも変化しない構成とされる。

【０４５８】

ポインタ１９２１Ａは、共通する１の変動演出（実行中の変動演出）とその次に実行可能な複数の変動演出との間における経路の分岐箇所に表示されるので、当該ポインタ１９２１Ａは、実行中の変動演出を示す現在位置から、次の変動演出（選択演出）が開始されるタイミングに対応した開始情報（変動演出の開始に係る開始情報）に到達するまでの状況を示す第１の進行中情報として機能する。

【０４５９】

マップ１９０２の拡大部分表示における現在位置（すなわち、表示対象ステージとして設定中のステージ）の直下に位置する分岐箇所にはポインタ１９２１Ｂが表示される。ポインタ１９２１Ｂもまた、その位置が領域ＮＥ（より詳細には、右側領域ＮＥ２）内において上下にも左右にも変化しない構成とされる。

【０４６０】

ポインタ１９２１Ｂは、共通する１の変動演出（表示対象ステージとして設定されたステージ）とその次に遷移可能な複数のステージとの間における経路の分岐箇所に表示されるので、当該ポインタ１９２１Ｂは、表示対象ステージであるステージを示す現在位置から、次のステージ（選択演出）が開始されるタイミングに対応した開始情報（表示対象ステージの開始に係る開始情報）に到達するまでの状況を示す第２の進行中情報として機能する。

【０４６１】

上述した図２９の例では、マップ１８０１の拡大部分表示によって当該マップ１８０１における一部範囲の構成を全体表示に比べて見易く示す構成としたが、マップ１８０１の拡大部分表示に代えて、または、当該拡大部分表示に加えて、当該拡大部分表示とは異なる他の表示態様を用いる構成であってもよい。

【０４６２】

図３２および図３３は、マップ１８０１の拡大部分表示に対応する変動演出を示す概略図である。当該変動演出においては、上述したマップ１８０１の拡大部分表示に代わる表示として、マップ対応ブロック表示１８５２を用いる。マップ対応ブロック表示１８５２は、複数種類の演出が実行される分岐時期に対する現時点までの時間長さを遊技者が把握することを可能とし、次に、別の演出が実行される時期（タイミング）を、現時点と、分岐時期までの長さ（距離）により教示する。

【０４６３】

マップ対応ブロック表示１８５２は、マップ１８０１の拡大部分表示と同様、遊技者の操作によってマップ１８０１の全体表示と切り替え可能に構成される。なお、遊技者の操作によることなく副制御基板９４０の制御により所定のタイミングでマップ１８０１の全体表示と拡大部分表示とが切り替えられる構成であってもよい。

【０４６４】

マップ対応ブロック表示１８５２は、マップ１８０１上における各変動演出に対応するブロック１８５３を当該マップ１８０１おける経路の分岐に対応させて配列させた表示である。

【０４６５】
例えば、マップ１８０１上の現在位置（すなわち、実行中の変動演出）が変動音Ａ１を背景音とする変動演出である場合、当該変動演出の終了後に遷移し得る変動演出は、変動音Ａ２を背景音とする変動演出、または、ステージＡ終了後にステージＢにて実行される変動音Ｂ１を背景音とする変動演出である（図２３（Ｂ）参照）ので、かかる場合、領域ＮＥ内に表示されるマップ対応ブロック表示１８５２は、図３２（Ａ）に示すように、「変動音Ａ１」のブロック１８５３と、当該「変動音Ａ１」のブロック１８５３に対する下方側にて左右方向に並ぶ「変動音Ａ２」のブロック１８５３、「変動音Ｘ」のブロック１８５３、および「変動音Ｂ１」のブロック１８５３とから構成される。
【０４６６】
マップ対応ブロック表示１８５２を構成する各ブロック１８５３は、初期状態において所定の初期色（例えば、青色）で表示される。マップ対応ブロック表示１８５２において実行中の変動演出に対応するブロック１８５３は、所定のブロック表示色（例えば、赤色）で表示される。図３２（Ａ）に示す例では、実行中の変動演出が変動音Ａ１を背景音とする変動演出であるので、「変動音Ａ１」のブロック１８５３がブロック表示色で表示される一方で、その他のブロックは初期色で表示される。
【０４６７】
なお、各図面上においては、ブロック表示色に着色されたタグに対しドットのハッチングを付している。マップ対応ブロック表示１８５２における各ブロック１８５３の色の変化は、マップ１８０１における各タグの色の変化と同様に副制御基板９４０の制御によって行われる。
【０４６８】
領域ＮＥ内には、所定の位置に点滅するポインタ１８２１が表示される。変動演出の開始タイミング（すなわち、装飾図柄１６１０の変動表示の開始タイミング）において、当該変動演出に対応するブロック１８５３（より詳細には、当該変動演出の背景音に対応するブロック１８５３）は、その上端がポインタ１８２１に重なる位置に表示される。例えば、変動音Ａ１を背景音とする変動演出の開始タイミングにおいては、図３２（Ａ）に示すように、当該変動演出に対応する「変動音Ａ１」のブロック１８５３は、その上端がポインタ１８２１に重なる位置に表示される。
【０４６９】
ポインタ１８２１は、上述したマップ１８０１の拡大部分表示が表示される場合と同様、マップ対応ブロック表示１８５２の表示が更新された場合であっても領域ＮＥ内における位置が上下にも左右にも変化しない構成とされる。そのため、マップ対応ブロック表示１８５２が、変動演出の進行に伴って領域ＮＥ内を上方向（矢印ＭＸ１方向）に移動した場合、当該マップ対応ブロック表示１８５２は、ポインタ１８２１に対して相対的に上方側へ移動することになる。
【０４７０】
よって、変動音Ａ１を背景音とする変動演出が進行するにつれ、ポインタ１８２１は、図３２（Ｂ）に示すように、「変動音Ａ１」のブロック１８５３の上端から下端へ次第に近づいていく。なお、以下においては、マップ対応ブロック表示１８５２が上方向へ移動したことにより、マップ対応ブロック表示１８５２またはブロック１８５３（より詳細には、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３）に対し相対的に下方向へ移動するポインタ１８２１の移動を単に「ポインタ１８２１の移動」と称することがある。
【０４７１】
マップ対応ブロック表示１８５２の移動速度は、変動演出が開始するタイミングでブロック１８５３の上端に位置したポインタ１８２１が、当該変動演出が終了するタイミングで１８５３の下端に到達する速度に等しい。よって、各ブロック１８５３の上端は、当該ブロック１８５３に対応する変動演出の開始タイミングに対応する開始情報として機能する。また、ブロック１８５３の下端は、当該ブロック１８５３に対応する変動演出の終了タイミングに対応する終了情報として機能し、次の実行される複数種類の変動演出のいず

れかが開始される分岐時期を示す情報としても機能する。

【０４７２】

つまり、変動音Ａ１を背景音とする変動演出が実行中の変動音である場合には、「変動音Ａ１」のブロックの上端は、実行中の変動演出の開始タイミングに対応する開始情報を示し、下端は、実行中の変動演出の終了タイミングに対応する終了情報を示す。また、「変動音Ａ１」のブロック１８５３に対する下方側に配置された「変動音Ａ２」、「変動音Ｘ」および「変動音Ｂ１」の各ブロック１８５３の各上端は、次に実行可能な変動演出の開始タイミングに対応する開始情報を示し、下端は、次に実行可能な変動演出の終了タイミングに対応する終了情報を示す。

【０４７３】

マップ対応ブロック表示１８５２において、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３と当該変動演出の終了後に遷移し得る変動演出に対応する各ブロック１８５３は、例えば、図３２（Ａ）に示すように、前者のブロック１８５３の下端（当該ブロック１８５３に対応する変動演出の終了タイミングに対応する終了情報）と後者のブロック１８５３の上端（当該ブロック１８５３に対応する変動演出の開始タイミングに対応する開始情報）とが上下方向において一致する。よって、マップ対応ブロック表示１８５２においては、実行中の変動演出とその次に実行される変動演出との時間的な連続性が考慮されている。

【０４７４】

かかるマップ対応ブロック表示１８５２において、実行中の変動演出（共通する１の変動演出）に対応するブロック１８５３の下端であり、かつ、当該実行中の変動演出の終了後に遷移し得る複数種類の変動演出（選択演出）における各上端である位置は、実行中の変動演出の実行後に前記複数種類の変動演出のうちいずれか１の変動演出が実行される分岐時期を示す。

【０４７５】

よって、マップ対応ブロック表示１８５２は、装飾図柄表示装置４７９において表示される演出の過程にて複数の表示演出（例えば、実行中の変動演出の実行後に遷移し得る複数種類の変動演出）が実行される所定の分岐が発生する場合に、これら複数の表示演出が実行される前に（すなわち、当該所定の分岐の発生に先行して）、その分岐の発生を遊技者に教示できる。

【０４７６】

かかるマップ対応ブロック表示１８５２は、当該教示を開始する場合において当該教示を開始してから所定の分岐が発生するまでの期間の全体を示す表示（すなわち、分岐位置である実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の下端、および、当該実行中の変動演出の終了後に遷移し得る複数種類の変動演出における各上端までの全体を示す表示）をした後、演出の進行に伴って当該所定の分岐が発生するポイントへ近づいていることを示す表示をするよう構成される。

【０４７７】

具体的に、マップ対応ブロック表示１８５２において、ポインタ１８２１は、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上端（当該変動演出の開始タイミングに対応する開始情報）と、次の遷移先の候補である複数種類の変動演出にそれぞれ対応する各ブロック１８５３の各上端（これらの各変動演出の開始タイミングに対応する開始情報）との間に表示される。

【０４７８】

つまり、マップ対応ブロック表示１８５２に対して表示されるポインタ１８２１は、マップ１８０１の拡大部分表示に対して表示されるポインタ１８２１と同様、実行中の変動演出を示す現在位置から、次の変動演出（すなわち、次の遷移先の候補である複数種類の変動演出のうちいずれか１の変動演出）が開始されるタイミングに対応した開始情報に到達するまでの状況を示す進行中情報として機能する。

【０４７９】

また、実行中の変動演出と次の変動演出との時間的な連続性を表現可能なマップ対応ブロック表示１８５２に対して表示されるポインタ１８２１は、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上端と、当該ブロック１８５３の下端（すなわち、次の遷移先の候補である複数種類の変動演出のうちいずれか１の変動演出が実行される分岐時期）との間に表示されるものでもあるので、当該ポインタ１８２１は、次の遷移先の候補である複数種類の変動演出のうちいずれか１の変動演出が実行される分岐時期に対する現時点を示す進行中情報としても機能する。

【０４８０】

よって、マップ対応ブロック表示１８５２においては、ポインタ１８２１によって示される現時点に対する、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の下端に対応する次の変動演出の分岐時期（すなわち、次の遷移先の候補である複数種類の変動演出のうちいずれか１の変動演出が実行される時期）を遊技者に認識させることができる。これにより、次の遷移先の候補である複数種類の変動演出のうち当該分岐時期において実行されることになる変動演出に対する期待（例えば、大当り期待度が高い変動演出に対する期待）を遊技者に抱かせることができる。

【０４８１】

なお、マップ対応ブロック表示１８５２を用いた変動演出の説明には、マップ対応ブロック表示１８５２を構成する各ブロック１８５３は、長手方向の長さ（上下方向の長さ）が長さＬＡで一律に固定されている場合を例示している（図３２（Ａ）参照）。このため、当該変動演出におけるマップ対応ブロック表示１８５２の上方向への移動速度は、基本的に、実行中の変動演出の変動時間に応じて異なる。ここで、マップ対応ブロック表示１８５２を構成する各ブロック１８５３を、長手方向の長さ（上下方向の長さ）が、変動表示の時間に対応した異なる長さで表示する機能を含むように構成してもよく、この場合には、マップ対応ブロック表示１８５２の下端までの長さを遊技者が識別可能となったところで、その変動表示の時間が長い場合に、長い時間を伴うスーパーリーチやスペシャルリーチといったリーチ表示を伴う変動表示が実行されて大当りへ移行する期待度の高い変動表示が開始されることを遊技者に示唆することができる。

【０４８２】

変動音Ａ１を背景音とする変動演出の終了後、次の遷移先の候補である複数種類の変動演出の中から次の変動演出として変動音Ａ２を背景音とする変動演出が開始された場合、図３３（Ａ）に示すように、「変動音Ａ１」のブロック１８５３に対する下側に配置されていた３種類のブロック１８５３（具体的には、「変動音Ａ２」、「変動音Ｘ」および「変動音Ｂ１」の各ブロック１８５３）のうち、「変動音Ａ２」のブロック１８５３が、その上端が「変動音Ａ１」のブロック１８５３の下端に一致するよう「変動音Ａ１」のブロック１８５３の直下に隣接して配置される。

【０４８３】

これにより、変動音Ａ１を背景音とする変動演出が終了するタイミングにおいて「変動音Ａ１」のブロック１８５３の下端に到達したポインタ１８２１は、そのまま、次に実行される変動演出に対応するブロック１８５３（すなわち、「変動音Ａ２」のブロック１８５３）の上端に位置し、変動音Ａ２を背景音とする変動演出の開始に伴って「変動音Ａ２」のブロック１８５３の上端から下端へ向かって移動する。

【０４８４】

一方、変動音Ａ１を背景音とする変動演出の後に実行されなかった変動演出に対応するブロック１８５３（すなわち、「変動音Ｘ」および「変動音Ｂ１」の各ブロック１８５３）は、例えば、図３３（Ａ）に示すように非表示とされる。これにより、領域ＮＥ内の表示内容が煩雑になることを抑制でき、マップ１８０１上の現在位置を遊技者に明確に教示できる。

【０４８５】

また、変動音Ａ１を背景音とする変動演出から変動音Ａ２を背景音とする変動演出へ変動演出が切り替わると、変動音Ａ２を背景音とする変動演出の終了後に遷移し得る各変動

演出（すなわち、変動音Ａ２、変動音Ｘまたは変動音Ｂ１を背景音とする各変動演出）に対応する複数のブロック１８５３が、「変動音Ａ２」のブロック１８５３の下方側にて左右方向に並んで表示される。

【０４８６】

よって、進行中情報であるポインタ１８２１は、「変動音Ａ２」のブロック１８５３の中を移動する場合に、次の遷移先の候補である複数種類の変動演出（具体的には、変動音Ａ３、変動音Ｘまたは変動音Ｂ１を背景音とする各変動演出）のうちいずれか１の変動演出が実行される分岐時期に対する現時点を示している。

【０４８７】

変動音Ａ１を背景音とする変動演出の終了後に変動音Ａ２を背景音とする変動演出が開始された場合、「変動音Ａ２」のブロック１８５３の色は、初期色からブロック表示色へ変化し、「変動音Ａ１」のブロック１８５３の色は、ブロック表示色から初期色へ変化する。なお、終了した変動演出に対応するブロック（すなわち、「変動音Ａ１」のブロック１８５３）が非表示になる構成であってもよい。

【０４８８】

なお、変動音Ａ１を背景音とする変動演出の実行中に特別図柄の始動入賞が発生しなかった場合（すなわち、実行中の変動演出が終了するタイミングにおける特別図柄に係る単位遊技の保留回数がゼロである場合）には、変動音Ａ１を背景音とする変動演出の終了に続く変動演出の実行は行われないので、かかる場合には、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３（例えば、「変動音Ａ１」のブロック１８５３）の下端にポインタ１８２１が位置した状態でマップ対応ブロック表示１８５２の上方向への移動が停止する。

【０４８９】

変動音Ａ２を背景音とする変動演出の終了後に変動音Ｂ１を背景音とする変動演出が開始される場合には、変動音Ｂ１を背景音とする変動演出を実行中の変動演出とするマップ対応ブロック表示１８５２が上記と同様に表示される。

【０４９０】

つまり、図３３（Ｂ）に示すように、その上端がポインタ１８２１と重なる位置へ移動した「変動音Ｂ１」のブロック１８５３がブロック表示色に変化するとともに、次に遷移し得る各変動演出（すなわち、変動音Ｂ２または変動音Ｃ１を背景音とする各変動演出）に対応する複数のブロック１８５３が、当該「変動音Ｂ１」のブロック１８５３の下方側にて左右方向に並び表示される。

【０４９１】

図３２および図３３に示すように、領域ＮＥの上部に現在の表示対象ステージに対応する情報を表示するステージ表示領域１８５１が設けられており、変動音Ａ２を背景音とする変動演出の終了後に変動音Ｂ１を背景音とする変動演出が開始された場合（すなわち、表示対象ステージがステージＡからステージＢに切り替わった場合）には、ステージ表示領域１８５１の表示が「ステージＡ」から「ステージＢ」に切り替わる。

【０４９２】

ここで、図３４および図３５を参照して、マップ対応ブロック表示１８５２の移動速度について説明する。図３４および図３５は、マップ対応ブロック表示１８５２の移動速度を説明するための概略図である。なお、マップ対応ブロック表示１８５２の移動速度は、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の移動速度に等しいので、ここでは、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の移動速度について説明する。

【０４９３】

変動演出（すなわち、装飾図柄１６１０の変動表示）の変動時間は、当該変動演出の種類が同じであっても保留回数に応じて異なる時間が設定される。例えば、保留回数が多い場合の方が少ない場合より短い変動時間が設定される。例えば、図３４（Ａ）に示すように、保留回数が４以下である場合のハズレ変動の変動時間が１０秒に設定され（二点鎖線）、保留回数が４より大きい場合のハズレ変動の変動時間が３秒に設定される（直線）。

【０４９４】

よって、変動音Ａ１が背景音として流れる変動演出がハズレ変動である場合、「変動音Ａ１」のブロック１８５３において、ポインタ１８２１が経路ＬＮ１に沿って当該ブロック１８５３の上端から下端（すなわち、次の変動演出に対応するブロック１８５３の上端）まで移動する時間は、保留回数が４以下である場合と保留回数が４より大きい場合とで異なることになる。具体的に、前者の場合に１０秒となり、後者の場合に３秒となる。

【０４９５】

「変動音Ａ１」のブロック１８５３における上端から下端までの距離は一定（より詳細には、長さＬＡ）であるので、ポインタ１８２１が当該ブロック１８５３の上端から下端まで移動する速度もまた、保留回数が４以下である場合と保留回数が４より大きい場合とで異なることになる。具体的に、前者におけるブロック１８５３に対するポインタ１８２１の移動速度は、後者におけるブロック１８５３に対するポインタ１８２１の移動速度の３／１０倍である。つまり、前者（保留回数が４以下である場合）の移動速度は、後者（保留回数が４より大きい場合）の移動速度より遅い。このため、遊技者は、保留回数の表示を見なくても、ポインタ１８２１とブロック１８５３との相対移動速度を通じて、現在の保留回数が４以下であるか４より大きいかを識別することができる。

【０４９６】

ここで、変動表示に対しては、変動演出の種類に応じて異なる変動時間が設定される。例えば、ノーマルリーチやスーパーリーチなどのリーチ表示を伴う変動表示は、ハズレ変動より長い変動時間が設定される。例えば、図３４（Ｂ）に示すように、ハズレ変動に対する変動時間が１０秒に設定される（直線）のに対し、リーチ表示を伴う変動表示の１つであるスーパーリーチに対する変動時間は３０秒に設定される（二点鎖線）。

【０４９７】

よって、ポインタ１８２１が経路ＬＮ１に沿って当該ブロック１８５３の上端から下端まで移動する時間は、当該変動演出がハズレ変動である場合とスーパーリーチである場合とで異なることになる。具体的に、前者（ハズレ変動）の場合に１０秒となり、後者（スーパーリーチ）の場合に３０秒となる。よって、ポインタ１８２１が当該ブロック１８５３の上端から下端まで移動する速度は、後者の移動速度が、前者の移動速度の１／３倍となる。つまり、スーパーリーチである場合の移動速度は、ハズレ変動である場合の移動速度より遅い。このため、遊技者は、ポインタ１８２１とブロック１８５３との相対移動速度を通じて、実行中の変動表示が大当り期待度の高いリーチ表示を伴うものであることを把握でき、大当りへの期待感を示唆する変動演出の一部としてマップ対応ブロック表示１８５２を機能させることができる。

【０４９８】

なお、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３に対応するポインタ１８２１の移動速度は、必ずしも、当該ブロック１８５３の上端から下端まで一定である必要はなく、当該変動演出の期間中に速度が変化する場合を含む構成としてもよい。

【０４９９】

例えば、図３４（Ｃ）に示すように、変動演出がハズレ変動と変動時間が異なる種類の変動（例えば、スーパーリーチ）である場合に、当該変動演出の開始から時刻Ｔｘまでの期間において、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３に対応するポインタ１８２１の移動速度をハズレ変動の場合と略同一の速度にする構成としてもよい。

【０５００】

かかる場合、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上端から長さＬｘまでの区間においては、当該変動演出がハズレ変動かスーパーリーチであるかにかかわらず、ポインタ１８２１は略同一の速度で移動し、それ以降は当該変動演出の種類に応じた速度で移動する。

【０５０１】

よって、変動演出の開始から時刻Ｔｘに至るまでの期間においては、当該変動演出の種類にかかわらずマップ対応ブロック表示１８５２の移動速度が変わらなくなるため、当該期間中においてマップ対応ブロック表示１８５２の移動速度で変動演出の種類を推測し難

くできる。このため、遊技者は、ポインタ１８２１とブロック１８５３との相対移動速度が早いことを変動表示の開始時点で認識しても、その後に、実行中の変動表示が大当り期待度の高いリーチ表示を伴う可能性があることを期待することができる。

【０５０２】

なお、変動演出の変動時間の違いによってポインタ１８２１の表示位置が異なる構成であってもよい。例えば、図３５（Ａ）に示すように、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の領域内に複数の移動経路（例えば、経路ＬＮ１，ＬＮ２）を設け、当該変動演出がハズレ変動である場合とハズレ変動とは異なる種類の変動演出（例えば、スーパーリーチ）である場合とでポインタ１８２１の移動経路が異なる構成であってもよい。

【０５０３】

例えば、実行中の変動演出がハズレ変動である場合に、経路ＬＮ１に沿ってポインタ１８２１がブロック１８５３の上端から下端まで移動し、当該変動演出がスーパーリーチである場合に、一点鎖線ＬＮ２に沿ってポインタ１８２１がブロック１８５３の上端から下端まで移動する構成としてもよい。かかる場合、ポインタ１８２１が経路ＬＮ１に沿って移動する場合と、ポインタ１８２１が一点鎖線ＬＮ２に沿って移動する場合とでマップ対応ブロック表示１８５２の移動速度が異なることになる。

【０５０４】

このため、遊技者は、ポインタ１８２１のブロック１８５３に対する経路を通じて、ポインタ１８２１とブロック１８５３との相対移動速度を識別することができる。よって、マップ対応ブロック表示１８５２を通じて、実行中の変動表示が大当り期待度の高いリーチ表示を伴う可能性があることを期待する遊技性を、ポインタ１８２１の経路を利用して判り易く遊技者に提供することができる。

【０５０５】

なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、ポインタ１８２１が経路ＬＮ１を通るか経路ＬＮ２を通るかは、マップ対応ブロック表示１８５２を左右方向に移動させることによって切り替えられる。つまり、領域ＮＥに対するポインタ１８２１の上下または左右の移動は行われない構成としてもよい。また、これに代えて、マップ対応ブロック表示１８５２を左右方向に移動させることなく、ポインタ１８２１を領域ＮＥに対して左右方向に動かすことで、ポインタ１８２１が経路ＬＮ１を通るか経路ＬＮ２を通るかを切り替える構成としてもよい。

【０５０６】

例えば、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上端から所定の区間においては、当該変動演出がハズレ変動かハズレ変動とは異なる種類の変動演出（例えば、スーパーリーチ）であるかにかかわらず、ポインタ１８２１は、同一の移動経路上を略同一の速度で移動した後、当該変動演出の種類に応じた移動経路上を当該種類に応じた速度で移動する。

【０５０７】

図３５（Ｂ）に示すように、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上端から長さＬｘまでの区間においては、当該変動演出がハズレ変動かスーパーリーチであるかにかかわらず、ポインタ１８２１は経路ＬＮ１上を略同一の速度で移動する。この期間中は、装飾図柄１６１０を通じてはリーチ表示になるか、ハズレ変動であるかの識別ができないように、３つの装飾図柄１６１０の変動表示が行われる。その後、当該変動演出がリーチ表示を伴う場合（例えば、スーパーリーチ）である場合には、図３５（Ｃ）に示すように、ポインタ１８２１は一点鎖線ＬＮ２上へ移動し、一点鎖線ＬＮ２上をそれまでより遅い移動速度で当該ブロック１８５３の下端まで移動する。一方、当該変動演出がハズレ変動である場合には、ポインタ１８２１は移動速度を保ったままそのまま経路ＬＮ１上を当該ブロック１８５３の下端まで移動する。

【０５０８】

装飾図柄１６１０の変動表示において、リーチ表示となるタイミングと同期して、ポインタ１８２１は一点鎖線ＬＮ２上へ移動し、一点鎖線ＬＮ２上をそれまでより遅い移動速

度で当該ブロック１８５３の下端まで移動する。このタイミングは、リーチ表示と同時でも、リーチ表示より遅くてもよいが、リーチ表示より早いタイミングとすることが好ましい。この場合には、遊技者は、装飾図柄１６１０を通じてリーチ表示となることを識別するよりも早いタイミングで、リーチ表示を伴う変動であることを認識可能とすることができる。すなわち、遊技者に、マップ対応ブロック表示１８５２を通じて装飾図柄１６１０の変動表示の移行を示唆する遊技性を提供し、マップ対応ブロック表示１８５２を利用した遊技に関心を抱かせ易くすることができる。

【０５０９】

なお、ブロック１８５３の上下方向の長さは、変動演出の変動時間にかかわらず一定の長さ（例えば、長さＬＡ）である必要は必ずしもなく、ポインタ１８２１の移動速度（すなわち、マップ対応ブロック表示１８５２の移動速度）が一定となるよう変動演出の変動時間の長さに応じた長さに設定される機能を有する構成としてもよい。

【０５１０】

また、ポインタ１８２１の表示態様（例えば、色や大きさや形状など）を、一律でなく、異ならせる構成とすることが好ましく、例えば、変動演出の変動時間が異なる場合に対応して表示態様を異ならせてもよい。すなわち、保留回数や変動演出の種類に応じて変動演出の変動時間が異なる場合には、変動時間に応じて色や大きさや形状などのうち少なくとも１種類が異なるポインタ１８２１が表示される構成としてもよい。例えば、変動演出がハズレ変動である場合には、ポインタ１８２１が所定の小さいサイズで表示され、変動演出がスーパーリーチである場合には、ポインタ１８２１がハズレ変動である場合より大きいサイズで表示される構成としてもよい。これにより、遊技者は、ポインタ１８２１の態様を通じても、保留数や、実行中の変動表示が大当り期待度の高いリーチ表示を伴う可能性があること等を認識することができ、マップ対応ブロック表示１８５２を利用した遊技を一層判り易いものとすることができる。

【０５１１】

また、変動演出の開始時点では同じ表示態様のポインタ１８２１を表示するが、変動演出の途中（例えば、リーチ表示のタイミングに対応する所定のタイミング）で変動時間に応じた表示態様のポインタ１８２１を表示する構成としてもよい。例えば、リーチ表示となる少し前（例えば、５秒前）のタイミングで、ポインタ１８２１の表示態様がリーチ表示の種類（例えば、スーパーリーチやノーマルリーチ）に応じた態様に変化する構成であってもよく、リーチ表示がされた後にポインタ１８２１の表示態様がリーチ表示の種類に応じた態様に向かって徐々に変化する構成であってもよく、リーチ表示がされた後であって変動演出が終了する前にポインタ１８２１の表示態様がリーチ表示の種類に応じた態様に変化する構成であってもよい。

【０５１２】

また、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さが、変動演出の実行中に変化する構成であってもよい。図３６は、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さが変化する機能を説明するための概略図である。

【０５１３】

変動演出の開始時には、当該変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さは長さＬＡとされる。実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上端から長さＬｘまでの区間においては、ポインタ１８２１は、当該変動演出の種類にかかわらず所定の速度で移動する。例えば、図３６（Ａ）に示すように、ポインタ１８２１は、実行中の変動演出の種類にかかわらず、当該変動演出がハズレ変動である場合の移動速度で移動する。

【０５１４】

実行中の変動演出がハズレ変動より長い変動時間の変動演出である場合、ポインタ１８２１は、ブロック１８５３の上端から長さＬｘだけ移動すると、ブロック１８５３の上下方向の長さが、実行中の変動演出に応じた長さまで伸びる。

【０５１５】

例えば、実行中の変動演出が、変動時間が３０秒であるスーパーリーチであった場合、

図３６（Ｂ）に示すように、ポインタ１８２１がブロック１８５３の上端から長さＬｘの位置に到達すると、当該ブロック１８５３の上下方向の長さが、その後も当該ポインタ１８２１が変わらぬ移動速度で移動した場合に変動演出の終了時に当該ブロック１８５３の下端に到達するような長さ（例えば、長さＬＢ）に伸びる。

【０５１６】

かかる場合、ブロック１８５３の上下方向の長さが延びた分だけ、ポインタ１８２１がブロック１８５３の下端（すなわち、次の変動演出に対応するブロック１８５３の上端）に到達するまでの時間が長くなる（延長される）。

【０５１７】

なお、ブロック１８５３の上下方向の長さが延びる場合、ポインタ１８２１が当該ブロック１８５３における上端から所定の位置（例えば、長さＬｘ）に到達した場合に、当該長さを、目標とする長さまで一気に伸ばす構成であってもよいし、目標とする長さまで徐々に伸ばす構成であってもよい。

【０５１８】

なお、図３６に示す例においては、ブロック１８５３の長手方向の長さの初期値（長さＬＡ）が、ポインタ１８２１が所定の移動速度（具体的には、（ＬＡ／１０）ｓｅｃ$^{-1}$）で移動した場合にハズレ変動の終了タイミングにおいて当該ポインタ１８２１が下端に到達する場合を例示したが、所定の移動速度で移動するポインタ１８２１が長手方向の長さが長さＬＡであるブロック１８５３の下端に到達するタイミングとしては、必ずしも、ハズレ変動の終了タイミングである必要はない。

【０５１９】

例えば、所定の移動速度で移動するポインタ１８２１が長手方向の長さが長さＬＡであるブロック１８５３の下端に到達するタイミングが、ハズレ変動の終了タイミングより短いタイミング（例えば、左右方向に並ぶ３列の各図柄列のうち左右の図柄列が停止するタイミングなど）であってもよく、ハズレ変動の終了タイミングより長いタイミング（例えば、スーパーリーチの終了タイミングや、実行可能な最長期間の変動演出の終了タイミングなど）であってもよい。

【０５２０】

所定の移動速度で移動するポインタ１８２１が長手方向の長さが長さＬＡであるブロック１８５３の下端に到達するタイミングが、ハズレ変動の終了タイミングより長いタイミングである場合には、変動演出の実行中にブロック１８５３の上下方向の長さが初期値より長くなる上記構成に代えて、変動演出の実行中にブロック１８５３の上下方向の長さが初期値より短くなる構成としてもよい。かかる場合、ブロック１８５３の上下方向の長さが短くなった分だけ、ポインタ１８２１がブロック１８５３の下端（すなわち、次の変動演出に対応するブロック１８５３の上端）に到達するまでの時間が短くなる（短縮される）。

【０５２１】

また、変動演出の実行中にブロック１８５３の上下方向の長さが長くなる場合と短くなる場合との両方を含む構成であってもよい。かかる場合は、変動演出の実行中にブロック１８５３の上下方向の長さが最終的に初期値より長くなる構成であってもよく、当該長さが最終的に初期値より短くなる構成であってもよい。

【０５２２】

なお、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さが変動演出の実行中に変化する構成において、当該変化の開始前と開始後においてポインタ１８２１の表示態様（例えば、色や大きさや形状などのうち少なくとも１の表示態様）が変化する構成であってもよい。例えば、ポインタ１８２１の表示態様が、ブロック１８５３の上下方向の長さが変化するにつれ、変動演出の種類に応じた態様に向かって徐々に変化する構成であってもよく、変動演出が終了する前にポインタ１８２１の表示態様が変動演出の種類に応じた態様に変化する構成であってもよい。

【０５２３】

また、変動演出の実行中にポインタ１８２１が一時停止することによって当該ポインタ１８２１がブロック１８５３の上端から下端までの移動時間を変化させる構成としてもよい。図３７は、変動演出の実行中にポインタ１８２１が一時停止する機能を説明するための概略図である。

【０５２４】

実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上端から長さＬｘまでの区間においては、ポインタ１８２１は、当該変動演出の種類にかかわらず所定の速度で移動する。例えば、図３７（Ａ）に示すように、ポインタ１８２１は、当該変動演出の種類にかかわらず、当該変動演出がハズレ変動である場合の移動速度で移動する。

【０５２５】

実行中の変動演出がハズレ変動より長い変動時間の変動演出である場合、ポインタ１８２１がブロック１８５３の上端から長さＬｘだけ移動したタイミングで、マップ対応ブロック表示１８５２の上方向（矢印ＭＸ１方向）の移動を停止する。これにより、図３７（Ｂ）に示すように、ポインタ１８２１は、ブロック１８５３の上端から長さＬｘだけ移動した位置において停止する。

【０５２６】

その後、所定の期間（例えば、時刻Ｔｘから時刻Ｔｙまでの期間）に亘ってポインタ１８２１の停止を継続し、当該期間の経過後にマップ対応ブロック表示１８５２の移動を再開することでポインタ１８２１の一時停止を解除する。これにより、ポインタ１８２１は再びブロック１８５３の下端へ向かって移動を再開する。

【０５２７】

なお、マップ対応ブロック表示１８５２の移動を再開させた後の当該マップ対応ブロック表示１８５２の移動速度は、ポインタ１８２１が変動演出の終了時に当該ブロック１８５３の下端に到達するような速度とされる。

【０５２８】

例えば、実行中の変動演出が、変動時間が３０秒であるスーパーリーチであった場合、マップ対応ブロック表示１８５２の移動を再開させた後の当該マップ対応ブロック表示１８５２の移動速度は、図３７（Ｃ）に示すように、ポインタ１８２１が、ブロック１８５３の上端から長さＬｘだけ離れた位置から、（３０－Ｔｙ）秒で当該ブロック１８５３の下端に到達するような速度とされる。

【０５２９】

なお、ポインタ１８２１がブロック１８５３の下端（すなわち、次の変動演出に対応するブロック１８５３の上端）に到達するまでの時間が変化する（具体的には、長くなる、または、短くなる）場合と、ポインタ１８２１がブロック１８５３の下端に到達するまでに一時停止する場合は、いずれか一方の場合だけが採用される構成であってもよいし、これら両方の場合が採用される構成であってもよい。

【０５３０】

また、ポインタ１８２１がブロック１８５３の下端に到達するまでに一時停止した後に、ブロック１８５３の上下方向の長さを変化させる（具体的には、長くなる、または、短くなる）ことによって、ポインタ１８２１がブロック１８５３の下端に到達するまでの時間を変化させる構成であってもよい。

【０５３１】

また、上述した図３５（Ａ）の例では、各変動音を背景音とする変動演出がハズレ変動とハズレ変動とは異なる種類の変動演出（例えば、スーパーリーチ）とを含む場合に、実行中の変動演出の種類（すなわち、変動時間の違い）に応じて、ブロック１８５３の領域内を通るポインタ１８２１の経路を異ならせる構成としたが、マップ対応ブロック表示１８５２を複数表示させる構成としてもよい。

【０５３２】

図３８および図３９は、マップ対応ブロック表示１８５２を複数表示させる変動演出を説明するための概略図である。当該変動演出では、マップ対応ブロック表示１８５２を複

数表示させるため、領域ＮＥは、左側領域ＮＥ１と右側領域ＮＥ２とから構成される横方向（左右方向）に長い領域に構成される。左側領域ＮＥ１には、点滅するポインタ１８２１Ａが表示され、右側領域ＮＥ２には、点滅するポインタ１８２１Ｂが表示される。

【０５３３】

図３８（Ａ）に示すように、ポインタ１８２１Ａおよびポインタ１８２１Ｂは、領域ＮＥ内における上下方向の同じ位置に表示される。また、ポインタ１８２１Ａおよびポインタ１８２１Ｂは、いずれも、その位置が左側領域ＮＥ１または右側領域ＮＥ２内において上下にも左右にも変化しない構成とされる。

【０５３４】

変動音Ａ１を背景音とする変動演出が開始される場合、左側領域ＮＥ１および右側領域ＮＥ２にそれぞれマップ対応ブロック表示１８５２が表示される。より詳細には、図３８（Ａ）に示すように、「変動音Ａ１」のブロック１８５３の上端がポインタ１８２１Ａ，１８２１Ｂに重なるよう、マップ対応ブロック表示１８５２が左側領域ＮＥ１と右側領域ＮＥ２とにそれぞれ表示される。

【０５３５】

左側領域ＮＥ１に表示されるマップ対応ブロック表示１８５２は、ハズレ変動に対応する移動速度で上方向（矢印ＭＸ１方向）へ移動する。一方、右側領域ＮＥ２に表示されるマップ対応ブロック表示１８５２は、ハズレ変動とは異なる種類の変動演出（例えば、スーパーリーチ）に対応する移動速度で上方向へ移動する。

【０５３６】

よって、左側領域ＮＥ１に表示されるマップ対応ブロック表示１８５２と、右側領域ＮＥ２に表示されるマップ対応ブロック表示１８５２とでは上方向への移動速度が異なるため、変動音Ａ１を背景音とする変動演出が開始されてからのポインタ１８２１Ａの移動距離（すなわち、ブロック１８５３の上端からポインタ１８２１Ａの位置までの距離）と、ポインタ１８２１Ｂの移動距離との差は、変動時間が経過するにつれて次第に大きくなっていく。

【０５３７】

例えば、図３８（Ｂ）に示すように、変動音Ａ１を背景音とする変動演出が開始されてから時刻Ｔｘが経過したタイミングにおいて、ポインタ１８２１Ａの移動距離は長さＬｘであり、ポインタ１８２１Ｂの移動距離は長さＬｘより短い長さＬｙとなる。

【０５３８】

左側領域ＮＥ１と右側領域ＮＥ２とにそれぞれ表示されたマップ対応ブロック表示１８５２のうち、一方のマップ対応ブロック表示１８５２が実行中の変動演出に基づく表示であり、他方のマップ対応ブロック表示１８５２はダミー表示である。

【０５３９】

よって、左右いずれの領域ＮＥ１，ＮＥ２のマップ対応ブロック表示１８５２が実行中の変動演出に基づく表示であるかを、変動演出の実行中における所定のタイミングで遊技者に把握させるよう構成される。例えば、鳥のキャラクタ１８６１が、ダミーであるマップ対応ブロック表示１８５２に対して表示されていたポインタ１８２１Ａまたはポインタ１８２１Ｂを持ち去る演出が実行される。

【０５４０】

具体的に、図３８（Ｂ）に示すように、変動音Ａ１を背景音とする変動演出が開始されてから時刻Ｔｘが経過したタイミングにおいて、鳥のキャラクタ１８６１が左方側から現出する。実行中の変動演出に基づくマップ対応ブロック表示１８５２が、右側領域ＮＥ２に表示されるマップ対応ブロック表示１８５２（すなわち、スーパーリーチに対応する移動速度で移動するマップ対応ブロック表示１８５２）である場合、図３９（Ａ）に示すように、鳥のキャラクタ１８６１が、ダミーのマップ対応ブロック表示１８５２が表示されている左側領域ＮＥ１のポインタ１８２１Ａを咥えて左方側へ移動し、当該ポインタ１８２１Ａをダミーのマップ対応ブロック表示１８５２（すなわち、右側領域ＮＥ２に表示されるマップ対応ブロック表示１８５２）の外へ演出が実行される。

【０５４１】
一方、実行中の変動演出に基づくマップ対応ブロック表示１８５２が、左側領域ＮＥ１に表示されるマップ対応ブロック表示１８５２（すなわち、ハズレ変動に対応する移動速度で移動するマップ対応ブロック表示１８５２）である場合、図３９（Ｂ）に示すように、鳥のキャラクタ１８６１が、ダミーのマップ対応ブロック表示１８５２が表示されている右側領域ＮＥ２のポインタ１８２１Ｂを咥えて左方側へ移動し、当該ポインタ１８２１Ａをダミーのマップ対応ブロック表示１８５２（すなわち、左側領域ＮＥ１に表示されるマップ対応ブロック表示１８５２）の外へ演出が実行される。
【０５４２】
これにより、変動演出の開始から時刻Ｔｘに至るまでの期間においては、左側領域ＮＥ１にも右側領域ＮＥ２にもポインタ１８２１Ａ，１８２１Ｂが表示されているので、当該期間中においては、左右いずれの領域ＮＥ１，ＮＥ２のマップ対応ブロック表示１８５２が実行中の変動演出に基づく表示であるかを把握し難く、時刻Ｔｘにおいて実行される鳥のキャラクタ１８６１による演出によって、実行中の変動演出に基づくマップ対応ブロック表示１８５２を遊技者に教示することができる。
【０５４３】
なお、ダミーとして表示されたマップ対応ブロック表示１８５２は、鳥のキャラクタ１８６１による演出後に非表示としてもよく、かかる場合に、次の変動演出の開始時に、その上端がポインタ１８２１Ａまたはポインタ１８２１Ｂに重なる位置に表示された次の変動演出に対応するブロック１８５３を含むマップ対応ブロック表示１８５２が再表示される構成としてもよい。
【０５４４】
あるいは、鳥のキャラクタ１８６１による演出後も、ダミーとして表示されたマップ対応ブロック表示１８５２の上方向への移動を継続し、次の変動演出の開始時に、次の変動演出に対応するブロック１８５３の上端がポインタ１８２１Ａまたはポインタ１８２１Ｂに重なる位置となるようマップ対応ブロック表示１８５２の位置を調整する構成としてもよい。
【０５４５】
図４０および図４１は、マップ対応ブロック表示１８５２を複数表示させる第２の変動演出を説明するための概略図である。当該変動演出では、変動演出の開始時において、図４０および図４１に示すように、左側領域ＮＥ１にのみ点滅するポインタ１８２１Ａが表示される。当該ポインタ１８２１Ａは、その位置が左側領域ＮＥ１または右側領域ＮＥ２内において上下にも左右にも変化しない構成とされる。
【０５４６】
変動音Ａ１を背景音とする変動演出が開始される場合、図４０（Ａ）に示すように、「変動音Ａ１」のブロック１８５３の上端がポインタ１８２１Ａに重なるよう、マップ対応ブロック表示１８５２が左側領域ＮＥ１に表示されるとともに、左側領域ＮＥ１に表示された「変動音Ａ１」のブロック１８５３の上端と上下方向に同じ位置を上端とする「変動音Ａ１」のブロック１８５３を含むマップ対応ブロック表示１８５２が右側領域ＮＥ２に表示される。
【０５４７】
左側領域ＮＥ１に表示されるマップ対応ブロック表示１８５２は、ハズレ変動に対応する移動速度で上方向（矢印ＭＸ１方向）へ移動する。一方、右側領域ＮＥ２に表示されるマップ対応ブロック表示１８５２は、ハズレ変動とは異なる種類の変動演出（例えば、スーパーリーチ）に対応する移動速度で上方向へ移動する。
【０５４８】
左側領域ＮＥ１と右側領域ＮＥ２とにそれぞれ表示されたマップ対応ブロック表示１８５２のうち、一方のマップ対応ブロック表示１８５２が実行中の変動演出に基づく表示であり、他方のマップ対応ブロック表示１８５２はダミー表示である。
【０５４９】

当該変動演出では、図４０（Ｂ）に示すように、変動音Ａ１を背景音とする変動演出が開始されてから時刻Ｔｘが経過したタイミングにおいて、左方側から現出する鳥のキャラクタ１８６１によって、左右いずれの領域ＮＥ１，ＮＥ２のマップ対応ブロック表示１８５２が実行中の変動演出に基づく表示であるかを示す演出が行われる。

【０５５０】

具体的に、実行中の変動演出に基づくマップ対応ブロック表示１８５２が、右側領域ＮＥ２に表示されるマップ対応ブロック表示１８５２（すなわち、スーパーリーチに対応する移動速度で移動するマップ対応ブロック表示１８５２）である場合、図４１（Ａ）に示すように、鳥のキャラクタ１８６１が、左側領域ＮＥ１のポインタ１８２１Ａを咥えて左方側へ移動し、当該ポインタ１８２１Ａを、右側領域ＮＥ２に表示されるマップ対応ブロック表示１８５２におけるその上端から長さＬｙの位置へ移動させる。

【０５５１】

これにより、ポインタ１８２１Ａは、時刻Ｔｘ以降、右側領域ＮＥ２において「変動音Ａ１」のブロック１８５３に対して下方側へスーパーリーチに対応する移動速度で移動することになる。

【０５５２】

一方、実行中の変動演出に基づくマップ対応ブロック表示１８５２が、左側領域ＮＥ１に表示されるマップ対応ブロック表示１８５２（すなわち、ハズレ変動に対応する移動速度で移動するマップ対応ブロック表示１８５２）である場合、図４１（Ｂ）に示すように、鳥のキャラクタ１８６１は左側領域ＮＥ１に表示されるマップ対応ブロック表示１８５２の前を素通りする。

【０５５３】

よって、かかる場合、ポインタ１８２１Ａは、時刻Ｔｘ以降も、左側領域ＮＥ１に表示される「変動音Ａ１」のブロック１８５３に対して下方側へハズレ変動に対応する移動速度で移動することになる。

【０５５４】

ここで、上述した第２実施形態のパチンコ機１００において装飾図柄表示装置４７９に表示されることが好ましい変動演出例について説明する。これらの変動演出例は、副制御基板９４０に変動演出を表示する機能を付加することにより実現することができる。

【０５５５】

（１）マップ１８０１，１９０１の部分拡大表示やマップ対応ブロック表示１８５２のようなマップの拡大態様（以下、単に「マップの拡大態様」とも称す）は、特別図柄の変動表示の各種タイミング（例えば、変動表示が開始されるタイミング（すなわち、特別図柄に係る単位遊技に対応する変動演出が開始されるタイミング）やリーチ表示となるタイミング、終了するタイミングの少なくともいずれか）に同期して表示する機能を含む構成としてもよい。

【０５５６】

（２）マップの拡大態様は、所定のタイミングが到来した場合（例えば、所定のキャラクタ（例えば、鳥のキャラクタ）が表示された場合や、パチンコ機１００に設けられた所定の操作装置（例えば、押圧操作装置２６１）に対する操作が行われた場合）に表示する構成としてもよい。

【０５５７】

例えば、リーチ表示がされている期間内における所定のタイミング（例えば、リーチ表示がされたタイミングや、リーチ表示がされてから所定時間後（例えば、３秒後）のタイミングなど）が到来した場合においてマップの拡大態様が表示される構成であってもよく、高速変動中における所定のタイミング（例えば、高速変動が開始されてから所定時間後（例えば、５秒後）のタイミング）が到来した場合においてマップの拡大態様を表示してもよい。

【０５５８】

また、例えば、高速変動中に鳥のキャラクタ（例えば、キャラクタ１８６１）が表示さ

れた場合にマップの拡大態様を表示する構成としてもよい。
【０５５９】
　また、例えば、マップの拡大態様が表示されている状態で鳥のキャラクタが表示された場合に、２つ目のマップの拡大態様（すなわち、表示中のマップの拡大態様）を表示する構成としてもよい。
【０５６０】
　具体的に、例えば、左側領域ＮＥ１（例えば、図３８参照）にハズレ変動に対応する移動速度で上方向へ移動するマップ対応ブロック表示１８５２が表示され、右側領域ＮＥ２にマップ対応ブロック表示１８５２が表示されていない状態において、鳥のキャラクタ（例えば、キャラクタ１８６１）が表示された場合に、ハズレ変動とは異なる種類の変動演出（例えば、スーパーリーチ）に対応する移動速度で上方向へ移動するマップ対応ブロック表示１８５２を右側領域ＮＥ２に表示する構成であってもよい。
【０５６１】
　また、例えば、高速変動中やリーチ表示中に設けられた所定の操作時期（例えば、「？」が記入された箱が表示されている期間）に押圧操作装置２６１が押下された場合にマップの拡大態様を表示する構成であってもよい。
【０５６２】
　（３）所定のタイミングの到来などの所定の契機が発生したことによってマップ対応ブロック表示１８５２が表示された場合に、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さが、所定の初期値（例えば、長さＬＡ）から次第に伸長する（または加算される）機能を含む構成としてもよい（例えば、図３６（Ｂ）参照）。これにより、変動演出の実行中、当該変動演出の次の変動演出が開始されるタイミングが当初のタイミングからどこまで先送りされる（延長される）かが分かり難い状況を創出できる。
【０５６３】
　あるいは、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さが、所定の初期値（例えば、長さＬＡ）から徐々に短縮される（または減算される）機能を含む構成としてもよい（例えば、図３６（Ａ）参照）。例えば、ポインタ１８２１が、実行中の変動演出の種類にかかわらず、当該変動演出がスーパーリーチである場合の移動速度で移動する構成において、実行中の変動演出がハズレ変動である場合に、当該変動演出の途中で、当該変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さが所定の初期値（例えば、長さＬＡ）からハズレ変動に対応する長さまで徐々に短縮される構成としてもよい。これにより、変動演出の実行中、当該変動演出の次の変動演出が開始されるタイミングが当初のタイミングからどこまで前倒しされる（短縮される）かが分かり難い状況を創出できる。
【０５６４】
　実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さが伸長または短縮される当該演出は、例えば、高速変動中（すなわち、全ての図柄列が高速変動されている間）に実行してもよい。当該変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さを高速変動中に伸長させたり短縮させたりすることにより、装飾図柄（例えば、装飾図柄１６１０）に注目しない期間を利用して、ブロック１８５３の上下方向の長さの変化（つまり、次の変動演出が開始されるタイミングの先送りまたは前倒し）に注目させ易くできる。
【０５６５】
　また、特別図柄に係る単位遊技の保留回数に対応する保留表示がされている期間中における高速変動中に、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さが次第に伸長する（または加算される）構成であってもよく、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さが次第に短縮される（または減算される）構成であってもよい。
【０５６６】
　なお、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さは、一方的に伸長するか、一方的に短縮されるかのいずれかであることに限らず、変動演出の実行中に伸

長と短縮とを少なくとも１回往復する構成であってもよい。
【０５６７】
（４）特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の始動入賞が発生した場合に、マップ対応ブロック表示１８５２を構成する各ブロック１８５３のうち当該始動入賞によって実行される変動演出に対応するブロック１８５３における所定の位置に所定の確率で、複数種類の変動演出の分岐時期を示すポインタ１８８１（図４２参照）を表示する機能を含む構成としてもよい。
【０５６８】
なお、特別図柄の始動入賞が発生した場合にポインタ１８８１が表示される確率は、１００％であってもよく、１００％以下の値であってもよい。また、ポインタ１８８１が表示された場合に当該ポインタ１８８１に対応する特別図柄抽選に対する大当り期待度（すなわち、大当り当選に対する期待度）が高くなるよう、ポインタ１８８１が表示される構成であってもよい。
【０５６９】
例えば、特別図柄の始動入賞によって特別図柄に係る単位遊技の保留が発生した場合に、当該始動入賞に対する変動演出に対応するブロック１８５３における所定の位置に所定の確率でポインタ１８８１を表示させる構成としてもよい。
【０５７０】
なお、特別図柄の始動入賞によって特別図柄に係る単位遊技の保留が発生した場合に、ポインタ１８８１を表示させるブロック１８５３は、当該始動入賞によって実行可能な複数の変動演出（例えば、保留回数が１である場合、実行中の変動演出に対して次の遷移先の候補となる複数の変動演出）に対応する全てのブロック１８５３であってもよく、当該始動入賞によって実行可能な複数の変動演出のうち始動入賞時における抽選の先読みによって選択された１の変動演出に対応する１のブロック１８５３であってもよい。
【０５７１】
また、例えば、１回の特別図柄の始動入賞によって複数回の変動演出に跨る演出（以下、当該演出を「疑似変動演出」とも称す）を実行可能な構成において、特別図柄の始動入賞によって疑似変動演出が選択された場合に、当該疑似変動演出を構成する複数回の変動演出の一部（例えば、当該複数回の変動演出のうち最終回となる変動演出）または全部に対応するブロック１８５３における所定の位置に所定の確率でポインタ１８８１を表示させる構成としてもよい。
【０５７２】
特別図柄の始動入賞が発生した場合に表示されるポインタ１８８１は、マップ対応ブロック表示１８５２が上方向に移動した場合に、当該移動に伴って、ブロック１８５３内における表示位置を維持しつつ当該ブロックとともに上方向へ移動する。つまり、マップ対応ブロック表示１８５２が移動する場合であっても領域ＮＥ内における表示位置が上下左右のいずれにも変化しないポインタ１８２１とは異なり、ポインタ１８８１は、マップ対応ブロック表示１８５２の移動に伴ってその表示位置が移動する（変化する）。
【０５７３】
特別図柄の始動入賞が発生した場合に表示されるポインタ１８８１は、当該始動入賞に対応する変動演出が開始されるまで、その表示内容を変化させることなくブロック１８５３内における表示位置を維持したまま待機される構成としてもよい。
【０５７４】
ポインタ１８８１は、当該ポインタ１８８１の表示対象となるブロック１８５３内における、当該ブロック１８５３に対応する変動演出の実行中に複数種類の演出のうちいずれか１の演出が実行される分岐時期に対応する位置に表示される。よって、ブロック１８５３内におけるポインタ１８８１の表示位置から、当該ブロック１８５３に対応する変動演出の実行中に複数種類の演出のうちいずれか１の演出が実行される分岐時期を遊技者に認識させることができる。これにより、複数種類の演出のうち当該分岐時期において実行されることになる演出に対する期待（例えば、大当り期待度が高い演出に対する期待）を遊

技者に抱かせ、且つ、その演出の実行時期を示唆することができる。
【０５７５】
ここで、図４２を参照して、ポインタ１８８１について説明する。図４２は、ポインタ１８８１が表示される演出の一例を説明するための説明図である。
【０５７６】
実行中の変動演出が変動音Ａ１を背景音とする変動演出であり、かつ、特別図柄に係る単位遊技が保留されていない状況において、特別図柄の始動入賞によって特別図柄に係る単位遊技が保留された場合に、先読みによって変動音Ｂ１を背景音とする変動演出が次の変動演出として選択された場合、図４２（Ａ）に示すように、変動音Ｂ１を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３にポインタ１８８１としてタマゴのキャラクタが所定の確率で表示される。
【０５７７】
なお、図４２（Ａ）では、ポインタ１８８１の一例として、タマゴのキャラクタを例示したが、ポインタ１８８１は、タマゴに限らず他の種類のキャラクタから構成されるものであってもよいし、文字列（例えば、「待機」や「注目」など）を表す画像から構成されるものであってもよい。
【０５７８】
図４２（Ｂ）に示すように、ポインタ１８８１は、変動演出の進行に伴ってマップ対応ブロック表示１８５２が上方向（矢印ＭＸ１方向）へ移動すると、変動音Ｂ１を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３に対する表示位置を維持したまま、当該ブロック１８５３とともに上方向へ移動する。
【０５７９】
なお、マップ対応ブロック表示１８５２を構成するブロック１８５３にポインタ１８８１を表示させる場合、ポインタ１８８１の表示対象となるブロック１８５３を領域ＮＥ内に表示させるべく、マップ対応ブロック表示１８５２を少なくとも一時的に縮小表示させる構成としてもよい。これにより、領域ＮＥ内にポインタ１８２１とポインタ１８８１とが同時に表示できるので、ポインタ１８２１によって示される現時点に対する、ポインタ１８８１の表示位置に対応する演出の分岐時期（すなわち、複数種類の演出のうちいずれか１の演出が実行される時期）を遊技者に認識させることができる。
【０５８０】
（５）特別図柄の始動入賞が発生した場合に表示されるポインタ１８８１は、その表示内容が遊技の進行に伴って次第に変化する（例えば、ステップアップする）機能を含む構成としてもよい。
【０５８１】
また、特別図柄の始動入賞が発生した場合にポインタ１８８１が表示された場合（例えば、図４２参照）に、当該ポインタ１８８１が所定の進行確定表示に表示変化する場合と、進行確定表示になることなく消える（非表示になる）場合とが設けられる構成としてもよい。かかる場合、ポインタ１８８１が進行確定表示は、その後に実行され得る複数種類の演出において現出する最終態様（例えば、鳥）にステップアップ可能な当該最終態様より前の段階に対応する内容で表示される。例えば、当初にタマゴのキャラクタで表示されたポインタ１８８１の進行確定表示は、最終態様である鳥にステップアップ可能なヒナの態様であってもよい。また、ポインタ１８８１の進行確定表示は、タマゴが予め決められた複数種類の表示態様（例えば、色）の中から１の表示態様で表示されるものであってもよい。
【０５８２】
上述したポインタ１８８１の表示内容のステップアップに代えて、または、当該ステップアップに加えて、ポインタ１８８１の表示対象となり得るブロック１８５３の表示態様が、遊技の進行に伴ってステップアップする構成としてもよい。例えば、ブロック１８５３の内側を着色する色が遊技の進行に伴って次第に濃くなるようステップアップしたり、当該ブロック１８５３の周縁を囲う線（枠）の太さが遊技の進行に伴って次第に太くなる

ようステップアップする構成であってもよい。なお、かかる場合、ステップアップの対象となるブロック１８５３にポインタ１８８１が表示されていてもよく、ポインタ１８８１が表示されていなくてもよい。

【０５８３】

なお、遊技者が所定の操作装置（例えば、押圧操作装置２６１）を操作したタイミングでポインタ１８８１の表示内容を最終態様に変化させる（つまり、複数種類の演出のうちいずれか１の演出を実行させる）ことができる機能を含む構成としてもよく、かかる場合には、当該操作装置の有効期間は、マップの拡大態様の表示が開始されてから当該操作装置が操作されるタイミングまでの期間より短い期間（例えば、５秒）に設定される。

【０５８４】

また、上述のように遊技者が所定の操作装置（例えば、押圧操作装置２６１）を操作したタイミングでポインタ１８８１の表示内容を最終態様に変化させることができる構成において、ポインタ１８８１が進行確定表示になることなく消えた（非表示になった）場合にはマップの拡大態様が終了する構成であってもよい。これにより、マップの拡大態様の表示中においてポインタ１８８１が消失したことで前記操作装置の操作を伴わない場合には、前記操作装置の操作を伴う場合（すなわち、ポインタ１８８１の表示内容を最終態様に変化させることができる場合）に比べて、マップの拡大態様の表示期間を短く設定することができる。

【０５８５】

（６）マップ１８０１，１９０１の表示中、所定の変動演出の実行後に現在のステージから別のステージに移行する状況において、当該所定の変動演出においてリーチ表示がされる前にマップの拡大態様（例えば、マップ対応ブロック表示１８５２）を少なくとも一時的に表示することによって別のステージの移行を示唆する機能を含む構成としてもよい。

【０５８６】

当該機能は、現在のステージにおいて前記所定の変動演出を含む複数回の変動演出が実行される（すなわち、前記所定の変動演出の前に少なくとも１回の変動演出が実行される）場合に適用されてもよく、かかる場合には、前記複数回の変動演出に跨る一時的なマップの拡大態様の表示の繰り返し（すなわち、前記複数回の変動演出に跨って行われるマップの拡大態様の断続的な表示）によって別ステージへの移行を示唆する構成であることが好ましい。

【０５８７】

例えば、図２６（Ａ）に示すように、変動音Ａ１を背景音とする変動演出、変動音Ａ２を背景音とする変動演出、変動音Ａ３を背景音とする変動演出、および変動音Ｘを背景音とする変動演出を経由した後にステージＡ（現在のステージ）からステージＢへ移行する場合に、少なくとも変動音Ｘを背景音とする変動演出におけるリーチ表示の前にマップの拡大態様を表示することによって別のステージの移行を示唆する構成であってもよく、上記４種類の各変動音（変動音Ａ１～Ａ３，変動音Ｘ）を背景音とする各変動演出に跨る一時的なマップの拡大態様の表示の繰り返し（例えば、上記４種類の各変動演出のそれぞれにおいて一時的なマップの拡大態様の表示の繰り返し）によって別ステージへの移行を示唆する構成であることが好ましい。

【０５８８】

別ステージへの移行を示唆するマップの拡大態様の表示が行われた場合に大当り期待度（大当り当選に対する期待度）が高い構成としてもよく、複数回の変動演出に跨るマップの拡大態様の一時的な表示が繰り返される回数が多いほど大当り期待度が高くなる構成であってもよい。また、複数回の変動演出に跨る一時的なマップの拡大態様の表示が繰り返される場合に、マップの拡大態様の表示倍率を次第に大きく（すなわち、拡大）し、その際の拡大率（態様の相違）の大きさによって大当り期待度を示唆する構成であってもよい。

【０５８９】

なお、疑似変動演出（すなわち、１回の特別図柄の始動入賞によって変動表示が複数回開始される複数回の変動演出に跨る演出）が現出可能な構成において、当該疑似変動演出における最終回の変動演出がリーチ表示を伴う変動演出である場合に、当該リーチ表示がされる前にマップの拡大態様（例えば、マップ対応ブロック表示１８５２）を少なくとも一時的に表示することによって大当り期待度や別ステージへの移行を示唆する機能を含む構成としてもよい。

【０５９０】

例えば、図２６（Ａ）に示すマップ１８０１において、変動音Ａ１を背景音とする変動演出、変動音Ａ２を背景音とする変動演出、変動音Ａ３を背景音とする変動演出、および変動音Ｘを背景音とする変動演出がこの順序で実行される疑似変動演出である場合に、当該疑似変動演出における最終回の変動演出である変動音Ｘを背景音とする変動演出におけるリーチ表示の前にマップの拡大態様を少なくとも一時的に表示することによって大当り期待度や別ステージへの移行を示唆する構成であってもよい。

【０５９１】

かかる場合、疑似変動演出を構成する複数回の変動演出に跨る一時的なマップの拡大態様の表示の繰り返しによって大当り期待度や別ステージへの移行を示唆する構成であることが好ましい。例えば、４種類の各変動音（変動音Ａ１～Ａ３，変動音Ｘ）を背景音とする各変動演出によって疑似変動演出が構成される場合に、各回の変動演出に跨る一時的なマップの拡大態様の表示の繰り返しによって大当り期待度や別ステージへの移行を示唆する構成であることが好ましく、例えば、マップの拡大態様の一時的な表示が繰り返される回数が多いほど大当り期待度が高くなる構成であってもよい。また、複数回の変動演出に跨って一時的なマップの拡大態様の表示が繰り返される場合に、マップの拡大態様の表示倍率を次第に大きく（すなわち、拡大）し、その際の拡大率（態様の相違）の大きさによって大当り期待度を示唆する構成であってもよい。

【０５９２】

なお、疑似変動演出であるか否かにかかわらず複数回の変動演出に跨るマップの拡大態様の一時的な表示が繰り返される構成において、マップの拡大態様の表示位置は全て同じ位置である必要は必ずしもなく、少なくとも一部が異なる位置であってもよい。また、マップの拡大態様の表示位置は、必ずしも領域ＮＥ内である必要はなく、例えば、装飾図柄表示装置４７９の画面の中央などであってもよい。

【０５９３】

（７）領域ＮＥ内に表示されたマップ１８０１，１９０１を構成する各タブを用いて、特別図柄に係る単位遊技の保留回数（以下、単に「保留回数」とも称す）を表示する構成としてもよい。つまり、領域ＮＥを保留回数の表示領域として利用する機能を含む構成としてもよい。

【０５９４】

例えば、領域ＮＥ内にマップ１８０１，１９０１が表示されている場合に、保留回数の回数が変化する毎に、枠の色が所定の色（例えば、赤色）に着色されるタブの数が保留回数に応じて変化する構成としてもよい。かかる場合、枠の色を変化させる対象となるタブは、次の変動表示となる各変動演出に対応するタブのうち１のタブを起点として点線の経路によって連結されるタブであってもよい。

【０５９５】

例えば、変動音Ａ１を背景音とする変動演出の実行中に、保留回数が１となった場合に、変動音Ａ２を背景音とする変動演出に対応するタブの枠の色が所定の色に着色され、保留回数が２となった場合に、変動音Ａ３を背景音とする変動演出に対応するタブの枠の色が所定の色に着色され、保留回数が３となった場合に、変動音Ｘを背景音とする変動演出に対応するタブの枠の色が所定の色に着色される構成とし、保留回数が減る毎に、時間的に古い順にタブの枠の色を当初の色（例えば、黒色）に戻す構成であってもよい。なお、特別図柄の始動入賞によって保留回数が増えた場合に枠の色を変化させる対象となるタブは、当該始動入賞における抽選の先読みによって選択された変動演出に対応するタブとし

てもよい。
【０５９６】
　このように領域ＮＥを保留回数の表示領域として利用する構成において、当該領域ＮＥ内にマップの拡大態様を表示させる構成してもよい。かかる場合、マップの拡大態様が、必ず領域ＮＥに表示される必要はなく、装飾図柄表示装置４７９においてマップの拡大態様を表示可能な箇所が複数箇所設けられる構成であってもよい。なお、当該複数箇所は、領域ＮＥを含む複数箇所であってもよく、領域ＮＥを含まない複数個所であってもよい。
【０５９７】
　マップの拡大態様を複数箇所に表示可能な構成においては、当該複数箇所の中から副制御基板９４０の制御によってランダムにマップの拡大態様を表示させる箇所が選択される構成であってもよく、当該複数箇所のそれぞれに対して所定の条件（例えば、保留回数）を対応づけ、所定の条件が成立した場合に当該条件に対応する箇所がマップの拡大態様の表示箇所として選択される構成であってもよい。
【０５９８】
　（８）特別図柄の始動入賞が発生した場合に表示されたポインタ１８８１の表示内容が段階的に発展する（変化する）構成において、当該発展に関連する文字情報やマークや画像などが表示される機能を含む構成としてもよい。例えば、最終的に鳥に発展可能なタマゴがポインタ１８８１として表示された場合に「［タマゴ（キャラクタ）］が割れて［鳥（キャラクタ）］になったら…」のような表示によって当該ポインタ１８８１の表示内容の発展先（演出の発展先）を示唆する構成であってもよい。かかる場合、発展先の表示内容の種別の相違（例えば、鳥やカメなど）によって大当り期待度を示唆する構成であってもよい。
【０５９９】
　（９）特別図柄の始動入賞が発生した場合に表示されたポインタ１８８１の表示内容が発展する（変化する）構成において、ポインタ１８８１の表示内容が発展するタイミングは、次の変動演出へシフトするタイミングである構成であってもよい。
【０６００】
　例えば、鳥に発展可能なタマゴがポインタ１８８１として表示された場合に、次の変動演出へシフトするタイミングでポインタ１８８１の表示内容がタマゴから鳥に変化する構成であってもよい。なお、ポインタ１８８１の表示内容の発展（変化）が、高速変動する装飾図柄（例えば、装飾図柄１６１０）より小さい領域で行われることが好ましい。
【０６０１】
　（１０）割り込み演出が実行可能な変動演出を選択可能な構成としてもよく、割り込み演出が実行可能な変動演出を大当り期待度が高い変動演出とする構成であってもよい。割り込み演出は、変動表示の開始タイミングや、所定の表示（リーチ表示や所定のキャラクタの表示）のタイミングにおいて、実行される場合があり、割り込み演出が実行されない場合には、その分、変動演出が早く進行する。前記割り込み演出としては、所定の画像（例えば、遊技者に所定の操作を促すためのキャラクタや文字情報など）の表示や、当該変動演出では通常は使われない音（例えば、現在のステージとは別ステージの楽音や特定の効果音など）であってもよい。
【０６０２】
　なお、割り込み演出の実行時には、マップの拡大態様が領域ＮＥ外の所定位置（例えば、装飾図柄表示装置４７９の画面の中央）に表示される構成であってもよい。また、割り込み演出の実行時には、マップの拡大態様の表示サイズが当初の表示サイズよりも大きい（例えば、２つの装飾図柄１６１０より大きい）構成であってもよい。
【０６０３】
　割り込み演出は、パチンコ機１００に設けられた所定の操作装置（例えば、押圧操作装置２６１）に対する操作を遊技者に促すものであることが好ましい。パチンコ機１００に複数種類の操作装置が設けられている場合には、それら複数種類の操作装置の中でもサイズが大きい操作装置を、操作を促す対象となる操作装置とすることが好ましい。また、可

動しない操作装置と可動する操作装置とが設けられている場合には、可動する操作装置を、操作を促す対象となる操作装置とすることが好ましい。

【０６０４】

（１１）特別図柄の始動入賞によってポインタ１８８１が表示されたブロック１８５３に対応する変動演出が複数回の変動演出による一連の変動演出における最終変動演出である場合に、当該最終変動演出の前に実行される変動表示の変動演出として停止図柄がハズレ（大当たり抽選に非当選）の組合せで停止した後に、割り込み演出が発生し、最終変動演出が開始されてリーチ表示が現出し、その後に大当りの停止図柄を停止表示する構成であってもよい。

【０６０５】

上記「複数回の変動演出による一連の変動演出」は、疑似変動演出（すなわち、１回の特別図柄の始動入賞によって複数回の変動演出に跨る演出）であってもよく、複数回の特別図柄の始動入賞によって実行される複数回の変動演出による一連の変動演出であってもよい。

【０６０６】

なお、最終変動演出の前に実行される変動演出において、リーチ表示後に最終停止図柄がハズレの組合せで停止しそうになるものの、割り込み演出として、当該変動演出（最終変動演出の前の変動演出）に対応するブロック１８５３の上下方向の長さが下方向に伸長する演出（例えば、図３６（Ｂ）参照）が発生し、それによって、リーチ表示（リーチ状態）が継続される構成であってもよい。

【０６０７】

以下、上述した変動演出における具体例を例示する。なお、パチンコ機１００は、以下に例示する変動演出例のうち１の変動演出例が備える少なくとも一部の構成を、他の１または複数の変動演出例が備える構成の少なくとも一部に代えてまたは加えて適用してもよい。

【０６０８】

まず、図４３から図４８を参照して、上述した変動演出における第１の変動演出例を具体的に例示する。図４３から図４８は、本実施形態における変動演出の一例を説明するための画面遷移図である。なお、図４３から図４８の各図においては、図面に対する理解を容易にするため、左側において装飾図柄表示装置４７９の表示内容のうち領域ＮＥ内の表示内容を省略し、右側において領域ＮＥ内の表示内容を拡大して表示している。

【０６０９】

変動停止中においては、図４３（Ａ）に示すように、領域ＮＥ内にはマップ１８０１が表示される。特別図柄の始動入賞が発生すると、変動演出が開始し、左右３列の各装飾図柄１６１０が高速変動する。本変動演出においては、図４３（Ａ）に示す表示内容から、特別図柄の始動入賞によって変動音Ａ１を背景音とする変動演出が開始される場合を例示する。

【０６１０】

変動演出が開始されると、領域ＮＥ内の表示がマップ対応ブロック表示１８５２（マップの拡大態様）に切り替わる（図４３（Ｂ）参照）。マップ対応ブロック表示１８５２は、変動演出の進行（遊技の進行）に伴って領域ＮＥに対して上方向（矢印ＭＸ１方向）へ移動する。これにより、点滅表示されるポインタ１８２１は、変動演出の進行に伴ってマップ対応ブロック表示１８５２に対して相対的に下方向へ移動する。

【０６１１】

変動音Ａ１を背景音とする変動演出が実行中の変動演出である場合には、マップ対応ブロック表示１８５２においては、「変動音Ａ１」のブロック１８５３と、当該「変動音Ａ１」のブロック１８５３に対する下方側にて左右方向に並ぶ「変動音Ａ２」のブロック１８５３、「変動音Ｘ」のブロック１８５３、および「変動音Ｂ１」のブロック１８５３とが表示される。

【０６１２】

つまり、マップ対応ブロック表示１８５２においては、変動演出の分岐時期（ブロック１８５３の下端）に対応する現時点を示すポインタ１８２１が表示されるブロック１８５３（すなわち、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３）と、実行中の変動演出の後にポインタ１８２１が表示され得るブロック１８５３（すなわち、次に実行される変動演出に対応するブロックになり得るブロック１８５３）とが同時に領域ＮＥ内に表示される。

【０６１３】

変動音Ａ１を背景音とする変動演出の実行中に保留回数がゼロの場合における特別図柄の始動入賞が発生した場合に、次の変動演出として、２回以上の変動演出を含んで構成される疑似変動演出が選択された場合、当該疑似変動演出における最終変動演出に対応するブロック１８５３にポインタ１８８１を表示する。

【０６１４】

本変動演出においては、特別図柄の始動入賞によって選択された疑似変動演出が、変動音Ａ２を背景音とする変動演出と変動音Ａ３を背景音とする変動演出とから構成される疑似変動演出であるとする。よって、図４４（Ａ）に示すように、変動音Ａ３を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３にポインタ１８８１が表示される。図４４（Ａ）に示す例では、ポインタ１８８１として、タマゴのキャラクタが表示される。

【０６１５】

なお、この場合、ポインタ１８８１が表示されたブロック１８５３（変動音Ａ３を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３）が領域ＮＥ内に表示されるよう、マップ対応ブロック表示１８５２が一時的に縮小表示される。これにより、領域ＮＥ内にポインタ１８２１とポインタ１８８１とが同時に表示できるので、ポインタ１８２１によって示される現時点に対する、ポインタ１８８１の表示位置に対応する演出の分岐時期を遊技者に認識させることでき、当該分岐時期において実行されることになる演出に対する期待（例えば、大当り期待度が高い演出に対する期待）を遊技者に持たせることができる。

【０６１６】

図４４（Ａ）に示す例では、変動音Ａ２を背景音とする変動演出の次の変動演出の候補のうち、変動音Ｘを背景音とする変動演出および変動音Ｂ１を背景音とする変動表示にそれぞれ対応する各ブロック１８５３を非表示にしている。変動音Ａ３を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３の表示に加えて、変動音Ｘを背景音とする変動演出および変動音Ｂ１を背景音とする変動表示にそれぞれ対応する各ブロック１８５３を表示する構成としてもよい。

【０６１７】

本変動演出においては、縮小表示されたマップ対応ブロック表示１８５２は、実行中の変動演出（すなわち、変動音Ａ１を背景音とする変動演出）が終了するまで縮小されたサイズのまま維持され（図４４（Ｂ）参照）、変動音Ａ１を背景音とする変動演出が終了して次の変動演出（すなわち、変動音Ａ２を背景音とする変動演出）が開始されると元のサイズに戻される（図４５（Ａ）参照）。なお、縮小表示されたマップ対応ブロック表示１８５２が、実行中の変動演出が終了する前に元のサイズに戻される（例えば、１秒後に元のサイズに戻される）構成であってもよい。

【０６１８】

図４５（Ｂ）に示すように、変動音Ａ２を背景音とする変動演出が開始された直後においては、マップ対応ブロック表示１８５２として、「変動音Ａ２」のブロック１８５３と、当該「変動音Ａ２」のブロック１８５３に対する下方側にて左右方向に並ぶ「変動音Ａ３」のブロック１８５３、「変動音Ｘ」のブロック１８５３、および「変動音Ｂ１」のブロック１８５３とが表示される。

【０６１９】

つまり、かかる場合も、マップ対応ブロック表示１８５２においては、変動音Ａ１を背景音とする変動演出が開始された直後（図４３（Ｂ）参照）と同様、変動演出の分岐時期に対応する現時点を示すポインタ１８２１が表示される実行中の変動演出に対応するブロ

ック１８５３と、実行中の変動演出の後にポインタ１８２１が表示され得るブロック１８５３（すなわち、次に実行される変動演出に対応するブロックになり得るブロック１８５３）とが同時に領域ＮＥ内に表示される。

【０６２０】

また、「変動音Ａ３」のブロック１８５３には複数種類の演出の中から選択されて実行される演出の分岐時期を示すポインタ１８８１（タマゴ）が表示されているので、当該演出の分岐位置へ進行中情報としてのポインタ１８２１が近づく表示を行うことも可能となっている。

【０６２１】

変動音Ａ１を背景音とする変動演出が終了すると、変動音Ａ２を背景音とする変動演出と変動音Ａ３を背景音とする変動演出とから構成される疑似変動演出が実行される。当該疑似変動演出における１回目の変動演出である変動音Ａ２を背景音とする変動演出は、後述する第１演出が実行される変動演出に構成される。

【０６２２】

変動音Ａ２を背景音とする変動演出においてリーチ表示が発生すると、当該リーチ表示が発生したタイミングでポインタ１８２１が、通常表示とは異なる拡大表示とされる（図４５（Ｂ）参照）。ポインタ１８２１の態様の変化により、通常とは異なる状況であることを遊技者に判り易く示し、リーチ表示の発生により次の変動表示の開始までの時間が長くなることを示唆している。このポインタ１８２１の態様の変化は、必ずしも大きさを異ならせるものとする必要はなく、点滅表示の時間間隔や、点灯への変化、色変化など、同一の形で見た目を異ならせてもよいし、また、形を変えてもよく、丸印から三角形や四角形などの別の形に表示が変化してもよい。また、丸印や三角形などの記号に限らず、文字や数字、キャラクタなどの情報を用いてポインタを構成して態様を異ならせてもよいし、記号、文字、数字、キャラクタを複数組み合わせて、状況に応じて多数の異なる態様をとることが可能に構成してもよい。

【０６２３】

ポインタ１８２１が拡大表示とされると、当該変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さが当初長さから徐々に伸長して次の変動演出が開始されるタイミングに対応する開始情報（すなわち、当該ブロック１８５３の下端）までの時間長さが延長される（図４６（Ａ）参照）。

【０６２４】

このとき、変動音Ａ２を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３が伸長した長さαに対応する時間長さ（すなわち、延長された時間長さ）が所定時間を超えると、変動音Ａ３を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３にポインタ１８８１として表示されたタマゴの色が初期色（例えば、白色）から徐々に変化する。

【０６２５】

例えば、ポインタ１８８１として表示されたタマゴの色は、延長された時間長さが１０秒以下である場合には初期色である白色のままとされ、１０秒を超えると白色から青色に変化し、２０秒を超えると青色から黄色に変化し、３０秒を超えると黄色から赤色に変化し、６０秒を超えると赤色から虹色に変化する。

【０６２６】

なお、変動音Ａ２を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３が伸長した長さαに対応する時間長さが所定時間を超えた場合に、当該伸長の最終段階（例えば、当該伸長が終了する２，３秒前）に最終的な長さαに応じたタマゴの色に変化する構成であってもよい。

【０６２７】

その後は変動音Ａ２を背景音とする変動演出が終了するまで、拡大表示されたポインタ１８２１がブロック１８５３に対して相対的に下方側へ移動する（すなわち、当該ブロック１８５３の下端へ向かって移動する）演出が第１演出として実行される。よって、当該第１演出は、ブロック１８５３が伸長した長さαが長いほど長い期間実行されることにな

る。
【０６２８】
変動音Ａ２を背景音とする変動演出は、図４６（Ｂ）に示すように、左図柄および右図柄によるリーチ図柄と、当該リーチ図柄から＋１図柄超えた中図柄とから構成される最終停止図柄が停止することで終了する。
【０６２９】
変動音Ａ２を背景音とする変動演出が終了すると、変動音Ａ３を背景音とする変動演出が疑似変動演出における最終回の変動演出として実行される。疑似変動演出における最終回の変動演出である変動音Ａ３を背景音とする変動演出は、後述する第２演出が実行される変動演出に構成される。
【０６３０】
変動音Ａ３を背景音とする変動演出が開始されると、図４７（Ａ）に示すように、ポインタ１８２１は当初のサイズに戻る。ポインタ１８８１の表示態様（本変動演出においては、タマゴの色）は、変動音Ａ３を背景音とする変動演出の開始後も、変動音Ａ２を背景音とする変動演出において設定された態様のまま維持される。
【０６３１】
本変動演出において、第２演出は、ポインタ１８８１として表示されたタマゴが変動演出の開始から震え始め、次第にひびが入って割れ、中から所定のキャラクタが現出する演出として構成される。
【０６３２】
例えば、変動音Ａ３を背景音とする変動演出が進行するにつれ（すなわち、ポインタ１８２１がポインタ１８８１に近づくにつれ）、ポインタ１８８１として表示されたタマゴには次第にひびが入り（図４７（Ｂ）参照）、ポインタ１８２１がポインタ１８８１にさらに近づくと、所定の操作装置（例えば、押圧操作装置２６１）の操作有効期間を遊技者に報せるための矩形状のキャラクタ１８８５が割り込み演出によって実行中の変動演出に対応するブロック１８５３内に表示される（図４８（Ａ）参照）。
【０６３３】
図４８（Ａ）に示す例では、キャラクタ１８８５は、ブロック１８５３に対して相対的に移動するポインタ１８２１の経路上に表示される。ポインタ１８２１がキャラクタ１８８５を通過する期間において所定の操作装置に対する操作が有効化される。よって、当該例においては、ブロック１８５３の上下方向の長さが所定の操作装置の操作有効期間に対応する。
【０６３４】
ブロック１８５３の表示とともに、所定の操作装置に対する操作を遊技者に促すメッセージ１８９１と、当該操作装置に対する操作によってポインタ１８８１のタマゴが割れた場合に当該タマゴから現出可能なキャラクタ（タマゴから発展可能なキャラクタ）を示唆するメッセージ１８９２とが表示される。メッセージ１８９２において示唆される発展先のキャラクタは、ポインタ１８８１として表示されているタマゴから現出可能なキャラクタとされる。例えば、ポインタ１８８１として表示されているタマゴから現出可能なキャラクタのうち遊技者にとって好ましいキャラクタ（例えば、最も大当り期待度が高いキャラクタ）とされる。
【０６３５】
本変動演出においては、各色のタマゴから出てくる発展先のキャラクタ１８８２の種類は、当該タマゴの色毎に異なっており、前回の変動演出（変動音Ａ２を背景音とする変動演出）において延長された時間長さが長い場合に対応する色であるほど、大当り期待度の高いキャラクタが現出し易い構成とされる。
【０６３６】
よって、変動音Ａ２を背景音とする変動演出において設定されたタマゴの色によって疑似変動演出における最終回の変動演出における大当り期待度の高さを示唆することができる。なお、変動音Ａ３を背景音とする変動演出において、タマゴが色を当該タマゴが割れ

る前により大当り期待度の高い色に変化させる構成であってもよい。
【０６３７】
なお、タマゴの色が最も大当り期待度の高い色（例えば、虹色）である場合には、当該タマゴが割れた場合に、「確定」や「当」などの大当り当選確定を示す文字情報や、龍やダイヤモンドなどの大当り当選確定を示すキャラクタが現出する構成であってもよく、大当り期待度が所定値以下である色（例えば、上記例示した大当り期待度の序列で並ぶ各色（白色、青色、黄色、赤色、虹色）のうち、大当り期待度が黄色以下の色）のタマゴからは現出し得ないキャラクタが現出する構成であってもよい。
【０６３８】
遊技者は、操作装置の操作有効期間中に当該操作装置に対する操作を行うことで、ポインタ１８８１として表示されていたタマゴを割ることができ、発展先のキャラクタ１８８２を現出させることができる。図４８（Ｂ）に示す例では、発展先のキャラクタ１８８２として鳥のキャラクタが現出される。発展先のキャラクタ１８８２は、装飾図柄１６１０の表示部分で実行される演出として利用されることが好ましく、例えば、発展先のキャラクタ１８８２が装飾図柄１６１０の表示部へ移動して、キャラクタを用いた演出が実行されるようにしてもよい。
【０６３９】
鳥のキャラクタが、他のキャラクタ（例えば、カメ）と比較して大当り期待度の高いキャラクタである場合、当該キャラクタを操作装置に対する遊技者自身の操作によって現出させた場合には、実行中の変動演出（変動音Ａ３を背景音とする変動演出）に対する遊技者の期待を好適に高めることができる。
【０６４０】
なお、ポインタ１８８１として表示されていたタマゴから現出したキャラクタの動き（例えば、歩き回ったり、飛び上がったりなど）によって同じキャラクタであっても大当り期待度が異なる構成としてもよく、キャラクタの向き（例えば、右向き、左向き）によって同じキャラクタであっても大当り期待度が異なる構成としてもよい。例えば、装飾図柄１６１０が表示される側（左側）を向く場合より、装飾図柄１６１０が表示されてない側（右側）を向く場合の方が大当り期待度が高く、鳥が仲間を呼ぶように画面の外側に向かって声を出した後に、同種の鳥の大群が右から左に飛んでいって、装飾図柄１６１０の手前側を覆うように演出してもよい。
【０６４１】
また、図４８（Ａ）に示す例では、キャラクタ１８８５は、ポインタ１８２１がポインタ１８８１上を通過する位置に表示されるので、ポインタ１８２１がポインタ１８８１上を通過する期間中に所定の操作装置の操作有効期間を設けることができる。これにより、ポインタ１８２１がポインタ１８８１上を通過するタイミングでタマゴを割ることができる。
【０６４２】
これにより、遊技者は、変動音Ａ３を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３内におけるポインタ１８８１の表示位置によって、当該変動演出内で実行される第２演出において大当り期待度が異なる複数種類のキャラクタ１８８２のいずれかが現出するタイミング（タマゴが割れるタイミング）を計ることができる。なお、ポインタ１８２１がポインタ１８８１上を通過するタイミングに合わせて所定の操作装置の操作有効期間を示すキャラクタ１８８５をブロック１８５３の外や領域ＮＥの外に表示させる構成としてもよい。
【０６４３】
なお、本変動演出においては、変動音Ａ３を背景音とする変動演出の高速変動中に操作装置の操作有効期間が発生する（すなわち、キャラクタ１８８５が表示される）構成としたが、リーチ表示が表示された後に操作有効期間が発生する構成であってもよい。また、操作有効期間中に遊技者が操作装置を操作しなかった場合には、タマゴが割れない構成であってもよく、当該操作有効期間が終了するタイミングでタマゴが自動的に割れる構成で

あってもよい。

【０６４４】

次に、図４９から図５５を参照して、上述した変動演出における第２の変動演出例を具体的に例示する。図４９から図５５は、当該第２の変動演出例の一例を説明するための画面遷移図である。なお、図４９から図５５の各図においても、図４３から図４８の各図と同様、図面に対する理解を容易にするため、左側において装飾図柄表示装置４７９の表示内容のうち領域ＮＥ内の表示内容を省略し、右側において領域ＮＥ内の表示内容を拡大して表示している。

【０６４５】

また、図４９から図５５においては、以下に説明する当該第２の変動演出例に対する理解を容易にするため、背景１６３０に付していたハッチングを省略し、装飾図柄１６１０および後述するポインタ１８３１に対し、それらの表示態様に応じたハッチングを付している。

【０６４６】

変動演出が開始されると、領域ＮＥ内の表示がマップ対応ブロック表示１８５２（マップの拡大態様）に切り替わり、上述した図４３（Ｂ）の場合と同様に、マップ対応ブロック表示１８５２が変動演出の進行（遊技の進行）に伴って領域ＮＥに対して上方向（矢印ＭＸ１方向）へ移動する（図４９（Ａ）参照）。これにより、点滅表示されるポインタ１８２１は、変動演出の進行に伴ってマップ対応ブロック表示１８５２に対して相対的に下方向へ移動する。なお、図４９（Ａ）では、変動音Ａ１を背景音とする変動演出が開始される場合を例示している。

【０６４７】

変動音Ａ１を背景音とする変動演出においてリーチ表示が発生した場合、マップ対応ブロック表示１８５２の上方向への移動が停止するとともに、領域ＮＥ内に表示されていたポインタ１８２１に代えて、ポインタ１８２１とは見た目が異なるポインタ１８３１が表示される（図４９（Ｂ）参照）。

【０６４８】

なお、リーチ表示が発生した場合にポインタ１８３１が表示される確率は１００％である必要は必ずしもなく、大当り期待度に応じた所定の確率でポインタ１８３１が表示される構成であってもよい。

【０６４９】

ポインタ１８３１は、ポインタ１８２１と同様、その表示位置が領域ＮＥ内において上下にも左右にも変化しないポインタである。変動演出の開始時に表示されていたポインタ１８２１が当該ポインタ１８２１とは見た目が異なるポインタ１８３１に変化したことによって、この後に通常とは異なる所定の事象（詳細は後述するが、ポインタ１８３１が中図柄列の停止図柄に作用する事象）が発生し得ることを遊技者に判り易く示すことができる。

【０６５０】

図４９（Ｂ）に示す例において、ポインタ１８３１は、左右の図柄列においてリーチ表示を構成する装飾図柄１６１０（例えば、タコのキャラクタを含む装飾図柄１６１０）と同一の絵柄である。

【０６５１】

ポインタ１８３１として、リーチ表示を構成する装飾図柄１６１０と同一の絵柄を表示することによって、リーチ表示後に表示される最終停止図柄（つまり、特別図柄抽選の抽選結果）に関わる所定の事象が発生し得ることを遊技者に示唆することができる。例えば、リーチ表示を構成する装飾図柄１６１０と同一の絵柄がポインタ１８３１として表示されることによって、特別図柄抽選に対する大当りの可能性を遊技者に示唆することができる。

【０６５２】

リーチ表示の発生に伴って装飾図柄１６１０と同一の絵柄であるポインタ１８３１が表

示される場合には、まず、図４９（Ｂ）に示すように、リーチ表示を構成する装飾図柄１６１０と同一または略同一の表示態様で表示される。より詳細には、リーチ表示において、停止表示された左右の図柄列の装飾図柄１６１０は、その大部分を占める識別情報１６１２（図２１（Ａ）参照）としてのキャラクタ部分（例えば、タコのキャラクタ）の表示内容が、第１の表示態様の装飾図柄６１０（図１３（Ａ）参照）における第１識別情報部６１２の表示内容と同様に不透明かつ多色の態様（以下、不透明かつ多色の態様部分を含むポインタ１８３１の表示態様を「複雑態様」とも称す）に構成されるので、ポインタ１８２１がポインタ１８３１に切り替わった当初においては、複雑態様のポインタ１８３１が表示される。

【０６５３】

リーチ表示の発生に伴って複雑態様のポインタ１８３１が表示されると、当該ポインタ１８３１は、複雑態様を保ちながら数回点滅した後（図５０（Ａ）参照）、キャラクタ部分の表示内容が当該複雑態様の場合に比べて簡略化された態様に変化する（図５０（Ｂ）参照）。

【０６５４】

より詳細には、ポインタ１８３１における識別情報１６１２としてのキャラクタ部分の表示内容が、第２の表示態様の装飾図柄６１０（図１３（Ｂ）参照）における第１識別情報部６１２の表示内容と同様に半透明かつ色数の少ない（減色された）態様に変化する。なお、以下においては、複雑態様の場合に比べて簡略化された態様、すなわち、半透明かつ色数の少ない態様部分を含むポインタ１８３１の表示態様を「簡易態様」とも称す。

【０６５５】

なお、当該演出例においては、複雑態様のポインタ１８３１と簡易態様のポインタ１８３１との相違を、第１実施形態における装飾図柄６１０の表示形態の相違（図１３参照）と同様、ポインタ１８３１に付したハッチング内容の相違によって表現している。

【０６５６】

具体的に、複雑態様のポインタ１８３１においては、当該部分が多色であることを単実線によるハッチング（タコのキャラクタにおいては右上がりの単実線によるハッチング）とドットによるハッチングとの組合せによって表現し、当該部分の不透明性の高さ（透過率の低さ）を単実線によるハッチングにおける尺度を比較的小さくすることによって表現している。

【０６５７】

また、簡易態様のポインタ１８３１においては、当該部分の色数が複雑態様に比べて少ないことを単実線によるハッチングのみによって表現し、当該部分が半透明であること（すなわち、複雑態様に比べて透明性が高いこと）を単実線によるハッチングにおける尺度を複雑態様に比べて大きくすることによって表現している。

【０６５８】

当該演出例においては、図５０（Ａ）および図５０（Ｂ）に示すように、ポインタ１８３１が簡易態様で表示される前に複雑態様で一旦表示されるので、遊技者は、領域ＮＥ内に簡易態様のポインタ１８３１が表示されたことを認識し易い。特に、点滅による遷移態様を経て、ポインタ１８３１が複雑態様から簡易態様に変化するので、領域ＮＥ内に簡易態様のポインタ１８３１が表示されたことを遊技者に好適に認識させることができる。

【０６５９】

なお、当該演出例においては、ポインタ１８３１が複雑態様から簡易態様に変化する場合に、遷移態様（具体的には、ポインタ１８３１の点滅）を経由する構成としたが、遷移態様を経由することなくポインタ１８３１が複雑態様から簡易態様に変化する構成としてもよい。また、複雑態様のポインタ１８３１を表示することなく簡易態様のポインタ１８３１を表示する構成としてもよい。

【０６６０】

また、かかる場合の遷移態様としては、必ずしもポインタ１８３１の点滅である必要はなく、例えば、ポインタ１８３１が定点の表示位置から所定の方向（例えば、上方向）に

移動した後に元の位置に戻る構成や、ポインタ１８３１が一時的に消失または小さくなる構成や、ポインタ１８３１における複雑態様の領域が段階的に簡易態様に近づくように簡略化される（例えば、段階的な半透明化や段階的な色数の減少）構成や、ポインタとは異なる見た目の表示（例えば、キャラクタや文字や数字など、またはその組合せ）が表示される構成などであってもよく、これらを含む複数の要素の組合せによって遷移態様が構成されてもよい。また、遷移態様が表示される場合に、所定の視覚的効果（例えば、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の色の一時的な変化や、水面６１５（図１５参照）のような表示）が現出する構成であってもよい。

【０６６１】

簡易態様のポインタ１８３１の表示後、マップ対応ブロック表示１８５２の上方向への移動が停止した状態を保ったまま、実行中の変動演出（当該演出例においては、変動音Ａ１を背景音とする変動演出）に対応するブロック１８５３の上下方向の長さの伸長が開始する。よって、簡易態様のポインタ１８３１の表示によって通常とは異なる状況が生じたことを遊技者に判り易く示し、リーチ表示の発生により次の変動表示の開始までの時間が長くなることを示唆している。

【０６６２】

ブロック１８５３が上下方向に伸長されると、それによって、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の下端１８５３Ａが、初期値における下端位置１８５３Ａ１（図５０（Ｂ）参照）から次第に下方側へ移動する（図５１（Ａ）参照）。これにより、簡易態様のポインタ１８３１が表示された場合に、実行中の変動演出において最終停止図柄が表示されるタイミングまたは次の変動演出が開始されるタイミングを遊技者が推測し難い状況を創出することができる。一般的に、リーチ表示の期間が長いほど大当り期待度が高くなるので、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さが伸長するにつれて、つまり、当該ブロック１８５３の下端１８５３Ａが初期値における下端位置１８５３Ａ１から下方側に離れるにつれて、大当りに対する遊技者の期待を高めさせることができる。

【０６６３】

実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の伸長が最終的な伸長長さαに達した場合（図５１（Ｂ）参照）、ポインタ１８３１が簡易態様を保ちながら数回点滅した後（図５２（Ａ）参照）に複雑態様に変化する（図５２（Ｂ）参照）。ポインタ１８３１は、点滅による遷移態様を経て簡易態様から複雑態様に変化するので、遊技者はポインタ１８３１の表示態様が複雑態様に変化したことを認識し易い。

【０６６４】

なお、当該演出例においては、ポインタ１８３１が簡易態様から複雑態様に変化する場合に、ポインタ１８３１の点滅のような遷移態様を経由する構成としたが、遷移態様を経由することなくポインタ１８３１が簡易態様から複雑態様に変化する構成としてもよい。また、当該演出例においては、ポインタ１８３１が複雑態様から簡易態様に変化する場合と、ポインタ１８３１が簡易態様から複雑態様に変化する場合との両方の場合において、遷移態様を経て表示態様が変化する構成としたが、少なくとも一方の場合において遷移態様を経ることなく表示態様が変化する構成としてもよい。

【０６６５】

また、ポインタ１８３１が簡易態様から複雑態様に変化する場合の遷移態様としては、必ずしもポインタ１８３１の点滅である必要はなく、例えば、ポインタ１８３１が定点の表示位置から所定の方向（例えば、上方向）に移動した後に元の位置に戻る構成や、ポインタ１８３１が一時的に消失または小さくなる構成や、ポインタ１８３１における複雑態様の領域が段階的に簡易態様に近づくように簡略化される（例えば、段階的な半透明化や段階的な色数の減少）構成や、ポインタとは異なる見た目の表示（例えば、キャラクタや文字や数字など、またはその組合せ）が表示される構成などであってもよく、これらを含む複数の要素の組合せによって遷移態様が構成されてもよい。また、遷移態様が表示される場合に、所定の視覚的効果（例えば、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の

色の一時的な変化や、水面６１５（図１５参照）のような表示）が現出する構成であってもよい。

【０６６６】

ポインタ１８３１の表示態様が簡易態様から複雑態様に変化すると、マップ対応ブロック表示１８５２の上方向（矢印ＭＸ１方向）へ移動が再開し、それによって、ブロック１８５３に対するポインタ１８３１の下方向への相対的な移動（当該ブロック１８５３の下端へ向かう移動）が再開する。よって、ポインタ１８３１の表示態様が複雑態様に変化したことによって、ブロック１８５３に対するポインタ１８３１の下方向への相対的な移動の再開を遊技者に示すことができる。

【０６６７】

実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の伸長期間は、当該伸長の開始時期（すなわち、簡易態様のポインタ１８３１が表示された時期）においては不明な期間である。よって、簡易態様のポインタ１８３１が表示された時期において、当該ポインタ１８３１が簡易態様であり続ける期間は不明であり予測も困難であるので、遊技者が、ポインタ１８３１の表示態様が簡易態様から複雑態様に変化する時期（すなわち、ブロック１８５３に対するポインタ１８３１の下方向への相対的な移動の再開時期）を計ることは困難である。

【０６６８】

ブロック１８５３に対するポインタ１８３１の下方向への相対的な移動が再開されると、複雑態様のポインタ１８３１のサイズが次第に大きく変化する（図５３（Ａ）、図５３（Ｂ）、図５４（Ａ）および図５４（Ｂ）参照）。ポインタ１８３１のサイズの変化によって、ポインタ１８３１が複雑態様に変化した後に通常とは異なる所定の事象が発生し得ることを遊技者に判り易く示すことができ、当該事象に対する期待を遊技者に抱かせることができる。

【０６６９】

特に、ポインタ１８３１が実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の下端１８５３Ａに近づくにつれて当該ポインタ１８３１のサイズが大きくなるので、前記所定の事象が最終停止図柄に関することであると遊技者に示唆することができる。サイズが大きくなりながら下端１８５３Ａに近づくポインタ１８３１を視認する遊技者に、最終停止図柄が大当り図柄となって変動演出の終了後に特別遊技状態が発生するかもしれないことを遊技者に期待させることができる。

【０６７０】

リーチ表示後も変動を続けていた中図柄列の停止によってハズレ図柄が生じたタイミングで、複雑態様のポインタ１８３１が領域ＮＥ内における定点の表示位置（以下、当該表示位置を「定点位置」とも称す）から中図柄列の装飾図柄１６１０（例えば、フグのキャラクタを含む装飾図柄１６１０）に向かって飛び出す演出が実行される（図５５（Ａ）参照）。

【０６７１】

ポインタ１８３１が定点位置から飛び出した後、当該定点位置には基本のポインタ１８２１が再度点滅表示される（図５５（Ａ）参照）。なお、図５５（Ａ）においては、図面に対する理解を容易にするため、装飾図柄表示装置４７９の表示内容において領域ＮＥ内におけるポインタ１８３１の定点位置に当該ポインタ１８３１の外輪郭を図示している。

【０６７２】

定点位置から飛び出した複雑態様のポインタ１８３１は、装飾図柄１６１０のサイズに近づくようにそのサイズを拡大しつつ、領域ＮＥ内から領域ＮＥ外へ出て、中図柄列の装飾図柄１６１０へと近づいていく。

【０６７３】

複雑態様のポインタ１８３１が中図柄列の装飾図柄１６１０に近づくと、当該複雑態様のポインタ１８３１が中図柄列の装飾図柄１６１０に作用する作用演出が実行される。具体的に、中図柄列の装飾図柄１６１０に近づいた複雑態様のポインタ１８３１は、当該中

図柄列の装飾図柄１６１０に作用し、それによって、当該中図柄列の装飾図柄１６１０（例えば、ハリセンボンのキャラクタを含む装飾図柄１６１０）が当該ポインタ１８３１に対応する装飾図柄１６１０（例えば、タコのキャラクタを含む装飾図柄１６１０）に置き換わり、最終停止図柄（確定図柄）が大当り図柄となって実行中の変動演出（当該演出例においては、変動音Ａ１を背景音とする変動演出）が終了する（図５５（Ｂ）参照）。

【０６７４】

なお、複雑態様のポインタ１８３１が定点位置に表示された場合に、当該複雑態様のポインタ１８３１が定点位置から必ず（すなわち、１００％の確率で）飛び出す必要はなく、大当り期待度に応じた所定の確率でポインタ１８３１が定点位置から飛び出す構成であってもよい。つまり、複雑態様のポインタ１８３１が表示されたとしても、当該ポインタ１８３１が定点位置から飛び出さない場合（すなわち、中図柄列の装飾図柄１６１０に作用しない場合）が含まれる構成であってもよい。

【０６７５】

また、複雑態様のポインタ１８３１が定点位置から飛び出した場合に、当該ポインタ１８３１が必ず中図柄列の装飾図柄１６１０に作用する必要は必ずしもなく、定点位置から飛び出したポインタ１８３１の一部が中図柄列の装飾図柄１６１０に作用しない（例えば、中図柄列の装飾図柄１６１０を通り越して消失する）構成であってもよい。

【０６７６】

なお、上述した第２の変動演出例において、ブロック１８５３の下端１８５３Ａに向かって移動する複雑態様のポインタ１８３１のサイズが次第に拡大される構成としたが、当該ポインタ１８３１の最終的なサイズ（すなわち、中図柄列の停止によって一時的なハズレ図柄が形成されたタイミングでのサイズ）は必ずしも一定サイズである必要はなく、当該サイズが大当り期待度に応じて異なる構成であってもよい。例えば、大当り期待度が大きいほど最終的なポインタ１８３１のサイズが大きい構成であってもよい。

【０６７７】

これにより、ポインタが拡大される期間中において、拡大されるポインタ１８３１のサイズが大きくなるほど遊技者に大当りを期待させることができるなど、当該ポインタ１８３１のサイズ変化の態様によって大当りに対する遊技者の興味が単調になることを抑制できる。

【０６７８】

また、上述した第２の変動演出例において、複雑態様のポインタ１８３１がブロック１８５３の下端１８５３Ａに向かう途中で所定の確率でポインタ１８３１が消失し、点滅する基本のポインタ１８２１に戻る構成であってもよい。かかる場合、ポインタ１８３１が消失したことで、中図柄列の装飾図柄１６１０がポインタ１８３１によって作用される機会も失われる。よって、複雑態様のポインタ１８３１がブロック１８５３の下端１８５３Ａに向かって移動する過程に対する遊技者の注目度を上げることができる。

【０６７９】

また、上述した第２の変動演出例において、ブロック１８５３の下端１８５３Ａに向かって移動する複雑態様のポインタ１８３１のサイズが次第に拡大される構成としたが、サイズの拡大に代えて、または、これに加えて、ポインタ１８３１の透明性が次第に変化する構成としてもよい。かかる場合、最終的な透明性が高いほど大当り期待度が高い構成としてもよい。これによっても、複雑態様のポインタ１８３１がブロック１８５３の下端１８５３Ａに向かって移動する過程に対する遊技者の注目度を上げることができる。

【０６８０】

また、上述した第２の変動演出例においては、ポインタ１８３１として、リーチ表示を構成する装飾図柄１６１０と同一の絵柄である場合を例示したが、ポインタ１８３１がリーチ表示を構成する装飾図柄１６１０と同一の絵柄である必要は必ずしもなく、ポインタ１８２１とは見た目が異なる所定の態様のポインタ１８３１が適用される構成であればよい。

【０６８１】

例えば、ポインタ１８３１は、記号、文字、数字や、リーチ表示を構成する装飾図柄１６１０とは別の装飾図柄１６１０の絵柄や、装飾図柄１６１０とは異なる所定のキャラクタ（例えば、所定の形状のキャラクタや女の子のキャラクタなど）などであってもよく、記号、文字、数字、キャラクタなどを複数組み合わせて、状況に応じて多数の異なる態様をとることが可能に構成してもよい。

【０６８２】

なお、上述した第２の変動演出例においては、中図柄列の装飾図柄１６１０に作用する作用演出に用いるポインタ１８３１の態様（当該態様を「第１態様」とも称す）と、当該第１態様よりも態様が簡略化された態様（当該態様を「第２態様」とも称す）とが、透明性および色数の違う構成、すなわち、第１態様としての複雑態様が不透明かつ多色の態様であり、第２態様としての簡易態様が半透明かつ色数の少ない態様である場合を例示したが、第１態様および第２態様としては上記例示した各態様である必要は必ずしもない。

【０６８３】

例えば、第１態様（すなわち、中図柄列の装飾図柄１６１０に作用する作用演出に用いるポインタ１８３１の態様）よりも態様が簡略化された第２態様が、第１態様に比べて動きの少ない、または、動きが地味、または、動きの範囲が少ない態様であってもよく、第１態様に比べてサイズが小さい態様であってもよい。

【０６８４】

また、ポインタ１８３１の態様は、上記例示した複雑態様（第１態様）と簡易態様（第２態様）以外の態様（例えば、複雑態様と簡易態様との中間となる態様）を含む複数種類の態様を取り得る構成であってもよい。

【０６８５】

また、上述した第２の変動演出例においては、マップ対応ブロック表示１８５２の上方向への移動が停止した状態で、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さを伸長させる場合を例示したが、マップ対応ブロック表示１８５２の上方向への移動が停止した状態だけでなく、マップ対応ブロック表示１８５２の上方向の移動が継続された状態であっても、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さを伸長させる構成としてもよい。

【０６８６】

かかる場合、マップ対応ブロック表示１８５２の上方向への移動が停止した状態である場合と、マップ対応ブロック表示１８５２の上方向の移動が継続された状態である場合とで、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さを伸長させる演出の実行可能性が異なる構成であってもよい。例えば、前者の場合に、後者の場合より実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さを伸長させる演出の実行可能性が高い構成であってもよい。

【０６８７】

次に、図５６から図６２を参照して、上述した変動演出における第３の変動演出例を具体的に例示する。図５６から図６２は、当該第３の変動演出例の一例を説明するための画面遷移図である。なお、図５６から図６２の各図においても、図４３から図４８の各図と同様、図面に対する理解を容易にするため、左側において装飾図柄表示装置４７９の表示内容のうち領域ＮＥ内の表示内容を省略し、右側において領域ＮＥ内の表示内容を拡大して表示している。

【０６８８】

また、図５６から図６２の各図においても、以下に説明する当該第３の変動演出例に対する理解を容易にするため、背景１６３０に付していたハッチングを省略し、装飾図柄１６１０および後述するポインタ１８３１に対し、それらの表示態様に応じたハッチングを付している。

【０６８９】

実行中の変動演出（当該演出例においては、変動音Ａ１を背景音とする変動演出）においてリーチ表示が発生した場合に、上述した第２の変動演出例の場合と同様に、マップ対

応ブロック表示１８５２の上方向への移動が停止するとともに、領域ＮＥ内に表示されていたポインタ１８２１に代えてポインタ１８３１が表示される（図５６（Ａ）参照）。

【０６９０】

なお、リーチ表示が発生した場合にポインタ１８３１が表示される確率は１００％である必要は必ずしもなく、大当り期待度に応じた所定の確率でポインタ１８３１が表示される構成であってもよい。

【０６９１】

図５６（Ａ）に示す例において、ポインタ１８３１は、左右の図柄列においてリーチ表示を構成する装飾図柄１６１０（例えば、ハリセンボンのキャラクタを含む装飾図柄１６１０）とは別の装飾図柄１６１０（例えば、タコのキャラクタを含む装飾図柄１６１０）の絵柄である。

【０６９２】

ポインタ１８３１として、リーチ表示を構成する装飾図柄１６１０とは別の装飾図柄１６１０の絵柄を表示することによって、この後に通常とは異なる所定の事象（詳細は後述するが、ポインタ１８３１が保留表示に作用する事象）が発生し得るが、当該所定の事象が実行中の変動演出における最終停止図柄に関わる事象ではないことを遊技者に示唆することができる。

【０６９３】

図５６（Ａ）に示す例では、簡易態様のポインタ１８３１が表示された場合を例示しているが、上述した第２の変動演出例の場合と同様に、簡易態様のポインタ１８３１を表示する前に複雑態様のポインタ１８３１を表示する構成であってもよい。ポインタ１８３１が複雑態様から簡易態様に変化する場合には、上述した第２の変動演出例の場合と同様に遷移態様（例えば、ポインタ１８３１の点滅）を経由する構成であってもよく、遷移構成を経由しない構成であってもよい。

【０６９４】

簡易態様のポインタ１８３１の表示後、当該ポインタ１８３１を着色する色が一時的にほぼ無色化される（図５６（Ｂ）参照）。なお、図５６（Ｂ）においては、ポインタ１８３１にハッチングを付さないことによって当該ポインタ１８３１がほぼ無色化された状態を表現している。

【０６９５】

ポインタ１８３１がほぼ無色化された後は、第２の変動演出例の場合と同様、マップ対応ブロック表示１８５２の上方向への移動が停止した状態を保ったまま、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さの伸長が開始する。これにより、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の下端１８５３Ａが、初期値における下端位置１８５３Ａ１（図５６（Ｂ）参照）から次第に下方側へ移動する（図５７（Ａ）参照）。

【０６９６】

ブロック１８５３の上下方向の伸長が開始されると、簡易態様のポインタ１８３１が所定の色に着色され（図５６（Ｂ）参照）、その後、ブロック１８５３が上下方向に伸長するにつれ、当該簡易態様のポインタ１８３１の色が順次変化する（図５７（Ａ）、図５７（Ｂ）、図５８（Ａ）、図５８（Ｂ）および図５９（Ａ）参照）。なお、当該演出例においては、ポインタ１８３１の色の相違を、ポインタ１８３１に付したハッチングの角度の相違によって表現している。

【０６９７】

例えば、図５７（Ａ）におけるポインタ１８３１の色は青色であり、図５７（Ｂ）におけるポインタ１８３１の色は黄色であり、図５８（Ａ）におけるポインタ１８３１の色は緑色であり、図５８（Ｂ）におけるポインタ１８３１の色は赤色であり、図５９（Ａ）におけるポインタ１８３１の色は虹色である。つまり、当該演出例においては、ブロック１８５３が上下方向に伸長する期間中に簡易態様のポインタ１８３１の色が、青色→黄色→緑色→赤色→虹色の順で変化する場合を例示している。

【０６９８】

なお、ブロック１８５３が上下方向に伸長する期間中にポインタ１８３１に着色可能な色は予め決められている。例えば、当該演出例においては、ブロック１８５３が上下方向に伸長する期間中にポインタ１８３１に着色可能な色として、青色、黄色、緑色、赤色および虹色の５色が準備されている。当該着色可能な色は、必ずしも上記５色である必要はなく、適宜の数の適宜の色であってもよい。

【０６９９】

また、ブロック１８５３が上下方向に伸長する期間中におけるポインタ１８３１の着色順序は予め決められている。当該演出例における着色順序として、上記順序（すなわち、青色、黄色、緑色、赤色および虹色の順）を例示したが、当該着色順序はこれに限らず、適宜の順序であってもよい。当該着色順序は、後になるほど大当り期待度が高くなる構成であってもよい。

【０７００】

実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の伸長が最終的な伸長長さαに達すると、そのタイミングにおいて表示されている簡易態様のポインタ１８３１（図５９（Ａ）参照）は、当該タイミングで着色されている色を保ったまま複雑態様に変化する（図５９（Ｂ）参照）。なお、ポインタ１８３１が簡易態様から複雑態様に変化する場合には、第２の変動演出例の場合と同様に遷移態様（例えば、ポインタ１８３１の点滅）を経由する構成であってもよく、遷移構成を経由しない構成であってもよい。

【０７０１】

当該演出例においては、着色可能な色として予め準備された色（すなわち、青色、黄色、緑色、赤色および虹色）の全てが予め決められた着色順序でポインタ１８３１を順次着色する場合を例示したが、着色可能な色として予め準備された色のうち一部の色が予め決められた着色順序でポインタ１８３１を順次着色する構成としてもよい。

【０７０２】

その場合、最終的な伸長長さαが同じ場合であっても、伸長長さαに達するタイミングでポインタ１８３１を着色する色が異なっていてもよい。つまり、図５９（Ａ）に示すように、ブロック１８５３の伸長が最終的な伸長長さαに達したタイミングにおいてポインタ１８３１を着色する色が虹色である必要は必ずしもなく、着色可能な色として予め準備された色のうち虹色以外の色であってもよい。かかる場合、予め決められている着色順序が後になるほど大当り期待度が高くなる構成において、ブロック１８５３の伸長が最終的な伸長長さαに達したタイミングにおけるポインタ１８３１の色によって大当り期待度を遊技者に示唆することができる。

【０７０３】

ポインタ１８３１の表示態様が簡易態様から複雑態様に変化すると、マップ対応ブロック表示１８５２の上方向（矢印ＭＸ１方向）へ移動が再開し、それによって、ブロック１８５３に対するポインタ１８３１の下方向への相対的な移動（当該ブロック１８５３の下端へ向かう移動）が再開する。よって、ポインタ１８３１の表示態様が複雑態様に変化したことによって、ブロック１８５３に対するポインタ１８３１の下方向への相対的な移動の再開を遊技者に示すことができる。

【０７０４】

当該演出例においては、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の下端１８５３Ａへ向かって複雑態様のポインタ１８３１が移動する間、当該ポインタ１８３１の色は、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の伸長が最終的な伸長長さαに達したタイミングにおいて着色されていた色を保つ。

【０７０５】

上述した第２の変動演出例では、ポインタ１８３１が実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の下端１８５３Ａに近づくにつれて当該ポインタ１８３１のサイズが大きくなる構成であったのに対し、当該演出例では、ポインタ１８３１は、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の下端１８５３Ａへ向かって移動する間にそのサイズが変化しない構成とされる。

【０７０６】
これにより、リーチ表示が発生した場合に当該リーチ表示を構成する装飾図柄１６１０と同一の絵柄であるポインタ１８３１が表示される場合であっても、当該ポインタ１８３１が実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の下端１８５３Ａへ向かって移動する間にそのサイズが変化するか否かで、変動演出の種類が上述した第２の変動演出例に対応する演出であるか、当該演出例（すなわち、第３の変動演出例）に対応する演出であるかを遊技者に区別させることができる。
【０７０７】
なお、当該演出例においても、上述した第２の変動演出例と同様、ブロック１８５３の下端１８５３Ａに向かって移動する複雑態様のポインタ１８３１のサイズが次第に拡大される構成であってもよい。
【０７０８】
ブロック１８５３に対するポインタ１８３１の下方向への相対的な移動が再開された後の所定のタイミングにおいて、複雑態様のポインタ１８３１が領域ＮＥ内における定点位置から、装飾図柄表示装置４７９における所定の位置（例えば、画面左下側）に表示された保留表示（特別図柄に係る単位遊技の保留回数に対応する表示）１６５０に向かって飛び出す演出が実行される（図６０（Ｂ）参照）。
【０７０９】
なお、複雑態様のポインタ１８３１が領域ＮＥ内における定点位置から飛び出すタイミングは、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の最終的な伸長長さαによらない固定のタイミング（例えば、ブロック１８５３に対するポインタ１８３１の下方向への相対的な移動の再開から１秒後）であってもよく、当該最終的な伸長長さαに応じた可変のタイミング（例えば、ブロック１８５３に対するポインタ１８３１の下方向への相対的な移動の再開後、当該ポインタ１８３１が（当該最終的な伸長長さα×１／２）だけ移動したタイミング）であってもよい。
【０７１０】
ポインタ１８３１が定点位置から飛び出した後、当該定点位置には基本のポインタ１８２１が再度点滅表示される（図６０（Ｂ）参照）。なお、図６０（Ｂ）においては、図面に対する理解を容易にするため、装飾図柄表示装置４７９の表示内容において領域ＮＥ内におけるポインタ１８３１の定点位置に当該ポインタ１８３１の外輪郭を図示している。
【０７１１】
定点位置から飛び出した複雑態様のポインタ１８３１は、保留表示１６５０のサイズに応じた所定のサイズに近づくようにそのサイズを拡大しつつ、領域ＮＥ内から領域ＮＥ外へ出て、表示中の保留表示１６５０のうち作用対象となる保留表示１６５０へと近づいていく。
【０７１２】
複雑態様のポインタ１８３１が作用対象となる保留表示１６５０に近づくと、当該複雑態様のポインタ１８３１が当該保留表示１６５０に作用する作用演出が実行される。具体的に、作用対象となる保留表示１６５０に近づいた複雑態様のポインタ１８３１は、当該作用対象となる保留表示１６５０に作用し、それによって、当該作用対象となる保留表示１６５０が当該ポインタ１８３１と同じ態様の保留表示１６５１に置き換わる（図６１（Ａ）参照）。
【０７１３】
ポインタ１８３１の作用によって表示された保留表示１６５１の色が、当該保留表示１６５１に対応する変動演出において大当り期待度を示唆する構成としてもよい。これにより、保留表示１６５１の表示位置に対応する変動演出後に大当りが発生する期待度を当該保留表示１６５１の色によって推測することができる。
【０７１４】
なお、当該演出例では、作用対象となる保留表示１６５０が、最も古くに保留された特別図柄の始動入賞に対応する保留表示１６５０（すなわち、次に実行される変動演出に対

応する保留表示１６５０）である場合を例示したが、表示中の保留表示１６５０のうち副制御基板９４０により選択された保留表示１６５０が作用対象に設定される。

【０７１５】

実行中の変動演出（当該演出例においては、変動音Ａ１を背景音とする変動演出）は、ポインタ１８２１がブロック１８５３の下端１８５３Ａに到達したタイミングで終了する（図６１（Ｂ）参照）。なお、複雑態様のポインタ１８３１が保留表示１６５０に作用する演出が実行される変動演出においては、当該変動演出に対応する特別図柄抽選において非当選である（すなわち、最終停止図柄がハズレ図柄である）ことが好ましく、その場合のハズレ図柄は保留表示１６５１の絵柄と同じ絵柄の装飾図柄１６１０（当該例においては、タコのキャラクタを含む装飾図柄１６１０）を含まないことが好ましい。

【０７１６】

複雑態様のポインタ１８３１が保留表示１６５０に作用する演出が実行される変動演出の終了後、当該ポインタ１８３１の作用によって表示された保留表示１６５１に対応する変動演出（当該演出例においては、次の変動演出である変動音Ａ２を背景音とする変動演出）はリーチ表示を伴う変動演出に構成される。

【０７１７】

この場合、リーチ表示を構成する左右の図柄列の装飾図柄１６１０が、保留表示１６５１の絵柄と同じ絵柄の装飾図柄１６１０（当該例においては、タコのキャラクタを含む装飾図柄１６１０）である場合（例えば、図６２参照）に、保留表示１６５１の絵柄と異なる絵柄の装飾図柄１６１０である場合に比べて大当り期待度が高い構成であってもよい。これにより、保留表示１６５１に対応する変動演出におけるリーチ表示を構成する装飾図柄１６１０の絵柄によって大当りに対する遊技者の期待を上下させることができる。

【０７１８】

なお、複雑態様のポインタ１８３１が定点位置に表示された場合に、当該複雑態様のポインタ１８３１が定点位置から必ず（すなわち、１００％の確率で）飛び出す必要はなく、大当り期待度に応じた所定の確率でポインタ１８３１が定点位置から飛び出す構成であってもよい。つまり、複雑態様のポインタ１８３１が表示されたとしても、当該ポインタ１８３１が定点位置から飛び出さない場合（すなわち、保留表示１６５０に作用しない場合）が含まれる構成であってもよい。

【０７１９】

また、複雑態様のポインタ１８３１が定点位置から飛び出した場合に、当該ポインタ１８３１が必ず保留表示１６５０に作用する必要は必ずしもなく、定点位置から飛び出したポインタ１８３１の一部が保留表示１６５０に作用しない（例えば、保留表示１６５０の手前で消失する）構成であってもよい。

【０７２０】

なお、上述した第３の変動演出例において、複雑態様のポインタ１８３１がブロック１８５３の下端１８５３Ａに向かう途中で所定の確率でポインタ１８３１が消失し、点滅する基本のポインタ１８２１に戻る構成であってもよい。かかる場合、ポインタ１８３１が消失したことで、保留表示１６５０がポインタ１８３１によって作用される機会も失われる。よって、複雑態様のポインタ１８３１がブロック１８５３の下端１８５３Ａに向かって移動する過程に対する遊技者の注目度を上げることができる。

【０７２１】

また、上述した第３の変動演出例において、ブロック１８５３の下端１８５３Ａに向かって移動する複雑態様のポインタ１８３１のサイズが、第２の変動演出例と同様、次第に拡大される構成とした場合に、サイズの拡大に代えて、または、これに加えて、ポインタ１８３１の透明性が次第に変化する構成としてもよい。かかる場合、最終的な透明性が高いほど大当り期待度が高い構成としてもよい。これによっても、複雑態様のポインタ１８３１がブロック１８５３の下端１８５３Ａに向かって移動する過程に対する遊技者の注目度を上げることができる。

【０７２２】

また、上述した第３の変動演出例においては、ポインタ１８３１として、リーチ表示を構成する装飾図柄１６１０とは別の装飾図柄１６１０の絵柄が表示される場合を例示したが、リーチ表示を構成する装飾図柄１６１０と同一の絵柄であってもよい。また、ポインタ１８３１は、ポインタ１８２１とは見た目が異なる所定の態様、例えば、記号、文字、数字や、リーチ表示を構成する装飾図柄１６１０とは異なる絵柄や、装飾図柄１６１０とは異なる所定のキャラクタ（例えば、所定の形状のキャラクタや女の子のキャラクタなど）などであってもよい。また、ポインタ１８３１は、保留表示１６５０と同じ形状のキャラクタであってもよい。

【０７２３】

また、上述した第３の変動演出例においては、ブロック１８５３が上下方向に伸長する期間中にポインタ１８３１に着色可能な色が複数色あり、ブロック１８５３が上下方向に伸長する期間中に簡易態様のポインタ１８３１の色が変化できる構成としたが、ブロック１８５３が上下方向に伸長する期間中に簡易態様のポインタ１８３１の色が変化しない構成であってもよい。すなわち、リーチ表示が発生した場合に表示されたポインタ１８３１が、その色を変化させることなく保留表示に作用する構成であってもよい。

【０７２４】

なお、上述した第３の変動演出例においては、作用対象の保留表示１６５０に作用する作用演出に用いるポインタ１８３１の態様（当該態様を「第１態様」とも称す）と、当該第１態様よりも態様が簡略化された態様（当該態様を「第２態様」とも称す）とが、透明性および色数の違う構成、すなわち、第１態様としての複雑態様が不透明かつ多色の態様であり、第２態様としての簡易態様が半透明かつ色数の少ない態様である場合を例示したが、第１態様および第２態様としては上記例示した各態様である必要は必ずしもない。

【０７２５】

例えば、第１態様（すなわち、作用対象の保留表示１６５０に作用する作用演出に用いるポインタ１８３１の態様）よりも態様が簡略化された第２態様が、第１態様に比べて動きの少ない、または、動きが地味、または、動きの範囲が少ない態様であってもよく、第１態様に比べてサイズが小さい態様であってもよい。

【０７２６】

また、ポインタ１８３１の態様は、上記例示した複雑態様（第１態様）と簡易態様（第２態様）以外の態様（例えば、複雑態様と簡易態様との中間となる態様）を含む複数種類の態様を取り得る構成であってもよい。

【０７２７】

次に、図６３から図６９を参照して、上述した変動演出における第４の変動演出例を具体的に例示する。図６３から図６９は、当該第４の変動演出例の一例を説明するための画面遷移図である。なお、図６３から図６９の各図においても、図４３から図４８の各図と同様、図面に対する理解を容易にするため、左側において装飾図柄表示装置４７９の表示内容のうち領域ＮＥ内の表示内容を省略し、右側において領域ＮＥ内の表示内容を拡大して表示している。

【０７２８】

また、図６３から図６９の各図においても、以下に説明する当該第４の変動演出例に対する理解を容易にするため、背景１６３０に付していたハッチングを省略し、装飾図柄１６１０および後述するポインタ１８３１に対し、それらの表示態様に応じたハッチングを付している。

【０７２９】

実行中の変動演出（当該演出例においては、変動音Ａ１を背景音とする変動演出）においてリーチ表示が発生した場合に、上述した第２の変動演出例の場合と同様に、マップ対応ブロック表示１８５２の上方向への移動が停止するとともに、領域ＮＥ内に表示されていたポインタ１８２１に代えてポインタ１８３１が表示される（図６３（Ａ）参照）。

【０７３０】

なお、リーチ表示が発生した場合にポインタ１８３１が表示される確率は１００％であ

る必要は必ずしもなく、大当り期待度に応じた所定の確率でポインタ１８３１が表示される構成であってもよい。

【０７３１】

当該演出例において、ポインタ１８３１は、実行中の変動演出におけるリーチ表示中に現出する後述の演出に利用可能な態様の絵柄やキャラクタや文字などで構成される。当該演出例では、リーチ表示中に現出する演出が押しボタン（押圧操作装置２６１）を模した形状のキャラクタ２００１（例えば、図６３（Ｂ）参照）を吹き出す吹き出し演出を含むので、ポインタ１８３１として、当該吹き出し演出に利用可能なタコのキャラクタが採用されている。図６３（Ａ）に示す例において、ポインタ１８３１は、タコのキャラクタを含む装飾図柄１６１０の絵柄により構成される。

【０７３２】

なお、図６３（Ａ）においては、リーチ表示を構成する装飾図柄１６１０が、ポインタ１８３１の絵柄とは異なる絵柄の装飾図柄１６１０（例えば、ハリセンボンのキャラクタを含む装飾図柄１６１０）を例示しているが、リーチ表示を構成する装飾図柄１６１０の絵柄とポインタ１８３１の絵柄とが必ずしも異なっている必要はなく、リーチ表示を構成する装飾図柄１６１０の絵柄とポインタ１８３１の絵柄とが同じ構成であってもよい。

【０７３３】

図６３（Ａ）に示す例では、簡易態様のポインタ１８３１が表示された場合を例示しているが、上述した第２の変動演出例の場合と同様に、簡易態様のポインタ１８３１を表示する前に複雑態様のポインタ１８３１を表示する構成であってもよい。ポインタ１８３１が複雑態様から簡易態様に変化する場合には、上述した第２の変動演出例の場合と同様に遷移態様（例えば、ポインタ１８３１の点滅）を経由する構成であってもよく、遷移構成を経由しない構成であってもよい。

【０７３４】

簡易態様のポインタ１８３１が表示された後は、第２の変動演出例の場合と同様、マップ対応ブロック表示１８５２の上方向への移動が停止した状態を保ったまま、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さの伸長が開始する。これにより、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の下端１８５３Ａが、初期値における下端位置１８５３Ａ１（図６３（Ａ）参照）から次第に下方側へ移動する（図６３（Ｂ）参照）。

【０７３５】

ブロック１８５３の上下方向の伸長が開始されると、ポインタ１８３１におけるタコの漏斗管から吹き出し２００２が吹き出される演出（以下、当該演出を「吹き出し演出」とも称す）が、当該伸長が最終的な伸長長さαに達するまでの期間において繰り返し実行される（図６３（Ｂ）、図６４（Ａ）および図６４（Ｂ）参照）。よって、最終的な伸長長さαが長いほど、吹き出し演出の実行回数は多くなり易い。

【０７３６】

なお、図６３（Ｂ）、図６４（Ａ）および図６４（Ｂ）においては、図面に対する理解を容易にするため、装飾図柄表示装置４７９の表示内容において領域ＮＥ内におけるポインタ１８３１の定点位置に当該ポインタ１８３１の外輪郭を図示するとともに、吹き出し２００２を図示している。

【０７３７】

吹き出し演出では、１回の吹き出しが行われる毎に所定の操作装置（当該演出例においては押しボタン）に対する仮想的な操作回数（以下、便宜的に「押しボタンの操作回数」や「操作回数」などとも称す）を獲得し、獲得した操作回数が累積される。よって、１回の吹き出しにおける吹き出し２００２の内部には、当該回に獲得できる操作回数に対応する数のキャラクタ２００１が表示される（図６３（Ｂ）、図６４（Ａ）および図６４（Ｂ）参照）。

【０７３８】

なお、１の吹き出し２００２内に表示されるキャラクタ２００１の数は、獲得できる操

作回数に一致する数である必要は必ずしもなく、当該回において獲得できる操作回数の多少をイメージ可能な数であればよい。

【０７３９】

吹き出し演出の実行中、装飾図柄表示装置４７９における画面左上側には、キャラクタ２００１と同様に押しボタンを模した形状のアイコン２０１１が表示されるとともに、吹き出し演出によって獲得した操作回数（押しボタンに対する仮想的な操作回数）の累積値に対応する累積値情報２０１２とが表示される。

【０７４０】

なお、当該演出例においては、累積値情報２０１２として表示される数値（すなわち、吹き出し演出によって獲得した押しボタンに対する仮想的な操作回数の累積値）は、大当り期待度の大きさを表す指標であり、累積値情報２０１２として表示される数値が大きいほど大当り期待度が高いことを示す。

【０７４１】

上述したように、最終的な伸長長さαが長いほど、吹き出し演出の実行回数が多くなり易いので、累積値情報２０１２として表示される数値は最終的な伸長長さαが長いほど大きくなり易い。よって、当該演出例において、大当り期待度は、最終的な伸長長さαが長いほど高くなり易い。

【０７４２】

累積値情報２０１２は、吹き出し演出が行われる毎（すなわち、ポインタ１８３１から吹き出し２００２が吹き出される毎）に、当該回において獲得した操作回数が逐次加算される（図６３（Ｂ）、図６４（Ａ）および図６４（Ｂ）参照）。アイコン２０１１は、吹き出し演出において獲得可能な操作回数の累積値の最大値に対する、現在の累積値に対応する累積値情報２０１２を示すメーター機能を備える。

【０７４３】

具体的に、図６３（Ｂ）、図６４（Ａ）および図６４（Ｂ）に示すように、アイコン２０１１の上下方向に延びる直径の最下位置をゼロとし、最上位置を当該吹き出し演出において獲得可能な操作回数の累積値の最大値として、累積値情報２０１２が示す現在の累積値を当該直径上の位置によって疑似的なメーターとして表している。

【０７４４】

当該演出例においては、アイコン２０１１の上下方向に延びる直径における現在の累積値に対応する位置を遊技者が視覚的に理解しやすいよう、当該直径における現在の累積値に対応する位置に対して略直交する線分より下側となるアイコン２０１１の領域が所定の色で着色される。なお、図６３（Ｂ）、図６４（Ａ）および図６４（Ｂ）に示す例においては、当該メーター機能によるアイコン２０１１の着色をドットのハッチングを付すことによって表現している。

【０７４５】

よって、リーチ表示の発生後にブロック１８５３の上下方向が伸長する期間（伸長期間）においては、吹き出し演出が行われる毎に、累積値情報２０１２として表示される数値（すなわち、吹き出し演出によって獲得した操作回数の累積値）と、メーター機能によるアイコン２０１１の着色範囲とがそれぞれ逐次増加する。遊技者は、当該伸長期間中、累積値情報２０１２として表示される数値やアイコン２０１１の着色範囲が増えていくにつれ、遊技者は大当りに対する期待を増大させる。

【０７４６】

実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の伸長が最終的な伸長長さαに達すると、そのタイミングにおいて表示されているポインタ１８３１（図６４（Ｂ）参照）が、当該ポインタ１８３１とは見た目が異なるポインタ１８３２に切り替わる（図６５（Ａ）参照）。

【０７４７】

当該演出例においては、図６５（Ａ）に示すように、キャラクタ２００１と同様に押しボタンを模した形状のポインタ１８３２が、ポインタ１８３１に代えて表示される。押し

ボタンを模した形状のポインタ１８３２が表示されたことによって、この後に通常とは異なる所定の事象（詳細は後述するが、押しボタン（押圧操作装置２６１）に対する操作有効期間が発生する事象）が発生し得ることを遊技者に判り易く示すことができる。

【０７４８】

なお、ボタンを模した形状のポインタ１８３２の表示態様は、複雑態様のポインタ１８３１のように不透明であるなどの見た目がはっきりした態様（複雑態様）であってもよく、簡易態様のポインタ１８３１のように半透明であるなどの見た目が比較的簡易な態様（簡易態様）であってもよい。

【０７４９】

当該演出例では、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の伸長が最終的な伸長長さαに達したタイミングで、ポインタ１８３１をポインタ１８３２に切り替える構成としたが、上述した第２の変動演出例と同様にポインタ１８３１が簡易態様から複雑態様に切り替わる構成であってもよいし、ポインタ１８３１が基本のポインタ１８２１に切り替わる構成であってもよい。また、簡易態様のポインタ１８３１から切り替わるポインタの種類（例えば、ポインタ１８３２や、複雑態様のポインタ１８３１や、基本のポインタ１８２１など）が大当り期待度に応じて異なる構成であってもよい。

【０７５０】

実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の伸長が最終的な伸長長さαに達したタイミングにおいては、累積値情報２０１２として表示される数値が非表示になるとともに、アイコン２０１１の表示態様がそれ以前に比べて簡易化された態様（つまり、簡易態様）に変化する（図６５（Ａ）参照）。

【０７５１】

当該演出例における簡易態様のアイコン２０１１は、それ以前に表示されていた複雑態様のアイコン２０１１（例えば、図６４（Ｂ）に示すアイコン２０１１）に比べて全体的に薄い表示のアイコンである。なお、当該演出例においては、簡易態様のアイコン２０１１を、複雑態様のアイコン２０１１より細線で描画するとともに、着色部分に付したハッチングの尺度を大きくすることで表現している。

【０７５２】

簡易態様のアイコン２０１１に対する下方側には「待機中」と表記された文字列２０１３が表示される。当該文字列２０１３が表示されたことによって、押しボタン（押圧操作装置２６１）に対する操作有効期間が発生し得ることを遊技者に示唆し、当該遊技者に、ブロック１８５３の伸長期間中に行われた吹き出し演出によって獲得した押しボタンの操作回数（押しボタンに対する仮想的な操作回数）の累積値が示唆する大当り期待度に対する期待を抱かせることができる。

【０７５３】

実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の伸長が最終的な伸長長さαに達したタイミングにおいて累積値情報２０１２が非表示にされるが、簡易態様で表示が継続されるアイコン２０１１には下側の着色範囲によるメーター機能が残されているので、遊技者は当該メーター機能によって非表示にされた累積値情報２０１２に関する情報を補足し得る。

【０７５４】

なお、当該演出例においては、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の伸長が最終的な伸長長さαに達したタイミングにおいて累積値情報２０１２を非表示にする構成としたが、累積値情報２０１２を表示させたままにする構成であってもよい。

【０７５５】

ポインタがポインタ１８３１からポインタ１８３２に変化すると、マップ対応ブロック表示１８５２の上方向（矢印ＭＸ１方向）へ移動が再開し、それによって、ブロック１８５３に対するポインタ１８３２の下方向への相対的な移動（当該ブロック１８５３の下端へ向かう移動）が再開する（図６５（Ｂ）参照）。

【０７５６】

実行中の変動演出（当該演出例においては、変動音Ａ１を背景音とする変動演出）は、ポインタ１８３２がブロック１８５３の下端１８５３Ａに到達したタイミングで終了する（図６６（Ａ）参照）。

【０７５７】

当該演出例においては、上述した吹き出し演出を含む変動演出が疑似変動演出を構成する複数回の変動演出のうち１の変動演出において実行される構成を例示する。なお、かかる構成において、吹き出し演出は、疑似変動演出を構成する複数回の変動演出のうち前半にて実行される変動演出にて実行されるのがよく、初回の変動演出にて実行されることが好ましい。

【０７５８】

当該演出例において、変動音Ａ１を背景音とする変動演出は、変動音Ａ２を背景音とする変動演出とともに疑似変動演出を構成するものとする。つまり、吹き出し演出を含む変動演出が疑似変動演出における初回の変動演出において実行される場合を例示している。よって、当該演出例においては、変動音Ａ１を背景音とする変動演出が終了すると、引き続き、変動音Ａ２を背景音とする変動演出が開始される（図６６（Ｂ）参照）。

【０７５９】

図６６（Ｂ）に示すように、変動音Ａ２を背景音とする変動演出の開始後もポインタとしてポインタ１８３２の表示が継続される。また、装飾図柄表示装置４７９における画面左上側に表示される簡易態様のアイコン２０１１と文字列２０１３もまたその表示が継続される。

【０７６０】

当該演出例においては、吹き出し演出を含む変動演出を含む疑似変動演出における各回の変動演出がいずれもリーチ表示を伴う変動演出である場合を例示する。よって、変動音Ａ２を背景音とする変動演出においてもリーチ表示が発生する（図６７（Ａ）参照）。

【０７６１】

変動音Ａ２を背景音とする変動演出においてリーチ表示が発生した場合もまた、先に実行された変動音Ａ１を背景音とする変動演出の場合と同様、マップ対応ブロック表示１８５２の上方向への移動が停止し、その後に、実行中の変動演出（すなわち、変動音Ａ２を背景音とする変動演出）に対応するブロック１８５３の上下方向の長さの伸長が開始する。なお、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さが伸長する間、先に実行された変動音Ａ１を背景音とする変動演出の場合と同様に、ポインタ１８３２が簡易態様で表示される構成としてもよい。

【０７６２】

実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の伸長が最終的な伸長長さβに達すると（図６７（Ｂ）参照）、マップ対応ブロック表示１８５２の上方向（矢印ＭＸ１方向）へ移動が再開し、それによって、ブロック１８５３に対するポインタ１８３２の下方向への相対的な移動（当該ブロック１８５３の下端へ向かう移動）が再開する（図６８（Ａ）参照）。なお、先に実行された変動音Ａ１を背景音とする変動演出の場合と同様、ブロック１８５３の伸長が最終的な伸長長さβに達したタイミングでポインタ１８３２が複雑態様で表示される構成としてもよい。

【０７６３】

なお、変動音Ａ２を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３の最終的な伸長長さβは、変動音Ａ１を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３の最終的な伸長長さαと同じであっても異なっていてもよい。疑似変動演出における最終回の変動演出の最終停止図柄として大当り図柄が表示される場合には、当該最終回の変動演出に対応するブロック１８５３の最終的な伸長長さが、それ以外の回の変動演出に対応するブロック１８５３の最終的な伸長長さより長くなる構成としてもよい。これにより、遊技者の大当りに対する期待を高めることができる。

【０７６４】

当該演出例においては、変動音Ａ２を背景音とする変動演出が疑似変動演出における最

終回の変動演出（最終変動演出）である。疑似変動演出における最終回の変動演出においては、当該変動演出において最終停止図柄が表示される（すなわち、当該変動演出が終了する）タイミングより前の所定のタイミング（例えば、５秒前）で、アイコン２０１１の表示態様が簡易態様から複雑態様に変化するとともに、「待機中」の文字列２０１３が非表示にされる（図６８（Ｂ）参照）。

【０７６５】

なお、アイコン２０１１の表示態様が簡易態様から複雑態様に変化するタイミングは、当該タイミングから最終停止図柄の表示タイミングまでの期間が、後述する押しボタン（押圧操作装置２６１）に対する操作有効期間より長くなるようなタイミングが設定される。

【０７６６】

アイコン２０１１の表示態様が簡易態様から複雑態様に変化する場合には、上述した第２の変動演出例におけるポインタ１８３１の場合と同様に遷移態様（例えば、アイコン２０１１の点滅）を経由する構成であってもよく、遷移構成を経由しない構成であってもよい。アイコン２０１１が簡易態様から複雑態様に変化する場合に遷移態様を経由することによって、アイコン２０１１の表示態様が変化したことを遊技者に認識させ易い。

【０７６７】

アイコン２０１１は、複雑態様に変化した後、領域ＮＥ内に表示されているポインタ１８３２へ向かって移動する演出が行われる（図６８（Ｂ）参照）。なお、アイコン２０１１がポインタ１８３２へ向かって移動する演出は、例えば、画面左上側に表示されるアイコン２０１１がポインタ１８３２へ向かって飛んでいくような演出態様であってもよく、複数のアイコン２０１１が連なってポインタ１８３２へ向かって移動していくような演出態様であってもよい。

【０７６８】

アイコン２０１１がポインタ１８３２へ向かって移動する演出が実行される場合には、例えば、図６８（Ｂ）に示す例のように、遊技者が当該演出を視認し易いよう、装飾図柄６１０が一時的に非表示とされる構成としてもよいが、装飾図柄６１０が表示されたままであってもよい。なお、図６８（Ｂ）においては、図面に対する理解を容易にするため、装飾図柄表示装置４７９の表示内容において領域ＮＥ内の定点位置に表示されるポインタ１８３２の外輪郭を図示している。

【０７６９】

複雑態様のアイコン２０１１がポインタ１８３２に近づくと、当該複雑態様のアイコン２０１１がポインタ１８３２に作用する作用演出が実行される。具体的に、ポインタ１８３２へ向かって移動した複雑態様のアイコン２０１１は、当該ポインタ１８３２に近づいて作用し、それによって、当該ポインタ１８３２の巨大化が生じる（図６９（Ａ）参照）。ポインタ１８３２が巨大化すると、非表示にされていた各列の装飾図柄６１０は非表示になる前と同じ状態で再表示される。なお、図６９（Ａ）においては、図面に対する理解を容易にするため、装飾図柄表示装置４７９の表示内容において巨大表示されたポインタ１８３２を図示している。

【０７７０】

なお、複雑態様のアイコン２０１１の作用によってポインタ１８３２が巨大化される構成において、巨大化後のサイズが大当り期待度を表すものであってもよい。例えば、巨大化後のサイズが大きいほど、大当り期待度が高い構成としてもよい。かかる場合、例えば、複数回の吹き出し演出によって獲得した押しボタンに対する仮想的な操作回数の累積値の総数（すなわち、累積値情報２０１２として最終的に表示される数値）が大きいほど、巨大化後のポインタ１８３２のサイズが大きくなり易い構成としてもよい。

【０７７１】

ポインタ１８３２が巨大表示される期間（例えば、３秒）が、押しボタン（押圧操作装置２６１）に対する操作有効期間であり、遊技者は、ポインタ１８３２が巨大表示されたことによって押しボタンに対する操作を促される。なお、ポインタ１８３２が巨大表示さ

れた場合に遊技者に操作を促すメッセージやキャラクタなどを表示する構成であってもよく、巨大化したポインタ１８３２が領域ＮＥ内の定点位置から中央側へ移動する構成であってもよい。

【０７７２】

ポインタ１８３２が巨大表示される期間中（すなわち、操作有効期間中）に、押しボタンである押圧操作装置２６１が操作されると、リーチ表示において変動を続けていた中図柄列が停止して最終停止図柄（すなわち、特別図柄抽選の抽選結果）が表示され、実行中の変動演出が終了する（図６９（Ｂ）参照）。

【０７７３】

なお、ポインタ１８３２が巨大表示される期間中（すなわち、操作有効期間中）に遊技者が押しボタンに対する操作を行わなかった場合には、当該操作有効期間が終了するタイミングで中図柄列が停止して最終停止図柄が表示される構成としてもよい。

【０７７４】

図６９（Ｂ）に示す例では、最終停止図柄が大当り図柄である場合（すなわち、特別図柄抽選において大当りに当選している場合）を例示したが、特別図柄抽選において大当りに当選していない場合には、ハズレ図柄が最終停止図柄として表示される。

【０７７５】

ポインタ１８３２が巨大表示される期間中に押圧操作装置２６１が操作された場合、巨大表示されていたポインタ１８３２は非表示にされる（消失する）。ポインタ１８３２が非表示になった後には、例えば、基本のポインタ１８２１が表示される。

【０７７６】

なお、上述した第４の変動演出例においては、吹き出し演出と複雑態様のアイコン２０１１がポインタ１８３２に作用する演出（作用演出）とが、２回の変動演出（具体的には、変動音Ａ１を背景音とする変動演出および変動音Ａ２を背景音とする変動演出）を含んで構成される１の疑似変動演出における初回の変動演出と最終回の変動演出とでそれぞれ実行される場合を例示したが、吹き出し演出と作用演出とが３回以上の変動演出を含んで構成される疑似変動演出のうち各々異なる１つずつの変動演出において実行される構成であってもよい。

【０７７７】

３回以上の変動演出を含んで構成される疑似変動演出において吹き出し演出と作用演出（すなわち、複雑態様のアイコン２０１１がポインタ１８３２に作用する演出）とが実行される場合、当該作用演出は、上述した第４の変動演出例の場合と同様、疑似変動演出における最終回の変動演出で実行される。

【０７７８】

また、上述した第４の変動演出例においては、吹き出し演出と複雑態様のアイコン２０１１がポインタ１８３２に作用する作用演出とが１の疑似変動演出において実行される構成としたが、吹き出し演出と作用演出とが各々独立した特別図柄の始動入賞を契機とする変動演出において実行される構成としてもよい。

【０７７９】

かかる構成においては、吹き出し演出が実行される変動演出（上記第４の変動演出例における、変動音Ａ１を背景音とする変動演出）から、作用演出が実行される変動演出より１つ前に実行される変動演出までの各変動演出における各最終停止図柄がいずれもハズレ図柄である（すなわち、これらの変動演出に対応する特別図柄抽選が全て非当選である）構成であることが好ましい。

【０７８０】

なお、吹き出し演出と複雑態様のアイコン２０１１がポインタ１８３２に作用する作用演出とが１の疑似変動演出において実行される構成、および、各々独立した特別図柄の始動入賞を契機とする変動演出において実行される構成のいずれにおいても、吹き出し演出が実行されてから（すなわち、簡易態様のアイコン２０１１が表示されてから）、作用演出が実行される（すなわち、複雑態様のアイコン２０１１が表示される）までの期間は、

吹き出し演出の実行時期においては不明であり予測も困難である。
【０７８１】
よって、吹き出し演出と複雑態様のアイコン２０１１がポインタ１８３２に作用する作用演出とが１の疑似変動演出において実行されるか、各々独立した特別図柄の始動入賞を契機とする変動演出において実行されるかにかかわらず、遊技者が、アイコン２０１１の表示態様が簡易態様から複雑態様に変化する時期（すなわち、アイコン２０１１がポインタ１８３２に作用する作用演出が実行される時期）や、吹き出し演出が実行されてから作用演出が実行されるまでの期間（待機期間）を計ることは困難である。
【０７８２】
また、上述した第４の変動演出例においては、巨大化されたポインタ１８３２による示唆される操作有効期間中に押しボタン（押圧操作装置２６１）が操作された場合に、リーチ表示において変動を続けていた中図柄列が停止して最終停止図柄が表示される構成としたが、これに代えて、ハズレ図柄で仮停止している状況（例えば、図５４（Ｂ）に例示した状況）において、巨大化されたポインタ１８３２による示唆される操作有効期間中に押しボタンが操作された場合にリーチ表示を構成する図柄列ではない１の図柄列（例えば、中図柄列）の装飾図柄１６１０が表示中の種類とは別の種類の装飾図柄１６１０に置き換わる構成としてもよい。
【０７８３】
なお、上述した第４の変動演出例においては、ポインタ１８３２に作用する作用演出に用いるアイコン２０１１の態様（当該態様を「第１態様」とも称す）と、当該第１態様よりも態様が簡略化された態様（当該態様を「第２態様」とも称す）とが、見た目がはっきりするか否かの違いによる構成すなわち、第１態様としての複雑態様が不透明であるなどの見た目がはっきりした態様であり、第２態様としての簡易態様が半透明であるなどの見た目が比較的簡易な態様である場合を例示したが、第１態様および第２態様としては上記例示した各態様である必要は必ずしもない。
【０７８４】
例えば、第１態様（すなわち、ポインタ１８３２に作用する作用演出に用いるアイコン２０１１の態様）よりも態様が簡略化された第２態様が、第１態様に比べて動きの少ない、または、動きが地味、または、動きの範囲が少ない態様であってもよく、第１態様に比べてサイズが小さい態様であってもよい。
【０７８５】
また、アイコン２０１１の複雑態様が、ポインタ１８３１の複雑態様と同様に不透明かつ多色の態様であり、アイコン２０１１の簡易態様が、ポインタ１８３１の簡易態様と同様に半透明かつ色数の少ない態様であってもよい。つまり、アイコン２０１１の第１態様と第２態様とで透明性および色数の違う構成であってもよい。
【０７８６】
また、アイコン２０１１の態様は、上記例示した複雑態様（第１態様）と簡易態様（第２態様）以外の態様（例えば、複雑態様と簡易態様との中間となる態様）を含む複数種類の態様を取り得る構成であってもよい。
【０７８７】
また、上述した第２から第４の変動演出例においては、ステージＡの変動演出を例示して説明したが、ステージＡ以外の他のステージ（ステージＢ、ステージＣ、ステージＤ）においても上述した第２から第４の変動演出例と同様の変動演出が実行される構成としてもよい。
【０７８８】
次に、図７０から図９１を参照して、上述した変動演出における第５の変動演出例を具体的に例示する。当該第５の変動演出例においては、変動演出中に特別図柄の始動入賞が発生した場合（すなわち、特別図柄に係る単位遊技の保留が発生した場合）に１００％未満の所定の確率で保留先読み演出としての組合せ演出が実行され、この組合せ演出として漢字を用いた漢字演出が実行される場合を例示して説明する。なお、組合せ演出は、漢字

を用いた組み合わせによって実行される演出に限らず、丸印や三角印などの図形を組み合わせた演出であってもよいし、キャラクタを組み合わせた演出であってもよく、キャラクタを組み合わせた演出としては、例えば、所定条件を満たすキャラクタ（例えば、物語を題材にしたキャラクタ）が組み合わされる（例えば、桃太郎を題材にした、犬、猿、雉）のキャラクタが組み合わされる場合などが例示される。

【０７８９】

保留先読み予告演出である漢字演出は、当該漢字演出の実行契機となった特別図柄の始動入賞に対応する特別図柄抽選の抽選結果を先読み（事前判定）して、当該特別図柄抽選に対する大当り期待度を示唆する予告演出として構成される。

【０７９０】

よって、漢字演出が実行された場合、遊技者は、先読みの対象となった保留において大当りに当選している（先読みの対象となった特別図柄抽選において大当りに当選している）かもしれないことを、漢字演出が実行されない場合と比べて高い期待度で、期待することができる。

【０７９１】

漢字演出は、第１構成部としての共通部（当該変動演出例においては漢字の部首）に対応する共通部情報を表示した後に、当該共通部を少なくとも含む最終形態の漢字に対応する最終形態情報が表示される演出である。最終形態の漢字は、共通部のみから構成される漢字（すなわち、部首のみから構成される漢字）、または、共通部（部首）と第２構成部としての残部との組合せから構成される漢字である。

【０７９２】

図７０は、漢字演出における共通部と最終形態の漢字の一例を説明するための説明図である。図７０に示す例においては、共通部（部首）の一例として、「人（ひと）」の部首を例示している。

【０７９３】

残部は、最終形態の漢字から共通部である部首を除いた部位である。１の最終形態の漢字を構成する残部の数は、必ずしも１つである必要はなく、２つであってもよく、３以上であってもよい。図７０に示す例では、残部が１つである場合と２つである場合とを例示しており、唯一の残部、または、複数のうちの１つ目の残部を「第１の残部」とし、複数のうちの２つ目の残部を「第２の残部」としている。

【０７９４】

図７０に示すように、共通部（部首）が「人」である場合、当該共通部のみから構成される（すなわち、残部を含まない）最終形態の漢字は「人」である。共通部である「人」がにんべん（人偏）である場合に、当該にんべんの右側に位置する残部が「木」である場合の最終形態の漢字は「休」である。

【０７９５】

同様に、共通部である「人」がにんべん（人偏）である場合に、残部がそれぞれ「犬」、「寺」、「山」、「奉」および「動」である場合における最終形態の漢字は、ぞれぞれ、「伏」、「侍」、「仙」、「俸」および「働」である。また、共通部である「人」がにんべん（人偏）である場合に、第１の残部が「立」であり、第２の残部が「口」である場合における最終形態の漢字は「倍」である。

【０７９６】

なお、当該変動演出例においては、図７０に示すように、最終形態の漢字が「働」である場合、当該漢字を構成する残部は、「動」という唯一の残部のみで構成される場合と、「重」と「力」という２つの残部で構成される場合とが設けられている。

【０７９７】

「働」のように残部を複数に分解可能な漢字については、残部を分解することなく唯一の残部として取り扱うだけの構成であっても、残部を分解して複数の残部として取り扱う構成であっても、前記唯一の残部と前記複数の残部とを併用する構成であってもよい。

【０７９８】

なお、図７０に示す例では、共通部（部首）である「人」と残部とから最終形態の漢字が構成される場合に、「人」の部首が残部に対する左側に位置する場合（すなわち、部首がにんべんである場合）を例示したが、「人」の部首が、にんべんである場合に代えて、または、にんべんである場合に加えて、「人」の部首が残部に対する上側に位置する冠（すなわち、ひとやねやひとがしら）である場合を含む構成であってもよい。残部と組合せ可能な共通部（部首）は、にんべん等の偏（へん）、ひとやね等の冠（かんむり）、旁（つくり）、脚（あし）、構（かまえ）、垂（たれ）、または繞（にょう）などのいずれであってもよい。

【０７９９】

なお、図７０に示す例では、共通部として選択可能な部首として「人」のみを例示したが、共有部として選択可能な態様（例えば、部首）は１種類である必要は必ずしもなく、共有部として選択可能な複数種類の部首を準備し、漢字演出の実行が選択された場合にこれら複数種類の対象の中から１の部首を選択する構成としてもよい。また、必ずしも第１構成部は、共通部のみにより構成する必要は無く、共通部を含む文字（例えば、「休」の文字）を第１構成部とし、その中のにんべん部分、又は、「木」の文字部分が、第２構成部としての他の残部と組み合わされるようにしてもよい。

【０８００】

図７０に示すように、当該変動演出例においては、漢字演出における最終形態の漢字は、各漢字のイメージに応じてカテゴリ分けされている。例えば、図７０に示す例においては、最終形態の漢字が「休」および「伏」のような休息をイメージさせる漢字は「回復」のカテゴリに分類される。

【０８０１】

また、「侍」や「仙」のような力（武力や神通力など）をイメージさせる漢字は「力」のカテゴリに分類され、「俸」や「働」のような収入をイメージさせる漢字は「金」のカテゴリに分類される。また、「倍」は「倍増」のカテゴリに分類され、共通部のみから構成される「人」は「単独」のカテゴリに分類される。

【０８０２】

上述したように、漢字演出は、保留先読み演出であるので、漢字演出が実行された場合には、先読みの対象となった保留おける大当り当選を遊技者に期待させることができる。つまり、漢字演出の実行契機となった特別図柄の始動入賞に対応する単位遊技（特別図柄に係る単位遊技）の実行後に特別遊技状態が発生するかもしれないことを遊技者に期待させることができる。

【０８０３】

当該変動演出例においては、漢字演出が実行される場合に、漢字演出が実行されない場合に比べて先読みの対象となった保留に対する大当り期待度が高く構成されるとともに、漢字演出が実行される場合には、最終形態の漢字が共通部と残部との組合せから構成される漢字である場合の当該大当り期待度が、最終形態の漢字が共通部のみから構成される漢字である場合の当該大当り期待度より高く構成される。

【０８０４】

共通部（部首）が「人」である場合、最終形態の漢字が共通部のみから構成される漢字（すなわち、「人」）である場合の大当り期待度（先読みの対象となった保留に対する大当り期待度）に比べ、最終形態の漢字が共通部と残部との組合せから構成される漢字（例えば、「休」や「侍」など）である場合の大当り期待度の方が高くなるよう設定されている。

【０８０５】

また、当該変動演出例においては、共通部と残部との組合せから構成される最終形態の漢字については、各漢字が属するカテゴリ毎（例えば、図７０における回復、力、金、および倍増の各カテゴリ）に異なる大当り期待度が設定されている。例えば、最終形態の漢字が属するカテゴリに対して設定される大当り期待度は、回復、力、金、および倍増の順で高くなるように設定される。

【０８０６】
なお、複数種類の最終形態の漢字（すなわち、残部が異なる複数種類の漢字）が同一カテゴリに属する場合には、残部の種類にかかわらず全ての漢字に対して同一の大当り期待度が設定される構成であってもよく、残部の種類に応じて大当り期待度が異なる構成であってもよい。また、共通部と残部との組合せから構成される最終形態の漢字については、各漢字が属するカテゴリにかかわらず全ての漢字に対して同一の大当り期待度が設定される構成であってもよい。
【０８０７】
また、図７０に例示した「働」のように、残部の数が異なる複数の組合せ方が設けられている漢字（最終形態の漢字）においては、残部の数にかかわらず同一の大当り期待度が設定される構成であってもよいが、残部の数に応じて異なる大当り期待度（例えば、残部の数が多いほど高い大当り期待度）が設定される構成とすることが好ましく、残部の数が多い場合ほど大当り期待度を高くすることが好ましい。
【０８０８】
次に、漢字演出の具体例を以下に例示する。なお、パチンコ機１００は、以下に例示する複数例の漢字演出のうち１の漢字演出のみを実行可能な構成であってもよく、以下に例示する複数例の漢字演出の一部または全てを実行可能に構成されてもよい。
【０８０９】
まず、図７１から図７８は、漢字演出における第１の例を説明するための画面遷移図である。なお、図７１から図７８の各図においても、図４３から図４８の各図と同様、図面に対する理解を容易にするため、左側において装飾図柄表示装置４７９の表示内容のうち領域ＮＥ内の表示内容を省略し、右側において領域ＮＥ内の表示内容を拡大して表示している。
【０８１０】
変動演出が開始されると、上述した図４３（Ｂ）の場合と同様に、マップ対応ブロック表示１８５２（マップの拡大態様）が変動演出の進行（遊技の進行）に伴って領域ＮＥに対して上方向（矢印ＭＸ１方向）へ移動する（図７１（Ａ）参照）。これにより、点滅表示されるポインタ１８２１は、変動演出の進行に伴ってマップ対応ブロック表示１８５２に対して相対的に下方向へ移動する。なお、図７１（Ａ）では、変動音Ａ１を背景音とする変動演出が開始される場合を例示している。
【０８１１】
変動演出（例えば、変動音Ａ１を背景音とする変動演出）の実行中に特別図柄の始動入賞が発生して新たな保留が発生した場合、副制御基板９４０は、所定の条件が成立した場合に漢字演出を実行するか否かの抽選を実行する。当該変動演出例においては、更新後の保留回数が２以上である場合に漢字演出を実行するか否かの抽選を行う条件が成立する。なお、当該所定の条件としては、保留回数が２以上である場合に限らず、３以上であってもよいし、保留満タンとなった場合であってもよく、また、保留回数に限らず、これに代えて、または、これに加えて、他の条件があってもよく、当該他の条件としては、遊技状態が所定の遊技状態（例えば、通常遊技状態）であることが例示される。
【０８１２】
当該漢字演出が実行されるか否かの抽選において漢字演出の実行が選択された場合、副制御基板９４０の制御によって漢字演出が開始され、図７１（Ｂ）に示すように、領域ＮＥ内に表示中のポインタ１８２１に代えて、選択された共通部（部首）に対応する共通部情報が描かれたポインタ２１３１が表示される（図７１（Ｂ）参照）。なお、図７１（Ｂ）に示す例では、変動音Ａ１を背景音とする変動演出の実行中に特別図柄の始動入賞が発生し、更新後の保留回数が３に変化した場合（すなわち、３つ目の保留が生じた場合）に漢字演出の実行が選択された場合を例示している。なお、漢字演出の開始時期は、漢字演出の実行の契機となった変動表示が開始される前であって当該変動表示の実行が保留されている状況であってもよいし、当該変動表示が開始された後における１回の変動表示中において擬似的な複数回の変動表示と停止表示とを繰り返して漢字演出を実行するようにし

てもよい。
【０８１３】
図７１（Ｂ）に示す例では、共通部情報として「人」という文字（より詳細には、漢字）が描かれたポインタ２１３１が表示される。つまり、当該例においては、共通部（部首）として「人」が選択された場合を例示している。なお、共通部情報は、共通部（部首）を示す文字は、「人」に限らず、「しんにょう」などの他の部首であってもよいし、また、文字（例えば、漢字）である必要は必ずしもなく、当該共通部を示す文字を示唆可能なキャラクタや絵柄などであってもよい。
【０８１４】
ポインタ２１３１は、ポインタ１８２１と同様、その表示位置が領域ＮＥ内において上下にも左右にも変化しないポインタである。ポインタ２１３１の表示タイミングは、変動音Ａ１を背景音とする変動演出の実行中に特別図柄の始動入賞が発生したタイミングと略同一のタイミングであってもよく、当該タイミングから所定時間後（例えば、３秒後）のタイミングであってもよい。当該ポインタ２１３１が表示される過程としては、ポインタ２１３１が表示されるか否かの演出を経て表示される場合がある構成とすることが好ましく、例えば、ポインタ１８２１が点滅を始めつつ少しずつ薄い表示となり、薄く表示されたポインタ２１３１と交互に表示がされるようになってから、ポインタ２１３１が表示される場合があるようにしてもよいし、ポインタ１８２１の下方側にポインタ２１３１が表示され、ポインタ１８２１にポインタ２１３１が次第に近づいて、両ポインタが接触したタイミングで互いに押し合うような演出を経て、ポインタ２１３１に入れ替わる場合があるようにしてもよい。
【０８１５】
漢字演出では、最終形態の漢字として選択された漢字が共通部と残部との組合せから構成される漢字である場合の大当り期待度が、最終形態の漢字として選択された漢字が共通部のみから構成される漢字である場合の大当り期待度より高い設定とされ、共通部情報（すなわち、共通部（部首）に対応する情報）が描かれたポインタ２１３１の表示によって、この後に当該共通部と残部との組合せが生じて期待度が昇格するかもしれないことを遊技者に期待させることができる。
【０８１６】
ポインタ２１３１は、ポインタ１８２１に代えて表示されたタイミングで数回点滅した後、通常態様の表示（点滅しないで表示される態様）に戻る（図７１（Ｂ）および図７２（Ａ）参照）。よって、ポインタ２１３１は、その表示タイミングにおいて一時的な遷移態様（例えば、複数回の点滅）を経てから通常態様で表示されるので、遊技者は、ポインタ２１３１への変化された表示を把握し易く、これにより、漢字演出が開始されたことで大当り期待度が高まった状況であることを好適に認識できる。
【０８１７】
なお、ポインタ２１３１をその表示タイミングにおいて一時的に遷移態様で表示する必要は必ずしもなく、ポインタ２１３１をその表示タイミングから通常態様で表示させる構成であってもよい。ポインタ２１３１の遷移態様としては、必ずしも点滅である必要はなく、上述したポインタ１８３１（例えば、図５０（Ａ）参照）と同様、他の表示態様を採用してもよく、ポインタ２１３１の遷移態様が表示される場合に所定の視覚的効果が現出する構成であってもよい。遷移態様を表示しない場合には、いつの間にか、ポインタ２１３１が表示されている状況であることを、遷移後のどこかで気づいて、そのタイミングから大当り期待度が高まった状況であることを認識して遊技に注目できる遊技性を提供することができる。
【０８１８】
ポインタ２１３１は、実行中の変動演出（すなわち、変動音Ａ１を背景音とする変動演出）の進行に伴ってマップ対応ブロック表示１８５２に対して相対的に下方向へ移動し、それによって当該変動演出に対応するブロック１８５３の下端へ向かって移動する。ポインタ２１３１は、当該実行中の変動演出が終了するタイミングで、当該変動演出に対応す

るブロック１８５３の下端に到達する（図７２（Ｂ）参照）。
【０８１９】
漢字演出が実行される場合、先読みの対象となった保留に対応する変動演出が開始されるまでに実行される各変動演出における最終停止図柄は、図７２（Ｂ）に示すような完全ハズレやハズレリーチなどのハズレ図柄である（すなわち、特別図柄抽選において大当りに当選していない）構成が好ましく、すなわち、漢字演出が実行された対象となった変動演出が開始されるまでの途中の変動表示において大当り抽選に非当選の変動表示しか含まれない構成としてもよいが、当該途中の変動表示において最終停止図柄が大当り図柄である（すなわち、特別図柄抽選において大当りに当選する）場合が含まれる構成であってもよく、この場合には、漢字演出が途中で終了するようにしてもよい。
【０８２０】
変動音Ａ１を背景音とする変動演出の終了後に次の変動演出（例えば、変動音Ａ２を背景音とする変動演出）が開始されると、当該開始後の所定のタイミング（例えば、当該開始から３秒後）に、残部に対応する残部情報が描かれた残部表示体２１３２が現出し、ポインタ２１３１に向かって移動する（図７３（Ａ）参照）。残部の現出は、何もない領域に突然表示されるようにしてもよいし、領域ＮＥの枠外から移動してくるようにしてもよく、ポインタ２１３１に対して組み合わされる残部の位置に応じた側に現出するように、例えば、ポインタ２１３１に対して「木」の残部の組み合わされる右側に現出させることが好ましい。
【０８２１】
図７３（Ａ）に示す例では、第１の残部である「木」という文字（より詳細には、漢字）が残部情報として描かれた残部表示体２１３２が現出する。なお、残部情報は、残部（例えば、第１の残部）を示す文字である必要は必ずしもなく、当該残部を示す文字を示唆可能なキャラクタや絵柄などの他の情報であってもよく、例えば、「木」を模した画像の残部や多数の木がある林や森の画像や、「林」や「森」の漢字表示などが例示される。
【０８２２】
残部表示体２１３２が現出するタイミングとしては、全ての図柄列が高速変動をする期間内のタイミングであってもよく、変動演出の開始タイミングであってもよい。また、少なくとも１の図柄列が停止した後に残部表示体２１３２が現出する構成であってもよく、この場合には、再び全ての図柄列が変動を開始するようにして、通常の変動とは異なる状況で、領域ＮＥに残部表示体２１３２が現出する可能性のあるタイミングであることを示唆し、その状況中において残部表示体２１３２を現出させるようにしてもよい。
【０８２３】
残部表示体２１３２がポインタ２１３１に到達すると、残部表示体２１３２とポインタ２１３１とが衝突して爆発したかのような爆発の視覚効果２１４１が表示され（図７３（Ｂ）参照）、当該爆発の視覚効果２１４１が消えると、選択された最終形態の漢字に対応する最終形態情報が描かれたポインタ２１３３が、当該視覚効果２１４１の表示前に表示されていたポインタ２１３１に代わって表示される（図７４（Ａ）参照）。なお、ポインタ２１３３は、ポインタ１８２１と同様、その表示位置が領域ＮＥ内において上下にも左右にも変化しないポインタである。
【０８２４】
最終形態の漢字として、ポインタ２１３１に描かれていた共通部情報に対応する共通部（部首）と残部表示体２１３２に描かれていた残部情報に対応する残部（例えば、第１の残部）との組合せから構成される漢字が選択されている場合には、図７４（Ａ）に示すように、ポインタ２１３１に共通部情報として描かれていた「人」という文字と、残部表示体２１３２に残部情報として描かれていた「木」という文字とが爆発によって融合したかのように、当該共通部情報に対応する共通部と当該残部情報に対応する残部との組合せから構成される漢字（例えば、「休」）が最終形態情報として描かれたポインタ２１３３が表示される。
【０８２５】

一方、図示はしないが、ポインタ２１３１に描かれていた共通部情報に対応する共通部（部首）のみから構成される漢字が最終形態の漢字として選択されている場合には、ポインタ２１３１に共通部情報として描かれていた文字と残部表示体２１３２に残部情報として描かれていた文字との融合に失敗したかのように、ポインタ２１３１と同じ見た目の（すなわち、共通部を示す漢字である「人」が描かれた）ポインタ２１３３が表示される。かかる場合、選択された最終形態の漢字に対して実際には存在しないダミーの残部表示体２１３２として、共通部に対して組合せ可能な残部の中から予め決められた残部、または、副制御基板９４０によって行われる所定の抽選により選択された残部に対応する残部情報が描かれた残部表示体２１３２を現出させる。

【０８２６】

当該変動演出例においては、漢字演出が実行される場合に、漢字演出が実行されない場合に比べて先読みの対象となった保留に対する大当り期待度が高く構成されるので、先読みの対象となった保留に対して漢字演出が実行されてポインタ２１３１やポインタ２１３３が表示された場合には、当該保留に対して漢字演出が実行されない場合（すなわち、ポインタ１８２１が表示されたままの状態）に比べて当該大当り期待度が高いことを示す。よって、遊技者は、最終形態の漢字が最終形態情報として描かれたポインタ２１３３が表示された場合に、この後、大当りによって有利な遊技状態（例えば、特別遊技状態）が発生するかもしれないことを期待させることができる。

【０８２７】

また、当該変動演出例においては、最終形態の漢字が共通部と残部との組合せから構成される漢字（例えば、「休」）である場合の大当り期待度が、最終形態の漢字が共通部のみから構成される漢字（例えば、「人」）である場合の大当り期待度より高く構成されるので、ポインタ２１３１に共通部情報として描かれていた文字と残部表示体２１３２に残部情報として描かれていた文字との融合に成功するか否かによって、遊技者は、大当り期待度の相対的な高低を推測することができる。

【０８２８】

なお、ポインタ２１３３に描かれる最終形態情報は、共通部情報と残部情報との組合せであること、または、残部情報との組合せが成立せずに共通部情報のみで構成されることを視覚的に認識可能な構成であればよく、図７４などに示すように最終形態の漢字である必要は必ずしもない。例えば、最終形態情報は、共通部情報が共通部を示す文字を示唆可能なキャラクタや絵柄であり、残部情報が残部を示す文字を示唆可能なキャラクタや絵柄である場合に、前者のキャラクタや絵柄と後者のキャラクタや絵柄との組合せであること、または、前者のキャラクタや絵柄のみで構成されることを視覚的に認識可能なキャラクタや絵柄による構成であってもよい。

【０８２９】

選択された最終形態の漢字が、共通部と残部との組合せから構成される漢字であるか、共通部のみから構成される漢字であるかにかかわらず、残部表示体２１３２がポインタ２１３１に到達した後、爆発の視覚効果２１４１を経てポインタ２１３３が現出するので、残部表示体２１３２がポインタ２１３１に到達した後に現出するポインタ２１３３の表示内容（すなわち、最終形態の漢字）に対する遊技者の期待感を盛り上げることができる。

【０８３０】

なお、最終形態の漢字として共通部のみから構成される漢字が選択されている場合には、ポインタ２１３１が現出した後も、先読みの対象となった保留に対応する変動演出が終了するまで残部表示体２１３２を現出させない構成としてもよい。つまり、先読みの対象となった保留に対応する変動演出が終了するまでポインタ２１３１が表示され続ける構成としてもよい。

【０８３１】

また、当該例においては、残部表示体２１３２がポインタ２１３１に近づいて当該ポインタ２１３１に作用した場合に、爆発の視覚効果２１４１が消えた後に最終形態情報が描かれたポインタ２１３３が表示される場合を例示したが、爆発の視覚効果２１４１が消え

た後に所定の確率でポインタ２１３３でなくポインタ１８２１が表示されて漢字演出が終了する構成であってもよい。

【０８３２】

「働」や「倍」などのように残部が２以上の残部を有する場合には、例えば、第１の残部に対応する残部情報が描かれた残部表示体２１３２がポインタ２１３１に作用させた後、爆発の視覚効果２１４１が消える前に、２つ目以降の各残部（例えば、第２の残部）に対応する残部情報がそれぞれ描かれた各残部表示体２１３２を当該視覚効果２１４１に向かって移動させ、最終形態の漢字が形成されるよう作用させる構成としてもよい。

【０８３３】

なお、２つ目以降の各残部に対応する各残部表示体２１３２は、第１の残部に対応する残部表示体２１３２をポインタ２１３１に作用させたときと同一の変動演出内で作用させる構成としてもよく、第１の残部に対応する残部表示体２１３２をポインタ２１３１に作用させた変動演出とは異なる変動演出（すなわち、第１の残部に対応する残部表示体２１３２をポインタ２１３１に作用させたときの変動演出より後の変動演出）において作用させる構成としてもよく、複数の残部が組み合わされることで期待度が高くなる構成とし、２つ目以降の残部が作用する場合ほど、見た目が派手なように、演出効果（爆発）の大きさが大きくなったり、色が１つ目は寒色系（例えば、青色）で２つ目以降が次第に暖色に近い色（赤色）となるようにしてもよい。

【０８３４】

ポインタ２１３３が表示されると、期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２が装飾図柄表示装置４７９における画面左上側に表示される。期待示唆情報２１１１は、先読みの対象となった保留において大当りが期待できることを示唆可能な情報である。図７４（Ａ）においては、期待示唆情報２１１１として「チャンス」という文字列を例示したが、期待示唆情報２１１１は、文字列に限らず、絵柄や記号などであってもよい。なお、期待示唆情報２１１１は、領域ＮＥ内の下側に現出する構成とし、ポインタ２１３３に関連する演出が実行される高さ位置に現出した後に、次第にポインタ２１３３の高さ位置に近づいて、ポインタ２１３３に到達したタイミングで、ポインタ２１３３に関連する演出が実行されるようにしてもよい。また、期待示唆情報２１１１を複数種類設定し、期待度を異ならせて表示するようにしてもよく、例えば、「チャンス」より、「熱い」、「激熱」などの別の情報が次第に期待度が高い設定とされて、期待示唆情報２１１１が抽選で選択されて表示される構成としてもよい。

【０８３５】

カウントダウン表示２１１２は、先読みの対象となった保留（すなわち、大当りが期待できる保留）に対応する変動演出が開始されるまでの残り期間をカウントダウンする表示である。当該第１の例においては、当該残り期間は、先読みの対象となった保留に対応する変動演出が開始されるまでに実行中の変動演出を含めて実行される変動演出の回数である。なお、図７４（Ａ）に示す例では、ポインタ２１３３が表示されたタイミングにおいて、先読みの対象となった保留は２番目に古い保留であるので、カウントダウン表示２１１２として「２」という数字が表示される。

【０８３６】

カウントダウン表示２１１２が表示されることによって、先読みの対象となった保留（すなわち、大当りが期待できる保留）に対応する変動演出が開始されるまでの残り期間を遊技者に認識させることができるので、大当りが期待できる保留の消化時期（実行時期）が到来するまでの期待感を高く維持させることが可能となる。

【０８３７】

カウントダウン表示２１１２が示す残り期間（すなわち、先読みの対象となった保留に対応する変動演出が開始されるまでの残り期間）は、必ずしも、先読みの対象となった大当りを期待できる保留に対応する変動演出が開始されるまでに実行中の変動演出を含めて実行される変動演出の回数である必要は必ずしもなく、例えば、当該先読みの対象となった保留に対応する変動演出が開始されるまでの残り時間などであってもよい。

【０８３８】
装飾図柄表示装置４７９における期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２の表示箇所は、必ずしも領域ＮＥ内である必要は必ずしもなく、期待示唆情報２１１１またはカウントダウン表示２１１２の少なく一方が領域ＮＥ外に表示される構成であってもよい。また、後方板２２３（図３参照）と遊技盤４００（図３参照）との間に設けられた役物や、パチンコ機１００の外側に現出可能な役物などを用いて期待示唆情報２１１１またはカウントダウン表示２１１２の少なく一方が表示される（現出される）構成であってもよい。
【０８３９】
なお、当該第１の例では、期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２の表示時期が、ポインタ２１３３がポインタ２１３１に置き換わって表示されたタイミングである場合を例示したが、当該表示時期が、ポインタ２１３１が表示されたタイミング（つまり、漢字演出が開始された場合）であってもよい。
【０８４０】
また、ポインタ２１３３が表示された場合であっても、当該ポインタ２１３３に最終形態情報として描かれた漢字が共通部（部首）と残部との組合せから構成される漢字である場合（すなわち、最終形態の漢字として選択された漢字が共通部と残部との組合せから構成される漢字である場合）には、期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２を表示する一方で、当該ポインタ２１３３に最終形態情報として描かれた漢字が共通部のみから構成される漢字である場合には、期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２を表示しない構成であってもよい。
【０８４１】
例えば、ポインタ２１３３に描かれる漢字が「休」である場合（図７４（Ａ）参照）には、期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２を表示するが、ポインタ２１３３に描かれる漢字が「人」である場合には、期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２を表示しない構成であってもよい。
【０８４２】
上述したように、当該変動演出例においては、最終形態の漢字が共通部と残部との組合せから構成される漢字（例えば、「休」）である場合の大当り期待度が、最終形態の漢字が共通部のみから構成される漢字（例えば、「人」）である場合の大当り期待度より高く構成されるので、当該構成によれば、残部表示体２１３２がポインタ２１３１に作用したことによるポインタ２１３３の現出後は、期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２の表示の有無によっても、先読みの対象となった保留に対する大当り期待度の高さを遊技者に示唆できる。
【０８４３】
なお、カウントダウン表示２１２２が表示されない場合には、先読みの対象となった保留に対応する変動演出が開始されるまでの残り期間の認識が難しくなるので、先読みの対象となった保留に対応する変動演出において、当該変動演出が先読みの対象となった保留に対応する変動演出であることを示唆可能な演出や表示を実行する構成としてもよい。
【０８４４】
例えば、先読みの対象となった保留に対応する変動演出の開始時または実行中（例えば、高速変動中）において、当該変動演出に対応するブロック１８５３が特定の表示態様（例えば、一時的に高輝度に光るなど）で表示される構成であってもよく、所定の文字（例えば、「チャンス到来」などの文字）やキャラクタ（例えば、人型のキャラクタ）などが登場する構成などであってもよい。カウントダウン表示２１２２が表示されない場合に、変動演出が先読みの対象となった保留に対応する変動演出であることを示唆可能な演出や表示が現出した場合には、それらが現出しなかった場合に比べて大当り期待度が高く設定される構成であってもよい。
【０８４５】
なお、ポインタ２１３３に最終形態情報として描かれた最終形態の漢字が共通部と残部

との組合せから構成される漢字である場合であっても、共通部と残部との組合せに応じて大当り期待度（先読みの対象となった保留に対する大当り期待度）が異なる構成である場合に、最終形態の漢字が示す大当り期待度の高さが所定値を超える場合に期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２を表示するが、当該所定値以下である場合に期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２を表示しない構成としてもよい。

【０８４６】

また、当該第１の例においては、期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２の両方が現出する場合を例示したが、期待示唆情報２１１１のみが現出する構成であってもよく、カウントダウン表示２１１２のみ現出する構成であってもよい。

【０８４７】

上記第１の例においては、残部表示体２１３２がポインタ２１３１に作用したことによるポインタ２１３３の現出後に、期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２の両方が表示される構成としたが、期待示唆情報２１１１のみが表示される構成であってもよく、カウントダウン表示２１１２のみが表示される構成であってもよい。

【０８４８】

また、期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２の両方が表示されるか、期待示唆情報２１１１のみが表示されるか、カウントダウン表示２１１２のみが表示されるか、期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２のいずれも表示されないかが、副制御基板９４０によって行われる所定の抽選によって選択される構成であってもよい。

【０８４９】

期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２の表示の選択に係る上記構成においては、選択肢毎にそれぞれ大当り期待度（先読みの対象となった保留に対する大当り期待度）を設定してもよい。これにより、いずれの選択肢が選択された（表示された）かで、大当り期待度の高低を遊技者に推測させることができる。

【０８５０】

例えば、期待示唆情報２１１１またはカウントダウン表示２１１２の少なくとも一方が表示される場合に、これらのいずれも表示されない場合に比べて、先読みの対象となった保留に対する大当り期待度を高く設定してもよい。

【０８５１】

また、期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２の両方が表示される場合に、これらのいずれか一方が表示される場合に比べて、先読みの対象となった保留に対する大当り期待度を高く設定してもよい。また、期待示唆情報２１１１とカウントダウン表示２１１２とでは、先読みの対象となった保留に対応する変動演出が開始されるまでの残り期間を示唆可能な後者のみが表示される場合の方が、前者のみが表示される場合に比べて、先読みの対象となった保留に対する大当り期待度を高く設定してもよい。

【０８５２】

期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２の表示の選択に係る上記各選択肢に対してそれぞれ大当り期待度が設定されている構成においては、上記各選択肢の選択比率が、ポインタ２１３３に最終形態情報として描かれる最終形態の漢字の種類に応じて設定される構成であってもよい。

【０８５３】

例えば、ポインタ２１３３に最終形態情報として描かれる最終形態の漢字が、大当り期待度が比較的高く設定される「休」などの共通部と残部との組合せから構成される漢字である場合には、上記各選択肢のうち大当り期待度が高く設定された選択肢の方が選択され易い構成としてもよく、ポインタ２１３３に最終形態情報として描かれる最終形態の漢字が、大当り期待度が比較的低く設定されている「人」などの共通部のみから構成される漢字である場合には、上記各選択肢のうち大当り期待度が低く設定された選択肢の方が選択され易い構成としてもよい。これにより、期待示唆情報２１１１やカウントダウン表示２１１２の現出のし易さによって、その後に実行される変動演出（より詳細には、先読みの

対象となった保留に対応する変動演出）の大当り期待度を遊技者に推測させることができる。

【０８５４】

期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２は、その表示タイミングにおいて一時的な遷移態様（例えば、複数回の点滅）で表示されるので、遊技者は、期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２が表示されたことを把握し易く、大当りを大きく期待できる保留の存在および当該保留が消化される（すなわち、当該保留に対応する変動演出が開始される）までの期間を好適に認識できる。

【０８５５】

なお、期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２の両方をその表示タイミングにおいて一時的に遷移態様で表示する必要は必ずしもなく、期待示唆情報２１１１またはカウントダウン表示２１１２の少なくとも一方を表示当初から通常態様で表示させる構成であってもよい。

【０８５６】

また、期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２の遷移態様として、点滅を例示したが、かかる遷移態様としては、必ずしも点滅である必要はなく、上述したポインタ２１３１の遷移態様と同様、他の表示態様を採用してもよく、期待示唆情報２１１１やカウントダウン表示２１１２の遷移態様が表示される場合に所定の視覚的効果が現出する構成であってもよい。

【０８５７】

ポインタ２１３３は、実行中の変動演出（すなわち、変動音Ａ２を背景音とする変動演出）の進行に伴ってマップ対応ブロック表示１８５２に対して相対的に下方向へ移動し、それによって、当該変動演出に対応するブロック１８５３の下端へ向かって移動する。ポインタ２１３３は、当該実行中の変動演出が終了するタイミングで、当該変動演出に対応するブロック１８５３の下端に到達する（図７４（Ｂ）参照）。

【０８５８】

変動音Ａ２を背景音とする変動演出の終了後に次の変動演出（例えば、変動音Ａ３を背景音とする変動演出）が開始されると、先読みの対象となった保留が２番目に古い保留（すなわち、２つ目の保留）から最も古い保留（すなわち、次に消化される保留）に変化するので、カウントダウン表示２１１２として表示される数字は「２」から「１」に変化する（図７５（Ａ）参照）。

【０８５９】

なお、カウントダウン表示２１１２として表示される数字が「２」から「１」に変化した（更新された）タイミングにおいて、カウントダウン表示２１１２を一時的な遷移態様（例えば、数回の点滅）で表示する構成としてもよい。これにより、先読みの対象となった大当りを期待できる保留が消化される時期が一段と近づいたことを遊技者に認識させることが可能となる。

【０８６０】

ポインタ２１３３は、実行中の変動演出（すなわち、変動音Ａ３を背景音とする変動演出）の進行に伴って、当該変動演出に対応するブロック１８５３の下端へ向かって移動し（図７５（Ａ）参照）、当該実行中の変動演出が終了するタイミングで、当該変動演出に対応するブロック１８５３の下端に到達する（図７５（Ｂ）参照）。

【０８６１】

先読みの対象となった保留（すなわち、大当りを期待できる保留）に対応する変動演出が開始されると、カウントダウン表示２１１２が非表示にされるとともに、期待示唆情報２１１１が拡大表示される（図７６（Ａ）参照）。これにより、大当りを期待できる保留の消化時期が到来したことを遊技者に明示できる。特に、拡大された期待示唆情報２１１１を一時的な遷移態様（例えば、複数回の点滅）で表示するので、大当りを期待できる保留の消化時期の到来を好適に認識できる。なお、期待示唆情報２１１１が通常態様のまま拡大表示される構成であってもよい。

【０８６２】
なお、当該第１の例では、先読みの対象となった保留（すなわち、大当りを期待できる保留）の消化時に実行される変動演出の種類に応じて大当り期待度が異なる構成とされる。例えば、先読みの対象となった保留に対応する変動演出が、その前に実行されていた変動演出から表示対象ステージの変化を伴う変動演出である場合に、表示対象ステージが変化しない変動演出に比べて大当り期待度が高い構成とされる。
【０８６３】
当該構成によれば、例えば、図７６（Ａ）に示すように、変動音Ａ３を背景音とする変動演出の実行後に先読みの対象となった保留に対応する変動演出として変動音Ｂ１を背景音とする変動演出が実行された場合、先読みの対象となった保留に対応する変動演出における対象ステージが変化したこと（つまり、背景１６３０の背景タイプと背景音の曲調が変化したこと）によって、遊技者に、当該変動演出の後に大当りによって有利な遊技状態（例えば、特別遊技状態）が発生するかもしれないことを大きく期待させることができる。
【０８６４】
なお、先読みの対象となった保留に対応する変動演出とその前に実行されていた変動演出とで表示対象ステージを異ならせる必要は必ずしもなく、当該先読みの対象となった保留に対応する変動演出とその前に実行されていた変動演出とで表示対象ステージが変化しない（同一の表示対象ステージである）構成であってもよい。
【０８６５】
かかる構成において、例えば、先読みの対象となった保留に対応する変動演出の背景音となる変動音が、その表示対象ステージにおいて特徴的な変動音（例えば、ステージＡにおける変動音Ｘ）である場合に、それ以外の変動音（例えば、ステージＡにおける変動音Ａ１，Ａ２，Ａ３）である場合に比べて大当り期待度が高い構成としてもよい。これにより、遊技者は、先読みの対象となった保留に対する大当り期待度の高さを聴覚的に察知できる。
【０８６６】
なお、先読みの対象となった保留（すなわち、大当りを期待できる保留）の消化時に実行される変動演出の種類に応じて大当り期待度が異なる構成である必要は必ずしもなく、先読みの対象となった保留の消化時に実行可能な各候補の変動演出に対し同一の大当り期待度が設定される構成であってもよい。
【０８６７】
変動音Ｂ１を背景音とする変動演出の開始後も、マップ対応ブロック表示１８５２の下方向への移動は継続され、ポインタ２１３３は、当該変動演出に対応するブロック１８５３の下端へ向かって移動する（図７６（Ａ）参照）。
【０８６８】
先読みの対象となった保留に対応する変動演出（変動音Ｂ１を背景音とする変動演出）においてリーチ表示が発生した場合（図７６（Ｂ）参照）、上述した第３の変動演出例と同様、マップ対応ブロック表示１８５２の上方向への移動が停止して、当該停止状態を保ったまま、実行中の変動演出（すなわち、変動音Ｂ１を背景音とする変動演出）に対応するブロック１８５３の上下方向の長さが下方向に伸長する（図７７（Ａ）参照）。
【０８６９】
なお、リーチ表示の発生後もマップ対応ブロック表示１８５２の上方向への移動を継続したまま、変動音Ｂ１を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さが伸長される構成であってもよい。
【０８７０】
当該ブロック１８５３の上下方向の長さが所定の最終的な伸長長さに達すると（図７７（Ａ）参照）、マップ対応ブロック表示１８５２の上方向へ移動が再開する（図７７（Ｂ）参照）。マップ対応ブロック表示１８５２の上方向へ移動の再開に伴い、ポインタ２１３３は、再び、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の下端へ向かって移動し始

める。
【０８７１】
詳細は後述するが、当該第１の例においては、表示中のポインタ２１３３に最終形態情報として描かれる最終形態の漢字が「休」のような共通部と残部との組合せから構成される漢字である場合には、リーチ表示の発生後に実行される演出の１つとして、当該ポインタ２１３３に描かれる最終形態の漢字が属するカテゴリ（図７０参照）に応じた特定演出を選択可能に構成される。特定演出が選択された場合、リーチ表示の発生後に、当該特定演出が装飾図柄表示装置４７９において実行される。
【０８７２】
つまり、漢字演出において最終形態として表示される漢字が、共通部と残部との組合せから構成される漢字、すなわち、共通部のみから構成される漢字に比べてより高い大当り期待度に設定された漢字である場合に、当該漢字が属するカテゴリに応じた特定演出がリーチ表示後に実行可能に構成される。なお、特定演出が現出した場合に、特定演出が現出しなかった場合に比べて大当り期待度が高い構成としてもよい。
【０８７３】
表示中のポインタ２１３３に描かれた最終形態の漢字が「休」のような回復のカテゴリに属する漢字である場合には、特定演出として回復演出が実行される。当該回復演出は、例えば、キャラクタ２１５１と回復に関わるアイテム２１５２（例えば、薬壺）とが登場する一連の演出である（図７７（Ａ）、図７７（Ｂ）および図７８（Ａ）参照）。なお、回復演出に現出する表示対象は、必ずしも、上述したキャラクタ２１５１や回復アイテム２１５２である必要はなく、少なくとも一方に代えて、または、これら両方に加えて、種々の表示対象が現出する構成であってもよい。当該回復演出においては、少なくとも回復に関わるアイテム２１５２が現出することが好ましい。
【０８７４】
また、回復演出以外の各カテゴリに対応する特定演出についても、現出する表示対象に制限を設ける必要は必ずしもないが、回復に関わるアイテム２１５２のような、その特定演出に対応するカテゴリに関するアイテムが現出することが好ましい。
【０８７５】
特定演出（例えば、回復演出）においては、最終停止図柄が表示される（すなわち、実行中の変動演出が終了する）前に第１操作装置２１８１Ａ（図８０参照）に対する操作有効期間が発生する。当該操作有効期間は、例えば、当該変動演出において最終停止図柄が表示されるタイミングより前の所定のタイミング（例えば、５秒前）を始点とする。
【０８７６】
特定演出の実行中に第１操作装置２１８１Ａに対する操作有効期間が到来した場合には、その特定演出に対応するカテゴリに関するアイテムと遊技者に操作を促すメッセージとが表示される。例えば、特定演出としての回復演出において、第１操作装置２１８１Ａに対する操作有効期間が到来した場合には、回復に関わるアイテム（以下、当該アイテムを「回復アイテム」とも称す）２１５２と遊技者に操作を促すメッセージ２１５３とが表示される（図７８（Ａ）参照）。
【０８７７】
第１操作装置２１８１Ａの先端側が回復アイテム２１５２の見た目に対応する形状（例えば、同一の形状や類似の形状や関連する形状など）に構成される場合には、回復アイテム２１５２をメッセージ２１５３とともに表示することで、第１操作装置２１８１Ａに対する操作を好適に促すことができる。なお、第１操作装置２１８１Ａに対する操作有効期間が到来した場合に、メッセージ２１５３だけが表示される構成としてもよい。
【０８７８】
図７８（Ａ）に示す例では、第１操作装置２１８１Ａに対する操作が有効化された場合に期待示唆情報２１１１が非表示にされる場合を例示したが、第１操作装置２１８１Ａに対する操作が有効化された後も期待示唆情報２１１１の表示が継続される構成としてもよいし、第１操作装置２１８１Ａに対する操作が有効化される前に期待示唆情報２１１１が

非表示にされる構成としてもよい。

【０８７９】

第１操作装置２１８１Ａに対する操作有効期間中に第１操作装置２１８１Ａが操作されると、特別図柄抽選の抽選結果に応じた最終停止図柄が表示され、実行中の変動演出が終了する（図７８（Ｂ）参照）。図７８（Ｂ）に示す例では、漢字演出または特定演出の実行後に最終停止図柄として大当り図柄が表示される場合を例示したが、最終停止図柄としてハズレ図柄が表示されてもよい。

【０８８０】

第１操作装置２１８１Ａの操作有効期間は、当該操作有効期間の始点から実行中の変動演出が終了するまでの期間より短い期間（例えば、３秒）とされる。なお、当該操作有効期間中に遊技者が第１操作装置２１８１Ａに対する操作を行わなかった場合には、当該操作有効期間が終了するタイミングで中図柄列が停止して最終停止図柄が表示される構成としてもよい。

【０８８１】

なお、上記第１の例においては、ポインタ２１３１が表示された後、当該ポインタ２１３１がポインタ２１３３に置き換わり、先読みの対象となった保留に対応する変動演出が終了するまでポインタ２１３３が表示され続ける場合を例示したが、残部表示体２１３２が現出する前に（すなわち、残部表示体２１３２が現出することなく）ポインタ２１３１が消失してポインタ１８２１に戻る構成であってもよく、ポインタ２１３１と残部表示体２１３２との衝突によって現出した爆発の視覚効果２１４１が消えた後にポインタ２１３１がポインタ１８２１に戻っている構成であってもよく、先読みの対象となった保留に対応する変動演出が終了する前にポインタ２１３３が消失してポインタ１８２１に戻る構成であってもよい。

【０８８２】

つまり、ポインタ２１３１の表示による漢字演出が開始した後、先読みの対象となった保留に対応する変動演出が終了するまでの間に、ポインタ２１３１またはポインタ２１３３が消失して漢字演出が終了する構成であってもよい。

【０８８３】

また、共通部のみから構成される漢字（例えば、「人」）が最終形態の漢字として選択されている場合に、ポインタ２１３１と残部表示体２１３２との融合によって共通部と残部との組合せから表示される漢字が描かれたポインタ２１３３が表示された後、先読みの対象となった保留に対応する変動演出が終了する前（例えば、当該変動演出においてリーチ表示がされる前）に、所定の確率で、当該ポインタ２１３１に描かれる漢字が共通部のみから構成される漢字に変化する場合が含まれる構成であってもよい。これにより、共通部と残部との組合せから表示される漢字が描かれたポインタ２１３３が表示された後も、当該ポインタ２１３３に描かれる最終形態情報が変化するかもしれないと遊技者に緊張感をもたせることができる。

【０８８４】

また、上記第１の例においては、ポインタ２１３１が現出した変動演出の次の変動演出において残部表示体２１３２が現出する場合を例示したが、残部表示体２１３２が現出するタイミングとしては、上記例示に限らず、ポインタ２１３１が現出した変動演出より後、かつ、先読みの対象となった保留に対応する変動演出より前の変動演出のうちのいずれかの変動演出において残部表示体２１３２が現出する構成であってもよく、ポインタ２１３１が現出した変動演出において残部表示体２１３２が現出する構成であってもよい。

【０８８５】

また、先読みの対象となった保留に対応する変動演出において残部表示体２１３２が現出する構成であってもよい。かかる構成においては、リーチ表示より前に残部表示体２１３２が現出することが好ましい。なお、かかる構成が適用される場合には、変動演出の実行中に特別図柄の始動入賞が発生して新たな保留が発生した場合に漢字演出を実行するか否かの抽選を行う条件を、更新後の保留回数が１以上である場合としてもよい。

【０８８６】
　また、上記第１の例においては、先読みの対象となった保留に対応する変動演出において特定演出が実行される構成としたが、当該先読みの対象となった保留に対応する特別図柄抽選の抽選結果が非当選である（すなわち、最終停止図柄がハズレ図柄である）場合に、当該先読みの対象となった保留に対応する変動演出において特定演出を実行せず、次以降に実行される変動演出のうち、特別図柄抽選において大当りに当選している所定の変動演出において、特定演出を大当り確定の演出として実行する構成としてもよい。かかる構成においては、期待示唆情報２１１１は特定演出が実行されるまで表示継続する構成としてもよい。
【０８８７】
　図７９は、特定演出を説明するための説明図である。上述したように、ポインタ２１３３に最終形態情報として描かれた漢字（最終形態の漢字）が回復のカテゴリに属する漢字である場合には、特定演出として回復演出が実行される。回復演出では、第１操作装置２１８１Ａ（図８０参照）に対する操作有効期間が設けられる。
【０８８８】
　ポインタ２１３３に最終形態情報として描かれた漢字が力のカテゴリに属する漢字である場合には、特定演出として力増強演出が実行される。力増強演出においては、回復演出における回復アイテム２１５２に代えて力増強に関わるアイテム（例えば、鉄アレイなど）が登場する一連の演出が実行される。なお、以下においては、上記「力増強に関わるアイテム」を「力増強アイテム」とも称す。力増強演出では、第２操作装置２１８１Ｂ（図８０参照）に対する操作有効期間が設けられる。
【０８８９】
　ポインタ２１３３に最終形態情報として描かれた漢字が金のカテゴリに属する漢字である場合には、特定演出として蓄財演出が実行される。蓄財演出においては、回復演出における回復アイテム２１５２に代えて蓄財に関わるアイテム（例えば、金の延べ棒など）が登場する一連の演出が実行される。なお、以下においては、上記「蓄財に関わるアイテム」を「蓄財アイテム」とも称す。蓄財演出では、第３操作装置２１８１Ｃ（図８０参照）に対する操作有効期間が設けられる。
【０８９０】
　なお、上述したように、回復、力、および倍増の各カテゴリに対してそれぞれ異なる大当り期待度が設定されているので、特定演出が実行された場合には、その演出内容が回復演出であるか力増強演出であるか蓄財演出であるかによって、実行中の変動演出（すなわち、先読みの対象となった保留に対応する変動演出）における大当り期待度の高低を遊技者に推測させることができる。
【０８９１】
　ポインタ２１３３に最終形態情報として描かれた漢字が倍増のカテゴリに属する漢字である場合には、特定演出として倍増演出が実行される。倍増演出では、当該倍増演出にのみ現出する特別な表示対象（例えば、キャラクタ）とともに、アイテムとして上述した回復アイテム２１５２、力増強アイテム、または蓄財アイテムの中から所定の抽選によって選択されたアイテムが登場する一連の演出が実行される。倍増演出では、各操作装置２１８１Ａ，２１８１Ｂ，２１８１Ｃのうち、当該倍増演出において登場したアイテムに対応する操作装置に対する操作有効期間が設けられる。
【０８９２】
　例えば、倍増演出において回復アイテム２１５２が登場した場合には第１操作装置２１８１Ａに対する操作有効期間が設けられる。また、倍増演出において力増強アイテムが登場した場合には第２操作装置２１８１Ｂに対する操作有効期間が設けられる。また、倍増演出において蓄財アイテムが登場した場合には第３操作装置２１８１Ｃに対する操作有効期間が設けられる。
【０８９３】
　なお、倍増演出において、当該倍増演出にのみ現出する特別な表示対象を登場させる必

要は必ずしもなく、例えば、当該特別な表示対象を登場させることなく、当該倍増演出に特有なアイテム（例えば、ダイヤモンドなど）を登場させる構成であってもよい。かかる場合には、倍増演出において操作される操作装置として、操作装置２１８１Ａ，２１８１Ｂ，２１８１Ｃとは異なる操作装置を備える構成としてもよい。

【０８９４】

上述したように、倍増のカテゴリに対して設定される大当り期待度は、回復、力および金の各カテゴリに対して設定される大当り期待度より高いので、特別な表示対象が登場する倍増演出が実行された場合には、当該特別な表示対象が登場しない演出（すなわち、回復演出、力増強演出または蓄財演出）が実行された場合よりも大当り期待度が高いことを遊技者に示唆することができる。

【０８９５】

なお、リーチ表示の発生後に実行される演出の１つとして、単独のカテゴリに対応する特定演出（例えば、人が走りながら登場してそのまま走り去っていく演出）が設けられる構成としてもよい。かかる場合、ポインタ２１３３に最終形態情報として描かれた漢字が単独のカテゴリに属する漢字（すなわち、共通部のみから構成される漢字）である場合に当該単独のカテゴリに対応する特定演出が所定の確率で選択される構成としてもよい。

【０８９６】

かかる構成によれば、単独のカテゴリに対応する特定演出の現出によって実行中の変動演出（すなわち、先読みの対象となった保留に対応する変動演出）における大当り期待度がそれほど高くないことを遊技者に推測させることができる。なお、単独のカテゴリに対応する特定演出が設けられる構成において、当該特定演出において操作可能な操作装置を設け、当該特定演出の実行中に操作させる構成としてもよい。

【０８９７】

また、単独のカテゴリに対応する特定演出を設けることなく、ポインタ２１３３に最終形態情報として描かれた漢字が単独のカテゴリに属する漢字である場合には通常の演出のみが実行される構成であってもよい。

【０８９８】

図８０は、第１操作装置２１８１Ａ、第２操作装置２１８１Ｂ、および第３操作装置２１８１Ｃを説明するための説明図である。なお、図８０は、パチンコ機１００における上側部分を簡略化した図となっている。

【０８９９】

図８０に示すように、特定演出を適用可能なパチンコ機１００は、第１操作装置２１８１Ａ、第２操作装置２１８１Ｂ、および第３操作装置２１８１Ｃを収容するケース２１８０が、前ブロック１０２の開口２１０Ａに対する上側に、前ブロック１０２より前方側に張り出すように設けられている。

【０９００】

ケース２１８０には、前面側が開口されて奥側へ延びる３つの収容部２１８０Ａ，２１８０Ｂ，２１８０Ｃが設けられている。各操作装置２１８１Ａ，２１８１Ｂ，２１８１Ｃは、これら収容部２１８０Ａ，２１８０Ｂ，２１８０Ｃにそれぞれ収容される。

【０９０１】

パチンコ機１００は、副制御基板９４０の制御によって各操作装置２１８１Ａ，２１８１Ｂ，２１８１Ｃを各々独立して作動可能な駆動部（図示せず）を備えている。

【０９０２】

各操作装置２１８１Ａ，２１８１Ｂ，２１８１Ｃは、当該駆動部による駆動によって前後方向にスライド可能に構成され、それによって、各操作装置の全体が各収容部２１８０Ａ～２１８０Ｃ内に埋没する埋没姿勢と、先端側が各収容部２１８０Ａ～２１８０Ｃの開口から前方側に突出した突出姿勢とを切り替え可能に構成される。各操作装置２１８１Ａ，２１８１Ｂ，２１８１Ｃは、操作が無効である場合に埋没姿勢をとり、操作が有効化された（操作有効期間が発生した）場合に突出姿勢に切り替えられる。

【０９０３】

遊技者は、操作装置２１８１Ａ，２１８１Ｂ，２１８１Ｃのいずれかに対する操作有効期間が発生した場合に、当該操作有効期間の発生に伴って突出姿勢に変化した操作装置（操作装置２１８１Ａ，２１８１Ｂ，２１８１Ｃのいずれか）を奥側へ押し込むことによって当該操作装置に対する入力操作を行うことができる。

【０９０４】

図８０においては、図面の理解を容易にする目的で、各操作装置２１８１Ａ，２１８１Ｂ，２１８１Ｃの先端側の形状を具体的に図示していないが、第１操作装置２１８１Ａの先端側に設けられる操作部が、回復演出や当該回復演出と同内容の演出が現出可能な倍増演出において現出する回復アイテム２１５２（例えば、薬壺など）の見た目に対応する形状に構成されているので、回復演出や倍増演出において回復アイテム２１５２が操作を促すメッセージ２１５３とともに表示された場合（図７８（Ａ）参照）に、遊技者は、第１操作装置２１８１Ａに対する操作が有効化されたことを遊技者に感覚的に認識することができる。

【０９０５】

同様に、第２操作装置２１８１Ｂの先端側に設けられる操作部が、力増強演出や当該力増強演出と同内容の演出が現出可能な倍増演出において現出する力増強アイテム（例えば、鉄アレイなど）の見た目に対応する形状に構成されているので、力増強演出や倍増演出において力増強アイテムがメッセージ２１５３のような操作を促すメッセージとともに表示された場合に、遊技者は、第２操作装置２１８１Ｂに対する操作が有効化されたことを遊技者に感覚的に認識することができる。

【０９０６】

また、第３操作装置２１８１Ｃの先端側に設けられる操作部が、蓄財演出や当該蓄財演出と同内容の演出が現出可能な倍増演出において現出する蓄財アイテム（例えば、金の延べ棒など）の見た目に対応する形状に構成されているので、蓄財演出や倍増演出において力増強アイテムがメッセージ２１５３のような操作を促すメッセージとともに表示された場合に、遊技者は、第３操作装置２１８１Ｃに対する操作が有効化されたことを遊技者に感覚的に認識することができる。

【０９０７】

なお、上記「見た目に対応する形状」としては、当該見た目と同一の形状である必要は必ずしもなく、例えば、当該見た目と類似の形状であってもよく、当該見た目に関連する形状であってもよい。

【０９０８】

当該変動演出例においては、各カテゴリに対し異なる大当り期待度が設定されている。よって、操作装置２１８１Ａ，２１８１Ｂ，２１８１Ｃの各先端側に設けられた各操作部の見た目（形状）が大当り期待度の違いに応じて異なることになるので、操作装置２１８１Ａ，２１８１Ｂ，２１８１Ｃの各操作部の形状の違いによって当該大当り期待度の違いを感覚的に遊技者に推測させることが可能となる。

【０９０９】

なお、当該例においては、操作装置２１８１Ａ，２１８１Ｂ，２１８１Ｃの各操作部が、漢字演出において現出した最終形態の漢字に対応する各演出において登場するアイテム（例えば、回復演出における回復アイテム２１５２）の見た目に対応する形状である場合を例示したが、これらの各操作部の先端側の形状は同一であってもよい。かかる場合にも、各操作部の位置が異なっているので、各カテゴリに対し異なる大当り期待度が設定される当該変動演出例の構成においては、各操作部の位置の違いによって当該大当り期待度の違いを感覚的に遊技者に推測させることが可能となる。

【０９１０】

なお、各操作装置２１８１Ａ，２１８１Ｂ，２１８１Ｃに対する操作の仕方（例えば、長押し、連打など）や、当該操作装置を操作する方向（例えば、押しまたは引き、右回りまたは左回りのような回転方向など）が異なる構成であってもよい。かかる場合もまた、各カテゴリに対し異なる大当り期待度が設定される当該変動演出例の構成においては、操

作装置に対する操作の仕方や操作の方向の違いや操作部の形状の違いによって、当該大当り期待度の違いを感覚的に遊技者に推測させることが可能となる。

【０９１１】

なお、図８０に示す例では、漢字演出において現出した最終形態の漢字に対応する各特定演出（例えば、回復演出や力増強演出など）の実行時に操作が有効化される操作装置として、パチンコ機１００における装飾図柄表示装置４７９に対する上側（具体的には、前ブロック１０２の開口２１０Ａに対する上側）に設けられた各操作装置２１８１Ａ，２１８１Ｂ，２１８１Ｃを例示したが、これらの操作装置２１８１Ａ，２１８１Ｂ，２１８１Ｃの一部または全てが、パチンコ機１００における左右方向の側部（例えば、パチンコ機１００の右側）に設けられる構成としてもよい。

【０９１２】

あるいは、漢字演出において現出した最終形態の漢字に対応する各演出（例えば、回復演出や力増強演出など）において操作が有効化される操作装置が、装飾図柄表示装置４７９に対する下側に設けられた入力操作装置２６０のような操作装置であってもよい。

【０９１３】

また、操作装置２１８１Ａ，２１８１Ｂ，２１８１Ｃの各先端側が、漢字演出において現出した最終形態の漢字に対応する各演出において登場するアイテム（例えば、回復演出における回復アイテム２１５２）の見た目に対応する形状である場合を例示したが、これら各先端側の形状は必ずしも前記アイテムの見た目に対応する形状である必要はない。例えば、上述したように操作装置２１８１Ａ，２１８１Ｂ，２１８１Ｃの各先端側の形状が同一の構成であってもよく、操作装置２１８１Ａ，２１８１Ｂ，２１８１Ｃの各先端側において、最終形態の漢字に対応する各演出に応じた画像が表示されたり、発光による着色などが行われたりする構成であってもよい。

【０９１４】

また、操作装置２１８１Ａ，２１８１Ｂ，２１８１Ｃが１の操作装置として共通化される構成であってもよい。操作装置２１８１Ａ，２１８１Ｂ，２１８１Ｃが１の操作装置として共通化される場合、漢字演出において現出した最終形態の漢字に応じて当該操作装置に対する操作の仕方（例えば、長押し、連打など）や、当該操作装置を操作する方向（例えば、押しまたは引き、右回りまたは左回りのような回転方向など）が異なる構成であってもよい。また、１の操作装置から突出する操作部の形状が漢字演出において現出した最終形態の漢字に応じて異なる構成であってもよい。なお、かかる構成によれば、各カテゴリに対し異なる大当り期待度が設定される当該変動演出例の構成においては、操作装置に対する操作の仕方や操作の方向の違いや操作部の形状の違いによって、当該大当り期待度の違いを感覚的に遊技者に推測させることが可能となる。

【０９１５】

なお、当該例においては、最終形態の漢字が属するカテゴリ毎に特定演出に使用する操作装置が異なる（すなわち、操作装置２１８１Ａ，２１８１Ｂ，２１８１Ｃのいずれかを使用する）構成を例示したが、同一カテゴリの漢字であっても、残部（第２構成部）の違いによって操作に用いる操作装置（操作手段）の操作態様を異ならせる（例えば、操作部の位置を異ならせたり、操作部の形状を異ならせたり、操作装置に対する操作の仕方を異ならせたり、操作装置に対する操作の方向を異ならせたりなど）構成としてもよい。

【０９１６】

なお、上記第１の例においては、残部表示体２１３２がポインタ２１３１に作用したことによって表示されるポインタ２１３３（すなわち、爆発の視覚効果２１４１が消えた後に表示されるポインタ２１３３）が、共通部のみから構成される漢字（例えば、「人」）が描かれたポインタである場合には、爆発の視覚効果２１４１が消えた後に残部表示体２１３２（より詳細には、残部表示体２１３２に残部情報として描かれていた文字）が非表示となる場合を例示したが、爆発の視覚効果２１４１が消えた後にも残部表示体２１３２がポインタ２１３３の近傍に表示され続ける構成であってもよい。

【０９１７】

かかる構成においては、爆発の視覚効果２１４１が消えた後にも残部表示体２１３２が表示され続ける場合と、当該残部表示体２１３２が非表示になる場合とで大当り期待度（先読みの対象となった保留に対する大当り期待度）が異なる構成であってもよい。例えば、爆発の視覚効果２１４１が消えた後にも残部表示体２１３２が表示され続ける場合に、当該残部表示体２１３２が非表示になる場合に比べて大当り期待度（先読みの対象となった保留に対する大当り期待度）が高くなる構成であってもよい。

【０９１８】

これにより、ポインタ２１３１に共通部情報として描かれていた文字と残部表示体２１３２に残部情報として描かれていた文字との融合に失敗した場合であっても、残部表示体２１３２が表示され続けていれる場合には、残部表示体２１３２が非表示になった場合よりも大当りを遊技者に期待させることができる。

【０９１９】

なお、爆発の視覚効果２１４１が消えた後にも残部表示体２１３２が表示され続ける場合に、爆発の視覚効果２１４１が消えた後の残部表示体２１３２の表示態様が変化する（例えば、色が変化する、輝度が高くなるなど）構成としてもよい。これにより、残部表示体２１３２が表示され続けたことによって大当り期待度が高まったことを遊技者に示唆することができる。

【０９２０】

また、爆発の視覚効果２１４１が消えた後にも残部表示体２１３２がポインタ２１３３の近傍に表示され続ける上記構成において、爆発の視覚効果２１４１が消えた後にも表示され続ける残部表示体２１３２は、その後、所定の確率で、共通部のみから構成される最終形態の漢字が描かれたポインタ２１３３に再度作用する構成としてもよい。なお、残部表示体２１３２がポインタ２１３３に再度作用しない場合には、当該残部表示体２１３２は消失する（非表示になる）構成としてもよい。

【０９２１】

ここで、表示され続けた残部表示体２１３２がポインタ２１３３に再度作用した場合、ポインタ２１３３に描かれる最終形態情報が、所定の確率で、共通部のみから構成される漢字から共通部と残部との組合せから構成される漢字に昇格（進化）するよう構成してもよい。ポインタ２１３３に描かれる最終形態情報が共通部と残部との組合せから構成される漢字に昇格した場合、大当り期待度（先読みの対象となった保留に対する大当り期待度）も昇格することになる。

【０９２２】

よって、ポインタ２１３１に共通部情報として描かれていた文字と残部表示体２１３２に残部情報として描かれていた文字との融合に一度失敗した場合であっても、その後に、残部表示体２１３２がポインタ２１３３に再作用して大当り期待度が昇格するかもしれないことを遊技者に期待させることができる。

【０９２３】

なお、表示され続けた残部表示体２１３２がポインタ２１３３に再度作用するタイミングとしては、残部表示体２１３２がポインタ２１３３に最初に作用した変動演出と同じ変動演出において行う構成であってもよく、当該変動演出より後の変動演出において行う構成であってもよい。

【０９２４】

かかる構成において、例えば、残部表示体２１３２がポインタ２１３３に最初に作用した変動演出（実行中の変動演出）と、先読みの対象となった保留に対応する変動演出との間に、複数の保留が存在する場合に、残部表示体２１３２がポインタ２１３３に再度作用する時期が、当該複数の保留うち先読みの対象となった保留に近い保留であるほど、大当り期待度が高い構成としてもよい。

【０９２５】

また、爆発の視覚効果２１４１が消えた後に残部表示体２１３２が非表示になった場合に、その後の変動演出において残部表示体２１３２が再度現出してポインタ２１３３に作

用する構成としてもよい。
【０９２６】
　また、上記第１の例においては、各図柄列が高速変動する期間中に残部表示体２１３２がポインタ２１３１に作用してポインタ２１３３が現出する構成を例示したが（図７４（Ａ）参照）、ポインタ２１３３が現出するタイミングとしては、各図柄列が高速変動する期間中に限らず、少なくとも１の図柄列が低速変動している場合であってもよく、少なくとも１の図柄列が停止している場合（例えば、変動演出の開始直後において各図柄列の変動が開始される前にこれら各図柄列が停止している場合や、リーチ期間中や、最終停止図柄の停止後であって次の変動演出が始まるまでの期間など）であってもよい。
【０９２７】
　また、ポインタ２１３３が現出するタイミングは、上記第１の例において例示したように、変動演出の実行中であって保留表示１６５０が停留表示されている場合である必要は必ずしもなく、変動演出の開始時に保留表示１６５０がシフトするタイミングでポインタ２１３３が現出する構成としてもよい。
【０９２８】
　かかる構成において、現出するポインタ２１３３に描かれる最終形態の漢字が高い大当り期待度を示唆可能な漢字（例えば、共通部と残部との組合せから構成される漢字）である場合に、当該最終形態の漢字が低い大当り期待度を示唆可能な漢字（例えば、共通部のみから構成される漢字）である場合に比べて、保留表示１６５０がシフトするタイミングでポインタ２１３３が現出し易い構成としてもよい。保留表示１６５０がシフトするタイミングにおいて装飾図柄１６１０は停止した状態であるので、当該タイミングにおいて高い大当り期待度を示唆可能なポインタ２１３３を現出させることで、現出した当該ポインタ２１３３を遊技者に注目させ易くすることができる。
【０９２９】
　なお、保留表示１６５０がシフトするタイミングにおいてポインタ２１３３が現出する構成においては、保留表示１６５０のシフト後（すなわち、変動演出の開始後）に装飾図柄１６１０が停止する期間が長いほど、先読みの対象となった保留に対する大当り期待度が高い（例えば、高い大当り期待度を示唆可能な漢字が描かれたポインタ２１３３が現出し易い）構成としてもよい。これにより、遊技者は、変動演出の開始後に装飾図柄１６１０が停止を継続する期間によって体感的に大当り期待度を推測できる。
【０９３０】
　また、停止中の装飾図柄１６１０を構成するキャラクタの動作によって、漢字演出が実行されることを示唆するように構成してもよい。例えば、装飾図柄１６１０を構成するキャラクタの目が、通常の変動中においては表示領域ＮＥとは別の方向（例えば、遊技者のいる正面側）を向き、そのキャラクタの目が動いて表示領域ＮＥ側を向いた場合に、当該目が動かない場合に比べて漢字演出の実行される期待度が高くしてもよく、この場合に、目が動いて表示領域ＮＥ側を向くキャラクタ（装飾図柄１６１０）の数が多いほど、先読みの対象となった保留に対する大当り期待度が高い（例えば、高い大当り期待度を示唆可能な漢字が描かれたポインタ２１３３が現出し易い）漢字演出が高確率で実行される構成としてもよい。
【０９３１】
　一方、保留表示１６５０が停留表示される期間中（すなわち、変動演出の実行中）にポインタ２１３３が現出する構成においては、ポインタ２１３３が現出するタイミングにおいて変動する図柄列の数に応じて大当り期待度が異なる構成としてもよい。例えば、ポインタ２１３３が現出するタイミングにおいて変動する図柄列の数が少ないほど（すなわち、停止する図柄列の数が多いほど）、先読みの対象となった保留に対する大当り期待度が高い（例えば、高い大当り期待度を示唆可能な漢字が描かれたポインタ２１３３が現出し易い）漢字演出が高確率で実行される構成としてもよい。これにより、ポインタ２１３３が現出するタイミングにおいて変動する図柄列の数によって、先読みの対象となる保留に対する大当り期待度の高低を遊技者に推測させることができる。

【０９３２】
なお、ポインタ２１３３が現出するタイミングにおいて表示領域ＮＥおよび当該表示領域ＮＥ内に表示される内容が拡大する構成としてもよく、かかる構成において、表示領域ＮＥの拡大率によって、漢字演出が実行されることを示唆するように構成してもよい。例えば、表示領域ＮＥの拡大率が大きいほど、先読みの対象となった保留に対する大当り期待度が高い（例えば、高い大当り期待度を示唆可能な漢字が描かれたポインタ２１３３が現出し易い）漢字演出が高確率で実行される構成としてもよい。なお、表示領域ＮＥが拡大されるほど、それに同期して装飾図柄１６１０のサイズが小さくなる構成である場合には、変動する装飾図柄１６１０のサイズが小さいほど、先読みの対象となった保留に対する大当り期待度が高い漢字演出が高確率で実行されると表現することもできる。
【０９３３】
なお、ポインタ２１３３が表示されるタイミングにおける保留回数が所定の回数より多い場合（例えば、保留回数が２以上である場合）には、高い大当り期待度を示唆可能な漢字（例えば、共通部と残部との組合せから構成される漢字）が最終形態情報として描かれたポインタ２１３３が、低い大当り期待度を示唆可能な漢字（例えば、共通部のみから構成される漢字）が最終形態情報として描かれたポインタ２１３３より現出し易い構成としてもよい。
【０９３４】
また、上記第１の例においては、共通部（部首）に対応する共通部情報のみがポインタ２１３１に描かれる場合を例示したが（例えば、図７１（Ｂ）参照）、ポインタ２１３１に描かれる内容は少なくとも共通部情報が含まれるものであればよく、共通部情報とともに当該共通部情報以外の内容がポインタ２１３１に描かれる構成としてもよい。ポインタ２１３１に描かれる共通部情報以外の内容としては、例えば、共通部情報を装飾する装飾部（例えば、枠や台座など）などが例示される。
【０９３５】
同様に、残部に対応する残部情報のみが残部表示体２１３２に描かれる場合を例示したが（例えば、図７３（Ａ）参照）、残部表示体２１３２に描かれる内容は少なくとも残部情報が含まれるものであればよく、残部情報とともに当該残部情報以外の内容が残部表示体２１３２に描かれる構成としてもよい。残部表示体２１３２に描かれる残部情報以外の内容としては、例えば、残部情報を装飾する装飾部（例えば、枠や台座など）などが例示される。
【０９３６】
上記第１の例においては、最終形態の漢字として、ポインタ２１３１に描かれていた共通部情報に対応する共通部（部首）と残部表示体２１３２に描かれていた残部情報に対応する残部との組合せから構成される漢字が選択されている場合に、ポインタ２１３１と残部表示体２１３２とを組み合わせたポインタ２１３３が表示される構成を例示したが、かかる場合に、ポインタ２１３１と残部表示体２１３２との少なくとも一部を組合せた（組み合わせた）ポインタ２１３３が表示される構成であってもよい。
【０９３７】
つまり、ポインタ２１３１または残部表示体２１３２の少なくとも一方に共通部情報または残部情報以外の内容が描かれている構成であっても、ポインタ２１３３に描かれる内容に必ずしも当該内容に対応する内容が含まれる必要はない。例えば、ポインタ２１３１または残部表示体２１３２の少なくとも一方に枠や台座などの装飾部が描かれていたとしても、ポインタ２１３３に描かれる内容は最終形態情報（すなわち、共通部情報に対応する共通部と当該残部情報に対応する残部との組合せから構成される最終形態の漢字）のみであってもよい。
【０９３８】
図８１から図８５は、漢字演出における第２の例を説明するための画面遷移図である。なお、第２の例は、第１の例で説明した演出の各形態を適用することができるものであり、説明の一部を省略し、また、図８１から図８５の各図においても、図４３から図４８の

各図と同様、図面に対する理解を容易にするため、左側において装飾図柄表示装置４７９の表示内容のうち領域ＮＥ内の表示内容を省略し、右側において領域ＮＥ内の表示内容を拡大して表示している。

【０９３９】

変動演出（例えば、変動音Ａ１を背景音とする変動演出）の実行中に特別図柄の始動入賞が発生して新たな保留が発生し、かつ、漢字演出を実行するか否かの抽選を行う条件が成立した場合（例えば、更新後の保留回数が２以上であった場合）、当該抽選が副制御基板９４０において実行される。

【０９４０】

当該抽選に当選した場合（すなわち、漢字演出の実行が選択された場合）には、選択可能な共通部（部首）の中から選択された共通部に対応する共通部情報が描かれたポインタ２１３４が、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３内におけるポインタ１８２１より下方側に表示される（図８１（Ａ）参照）。図８１（Ａ）に示す例では、共通部情報として「人」という文字が描かれたポインタ２１３４が表示される。

【０９４１】

当該第２の例では、共通部に対応する共通部情報が描かれたポインタ２１３４は、上述した第１の例において例示したポインタ２１３１と異なり、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３内における表示位置が常時変化しない構成とされる。

【０９４２】

よって、ポインタ２１３４は、マップ対応ブロック表示１８５２が変動演出の進行（遊技の進行）に伴って上方向へ進行する場合に、当該ポインタ２１３４が表示されたブロック１８５３（すなわち、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３）とともに、当該ブロック１８５３に対する表示位置を変化させることなく上方側へ移動する。したがって、ポインタ２１３４は、変動演出が進行するにつれてポインタ１８２１に次第に近づく（図８１（Ｂ）参照）。

【０９４３】

なお、ポインタ２１３４の表示開始時における表示位置は、変動演出が開始してからの経過時間に応じた可変位置（例えば、ポインタ１８２１と実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の下端との略中間の位置）であってもよく、変動演出が開始してからの経過時間にかかわらず一定の位置（例えば、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の下端から上方側に所定の距離だけ離れた位置）であってもよく、それらを状況に応じて組み合わせてもよい。

【０９４４】

変動演出の進行に伴ってポインタ２１３４がポインタ１８２１に到達すると、ポインタ２１３４とポインタ１８２１とが衝突して爆発したかのような爆発の視覚効果２１４１が表示される（図８２（Ａ）参照）。当該爆発の視覚効果２１４１が消えると、ポインタ１８２１に代えてポインタ２１３５が表示される（図８２（Ｂ）参照）。

【０９４５】

ポインタ２１３５もまた、ポインタ２１３４と同様、共通部に対応する共通部情報が描かれたポインタであるが、ポインタ２１３５に描かれた共通部情報は、ポインタ２１３４に描かれていた共通部情報とは異なる。具体的に、ポインタ２１３４に描かれた共通部情報が「人」という文字であったのに対し、ポインタ２１３５に描かれた共通部情報は、「人」という文字を示唆可能な人型のキャラクタである。

【０９４６】

なお、爆発の視覚効果２１４１が消えた後に表示されるポインタ２１３５が、「人」という文字が共通部情報として描かれたポインタ（すなわち、ポインタ２１３４と見た目がかわらないポインタ）であってもよく、表示されたポインタ２１３５に描かれた共通部情報がキャラクタであるか文字であるかによって大当り期待度が異なる構成であってもよい。

【０９４７】

また、爆発の視覚効果２１４１が消えた後に、ポインタ２１３５が表示されることなくポインタ１８２１が表示されたままとなって漢字演出が終了する構成としてもよい。なお、ポインタ２１３４がポインタ１８２１に到達した場合に、爆発の視覚効果２１４１を表示させることなく、ポインタ２１３５またはポインタ１８２１が表示される構成としてもよい。また、ポインタ２１３４がポインタ１８２１に到達する前に消失し（非表示になり）、それによって、漢字演出が終了する構成であってもよい。

【０９４８】

図８２（Ｂ）に示す例では、変動演出の進行に伴ってポインタ２１３４がポインタ１８２１に到達した後に、ポインタ１８２１ともポインタ２１３４とも見た目が異なるポインタ２１３５が表示されるので、漢字演出が継続中であることを遊技者に認識させ、この後に当該共通部と残部との組合せが生じるかもしれないことを期待させることができる。

【０９４９】

ポインタ２１３５が表示されると、期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２が装飾図柄表示装置４７９における画面左上側に表示される（図８２（Ｂ）参照）。ポインタ１８２１ともポインタ２１３４とも見た目が異なるポインタ２１３５が表示されたタイミングで、期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２が表示されるので、大当りを期待できる保留の存在と当該保留に対応する変動演出が開始されるまでの残り期間を遊技者に印象づけることができる。

【０９５０】

なお、期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２の表示タイミングは、必ずしもポインタ２１３５が表示されたタイミングである必要はなく、ポインタ２１３４が表示されたタイミング（つまり、漢字演出が開始されたタイミング）であってもよく、上述した第１の例と同様に最終形態情報が描かれたポインタ２１３３が表示されたタイミングであってもよい。

【０９５１】

当該第２の例においては、実行中の変動演出（変動音Ａ１を背景音とする変動演出）に対応するブロック１８５３にポインタ２１３５が表示されると、当該実行中の変動演出の次に実行される変動演出の各候補に対応する各ブロック１８５３に、それぞれ異なる残部情報が描かれた残部表示体２１３２が表示される。

【０９５２】

例えば、図８２（Ｂ）に示すように、変動音Ａ２を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３には、残部情報として「木」という文字が描かれた残部表示体２１３２が表示され、変動音Ｘを背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３には、残部情報として「動」という文字が描かれた残部表示体２１３２が表示され、変動音Ｂ１を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３には、残部情報として「寺」という文字が描かれた残部表示体２１３２が表示される。

【０９５３】

なお、実行中の変動演出の次に実行される変動演出の各候補に対応する各ブロック１８５３に表示される残部表示体２１３２は、残部情報の内容に依ることなくランダムに表示される構成であってもよく、残部情報が示唆可能な大当り期待度に応じて表示先のブロック１８５３が決定される構成であってもよい。

【０９５４】

例えば、同一の表示対象ステージで行われる通常の変動演出（例えば、変動音Ａ２を背景音とする変動演出）に対応するブロック１８５３に対し大当り期待度が最も低い残部情報が描かれた残部表示体２１３２を表示し、異なる表示対象ステージへの移行を伴う変動演出（例えば、変動音Ｂ１を背景音とする変動演出）に対応するブロック１８５３に対し大当り期待度が最も高い残部情報が描かれた残部表示体２１３２を表示する構成としてもよい。

【０９５５】

なお、図８２（Ｂ）に示す例では、実行中の変動演出の次に実行される変動演出の各候

補に対応する各ブロック１８５３に残部情報として唯一の残部を示す文字が描かれた残部表示体２１３２が表示される場合を例示したが、２以上の残部がある場合には、実行中の変動演出の次に実行される変動演出のさらに次以降の変動演出に対応するブロック１８５３に２つ目以降の各残部（例えば、第２の残部）に対応する残部表示体２１３２を順次表示させる構成としてもよい。また、上述した第１の例と同様、２つ目以降の各残部に対応する残部表示体２１３２がブロック１８５３の外に現出する構成であってもよい。

【０９５６】

ポインタ２１３５は、ポインタ１８２１やポインタ２１３１と同様、その表示位置が領域ＮＥ内において上下にも左右にも変化しないポインタである。よって、表示されたポインタ２１３５は、実行中の変動演出（すなわち、変動音Ａ１を背景音とする変動演出）の進行に伴って当該変動演出に対応するブロック１８５３の下端へ向かって移動し（図８３（Ａ）参照）、当該実行中の変動演出が終了するタイミングで、当該変動演出に対応するブロック１８５３の下端に到達する（図８３（Ｂ）参照）。

【０９５７】

一方、残部表示体２１３２は、その表示位置が、当該残部表示体２１３２が表示されたブロック１８５３に対して常時変化しない構成である。よって、図８３（Ａ）や図８３（）に示すように、残部表示体２１３２は、マップ対応ブロック表示１８５２が変動演出の進行（遊技の進行）に伴って上方向へ進行する場合に、当該残部表示体２１３２が表示されたブロック１８５３とともに、当該ブロック１８５３に対する表示位置を変化させることなく上方側へ移動する。

【０９５８】

変動音Ａ１を背景音とする変動演出が終了すると（図８３（Ｂ）参照）、当該変動演出の次の変動演出として選択された変動演出（変動音Ａ２を背景音とする変動演出）が開始される。これに伴い、変動音Ａ２を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３が、変動音Ａ１を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３の直下に隣接して配置され、他の候補であった各変動演出（変動音Ｘまたは変動音Ｂ１を背景音とする各変動演出）に対応する各ブロック１８５３は非表示にされる（図８４（Ａ）参照）。

【０９５９】

これにより、変動音Ａ１を背景音とする変動演出の実行中に表示されていた３つの残部表示体２１３２のうち、次の変動演出として選択された変動演出に対応するブロック１８５３に表示されていた「木」という文字が描かれた残部表示体２１３２は表示が継続され、「動」という文字が描かれた残部表示体２１３２および「寺」という文字が描かれた残部表示体２１３２は消失する（非表示となる）。

【０９６０】

変動音Ａ１を背景音とする変動演出の次の変動演出の各候補に対応する各ブロック１８５３にそれぞれ表示された各残部表示体２１３２に対する大当り期待度が異なる（すなわち、各残部情報が示す大当り期待度が異なる）構成である場合、次の変動演出として選択された変動演出に対応するブロック１８５３に表示される残部表示体２１３２の種類によって遊技者を一喜一憂させることができる。

【０９６１】

変動音Ａ１を背景音とする変動演出の終了後に次の変動演出（変動音Ａ２を背景音とする変動演出）が開始されると、先読みの対象となった保留が３番目に古い保留から２番目に古い保留に変化するので、カウントダウン表示２１１２として表示される数字は「３」から「２」に変化する（図８４（Ａ）参照）。

【０９６２】

実行中の変動演出（すなわち、変動音Ａ２を背景音とする変動演出）に表示されている残部表示体２１３２は、変動演出が進行するにつれてポインタ２１３５に次第に近づく（図８４（Ｂ）参照）。変動演出の進行に伴って残部表示体２１３２がポインタ２１３５に到達すると、爆発の視覚効果２１４１が表示される（図８５（Ａ）参照）。つまり、残部表示体２１３２とポインタ２１３５とが衝突して爆発したかのように演出される。なお、

残部表示体２１３２は、変動演出が進行するにつれてポインタ２１３５に次第に近づくように表示する構成に限らず、残部表示体２１３２をポインタ２１３５の近くに現出させ、その位置で爆発の視覚効果２１４１が表示されるようにしてもよい。

【０９６３】

爆発の視覚効果２１４１が消えると、上述した第１の例において当該視覚効果２１４１が消えた場合と同様、選択された最終形態の漢字に対応する最終形態情報が描かれたポインタ２１３３がポインタ２１３５に代えて表示される（図８５（Ｂ）参照）。

【０９６４】

より詳細には、共通部情報として人型のキャラクタが描かれたポインタ２１３５に、残部情報として「木」という文字が描かれた残部表示体２１３２が到達した場合、当該人型のキャラクタ（つまり、「人」という文字を示唆可能なキャラクタ）と「木」という文字とが爆発によって融合したかのように、当該共通部情報に対応する共通部と当該残部情報に対応する残部との組合せから構成される「休」という漢字が最終形態情報として描かれたポインタ２１３３が表示される。

【０９６５】

なお、上述した第１の例と同様、爆発の視覚効果２１４１が消えた後も、残部表示体２１３２に残部情報として描かれていた文字との融合に失敗したかのように、ポインタ２１３５と同じ見た目の（すなわち、人型のキャラクタが描かれた）ポインタ２１３３が表示される構成としてもよい。かかる場合、ポインタ２１３５に描かれる最終形態情報が、人型のキャラクタ（すなわち、共通部の文字を示唆可能なキャラクタ）でなく、人型のキャラクタに対応する共通部の文字（すなわち、「人」という文字）とする構成であってもよい。

【０９６６】

最終形態情報が描かれたポインタ２１３３が表示された後は、上述した第１の例と同様に変動演出が進行する。なお、最終形態情報が描かれたポインタ２１３３が表示された場合に、上述した第１の例と同様、期待示唆情報２１１１およびカウントダウン表示２１１２が一時的に遷移態様に変化する構成としてもよい。

【０９６７】

図８６から図９１は、漢字演出における第３の例を説明するための画面遷移図である。なお、図８６から図９１の各図においても、図４３から図４８の各図と同様、図面に対する理解を容易にするため、左側において装飾図柄表示装置４７９の表示内容のうち領域ＮＥ内の表示内容を省略し、右側において領域ＮＥ内の表示内容を拡大して表示している。

【０９６８】

変動演出（例えば、変動音Ａ１を背景音とする変動演出）の実行中（図８６（Ａ）参照）、特別図柄の始動入賞が発生して新たな保留が発生し、かつ、漢字演出を実行するか否かの抽選を行う条件が成立した場合（例えば、更新後の保留回数が２以上であった場合）、当該抽選が副制御基板９４０において実行される。

【０９６９】

なお、図８６（Ａ）に示す例では、変動音Ａ１を背景音とする変動演出の実行中に特別図柄の始動入賞が発生し、更新後の保留回数が３に変化した場合（すなわち、３つ目の保留が生じた場合）に漢字演出の実行が選択された場合を例示している。

【０９７０】

当該抽選において漢字演出の実行が選択された場合、実行中の変動演出の次に実行される変動演出の各候補に対応する各ブロック１８５３に対する下方側に、当該各候補の変動演出（すなわち、最も古い保留に対応する変動演出）より後に保留された各保留に対応する変動演出（すなわち、２つ目以降の各保留に対応する変動演出）の存在を模式的に示す簡易ブロック１８５４が表示される（図８６（Ｂ）参照）。

【０９７１】

図８６（Ｂ）に示す例では、更新後の保留回数が３であるので、２つ目の保留に対する簡易ブロック１８５４（便宜上、簡易ブロック１８５４Ａとも称す）が、実行中の変動演

出の次に実行される変動演出の各候補に対応する各ブロック１８５３の直下に配置される。

【０９７２】

簡易ブロック１８５４Ａの上下方向の長さＪＸは、実行中の変動演出（例えば、変動音Ａ１を背景音とする変動演出）が当該変動演出の開始から経過した時間に応じて変化する可変長とされる。

【０９７３】

所定の変動演出が開始されるタイミングにおいて簡易ブロック１８５４の表示が開始される場合（つまり、漢字演出の実行が選択された場合）における簡易ブロック１８５４Ａの上下方向の長さＪＸは、当該長さＪＸとして取り得る長さのうち最も短い長さＪＡである。

【０９７４】

よって、所定の変動演出（例えば、変動音Ａ１を背景音とする変動演出）が開始されるタイミングで簡易ブロック１８５４の表示が開始される場合、実行対象の変動演出の次の変動演出に対応する各ブロック１８５３の下端の位置ＱＡに上端１８５４Ａ１が位置する、上下方向の長さＪＸが長さＪＡである簡易ブロック１８５４Ａが表示される。かかる場合、簡易ブロック１８５４Ａの下端１８５４Ａ２は、位置ＱＡから下方側に長さＪＡだけ離間した位置ＱＢに位置する。

【０９７５】

変動演出の実行中の所定のタイミングで簡易ブロック１８５４の表示が開始される場合、変動演出の進行に伴ってマップ対応ブロック表示１８５２が上方側に移動するので、それに伴い、簡易ブロック１８５４Ａの上端１８５４Ａ１の位置も位置ＱＡより上方側へ移動する（図８６（Ｂ）参照）。

【０９７６】

その一方で、簡易ブロック１８５４Ａの下端１８５４Ａ２は変動演出の進行にかかわらず位置ＱＢのままとされる。よって、当該場合には、上下方向の長さが長さＪＡより長い長さＪＸである簡易ブロック１８５４Ａが表示される。なお、簡易ブロック１８５４Ａの下端１８５４Ａ２の位置が、実行中の変動演出が終了するまでの間に位置ＱＢから位置ＱＡまで移動する構成としてもよい。

【０９７７】

当該例においては、簡易ブロック１８５４Ａの下端１８５４Ａ２の位置が、実行中の変動演出が終了するまで位置ＱＢのまま維持される構成であるので、変動演出が進行するにつれ、当該簡易ブロック１８５４Ａの上下方向の長さＪＸは、マップ対応ブロック表示１８５２の移動速度と同じ速度で次第に伸長する。

【０９７８】

なお、当該例において、簡易ブロック１８５４Ａの上下方向の長さＪＸとして取り得る最長の長さは、長さＪＡに、マップ対応ブロック表示１８５２を構成する各ブロック１８５３の基本長さである長さＬＡを加えた長さとする。よって、実行中の変動演出が終了するタイミングにおいて、簡易ブロック１８５４Ａの上下方向の長さＪＸは、長さＪＡと長さＬＡとの和となる。

【０９７９】

３つ目の保留に対する簡易ブロック１８５４（便宜上、簡易ブロック１８５４Ｂとも称す）が、簡易ブロック１８５４Ａの直下に配置される。なお、後述する図８７（Ａ）に示すように、４つ目の保留が存在する場合には、当該保留に対する簡易ブロック１８５４（便宜上、簡易ブロック１８５４Ｃとも称す）が、簡易ブロック１８５４Ｂの直下に配置される。

【０９８０】

簡易ブロック１８５４Ｂ，１８５４Ｃのような３つ目以降の保留に対する簡易ブロック１８５４は、上述した簡易ブロック１８５４Ａとは異なり、その上下方向の長さは変動演出の進行にかかわらず一定の長さＪＡのままとされる。

【０９８１】
なお、先読みの対象となった保留より後に保留された各保留に対する簡易ブロック１８５４は、先読みの対象となった保留およびそれ以前の保留に対する簡易ブロック１８５４および後述する包囲ブロック１８５５と区別可能な表示態様（例えば、色の種類や濃淡や点滅態様など）にする構成としてもよい。これにより、先読みの対象となった保留およびそれ以前の保留と、先読みの対象となった保留より後に保留された保留とを視覚的に区別することが可能となる。
【０９８２】
また、先読みの対象となった保留より後に保留された各保留について簡易ブロック１８５４を表示しない構成としてもよい。つまり、先読みの対象となった保留およびそれ以前の保留についてのみ、それらの保留に対する簡易ブロック１８５４および包囲ブロック１８５５を表示する構成であってもよい。
【０９８３】
図８６（Ｂ）に示すように、抽選によって漢字演出の実行が選択された場合、実行中の変動演出の次に実行される変動演出の各候補に対応する各ブロック１８５３の周囲を囲う包囲ブロック１８５５が表示される。包囲ブロック１８５５の上下方向の長さは、長さＬＡ（すなわち、マップ対応ブロック表示１８５２を構成する各ブロック１８５３の基本長さ）である。
【０９８４】
上述した簡易ブロック１８５４が、２つ目以降の各保留に対応する変動演出の存在を模式的に示すこと可能なブロックであったのに対し、包囲ブロック１８５５は、実行対象の変動演出の次の変動演出の各候補に対応する複数のブロック１８５３が最も古い保留に対応する変動表示に対応するブロックであることを遊技者に認識させることができる。
【０９８５】
よって、当該第３の例においては、漢字演出の実行が選択された場合には、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３および次の変動演出の各候補に対応するブロック１８５３だけでなく、保留回数に応じた簡易ブロック１８５４および包囲ブロック１８５５をマップ対応ブロック表示１８５２に表示可能に構成されるので、保留回数を保留表示１６５０とは異なる表示（つまり、マップ対応ブロック表示１８５２の表示内容）によって遊技者に示すことができる。
【０９８６】
なお、当該第３の例では、漢字演出の実行が選択された場合に保留回数に応じた簡易ブロック１８５４および包囲ブロック１８５５がマップ対応ブロック表示１８５２に表示される構成を例示したが、漢字演出の実行の有無にかかわらず、常時、保留回数に応じた簡易ブロック１８５４がマップ対応ブロック表示１８５２に表示される構成としてもよい。また、漢字演出の実行が選択された場合に簡易ブロック１８５４のみを表示し、包囲ブロック１８５５の表示を省略する構成としてもよい。
【０９８７】
図８６（Ｂ）に示すように、先読みの対象となった保留に対応する簡易ブロック１８５４Ｂ（すなわち、３つ目の保留に対する簡易ブロック１８５４）には、選択された共通部（部首）に対応する共通部情報が描かれたポインタ２１３６が表示される。当該例では、共通部情報として「人」という文字が描かれたポインタ２１３６が表示される。簡易ブロック１８５４Ｂにポインタ２１３６が表示されたことで、遊技者は、保留表示１６５０に頼ることなく、先読みの対象となった保留が３つ目の保留であることを認識することができる。
【０９８８】
よって、当該第３の例においては、上述した第１の例や第２の例のように、カウントダウン表示２１１２を表示しなくても、先読みの対象となった保留（すなわち、大当りが期待できる保留）が開始されるまでの残り期間を遊技者に認識させることが可能となる。なお、当該第３の例においても、上述した第１の例や第２の例と同様に、漢字演出の開始後

、先読みの対象となった保留に対応する変動演出が開始されるまでの間に、カウントダウン表示２１１２や期待示唆情報２１１１が表示される構成としてもよい。

【０９８９】

ポインタ２１３６は、当該ポインタ２１３６を表示する簡易ブロック１８５４における固定的な位置に表示される。例えば、当該第３の例において、ポインタ２１３６は簡易ブロック１８５４の略中央となる位置に表示される。

【０９９０】

変動音Ａ１を背景音とする変動演出が終了すると（図８７（Ａ）参照）、当該変動演出の次の変動演出として選択された変動演出（例えば、変動音Ａ２を背景音とする変動演出）に対応するブロック１８５３が、変動音Ａ１を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３の直下に隣接して配置され、変動音Ａ２を背景音とする変動演出が開始される（図８７（Ｂ）参照）。一方、他の候補であった各変動演出（変動音Ｘまたは変動音Ｂ１を背景音とする各変動演出）に対応する各ブロック１８５３は非表示となる。

【０９９１】

変動音Ａ２を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３の直下には、当該変動演出の次の変動演出の各候補に対応する複数のブロック１８５３（より詳細には、変動音Ａ３、変動音Ｘおよび変動音Ｂ１を各背景音とする各変動演出に対応する３つのブロック１８５３）が表示される。

【０９９２】

次の変動演出の各候補に対応する複数のブロック１８５３の表示に伴い、変動音Ａ１を背景音とする変動演出の実行中に簡易ブロック１８５４Ａとして表示されていた簡易ブロック１８５４は、図８７（Ｂ）に示すように、これら複数のブロック１８５３の周囲を囲う包囲ブロック１８５５に切り替わる。

【０９９３】

変動音Ａ１を背景音とする変動演出が終了するタイミングでの簡易ブロック１８５４Ａが、その下端１８５４Ａ２が位置ＱＢに位置する上下方向の長さが（長さＬＡ＋長さＪＡ）であるブロックであったのに対し（図８７（Ａ）参照）、当該簡易ブロック１８５４Ａから切り替わった包囲ブロック１８５５は、その下端が位置ＱＡに位置する上下方向の長さが長さＬＡであるブロックである（図８７（Ｂ）参照）。

【０９９４】

変動音Ａ１を背景音とする変動演出の実行中に簡易ブロック１８５４Ｂとして表示されていた簡易ブロック１８５４（図８７（Ａ）参照）は、ポインタ２１３６の表示を維持したまま、簡易ブロック１８５４Ａ（すなわち、２つ目の保留に対する簡易ブロック１８５４）に切り替わる（図８７（Ｂ）参照）。これにより、遊技者は、先読みの対象となった保留が３つ目の保留から２つ目の保留に切り替わったことを認識できる。なお、簡易ブロック１８５４Ｂから簡易ブロック１８５４Ａに切り替わったタイミングにおいて、当該簡易ブロック１８５４Ａの上下方向の長さＪＸは長さＪＡである。

【０９９５】

ポインタ２１３６が表示される簡易ブロック１８５４が、位置ＱＢを上端とする簡易ブロック１８５４Ｂから、位置ＱＢより上方側の位置ＱＡを上端１８５４Ａ１とする簡易ブロック１８５４Ａに切り替わったことに伴い、ポインタ２１３６の位置は、図８７（Ｂ）に示すように、二点鎖線２１３６Ｘの位置から上方側に移動する。

【０９９６】

なお、図８７（Ａ）に示す例では、変動音Ａ１を背景音とする変動演出の終了時における保留回数が４である場合を例示しており、４つ目の保留に対する簡易ブロック１８５４Ｃが簡易ブロック１８５４Ｂの直下に配置されている。

【０９９７】

当該４つ目の保留は、先読みの対象となった保留より後に保留された保留である。当該第３の例においては、先読みの対象となった保留より後に保留された各保留に対する簡易ブロック１８５４の表示態様が、それ以外の保留に対する簡易ブロックや包囲ブロック１

８５５と区別可能な表示態様で表示される。
【０９９８】
なお、図８７（Ａ）など当該第３の例を図示する各図においては、両者の表示態様の違いをブロックの線種および線の太さの違いによって表している。例えば、図８７（Ａ）に示すように、先読みの対象となった保留より後に保留された保留に対する簡易ブロック１８５４（具体的には、簡易ブロック１８５４Ｃ）の表示態様を細い一点鎖線で表し、それ以外（それ以前）の保留に対する簡易ブロック１８５４や包囲ブロック１８５５の表示態様を太い実線で表している。
【０９９９】
変動音Ａ１を背景音とする変動演出の実行中に簡易ブロック１８５４Ｃとして表示されていた簡易ブロック１８５４は、変動音Ａ２を背景音とする変動演出が実行中の変動演出に切り替わったことに伴い、簡易ブロック１８５４Ｂに切り替わる（図８７（Ｂ）参照）。
【１０００】
変動音Ａ２を背景音とする変動演出が開始されると、簡易ブロック１８５４Ａの上下方向の長さＪＸは、変動演出が進行するにつれて次第に伸長するので、それに伴い、当該簡易ブロック１８５４Ａの略中央に表示されるポインタ２１３６の位置もまた、図８８（Ｂ）に示すように、変動音Ａ２を背景音とする変動演出が開始するタイミングでの位置（二点鎖線２１３６Ｘの位置）から次第に上方側へ移動する。
【１００１】
変動音Ａ２を背景音とする変動演出の開始後、所定のタイミング（例えば、当該開始から３秒後）において残部情報が描かれた残部表示体２１３２が現出し、ポインタ２１３６に向かって移動する（図８８（Ａ）参照）。図８８（Ａ）に示す例では、「木」という文字（より詳細には、漢字）が残部表示体として描かれた残部表示体２１３２が現出する。
【１００２】
残部表示体２１３２がポインタ２１３６に到達すると、残部表示体２１３２とポインタ２１３６とが衝突して爆発したかのような爆発の視覚効果２１４１が表示される（図８８（Ｂ）参照）。当該爆発の視覚効果２１４１が消えると、ポインタ２１３７が、当該視覚効果２１４１の表示前に表示されていたポインタ２１３６に代えて表示される（図８９（Ａ）参照）。
【１００３】
ポインタ２１３７は、ポインタ２１３３（例えば、図７４（Ａ）参照）と同様、選択された最終形態の漢字に対応する最終形態情報が描かれたポインタであり、当該例においては、最終形態情報として「休」という漢字が最終形態情報として描かれたポインタ２１３７が表示される。
【１００４】
一方で、ポインタ２１３７は、ポインタ２１３６と同様、ポインタ２１３７を表示する簡易ブロック１８５４における固定的な位置に表示される。例えば、当該第３の例において、ポインタ２１３７は簡易ブロック１８５４（例えば、簡易ブロック１８５４Ａ）の略中央となる位置に表示される。よって、ポインタ２１３７が簡易ブロック１８５４Ａに表示される場合には、当該ポインタ２１３７は、変動演出の進行に伴う簡易ブロック１８５４Ａの上下方向の長さＪＸの伸長に伴って次第に上方側へ移動する。
【１００５】
変動音Ａ２を背景音とする変動演出が終了すると（図８９（Ｂ）参照）、当該変動演出の次の変動演出として選択された変動演出（例えば、変動音Ａ３を背景音とする変動演出）に対応するブロック１８５３が、変動音Ａ２を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３の直下に隣接して配置され、変動音Ａ３を背景音とする変動演出が開始される（図９０（Ａ）参照）。一方、他の候補であった各変動演出（変動音Ｘまたは変動音Ｂ１を背景音とする各変動演出）に対応する各ブロック１８５３は非表示となる。
【１００６】

変動音Ａ３を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３の直下には、当該変動演出の次の変動演出の各候補に対応する複数のブロック１８５３（より詳細には、変動音Ａ１、変動音Ｘおよび変動音Ｂ１を各背景音とする各変動演出に対応する３つのブロック１８５３）が表示される。

【１００７】

次の変動演出の各候補に対応する複数のブロック１８５３の表示に伴い、変動音Ａ２を背景音とする変動演出の実行中に簡易ブロック１８５４Ａとして表示されていた簡易ブロック１８５４は、図９０（Ａ）に示すように、これら複数のブロック１８５３の周囲を囲う包囲ブロック１８５５に切り替わる。

【１００８】

変動音Ａ２を背景音とする変動演出の実行中に簡易ブロック１８５４Ｂとして表示されていた簡易ブロック１８５４（図８９（Ｂ）参照）は、簡易ブロック１８５４Ａ（すなわち、２つ目の保留に対する簡易ブロック１８５４）に切り替わる。なお、図９０（Ａ）に示す例では、変動音Ａ３を背景音とする変動演出の開始時における保留回数が２であるので、簡易ブロック１８５４Ｂなど、３つ目以降の保留に対する簡易ブロック１８５４は表示されない。

【１００９】

図９０（Ａ）に示す例においては、変動音Ａ３を背景音とする変動演出が次の変動演出として選択された場合、ポインタ２１３７は、当該変動音Ａ３を背景音とする変動演出の次の変動演出の各候補に対応する複数のブロック１８５３のうち、いずれか１のブロック１８５３に表示される。例えば、図９０（Ａ）では、変動音Ｂ１を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３にポインタ２１３７が表示される場合を例示している。これにより、遊技者は、先読みの対象となった保留が実行中の変動演出の次に消化される保留（すなわち、最も古い保留）になったことを認識できる。

【１０１０】

ポインタ２１３７は、実行中の変動演出（例えば、変動音Ａ３を背景音とする変動演出）の次の変動演出の各候補に対応する複数のブロック１８５３のうち、所定の大当り期待度（例えば、最も高い大当り期待度）に設定された変動演出に対応するブロック１８５３に表示される構成であってもよい。つまり、ポインタ２１３７が表示されたブロック１８５３に対応する変動演出が実行された場合の大当り期待度が、ポインタ２１３７が表示されなかった他のブロック１８５３に対応する変動演出が実行された場合の大当り期待度より高い構成としてもよい。

【１０１１】

かかる構成によれば、保留の消化が進んで、先読みの対象となった保留が次に消化される保留となった場合に、実行中の変動演出の次に実行される候補となる各変動演出に対応する複数のブロック１８５３のうち、ポインタ２１３７がどのブロック１８５３に表示されるかを遊技者に期待させることができる。

【１０１２】

あるいは、ポインタ２１３７は、実行中の変動演出の次の変動演出の各候補に対応する複数のブロック１８５３の中から抽選によって選択されたブロック１８５３に表示される構成であってもよい。かかる構成においては、ポインタ２１３７が表示されたブロック１８５３に対応する変動演出が実行された場合の大当り期待度が、ポインタ２１３７が表示されなかった同じブロック１８５３に対応する変動演出が実行された場合の大当り期待度より高い構成としてもよい。

【１０１３】

かかる構成もまた、実行中の変動演出の次に実行される候補となる各変動演出に対応する複数のブロック１８５３のうち、ポインタ２１３７がどのブロック１８５３に表示されるかを遊技者に期待させることができる。なお、かかる構成において、次の変動演出として実行される変動演出の種類に応じて大当り期待度が同じ構成であっても異なる構成であってもよい。

【１０１４】
なお、図９０（Ａ）に示す例においては、ポインタ２１３７が、当該変動音Ａ３を背景音とする変動演出の次の変動演出の各候補に対応する複数のブロック１８５３（すなわち、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３に対する下方側に表示された複数のブロック１８５３）のうち、いずれか１のブロック１８５３に表示される場合を例示したが、２以上のブロック１８５３に表示される構成であってもよい。また、ポインタ２１３７は、これら各候補に対応する複数のブロック１８５３における一部のブロック１８５３に表示される構成である必要は必ずしもなく、当該複数のブロック１８５３の全てにそれぞれ表示される構成であってもよい。
【１０１５】
当該第３の例においては、図９０（Ａ）に示すように、ポインタ２１３７が次の変動演出の候補に対応するブロック１８５３に表示される場合、当該ポインタ２１３７は、簡易ブロック１８５４（例えば、簡易ブロック１８５４Ａ）に表示される場合に比べて大きいサイズで表示される。これにより、先読みの対象となった保留の消化時期がより近づいたことを遊技者に期待させることができる。
【１０１６】
次の変動演出の候補に対応するブロック１８５３に表示されるポインタ２１３７のサイズは、大当り期待度に応じて異なる構成であってもよい。例えば、次の変動演出の候補に対応するブロック１８５３に表示されるポインタ２１３７のサイズが大きいほど、大当り期待度が高い構成としてもよい。また、次の変動演出の候補に対応するブロック１８５３に表示されるポインタ２１３７の表示態様（例えば、最終形態情報として描かれる文字の色）が、大当り期待度に応じて異なる構成であってもよい。
【１０１７】
なお、ポインタ２１３７がポインタ２１３６に代えて簡易ブロック１８５４（例えば、簡易ブロック１８５４Ａ）に表示された後に、当該ポインタ２１３７のサイズが、大当り期待度に応じたサイズまで徐々に変化する構成としてもよい。例えば、大当り期待度が大きいほど大きなサイズとなるようポインタ２１３７が徐々に大きくなる構成であってもよく、大当り期待度が所定値より小さい場合にポインタ２１３７が大当り期待度に応じて所定のサイズまで徐々に小さくなる構成であってもよい。
【１０１８】
ポインタ２１３７が次の変動演出の候補に対応するブロック１８５３に表示される場合、当該ポインタ２１３７は、そのブロック１８５３内における表示位置が常時変化しない構成とされる。よって、次の変動演出の候補に対応するブロック１８５３内に表示されたポインタ２１３７は、変動演出の進行（遊技の進行）に伴い、当該ブロック１８５３に対する表示位置を変化させることなく当該ブロック１８５３とともに上方側へ移動する。
【１０１９】
変動音Ａ３を背景音とする変動演出が終了すると（図９０（Ｂ）参照）、先読みの対象となった保留の消化時期が到来する。このとき、変動音Ａ３を背景音とする変動演出の実行中にポインタ２１３７が表示されていたブロック１８５３（すなわち、変動音Ｂ１を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３）に対応する変動演出（すなわち、変動音Ｂ１を背景音とする変動演出）の実行が選択された場合には、図９１（Ａ）に示すように、変動音Ｂ１を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３が、変動音Ａ３を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３の直下に隣接して配置され、変動音Ｂ１を背景音とする変動演出が開始される（図９１（Ａ）参照）。一方、他の候補であった各変動演出（変動音Ａ１または変動音Ｘを背景音とする各変動演出）に対応する各ブロック１８５３は非表示となる。
【１０２０】
変動音Ｂ１を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３の直下には、当該変動演出の次の変動演出の各候補に対応する複数のブロック１８５３（より詳細には、変動音Ｂ２および変動音Ｃ１を各背景音とする各変動演出に対応する２つのブロック１８５３）

が表示される。
【１０２１】
先読みの対象となった保留に対応する変動演出が実行対象となった場合に、漢字演出の実行が継続される場合（漢字演出が終了しない場合）、先読みの対象となった保留より後に保留された保留に対する簡易ブロック１８５４Ａは、複数のブロック１８５３の周囲を囲う包囲ブロック１８５５に切り替わる。かかる場合の包囲ブロック１８５５は、図９１（Ａ）に示すように、先読みの対象となった保留およびそれ以前の保留に対して表示された包囲ブロック１８５５の表示態様とは異なる表示態様で表示される。
【１０２２】
変動音Ｂ１を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３が実行中の変動演出に対応するブロック１８５３に切り替わるタイミングで、ポインタ１８２１が、ポインタ２１３７と同じ見た目の（すなわち、選択された最終形態情報に対応する漢字が描かれた）ポインタ２１３３に変化する（図９１（Ａ）参照）。上述したように、ポインタ２１３３は、その表示位置が領域ＮＥ内において上下にも左右にも変化しないポインタである。
【１０２３】
ポインタ２１３３がポインタ１８２１に代えて表示される場合、その表示タイミングにおいて一時的な遷移態様（例えば、複数回の点滅）で表示される。これにより、先読みの対象となった保留の消化時期が到来したこと、および、ポインタ１８２１に代えてポインタ２１３３が表示されたことを遊技者に認識させることができる。
【１０２４】
また、ポインタ２１３３がポインタ１８２１に代えて表示されたタイミングで、期待示唆情報２１１１が表示される。これにより、大当りを期待できる保留の消化時期が到来したことを遊技者に明示できる。
【１０２５】
ポインタ１８２１に代えてポインタ２１３３が表示された後は、上述した第１の例と同様に変動演出が進行する。つまり、先読みの対象となった保留に対応する変動演出において、リーチ表示の発生後に、当該ポインタ２１３３に描かれる最終形態の漢字が属するカテゴリに応じた特定演出が装飾図柄表示装置４７９において実行される（図７７（Ａ）、図７７（Ｂ）および図７８（Ａ）参照）。
【１０２６】
なお、先読みの対象となった保留の消化時期が到来して、ポインタ２１３７が表示されたブロック１８５３が実行中の変動演出に対応するブロック１８５３に切り替わった場合であっても、ポインタ１８２１に代えてポインタ２１３３が必ず表示される構成である必要は必ずしもなく、所定の確率で、ポインタ２１３３が表示されることなくポインタ１８２１の表示が継続される構成であってもよい（図９１（Ｂ）参照）。つまり、先読みの対象となった保留の消化時期が到来しても、漢字演出が終了する構成であってもよい。
【１０２７】
かかる構成において、ポインタ２１３３が表示される場合の方が、ポインタ２１３３が表示されることなくポインタ１８２１の表示が継続された場合に比べて実行中の変動演出に対する大当り期待度（すなわち、先読みの対象となった保留に対応する大当り期待度）を高くする構成であってもよい。
【１０２８】
これにより、先読みの対象となった保留の消化時期が到来した場合に、ポインタ１８２１からポインタ２１３３への表示変化を遊技者に期待させることができる。なお、ポインタ２１３３が表示されることなくポインタ１８２１の表示が継続された場合、図９１（Ｂ）に示すように、期待示唆情報２１１１を表示させない構成としてもよい。
【１０２９】
なお、当該第３の例においては、先読みの対象となった保留の消化時期が到来しても漢字演出が終了した場合には、簡易ブロック１８５４および包囲ブロック１８５５の表示も終了する構成であるので、かかる場合には、図９１（Ｂ）に示すように、次の変動演出の

各候補に対応する複数のブロック１８５３の周囲に包囲ブロック１８５５は表示されない。

【１０３０】

また、図示はしないが、先読みの対象となった保留の消化時期が到来する前に、所定の確率でポインタ２１３６やポインタ２１３７が消失して、漢字演出が終了する構成としてもよく、先読みの対象となった保留の消化時期が到来する前に漢字演出が終了した場合に、表示中の簡易ブロック１８５４および包囲ブロック１８５５を非表示にする構成としてもよい。

【１０３１】

なお、上記第３の例においては、ポインタ２１３６が現出した変動演出の次の変動演出において残部表示体２１３２が現出する場合を例示したが、残部表示体２１３２が現出するタイミングとしては、上記例示に限らず、ポインタ２１３６が現出した変動演出において残部表示体２１３２が現出する構成であってもよい。

【１０３２】

また、ポインタ２１３６が現出した変動演出より後、かつ、先読みの対象となった保留に対応する変動演出より前の変動演出のうちのいずれかの変動演出において残部表示体２１３２が現出する構成であってもよい。

【１０３３】

かかる構成において、残部表示体２１３２が現出する前に、先読みの対象となった保留に対応する変動演出が実行中の変動演出の次の変動演出となった場合には、当該次の変動演出の各候補に対応する複数のブロック１８５３のうち少なくとも１のブロック１８５３にポインタ２１３６が表示される構成としてもよい。残部表示体２１３２は、複数のブロック１８５３のうち、先読みの対象となった保留に対応する変動演出として選択された変動演出に対応するブロック１８５３に表示されたポインタ２１３６に近づき、当該ポインタ２１３６に作用する構成としてもよい。

【１０３４】

また、上記第３の例においては、保留回数が２より大きい各保留に対応する変動演出がどの変動音を背景音とする変動演出であるかを区別しない形態のブロック（すなわち、簡易ブロック１８５４）を表示する場合を例示したが、保留回数が２より大きい各保留に対応する変動演出の各候補にそれぞれ対応するブロック１８５３が、実行中の変動演出の次に実行される変動演出の各候補に対応する各ブロック１８５３から下方側へツリー状に延びるように配置される構成としてもよい。

【１０３５】

なお、上記例示した各例の漢字演出のうち１の漢字演出において現出する内容の少なくとも一部が、他の漢字演出において現出する内容に加えて現出する、または、当該他の漢字演出において現出する内容の少なくとも一部に代えて現出する構成であってもよい。

【１０３６】

例えば、上記第３の例において、先読みの対象となった保留に対応する変動演出が実行される場合に、ポインタ１８２１がポインタ２１３３に切り替わる場合を例示したが（図９１（Ａ）参照）、ポインタ２１３３が、上記第２の例にて例示したポインタ２１３４のようにポインタ１８２１より下方側の所定位置に表示され、変動演出の進行（遊技の進行）に伴ってポインタ１８２１に次第に近づく構成としてもよい。

【１０３７】

また、上記第３の例にて現出するポインタ２１３７が、上記第１の例にて変形例として説明したように、ポインタ２１３１と残部表示体２１３２との少なくとも一部を組合せたポインタとなる構成であってもよい。

【１０３８】

当該第５の変動演出例においては、ポインタ２１３１などの共通部情報が描かれたポインタが表示された後に表示される表示体として、複数種類の異なる残部情報が描かれた残部表示体２１３２が設定され、当該残部表示体２１３２における残部情報の種類に応じて

、遊技者が操作可能な操作装置（操作手段）の操作部の位置および形状を異ならせる場合を例示したが、所定の演出において共通する第１表示対象が現出した後に、当該演出と同一の演出内または当該演出より後に実行される別の演出において第２表示対象として、複数種類の異なる第２表示対象（例えば、第４の変動演出例におけるアイコン２０１１や累積値情報２０１２（図６３参照）や、大当り期待度が高いほど構成要素の数が増える当該構成要素の集合体など）が設定され、当該第２表示対象の表示される種類に応じて、遊技者が操作可能な操作装置（操作手段）の操作態様を異ならせる（例えば、操作部の位置を異ならせたり、操作部の形状を異ならせたり、操作装置に対する操作の仕方を異ならせたり、操作装置に対する操作の方向を異ならせたりなど）構成であってもよい。かかる変形例においても、大当り期待度に応じて操作態様を異ならせることによって、操作態様の違いによって当該大当り期待度の違いを感覚的に遊技者に推測させることが可能となる。

【１０３９】

次に、図９２から図１１６を参照して、上述した変動演出における第６の変動演出例を具体的に例示する。図９２から図１１６は、当該第６の変動演出例の一例を説明するための画面遷移図である。なお、図９２から図１１６の各図においても、図４３から図４８の各図と同様、図面に対する理解を容易にするため、左側において装飾図柄表示装置４７９の表示内容のうち領域ＮＥ内の表示内容を省略し、右側において領域ＮＥ内の表示内容を拡大して表示している。

【１０４０】

変動演出が開始されると、上述した図４３（Ｂ）の場合と同様に、マップ対応ブロック表示１８５２（マップの拡大態様）が変動演出の進行（遊技の進行）に伴って領域ＮＥに対して上方向（矢印ＭＸ１方向）へ移動する（図９２（Ａ）参照）。これにより、点滅表示されるポインタ１８２１は、変動演出の進行に伴ってマップ対応ブロック表示１８５２に対して相対的に下方向へ移動する。なお、図９２（Ａ）では、変動音Ａ１を背景音とする変動演出が開始される場合を例示している。

【１０４１】

変動演出（例えば、変動音Ａ１を背景音とする変動演出）の実行中に特別図柄の始動入賞が発生して新たな保留が発生した場合、副制御基板９４０は、到達過程演出を実行するか否かの抽選（以下、当該抽選を「到達過程演出抽選」とも称す）を実行する。なお、副制御基板９４０は、実行中の変動演出の残り期間内において到達可能演出を実行可能であることを条件として、到達過程演出抽選を実行する構成としてもよい。

【１０４２】

到達過程演出は、新たに保留された特別図柄の始動入賞に対応する特別図柄抽選結果の先読み（事前判定）に係る保留先読み予告演出であり、当該特別図柄の始動入賞に対応する変動演出において実行されて大当り期待度を示唆する予告演出である。なお、後述するように、到達過程演出は上述した第５の変動変出例と同様の漢字演出を含む演出として構成される。当該変動演出例においては、到達過程演出に対する理解を容易にするため、保留回数がゼロである場合に新たな保留が発生したことを契機として到達過程演出が実行される場合を例示している。

【１０４３】

なお、到達過程演出抽選は、上述した実行中の変動演出の残り期間に係る条件に加え、他の条件を当該抽選の実行条件として含む構成としてもよい。当該他の条件としては、例えば、新たに発生した保留により更新された保留回数が２以上の所定回数である場合や、遊技状態が所定の遊技状態（例えば、通常遊技状態）であることが例示される。

【１０４４】

到達過程演出抽選における当選確率（すなわち、到達過程演出の実行が選択される確率）は、当該到達過程演出抽選の契機となった特別図柄の始動入賞（すなわち、先読みの対象となった保留に対応する特別図柄の始動入賞）に対応する特別図柄抽選の抽選結果が当選である場合の方が、当該抽選結果が非当選である場合に比べ高確率とされている。

【１０４５】

よって、到達過程演出は、先読みの対象となった保留に対応する特別図柄抽選が当選である場合に現出し易い。これにより、到達過程演出が現出した場合に、先読みの対象となった保留において大当りに当選しているかもしれないことを、当該到達過程演出が実行されない場合と比べて高い期待度で遊技者に期待させることができる。

【１０４６】

到達過程演出抽選において到達過程演出の実行が選択された場合、副制御基板９４０の制御によって、実行中の変動演出の残り期間内において到達可能演出を実行可能であることを条件として到達過程演出が開始される。副制御基板９４０は、到達過程演出抽選のタイミングにおいて実行中の変動演出の残り期間内において到達可能演出を実行できないと判定した場合には、到達過程演出抽選において到達過程演出の実行が選択されたとしてもその実行をキャンセルする。

【１０４７】

到達過程演出が開始されると、まず、上述した第５の変動変出例と同様の漢字演出が実行される。具体的に、上述した第５の変動演出例にて例示した漢字演出と同様、領域ＮＥ内に表示中のポインタ１８２１に代えて、選択された共通部に対応する共通部情報が描かれたポインタ２１３１が表示される（図９２（Ｂ）参照）。図９２（Ｂ）に示す例では、共通部（部首）として「人」が選択され、それによって、共通部情報として「人」という文字（より詳細には、漢字）が描かれたポインタ２１３１が表示された場合を例示している。

【１０４８】

ポインタ２１３１の現出後、上述した第５の変動演出例にて例示した漢字演出と同様に、選択された共通部に対応して選択された残部に対応する残部情報が描かれた残部表示体２１３２が現出して、ポインタ２１３１に向かって移動する（図９３（Ａ）参照）。なお、当該変動演出例においては、ポインタ２１３１が現出した変動演出と同じ変動演出内において現出する点において、第５の変動演出例の場合とは異なっている。図９３（Ａ）に示す例では、第１の残部である「動」という文字（より詳細には、漢字）が残部情報として描かれた残部表示体２１３２が現出する場合を例示している。

【１０４９】

残部表示体２１３２がポインタ２１３１に到達すると、残部表示体２１３２とポインタ２１３１とが衝突して爆発したかのような爆発の視覚効果２１４１が表示される（図９３（Ｂ）参照）。当該爆発の視覚効果２１４１が消えると、視覚効果２１４１が現出する前から表示されていたポインタ２１３１が再び現出するとともに、ポインタ２１３１に描かれている共通部情報に対応する共通部を少なくとも含む最終形態の漢字に対応する最終形態情報が描かれたアイコン２２０１が新たに現出する（図９４（Ａ）参照）。

【１０５０】

図９４（Ａ）に示す例では、爆発の視覚効果２１４１が消えた後に表示されるアイコン２２０１として、ポインタ２１３１に描かれている共通部情報に対応する共通部と残部表示体２１３２に残部情報として描かれている残部情報に対応する残部との組合せから構成される「働」という文字（より詳細には、漢字）が最終形態情報として描かれたアイコン２２０１を例示している。

【１０５１】

なお、爆発の視覚効果２１４１が消えた後に表示されるアイコン２２０１が、ポインタ２１３１に描かれている共通部情報に対応する共通部のみから構成される文字（すなわち、共通部を示す漢字である「人」）が最終形態情報として描かれたものであってもよい。

【１０５２】

当該変動演出例においては、到達過程演出において爆発の視覚効果２１４１が消えた後に表示されたアイコン２２０１に描かれた最終形態情報（すなわち、最終形態の漢字）の種類によって、当該到達過程演出に対する到達過程演出抽選の契機となった特別図柄の始動入賞に対応する特別図柄抽選に対する大当り期待度（すなわち、先読みの対象となった保留に対する大当り期待度）の相対的な高低を遊技者に推測させることが可能な構成とさ

れる。
【１０５３】
例えば、上述した第５の変動演出例の場合と同様、最終形態の漢字が、共通部と残部とから構成される漢字である場合の方が、共通部のみから構成される漢字である場合に比べ、先読みの対象となった保留に対する大当り期待度が高く設定されている。
【１０５４】
また、最終形態の漢字が共通部と残部とから構成される漢字である場合には、最終形態の漢字が属するカテゴリ（例えば、図７０における回復、力、金、および倍増の各カテゴリ）毎に異なる大当り期待度が設定されている。具体的に、最終形態の漢字が属するカテゴリが回復、力、金、および倍増の順で大当り期待度が設定されている。
【１０５５】
図９４（Ａ）に示す例においては、爆発の視覚効果２１４１が消えた後に表示されるアイコン２２０１の数が２つである場合を例示したが、その数は、必ずしも２つである必要はなく、１つであっても３以上の数であってもよい。
【１０５６】
なお、１回の到達過程演出において表示されるアイコン２２０１の数の上限（すなわち、最終的なアイコン２２０１の表示数）は、所定の抽選によって予め決められた到達回数に対応した値に設定されているので、残部表示体２１３２がポインタ２１３１に近づいた後（より詳細には、爆発の視覚効果２１４１が消えた後）に表示されるアイコン２２０１の数は、当該数を加算したときの合計数が当該上限の範囲内となるような数とされる。
【１０５７】
「到達回数」は、先読みの対象となった保留に対応する変動演出（すなわち、先読みの対象となった保留の消化時に実行される変動演出）における特定演出の実行回数に対応する。当該変動演出例においては、到達回数が多い程に先読みの対象となった保留に対する大当り期待度が高くなるように、当該到達回数が選ばれるよう構成される。よって、到達過程演出が実行された場合には、最終的なアイコン２２０１の表示数が多い程、先読みの対象となった保留において大当りに当選しているかもしれないことを遊技者に期待させることができる。
【１０５８】
なお、当該変動演出例においては、到達回数の１回分に対して１つのアイコン２２０１が表示される場合を例示する。つまり、図９４（Ａ）に示すように、爆発の視覚効果２１４１が消えた後に表示された２つのアイコン２２０１は、到達回数が２回あることを示す。到達回数の１回分に対するアイコン２２０１の表示数は、当該変動演出例のように１つである必要は必ずしもなく、到達回数の１回分に対して複数（例えば、２つ）のアイコン２２０１が表示される構成であってもよい。
【１０５９】
当該変動演出例においては、残部表示体２１３２がポインタ２１３１に近づいた後にアイコン２２０１が表示された場合、先読みの対象となった保留に対応する変動演出の各候補のブロック１８５３の上側（先頭側）に、それぞれ、表示されたアイコン２２０１の個数分の小ブロック２２１１が各ブロック１８５３に対して付加的に表示される。
【１０６０】
保留回数がゼロである場合に新たな保留が発生して到達過程演出抽選が実行される場合を例示する当該変動演出例においては、実行中の変動演出の次に実行される変動演出の各候補が、上記「先読みの対象となった保留に対応する変動演出の各候補」に対応する。
【１０６１】
よって、当該変動演出例においては、図９４（Ａ）に示すように、爆発の視覚効果２１４１が消えた後に２つのアイコン２２０１が表示された場合、先読みの対象となった保留に対応する変動演出の各候補のブロック１８５３（すなわち、変動音Ａ２、変動音Ｘおよび変動音Ｂ１を各背景音とする各変動演出に対応する各ブロック１８５３）に対する上側に、それぞれ、表示されたアイコン２２０１の数に等しい２つの小ブロック２２１１が各

ブロック１８５３に対して付加的に表示される。
【１０６２】
アイコン２２０１の場合と同様、１回の到達過程演出における最終的な小ブロック２２１１の数が多い程、先読みの対象となった保留において大当りに当選しているかもしれないことを遊技者に期待させることができる。なお、１つのアイコン２２０１に対応する小ブロック２２１１の数は、当該変動演出例のように１：１である必要は必ずしもなく、１つのアイコン２２０１に対して複数（例えば、２つ）の小ブロック２２１１が、先読みの対象となった保留に対応する変動演出の各候補のブロック１８５３に付加表示される構成であってもよい。
【１０６３】
先読みの対象となった保留に対応する変動演出の各候補（例えば、実行中の変動演出の次に実行される変動演出の各候補）のブロック１８５３の先頭側にそれぞれ複数の小ブロック２２１１が付加された場合には、これら複数の小ブロック２２１１は、各々が互いに区別可能となるよう、それぞれ異なる表示態様で表示される。これにより、先読みの対象となった保留に対応する変動演出の各候補のブロック１８５３の先頭側に付加された小ブロック２２１１の数を遊技者が遊技中に確認することを容易にし得る。
【１０６４】
各小ブロック２２１１の表示態様の相違は、小ブロック２２１１の内部の色や模様の相違であっても、小ブロック２２１１の枠の色や太さや線種などの相違であっても、各小ブロック２２１１の点灯や点滅等の点灯状態の相違であってもよい。なお、図９４（Ａ）などで図示される小ブロック２２１１について、その表示態様の相違を各小ブロック２２１１に付したハッチングの種類の相違によって表現している。
【１０６５】
小ブロック２２１１は、ブロック１８５３と同様、マップ対応ブロック表示１８５２において表示されるブロックの一種であり、現出したアイコン２２０１に描かれる最終形態の漢字が属するカテゴリに応じた特定演出に対応するブロックである。当該変動演出例における最終形態の漢字が属するカテゴリと特定演出との対応関係としては、例えば、上述した第５の変動演出例における対応関係（図７９参照）を例示できる。
【１０６６】
小ブロック２２１１の上下方向の長さは特定演出の時間的長さ（実行時間）に対応する。よって、領域ＮＥ内における上下にも左右にも変化しない固定的な位置に表示されるポインタ（例えば、ポインタ１８２１など）が小ブロック２２１１に対して重なる期間において、当該ポインタが重なる当該小ブロック２２１１に対応する特定演出が実行される。
【１０６７】
なお、当該変動演出例においては、複数の小ブロック２２１１が表示される場合において、各小ブロック２２１１の上下方向の長さはいずれも同じであるとする。つまり、当該変動演出例においては、各小ブロック２２１１に対応する特定演出の実行時間は、いずれも同じ場合を例示している。
【１０６８】
先読みの対象となった保留に対応する変動演出の各候補（例えば、実行中の変動演出の次に実行される変動演出の各候補）のブロック１８５３に対して小ブロック２２１１が付加的に表示される場合、表示された小ブロック２２１１のうち最も上側（先頭側）に位置する小ブロック２２１１の上端は、当該小ブロック２２１１が付加された変動演出の前に実行される変動演出（例えば、実行中の変動演出）に対応するブロック１８５３の下端に等しい位置とされる。一方、最も下側（後尾側）に位置する小ブロック２２１１の下端は、先読みの対象となった保留に対応する変動演出の各候補のブロック１８５３の上端に等しい位置とされる。また、隣接する小ブロック２２１１における上側の小ブロック２２１１の下端は、下側の小ブロック２２１１の上端に等しい位置とされる。
【１０６９】
これにより、マップ対応ブロック表示１８５２において小ブロック２２１１が表示され

た場合においても、先読みの対象となった保留に対応する変動演出の前に実行される変動演出（例えば、変動音Ａ１を背景音とする変動演出）と、先読みの対象となった保留の消化時に実行可能な変動演出であって小ブロック２２１１が先頭側に付加された変動演出（例えば、変動音Ａ２、変動音Ｘまたは変動音Ｂ１のいずれかを背景音とする変動演出）との時間的な連続性が担保されている。

【１０７０】

爆発の視覚効果２１４１が消えた後もポインタ２１３１の表示が継続される状況（図９４（Ａ）参照）であって、表示中のアイコン２２０１の数が上述した到達回数に対応する数に満たない場合には、アイコン２２０１と小ブロック２２１１が表示された後、先と同じ種類の残部表示体２１３２（すなわち、「動」という文字が残部情報として描かれた残部表示体２１３２）が再度現出して、ポインタ２１３１に向かって移動する（図９４（Ｂ）参照）。

【１０７１】

残部表示体２１３２がポインタ２１３１に到達すると、図９３（Ｂ）と同様に爆発の視覚効果２１４１が表示された後、その視覚効果２１４１が消えた場合にポインタ２１３１と、「働」という文字が最終形態情報として描かれたアイコン２２０１が再表示される（図９５（Ａ）参照）。

【１０７２】

残部表示体２１３２とポインタ２１３１との２回目の接近後に再表示されたアイコン２２０１の数（合計数）は、再表示前に表示されていたアイコン２２０１の数（図９４（Ｂ）参照）より多い数とされる。図９５（Ｂ）に示す例において、再表示されたアイコン２２０１の数は、再表示前に表示されていたアイコン２２０１の数から３つ増えて５つとなっている。

【１０７３】

なお、残部表示体２１３２とポインタ２１３１との２回目の接近後に再表示されたアイコン２２０１の数（合計数）もまた、上述した到達回数に対応する数（すなわち、１回の到達過程演出において表示されるアイコン２２０１の数の上限）の範囲内となるよう設定される。なお、１回の到達過程演出において複数回の漢字演出が実行される場合、各回の漢字演出においてアイコン２２０１が再表示された場合における当該アイコン２２０１の数の増分は、当該変動演出例のように各回の漢字演出毎の値が設定される構成であってもよく、各漢字演出に対して同数が設定される構成であってもよい。

【１０７４】

残部表示体２１３２とポインタ２１３１との２回目の接近後には、再表示されたアイコン２２０１の増分（図９５（Ａ）に示す例では３つ）に等しい数の小ブロック２２１１が追加表示される。当該変動演出例においては、図９５（Ａ）に示すように、追加表示される３つの小ブロック２２１１は、先に表示されていた小ブロック２２１１に対する下端と、先読みの対象となった保留の消化時に実行可能な変動演出（すなわち、変動音Ａ２、変動音Ｘまたは変動音Ｂ１のいずれかを背景音とする変動演出）に対応する各ブロック１８５３の上端との間に挿入される形で表示される。

【１０７５】

なお、小ブロック２２１１が追加表示される場合、当該追加表示される小ブロック２２１１の表示位置は、先読みの対象となった保留の消化時に実行可能な変動演出（先読みの対象となった保留に対応する変動演出の各候補）のブロック１８５３の上側であれば、先に表示されていた小ブロック２２１１より下側に配置する必要は必ずしもなく、先に表示されていた小ブロック２２１１より下側に配置する構成であってもよく、先に表示されていた小ブロック２２１１と追加表示される小ブロック２２１１とが適宜の順序で配置される構成であってもよい。

【１０７６】

追加表示される小ブロック２２１１もまた、先に表示されていた小ブロック２２１１と同様、各々が互いに区別可能となるよう、それぞれ異なる表示態様で表示される（各小ブ

ロック２２１１に付したハッチングを参照）。
【１０７７】
残部表示体２１３２とポインタ２１３１との２回目の接近後においてもポインタ２１３１の表示が継続される状況（図９５（Ａ）参照）であって、表示中のアイコン２２０１の数が上述した到達回数に対応する数に満たない場合には、アイコン２２０１および小ブロック２２１１の再表示後、図９５（Ｂ）に示すように、先と同じ種類の残部表示体２１３２（すなわち、「動」という文字が残部情報として描かれた残部表示体２１３２）が再度現出して、ポインタ２１３１に向かって移動する。
【１０７８】
残部表示体２１３２がポインタ２１３１に到達すると、図９３（Ｂ）と同様に爆発の視覚効果２１４１が表示された後、その視覚効果２１４１が消えた場合にポインタ２１３１と、「働」という文字が最終形態情報として描かれたアイコン２２０１が再表示される（図９６（Ａ）参照）。
【１０７９】
図９６（Ａ）に示す例において、残部表示体２１３２とポインタ２１３１との３回目の接近後に再表示されたアイコン２２０１の数（合計数）は、再表示前に表示されていたアイコン２２０１の数（図９４（Ｂ）参照）から１つ増えて６つとなっている。また、残部表示体２１３２とポインタ２１３１との３回目の接近後もまた、上述した２回目の接近後の場合と同様、再表示されたアイコン２２０１の増分（図９６（Ａ）に示す例では１つ）に等しい数の小ブロック２２１１が追加表示される。
【１０８０】
なお、当該変動演出例においては、残部表示体２１３２とポインタ２１３１との３回目の接近後にアイコン２２０１の表示数が予め決められた到達回数に応じた上限数に達した場合を例示している。アイコン２２０１の表示数が予め決められた到達回数に応じた上限数に達した場合、当該上限数のアイコン２２０１および小ブロック２２１１の表示をもって実行中の到達過程演出が終了する。よって、かかる場合には、上限数のアイコン２２０１および小ブロック２２１１の表示後の所定のタイミング（例えば、１秒後）に、ポインタ２１３１が基本のポインタ１８２１に切り替わる（図９６（Ｂ）参照）。
【１０８１】
その後、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の下端にポインタ１８２１が達したタイミングで、当該変動演出は終了する（図９７（Ａ）参照）。なお、図９７（Ａ）に示す例においては、先読みの対象となった保留に対応する変動演出の前に実行される変動演出（当該例においては実行中の変動演出）における最終停止図柄がハズレ図柄である場合を例示したが、当該最終停止図柄が大当り図柄であってもよい。つまり、対象となった新たな保留に対応する変動演出の前に実行される変動演出に対応する特別図柄抽選は、必ずしも非当選である必要はなく、当選（大当り当選）であってもよい。
【１０８２】
なお、当該変動演出例において、１回の到達過程演出において表示されるアイコン２２０１の数の上限を規定する上記「到達回数」は、所定の到達回数（最終的な到達回数）に達する前に実行される１又は複数回の抽選に基づいて決定される。よって、例えば、到達過程演出の開始後に実行される１回目（最初）の漢字演出における最終形態の漢字が描かれたアイコン２２０１が表示される前の所定の時期（例えば、到達過程演出抽選を実行する時期）に実行される１回の抽選によって到達回数（最終的な到達回数）を決定する構成としてもよい。
【１０８３】
あるいは、１回の到達過程演出において実行される漢字演出の実行回数が予め決められている構成において、最終回の漢字演出においてアイコン２２０１が表示される前の所定の時期に実行される１回の抽選によって到達回数（最終的な到達回数）を決定する構成としてもよい。
【１０８４】

あるいは、到達過程演出において漢字演出が実行される毎に、当該漢字演出においてアイコン２２０１が表示される前の所定の時期に実行する抽選によって、当該漢字演出において獲得する到達回数と次回の漢字演出を実行するか否かとを決定する構成であってもよい。かかる場合、１回の到達過程演出において実行された全漢字演出の各々に対して獲得された到達回数の合計が最終的な到達回数となる。

【１０８５】

なお、到達回数は、上述したように抽選によって決定する必要は必ずしもなく、所定の到達回数（最終的な到達回数）に達する前に実行される遊技に基づいて決定される構成であってもよい。例えば、所定の到達回数に達する前に実行される遊技が時短遊技状態である場合に、当該遊技が確変遊技状態である場合より少ない所定の到達回数が設定される構成としてもよい。つまり、例えば、前者の場合に対して到達回数を３回に設定し、後者の場合に対して到達回数を５回に設定してもよい。

【１０８６】

１回の到達過程演出において実行される漢字演出の実行回数は、到達過程演出抽選の実行時期（すなわち、先読みの対象となる新たな保留が発生した時期）にかかわらず一定回数（例えば、３回）が決められている構成であってもよく、到達過程演出抽選の実行時期における実行中の変動演出の残り期間に応じて変動する構成であってもよい。つまり、前記残り時間が少ない程、１回の到達過程演出において実行される漢字演出の実行回数が少ない構成としてもよい。

【１０８７】

到達過程演出の実行が選択された変動演出（すなわち、実行中の変動演出）が終了すると（図９７（Ａ）参照）、当該終了した変動演出の次に実行される変動演出の候補のうち、１の変動演出が実行される。当該変動演出例の場合、図９７（Ｂ）などに示すように、「変動音Ｘ」のブロック１８５３に対応する変動演出が実行される場合を例示している。なお、上述したように、当該変動演出例においては、到達過程演出の実行が選択された変動演出の次に実行される変動演出は、当該到達過程演出に対する先読みの対象となった保留に対応する変動演出となっている。

【１０８８】

到達過程演出に対する先読みの対象となった保留に対応する変動演出は、必ずしも「変動音Ｘ」のブロック１８５３に対応する変動演出である必要はなく、次に実行される変動演出の候補として表示されていたブロック１８５３のいずれかに対応する変動演出であればよい。次に実行される変動演出の候補として表示されていたブロック１８５３のうち、いずれのブロック１８５３に対応する変動演出が実行されるかによって遊技者に期待させる大当り期待度の相対的な高低が異なる構成としてもよい。

【１０８９】

到達過程演出に対する先読みの対象となった保留に対応する変動演出が開始されると、まず、到達過程演出において現出したアイコン２２０１の表示内容に応じた特定演出が前半の演出として実行される。

【１０９０】

当該前半の演出として実行される特定演出においては、装飾図柄６１０，１６１０（図１３，２１参照）に対応する装飾図柄であって縮小された装飾図柄２２２１が、装飾図柄表示装置４７９の表示画面における所定位置（例えば、表示画面における左上側の位置）に表示される。なお、当該例外的な変動演出において、装飾図柄６１０，１６１０や装飾図柄２２２１などの装飾図柄が表示されない構成としてもよい。

【１０９１】

当該変動演出例においては、到達過程演出に対する先読みの対象となった保留に対応する変動演出として「変動音Ｘ」のブロック１８５３に対応する変動演出が開始されると、装飾図柄２２２１の高速変動が開始されるとともに、到達過程演出によって当該ブロック１８５３の先頭側に付加された小ブロック２２１１に対応する特定演出が実行される。より詳細には、「変動音Ｘ」のブロック１８５３の先頭側に配置された小ブロック２２１１

のうち、最も上側（先頭側）に位置する小ブロック２２１１Ａに対応する特定演出が１回目の特定演出として実行される。

【１０９２】

なお、図９７（Ｂ）などの例においては、「変動音Ｘ」のブロック１８５３の先頭側に配置された複数の小ブロック２２１１の配置順が区別し易くなるよう、これら複数の小ブロック２２１１のそれぞれに対し、上側から、２２１１Ａ～２２１１Ｆの付番を順次付している。

【１０９３】

当該変動演出例においては、アイコン２２０１に描かれた最終形態の漢字である「働」は「金」のカテゴリに属するので（図７０参照）、特定演出として蓄財演出が実行される。蓄財演出においては、まず、蓄財に関わるアイテム２２３１（例えば、金の延べ棒）を持ったキャラクタ２１５１が現出し（図９７（Ｂ）参照）、当該キャラクタ２１５１が所定の動き（例えば、アイテム２２３１を下に置いたり持ち上げたりなど）をする動画が表示される。

【１０９４】

なお、図９７（Ｂ）に示すように、当該変動演出例においては、小ブロック２２１１Ａに対応する１回目の特定演出においては、キャラクタ２１５１とともに現出するアイテム２２３１の数は１つとされている。また、当該１つのアイテム２２３１は、その輪郭や色が比較的薄くされた表示態様（以下、アイテム２２３１における当該表示態様を「薄い表示態様」とも称する）で表示される。なお、図９７（Ｂ）などに示す例においては、薄い表示態様のアイテム２２３１を、輪郭を細線として内部にハッチングを付さない態様で表現している。

【１０９５】

当該変動演出例においては、先読みの対象となった保留に対応する変動演出（すなわち、「変動音Ｘ」のブロック１８５３に対応する変動演出）が開始されると、図９７（Ｂ）に示すように、到達過程演出（より詳細には、到達過程演出の一部を構成する漢字演出）において現出した各アイコン２２０１が、当該ブロック１８５３の先頭側に付加された各小ブロック２２１１に対する左側にそれぞれ移動する。なお、各アイコン２２０１の表示位置は、各小ブロック２２１１との視覚的な対応付けが可能な位置であれば、小ブロック２２１１に対する左側である必要は必ずしもなく、例えば、小ブロック２２１１に対する右側などの他の位置であってもよい。

【１０９６】

１回目の特定演出が実行される場合には、図９７（Ｂ）に示すように、小ブロック２２１１（２２１１Ａ～２２１１Ｆ）に対する左側に移動したアイコン２２０１のうち、当該１回目の特定演出に対応する小ブロック２２１１Ａに対する左側に位置するアイコン２２０１は、それ以外のアイコン２２０１とは異なる表示態様（例えば、点滅や特定の色による着色など）で表示される構成としてもよい。これにより、特定演出が行われていることや、実行中の特定演出に対応する小ブロック２２１１（２２１１Ａ～２２１１Ｆ）の位置を遊技者に印象付けることができる。

【１０９７】

１回目の特定演出の開始後、所定の時間が経過したタイミングで、装飾図柄２２２１の表示をリーチ表示とした後、当該１回目の特定演出に対して設定された操作装置２１８１Ａ～２１８１Ｃ（図８０参照）のいずれかに対する操作有効期間が到来すると、当該操作装置に対する操作を促す画面が表示される。具体的に、当該変動演出例のように特定演出として蓄財演出が実行されている場合には、図９８（Ａ）に示すように、アイテム２２３１とメッセージ２１５３とが表示される。これにより、上述した第５の変動演出例と同様に、第３操作装置２１８１Ｃ（図８０参照）に対する操作を遊技者に促すことができる。

【１０９８】

第３操作装置２１８１Ｃに対する操作有効期間中に第３操作装置２１８１Ｃが操作された場合、キャラクタ２１５１が持つアイテム２２３１の輪郭や色が、第３操作装置２１８

１Ｃを操作する前に比べて濃くなった表示態様（以下、アイテム２２３１における当該表示態様を「濃い表示態様」とも称する）に変化する。なお、図９８（Ｂ）などに示す例においては、濃い表示態様のアイテム２２３１を、輪郭を太線として内部にハッチングを付した態様で表現している。

【１０９９】

なお、当該操作有効期間中に遊技者が第３操作装置２１８１Ｃに対する操作を行わなかった場合には、上述した第５の変動演出例の場合と同様に、当該操作有効期間が終了するタイミングで、アイテム２２３１の表示態様が濃い表示態様に変化する構成としてもよい。

【１１００】

ポインタ１８２１が小ブロック２２１１Ａの下端に達すると、装飾図柄２２２１の表示がハズレ図柄による仮停止表示となり、これにより、１回目の特定演出が終了する（図９８（Ｂ）参照）。

【１１０１】

１回目の特定演出（すなわち、小ブロック２２１１Ａに対応する特定演出）が終了すると、引き続き、小ブロック２２１１Ｂに対応する２回目の特定演出が実行される。２回目の特定演出の開始に伴い、装飾図柄２２２１における中図柄の再変動を開始する（図９９（Ａ）参照）。また、マップ対応ブロック表示１８５２においては、小ブロック２２１１Ａに対応する特定演出の終了に伴い、当該小ブロック２２１１Ａに対応する領域がブロック１８５３と同じ色で着色される特定演出終了領域１８５３Ｘに変化する。これにより、先に実行された到達過程演出によって「変動音Ｘ」のブロック１８５３の先頭側に付加された小ブロック２２１１が１つ減る。

【１１０２】

また、小ブロック２２１１Ａに対する左側に表示されていたアイコン２２０１は非表示になるとともに、２回目の特定演出に対応する小ブロック２２１１Ｂに対する左側に表示されるアイコン２２０１の表示態様が、それ以外のアイコン２２０１とは異なる表示態様に変化する。

【１１０３】

図９９（Ａ）に示すように、２回目の特定演出においても、上述した１回目の特定演出と同様に、アイテム２２３１を持ったキャラクタ２１５１が現出し、当該キャラクタ２１５１が所定の動きをする動画が表示される。

【１１０４】

２回目の特定演出においては、キャラクタ２１５１とともに現出するアイテム２２３１の数が１つ増えて２つとなる。より詳細には、１回目の特定演出において濃い表示態様に変化した１つのアイテム２２３１に加えて、薄い表示態様のアイテム２２３１が１つ増える。なお、以下の説明においては、濃い表示態様のアイテム２２３１をアイテム２２３１Ａとも称し、薄い表示態様のアイテム２２３１をアイテム２２３１Ｂとも称す。

【１１０５】

２回目の特定演出の開始後、当該２回目の特定演出に対して設定された操作装置２１８１Ｃのいずれかに対する操作有効期間が到来すると、上述した１回目の特定演出の場合と同様、アイテム２２３１とメッセージ２１５３とが表示される（図９９（Ｂ）参照）。

【１１０６】

遊技者が当該操作有効期間中に第３操作装置２１８１Ｃを操作すると、２回目の特定演出の開始後に増えた薄い表示態様のアイテム２２３１Ｂ（図９９（Ａ）参照）が、濃い表示態様のアイテム２１３１Ａに変化する。そして、ポインタ１８２１が小ブロック２２１１Ｂの下端に達すると、上述した第１回目の特定演出の場合と同様、装飾図柄２２２１の表示がハズレ図柄による仮停止表示となって、２回目の特定演出が終了する（図１００（Ｂ）参照）。

【１１０７】

よって、当該変動演出例においては、特定演出が実行される毎に、濃い表示態様のアイ

テム２２３１Ａの数が次第に増える。これにより、特定演出が実行される毎に、実行中の変動演出（つまり、到達過程演出の実行契機となった先読みの対象となった保留に対応する変動演出）に対し、当該変動演出に対応する大当り抽選（特別図柄抽選）において大当りに当選しているかもしれないことに対する遊技者の期待を次第に高めさせることができる。

【１１０８】

２回目の特定演出の終了後は、「変動音Ｘ」のブロック１８５３の先頭側に配置された小ブロック２２１１の数に相当する回数の分だけ、上述した第１回目および第２回目の特定演出と同様の特定演出が実行され、各回の特定演出が終了する毎に、濃い表示態様のアイテム２１３１Ａの数が増える。

【１１０９】

例えば、当該変動演出例において最終回となる６回目の特定演出においては、図１００（Ｂ）に示すように、５回目までの各回の特定演出において濃い表示態様に変化した５つのアイテム２２３１Ａに加えて、薄い表示態様のアイテム２２３１Ｂが１つ増える。その後、メッセージ２１５３などの表示（図１０１（Ａ）参照）を経て、６回目の特定演出の開始後に増えた薄い表示態様のアイテム２２３１Ｂが濃い表示態様のアイテム２１３１Ａに変化し（図１０１（Ｂ）参照）、当該６回目の特定演出が終了する。

【１１１０】

そして、各回の特定演出が終了する毎に、終了した特定演出に対応する所定数（例えば、１つ）の小ブロック２２１１が減り、その分が特定演出終了領域１８５３Ｘに変化する。例えば、当該変動演出例において「変動音Ｘ」のブロック１８５３の先頭側に付加された６つの小ブロック２２１１（２２１１Ａ～２２１１Ｆ）のうち、６回目の特定演出の実行中には当該６回目の特定演出に対応する小ブロック２２１１Ｆのみが表示される（図１０１（Ａ）参照）。つまり、５回目までの変動演出の終了後には、５回目までの各回の変動演出に対応する５つ分の小ブロック２２１１Ａ～２２１１Ｅが、特定演出終了領域１８５３Ｘに変化したことによって減っている。

【１１１１】

到達過程演出によって「変動音Ｘ」のブロック１８５３（すなわち、当該到達過程演出に対する先読みの対象となった保留に対応する変動演出に対応するブロック１８５３）の先頭側に付加された小ブロック２２１１Ａ～２２１１Ｆのうち、最も下側（後尾側）に位置する小ブロック２２１１Ｆに対応する最終回の特定演出（すなわち、６回目の特定演出）が終了すると、引き続き、後半の演出が実行される。

【１１１２】

なお、当該変動演出例においては、到達過程演出に対する先読みの対象となった保留に対応する変動演出における後半の演出として、所定のスペシャルリーチ演出が実行される。図１０２（Ａ）に示す例においては、後半の演出のスペシャルリーチ演出として、キャラクタ２１５１が武器２２４１を持って戦うバトル演出を例示する。

【１１１３】

なお、当該後半の演出として実行されるバトル演出においては、武器２２４１の種類（例えば、剣や槍など）や表示態様（例えば、色など）の相違や、キャラクタ２１５１の種類や動作の相違や、所定の文字列の現出の有無や現出した文字列の内容や背景色などの演出上の表示態様の相違や、演出の時間長さの相違などの各種相違によって、当該後半の演出後に表示される最終停止図柄が大当り図柄であることに対する期待度（すなわち、先読みの対象となった保留に対する大当り期待度）の相対的な高低を遊技者に推測させることが可能な構成としてもよい。

【１１１４】

図１０２（Ａ）に示すように、後半の演出の開始に伴い、装飾図柄２２２１はリーチ表示を保ったまま中図柄の再変動を開始する。また、後半の演出の開始に伴い、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３（当該変動演出例においては、「変動音Ｘ」のブロック１８５３）の上下方向の長さが、後半の演出であるスペシャルリーチ演出の時間長さに

対応する長さより短い場合には、当該ブロック１８５３の上下方向の長さが当該後半の演出の時間長さに対応する長さとなるよう、当該ブロック１８５３の上下方向の長さの伸長が上述した第２変動演出例の場合と同様に行われる。

【１１１５】

具体的に、後半の演出が開始されると、ポインタ１８２１が実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上端１８５３Ｂに重なった状態でマップ対応ブロック表示１８５２の上方向への移動が停止し、当該停止状態を保ったまま、当該ブロック１８５３の上下方向の長さの伸長が開始する。これにより、当該ブロック１８５３の下端１８５３Ａが、初期値における下端位置１８５３Ａ１（図１０２（Ａ）参照）から次第に下方側へ移動する。

【１１１６】

その後、当該ブロック１８５３の伸長による伸長長さが、所定の伸長長さα（すなわち、当該ブロック１８５３の上下方向の長さを当該後半の演出の時間長さに対応する長さにする伸長長さ）に達すると、マップ対応ブロック表示１８５２の上方向（矢印ＭＸ１方向）へ移動が再開する（図１０２（Ｂ）参照）。

【１１１７】

なお、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さの初期値が、スペシャルリーチ演出の時間長さに対応する長さである場合には、最終回の特定演出の終了後もマップ対応ブロック表示１８５２を停止することなく、当該ブロック１８５３の伸長による伸長長さの伸長も行わない構成であってもよい。

【１１１８】

先読みの対象となった保留に対応する変動演出の後半に実行されるスペシャルリーチ演出において、最終停止図柄が表示する前の所定のタイミング（例えば、１０秒前）に達すると、所定の確率で、当該最終停止図柄が大当り図柄（すなわち、大当り）であることを遊技者に大きく期待させることが可能な画像（以下、当該画像を「熱い画像」とも称し、大当り期待度が４０％以上の画像としてもよいし、大当り期待度が５０％以上の画像としてもよく、以下同じ）が表示される。例えば、図１０３（Ａ）に示すように、キャラクタ２１５１が笑顔で万歳する画像が熱い画像として表示される。この場合、キャラクタ２１５１のポーズや表情などの相違や、所定の文字列（例えば「勝利」など）の現出の有無や、当該文字列の種類などによって異なる大当り期待度を設定することにより、遊技者は、現出した熱い画像の内容から、大当りの発生に対する期待の大きさ（所謂「熱さ」）の高低を相対的に推測することができる。

【１１１９】

その後、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の下端１８５３Ａにポインタ１８２１が達したタイミングで、実行中の変動演出（すなわち、先読みの対象となった保留に対応する演出）に対応する特別図柄抽選の抽選結果に応じた最終停止図柄が表示され、実行中の変動演出が終了する（図１０３（Ｂ）参照）。

【１１２０】

なお、図１０３（Ｂ）に示す例では、当該最終停止図柄として大当り図柄が表示される場合（すなわち、先読みの対象となった保留に対応する特別図柄抽選が当選である場合）を例示したが、当該最終停止図柄としてハズレ図柄が表示される構成であってもよい。また、図１０３（Ｂ）に示す例では、装飾図柄１６１０によって最終停止図柄が表示される場合を例示したが、スペシャルリーチ演出用に準備された装飾図柄を用いる構成であってもよい。

【１１２１】

なお、上述した第６の変動演出例においては、各回の特定演出が実行される毎に、濃い表示態様のアイテム２２３１Ａの数が、前回の特定演出の終了時期における数より必ず増加する場合を例示したが（図９４（Ａ）～図９６（Ａ）参照）、各回の特定演出が実行される毎に濃い表示態様のアイテム２２３１Ａの数が増加する必要は必ずしもなく、少なくとも１回の特定演出において、濃い表示態様のアイテム２２３１Ａが増えない構成であっ

てもよい。
【１１２２】
例えば、ある回の特定演出の開始時に増えた薄い表示態様のアイテム２２３１Ｂが、第３操作装置２１８１Ｃの操作後または操作有効期間の終了後に濃い表示態様のアイテム２２３１Ａになることなく非表示（消失）になったり、薄い表示態様のアイテム２２３１Ｂのままであったり、アイテム２２３１Ａとは色や濃度などが異なる他の表示態様のアイテム２２３１に変化する構成としてもよい。これにより、実行可能な全ての特定演出（例えば、６回実行可能な特定演出の全て）が終了するタイミングで表示される濃い表示態様のアイテム２２３１Ａの数を変化させることができる。
【１１２３】
かかる場合、実行可能な全ての特定演出が終了するタイミングで表示される濃い表示態様のアイテム２２３１Ａの数が多い程、先読みの対象となった保留に対する大当り期待度が高く設定される構成としてもよい。これにより、実行可能な全ての特定演出が終了するタイミングで表示される濃い表示態様のアイテム２２３１Ａの数に応じて、先読みの対象となった保留に対する大当り期待度の相対的な高低を遊技者に推測させることができる。
【１１２４】
また、上述した第６の変動演出例においては、到達過程演出によって実行可能となった全ての特定演出が先読みの対象となった保留に対応する変動演出の前半において実行される場合を例示したが、全ての特定演出が終了する前に前半の演出を終了して、スペシャルリーチ演出などの後半の演出が実行される構成としてもよい。かかる場合、到達過程演出によって実行可能となった全ての特定演出のうちいくつの特定演出が実行されたかによって、先読みの対象となった保留に対する大当り期待度の相対的な高低を遊技者に推測させることが可能となる。
【１１２５】
また、上述した第６の変動演出例においては、小ブロック２２１１の上下方向の長さが全て同じ（すなわち、小ブロック２２１１に対応する特定演出の実行時間が同じ）場合を例示したが、全ての小ブロック２２１１において各小ブロック２２１１の上下方向の長さが同じである必要は必ずしもなく、少なくとも１の小ブロック２２１１の上下方向の長さが他の小ブロック２２１１１の上下方向の長さと異なる構成であってもよい。かかる場合、例えば、上下方向の長さが他の小ブロック２２１１１より長い小ブロック２２１１が表示された場合（すなわち、他より長い実行時間の特定演出が含まれる場合）に、大当りの発生に対して相対的に高い期待を遊技者に抱かせることができる。
【１１２６】
また、上述した第６の変動演出例においては、各回の漢字演出によって現出するアイコン２２０１がいずれも同じ場合（すなわち、「働」という最終形態の漢字が描かれたアイコン２２０１である場合）を例示したが、これに限らず、一部の漢字演出において他とは異なる最終形態の漢字が描かれたアイコン２２０１が現出する構成であってもよい。かかる場合、各回の漢字演出によって現出するアイコン２２０１に描かれる最終形態の漢字が全て同じカテゴリの漢字であることが好ましい。
【１１２７】
また、第６の変動演出例の一例として図９２から図９６に示した例においては、上述したように、保留回数がゼロである場合に新たな保留が発生したことを契機として到達過程演出が実行される場合（すなわち、先読みの対象となる保留に対応する変動表示が実行中変動表示の次に実行される変動表示である場合）を例示したが、保留回数が１以上ある状態で新たな保留が発生した場合であっても到達過程演出が実行される構成であってもよい。
【１１２８】
かかる場合は、例えば、先読みの対象となる保留に対応するブロック１８５３が領域ＮＥ内に表示されるよう、マップ対応ブロック表示１８５２を縮小表示し、到達過程演出において漢字演出が実行される毎に、当該縮小表示されたマップ対応ブロック表示１８５２

における該当ブロック１８５３（先読みの対象となる保留に対応するブロック１８５３）の先頭側に小ブロック２２１１を表示させる構成としてもよい。

【１１２９】

あるいは、先読みの対象となった保留が生じた変動演出において到達過程演出（漢字演出）が実行された場合であっても、小ブロック２２１１の表示は行わず、当該先読みの対象となった保留に対応する変動演出が実行中の変動演出の次に実行される変動演出となった場合に、当該次に実行される変動演出に対応するブロック１８５３の先頭側に小ブロック２２１１が表示される構成としてもよい。

【１１３０】

具体的に、例えば、図１０４および図１０５に示すように、保留回数が１である場合に新たな保留が発生して到達過程演出が実行される場合、漢字演出の結果としてアイコン２２０１は表示するが、実行中の変動表示（例えば、変動音Ａ１を背景音とする変動演出）の次に実行される変動表示は先読み対象の変動演出ではないので、小ブロック２２１１の表示は行わない（図１０４（Ａ）参照）。

【１１３１】

実行中の変動表示が終了すると（図１０４（Ｂ）参照）、アイコン２２０１の表示は残したまま、次の変動演出（例えば、変動音Ａ２を背景音とする変動演出）が実行される。かかる例においては、当該変動演出の次に実行される変動演出が、先読みの対象となった保留に対応する変動演出となる。

【１１３２】

よって、先読みの対象となった保留に対応する変動演出が次に実行される変動演出となった状況において、先読みの対象となった保留に対応する変動演出の各候補となるブロック１８５３（当該例では、変動音Ａ３、変動音Ｘまたは変動音Ｂ１を背景音とする各変動演出に対応するブロック１８５３）の先頭側に、１回目の特定演出に対応する小ブロック２２１１から最終回（例えば、６回目）の特定演出に対応する小ブロック２２１１までを順次付加する（図１０５（Ａ）および図１０５（Ｂ）参照）。なお、図１０５に示す例では、各回の特定演出に対応する小ブロック２２１１が、実行中の変動演出の次に実行される変動演出の先頭側に順次付加される場合を例示したが、全ての回の特定演出に対応する小ブロック２２１１が一括で付加される構成としてもよい。

【１１３３】

上述した第６の変動演出例において、到達過程演出に対する先読みの対象となった保留（到達過程演出の契機となった特別図柄の始動入賞）に対応する変動演出の実行中に、当該保留の次となる特別図柄の始動入賞（以下、便宜的に「先読み対象の次の始動入賞」とも称することがある）が発生した場合に、当該先読みの対象となった保留に対応する変動演出において実行される特定演出の回数が増える（更新される）構成であってもよい。

【１１３４】

例えば、図１０６（Ａ）に示すように、スペシャルリーチ演出の実行中（例えば、上述した図１０２（Ｂ）に例示した状況）において先読み対象の次の始動入賞が生じた場合に、副制御基板９４０は、特定演出の回数の更新を行うか否かの抽選（以下、当該抽選を「特定演出回数更新抽選」とも称す）を実行し、当該抽選に当選した場合に実行中のスペシャルリーチ演出中に特定演出を割り込みで実行する。

【１１３５】

なお、スペシャルリーチ演出中に特定演出を割り込ませる場合、最終停止図柄が大当り図柄であることを遊技者に大きく期待させることが可能な熱い画像（例えば、図１０３（Ａ）参照）の表示を妨げないことが好ましい。よって、当該変動演出例においては、先読みの対象となった保留に対応する変動演出の終端側に特定演出の割り込みを禁止する期間（以下、当該期間を「特定演出割込禁止期間」とも称す）を設け、先読み対象の次の始動入賞が当該特定演出割込禁止期間より以前に発生したことを条件として、特定演出回数更新抽選を実行する。これにより、熱い画像の表示を妨げないようにすることができる。

【１１３６】

具体的に、図１０６（Ａ）に示すように、先読みの対象となった保留に対応するブロック１８５３の終端側に設けられた特定演出割込禁止期間に対応する区間Ｋより上方側にポインタ１８２１が位置する状況において先読み対象の次の始動入賞が発生した場合に、副制御基板９４０は特定演出回数更新抽選を実行する。特定演出回数更新抽選に当選した場合には、特定演出の回数（到達回数）の更新を視覚的に示す演出（以下、当該演出を「特定演出回数更新演出」とも称す）が実行される。

【１１３７】

なお、特定演出回数更新抽選における当選確率（すなわち、特定演出回数更新演出が実行される確率）は、当該特定演出回数更新抽選の契機となった特別図柄の始動入賞（すなわち、先読み対象の次の始動入賞）に対応する特別図柄抽選の抽選結果が当選である場合の方が、当該抽選結果が非当選である場合に比べ高確率とされている。

【１１３８】

これにより、先読み対象の次の始動入賞に対応する特別図柄抽選が当選である場合に当該特定演出回数更新演出を現出させ易くできる。よって、特定演出回数更新演出が現出した場合に、先読み対象の次の始動入賞において大当りに当選しているかもしれないことを、当該特定演出回数更新演出が実行されない場合と比べて高い期待度で遊技者に期待させることができる。

【１１３９】

なお、当該特別図柄抽選の当選の種類に応じて特定演出回数更新抽選における当選確率が異なる構成としてもよい。例えば、当該特別図柄抽選の当選が、特別遊技状態後の遊技状態を第１の有利遊技状態（例えば、時短遊技状態）にする当選の方が、特別遊技状態後の遊技状態を第１の有利遊技状態より有利な第２の有利遊技状態（例えば、確変遊技状態）にする当選に比べて特定演出回数更新抽選の当選確率が高い構成としてもよい。

【１１４０】

特定演出回数更新演出は、先の到達過程演出において現出したアイコン２２０１と同じアイコン２２０１（すなわち、「働」という最終形態の漢字が描かれたアイコン２２０１）が１つ現出して、マップ対応ブロック表示１８５２へ向かって飛んでくるようにして接近する第１過程（図１０６（Ａ）参照）と、当該アイコン２２０１がマップ対応ブロック表示１８５２に到達した場合に小ブロック２２１１が表示される第２過程（図１０６（Ｂ）参照）とから主に構成される。特定演出回数更新演出によって表示された小ブロック２２１１の左側には、到達過程演出において表示された小ブロック２２１１の場合と同様、当該特定演出回数更新演出において現出したアイコン２２０１が表示される。

【１１４１】

なお、小ブロック２２１１の表示は、図１０６（Ｂ）に示すように、実行中のスペシャルリーチ演出に対応するブロック１８５３の全長を変化させることなく、当該ブロック１８５３の一部を小ブロック２２１１に変化させることによって行う。これにより、実行中の変動演出（すなわち、先読みの対象となった保留に対応する変動演出）の変動時間を増やすことなく特定演出が割り込みで実行されることを、マップ対応ブロック表示１８５２で表すことができる。

【１１４２】

特定演出回数更新抽選に当選した場合に特定演出回数更新演出において増加される特定演出の回数は、必ずしも１回である必要はなく、複数回であってもよい。例えば、特定演出回数更新抽選に当選した場合に増加される特定演出の回数が、先読み対象の次の始動入賞に対応する特別図柄抽選の抽選結果に応じて異なる構成であってもよい。つまり、先読みの対象となった保留に対応する変動演出の次の変動演出（すなわち、先読み対象の次の始動入賞に対応する変動演出）の後の遊技状態の相違に応じて、１の特定演出回数更新演出において増加される特定演出の回数の増分を異ならせる構成であってもよい。

【１１４３】

当該変動演出例においては、例えば、先読み対象の次の始動入賞に対応する特別図柄抽選の抽選結果が、特別遊技状態後の遊技状態を第１の有利遊技状態（例えば、時短遊技状

態）にする当選（以下、「第１当選」とも称す）である場合に、特定演出の回数の増分（以下、「増加回数」とも称す）を第１の所定数量とし、特別遊技状態後の遊技状態を第２の有利遊技状態（例えば、確変遊技状態）にする当選（以下、「第２当選」とも称す）である場合に、増加回数を前記第１の所定数量とは異なる第２の所定数量とする構成を例示する。

【１１４４】

かかる場合、特別遊技状態後の遊技状態がより有利な第２の有利遊技状態である場合に対応する第２の所定数量が、第１の所定数量（例えば、１）より多い数量（例えば、３）であることが好ましい。前記第１の所定数量および前記第２の所定数量は、各々１種類の値である必要はなく、いずれか一方の数量に対して複数種類の値（例えば、１と３や、３と５など）が割り当てられる構成であってもよい。第１の所定数量または前記第２の所定数量として複数種類の値が割り当てられている場合、これら複数種類の値の中から１の値が所定の抽選によって選択されて増加回数として設定される。

【１１４５】

なお、先読み対象の次の始動入賞に対応する特別図柄抽選の抽選結果が非当選（ハズレ）である場合には、前記第１当選に対応する第１の所定数量に対して割り当てられた値と、前記第２当選に対応する第２の所定数量に対して割り当てられた値とを少なくとも含む複数種類の値の中から、１の値が所定の抽選によって選択されて増加回数として設定される。

【１１４６】

特定演出回数更新抽選に当選した場合に増加される特定演出の回数（増加回数）が複数回である場合、特定演出回数更新演出においては、前記第１過程（すなわち、アイコン２２０１の接近過程）と前記第２過程（すなわち、小ブロック２２１１の表示過程）とを含む一連の表示が、増加回数（すなわち、特定演出の回数の増分）の１回分とされる。

【１１４７】

よって、例えば、増加回数が１である場合には、前記第１過程と前記第２過程とを含む一連の表示が１回実行された後、特定演出回数更新演出が終了する。一方、増加回数の値が複数である場合には、前記第１過程と前記第２過程とを含む一連の表示が当該値の回数に対応する複数回実行された後、特定演出回数更新演出が終了する。具体的に、例えば、増加回数の値が３回である場合には、前記第１過程と前記第２過程とを含む一連の表示が３回実行された後、特定演出回数更新演出が終了する。

【１１４８】

なお、当該変動演出例においては、特定演出回数更新演出に対する理解を容易にするため、第１の所定数量として割り当てられている値が１種類（例えば、１）であり、第２の所定数量として割り当てられている値が１種類（例えば、３）である場合を例示する。つまり、先読み対象の次の始動入賞に対応する特別図柄抽選が第１当選（すなわち、特別遊技状態後の遊技状態を第１の有利遊技状態にする当選）である場合には、その増加回数が第１の所定数量として割り当てられた１に設定されるので、前記第１過程と前記第２過程とを含む一連の表示が１回実行される。よって、かかる場合には、図１０６（Ｂ）に示すように小ブロック２２１１が１つ表示された状態で特定演出回数更新演出が終了する。

【１１４９】

一方、当該特別図柄抽選が第２当選（すなわち、特別遊技状態後の遊技状態を第２の有利遊技状態にする当選）である場合には、その増加回数が第２の所定数量として割り当てられた３に設定されるので、前記第１過程と前記第２過程とを含む一連の表示が３回実行される。

【１１５０】

増加回数が３回である場合、１回目のアイコン２２０１の接近によって小ブロック２２１１（２２１１Ｇ）が表示されて１回目の増加が終了した後、続けて２回目の増加が実行される。つまり、２回目のアイコン２２０１が接近し（図１０７（Ａ）参照）、当該アイコン２２０１がマップ対応ブロック表示１８５２に到達すると、小ブロック２２１１Ｇの

下方側に隣接する位置に小ブロック２２１１（２２１１Ｈ）が表示される（図１０７（Ｂ）参照）。そして、２回目の増加の終了後、続けて３回目の増加が実行され、３回目のアイコン２２０１の接近過程（図１０８（Ａ）参照）と、小ブロック２２１１Ｈの下方側に隣接する位置に小ブロック２２１１（２２１１Ｊ）が表示される過程（図１０８（Ｂ）参照）が表示される。

【１１５１】

このように、特定演出回数更新演出においては、増加回数が複数回である場合、前記第１過程と前記第２過程とを含む一連の表示が１回実行される毎に、小ブロック２２１１が下側に連なって１つずつ増える。なお、特定演出回数更新演出によって表示される各小ブロック２２１１（２２１１Ｇ～２２１１Ｊ）は、各々が互いに区別可能となるよう、それぞれ異なる表示態様で表示される（各小ブロック２２１１に付したハッチングを参照）。この場合、当該特定演出回数更新演出によって表示される各小ブロック２２１１（２２１１Ｇ～２２１１Ｊ）の表示態様を、上述した到達過程演出において表示された各小ブロック２２１１（２２１１Ａ～２２１１Ｆ）の表示態様と異ならせる構成としてもよい。

【１１５２】

特定演出回数更新演出の終了後、ポインタ１８２１が、特定演出回数更新演出によって表示された小ブロック２２１１のうち最も上側に位置する小ブロック２２１１Ｇの上端に達すると、当該小ブロック２２１１に対応する特定演出（すなわち、特定演出回数更新演出によって追加された特定演出のうち１回目の特定演出）が実行される。

【１１５３】

特定演出回数更新演出によって追加された（更新された）特定演出は、上述した到達過程演出の結果として実行中の変動演出（すなわち、先読みの対象となった保留に対応する変動演出）の前半において実行された特定演出（例えば、図９７（Ｂ）～図９８（Ｂ）参照）と同様に実行される。

【１１５４】

つまり、特定演出回数更新演出後に実行される特定演出（以下、当該特定演出を「更新後の特定演出」とも称す）においては、薄い表示態様のアイテム２２３１Ｂが現出した後（図１０９（Ａ）参照）、当該特定演出に対して設定された操作装置２１８１Ｃのいずれかに対する操作有効期間が到来した場合にアイテム２２３１とメッセージ２１５３が表示される（図１０９（Ｂ）参照）。

【１１５５】

なお、図１０９（Ａ）に示すように、更新後の特定演出においては、実行中の変動演出の前半に実行された特定演出によって表示された濃い表示態様のアイテム２２３１Ａが引き続き表示される。図１０９（Ａ）に示す例では、更新後の特定演出において表示される薄い表示態様のアイテム２２３１Ｂが、実行中の変動演出の前半に実行された特定演出に特定演出の数だけ積み上げられた濃い表示態様のアイテム２２３１Ａの上にさらに積み上げた形で表示されている。

【１１５６】

遊技者が当該操作有効期間中に第３操作装置２１８１Ｃを操作すると、当該特定演出の開始後に増えた薄い表示態様のアイテム２２３１Ｂが、アイテム２２３１Ｃに変化する（図１００（Ａ）参照）。アイテム２２３１Ｃは、アイテム２１３１Ａと同様、第３操作装置２１８１Ｃを操作する前に比べて濃くなった表示態様（すなわち、濃い表示態様）に表示されるアイテムである。その一方で、アイテム２２３１Ｃは、アイテム２１３１Ａに対して視覚的に区別可能となるよう、アイテム２１３１Ａとは異なる表示態様（例えば、色や濃淡など）に表示される。なお、図１１０（Ａ）などに示す例おいては、アイテム２１３１Ａとアイテム２２３１Ｃとの表示態様の違いをハッチングの違いによって表している。

【１１５７】

上述したように、当該変動演出例においては、特定演出回数更新演出が実行された場合には当該特定演出回数更新演出が実行されない場合に比べて大当りを期待させることがで

きる状況であるので、更新後の特定演出によって表示されたアイテム２２３１Ｃを見た遊技者は先読み対象の次の始動入賞に対する大当りを期待することができる。

【１１５８】

また、更新後の特定演出によって表示されたアイテム２２３１Ｃは、先読みの対象となった保留に対応する変動演出の前半に実行された特定演出において表示されたアイテム２２３１Ａとともに（より詳細には、アイテム２２３１Ａの上に積み重なって）表示されるので、アイテム２２３１Ａにより期待させる先読みの対象となった保留に対応する特別図柄抽選の結果に対する期待（すなわち、大当りに対する期待）と、先読み対象の次の始動入賞に対応する特別図柄抽選の結果に対する期待とを、同一の表示において抱かせることができる。

【１１５９】

アイテム２２３１Ｃの表示後、ポインタ１８２１が小ブロック２２１１Ｇの下端に達すると、到達過程演出の結果として先に実行された特定演出の場合と同様、装飾図柄２２２１の表示がハズレ図柄による仮停止表示となって、小ブロック２２１１Ｇに対応する特定演出（すなわち、更新後１回目の特定演出）が終了する（図１１０（Ａ）参照）。

【１１６０】

特定演出回数更新演出における増加回数が複数回であった場合、上述した更新後１回目の特定演出（すなわち、小ブロック２２１１Ｇに対応する特定演出）が終了すると、引き続き、小ブロック２２１１Ｈに対応する更新後２回目の特定演出が実行される。当該更新後２回目の特定演出の開始に伴い、装飾図柄２２２１における中図柄の再変動を開始する（図１１０（Ｂ）参照）。

【１１６１】

また、マップ対応ブロック表示１８５２においては、小ブロック２２１１Ｇに対応する特定演出の終了に伴い、当該小ブロック２２１１Ｇに対応する領域がブロック１８５３を着色する色に戻り、それによって、小ブロック２２１１Ｇが消失する（図１１０（Ｂ）参照）。小ブロック２２１１Ｇに対する左側に表示されていたアイコン２２０１は非表示となる。

【１１６２】

更新後２回目の特定演出においても、上述した更新後１回目の特定演出と同様の特定演出が実行される。つまり、更新後２回目の特定演出においては、薄い表示態様のアイテム２２３１Ｂがアイテム２２３１Ａおよびアイテム２２３１Ｃの上にさらに積まれる形で現出した後（図１１０（Ｂ）参照）、メッセージ２１５３などの表示を経て、操作有効期間中に第３操作装置２１８１Ｃが操作された場合にアイテム２２３１Ｂがアイテム２２３１Ｃに変化する（図１１１（Ａ）参照）。

【１１６３】

その後、装飾図柄２２２１の表示がハズレ図柄による仮停止表示となって、更新後２回目の特定演出（すなわち、小ブロック２２１１Ｈ対応する特定演出）は終了する。小ブロック２２１１Ｈは、当該小ブロック２２１１Ｈに対応する特定演出の終了に伴い、上述した小ブロック２２１１Ｇと同様に消失する。

【１１６４】

更新後２回目以降の特定演出においても、上述した更新後２回目の特定演出と同様の特定演出が実行される。よって、更新後の特定演出が実行される毎に、表示されるアイテム２２３１Ｃの数が増え、特定演出回数更新演出によって表示された小ブロック２２１１は１つずつ減る。

【１１６５】

よって、特定演出回数更新演出における増加回数が３回であった場合には、更新後３回目の特定演出（すなわち、小ブロック２２１１Ｊ対応する特定演出）の終了後には、表示されるアイテム２２３１Ｃは２つから３つに増え（図１１１（Ｂ）参照）、当該更新後３回目の特定演出に対応する小ブロック２２１１Ｊは消失する。

【１１６６】

上述したように、当該変動演出例においては、先読み対象の次の始動入賞に対応する特別図柄抽選が当選である場合には、その当選が特別遊技状態後の遊技状態が有利である（例えば、第１の有利遊技状態より有利な第２の有利遊技状態である）当選の方が特定演出回数更新演出における追加回数（特定演出の回数の増分）が多くなるよう構成されている。よって、更新後の各回の特定演出によって表示されたアイテム２２３１Ｃ（積み上げられたアイテム２２３１Ｃ）の数が多いほど、先読み対象の次の始動入賞に対応する変動演出の実行後の遊技状態が有利であることに対する期待を高く抱かせることができる。

【１１６７】

また、アイテム２２３１Ｃは、先読みの対象となった保留（すなわち、到達過程演出の契機となった特別図柄の始動入賞）の次となる特別図柄の始動入賞に対応する特別図柄抽選の抽選結果を示唆可能なアイテムであるので、当該アイテム２２３１が、先読みの対象となった保留に対応する特別図柄抽選の抽選結果を示唆可能なアイテム２２３１Ａと同時に表示されることで、例えば、先読みの対象となった保留において大当り当選があった場合に、続いて大当りが発生するかもしれないことに対する期待を抱かせることができる。また、アイテム２２３１Ｃの数によって、当該続いて発生する大当り後の遊技状態が推測可能となるので、先読みの対象となった保留において大当り後に生じた遊技状態が有利な遊技状態（例えば、第２の有利遊技状態）であった場合に、その遊技状態が当該続いて発生する大当り後にも継続されるかなどの期待も抱かせることができる。

【１１６８】

特定演出回数更新演出において表示された小ブロック２２１１に対応する特定演出が全て終了すると（例えば、増加回数が３回である場合の更新後３回目の特定演出が終了すると）、装飾図柄２２２１における中図柄の再変動が開始されるとともに、スペシャルリーチ演出の表示が再開される（図１１２（Ａ）参照）。再表示されるスペシャルリーチ演出は、当該スペシャルリーチ演出を再開するタイミングにおける、当該スペシャルリーチの開始からの経過時間に応じた表示内容から再開される。

【１１６９】

その後、最終停止図柄が大当り図柄（すなわち、大当り）であることを遊技者に大きく期待させることが可能な熱い画像が表示された後（図１１２（Ａ）参照）、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の下端１８５３Ａにポインタ１８２１が達したタイミングで、実行中の変動演出（すなわち、先読みの対象となった保留に対応する演出）に対応する特別図柄抽選の抽選結果に応じた最終停止図柄が表示され、実行中の変動演出が終了する（図１１３（Ａ）参照）。

【１１７０】

当該最終停止図柄が大当り図柄である場合（すなわち、先読みの対象となった保留に対応する特別図柄抽選が当選であった場合）には、特別遊技状態となって大当り遊技が実行される。なお、図１１３（Ａ）に示す例では、当該最終停止図柄として大当り図柄が表示される場合を例示したが、当該最終停止図柄としてハズレ図柄が表示される構成であってもよい。

【１１７１】

大当り遊技の実行後、先読み対象の次の始動入賞に対応する変動演出が開始される（図１１３（Ｂ）参照）。当該変動演出例の場合、図１１３（Ｂ）に示すように、変動音Ｂ１を背景音とする変動演出が実行される場合を例示している。

【１１７２】

その後、実行中の変動演出（例えば、変動音Ｂ１を背景音とする変動演出）に対応するブロック１８５３の下端にポインタ１８２１が達したタイミングで、実行中の変動演出（すなわち、先読み対象の次の始動入賞に対応する変動演出）に対応する特別図柄抽選の抽選結果に応じた最終停止図柄が表示され、実行中の変動演出が終了する（図１１４（Ａ）参照）。

【１１７３】

なお、図１１４（Ａ）に示す例では、当該最終停止図柄として大当り図柄が表示される

場合（すなわち、先読み対象の次の始動入賞に対応する特別図柄抽選が当選である場合）を例示したが、当該最終停止図柄としてハズレ図柄が表示される構成であってもよい。

【１１７４】

上述した図１０６～図１１４に示した例においては、スペシャルリーチ演出の実行中において先読み対象の次の始動入賞が生じた場合を例示したが、先読みの対象となった保留に対応する変動演出の前半に実行される特定演出中に先読み対象の次の始動入賞が生じた場合も同様に、特定演出回数更新抽選を実行し、当該抽選に当選した場合に実行中のスペシャルリーチ演出中に特定演出を割り込みで実行する構成としてもよい。

【１１７５】

また、先読み対象の次の始動入賞が、先読みの対象となった保留に対応する変動演出の実行中に発生した場合に限らず、先読みの対象となった保留に対応する変動演出より前に先読み対象の次の始動入賞が生じた場合にも、特定演出回数更新抽選を実行し、当選した場合に特定演出回数更新演出を実行して特定演出の回数を増やす構成としてもよい。かかる場合は、先読みの対象となった保留に対応するブロック１８５３の先頭側に付加する小ブロック２２１１の数を所定の増加回数の分だけ追加する構成としてもよい。

【１１７６】

上述した図１０６～図１１４に示した例においては、１の特定演出回数更新演出における増加回数が複数回である場合に、増加回数の１回分ごとにアイコン２２０１を接近させて小ブロック２２１１を表示させる場合を例示したが（例えば、図１０６～図１０８参照）、当該複数回分のアイコン２２０１が一括で（例えば、これら複数回分のアイコン２２０１が連なってマップ対応ブロック表示１８５２へ向かって飛んでくるように）現出し、当該複数回分の小ブロック２２１１がまとめて表示される構成としてもよい。

【１１７７】

上述した図１０６～図１１４に示した例においては、特定演出回数更新演出において現出するアイコン２２０１が、先の到達過程演出において現出したアイコン２２０１と同じアイコン（すなわち、「働」という最終形態の漢字が描かれたアイコン２２０１）である場合を例示したが、特定演出回数更新演出において、到達過程演出において現出したアイコン２２０１と異なる漢字（最終形態の漢字）が描かれたアイコン２２０１が現出する構成としてもよい。

【１１７８】

かかる場合、先の到達過程演出において現出したアイコン２２０１に描かれた最終形態の漢字と同じカテゴリの漢字が描かれたアイコン２２０１であることが好ましい。同じカテゴリの最終形態の漢字が描かれている場合、各漢字に対して割り当てられる第１の所定数量および第２の所定数量が、その漢字の種類毎に異なる構成としてもよい。

【１１７９】

また、特定演出回数更新演出において現出するアイコン２２０１に描かれた最終形態の漢字が、先の到達過程演出において現出したアイコン２２０１に描かれた最終形態の漢字と異なるカテゴリの漢字であってもよい。かかる場合、特定演出において異なるカテゴリに対応するアイテムが同時に表示される構成としてもよい。

【１１８０】

上述した図１０６～図１１４に示した例においては、特定演出回数更新演出において増加される特定演出の回数（すなわち、増加回数）が、先読み対象の次の始動入賞に対応する特別図柄抽選の抽選結果に応じて異なる場合を例示したが、特定演出回数更新演出における増加回数が、予め準備された値の中から所定の抽選によって選択される構成であってもよい。かかる場合、特定演出回数更新抽選における当選として、特定演出回数更新演出における増加回数に応じた複数種類の当選を設け、特定演出回数更新抽選において選択された当選の種類によって増加回数が異ならせる構成としてもよく、特定演出回数更新抽選とは別に増加回数を選択する抽選を実行する構成としてもよい。

【１１８１】

上述した図１０６～図１１４に示した例においては、先読み対象の次の始動入賞が生じ

た場合に特定演出回数更新抽選が実行される場合を例示したが、先読み対象の次の始動入賞が生じた否かにかかわらず、先読みの対象となった保留に対応する変動演出中に特定演出回数更新抽選を実行して、当選した場合に特定演出回数更新演出を実行する構成としてもよい。かかる構成において、特定演出回数更新演出において増加される特定演出の回数（すなわち、増加回数）が多い程、先読みの対象となった保留に対応する大当りに対する期待を高くし得る構成としてもよい。

【１１８２】

上述した第６の変動演出例の到達過程演出においては、アイコン２２０１の数が所定の到達回数に対応する値（すなわち、所定の上限）に達するまで順次増える場合を例示したが、アイコン２２０１の数が上限（すなわち、到達回数に対応する値）に達する前に所定の条件が成立した場合、当該アイコンの数が減少する構成としてもよい。

【１１８３】

具体的に、例えば、到達回数が６回である場合に、当該到達回数に達する前の５回分に対応するアイコン２２０１が表示されている状況（図１１５（Ａ）参照）において、新たな特別図柄の始動入賞が発生した場合に、副制御基板９４０は、アイコン２２０１の数を減少させるか否かを抽選する抽選（以下、当該抽選を「減算抽選」とも称す）を実行し、当該減算抽選において当選（すなわち、アイコン２２０１の数を減少させることが選択された場合）に、当該アイコン２２０１の数の減少を実行する。

【１１８４】

なお、上述したように減少したアイコン２２０１が後述するように再表示される構成である場合には、新たな特別図柄の始動入賞が発生したタイミングにおける実行中の変動演出の残り期間内において、アイコン２２０１の数を減少させる演出とアイコン２２０１を再表示する演出とを実行可能であることを条件として、アイコン２２０１の数の減少させる演出を実行する構成としてよい。

【１１８５】

アイコン２２０１の数の減少は、例えば、ポインタ２１３１に対する上側に表示されていた５つのアイコン２２０１（図１１５（Ａ）参照）が、連なった状態でマップ対応ブロック表示１８５２から離れるように飛び去っていくように移動して消えることによって表される（図１１５（Ｂ）参照）。なお、ポインタ２１３１に対する上側に表示されていた５つのアイコン２２０１が単に非表示となることで、アイコン２２０１の数の減少を表す構成であってもよい。

【１１８６】

なお、図１１５（Ｂ）に示すように、到達回数に達する前の所定数（例えば、５つ）のアイコン２２０１の全てが消える（非表示になる）構成である必要は必ずしもなく、到達回数に達する前の所定数のアイコン２２０１うちの一部が消える構成であってもよい。また、到達回数に達する前の所定数（例えば、５つ）のアイコン２２０１の全てが一括して消える構成に限らず、徐々に消えていく（例えば、１つずつ消えていく）構成であってもよい。

【１１８７】

アイコン２２０１の数の減少が実行された後、当該減少によって消失したアイコン２２０１が再表示される構成としてもよい。例えば、アイコン２２０１の数の減少が実行された後の所定のタイミングで、所定の到達回数に対応する数（すなわち、到達回数の上限）のアイコン２２０１（例えば、６つのアイコン２２０１）が連なった状態でマップ対応ブロック表示１８５２に向かって移動し（図１１６（Ａ）参照）、これらのアイコン２２０１（すなわち、到達回数に対応する数のアイコン２２０１）がマップ対応ブロック表示１８５２に到達した場合に、これらのアイコン２２０１がポインタ２１３１に対する上側に再表示される構成であってもよい（図１１６（Ｂ）参照）。

【１１８８】

なお、アイコン２２０１の数の減少が実行された後の当該アイコン２２０１の再表示は、アイコン２２０１がマップ対応ブロック表示１８５２に向かって移動する表示を行うこ

となく、ポインタ２１３１に対する上側に単にアイコン２２０１を再表示する構成であってもよい。

【１１８９】

また、図１１６（Ａ）に示すように、アイコン２２０１の数を減少させた後に最終的に再表示されるアイコン２２０１の数は、必ずしも、所定の到達回数に対応する数（すなわち、予め決められた上限）である必要はなく、アイコン２２０１の数を減少させた時点での到達回数より少ない数（ゼロを含む）や多い数であってもよい。再表示させるアイコン２２０１の数の相違に応じて、先読みの対象となった保留に対応する大当りに対する期待度を変化させる構成としてもよい。

【１１９０】

また、所定の到達回数に対応する数またはそれ以下の所定数のアイコン２２０１を再表示させる場合に、それらの全てを一度に再表示させる構成に限らず、徐々に再表示させていく（例えば、１つずつ再表示させていく）構成であってもよい。アイコン２２０１の再表示を一度に行うか、徐々に行うかなどの再表示のさせ方の相違に応じて、先読みの対象となった保留に対応する大当りに対する期待度を変化させる構成としてもよい。

【１１９１】

また、アイコン２２０１の数を減少させた後に最終的に再表示されるアイコン２２０１の数は、必ずしも、所定の到達回数に対応する数（すなわち、予め決められた上限）である必要はなく、アイコン２２０１の数を減少させた時点での到達回数より少ない数（ゼロを含む）や多い数であってもよい。

【１１９２】

また、アイコン２２０１の数の減少が実行された後に、連なった状態でマップ対応ブロック表示１８５２に向かって移動するアイコン２２０１の数は、所定の到達回数に対応する数であることに限定されず、所定の到達回数に満たない数であってもよい。かかる場合、連なった状態でマップ対応ブロック表示１８５２に向かって移動した到達回数に満たない数のアイコン２２０１が再表示された後、漢字演出の実行によって到達回数に対応する数のアイコン２２０１を表示させる構成としてもよい。

【１１９３】

なお、アイコン２２０１の数を減少させる演出においては、減少させるアイコン２２０１の数の相違や、減少のさせ方（例えば、全てが一度に消えるか、徐々に消えるかなど）の相違などに応じて、所定の状況に対する期待度（例えば、先読みの対象となった保留に対応する大当りに対する期待度）を変化させる構成としてもよい。

【１１９４】

例えば、図１１５（Ｂ）に示す例のように、到達回数に達する前の所定数のアイコン２２０１が一度に消える場合に、先読みの対象となった保留に対応する大当りに対する期待度が非常に高い（例えば、９０％の確率で大当りが発生する）構成としてもよい。アイコン２２０１が一度に消えた場合には、消える前後でアイコン２２０１の表示状況が大きく変わるので、遊技者がその変化を認識し易く、当該変化を認識した場合に大当りの発生を大きく期待させることができる。

【１１９５】

また、アイコン２２０１の数を再表示させる演出においては、再表示させるアイコン２２０１の数の相違や、再表示のさせ方（例えば、全てが一度に再表示されるか、徐々に増えるかなど）の相違などに応じて、所定の状況に対する期待度（例えば、先読みの対象となった保留に対応する大当りに対する期待度）を変化させる構成としてもよい。

【１１９６】

また、アイコン２２０１の数を減少させた後に再表示する構成において、所定の状況に対する期待度（例えば、先読みの対象となった保留に対応する大当りに対する期待度）が、アイコン２２０１の減少数とアイコンの再表示数との差分に応じて異なる構成としてもよい。例えば、減少数に対する再表示数が多いほど、先読みの対象となった保留に対応する大当りに対する期待度が高い構成としてもよい。

【１１９７】
なお、アイコン２２０１の数を減少させるか否かは、上述したように抽選（減算抽選）によって決定する必要は必ずしもなく、所定の到達回数に達する前に実行される遊技に基づいて決定される構成であってもよい。例えば、所定の到達回数に達する前に実行される遊技が確変遊技状態である場合にはアイコン２２０１の数を減少させる演出が実行されるが、当該遊技が時短遊技状態である場合はアイコン２２０１の数を減少させる演出が実行されない構成としてもよい。
【１１９８】
上述した図１１５および図１１６に示した例においては、到達回数に達する前の所定数のアイコン２２０１が表示されている状況（図１１５（Ａ）参照）において、新たな特別図柄の始動入賞が発生した場合に、減算抽選を実行する場合を例示したが、新たな特別図柄の始動入賞が発生するか否かにかかわらず、漢字演出が実行される毎に（すなわち、アイコン２２０１が増える毎に）減算抽選を実行する構成としてもよい。
【１１９９】
次に、図１１７から図１３９を参照して、上述した変動演出における第７の変動演出例を具体的に例示する。図１１７から図１３９のうち、図１１７、図１１９～図１２１、図１２３～図１２７、図１２９～図１３２、および図１３４～図１３９は、当該第７の変動演出例の一例を説明するための画面遷移図であり、図１１８、図１２２、図１２８および図１３３は、当該第７の変動演出例における演出内容の一例を説明するための概略図である。
【１２００】
なお、図１１７、図１１９～図１２１、図１２３～図１２７、図１２９～図１３２、および図１３４～図１３９の各図においても、図４３から図４８の各図と同様、図面に対する理解を容易にするため、左側において装飾図柄表示装置４７９の表示内容のうち領域ＮＥ内の表示内容を省略し、右側において領域ＮＥ内の表示内容を拡大して表示している。
【１２０１】
当該第７の変動演出例においては、特別図柄の始動入賞が発生した場合に当該始動入賞に対応する特別図柄抽選に対する大当り期待度を示唆する予告演出として操作対応演出が実行される。
【１２０２】
操作対応演出は、操作対象の入力操作装置２６０（押圧操作装置２６１、回転操作装置２６２、選択操作装置２６３）と当該操作対象の入力操作装置２６０に対する操作態様とを指定する所定期間の演出であり、当該操作対応演出の期間中に、当該操作対応演出によって指定された操作対象の入力操作装置２６０に対し、当該操作対応演出によって指定された操作態様で入力操作された場合に、予告の対象となる始動入賞に対応する特別図柄抽選に対する大当り期待度を示唆する予告演出である。
【１２０３】
すなわち、操作対応演出は、予告の対象となる始動入賞に対応する特別図柄抽選に当選している場合に当該特別図柄抽選に非当選である場合に比べて高確率で実行される構成とされ、この実行比率の設定によって、実行された場合に遊技者に大当りを期待させることができる予告演出である。
【１２０４】
当該第７の変動演出例として図１１７から図１３９を参照して後述する例においては、操作対応演出は、新たに保留された特別図柄の始動入賞に対応する特別図柄抽選結果の先読み（事前判定）に係る保留先読み予告演出である場合を例示する。なお、操作対応演出は、保留先読み予告演出である必要は必ずしもなく、特別図柄関連処理Ｓ１２１７（図１２参照）において実行される１の特別図柄の始動入賞に対応する特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）に対する大当り期待度を当該始動入賞に対応する変動演出において示唆する演出であってもよい。
【１２０５】

当該第７の変動演出例においても、変動演出が開始された場合には、上述した図４３（Ｂ）の場合と同様、マップ対応ブロック表示１８５２（マップの拡大態様）が変動演出の進行に伴って領域ＮＥに対して上方向（矢印ＭＸ１方向）へ移動する（図１１７（Ａ）参照）。これにより、点滅表示されるポインタ１８２１は、変動演出の進行に伴ってマップ対応ブロック表示１８５２に対して相対的に下方向へ移動する。なお、図１１７（Ａ）では、変動音Ａ１を背景音とする変動演出が開始される場合を例示している。

【１２０６】

変動演出の実行中に、特別図柄の始動入賞が発生して新たな保留が発生し、かつ、操作対応演出を実行するか否かの抽選（以下、当該抽選を「操作対応演出抽選」とも称す）を行う条件が成立した場合（例えば、更新後の保留回数が２以上であった場合）において、当該操作対応演出抽選が副制御基板９４０において実行される。

【１２０７】

なお、当該条件としては、保留回数が２以上である場合に限らず、３以上であってもよいし、保留満タンとなった場合であってもよく、また、保留回数に限らず、これに代えて、または、これに加えて、他の条件があってもよい。当該他の条件としては、遊技状態が所定の遊技状態（例えば、通常遊技状態）であることが例示される。

【１２０８】

図１１７（Ａ）に示す例では、変動音Ａ１を背景音とする変動演出の実行中に特別図柄の始動入賞が発生し、更新後の保留回数が３に変化した場合（すなわち、３つ目の保留が生じた場合）に操作対応演出の実行が選択された場合を例示している。

【１２０９】

操作対応演出抽選において操作対応演出の実行が選択された場合（以下、当該場合を「操作対応演出抽選に当選した場合」等とも称す）、実行中の変動演出の次に実行される変動演出の各候補に対応する各ブロック１８５３の周囲には、上述した第５の変動演出例における第３の例と同様に、当該周囲を囲う包囲ブロック１８５５が表示される（図１１７（Ｂ）参照）。

【１２１０】

また、実行中の変動演出の次に実行される変動演出の各候補に対応する各ブロック１８５３に対する下方側にも、上述した第５の変動演出例における第３の例と同様、当該各候補の変動演出（すなわち、最も古い保留に対応する変動演出）より後に保留された各保留に対応する変動演出（すなわち、２つ目以降の各保留に対応する変動演出）の存在を模式的に示す簡易ブロック１８５４が表示される（図１１７（Ｂ）参照）。

【１２１１】

図１１７（Ｂ）に示す例では、更新後の保留回数が３であるので、２つ目の保留に対する簡易ブロック１８５４（簡易ブロック１８５４Ａ）が、実行中の変動演出の次に実行される変動演出の各候補に対応する各ブロック１８５３の直下に配置され、３つ目の保留に対する簡易ブロック１８５４（簡易ブロック１８５４Ｂ）が、簡易ブロック１８５４Ａの直下に配置される。

【１２１２】

操作対応演出抽選に当選した場合、図１１７（Ｂ）に示すように、顔を模した画像のポインタ３１３６が、先読みの対象となった保留に対応する簡易ブロック１８５４Ｂ（すなわち、３つ目の保留に対する簡易ブロック１８５４）における所定の位置（例えば、略中央）に表示される。簡易ブロック１８５４Ｂにポインタ３１３６が表示されたことで、遊技者は、保留表示１６５０に頼ることなく、先読みの対象となった保留が３つ目の保留であることを認識することができる。なお、先読みの対象となった保留がいくつ目の保留であるかによって大当り期待度を異ならせてもよく、先読みの対象となった保留の数が大きい番目の保留である場合ほど、大当り期待度が高くなるように操作対応演出の実行を設定してもよい。

【１２１３】

ポインタ３１３６として表示可能な画像（顔を模した画像）は、表情の違いによって表

示された場合の大当り期待度が相対的に異なる複数種類の画像が準備されており、その中から１の表情の画像が選択されてポインタ３１３６として表示される。当該第７の変動演出においては、表情が異なる顔タイプ１から顔タイプ５までの５種類の表情の画像が準備されている場合が例示されている（図１１８参照）。

【１２１４】

これら顔タイプ１から顔タイプ５までの各画像は、顔タイプ１、顔タイプ２、顔タイプ３、顔タイプ４、および顔タイプ５の順で、ポインタ（例えば、ポインタ３１３６）として表示された場合の大当り期待度が高くなるよう設定されている。

【１２１５】

つまり、操作対応演出抽選に当選した場合に表示させる顔タイプ１～５の各選択確率として、例えば、顔タイプ５は、大当り期待度が高く、例えば、５０％以上の確率で大当りとなる構成とされ、これと比べて、顔タイプ１は、大当り期待度が大分低い設定（例えば、期待度１０％未満）とするよう構成される。

【１２１６】

図１１７（Ｂ）に示す例では、顔タイプ３の画像が選択されてポインタ３１３６として簡易ブロック１８５４Ｂに表示された場合が例示されている。なお、当該第７の変動演出においては、ポインタ３１３６として表示可能に準備された各画像（すなわち、図１１８に示す各顔タイプの画像）は、後述するポインタ３１３８としても大当り期待度を示す画像として利用される。

【１２１７】

先読みの対象となった保留に対応する簡易ブロック１８５４Ｂにポインタ３１３６が表示された後（図１１７（Ｂ）参照）、実行中であった変動音Ａ１を背景音とする変動演出が終了する（図１１９参照）。なお、装飾図柄１６１０による最終停止図柄は、ポインタ１８２１が実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の下端に達する少し前（例えば、略１秒前）に表示され、ポインタ１８２１の中心がブロック１８５３の下端に達する変動演出の期間終了まで継続する。

【１２１８】

実行中であった変動音Ａ１を背景音とする変動演出が終了すると、当該変動演出の次の変動演出として選択された変動演出（例えば、変動音Ａ２を背景音とする変動演出）に対応するブロック１８５３が、変動音Ａ１を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３の直下に隣接して配置され、変動音Ａ２を背景音とする変動演出が開始される（図１２０（Ａ）参照）。一方、他の候補であった各変動演出（変動音Ｘまたは変動音Ｂ１を背景音とする各変動演出）に対応する各ブロック１８５３は非表示となる。

【１２１９】

なお、図１２０（Ａ）の左側に表示される装飾図柄表示装置４７９の表示内容は、変動音Ａ２を背景音とする変動演出が開始されてから少し後（例えば、略１または２秒後）における表示内容を示し、装飾図柄１６１０による前回の変動演出における最終停止図柄から変動表示が開始された後の状況を示している。

【１２２０】

変動音Ａ２を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３の直下には、当該変動演出の次の変動演出の各候補に対応する複数のブロック１８５３（より詳細には、変動音Ａ３、変動音Ｘおよび変動音Ｂ１を各背景音とする各変動演出に対応する３つのブロック１８５３）が表示される（図１２０（Ａ）参照）。

【１２２１】

次の変動演出の各候補に対応する複数のブロック１８５３の表示に伴い、変動音Ａ１を背景音とする変動演出の実行中に簡易ブロック１８５４Ａとして表示されていた簡易ブロック１８５４は、図１２０（Ａ）に示すように、これら複数のブロック１８５３の周囲を囲う包囲ブロック１８５５に切り替わる。また、簡易ブロック１８５４Ｂとして表示されていた簡易ブロック１８５４は、ポインタ３１３６の表示を維持したまま、簡易ブロック１８５４Ａ（すなわち、２つ目の保留に対する簡易ブロック１８５４）に切り替わる（図

１２０（Ａ）参照）。
【１２２２】
変動音Ａ２を背景音とする変動演出が開始されると、当該変動演出の進行に伴い、簡易ブロック１８５４Ａの上下方向の長さが上述したように次第に伸長する。ポインタ３１３６は、簡易ブロック１８５４Ａの上下方向の長さの伸長に伴い、その表示位置が簡易ブロック１８５４Ａの略中央であることを維持しつつ次第に上方側へ移動する（図１２０（Ｂ）参照）。
【１２２３】
実行中の変動演出（変動音Ａ２を背景音とする変動演出）においてリーチ表示が発生すると（図１２０（Ｂ）参照）、当該実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さが１の操作対応演出の演出期間Ｔに対応する伸長長さαだけ下方側に伸長する（図１２１参照）。
【１２２４】
リーチ表示の発生後は、演出期間Ｔの操作対応演出が実行される。本実施形態のパチンコ機１００においては、操作対応演出として複数種類の態様が準備されており、これら複数種類の態様の中の１の態様の操作対応演出が実行される。当該第７の変動演出例においては、第１から第３までの３種類の態様の操作対応演出が準備されている。
【１２２５】
なお、実行対象となる操作対応演出として準備されている複数種類の態様のうち実行の対象となる１の態様は、抽選によってその都度決定される構成であってもよく、状況（例えば、操作対応演出抽選に当選した後の何回目の操作対応演出であるか、先読みの対象となった保留に対応する変動演出より前の何番目の変動演出で実行される操作対応演出であるか、先読みの対象となった保留に対応する変動演出中に実行される操作対応演出であるか等）に応じて予め決められている構成であってもよい。また、操作対応演出として準備されている複数種類の態様に応じて異なる大当り期待度が設定されることが好ましく、また、１つの先読みの対象となった変動演出として操作対応演出が実行される回数が多いほど大当り期待度を高くするなど、操作対応演出の実行回数に応じて異なる大当り期待度が設定されることが好ましい。
【１２２６】
当該第７の変動演出例では、操作対応演出抽選に当選した後に最初に実行される操作対応演出として第１の態様の操作対応演出が実行される場合を例示する。図１２２（Ａ）に示すように、第１の態様の操作対応演出の演出期間Ｔにおいては、期間Ｔｃで実行される１サイクルの表示が複数回実行される。当該第７の変動演出例において、操作対応演出の第１の態様における１サイクルの表示は、複数種類の入力操作装置２６０（押圧操作装置２６１、回転操作装置２６２、選択操作装置２６３）のうち遊技者に指定する１の入力操作装置２６０を所定の順序で循環させる表示である。
【１２２７】
具体的には、図１２２（Ｂ）に示すように、操作対応演出の第１の態様における１サイクルの表示は、入力操作装置２６０のうち押圧操作装置２６１を示す表示と、回転操作装置２６２を示す表示と、選択操作装置２６３を示す表示とがこの順序で循環する構成とされる。つまり、遊技者に対する指定の入力操作装置２６０は、押圧操作装置２６１、回転操作装置２６２、および選択操作装置２６３の順序で循環される。なお、１サイクルの表示として表示される入力操作装置は、当該変動演出例のように入力操作装置２６０を構成する全ての装置であってもよく、入力操作装置２６０を構成する装置の中の一部だけであってもよい。
【１２２８】
操作対応演出における各操作装置２６１，２６２，２６３を示す表示は、各操作装置２６１，２６２，２６３の形状に対応する表示画像と、各操作装置２６１，２６２，２６３に対する入力の操作態様を示す画像とから構成される。
【１２２９】

当該第７の変動演出例においては、図１２２（Ｂ）に示すように、各操作装置２６１，２６２，２６３を示す表示として、表示タイプＡと表示タイプＢの２つのタイプが設けられている。表示タイプＡおよび表示タイプＢは、各操作装置２６１，２６２，２６３の形状に対応する表示画像の違いによって区別される。

【１２３０】

表示タイプＡは、各操作装置２６１，２６２，２６３の形状に対応する表示画像が、各操作装置２６１，２６２，２６３の外観を簡易的に表した表示画像（以下、当該表示画像を「簡易形状の表示画像」とも称す）によって構成される表示である。表示タイプＢは、各操作装置２６１，２６２，２６３の外観に対応する表示画像（以下、当該表示画像を「外観形状の表示画像」とも称す）によって構成される表示である。なお、表示タイプＡと、表示タイプＢとについて、簡易形状の表示画像と、外観形状の表示画像とを用いる場合について例示したが、表示タイプＡと表示タイプＢとのいずれも入力操作装置２６０の外観形状を表した表示画像としてもよく、例えば、表示タイプＡは、外観形状を簡易にした表示画像とし、表示タイプＢは、外観形状をタイプＢより複雑にした表示画像としてもよい。

【１２３１】

表示タイプＡおよび表示タイプＢは、それぞれ、各操作装置２６１，２６２，２６３に対する入力の操作態様の数だけ設けられる場合を例示しているが、各操作装置２６１，２６２，２６３の一部のみに対して設定されてもよい。

【１２３２】

押圧操作装置２６１は、その入力の操作態様が、押圧操作の１態様のみであり、各操作装置２６１，２６２，２６３の中で最も簡易な入力操作が可能な操作装置である。図１２２（Ｂ）に示すように、第１の態様の操作対応演出における押圧操作装置２６１を示す表示は、表示タイプＡとして設けられた表示ＰＳ１Ａと、表示タイプＢとして設けられた表示ＰＳ１Ｂとから構成される。

【１２３３】

表示ＰＳ１Ａは、押圧操作装置２６１における簡易形状の表示画像ＰＳ０Ａと、当該押圧操作装置２６１対する入力の操作態様である押圧操作を示す画像３０１１とから構成される。表示ＰＳ１Ｂは、押圧操作装置２６１における外観形状の表示画像ＰＳ０Ｂと、画像３０１１とから構成される。第１の態様の操作対応演出における１サイクルの表示においては、表示ＰＳ１Ａまたは表示ＰＳ１Ｂのいずれかが押圧操作装置２６１を示す表示として表示される。

【１２３４】

回転操作装置２６２は、その入力の操作態様が、右回転操作と左回転操作の２態様であり、押圧操作装置２６１より複雑な入力操作が可能な操作装置である。第１の態様の操作対応演出における回転操作装置２６２を示す表示は、表示タイプＡとして設けられた表示ＲＴ１Ａおよび表示ＲＴ２Ａと、表示タイプＢとして設けられた表示ＲＴ１Ｂおよび表示ＲＴ２Ｂとから構成される。

【１２３５】

表示ＲＴ１Ａは、回転操作装置２６２における簡易形状の表示画像ＲＴ０Ａと、当該回転操作装置２６２に対する右回転操作を示す画像３０２１とから構成される。表示ＲＴ２Ａは、表示画像ＲＴ０Ａと、当該回転操作装置２６２に対する左回転操作を示す画像３０２２とから構成される。

【１２３６】

表示ＲＴ１Ｂは、回転操作装置２６２における外観形状の表示画像ＲＴ０Ｂと、画像３０２１とから構成される。表示ＲＴ２Ｂは、表示画像ＲＴ０Ｂと画像３０２２とから構成される。第１の態様の操作対応演出における１サイクルの表示においては、表示ＲＴ１Ａ、表示ＲＴ１Ｂ、表示ＲＴ１Ｂまたは表示ＲＴ２Ｂのいずれかが回転操作装置２６２を示す表示として表示される。

【１２３７】

回転操作装置２６２を示す表示（表示ＲＴ１Ａ，ＲＴ２Ａ，ＲＴ１Ｂ，ＲＴ２Ｂ）が表示された場合、遊技者は、表示画像ＲＴ０Ａまたは表示画像ＲＴ０Ｂを見て、指定されている入力操作装置２６０が回転操作装置２６２であることを認識できる。

【１２３８】

また、遊技者は、回転操作装置２６２を示す表示のうち表示ＲＴ１Ａまたは表示ＲＴ１Ｂにおける画像３０２１を見て、指定されている入力の操作態様が右回転操作であることを認識でき、表示ＲＴ２Ａまたは表示ＲＴ２Ｂにおける画像３０２２を見て、指定されている入力の操作態様が左回転操作であることを認識できる。

【１２３９】

選択操作装置２６３は、その入力の操作態様が、上方向の選択操作、下方向の選択操作、左方向の選択操作および右方向の選択操作の４態様であり、回転操作装置２６２よりさらに複雑な入力操作が可能な操作装置である。第１の態様の操作対応演出における選択操作装置２６３の表示は、表示タイプＡとして設けられた表示ＳＬ１Ａ、表示ＳＬ２Ａ、表示ＳＬ３Ａおよび表示ＳＬ４Ａと、表示タイプＢとして設けられた表示ＳＬ１Ｂ、表示ＳＬ２Ｂ、表示ＳＬ３Ｂおよび表示ＳＬ４Ｂとから構成される。

【１２４０】

表示ＳＬ１Ａは、選択操作装置２６３における簡易形状の表示画像ＳＬ０Ａと、当該選択操作装置２６３に対する右方向の選択操作（具体的には、右ボタンの押圧操作）を示す画像３０３１とから構成される。表示ＳＬ２Ａは、表示画像ＳＬ０Ａと、当該選択操作装置２６３に対する上方向の選択操作（具体的には、上ボタンの押圧操作）を示す画像３０３２とから構成される。

【１２４１】

表示ＳＬ３Ａは、表示画像ＳＬ０Ａと、当該選択操作装置２６３に対する左方向の選択操作（具体的には、左ボタンの押圧操作）を示す画像３０３３とから構成される。表示ＳＬ４Ａは、表示画像ＳＬ０Ａと、当該選択操作装置２６３に対する下方向の選択操作（具体的には、下ボタンの押圧操作）を示す画像３０３４とから構成される。

【１２４２】

表示ＳＬ１Ｂは、選択操作装置２６３における外観形状の表示画像ＳＬ０Ｂと、画像３０３１とから構成される。表示ＳＬ２Ｂは、表示画像ＳＬ０Ｂと画像３０３２とから構成される。表示ＳＬ３Ｂは、表示画像ＳＬ０Ｂと画像３０３３とから構成される。表示ＳＬ４Ｂは、表示画像ＳＬ０Ｂと画像３０３４とから構成される。

【１２４３】

第１の態様の操作対応演出における１サイクルの表示においては、表示ＳＬ１Ａ、表示ＳＬ２Ａ、表示ＳＬ３Ａ、表示ＳＬ４Ａ、表示ＳＬ１Ｂ、表示ＳＬ２Ｂ、表示ＳＬ３Ｂまたは表示ＳＬ４Ｂのいずれかが選択操作装置２６３を示す表示として表示される。

【１２４４】

選択操作装置２６３を示す表示（表示ＳＬ１Ａ～ＳＬ４Ａ，ＳＬ１Ｂ～ＳＬ４Ｂ）が表示された場合、遊技者は、表示画像ＳＬ０Ａまたは表示画像ＳＬ０Ｂを見て、指定されている入力操作装置２６０が選択操作装置２６３であることを認識できる。

【１２４５】

また、遊技者は、選択操作装置２６３を示す表示のうち表示ＳＬ１Ａまたは表示ＳＬ１Ｂにおける画像３０３１を見て、指定されている入力の操作態様が右方向の選択操作であることを認識でき、表示ＳＬ２Ａまたは表示ＳＬ２Ｂにおける画像３０３２を見て、指定されている入力の操作態様が上方向の選択操作であることを認識できる。

【１２４６】

また、遊技者は、選択操作装置２６３を示す表示のうち表示ＳＬ３Ａまたは表示ＳＬ３Ｂにおける画像３０３３を見て、指定されている入力の操作態様が左方向の選択操作であることを認識でき、表示ＳＬ４Ａまたは表示ＳＬ４Ｂにおける画像３０３４を見て、指定されている入力の操作態様が下方向の選択操作であることを認識できる。

【１２４７】

第１の態様の操作対応演出においては、各入力操作装置２６０（押圧操作装置２６１、回転操作装置２６２、選択操作装置２６３）を示す表示の表示期間中に、当該表示に含まれる表示画像（表示画像ＰＳ０Ａなど）によって指定された操作装置に対し、当該表示によって指定された操作態様での入力操作（例えば、画像３０１１によって指定される押圧操作）が適切になされた場合に、当該入力操作が副制御基板９４０によって有効に検出される。

【１２４８】

なお、操作対応演出の第１の態様における１サイクルの表示を構成する押圧操作装置２６１、回転操作装置２６２および選択操作装置２６３を示す各表示について、表示タイプＡが演出に使用される場合と、表示タイプＢが演出に使用される場合とにおいて大当り期待度を異ならせてもよく、例えば、全て表示タイプＡであるか、全て表示タイプＢであるかに応じて大当り期待度を大きく異ならせる構成であってもよいし、表示タイプＡが表示される回数と表示タイプＢが表示される回数との比率として、表示タイプＢが表示される回数比率が高い操作対応演出の方が大当り期待度が高く設定される構成としてもよいし、表示タイプＢで表示される回数が多いほど大当り期待度が高く設定される構成としてもよい。

【１２４９】

例えば、入力操作装置２６０（押圧操作装置２６１、回転操作装置２６２、選択操作装置２６３）を示す各表示が全て表示タイプＢであるパターンが大当り期待度が高く、例えば、５０％以上の確率で大当りとなる構成とされ、これと比べて、入力操作装置２６０を示す各表示が全て表示タイプＡであるパターンでは大当り期待度が低い設定（例えば、期待度１０％未満）とするよう構成されてもよい。

【１２５０】

また、押圧操作装置２６１を示す表示が表示タイプＡで表示され、かつ、選択操作装置２６３を示す表示が表示タイプＢで表示されるパターンと、押圧操作装置２６１を示す表示が表示タイプＢで表示され、かつ、選択操作装置２６３を示す表示が表示タイプＡで表示されるパターンとにおいて、大当り期待度を異ならせてもよく、例えば、後に表示される表示タイプが表示タイプＢとなる場合の方が、表示タイプＡとなる場合より大当り期待度を高く設定するよう構成してもよい。

【１２５１】

第１の態様の操作対応演出が開始されると、当該操作対応演出における最初の１サイクルの表示が開始され、それに伴い、当該１サイクルの表示における最初の表示である押圧操作装置２６１を示す表示がポインタ１８２１に代えて表示される（図１２３参照）。かかる場合、表示ＰＳ１Ａまたは表示ＰＳ１Ｂのいずれかが押圧操作装置２６１を示す表示として表示される。なお、図１２３に示す例には、押圧操作装置２６１を示す表示として表示ＰＳ１Ｂが表示された場合が例示されている。

【１２５２】

操作対応演出における各操作装置２６１，２６２，２６３を示す表示は、図１２３に示す表示ＰＳ１Ｂなどのようにポインタ１８２１に比べて大きなサイズで表示されるので、操作対応演出における遊技者の気分を盛り上げることができる。しかしその一方で、ポインタ１８２１に代わる表示のサイズがポインタ１８２１に比べて大きくなったことによって、マップ対応ブロック表示１８５２において遊技者が実行中の変動演出における現在位置を見失う虞が生じる。

【１２５３】

よって、当該第７の変動演出例においては、各操作装置２６１，２６２，２６３を示す表示とともに、ポインタ１８２１と同程度のサイズの補助ポインタ３２０１をポインタ１８２１の表示されていた位置に表示する（例えば、図１２３参照）。補助ポインタ３２０１の表示によって、操作対応演出の実行中に遊技者が実行中の変動演出における現在位置を見失うことを抑制できる。

【１２５４】

押圧操作装置２６１を示す表示（すなわち、表示ＰＳ１Ｂ）が表示された場合、当該表示は遊技者に対して指定される入力操作装置２６０が押圧操作装置２６１であり、当該押圧操作装置２６１に対して指定される入力の操作態様が画像３０１１に従う操作態様（すなわち、押圧操作）であることを示す。

【１２５５】

第１の態様の操作対応演出において押圧操作装置２６１を示す表示（すなわち、表示ＰＳ１Ｂ）の表示が開始されると、レベルゲージ３３５１が領域ＮＥ内に表示される（図１２３参照）。レベルゲージ３３５１は、入力操作装置２６０（例えば、押圧操作装置２６１）を示す表示の表示期間の残り期間に対応する情報（以下、「残期間対応情報」とも称す）を遊技者に示す表示である。

【１２５６】

押圧操作装置２６１を示す表示が表示されている期間は、押圧操作装置２６１を指定された操作態様で入力操作することによって当該入力操作が有効に検出されることを示す。よって、押圧操作装置２６１を示す表示とともにレベルゲージ３３５１を表示させることによって、押圧操作装置２６１を示す表示の表示期間の残り期間、すなわち、当該押圧操作装置２６１に対する指定通りの入力操作を有効に検出させることができる残り期間を遊技者に示すことができる。

【１２５７】

レベルゲージ３３５１は、表示ＰＳ１Ｂの表示が開始されたタイミングで残期間対応情報３３５１Ａのレベルが最大である（図１２３参照）。その後、表示ＰＳ１Ｂの表示期間が経過するにつれて残期間対応情報３３５１Ａのレベルは徐々に減少する（図１２４（Ａ）参照）。そして、表示ＰＳ１Ｂの表示期間が終了するタイミング（すなわち、押圧操作装置２６１が遊技者に対して指定されている期間が終了するタイミング）で、レベルゲージ３３５１における残期間対応情報３３５１Ａのレベルはゼロとなる。

【１２５８】

また、表示ＰＳ１Ｂの表示が開始されるタイミングにおいて、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３内に、当該表示ＰＳ１Ｂの表示期間に対応する区間の領域３３４１が他の領域とは異なる表示態様（例えば、色や点灯態様など）で表示される。領域３４４１は、押圧操作装置２６１などの入力操作装置２６０を示す表示に対する後方側に重なるよう表示される。

【１２５９】

各入力操作装置２６０（押圧操作装置２６１、回転操作装置２６２、選択操作装置２６３）を示す表示は、その後方側に重なる領域３３４１を遊技者が認識できるよう半透明の画像に構成される。なお、領域３４４１が、操作装置２６０（押圧操作装置２６１、回転操作装置２６２、選択操作装置２６３）を示す表示に対する前方側に重なるよう表示される構成であってもよい。

【１２６０】

領域３３４１の上下方向の長さＤＡは、表示ＰＳ１Ｂなどの各入力操作装置２６０を示す表示の表示期間において、当該表示や補助ポインタ３２０１に対してブロック１８５３が移動する距離に対応する。

【１２６１】

領域３３４１は、表示ＰＳ１Ｂなどの各入力操作装置２６０を示す表示が開始されるタイミングにおいて、入力操作装置２６０を示す表示および補助ポインタ３２０１の略中央に当該領域３３４１の上端が位置するよう表示される。各入力操作装置２６０を示す表示（例えば、表示ＰＳ１Ｂ）の開始後、当該表示および補助ポインタ３２０１の略中央に領域３３４１の下端が到達したタイミングで、当該表示の表示期間が終了する。

【１２６２】

よって、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３において他の領域と区別可能に表示される領域３３４１は、レベルゲージ３３５１と同様に、残期間対応情報（すなわち、入力操作装置２６０を示す表示の表示期間の残り期間）を遊技者に示すことが可能な表

示として機能する。なお、レベルゲージ３３５１と、領域３３４１の表示は、必ずしも両方とも表示する必要はなく、いずれか一方を省略してもよく、いずれの表示がされるのか、また、両方表示されるのかによって大当り期待度を異ならせてもよく、例えば、両方の表示がされた場合にいずれかの表示がされるよりも大当り期待度が最も高くなるようにしてもよい。

【１２６３】

領域３３４１は、マップ対応ブロック表示１８５２の一部として表示されるので、残期間対応情報を、入力操作装置２６０を示す表示や補助ポインタ３２０１の位置（より詳細には、これらの略中央の位置）によって示される実行中の変動演出における現在位置との関係によって遊技者に示すことができる。よって、遊技者は、実行中の変動演出における現在位置を把握しつつ、視線を散らすことなく残期間対応情報についても把握することができる。

【１２６４】

一方、レベルゲージ３３５１は、マップ対応ブロック表示１８５２とは異なる位置に表示されるので、残期間対応情報３３５１Ａを拡大した状態で表示することができるので、入力操作装置２６０を示す表示の表示期間が終了するまでのタイミングを遊技者により把握し易くすることができる。

【１２６５】

また、図１２３や図１２４（Ａ）に示すように、第１の態様の操作対応演出において押圧操作装置２６１を示す表示（すなわち、表示ＰＳ１Ｂ）が表示された場合には、押圧操作装置２６１の入力操作の方法に対応する文字情報３０６１（例えば、「押せ！」）が表示ＰＳ１Ｂの近傍に表示される。文字情報３０６１によって、押圧操作装置２６１に対する入力操作（すなわち、押圧操作）が有効であることを遊技者に示すことができるとともに、当該入力操作を遊技者に促すことができる。

【１２６６】

第１の態様の操作対応演出における１サイクルの表示において押圧操作装置２６１を示す表示の表示期間が終了すると、押圧操作装置２６１を示す表示に代えて、回転操作装置２６２を示す表示が表示される（図１２４（Ｂ）参照）。かかる場合、表示ＲＴ１Ａ、表示ＲＴ１Ｂ、表示ＲＴ２Ａまたは表示ＲＴ２Ｂのいずれかが回転操作装置２６２を示す表示として表示される。なお、図１２４（Ｂ）には、回転操作装置２６２を示す表示として表示ＲＴ１Ｂが表示された場合が例示されている。

【１２６７】

回転操作装置２６２を示す表示（例えば、表示ＲＴ１Ｂ）が表示された場合、当該表示は遊技者に対して指定される入力操作装置２６０が回転操作装置２６２であり、当該回転操作装置２６２に対して指定される入力の操作態様が画像３０２１または画像３０２２に従う操作態様（すなわち、右回転操作または左回転操作）であることを示す。

【１２６８】

回転操作装置２６２を示す表示の表示中も、押圧操作装置２６１を示す表示の表示中と同様に、レベルゲージ３３５１が領域ＮＥ内に表示される。回転操作装置２６２を示す表示が表示されている期間は、回転操作装置２６２を指定された操作態様で入力操作することで当該入力操作が有効に検出されることを示す。よって、回転操作装置２６２を示す表示とともにレベルゲージ３３５１を表示させることによって、回転操作装置２６２を示す表示の表示期間の残り期間、すなわち、当該回転操作装置２６２に対する指定通りの入力操作を有効に検出させることができる残り期間を遊技者に示すことができる。

【１２６９】

回転操作装置２６２を示す表示が開始されたタイミングにおいて、レベルゲージ３３５１における残期間対応情報３３５１Ａのレベルが最大となるよう表示される（図１２４（Ｂ）参照）。その後、残期間対応情報３３５１Ａのレベルは、回転操作装置２６２を示す表示の表示期間の経過につれて徐々に減少し、当該表示期間が終了するタイミング（すなわち、回転操作装置２６２が遊技者に対して指定されている期間が終了するタイミング）

でゼロとなる。
【１２７０】
　また、表示ＲＴ１Ｂなどの回転操作装置２６２を示す表示が表示される場合においても、押圧操作装置２６１を示す表示（例えば、表示ＰＳ１Ｂ）が表示される場合と同様に、回転操作装置２６２を示す表示が開始されるタイミングにおいて、当該表示の表示期間に対応する区間の領域３３４１が、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３における他の領域とは異なる表示態様（例えば、色や点灯態様など）で当該ブロック１８５３内に表示される（図１２４（Ｂ）参照）。
【１２７１】
　図１２４（Ｂ）に示すように、第１の態様の操作対応演出において回転操作装置２６２を示す表示（例えば、表示ＲＴ１Ｂ）が表示された場合には、回転操作装置２６２の入力操作の方法に対応する文字情報３０６２（例えば、「回せ！」）が当該表示の近傍に表示される。文字情報３０６２によって、回転操作装置２６２に対する入力操作（すなわち、画像３０２１または画像３０２２によって指定された方向の回転操作）が有効であることを遊技者に示すことができるとともに、当該入力操作を遊技者に促すことができる。
【１２７２】
　第１の態様の操作対応演出における１サイクルの表示において回転操作装置２６２を示す表示の表示期間が終了すると、回転操作装置２６２を示す表示に代えて、選択操作装置２６３を示す表示が表示される（図１２５（Ａ）参照）。かかる場合、表示ＳＬ１Ａ、表示ＳＬ２Ａ、表示ＳＬ３Ａ、表示ＳＬ４Ａ、表示ＳＬ１Ｂ、表示ＳＬ２Ｂ、表示ＳＬ３Ｂまたは表示ＳＬ４Ｂのいずれかが選択操作装置２６３を示す表示として表示される。なお、図１２５（Ａ）には、選択操作装置２６３を示す表示として表示ＳＬ１Ｂが表示された場合が例示されている。
【１２７３】
　選択操作装置２６３を示す表示（例えば、表示ＳＬ１Ｂ）が表示された場合、当該表示は遊技者に対して指定される入力操作装置２６０が選択操作装置２６３であり、当該選択操作装置２６３に対して指定される入力の操作態様が画像３０３１～３０３４に従う操作態様（すなわち、上下左右いずれかの方向の選択操作）であることを示す。
【１２７４】
　選択操作装置２６３を示す表示の表示中も、各操作装置２６１，２６２を示す表示の表示中と同様に、レベルゲージ３３５１が領域ＮＥ内に表示される。選択操作装置２６３を示す表示が表示されている期間は、選択操作装置２６３を指定された操作態様で入力操作することで当該入力操作が有効に検出されることを示す。よって、選択操作装置２６３を示す表示とともにレベルゲージ３３５１を表示させることによって、選択操作装置２６３を示す表示の表示期間、すなわち、当該選択操作装置２６３に対する指定通りの入力操作を有効に検出させることができる期間を遊技者に示すことができる。
【１２７５】
　選択操作装置２６３を示す表示が開始されたタイミングにおいて、レベルゲージ３３５１における残期間対応情報３３５１Ａのレベルが最大となるよう表示される（図１２５（Ａ）参照）。その後、残期間対応情報３３５１Ａのレベルは、選択操作装置２６３を示す表示の表示期間の経過につれて徐々に減少し、当該表示期間が終了するタイミング（すなわち、選択操作装置２６３が遊技者に対して指定されている期間が終了するタイミング）でゼロとなる。
【１２７６】
　また、表示ＳＬ１Ｂなどの回転操作装置２６２を示す表示が表示される場合においても、押圧操作装置２６１を示す表示（例えば、ＰＳ１Ｂ）や回転操作装置２６２を示す表示（例えば、ＲＴ１Ｂ）が表示された場合と同様に、選択操作装置２６３を示す表示が開始されるタイミングにおいて、当該表示の表示期間に対応する区間の領域３３４１が、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３における他の領域とは異なる表示態様（例えば、色や点滅などの態様）で当該ブロック１８５３内に表示される（図１２５（Ａ）参照）

。
【１２７７】
図１２５（Ａ）に示すように、第１の態様の操作対応演出において選択操作装置２６３を示す表示（例えば、表示ＳＬ１Ｂ）が表示された場合には、選択操作装置２６３の入力操作の方法に対応する文字情報３０６３（例えば、「押せ！」）が当該表示の近傍に表示される。文字情報３０６３によって、選択操作装置２６３に対する入力操作（すなわち、画像３０３１～３０３４のいずれかによって指定されたボタンに対する選択操作）が有効であることを遊技者に示すことができるとともに、当該入力操作を遊技者に促すことができる。
【１２７８】
第１の態様の操作対応演出においては、押圧操作装置２６１を示す表示が表示されている期間中に遊技者が当該押圧操作装置２６１を画像３０１１によって指定された操作態様で入力操作する（すなわち、押圧操作する）ことができた場合、副制御基板９４０は、押圧操作装置２６１に対する当該入力操作を有効に検出し、その入力操作が成功したと判定する。
【１２７９】
同様に、回転操作装置２６２を示す表示が表示されている期間中に遊技者が当該回転操作装置２６２を画像３０２１または画像３０２２によって指定された操作態様で入力操作する（すなわち、右または左回転操作する）ことができた場合、副制御基板９４０は、回転操作装置２６２に対する当該入力操作を有効に検出し、その入力操作が成功したと判定する。
【１２８０】
また、選択操作装置２６３を示す表示が表示されている期間中に遊技者が当該選択操作装置２６３を画像３０３１、画像３０３２、画像３０３３または画像３０３４のいずれかによって指定された操作態様で入力操作する（すなわち、上下左右いずれかの方向の選択操作をする）ことができた場合も同様に、副制御基板９４０は、選択操作装置２６３に対する当該入力操作を有効に検出し、その入力操作が成功したと判定する。
【１２８１】
よって、例えば、図１２５（Ｂ）に示すように、押圧操作装置２６１を示す表示ＰＳ１Ｂが表示されている状態で遊技者が当該押圧操作装置２６１に対する押圧による入力操作を行った場合、副制御基板９４０は、当該入力操作が成功したと判定する。
【１２８２】
なお、入力操作が成功した場合としての判定は、必ずしも入力操作が行われたタイミングのみで判定する必要はなく、入力操作のタイミングとしては成功している場合であっても、演出表示としては惜しくも成功しなかった失敗として、演出の失敗に対応した表示をする構成を設けてもよい。
【１２８３】
副制御基板９４０は、表示に対応する入力操作装置２６０（押圧操作装置２６１、回転操作装置２６２、選択操作装置２６３）に対する入力操作が成功したと判定した場合、表示中の入力操作装置２６０を示す表示（例えば、表示ＰＳ１Ｂ）に代えて、ポインタ３１３８を表示する（図１２６（Ａ）参照）。
【１２８４】
なお、当該第７の変動演出例においては、少なくとも最初の１サイクルの表示が表示された後に入力操作装置２６０（例えば、押圧操作装置２６１）に対する入力操作が成功した場合を例示したが、最初の１サイクルの表示中に表示される各入力操作装置２６０の表示に対応する入力操作が成功した場合であっても同様に、入力操作装置２６０を示す表示に代えてポインタ３１３８が表示される。
【１２８５】
第１の態様の操作対応演出において、各入力操作装置２６０に対する入力操作が成功した場合に表示されるポインタ３１３８は、先読みの対象となった保留に対する大当り期待

度を示唆可能な画像から構成される。当該第７の変動演出例においては、ポインタ３１３８は、先読みの対象となった保留に対応するブロック（例えば、簡易ブロック１８５４）に表示中のポインタ３１３６と同様の画像、すなわち、大当り期待度を示唆可能な画像（顔を模した画像）から構成される。

【１２８６】

入力操作装置２６０に対する入力操作が成功したことによって表示されるポインタ３１３８は、ポインタ３１３６として表示される画像と同じ顔を模した画像であり、相対的に異なる大当り期待度が設定されている顔タイプ１から顔タイプ５までの各画像（図１１８参照）の中から選択される。

【１２８７】

当該第７の変動演出においては、入力操作装置２６０に対する入力操作が成功した場合に表示されるポインタ３１３８の画像として、表示中のポインタ３１３６（例えば、簡易ブロック１８５４Ａに表示されているポインタ３１３６）と同じ画像（すなわち、同位の顔タイプの画像）、または、当該画像より上位の顔タイプの画像が選択されるよう設定されている。

【１２８８】

なお、顔タイプの画像が上位となる差分の大きさによって大当り期待度を異ならせてもよく、上位側の顔タイプが選択された場合の差分が大きいほど大当り期待度を高く設定してもよいし、成功となる入力操作が複雑な入力操作である場合ほど、上位の顔タイプが選択されて大当り期待度を高くする構成としてもよい。例えば、押圧操作装置２６１に対する押圧操作が成功した場合よりも、選択操作装置２６３に対する選択操作が成功した場合の方が上位の顔タイプが選択され易く、大当り期待度が高くなるように成功の表示をする構成としてもよい。

【１２８９】

図１２６（Ａ）に示す例では、表示中のポインタ３１３６が顔タイプ３の画像であるのに対し、入力操作装置２６０に対する入力操作が成功した場合に表示されるポインタ３１３８が、顔タイプ３より高い大当り期待度に設定された顔タイプ４の画像である場合が例示されている。

【１２９０】

図１２６（Ａ）に示すように、各入力操作装置２６０に対する入力操作が成功した場合に表示されるポインタ３１３８は、表示中のポインタ３１３６に比べて大きなサイズで表示される。よって、遊技者は、入力操作装置２６０に対する入力操作を成功させたことによって表示される大当り期待度を示唆するポインタ３１３８の画像を視認し易い。なお、ポインタ３１３８は、顔タイプが示す大当り期待度が高いほど、その表示サイズが大きくなる構成としてもよい。

【１２９１】

入力操作装置２６０を示す表示に代えてポインタ３１３８が表示された後も、表示サイズの大きいポインタ３１３８によって遊技者が実行中の変動演出における現在位置を見失わないよう補助ポインタ３２０１の表示が継続される。

【１２９２】

第１の態様の操作対応演出において、副制御基板９４０は、押圧操作装置２６１などの入力操作装置２６０に対する入力操作が成功したと判定した後は、入力操作装置２６０に対する入力操作を全て無効とする。よって、第１の態様の操作対応演出において、副制御基板９４０は、入力操作装置２６０に対する入力操作が成功したと判定するまでの期間を当該入力操作の検出を有効とする有効期間（以下、「検出有効期間」とも称す）として制御し、当該入力操作が成功したと判定した場合には、検出有効期間から、入力操作装置２６０が操作されても当該入力操作の検出を無効とする無効期間（以下、「検出無効期間」とも称す）に切り替える制御を行う。

【１２９３】

入力操作装置２６０に対する入力操作の成功によって入力操作装置２６０を示す表示が

非表示化されるに伴い、図１２６（Ａ）に示すように、レベルゲージ３３５１および領域３３４１が非表示化される。つまり、レベルゲージ３３５１および領域３３４１は、検出有効期間中に表示され、検出無効期間では表示されない表示とされている。

【１２９４】

実行中の変動演出（当該演出例においては、変動音Ａ２を背景音とする変動演出）は、ポインタ３１３８および補助ポインタ３２０１がブロック１８５３の下端に到達したタイミングで終了する（図１２６（Ｂ）参照）。実行中の変動演出の終了に伴い、実行中の操作対応演出（当該例では、第１の態様の操作対応演出）も終了する。なお、装飾図柄１６１０による最終停止図柄は、ポインタ３１３８および補助ポインタ３２０１が実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の下端に達する少し前（例えば、略１秒前）に表示される。

【１２９５】

実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の下端１８５３Ａは、ポインタ３１３８および補助ポインタ３２０１が当該下端１８５３Ａに到達する直前に（例えば、略０．３秒前に）、その表示態様（例えば、色や点滅などの態様）に一時的に変化が生じるよう構成される。当該変化を認識した遊技者は、操作対応演出の終了後における変動演出の終了時期の到来を認識できる。なお、当該第７の変動演出例においては、変化前における下端１８５３Ａの表示態様を細線で表し（図１２６（Ａ）および後述する図１３１（Ａ）参照）、変化後における下端１８５３Ａの表示態様を太線で表している（図１２６（Ｂ）および後述する図１３１（Ｂ）参照）。

【１２９６】

なお、第１の態様の操作対応演出の演出期間（演出期間Ｔ）中に、入力操作装置２６０に対する入力操作が成功したと副制御基板９４０によって判定されない状況である場合（例えば、遊技者が実行中の変動演出が終了するまで表示に従う入力操作を行えなかった場合や、遊技者が全く入力操作を行わなかった場合など）には、副制御基板９４０は、実行中の変動演出が終了するタイミングにおいて検出無効期間に切り替え、当該第１の態様の操作対応演出を終了する。

【１２９７】

当該第７の変動演出例においては、第１の態様の操作対応演出の終了に伴い、ポインタ３１３８、または、当該終了に至るまで入力操作装置２６０に対する入力操作が成功したと判定されずそれによって表示されていた入力操作装置２６０を示す表示は、ポインタ１８２１に切り替わる。また、第１の態様の操作対応演出が終了した場合には、そのときに表示されている補助ポインタ３２０１やレベルゲージ３３５１や領域３３４１は非表示化される。

【１２９８】

なお、１の操作対応演出（例えば、第１の態様の操作態様演出）の演出期間中に入力操作装置２６０に対する入力操作が成功しなかったことによって当該操作対応演出が終了した場合に、入力操作装置２６０を示す表示に代えて、先読みの対象となった保留に対する大当り期待度を示唆可能な画像から構成されるポインタ３１３８と同様のポインタ（以下、当該ポインタを「不成功時ポインタ」とも称す）が表示される構成としてもよい。

【１２９９】

かかる場合、不成功時ポインタの画像として、表示中のポインタ３１３６と同じ画像、または、当該画像より下位の顔タイプの画像が選択される構成としてもよく、不成功時ポインタの画像タイプによっても大当り期待度を異ならせる設定としてもよい。

【１３００】

また、１の操作対応演出の演出期間中に入力操作装置２６０に対する入力操作が成功しなかったことによって表示された不成功時ポインタは、実行中の変動演出の終了に伴ってポインタ１８２１に切り替わる構成としてもよい。

【１３０１】

変動音Ａ２を背景音とする変動演出が終了すると（図１２６（Ｂ）参照）、当該変動演

出の次の変動演出として選択された変動演出（例えば、変動音Ａ３を背景音とする変動演出）に対応するブロック１８５３が、変動音Ａ２を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３の直下に隣接して配置され、変動音Ａ３を背景音とする変動演出が開始される（図１２７（Ａ）参照）。一方、他の候補であった各変動演出（変動音Ｘまたは変動音Ｂ１を背景音とする各変動演出）に対応する各ブロック１８５３は非表示となる。

【１３０２】

なお、図１２７（Ａ）の左側に表示される装飾図柄表示装置４７９の表示内容は、変動音Ａ３を背景音とする変動演出が開始されてから少し後（例えば、略１または２秒後）における表示内容を示している。

【１３０３】

変動音Ａ３を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３の直下には、当該変動演出の次の変動演出の各候補に対応する複数のブロック１８５３（より詳細には、変動音Ａ１、変動音Ｘおよび変動音Ｂ１を各背景音とする各変動演出に対応する３つのブロック１８５３）が表示される。それに伴い、変動音Ａ２を背景音とする変動演出の実行中に簡易ブロック１８５４Ａとして表示されていた簡易ブロック１８５４は、これら複数のブロック１８５３の周囲を囲う包囲ブロック１８５５に切り替わる。

【１３０４】

図１２７（Ａ）に示す例においては、変動音Ａ３を背景音とする変動演出が次の変動演出として選択された場合、ポインタ３１３６は、当該変動音Ａ３を背景音とする変動演出の次の変動演出の各候補に対応する複数のブロック１８５３のうち、いずれか１のブロック１８５３に表示される。例えば、図１２７（Ａ）の例では、変動音Ｂ１を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３にポインタ３１３６が表示される場合を例示している。これにより、遊技者は、先読みの対象となった保留が実行中の変動演出の次に消化される保留（すなわち、その時点において最も古い保留）になったことを認識できる。

【１３０５】

操作対応演出の演出期間中に入力操作装置２６０に対する入力操作が成功した場合、ポインタ３１３６の画像は、当該操作対応演出の実行後の新たな変動演出が開始されたタイミングで、当該操作対応演出における入力操作の成功によってポインタ３１３８として表示された画像に切り替わる（図１２７（Ａ）参照）。図１２７（Ａ）に示す例では、ポインタ３１３６の画像（例えば、顔タイプ３の画像）が、ポインタ３１３８として表示された画像（例えば、顔タイプ４の画像）に切り替わった場合が例示される。

【１３０６】

なお、操作対応演出の演出期間中に入力操作装置２６０に対する入力操作が成功しなかった場合に不成功時ポインタが表示される構成が採用された場合には、ポインタ３１３８が表示された場合と同様に、新たな変動演出が開始されたタイミングで、ポインタ３１３６の画像が不成功時ポインタの画像に切り替わる構成としてもよい。

【１３０７】

実行中の変動演出（変動音Ａ３を背景音とする変動演出）においてリーチ表示が発生した場合、前回の変動演出（変動音Ａ２を背景音とする変動演出）においてリーチ表示が発生した場合と同様に、当該実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さが２回目の操作対応演出の演出期間Ｔに対応する伸長長さαだけ下方側に伸長した後（図１２７（Ｂ）参照）、当該２回目の操作対応演出が実行される。

【１３０８】

なお、２回目の操作対応演出の演出期間は、１回目の操作対応演出の演出期間と同じ長さである必要は必ずしもなく、１回目の操作対応演出の演出期間より長い期間であっても短い期間であってもよい。かかる場合、２回目の操作対応演出の演出期間が１回目の操作対応演出の演出期間より長い場合に大当り期待度を高く設定し、遊技者に大当りを期待させる構成としてもよい。

【１３０９】

当該第７の変動演出例では、操作対応演出抽選に当選した後に実行される２回目の操作

対応演出として第２の態様の操作対応演出が実行される場合を例示する。第２の態様の操作対応演出においても、その演出期間Ｔにおいては、第１の態様の操作対応演出の場合と同様に、期間Ｔｃで実行される１サイクルの表示が複数回実行される。なお、第２の態様の操作対応演出における１サイクルの表示の期間は、第１の態様の操作対応演出における１サイクルの表示の期間と同じ長さである必要は必ずしもなく、第１の態様の操作対応演出における１サイクルの表示の期間より長い期間であっても短い期間であってもよい。

【１３１０】

当該第７の変動演出例において、操作対応演出の第２の態様における１サイクルの表示は、１または複数の入力操作装置２６０（押圧操作装置２６１、回転操作装置２６２、選択操作装置２６３）による複数種類の操作パターンを所定の順序で循環させる表示である。具体的には、図１２８に示すように、操作対応演出の第２の態様における１サイクルの表示は、第１の操作パターンを示す表示と、第２の操作パターンを示す表示と、第３の操作パターンを示す表示とがこの順序で循環する構成とされる。

【１３１１】

図１２８に示す例において、第１の操作パターンは、押圧操作装置２６１に対する入力操作のみから構成されるパターンである。押圧操作装置２６１に対する入力操作は押圧操作のみであるので、第１の操作パターンを示す表示は、押圧操作装置２６１に対する入力操作（すなわち、押圧操作）を示す表示と、その外側を囲う枠３５０１とから構成される（図１２８参照）。

【１３１２】

図１２８に示す例では、第１の操作パターンを示す表示として、押圧操作装置２６１に対する押圧操作を示す表示である表示ＰＳ１Ｂと、枠３５０１とから構成される表示ＰＴ１のみが設けられている。第２の態様の操作対応演出における１サイクルの表示においては、第１の操作パターンを示す表示として表示ＰＴ１が毎回表示される。

【１３１３】

第１の操作パターンを示す表示を示す表示として表示ＰＴ１が表示された場合、遊技者は、枠３５０１の中に表示ＰＳ１Ｂのみが表示されていることを認識し、それによって、指定されている操作パターンが押圧操作装置２６１に対する押圧操作のみであることを認識できる。

【１３１４】

第２の操作パターンは、回転操作装置２６２に対する入力操作（すなわち、回転操作）の後に押圧操作装置２６１に対する入力操作（すなわち、押圧操作）を行う操作パターンである。第２の操作パターンは、複数の入力操作の組み合わせによって構成される操作パターンであるという点においても、押圧操作装置２６１より複雑な入力操作が可能な回転操作装置２６２に対する回転操作が含まれている点においても、第１の操作パターンより複雑な操作パターンである。

【１３１５】

図１２８に示す例において、第２の操作パターンは、回転操作装置２６２に対する右回転操作の後に押圧操作装置２６１に対する押圧操作を行うパターン２Ａと、回転操作装置２６２に対する左回転操作の後に押圧操作装置２６１に対する押圧操作を行うパターン２Ｂとの２種類が設けられているので、第２の操作パターンを示す表示は、前記パターン２Ａに対応する表示ＰＴ２Ａと、前記パターン２Ｂに対応する表示ＰＴ２Ｂの２種類が設けられている。第２の態様の操作対応演出における１サイクルの表示においては、第２の操作パターンを示す表示として、表示ＰＴ２Ａまたは表示ＰＴ２Ｂのいずれかが表示される。

【１３１６】

表示ＰＴ２Ａは、回転操作装置２６２に対する右回転操作を示す表示ＲＴ１Ｂと、表示ＲＴ１Ｂに対する右側に表示される押圧操作装置２６１に対する押圧操作を示す表示ＰＳ１Ｂと、表示ＲＴ１Ｂと表示ＰＳ１Ｂとの間に表示される表示３５０２と、その外側を囲う枠３５０１とから構成される。

【１３１７】
第２の操作パターンを示す表示を示す表示として表示ＰＴ２Ａが表示された場合、遊技者は、枠３５０１の中に、表示３５０２を挟んで表示ＲＴ１Ｂおよび表示ＰＳ１Ｂが表示されていることを認識し、それによって、指定されている操作パターンが、回転操作装置２６２に対する右回転操作の後に押圧操作装置２６１に対する押圧操作を行うパターン２Ａであることを認識できる。
【１３１８】
表示ＰＴ２Ｂは、回転操作装置２６２に対する左回転操作を示す表示ＲＴ２Ｂと、表示ＲＴ２Ｂに対する右側に表示される押圧操作装置２６１に対する押圧操作を示す表示ＰＳ１Ｂと、表示ＲＴ２Ｂと表示ＰＳ１Ｂとの間に表示される表示３５０２と、その外側を囲う枠３５０１とから構成される。
【１３１９】
第２の操作パターンを示す表示を示す表示として表示ＰＴ２Ｂが表示された場合、遊技者は、枠３５０１の中に、表示３５０２を挟んで表示ＲＴ２Ｂおよび表示ＰＳ１Ｂが表示されていることを認識し、それによって、指定されている操作パターンが、回転操作装置２６２に対する左回転操作の後に押圧操作装置２６１に対する押圧操作を行うパターン２Ｂであることを認識できる。
【１３２０】
なお、第２の操作パターンとして例示した上記２種類のパターン（パターン２Ａ，２Ｂ）に加えて、または、上記２種類のパターンの一部に代えて、回転操作装置２６２に対する左回転操作と右回転操作とを含む一連の回転操作の後に押圧操作装置２６１に対する押圧操作を行う操作パターンが第２の操作パターンとして含まれる構成であってもよい。
【１３２１】
第３の操作パターンは、選択操作装置２６３に対する入力操作（すなわち、選択操作）の後に押圧操作装置２６１に対する入力操作（すなわち、押圧操作）を行う操作パターンである。第３の操作パターンは、複数の入力操作の組み合わせによって構成される操作パターンであるという点においても、押圧操作装置２６１より複雑な入力操作が可能な回転操作装置２６２に対する回転操作が含まれている点においても、第１の操作パターンより複雑な操作パターンである。第３の操作パターンはまた、少なくとも回転操作装置２６２より複雑な入力操作が可能な選択操作装置２６３に対する選択操作が含まれている点において第２の操作パターンより複雑な操作パターンである。
【１３２２】
図１２８に示す例において、第３の操作パターンは、選択操作装置２６３に対する左方向の選択操作の後に押圧操作装置２６１に対する押圧操作を行うパターン３Ａと、選択操作装置２６３に対して左および下方向の選択操作をこの順で行った後に押圧操作装置２６１に対する押圧操作を行うパターン３Ｂと、選択操作装置２６３に対して左方向、下方向および右方向の選択操作をこの順で行った後に押圧操作装置２６１に対する押圧操作を行うパターン３Ｃの３種類が設けられているので、第３の操作パターンを示す表示は、前記パターン３Ａに対応する表示ＰＴ３Ａと、前記パターン３Ｂに対応する表示ＰＴ３Ｂと、前記パターン３Ｃに対応する表示ＰＴ３Ｃの３種類が設けられている。第２の態様の操作対応演出における１サイクルの表示においては、第３の操作パターンを示す表示として、表示ＰＴ３Ａ、表示ＰＴ３Ｂまたは表示ＰＴ３Ｃのいずれかが表示される。
【１３２３】
表示ＰＴ３Ａは、選択操作装置２６３に対する左方向の選択操作を示す表示ＳＬ３Ｂと、表示ＳＬ３Ｂに対する右側に表示される押圧操作装置２６１に対する押圧操作を示す表示ＰＳ１Ｂと、表示ＳＬ３Ｂと表示ＰＳ１Ｂとの間に表示される表示３５０２と、その外側を囲う枠３５０１とから構成される。
【１３２４】
第３の操作パターンを示す表示を示す表示として表示ＰＴ３Ａが表示された場合、遊技者は、枠３５０１の中に、表示３５０２を挟んで表示ＳＬ３Ｂおよび表示ＰＳ１Ｂが表示

されていることを認識し、それによって、指定されている操作パターンが、選択操作装置２６３に対する左方向の選択操作の後に押圧操作装置２６１に対する押圧操作を行うパターン３Ａであることを認識できる。

【１３２５】

表示ＰＴ３Ｂは、選択操作装置２６３に対する左方向および下方向の各選択操作をこの順で行うことを示す表示ＳＬ３Ｂ，ＳＬ４Ｂと、表示ＳＬ３Ｂ，ＳＬ４Ｂに対する右側に表示される押圧操作装置２６１に対する押圧操作を示す表示ＰＳ１Ｂと、表示ＳＬ３Ｂ，ＳＬ４Ｂと表示ＰＳ１Ｂとの間に表示される表示３５０２と、その外側を囲う枠３５０１とから構成される。

【１３２６】

第３の操作パターンを示す表示を示す表示として表示ＰＴ３Ｂが表示された場合、遊技者は、枠３５０１の中に、表示３５０２を挟んで表示ＳＬ３Ｂ，ＳＬ４Ｂおよび表示ＰＳ１Ｂが表示されていることを認識し、それによって、指定されている操作パターンが、選択操作装置２６３に対して左方向および右方向の各選択操作をこの順で行った後に押圧操作装置２６１に対する押圧操作を行うパターン３Ｂであることを認識できる。

【１３２７】

表示ＰＴ３Ｃは、選択操作装置２６３に対する左方向、下方向および右方向の各選択操作をこの順で行うことを示す表示ＳＬ３Ｂ，ＳＬ４Ｂ，ＳＬ１Ｂと、表示ＳＬ３Ｂ，ＳＬ４Ｂ，ＳＬ１Ｂに対する右側に表示される押圧操作装置２６１に対する押圧操作を示す表示ＰＳ１Ｂと、表示ＳＬ３Ｂ，ＳＬ４Ｂ，ＳＬ１Ｂと表示ＰＳ１Ｂとの間に表示される表示３５０２と、その外側を囲う枠３５０１とから構成される。

【１３２８】

第３の操作パターンを示す表示を示す表示として表示ＰＴ３Ｃが表示された場合、遊技者は、枠３５０１の中に、表示３５０２を挟んで表示ＳＬ３Ｂ，ＳＬ４Ｂ，ＳＬ１Ｂおよび表示ＰＳ１Ｂが表示されていることを認識し、それによって、指定されている操作パターンが、選択操作装置２６３に対して左方向、下方向および右方向の各選択操作をこの順で行った後に押圧操作装置２６１に対する押圧操作を行うパターン３Ｃであることを認識できる。

【１３２９】

なお、第３の操作パターンとして例示した上記３種類のパターン（パターン３Ａ～３Ｃ）に加えて、または、上記３種類のパターンの一部に代えて、選択操作装置２６３に対する上下左右方向のうち一部または全ての選択操作を含む一連の選択操作の後に押圧操作装置２６１に対する押圧操作を行う操作パターンが第３の操作パターンとして含まれる構成であってもよい。

【１３３０】

第２の態様の操作対応演出においては、第１から第３までの各操作パターンを示す表示の表示期間中に、当該表示が示すパターンによって指定された操作態様での操作（例えば、表示ＰＴ２Ａが示すパターンによって指定される回転操作装置２６２に対する右回転操作とその後に行う押圧操作装置２６１に対する押圧操作）が適切になされた場合、当該操作が副制御基板９４０によって有効に検出される。

【１３３１】

なお、第２の態様の操作対応演出における第１から第３までの操作パターンとして例示した各パターンは、入力操作装置２６０を示す表示がいずれも外観形状の表示画像（例えば、表示画像ＰＳ０Ｂなど）を含む表示である場合を例示したが、簡易形状の表示画像（例えば、表示画像ＰＳ０Ａなど）を含む入力操作装置２６０を示す表示を少なくとも一部に含むパターンが、第２の態様の操作対応演出における１サイクルの表示として現出可能なパターンとして適用される構成としてもよい。

【１３３２】

かかる場合、例えば、入力操作装置２６０における簡易形状の表示画像を含むパターンが選択される場合より、外観形状の表示画像を含む場合の方が大当り期待度が高く設定さ

れるよう構成してもよい。
【１３３３】
第２の態様の操作対応演出が開始されると、当該操作対応演出における最初の１サイクルの表示が開始され、それに伴い、当該１サイクルの表示における最初の表示である第１の操作パターンを示す表示がポインタ１８２１に代えて表示される。第１の操作パターンを示す表示は上述したように表示ＰＴ１のみであるので、ポインタ１８２１に代えて表示ＰＴ１が表示される（図１２９（Ａ）参照）。
【１３３４】
第２の態様の操作対応演出においても、上述した第１の態様の操作対応演出の場合と同様、第１から第３までの各操作パターンを示す各表示（例えば、表示ＰＴ１）は、ポインタ１８２１に比べて大きなサイズで表示される。よって、ポインタ１８２１に代えて表示ＰＴ１が表示された場合に補助ポインタ３２０１を表示し、表示ＰＴ１によって遊技者が実行中の変動演出における現在位置を遊技者が見失うことを抑制できる。
【１３３５】
第２の態様の操作対応演出において第１の操作パターンを示す表示（すなわち、表示ＰＴ１）の表示が開始されると、第１の態様の操作対応演出の場合と同様のレベルゲージ３３５１が領域ＮＥ内に表示される（図１２９（Ａ）参照）。
【１３３６】
第１の操作パターンを示す表示が表示されている期間は、当該表示によって指定された操作態様での入力操作が適切になされることで、これらの入力操作が有効に検出されることを示す。よって、第１の操作パターンを示す表示とともにレベルゲージ３３５１の表示を表示させることによって、第１の操作パターンを示す表示の表示期間、すなわち、当該表示によって指定された操作態様での入力操作を有効に検出させることができる期間を遊技者に示すことができる。
【１３３７】
第１の操作パターンを示す表示が開始されたタイミングにおいて、残期間対応情報３３５１Ａのレベルが最大であるレベルゲージ３３５１が表示され（図１２９（Ａ）参照）。その後、残期間対応情報３３５１Ａのレベルは、第１の操作パターンを示す表示の表示時間の経過につれて徐々に減少し、第１の操作パターンを示す表示の表示時間が終了するタイミングでゼロとなる。
【１３３８】
第１から第３までの各操作パターンを示す表示（例えば、表示ＰＴ１）が開始されたタイミングにおいて、当該操作パターンの表示の表示期間に対応する区間の領域３３４２が、上述した領域３３４１と同様に、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３内における他の領域とは異なる表示態様で表示される。領域３４４２は、第１から第３までの各操作パターンを示す表示に対する後方側に重なるよう表示される。
【１３３９】
第１から第３までの各操作パターンを示す表示は、その後方側に重なる領域３３４２を遊技者が認識できるよう半透明の画像に構成される。なお、領域３４４２が、各操作パターンを示す表示に対する前方側に重なるよう表示される構成であってもよい。
【１３４０】
領域３３４２の上下方向の長さは、領域３３４１の上下方向の長さと同様に、各操作パターンを示す表示（例えば、表示ＰＴ１）の表示期間において、当該表示や補助ポインタ３２０１に対してブロック１８５３が移動する距離に対応する。よって、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３において他の領域と区別可能に表示される領域３３４２は、レベルゲージ３３５１と同様に、残期間対応情報を遊技者に示すことが可能な表示として機能する。
【１３４１】
第２の態様の操作対応演出における１サイクルの表示において第１の操作パターンを示す表示の表示期間が終了すると、第１の操作パターンを示す表示に代えて、第２の操作パ

ターンを示す表示が表示される（図１２９（Ｂ）参照）。かかる場合、表示ＰＴ２Ａまたは表示ＰＴ２Ｂのいずれかが第２の操作パターンを示す表示として表示される。なお、図１２９（Ｂ）には、第２の操作パターンを示す表示として表示ＰＴ２Ｂが表示された場合が例示されている。

【１３４２】

第２の操作パターンを示す表示の表示中も、第１の操作パターンを示す表示の表示中と同様に、レベルゲージ３３５１が領域ＮＥ内に表示される。第２の操作パターンを示す表示が表示されている期間は、当該表示によって指定された操作態様での入力操作が適切になされることで、これらの入力操作が有効に検出されることを示す。よって、第２の操作パターンを示す表示とともにレベルゲージ３３５１の表示を表示させることによって、第２の操作パターンを示す表示の表示期間、すなわち、当該表示によって指定された操作態様での入力操作を有効に検出させることができる期間を遊技者に示すことができる。

【１３４３】

第２の操作パターンを示す表示が開始されたタイミングにおいて、レベルゲージ３３５１における残期間対応情報３３５１Ａのレベルが最大となるよう表示される（図１２９（Ｂ）参照）。その後、残期間対応情報３３５１Ａのレベルは、第２の操作パターンを示す表示の表示期間の経過につれて徐々に減少し、当該表示期間が終了するタイミングでゼロとなる。

【１３４４】

また、第２の操作パターンを示す表示が表示される場合においても、第１の操作パターンを示す表示（例えば、表示ＰＴ１）が表示される場合と同様に、当該第２の操作パターンを示す表示が開始されるタイミングにおいて、当該表示の表示期間に対応する区間の領域３３４２が、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３における他の領域とは異なる表示態様（例えば、色や点灯態様など）で当該ブロック１８５３内に表示される（図１２９（Ｂ）参照）。

【１３４５】

第２の態様の操作対応演出における１サイクルの表示において第２の操作パターンを示す表示の表示期間が終了すると、第２の操作パターンを示す表示に代えて、第３の操作パターンを示す表示が表示される（図１３０（Ａ）参照）。かかる場合、表示ＰＴ３Ａから表示ＰＴ３Ｃのいずれかが第３の操作パターンを示す表示として表示される。なお、図１３０（Ａ）には、第３の操作パターンを示す表示として表示ＰＴ３Ｂが表示された場合が例示されている。

【１３４６】

第３の操作パターンを示す表示の表示中も、第１の操作パターンを示す表示や第２の操作パターンを示す表示の表示中と同様に、レベルゲージ３３５１が領域ＮＥ内に表示される。第３の操作パターンを示す表示が表示されている期間は、当該表示によって指定された操作態様での入力操作が適切になされることで、これらの入力操作が有効に検出されることを示す。よって、第３の操作パターンを示す表示とともにレベルゲージ３３５１の表示を表示させることによって、第３の操作パターンを示す表示の表示期間、すなわち、当該表示によって指定された操作態様での入力操作を有効に検出させることができる期間を遊技者に示すことができる。

【１３４７】

第３の操作パターンを示す表示が開始されたタイミングにおいて、レベルゲージ３３５１における残期間対応情報３３５１Ａのレベルが最大となるよう表示される（図１３０（Ａ）参照）。その後、残期間対応情報３３５１Ａのレベルは、第３の操作パターンを示す表示の表示期間の経過につれて徐々に減少し、当該表示期間が終了するタイミングでゼロとなる。

【１３４８】

また、第３の操作パターンを示す表示が表示される場合においても、第１の操作パターンを示す表示（例えば、表示ＰＴ１）や第２の操作パターンを示す表示（例えば、表示Ｐ

Ｔ２Ｂ）が表示される場合と同様に、当該第３の操作パターンを示す表示が開始されるタイミングにおいて、当該表示の表示期間に対応する区間の領域３３４２が、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３における他の領域とは異なる表示態様（例えば、色や点灯態様など）で当該ブロック１８５３内に表示される（図１３０（Ａ）参照）。

【１３４９】

第２の態様の操作対応演出においては、第１の操作パターンを示す表示が表示されている期間中に、遊技者が当該表示によって指定された操作態様での入力操作を適切に行うことができた場合、副制御基板９４０は、これらの入力操作を有効に検出し、第１の操作パターンでの入力操作が成功したと判定する。

【１３５０】

同様に、第２の操作パターンを示す表示が表示されている期間中に、遊技者が当該表示によって指定された操作態様での入力操作を適切に行うことができた場合、副制御基板９４０は、これらの入力操作を有効に検出し、第２の操作パターンでの入力操作が成功したと判定する。

【１３５１】

また、第３の操作パターンの表示が表示されている期間中に、遊技者が当該表示によって指定された操作態様での入力操作を適切に行うことができた場合、副制御基板９４０は、これらの入力操作を有効に検出し、第３の操作パターンでの入力操作が成功したと判定する。

【１３５２】

よって、例えば、図１３０（Ｂ）に示すように、第３の操作パターンの表示のうち表示ＰＴ３Ｃが表示されている状態で、遊技者が、パターン３Ｃとして指定されている操作態様での入力操作、すなわち、選択操作装置２６３に対して左方向、下方向および右方向の各選択操作をこの順で行った後に押圧操作装置２６１に対する押圧操作を適切に行った場合、副制御基板９４０は、当該入力操作が成功したと判定する。

【１３５３】

副制御基板９４０は、第２の態様の操作対応演出において遊技者が行った入力操作が成功したと判定した場合、表示中の操作パターンを示す表示（例えば、表示ＰＴ３Ｃ）に代えて、ポインタ３１３８を表示する（図１３１（Ａ）参照）。

【１３５４】

なお、当該第７の変動演出例においては、少なくとも最初の１サイクルの表示が表示された後に操作パターンを示す表示（例えば、表示ＰＴ３Ｃ）に対応する入力操作が成功した場合を例示したが、最初の１サイクルの表示中に表示された操作パターンを示す表示に対応する入力操作が成功した場合であっても同様に、操作パターンを示す表示に代えてポインタ３１３８が表示される。

【１３５５】

第２の態様の操作対応演出において、操作パターンを示す表示に対応する入力操作が成功した場合に表示されるポインタ３１３８は、第１の態様の操作対応演出の場合と同様、表示中のポインタ３１３６と同様の顔を模した画像から構成されるポインタ３１３８が表示される。

【１３５６】

第２の態様の操作対応演出において、表示中のポインタ３１３６と同じ画像（すなわち、同位の顔タイプの画像）、または、当該画像より上位の顔タイプの画像がポインタ３１３８の画像として選択されるよう設定されている点も第１の態様の操作対応演出の場合と同様に構成される。図１３１（Ａ）に示す例では、表示中のポインタ３１３６が顔タイプ４の画像であるのに対し、操作パターンを示す表示に対応する入力操作が成功した場合に表示されるポインタ３１３８が、顔タイプ４より高い大当り期待度に設定された顔タイプ５の画像である場合が例示されている。

【１３５７】

第２の態様の操作対応演出においても、副制御基板９４０は、第１の態様の操作対応演

出の場合と同様、操作パターンを示す表示に対応する入力操作が成功したと判定するまでの期間を検出有効期間として制御し、当該入力操作が成功したと判定した場合には、検出有効期間から検出無効期間に切り替える制御を行う。副制御基板９４０は、検出無効期間においてレベルゲージ３３５１および領域３３４２を非表示化させる。

【１３５８】

実行中の変動演出（当該演出例においては、変動音Ａ３を背景音とする変動演出）は、ポインタ３１３８および補助ポインタ３２０１がブロック１８５３の下端に到達したタイミングで終了する（図１３１（Ｂ）参照）。実行中の変動演出の終了に伴い、実行中の操作対応演出（当該例では、第２の態様の操作対応演出）も終了する。なお、装飾図柄１６１０による最終停止図柄は、ポインタ３１３８および補助ポインタ３２０１が実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の下端に達する少し前（例えば、略１秒前）に表示される。

【１３５９】

なお、第２の態様の操作対応演出の演出期間（演出期間Ｔ）中に、操作パターンを示す表示に対応する入力操作が成功したと副制御基板９４０によって判定されない状況である場合、副制御基板９４０は、第１の態様の操作対応演出の場合と同様、実行中の変動演出が終了するタイミングにおいて検出無効期間に切り替え、当該第２の態様の操作対応演出を終了する。第２の態様の操作対応演出が終了した場合には、そのときに表示されている補助ポインタ３２０１やレベルゲージ３３５１や領域３３４２は非表示化される。

【１３６０】

変動音Ａ３を背景音とする変動演出が終了すると（図１３２（Ｂ）参照）、先読みの対象となった保留の消化時期が到来する。このとき、変動音Ａ３を背景音とする変動演出の実行中にポインタ３１３６が表示されていたブロック１８５３が、変動音Ａ３を背景音とする変動演出に対応するブロック１８５３の直下に隣接して配置され、変動音Ｂ１を背景音とする変動演出が開始される（図１３２（Ａ）参照）。一方、他の候補であった各変動演出（変動音Ａ１または変動音Ｘを背景音とする各変動演出）に対応する各ブロック１８５３は非表示となる。

【１３６１】

なお、図１３２（Ａ）の左側に表示される装飾図柄表示装置４７９の表示内容は、変動音Ｂ１を背景音とする変動演出が開始されてから少し後（例えば、略１または２秒後）における表示内容を示している。

【１３６２】

先読みの対象となった保留に対応する変動演出の開始（または、前回の変動演出にて実行された第２の態様の操作対応演出の終了）に伴い、ポインタ３１３８の表示サイズが小さくなり、当該ポインタ３１３８が実行中の変動演出における現在位置を示すポインタとなる（図１３２（Ａ）参照）。

【１３６３】

なお、前回の変動演出にて実行された第２の態様の操作対応演出において、その終了に至るまで操作パターンを示す表示に対応する入力操作が成功したと判定されず、それによって、当該終了時点で操作パターンを示す表示が表示されている場合には、前回の変動演出にてポインタ３１３６として表示されていた画像が現在位置を示すポインタ３１３８として表示される構成としてもよい。

【１３６４】

実行中の変動演出（変動音Ｂ１を背景音とする変動演出）においてリーチ表示が発生した場合、前回の変動演出（変動音Ａ３を背景音とする変動演出）においてリーチ表示が発生した場合と同様に、当該実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さが３回目の操作対応演出の演出期間Ｔに対応する伸長長さαだけ下方側に伸長した後（図１３２（Ｂ）参照）、当該３回目の操作対応演出が実行される。なお、３回目の操作対応演出の演出期間は、１回目または２回目の操作対応演出の演出期間と同じ長さである必要は必ずしもなく、１回目または２回目の操作対応演出の演出期間より長い期間であって

も短い期間であってもよい。かかる場合、例えば、３回目の操作対応演出の演出期間が１回目または２回目のいずれの操作対応演出の演出期間よりも長い場合に大当り期待度が高く設定され、遊技者に大当りを期待させる構成としてもよい。

【１３６５】

当該第７の変動演出例では、操作対応演出抽選に当選した後に実行される３回目の操作対応演出として第３の態様の操作対応演出が実行される場合を例示する。第３の態様の操作対応演出の演出期間Ｔにおいては、表示パターン１、表示パターン２または表示パターン３のいずれかで入力操作装置２６０（押圧操作装置２６１、回転操作装置２６２、選択操作装置２６３）の表示が行われる。

【１３６６】

表示パターン１は、演出期間Ｔの全期間が検出無効期間に制御された状態で入力操作装置２６０を示す表示が行われるパターンである（図１３３（Ａ）参照）。当該第７の変動演出例において、表示パターン１において表示される入力操作装置２６０を示す表示は、押圧操作装置２６１における外観形状の表示画像ＰＳ０Ｂである（図１３３（Ｂ）参照）。つまり、表示パターン１においては、演出期間Ｔの全期間に亘って表示画像ＰＳ０Ｂが表示されるが、表示画像ＰＳ０Ｂの表示中に遊技者が押圧操作装置２６１を押圧操作したとしてもその入力操作の検出は副制御基板９４０によって無効とされる。

【１３６７】

表示パターン２は、操作対応演出の開始後の所定期間（例えば、数秒程度）が検出無効期間に制御された状態で入力操作装置２６０を示す表示が行われ、その後、検出有効期間に切り替えられ、検出有効期間に制御された状態で先の検出無効期間において表示されたものとは異なる入力操作装置２６０を示す表示が行われるパターンである（図１３３（Ａ）参照）。より詳細には、表示パターン２における検出無効期間は、第１検出無効期間と、第１検出無効期間の後に続く第２検出無効期間と、第２検出無効期間の後に続く短時間の移行期間とから構成される。

【１３６８】

当該第７の変動演出例において、表示パターン２における検出無効期間のうち第１検出無効期間に表示される入力操作装置２６０を示す表示は、簡易な入力操作が可能な入力操作装置２６０である押圧操作装置２６１における外観形状の表示画像ＰＳ０Ｂである（図１３３（Ｂ）参照）。

【１３６９】

表示パターン２における検出無効期間のうち第２検出無効期間に表示される入力操作装置２６０を示す表示は、第１検出無効期間に表示される入力操作装置２６０（すなわち、押圧操作装置２６１）より複雑な入力操作が可能な回転操作装置２６２における外観形状の表示画像ＲＴ０Ｂである（図１３３（Ｂ）参照）。

【１３７０】

表示パターン２における検出無効期間のうち移行期間に表示される入力操作装置２６０を示す表示は、検出有効期間に表示される入力操作装置２６０である選択操作装置２６３における外観形状の表示画像ＳＬ０である（図１３３（Ｂ）参照）。

【１３７１】

当該第７の変動演出例において、表示パターン２における検出有効期間に表示される入力操作装置２６０を示す表示は、検出無効期間に表示される入力操作装置２６０より複雑な入力操作が可能な選択操作装置２６３を示す表示であって、入力の操作態様を指定する画像３０３１～３０３４を含む表示ＳＬ１Ｂ～ＳＬ４Ｂの中から選択された１の表示である。

【１３７２】

よって、表示パターン２においては、表示画像ＰＳ０Ｂ、表示画像ＲＴ０Ｂおよび表示画像ＳＬ０Ｂの各表示中に遊技者が押圧操作装置２６１などの入力操作装置２６０に対する入力操作を行ったとしてもその入力操作の検出は副制御基板９４０によって無効とされる一方で、表示ＳＬ１Ｂ～ＳＬ４Ｂのいずれかが表示された状態で遊技者が表示中の表示

ＳＬ１Ｂ～ＳＬ４Ｂによって指定された操作態様の入力操作を選択操作装置２６３に対して行った場合には、その入力操作の検出が副制御基板９４０によって有効とされる。

【１３７３】

表示パターン３は、操作対応演出の開始後から検出有効期間に制御された状態で入力操作装置２６０を示す表示が行われるパターンである（図１３３（Ａ）参照）。当該第７の変動演出例において、表示パターン３において表示される入力操作装置２６０を示す表示は、複雑な入力操作が可能な選択操作装置２６３を示す表示であって、入力の操作態様を指定する画像３０３１～３０３４を含む表示ＳＬ１Ｂ～ＳＬ４Ｂの中から選択された１の表示である（図１３３（Ａ）参照）。

【１３７４】

よって、表示パターン３においては、表示ＳＬ１Ｂ～ＳＬ４Ｂのいずれかが表示された状態で遊技者が表示中の表示ＳＬ１～ＳＬ４によって指定された操作態様の入力操作を選択操作装置２６３に対して行った場合、その入力操作の検出が副制御基板９４０によって有効とされる。

【１３７５】

なお、表示パターン３として、操作有効期間に制御される前に、操作無効期間が設定される構成としてもよく、この操作無効期間において選択操作装置２６３における外観形状の表示画像ＳＬ０が表示される構成としてもよい。

【１３７６】

また、第３の態様の操作対応演出において現出する表示として、入力操作装置２６０における外観形状の表示画像（例えば、表示画像ＰＳ０Ｂ）や、当該外観形状の表示画像を含む入力操作装置２６０を示す表示（例えば、表示ＳＬ１Ｂ）を例示したが、入力操作装置２６０における簡易形状の表示画像（例えば、表示画像ＰＳ０Ａなど）や、当該簡易形状の表示画像を含む入力操作装置２６０を示す表示（例えば、表示ＳＬ１Ａ）が第３の態様の操作対応演出において現出される構成であってもよく、この場合には、外観形状の表示画像として、簡易形状の表示画像が表示される場合より複雑形状の表示画像が表示される方が大当り期待度が高く構成されることが好ましい。

【１３７７】

第３の態様の操作対応演出においては、表示パターン１から表示パターン３のいずれが現出するかによって大当り期待度が相対的に異なるよう設定されている。例えば、表示パターン１、表示パターン２および表示パターン３の順で大当り期待度が高くなるよう設定されている。また、表示パターン１、表示パターン２および表示パターン３の順で実行される頻度が低く設定されている。

【１３７８】

図１３４に示すように、第３の態様の操作対応演出が開始されると、それまで表示されていた装飾図柄１６１０が、装飾図柄６１０に置き換わる。第３の態様の操作対応演出の開始に伴い表示される装飾図柄６１０は、半透明かつ色数の少ない態様（簡易態様）で表示される。なお、第３の態様の操作対応演出においても、装飾図柄６１０に置き換わることなく装飾図柄１６１０の表示が継続される構成であってもよく、その表示が継続される場合と比べて、表示が置き換わる場合の方が大当り期待度が高く設定されることが好ましく、その表示が継続される場合と比べて置き換わる場合の方が大当り期待度が低く設定されてもよい。

【１３７９】

装飾図柄６１０は、台座部６１１と、キャラクタにより構成される第１識別情報部６１２と、数値により構成される第２識別情報部６１３とから構成される装飾図柄である。よって、装飾図柄６１０は、台座部６１１を含むという点において、ステージＡからステージＣにおいて現出可能などの装飾図柄１６１０よりも複雑な表示態様の装飾図柄である。当該第７の変動演出例においては、簡易態様の装飾図柄６１０を、第２の変動演出例における簡易態様のポインタ１８３１（図５０（Ｂ）参照）と同様、比較的大きい尺度の単実線によるハッチングを第１識別情報部６１２に付すことによって表現している。

【１３８０】
図１３４に示すように、第３の態様の操作対応演出として表示パターン２による演出が開始された場合、まず、第１検出無効期間が始まり、それに伴い、押圧操作装置２６１における外観形状の表示画像ＰＳ０Ｂがポインタ３１３８に代えて表示される。
【１３８１】
なお、第３の態様の操作対応演出が開始される場合に、不透明かつ多色の態様（複雑態様）の装飾図柄６１０が装飾図柄１６１０に代えて表示される構成であってもよく、複雑態様の装飾図柄６１０が表示される場合、表示がされない場合より大当り期待度が高く設定されることが好ましい。
【１３８２】
第３の態様の操作対応演出においても、上述した第１または第２の態様の操作対応演出の場合と同様、入力操作装置２６０の形状に対応する表示画像（例えば、表示画像ＰＳ０Ｂ）や入力操作装置２６０を示す表示（例えば、表示ＳＬ１Ｂ）は、第１の態様の操作対応演出において表示ＰＳ１Ｂが表示される場合と同様に比較的大きなサイズで表示されるので、遊技者が実行中の変動演出における現在位置を見失わないよう補助ポインタ３２０１を表示する。
【１３８３】
表示画像ＰＳ０Ｂは、検出無効期間（より詳細には、第１検出無効期間）に表示されるので、表示画像ＰＳ０Ｂの表示中に遊技者が押圧操作装置２６１に対する押圧操作を行った場合であっても当該入力操作の検出は副制御基板９４０によって無効とされるため、それによって変化が生じることはない。
【１３８４】
第１検出無効期間が終了すると第２検出無効期間が始まり、それに伴い、回転操作装置２６２における外観形状の表示画像ＲＴ０Ｂが表示画像ＰＳ０Ｂに代えて表示される（図１３５（Ａ）参照）。
【１３８５】
表示画像ＲＴ０Ｂは、検出無効期間（より詳細には、第２検出無効期間）に表示されるので、表示画像ＲＴ０Ｂの表示中に遊技者が回転操作装置２６２に対する押圧操作を行った場合であっても当該入力操作の検出は副制御基板９４０によって無効とされるため、それによって変化が生じることはない。
【１３８６】
第２検出無効期間が終了すると移行期間が始まり、それに伴い、選択操作装置２６３のける外観形状の表示画像ＳＬ０Ｂが表示画像ＲＴ０Ｂに代えて表示される（図１３５（Ｂ）参照）。
【１３８７】
表示画像ＳＬ０Ｂは、検出無効期間（より詳細には、移行期間）に表示されるので、表示画像ＳＬ０Ｂの表示中に遊技者が選択操作装置２６３に対する選択操作を行った場合であっても当該入力操作の検出は副制御基板９４０によって無効とされるため、それによって変化が生じることはない。
【１３８８】
移行期間が終了すると検出無効期間が終了し、検出有効期間が開始される。検出有効期間の開始に伴い、表示画像ＳＬ０Ｂに代えて、選択操作装置２６３を示す表示ＳＬ１Ｂから表示ＳＬ４Ｂのいずれかが表示される（図１３６（Ａ）参照）。なお、図１３６（Ａ）には、検出有効期間において選択操作装置２６３を示す表示ＳＬ１Ｂが表示された場合が例示されている。
【１３８９】
移行期間は、遊技者が表示画像ＳＬ０Ｂによって選択操作装置２６３の外観形状を識別できる程度の短時間（例えば、略０．５秒程度）の期間である。よって、表示パターン２の演出においては、選択操作装置２６３における外観形状の表示画像ＳＬ０Ｂの表示が短時間維持された後に、当該表示画像ＳＬ０Ｂの表示が、当該表示画像ＳＬ０Ｂを含む選択

操作装置２６３を示す表示ＳＬ１Ｂへと連続的に変化する。
【１３９０】
表示ＳＬ１Ｂの表示期間中は検出有効期間であるので、第１の態様の操作対応演出の場合と同様のレベルゲージ３３５１が領域ＮＥ内に表示される。なお、第３の態様の操作演出における残期間対応情報は、検出有効期間の残り期間に対応する情報である。よって、第３の態様の操作演出において表示されるレベルゲージ３３５１は、表示パターン２における検出有効期間の残り期間、すなわち、表示ＳＬ１Ｂによって指定された操作態様での入力操作がなされた場合に当該入力操作が有効に検出される残り期間を遊技者に示すことができる。
【１３９１】
具体的に、表示ＳＬ１Ｂの表示が開始されたタイミングにおいて、残期間対応情報３３５１Ａのレベルが最大であるレベルゲージ３３５１が表示され（図１３６（Ａ）参照）。その後、残期間対応情報３３５１Ａのレベルは、第１の操作パターンを示す表示の表示時間の経過につれて徐々に減少し（図１３６（Ｂ）参照）、第１の操作パターンを示す表示の表示時間が終了するタイミングでゼロとなる。
【１３９２】
検出有効期間が開始されたタイミングにおいて、当該検出有効期間に対応する区間の領域３３４３が、上述した領域３３４１や領域３３４２と同様に、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３内における他の領域とは異なる表示態様で表示される。領域３４４３は、入力操作装置２６０を示す表示（例えば、表示ＳＬ１Ｂ）に対する後方側に重なるよう表示される。
【１３９３】
入力操作装置２６０を示す表示は、その後方側に重なる領域３３４３を遊技者が認識できるよう半透明の画像に構成される。なお、領域３４４３が、各操作パターンを示す表示に対する前方側に重なるよう表示される構成であってもよい。
【１３９４】
領域３３４３の上下方向の長さＤＢは、検出有効期間の開始時期から操作対応演出の演出期間Ｔの終了時期までの期間において、当該表示や補助ポインタ３２０１に対してブロック１８５３が移動する距離に対応する。
【１３９５】
領域３３４３は、検出有効期間が開始されるタイミング（すなわち、表示ＳＬ１Ｂなどの入力操作装置２６０を示す表示が開始されるタイミング）において、入力操作装置２６０を示す表示および補助ポインタ３２０１の略中央に当該領域３３４３の上端が位置するよう表示される。なお、領域３３４３の下端は、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３における操作対応演出の演出期間Ｔの終了時期に対応する。
【１３９６】
よって、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３において他の領域と区別可能に表示される領域３３４３は、レベルゲージ３３５１と同様に、残期間対応情報（すなわち、検出有効期間の残り期間に対応する情報）を遊技者に示すことが可能な表示として機能する。
【１３９７】
検出有効期間中（すなわち、表示ＳＬ１Ｂなどの表示期間中）に、遊技者が表示ＳＬ１Ｂなどの表示によって指定された操作態様での入力操作を入力操作装置２６０に対して行った場合、副制御基板９４０は、これらの入力操作を有効に検出し、当該入力操作が成功したと判定する。よって、図１３６（Ｂ）に示すように、表示ＳＬ１Ｂが表示されている状態で、遊技者が選択操作装置２６３に対する右方向の選択操作をした場合には、副制御基板９４０は、当該入力操作が成功したと判定する。
【１３９８】
第３の態様の操作対応演出において、副制御基板９４０が検出有効期間中に入力操作装置２６０（例えば、選択操作装置２６３）に対する入力操作が成功したと判定した場合、

演出が所定のスペシャルリーチ演出に発展する。図１３７（Ａ）などに示す例においては、操作対応演出から発展するスペシャルリーチ演出として、キャラクタ２１５１がボクシングによって戦うバトル演出を例示する。

【１３９９】

なお、かかる場合に実行されるバトル演出としては、バトルの種類（例えば、剣などの武器を用いるバトルなど）や表示態様（例えば、色など）の相違や、キャラクタ２１５１の種類や動作の相違や、所定の文字列の現出の有無や現出した文字列の内容や背景色などの演出上の表示態様の相違や、演出の時間長さの相違などの各種相違によって、当該バトル演出の後に表示される最終停止図柄が大当り図柄であることに対する期待度（すなわち、先読みの対象となった保留に対する大当り期待度）の相対的な高低を遊技者に推測させることが可能な構成としてもよい。

【１４００】

バトル演出が実行される場合、装飾図柄６１０（図１３，２１参照）に対応する装飾図柄であって縮小された装飾図柄２２２１が、装飾図柄表示装置４７９の表示画面における所定位置（例えば、表示画面における左上側の位置）に表示される（図１３７（Ａ）参照）。バトル演出において、装飾図柄２２２１や装飾図柄６１０，１６１０といった装飾図柄が表示されない構成としてもよい。

【１４０１】

バトル演出の開始に伴い、操作対象となる入力操作装置２６０を示す表示（例えば、表示ＳＬ１Ｂ）に代えてポインタ３１３８が表示されるとともに、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の上下方向の長さが、スペシャルリーチ演出である当該バトル演出の時間長さに対応する伸長長さβだけ伸長する。

【１４０２】

なお、第３の態様の操作対応演出においては、副制御基板９４０が検出有効期間中に入力操作装置２６０に対する入力操作が成功したと判定した場合、副制御基板９４０は、当該操作対応演出の演出期間Ｔの終了前であっても検出無効期間に切り替えて当該操作対応演出を終了し、スペシャルリーチ演出（バトル演出）に移行する。副制御基板９４０は、検出無効期間に切り替えたことに伴い、レベルゲージ３３５１および領域３３４３を非表示化する。また、副制御基板９４０は、ポインタ３１３８の表示に伴い補助ポインタ３２０１を非表示化する。

【１４０３】

第３の態様の操作対応演出後のスペシャルリーチ演出（バトル演出）において、最終停止図柄が表示する前の所定のタイミング（例えば、最終停止図柄が表示される略１０秒前）に達すると、所定の確率で、当該最終停止図柄が大当り図柄（すなわち、大当り）であることを遊技者に大きく期待させることが可能な画像（所謂「熱い画像」）が表示される。

【１４０４】

例えば、図１３７（Ｂ）に示すように、キャラクタ２１５１が笑顔で万歳する画像が熱い画像として表示される。この場合、キャラクタ２１５１のポーズや表情などの相違や、所定の文字列（例えば「勝利」など）の現出の有無や、当該文字列の種類などによって異なる大当り期待度を設定することにより、遊技者は、現出した熱い画像の内容から、大当りの発生に対する期待の大きさ（所謂「熱さ」）の高低を相対的に推測することができる。なお、スペシャルリーチ演出において熱い画像が表示されない構成であってもよい。

【１４０５】

第３の態様の操作対応演出後のスペシャルリーチ演出において熱い画像が表示されると、スペシャルリーチ演出（バトル演出）が終了し、装飾図柄６１０によるリーチ表示が再び表示される（図１３８（Ａ）参照）。

【１４０６】

図１３８（Ａ）に示す例では、熱い画像の表示後に再表示されたリーチ表示を構成する装飾図柄６１０が、不透明かつ多色の態様（複雑態様）である場合を例示している。当該

第７の変動演出例においては、複雑態様の装飾図柄６１０を、第２の変動演出例における複雑態様のポインタ１８３１（図４９（Ｂ）参照）と同様、比較的小さい尺度の単実線によるハッチングとドットによるハッチングとの組合せによって表現している。

【１４０７】

なお、熱い画像の表示後に再表示された装飾図柄６１０が簡易態様であるか複雑態様であるかによって大当り期待度を異ならせる構成であってもよい。例えば、熱い画像の表示後に複雑態様の装飾図柄６１０が再表示された場合に、簡易態様の装飾図柄６１０が再表示された場合に比べて大当り期待度が高い設定としてもよく、また、複雑態様の装飾図柄６１０が簡易態様より熱い画像の表示後に再表示され易い構成であってもよい。

【１４０８】

また、スペシャルリーチ演出において熱い画像が表示されない構成においては、熱い画像が表示させる場合と同様のタイミング（例えば、最終停止図柄が表示される略１０秒前）にスペシャルリーチ演出を終了させ、装飾図柄６１０によるリーチ表示を再び表示させる構成としてもよい。かかる場合、再表示されたリーチ表示を構成する装飾図柄６１０は、スペシャルリーチ演出の前と同じ簡易態様で表示される構成であってもよい。

【１４０９】

その後、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の下端にポインタ３１３９が達したタイミングで、実行中の変動演出（すなわち、先読みの対象となった保留に対応する演出）に対応する特別図柄抽選の抽選結果に応じた最終停止図柄が表示され、実行中の変動演出が終了する（図１３８（Ｂ）参照）。なお、装飾図柄６１０による最終停止図柄は、ポインタ３１３８が実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の下端に達する少し前（例えば、略１秒前）に表示される。

【１４１０】

図１３８（Ｂ）に示す例では、当該最終停止図柄として大当り図柄が表示される場合（すなわち、先読みの対象となった保留に対応する特別図柄抽選が当選である場合）を例示したが、当該最終停止図柄としてハズレ図柄が表示される構成であってもよい。

【１４１１】

なお、第３の態様の操作対応演出において、検出有効期間中に入力操作装置２６０に対する入力操作が成功しなかったことによって演出期間Ｔが終了した場合、スペシャルリーチを実行しない構成としてもよい。かかる場合、副制御基板９４０は、演出期間Ｔの終了に伴って検出無効期間に切り替えて当該操作対応演出を終了し、それによって、操作対象となる入力操作装置２６０を示す表示（例えば、表示ＳＬ１）に代えてポインタ３１３８が表示される構成としてもよい。なお、第３の態様の操作対応演出において、検出有効期間中に入力操作装置２６０に対する入力操作が成功しなかったことによって演出期間Ｔが終了した場合と、終了しない場合とにおいて、大当り期待度を異ならせることが好ましく、終了しない場合の方が大当り期待度が高く設定されることが好ましい。

【１４１２】

図１３４に戻り、第３の態様の操作対応演出における表示パターン１による演出について説明する。第３の態様の操作対応演出として表示パターン１による演出が開始された場合、当該演出の開始に伴って検出無効期間が始まり、それに伴い、表示パターン２による演出の場合と同様に、押圧操作装置２６１の外観形状に対応する表示画像ＰＳ０Ｂがポインタ３１３８に代えて表示されるとともに、補助ポインタ３２０１が表示される（図１３４参照）。

【１４１３】

表示画像ＰＳ０Ｂは当該操作対応演出の演出期間Ｔに亘って表示され、演出期間Ｔが経過して当該操作対応演出が終了するタイミングで、表示画像ＰＳ０Ｂに代えてポインタ３１３８が再度表示される。その後、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の下端にポインタ３１３９が達したタイミングで、実行中の変動演出に対応する特別図柄抽選の抽選結果に応じた最終停止図柄が表示され、実行中の変動演出が終了する（図１３８（Ｂ）参照）。

【１４１４】
第３の態様の操作対応演出として表示パターン３による演出が開始された場合、当該演出の開始に伴って検出有効期間が始まり、選択操作装置２６３を示す表示ＳＬ１から表示ＳＬ４のいずれかが装飾図柄表示装置４７９の表示画面における領域ＮＥ外の所定の位置（例えば、装飾図柄表示装置４７９の表示画面の略中央）に表示される（図１３９参照）。図１３９に示す例では、領域ＮＥ外に選択操作装置２６３を示す表示ＳＬ１Ｂが表示された場合が例示されている。
【１４１５】
表示ＳＬ１Ｂの表示期間中は検出有効期間であるので、表示パターン２による演出と同様のレベルゲージ３３５１が表示される。図１３９に示す例においては、レベルゲージ３３５１は、領域ＮＥ外の表示ＳＬ１Ｂの近傍に表示され、それによって、表示ＳＬ１Ｂによって指定された操作態様での入力操作が有効に検出される期間を遊技者に判り易く示すことができる。なお、レベルゲージ３３５１は、表示パターン２による演出と同様に領域ＮＥ内に表示される構成であってもよい。
【１４１６】
第３の態様の操作対応演出における表示パターン３による演出では、検出有効期間に表示される入力操作装置２６０を示す表示（例えば、表示ＳＬ１Ｂなど）が、領域ＮＥ外に表示されるので、マップ対応ブロック表示１８５２に表示されるポインタ３１３８は、表示パターン２による演出のように入力操作装置２６０を示す表示に置き換えられることなく、その表示が継続される（図１３９参照）。なお、検出有効期間に表示される入力操作装置２６０を示す表示（例えば、表示ＳＬ１Ｂなど）を領域ＮＥ外に表示することに加えて、ポインタ３１３８と入れ替えることによって当該表示を領域ＮＥ内に表示させる構成であってもよい。
【１４１７】
表示パターン３による演出において、検出有効期間中に入力操作装置２６０に対する入力操作が成功したと副制御基板９４０によって判定された場合、表示パターン２による演出の場合と同様、図１３７に示すスペシャルリーチ演出（バトル演出）に移行する。
【１４１８】
なお、上述した第７の変動演出例においては、操作対応演出抽選に当選した後、先読みの対象となった保留に対応する変動演出に至るまでの複数回の変動演出においてそれぞれ操作対応演出が実行される構成を例示したが、これら複数回の変動演出のうちの一部の変度演出（例えば、先読みの対象となった保留に対応する変動演出）において操作対応演出が実行される構成であってもよい。
【１４１９】
また、上述した第７の変動演出例においては、操作対応演出抽選に当選した後の複数回の変動演出にてそれぞれ実行される各操作対応演出において入力操作装置２６０に対する入力操作が成功してもしなくても、次回の変動演出において操作対応演出が実行される構成を例示したが、操作対応演出において入力操作装置２６０に対する入力操作が成功しなかった場合に、所定の確率で、以降の変動演出において操作対応演出を実行しない構成としてもよい。
【１４２０】
また、上述した第７の変動演出例においては、先読みの対象となった保留に対応する変動演出において実行される操作対応演出で入力操作装置２６０に対する入力操作が成功した場合に、装飾図柄表示装置４７９の表示画面の全体でスペシャルリーチ演出（バトル演出）が実行され、先読みの対象となった保留に対応する変動演出より前の変動演出において実行される操作対応演出で入力操作装置２６０に対する入力操作が成功した場合には、顔の表情によって大当り期待度を示唆するポインタ３１３８を表示する演出を領域ＮＥ内で実行する構成としたが、先読みの対象となった保留に対応する変動演出より前の変動演出において実行される操作対応演出の後にバトル演出のように装飾図柄表示装置４７９の表示画面の全体で行う演出を実行する構成としてもよく、先読みの対象となった保留に対

応する変動演出において実行される操作対応演出の後にポインタ３１３８の表示演出のように領域ＮＥ内で行う演出を実行する構成としてもよい。

【１４２１】

また、上述した第７の変動演出例においては、第３の態様の操作対応演出として入力操作装置２６０の表示を表示パターン１、表示パターン２または表示パターン３のいずれかで行う場合を例示したが、１または複数の入力操作装置２６０による複数種類の操作パターンの表示を表示パターン１、表示パターン２または表示パターン３のいずれかで行う構成としてもよい。

【１４２２】

また、上述した第７の変動演出例においては、表示パターン２において検出有効期間に表示される選択操作装置２６３を示す表示（表示ＳＬ１～ＳＬ４）が領域ＮＥ内に表示される構成としたが、表示パターン３における選択操作装置２６３を示す表示と同様に領域ＮＥ外に大きく表示される構成としてもよい。

【１４２３】

次に、以上説明したパチンコ機１００の作用及び効果を説明する。

【１４２４】

本実施形態のパチンコ機１００においては、所定の変動音を背景音とする変動演出（例えば、変動音Ａ１を背景音とする変動演出）のような所定の第１演出の実行中において、当該第１演出の後に実行され得る複数種類の第２演出（例えば、変動音Ａ２、変動音Ｘ、および変動音Ｂ１の各変動音を背景音とする複数種類の変動演出）のうちいずれか１つの第２演出が実行される所定の分岐時期を示唆可能な分岐示唆手段としてマップ対応ブロック表示１８５２を表示可能に構成される。

【１４２５】

マップ対応ブロック表示１８５２は、第１演出が実行される時間の経過に対応して更新される表示であって、第２演出が実行される所定の分岐時期に対する現時点を示す進行中情報としてのポインタ１８２１が当該所定の分岐時期へ近づいていることを示す表示を、装飾図柄表示装置４７９の表示画面内に設けられた領域ＮＥのように遊技者が視認可能な位置に表示される。よって、遊技者は、マップ対応ブロック表示１８５２が表示された場合には、ポインタ１８２１を参照することによって、実行中の第１演出の後に実行され得る複数種類の第２演出のうちいずれか１つの第２演出が実行される分岐時期を把握することができる。

【１４２６】

ここで、第１演出としての実行中の変動演出が表示される時間の経過に対応してポインタ１８２１が表示される表示部分の表示内容が更新される場合に、その更新前と、更新後において、当該ポインタ１８２１の上下方向及び左右方向における位置を変化させることなく当該ポインタ１８２１を表示することが可能であって、当該ポインタ１８２１を複数態様の態様（例えば、図３５に示すようにポインタ１８２１の移動速度の相違や、図３６に示すように、ブロック１８５３内におけるポインタ１８２１の表示位置の相違など）で表示することが可能に構成されている。よって、ポインタ１８２１に対する遊技者の視線を固定させ易くできるので、複数種類の態様で表示され得るポインタ１８２１の各態様を遊技者に報せやすくすることができる。

【１４２７】

本実施形態のパチンコ機１００においては、進行中情報としてのポインタ１８２１の表示態様として、第１の態様（ポインタ１８２１の通常表示）と、当該第１の態様とは異なる第２の態様（ポインタ１８２１の拡大表示）とが設けられ、第１の態様をとるポインタ１８２１と、第２の態様をとるポインタ１８２１とは、所定の分岐時期（実行中の変動表示の終了時期であって次の変動表示の開始時期）に到達するまでの時間が異なり、第１の態様をとる場合と第２の態様をとる場合とで実行される第２演出（卵の色の変化の有無）が異なるように構成されている。よって、ポインタ１８２１の態様によって所定の分岐位置に到達するまでの時間と第２演出の違いとを遊技者に把握させ易くできる。

【１４２８】
本実施形態のパチンコ機１００においては、変動表示の演出を構成する所定の表示対象として、第１態様（例えば、複雑態様）と、該第１態様よりも態様が簡略化された第２態様（例えば、簡易態様）とを含む複数種類の態様をとることが可能な第１表示対象（例えば、ポインタ１８３１、アイコン２０１１）が設けられている。当該第１表示対象が第１態様をとる場合において、変動表示の演出を構成する第２表示対象（例えば、装飾図柄１６１０、保留表示１６５０、ポインタ１８３２）に向けて第１表示対象が移動し、当該第２表示対象の表示を変化させるように作用した所定の作用演出を実行可能に構成されている。
【１４２９】
よって、第１表示対象としてのポインタ１８３１やアイコン２０１１が、第２表示対象としての装飾図柄１６１０や保留表示１６５０やポインタ１８３２の表示を変化させるように作用した所定の作用演出（例えば、ポインタ１８３１が中図柄列の停止図柄に作用する演出や、ポインタ１８３１が保留表示に作用する演出や、アイコン２０１１がポインタ１８３２に作用する演出）は、第１態様と第２態様を取り得る第１表示対象が第１態様（例えば、複雑態様）である場合に実行可能であるので、第１表示対象の表示態様によって前記所定の作用演出の実行を遊技者に期待させ易くできる。
【１４３０】
本実施形態のパチンコ機１００においては、変動表示の演出を構成する所定の表示対象として、第１態様と、該第１態様よりも所定の到達点（例えば、ブロック１８５３の下端１８５３Ａ）に近づくまでの速さが遅い第２態様とを含む複数種類の態様をとることが可能な第１表示対象（例えば、ポインタ１８３１）が設けられている。また、当該第１表示対象が第２態様をとる場合に、当該第２態様をとらない場合より実行される可能性が高い所定の表示演出（例えば、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３が伸長する演出）が設けられている。
【１４３１】
ここで、当該所定の表示演出において所定の大きさ（例えば、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３の長さ）を示すことが可能な所定の演出要素（例えば、ブロック１８５３）の大きさが所定の第１程度の場合より、当該第１程度より大きな第２程度の場合に、大当り期待度が高く（すなわち、抽選結果が大当りとなる可能性が高い期待度）となるように、当該所定の表示演出を実行可能に構成されている。
【１４３２】
よって、第１態様と第２態様とを含む複数種類の態様を取り得る第１表示対象としてのポインタ１８３１が第２態様（例えば、マップ対応ブロック表示１８５２の上方向の移動が停止したことによってポインタ１８３１の相対的な移動が停止した態様）である場合に、当該第２態様をとらない場合より前記所定の表示演出が実行される可能性が高く構成されるので、第１表示対象としてのポインタ１８３１における特定の態様（より詳細には、第２態様）によって、前記所定の演出、すなわち、所定の演出要素の大きさ（例えば、ブロック１８５３の長さ）に応じて大当り期待度が異なる演出の実行を遊技者に期待させ易くできる。
【１４３３】
本実施形態のパチンコ機１００においては、所定の第１表示対象（例えば、ポインタ２１３１やポインタ２１３４，２１３５やポインタ２１３６）が所定の表示領域（例えば、領域ＮＥ）に表示され、当該所定の表示領域に第１表示対象が表示されている状況において、所定の第２表示対象（例えば、残部表示体２１３２）が第１表示対象に近づくように表示され、当該所定の表示領域に、第２表示対象と第１表示対象とが所定の相対位置に配置されるように表示され、第１表示対象と第２表示対象との少なくとも一部を組み合わせた所定の第３表示対象（例えば、ポインタ２１３３やポインタ２１３７）が表示される構成において、副制御基板９４０によって第２表示対象が第１表示対象に近づくように表示される制御の後に、副制御基板９４０によって第３表示対象が表示される制御が行われる

場合には、当該第３表示対象が表示される制御が行われない場合より、特別図柄抽選による抽選結果が大当りである期待度（大当り期待度）が高く設定される。

【１４３４】

ここで、第３表示対象の表示される契機となった始動条件の成立に対応する変動表示が実行されるまでの期間に対応する期間情報（例えば、カウントダウン表示２１１２や、簡易ブロック１８５４や、包囲ブロック１８５５）が、副制御基板９４０による制御によって、第３表示対象が表示された後において少なくとも表示されることが可能に構成されるので、少なくとも第３表示対象が表示された後において、期間情報の参照によって当該第３表示対象に対して前記所定の結果を高く期待可能な変動表示の実行時期を遊技者に認識させ、それによって、当該時期の到来を期待させることができる。

【１４３５】

本実施形態のパチンコ機１００においては、所定の第１表示対象（例えば、ポインタ２１３１やポインタ２１３４，２１３５やポインタ２１３６）が所定の表示領域（例えば、領域ＮＥ）に表示され、当該所定の表示領域に第１表示対象が表示されている状況において、所定の第２表示対象（例えば、残部表示体２１３２）が表示される構成とされる。

【１４３６】

ここで、第１表示対象が表示された後に表示される第２表示対象として、複数種類の異なる第２表示対象（例えば、最終形態の漢字が属する複数種類の各カテゴリにそれぞれ対応する残部表示体２１３２）が設定される構成において、当該第２表示対象の表示される種類に応じて、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、第１操作装置２１８１Ａ）の操作態様を異ならせることが可能であり、当該操作態様が所定の第１操作態様であるか当該第１操作態様とは異なる所定の第２操作態様であるかに応じて特別図柄抽選による抽選結果が大当りである期待度（大当り期待度）が異なるように構成される。よって、前記期待度の違いを操作態様の違いによって感覚的に遊技者に推測させることができる。

【１４３７】

例えば、最終形態の漢字が属する複数種類の各カテゴリ（すなわち、第２表示対象の表示される種類）に応じて、操作装置２１８１Ａ，２１８１Ｂ，２１８１Ｃの操作態様としての各操作部の見た目（形状）を異ならせることが可能である。最終形態の漢字が属するカテゴリが回復、力増強、蓄財、および倍増のいずれであるかに応じて各々異なる大当り期待度が設定されている本実施形態の構成においては、当該操作態様が所定の第１操作態様（例えば、回復カテゴリに属する最終形態の漢字に対応する第１操作装置２１８１Ａの操作部の形状）であるか、所定の第２操作態様（例えば、力のカテゴリに属する最終形態の漢字に対応する第２操作装置２１８１Ｂの操作部の形状）であるかに応じて特別図柄抽選による抽選結果が大当りである期待度（大当り期待度）が異なることになるので、操作装置２１８１Ａ，２１８１Ｂ，２１８１Ｃの各操作部の形状の違いによって当該大当り期待度の違いを感覚的に遊技者に推測させることが可能となる。

【１４３８】

なお、上記「操作態様を異ならせる（操作態様が異なる）」例としては、操作手段において遊技者が操作を行うための操作部が配設される位置が異なる場合や、操作部の形状が異なる場合や、操作手段に対する操作の仕方（例えば、長押し、連打など）が異なる場合や、操作手段を操作する方向（例えば、押しまたは引き、右回りまたは左回りのような回転方向など）が異なる場合などの各場合であってもよく、これらの各場合の一部または全てを組み合わせたものであってもよい。

【１４３９】

本実施形態のパチンコ機１００においては、実行中の変動演出（例えば、変動音Ａ１を背景音とする変動演出）の次に実行される変動演出の開始時期に到達するまでの所定期間中において、所定の表示対象（例えば、最終形態の漢字が描かれたアイコン２２０１）が複数回表示される場合があり、その表示回数に対応して所定の表示位置（例えば、先読みの対象となった保留に対応する変動演出に対応するブロック１８５３の先頭側）に表示される回数情報の現時点を表示する回数現時点（例えば、図９４（Ａ）に示す時点における

２つの小ブロック２２１１）が、所定の到達回数（例えば、先読みの対象となった保留に対応する変動演出の前半に実行される特定演出の実行回数）に対応した所定の到達情報（例えば、先読みの対象となった保留に対応する変動演出の前半に実行される特定演出の実行回数に対応する６つ分の小ブロック２２１１）へ次第に近づいていることが、副制御基板９４０による到達過程演出の制御によって、遊技者が視認可能な表示位置（例えば、装飾図柄表示装置４７９の表示画面の一部である領域ＮＥ内）に表示される。これにより、遊技者は、回数現時点（例えば、各時点における小ブロック２２１１の数）が次第に到達回数に対応した到達情報へ近づいていくことを視認できる。

【１４４０】

所定の到達情報へ到達した後においては、所定の到達回数に対応した演出（例えば、６つの小ブロック２２１１Ａ～２２１１Ｆにそれぞれ対応する特定演出）が実行され、その演出の実行に対応して、回数情報（例えば、小ブロック２２１１）が次第に減っていくことを、副制御基板９４０による減算過程演出の制御によって、遊技者が視認可能な表示位置（例えば、装飾図柄表示装置４７９の表示画面の一部である領域ＮＥ内）に表示する。これにより、遊技者は、所定の到達情報へ到達した後に所定の到達回数に対応した演出が実行されると、回数情報が次第に減っていくことを視認できる。

【１４４１】

ここで、所定の到達回数は、前記所定の分岐時期に到達するまでの所定期間中において所定の到達回数に達する前に実行される遊技又は抽選の結果に基づいて決定されるので、所定の到達回数に達する前の状況（遊技や抽選の結果）に応じて当該所定の到達回数を異ならせることができる。これにより、遊技者は、回数現時点が到達回数（より詳細には、当該回数情報に対応する到達情報）に対してどの程度近づいているかを推測しながら、回数現時点が次第に到達回数に対応した到達情報へ近づいていくことを視認することができる。

【１４４２】

このとき、例えば、所定の到達回数に対応した演出が、遊技者にとっての有利な状況（例えば、大当りの発生）に対する期待に対する相対的な高低が当該所定の到達回数に応じて生じる構成であれば、回数現時点が到達回数からまだまだ遠く離れていることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【１４４３】

本実施形態のパチンコ機１００においては、実行中の変動演出（例えば、変動音Ａ１を背景音とする変動演出）の次に実行される変動演出の開始時期に到達するまでの所定期間中において、所定の表示対象（例えば、最終形態の漢字が描かれたアイコン２２０１）が複数回表示される場合があり、その表示回数に対応して所定の表示位置（例えば、先読みの対象となった保留に対応する変動演出に対応するブロック１８５３の先頭側）に表示される回数情報の現時点を表示する回数現時点（例えば、図９４（Ａ）に示す時点における２つの小ブロック２２１１）が、所定の到達回数（例えば、先読みの対象となった保留に対応する変動演出の前半に実行される特定演出の実行回数）に対応した所定の到達情報（例えば、先読みの対象となった保留に対応する変動演出の前半に実行される特定演出の実行回数に対応する６つ分の小ブロック２２１１）へ次第に近づいていることが、副制御基板９４０による到達過程演出の制御によって、遊技者が視認可能な表示位置（例えば、装飾図柄表示装置４７９の表示画面の一部である領域ＮＥ内）に表示される。これにより、遊技者は、回数現時点（例えば、各時点における小ブロック２２１１の数）が次第に到達回数に対応した到達情報へ近づいていくことを視認できる。

【１４４４】

所定の到達情報へ到達した後においては、所定の到達回数に対応した到達演出（例えば、６つの小ブロック２２１１Ａ～２２１１Ｆにそれぞれ対応する特定演出）の実行が副制御基板９４０によって制御される構成において、前記所定期間中において所定の到達回数に達する前に実行される遊技又は抽選の結果に基づいて所定の到達回数からの回数現時点を遠ざける制御が副制御基板９４０によって実行される。これにより、回数現時点が次第

に到達回数（より詳細には、当該回数情報に対応する到達情報）へ近づいていくだけでなく、当該回数現時点が当該到達回数から遠ざかる状況が生じ得るので、回数現時点が到達回数に到達することを目指す遊技において当該遊技の単調化を抑制することができる。

【１４４５】

また、回数現時点が当該到達回数から遠ざかる状況の発生は、所定の到達回数に達する前に実行される遊技又は抽選の結果に基づいて決定されるので、回数現時点が当該到達回数から遠ざかる状況が発生した場合、所定の到達回数に達する前に実行される遊技又は抽選の結果を遊技者に推測させ、遊技の状況を期待させたり失望させたりさせることができる。

【１４４６】

本実施形態のパチンコ機１００においては、実行中の変動演出（例えば、変動音Ａ１を背景音とする変動演出）の次に実行される変動演出の開始時期に到達するまでの所定期間中において、所定の表示対象（例えば、最終形態の漢字が描かれたアイコン２２０１）が複数回表示される場合があり、その表示回数に対応して所定の表示位置（例えば、先読みの対象となった保留に対応する変動演出に対応するブロック１８５３の先頭側）に表示される数量情報の現時点を表示する数量現時点（例えば、図９４（Ａ）に示す時点における２つの小ブロック２２１１）が、所定の到達数量（例えば、先読みの対象となった保留に対応する変動演出の前半に実行される特定演出の実行回数）に対応した所定の到達情報（例えば、先読みの対象となった保留に対応する変動演出の前半に実行される特定演出の実行回数に対応する６つ分の小ブロック２２１１）へ次第に近づいていることが、副制御基板９４０による到達過程演出の制御によって、遊技者が視認可能な表示位置（例えば、装飾図柄表示装置４７９の表示画面の一部である領域ＮＥ内）に表示される。これにより、遊技者は、所定の表示対象の表示回数に応じた数量現時点（例えば、各時点における小ブロック２２１１の数）が次第に到達数量に対応した到達情報へ近づいていくことを視認できる。

【１４４７】

前記所定期間の経過後において実行される遊技又は抽選の結果に基づいて所定の到達数量（例えば、第１の所定数量）が、副制御基板９４０による第１到達数量更新制御によって、所定量（例えば、１つ）毎に更新される。また、前記所定期間の経過後において実行される別の遊技又は抽選の結果に基づいて所定の到達数量（例えば、第２の所定数量）が、副制御基板９４０による第２到達数量更新の制御によって、前記所定量より多量な数量（例えば、３つ）分、更新される。

【１４４８】

ここで、第２到達数量更新の制御による到達数量の更新後に対しての現時点を表示する数量現時点（例えば、図１０６（Ｂ）に示す時点における１つの小ブロック２２１１）が、更新後の到達数量（例えば、スペシャルリーチ演出中に割り込み実行される特定演出の実行回数）へ次第に近づいていることを、副制御基板９４０による第２到達過程演出の制御によって、遊技者が視認可能な表示位置に表示する。これにより、遊技者は、第２到達数量更新の制御によって第１到達数量更新の制御により更新される量より多量に更新された後の到達数量に対応した到達情報へ数量現時点が次第に近づいていくことを視認できる。

【１４４９】

このとき、第２到達数量更新の制御による更新の条件、すなわち、所定期間の経過後において実行される遊技又は抽選の結果が、第１到達数量更新の制御による更新の条件に比べて遊技者にとって有利なものであれば、遊技者は、第２到達数量更新の制御によって更新された後の到達数量に対応した到達情報へ数量現時点が次第に近づいていくことを視認することで、自身にとって有利な状況の発生を期待しながら遊技を行い得る。

【１４５０】

本実施形態のパチンコ機１００においては、操作対応演出の表示態様として、入力操作装置２６０が操作されても当該操作対応演出が進行しない検出無効期間（より詳細には、

第１検出無効期間）において押圧操作装置２６１の外観形状の表示ＰＳ１Ｂが表示される第１の表示演出と、入力操作装置２６０（例えば、選択操作装置２６３）の操作検出に基づいて当該操作対応演出が進行する検出有効期間において表示画像ＳＬ０Ｂを含む選択操作装置２６３を示す表示ＳＬ１Ｂが表示される第２の表示演出と、前記検出無効期間から前記検出有効期間へと切り換わる場合に実行される第３の表示演出とが設けられている構成において、第３の表示演出が、第１の表示演出に表示される表示ＰＳ１Ｂより複雑な構成であって第２の表示演出に表示される表示ＳＬ１Ｂより簡易な構成に対応した表示画像ＲＴ０Ｂが表示される途中表示画像を表示する途中表示期間を含む。

【１４５１】

これにより、検出無効期間において実行される第１の表示演出で表示される入力操作装置２６０の表示画像として設定される複数種類の表示画像（例えば、表示画像ＰＳ０Ｂ，ＲＴ０Ｂ，ＳＬ０Ｂ）のうち簡易な構成に対応した表示画像ＰＳ０Ｂから、検出有効期間において実行される第２の表示演出で表示される表示ＳＬ１Ｂへの移行を、表示画像ＲＴ０Ｂが表示される途中表示画像を介して段階的に進行する連続的な表示として表現することができる。

【１４５２】

ここで、第３の表示演出が、第２の表示演出における表示画像として入力操作装置２６０の１つである選択操作装置２６３の外観形状を表した表示ＳＬ１Ｂの表示が所定時間維持される確定表示期間を含むので、前記途中表示画像を介した連続的な表示において検出無効期間から検出有効期間への移行時期を当該確定表示期間における表示によって遊技者に印象付けることができる。

【１４５３】

本実施形態のパチンコ機１００においては、簡易な態様に対応した入力操作装置２６０である押圧操作装置２６１の表示（例えば、表示画像ＰＳ０Ｂ）が用いられる第１演出態様と、当該第１演出態様にて表示される押圧操作装置２６１よりも複雑な態様に対応した入力操作装置２６０（より詳細には、選択操作装置２６３）の表示（例えば、表示ＳＬ１Ｂ）が用いられる第２演出態様とが設けられている構成において、第１演出態様が、入力操作装置２６０が操作されても操作対応演出が進行しない検出無効期間において実行可能となるよう副制御基板９４０によって制御され、第２演出態様が、選択操作装置２６３の操作検出に基づいて操作対応演出が進行する検出有効期間において実行可能となるように副制御基板９４０によって制御されるので、入力操作装置２６０の表示の態様の相違によって検出無効期間と検出有効期間とを遊技者に報せることができる。

【１４５４】

特に、第１演出態様による表示演出の後に第２演出態様による表示演出が実行されるか否かにかかわらず第１演出態様としての表示画像ＰＳ０Ｂが同一の表示領域（より詳細には、領域ＮＥ）に表示されるので、同一の表示領域に表示された表示画像ＰＳ０Ｂを視認する遊技者に、その後に第２演出態様による表示演出（例えば、表示ＳＬ１Ｂの表示）が実行されるか否か、つまり、検出有効期間に移行するか否かを期待させることができる。

【１４５５】

一方、表示画像ＰＳ０Ｂの表示後に実行される表示ＳＬ１Ｂの表示と、表示画像ＰＳ０Ｂが表示されることなく表示される表示ＳＬ１Ｂがそれぞれ異なる表示領域に表示されるので、表示ＳＬ１Ｂの表示位置の違いによって、検出無効期間が生じることなく検出有効期間が生じた状況を遊技者に認識させることができる。

【１４５６】

＜第３実施形態＞

次に、図１４０から図１４８を参照して、第３実施形態について説明する。第３実施形態のパチンコ機１００は、上記の構成（例えば、図１～図１２に示す構成）に対して、以下で説明する遊技制限機能に関する構成が付加されている点において相違している。この第３実施形態として以下に説明する構成は、上述した第１実施形態若しくは第２実施形態のいずれか又は複数の構成と組み合わせてパチンコ機１００が備える構成として付加して

もよいし、上述した第１実施形態若しくは第２実施形態のパチンコ機１００の一部の構成に代えてパチンコ機１００が備えるようにしてもよい。

【１４５７】

まず、遊技制限機能及び差球情報表示について、図１４０～図１４４を参照して説明する。図１４０～図１４４には、パチンコ機１００として、上記の構成（例えば、図１～図１２に示す構成）に対して、以下で説明する遊技制限機能が実行可能な点と、以下で説明する差球情報表示が可能な点とで相違する別例が示されている。具体的には、遊技盤８００の構成と、主制御基板９２０及び副制御基板９４０で実行される制御処理とが一部で相違する。このため、図１４０（図１０に対応）、図１４１（図１２に対応）、図１４２（図７に対応）、図１４４（図１１に対応）において、上記の構成と共通の部分については同一の参照符号を付し、以下において、その共通の構成についての重複する説明を省略する。

【１４５８】

遊技制限機能は、特定の期間（例えば、１日）における遊技が完遂（コンプリート）し、その後の、遊技の実行（継続）が制限される機能（コンプリート機能）である。遊技制限機能は、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技球（遊技媒体）の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技球の数との差球（差数）が予め定めた制限数以上となった場合に発動され、遊技者による遊技の実行が制限される。この差球は、特定の期間開始（例えば、電源投入又は電源復電）から遊技を行うために用いられた遊技球の数をマイナスの値として計数することで全数の計数に対応した数値としてもよいし、「０」未満のマイナスの値になった場合は「０」の状態を維持して計数から除外し、最初に払出しがあった場合において初めて数値が更新されるようにすることで差球が最大となる期間を特定の期間として計数してもよい。また、特定の期間として、遊技者が交代したことを識別可能な遊技者識別手段を遊技機に設けて、例えば、遊技者が所持する個人カードに応じたカード情報に基づいて遊技を実施可能とし、当該遊技者が遊技を開始したことを特定の期間開始の条件に含めてもよい。

【１４５９】

遊技者は、発射ハンドル２５２（図１参照）を操作して遊技球を遊技領域４０９に打ち出すことで、所有する遊技球を減らしつつ遊技を行い、遊技領域４０９内に設けられた各種の入賞装置（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａなどの始動入賞装置や、下大入賞装置４３３などの大入賞装置や、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂ：図１４２参照）への遊技球の入賞に伴う払い出しによって、入賞の種類に応じた数の遊技球を獲得する。この遊技において、打ち出された遊技球の数と払い出された遊技球の数との差球が制限数以上となって遊技制限機能が発動した場合、遊技者が発射ハンドル２５２を操作したとしても遊技球が発射されないように、遊技球の打ち出しが停止されて遊技者による遊技の実行を制限される。

【１４６０】

なお、遊技制限機能は、遊技媒体として遊技球を用いるパチンコ機に限らず、遊技媒体としてメダルを用いるスロット機（回胴式遊技機）に対して適用してもよいし、遊技者が遊技媒体に触れることなく遊技を実行することが可能なパチンコ機（スマートパチンコ機）やスロット機（スマートスロット機）に適用してもよい。また、遊技制限機能は、遊技球の打ち出しが停止されるようにする制御に限らず、これに代えて、又は、これに加えて、遊技球の入賞を無効にするなど他の制御を含めて構成してもよい。

【１４６１】

差球情報表示は、例えば、差球そのものの数値や、差球を１００個単位や１０００個単位の概数や、差球を四捨五入した概数に対応する数値などを示す差球情報の表示である。差球情報表示を行うことで、遊技の実行が制限される差球に近づいたことを遊技者に知らせることを可能にしている。

【１４６２】

なお、差球情報は、数値を示す情報に限らず、特定の文字列（例えば、制限数に到達し

たことを意味する「コンプリート」など）や特定の記号（例えば、モチーフとなった物語に特徴付けられる紋章など）を示す情報であってもよい。この場合の差球情報表示において、例えば、差球の増加に伴って特定の文字や記号の表示部分が増加し、制限値となった場合に特定の文字や記号の完成形を示すように表示することで、遊技の実行が制限される差球に近づいたことを遊技者に知らせることが可能になる。また、差球情報表示は、現在の差球に対応した数値に限らず、制限値から差球を減算することで算出可能な制限値までの残り数を示す情報であってもよい。また、差球情報表示は、遊技制限機能を実行可能なパチンコ機に限らず、遊技制限機能を実行可能なパチスロ機などの遊技機に適用してもよいし、スマートパチンコ機スマートスロット機に適用してもよい。

【１４６３】

遊技制限機能が実行可能なパチンコ機（以下において、遊技制限機能付き遊技機とも称す）は、差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段を備えている。差数に関する情報は、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数（獲得遊技媒体数）と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数（使用遊技媒体数）との差に相当する差数を導出可能な情報である。例えば、差数に相当する数値情報を、そのまま記憶する数値情報が例示され、または、差数に相当する数値情報を算出可能な、獲得遊技媒体数に相当する数値情報と、使用遊技媒体数に相当する数値情報とを各々記憶する場合が例示される。以下においては、差数情報記憶手段として、差球（差数）を計数可能なソフトウェアカウンタ（以下において、差球カウンタとも称す）を備える場合を例示して説明する。

【１４６４】

遊技制限機能付き遊技機は、主制御基板９２０に記憶された差球を計数するプログラム及びそのプログラムで参照する各種のデータを備えている。このため、主制御基板９２０において、差球の計数を行うことができる。

【１４６５】

主制御基板９２０における差球の計数に必要となる打ち出された遊技球や払い出された遊技球の検知方法について、図１４０を参照して説明する。図１４０は、遊技制限機能付き遊技機における電気的な構成を示すブロック図である。

【１４６６】

遊技制限機能付き遊技機における遊技盤８００には、その裏面側に、遊技領域４０９に打ち出され、各種の入賞装置や排出口４０１Ａなどに進入したすべての遊技球を回収する回収通路が設けられている。また、遊技盤８００には、回収通路を通過する遊技球を検出可能な検出スイッチ（以下において、回収通路スイッチ４４０とも称す）が設けられている。

【１４６７】

回収通路スイッチ４４０は、図１４０に示すように、主制御基板９２０に電気的に接続されている。このため、主制御基板９２０は、回収通路スイッチ４４０からの検出信号に基づいて、打ち出されたすべての遊技球を検知することが可能になる。

【１４６８】

各種の入賞装置への遊技球の入賞に伴い払出装置５４０から払い出された遊技球は、払出制御基板９３０に電気的に接続された払出計数スイッチ５９２によって検出される。払出制御基板９３０は、払出計数スイッチ５９２による遊技球の検出に基づいて、１球の払い出しごとに、主制御基板９２０にパルス信号を出力する。このため、主制御基板９２０は、払出制御基板９３０からのパルス信号の受信に基づいて、払い出されたすべての遊技球を検知することができる。

【１４６９】

主制御基板９２０のＲＡＭ９２２の領域の一部は、差球を計数する差球カウンタに割り当てられている。差球カウンタは、スイッチ読込処理Ｓ１２０９（図１４１参照）にて、回収通路スイッチ４４０からの検出信号の受信ごとに１減算され、払出状態監視処理Ｓ１２１５（図１４１参照）にて、払出制御基板９３０からのパルス信号の受信ごとに１加算される。また、差球カウンタは、「０」以上の値のみを記憶可能に構成され、「０」より

下のマイナスの数値には更新されず、「０」の状態が維持される。このため、差球は、払い出した遊技球の数があると正の数値をとり、その打ち出した遊技球の数分の遊技球が打ち出されると「０」に戻って、それ以降は「０」の状態が維持される。払い出した遊技球の数が打ち出した遊技球の数よりも多い場合が維持される分、その期間中においてプラスの値をとる。

【１４７０】

差球の計数は、定期的（タイマ割込みの間隔である２ｍｓごと）な更新制御によって行われる。主制御基板９２０のＲＡＭ９２２の所定の領域には、差球カウンタに加えて、今回の更新制御前（前回の更新制御後）の差球カウンタの値が記憶されている。このため、今回の更新制御の前後における差球カウンタの値の比較によって、差球カウンタが更新されたか否かを判別できる。

【１４７１】

ここで、遊技制限機能について、図１４１を参照して説明する。図１４１は、遊技制限機能を説明するための主制御基板９２０のタイマ割込み処理（図中では主制御割込み処理）を示すフローチャートである。主制御基板９２０は、差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段を備えている。具体的には、制限数として９５０００が設定されており、制限数が９５０００以上となり遊技制限機能が作動（発動）した場合には、特別電動役物の作動中（小当り中）や条件装置の作動中（特別遊技状態中）を除き、即座に、遊技者が発射ハンドル２５２を操作したとしても、遊技球の発射を停止し、各種の入賞装置に遊技球が新たに入賞したとしても、その入賞は無効なものとする（以下において、打止め状態とも称す）。

【１４７２】

一方、特別電動役物の作動中や条件装置の作動中の場合には、特別電動役物や条件装置の作動が終了するまでは遊技を実行可能とし、その終了によって、打止め状態となる。

【１４７３】

また、打止め状態となった場合であっても、既に入賞した分の遊技球の払い出しが完了していない場合には、当該払い出しは完了することが可能とされている。

【１４７４】

遊技実行制御手段により実現する遊技制限機能は、以下の処理によって行われる。

【１４７５】

主制御基板９２０のタイマ割込み処理において、最初に実行される割込み開始処理Ｓ１２０１に引き続き、打止到達か否かを判定する判定処理Ｓ３１０１が実行される。打止到達とは、差球が制限数以上であり、かつ、特別電動役物の作動中や条件装置の作動中でない状態である。特別電動役物の作動中とは、小当りに伴い複数回作動する各種の大入賞装置に対する初回の開放から最終回の閉鎖までの期間中を意味し、また、条件装置の作動中とは、特別遊技状態である期間中であり、例えば、第１特別図柄や第２特別図柄や装飾図柄の確定表示の直後からエンディングの終了までの期間中や、特定の領域を遊技球が通過した後からエンディングの終了までの期間中などを意味する。

【１４７６】

打止到達か否かは、差球が制限数以上であるか否かを示す制限数到達フラグの状態と、特別電動役物が作動中であるか否かを示す電動役物作動フラグの状態と、条件装置が作動状態中であるか否かを示す条件装置作動フラグの状態に基づき判定する。制限数到達フラグがオフ状態であり、電動役物作動フラグと条件装置作動フラグとの双方がオフ状態である場合には、打止到達ではないと判定され（Ｓ３１０１：Ｎ）、その他の場合には、打止到達と判定される（Ｓ３１０１：Ｙ）。

【１４７７】

なお、打止到達の判定は、制限数到達フラグの状態と制限差球コマンドが出力されたか否かに基づき行われる構成に限らず、制限数到達フラグがオン状態となった後であって、電源の供給の開始（電源投入又は電源復電）後に、制限差球コマンドが出力されたか否かにより行われる構成としてもよい。制限差球コマンドが出力された状況であることは、例

えば、制限差球コマンドが出力された場合に打止到達の完了に対応したフラグを設けて、このフラグをオフ状態からオン状態に変化させることで実現できる。

【１４７８】

打止到達ではないと判定された場合（Ｓ３１０１：Ｎ）、停電監視処理Ｓ１２０２～外部情報出力処理Ｓ１２２１の実行に加えて、差球の変化に応じて制限数到達フラグの状態を変化させたり、副制御基板９４０に差球表示関連コマンドを出力したりする処理（判定処理Ｓ３１０２～打止示唆コマンド出力処理Ｓ３１１０）が実行される。

【１４７９】

一方、打止到達である場合（Ｓ３１０１：Ｙ）には、打ち止めに到達した場合に必要な設定を実行する打止到達時設定処理Ｓ３１１１と、打止到達ではないと判定された場合に実行される各種処理の一部のみが実行される。

【１４８０】

具体的には、打止到達時設定処理Ｓ３１１１では、ＲＡＭ９２２に記憶される変動表示の情報を、保留の情報を含めて消去する設定や、主制御基板９２０で制御される各種の表示装置（例えば、第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１などの図柄表示装置、第１特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７６などの保留表示装置）の表示内容を消去する処理などが実行される。この表示内容の消去に伴い、当該各種の表示装置のうち一部の表示装置では、打止め状態に対応した発光色（例えば、赤色などの目立つ色）を表示する。その表示は、打止め状態中に亘って継続して行われる。また、当該各種の表示装置のうち他の表示装置、例えば、払出状態を示す表示装置や押圧操作装置２６１などの各種の操作装置のボタンに設けられた発光装置については消灯させる。

【１４８１】

また、打止め状態となったことを示すコマンドを一度だけ出力する。副制御基板９４０は、このコマンドの受信に応じて、左上音響装置２８１などの音響装置を制御し、所定のメロディー音と、所定の音声（例えば、「コンプリート機能が作動しました。１日に払い出し可能な上限に達しました。本日は遊技終了です。」）とで、打止め状態となったことを所定の時間（例えば、１０秒以上）に亘り遊技者に報知する。この報知は、１度だけ行う構成であってもよいし、定期的（例えば、１０分ごと）に行う構成であってもよい。なお、音声による報知を行う構成としているが音声による報知は行わない構成としてもよい。

【１４８２】

また、副制御基板９４０は、打止め状態となったことを示すコマンドの受信に応じて、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａを制御し、上記の所定の音声として発せられる情報を文字情報で、打止め状態となったことを遊技者に報知する。この報知は、打止め状態中に亘って継続して行われる。また、打止め状態となったことを示すオン状態の信号を外部装置に出力する。この信号は、打止め状態中に亘ってオン状態をとる。

【１４８３】

打止到達である場合（Ｓ３１０１：Ｙ）には、停電監視処理Ｓ１２０２と同様に、電源の供給が遮断された状況（停電となった状況）であるかを監視する停電監視処理Ｓ３１１２、払出状態監視処理Ｓ１２１５と同様に払出装置５４０による遊技球の払い出しを監視する払出状態監視処理Ｓ３１１３、及び、払出信号出力処理Ｓ１２１６と同様に払出装置５４０から入賞が生じた数分の遊技球の払い出しを指示するための払出信号出力処理Ｓ３１１４が実行される。停電監視処理Ｓ３１１２を実行することで、打止め状態で電源の供給が遮断されたとしても、その後に電源の供給が開始された場合、打ち止め状態を継続することが可能になる。また、払出状態監視処理Ｓ３１１３及び払出信号出力処理Ｓ３１１４を実行することで、特別電動役物や条件装置の作動が停止したものの、既に入賞した分の遊技球の払い出しが完了していない場合には、その未完の払い出しを続行することが可能になる。また、打止め状態においても、不正な払い出しが行われないかを監視することが可能になる。

【１４８４】

打止到達であると判定された場合には、発射ハンドル２５２の操作に応じて遊技球の発射を制御する発射制御処理Ｓ１２１３が実行されないことによって、遊技者が発射ハンドル２５２を操作したとしても遊技球の打ち出しを停止することが可能になる。また、各種の入賞装置への遊技球の入賞を検知し、その入賞に応じた処理を実行する入賞検知応答処理が実行されないことによって、打止到達後における新たな遊技球の入賞は検知できず、無効なものとすることが可能になる。これにより、遊技者は、遊技を続行することができなくなる。

【１４８５】

打止到達ではないと判定された場合（Ｓ３１０１：Ｎ）に、今回のタイマ割込みにおけるスイッチ読込処理Ｓ１２０９及び払出状態監視処理Ｓ１２１５の実行前後で、差球カウンタの値が更新されたか否かを判定する判定処理Ｓ３１０２が実行される。また、差球カウンタの値が更新されている場合（Ｓ３１０２：Ｎ）には、差球カウンタの値が０以上であるか否かが判定される。

【１４８６】

差球カウンタの値が更新され、その値が０以上であれば、差球コマンドを出力する差球コマンド出力処理が実行される。この差球コマンド出力処理Ｓ３１０４において、差球として０の値を含む差球ゼロコマンド（差球表示関連コマンドの一種）や０以上の正数値を含む各種の正数差球コマンド（差球表示関連コマンドの一種）が副制御基板９４０に出力される。

【１４８７】

打止到達ではないと判定された場合（Ｓ３１０１：Ｎ）に、制限数到達フラグがオン状態（設定状態）であるか否かを判定する判定処理Ｓ３１０５が実行される。また、差球カウンタの値が制限値（９５０００）以上であるか否かが判定される。制限数到達フラグがオフ状態であって差球カウンタの値が制限数以上である場合、すなわち、今回のタイマ割込みにおいて差球が制限値未満から制限値以上の値に更新された場合に、制限数到達フラグがオフ状態からオン状態となる。この制限到達フラグは、停電監視処理Ｓ１２０２や停電監視処理Ｓ３１１２におけるバックアップ対象であって、電源の供給が遮断された場合にＲＡＭ９２２の保存領域に格納される。

【１４８８】

制限数到達フラグがオン状態である場合（判定処理Ｓ３１０５：Ｙ）やオン状態となった場合（制限数到達フラグ設定処理Ｓ３１０７）には、特別電動役物又は条件装置の作動中であるか否かを判定する判定処理Ｓ３１０８が実行される。判定処理Ｓ３１０８において、特別電動役物と条件装置との双方が作動中でない場合（Ｓ３１０８：Ｎ）には、制限差球コマンド（差球表示関連コマンドの一種）を副制御基板９４０に出力する制限差球コマンド出力処理Ｓ３１０９が実行される。

【１４８９】

一方、特別電動役物と条件装置との一方が作動中である場合（Ｓ３１０８：Ｙ）には、打止示唆コマンド（差球表示関連コマンドの一種）を出力する打止示唆コマンド出力処理Ｓ３１１０が実行される。打止示唆コマンド出力処理Ｓ３１１０が行われることによって、打止示唆期間（特別遊技状態中や小当り中において差数が制限数に到達しているものの遊技の継続が許可された期間）であることを、打止示唆コマンドで副制御基板９４０に分かり易く伝達することができる。副制御基板９４０は、打止示唆コマンドの受信に応じて、表示部４７９ａにおいて、打止め状態となることを示す打止示唆表示（例えば、「まもなくコンプリート機能が作動します」や「今回の大当りで今日の遊技は終了となります」との表示）を行う。この打止示唆表示は、実行中の特別遊技状態や小当りの終了まで継続して表示する。また、この打止示唆表示には、上記のように音声や表示によって打止め状態となったことが報知される。

【１４９０】

なお、打止示唆コマンド出力処理Ｓ３１１０が行われて、打止示唆コマンドが出力された場合において、打止示唆コマンドに対応した差数の表示とするか、差数に対応した数値

情報を表示するかは、副制御基板９４０側のプログラムにより設定することができる。例えば、正数差球コマンド出力処理（Ｓ３１０４）で出力された正数差球コマンドに対応した表示を、打止示唆コマンドが出力された場合は無効としてもよいし、差球コマンドを優先して差数を表示するようにしてもよい。また、打止示唆コマンド出力処理Ｓ３１１０は省略してもよい。

【１４９１】

制限数到達フラグがオン状態となった後であって制限差球コマンドが出力されるまでの期間は、打止示唆に相当する期間（打止示唆期間）であり、制限数到達フラグがオン状態となっていても打止め状態とはせず、遊技が継続可能に構成されている。打止示唆期間としては、制限数到達フラグがオン状態となっていても、特別電動役物が作動中である場合か、又は、条件装置が作動中である場合を例示しており、具体的には、大当り中と小当り中とにおける大入賞装置の作動中が例示される。

【１４９２】

制限数到達フラグがオン状態でない場合（判定処理Ｓ３１０５：Ｎ）であって今回のタイマ割込みでオン状態ともならない場合（判定処理Ｓ３１０６：Ｎ）には、制限差球コマンドや打止示唆コマンドは出力されない。

【１４９３】

差球コマンド、制限差球コマンド、打止示唆コマンドの出力は、Ｓ１２２１の外部情報出力処理よりも前に行われる構成とされる。これにより、他のコマンドが何かしらの原因で出力不能な状況であっても、より確実に打止の状態へ移行したことを、サブ制御基板に伝達し、サブ制御基板の制御により枠ランプを赤色で点灯するなどの処理の実行を確実に実施し易くできる。

【１４９４】

ここで、遊技制限機能付き遊技機における差球情報表示について、図１４２を参照して説明する。図１４２は、差球情報表示を実行可能な遊技盤８００を示す正面図である。

【１４９５】

遊技制限機能付き遊技機は、遊技に関する情報を表示可能な表示部を備え、遊技に関する情報としての差球情報を表示可能に構成されている。

【１４９６】

具体的には、遊技制限機能付き遊技機において、遊技盤８００に設けられた表示部によって、遊技に関する情報としての差球情報を表示可能に構成されている。これにより、遊技者は、遊技盤８００から目を離すことなく差球情報の表示を見ることができ、差球情報を必要に応じて簡便に確認できる。

【１４９７】

なお、差球情報を表示可能な表示部は、遊技盤８００に設ける構成に限らず、外枠１０１（図１及び図２参照）に設ける構成としてもよい。外枠１０１に設ける場合には、入力操作装置２６０や遊技球貸出装置２９０の近傍など、遊技者によって操作可能な部分であって遊技者の目に留まり易い箇所に設けることが好ましい。

【１４９８】

また、差球情報表示は、遊技制限機能付き遊技機に設けられた表示装置によって行われる構成に限らず、遊技制限機能付き遊技機を設置する設備において各機に対応して設けられる外部装置、例えば、プリペイドカードなどの各種のＩＣカードや現金を挿入可能な貸出機や遊技に関する情報を表示するデータ表示装置によって行われる構成としてもよい。

【１４９９】

遊技盤８００には、図１４２に示すように、遊技盤８００の右下部分において、差球情報を表示可能な表示部として横並びに配置された２つの７セグメント発光器（以下において、２連７セグ発光器２７６ａとも称す）を含む差球表示装置２７６が設けられている。このため、２連７セグ発光器２７６ａにおいて、発光させるセグメントの組合せによって、差球情報表示を複数種類の発光態様で行うことが可能になり、例えば、２桁の数字を表示することが可能になる。

【１５００】
差球表示装置２７６は、差球情報としての差球の概数を表示可能に構成されている。具体的には、差球表示装置２７６において、２連７セグ発光器２７６ａによって、万の位と千の位とを表示し、差球を１０００単位で変化させて表示する。
【１５０１】
２連７セグ発光器２７６ａが、差球に対する万の位と千の位とを示すことを遊技者に知らせるために、２連７セグ発光器２７６ａの右側に並ぶ位置に百と十と一の位を示す「０００」を印字したプレートが配置される。これにより、遊技者は、１０００を単位として、現在の差球の概数が表示されていると知ることが可能になる。また、差球表示装置２７６において差球の概数が表示されていることを遊技者に知らせるために、２連７セグ発光器２７６ａの右側に並ぶ位置に「約」との文字を印字したプレートが配置される。
【１５０２】
また、２連７セグ発光器２７６ａの近傍には、その発光器で示された情報の意味を遊技者に知らせるための情報（図中では、「９５０００でコンプリート」）を印字したプレートが配置される。具体的には、この情報として、「コンプリートカウンター：９５０００個に到達するとコンプリート機能が作動し、本日の遊技は終了となります」と印字され、２連７セグ発光器２７６ａに示された数値がコンプリートカウンターの数値であること、コンプリートカウンターが所定の数値となった場合にコンプリート機能が作動すること、コンプリートカウンターが作動すると遊技を行えなくなることが示される。
【１５０３】
なお、差球情報表示に関連する各種の文字情報は同一のプレートに印字され、当該プレートが差球表示装置２７６の前方を覆うように配置された構成とし、２連７セグ発光器２７６ａによる表示は、当該プレートに形成された透明な窓や開口した窓から確認できるようにしてもよい。
【１５０４】
また、差球表示装置２７６は、差球の概数を表示する構成に限らず、例えば７セグメント発光器の個数を３つ増加させて、差数を１単位で変化させて、差球そのものを表示する構成としてもよい。また、差球表示装置２７６は、差球情報を表示する表示部として７セグメント発光器を備える構成に限らず、ドット表示器や液晶表示装置を備える構成としてもよい。
【１５０５】
差球表示装置２７６は、遊技盤８００において、右流下領域４０９Ｒの近傍に配置された構成とされる。具体的には、遊技盤８００の右下側における遊技領域４０９の外縁であって右流下領域４０９Ｒの下方に近接して配置される。これにより、遊技者は、通常遊技状態よりも差球が増加し易い特別遊技状態や特定遊技状態（時短遊技状態や確変遊技状態）において、右流下領域４０９Ｒに遊技球を打ち出しつつ、差球情報表示を確認することが可能になる。
【１５０６】
なお、差球表示装置２７６は、遊技領域４０９の外縁に配置される構成に限らず、遊技領域４０９の内縁に配置される構成としてもよい。また、差球表示装置２７６は、中央構造体４２０の右側にて遊技球が流下可能な領域（右流下領域４０９Ｒ）の近傍に配置される構成に限らず、例えば、中央構造体４２０の右側にて遊技球が流下可能な領域（左流下領域４０９Ｌ）の近傍や、中央構造体４２０の一部とするなど、右流下領域４０９Ｒから離れた位置に配置される構成としてもよい。
【１５０７】
差球表示装置２７６は、遊技盤８００において、発射操作装置２５０の近傍に配置された構成とされる。具体的には、遊技盤８００の右下側における遊技領域４０９の外縁であって右流下領域４０９Ｒの下方に近接して配置される。これにより、遊技者は、遊技を開始する際に、差球情報表示を確認することが可能になる。
【１５０８】

差球情報表示は、遊技盤８００において複数個所で行われ、表示箇所によって異なる表示形態で行われる構成とされている。

【１５０９】

具体的には、差球情報表示は、図１４２に示すように、主として遊技の進行に応じた演出を実行する装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａにおいても実行可能とされている。このため、表示部４７９ａにおいて、画像によって遊技情報を表示することが可能になる。

【１５１０】

装飾図柄表示装置４７９での差球情報表示は、差数情報を詳細な表示で行われる。具体的には、装飾図柄表示装置４７９での差数表示は、差数を１単位で変化させて、差球そのものを表示する形態で行われる。

【１５１１】

通常遊技状態においては、遊技領域４０９に打ち出された遊技球の個数（以下において打ち出し球数とも称す）よりも、各種の入賞装置（主に、上側中始動入賞装置４３１Ａや下側中始動入賞装置４３１Ｂや一般入賞装置４３９Ａ）への遊技球の入賞に基づき得られる遊技球の個数が少なく、差球を減らしつつ遊技が進行する。一方、特別遊技状態においては、通常遊技状態の場合よりも、各種の入賞装置（主に、上大入賞装置４３４や下大入賞装置４３３及び一般入賞装置４３９Ｂ）への遊技球の入賞に基づき遊技球を得やすい遊技が進行する。また、確変遊技状態や時短遊技状態などの特定遊技状態においては、通常遊技状態よりは遊技球の減少が少なく、特別遊技状態よりは得られる遊技球の個数が少ない特定遊技が進行する。

【１５１２】

遊技制限機能付きパチンコ機は、遊技の制御を行う主制御手段と、該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段とを備えている。

【１５１３】

具体的には、主制御手段としての主制御基板９２０（図１４０参照）と、表示制御手段としての副制御基板９４０（図１４０参照）とを備えている。表示部４７９ａの画像による差球情報表示や２連７セグ発光器２７６ａの発光による差球情報表示は、主制御基板９２０から送信される制御用コマンドに基づいて、副制御基板９４０によって制御される。

【１５１４】

主制御基板９２０は、差球カウンタに記憶される値に対応する制御用コマンドを副制御基板９４０（表示制御手段）に送信する差数コマンド送信手段を備えている。具体的には、主制御基板９２０は、各種の制御用コマンドのうち、差球情報表示の制御指示に専用で用いられる制御用コマンドとして、差球の数値が「０」に対応する初期差球コマンド、差球の数値が特定値（図中では「９５０００」）に対応する制限差球コマンド、打止示唆コマンド、差球の数値として「０」を含む差球ゼロコマンド、差球の数値を含む正数差球コマンドを出力可能に構成されている（図１４３の第１列参照）。

【１５１５】

なお、初期差球コマンドは、差球が「０」の場合に出力されるコマンドであり、差球ゼロコマンドと同一のコマンドであってもよいし、具体的な差球の数値を含まないコマンドであってもよい。また、制限差球コマンドは、差球が制限数以上の場合に出力されるコマンドであり、特定値を含むコマンドであってもよいし、特定値を含まないコマンドであってもよい。

【１５１６】

また、主制御基板９２０は、各種の制御用コマンドのうち、差球情報表示の制御指示と他の制御指示とで兼用される制御用コマンドとして、初期化コマンドや設定済コマンドが出力可能に構成されている。差球情報表示の制御指示に用いられる各種のコマンドについての出力条件や出力タイミング等の詳細は後述する。以下において、差球情報表示の制御に関して専用又は兼用で利用される制御用コマンドを識別せずに、差球表示関連コマンド

とも称す。
【１５１７】
なお、主制御基板９２０は、差球情報表示の制御指示に専用のコマンドに加えて他の制御指示のコマンドを援用して、差球情報表示の制御指示を行う構成に限らず、専用のコマンドのみを用いて、差球情報表示の制御指示を行う構成としてもよい。
【１５１８】
ここで、主制御基板９２０からのコマンドに基づく、差球表示装置２７６や装飾図柄表示装置４７９での差球情報の表示態様について、図１４３を参照して説明する。図１４３は、副制御基板９４０が受信した主制御基板からのコマンドと、差球情報表示との対応を表に纏めた説明図である。
【１５１９】
副制御基板９４０（表示制御手段）は、主制御基板９２０（差数コマンド送信手段）によって送信される差球表示関連コマンド（制御用コマンド）に基づいて２連７セグ発光器２７６ａ（表示部）の表示を制御する場合に、複数種類の表示態様を切り替えて表示することが可能に構成されている。また、副制御基板９４０（表示制御手段）は、主制御基板９２０（差数コマンド送信手段）によって送信される差球表示関連コマンド（制御用コマンド）に基づいて表示部４７９ａの表示を制御する場合に、複数種類の表示態様を切り替えて表示することが可能に構成されている。
【１５２０】
２連７セグ発光器２７６ａと表示部４７９ａとにおける差球情報表示とは、共通の差球表示関連コマンドに基づいて制御される。なお、２連７セグ発光器２７６ａと表示部４７９ａとの差球情報表示は、共通の差球関連コマンドに基づいて制御される構成に限らず、それらの一部又は全部の差球情報表示において、２連７セグ発光器２７６ａの差球情報表示に専用のコマンドや表示部４７９ａの差球情報表示に専用のコマンドに基づいて制御される構成としてもよい。
【１５２１】
２連７セグ発光器２７６ａの表示態様には、差球（差数）がゼロの場合において設定される第１表示態様が含まれている。具体的には、２連７セグ発光器２７６ａにおいて、第１表示態様の表示として、図１４３の第２列に示すように、数値でゼロを示す「００」との表示が用いられる。第１表示態様での表示は、副制御基板９４０が初期差球コマンドを受信した場合に実行される。なお、差球（差数）がゼロの場合において設定される第１表示態様としては、必ずしも数値でゼロを示す「００」の表示とする必要はなく、「－－」などの別の表示としてもよい。また、第１表示態様は、必ずしも、差球（差数）がゼロの場合に限って表示される態様とする必要はなく、差球（差数）がゼロから予め定めた閾値以上（例えば、６５０００以上）となるまでは、同一の態様をとる構成としてもよい。
【１５２２】
２連７セグ発光器２７６ａの表示態様には、差球が制限数より小さい所定数（例えば、６５０００）以上の場合において設定される第２表示態様が含まれている。具体的には、２連７セグ発光器２７６ａにおいて、第２表示態様の表示として、差球に対応する数値を示す「６５」～「９５」の表示が用いられる。第２表示態様での表示は、副制御基板９４０が、差球の数値（６５０００以上）を含む正数差球コマンドを受信した場合に実行される。正数差球コマンドを受信した場合であっても、そのコマンドに含まれる差球の数値が所定数（例えば、６５０００）未満である場合には、数値ではなく記号を示す「－－」との表示が用いられる。このため、「－－」との表示から第２表示態様に変化することで、特定値に近づいたこと（本日の遊技の終了に近づいたこと）、現在の差球の概数を遊技者に知らせることができる。これにより、遊技者は、獲得可能な差球に注意しながら、遊技の続行や終了を判断したりすることが可能になる。なお、特定値に近づいたことに対応する表示は、必ずしも差球の数値を用いる必要はなく、これに代えて、又は、これに加えて、到達までに必要となる残りの数を用いて表示してもよく、例えば、「残り約１０００発の獲得球数の増加で本日の遊技は終了です。」などと表示してもよい。

【１５２３】
２連７セグ発光器２７６ａの表示態様には、前記制限数以上となった場合において設定される第３表示態様が含まれている。具体的には、２連７セグ発光器２７６ａにおいて、第３表示態様の表示として、数値で制限数を示す「９５」との表示が用いられる。第３表示態様での表示は、副制御基板９４０が、制限差球コマンドを受信した場合に実行される。
【１５２４】
２連７セグ発光器２７６ａの表示態様には、第１表示態様と第２表示態様と第３表示態様とのいずれとも異なる第４表示態様が含まれている。具体的には、２連７セグ発光器２７６ａにおいて、第４表示態様は、２連７セグ発光器２７６ａを構成する全てのセグメントが消灯した非表示の態様となる。第４表示態様での表示は、副制御基板９４０が、打止示唆コマンドを受信した場合に実行される。
【１５２５】
表示部４７９ａの表示態様には、２連７セグ発光器２７６ａの場合と同様に、第１表示態様と、第２表示態様と、第３表示態様と、第４表示態様が含まれている。
【１５２６】
具体的には、表示部４７９ａにおける第１表示態様の表示として、図１４３の第３列に示すように、数値でゼロを示す「０００００」との表示が用いられる。また、表示部４７９ａにおける差球情報表示において、第１表示態様による差球情報と共に、数値の意味を遊技者に知らせる「コンプリートカウンター」や、制限値を知らせる「／９５０００」との文字情報が、差球に関連する情報２７８として表示される。
【１５２７】
表示部４７９ａにおける第２表示態様の表示として、差球に対応する数値を示す「６５０００」～「９４９９９」の表示が用いられる。第２表示態様での表示は、副制御基板９４０が、差球の数値（６５０００以上）を含む正数差球コマンドを受信した場合に実行される。正数差球コマンドを受信した場合であっても、そのコマンドに含まれる差球の数値が６５０００未満である場合には、差球情報を示さない非表示の態様となる。このとき、差球に関連する情報も非表示にする。
【１５２８】
表示部４７９ａにおける第３表示態様の表示として、数値で制限数を示す「９５０００」との表示が用いられる。第３表示態様での表示は、副制御基板９４０が、制限差球コマンドを受信した場合に実行される。
【１５２９】
表示部４７９ａにおける第４表示態様の表示として、数値ではなく記号を示す「－－－－－」との表示が用いられる。第２表示態様での表示は、副制御基板９４０が、差球の数値（１以上６５０００未満）を含む正数差球コマンドを受信した場合に実行される。正数差球コマンドを受信した場合であっても、そのコマンドに含まれる差球の数値が６５０００未満である場合には、差球情報を示さない非表示の態様となる。このとき、差球に関連する情報２７８も非表示にする。
【１５３０】
主制御基板９２０は、差球カウンタがマイナスの数値をカウントしない構成としているため、２連７セグ発光器２７６ａや表示部４７９ａでの差球情報の表示においてマイナスの数値が示されることはない。
【１５３１】
なお、差球情報の表示は、マイナスの数値を表示しない構成に限らず、主制御基板９２０において、差球カウンタとしてマイナスの数値を含めてカウントする構成とし、マイナスの差球の数値を含む負数差球コマンドを出力し、マイナスの差球情報に相当する数値も表示する構成としてもよい。
【１５３２】
また、２連７セグ発光器２７６ａや表示部４７９ａにおける差球情報表示は、差球が６

５０００以上に対応する正数差球コマンドを受信した場合に第２表示態様で行われる構成に限らず、差球が１０００以上や９００００以上に対応する正数差球コマンドを受信した場合に、第２表示態様で行われる構成としてもよい。

【１５３３】

また、２連７セグ発光器２７６ａや表示部４７９ａにおける差球情報表示は、特定値を９５０００とし、制限差球コマンドを受信した場合に、第３表示態様で表示する構成に限らず、特定値を９５０００とは異なる値に設定し、差球が９５０００以下に対応する正数差球コマンドを受信した場合や、差球が９５０００以上である１０００００に対応する正数差球コマンドを受信した場合に、第３表示態様で表示する構成としてもよい。

【１５３４】

主制御基板９２０は、特別遊技状態中（条件装置の作動中）に差球（差数）が予め定めた制限数以上となった場合であって特別遊技状態の終了までは遊技の継続が可能な状態に対応した特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段を備えている。具体的には、特別遊技状態中（条件装置の作動期間）であることを示す情報や、電源の遮断時における各種の大入賞装置の開放回数などが記憶される。このため、特別遊技状態中に電源の供給が遮断されたとしても、電源の供給が再開した場合に、特別遊技状態を再開することが可能になり、遮断時において実行されていないラウンドを実行することが可能になる。

【１５３５】

また、主制御基板９２０は、バックアップ手段によって、特別電動役物の作動期間（小当りに付随する大入賞装置の作動期間）であって差数が予め定めた制限数以上となった状態に対応した小当り遊技制限状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に特別電動役物の作動期間における電源の遮断に対応した情報を記憶する構成としている。具体的には、特別電動役物の作動期間であることを示す情報や、電源の遮断時における各種の大入賞装置の作動回数などが記憶される。このため、特別電動役物の作動期間に電源の供給が遮断されたとしても、電源の供給が再開した場合に、特別電動役物の作動を再開することが可能になる。

【１５３６】

ここで、主制御基板９２０における差球情報表示に関連する制御処理について、図１４４を参照して説明する。図１４４は、主制御基板９２０におけるメイン処理を示すフローチャートである。

【１５３７】

主制御基板９２０は、復電処理において、電源の供給が遮断された状況に応じて異なる制御処理を実行可能に構成されている。

【１５３８】

具体的には、主制御基板９２０は、遊技者への遊技の提供前における電源の供給の開始時には、ＲＡＭ９２２の全体が初期化される経路を辿る処理を実行し、初期化コマンド出力処理Ｓ１０１４において初期化コマンドを出力、又は、設定済コマンド出力処理Ｓ２００６において設定済コマンドを出力する。一方、遊技者への遊技の提供後であって、不測の電源の供給の遮断に基づく電源の供給の再開時には、主制御基板９２０は、バックアップされたＲＡＭ９２２の一部を復元する経路（ＲＡＭ復帰設定処理Ｓ１０１１）を辿る処理を実行し、復帰コマンド出力処理Ｓ１０１２において復帰コマンドを出力する。

【１５３９】

主制御基板９２０は、バックアップされた情報を復元するＲＡＭ復帰設定処理Ｓ１０１１において、中断された特別電動役物や条件装置の作動を再開するためにバックアップされた各種の情報や、中断された遊技球の払い出し再開するためにバックアップされた各種の情報を復元する。

【１５４０】

また、主制御基板９２０は、制限数到達フラグが設定されているか否かを判定する判定

処理Ｓ３００１と、特別電動役物又は条件装置の作動中であるか否かを判定する処理Ｓ３００３を実行可能である。制限数到達フラグは、差球が特定値以上となった場合にオン状態（設定状態）となる（制限数到達フラグ設定処理Ｓ３１０７：図１４１参照）。この制限数到達フラグは、背面設定スイッチ９０５や初期化スイッチ９０７（図１４０参照）の操作に基づき意図的にＲＡＭ９２２を初期化したり（ＲＡＭクリア処理Ｓ１００８）、正常にバックアップされずエラー状態となったりしてＲＡＭ９２２が初期化される場合（ＲＡＭクリア処理Ｓ２００２）を除き、電源の供給が遮断されたとしてもオフ状態（解除状態）とはならない。

【１５４１】

例えば、主制御基板９２０は、通常遊技が行われる通常遊技状態において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理において、復帰コマンドを出力する復帰コマンド出力処理Ｓ１０１２を経た後、通常遊技状態の遊技中において打止設定フラグはオン状態ではない（判定処理Ｓ３００１：Ｎ）ために、初期差球コマンドを出力する初期差球コマンド出力処理Ｓ３００２を実行する経路を辿る処理を行う。

【１５４２】

復電処理とは、電源の供給が開始された場合に一回実行される処理であって、具体的には、図１４４に示すように、主制御基板９２０のメイン処理（図中の主制御メイン処理）におけるプログラム開始処理Ｓ１００１から乱数初期設定処理Ｓ１０１９までの処理である。具体的には、図１４４に示す主制御基板９２０のメイン処理における割込み禁止処理Ｓ１０２０から割込み許可処理Ｓ１０２３までを繰り返す処理内、又は、一定間隔（例えば、４ｍｓ）で繰り返されるタイマ割込み処理で一回実行される処理である。

【１５４３】

また、主制御基板９２０は、遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理において、復帰コマンドを出力する復帰コマンド出力処理Ｓ１０１２を経た後、通常遊技状態の遊技中において打止設定フラグはオン状態ではない（判定処理Ｓ３００１：Ｎ）ために、初期差球コマンドを出力する初期差球コマンド出力処理Ｓ３００２を実行する経路を辿る処理を行う。

【１５４４】

また、主制御基板９２０は、特別遊技継続状態中において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理において、復元コマンドを出力する復帰コマンド出力処理Ｓ１０１２を経た後、特別遊技継続状態中において打止設定フラグはオン状態であり（判定処理Ｓ３００１：Ｙ）、かつ、条件装置作動中である（判定処理Ｓ３００１：Ｙ）ために、打止示唆コマンドを出力する打止示唆コマンド出力処理Ｓ３００５を実行する経路を辿る処理を行う。

【１５４５】

主制御基板９２０は、前記表示制御手段に対して、いずれの復電処理が実行されたかを識別可能な、１または複数の制御用コマンドを送信する。

【１５４６】

具体的には、主制御基板９２０は、副制御基板９４０に対して、通常遊技状態において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理においては、初期差球コマンドを出力する。また、遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理において、初期差球コマンドと異なる制限差球コマンドを出力し、特別遊技継続状態中において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理において、初期差球コマンド及び制限差球コマンドと異なる打止示唆コマンドを出力する。このため、副制御基板９４０は、それら３つの復電処理のうちいずれの復電処理が実行されたかを識別することができる。

【１５４７】

なお、主制御基板９２０での復元処理における差球情報表示に関連する部分（判定処理Ｓ３００１～打止示唆コマンド出力処理Ｓ３００５）の処理は、当該部分の全体をメイン処理で実行する構成に限らず、当該部分の一部又は全部は、タイマ割込み処理で実行する

構成としてもよい。この場合、１回目のタイマ割込み処理で実行することが好ましい。
【１５４８】
　また、初期差球コマンド出力処理Ｓ３００２及び打止示唆コマンド出力処理Ｓ３００５の一方はなくてもよい。打止示唆コマンドを出力しない場合において、副制御基板９４０は、復帰コマンド受信後に遊技が実行されている場合に出力されるコマンド、例えば、賞球コマンドの受信によって、特別遊技継続状態中において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理が実行したと判断することが可能である。
【１５４９】
　また、打止示唆コマンドを出力しない場合において、副制御基板９４０は、復帰コマンド受信後に条件装置や特別電動役物の作動中に出力されるコマンド、例えば、特別遊技状態の開始時に出力されるオープニングコマンドや各種の大入賞装置の作動開始時に出力される開放コマンドの受信によって、特別遊技継続状態中において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理が実行したと判断することが可能である。
【１５５０】
　また、打止示唆コマンドを出力しない場合において、副制御基板９４０は、復帰コマンドと、復帰処理中に必ず出力されるコマンド、例えば、時短コマンド出力処理Ｓ１０１７で出力される時短コマンド又は非時短コマンド出力処理Ｓ１０１８で出力される非時短コマンドとの組合せによって、特別遊技継続状態中において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理が実行したと判断することが可能である。
【１５５１】
　また、打止示唆コマンドを出力しない場合において、副制御基板９４０は、復帰コマンドと、遊技者による遊技進行に伴い出力されるコマンドとの組合せによって、特別遊技継続状態中において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理が実行したと判断することが可能である。
【１５５２】
　副制御基板（表示制御手段）は、電源の供給が遮断された後に実行される復電処理において主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて、電源の供給が遮断された状況に応じた復電処理のうち、いずれの復電処理が実行された場合かに対応させて表示部の表示態様を制御可能に構成されている。
【１５５３】
　具体的には、副制御基板９４０は、電源の供給が復帰した直後における差球表示装置２７６の２連７セグ発光器２７６ａの初期表示として、通常遊技が行われる通常遊技状態において電源の供給が遮断された場合に、図１４３に示すように、初期差球コマンドの受信に応じて、第１表示態様での表示（「００」との数値の表示）を行う。
【１５５４】
　この第１表示態様での表示は、遊技者が遊技を再開した後においても、差球が６５０００に対応する正数差球コマンドを受信するまで継続する。その後、差球の増減に伴い差球が６５０００以上に対応する正数差球コマンドを受信した場合には、副制御基板９４０は、受信した正数差球コマンドに対応する第２表示態様での表示（「６５」以上の数値の表示）を行い、差球が９５０００以上に対応する正数差球コマンドや制限差球コマンドを受信した場合には、第３表示態様での表示（「９５」との数値の表示）を行う。
【１５５５】
　遊技の実行が制限された状況（打止め状態）において電源の供給が遮断された場合には、副制御基板９４０は、２連７セグ発光器２７６ａの初期表示として、制限差球コマンドの受信に応じて、図１４３に示すように、第３表示態様の表示（「９５」との数値の表示）を行う。この第３表示態様の表示は、その後の遊技者による遊技が制限されるために変化することはない。
【１５５６】
　特別遊技継続状態中において電源の供給が遮断された場合には、副制御基板９４０は、２連７セグ発光器２７６ａの初期表示として、打止示唆コマンドの受信に応じて、図１４

３に示すように、第４表示態様の表示（２連７セグ発光器２７６ａを構成する全てのセグメントが消灯した非表示の状態）を行う。この第４表示態様の表示は、差球が６５０００に対応する正数差球コマンドを受信するまで継続する。その後、副制御基板９４０は、差球の増減に伴って通常遊技状態において電源の供給が遮断された場合と同様の表示を行う。

【１５５７】

したがって、遊技者は、２連７セグ発光器２７６ａの初期表示に基づいて、通常遊技状態、打止め状態中、特別遊技継続状態中のいずれで電源の供給の遮断から復帰した後であるかを識別することが可能になる。

【１５５８】

また、電源の供給を開始する際に背面設定スイッチ９０５や初期化スイッチ９０７の操作を行うことで、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２の全体が初期化された場合、副制御基板９４０は、２連７セグ発光器２７６ａの初期表示として、初期化コマンド又は設定済みコマンドの受信に応じて、図１４３に示すように、第１～第４の表示態様のいずれとも異なる表示形態の表示（「－－」との記号の表示）を行う。この表示形態の表示は、差球が６５０００に対応する正数差球コマンドを受信するまで継続する。その後、副制御基板９４０は、差球の増減に伴って通常遊技状態において電源の供給が遮断された場合と同様の表示を行う。

【１５５９】

したがって、遊技者は、通常遊技状態、打止め状態中又は特別遊技継続状態中の電源の供給が遮断されてから復帰した場合において、ＲＡＭ９２２の一部しか初期化されない場合と、ＲＡＭ９２２の全体が初期化された場合とを、２連７セグ発光器２７６ａの初期表示に基づいて、識別することも可能になる。

【１５６０】

また、特別遊技継続状態中と同様に遊技制限機能の作動待機状態中である小当り遊技継続状態中において電源の供給が遮断された場合は、特別遊技継続状態中において電源の供給が遮断された場合と同様の表示を行う。なお、特別遊技継続状態中と小当り遊技継続状態中において電源の供給が遮断された場合とで、主制御基板９２０から出力されるコマンドの種類を異ならせ、差球情報表示において異なる表示態様で表示を行う構成としてもよい。

【１５６１】

＜遊技制限機能の発動前後の遊技進行制御＞

次に、遊技制限機能の発動前後に関連する遊技進行制御について、図１４５を参照して説明する。図１４５は、遊技制限機能の発動前後における遊技進行の推移を説明するためのタイミングチャートである。図１４５（Ａ）が遊技制限機能の発動前における遊技進行制御の予定推移を示す。図１４５（Ａ）においては、特別遊技状態に移行することとなる大当り遊技回と、大当り遊技回に先行する通常遊技状態における先行遊技回（ハズレ遊技回）と、大当り遊技回に後続する特定遊技状態（時短遊技状態や確変遊技状態）における後続遊技回（ハズレ遊技回）とを実行予定である場合が示されている。図１４５（Ｂ）が、通常遊技状態における先行遊技回の実行中に、差球が制限数以上となることで、遊技制限機能が発動する場合を示し、図１４５（Ｃ）が、特別遊技状態で差球が制限数以上となることで、遊技制限機能が発動する場合を示す。

【１５６２】

主制御基板９２０で制御される遊技制限機能は、差球が制限数以上となること（以下において、制限数到達とも称す）を条件として発動するものであり、各種の図柄変動中（第１特別図柄や第２特別図柄や装飾図柄に対応する特別図柄の図柄変動中）に制限数到達の条件を満たした場合、当該条件の成立に伴って発動する。

【１５６３】

具体的には、図１４５（Ａ）に示すように、大当り遊技回に先行して通常遊技状態で実行されるハズレ遊技回（先行遊技回）における図柄変動中に差球が制限数以上となった場

合（制限数到達Ａ）、図１４５（Ｂ）に示すように、当該条件の成立に伴って遊技制限機能が発動して、各種の図柄による当該遊技回の結果を表示する前（変動表示の停止前）に打止め状態となる。大当り遊技回や小当り遊技回における図柄変動中（条件装置や特別電動役物の作動前）についても同様である。

【１５６４】

一方、特別遊技状態（条件装置の作動中）において差球が制限数以上となった場合（制限数到達Ｂ）には、図１４５（Ｃ）に示すように、その後も遊技者による遊技が継続可能な特別遊技継続状態となり、遊技制限機能は、特別遊技継続状態（特別遊技状態）を完遂して終了した場合に発動する。

【１５６５】

また、小当り（特別電動役物の作動中）において差球が制限数以上となった場合も、図示しないが、小当りの終了（小当り遊技回の終了）に伴って発動する。小当りにおいては、特別遊技状態における開始待機状態（図１４２等に示す役連作動装置４３５への遊技球の進入を待っている状態）とエンディングとに係る制御が実行されず、各ラウンドの制御に対応する制御と、各ラウンド間の制御に対応する制御とが実行される。したがって、以下において、小当りにおける各種の制御については、特別遊技状態に対する各種の制御を参照することとし、重複する説明を省略する。

【１５６６】

主制御基板９２０は、差数（差球）が予め定めた制限数以上となった場合において所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去する未完了情報消去手段を有する構成とされている。

【１５６７】

具体的には、差球が制限数以上となった場合に、遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報としての特別図柄に係る当選乱数（大当りと小当りとハズレとを識別可能な情報）が、消去される。このため、差球が制限数以上となった場合に当該遊技回の結果が示されることを防止することが可能になる。これにより、例えば、差球が制限数以上となった状況において、大当りに対応する図柄の組合せが表示されたにも関わらず遊技者にとって有利な特別遊技状態を行えないような状況の発生を防止することが可能になる。したがって、遊技者は、実行中の遊技回の結果を知ることなく、最大限の差球で遊技球を得て満足した気分で遊技を終えることが可能になる。

【１５６８】

主制御基板９２０は、特別情報に加えて、特別情報に対応して設定され、遊技回の進行を制御するための各種の情報、例えば、遊技回周回用動作の結果を示す図柄の組合せ（停止図柄）の情報や、図柄変動を行う時間の情報を消去する構成としている。このため、遊技回周回用動作の結果を表示しない制御や、遊技回を中途で終える制御が実行可能になる。

【１５６９】

なお、副制御基板９４０は、主制御基板９２０から送信されるコマンドに基づいて遊技制限機能が発動した場合に、遊技制限機能の発動において実行される主制御基板９２０による図柄表示と同様の表示を、主制御基板９２０と同様に実施することができる。副制御基板９４０は、差球が制限数以上となった場合に当該遊技回の結果が示されることを防止する表示制御を装飾図柄表示装置４７９に対して実行し、例えば、特別図柄に対応した図柄の表示を消去することで図柄の変動が中止する表示制御を実行する。

【１５７０】

また、遊技制限機能が発動した場合において、副制御基板９４０は、図柄変動を停止するものの、遊技者による遊技の実行中には出現しない図柄の組合せ（例えば、「３４０」：立ち上げ時の初期表示）などの特定の図柄の組み合せを表示する構成としてもよい。この構成の場合、特定の図柄の組合せの表示は、差球が制限数以上となった場合に、残りの変動時間が経過していなくても即時に変動停止して図柄の組合せの停止表示をしてもよい

し、予定されていた図柄変動の時間が経過したタイミングで図柄の組合せを停止表示してもよい。

【１５７１】

また、遊技制限機能が発動した場合において、副制御基板９４０は、各種の大入賞装置の動作を伴わずに図柄変動が行われる遊技回、例えば、通常遊技状態や特定遊技状態におけるハズレ遊技回において差球が制限数以上となった場合に、遊技回の制御を中途で終了させる構成に限らず、予定された遊技回の進行制御は予定の通りに完遂し、その完遂に伴って、遊技回の制御を終了させる構成としてもよい。

【１５７２】

また、遊技制限機能として、主制御基板９２０は、大当り遊技回や小当り遊技回において図柄変動の停止後（条件装置や特別電動役物の作動後）に差球が制限数以上となった場合、当該遊技回の終了まで延期して発動する構成としているが、この構成に限らず、それらの遊技回に対応する特別図柄に係る当選乱数や、遊技回の進行を制御するための各種の情報、例えば、オープニング中や何回目のラウンド中であるかを識別する情報や、オープニングや各ラウンドを実行する時間の情報を消去し、それらの遊技回を中途で終了させる構成としてもよい。

【１５７３】

また、遊技制限機能として、主制御基板９２０は、遊技者による遊技の進行（例えば、遊技球の打ち出し）は停止させるものの、主制御基板９２０による遊技の進行の制御は、予定された大当り遊技回や小当り遊技回の進行制御の完遂に伴って終了させる構成としてもよい。

【１５７４】

主制御基板９２０によって制御される各種の特別図柄表示装置（第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１や第２特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２：図１４０及び図１４２参照）において、遊技者による遊技が実行されている場合には、各特別図柄表示装置を構成する複数のＬＥＤの少なくとも１つは点灯した状態をとる。これに対して、主制御基板９２０は、差球が制限数以上となった場合には、各特別図柄表示装置を構成する複数のＬＥＤのすべてが消灯した状態にする制御を実行する。

【１５７５】

なお、差球が制限数以上となった場合における各特別図柄表示装置を構成する複数のＬＥＤの消灯は、差球が制限数以上となったことに伴って実行される構成としてもよいし、差球が制限数以上となった後、例えば、遊技制限機能の発動に伴って実行される構成としてもよい。

【１５７６】

また、差球が制限数以上となった場合に各特別図柄表示装置を構成する複数のＬＥＤのすべてを消灯した状態にする構成に限らず、遊技者による遊技の実行中には表示されないパターンや遊技者による遊技の実行中とは異なる色等で点灯や点滅した状態にする構成としてもよい。

【１５７７】

差数が予め定めた制限数以上となった場合において所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち前記遊技回用動作が開始されていない特別情報を消去する未開始情報消去手段を有する構成とされている。

【１５７８】

具体的には、差球が制限数以上となった場合に、遊技回用動作が開始されていない特別情報として、実行が保留されている各遊技回、例えば、図１４５（Ｂ）に一点鎖線で示す制限数到達Ａ後の大当り遊技回や後続遊技回、また、図１４５（Ｃ）に一点鎖線で示す制限数到達Ｂ後の後続遊技回に対応する特別図柄に係る当選乱数が、消去（遊技者による遊技中には取らない「０」に設定）される。また、特別情報に加えて、各保留された遊技回の特別情報に対応して設定され、当該遊技回の進行を制御するための各種の情報、例えば、遊技回周回用動作の結果を示す図柄の組合せ（停止図柄）の情報や、図柄変動を行う時

間の情報が消去される。このため、保留されている遊技回が実行されることを防止できる。これにより、遊技者による遊技の実行は停止されているにも関わらず、例えば、保留されている大当り遊技回が実行されるといった状況の発生を防止することが可能になる。したがって、遊技者は、保留中の遊技回の結果を知ることなく、最大限の差球で遊技球を得て満足した気分で遊技を終えることが可能になる。

【１５７９】

なお、保留された遊技回に対する特別図柄に係る当選乱数等は、差球が制限数以上となることに伴って消去される構成としてもよいし、差球が制限数以上となった後であって遊技制限機能の発動に伴って消去される構成としてもよい。

【１５８０】

ここで、保留に関する表示形態について説明する。遊技者による遊技が進行していて保留中の遊技回がある場合には、主制御基板９２０によって制御される各種の特別図柄保留表示装置（第１特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７６や第２特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７７：図１４０及び図１４２参照）において、各特別図柄保留表示装置を構成する複数のＬＥＤの少なくとも１つは点灯した状態をとる。これに対して、主制御基板９２０は、差球が制限数以上となった場合には、各特別図柄保留表示装置を構成する複数のＬＥＤのすべてを消灯した状態にする制御を実行する。

【１５８１】

なお、差球が制限数以上となった場合における各特別図柄保留表示装置を構成する複数のＬＥＤの消灯は、差球が制限数以上となったことに伴って実行される構成としてもよいし、差球が制限数以上となった後に、例えば、遊技制限機能の発動に伴って実行される構成としてもよい。

【１５８２】

また、各特別図柄保留表示装置のＬＥＤの消灯は、各特別図柄表示装置のＬＥＤの消灯と同時に実行される構成としてもよいし、それらの消灯を時間的にずらして実行される構成、例えば、特別遊技状態において差球が制限数以上となったことに伴って各特別図柄表示装置のＬＥＤの消灯が実行され、その後、遊技制限機能の発動に伴って各特別図柄保留表示装置のＬＥＤの消灯が実行される構成としてもよい。

【１５８３】

また、差球が制限数以上となった場合に各特別図柄保留表示装置を構成する複数のＬＥＤのすべてを消灯した状態にする構成に限らず、遊技者による遊技の実行中には表示されないパターンや遊技者による遊技の実行中とは異なる色等で点灯や点滅した状態にする構成としてもよい。

【１５８４】

また、各特別図柄保留表示装置に、保留を表示するＬＥＤに加えて、当該ＬＥＤの近傍に他の発光部品が設けられている場合には、それらが配置された領域であって保留の表示領域として割り当てられた領域（保留領域）における発光部品を、保留を表示するＬＥＤを含め消灯させることが好ましい。各特別図柄表示装置の場合も同様に、特別図柄を表示するＬＥＤに加えて、当該ＬＥＤの近傍に他の発光部分が設けられている場合には、それらが配置された領域であって特別図柄の表示領域として割り当てられた領域（図柄領域）における発光部品を、特別図柄を表示するＬＥＤを含め消灯させることが好ましい。

【１５８５】

主制御基板９２０及び副制御基板９４０は、特別図柄の変動表示中において簡易的な図形を用いて変動表示中であることを示唆可能な図柄（第４図柄）と、保留を表示するＬＥＤ等の発光部品との少なくともいずれかについては、遊技制限機能の発動に伴って、消灯させる制御を実行し、遊技の進行を停止させる遊技停止エラーの場合と同様のエラー報知を行うことが好ましい。また、遊技制限機能が発動している場合に、エラー報知が発生した場合には、遊技制限機能の発動に伴って消灯させたＬＥＤ等の発光部品については消灯した状態を継続することが好ましい。例えば、遊技制限機能が発動しているときに、磁気検知が発生した場合には、盤面ＬＥＤは、磁気検知のランプ報知を優先するが、遊技制限

機能の発動に伴って消灯させたＬＥＤについては消灯を維持する。
【１５８６】
主制御基板９２０は、遊技実行制限手段による遊技の実行の制限（遊技制限機能の発動による打止め状態）が開始された後において、遊技者に対して払出しが完了していない未払いの遊技媒体が残存する場合に当該未払いの遊技媒体の払出しを実行する未払い払出実行手段を有する構成とされている。
【１５８７】
具体的には、主制御基板９２０は、上記で図１４１を参照して説明したように、遊技制限機能が発動して打止め状態となる打止到達の後（判定処理Ｓ３１０１：Ｙ）であっても、払出しに関する制御（払出状態監視処理Ｓ３１１３及び払出信号出力処理Ｓ３１１４）を実行可能に構成されている。このため、打止め状態前の入賞に基づく遊技球の払出しで未払いの遊技球がある場合には、図１４５（Ｂ）及び図１４５（Ｃ）に示すように、打止め状態となった後（図中の打止め後払出状態）においても行うことができる。
【１５８８】
主制御基板９２０は、差数（差球）が予め定めた制限数以上となった場合であって当該制限数以上となった後において遊技者に対して払出しが完了していない未払いの遊技媒体（遊技球）が残存する場合に当該未払いの遊技媒体（遊技球）の数に対応した情報を記憶するための残存払出記憶手段を有する構成とされている。
【１５８９】
具体的には、主制御基板９２０において、当該未払いの遊技球の数に対応した情報として、主制御基板９２０が払出制御基板９３０に対して払出しを指示した遊技球の個数と、払出制御基板９３０からのパルス信号の受信に基づき払出しを確認した遊技球の個数との差数が、ＲＡＭ９２２の所定の領域に記憶されている。当該差数は、停電監視処理Ｓ１２０２（図１４１参照）や停電監視処理Ｓ３１１２（図１４１参照）におけるバックアップ対象に設定されている。
【１５９０】
このため、当該遮断後に電源の供給が再開された場合、ＲＡＭ復帰設定処理Ｓ１０１１において当該未払いの遊技球の数が復元されるために、主制御基板９２０は、改めて払出しの指示（当該未払い遊技球の数に対応する払出コマンド）を払出制御基板９３０に対して出力することが可能になる。また、払出制御基板９３０は、電源の供給が再開された場合に主制御基板９２０から受信した払出しの指示に基づき、払出モータ５４２（図１４０参照）を動作させて、当該未払いの遊技球の払出しを完遂することが可能になる。
【１５９１】
なお、払出しを指示した遊技球の個数と払出しを確認した遊技球の個数との差数をバックアップ対象に設定する構成に限らず、当該未払いの遊技球の数に対応した情報として、それらの個数を個別にバックアップ対象に設定する構成としてもよい。
【１５９２】
ここで、副制御基板９４０によって実行される２連７セグ発光器２７６ａにおける差球情報表示の変更制御について、図１４６を参照して説明する。図１４６は、差球情報表示の変更制御の説明図である。図１４６（Ａ）が差球コマンドと差球情報表示の変更との対応を示し、図１４６（Ｂ）が差球情報表示の変更の推移を示す。
【１５９３】
２連７セグ発光器２７６ａによる差球情報表示は、電源の供給の開始に伴って開始される。具体的には、電源の供給が開始され、主制御基板９２０を初期化する通常の復電処理が実行されると、副制御基板９４０は、主制御基板９２０から初期化コマンド又は設定済コマンドを受信する。副制御基板９４０は、初期化コマンド又は設定済コマンドの受信に基づいて、記号による表示態様で差球情報表示の初期表示（－－）を開始する（図１４３参照）。差球情報表示の初期表示は、差球が６５０００以上に対応する正数差球コマンドを受信するまで継続される。
【１５９４】

副制御基板９４０は、差球情報表示の初期表示が表示されている場合に、所定の差球コマンド（差球が６５０００以上に対応する正数差球コマンド）を受信した場合、差球情報表示を初期表示から数値による表示態様に変更する制御を実行する。

【１５９５】

具体的には、図１４６の第２行に示すように、副制御基板９４０の制御によって、差球情報表示が記号による表示態様である初期表示（－－）から、数値による表示態様である「６５」に変更される。この数値による差球情報表示を開始することで、制限値（９５０００）に近づいてきたことを遊技者に知らせることが可能になる。「６５」との差球情報表示は、差球が６６０００以上に対応する正数差球コマンドを受信するか、又は、差球が６４９００未満の正数差球コマンドを受信するまで継続される。また、数値による表示態様での差球情報表示は、電源の供給が遮断されるまで継続される。

【１５９６】

副制御基板９４０は、差球（３バイトカウンタである差球カウンタで計数された値）が更新されるたびに主制御基板９２０から出力される正数差球コマンドの受信に応じて、差球情報表示の変更の可否を判断する。

【１５９７】

副制御基板９４０は、差球情報表示が「６５」に変更された後に、最初に、６６０００以上に対応する正数差球コマンドを受信した場合、図１４６（Ａ）の第３行に示すように、「６５」と表示していた差球情報表示を、制限数に対応する差球情報表示に向けて１段階進行した「６６」との差球情報表示に変更（増加変更）する。このため、図１４６（Ｂ）に示すように、６５０００以上６６０００未満に対応する正数差球コマンドを受信している間は、「６５」との差球情報表示が継続して表示される。

【１５９８】

一方、副制御基板９４０は、差球情報表示が「６５」に変更された後に、最初に、６４９００未満に対応する正数差球コマンドを受信した場合、図１４６（Ａ）の最下行に示すように、「６５」との差球情報表示を、制限数に対応する差球情報表示から１段階後退した「－－」との差球情報表示に変更する。このため、図１４６（Ｂ）に示すように、６４９００以上６５０００未満に対応する正数差球コマンドを受信している間は、「６５」との差球情報表示が継続して表示され、また、６４９００未満に対応する正数差球コマンドを受信している間は、初期表示が継続して表示される。

【１５９９】

差球情報表示を後退させる場合において、６５０００未満に対応する正数差球コマンドではなく、６４９００未満に対応する正数差球コマンドに基づいて変化させることで、差球が６５０００を跨いで何度も変化するような場合であっても、「－－」と「６５」との差球情報表示が交互に繰り返されて、視認性が低下したり、遊技者に誤作動と勘違いさせたりすることを防止することが可能になる。

【１６００】

また、副制御基板９４０は、差球情報表示を後退させる場合において、６４９００以上６５０００未満に対応する正数差球コマンドを受信している期間（以下において、後退変更待機期間とも称す）では、表示内容は同一であるが表示態様を異ならせる制御を実行する。具体的には、副制御基板９４０は、後退変更待機期間において、「６５」との差球情報表示を点滅する表示態様で表示させる制御を実行する。以下で説明するように、この場合の点滅よりも速い速度で点滅する表示態様も用いられるために、この場合の点滅を低速点滅とも称す。この低速点滅する表示によって、受信した正数差球コマンドに対応する数値（表示部４７９ａによる差球情報表示）との対応が異なることを示唆することが可能になる。副制御基板９４０は、「６５」～「９４」までの数値による差球情報表示の変更について、上記と同様の変更制御を実行する。

【１６０１】

副制御基板９４０は、所定の差球情報表示（「９４」との差球情報表示）が表示されている場合において、表示内容は同一であるが表示態様を複数回に分けて変更する制御を実

行する。また、副制御基板９４０において、変更後の各表示態様は、互いに異なり、また、後退変更待機期間における表示態様とも異なる表示態様に設定されている。

【１６０２】

具体的には、副制御基板９４０は、差球情報表示が「９４」に変更された後に、最初に、９４５００以上に対応する正数差球コマンドを受信した場合、図１４６（Ａ）の第７行に示すように、「９４」との差球情報表示を点灯した表示態様（図中の丸括弧の付記なし）から点滅する表示態様に変更する制御を実行する。この点滅する表示態様は、副制御基板９４０において、後退変更待機期間において低速点滅する表示態様の場合よりも速い速度で点滅する表示態様に設定されている。以下において、この表示形態での点滅を中速点滅とも称す。

【１６０３】

中速点滅する表示態様での「９４」との差球情報表示は、図１４６（Ｂ）に示すように、９４５００以上９４９００未満に対応する正数差球コマンドを受信している期間において継続して表示される。このため、差球が制限数まで所定数以下（図中では５００球以下）となったことを示唆することが可能になる。また、後退変更待機期間にける低速点滅する表示態様での「９４」との差球情報表示と識別可能に表示することが可能になる。

【１６０４】

また、副制御基板９４０は、差球情報表示が「９４」に変更された後に、最初に、９４９００以上に対応する正数差球コマンドを受信した場合、図１４６（Ａ）の第８行に示すように、「９４」との差球情報表示の点滅速度を高速化する制御を実行する。以下において、この表示形態での点滅を高速点滅とも称す。

【１６０５】

高速点滅する表示態様での「９４」との差球情報表示は、図１４６（Ｂ）に示すように、９４９００以上９５０００未満に対応する正数差球コマンドを受信している期間は、継続して表示される。このため、差球が制限数まで所定数以下（１００球以下）となったことを示唆することが可能になる。また、低速点滅や中速点滅する表示態様で「９４」との差球情報表示が行われる場合と識別可能に表示することが可能になる。

【１６０６】

副制御基板９４０は、差球情報表示が「９４」に変更された後に、最初に、９５０００以上に対応する正数差球コマンドを受信した場合、図１４６（Ａ）の第９行に示すように、「９４」との差球情報表示を、制限数に対応する「９５」との差球情報表示に変更する制御を実行する。また、副制御基板９４０は、図示しないが、制限差球コマンドを受信した場合にも、制限数に対応する「９５」との差球情報表示に変更する制御を実行する。

【１６０７】

副制御基板９４０は、差球情報表示が「９５」に変更された後に、９５０００以上に対応する正数差球コマンドを更に受信したとしても、また、９５０００未満に対応する正数差球コマンドを更に受信したとしても、図１４６（Ａ）の第１０行に示すように、制限数（「９５」）に対応する差球情報表示を表示する制御を実行する。このため、図１４６（Ｂ）の最下行に示すように、一旦、「９５」との差球情報表示がなされた場合には、当該差球情報表示が継続して表示される。

【１６０８】

副制御基板９４０は、差球情報表示が「９５」に変更された後に、９５０００未満に対応する正数差球コマンドを更に受信したとしても、他の数値（「６５」～「９４」）の差球情報表示がなされている場合とは異なり、低速点滅する表示態様での「９５」との差球情報表示に変更しない制御を実行する。

【１６０９】

上記においては、電源の供給が開始された場合に、差球情報表示の初期表示が「－－」である場合について説明したが、差球が制限数未満である場合において電源の供給が遮断され、その後に、復電処理が行われた場合に対応する「００」が表示された場合においても、副制御基板９４０は、図１４６（Ｂ）に示すように、同様の差球情報表示の変更制御

を実行する。また、差球情報表示の初期表示として、制限値に対応する「９５」と表示した場合や、打止示唆コマンドの受信に対応する「非表示」とした場合には、その差球情報表示は変化することなく継続して表示される。

【１６１０】

副制御基板９４０は、２連７セグ発光器２７６ａによる差球情報表示として、「非表示」の表示が選択されず、「００」、「９５」、「－－」のいずれかを一旦表示する制御を実行した後は、電源の供給が遮断されるまで、常に表示する制御を実行する。例えば、副制御基板９４０の制御に基づき、２連７セグ発光器２７６ａによる差球情報表示は、通常遊技状態中や特定遊技状態中に限らず、特別遊技状態中であっても表示される。

【１６１１】

副制御基板９４０は、２連７セグ発光器２７６ａによる差球情報を、制限数までのカウントアップによって表示する制御を実行する。なお、この構成に限らず、主制御基板９２０は、２連７セグ発光器２７６ａによる差球情報を制限数までの残数をカウントダウンによって表示する構成や、差球情報として差球の最大値をカウントアップによって表示する制御を実行する構成としてもよい。

【１６１２】

ここで、副制御基板９４０によって実行される表示部４７９ａにおける差球情報表示の変更制御や、遊技制限機能の発動に基づき実施される各種の報知（以下において、遊技制限機能に係る報知とも称す）について説明する。

【１６１３】

主制御基板９２０は、差球カウンタ（３バイトカウンタ）で計数された値（差球）に対応する正数差球コマンドを、差球カウンタの値が更新されるたびに、主制御基板９２０から副制御基板９４０に送信する制御を含めて構成される。副制御基板９４０は、主制御基板９２０から受信した正数差球コマンドに対応する値によって、表示部４７９ａにおける差球情報表示の変更制御や、遊技制限機能に係る各種の報知の要否を判定する。

【１６１４】

副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおける差球情報表示を、受信した正数差球コマンドに対応する差球の数値通りに表示する制御を含めて構成される。例えば、副制御基板９４０は、今回受信した差球コマンドに対応する差球が前回受信した差球コマンドに対して２以上増加した場合、１ずつのカウントアップ表示は行わずに、増加分だけ変化させるカウントアップ表示を行う制御を実行する。

【１６１５】

なお、主制御基板９２０が正数差球コマンドを、時間的に（例えば、０．２秒）又はタイマ割込み回数（例えば、１００回）で間引いて出力したり、副制御基板９４０が受信した正数差球コマンドを時間的に（例えば、０．２秒）又は正数差球コマンドの受信回数（例えば、１００回）で間引いたりして、当該間引かれた正数差球コマンドに基づいて、差球情報表示を変更する構成としてもよい。

【１６１６】

また、副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおける差球情報表示を、特別遊技状態中や小当り中において差球が制限数以上となった場合に、差球が制限数以上となる前から継続して表示する制御を実行することが好ましい。

【１６１７】

副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおける差球情報表示を、その表示が開始された後は、所定の場合を除き、スペシャルリーチ演出やデモ画面の表示中であっても、また、節電中であっても、常に表示する制御を実行することが好ましい。除外される所定の場合は、差球が初期表示に対応する値（６５０００未満）となり非表示（初期表示）に戻る場合と、遊技制限機能が発動した場合である。

【１６１８】

副制御基板９４０は、テロップ（差球情報及び差球に関連する情報２７８）を、差球が所定の値（非表示とする６５０００未満）となるまで、常に表示する制御を実行すること

が好ましい。例えば、副制御基板９４０は、テロップを、通常遊技状態中や特定遊技状態中に限らず、特別遊技状態中であっても表示する制御を実行することが好ましい。

【１６１９】

副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおける差球情報表示を、差球情報を識別可能となるように視認性を担保する形で、他の画像よりも優先して表示する制御を行うことが好ましい。例えば、表示部４７９ａにおいて、差球情報表示は、最上位の優先順で表示されることが好ましい。

【１６２０】

具体的には、表示部４７９ａにおける画像が、演出の描画に用いられる複数のレイヤ（画層）で構成される演出用レイヤと、エラー表示を構成するエラーレイヤとの重ね合わせで形成される場合に、副制御基板９４０は、通常の遊技中にエラーレイヤよりも優先順で上位に配置される演出系レイヤにおいて、演出系レイヤを構成する複数のレイヤのうち差球情報表示の描画に係るレイヤを最上位に移動させて配置する制御を行う。

【１６２１】

副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおける差球情報表示を非表示とする場合において、差球情報表示の描画に係るレイヤを、数値や記号によって差球情報表示を表示する場合よりも下位、例えば、演出系レイヤの最下位に配置する制御を行う。レイヤの優先順で視認性を担保する場合、表示部４７９ａにおける差球情報表示の制御として、６５０００未満の表示制御についても、６５０００以上の場合と同様に、文字と数字を含むテロップを描く制御を含めてもよく、これにより、数値表示のための制御は簡略化しながら、表示部４７９ａにおける表示としてはテロップを非表示とすることができる。

【１６２２】

副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおける差球情報表示を、役物（例えば、右可動部材２０）の可動で一時的に表示が隠れる場合であっても、表示位置を変更せずに表示する制御を実行することが好ましい。また、副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおける差球情報表示を、通常遊技中に視認可能な位置に表示していることが担保できる位置に表示し、大当り中やラッシュ中に役物（例えば、右可動部材２０）が長期間又は常時出ているなど、遊技者が視認不可の可能性がある場合であっても、表示位置を移動させずに表示する制御を実行することが好ましい。

【１６２３】

なお、副制御基板９４０は、差球情報表示を、表示位置を役物の動作に応じて移動させることなく表示する制御を実行する構成に限らず、差球情報表示を、役物の動作に応じて移動させて視認し易く表示する制御を実行する構成としてもよい。

【１６２４】

表示部４７９ａにおける差球情報表示は、白文字で表示することが好ましい。各種の演出の画像として色彩豊かな画像が用いられるため、白文字を用いることで差球情報を目立たせることが可能になる。なお、差球情報表示は、白文字に限定されず、他の色で表示される構成としてもよい。

【１６２５】

副制御基板９４０において、表示部４７９ａにおける第４図柄、普通図柄、数字保留の表示、エラー報知（全画面での表示の場合を除く）、右打ち遊技手法での遊技を促す右打ち報知のいずれか又は複数の組合せを、差球情報表示とは、表示される情報の内容が確認可能な程度に被らない領域に配置する設定とすることが好ましい。当該表示や報知は、差球情報表示と部分的であっても絶対に被らない領域に配置することが好ましい。

【１６２６】

副制御基板９４０において、遊タイムカウンタ、音量光量メータ、ボタンガイドの表示のいずれか又は複数の組合せを、差球情報表示と被らない領域に配置することが好ましい。ここで、遊タイムカウンタは、所定数の遊技回（例えば、前回の大当り遊技回から１０００回のハズレ遊技回）の実行により遊技者に有利な遊技状態へ移行する機能（天井機能）の表示に用いられるカウンタである。また、音量光量メータは、遊技者による所定の操

作（例えば、押圧操作装置２６１や回転操作装置２６２）により出現し、遊技者によって調整可能な音量や光量の範囲を表示するメータである。ボタンガイドは、遊技者による所定の操作（例えば、押圧操作装置２６１や回転操作装置２６２）により出現し、音量や光量を調整する方法を示す音量光量調整アイコン等の操作ガイドである。

【１６２７】

副制御基板９４０において、表示部４７９ａにおける差球情報表示は、右端上配置を優先し、装飾図柄、又は、遊技者が選択可能な演出モードを示すモードプレートの少なくともいずれかと被る位置（手前側に少なくとも一部が重なって表示される位置）に配置する設定とすることが好ましいが、それらと被らない位置（手前側に重ならない位置）に配置する設定としてもよい。

【１６２８】

副制御基板９４０は、遊技制限機能が発動した場合に、表示部４７９ａにおける画像による打止め報知（図１４５（Ｂ）及び（Ｃ）における画像系打ち止め報知）を、全体としては目立たないが、遊技制限機能が発動した旨を遊技者に知らせる文字情報は明確に視認可能に、例えば、黒背景（または、通常遊技において使用されるを暗く表示した暗色背景画像）に対して全画面にわたるように大きく白文字で表示する制御を実行する。この場合に、差球情報表示は行われない（または、暗く表示される）方が好ましいが、差球情報表示は目立つように継続してもよい。

【１６２９】

副制御基板９４０は、特別遊技状態中や小当り中において差球が制限数以上となった場合に、特別遊技状態や小当りの終了後に、発光や音声などによる各種の打止報知（遊技制限機能の発動に係る報知）を出力する制御を実行することが好ましい。なお、この構成に限らず、副制御基板９４０は、差球が制限数以上となったことに伴って各種の打止報知を出力する制御を実行する構成としてもよい。

【１６３０】

副制御基板９４０は、遊技制限機能の発動に伴って、主制御基板９２０からの指示に基づいて、遊技制限機能の発動がなければ出力が継続されるはずであった通常演出音の出力は停止し、遊技制限機能の発動に係る報知に対応した音（報知音）だけを出力する制御を実行することが好ましい。また、副制御基板９４０は、遊技制限機能の発動に係る報知音とエラー報知音が複合した場合は、エラー報知音を優先して出力することが好ましい。

【１６３１】

副制御基板９４０は、遊技制限機能の発動に係る報知音を、一定期間（例えば、１０秒以上）に亘って出力した後に出力を停止することが好ましい。これにより、遊技制限機能の発動に係る報知音が終了した後は、無音となるので、近くで遊技を行う他の遊技者に対して、その報知音が演出の効果音を聞き取りにくくして迷惑をかけてしまう事態を回避できる。

【１６３２】

副制御基板９４０において、遊技制限機能に関連する音系の報知（音系の打止報知や音系の打止示唆報知）で、音声はエラー時の音量（最大音量）としてもよいが、演出の音量（遊技者によって選択された音量）で行う設定とされることが好ましい。

【１６３３】

副制御基板９４０は、遊技制限機能の発動に伴って、各種の役物を初期位置に復帰させる制御を実行することが好ましい。例えば、副制御基板９４０は、左可動部材１０や右可動部材２０の動作を制御し、両可動部材１０，２０が中央側に近接した近接配置をとる左可動部材１０や右可動部材２０を、初期位置である離間配置（図１４２に示す状態）に戻す制御を実行する。この各種の役物を復帰させる制御は、エラー中に差球が制限数以上となった場合も同様に実行される。

【１６３４】

各種の制御基板は、遊技制限機能を発動している場合に、単色ＬＥＤは点灯させる制御を実行することが好ましい。また、各種の制御基板は、遊技制限機能を発動している場合

に、前ブロック１０２に設けられた各種の発光可能な発光部品を、一部を除き、点灯させる制御を実行することが好ましい。除外される発光部品としては、発光可能なボタン（例えば、押圧操作装置２６１等）、賞球の払出状態を示す賞球ＬＥＤ、変動表示の開始から変動停止までの期間中または変動停止に同期して点灯することにより大当りの当選を確定的に知らせる表示演出（一発告知）に用いられる発光装置のうちの、いずれか又は複数の組合せが例示できる。

【１６３５】

遊技制限機能を発動している場合に、各種の制御基板は、一発告知に用いられる発光装置が点灯している場合には消灯する制御を実行することが好ましい。また、払出状態を示す賞球ＬＥＤは未制御（例えば、払出しがあっても消灯状態を継続）とする構成とし、主制御基板９２０において遊技制限機能を発動した後に賞球に対応したコマンドを出力しないように制御を構成して、遊技制限機能の発動後における主制御基板９２０のコマンド出力の制御は簡略化してもよい。

【１６３６】

遊技制限機能を発動している場合に、各種の制御基板は、遊技盤８００に設けられた各種の発光可能な装置を、一部の発光可能な装置を除き、点灯させる制御を実行することが好ましい。除外される一部の発光可能な装置としては、一発告知に用いられる発光可能な装置が例示できる。

【１６３７】

遊技制限機能を発動した場合に、外部信号の出力を変化させる制御を含むように構成してもよい。例えば、主制御基板９２０の外部情報出力処理（Ｓ１２２１）を、差球が制限数以上となった場合にも実行し、ホールコンピュータ等の外部装置が接続される外部出力端子板から出力される外部信号の１つとして、差球が制限数以上となった場合に変化する信号（以下、コンプリート信号ともいう）を含めるようにしてもよい。また、コンプリート信号の出力は、制限数到達フラグのオンオフの状態に対応するようにして制御してもよい。なお、打止到達であると判定される場合（図１４１に示すＳ３１０１：Ｙ）において、外部情報出力処理（Ｓ１２２１）が含まれる構成とすることが好ましく、打止到達の後にも、外部出力端子板から外部信号が出力される続ける構成とすることが好ましい。

【１６３８】

コンプリート信号の出力は、外部出力端子板において、差球が制限数以上となった場合に対応する専用の端子を設けて出力されるようにしてもよいし、他の情報を出力する外部信号の端子と共用してもよい。例えば、他のセキュリティに関する信号（セキュリティ信号）を出力する端子の信号出力の条件の１つとして、差球が制限数以上になった場合を含めてもよい。

【１６３９】

セキュリティ信号を出力する端子を用いてコンプリート信号を出力する場合、コンプリート信号であることを外部装置で識別可能とすることが好ましく、コンプリート信号は継続してオンとなる信号により出力し、他の状態に対応する信号は一定時間だけ（例えば、２００ｍｓ）オンの状態となるパルス信号により出力してもよい。

【１６４０】

また、セキュリティ信号が出力される他の状態としては、営業時間中において通常オンとはならない状態とすることが好ましく、例えば、電源供給を開始する際に背面設定スイッチ９０５や初期化スイッチ９０７の操作が行われてＲＡＭ９２２の全体が初期化された状態、磁気センサ４９１、振動センサ４９２、電波センサ４９３等の異常を検知するセンサがオンとなった状態、入賞を検知するスイッチが一定時間内（例えば、３６ｍｓ内）に予め定めた回数（例えば、５０回）を超えてオンオフが切り替わった状態、入賞を検知するスイッチのオンが一定時間以上（例えば、２０００ｍｓ以上）継続した状態、役物連続作動装置の作動中に大入賞装置への入賞を検知するスイッチのオン回数が規定数（例えば、４０回や１１０回を超えた状態）、設定に関する操作（設定確認や設定変更）が開始された状態、特定通路（例えば、特典領域４０９Ｖ）に遊技球が入球しないように入賞装置

（例えば、上大入賞装置４３４）が動作する場合において特定通路に遊技球が進入した状態などが例示される。

【１６４１】

また、差球が制限数以上となった場合における外部信号の出力として、専用の１つの端子からによる信号出力でなく、２ビット以上の情報で構成される情報の一部として、差球が制限数以上となった場合であることに対応した外部信号を出力してもよい。例えば、外部出力端子板において、複数の端子を接続可能な１又は２以上の端子からシリアル信号で２ビット以上の情報を出力してもよく、例えば、８ビットで構成される不正検知の状態（不正検知状態）を示す情報を出力可能な出力端子の１ビットを、差球が制限数以上となったコンプリート信号として設定し、その不正検知状態を示す情報のうち特定のビット（例えば、ビット６）を、コンプリート信号としてのビットとして利用してもよい。この場合に、不正検知状態を２以上の状態（例えば、不正の可能性が高い状態と、不正の可能性が低い状態）に区分して、不正検知状態１、不正検知状態２などを設定し、いずれか１つ（例えば、不正検知状態１）に含まれる情報として、コンプリート信号を設定してもよい。

【１６４２】

また、遊技制限機能を発動した場合における信号出力として、差球が制限数以上となった場合に限らず、これに代えて、または、これに加えて、打止め後払出状態に対応した外部信号の出力をしてもよいし、打止め後払出状態の終了したタイミングで外部信号の出力を変化させる制御を含むようにしてもよい。

【１６４３】

副制御基板９４０において、表示部４７９ａに対して各種のエラー報知の表示領域を設けてエラー報知の情報を表示する制御を行う場合には、各種のエラー報知の表示領域は、差球情報表示の表示領域を避ける領域に割り当てる設定とすることが好ましい。

【１６４４】

副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおいて差球情報表示とエラー報知とが複合した場合（例えば、報知タイミングが一致した場合や、一方の報知中に他方の報知条件が成立した場合）には、エラー報知を優先して表示する制御を実行することが好ましい。例えば、副制御基板９４０は、エラー報知の描画に係るレイヤを、演出系レイヤの最上位に設定されている差球情報表示の描画に係るレイヤよりも上位に移動して配置する。また、副制御基板９４０は、音声や発光によるエラー報知についても、差球情報に関連して出力される音声や発光よりも優先して出力する制御を実行する。

【１６４５】

なお、差球情報としての音声及び発光による情報の出力（報知）の制御は、エラー報知と複合した場合において、遊技制限機能が発動される前は、エラー報知の前に一度出力している差球情報の出力は再度は出力しない制御とし、一度も出力していない差球情報はエラー報知の後に出力することが好ましく、エラー報知の開始前に少しでも差球情報の出力が開始された場合は再出力はしない制御としてもよい。また、差球情報の出力として、遊技制限機能の発動に係る報知を実行した後は、エラー報知を優先して実行し、その後に、遊技制限機能の発動に係る報知を再び実行（継続）することが好ましい。

【１６４６】

副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおける差球情報表示が開始された後にエラー報知の条件が成立した場合、各種のエラー報知の終了後に、差球情報表示を再開する制御を実行することが好ましい。また、副制御基板９４０は、音声を伴わないエラー報知（例えば、外枠１０１に対する前ブロック１０２や中間ブロック１０３の開放に関するエラー報知）と複合した場合に、表示部４７９ａにおける差球情報表示を表示しない制御を実行することが好ましい。

【１６４７】

副制御基板９４０において、表示部４７９ａにおける全画面によるエラー報知と、遊技制限機能の発動に係る報知とは、排他的に制御されることが好ましい。すなわち、全画面によるエラー報知と遊技制限機能の発動に係る報知とは同時には表示されないことが好ま

しいが、両方の報知を同時に表示してもよく、この場合には、いずれか一方又は両方の表示を、片方だけが表示される場合よりも薄く表示して、重なる部分が設けられるようにして表示してもよい。

【１６４８】

副制御基板９４０において、表示部４７９ａにおける一部の領域（例えば、左上領域）で実行されるエラー報知、下皿満タンの報知、枠レバー異常の報知のいずれか又は複数の組合せと、遊技制限機能の発動に係る報知（打止報知や打止示唆表示）とを、同時に表示可能とする構成とすることが好ましく、この場合には、いずれか一方又は両方の表示を、片方だけが表示される場合よりも薄く表示し、表示される情報が重なる部分が設けられるようにして表示してもよい。なお、それらの報知は、同時に表示可能とする構成に限らず、同時には表示しない構成としてもよい。

【１６４９】

各種の制御装置は、遊技制限機能が発動している場合にエラー報知が発生し、前ブロック１０２や遊技盤８００に設けられた発光部品でエラー報知を行う場合であっても、エラー報知に用いる発光部品以外は、遊技制限機能の発動に係る報知を継続して行う制御を実行することが好ましい。例えば、副制御基板９４０は、遊技制限機能が発動しているときにおいて、外枠１０１に対する前ブロック１０２や中間ブロック１０３の開放が検知された場合、遊技盤８００に設けられた発光部品による遊技制限機能の発動に係る報知を継続させる制御を実行する。

【１６５０】

遊技制限機能の発動に伴って当該発動に対応した内容が画面表示された場合、エラーの設定操作の履歴を記録して表示可能なエラー設定操作履歴へ、遊技制限機能の発動に対応した情報の登録を行うことが好ましい。

【１６５１】

副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおいて遊技者による遊技の実行を待機するデモ画面の表示中等に、サブリセット（遊技進行を示す表示モードから遊技方法等を説明する表示モードへの変更）が入った場合には、表示部４７９ａにおける差球情報表示を行う制御を実行しないことが好ましい。

【１６５２】

例えば、副制御基板９４０は、遊技制限機能の発動前にサブリセットが行われた場合、表示部４７９ａにおける差球情報表示を、次回の主制御基板９２０からのコマンドを副制御基板９４０が受信するまでは行わず、受信した場合に復帰表示する制御を実行する。一方、遊技制限機能の発動後にサブリセットが行われた場合には、打止め状態であるために主制御基板９２０からコマンドが送信されず、表示部４７９ａにおける差球情報表示は復帰しない。

【１６５３】

副制御基板９４０は、遊技制限機能が発動している状況での電源の供給の遮断から復帰した場合に、主制御基板９２０から出力されるコマンドの受信に基づいて、副制御基板９４０の起動中に対応したブート画面（単色画面）、副制御基板９４０の制御に必要なデータをメモリにコピーして準備するロード中に対応したロード画面のいずれか又は両方が表示される期間中であっても、遊技制限機能が発動している旨の画面を表示部４７９ａに表示する制御を実行することが好ましく、例えば，遊技制限機能が発動している旨の画面に重ねてロード画面を遊技制限機能が発動していない場合と対比して薄く表示してもよい。

【１６５４】

電源投入時であって、ＲＡＭ９２２が完全にリセットされる場合には、主制御基板９２０は、差球カウンタを初期化（「０」に設定）し、また、制限数到達フラグを初期化（「０」：解除状態）する。一方、電源投入時または電源復帰時であって、ＲＡＭ９２２が部分的にリセットされる場合には、主制御基板９２０は、差球カウンタを初期化するものの、制限数到達フラグは初期化しない。このため、遊技制限機能の発動後に電源の供給が遮断された状況から電源の供給が再開された場合は、制限数到達フラグに基づいて遊技制御

機能の発動した状態（打止め状態）を継続することが可能になる。
【１６５５】
次に、復電処理に対応した副制御基板９４０の表示制御について、特別遊技継続状態中に電源供給が遮断された場合を例示して、説明する。図１４７は、電源の供給開始時における差球情報の表示制御を説明するための説明図であり、図１４７（Ａ）は、特別遊技継続状態中に停電が発生した状況を例示した図であり、図１４７（Ｂ）は、電源の供給開始時における差球情報表示を示した図である。
【１６５６】
図１４７（Ａ）に示すように、大当り遊技回の途中で制限数に到達すると、特別遊技継続状態となる。その特別遊技継続状態中に停電が発生した場合には、その停電の発生に対応したコマンドが、主制御基板９２０から副制御基板９４０へと出力される。
【１６５７】
具体的には、主制御基板９２０は、主制御メイン処理（図１４４参照）を実行することにより、電源の供給開始時に実行される復電処理において、５つのパターンのいずれかのコマンドを出力する。図１４７（Ｂ）には、主制御基板９２０から出力される５つのパターンのコマンドを示している。主制御基板９２０からは、復電処理において、初期化コマンド、設定済コマンド、復帰コマンドのいずれかが必ず出力される。そして、復帰コマンドが出力された場合には、その後に、初期差球コマンド、特定差球コマンド、打止示唆コマンドのいずれかが出力される。
【１６５８】
副制御基板９４０は、受信したコマンドに基づいて、いずれの復電処理が実行された場合かを判別し、その受信したコマンドに応じた表示制御を実行することができる。図１４７（Ａ）に示すように、特別遊技継続状態中に停電が発生した場合、受信したコマンドが、復帰コマンド、打止示唆コマンドの順であることにより、制限数到達後に、遊技が継続されている状態中（特別遊技継続状態中）であることを判別し、その状態中に応じた表示制御を実行する。
【１６５９】
ここで、主制御基板９２０から出力されるコマンドとして、必ずしも打止示唆コマンドを設ける必要はなく、打止示唆コマンドを省略しても、副制御基板９４０は、特別遊技継続状態中又は小当り遊技継続状態中において遮断された電源の供給の遮断からの復帰であることを判別することができる。上記したように、主制御基板９２０から復電処理において出力されるコマンドは限られている。このため、復電処理において、復帰コマンドの後に受信するコマンドが、初期差球コマンドでも、特定差球コマンドでもなければ、副制御基板９４０は、特別遊技継続状態中又は小当り遊技継続状態中において遮断された電源の供給の遮断からの復帰であることを判別することができる。この結果、副制御基板９４０は、２連７セグ発光器２７６ａや表示部４７９ａにおける差球情報表示を同様に制御することが可能になる。
【１６６０】
図１４７（Ａ）に示すように、特別遊技継続状態として、第１ラウンドで差球が制限数以上（制限数到達）となり、その後に停電となって電源の供給が遮断された場合、復電処理を行うことにより停電の状態から、主制御基板９２０が遊技の制御が再開される。
【１６６１】
この場合、副制御基板９４０は、図１４７（Ｂ）の最下段に示すように、復帰コマンドの次に受信したコマンドが、初期差球コマンドでも、制限差球コマンドでもない他のコマンド（図１４７（Ｂ）には、「上記以外のコマンド」と表示）を受信することで、特別遊技継続状態中に遮断された電源の供給の遮断からの復帰であると判別することができる。このため、主制御基板９２０が打止示唆コマンドを送信する処理を省略しても、副制御基板９４０は、２連７セグ発光器２７６ａや表示部４７９ａにおける差球情報表示を同様に制御することが可能になる。
【１６６２】

打止示唆コマンドを省略した場合、副制御基板９４０は、各ラウンドの開始時に出力される開放コマンド、または、各ラウンドの終了時に出力される閉鎖コマンドによって、制限数到達後の遊技継続状態中であることを判別することができる。また、各種の入賞装置（主に、各種の大入賞装置）への遊技球の入賞に伴って賞球コマンドが出力された場合に、その賞球コマンドによっても、制限数到達後の遊技継続状態中であることを判別することができる。オープニングコマンドなどの他のコマンドを受信した場合であっても、制限数到達後の遊技継続状態中に遮断された後の復電処理による復帰であると判別することができる。

【１６６３】

なお、特別遊技状態中に電源の供給が遮断された場合、副制御基板９４０は、遮断時に実行中であった制御期間（例えば、開始待機状態やオープニングや各ラウンド）に対応した演出の制御（装飾図柄表示装置４７９等の副制御基板９４０に制御される装置の制御）は実行せず、次の制御期間の開始に対応するコマンドを主制御基板９２０から受信することで、その制御期間に対応した演出から制御を開始することとしてもよい。例えば、第１ラウンドで電源の供給が遮断された場合、その後の電源の供給の再開によって、第１ラウンドと第２ラウンドとの間のインターバル（図中で文字が付されていない制御期間）の開始から演出の制御を開始してもよい。

【１６６４】

また、主制御基板９２０は、電源の供給の再開時に、副制御基板９４０においても、特別遊技状態のラウンド途中の状況等を復元可能とする専用のコマンドを送信する構成としてもよい。これにより、電源の供給の遮断時と同一のタイミングから副制御基板９４０において制御される演出の制御を開始可能とすることができる。

【１６６５】

次に、制限数到達後の遊技継続状態中（特別遊技継続状態中または小当り遊技継続状態中）に遮断された後の復電処理であることの判別に用いられるコマンドについて、図１４８を参照して説明する。図１４８は、制限数到達後の遊技継続状態中に対応した復電処理であることの判別に用いられるコマンドの構成を示す説明図である。

【１６６６】

主制御基板９２０から副制御基板９４０に出力される各種のコマンドは、コマンドの種類を互いに識別するための識別値を含んで構成される。また、コマンドの種類によっては、指示内容を示す情報値を含んでコマンドが構成される。

【１６６７】

差球コマンドは、図１４８（Ａ）に示すように、差球コマンドに対して割り当てられた１バイトの識別値（図１４８（Ａ）では、「１１１０００００１」：第１バイト）と、差球の数値を通信するための３バイトの情報値（第２バイト～第４バイト）とで構成されている。差球コマンドには、正数差球コマンドと、差球ゼロコマンドとがあり、差球の数値を異ならせることで、これらコマンドを出力可能に構成される。また、差球コマンドを含む各コマンドに対しては、識別値が、上位１ビットを「１」とし、情報値が、上位１ビットを「０」とした場合を例示している。

【１６６８】

差球コマンドは、遊技者による遊技の実行中に差球が取り得る値分のコマンドの種類があれば十分であり、例えば、１日に発射される球数以上の値を取り得る構成とする必要がない。このため、３バイトの情報値を構成する全てのビットを使用する必要がない場合があり、一部のビット（例えば、情報値のうち星形の記号を付した１７ビット）が使用されるだけでよい。この結果、差球が取り得る値として必要とならない未使用のビット（第２バイトの４ビット）を含む設定となっている。この未使用のビットを利用することで、差球がマイナスとなる分もカウントする場合において負数を表すコマンドを設定して副制御基板９４０に出力するなど、他の機能を付加することができ、打止示唆コマンドの機能を、差球コマンドに付加することもできる。

【１６６９】

図１４８（Ｂ）には、差球コマンドの識別値と、差球コマンドにおいて差球が取り得る値の識別には使用されないビット（図中では太枠で示すビット）とを組み合わせることにより、打止示唆コマンドの機能を付加したコマンドを例示している。具体的には、差球コマンドのうち、差球が取り得る値以外のビットについて、差球が取り得る値（例えば、「０」）とは別の値（例えば、「１」）に変化させたコマンドを用いることができる。

【１６７０】

なお、差球コマンド以外のコマンドであっても、使用されないビットを含むコマンドがあれば、そのコマンドのビットを、そのコマンドとして使用する値と異ならせることで、打止示唆コマンドとしての機能を付加することができる。また、打止示唆コマンドは、図１４８（Ｃ）に示すように、差球コマンドを含む他のコマンドとは識別値が異なる専用のコマンド（図１４８（Ａ）では、太枠で示すビットが異なる「１１１０００１１」）を用いることができる。

【１６７１】

次に、遊技制限機能を備えた遊技機における副制御基板９４０で制御される演出の好適な制御例について説明する。遊技制限機能を備えた遊技機においては、差球コマンドに基づいて遊技制限機能が発動されるまでの期間を副制御基板９４０において識別できる。このため、差球コマンドに基づいて、副制御基板９４０は、差球情報に応じた演出の選択制御を含めて構成し、副制御基板９４０により制御される演出の内容を異ならせることを可能とし、装飾図柄表示装置４７０において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、主制御基板９２０によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することを可能に構成することが好ましい。

【１６７２】

例えば、遊技制限機能が発動して未実行となることが確実な遊技回や当該未実行となる可能性の高い遊技回（例えば、制限数まで残り５０球以下）に対する演出の選択制御として、通常の演出選択制御とは異なる制御を含めることが好ましく、例えば、当該未実行となることが確実な遊技回に対して大当り当選や小当り当選であることを遊技者が識別可能な情報は出力されないように演出の選択を制御することが好ましい。

【１６７３】

また、変動表示の途中で遊技制限機能が発動して未完了となることが確実な遊技回や当該未完了となる可能性の高い遊技回に対応する演出の選択制御としても、通常の演出選択制御とは異なる制御を含めることが好ましく、例えば、当該未完了となることが確実な遊技回における変動表示中においては、大当り当選の確定に対応する確定表示や確定音を変動表示の開始から終了するより前の予め定めた期間中（例えば、変動表示が終了するより５秒以上前）には出力せず、最終停止図柄が停止表示される直前まで大当り当選の確定を表示しない演出のみを含むようにして変動表示の演出の選択を制御することが好ましい。

【１６７４】

また、副制御基板９４０が表示制御する表示対象としての、ポインタ１８２１，１８３１～１８３３，２１３１，２１３３～２１３７，２２０１、マップ対応ブロック表示１８５２、ブロック１８５３～１８５５，２２１１、アイコン２０１１、カウントダウン表示２１１２、残部表示体２１３２、装飾図柄１６１０、保留表示１６５０等を用いて説明した各表示演出が実行されている状況であっても、遊技制限機能が発動した場合には、その表示演出が終了となる前の途中段階で、遊技が制限されることとなる。このため、進行中情報を用いた表示演出において、遊技制限機能が発動した場合には、遊技制限機能が発動しなければ表示される予定であった表示とは異なる画面表示をするよう、副制御基板９４０において、演出表示の内容を更新する制御を含めることが好ましく、例えば、ポインタ１８２１やブロック１８５３の表示が、差球コマンドに基づいて遊技制限機能の発動に近い状況（例えば、制限数まで残り１００球以下）では、ポインタ１８２１等が、それ以前より薄く表示されるようにし、残りのポインタ１８２１等の表示可能期間が短くなった状況であることを、表示内容によって示唆可能に構成してもよい。

【１６７５】

次に、図１４９から図１５５を参照して、遊技制限機能を備えるパチンコ機１００において、遊技制限機能の発動に近い状況で大当り期待度を示唆する予告演出が実行される場合の表示例について説明する。具体的に、当該予告演出が第２実施形態における第７の変動演出例として例示した操作対応演出である場合の表示例について説明する。なお、図１４９から図１５５の説明において、上述した第１実施形態および第２実施形態において装飾図柄表示装置４７９での表示内容として説明した構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。

【１６７６】

図１４９は、制限数までの差球の残数に応じた、操作対応演出において表示される大当り期待度を示唆可能なポインタ３１３６の選択制御を説明する説明図である。ポインタ３１３６は、保留先読み予告演出である操作対応演出において、先読みの対象となった保留に対応する簡易ブロック１８５４に表示されるポインタである（図１１７など参照）。

【１６７７】

遊技制限機能を備えるパチンコ機１００においては、図１４９に示すように、予め定めた制限数までの差球の残数（以下、当該残数を単に「制限数までの残数」とも称す）に応じて、ポインタ３１３６として表示可能な画像の顔タイプの選択範囲が異なるように構成される。

【１６７８】

具体的に、ポインタ３１３６として表示する画像の選択タイミング（例えば、操作対応演出抽選に当選した場合など）において制限数までの残数が１００１球以上である場合、副制御基板９４０は、ポインタ３１３６として表示可能に予め準備された全種類の画像（具体的には顔タイプ１から顔タイプ５までの５種類の画像）の中から、ポインタ３１３６として表示される１の画像を選択する。これら５種類の画像は、上述したように、ポインタ３１３６として表示された場合の大当り期待度が顔タイプ１、顔タイプ２、顔タイプ３、顔タイプ４、および顔タイプ５の順で高くなるように設定された画像である。

【１６７９】

一方、副制御基板９４０は、当該選択タイミングにおいて制限数までの残数が１００球以下である場合、ポインタ３１３６として表示する画像を選択しないよう構成される。つまり、当該例においては、制限数までの残数が５０球以下である場合、操作対応演出の実行が選択された場合であってもポインタ３１３６の表示は行われない。

【１６８０】

ポインタ３１３６として表示する画像を選択しない場合における制限数までの残数の範囲の上限（当該例においては１００球）は、先読みの対象となった保留が発生した時点での保留回数にかかわらず、遊技制限機能が発動して先読みの対象となった保留に対応する遊技回が確実に未実行になる、または、当該遊技回が実行されたとしても最終停止図柄の表示まで到達しない可能性が高い値に設定される。

【１６８１】

これにより、遊技制限機能の発動によって先読みの対象となった保留に対応する遊技回が確実に未実行になる、または、当該遊技回が実行されたとしても最終停止図柄の表示まで到達しない可能性が高い状況においてポインタ３１３６が表示されなくなるので、ポインタ３１３６の表示によって遊技者に特別遊技状態（大当り）の発生を期待させたにもかかわらず、遊技制限機能の発動によって打止め状態となって当該期待を裏切る状況の発生を抑制できる。

【１６８２】

また、当該例において、副制御基板９４０は、当該選択タイミングにおいて制限数までの残数が１０１球から１０００球である場合、顔タイプ１または顔タイプ２の画像のいずれかをポインタ３１３６として表示される画像として選択する。よって、制限数までの残数が１０１球から１０００球である場合には、選択可能な画像が、ポインタ３１３６として表示された場合の大当り期待度が比較的低いものに限定される。

【１６８３】

これにより、制限数までの残数が１０１球から１０００球の状況において遊技者がポインタ３１３６から推測する大当り期待度を比較的低い期待度に抑えることができるので、先読みの対象となった保留に対応する遊技回が実行される前、または、当該遊技回において最終停止図柄の表示がされる前に遊技制限機能の発動によって打止め状態が生じる状況が生じた場合であっても、それに対する遊技者の不満を抑制できる。

【１６８４】

なお、上述した例では、副制御基板９４０が、ポインタ３１３６として表示する画像の選択タイミングにおいて当該画像を選択する制御について説明したが、これに代えて、または、これに加えて、副制御基板９４０が、操作対応演出の実行中における制限数までの残数に応じてポインタ３１３６として表示する画像の表示内容を制御する構成としてもよい。

【１６８５】

つまり、副制御基板９４０は、操作対応演出の実行中における制限数までの残数が第１の所定値（例えば、１０００球）に達した場合に、その時点において表示中のポインタ３１３６の画像を、予め準備された全種類の中で設定された大当り期待度が比較的低い一部の画像に変更する構成としたり、操作対応演出の実行中における制限数までの残数が第２の所定値（例えば、１００球）に達した場合に、その時点において表示中のポインタ３１３６の画像を点滅表示する通常のポインタ（例えば、図１１９参照）に変更する構成としてもよい。

【１６８６】

また、ポインタ３１３６として表示される画像に係る上述の選択制御が、入力操作装置２６０（押圧操作装置２６１、回転操作装置２６２、選択操作装置２６３）に対する入力操作が成功した場合にポインタ３１３８として表示される画像の選択制御に適用される構成としてもよい。

【１６８７】

また、上述した例では、ポインタ３１３６として表示する画像の選択態様が、予め準備された全種類の画像の中から１の画像を選択する第１の選択態様と、当該全種類のうちの一部の画像の中から１の画像を選択する第２の選択態様と、ポインタ３１３６として表示する画像を選択しない第３の選択態様とがそれぞれ１種類ずつの３種類が設けられ、これら３種類の選択態様が制限数までの残数の範囲に応じて区分される構成を例示したが、第２の選択態様については必ずしも１種類である必要はなく、当該第２の選択態様が複数種類設けられる構成であってもよい。

【１６８８】

あるいは、ポインタ３１３６として表示する画像の選択態様として、第２の選択態様（予め準備された全種類のうちの一部の画像の中から１の画像を選択する態様）を設けず、第１の選択態様と第２の選択態様とが各々１種類の２種類とする構成であってもよい。

【１６８９】

また、ポインタ３１３６として表示する画像の選択態様の数は、第１の選択態様と第３の選択態様とを少なくとも含むことを条件として、先読みの対象となった保留が発生した時点での保留回数に応じて異なる構成であってもよい。

【１６９０】

また、上述した例では、ポインタ３１３６として表示する画像の選択態様を区分する制限数までの残数の範囲が、先読みの対象となった保留が発生した時点での保留回数にかかわらず固定的に設定される場合を例示したが、これらの選択態様を区分する制限数までの残数の範囲が、先読みの対象となった保留が発生した時点での保留回数に応じて可変的に設定される構成としてもよい。例えば、先読みの対象となった保留が発生した時点での保留回数が多い方が、ポインタ３１３６として表示する画像を選択しない態様に対して設定される当該範囲の上限として大きい値が設定される構成としてもよい。

【１６９１】

図１５０は、操作対応演出の第１の態様において表示される入力操作装置２６０（押圧

操作装置２６１、回転操作装置２６２、選択操作装置２６３）の形状に対応する表示画像に係る、制限数までの差球の残数に応じた選択制御を説明する説明図である。図１５１は、図１５０に示す選択制御の結果の一例を示す画面遷移図である。なお、図１５１においても、図４３などの図と同様、図面に対する理解を容易にするため、左側において表示部４７９ａ（装飾図柄表示装置４７９）の表示内容のうち領域ＮＥ内の表示内容を省略し、右側において領域ＮＥ内の表示内容を拡大して表示している。

【１６９２】

図１５０に示すように、遊技制限機能を備えるパチンコ機１００においては、各操作装置２６１，２６２，２６３の形状に対応する表示画像として表示可能な表示タイプが制限数までの残数の範囲毎に設定されている。

【１６９３】

具体的に、制限数までの残数が３０１球以上である場合、副制御基板９４０は、各操作装置２６１，２６２，２６３の形状に対応する表示画像として、表示タイプＡの表示画像（すなわち、簡易形状の表示画像）または表示タイプＢの表示画像（すなわち、外観形状の表示画像）のいずれかを選択して表示する。

【１６９４】

一方、副制御基板９４０は、制限数までの残数が２００球以下である場合に、各操作装置２６１，２６２，２６３の形状に対応する表示画像として、表示タイプＢの表示画像を選択することなく、表示タイプＡの表示画像のみを選択して表示する。

【１６９５】

これにより、例えば、操作対応演出の第１の態様の実行中、入力操作装置２６０を示す表示として、押圧操作装置２６１における外観形状の（すなわち、表示タイプＢの）表示画像ＰＳ０Ｂを含む表示ＰＳ１Ｂが表示されている状況において（図１５１（Ａ）参照）、タイプＡの表示画像のみを選択する制限数までの残数の範囲の上限（当該例では、２００球）に達した場合、副制御基板９４０は、表示ＰＳ１Ｂを、押圧操作装置２６１における簡易形状（すなわち、表示タイプＡの）表示画像ＰＳ０Ａを含む表示ＰＳ１Ａに切り替える（図１５１（Ｂ）参照）。

【１６９６】

ここで、例えば、操作対応演出の実行中に各操作装置２６１，２６２，２６３の形状に対応する表示画像として表示タイプＢの表示画像が現出する（表示される）場合の方が、表示タイプＡの表示画像が現出する場合に比べて大当り期待度が高く設定される構成である場合に、制限数までの残数が２００球以下である場合に表示タイプＡの表示画像のみを現出可能にすることで、特別遊技状態（大当り）の発生に対する遊技者の期待を表示タイプＢの表示画像が表示された場合に比べて抑制することができる。

【１６９７】

これにより、操作対応演出において遊技者が入力操作装置２６０を示す表示の表示態様から推測する大当り期待度を低い側に抑えることができるので、先読みの対象となった保留に対応する遊技回が実行される前、または、当該遊技回において最終停止図柄の表示がされる前に遊技制限機能の発動によって打止め状態が生じる状況が生じた場合であっても、それに対する遊技者の不満を抑制できる。

【１６９８】

なお、制限数までの残数が所定値（例えば、２００球）に到達したことによって、入力操作装置２６０を示す表示が、各操作装置２６１，２６２，２６３における外観形状の表示画像を含む表示（例えば、表示画像ＰＳ０Ｂを含む表示ＰＳ１Ｂ）から、各操作装置２６１，２６２，２６３における簡易形状の表示画像を含む表示（例えば、表示画像ＰＳ０Ａを含む表示ＰＳ１Ａ）に切り替えられた場合、副制御基板９４０が、当該表示に対応する入力操作装置２６０に対する入力操作の検出を有効のままとする構成であってもよく、表示の切り替えに伴い当該入力操作の検出を無効化する構成であってもよい。

【１６９９】

入力操作装置２６０を示す表示が各操作装置２６１，２６２，２６３における簡易形状

の表示画像を含む表示に切り替えられた後も、当該表示に対応する入力操作装置２６０に対する入力操作が有効のままである場合には、当該入力操作に関する各種表示（例えば、領域３３４１またはレベルゲージ３３５１や、操作対象の入力操作装置２６０に対する操作態様を示す画像３０１１等や、操作対象の入力操作装置２６０に対する入力操作の方法に対応する文字情報３０６１等）は、当該切り替え後も継続して表示される（図１５１（Ｂ）参照）。

【１７００】

なお、遊技制限機能を備える本実施形態のパチンコ機１００においては、図１５１（Ａ）などに示すように、差球に関連する情報２７８と差球情報（例えば、９４７９９という数値）が表示部４７９ａの右上側に表示される。

【１７０１】

なお、制限数までの残数が所定値（例えば、１００球）に到達した場合に、入力操作装置２６０に対する入力操作の検出が無効化される構成であってもよい。なお、入力操作装置２６０に対する入力操作の検出が無効化される制限数までの残数の値（当該残数の範囲の上限）は、入力操作装置２６０を示す表示が表示タイプＢの表示画像を含む表示から表示タイプＡの表示画像を含む表示に切り替えられる制限数までの残数の値より小さい値であることが好ましい。

【１７０２】

前者の制限数までの残数の値を後者の制限数までの残数の値より小さい値とすることによって、操作対応演出において、入力操作装置２６０に対する入力操作の検出無効化は、各操作装置２６１，２６２，２６３における簡易形状の（すなわち、表示タイプＡの）表示画像を含む表示が入力操作装置２６０を示す表示として表示されている場合に限って実行される。つまり、表示された場合の大当り期待度がより高い表示タイプＢの表示画像が表示されているにもかかわらず、入力操作装置２６０に対する入力操作の検出が無効化されることを抑制できる。

【１７０３】

図１５２は、制限数までの残数の値によって入力操作装置２６０に対する入力操作の検出を無効化する制御の結果の一例を示す画面遷移図である。なお、図１５２においても、図４３などの図と同様、図面に対する理解を容易にするため、左側において表示部４７９ａ（装飾図柄表示装置４７９）の表示内容のうち領域ＮＥ内の表示内容を省略し、右側において領域ＮＥ内の表示内容を拡大して表示している。

【１７０４】

図１５２に示すように、例えば、操作対応演出の第１の態様の実行中、入力操作装置２６０を示す表示として、押圧操作装置２６１における簡易形状の表示画像ＰＳ０Ａを含む表示ＰＳ１Ａが表示されている状況において（図１５２（Ａ）参照）、入力操作装置２６０に対する入力操作の検出を無効化する制限数までの残数の範囲の上限（当該例では、１００球）に達した場合、副制御基板９４０は、当該表示に対応する入力操作装置２６０に対する入力操作の検出を無効化するとともに、当該入力操作に関する各種表示を非表示化する（図１５２（Ｂ）参照）。

【１７０５】

具体的に、制限数までの残数が所定値（例えば、１００球）に到達したことによって入力操作装置２６０に対する入力操作の検出が無効化された場合、当該無効化前に表示されて当該入力操作に関する各種表示（すなわち、領域３３４１またはレベルゲージ３３５１、画像３０１１、文字情報３０６１）が非表示にされる（図１５２（Ｂ）参照）。これにより、入力操作装置２６０を示す表示は、押圧操作装置２６１における簡易形状の表示画像ＰＳ０Ａを含む表示ＰＳ１Ａから、当該表示ＰＳ１Ａから画像３０１１を除いた表示画像ＰＳ０Ａに変化する。

【１７０６】

操作対応演出の第１の態様の実行中、制限数までの残数が所定値（例えば、１００球）に到達したことによって入力操作装置２６０に対する入力操作の検出が無効化された場合

、当該第１の態様の操作対応演出の演出期間（演出期間Ｔ）の終了に伴い、副制御基板９４０は、入力操作装置２６０を示す表示（例えば、表示ＰＳ１Ａ）と補助ポインタ３２０１に代えて、点滅表示する通常のポインタ１８２１（例えば、図１１９参照）を表示する。通常のポインタ１８２１を表示することによって、特別遊技状態（大当り）の発生に対する遊技者の期待を抑えることができる。

【１７０７】

また、操作対応演出の第１の態様の実行中、制限数までの残数が所定値に到達したことによって入力操作装置２６０に対する入力操作の検出が無効化された場合、副制御基板９４０は、通常のポインタ１８２１を表示するタイミング、または、通常のポインタ１８２１が表示された後の所定のタイミング（例えば、次の遊技回の開始タイミング）で、ポインタ３１３６を非表示にする構成としてもよい。

【１７０８】

なお、操作対応演出の第１の態様の実行中、制限数までの残数が所定値に到達したことによって入力操作装置２６０に対する入力操作の検出が無効化された後、制限数までの残数が別の所定値（例えば、１００球）に達した場合に、副制御基板９４０が、入力操作装置２６０を示す表示（例えば、表示ＰＳ１Ａ）および補助ポインタ３２０１を非表示にする構成としてもよい。かかる場合、副制御基板９４０は、入力操作装置２６０を示す表示および補助ポインタ３２０１に代えて、点滅表示する通常のポインタ１８２１を表示する構成としてもよい。

【１７０９】

また、操作対応演出の第１の態様について上述した構成を当該操作対応演出の第２の態様に適用する構成としてもよい。つまり、操作対応演出の第２の態様においても、制限数までの残数が所定値（例えば、２００球）に到達した場合に、表示対象の操作パターンを示す表示に含まれる入力操作装置２６０を示す表示を各操作装置２６１，２６２，２６３における簡易形状の表示画像を含む表示に切り替え、その後に制限数までの残数が別の所定値（例えば、１００球）に到達した場合に、当該操作パターンを示す表示に含まれる入力操作装置２６０に対する入力操作の検出が無効化される構成としてもよい。

【１７１０】

図１５３は、操作対応演出の第３の態様において現出可能な表示パターンに係る、制限数までの差球の残数に応じた選択制御を説明する説明図である。図１５３に示すように、遊技制限機能を備えるパチンコ機１００においては、操作対応演出の第３の態様における演出期間Ｔにおいて現出可能な表示パターンが制限数までの残数の範囲毎に設定されている。

【１７１１】

具体的に、制限数までの残数が３０１球以上である場合、副制御基板９４０は、演出期間Ｔにおいて現出可能な表示パターンとして、表示パターン１、表示パターン２、または表示パターン３のいずれかを選択して実行する。

【１７１２】

一方、当該例において、副制御基板９４０は、制限数までの残数が１０１球から３００球以下である場合に、演出期間Ｔにおいて現出可能な表示パターンとして、表示パターン１または表示パターン２のいずれかを選択して実行する。よって、例えば、表示パターン１、表示パターン２および表示パターン３の順で大当り期待度が高くなるよう設定された構成である場合に、差球が一段と制限数に近づいた状況において、これら３種類の表示パターンのうち、現出した場合の大当り期待度が最も高い表示パターン３を現出させないようにすることで、特別遊技状態（大当り）の発生に対する遊技者の期待を抑制することができる。

【１７１３】

また、副制御基板９４０は、制限数までの残数が１００球以下である場合に、演出期間Ｔにおいて現出可能な表示パターンとして、表示パターン１のみを選択して実行する。これにより、制限数までの残数が１００球以下である状況においては、演出期間Ｔの全期間

が検出無効期間に制御された状態で入力操作装置２６０を示す表示が行われるので、演出期間Ｔ内において当該表示に対応する入力操作装置２６０が遊技者に操作されたとしても当該操作は副制御基板９４０によって無効とされる。

【１７１４】

よって、例えば、表示パターン１、表示パターン２および表示パターン３の順で大当り期待度が高くなるよう設定された構成である場合に、制限数までの残数が１００球以下である場合に表示パターン１しか現出させないようにすることで、特別遊技状態の発生に対する遊技者の期待をさらに抑制することができる。

【１７１５】

なお、制限数までの残数が１００球以下である状況で副制御基板９４０が表示パターン１を選択した場合、当該表示パターン１において表示される入力操作装置２６０を示す表示として、各操作装置２６１，２６２，２６３における外観形状の表示画像でなく、各操作装置２６１，２６２，２６３におおける簡易形状の表示画像（例えば、押圧操作装置２６１における表示タイプＡの表示画像ＰＳ０Ａ）が選択的に表示される構成であってもよい。

【１７１６】

副制御基板９４０は、操作対応演出における第３の態様において、表示パターン２または表示パターン３の実行中に制限数までの残数が２００以下となった場合に、上述した第１の態様の場合と同様、各操作装置２６１，２６２，２６３の形状に対応する表示画像でなく、表示タイプＡの表示画像を表示する構成としてもよい。

【１７１７】

図１５４は、操作対応演出の第３の態様における制限数までの差球の残数に応じた入力操作装置の形状に対応する表示画像の表示例の一例を説明する説明図である。なお、図１５４では、操作対応演出における第３の態様において表示パターン２が実行される場合について例示している。

【１７１８】

まず、図１５４（Ａ）は、表示パターン２の実行中に制限数までの残数が２００に達しない状況における表示例の一例を示す図である。かかる場合には、図１５４（Ａ）に示すように、演出期間Ｔの開始タイミングである時刻ｔｓにおいて、検出無効期間の一部である第１検出無効期間が始まるとともに、押圧操作装置２６１における外観形状の（すなわち、表示タイプＢの）表示画像ＰＳ０Ｂが入力操作装置２６０を示す表示として表示される。

【１７１９】

その後、時刻ｔ１ａにおいて、第１検出無効期間から同じく検出無効期間の一部である第２検出無効期間に切り替わるとともに、入力操作装置２６０を示す表示が、表示画像ＰＳ０Ｂから、回転操作装置２６２における外観形状の表示画像ＲＴ０Ｂに切り替わる。

【１７２０】

その後、時刻ｔ１ｂにおいて、第２検出無効期間から同じく検出無効期間の一部である移行期間に切り替わるとともに、入力操作装置２６０を示す表示が、表示画像ＲＴ０Ｂから、選択操作装置２６３における外観形状の表示画像ＳＬ０Ｂに切り替わる。

【１７２１】

その後、時刻ｔ２において、移行期間から検出有効期間に切り替わるとともに、入力操作装置２６０を示す表示が、表示画像ＳＬ０Ｂから、当該表示画像ＳＬ０Ｂに選択操作装置２６３に対する選択操作の方向を示す画像３０３１～３０３４が付加された表示ＳＬ１Ｂ～ＳＬ４Ｂ（図中では表示ＳＬ１Ｂ）に切り替わる。

【１７２２】

その後、時刻ｔ２から時刻ｔｅまでの検出有効期間中に、表示ＳＬ１Ｂ～ＳＬ４Ｂのいずれかによって指定された方向の選択操作に遊技者が成功した場合には、表示ＳＬ１Ｂ～ＳＬ４Ｂに代えてポインタ３１３８が表示されるので、演出期間Ｔの終了時期である時刻ｔｅにおいてはポインタ３１３８が表示された状態となる。

【１７２３】
図１５４（Ｂ）は、表示パターン２における第１検出無効期間において制限数までの残数が２００に達した場合の表示例の一例を示す図である。具体的に、図１５４（Ｂ）に示すように、時刻ｔｓから時刻ｔ１ａまでの第１検出無効期間において差球が９４８００球に達した場合（すなわち、制限数までの残数が２００に達した場合）、押圧操作装置２６１における外観形状の表示画像ＰＳ０Ｂは、押圧操作装置２６１における簡易形状の（すなわち、表示タイプＡの）表示画像ＰＳ０Ａに切り替わる。
【１７２４】
その後は、時刻ｔ１ａにおいて、表示画像ＰＳ０Ａが回転操作装置２６２における簡易形状の表示画像ＲＴ０Ａに切り替わり、時刻ｔ１ｂにおいて、表示画像ＲＴ０Ａが選択操作装置２６３における簡易形状の表示画像ＳＬ０Ａに切り替わる。
【１７２５】
その後、時刻ｔ２において、検出有効期間が開始されると、表示画像ＳＬ０Ａが、当該表示画像ＳＬ０Ａに画像３０３１～３０３４が付加された表示ＳＬ１Ａ～ＳＬ４Ａ（図中では表示ＳＬ１Ａ）に切り替わる。当該検出有効期間中に、表示ＳＬ１Ａ～ＳＬ４Ａのいずれかによって指定された方向の選択操作に遊技者が成功した場合には、表示ＳＬ１Ａ～ＳＬ４Ａに代えてポインタ３１３８が表示される。
【１７２６】
制限数までの残数が２００に達したことによって各操作装置２６１，２６２，２６３における簡易形状の表示画像（例えば、表示画像ＳＬ０Ａなど）が表示された場合には、ポインタ３１３８として表示する画像として、表示された場合の大当り期待度が比較的低い画像（例えば、顔タイプ１または顔タイプ２の画像）が副制御基板９４０によって選択される構成であってもよい。例えば、図１５４（Ｂ）に示すように、顔タイプ２の画像のポインタ３１３８が表示される構成としてもよい。
【１７２７】
これにより、遊技者が表示されたポインタ３１３８から推測する大当り期待度を低く抑えることができるので、先読みの対象となった保留に対応する遊技回が実行される前、または、当該遊技回において最終停止図柄の表示がされる前に遊技制限機能の発動によって打止め状態が生じた場合であっても、それに対する遊技者の不満を抑制できる。
【１７２８】
また、制限数までの残数が２００に達したことによって各操作装置２６１，２６２，２６３における簡易形状の表示画像が表示された場合には、第３の態様の操作対応演出において当該検出有効期間中に表示された入力操作装置２６０を示す表示によって指定された入力操作に遊技者が成功した場合であっても、副制御基板９４０は、操作対応演出から発展するスペシャルリーチ演出（例えば、図１３７参照）の実行を行わない構成としてもよい。
【１７２９】
かかる場合にスペシャルリーチ演出を不実行とすることによって遊技者が抱く特別遊技状態の発生への期待を抑えることができるので、先読みの対象となった保留に対応する遊技回が実行される前、または、当該遊技回において最終停止図柄の表示がされる前に遊技制限機能の発動によって打止め状態が生じた場合であっても、それに対する遊技者の不満を抑制できる。
【１７３０】
図１５４（Ｃ）は、表示パターン２における第２検出無効期間において制限数までの残数が２００に達した場合の表示例の一例を示す図である。具体的に、図１５４（Ｃ）に示すように、時刻ｔ１ａから時刻ｔ１ｂまでの第２検出無効期間において差球が９４８００球に達した場合、回転操作装置２６２における外観形状の表示画像ＲＴ０Ｂは、回転操作装置２６２における簡易形状の表示画像ＲＴ０Ａに切り替わる。
【１７３１】
その後は、第１検出無効期間において制限数までの残数が２００に達した場合と同様、

時刻ｔ１ｂにおいて、表示画像ＲＴ０Ａが選択操作装置２６３における簡易形状の表示画像ＳＬ０Ａに切り替わり、時刻ｔ２において、表示画像ＳＬ０Ａが、当該表示画像ＳＬ０Ａに画像３０３１～３０３４が付加された表示ＳＬ１Ａ～ＳＬ４Ａ（図中では表示ＳＬ１Ａ）に切り替わる。

【１７３２】

ここで、図１５４（Ｃ）に示すように、検出有効期間中に差球が９４９００球に達した場合（すなわち、制限数までの残数が１００に達した場合）、副制御基板９４０は、表示中の入力操作装置２６０（例えば、選択操作装置２６３）に対する入力操作の検出を無効化するとともに、表示ＳＬ１Ａ～ＳＬ４Ａを表示画像ＳＬ０Ａに切り替える。制限数までの残数が１００に達した状況で入力操作装置２６０に対する入力操作の検出を無効にすることで、特別遊技状態の発生に対する遊技者の期待を抑えることができる。

【１７３３】

検出有効期間中に制限数までの残数が１００に達したことによって入力操作装置２６０に対する入力操作の検出が無効にされた場合には、演出期間Ｔの終了時期である時刻ｔｅにおいて点滅する通常のポインタ１８２１を表示する構成としてもよい。遊技者は、大当り期待度を推測可能なポインタ３１３８でなく通常のポインタ１８２１が表示されたことによって特別遊技状態の発生に対する期待を抑えることができる。また、かかる場合に、副制御基板９４０が、操作対応演出から発展するスペシャルリーチ演出の実行を行わない構成としてもよい。

【１７３４】

なお、表示パターン２における移行期間や検出有効期間において差球が９４８００球に達した場合もまた、上述した第１検出無効期間や第２検出無効期間において差球が９４８００球に達した場合と同様に入力操作装置２６０を示す表示を表示する構成としてもよい。

【１７３５】

図１５５は、操作対応演出の実行中に制限数到達に至った場合における表示の変化の一例を示す画面遷移図である。差球が９５０００球に達した場合（すなわち、制限数到達に至った場合）、主制御基板９２０は、遊技制限機能を発動して打止め状態を発生させる。打止め状態の発生に伴い、副制御基板９４０は、変動演出中（より詳細には、操作対応演出中）に表示部４７９ａに表示させていた全ての表示内容を非表示にするとともに、打止め情報３９０１を表示する。

【１７３６】

これにより、打止め状態が発生した場合、表示部４７９ａにおいては、装飾図柄１６１０、背景１６３０、保留表示１６５０、差球に関連する情報２７８（例えば、「コンプリートカウンター」や「／９５０００」という文字情報）、および差球情報（例えば、制限数である９５０００という数値）や、領域ＮＥ内に表示されていたマップ対応ブロック表示１８５２、矢印１８０２、およびステージ表示部１８０６など（図１５５（Ａ）参照）は非表示となって、単一色（例えば、グレー）や単一模様などの単純な画面を背景として打止め情報３９０１が表示される状態となる（図１５５（Ｂ）参照）。

【１７３７】

なお、制限数到達に基づく当該非表示化は、非表示の対象となる表示を制限数到達時から徐々に薄くし、当該制限数到達から所定の時間（例えば、５秒）が経過した場合に当該表示が非表示になる構成としてもよい。あるいは、制限数までの残数が所定数（例えば、５０球）に到達した時から徐々に薄くし、制限数到達時に非表示になる構成としてもよい。

【１７３８】

また、変動演出の実行中（例えば、図柄変動中）に打止め状態が発生したことに基づき打止め情報３９０１が表示される場合に、当該打止め情報３９０１の背景として表示される画像は、必ずしも、単一色などの単純な画面である必要はなく、所定のキャラクタ等が描かれた動画でない簡素な画像であってもよい。

【１７３９】
打止め情報３９０１は、打止め状態が発生したことを遊技者に示す情報であり、例えば、図１５５（Ｂ）に示すように、「コンプリート機能が作動しました」および「本日の遊技は終了となります」のような文字情報により構成される。遊技者は、変動演出の内容が非表示となり、代わりに打止め情報３９０１が表示されたことによって、遊技制限機能が発動していることをしっかりと把握できる。
【１７４０】
なお、遊技制限機能が発動して打止め状態となったものの、打止め状態前の入賞に基づく遊技球の払出しで未払いの遊技球がある場合、副制御基板９４０は、払出しの実行中であることを示す後述の払出中情報４２５４（図１５８（Ｂ）参照）や払出しが完了していない未払いの遊技球の個数を示す残り払出数情報４２５５（図１５８（Ｂ）参照）を、打止め情報３９０１とともに表示する構成としてもよい。
【１７４１】
次に、図１５６から図１６７を参照して、遊技継続状態における表示例について説明する。なお、図１５６から図１６７の説明において、上述した第１実施形態および第２実施形態において装飾図柄表示装置４７９での表示内容として説明した構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。
【１７４２】
遊技継続状態は、制限数到達後において遊技者による遊技の実行（例えば、遊技球の打ち出し）が継続可能な状態である。遊技継続状態としては、特別遊技状態中に差球が予め定めた制限数以上となった場合であって特別遊技状態の終了までは遊技の継続が可能な状態に対応する特別遊技継続状態と、小当り中（小当り遊技状態中）に差球が予め定めた制限数以上となった場合であって小当りの終了までは遊技の継続が可能な状態に対応する小当り遊技継続状態とが例示される。
【１７４３】
特別遊技状態において実行される表示演出は、通常表示演出および特殊表示演出を含む。特殊表示演出は、特別図柄抽選の当選に対応した遊技回（大当り遊技回）の途中から、当該当選に基づく大入賞装置の動作後に実行される後続の遊技回を跨いで、複数回の遊技回において継続して実行することが可能な表示演出である。通常表示演出は、特殊表示演出以外の表示演出である。
【１７４４】
なお、本実施形態の特別遊技状態は、確変大当りに基づく確変移行予定の特別遊技状態と、時短大当りに基づく時短移行予定の特別遊技状態とを含む。確変移行予定の特別遊技状態においては、右打ち遊技手法によって遊技を継続する限り、遊技球が特典領域４０９Ｖ（図１４２参照）に進入するように、上進入規制機構４５４および振分機構（図示せず）の動作制御が主制御基板９２０によって実行される。一方、時短移行予定の特別遊技状態においては、遊技球が特典領域４０９Ｖに進入しないように、図示されない前記振分機構および上進入規制機構４５４の動作制御が主制御基板９２０によって実行される。
【１７４５】
図１５６は、特別遊技状態における通常表示演出中に制限数到達に至った場合における表示内容の変化を説明する説明図である。より詳細には、図１５６（Ａ）は、特別遊技状態における通常表示演出の実行中に差球が制限数に到達しない場合における当該演出の予定推移を示す図である。図１５６（Ｂ）は、特別遊技状態における通常表示演出の一部を構成する確変示唆演出の実行中に制限数到達（制限数到達Ａ）に至った場合における表示内容の変化を示す図である。
【１７４６】
また、図１５６（Ｃ）は、特別遊技状態における通常表示演出の一部を構成する延長示唆演出の実行中に制限数到達（制限数到達Ｂ）に至った場合における表示内容の変化を示す図である。図１５６（Ｄ）は、特別遊技状態における通常表示演出の一部を構成する延長特典付与演出の実行中に制限数到達（制限数到達Ｃ）に至った場合における表示内容の

変化を示す図である。
【１７４７】
なお、図１５６（Ａ）から図１５６（Ｄ）の各図は、六角形状のブロックの配列によって、各遊技回における図柄変動表示や特別遊技状態において実行される一連の演出を構成する個別の各演出の表示順序（実行順序）を便宜的に表すものであるに過ぎず、各ブロックの横方向の長さが図柄変動表示や各演出の表示時間（実行時間）に対応することを何ら意図するものではない。
【１７４８】
特別遊技状態において、差球が制限数に未だ到達せず、かつ、特殊表示演出を実行する条件（例えば、第２特別図柄に係る保留が３連続の小当り保留を３連続で含む保留状態）を満たさない状況下では、図１５６（Ａ）に示す予定推移の表示演出（通常表示演出）が表示部４７９ａにおいて実行される。
【１７４９】
大当り遊技回における特別遊技状態において実行される通常表示演出は、種類示唆演出と、種類対応演出と、種類非対応演出とに大別できる。種類示唆演出は、特別遊技状態の種類（例えば、確変大当りに基づく確変移行予定の特別遊技状態であるか、時短大当りに基づく時短移行予定の特別遊技状態であるか等）を示唆する演出である。種類示唆演出としては、例えば、確変大当りと時短大当りとのいずれの遊技回においても実行されて特別遊技状態後に移行する遊技状態を示唆する演出（以下において「確変示唆演出」とも称す）を例示できる。
【１７５０】
種類対応演出は、特別遊技状態の種類に対応して実行される演出である。後述する確変時用演出および延長示唆演出は、種類対応演出の一例である。種類対応演出としては、例えば、確変大当りの遊技回に限って実行される演出（以下において「確変時用演出」とも称す）や、時短大当りの遊技回に限って実行される演出（以下において「時短時用演出」とも称す）や、特定のラウンド数による大当りの遊技回に限って実行されるラウンド数の増加による期間の延長に対応する演出（以下において「延長示唆演出」とも称す）を例示できる。
【１７５１】
種類非対応演出は、特別遊技状態の種類に対応しないで実行される演出である。種類非対応演出としては、例えば、実行中の遊技回より後の遊技状態に関与しない演出や、実行途中で分岐することのない演出（例えば、演出の移行先が複数設定されてない一連の演出）を例示できる。また、特別遊技状態後の遊技において利用される特典を付与する演出（以下において「特典付与演出」とも称す）もまた種類非対応演出として例示できる。
【１７５２】
なお、図１５６（Ａ）から図１５６（Ｄ）の各図において、「図柄変動」は、特別図柄の変動表示（変動演出）に対応し、「開始待機」は、特別遊技状態における開始待機状態において表示される表示演出に対応し、「確変示唆」は、種類示唆演出の１つである確変示唆演出に対応する。
【１７５３】
また、「確変時用」および「延長示唆」は、それぞれ、それぞれが種類対応演出の１つである確変時用演出および延長示唆演出に対応する。「特典付与」は、種類非対応演出の１つである特典付与演出に対応し、「非対応」は、その他の非対応演出に対応する。
【１７５４】
図１５６（Ａ）に示す予定推移の通常表示演出においては、特別遊技状態中、オープニング開始に伴って確変示唆演出が始まり、第１ラウンドを跨ぐように確変示唆演出と確変時用演出が実行され、第４ラウンドの開始後に延長示唆演出が実行され、第６ラウンド以降において特典付与演出が実行される場合が例示される。
【１７５５】
通常表示演出の一部を構成する確変示唆演出は、確変大当りと時短大当りとのいずれの

遊技回においても実行されて特別遊技状態後に移行する遊技状態を示唆する演出として構成される。図１５６（Ａ）に示す例において、確変示唆演出は、参加選択演出と発色演出と色変化演出と形態変化演出との４つの演出を含む演出として構成される。

【１７５６】

確変示唆演出は、例えば、入力操作装置２６０などの各種の操作対象に対する遊技者の操作が関与可能な演出（以下、当該演出を「遊技者参加可能な演出」とも称す）として構成できる。本実施形態においては、確変示唆演出を構成する上記４つの演出（参加選択演出、発色演出、色変化演出、形態変化演出）のうち少なくとも参加選択演出が遊技者参加可能な演出として構成される。

【１７５７】

参加選択演出は、当該参加選択演出の後に実行される発色演出、色変化演出、および形態変化演出を遊技者参加可能な演出とするか、遊技者の操作を関与させない自動進行演出とするかを、入力操作装置２６０に対する遊技者の操作によって選択させることが可能な演出である。

【１７５８】

参加選択演出には、遊技者による選択操作を受け付ける期間Ｔｘ１が設けられている。遊技者は、当該期間Ｔｘ１内に、回転操作装置２６２を回転させることによって、当該参加選択演出の後に実行される各演出（発色演出、色変化演出、形態変化演出）に対して遊技者参加可能な演出を適用するか自動進行演出を適用するかを交互に選択できる。

【１７５９】

また、遊技者は、当該期間Ｔｘ１内に、押圧操作装置２６１を押圧することによって、遊技者参加可能な演出または自動進行演出のうちその時点において選択されている演出を当該参加選択演出の後に実行される各演出に対して適用することを決定できる。

【１７６０】

なお、参加選択演出における期間Ｔｘ１内に押圧操作装置２６１の押圧がなされなかった場合、当該参加選択演出の後に実行される各演出に対して自動進行演出を適用することが自動的に決定される。

【１７６１】

発色演出は、所定の対象物（例えば、タマゴ）を初期色（例えば、白色）から当該初期色以外の色に変化させ得る演出である。発色演出は、発色演出の結果としての所定の対象物の色が変化した場合に、その変化後の色に応じて、現在実行中の特別遊技状態が確変移行予定の特別遊技状態である期待度（以下、当該期待度を「確変期待度」とも称す）が異なるように構成される。

【１７６２】

例えば、変化後の色として青色と緑色と赤色と虹色の４色が準備されている場合に、青色、緑色、赤色、虹色の順で、変化後の色に対する確変期待度が高くなるよう設定できる。なお、発色演出は、その結果としての所定の対象物の色を初期色のままにする構成を含むものであってもよく、対象物の色が初期色のまま変化しなかった場合に、他の色に変化する場合に比べて確変期待度を低く設定する構成とすることができる。

【１７６３】

色変化演出は、発色演出の結果としての所定の対象物の色がさらに変化させ得る演出である。色変化演出の結果として所定の対象物の色に変化が生じた場合には、変化が生じなかった場合に比べて確変期待度が高く設定される。また、色変化演出の結果として所定の対象物の色に変化が生じた場合に、変化後の対象物の色や、変化前の色と変化後の色との組合せに応じた確変期待度が設定される。

【１７６４】

例えば、青色、緑色、赤色、虹色の順で、色変化演出による変化後の対象物の色に対する確変期待度が高くなるよう設定できる。また、例えば、所定の対象物に適用可能に予め準備されている複数種類の色がランク分けされている場合に、変化前の色と変化後の色とのランクの差が大きいほど確変期待度が高くなるよう設定できる。

【１７６５】
形態変化演出は、色変化演出の結果として所定の色が付された所定の対象物の形態を変化させ得る演出である。形態変化演出の結果として所定の対象物の形態に所定の変化（例えば、タマゴの殻が割れる）が生じた場合に、現在実行中の特別遊技状態が確変移行予定の特別遊技状態であることが確定する。
【１７６６】
発色演出、色変化演出、および形態変化演出が遊技者参加可能な演出として構成される場合、例えば、上述した操作対応演出を適用できる。操作対応演出としては、上述した第１の態様、第２の態様、または第３の態様のいずれも適用可能である。
【１７６７】
発色演出に対して操作対応演出が適用される場合、図１５６（Ａ）に示すように、上述した演出期間Ｔと同様の演出期間Ｔｘ２が発色演出に対して設けられる。当該演出期間Ｔｘ２の期間中に、表示によって指定された操作対象の入力操作装置２６０（押圧操作装置２６１、回転操作装置２６２、選択操作装置２６３）に対し、当該表示によって指定された操作態様で入力操作された場合（すなわち、入力操作に成功した場合）に、所定の対象物（例えば、タマゴ）の色に確変期待度を示唆可能な変化が生じ得る。
【１７６８】
色変化演出に対して操作対応演出が適用される場合、図１５６（Ａ）に示すように、上述した演出期間Ｔと同様の演出期間Ｔｘ３が色変化演出に対して設けられる。当該演出期間Ｔｘ３の期間中に、表示によって指定された操作対象の入力操作装置２６０に対し、当該表示によって指定された操作態様で入力操作された場合に、所定の対象物の色に確変期待度を示唆可能なさらなる変化が生じ得る。
【１７６９】
形態変化演出に対して操作対応演出が適用される場合、図１５６（Ａ）に示すように、上述した演出期間Ｔと同様の演出期間Ｔｘ４が形態変化演出に対して設けられる。当該演出期間Ｔｘ４の期間中に、表示によって指定された操作対象の入力操作装置２６０に対し、当該表示によって指定された操作態様で入力操作された場合に、現在実行中の特別遊技状態が確変移行予定の特別遊技状態である場合に所定の対象物に変化が生じる。
【１７７０】
発色演出、色変化演出、または形態変化演出において、各演出期間Ｔｘ２，Ｔｘ３，Ｔｘ４の期間中に、表示によって指定された操作対象の入力操作装置２６０に対し、当該表示によって指定された操作態様での入力操作ができなかった場合（すなわち、入力操作に成功した場合）、発色演出、色変化演出、または形態変化演出の各演出の開始時における所定の対象物の色または形態を維持したまま演出を終了するよう構成される。
【１７７１】
通常表示演出の一部を構成する確変時用演出は、大当り遊技回が確変大当り遊技回（確変移行予定の特別遊技状態）である場合に実行され、特別遊技状態の終了後に確変遊技状態に移行することを遊技者に知らせることが可能な演出として構成される。
【１７７２】
確変時用演出は、例えば、当該確変時用演出の前に実行される形態変化演出（確変示唆演出の一部）において所定の対象物としてのタマゴの殻が割れた後に、当該タマゴの中から所定の結果物が出現する結果物出現演出を含む。
【１７７３】
結果物出現演出においては、割れたタマゴの中から現出する結果物の種類や数に応じた所定の情報（例えば、背面設定スイッチ９０５および初期化スイッチ９０７の操作により設定される確率状態）や、当該結果物の種類や数に応じた所定の特典（例えば、所定値に達した場合にプレミアム演出を発生可能にするポイントなど）を遊技者に付与する構成としてもよい。
【１７７４】
なお、図１５６（Ａ）においては、大当り遊技回が確変大当り遊技回である場合が例示

されているので、種類対応演出として確変時用演出が実行されるが、大当り遊技回が時短大当り遊技回である場合には、特別遊技状態後に時短遊技状態に移行することを遊技者に知らせることが可能な時短時用演出が、確変時用演出に代えて実行される。

【１７７５】

遊技制限機能を備える本実施形態のパチンコ機１００において、表示制御手段としての副制御基板９４０は、遊技に関する情報を表示可能な表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、差数コマンド送信手段（主制御基板９２０）によって送信される制御用コマンドに基づいて選択可能に構成される。

【１７７６】

具体的に、表示制御手段としての副制御基板９４０（図１０参照）は、遊技に関する情報を表示可能な表示部としての装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａや可動表示装置４８０において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドにより表示内容を制御される。すなわち、副制御基板９４０は、主制御基板９２０（打止示唆コマンド出力処理Ｓ３１１０）から特別遊技状態中での制限数到達に伴って出力される打止示唆コマンドの受信に基づいて、当該コマンドを受信する前に予定していた表示演出を含む表示内容とは異なる表示内容を表示する制御を実行可能に構成されている。

【１７７７】

よって、例えば、図１５６（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、特別遊技状態における通常表示演出の実行中に制限数到達（制限数到達Ａ～Ｃ）に至った場合、副制御基板９４０は、当該制限数到達に基づいて通常表示演出を中途で終了し、その後の特別遊技継続状態において通常表示演出と異なる表示内容（例えば、制限数到達専用表示）を含む表示演出を実行する。

【１７７８】

なお、後述するように、本実施形態においては、遊技継続状態（特別遊技継続状態、小当り遊技継続状態）への移行によって制限数到達専用表示が表示される状況において、制限数到達の状況を示す各種の情報（例えば、「まもなくコンプリート機能が作動します」という文字情報など）だけでなく、マップ対応ブロック表示１８５２を用いた表示演出が表示部４７９ａ（より詳細には、領域ＮＥ内）に表示される場合を例示するが、当該状況においては、制限数到達の状況を示す各種の情報を単に表示するのみとし、演出に関する表示を含まないよう副制御基板９４０による制御が行われる構成としてもよい。

【１７７９】

制限数到達専用表示が表示される状況であって、演出に関する表示を継続して実行する場合には、制限数到達の状況を示す文字情報を制限数到達のタイミングにて表示部４７９ａに大きく表示し、その後表示部４７９ａのいずれかの隅部の表示領域に縮小表示するように構成してもよい。このようにすれば、遊技者は制限数に達したことを明確に認識することができつつ、表示演出も楽しむことができる。また、制限数到達の状況を示す文字情報を隅部に表示する場合には、コンプリートカウンターが表示されている表示領域の近傍の表示領域に表示することが好ましい。このようにすれば、コンプリートカウンターの表示と文字情報による表示の両方の表示を認識することができ、遊技者が制限数に達したことを見落とすということを低減することができる。さらに制限数到達の状況を示す文字情報を大入賞装置の開閉動作にあわせて表示領域を拡大させたりあるいは縮小させたりするような表示領域を変化させるような表示演出を実行することが好ましい。このように大入賞装置の開閉動作と文字情報の拡大縮小表示演出を連動させるようにすれば、特別遊技継続状態であることを遊技者に認識させやすくなり、遊技者が不利益を被るようなことを抑制することができる。

【１７８０】

特別遊技継続状態においては、確変時用演出（又は時短時用演出）と延長示唆演出と特典付与演出とが実行されないよう構成されている。すなわち、確変時用演出（又は時短時用演出）や特典付与演出のような特別遊技状態の終了後に享受可能な利益や特典に関する

表示演出が実行されないようになっている。したがって、遊技者は特別遊技状態終了後に得られたであろう遊技利益を認識することができず、遊技者に対して損失感を与えるということを低減することができる。

【１７８１】

特別遊技継続状態において、延長示唆演出のような特別遊技状態中に享受可能な利益に関する表示演出は、制限数非到達の場合と同様に実行する構成とすることが好ましい。さらに、特別遊技継続状態において、すべての表示演出を実行すると共にその表示演出に加えて制限数到達専用表示を表示する構成としてもよい。この制限数到達専用表示としては、例えば遊技者が特別遊技状態の終了後に享受可能な利益や特典に関する表示演出を実行するか否かを選択できるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者は自己の選択によってその後に獲得できたであろう遊技利益の認識を自分で選択することができ、損失感を持つことなく納得して表示演出を楽しむことができる。

【１７８２】

図１５６（Ｂ）と図１５７～図１５９とを参照して、確変示唆演出の実行中に至った制限数到達（制限数到達Ａ）に基づく特別遊技継続状態について説明する。図１５７から図１５９は、確変示唆演出の実行中に制限数到達に至った場合における表示の変化の一例を示す画面遷移図である。なお、図１５７から図１５９の各図においては、図４３などの図と同様、図面に対する理解を容易にするため、左側において表示部４７９ａ（装飾図柄表示装置４７９）の表示内容のうち領域ＮＥ内の表示内容を省略し、右側において領域ＮＥ内の表示内容を拡大して表示している。

【１７８３】

当該例においては、確変示唆演出を構成する１の演出である発色演出中に制限数到達（制限数到達Ａ）に至った場合を例示する。図１５６（Ｂ）に示す例において、時刻ｔＡ１は、発色演出中における制限数到達Ａより前の時刻であり、時刻ｔＡ２は、制限数到達Ａより後の時刻であり、時刻ｔＡ３は、時刻ｔＡ２より後であって最終ラウンドより前の時刻であり、時刻ｔＡ４は、最終ラウンド終了後であって特別遊技継続状態が終了する前の時刻であり、時刻ｔＡ５は、特別遊技継続状態終了後の打止め状態であって払出し実行中の時刻であり、時刻ｔＡ６は、特別遊技継続状態終了後の打止め状態であって払出し完了後の時刻である。

【１７８４】

図１５７（Ａ）は、特別遊技状態において実行される発色演出（確変示唆演出の一部）中における制限数到達Ａより前の時刻ｔＡ１における表示部４７９ａの表示内容を示している。

【１７８５】

発色演出においては、表示部４７９ａには、発色（初期色からの色の変化）の対象となる対象物としてタマゴ４２０１が表示されるとともに、当該発色演出の進行に関連する文字情報４２２１，４２２２が表示される。文字情報４２２１は、発色演出が操作対応演出を伴う場合に遊技者に入力操作装置２６０に対する入力操作を促す「指示に従って操作せよ！」のような文字情報によって構成される。文字情報４２２２は、入力操作装置２６０に対する入力操作によってタマゴ４２１の色に変化（発色）が生じ得ることを示唆する「何色になるかな？」のような文字情報によって構成される。

【１７８６】

特別遊技状態中においても、上述した変動演出中（例えば、図１５１（Ａ）など参照）の場合と同様、表示部４７９ａの右上側には、差球に関連する情報２７８と差球情報が表示される。図１５７（Ａ）に例示する時刻ｔＡ１は、制限数到達Ａより前の時刻であるので、当該時刻ｔＡ１においては、制限数（例えば、９５０００）より少ない差球を示す数値（例えば、９４９９５）が差球情報として表示される。

【１７８７】

本実施形態においては、特別遊技状態中においてもマップ対応ブロック表示１８５２が表示され、変動演出中について上述した進行中情報を用いた表示演出と同様の表示演出が

領域ＮＥ内にて行われる構成とされる。
【１７８８】
特別遊技状態に対応するマップ対応ブロック表示１８５２は、基本的に、各ラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１と、第１ラウンド開始前のオープニング期間に対応するオープニングブロック４００２と、最終ラウンド終了後のエンディング期間に対応するエンディングブロック４００３とが、これらの実行順序に従って上から下へと配列される構成である。
【１７８９】
これにより、マップ対応ブロック表示１８５２を構成する各ブロック４００１，４００２，４００３と進行中情報との位置関係に基づき、進行中情報が示す現時点における実行中のラウンドがどのラウンドであるかや、実行中のラウンドにおいてその進行に演出の分岐が存在する場合にその分岐する演出の数や現時点から当該分岐に至るまでの時間長さ（距離）などの情報を遊技者が把握可能に構成される。
【１７９０】
なお、ラウンド対応ブロック４００１については、図面の理解を容易にする目的で、対応するラウンドの番号に対応する数値を丸括弧で囲んだものを付番４００１の末尾に付した形態で図面に表記している。例えば、第１ラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１は図面上において「４００１（１）」と表記されている。
【１７９１】
図１５７などに示すように、特別遊技状態に対応するマップ対応ブロック表示１８５２において、当該マップ対応ブロック表示１８５２を構成する各ブロック４００１，４００２，４００３に対応するイベント（ラウンド、オープニング、エンディング）のうち、実行済みのイベントと実行中のイベントと次回に実行されるイベントに対応するブロック４００１，４００２，４００３は、その上下方向の長さが各イベントの期間に応じた長さとされる基本サイズで表示される。
【１７９２】
オープニングおよびエンディングに対応する各ブロック４００２，４００３の基本サイズの上下方向の長さは、オープニングの実行期間およびエンディングの実行期間のそれぞれにマップ対応ブロック表示１８５２の移動速度を乗じた値として設定される。ラウンド対応ブロック４００１の基本サイズの上下方向の長さは、ラウンドの終了条件の１つである大入賞装置４３３，４３４の最大進入許容時間（例えば、２９．５秒）にマップ対応ブロック表示１８５２の移動速度を乗じた値として設定される。
【１７９３】
なお、ラウンドの終了条件は、規定数（例えば、１０球）の遊技球が大入賞装置４３３，４３４に入賞した場合にも成立するので、進行中情報が基本サイズのラウンド対応ブロック４００１の下端に到達する前に規定数の遊技球が大入賞装置４３３，４３４に入賞することで当該ラウンドの終了条件が成立した場合には、そのタイミングで進行中情報がラウンド対応ブロック４００１の下端に到達するような表示制御が副制御基板９４０によって行われる。当該表示制御としては、例えば、マップ対応ブロック表示１８５２の移動速度を上げる制御であってもよく、実行中のラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１の上下方向の長さを短くする制御であってもよい。
【１７９４】
次回に実行されるイベントより後に実行されるイベントに対応するブロック４００１，４００３は、基本サイズのものと比較して少なくとも上下方向がそれより短く構成された小サイズで表示される。図１５７（Ａ）に示す例においては、第３ラウンドおよび第４ラウンドにそれぞれ対応するラウンド対応ブロック４００１と、エンディングブロック４００３とが小サイズで表示されている。
【１７９５】
次回に実行されるイベントより後に実行されるイベントに対応するブロック４００１，４００３を小サイズで表示することにより、その分、領域ＮＥ内に表示できるブロック４

００１，４００２，４００３の数を増やすことができるので、特別遊技状態において実行されるラウンドの数を遊技者に把握させ易くなる。

【１７９６】

図１５７（Ａ）に示すように、基本サイズで表示されるブロック４００１，４００２の上端側（例えば、上端側における左側）には、これらのブロック４００１，４００２に対応するイベントを示すイベント対応情報４０１１が表示される。

【１７９７】

具体的に、図１５７（Ａ）に示す例においては、オープニングに対応する基本サイズのオープニングブロック４００２の上端側に当該ブロック４００２に対応するイベントがオープニングであることを示す「Ｓ」という文字情報を含むイベント対応情報４０１１が表示される。

【１７９８】

また、第１ラウンドおよび第２ラウンドにそれぞれ対応する基本サイズの各ラウンド対応ブロック４００１の上端側には、当該ブロック４００１に対応するイベントが第１ラウンドまたは第２ラウンドであることを示す「１」または「２」という文字情報を含むイベント対応情報４０１１が表示される。

【１７９９】

なお、エンディングに対応するエンディングブロック４００３が基本サイズで表示される場合もまた、オープニングブロック４００２およびラウンド対応ブロック４００１の場合と同様に、当該ブロック４００３の上端側に当該ブロック４００２に対応するイベントがエンディングであることを示す文字情報（例えば、「Ｅ」という文字情報）を含むイベント対応情報４０１１が表示される（図１５８（Ｂ）参照）。

【１８００】

このように、基本サイズで表示される各ブロック４００１，４００２，４００３の上端側にイベント対応情報４０１１を表示することによって、領域ＮＥ内に表示される特別遊技状態に対応するマップ対応ブロック表示１８５２において基本サイズで表示される各ブロック４００１，４００２，４００３がどのイベントに対応するものであるかを遊技者に把握させ易くできる。

【１８０１】

なお、特別遊技状態に対応するマップ対応ブロック表示１８５２を構成する基本サイズまたは小サイズのブロック４００１，４００２，４００３のうち、その表示予定位置が領域ＮＥの外側となるブロックは非表示とされる。また、当該マップ対応ブロック表示１８５２を構成する基本サイズまたは小サイズのブロック４００１，４００２，４００３のうち、その一部が表示予定位置において領域ＮＥの上または下からはみ出す場合には、当該はみ出した部分については非表示とされる。

【１８０２】

図１５７（Ａ）に示すように、小サイズで表示されるブロック４００１，４００３の内部には、当該ブロックに対応するイベントを示す文字情報が表示される。例えば、第３ラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１の内部には、当該ブロック４００１に対応するイベントが第３ラウンドであることを示す「３」という文字情報が表示される。なお、小サイズのブロック４００１，４００３についても、イベント対応情報４０１１が表示される構成であってもよい。

【１８０３】

特別遊技状態に対応するマップ対応ブロック表示１８５２が領域ＮＥ内に表示される場合、領域ＮＥ内の右上側には、実行中のイベント（ラウンド、オープニング、エンディング）を特定可能なイベント表示部４０５１が表示される。例えば、図１５７（Ａ）に示す例では、進行中情報である補助ポインタ３２０１が第１ラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１内に表示されているので、第１ラウンドの実行中であることを示しており、かかる場合には、領域ＮＥ内の右上側には「ラウンド１」という文字情報を含むイベント表示部４０５１が表示される。

【１８０４】
図１５７（Ａ）に示すように、第１ラウンドにおいて確変示唆演出の一部である発色演出が実行される場合には、第１ラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１の内部には、当該ブロック４００１における、発色演出での操作対応演出期間の演出期間Ｔｘ２（図１５６（Ａ）参照）の終了時期に対応する位置から下方に延びる５つの分岐ブロック４００５Ｗ，４００５Ｂ，４００５Ｇ，４００５Ｒ，４００５Ｘが表示される。
【１８０５】
このように、第１ラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１の内部に分岐ブロック４００５Ｗ，４００５Ｂ，４００５Ｇ，４００５Ｒ，４００５Ｘが表示されたことで、第１ラウンドにおいて演出の分岐が存在することを遊技者に示すことができる。
【１８０６】
５つの分岐ブロック４００５Ｗ，４００５Ｂ，４００５Ｇ，４００５Ｒ，４００５Ｘは、発色演出の結果として現出し得る色に対応するブロックである。分岐ブロック４００５Ｗは、発色演出の結果として現出する色が白色である場合（すなわち、初期色のまま色が変化しない場合）に対応する分岐ブロックである。
【１８０７】
分岐ブロック４００５Ｂは、発色演出の結果として現出する色が青色である場合に対応する分岐ブロックである。分岐ブロック４００５Ｇは、発色演出の結果として現出する色が緑色である場合に対応する分岐ブロックである。分岐ブロック４００５Ｒは、発色演出の結果として現出する色が赤色である場合に対応する分岐ブロックである。分岐ブロック４００５Ｘは、発色演出の結果として現出する色が虹色である場合に対応する分岐ブロックである。
【１８０８】
５つの分岐ブロック４００５Ｗ，４００５Ｂ，４００５Ｇ，４００５Ｒ，４００５Ｘには、発色演出の結果として現出する色を遊技者に示すことが可能なアイコンが表示される。例えば、図１５７（Ａ）に示すように、発色演出の結果として現出する色で着色された丸いアイコンが当該色に対応する分岐ブロックの内部に表示される。なお、図１５７（Ａ）に示す例では、ハッチングのない丸いアイコンを白色の丸いアイコン、右下がりの直線からなるハッチングが付された丸いアイコンを青色のアイコン、水平の直線からなるハッチングが付された丸いアイコンを緑色のアイコン、右上がりの直線からなるハッチングが付された丸いアイコンを赤色のアイコン、および斜め格子からなるハッチングが付された丸いアイコンを虹色のアイコンとして表している。
【１８０９】
なお、発色演出の結果としてのタマゴ４２０１の色が確定した場合、当該色に対応する分岐ブロックを残して他の色に対応する分岐ブロックは非表示となる。発色演出の次に実行される色変化演出もその結果が複数種類設けられているので、当該ブロック４００１における、発変化演出での操作対応演出期間の演出期間Ｔｘ３（図１５６（Ａ）参照）の終了時期に対応する位置から下方に延びる複数の分岐ブロックが表示される。
【１８１０】
図１５７（Ａ）に示すように、発色演出に対して操作対応演出が適用される場合には、変動演出において操作対応演出が表示された場合と同様に、押圧操作装置２６１の外観形状の表示画像ＰＳＢ０を含む表示ＰＳ１Ｂが表示されるとともに、補助ポインタ３２０１が表示される。
【１８１１】
なお、操作対応演出において表示される入力操作装置２６０を示す表示は、表示ＰＳ１Ｂのような入力操作装置２６０の外観形状の表示画像を含む表示である必要は必ずしもなく、表示ＰＳ１Ａなどの入力操作装置２６０の簡易形状の表示画像を含む表示であってもよい。入力操作装置２６０を示す表示として入力操作装置２６０の簡易形状の表示画像を含む表示が表示された場合には、入力操作装置２６０の外観形状の表示画像を含む表示が表示された場合に比べて確変期待度が低い構成としてもよい。

【１８１２】
発色演出において操作対応演出が実行される場合、変動演出において操作対応演出が表示された場合と同様に、入力操作装置２６０に対する入力操作が有効であることを示す領域３３４１やレベルゲージ３３５１が領域ＮＥ内に表示される。これにより、操作対象となる入力操作装置２６０における入力操作が有効化される期間を遊技者に把握させることができる。
【１８１３】
図１５７（Ｂ）は、特別遊技状態において実行される発色演出中における制限数到達Ａより後の時刻ｔＡ２における表示部４７９ａの表示内容を示している。
【１８１４】
制限数到達に基づく特別遊技継続状態が生じた場合、副制御基板９４０は、図１５７（Ｂ）に示すように、制限数到達Ａに至った場合に、表示部４７９ａ全体で実行中の特別遊技状態における表示演出（当該例においては通常表示演出）を中途で終了して非表示とした後、制限数到達専用表示を含む表示演出を実行する。制限数到達専用表示は、制限数到達後の遊技継続状態（特別遊技継続状態、小当り遊技継続状態）中であることを遊技者が識別可能な情報である。
【１８１５】
例えば、副制御基板９４０は、遊技継続状態において、制限数到達専用表示として、特別遊技継続状態などの遊技継続状態中における遊技の継続を促す情報（以下、「遊技継続情報」とも称す）を表示可能に構成される。また、副制御基板９４０は、遊技継続状態において、制限数到達専用表示として、遊技継続状態の残り期間の長さに関する情報（以下、「残り期間関連情報」とも称す）を表示可能に構成される。また、副制御基板９４０は、遊技継続状態において、制限数到達専用表示として、遊技継続状態中における当該遊技継続状態の進行状況に関する情報（以下、「進行状況情報」とも称す）を表示可能に構成される。なお、副制御基板９４０は、遊技継続情報、残り期間関連情報、または進行状況情報の少なくともいずれかを表示可能に構成される。
【１８１６】
遊技継続情報、残り期間関連情報、および進行状況情報などの情報は、差球情報の表示（差球情報表示）よりも広い領域で表示したり、大きな文字や画像で表示したり、目立つ色で表示されるように副制御基板９４０によって表示制御されることが好ましい。かかる場合、これらの情報を、差球情報表示よりも目立たせることが可能になる。
【１８１７】
なお、制限数到達専用表示は、遊技継続情報などの各種情報に対応する文字情報（文字列）からなる表示であってもよく、遊技継続情報などの各種情報に対応する画像からなる表示であってもよく、文字情報と画像との組合せからなる表示であってもよい。
【１８１８】
副制御基板９４０は、確変示唆演出（例えば、発色演出）中に制限数到達Ａに至った場合、制限数到達専用表示として、例えば、第１の打止示唆情報４２３１および第１の継続情報４２３２を表示部４７９ａに表示させる制御を行う。これにより、時刻ｔＡ２における領域ＮＥを含む表示部４７９ａの表示内容は、例えば、図１５７（Ｂ）に示す内容となる。
【１８１９】
第１の打止示唆情報４２３１は、遊技継続情報の一例であって、この後に遊技制限機能が発動して打止め状態となることを示唆する情報である。第１の打止示唆情報４２３１は、例えば「今回の大当りの終了で本日の遊技は終了です」という文字情報によって構成される。
【１８２０】
第１の打止示唆情報４２３１の表示によって、制限数到達には至ったものの今回の特別遊技状態は継続中であることを遊技者に知らせることができ、それによって、遊技者に遊技の継続（例えば、遊技球の打ち出し操作などの遊技操作）を促すことが可能になる。

【１８２１】
第１の打止示唆情報４２３１などの遊技継続情報の表示を見た遊技者は、各種の大入賞装置の作動状況（開閉動作）を視認しなくても、遊技継続状態（特別遊技継続状態、小当り遊技継続状態）であることを知ることができる。よって、遊技者は、遊技継続状態において遊技を継続すれば（例えば、遊技球の打ち出し操作を行えば）、特別遊技状態や小当り（小当り遊技状態）に対して予定された個数の遊技球を獲得できることを認識し得る。
【１８２２】
なお、副制御基板９４０は、制限数到達（例えば、制限数到達Ａ）に基づき表示した第１の打止示唆情報４２３１を、抽選結果により規定される特別遊技状態の継続ラウンドにおける最終ラウンドの終了（各種の大入賞装置の作動完了）まで継続して表示する制御を行う。
【１８２３】
第１の打止示唆情報４２３１は、表示開始当初から表示部４７９ａの略中央などの目立つ位置に表示することが好ましく、表示開始後に表示位置を変更しないことが好ましい。なお、制限数到達のタイミングで可動物（例えば、装飾物や操作装置など）が表示部４７９ａに対する前方に重なる状況が生じる場合には、第１の打止示唆情報４２３１の表示開始当初における表示位置を、当該第１の打止示唆情報４２３１が可動物に対する後方にできるだけ重ならない位置とすることが好ましい。第１の打止示唆情報４２３１が可動物に対する後方にできるだけ重ならない位置に表示された場合、当該可動物が初期位置に戻された後に、当該第１の打止示唆情報４２３１の表示位置を表示部４７９ａの略中央などの目立つ位置に移動させ、その後は第１の打止示唆情報４２３１の表示位置を変更しない構成としてもよい。
【１８２４】
第１の継続情報４２３２は、遊技継続情報の一例であって、制限数到達後の特別遊技継続状態であること（すなわち、特別遊技状態の継続中であること）を示す情報である。第１の継続情報４２３２は、例えば「まだまだ続くよ！」という文字情報によって構成される。
【１８２５】
第１の継続情報４２３２の表示によっても、第１の打止示唆情報４２３１の場合と同様、制限数到達には至ったものの今回の特別遊技状態は継続中であることを遊技者に知らせることができ、それによって、遊技者に遊技の継続（例えば、遊技球の打ち出し操作などの遊技操作）を促すことが可能になる。
【１８２６】
また、特別遊技状態における遊技者参加可能な演出の一例である操作対応演出の実行中に制限数到達に至った場合に、副制御基板９４０は、制限数到達専用表示に加え、図１５７（Ｂ）に示すように、操作対応演出に係る入力操作装置２６０に対する入力操作の中止を促す操作中止情報４２３３を表示する構成としてもよい。
【１８２７】
操作中止情報４２３３は、例えば「ボタンから手を離してください」という文字情報によって構成される。副制御基板９４０は、操作中止情報４２３３を表示してから所定時間後（例えば、３秒後）に当該操作中止情報４２３３を非表示にする。
【１８２８】
なお、操作中止情報４２３３の表示は、特別遊技状態における遊技者参加可能な演出（例えば、操作対応演出）の実行中に制限数到達に至った場合に限ってされる必要は必ずしもなく、特別遊技状態とは異なる遊技状態（例えば、通常遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態）の図柄変動に付随する演出において入力操作装置２６０に対する入力操作が可能な期間中に制限数到達に至った場合にも操作中止情報４２３３が表示される構成であってもよい。
【１８２９】
副制御基板９４０は、制限数到達に基づく遊技継続状態（特別遊技継続状態、小当り遊

技継続状態）が生じた場合に、制限数到達前よりも簡素な表示内容を表示部４７９ａにおいて表示するよう制御する。

【１８３０】

よって、例えば、制限数到達Ａに至った場合、表示部４７９ａの表示内容は、制限数到達Ａに到達する前に実行されていた通常表示演出から、単一色（例えば、グレー）や単一模様などの単純な画面を背景に第１の打止示唆情報４２３１などの各種情報が表示された簡素なものに切り替わる。なお、特別遊技継続状態などの遊技継続状態において各種情報（例えば、第１の打止示唆情報４２３１など）に対する背景となる画像は、必ずしも、単一色などの単純な画面である必要はなく、所定のキャラクタ等が描かれた動画でない簡素な画像であってもよい。

【１８３１】

副制御基板９４０は、制限数到達Ａに基づいて、例えば図１５７（Ｂ）に示すように、表示部４７９ａにおいて、差球情報表示（例えば、差球情報が「９５０００」）は制限数到達前から継続して表示するようにしているものの、差球情報は更新されずに制限数（９５０００）が示された状態を維持するように表示する制御を実行する。

【１８３２】

この差球情報として制限数を示す差球情報表示は、特別遊技状態中における制限数到達の場合に限らず、小当り中における制限数到達の場合にも実行される。また、この差球情報として制限数を示す差球情報表示は、図柄変動中（すなわち、通常遊技状態や確変遊技状態や時短遊技状態中などの、特別遊技状態とは異なる遊技状態中）における制限数到達の場合にも実行される。

【１８３３】

なお、制限数到達後も表示部４７９ａに差球情報を表示する構成が、特別遊技状態中に制限数到達に至った場合だけでなく図柄変動中に制限到達に至った場合にも適用される場合、前者の場合と後者の場合とで制限数到達後における差球情報表示が同一の態様で行われる構成であってもよく、前者の場合と後者の場合とで当該差球情報表示が異なる態様で行われる構成であってもよい。

【１８３４】

例えば、特別遊技状態中に制限数到達に至った場合における差球情報表示が、図柄変動中での制限数到達に至った場合における差球情報表示に比べて目立たない表示である構成としてもよい。具体的に、例えば、特別遊技状態中に制限数到達に至った場合における差球情報表示の表示色が、図柄変動中に制限数到達に至った場合に比べて薄い色である構成であってもよい。

【１８３５】

また、図柄変動中の制限数到達に基づく差球情報表示は、差球情報が制限数到達後も更新されることなく制限数に対応する数値に維持される形態で行い、特別遊技状態中の制限数到達に基づく差球情報表示は、制限数到達後も差球情報の更新を継続することによって制限数を超える数値を表示可能な形態で行う構成としてもよい。

【１８３６】

また、遊技継続状態中での制限数到達に基づく場合には、制限数が表示されている表示部の表示領域を拡大させたり、別の表示部に表示領域を移動させるようにしてもよい。

【１８３７】

副制御基板９４０は、領域ＮＥ内で行われる表示演出についても、制限数到達に基づく遊技継続状態（特別遊技継続状態、小当り遊技継続状態）が生じた場合に、制限数到達前よりも簡素な表示内容となるよう制御する。例えば、副制御基板９４０は、確変示唆演出（例えば、発色演出）の実行中に制限数到達（例えば、制限数到達Ａ）に至った場合、領域ＮＥ内の表示内容のうち、確変示唆演出に関連する表示を非表示にする表示制御を行う。

【１８３８】

これにより、発色演出の実行中に制限数到達（制限数到達Ａ）に至った場合、領域ＮＥ

内の表示内容のうち、当該発色演出に関連する表示が非表示にされる。例えば、図１５７（Ａ）に示す例においては、領域ＮＥ内の表示内容のうち発色演出に関連する表示として、当該発色演出にて行われる操作対応演出のための入力操作装置２６０を示す表示（例えば、表示画像ＰＳ０Ｂと画像３０１１を含む表示ＰＳ１Ｂ）、補助ポインタ３２０１、領域３３４１、レベルゲージ３３５１、文字情報３０６１、および、分岐ブロック４００５Ｗ，４００５Ｂ，４００５Ｇ，４００５Ｒ，４００５Ｘなどがあるが、制限数到達Ａに至った場合には、副制御基板９４０による制御によってこれらの各表示が非表示にされる。

【１８３９】

なお、制限数到達に基づく当該非表示化は、非表示の対象となる表示を制限数到達時から徐々に薄くし、当該制限数到達から所定の時間（例えば、５秒）が経過した場合、または、差球が制限数から所定数（例えば、５０球）増加した場合に当該表示が非表示になる構成としてもよい。あるいは、制限数までの残数が所定数（例えば、５０球）に到達した時から徐々に薄くし、制限数到達時に非表示になる構成としてもよい。

【１８４０】

副制御基板９４０は、制限数到達（例えば、制限数到達Ａ）に伴って確変示唆演出に関連する表示を非表示にした場合、非表示にされた対象の代わりに表示すべきものがあれば、それを表示する表示制御を行う。具体的には、制限数到達Ａに伴って補助ポインタ３２０１を非表示にした場合、副制御基板９４０は、図１５７（Ｂ）に示すように、補助ポインタ３２０１に代わる進行中情報としてポインタ４８２１を表示する。

【１８４１】

ポインタ４８２１は、遊技状態継続中に表示される専用のポインタである。副制御基板９４０は、ポインタ４８２１をポインタ１８２１とは異なる表示態様で表示する制御を行う。例えば、図１５７（Ｂ）に示す例では、ポインタ４８２１は、通常のポインタ１８２１と同様に点滅するポインタとして構成されるが、ポインタ１８２１とは異なる色（例えば、白色）でポインタ４８２１を表示される場合が例示される。

【１８４２】

ポインタ４８２１を、ポインタ１８２１と異なる表示態様で表示する（例えば、異なる色で表示する）ことによって、特別遊技状態継続中であることを遊技者に知らせることができるので、当該ポインタ４８２１の表示によって遊技者に遊技の継続（例えば、遊技球の打ち出しの継続）を促すことが可能になる。よって、特別遊技状態継続中に専用ポインタとして表示されるポインタ４８２１は、遊技継続情報として機能する。

【１８４３】

なお、ポインタ４８２１とポインタ１８２１との表示態様の違いとしては、色の違いに限らず、大きさや形の違いであったり、近傍に表示される付加物（例えば、鳥などの動物）の有無であってもよい。また、ポインタ４８２１は、ポインタ１８２１のように点滅しないポインタであってもよい。

【１８４４】

副制御基板９４０は、制限数到達（例えば、制限数到達Ａ）に伴って確変示唆演出に関連する表示を非表示にした場合、必要に応じて、ラウンド対応ブロック４００１の左右方向のサイズを基本サイズに戻す表示制御を行う。例えば、制限数到達Ａに伴って分岐ブロック４００５Ｗなどを非表示にした場合、副制御基板９４０は、図１５７（Ｂ）に示すように、第１ラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１の左右方向のサイズを基本サイズに戻す。

【１８４５】

また、副制御基板９４０は、抽選結果により規定される特別遊技状態の継続ラウンドのうちの一部のラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１が表示の対象にされていない状況において制限数到達に至った場合に、当該一部のラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１を表示の対象として表示可能にする制御を行う。

【１８４６】

例えば、抽選結果により規定される特別遊技状態の継続ラウンドの数が８ラウンド（８

ラウンド継続）であるが、延長示唆演出が実行されるまではそのうちの最初の４ラウンド（第１ラウンドから第４ラウンド）に対応するラウンド対応ブロック４００１がマップ対応ブロック表示１８５２の表示対象である状況（例えば、図１５７（Ａ）に示す状況）において制限数到達Ａに至った場合、副制御基板９４０は、残りの４ラウンド（第５ラウンドから第８ラウンド）に対応するラウンド対応ブロック４００１も表示対象とし、図１５７（Ｂ）に示すように、新たに表示対象となったラウンド対応ブロック４００１に対応するラウンド対応ブロック４００１を表示する。かかる場合、新たに表示対象となったラウンド対応ブロック４００１は、基本サイズで表示すべき場合には基本サイズで表示され、小サイズで表示すべき場合には小サイズで表示される。

【１８４７】

なお、図１５７（Ｂ）に示す例においては、抽選結果により規定される特別遊技状態の継続ラウンドの数が８ラウンドであり、第５ラウンドから第８ラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１が新たに表示対象にされたものの、特別遊技状態に対応するマップ対応ブロック表示１８５２を構成する各ブロックのうち第７ラウンドおよび第８ラウンドに対応する小サイズのラウンド対応ブロック４００１については、その位置が領域ＮＥの外側に位置することになるので、第７ラウンドおよび第８ラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１は一時的に非表示とされている。

【１８４８】

このように、新たに表示対象とされたラウンド対応ブロック４００１の一部（例えば、図１５７（Ｂ）に示す例における第７ラウンドおよび第８ラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１）が領域ＮＥの外側に位置することで一時的に非表示にされたとしても、マップ対応ブロック表示１８５２は領域ＮＥに対して次第に上方向（矢印ＭＸ１方向）に移動するので、新たに表示対象となったにもかかわらず一時的に非表示となったラウンド対応ブロック４００１もいずれも領域ＮＥ内において表示される。

【１８４９】

なお、制限数到達によって新たに表示対象にされたラウンド対応ブロック４００１が生じた場合に、新たに表示対象にされたラウンド対応ブロック４００１とエンディングブロック４００３が領域ＮＥ内に全て表示されるように小サイズのブロック４００１，４００３のサイズを制限数到達前よりも小さくする構成としてもよい。かかる構成によれば、特別遊技継続状態がどこまで続くのかを遊技者に明確に報せることができる。

【１８５０】

遊技制限機能を備える本実施形態のパチンコ機１００において、副制御基板９４０は、制限数到達に基づく特別遊技継続状態や後述する小当り遊技継続状態への移行後も領域ＮＥ内におけるマップ対応ブロック表示１８５２の表示を継続させる。これにより、遊技者は、制限数到達に基づく遊技継続状態（特別遊技継続状態、小当り遊技継続状態）において、マップ対応ブロック表示１８５２を構成するブロック（例えば、ブロック４００１，４００２，４００３や、図１６６（Ｂ）を参照して後述するブロック４００５など）と、遊技状態継続中の専用ポインタであるポインタ４８２１との相対的な位置関係によって、遊技継続状態の進行状況を知ることが可能になる。

【１８５１】

よって、副制御基板９４０による制御によって表示部４７９ａ（より詳細には、領域ＮＥ内）に表示されるマップ対応ブロック表示１８５２およびポインタ４８２１は、進行状況情報として機能する。また、遊技継続状態への移行後も継続して表示されるイベント対応情報４０１１やイベント表示部４０５１もまた進行状況情報として機能する。

【１８５２】

なお、特別遊技状態中や小当り中に遊技回の進行に関する表示（例えば、装飾的な保留表示や変動表示される疑似的な図柄など）が表示部４７９ａに表示される構成においては、副制御基板９４０は、制限数到達に基づく遊技継続状態（特別遊技継続状態、小当り遊技継続状態）への移行に伴い、装飾的な保留表示や変動表示される疑似的な図柄などの表示を非表示にする制御を実行するよう構成してもよい。また、副制御基板９４０は、装飾

的な保留表示や変動表示される疑似的な図柄などの表示を特別遊技継続状態の終了まで継続し、その後に非表示とするよう非表示の制御を遅延させる構成であってもよい。

【１８５３】

図１５８（Ａ）は、時刻ｔＡ２より後であって最終ラウンドより前の時刻ｔＡ３における表示部４７９ａの表示内容を示している。時刻ｔＡ３は、例えば、時刻ｔＡ２の後であって制限数到達Ａから所定期間の経過後（例えば、５秒後）の時刻である。

【１８５４】

副制御基板９４０は、確変示唆演出中に制限数到達Ａに至ってから所定時間（例えば、５秒）が経過した場合、制限数到達専用表示として、例えば、残りラウンド数情報４２４１および第２の継続情報４２４２を、継続表示される第１の打止示唆情報４２３１とともに表示部４７９ａに表示させる制御を行う。これにより、時刻ｔＡ３における領域ＮＥを含む表示部４７９ａの表示内容は、例えば、図１５８（Ａ）に示す内容となる。

【１８５５】

残りラウンド数情報４２４１は、残り期間関連情報の一例であって、特別遊技継続状態が終了するまでに実行可能な残りラウンド数を示す情報である。残りラウンド数情報４２４１は、例えば「残り８ラウンド」という文字情報によって構成される。これにより、制限数到達後の特別遊技継続状態における進行状況を知ることができるとともに、遊技者が最終ラウンドの終了までの時間を推測することを可能にする。また、実行中のラウンド間の進行状況や当該ラウンドにおける進行状況を知ることを可能にする。

【１８５６】

なお、残り期間関連情報としての残りラウンド数情報４２４１は、図１５８（Ａ）に示す例のような文字情報で表示する必要は必ずしもなく、例えば、残りラウンド数が少なくなるにつれて変化するゲージなどの画像によって表示する構成であってもよい。

【１８５７】

また、残り期間関連情報として、残りラウンド数情報４２４１のような特別遊技継続状態が終了するまでに実行可能な残りラウンド数に代えて、または、加えて、特別遊技継続状態が終了するまでに各種の大入賞装置に対して入賞させることができる遊技球の数を表示する構成であってもよい。

【１８５８】

副制御基板９４０は、残りラウンド数情報４２４１を表示した後、当該残りラウンド数情報４２４１に含まれる残りラウンド数に対応する数値（例えば、図１５８（Ａ）における数値「８」）をラウンドの進行に応じて随時更新しつつ、その表示を最終ラウンドが終了するまで（各種の大入賞装置の作動完了まで）継続する制御を行う。

【１８５９】

実行可能な残りラウンド数を示す残りラウンド数情報４２４１が最終ラウンドに至るまで表示されることで、遊技者は、遊技球の打ち出しを止めるタイミング（最終ラウンドが終了するタイミング）を推定することが可能になり、最後まで安心して遊技を継続することが可能になる。

【１８６０】

なお、残りラウンド数情報４２４１は、最終ラウンドの終了まで継続して表示する必要は必ずしもなく、例えば、各ラウンドの開始時に一定時間だけ表示する構成であってもよい。

【１８６１】

また、残りラウンド数情報４２４１の表示時期は、制限数到達（例えば、制限数到達Ａ）から所定期間の経過後である必要は必ずしもなく、制限数到達に基づく第１の打止示唆情報４２３１の表示時期と同時期である構成であってもよい。また、最終ラウンドの終了間際（例えば、規定数まであと５球の状況や、大入賞装置４３３，４３４の最大進入許容時間到達まであと５秒の状況など）に制限数到達に至った場合、残りラウンド数情報４２４１の表示を行わない構成としてもよい。

【１８６２】

なお、特別遊技継続状態に係る残り期間関連情報は、残りラウンド数情報４２４１のような最終ラウンドの終了までの残り期間の長さを示す（または当該長さを推定可能な）情報に限らず、エンディングの終了までの残り期間の長さを示す（または当該長さを推定可能な）情報であってもよい。

【１８６３】

第２の継続情報４２４２は、第１の継続情報４２３２と同様の遊技継続情報の一例であって、第１の継続情報４２３２とは異なる内容によって特別遊技継続状態中であることを示す情報である。副制御基板９４０は、制限数到達（例えば、制限数到達Ａ）から所定期間（例えば、５秒後）が経過した場合に、第１の継続情報４２３２に代えて、第２の継続情報４２４２を表示部４７９ａに表示する。

【１８６４】

第２の継続情報４２４２は、例えば「最後までがんばって！」という文字情報によって構成される。第２の継続情報もまた、上述した第１の継続情報と同様、特別遊技継続状態中であることを遊技者に知らせることができ、それによって、遊技者に遊技の継続（例えば、遊技球の打ち出し操作などの遊技操作）を促すことが可能になる。また、遊技継続情報の内容を第１の継続情報４２３２から第２の継続情報４２４２に変更することによって、制限数到達後の特別遊技継続状態中にあることを遊技者により強く印象付けることができる。

【１８６５】

なお、遊技継続情報の内容の変更（すなわち、第１の継続情報４２３２から第２の継続情報４２４２への変更）は、残りラウンド数情報４２４１の表示に同期させて行う必要は必ずしもなく、第１の継続情報４２３２の表示から所定期間（例えば、１０秒）の経過後に遊技継続情報の内容の変更を行う構成や、制限数到達時のラウンドに対する次回のラウンド（例えば、第２ラウンド）の開始時などのラウンドの進行状況に応じて遊技継続情報の内容の変更を行う構成であってもよい。

【１８６６】

本実施形態では、遊技継続情報の内容を第１の継続情報４２３２から第２の継続情報４２４２に変更する場合を例示したが、必ずしも遊技継続情報の内容を変更する必要はない。よって、例えば、第１の継続情報４２３２を表示した後は遊技継続情報の内容を変更することなく（すなわち、第１の継続情報４２３２に代えて第２の継続情報４２４２を表示することなく）、当該第１の継続情報４２３２の表示を継続する構成であってもよい。

【１８６７】

なお、副制御基板９４０は、残りラウンド数情報４２４１の表示に加えて、または、代えて、実行中のラウンドを示す情報（例えば、「第１ラウンド実行中」という文字情報）を進行状況情報として表示部４７９ａに表示する制御を行う構成であってもよい。

【１８６８】

マップ対応ブロック表示１８５２は領域ＮＥに対して上方向に移動する構成であるので、特別遊技状態に対応するマップ対応ブロック表示１８５２を構成する全てのブロック４００１，４００２，４００３は、一度に全てではなくとも特別遊技継続状態中に必ず領域ＮＥ内に表示される。したがって、イベント対応情報４０１１、および、小サイズのブロック内に表示される各ブロック４００１，４００２，４００３に対応するイベントを示す文字情報（例えば、イベントが第１ラウンドであることを示す「１」という文字情報）は、上述した残りラウンド数情報４２４１と同様、特別遊技継続状態に係る残り期間関連情報（特別遊技継続状態の残り期間の長さに関する情報）として機能する。よって、各ブロック４００１，４００２，４００３に対応するイベントを示す文字情報を領域ＮＥ内に表示させることによって、残りラウンド数情報４２４１とは異なる表示形態で特別遊技継続状態に係る残り期間関連情報を遊技者に提供することが可能となる。

【１８６９】

図１５８（Ｂ）は、最終ラウンド終了後であって特別遊技継続状態が終了する前の時刻ｔＡ４における表示部４７９ａの表示内容を示している。

【１８７０】
副制御基板９４０は、特別遊技継続状態で実行される最終ラウンドが終了した場合、制限数到達専用表示として、第１の打止示唆情報４２３１に代えて第２の打止示唆情報４２５１を表示部４７９ａに表示させるとともに、大入賞装置作動完了情報４２５２を表示部４７９ａに表示させる制御を行う。これにより、時刻ｔＡ４における領域ＮＥを含む表示部４７９ａの表示内容は、例えば、図１５８（Ｂ）に示す内容となる。
【１８７１】
第２の打止示唆情報４２５１は、第１の打止示唆情報４２３１と同様の遊技継続情報の一例であって、この後に遊技制限機能が発動して打止め状態となることを示唆する情報である。よって、第２の打止示唆情報４２５１の表示によっても、第１の打止示唆情報４２３１が表示される場合と同様に、制限数到達には至ったものの今回の特別遊技状態は継続中であることを遊技者に知らせることができる。
【１８７２】
特別遊技継続状態で実行される最終ラウンドの終了前（特別遊技継続状態での各種の大入賞装置の作動完了前）に表示される第２の打止示唆情報４２５１は、最終ラウンドの終了前（特別遊技継続状態での各種の大入賞装置の作動完了前）に表示される第１の打止示唆情報４２３１とは異なる表示内容でこの後に打止め状態となることを示唆する。
【１８７３】
第２の打止示唆情報４２５１は、例えば「まもなくコンプリート機能が作動します」という文字情報によって構成される。特別遊技継続状態における大入賞装置の作動完了前と作動完了後で遊技継続情報（具体的には、第１または第２の打止示唆情報）の表示内容を異ならせることによって、特別遊技継続状態での状況が変化したこと、例えば、各種の大入賞装置の作動中であって遊技球の獲得に関して有利な期間から、当該大入賞装置の作動が完了し遊技球の獲得に関して有利ではない期間に変化したことを遊技者に知らせることができる。
【１８７４】
大入賞装置作動完了情報４２５２は、残り期間関連情報の一例であって、特別遊技継続状態において遊技球の獲得に関して遊技者にとって有利な期間が終了したことを示す情報である。大入賞装置作動完了情報４２５２は、例えば「ゴール！！」という文字情報によって構成される。大入賞装置作動完了情報４２５２の表示によっても、第２の打止示唆情報４２５１が表示される場合と同様に、特別遊技継続状態において遊技球の獲得に関して有利な期間が終了したことを遊技者に知らせることができ、それによって、遊技者に遊技操作（遊技球の打ち出し操作）の停止を促すことが可能になる。
【１８７５】
副制御基板９４０は、遊技者による遊技操作の停止に関する情報（以下、「遊技操作停止情報」とも称す）を制限数到達専用表示として表示部４７９ａに表示する制御を実行可能に構成される。具体的に、副制御基板９４０は、主制御基板９２０から送信される最終ラウンドの終了コマンド又はエンディングの開始コマンドの受信に基づいて、遊技操作停止情報として遊技操作停止情報４２５３を表示する制御を実行可能に構成される。
【１８７６】
遊技操作停止情報４２５３は、例えば「おつかれさま」という文字情報によって構成される。遊技操作停止情報４２５３の表示によって、遊技者に遊技操作（遊技球の打ち出し操作）の停止を促すことが可能になる。
【１８７７】
特別遊技継続状態で実行される最終ラウンドが終了するタイミング（時刻ｔＡ４より少し前のタイミング）における領域ＮＥ内の表示は、進行中情報としてのポインタ４８２１が、マップ対応ブロック表示１８５２における最終ラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１の下端であってエンディングブロック４００３の上端である位置に重なった状態の表示となる。よって、特別遊技継続状態で実行される最終ラウンドが終了するタイミングにおいて領域ＮＥ内に表示されるポインタ４８２１とマップ対応ブロック表示１８

５２は、上述した大入賞装置作動完了情報４２５２と同様、特別遊技継続状態において遊技球の獲得に関して遊技者にとって有利な期間が終了したことを示す情報として機能する。

【１８７８】

副制御基板９４０は、主制御基板９２０から出力された制御コマンドの受信に基づいて、払出しに関する情報を特別遊技継続状態中に表示部４７９ａに表示する制御を行う構成としてもよい。例えば、副制御基板９４０は、特別遊技継続状態におけるエンディング期間中に、払出しに関する情報として、払出中情報４２５４（図１５８（Ｂ）参照）と残り払出数情報４２５５（図１５８（Ｂ）参照）とを表示部４７９ａに表示する構成としてもよい。

【１８７９】

払出中情報４２５４は、払出しの実行中であることを示す情報であり、例えば「払出しの完了までお待ちください」という文字情報によって構成される。残り払出数情報４２５５は、払出しが完了していない未払いの遊技球の個数を示す情報であり、例えば、「残り１８５球」などの未払いの遊技球の個数を具体的に示す文字情報によって構成される。

【１８８０】

なお、上述したように、遊技制限機能を備える本実施形態のパチンコ機１００において、主制御基板９２０は、遊技制限機能が発動して打止め状態となった後であっても、払出しに関する制御（払出状態監視処理Ｓ３１１３および払出信号出力処理Ｓ３１１４）を実行可能に構成される。これにより、打止め状態前の入賞に基づく遊技球の払出しで未払いの遊技球がある場合、副制御基板９４０は、打止め状態中においても、特別遊技継続状態中（例えば、上述したエンディング期間中）と同様、主制御基板９２０から出力された制御コマンドの受信に基づいて、払出しに関する情報である払出中情報４２５４と残り払出数情報４２５５を表示することができる。

【１８８１】

よって、副制御基板９４０は、エンディング期間中に表示した払出中情報４２５４および残り払出数情報４２５５の表示を打止め状態中においても継続して表示部４７９ａに表示させる制御を行うことができる（図１５９（Ａ）参照）。副制御基板９４０は、払出中情報４２５４および残り払出数情報４２５５の表示を継続表示する場合に、未払いの遊技球（賞球）の個数に応じて残り払出数情報４２５５の表示内容を随時更新する制御を行う。払出中情報４２５４および残り払出数情報４２５５の表示によって、未払いの遊技球の存在を遊技者に知らせることができるので、遊技者が未払いの遊技球の払出しが完了する前に清算したり、パチンコ機から離れてしまうことを抑制できる。

【１８８２】

なお、払出中情報４２５４および残り払出数情報４２５５の２種類を払出しに関する情報として表示させる必要は必ずしもなく、払出中情報４２５４または残り払出数情報４２５５の少なくとも一方を払出しに関する情報として表示させる構成としてもよい。

【１８８３】

なお、払出しに関する情報（例えば、払出中情報４２５４および残り払出数情報４２５５）の表示は、特別遊技継続状態と打止め状態とに跨って継続表示される必要は必ずしもなく、打止め状態前の入賞に基づく遊技球の払出しで未払いの遊技球がある場合には、打止め状態中においてのみ払出しに関する情報を表示する構成としてもよい。少なくとも打止め状態中に払出しに関する情報を表示することにより、打止め状態となって遊技球の打ち出し操作が停止されたことで、遊技者が未払いの遊技球があるにもかかわらずその払出しが完了する前に清算したり、パチンコ機から離れてしまうことを抑制できる。

【１８８４】

図１５９（Ａ）は、特別遊技継続状態終了後の打止め状態であって払出し実行中の時刻ｔＡ５における表示部４７９ａの表示内容を示している。

【１８８５】

特別遊技状態中に制限数到達（例えば、制限数到達Ａ）に至らなかった場合、特別図柄

抽選の結果に基づく遊技回に応じた演出（例えば、ハズレ遊技回である場合には通常の特別図柄の変動に係る変動演出）が副制御基板９４０によって実行されるところ、特別遊技状態中に制限数到達に至った場合には、副制御基板９４０は、特別遊技継続状態から打止め状態への移行に伴って主制御基板９２０（制限差球コマンド出力処理Ｓ３１０９）から送信される制限差球コマンドの受信に基づき、打止め情報３９０１を表示する制御を実行する。

【１８８６】

副制御基板９４０は、主制御基板９２０からの制限差球コマンドの受信に基づき、表示部４７９ａにおける差球情報（例えば、制限数である９５０００という数値）の表示、および、差球に関連する情報２７８（例えば、「コンプリートカウンター」や「／９５０００」という文字情報）の表示を非表示にする制御を実行する。

【１８８７】

副制御基板９４０は、主制御基板９２０からの制限差球コマンドの受信に基づき、表示部４７９ａの領域ＮＥ内に表示されていた全ての表示（例えば、マップ対応ブロック表示１８５２やポインタ４８２１やイベント表示部４０５１など）を非表示にする制御を実行する。

【１８８８】

図１５９（Ｂ）は、特別遊技継続状態終了後の打止め状態であって払出し完了後の時刻ｔＡ６における表示部４７９ａの表示内容を示している。

【１８８９】

副制御基板９４０は、未払いの遊技球がゼロになった場合に、払出中情報４２５４および残り払出数情報４２５５に代えて、払出完了情報４２６１を表示する制御を実行する。

【１８９０】

払出完了情報４２６１は、払出しに関する情報の一例であり、未払いの遊技球がゼロになったことを示す情報である。払出完了情報４２６１は、例えば、「払出しが完了しました」という文字情報によって構成される。払出完了情報４２６１の表示によって、遊技者は未払いの遊技球の払出しが完了したことを認識し、安心して清算したりパチンコ機から離れることができる。

【１８９１】

副制御基板９４０は、払出完了情報４２６１を表示した場合に、その表示から所定時間（例えば、３０秒後）に当該払出完了情報４２６１を非表示にする制御を行う構成であってもよい。また、副制御基板９４０は、未払いの遊技球がゼロになった場合に、払出完了情報４２６１を表示することなく、払出中情報４２５４および残り払出数情報４２５５を非表示にする構成であってもよい。

【１８９２】

次に、図１５６（Ｃ）と図１６０および図１６１とを参照して、延長示唆演出の実行中に至った制限数到達（制限数到達Ｂ）に基づく特別遊技状態について説明する。図１６０および図１６１は、延長示唆演出の実行中に制限数到達に至った場合における表示の変化の一例を示す画面遷移図である。なお、図１６０および図１６１の各図においては、図４３などの図と同様、図面に対する理解を容易にするため、左側において表示部４７９ａ（装飾図柄表示装置４７９）の表示内容のうち領域ＮＥ内の表示内容を省略し、右側において領域ＮＥ内の表示内容を拡大して表示している。

【１８９３】

図１５６（Ｃ）に示す例において、時刻ｔＢ１は、延長示唆演出中における制限数到達Ｂより前の時刻であり、時刻ｔＢ２は、制限数到達Ｂより後の時刻である。

【１８９４】

図１６０（Ａ）および図１６０（Ｂ）は、特別遊技状態において実行される延長示唆演出中における制限数到達Ｂより前（より詳細には、時刻ｔＢ１以前）における表示部４７９ａの表示内容を示している。

【１８９５】

なお、図１６０（Ａ）、図１６０（Ｂ）および後述する図１６１（Ａ）においては、表示部４７９ａ全体で行われる延長示唆演出に係る具体的な演出内容についてはその表示を省略しており、その代わりに、実際には表示されない丸括弧で囲んだ文字列（例えば、延長示唆演出）を図面の理解を容易にする目的で図示している。

【１８９６】

本実施形態において、延長示唆演出として、抽選結果により規定される特別遊技状態が所定数（例えば、８つ）のラウンドが継続する特別遊技状態である場合に、当該所定数より小さい数（例えば、４つ）のラウンドが継続する特別遊技状態から昇格したかのように見せるラウンド延長演出が例示される。以下においては、４ラウンド継続の特別遊技状態から８ラウンド継続の特別遊技状態に昇格したかのように見せるラウンド延長演出を延長示唆演出の一例として説明する。

【１８９７】

抽選結果によって８ラウンド継続の特別遊技状態が選択されたがラウンド延長演出における昇格前の継続ラウンドの数が４（すなわち、第１から第４ラウンド）である場合、特別遊技状態に対応するマップ対応ブロック表示１８５２を構成するラウンド対応ブロック４００１は、特別遊技状態の開始当初において第１から第４ラウンドまでの４ラウンド分だけが表示可能であり、残りのラウンドは非表示とされる。

【１８９８】

延長示唆演出としてのラウンド延長演出において、所定の表示体からの作用に基づきマップ対応ブロック表示１８５２に変化が生じる演出が領域ＮＥ内で実行される。具体的に、図１６０（Ａ）に示すように、所定の条件が成立した場合に、所定の表示体として、５ラウンドへの延長を示唆する「５」という文字情報が付された延長示唆アイテム４３０１が現出する。当該所定の条件としては、仮（例えば、昇格前）であるか否かにかかわらずその時点における最終ラウンド（当該例では、第４ラウンド）において大入賞装置４３３，４３４に所定数（例えば、５個）の入賞が生じた場合が例示される。

【１８９９】

なお、延長示唆アイテム４３０１の現出に係る前記「所定の条件」は、その時点における最終ラウンドにおいて大入賞装置４３３，４３４に所定数の入賞があった場合に限らず、その時点における最終ラウンドより前の所定のラウンド（例えば、最終ラウンドが第４ラウンドであるときの第３ラウンド）において大入賞装置４３３，４３４に所定数の入賞があった場合などであってもよい。

【１９００】

現出した延長示唆アイテム４３０１は、図１６０（Ｂ）における一点鎖線の矢印で示すように、マップ対応ブロック表示１８５２へ向かって移動する。そして、ラウンドの延長が行われる場合（すなわち、抽選結果により規定される特別遊技状態の継続ラウンドの数が４以上である場合）、延長示唆アイテム４３０１がマップ対応ブロック表示１８５２に作用し、それによって、マップ対応ブロック表示１８５２の構成に変化が生じる。

【１９０１】

具体的に、ラウンドの延長が行われる場合には、図１６０（Ｂ）に示すように、第４ラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１の下側に隣接して表示されていた通常サイズのエンディングブロック４００３が、第５ラウンドに対応する通常サイズのラウンド対応ブロック４００１に置き換わるとともに、小サイズのエンディングブロック４００３が第５ラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１の下側に隣接して表示される。

【１９０２】

なお、ラウンド延長演出は、延長示唆アイテム４３０１が現出してもラウンドの延長が行われない場合を含む構成であってもよい。つまり、抽選結果により規定される継続ラウンドの数が４である場合に、所定の確率で、所定の条件の成立によって第４ラウンドにおいて延長示唆アイテム４３０１を現出させる構成としてもよく、かかる構成においては、当該延長示唆アイテム４３０１が現出してもラウンドの延長が行われない。

【１９０３】

具体的に、ラウンドの延長が行われない場合には、図１６０（Ｂ）における二点鎖線の矢印で示すように、延長示唆アイテム４３０１はマップ対応ブロック表示１８５２を通り過ぎて領域ＮＥ外に消え去る。延長示唆アイテム４３０１がマップ対応ブロック表示１８５２に作用することなく領域ＮＥ外に消え去った場合、それに伴い、ラウンド延長演出は終了する。

【１９０４】

図１６１（Ａ）は、特別遊技状態において実行される延長示唆演出中における制限数到達Ｂより前の時刻であって、上述した図１６０（Ａ）および図１６０（Ｂ）より後の時刻である時刻ｔＢ１における表示部４７９ａの表示内容を示している。

【１９０５】

５ラウンドへの延長を示唆する延長示唆アイテム４３０１の表示によってマップ対応ブロック表示１８５２に第５ラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１が追加されると、次いで、図１６１（Ａ）に示すように、６ラウンドへのさらなる延長を示唆する「６」という文字情報が付された延長示唆アイテム４３０１が現出する。

【１９０６】

６ラウンドへの延長を示唆する延長示唆アイテム４３０１の現出後は、５ラウンドへの延長を示唆する延長示唆アイテム４３０１が現出した場合と同様に、現出した延長示唆アイテム４３０１がマップ対応ブロック表示１８５２へ向かって移動し（図１６１（Ｂ）における一点鎖線の矢印参照）、ラウンドの延長が行われる場合には、第６ラウンドに対応する小サイズのラウンド対応ブロック４００１が、第５ラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１とエンディングブロック４００３との間に表示される。

【１９０７】

一方、ラウンドの延長（追加延長）が行われない場合には、延長示唆アイテム４３０１はマップ対応ブロック表示１８５２を通り過ぎて領域ＮＥ外に消え去る（図１６１（Ｂ）における二点鎖線の矢印参照）。

【１９０８】

６ラウンドへの延長を示唆する延長示唆アイテム４３０１の表示によってマップ対応ブロック表示１８５２に第６ラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１が追加された後は、抽選結果により規定される特別遊技状態の継続ラウンドの数に至るまで、延長示唆アイテム４３０１を用いた同様の演出が繰り返し行われる。

【１９０９】

図１６１（Ｂ）は、特別遊技状態において実行される延長示唆演出中における制限数到達Ｂより後の時刻ｔＢ２における表示部４７９ａの表示内容を示している。

【１９１０】

制限数到達Ｂに基づく特別遊技継続状態が生じた場合、副制御基板９４０は、上述した制限数到達Ａの場合と同様、表示部４７９ａ全体で実行中の特別遊技状態における表示演出を中途で終了して非表示とした後、制限数到達専用表示を含む表示演出を実行する。例えば、図１６１（Ｂ）に示すように、制限数到達Ｂに至った場合には、第１の打止示唆情報４２３１および第１の継続情報４２３２が制限数到達専用表示として表示される。

【１９１１】

延長示唆演出としてのラウンド延長演出中に制限数到達Ｂに基づく特別遊技継続状態が生じた場合、副制御基板９４０は、進行中情報としての通常のポインタ１８２１を、遊技状態継続中の専用ポインタであるポインタ４８２１に切り替える制御を行う。

【１９１２】

また、延長示唆演出としてのラウンド延長演出において、最初の延長示唆アイテム４３０１（例えば、５ラウンドへの延長を示唆する延長示唆アイテム４３０１）が現出した後に制限数到達Ｂに至った場合、副制御基板９４０は、制限数到達Ｂの後に延長示唆アイテム４３０１をマップ対応ブロック表示１８５２に近づける演出を１回実行するよう制御する。

【１９１３】

例えば、６ラウンドへの延長を示唆する延長示唆アイテム４３０１が現出して当該延長示唆アイテム４３０１の移動が未だ開始されていない状況で制限数到達Ｂに至った場合、副制御基板９４０は、現出した延長示唆アイテム４３０１がマップ対応ブロック表示１８５２へ向かって移動させる制御を行う。このとき、ラウンドの延長が行われない場合には、副制御基板９４０は、延長示唆アイテム４３０１がマップ対応ブロック表示１８５２を通り過ぎて領域ＮＥ外に消え去るよう制御する。

【１９１４】

一方、ラウンドの延長が行われる場合には、副制御基板９４０は、図１６１（Ｂ）に示すように、延長示唆アイテム４３０１がマップ対応ブロック表示１８５２に到達した後に第６ラウンドだけでなく、抽選結果により規定される特別遊技状態の継続ラウンドのうちラウンド対応ブロック４００１が未表示である後半側のラウンド（以下、当該後半側のラウンドを「延長予定ラウンド」とも称す）の全てに対応する小サイズのラウンド対応ブロック４００１を、第５ラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１とエンディングブロック４００３との間に表示させる制御を実行する。ラウンド延長演出における領域ＮＥ内の演出は、延長予定ラウンドが全て表示されたことで完結する。

【１９１５】

これにより、延長示唆アイテム４３０１を用いた同様の演出を抽選結果により規定される特別遊技状態の継続ラウンドにおける最終ラウンドに至るまで繰り返す必要がなくなるので、ラウンド延長演出は予定された演出時間よりも短い時間で終了する。

【１９１６】

なお、延長示唆演出としてのラウンド延長演出において、最初の延長示唆アイテム４３０１が現出した後に制限数到達Ｂに至った場合に、副制御基板９４０が実行する、制限数到達Ｂの後に延長示唆アイテム４３０１をマップ対応ブロック表示１８５２に近づける演出の実行回数は、１回である必要は必ずしもなく、制限数到達に至らなかった場合に予定されていた演出の残りの実行回数より少ない数であることを条件として１回以上である構成であってもよい。かかる場合も、ラウンド延長演出を予定された演出時間よりも短い時間で終了させることができる。

【１９１７】

また、副制御基板９４０は、６ラウンドへの延長を示唆する延長示唆アイテム４３０１がマップ対応ブロック表示１８５２への移動中に制限数到達Ｂに至った場合もまた同様に、延長示唆アイテム４３０１がマップ対応ブロック表示１８５２に到達した後に、延長予定ラウンドの全てに対応する小サイズのラウンド対応ブロック４００１を、第５ラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１とエンディングブロック４００３との間に表示させる制御を実行する。かかる場合も、ラウンド延長演出は予定された演出時間よりも短い時間で終了する。

【１９１８】

また、第５ラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１の追加後であって６ラウンドへの延長を示唆する延長示唆アイテム４３０１が現出する前の状況で制限数到達Ｂに至った場合、副制御基板９４０は、６ラウンドへの延長を示唆する延長示唆アイテム４３０１を現出させ、当該延長示唆アイテム４３０１がマップ対応ブロック表示１８５２に到達した後は、延長予定ラウンドの全てに対応する小サイズのラウンド対応ブロック４００１を、第５ラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１とエンディングブロック４００３との間に表示させる制御を実行する。かかる場合も、ラウンド延長演出は予定された演出時間よりも短い時間で終了する。

【１９１９】

このように、延長示唆演出としてのラウンド延長演出において、最初の延長示唆アイテム４３０１が現出した後に制限数到達Ｂに至った場合に、延長示唆アイテム４３０１をマップ対応ブロック表示１８５２に近づけ、延長予定ラウンドの全てに対応する小サイズのラウンド対応ブロック４００１を表示させる演出を実行することによって、延長示唆アイテム４３０１による発展の過程が途中で途切れて遊技者に違和感を与えることを抑制しつ

つ、予定された演出時間よりも短い時間で、領域ＮＥ内の演出を含めラウンド延長演出を終了させることができる。

【１９２０】

なお、延長示唆演出としてのラウンド延長演出において、最初の延長示唆アイテム４３０１が現出する前に制限数到達Ｂに至った場合、延長示唆アイテム４３０１をマップ対応ブロック表示１８５２に近づけ、延長予定ラウンドの全てに対応する小サイズのラウンド対応ブロック４００１を表示させる上述の演出を少なくとも１回実行する構成としてもよく、延長示唆アイテム４３０１を現出させることなく延長予定ラウンドの全てに対応する小サイズのラウンド対応ブロック４００１を表示させる構成としてもよい。

【１９２１】

特別遊技状態において実行される延長示唆演出中に制限数到達Ｂに至った場合、その後の特別遊技継続状態における表示部４７９ａ（領域ＮＥ内を除く）の表示内容の変化は、上述した確変示唆演出の場合と同様である。つまり、図１６１（Ｂ）に示す表示の後は、ＮＥ内の表示演出を除き、上述した図１５８および図１５９に例示した態様で変遷する。なお、ＮＥ内の表示演出については、特別遊技継続状態が終了するまでは、マップ対応ブロック表示１８５２が当該特別遊技継続状態の進行（ラウンドの進行）に応じて領域ＮＥに対して上方向に移動する演出が行われる。

【１９２２】

次に、図１５６（Ｄ）と図１６２とを参照して、特典付与演出の実行中に至った制限数到達（制限数到達Ｃ）に基づく特別遊技状態について説明する。図１６２は、特典付与演出の実行中に制限数到達に至った場合における表示の変化の一例を示す画面遷移図である。なお、図１６２においては、図４３などの図と同様、図面に対する理解を容易にするため、左側において表示部４７９ａ（装飾図柄表示装置４７９）の表示内容のうち領域ＮＥ内の表示内容を省略し、右側において領域ＮＥ内の表示内容を拡大して表示している。

【１９２３】

図１５６（Ｄ）に示す例において、時刻ｔＣ１は、特典付与演出中における制限数到達Ｃより前の時刻であり、時刻ｔＣ２は、制限数到達Ｃより後の時刻である。

【１９２４】

図１６２（Ａ）は、特別遊技状態において実行される特典付与演出中における制限数到達Ｃより前の時刻ｔＣ１における表示部４７９ａの表示内容を示している。

【１９２５】

なお、図１６２の各図においては、表示部４７９ａ全体で行われる特典付与演出に係る具体的な演出内容についてはその表示を省略しており、その代わりに、実際には表示されない丸括弧で囲んだ文字列（例えば、特典付与演出）を図面の理解を容易にする目的で図示している。

【１９２６】

本実施形態において、特典付与演出として、例えば、所定の図柄（例えば、装飾図柄や第１特別図柄や第２特別図柄）に対する変動表示（変動演出）の保留状態を先読みし、当該保留状態に応じて実行される保留先読み演出が例示される。なお、変動表示の保留状態とは、例えば、保留回数（実行が保留された変動表示の回数）や、保留された各変動表示に対応する抽選結果などによって特定される状態である。当該保留先読み演出は、単一のラウンドにおいて、または、複数のラウンドを跨いで実行される。以下においては、バトル演出を含む保留先読み演出を特典付与演出の一例として説明する。

【１９２７】

保留先読み演出においては、シナリオによって異なる複数種類のバトル演出が実行可能に構成される。各シナリオは、１または複数種類のバトルの現出パターンと最終的な勝敗を含む。

【１９２８】

複数種類のシナリオのうち抽選により選択された１のシナリオに対応するバトル演出が保留先読み演出の中で実行される。各バトル演出に対するシナリオ毎に、遊技者が獲得可

能な特典（例えば、所定値に達した場合にプレミアム演出を発生可能にするポイントなど）が設定される。

【１９２９】

なお、シナリオの抽選は、例えば、保留先読み演出の開始時に実行される構成であってもよく、それよりも早い時期（例えば、特別遊技状態）の開始時に実行される構成であってもよく、それよりも遅い時期（例えば、保留先読み演出の開始後に行われるバトル演出の開始時）に実行される構成であってもよい。

【１９３０】

本実施形態においては、バトル演出のシナリオとして、例えば、Ａバトルにおいて勝利する第１のシナリオと、Ａバトルにおいて敗北する第２のシナリオと、Ａバトルにおいて勝敗が決まらずに続いて行われるＢバトルにおいて勝利する第３のシナリオと、Ａバトルにおいて勝敗が決まらずに続いて行われるＢバトルにおいて敗北する第４のシナリオが設けられる。

【１９３１】

本実施形態においては、さらに別のシナリオとして、例えば、Ａバトルの後に再度Ａバトルが行われ、当該再度のＡバトルを経て勝利する第５のシナリオと、前記再度のＡバトルを経て敗北する第６のシナリオが設けられる。上記第５および第６のシナリオによるバトル演出（すなわち、再度のＡバトルが行われるバトル演出）は、例えば、特別遊技状態の開始後であって保留先読み演出におけるバトル演出が開始される前までに保留回数が増加した場合を条件として実行される。

【１９３２】

本実施形態においては、特別遊技状態の開始後であって保留先読み演出におけるバトル演出が開始される前までに保留回数が２以上増加した場合であっても、再度のＡバトルは一度しか実行されない構成とされる。なお、当該構成に限らず、特別遊技状態の開始後であって保留先読み演出におけるバトル演出が開始される前までに保留回数が２以上増加した場合に、当該保留回数が増加する毎にＡバトルが繰り返し行われる構成としてもよい。

【１９３３】

特典付与演出としての保留先読み演出は、例えば、図１５６（Ａ）に示すように、第６ラウンドにおいて開示される。保留先読み演出におけるバトル演出が実行される場合、図１６２（Ａ）に示すように、領域ＮＥ内に表示されるマップ対応ブロック表示４８５１には、当該バトル演出で実行中のバトルの種類（例えば、ＡバトルやＢバトル）を特定可能なバトル種類情報４４０１が表示される。

【１９３４】

バトル種類情報４４０１は、例えば、「Ａバトル」や「Ｂバトル」などのバトルの種類を特定可能な文字情報によって構成される。具体的に、本実施形態において、Ａバトルの実行中には、バトル種類情報４４０１として「Ａバトル」という文字情報が表示され（図１５６（Ａ）参照）、Ａバトルの後にＢバトルが実行する場合には、バトル種類情報４４０１が「Ｂバトル」という文字情報に切り替わる。

【１９３５】

特典付与演出としての保留先読み演出において、Ａバトルの後に再度Ａバトルが行われる場合（すなわち、第５または第６のシナリオの場合）に、所定の表示体からの作用に基づきマップ対応ブロック表示１８５２に変化が生じる演出が領域ＮＥ内で実行可能に構成される。

【１９３６】

具体的に、図１６２（Ａ）に示すように、Ａバトルの後に再度Ａバトルが行われる場合には、再度Ａバトルが実行されることを示唆する「再戦！Ａバトル」という文字情報が付された再戦示唆アイテム４４０２が現出する。なお、Ａバトルの後に再度Ａバトルが行われない場合にも、所定の確率で、再戦示唆アイテム４４０２が現出するよう構成される。当該例においては、Ａバトルの後に再度Ａバトルが行われる場合には、再戦示唆アイテム４４０２が必ず表示される場合を例示するが、Ａバトルの後に再度Ａバトルが行われる場

合であっても所定の確率で再戦示唆アイテム４４０２が現出されない構成としてもよい。
【１９３７】
現出した再戦示唆アイテム４４０２は、図１６２（Ｂ）における一点鎖線の矢印で示すように、マップ対応ブロック表示１８５２へ向かって移動する。そして、Ａバトルの後に再度Ａバトルが行われる場合には、再戦示唆アイテム４４０２がバトル種類情報４４０１に作用して、バトル種類情報４４０１に所定の視覚効果（例えば、一瞬光ったり、表示色が一瞬変化するなど）が生じて、再度Ａバトルが行われることを遊技者に知らせることができる。
【１９３８】
一方、Ａバトルの後に再度Ａバトルが行われない場合、バトル種類情報４４０１に向かって移動する再戦示唆アイテム４４０２は、図１６２（Ｂ）における二点鎖線の矢印で示すように、マップ対応ブロック表示１８５２を通り過ぎて領域ＮＥ外に消え去る。
【１９３９】
図１６２（Ｂ）は、特別遊技状態において実行される特典付与演出中における制限数到達Ｃより後の時刻ｔＣ２における表示部４７９ａの表示内容を示している。
【１９４０】
制限数到達Ｃに基づく特別遊技継続状態が生じた場合、副制御基板９４０は、上述した制限数到達Ａや制限数到達Ｂの場合と同様、表示部４７９ａ全体で実行中の特別遊技状態における表示演出を中途で終了して非表示とした後、制限数到達専用表示を含む表示演出を実行する。例えば、図１６２（Ｂ）に示すように、制限数到達Ｃに至った場合には、第１の打止示唆情報４２３１、残りラウンド数情報４２４１、および第３の継続情報４２７１が制限数到達専用表示として表示される。
【１９４１】
第３の継続情報４２７１は、第１の継続情報４２３２や第２の継続情報４２４２と同様の遊技継続情報の一例であって、第１の継続情報４２３２や第２の継続情報４２４２とは異なる内容によって特別遊技状態の継続中であることを示す情報である。第３の継続情報４２７１は、制限数到達が特別遊技継続状態における所定の時期より後である場合（例えば、残りラウンド数が３以下である場合）に現出可能に構成される。
【１９４２】
第３の継続情報４２７１は、特別遊技継続状態の終了時期が近いことを示唆可能な内容、例えば「ゴールが見えてる！がんばれ！」という文字情報によって構成される。第３の継続情報４２７１の表示によって、あと少しの期間ではあるものの特別遊技状態は継続されることを遊技者に知らせ、それによって、遊技者に遊技の継続（例えば、遊技球の打ち出し操作などの遊技操作）を促すことが可能になる。
【１９４３】
副制御基板９４０は、特別遊技状態の進行状況に応じて遊技継続情報として予め準備されている複数種類の情報（例えば、継続情報）の中から、特別遊技継続状態中における制限数到達の時期に応じた情報を選択して表示する制御を実行可能に構成される。
【１９４４】
例えば、副制御基板９４０は、制限数到達が特別遊技継続状態における所定の時期より前の時期である場合（例えば、残りラウンド数が４を超える場合）には、第１の継続情報４２３２を表示する制御を実行し、制限数到達が特別遊技継続状態における所定の時期より後の時期である場合（例えば、残りラウンド数が４以下である場合）には、第３の継続情報４２７１を表示する制御を実行する。
【１９４５】
なお、第１の継続情報と第３の継続情報のいずれを表示するかの判断の基準となる前記所定の時期は、抽選結果により規定される特別遊技状態の継続ラウンドの数にかかわらず一定の時期としてもよい。例えば、例えば、抽選結果により規定される特別遊技状態の継続ラウンドの数にかかわらず、残りラウンドが４を超えるか否かで前半側において第１の継続情報４２３２を表示し、後半側において第３の継続情報４２７１を表示する構成とし

てもよい。
【１９４６】
　また、第１の継続情報と第３の継続情報のいずれを表示するかの判断の基準となる前記所定の時期は、抽選結果により規定される特別遊技状態の継続ラウンドの数に応じた可変の時期であってもよい。例えば、抽選結果により規定される特別遊技状態の継続ラウンドの数が８である場合に、残りラウンドが４を超えるか否かで前半側において第１の継続情報４２３２を表示し、後半側において第３の継続情報４２７１を表示する構成とし、当該継続ラウンドの数が１０である場合に、残りラウンドが５を超えるか否かで前半側において第１の継続情報４２３２を表示し、後半側において第３の継続情報４２７１を表示する構成としてもよい。
【１９４７】
　なお、遊技継続情報としての複数種類の情報の中から表示対象とする情報を異ならせる区分は、当該例のように２区分（例えば、残りラウンド数が３を超えるか否か）に限らず、３区分以上設けられる構成であってもよい。遊技継続情報としての複数種類の情報の中から表示対象とする情報を異ならせる区分は、抽選結果により規定される特別遊技状態の継続ラウンドの数にかかわらず一定数とする構成であってもよく、抽選結果により規定される特別遊技状態の継続ラウンドの数に応じた可変数とする構成であってもよい。
【１９４８】
　第３の継続情報４２７１は、特別遊技継続状態の終了時期が近い状況で表示される情報であるので、第３の継続情報４２７１が表示された後は、第１の継続情報４２３２が所定期間後に第２の継続情報に変更されたような情報の変更はなくてもよい。
【１９４９】
　特典付与演出としての保留先読み演出中に制限数到達Ｃに基づく特別遊技継続状態が生じた場合、副制御基板９４０は、進行中情報としての通常のポインタ１８２１を、遊技状態継続中の専用ポインタであるポインタ４８２１に切り替える制御を行う。
【１９５０】
　また、特典付与演出としての保留先読み演出において、副制御基板９４０は、制限数到達Ｃに至った場合に、再戦示唆アイテム４４０２が出現しているか否かにかかわらず、領域ＮＥ内における特典付与演出に関連する表示を非表示にさせる制御を行う。例えば、副制御基板９４０は、制限数到達Ｃに至った場合に、バトル種類情報４４０１を非表示にする制御を行う。領域ＮＥ内における特典付与演出に関連する表示が非表示になったことで、特典付与演出における領域ＮＥ内の演出は終了する。
【１９５１】
　よって、制限数到達Ｃに至った場合には、抽選により選択された１のシナリオに対応するバトル演出は途中で終了するので、当該バトル演出は予定された演出時間よりも短い時間で終了する。
【１９５２】
　また、特典付与演出としての保留先読み演出において、再戦示唆アイテム４４０２が現出して当該再戦示唆アイテム４４０２の移動が未だ開始されていない状況で制限数到達Ｃに至った場合、副制御基板９４０は、制限数到達に至っていなければ再度Ａバトルを行う予定であったか否かにかかわらず、現出した再戦示唆アイテム４４０２をマップ対応ブロック表示１８５２へ向かって移動させて（一点鎖線の矢印）、当該マップ対応ブロック表示１８５２を通り過ぎて領域ＮＥ外に消え去る（二点鎖線の矢印）よう制御する。
【１９５３】
　また、副制御基板９４０は、再戦示唆アイテム４４０２がマップ対応ブロック表示１８５２への移動中に制限数到達Ｃに至った場合もまた同様に、制限数到達に至っていなければ再度Ａバトルを行う予定であったか否かにかかわらず、当該再戦示唆アイテム４４０２がマップ対応ブロック表示１８５２を通り過ぎて領域ＮＥ外に消え去るよう制御する。
【１９５４】
　よって、再戦示唆アイテム４４０２が領域ＮＥ内に現出している状況で制限数到達Ｃに

至った場合には、再戦示唆アイテム４４０２がバトル種類情報４４０１に作用することなく領域ＮＥ外に消え去る（非表示になる）ので、再戦示唆アイテム４４０２によって再度Ａバトルが行われるかのような状況が生じたにもかかわらず直ぐにバトル演出が終了し、遊技者に演出の違和感を与えることを抑制できる。

【１９５５】

特別遊技状態において実行される特典付与演出中に制限数到達Ｃに至った場合、その後の特別遊技継続状態における表示部４７９ａ（領域ＮＥ内を除く）の表示内容の変化は、上述した確変示唆演出や延長示唆演出の場合と同様である。つまり、図１６２（Ｂ）に示す表示の後は、ＮＥ内の表示演出を除き、上述した図１５８（Ｂ）および図１５９に例示した態様で変遷する。

【１９５６】

図１６３は、特別遊技状態における特殊表示演出中に制限数到達に至った場合における表示内容の変化を説明する説明図である。より詳細には、図１６３（Ａ）は、特別遊技状態における特殊表示演出の実行中に差球が制限数に到達しない場合における当該演出の予定推移を示す図である。

【１９５７】

図１６３（Ｂ）は、特別遊技状態における特殊表示演出の実行中に制限数到達（制限数到達Ｄ）に至った場合における表示内容の変化を示す図である。図１６３（Ｃ）は、特殊表示演出の実行中の小当りにおいて制限数到達（制限数到達Ｅ）に至った場合における表示内容の変化を示す図である。

【１９５８】

なお、図１６３（Ａ）から図１６３（Ｃ）の各図は、上述した図１５６の各図と同様、六角形状の各ブロックの横方向の長さが図柄変動表示や各演出の表示時間（実行時間）に対応することを何ら意図するものではない。

【１９５９】

特別遊技状態において、差球が制限数に未だ到達しない状況において、特殊表示演出の開始条件（例えば、第２特別図柄に係る保留に小当り保留を３連続で含む保留状態）を満たす場合には、図１６３（Ａ）に示すように、通常表示演出の途中（例えば、第４ラウンド）から特殊表示演出が実行される。

【１９６０】

特殊表示演出は、複数の遊技回（例えば、大当り遊技回、小当り遊技回、ハズレ遊技回）に跨って実行される演出であり、通常遊技状態とは異なる遊技状態（例えば、特定遊技状態）において実行される。特定遊技状態としては、例えば、確変遊技状態や時短遊技状態が例示される。よって、特殊表示演出は、確変遊技状態や時短遊技状態などの、通常遊技状態に比べて高い頻度で遊技者が遊技球を獲得可能な状態に実行される。

【１９６１】

特殊表示演出は、所定の開始条件が成立した場合に実行される。当該開始条件としては、例えば、特別図柄に係る保留が所定の保留状態である場合が例示される。特殊表示演出の開始条件としての特別図柄の保留状態は、例えば、第２特別図柄に係る保留が３連続の小当り保留を含む保留状態である。なお、特殊表示演出の開始条件としての特別図柄（例えば、第２特別図柄）の保留状態は、３連続の小当り保留を含む保留状態である構成に限らず、他の保留状態、例えば、連続するか否かに関係なく複数の小当り保留を含む保留状態や、小当り保留だけでなく大当り保留を含む保留状態である構成としてもよい。

【１９６２】

また、特殊表示演出の開始条件は、特別図柄に係る保留が所定の保留状態である場合に限らず、これに代えて、または、これに加えて、他の条件や状態を含めてもよい。例えば、特殊表示演出の開始条件が、実行中の遊技状態を含む構成であってもよく、遊技機が取得可能な遊技者に関する情報（例えば、遊技が開始されてからの時間や、性別や年齢などの遊技者自身に関する情報）を含む構成であってもよい。

【１９６３】

特殊表示演出は、大当り遊技回における保留内容を先読みして特殊表示演出の開始条件が成立している場合に、当該大当り遊技回における特別遊技状態の途中から実行可能に構成される。これにより、特別遊技状態とその後に移行する遊技状態との区切りを遊技者に認識させ難くできるので、特別遊技状態の一部の期間を移行後の遊技状態における遊技進行に見せかけたり、移行後の遊技状態における遊技進行を特別遊技状態の一部の期間に見せかけたりする演出を行い得る。

【１９６４】

なお、特殊表示演出は、特別遊技状態の途中から開始される構成に限らず、特別遊技状態の開始時（オープニングの開始時）に開始される構成や、特別遊技状態の開始前（変動表示開始時や変動表示中）に開始される構成や、特別遊技状態の終了後（大当り遊技回の次の遊技回やそれ以降の遊技回）に開始される構成であってもよい。

【１９６５】

特殊表示演出が実行された場合には、所定の終了条件が成立した場合に当該特殊表示演出は終了する。当該終了条件としては、特別遊技状態後に所定の回数（例えば、１００回）に亘って継続する特定遊技状態（例えば、確変遊技状態や時短遊技状態）が終了する場合や、当該特定遊技状態中に所定条件が成立した場合（例えば、ハズレ遊技回が４回連続で実行された場合）が例示される。特殊表示演出中に行われた特別図柄抽選に当選したことに基づいて特別遊技状態に移行する場合に、当該当選が確変遊技状態中の確変大当りを除き、当該特別遊技状態への移行も特殊表示演出の終了条件の一例である。

【１９６６】

小当り遊技回は、図柄変動と、当該図柄変動が停止した後の小当り（小当り遊技状態）とから構成される。小当り中は、大入賞装置４３３，４３４が複数回（例えば、６回）に分けて所定の時間（例えば、１．８秒）ずつ間欠的に進入許容状態に移行する。小当りに基づく大入賞装置の動作は、最終回の進入許容状態が終了した場合、または、当該終了までに規定数（例えば、１０球）の遊技球が大入賞装置に進入（大入賞）した場合に停止する。

【１９６７】

よって、１回の小当り（小当り遊技状態）において、遊技者は、概ね、規定数の大入賞を期待できるので、当該規定数の大入賞に対応する個数の遊技球を獲得することができる。つまり、大入賞ごとの遊技球の獲得数を１５球とした場合、１回の小当りにおいて、遊技者は１５０球の遊技球を獲得することができる。以下において、規定数の大入賞に基づき獲得できる遊技球の個数を規定獲得数とも称す。

【１９６８】

１回の小当りの規定獲得数は、上述したように１５０球であるので、３回分の小当りの規定獲得数は、その３倍の４５０球である。一方、特別遊技状態における各ラウンドの規定獲得数は、規定数を１０球および大入賞ごとの獲得数を１０球とした場合に１００球であるので、３ラウンド分の規定獲得数はその３倍の３００球である。

【１９６９】

このように、小当り３回分の規定獲得数は大当りの３ラウンド分の規定獲得数よりも多い規定獲得数となり得るので、特別図柄に係る保留が３連続の小当り保留を含む保留状態を特殊表示演出の開始条件とすること（すなわち、小当りが３回連続した場合に特殊表示演出が発動されるようにすること）は、大当りが発生したことと同等の遊技的価値を遊技者に感じさせることができ、それによって、特殊表示演出が発動されることへ期待感を抱かせながら遊技者に遊技させることができる。

【１９７０】

特別遊技状態中（すなわち、大当り中）に特殊表示演出を実行する場合には、３ラウンド目を超えた４ラウンド目以降に特殊表示演出が発動されるようにすることが好ましい。これにより、特別遊技状態後に実行される３連続の小当りによって大当りのラウンド数が増加されたような感覚を遊技者に体感させることができる。

【１９７１】

なお、小当り遊技回の実行頻度は、第２特別図柄に係る特別図柄抽選での当選確率が第１特別図柄に係る特別図柄抽選での当選確率よりも高く設定されているため、主として第２特別図柄に係る遊技回が繰り返される特定遊技状態（具体的には、確変遊技状態や時短遊技状態）において、通常遊技状態の場合に比べて高くなる。また、特定遊技状態における遊技回の実行時間が、大当り期待度が高い演出が実行される場合（例えば、２０分の１）を除き、通常遊技状態の場合に比べて短く設定されているため、単位時間当たりの小当り遊技回の実行頻度は更に高くなる。

【１９７２】

上述したように、特別遊技状態中の制限数到達に伴って主制御基板９２０（差球コマンド送信手段）が打止示唆コマンドを制御用コマンドとして送信した場合（打止示唆コマンド出力処理Ｓ３１１０）、副制御基板９４０は、当該打止示唆コマンドの受信に基づいて、遊技に関する情報を表示可能な表示部４７９ａ（装飾図柄表示装置４７９）において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、当該打止示唆コマンドを受信する前に予定していた表示演出を含む表示内容とは異なる表示内容を表示する制御を実行可能に構成されている。

【１９７３】

よって、例えば、図１６３（Ｂ）に示すように、特別遊技状態における特殊表示演出の実行中に制限数到達（制限数到達Ｄ）に至った場合、副制御基板９４０は、当該制限数到達に基づいて特殊表示演出を中途で終了し、その後の特別遊技継続状態において特殊表示演出と異なる表示内容（例えば、制限数到達専用表示）を含む表示演出を実行する。

【１９７４】

また、副制御基板９４０は、遊技に関する情報を表示可能な表示部４７９ａ（装飾図柄表示装置４７９）において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドにより表示内容を制御される。すなわち、主制御基板９２０（打止示唆コマンド出力処理Ｓ３１１０）から小当り中での制限数到達に伴って出力される打止示唆コマンドの受信に基づいて、当該コマンドを受信する前に予定していた表示演出を含む表示内容とは異なる表示内容を表示する制御を実行可能に構成されている。

【１９７５】

よって、例えば、図１６３（Ｃ）に示すように、特殊表示演出において実行される小当り中に制限数到達（制限数到達Ｅ）に至った場合、副制御基板９４０は、当該制限数到達に基づいて特殊表示演出を中途で終了し、その後の小当り遊技継続状態において特殊表示演出と異なる表示内容（例えば、制限数到達専用表示）を含む表示演出を実行する。

【１９７６】

なお、特殊表示演出中の小当り遊技回において実行される図柄変動中に制限数到達に至った場合、主制御基板９２０は、遊技制限機能を発動して打止め状態を発生し、制御用コマンドとして制限差球コマンドを送信する（制限差球コマンド出力処理Ｓ３１０９）。これにより、副制御基板９４０は、主制御基板９２０から受信した制限差球コマンドに基づく表示制御（例えば、打止め情報３９０１の表示）を実行する。

【１９７７】

図１６３（Ｂ）と図１６４および図１６５を参照して、特別遊技状態における特殊表示演出の実行中に至った制限数到達（制限数到達Ｄ）に基づく特別遊技継続状態について説明する。図１６４および図１６５は、特別遊技状態における特殊表示演出の実行中に制限数到達に至った場合における表示の変化の一例を示す画面遷移図である。なお、図１６４および図１６５の各図においては、図４３などの図と同様、図面に対する理解を容易にするため、左側において表示部４７９ａ（装飾図柄表示装置４７９）の表示内容のうち領域ＮＥ内の表示内容を省略し、右側において領域ＮＥ内の表示内容を拡大して表示している。

【１９７８】

図１６３（Ｂ）に示す例において、時刻ｔＤ１は、特別遊技状態における特殊表示演出

の実行中に至った制限数到達Ｄより前の時刻であり、時刻ｔＤ２は、制限数到達Ｄより後の時刻であり、時刻ｔＤ３は、最終ラウンド終了後であって特別遊技継続状態が終了する前の時刻である。なお、図１６３（Ｂ）に示す例においては、特別遊技状態における第４ラウンドから特殊表示演出が開始される場合を例示する。

【１９７９】

図１６４（Ａ）は、特別遊技状態中に開始された特殊表示演出の開始直後であって制限数Ｄより前（より詳細には、時刻ｔＤ１以前）における表示部４７９ａの表示内容を示している。また、図１６４（Ｂ）は、制限数到達Ｄより前の時刻であって、上述した図１６４（Ａ）より後の時刻である時刻ｔＤ１における表示部４７９ａの表示内容を示している。

【１９８０】

なお、図１６４（Ａ）および図１６４（Ｂ）においては、表示部４７９ａ全体で行われる特殊表示演出に係る具体的な演出内容についてはその表示を省略しており、その代わりに、実際には表示されない丸括弧で囲んだ文字列（例えば、特殊表示演出）を図面の理解を容易にする目的で図示している。

【１９８１】

特別遊技状態の途中で（当該例においては第４ラウンドの開始時に）特殊表示演出が開始されると、領域ＮＥ内に表示されるマップ対応ブロック表示１８５２の表示が変化する。具体的に、図１６４（Ａ）に示すように、第４ラウンド以降の各ラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１に代えて、特殊表示演出用ブロック４００４が表示される。これにより、特殊表示演出用ブロック４００４は、第３ラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１の下側に隣接して表示される。

【１９８２】

特殊表示演出用ブロック４００４は、特殊表示演出が実行される間は一貫して領域ＮＥの下端に至るまで延びた形状とされる。よって、マップ対応ブロック表示１８５２が時間の経過に伴って領域ＮＥに対して上方向（矢印ＭＸ１方向）に移動しても、図１６４（Ｂ）に示すように、特殊表示演出用ブロック４００４の下端は領域ＮＥの下端に位置したままとなる。

【１９８３】

特殊表示演出が実行される間、特殊表示演出用ブロック４００４の下端が領域ＮＥの下端に位置し続けるので、特殊表示演出期間の終了時期が特殊表示演出用ブロック４００４から推測されることを防止できる。なお、特殊表示演出用ブロック４００４は、特殊表示演出が終了すると、その下端が進行中情報（例えば、ポインタ１８２１やポインタ４８２１など）の表示位置となるように上下方向の長さが変化する。

【１９８４】

特殊表示演出用ブロック４００４は、特殊表示演出の実行中は、マップ対応ブロック表示１８５２の一部として領域ＮＥ内に表示されるブロック４００１，４００２，４００３に対する初期色（例えば、青色）とも、実行中のイベントに対応するブロック４００１，４００２，４００３を着色するブロック表示色（例えば、赤色）とも異なる色（例えば、黄色）に着色される。なお、図１６４や後述する図１６５などにおいては、特殊表示演出用ブロック４００４の色を右上がりの直線からなるハッチングで表している。

【１９８５】

特殊表示演出が開始されると、副制御基板９４０は、イベント表示部４０５１を非表示にする。イベント表示部４０５１を非表示にすることにより、特殊表示演出が実行される間、特別遊技状態やその後に移行する遊技状態における遊技の進行状況を遊技者に推測させ難くすることができる。

【１９８６】

特殊表示演出が開始されると、副制御基板９４０は、進行中情報として表示されていたポインタ（例えば、ポインタ１８２１）に代えて、特殊表示演出用のポインタ４８３１を表示する。ポインタ４８３１は、〇印（実線）および×印（二点鎖線）の交互表示を行う

ポインタとして構成される。
【１９８７】
当該交互表示が行われるポインタ４８３１は、〇印または×印のいずれかで停止表示可能に構成される。例えば、特殊表示演出が制限数到達でなく所定の終了条件の成立によって終了する場合、その終了の数秒前（例えば、３秒前）から×印のポインタ４８３１が停止表示される。
【１９８８】
ポインタ４８３１は、特殊表示演出の開始後の所定のタイミングにおいて実行される当該特殊表示演出の継続の有無に係る示唆表示（以下、「継続示唆表示」とも称す）にも使用される。具体的に、ポインタ４８３１の交互表示（〇印と×印の交互表示）を１ラウンドに亘って、または、複数のラウンドに跨って実行した後に、〇印のポインタ４８３１が停止表示された場合に特殊表示演出はその後も継続し、×印のポインタ４８３１が停止表示された場合に特殊表示演出はその後に終了する。これにより、特殊表示演出ができるだけ長く続くことを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。
【１９８９】
なお、特殊表示演出の実行の有無に係る示唆表示を当該特殊表示演出の開始前に実行し、当該示唆表示としてポインタ４８３１を用いる構成であってもよい。例えば、特殊表示演出の実行前からポインタ４８３１を現出させ、〇印と×印の交互表示を行った後、〇印のポインタ４８３１が停止表示された場合に次のラウンドから特殊表示演出を実行し、×印のポインタ４８３１が停止表示された場合には特殊表示演出を実行しない構成としてもよい。
【１９９０】
副制御基板９４０は、特別遊技状態への移行に基づいて開始して当該特別遊技状態から通常遊技状態への移行に基づき終了する期間（以下、当該期間を「有利状態継続期間」とも称す）に発生した遊技情報を蓄積する。蓄積される遊技情報としては、例えば、大入賞（大入賞装置４３３，４３４への入賞）に基づき獲得した（払い出された）遊技球の個数や、遊技時間が例示される。
【１９９１】
これにより、特別遊技状態中において特殊表示演出が開始される前に発生した遊技情報を蓄積できるとともに、特別遊技状態中における特殊表示演出の開始後（すなわち、特殊表示演出の実行中）に発生した遊技情報を、当該特別遊技状態中において特殊表示演出が開始されるまでに蓄積された遊技情報に上積みして蓄積することができる。
【１９９２】
副制御基板９４０は、特殊表示演出の実行中、有利状態継続期間に蓄積された遊技情報（以下、当該遊技情報を「蓄積遊技情報」とも称す）を含む表示として、例えば、総獲得数情報４２８１および継続時間情報４２８２を表示部４７９ａに表示させる制御を行う。これにより、例えば、制限数到達に至る前の特殊表示演出中における表示部４７９ａの表示内容は、例えば、図１６４（Ａ）に示す内容となる。
【１９９３】
総獲得数情報４２８１は、蓄積遊技情報の一例であり、有利状態継続期間の開始後（すなわち、特別遊技状態の開始後）に大入賞に基づき獲得した遊技球の総数（累積数）を示す情報である。総獲得数情報４２８１は、例えば「３５０球ＧＥＴ！」や「４６０球ＧＥＴ！」という文字情報によって構成される。
【１９９４】
継続時間情報４２８２は、蓄積遊技情報の一例であり、有利状態継続期間の開始（すなわち、特別遊技状態の開始）から経過した遊技時間の総時間（累積時間）を示す情報である。継続時間情報４２８２は、例えば「０分４２秒継続中」や「０分５８秒継続中」という文字情報によって構成される。
【１９９５】
副制御基板９４０は、特殊表示演出の実行中、遊技情報の蓄積の継続によって随時更新

される蓄積遊技情報に基づき、蓄積遊技情報を含む表示（例えば、総獲得数情報４２８１や継続時間情報４２８２）の内容を随時更新する制御を実行する。なお、蓄積遊技情報を含む表示の更新は、蓄積遊技情報が更新される毎であってもよく、蓄積遊技情報に一定の量的または時間的な変化が生じる毎（例えば、大入賞に基づき獲得した遊技球の総数が５個増加する毎や、遊技時間が３分増加する毎など）であってもよい。

【１９９６】

なお、制限数到達（例えば、制限数到達Ｄ）に至る前に表示部４７９ａの全体において特殊表示演出が実行されている場合、総獲得数情報４２８１および継続時間情報４２８２は、当該特殊表示演出の前面側に重ねて表示される。制限数到達に至る前における総獲得数情報４２８１および継続時間情報４２８２の表示は、必ずしも、特殊表示演出の開始から連続表示される構成である必要はなく、間欠的に（例えば、定期的に）表示される構成や、当該表示の内容が更新される毎に表示される構成であってもよい。

【１９９７】

図１６５（Ａ）は、特別遊技状態における特殊表示演出の実行中に至った制限数到達Ｄより後の時刻ｔＤ２における表示部４７９ａの表示内容を示している。

【１９９８】

制限数到達Ｂに基づく特別遊技継続状態が生じた場合、副制御基板９４０は、表示部４７９ａ全体で実行中の特殊表示演出を中途で終了して非表示とした後、制限数到達専用表示を含む表示演出を実行する。例えば、図１６５（Ａ）に示すように、制限数到達Ｄに至った場合には、第１の打止示唆情報４２３１、残りラウンド数情報４２４１、ラウンド内進行情報４２８３、および第３の継続情報４２７１のような特別遊技状態の継続中であることを示す情報が、制限数到達専用表示として表示される。

【１９９９】

ラウンド内進行情報４２８３は、進行状況情報の一例であって、各ラウンド内における各種の大入賞装置（本実施形態では、大入賞装置４３３，４３４）への入賞状況を示す情報である。ラウンド内進行情報４２８３は、分母に実行中のラウンドに対する大入賞の規定数が表記され、分子に当該ラウンド内における残りの入賞数を表示された文字情報、例えば「７／１０」という文字情報によって構成される。ラウンド内進行情報４２８３を表示することにより、遊技者が実行中のラウンドにおける進行状況（より詳細には、各種の大入賞装置への入賞状況）を知ることが可能になる。

【２０００】

なお、ラウンド内進行情報４２８３は、実行中のラウンド内における残りの入賞数がカウントダウンで表示される構成に限らず、当該ラウンド内における入賞数がカウントアップで表示される構成としてもよい。また、ラウンド内進行情報４２８３は、文字情報として表示される必要は必ずしもなく、大入賞の数が増えるにつれて徐々に変化するゲージなどの画像によって表示される構成であってもよい。

【２００１】

副制御基板９４０は、各種の大入賞装置への入賞状況に応じてラウンド内進行情報４２８３における残りの入賞数に対応する部分（例えば、図１６５（Ａ）に示す例における分子の部分）を随時更新する制御を実行する。また、副制御基板９４０は、制限数到達（例えば、制限数到達Ｄ）に至った場合に実行中のラウンドに対するラウンド内進行情報４２８３を表示した後、特別遊技継続状態における最終ラウンドが終了するまで各ラウンドに対してそれぞれラウンド内進行情報４２８３を表示する制御を実行する。

【２００２】

なお、ラウンド内進行情報４２８３は、制限数到達時のラウンドから最終ラウンドまでの特別遊技継続状態の全体に亘って継続表示する構成である必要は必ずしもなく、例えば、制限数到達後の特別遊技継続状態における最終ラウンドに限って表示するなど、制限数到達後の特別遊技継続状態の一部の期間に限って表示する構成としてもよい。

【２００３】

ラウンド内進行情報４２８３は、特別遊技継続状態における少なくとも最終ラウンドで

表示されることが好ましい。最終ラウンドにおいてラウンド内進行情報４２８３を表示することによって、遊技者が遊技球の打ち出しを止めるタイミングを好適に判断することを可能にする。

【２００４】

なお、ラウンド内進行情報４２８３は、特別遊技状態における特殊表示演出の実行中に制限数到達（例えば、制限数到達Ｄ）に至った場合に限って表示される構成である必要は必ずしもなく、特殊表示演出中に制限数到達に至った場合に加えて、または、代えて、特別遊技状態における通常表示演出中に制限数到達（例えば、制限数到達Ａなど）に至った場合に表示される構成であってもよい。また、特別遊技状態における特殊表示演出の実行中に制限数到達に至った場合についても、上述した、特別遊技状態における通常表示演出中に制限数到達に至った場合と同様に、ラウンド内進行情報４２８３を表示しない構成としてもよい。

【２００５】

図１６５（Ａ）に示す例では、残りラウンド数情報４２４１が示すように、制限数到達に至ったときの残りラウンド数が２であるので、特別遊技状態の継続中であることを示す情報として第３の継続情報４２７１が表示される場合が例示されるが、制限数到達に至ったときの残りラウンド数によっては第１の継続情報４２３２が表示される構成であってもよい。

【２００６】

副制御基板９４０は、特別遊技状態において特殊表示演出が開始されたことに基づき表示した蓄積遊技情報（例えば、総獲得数情報４２８１および継続時間情報４２８２）を、当該特殊表示演出の実行中に制限数到達に至った後も、当該制限数到達に基づく特別遊技継続状態が終了するまで（すなわち、主制御基板９２０が遊技制限機能を発動して打止め状態に移行するまで）、当該表示の内容を随時更新しつつ継続表示する制御を実行する（図１６５（Ａ）および図１６５（Ｂ）参照）。副制御基板９４０は、打止め状態の発生に伴い、総獲得数情報４２８１や継続時間情報４２８２などの蓄積遊技情報を含む表示を非表示にする制御を実行する。

【２００７】

特別遊技状態における特殊表示演出の実行中に制限数到達Ｄに基づく特別遊技継続状態が生じた場合、副制御基板９４０は、進行中情報として表示される特殊表示演出用のポインタ４８３１を、遊技状態継続中の専用ポインタであるポインタ４８２１に切り替える制御を行う。

【２００８】

また、副制御基板９４０は、特別遊技状態における特殊表示演出の実行中に制限数到達Ｄに基づく特別遊技継続状態が生じた場合に、領域ＮＥ内に表示されるマップ対応ブロック表示１８５２を、特殊表示演出に関連する表示を含まないマップ対応ブロック表示に切り替える制御を実行する。具体的に、副制御基板９４０は、マップ対応ブロック表示１８５２における特殊表示演出用ブロック４００４の表示をやめ、通常表示演出用のブロック４００１，４００２，４００３のうち特殊表示演出が実行されなかった場合に実行される予定であったイベントに対応するブロックを領域ＮＥ内に表示可能な範囲で表示する制御を実行する。

【２００９】

これにより、例えば、特殊表示演出の実行中、第７ラウンドで制限数到達Ｄに至った場合、第７ラウンドに対応するラウンド対応ブロック４００１を少なくとも含むマップ対応ブロック表示１８５２が領域ＮＥ内に表示される。例えば、図１６５（Ａ）に示す例のように、第６から第８ラウンドに対応する通常サイズのラウンド対応ブロック４００１と小サイズのエンディングブロックとから構成されるマップ対応ブロック表示１８５２が領域ＮＥ内に表示される。

【２０１０】

副制御基板９４０は、特別遊技状態における特殊表示演出の実行中に制限数到達Ｄに基

づく特別遊技継続状態が生じた場合に、通常表示演出用のブロック４００１，４００２，４００３を再度表示させるに伴い、イベント対応情報４０１１も再表示させる制御を実行する。これにより、特別遊技継続状態における遊技の進行状況（例えば、ラウンドの進行状況）を遊技者に把握させ易くできる。

【２０１１】

当該例においては、特殊表示演出の開始に伴い非表示化されたイベント表示部４０５１は、制限数到達Ｄに基づく特別遊技継続状態が生じた後も表示されない構成とされる。これにより、特別遊技継続状態の発生後にイベント表示部４０５１の再表示によって表示が複雑になった印象を避けることができる。なお、特別遊技継続状態の発生後にイベント表示部４０５１を再表示する構成としてもよい。これにより、特別遊技継続状態における遊技の進行状況を遊技者に把握させ易くできる。

【２０１２】

図１６５（Ｂ）は、最終ラウンド終了後であって特別遊技継続状態が終了する前の時刻ｔＤ３における表示部４７９ａの表示内容を示している。

【２０１３】

副制御基板９４０は、特別遊技状態における特殊表示演出の実行中に至った制限数到達Ｄに基づき発生した特別遊技継続状態において最終ラウンドが終了する場合、普通表示演出中に制限数到達（例えば、制限数到達Ａ）に基づき発生した特別遊技継続状態における最終ラウンドの終了時と同様に、第１の打止示唆情報４２３１に代えて第２の打止示唆情報４２５１を制限数到達専用表示として表示部４７９ａに表示させる制御を実行する。

【２０１４】

なお、副制御基板９４０は、特別遊技状態における特殊表示演出の実行中に制限数到達Ｄに基づき発生した特別遊技継続状態において最終ラウンドが終了する場合に、上述した制限数到達専用表示に加え、払出しに関する情報として、払出中情報４２５４（図１５８（Ｂ）参照）や残り払出数情報４２５５（図１５８（Ｂ）参照）を表示部４７９ａに表示する制御を実行する構成としてもよい。

【２０１５】

副制御基板９４０は、特別遊技継続状態における最終ラウンドの終了（各種の大入賞装置の作動完了）に基づき、有利状態継続期間に大入賞に基づき獲得した遊技球の数、および、有利状態継続期間における遊技時間の更新（累積）を停止する制御を実行する。

【２０１６】

また、副制御基板９４０は、特別遊技継続状態における最終ラウンドの終了に基づき、有利状態継続期間に大入賞に基づき獲得した遊技球の最終的な総数を総獲得数情報４２８１として表示部４７９ａに表示するとともに、有利状態継続期間における最終的な遊技時間の総時間を継続時間情報４２８２として表示部４７９ａに表示する制御を実行する。

【２０１７】

第２の打止示唆情報４２５１とともに総獲得数情報４２８１および継続時間情報４２８２の最終結果が表示されるので、遊技者は、有利状態継続期間における最終的な遊技時間の総時間と当該期間において獲得した遊技球の最終的な総数とを知ることができる。

【２０１８】

なお、図１６５（Ｂ）に示す例は、特別遊技状態の途中から特殊表示演出が開始した大当り遊技回の例示であるので、継続時間情報４２８２が示す有利状態継続期間における最終的な遊技時間の総時間が短く、総獲得数情報４２８１が示す有利状態継続期間において獲得した遊技球の最終的な総数も少ない場合が例示されるが、特殊表示演出の実行中に開始された大当り遊技回であれば、１時間を超えるような長い遊技時間であることを示す継続時間情報４２８２が表示されたり、１万をこえるような大量の遊技球を獲得した（払い出された）ことを示す総獲得数情報４２８１が表示されたりする場合もある。このような場合には、遊技者は満足感をもって遊技を終了することができる。

【２０１９】

なお、有利状態継続期間に大入賞に基づき獲得した遊技球の数や、有利状態継続期間に

おける遊技時間の更新（累積）の停止は、上述したように最終ラウンドの終了に基づいて行われる必要は必ずしもなく、例えば、最終ラウンドにおいて規定数を超える入賞（大入賞）が発生する場合を考慮して、最終ラウンドの終了から所定の時間後（例えば、３秒後）に行われる構成としてもよい。

【２０２０】

また、総獲得数情報４２８１および継続時間情報４２８２の最終結果は、特別遊技継続状態における最終ラウンドの終了に伴って当該特別遊技継続状態中に表示する構成である必要は必ずしもなく、特別遊技継続状態が終了した後の打止め状態において表示する構成であってもよい。

【２０２１】

副制御基板９４０は、総獲得数情報４２８１および継続時間情報４２８２の最終結果を表示した場合、当該表示を所定の時間（例えば、３０秒）に亘って継続する制御を実行する。これにより、総獲得数情報４２８１および継続時間情報４２８２の最終結果の表示に係る制御を、主制御基板９２０からの制御コマンドに依ることなく副制御基板９４０によって実行できる。

【２０２２】

なお、総獲得数情報４２８１および継続時間情報４２８２の最終結果の表示は、一定時間に亘る表示である構成に限らず、例えば、制限数到達後の払い出しが完了するまで総獲得数情報４２８１および継続時間情報４２８２の最終結果を表示するなど、その表示期間の終期が所定のタイミングによって規定される構成であってもよい。

【２０２３】

例えば、制限数到達後の払い出しの完了に基づいて主制御基板９２０が制御コマンドを出力可能な構成において、副制御基板９４０が、主制御基板９２０から受信した当該制御コマンドに基づき、総獲得数情報４２８１および継続時間情報４２８２の最終結果を非表示にする制御を実行する。

【２０２４】

ここで、上記特別遊技継続状態の状況下において、停電等により遊技機への電源供給が遮断され、その後電源供給が再開された場合の表示部４７９ａにおける表示態様について別途説明する。

【２０２５】

特別遊技継続状態の状況下においては、図１５８（Ａ）および図１５８（Ｂ）に示すように表示部４７９ａには、コンプリートカウンターの表示態様として９５０００／９５０００が表示され、第１の打止示唆情報４２３１、第２の打止示唆情報４２５１が表示されている。

【２０２６】

このような表示状況から停電等により遊技機への電源供給が遮断され、その後電源供給が再開され遊技可能な状態に復帰した場合にはコンプリートカウンターの表示は表示されずに、第１の打止示唆情報４２３１あるいは第２の打止示唆情報４２５１のいずれかの遊技情報のみが表示されるように副制御基板９４０によって制御されるように構成されている。

【２０２７】

より具体的には、電源供給が再開されると、図１４４に示したように主制御基板９２０は電源の供給が遮断された状況に応じて異なる復電処理を実行可能に構成されており、この場合には特別遊技継続状態中において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理が実行されることになる。主制御基板９２０は判定処理Ｓ３００１～打止示唆コマンド出力処理Ｓ３００５を実行することにより、副制御基板９４０に対して打止示唆コマンドを送信する。打止示唆コマンドを受信した副制御基板９４０はそれに応じた表示を表示部４７９ａにおいて実行するように構成されている。

【２０２８】

打止示唆コマンドを受信した副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおいて第１の打止

示唆情報４２３１あるいは第２の打止示唆情報４２５１のいずれかを表示するように制御し、コンプリートカウンターの表示は表示しないまたは視認できないように非表示とするように制御する。第１の打止示唆情報４２３１あるいは第２の打止示唆情報４２５１のいずれを表示するのかの選択はその後に主制御基板９２０から送信される大入賞装置の開放回数を示す表示を実行するためのラウンド表示コマンド等により判断するように構成されている。

【２０２９】

このように構成することにより、特別遊技継続状態中に停電等により電源供給が遮断され、その後電源供給が再開して遊技可能状態に復帰した場合には、表示部４７９ａには制限数に達したことを示唆する遊技情報である第１の打止示唆情報４２３１あるいは第２の打止示唆情報４２５１が表示されるようになっているので、遊技者は特別遊技継続状態であることを明確に認識することができる。そして、第１の打止示唆情報４２３１あるいは第２の打止示唆情報４２５１の表示内容は制限数に達したという内容のみを表示しているものではなく、遊技者に対して遊技継続を促すような内容も表示しているので、遊技者が遊技をやめてしまうなどの不利益を被ることがないようなものになっている。そして、コンプリートカウンターの表示を表示しないあるいは視認できないように非表示としているのは、停電等の電源供給ができないような不具合からの復帰の場合に第１の打止示唆情報４２３１あるいは第２の打止示唆情報４２５１の表示のみを表示することにより、遊技者をその表示により一層注目させるためのものである。なお、上記構成では特別遊技継続状態中に停電等により電源供給が遮断され、その後電源供給が再開して遊技可能状態に復帰した場合には、表示部４７９ａには制限数に達したことを示唆する遊技情報である第１の打止示唆情報４２３１あるいは第２の打止示唆情報４２５１が表示されるようになっていたが、これに代えて打止め情報３９０１を表示するようにしてもよい。打止め情報３９０１を表示する場合は、特別遊技状態が最終ラウンドに近い場合が好ましい。

【２０３０】

なお、総獲得数情報４２８１および継続時間情報４２８２の最終結果を表示する場合、その表示態様を、途中経過の（最終結果より前の）総獲得数情報４２８１および継続時間情報４２８２の表示の表示態様と異ならせる構成としてもよい。これにより、総獲得数情報４２８１および継続時間情報４２８２の最終結果を遊技者に把握させ易くすることができる。

【２０３１】

特別遊技状態における特殊表示演出の実行中に制限数到達Ｄに至った場合、その後の特別遊技継続状態における表示部４７９ａ（領域ＮＥ内を除く）の表示内容の変化は、上述した確変示唆演出などの通常表示演出中に制限数到達（例えば、制限数到達Ａ）に至った場合と同様である。つまり、図１６５（Ｂ）に示す表示の後は、ＮＥ内の表示演出を除き、上述した図１５９に例示した態様で変遷する。

【２０３２】

図１６３（Ｃ）と図１６６および図１６７を参照して、特殊表示演出における小当りの実行中に至った制限数到達（制限数到達Ｅ）に基づく小当り遊技継続状態について説明する。図１６６および図１６７は、特殊表示演出における小当りの実行中に制限数到達に至った場合における表示の変化の一例を示す画面遷移図である。なお、図１６６および図１６７の各図においては、図４３などの図と同様、図面に対する理解を容易にするため、左側において表示部４７９ａ（装飾図柄表示装置４７９）の表示内容のうち領域ＮＥ内の表示内容を省略し、右側において領域ＮＥ内の表示内容を拡大して表示している。

【２０３３】

図１６３（Ｃ）に示す例において、時刻ｔＥ１は、特殊表示演出において実行される小当り中の制限数到達Ｅより前の時刻であり、時刻ｔＥ２は、制限数到達Ｅより後であって小当り遊技継続状態が終了する前の時刻であり、時刻ｔＥ３は、小当り遊技継続状態終了後の打止め状態にある時刻である。

【２０３４】

なお、図１６６（Ａ）においては、上述した図１６４（Ａ）などと同様に、表示部４７９ａ全体で行われる特殊表示演出に係る具体的な演出内容についてはその表示を省略しており、その代わりに、実際には表示されない丸括弧で囲んだ文字列（例えば、特殊表示演出）を図面の理解を容易にする目的で図示している。

【２０３５】

図１６６（Ａ）は、特殊表示演出において実行される小当り中の制限数到達Ｅより前の時刻ｔＥ１における表示部４７９ａの表示内容を示している。

【２０３６】

図１６６（Ａ）に示すように、特殊表示演出において実行される小当り中においても、特別遊技状態において特殊表示演出が実行される場合と同様、表示部４７９ａには、蓄積遊技情報としての総獲得数情報４２８１および継続時間情報４２８２が表示される。また、領域ＮＥ内の表示内容も、特別遊技状態において特殊表示演出が実行される場合と同様、進行中情報としての特殊表示演出用のポインタ４８３１と、特殊表示演出用ブロック４００４を含み上方向（矢印ＭＸ１方向）に移動するマップ対応ブロック表示１８５２とが表示される。

【２０３７】

図１６６（Ｂ）は、制限数到達Ｅより後であって小当り遊技継続状態が終了する前の時刻ｔＥ２における表示部４７９ａの表示内容を示している。

【２０３８】

特殊表示演出における小当りの実行中に至った制限数到達Ｅに基づく小当り遊技継続状態が生じた場合、副制御基板９４０は、上述した制限数到達Ｄの場合と同様、表示部４７９ａ全体で実行中の特殊表示演出を中途で終了して非表示とした後、制限数到達専用表示を含む表示演出を実行する。例えば、図１６６（Ｂ）に示すように、制限数到達Ｅに至った場合には、制限数到達専用表示として、第１の打止示唆情報４２３１および残り入賞数情報４２９１が表示される。

【２０３９】

第１の打止示唆情報４２３１は、表示の状況に応じてその表示内容を異ならせる構成としてもよい。例えば、図１６６（Ｂ）に示すように、小当り遊技継続状態において表示される第１の打止示唆情報４２３１は、特別遊技継続状態において表示される場合と状況が違うことを区別可能に、例えば「今回の小当りの終了で本日の遊技は終了です」という文字情報によって構成される。

【２０４０】

小当り遊技継続状態であることを区別可能に第１の打止示唆情報４２３１を表示することによって、制限数到達に基づき発生した遊技継続状態の種類（特別遊技継続状態または小当り遊技継続状態）を遊技者に区別させることができる。また、制限数到達には至ったものの今回の小当り遊技状態が終了しておらず継続中であることを遊技者に知らせることができ、それによって、遊技者に遊技の継続（例えば、遊技球の打ち出し操作などの遊技操作）を促すことが可能になる。

【２０４１】

なお、表示の状況にかかわらず第１の打止示唆情報４２３１が共通の表示内容である構成としてもよい。例えば、第１の打止示唆情報４２３１が特別遊技継続状態において表示されるか小当り遊技継続状態において表示されるかにかかわらず、第１の打止示唆情報４２３１が、例えば「まもなく本日の遊技は終了です」という文字情報であったり、第２の打止示唆情報４２５１と同様の「まもなくコンプリート機能が作動します」という文字情報などであってもよい。

【２０４２】

入賞数情報４２９１は、各種の大入賞装置（本実施形態では、大入賞装置４３３，４３４）への入賞の残り許容数に対応する情報である。入賞数情報４２９１は、例えば「あと５球の入賞！」という、遊技継続情報と残り期間関連情報と進行状況情報とを兼ねた内容の文字情報によって構成される。入賞数情報４２９１の表示によって、遊技者が小当り遊

技継続状態の進行状況を知ることを可能とし、遊技者が遊技球の打ち出しを止めるタイミングを好適に判断することを可能にする。

【２０４３】

なお、特殊表示演出における小当りの実行中に至った制限数到達Ｅに基づく小当り遊技継続状態に表示される制限数到達専用表示は、入賞数情報４２９１のように遊技継続情報と残り期間関連情報と進行状況情報とを兼ねた内容の情報である必要は必ずしもなく、遊技継続情報、残り期間関連情報、および進行状況情報をそれぞれ個別の制限数到達専用表示として表示する構成としてもよく、これら３種類の情報の一部を１の制限数到達専用表示として表示する構成であってもよい。

【２０４４】

特殊表示演出における小当りの実行中に至った制限数到達Ｅに基づく小当り遊技継続状態が生じた場合、副制御基板９４０は、進行中情報として表示される特殊表示演出用のポインタ４８３１を、遊技状態継続中の専用ポインタであるポインタ４８２１に切り替える制御を行う。

【２０４５】

よって、上述した特別遊技継続状態の場合と同様、小当り遊技継続状態においても遊技状態継続中の専用ポインタであるポインタ４８２１が表示されるので、遊技状態継続（具体的には、小当り遊技継続状態）中であることを遊技者に知らせることができ、それによって、遊技者に遊技の継続（例えば、遊技球の打ち出しの継続）を促すことが可能になる。よって、小当り遊技状態継続中に専用ポインタとして表示されるポインタ４８２１は、遊技継続情報として機能する。

【２０４６】

また、副制御基板９４０は、特殊表示演出において実行される小当り中に至った制限数到達Ｅに基づく小当り遊技継続状態が生じた場合、マップ対応ブロック表示１８５２における特殊表示演出用ブロック４００４の表示をやめ、特殊表示演出において制限数到達（例えば、制限数到達Ｅ）に至ったタイミングにおいて実行中であった小当りを含む小当り遊技回に対応する小当り遊技回用のブロック４００５とそれ以前に実行されたイベントに対応するブロックとを領域ＮＥ内に表示可能な範囲で表示する制御を実行する。

【２０４７】

具体的に、図１６３（Ｃ）および図１６６（Ｂ）に示す例においては、特別遊技状態後の２回目の小当り中（より詳細には、２回目の小当り遊技回における小当り中）に制限数到達Ｅに至っているので、当該制限数到達Ｅに基づく小当り遊技継続状態が発生した場合には、２回目の小当り遊技回に対応するブロック４００５と、当該ブロック４００５の上側に隣接する１回目の小当り遊技回に対応するブロック４００５とがマップ対応ブロック表示１８５２として領域ＮＥ内に表示される。

【２０４８】

なお、図１６６（Ｂ）に示す例においては、図面の理解を容易にする目的で、１回目の小当り遊技回に対応するブロック４００５を「４００５（１）」と表記し、２回目の小当り遊技回に対応するブロック４００５を「４００５（２）」と表記している。

【２０４９】

小当り遊技回に対応するブロック４００５の上下方向の長さは、小当り遊技回の開始から小当りの開始（小当り遊技状態の開始）を経て大入賞装置における最終回の進入許容状態の終了によって当該小当り遊技回が終了するまでの時間にマップ対応ブロック表示１８５２の移動速度を乗じた値として設定される。

【２０５０】

なお、小当り遊技回の終了条件は、規定数（例えば、１０球）の遊技球が大入賞装置４３３，４３４に入賞した場合にも成立するので、進行中情報が小当り遊技回用のブロック４００５の下端に到達する前に規定数の遊技球が大入賞装置４３３，４３４に入賞することで当該小当り遊技回が終了した場合には、そのタイミングで進行中情報が小当り遊技回用のブロック４００５の下端に到達するような表示制御が副制御基板９４０によって行わ

れる。当該表示制御としては、例えば、マップ対応ブロック表示１８５２の移動速度を上げる制御であってもよく、実行中の小当り遊技回に対応する小当り遊技回用のブロック４００５の上下方向の長さを短くする制御であってもよい。

【２０５１】

図１６７は、小当り遊技継続状態から打止め状態へ移行した後の時刻ｔＥ３における表示部４７９ａの表示内容を示している。

【２０５２】

小当り遊技継続状態から打止め状態へ移行した場合、副制御基板９４０は、特別遊技継続状態から打止め状態への移行した場合と同様に、当該打止め状態への移行に伴って主制御基板９２０（制限差球コマンド出力処理Ｓ３１０９）から送信される制限差球コマンドの受信に基づき、打止め情報３９０１を表示する制御ともに、差球情報の表示と差球に関連する情報２７８の表示とを非表示にする制御を実行する。

【２０５３】

また、副制御基板９４０は、小当り遊技継続状態の終了に基づき、有利状態継続期間に大入賞に基づき獲得した遊技球の数、および、有利状態継続期間における遊技時間の更新（累積）を停止する制御を実行し、総獲得数情報４２８１および継続時間情報４２８２の最終結果を表示部４７９ａに表示する制御を実行する。

【２０５４】

これにより、特殊表示演出において実行される小当り中に制限数到達（例えば、制限数到達Ｅ）に至った場合もまた、特別遊技状態における特殊表示演出中に制限数到達（例えば、制限数到達Ｄ）に至った場合と同様に遊技継続状態（小当り遊技継続状態）の終了後の打止め状態において総獲得数情報４２８１および継続時間情報４２８２の最終結果を表示することができる。なお、特殊表示演出における図柄変動中に至った制限数到達に基づく打止め状態においても、総獲得数情報４２８１および継続時間情報４２８２の最終結果の表示を同様に行う構成としてもよい。

【２０５５】

なお、総獲得数情報４２８１および継続時間情報４２８２の最終結果は、小当り遊技継続状態が終了した後の打止め状態において表示することに限らず、有利状態継続期間に大入賞に基づき獲得した遊技球の最終的な総数と有利状態継続期間における最終的な遊技時間の総時間とが小当り遊技継続状態中に確定した場合には、小当り遊技継続状態中に総獲得数情報４２８１および継続時間情報４２８２の最終結果を表示する構成としてもよい。

【２０５６】

副制御基板９４０は、主制御基板９２０からの制限差球コマンドの受信に基づき、表示部４７９ａの領域ＮＥ内に表示されていた全ての表示（例えば、マップ対応ブロック表示１８５２やポインタ４８２１など）を非表示にする制御を実行する。

【２０５７】

なお、遊技制限機能が発動して打止め状態となったものの、打止め状態前の入賞に基づく遊技球の払出しで未払いの遊技球がある場合には、副制御基板９４０は、払出中情報４２５４（図１５８（Ｂ）参照）や残り払出数情報４２５５（図１５８（Ｂ）参照）を、打止め情報３９０１とともに表示する構成としてもよい。

【２０５８】

なお、上記実施形態においては、制限数到達に基づく遊技継続状態（特別遊技継続状態、小当り遊技継続状態）への移行後は、打止め状態に至るまで、マップ対応ブロック表示１８５２を用いた表示演出が表示部４７９ａ（より詳細には、領域ＮＥ内）に表示される場合を例示したが、制限数到達に基づく遊技継続状態が生じた場合に領域ＮＥ内における当該表示演出を非表示にする構成としてもよい。

【２０５９】

上記実施形態においては、表示部４７９ａの画面右上に表示される差球情報表示における差球情報が、１の位までその数値が詳細に表わされる構成を例示したが、所定の範囲（例えば、「残り１０００個～１個」など）で表される構成としてもよい。また、差球表示

装置２７６についても差球情報が同様に所定の範囲で表される構成としてもよい。なお、１の位までその数値が詳細に表わされる差球情報と所定の範囲で表される差球情報とが差球の値に応じて切り替わる構成であってもよい。

【２０６０】

次に、以上説明したパチンコ機１００の作用及び効果を説明する。

【２０６１】

本実施形態のパチンコ機１００においては、主制御基板９２０が差数情報記憶手段と遊技実行制限手段とを備えることで、差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行（遊技の進行）を制限することが可能になる。また、特別遊技状態中において差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされるので、通常遊技状態においては、差数が予め定めた制限数以上となった場合に即座に遊技の実行を停止することが可能であり、特別遊技状態においては、差数が予め定めた制限数以上となった後も遊技を継続可能とし、特別遊技状態の終了時に遊技の実行を停止することが可能となる。

【２０６２】

本実施形態のパチンコ機１００においては、副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおいて実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能であって特別遊技継続状態中において遊技の継続を促す遊技継続情報を表示可能とされる。これにより、特別遊技継続状態の開始時や開始後に遊技継続情報の表示を実行することが可能となる。よって、当該遊技継続情報の表示により、遊技媒体の獲得に関して有利な特別遊技状態が継続していることを遊技者に知らせ、遊技媒体を獲得できる機会を遊技者が逃してしまうことを抑制することが可能となる。

【２０６３】

本実施形態のパチンコ機１００においては、副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおいて実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能であって特別遊技継続状態の進行状況に関する情報又は残り期間の長さに関する情報の少なくともいずれかを表示可能とされる。これにより、特別遊技継続状態の開始時や開始後に遊技を継続すべき期間を遊技者に知らせることが可能になる。よって、遊技者は、特別遊技継続状態の進行状況に関する情報や、特別遊技継続状態の残り期間の長さに関する情報の表示によって、遊技媒体を獲得できる機会を逃すことなく安心して遊技を継続でき、差球が制限数以上となった特別遊技状態で予定された個数の遊技媒体を獲得することが可能となる。

【２０６４】

＜第４実施形態＞

次に、図１６８から図１７６を参照して、第４実施形態について説明する。第４実施形態のパチンコ機１００は、確変遊技状態のような特定遊技状態の終了に伴ってエンディング画面にリザルト表示が表示される遊技機として構成されており、所定の条件下において当該リザルト表示の少なくとも一部を視認し難くなるよう構成されている。

【２０６５】

この第４実施形態として以下に説明する構成は、上述した第１実施形態から第３実施形態のいずれか又は複数の構成と組み合わせてパチンコ機１００が備える構成として付加してもよいし、上述した第１実施形態から第３実施形態のいずれかのパチンコ機１００の一部の構成に代えてパチンコ機１００が備えるようにしてもよい。なお、本実施形態に係る以下の説明において、上述した第１から第３実施形態の各パチンコ機１００における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。

【２０６６】

図１６８は、第４実施形態のパチンコ機１００における特別図柄の抽選内容と遷移する遊技状態の関係を示す図である。遊技状態の移行制御は、主制御基板９２０（図１０または図１４０参照）の制御によって行われ、当選確率や振分確率など各遊技状態の移行に関

連する数値データや制御プログラムは、主制御基板９２０のＲＯＭに記憶されている。
【２０６７】
本実施形態のパチンコ機１００において、主制御基板９２０は、通常遊技状態と、特別遊技状態と、確変遊技状態とを発生させる。詳細は後述するが、通常遊技状態または確変遊技状態から他の遊技状態への移行は、特別図柄抽選の当選（大当り当選）を契機として実行される。
【２０６８】
図１６８に示すように、本実施形態のパチンコ機１００において、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）において選定（選択）可能に設定される大当りの種別（大当り種別）は、対応する大当り遊技回における特別遊技状態のラウンド数が１０回である１０Ｒ大当りと、当該ラウンド数が２回である２Ｒ大当りとの２種類である。なお、特別図柄抽選において選定可能に設定される大当りの種別は、本実施形態のような２種類である必要は必ずしもなく、３種類以上であってもよい。
【２０６９】
本実施形態のパチンコ機１００は、図１６８に示すように、１０Ｒ大当りに当選した場合には、対応する特別遊技状態後の遊技状態が確変遊技状態に制御され、２Ｒ大当りに当選した場合には、対応する特別遊技状態後の遊技状態が通常遊技状態に制御される。
【２０７０】
よって、本実施形態のパチンコ機１００は、通常遊技状態における大当り（以下、「初当り」とも称す）が所定の大当り（例えば、１０Ｒ大当り）である場合に、特別遊技状態を経由して、確変遊技状態に移行し、当該確変遊技状態において大当りが生じた場合に、その大当りが所定の大当りであれば、特別遊技状態の後の遊技状態として確変遊技状態が継続し、他の大当り（例えば、２Ｒ大当り）であれば、特別遊技状態を経由して、通常遊技状態に移行する構成とされる。
【２０７１】
したがって、本実施形態のパチンコ機１００は、初当りとして１０Ｒ大当りなどの所定の大当りに当選した場合、その後に大当りとして当該所定の大当りが続く限り（すなわち、２Ｒ大当りなどの他の大当りに当選しない限り）、通常遊技状態より有利である特定遊技状態（より詳細には、確変遊技状態）が継続するよう構成される。
【２０７２】
つまり、確変遊技状態において選定される１０Ｒ大当りは、確変遊技状態を継続させる大当り（以下、「継続大当り」とも称す）として機能し、確変遊技状態において選定される２Ｒ大当りは、確変遊技状態を終了させる大当り（以下、「非継続大当り」とも称す）として機能する。
【２０７３】
本実施形態のパチンコ機１００は、確変遊技状態において、右始動入賞装置４３２の右進入規制機構４５２（図７または図１４２参照）が高確率で進入許容姿勢となる（所謂、電サポ）構成とされているので、初当りとして１０Ｒ大当りに当選した後は、特定遊技状態（確変遊技状態）が継続する間、遊技者に右打ち遊技手法によって遊技をさせる遊技性を有している。
【２０７４】
図１６８に示すように、特別図柄抽選で大当りに当選した場合において１０Ｒ大当りに振り分けられる確率（振分確率）は、６５％に設定され、２Ｒ大当りに振り分けられる確率は、３５％に設定される。
【２０７５】
なお、本実施形態のパチンコ機１００において、特別図柄抽選における大当り確率は、第１特別図柄であるか第２特別図柄であるかにかかわらず、同一の大当り確率（例えば、略２００分の１）に設定される。大当り確率が第１特別図柄であるか第２特別図柄であるかで異なる構成であってもよい。
【２０７６】

図１６８に示すように、本実施形態のパチンコ機１００においては、１０Ｒ大当りである場合に特別遊技状態における遊技者の獲得球数（出球）は１５００個に設定され、２Ｒ大当りである場合に特別遊技状態における遊技者の獲得球数は３００個に設定されている。つまり、本実施形態のパチンコ機１００は、継続大当り（すなわち、１０Ｒ大当り）である場合に獲得できる出球が多く、非継続大当り（すなわち、２Ｒ大当り）である場合に獲得できる出球が少ない構成とされている。

【２０７７】

図１６９（Ａ）は、第４実施形態のパチンコ機１００における遊技状態の進行を表すフローチャートである。パチンコ機１００の電源が投入されて遊技が開始される場合には、図１６９（Ａ）に示すように、まずは、通常遊技状態からスタートする。通常遊技状態においては、遊技者は、初当りの発生を期待して特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）に係る始動入賞を狙う遊技を実行する。

【２０７８】

通常遊技状態において大当り（すなわち、初当り）が発生し、当該初当りに係る大当り種別が２Ｒ大当りである場合、当該２Ｒ大当りに対応する大当り遊技回において特別遊技状態（以下、当該特別遊技状態を「２Ｒ特別遊技状態」とも称す）へ移行（遷移）し、その後、遊技状態は通常遊技状態に戻る。つまり、初当りが生じても、当該初当りが２Ｒ大当りである場合には、特別遊技状態（２Ｒ特別遊技状態）後に確変遊技状態に移行しない。

【２０７９】

一方、初当りに係る大当り種別が１０Ｒ大当りである場合、当該１０Ｒ大当りに対応する大当り遊技回において特別遊技状態（以下、当該特別遊技状態を「１０Ｒ特別遊技状態」とも称す）へ移行する。１０Ｒ特別遊技状態の終了後、遊技状態は確変遊技状態へ移行する。つまり、初当りが１０Ｒ大当りである場合には、特別遊技状態（１０Ｒ特別遊技状態）後に確変遊技状態に移行する。上述したように、遊技者は、確変遊技状態において右始動入賞装置４３２を狙う右打ち遊技手法によって遊技を行う。

【２０８０】

確変遊技状態において大当りが発生し、当該大当りに係る大当り種別が１０Ｒ大当りであれば、１０Ｒ特別遊技状態を経由し、遊技状態は再び確変遊技状態へ移行する。よって、確変遊技状態において１０Ｒ大当り（継続大当り）が生じた場合には、確変遊技状態が継続する。大当りのうち１０Ｒ大当りの振分確率は６５％であるので、通常遊技状態において１０Ｒ大当りに当選した後は、６５％の継続率で確変遊技状態が継続する。

【２０８１】

一方、確変遊技状態において右始動入賞装置４３２への入賞が発生して実行された第２特別図柄抽選において当選した大当りの種別が２Ｒ大当りであれば、２Ｒ特別遊技状態を経由して、遊技状態は通常遊技状態に遷移する。よって、初当りとして１０Ｒ大当りに当選した後は、２Ｒ大当り（非継続大当り）に当選しない限り確変遊技状態が継続し、２Ｒ大当りに当選した場合に遊技状態が通常遊技状態に戻る。

【２０８２】

本実施形態のパチンコ機１００においては、初当りとして１０Ｒ大当りに当選した後、２Ｒ大当りに当選した場合に、２Ｒ特別遊技状態のエンディング中に、初当りによる特別遊技状態への移行に基づいて開始した特定遊技状態（より詳細には、確変遊技状態）に係る各種の遊技結果に対応する情報を示す表示（以下、当該表示を「リザルト表示」とも称す）５０１０（例えば、図１７１（Ａ）参照）が表示される。

【２０８３】

また、リザルト表示５０１０が表示される状況において、所定の条件が成立した場合（例えば、初当りとして１０Ｒ大当りに当選した後、次の大当りが２Ｒ大当りである場合）には、後述する特定表示５０５０（例えば、図１７２（Ｂ）参照）がリザルト表示５０１０の一部に対する前方側（前面側）に重なるように表示され、それによって、当該リザルト表示５０１０の一部が視認不可能または視認困難な状態にされる。

【２０８４】
図１６９（Ｂ）は、リザルト表示・特定表示の表示処理を示すフローチャートである。リザルト表示・特定表示の表示処理は、リザルト表示５０１０および特定表示５０５０の表示制御に係る処理であり、副制御基板９４０によって実行される。
【２０８５】
なお、図１６９（Ｂ）においては、図面の理解を容易にする目的で、当該表示処理のうち２Ｒ特別遊技状態の間に実行される処理を一点鎖線の枠で囲むとともに、２Ｒ特別遊技状態中における一部のイベントの実行時期をＳ４００３～Ｓ４００５の各処理に関連付けて補助的に図示している。当該イベントの実行時期は参考的なものであり、それらの表示位置や間隔等が実際の実行時期を正確に表すものではない。
【２０８６】
副制御基板９４０は、リザルト表示・特定表示の表示処理において、リザルト表示の表示条件が成立し、かつ、特定表示の表示条件が不成立である場合（Ｓ４００１：Ｙ，Ｓ４００２：Ｎ）、２Ｒ特別遊技状態における大入賞装置４３３，４３４の大入賞口の最終閉鎖に伴い（すなわち、エンディングの開始に伴い）、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａにおける所定の位置にリザルト表示５０１０（例えば、後述する図１７１（Ａ）、図１７８（Ｂ）参照）を表示する制御を実行する（Ｓ４００４）。
【２０８７】
大入賞装置４３３，４３４の進入規制機構４５３，４５４の姿勢を制御する（すなわち、大入賞口の開閉を制御する）主制御基板９２０は、大入賞口を最終閉鎖した場合に、当該閉鎖に対応するコマンドを副制御基板９４０に送信し、副制御基板９４０は、当該コマンドの受信によって大入賞口の最終閉鎖を検出し、当該検出に基づいてリザルト表示５０１０の表示を開始する。
【２０８８】
なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、副制御基板９４０は、当該コマンドの受信によって大入賞口の最終閉鎖を検出した後、当該大入賞口の最終閉鎖に伴うエンディングの開始から遅れて（例えば、エンディングが開始されてから略１秒後）リザルト表示５０１０を行うよう構成される。なお、リザルト表示５０１０の表示時期は、エンディングの開始から遅れた時期である必要は必ずしもなく、エンディングの開始と同時に、すなわち、副制御基板９４０が主制御基板９２０からのコマンドに基づいて大入賞口の最終閉鎖を検出したタイミングで表示される構成であってもよい。
【２０８９】
副制御基板９４０は、リザルト表示５０１０を表示する場合に、当該リザルト表示５０１０を、例えば、表示部４７９ａの略中央に表示する（例えば、後述する図１７１（Ａ）参照）。リザルト表示５０１０の表示位置は、通常時において当該リザルト表示５０１０の内容を遊技者が視認し易い位置であることが好ましい。
【２０９０】
副制御基板９４０は、表示部４７９ａにおける所定の位置にリザルト表示５０１０を表示した後は、後述するＳ４００５の処理によって当該リザルト表示５０１０を非表示にするまでの間、その表示位置を変化させないことが好ましい。リザルト表示５０１０の表示位置をその表示期間中に亘って固定することによって、リザルト表示５０１０の内容を遊技者に注目させ易くできる。
【２０９１】
なお、リザルト表示５０１０が表示される状況において、当該リザルト表示５０１０より優先される情報（例えば、エラー情報など）に対応する表示が表示される場合や、表示部４７９ａに対する前面に役物が配置される場合には、当該優先される情報に対応する表示の表示位置や役物の位置を避けてリザルト表示５０１０を表示するまたはその表示位置を移動させる構成としてもよい。
【２０９２】
一方、副制御基板９４０は、リザルト表示の表示条件が成立し、かつ、特定表示の表示

条件が成立する場合（Ｓ４００１：Ｙ，Ｓ４００２：Ｙ）、２Ｒ特別遊技状態において大入賞装置４３３，４３４の大入賞口の最終開放から最終閉鎖までの間（すなわち、当該大入賞口の最終開放中）に特定表示５０５０（例えば、後述する図１７２（Ｂ）参照）を表示部４７９ａに表示する制御を実行し（Ｓ４００３）、その後、当該大入賞口の最終閉鎖に伴い、リザルト表示５０１０を表示する制御を実行する（Ｓ４００４）。

【２０９３】

特定表示５０５０は、遊技の状況に応じた遊技状況情報５０５１を遊技者に示す表示である。副制御基板９４０は、特定表示５０５０を、リザルト表示５０１０に含まれる遊技結果に対応する情報のうち一部の情報に対する前方側に重なるような位置に表示させる（例えば、後述する図１７３（Ｂ）参照）。

【２０９４】

本実施形態のパチンコ機１００において、リザルト表示の表示条件は、初当りとして１０Ｒ大当りに当選した後、非継続大当りである２Ｒ大当りに当選した場合に成立する。一方、特定表示の表示条件は、初当りとして１０Ｒ大当りに当選した後、次の大当りが非継続大当り（すなわち、２Ｒ大当り）である場合に成立する。よって、特定表示５０５０は、初当りによる特別遊技状態への移行に基づいて開始した特定遊技状態が次の大当りで終了する状況（所謂、即落ちの状況）で表示される。

【２０９５】

したがって、初当りによる特別遊技状態への移行に基づいて開始した特定遊技状態が次の大当りで終了する状況において、特定表示５０５０が表示され、それによって、リザルト表示５０１０の一部（より詳細には、当該リザルト表示５０１０に含まれる遊技結果に対応する情報のうち一部の情報）の内容が、その前方側に重なる特定表示５０５０によって視認不可能または視認困難な状態にされる。

【２０９６】

なお、副制御基板９４０は、Ｓ４００５の処理によって特定表示５０５０を表示した後、その後のＳ４００５の処理によって特定表示５０５０を非表示にするまでの間、特定表示５０５０の表示態様を後述するように表示当初の態様（より詳細には、第１表示態様）から最終表示態様に至るまで順次変化させる制御を実行する。

【２０９７】

副制御基板９４０は、Ｓ４００４においてリザルト表示５０１０の表示を行った後、２Ｒ特別遊技状態の終了（すなわち、当該２Ｒ特別遊技状態のエンディングの終了）に伴い、リザルト表示５０１０、および、特定表示５０５０が表示されている場合には当該特定表示５０５０を非表示にする制御を実行し（Ｓ４００５）、リザルト表示・特定表示の表示処理を終了する。よって、リザルト表示５０１０および特定表示５０５０は、２Ｒ特別遊技状態の終了（または、当該終了に伴う次の特別図柄の変動表示の開始）を条件として非表示にされる。

【２０９８】

なお、図１６９（Ｂ）に示すフローチャートにおいては、リザルト表示の表示条件の成立の有無を判定するステップ（Ｓ４００１）と、特定表示の表示条件の成立の有無を判定するステップ（Ｓ４００２）が２Ｒ特別遊技状態の期間中に実行されるかのように図示されているが、これらのステップ（Ｓ４００１，Ｓ４００２）は、特定表示５０５０の表示（Ｓ４００３）またはリザルト表示５０１０の表示（Ｓ４００４）を行う前であれば２Ｒ特別遊技状態の期間中に実行する必要は必ずしもなく、２Ｒ特別遊技状態に遷移する前に実行する構成であってもよい。

【２０９９】

次に、図１７０から図１７５を参照して、本実施形態のパチンコ機１００において、リザルト表示５０１０や特定表示５０５０が表示される場合の表示例について説明する。なお、図１７０から図１７５、ならびに後述する図１７７および図１７８の各図においては、表示部４７９ａ全体で行われる表示演出に係る具体的な演出内容についてはその表示を省略しており、その代わりに、実際には表示されない丸括弧で囲んだ文字列（例えば、最

終ラウンドの演出、エンディング演出、変動表示）を図面の理解を容易にする目的で図示している。

【２１００】

まず、図１７０および図１７１は、リザルト表示の表示条件が成立し、かつ、特定表示の表示条件が不成立である場合におけるリザルト表示５０１０の表示例を説明するための画面遷移図である。

【２１０１】

なお、本実施形態においては、図１７０などの画面遷移図に示す表示部４７９ａの画面として、第３実施形態にて例示した遊技制限機能を実行可能なパチンコ機に対応する画面、すなわち、差球情報と差球に関連する情報２７８（図１７０（Ａ）参照）を含む差球情報表示が表示部４７９ａの画面右上に表示される画面が例示されている。差球情報は、第３実施形態において上述したように遊技の進行に応じて随時変化する情報であるが、本実施形態の特徴に係る本質ではないので各図において便宜的に全て「ＸＸＸＸＸ」と記載している。

【２１０２】

リザルト表示の表示条件が成立し、かつ、特定表示の表示条件が不成立である場合、２Ｒ特別遊技状態における最終ラウンドが終了すると（図１７０（Ａ））、エンディングが開始されて、表示部４７９ａにおける表示演出がエンディングに係る表示演出（以下、当該表示演出を「エンディング演出」とも称す）に移行する（図１７０（Ｂ））。

【２１０３】

エンディングの開始後（エンディング中）、リザルト表示５０１０が、表示部４７９ａの略中央に、表示中のエンディング演出に対する前方側に重ねて（すなわち、エンディング演出が表示される画層より前方側の画層に）表示される（図１７１（Ａ））。

【２１０４】

なお、リザルト表示５０１０の表示時期は、エンディングの開始から遅れた時期（例えば、エンディングが開始されてから略１秒後）である必要は必ずしもなく、エンディングの開始と同時に、すなわち、大入賞装置４３３，４３４の大入賞口の最終閉鎖時（大入賞装置における大当り動作の終了時）に行われる構成であってもよい。

【２１０５】

リザルト表示５０１０は、トータル継続時間情報５０１１と、トータル大当り回数情報５０１２と、大当り種別毎の大当り回数情報５０１３と、総払出個数情報５０１４とを含む。図１７１（Ａ）に示す例では、トータル継続時間情報５０１１、トータル大当り回数情報５０１２、大当り種別毎の大当り回数情報５０１３、および総払出個数情報５０１４はこの順で表示部４７９ａの上から下に表示されている。なお、リザルト表示５０１０に含まれる遊技結果に対応する各情報５０１１～５０１４は、必ずしもこの順で表示する必要はなく、必要に応じて適宜の表示順序で表示してもよい。

【２１０６】

なお、詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機１００においては、リザルト表示５０１０に含まれる遊技結果に対応する情報のうちトータル継続時間情報５０１１とトータル大当り回数情報５０１２は、所定の条件が成立した場合に、これらの情報５０１１，５０１２を前方側から覆う特定表示５０５０（後述する図１７３（Ｂ）参照）によって隠される（視認不可能または視認困難な状態）よう構成されるので、リザルト表示５０１０に含まれる情報のうち、所定の条件が成立した場合に特定表示５０５０によって隠したい情報（例えば、トータル継続時間情報５０１１およびトータル大当り回数情報５０１２）については特定表示５０５０によって覆うことが可能な位置に隣接して配置することが好ましい。

【２１０７】

トータル継続時間情報５０１１は、初当りによる特別遊技状態への移行に基づいて開始した特定遊技状態（より詳細には、確変遊技状態）が通常遊技状態への移行に基づき終了する期間（有利状態継続期間）の時間的長さに対応する情報である。具体的に、トータル

継続時間情報５０１１は、初当りによる有利状態継続期間の開始（すなわち、１０Ｒ特別遊技状態の開始）から、その後の非継続大当りによって当該有利状態継続期間が終了するまで（すなわち、２Ｒ特別遊技状態が終了するまで）の時間的長さに対応する情報である。

【２１０８】

トータル大当り回数情報５０１２は、初当りから、当該初当りによって開始した有利状態継続期間において非継続大当りが選定されるまでに選定された大当りの回数（以下、「トータル大当り回数」とも称す）に対応する情報である。なお、トータル大当り回数は、初当りと、有利状態継続期間において選定された非継続大当りとを含む。

【２１０９】

大当り種別毎の大当り回数情報５０１３は、トータル大当り回数のうち大当り種別毎の大当り回数に対応する情報である。本実施形態のパチンコ機１００は、大当り種別として２Ｒ大当りと１０Ｒ大当りが設けられているので、大当り種別毎の大当り回数情報５０１３は、トータル大当り回数のうち２Ｒ大当りの回数に対応する情報（以下、「２Ｒ大当り回数情報」とも称す）５０１３Ａと、１０Ｒ大当りの回数に対応する情報（以下、「１０Ｒ大当り回数情報」とも称す）５０１３Ｂとを含む。

【２１１０】

総払出個数情報５０１４は、有利状態継続期間において払い出された遊技球（出球）の総数に対応する情報である。

【２１１１】

図１７１（Ａ）に示すように、リザルト表示５０１０に対する表示部４７９ａの上側には、表示中のリザルト表示５０１０が、初当りによる特別遊技状態への移行に基づいて開始した特定遊技状態に係る遊技結果に対応するものであることを遊技者に示す「－ＲＵＳＨ－」の結果タイトル情報５０２０が表示される。

【２１１２】

２Ｒ特別遊技状態が終了（すなわち、当該２Ｒ特別遊技状態のエンディングが終了）すると、リザルト表示５０１０および結果タイトル情報５０２０が非表示となり、次の変動表示（特別図柄の変動表示）が開始される（図１７１（Ｂ））。

【２１１３】

次に、図１７２から図１７５は、リザルト表示の表示条件が成立し、かつ、特定表示の表示条件も成立している場合におけるリザルト表示５０１０および特定表示５０５０の表示例を説明するための画面遷移図である。

【２１１４】

リザルト表示の表示条件が成立し、かつ、特定表示の表示条件が成立している場合、２Ｒ特別遊技状態における最終ラウンドの実行中（図１７２（Ａ））、当該２Ｒ特別遊技状態における大入賞装置４３３，４３４の大入賞口の最終開放がされると、特定表示５０５０が、当該大入賞口が閉鎖する前に（すなわち、大入賞口の開放中に）、表示中の最終ラウンドの演出に対する前方側に重ねて表示される（図１７２（Ｂ））。

【２１１５】

特定表示５０５０は、この後に表示されるリザルト表示５０１０におけるトータル継続時間情報５０１１とトータル大当り回数情報５０１２に対する前方側に重なる位置に、これらの情報５０１１，５０１２の全てまたは大部分を覆うことができるサイズに構成される（後述する図１７３（Ｂ）参照）。

【２１１６】

特定表示５０５０は、その全体が不透過性または透過性の低い表示とされる。よって、リザルト表示５０１０のうち、特定表示５０５０によって前方側から覆われた部分の表示内容は視認不可能または視認困難となる。なお、本実施形態においては、特定表示５０５０は、その全体が不透過性である場合を例示しており、リザルト表示５０１０のうち、特定表示５０５０によって前方側から覆われた部分の表示内容は視認不可能となる。

【２１１７】

特定表示５０５０は、遊技の状況に応じて選択された遊技状況情報５０５１を含む。詳細は後述するが、遊技状況情報５０５１は、実行中の遊技における状況を遊技者に提示する情報である。詳細は後述するが、遊技状況情報５０５１は、例えば、保留中の特別図柄に係る抽選結果（例えば、特別図柄抽選の抽選結果）を示唆可能に提示する情報や、背面設定スイッチ９０５と初期化スイッチ９０７とによって設定される出球率の設定値を示唆可能に提示する情報や、有利状態継続期間中に生じた事象を具体的に提示する情報などを含む。

【２１１８】

特定表示５０５０は、当該特定表示５０５０が表示される期間中に、遊技状況情報５０５１の表示内容が初期表示態様である第１表示態様から最終表示態様（例えば、第４表示態様）に至るまで、複数種類の表示態様が段階的に順次変化するよう構成される。特定表示５０５０の表示を開始する時点では、第１表示態様（初期表示態様）の遊技状況情報５０５１Ａを含む特定表示５０５０が表示される。

【２１１９】

遊技状況情報５０５１は、最終表示態様の遊技状況情報５０５１において、その内容が確定した最終的な情報（以下、当該情報を「確定情報」とも称す）が表示され、最終表示態様より前の段階の表示態様の遊技状況情報５０５１（例えば、第１表示態様の遊技状況情報５０５１Ａ）において、最終表示態様の遊技状況情報５０５１が示す確定情報を示唆可能な情報が表示される。

【２１２０】

図１７２（Ｂ）に示す例では、第１表示態様の遊技状況情報５０５１Ａとして、文字列「？？？」からなる文字情報が表示される場合が例示される。詳細は後述するが、第１表示態様の遊技状況情報５０５１Ａが文字列「？？？」からなる文字情報である場合、最終表示態様の遊技状況情報５０５１として表示される確定情報は、文字列「激アツ」や文字列「２回目にリーチが発生すると、大当りとなる可能性があります」などの所定の文字列からなる文字情報に限定される。

【２１２１】

よって、第１表示態様の遊技状況情報５０５１の表示内容（例えば、文字列「？？？」）は、最終表示態様の遊技状況情報５０５１の表示内容（すなわち、遊技状況情報５０５１の確定情報）が所定の文字列からなる確定情報（例えば、文字列「激アツ」など）であることを示唆可能な文字情報として機能する。

【２１２２】

エンディング（より詳細には、２Ｒ特別遊技状態におけるエンディング）が開始されると、エンディング演出が表示される。エンディング演出は、特定表示５０５０より後方側の画層に表示される。特定表示５０５０は、表示中のエンディング演出に対する前方側に重なる表示となる（図１７３（Ａ））。

【２１２３】

エンディングの開始後（エンディング中）、リザルト表示５０１０が、特定表示５０５０が表示される画層とエンディング演出が表示される画層との間の画層に表示される（図１７３（Ｂ））。つまり、リザルト表示５０１０は、表示中のエンディング演出に対する前方側であって、特定表示５０５０に対する後方側に重なるように表示される。

【２１２４】

なお、表示部４７９ａにおけるリザルト表示５０１０の表示タイミングおよび表示位置は、上述した特定表示の表示条件が不成立である場合と同じタイミング（例えば、エンディングが開始されてから略１秒後）であり同じ位置（例えば、表示部４７９ａの略中央）である。

【２１２５】

図１７３（Ｂ）に示す例において、リザルト表示５０１０に対する前方側に重ねて表示される特定表示５０５０は、トータル継続時間情報５０１１の全てと、トータル大当り回数情報５０１２の大部分を覆う。上述したように、本実施形態の特定表示５０５０は、そ

の全体が不透過性であるので、特定表示５０５０が覆ったことによって、遊技者は、トータル継続時間情報５０１１の内容を全く視認できず、トータル大当り回数情報５０１２の内容の大部分も視認できなくなる。

【２１２６】

これにより、遊技者は、リザルト表示５０１０が表示されても、トータル継続時間情報５０１１およびトータル大当り回数情報５０１２の内容については認識（把握）することができない。一方、リザルト表示５０１０のうち、特定表示５０５０によって覆われない部分の情報、すなわち、大当り種別毎の大当り回数情報５０１３および総払出個数情報５０１４については、その内容を遊技者は当該情報５０１３，５０１４を視認することによって認識できる。

【２１２７】

リザルト表示５０１０を構成する情報のうち、トータル継続時間情報５０１１やトータル大当り回数情報５０１２は、遊技者が当該情報５０１１，５０１２の内容（例えば、数値）を見た場合に、初当りによる特別遊技状態への移行に基づいて開始した特定遊技状態（より詳細には、確変遊技状態）の時間的長さを直感的に認識しやすい情報である。

【２１２８】

そのため、初当りによって生じた待望の特定遊技状態が次の大当りで終了する状況で表示されたこれらの情報５０１１，５０１２は、その内容を見た遊技者に当該特定遊技状態が所謂即落ちしたことを直感的に認識させ易く、その点において他の情報５０１３，５０１４に比べて遊技に対する残念感を増幅させ易い。

【２１２９】

本実施形態のパチンコ機１００においては、初当りによる特別遊技状態への移行に基づいて開始した特定遊技状態が次の大当りで終了する状況において、特定表示５０５０が、リザルト表示５０１０のうちトータル継続時間情報５０１１やトータル大当り回数情報５０１２の全てまたは大部分が特定表示５０５０を覆い、それによって、遊技者がこれらの情報５０１１，５０１２の内容を認識できないように構成されるので、所謂即落ちしたことによって遊技者が抱く残念感を和らげることができる。

【２１３０】

また、特定表示５０５０は、リザルト表示５０１０より先に表示される構成であるので、リザルト表示５０１０のうち遊技者の目から逸らしたい情報（当該例においては、トータル継続時間情報５０１１およびトータル大当り回数情報５０１２）の内容を自然に遊技者に見せない（または見せ難い）ようにすることができる。

【２１３１】

２Ｒ特別遊技状態におけるエンディング中、特定表示５０５０における遊技状況情報５０５１の表示内容は、第１表示態様の遊技状況情報５０５１Ａから最終表示態様の遊技状況情報５０５１（例えば、第４表示態様の遊技状況情報５０５１Ｄ）へ向けて段階的に順次変化する。

【２１３２】

具体的に、例えば、第１表示態様の遊技状況情報５０５１Ａが文字列「？？？」からなる文字情報であり、最終表示態様の遊技状況情報５０５１（すなわち、遊技状況情報５０５１の確定情報）が文字列「激アツ」からなる文字情報である場合、第１表示態様の遊技状況情報５０５１Ａを含む特定表示５０５０は、文字列「激？？」からなる文字情報を第２表示態様の遊技状況情報５０５１Ｂとして含む特定表示５０５０に切り替わる（図１７４（Ａ））。

【２１３３】

次いで、第２表示態様の遊技状況情報５０５１Ｂ（すなわち、文字列「激？？」からなる文字情報）を含む特定表示５０５０は、文字列「激ア？」からなる文字情報を第３表示態様の遊技状況情報５０５１Ｃとして含む特定表示５０５０に切り替わり（図１７４（Ｂ））、その後、遊技状況情報５０５１の確定情報である文字列「激アツ」からなる文字情報を第４表示態様であり最終表示態様でもある遊技状況情報５０５１Ｄとして含む特定表

示５０５０に切り替わる（図１７５（Ａ））。
【２１３４】
このように、遊技状況情報５０５１の表示内容は、第１表示態様の遊技状況情報５０５１Ａから最終表示態様の遊技状況情報５０５１（例えば、遊技状況情報５０５１Ｄ）へ至るまでに、文字列「？？？」→文字列「激？？」→文字列「激ア？」→文字列「激アツ」の順で変遷し、「？」の文字が段階的に具体的な文字に置き換わることで確定情報の文字列（例えば、文字列「激アツ」）へと次第に近づいていく。
【２１３５】
第２表示態様の遊技状況情報５０５１Ｂの表示内容（例えば、文字列「激？？」からなる文字情報）、および、第３表示態様の遊技状況情報５０５１Ｃの表示内容（例えば、文字列「激ア？」からなる文字情報）は、遊技状況情報５０５１の確定情報の内容（例えば、文字列「激アツ」など）であることを示唆可能な情報として機能する。
【２１３６】
図１７３および図１７４に示すように、確定情報の文字列を構成する各文字は白抜きでない文字で表示され、内容が未確定であることを示す「？」の文字は白抜き文字で表示される。確定情報の文字列を構成する各文字と「？」の文字とで表示態様を異ならせることにより、表示される遊技状況情報５０５１が確定情報であるか否かや、どの段階まで確定しているかを遊技者に視覚的に認識させ易くできる。なお、確定情報の文字列を構成する各文字と「？」の文字の各表示態様は、表示色の違いや点滅または点灯の態様の違いなどによって異ならせる構成であってもよい。また、確定情報の文字列を構成する各文字と「？」の文字の各表示態様を異ならせる必要は必ずしもなく、いずれの表示態様も白抜きでない文字にするなど、いずれも同じ表示態様表示する構成であってもよい。
【２１３７】
２Ｒ特別遊技状態が終了（すなわち、当該２Ｒ特別遊技状態のエンディングが終了）した場合には、リザルト表示５０１０、結果タイトル情報５０２０、および、最終表示態様の遊技状況情報５０５１（例えば、遊技状況情報５０５１Ｄ）を含む特定表示５０５０がいずれも非表示となり、次の変動表示が開始される（図１７５（Ｂ））。つまり、リザルト表示５０１０、結果タイトル情報５０２０、および、最終表示態様の遊技状況情報５０５１は、２Ｒ特別遊技状態の終了（または、当該終了に伴う次の特別図柄の変動表示の開始）を条件として非表示にされる。
【２１３８】
なお、かかる場合、リザルト表示５０１０および結果タイトル情報５０２０を非表示にした後に特定表示５０５０を非表示にする構成としてもよい。これにより、リザルト表示５０１０に含まれる情報５０１１～５０１４のうち特定表示５０５０によって隠した情報（すなわち、トータル継続時間情報５０１１およびトータル大当り回数情報５０１２）が遊技者に見えることを確実に防ぐことができるとともに、特定表示５０５０を最後まで残すことによって最終表示態様の遊技状況情報５０５１の内容を遊技者に印象付け易くできる。
【２１３９】
次に、図１７６を参照して、特定表示５０５０の表示制御について具体的に説明する。図１７６は、特定表示５０５０の表示制御を説明するための説明図である。なお、図１７６において例示した遊技状況情報５０５１は、遊技状況情報５０５１の一例に過ぎず、表示可能な遊技状況情報５０５１がこれらに限定されることを意図するものではない。
【２１４０】
図１７６に示すように、特定表示の表示条件は、上述したように、トータル大当り回数が２回である場合（すなわち、初当りとして１０Ｒ大当りに当選した後、次の大当りが非継続大当りの２Ｒ大当りである場合）である。副制御基板９４０は、初当りとして１０Ｒ大当りに当選した後の次の大当りが非継続大当りの２Ｒ大当りである場合（すなわち、所謂即落ちした場合）に、特定表示５０５０を表示する。
【２１４１】

特定表示５０５０の遊技状況情報５０５１として表示可能な内容は、文字列からなる文字情報（以下、当該情報を単に「文字情報」とも称す）と、画像（例えば、タコや女の子などのキャラクタ画像など）からなる画像情報に大別できる。また、文字情報と画像情報とを組合せた情報が、遊技状況情報５０５１として表示可能な内容に含まれる構成であってもよい。図１７６に示す例では、特定表示５０５０の遊技状況情報５０５１として表示可能な内容のうち、文字情報について表示し、それ以外の情報（すなわち、画像情報）については縦書きの「…」を表示することで具体的な内容を省略している。

【２１４２】

本実施形態における以下の説明では、遊技状況情報５０５１が文字情報である場合を例示して説明する。よって、特に注釈がなければ「遊技状況情報５０５１」は文字情報の遊技状況情報５０５１であることを示す。なお、遊技状況情報５０５１が画像情報など文字情報以外の情報である場合について具体的には説明しないが、遊技状況情報５０５１が文字情報である場合と本質的に同様に扱われる。

【２１４３】

第１表示態様の遊技状況情報５０５１には、文字列「？？？」からなる文字情報のような、その文字情報を構成する文字列が単語であるか文章であるかを判別し難い文字情報（以下、当該文字情報を「不定タイプの文字情報」とも称す）が使用される。なお、その文字情報を構成する文字列が単語である文字情報を「単語タイプの文字情報」とも称し、その文字情報を構成する文字列が文章である文字情報を「文章タイプの文字情報」とも称する。

【２１４４】

本実施形態のパチンコ機１００は、第１表示態様の遊技状況情報５０５１が文字情報である場合、遊技状況情報５０５１の確定情報（すなわち、最終表示態様の遊技状況情報５０５１が示す情報）は、画像情報など文字情報以外の情報であることはなく文字情報であることが確定する構成である。よって、第１表示態様の遊技状況情報５０５１として文字情報が表示された場合には、当該文字情報は、遊技状況情報５０５１の確定情報が文字情報であることを示唆可能な情報として機能する。

【２１４５】

第１表示態様の遊技状況情報５０５１が不定タイプの文字情報であるのに対し、第２表示態様以降（第２表示態様と当該第２表示態様より後の表示態様）の遊技状況情報５０５１には、単語タイプの文字情報または文章タイプの文字情報を使用できる。なお、第２表示態様の遊技状況情報５０５１が単語タイプの文字情報である場合、当該第２表示態様より後の表示態様の遊技状況情報５０５１もまた単語タイプの文字情報であり、第２表示態様の遊技状況情報５０５１が文章タイプの文字情報である場合、当該第２表示態様より後の表示態様の遊技状況情報５０５１もまた文章タイプの文字情報であるよう構成される。

【２１４６】

特に、第２表示態様以降かつ最終表示態様より前の表示態様（例えば、第４表示態様が最終表示態様である場合の第２表示態様および第３表示態様）の遊技状況情報５０５１には、最終表示態様の遊技状況情報５０５１（すなわち、確定情報）の内容を示唆可能な単語タイプの文字情報また文章タイプの文字情報を使用できる。

【２１４７】

例えば、単語である文字列「激？？」や文字列「激ア？」は、同じく単語である文字列「激アツ」や文字列「激アマ」を示唆可能な文字列である。よって、例えば、文字列「激アツ」または「激アマ」からなる文字情報である遊技状況情報５０５１の確定情報に対し、第２表示態様の遊技状況情報５０５１として文字列「激？？」からなる文字情報を使用でき、第３表示態様の遊技状況情報５０５１として例えば文字列「激ア？」からなる文字情報を使用できる。

【２１４８】

また、例えば、文章である文字列「リーチが発生する？？」や文字列「？回目にリーチが発生する可能性があります」は、同じく文章である文字列「２回目にリーチが発生する

と、大当りとなります」や文字列「２回目にリーチが発生すると、大当りとなる可能性があります」を示唆可能な文字列である。

【２１４９】

よって、例えば、文字列「２回目にリーチが発生すると、大当りとなります」または「２回目にリーチが発生すると、大当りとなる可能性があります」からなる文字情報である遊技状況情報５０５１の確定情報に対し、第２表示態様の遊技状況情報５０５１として文字列「リーチが発生する？？」からなる文字情報を使用でき、第３表示態様の遊技状況情報５０５１として例えば文字列「？回目にリーチが発生する可能性があります」からなる文字情報を使用できる。

【２１５０】

次に、図１７６に基づいて、文字情報により構成される遊技状況情報５０５１の各表示態様における表示候補について説明する。なお、以下の説明においては、文字情報により構成される第ｎ表示態様（ｎは１以上の整数）の遊技状況情報５０５１を「第ｎ表示態様の表示候補」等と適宜省略して称することがある。

【２１５１】

まず、特別図柄に係る保留がある場合に限って表示される各表示態様の遊技状況情報５０５１を説明する。図１７６に示す例において、特別図柄に係る保留がある場合に限って表示される遊技状況情報５０５１の第１表示態様の表示候補としては、当該保留の中に大当りの保留（すなわち、保留されている特別図柄抽選において大当りに当選している保留）があるか否かにかかわらず、文字列「？？？」からなる文字情報が準備されている。なお、当該場合における第１表示態様の表示候補として、文字列「？？？」以外の文字列からなる文字情報が含まれる構成であってもよい。

【２１５２】

副制御基板９４０は、特別図柄に係る保留がある場合に限って表示される各表示態様の遊技状況情報５０５１を表示する場合には、当該保留の中に大当りの保留があるか否かにかかわらず、遊技状況情報５０５１の第１表示態様として文字列「？？？」からなる文字情報を表示する。

【２１５３】

特別図柄に係る保留がある場合に限って表示される遊技状況情報５０５１の第２表示態様の表示候補としては、当該保留の中に大当りの保留があるか否かにかかわらず、文字列「激？？」からなる単語タイプの文字情報と、文字列「リーチが発生する？？」からなる文章タイプの文字情報と、その他の文字情報とが準備されている。

【２１５４】

なお、当該場合における「その他の文字情報」は、１種類であっても複数種類であってもよい。また、当該「その他の文字情報」は、単語タイプの文字情報のみである構成であっても、文章タイプの文字情報のみである構成であっても、単語タイプの文字情報と文章タイプの文字情報との両方を含む構成であってもよい。

【２１５５】

副制御基板９４０は、特別図柄に係る保留がある場合に、遊技状況情報５０５１の第１表示態様として文字列「？？？」からなる文字情報を表示した後には、当該保留の中に大当りの保留があるか否かにかかわらず、第２表示態様として、文字列「激？？」からなる文字情報、文字列「リーチが発生する？？」からなる文字情報、またはその他の文字情報のいずれかを表示する。

【２１５６】

特別図柄に係る保留がある場合に限って表示される遊技状況情報５０５１の第３表示態様の表示候補としては、当該保留の中に大当りの保留があるか否かにかかわらず、第２表示態様として文字列「激？？」からなる文字情報が表示された場合の表示候補として、文字列「激ア？」からなる単語タイプの文字情報と、文字列「激レ？」からなる単語タイプの文字情報と、その他の文字情報（より詳細には、単語タイプの文字情報）とが準備されている。なお、当該場合における「その他の文字情報」は、１種類であっても複数種類で

あってもよい。
【２１５７】
副制御基板９４０は、特別図柄に係る保留がある場合に、遊技状況情報５０５１の第２表示態様として文字列「激？？」からなる文字情報を表示した後には、当該保留の中に大当りの保留があるか否かにかかわらず、第３表示態様として、文字列「激ア？」からなる文字情報、文字列「激レ？」からなる文字情報、またはその他の単語タイプの文字情報のいずれかを表示する。
【２１５８】
なお、文字列「激レ？」からなる文字情報は、特別図柄に係る保留の中に現出率が低く設定されている所定の特殊な演出（例えば、所謂「プレミア演出」）が実行される保留があることを遊技者に示唆可能な情報である。よって、副制御基板９４０は、特別図柄に係る保留の中に前記所定の特殊な演出の実行が確定している保留がある場合に、遊技状況情報５０５１の第２表示態様として文字列「激？？」からなる文字情報を表示した後に、第３表示態様として文字列「激レ？」からなる文字情報を表示する。
【２１５９】
また、特別図柄に係る保留がある場合に限って表示される遊技状況情報５０５１の第３表示態様の表示候補としては、当該保留の中に大当りの保留があるか否かにかかわらず、上述した第３表示態様の表示候補に加え、第２表示態様として文字列「リーチが発生する？？」からなる文章タイプの文字情報が表示された場合の表示候補として、文字列「？回目にリーチが発生する可能性があります」と、その他の文字情報（より詳細には、文章タイプの文字情報）とが準備されている。なお、当該場合における「その他の文字情報」は、１種類であっても複数種類であってもよい。
【２１６０】
副制御基板９４０は、特別図柄に係る保留がある場合に、遊技状況情報５０５１の第２表示態様として文字列「リーチが発生する？？」からなる文字情報が表示された後には、当該保留の中に大当りの保留があるか否かにかかわらず、第３表示態様の表示候補として、文字列「？回目にリーチが発生する可能性があります」からなる文字情報、またはその他の文章タイプの文字情報のいずれかを表示する。
【２１６１】
特別図柄に係る保留がある場合に限って表示される遊技状況情報５０５１の第４表示態様であり最終表示態様でもある表示候補（すなわち、遊技状況情報５０５１の確定情報の表示候補）としては、当該保留の中に大当りの保留があるか否かにかかわらず、第３表示態様として文字列「激ア？」からなる文字情報が表示された場合の表示候補として、文字列「激アツ」からなる単語タイプの文字情報と、文字列「激アマ」からなる単語タイプの文字情報とが準備されている。なお、当該場合における第４表示態様の表示候補として、文字列「激アツ」または文字列「激アマ」以外の文字列からなる単語タイプの文字情報が含まれる構成であってもよい。
【２１６２】
副制御基板９４０は、特別図柄に係る保留がある場合に、遊技状況情報５０５１の第３表示態様として文字列「激ア？」からなる文字情報を表示した後には、当該保留の中に大当りの保留があるか否かにかかわらず、最終表示態様の遊技状況情報５０５１（すなわち、遊技状況情報５０５１の確定情報）として、文字列「激アツ」からなる文字情報、または文字列「激アマ」からなる文字情報を表示する。
【２１６３】
より詳細には、本実施形態のパチンコ機１００は、出球率の設定値として１から６までを設定可能に構成されており、副制御基板９４０は、出球率の設定値が４以上の値に設定される場合には、遊技状況情報５０５１の第３表示態様として文字列「激ア？」からなる文字情報を表示した後に、遊技状況情報５０５１の確定情報として文字列「激アマ」からなる文字情報を表示するよう構成される。
【２１６４】

よって、遊技状況情報５０５１の第３表示態様として文字列「激ア？」が表示された場合、出球率の設定値が４以上の値に設定されていれば、遊技状況情報５０５１の確定情報として文字列「激アマ」からなる文字情報が表示され、当該設定値が３以下の値に設定されていれば、遊技状況情報５０５１の確定情報として文字列「激アツ」からなる文字情報が表示される。

【２１６５】

したがって、文字列「激アマ」からなる文字情報は、遊技状況情報５０５１の確定情報として表示された場合に、背面設定スイッチ９０５と初期化スイッチ９０７とによって設定される出球率の設定値が高い（例えば、１から６までを出球率の設定値として設定可能な場合に当該設定値が４以上の値で設定されている場合）ことを遊技者に示すことができる情報として機能する。

【２１６６】

一方、文字列「激アツ」からなる文字情報は、遊技状況情報５０５１の確定情報として表示された場合に特別図柄に係る保留の中に大当りがある期待度が高いことを遊技者に期待させることができる情報として機能する。

【２１６７】

より詳細には、本実施形態のパチンコ機１００においては、図１７６に示すように、特別図柄に係る保留があり、かつ、当該保留の中に大当りの保留がある場合における遊技状況情報５０５１の第３表示態様として文字列「激ア？」からなる文字情報の現出確率（振分確率）は、略５０％に設定されている。その一方で、特別図柄に係る保留があり、かつ、当該保留の中に大当りの保留がない場合における遊技状況情報５０５１の第３表示態様として文字列「激ア？」からなる文字情報の現出確率は、略１％に設定されている。

【２１６８】

よって、遊技状況情報５０５１の第３表示態様として文字列「激ア？」が表示された後に確定情報として文字列「激アツ」からなる文字情報が表示された場合、特別図柄に係る保留の中に大当りがあることを遊技者に強く期待させることができる。

【２１６９】

また、特別図柄に係る保留がある場合に限って表示される遊技状況情報５０５１の第４表示態様であり最終表示態様でもある表示候補としては、当該保留の中に大当りの保留があるか否かにかかわらず、上述した第４表示態様の表示候補に加え、第３表示態様として文字列「激レ？」からなる文字情報が表示された場合の表示候補として、文字列「激レア」からなる単語タイプの文字情報が準備されている。なお、当該場合における第４表示態様の表示候補として、文字列「激レア」以外の文字列からなる単語タイプの文字情報が含まれる構成であってもよい。

【２１７０】

副制御基板９４０は、特別図柄に係る保留がある場合には、遊技状況情報５０５１の第３表示態様として文字列「激レ？」からなる文字情報を表示した後には、当該保留の中に大当りの保留があるか否かにかかわらず、最終表示態様の遊技状況情報５０５１（すなわち、遊技状況情報５０５１の確定情報）として、文字列「激レア」からなる文字情報を表示する。

【２１７１】

上述したように、遊技状況情報５０５１の第３表示態様である文字列「激レ？」からなる文字情報は、特別図柄に係る保留の中に現出率が低く設定されている所定の特殊な演出の実行（例えば、所謂「プレミア演出」）が確定している保留がある場合に表示される情報である。したがって、文字列「激レ？」からなる文字情報の後に表示される文字列「激レア」からなる文字情報は、特別図柄に係る保留の中に前記所定の特殊な演出が実行される保留があることを遊技者に示す情報として機能する。

【２１７２】

特別図柄に係る保留がある場合に限って表示される遊技状況情報５０５１の第４表示態様であり最終表示態様でもある表示候補としては、当該保留の中に大当りの保留がある場

合に第３表示態様として文字列「？回目にリーチが発生する可能性があります」からなる文章タイプの文字情報が表示された場合の表示候補として、文字列「ａ回目にリーチが発生すると、大当りとなります」からなる文章タイプの文字情報、または文字列「ａ回目にリーチが発生すると、大当りとなる可能性があります」からなる文章タイプの文字情報が準備されている。図１７６に示す例では、上記文章タイプの文字情報の一例として、変数「ａ」が２である場合の文字情報が例示されている。

【２１７３】

なお、特別図柄に係る保留の中に大当りの保留がある場合に表示される上記文字情報における変数「ａ」は、当該大当りの保留に対応する特別図柄の変動表示が実行中の特別遊技状態の終了後に実行される何回目の変動表示であるかを示す、１以上の整数である。

【２１７４】

副制御基板９４０は、特別図柄に係る保留の中に大当りの保留がある場合、遊技状況情報５０５１の第３表示態様として文字列「？回目にリーチが発生する可能性があります」からなる文字情報を表示した後には、最終表示態様の遊技状況情報５０５１（すなわち、遊技状況情報５０５１の確定情報）として、文字列「ａ回目にリーチが発生すると、大当りとなります」からなる文字情報、または文字列「ａ回目にリーチが発生すると、大当りとなる可能性があります」からなる文字情報を表示する。

【２１７５】

上述したように、特別図柄に係る保留の中に大当りの保留がある場合に表示される上記文字情報における変数「ａ」は、当該大当りの保留に対応する特別図柄の変動表示の実行時期を示すものであるので、特別図柄に係る保留の中に大当りの保留がある場合に最終表示態様の遊技状況情報５０５１（すなわち、遊技状況情報５０５１の確定情報）として表示される上記文章タイプの文字情報は、大当りの発生時期を特定（確定）または示唆する情報として機能する。

【２１７６】

なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、図１７６に示すように、特別図柄に係る保留の中に大当りの保留がある場合に第４表示態様（最終表示態様）として、文字列「ａ回目にリーチが発生すると、大当りとなります」からなる文字情報の現出確率（振分確率）は略１０％に設定され、文字列「ａ回目にリーチが発生すると、大当りとなります」からなる文字情報の現出確率は略２０％に設定されている。

【２１７７】

一方、特別図柄に係る保留がある場合に限って表示される遊技状況情報５０５１の第４表示態様であり最終表示態様でもある表示候補としては、当該保留の中に大当りの保留がない場合に第３表示態様として文字列「？回目にリーチが発生する可能性があります」からなる文章タイプの文字情報が表示された場合の表示候補として、文字列「ａ回目にリーチが発生すると、大当りとなる可能性があります」からなる文章タイプの文字情報が準備されている。図１７６に示す例では、上記文章タイプの文字情報の一例として、変数「ａ」が２である場合の文字情報が例示されている。

【２１７８】

副制御基板９４０は、特別図柄に係る保留の中に大当りの保留がない場合、遊技状況情報５０５１の第３表示態様として文字列「？回目にリーチが発生する可能性があります」からなる文字情報を表示した後には、第４表示態様（最終表示態様）の遊技状況情報５０５１として、文字列「ａ回目にリーチが発生すると、大当りとなる可能性があります」からなる文字情報を表示する。

【２１７９】

特別図柄に係る保留の中に大当りの保留がない場合には、大当りの保留がある場合と異なり、遊技状況情報５０５１の確定情報として、文字列「ａ回目にリーチが発生すると、大当りとなります」からなる文字情報は表示されない。

【２１８０】

なお、特別図柄に係る保留の中に大当りの保留がない場合に表示される上記文字情報に

おける変数「ａ」は、１以上、かつ、その時点における保留回数の範囲で副制御基板９４０により選択された値とされる。

【２１８１】

本実施形態のパチンコ機１００においては、図１７６に示すように、特別図柄に係る保留があり、かつ、当該保留の中に大当りの保留がある場合における遊技状況情報５０５１の第３表示態様として文字列「？回目にリーチが発生する可能性があります」からなる文字情報の現出確率（振分確率）は、略３０％に設定されている。その一方で、特別図柄に係る保留があり、かつ、当該保留の中に大当りの保留がない場合における遊技状況情報５０５１の第３表示態様として文字列「？回目にリーチが発生する可能性があります」からなる文字情報の現出確率は、略４％に設定されている。

【２１８２】

よって、遊技状況情報５０５１の第３表示態様として文字列「？回目にリーチが発生する可能性があります」が表示された後に確定情報として文字列「ａ回目にリーチが発生すると、大当りとなる可能性があります」からなる文字情報が表示された場合に、特別図柄に係る保留の中に大当りがあることを遊技者に強く期待させることができる。

【２１８３】

次に、特定表示の表示条件が成立した場合に保留の有無や保留内の大当りの有無に関係なく表示される各表示態様の遊技状況情報５０５１（以下、当該遊技状況情報５０５１を「保留の有無にかかわらず表示される遊技状況情報５０５１」とも称す）を説明する。

【２１８４】

具体的に、保留の有無にかかわらず表示される遊技状況情報５０５１は、特別図柄に係る保留がない場合、または、特別図柄に係る保留がある場合であって副制御基板９４０が行う表示に係る所定の抽選に当選した場合に表示される。なお、特別図柄に係る保留がある場合に前記所定の抽選に当選したことで当該遊技状況情報５０５１が表示されることになった場合、上述した特別図柄に係る保留がある場合に限って表示される遊技状況情報５０５１は表示されない。

【２１８５】

保留の有無にかかわらず表示される遊技状況情報５０５１の第１表示態様の表示候補としては、上述した特別図柄に係る保留がある場合に限って表示される遊技状況情報５０５１の場合と同様、文字列「？？？」からなる文字情報が準備されている。副制御基板９４０は、保留の有無にかかわらず表示される遊技状況情報５０５１を表示する場合には、遊技状況情報５０５１の第１表示態様として文字列「？？？」からなる文字情報を表示する。

【２１８６】

保留の有無にかかわらず表示される遊技状況情報５０５１の第２表示態様の表示候補としては、文字列「激？？」からなる単語タイプの文字情報と、文字列「いい？？」からなる単語タイプの文字情報と、文字列「リーチ回数は？回でした」からなる文章タイプの文字情報と、文字列「大当り図柄は？？？でした」からなる文章タイプの文字情報と、「おまけ獲得球数は？個でした」からなる文章タイプの文字情報と、その他の文字情報とが準備されている。

【２１８７】

なお、当該場合における「その他の文字情報」は、１種類であっても複数種類であってもよい。また、当該「その他の文字情報」は、単語タイプの文字情報のみである構成であっても、文章タイプの文字情報のみである構成であっても、単語タイプの文字情報と文章タイプの文字情報との両方を含む構成であってもよい。

【２１８８】

副制御基板９４０は、保留の有無にかかわらず表示される遊技状況情報５０５１を表示する場合、遊技状況情報５０５１の第１表示態様として文字列「？？？」からなる文字情報を表示した後には、第２表示態様として、文字列「激？？」からなる文字情報、文字列「いい？？」からなる文字情報、文字列「リーチ回数は？回でした」からなる文字情報と

、文字列「大当り図柄は？？？でした」からなる文字情報、または「おまけ獲得球数は？個でした」からなる文字情報、またはその他の文字情報のいずれかを表示する。

【２１８９】

なお、保留の有無にかかわらず表示可能な遊技状況情報５０５１の第２表示態様として表示される上記文字情報のうち、文字列「激？？」からなる文字情報は、出球率の設定値が４以上であることを条件として表示される情報であるので、副制御基板９４０は、出球率の設定値が４未満（３以下）の場合には文字列「激？？」からなる文字情報を表示しないよう構成される。

【２１９０】

図１７６に示す例においては、保留の有無にかかわらず表示される遊技状況情報５０５１は、上述した特別図柄に係る保留がある場合に限って表示される遊技状況情報５０５１の場合とは異なり、第３表示態様が最終表示態様である。

【２１９１】

保留の有無にかかわらず表示される遊技状況情報５０５１の第３表示態様であり最終表示態様でもある表示候補（すなわち、遊技状況情報５０５１の確定情報の表示候補）としては、第２表示態様として文字列「激？？」からなる文字情報が表示された場合の表示候補として、出球率の設定値が４以上であることを条件として表示される文字列「激アツ」からなる単語タイプの文字情報が準備されている。なお、当該場合における第３表示態様の表示候補として、文字列「激アツ」以外の単語タイプの文字情報が含まれる構成であってもよい。

【２１９２】

副制御基板９４０は、保留の有無にかかわらず表示される遊技状況情報５０５１を表示する場合、遊技状況情報５０５１の第２表示態様として文字列「激？？」からなる文字情報を表示した後には、最終表示態様の遊技状況情報５０５１（すなわち、遊技状況情報５０５１の確定情報）として、文字列「激アツ」からなる文字情報を表示する。

【２１９３】

保留の有無にかかわらず表示される遊技状況情報５０５１の第３表示態様であり最終表示態様でもある表示候補としては、第２表示態様として文字列「いい？？」からなる文字情報が表示された場合の表示候補として、出球率の設定値が３以上であることを条件として表示される文字列「いい感じ」からなる単語タイプの文字情報と、出球率の設定値が２以上であることを条件として表示される文字列「いいかも」からなる単語タイプの文字情報と、出球率の設定値が１以上であることを条件として表示される文字列「いいかな」からなる単語タイプの文字情報とが準備されている。

【２１９４】

なお、当該場合における第３表示態様の表示候補として、文字列「いい感じ」、文字列「いいかな」、または文字列「いいかも」以外の文字列からなる単語タイプの文字情報が含まれる構成であってもよい。

【２１９５】

副制御基板９４０は、保留の有無にかかわらず表示される遊技状況情報５０５１を表示する場合、遊技状況情報５０５１の第２表示態様として文字列「いい？？」からなる文字情報を表示した後には、最終表示態様の遊技状況情報５０５１として、文字列「いい感じ」からなる文字情報、文字列「いいかも」からなる文字情報、または文字列「いいかな」からなる文字情報のいずれかを表示する。

【２１９６】

保留の有無にかかわらず表示される遊技状況情報５０５１の第３表示態様であり最終表示態様でもある表示候補としては、第２表示態様として文字列「リーチ回数は？回でした」からなる文字情報が表示された場合の表示候補として、文字列「リーチ回数はＸ回でした」からなる文章タイプの文字情報が準備されている。図１７６に示す例では、上記文章タイプの文字情報の一例として、変数「Ｘ」が２である場合の文字情報が例示されている。

【２１９７】
なお、上記文字情報における変数「Ｘ」は、初当りによって開始した有利状態継続期間において発生したリーチの回数を示す、１以上の整数である。よって、保留の有無にかかわらず表示される遊技状況情報５０５１の確定情報として表示される文字列「リーチ回数はＸ回でした」からなる文字情報は、初当りによって開始した有利状態継続期間において発生したリーチの回数を遊技者に示す情報である。
【２１９８】
副制御基板９４０は、保留の有無にかかわらず表示される遊技状況情報５０５１を表示する場合、遊技状況情報５０５１の第２表示態様として文字列「リーチ回数は？回でした」からなる文字情報を表示した後には、最終表示態様の遊技状況情報５０５１として、文字列「リーチ回数はＸ回でした」からなる文字情報を表示する。なお、副制御基板９４０は、初当りによって開始した有利状態継続期間において発生したリーチの回数をＲＡＭに記憶し、記憶されたリーチの回数に基づいて、文字列「リーチ回数はＸ回でした」における変数Ｘを決定する。
【２１９９】
保留の有無にかかわらず表示される遊技状況情報５０５１の第３表示態様であり最終表示態様でもある表示候補としては、第２表示態様として文字列「大当り図柄は？？？でした」からなる文字情報が表示された場合の表示候補として、文字列「大当り図柄はＹでした」からなる文章タイプの文字情報が準備されている。図１７６に示す例では、上記文章タイプの文字情報の一例として、変数「Ｙ」が７７７である場合の文字情報が例示されている。
【２２００】
なお、上記文字情報における変数「Ｙ」は、有利状態継続期間の開始の契機となった初当りの大当り図柄に対応する装飾図柄が示す数値を示す。よって、保留の有無にかかわらず表示される遊技状況情報５０５１の確定情報として表示される文字列「大当り図柄はＹでした」からなる文字情報は、有利状態継続期間の開始の契機となった初当りの大当り図柄に対応する装飾図柄の内容を遊技者に示す情報である。
【２２０１】
副制御基板９４０は、保留の有無にかかわらず表示される遊技状況情報５０５１を表示する場合、遊技状況情報５０５１の第２表示態様として文字列「大当り図柄は？？？でした」からなる文字情報を表示した後には、最終表示態様の遊技状況情報５０５１として、文字列「大当り図柄はＹでした」からなる文字情報を表示する。なお、副制御基板９４０は、初当り時の大当り図柄に対応する装飾図柄をＲＡＭに記憶し、記憶された装飾図柄に基づいて、文字列「大当り図柄はＹでした」における変数Ｙを決定する。
【２２０２】
保留の有無にかかわらず表示される遊技状況情報５０５１の第３表示態様であり最終表示態様でもある表示候補としては、第２表示態様として文字列「おまけ獲得球数は？個でした」からなる文字情報が表示された場合の表示候補として、文字列「おまけ獲得球数はＺ個でした」からなる文章タイプの文字情報が準備されている。図１７６に示す例では、上記文章タイプの文字情報の一例として、変数「Ｚ」が９０である場合の文字情報が例示されている。
【２２０３】
なお、上記文字情報における変数「Ｚ」は、初当りによって開始した有利状態継続期間内に発生した特別遊技状態中に一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂ（図７または図１４２参照）への入賞によって獲得した遊技球数（以下、当該遊技球数を「おまけ獲得球数」とも称す）を示す、１以上の整数である。よって、保留の有無にかかわらず表示される遊技状況情報５０５１の確定情報として表示される文字列「おまけ獲得球数はＺ個でした」からなる文字情報は、有利状態継続期間中に獲得したおまけ獲得球数を遊技者に示す情報である。
【２２０４】

副制御基板９４０は、保留の有無にかかわらず表示される遊技状況情報５０５１を表示する場合、遊技状況情報５０５１の第２表示態様として文字列「おまけ獲得球数は？個でした」からなる文字情報を表示した後には、最終表示態様の遊技状況情報５０５１として、文字列「おまけ獲得球数はＺ個でした」からなる文字情報を表示する。

【２２０５】

なお、主制御基板９２０は、初当りによって開始した有利状態継続期間内に発生した特別遊技状態中に一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂへの入賞によって払い出された遊技球の個数に対応するコマンドを副制御基板９４０に都度送信する。副制御基板９４０は、主制御基板９２０から受信したコマンドに基づいて当該払い出された遊技球の個数を累積して記憶し、記憶された累積値に基づいて、文字列「おまけ獲得球数はＺ個でした」における変数Ｚを決定する。

【２２０６】

なお、図１７６に示す例においては、第３表示態様または第４表示態様の遊技状況情報５０５１が確定情報である場合を例示したが、第１表示態様（初期表示態様）の遊技状況情報５０５１の次の表示態様（すなわち、第２表示態様）が確定情報である構成であってもよい。

【２２０７】

また、第５表示態様以上の表示態様の遊技状況情報５０５１が確定情報である構成であってもよい。例えば、図１７６に示す例において遊技状況情報５０５１の第４表示態様として文字列「激アツ」または「激アマ」からなる文字情報が表示される場合に、前者に対応する第５表示態様の文字情報として文字列「激アツ！！」からなる文字情報を遊技状況情報５０５１の確定情報として設け、後者に対応する第５表示態様の文字情報として文字列「激アマ！！」からなる文字情報を遊技状況情報５０５１の確定情報として設ける構成としてもよい。

【２２０８】

また、例えば、遊技状況情報５０５１の第４表示態様として文字列「激アツ」または「激アマ」からなる文字情報が表示される場合に、後者の文字情報は第４表示態様において確定情報となるが、前者に対応する第５表示態様の文字情報として文字列「激アツ！！」からなる文字情報を遊技状況情報５０５１の確定情報として設ける構成としてもよい。つまり、所定の表示態様の遊技状況情報５０５１が表示された後に複数種類の遊技状況情報５０５１を表示可能な状況において、その後の確定情報となる表示態様が異なる構成としてもよい。

【２２０９】

なお、上述した図１７２から図１７５に示した例では、特定表示５０５０として表示される遊技状況情報５０５１が１種類である場合を例示したが、特定表示５０５０として表示される遊技状況情報５０５１は２種以上でもよい。特定表示５０５０が２種類以上の遊技状況情報５０５１を含む構成である場合、これら２種類以上の遊技状況情報５０５１は、特別図柄に係る保留がある場合に限って表示される情報のみを含む構成であってもよく、保留の有無にかかわらず表示される情報のみを含む構成であってもよく、特別図柄に係る保留がある場合に限って表示される情報と保留の有無にかかわらず表示される情報とが混在する構成であってもよい。

【２２１０】

ここで、図１７７および図１７８を参照して、２種類の遊技状況情報５０５１を含む特定表示５０５０が表示される場合の表示例を例示する。図１７７および図１７８は、２種類の遊技状況情報５０５１を含む特定表示５０５０が表示される場合の表示例を説明するための画面遷移図である。なお、図１７７および図１７８に例示する画面遷移は、上述した図１７２から図１７５に例示した画面遷移と同様、図１６９（Ｂ）に示す副制御基板９４０による表示制御によって実現する。

【２２１１】

当該表示例において、２Ｒ特別遊技状態における大入賞装置４３３，４３４の大入賞口

の開放中に、２種類の遊技状況情報５０５１として第１遊技状況情報５０５１Ｘと当該第１遊技状況情報５０５１に対する下方側に配置された第２遊技状況情報５０５１Ｙとを含む特定表示５０５０が表示される（図１７７（Ａ））。

【２２１２】

図１７７（Ａ）に示すように、その表示開始当初において、第１遊技状況情報５０５１Ｘおよび第２遊技状況情報５０５１Ｙは、いずれも、第１表示態様の文字情報（具体的には、文字列「？？？」からなる文字情報）である。

【２２１３】

２Ｒ特別遊技状態におけるエンディング中、特定表示５０５０における遊技状況情報５０５１（当該表示例においては、第１遊技状況情報５０５１Ｘおよび第２遊技状況情報５０５１Ｙ）の表示内容は、それぞれ、第１表示態様から最終表示態様へ向けて段階的に順次変化する。

【２２１４】

具体的に、例えば、第１遊技状況情報５０５１Ｘは、エンディング中に、第１表示態様である文字列「？？？」からなる文字情報（図１７７（Ｂ））から、第２表示態様である文字列「激？？」からなる文字情報に切り替わり（図１７８（Ａ））、その後、第３表示態様である文字列「激ア？」からなる文字情報の表示を経て、最終的に、最終表示態様である文字列「激アツ」からなる文字情報に切り替わる（図１７８（Ｂ））。

【２２１５】

一方、第２遊技状況情報５０５１Ｙは、エンディング中に、第１表示態様である文字列「？？？」からなる文字情報（図１７７（Ｂ））から、第２表示態様である文字列「おまけ獲得球数は？個でした」からなる文字情報に切り替わり（図１７８（Ａ））、その後、最終表示態様である文字列「おまけ獲得球数は９０個でした」からなる文字情報に切り替わる（図１７８（Ｂ））。

【２２１６】

最終表示態様の第２遊技状況情報５０５１Ｙ（すなわち、第２遊技状況情報５０５１Ｙの確定情報）は、例えば、最終表示態様の第１遊技状況情報５０５１Ｘ（すなわち、第１遊技状況情報５０５１Ｘの確定情報）と略同一の時期に表示される。なお、当該表示例においては、第１遊技状況情報５０５１Ｘの確定情報が第４表示態様の文字情報であるのに対し、第２遊技状況情報５０５１Ｙの確定情報が第３表示態様の文字情報であるので、第２遊技状況情報５０５１Ｙの確定情報（すなわち、文字列「おまけ獲得球数は９０個でした」からなる文字情報）が、第１遊技状況情報５０５１Ｘの確定情報（すなわち、文字列「激アツ」からなる文字情報）の表示時期より早い時期に表示される構成としてもよい。

【２２１７】

なお、当該表示例においては、第１遊技状況情報５０５１Ｘが、文字列「激アツ」からなる文字情報のような特別図柄に係る保留がある場合に限って表示される文字情報であり、第２遊技状況情報５０５１Ｙが、文字列「おまけ獲得球数は９０個でした」からなる文字情報のような保留の有無にかかわらず表示される文字情報である構成を例示したが、第１遊技状況情報５０５１Ｘが保留の有無にかかわらず表示される文字情報であり、第２遊技状況情報５０５１Ｙが特別図柄に係る保留がある場合に限って表示される文字情報である構成であってもよい。また、第１遊技状況情報５０５１Ｘおよび第２遊技状況情報５０５１Ｙがいずれも特別図柄に係る保留がある場合に限って表示される文字情報である構成や、いずれも保留の有無にかかわらず表示される文字情報であってもよい。

【２２１８】

また、当該表示例においては、第１遊技状況情報５０５１Ｘが、文字列「激アツ」からなる文字情報のような単語タイプの文字情報であり、第２遊技状況情報５０５１Ｙが、文字列「おまけ獲得球数は９０個でした」からなる文字情報のような文章タイプの文字情報である構成を例示したが、第１遊技状況情報５０５１Ｘが文章タイプの文字情報であり、第２遊技状況情報５０５１Ｙが単語タイプの文字情報である構成であってもよい。また、第１遊技状況情報５０５１Ｘおよび第２遊技状況情報５０５１Ｙがいずれもが単語タイプ

である構成や、いずれも文章タイプである構成であってもよい。
【２２１９】
　また、当該表示例においては、第１遊技状況情報５０５１Ｘと第２遊技状況情報５０５１Ｙとが上下に配置される構成を例示したが、第１遊技状況情報５０５１Ｘと第２遊技状況情報５０５１Ｙとが左右に配置される構成であってもよい。なお、第１遊技状況情報５０５１Ｘと第２遊技状況情報５０５１Ｙとが左右に配置される構成である場合、第１遊技状況情報５０５１Ｘおよび第２遊技状況情報５０５１Ｙの文字情報は、縦書きで表示される構成であってもよい。
【２２２０】
　また、当該表示例においては、第１遊技状況情報５０５１Ｘと第２遊技状況情報５０５１Ｙとが特定表示５０５０としての１の領域内（すなわち、第１遊技状況情報５０５１Ｘと第２遊技状況情報５０５１Ｙの外周側を囲む枠内）に表示される構成としたが、特定表示５０５０として２以上の領域が設けられる構成としてもよく、かかる場合に、第１遊技状況情報５０５１Ｘと第２遊技状況情報５０５１Ｙとが特定表示５０５０としての２つの領域に別々に表示される構成としてもよい。
【２２２１】
　なお、上記実施形態においては、特定表示５０５０の表示条件として、トータル大当り回数が２回である場合（所謂、即落ちした場合）を例示したが、トータル大当り回数が２回である場合に限らず、トータル大当り回数が３回以上の所定回数である場合（例えば、トータル大当り回数が４回である場合）に特定表示５０５０の表示条件が成立する構成としてもよい。
【２２２２】
　また、トータル大当り回数が２回である場合に特定表示５０５０の表示条件が成立する構成に代えて、または、当該構成に加えて、トータル大当り回数以外の要素によって構成される他の条件を特定表示５０５０の表示条件として設ける構成としてもよい。例えば、初当りによって開始した有利状態継続期間において払い出された遊技球の個数（総払出個数）が所定個数以下である場合（例えば、５０００個以下である場合）や、おまけ獲得球数が所定個数以上である場合（例えば、３００個以上である場合）などを特定表示５０５０の表示条件として設ける構成であってもよい。
【２２２３】
　また、上記実施形態において、遊技状況情報５０５１として、文字列「リーチ回数は？回でした」からなる文字情報や、文字列「大当り図柄は？？？でした」からなる文字情報のような確定情報より前の段階の文字情報が表示された場合に、副制御基板９４０が当該文字情報における「？」部分の答えを遊技者に出題して回答させるミニゲームを実施可能に構成し、副制御基板９４０が当該出題に対する遊技者の回答が正答であると判定した場合に所定の特典を付与する構成としてもよい。当該所定の特典としては、例えば、設定中の出球率の設定値を遊技者が識別または推定可能な示唆情報を表示したり、当該ミニゲームに正答した場合にしか表示されない特別演出を次回の大当り当選時における変動表示に表示させるなどが例示される。
【２２２４】
　また、上記実施形態においては、他の実施形態のようにポインタ１８２１（例えば、図１５１参照）などの進行中情報を用いたマップ表示（例えば、マップ対応ブロック表示１８５２）を表示部４７９ａ内の所定領域（例えば、領域ＮＥ）に表示される旨についての説明は行わなかったが、他の実施形態のように当該マップ表示が表示される構成としてもよい。
【２２２５】
　次に、以上説明したパチンコ機１００の作用及び効果を説明する。
【２２２６】
　本実施形態のパチンコ機１００においては、特別遊技状態を少なくとも含む遊技者にとって有利な有利状態継続期間中における遊技の実行結果に関する第１の遊技情報（具体的

には、トータル継続時間情報５０１１、トータル大当り回数情報５０１２、大当り種別毎の大当り回数情報５０１３、総払出個数情報５０１４）を当該有利状態継続期間が終了する場合に表示する遊技情報表示としてのリザルト表示５０１０を表示部４７９ａに表示可能に構成される。前記第１の遊技情報は、単位が異なる少なくとも２以上の情報を含んでいる。よって、有利状態継続期間が終了する場合にリザルト表示５０１０を表示することで、当該有利状態継続期間中における遊技の実行結果に関する第１の遊技情報に含まれる単位の異なる種々の情報を遊技者に伝達できる。

【２２２７】

また、第１の遊技情報の少なくとも一部を視認し難くする所定の表示対象（例えば、文字列「激アツ」からなる文字情報などの遊技状況情報５０５１）を当該第１の遊技情報の前面側に重なるように表示する視認困難化表示としての特定表示５０５０を表示部４７９ａに表示可能に構成される。よって、第１の遊技情報の少なくとも一部が所定の表示対象によって視認し難くされたことによって遊技者が抱く感情に変化を与えることができる。例えば、第１の遊技情報が遊技者に残念感を抱かせ易い情報となり得る状況において当該残念感を抱かせ易い情報が所定の表示対象によって視認し難くされたことによって、遊技者が抱く当該残念感を和らげることができる。

【２２２８】

本実施形態のパチンコ機１００においては、第１の遊技情報の前面側に重なるように表示される所定の表示対象は、特別遊技状態を少なくとも含む遊技者にとって有利な所定期間（すなわち、有利状態継続期間）が開始されるより前に実行された遊技の結果を含めて表示内容を決定可能な遊技情報であって前記第１の遊技情報に含まれる少なくとも１の単位を利用した遊技の結果を、文字を用いて表現した文字情報（例えば、文字列「リーチ回数はＸ回でした」からなる文字情報や、文字列「おまけ獲得球数はＺ個でした」からなる文字情報）を含んで構成される。

【２２２９】

よって、所定の表示対象によって視認し難くされた情報（第１の遊技情報の一部）が有利状態継続期間中における遊技の実行結果に関する情報であるのに対し、当該所定の表示対象は、有利状態継続期間が開始されるより前に実行された遊技の結果を含めて表示内容を決定可能な遊技情報であって当該第１の遊技情報に含まれる情報と利用する単位が同じである遊技の結果を示すものであるので、所定の表示対象の内容を遊技者に印象付け易く、所定の表示対象によって視認し難くされた情報に対する遊技者の意識を逸らし易い。特に、文字を用いて表現した文字情報を含むので、その内容を遊技者に理解させ易い。

【２２３０】

本実施形態のパチンコ機１００においては、第１の遊技情報の前面側に重なるように表示される所定の表示対象は、特別遊技状態を少なくとも含む遊技者にとって有利な所定期間（すなわち、有利状態継続期間）が開始されるより前に実行された遊技の結果に対応して表示内容を決定可能な遊技情報であって当該第１の遊技情報とは別の遊技情報（例えば、文字列「大当り図柄はＹでした」からなる文字情報）を少なくとも含んで構成される。

【２２３１】

よって、所定の表示対象によって視認し難くされた情報（第１の遊技情報の一部）が前記所定期間中における遊技の実行結果に関する情報であるのに対し、当該所定の表示対象は、前記所定期間が開始されるより前に実行された遊技の結果に対応して表示内容を決定可能な遊技情報であって当該第１の遊技情報とは別の遊技情報を少なくとも含む構成であるので、所定の表示対象の内容を遊技者に印象付け易く、所定の表示対象によって視認し難くされた情報に対する遊技者の意識を逸らし易い。

【２２３２】

本実施形態のパチンコ機１００においては、所定の表示対象は、有利状態継続期間の終了後に発生する状況を、文字を用いて表現した文字情報（例えば、文字列「激アツ」からなる文字情報）を含んで構成されるものであるので、所定の表示対象によって視認し難くされた情報に対する遊技者の意識を好適に逸らすことができる。

【２２３３】
本実施形態のパチンコ機１００においては、所定の表示対象は、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数が予め定めた制限数以上となる確率を変動させる設定値が複数種類設けられる場合において前記確率が所定の確率以上の高確率である所定の設定値である場合の方が、当該所定の設定値よりも前記確率が低い低設定の場合よりも高い確率で表示される文字情報（例えば、文字列「激アマ」からなる文字情報）を含んで構成されるものであるので、所定の表示対象によって視認し難くされた情報に対する遊技者の意識を好適に逸らすことができる。
【２２３４】
＜第５実施形態＞
次に、図１７９から図２０２を参照して、第５実施形態について説明する。第５実施形態のパチンコ機１００は、適切なタイミングでの入力操作装置２６０（例えば、押圧操作装置２６１）の操作が複数回達成されたことに基づき、その後の演出態様を変更可能に構成される。
【２２３５】
この第５実施形態として以下に説明する構成は、上述した第１実施形態から第４実施形態のいずれか又は複数の構成と組み合わせてパチンコ機１００が備える構成として付加してもよいし、上述した第１実施形態から第４実施形態のいずれかのパチンコ機１００の一部の構成に代えてパチンコ機１００が備えるようにしてもよい。なお、本実施形態に係る以下の説明において、上述した第１から第４実施形態の各パチンコ機１００における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。
【２２３６】
図１７９は、本実施形態のパチンコ機１００における遊技盤８０１の正面図である。なお、図１７９および後述する図１８０においては、図面の理解を容易にする目的で、遊技球の流下経路の一例を実線または二点鎖線の矢印により図示している。
【２２３７】
遊技盤８０１は、中央構造体４２０に対する右側の領域（以下、当該領域を「右流下領域４０９Ｒ」とも称す）の構成の一部が上述した遊技盤８００（図１４２参照）と相違している。具体的には、遊技盤８０１の右流下領域４０９Ｒにおいては、遊技盤８００において上大入賞装置４３４が配置されていた位置に右始動入賞装置４３２が配置され、右始動入賞装置４３２が配置されていた位置に上大入賞装置４３４が配置されている点が主な相違点である。
【２２３８】
詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機１００には、右始動入賞装置４３２の進入口（入賞口）から進入した遊技球が右始動入賞スイッチ４４２に至るまでの経路として、遊技球が略重力方向に流下する（落下する）第１経路６００１と、第１経路６００１に対して左側方向に分岐してクルーン装置６０１０を経由する第２経路６００２とが設けられている。
【２２３９】
第１経路６００１と第２経路６００２との分岐位置には可動片６０２１が設けられており、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球は、可動片６０２１が第２経路６００２への進入を禁止する第１姿勢である場合に第１経路６００１に振り分けられ、可動片６０２１が第２経路６００２への進入を許容する第２姿勢である場合に第２経路６００２に振り分けられる。なお、図１７９および後述する図１８０（Ｂ）においては、図面の理解を容易にする目的で、第１姿勢である可動片６０２１を実線で図示し、第２姿勢である可動片６０２１を二点鎖線で図示している。
【２２４０】
遊技盤８０１を構成する基体４０１は、手前から奥側を視認可能な透明または半透明の透光性を有する樹脂（例えば、アクリル樹脂）から構成される。これにより、遊技者は、

基体４０１の背面側（奥側）に設けられている球通路（例えば、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球が流下する第１経路６００１および第２経路６００２や、右流下領域４０９Ｒに進入した遊技球を大入賞装置４３３，４３４へ案内可能な球通路６００３等）を遊技球が流下する様子を視認することができる。

【２２４１】

本実施形態のパチンコ機１００は、遊技者が右打ち遊技手法によって遊技を実行する場合に、始動装置４３６（始動スイッチ４４６）より上流側に設けられた指定位置６０３１（図１８０（Ａ）参照）を遊技球が通過する際に押圧操作装置２６１を適切なタイミングで操作し（押下し）、かつ、その後に遊技球がクルーン装置６０１０の出口６０１２（図１８０（Ｂ）参照）を通過する際に押圧操作装置２６１を適切なタイミングで操作した場合に、その後の演出態様（例えば、表示演出に現出するキャラクタの種類）が変更されるよう構成される。

【２２４２】

以下の説明においては、当該演出態様の変更の契機となり得る押圧操作装置２６１の操作のうち、指定位置６０３１（後述する入球部６０３５の入口部分）を遊技球が通過するタイミングに合わせて行う操作を「第１タイミング操作」とも称し、クルーン装置６０１０の出口６０１２（後述する入球部６００５の入口部分）を遊技球が通過するタイミングに合わせて行う操作を「第２タイミング操作」とも称する。

【２２４３】

本実施形態のパチンコ機１００は、第３実施形態と同様に遊技制限機能を実行可能なパチンコ機として構成され、差球情報および差球に関連する情報２７８を表示部４７９ａに表示可能に構成される。なお、図１７９に示す例では、差球情報および差球に関連する情報２７８が表示部４７９ａの画面右上の領域ＡＸ内に表示されている状態を例示しているが、本実施形態のパチンコ機１００においては、差球情報および差球に関連する情報２７８は、表示部４７９ａに常時表示される構成ではなく、押圧操作装置２６１に対する第１タイミング操作が副制御基板９４０により成功したと判定された場合に一時的に表示部４７９ａにおける領域ＡＸ内に表示される構成となっている（図１８５（Ａ）および（Ｂ）参照）。

【２２４４】

図１８０（Ａ）は、図１７９の遊技盤８０１における領域ＸＡの部分拡大図である。右打ち遊技手法の実行によって右流下領域４０９Ｒに流入した遊技球の多くは、実線の矢印ＭＡの方向に流下し、始動装置４３６に入球することなく下流側に流下する。一方、右流下領域４０９Ｒに流入した遊技球の一部は、例えば、釘４１１Ａと釘４１１Ｂとの間を通り、球通路６０３２を二点鎖線の矢印ＭＢの方向に流下して、始動装置４３６に入球する。

【２２４５】

なお、球通路６０３２は、釘４１１Ａと釘４１１Ｂとの間を通過した遊技球を始動スイッチ４４６へ誘導（案内）する通路あり、始動装置４３６の上流側に位置する釘４１１の配列により形成された部分と、始動装置４３６の内部において始動スイッチ４４６まで延びる部分とを含む。本実施形態の遊技盤８０１においては、遊技球は球通路６０３２を通過することなく始動装置４３６（始動スイッチ４４６）に到達できない構成である。

【２２４６】

演出態様の変更の契機となり得る押圧操作装置２６１に対する第１タイミング操作のための基準位置となる指定位置６０３１は、釘４１１Ａの中心と釘４１１Ｂの中心とを結ぶ線分である。指定位置６０３１は、当該指定位置６０３１を通過した遊技球が必ず球通路６０３２に入球される位置であるといえ、遊技球を始動スイッチ４４６まで誘導する球通路６０３２の入球部６０３５（より詳細には、その入口部分）を構成する。すなわち、指定位置６０３１は、入球部６０３５（より詳細には、入球部６０３５の入口部分）であるともいえる。

【２２４７】

釘４１１Ａと釘４１１Ｂとの間には基体４０１に描かれた星形形状の目印６０４１が設けられている。遊技者は、目印６０４１の存在によって指定位置６０３１を把握することができる。よって、遊技者は、目印６０４１を目標として第１タイミング操作を行うことができる。

【２２４８】

図１８０（Ａ）に示す例では、目印６０４１が星形形状である場合を例示したが、目印６０４１の形状（外形）は、星形形状である必要は必ずしもなく適宜の形状を採用できる。また、目印６０４１は、基体４０１に描かれるものである必要は必ずしもなく、発光体からの光の反射を利用して指定位置６０３１の目印となる位置が発光または表示されるものであってもよい。

【２２４９】

図１８０（Ｂ）は、図１７９の遊技盤８０１における領域ＸＢの部分拡大図である。図１８０（Ｂ）に示すように、本実施形態のパチンコ機１００は、右始動入賞装置４３２の進入口（入賞口）から進入した遊技球を略重力方向に右始動入賞スイッチ４４２へ案内する第１経路６００１と、第１経路６００１に対して左側方向に分岐した後に右始動入賞スイッチ４４２へと遊技球を案内する第２経路６００２とを有している。

【２２５０】

第２経路６００２は、正面視略くの字状の経路であり、左下方向に延びて遊技球をクルーン装置６０１０に案内する上流側第２経路６００２Ａと、右下方向に延びてクルーン装置６０１０から排出された遊技球を第１経路６００１に案内する下流側第２経路６００２Ｂとを有する。

【２２５１】

第１経路６００１と第２経路６００２との分岐位置に設けられた可動片６０２１が、実線で示すように、第２経路６００２の入口部分を閉鎖する（すなわち、第２経路６００２への進入を禁止する）第１姿勢である場合、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球は第１経路６００１に進入する。第１経路６００１に進入した遊技球は、第１経路６００１に沿って実線の矢印ＭＣ方向に流下（落下）して右始動入賞スイッチ４４２に到達し、当該スイッチ４４２により検出される。

【２２５２】

一方、可動片６０２１が、二点鎖線で示す第２姿勢である場合、当該可動片６０２１は、第１経路６００１側に張り出すともに、上側に向けられた面が第２経路６００２側に向かって下降する斜面となるため、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球は当該斜面によって第２経路６００２に誘導される。

【２２５３】

なお、可動片６０２１の姿勢制御は、主制御基板９２０によって行われる。主制御基板９２０は、電源が投入されている全期間に亘り、または、電源投入中における特定の期間（例えば、時短遊技状態や確変遊技状態などの遊技者が右打ち遊技手法で遊技を行い得る遊技状態である間）に、常態において可動片６０２１を第１姿勢とし、所定の間隔で可動片６０２１を第２姿勢に切り替えた後、当該第２姿勢を一定期間維持してから再度第１姿勢に切り替える制御を実行する。なお、可動片６０２１の姿勢制御が副制御基板９４０によって行われる構成であってもよい。

【２２５４】

なお、可動片６０２１の姿勢制御において、可動片６０２１を第２姿勢に維持する期間を短くし、可動片６０２１を第１姿勢から第２姿勢に切り替える間隔を長くすることで、クルーン装置６０１０内に停留する遊技球が１球ずつになるよう制御できる。

【２２５５】

例えば、主制御基板９２０が可動片６０２１を第２姿勢に維持する期間（すなわち、遊技球が第２経路６００２に進入可能な期間）は、１回あたりに例えば０．３秒などの、１回の第２姿勢への姿勢変化によって１球のみが第２経路６００２に進入できる程度の短期間であることが好ましい。

【２２５６】
　また、主制御基板９２０が可動片６０２１を第１姿勢から第２姿勢に切り替える間隔は、第２経路６００２に進入した遊技球がクルーン装置６０１０の出口６０１２から排出される期間より長い期間（例えば、１０秒）であることが好ましい。
【２２５７】
　なお、可動片６０２１の姿勢制御は、上述したように、クルーン装置６０１０内に停留する遊技球が１球ずつになるような制御に限らず、クルーン装置６０１０において２以上の遊技球が同時に停留可能な制御であってもよい。
【２２５８】
　第２経路６００２に進入した遊技球は、上流側第２経路６００２Ａに沿って左下方向（二点鎖線の矢印ＭＤ方向）に流下し、クルーン装置６０１０に案内される。クルーン装置６０１０に進入した遊技球は、その内部に形成された皿状のクルーンの内壁に沿って回動しながら下方向へ移動して、クルーンの底部に貫通形成された出口６０１２から下流側第２経路６００２Ｂに排出される。
【２２５９】
　クルーン装置６０１０から下流側第２経路６００２Ｂに進入した遊技球は、下流側第２経路６００２Ｂに沿って右下方向（二点鎖線の矢印ＭＥ方向）に流下して右始動入賞スイッチ４４２へと誘導（案内）される。よって、下流側第２経路６００２Ｂは、クルーン装置６０１０の出口６０１２から排出された遊技球を右始動入賞スイッチ４４２へ誘導する通路である。よって、出口６０１２は、遊技球を右始動入賞スイッチ４４２まで誘導する球通路である下流側第２経路６００２Ｂの入球部６００５（より詳細には、その入口部分）を構成する。すなわち、出口６０１２は、入球部６００５（より詳細には、入球部６００５の入口部分）であるともいえる。
【２２６０】
　第１経路６００１を通過する遊技球が略垂直方向に流下（落下）するのに対し、第２経路６００２を通過する遊技球は、第２経路６００２の底面上を転動しながら流下する。また、第２経路６００２を通過する遊技球は、クルーン装置６０１０を経由するため、その分、右始動入賞スイッチ４４２に到達するまでの移動距離が長い。したがって、第２経路６００２を通過した遊技球が右始動入賞スイッチ４４２を通過するときの速度（通過速度）は、第１経路６００１を通過した遊技球が右始動入賞スイッチ４４２を通過するときの速度より低速となる。
【２２６１】
　上流側第２経路６００２Ａには、上流側第２経路６００２Ａに進入した遊技球を検出する上流側スイッチ６０５１が設けられている。上流側スイッチ６０５１は、副制御基板９４０に接続され、上流側スイッチ６０５１から出力される信号状態は副制御基板９４０に入力される。副制御基板９４０は、上流側スイッチ６０５１から入力される信号状態に基づき、上流側スイッチ６０５１による遊技球の検出を検知する。詳細は後述するが、副制御基板９４０は、上流側スイッチ６０５１による遊技球の検出を検知した場合、クルーン装置６０１０の出口６０１２（入球部６００５）を含む所定領域を背面側から照射可能に設けられたＬＥＤなどの出口照射用発光体（図示せず）の点灯制御を実行する。
【２２６２】
　下流側第２経路６００２Ｂにおける右下方向に延びる通路部分には、当該通路部分を通過する遊技球を検出可能な接触式の下流側スイッチ６０５２が設けられている。下流側スイッチ６０５２は、主制御基板９２０に接続され、下流側スイッチ６０５２から出力される信号状態は主制御基板９２０に入力される。主制御基板９２０は、下流側スイッチ６０５２から入力される信号状態に基づき、下流側スイッチ６０５２による遊技球の検出を検知する。
【２２６３】
　第１経路６００１と第２経路６００２との分岐位置より上流側には、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球の流下を規制可能なシャッター６０５３が設けられている。シャッ

ター６０５３は、前方側に突出して遊技球の流下を規制する突出姿勢と、後方側（奥側）に没入して遊技球の流下を許容する没入姿勢との間を移行可能な板状の可動部材である。

【２２６４】

シャッター６０５３の後方側には、主制御基板９２０により駆動制御されるソレノイド（図示せず）が設けられており、当該ソレノイドの駆動によって突出姿勢と突入姿勢とが切り替えられる。主制御基板９２０は、通常、シャッター６０５３が没入姿勢となるようソレノイドを制御し、下流側スイッチ６０５２による遊技球の検出を検知した場合にソレノイドを駆動してシャッター６０５３を突出姿勢に移行させる。

【２２６５】

シャッター６０５３が突出姿勢に移行された後、右始動入賞装置４３２への入賞（すなわち、右始動入賞スイッチ４４２による遊技球の検出）が主制御基板９２０によって検知された場合、当該入賞した遊技球が下流側スイッチ６０５２により検出された遊技球であると主制御基板９２０によって判定された場合、主制御基板９２０は、ソレノイドを駆動してシャッター６０５３を没入姿勢に移行させる。

【２２６６】

よって、下流側スイッチ６０５２により検出された遊技球が右始動入賞スイッチ４４２によって検出されるまでの間、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球の流下が突出姿勢のシャッター６０５３によって制限され、それによって、下流側スイッチ６０５２により検出された遊技球が、その後に右始動入賞装置４３２に進入して第１経路を流下した遊技球と衝突することを抑制できる。これにより、遊技球の衝突による右始動入賞スイッチ４４２による検出タイミングの変動を抑制できるので、後述する第２特殊操作判定処理（図１８３参照）における第２タイミング操作の成功判定の精度を高めることができる。

【２２６７】

なお、下流側スイッチ６０５２による遊技球の検出に基づき突出状態に移行したシャッター６０５３は、当該遊技球が右始動入賞スイッチ４４２により検出された場合に主制御基板９２０による制御によって没入姿勢に移行する。

【２２６８】

次に、図１８１（Ａ）を参照して、本実施形態のパチンコ機１００における入賞判定に係る構成について説明する。図１８１（Ａ）は、主制御基板９２０のタイマ割り込み処理の一環として実行される右始動入賞装置４３２用の入賞判定処理を示すフローチャートである。当該入賞判定処理は、主制御基板９２０のタイマ割り込み処理（図１４１参照、図中では主制御割込み処理）において実行されるスイッチ読込処理Ｓ１２０９の一部を構成する。

【２２６９】

右始動入賞装置４３２用の入賞判定処理において、主制御基板９２０は、まず、右始動入賞スイッチ４４２からの検知信号がＨＩレベル（オン状態）となっているか否かを判定する（Ｓ５００１）。右始動入賞スイッチ４４２からの検知信号がＨＩレベルであると判定された場合（Ｓ５００１：Ｙ）、主制御基板９２０は、ＲＡＭ内の所定領域に設けられた右始動入賞装置４３２用の検知カウンタを「１」加算し（Ｓ５００２）、本入賞判定処理を終了する。

【２２７０】

Ｓ５００１において右始動入賞スイッチ４４２からの検知信号がＨＩレベルでない、すなわち、当該検知信号がＬＯＷレベル（オフ信号）であると判定された場合（Ｓ５００１：Ｎ）、主制御基板９２０は、右始動入賞装置４３２用の検知カウンタが「３」以上であるか否かを判定する（Ｓ５００３）。当該検知カウンタが「３」未満であると判定された場合（Ｓ５００３：Ｎ）、主制御基板９２０は、そのまま本入賞判定処理を終了する。

【２２７１】

Ｓ５００３において右始動入賞装置４３２用の検知カウンタが「３」以上であると判定された場合（Ｓ５００３：Ｙ）、主制御基板９２０は、ＲＡＭ内の所定領域に設けられた右始動入賞装置４３２用の入賞フラグをセットする（Ｓ５００４）。主制御基板９２０は

、当該入賞フラグの状態に基づいて、右始動入賞装置４３２への入賞が発生した旨を把握することができる。

【２２７２】

次いで、主制御基板９２０は、右始動入賞装置４３２用の入賞情報を副制御基板９４０に送信する（Ｓ５００５）。副制御基板９４０は、当該入賞情報を主制御基板９２０から受信した場合に当該入賞情報をＲＡＭの所定領域に記憶する。

【２２７３】

次いで、主制御基板９２０は、右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値を副制御基板９４０に送信する（Ｓ５００６）。副制御基板９４０は、当該検知カウンタの値を主制御基板９２０から受信した場合に当該値をＲＡＭの所定領域に記憶する。副制御基板９４０は、Ｓ５００６の処理後、右始動入賞装置４３２用の検知カウンタを０クリア（リセット）して（Ｓ５００７）、本入賞判定処理を終了する。

【２２７４】

以上、図１８１（Ａ）を参照して、右始動入賞装置４３２用の入賞判定処理（すなわち、右始動入賞装置４３２への入賞を判定する処理）について説明したが、始動装置４３６への入球を判定する処理についても、図１８１（Ａ）のフローチャートと同様の流れで主制御基板９２０による処理が行われる。

【２２７５】

よって、始動装置４３６への入球を判定する処理において、主制御基板９２０は、始動装置４３６用の検知カウンタの値が「３」以上であると判定した場合に、始動装置４３６用の入球情報および始動装置４３６用の検知カウンタの値を副制御基板９４０に送信する。副制御基板９４０は、主制御基板９２０から受信した始動装置４３６用の入球情報および始動装置４３６用の検知カウンタの値をＲＡＭ内の所定領域に記憶する。

【２２７６】

ここで、図１８１（Ｂ）を参照して、右始動入賞装置４３２用の入賞判定の具体的な流れについて説明する。図１８１（Ｂ）は、右始動入賞装置４３２用の入賞判定の流れを示すタイミングチャートである。なお、始動装置４３６用の入球判定の流れも、右始動入賞装置４３２用の入賞判定の流れと同様である。

【２２７７】

右始動入賞スイッチ４４２からの検知信号は、１回目のタイマ割込み処理（ｔｈ１）と２回目のタイマ割込み処理（ｔｈ２）との間でＬＯＷレベル（オフ状態）からＨＩレベル（オン状態）に立ち上がっている。

【２２７８】

ｔｈ２のタイミングでは、右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値が「１」加算され、「０」から「１」に変化する。しかし、当該検知カウンタの値は、依然として「３」に達しておらず、右始動入賞スイッチ４４２からの検知信号がＬＯＷレベルに立ち下がってもいない（すなわち、ＨＩレベルのままである）ので、入賞が発生したとは判定されない。

【２２７９】

ｔｈ３のタイミングでは、３回目のタイマ割込み処理が実行される。ｔｈ３のタイミングでは、右始動入賞スイッチ４４２からの検知信号がＨＩレベルであるので、右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値が「１」から「２」に変化する。ｔｈ３のタイミングにおいても、右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値は、依然として「３」に達しておらず、右始動入賞スイッチ４４２からの検知信号がＬＯＷレベルに立ち下がってもいないので、入賞が発生したとは判定されない。

【２２８０】

ｔｈ４のタイミングでは、４回目のタイマ割込み処理が実行される。ｔｈ４のタイミングでは、右始動入賞スイッチ４４２からの検知信号がＨＩレベルであるので、右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値が「２」から「３」に変化する。ｔｈ４のタイミングにおいて、右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値は、「３」に達しているものの、右

始動入賞スイッチ４４２からの検知信号がＬＯＷレベルに未だ立ち下がっていないので、当該タイミングにおいても入賞が発生したとは判定されない。

【２２８１】

右始動入賞スイッチ４４２からの検知信号は、４回目のタイマ割込み処理（ｔｈ４）と５回目のタイマ割込み処理（ｔｈ５）との間でＨＩレベルからＬＯＷレベルに立ち下がっている。よって、ｔｈ５のタイミングでは、右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値が「３」以上であり、かつ、右始動入賞スイッチ４４２からの検知信号がＬＯＷレベルであるので、主制御基板９２０は入賞が発生したと判定し、上述した右始動入賞装置４３２用の入賞判定処理におけるＳ５００４において右始動入賞装置４３２用の入賞フラグをセットする。

【２２８２】

なお、右始動入賞スイッチ４４２における遊技球の通過速度は、右始動入賞スイッチ４４２から出力される検知信号がＨＩレベルに維持される時間に影響する。つまり、右始動入賞スイッチ４４２における遊技球の通過速度が遅くなれば、検知信号がＨＩレベルに維持される時間が長くなるため、当該検知信号がＬＯＷレベルに立ち下がるまでにＨＩレベルが検知される連続回数が若干増えることになる。

【２２８３】

詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機１００においては、その特性を利用して、右始動入賞装置４３２に入賞した遊技球（すなわち、右始動入賞スイッチ４４２により検出された遊技球）が第１経路６００１を通過したものであるか第２経路６００２を通過したものであるかを判別する構成とされている。

【２２８４】

次に、図１８２（Ａ）を参照して、指定位置６０３１を遊技球が通過するタイミングに合わせて遊技者が行った押圧操作装置２６１の操作（すなわち、第１タイミング操作）の判定に係る判定処理について説明する。図１８２（Ａ）は、副制御基板９４０により実行される第１タイミング操作判定処理を示すフローチャートである。副制御基板９４０は、所定の周期（例えば、２ｍｓｅｃ）で実行される定期処理の一環として第１タイミング操作判定処理を実行する。

【２２８５】

第１タイミング操作判定処理において、副制御基板９４０は、まず、第２タイミング操作の待ち期間中であるか否かを判定する（Ｓ５２０１）。第２タイミング操作の待ち期間は、第１タイミング操作に成功したことを条件として設定される第２タイミング操作を実行可能な期間である。本実施形態においては、第２タイミング操作の待ち期間は、第１タイミング操作が成功したと判定されてから最長で６０秒の期間とされる。

【２２８６】

第２タイミング操作の待ち期間中であると判定された場合（Ｓ５２０１：Ｙ）、副制御基板９４０は、そのまま本第１タイミング操作判定処理を終了する。一方、第２タイミング操作の待ち期間中でないと判定された場合（Ｓ５２０１：Ｎ）、副制御基板９４０は、ＲＡＭ内の所定領域に設けられた始動装置４３６用の入球待ちタイマカウンタ（以下、単に「入球待ちタイマカウンタ」とも称す）が作動中であるか否かを判定する（Ｓ５２０２）。なお、入球待ちタイマカウンタは、第１タイミング操作が行われてから始動装置４３６に遊技球が入球するまで（より詳細には、始動スイッチ４４６により遊技球が検出されるまで）の期間を計数（計測）するカウンタである。

【２２８７】

入球待ちタイマカウンタが作動中でないと判定された場合（Ｓ５２０２：Ｎ）、副制御基板９４０は、押圧操作装置２６１の操作（押下）が行われたか否か、すなわち、第１タイミング操作が行われたか否かを判定する（Ｓ５２０３）。押圧操作装置２６１の操作が行われていないと判定された場合（Ｓ５２０３：Ｎ）、そのまま本第１タイミング操作判定処理を終了する。

【２２８８】

一方、押圧操作装置２６１の操作が行われたと判定された場合（Ｓ５２０３：Ｙ）、副制御基板９４０は、入球待ちタイマカウンタの更新を許可する（Ｓ５２０４）。具体的に、副制御基板９４０は、Ｓ５２０４においてＲＡＭ内の所定領域に入球待ちタイマカウンタ用の更新許可フラグをセットする。これにより、以降において第１タイミング操作判定処理が実行される毎に、入球待ちタイマカウンタが「１」ずつ加算される。副制御基板９４０は、Ｓ５２０４の処理後、本第１タイミング操作判定処理を終了する。

【２２８９】

Ｓ５２０２において入球待ちタイマカウンタが作動中であると判定された場合、すなわち、副制御基板９４０のＲＡＭ内の所定領域に入球待ちタイマカウンタ用の更新許可フラグが格納されている場合には（Ｓ５２０２：Ｙ）、副制御基板９４０は、入球待ちタイマカウンタの更新処理を実行する（Ｓ５２０５）。具体的に、副制御基板９４０は、Ｓ５２０５において入球待ちタイマカウンタを「１」加算する。

【２２９０】

次いで、副制御基板９４０は、始動装置４３６に遊技球が入球したか否かを判定する（Ｓ５２０６）。具体的に、副制御基板９４０は、Ｓ５２０６においてＲＡＭ内の所定領域に主制御基板９２０から受信した始動装置４３６用の入球情報が格納されているか否かを判定する。

【２２９１】

始動装置４３６に遊技球が入球していないと判定された場合、すなわち、ＲＡＭ内に始動装置４３６用の入球情報が格納されていない場合（Ｓ５２０６：Ｎ）、副制御基板９４０は、そのまま本第１タイミング操作判定処理を終了する。

【２２９２】

一方、始動装置４３６に遊技球が入球したと判定された場合、すなわち、ＲＡＭ内に始動装置４３６用の入球情報が格納されている場合（Ｓ５２０６：Ｙ）、副制御基板９４０は、第１タイミング操作用に予め設定されている基準範囲（以下、当該範囲を「第１タイミング操作用の基準範囲」とも称す）を設定し（Ｓ５２０７）、当該第１タイミング操作用の基準範囲と始動装置４３６への遊技球の入球タイミングにおける入球待ちタイマカウンタの値とに基づいて、第１タイミング操作が成功したか否か（すなわち、指定位置６０３１を遊技球が通過する適切なタイミングで押圧操作装置２６１が操作されたか否か）を判定する（Ｓ５２０８）。具体的に、副制御基板９４０は、Ｓ５２０８において、現在の入球待ちタイマカウンタの値が第１タイミング操作用の基準範囲内であるか否かを判定する。

【２２９３】

ここで、図１８２（Ｂ）を参照して、第１タイミング操作用の基準範囲および第１タイミング操作の成否判定について具体的に説明する。図１８２（Ｂ）は、第１タイミング操作用の基準範囲および第１タイミング操作の成否判定を説明するためのタイミングチャートである。

【２２９４】

図１８２（Ｂ）に示すように、第１タイミング操作用の基準範囲は、始動装置４３６への遊技球の入球タイミングにおける入球待ちタイマカウンタの値のうち第１タイミング操作が成功したものとして許容される上限値（以下、「第１タイミング操作の許容上限」とも称す）により規定されるタイミングｔＬａ１から、同様に許容される下限値（以下、「第１タイミング操作の許容下限」とも称す）により規定されるタイミングｔＬａ２までの期間ＴＬａの範囲として規定される。

【２２９５】

より詳細には、第１タイミング操作用の基準範囲の上限をなすタイミングｔＬａ１は、遊技球が入球部６０３５の入口部分（指定位置６０３１）を通過するタイミングとして推定されるタイミングｔＸａ１より前のタイミングとなるよう設定され、当該基準範囲の下限をなすタイミングｔＬａ２は、タイミングｔＸａ１より後の所定のタイミングとなるよう設定される。なお、タイミングｔＸａ１（遊技球が入球部６０３５の入口部分を通過す

るタイミングとして推定されるタイミング）は、始動装置４３６への遊技球の入球タイミングから、遊技球の中心が入球部６０３５の入口部分を通過してから当該遊技球が始動スイッチ４４６により検出されるまでの期間として推定される期間ＴＸａだけ遡ったタイミングとして特定される。

【２２９６】

本実施形態のパチンコ機１００においては、第１タイミング操作用の基準範囲の中央にタイミングｔＸａ１がくるように、上限のタイミングｔＬａ１（すなわち、第１タイミング操作の許容上限となる入球待ちタイマカウンタの値）と、下限のタイミングｔＬａ２（すなわち、第１タイミング操作の許容下限となる入球待ちタイマカウンタの値）とが設定される。

【２２９７】

なお、第１タイミング操作用の基準範囲は、必ずしも、上記のようにタイミングｔＬａ１からタイミングｔＸａ１までの時間長さとタイミングｔＸａ１からタイミングｔＬａ２までの時間長さとが等しくなるように（すなわち、第１タイミング操作用の基準範囲の中央にタイミングｔＸａ１がくるように）設定する必要はなく、前者の期間が後者の期間より長くなるように第１タイミング操作用の基準範囲を設定してもよく、前者の期間が後者の期間より短くなるように第１タイミング操作用の基準範囲を設定してもよい。

【２２９８】

また、タイミングｔＬａ１がタイミングｔＸａ１に等しくなるよう第１タイミング操作用の基準範囲を設定する（すなわち、タイミングｔＸａ１を上限とする当該タイミングｔＸａ１より後の範囲を当該基準範囲として設定する）構成であってもよく、タイミングｔＬａ２がタイミングｔＸａ１に等しくなるよう第１タイミング操作用の基準範囲を設定する（すなわち、タイミングｔＸａ１を下限とする当該タイミングｔＸａ１より前の範囲を当該基準範囲として設定する）構成であってもよい。

【２２９９】

第１タイミング操作用の基準範囲は、副制御基板９４０のＲＯＭ内に予め記憶されている。具体的には、第１タイミング操作の許容上限となる入球待ちタイマカウンタの値と、第１タイミング操作の許容下限となる入球待ちタイマカウンタの値が、第１タイミング操作用の基準範囲として記憶される。なお、タイミングｔＸａ１に対するタイミングｔＬａ１，ｔＬａ２の設け方に応じた複数種類の基準範囲をＲＯＭ内に予め記憶（準備）しておき、遊技者が自身の操作の特性（操作の癖）を考慮してこれら複数種類の基準範囲の中から１の基準範囲を選択できる構成としてもよい。

【２３００】

始動装置４３６への遊技球の入球タイミングにおける入球待ちタイマカウンタの値（すなわち、副制御基板９４０による入球待ちタイマカウンタの計測値）が、第１タイミング操作用の基準範囲内である場合、副制御基板９４０は、第１タイミング操作に成功したと判定する。一方、当該入球待ちタイマカウンタの値が、第１タイミング操作用の基準範囲外である場合、副制御基板９４０は、第１タイミング操作に失敗した（不成功である）と判定する。

【２３０１】

図１８２（Ａ）のＳ５２０８に戻って説明する。Ｓ５２０８において、現在の入球待ちタイマカウンタの値（すなわち、始動装置４３６への遊技球の入球タイミングにおける入球待ちタイマカウンタの値）が第１タイミング操作用の基準範囲内であると判定された場合（Ｓ５２０８：Ｙ）、副制御基板９４０は、第１タイミング操作に成功したと判定して、第２タイミング操作の待ち期間（例えば、６０秒）を設定する（Ｓ５２０９）。なお、Ｓ５２０９により設定された第２タイミング操作の待ち期間は、非図示の計時処理によるカウントダウンまたはカウントアップによって当該待ち期間の残り期間を特定可能に計時される。

【２３０２】

次いで、副制御基板９４０は、入球待ちタイマカウンタを０クリア（リセット）した後

（Ｓ５０１０）、入球待ちタイマカウンタの更新を禁止し（Ｓ５２１１）、本第１タイミング操作判定処理を終了する。具体的に、副制御基板９４０は、Ｓ５２１１においてＲＡＭ内の所定領域にセットされている入球待ちタイマカウンタ用の更新許可フラグを消去する。

【２３０３】

Ｓ５２０８において、現在の入球待ちタイマカウンタの値が第１タイミング操作用の基準範囲外であると判定された場合（Ｓ５２０８：Ｎ）、副制御基板９４０は、第１タイミング操作に失敗したと判定して、Ｓ５２０９の処理を行うことなく、処理をＳ５２１０に移行し、入球待ちタイマカウンタのリセット（Ｓ５２１０）および入球待ちタイマカウンタの更新の禁止（Ｓ５２１１）を実行して、本第１タイミング操作判定処理を終了する。

【２３０４】

次に、図１８３を参照して、入球部６００５の入口部分（クルーン装置６０１０の出口６０１２）を遊技球が通過するタイミングに合わせて遊技者が行った押圧操作装置２６１の操作（すなわち、第２タイミング操作）の判定に係る判定処理について説明する。

【２３０５】

図１８３は、副制御基板９４０により実行される第２タイミング操作判定処理を示すフローチャートである。副制御基板９４０は、上述した第１タイミング操作判定処理（図１８２（Ａ）参照）の場合と同様、所定の周期で実行される定期処理の一環として第２タイミング操作判定処理を実行する。なお、図１８３の第２タイミング操作判定処理は、主制御基板９２０による可動片６０２１の姿勢制御によって、クルーン装置６０１０内に停留する遊技球が１球ずつになるよう制御されている場合についての処理を例示している。

【２３０６】

第２タイミング操作判定処理において、副制御基板９４０は、まず、第２タイミング操作の待ち期間中であるか否かを判定する（Ｓ５４０１）。第２タイミング操作の待ち期間中であると判定された場合（Ｓ５４０１：Ｙ）、副制御基板９４０は、ＲＡＭ内の所定領域に設けられた右始動入賞装置４３２用の入賞待ちタイマカウンタ（以下、単に「入賞待ちタイマカウンタ」とも称す）が作動中であるか否かを判定する（Ｓ５４０２）。なお、入賞待ちタイマカウンタは、第２タイミング操作が行われてから右始動入賞装置４３２への入賞が発生するまで（より詳細には、右始動入賞スイッチ４４２により遊技球が検出されるまで）の期間を計数（計測）するカウンタである。

【２３０７】

入賞待ちタイマカウンタが作動中でないと判定された場合（Ｓ５４０２：Ｎ）、副制御基板９４０は、ＲＡＭ内に操作待ちフラグがセットされているかを判定する（Ｓ５４０３）。なお、操作待ちフラグは、後述するように、上流側第２経路６００２Ａに進入した遊技球が上流側スイッチ６０５１により検出された場合にセットされるフラグであって、その後に第２タイミング操作が行われた場合、または、第２タイミング操作が行われることなく右始動入賞装置４３２への入賞が発生した場合に消去されるフラグである。

【２３０８】

操作待ちフラグがセットされていないと判定された場合（Ｓ５４０３：Ｎ）、副制御基板９４０は、遊技球が上流側スイッチ６０５１により検出されたか否かを判定する（Ｓ５４０４）。遊技球が上流側スイッチ６０５１により検出されていないと判定された場合（Ｓ５４０４：Ｎ）、副制御基板９４０は、そのまま本第２タイミング操作判定処理を終了する。

【２３０９】

一方、遊技球が上流側スイッチ６０５１により検出されたと判定された場合（Ｓ５４０４：Ｙ）、副制御基板９４０は、出口照射用発光体（図示せず）を黄色で点灯する（Ｓ５４０５）。なお、当該「点灯する」は、非点滅の点灯状態であることを示す。これにより、クルーン装置６０１０の出口６０１２（入球部６０３５の入口部分）を含む所定領域が出口照射用発光体によって背面側から黄色で照射される。よって、出口照射用発光体の光によって出口６０１２から排出される（すなわち、入球部６０３５の入口部分から下流側

第２経路６００２Ｂに流入する）遊技球が視認し易くなるので、遊技者は、第２タイミング操作を行う場合にそのタイミングを計りやすい。

【２３１０】

次いで、副制御基板９４０は、ＲＡＭ内の所定領域に操作待ちフラグをセットし（Ｓ５４０６）、本第２タイミング操作判定処理を終了する。

【２３１１】

Ｓ５４０３において操作待ちフラグがセットされていると判定された場合（Ｓ５４０３：Ｙ）、副制御基板９４０は、押圧操作装置２６１の操作（押下）が行われたか否か、すなわち、第２タイミング操作が行われたか否かを判定する（Ｓ５４１８）。

【２３１２】

押圧操作装置２６１の操作が行われたと判定された場合（Ｓ５４１８：Ｙ）、副制御基板９４０は、入賞待ちタイマカウンタの更新を許可する（Ｓ５４１９）。具体的に、副制御基板９４０は、Ｓ５４１８においてＲＡＭ内の所定領域に入賞待ちタイマカウンタ用の更新許可フラグをセットする。これにより、以降において第２タイミング操作判定処理が実行される毎に、入賞待ちタイマカウンタが「１」ずつ加算される。

【２３１３】

次いで、副制御基板９４０は、出口照射用発光体を黄色で点滅させる（Ｓ５４２０）。これにより、出口照射用発光体が黄色の非点滅の点灯状態から点滅状態に切り替わる。つまり、遊技球が上流側スイッチ６０５１による遊技球の検出されたことによって黄色で点灯された非点滅状態の出口照射用発光体は、第２タイミング操作が行われたことで同色の点滅状態に変化する。したがって、遊技者は、出口照射用発光体の発光態様の変化によって自身が第２タイミング操作を行ったことを意識することができる。

【２３１４】

次いで、副制御基板９４０は、ＲＡＭ内に格納されている操作待ちフラグを消去し（Ｓ５４２１）、本第２タイミング操作判定処理を終了する。

【２３１５】

Ｓ５４０２において入賞待ちタイマカウンタが作動中であると判定された場合、すなわち、副制御基板９４０のＲＡＭ内の所定領域に入賞待ちタイマカウンタ用の更新許可フラグが格納されている場合には（Ｓ５４０２：Ｙ）、副制御基板９４０は、入賞待ちタイマカウンタの更新処理を実行する（Ｓ５４０７）。具体的に、副制御基板９４０は、Ｓ５４０７において入賞待ちタイマカウンタを「１」加算する。

【２３１６】

次いで、副制御基板９４０は、右始動入賞装置４３２への入賞が発生したか否かを判定する（Ｓ５４０８）。具体的に、副制御基板９４０は、Ｓ５４０８においてＲＡＭ内の所定領域に主制御基板９２０から受信した右始動入賞装置４３２用の入賞情報が格納されているか否かを判定する。

【２３１７】

右始動入賞装置４３２への入賞が発生していないと判定された場合、すなわち、ＲＡＭ内に右始動入賞装置４３２用の入賞情報が格納されていない場合（Ｓ５４０８：Ｎ）、副制御基板９４０は、そのまま本第２タイミング操作判定処理を終了する。

【２３１８】

一方、右始動入賞装置４３２への入賞が発生したと判定された場合、すなわち、ＲＡＭ内に右始動入賞装置４３２用の入賞情報が格納されている場合（Ｓ５４０８：Ｙ）、副制御基板９４０は、当該入賞が第２経路６００２を通過した遊技球によるものである否かを判定する（Ｓ５４０９）。

【２３１９】

ここで、図１８４（Ａ）を参照して、右始動入賞装置４３２に入賞した遊技球（すなわち、右始動入賞スイッチ４４２により検出された遊技球）が第２経路６００２を通過した遊技球であるか否かの判定手法について説明する。図１８４（Ａ）は、経路判定テーブルを説明するための模式図である。当該経路判定テーブルは、主制御基板９２０において計

測された右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値と推定される経路との対応関係を規定するテーブルであり、副制御基板９４０のＲＯＭに格納されている。

【２３２０】

上述したように、第２経路６００２を通過した遊技球が右始動入賞スイッチ４４２を通過するときの速度（通過速度）は、第１経路６００１を通過した遊技球が右始動入賞スイッチ４４２を通過するときの速度より低速である。副制御基板９４０は、経路判定テーブルを参照し、主制御基板９２０から受信した右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値に基づいて、右始動入賞スイッチ４４２を通過する遊技球の速度の推定と、右始動入賞装置４３２に入賞した遊技球が通過した経路の推定を行う。

【２３２１】

具体的に、主制御基板９２０から受信した右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値（すなわち、右始動入賞スイッチ４４２からの検知信号がＬＯＷレベルに立ち下がるまでに連続して検知されたＨＩレベルの回数）が６以上である場合、副制御基板９４０は、経路判定テーブルを参照して、右始動入賞スイッチ４４２を通過する遊技球の速度が比較的低速の第１速度であると推測し、右始動入賞装置４３２に入賞した遊技球が第２経路６００２を通過した遊技球によるものであると推測する（判定する）。

【２３２２】

一方、主制御基板９２０から受信した右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値が３～５（すなわち、３以上かつ５以下）である場合、副制御基板９４０は、経路判定テーブルを参照して、右始動入賞スイッチ４４２を通過する遊技球の速度が、副制御基板９４０は、右始動入賞スイッチ４４２を通過する遊技球の速度が第１速度より高速の第２速度であると推測し、右始動入賞装置４３２に入賞した遊技球が第１経路６００１を通過した遊技球によるものであると推測する。

【２３２３】

経路判定テーブルには、主制御基板９２０において計測された右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値に対し、第２タイミング操作用に予め設定されている基準範囲（以下、当該範囲を「第２タイミング操作用の基準範囲」とも称す）の設定の有無に関する情報も格納される。

【２３２４】

第２タイミング操作は、入球部６００５の入口部分（クルーン装置６０１０の出口６０１２）を遊技球が通過するタイミングに合わせて行う操作である。よって、経路判定テーブルには、主制御基板９２０から受信した右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値が６以上である場合（すなわち、右始動入賞装置４３２に入賞した遊技球が第２経路６００２を通過した遊技球であると推測される場合）に対し、第２タイミング操作用の基準範囲を設定する旨を示す情報が格納されている。

【２３２５】

一方、主制御基板９２０から受信した右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値が３～５である場合（すなわち、右始動入賞装置４３２に入賞した遊技球が第１経路６００１を通過した遊技球であると推測される場合）に対し、第２タイミング操作用の基準範囲を設定しない旨を示す情報が格納されている。

【２３２６】

図１８３のＳ５４０９に戻って説明する。副制御基板９４０は、Ｓ５４０９の判定を経路判定テーブルに基づいて上述したように実行する。それにより、右始動入賞装置４３２への入賞が第２経路６００２を通過した遊技球によるものであると判定された場合（Ｓ５４０９：Ｙ）、副制御基板９４０は、第２タイミング操作用の基準範囲を設定し（Ｓ５４１０）、当該第２タイミング操作用の基準範囲と右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞タイミング（すなわち、右始動入賞スイッチ４４２による遊技球の検出タイミング）における入賞待ちタイマカウンタの値とに基づいて、第２タイミング操作が成功したか否かを判定する（Ｓ５４１１）。

【２３２７】

つまり、Ｓ５４１１において、副制御基板９４０は、入球部６００５の入口部分（クルーン装置６０１０の出口６０１２）を遊技球が通過する適切なタイミングで押圧操作装置２６１が操作されたか否かを判定する。具体的に、副制御基板９４０は、Ｓ５４１１において、現在の入賞待ちタイマカウンタの値が第２タイミング操作用の基準範囲内であるか否かを判定する。

【２３２８】

ここで、図１８４（Ｂ）を参照して、第２タイミング操作用の基準範囲および第２タイミング操作の成否判定について具体的に説明する。図１８４（Ｂ）は、第２タイミング操作用の基準範囲および第２タイミング操作の成否判定を説明するためのタイミングチャートである。

【２３２９】

第２タイミング操作用の基準範囲は、上述した第１タイミング操作用の基準範囲と同様に規定される。つまり、第２タイミング操作用の基準範囲は、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞タイミングにおける入賞待ちタイマカウンタの値のうち第２タイミング操作が成功したものとして許容される上限値（以下、「第２タイミング操作の許容上限」とも称す）により規定されるタイミングｔＬｂ１から、同様に許容される下限値（以下、「第２タイミング操作の許容下限」とも称す）により規定されるタイミングｔＬｂ２までの期間ＴＬｂの範囲として規定される。

【２３３０】

図１８４（Ｂ）に示すように、第２タイミング操作用の基準範囲の上限をなすタイミングｔＬｂ１は、遊技球が入球部６００５の入口部分（クルーン装置６０１０の出口６０１２）を通過するタイミングとして推定されるタイミングｔＸｂ１より前のタイミングとなるよう設定され、当該基準範囲の下限をなすタイミングｔＬｂ２は、タイミングｔＸｂ１より後の所定のタイミングとなるよう設定される。なお、タイミングｔＸｂ１（遊技球が入球部６００５の入口部分を通過するタイミングとして推定されるタイミング）は、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞タイミングから、遊技球の中心が入球部６００５（より詳細には、入球部６００５の入口部分）を通過してから当該遊技球が右始動入賞スイッチ４４２により検出されるまでの期間として推定される期間ＴＸｂだけ遡ったタイミングとして特定される。

【２３３１】

本実施形態のパチンコ機１００においては、第２タイミング操作用の基準範囲の中央にタイミングｔＸｂ１がくるように、上限のタイミングｔＬｂ１（すなわち、第２タイミング操作の許容上限となる入賞待ちタイマカウンタの値）と、下限のタイミングｔＬｂ２（すなわち、第２タイミング操作の許容下限となる入賞待ちタイマカウンタの値）とが設定される。

【２３３２】

なお、第２タイミング操作用の基準範囲は、必ずしも、上記のようにタイミングｔＬｂ１からタイミングｔＸｂ１までの時間長さとタイミングｔＸｂ１からタイミングｔＬｂ２までの時間長さとが等しくなるように（すなわち、第２タイミング操作用の基準範囲の中央にタイミングｔＸｂ１がくるように）設定する必要はなく、上述した第１タイミング操作用の基準範囲の場合と同様、タイミングｔＸｂ１に対するタイミングｔＬｂ１，ｔＬｂ２の設け方に応じた適宜の範囲を設定できる。

【２３３３】

第２タイミング操作用の基準範囲は、副制御基板９４０のＲＯＭ内に予め記憶されている。具体的には、第２タイミング操作の許容上限となる入賞待ちタイマカウンタの値と、第２タイミング操作の許容下限となる入賞待ちタイマカウンタの値が、第２タイミング操作用の基準範囲として記憶される。なお、タイミングｔＸｂ１に対するタイミングｔＬｂ１，ｔＬｂ２の設け方に応じた複数種類の基準範囲をＲＯＭ内に予め記憶（準備）しておき、遊技者が自身の操作の特性（操作の癖）を考慮してこれら複数種類の基準範囲の中から１の基準範囲を選択できる構成としてもよい。

【２３３４】
右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞タイミングにおける入賞待ちタイマカウンタの値（すなわち、副制御基板９４０による入賞待ちタイマカウンタの計測値）が、第２タイミング操作用の基準範囲内である場合、副制御基板９４０は、第２タイミング操作に成功したと判定する。一方、当該入賞待ちタイマカウンタの値が、第２タイミング操作用の基準範囲外である場合、副制御基板９４０は、第２タイミング操作に失敗した（不成功である）と判定する。
【２３３５】
本実施形態のパチンコ機１００においては、上述したように、遊技球がクルーン装置６０１０の出口６０１２（入球部６００５の入口部分）を通過するタイミングで行われた第２タイミング操作の成否の判定を右始動入賞スイッチ４４２による遊技球の検出タイミングから遡ることによって行っている。
【２３３６】
ここで、右始動入賞スイッチ４４２に代えて、クルーン装置６０１０の出口６０１２から排出された遊技球を検出する検出スイッチを設け、当該スイッチを利用して第２タイミング操作の成否の判定を判定することが考えられる。しかしながら、出口６０１２の付近に遊技球の検出スイッチを設けた場合、クルーン装置６０１０が大型化することになるので、当該クルーン装置６０１０を取り付けるための遊技盤８０１のレイアウト設計が難しくなるという問題が生じる。また、当該検出スイッチがクルーン装置６０１０の出口６０１２から排出された遊技球の視認性を阻害することになるので、遊技者に第２タイミング操作を行わせることが困難になるという問題が生じる。
【２３３７】
よって、本実施形態のパチンコ機１００では、クルーン装置６０１０の出口６０１２から排出された遊技球を検出する検出スイッチは設けず、右始動入賞スイッチ４４２を利用して第２タイミング操作の成否を判定する構成としている。これにより、クルーン装置６０１０の大型化を防ぐことができるとともに、クルーン装置６０１０の出口６０１２から排出された遊技球の視認性を好適なものにすることができる。また、右始動入賞スイッチ４４２という既存のスイッチを利用しているので、遊技機の製造コストの増加を抑制することができる。
【２３３８】
図１８４のＳ５４１１に戻って説明する。Ｓ５４１１において、現在の入賞待ちタイマカウンタの値（すなわち、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞タイミングにおける入賞待ちタイマカウンタの値）が第２タイミング操作用の基準範囲内であると判定された場合（Ｓ５４１１：Ｙ）、副制御基板９４０は、第２タイミング操作に成功したと判定して、出口照射用発光体を赤色で点滅させる（Ｓ５４１２）。これにより、出口照射用発光体が黄色の点滅状態から赤色の点滅状態に切り替わる。
【２３３９】
つまり、遊技者が第２タイミング操作を行ったことで黄色の点滅状態で発光する出口照射用発光体は、その第２タイミング操作が副制御基板９４０によって成功したと判定された場合に赤色の点滅状態に変化する。したがって、遊技者は、出口照射用発光体の発光態様の変化（より詳細には、発光色の変化）によって自身が行った第２タイミング操作が成功した（すなわち、当該操作が適切に行われた）ことを知ることができる。なお、Ｓ５４１２にて赤色の点滅状態に切り替えられた出口照射用発光体は所定時間後（例えば、１秒後）に後述するＳ５４２４の処理において消灯される。
【２３４０】
次いで、副制御基板９４０は、第２タイミング操作の待ち期間を０クリア（リセット）した後（Ｓ５４１３）、次回の大当り後の表示演出にて現出するキャラクタの種類を変更する設定を行う（Ｓ５４１４）。Ｓ５４１４においては、副制御基板９４０は、キャラクタ選択テーブルを参照して変更先のキャラクタを選択し、当該選択されたキャラクタを表示演出において現出可能に設定する。

【２３４１】
ここで、図１８４（Ｃ）は、キャラクタ選択テーブルを説明するための模式図である。当該キャラクタ選択テーブルは、副制御基板９４０のＲＯＭに準備されている。図１８４（Ｃ）に示すように、キャラクタ選択テーブルには、差球の値に対して変更先のキャラクタが対応づけられている。
【２３４２】
具体的に、図１８４（Ｃ）に示す例では、第２タイミング操作に成功したタイミングにおける差球の値が６５０００未満である場合には、キャラクタＡが対応付けられ、差球の値が６５００１～８９９９９である場合には、キャラクタＢが対応づけられており、９００００以上である場合には、キャラクタＣが対応づけられている。
【２３４３】
よって、第２タイミング操作に成功した場合には、そのタイミングにおける差球の値に応じたキャラクタが変更対象として選択されるので、遊技者が遊技を進めるにつれて差球の値が増えることで、先の第２タイミング操作の成功によって変更させたキャラクタをその後の第２タイミング操作の成功によって異なるキャラクタに変化させることができる。
【２３４４】
図１８４のＳ５４１４に戻って説明する。副制御基板９４０は、Ｓ５４１４においてキャラクタの変更設定をした後、現在の入賞待ちタイマカウンタを０クリア（リセット）した後（Ｓ５４１５）、入賞待ちタイマカウンタの更新を禁止し（Ｓ５４１６）、本第２タイミング操作判定処理を終了する。具体的に、副制御基板９４０は、Ｓ５４１６においてＲＡＭ内の所定領域にセットされている入賞待ちタイマカウンタ用の更新許可フラグを消去する。
【２３４５】
Ｓ５４１１において、現在の入賞待ちタイマカウンタの値が第２タイミング操作用の基準範囲外であると判定された場合（Ｓ５４１１：Ｎ）、副制御基板９４０は、第２タイミング操作に失敗したと判定して、出口照射用発光体を青色で点滅させる（Ｓ５４１７）。これにより、出口照射用発光体が黄色の点滅状態から青色の点滅状態に切り替わる。
【２３４６】
つまり、遊技者が第２タイミング操作を行ったことで黄色の点滅状態で発光する出口照射用発光体は、その第２タイミング操作が副制御基板９４０によって失敗したと判定された場合に青色の点滅状態に変化する。したがって、遊技者は、出口照射用発光体の発光態様の変化（より詳細には、発光色の変化）によって自身が行った第２タイミング操作が失敗したことを把握できる。なお、Ｓ５４１７にて青色の点滅状態に切り替えられた出口照射用発光体は所定時間後（例えば、１秒後）に後述するＳ５４２４の処理において消灯される。
【２３４７】
副制御基板９４０は、Ｓ５４１７の処理後、処理をＳ５２１５に移行し、入賞待ちタイマカウンタのリセット（Ｓ５４１５）および入賞待ちタイマカウンタの更新の禁止（Ｓ５４１６）を実行して、本第２タイミング操作判定処理を終了する。
【２３４８】
Ｓ５４０９において右始動入賞装置４３２への入賞が第１経路６００１を通過した遊技球によるものであると判定された場合（Ｓ５４０９：Ｎ）、副制御基板９４０は、Ｓ５２１０～Ｓ５４１７の処理を行うことなく、本第２タイミング操作判定処理を終了する。これにより、第２タイミング操作が行われてからシャッター６０５３が突出姿勢になるまでの間に第１経路６００１に進入した遊技球を第２タイミング操作の成功判定の対象から除外することができる。
【２３４９】
なお、第１経路６００１および第２経路６００２は、第２タイミング操作が行われてからシャッター６０５３が突出姿勢になるまでの間に第１経路６００１に進入した遊技球が第２タイミング操作の成功判定の対象となった遊技球（すなわち、第２経路６００２を流

下する遊技球）より先に始動入賞スイッチ４４２によって検出されるよう設計されているものとする。

【２３５０】

また、図１８４に示すように、第２タイミング操作の待ち期間中でないと判定された場合（Ｓ５４０１：Ｎ）、または、操作待ちフラグがセットされているが押圧操作装置２６１の操作が行われていないと判定された場合（Ｓ５４０３：Ｙ，Ｓ５４１８：Ｎ）、副制御基板９４０は、出口照射用発光体が点灯または点滅中であるかを判定する（Ｓ５４２２）。出口照射用発光体が点灯も点滅もしていないと判定された場合（Ｓ５４２２：Ｎ）、副制御基板９４０は、そのまま本第２タイミング操作判定処理を終了する。

【２３５１】

一方、出口照射用発光体が点灯または点滅中であると判定された場合（Ｓ５４２２：Ｙ）、副制御基板９４０は、出口照射用発光体の消灯条件が成立したかを判定する（Ｓ５４２３）。

【２３５２】

具体的に、（１）遊技球が上流側スイッチ６０５１により検出されたことに基づき出口照射用発光体が黄色で発光された場合に、その後に第２タイミング操作が行われることなく第２タイミング操作の待ち期間（例えば、６０秒）が終了した場合、または（２）第２タイミング操作が行われた後に右始動入賞装置４３２への入賞が生じたことに基づき出口照射用発光体が赤色または青色で点滅発光される場合に、当該点滅発光の開始から所定時間（例えば、１秒）が経過した場合に、副制御基板９４０は、出口照射用発光体の消灯条件が成立したと判定する。

【２３５３】

出口照射用発光体の消灯条件が未だ成立していないと判定された場合（Ｓ５４２３：Ｎ）、副制御基板９４０は、そのまま本第２タイミング操作判定処理を終了する。一方、出口照射用発光体の消灯条件が成立したと判定された場合（Ｓ５４２３：Ｙ）、副制御基板９４０は、出口照射用発光体を消灯する（Ｓ５４２４）。

【２３５４】

次いで、副制御基板９４０は、ＲＡＭ内に操作待ちフラグがセットされているかを判定する（Ｓ５４２５）。操作待ちフラグがセットされていないと判定された場合（Ｓ５４２５：Ｎ）、副制御基板９４０は、そのまま本第２タイミング操作判定処理を終了する。一方、操作待ちフラグがセットされていると判定された場合（Ｓ５４２５：Ｙ）、副制御基板９４０は、ＲＡＭ内に格納されている操作待ちフラグを消去し（Ｓ５４２６）、本第２タイミング操作判定処理を終了する。

【２３５５】

なお、クルーン装置６０１０において２以上の遊技球が停留可能な構成においては、上流側スイッチ６０５１および右始動入賞スイッチ４４２の検出結果に基づいて、クルーン装置６０１０内を停留する遊技球の数を計数するとともに、入賞待ちタイマカウンタを複数設けて、クルーン装置６０１０内を停留する遊技球の全てについて入賞待ちタイマカウンタによる計数（計測）を行い、クルーン装置６０１０（第２経路６００２）を経由した全ての遊技球について第２タイミング操作の成否を判定する構成としてもよい。

【２３５６】

次に、図１８５から図１８８を参照して、本実施形態のパチンコ機１００において、第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出態様を変更させる遊技の流れについて説明する。

【２３５７】

図１８５から図１８８は、第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出態様を変更させる遊技の流れを説明する説明図である。図１８５から図１８８の各図においては、当該遊技を行った場合における代表的な時期に対応する遊技盤８０１（具体的には、領域ＸＡまたは領域ＸＢ）の様子の一例と、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａにおける当該各時期に対応した表示の一例とが図示されている。

【２３５８】
なお、これらの各図においては、理解を容易にする目的で、遊技盤８０１を流下する遊技球およびその流下経路の一例を実線、点線（隠れ線）または二点鎖線（想像線）で図示している。また、表示部４７９ａ全体で行われる表示演出に係る具体的な演出内容についてはその表示を省略しており、その代わりに、実際には表示されない丸括弧で囲んだ文字列（例えば、変動表示）を図面の理解を容易にする目的で図示している。
【２３５９】
第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出態様を変更させる遊技は、通常、右始動入賞装置４３２に遊技球が進入し易くなる時短状態の遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）で行われる。よって、遊技者は、例えば、時短遊技状態において右打ち遊技手法による遊技を行う場合に、釘４１１Ａと釘４１１Ｂの間にある目印６０４１を見ながら、遊技球Ｐが入球部６０３５の入口部分（指定位置６０３１）を通過するタイミングで操作することを目標として、第１タイミング操作（押圧操作装置２６１の操作）を実行する（図１８５（Ａ））。
【２３６０】
上述したように、本実施形態のパチンコ機１００においては、差球情報および差球に関連する情報２７８は、表示部４７９ａに常時表示される構成ではないので、図１８５（Ａ）に示すように、第１タイミング操作を実行したタイミングでは、表示部４７９ａの領域ＡＸ内に差球情報および差球に関連する情報２７８は表示されていない。
【２３６１】
第１タイミング操作の実行後、当該操作の対象となった遊技球Ｐが始動装置４３６（始動スイッチ４４６）に入球した場合に、第１タイミング操作が成功したと副制御基板９４０によって判定された場合、差球情報および差球に関連する情報２７８が表示部４７９ａの領域ＡＸ内に表示される（図１８５（Ｂ））。
【２３６２】
これにより、遊技者は、その時点における差球情報を知ることができる。上述したように、本実施形態では、キャラクタ選択テーブル（図１８４（Ｃ）参照）に基づいて、第２タイミング操作に成功したタイミングにおける差球の値に応じたキャラクタが選択されるよう構成される。よって、遊技者は、差球情報を見ながら、第２タイミング操作の待ち期間の期間内に表示させられそうなキャラクタがどれであるかを期待しながら第２タイミング操作を実行できる。また、表示された差球情報から、第２タイミング操作の待ち期間の期間内に表示させたいキャラクタを選択できなさそうな場合、遊技者は第２タイミング操作を行わずに現在の第２タイミング操作の待ち期間を消化させることもできる。
【２３６３】
なお、差球情報は、第３実施形態において上述したように遊技の進行に応じて随時変化する情報であるが、後述する図１８６～図１８８においては差球情報の具体的な数値については全て便宜的に「ＸＸＸＸＸ」と記載している。
【２３６４】
第１タイミング操作が成功したと判定された場合、第１タイミング操作の結果に対応する結果情報６１１１と、第１タイミング操作の結果に応じた補足情報６１１２が、実行中の表示演出（例えば、変動演出）に対する前方側に重ねて（すなわち、表示演出が表示される画層より前方側に画層に）表示される。
【２３６５】
結果情報６１１１としては、第１タイミング操作に成功した場合には当該成功を遊技者に伝達するメッセージ（例えば、図１８５（Ｂ）に示すような「第１チャレンジ成功！」の文字）が表示され、第１タイミング操作に失敗した場合には当該失敗を遊技者に伝達するメッセージ（例えば、「第１チャレンジ失敗！」の文字）が表示される。結果情報６１１１は、その表示後、一定時間（例えば、略３秒）後に非表示にされる。
【２３６６】
なお、結果情報６１１１は、必ずしも文字によるメッセージである必要はなく、所定の

図形（例えば、ハートの形をした図形）の色や形状で第１タイミング操作の結果を伝達したり、キャラクタやの種類や動きで第１タイミング操作の結果を伝達する構成であってもよい。また、第１タイミング操作の結果の伝達は、結果情報６１１１のように表示部４７９ａへの表示によって行う必要は必ずしもなく、遊技者が第１タイミング操作を行った入力操作装置２６０（例えば、押圧操作装置２６１）を振動させたり、枠発光装置２７１～２７５の発光などによって行う構成であってもよい。

【２３６７】

第１タイミング操作に成功した場合に表示される補足情報６１１２は、図１８５（Ｂ）に示すように、第１タイミング操作の成功を契機として発生する第２タイミング操作の待ち期間の残り時間に対応する残り時間情報６１１２Ａを含む構成であってもよい。残り時間情報６１１２Ａが表示された場合、当該残り時間情報６１１２Ａは、時間経過とともに残り時間が変動（例えば、減少）する。なお、残り時間情報６１１２Ａは、残り時間が数値によって表されるものである必要は必ずしもなく、棒や円形などのタイムゲージで表されるものであってもよい。

【２３６８】

第１タイミング操作に成功した場合、補足情報６１１２は、例えば、「第２チャレンジに成功すると大当り後に特別なキャラクタが登場するよ」など、次の第２タイミング操作に成功した場合にその後の演出態様が変更する旨を遊技者に伝達するメッセージを含む。補足情報６１１２が当該メッセージを含むことで、第２タイミング操作に対する期待を抱かせつつ当該操作の実行を遊技者に促すことができる。

【２３６９】

なお、図１８５（Ｂ）に示す例では、第１タイミング操作に成功した場合の補足情報６１１２を例示したが、第１タイミング操作に失敗した場合には、補足情報６１１２を表示しない構成であってもよく、あるいは、例えば、「また頑張ってね」などの再度の第１タイミング操作を促すメッセージ等が補足情報６１１２として表示される構成であってもよい。

【２３７０】

第１タイミング操作に成功した場合に補足情報６１１２が表示された場合、当該補足情報６１１２は、第１タイミング操作の成功を契機として発生した第２タイミング操作の待ち期間が終了する前に第２タイミング操作に成功した場合、あるいは、第２タイミング操作に成功することなく当該待ち期間が終了した場合に非表示にされる。一方、第１タイミング操作に失敗した場合に補足情報６１１２が表示された場合には、一定時間（例えば、略３秒）表示された後、非表示にされる。

【２３７１】

第１タイミング操作に成功した後、右進入規制機構４５２が進入許容姿勢になったことで、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球が、第２姿勢の可動片６０２１により案内されて第２経路６００２（上流側第２経路６００２Ａ）に進入し、上流側スイッチ６０５１により検出された場合、出口照射用発光体（図示せず）が発光され、それによって、クルーン装置６０１０の出口６０１２（入球部６００５）を含む所定の領域６２０１が非点滅状態の黄色で発光する（図１８６（Ａ））。なお、図１８６（Ａ）、ならびに、後述する図１８６（Ｂ）および図１８７（Ａ）において、領域６２０１が黄色に発光されている場合をドットのハッチングにより表している。

【２３７２】

その後、遊技球Ｐがクルーン装置６０１０の出口６０１２から排出されるタイミング（すなわち、入球部６００５の入口部分を通過するタイミング）に合わせて遊技者が第２タイミング操作を実行すると、領域６２０１の発光態様が黄色のまま点滅状態に変化する（図１８６（Ｂ））。なお、図１８６（Ｂ）、ならびに、後述する図１８７および図１８８においては、領域６２０１の発光態様が点滅状態である場合を、領域６２０１の周囲に放射状の視覚効果表示を付加することで表している。

【２３７３】

クルーン装置６０１０の出口６０１２から排出された遊技球Ｐが下流側スイッチ６０５２により検出されると、シャッター６０５３が突出状態に移行し、それによって、その後に右進入規制機構４５２進入した遊技球ＰＸの流下は、当該突出状態のシャッター６０５３によって制限される（図１８７（Ａ））。

【２３７４】

これにより、遊技球Ｐが右始動入賞スイッチ４４２により検出される前に（例えば、二点鎖線で示す遊技球Ｐ’の位置で）、その後に右始動入賞装置４３２に進入した遊技球と衝突することを抑制できる。これにより、遊技球の衝突による右始動入賞スイッチ４４２による検出タイミングの変動が抑制される。

【２３７５】

実行された第２タイミング操作が失敗したと副制御基板９４０によって判定された場合、領域６２０１の発光態様が黄色から青色の点滅状態に変化する（図１８７（Ｂ））。遊技者は、青色で点滅する領域６２０１を見て、第２タイミング操作に失敗したことを把握できる。なお、図１８７（Ｂ）において、領域６２０１が青色に発光されている場合を右下がり斜線のハッチングにより表している。

【２３７６】

第２タイミング操作が失敗したと判定された場合、第２タイミング操作の結果に対応する結果情報６１２１として、当該失敗を遊技者に伝達するメッセージ（例えば、「第２チャレンジ失敗！」の文字）が表示される。結果情報６１２１は、その表示後、一定時間（例えば、略３秒）後に非表示にされる。

【２３７７】

第２タイミング操作が失敗した後でも、第２タイミング操作の待ち期間中であれば、第２タイミング操作を実行することができる。よって、その後に第２タイミング操作が再度実行された場合に、当該第２タイミング操作が成功したと副制御基板９４０によって判定された場合には、領域６２０１の発光態様が黄色から赤色の点滅状態に変化する（図１８８）。遊技者は、赤色で点滅する領域６２０１を見て、第２タイミング操作に成功したことを把握できる。なお、図１８８において、領域６２０１が赤色に発光されている場合を右上がり斜線のハッチングにより表している。

【２３７８】

また、第２タイミング操作に成功したと判定された場合、結果情報６１２１として、当該成功を遊技者に伝達するメッセージ（例えば、「第２チャレンジ成功！」の文字）が表示される。当該結果情報６１２１は、第２タイミング操作に失敗したと判定された場合と同様、その表示がされてから一定時間（例えば、略３秒）後に非表示にされる。

【２３７９】

なお、第２タイミング操作の結果に対応する結果情報６１２１は、図１８７（Ｂ）や図１８８に例示したように、文字によるメッセージである必要は必ずしもなく、例えば、所定の図形の色や形状で第２タイミング操作の結果を伝達したり、キャラクタやの種類や動きで第２タイミング操作の結果を伝達する構成であってもよい。また、第２タイミング操作の結果の伝達は、結果情報６１２１のように表示部４７９ａへの表示によって行う必要は必ずしもなく、遊技者が第２タイミング操作を行った入力操作装置２６０（例えば、押圧操作装置２６１）を振動させたり、枠発光装置２７１～２７５の発光などによって行う構成であってもよい。

【２３８０】

また、第２タイミング操作に成功したと判定された場合、第１タイミング操作の成功を契機として表示された補足情報６１１２に代えて、補足情報６１３１が表示される。補足情報６１３１は、例えば、「大当り後に特別なキャラクタが登場するよ！！」など、その後の演出態様が変更する旨を遊技者に伝達するメッセージを含む。補足情報６１３１が当該メッセージを含むことで、遊技者はその後の演出態様の変更を期待しながら遊技を続けることができる。

【２３８１】

また、第２タイミング操作に成功したと判定された場合、表示部４７９ａに表示される保留表示１６５０のうち、当該第２タイミング操作の対象となった遊技球Ｐに対応する保留表示が他の保留表示とは異なる表示態様（例えば、色の違いや点灯点滅状態の違いなど）で表示される。これにより、遊技者は、第２タイミング操作に成功したことを認識できる。

【２３８２】

なお、保留回数がすでに最大値に達しており、第２タイミング操作の対象となった遊技球Ｐによる入賞が保留の対象外となった場合、保留表示１６５０のうち一部の保留表示（例えば、最後に表示された保留表示）が他の保留表示とは異なる表示態様で表示されるように構成してもよい。

【２３８３】

なお、上記実施形態においては、右打ち遊技手法の実行中に第１タイミング操作および第２タイミング操作を実行できる構成としたが、左打ち遊技手法の実行中に第１タイミング操作および第２タイミング操作を実行できる構成としてもよい。

【２３８４】

左打ち遊技手法によって遊技球が発射された場合に、当該遊技球が下側中始動入賞装置４３１Ｂに入賞する経路としては、図１７９に示すように、矢印ＲＡで表す、中央構造体４２０の左側方に形成されたワープ通路から当該中央構造体４２０における中央の開口部の下側に形成されたステージに進入し、当該ステージを左右方向に転動した後に当該ステージの略中央から下方に落下する経路がある。

【２３８５】

当該経路において、ワープ通路の入口部分にワープ通路通過スイッチ６５０１（図１７９参照）より上流側の所定位置（例えば、目印６５０２が設けられた位置）を遊技球が通過するタイミングに合わせて上述した第１タイミング操作を行い、下側中始動入賞装置４３１Ｂの入口に遊技球が進入するタイミングに合わせて上述した第２タイミング操作を行う構成としてもよく、かかる構成において、上記実施形態と同様、ワープ通路通過スイッチ６５０１により遊技球が検出された場合に第１タイミング操作についての成功判定を行い、第１タイミング操作に成功した場合に第２タイミング操作の待ち期間が設定される処理が実行され、下側中始動入賞スイッチ４４により遊技球が検出された場合に第２タイミング操作についての成功判定を行い、第２タイミング操作に成功した場合にキャラクタの変更設定をする処理が実行される構成としてもよい。

【２３８６】

次に、以上説明したパチンコ機１００の作用及び効果を説明する。

【２３８７】

本実施形態のパチンコ機１００においては、遊技球が始動スイッチ４４６を通過した場合に、それより前の所定の期間中（第１タイミング操作用の基準範囲）に押圧操作装置２６１に対して所定の操作がされたか否かが判定され、当該所定の期間中に操作がされたと判定された場合には所定の第１操作対応処理として第２タイミング操作の待ち期間を設定する処理が実行される。このため、遊技者が当該第１操作対応処理に期待する場合にその遊技者に対して所定の期間を狙って押圧操作装置２６１の操作を行うように促すことができる。当該所定の期間を狙う場合には、遊技球が入球部６０３５の入口部分（指定位置６０３１）に流入するタイミングまで当該遊技球の動きを目で追うことにより、その精度を高めることが可能となる。よって、遊技者が当該第１操作対応処理を期待する場合にその遊技者の注目が遊技球に向くように促すことができ、遊技への注目度向上に寄与できる。

【２３８８】

また、遊技球が右始動入賞スイッチ４４２を通過した場合に、それより前の所定の期間中（第２タイミング操作用の基準範囲）に押圧操作装置２６１に対して所定の操作がされたか否かが判定され、当該所定の期間中に操作がされたと判定された場合には所定の第２操作対応処理としてキャラクタの変更設定をする処理が実行される。このため、遊技者が第２操作対応処理に期待する場合に当該遊技者に対して所定の期間を狙って操作を行うよ

うに促すことができる。当該所定の期間を狙う場合には、遊技球がクルーン装置６０１０の出口６０１２でもある入球部６００５の入口部分に流入するタイミングまで当該遊技球の動きを目で追うことにより、その精度を高めることが可能となる。よって、遊技者が第２操作対応処理を期待する場合もまた、第１操作対応処理を期待する場合と同様に、当該遊技者の注目が遊技球に向くように促すことができ、遊技への注目度向上に寄与できる。

【２３８９】

本実施形態のパチンコ機１００においては、第２操作対応処理としてのキャラクタの変更設定をする処理が実行される場合において、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技球の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技球の数との差に相当する差数に関する情報（すなわち、差球情報）が表示されるので、第２操作対応処理が実行される場合において、当該差数に関する情報を遊技者が知ることができる。

【２３９０】

本実施形態のパチンコ機１００においては、異なる入球部（すなわち、入球部６０３５および入球部６００５）に入球する遊技球に対し押圧操作装置２６１に対して行われる複数回の操作（すなわち、第１タイミング操作および第２タイミング操作）についてそれらの操作が適切なタイミングで行われたかを判定する構成であり、始動装置４３６に進入した遊技球が通過する経路を経た後に、当該遊技球が右始動入賞装置４３２に進入した遊技球が通過する経路に進入可能に構成されるので、第１操作対応処理としての第２タイミング操作の待ち期間を設定する処理を実行させた後、当該第１操作対応処理の対象となった遊技球によって第２操作対応処理としてのキャラクタの変更設定をする処理を実行させることが可能となる。

【２３９１】

なお、上記実施形態においては、異なる入球部（すなわち、入球部６０３５および入球部６００５）に入球する遊技球に対し押圧操作装置２６１に対して行われる複数回の操作（すなわち、第１タイミング操作および第２タイミング操作）についてそれらの操作が適切なタイミングで行われたかを判定する構成としたが、１の入球部に入球する遊技球に対し押圧操作装置２６１に対して行われる複数回の操作についてその操作が適切なタイミングで行われたかを判定する構成としてもよい。

【２３９２】

例えば、右始動入賞装置４３２への入賞が球検知手段としての右始動入賞スイッチ４４２に通過した（検知された）場合に、それより前の所定の期間中に（例えば、第２タイミング操作用の基準範囲）に押圧操作装置２６１が操作されたか否かが判定され、当該所定の期間中に操作がされた場合に第１操作対応処理として第２タイミング操作の待ち期間を設定する処理を実行する構成とし、当該操作後において、右始動入賞スイッチ４４２により遊技球が検知された場合に、それより前の所定の期間中に押圧操作装置２６１が操作されたか否かが判定され、当該所定の期間中に操作がされた場合に第２操作対応処理としてキャラクタの変更設定をする処理が実行される構成としてもよい。

【２３９３】

かかる構成によれば、遊技者が第１操作対応処理を期待する場合も第２操作対応処理を期待する場合も、遊技球が入球部６００５の入口部分に流入するタイミングまで当該遊技球の動きを目で追うことにより、その精度を高めることが可能となる。よって、かかる構成の場合も、遊技者の注目が遊技球に向くように促すことができ、遊技への注目度向上に寄与できる。

【２３９４】

あるいは、１の入球部としての下側中始動入賞装置４３１Ｂの入口部分に入球する遊技球に対して行われる複数回の操作についてその操作が適切なタイミングで行われたかを判定する構成としてもよい。

【２３９５】

また、遊技球が下側中始動入賞装置４３１Ｂに入賞する経路としては、（１）上述した矢印ＲＡの経路と、（２）矢印ＲＢで表す、中央構造体４２０に対する下方側に配列され

た釘４１１によって下側中始動入賞装置４３１Ｂに向かって案内される経路とがある。矢印ＲＡの経路を経て下側中始動入賞装置４３１Ｂに進入する遊技球は、ステージから落下して下側中始動入賞装置４３１Ｂに進入するので、それより低い位置（上下方向のより下側の位置）から下側中始動入賞装置４３１Ｂに進入する矢印ＲＢの経路を経由する場合に比べ、下側中始動入賞装置４３１Ｂへの進入速度は速くなる。

【２３９６】

よって、右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値に応じて遊技球が第１経路６００１を通過したか第２経路６００２を通過したかを判別した場合と同様に、下側中始動入賞装置４３１Ｂ用の検知カウンタの値に応じて下側中始動入賞装置４３１Ｂへの進入経路が矢印ＲＡの経路であるか矢印ＲＢの経路であるかを判別する構成としてもよく、かかる構成において、矢印ＲＡの経路用の基準範囲と矢印ＲＢの経路用の基準範囲とを設け、それぞれの操作タイミングの成功判定を行う構成としてもよい。

【２３９７】

また、上記実施形態では、第２タイミング操作に対応する入球部である入球部６００５が、第１タイミング操作に対応する入球部である入球部６０３５に進入した（入球部６０３５を通過した）遊技球が通過可能な位置に設けられている場合を例示したが、第２タイミング操作に対応する入球部が、第１タイミング操作に対応する入球部に進入した遊技球が進入不可能な位置に設けられる構成としてもよい。例えば、第１タイミング操作に対応する入球部は、左流下領域４０９Ｌに設けられる下側中始動入賞装置４３１Ｂの入口部分とし、第２タイミング操作に対応する入球部は、右流下領域４０９Ｒに設けられる入球部６００５または入球部６０３５としてもよい。かかる構成によれば、遊技者が第１操作対応処理を期待する場合と第２操作対応処理を期待する場合とで各々独立した位置への発射操作を必要とし、当該遊技者の注目を片方のタイミング操作に対応する遊技球に向けさせることができる。

【２３９８】

上記実施形態においては、クルーン装置６０１０におけるクルーンの底部に貫通形成された出口が出口６０１２のみである場合を例示したが、複数の出口が底部に貫通形成されたクルーンを用いる構成であってもよく、かかる構成において、これら複数の出口のうち所定の１の出口（以下、当該出口を「特定出口」とも称す）だけが出口６０１２のように第２タイミング操作の契機となり得る出口とし、その他の出口（以下、当該出口を「その他出口」とも称す）を第２タイミング操作の契機となり得ない出口（すなわち、押圧操作装置２６１の操作タイミングに関係なく第２タイミング操作とは判定されない出口）とする構成としてもよい。

【２３９９】

複数の出口を有するクルーンを用いる構成においては、特定出口から排出された遊技球もその他出口から排出された遊技球も右始動入賞スイッチ４４２に検出される（すなわち、入賞となる）よう構成してもよく（以下、当該構成を「第１の構成」とも称す）、特定出口から排出された遊技球は右始動入賞スイッチ４４２に検出されるが、その他出口から排出された遊技球は回収排出通路（図示せず）に案内されて右始動入賞スイッチ４４２に検出されることなく遊技球循環装置（図示せず）に排出される構成（以下、当該構成を「第２の構成」とも称す）としてもよい。

【２４００】

当該第１の構成においては、特定出口から排出された遊技球のみが通過できる位置と、その他出口から排出された遊技球のみが通過できる位置とにそれぞれ遊技球を検知可能なスイッチ（センサ）を設け、当該各スイッチを副制御基板９４０に接続する構成としてもよい。当該場合、副制御基板９４０は、遊技球を検知したスイッチの種類に基づいて、クルーンから排出された遊技球が、特定出口から排出された遊技球であるか、その他出口から排出された遊技球であるかを区別することができる。

【２４０１】

あるいは、上記第１の構成において、特定出口から排出された遊技球を右始動入賞スイ

ッチ４４２へ誘導する経路（以下、「特定経路」とも称す）と、その他出口から排出された遊技球を右始動入賞スイッチ４４２へ誘導する経路（以下、「その他経路」とも称す）とを、それぞれ、右始動入賞スイッチ４４２を通過するときの通過速度が異なる形状（例えば、通路の傾斜角度を異ならせる）で設ける構成としてもよい。当該場合、副制御基板９４０は、主制御基板９２０から受信した右始動入賞装置４３２用の検知カウンタの値に基づいて、クルーンから排出された遊技球が、特定出口から排出された遊技球であるか、その他出口から排出された遊技球であるかを区別することができる。

【２４０２】

よって、第１の構成においては、上述した第２タイミング判定処理（図１８３参照）のＳ５４０８において、副制御基板９４０が右始動入賞装置４３２への入賞が発生したと判定した場合に（Ｓ５４０８：Ｙ）、副制御基板９４０は、クルーンから排出された遊技球が、特定出口から排出された遊技球であるか、その他出口から排出された遊技球であるかの判定を行い、特定出口から排出された遊技球であると判定した場合には、処理をＳ５４０９に移行し、その他出口から排出された遊技球であると判定した場合には、Ｓ５４０９～Ｓ５４１４，Ｓ５４１７の処理を行うことなく、処理をＳ５４１５に移行して、入賞待ちタイマカウンタのリセット（Ｓ５４１５）と入賞待ちタイマカウンタの更新の禁止（Ｓ５４１６）を実行する。

【２４０３】

一方、第２の構成において、その他出口から排出された遊技球を検知可能なスイッチ（以下、「その他出口スイッチ」とも称す）を設け、当該その他出口スイッチを副制御基板９４０に接続する構成としてもよい。当該場合、副制御基板９４０は、当該スイッチが遊技球を検知した場合に、クルーンから排出された遊技球がその他出口から排出された遊技球であると判定できる。

【２４０４】

よって、第１の構成においては、上述した第２タイミング判定処理のＳ５４０８において、副制御基板９４０が右始動入賞装置４３２への入賞が発生していないと判定した場合に（Ｓ５４０８：Ｎ）、その他出口スイッチに遊技球が検出された場合には、副制御基板９４０は、遊技球がその他出口から排出されたと判定して、処理をＳ５４１５に移行して、入賞待ちタイマカウンタのリセット（Ｓ５４１５）と入賞待ちタイマカウンタの更新の禁止（Ｓ５４１６）を実行する。一方、その他出口スイッチに遊技球が検出されない場合には、副制御基板９４０は、そのまま本第２タイミング操作判定処理を終了する。

【２４０５】

したがって、複数の出口を有するクルーンを用いる構成においては、上記第１の構成および第２の構成のいずれの場合であっても、遊技球が第２経路に進入したことにより遊技者が押圧操作装置２６１を操作したとしても、遊技球がその他の出口から排出された場合には当該操作は第２タイミング操作として扱われない、あるいは、第２タイミング操作として扱われたとしても失敗として扱われる。

【２４０６】

ここで、特定出口とその他出口が前後方向で重なるようパチンコ機１００に配設される場合、前方側から第２タイミング操作を行おうとする遊技者は、遊技球が特定出口から排出されたかその他出口から排出されたかを区別し難いため、出口照射用発光体の色によって遊技球が特定出口から排出されたかその他出口から排出されたか（すなわち、遊技球の排出のタイミングに合わせて行った第２タイミング操作が成功するか否か）を具体的に知ることができる。よって、遊技者は特定出口から排出されることを期待しながら第２タイミング操作を行うことになるので、第２タイミング操作に係る遊技の遊技性をより好適なものにすることができる。なお、複数の出口を有するクルーンを用いる構成においては、特定出口が上述した出口６０１２および入球部６００５（より詳細には、入球部６００５の入口部分）に対応する。

【２４０７】

上記実施形態においては、図１７９に示すように、右始動入賞スイッチ４４２が手前側

（前方側）から視認可能な構成を例示したが、右始動入賞スイッチ４４２に対する前方側に不透光性または透光性の低いカバーを配置したり、手前側から奥側に延びる球通路部の奥側に右始動入賞スイッチ４４２を設けたりすることによって、右始動入賞スイッチ４４２が手前側から視認不可能または視認困難である構成であってもよい。

【２４０８】

また、上記実施形態においては、始動スイッチ４４６が、その前方側に配置されたカバーによって手前側から視認できない（または視認し難い）構成とされているが、始動スイッチ４４６が、右始動入賞スイッチ４４２のように手前側から視認可能な構成としてもよい。

【２４０９】

上記実施形態においては、遊技球が入球部６００５の入口部分を通過するタイミングを一定にしない構成として、入球部６００５の入口部分の上流側（すなわち、下流側第２経路６００２Ｂの上流側）に停留装置であるクルーン装置６０１０を設ける場合を例示した。遊技球が入球部６００５の入口部分を通過するタイミングを一定にしない構成としては、クルーン装置６０１０のような停留装置を設ける構成に限らず、クルーン装置６０１０の配設に代えて、または、加えて、球が一端側と他端側との間を転動しながら往復可能なステージを設ける構成を適用してもよい。

【２４１０】

あるいは、クルーン装置６０１０の配設に代えて、または、加えて、入球部６００５の入口部分となる箇所に当該入口部分の開放と閉鎖を切り替え可能な電気的に駆動されるシャッターを設け、当該シャッターの開閉を電気的に制御することによって、遊技球が入球部６００５の入口部分を通過するタイミングを一定にしない構成としてもよい。この場合、シャッターが当該入口部分を閉鎖している場合には、遊技球が別の経路を経て下流側第２経路３００２Ｂまたは回収排出通路に誘導される構成としてもよい。

【２４１１】

上記実施形態においては、入球部６０３５の入口部分（指定位置６０３１）の上流側には、クルーン装置６０１０のような停留装置が設けられていない構成を例示したが、入球部６０３５の入口部分の上流側に停留装置を設ける構成としてもよく、入球部６００５の入口部分の上流側に配設可能な構成として例示した、ステージやシャッターなどを入球部６０３５の入口部分の上流側に設ける構成としてもよい。

【２４１２】

上記実施形態においては、シャッター６０５３の姿勢変化が主制御基板９２０による制御的に実行される場合を例示したが、機械的な構成によってシャッター６０５３の姿勢変化を実現させる構成としてもよい。

【２４１３】

上記実施形態においては、第１タイミング操作および第２タイミング操作が押圧操作装置２６１に対する操作である場合を例示したが、押圧操作装置２６１以外の入力操作装置２６０、例えば、選択操作装置２６３などであってもよい。また、第１タイミング操作と第２タイミング操作とで異なる入力操作装置が適用される構成であってもよい。

【２４１４】

上記実施形態においては、第２タイミング操作に成功した場合にキャラクタの変更設定をする処理が第２操作対応処理として実行される場合を例示したが、第２操作対応処理としては、キャラクタの変更に限らず、その他の演出態様の変更であってもよい。例えば、押圧操作装置２６１などの入力操作装置の振動（バイブ）によって大当りの期待度を遊技者に示唆する演出が行われる構成において、当該振動による期待度を変化させる構成であってもよい。かかる構成においては、当該振動による期待度を上げる構成であってもよく、当該振動による期待度を下げる構成であってもよい。

【２４１５】

上記実施形態においては、第２タイミング操作に成功した場合、キャラクタ選択テーブルを参照して、第２タイミング操作に成功したタイミングにおける差球の値に対応するキ

ャラクタに変更される場合を例示したが、第２タイミング操作に成功したタイミングにおける差球の値が所定値（例えば、９４０００等のもうすぐコンプリート機能が発動する値）を超える場合に限ってキャラクタ変更ができる構成であってもよい。

【２４１６】

上記実施形態においては、第２タイミング操作に成功した場合に、複数種類のキャラクタの中から第２タイミング操作に成功したタイミングにおける差球の値に応じたキャラクタが選択される構成としたが、第２タイミング操作に成功した場合に、その後の所定時期（例えば、その後に発生した大当りにおけるエンディング期間）に選択可能な複数種類のキャラクタの候補を表示部４７９ａに表示し、その中から遊技者に変更先のキャラクタを選択させる構成としてもよい。

【２４１７】

次に、図１８９から図２０２を参照して、第５実施形態のパチンコ機１００の別例について説明する。当該第２例のパチンコ機１００も、先に例示した第５実施形態のパチンコ機１００と同様、適切なタイミングでの入力操作装置２６０（例えば、押圧操作装置２６１）またはタッチ操作部７００１（図１９９（Ｂ）参照）に対する操作が複数回達成されたことに基づき、その後の演出態様を変更可能に構成される。なお、以下において、以下に説明する第５実施形態の別例を「第２例」とも称し、先に例示した第５実施形態の一例を「第１例」とも称す。また、この第５実施形態の第２例として以下に説明する構成は、上述した第１実施形態から第５実施形態の第１例のいずれか又は複数の構成と組み合わせてパチンコ機１００が備える構成として付加してもよいし、上述した第１実施形態から第５実施形態の第１例のいずれかのパチンコ機１００の一部の構成に代えてパチンコ機１００が備えるようにしてもよい。

【２４１８】

第５実施形態における第１例のパチンコ機１００が、上述したように、第１タイミング操作に成功した場合に第２タイミング操作の待ち期間が設定され、当該待ち時間の期間中に第２タイミング操作に成功した場合にキャラクタの変更設定が可能になる構成であったのに対し、当該第２例のパチンコ機１００は、第１タイミング操作に成功した場合においてもキャラクタの変更設定が可能であり、第２タイミング操作の待ち期間中に第２タイミング操作に成功すると、先に変更されたキャラクタを再度変更できる構成とされる。

【２４１９】

なお、第５実施形態における第２例のパチンコ機１００に係る以下の説明において、上述した第１例のパチンコ機の構成と共通する部分については同一の符号を付し、その共通する構成についての重複する説明を省略する。

【２４２０】

図１８９は第５実施形態の第２例における第１タイミング操作判定処理を示すフローチャートである。当該第２例における第１タイミング操作判定処理は、上述した第１例における第１タイミング操作判定処理（図１８２（Ａ）参照）と同様、副制御基板９４０により実行される処理である。

【２４２１】

当該第２例の第１タイミング操作判定処理においては、Ｓ５２０３において押圧操作装置２６１の操作が行われたと判定された場合に（Ｓ５２０３：Ｙ）、副制御基板９４０は、変動表示の制御中であるか否かを判定する（Ｓ５２４１）。なお、「変動表示の制御中」は、特別図柄または装飾図柄の変動表示（変動演出）中、および、保留回数が１以上である場合における特別図柄または装飾図柄の停止表示中を含む。

【２４２２】

Ｓ５２４１において、変動表示の制御中であると判定された場合（Ｓ５２４１：Ｙ）、副制御基板９４０は、処理をＳ５２０４に移行して、入球待ちタイマカウンタの更新を許可する。一方、変動表示の制御中でないと判定された場合（Ｓ５２４１：Ｎ）、副制御基板９４０は、そのまま本第１タイミング操作判定処理を終了する。

【２４２３】

よって、当該第２例における第１タイミング操作判定処理によれば、入球待ちタイマカウンタは押圧操作装置２６１に対する操作（第１タイミング操作）が変動表示の制御中に行われたことを条件として作動する。したがって、当該第２例のパチンコ機１００において、変動表示の制御中に行われた第１タイミング操作に対してはＳ５２０８においてその成否判定が行われるが、それ以外の時期に行われた第１タイミング操作に対しては成否判定が行われず無効な操作として扱われる。

【２４２４】

また、当該第２例の第１タイミング操作判定処理においては、Ｓ５２０８において始動装置４３６への遊技球の入球タイミングにおける入球待ちタイマカウンタの値が第１タイミング操作用の基準範囲内であると判定された場合（Ｓ５２０８：Ｙ）、副制御基板９４０は、第２タイミング操作の待ち期間を設定した後（Ｓ５２０９）、後述する第１キャラクタ変更処理を実行する（Ｓ５２４２）。

【２４２５】

詳細後述するが、第１キャラクタ変更処理（Ｓ５２４２）は、次回の大当り後に実行される所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）にて現出するキャラクタの変更を設定する処理である。つまり、当該第２例のパチンコ機１００は、第１タイミング操作に成功した場合に次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタの種類を変更できるよう構成される。

【２４２６】

図１９０（Ａ）は、第１キャラクタ変更処理（Ｓ５２４２）を示すフローチャートである。第１キャラクタ変更処理（Ｓ５２４２）において、副制御基板９４０は、まず、現在の入球待ちタイマカウンタの値が特定範囲内であるか否かを判定する（Ｓ５３０１）。

【２４２７】

ここで、図１９０（Ｂ）を参照して、当該特定範囲について説明する。図１９０（Ｂ）は、第１キャラクタ変更処理において適用される特定範囲を説明するためのタイミングチャートである。

【２４２８】

図１９０（Ｂ）に示すように、第１キャラクタ変更処理（より詳細には、Ｓ５３０１の判定処理）において適用される特定範囲は、第１タイミング操作用の基準範囲である期間Ｌａ内に設けられる期間であって、遊技球が入球部６０３５の入口部分（指定位置６０３１）を通過するタイミングとして推定されるタイミングｔＸａ１を含み、かつ、その上下限の各タイミングｔＬｘ１，ｔＬｘ２が第１タイミング操作用の基準範囲の上下限の各タイミングｔＬａ１，ｔＬａ２より内側となる期間ＴＬｘの範囲として規定される。

【２４２９】

つまり、特定範囲は、第１タイミング操作の成功を規定する基準範囲（第１タイミング操作用の基準範囲）のうち、タイミングＴＸａ１を含む限定的な範囲である。よって、始動装置４３６への遊技球の入球タイミングにおける入球待ちタイマカウンタの値（すなわち、副制御基板９４０による入球待ちタイマカウンタの計測値）が特定範囲内である場合、第１タイミング操作が、遊技球が入球部６０３５の入口部分を通過するタイミングとして推定されるタイミングＴＸａ１に近い所定範囲内のタイミングで行われたことを示す。

【２４３０】

図１９０（Ｂ）に示すように、当該第２例のパチンコ機１００においては、特定範囲の中央にタイミングｔＸａ１がくるように、当該特定範囲の上限のタイミングｔＬｘ１と、下限のタイミングｔＬｘ２とが設定される。

【２４３１】

なお、特定範囲は、必ずしも、上記のようにタイミングｔＬｘ１からタイミングｔＸａ１までの時間長さとタイミングｔＸａ１からタイミングｔＬｘ２までの時間長さとが等しくなるように（すなわち、特定範囲の中央にタイミングｔＸａ１がくるように）設定する必要はなく、前者の期間が後者の期間より長くなるように特定範囲を設定してもよく、前者の期間が後者の期間より短くなるように特定範囲を設定してもよい。

【２４３２】
　また、タイミングｔＬｘ１がタイミングｔＸａ１に等しくなるよう特定範囲を設定する構成であってもよく、タイミングｔＬｘ２がタイミングｔＸａ１に等しくなるよう特定範囲を設定する構成であってもよい。
【２４３３】
　特定範囲は、副制御基板９４０のＲＯＭ内に予め記憶されている。具体的には、特定範囲として、その上限を規定する入球待ちタイマカウンタの値と、その下限を規定する入球待ちタイマカウンタの値とが記憶される。なお、タイミングｔＸａ１に対するタイミングｔＬｘ１，ｔＬｘ２の設け方に応じた複数種類の特定範囲をＲＯＭ内に予め記憶（準備）しておき、遊技者が自身の操作の特性（操作の癖）を考慮してこれら複数種類の特定範囲の中から１の特定範囲を選択できる構成としてもよい。
【２４３４】
　図１９０（Ａ）のＳ５３０１に戻って説明する。Ｓ５３０１において、現在の入球待ちタイマカウンタの値（すなわち、副制御基板９４０による入球待ちタイマカウンタの計測値）が特定範囲内であると判定された場合（Ｓ５３０１：Ｙ）、副制御基板９４０は、第１キャラクタ選択処理フラグをセットし（Ｓ５３０２）、本第１キャラクタ変更処理（Ｓ５２４２）を終了する。
【２４３５】
　第１キャラクタ選択処理フラグは、後述する第１キャラクタ選択処理（図１９２参照）において次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタを遊技者が選択できる状況であることを示すフラグである。よって、Ｓ５３０２の処理によって第１キャラクタ選択処理フラグがセットされると、第１キャラクタ選択処理において次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタを遊技者が選択したキャラクタに変更できる。
【２４３６】
　よって、成功と判定される第１タイミング操作のうち、特定範囲（すなわち、タイミングＴＸａ１に近い所定範囲）内のタイミングで第１タイミング操作がなされた場合には、Ｓ５３０１において肯定判定がされ、次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタを遊技者の選択によって変更させることができる。
【２４３７】
　一方、現在の入球待ちタイマカウンタの値が特定範囲外であると判定された場合（Ｓ５３０１：Ｎ）、副制御基板９４０は、後述する第１キャラクタ選択テーブル（図１９１（Ｂ）参照）に基づいて、変更先のキャラクタとして所定のキャラクタを選択する（Ｓ５３０３）。
【２４３８】
　次に、副制御基板９４０は、Ｓ５３０３において選択されたキャラクタに対応するキャラクタ情報をＲＡＭ内の所定領域に設けられた変更待ちメモリ（図示せず）に記憶し（Ｓ５３０４）、本第１キャラクタ変更処理（Ｓ５２４２）を終了する。
【２４３９】
　なお、変更待ちメモリにキャラクタ情報が記憶された場合、当該キャラクタ情報の記憶が第１タイミング操作に基づくか第２タイミング操作に基づくかにかかわらず、副制御基板９４０は、次回に大当りが発生した場合に、変更待ちメモリに記憶されているキャラクタ情報をＲＡＭ内の所定領域に設けられた現在キャラクタメモリ（図示せず）に記憶し、変更待ちメモリから当該キャラクタ情報を消去する（すなわち、変更待ちメモリに記憶されているキャラクタ情報を現在キャラクタメモリに移動する）。
【２４４０】
　現在キャラクタメモリは、第１タイミング操作または第２タイミング操作によるキャラクタの変更の対象となる（例えば、所定のスーパーリーチ演出）中に所定の役割で現出するキャラクタ（例えば、バトル演出においてバトルをするキャラクタ）に対応するキャラクタ情報を記憶するメモリである。対象となる所定の演出の実行時には、当該所定の演出

中に所定の役割で現出するキャラクタとして、その時点において現在キャラクタメモリに記憶されているキャラクタ情報に対応するキャラクタが現出する。

【２４４１】

よって、Ｓ５３０３において選択されたキャラクタが変更待ちメモリに記憶されることにより、当該選択されたキャラクタが次回の大当り後に実行される所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）にて現出することが予定されることになる。

【２４４２】

なお、Ｓ５３０４および後述するＳ５６１４（図１９２参照）においては、変更待ちメモリに既にキャラクタ情報が記憶されている場合（すなわち、第１タイミング操作または第２タイミング操作の成功に基づいて変更待ちメモリにキャラクタ情報が記憶されたが、その後に大当りが発生していない場合）には、そのキャラクタ情報はＳ５３０３において選択されたキャラクタ情報により上書きされる（書き換えられる）。

【２４４３】

ここで、図１９１を参照して、Ｓ５３０１において否定判定がされた場合（すなわち、第１タイミング操作用の基準範囲内であるが特定範囲外のタイミングで第１タイミング操作がなされた場合）のキャラクタ変更について説明する。

【２４４４】

図１９１（Ａ）は、第１タイミング操作に基づくキャラクタの変更の対象となる所定の表示演出、すなわち、第１タイミング操作の成功によってキャラクタの変更が可能な所定の表示演出において現出可能なキャラクタを示す模式図である。

【２４４５】

図１９１（Ａ）に示すように、第１タイミング操作に基づくキャラクタの変更の対象となる所定の表示演出において現出可能なキャラクタは、例えば、子供を模した基本キャラクタ６８００と、ネコを模したキャラクタＡ６８０１と、イヌを模したキャラクタＢ６８０２と、ウサギを模したキャラクタＣ６８０３とを含む。これらのキャラクタ６８００～６８０３に対応する画像は、副制御基板９４０のＲＯＭ内に予め記憶（準備）されている。

【２４４６】

基本キャラクタ６８００は、第１タイミング操作または第２タイミング操作に基づくキャラクタの変更の対象となる所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）におけるデフォルトキャラクタである。一方、基本キャラクタ６８００以外のキャラクタ（キャラクタＡ～キャラクタＣ）６８０１～６８０３は、第１タイミング操作に成功した場合に現出させることができるキャラクタである。

【２４４７】

なお、図１９１（Ａ）に例示したキャラクタ６８００～６８０３は、第１タイミング操作に限らず、第２タイミング操作に基づくキャラクタの変更の対象となる所定の表示演出において現出可能なキャラクタでもある。よって、基本キャラクタ６８００以外のキャラクタ（キャラクタＡ～キャラクタＣ）６８０１～６８０３は、第２タイミング操作に成功した場合にも現出させ得る。

【２４４８】

図１９１（Ｂ）は、第１キャラクタ選択テーブルを説明するための模式図である。当該第１キャラクタ選択テーブルは、副制御基板９４０のＲＯＭ内に予め記憶されている。図１９１（Ｂ）に示すように、第１キャラクタ選択テーブルには、変更対象となる１のキャラクタに対し、Ｓ５３０３において変更先として選択される１のキャラクタが対応付けられている。

【２４４９】

具体的に、第１キャラクタ選択テーブルにおいては、変更対象となるキャラクタが基本キャラクタ６８００である場合、当該基本キャラクタ６８００に対しては、変更先のキャラクタとしてキャラクタＡ６８０１が対応付けられている。また、変更対象となるキャラクタがキャラクタＡ６８０１である場合、当該キャラクタＡ６８０１に対しては、変更先

のキャラクタとしてキャラクタＢ６８０２が対応付けられている。
【２４５０】
　また、変更対象となるキャラクタがキャラクタＢ６８０２である場合、当該キャラクタＢ６８０２に対しては、変更先のキャラクタとしてキャラクタＣ６８０３が対応付けられている。また、変更対象となるキャラクタがキャラクタＣ６８０３である場合、当該キャラクタＣ６８０３に対しては、変更先のキャラクタとしてキャラクタＡ６８０１が対応付けられている。
【２４５１】
　なお、当該第１キャラクタ選択テーブル、後述する第２キャラクタ選択テーブル（図１９３参照）、および後述する第３キャラクタ選択テーブル（図１９６参照）における「変更対象となるキャラクタ」としては、上述した非図示の変更待ちメモリにキャラクタ情報が記憶されている場合（すなわち、次回の大当り後に実行される所定の表示演出において現出する予定のキャラクタが設定されている場合）には、変更待ちメモリに記憶されているキャラクタ情報に対応するキャラクタであり、変更待ちメモリにキャラクタ情報が記憶されていない場合には、上述した非図示の現在キャラクタメモリに記憶されているキャラクタ情報に対応するキャラクタが該当する。
【２４５２】
　上述したように、第１キャラクタ選択テーブルは、Ｓ５３０１において否定判定がされた場合（すなわち、第１タイミング操作用の基準範囲内であるが特定範囲外のタイミングで第１タイミング操作がなされた場合）に参照されるテーブルである。第１キャラクタ選択テーブルは、変更対象のキャラクタと変更先のキャラクタとが１対１で対応付けられているので、第１タイミング操作用の基準範囲内であるが特定範囲外のタイミングで第１タイミング操作がなされた場合には、変更対象のキャラクタに応じた１のキャラクタが遊技者の意思とは無関係に次回の大当り後に実行される所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）にて現出するキャラクタとして選択される。
【２４５３】
　また、図１９１（Ｂ）に示すように、第１キャラクタ選択テーブルにおいては、変更先のキャラクタとして基本キャラクタ６８００が含まれないよう構成される。よって、当該第２例のパチンコ機１００は、第１タイミング操作用の基準範囲内であるが特定範囲外のタイミングで第１タイミング操作がなされた場合に、次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタとして基本キャラクタ６８００が選択されないよう構成される。なお、第１キャラクタ選択テーブルにおいて、変更先のキャラクタとして基本キャラクタ６８００が含まれる構成としてもよい。
【２４５４】
　図１９２は、副制御基板９４０により実行される第１キャラクタ選択処理を示すフローチャートである。副制御基板９４０は、所定の周期（例えば、２ｍｓｅｃ）で実行される定期処理の一環として第１キャラクタ選択処理を実行する。
【２４５５】
　第１キャラクタ選択処理において、副制御基板９４０は、まず、第２キャラクタ選択フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ５６０１）。なお、詳細は後述するが、第２キャラクタ選択フラグは、第２タイミング操作判定処理（図１９４参照）において遊技球が上流側スイッチ６０５１により検出された場合にセットされるフラグであり、第２キャラクタ選択処理（図１９５参照）において次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタを遊技者が選択できる状況であることを示すフラグである。
【２４５６】
　第２キャラクタ選択フラグがセットされていると判定された場合（Ｓ５６０１：Ｙ）、副制御基板９４０は、そのまま本第１キャラクタ選択処理を終了する。一方、第２キャラクタ選択フラグがセットされていないと判定された場合（Ｓ５６０１：Ｎ）、副制御基板９４０は、第１キャラクタ選択処理フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ５６０２）。第１キャラクタ選択フラグがセットされていないと判定された場合（Ｓ５６０２

：Ｎ）、副制御基板９４０は、Ｓ５６０３～Ｓ５６２１の処理を行うことなく本第１キャラクタ選択処理を終了する。

【２４５７】

Ｓ５６０２において、第１キャラクタ選択フラグがセットされていると判定された場合、すなわち、特定範囲内のタイミングで第１タイミング操作がなされた場合（Ｓ５６０２：Ｙ）、副制御基板９４０は、キャラクタ選択表示中フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ５６０３）。なお、キャラクタ選択表示中フラグは、後述するように、キャラクタ選択表示６９２０（図１９８参照）が表示される場合にセットされ、キャラクタ選択表示６９２０が非表示になる場合に消去されるフラグである。

【２４５８】

Ｓ５６０３において、キャラクタ選択表示中フラグがセットされていないと判定された場合（Ｓ５６０３：Ｎ）、副制御基板９４０は、キャラクタ確定表示中フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ５６０４）。なお、キャラクタ確定表示中フラグは、後述するように、キャラクタ確定表示６９３０（図１９８（Ｂ）参照）が表示される場合にセットされ、キャラクタ確定表示６９３０が非表示になる場合に消去されるフラグである。

【２４５９】

Ｓ５６０４において、キャラクタ確定表示中フラグがセットされていないと判定された場合（Ｓ５６０４：Ｎ）、副制御基板９４０は、第２キャラクタ選択テーブル（図１９３参照）に基づいて、変更先の候補キャラクタとして第１候補のキャラクタを選択する（Ｓ５６０５）。

【２４６０】

ここで、図１９３を参照して、第１キャラクタ変更処理（図１９０（Ａ）参照）のＳ５３０１において肯定判定がされた場合（すなわち、第１タイミング操作用の基準範囲内であり、かつ、特定範囲内のタイミングで第１タイミング操作がなされた場合）のキャラクタ変更について説明する。

【２４６１】

図１９３は、第２キャラクタ選択テーブルを説明するための模式図である。当該第２キャラクタ選択テーブルは、副制御基板９４０のＲＯＭ内に予め記憶されている。図１９３に示すように、第２キャラクタ選択テーブルは、変更対象となる１のキャラクタに対し、変更先の候補キャラクタとして複数のキャラクタが対応付けられている。

【２４６２】

具体的に、第２キャラクタ選択テーブルにおいては、変更対象となるキャラクタが基本キャラクタ６８００である場合、当該基本キャラクタ６８００に対しては、変更先の第１候補キャラクタとしてキャラクタＡ６８０１が対応付けられ、変更先の第２候補キャラクタとしてキャラクタＢ６８０２が対応付けられ、変更先の第３候補キャラクタとしてキャラクタＣ６８０３が対応付けられている。また、変更対象となるキャラクタがキャラクタＡ６８０１である場合、当該キャラクタＡ６８０１に対しては、変更先の第１候補キャラクタとしてキャラクタＢ６８０２が対応付けられ、変更先の第２候補キャラクタとしてキャラクタＣ６８０３が対応付けられている。

【２４６３】

また、変更対象となるキャラクタがキャラクタＢ６８０２である場合、当該キャラクタＢ６８０２に対しては、変更先の第１候補キャラクタとしてキャラクタＡ６８０１が対応付けられ、変更先の第２候補キャラクタとしてキャラクタＣ６８０３が対応付けられている。また、変更対象となるキャラクタがキャラクタＣ６８０３である場合、当該キャラクタＣ６８０３に対しては、変更先の第１候補キャラクタとしてキャラクタＡ６８０１が対応付けられ、変更先の第２候補キャラクタとしてキャラクタＢ６８０２が対応付けられている。

【２４６４】

後述するように、第１キャラクタ選択処理では、第２キャラクタ選択テーブルに基づいて、変更先の候補キャラクタに対応付けられている複数の候補キャラクタのうち１の候補

キャラクタを、遊技者が次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタとして選択することができる。

【２４６５】

第２キャラクタ選択テーブルは、Ｓ５３０１において肯定判定がされた場合（すなわち、第１タイミング操作用の基準範囲内であり、かつ、特定範囲内のタイミングで第１タイミング操作がなされた場合）に参照されるテーブルである。よって、第１タイミング操作用の基準範囲内であり、かつ、特定範囲内のタイミングで第１タイミング操作がなされた場合には、次回の大当り後に実行される所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）にて現出するキャラクタを遊技者の選択によって変更させることができる。

【２４６６】

また、図１９３に示すように、第２キャラクタ選択テーブルにおいては、いずれの変更対象のキャラクタについても変更先の候補キャラクタとして基本キャラクタ６８００が含まれないよう構成される。よって、当該第２例のパチンコ機１００は、第１タイミング操作用の基準範囲内であり、かつ、特定範囲内のタイミングで第１タイミング操作がなされた場合に、次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタとして基本キャラクタ６８００が選択されないよう構成される。なお、第２キャラクタ選択テーブルにおいて、変更先のキャラクタとして基本キャラクタ６８００が含まれる構成としてもよい。

【２４６７】

図１９２のＳ５６０６に戻って説明する。Ｓ５６０６において、副制御基板９４０は、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａに表示中の表示の一部（例えば、装飾図柄の表示部６８２０（図１９８（Ａ）参照）などの所定の表示）を縮小表示し、当該表示の縮小によって空いた領域に現在選択されている候補キャラクタ（すなわち、第１候補のキャラクタ）の画像を含むキャラクタ選択表示６９２０（図１９８（Ａ）参照）を表示する（Ｓ５６０６）。

【２４６８】

次いで、副制御基板９４０は、変更操作を許可し（Ｓ５６０７）、キャラクタ選択表示中フラグをセットして（Ｓ５６０８）、本第１キャラクタ選択処理を終了する。なお、当該第２例のパチンコ機１００において、候補キャラクタの変更操作は、回転操作装置２６２を回転操作することによって行われる。

【２４６９】

Ｓ５６０３において、キャラクタ選択表示中フラグがセットされていると判定された場合（Ｓ５６０３：Ｙ）、副制御基板９４０は、候補キャラクタの変更操作（すなわち、回転操作装置２６２を回転操作）がされたか否かを判定する（Ｓ５６０９）。

【２４７０】

候補キャラクタの変更操作がされたと判定された場合（Ｓ５６０９：Ｙ）、副制御基板９４０は、第２キャラクタ選択テーブルに基づいて、変更先の候補キャラクタとして次の候補のキャラクタを選択する（Ｓ５６１０）。

【２４７１】

なお、現在選択されている候補キャラクタが第１候補である場合、次の候補は第２候補となる。候補キャラクタが第３候補までである場合、現在選択されている候補キャラクタが第２候補である場合、次の候補は第３候補となる。候補キャラクタが第２候補までである場合、現在選択されている候補キャラクタが第２候補である場合、次の候補は第１候補となる。候補キャラクタが第３候補までである場合、現在選択されている候補キャラクタが第３候補である場合、次の候補は第１候補となる。

【２４７２】

副制御基板９４０は、候補キャラクタの画像がＳ５６１０において選択された候補キャラクタの画像となるよう、キャラクタ選択表示６９２０を更新し（Ｓ５６１１）、本第１キャラクタ選択処理を終了する。

【２４７３】

Ｓ５６０９において、候補キャラクタの変更操作がされていないと判定された場合（Ｓ５６０９：Ｎ）、副制御基板９４０は、第１タイミング操作の成功に基づく変更先のキャラクタの選択期間（以下、当該期間を「第１タイミング操作後キャラクタ選択期間」とも称す）が経過したかを判定する（Ｓ５６１２）。

【２４７４】

なお、第１タイミング操作後キャラクタ選択期間は、始動装置４３６（始動スイッチ４４６）を通過した遊技球が右始動入賞装置４３２の進入口に進入するまでに要する平均的な期間より短い所定の期間（例えば、３秒）に設定されている。

【２４７５】

Ｓ５６１２において第１タイミング操作後キャラクタ選択期間が未だ経過していないと判定された場合（Ｓ５６１２：Ｎ）、副制御基板９４０は、そのまま本第１キャラクタ選択処理を終了する。

【２４７６】

一方、第１タイミング操作後キャラクタ選択期間が経過したと判定された場合（Ｓ５６１２：Ｙ）、副制御基板９４０は、変更操作を禁止する（Ｓ５６１３）。これにより、これ以降、遊技者は候補キャラクタの変更操作を行うことができず、それによって候補キャラクタの選択が確定する。つまり、第１タイミング操作後キャラクタ選択期間が終了した場合に、候補キャラクタの選択がその時点において選択中のキャラクタに確定する。

【２４７７】

次いで、副制御基板９４０は、候補キャラクタとして選択中のキャラクタに対応するキャラクタ情報を、変更待ちメモリ（図示せず）に記憶する（Ｓ５６１４）。よって、第１タイミング操作後キャラクタ選択期間が終了した時点において選択中のキャラクタが変更待ちメモリに記憶され、それによって、当該キャラクタが次回の大当り後に実行される所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）にて現出することが予定されることになる。

【２４７８】

次いで、副制御基板９４０は、キャラクタ選択表示６９２０に代えてキャラクタ確定表示６９３０（図１９８（Ｂ）参照）を表示し（Ｓ５６１５）、キャラクタ選択表示中フラグを消去し（Ｓ５６１６）、キャラクタ確定表示中フラグをセットして（Ｓ５６１７）、本第１キャラクタ選択処理を終了する。

【２４７９】

Ｓ５６０４において、キャラクタ確定表示中フラグがセットされていると判定された場合（Ｓ５６０４：Ｙ）、副制御基板９４０は、キャラクタ確定表示６９３０の非表示条件が成立したかを判定する（Ｓ５６１８）。キャラクタ確定表示６９３０の非表示条件は、例えば、キャラクタ確定表示６９３０が表示されてから所定時間（例えば、略０．５秒）の経過とされる。

【２４８０】

キャラクタ確定表示６９３０の非表示条件が成立していないと判定された場合（Ｓ５６１８：Ｎ）、副制御基板９４０は、そのまま本第１キャラクタ選択処理を終了する。一方、キャラクタ確定表示６９３０の非表示条件が成立したと判定された場合（Ｓ５６１８：Ｙ）、副制御基板９４０は、キャラクタ確定表示を非表示にし、Ｓ５６０６において縮小された表示を元に戻す（Ｓ５６１９）。

【２４８１】

次いで、副制御基板９４０は、キャラクタ確定表示中フラグを消去し（Ｓ５６２０）、第１キャラクタ選択処理フラグを消去して（Ｓ５６２１）、本第１キャラクタ選択処理を終了する。

【２４８２】

図１９４は第５実施形態の第２例における第２タイミング操作判定処理を示すフローチャートである。当該第２例における第２タイミング操作判定処理は、上述した第１例における第２タイミング操作判定処理（図１８３参照）と同様、副制御基板９４０により実行

される処理である。
【２４８３】
当該第２例の第２タイミング操作判定処理においては、Ｓ５４１８においてタッチ操作部７００１（図１９９（Ｂ）参照）に対する操作（タッチ操作）が行われたと判定された場合に（Ｓ５４１８：Ｙ）、副制御基板９４０は、変動表示の制御中であるか否かを判定する（Ｓ５４４１）。
【２４８４】
Ｓ５４４１において、変動表示の制御中であると判定された場合（Ｓ５４４１：Ｙ）、副制御基板９４０は、処理をＳ５４１９に移行して、入球待ちタイマカウンタの更新を許可する。
【２４８５】
一方、変動表示の制御中でないと判定された場合（Ｓ５４４１：Ｎ）、副制御基板９４０は、処理をＳ５４２４に移行し、Ｓ５４０５において黄色で点灯された出口照射用発光体を消灯し（Ｓ５４２４）、セットされている操作待ちフラグを消去して（Ｓ５４２５：Ｙ，Ｓ５４２６）、本第２タイミング操作判定処理を終了する。
【２４８６】
よって、当該第２例における第２タイミング操作判定処理によれば、入球待ちタイマカウンタはタッチ操作部７００１に対する操作（第２タイミング操作）が変動表示の制御中に行われたことを条件として作動する。したがって、当該第２例のパチンコ機１００において、変動表示の制御中に行われた第２タイミング操作に対してはＳ５４１１においてその成否判定が行われるが、それ以外の時期に行われた第２タイミング操作に対しては成否判定が行われず無効な操作として扱われる。
【２４８７】
また、当該第２例の第２タイミング操作判定処理においては、Ｓ５４０６において操作待ちフラグがセットされた後（Ｓ５４０６）、副制御基板９４０は、第２キャラクタ選択処理フラグをセットし（Ｓ５４４２）、本第２タイミング操作判定処理を終了する。よって、第２キャラクタ選択処理フラグは、遊技球が上流側スイッチ６０５１により検出されたと判定された場合（Ｓ５４０４：Ｙ）にセットされる。つまり、第２キャラクタ選択処理フラグは、遊技球がクルーン装置６０１０に進入する場合にセットされる。
【２４８８】
なお、詳細は後述するが、Ｓ５４４２の処理によって第２キャラクタ選択処理フラグがセットされると、第２キャラクタ選択処理（図１９５参照）において次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタを遊技者が選択できる状況が発生する。
【２４８９】
また、当該第２例の第２タイミング操作判定処理においては、Ｓ５４１２において赤色での出口照射用発光体の点滅が開始された後（Ｓ５４１２）、図１９５を参照して後述する第２キャラクタ選択処理において候補キャラクタとしての選択が確定したキャラクタに対応するキャラクタ情報を、変更待ちメモリ（図示せず）に記憶する（Ｓ５４４３）。これにより、第２キャラクタ選択処理において遊技者により選択されたキャラクタが次回の大当り後に実行される所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）にて現出することが予定されることになる。
【２４９０】
図１９５は、副制御基板９４０により実行される第２キャラクタ選択処理を示すフローチャートである。副制御基板９４０は、所定の周期（例えば、２ｍｓｅｃ）で実行される定期処理の一環として第２キャラクタ選択処理を実行する。
【２４９１】
第２キャラクタ選択処理において、副制御基板９４０は、まず、第１キャラクタ選択フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ５８０１）。第１キャラクタ選択フラグがセットされていると判定された場合（Ｓ５８０１：Ｙ）、副制御基板９４０は、そのまま本第２キャラクタ選択処理を終了する。

【２４９２】
一方、第１キャラクタ選択フラグがセットされていないと判定された場合（Ｓ５８０１：Ｎ）、副制御基板９４０は、第２キャラクタ選択処理フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ５８０２）。第２キャラクタ選択フラグがセットされていないと判定された場合（Ｓ５８０２：Ｎ）、副制御基板９４０は、Ｓ５８０３～Ｓ５８２１の処理を行うことなく本第２キャラクタ選択処理を終了する。
【２４９３】
Ｓ５８０２において、第２キャラクタ選択フラグがセットされていると判定された場合（Ｓ５８０２：Ｙ）、副制御基板９４０は、キャラクタ選択表示中フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ５８０３）。
【２４９４】
Ｓ５８０３において、キャラクタ選択表示中フラグがセットされていないと判定された場合（Ｓ５８０３：Ｎ）、副制御基板９４０は、キャラクタ確定表示中フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ５８０４）。
【２４９５】
Ｓ５８０４において、キャラクタ確定表示中フラグがセットされていないと判定された場合（Ｓ５８０４：Ｎ）、副制御基板９４０は、第３キャラクタ選択テーブル（図１９６参照）に基づいて、変更先の候補キャラクタとして第１候補のキャラクタを選択する（Ｓ５８０５）。
【２４９６】
図１９６は、第３キャラクタ選択テーブルを説明するための模式図である。当該第３キャラクタ選択テーブルは、副制御基板９４０のＲＯＭ内に予め記憶されている。図１９５に示すように、第３キャラクタ選択テーブルは、上述した第２キャラクタ選択テーブル（図１９３参照）と同様、変更対象となる１のキャラクタに対し、変更先の候補キャラクタとして複数のキャラクタが対応付けられている。
【２４９７】
具体的に、第３キャラクタ選択テーブルにおいては、変更対象となるキャラクタが基本キャラクタ６８００である場合には、当該基本キャラクタ６８００に対し、変更先の第１候補キャラクタとしてキャラクタＡ６８０１が対応付けられ、変更先の第２候補キャラクタとしてキャラクタＢ６８０２が対応付けられ、変更先の第３候補キャラクタとしてキャラクタＣ６８０３が対応付けられている。
【２４９８】
また、変更対象となるキャラクタがキャラクタＡ６８０１である場合、当該キャラクタＡ６８０１に対しては、変更先の第１候補キャラクタとしてキャラクタＢ６８０２が対応付けられ、変更先の第２候補キャラクタとしてキャラクタＣ６８０３が対応付けられ、変更先の第３候補キャラクタとして基本キャラクタ６８００が対応付けられている。
【２４９９】
また、変更対象となるキャラクタがキャラクタＢ６８０２である場合、当該キャラクタＢ６８０２に対しては、変更先の第１候補キャラクタとしてキャラクタＡ６８０１が対応付けられ、変更先の第２候補キャラクタとしてキャラクタＣ６８０３が対応付けられ、変更先の第３候補キャラクタとして基本キャラクタ６８００が対応付けられている。
【２５００】
また、変更対象となるキャラクタがキャラクタＣ６８０３である場合、当該キャラクタＣ６８０３に対しては、変更先の第１候補キャラクタとしてキャラクタＡ６８０１が対応付けられ、変更先の第２候補キャラクタとしてキャラクタＢ６８０２が対応付けられ、変更先の第３候補キャラクタとして基本キャラクタ６８００が対応付けられている。
【２５０１】
後述するように、第２キャラクタ選択処理では、第３キャラクタ選択テーブルに基づいて、変更先の候補キャラクタに対応付けられている複数の候補キャラクタのうち１の候補キャラクタを、遊技者が次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラ

クタとして選択することができる。
【２５０２】
図１９６に示すように、第３キャラクタ選択テーブルにおいては、変更対象キャラクタが基本キャラクタ６８００以外のキャラクタ（すなわち、キャラクタＡ６８０１，キャラクタＢ６８０２，キャラクタＣ６８０３）に対する変更先の候補キャラクタには基本キャラクタ６８００が含まれる。
【２５０３】
よって、当該第２例のパチンコ機１００は、現在キャラクタメモリまたは変更待ちメモリにキャラクタＡ６８０１～キャラクタＣ６８０３のいずれかに対応するキャラクタ情報が記憶されている状況、すなわち、所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）においてキャラクタＡ６８０１～キャラクタＣ６８０３のいずれかが現出するよう設定されているまたは大当り後に現出するよう予約されている状況において、遊技者は、第２タイミング操作に成功することを条件として次回の大当り後に実行される当該所定の表示演出にて現出させることができるキャラクタとして基本キャラクタ６８００を選択することができる。なお、第３キャラクタ選択テーブルにおいて、変更先のキャラクタとして基本キャラクタ６８００が含まれない構成としてもよい。
【２５０４】
図１９５のＳ５８０６に戻って説明する。Ｓ５８０６において、副制御基板９４０は、上述した第１キャラクタ選択処理（図１９２参照）におけるＳ５６０６と同様に、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａに表示中の表示の一部を縮小表示し、当該表示の縮小によって空いた領域に現在選択されている候補キャラクタ（すなわち、第１候補のキャラクタ）の画像を含むキャラクタ選択表示６９２０（図２００（Ａ）参照）を表示する（Ｓ５８０６）。
【２５０５】
次いで、副制御基板９４０は、変更操作を許可し（Ｓ５８０７）、キャラクタ選択表示中フラグをセットして（Ｓ５８０８）、本第２キャラクタ選択処理を終了する。
【２５０６】
Ｓ５８０３において、キャラクタ選択表示中フラグがセットされていると判定された場合（Ｓ５８０３：Ｙ）、副制御基板９４０は、候補キャラクタの変更操作（例えば、回転操作装置２６２の回転操作）がされたか否かを判定する（Ｓ５８０９）。
【２５０７】
候補キャラクタの変更操作がされたと判定された場合（Ｓ５８０９：Ｙ）、副制御基板９４０は、第３キャラクタ選択テーブルに基づいて、変更先の候補キャラクタとして次の候補のキャラクタを選択する（Ｓ５８１０）。
【２５０８】
副制御基板９４０は、候補キャラクタの画像がＳ５８０９において選択された候補キャラクタの画像となるよう、キャラクタ選択表示６９２０を更新し（Ｓ５８１１）、本第２キャラクタ選択処理を終了する。
【２５０９】
Ｓ５８０９において、候補キャラクタの変更操作がされていないと判定された場合（Ｓ５８０９：Ｙ）、副制御基板９４０は、遊技球がクルーン装置６０１０の出口６０１２から排出されるタイミング（すなわち、入球部６００５の入口部分を通過するタイミング）に合わせた第２タイミング操作が行われたか否かを判定する（Ｓ５８１２）。
【２５１０】
第２タイミング操作が行われたと判定された場合（Ｓ５８１２：Ｙ）、副制御基板９４０は、変更操作を禁止する（Ｓ５８１３）。これにより、候補キャラクタの選択が確定する。次いで、副制御基板９４０は、キャラクタ選択表示６９２０に代えてキャラクタ確定表示６９３０（図２００（Ｂ）参照）を表示する（Ｓ５８１４）。次いで、副制御基板９４０は、キャラクタ選択表示中フラグを消去し（Ｓ５８１５）、キャラクタ確定表示中フラグをセットして（Ｓ５８１６）、本第２キャラクタ選択処理を終了する。

【２５１１】
　Ｓ５８１２において、第２タイミング操作が行われていないと判定された場合（Ｓ５８１２：Ｎ）、その後の第２タイミング操作の成功を条件として現出可能となる変更先のキャラクタの選択期間（以下、当該期間を「第２タイミング操作前キャラクタ選択期間」とも称す）が経過したかを判定する（Ｓ５８１７）。なお、第２タイミング操作前キャラクタ選択期間は、クルーン装置６０１０に進入した遊技球を当該クルーン装置６０１０の出口６０１２からほぼ確実に排出させることができる所定の期間（例えば、略３秒）に設定されている。
【２５１２】
　Ｓ５８１７において第２タイミング操作前キャラクタ選択期間が未だ経過していないと判定された場合（Ｓ５６１７：Ｎ）、副制御基板９４０は、そのまま本第２キャラクタ選択処理を終了する。
【２５１３】
　一方、第２タイミング操作前キャラクタ選択期間が経過したと判定された場合（Ｓ５６１７：Ｙ）、副制御基板９４０は、処理をＳ５８１３に移行する。よって、第２タイミング操作前キャラクタ選択期間が経過したと判定された場合もまた、第２タイミング操作が行われたと判定された場合と同様、変更操作が禁止され、それによって、候補キャラクタの選択が確定する。
【２５１４】
　したがって、（１）遊技者が第２タイミング操作を行った場合、または、（２）第２タイミング操作前キャラクタ選択期間が終了した場合に、候補キャラクタの選択がその時点において選択中のキャラクタに確定する。なお、候補キャラクタとしての選択が確定したキャラクタは、第２操作タイミング操作判定処理（図１９３参照）において、右始動入賞装置４３２への入賞が発生し、かつ、第２タイミング操作が成功したと判定された場合に、対応するキャラクタ情報が変更待ちメモリに記憶され、それによって、当該キャラクタが次回の大当り後に実行される所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）にて現出することが予定されることになる。
【２５１５】
　Ｓ５８０４において、キャラクタ確定表示中フラグがセットされていると判定された場合（Ｓ５８０４：Ｙ）、副制御基板９４０は、右始動入賞装置４３２への入賞が発生したか否かを判定する（Ｓ５８１８）。
【２５１６】
　右始動入賞装置４３２への入賞が発生していないと判定された場合（Ｓ５８１８：Ｎ）、副制御基板９４０は、そのまま本第２キャラクタ選択処理を終了する。一方、右始動入賞装置４３２への入賞が発生したと判定された場合（Ｓ５８１８：Ｙ）、副制御基板９４０は、キャラクタ確定表示を非表示にし、Ｓ５８０６において縮小された表示を元に戻す（Ｓ５８１９）。
【２５１７】
　次いで、副制御基板９４０は、キャラクタ確定表示中フラグを消去し（Ｓ５８２０）、第２キャラクタ選択処理フラグを消去して（Ｓ５８２１）、本第２キャラクタ選択処理を終了する。
【２５１８】
　なお、当該第２例のパチンコ機１００は、変更待ちメモリに記憶されるキャラクタ情報が基本キャラクタ６８００以外のキャラクタ（キャラクタＡ６８０１～キャラクタＣ６８０３）である場合、そのキャラクタが次回の大当り後に現出することになった場合、副制御基板９４０は、次回の大当りから所定期間（例えば、３０分などの時間により規定される期間や、１００回などの変動回数により規定される期間）の経過後に基本キャラクタ６８００に戻るよう構成される。
【２５１９】
　あるいは、第１タイミング操作または第２タイミング操作に成功したことに基づいて選

択されたキャラクタが次回の大当り後に現出することになった場合、次に第１タイミング操作または第２タイミング操作に成功によってキャラクタが選択されるまで現出し続ける構成としてもよい。

【２５２０】

次に、図１９７から図２０２を参照して、当該第２例のパチンコ機１００において、第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出態様を変更させる遊技の流れについて説明する。

【２５２１】

図１９７から図２０２は、当該第２例のパチンコ機１００において、第１タイミング操作と第２タイミング操作を行うことでその後の演出態様を変更させる遊技の流れを説明する説明図である。図１９５から図２０２の各図においては、当該遊技を行った場合における代表的な時期に対応する遊技盤８０１（具体的には、領域ＸＡまたは領域ＸＢ）の様子の一例と、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａにおける当該各時期に対応した表示の一例とが図示されている。

【２５２２】

なお、これらの各図においては、理解を容易にする目的で、遊技盤８０１を流下する遊技球およびその流下経路の一例を実線、点線（隠れ線）または二点鎖線（想像線）で図示している。また、これらの各図においては、差球情報の具体的な数値については全て便宜的に「ＸＸＸＸＸ」と記載している。

【２５２３】

図１９７（Ａ）に示すように、遊技球Ｐが入球部６０３５の入口部分（指定位置６０３１）を通過するタイミングに合わせて第１タイミング操作が行われた後に、当該操作の対象となった遊技球Ｐが始動装置４３６（始動スイッチ４４６）に入球した場合、第１タイミング操作は成功したが当該操作が特定範囲外のタイミングで行われたと副制御基板９４０によって判定された場合には、結果情報６１１１、補足情報６１１２、および結果情報６８２３とともに、現在キャラクタメモリ（図示せず）に記憶されるキャラクタ情報に対応するキャラクタの画像が第１変更前キャラクタ表示領域６８２１に表示され、変更待ちメモリ（図示せず）に記憶されるキャラクタ情報に対応するキャラクタの画像が第１変更先キャラクタ表示領域６８２２に表示される（図１９７（Ａ））。

【２５２４】

つまり、当該場合においては、所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）に現出するキャラクタであって第１タイミング操作の成功時に変更の対象となるキャラクタ（以下、当該キャラクタを「変更前キャラクタ」とも称す）の画像が第１変更前キャラクタ表示領域６８２１に表示され、第１キャラクタ選択テーブルに基づいて次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタとして選択が確定されたキャラクタ（以下、当該キャラクタを「更新後の変更先キャラクタ」とも称す）の画像が第１変更先キャラクタ表示領域６８２２に表示される。

【２５２５】

第１変更前キャラクタ表示領域６８２１および第１変更先キャラクタ表示領域６８２２は、両者を対照可能な位置（例えば、左右に並べて）に表示されるので、遊技者は、これらのキャラクタ表示領域６８２１，６８２２に表示される画像から、どのキャラクタ（変更前キャラクタ）からどのキャラクタ（更新後の変更先キャラクタ）への変更が予定されるのかを把握し易い。

【２５２６】

結果情報６８２３としては、第１タイミング操作に成功したことを遊技者に示すメッセージ、より詳細には、第１タイミング操作に成功したことによって次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタが変更されることを遊技者に示すメッセージ（例えば、「大当り後にキャラクタが変更されるよ！」の文字）が表示される。

【２５２７】

結果情報６８２３は、第１変更前キャラクタ表示領域６８２１および第１変更先キャラ

クタ表示領域６８２２の近くに表示されるので、これらのキャラクタ表示領域６８２１，６８２２に表示される画像が示すキャラクタの変化が第１タイミング操作の成功によってもたらされることを遊技者に認識させることができる。

【２５２８】

また、当該第２例のパチンコ機１００においては、図１９７（Ａ）に示すように、上述したキャラクタ表示領域６８２１，６８２２とは別に、第２変更前キャラクタ表示領域６８４１と第２変更先キャラクタ表示領域６８４２が設けられている。

【２５２９】

第２変更前キャラクタ表示領域６８４１には、第１変更前キャラクタ表示領域６８２１と同様、変更前キャラクタの画像が常時表示される。第２変更先キャラクタ表示領域６８４２には、更新後の変更先キャラクタに対応するキャラクタ情報に更新される前に変更待ちメモリに記憶されていたキャラクタ情報に対応するキャラクタ（以下、当該キャラクタを「更新前の変更先キャラクタ」とも称す）の画像が常時表示される。

【２５３０】

なお、変更待ちメモリにキャラクタ情報が記憶されていない場合には、例えば、図１９７（Ａ）に示すように、「？」などの更新前の変更先キャラクタが存在しないことを示す所定の画像が表示される。なお、変更待ちメモリにキャラクタ情報が記憶されていない場合には、第２変更前キャラクタ表示領域６８４１に何も表示されない構成としてもよい。

【２５３１】

第２変更前キャラクタ表示領域６８４１および第２変更先キャラクタ表示領域６８４２には、それぞれ、変更前キャラクタの画像、および、更新前の変更先キャラクタの画像または更新前の変更先キャラクタが存在しないことを示す所定の画像が常時表示される構成であるので、遊技者は、これらのキャラクタ表示領域６８２１，６８２２に表示される画像から、所定の表示演出において現在現出するよう設定されているキャラクタ（すなわち、変更前キャラクタ）がどのキャラクタであり、第１タイミング操作を行う前に次回の大当り後に実行される当該所定の表示演出にて現出するキャラクタとして選択されているキャラクタ（更新前の変更先キャラクタ）がある場合には、そのキャラクタがどのキャラクタであるかを遊技者に常時把握させることができる。これにより、遊技者は、キャラクタ表示領域６８２１，６８２２に表示された画像を見ながら、第１タイミング操作に基づくキャラクタ変更を期待しながら遊技を行うことができる。

【２５３２】

なお、第１変更前キャラクタ表示領域６８２１および第１変更先キャラクタ表示領域６８２２の各表示画像は、その表示開始から所定時間後（例えば、１秒後）に非表示にされるとともに、第２変更先キャラクタ表示領域６８４２の表示画像が、第１変更先キャラクタ表示領域６８２２から非表示となった画像と入れ替わる。

【２５３３】

一方、図１９７（Ｂ）に示すように、遊技球Ｐが入球部６０３５の入口部分を通過するタイミングに合わせて第１タイミング操作が行われた後に、当該操作の対象となった遊技球Ｐが始動装置４３６（始動スイッチ４４６）に入球した場合に、第１タイミング操作は成功し、かつ、当該操作が特定範囲内のタイミングで行われたと副制御基板９４０によって判定された場合には、結果情報６１１１、補足情報６１１２、および結果情報６８２３が表示される（図１９７（Ｂ））

その後すぐ（例えば、略０．５秒後）、表示部４７９ａに表示される表示のうち、所定の表示（例えば、領域ＡＸ内に表示される差球情報および差球に関連する情報２７８、領域６８５０内に表示される保留表示１６５０、ならびに領域６８４０内に表示される第２変更前キャラクタ表示領域６８４１および第２変更先キャラクタ表示領域６８４２）を除く一部の表示（例えば、結果情報６１１１、補足情報６１１２、結果情報６８２３、および装飾図柄の表示部６８２０）を縮小表示領域６９１０内に表示する（図１９８（Ａ））。

【２５３４】

縮小表示領域６９１０に表示された表示のうち、その表示内容が時間経過に応じて変化するものについては、その表示内容が時間経過に応じて変化する。例えば、装飾図柄の表示部６８２０は特別図柄の変動表示中において装飾図柄が変動表示する。また、補足情報６１１２における残り時間情報６１１２Ａ（図１９８（Ｂ）参照）は、時間経過とともに残り時間が減少する。また、結果情報６１１１のように所定時間後に非表示化される表示については、非表示のタイミングが到来した場合に非表示となる（図１９８（Ｂ）参照）。

【２５３５】

当該場合においては、表示部４７９ａに表示される表示の一部が縮小表示領域６９１０内に縮小表示されたことによって空いた領域に、キャラクタ選択表示６９２０が表示される。キャラクタ選択表示６９２０は、候補キャラクタ表示領域６９２１を含む。

【２５３６】

候補キャラクタ表示領域６９２１には、第１キャラクタ選択処理（図１９２参照）において変更先のキャラクタとして選択中の候補キャラクタの画像が表示される。上述したように、第１タイミング操作が成功し、かつ、当該操作が特定範囲内のタイミングで行われた場合、候補キャラクタは、遊技者による所定の変更操作（より詳細には、回転操作装置２６２に対する回転操作）に応じて変更できる。よって、遊技者による変更操作が行われると、候補キャラクタ表示領域６９２１に表示されるキャラクタの画像が、当該変更操作による変更によって新たに選択された候補キャラクタの画像に変更される。

【２５３７】

また、キャラクタ選択表示６９２０は、操作案内情報６９２２を含む。操作案内情報６９２２としては、選択対象の候補キャラクタを変更するための操作方法を示すメッセージ（例えば、図１９８（Ａ）に示すような「回転操作で変更」の文字）が表示される。

【２５３８】

また、キャラクタ選択表示６９２０は、操作方向情報６９２３を含む。操作方向情報６９２３は、例えば、右向きおよび左向きの三角形であり、これによって、回転操作装置２６２による左右両回転方向によって候補キャラクタを変更できることを遊技者に示すことができる。

【２５３９】

また、キャラクタ選択表示６９２０は、選択促進情報６９２４含む。選択促進情報６９２４としては、変更先のキャラクタにする候補キャラクタの選択を促すメッセージ（例えば、図１９８（Ａ）に示すような「大当り後に登場させたいキャラクタを選んでね！」の文字）が表示される。

【２５４０】

また、キャラクタ選択表示６９２０は、第１タイミング操作後キャラクタ選択期間の残り期間に対応する情報を遊技者に示す残期間情報６３２５を含む。残期間情報６３２５は、例えば、当該選択期間が開始された（すなわち、残り時間の計時が開始された）場合にレベルが最大であり、当該残り時間が減るにつれてレベルがゼロに近づいていく図１９８（Ａ）に示すようなタイムゲージを例示できる。遊技者は、残期間情報６３２５の内容に基づいて、第１タイミング操作後キャラクタ選択期間、すなわち、変更先のキャラクタとして候補キャラクタを選択できる期間の残り時間を把握することができる。

【２５４１】

第１タイミング操作後キャラクタ選択期間が終了すると、キャラクタ選択表示６９２０に代えてキャラクタ確定表示６９３０が表示される（図１９８（Ｂ））。キャラクタ確定表示６９３０は、確定候補キャラクタ表示領域６９４１を含む。

【２５４２】

確定候補キャラクタ表示領域６９４１には、第１キャラクタ選択処理（図１９２参照）において選択が確定したキャラクタ、すなわち、変更待ちメモリに記憶されたキャラクタ情報に対応するキャラクタの画像が表示される。これにより、遊技者は、変更先のキャラクタとしての選択が確定したキャラクタの種類を把握することができる。

【２５４３】
　また、キャラクタ確定表示６９３０は、確定キャラクタ情報６９４２含む。確定キャラクタ情報６９４２としては、確定候補キャラクタ表示領域６９４１に表示された画像のキャラクタが変更先のキャラクタとして確定したキャラクタであることを遊技者に示すメッセージ（例えば、「このキャラクタに決定！」の文字）が表示される。
【２５４４】
　キャラクタ確定表示６９３０には、キャラクタ選択表示６９２０に表示されていた残期間情報６３２５が引き続き表示される。なお、キャラクタ確定表示６９３０は、第１タイミング操作後キャラクタ選択期間の残り期間がゼロになった場合に表示されるので、当該キャラクタ確定表示６９３０に表示される残期間情報６３２５におけるレベルはゼロである。
【２５４５】
　キャラクタ確定表示６９３０は、所定時間後（例えば、略０．５秒後）に非表示となり、縮小表示領域６９１０に表示されている縮小表示が元に戻される（図１９９（Ａ））。この場合、表示部４７９ａには、第１変更前キャラクタ表示領域６８２１および第１変更先キャラクタ表示領域６８２２が設けられ、第１変更前キャラクタ表示領域６８２１には、現在キャラクタメモリ（図示せず）に記憶されるキャラクタ情報に対応するキャラクタの画像が表示され、第１変更先キャラクタ表示領域６８２２には、変更待ちメモリ（図示せず）に記憶されるキャラクタ情報に対応するキャラクタ（すなわち、第１キャラクタ選択処理において選択が確定したキャラクタ）の画像が表示される。
【２５４６】
　なお、第１変更前キャラクタ表示領域６８２１および第１変更先キャラクタ表示領域６８２１の各表示画像は、その表示開始から所定時間後（例えば、１秒後）に非表示にされる。また、図１９９（Ａ）に示す例では、更新前の変更先キャラクタが存在しないことを示す所定の画像（例えば、「？」の画像）が第２変更先キャラクタ表示領域６８４２に表示されているが、第１変更先キャラクタ表示領域６８２１の表示画像が非表示化されたことに伴い、当該表示画像が第２変更先キャラクタ表示領域６８４２に表示される。
【２５４７】
　第１タイミング操作が特定範囲内のタイミングであるか否かにかかわらず、第２タイミング操作の待ち期間中に遊技球Ｐが上流側スイッチ６０５１によって検出されると（すなわち、上流側第２経路６００２Ａを経由してクルーン装置６０１０に進入すると）、第１タイミング操作が特定範囲内のタイミングであった場合（図１９８（Ａ）参照）と同様に、表示部４７９ａに表示される表示のうち、所定の表示を除く一部の表示（例えば、補足情報６１１２、および装飾図柄の表示部６８２０）を縮小表示領域６９１０内に表示するとともに、キャラクタ選択表示６９２０が表示される（図１９９（Ｂ））。なお、結果情報６８２３は、遊技球Ｐが上流側スイッチ６０５１を通過した場合に非表示にされる。
【２５４８】
　図１９９（Ｂ）に示すように、クルーン装置６０１０の出口６０１２の周辺には、前方板２２２（図１参照）の前方側からのタッチ操作を入力可能なタッチ操作部７００１が設けられている。タッチ操作部７００１に対するタッチ操作は、当該タッチ操作を検出可能に設けられた非接触式のタッチセンサ（図示せず）により検出される。
【２５４９】
　タッチセンサは、例えば、発光素子と受光素子とから構成される光学的な近接センサであり、副制御基板９４０に接続される。副制御基板９４０は、タッチセンサから入力される信号状態に基づき、タッチ操作部７００１に対するタッチ操作を検出する。なお、タッチ操作部７００１に対するタッチ操作を検出可能なタッチセンサは、光学的な近接センサに限らず、その他方式の近接センサであってもよい。また、タッチ操作部７００１に対するタッチ操作を検出可能なタッチセンサは、前方板２２２の前面側に設けられたタッチパネルであってもよい。
【２５５０】

当該第２例のパチンコ機１００において、遊技者は、タッチ操作部７００１に対するタッチ操作によって第２タイミング操作を行う構成とされる。上述したように、タッチ操作部７００１は、クルーン装置６０１０の出口６０１２（入球部６００５の入口部分）の周辺に設けられているので、遊技者は、クルーン装置６０１０の出口６０１２を見ながら、当該出口６０１２（入球部６００５の入口部分）を遊技球Ｐが通過するタイミングに合わせて第２タイミング操作としてのタッチ操作を行うことができるので、当該タイミングを取りやすい。

【２５５１】

遊技球Ｐが上流側スイッチ６０５１により検出された場合、出口照射用発光体（図示せず）の発光によって領域６２０１が非点滅状態の黄色（当該色をドットのハッチングで表現）で発光する。

【２５５２】

上述したように、第２タイミング操作前キャラクタ選択期間に変更先のキャラクタを選択する場合には第３キャラクタ選択テーブルが参照されるので、回転操作遊技者による所定の変更操作（より詳細には、回転操作装置２６２に対する回転操作）によって候補キャラクタとして基本キャラクタ６８００を選択することができる。よって、変更操作の結果、候補キャラクタとして基本キャラクタ６８００が選択された場合には、キャラクタ選択表示６９２０における候補キャラクタ表示領域６９２１に基本キャラクタ６８００の画像が表示される（図２００（Ａ））。

【２５５３】

その後、遊技球Ｐがクルーン装置６０１０の出口６０１２から排出されるタイミング（すなわち、入球部６００５の入口部分を通過するタイミング）に合わせて遊技者が第２タイミング操作を実行すると、候補キャラクタの選択がその時点において選択中のキャラクタに確定するので、第１タイミング操作が特定範囲内のタイミングであった場合（図１９８（Ｂ）参照）と同様に、キャラクタ選択表示６９２０に代えてキャラクタ確定表示６９３０が表示される（図２００（Ｂ））。

【２５５４】

第２タイミング操作の実行によって表示されたキャラクタ確定表示６９３０は、操作確認情報６９４３を含む。操作確認情報６９４３としては、タッチ操作部７００１に対する第２タイミング操作があった場合に対応したことを確認可能なメッセージ（例えば、「第２タイミング操作実行！」の文字）が表示される。よって、操作確認情報６９４３は、タッチ操作部７００１に対する第２タイミング操作があった場合に対応したことを確認可能に表示する操作確認表示部として機能する。

【２５５５】

また、第２タイミング操作前キャラクタ選択期間が終了した場合にも、キャラクタ選択表示６９２０に代えてキャラクタ確定表示６９３０が表示される。なお、第２タイミング操作前キャラクタ選択期間の終了によって表示されたキャラクタ確定表示６９３０には操作確認情報６９４３は表示されない。

【２５５６】

第２タイミング操作の実行、または、第２タイミング操作前キャラクタ選択期間の終了によって表示されるキャラクタ確定表示６９３０の確定候補キャラクタ表示領域６９４１には、その時点において選択が確定した候補キャラクタの画像が表示される。

【２５５７】

また、第２タイミング操作の実行、または、第２タイミング操作前キャラクタ選択期間の終了によって表示されるキャラクタ確定表示６９３０は、補足情報６９４４を含む。補足情報６９４４としては、確定候補キャラクタ表示領域６９４１に表示された画像のキャラクタを次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタとするためには第２タイミング操作の成功が必要であることを遊技者に示すメッセージ（例えば、「成功したら、大当り後にこのキャラクタが登場するよ！」の文字）が表示される。

【２５５８】

補足情報６９４４の表示によって、遊技者は、確定候補キャラクタ表示領域６９４１に表示された画像のキャラクタが次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタとしては未だ確定していないこと、および、確定させるためには第２タイミング操作の成功が条件であることを把握することができる。

【２５５９】

遊技球Ｐがクルーン装置６０１０の出口６０１２（入球部６００５の入口部分）を通過するタイミングに合わせて遊技者が第２タイミング操作（タッチ操作部７００１に対するタッチ操作）を実行した場合、領域６２０１の発光態様が黄色のまま点滅状態に変化する。よって、黄色の点滅状態で発光する領域６２０１もまた、操作確認情報６９４３と同様に、タッチ操作部７００１に対する第２タイミング操作があった場合に対応したことを確認可能に表示する操作確認表示部として機能する。

【２５６０】

その後、遊技球Ｐが右始動入賞スイッチ４４２により検出され、第２タイミング操作が成功したと副制御基板９４０によって判定された場合には、キャラクタ確定表示６９３０は非表示となり、縮小表示領域６９１０に表示されている縮小表示が元に戻される（図２０１（Ａ））。なお、第２タイミング操作が成功したと判定された場合、当該操作の成功を遊技者に遊技者に示すメッセージを含む結果情報６１２１が表示される。

【２５６１】

第２タイミング操作が成功したと副制御基板９４０によって判定された場合、表示部４７９ａには、第１変更前キャラクタ表示領域６８２１および第１変更先キャラクタ表示領域６８２２が設けられ、第１変更前キャラクタ表示領域６８２１には、現在キャラクタメモリ（図示せず）に記憶されるキャラクタ情報に対応するキャラクタの画像が表示され、第１変更先キャラクタ表示領域６８２２には、変更待ちメモリ（図示せず）に記憶されるキャラクタ情報に対応するキャラクタ（すなわち、第２キャラクタ選択処理（図１９５参照）において選択が確定したキャラクタ）の画像が表示される。

【２５６２】

なお、第２タイミング操作が成功したことに基づいて第１変更前キャラクタ表示領域６８２１および第１変更先キャラクタ表示領域６８２１の各表示画像は、その表示開始から所定時間後（例えば、１秒後）に非表示にされる。また、第１変更先キャラクタ表示領域６８２１の表示画像が非表示化されたことに伴い、当該表示画像が第２変更先キャラクタ表示領域６８４２に表示される。

【２５６３】

第２タイミング操作（タッチ操作部７００１に対するタッチ操作）が成功したと副制御基板９４０によって判定された場合、領域６２０１の発光態様が赤色（当該色を右上がり斜線のハッチングで表現）の点滅状態に変化する。よって、赤色の点滅状態で発光する領域６２０１は、タッチ操作部７００１対して適切なタイミングでの操作（成功と判定されるタイミングでの操作）がされていたと判定される場合に対応したことを確認可能に表示する結果表示部として機能する。

【２５６４】

なお、第２タイミング操作が成功したと判定された場合、第１変更前キャラクタ表示領域６８２１および第１変更先キャラクタ表示領域６８２２の近くに結果情報６８２４が表示される。

【２５６５】

結果情報６８２４としては、第２タイミング操作に成功したことを遊技者に示すメッセージ、より詳細には、第２タイミング操作に成功したことによって次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出するキャラクタが変更されることを遊技者に示すメッセージ（例えば、「大当り後にキャラクタが変更されるよ！」の文字）が表示される。

【２５６６】

結果情報６８２４および結果情報６１２１もまた、赤色の点滅状態で発光する領域６２０１と同様に、タッチ操作部７００１対して適切なタイミングでの操作がされていたと判

定される場合に対応したことを確認可能に表示する結果表示部として機能する。
【２５６７】
特に、結果情報６８２４は、第１変更前キャラクタ表示領域６８２１および第１変更先キャラクタ表示領域６８２２の近くに表示されるので、これらのキャラクタ表示領域６８２１，６８２２に表示される画像が示すキャラクタの変化が第２タイミング操作の成功によってもたらされることを遊技者に認識させることができる。
【２５６８】
また、第２タイミング操作に成功したと判定された場合には、上述したように、当該第２タイミング操作の対象となった遊技球Ｐに対応する保留表示１６５０が他の保留表示１６５０とは異なる表示態様で表示される。よって、当該遊技球Ｐに対応する保留表示１６５０もまた、タッチ操作部７００１対して適切なタイミングでの操作がされていたと判定される場合に対応したことを確認可能に表示する結果表示部として機能する。
【２５６９】
一方、第２タイミング操作が失敗したと副制御基板９４０によって判定された場合もまた、キャラクタ確定表示６９３０は非表示となり、縮小表示領域６９１０に表示されている縮小表示が元に戻される（図２０１（Ｂ））。
【２５７０】
しかし、図２０１（Ｂ）の示すように、第２タイミング操作が失敗した場合には、結果情報６１２１としては当該失敗を遊技者に伝達するメッセージが表示されるとともに、表示部４７９ａに、第１変更前キャラクタ表示領域６８２１および第１変更先キャラクタ表示領域６８２２は設けられない。また、補足情報６１１２は、残り時間情報６１１２Ａを含み、第２タイミング操作の待ち期間の残り時間のカウントダウンを継続する。
【２５７１】
第２タイミング操作が失敗したと副制御基板９４０によって判定された場合、領域６２０１の発光態様が青色（当該色を右下がり斜線のハッチングで表現）の点滅状態に変化する。よって、青色の点滅状態で発光する領域６２０１は、タッチ操作部７００１対して適切でないタイミングでの操作（失敗と判定されるタイミングでの操作）がされていたと判定される場合に対応したことを確認可能に表示する、赤色の点滅状態で発光する領域６２０１とは別態様の結果表示部として機能する。
【２５７２】
図２０１（Ａ）および図２０１（Ｂ）に示すように、結果表示部として機能する領域６２０１は、タッチ操作部７００１に近い位置（より詳細には、領域６２０１とタッチ操作部７００１とが重なる位置）に設けられているので、遊技者は、タッチ操作部７００１に対してタッチ操作を行った手をどけるタイミングで、当該操作が適切なタイミングで行われた操作であるか、適切でないタイミングでの行われた操作であるかを確認することができる。
【２５７３】
なお、第２キャラクタ選択処理（図１９５参照）において選択が確定したキャラクタが基本キャラクタ６８００である場合に、第２タイミング操作が成功したと副制御基板９４０によって判定された場合には、基本キャラクタ６８００の画像が第１変更先キャラクタ表示領域６８２２に表示される。また、結果情報６８２５として、第２タイミング操作に成功したが、所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）にて現出するキャラクタが大当り前後で変更しないことを遊技者に示すメッセージ（例えば、「大当り後のキャラクタはそのままだよ！」の文字）が表示される。
【２５７４】
次に、以上説明した第５実施形態における第２例のパチンコ機１００の作用及び効果を説明する。
【２５７５】
当該第２例のパチンコ機１００においては、第２タイミング操作用の基準範囲内にタッチ操作部７００１対して所定の操作（具体的には、成功と判定されるタイミングでの操作

）がされていたと判定される場合に対応したことを確認可能に表示する結果表示部としての領域６２０１（より詳細には、出口照射用発光体によって赤色または青色の点滅状態で発光する領域６２０１）が、タッチ操作部７００１に対して近い位置に設けられている。これにより、遊技者は、タッチ操作部７００１に対して操作を行った手を当該タッチ操作部７００１からどけるタイミングで結果表示部による表示内容に基づいて、当該タッチ操作部７００１に対して成功と判定されるタイミングでの操作がされていたか否かを確認することができる。よって、遊技者の意図するタイミングで、タッチ操作部７００１に対する操作の結果を確認する遊技性を付加することができる。

【２５７６】

また、当該第２例のパチンコ機１００においては、第２タイミング操作用の基準範囲に対応する所定の期間中にタッチ操作部７００１に対する所定の操作が実行された場合に対応したことを確認可能に表示する操作確認表示部としての操作確認情報６９４３や出口照射用発光体によって黄色の点滅状態で発光する領域６２０１が設けられているので、タッチ操作部７００１に対する操作が実行されたことに確認を操作確認表示部の表示に基づいて実施できる。

【２５７７】

特に、操作確認表示部としての操作確認情報６９４３は、結果表示部としての出口照射用発光体によって赤色または青色の点滅状態で発光する領域６２０１とは別の表示部であるので、操作確認表示部の表示に基づくタッチ操作部７００１に対する操作が実行されたことに確認と、結果表示部の表示に基づくタッチ操作部７００１に対する操作の結果の確認とを別々の表示部を利用して実施できる。

【２５７８】

また、当該第２例のパチンコ機１００においては、第１タイミング操作用の基準範囲に対応する処理としてキャラクタを変更する処理（第１キャラクタ変更処理、第１キャラクタ選択処理）が行われる場合に、予め設定された２種以上の演出のうちから選択された所定の演出が設定され得るように構成されているので、所定の演出として設定される演出の現出順が一定になることを抑制できる。

【２５７９】

例えば、変更対象キャラクタが基本キャラクタ６８００である場合、第１タイミング操作に成功したが、当該操作が特定範囲外であると判定された場合には、第１キャラクタ選択テーブルに基づいて基本キャラクタ６８００からキャラクタＡ６８０１に変更できるだけであるが、第１タイミング操作に成功し、かつ、当該操作が特定範囲内であると判定された場合には、第２キャラクタ選択テーブルに基づき、基本キャラクタ６８００からキャラクタＢ６８０２に変更することも可能であるし、基本キャラクタ６８００からキャラクタＣ６８０２に変更することも可能となる。したがって、第１タイミング操作（押圧操作装置２６１に対する操作）によって所定の表示演出の内容（具体的には、当該表示演出に現出する所定のキャラクタ）を変更できる遊技が単調になることを抑制できる。

【２５８０】

また、当該第２例のパチンコ機１００においては、副制御基板９４０は、大当り抽選に当選した場合において所定の演出（例えば、大当り後に実行される所定のスーパーリーチ演出）が所定の実行確率で実行される第１仕様の設定（例えば、基本キャラクタ６８００が現出する設定）と、第１仕様とは演出の内容が異なる第２仕様の設定（例えば、キャラクタＡ６８０１が現出する設定）と、第１仕様及び第２仕様の設定とは演出が異なる第３仕様の設定（例えば、キャラクタＢ６８０２が現出する設定）とを含む複数種類の設定から選択させた設定に基づいて所定の演出を実行する制御を実行可能に構成される。

【２５８１】

そして、かかる構成において、成功であるが特定範囲外に行われたものであると判定される第１タイミング操作が行われた場合には、前記第１仕様の設定から前記第２仕様の設定に変更することができ、前記第２仕様の設定から前記第３仕様の設定に変更することも可能に構成される。一方で、前記第１仕様の設定から前記第２仕様の設定に変更する場合

であっても、成功であるが特定範囲外に行われたものであると判定される操作の態様とは異なる操作の態様である場合（具体的には、成功でありかつ特定範囲内に行われたものであると判定される場合）には、前記第１仕様の設定から前記第３仕様の設定に変更することが可能に構成される。したがって、操作の態様に応じて、所定の演出として設定される演出の仕様の変化のさせ方を異ならせることができるので、第１タイミング操作（押圧操作装置２６１に対する操作）によって演出が設定される遊技が単調になることを抑制できる。

【２５８２】

なお、上記第５実施形態の第２例においては、第１タイミング操作または第２タイミング操作の成否判定がこれらの操作が変動表示の制御中に行われたことを条件として行われる構成としたが、これらの操作が変動表示の制御中である場合だけでなく大当り中（特別遊技状態中）に行われた場合にも第１タイミング操作または第２タイミング操作の成否判定が行われる構成としてもよい。また、第１タイミング操作または第２タイミング操作が変動表示の制御中でなく大当り中（特別遊技状態中）に行われた場合にそれらの操作の成否判定が行われる構成としてもよい。

【２５８３】

また、上記第５実施形態の第１例においては、第１タイミング操作または第２タイミング操作が変動表示の制御中に行われたか否かにかかわらずそれらの操作の成否判定が行われる構成としたが、第２例の場合と同様に、第１タイミング操作または第２タイミング操作の成否判定がこれらの操作が変動表示の制御中に行われたことを条件として行われる構成としてもよい。

【２５８４】

また、上記第５実施形態の第２例においては、第１タイミング操作用の基準範囲内に特定範囲を設け、第１タイミング操作に成功し、かつ、当該操作が特定範囲内であると副制御基板９４０によって判定された場合には、第２キャラクタ選択テーブルを用いて１の変更対象キャラクタに対し複数の変更先キャラクタを遊技者が選択でき、その一方で、第１タイミング操作に成功したが、当該操作が特定範囲外であると副制御基板９４０によって判定された場合には、第１キャラクタ選択テーブルを用いて１の変更対象キャラクタに対し１の変更先キャラクタが選択される構成を例示した。

【２５８５】

当該構成に代えて、または、当該構成に加えて、第２タイミング操作用の基準範囲内に特定範囲を設け、第２タイミング操作に成功し、かつ、当該操作が特定範囲内であると副制御基板９４０によって判定された場合には、第３キャラクタ選択テーブルを用いて１の変更対象キャラクタに対し複数の変更先キャラクタを遊技者が選択でき、第２タイミング操作に成功したが、当該操作が特定範囲外であると副制御基板９４０によって判定された場合には、第１キャラクタ選択テーブルと同様のテーブルを用いて１の変更対象キャラクタに対し１の変更先キャラクタが選択される構成としてもよい。

【２５８６】

上記第５実施形態の第２例においては、第１タイミング操作または第２タイミング操作に成功した場合に所定の演出（例えば、所定のスペシャルリーチ演出）に現出するキャラクタの変更設定をする処理（第１キャラクタ変更処理、第１キャラクタ選択処理、第２キャラクタ選択処理）が操作対応処理として実行される場合を例示したが、当該操作対応処理としては、所定の演出に現出するキャラクタの変更に限らず、複数種類（２種以上）の演出の中から所定の演出が選択される構成としてもよい。選択の対象となる複数種類の演出としては、例えば、大当り期待度の違いに応じて登場キャラクタや背景などが相違する複数種類の演出や、大当り期待度の違いに応じて押圧操作装置２６１などの入力操作装置の振動（バイブ）の態様が相違する複数種類の演出などが例示される。

【２５８７】

また、上記第５実施形態の第２例においては、第１タイミング操作または第２タイミング操作が成功したことに基づいて、次回の大当り後に実行される所定の表示演出にて現出

するキャラクタを変更できる場合を例示したが、これに代えて、または、これに加えて、次の変動表示以降に実行される表示演出にて現出するキャラクタを変更できる構成としてもよい。また、次回の「大当り」である必要は必ずしもなく、これに代えて、または、これに加えて、大当りと小当りの組合せであってもよく、小当りであってもよい。なお、上記第１例についても同様に構成できる。

【２５８８】

また、上記第５実施形態の第２例においては、第１タイミング操作または第２タイミング操作の成功を契機として選択されたキャラクタが、当該成功後に最初に発生した大当り（すなわち、次回の大当り）の後の所定の表示演出（例えば、スーパーリーチ演出）において現出する構成を例示したが、これに代えて、または、これに加えて、大当りの発生に関係なく当該成功後の変動表示が所定の表示演出を含む場合に当該表示演出において第１タイミング操作または第２タイミング操作の成功を契機として選択されたキャラクタが現出する構成であってもよい。

【２５８９】

あるいは、第１または第２タイミング操作の成功後に最初に発生した大当りの後の現出、または、当該成功後に所定の表示演出を含む変動表示の実行される場合の現出のうち少なくとも一方に代えて、あるいは、これらに加えて、第１タイミング操作または第２タイミング操作に成功したことに基づいて２種以上のキャラクタのうちから選択されたキャラクタが、当該第１または第２タイミング操作が実行される契機となった始動入賞に基づいた変動表示に伴って表示部４７９ａに表示される構成としてもよい。

【２５９０】

例えば、成功であると判定された第２タイミング操作が実行される契機となった始動入賞（当該始動入賞に対応する保留表示１６５０が図２０１（Ａ）に示すように他の保留とは異なる表示態様になるもの）に対応する変動表示において、当該第２タイミング操作の成功に基づいて選択されたキャラクタが現出する所定の演出が実行される構成であってもよい。

【２５９１】

これにより、所定の演出（例えば、所定のスペシャルリーチ演出）に現出するキャラクタの変更設定をする処理が実行される契機となった始動入賞に基づいた変動表示に伴って、当該キャラクタの変更設定をする処理によって選択された所定の演出を表示させることができるので、遊技者は、当該処理が実行される契機となった始動入賞に基づく保留の位置によって前記所定の演出または前記設定情報の表示時期を把握し、その表示を期待しながら遊技を続行することができる。

【２５９２】

また、上記第５実施形態の第２例においては、第１タイミング操作または第２タイミング操作の成功を契機として選択されたキャラクタが現出する演出が、当該成功後に最初に発生した大当り（すなわち、次回の大当り）の後の所定の表示演出（例えば、スーパーリーチ演出）において現出する構成を例示したが、確定キャラクタ情報６９４２のような、キャラクタの変更設定をする処理によって選択された所定の演出が設定されていることを表す設定情報が、当該成功後に最初に発生した大当り（すなわち、次回の大当り）の後に表示される構成であってもよい。また、当該成功後に最初に発生した大当りの後に限らず、これに代えて、または、これに加えて、前記設定情報が、次の変動表示以降以降に表示される構成であってもよい。また、成功であると判定された第１または第２タイミング操作が実行される契機となった始動入賞に基づいた変動表示に伴って表示される構成であってもよい。

【２５９３】

また、上記第５実施形態の第２例においては、第１タイミング操作または第２タイミング操作に成功した場合に、次回の大当り後に実行される所定の表示演出（例えば、所定のスーパーリーチ演出）として、現出するキャラクタが異なる複数種類の表示演出のうち当該成功によって選択された所定のキャラクタが現出する表示演出が実行される場合を例示

したが、これに代えて、または、これに加えて、実行確率の異なる複数種類の表示演出（例えば、実行確率の異なる複数種類のスーパーリーチ演出）のうち当該成功によって選択された１の表示演出が実行される構成としてもよい。

【２５９４】

また、上記第５実施形態の第２例においては、クルーン装置６０１０の出口６０１２（入球部６００５の入口部分）の周辺にタッチ操作部７００１を設け、当該タッチ操作部７００１に対するタッチ操作を第２タイミング操作とする構成としたが、タッチ操作部７００１に代えて、または、タッチ操作部７００１に加えて、指定位置６０３１（入球部６０３５の入口部分）の周辺に同様のタッチ操作部を設け、当該タッチ操作部に対するタッチ操作を第１タイミング操作とする構成としてもよい。

【２５９５】

あるいは、第１タイミング操作または第２タイミング操作に対応する入球部が左流下領域４０９Ｌに設けられる構成において、それらの入球部の入口部分の周辺にタッチ操作部７００１と同様のタッチ操作部を設け、当該タッチ操作部に対するタッチ操作を第１タイミング操作または第２タイミング操作とする構成としてもよい。

【２５９６】

また、上記第５実施形態の第２例においては、候補キャラクタの変更操作が、回転操作装置２６２の回転操作によって行われる構成としたが、回転操作装置２６２以外の入力操作装置２６０（例えば、選択操作装置２６３）の操作によって行われる構成としてもよい。

【２５９７】

また、上記第５実施形態の第２例においては、表示部４７９ａに表示中の表示の一部を縮小表示し、それによって空いた表示部４７９ａの画面にキャラクタ選択表示６９２０を表示する構成としたが、装飾図柄表示装置４７９とは別体の表示装置にキャラクタ選択表示６９２０が設けられる構成としてもよい。また、キャラクタ選択表示６９２０を表示可能な別体の表示装置をタッチ操作可能な表示装置（例えば、タッチパネルとして機能する表示装置）とし、キャラクタ選択表示６９２０に対する変更操作をタッチ操作によって行う構成としてもよい。

【２５９８】

また、上記第５実施形態の第２例における第１～３キャラクタ選択テーブルは、変更先のキャラクタの選択に差球の値が関与しない構成としたが、第１例におけるキャラクタ選択テーブル（図１８４（Ｃ）参照）と同様に変更先のキャラクタが差球の値に応じて設定される構成としてもよい。

【２５９９】

なお、本発明は、上記実施形態に限られることはなく、例えば、以下に記載するように変形して実施してもよい。この場合に、以下に記載する各構成を上記実施形態に対して適用してもよく、以下に記載する複数の構成を組み合わせて上記実施形態に対して適用してもよい。

【２６００】

（１）上記実施形態のパチンコ機１００の変形例

上記実施形態においては、装飾図柄６１０の変動表示を開始する前に、各装飾図柄６１０のうち第１識別情報部６１２が色数および透過率の点において簡易化される（具体的に、半透明かつ色数の少ない態様に変化される）構成としたが、色数の減少のみによって第１識別情報部６１２を簡易化させる構成であってもよいし、透過率を高くすることのみによって第１識別情報部６１２を簡易化させる構成であってもよい。また、少なくとも一部の形状を単純化することによって第１識別情報部６１２を簡易化させる構成であってもよい。

【２６０１】

上記実施形態においては、装飾図柄６１０の変動表示を開始する前に、各装飾図柄６１０のうち第１識別情報部６１２が色数および透過率の点において簡易化され、台座部６１

１および第２識別情報部６１３の表示態様が変化しない構成としたが、台座部６１１および第２識別情報部６１３も第１識別情報部６１２と同様に簡易化の対象とし、装飾図柄６１０の変動表示を開始する前に、台座部６１１と第１識別情報部６１２と第２識別情報部６１３とから構成される装飾図柄６１０における少なくとも一部を、第１識別情報部６１２と同様に簡易化させる構成としてもよい。

【２６０２】

上記実施形態においては、装飾図柄６１０の変動表示を開始する前に、各装飾図柄６１０のうち、装飾図柄６１０の種類に応じて表示内容が異なる相違部である第１識別情報部６１２が、色数および透過率の点において簡易化され、装飾図柄６１０の種類にかかわらず表示内容が共通する共通部である台座部６１１の表示態様が変化しない構成としたが、装飾図柄６１０の変動表示を開始する前に、前記相違部の表示態様は変化させずに、前記共通部の少なくとも一部を簡易化させる構成としてもよい。

【２６０３】

上記実施形態においては、装飾図柄６１０が、装飾図柄６１０の種類にかかわらず表示内容が共通する共通部である台座部６１１と、装飾図柄６１０の種類に応じて表示内容が異なる相違部である第１識別情報部６１２および第２識別情報部６１３とを有する構成としたが、装飾図柄６１０が、前記相違部を有する一方で、前記共通部を有さない構成であってもよい。

【２６０４】

上記実施形態においては、装飾図柄６１０の変動表示を開始する前に、各装飾図柄６１０のうち第１識別情報部６１２を、変動表示における装飾図柄６１０の移動方向（上から下方向）とは逆の方向側である下から上方向に移動させる構成としたが、装飾図柄６１０の変動表示を開始する前に、変動表示における装飾図柄６１０の移動方向とは逆の方向側に移動させる対象としては、第１識別情報部６１２のように装飾図柄６１０の一部である必要は必ずしもなく、装飾図柄６１０全体であってもよく、装飾図柄６１０に含まれる構成要素であって識別情報ではない要素（例えば、装飾図柄に含まれる単なる装飾的な要素）であってもよく、装飾図柄６１０のように変動表示される識別情報ではなく単なる装飾的に装飾図柄表示装置４７９に表示される表示体であってもよい。

【２６０５】

上記実施形態においては、装飾図柄６１０の変動表示を開始する前に、各装飾図柄６１０のうち装飾図柄６１０の種類に応じて表示内容が異なる相違部である第１識別情報部６１２（魚介類のキャラクタ）が色数および透過率の点において簡易化される構成としたが、第１識別情報部６１２と同様の相違部である第２識別情報部６１３を装飾図柄６１０の変動表示を開始する前に簡易化させる構成であってもよい。

【２６０６】

上記実施形態においては、装飾図柄６１０の変動表示を停止する前に、各装飾図柄６１０のうち第１識別情報部６１２が色数および透過率の点において複雑化される（具体的に、不透明かつ多色の態様に変化される）構成としたが、色数の増加のみによって第１識別情報部６１２を複雑化させる構成であってもよいし、透過率を低くすることのみによって第１識別情報部６１２を複雑化させる構成であってもよい。また、少なくとも一部の形状を複雑化することによって第１識別情報部６１２を複雑化させる構成であってもよい。

【２６０７】

上記実施形態においては、装飾図柄６１０の変動表示を停止する前に、第２の表示態様であった装飾図柄６１０が複雑化されて変動開始前の表示態様（すなわち、第１の表示態様）に戻される構成したが、装飾図柄６１０の変動表示を停止する前に、第２の表示態様であった装飾図柄６１０の複雑化によって、装飾図柄６１０の表示態様が第１の表示態様よりさらに複雑化された表示態様に移行する構成であってもよい。

【２６０８】

上記実施形態においては、低速変動する装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２が複雑化された後、当該第１識別情報部６１２が下から上方向へ移動して着座姿勢からジ

ャンプ姿勢に切り替わる構成としたが、低速変動する装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２が複雑化された後における当該第１識別情報部６１２の移動方向は、下から上方向である必要は必ずしもなく、例えば、遊技者側である前方側への移動であってもよい。

【２６０９】

上記実施形態においては、装飾図柄６１０が上から下方向への変動表示を開始する前に、装飾図柄６１０が変動方向とは逆の方向に変化する事象として、第１識別情報部６１２の移動と、装飾図柄６１０の第１の表示態様から第２の表示態様への変化とを例示したが、装飾図柄６１０の変動表示の開始前に当該装飾図柄６１０が変動方向とは逆の方向に変化する事象は、第１識別情報部６１２の移動だけであってもよく、装飾図柄６１０の第１の表示態様から第２の表示態様への変化だけであってもよい。つまり、装飾図柄６１０の変動方向の示唆は、第１識別情報部６１２の移動だけで行われる構成であってもよく、装飾図柄６１０の第１の表示態様から第２の表示態様への変化だけで行われる構成であってもよい。

【２６１０】

上記実施形態においては、装飾図柄６１０が停止表示する前と完全に停止する前とにそれぞれ、当該装飾図柄６１０が変動方向とは逆の方向に変化する事象（例えば、装飾図柄６１０の第２の表示態様から第１の表示態様への変化や、第１識別情報部６１２の移動）が行われる構成としたが、装飾図柄６１０の移動が停止する前に当該事象が行われる構成であればよい。装飾図柄６１０の移動が停止する前に装飾図柄６１０が変動方向とは逆の方向に変化する事象は、第１識別情報部６１２の移動だけであってもよく、装飾図柄６１０の第１の表示態様から第２の表示態様への変化だけであってもよい。

【２６１１】

上記実施形態においては、ステージが同一の遊技状態において切り替わる場合について説明したが、ステージの切り替わりが遊技状態の移行に対応するように構成してもよい。例えば、ステージＡは通常遊技状態中に対応し、ステージＢは時短遊技状態中に対応し、ステージＣは確変遊技状態中に対応してもよい。

【２６１２】

（２）本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当りすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当り状態が発生するまで、大当り期待値が高められるようなパチンコ機として実施してもよい。また、大当り図柄が表示された後に、所定の領域に球が入賞することを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。また、球が循環する封入式のパチンコ機に実施してもよい。さらに、パチンコ機以外にも、アレンジボール型パチンコ、雀球等の各種遊技機として実施するようにしてもよい。また、パチンコ機に限定されることはなく、スロットマシンに適用してもよく、パチンコ機とスロットマシンとを融合した形式のパロット等の遊技機に適用してもよい。

【２６１３】

＜上記実施形態から抽出される発明＞

以下、上記した実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて課題及び効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。また、各特徴に記載した用語の意味や例示等は、同一の文言にて記載した他の特徴に記載した用語の意味や例示として適用してもよい。

【２６１４】

＜特徴１０＞

識別情報（装飾図柄６１０）の変動表示を行う表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、該表示手段によって表示される表示内容を制御する制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、前記表示手段によって所定の表示結果（例えば、大当りに対応する装飾図柄の組み合わせ）が表示された場合に遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、

特別遊技状態）へ遷移可能に構成された遊技機において、
前記制御手段は、
所定の表示対象（例えば、装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２）を前記表示手段に表示する制御として、
所定の方向側へ移動する移動表示制御と、
該移動表示制御の前に、前記所定の方向側とは逆の方向側へ移動し、
当該逆の方向側への移動後に、前記所定の方向側への移動を開始する移動準備制御とを少なくとも行うものであり、
該移動準備制御において、前記所定の表示対象の少なくとも一部における表示態様を簡易化する表示制御を行うことを特徴とする遊技機。

【２６１５】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。かかるパチンコ機は、図柄などの識別情報の変動表示を行うとともに、上記抽選結果に応じた表示結果を表示する表示手段を備えている。

【２６１６】
しかしながら、図柄などの識別情報の変動表示を行う表示手段での表示内容によって遊技の興趣を向上させる構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【２６１７】
これに対し、特徴１０に記載の遊技機によれば、上記構成を備えているので、図柄などの識別情報の変動表示を行う表示手段での表示内容によって遊技の興趣を好適に向上可能な遊技機を提供することができる。すなわち、表示手段によって表示される表示内容を制御する制御手段が、所定の表示対象を表示手段に表示する制御として、当該表示対象を所定の方向側へ移動させる移動表示制御と、当該移動表示制御の前に、当該表示対象を所定の方向側とは逆の方向側へ移動させ、当該逆の方向側への移動後に所定の方向側への移動を開始させる移動準備制御とを少なくとも行う構成にされるとともに、当該制御手段が、前記移動準備制御において、所定の表示対象の少なくとも一部における表示態様を簡易化する表示制御を行う構成にされる。

【２６１８】
よって、所定の表示対象は、移動表示制御によって所定の方向側への移動される前に、移動準備制御によって当該所定の方向側とは逆の方向側へ一旦移動される。よって、所定の表示対象が所定の方向側へ移動される前に、当該所定の表示対象の移動方向（すなわち、所定の方向側）を、当該移動が行われる前の準備段階として行われる移動準備制御による所定の表示対象の移動方向（すなわち、所定の方向側とは逆の方向側）によって示唆することができる。

【２６１９】
また、所定の表示対象は、移動表示制御によって所定の方向側へ移動される前に、当該表示対象の少なくとも一部における表示態様が、当該所定の表示対象の移動準備制御において（つまり、所定の方向側へ移動される前に）簡易化されるので、当該簡易化の発生によって、その後に所定の表示対象が所定の方向側へ移動することを遊技者に示唆することができる。これにより、当該簡易化を、所定の表示対象の所定の方向側への移動の準備段階であると遊技者に認識させることができるので、遊技者が当該簡易化を認識した場合に所定の方向側への当該所定の表示対象の移動の開始を当該遊技者に期待させることができる。

【２６２０】
このように、所定の表示対象が所定の方向側へ移動される前に、当該所定の表示対象が所定の方向側とは逆の方向側へ移動するとともに、当該所定の表示対象の少なくとも一部における表示態様が簡易化されるので、所定の表示対象の所定の方向側への移動の開始を

遊技者に印象づけ易くすることができる。これにより、図柄などの識別情報の変動表示を行う表示手段での表示内容によって遊技の興趣を向上させることができる。

【２６２１】

なお、特徴１０において、表示対象（または図柄）の少なくとも一部における表示態様を「簡易化」する場合としては、例えば、当該一部に用いられる色数を少なくする場合が例示され、また、当該一部の透過率を高めて背景が透ける部分を多くして透明化する場合が例示され、また、当該一部の形状を単純化する場合が例示される。

【２６２２】

また、特徴１０における「所定の表示対象」は、識別情報を含む図柄であってもよく、図柄に含まれる識別情報であってもよく、図柄に含まれる識別情報とは異なる表示体であってもよく、図柄とは異なる表示体であって当該図柄とともに変動表示される表示体であってもよい。

【２６２３】

＜特徴２０＞

識別情報（装飾図柄６１０）の変動表示を行う表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、該表示手段によって表示される表示内容を制御する制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、前記表示手段によって所定の表示結果（例えば、大当りに対応する装飾図柄の組み合わせ）が表示された場合に遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、特別遊技状態）へ遷移可能に構成された遊技機において、

前記制御手段は、

所定の表示対象（例えば、装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２）を前記表示手段に表示する制御として、

前記所定の表示対象を、第１の表示態様で所定の方向側へ移動表示する第１表示制御と、

該第１表示制御に対して、前記所定の表示対象の少なくとも一部における表示態様を簡易化した第２の表示態様にて、前記第１表示制御における移動より高速で移動表示する第２表示制御とを少なくとも行うことを特徴とする遊技機。

【２６２４】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。かかるパチンコ機は、図柄などの識別情報の変動表示を行うとともに、上記抽選結果に応じた表示結果を表示する表示手段を備えている。

【２６２５】

しかしながら、図柄などの識別情報の変動表示を行う表示手段での表示内容によって遊技の興趣を向上させる構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【２６２６】

これに対し、特徴２０に記載の遊技機によれば、上記構成を備えているので、図柄などの識別情報の変動表示を行う表示手段での表示内容によって遊技の興趣を好適に向上可能な遊技機を提供することができる。すなわち、表示手段によって表示される表示内容を制御する制御手段が、所定の表示対象を表示手段に表示する制御として、当該所定の表示対象を第１の表示態様で所定の方向側へ移動表示させる第１表示制御と、当該第１表示制御に対して、前記所定の表示対象の少なくとも一部における表示態様を簡易化した第２の表示態様にて、第１表示制御における移動より高速で移動表示させる第２表示制御とを少なくとも行う構成にされる。

【２６２７】

よって、所定の方向側へ移動表示される所定の表示対象は、当該所定の表示対象が第１の表示態様で移動表示される場合より高速で移動表示される場合において、その少なくとも一部における表示態様が簡易化された第２の表示態様で表示される。これにより、所定

の表示対象の所定の方向側への移動表示の速度変化を、当該所定の表示対象の表示態様の違いによって強調させる（メリハリをつける）ことができるので、図柄などの識別情報の変動表示を行う表示手段での表示内容によって遊技の興趣を向上させることができる。

【２６２８】

また、所定の表示対象は、より高速な移動表示において、その少なくとも一部における表示態様が簡易化された第２の表示態様で表示されるので、簡易化によって情報量が少なくなった分、当該高速な移動表示においても所定の表示対象の識別を可能とする。また、より高速な移動表示において所定の表示対象の少なくとも一部における表示態様が簡易化されるので、当該高速な移動表示を行う際の表示制御の負荷を低減させることができる。

【２６２９】

なお、特徴２０において、表示対象（または図柄）の少なくとも一部における表示態様を「簡易化」する場合としては、例えば、当該一部に用いられる色数を少なくする場合が例示され、また、当該一部の透過率を高めて背景が透ける部分を多くして透明化する場合が例示され、また、当該一部の形状を単純化する場合が例示される。

【２６３０】

また、特徴２０における「所定の表示対象」は、識別情報を含む図柄であってもよく、図柄に含まれる識別情報であってもよく、図柄に含まれる識別情報とは異なる表示体であってもよく、図柄とは異なる表示体であって当該図柄とともに変動表示される表示体であってもよい。

【２６３１】

＜特徴３０＞

識別情報（装飾図柄６１０）の変動表示を行う表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、該表示手段によって表示される表示内容を制御する制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、前記表示手段によって所定の表示結果（例えば、大当りに対応する装飾図柄の組み合わせ）が表示された場合に遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、特別遊技状態）へ遷移可能に構成された遊技機において、

前記制御手段は、

所定の表示対象（例えば、装飾図柄６１０における第１識別情報部６１２）を前記表示手段に表示する制御として、

所定の方向側へ移動する移動表示制御と、

該移動表示制御の後に、前記所定の方向側とは別の方向側（逆側、又は、遊技者側）へ移動し、

当該別の方向側への移動後に、前記所定の方向側への移動を停止する移動停止制御とを少なくとも行うものであり、

該移動停止制御において、前記所定の表示対象の少なくとも一部における表示態様を複雑化する表示制御を行うことを特徴とする遊技機。

【２６３２】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。かかるパチンコ機は、図柄などの識別情報の変動表示を行うとともに、上記抽選結果に応じた表示結果を表示する表示手段を備えている。

【２６３３】

しかしながら、図柄などの識別情報の変動表示を行う表示手段での表示内容によって遊技の興趣を向上させる構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【２６３４】

これに対し、特徴３０に記載の遊技機によれば、上記構成を備えているので、図柄などの識別情報の変動表示を行う表示手段での表示内容によって遊技の興趣を好適に向上可能な遊技機を提供することができる。すなわち、表示手段によって表示される表示内容を制

御する制御手段が、所定の表示対象を表示手段に表示する制御として、当該表示対象を所定の方向側へ移動させる移動表示制御と、当該移動表示制御の後に、当該表示対象を前記所定の方向側とは別の方向側へ移動させ、当該別の方向側への移動後に所定の方向側への移動を停止する移動停止制御とを少なくとも行う構成にされるとともに、当該制御手段が、前記移動停止制御において、所定の表示対象の少なくとも一部における表示態様を複雑化する表示制御を行う構成にされる。

【２６３５】

よって、所定の表示対象は、所定の方向側の移動後であって当該移動が停止される前に、当該所定の方向側とは別の方向側へ一旦移動される。よって、その移動方向によって、所定の変動方向に移動していた所定の表示対象の移動が停止することを遊技者に示唆することができる。

【２６３６】

また、所定の表示対象は、所定の方向側の移動後であって当該移動が停止される前に、所定の表示対象の少なくとも一部における表示態様が、当該所定の表示対象の移動停止制御において（つまり、所定の方向側の移動を停止する前に）複雑化されるので、当該複雑化の発生によって、その後に所定の表示対象の移動が停止することを遊技者に示唆することができる。

【２６３７】

このように、所定の方向側への所定の表示対象の移動が停止される前に、当該所定の表示対象が所定の方向側とは逆の方向側へ移動するとともに、当該所定の表示対象の少なくとも一部における表示態様が複雑化されるので、当該所定の表示対象の所定の方向側への移動が停止されることを遊技者に印象づけ易くすることができる。これにより、図柄などの識別情報の変動表示を行う表示手段での表示内容によって遊技の興趣を向上させることができる。

【２６３８】

なお、特徴３０において、表示対象（または図柄）の少なくとも一部における表示態様を「複雑化」する場合としては、例えば、当該一部に用いられる色数を多くする場合が例示され、また、当該一部の透過率を低くして背景が透ける部分を少なくして不透明化する場合が例示され、また、当該一部の形状を複雑化する場合が例示される。

【２６３９】

また、特徴３０における「所定の表示対象」は、識別情報を含む図柄であってもよく、図柄に含まれる識別情報であってもよく、図柄に含まれる識別情報とは異なる表示体であってもよく、図柄とは異なる表示体であって当該図柄とともに変動表示される表示体であってもよい。

【２６４０】

＜特徴４０＞

複数の図柄（装飾図柄６１０）を用いた変動表示を行う表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、該表示手段によって表示される表示内容を制御する制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、前記表示手段によって所定の表示結果（例えば、大当りに対応する装飾図柄の組み合わせ）が表示された場合に遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、特別遊技状態）へ遷移可能に構成された遊技機において、

前記複数の図柄には、表示内容が共通する共通部（台座部６１１）と、表示内容が異なる相違部（第１識別情報部６１２）とが設けられ、

前記制御手段は、

前記複数の図柄を前記表示手段に表示する制御として、

前記複数の図柄を、第１の表示態様で表示する第１表示制御と、

該第１表示制御に対して、前記共通部の表示態様を変化させずに、前記複数の図柄の相違部の少なくとも一部における表示態様を簡易化した第２の表示態様にて、前記複数の図柄を表示する第２表示制御とを少なくとも行うことを特徴とする遊技機。

【２６４１】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。かかるパチンコ機は、図柄などの識別情報の変動表示を行うとともに、上記抽選結果に応じた表示結果を表示する表示手段を備えている。

【２６４２】

しかしながら、図柄などの識別情報の変動表示を行う表示手段での表示内容によって遊技の興趣を向上させる構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【２６４３】

これに対し、特徴４０に記載の遊技機によれば、上記構成を備えているので、図柄などの識別情報の変動表示を行う表示手段での表示内容によって遊技の興趣を好適に向上可能な遊技機を提供することができる。すなわち、表示内容が共通する共通部と表示内容が異なる相違部とが各々設けられた複数の図柄を用いた変動表示を行う表示手段によって表示される表示内容を制御する制御手段が、当該複数の図柄を表示手段に表示する制御として、当該複数の図柄を第１の表示態様で表示する第１表示制御と、当該第１表示制御に対して、共通部の表示態様を変化させずに複数の図柄の相違部の少なくとも一部における表示態様を簡易化した第２の表示態様にて当該複数の図柄を表示する第２表示制御とを少なくとも行う構成にされる。

【２６４４】

よって、複数の図柄における各相違部の表示態様を、第１の表示態様と第２の表示態様とで異ならせることができる。これにより、複数の図柄において各図柄を特徴づけることができる各相違部を遊技者に印象づけ易くすることができるので、図柄などの識別情報の変動表示を行う表示手段での表示内容によって遊技の興趣を向上させることができる。

【２６４５】

なお、特徴４０において、図柄（より詳細には、各図柄における相違部）の少なくとも一部における表示態様を「簡易化」する場合としては、例えば、当該一部に用いられる色数を少なくする場合が例示され、また、当該一部の透過率を高めて背景が透ける部分を多くして透明化する場合が例示され、また、当該一部の形状を単純化する場合が例示される。

【２６４６】

＜特徴５０＞

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、

該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、

所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、

該表示部に表示される変動表示の表示演出に対応して設定された楽音を出力可能な音出力部（副制御基板９４０）と、

前記抽選手段の抽選結果に基づいて前記変動表示の演出を選定し、前記表示部と前記音出力部とを少なくとも制御して、選定された変動表示の演出を実行する制御を行う演出制御手段（副制御基板９４０）と、を備え、

前記変動表示の演出の一部を構成する所定の第１演出と、当該第１演出の後に実行され得る第２演出として複数種類の第２演出とが設定され、当該複数種類の第２演出の中から前記演出制御手段の制御により１の第２演出が選択され、前記第１演出が実行された後に当該１の第２演出が実行され得るように構成された遊技機であって、

前記第１演出の実行中において、複数種類の前記第２演出のうちいずれか１つの前記第２演出が実行される所定の分岐時期を示唆可能な分岐示唆手段（例えば、マップ対応ブロック表示１８５２）が設けられ、

該分岐示唆手段は、前記第１演出が実行される時間の経過に対応して更新される表示で

あって、前記第２演出が実行される所定の分岐時期に対する現時点を示す進行中情報（例えば、ポインタ１８２１）が前記所定の分岐時期へ近づいていることを示す表示を、遊技者が視認可能な位置に表示可能に構成され、
前記第１演出が表示される時間の経過に対応して前記進行中情報が表示される表示部分の表示内容が更新される場合に、その更新前と、更新後において、前記進行中情報の上下方向及び左右方向における位置を変化させることなく前記進行中情報を表示することが可能であって、当該進行中情報を複数種類の態様で表示することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２６４７】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。かかるパチンコ機は、所定の変動表示と上記抽選の結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部を備えており、当該表示部に表示される変動表示の表示演出に対応して設定された楽音を出力可能に構成される。
【２６４８】
しかしながら、かかる構成の遊技機において遊技の興趣を向上させる構成について未だ改良の余地がある可能性があった。
【２６４９】
これに対し、特徴５０に記載の遊技機によれば、上記構成を備えているので、変動表示の演出を行う際の表示内容によって遊技の興趣を好適に向上可能な遊技機を提供することができる。すなわち、表示部に表示可能な所定の変動表示の演出として、所定の第１演出と、当該第１演出の後に実行され得る第２演出として複数種類の第２演出とが設定され、当該複数種類の第２演出の中から演出制御手段の制御により１の第２演出が選択され、第１演出が実行された後に当該１の第２演出が実行され得るように構成された遊技機において、第１演出の実行中において、複数種類の第２演出のうちいずれか１つの第２演出が実行される所定の分岐時期を示唆可能な分岐示唆手段が設けられている。
【２６５０】
当該分岐示唆手段は、第１演出が実行される時間の経過に対応して更新される表示であって、第２演出が実行される所定の分岐時期に対する現時点を示す進行中情報が当該所定の分岐時期へ近づいていることを示す表示を、遊技者が視認可能な位置に表示可能に構成される。よって、遊技者は、その後に到来し得る前記分岐時期を進行中情報に基づき把握することができる。
【２６５１】
ここで、前記第１演出が表示される時間の経過に対応して前記進行中情報が表示される表示部分の表示内容が更新される場合に、その更新前と、更新後において、前記進行中情報の上下方向及び左右方向における位置を変化させることなく前記進行中情報を表示することが可能であって、当該進行中情報を複数種類の態様で表示することが可能に構成されている。よって、進行中情報に対する遊技者の視線を固定させ易くできるので、複数種類の態様で表示され得る進行中情報の各態様を遊技者に報せやすくすることができる。
【２６５２】
また、特徴５０として記載の遊技機における「所定の第１演出」は、「前記始動条件が成立して行われる変動表示の一部又は全体の期間において実行される変動表示の演出に対応する所定の第１演出」としてもよく、１回の始動条件が成立して行われる１回分の変動表示の全体の期間において実行される変動表示の演出であってもよいし、１回分の変動表示の一部（例えば、リーチ表示がされるまでの期間）において実行される変動表示の演出であってもよい。また、所定の第１演出は、１回の始動条件が成立してから変動表示が実行されて停止結果が表示されるまでの期間の一部又は全体において実行される変動表示の演出であればよく、当該始動条件の成立より前に成立した始動条件の成立に基づく変動表

示の演出が実行される期間を含めて所定の第１演出を構成してもよい。
【２６５３】
＜特徴６０＞
所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、
該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、
所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、
該表示部に表示される変動表示の表示演出に対応して設定された楽音を出力可能な音出力部（副制御基板９４０）と、
前記抽選手段の抽選結果に基づいて前記変動表示の演出を選定し、前記表示部と前記音出力部とを少なくとも制御して、選定された変動表示の演出を実行する制御を行う演出制御手段（副制御基板９４０）と、を備え、
前記変動表示の演出の一部を構成する所定の第１演出と、当該第１演出の後に実行され得る第２演出として複数種類の第２演出とが設定され、当該複数種類の第２演出の中から前記演出制御手段の制御により１の第２演出が選択され、前記第１演出が実行された後に当該１の第２演出が実行され得るように構成された遊技機であって、
前記第１演出の実行中において、複数種類の前記第２演出のうちいずれか１つの前記第２演出が実行される所定の分岐時期を示唆可能な分岐示唆手段（例えば、マップ対応ブロック表示１８５２）が設けられ、
該分岐示唆手段は、前記第１演出が実行される時間の経過に対応して更新される表示であって、前記第２演出が実行される所定の分岐時期に対する現時点を示す進行中情報（例えば、ポインタ１８２１）が前記所定の分岐時期へ近づいていることを示す表示を、遊技者が視認可能な位置に表示可能に構成され、
前記進行中情報の表示態様として、第１の態様と、該第１の態様とは異なる第２の態様とが設けられ、前記第１の態様をとる前記進行中情報と、前記第２の態様をとる前記進行中情報とは、前記所定の分岐時期に到達するまでの時間が異なり、前記第１の態様をとる場合と前記第２の態様をとる場合とで実行される第２演出が異なるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【２６５４】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。かかるパチンコ機は、所定の変動表示と上記抽選の結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部を備えており、当該表示部に表示される変動表示の表示演出に対応して設定された楽音を出力可能に構成される。
【２６５５】
しかしながら、かかる構成の遊技機において遊技の興趣を向上させる構成について未だ改良の余地がある可能性があった。
【２６５６】
これに対し、特徴６０に記載の遊技機によれば、上記構成を備えているので、変動表示の演出を行う際の表示内容によって遊技の興趣を好適に向上可能な遊技機を提供することができる。すなわち、表示部に表示可能な所定の変動表示の演出として、所定の第１演出と、当該第１演出の後に実行され得る第２演出として複数種類の第２演出とが設定され、当該複数種類の第２演出の中から演出制御手段の制御により１の第２演出が選択され、第１演出が実行された後に当該１の第２演出が実行され得るように構成された遊技機において、第１演出の実行中において、複数種類の第２演出のうちいずれか１つの第２演出が実行される所定の分岐時期を示唆可能な分岐示唆手段が設けられている。
【２６５７】

当該分岐示唆手段は、第１演出が実行される時間の経過に対応して更新される表示であって、第２演出が実行される所定の分岐時期に対する現時点を示す進行中情報が当該所定の分岐時期へ近づいていることを示す表示を、遊技者が視認可能な位置に表示可能に構成される。よって、遊技者は、その後に到来し得る前記分岐時期を進行中情報に基づき把握することができる。

【２６５８】

ここで、前記進行中情報の表示態様として、第１の態様と、当該第１の態様とは異なる第２の態様とが設けられ、第１の態様をとる進行中情報と、第２の態様をとる進行中情報とは、所定の分岐時期に到達するまでの時間が異なり、第１の態様をとる場合と第２の態様をとる場合とで実行される第２演出が異なるように構成されている。よって、進行中情報の態様によって所定の分岐位置に到達するまでの時間と第２演出の違いとを遊技者に把握させ易くできる。

【２６５９】

また、特徴６０として記載の遊技機における「所定の第１演出」は、「前記始動条件が成立して行われる変動表示の一部又は全体の期間において実行される変動表示の演出に対応する所定の第１演出」としてもよく、１回の始動条件が成立して行われる１回分の変動表示の全体の期間において実行される変動表示の演出であってもよいし、１回分の変動表示の一部（例えば、リーチ表示がされるまでの期間）において実行される変動表示の演出であってもよい。また、所定の第１演出は、１回の始動条件が成立してから変動表示が実行されて停止結果が表示されるまでの期間の一部又は全体において実行される変動表示の演出であればよく、当該始動条件の成立より前に成立した始動条件の成立に基づく変動表示の演出が実行される期間を含めて所定の第１演出を構成してもよい。

【２６６０】

＜特徴７０＞

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、

該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、

所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、

該表示部に表示される変動表示の表示演出に対応して設定された楽音を出力可能な音出力部（副制御基板９４０）と、

前記抽選手段の抽選結果に基づいて前記変動表示の演出を選定し、前記表示部と前記音出力部とを少なくとも制御して、選定された変動表示の演出を実行する制御を行う演出制御手段（副制御基板９４０）と、を備え、

前記変動表示の演出を構成する所定の表示対象として、第１態様と、該第１態様よりも態様が簡略化された第２態様とを含む複数種類の態様をとることが可能な第１表示対象（例えば、ポインタ１８３１、アイコン２０１１）が設けられ、前記第１表示対象が前記第１態様をとる場合において、前記変動表示の演出を構成する第２表示対象（例えば、装飾図柄１６１０、保留表示１６５０、ポインタ１８３２）に向けて前記第１表示対象が移動し、当該第２表示対象の表示を変化させるように作用した所定の作用演出（例えば、ポインタ１８３１が中図柄列の停止図柄に作用する演出など）を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【２６６１】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。かかるパチンコ機は、所定の変動表示と上記抽選の結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部を備えており、当該表示部に表示される変動表示の表示演出に対応して設定された楽音を出力可能に構成される。

【２６６２】
しかしながら、かかる構成の遊技機において遊技の興趣を向上させる構成について未だ改良の余地がある可能性があった。
【２６６３】
これに対し、特徴７０に記載の遊技機によれば、上記構成を備えているので、変動表示の演出を行う際の表示内容によって遊技の興趣を好適に向上可能な遊技機を提供することができる。すなわち、変動表示の演出を構成する所定の表示対象として、第１態様と、該第１態様よりも態様が簡略化された第２態様とを含む複数種類の態様をとることが可能な第１表示対象が設けられている。当該第１表示対象が第１態様をとる場合において、変動表示の演出を構成する第２表示対象に向けて第１表示対象が移動し、当該第２表示対象の表示を変化させるように作用した所定の作用演出を実行可能に構成されている。
【２６６４】
よって、第１表示対象が第２表示対象の表示を変化させるように作用した所定の作用演出は、第１態様と第２態様を取り得る第１表示対象が第１態様である場合に実行可能であるので、第１表示対象の表示態様によって前記所定の作用演出の実行を遊技者に期待させ易くできる。
【２６６５】
＜特徴８０＞
所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、
該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、
所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、
該表示部に表示される変動表示の表示演出に対応して設定された楽音を出力可能な音出力部（副制御基板９４０）と、
前記抽選手段の抽選結果に基づいて前記変動表示の演出を選定し、前記表示部と前記音出力部とを少なくとも制御して、選定された変動表示の演出を実行する制御を行う演出制御手段（副制御基板９４０）と、を備え、
前記変動表示の演出を構成する所定の表示対象として、第１態様と、該第１態様よりも所定の到達点に近づくまでの速さが遅い第２態様とを含む複数種類の態様をとることが可能な第１表示対象（例えば、ポインタ１８３１）が設けられ、
前記第１表示対象が前記第２態様をとる場合に、当該第２態様をとらない場合より実行される可能性が高い所定の表示演出（例えば、実行中の変動演出に対応するブロック１８５３が伸長する演出）が設けられ、
当該所定の表示演出において所定の大きさを示すことが可能な所定の演出要素の大きさが所定の第１程度の場合より、当該第１程度より大きな第２程度の場合に、前記所定の結果となる可能性が高い期待度となるように、前記所定の表示演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２６６６】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。かかるパチンコ機は、所定の変動表示と上記抽選の結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部を備えており、当該表示部に表示される変動表示の表示演出に対応して設定された楽音を出力可能に構成される。
【２６６７】
しかしながら、かかる構成の遊技機において遊技の興趣を向上させる構成について未だ改良の余地がある可能性があった。
【２６６８】

これに対し、特徴８０に記載の遊技機によれば、上記構成を備えているので、変動表示の演出を行う際の表示内容によって遊技の興趣を好適に向上可能な遊技機を提供することができる。すなわち、変動表示の演出を構成する所定の表示対象として、第１態様と、該第１態様よりも所定の到達点に近づくまでの速さが遅い第２態様とを含む複数種類の態様をとることが可能な第１表示対象が設けられている。また、当該第１表示対象が第２態様をとる場合に、当該第２態様をとらない場合より実行される可能性が高い所定の表示演出が設けられている。

【２６６９】

ここで、当該所定の表示演出において所定の大きさを示すことが可能な所定の演出要素の大きさが所定の第１程度の場合より、当該第１程度より大きな第２程度の場合に、前記所定の結果となる可能性が高い期待度となるように、当該所定の表示演出を実行可能に構成されている。

【２６７０】

よって、第１態様と第２態様とを含む複数種類の態様を取り得る第１表示対象が第２態様である場合に、当該第２態様をとらない場合より前記所定の表示演出が実行される可能性が高く構成されるので、第１表示対象が特定の態様（より詳細には、第２態様）である場合に、前記所定の表示演出、すなわち、所定の演出要素の大きさに応じて抽選結果が所定の結果となる可能性の高さの期待度が異なる演出の実行を遊技者に期待させ易くできる。

【２６７１】

＜特徴９０＞

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、

該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、

所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、

前記抽選手段の抽選結果に基づいて前記変動表示の演出を選定し、前記表示部を少なくとも制御して、選定された変動表示の演出を実行する制御を行う演出制御手段（副制御基板９４０）と、

前記変動表示の実行を所定の上限回数まで保留する保留手段（主制御基板９２０、副制御基板９４０）と、を備え、

前記演出制御手段は、

所定の表示領域（例えば、領域ＮＥ）に、所定の第１表示対象（ポインタ２１３１，２１３４，２１３５，２１３６）を表示する第１表示手段と、

前記所定の表示領域に、前記第１表示対象が表示されている状況において、所定の第２表示対象（残部表示体２１３２）を該第１表示対象に近づくように表示する第２表示手段と、

前記所定の表示領域に、前記第２表示対象と前記第１表示対象とが所定の相対位置に配置されるように表示し、前記第１表示対象と前記第２表示対象との少なくとも一部を組み合わせた所定の第３表示対象（ポインタ２１３３，２１３７）を表示する第３表示手段とを有し、

前記第２表示手段によって前記第２表示対象が前記第１表示対象に近づくように表示される制御の後に、前記第３表示手段によって前記第３表示対象が表示される制御が行われる場合には、当該第３表示対象が表示される制御が行われない場合より、前記抽選手段による抽選結果が前記所定の結果である期待度が高く設定され、

前記第３表示対象の表示される契機となった前記始動条件の成立に対応する前記変動表示が実行されるまでの期間に対応する期間情報（カウントダウン表示２１１２、簡易ブロック１８５４、包囲ブロック１８５５）を、前記第３表示対象が表示された後において少なくとも表示することが可能な期間情報表示手段（副制御基板９４０）が設けられていることを特徴とする遊技機。

【２６７２】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。かかるパチンコ機は、所定の変動表示と上記抽選の結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部を備えており、当該表示部に表示される変動表示の表示演出に対応して設定された楽音を出力可能に構成される。
【２６７３】
しかしながら、かかる構成の遊技機において遊技の興趣を向上させる構成について未だ改良の余地がある可能性があった。
【２６７４】
これに対し、特徴９０に記載の遊技機によれば、上記構成を備えているので、変動表示の演出を行う際の表示内容によって遊技の興趣を好適に向上可能な遊技機を提供することができる。すなわち、第１表示手段によって所定の第１表示対象が所定の表示領域に表示され、当該所定の表示領域に第１表示対象表示されている状況において、第２表示手段によって所定の第２表示対象が第１表示対象に近づくように表示され、第３表示手段によって、当該所定の表示領域に、第２表示対象と第１表示対象とが所定の相対位置に配置されるように表示され、第１表示対象と第２表示対象との少なくとも一部を組み合わせた所定の第３表示対象が表示される構成において、第２表示手段によって第２表示対象が第１表示対象に近づくように表示される制御の後に、第３表示手段によって第３表示対象が表示される制御が行われる場合には、当該第３表示対象が表示される制御が行われない場合より、抽選手段による抽選結果が所定の結果（遊技制御手段によって通常遊技状態より有利な特別遊技状態が発生される結果）である期待度が高く設定される。
【２６７５】
ここで、第３表示対象の表示される契機となった始動条件の成立に対応する変動表示が実行されるまでの期間に対応する期間情報が、期間情報表示手段によって、第３表示対象が表示された後において少なくとも表示されることが可能に構成されるので、少なくとも第３表示対象が表示された後において、期間情報の参照によって当該第３表示対象に対して前記所定の結果を高く期待可能な変動表示の実行時期を遊技者に認識させ、それによって、当該時期の到来を期待させることができる。
【２６７６】
＜特徴Ａ０＞
所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、
該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、
所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、
前記抽選手段の抽選結果に基づいて前記変動表示の演出を選定し、前記表示部を少なくとも制御して、選定された変動表示の演出を実行する制御を行う演出制御手段（副制御基板９４０）と、
前記変動表示の実行を所定の上限回数まで保留する保留手段（主制御基板９２０、副制御基板９４０）と、を備え、
前記演出制御手段は、
所定の表示領域（例えば、領域ＮＥ）に、所定の第１表示対象（ポインタ２１３１，２１３４，２１３５，２１３６）を表示する第１表示手段と、
前記所定の表示領域に、前記第１表示対象が表示されている状況において、所定の第２表示対象（残部表示体２１３２）を表示する第２表示手段と、を有し、
前記第１表示手段によって前記第１表示対象が表示された後に表示される前記第２表示対象として、複数種類の異なる第２表示対象が設定され、当該第２表示対象の表示される

種類に応じて、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、第１操作装置２１８１Ａ）の操作態様を異ならせることが可能であり、当該操作態様が所定の第１操作態様であるか当該第１操作態様とは異なる所定の第２操作態様であるかに応じて前記抽選手段による抽選結果が前記所定の結果である期待度が異なるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【２６７７】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。かかるパチンコ機は、所定の変動表示と上記抽選の結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部を備えており、当該表示部に表示される変動表示の表示演出に対応して設定された楽音を出力可能に構成される。

【２６７８】

しかしながら、かかる構成の遊技機において遊技の興趣を向上させる構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【２６７９】

これに対し、特徴Ａ０に記載の遊技機によれば、上記構成を備えているので、変動表示の演出を行う際の表示内容によって遊技の興趣を好適に向上可能な遊技機を提供することができる。すなわち、第１表示手段によって所定の第１表示対象が所定の表示領域に表示され、当該所定の表示領域に第１表示対象が表示されている状況において、第２表示手段によって所定の第２表示対象が表示される構成とされる。

【２６８０】

ここで、第１表示手段によって第１表示対象が表示された後に表示される第２表示対象として、複数種類の異なる第２表示対象が設定される構成において、当該第２表示対象の表示される種類に応じて、遊技者が操作可能な操作手段の操作態様を異ならせることが可能であり、当該操作態様が所定の第１操作態様であるか当該第１操作態様とは異なる所定の第２操作態様であるかに応じて抽選手段による抽選結果が所定の結果（遊技制御手段によって通常遊技状態より有利な特別遊技状態が発生される結果）である期待度が異なるように構成される。よって、前記期待度の違いを操作態様の違いによって感覚的に遊技者に推測させることができる。

【２６８１】

なお、特徴Ａ０の遊技機における「操作態様が異なる（操作態様を異ならせる）」例としては、操作手段において遊技者が操作を行うための操作部が配設される位置が異なる場合であってもよく、当該操作部の形状が異なる場合であってもよく、操作手段に対する操作の仕方（例えば、長押し、連打など）が異なる場合であってもよく、操作手段を操作する方向（例えば、押しまたは引き、右回りまたは左回りのような回転方向など）が異なる場合であってもよい。

【２６８２】

＜特徴Ｂ０＞

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、

該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、

所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、

前記表示部において実行される演出を選定し、選定された演出を実行する制御を行う演出制御手段（副制御基板９４０）と、を備え、

前記表示部において実行される所定の第１演出と、当該第１演出の後に実行され得る第２演出として複数種類の第２演出とが設定され、当該複数種類の第２演出の中から前記演出制御手段の制御により１の第２演出が実行可能に構成され、

前記第１演出の実行中において、複数種類の前記第２演出のうちいずれか１つの前記第

２演出が実行される所定の分岐時期を示唆可能な分岐示唆手段（例えば、マップ対応ブロック表示１８５２）が設けられ、
該分岐示唆手段は、前記第１演出が実行される時間の経過に対応して更新される表示であって、前記第２演出が実行される所定の分岐時期に対する現時点を示す進行中情報（例えば、ポインタ１８２１）が前記所定の分岐時期へ近づいていることを示す表示を、遊技者が視認可能な位置に表示可能に構成され、
所定の分岐位置に到達するまでの所定期間中において、所定の表示対象（例えば、アイコン２２０１）が複数回表示される場合があり、その表示回数に対応して所定の表示位置に表示される回数情報の現時点を表示する回数現時点が、所定の到達回数に対応した所定の到達情報へ次第に近づいていることを、遊技者が視認可能な表示位置に表示する到達過程演出の制御（副制御基板９４０による制御）と、
所定の到達情報へ到達した後において、所定の到達回数に対応した演出（例えば、特定演出）が実行され、その演出の実行に対応して、回数情報が次第に減っていくことを、遊技者が視認可能な表示位置に表示する減算過程演出の制御（副制御基板９４０による制御）と、を実行可能に構成され、
前記所定期間中において前記所定の到達回数に達する前に実行される遊技又は抽選の結果に基づいて前記所定の到達回数が決定され、前記減算過程演出の制御により回数情報が次第に減っていくことを特徴とする遊技機。
【２６８３】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。かかるパチンコ機は、所定の変動表示と上記抽選の結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部を備えており、当該表示部に表示される変動表示の表示演出に対応して設定された楽音を出力可能に構成される。
【２６８４】
しかしながら、かかる構成の遊技機において遊技の興趣を向上させる構成について未だ改良の余地がある可能性があった。
【２６８５】
第２演出が実行される所定の分岐時期に到達するまでの所定期間中において、所定の表示対象が複数回表示される場合があり、その表示回数に対応して所定の表示位置に表示される回数情報の現時点を表示する回数現時点が、所定の到達回数に対応した所定の到達情報へ次第に近づいていることを、到達過程演出の制御によって、遊技者が視認可能な表示位置に表示する。これにより、遊技者は、回数現時点が次第に到達回数に対応した到達情報へ近づいていくことを視認できる。
【２６８６】
所定の到達情報へ到達した後において、所定の到達回数に対応した演出が実行され、その演出の実行に対応して、回数情報が次第に減っていくことを、減算過程演出の制御によって、遊技者が視認可能な表示位置に表示する。これにより、遊技者は、所定の到達情報へ到達した後に所定の到達回数に対応した演出が実行されると、回数情報が次第に減っていくことを視認できる。
【２６８７】
ここで、所定の到達回数は、前記所定の分岐時期に到達するまでの所定期間中において所定の到達回数に達する前に実行される遊技又は抽選の結果に基づいて決定されるので、所定の到達回数に達する前の状況（遊技や抽選の結果）に応じて当該所定の到達回数を異ならせることができる。これにより、遊技者は、回数現時点が到達回数（より詳細には、当該回数情報に対応する到達情報）に対してどの程度近づいているかを推測しながら、回数現時点が次第に到達回数に対応した到達情報へ近づいていくことを視認することができる。

【２６８８】
このとき、例えば、所定の到達回数に対応した演出が、遊技者にとっての有利な状況（例えば、大当りの発生）に対する期待に対する相対的な高低が当該所定の到達回数に応じて生じる構成であれば、回数現時点が到達回数からまだまだ遠く離れていることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。
【２６８９】
＜特徴Ｃ０＞
所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、
該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、
所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、
前記表示部において実行される演出を選定し、選定された演出を実行する制御を行う演出制御手段（副制御基板９４０）と、を備え、
前記表示部において実行される所定の第１演出と、当該第１演出の後に実行され得る第２演出として複数種類の第２演出とが設定され、当該複数種類の第２演出の中から前記演出制御手段の制御により１の第２演出が実行可能に構成され、
前記第１演出の実行中において、複数種類の前記第２演出のうちいずれか１つの前記第２演出が実行される所定の分岐時期を示唆可能な分岐示唆手段（例えば、マップ対応ブロック表示１８５２）が設けられ、
該分岐示唆手段は、前記第１演出が実行される時間の経過に対応して更新される表示であって、前記第２演出が実行される所定の分岐時期に対する現時点を示す進行中情報（例えば、ポインタ１８２１）が前記所定の分岐時期へ近づいていることを示す表示を、遊技者が視認可能な位置に表示可能に構成され、
所定の分岐位置に到達するまでの所定期間中において、所定の表示対象（例えば、アイコン２２０１）が複数回表示される場合があり、その表示回数に対応して所定の表示位置に表示される回数情報の現時点を表示する回数現時点が、所定の到達回数に対応した所定の到達情報へ次第に近づいていることを、遊技者が視認可能な表示位置に表示する到達過程演出の制御（副制御基板９４０による制御）と、
所定の到達情報へ到達した場合において前記所定の到達回数に対応した到達演出（例えば、特定演出）を実行する制御（副制御基板９４０による制御）と、
前記所定期間中において前記所定の到達回数に達する前に実行される遊技又は抽選の結果に基づいて前記所定の到達回数からの回数現時点を遠ざける制御（副制御基板９４０による制御）とを、実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２６９０】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。かかるパチンコ機は、所定の変動表示と上記抽選の結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部を備えており、当該表示部に表示される変動表示の表示演出に対応して設定された楽音を出力可能に構成される。
【２６９１】
しかしながら、かかる構成の遊技機において遊技の興趣を向上させる構成について未だ改良の余地がある可能性があった。
【２６９２】
第２演出が実行される所定の分岐位置に到達するまでの所定期間中において、所定の表示対象が複数回表示される場合があり、その表示回数に対応して所定の表示位置に表示される回数情報の現時点を表示する回数現時点が、所定の到達回数に対応した所定の到達情報へ次第に近づいていることを、到達過程演出の制御によって、遊技者が視認可能な表示

位置に表示する。これにより、遊技者は、回数現時点が次第に到達回数に対応した到達情報へ近づいていくことを視認できる。

【２６９３】

所定の到達情報へ到達した場合において所定の到達回数に対応した到達演出の実行が制御される構成において、前記所定期間中において所定の到達回数に達する前に実行される遊技又は抽選の結果に基づいて所定の到達回数からの回数現時点を遠ざける制御が実行される。これにより、回数現時点が次第に到達回数（より詳細には、当該回数情報に対応する到達情報）へ近づいていくだけでなく、当該回数現時点が当該到達回数から遠ざかる状況が生じ得るので、回数現時点が到達回数に到達することを目指す遊技において当該遊技の単調化を抑制することができる。

【２６９４】

また、回数現時点が当該到達回数から遠ざかる状況の発生は、所定の到達回数に達する前に実行される遊技又は抽選の結果に基づいて決定されるので、回数現時点が当該到達回数から遠ざかる状況が発生した場合、所定の到達回数に達する前に実行される遊技又は抽選の結果を遊技者に推測させ、遊技の状況を期待させたり失望させたりさせることができる。

【２６９５】

＜特徴Ｄ０＞

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、

該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、

所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、

前記表示部において実行される演出を選定し、選定された演出を実行する制御を行う演出制御手段（副制御基板９４０）と、を備え、

前記表示部において実行される所定の第１演出と、当該第１演出の後に実行され得る第２演出として複数種類の第２演出とが設定され、当該複数種類の第２演出の中から前記演出制御手段の制御により１の第２演出が実行可能に構成され、

前記第１演出の実行中において、複数種類の前記第２演出のうちいずれか１つの前記第２演出が実行される所定の分岐時期を示唆可能な分岐示唆手段（例えば、マップ対応ブロック表示１８５２）が設けられ、

該分岐示唆手段は、前記第１演出が実行される時間の経過に対応して更新される表示であって、前記第２演出が実行される所定の分岐時期に対する現時点を示す進行中情報（例えば、ポインタ１８２１）が前記所定の分岐時期へ近づいていることを示す表示を、遊技者が視認可能な位置に表示可能に構成され、

所定の分岐位置に到達するまでの所定期間中において、所定の表示対象（例えば、アイコン２２０１）が複数回表示される場合があり、その表示回数に対応して所定の表示位置に表示される数量情報の現時点を表示する数量現時点が、所定の到達数量に対応した所定の到達情報へ次第に近づいていることを、遊技者が視認可能な表示位置に表示する第１到達過程演出の制御（副制御基板９４０による制御）と、

前記所定期間の経過後において実行される遊技又は抽選の結果に基づいて前記所定の到達数量を、所定量（例えば、所定の第１数量）毎に、更新する第１到達数量更新の制御（副制御基板９４０による制御）と、

前記所定期間の経過後において実行される別の遊技又は抽選の結果に基づいて前記所定の到達数量を、前記所定量より多量な数量（例えば、所定の第２数量）分、更新する第２到達数量更新の制御（副制御基板９４０による制御）と、

当該第２到達数量更新の制御による到達数量の更新後に対しての現時点を表示する数量現時点が、前記更新後の前記到達数量へ次第に近づいていることを、遊技者が視認可能な表示位置に表示する第２到達過程演出の制御（副制御基板９４０による制御）とを、実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【２６９６】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。かかるパチンコ機は、所定の変動表示と上記抽選の結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部を備えており、当該表示部に表示される変動表示の表示演出に対応して設定された楽音を出力可能に構成される。
【２６９７】
しかしながら、かかる構成の遊技機において遊技の興趣を向上させる構成について未だ改良の余地がある可能性があった。
【２６９８】
第２演出が実行される所定の分岐位置に到達するまでの所定期間中において、所定の表示対象が複数回表示される場合があり、その表示回数に対応して所定の表示位置に表示される数量情報の現時点を表示する数量現時点が、所定の到達数量に対応した所定の到達情報へ次第に近づいていることを、第１到達過程演出の制御によって、遊技者が視認可能な表示位置に表示する。これにより、遊技者は、数量現時点が次第に到達数量に対応した到達情報へ近づいていくことを視認できる。
【２６９９】
前記所定期間の経過後において実行される遊技又は抽選の結果に基づいて所定の到達数量が、第１到達数量更新の制御によって、所定量毎に更新される。また、前記所定期間の経過後において実行される別の遊技又は抽選の結果に基づいて所定の到達数量が、第２到達数量更新の制御によって、前記所定量より多量な数量分、更新される。
【２７００】
第２到達数量更新の制御による到達数量の更新後に対しての現時点を表示する数量現時点が、更新後の到達数量へ次第に近づいていることを、第２到達過程演出の制御によって、遊技者が視認可能な表示位置に表示する。これにより、遊技者は、第２到達数量更新の制御によって、第１到達数量更新の制御により更新される量より多量に更新された後の到達数量に対応した到達情報へ数量現時点が次第に近づいていくことを視認できる。
【２７０１】
これにより、遊技者は、第２到達数量更新の制御によって第１到達数量更新の制御により更新される量より多量に更新された後の到達数量に対応した到達情報へ数量現時点が次第に近づいていくことを視認できる。
【２７０２】
このとき、第２到達数量更新の制御による更新の条件、すなわち、所定期間の経過後において実行される遊技又は抽選の結果が、第１到達数量更新の制御による更新の条件に比べて遊技者にとって有利なものであれば、遊技者は、第２到達数量更新の制御によって更新された後の到達数量に対応した到達情報へ数量現時点が次第に近づいていくことを視認することで、自身にとって有利な状況の発生を期待しながら遊技を行い得る。
【２７０３】
＜特徴Ｅ０＞
所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、
該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、
所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、
前記表示部において実行される表示演出を、複数の表示演出から選定し、選定された演出を実行する制御を行う演出制御手段（副制御基板９４０）と、
前記表示部において実行される演出の過程にて前記複数の表示演出のうち１の表示演出が実行される所定の分岐が発生する場合に当該所定の分岐の発生に先行して分岐発生を遊

技者に教示する分岐教示手段（例えば、マップ対応ブロック表示１８５２）と、を備え、
前記分岐教示手段は、前記教示を開始する場合において当該教示を開始してから前記所定の分岐が発生するまでの期間の全体を示す表示をした後、前記演出の進行に伴って前記所定の分岐が発生するポイントへ近づいていることを示す表示をする構成となっていることを特徴とする遊技機。
【２７０４】
特徴Ｅ０に記載の遊技機によれば、演出の進行において分岐が発生するポイントを遊技者に好適に示唆することができる。
【２７０５】
なお、特徴Ｅ０に記載の構成を備えた遊技機においては、
前記ポイントへ近づいている旨を示す表示は、前記ポイントに対する現時点を示す現時点教示情報（例えば、ポインタ１８２１）を含み、
前記演出の進行に応じて前記ポイントへ近づいている旨を示す表示が更新される所定の更新期間中において、その更新の前の前記現時点教示情報と、その更新の後の前記現時点教示情報とが、水平方向または垂直方向の少なくともいずれかにおいて同じ位置に表示される、構成とすることが好ましい。これにより、演出の進行において分岐が発生するポイントを遊技者に分かり易く示唆することができる。
【２７０６】
＜特徴Ｅ１＞
所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、
該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、
所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、
前記表示部において実行される表示演出を、複数の表示演出から選定し、選定された演出を実行する制御を行う演出制御手段（副制御基板９４０）と、
前記表示部において実行される演出の過程にて前記複数の表示演出のうち１の表示演出が実行される所定の分岐が発生する場合に当該所定の分岐の発生に先行して分岐発生を遊技者に教示する分岐教示手段（例えば、マップ対応ブロック表示１８５２）と、を備え、
前記分岐教示手段は、前記教示を開始する場合において当該教示を開始してから前記所定の分岐が発生するまでの期間の全体を示す表示をした後、前記演出の進行に伴って前記所定の分岐が発生するポイントへ近づいていることを示す表示をする構成となっており、
前記ポイントに到達するまでの所定期間中において、所定の表示対象（例えば、アイコン２２０１）が複数回表示される場合があり、その表示回数に対応して所定の表示位置に表示される回数情報の現時点を表示する回数現時点が、所定の到達回数に対応した所定の到達情報へ次第に近づいていることを、遊技者が視認可能な表示位置に表示する到達過程演出の制御（副制御基板９４０による制御）と、
所定の到達情報へ到達した後において、所定の到達回数に対応した演出（例えば、特定演出）が実行され、その演出の実行に対応して、回数情報が次第に減っていくことを、遊技者が視認可能な表示位置に表示する減算過程演出の制御と、を実行可能に構成され、
前記所定期間中において前記所定の到達回数に達する前に実行される遊技又は抽選の結果に基づいて前記所定の到達回数が決定され、前記減算過程演出の制御（副制御基板９４０による制御）により回数情報が次第に減っていくことを特徴とする遊技機。
【２７０７】
特徴Ｅ１に記載の遊技機によれば、回数現時点と到達情報とを用いた演出により、演出の進行を遊技者に分かり易く示すことができ、遊技の結果や抽選の結果を好適に示唆することができる。
【２７０８】
＜特徴Ｅ２＞
所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、

該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、
所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、
前記表示部において実行される表示演出を、複数の表示演出から選定し、選定された演出を実行する制御を行う演出制御手段（副制御基板９４０）と、
前記表示部において実行される演出の過程にて前記複数の表示演出のうち１の表示演出が実行される所定の分岐が発生する場合に当該所定の分岐の発生に先行して分岐発生を遊技者に教示する分岐教示手段（例えば、マップ対応ブロック表示１８５２）と、を備え、
前記分岐教示手段は、前記教示を開始する場合において当該教示を開始してから前記所定の分岐が発生するまでの期間の全体を示す表示をした後、前記演出の進行に伴って前記所定の分岐が発生するポイントへ近づいていることを示す表示をする構成となっており、
前記ポイントに到達するまでの所定期間中において、所定の表示対象（例えば、アイコン２２０１）が複数回表示される場合があり、その表示回数に対応して所定の表示位置に表示される回数情報の現時点を表示する回数現時点が、所定の到達回数に対応した所定の到達情報へ次第に近づいていることを、遊技者が視認可能な表示位置に表示する到達過程演出の制御（副制御基板９４０による制御）と、
所定の到達情報へ到達した後において、所定の到達回数に対応した到達演出（例えば、特定演出）を実行する制御（副制御基板９４０による制御）と、
前記所定期間中において前記所定の到達回数に達する前に実行される遊技又は抽選の結果に基づいて前記所定の到達回数からの回数現時点を遠ざける制御（副制御基板９４０による制御）とを、実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２７０９】
特徴Ｅ２に記載の遊技機によれば、回数現時点と到達回数（より詳細には、当該回数情報に対応する到達情報）とを用いた演出により、演出の進行を遊技者に分かり易く示すことができ、遊技の結果や抽選の結果を好適に示唆することができる。
【２７１０】
＜特徴Ｅ３＞
所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、
該抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合に通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、
所定の変動表示と前記抽選結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、
前記表示部において実行される表示演出を、複数の表示演出から選定し、選定された演出を実行する制御を行う演出制御手段（副制御基板９４０）と、
前記表示部において実行される演出の過程にて前記複数の表示演出のうち１の表示演出が実行される所定の分岐が発生する場合に当該所定の分岐の発生に先行して分岐発生を遊技者に教示する分岐教示手段（例えば、マップ対応ブロック表示１８５２）と、を備え、
前記分岐教示手段は、前記教示を開始する場合において当該教示を開始してから前記所定の分岐が発生するまでの期間の全体を示す表示をした後、前記演出の進行に伴って前記所定の分岐が発生するポイントへ近づいていることを示す表示をする構成となっており、
前記ポイントに到達するまでの所定期間中において、所定の表示対象（例えば、アイコン２２０１）が複数回表示される場合があり、その表示回数に対応して所定の表示位置に表示される数量情報の現時点を表示する数量現時点が、所定の到達数量に対応した所定の到達情報へ次第に近づいていることを、遊技者が視認可能な表示位置に表示する第１到達過程演出の制御（副制御基板９４０による制御）と、
前記所定期間の経過後において実行される遊技又は抽選の結果に基づいて前記所定の到達数量を、所定量（例えば、所定の第１数量）毎に、更新する第１到達数量更新の制御（副制御基板９４０による制御）と、
前記所定期間の経過後において実行される別の遊技又は抽選の結果に基づいて前記所定

の到達数量を、前記所定量より多量な数量（例えば、所定の第２数量）分、更新する第２到達数量更新の制御（副制御基板９４０による制御）と、
当該第２到達数量更新の制御による到達数量の更新後に対しての現時点を表示する数量現時点が、前記更新後の前記到達数量へ次第に近づいていることを、遊技者が視認可能な表示位置に表示する第２到達過程演出の制御（副制御基板９４０による制御）とを、実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２７１１】
特徴Ｅ３に記載の遊技機によれば、到達情報へ数量現時点が次第に近づいていく演出により演出の進行を遊技者に分かり易く示すことができ、遊技の結果や抽選の結果を好適に示唆することができる。
【２７１２】
＜特徴Ｆ０＞
遊技者が操作可能な操作手段（入力操作装置２６０）と、
表示部が設けられる表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、
前記表示部において実行される表示演出として、少なくとも前記操作手段に関連する所定の操作対応演出を実行可能な演出制御手段（副制御基板９４０）と、
前記操作手段の操作検出に基づいて前記操作対応演出が進行する検出有効期間と、前記操作手段が操作されても前記操作対応演出が進行しない検出無効期間とを切り換え可能な切換手段（副制御基板９４０）とを備えた遊技機であって、
前記演出制御手段は、
前記操作対応演出の表示態様として、前記検出無効期間において実行される第１の表示演出と、前記検出有効期間において実行される第２の表示演出と、前記検出無効期間から前記検出有効期間へと切り換わる場合に実行される第３の表示演出とが設けられており、
前記第１の表示演出は、前記操作手段の外観形状を表示対象としたものであり、且つ前記操作手段の表示画像として設定される複数種類の表示画像のうち簡易な構成に対応した表示画像（例えば、表示画像ＰＳ０Ｂ）にて表示されるものであり、
前記第２の表示演出は、前記操作手段の外観形状を表示対象としたものであり、且つ前記操作手段の表示画像が前記第１の表示演出の表示画像よりも複雑な構成に対応した表示画像（例えば、表示画像ＳＬ０Ｂを含む表示ＳＬ１Ｂ）にて表示されるものであり、
前記第３の表示演出は、
前記検出無効期間において実行される演出であって、
前記第１の表示演出における前記表示画像が表示された後、前記第２の表示演出における前記表示画像が表示されるまでの期間において実行される演出であり、
前記第１の表示演出における表示画像より複雑な構成であって前記第２の表示演出における前記表示画像より簡易な構成に対応した表示画像（例えば、表示画像ＲＴ０Ｂ）が表示される途中表示画像を表示する途中表示期間（第２検出無効期間）と、
前記第２の表示演出における前記表示画像として前記操作手段の外観形状を表した表示画像（例えば、表示画像ＳＬ０Ｂ）の表示が所定時間維持される確定表示期間（移行期間）とを含めて構成されていることを特徴とする遊技機。
【２７１３】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。かかるパチンコ機は、所定の変動表示と上記抽選の結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部を備えており、当該表示部に表示される変動表示の表示演出に対応して設定された楽音を出力可能に構成される。
【２７１４】
しかしながら、かかる構成の遊技機において遊技の興趣を向上させる構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【２７１５】
特徴Ｆ０に記載の遊技機においては、操作対応演出の表示態様として、操作手段が操作されても当該操作対応演出が進行しない検出無効期間において実行される第１の表示演出と、操作手段の操作検出に基づいて当該操作対応演出が進行する検出有効期間において実行される第２の表示演出と、前記検出無効期間から前記検出有効期間へと切り換わる場合に実行される第３の表示演出とが設けられている構成において、第３の表示演出が、第１の表示演出における表示画像より複雑な構成であって第２の表示演出における前記表示画像より簡易な構成に対応した表示画像が表示される途中表示画像を表示する途中表示期間を含む。
【２７１６】
これにより、検出無効期間において実行される第１の表示演出で表示される操作手段の表示画像として設定される複数種類の表示画像のうち簡易な構成に対応した表示画像から、検出有効期間において実行される第２の表示演出で表示される前記第１の表示演出の表示画像よりも複雑な構成に対応した表示画像への移行を、途中表示画像を介して段階的に進行する連続的な表示として表現することができる。
【２７１７】
ここで、第３の表示演出が、第２の表示演出における表示画像として操作手段の外観形状を表した表示画像の表示が所定時間維持される確定表示期間を含むので、前記途中表示画像を介した連続的な表示において検出無効期間から検出有効期間への移行時期を当該確定表示期間における表示によって遊技者に印象付けることができる。
【２７１８】
＜特徴Ｇ０＞
遊技者が操作可能な操作手段（入力操作装置２６０）と、
表示部が設けられる表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、
前記表示部において実行される表示演出として、少なくとも前記操作手段に関連する所定の操作対応演出を実行可能な演出実行手段（副制御基板９４０）と、
前記操作手段の操作検出に基づいて前記操作対応演出が進行する検出有効期間と、前記操作手段が操作されても前記操作対応演出が進行しない検出無効期間とを切り換え可能な切換手段（副制御基板９４０）とを備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段を表示対象としたものであって、簡易な態様に対応した前記操作手段の表示（例えば、表示画像ＰＳ０Ｂ）が用いられる第１演出態様と、
前記操作手段を表示対象としたものであって、前記第１演出態様にて表示される操作手段よりも複雑な態様に対応した前記操作手段の表示（例えば、表示画像ＳＬ０Ｂを含む表示ＳＬ１Ｂ）が用いられる第２演出態様とが設けられており、
前記第１演出態様は、前記検出無効期間において実行可能となるよう制御し、前記第２演出態様は、前記検出有効期間において実行可能となるように制御するものであることを特徴とする遊技機。
【２７１９】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。かかるパチンコ機は、所定の変動表示と上記抽選の結果に対応した結果表示とを少なくとも表示可能な表示部を備えており、当該表示部に表示される変動表示の表示演出に対応して設定された楽音を出力可能に構成される。
【２７２０】
特徴Ｇ０に記載の遊技機においては、簡易な態様に対応した操作手段の表示が用いられる第１演出態様と、当該第１演出態様にて表示される操作手段よりも複雑な態様に対応した前記操作手段の表示が用いられる第２演出態様とが設けられている構成において、第１

演出態様が、操作手段が操作されても操作対応演出が進行しない検出無効期間において実行可能となるよう演出実行手段によって制御され、第２演出態様が、操作手段の操作検出に基づいて操作対応演出が進行する検出有効期間において実行可能となるように演出実行手段によって制御されるので、操作手段の表示の態様の相違によって検出無効期間と検出有効期間とを遊技者に報せることができる。

【２７２１】

＜特徴Ｇ１＞

特徴Ｇ０に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記操作対応演出の表示パターンとして、

前記第１演出態様による表示演出が所定時間実行され、その後、前記第２演出態様による表示演出が実行されない第１パターン（表示パターン１）と、

前記第１演出態様による表示演出が所定時間実行され、その後、前記第２演出態様による表示演出が一連の演出態様として実行される第２パターン（表示パターン２）と、

前記第１演出態様による表示演出が実行されることなく前記第２演出態様による表示演出が実行される第３パターン（表示パターン３）と、を含む複数種類の表示パターンが設けられており、

前記第１パターンにおける第１演出態様と、前記第２パターンにおける第１演出態様とは、同一の表示領域（領域ＮＥ内）にて表示し、前記第２パターンにおける第２演出態様と前記第３パターンにおける第２演出態様とは、異なる表示領域（領域ＮＥ内と領域ＮＥ外）に表示して、前記操作対応演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【２７２２】

特徴Ｇ１に記載の遊技機においては、第１演出態様による表示演出の後に第２演出態様による表示演出が実行されるか否かにかかわらず第１演出態様が同一の表示領域に表示されるので、同一の表示領域に表示された第１演出態様を視認する遊技者に、その後に第２演出態様による表示演出が実行されるか否か、つまり、検出有効期間に移行するか否かを期待させることができる。

【２７２３】

一方、第１演出態様による表示演出の後に実行される第２演出態様と第１演出態様による表示演出が実行されることなく実行される第２演出態様とがそれぞれ異なる表示領域に表示されるので、第２演出態様の表示位置の違いによって、検出無効期間が生じることなく検出有効期間が生じた状況を遊技者に認識させることができる。

【２７２４】

＜特徴Ｈ１＞

所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、

前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成

立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部（例えば、２連７セグ発光器２７６ａ、表示部４７９ａ）を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が複数の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、を有し、
前記表示制御手段は、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて前記表示部の表示を制御する場合における前記表示部の表示態様として、
前記差数がゼロの場合において設定される第１表示態様（例えば、２連７セグ発光器２７６ａにおける「００」との表示）と、
前記差数が前記制限数より小さい所定数以上の場合において設定される第２表示態様（例えば、２連７セグ発光器２７６ａにおける「６４」との表示）と、
前記制限数以上となった場合において設定される第３表示態様（２連７セグ発光器２７６ａにおける「９５」との表示）と、
前記第１表示態様と前記第２表示態様と前記第３表示態様とのいずれとも異なる第４表示態様（２連７セグ発光器２７６ａの消灯による非表示）と、を含む複数種類の表示態様を切り替えて表示することが可能に構成され、
前記主制御手段は、
前記通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理（初期差球コマンドが出力される場合の復電処理）と、
前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理（特定差球コマンドが出力される場合の復電処理）と、
前記特別遊技継続状態中において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理（打止示唆コマンドが出力される場合の復電処理）と、を実行可能であり、
前記表示制御手段に対して、いずれの復電処理が実行されたかを識別可能な、１または複数の制御用コマンドを送信し、
前記表示制御手段は、前記遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理において前記主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて、前記表示部の表示態様として、前記第１表示態様と、前記第３表示態様と、前記第４表示態様とのいずれかの態様での表示を行い、前記復電処理のうち、いずれの復電処理が実行された場合かに対応させて前記表示部の表示態様を制御可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２７２５】
＜特徴Ｈ２＞
遊技の制御を行う主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、遊技者の所持する遊技媒体の数を減少さ

せながら所定の通常遊技を行い、該通常遊技を行うことが可能な通常遊技状態において所定の始動条件を成立させることが可能であり、該所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選が行われ、該所定の抽選の結果が所定の結果であることに基づき前記通常遊技より遊技者に有利な所定の特別遊技を行うことが可能であり、該所定の特別遊技を行うことが可能な特別遊技状態において遊技者が複数の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、

前記主制御手段は、

遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、

該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、

前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、

前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、を有し、

前記表示制御手段は、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて前記表示部の表示を制御する場合における前記表示部の表示態様として、

前記差数がゼロの場合において設定される第１表示態様（例えば、２連７セグ発光器２７６ａにおける「００」との表示）と、

前記差数が前記制限数より小さい所定数以上の場合において設定される第２表示態様（例えば、２連７セグ発光器２７６ａにおける「６４」との表示）と、

前記制限数以上となった場合において設定される第３表示態様（２連７セグ発光器２７６ａにおける「９５」との表示）と、

前記第１表示態様と前記第２表示態様と前記第３表示態様とのいずれとも異なる第４表示態様（２連７セグ発光器２７６ａの消灯による非表示）と、を含む複数種類の表示態様を切り替えて表示することが可能に構成され、

前記主制御手段は、

前記通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理（初期差球コマンドが出力される場合の復電処理）と、

前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理（特定差球コマンドが出力される場合の復電処理）と、

前記特別遊技継続状態中において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理（打止示唆コマンドが出力される場合の復電処理）と、を実行可能であり、

前記表示制御手段に対して、いずれの復電処理が実行されたかを識別可能な、１または複数の制御用コマンドを送信し、

前記表示制御手段は、前記遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理において前記主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて、前記表示部の表示態様として、前記第１表示態様と、前記第３表示態様と、前記第４表示態様とのいずれかの態様での表示を行い、前記復電処理のうち、いずれの復電処理が実行された場合かに対応させて前記表示部の表示態様を制御可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【２７２６】

従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００３－３１０９１４参照）。

【２７２７】

しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能であり、当該進行に伴う

遊技媒体の差数の表示を実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【２７２８】
これに対し、特徴Ｈ１及びＨ２に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能であり、当該進行に伴う遊技媒体の差数の表示を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。
【２７２９】
すなわち、差数情報記憶手段と遊技実行制限手段とを備えることで、差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行（遊技の進行）を制限することが可能になる。また、特別遊技状態中において差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされることで、通常遊技状態においては、差数が予め定めた制限数以上となった場合に即座に遊技の実行を停止し、特別遊技状態においては、差数が予め定めた制限数以上となった後も遊技を継続可能とし、特別遊技状態の終了時に遊技の実行を停止することが可能となる。
【２７３０】
また、通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理（初期差球コマンドを出力）と、遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理（特定差球コマンドを出力）と、差数が予め定めた制限数以上となっても当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態中において電源の供給が遮断された後に実行される復電処理（打止示唆コマンドを出力）のうちいずれの復電処理が実行されたかを識別可能なコマンドを表示制御手段に出力することで、表示制御手段で制御される表示部における表示を各復電処理に対応する表示態様で表示することが可能になる。
【２７３１】
＜特徴Ｊ０＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表

示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、
前記遊技実行制限手段による遊技の実行の制限が開始された後において、遊技者に対して払出しが完了していない未払いの遊技媒体が残存する場合に当該未払いの遊技媒体の払出しを実行する未払い払出実行手段と、を有することを特徴とする遊技機。

【２７３２】
＜特徴Ｊ１＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、
前記遊技実行制限手段による遊技の実行の制限が開始された後において、遊技者に対して払出しが完了していない未払いの遊技媒体が残存する場合に当該未払いの遊技媒体の払出しを実行する未払い払出実行手段と、を有し、
前記主制御手段は、
前記通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電

処理と、
前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記特別遊技継続状態中において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、を実行可能であることを特徴とする遊技機。
【２７３３】
＜特徴Ｊ２＞
所定の取得条件が成立した場合に特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、
前記遊技実行制限手段による遊技の実行の制限が開始された後において、遊技者に対して払出しが完了していない未払いの遊技媒体が残存する場合に当該未払いの遊技媒体の払出しを実行する未払い払出実行手段と、
前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該制限数以上となった後において遊技者に対して払出しが完了していない未払いの遊技媒体が残存する場合に当該未払いの遊技媒体の数に対応した情報を記憶するための残存払出記憶手段と、
前記差数が予め定めた制限数以上となった場合において前記所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち前記遊技回用動作が開始されていない特別情報を消去する未開始情報消去手段と、
前記差数が予め定めた制限数以上となった場合において前記所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち前記遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去する未完了情報消去手段と、を有し、
前記主制御手段は、
前記通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電

処理と、
前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記特別遊技継続状態中において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、を実行可能であることを特徴とする遊技機。
【２７３４】
従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００３－３１０９１４号公報）。
【２７３５】
しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能であり、当該進行に伴う遊技媒体の払出しを好適に実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【２７３６】
これに対し、特徴Ｊ０から特徴Ｊ２のいずれかに記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能とすることができる。また、未払い払出実行手段を備える構成であるので、遊技者による遊技の実行が制限された時に未払いの遊技球がある場合には、遊技者による遊技の実行が制限された後においても払出しを継続して行って、未払いの遊技球の払出しを完遂することが可能になる。
【２７３７】
なお、特徴Ｊ０又はＪ１に記載の遊技機において、残存払出記憶手段、未開始情報消去手段、及び、未完了情報消去手段の少なくともいずれかを備える構成とすることが好ましい。
【２７３８】
残存払出記憶手段は、差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該制限数以上となった後において遊技者に対して払出しが完了していない未払いの遊技媒体が残存する場合に当該未払いの遊技媒体の数に対応した情報を記憶するためのものである。残存払出記憶手段を備える構成とすれば、差数が制限数以上となった後において払出しが完了していない未払いの遊技媒体の数に対応した情報を記憶することで、払出しが完了していない状態で電源の供給が遮断されたとしても、その後に電源の供給が開始された後に、未払いの遊技媒体の払出しを完遂することが可能になる。
【２７３９】
未開始情報消去手段は、差数が予め定めた制限数以上となった場合において所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち遊技回用動作が開始されていない特別情報を消去するものである。未開始情報消去手段を備える構成とすれば、差数が予め定めた制限数以上となった場合において遊技回用動作が開始されていない特別情報を消去することで、差数が予め定めた制限数以上となった後に、開始されていない遊技回用動作が実行されることを防止できる。これにより、遊技者による遊技の実行は停止されているにも関わらず、例えば、特別遊技状態に移行する所定の判定結果に対応する遊技回用動作が実行されるといった状況の発生を防止することが可能になる。
【２７４０】
未完了情報消去手段は、差数が予め定めた制限数以上となった場合において所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去するものである。未完了情報消去手段を備える構成とすれば、差数が予め定めた制限数以上となった場合において遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去することで、差球が制限数以上となった場合に、当該遊技回用動作に対する判定手段による判定結果が示されることを防止することが可能になる。これにより、例えば、差球が制限数以上となった状況において、所定の判定情報に対応した判定結果が示されたにも関わらず遊技者にとって有利な特別遊技状態を行えないような状況の発生を防止することが可能になる。

【２７４１】
＜特徴Ｋ０＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、
前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該制限数以上となった後において遊技者に対して払出しが完了していない未払いの遊技媒体が残存する場合に当該未払いの遊技媒体の数に対応した情報を記憶するための残存払出記憶手段と、を有することを特徴とする遊技機。
【２７４２】
＜特徴Ｋ１＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結

果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、
前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該制限数以上となった後において遊技者に対して払出しが完了していない未払いの遊技媒体が残存する場合に当該未払いの遊技媒体の数に対応した情報を記憶するための残存払出記憶手段と、を有し、
前記主制御手段は、
前記通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記特別遊技継続状態中において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、を実行可能であることを特徴とする遊技機。
【２７４３】
従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００３－３１０９１４号公報）。
【２７４４】
しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能であり、当該進行に伴う遊技媒体の払出しを好適に実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【２７４５】
これに対し、特徴Ｋ０及び特徴Ｋ１に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能な遊技機を提供することができる。また、残存払出記憶手段を備える構成であるので、差数が制限数以上となった後において払出しが完了していない未払いの遊技媒体の数に対応した情報を記憶することで、払出しが完了していない状態で電源の供給が遮断されたとしても、その後に電源の供給が開始された後に、未払いの遊技媒体の払出しを完遂することが可能になる。
【２７４６】

なお、特徴Ｋ０又はＫ１に記載の遊技機において、未開始情報消去手段、及び、未完了情報消去手段の少なくともいずれかを備える構成とすることが好ましい。

【２７４７】

未開始情報消去手段は、差数が予め定めた制限数以上となった場合において所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち遊技回用動作が開始されていない特別情報を消去するものである。未開始情報消去手段を備える構成とすれば、差数が予め定めた制限数以上となった場合において遊技回用動作が開始されていない特別情報を消去することで、差数が予め定めた制限数以上となった後に、開始されていな遊技回用動作が実行されることを防止できる。これにより、遊技者による遊技の実行は停止されているにも関わらず、例えば、特別遊技状態に移行する所定の判定結果に対応する遊技回用動作が実行されるといった状況の発生を防止することが可能になる。

【２７４８】

未完了情報消去手段は、差数が予め定めた制限数以上となった場合において所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去するものである。未完了情報消去手段を備える構成とすれば、差数が予め定めた制限数以上となった場合において遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去することで、差球が制限数以上となった場合に、当該遊技回用動作に対する判定手段による判定結果が示されることを防止することが可能になる。これにより、例えば、差球が制限数以上となった状況において、所定の判定情報に対応した判定結果が示されたにも関わらず遊技者にとって有利な特別遊技状態を行えないような状況の発生を防止することが可能になる。

【２７４９】

＜特徴Ｌ０＞

所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、

前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、

該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、

前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、

前記主制御手段は、

遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、

該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、

前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、
前記差数が予め定めた制限数以上となった場合において前記所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち前記遊技回用動作が開始されていない特別情報を消去する未開始情報消去手段と、を有することを特徴とする遊技機。
【２７５０】
＜特徴Ｌ１＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、
前記差数が予め定めた制限数以上となった場合において前記所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち前記遊技回用動作が開始されていない特別情報を消去する未開始情報消去手段と、を有し、
前記主制御手段は、
前記通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、

前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記特別遊技継続状態中において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、を実行可能であることを特徴とする遊技機。
【２７５１】
従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００３－３１０９１４号公報参照）。
【２７５２】
しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【２７５３】
これに対し、特徴Ｌ０及び特徴Ｌ１に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能な遊技機を提供することができる。また、未開始情報消去手段を備える構成であるので、差数が予め定めた制限数以上となった場合において遊技回用動作が開始されていない特別情報を消去することで、差数が予め定めた制限数以上となった後に、開始されていない遊技回用動作が実行されることを防止できる。これにより、遊技者による遊技の実行は停止されているにも関わらず、例えば、特別遊技状態に移行する所定の判定結果に対応する遊技回用動作が実行されるといった状況の発生を防止することが可能になる。
【２７５４】
なお、特徴Ｌ０又はＬ１に記載の遊技機において、未完了情報消去手段を備える構成とすることが好ましい。未完了情報消去手段は、差数が予め定めた制限数以上となった場合において所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去するものである。未完了情報消去手段を備える構成とすれば、差数が予め定めた制限数以上となった場合において遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去することで、差球が制限数以上となった場合に、当該遊技回用動作に対する判定手段による判定結果が示されることを防止することが可能になる。これにより、例えば、差球が制限数以上となった状況において、所定の判定情報に対応した判定結果が示されたにも関わらず遊技者にとって有利な特別遊技状態を行えないような状況の発生を防止することが可能になる。
【２７５５】
＜特徴Ｍ０＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊

技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、
前記差数が予め定めた制限数以上となった場合において前記所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち前記遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去する未完了情報消去手段と、を有することを特徴とする遊技機。
【２７５６】
＜特徴Ｍ１＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて差数に関する制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、

前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、
前記差数が予め定めた制限数以上となった場合において前記所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち前記遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去する未完了情報消去手段と、を有し、
前記主制御手段は、
前記通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記特別遊技継続状態中において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【２７５７】

従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００３－３１０９１４号公報参照）。

【２７５８】

しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【２７５９】

これに対し、特徴Ｍ０及び特徴Ｍ１に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能な遊技機を提供することができる。また、未完了情報消去手段を備える構成であるので、差数が予め定めた制限数以上となった場合において遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去することで、差球が制限数以上となった場合に、当該遊技回用動作に対する判定手段による判定結果が示されることを防止することが可能になる。これにより、例えば、差球が制限数以上となった状況において、所定の判定情報に対応した判定結果が示されたにも関わらず遊技者にとって有利な特別遊技状態を行えないような状況の発生を防止することが可能になる。

【２７６０】

＜特徴Ｎ０＞

所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成

立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、を有し、
前記表示制御手段は、前記表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２７６１】
＜特徴Ｎ１＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、

前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、を有し、
前記表示制御手段は、前記表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能に構成され、
前記主制御手段は、
前記通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記特別遊技継続状態中において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、を実行可能であることを特徴とする遊技機。
【２７６２】
従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特願２００２－１１９３８７号公報参照）。
【２７６３】
しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能であり、当該進行に伴う遊技媒体の払出しを好適に実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【２７６４】
これに対し、特徴Ｎ０及びＮ１に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能とし、遊技の進行に対応した好適な表示制御を可能とすることができる。
【２７６５】
なお、特徴Ｎ０又はＮ１に記載の遊技機において、未払い払出実行手段、残存払出記憶手段、未開始情報消去手段、及び、未完了情報消去手段の少なくともいずれかを備える構成とすることが好ましい。未払い払出実行手段は、遊技実行制限手段による遊技の実行の制限が開始された後において、遊技者に対して払出しが完了していない未払いの遊技媒体が残存する場合に当該未払いの遊技媒体の払出しを実行するものである。残存払出記憶手段は、差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該制限数以上となった後において遊技者に対して払出しが完了していない未払いの遊技媒体が残存する場合に当該未払いの遊技媒体の数に対応した情報を記憶するためのものである。未開始情報消去手段は、差数が予め定めた制限数以上となった場合において所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち遊技回用動作が開始されていない特別情報を消去するものである。未完了情報消去手段は、差数が予め定めた制限数以上となった場合において所定の取得条件が成立して取得された特別情報のうち遊技回用動作が開始されているものの終了する前の遊技回用動作に対応する特別情報を消去するものである。
【２７６６】
＜特徴Ｐ０＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに

対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて差数に関する制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、を有し、
前記表示制御手段は、前記表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能であって前記特別遊技継続状態中において遊技の継続を促す遊技継続情報（例えば、ポインタ４８２１や、第１の打止示唆情報４２３１など）を表示可能に構成されることを特徴とする遊技機。
【２７６７】
＜特徴Ｐ１＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊

技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて差数に関する制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、を有し、
前記表示制御手段は、前記表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能であって前記特別遊技継続状態中において遊技の継続を促す遊技継続情報（例えば、ポインタ４８２１や、第１の打止示唆情報４２３１など）を表示可能に構成され、
前記主制御手段は、
前記通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記特別遊技継続状態中において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、を実行可能であることを特徴とする遊技機。
【２７６８】
従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数との差に相当する差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００３－３１０９１４号公報参照）。
【２７６９】
しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【２７７０】
これに対し、特徴Ｐ０及びＰ１に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能とし、遊技の進行に対応した好適な表示制御を可能とした遊技機を提供することができる。
【２７７１】
すなわち、差数情報記憶手段と遊技実行制限手段とを備えることで、差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行（遊技の進行）を制限することが可能になる。また、特別遊技状態中において差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされるので、通常遊技状態においては、差数が予め定めた制限数以上となった場合に即座に遊技の実行を停止することが可能であり、特別遊技状態においては、差数が予め定めた制限数以上となった後も遊技を継続可能とし、特別遊技状態の終了時に遊技の実行を停止することが可能となる。
【２７７２】

また、表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能であって特別遊技継続状態中において遊技の継続を促す遊技継続情報を表示可能とされる。これにより、特別遊技継続状態の開始時や開始後に遊技継続情報の表示を実行することが可能となる。よって、当該遊技継続情報の表示により、遊技媒体の獲得に関して有利な特別遊技状態が継続していることを遊技者に知らせ、遊技媒体を獲得できる機会を遊技者が逃してしまうことを抑制することが可能となる。

【２７７３】

＜特徴Ｑ０＞

所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、

前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、

該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、

前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、

前記主制御手段は、

遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、

該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて差数に関する制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、

前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、

前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、を有し、

前記表示制御手段は、前記表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能であって前記特別遊技継続状態の進行状況に関する情報（例えば、領域ＮＥ内に表示されるマップ対応ブロック表示１８５２およびポインタ４８２１や、イベント対応情報４０１１や、イベント表示部４０５１など）又は残り期間の長さに関する情報（例えば、残りラウンド数情報４２４１など）の少なくともいずれかを表示可能に構成されることを特徴とする遊技機。

【２７７４】

＜特徴Ｑ１＞
所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて差数に関する制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された場合に当該特別遊技継続状態中の遮断に対応した情報を記憶するためのバックアップ手段と、を有し、
前記表示制御手段は、前記表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能であって前記特別遊技継続状態の進行状況に関する情報（例えば、領域ＮＥ内に表示されるマップ対応ブロック表示１８５２およびポインタ４８２１や、イベント対応情報４０１１や、イベント表示部４０５１など）又は残り期間の長さに関する情報（例えば、残りラウンド数情報４２４１など）の少なくともいずれかを表示可能に構成され、
前記主制御手段は、
前記通常遊技状態において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記遊技実行制限手段によって遊技の実行が制限された状況において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、
前記特別遊技継続状態中において遊技機に対する電源の供給が遮断された後に実行される復電処理と、を実行可能であることを特徴とする遊技機。
【２７７５】
従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が

遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数との差に相当する差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００３－３１０９１４号公報参照）。

【２７７６】

しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【２７７７】

これに対し、特徴Ｑ０及び特徴Ｑ１に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能とし、遊技の進行に対応した好適な表示制御を可能とした遊技機を提供することができる。

【２７７８】

すなわち、差数情報記憶手段と遊技実行制限手段とを備えることで、差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行（遊技の進行）を制限することが可能になる。また、特別遊技状態中において差数が予め定めた制限数以上となった場合であって当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされるので、通常遊技状態においては、差数が予め定めた制限数以上となった場合に即座に遊技の実行を停止することが可能であり、特別遊技状態においては、差数が予め定めた制限数以上となった後も遊技を継続可能とし、特別遊技状態の終了時に遊技の実行を停止することが可能となる。

【２７７９】

また、表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能であって特別遊技継続状態の進行状況に関する情報又は残り期間の長さに関する情報の少なくともいずれかを表示可能とされる。これにより、特別遊技継続状態の開始時や開始後に遊技を継続すべき期間を遊技者に知らせることが可能になる。よって、遊技者は、特別遊技継続状態の進行状況に関する情報や、特別遊技継続状態の残り期間の長さに関する情報の表示によって、遊技媒体を獲得できる機会を逃すことなく安心して遊技を継続でき、差球が制限数以上となった特別遊技状態で予定された個数の遊技媒体を獲得することが可能となる。

【２７８０】

＜特徴Ｒ０＞

所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当たりに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、

前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、

該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、

前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能

に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となったことを検出する差数制限数検出手段と、
前記差数制限数検出手段により前記差数が予め定めた制限数以上となったことを検出したことに基づき遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記遊技実行制限手段による遊技の実行を制限する場合にそのときの遊技状態を判別する遊技状態判別手段と、
前記遊技状態判別手段により前記遊技実行制限手段による遊技の実行を制限する場合の遊技状態が前記特別遊技状態であると判別された場合には当該特別遊技状態が終了するまでの間前記遊技実行制限手段による遊技の実行の制限を無効化して当該特別遊技状態を継続させる遊技実行継続手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報および前記差数制限数検出手段による検出情報に基づいて差数に関する制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、を有し、
前記表示制御手段は、前記表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能であって、特別遊技状態における表示演出を含む表示演出として、前記差数制限検出手段による検出状態が未検出状態の場合に実行される第１表示演出（例えば、図１５６（Ａ）の参加選択演出、発色演出、色変化演出、形態変化演出や表示部に４７９ａに表示される背景画像等）と前記遊技実行継続手段により遊技の継続が可能状態の場合に実行される第２表示演出（例えば、第１の打止示唆情報４２３１、第１の継続情報４２３２、操作中止情報４２３３）が設けられており、
前記第２表示演出は、前記第１表示演出に対して所定の遊技情報が付加可能に表示されたものであることを特徴とする遊技機。
【２７８１】
従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数との差に相当する差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、２００３－３１０９１４号公報参照）。
【２７８２】
しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【２７８３】
これに対し、特徴Ｒ０に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能とし、遊技の実行に対応した好適な表示制御を可能とした遊技機を提供することができる。
【２７８４】
すなわち、差数情報記憶手段と遊技実行制限手段とを備えることで、差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行（遊技の進行）を制限することが可能になる。また、遊技状態判別手段により特別遊技状態中において差数が予め定めた制限数以上となった場合には特別遊技状態の遊技が継続可能とされるので、通常遊技状態においては、差数が予め定めた制限数以上となった場合に即座に遊技の実行を停止することが可能であり、特別遊技状態においては、差数が予め定めた制限数以上となった後も遊技を継続可能とし、特別遊技状態の終了時に遊技の実行を停止することが可能となる。
【２７８５】
また、表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能であっ

て、特別遊技状態において差数が予め定めた制限数以上になっていない場合に実行される第１表示演出（いわゆる通常の特別遊技状態中に実行される大当り演出）と特別遊技状態中に差数が予め定めた制限数以上となって遊技実行継続手段によって特別遊技状態が継続可能となっている場合に実行される第２表示演出が設けられており、しかも第２表示演出は第１表示演出に対して、差数が予め定められた制限数以上に達した場合に当該特別遊技状態の遊技は継続していること示す文字情報を第１表示演出に付加するように表示するように構成している。これにより遊技者は、いわゆる大当たり中に差数が予め定めた制限数以上となって第２表示演出が実行されたとしても第１表示演出に対して付加するように表示されるものであるため違和感なく遊技を実行できる。しかも、第２表示演出は大当たり終了後に遊技が停止することや大当たり終了後まで発射を継続すること等の遊技情報を文字として表示するようにしているので遊技者に対して必要な遊技情報を確実に認識させることができる。

【２７８６】

＜特徴Ｓ０＞

所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当たりに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、

前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、

該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、

前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、

前記主制御手段は、

遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、

前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となったことを検出する差数制限数検出手段と、

前記差数制限数検出手段により前記差数が予め定めた制限数以上となったことを検出したことに基づき遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、

前記遊技実行制限手段による遊技の実行を制限する場合にそのときの遊技状態を判別する遊技状態判別手段と、

前記遊技状態判別手段により前記遊技実行制限手段による遊技の実行を制限する場合の遊技状態が前記特別遊技状態であると判別された場合には当該特別遊技状態が終了するまでの間前記遊技実行制限手段による遊技の実行の制限を遅延させる遊技実行制限遅延手段と、

前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報および前記差数制限数検出手段に

よる検出情報に基づいて差数に関する制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、を有し、
　前記表示制御手段は、前記表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能であって、特別遊技状態における表示演出を含む表示演出として、前記差数制限数検出手段による検出状態が未検出状態である場合には第１表示演出（例えば、図１５６（Ａ）の参加選択演出、発色演出、色変化演出、形態変化演出や表示部に４７９ａに表示される背景画像等）が実行され、前記遊技実行制限遅延手段による遊技の実行の制限が遅延されている場合には前記第１表示演出とは異なる遊技情報として少なくとも遊技停止情報を含む第２表示演出（例えば、制限数到達専用表示）が実行されるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【２７８７】
　従来の遊技機として、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数との差に相当する差数に基づいて、遊技の進行を制御可能な遊技機が知られている（例えば、２００３－３１０９１４号公報参照）。
【２７８８】
　しかしながら、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を制御可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【２７８９】
　これに対し、特徴Ｓ０に記載の遊技機であれば、遊技媒体の差数に基づき遊技の進行を好適に制御可能とし、遊技の実行に対応した好適な表示制御を可能とした遊技機を提供することができる。
【２７９０】
　すなわち、差数情報記憶手段と遊技実行制限手段とを備えることで、差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行（遊技の進行）を制限することが可能になる。また、遊技状態判別手段により特別遊技状態中において差数が予め定めた制限数以上となった場合には、遊技実行制限遅延手段により遊技制限実行手段の実行を遅延させることで特別遊技状態の遊技が継続可能とされるので、通常遊技状態においては、差数が予め定めた制限数以上となった場合に即座に遊技の実行を停止することが可能であり、特別遊技状態においては、差数が予め定めた制限数以上となった後も遊技を継続可能とし、特別遊技状態の終了時に遊技の実行を停止することが可能となる。
【２７９１】
　また、表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能であって、特別遊技状態において差数が予め定めた制限数以上になっていない場合には第１表示演出（いわゆる通常の特別遊技状態中に実行される大当り演出）が実行されるため、遊技者は特別遊技状態の表示演出を楽しむことができ、特別遊技状態中に差数が予め定めた制限数以上となって遊技実行制限遅延手段によって遊技の実行の制限が遅延された場合には遊技停止情報を含む第２表示演出が実行されるので、特別遊技状態中に差数が予め定めた制限数以上に達したことを明確に認識しつつ特別遊技状態を最後までおこなうことができる。
【２７９２】
　＜特徴Ｔ１＞
　所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、
　前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
　前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、

前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、
前記主制御手段は、
遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、
該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて差数に関する制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、
前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、
前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態とする特別遊技継続手段と、を有し、
前記表示制御手段は、前記表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能であって、
前記特別遊技状態を少なくとも含む遊技者にとって有利な所定期間中における遊技の実行結果に関する第１の遊技情報（例えば、トータル継続時間情報５０１１、トータル大当り回数情報５０１２など）を当該所定期間が終了する場合に表示する遊技情報表示（例えば、リザルト表示５０１０）と、
前記第１の遊技情報の少なくとも一部を視認し難くする所定の表示対象（例えば、遊技状況情報５０５１）を前記第１の遊技情報の前面側に重なるように表示する視認困難化表示（例えば、特定表示５０５０）とを前記表示部に表示可能であり、
前記第１の遊技情報は、単位が異なる少なくとも２以上の情報を含み、
前記所定の表示対象は、前記所定期間が開始されるより前に実行された遊技の結果を含めて表示内容を決定可能な遊技情報であって前記第１の遊技情報に含まれる少なくとも１の単位を利用した遊技の結果を、文字を用いて表現した文字情報（例えば、文字列「リーチ回数はＸ回でした」からなる文字情報や、文字列「おまけ獲得球数はＺ個でした」からなる文字情報）を含んで構成されることを特徴とする遊技機。

【２７９３】

従来の遊技機として、特別遊技状態を少なくとも含む遊技者にとって有利な所定期間中における遊技の実行結果に関する情報を表示可能な遊技機が知られている（例えば、特開２０１６－８６８２５号公報参照）。

【２７９４】

しかしながら、かかる遊技者にとって有利な所定期間中における遊技の実行結果に関する情報の表示の態様について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【２７９５】

これに対し、特徴Ｔ１に記載の遊技機であれば、遊技者にとって有利な所定期間中にお

ける遊技の実行結果に関する情報の表示の態様にかかる好適な表示制御を可能とすることができる。

【２７９６】

すなわち、特別遊技状態を少なくとも含む遊技者にとって有利な所定期間中における遊技の実行結果に関する第１の遊技情報を当該所定期間が終了する場合に表示する遊技情報表示を表示部に表示可能に構成される。前記第１の遊技情報は、単位が異なる少なくとも２以上の情報を含んでいる。よって、前記所定期間が終了する場合に遊技情報表示を表示することで、当該所定期間中における遊技の実行結果に関する第１の遊技情報に含まれる単位の異なる種々の情報を遊技者に伝達できる。

【２７９７】

また、前記第１の遊技情報の少なくとも一部を視認し難くする所定の表示対象を当該第１の遊技情報の前面側に重なるように表示する視認困難化表示を表示部に表示可能に構成される。よって、第１の遊技情報の少なくとも一部が所定の表示対象によって視認し難くされたことによって遊技者が抱く感情に変化を与えることができる。例えば、第１の遊技情報が遊技者に残念感を抱かせ易い情報となり得る状況において当該残念感を抱かせ易い情報が所定の表示対象によって視認し難くされたことによって、遊技者が抱く当該残念感を和らげることができる。

【２７９８】

特に、第１の遊技情報の前面側に重なるように表示される所定の表示対象は、特別遊技状態を少なくとも含む遊技者にとって有利な所定期間が開始されるより前に実行された遊技の結果を含めて表示内容を決定可能な遊技情報であって前記第１の遊技情報に含まれる少なくとも１の単位を利用した遊技の結果を、文字を用いて表現した文字情報を含んで構成される。

【２７９９】

よって、所定の表示対象によって視認し難くされた情報（第１の遊技情報の一部）が前記所定期間中における遊技の実行結果に関する情報であるのに対し、当該所定の表示対象は、前記所定期間が開始されるより前に実行された遊技の結果を含めて表示内容を決定可能な遊技情報であって当該第１の遊技情報に含まれる情報と利用する単位が同じである遊技の結果を示すものであるので、所定の表示対象の内容を遊技者に印象付け易く、所定の表示対象によって視認し難くされた情報に対する遊技者の意識を逸らし易い。特に、文字を用いて表現した文字情報を含むので、その内容を遊技者に理解させ易い。

【２８００】

＜特徴Ｔ２＞

特徴Ｔ１に記載の遊技機であって、

前記所定の表示対象は、前記所定期間の終了後に発生する状況を、文字を用いて表現した文字情報（例えば、文字列「激アツ」からなる文字情報）を含んで構成されることを特徴とする遊技機。

【２８０１】

特徴Ｔ２によれば、前記所定の表示対象は、前記所定期間の終了後に発生する状況を、文字を用いて表現した文字情報を含んで構成されるものであるので、所定の表示対象によって視認し難くされた情報に対する遊技者の意識を好適に逸らすことができる。

【２８０２】

＜特徴Ｔ３＞

特徴Ｔ１または特徴Ｔ２に記載の遊技機であって、

前記所定の表示対象は、前記差数が予め定めた制限数以上となる確率を変動させる設定値が複数種類設けられる場合において前記確率が所定の確率以上の高確率である所定の設定値である場合の方が、当該所定の設定値よりも前記確率が低い低設定の場合よりも高い確率で表示される文字情報（例えば、文字列「激アマ」からなる文字情報）を含んで構成されることを特徴とする遊技機。

【２８０３】

特徴Ｔ３によれば、前記所定の表示対象は、前記差数が予め定めた制限数以上となる確率を変動させる設定値が複数種類設けられる場合において前記確率が所定の確率以上の高確率である所定の設定値である場合の方が、当該所定の設定値よりも前記確率が低い低設定の場合よりも高い確率で表示される文字情報を含んで構成されるものであるので、所定の表示対象によって視認し難くされた情報に対する遊技者の意識を好適に逸らすことができる。

【２８０４】

＜特徴Ｕ１＞

所定の取得条件（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２への遊技球の入賞）が成立した場合に特別情報（例えば、特別図柄に係る当選乱数）を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば、大当りに対応付けられた値）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、

前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（例えば、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり、所定の移行条件（例えば、大当りに対応する第１又は第２の特別図柄の組合せの確定表示）が成立した場合に遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、を有する主制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、

該主制御手段から送信される制御用コマンドに基づいて遊技に関する情報を表示可能な表示部を制御する表示制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、

前記特別遊技状態において遊技者が所定数以上の遊技媒体を複数回獲得することが可能に構成された遊技機であって、

前記主制御手段は、

遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技媒体の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技媒体の数との差に相当する差数に関する情報を記憶する差数情報記憶手段と、

該差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて差数に関する制御用コマンドを前記表示制御手段に送信する差数コマンド送信手段と、

前記差数情報記憶手段に記憶される差数に関する情報に基づいて前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に遊技者による遊技の実行を制限する遊技実行制限手段と、

前記特別遊技状態中において前記差数が予め定めた制限数以上となった場合に当該特別遊技状態の遊技が継続可能とされた特別遊技継続状態とする特別遊技継続手段と、を有し、

前記表示制御手段は、前記表示部において実行される表示演出を含む表示内容の少なくとも一部を、前記差数コマンド送信手段によって送信される制御用コマンドに基づいて選択することが可能であって、

前記特別遊技状態を少なくとも含む遊技者にとって有利な所定期間中における遊技の実行結果に関する第１の遊技情報（例えば、トータル継続時間情報５０１１、トータル大当り回数情報５０１２など）を当該所定期間が終了する場合に表示する遊技情報表示（例えば、リザルト表示５０１０）と、

前記第１の遊技情報の少なくとも一部を視認し難くする所定の表示対象（例えば、遊技状況情報５０５１）を前記第１の遊技情報の前面側に重なるように表示する視認困難化表示（例えば、特定表示５０５０）とを前記表示部に表示可能であり、

前記所定の表示対象は、前記所定期間が開始されるより前に実行された遊技の結果に対応して表示内容を決定可能な遊技情報であって前記第１の遊技情報とは別の遊技情報（例えば、文字列「大当り図柄はＹでした」からなる文字情報）を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技機。

【２８０５】

従来の遊技機として、特別遊技状態を少なくとも含む遊技者にとって有利な所定期間中における遊技の実行結果に関する情報を表示可能な遊技機が知られている（例えば、特開２０１６－８６８２５号公報参照）。

【２８０６】

しかしながら、かかる遊技者にとって有利な所定期間中における遊技の実行結果に関する情報の表示の態様について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【２８０７】

これに対し、特徴Ｕ１に記載の遊技機であれば、遊技者にとって有利な所定期間中における遊技の実行結果に関する情報の表示の態様にかかる好適な表示制御を可能とすることができる。

【２８０８】

すなわち、特別遊技状態を少なくとも含む遊技者にとって有利な所定期間中における遊技の実行結果に関する第１の遊技情報を当該所定期間が終了する場合に表示する遊技情報表示を表示部に表示可能に構成される。よって、前記所定期間が終了する場合に遊技情報表示を表示することで、前記所定期間中における遊技の実行結果に関する第１の遊技情報を遊技者に伝達できる。

【２８０９】

また、前記第１の遊技情報の少なくとも一部を視認し難くする所定の表示対象を当該第１の遊技情報の前面側に重なるように表示する視認困難化表示を表示部に表示可能に構成される。よって、第１の遊技情報の少なくとも一部が所定の表示対象によって視認し難くされたことによって遊技者が抱く感情に変化を与えることができる。例えば、第１の遊技情報が遊技者に残念感を抱かせ易い情報となり得る状況において当該残念感を抱かせ易い情報が所定の表示対象によって視認し難くされたことによって、遊技者が抱く当該残念感を和らげることができる。

【２８１０】

特に、第１の遊技情報の前面側に重なるように表示される所定の表示対象は、特別遊技状態を少なくとも含む遊技者にとって有利な所定期間が開始されるより前に実行された遊技の結果に対応して表示内容を決定可能な遊技情報であって前記第１の遊技情報とは別の遊技情報を少なくとも含んで構成される。

【２８１１】

よって、所定の表示対象によって視認し難くされた情報（第１の遊技情報の一部）が前記所定期間中における遊技の実行結果に関する情報であるのに対し、当該所定の表示対象は、前記所定期間が開始されるより前に実行された遊技の結果に対応して表示内容を決定可能な遊技情報であって当該第１の遊技情報とは別の遊技情報を少なくとも含む構成であるので、所定の表示対象の内容を遊技者に印象付け易く、所定の表示対象によって視認し難くされた情報に対する遊技者の意識を逸らし易い。

【２８１２】

＜特徴Ｕ２＞

特徴Ｕ１に記載の遊技機であって、

前記第１の遊技情報は、単位が異なる少なくとも２以上の情報を含み、

前記所定の表示対象は、前記所定期間が開始されるより前に実行された遊技の結果を含めて表示内容を決定可能な遊技情報であって前記第１の遊技情報に含まれる少なくとも１の単位を利用した遊技の結果を、文字を用いて表現した文字情報を含んで構成されることを特徴とする遊技機。

【２８１３】

特徴Ｕ２によれば、前記第１の遊技情報は、単位が異なる少なくとも２以上の情報を含む構成であるので、前記所定期間が終了する場合に遊技情報表示を表示することで、当該所定期間中における遊技の実行結果に関する第１の遊技情報に含まれる単位の異なる種々の情報を遊技者に伝達できる。

【２８１４】

また、所定の表示対象によって視認し難くされた情報（第１の遊技情報の一部）が前記所定期間中における遊技の実行結果に関する情報であるのに対し、当該所定の表示対象は、前記所定期間が開始されるより前に実行された遊技の結果を含めて表示内容を決定可能な遊技情報であって当該第１の遊技情報に含まれる情報と利用する単位が同じである遊技の結果を示すものであるので、所定の表示対象の内容を遊技者に印象付け易く、所定の表示対象によって視認し難くされた情報に対する遊技者の意識を逸らし易い。特に、文字を用いて表現した文字情報を含むので、その内容を遊技者に理解させ易い。

【２８１５】

＜特徴Ｕ３＞

特徴Ｕ１または特徴Ｕ２に記載の遊技機であって、

前記所定の表示対象は、前記所定期間の終了後に発生する状況を、文字を用いて表現した文字情報（例えば、文字列「激アツ」からなる文字情報）を含んで構成されることを特徴とする遊技機。

【２８１６】

特徴Ｕ３によれば、前記所定の表示対象は、前記所定期間の終了後に発生する状況を、文字を用いて表現した文字情報を含んで構成されるものであるので、所定の表示対象によって視認し難くされた情報に対する遊技者の意識を好適に逸らすことができる。

【２８１７】

＜特徴Ｕ４＞　特徴Ｕ１から特徴Ｕ３のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定の表示対象は、前記差数が予め定めた制限数以上となる確率を変動させる設定値が複数種類設けられる場合において前記確率が所定の確率以上の高確率である所定の設定値である場合の方が、当該所定の設定値よりも前記確率が低い低設定の場合よりも高い確率で表示される文字情報（例えば、例えば、文字列「激アマ」からなる文字情報）を含んで構成されることを特徴とする遊技機。

【２８１８】

特徴Ｕ４によれば、前記所定の表示対象は、前記差数が予め定めた制限数以上となる確率を変動させる設定値が複数種類設けられる場合において前記確率が所定の確率以上の高確率である所定の設定値である場合の方が、当該所定の設定値よりも前記確率が低い低設定の場合よりも高い確率で表示される文字情報を含んで構成されるものであるので、所定の表示対象によって視認し難くされた情報に対する遊技者の意識を好適に逸らすことができる。

【２８１９】

＜特徴Ｖ１＞

遊技領域が形成されている遊技盤を備え、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な第１入球部（入球部６０３５）と第２入球部（入球部６００５）とが設けられている遊技機であって、

前記第１入球部の入口部分に流入した遊技球が通過する第１球通路（球通路６０３２）と、

該第１球通路における所定位置を通過する遊技球を検知可能な第１球検知手段（始動スイッチ４４６）と、

前記第２入球部の入口部分に流入した遊技球が通過する第２球通路（下流側第２経路６００２Ｂ）と、

該第２球通路における所定位置を通過する遊技球を検知可能な第２球検知手段（右始動入賞スイッチ４４２）と、

遊技者によって操作される操作手段（押圧操作装置２６１）と、

前記第１球検知手段により遊技球が検知された場合に、当該遊技球が検知される前の期間であって当該検知の対象となった遊技球が前記第１入球部の入口部分を通過するタイミングを含む所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたか否かを判定する第１判定手段（副制御基板９４０）と、
前記第２球検知手段により遊技球が検知された場合に、当該遊技球が検知される前の期間であって当該検知の対象となった遊技球が前記第２入球部の入口部分を通過するタイミングを含む所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたか否かを判定する第２判定手段（副制御基板９４０）とを備え、
前記第１判定手段により、前記所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたと判定された場合に、当該操作に対応した所定の第１操作対応処理（例えば、第２タイミング操作の待ち期間を設定する処理）を実行し、前記第２判定手段により、前記所定の期間中に前記操作手段が操作されていたと判定された場合に、当該操作に対応した所定の第２操作対応処理（例えば、キャラクタの変更設定をする処理）を実行することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【２８２０】

パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば、特許第７０５６３５５号公報参照）。

【２８２１】

これに対し、特徴Ｖ１に記載の遊技機であれば、遊技への注目度を好適に向上させることができる。すなわち、遊技球が第１球検知手段を通過した場合に、それより前の所定の期間中に操作手段に対して所定の操作がされたか否かが判定され、当該所定の期間中に操作がされたと判定された場合には所定の第１操作対応処理が実行される。このため、遊技者が第１操作対応処理に期待する場合に当該遊技者に対して所定の期間を狙って操作を行うように促すことができる。当該所定の期間を狙う場合には、遊技球が第１入球部の入口部分に流入するタイミングまで当該遊技球の動きを目で追うことにより、その精度を高めることが可能となる。よって、遊技者が第１操作対応処理を期待する場合に当該遊技者の注目が遊技球に向くように促すことができ、遊技への注目度向上に寄与できる。

【２８２２】

また、遊技球が第２球検知手段を通過した場合に、それより前の所定の期間中に操作手段に対して所定の操作がされたか否かが判定され、当該所定の期間中に操作がされたと判定された場合には所定の第２操作対応処理が実行される。このため、遊技者が第２操作対応処理に期待する場合に当該遊技者に対して所定の期間を狙って操作を行うように促すことができる。当該所定の期間を狙う場合には、遊技球が第２入球部の入口部分に流入するタイミングまで当該遊技球の動きを目で追うことにより、その精度を高めることが可能となる。よって、遊技者が第２操作対応処理を期待する場合もまた、第１操作対応処理を期待する場合と同様に、当該遊技者の注目が遊技球に向くように促すことができ、遊技への注目度向上に寄与できる。

【２８２３】

＜特徴Ｖ２＞

特徴Ｖ１に記載の遊技機であって、
前記第２入球部は、前記第１入球部に進入した遊技球が進入不能な位置に設けられていることを特徴とする遊技機。

【２８２４】

特徴Ｖ２によれば、第２入球部は、第１入球部に進入した遊技球が進入不能な位置に設けられているので、遊技者が第１操作対応処理を期待する場合と第２操作対応処理を期待する場合とで各々独立して当該遊技者の注目を遊技球に向けさせることができる。

【２８２５】

＜特徴Ｖ３＞
特徴Ｖ１または特徴Ｖ２に記載の遊技機であって、
前記第２操作対応処理が実行される場合において、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技球の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技球の数との差に相当する差数に関する情報（差球情報）を表示する差数情報表示手段（副制御基板９４０）が設けられていることを特徴とする遊技機。
【２８２６】
特徴Ｖ３によれば、第２操作対応処理が実行される場合において、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技球の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技球の数との差に相当する差数に関する情報が表示されるので、第２操作対応処理が実行される場合において、当該差数に関する情報を遊技者が知ることができる。
【２８２７】
＜特徴Ｗ１＞
遊技領域が形成されている遊技盤を備え、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球部（例えば、入球部６０３５や入球部６００５）が設けられている遊技機であって、
前記入球部の入口部分に流入した遊技球が通過する球通路（例えば、球通路６０３２や下流側第２経路６００２Ｂ）と、
該球通路における所定位置を通過する遊技球を検知可能な球検知手段（例えば、右始動入賞スイッチ４４２）と、
遊技者によって操作される操作手段（押圧操作装置２６１）と、
前記球検知手段により遊技球が検知された場合に、当該遊技球が検知される前の期間であって当該検知の対象となった遊技球が前記入球部の入口部分を通過するタイミングを含む所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたか否かを判定する第１判定手段（副制御基板９４０）と、
前記所定の操作後において、前記球検知手段により遊技球が検知された場合に、当該遊技球が検知される前の期間であって当該検知の対象となった遊技球が前記入球部の入口部分を通過するタイミングを含む所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたか否かを判定する第２判定手段（副制御基板９４０）とを備え、
前記第１判定手段により、前記所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたと判定された場合に、当該操作に対応した所定の第１操作対応処理（例えば、第２タイミング操作の待ち期間を設定する処理）を実行し、前記第２判定手段により、前記所定の期間中に前記操作手段が操作されていたと判定された場合に、当該操作に対応した所定の第２操作対応処理（例えば、キャラクタの変更設定をする処理）を実行することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２８２８】
パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば、特許第７０５６３５５号公報参照）。
【２８２９】
これに対し、特徴Ｗ１に記載の遊技機であれば、遊技への注目度を好適に向上させることができる。すなわち、遊技球が球検知手段を通過した場合に、それより前の所定の期間中に操作手段に対して所定の操作がされたか否かが判定され、当該所定の期間中に操作がされたと判定された場合には所定の第１操作対応処理が実行される。このため、遊技者が第１操作対応処理に期待する場合に当該遊技者に対して所定の期間を狙って操作を行うように促すことができる。当該所定の期間を狙う場合には、遊技球が入球部の入口部分に流入するタイミングまで当該遊技球の動きを目で追うことにより、その精度を高めることが可能となる。よって、遊技者が第１操作対応処理を期待する場合に当該遊技者の注目が遊技球に向くように促すことができ、遊技への注目度向上に寄与できる。

【２８３０】
　また、前記所定の操作後において、球検知手段により遊技球が検知された場合に、それより前の所定の期間中に操作手段に対して所定の操作がされたか否かが判定され、当該所定の期間中に操作がされたと判定された場合には所定の第２操作対応処理が実行される。このため、遊技者が第２操作対応処理に期待する場合に当該遊技者に対して所定の期間を狙って操作を行うように促すことができる。当該所定の期間を狙う場合には、遊技球が入球部の入口部分に流入するタイミングまで当該遊技球の動きを目で追うことにより、その精度を高めることが可能となる。よって、遊技者が第２操作対応処理を期待する場合もまた、第１操作対応処理を期待する場合と同様に、当該遊技者の注目が遊技球に向くように促すことができ、遊技への注目度向上に寄与できる。
【２８３１】
　＜特徴Ｗ２＞
　特徴Ｗ１に記載の遊技機であって、
　前記球通路部として第１球通路部と第２球通路部が設けられ、
　前記球検知手段として第１球検知手段と第２球検知手段とが設けられ、
　前記第１判定手段は、前記第１球検知手段により遊技球が検知された場合に前記判定を行い、
　前記第２判定手段は、前記第２球検知手段により遊技球が検知された場合に前記判定を行い、
　前記第１球通路部を通過した遊技球が進入可能な位置に前記第２球通路部が設けられていることを特徴とする遊技機。
【２８３２】
　特徴Ｗ２によれば、第１球通路部を通過した遊技球が進入可能な位置に第２球通路部が設けられているので、第１操作対応処理を実行させた後、当該第１操作対応処理の対象となった遊技球によって第２操作対応処理を実行させることが可能となる。
【２８３３】
　＜特徴Ｗ３＞
　特徴Ｗ１または特徴Ｗ２に記載の遊技機であって、
　前記第２操作対応処理が実行される場合において、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技球の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技球の数との差に相当する差数に関する情報（差球情報）を表示する差数情報表示手段（副制御基板９４０）が設けられていることを特徴とする遊技機。
【２８３４】
　特徴Ｗ３によれば、第２操作対応処理が実行される場合において、遊技者が遊技を行うことにより獲得した遊技球の数と、遊技者が遊技を行うために用いられた遊技球の数との差に相当する差数に関する情報が表示されるので、第２操作対応処理が実行される場合において、当該差数に関する情報を遊技者が知ることができる。
【２８３５】
　＜特徴Ｘ１＞
　遊技領域が形成されている遊技盤を備え、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球部（例えば、入球部６００５）とが設けられている遊技機であって、
　前記入球部の入口部分に流入した遊技球が通過する球通路（例えば、下流側第２経路６００２Ｂ）と、
　該球通路における所定位置を通過する遊技球を検知可能な球検知手段（例えば、右始動入賞スイッチ４４２）と、
　遊技者によって操作される操作手段（例えば、タッチ操作部７００１）と、
　前記球検知手段により遊技球が検知された場合に、当該遊技球が検知される前の期間であって当該検知の対象となった遊技球が前記入球部の入口部分を通過するタイミングを含む所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたか否かを判定する判定手段（副制御基板９４０）と、

前記判定手段により、前記所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたと判定された場合に、当該操作に対応した所定の操作対応処理を実行する操作対応処理手段（例えば、キャラクタの変更設定をする処理）と、
前記所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたと判定された場合に対応したことを確認可能に表示する結果表示部（出口照射用発光体によって赤色または青色の点滅状態で発光する領域６２０１）とを備え、
前記結果表示部は、前記操作手段に対して遊技者が操作を行う操作部に近い位置に設けられていることを特徴とする遊技機。
【２８３６】
パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば、特許第７０５６３５５号公報参照）。
【２８３７】
これに対し、特徴Ｘ１に記載の遊技機であれば、遊技への注目度を好適に向上させることができる。すなわち、遊技球が球検知手段を通過した場合に、それより前の所定の期間中に操作手段に対して所定の操作がされたか否かが判定され、当該所定の期間中に操作がされたと判定された場合には所定の操作対応処理が実行される。このため、遊技者が操作対応処理に期待する場合に当該遊技者に対して所定の期間を狙って操作を行うように促すことができる。当該所定の期間を狙う場合には、遊技球が入球部の入口部分に流入するタイミングまで当該遊技球の動きを目で追うことにより、その精度を高めることが可能となる。よって、遊技者が操作対応処理を期待する場合に当該遊技者の注目が遊技球に向くように促すことができ、遊技への注目度向上に寄与できる。
【２８３８】
また、当該所定の期間中に操作手段に対して所定の操作がされたと判定された場合に対応したことを確認可能に表示する結果表示部が操作手段に対して近い位置に設けられているので、遊技者は、操作手段に対して操作を行った対象物（例えば、手）を当該操作手段からどけるタイミングで結果表示部による表示内容に基づいて、当該操作手段に対して所定の操作（例えば、成功と判定されるタイミングでの操作）がされていたか否かを確認することができる。これにより、遊技者の意図するタイミングで、当該操作手段に対する操作の結果を確認する遊技性を付加することができる。
【２８３９】
＜特徴Ｘ２＞
特徴Ｘ１に記載の遊技機であって、
前記判定手段によって前記所定の期間中に前記操作手段に対する所定の操作が実行された場合に対応したことを確認可能に表示する操作確認表示部（装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａの操作確認情報６９４３）を備えていることを特徴とする遊技機。
【２８４０】
特徴Ｘ２に記載の遊技機によれば、操作手段に対しての操作が実行されたことの確認と、当該操作手段に対する操作の結果の確認とを、別々の表示部を利用して実施できる。
【２８４１】
＜特徴Ｙ１＞
遊技領域が形成されている遊技盤を備え、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球部（例えば、入球部６０３５）とが設けられている遊技機であって、
前記入球部の入口部分に流入した遊技球が通過する球通路（例えば、球通路６０３２）と、
該球通路における所定位置を通過する遊技球を検知可能な球検知手段（例えば、始動スイッチ４４６）と、
遊技者によって操作される操作手段（押圧操作装置２６１）と、

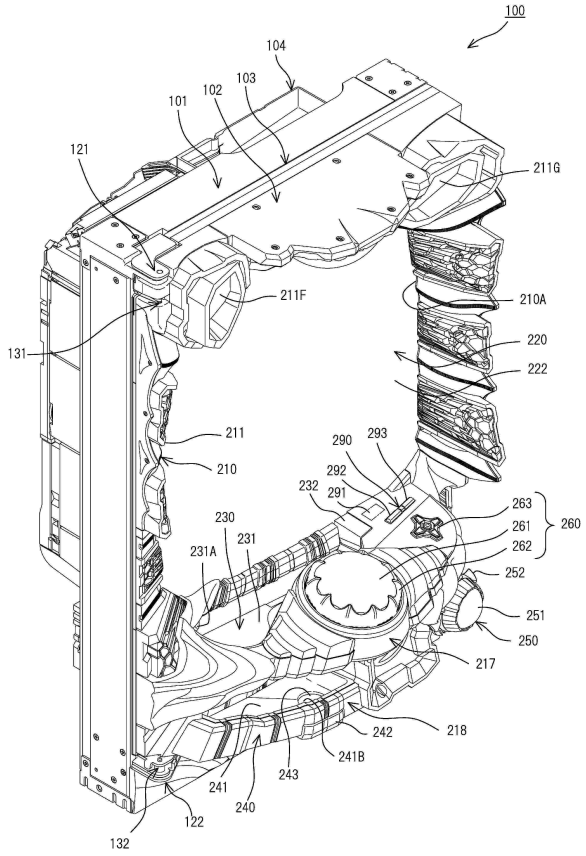
前記球検知手段により遊技球が検知された場合に、当該遊技球が検知される前の期間であって当該検知の対象となった遊技球が前記入球部の入口部分を通過するタイミングを含む所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたか否かを判定する判定手段（副制御基板９４０）と、
前記判定手段により、前記所定の期間中に前記操作手段に対して所定の操作がされていたと判定された場合に、当該操作に対応した所定の操作対応処理（例えば、キャラクタの変更設定をする処理）を実行する操作対応処理手段と、を備え、
前記所定の操作対応処理によって、予め設定された２種以上の演出のうちから選択された所定の演出が設定され得るように構成されていることを特徴とする遊技機。
【２８４２】
パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば、特許第７０５６３５５号公報参照）。
【２８４３】
これに対し、特徴Ｙ１に記載の遊技機であれば、遊技への注目度を好適に向上させることができる。すなわち、遊技球が球検知手段を通過した場合に、それより前の所定の期間中に操作手段に対して所定の操作がされたか否かが判定され、当該所定の期間中に操作がされたと判定された場合には所定の操作対応処理が実行される。このため、遊技者が操作対応処理に期待する場合に当該遊技者に対して所定の期間を狙って操作を行うように促すことができる。当該所定の期間を狙う場合には、遊技球が入球部の入口部分に流入するタイミングまで当該遊技球の動きを目で追うことにより、その精度を高めることが可能となる。よって、遊技者が操作対応処理を期待する場合に当該遊技者の注目が遊技球に向くように促すことができ、遊技への注目度向上に寄与できる。
【２８４４】
また、所定の操作対応処理によって、予め設定された２種以上の演出のうちから選択された所定の演出が設定され得るように構成されているので、所定の演出として設定される演出の現出順が一定とならず、操作手段に対する操作によって演出が設定される遊技が単調になることを抑制できる。
【２８４５】
＜特徴Ｙ２＞
特徴Ｙ１に記載の遊技機であって、
所定の抽選に当選した場合において所定の演出（例えば、大当り後に実行される所定のスーパーリーチ演出）が所定の実行確率で実行される第１仕様の設定と、第１仕様とは演出の内容または演出の実行確率が異なる第２仕様の設定と、第１仕様及び第２仕様の設定とは演出の内容または演出の実行確率が異なる第３仕様の設定とを含む複数種類の設定から選択された設定に基づいて所定の演出を実行する制御を行う演出制御手段（副制御基板９４０）を備え、
前記所定の操作対応処理により前記第１仕様の設定から前記第２仕様の設定に変更し、さらに、前記第２仕様の設定から前記第３仕様の設定に変更することも可能であって、前記第１仕様の設定から前記第２仕様の設定に変更する場合とは操作の態様が異なる場合に、前記第１仕様の設定から前記第３仕様の設定に変更することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２８４６】
特徴Ｙ２に記載の遊技機によれば、操作の態様に応じて、所定の演出として設定される演出の仕様の変化のさせ方を異ならせることができるので、操作手段に対する操作によって演出が設定される遊技が単調になることを抑制できる。
【２８４７】
なお、特徴Ｙ２に記載の遊技機における「所定の抽選」は、大当り抽選でも、大当り抽

選と小当り抽選の組合せでもよいし、小当り抽選でもよい。
【２８４８】
＜特徴Ｙ３＞
特徴Ｙ１に記載の遊技機であって、
前記球検知手段は、所定の抽選が実行される始動入賞を検知可能なものであり、
前記所定の操作対応処理によって予め設定された２種以上の演出のうちから選択された所定の演出、または当該所定の演出が設定されていることを表す設定情報が、前記所定の操作対応処理が実行される契機となった始動入賞に基づいた変動表示に伴って所定の表示部に表示され得るように構成されていることを特徴とする遊技機。
【２８４９】
特徴Ｙ３に記載の遊技機によれば、所定の操作対応処理が実行される契機となった始動入賞に基づいた変動表示に伴って、当該所定の操作対応処理によって選択された所定の演出、または当該所定の演出が設定されていることを表す設定情報を表示させることができるので、遊技者は、所定の操作対応処理が実行される契機となった始動入賞に基づく保留の位置によって前記所定の演出または前記設定情報の表示時期を把握し、その表示を期待しながら遊技を続行することができる。
【２８５０】
なお、特徴Ｙ３に記載の遊技機における「所定の抽選」は、大当り抽選でも、大当り抽選と小当り抽選の組合せでもよいし、小当り抽選でもよい。
【２８５１】
なお、特徴１０～特徴Ｙ３に記載の少なくとも１つの特徴を他のいずれか又は複数の特徴に組み合わせて適用してもよい。以下には、上記した各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。
【２８５２】
パチンコ機：遊技者が操作する発射操作手段と、その発射操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く通路部と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。
【２８５３】
スロットマシン等の回胴式遊技機：始動操作手段の操作に基づき周回体の回転を開始させ、停止操作手段の操作に基づき周回体の回転を停止させ、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。
【産業上の利用可能性】
【２８５４】
以上のように、この発明は、弾球遊技機等の遊技機に適している。
【符号の説明】
【２８５５】
１００…遊技機、２７６ａ…２連７セグ発光器、４３１Ａ…上側中始動入賞装置，４３１Ｂ…下側中始動入賞装置，４３２…右始動入賞装置、４７１，４７２…特別図柄表示装置、４７６，４７７…特別図柄保留表示装置、４７９…装飾図柄表示装置、４７９ａ…表示部、６１０…装飾図柄、６１１…台座部、６１２…第１識別情報部、９２０…主制御基板、９４０…副制御基板、１６１０…装飾図柄、１６５０…保留表示、１８２１…ポインタ、１８３１…ポインタ、１８３２…ポインタ、１８５２…マップ対応ブロック表示、１８５４…簡易ブロック、１８５５…包囲ブロック、２０１１…アイコン、２１１２…カウントダウン表示、２１３１…ポインタ、２１３２…残部表示体、２１３３…ポインタ、２１３４…ポインタ、２１３５…ポインタ、２１３６…ポインタ、２１３７…ポインタ、２１８１Ａ…第１操作装置、２２０１…アイコン、２２１１…小ブロック、３９０１…打止め情報、４００１，４００２，４００３，４００４，４００５…ブロック、４２３１…第１の打止示唆情報、４２３２…第１の継続情報、４２４１…残りラウンド数情報、４２４２…第２の継続情報、４２５１…第２の打止示唆情報、４２５２…大入賞装置作動完了情

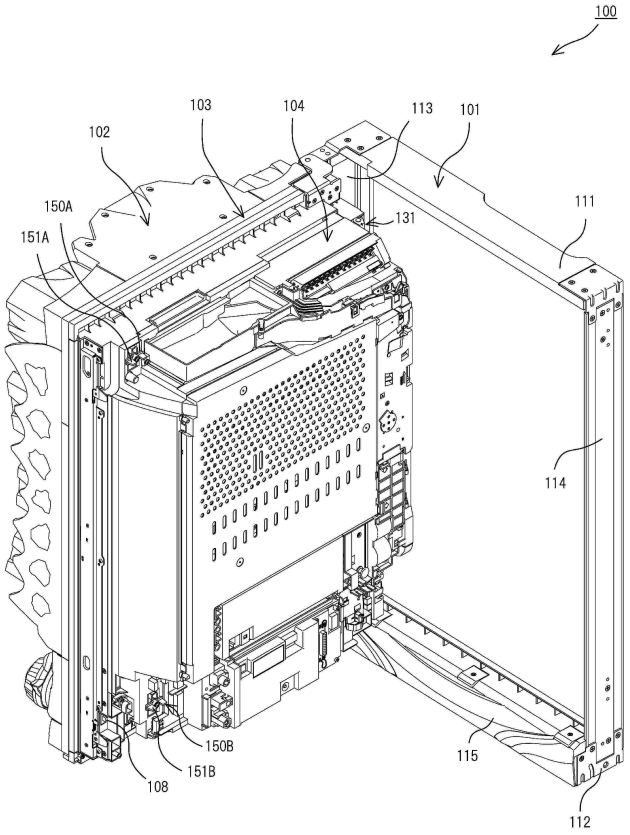
報、４２５３…遊技操作停止情報、４２７１…第３の継続情報、４２８３…ラウンド内進行情報、４２９１…残り進行数情報、４８２１…ポインタ、５０１０…リザルト表示、５０１１…トータル継続時間情報、５０１２…トータル大当り回数情報、５０１３…大当り種別毎の大当り回数情報、５０１４…総払出個数情報、５０５０…特定表示、５０５１…遊技状況情報、５０５１Ｘ…第１遊技状況情報、５０５１Ｙ…第２遊技状況情報、６００２Ｂ…下流側第２経路。６００５…入球部、６０１２…出口、６０２１…領域、６０３１…指定位置、６０３５…入球部、６０３２…球通路、６９４３…操作確認情報、７００１…タッチ操作部

【図面】

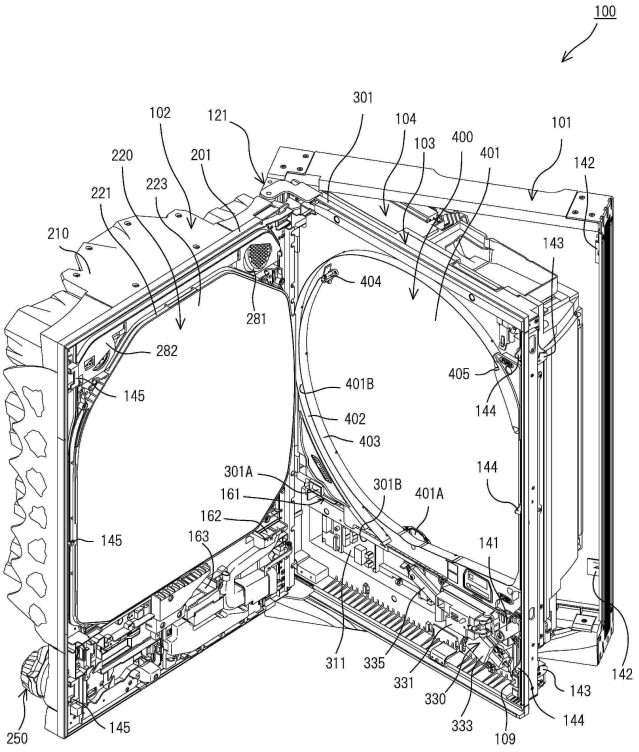
【図１】



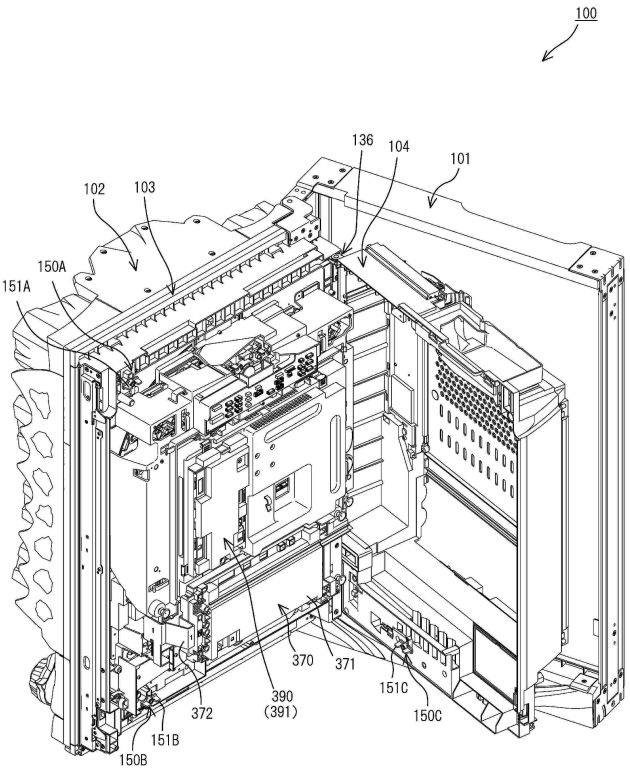
【図２】



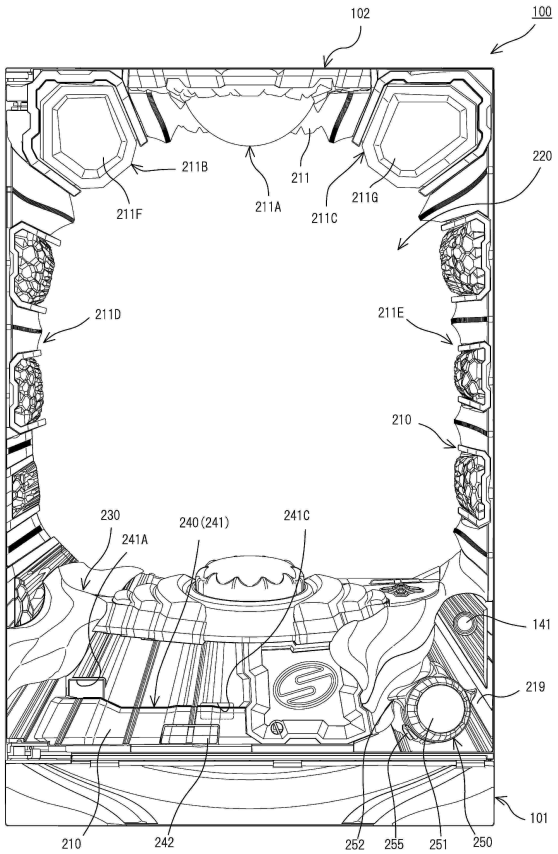
【図３】


100
301
102
121
104
103
400
401
101
142
220
201
223
221
210
143
404
281
282
405
145
401B
144
402
403
301A
144
161
301B
401A
162
145
163
141
311
335
331
330
333
109
143
144
142
250
145

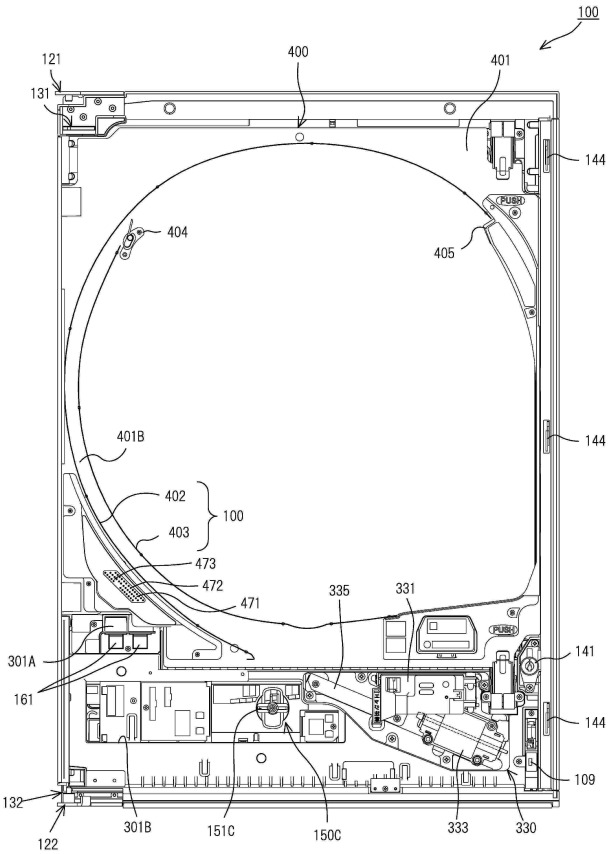
【図４】


100
136
104
101
102
103
150A
151A
370
371
151C
390
(391)
372
150C
151B
150B

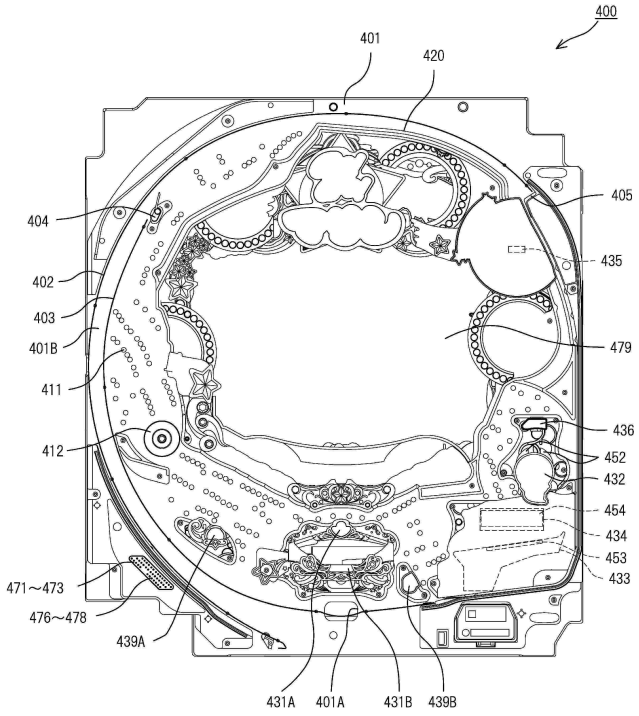
【図５】


102
100
211B
211
220
211F
211A
211C
211G
211D
211E
210
230
241A
240(241)
241C
141
219
101
210
242
252
255
251
250

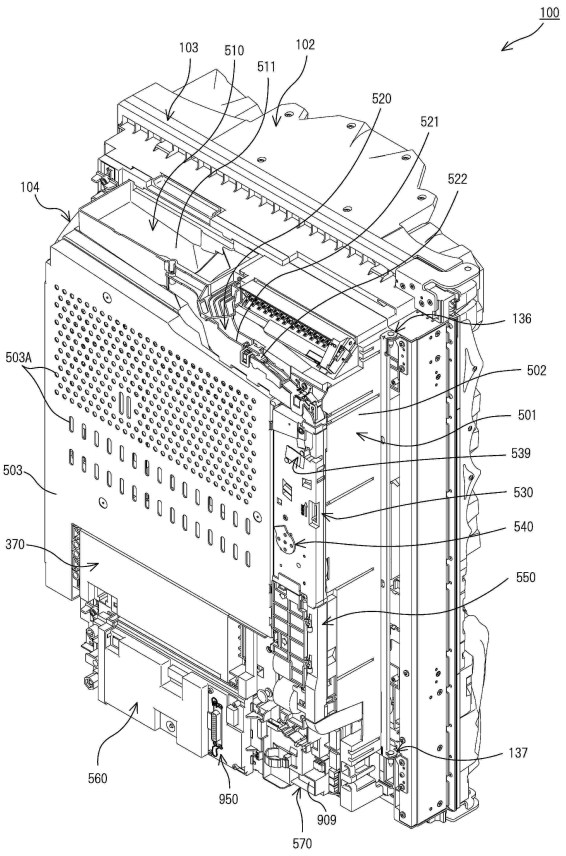
【図６】


100
121
400
401
131
144
PUSH
404
405
401B
144
402
100
403
473
472
471
335
331
301A
161
141
144
109
132
301B
151C
150C
333
330
122

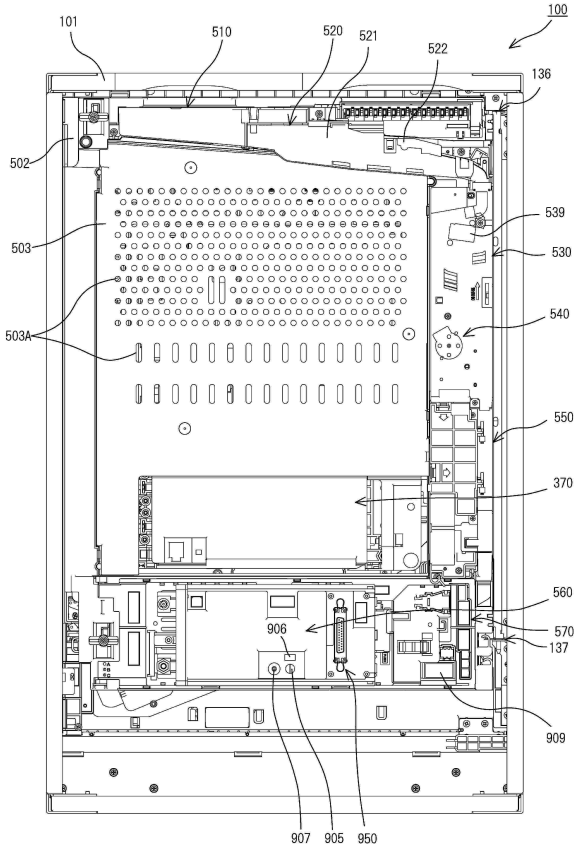
【図７】


400
401
420
404
405
435
402
403
401B
479
411
436
412
452
432
454
434
453
433
471～473
476～478
439A
431A
401A
431B
439B

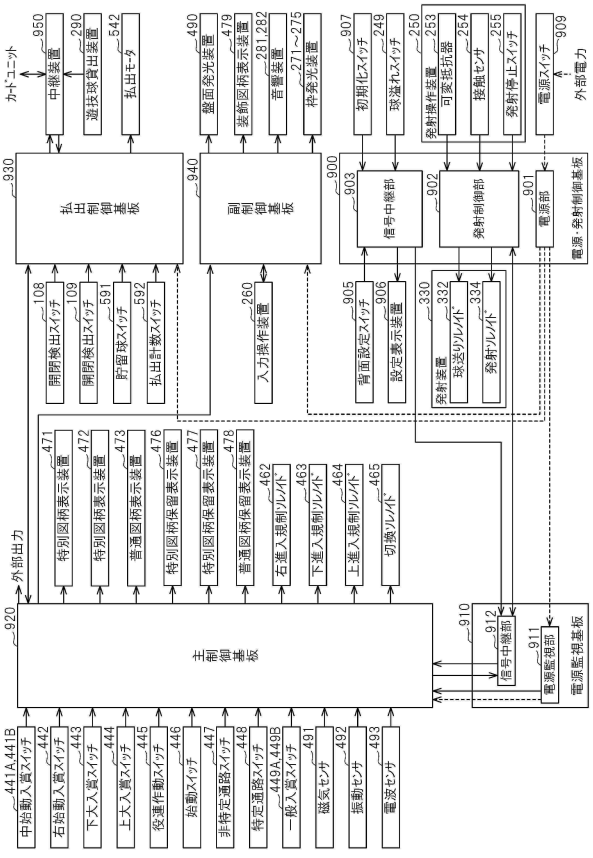
【図８】


100
103
510
511
102
520
521
522
104
136
503A
502
501
539
503
530
540
370
550
560
950
909
570
137

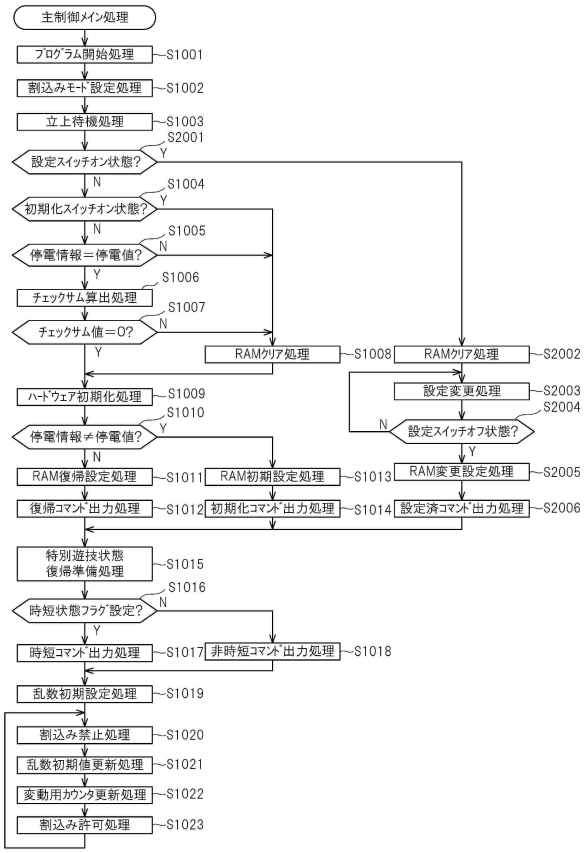
【図９】


101
510
520
521
522
100
136
502
539
503
530
503A
540
550
370
560
570
137
906
909
907
905
950

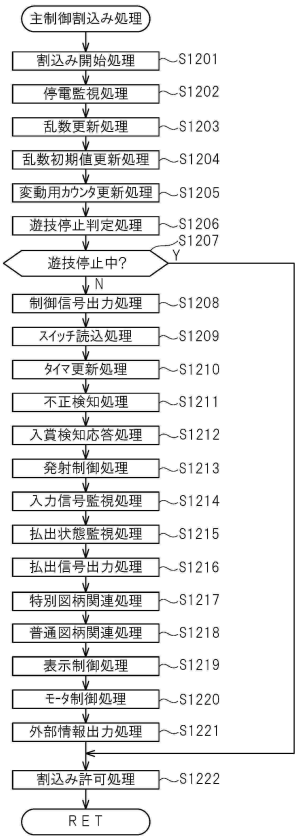
【図１０】


カードユニット
950 中継装置
290 遊技球貸出装置
542 払出モータ
490 盤面発光装置
479 装飾図柄表示装置
281,282 音響装置
271～275 枠発光装置
907 初期化スイッチ
249 球溢れスイッチ
250 発射操作装置
253 可変抵抗器
254 接触センサ
255 発射停止スイッチ
909 電源スイッチ
外部電力
930 払出制御基板
940 副制御基板
900 発射制御基板
903 信号中継部
902 発射制御部
901 電源部
電源・発射制御基板
108 開閉検出スイッチ
109 開閉検出スイッチ
591 貯留球スイッチ
592 払出計数スイッチ
260 入力操作装置
905 背面設定スイッチ
906 設定表示装置
330 発射装置
332 球送りソレノイド
334 発射ソレノイド
471 特別図柄表示装置
472 特別図柄表示装置
473 普通図柄表示装置
476 特別図柄保留表示装置
477 特別図柄保留表示装置
478 普通図柄保留表示装置
462 右進入球制御ソレノイド
463 下進入球制御ソレノイド
464 上進入球制御ソレノイド
465 切換ソレノイド
外部出力
920 主制御基板
910 912 信号中継部
911 電源監視部
電源監視基板
441A,441B 中始動入賞スイッチ
442 右始動入賞スイッチ
443 下大入賞スイッチ
444 上大入賞スイッチ
445 役連作動スイッチ
446 始動スイッチ
447 非特定通路スイッチ
448 特定通路スイッチ
449A,449B 一般入賞スイッチ
491 磁気センサ
492 振動センサ
493 電波センサ

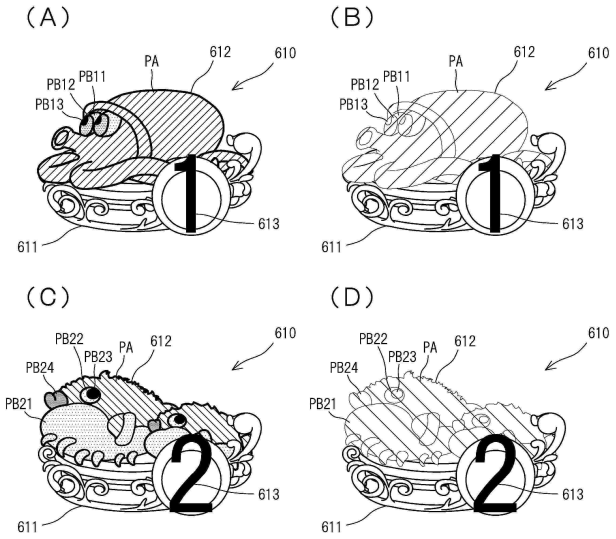
【図１１】



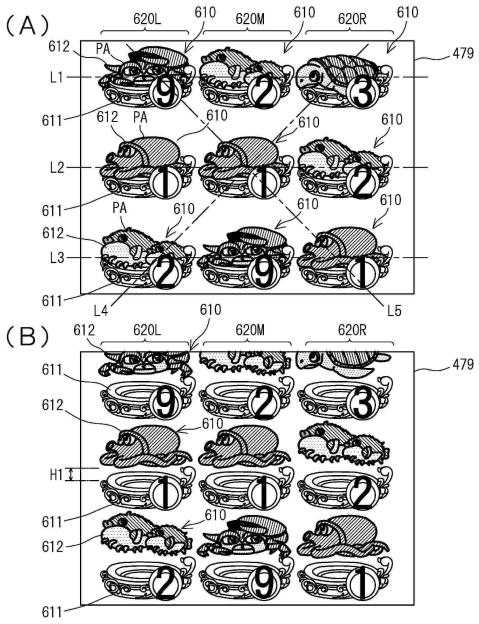
【図１２】



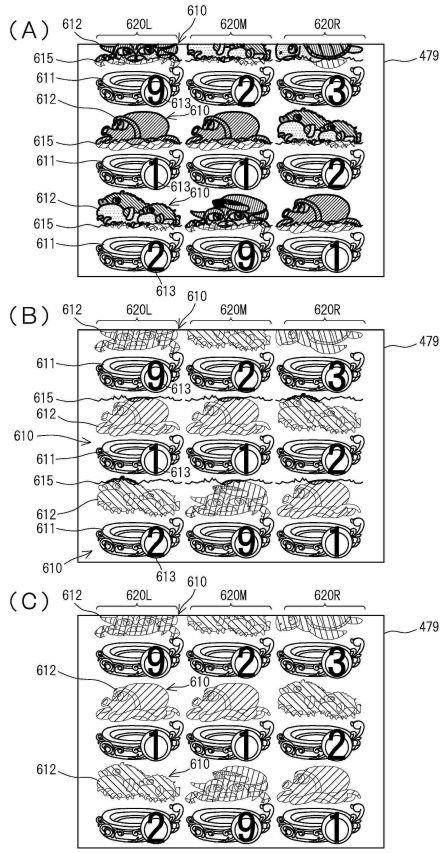
【図１３】



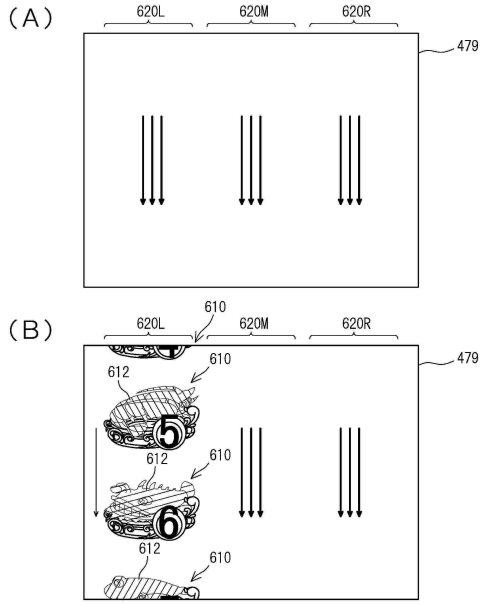
【図１４】



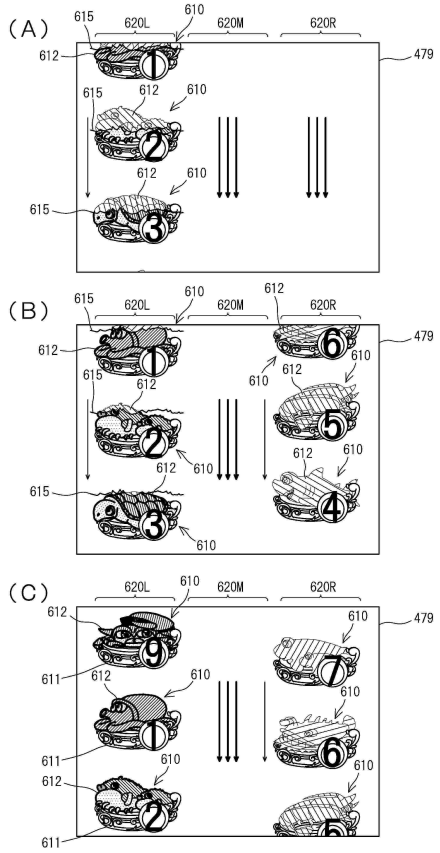
【図１５】



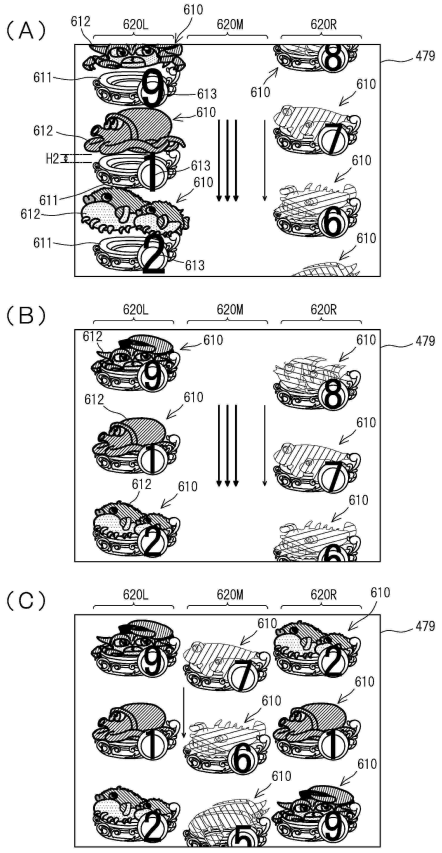
【図１６】



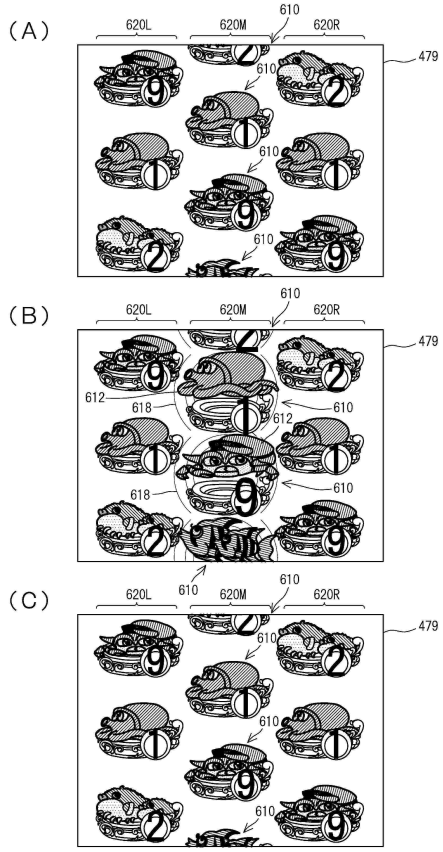
【図１７】



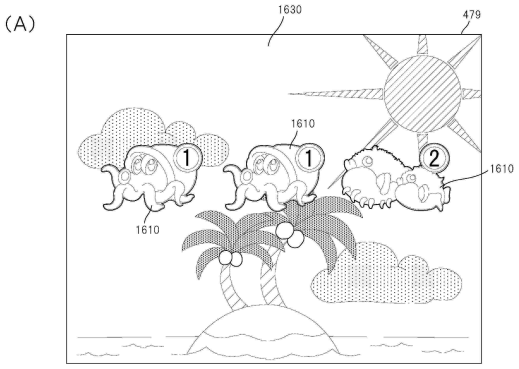
【図１８】



【図１９】

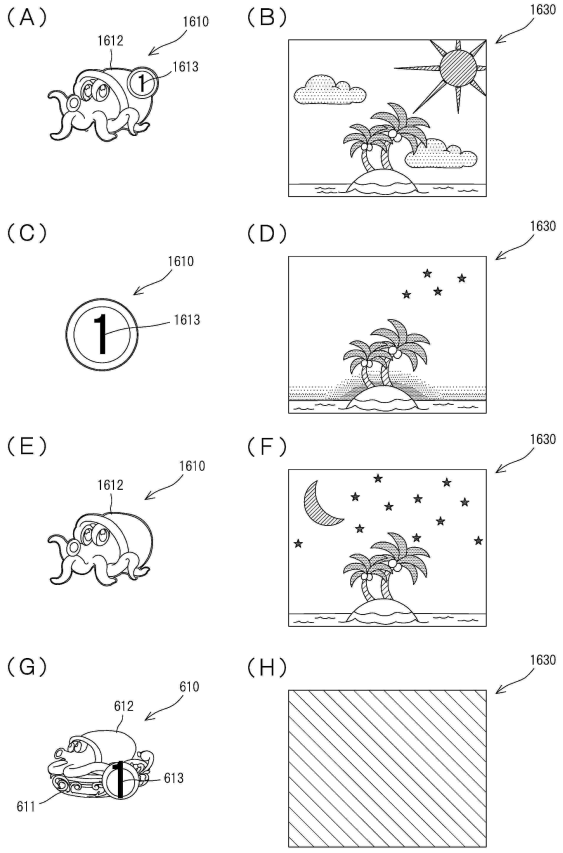


【図２０】

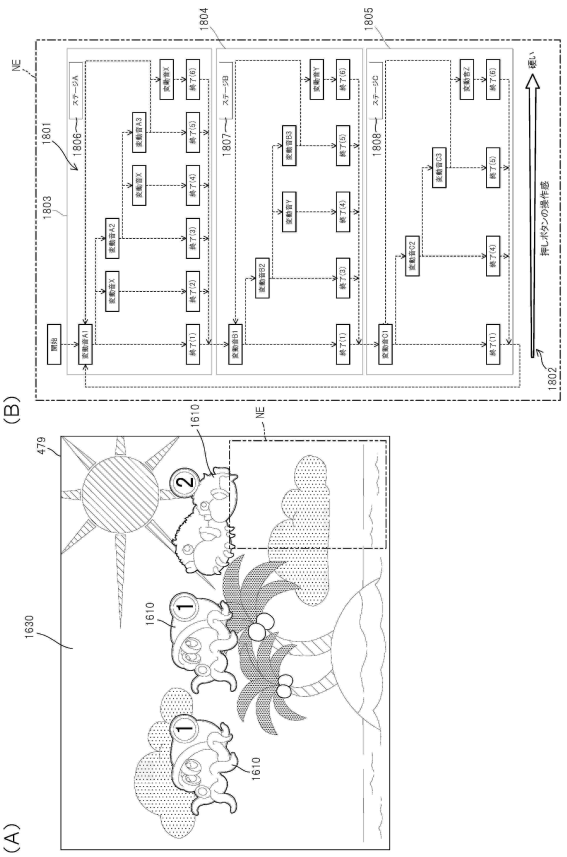


ステージ	図柄タイプ	背景タイプ	変動音	押圧操作装置における操作感の硬さ
ステージA	図柄タイプA（キャラクタ＋数値）	背景タイプA（昼間）	変動音A1	硬さレベル1
			変動音A2	硬さレベル2
			変動音A3	硬さレベル3
			変動音X	硬さレベル4
ステージB	図柄タイプB（数値）	背景タイプB（夕方）	変動音B1	硬さレベル1
			変動音B2	硬さレベル2
			変動音B3	硬さレベル3
			変動音Y	硬さレベル4
ステージC	図柄タイプC（キャラクタ）	背景タイプC（夜）	変動音C1	硬さレベル1
			変動音C2	硬さレベル2
			変動音C3	硬さレベル3
			変動音Z	硬さレベル4
ステージD	図柄タイプD（キャラクタ＋数値＋台座）	背景タイプD（海中）	変動音D	硬さレベル4

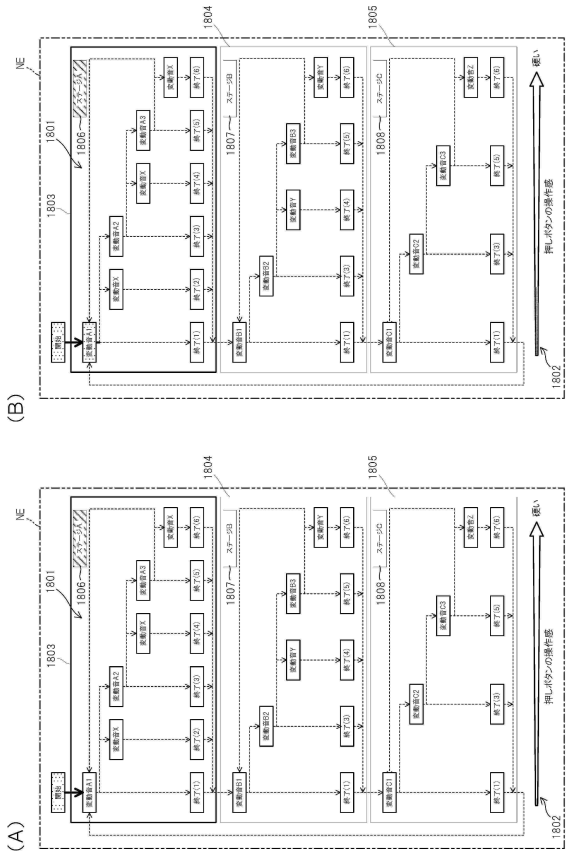
【図２１】



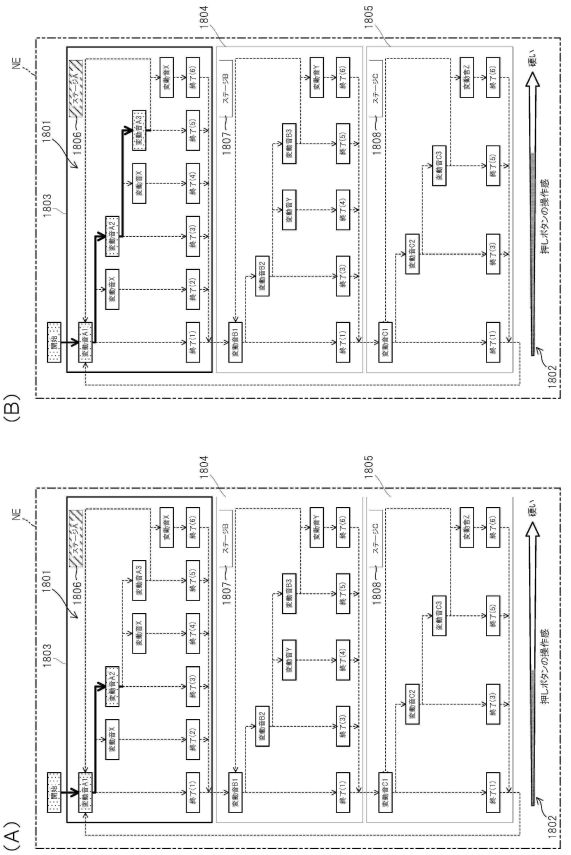
【図２２】



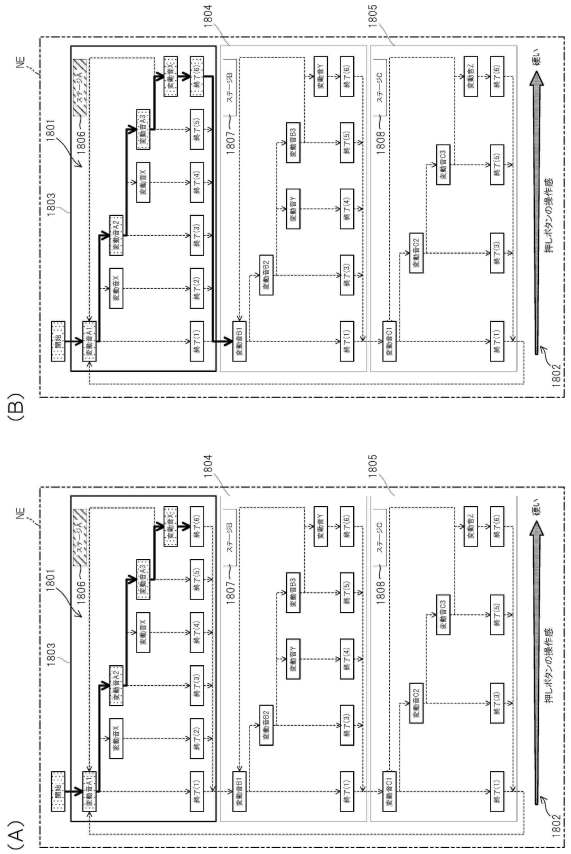
【図２３】



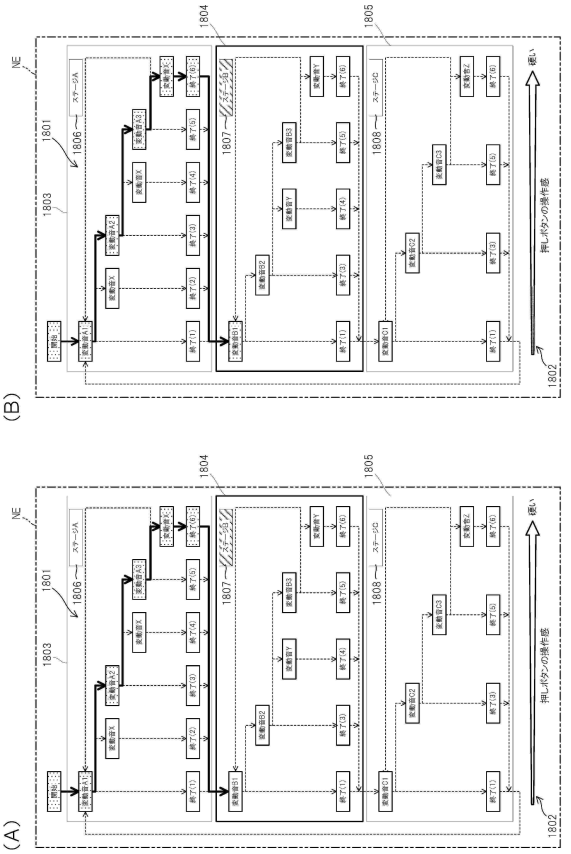
【図２４】



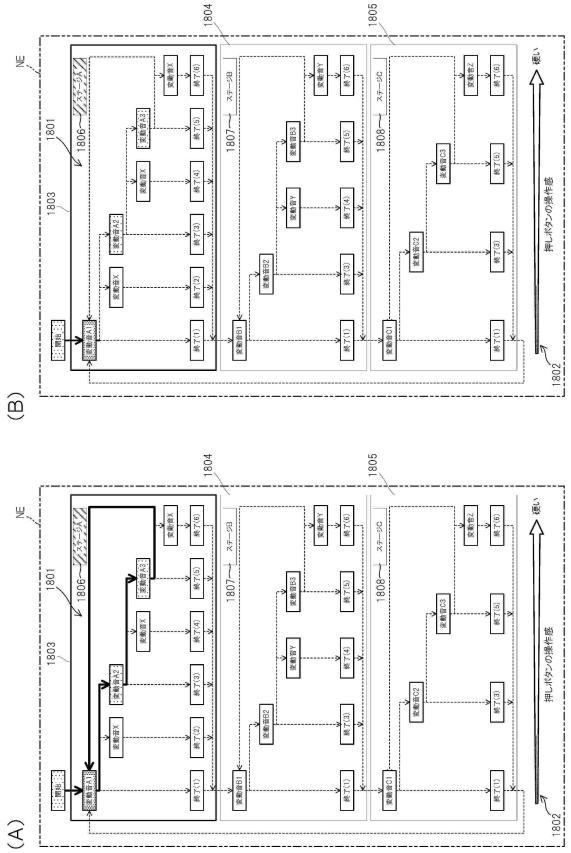
【図２５】



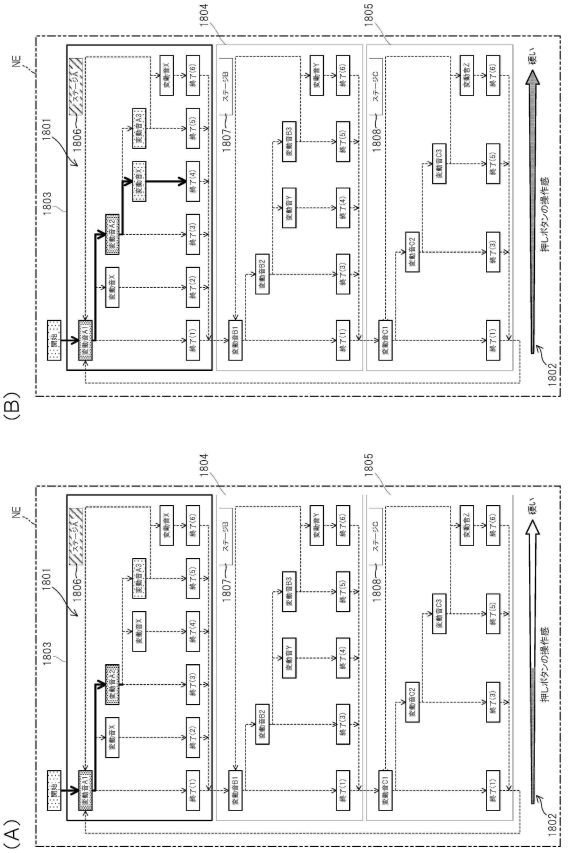
【図２６】



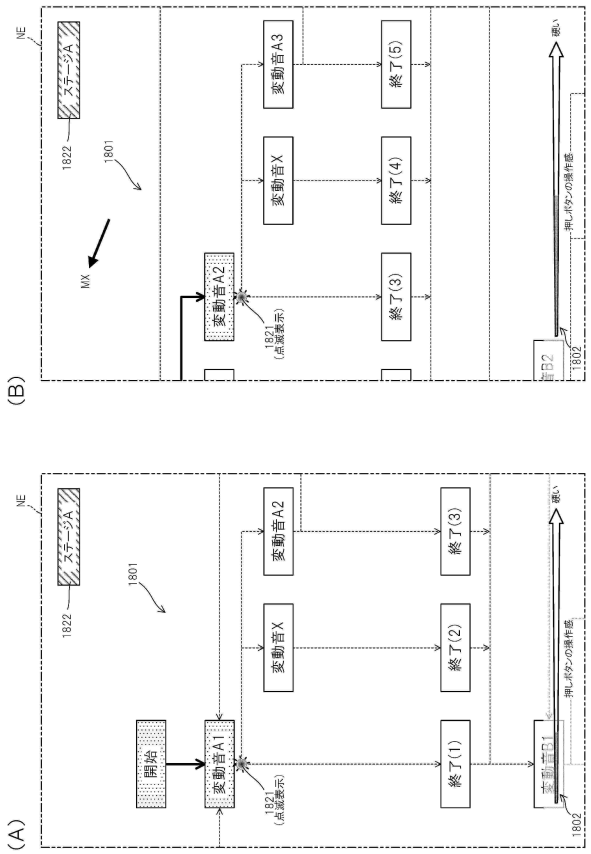
【図２７】



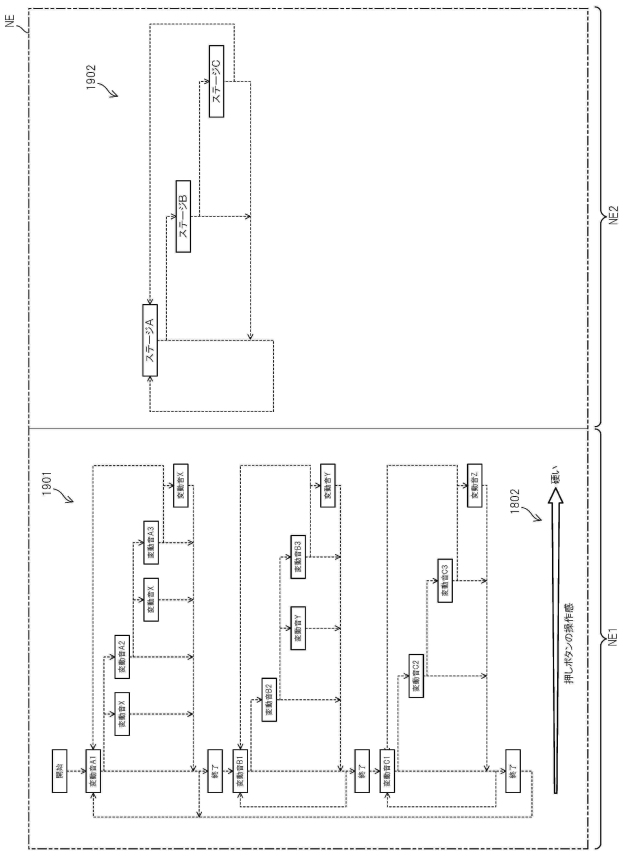
【図２８】



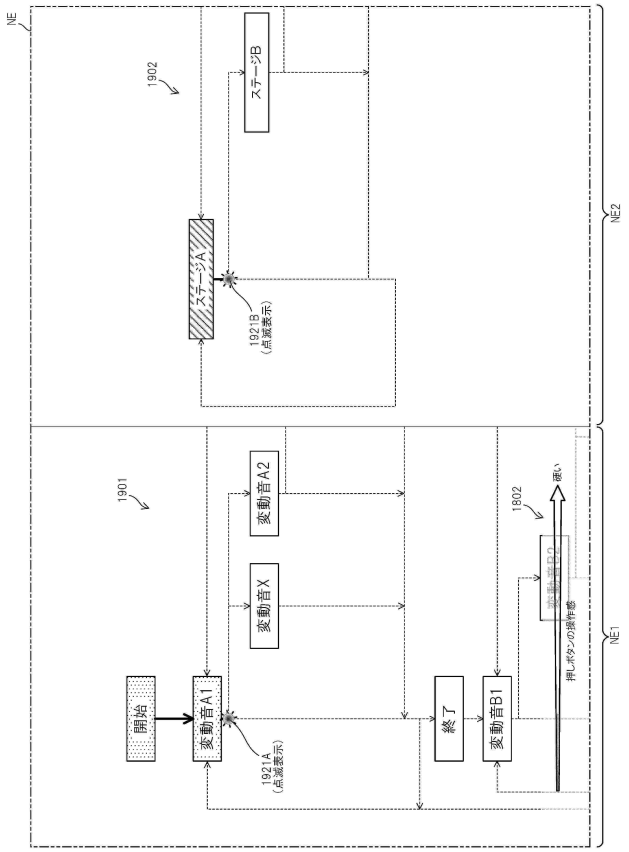
【図２９】



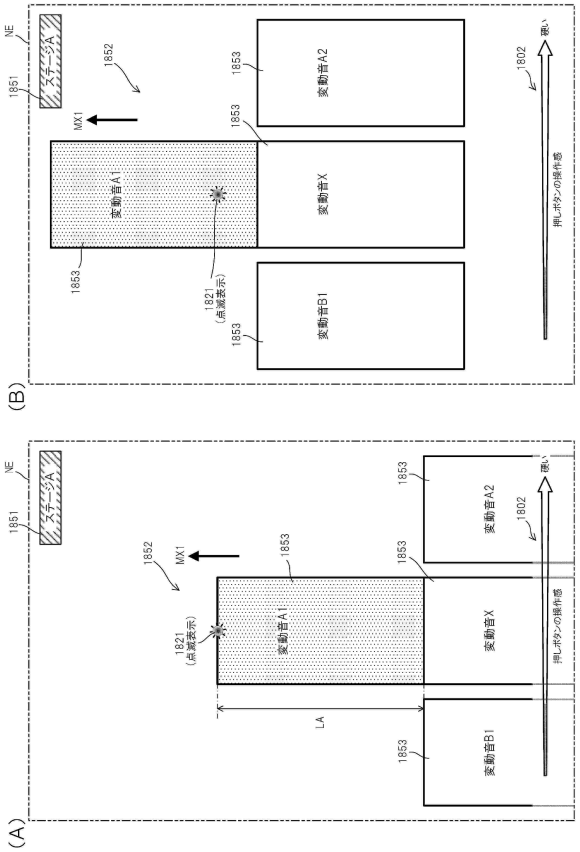
【図３０】



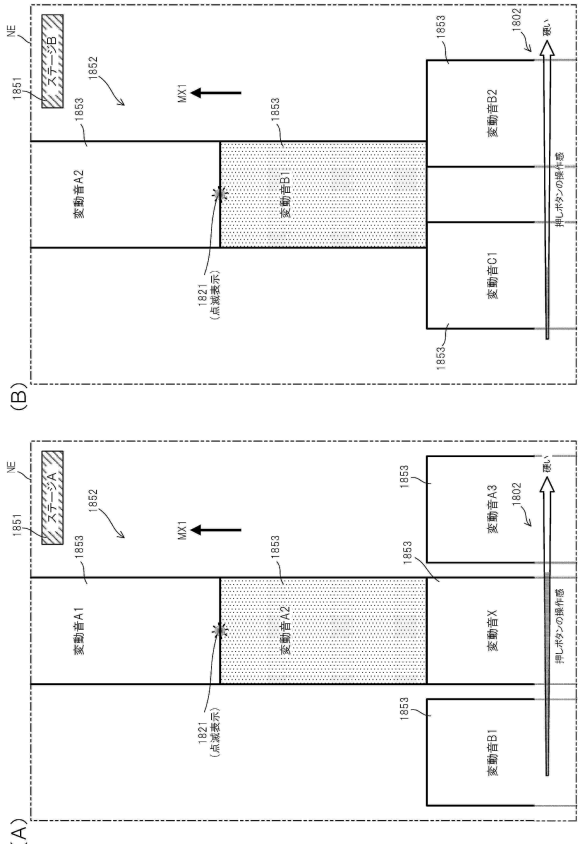
【図３１】



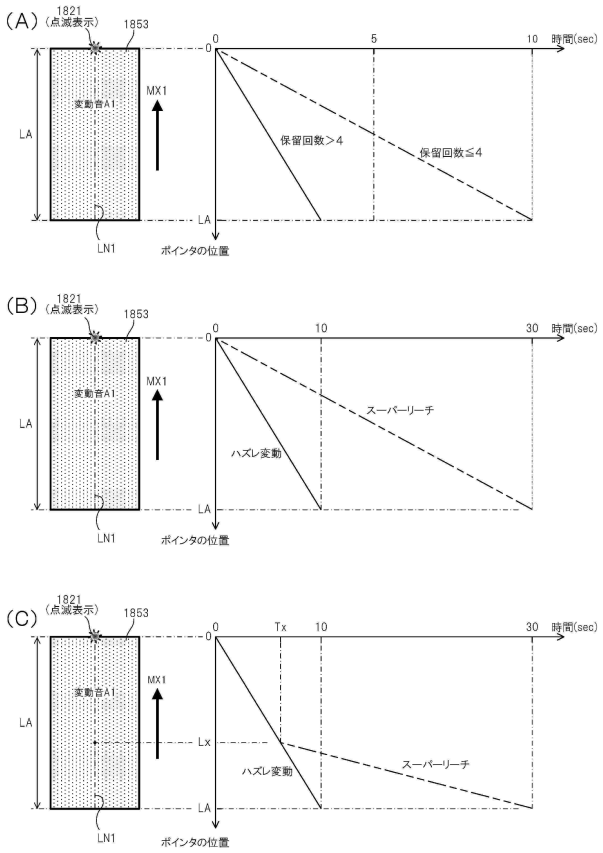
【図３２】



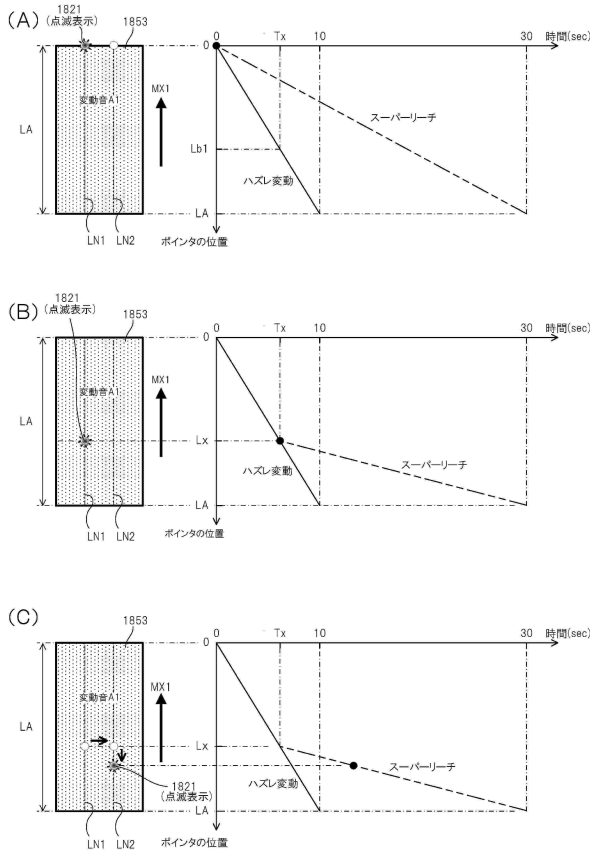
【図３３】



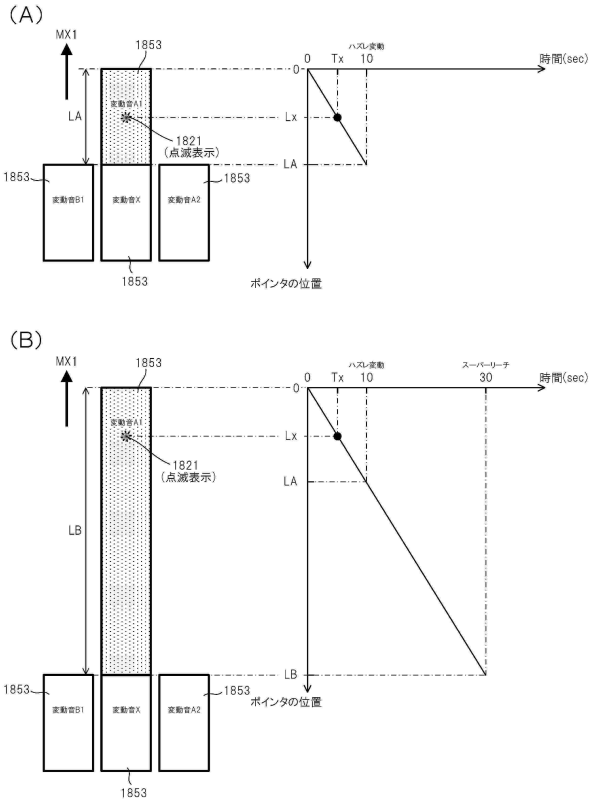
【図３４】



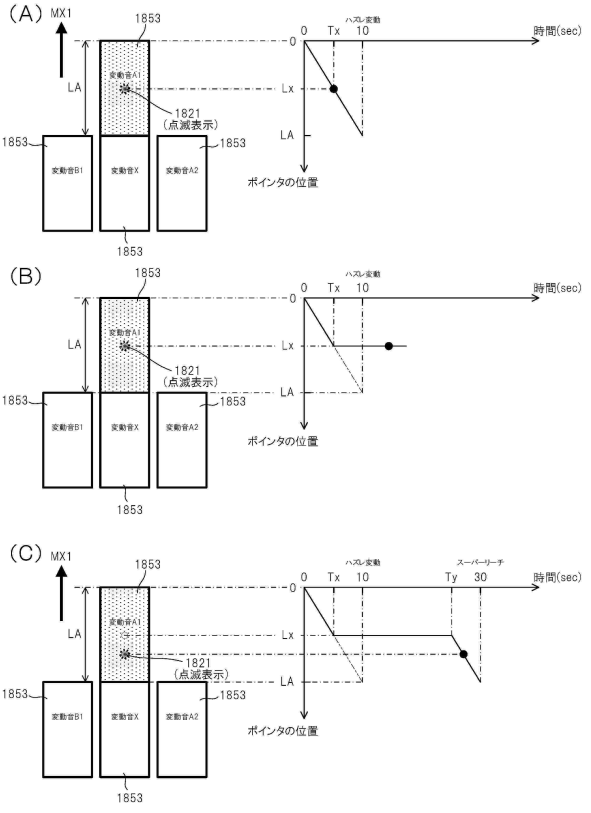
【図３５】



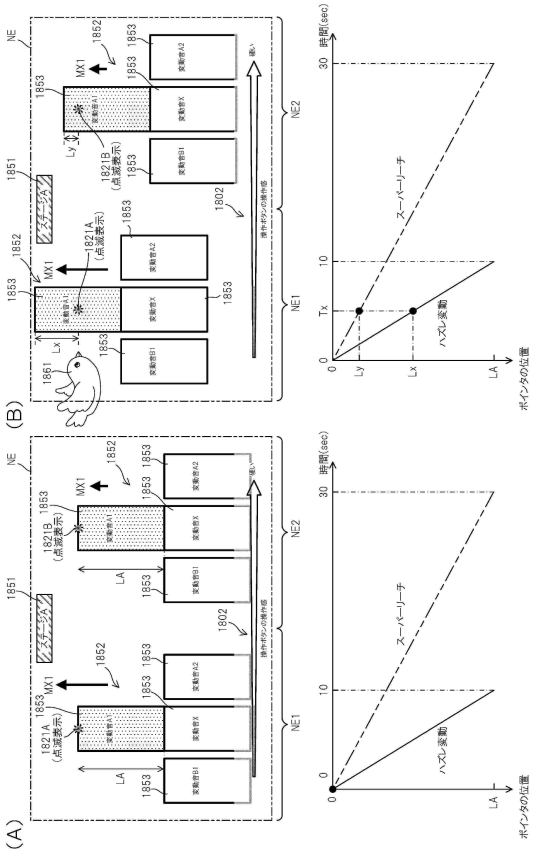
【図３６】



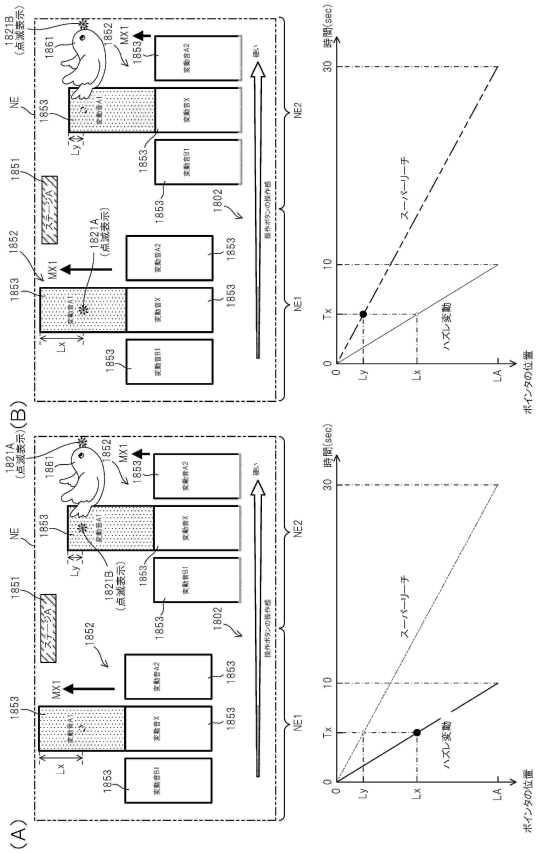
【図３７】



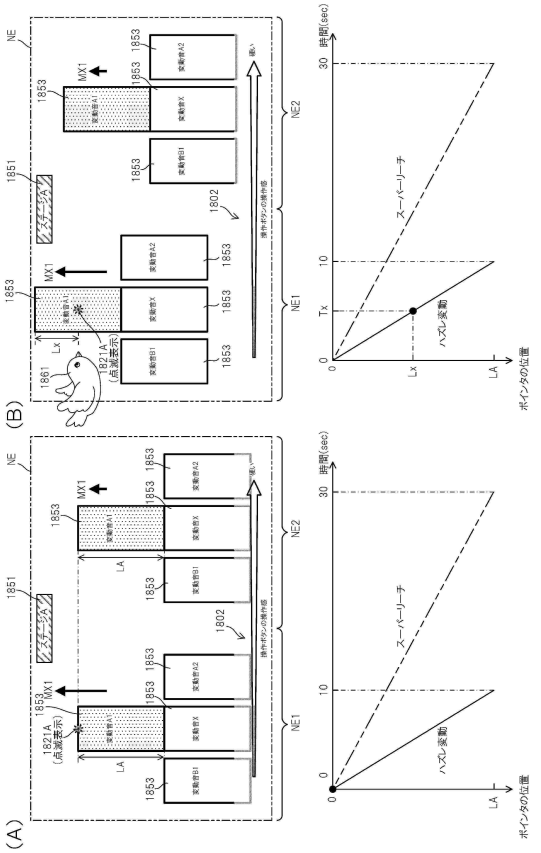
【図３８】



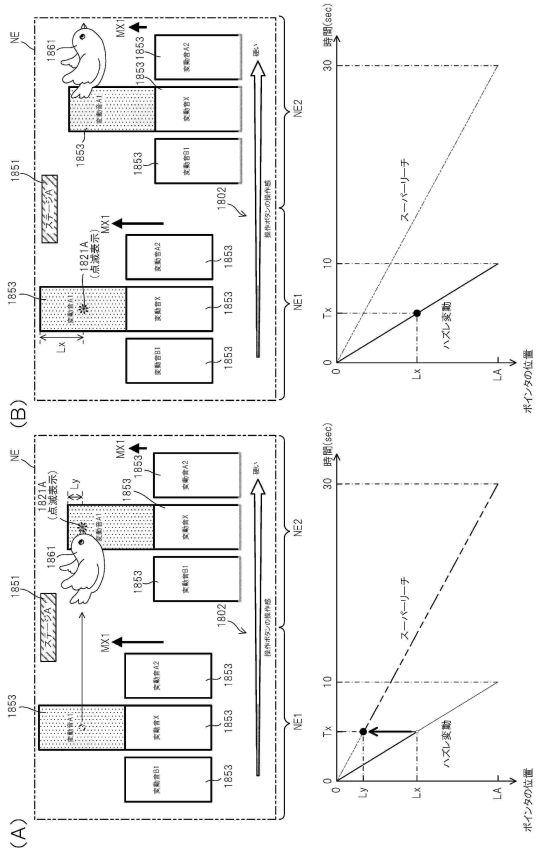
【図３９】



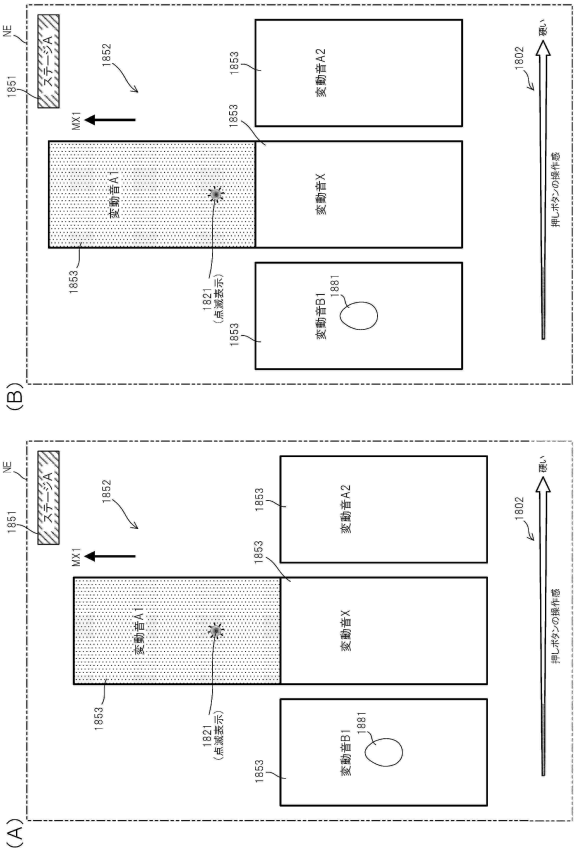
【図４０】



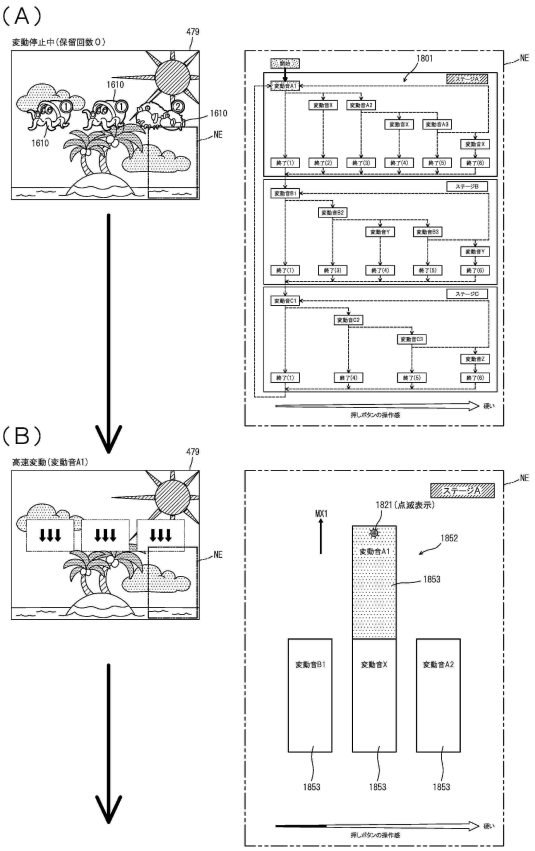
【図４１】



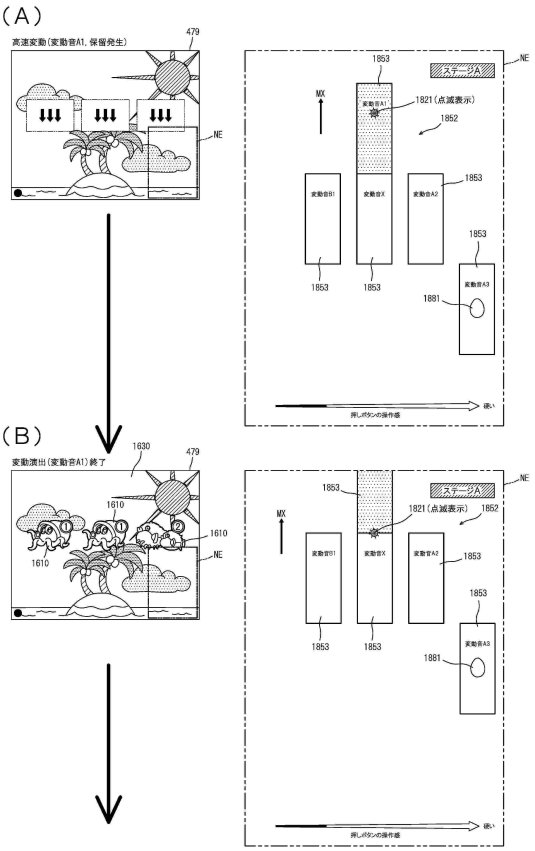
【図４２】



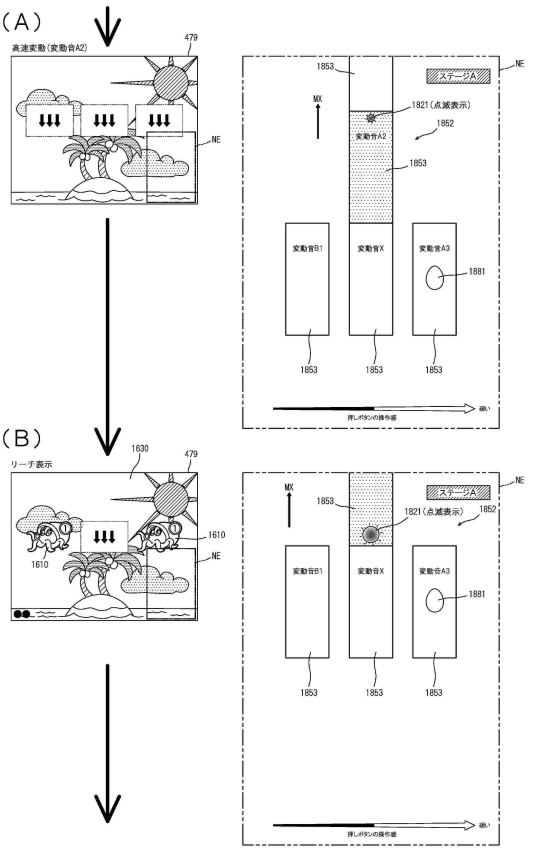
【図４３】



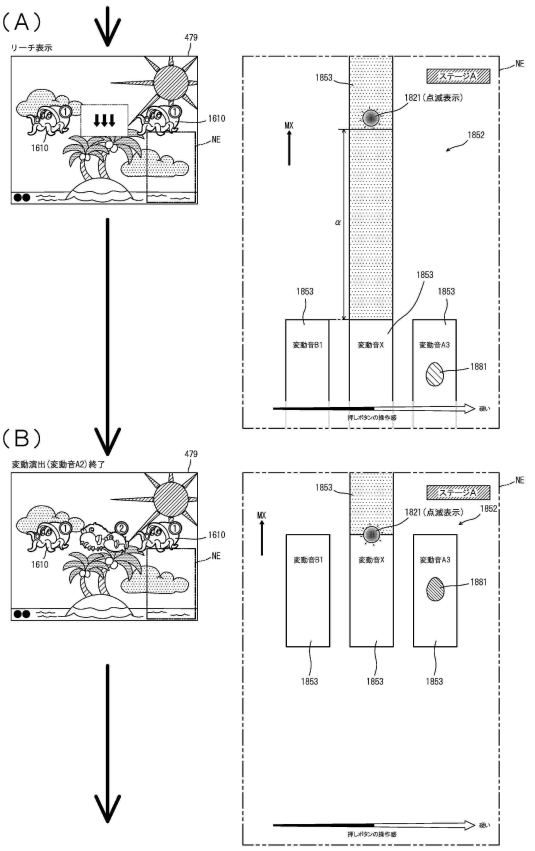
【図４４】



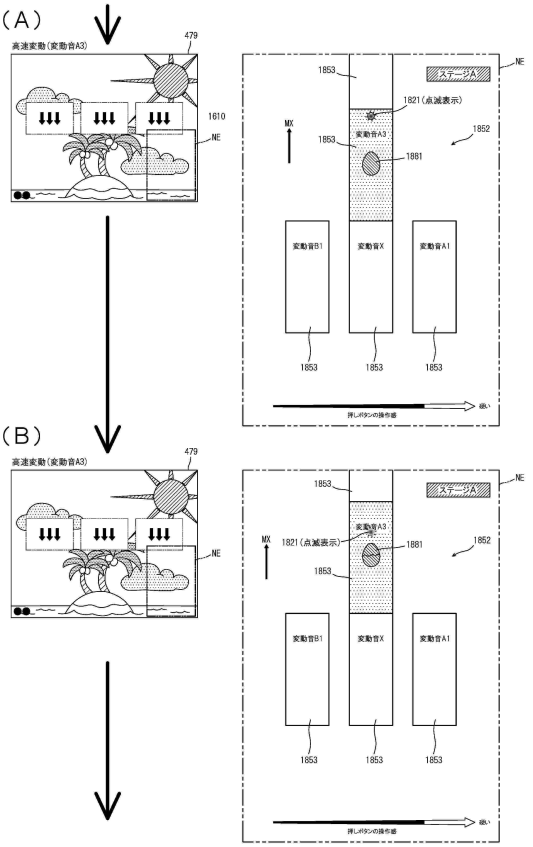
【図４５】



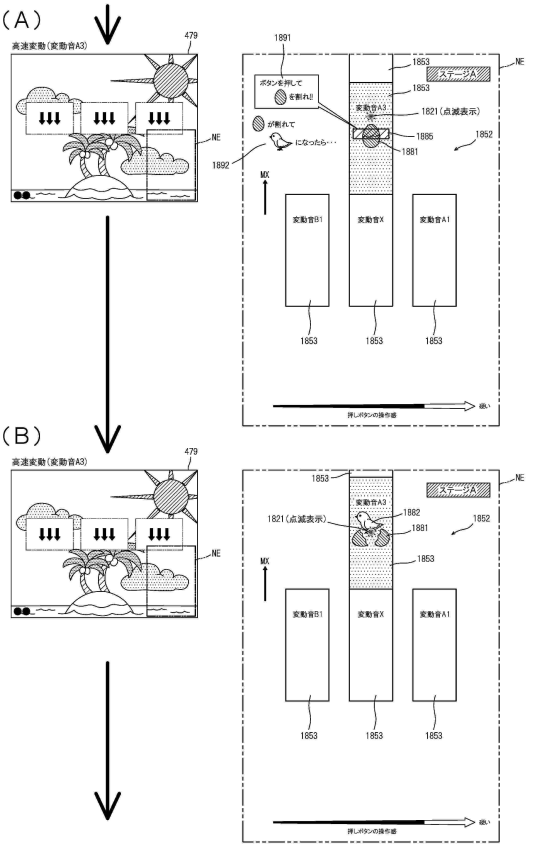
【図４６】



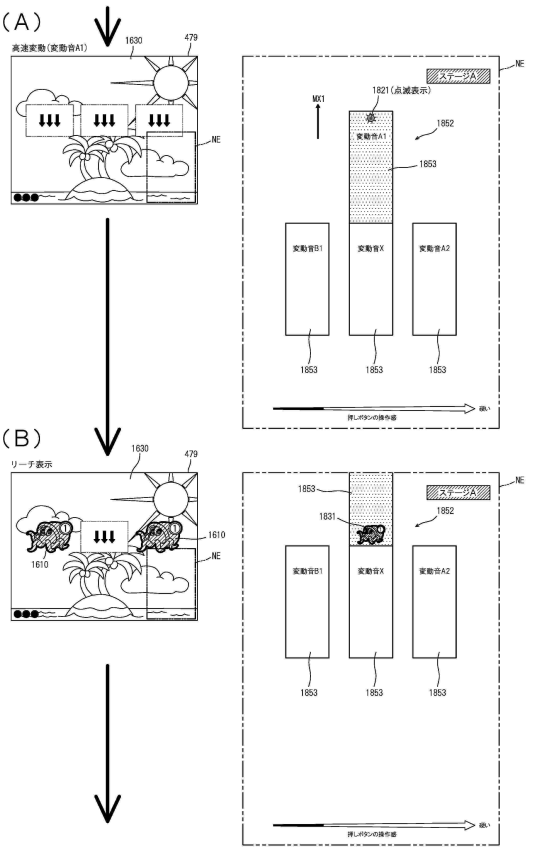
【図４７】



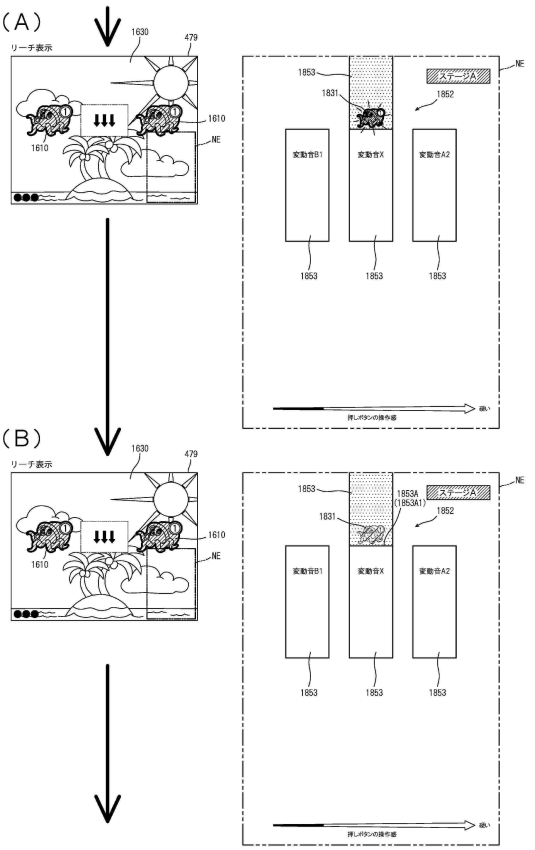
【図４８】



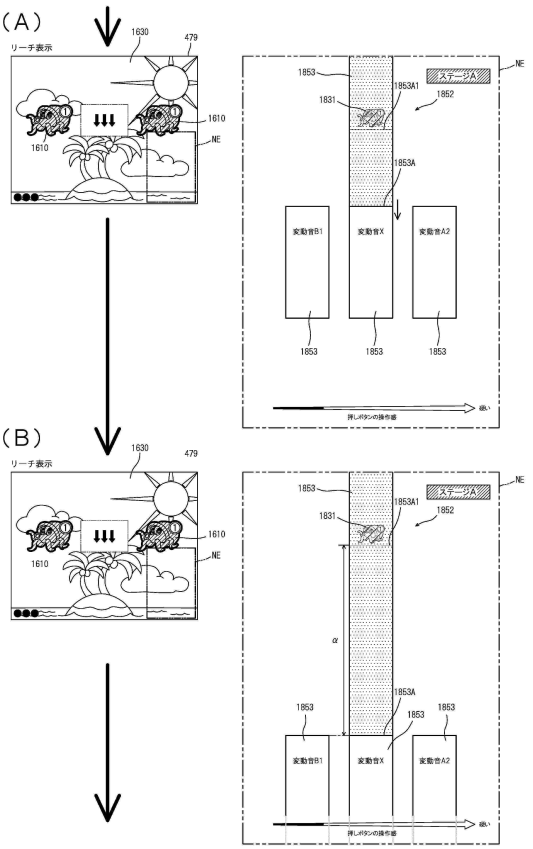
【図４９】



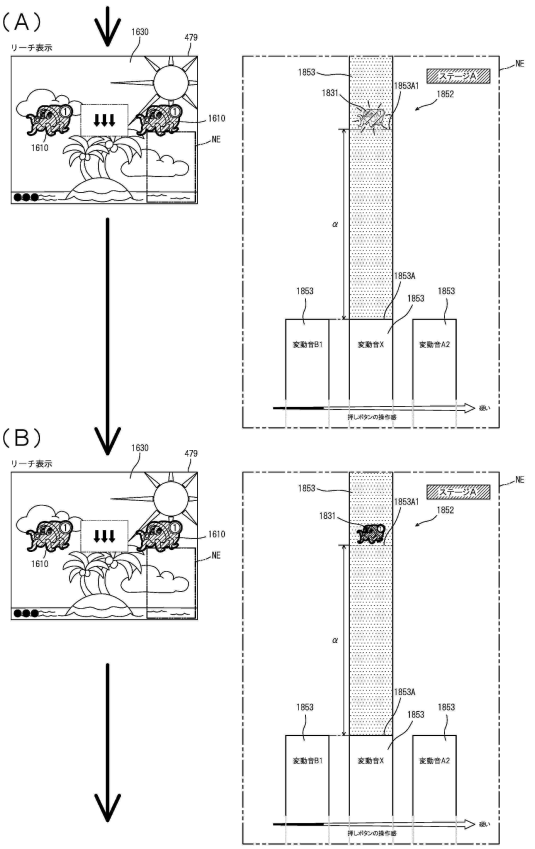
【図５０】



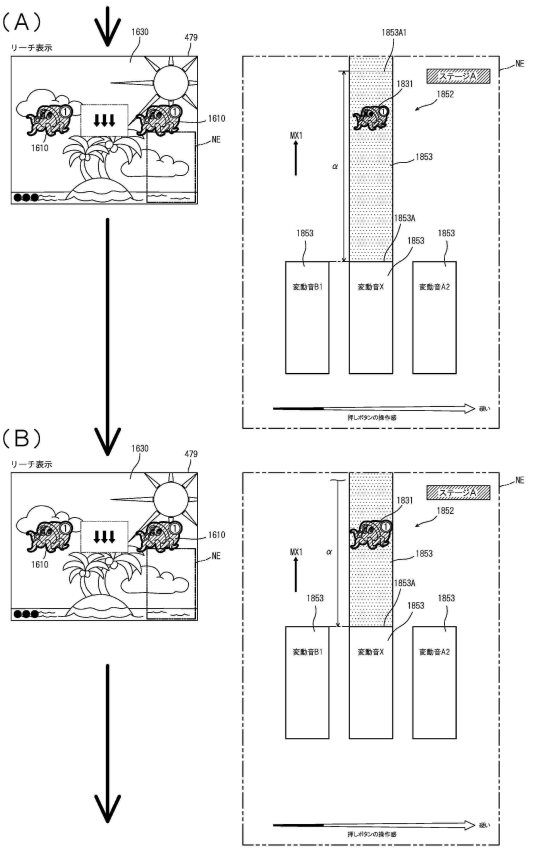
【図５１】



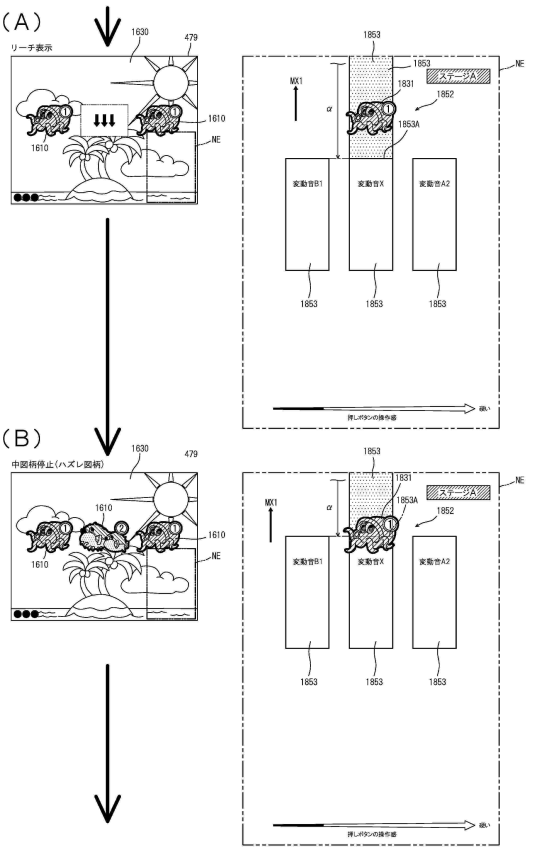
【図５２】



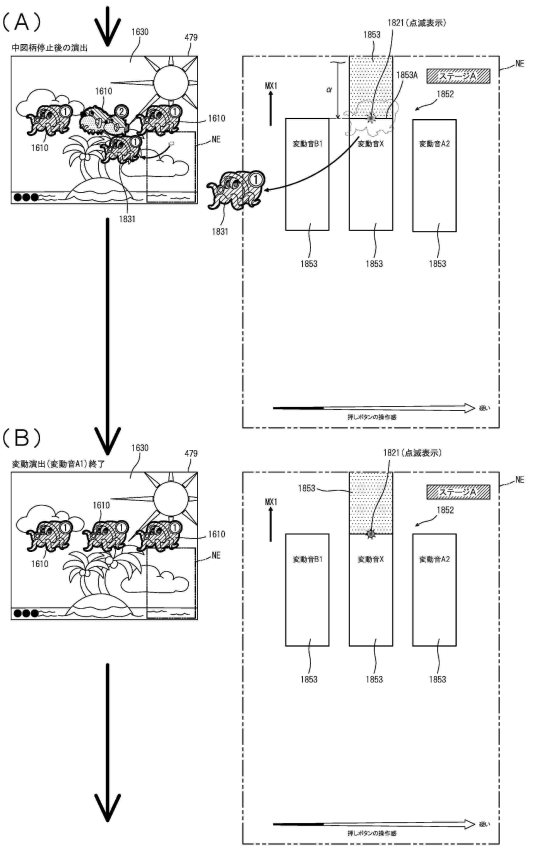
【図５３】



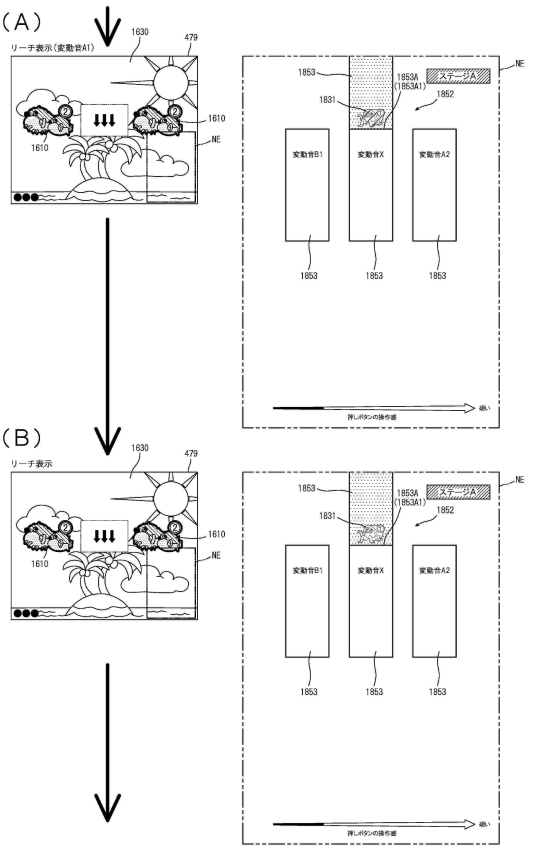
【図５４】



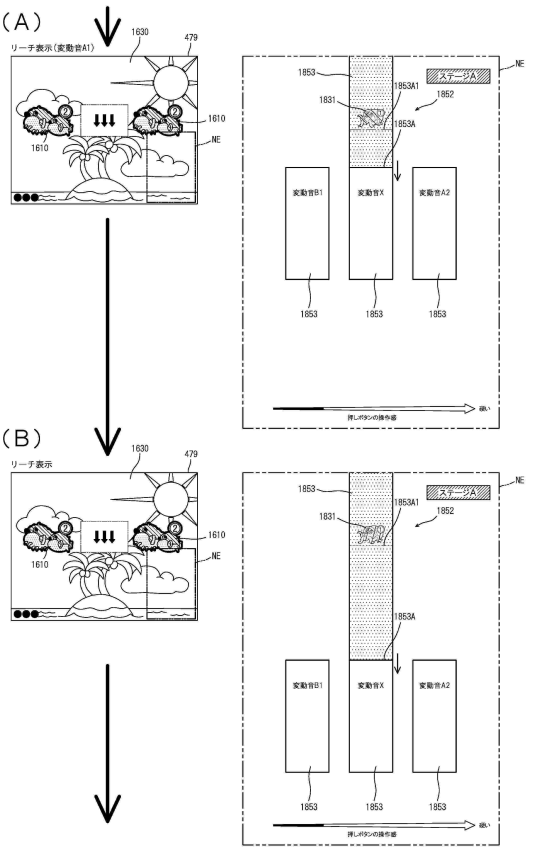
【図５５】



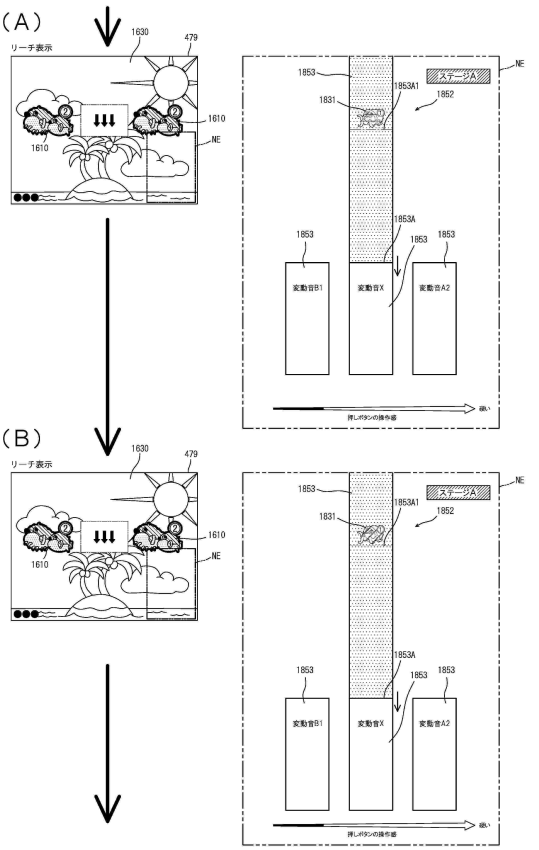
【図５６】



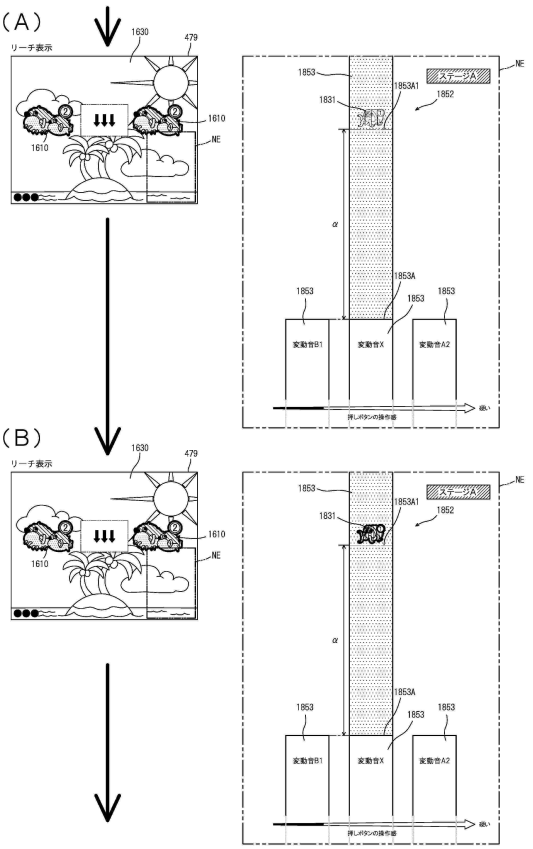
【図５７】



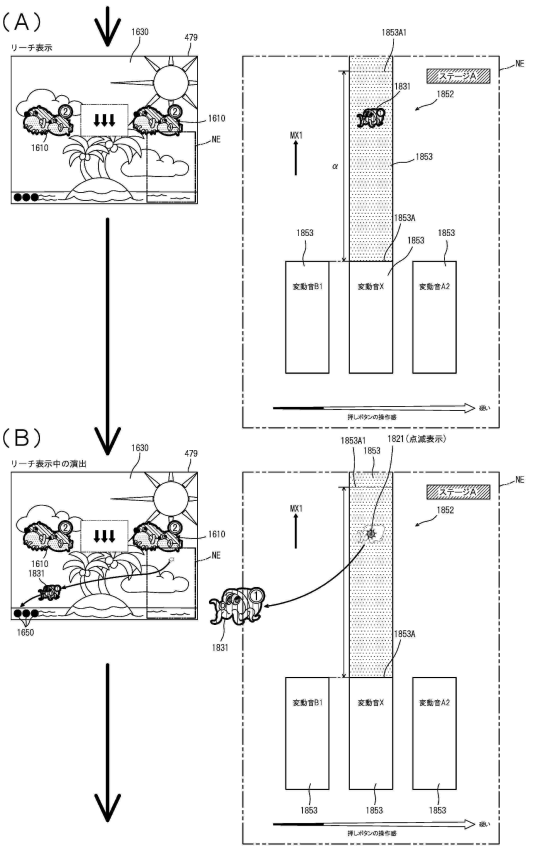
【図５８】



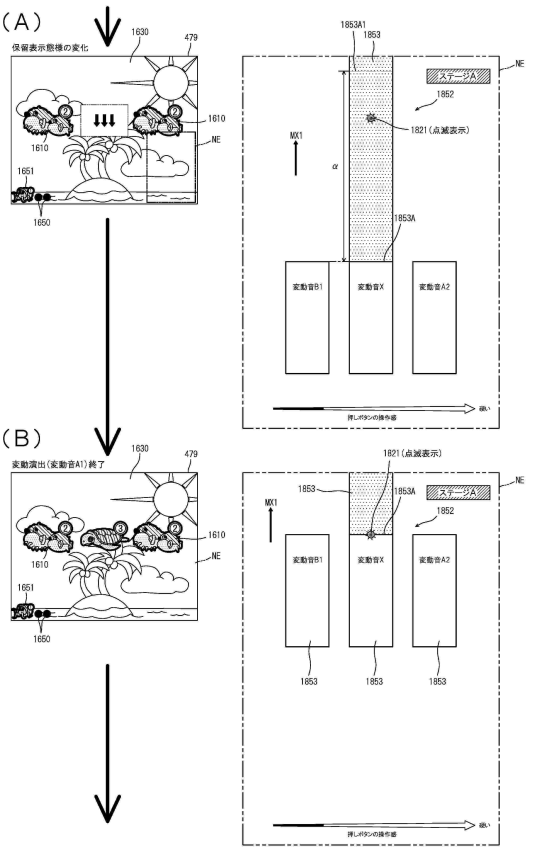
【図５９】



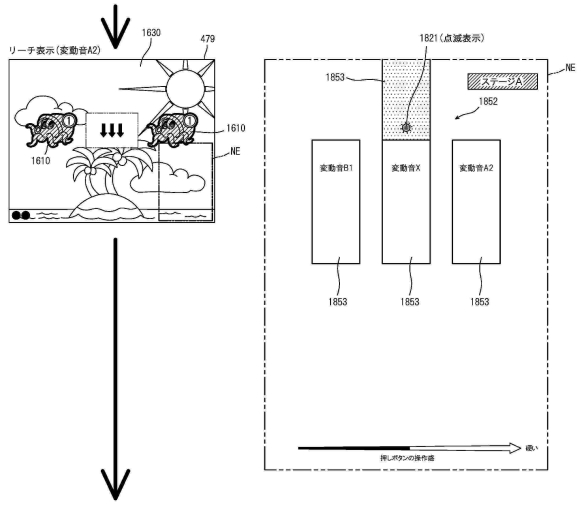
【図６０】



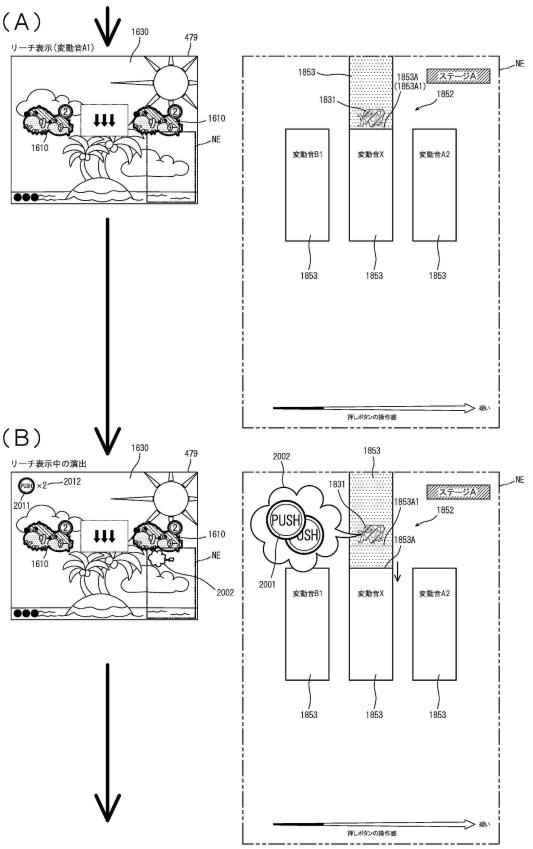
【図６１】



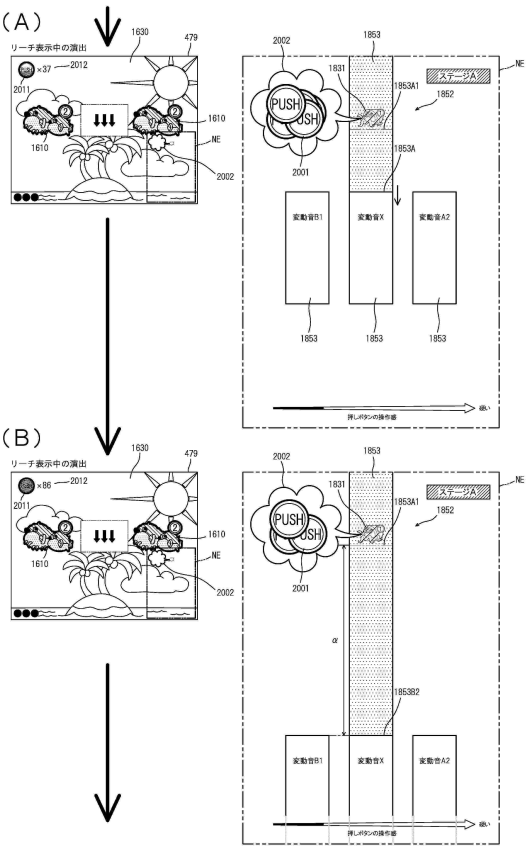
【図６２】



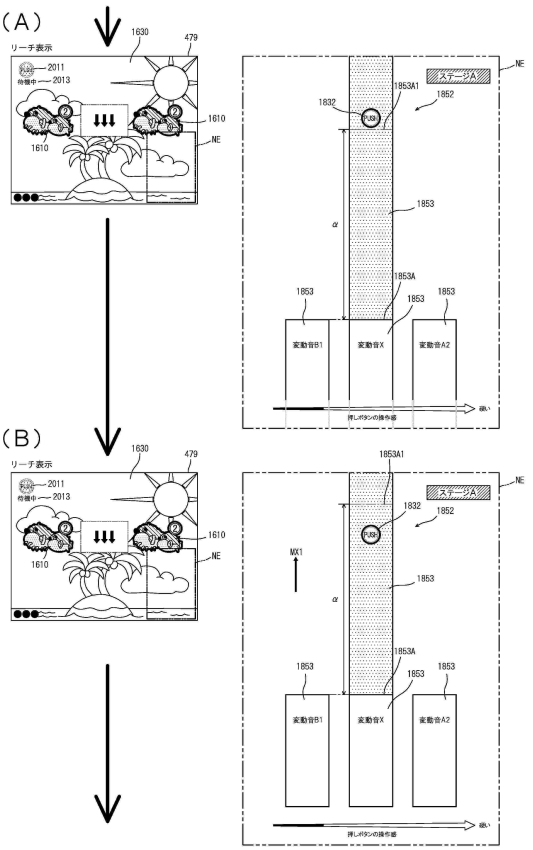
【図６３】



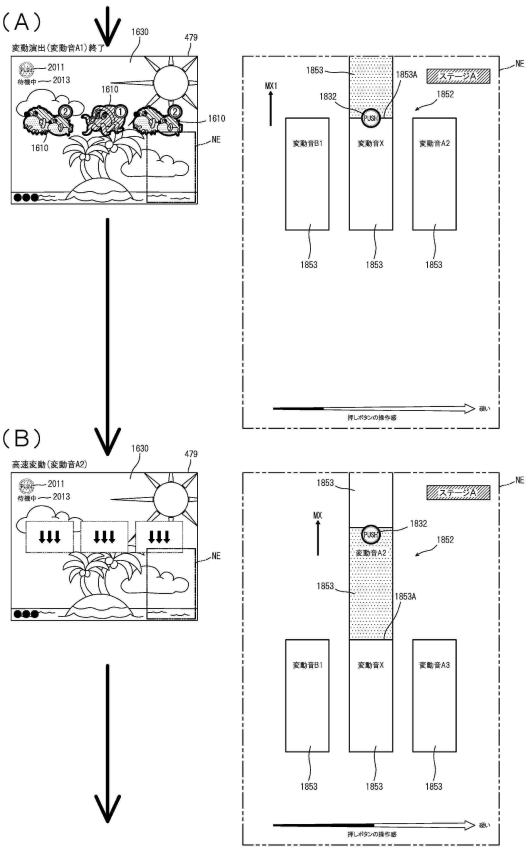
【図６４】



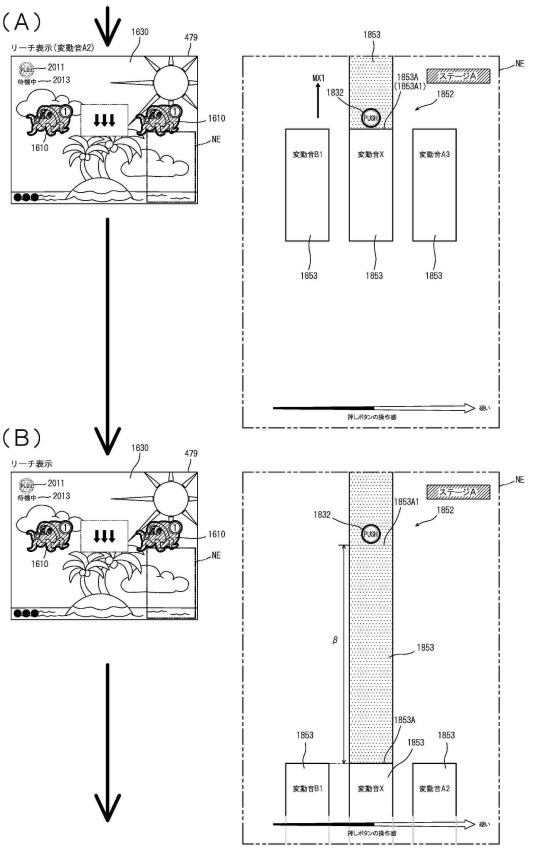
【図６５】



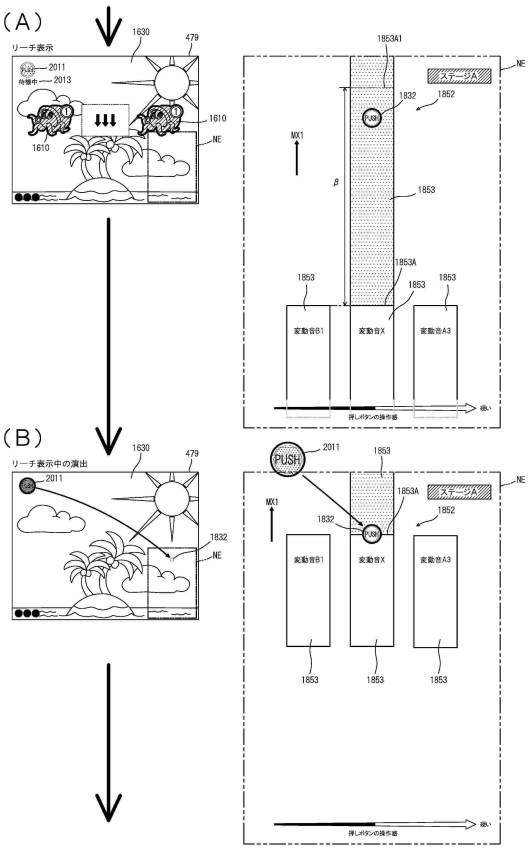
【図６６】



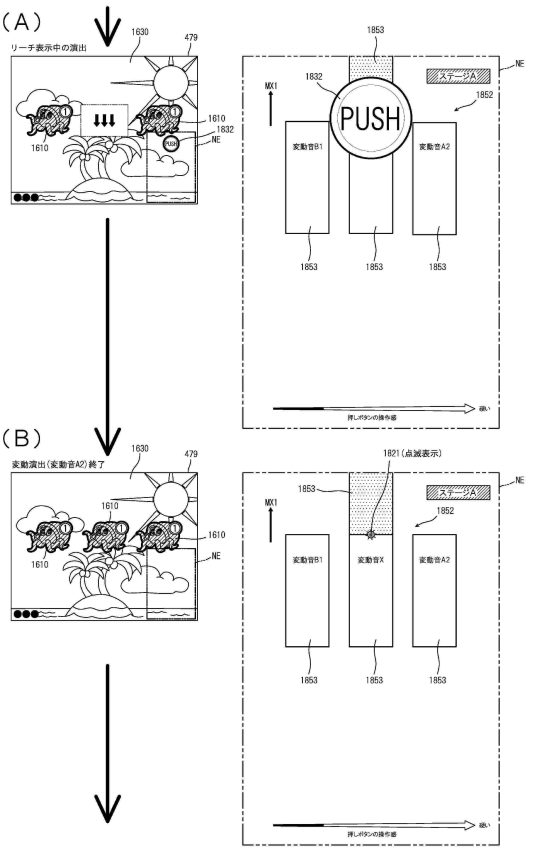
【図６７】



【図６８】



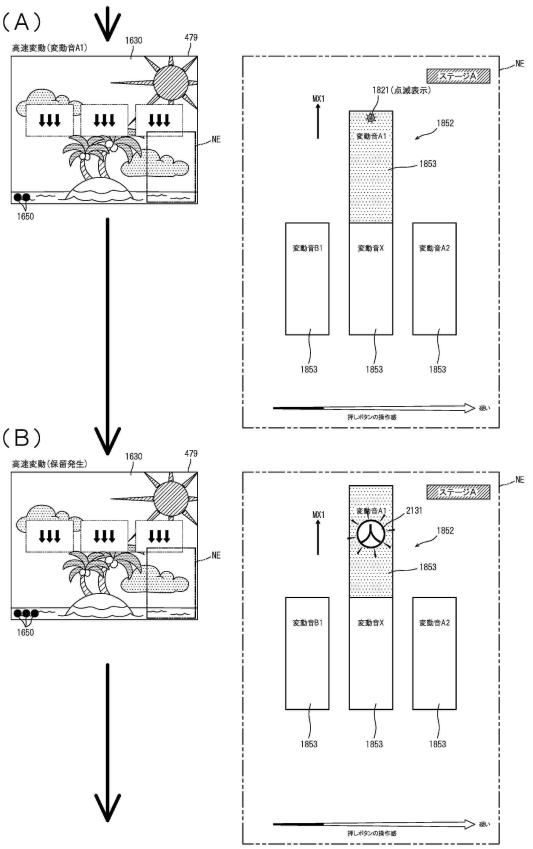
【図６９】



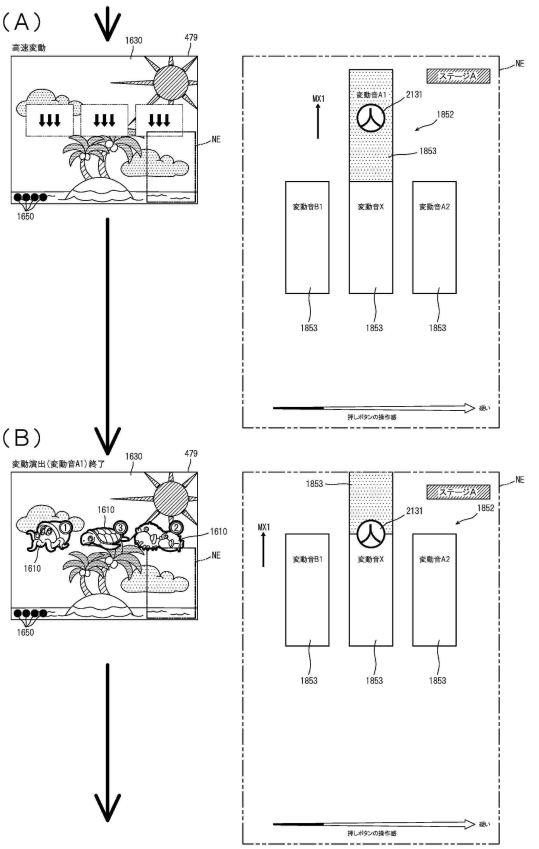
【図７０】

共通部（第１構成部）	残部（第２構成部）		最終形態	
部首	第１の残部	第２の残部	漢字	カテゴリ
人	－	－	人	単独
	木	－	休	回復
	犬	－	伏	
	寺	－	侍	力
	山	－	仙	
	奉	－	俸	金
	動	－	働	
	重	力		
	立	口	倍	倍増

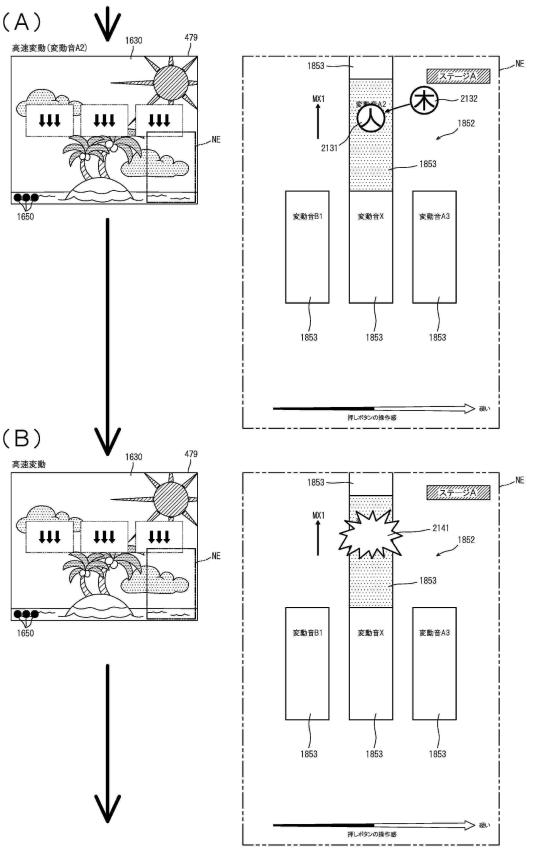
【図７１】



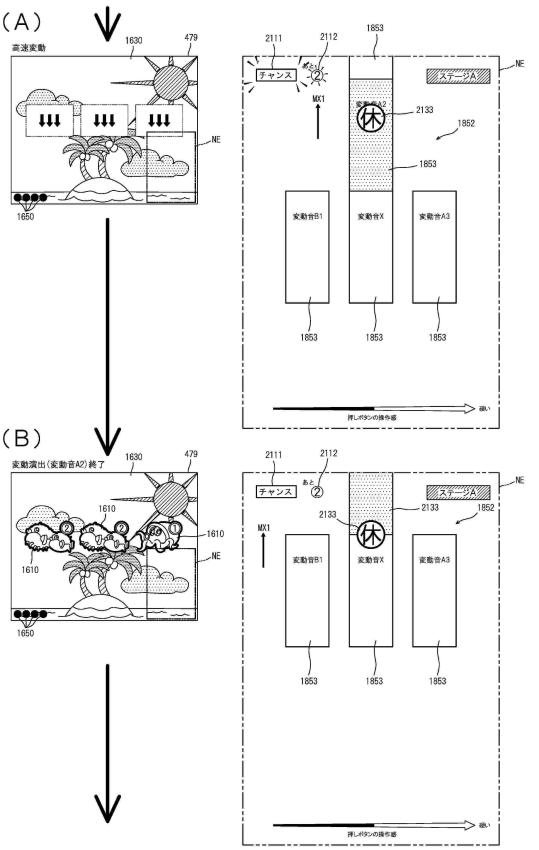
【図７２】



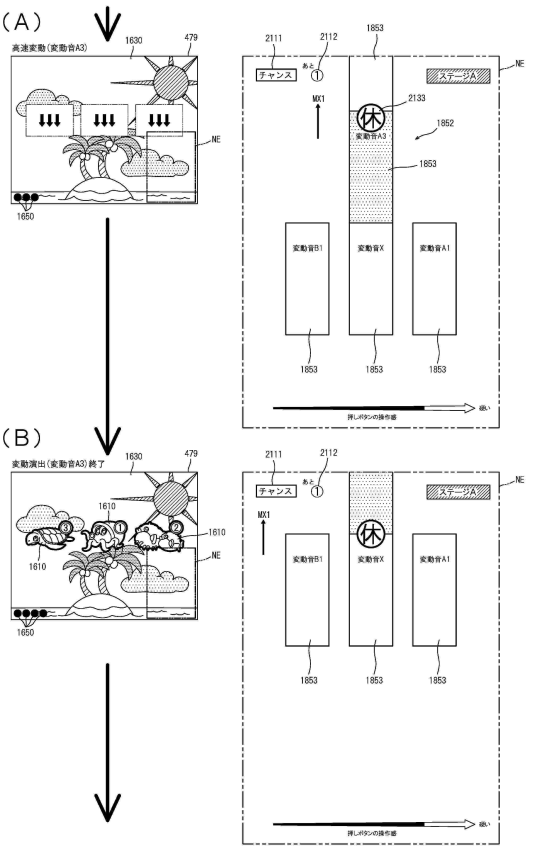
【図７３】



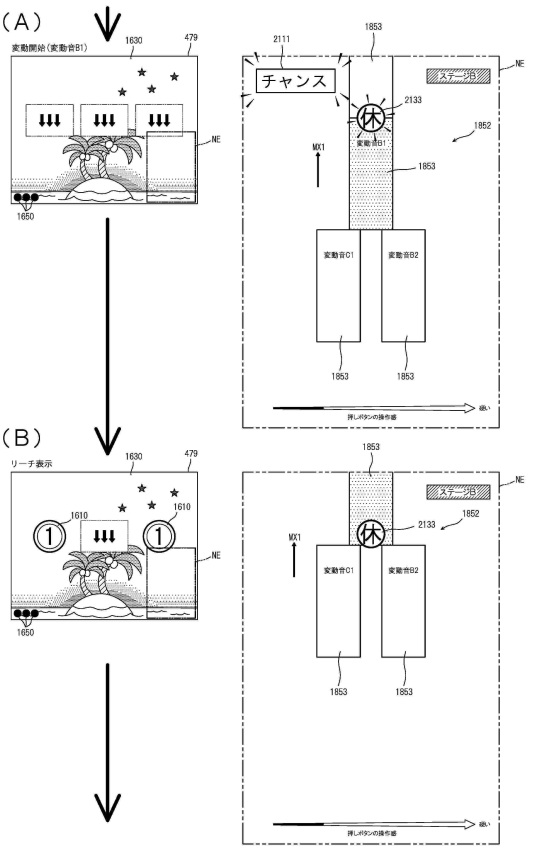
【図７４】



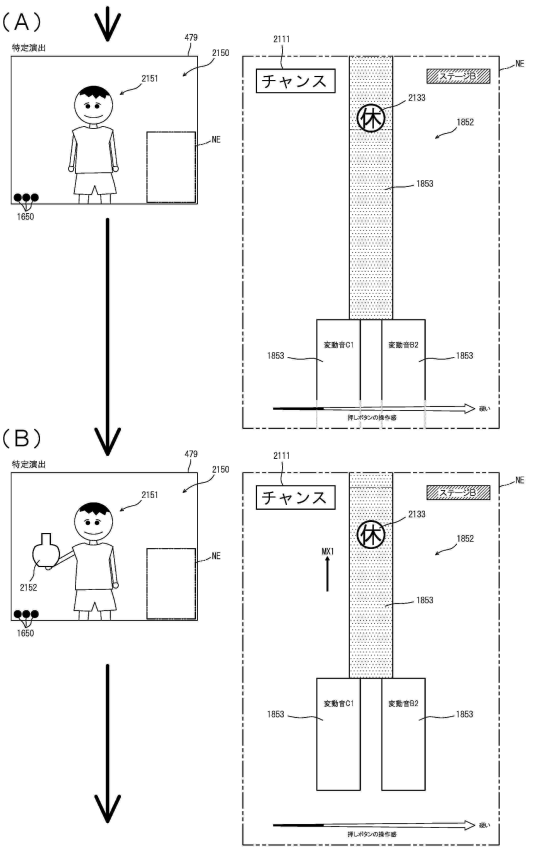
【図７５】



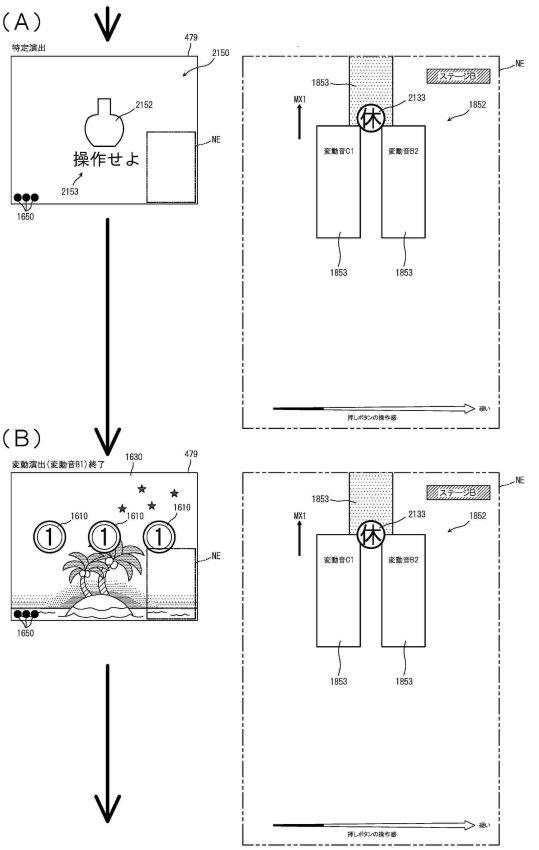
【図７６】



【図７７】



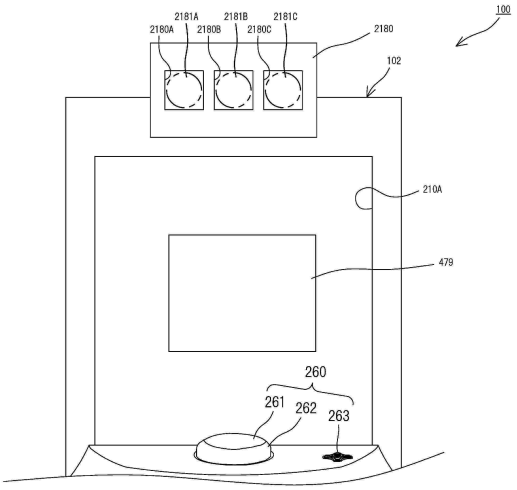
【図７８】



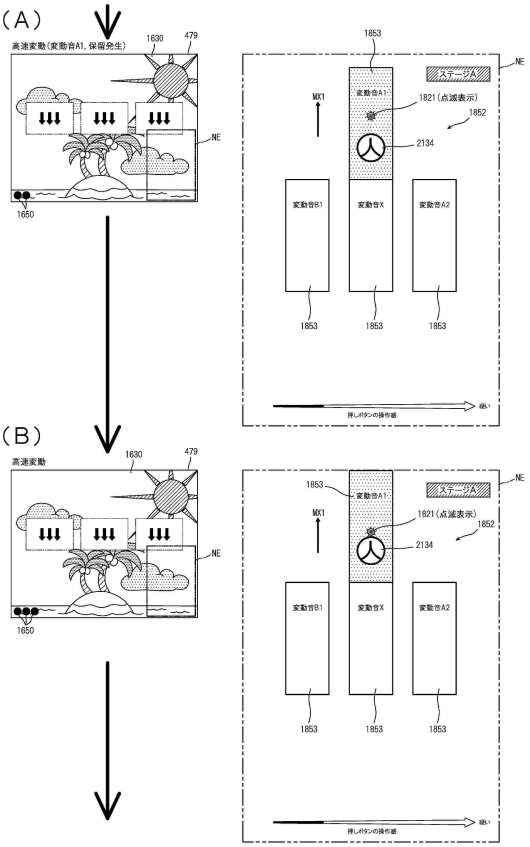
【図７９】

最終形態		特定演出	操作装置
漢字	カテゴリ		
休	回復	回復演出	第１操作装置
伏			
侍	力	力増強演出	第２操作装置
仙			
俸	金	蓄財演出	第３操作装置
働			
倍	倍増	倍増演出	該当する操作装置

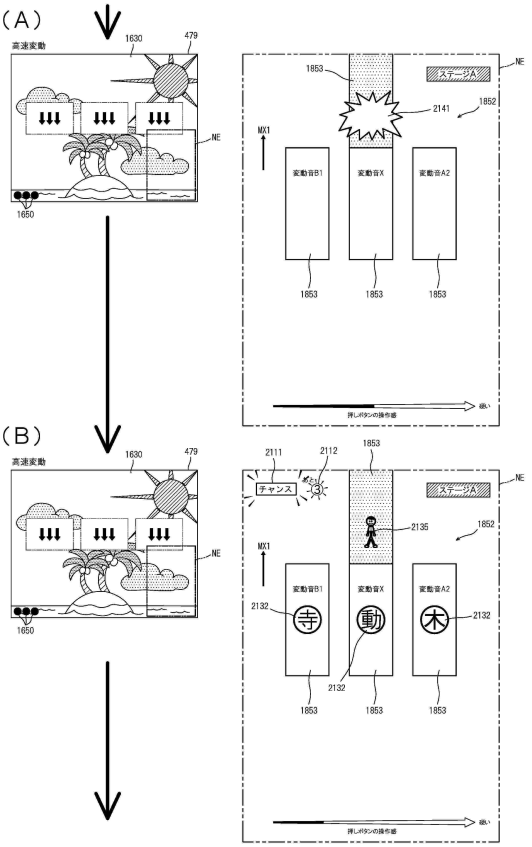
【図８０】



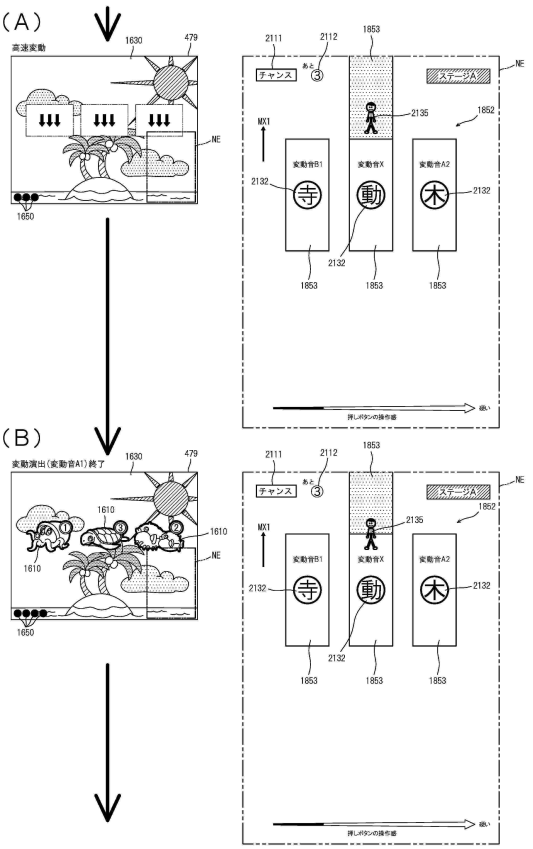
【図８１】



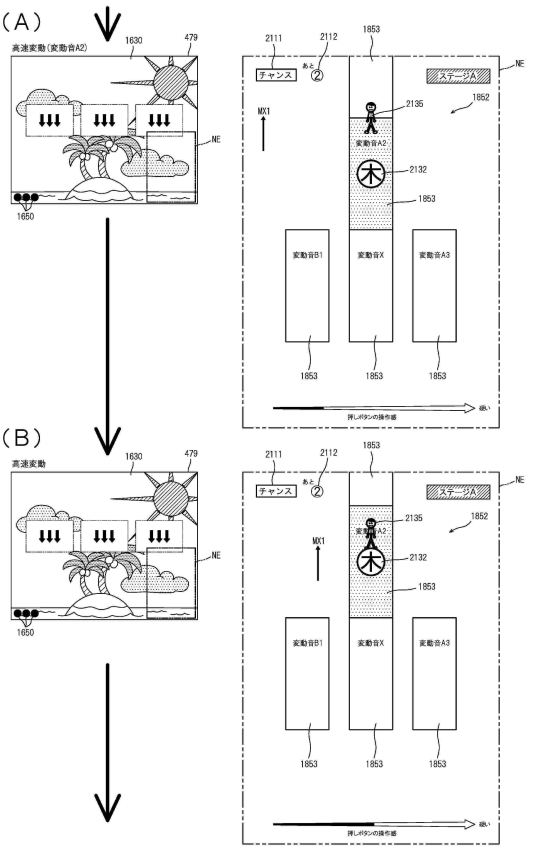
【図８２】



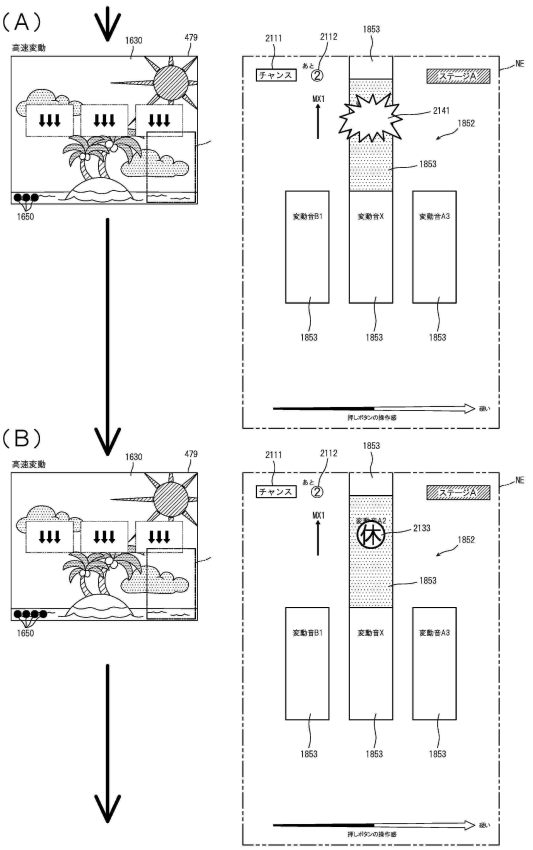
【図８３】



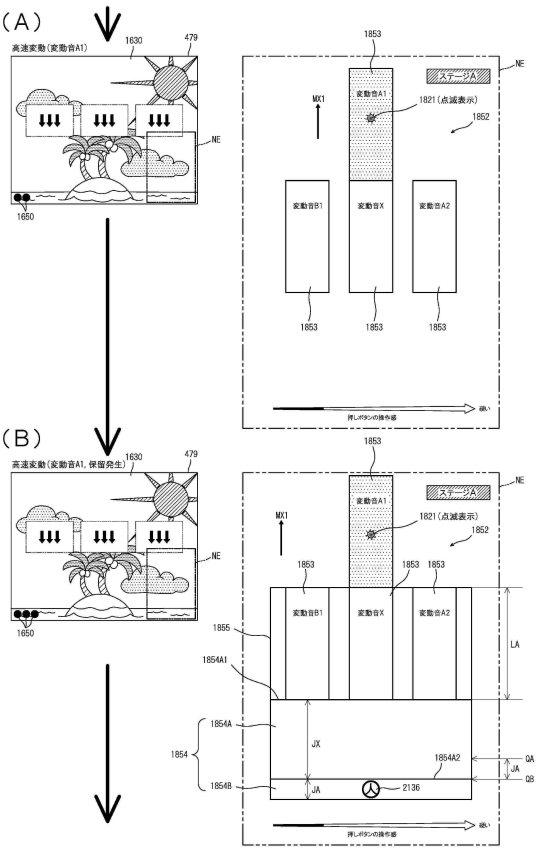
【図８４】



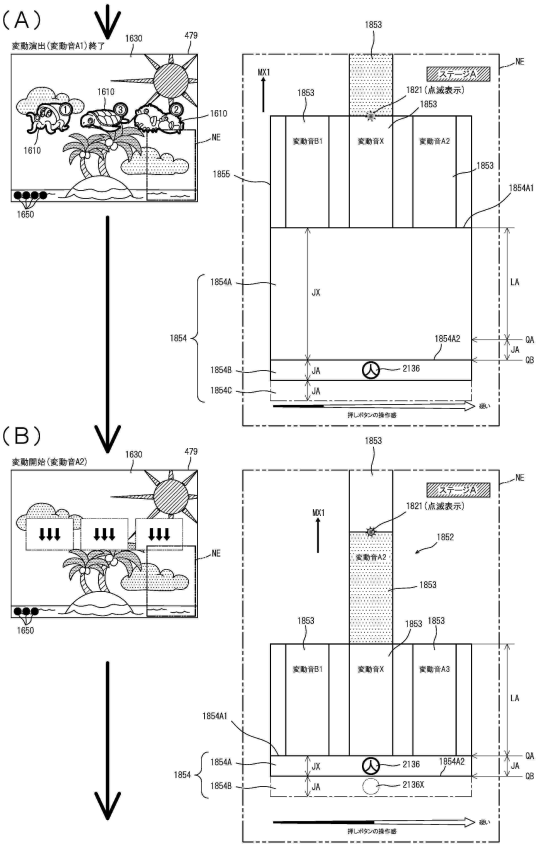
【図８５】



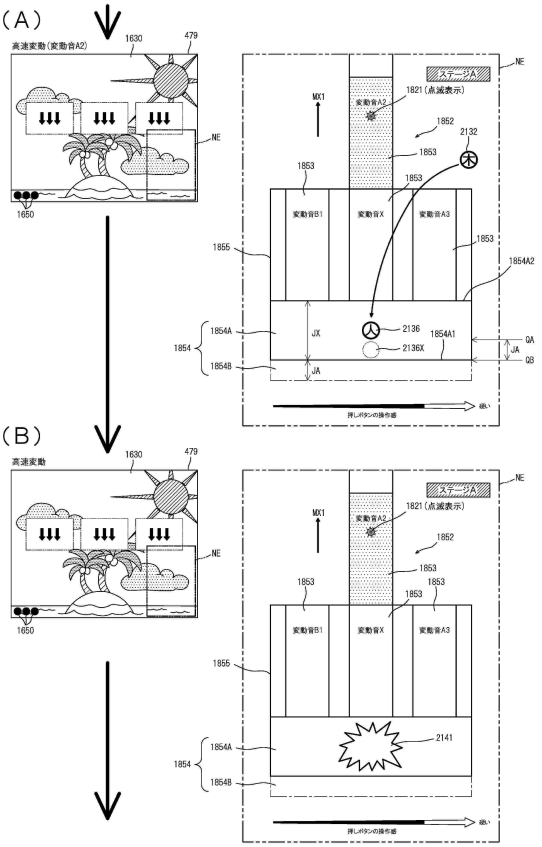
【図８６】



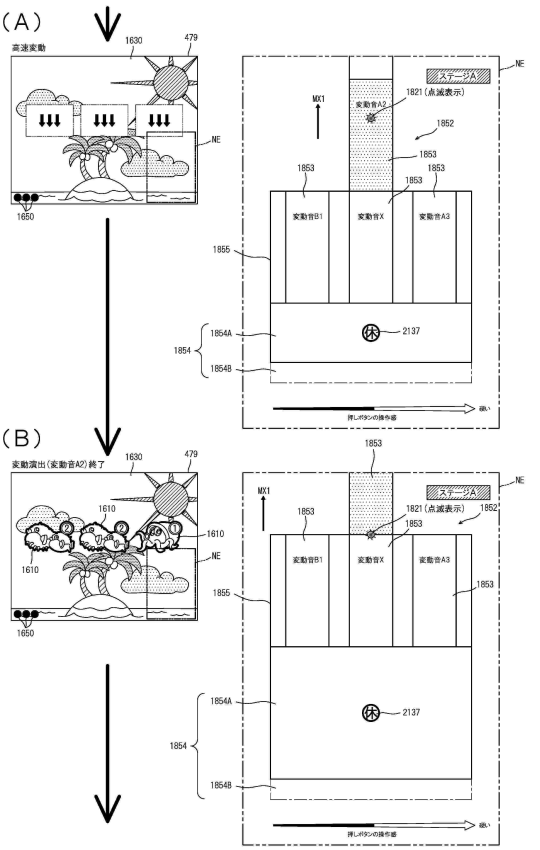
【図８７】



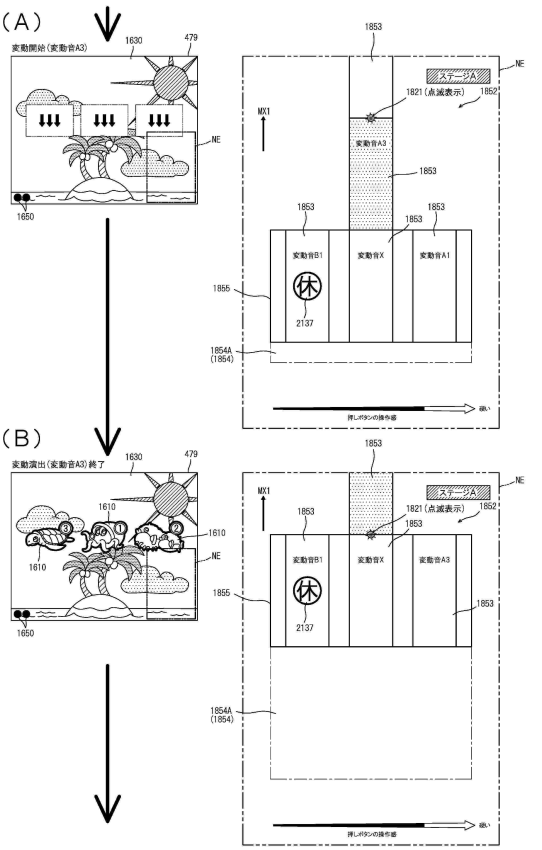
【図８８】



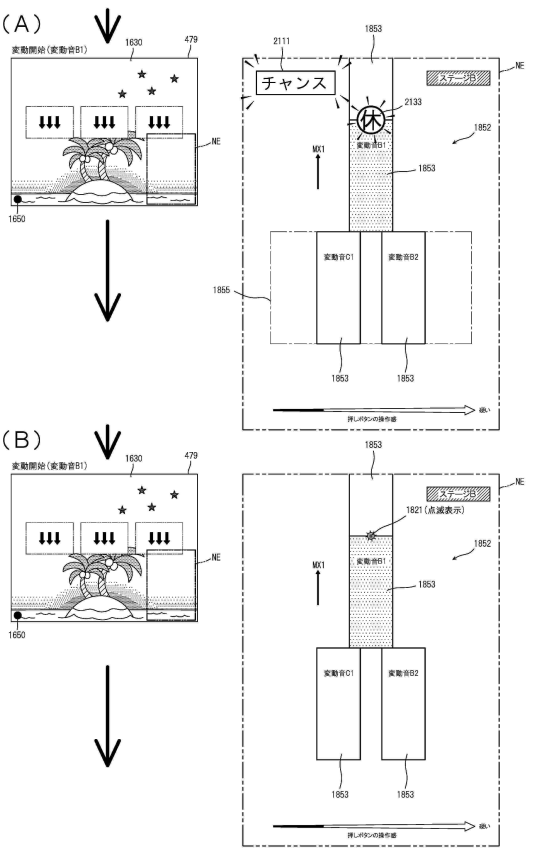
【図８９】



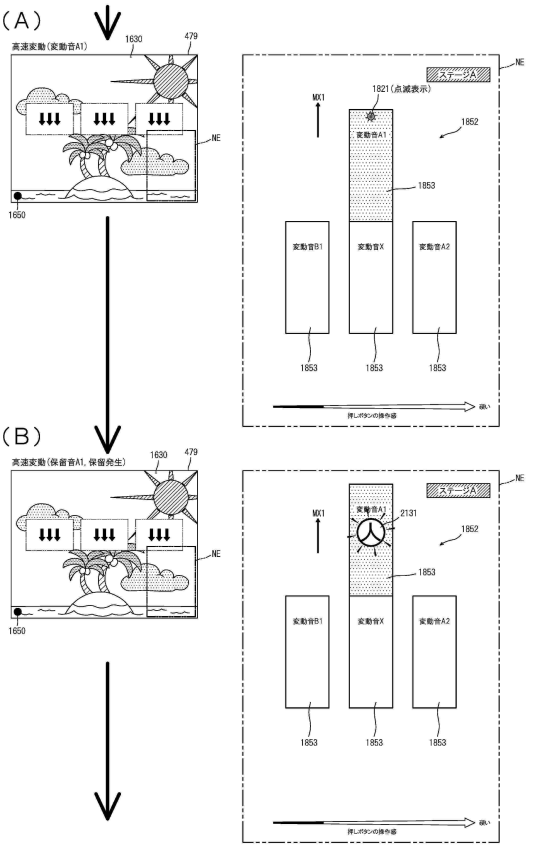
【図９０】



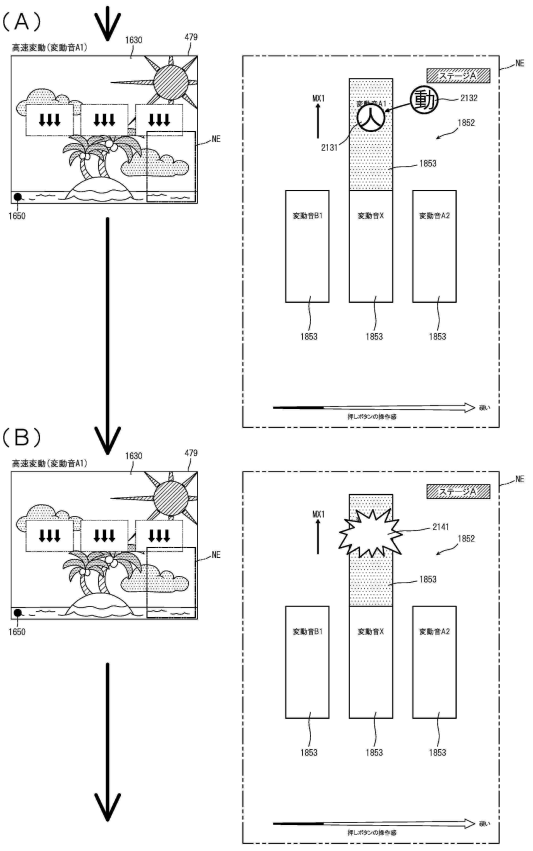
【図９１】



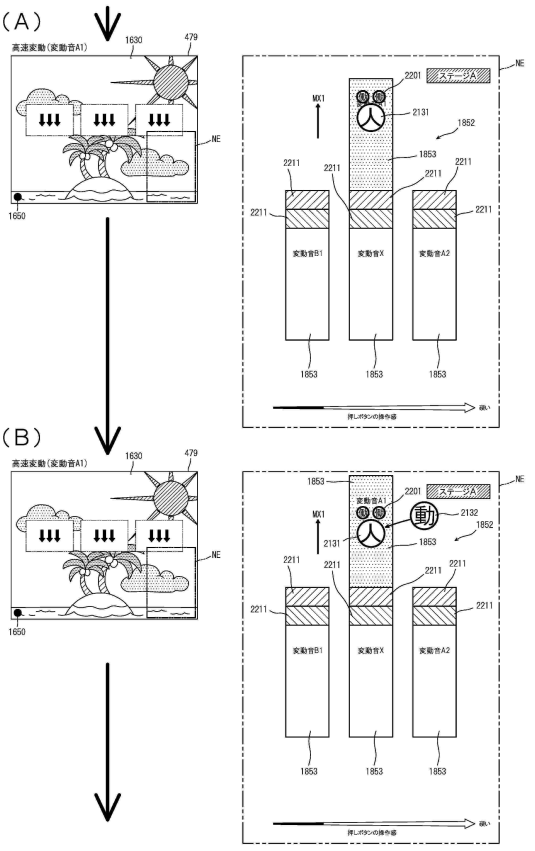
【図９２】



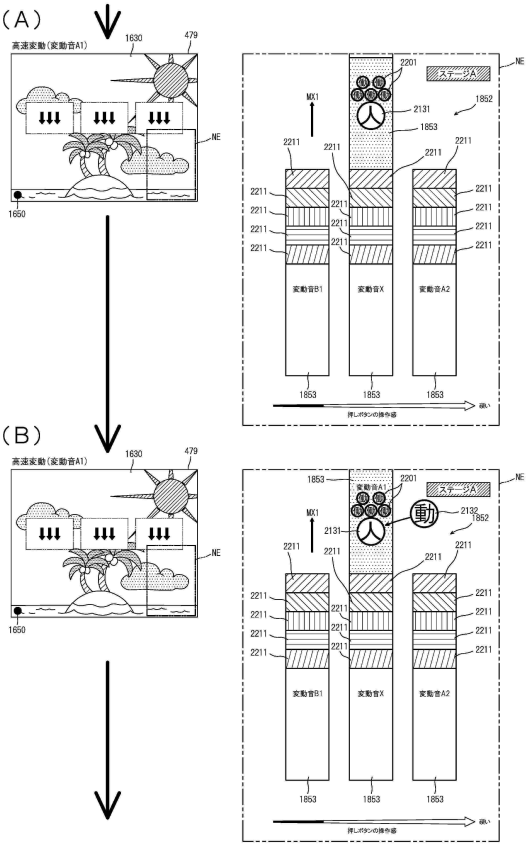
【図９３】



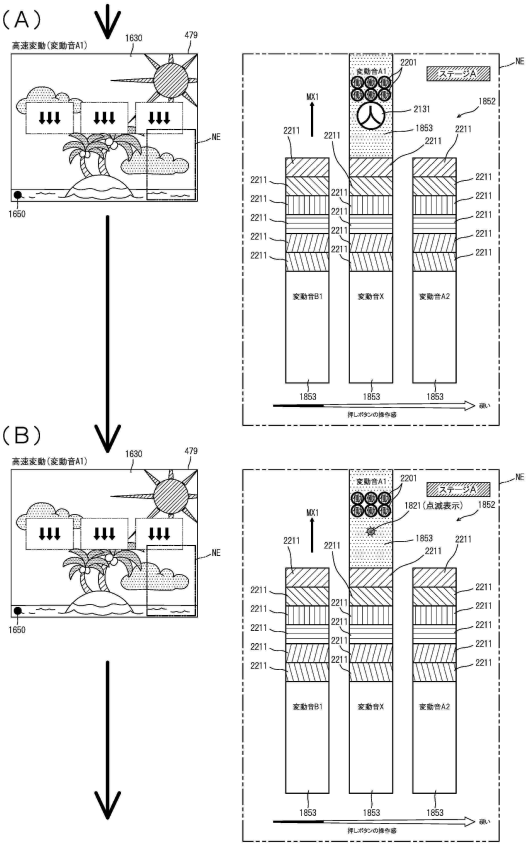
【図９４】



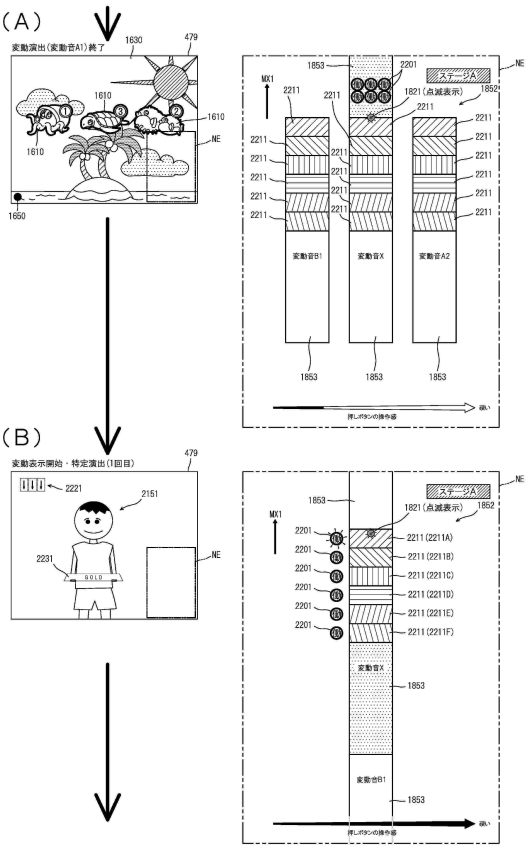
【図９５】



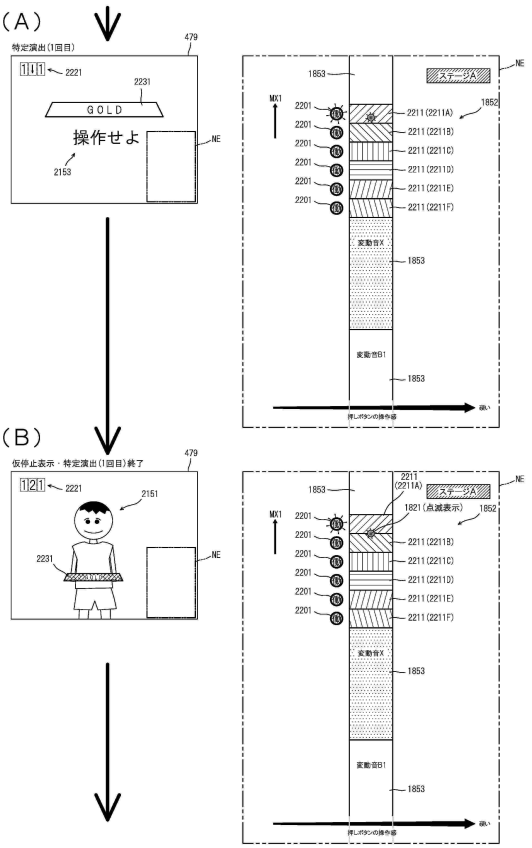
【図９６】



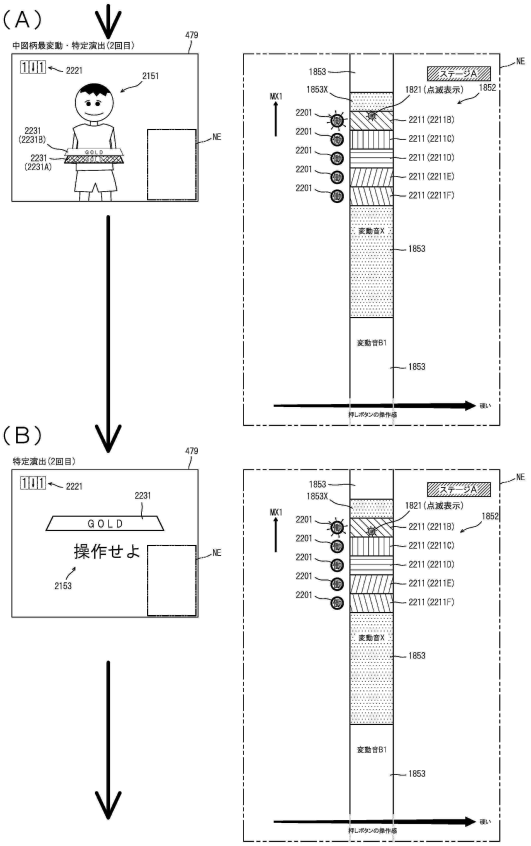
【図９７】



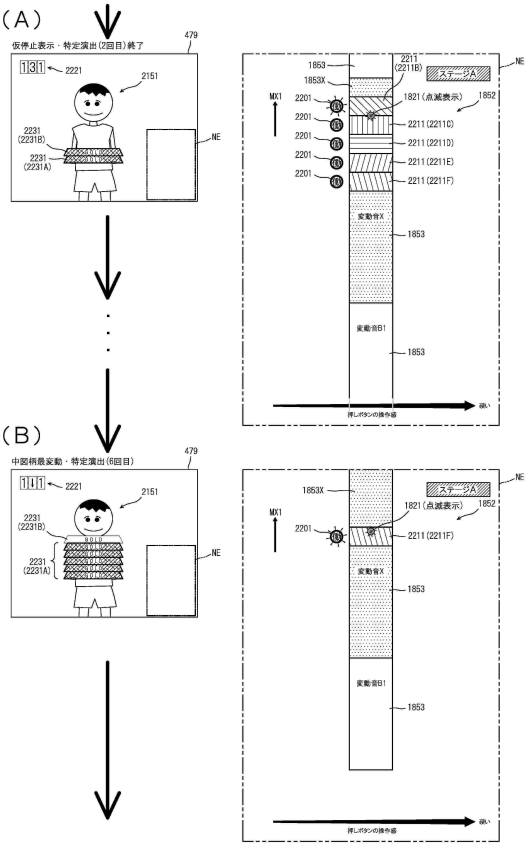
【図９８】



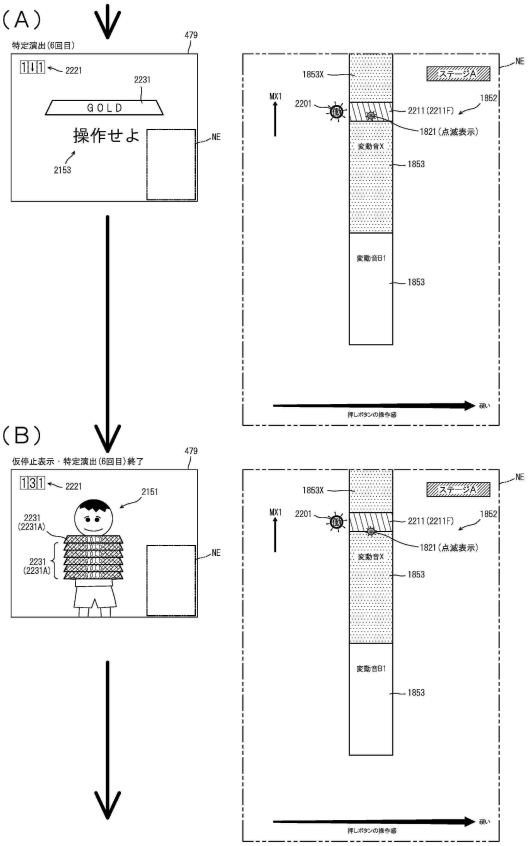
【図９９】



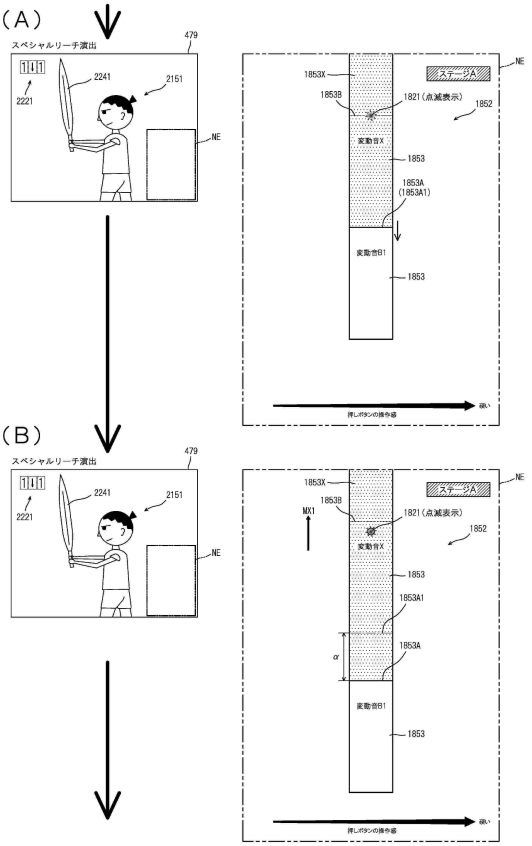
【図１００】



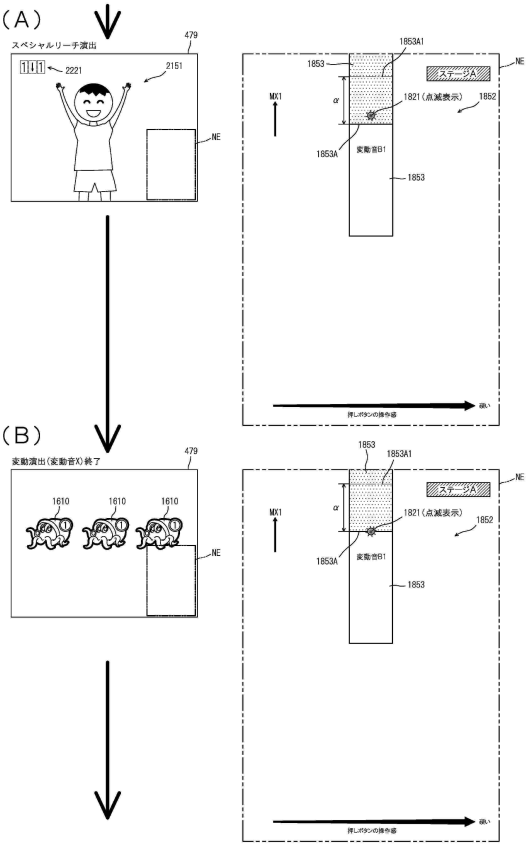
【図１０１】



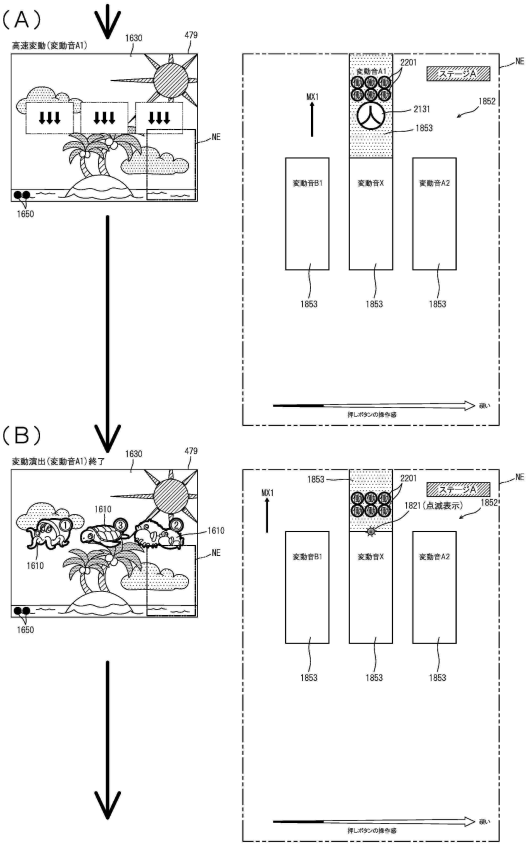
【図１０２】



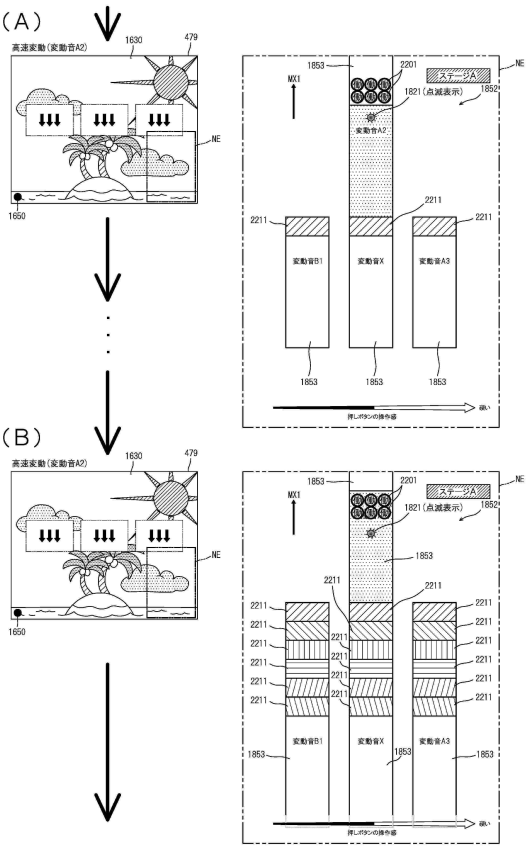
【図１０３】



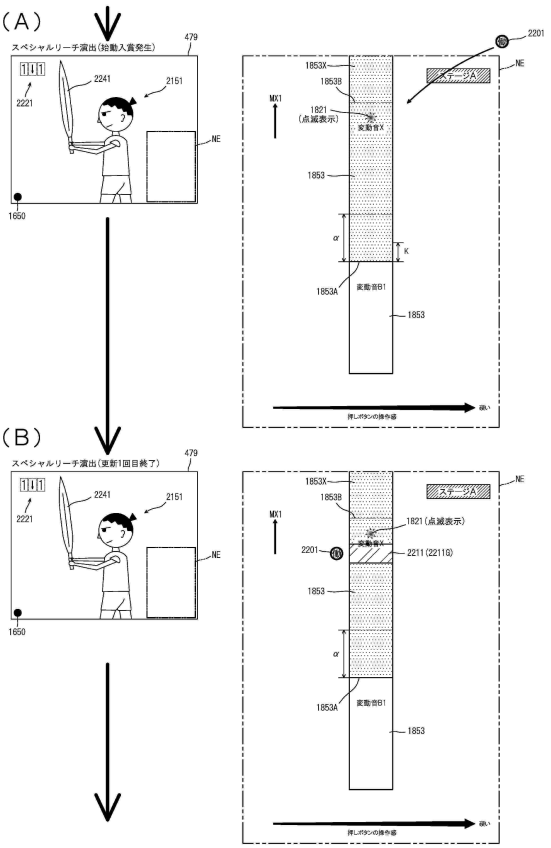
【図１０４】



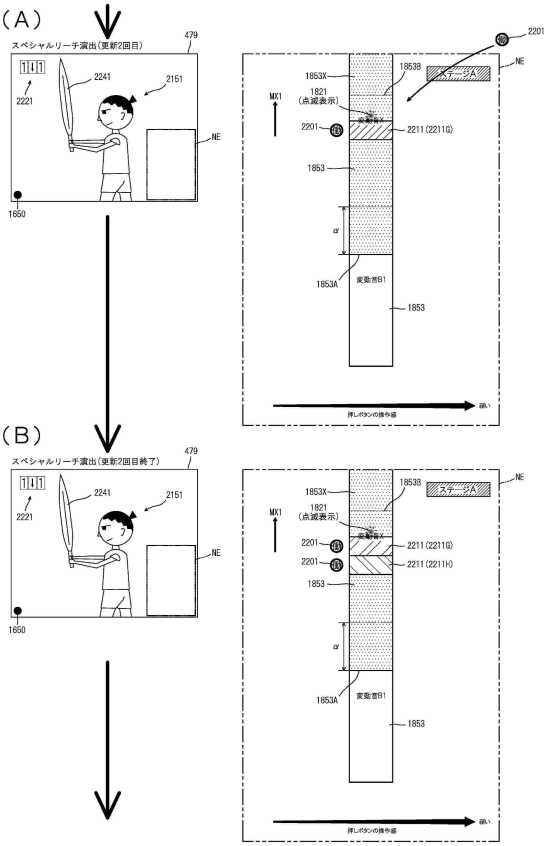
【図１０５】



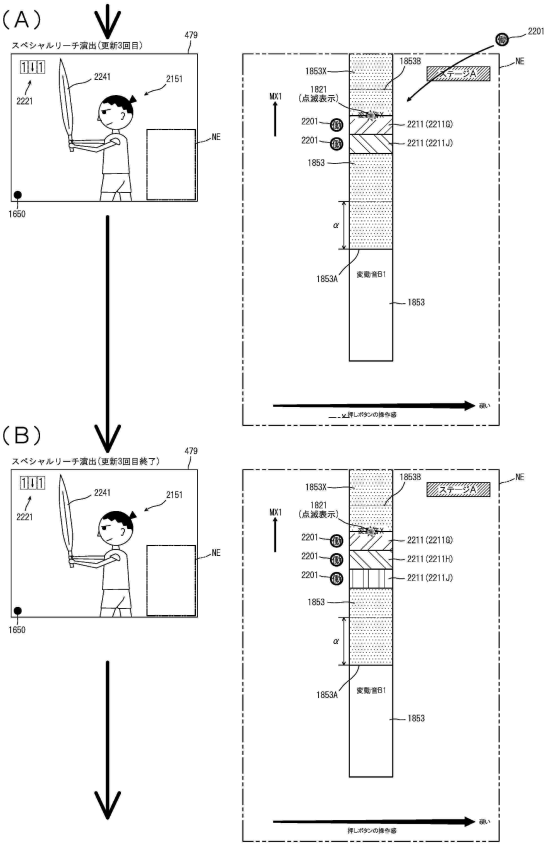
【図１０６】



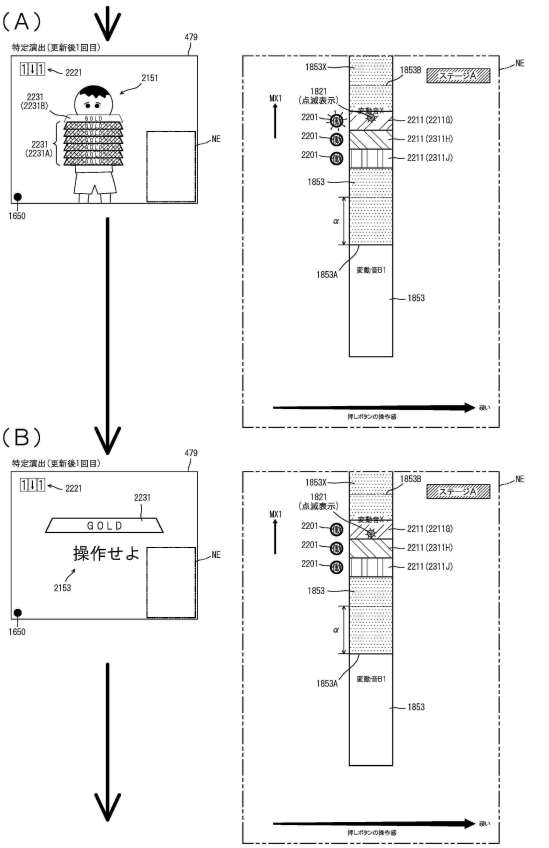
【図１０７】



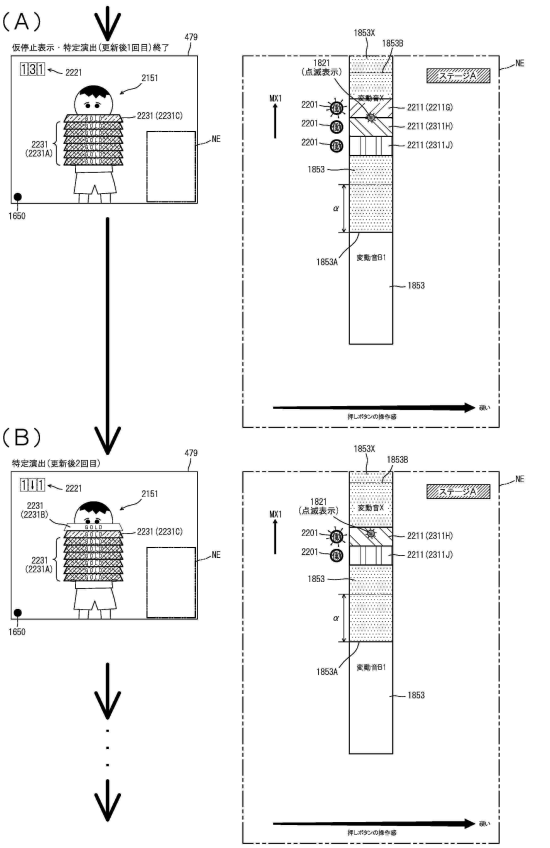
【図１０８】



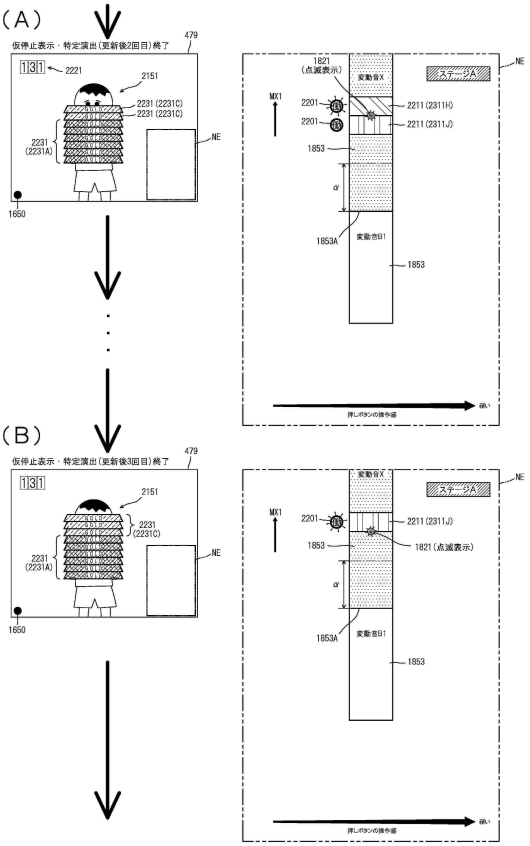
【図１０９】



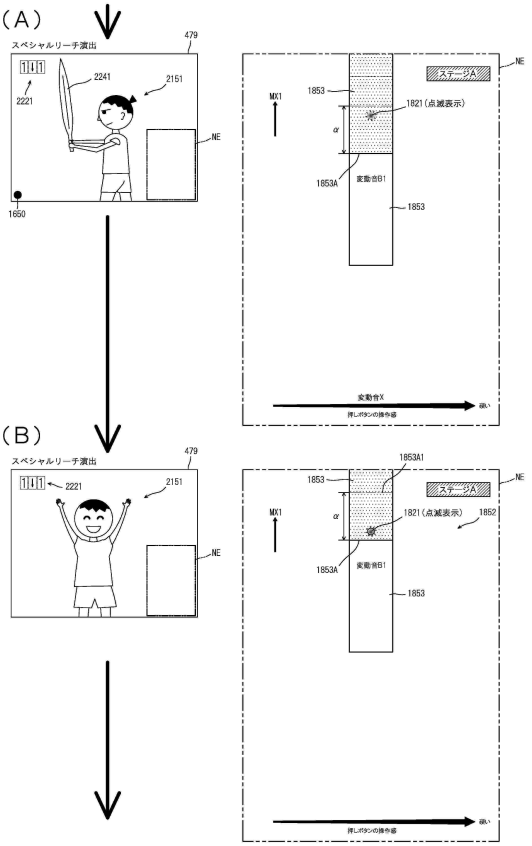
【図１１０】



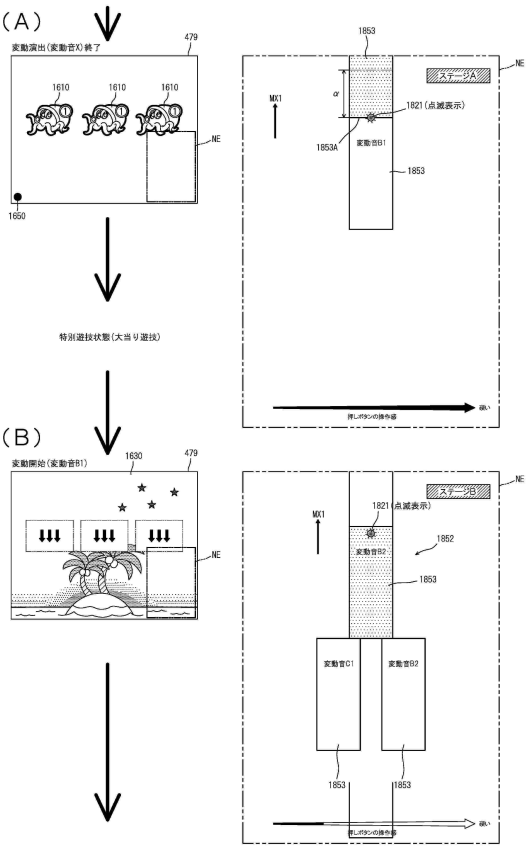
【図１１１】



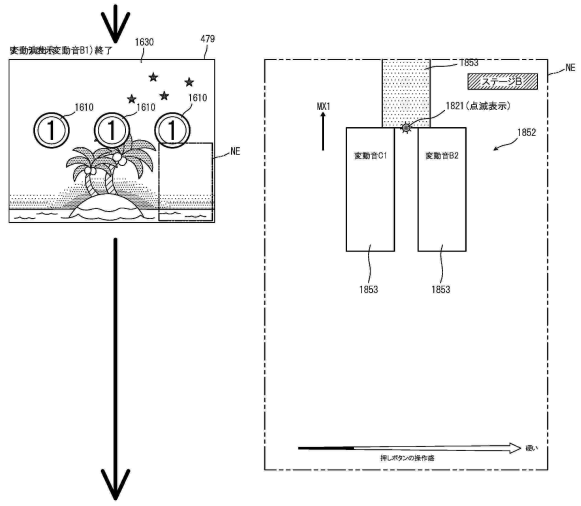
【図１１２】



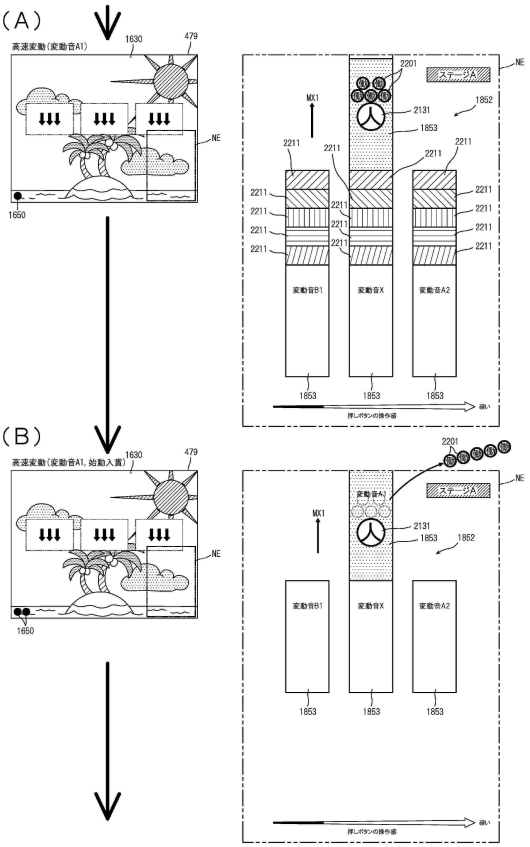
【図１１３】



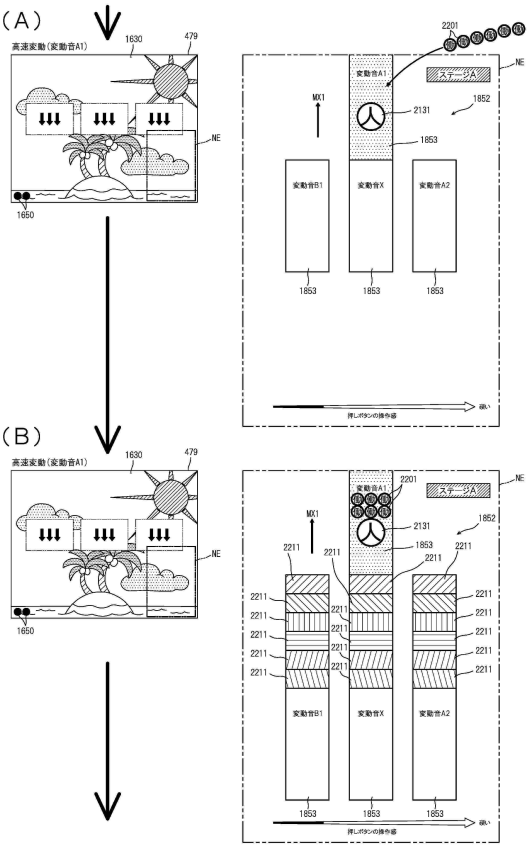
【図１１４】



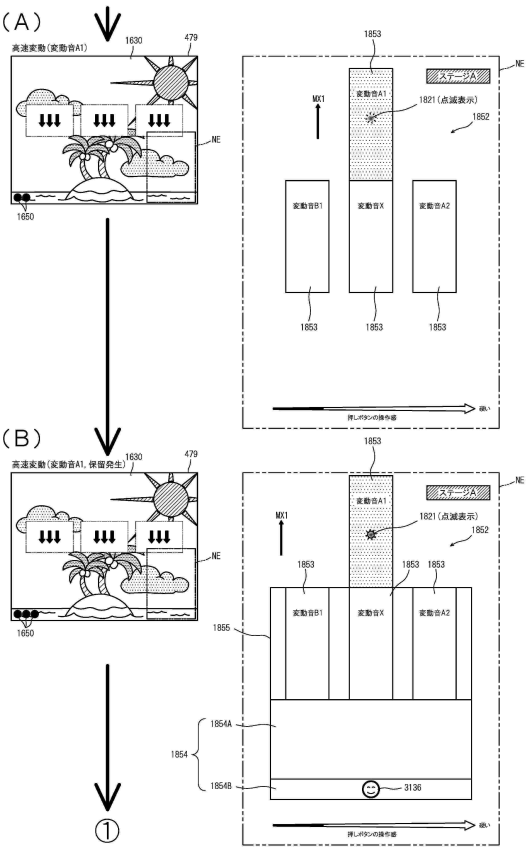
【図１１５】



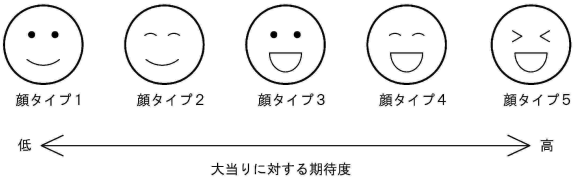
【図１１６】



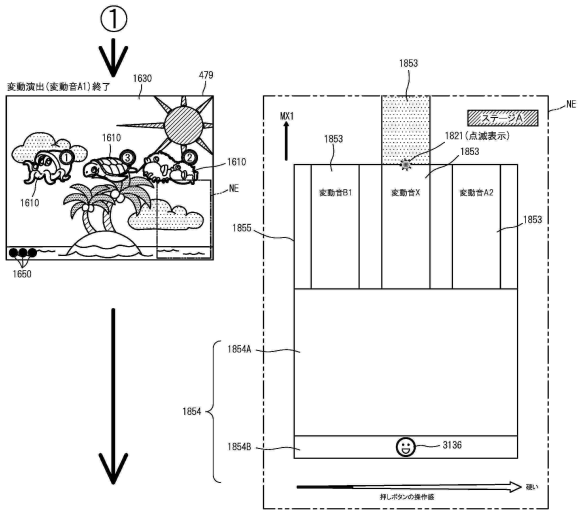
【図１１７】



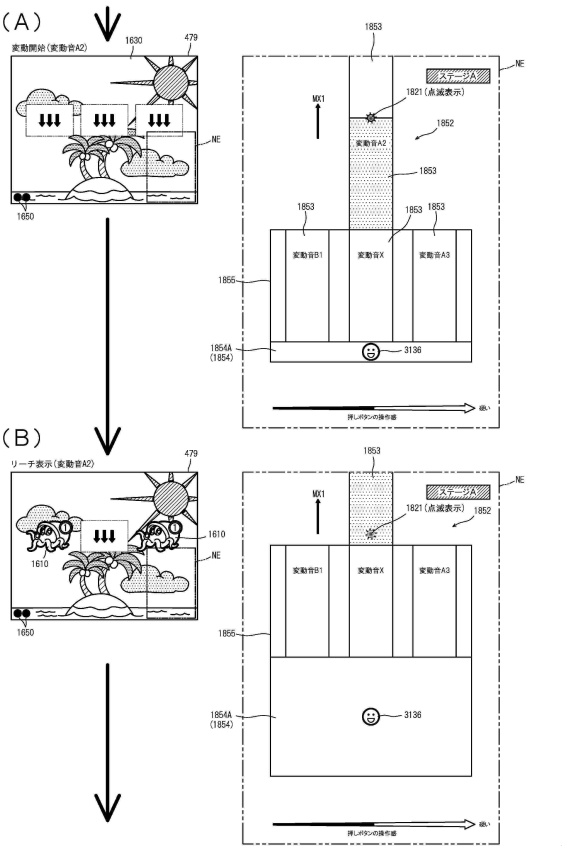
【図１１８】



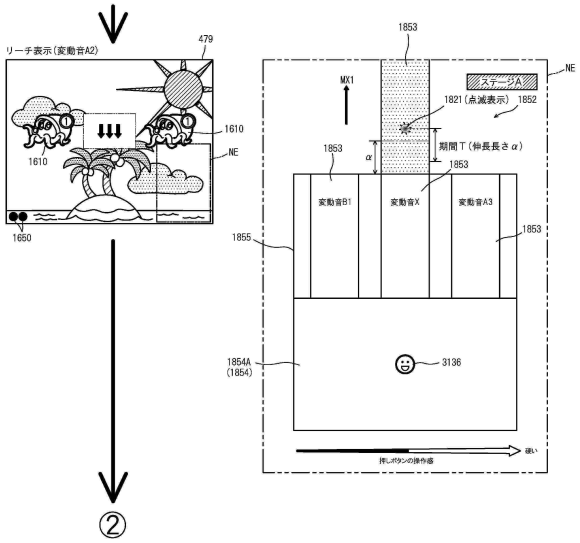
【図１１９】



【図１２０】

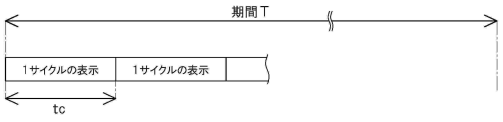


【図１２１】

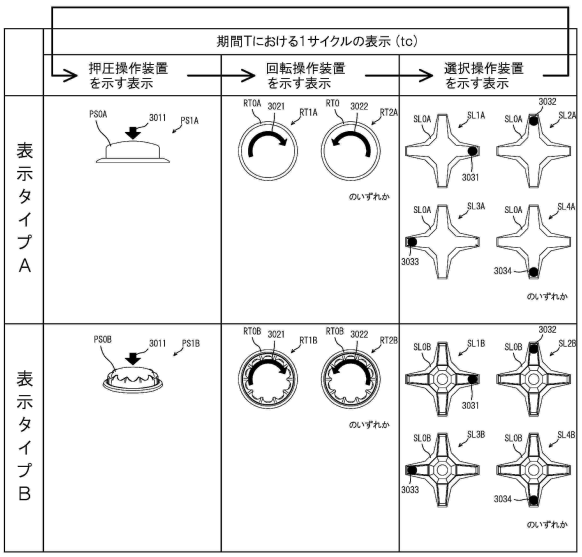


【図１２２】

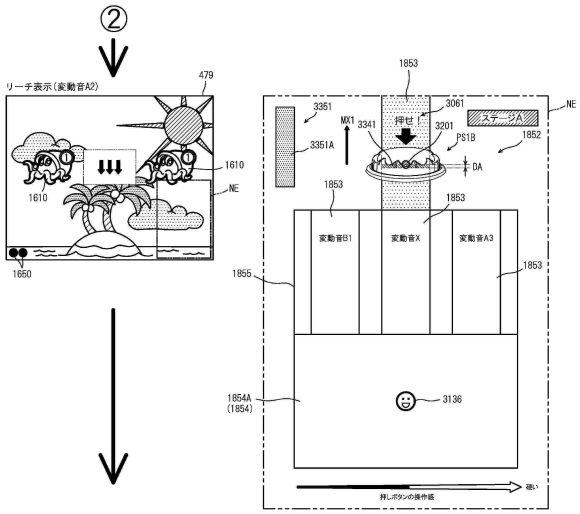
(A)



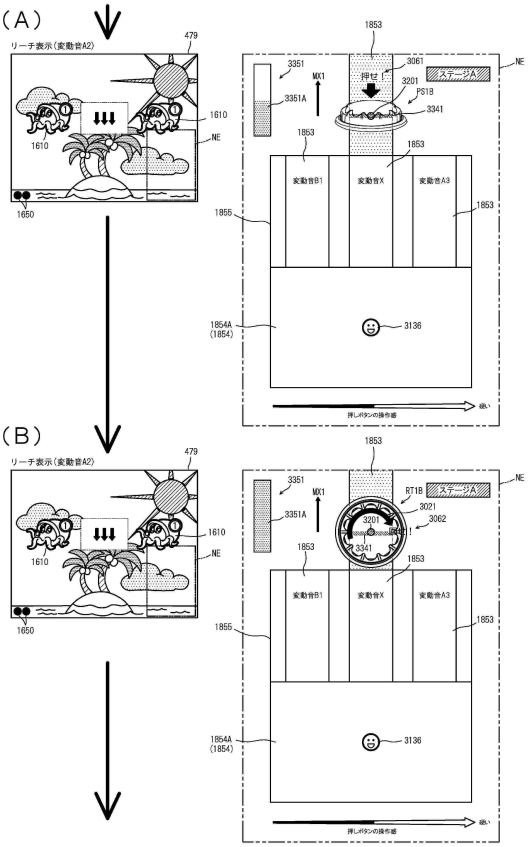
(B)



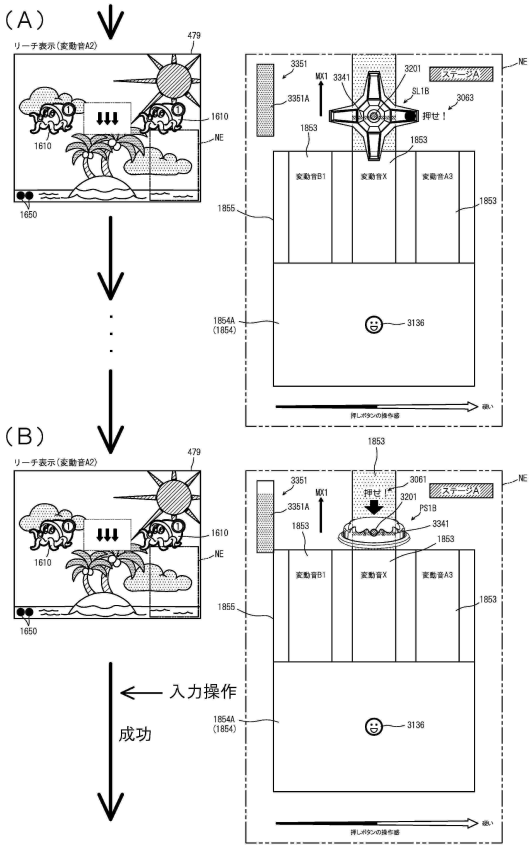
【図１２３】



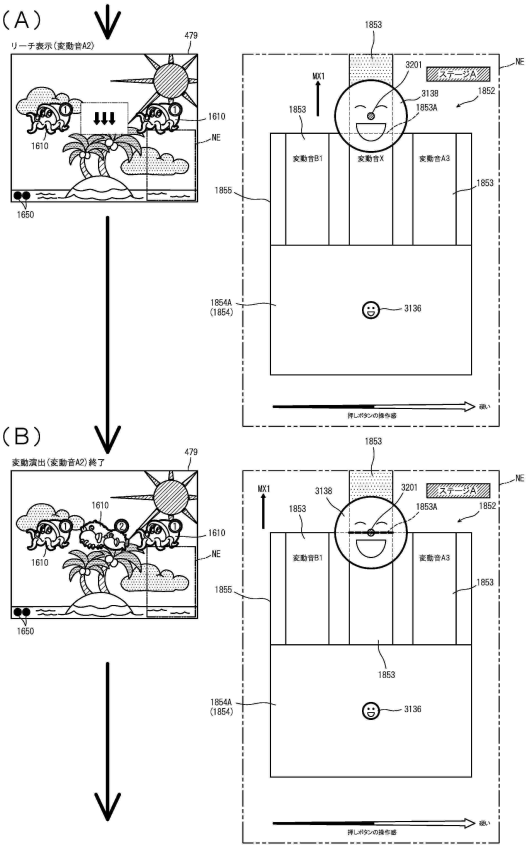
【図１２４】



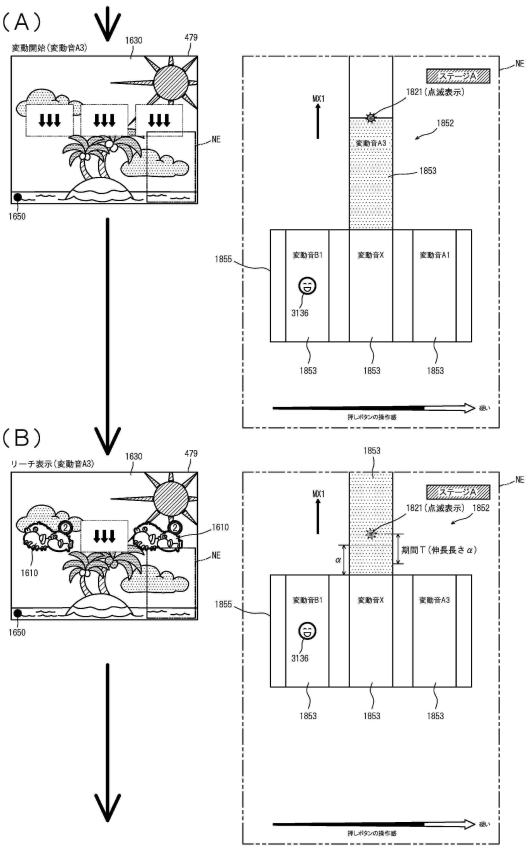
【図１２５】



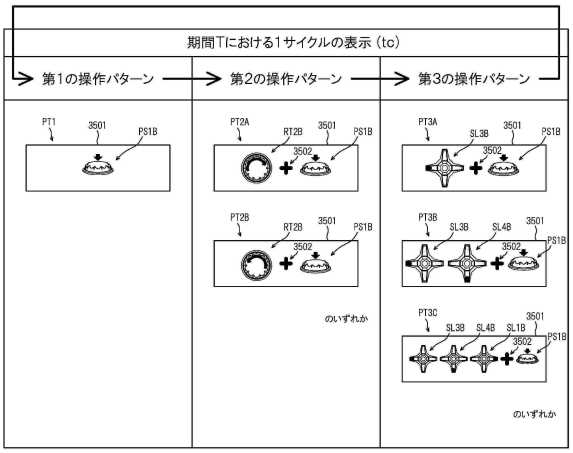
【図１２６】



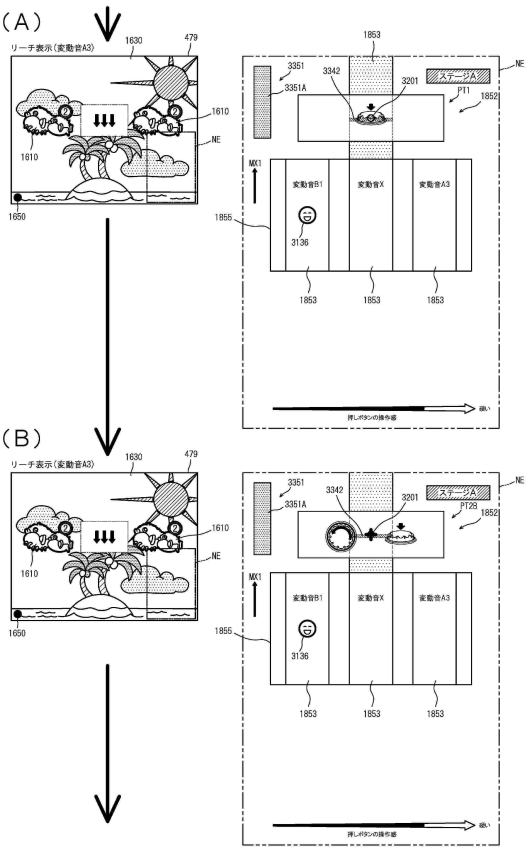
【図１２７】



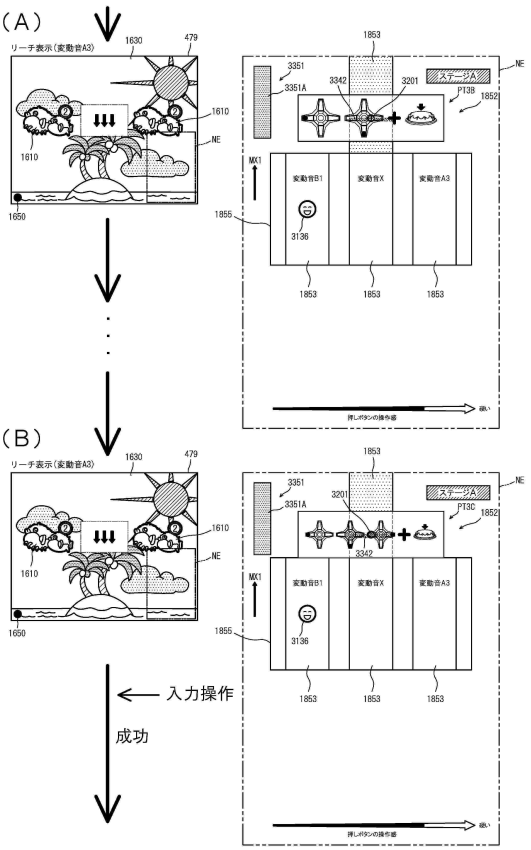
【図１２８】



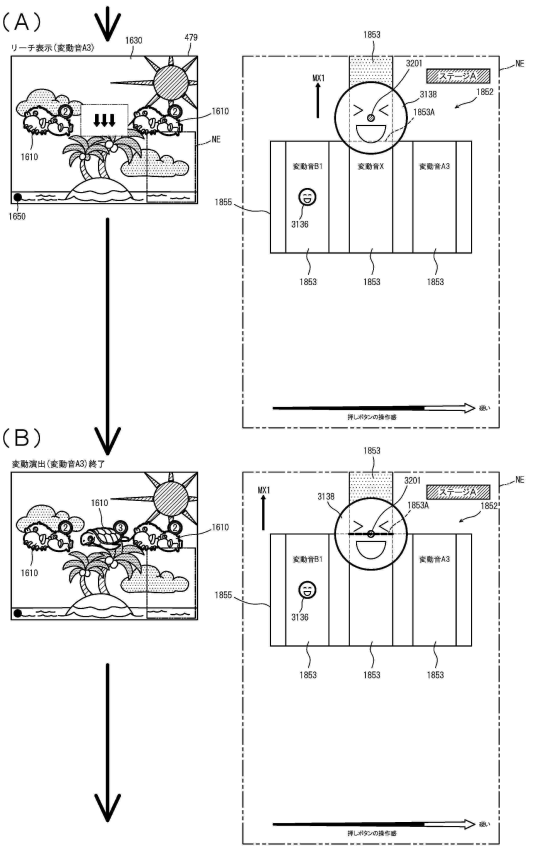
【図１２９】



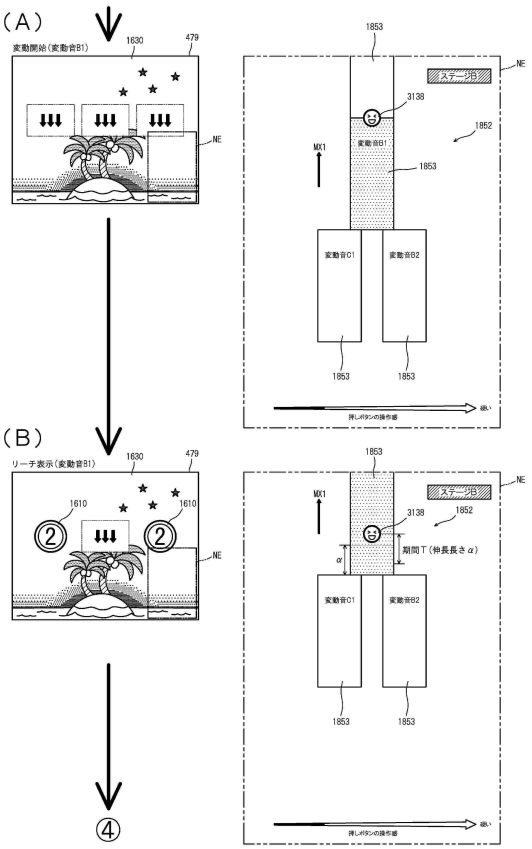
【図１３０】



【図１３１】

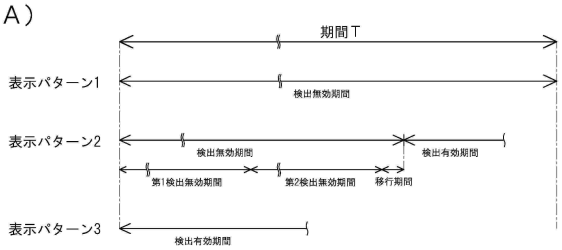


【図１３２】



【図１３３】

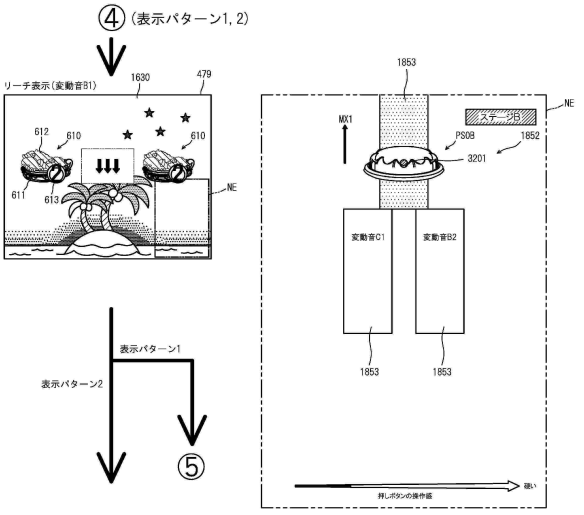
（Ａ）



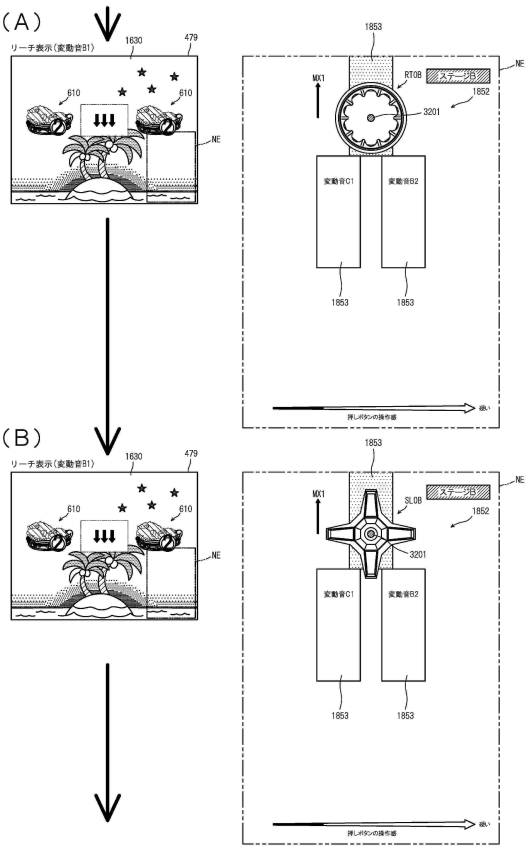
（Ｂ）

	検出無効期間における表示	検出有効期間における表示
表示パターン1	PSOB	
表示パターン2	PSOB RTOB SLOB	SL1B SL2B SL3B SL4B 3032 3031 3033 3034 のいずれか
表示パターン3		SL1B SL2B SL3B SL4B 3032 3031 3033 3034 のいずれか

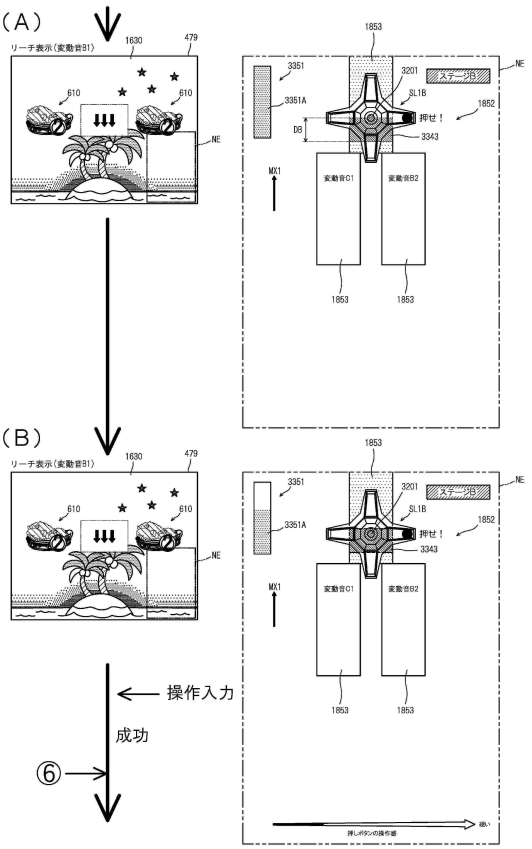
【図１３４】



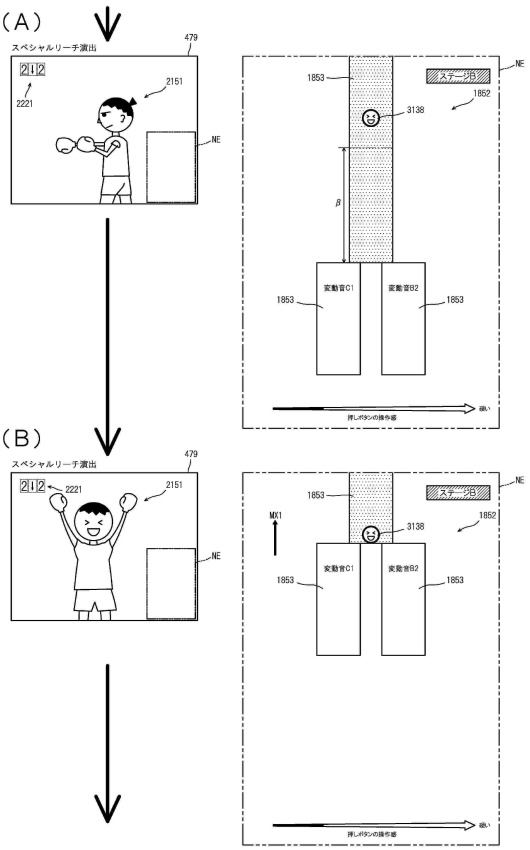
【図１３５】



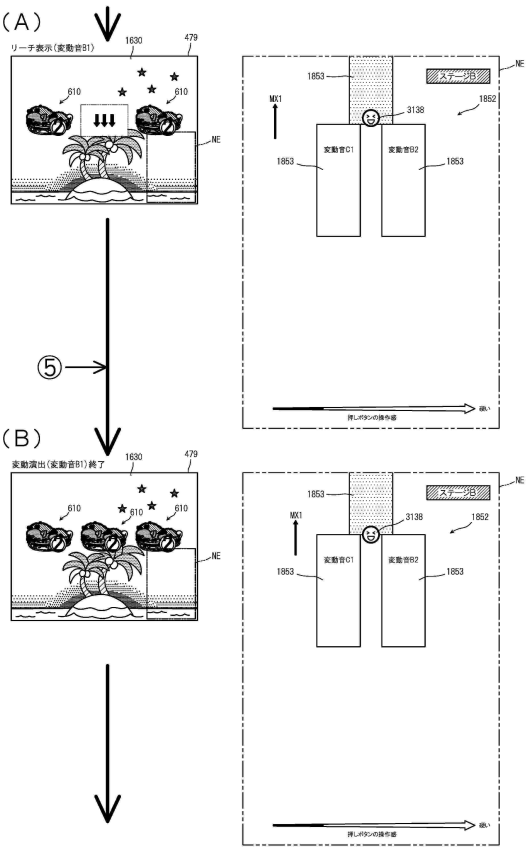
【図１３６】



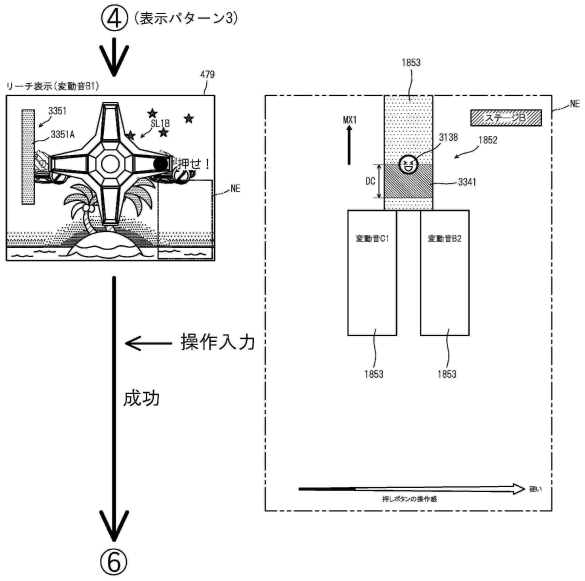
【図１３７】



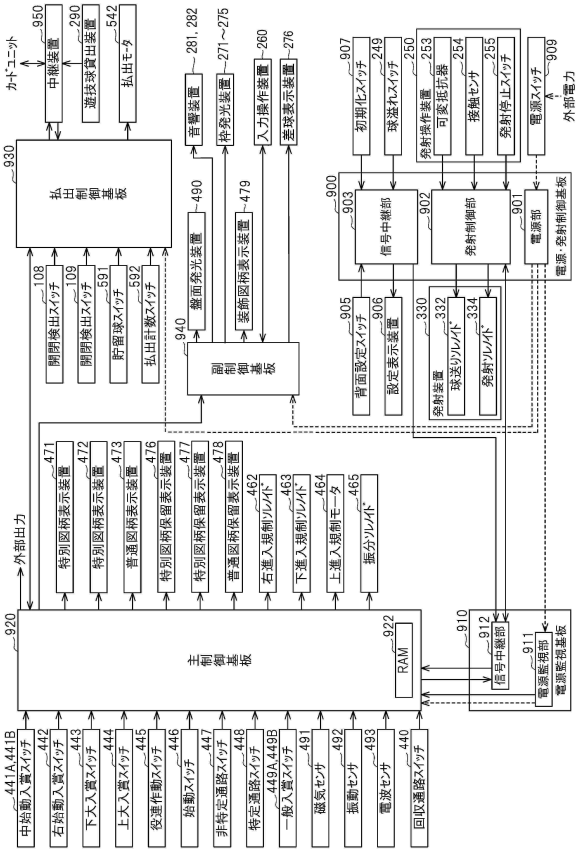
【図１３８】



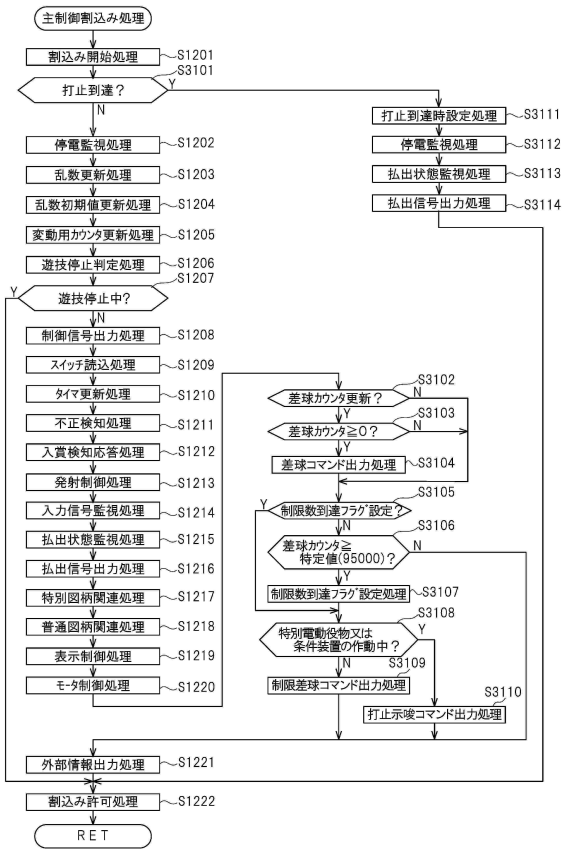
【図１３９】



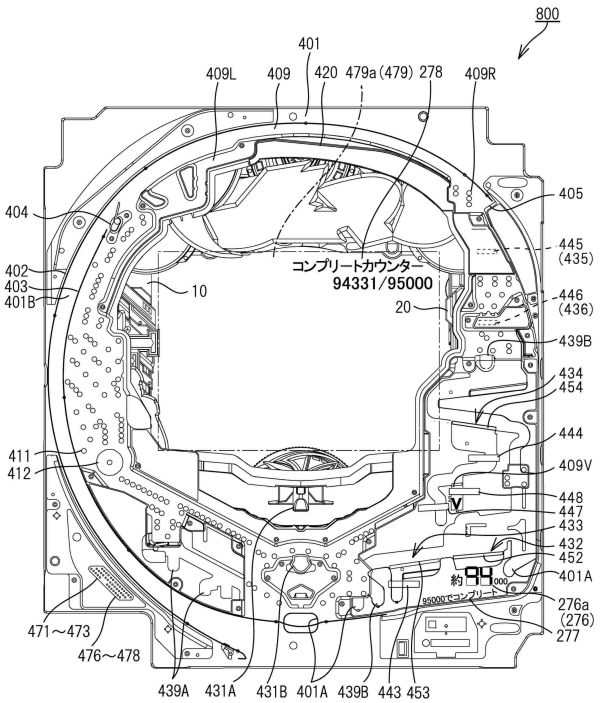
【図１４０】



【図１４１】



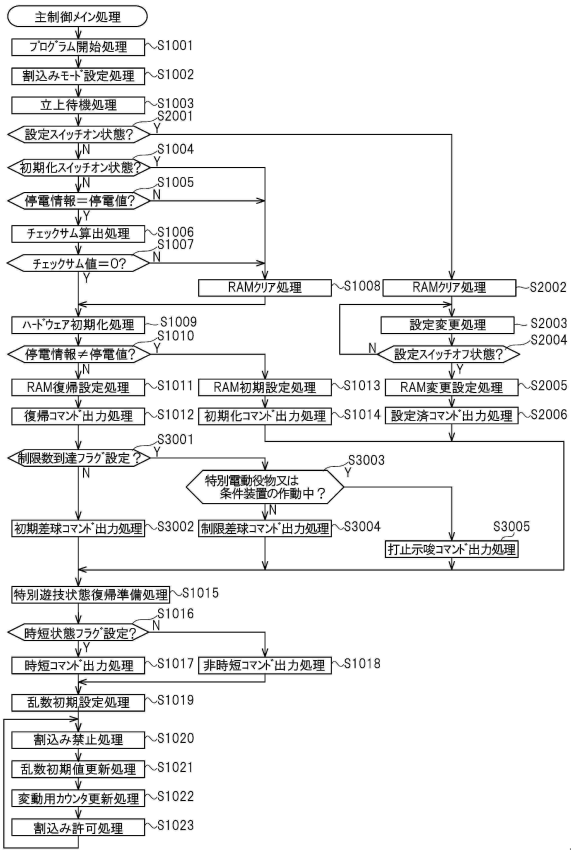
【図１４２】



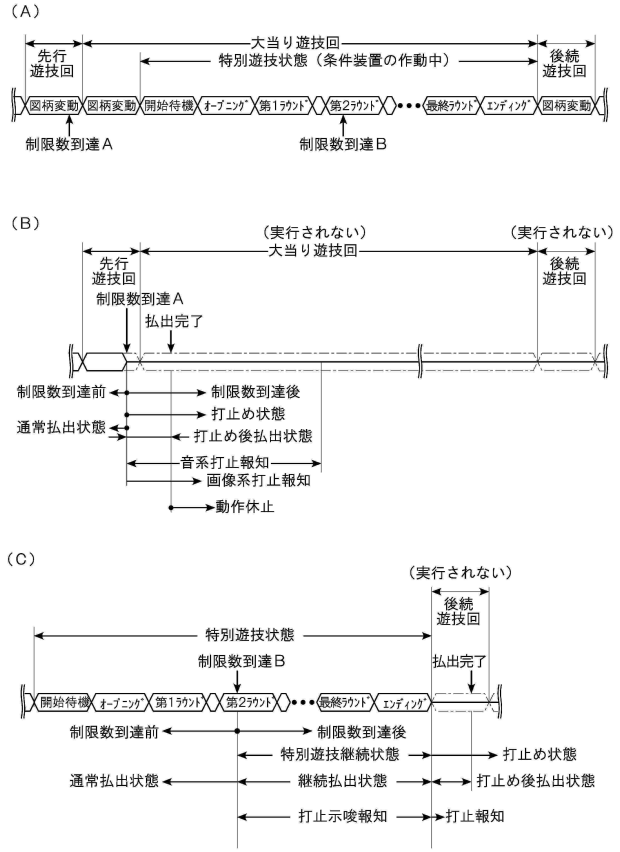
【図１４３】

差球表示関連の受信コマンド	差球表示装置（7セグ表示）	装飾図柄表示装置（画像表示）
初期化コマンド OR 設定済コマンド	－－	非表示
初期差球コマンド	□□	コンプリートカウンター 00000／95000
制限差球コマンド	95	コンプリートカウンター 95000／95000
打止示唆コマンド	非表示（消灯）	コンプリートカウンター ------／95000
差球ゼロコマンド	－－	非表示
正数差球コマンド（1以上65000未満）	－－	非表示
正数差球コマンド（65000以上）	65 66 ・ ・ ・ 94 95	コンプリートカウンター 65000／95000 コンプリートカウンター 65001／95000 ・ ・ ・ コンプリートカウンター 94999／95000 コンプリートカウンター 95000／95000

【図１４４】



【図１４５】



【図１４６】

（A）

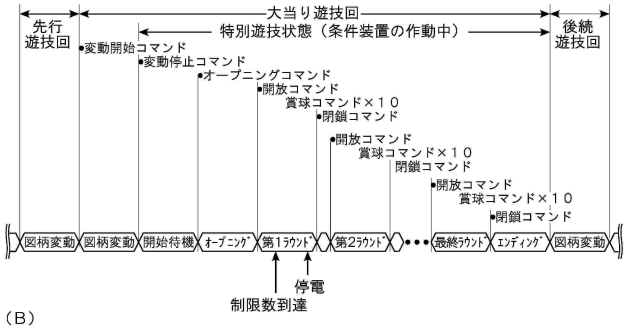
「－－」表示制御後の受信差球コマンド	差球表示装置（7セグ表示）
「－－」表示制御中の初回の65000以上コマンド	65 ←－－
「65」表示制御中の初回の66000以上コマンド	66 ←65
「66」表示制御中の初回の67000以上コマンド	67 ←66
・	・
「93」表示制御中の初回の94000以上コマンド	94 ←93
「94」表示制御中の初回の94500以上コマンド	94（中速点滅）←94
「94」表示制御中の初回の94900以上コマンド	94（高速点滅）←94（中速点滅）
「94」表示制御中の初回の95000以上コマンド	95 ←94（高速点滅）
「95」表示制御後の正数差球コマンド	95
「94」表示制御中の初回の94000未満コマンド	94（低速点滅）←94
「94」表示制御中の初回の93900未満コマンド	93 ←94（低速点滅）
・	・
「65」表示制御中の初回の64900以上65000未満コマンド	65（低速点滅）←65
「65」表示制御中の初回の64900未満コマンド	－－ ←65（低速点滅）

（B）

差球コマンドの値	増加変更	減少変更
（0未満）	－－	－－
0（初期値）	－－	－－
1～64899	－－	－－
64900～64999	－－	65（低速点滅）
65000～65899	65	
65900～65999	65	66（低速点滅）
66000～66899		
66900～66999	66	67（低速点滅）
67000～67899	67	
・	・	
94000～94499	94	95
94500～94899	94（中速点滅）	95（低速点滅）
94900～94999	94（高速点滅）	95（低速点滅）
95000（制限値）	95	
95000以上	95	

【図１４７】

（Ａ）

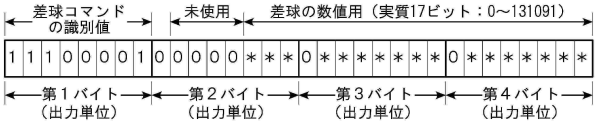


（Ｂ）

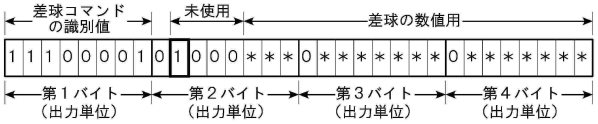
復電処理で出力されるコマンド		差球表示装置（7セグ表示）	装飾図柄表示装置（差球情報の画像表示）	装飾図柄表示装置（打止示唆報知）
初期化ｺﾏﾝﾄﾞ		--	非表示	非表示
設定済ｺﾏﾝﾄﾞ				
復帰ｺﾏﾝﾄﾞ＋	初期差球ｺﾏﾝﾄﾞ	00	コンプリートカウンター 00000／95000	非表示
	特定差球ｺﾏﾝﾄﾞ	95	コンプリートカウンター 95000／95000	非表示
	打止示唆ｺﾏﾝﾄﾞ	非表示（消灯）	コンプリートカウンター 00000／95000	まもなく、コンプリート機能が作動します。

【図１４８】

（Ａ）差球コマンド（差球の数値の通信用）



（Ｂ）差球コマンド（打止示唆コマンドの機能の付加例）



（Ｃ）打止示唆コマンド



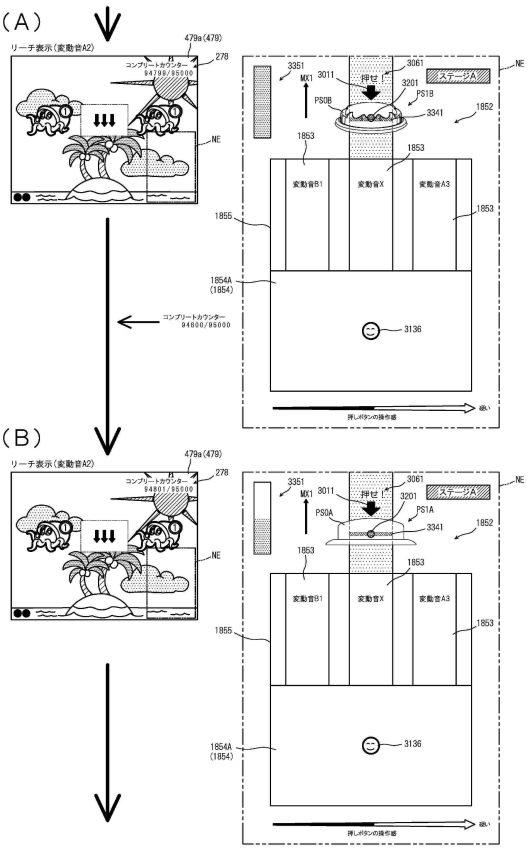
【図１４９】

制限数までの差球の残数		
1001球以上	101球～1000球	100球以下
顔タイプ１ 顔タイプ２ 顔タイプ３ 顔タイプ４ 顔タイプ５ のいずれか	顔タイプ１ 顔タイプ２ のいずれか	選択なし（表示なし）

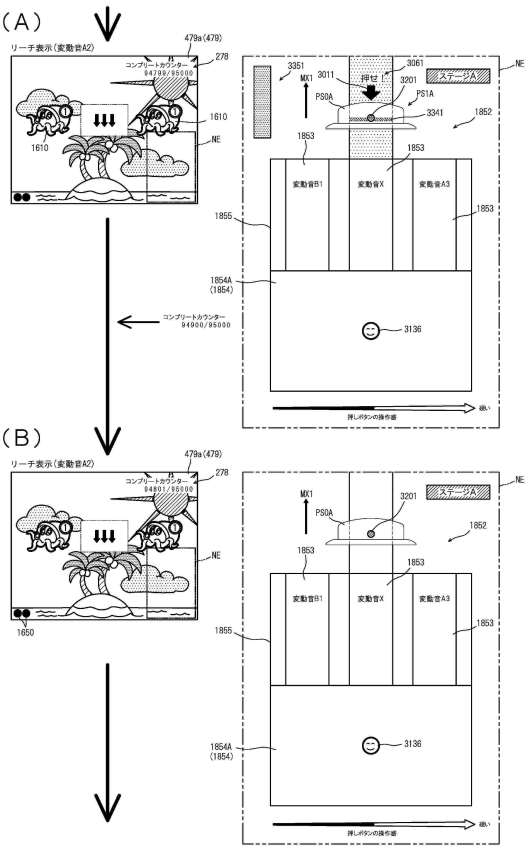
【図１５０】

制限数までの差球の残数	表示可能な表示画像の表示タイプ
201球以上	表示タイプA／表示タイプB
200球以下	表示タイプA

【図１５１】



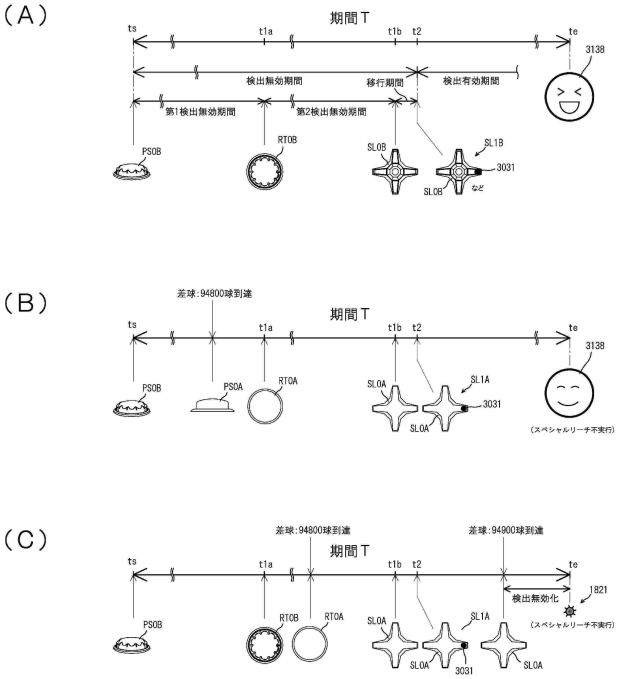
【図１５２】



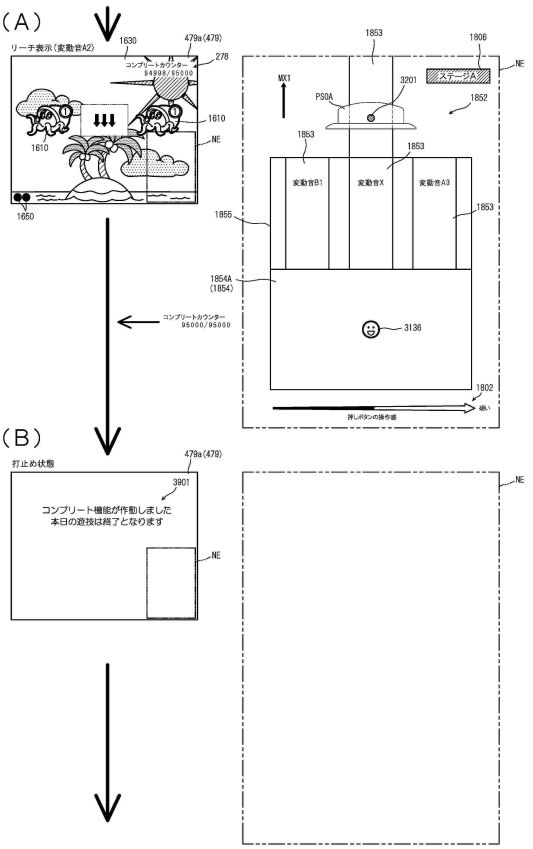
【図１５３】

制限数までの差球の残数	現出可能な表示パターン
301球以上	表示パターン1／表示パターン2／表示パターン3
101球～300球	表示パターン1／表示パターン2
100球以下	表示パターン1

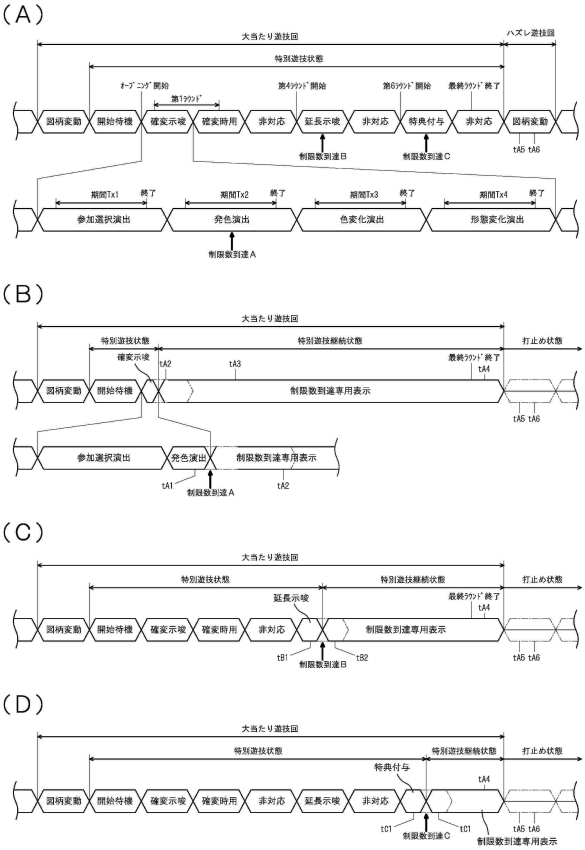
【図１５４】



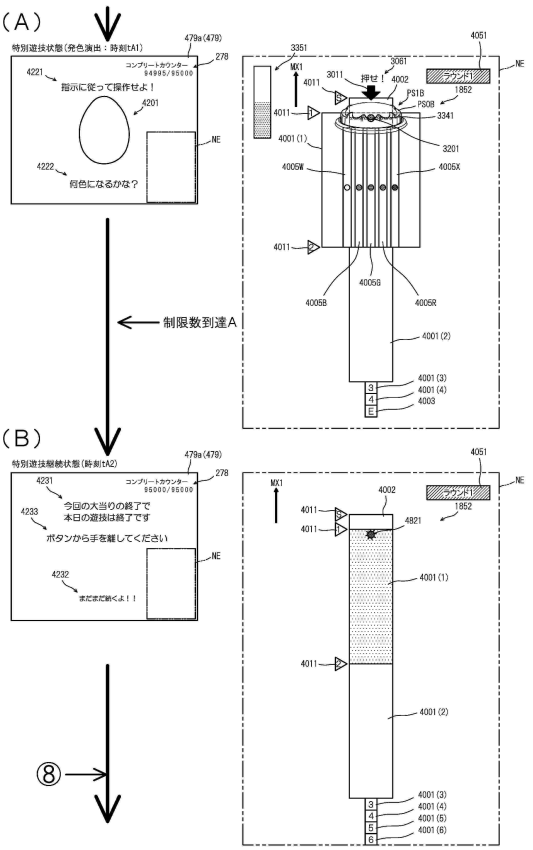
【図１５５】



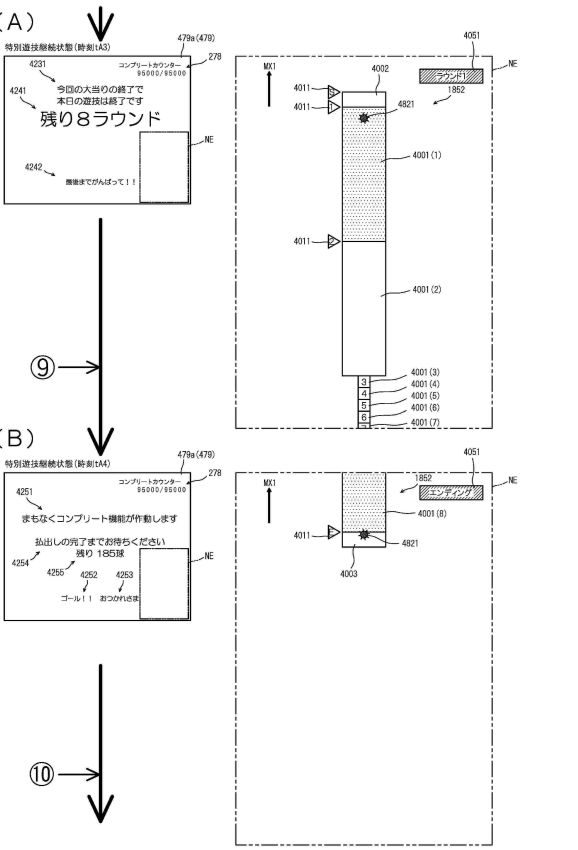
【図１５６】



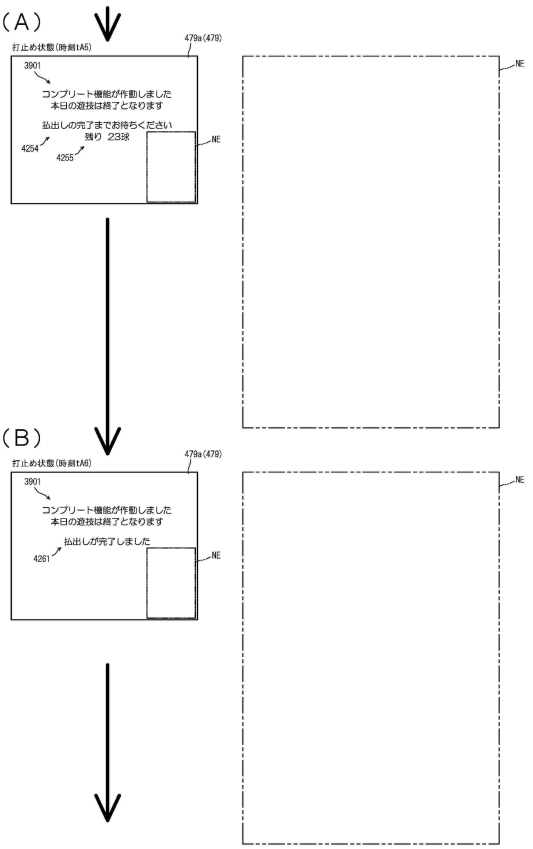
【図１５７】



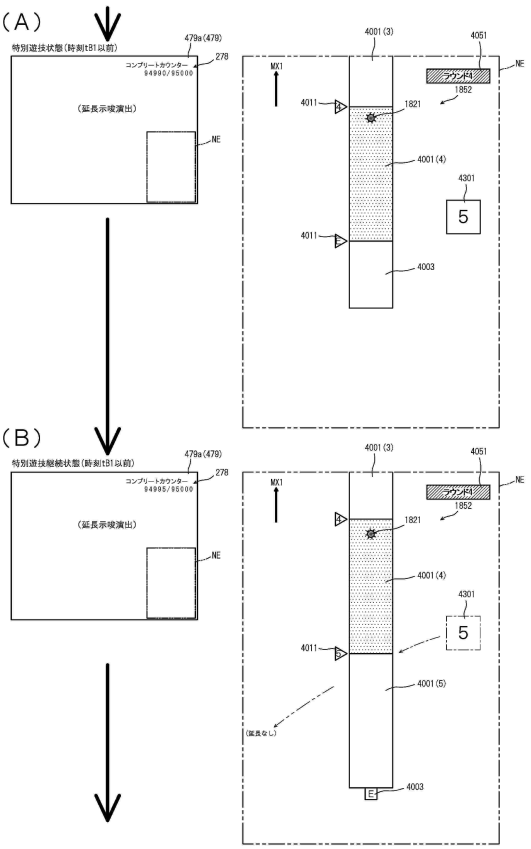
【図１５８】



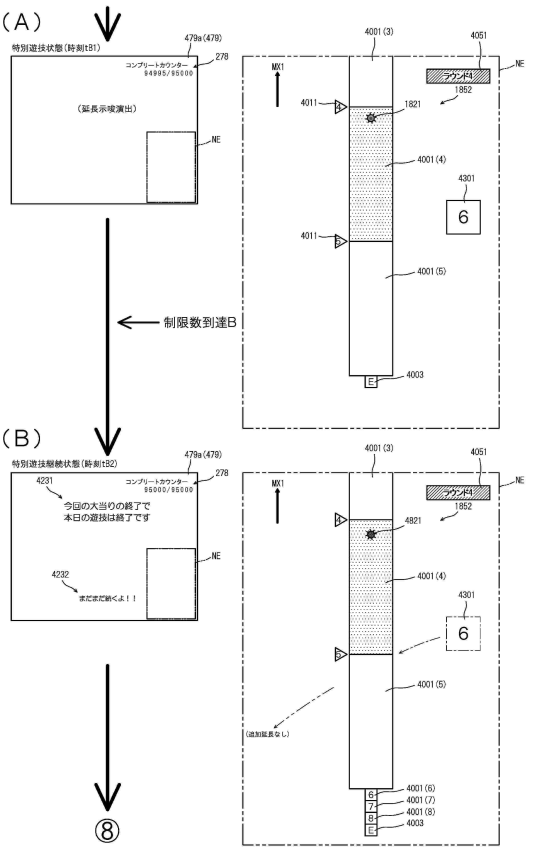
【図１５９】



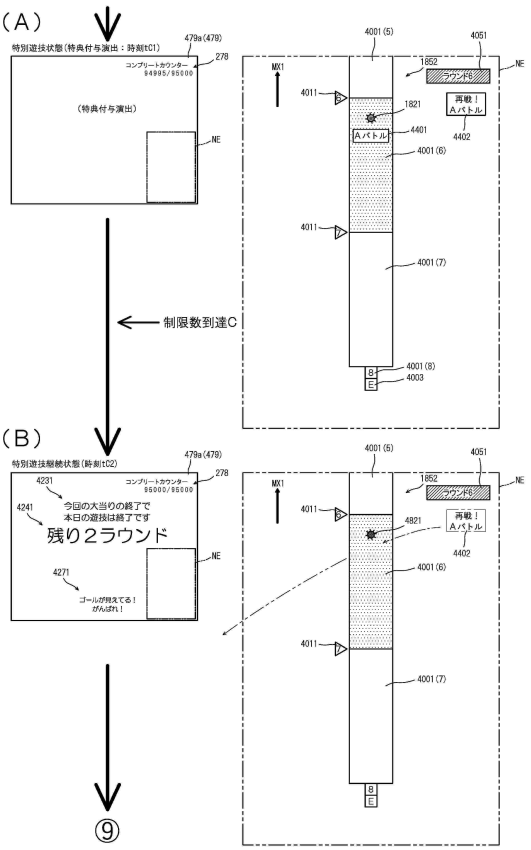
【図１６０】



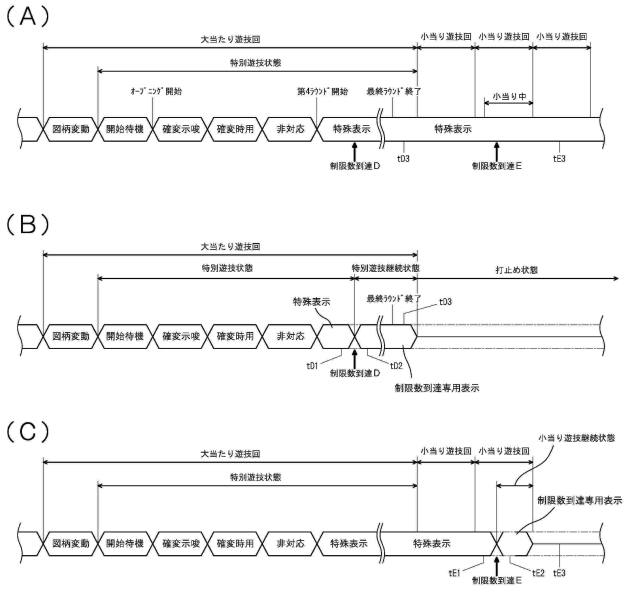
【図１６１】



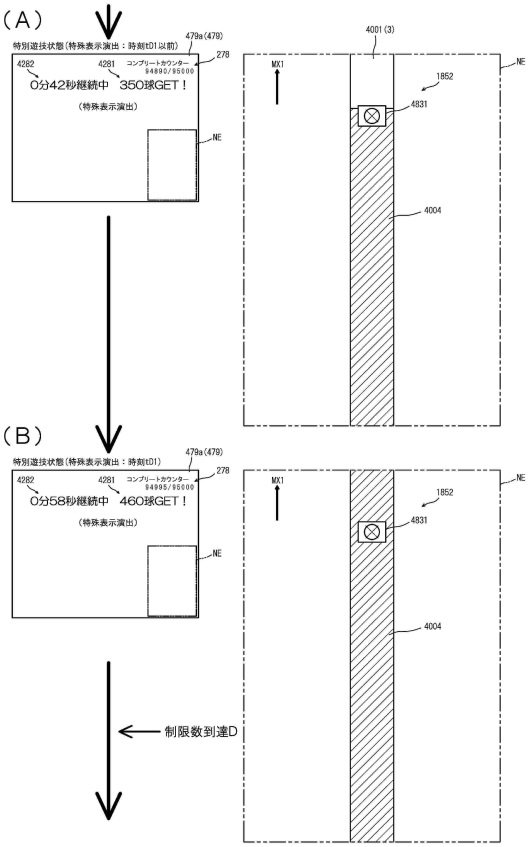
【図１６２】



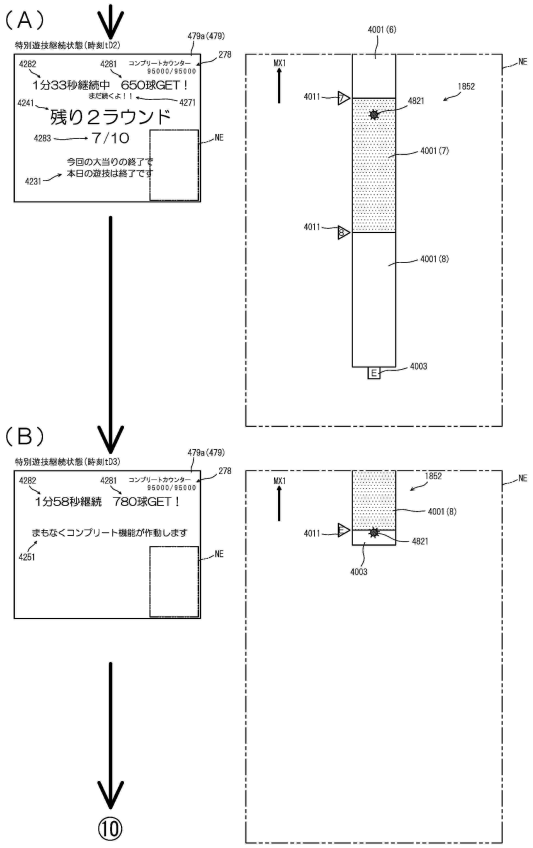
【図１６３】



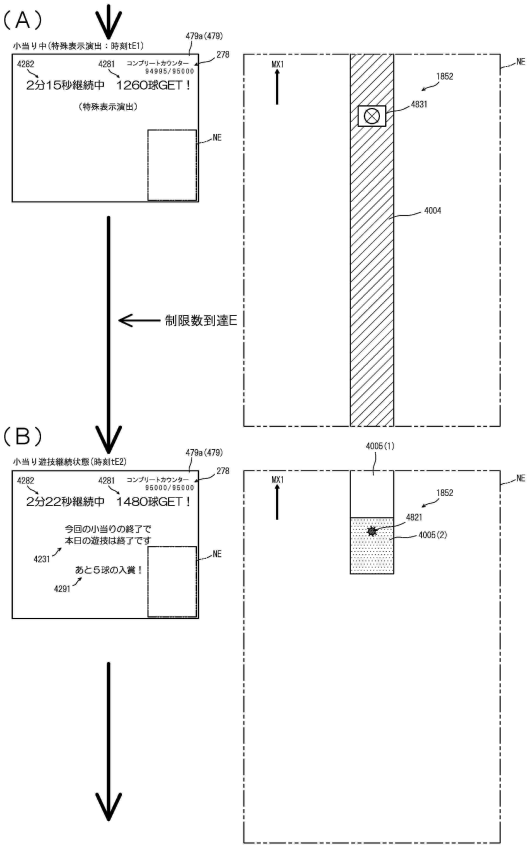
【図１６４】



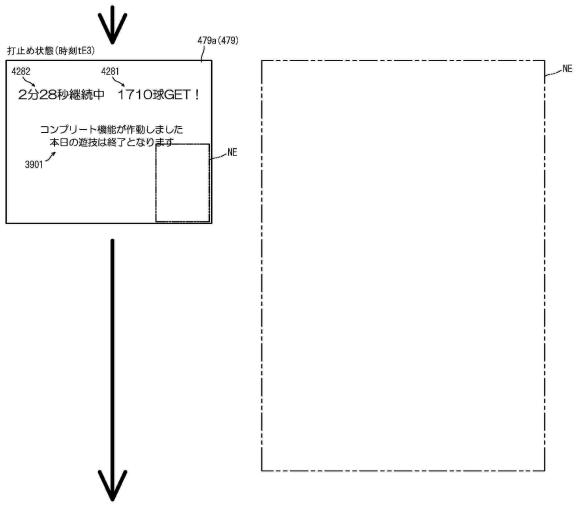
【図１６５】



【図１６６】



【図１６７】

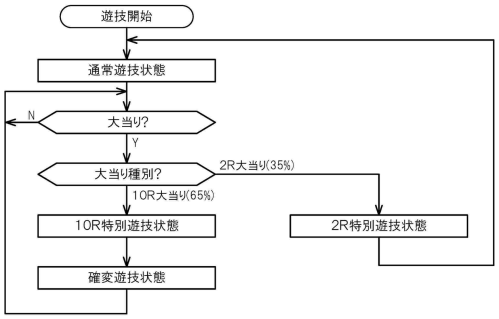


【図１６８】

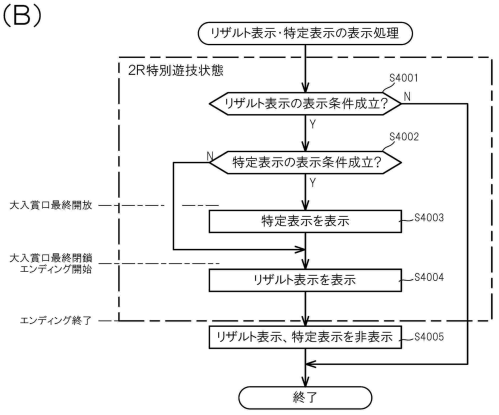
大当り種別	振分確率	特別遊技状態後の遊技状態	獲得球数(出球)
10R大当り	65%	確変遊技状態	1500個
2R大当り	35%	通常遊技状態	300個

【図１６９】

(A)

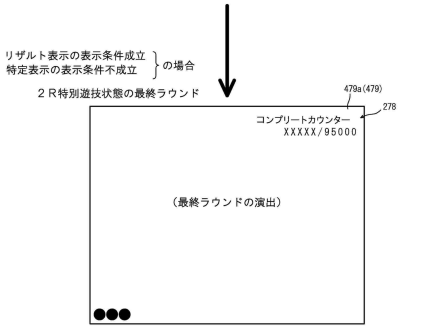


(B)



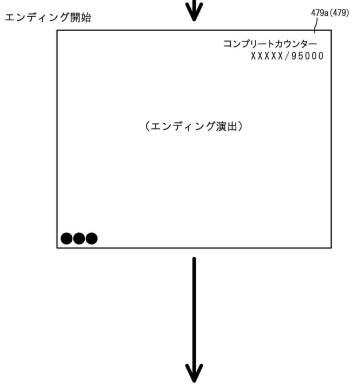
【図１７０】

(A)

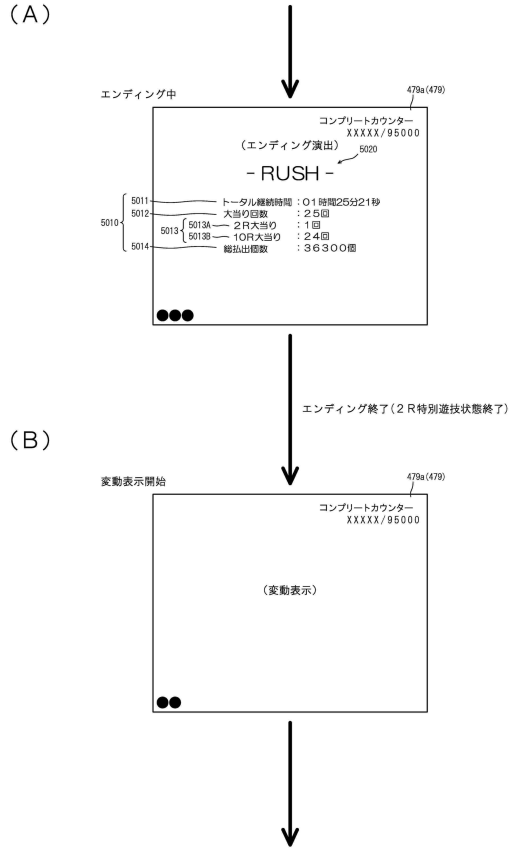


最終ラウンド終了(大入賞口最終閉鎖)

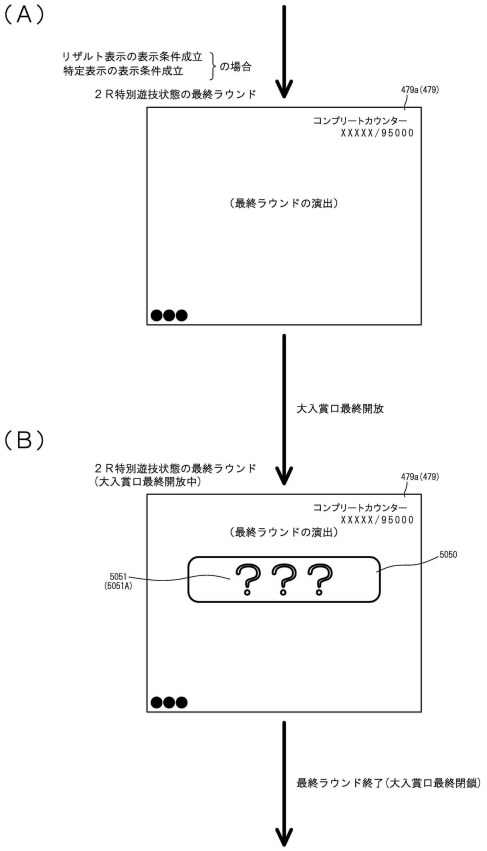
(B)



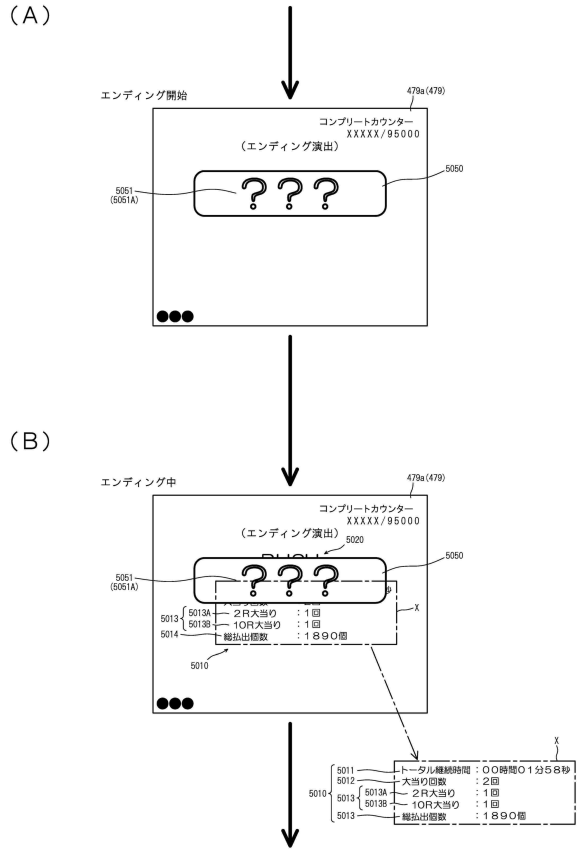
【図１７１】



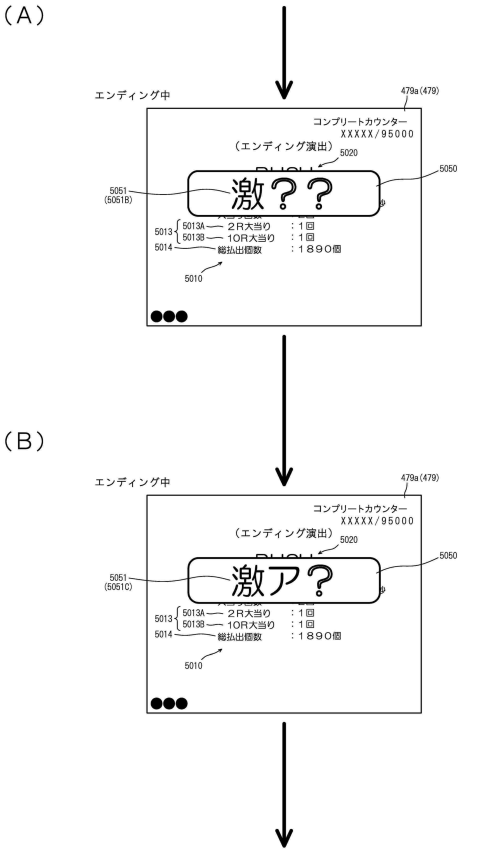
【図１７２】



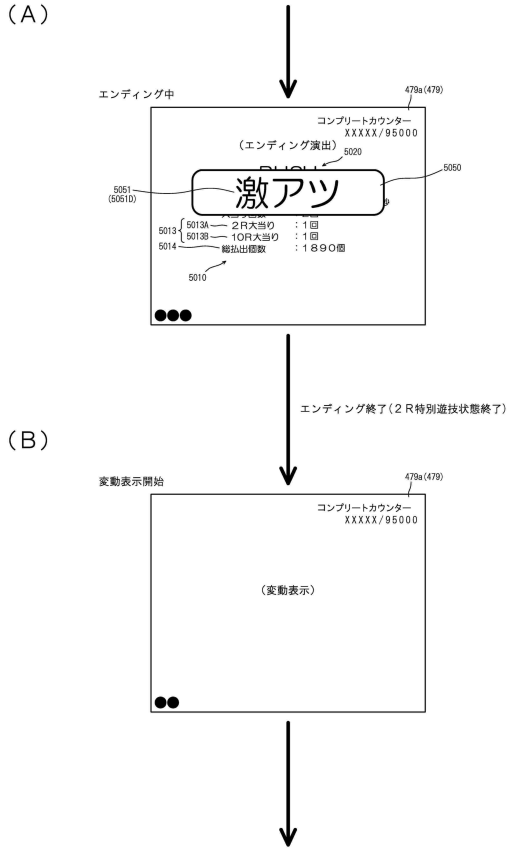
【図１７３】



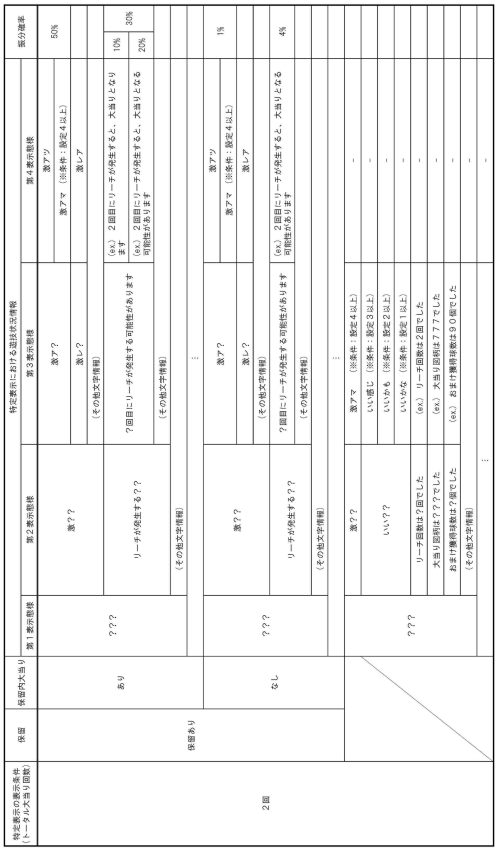
【図１７４】



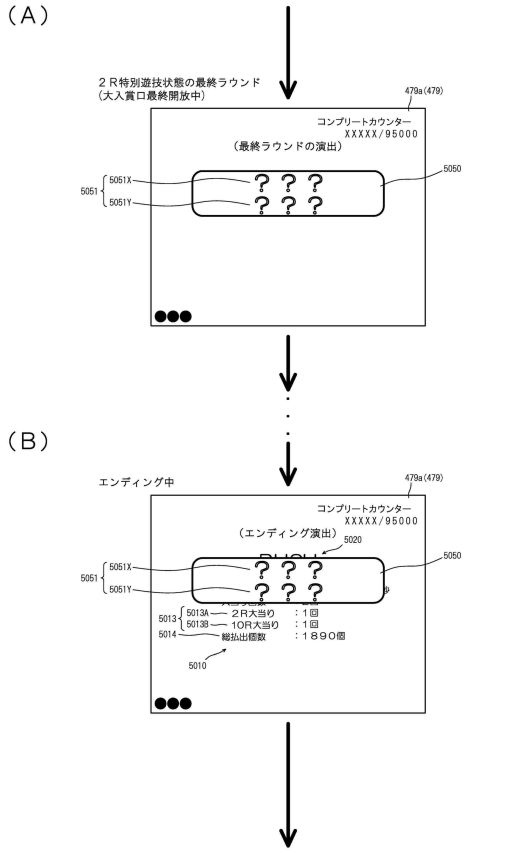
【図１７５】



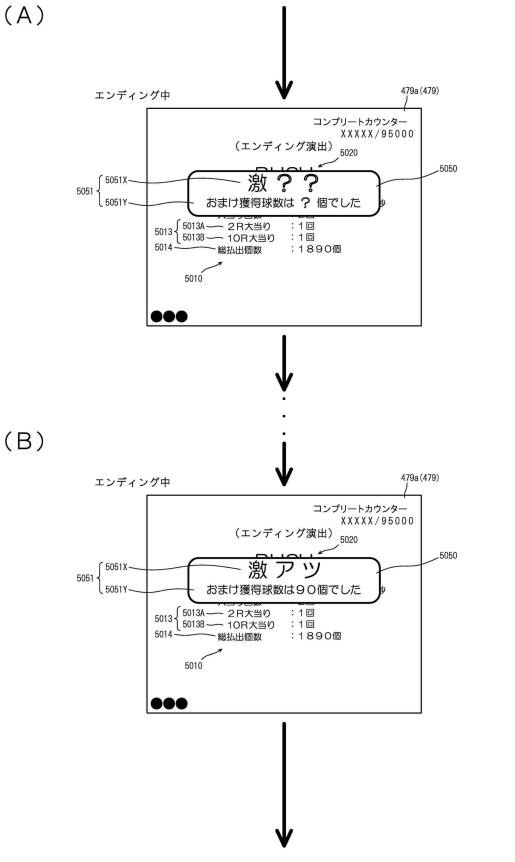
【図１７６】



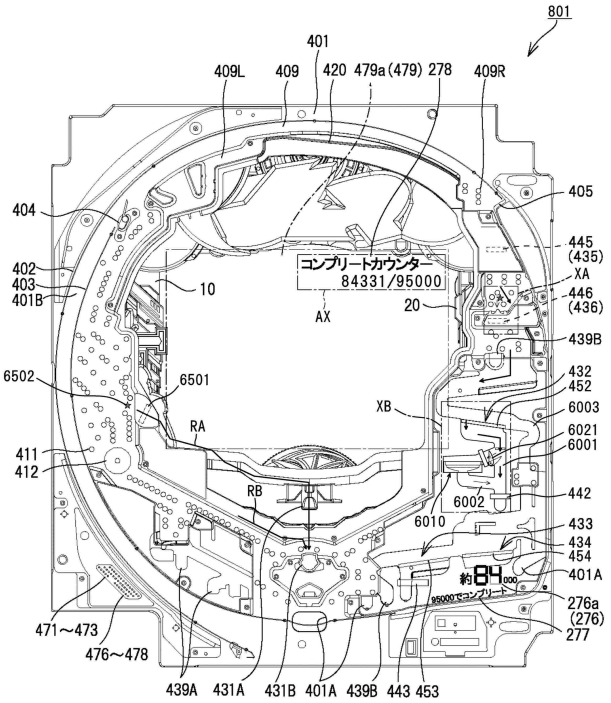
【図１７７】



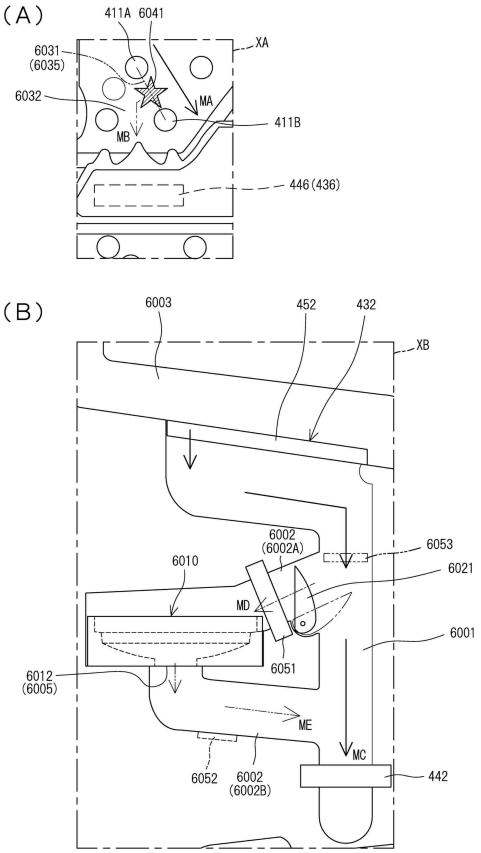
【図１７８】



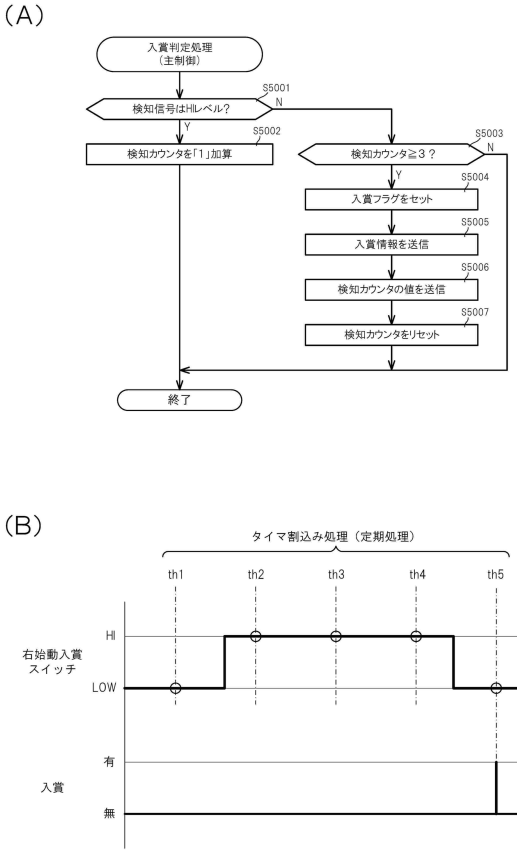
【図１７９】



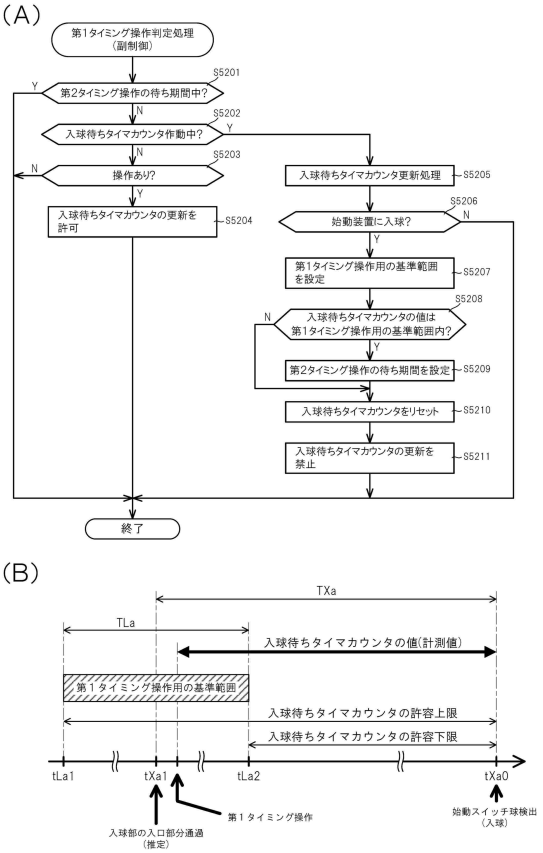
【図１８０】



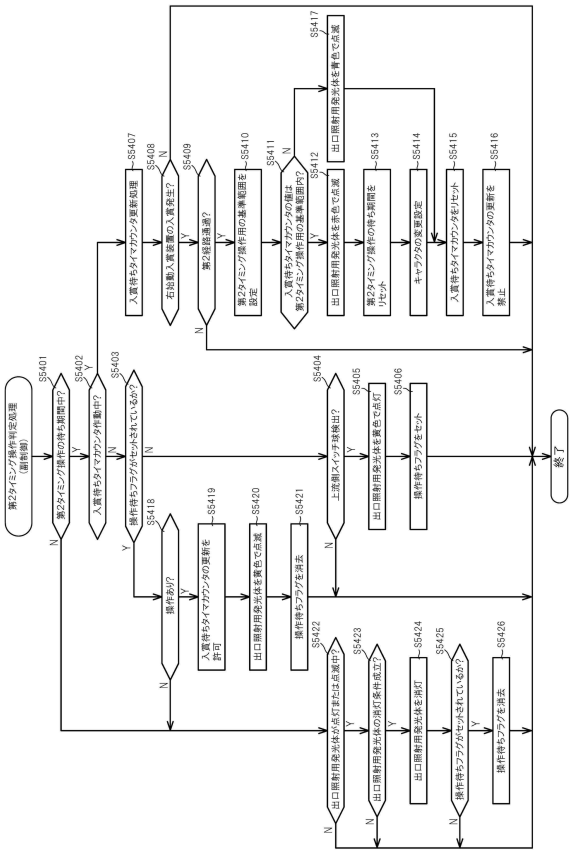
【図１８１】



【図１８２】



【図１８３】

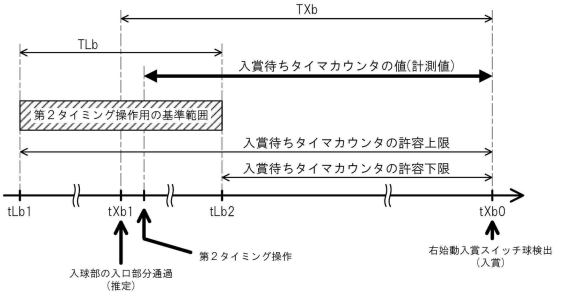


【図１８４】

（A）

検知カウンタの値（HIレベル連続回数）	入賞時の推定速度	推定経路	基準範囲
6以上	第１速度	第２経路（クルーン経由）	設定する
3～5	第２速度（第１速度より高速）	第１経路（落下）	設定しない

（B）

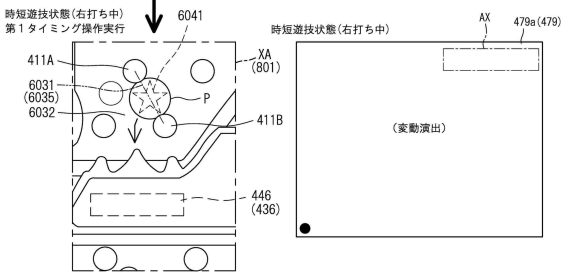


（C）

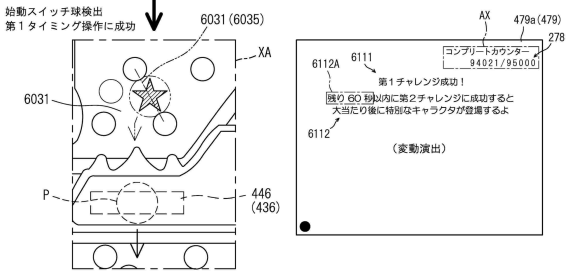
差球の値	変更先のキャラクタ
65000未満	キャラクタA
65001～89999	キャラクタB
90000以上	キャラクタC

【図１８５】

（A）

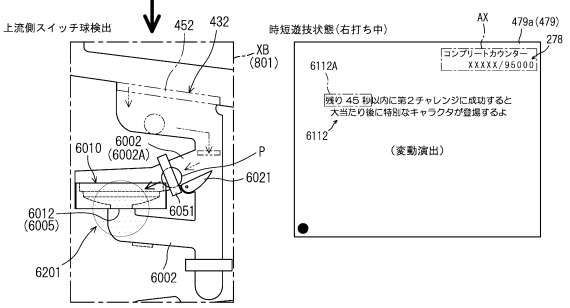


（B）

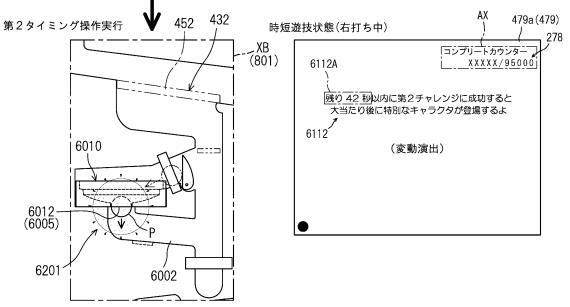


【図１８６】

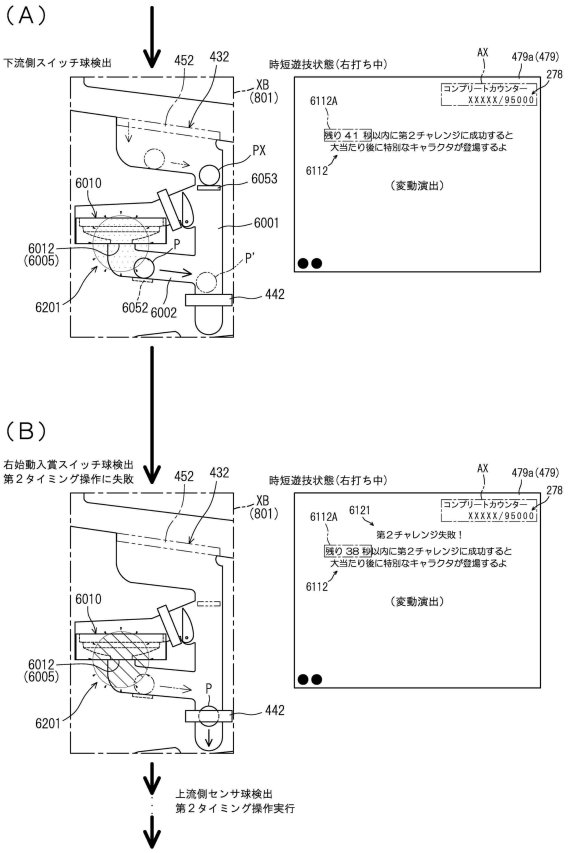
（A）



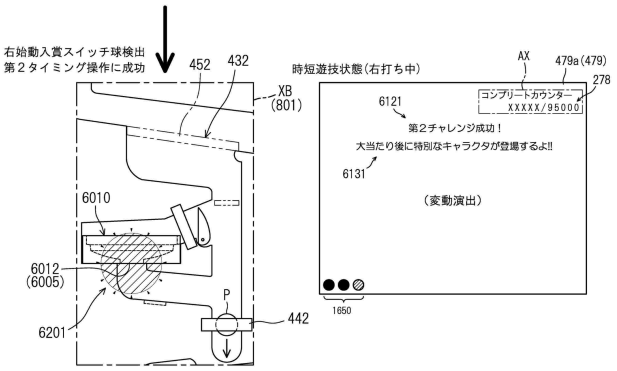
（B）



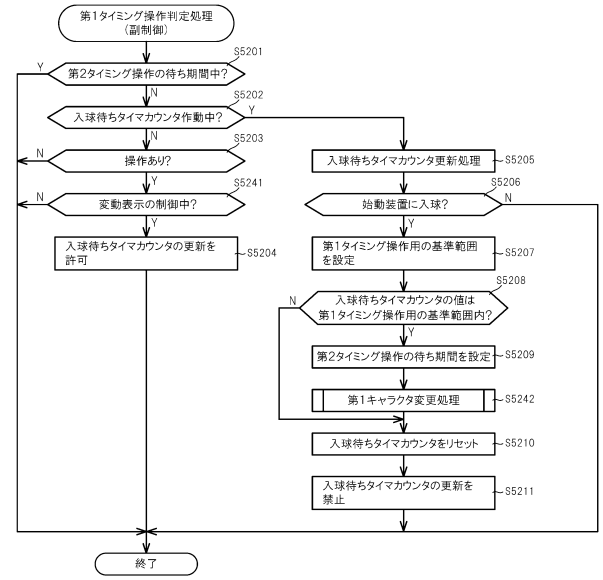
【図１８７】



【図１８８】

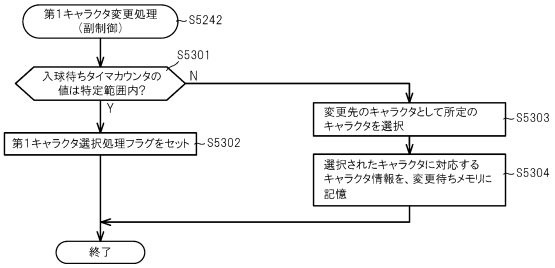


【図１８９】

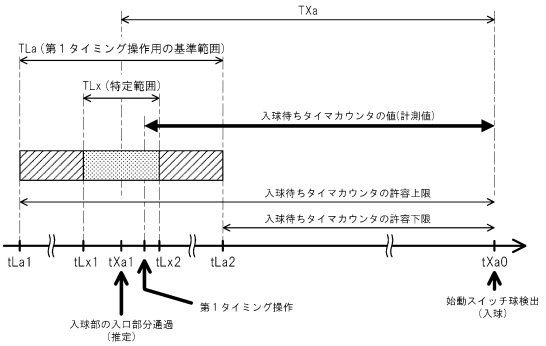


【図１９０】

（Ａ）

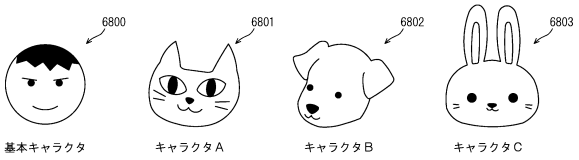


（Ｂ）



【図１９１】

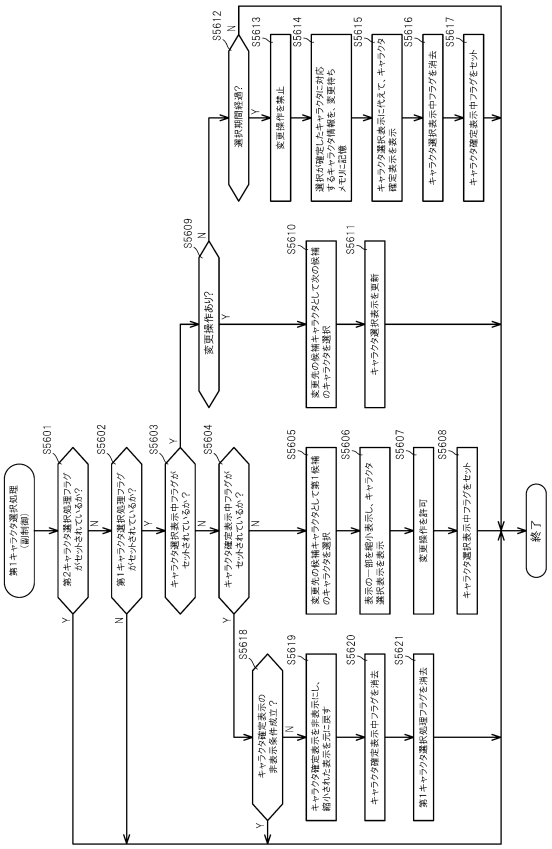
（Ａ）



（Ｂ）

変更対象のキャラクタ	変更先のキャラクタ
	
	
	
	

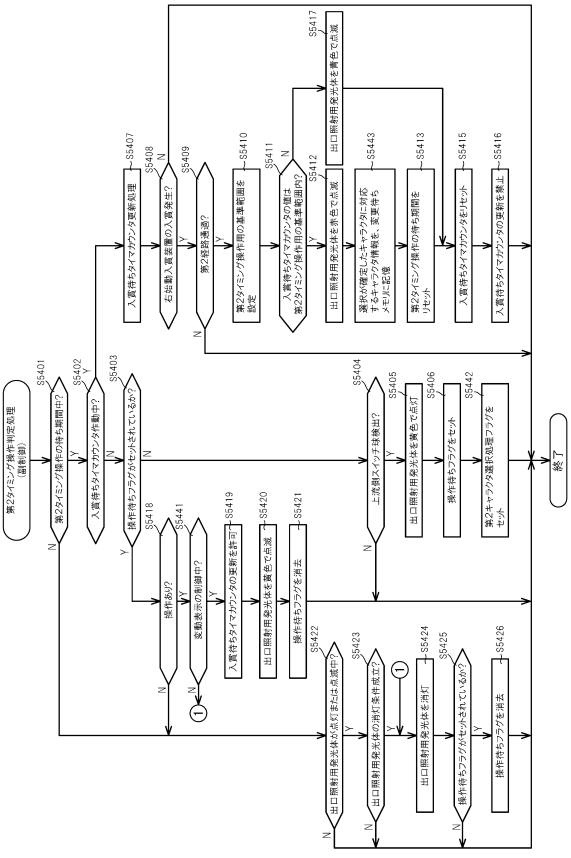
【図１９２】



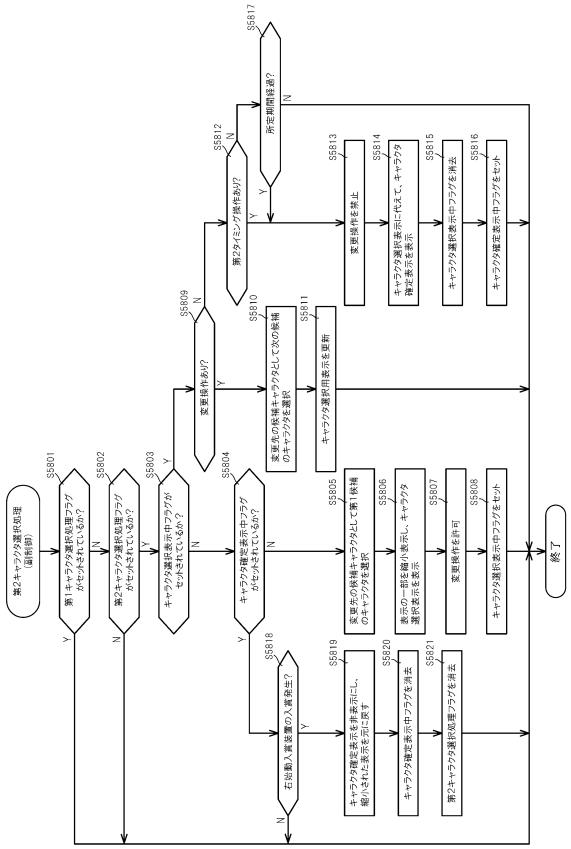
【図１９３】

変更対象のキャラクタ	変更先の候補キャラクタ		
	第１候補	第２候補	第３候補
			
			
			
			

【図１９４】



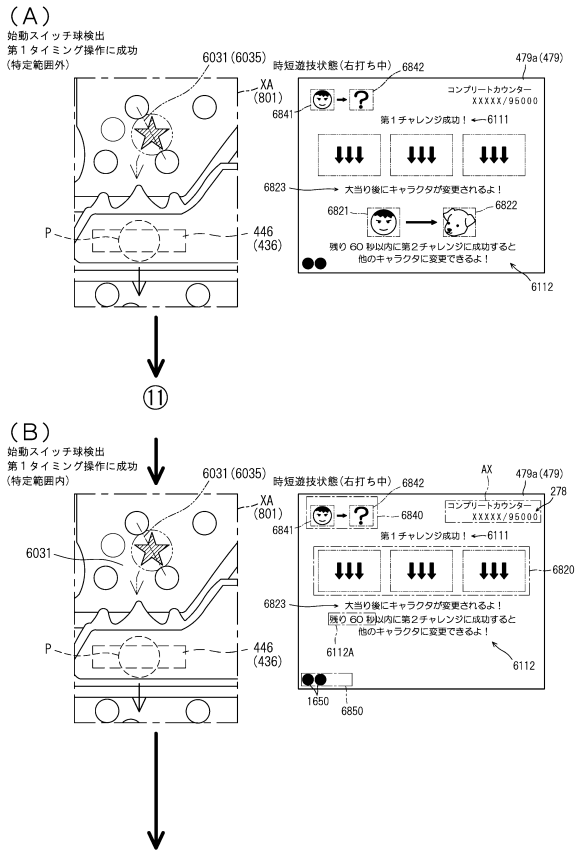
【図１９５】



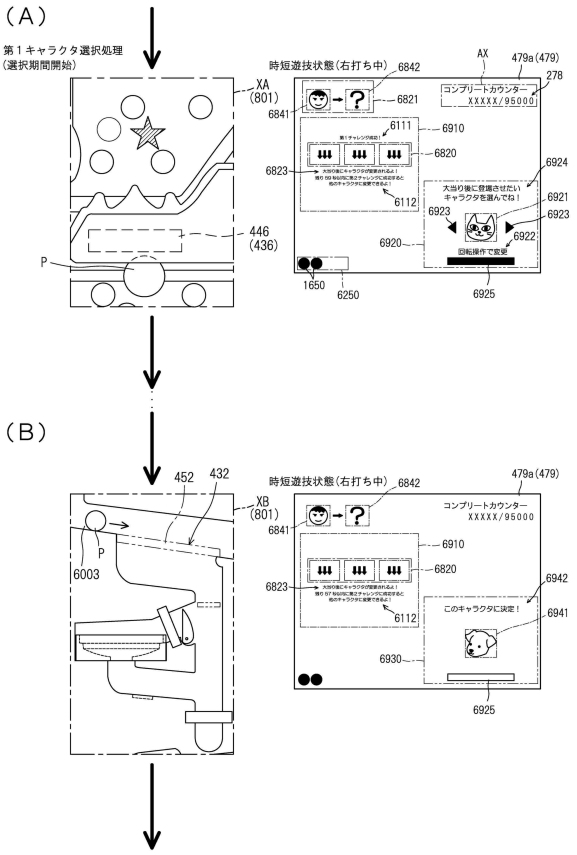
【図１９６】

変更対象のキャラクタ	変更先の候補キャラクタ		
	第１候補	第２候補	第３候補
			
			
			
			

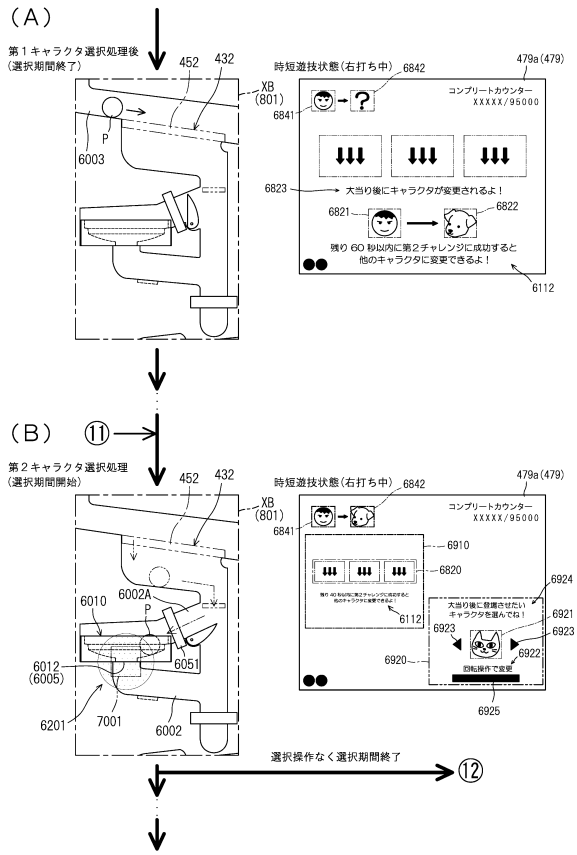
【図１９７】



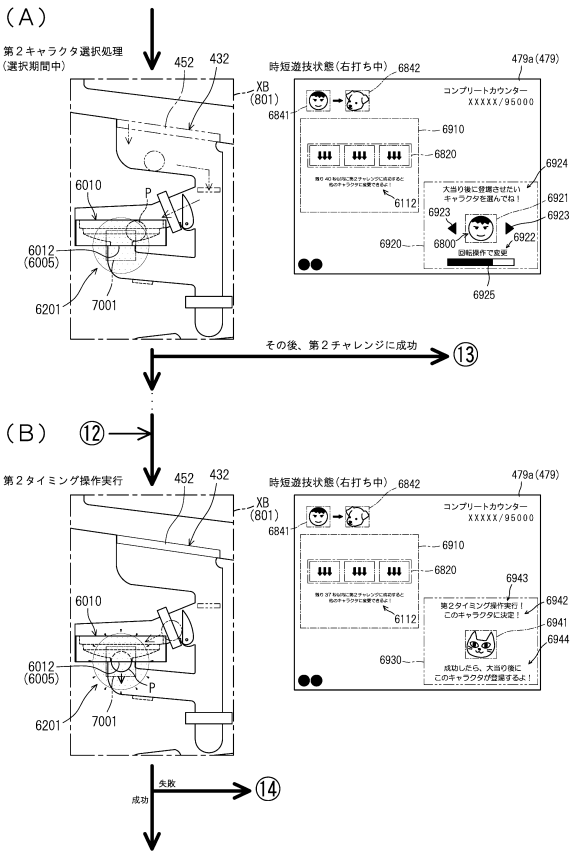
【図１９８】



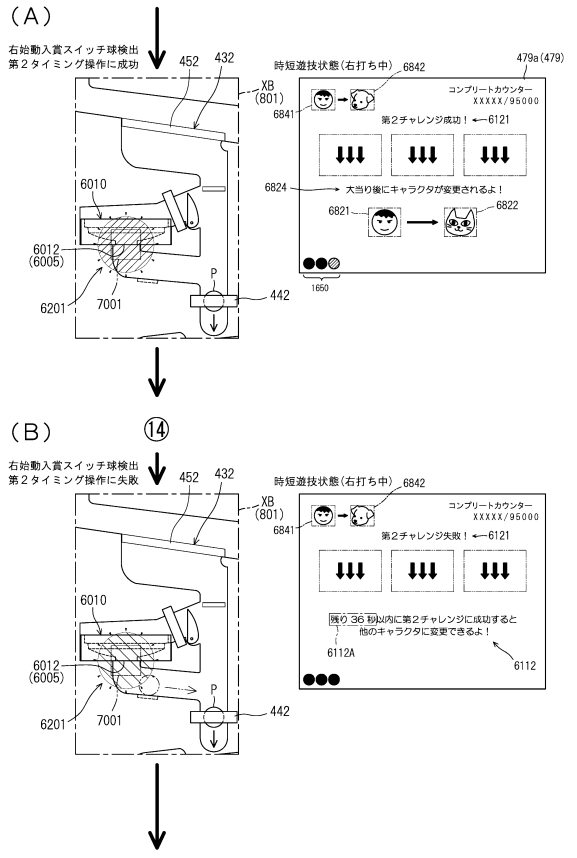
【図１９９】



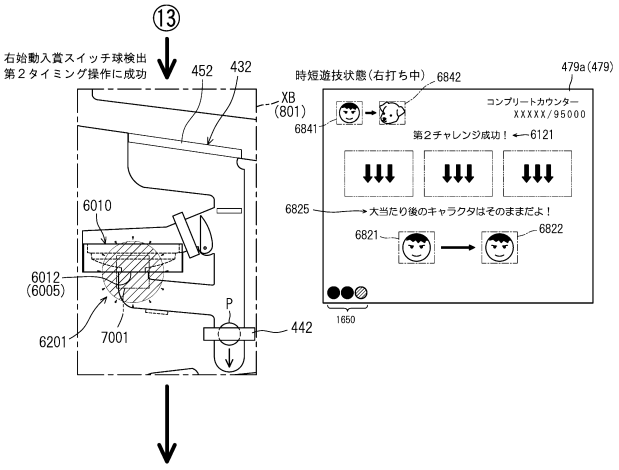
【図２００】



【図２０１】



【図２０２】



フロントページの続き

(72)発明者　川西 邦昌
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社サンスリー内
(72)発明者　三澤 範高
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社サンスリー内

Ｆターム（参考）　2C088　BC22
2C333　AA11 CA26 CA50 FA04 FA09 FA17