(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2024-6078
(P2024-6078A)
(43)公開日　令和6年1月17日(2024.1.17)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)		Ａ６３Ｆ	7/02	３３３Ｚ	２Ｃ０８８
		Ａ６３Ｆ	7/02	３２６Ｚ	

審査請求　未請求　請求項の数　１　ＯＬ　（全1508頁）

(21)出願番号　特願2022-106634(P2022-106634)
(22)出願日　令和4年6月30日(2022.6.30)

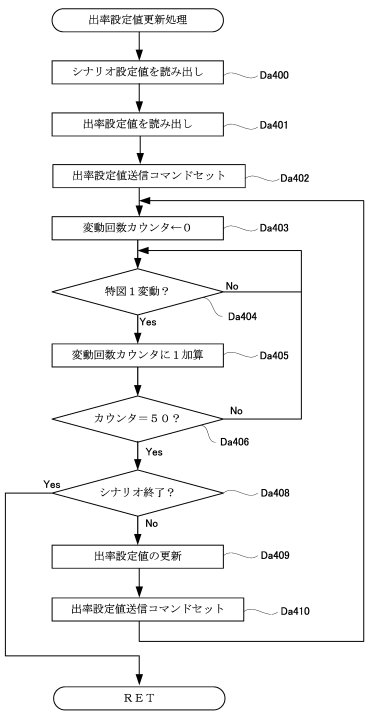
(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100093056
弁理士　杉谷 勉
(74)代理人　100142930
弁理士　戸高 弘幸
(74)代理人　100175020
弁理士　杉谷 知彦
(74)代理人　100180596
弁理士　栗原 要
(74)代理人　100195349
弁理士　青野 信喜
(72)発明者　倉田 豪

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】設定値調整機能付き遊技機における遊技の興趣性を向上することができる遊技機を提供する。
【解決手段】本発明の遊技機であるパチンコ機１０は、シナリオ設定に関する選択を入力させる更新ボタンＤａ１２を備え、パチンコ機１０に電源が投入される際に、設定キー挿入部Ｄａ１１をオン状態とする特定の操作が実行されるとパチンコ機１０を初期化する構成であり、パチンコ機１０が初期化された場合、パチンコ機１０の遊技状態を通常遊技状態に設定して、遊技に関する複数段階の出率設定値のうちの所定の出率設定値を遊技に反映させることが可能であり、通常遊技状態において、変動表示が所定の変動回数（例えば５０回）に到達すると、出率設定値のうちの第１の出率設定値（例えば「段階３」）を更新ボタンＤａ１２の操作に依らないで変化させることが可能である。
【選択図】図７９７

【Fig. 797】



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技に関する表示が行われる表示手段と、
遊技に関する制御を行う遊技制御手段と、
始動条件の成立に基づき識別情報の変動表示を前記表示手段に表示させる制御を行う変動表示制御手段と、
操作可能な操作手段と、
遊技機に電源が投入される際に、前記操作手段に対して特定の操作が実行されると前記遊技機を初期化する初期化手段と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、前記遊技機の遊技状態を所定遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、複数段階に設定された前記遊技制御手段が行う制御に関する設定値を、複数段階の設定値のうちの所定の設定値に設定することが可能な設定手段と、
前記所定遊技状態において、所定条件が成立すると、前記複数段階の設定値のうちの第１の設定値を変更することが可能な変更手段を備え、
前記所定条件は、前記識別情報の変動表示が所定の変動回数に到達することであり、
前記設定値は、前記識別情報の変動表示が前記所定の変動回数に到達することによって変更し得るものであり、
前記遊技制御手段は、前記所定遊技状態において、前記遊技に関する表示が実行され、前記所定条件が成立した場合、その成立直後に行われる前記変動表示から、前記変更手段によって変更された前記設定値を反映させた態様で、前記遊技に関する制御を行う
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、この種の遊技機として、例えば、所定の設定値を段階的に調整することが可能な設定値調整機能付き遊技機がある。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１９－１２９８７３号公報（段落番号００５０ないし００５４，図５参照））
【発明の開示】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、設定値調整機能付き遊技機における遊技の興趣性をこれ以上向上させることが難しいという問題がある。
【０００５】
本発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、設定値調整機能付き遊技機における遊技の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
この発明は、このような目的を達成するために、次のような構成をとる。
すなわち、請求項１に記載の発明は、
遊技に関する表示が行われる表示手段と、

遊技に関する制御を行う遊技制御手段と、
始動条件の成立に基づき識別情報の変動表示を前記表示手段に表示させる制御を行う変動表示制御手段と、
操作可能な操作手段と、
遊技機に電源が投入される際に、前記操作手段に対して特定の操作が実行されると前記遊技機を初期化する初期化手段と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、前記遊技機の遊技状態を所定遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、複数段階に設定された前記遊技制御手段が行う制御に関する設定値を、複数段階の設定値のうちの所定の設定値に設定することが可能な設定手段と、
前記所定遊技状態において、所定条件が成立すると、前記複数段階の設定値のうちの第１の設定値を変更することが可能な変更手段を備え、
前記所定条件は、前記識別情報の変動表示が所定の変動回数に到達することであり、
前記設定値は、前記識別情報の変動表示が前記所定の変動回数に到達することによって変更し得るものであり、
前記遊技制御手段は、前記所定遊技状態において、前記遊技に関する表示が実行され、前記所定条件が成立した場合、その成立直後に行われる前記変動表示から、前記変更手段によって変更された前記設定値を反映させた態様で、前記遊技に関する制御を行う
ことを特徴とするものである。

【０００７】
［作用・効果］請求項１に記載の発明によれば、設定値調整機能付き遊技機における遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【発明の効果】

【０００８】
この発明に係る遊技機によれば、設定値調整機能付き遊技機における遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】
【図１】本発明の実施例１のパチンコ機の正面図である。
【図２】パチンコ機の前方斜視図である。
【図３】パチンコ機の背面図である。
【図４】パチンコ機の右側面図である。
【図５】パチンコ機の左側面図である。
【図６】パチンコ機の平面図である。
【図７】遊技盤の正面図である。
【図８】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図９】（ａ）は第３図柄表示装置の表示内容を示し、（ｂ）は保留表示を示す説明図である
【図１０】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図１１】（ａ）は特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２用大当たり抽選用テーブルである。
【図１２】主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。
【図１３】（ａ）は大当たりノーマルリーチ，外れノーマルリーチの変動表示演出の例示であり、（ｂ）は大当たりスーパーリーチ，外れスーパーリーチの変動表示演出の例示である。
【図１４】（ａ）は大当たりスーパーリーチ，外れスーパーリーチの変動表示演出の例示であり、（ｂ）は大当たりスーパーリーチ，外れスーパーリーチの変動表示演出の例示である。
【図１５】エンディング演出パターン決定用テーブルである。

【図１６】主制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１７】主制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
【図１８】第１図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１９】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２０】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図２１】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２２】右打ちエラー判定処理を示すフローチャートである。
【図２３】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２４】始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２５】先読み用抽選処理を示すフローチャートである。
【図２６】発射制御処理を示すフローチャートである。
【図２７】ＮＭＩ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２８】払出制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２９】払出制御処理を示すフローチャートである。
【図３０】賞球制御処理を示すフローチャートである。
【図３１】貸球制御処理を示すフローチャートである。
【図３２】サブ制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３３】サブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
【図３４】サブ制御装置による客待ち演出処理を示すフローチャートである。
【図３５】サブ制御装置による枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図３６】サブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図３７】サブ制御装置による選択ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図３８】サブ制御装置による音編集・出力管理処理を示すフローチャートである。
【図３９】サブ制御装置による演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図４０】サブ制御装置による先読み変動パターン指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図４１】サブ制御装置による開閉モード（大当たり）表示設定処理を示すフローチャートである。
【図４２】サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図４３】サブ制御装置による次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図４４】サブ制御装置による右打ちエラー報知表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図４５】表示制御装置の通常処理を示すフローチャートである。
【図４６】表示制御装置による表示モード等の切り替え処理を示すフローチャートである。
【図４７】表示制御装置による図柄列変動表示処理を示すフローチャートである。
【図４８】表示制御装置による特定操作画面表示処理を示すフローチャートである。
【図４９】表示制御装置による大当たりオープニング・ラウンド表示処理を示すフローチャートである。
【図５０】表示制御装置による大当たりエンディング表示処理を示すフローチャートである。
【図５１】表示制御装置による高確率・サポート状態移行表示処理を示すフローチャートである。
【図５２】表示制御装置による低確率・サポート状態移行表示処理を示すフローチャートである。
【図５３】表示制御装置による特定操作期間報知処理を示すフローチャートである。

【図５４】第３図柄表示装置における特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
【図５５】主装飾図柄の高速変動中における特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
【図５６】リーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
【図５７】図５６に続くリーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
【図５８】高速変動中の特定操作期間中に決定ボタンが押下されたまま放置された場合の表示態様を説明する図である。
【図５９】高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン及び選択ボタンが押下された場合の表示態様を説明する図である。
【図６０】実施例１のサブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図６１】サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図６２】サブ制御装置によるボタン長押し演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６３】表示制御装置によるボタン長押し演出表示処理を示すフローチャートである。
【図６４】長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
【図６５】図６４とは異なる態様での長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
【図６６】図６４，図６５とは異なる態様での長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
【図６７】長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図６８】図６７とは異なる長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図６９】図６７，図６８とは異なる長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図７０】実施例２の長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図７１】実施例３の長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図７２】実施例５のサブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図７３】サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図７４】サブ制御装置による先読み変動パターン指定コマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【図７５】（ａ）は保留表示パターンＡを説明する図であり、（ｂ）は保留表示パターンＢを説明する図である。
【図７６】表示制御装置による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。
【図７７】最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
【図７８】次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
【図７９】最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
【図８０】図７９にて手離し操作が長すぎた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
【図８１】最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図８２】次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図８３】最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示すタイムチャートである。

【図８４】図８３にて手離し操作が長すぎた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図８５】実施例６の表示制御装置による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。
【図８６】最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
【図８７】次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
【図８８】最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
【図８９】最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図９０】次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図９１】最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図９２】実施例７の表示制御装置による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。
【図９３】サブ制御装置による長押し演出音設定処理を示すフローチャートである。
【図９４】最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図９５】次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図９６】最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図９７】実施例８のサブ制御装置２６２による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図９８】長押しチャージ演出におけるチャージパターン選択用テーブルである。
【図９９】長押し操作が途切れずに行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図１００】長押し操作が一瞬途切れた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【図１０１】実施例９の長押し態様演出の表示態様を示す図である。
【図１０２】実施例１０の長押し態様演出の表示態様を示す図である。
【図１０３】実施例１１のサブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１０４】サブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１０５】サブ制御装置による色変化抽選処理を示すフローチャートである。
【図１０６】図１０５に続く色変化抽選処理を示すフローチャートである。
【図１０７】サブ制御装置のＣＰＵが行う長押し色変化演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１０８】表示制御装置のＣＰＵが行う長押し色変化演出表示処理を示すフローチャートである。
【図１０９】色変化パターン選択用テーブルである。
【図１１０】色変化抽選用テーブルである。
【図１１１】色変化パターンごとの色変化表示を示すグラフである。
【図１１２】色変化パターンごとの色変化の表示態様を説明する図である。
【図１１３】長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化パターンごとの色変化を示すグラフである。
【図１１４】色変化パターンＡの長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。
【図１１５】色変化パターンＢの長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。

【図１１６】色変化パターンＣの長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。
【図１１７】色変化パターンＤの長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。
【図１１８】実施例１２の長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化パターンごとの色変化を示すグラフである。
【図１１９】色変化パターンごとの色変化の表示態様を説明する図である。
【図１２０】実施例１３のサブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１２１】ポイントゲットパターン選択用テーブルである。
【図１２２】各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選用テーブルである。
【図１２３】各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果である。
【図１２４】ポイントゲットパターンＡのタイムチャートである。
【図１２５】図１２４に示すポイントゲットパターンＡの別のタイムチャートである。
【図１２６】ポイントゲットパターンＣのタイムチャートである。
【図１２７】図１２６に示すポイントゲットパターンＣの別のタイムチャートである。
【図１２８】ポイントゲットパターンＡの図１２４に対応する表示態様を示す図である。
【図１２９】ポイントゲットパターンＡの図１２５に対応する表示態様を示す図である。
【図１３０】ポイントゲットパターンＣの図１２６に対応する表示態様を示す図である。
【図１３１】ポイントゲットパターンＣの図１２７に対応する表示態様を示す図である。
【図１３２】（ａ）は、実施例１４のポイントゲットパターン選択用テーブルであり、（ｂ）は、ポイントゲットパターンＳでの長押しポイント抽選の抽選結果である。
【図１３３】ポイントゲットパターンＳのタイムチャートである。
【図１３４】ポイントゲットパターンＳによく似た別のポイントゲットパターンのタイムチャートである。
【図１３５】ポイントゲットパターンＳに対応する表示態様である。
【図１３６】ポイントゲットパターンＳによく似た別のポイントゲットパターンに対応する表示態様である。
【図１３７】実施例１６に示すポイントゲットパターンＡのタイムチャートである。
【図１３８】ポイントゲットパターンＡに対応する表示態様を示す図である。
【図１３９】実施例１８のポイントゲットパターンを示すタイムチャートである。
【図１４０】図１３９のポイントゲットパターンの表示態様を示す図である。
【図１４１】実施例１９のサブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
【図１４２】サブ制御装置による演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図１４３】サブ制御装置による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理を示すフローチャートである。
【図１４４】表示制御装置によるボタン長押し演出表示処理を示すフローチャートである。
【図１４５】表示制御装置による表示カウント情報エラー表示処理を示すフローチャートである。
【図１４６】表示カウント情報エラーの表示態様を説明する図である。
【図１４７】実施例２０のサブ制御装置による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理を示すフローチャートである。
【図１４８】表示制御装置による図柄列変動表示処理を示すフローチャートである。
【図１４９】残り変動回数情報エラーの表示態様を説明する図である。
【図１５０】実施例２１の遊技盤の正面図である。
【図１５１】（ａ）は、特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は、特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図１５２】（ａ）は、普通当たり選択用テーブルであり、（ｂ）は、普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）選択用テーブルである。
【図１５３】（ａ）は、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（連チャンゾーン１回目）であり、（ｂ）は、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（連チャンゾ

ーン２回目～５回目）である。
【図１５４】遊技の流れを説明する図である。
【図１５５】特図１および特図２に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図１５６】特図１および特図２に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図１５７】特図１および特図２に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図１５８】特図２に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図１５９】特図２に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図１６０】特図１および特図２に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図１６１】特図１および特図２に係る遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図１６２】始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１６３】第１図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１６４】特図２変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１６５】特図２図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１６６】第２図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１６７】普通電動役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図１６８】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図１６９】図１６８に続く次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図１７０】次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１７１】表示モード等切り換え処理を示すフローチャートである。
【図１７２】実施例２２の連チャンゾーンにおける１回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。
【図１７３】連チャンゾーンにおける２回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。
【図１７４】連チャンゾーンにおける５回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。
【図１７５】連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルである。
【図１７６】特図２先読み抽選処理を示すフローチャートである。
【図１７７】特図２先読み用変動パターン指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図１７８】表示モード等切り替え処理を示すフローチャートである。
【図１７９】図１７２のタイムチャートに対応する連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図１８０】図１７３のタイムチャートに対応する連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図１８１】図１７４のタイムチャートに対応する連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図１８２】図１７９～図１８１とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図１８３】図１７９～図１８２とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図１８４】図１７９～図１８３とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図１８５】図１７９～図１８４とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図１８６】図１７９～図１８５とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図１８７】実施例２３のエンディング時間決定用テーブルである。
【図１８８】エンディング演出パターン決定用テーブルである。
【図１８９】エンディング演出における連チャン示唆演出の表示態様を説明する図である。
【図１９０】図１８９とは異なる表示態様を含む連チャン示唆演出の表示態様を説明する図である。
【図１９１】（ａ）（ｂ）は、実施例２４のＶ入賞口開閉パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１９２】遊技の流れを示す図である。

【図１９３】特図１大当たり抽選用テーブルを示す図である。
【図１９４】図１９２とは別の遊技の流れを示す図である。
【図１９５】（ａ）（ｂ）は、別例のＶ入賞口開閉パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１９６】別例の特図２大当たり抽選用テーブルを示す図である。
【図１９７】実施例２５の特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図１９８】遊技の流れを説明する図である。
【図１９９】連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２００】図１９９とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２０１】図２００に続く連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２０２】実施例２６の遊技盤の正面図である。
【図２０３】（ａ）は、特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は、特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図２０４】他の特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図２０５】（ａ）（ｂ）は、普通当たり抽選用テーブルであり、（ｃ）は、普通図柄変動パターン抽選用テーブルである。
【図２０６】特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図２０７】遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図２０８】遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図２０９】遊技の流れを示す模式図である。
【図２１０】始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２１１】第１図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２１２】特図２変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２１３】第２図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２１４】普通電動役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図２１５】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図２１６】図２１５に続く次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図２１７】次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２１８】表示モード等切り替え処理を示すフローチャートである。
【図２１９】（ａ）は、実施例２７の特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は、特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図２２０】（ａ）は、他の特図２大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は、特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図２２１】（ａ）は、普通図柄変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図２２２】遊技の流れを示す模式図である。
【図２２３】遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図２２４】特図１変動処理を示すフローチャートである。
【図２２５】特図１変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２２６】実施例２８の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２２７】図２２６に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２２８】図２２７に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２２９】実施例２９の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２３０】実施例３０の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２３１】図２３０に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２３２】実施例３１の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２３３】実施例３２の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２３４】実施例３３の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２３５】図２３４に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【図２３６】図２３５に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【図２３７】（ａ）は実施例３４の特図１大当たり抽選用テーブル、（ｂ）は特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図２３８】（ａ），（ｂ）は時短状態中，非時短状態中の普通当たり抽選用テーブルであり、（ｃ）は普通図柄変動パターン抽選用テーブルである。
【図２３９】（ａ），（ｂ）は時短Ａ状態，時短Ｂ状態における特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。
【図２４０】所定の条件（保留数１）の成立に基づき時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する場合の遊技機の動作を示すタイムチャートである。
【図２４１】時短Ｂ状態における遊技機の動作を示すタイムチャートである。
【図２４２】実施例３５の遊技盤の正面図である。
【図２４３】告知役物を動作させる機構について説明する図である。
【図２４４】特図１，特図２に係る大当たり抽選用テーブルである。
【図２４５】特図１，特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図２４６】告知役物を用いた演出について説明する模式図である。
【図２４７】告知役物を用いた演出について説明する模式図である。
【図２４８】告知役物を用いた演出について説明する模式図である。
【図２４９】リーチ演出における遊技の流れを説明するタイムチャートである。
【図２５０】リーチ演出における遊技の流れを説明するタイムチャートである。
【図２５１】役物原点位置設定処理を説明するフローチャートである。
【図２５２】期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図２５３】期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図２５４】期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図２５５】実施例３５に係る変形例１の構成を説明する模式図である。
【図２５６】変形例１の構成を説明するタイムチャートである。
【図２５７】実施例３５に係る変形例２の構成を説明する模式図である。
【図２５８】実施例３５に係る変形例１０の第１期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図２５９】実施例３５に係る変形例１０の第１期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図２６０】実施例３５に係る変形例１０の第２期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図２６１】実施例３５に係る変形例１０の第２期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図２６２】実施例３５に係る変形例１７の構成を説明する模式図である。
【図２６３】実施例３５に係る変形例１８の構成を説明する模式図である。
【図２６４】実施例３５に係る変形例１９の構成を説明する模式図である。
【図２６５】変形例１９の構成を説明する模式図である。
【図２６６】変形例１９に係るリーチ演出における遊技の流れを説明するタイムチャートである。
【図２６７】変形例に係る期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図２６８】変形例１９に係る期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図２６９】変形例１９に係る期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図２７０】実施例３５に係る変形例２０の構成を説明する模式図である。
【図２７１】変形例２０の構成を説明するタイムチャートである。
【図２７２】実施例３５に係る変形例２１の構成を説明する模式図である。
【図２７３】変形例２１の構成を説明するタイムチャートである。
【図２７４】実施例３６に係る操作がある場合の演出表示および可動物の動作を示す図である。
【図２７５】操作がない場合の演出表示および可動物の動作を示す図である。
【図２７６】可動物の動作パターンが変わることを示す図である。

【図２７７】演出表示および複数の可動物の動作を示す図である。
【図２７８】ポイントがたまる演出表示および可動物の動作を示す図である。
【図２７９】ポイントがたまらない演出表示および可動物の動作を示す図である。
【図２８０】期待演出で付与されたポイントに継続してポイントを付与する場合を示す図である。
【図２８１】実施例３７のパチンコ機に係る遊技盤の正面図である。
【図２８２】センターフレームを裏面から見た分解斜視図である。
【図２８３】ステージ装置を表面から見た斜視図である。
【図２８４】ステージ装置を裏面から見た斜視図である。
【図２８５】可動装飾部が動作位置（突出位置）にあるステージ装置の正面図である。
【図２８６】可動装飾部が退避位置にあるステージ装置の正面図である。
【図２８７】可動装飾部が動作位置（突出位置）にあるステージ装置の上面図である。
【図２８８】可動装飾部が退避位置にあるステージ装置の上面図である。
【図２８９】ステージ装置の分解斜視図である。
【図２９０】第２支持部の分解斜視図である。
【図２９１】（ａ）（ｂ）（ｃ）は、支軸取付検出部の要部、機能ブロック部、役物エラー発生の表示態様である。
【図２９２】役物エラー判別処理を示すフローチャートである。
【図２９３】（ａ）（ｂ）（ｃ）は、ステージ取付検出部の要部、機能ブロック部、ステージ取付エラー発生の表示態様である。
【図２９４】ステージ取付エラー判別処理を示すフローチャートである。
【図２９５】（ａ）（ｂ）（ｃ）は、役物動作位置検出部等の要部、機能ブロック部、役物動作エラー発生の表示態様である。
【図２９６】役物動作エラー判別処理を示すフローチャートである。
【図２９７】可動装飾部動作制御処理を示すフローチャートである。
【図２９８】実施例３８の装飾図柄・決め台詞対応テーブルを示す図である。
【図２９９】第３図柄表示装置を示す図である。
【図３００】左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。
【図３０１】左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。
【図３０２】右装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。
【図３０３】左装飾図柄列、右装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。
【図３０４】左装飾図柄列の停止態様を示す図である。
【図３０５】左装飾図柄列の異なるタイミングでの停止態様を示す図である。
【図３０６】左装飾図柄列の高期待度での停止態様を示す図である。
【図３０７】左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様を示す図である。
【図３０８】左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様を示す図である。
【図３０９】有利遊技状態中にのみ左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。
【図３１０】装飾部を変えずに数字部に規則性がある変動表示態様を示す図である。
【図３１１】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図３１２】（ａ）は特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２用大当たり抽選用テーブルである。
【図３１３】主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。
【図３１４】主装飾図柄の大当たり図柄停止パターン選択用テーブルである。
【図３１５】主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルである。
【図３１６】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３１７】始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図３１８】実施例３９のチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。
【図３１９】チャンス目不成立を示す変動表示態様を示す図である。
【図３２０】チャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。

【図３２１】異なるチャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。
【図３２２】チャンス目の数字部を強調する変動表示態様を示す図である。
【図３２３】チャンス目の装飾部を変化する変動表示態様を示す図である。
【図３２４】チャンス目成立の際に役物動作する変動表示態様を示す図である。
【図３２５】主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルである。
【図３２６】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３２７】実施例４０のチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。
【図３２８】チャンス目成立であってボタン押下を伴う変動表示態様を示す図である。
【図３２９】同じチャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。
【図３３０】左停止位置のみ同じ図柄が連続する変動表示態様を示す図である。
【図３３１】異なるチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。
【図３３２】実施例４１の左装飾図柄列が規則に反する変動表示態様を示す図である。
【図３３３】左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。
【図３３４】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３３５】実施例４２の左装飾図柄列が規則に反する変動表示態様を示す図である。
【図３３６】左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。
【図３３７】左装飾図柄列が途中から規則に反する変動表示態様を示す図である。
【図３３８】左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。
【図３３９】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３４０】実施例４３の疑似連２回（ハズレ）を示す変動表示態様を示す図である。
【図３４１】疑似連３回（当たり）を示す変動表示態様を示す図である。
【図３４２】疑似連１～３回（装飾図柄を変化）を示す変動表示態様を示す図である。
【図３４３】疑似連リーチ３回（当たり）を示す変動表示態様を示す図である。
【図３４４】主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。
【図３４５】実施例４４の保留表示に規則性がある変動表示態様を示す図である。
【図３４６】保留表示が規則性に反して連続する変動表示態様を示す図である。
【図３４７】保留表示が規則性に反して変化する変動表示態様を示す図である。
【図３４８】実施例４５に係るパチンコ機を説明する盤面の正面図である。
【図３４９】可動役物とその周辺部材について説明する図である。
【図３５０】可動役物の動作を説明する図である。
【図３５１】特図１，特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図３５２】特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図３５３】可動支持部品の制御の詳細を説明するテーブルである。
【図３５４】遊技の流れを説明する模式図である。
【図３５５】サブ制御装置の通常処理の一部である役物原点位置設定処理を説明するフローチャートである。
【図３５６】サブ制御装置の処理の一部である期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図３５７】サブ制御装置の処理の一部である役物上昇処理を説明するフローチャートである。
【図３５８】可動役物の変形例を説明する図である。
【図３５９】可動役物の変形例を説明する図である。
【図３６０】変形例に係る特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図３６１】変形例に係る可動支持部品の制御の詳細を説明するテーブルである。
【図３６２】変形例に係る遊技の流れを説明する模式図である。
【図３６３】変形例に係るサブ制御装置の処理の一部である期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図３６４】変形例に係るサブ制御装置の処理の一部である期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図３６５】変形例に係る可動役物とその周辺部材について説明する図である。

【図３６６】変形例１１の可動役物とその周辺の部材と、可動役物の停止態様について説明する図である。
【図３６７】本例の遊技機の各種の演出を説明する図である。
【図３６８】変形例１２の可動役物とその周辺の部材と、可動役物の停止態様について説明する図である。
【図３６９】本例の遊技機の各種の演出を説明する図である。
【図３７０】変形例１３の可動役物とその周辺の部材と、可動役物の別例について説明する図である。
【図３７１】変形例１４の可動役物とその周辺部材について説明する図である。
【図３７２】実施例４６に係る可動役物とその周辺部材について説明する図である。
【図３７３】可動役物の動作を説明する図である。
【図３７４】可動役物の動作を説明する図である。
【図３７５】実施例４７に係る可動役物とその周辺部材について説明する図である。
【図３７６】遊技の流れを説明する模式図である。
【図３７７】可動体の移動経路を説明する模式図である。
【図３７８】変形例に係る可動体の詳細を説明する図である。
【図３７９】変形例に係る可動体の動作を説明する模式図である。
【図３８０】実施例４８に係るパチンコ機について説明する図である。
【図３８１】可動部材とその周辺の構成を説明する図である。
【図３８２】支持ロッドの右側の被当接箇所と、可動支持部品の制御の詳細を示す図である。
【図３８３】（ａ）から（ｃ）は、伸縮パターンＤにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図３８４】（ｄ）から（ｆ）は、図３８３に続く伸縮パターンＤにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図３８５】（ａ）から（ｃ）は、伸縮パターンＥにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図３８６】（ｄ）から（ｆ）は、図３８５に続く伸縮パターンＥにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図３８７】（ａ）から（ｃ）は、伸縮パターンＦにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図３８８】（ｄ）から（ｅ）は、図３８７に続く伸縮パターンＦにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図３８９】（ａ）は、変形例１の支持ロッドの右側の被当接箇所と、可動支持部品の制御の詳細を示す図である。
【図３９０】（ａ）（ｂ）は、伸縮パターンＤｆａｋｅにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図３９１】（ｄ）（ｅ）は、伸縮パターンＥｆａｋｅにおける可動部材の動作を説明する図である。
【図３９２】（ａ）は、変形例２の支持ロッドの右側の被当接箇所を拡大した図である。
【図３９３】伸縮パターンＤにおける可動部材の動作と第３図柄表示装置の表示態様を説明する図である。
【図３９４】伸縮パターンＥにおける可動部材の動作と第３図柄表示装置の表示態様を説明する図である。
【図３９５】伸縮パターンＤｆａｋｅにおける可動部材の動作と第３図柄表示装置の表示態様を説明する図である。
【図３９６】伸縮パターンＥｆａｋｅにおける可動部材の動作と第３図柄表示装置の表示態様を説明する図である。
【図３９７】実施例４９の遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図３９８】（ａ）は低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）

は高確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブルであり、（ｃ）は転落抽選用テーブルであり、（ｄ）は特図２特殊時短抽選用テーブルである。
【図３９９】（ａ）は１回転～３０回転で転落落選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は転落当選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｃ）は３１回転以降で転落落選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｄ）は特図２特殊時短時変動パターン選択用テーブルである。
【図４００】遊技の流れを示す模式図である。
【図４０１】始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図４０２】第１図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４０３】特図１変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４０４】特図２変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４０５】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図４０６】サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図４０７】表示制御装置による表示モード等の切り替え処理を示すフローチャートである。
【図４０８】（ａ）は変形例１の特図２特殊時短抽選用テーブルであり、（ｂ）は変形例１の特図２特殊時短抽選変動パターン選択用テーブルである。
【図４０９】遊技の流れを示す模式図である。
【図４１０】特図２変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４１１】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図４１２】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図４１３】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図４１４】（ａ）は変形例２の保留が貯められる特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は変形例２の保留が貯められない特図２変動パターン選択用テーブルである。
【図４１５】遊技の流れを示す模式図である。
【図４１６】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図４１７】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図４１８】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図４１９】変形例７の遊技の流れを示す模式図である。
【図４２０】特図２変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４２１】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図４２２】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図４２３】（ａ）は蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に外れる遊技の流れ，（ｂ）は蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に当選する遊技の流れ，（ｃ）は蓄積モードから転落当選する遊技の流れを示す実施例５０のタイムチャートである。
【図４２４】消耗モードから転落当選する遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図４２５】（ａ）（ｂ）は、それぞれ蓄積モードから転落当選する遊技の流れを示す図４００とは別のタイムチャートである。
【図４２６】図４２３（ａ）に対応する表示態様を示す図である。
【図４２７】図４２３（ｂ）に対応する表示態様を示す図である。
【図４２８】図４２３（ｃ）に対応する表示態様を示す図である。
【図４２９】図４２８に続く表示態様を示す図である。
【図４３０】消費モードから転落当選する場合の表示態様を示す図である。
【図４３１】図４２４に対応する表示態様を示す図である。
【図４３２】図４３１に続く表示態様を示す図である。
【図４３３】消耗モードにおいて偶発的に連続始動入賞して転落当選する場合の表示態様を示す図である。
【図４３４】図４２５（ａ）に対応する表示態様を示す図である。
【図４３５】図４２５（ｂ）に対応する表示態様を示す図である。

【図４３６】（ａ）は、蓄積モードから転落当選して特殊時短抽選（１／１０）に当選する遊技の流れ、（ｂ）は、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れを示す変形例１のタイムチャートである。
【図４３７】図４３６に対応する表示態様を示す図である。
【図４３８】（ａ）は、蓄積モードから転落当選と同時に特殊時短抽選（１／１０）が行われ、最終的に当選する遊技の流れ、（ｂ）は、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れを示す変形例２のタイムチャートである。
【図４３９】図４３８に対応する表示態様を示す図である。
【図４４０】（ａ）は、消耗モードから転落当選と同時に特殊時短抽選（１／１０）が行われ、当選する遊技の流れ、（ｂ）は、特殊時短抽選に落選する遊技の流れを示すタイムチャートである。
【図４４１】図４４０に対応する表示態様を示す図である。
【図４４２】蓄積モードから消費モード・消耗モードに移行した後、消耗モードから蓄積モードに戻る遊技の流れを示す実施例５１のタイムチャートである。
【図４４３】図４４２に対応する表示態様を示す図である。
【図４４４】消耗モードから蓄積モードに移行する場合のみモード移行示唆情報を表示する遊技の流れを示す変形例１のタイムチャートである。
【図４４５】図４４４に対応する表示態様を示す図である。
【図４４６】実施例５２に係るパチンコ機の正面図である。
【図４４７】パチンコ機の平面図である。
【図４４８】パチンコ機の機能ブロック図である。
【図４４９】携帯端末の表示画面を説明する模式図である。
【図４５０】携帯端末の表示画面を説明する模式図である。
【図４５１】遊技の流れを説明する模式図である。
【図４５２】魚群発生パターン選択用テーブルである。
【図４５３】携帯端末側のペアリング通信確立処理を説明するフローチャートである。
【図４５４】携帯端末側の通信中処理を説明するフローチャートである。
【図４５５】携帯端末側の切断処理を説明するフローチャートである。
【図４５６】サブ制御装置の通常処理を説明するフローチャートである。
【図４５７】演出実行処理管理を説明するフローチャートである。
【図４５８】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図４５９】携帯端末入力監視・演出処理を説明するフローチャートである。
【図４６０】ＮＦＣ作動処理を説明するフローチャートである。
【図４６１】ペアリング・通信確立処理を説明するフローチャートである。
【図４６２】通信中処理（携帯端末データ受信時処理）を説明するフローチャートである。
【図４６３】通信中処理（設定データ変更処理）を説明するフローチャートである。
【図４６４】通信中処理（画面キャプチャ処理）を説明するフローチャートである。
【図４６５】通信中処理（ミッション・遊技結果出力処理）を説明するフローチャートである。
【図４６６】通信の切断処理を説明するフローチャートである。
【図４６７】画面キャプチャ時の演出に関する説明図である。
【図４６８】（ａ）はミッションに関する説明図、（ｂ）は遊技結果出力に関する説明図である。
【図４６９】変形例２に係る通信中処理（設定データ変更）を説明するフローチャートである。
【図４７０】変形例３に係る携帯端末側のペアリング通信確立処理を説明するフローチャートである。
【図４７１】図４７０とは異なる携帯端末側のペアリング通信確立処理を説明するフローチャートである。

【図４７２】変形例４に係るＮＦＣ作動処理を説明するフローチャートである。
【図４７３】図４７２とは異なるＮＦＣ作動処理を説明するフローチャートである。
【図４７４】変形例５に係る通信中処理（画面キャプチャ処理）を説明するフローチャートである。
【図４７５】変形例６に係る通信の切断処理を説明するフローチャートである。
【図４７６】図４７５とは異なる通信の切断処理を説明するフローチャートである。
【図４７７】変形例７に係るホールに切断用ＮＦＣを設置する変形例を説明する模式図である。
【図４７８】通信の切断処理を説明するフローチャートである。
【図４７９】変形例８に係る不正マルチアクセス防止用切断処理を説明するフローチャートである。
【図４８０】実施例５３に係る演出に関する説明図である。
【図４８１】魚群発生パターン選択用テーブルである。
【図４８２】通信通処理（設定データ変更処理）を説明するフローチャートである。
【図４８３】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図４８４】変形例１に係る演出に関する説明図である。
【図４８５】通信中処理（設定データ変更処理）について説明するフローチャートである。
【図４８６】図４８５に続く通信中処理について説明するフローチャートである。
【図４８７】魚群演出態様設定処理について説明するフローチャートである。
【図４８８】変形例２に係る演出に関する説明図である。
【図４８９】実施例５４に係る決定ボタン段操作期間中の表示態様の説明図である。
【図４９０】決定ボタン操作期間中の表示態様を説明する模式図である。
【図４９１】魚群発生パターン選択用テーブルである。
【図４９２】決定ボタン入力監視・演出処理を説明するフローチャートである。
【図４９３】音量等変更処理を説明するフローチャートである。
【図４９４】実施例５５に係る演出に関する説明図である。
【図４９５】魚群発生パターン選択用テーブルである。
【図４９６】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図４９７】変形例１に係る画面キャプチャ時の演出を説明する模式図である。
【図４９８】通信中処理（ミッション・遊技結果出力処理）を説明するフローチャートである。
【図４９９】変形例２に係る所定数変動設定の変更がない場合の演出を説明する模式図である。
【図５００】通信中処理（設定データ変更処理）を説明するフローチャートである。
【図５０１】図５００に続く通信中処理を説明するフローチャートである。
【図５０２】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図５０３】実施例５６に係る携帯端末の表示画面を説明する模式図である。
【図５０４】演出の流れを説明する模式図である。
【図５０５】魚群発生パターン選択用テーブルである。
【図５０６】通信中処理（携帯端末データ受信時処理）を説明するフローチャートである。
【図５０７】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図５０８】変形例１に係る通信切断発生時の処理について説明する模式図である。
【図５０９】通信切断発生時の遊技の流れについて説明する模式図である。
【図５１０】魚群発生パターン選択用テーブルである。
【図５１１】通信中処理（携帯端末データ受信時処理）を説明するフローチャートである。
【図５１２】ペアリング・通信確立処理を説明するフローチャートである。
【図５１３】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。

【図５１４】変形例２に係る機種が未選択の場合における遊技の流れを説明する模式図である。
【図５１５】魚群発生パターン選択用テーブルである。
【図５１６】ペアリング・通信確立処理を説明するフローチャートである。
【図５１７】通信中処理（携帯端末データ受信時処理）を説明するフローチャートである。
【図５１８】魚群演出態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図５１９】変形例３に係る演出の流れについて説明する模式図である。
【図５２０】通信中の無効入力表示処理について説明するフローチャートである。
【図５２１】ペアリング・通信確立処理について説明するフローチャートである。
【図５２２】通信中処理（再入力判定処理）について説明するフローチャートである。
【図５２３】通信の切断時の処理について説明するフローチャートである。
【図５２４】実施例５７に係るパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図５２５】遊技全体の流れを説明する模式図である。
【図５２６】特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図５２７】普通当たり抽選用テーブルである。
【図５２８】特図１，特図２主装飾図柄変動用テーブルである。
【図５２９】非電開放用振分可動物の動作パターンテーブルである。
【図５３０】時短Ａ１，時短Ａ２に係る非電開放用振分役物の動作説明図である。
【図５３１】時短Ｂに係る非電開放用振分役物の動作説明図である。
【図５３２】連球防止機構の構造を説明する正面図である。
【図５３３】連球防止機構の構造を説明する斜視図である。
【図５３４】一球入賞の場合における連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
【図５３５】不正に２球が入賞した場合における連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
【図５３６】不正を伴わずに２球が入賞した場合における連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
【図５３７】不正を伴わずに２球が入賞した場合における連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
【図５３８】変形例に係るパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図５３９】変形例に係る連球防止機構の構造を説明する正面図である。
【図５４０】変形例に係る連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
【図５４１】変形例に係る連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
【図５４２】変形例に係る連球防止機構の振分動作を説明する模式図である。
【図５４３】変形例に係る連球防止機構の構造を説明する正面図である。
【図５４４】変形例に係る連球防止機構の構造を説明する正面図である。
【図５４５】変形例に係る連球防止機構の構造を説明する正面図である。
【図５４６】実施例５８に係るパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図５４７】遊技全体の流れを説明する模式図である。
【図５４８】特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルである。
【図５４９】非電開放用振分可動物の動作パターンテーブルである。
【図５５０】連球防止機構の構造を説明する正面図である。
【図５５１】連球防止機構の構造を説明する斜視図である。
【図５５２】連球防止機構の動作を説明する模式図である。
【図５５３】連球防止機構の動作を説明する模式図である。
【図５５４】変形例に係る連球防止機構の構成を説明する模式図である。
【図５５５】変形例に係る連球防止機構の構成を説明する模式図である。
【図５５６】変形例に係る連球防止機構の構成を説明する模式図である。
【図５５７】変形例に係る連球防止機構の動作を説明する模式図である。
【図５５８】変形例に係る連球防止機構の動作を説明する模式図である。

【図５５９】変形例に係る連球防止機構の動作を説明する模式図である。
【図５６０】変形例に係るパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図５６１】図５６０の変形例に係る連球防止機構の構造を説明する正面図である。
【図５６２】図５６０の変形例に係る連球防止機構の動作を説明する模式図である。
【図５６３】図５６０の変形例に係る連球防止機構の動作を説明する別の模式図である。
【図５６４】実施例５９の遊技盤の正面図である。
【図５６５】特図１、特図２の大当たり抽選用テーブルを示す図である。
【図５６６】特図２の大当たり抽選用テーブルを示す図である。
【図５６７】特別抽選用テーブルを示す図である。
【図５６８】普通図柄抽選用テーブルを示す図である。
【図５６９】特図１、特図２の主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示す図である。
【図５７０】第１図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図５７１】図５７０に続く第１図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図５７２】図５７１に続く第１図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図５７３】図５７２に続く第１図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図５７４】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図５７５】次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図５７６】第２図柄制御処理を示すフローチャートである
【図５７７】次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである
【図５７８】実施例６０の遊技盤の正面図である。
【図５７９】右打ちランプと状態ランプの点灯表示態様を説明する図である。
【図５８０】右打ちランプと状態ランプの点灯表示態様の変化を説明する図である。
【図５８１】右打ちランプ、状態ランプ点灯表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【図５８２】変形例１に係る右打ちランプと状態ランプの点灯表示態様を説明する図である。
【図５８３】右打ちランプと状態ランプの点灯表示態様の変化を説明する図である。
【図５８４】変形例２に係る右打ちランプと状態ランプの点灯表示態様を説明する図である。
【図５８５】右打ちランプと状態ランプの点灯表示態様の変化を説明する図である。
【図５８６】右打ちランプと状態ランプの点灯表示態様の変化を説明する図である。
【図５８７】実施例６１の特別抽選の先読み結果を表示する表示態様を説明する図である。
【図５８８】先読み抽選処理を示すフローチャートである。
【図５８９】先読み変動パターン指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図５９０】当否抽選の先読み結果の表示後に特別抽選の先読み結果の表示がある表示態様を説明する図である。
【図５９１】特別抽選の先読み結果を表示する／表示しない表示態様を説明する図である。
【図５９２】特別抽選の先読み結果の表示後、カウントダウンを行う表示態様を説明する図である。
【図５９３】特別抽選の先読み結果の表示後、カウントダウンを中止する表示態様を説明する図である。
【図５９４】特別抽選の先読み結果を利用しないで、時短Ｂ状態に関する報知を行う表示態様を説明する図である。
【図５９５】時短Ａ状態の開始時に時短Ｂ状態に関する報知を行う表示態様を説明する図である。
【図５９６】時短Ａ状態の変動毎に時短Ｂ状態に関する報知を行う表示態様を説明する図である。
【図５９７】時短Ａ状態の終了に近付く程、時短Ｂ状態に関する報知を頻繁に行う表示態

様を説明する図である。
【図５９８】時短Ａ状態の規定回数になったら、時短Ｂ状態に関する報知を行う表示態様を説明する図である。
【図５９９】実施例６２の特別抽選用テーブルを示す図である。
【図６００】時短Ａ状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する表示態様を説明する図である。
【図６０１】時短Ａ状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。
【図６０２】時短Ａ状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。
【図６０３】時短Ａ状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。
【図６０４】時短Ａ状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。
【図６０５】時短Ａ状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。
【図６０６】時短Ａ状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。
【図６０７】時短Ａ状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。
【図６０８】時短Ａ状態の最終変動にて特別抽選結果を予告する別の表示態様を説明する図である。
【図６０９】図５７１に示す第１図柄変動処理を示すフローチャートの変形例である。
【図６１０】実施例６３の右打ちエラーフラグ設定処理を示すフローチャートである。
【図６１１】右打ちエラー表示処理を示すフローチャートである。
【図６１２】別例１に係る右打ちエラーフラグ設定処理を示すフローチャートである。
【図６１３】別例２に係る右打ちエラーフラグ設定処理を示すフローチャートである。
【図６１４】別例３に係る右打ちエラーフラグ設定処理を示すフローチャートである。
【図６１５】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
【図６１６】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
【図６１７】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
【図６１８】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
【図６１９】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
【図６２０】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
【図６２１】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
【図６２２】特別抽選用テーブル（時短Ａ状態の最終変動）を示す図である。
【図６２３】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
【図６２４】右打ちエラーの表示態様を示す図である。
【図６２５】実施例６４の特図１，特図２大当たり抽選用テーブル（時短Ａ状態）を示す図である。
【図６２６】特図２大当たり抽選用テーブル（時短Ａ最終変動）を示す図である。
【図６２７】時短Ａ最終変動以外に参照される特図２装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図６２８】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
【図６２９】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
【図６３０】時短Ａの最終変動に係る特別抽選用テーブルである。
【図６３１】時短Ａ最終変動時に参照される特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図６３２】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
【図６３３】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。

【図６３４】変形例に係る時短Ａ最終変動時に参照される特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図６３５】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
【図６３６】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
【図６３７】変形例に係る時短Ａ最終変動時に参照される特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図６３８】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
【図６３９】実施例６５に係る時短Ａ状態中に参照される特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図６４０】表示画面に表示される保留表示の内容を説明する模式図である。
【図６４１】時短Ａ最終変動に係るメッセージ選択用テーブルである。
【図６４２】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
【図６４３】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
【図６４４】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
【図６４５】最終変動開始時のメッセージ選択用テーブルである。
【図６４６】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
【図６４７】最終変動に係るメッセージ選択用テーブルである。
【図６４８】表示画面の表示内容を遊技の流れに沿って説明する図である。
【図６４９】実施例６６に係るパチンコ機の背面図である。
【図６５０】基板ボックスおよび基板ボックスに収容される電源基板の構成を説明する正面図である。
【図６５１】電源基板の斜視図、ガラス管ヒューズの斜視図、およびガラス管ヒューズの正面図である。
【図６５２】実施例６６の具体例である例１および例２を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
【図６５３】実施例６６の具体例である例３および例４を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
【図６５４】実施例６６の具体例である例５および例６を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
【図６５５】実施例６６の具体例である例７および例８を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
【図６５６】実施例６６の具体例である例９および例１０を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
【図６５７】変形例に係る電源基板を説明する正面図である。
【図６５８】変形例に係る基板ボックスを説明する正面図である。
【図６５９】変形例に係る基板ボックスを説明する正面図である。
【図６６０】変形例に係るカードユニット接続基板を説明する斜視図である。
【図６６１】変形例に係るカードユニット接続基板を説明する正面図である。
【図６６２】変形例に係る電源基板を説明する正面図である。
【図６６３】変形例に係る電源基板を説明する正面図および模式図である。
【図６６４】実施例６７の具体例である例１および例２を説明する電源基板の正面図および明色領域の配置を示す模式図である。
【図６６５】実施例６７の具体例である例３および例４を説明する電源基板の正面図および明色領域の配置を示す模式図である。
【図６６６】実施例６７の具体例である例５および例６を説明する電源基板の正面図および明色領域の配置を示す模式図である。
【図６６７】実施例６７の具体例である例７および例８を説明する電源基板の正面図および明色領域の配置を示す模式図である。
【図６６８】変形例に係る電源基板を説明する正面図である。
【図６６９】変形例に係る基板ボックスを説明する正面図である。

【図６７０】実施例６８の具体例である例１，例２および例３に係るガラス管ヒューズとその周辺の電子部品を示す模式図である。
【図６７１】実施例６８の具体例である例４および変形例に係るガラス管ヒューズとその周辺の電子部品を示す模式図である。
【図６７２】実施例６９の具体例である例１および例２を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
【図６７３】実施例６９の具体例である例３および例４を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
【図６７４】実施例６９の具体例である例５および例６を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
【図６７５】実施例６９の具体例である例７および例８を説明する電源基板の正面図および暗色領域の配置を示す模式図である。
【図６７６】実施例７０の具体例である例１，例２および例３に係るガラス管ヒューズとその周辺の電子部品を示す模式図である。
【図６７７】実施例７０の具体例である例４，例５および例６に係るガラス管ヒューズとその周辺の電子部品を示す模式図である。
【図６７８】実施例７０の具体例である例７，例８に係るガラス管ヒューズとその周辺の電子部品を示す模式図である。
【図６７９】実施例７０の具体例である例９，例１０，例１１に係るガラス管ヒューズとその周辺の電子部品を示す模式図である。
【図６８０】実施例７１の遊技盤の正面図である。
【図６８１】可動役物の周辺の機構を示す図である。
【図６８２】可動役物の動作を示す図である。
【図６８３】可動役物の動作を示す図である。
【図６８４】特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示す図である。
【図６８５】可動役物を構成する装飾部材の動きを示す図である。
【図６８６】可動役物を構成する装飾部材の動きを示す図である。
【図６８７】演出管理実行処理を示すフローチャートである。
【図６８８】期待演出制御処理を示すフローチャートである。
【図６８９】表示モード等切り換え処理を示すフローチャートである。
【図６９０】期待演出表示処理を示すフローチャートである。
【図６９１】変形例に係る可動役物を構成する装飾部材の動きを示す図である。
【図６９２】変形例に係る可動役物を構成する装飾部材の動きを示す図である。
【図６９３】変形例に係る期待演出制御処理を示すフローチャートである。
【図６９４】変形例に係る可動役物の動きを示す図である。
【図６９５】変形例に係る可動役物の動きを示す図である。
【図６９６】変形例に係る期待演出制御処理を示すフローチャートである。
【図６９７】変形例に係る可動役物の動きを示す図である。
【図６９８】変形例に係る可動役物を構成する駆動機構を示す図である。
【図６９９】実施例７２の遊技盤の正面図である。
【図７００】特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示す図である。
【図７０１】期待演出における示唆状態を示す図である。
【図７０２】期待演出における示唆状態を示す図である。
【図７０３】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＣ１，Ｃ２）を示す図である。
【図７０４】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＤ）を示す図である。
【図７０５】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ０）を示す図である。
【図７０６】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ００）を示す図である。
【図７０７】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１）を示す図である。
【図７０８】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ２）を示す図である。

【図７０９】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ３）を示す図である。
【図７１０】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＣ２、落下動作不良）を示す図である。
【図７１１】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１、落下動作不良）を示す図である。
【図７１２】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１、回転動作不良）を示す図である。
【図７１３】期待演出制御処理を示すフローチャートである。
【図７１４】期待演出表示処理を示すフローチャートである。
【図７１５】期待演出における示唆状態を示す図である。
【図７１６】期待演出における示唆状態を示す図である。
【図７１７】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＣ１，Ｃ２）を示す図である。
【図７１８】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＤ）を示す図である。
【図７１９】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１）を示す図である。
【図７２０】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ２）を示す図である。
【図７２１】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ３）を示す図である。
【図７２２】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＣ２、落下動作不良）を示す図である。
【図７２３】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１、落下動作不良）を示す図である。
【図７２４】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１、回転動作不良）を示す図である。
【図７２５】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥａ１，Ｅａ２）を示す図である。
【図７２６】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥａ３，Ｅａ４）を示す図である。
【図７２７】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥａ４、落下動作不良）を示す図である。
【図７２８】可動役物を構成する装飾部材の動きを説明する図である。
【図７２９】可動役物を構成する装飾部材の動きを説明する図である。
【図７３０】導光板によるエフェクトを説明する図である。
【図７３１】実施例７３の遊技盤の正面図である。
【図７３２】付属するセンサを説明する図である。
【図７３３】可動物の動作を説明する模式図である。
【図７３４】期待演出の動作例を説明するテーブルである。
【図７３５】期待演出の動作例を説明する模式図である。
【図７３６】期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図７３７】変形例に係る構成を説明するタイムチャートである。
【図７３８】実施例７４の遊技盤の正面図である。
【図７３９】付属するセンサを説明する図である。
【図７４０】付属するセンサを説明する図である。
【図７４１】導光板表示を説明する図である。
【図７４２】可動物の動作態様を説明する図である。
【図７４３】可動物の動作態様を説明する図である。
【図７４４】可動物の動作態様を説明する図である。
【図７４５】可動物の動作態様を説明する図である。
【図７４６】期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図７４７】期待演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図７４８】実施例７５の遊技盤の正面図である。

【図７４９】特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示す図である。
【図７５０】期待演出における示唆状態を示す図である。
【図７５１】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＣ１，Ｃ２）を示す図である。
【図７５２】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１，Ｅ２）を示す図である。
【図７５３】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＣ１，故障）を示す図である。
【図７５４】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１，故障）を示す図である。
【図７５５】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１，故障）を示す図である。
【図７５６】期待演出における示唆状態を示す図である。
【図７５７】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＣ１，Ｃ２）を示す図である。
【図７５８】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１，Ｅ２，Ｅ３）を示す図である。
【図７５９】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＣ１，故障）を示す図である。
【図７６０】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１，故障）を示す図である。
【図７６１】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１，第１の故障）を示す図である。
【図７６２】期待演出における演出パターン（第２の故障，第３の故障）を示す図である。
【図７６３】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１，故障）を示す図である。
【図７６４】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ１，故障）を示す図である。
【図７６５】変形例の遊技盤の正面図である。
【図７６６】実施例７６の遊技盤の正面図である。
【図７６７】可動役物の動きを示す図である。
【図７６８】可動役物の周辺の機構を説明する図である。
【図７６９】特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示す図である。
【図７７０】期待演出における示唆状態及び故障状態を示す図である。
【図７７１】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＣ，Ｄ）を示す図である。
【図７７２】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ，Ｆ）を示す図である。
【図７７３】期待演出における演出パターン（スーパーリーチＥ，Ｆの故障時）を示す図である。
【図７７４】実施例７７に係る遊技盤の正面図である。
【図７７５】パチンコ機の背面図である。
【図７７６】パチンコ機を説明する機能ブロック図である。
【図７７７】主制御装置のメイン処理を説明するフローチャートである。
【図７７８】シナリオ設定値変更処理を説明するフローチャートである。
【図７７９】出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。
【図７８０】魚群演出設定処理を説明するフローチャートである。
【図７８１】魚群演出実行判定処理を説明するフローチャートである。
【図７８２】魚群出現率更新処理を説明するフローチャートである。
【図７８３】魚群演出表示態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図７８４】出率設定値を説明するテーブルである。

【図７８５】特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図７８６】特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。
【図７８７】シナリオについて説明するテーブルである。
【図７８８】デモ表示について説明する模式図である。
【図７８９】魚群出現履歴について説明する模式図である。
【図７９０】魚群演出について説明する模式図である。
【図７９１】魚群演出について説明する模式図である。
【図７９２】変形例に係る出率設定値を説明するテーブルである。
【図７９３】変形例に係る発光役物Ｄａ２の動作態様について説明する模式図、テーブルである。
【図７９４】変形例に係る発光設定、発光割合履歴について説明する模式図である。
【図７９５】変形例に係る魚群設定を説明するテーブル、模式図である。
【図７９６】変形例に係る出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。
【図７９７】変形例に係る出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。
【図７９８】魚群演出表示態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図７９９】魚群演出について説明する模式図である。
【図８００】変形例に係る設定値を説明するテーブルである。
【図８０１】変形例に係る発射制御処理を説明するフローチャートである。
【図８０２】変形例に係る設定値を説明するテーブルである。
【図８０３】変形例に係る設定値を説明するテーブルである。
【図８０４】変形例に係る設定値を説明するテーブルである。
【図８０５】変形例に係るメイン処理を説明するフローチャートである。
【図８０６】変形例に係るシナリオについて説明するテーブルである。
【図８０７】変形例に係るシナリオについて説明するテーブルである。
【図８０８】変形例に係るシナリオについて説明するテーブルである。
【図８０９】変形例に係るシナリオについて説明するテーブルである。
【図８１０】変形例に係る出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。
【図８１１】実施例７８に係る出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。
【図８１２】シナリオについて説明するテーブルである。
【図８１３】変形例に係る出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。
【図８１４】変形例に係る表示画面の表示について説明する模式図である。
【図８１５】変形例に係る出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。
【図８１６】実施例７９に係るシナリオについて説明するテーブルである。
【図８１７】出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。
【図８１８】ステージ変更について説明するタイムチャートである。
【図８１９】ステージ変更について説明するタイムチャートである。
【図８２０】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図８２１】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図８２２】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図８２３】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図８２４】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図８２５】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図８２６】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図８２７】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図８２８】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図８２９】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図８３０】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図８３１】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図８３２】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図８３３】シナリオについて説明するテーブルである。

【図８３４】出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。
【図８３５】ステージ変更について説明するタイムチャートである。
【図８３６】変動中における変動数表示を説明する模式図である。
【図８３７】変動中における変動数表示を説明する模式図である。
【図８３８】変動中における変動数表示を説明する模式図である。
【図８３９】変動中における変動数表示を説明する模式図である。
【図８４０】変動中における変動数表示を説明する模式図である。
【図８４１】変動中における変動数表示を説明する模式図である。
【図８４２】変動中における変動数表示を説明する模式図である。
【図８４３】変動中における変動数表示を説明する模式図である。
【図８４４】シナリオについて説明するテーブルである。
【図８４５】表示画面の表示について説明する模式図である。
【図８４６】ステージ変更について説明するタイムチャートである。
【図８４７】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図８４８】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図８４９】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図８５０】ステージ変更について説明するタイムチャートである。
【図８５１】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図８５２】表示画面の表示について説明する模式図である。
【図８５３】実施例８０に係る出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。
【図８５４】ステージ変更について説明するタイムチャートである。
【図８５５】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図８５６】ステージ変更について説明するタイムチャートである。
【図８５７】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図８５８】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図８５９】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図８６０】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図８６１】ステージ変更について説明するタイムチャートである。
【図８６２】変動中における発射数表示を説明する模式図である。
【図８６３】実施例８１に係る大当たり抽選用テーブルである。
【図８６４】変動開始処理を説明するフローチャートである。
【図８６５】変動表示態様設定処理を説明するフローチャートである。
【図８６６】設定変更抽選を伴う変動開始処理を説明するフローチャートである。
【図８６７】主装飾図柄、保留表示を説明する模式図である。
【図８６８】デモ表示を説明する模式図である。
【図８６９】変動表示態様を説明する模式図である。
【図８７０】変動表示態様を説明する模式図である。
【図８７１】変動表示態様を説明する模式図である。
【図８７２】変形例に係る変動開始処理を説明するフローチャートである。
【図８７３】変形例に係る変動表示態様を説明する模式図である。
【図８７４】変形例に係る変動表示態様を説明する模式図である。
【図８７５】変形例に係る変動開始処理を説明するフローチャートである。
【図８７６】変形例に係る変動表示態様を説明する模式図である。
【図８７７】変形例に係る変動開始処理を説明するフローチャートである。
【図８７８】変形例に係る変動表示態様を説明する模式図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
本明細書は、次のような遊技機に係る発明と発明が解決しようとする課題についても開示している。
【００１１】

＜課題Ｐ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、操作ボタンや操作レバー等の操作手段の操作を有効とする有効期間内で、操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、特定操作対応演出を、所定の表示演出中に実行する遊技機がある（例えば、特開２０１５－１１２１２４号公報（第３９－４０頁、図２０））。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができない、という問題である。
下記（Ｐ１－０）（Ｐ２－０）（Ｐ４－０）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｐ１－０）（Ｐ２－０）（Ｐ４－０）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【００１２】
（Ｐ１－０）　遊技者による操作を受ける操作手段と、
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行可能であって、
前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作が無いと判定された場合にも、前記特定操作対応演出の実行を継続する
ことを特徴とする遊技機。
【００１３】
前記（Ｐ１－０）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、操作手段の特定態様での操作が途切れたとしても、特定態様での操作の有無が判定される期間内に特定態様での操作が再開されれば、特定操作対応演出の実行が継続されるので、一から操作手段の操作をやり直して、特定操作対応演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【００１４】
（Ｐ１－１）　前記（Ｐ１－０）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記有効期間内を所定間隔で、遊技者による前記操作手段の操作を検出可能な操作検出手段を備え、
前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、その後、前記所定間隔よりも長い特定間隔毎に設けられた判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出の有無に基づいて、前記特定操作対応演出の実行を継続するか否かを判定する
ことを特徴とする遊技機。
【００１５】
前記（Ｐ１－１）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による操作手段の操作が再開されれば、特定操作対応演出の実行が継続されるので、一から操作手段の操作をやり直して、特定操作対応演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【００１６】
（Ｐ１－２）　前記（Ｐ１－１）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有ることに基づき、当該判定タイミング後も前記特定操作対応演出の実行を継続することを特徴とする遊技機。

【００１７】
前記（Ｐ１－２）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による操作手段の操作が再開されれば、この判定タイミング後も特定操作対応演出の実行が継続されるので、一から操作手段の操作をやり直して、特定操作対応演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【００１８】
（Ｐ１－３） 前記（Ｐ１－１）または（Ｐ１－２）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が無いことに基づき、当該判定タイミングにて前記特定操作対応演出を終了することを特徴とする遊技機。
【００１９】
前記（Ｐ１－３）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れた後、判定タイミングまでに遊技者による操作手段の操作が再開されなければ、この判定タイミングにて特定操作対応演出が終了するので、操作を怠ることが低減され易くなる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【００２０】
（Ｐ１－４） 前記（Ｐ１－１）から（Ｐ１－３）のいずれかに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、前記判定タイミングが到来するまで、前記特定操作対応演出の実行を継続することを特徴とする遊技機。
【００２１】
前記（Ｐ１－４）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を楽しむことができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【００２２】
（Ｐ１－５） 前記（Ｐ１－４）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、前記判定タイミングが到来するまで、前記特定操作対応演出の実行を継続し、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有ることに基づき、前記特定操作対応演出の実行をさらに継続することを特徴とする遊技機。
【００２３】
前記（Ｐ１－５）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を楽しむことができ、操作を再開すれば、さらに特定操作対応演出を楽しむことができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【００２４】
（Ｐ１－６） 前記（Ｐ１－４）または（Ｐ１－５）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、前記判定タイミングが到来するまで、前記特定操作対応演出の実行を継続し、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が無いことに基づき、前記特定操作対応演出の実行を終了することを特徴とする遊技機。
【００２５】
前記（Ｐ１－６）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を楽しむことができるが、操作を怠れば、それ以上特定操作対応演出を楽しむことがでない

。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【００２６】
（Ｐ１－７）　前記（Ｐ１－４）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、前記判定タイミングが到来するまで、前記特定操作対応演出の実行を継続し、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有ることに基づき抽選を行い、前記抽選の結果が当たりの場合に、前記特定操作対応演出の実行をさらに継続することを特徴とする遊技機。
【００２７】
前記（Ｐ１－７）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を楽しむことができ、操作を再開して抽選に当選すれば、さらに特定操作対応演出を楽しむことができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【００２８】
（Ｐ１－８）　前記（Ｐ１－７）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、前記判定タイミングが到来するまで、前記特定操作対応演出の実行を継続し、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有ることに基づき抽選を行い、前記抽選の結果が外れである場合に、前記特定操作対応演出の実行を終了することを特徴とする遊技機。
【００２９】
前記（Ｐ１－８）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは特定操作対応演出を楽しむことができ、操作を再開して抽選に当選すれば、さらに特定操作対応演出を楽しむことができるが、落選すれば、これ以上特定操作対応演出を楽しむことができない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【００３０】
（Ｐ２－０）　遊技者による操作を受ける操作手段と、
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、
前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合にも、前記特定操作対応演出の実行を継続する
ことを特徴とする遊技機。
【００３１】
前記（Ｐ２－０）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がない。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【００３２】
（Ｐ２－００）　遊技者による操作を受ける操作手段と、
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行わ

れた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、
前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合に、前記特定操作対応演出の実行を継続した状態で、前記特定操作対応演出とは異なる演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【００３３】
前記（Ｐ２－００）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【００３４】
（Ｐ２－０００）　遊技者による操作を受ける操作手段と、
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行し、
前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合にも、前記特定操作対応演出の実行を継続するものであって、
前記異なる操作の結果を、一の前記所定の表示演出の実行中に示し、
一の前記所定の表示演出の実行中に示された前記異なる操作の結果を、その次の前記所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の前記所定の表示演出の実行中においても示すことを特徴とする遊技機。
【００３５】
前記（Ｐ２－０００）に記載の遊技機によれば、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中においても示される。これにより、異なる操作を通して、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【００３６】
（Ｐ２－０Ａ）　前記（Ｐ２－０）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記異なる操作の結果を、一の前記所定の表示演出の実行中に示し、
一の前記所定の表示演出の実行中に示された前記異なる操作の結果を、その次の前記所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の前記所定の表示演出の実行中においても示すことを特徴とする遊技機。
【００３７】
前記（Ｐ２－０Ａ）に記載の遊技機によれば、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中においても示される。これにより、異なる操作を通して、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【００３８】
（Ｐ２－０Ｂ）　前記（Ｐ２－０）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記判定の結果として得られる所定条件に応じて前記特定操作対応演出の表示態様を異ならせるものであって、
前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記特定態様とは異なる操作が行われた場合に、前記特定操作対応演出の表示態様の違いによって、前

記判定の結果として得られた前記所定条件が示唆されることを特徴とする遊技機。
ことを特徴とする遊技機。
【００３９】
前記（Ｐ２－０Ｂ）に記載の遊技機によれば、判定の結果として得られる所定条件に応じた特定操作対応演出の表示態様の違いによって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。また、特定操作対応演出中に、特定態様の操作とは異なる操作を行って判定の結果として得られた所定条件の示唆が与えられるという面白味が生じる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる
【００４０】
（Ｐ２－１） 前記（Ｐ２－０Ｂ）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記判定の結果として得られる所定条件に応じて前記特定操作対応演出の表示態様を異ならせることを特徴とする遊技機。
【００４１】
前記（Ｐ２－１）に記載の遊技機によれば、判定の結果として得られる所定条件に応じた特定操作対応演出の表示態様の違いによって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【００４２】
（Ｐ２－２） 前記（Ｐ２－１）に記載の遊技機において、
前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記特定態様とは異なる操作が行われた場合に、前記特定操作対応演出の表示態様の違いによって、前記判定の結果として得られた前記所定条件が示唆されることを特徴とする遊技機。
【００４３】
前記（Ｐ２－２）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出中に、特定態様の操作とは異なる操作を行って判定の結果として得られた所定条件の示唆が与えられるという面白味が生じる。
【００４４】
（Ｐ２－３） 前記（Ｐ２－０）または（Ｐ２－１）に記載の遊技機において、
前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が無い場合に、前記表示態様が異なることを特徴とする遊技機。
【００４５】
前記（Ｐ２－３）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、操作手段の操作が解除された場合に、その解除後の表示態様の違いによって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【００４６】
（Ｐ２－４） 前記（Ｐ２－０）または（Ｐ２－３）に記載の遊技機において、
前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が無い場合に、前記表示態様の変化の仕方が異なることを特徴とする遊技機。
【００４７】
前記（Ｐ２－４）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、操作手段の操作が解除された場合に、その解除後の表示態様の変化の仕方の違いによって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【００４８】
（Ｐ２－５） 前記（Ｐ２－０）または（Ｐ２－３）に記載の遊技機において、
前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記判定タイミングにて、遊技者による前記操作手段の操作の検出が無い場合であって、前記判定タイミング後に、遊技者による前記操作手段の操作の検出が有る場合に、前記表示態様の変化の仕方が異なることを特徴とする遊技機。
【００４９】

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

【００５０】

（Ｐ２－６）　前記（Ｐ２－０）または（Ｐ２－３）に記載の遊技機において、

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

【００５１】

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

【００５２】

（Ｐ２－７）　前記（Ｐ２－６）に記載の遊技機において、

前記特定報知は、前記特定操作対応演出の再開の有無の報知であることを特徴とする遊技機。

【００５３】

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

【００５４】

（Ｐ２－８）　前記（Ｐ２－０）または（Ｐ２－１）から（Ｐ２－７）のいずれかに記載の遊技機において、

前記所定条件は、前記判定の結果が特定結果となる期待度であることを特徴とする遊技機。

【００５５】

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

【００５６】

（Ｐ２－９）　前記（Ｐ２－８）に記載の遊技機において、

前記所定条件は、前記期待度に応じて定められる前記特定操作対応演出の表示態様の変化パターンであることを特徴とする遊技機。

【００５７】

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

【００５８】

（Ｐ３－１）　前記（Ｐ１－１）に記載の遊技機において、

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

【００５９】

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

【００６０】

（Ｐ３－２）　前記（Ｐ３－１）に記載の遊技機において、

前記所定演出は、前記所定期間、前記特定操作対応演出を継続する演出であることを特徴とする遊技機。

【００６１】

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

【００６２】

（Ｐ３－３）　前記（Ｐ３－２）に記載の遊技機において、

前記所定演出は、前記所定期間、前記特定操作対応演出の表示態様の変化を継続する演出であることを特徴とする遊技機。

【００６３】

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

【００６４】

（Ｐ４－０）　遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

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

前記演出実行手段は、

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

前記特定操作対応演出は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記特定態様とは異なる操作が行われた場合に、前記特定操作対応演出中に実行される前記特定操作対応演出とは異なる別演出の態様と前記特定操作対応演出の態様とによって、前記判定の結果が示唆可能であることを特徴とする遊技機。

ことを特徴とする遊技機。

【００６５】

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

【００６６】

（Ｐ４－００）　遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

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

前記演出実行手段は、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【００６７】

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

【００６８】

（Ｐ４－１）　前記（Ｐ３－１）に記載の遊技機において、

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

【００６９】

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

【００７０】

（Ｐ４－２）　前記（４－０）または（Ｐ４－１）に記載の遊技機において、

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

【００７１】

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

【００７２】

（Ｐ４－３）　前記（４－０）または（Ｐ４－１）に記載の遊技機において、

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

【００７３】

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

【００７４】

（Ｐ４－４）　前記（Ｐ４－３）に記載の遊技機において、

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

【００７５】

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

【００７６】

（Ｐ４－５）　前記（Ｐ４－３）に記載の遊技機において、

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

【００７７】
前記（Ｐ４－５）に記載の遊技機によれば、操作手段の操作が特定態様で行われた後、特定操作対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行された後、判定タイミングにて、演出の終了を遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【００７８】
（Ｐ５－０）　前記（Ｐ１－０）から（Ｐ４－５）いずれかに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内であって前記操作手段の操作が特定態様で行われている期間内に、前記操作対応演出を継続するか否かを抽選する演出継続抽選手段とを備え、
前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、その後、前記所定間隔よりも長い特定間隔毎に設けられた判定タイミングにて、遊技者が前記操作手段を操作していると判定された場合であって、前記演出継続抽選の抽選結果が前記特定操作対応演出の実行を継続する結果である場合に、次の特定間隔以降における前記特定操作対応演出の実行を継続することを特徴とする遊技機。
【００７９】
前記（Ｐ５－０）に記載の遊技機によれば、判定タイミングにて操作の検出があることと、演出継続抽選の抽選結果とに基づいて特定操作対応演出の実行が継続されるので、操作の検出が続いていれば特定操作対応演出の実行が継続される場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【００８０】
（Ｐ５－１）　前記（Ｐ１－１）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記操作手段の操作を有効とする有効期間内であって前記操作手段の操作が特定態様で行われている期間内に、前記操作対応演出を継続するか否かを抽選する演出継続抽選手段を備え、前記判定タイミングにて遊技者が前記操作手段を操作していると判定された場合であって、前記演出継続抽選の抽選結果が前記特定操作対応演出の実行を継続する結果である場合に、次の特定間隔にて前記特定操作対応演出の実行を継続することを特徴とする遊技機。
【００８１】
前記（Ｐ５－１）に記載の遊技機によれば、判定タイミングにて操作の検出があることと、演出継続抽選の抽選結果とに基づいて特定操作対応演出の実行が継続されるので、操作の検出が続いていれば特定操作対応演出の実行が継続される場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【００８２】
（Ｐ５－２）　前記（Ｐ５－０）または（Ｐ５－１）に記載の遊技機において、
前記演出継続抽選手段は、前記判定タイミングにて、次の前記特定間隔にて前記操作対応演出を継続するか否かを抽選することを特徴とする遊技機。
【００８３】
前記（Ｐ５－２）に記載の遊技機によれば、演出継続抽選が判定タイミングで行われるので、特定操作対応演出が演出開始時に抽選で決められる場合よりも抽選機会が増えるため、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【００８４】
（Ｐ５－３）　前記（Ｐ５－０）または（Ｐ５－１）に記載の遊技機において、
前記演出継続抽選手段は、前記特定間隔よりも短い間隔で、次の前記特定間隔にて前記操作対応演出を継続するか否かを抽選することを特徴とする遊技機。
【００８５】
前記（Ｐ５－３）に記載の遊技機によれば、演出継続抽選が特定間隔よりも短い間隔で行われるので、判定タイミングで抽選される場合よりも抽選の機会が増えるため、特定操

作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【００８６】
（Ｐ５－４）　前記（Ｐ５－０）または（Ｐ５－１）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記操作手段の操作が特定態様で行われた後、前記有効期間内であって遊技者による前記操作手段の操作の検出が無くなった場合に、前記演出継続抽選の抽選結果に基づいて、前記操作手段の操作の検出が無くなった後も、前記操作対応演出を継続することを特徴とする遊技機。
【００８７】
前記（Ｐ５－４）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れた場合に、演出継続抽選の抽選結果に応じて特定操作対応演出の実行を継続するか否かが決まるので、遊技者の操作の検出が途切れた場合の演出のバリエーションが広がるため、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【００８８】
（Ｐ６－００）　遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記所定の表示演出の実行中に前記表示手段に所定の情報を表示させるものであって、
遊技者の操作を有効とする有効期間内で、遊技者の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行し、前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、前記特定操作対応演出の実行を継続した状態で、前記特定態様での操作とは異なる操作の結果を反映させる
ことを特徴とする遊技機。
【００８９】
前記（Ｐ６－００）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出の実行が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定態様での操作とは異なる操作の結果を反映させるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを、特定操作対応演出内において違和感なく認識させることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【００９０】
（Ｐ６－０）　遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記所定の表示演出の実行中に前記表示手段に所定の情報を表示させるものであって、
遊技者の操作を有効とする有効期間内で、遊技者の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行し、前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、前記特定操作対応演出の実行を継続するものであって、
前記所定の情報は、前記特定操作対応演出の実行中に、前記特定態様での操作の有無を認識可能な態様で表示され、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、前記特定態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される
ことを特徴とする遊技機。
【００９１】
前記（Ｐ６－０）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出の実行が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がない。また、所定の表示演出の実行中に表示手段に表示される所定の情

報は、特定操作対応演出の実行中に、特定態様での操作の有無を認識可能な態様で表示されるので、特定態様での操作を行えているか否かを容易に確認することができる。また、所定の表示演出の実行中に表示手段に表示される所定の情報は、特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、特定態様での操作がされていると認識可能な態様で表示されるので、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを視覚的に認識させることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【００９２】

（Ｐ６－１）　前記（Ｐ６－０）に記載の遊技機において、

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

【００９３】

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

【００９４】

（Ｐ６－２）　前記（Ｐ６－１）に記載の遊技機において、

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

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

【００９５】

前記（Ｐ６－２）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出の実行中に、特定態様での操作の有無を認識可能なように操作手段を模した態様で第１情報が表示されるので、特定態様での操作を行えているか否かを直感的に認識することができる。また、特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、特定態様での操作がされていると認識可能なように操作手段を模した態様で第２情報が表示されるので、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを直感的に認識させることができる。

【００９６】

（Ｐ６－３）　前記（Ｐ６－１）に記載の遊技機において、

前記第１情報は、前記特定操作対応演出の実行中に、前記特定態様での操作の有無を認識可能な態様で表示される、前記特定操作対応演出の目的となる第１特定操作対応情報であり、

前記第２情報は、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、前記特定態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される、前記特定操作対応演出の目的となる第２特定操作対応情報とであることを特徴とする遊技機。

【００９７】

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

【００９８】
（Ｐ７－０）　遊技者による操作を受ける操作手段と、
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、
前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合に、前記特定操作対応演出の実行を継続した状態で、前記特定操作対応演出とは異なる演出を実行するものであり、
前記異なる演出は、前記特定操作対応演出が含まれていた前記所定の表示演出の終了後も、継続可能である
ことを特徴とする遊技機。
【００９９】
前記（Ｐ７－０）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。異なる演出は、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も、継続可能であるので、特定操作対応演出中に発生した異なる演出を、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も長く楽しませることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。
【０１００】
（Ｐ７－１）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記異なる演出を終了する操作が行われた場合に終了される
ことを特徴とする遊技機。
【０１０１】
前記（Ｐ７－１）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる演出を終了する操作が行われた場合に終了されるので、異なる演出が実行された場合に、異なる演出を終了する操作が必要であることを認識させることができる。なお、異なる演出は、上述の（Ｐ２－０００）においては、異なる操作の結果行われる演出である。
【０１０２】
（Ｐ７－２）　前記（Ｐ７－１）または（Ｐ７－０）に記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記異なる演出を終了する操作が行われない場合は、前記特定操作対応演出の実行が終了した後も継続可能とされる
ことを特徴とする遊技機。
【０１０３】
前記（Ｐ７－２）に記載の遊技機によれば、前記異なる演出は、前記異なる演出を終了する操作が行われない場合は、前記特定操作対応演出の実行が終了した後も継続可能とされるので、特定操作対応演出が終了した後も異なる演出が実行された場合に、異なる演出を終了する操作が必要であることを認識させることができる。
【０１０４】
（Ｐ７－３）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記特定操作対応演出の実行の中、複数回継続して実行可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０１０５】
前記（Ｐ７－３）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、特定操作対応演出の実行の

中、複数回継続して実行可能であるので、特定操作対応演出中に異なる演出を長く楽しませることができる。

【０１０６】

（Ｐ７－４）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０）に記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記特定操作対応演出が含まれていた前記所定の表示演出中に継続される

ことを特徴とする遊技機。

【０１０７】

前記（Ｐ７－４）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出中に継続されるので、特定操作対応演出の終了後に戻った先の所定の表示演出においても異なる演出を長く楽しませることができる。

【０１０８】

（Ｐ７－５）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）に記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記特定操作対応演出が含まれていた前記所定の表示演出の終了後も、継続可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０１０９】

前記（Ｐ７－５）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も、継続可能であるので、特定操作対応演出中に発生した異なる演出を、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も長く楽しませることができる。

【０１１０】

（Ｐ７－６）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記特定操作対応演出が終了した場合に、終了可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０１１１】

前記（Ｐ７－６）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、特定操作対応演出が終了した場合に、終了可能であるので、特定操作対応演出中に限って異なる演出を実行することもできる。

【０１１２】

（Ｐ７－７）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記所定の表示演出が終了した場合に、終了可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０１１３】

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

【０１１４】

（Ｐ７－８）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、再び前記特定操作対応演出が実行される期間内で前記異なる操作がされた場合に、先に実行された前記異なる演出を引き継いだ状態で、継続可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０１１５】

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

できる。
【０１１６】
（Ｐ７－９）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、先に実行された前記所定の表示演出の終了後、次に実行される前記所定の表示演出において、継続可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０１１７】
前記（Ｐ７－９）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、先に実行された所定の表示演出の終了後、次に実行される所定の表示演出において、継続可能であるので、先の所定の表示演出中に実行されていた異なる演出を、次の所定の表示演出中に引継いで楽しませることができる。
【０１１８】
（Ｐ７－１０）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、一の前記所定の表示演出において、先に実行された前記特定操作対応演出の終了後、次に実行される前記特定操作対応演出において、継続可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０１１９】
前記（Ｐ７－１０）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、一の所定の表示演出において、先に実行された特定操作対応演出の終了後、次に実行される特定操作対応演出において、継続可能であるので、一の所定の表示演出において、先の特定操作対応演出中に実行されていた異なる演出を、次の特定操作対応演出中に引継いで楽しませることができる。
【０１２０】
（Ｐ７－１１）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記異なる操作が実行されるタイミングが前記特定操作対応演出の終盤である場合、前記特定操作対応演出の実行が終了した後も継続可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０１２１】
前記（Ｐ７－１１）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる操作が実行されるタイミングが特定操作対応演出の終盤である場合、特定操作対応演出の実行が終了した後も継続可能であるので、遅いタイミングで異なる操作がされた場合には、特定操作対応演出後の期間も利用して、異なる演出を楽しませることができる。
【０１２２】
（Ｐ７－１２）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記異なる操作が実行されるタイミングが前記所定の表示演出の終盤である場合、前記所定の表示演出の実行が終了した後も継続可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０１２３】
前記（Ｐ７－１２）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる操作が実行されるタイミングが所定の表示演出の終盤である場合、所定の表示演出の実行が終了した後も継続可能であるので、遅いタイミングで異なる操作がされた場合には、所定の表示演出後の期間も利用して、異なる演出を楽しませることができる。
【０１２４】
（Ｐ８－０）　遊技者による操作を受ける操作手段と、
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演

出実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、
前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合に、前記特定操作対応演出の実行を継続した状態で、前記特定操作対応演出とは異なる演出を実行するものであり、
前記異なる演出は、前記異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出である
ことを特徴とする遊技機。

【０１２５】

前記（Ｐ８－０）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。異なる演出は、異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出であるので、異なる操作がされたにも関わらず数値変化を示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０１２６】

（Ｐ８－１）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０），（Ｐ８－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記異なる操作が行われたことを視覚的に示す特定視覚情報の表示である
ことを特徴とする遊技機。

【０１２７】

前記（Ｐ８－１）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる操作が行われたことを視覚的に示す特定視覚情報の表示であるので、異なる操作がされたにも関わらず特定操作対応演出が実行されている様子を視覚的に示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを視覚的に認識し易くすることができる。

【０１２８】

（Ｐ８－２）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０），（Ｐ８－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記異なる操作が行われたことを聴覚的に示す特定聴覚情報の出力である
ことを特徴とする遊技機。

【０１２９】

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

【０１３０】

（Ｐ８－３）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出である
ことを特徴とする遊技機。

【０１３１】

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

く変化を表す情報を用いた演出であってもよい。
【０１３２】
（Ｐ８－４）　前記（Ｐ８－０）または（Ｐ８－３）に記載の遊技機において、
一の前記異なる演出が実行された後、別の前記異なる演出が実行される場合に、一の前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、別の前記異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出が行われる
ことを特徴とする遊技機。
【０１３３】
前記（Ｐ８－４）に記載の遊技機によれば、一の異なる演出が実行された後、別の異なる演出が実行される場合に、一の異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、別の異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出が行われるので、異なる操作がされたにも関わらず数値変化を続けて変化させることによって、特定態様とは異なる操作が続けて行われていることを認識し易くすることができる。
【０１３４】
（Ｐ８－５）　前記（Ｐ８－０）または（Ｐ８－３）に記載の遊技機において、
前記異なる演出が実行された後の前記特定操作対応演出において、前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて前記特定操作対応演出が継続される
ことを特徴とする遊技機。
【０１３５】
前記（Ｐ８－５）に記載の遊技機によれば、異なる演出が実行された後の特定操作対応演出において、異なる操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作対応演出が継続されるので、異なる演出が実行された後の特定対応演出において異なる操作が行われていなくても、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。
【０１３６】
（Ｐ８－６）　前記（Ｐ８－０）または（Ｐ８－３）に記載の遊技機において、
一の前記所定の表示演出において前記異なる演出が実行された後、別の前記所定の表示演出において前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて前記特定操作対応演出が継続される
ことを特徴とする遊技機。
【０１３７】
前記（Ｐ８－６）に記載の遊技機によれば、一の所定の表示演出において異なる演出が実行された後、別の所定の表示演出において前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作対応演出が継続されるので、異なる演出が実行された後の所定の表示演出において異なる操作が行われていなくても、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。
【０１３８】
（Ｐ８－７）　前記（Ｐ８－６）に記載の遊技機において、
前記別の所定の表示演出において異なる演出が実行される場合、前記一の所定の表示演出において前記異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、数値の変化が行われる
ことを特徴とする遊技機。
【０１３９】
前記（Ｐ８－７）に記載の遊技機によれば、別の所定の表示演出において異なる演出が実行される場合、一の所定の表示演出において異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、数値の変化が行われるので、別の所定の表示演出において異なる演出を行う場合に、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。
【０１４０】
（Ｐ９－０）　遊技者による操作を受ける操作手段と、
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作が特定態様で行われた場合に、前記所定の表示演出中に特定操作対応演出を実行するものであって、
前記操作手段の前記特定態様での操作の有無が判定される期間内で、前記特定態様での操作とは異なる操作がされた場合に、前記特定操作対応演出の実行を継続した状態で、前記特定操作対応演出とは異なる演出を実行するものであり、
前記異なる演出は、前記異なる演出が実行された一の前記所定の表示演出と、次の前記所定の表示演出とをまたいで実行可能なものである
ことを特徴とする遊技機。

【０１４１】

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

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

（Ｐ９－２）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０），（Ｐ８－０），（Ｐ９－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記異なる演出が実行された前記特定操作対応演出と、次に実行される前記特定操作対応演出とをまたいで実行される
ことを特徴とする遊技機。

【０１４５】

前記（Ｐ９－２）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる演出が実行された特定操作対応演出と、次に実行される特定操作対応演出とをまたいで実行されるので、特定操作対応演出から次の特定操作対応演出にまたがって特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。

【０１４６】

（Ｐ９－３）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０），（Ｐ８－０），（Ｐ９－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記異なる演出が実行された一の前記所定の表示演出における前記特定操作対応演出と、次に実行される別の前記所定の表示演出における特定操作対応演出とをまたいで実行される
ことを特徴とする遊技機。

【０１４７】

前記（Ｐ９－３）に記載の遊技機によれば、異なる演出は、異なる演出が実行された一の所定の表示演出における特定操作対応演出と、次に実行される別の所定の表示演出にお

ける特定操作対応演出とをまたいで実行されるので、特定操作対応演出から次の所定の表示演出における特定操作対応演出をまたいで特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。

【０１４８】

（Ｐ１０－０）　遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

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

前記演出実行手段は、

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

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

前記異なる演出は、前記特定態様での操作を実行中に、前記異なる操作が行われた場合に、実行中の前記特定操作対応演出よりも遊技者が認識し易い態様で、前記異なる操作が行われたことを報知するものである

ことを特徴とする遊技機。

【０１４９】

前記（Ｐ１０－０）に記載の遊技機によれば、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。異なる演出は、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が行われた場合に、実行中の特定操作対応演出よりも遊技者が認識し易い態様で、異なる操作が行われたことを報知するので、異なる操作が行われたことをはっきりと認識させることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【０１５０】

（Ｐ１０－１）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０），（Ｐ８－０），（Ｐ９－０），（Ｐ１０－０）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記特定態様での操作を実行中に、前記異なる操作が行われた場合に、前記特定操作対応演出の実行中に出力される音量よりも大きな音量で、前記異なる操作が行われたことを報知する

ことを特徴とする遊技機。

【０１５１】

前記（Ｐ１０－１）に記載の遊技機において、前記異なる演出は、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が行われた場合に、特定操作対応演出の実行中に出力される音量よりも大きな音量で、異なる操作が行われたことを報知するので、異なる操作が行われたことを聴覚的にはっきりと認識させることができる。

【０１５２】

（Ｐ１０－２）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０），（Ｐ８－０），（Ｐ９－０），（Ｐ１０－０）のいずれかに記載の遊技機において、

前記異なる演出は、前記特定態様での操作を実行中に、前記異なる操作が行われた場合に、前記特定操作対応演出の実行中の画像が表示される表示領域よりも手前側の表示領域にて、前記異なる操作が行われたことを報知する

ことを特徴とする遊技機。

【０１５３】

前記（Ｐ１０－２）に記載の遊技機において、異なる演出は、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が行われた場合に、特定操作対応演出の実行中の画像が表示される表示領域よりも手前側の表示領域にて、異なる操作が行われたことを報知するので、異なる操

作が行われたことを視覚的にはっきりと認識させることができる。
【０１５４】
（Ｐ１０－３）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０），（Ｐ８－０），（Ｐ９－０），（Ｐ１０－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記特定態様での操作を実行中に、前記異なる操作が一の前記所定の表示演出を越えて行われた場合に、一の前記所定の表示演出と次の前記所定の表示演出とをまたいで、前記異なる操作が行われたことを報知する
ことを特徴とする遊技機。
【０１５５】
前記（Ｐ１０－３）に記載の遊技機において、異なる演出は、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が一の所定の表示演出を越えて行われた場合に、一の所定の表示演出と次の所定の表示演出とをまたいで、異なる操作が行われたことを報知するので、一の所定の表示演出を越えて異なる操作が行われた場合でもはっきりと認識させることができる。
【０１５６】
（Ｐ１０－４）　前記（Ｐ２－０）から（Ｐ６－３）または（Ｐ７－０），（Ｐ８－０），（Ｐ９－０），（Ｐ１０－０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記異なる演出は、前記特定態様での操作が継続したことで成立する所定条件が成立した場合に、前記異なる操作が行われたことを報知する
ことを特徴とする遊技機。
【０１５７】
前記（Ｐ１０－４）に記載の遊技機において、異なる演出は、特定態様での操作が継続したことで成立する所定条件が成立した場合に、異なる操作が行われたことを報知するので、特定態様での操作が継続して行われた場合に、これと異なる操作が行われたことをはっきりと認識させることができる。
【０１５８】
＜課題Ｑ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、操作有効期間に操作ボタンを押す操作や操作レバーを引く操作などが行われた場合に、操作に応じて数値情報を変化させる数値変化演出を、所定の表示演出中に実行する遊技機がある（例えば、特開２０１５－１１６２２９号公報（第９９－１００頁、図８３））。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、数値変化演出をともなう表示演出の面白味をこれ以上向上することができない、という問題がある。
下記（Ｑ０）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｑ０）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０１５９】
（Ｑ０）　遊技者による操作を受ける操作手段と、
遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段による判定の結果に基づき、表示手段に所定の表示演出を実行させる演出実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記操作手段の操作に基づいて、前記所定の表示演出中に数値情報を表示させる数値情報表示演出を実行する数値情報表示演出実行手段を備え、
前記数値情報表示演出実行手段は、前記数値情報表示演出にて所定の数値情報が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報に変化する特定変化演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【０１６０】

前記（Ｑ０）に記載の遊技機によれば、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる。

【０１６１】

（Ｑ１）　前記（Ｑ０）に記載の遊技機において、

前記数値情報表示演出実行手段は、前記数値情報表示演出の結果として表示される数値情報が前記特定情報を示唆する特定示唆情報とならないようにする前記特定変化演出を実行することを特徴とする遊技機。

【０１６２】

前記（Ｑ１）に記載の遊技機によれば、表示演出の結果への誤解が低減され、表示演出に対する信頼性を向上させることができるため、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる。

【０１６３】

（Ｑ２）　前記（Ｑ１）に記載の遊技機において、

前記特定変化演出は、前記操作手段の操作に基づいて前記数値情報を増加または減少した結果、前記数値情報表示演出の結果として表示される前記数値情報が前記特定示唆情報となる場合に、前記特定示唆情報を、前記特定情報を示唆しない非特定情報に変化させるものであることを特徴とする遊技機。

【０１６４】

前記（Ｑ２）に記載の遊技機によれば、表示演出に対する信頼性を向上させることができる。

【０１６５】

（Ｑ３）　前記（Ｑ１）に記載の遊技機において、

前記特定変化演出は、前記操作手段の操作に基づいて前記数値情報を増加または減少した結果、前記数値情報表示演出の結果として表示される前記数値情報が前記特定示唆情報となる場合に、前記特定示唆情報に、前記特定情報を示唆しない非特定情報を付加させるものであることを特徴とする遊技機。

【０１６６】

前記（Ｑ３）に記載の遊技機によれば、表示演出に対する信頼性を向上させることができる。

【０１６７】

（Ｑ４）　前記（Ｑ１）から（Ｑ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記数値情報表示演出は、前記操作手段の操作を有効とする有効期間内で、前記所定の表示演出中に表示される数値情報を、前記操作手段の操作に基づいて増加または減少させる数値変化演出であることを特徴とする遊技機。

【０１６８】

前記（Ｑ４）に記載の遊技機によれば、数値変化演出を伴う表示演出に対する信頼性を向上させることができる。

【０１６９】

（Ｑ５）　前記（Ｑ４）に記載の遊技機において、

前記数値変化演出は、前記操作手段の操作回数に応じて数値を増加または減少させるものであることを特徴とする遊技機。

【０１７０】

前記（Ｑ５）に記載の遊技機によれば、操作手段の操作回数に応じて数値情報を変化させる数値変化演出を伴う表示演出に対する信頼性を向上させることができる。

【０１７１】

＜課題Ｒ＞

従来、この種の遊技機として、例えば、所定情報を変化させる演出を表示演出中に実行する遊技機がある（例えば、特開２０１５－１１６２２９号公報（第９９－１００頁、図８３））。

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

すなわち、この種の遊技機では、所定情報の変化が正しく表示されず、所定情報の変化を含む表示演出に対する信頼性を向上させることができない場合がある、という問題である。

下記（Ｒ０）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、所定情報の変化を含む表示演出に対する信頼性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｒ０）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【０１７２】

（Ｒ０）　遊技者による操作を受ける操作手段と、

遊技に関する主たる制御を行う主制御手段と、

表示手段に所定情報を含む表示演出を表示させるための表示コマンドを出力する表示制御手段と、

前記主制御手段による判定の結果に基づき、または、前記操作手段の操作に基づき、前記表示制御手段に前記所定情報をある情報から別の情報に変化する表示を指示する指示コマンドを出力するサブ制御手段と、を備えた遊技機であって、

前記指示コマンドによって指示された前記別の情報と、前記表示コマンドによって表示された前記所定情報とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定するエラー判定手段と、

前記エラーが発生している場合に、前記エラーに対応する所定のエラー対応処理を行うエラー対応手段と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【０１７３】

前記（Ｒ０）に記載の遊技機によれば、主制御手段による判定の結果または操作手段の操作に基づき所定情報をある情報から別の情報に変化するよう指示されたときに、その指示された別の情報と、表示制御手段によって表示された所定情報とが一致しない場合に、そのエラーに対応するエラー対応処理が行われるため、そのエラーによって遊技者の気持ちが減衰することを低減でき、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

【０１７４】

（Ｒ１）　前記（Ｒ０）に記載の遊技機において、

前記エラーの発生を報知するエラー報知手段を備えることを特徴とする遊技機。

【０１７５】

前記（Ｒ１）に記載の遊技機によれば、そのエラーの発生が報知されるため、所定情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

【０１７６】

（Ｒ２）　前記（Ｒ１）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記所定情報の変化を実行した場合に、前記所定情報の変化を実行したことを示す完了コマンドを前記サブ制御手段に出力する手段を備え、

前記サブ制御手段は、前記指示コマンドによって指示された前記別の情報と前記完了コマンドが示す前記所定情報とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定する前記エラー判定手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【０１７７】

前記（Ｒ２）に記載の遊技機によれば、サブ制御手段が別の情報の変化を指示しているにも関わらず、表示制御手段にて所定情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、所定情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

【０１７８】

（Ｒ３）　前記（Ｒ１）または（Ｒ２）に記載の遊技機において、

前記所定情報は、前記主制御手段による判定の結果に基づき変化する遊技表示情報であることを特徴とする遊技機。

【０１７９】

前記（Ｒ３）に記載の遊技機によれば、サブ制御手段が遊技表示情報の変化を指示しているにも関わらず、表示制御手段にて遊技表示情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、遊技表示情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、遊技表示情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

【０１８０】

（Ｒ４） 前記（Ｒ３）に記載の遊技機において、

前記遊技表示情報は、前記主制御手段による判定の結果に基づき変化する遊技数値情報であることを特徴とする遊技機。

【０１８１】

前記（Ｒ４）に記載の遊技機によれば、サブ制御手段が遊技数値情報の変化を指示しているにも関わらず、表示制御手段にて遊技数値情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、遊技数値情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、遊技数値情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

【０１８２】

遊技数値情報は、例えば、確変状態や時短状態において、残りの変動回数や、消化した変動回数である。

【０１８３】

（Ｒ５） 前記（Ｒ１）または（Ｒ２）に記載の遊技機において、

前記所定情報は、前記操作手段の操作に基づき変化する操作表示情報であることを特徴とする遊技機。

【０１８４】

前記（Ｒ５）に記載の遊技機によれば、サブ制御手段が操作表示情報の変化を指示しているにも関わらず、表示制御手段にて操作表示情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、操作表示情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、操作表示情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

【０１８５】

（Ｒ６） 前記（Ｒ５）に記載の遊技機において、

前記操作表示情報は、前記操作手段の操作に基づき変化する操作数値情報であることを特徴とする遊技機。

【０１８６】

前記（Ｒ６）に記載の遊技機によれば、サブ制御手段が操作数値情報の変化を指示しているにも関わらず、表示制御手段にて操作数値情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、操作数値情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、操作数値情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。

【０１８７】

（Ｒ７） 前記（Ｒ１）ないし（Ｒ６）のいずれかに記載の遊技機において、

前記エラー報知手段は、前記エラーを表示情報エラー画像として表示演出中に表示することを特徴とする遊技機。

【０１８８】

前記（Ｒ７）に記載の遊技機によれば、エラーが表示情報エラー画像として表示演出中に表示されるので、エラー発生を気付かせ易くすることができる。

【０１８９】

＜課題Ｓａ＞

従来、この種の遊技機として、例えば、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典を付与するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報、第９頁、図４３）。

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

すなわち、この種の遊技機では、時短状態、確変状態などの特典を付与しても、遊技が単調になり易いため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることが難しい、という問題がある。

下記（Ｓａ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｓａ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【０１９０】

（Ｓａ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、遊技球の入球を所定条件（ヘソ入賞、電チュー入賞）の成立とする始動入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、

前記所定条件の成立に基づいて図柄の変動表示を開始させる始動情報を所定数まで記憶可能な記憶手段（ＲＡＭ５０３）と、

前記始動情報に基づいて抽選を行う抽選手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）と、

前記抽選手段による抽選の結果に基づき図柄を変動表示する変動表示手段（第３図柄表示装置４２）と、

前記変動表示の結果が特定の結果（時短（２）付き当たり）となった後の状態を第１状態（連チャンゾーン）とすることが可能な状態制御手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）を備え、

前記状態制御手段は、

前記第１状態において前記変動表示の結果が所定の上限回数以下の回数、前記特定の結果よりも発生し易く前記特定の結果よりも遊技者にとっての価値が低い所定の結果（時短１）付き当たり、通常当たり）となることを、前記第１状態の終了条件とすることが可能であり、

前記第１状態における最後の変動表示の結果が前記所定の結果となることに応じ、前記第１状態の終了後の状態を前記第１状態とは異なる状態（ドキドキゾーン、通常遊技状態）とすることが可能であり、

前記第１状態における変動表示の結果が前記特定の結果となることに応じ、前記第１状態の終了後の状態を前記第１状態にすることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０１９１】

前記（Ｓａ１）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓａ１）に記載の遊技機によれば、変動表示の結果が特定の結果となった後に発生する第１状態は、変動表示の結果が連続して所定の結果となるまで終了しないので、遊技者は変動表示の結果が連続して所定の結果となるまで確実に、第１状態に係る遊技を行うことができる。

【０１９２】

（Ｓａ２）　前記（Ｓａ１）に記載の遊技機において、

前記第１状態において前記所定の結果となる前記所定の上限回数以下の回数は、最初に実行される前記変動表示の結果が前記所定の結果となる前に記憶されている前記始動情報の個数以下である

ことを特徴とする遊技機。

【０１９３】

前記（Ｓａ２）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓａ２）に記載の遊技機によれば、第１状態において所定の結果は、予め記憶されている個数を超えることがなく、第１状態の希少性が高まる。このようにすると、第１状態に関し遊技者にプレミアム感を与えることができ、これにより遊技の興趣性が高まる。

【０１９４】

（Ｓａ３）　前記（Ｓａ１）または前記（Ｓａ２）に記載の遊技機において、

前記異なる状態は、通常状態よりも有利な状態であって前記第１状態とは異なる価値が得られる第２状態である
ことを特徴とする遊技機。
【０１９５】
前記（Ｓａ３）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓａ３）に記載の遊技機によれば、第１状態の後の状態である異なる状態は、通常状態とも第１状態とも異なる状態であるので、遊技で発生する状態のバリエーションが増え、これにより遊技の興趣性が高まる。
【０１９６】
（Ｓａ４） 前記（Ｓａ１）ないし前記（Ｓａ３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記異なる状態は、前記第１状態とは終了条件が異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０１９７】
前記（Ｓａ４）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓａ４）に記載の遊技機によれば、第１状態と第１状態と異なる状態は、終了状態が異なるので、遊技者は、第１状態のための遊技と、異なる状態のための遊技とを切り換えながら遊技に没頭することができ、これにより遊技の興趣性が高まる。
【０１９８】
（Ｓａ５） 前記（Ｓａ３）または前記（Ｓａ４）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第２状態における前記変動表示の結果が第１の当たり結果（時短（１）付き当たり）となった場合に、前記第２状態の終了後、前記第２状態を継続する
ことを特徴とする遊技機。
【０１９９】
前記（Ｓａ５）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓａ５）に記載の遊技機によれば、第２状態が継続するルートが確保されているので、遊技者は第２状態を継続させようとして、第２状態中の遊技に没頭することになり、これにより遊技の興趣性が高まる。
【０２００】
（Ｓａ６） 前記（Ｓａ３）ないし前記（Ｓａ５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第２状態における前記変動表示の結果が第２の当たり結果（通常当たり）となった場合に、前記第２状態の終了後の状態を通常状態とする
ことを特徴とする遊技機。
【０２０１】
前記（Ｓａ６）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓａ６）に記載の遊技機によれば、第２状態が通常状態に転落するルートが確保されているので、遊技者は第２状態を通常状態に転落させまいとして、第２状態中の遊技に没頭することになり、これにより遊技の興趣性が高まる。
【０２０２】
（Ｓａ７） 前記（Ｓａ３）ないし前記（Ｓａ６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第２状態における前記変動表示の結果が第３の当たり結果（時短（２）付き当たり）となった場合に、前記第２状態の終了後、前記第１状態に制御する
ことを特徴とする遊技機。
【０２０３】
前記（Ｓａ７）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供する

ことができる。すなわち、前記（Ｓａ７）に記載の遊技機によれば、第２状態が第１状態に昇格するルートが確保されているので、遊技者は第２状態を第１状態に昇格させようとして、第２状態中の遊技に没頭することになり、これにより遊技の興趣性が高まる。

【０２０４】

（Ｓａ８）　前記（Ｓａ１）ないし前記（Ｓａ７）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記始動入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とのいずれかに可変可能な始動用可変入球手段（特図２用始動入賞装置３３ｂ）を含み、

前記第１状態において、前記所定の結果となる前記変動表示は、前記始動用可変入球手段を前記開状態とし易い状態において成立した遊技球の入球に基づいて行われる

ことを特徴とする遊技機。

【０２０５】

前記（Ｓａ８）に記載の遊技機によれば、遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。すなわち、前記（Ｓａ８）に記載の遊技機によれば、始動用可変入球手段の動作により第１状態に係る変動表示が開始されるようになっているので、始動用可変入球手段の設定によって遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。

【０２０６】

（Ｓａ９）　前記（Ｓａ８）に記載の遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球が通過可能な通過検出手段（ゲート）と、

前記通過検出手段による通過検出に基づき前記図柄とは異なる普通図柄を変動表示する普通図柄変動表示手段（第２図柄表示装置４１）と、を備え、

前記普通図柄の変動表示が当選すると、通常状態よりも前記始動用可変入球手段が前記開状態となり易い

ことを特徴とする遊技機。

【０２０７】

前記（Ｓａ９）に記載の遊技機によれば、遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。すなわち、前記（Ｓａ９）に記載の遊技機によれば、普通図柄の変動表示が当選すると始動用可変入球手段が開状態となり易いので、始動用可変入球手段は、確実に遊技機の興趣性を向上させることができるようになっている。

【０２０８】

（Ｓａ１０）　前記（Ｓａ１）ないし前記（Ｓａ９）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記所定条件の成立に基づき前記変動表示手段における変動時間を設定する変動時間設定手段（ＣＰＵ５０１）を備え、

前記第１状態において前記所定の上限回数以下の回数、前記所定の結果となる場合の前記変動表示は、少なくとも前記第１状態となる前の状態における前記変動表示の変動時間よりも短い時間が設定される

ことを特徴とする遊技機。

【０２０９】

前記（Ｓａ１０）に記載の遊技機によれば、遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。すなわち、前記（Ｓａ１０）に記載の遊技機によれば、第１状態において短い変動時間で連続して所定の結果を発生させることができるので、所定の結果が発生しやすくなり、確実に遊技機の興趣性が向上する。

【０２１０】

（Ｓａ１１）　前記（Ｓａ１）ないし前記（Ｓａ１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第１状態における最後の変動表示の結果が前記所定の結果のうちの第１所定結果（時短（１）付き当たり）となることに応じ、前記第１状態の終了後の状態を前記変動表示の結果が前記第１所定結果とならないことが終了の条件である前記

異なる状態とするか、または、前記第１状態における最後の変動表示の結果が第２所定結果（通常当たり）となることに応じ、前記第１状態の終了後の状態を前記特定の結果となる前の状態にすることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０２１１】
前記（Ｓａ１１）に記載の発明によれば、第１状態における最後の変動表示の結果が第１所定結果になるか第２所定結果になるかにより、その後の状態を、再び変動表示の結果が所定の結果となる状態となるか否かを期待させることができる。
【０２１２】
（Ｓａ１２） 前記（Ｓａ１１）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１状態における変動表示の結果が第３所定結果（時短（２）付き当たり）となることに応じ、前記第１状態の終了後の状態を前記第１状態の開始時の状態にすることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０２１３】
前記（Ｓａ１２）に記載の発明によれば、第１状態における変動表示の結果が第３所定結果になるか否かにより、第１状態の開始時の状態となるか否かを期待させることができる。
【０２１４】
（Ｓａ１３） 前記（Ｓａ１１）または前記（Ｓａ１２）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記異なる状態における変動表示で付与された特典に応じて、前記異なる状態を維持するか、前記異なる状態を前記第１状態とするか、または前記異なる状態を前記所定条件の成立前の状態とすることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０２１５】
前記（Ｓａ１３）に記載の発明によれば、異なる状態における変動表示の結果により、異なる状態を維持するか、異なる状態を第１状態とするか、または異なる状態を所定条件の成立前の状態とするかの３通りの動作のうちのいずれかになる。異なる状態後にとりうる変動表示の結果の種類が多様なので、異なる状態における変動表示の興趣性を向上することができる。
【０２１６】
（Ｓａ１４） 前記（Ｓａ１）ないし前記（Ｓａ１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１状態における最後の変動表示の結果が第２所定結果となることに応じ、前記第１状態の終了後の状態を前記特定の結果となる前の状態にすることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０２１７】
前記（Ｓａ１４）に記載の発明によれば、第１状態における最後の変動表示の結果が第２所定結果になるか否かにより、特定の結果となる前の状態となるか否かを期待させることができる。
【０２１８】
（Ｓａ１５） 前記（Ｓａ１）ないし前記（Ｓａ１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１状態において上限が所定回数である複数回の変動表示が可能であり、
前記状態制御手段は、前記第１状態において変動表示の結果が、前記特定の結果となることに応じ、前記所定回数より多い回数だけ変動表示を連続させることを可能とする
ことを特徴とする遊技機。
【０２１９】

前記（Ｓａ１５）に記載の発明によれば、第１状態において特定の結果が出ることによって、変動表示の連続回数の上限を超えて変動表示を連続させることができる。

【０２２０】

（Ｓａ１６）　前記（Ｓａ１）ないし前記（Ｓａ１５）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記第１状態は、演出上の状態であって、

前記状態制御手段は、

前記変動表示の結果が特定の結果（時短（２）付き当たり）となった後の状態を演出上の前記第１状態（演出上の連チャンゾーン）とすることが可能であり、

演出上の前記第１状態において前記変動表示の結果が所定の上限回数以下の回数、前記特定の結果よりも発生し易く前記特定の結果よりも遊技者にとっての価値が低い所定の結果（時短１付き当たり、通常当たり、外れ）となることを、演出上の前記第１状態の終了条件とすることが可能であり、

演出上の前記第１状態における最後のまたは最後に到るまでの所定のタイミングの変動表示の結果が前記所定の結果となることに応じ、演出上の前記第１状態の終了後の状態を前記第１状態とは異なる演出上の状態（演出上のドキドキゾーン）とすることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０２２１】

前記（Ｓａ１６）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓａ１６）に記載の遊技機によれば、変動表示の結果が特定の結果となった後に発生する演出上の第１状態は、変動表示の結果が連続して所定の結果となるまで終了しない場合と、最後に到るまでの所定のタイミングで終了する場合とがあるので、遊技者は変動表示の結果が連続して所定の結果となるまで確実に、第１状態に係る演出を楽しむことができる。また、遊技者にとって好ましくない結果になることが先読みされているような場合は、第１状態に係る演出を最後まで遊技者に見せ続ける必要はないので、遊技者は変動表示の結果が最後に到るまでの所定のタイミングで、第１状態とは異なる状態に係る演出を楽しむこともできる。

【０２２２】

＜課題Ｓｂ＞

従来、この種の遊技機として、例えば、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典を付与するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報、第９頁）。

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

すなわち、この種の遊技機では、時短状態、確変状態などの特典を付与しても、遊技が単調になり易いため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。

下記（Ｓｂ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｓｂ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【０２２３】

（Ｓｂ１）遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

所定条件の成立に基づき図柄を変動表示する変動表示手段（第３図柄表示装置４２）と、

遊技に関する状態を制御することが可能な状態制御手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）と、を備え、

前記状態制御手段は、遊技中に少なくとも第１状態（連チャンゾーン）、第２状態（ドキドキゾーン）を発生させることが可能であり、

前記第１状態において前記変動表示の結果が第１特定結果（通常当たり）または第２特定結果（時短（１）付き当たり）に当選すると、その後、遊技者にとって不利な状態とは

なり難く、
前記第２状態において前記第２特定結果に当選すると、その後、前記不利な状態とはなり難く、
前記第２状態において前記第２特定結果に当選した後の状態は、遊技者にとって有利な状態（ドキドキゾーン）であり、
前記第２状態において前記第１特定結果に当選した後の状態は、前記第２状態において前記第２特定結果に当選した後の状態よりも遊技者にとって不利な状態（通常状態）である
ことを特徴とする遊技機。
【０２２４】
前記（Ｓｂ１）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｂ１）に記載の遊技機によれば、第１状態において第１特定結果に当選するか、第２状態において第１特定結果に当選するかによって、その後、特定状態における遊技者に不利な状態となるか否かが変わるので、ある種別の当選結果となった場合にその後の状態を多様なものとすることができる。その結果、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０２２５】
（Ｓｂ２）　前記（Ｓｂ１）に記載の遊技機において、
前記第１状態において前記不利な状態とならない場合は、遊技者に有利な結果が発生することが可能となり、
前記第２状態において前記不利な状態となる場合は、遊技者に有利な結果が発生しやすい状態から転落する状態である
ことを特徴とする遊技機。
【０２２６】
前記（Ｓｂ２）に記載の遊技機によれば、第１状態において第１特定結果に当選するか、第２状態において第１特定結果に当選するかによって、遊技者に有利な結果が連続して発生することが可能な状態が維持されるか否かが異なるので、第１特定結果となった場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。
【０２２７】
（Ｓｂ３）　前記（Ｓｂ１）または前記（Ｓｂ２）に記載の遊技機において、
前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能な開状態と、該遊技球を入球し難い閉状態とに可変可能な可変入球手段（特図２用始動入賞装置３３ｂ）を備え、
前記第２状態においては、前記可変入球手段に入球し易いという特典（時短）が付与される
ことを特徴とする遊技機。
【０２２８】
前記（Ｓｂ３）に記載の遊技機によれば、第２状態においては、可変入球手段に入球し易いという特典が付与されるので、第２状態を遊技者にとって遊技的な価値のあるものとすることができる。
【０２２９】
（Ｓｂ４）　前記（Ｓｂ３）に記載の遊技機において、
前記第２状態において発生する前記不利な状態とは、前記第２状態において前記特典を失う状態である
ことを特徴とする遊技機。
【０２３０】
前記（Ｓｂ４）に記載の遊技機によれば、第２状態において第１特定結果に当選すると、第２状態において可変入球手段に入球しにくくなるので、第１状態における第１特定結果の当選後の状態と、第２状態における第１特定結果の当選後の状態とを、確実に差を付けることができる。
【０２３１】

（Ｓｂ５）　前記（Ｓｂ４）に記載の遊技機において、
前記第２状態における変動表示の結果が前記第２特定結果である場合に前記特典が継続され、前記第２状態における変動表示の結果が前記第１特定結果である場合に前記特典が消失される
ことを特徴とする遊技機。
【０２３２】
前記（Ｓｂ５）に記載の遊技機によれば、第２状態における変動表示の結果が第２特定結果である場合に、上述の特典が継続され、第２状態における変動表示の結果が第１特定結果である場合にこの特典が消失されるので、第２状態における変動表示の結果が第１特定結果であるか第２特定結果であるか否かに期待感を持たせることができる。
【０２３３】
（Ｓｂ６）　前記（Ｓｂ１）ないし前記（Ｓｂ５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記第１状態において前記第１特定結果に当選すると、その後、遊技者に有利な状態となる
ことを特徴とする遊技機。
【０２３４】
前記（Ｓｂ６）に記載の遊技機によれば、第１状態において第１特定結果に当選するか、第２状態において第１特定結果に当選するかによって、その後、特定状態における遊技者に有利な状態となるか否かが変わるので、ある種別の当選結果となった場合にその後の状態を多様なものとすることができる。その結果、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０２３５】
（Ｓｂ７）　前記（Ｓｂ６）に記載の遊技機において、
前記第１状態において発生する前記遊技者に有利な状態は、次回以降の変動表示においても遊技者に有利な結果となり易い状態が継続することである
ことを特徴とする遊技機。
【０２３６】
前記（Ｓｂ７）に記載の遊技機によれば、第１状態において第１特定結果に当選すると、次回以降の変動表示において遊技者にとって有利な結果となり易い状態が継続するので、第１状態を第２状態よりも有利にすることができる。
【０２３７】
（Ｓｂ８）　前記（Ｓｂ２）ないし前記（Ｓｂ７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１状態における特定回数目までの変動表示の結果が前記第２特定結果である場合は前記第１状態が継続され、第１状態における前記特定回数目の変動表示の結果が前記第２特定結果である場合は前記第１状態を前記第２状態に移行する
ことを特徴とする遊技機。
【０２３８】
前記（Ｓｂ８）に記載の遊技機によれば、第１状態において、特定回数目までに第２特定結果に当選するか、特定回数目に第２特定結果に当選するかによって、その後の状態の有利、不利が異なるので、第１状態において第２特定結果に当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。なお、その後の状態の有利、不利とは、第１状態において、特定回数目までに第２特定結果に当選すれば、第１状態が継続されるという有利な状態が続き、特定回数目に第２特定結果に当選すれば、第２状態に移行されても不利な状態になることである。
【０２３９】
（Ｓｂ９）　前記（Ｓｂ１）ないし前記（Ｓｂ８）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１状態における特定回数目までの変動表示の結果が前記第

１特定結果である場合は前記第１状態が継続され、前記第１状態における前記特定回数目の変動表示の変動表示の結果が前記第１特定結果である場合は前記第１状態が終了される
ことを特徴とする遊技機。
【０２４０】
前記（Ｓｂ９）に記載の遊技機によれば、第１状態において、特定回数目までに第１特定結果に当選するか、特定回数目に第１特定結果に当選するかによって、その後の状態の有利、不利が異なるので、第１状態において第１特定結果に当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。なお、その後の状態の有利、不利とは、第１状態において、特定回数目までに第１特定結果に当選すれば、第１状態が継続されるという有利な状態が続き、特定回数目に第１特定結果に当選すれば、第１状態が終了されるという不利な状態になることである。
【０２４１】
（Ｓｂ１０）　前記（Ｓｂ１）ないし前記（Ｓｂ９）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記所定結果は、前記第１特定結果及び第２特定結果と異なる第３特定結果を含み、
前記状態制御手段は、前記第１状態における特定回数の最後の変動表示の結果が前記第３特定結果である場合は前記第１状態を新たに発生させ、前記第１状態における前記特定回数の最後の変動表示に至るまでの変動表示の結果が前記第３特定結果である場合は現在の前記第１状態を終了させ、前記第１状態を新たに発生させる
ことを特徴とする遊技機。
【０２４２】
前記（Ｓｂ１０）に記載の遊技機によれば、第１状態において、特定回数の最後に第３特定結果に当選するか、特定回数の最後の変動表示に至るまでに第３特定結果に当選するかによって、その後の状態の有利さが異なるので、第１状態において第３特定結果に当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。なお、その後の状態の有利さとは、第１状態において、特定回数の最後に第３特定結果に当選すれば、その時点から第１状態が新たに発生するという有利な状態になり、特定回数の最後の変動表示に至るまでに第３特定結果に当選すれば、上述よりも短い期間、第１状態を発生させるという有利な状態になることである。
【０２４３】
（Ｓｂ１１）　前記（Ｓｂ３）ないし前記（Ｓｂ１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記第１状態においては、所定期間、前記特典が付与され、前記第２状態においては、前記所定期間よりも短い期間、前記特典が付与される
ことを特徴とする遊技機。
【０２４４】
前記（Ｓｂ１１）に記載の発明によれば、第１状態になるか第２状態になるかによって、有利、不利が異なるので、遊技に関する状態そのものを多様なものとすることができる。なお、上述の有利、不利とは、第１状態であれば、可変入球手段に入球し易い期間が長いという有利な状態であり、第２状態であれば、可変入球手段に入球し易い期間が短いという不利な状態になることである。
【０２４５】
（Ｓｂ１２）　前記（Ｓｂ３）ないし前記（Ｓｂ１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特典が付与されない第３状態を発生させることが可能であり、前記第１状態における特定回数目の変動表示の結果が前記第１特定結果である場合に前記第１状態を前記第３状態に移行することが可能であり、前記第１状態における前記特定回数目までの変動表示の結果が前記第１特定結果である場合に前記第１状態を前記第３状態に移行させないことが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【０２４６】
前記（Ｓｂ１２）に記載の遊技機によれば、第１状態において、特定回数目に第１特定結果に当選するか、特定回数目までに第１特定結果に当選するかによって、その後の状態の有利、不利が異なるので、第１状態において第１特定結果に当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。なお、その後の状態の有利とは、第１状態において、特定回数目までに第１特定結果に当選する場合に、第１状態が維持されるため、第３状態に移行されないことであり、その後の状態の不利とは、特定回数目に第１特定結果に当選する場合に、上述した特典が付与されない第３状態に移行されることである。
【０２４７】
（Ｓｂ１３）　前記（Ｓｂ１２）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第３状態における変動表示の結果が前記第３特定結果である場合に、前記第３状態を前記第１状態に移行させることが可能であり、前記第３状態における変動表示の結果が前記第１特定結果である場合に、前記第３状態を前記第１状態に移行させないことが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０２４８】
前記（Ｓｂ１３）に記載の遊技機によれば、第３状態において、第３特定結果に当選するか、第１特定結果に当選するかに応じて、その後の状態の有利、不利を異ならせることができる。このように構成することで、例え、第１状態から第３状態に転落することがあったとしても、第１状態を復活させることができる可能性が生じる。第３状態の遊技状態が上述した特典の付与が可能な第１状態に移行する可能性があるので、第３状態の遊技に対する興趣性を向上することができる。
【０２４９】
（Ｓｂ１４）　前記（Ｓｂ１）ないし前記（Ｓｂ１３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記第１状態において前記変動表示の結果が前記不利な状態となる結果になる確率は、第２状態において前記不利な状態となる結果になる確率よりも低い
ことを特徴とする遊技機。
【０２５０】
前記（Ｓｂ１４）に記載の遊技機によれば、第１状態において不利な状態となる確率の方が、第２状態において不利な状態となる確率よりも低いので、所定結果となった後の状態の有利、不利を異ならせて、所定結果となった後の状態を多様なものとすることができる。なお、所定結果となった後の状態の有利とは、第１状態において不利な状態となる確率が低いことにより、遊技者に有利な状態が続き易いことであり、所定結果となった後の状態の不利とは、第２状態において不利な状態となる確率が高いことにより、遊技者に有利な状態が終了し易いことである。
【０２５１】
＜課題Ｓｃ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典を付与するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報、第９頁、図４３）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、時短状態、確変状態などの特典を付与しても、遊技が単調になり易いため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。
下記（Ｓｃ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｓｃ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０２５２】
（Ｓｃ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球を第１所定条件（ヘソ入賞）の成立とする第１始動用入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ）と、
前記遊技領域を流下する遊技球の通過を検出する通過検出手段（ゲート）と、
前記通過検出手段での遊技球の通過の検出を契機として開状態と閉状態とに可変可能であって、前記開状態において前記遊技領域を流下する遊技球の入球を第２所定条件（電チュー入賞）の成立とする第２始動用入球手段（特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
第１所定条件または第２所定条件いずれかの成立に基づいて図柄を変動表示することが可能な変動表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
前記変動表示の結果が所定結果（当たり）となった場合に、所定回数、開状態と閉状態とに開閉可能とされる開閉入球手段（Ｖ入賞装置３１、可変入賞装置３２）と、
遊技中に少なくとも、非特定状態（通常状態）と、前記開閉入球手段が開閉される開閉状態と、前記開閉状態の終了後において前記非特定状態よりも遊技者にとって有利な特定状態（時短状態）を発生させることが可能な状態制御手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）と、を備え、
前記状態制御手段は、
前記非特定状態において前記第２所定条件を成立させ難く、前記特定状態において前記第２所定条件を成立させ易いように設定し、
前記特定状態において前記第１所定条件を成立させるよりも、前記第２所定条件を成立させる方が前記変動表示を発生させやすいように設定し、
前記特定状態には、第１特定状態（時短（１））と、前記第１特定状態よりも有利な第２特定状態（時短（２））があり、
前記状態制御手段は、
前記第１特定状態において所定期間、前記第２所定条件を成立させ易い状態とし、前記第２特定状態において前記所定期間よりも長い期間、前記第２所定条件を成立させ易い状態とするように設定し、
前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合の方が、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合よりも、前記第２特定状態が発生し易いように設定する
ことを特徴とする遊技機。

【０２５３】

前記（Ｓｃ１）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｃ１）に記載の遊技機によれば、非特定状態において第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合の方が、特定状態において第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合よりも、特定状態が発生し易いので、遊技者に対して、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。

【０２５４】

（Ｓｃ２）　前記（Ｓｃ１）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合、前記第２特定状態を発生させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【０２５５】

前記（Ｓｃ２）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｃ２）に記載の遊技機によれば、第２特定状態が発生する方法として、第１所定条件の成立を目指すルートと、第２所定条件の成立を目指すルートの２つがある。したがって、遊技者が第１所定条件に係る遊技、第２所定条件に係る遊技のいずれを行っていても、遊技者にとって有利な第２特定状態を発生させる可能性がある。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０２５６】
（Ｓｃ３）　前記（Ｓｃ１）または前記（Ｓｃ２）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合であって前記遊技領域を流下する遊技球が前記遊技領域に設けられた特定領域（Ｖ入賞口３１ａ）を通過した場合に、前記第１特定状態と前記第２特定状態が発生するように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０２５７】
前記（Ｓｃ３）に記載の遊技機によれば、遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。すなわち、前記（Ｓｃ３）に記載の遊技機によれば、第１特定状態と第２特定状態は、遊技球が特定領域を通過すれば発生するので、いずれの特定状態を発生させることができるルートが設けられていることになる。したがって、遊技機の興趣性は確実に向上する。
【０２５８】
（Ｓｃ４）　前記（Ｓｃ３）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合であって前記遊技領域を流下する遊技球が前記特定領域を通過した場合に、前記第２特定状態が前記第１特定状態よりも発生し難く設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０２５９】
前記（Ｓｃ４）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｃ４）に記載の遊技機によれば、比較的有利な第２特定状態が比較的不利な第１特定状態よりも発生にくい状態を発生させることができ、第２特定状態の希少性が増す。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０２６０】
（Ｓｃ５）　前記（Ｓｃ３）ないし前記（Ｓｃ４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、
前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果のうちの特別結果（直撃大当たり）となる場合に、前記特定領域への遊技球の入球なしに前記第２特定状態が発生するように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０２６１】
前記（Ｓｃ５）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｃ５）に記載の遊技機によれば、第２所定条件の成立を目指す遊技中において、特定領域への入球に依らずに特別結果が設けられている。このようにすれば、第１所定条件の成立を目指す遊技と第２所定条件の成立を目指す遊技との差異が明確となる。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０２６２】
（Ｓｃ６）　前記（Ｓｃ５）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、
前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合も、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特別結果となる場合も、前記特定領域へ遊技球が入球した場合と比べて前記第２特定状態が発生し易いように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０２６３】
前記（Ｓｃ６）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供する

ことができる。すなわち、前記（Ｓｃ６）に記載の遊技機によれば、第２特定状態を発生させる方法として、非特定状態において第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合に発生させるルート（通常ルート）と、特定状態において第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が特別結果となる場合に発生させるルート（特別ルート）と、特定状態において第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合に特定領域を通過させるルート（特定ルート）の３つがある。第２特定状態を発生させやすいという意味で、通常ルートと特別ルートを特定ルートよりも有利にすることで、互いのルートに違いを出させることができる。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０２６４】

（Ｓｃ７）　前記（Ｓｃ１）ないし前記（Ｓｃ６）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記特定状態において遊技球の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間の方が、前記非特定状態において遊技球の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間よりも短くなるように設定する

ことを特徴とする遊技機。

【０２６５】

前記（Ｓｃ７）に記載の遊技機によれば、特定状態において遊技球の通過の検出から可変入球手段が開状態となるまでの時間の方が、非特定状態において遊技球の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間よりも短いので、遊技者に対して、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。

【０２６６】

（Ｓｃ８）　前記（Ｓｃ１）ないし前記（Ｓｃ７）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第１特定状態において所定期間、前記第２始動用入球手段に遊技球を入球させる遊技が行われ、前記第２特定状態において前記所定期間よりも長い期間、前記第２始動用入球手段に遊技球を入球させる遊技が行われるように設定する

ことを特徴とする遊技機。

【０２６７】

前記（Ｓｃ８）に記載の遊技機によれば、第１特定状態において所定期間、遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果を所定結果になり易くし、第２特定状態において所定期間よりも長い期間、遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果を所定結果になり易くされているので、遊技者に対して、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。

【０２６８】

（Ｓｃ９）　前記（Ｓｃ１）ないし前記（Ｓｃ８）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に伴う変動表示の結果により前記非特定状態を前記特定状態に移行させることが可能であり、

前記変動表示手段は、前記特定状態における変動表示開始の前から開始される所定期間において前記第２所定条件が成立した回数に応じて動作する

ことを特徴とする遊技機。

【０２６９】

前記（Ｓｃ９）に記載の遊技機によれば、特定状態の移行の前から開始される所定期間において第２所定条件が成立した回数に応じて複数回の変動表示がなされるので、遊技者に対して、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。

【０２７０】
（Ｓｃ１０）　前記（Ｓｃ１）ないし前記（Ｓｃ９）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記変動表示の結果により遊技球の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間が短くなる特典の付与が可能であり、
前記特典は、前記非特定状態よりも前記特定状態の方が付与され易い
ことを特徴とする遊技機。
【０２７１】
前記（Ｓｃ１０）に記載の遊技機によれば、変動表示の結果により遊技球の通過の検出から可変入球手段が開状態となるまでの時間が短くなる特典が特定状態において付与されやすく、非特定状態において付与されにくくなっている。従って、当該遊技機によれば、遊技者に対して、非特定状態における変動表示の結果が所定結果となることだけでなく、特定状態における変動表示の結果が所定結果となることに対しても、遊技者に高い関心を持たせることができる。
【０２７２】
＜課題Ｓｄ＞
従来、この種の遊技機としては、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典を付与するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報、第９頁、図４３）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、時短状態、確変状態などの特典を付与しても、遊技が単調になり易いため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。
下記（Ｓｄ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｓｄ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０２７３】
（Ｓｄ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技領域を流下する遊技球の入球を第１所定条件（ヘソ入賞）の成立とする第１始動用入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ）と、
前記遊技領域を流下する遊技球の通過を検出する通過検出手段（ゲート）と、
前記通過検出手段での遊技球の通過の検出を契機として開状態と閉状態とに可変可能であって、前記開状態において前記遊技領域を流下する遊技球の入球を第２所定条件（電チュー入賞）の成立とする第２始動用入球手段（特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
第１所定条件または第２所定条件いずれかの成立に基づいて図柄を変動表示することが可能な変動表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
前記変動表示の結果が所定結果（当たり）となった場合に、所定回数、開状態と閉状態とに開閉可能とされる開閉入球手段（Ｖ入賞装置３１、可変入賞装置３２）と、
遊技中に少なくとも、非特定状態（通常状態）と、前記開閉入球手段が開閉される開閉状態と、前記開閉状態の終了後において前記非特定状態よりも遊技者にとって有利な特定状態（時短状態）を発生させることが可能な状態制御手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）と、を備え、
前記状態制御手段は、
前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果のうち前記特定状態を発生させる特定結果（時短付き当たり）となった方が、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特定結果となったときよりも遊技上の価値が高くなるように設定しており、
前記特定結果は、少なくとも、第１特定結果（時短（１）付き当たり）と、前記第１特定結果よりも遊技上の価値が高い第２特定結果（時短（２）付き当たり）を有し、
前記状態設定手段は、

前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となった方が、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となったときよりも、前記第２特定結果となり易いように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０２７４】
前記（Ｓｄ１）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｄ１）に記載の遊技機によれば、非特定状態において所定結果のうち特定状態を発生させる特定結果となった方が、特定状態において特定結果となったときよりも遊技者に有利な状態となるので、非特定状態において特定結果が生じる場合における特定結果の意義と、特定状態において特定結果が生じる場合における特定結果の意義とを互いに異ならせることができる。このように構成すれば、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。
【０２７５】
（Ｓｄ２）　前記（Ｓｄ１）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特定結果となる場合、前記第２特定結果を発生させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０２７６】
前記（Ｓｄ２）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｄ２）に記載の遊技機によれば、第２特定結果が発生する方法として、第１所定条件の成立を目指すルートと、第２所定条件の成立を目指すルートの２つがある。したがって、遊技者が第１所定条件に係る遊技、第２所定条件に係る遊技のいずれを行っていても、遊技者にとって有利な第２特定結果を発生させる可能性がある。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０２７７】
（Ｓｄ３）　前記（Ｓｄ１）または前記（Ｓｄ２）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特定結果となる場合であって前記遊技領域を流下する遊技球が前記遊技領域に設けられた特定領域を通過した場合に、前記第１特定結果と前記第２特定結果が発生するように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０２７８】
前記（Ｓｄ３）に記載の遊技機によれば、遊技機の興趣性を確実に向上させることができる。すなわち、前記（Ｓｄ３）に記載の遊技機によれば、第１特定状態と第２特定状態は、遊技球が特定領域を通過すれば発生するので、いずれの特定状態を発生させることができるルートが設けられていることになる。したがって、遊技機の興趣性は確実に向上する。
【０２７９】
（Ｓｄ４）　前記（Ｓｄ３）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特定結果となる場合であって前記遊技領域を流下する遊技球が前記遊技領域に設けられた特定領域を通過した場合に、前記第２特定結果が前記第１特定結果よりも発生し難く設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０２８０】
前記（Ｓｄ４）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｄ４）に記載の遊技機によれば、比較的有利な第２特定状態が比較的不利な第１特定状態よりも発生にくい状態を発生させることができ、第２

特定状態の希少性が増す。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０２８１】

（Ｓｄ５）　前記（Ｓｄ４）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果のうちの特別結果（直撃大当たり）となる場合に、前記特定領域への遊技球の入球なしに前記第２特定結果と同じ状態（時短（２）状態）が発生するように設定する

ことを特徴とする遊技機。

【０２８２】

前記（Ｓｄ５）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｄ５）に記載の遊技機によれば、第２所定条件の成立を目指す遊技中において、特定領域への入球に依らずに特別結果が設けられている。このようにすれば、第１所定条件の成立を目指す遊技と第２所定条件の成立を目指す遊技との差異が明確となる。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０２８３】

（Ｓｄ６）　前記（Ｓｄ５）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、

前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特定結果となる場合も、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記特別結果となる場合も、前記特定領域へ遊技球が入球した場合と比べて前記第２特定結果と同じ状態が発生し易いように設定する

ことを特徴とする遊技機。

【０２８４】

前記（Ｓｄ６）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（Ｓｄ６）に記載の遊技機によれば、第２特定結果と同じ状態を発生させる方法として、非特定状態において第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合に発生させるルート（通常ルート）と、特定状態において第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が特別結果となる場合に発生させるルート（特別ルート）と、特定状態において第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合に特定領域を通過させるルート（特定ルート）の３つがある。第２特定結果と同じ状態を発生させやすいという意味で、通常ルートと特別ルートを特定ルートよりも有利にすることで、互いのルートに違いを出させることができる。このような構成とすることで、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０２８５】

（Ｓｄ７）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ６）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記特定結果は、遊技球の通過の検出を契機とする普通図柄の変動開始から前記普通図柄の変動の結果が当選結果となることによって前記第２始動用入球手段が開状態となるまでの時間が短くなる特典を付与するものである

ことを特徴とする遊技機。

【０２８６】

前記（Ｓｄ７）に記載の遊技機によれば、特定結果が通過検出手段における遊技球の通過の検出から第２始動用入球手段が開状態となるまでの時間が短くなる特典を付与するものなので、非特定状態、特定状態のいずれにおいても特定結果は遊技者にとって有利である。その上で、非特定状態における特定結果の方が特定状態における特定結果よりも有利なので、遊技者としては、特定結果に係る利益を享受しつつ、状態により更なる利益をも得ることができる。このようにすれば、一層興趣性が高められた遊技機を提供することができる。

【０２８７】
（Ｓｄ８）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に伴う変動表示の結果により前記非特定状態を前記特定状態に移行させることが可能であり、
前記変動表示手段は、前記特定状態の移行の前から開始される所定期間において前記第２所定条件が成立した回数に応じて動作する
ことを特徴とする遊技機。
【０２８８】
前記（Ｓｄ８）に記載の遊技機によれば、非特定状態から特定状態に移行する際、特定状態の移行の前から開始される所定期間において第２所定条件が成立した回数に応じて変動表示がなされるので、非特定状態における特定結果を確実に有利なものとすることができる。
【０２８９】
（Ｓｄ９）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ８）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記所定期間は、前記非特定状態における前記所定結果に伴う演出の終了から、特定状態における２回目の変動表示の開始までである
ことを特徴とする遊技機。
【０２９０】
前記（Ｓｄ９）に記載の遊技機によれば、第２所定条件が複数回成立するための時間を確保し、特定状態において複数の変動表示を確実に実行させることができるので、非特定状態における特定結果は更に有利なものとなる。
【０２９１】
（Ｓｄ１０）　前記（Ｓｄ８）に記載の遊技機において、
前記変動表示手段は、前記特定状態における変動表示の開始から次の変動表示の開始までの特定期間において前記第２所定条件が成立した回数に応じて動作する
ことを特徴とする遊技機。
【０２９２】
前記（Ｓｄ１０）に記載の遊技機によれば、特定状態に関する特定期間を確実に非特定状態に関する所定期間よりも短くできるので、特定期間における第２所定条件の成立回数を所定期間における第２所定条件の成立回数よりも確実に少なくすることができる。したがって、非特定状態における特定結果は更に有利なものとなる。
【０２９３】
（Ｓｄ１１）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記非特定状態において前記第２所定条件を成立させ難く、前記特定状態において前記第２所定条件を成立させ易いように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０２９４】
前記（Ｓｄ１１）に記載の遊技機によれば、非特定状態において第２所定条件を成立させ難く、特定状態において前記第２所定条件を成立させ易いので、特定結果に関して有利な非特定状態のみならず特定状態に対しても特定結果に関する遊技的価値とは異なる価値が付与されることになる。このように構成することで、非特定結果のみならず特定結果に対しても遊技者の関心を引くことができ、興趣性に優れた遊技機が提供できる。
【０２９５】
（Ｓｄ１２）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記特定状態において前記第１所定条件を成立させるよりも、前記第２所定条件を成立させる方が前記変動表示を発生させやすいように設定する

ことを特徴とする遊技機。
【０２９６】
前記（Ｓｄ１２）に記載の遊技機によれば、特定状態において第１所定条件を成立させるよりも、第２所定条件を成立させる方が変動表示を発生させやすいので、特定状態には、前記（Ｓｄ１）において遊技者に与えられる利益とは異なる利益が付帯することになる。これにより非特定状態だけでなく、特定状態に対しても遊技者に高い関心を持たせることができる。
【０２９７】
（Ｓｄ１３）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１特定結果において所定期間、遊技者にとって有利な状態とし、前記第２特定結果において前記所定期間よりも長い期間、遊技者にとって有利な状態とするように設定し、前記非特定状態において前記第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合よりも、前記特定状態において前記第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が前記所定結果となる場合の方が、前記特定結果が発生し易いように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０２９８】
前記（Ｓｄ１３）に記載の遊技機によれば、非特定状態において第１所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合よりも、特定状態において第２所定条件の成立に基づく変動表示の結果が所定結果となる場合の方が、前記特定結果が発生し易いので、非特定結果のみならず特定結果に対しても遊技者の関心を引くことができ、興趣性に優れた遊技機が提供できる。
【０２９９】
（Ｓｄ１４）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ１３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１特定結果において所定期間、前記第２所定条件を成立させ易い状態とし、前記第２特定結果において前記所定期間よりも長い期間、前記第２所定条件を成立させ易い状態とするように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０３００】
前記（Ｓｄ１４）に記載の遊技機によれば、非特定状態において発生する第１特定結果において所定期間、第２所定条件を成立させ易く、特定状態において発生する第２特定結果において所定期間よりも長い期間、第２所定条件を成立させ易いので、非特定状態において特定結果が生じる場合における特定結果の意義と、特定状態において特定結果が生じる場合における特定結果の意義とを互いに異ならせることができる。このように構成すれば、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。
【０３０１】
（Ｓｄ１５）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ１４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記第１特定結果が出た後、前記所定結果が出た場合に、所定期間、前記可変入球手段を開状態とし、前記第２特定結果が出た後、前記所定結果が出た場合に、前記所定期間よりも長い期間、前記可変入球手段を開状態とするように設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０３０２】
前記（Ｓｄ１５）に記載の遊技機によれば、特定状態に関する第１特定結果が出た後において遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果が所定結果である場合に、所定期間、可変入球手段を開状態とし、非特定状態に関する第２特定結果が出た後において遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果が所定結果である場合に、所定期間よりも長い期間、前記可変

入球手段を開状態とするように設定するので、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

【０３０３】

（Ｓｄ１６）　前記（Ｓｄ１５）に記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記特定状態において遊技機の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間の方が、前記非特定状態において遊技機の通過の検出から前記可変入球手段が開状態となるまでの時間よりも短くなるように設定する

ことを特徴とする遊技機。

【０３０４】

前記（Ｓｄ１６）に記載の遊技機によれば、特定状態において遊技機の通過の検出から可変入球手段が開状態となるまでの時間の方が、非特定状態において遊技機の通過の検出から可変入球手段が開状態となるまでの時間よりも短くなるので、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

【０３０５】

（Ｓｄ１７）　前記（Ｓｄ１）ないし前記（Ｓｄ１６）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記第１特定結果が出た後において所定期間、前記所定結果になり易くし、前記第２特定結果が出た後において前記所定期間よりも長い期間、前記所定結果になり易くするように設定する

ことを特徴とする遊技機。

【０３０６】

前記（Ｓｄ１７）に記載の遊技機によれば、特定状態に関する第１特定結果が出た後において所定期間、遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果を所定結果になり易くし、特定状態に関する第２特定結果が出た後において所定期間よりも長い期間、遊技球の通過の検出に基づく抽選の結果を前記所定結果になり易くするので、特定状態と非特定状態の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

【０３０７】

＜課題Ｓｅ＞

従来、この種の遊技機として、例えば、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典が付与されるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報、第９頁、図４３）。

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

すなわち、この種の遊技機では、上述の特典が付与された状態において行われる演出が単調であるため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。

下記（Ｓｅ０）、（Ｓｅ１）、（Ｓｅ１８）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｓｅ０）、（Ｓｅ１）、（Ｓｅ１８）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【０３０８】

（Ｓｅ０）　始動条件の成立に基づいて始動情報を所定数（５：１つの実行エリア、４つの保留エリア）まで記憶可能な記憶手段と、

前記始動情報に基づいて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選の結果に基づいて図柄の変動表示を行う変動表示手段と、

前記抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行手段と、

遊技に関する状態を制御する状態制御手段と、を備えた遊技機において、

前記状態制御手段は、前記変動表示の結果が特定結果（時短（２）付き当たり）である場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特定状態（連チャンゾーン）を発生させることが可能であり、

前記特定状態は、通常状態よりも前記始動条件が成立し易い状態（時短状態）を契機として発生する、前記変動表示の結果が連続して所定結果（通常当たり、時短（１）付き当たり、時短（２）付き当たり）となり易い状態であり、
前記演出実行手段は、前記特定状態において、前記記憶手段に記憶された前記始動情報の前記抽選の結果に基づいて、前記変動表示の結果として前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特定演出（連チャン示唆演出）を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０３０９】
前記（Ｓｅ０）に記載の遊技機によれば、特定状態において、記憶手段に記憶された始動情報の抽選の結果に基づいて、変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを、特定演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。したがって、特定状態における演出が単調になることを防ぎ、特定状態における遊技の興趣性を向上させることができる。
【０３１０】
（Ｓｅ１）　始動条件の成立に基づいて始動情報を所定数（５：１つの実行エリア、４つの保留エリア）まで記憶可能な記憶手段と、
前記始動情報に基づいて抽選を行う抽選手段と、
前記抽選の結果に基づいて図柄の変動表示を行う変動表示手段と、
前記始動情報に基づいて前記抽選の結果を先読みする先読み手段と、
前記先読みの結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行手段と、
遊技に関する状態を制御する状態制御手段と、を備えた遊技機において、
前記状態制御手段は、前記変動表示の結果が特定結果（時短（２）付き当たり）である場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特定状態（連チャンゾーン）を発生させることが可能であり、
前記特定状態は、通常状態よりも前記始動条件が成立し易い状態（時短状態）を契機として発生する、前記変動表示の結果が前記所定数（５）連続して所定結果（通常当たり、時短（１）付き当たり、時短（２）付き当たり）となり易い状態であり、
前記演出実行手段は、前記特定状態において、前記記憶手段に記憶された前記始動情報の前記先読みの結果に基づいて、前記所定数（５）を超えて（６～１０）前記変動表示の結果として前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特定演出（連チャン示唆演出）を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０３１１】
前記（Ｓｅ１）に記載の遊技機によれば、特定状態において、記憶手段に記憶された始動情報の先読みの結果に基づいて、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを、特定演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。したがって、特定状態における演出が単調になることを防ぎ、特定状態における遊技の興趣性を向上させることができる。
【０３１２】
（Ｓｅ２）　前記（Ｓｅ０）または（Ｓｅ１）に記載の遊技機において、
前記特定状態（連チャンゾーン）は、該特定状態における通常状態よりも前記始動条件が成立し易い状態（時短状態）において前記記憶手段に前記始動情報を前記所定数（５）まで記憶可能であり、所定条件が成立した場合（変動表示が所定回数行われた場合）に前記始動条件が成立し易い状態（時短状態）が終了し、前記記憶手段に記憶された前記始動情報が前記抽選により全て消化された場合に終了する状態であって、
前記特定状態において記憶された前記始動情報は、前記変動表示の結果が前記所定結果となり易いものである
ことを特徴とする遊技機。
【０３１３】
前記（Ｓｅ２）に記載の遊技機によれば、特定状態は、通常状態よりも始動条件が成立

し易いので記憶手段に始動情報を所定数まで記憶可能であり、特定状態において記憶された始動情報は、変動表示の結果が所定結果となり易いものであるので、変動表示の結果として所定結果を連続して発生させることができる。

【０３１４】

（Ｓｅ３）前記（Ｓｅ１）または（Ｓｅ２）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報の前記先読みの結果に基づいて、前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０３１５】

前記（Ｓｅ３）に記載の遊技機によれば、記憶手段に所定数目に記憶された始動情報の先読みの結果に基づいて、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【０３１６】

（Ｓｅ４）前記（Ｓｅ１）または（Ｓｅ２）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報の前記先読みの結果に基づいて、前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０３１７】

前記（Ｓｅ４）に記載の遊技機によれば、記憶手段に所定数未満に記憶された始動情報の前記先読みの結果に基づいて、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【０３１８】

（Ｓｅ５）前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ４）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記所定結果が連続して発生する回数に応じて前記特定演出の演出態様を異ならせることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０３１９】

前記（Ｓｅ５）に記載の遊技機によれば、特定演出の演出態様に応じて、変動表示の結果として所定結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。

【０３２０】

（Ｓｅ６）前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ５）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記記憶手段に前記始動情報が記憶されていることを示す記憶情報（当該を含む保留）を表示する記憶情報表示手段を備え、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記所定数（５）を超えて（６～１０）前記変動表示の結果として前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報（入賞時の保留変化）を前記記憶情報として表示することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０３２１】

前記（Ｓｅ６）に記載の遊技機によれば、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報を記憶情報として表示することで、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【０３２２】

（Ｓｅ７）前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ６）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記記憶手段に前記始動情報が記憶されていることを個別的に示す個別記憶情報を表示する個別記憶情報表示手段（保留ランプ）を備え、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記所定数を超えて前記変動表示の結果として前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報（レインボー表示）を前記個別記憶情報として表示することが可能である

ことを特徴とする遊技機。
【０３２３】
前記（Ｓｅ７）に記載の遊技機によれば、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報を個別記憶情報として表示することで、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【０３２４】
（Ｓｅ８） 前記（Ｓｅ６）または（Ｓｅ７）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特定演出として、表示されている前記記憶情報または前記個別記憶情報を前記特別記憶情報に変化（保留変化）させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０３２５】
前記（Ｓｅ８）に記載の遊技機によれば、表示されている記憶情報または個別記憶情報を特別記憶情報に変化させることで、始動情報を記憶可能な所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【０３２６】
（Ｓｅ９） 前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ８）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特定演出として複数種類の演出が有る場合に、前記所定数（５）を超えて（６～１０）前記所定結果が連続して発生する回数が多いほど、遊技者に認識され易い態様で、前記特定演出の態様を変化させる
ことを特徴とする遊技機。
【０３２７】
前記（Ｓｅ９）に記載の遊技機によれば、所定数を超えて所定結果が連続して発生する回数が多いほど、特定演出の態様の変化を、遊技者に認識され易くすることができる。
【０３２８】
（Ｓｅ１０） 前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ９）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報が前記所定数（５）を超えて（６、１０）前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す前記特定演出は、前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報が前記所定数（５）を超えず（１～５）に前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出とは、演出の態様が異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０３２９】
前記（Ｓｅ１０）に記載の遊技機によれば、所定数目に記憶された始動情報が所定数を超えて所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特定演出の演出態様になるか、所定数目に記憶された始動情報が所定数を超えずに所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出の演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。
【０３３０】
（Ｓｅ１１） 前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ１０）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記特定演出は、前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報が前記所定数（５）を超えて（６、１０）前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出と、前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報が前記所定数（５）を超えて（６～９）前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出とで、演出の態様が異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０３３１】
前記（Ｓｅ１１）に記載の遊技機によれば、特定演出が、所定数目に記憶された始動情報が所定数を超えて所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出態様になる

か、所定数未満に記憶された始動情報が所定数を超えて所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。

【０３３２】

（Ｓｅ１２）　前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ１１）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報が前記所定数（５）を超えて（６～９）前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す前記特定演出は、前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報が前記所定数（５）を超えず（１～５）に前記所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出とは、演出の態様が異なる

ことを特徴とする遊技機。

【０３３３】

前記（Ｓｅ１２）に記載の遊技機によれば、所定数未満に記憶された始動情報が所定数を超えて所定結果が連続して発生する可能性があることを示す特定演出の演出態様になるか、所定数未満に記憶された始動情報が所定数を超えずに所定結果が連続して発生する可能性があることを示す演出の演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。

【０３３４】

（Ｓｅ１３Ａ）　前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ１２）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記変動表示中の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

前記（Ｓｅ１３Ａ）に記載の遊技機によれば、変動表示中の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。

【０３３５】

（Ｓｅ１３Ｂ）　前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ１２）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記変動表示の開始前の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

前記（Ｓｅ１３Ｂ）に記載の遊技機によれば、変動表示の開始前の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。

【０３３６】

（Ｓｅ１３）　前記（Ｓｅ０）ないし（Ｓｅ１２）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記変動表示の結果が前記所定結果（通常当たり、時短（１）付き当たり、時短（２）付き当たり）である場合に、可変入球口を遊技球が入球し易い開状態としてから当該可変入球口を遊技球が入球し難い閉状態とするラウンド遊技を規定された回数行う特別遊技状態（大当たり状態）を発生させることが可能であり、

前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

前記（Ｓｅ１３）に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。

【０３３７】

（Ｓｅ１４）　前記（Ｓｅ１３）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中の前記ラウンド遊技中に前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
前記（Ｓｅ１４）に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中のラウンド遊技中に、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０３３８】
（Ｓｅ１５） 前記（Ｓｅ１３）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中のエンディング演出中に前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０３３９】
前記（Ｓｅ１５）に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中のエンディング演出中に、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０３４０】
（Ｓｅ１６） 前記（Ｓｅ１３）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記所定数（５）を超えて（６～１０）前記所定結果が連続して発生する回数に応じて前記エンディング演出の時間を異ならせることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０３４１】
前記（Ｓｅ１６）に記載の遊技機によれば、エンディング演出の時間に応じて、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。
【０３４２】
（Ｓｅ１７） 前記（Ｓｅ１３）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記エンディング演出中の異なるタイミングで前記特定演出の結果を遊技者に報知することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０３４３】
前記（Ｓｅ１７）に記載の遊技機によれば、エンディング演出中の様々なタイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。
【０３４４】
（Ｓｅ１８） 始動条件の成立に基づいて始動情報を所定数（５）まで記憶可能な記憶手段と、
前記始動情報に基づいて抽選を行う抽選手段と、
前記抽選の結果に基づいて図柄の変動表示を行う変動表示手段と、
前記抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行手段と、
遊技に関する状態を制御する状態制御手段と、を備えた遊技機において、
前記状態制御手段は、前記変動表示の結果が特定結果（時短（２）付き当たり）である場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特定状態（連チャンゾーン）を発生させることが可能であり、
前記特定状態は、通常状態よりも前記始動条件が成立し易い状態（時短状態）を契機として発生する、前記変動表示の結果が連続して所定結果（通常当たり、時短（１）付き当たり、時短（２）付き当たり）となり易い状態であり、
前記演出実行手段は、前記特定状態において、前記記憶手段に記憶された前記始動情報の前記抽選の結果に基づいて、前記変動表示の結果として所定結果が規定数（５）連続して発生する可能性があることを示す特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【０３４５】
前記（Ｓｅ１８）に記載の遊技機によれば、特定状態において、記憶手段に記憶された始動情報の抽選の結果に基づいて、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを、特定演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。したがって、特定状態における演出が単調になることを防ぎ、特定状態における遊技の興趣性を向上させることができる。
【０３４６】
（Ｓｅ１９）　前記（Ｓｅ１８）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報の前記抽選の結果に基づいて、前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０３４７】
前記（Ｓｅ１９）に記載の遊技機によれば、記憶手段に所定数目に記憶された始動情報の抽選の結果に基づいて、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【０３４８】
（Ｓｅ２０）　前記（Ｓｅ１８）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報の前記抽選の結果に基づいて、前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０３４９】
前記（Ｓｅ２０）に記載の遊技機によれば、記憶手段に所定数未満に記憶された始動情報の抽選の結果に基づいて、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【０３５０】
（Ｓｅ２１）　前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２０）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記所定結果が連続して発生する回数に応じて前記特定演出の演出態様を異ならせることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０３５１】
前記（Ｓｅ２１）に記載の遊技機によれば、特定演出の演出態様に応じて、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。
【０３５２】
（Ｓｅ２２）　前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２１）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記記憶手段に前記始動情報が記憶されていることを示す記憶情報（当該を含む保留）を表示する記憶情報表示手段を備え、
前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記変動表示の結果として前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報（入賞時の保留変化）を前記記憶情報として表示することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０３５３】
前記（Ｓｅ２２）に記載の遊技機によれば、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報を記憶情報として表示することで、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【０３５４】
（Ｓｅ２３）　前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２２）のいずれか一つに記載の遊技機に

おいて、
前記記憶手段に前記始動情報が記憶されていることを個別的に示す個別記憶情報を表示する個別記憶情報表示手段（保留ランプ）を備え、
前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記変動表示の結果として前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報（レインボー表示）を前記個別領域記憶情報として表示することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０３５５】
前記（Ｓｅ２３）に記載の遊技機によれば、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す特別記憶情報を個別領域記憶情報として表示することで、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【０３５６】
（Ｓｅ２４） 前記（Ｓｅ２２）または（Ｓｅ２３）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特定演出として、表示されている前記記憶情報または前記個別記憶情報を前記特別記憶情報に変化（保留変化）させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０３５７】
前記（Ｓｅ２４）に記載の遊技機によれば、表示されている記憶情報または個別記憶情報を特別記憶情報に変化させることで、変動表示の結果として所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【０３５８】
（Ｓｅ２５） 前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２４）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特定演出として複数種類の演出が有る場合に、前記所定結果が連続して発生する回数が多いほど、遊技者に認識され易い態様で、前記特定演出の態様を変化させる
ことを特徴とする遊技機。
【０３５９】
前記（Ｓｅ２５）に記載の遊技機によれば、所定数を超えて所定結果が連続して発生する回数が多いほど、特定演出の態様の変化を、遊技者に認識され易くすることができる。
【０３６０】
（Ｓｅ２６） 前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２５）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生する可能性があることを示す前記特定演出は、前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生しない可能性があることを示す演出とは、演出の態様が異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０３６１】
前記（Ｓｅ２６）に記載の遊技機によれば、所定数目に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す特定演出の演出態様になるか、所定数目に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生しない可能性があることを示す演出の演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。
【０３６２】
（Ｓｅ２７） 前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２６）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記特定演出は、前記所定数目（５）に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生する可能性があることを示す演出と、前記所定数未満

（１～４）に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生する可能性があることを示す演出とで、演出の態様が異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０３６３】
前記（Ｓｅ２７）に記載の遊技機によれば、特定演出が、所定数目に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す演出態様になるか、所定数未満に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。
【０３６４】
（Ｓｅ２８） 前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２７）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生する可能性があることを示す前記特定演出は、前記所定数未満（１～４）に記憶された前記始動情報に基づいて前記所定結果が前記規定数（５）連続して発生しない可能性があることを示す演出とは、演出の態様が異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０３６５】
前記（Ｓｅ２８）に記載の遊技機によれば、所定数未満に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生する可能性があることを示す特定演出の演出態様になるか、所定数未満に記憶された始動情報に基づいて所定結果が規定数連続して発生しない可能性があることを示す演出の演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。
【０３６６】
（Ｓｅ２９Ａ） 前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２８）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記変動表示中の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
前記（Ｓｅ２９Ａ）に記載の遊技機によれば、変動表示中の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０３６７】
（Ｓｅ２９Ｂ） 前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２８）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記変動表示の開始前の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
前記（Ｓｅ２９Ｂ）に記載の遊技機によれば、変動表示の開始前の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０３６８】
（Ｓｅ２９） 前記（Ｓｅ１８）ないし（Ｓｅ２８）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記変動表示の結果が前記所定結果（通常当たり、時短（１）付き当たり、時短（２）付き当たり）である場合に、可変入球口を遊技球が入球し易い開状態としてから当該可変入球口を遊技球が入球し難い閉状態とするラウンド遊技を規定された回数行う特別遊技状態（大当たり状態）を発生させることが可能であり、
前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中の所定タイミングで前記特定演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。
前記（Ｓｅ２９）に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中の所定タイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０３６９】
（Ｓｅ３０）　前記（Ｓｅ２９）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中の前記ラウンド遊技中に前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
前記（Ｓｅ３０）に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中のラウンド遊技中に、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０３７０】
（Ｓｅ３１）　前記（Ｓｅ２９）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特別遊技状態中のエンディング演出中に前記特定演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０３７１】
前記（Ｓｅ３１）に記載の遊技機によれば、特別遊技状態中のエンディング演出中に、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識することができる。
【０３７２】
（Ｓｅ３２）　前記（Ｓｅ２９）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記所定結果が連続して発生する回数に応じて前記エンディング演出の時間を異ならせることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０３７３】
前記（Ｓｅ３２）に記載の遊技機によれば、エンディング演出の時間に応じて、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。
【０３７４】
（Ｓｅ３３）　前記（Ｓｅ２９）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記エンディング演出中の異なるタイミングで前記特定演出の結果を遊技者に報知することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０３７５】
前記（Ｓｅ３３）に記載の遊技機によれば、エンディング演出中の様々なタイミングで、所定数を超えて変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。
【０３７６】
＜課題Ｓｆ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、変動表示の結果として所定の当たり結果が発生した後、時短状態、確変状態などの特典を付与するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報、第９頁、図４３）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、時短状態、確変状態などの特典の付与中に、上述した所定の当たり結果が再び発生して、新たに時短状態、確変状態などの特典を付与しても、遊技が単調になり易いため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることが難しい、という問題がある。
下記（Ｓｆ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の

興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｓｆ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０３７７】
（Ｓｆ１）遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技領域を流下する遊技球の入球を第１所定条件（ヘソ入賞）の成立とする第１始動用入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ）と、
前記遊技領域を流下する遊技球の通過を検出する通過検出手段と、
前記通過検出手段での遊技球の通過の検出を契機として開状態と閉状態とに可変可能であって、前記開状態において前記遊技領域を流下する遊技球の入球を、前記第１所定条件よりも遊技者にとって有利な第２所定条件（電チュー入賞）の成立とする第２始動用入球手段（特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記第１所定条件に基づく第１始動情報および前記第２所定条件の成立に基づく第２始動情報を所定数まで記憶可能な記憶手段（ＲＡＭ５０３）と、
前記第１始動情報または前記第２始動情報に基づき図柄を変動表示する変動表示手段と、
前記変動表示の結果が所定結果（時短（１）付き当たり、通常当たり）となった場合に、所定回数、開状態と閉状態とに開閉可能とされる開閉入球手段（可変入賞装置３２）と、
遊技に関する状態を制御することが可能な状態制御手段（ＣＰＵ５０１）と、を備え、
前記状態制御手段は、
通常状態において前記第１始動情報に基づく前記変動表示の結果が特定結果（時短（２）付き当たり）となった場合に第１の特定状態（第１の特別ＲＵＳＨ状態）を発生させることが可能であり、
前記第１の特定状態において前記第２始動情報に基づく前記変動表示の結果が前記特定結果となった場合に第２の特定状態（第２の特別ＲＵＳＨ状態）を発生させることが可能であり、
前記第１の特定状態の価値と、前記第２の特定状態の価値とを異ならせる
ことを特徴とする遊技機。
【０３７８】
前記（Ｓｆ１）に記載の遊技機によれば、通常状態において第１始動情報に基づく前記変動表示の結果が特定結果となった場合に発生する第１の特定状態の価値と、この第１の特定状態において第２始動情報に基づく変動表示の結果が特定結果となった場合に発生する第２の特定状態の価値とを異ならせているので、これが異ならない遊技機と比べて、特定状態における遊技の興趣性をすることができる。
【０３７９】
（Ｓｆ２）　前記（Ｓｆ１）に記載の遊技機において、
前記第１の特定状態においては、前記第２始動情報に基づく前記変動表示の結果が所定回数（１～４回）、前記所定結果となり易く、
前記第２の特定状態においては、前記第２始動情報に基づく前記変動表示の結果が前記所定回数とは異なる回数（５回）、前記所定結果となり易い
ことを特徴とする遊技機。
【０３８０】
前記（Ｓｆ２）に記載の遊技機によれば、第１の特定状態において第２始動情報に基づく変動表示の結果が所定結果となる回数と、第２の特定状態において第２始動情報に基づく変動表示の結果が所定結果となる回数とが異なり易くなっているので、これが異なり難い遊技機よりも、特定状態における遊技の興趣性をすることができる。
【０３８１】
（Ｓｆ３）　前記（Ｓｆ１）または（Ｓｆ２）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、
前記第１の特定状態および前記第２の特定状態において、前記第２始動情報に基づく前

記変動表示の結果が前記特定結果となった場合であって前記遊技領域を流下する遊技球が特定領域（Ｖ入賞口３１ａ）に入球した場合に、前記第２の特定状態を発生させるものであり、
　前記第１の特定状態と前記第２の特定状態とで、前記特定領域への遊技球の入球し易さを異ならせる（第１の特別ＲＵＳＨ状態はＶ入賞率５０パーセント、第２の特別ＲＵＳＨ状態はＶ入賞率１００パーセント）
　ことを特徴とする遊技機。
【０３８２】
　前記（Ｓｆ３）に記載の遊技機において、第２始動情報に基づく変動表示の結果が特定結果となった場合に、遊技領域を流下する遊技球を特定領域に入球させようとするときに、第１の特定状態と第２の特定状態とで特定領域への遊技球の入球し易さが異なるので、これが異ならない遊技機に比べて、特定状態における遊技の興趣性を向上させることができる。
【０３８３】
　（Ｓｆ４）　前記（Ｓｆ１）から（Ｓｆ３）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記第１の特定状態および前記第２の特定状態は、通常状態よりも前記第２所定条件が成立し易い状態が所定期間発生する時短状態（時短（２）状態）を契機として発生するものであり、
　前記状態制御手段は、前記第１の特定状態と前記第２の特定状態とで、前記時短状態の終期を異ならせる（第１の特別ＲＵＳＨ状態は３回目の特図２の変動表示まで、第２の特別ＲＵＳＨ状態は２回目の変動表示まで）
　ことを特徴とする遊技機。
【０３８４】
　前記（Ｓｆ４）に記載の遊技機において、第１の特定状態と第２の特定状態とで、時短状態の終期が異なるので、これが異ならない遊技機に比べて、特定状態における遊技の興趣性を向上させることができる。
【０３８５】
　なお、本明細書において上述した及び後述する各手段におけるカッコ書き中の文言は、あくまで例示であり、各手段に記載した発明はこれに限定されるものではない。
【０３８６】
＜課題Ｔａ＞
　従来、特定遊技状態が終了した後の遊技状態を所定状態に制御し、所定状態にて所定の当選結果が成立すると、別の所定状態に制御するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（第９頁、図３８）
　しかしながら、このような構成を有する従来例の場合は、次の様な問題点がある。
　すなわち、この種の遊技機では、特定遊技状態が終了した後の所定状態における遊技が単調であるという問題がある。
　下記（Ｔａ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、特定遊技状態が終了した後の所定状態おける遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
　下記（Ｔａ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次の様な構成をとる。
【０３８７】
　（Ｔａ１）
　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
　遊技球を通過させる前記遊技盤に設けられた普通入球手段（普通図柄用始動口３４）と、
　遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた所定入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ）と、
　遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた可変入球手段（特図２用始動入

賞装置３３ｂ）と、
遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた特別可変入球手段（可変入賞装置３２）と、
遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた特定可変入球手段（Ｖ入賞装置３１）と、
前記普通入球手段への遊技球の通過に基づいて抽選を実行する普通抽選手段（主制御装置２６１による普通当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、
前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する第１特別抽選手段（主制御装置２６１による特図１大当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、
前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する第２特別抽選手段（主制御装置２６１による特図２大当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、
前記普通入球手段への遊技球の通過に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な普通表示手段（第２図柄表示装置４１）と、
前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて動的表示を実行した後、前記第１特別抽選手段での抽選の結果を表示することが可能な第１特別表示手段（第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａ１）と、
前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な第２特別表示手段（第１図柄表示装置４０の第２セグメント表示部４０ａ２）と、
遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン８１）と、
前記第１特別表示手段が当該変動に関する表示の実行中に前記所定入球手段に遊技球が入球した回数に応じ所定数を上限として前記第１特別抽選手段での抽選の保留をカウントする第１保留カウント手段（主制御装置２５１による特図１保留のカウント機能）と、
前記第２特別表示手段が当該変動に関する表示の実行中に前記可変入球手段に遊技球が入球した回数に応じ所定数を上限として前記第２特別抽選手段での抽選の保留をカウントする第２保留カウント手段（主制御装置２５１による特図２保留のカウント機能）と、
前記第１特別抽選手段及び前記第２特別抽選手段の抽選の結果が特定の結果となった場合、または、前記第２特別抽選手段の抽選の結果が特定の結果となった場合であって前記特定可変入球手段に遊技球が入球した場合に、その後の状態を特定遊技状態とすることが可能な状態制御手段（主制御装置２５１）を備え、
前記状態制御手段は、前記特定遊技状態が終了した後の遊技の状態を第１所定状態に制御することが可能であり、
前記状態制御手段は、前記第２保留カウント手段の保留のカウントが所定条件を満たし、前記所定条件とは異なる遊技者にとって有利な特定条件を満たす場合、遊技の状態を前記第１所定状態から前記第１所定状態とは異なる第２所定状態に制御することが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【０３８８】

前記（Ｔａ１）に記載の遊技機によれば、第１所定状態において保留のカウントが所定条件を満たす場合に遊技の状態が第２所定状態になるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。

【０３８９】

なお、上述した普通表示手段，第１特別表示手段，第２特別表示手段は、１つの表示装置（第３図柄表示装置４２）に対して、普通図柄を動的表示する機能，第１特別図柄を動的表示する機能、第２特別図柄を動的表示する機能として備えられていてもよい。

【０３９０】

（Ｔａ２）
前記（Ｔａ１）に記載の遊技機において、

前記所定条件は、遊技者による前記操作手段の操作に基づき、前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされる
ことを特徴とする遊技機。
【０３９１】
前記（Ｔａ２）に記載の遊技機によれば、所定条件は、遊技者による操作手段の操作に基づき、可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされるので、遊技が単調でなくなる。
【０３９２】
（Ｔａ３）
前記（Ｔａ１）（Ｔａ２）に記載の遊技機において、
前記特定条件は、遊技者による前記操作手段の操作に基づき、前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされる
ことを特徴とする遊技機。
【０３９３】
前記（Ｔａ３）に記載の遊技機によれば、特定条件は、遊技者による操作手段の操作に基づき、可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされるので、遊技が単調でなくなる。
【０３９４】
（Ｔａ４）
前記（Ｔａ３）に記載の遊技機において、
前記特定条件は、前記第２特別抽選手段での抽選の結果に基づいて満たされる
ことを特徴とする遊技機。
【０３９５】
前記（Ｔａ４）に記載の遊技機によれば、特定条件は、第２特別抽選手段での抽選の結果に基づいて満たされるので、遊技が単調でなくなる。
【０３９６】
（Ｔａ５）
前記（Ｔａ４）に記載の遊技機において、
前記特定条件は、前記所定条件を満たしたときに実行中の前記第２特別表示手段での動的表示の結果が外れ結果であった場合に、前記第２保留カウント手段に保留された前記第２抽選手段での抽選の結果が当たりであることに基づいて満たされる
ことを特徴とする遊技機。
【０３９７】
前記（Ｔａ５）に記載の遊技機によれば、特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の第２特別表示手段での動的表示の結果が外れ結果であった場合に、第２保留カウント手段に保留された第２抽選手段での抽選の結果が当たりであることに基づいて満たされるので、遊技が単調でなくなる。
【０３９８】
（Ｔａ６）
前記（Ｔａ４）に記載の遊技機において、
前記特定条件は、前記第２保留カウント手段での保留のカウントが所定条件を満たした場合であって当該所定条件を満たしたときに実行中の前記第２特別表示手段での動的表示の結果が当たりであることに基づいて満たされる
ことを特徴とする遊技機。
【０３９９】
前記（Ｔａ６）に記載の遊技機によれば、特定条件は、第２保留カウント手段での保留のカウントが所定条件を満たした場合であって当該所定条件を満たしたときに実行中の第２特別表示手段での動的表示の結果が当たりであることに基づいて満たされるので、遊技が単調でなくなる。
【０４００】

（Ｔａ７）
前記（Ｔａ４）に記載の遊技機において、
前記第２特別抽選手段での抽選の結果が前記特定入球手段での入球を条件とする当たりになる確率は、前記第１特別抽選手段での抽選の結果が当たりとなる確率より高い
ことを特徴とする遊技機。
【０４０１】
前記（Ｔａ７）に記載の遊技機によれば、第２特別抽選手段での抽選の結果が特定入球手段での入球を条件とする当たりになる確率は、第１特別抽選手段での抽選の結果が当たりとなる確率より高いので、遊技が単調でなくなる。
【０４０２】
（Ｔａ８）
前記（Ｔａ４）に記載の遊技機において、
前記第２特別抽選手段での抽選の結果が前記特定入球手段での入球を条件としない当たりになるは、前記第１特別抽選手段での抽選の結果が当たりとなる確率と同じである
ことを特徴とする遊技機。
【０４０３】
前記（Ｔａ８）に記載の遊技機によれば、第２特別抽選手段での抽選の結果が特定入球手段での入球を条件としない当たりになるは、第１特別抽選手段での抽選の結果が当たりとなる確率と同じであるので、遊技が単調でなくなる。
【０４０４】
（Ｔａ９）
前記（Ｔａ５）に記載の遊技機において、
前記第２保留カウント手段に保留された前記第２抽選手段での抽選を実行中である場合は、前記可変入球手段への入球頻度が前記第１所定状態中の前記可変入球手段への入球頻度よりも低くなる
ことを特徴とする遊技機。
【０４０５】
前記（Ｔａ９）に記載の遊技機によれば、第２保留カウント手段に保留された第２抽選手段での抽選を実行中である場合は、可変入球手段への入球頻度が第１所定状態中の可変入球手段への入球頻度よりも低くなるので、遊技が単調でなくなる。
【０４０６】
（Ｔａ１０）
前記（Ｔａ１）に記載の遊技機において、
前記第１所定状態は、少なくとも前記所定条件を満たされるまでは前記可変入球手段への入球頻度が高く、
前記第２所定状態は、前記第１所定状態よりも長く前記可変入球手段への入球頻度が高い状態が継続する
ことを特徴とする遊技機。
【０４０７】
前記（Ｔａ１０）に記載の遊技機によれば、第１所定状態は、少なくとも所定条件を満たされるまでは可変入球手段への入球頻度が高く、第２所定状態は、第１所定状態よりも長く可変入球手段への入球頻度が高い状態が継続するので、遊技が単調でなくなる。
【０４０８】
（Ｔａ１１）
前記（Ｔａ１）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、予め定められたカウント数を前記所定条件として設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０４０９】
前記（Ｔａ１１）に記載の遊技機によれば、予め定められたカウント数に応じて第２所定状態になるタイミングが異なるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態におけ

る遊技が単調でなくなる。
【０４１０】
（Ｔａ１２）
前記（Ｔａ１）または（Ｔａ１１）に記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、予め定められた複数のカウント数の中から選択されたカウント数を前記所定条件として設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０４１１】
前記（Ｔａ１２）に記載の遊技機によれば、予め定められたカウント数がいくつに設定されるかに応じて第２所定状態になるタイミングが異なるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０４１２】
（Ｔａ１３）
前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ１２）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、設定されたカウント数を前記第１所定状態における所定のタイミングで別のカウント数に変更し、変更されたカウント数を前記所定条件として設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０４１３】
前記（Ｔａ１３）に記載の遊技機によれば、第２所定状態になるタイミングが変わるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０４１４】
（Ｔａ１４）
前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ１３）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記抽選の結果に応じたカウント数を前記所定条件として設定する
ことを特徴とする遊技機。
【０４１５】
前記（Ｔａ１４）に記載の遊技機によれば、第２所定状態になるタイミングが抽選の結果に応じて変わるので、特定遊技状態が終了した後の遊技が単調でなくなる。
【０４１６】
（Ｔａ１５）
前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ１４）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記第１所定状態において前記所定条件を遊技者に報知する報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０４１７】
前記（Ｔａ１５）に記載の遊技機によれば、第２所定状態になるカウント数が遊技者に報知されるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０４１８】
（Ｔａ１６）
前記（Ｔａ１５）に記載の遊技機において、
前記報知手段は、前記表示手段が前記動的表示を開始すると前記所定条件を遊技者に報知する
ことを特徴とする遊技機。
【０４１９】
前記（Ｔａ１６）に記載の遊技機によれば、表示手段の動的表示が開始されると、所定条件が遊技者に報知されるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０４２０】
（Ｔａ１７）

前記（Ｔａ１）に記載の遊技機において、
前記表示手段は、前記所定条件を示唆しない
ことを特徴とする遊技機。
【０４２１】
前記（Ｔａ１７）に記載の遊技機によれば、設定された所定条件が成立し終わった後において、遊技者が退屈を感じることがない。
【０４２２】
（Ｔａ１８）
前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ１７）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記第１所定状態は、遊技者にとっての有利な期間が前記第２所定状態とは異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０４２３】
前記（Ｔａ１８）に記載の遊技機によれば、第１所定状態と第２所定状態とでは遊技者にとって有利な期間が異なるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０４２４】
（Ｔａ１９）
前記（Ｔａ１８）に記載の遊技機において、
前記第２所定状態は、遊技者にとって前記第１所定状態よりも有利な期間が長い
ことを特徴とする遊技機。
【０４２５】
前記（Ｔａ１９）に記載の遊技機によれば、第２所定状態は、遊技者にとって第１所定状態よりも有利な期間が長いので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０４２６】
（Ｔａ２０）
前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ１８）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記第１所定状態は、遊技者にとって前記第２所定状態よりも有利である
ことを特徴とする遊技機。
【０４２７】
前記（Ｔａ２０）に記載の遊技機によれば、第１所定状態は、遊技者にとって第２所定状態よりも有利なので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０４２８】
（Ｔａ２１）
前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ２０）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記所定条件が満たされない状態で所定期間が経過すると遊技の状態を前記第１所定状態から前記第２所定状態に制御することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０４２９】
前記（Ｔａ２１）に記載の遊技機によれば、所定条件が満たされない状態で所定期間が経過すると遊技の状態が第１所定状態から第２所定状態に変化するので、いつまでも第１所定状態が連続することが避けられ、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０４３０】
（Ｔａ２２）
前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ２１）のいずれか一つに記載の遊技機において、
遊技球の通過を検出する前記遊技盤に設けられた遊技球検出手段を備え、
前記状態制御手段は、前記所定条件が満たされない状態で遊技球の通過の検出が所定回数に達した場合、遊技の状態を前記第１所定状態から前記第２所定状態に制御することが

可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【０４３１】
　前記（Ｔａ２２）に記載の遊技機によれば、所定条件が満たされない状態で遊技球の通過の検出が所定回数に達した場合、遊技の状態が第１所定状態から前記第２所定状態に変化するので、いつまでも第１所定状態が連続することが避けられ、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０４３２】
　（Ｔａ２３）
　前記（Ｔａ１）ないし（Ｔａ２２）のいずれか一つに記載の遊技機において、
　前記入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態に可変可能な可変入球手段であり、
　前記状態制御手段が遊技の状態を前記第１所定状態に制御すると、前記第１所定状態を設定する前よりも前記可変入球手段の開放頻度が高まり、遊技の状態を前記第２所定状態に制御すると、前記第２所定状態を設定する前よりも前記可変入球手段の開放頻度が高まる期間が長くなる
　ことを特徴とする遊技機。
【０４３３】
　前記（Ｔａ２３）に記載の遊技機によれば、遊技の状態が第１所定状態になると、可変入球手段の開放頻度が高まり、遊技の状態が第２所定状態になると、可変入球手段の開方頻度が更に高まる。このようにすると、遊技者は、遊技の状態を第１所定状態から早く第２所定状態にしようとするので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０４３４】
　（Ｔａ２４）
　前記（Ｔａ２３）に記載の遊技機において、
　前記状態制御手段が遊技の状態を前記第２所定状態に設定すると、前記第１所定状態とは異なる態様で前記可変入球手段の開放頻度が高まる
　ことを特徴とする遊技機。
【０４３５】
　前記（Ｔａ２４）に記載の遊技機によれば、可変入球手段の開放頻度に関する振る舞いが第１所定状態と第２所定状態とで異なるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０４３６】
　（Ｔａ２５）
　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
　遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段と、
　前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選処理を実行する抽選手段と、
　前記入球手段への遊技球の入球に基づいて動的表示を実行した後、前記抽選処理の結果を表示することが可能な表示手段と、
　前記表示手段が当該変動に関する表示の実行中に前記入球手段に遊技球が入球した回数に応じ所定数を上限として抽選処理の保留をカウントする保留カウント手段と、
　前記抽選処理の結果が特定の結果となった後の状態を特定遊技状態とすることが可能な状態制御手段を備え、
　前記状態制御手段は、前記特定遊技状態が終了した後の遊技の状態を第１所定状態に制御することが可能であり、
　前記状態制御手段は、前記保留のカウントが所定条件を満たし、前記所定条件とは異なる遊技者にとって有利な特定条件を満たす場合、遊技の状態を前記第１所定状態から前記第１所定状態とは異なる第２所定状態に制御することが可能である
　ことを特徴とする遊技機。

【０４３７】
前記（Ｔａ２５）に記載の遊技機によれば、第１所定状態において保留のカウントが所定条件を満たす場合に遊技の状態が第２所定状態になるので、特定遊技状態が終了した後の第１所定状態における遊技が単調でなくなる。
【０４３８】
なお、上述した（Ｔａ１）から（Ｔａ２４）までの構成は、この（Ｔａ２５）に係る遊技機に適用してもよい。
【０４３９】
＜課題Ｔｂ＞
従来、第１特典が付与された後に第２特典を付与するルートとして、第１特典の付与中に所定の当選結果が成立すると、第２特典が付与される遊技機がある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（第９頁、図３８）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合は、次の様な問題点がある。
すなわち、この種の遊技機は、第２特典が付与されるルートが１つしかなく、第１特典が付与された後の遊技が単調であるという問題がある。
下記（Ｔｂ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｔｂ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０４４０】
（Ｔｂ１）
遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な表示手段と、
遊技者の操作を受ける操作手段と、
前記抽選の結果に基づいて第１特典（時短Ａ付き大当たり）を付与する特典付与手段とを備え、
前記特典付与手段は、前記第１特典の付与中に前記操作手段の操作に基づいて所定条件（規定数保留）が成立すると、第２特典（時短Ｂ付き大当たり）を付与し易い状態（特図２時短付き当たりに当選すればＶ入賞可能な状態）とし、
前記特典付与手段は、前記第１特典の付与中に前記所定条件が成立しないで前記第１特典が終了した場合（規定回数普図変動により時短Ａが終了した場合）に第１特定条件（当該変動分若しくは残保留での直撃大当たり当選）が成立すると、前記第２特典を付与することを特徴とする遊技機。
【０４４１】
前記（Ｔｂ１）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与するルートとして、所定条件が成立することにより第２特典を付与し易い状態とするルートと、所定条件が成立しないで第１特典が終了した場合に第１特定条件が成立することにより第２特典を付与するルートがあるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０４４２】
（Ｔｂ２）
遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
遊技球を通過させる前記遊技盤に設けられた普通入球手段（普通図柄用始動口３４）と、
遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた所定入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ）と、
遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた可変入球手段（特図２用始動入

賞装置３３ｂ）と、
遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた特別可変入球手段（可変入賞装置３２）と、
遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能であって、開状態において遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた特定可変入球手段（Ｖ入賞装置３１）と、
前記普通入球手段への遊技球の通過に基づいて抽選を実行する普通抽選手段（主制御装置２６１による普通当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、
前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する第１特別抽選手段（主制御装置２６１による特図１大当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、
前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する第２特別抽選手段（主制御装置２６１による特図２大当たり抽選用テーブルを用いて抽選を行う機能）と、
前記普通入球手段への遊技球の通過に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な普通表示手段（第２図柄表示装置４１）と、
前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な第１特別表示手段（第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａ１）と、
前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な第２特別表示手段（第１図柄表示装置４０の第２セグメント表示部４０ａ２）と、
遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン８１）と、
前記抽選の結果に基づいて特典（時短Ａ付き大当たり）を付与する特典付与手段（主制御装置２６１による機能）とを備え、
前記特典は、
少なくとも前記第１特別抽選手段の抽選（特図１抽選）の結果が第１特別結果（時短付き大当たり）であったことに基づいて、前記特別可変入球手段を開状態としてから閉状態とするまでを１ラウンドとするラウンド遊技が所定回数行われるラウンド遊技状態の終了後、前記可変入球手段の入球頻度を高める第１特典（時短Ａ付き大当たり）と、
少なくとも前記第２特別抽選手段の抽選（特図２抽選）の結果が第２特別結果（時短付き小当たり）であった場合に開状態中の前記特定可変入球手段に遊技球が入球することに基づいて、または、前記第２特別抽選手段の抽選の結果が前記第３特別結果（直撃大当たり）であることに基づいて、前記ラウンド遊技状態の終了後、前記可変入球手段の入球頻度を高める第２特典（時短Ｂ付き大当たり）とを有し、
前記特典付与手段は、前記第１特典の付与中に前記操作手段の操作に基づいて所定条件（規定数保留）が成立すると、前記第２特典（時短Ｂ付き大当たり）を付与し易い状態（特図２時短付き当たりに当選すればＶ入賞可能な状態）とし、
前記特典付与手段は、前記第１特典の付与中に前記所定条件が成立しないで前記第１特典が終了した場合（規定回数普図変動により時短Ａが終了した場合）に特定条件（直撃大当たり当選）が成立すると、前記第２特典を付与する
ことを特徴とする遊技機。

【０４４３】
前記（Ｔｂ２）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与するルートとして、所定条件が成立することにより第２特典を付与し易い状態とするルートと、所定条件が成立しないで第１特典が終了した場合に第１特定条件が成立することにより第２特典を付与するルートがあるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【０４４４】
（Ｔｂ３）
前記（Ｔｂ１）（Ｔｂ２）に記載の遊技機において、

上述した「前記第２特典を付与する」は、「前記第２特典を付与し易い状態とする」でも構わない。

【０４４５】

前記（Ｔｂ３）に記載の遊技機によれば、特定条件が成立すると第２特典を付与しやすい状態とするので、遊技の興趣性が向上される。

【０４４６】

（Ｔｂ４）

前記（Ｔｂ１）（Ｔｂ２）に記載の遊技機において、

前記所定条件は、遊技者による前記操作手段の操作に基づき、前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされる

ことを特徴とする遊技機。

【０４４７】

前記（Ｔｂ４）に記載の遊技機によれば、所定条件は、遊技者による操作手段の操作に基づき、可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされるので、遊技の興趣性が向上する。

【０４４８】

（Ｔｂ５）

前記（Ｔｂ１）（Ｔｂ２）に記載の遊技機において、

前記特定条件は、遊技者による前記操作手段の操作に基づき、前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされる

ことを特徴とする遊技機。

【０４４９】

前記（Ｔｂ５）に記載の遊技機によれば、特定条件は、遊技者による操作手段の操作に基づき、可変入球手段への遊技球の入球に基づいて満たされるので、遊技の興趣性が向上する。

【０４５０】

（Ｔｂ６）

前記（Ｔｂ５）に記載の遊技機において、

前記特定条件は、前記第２特別抽選手段での抽選の結果に基づいて発生する

ことを特徴とする遊技機。

【０４５１】

前記（Ｔｂ６）に記載の遊技機によれば、特定条件は、第２特別抽選手段での抽選の結果に基づいて発生するので、遊技の興趣性が向上する。

【０４５２】

（Ｔｂ７）

前記（Ｔｂ６）に記載の遊技機において、

前記特定条件は、前記所定条件を満たしたときに実行中の前記第２特別表示手段での動的表示の結果が外れ結果であった場合に、前記第２特別抽選手段での抽選を保留する第２保留カウント手段に保留された前記第２抽選手段での抽選の結果が第３特別結果であることに基づいて満たされる

ことを特徴とする遊技機。

【０４５３】

前記（Ｔｂ７）に記載の遊技機によれば、所定条件を満たしたときに実行中の第２特別表示手段での動的表示の結果が外れ結果であった場合に、第２特別抽選手段での抽選を保留する第２保留カウント手段に保留された第２抽選手段での抽選の結果が第３特別結果であることに基づいて満たされるので、遊技の興趣性が向上する。

【０４５４】

（Ｔｂ８）

前記（Ｔｂ６）に記載の遊技機において、

前記特定条件は、前記所定条件を満たしたときに実行中の前記第２特別表示手段での動

的表示の結果が前記第３特別結果であることに基づいて満たされる
ことを特徴とする遊技機。
【０４５５】
前記（Ｔｂ８）に記載の遊技機によれば、特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の第２特別表示手段での動的表示の結果が第３特別結果であることに基づいて満たされるので、遊技の興趣性が向上する。
【０４５６】
（Ｔｂ９）
前記（Ｔｂ８）に記載の遊技機において、
前記第２特別抽選手段での抽選の結果が前記第３特別結果になる確率は、前記第１特別抽選手段での抽選の結果が前記第１特別結果となる確率と同じである
ことを特徴とする遊技機。
【０４５７】
前記（Ｔｂ９）に記載の遊技機によれば、第２特別抽選手段での抽選の結果が第３特別結果になる確率は、第１特別抽選手段での抽選の結果が第１特別結果となる確率と同じであるので、遊技の興趣性が向上する。
【０４５８】
（Ｔｂ１０）
前記（Ｔｂ８）に記載の遊技機において、
前記第２特別抽選手段での抽選の結果が第２特別結果とする当たりになる確率は、前記第１特別抽選手段での抽選の結果が第１特別結果となる確率より高い
ことを特徴とする遊技機。
【０４５９】
前記（Ｔｂ１０）に記載の遊技機によれば、第２特別抽選手段での抽選の結果が第２特別結果とする当たりになる確率は、第１特別抽選手段での抽選の結果が第１特別結果となる確率より高いので、遊技の興趣性が向上する。
【０４６０】
（Ｔｂ１１）
前記（Ｔｂ１）ないし前記（Ｔｂ１０）に記載の遊技機において、
前記第２保留カウント手段に保留された前記第２抽選手段での抽選に基づく動的表示を実行中である場合は、前記可変入球手段への入球頻度が前記第１特典付与中の前記可変入球手段への入球頻度よりも低くなる
ことを特徴とする遊技機。
【０４６１】
前記（Ｔｂ１１）に記載の遊技機によれば、第２保留カウント手段に保留された第２抽選手段での抽選に基づく動的表示を実行中である場合は、可変入球手段への入球頻度が第１特典付与中の可変入球手段への入球頻度よりも低くなるので、遊技の興趣性が向上する。
【０４６２】
（Ｔｂ１２）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１１）に記載の遊技機において、
前記第１特典は、少なくとも前記所定条件を満たされるまでは前記可変入球手段への入球頻度が高く、
前記第２特典は、前記第１特典よりも長く前記可変入球手段への入球頻度が高い状態が継続する
ことを特徴とする遊技機。
【０４６３】
前記（Ｔｂ１２）に記載の遊技機によれば、第１特典は、少なくとも所定条件を満たされるまでは可変入球手段への入球頻度が高く、第２特典は、第１特典よりも長く可変入球手段への入球頻度が高い状態が継続するので、遊技の興趣性が向上する。

【０４６４】
（Ｔｂ１３）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１２）に記載の遊技機において、
前記所定条件および前記特定条件は、前記遊技領域を流下する遊技球によって成立する条件である
ことを特徴とする遊技機。
【０４６５】
前記（Ｔｂ１３）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与し易い状態とするルートとして、遊技領域を流下する遊技球によって成立する２つのルートがあるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０４６６】
（Ｔｂ１４）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１３）に記載の遊技機において、
前記入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態に可変可能な可変入球手段であり、
前記所定条件は、遊技球が前記可変入球手段に所定回数入球することであり、前記特定条件は、前記可変入球手段を開状態または閉状態とし得る状態が所定回数発生することである
ことを特徴とする遊技機。
【０４６７】
前記（Ｔｂ１４）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与し易い状態とするルートとして、入球手段の入球が所定回数発生するというルートと、入球手段の入球の契機が所定回数発生するというルートがあるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０４６８】
（Ｔｂ１５）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１３）に記載の遊技機において、
前記入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とに可変可能な可変入球手段であり、
前記所定条件は、前記可変入球手段を開状態または閉状態とし得る状態が所定回数発生することであり、前記特定条件は、前記所定条件が成立しないで所定期間が経過した状態で遊技球が前記可変入球手段に所定回数入球することである
ことを特徴とする遊技機。
【０４６９】
前記（Ｔｂ１５）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与し易い状態とするルートとして、入球手段の入球が所定回数発生するというルートと、入球手段の入球の契機が所定回数発生するというルートがあるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０４７０】
（Ｔｂ１６）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１５）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記所定条件は、右打ち遊技中に成立する条件であり、前記特定条件は、右打ち遊技中に成立する条件である
ことを特徴とする遊技機。
【０４７１】
前記（Ｔｂ１６）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後の第２特典を付与し易い状態とするルートとして、右打ち中に成立する２つのルートがあるので、第１特典が付与された後の右打ち遊技の単調さを低減することができる。なお、第１特典が付与された後、左打ち遊技が行われ、その後、右打ち遊技となる例であれば、左打ち遊技中に所定条件が成立し、右打ち遊技中に特定条件が成立するという例でもよい。

【０４７２】
（Ｔｂ１７）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１６）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記所定条件および前記特定条件は、動的表示中に成立し得る条件である
【０４７３】
前記（Ｔｂ１７）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後の第２特典を付与し易い状態とするルートとして、動的表示中に成立する２つのルートがあるので、第１特典が付与された後の動的表示の単調さを低減することができる。
【０４７４】
（Ｔｂ１８）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１７）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記所定条件および前記特定条件は、動的表示の契機となる条件である
ことを特徴とする遊技機。
【０４７５】
前記（Ｔｂ１８）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与し易い状態とするルートとして、動的表示の契機となる２つのルートがあるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０４７６】
（Ｔｂ１９）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１８）のいずれか一つに記載の遊技機において、
遊技球を発射するための遊技者の操作を受ける操作手段を備え、
前記所定期間は、前記操作に応じて決定される
ことを特徴とする遊技機。
【０４７７】
前記（Ｔｂ１９）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与し易い状態とするルートとして、遊技球を発射するための遊技者の操作に応じて決定される所定期間を経過するというルートがあるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０４７８】
（Ｔｂ２０）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ１９）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記特典付与手段は、前記抽選の結果が所定の結果となった後の状態を特定遊技状態とし、前記特定遊技状態の終了後、遊技の状態に第１特典を付与することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０４７９】
前記（Ｔｂ２０）に記載の遊技機によれば、特定遊技状態の終了後、遊技に第１特典を付与することが可能なので、特定遊技状態後における遊技の単調さを低減することができる。
【０４８０】
（Ｔｂ２１）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ２０）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記入球手段は、前記遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態とのいずれかに可変可能な可変入球手段であり、
前記特典付与手段が前記第１特典を付与すると、前記第１特典を付与する前よりも前記可変入球手段の開放頻度が高まり、前記特典付与手段が前記第２特典を付与すると、前記第２特典を付与する前よりも前記可変入球手段の開放頻度が高まる期間を長くする
ことを特徴とする遊技機。
【０４８１】
前記（Ｔｂ２１）に記載の遊技機によれば、可変入球手段の開放頻度は２段階で高まるので、可変入球手段の開放頻度を高めた後の遊技の単調さを低減することができる。

【０４８２】
（Ｔｂ２２）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ２１）のいずれか一つに記載の遊技機において、
遊技球の通過を検出する前記遊技盤に設けられた遊技球検出手段を備え、
前記所定期間は、前記第１特典が付与されてから遊技球の通過の検出が所定回数に達するまでの期間である
ことを特徴とする遊技機。
【０４８３】
前記（Ｔｂ２２）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与し易い状態とするルートとして、遊技球の通過の検出を所定回数に達成させるルートができるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０４８４】
（Ｔｂ２３）
前記（Ｔｂ１）ないし（Ｔｂ２２）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記入球手段は、少なくとも第１入球手段と第２入球手段とを備え、
前記第１入球手段への遊技球の入球に基づく動的表示中に前記第１入球手段へ入球した遊技球に基づく動的表示を、前記第１特典の付与後に実行される前記第２入球手段への遊技球の入球に基づく動的表示と同時に実行する場合に、
前記所定期間は、前記第１特典が付与されてから前記第１入球手段への遊技球の入球に基づく動的表示が終了するまでの期間である
ことを特徴とする遊技機。
【０４８５】
前記（Ｔｂ２３）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与し易い状態とするルートとして、同時変動が行われる場合に、第１入球手段への遊技球の入球に基づく動的表示が終わるまでに遊技球の通過の検出を所定回数に達成させるルートができるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０４８６】
（Ｔｂ２４）
遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の動的表示を実行した後、前記抽選の結果を表示することが可能な表示手段と、
遊技者の操作を受ける操作手段と、
前記抽選の結果に基づいて第１特典（時短Ａ付き大当たり）を付与する特典付与手段とを備え、
前記特典付与手段は、前記第１特典の付与中に前記操作手段の操作に基づいて所定条件（規定数保留）が成立すると、第２特典（時短Ｂ付き大当たり）を付与し易い状態（特図２時短付き当たりに当選すればＶ入賞可能な状態）とし、
前記特典付与手段は、前記第１特典の付与中に前記所定条件が成立しないで（規定数保留が成立しないで）特定条件（規定回数普図変動）が成立すると、前記第２特典を付与し易い状態とする
ことを特徴とする遊技機。
【０４８７】
前記（Ｔｂ０００）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与された後に第２特典を付与するルートとして、所定条件が成立により第２特典を付与し易い状態とするルートと、所定条件が成立しないで特定条件が成立すると第２特典を付与し易い状態とするルートがあるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【０４８８】
なお、上述した（Ｔｂ１）から（Ｔｂ２３）までの構成は、この（Ｔｂ２４）に係る遊

技機に適用してもよい。
【０４８９】
＜課題Ｔｃ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、特定遊技状態が終了した後の遊技状態を時短状態や確変状態に制御し、時短状態や確変状態にて所定の当選結果が成立すると、さらに時短状態や確変状態に制御されることを示す表示演出を実行するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（第９頁、図３８））。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、時短状態や確変状態における表示演出が単調である、という問題がある。
下記（Ｔｃ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｔｃ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０４９０】
（Ｔｃ１）
入球手段への遊技球の入球に基づいて動的表示を実行した後、前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選処理の結果を表示することが可能な表示手段と、
前記動的表示を含む演出を制御する演出制御手段と、
前記抽選処理の結果に応じて、遊技の状態を少なくとも、所定の遊技価値が付与される特定遊技状態と、通常状態よりも遊技者に有利であって前記特定遊技状態の終了後に発生する第１所定状態と、前記第１所定状態よりも遊技者に有利な第２所定状態とのいずれかに制御する状態制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記第１所定状態における前記動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合に前記第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易さを示唆することが可能な特定示唆情報を前記表示手段に表示させる
ことを特徴とする遊技機。
【０４９１】
前記（Ｔｃ１）に記載の遊技機によれば、単に抽選処理の結果に応じて表示演出を行うのではなく、第１所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合に、第１所定状態から第２所定状態に移行し易さを示唆するので、第１所定状態における動的表示中における表示演出が単調になることを低減できる。
【０４９２】
（Ｔｃ２）　前記（Ｔｃ１）に記載の遊技機において、前記演出制御手段は、前記所定条件の種類に応じて、前記第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易さの示唆を異ならせることを特徴とする遊技機。
【０４９３】
前記（Ｔｃ２）に記載の遊技機によれば、単一の条件が決定ないし成立した場合に第１所定状態から第２所定状態に移行し易さを示唆するのではなく、所定条件の種類に応じて第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易さの示唆が異なるので、第１所定状態における動的表示中における表示演出が単調になることを低減できる。
【０４９４】
（Ｔｃ３）　前記（Ｔｃ２）に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、前記所定条件が第１の種類であることに応じて、前記第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易さが第１の高さであることを示唆し、前記所定条件が前記第１の種類よりも遊技者にとって有利な第２の種類であることに応じて、前記第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易さが前記第１の高さよりも高い第２の高さであることを示唆することを特徴とする遊技機。
【０４９５】
前記（Ｔｃ３）に記載の遊技機によれば、所定条件と移行し易さの示唆との関係を１対

１に定めるのではなく、所定条件の種類に応じて移行し易さの高さを異ならせて示唆しているので、第１所定状態における動的表示中における表示演出が単調になることを低減できる。

【０４９６】

（Ｔｃ４）　前記（Ｔｃ１）から（Ｔｃ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記所定条件が成立した時点で前記特定示唆情報を前記表示手段に表示させることを特徴とする遊技機。

【０４９７】

前記（Ｔｃ４）に記載の遊技機によれば、第１所定状態における動的表示中に行われる遊技者による操作が単調になることを低減できる。

【０４９８】

（Ｔｃ５）　前記（Ｔｃ１）から（Ｔｃ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記前記演出制御手段は、前記所定条件が成立した時点よりも後で、前記特定示唆情報を前記表示手段に表示させることを特徴とする遊技機。

【０４９９】

前記（Ｔｃ５）に記載の遊技機によれば、第１所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した後の表示演出が単調になることを低減できる。

【０５００】

（Ｔｃ６）　前記（Ｔｃ１）から（Ｔｃ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記第１所定状態の開始時に前記所定条件を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【０５０１】

前記（Ｔｃ６）に記載の遊技機によれば、第１所定状態における目標を明確に意識して遊技に臨ませることができる。

【０５０２】

（Ｔｃ７）　前記（Ｔｃ１）から（Ｔｃ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易い状態が発生する前記動的表示が実行されることに基づいて、前記所定条件を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【０５０３】

前記（Ｔｃ７）に記載の遊技機によれば、第１所定状態から前記第２所定状態に移行し易い状態が発生すると決まっている動的表示における目標を明確に意識して遊技に臨ませることができる。

【０５０４】

（Ｔｃ８）　前記（Ｔｃ１）から（Ｔｃ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記所定条件を遊技者に報知しないことを特徴とする遊技機。

【０５０５】

前記（Ｔｃ８）に記載の遊技機によれば、所定条件が成立した後に遊技者による操作が止められてしまい易いので、所定条件が成立した後の遊技が単調になることを低減できる。

【０５０６】

（Ｔｃ９）　前記（Ｔｃ８）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記所定条件と対応関係を有するが、前記所定条件との対応関係を直接感得させ難い情報を表示することを特徴とする遊技機。

【０５０７】

前記（Ｔｃ９）に記載の遊技機によれば、所定条件を成立させることを意識させることなく、遊技者による操作を行わせることができる。

【０５０８】

＜課題Ｔｄ＞

従来、この種の遊技機として、例えば、特定遊技状態の終了後の遊技に関する表示演出

の結果が所定の結果となった場合に遊技に関する状態を第１状態から第２状態に変化させるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（第９頁、図３８））。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、特定遊技状態の終了後の表示演出の結果が所定の結果になるか否かにのみ注目が集まり易いため、特定遊技状態の終了後の表示演出が単調になるという問題がある。
下記（Ｔｄ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、特定遊技状態の終了後の遊技に関する表示演出の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｔｄ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０５０９】
（Ｔｄ１）
始動条件成立に基づいて動的表示を実行した後、前記動的表示の結果を表示することが可能な表示手段と、
前記動的表示中に行われる遊技者の特定操作を受けることが可能な操作手段と、
前記動的表示を含む演出を制御する演出制御手段と、
遊技に関する抽選処理の結果に基づき、遊技の状態を少なくとも、所定の遊技価値が付与される特定遊技状態と、通常状態よりも遊技者に有利であって前記特定遊技状態の終了後に発生する第１所定状態と、通常状態よりも遊技者に有利であって前記第１所定状態の終了後に発生する第２所定状態とのいずれかに制御することが可能な状態制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記第１所定状態における前記動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合に、前記第１所定状態から前記第２所定状態への移行し易さを前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記所定条件が成立していない状態で、前記第１所定状態における前記動的表示中に遊技者による操作に基づき特定条件が成立した場合に、前記第１所定状態から前記第２所定状態への移行し易さを前記表示手段に表示させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０５１０】
前記（Ｔｄ１）に記載の遊技機によれば、第１所定状態から第２所定状態への移行し易さは、第１所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合と、所定条件が成立していない状態で、第１所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき特定条件が成立した場合に、表示手段に表示されているので、第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。
【０５１１】
（Ｔｄ２）　前記（Ｔｄ１）に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記第１所定状態における前記動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した場合に、前記所定条件が成立したことを示す所定条件成立表示によって、前記第１所定状態から前記第２所定状態への移行し易さを前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記所定条件が成立していない状態で、前記第１所定状態における前記動的表示中に遊技者による操作に基づき特定条件が成立した場合に、前記特定条件が成立したことを示す特定条件成立表示によって、前記第１所定状態から前記第２所定状態への移行し易さを前記表示手段に表示させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０５１２】
前記（Ｔｄ２）に記載の遊技機によれば、第１所定状態から第２所定状態への移行し易さは、第１所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき所定条件が成立した

場合にこの所定条件が成立したことを示す所定条件成立表示と、所定条件が成立していない状態で、第１所定状態における動的表示中に遊技者による操作に基づき特定条件が成立した場合にこの特定条件が成立したことを示す特定条件成立表示とに異ならせて、表示手段に表示されているので、第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【０５１３】

（Ｔｄ３）　前記（Ｔｄ１）または（Ｔｄ２）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記所定条件の成立に近付いている場合に、前記所定条件成立表示に近付いていることを示す所定条件未満表示によって、前記第１所定状態から前記第２所定状態への移行し易さを、前記表示手段に表示させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０５１４】

前記（Ｔｄ３）に記載の遊技機によれば、第１所定状態から第２所定状態への移行し易さは、所定条件の成立に近付いている場合に所定条件成立表示に近付いていることを示す所定条件未満表示によって、表示手段に表示されるので、所定条件成立表示に達するまでの第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【０５１５】

（Ｔｄ４）　前記（Ｔｄ１）から（Ｔｄ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記特定条件の成立に近付いている場合に、前記特定条件成立表示に近付いていることを示す特定条件未満表示によって、前記第１所定状態から前記第２所定状態への移行し易さを、前記表示手段に表示させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０５１６】

前記（Ｔｄ４）に記載の遊技機によれば、特定条件の成立に近付いている場合に、特定条件成立表示に近付いていることを示す特定条件未満表示によって、特定条件成立表示に達するまでの表示手段に表示されるので、第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【０５１７】

（Ｔｄ５）　前記（Ｔｄ４）に記載の遊技機において、

前記所定条件未満表示と前記特定条件未満表示とは、それぞれの条件成立表示に至るまでの時間が異なることを特徴とする遊技機。

【０５１８】

前記（Ｔｄ５）に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件が成立に至るまでの時間が異なるので、遊技者にその違いを見せることで、第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【０５１９】

（Ｔｄ６）　前記（Ｔｄ５）に記載の遊技機において、

前記所定条件未満表示が前記特定条件未満表示より先に条件成立表示に至る場合と、前記特定条件未満表示が前記所定条件未満表示より先に条件成立表示に至る場合とを有することを特徴とする遊技機。

【０５２０】

前記（Ｔｄ６）に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示が特定条件未満表示より先に条件成立表示に至る場合と、特定条件未満表示が所定条件未満表示より先に条件成立表示に至る場合とがあるので、遊技者にどちらが先に成立するかを見せることで、第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【０５２１】

（Ｔｄ７）　前記（Ｔｄ６）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記所定条件未満表示と前記特定条件未満表示のどちらが先に条件成立表示に至るかを示唆する表示を行うことが可能であることを特徴とする遊技機。

【０５２２】

前記（Ｔｄ７）に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示と特定条件未満表示のどちらが先に条件成立表示に至るかが示唆する表示が行われるので、遊技者にどちらが先に成立しそうか示唆を与えることで、第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【０５２３】

（Ｔｄ８）　前記（Ｔｄ１）から（Ｔｄ７）のいずれかに記載の遊技機において、

前記所定条件未満表示と前記特定条件未満表示とは、１の前記動的表示中にそれぞれの条件が成立に至ることを特徴とする遊技機。

【０５２４】

前記（Ｔｄ８）に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、１の動的表示中にそれぞれの条件が成立に至るので、１の動的表示中に遊技者にその違いを見せることで、第１所定状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【０５２５】

（Ｔｄ９）　前記（Ｔｄ１）から（Ｔｄ７）のいずれかに記載の遊技機において、

前記所定条件未満表示と前記特定条件未満表示とは、複数の前記動的表示を経てそれぞれの条件が成立に至ることを特徴とする遊技機。

【０５２６】

前記（Ｔｄ９）に記載の遊技機によれば、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、複数の動的表示を経てそれぞれの条件が成立に至るので、複数の動的表示に亘って遊技者にその違いを見せることで、第１所定状態における複数の動的表示に亘って表示演出が単調となることを低減できる。

【０５２７】

＜課題Ｔｅ＞

従来、この種の遊技機として、例えば、所定の条件が成立した場合に遊技状態を変更するように構成されたものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（第９頁、図３８））。

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

すなわち、この種の遊技機では、所定の条件の成立し易さが限られるため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。

下記（Ｔｅ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｔｅ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。なお、以下では説明の便宜のためカッコ内に各構成要素の具体例を記載したが、各構成要素はこれのみに限定されるものではない。

【０５２８】

（Ｔｅ１）　始動条件の成立に基づいて抽選処理を実行する抽選手段と、

前記抽選処理の結果を示すための識別情報を動的表示することが可能な表示手段と、

前記抽選処理が所定の結果となった場合に、前記識別情報の動的表示の終了後に特定遊技状態に制御することが可能な状態制御手段と、を備え、

前記状態制御手段は、

前記特定遊技状態が終了した後に第１遊技状態に制御することが可能であり、

前記第１遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、前記特定遊技状態が終了した後に第２遊技状態に制御することが可能であり、

前記所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第１要素と、前記第１要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第２要素と、によって成立のし易さが変化する

ことを特徴とする遊技機。

【０５２９】

前記（Ｔｅ１）に記載の遊技機によれば、第１遊技状態において、第１要素と第２要素とによって所定の条件の成立のし易さが変化し第２遊技状態への移行のし易さを変化させ

ることができるので、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０５３０】
（Ｔｅ２）　前記（Ｔｅ１）に記載の遊技機において、
前記第１要素は、前記第１遊技状態において行われる操作に基づいて満たされる条件（例えば規定数保留が貯まるまたは規定回数普図が変動する）であり、該条件が満たされ易い設定（例えば規定の保留数が少ないまたは規定の普図の変動回数が少ない）にすることにより前記所定の条件が成立し易くなり、
前記第２要素は、前記始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば特図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が長いほど前記所定の条件が成立し易くなる
ことを特徴とする遊技機。
【０５３１】
前記（Ｔｅ２）に記載の遊技機によれば、第１遊技状態において行われる操作に基づいて満たされる条件として満たされ易い設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなり、始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として長い時間の設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなり、第２遊技状態へ移行し易くすることができる。
【０５３２】
（Ｔｅ３）　前記（Ｔｅ１）に記載の遊技機において、
前記第１要素は、前記第１遊技状態において行われる操作に基づいて満たされる条件（例えば規定数保留が貯まるまたは規定回数普図が変動する）であり、該条件が満たされ易い設定（例えば規定の保留数が少ないまたは規定の普図の変動回数が少ない）にすることにより前記所定の条件が成立し易くなり、
前記第２要素は、前記始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば普図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が短いほど前記所定の条件が成立し易くなる
ことを特徴とする遊技機。
【０５３３】
前記（Ｔｅ３）に記載の遊技機によれば、第１遊技状態において行われる操作に基づいて満たされる条件として満たされ易い設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなり、特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として短い時間の設定が選択されるほど、所定の条件が成立し易くなり、第２遊技状態へ移行し易くすることができる。
【０５３４】
（Ｔｅ４）　前記（Ｔｅ１）に記載の遊技機において、
前記第１要素は、前記第１遊技状態において行われる遊技者による操作に基づいて満たされる条件（例えば規定数保留が貯まる）であり、該条件が満たされ易い設定（例えば規定の保留数が少ない）にすることにより前記所定の条件が成立し易くなり、
前記第２要素は、前記第１遊技状態において行われる遊技者による操作に基づいて満たされる前記第１要素とは異なる条件（例えば規定回数普図が変動する）であり、該条件が満たされ易い設定（例えば規定の普図の変動回数が少ない）にすることにより前記所定の条件が成立し易くなり、
一方の要素に設定される条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される条件が満たされ難い設定にされる
ことを特徴とする遊技機。
【０５３５】
前記（Ｔｅ４）に記載の遊技機によれば、第１要素の第１遊技状態において行われる遊技者による操作に基づいて満たされる条件として満たされ易い設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなり、第２要素の第１遊技状態において行われる遊技者による操作に基づいて満たされる第１要素とは異なる条件として満たされ易い設定が選択されることで所定の条件が成立し易くなる構成において、一方の要素に設定される条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される条件が満たされ難い設定にされることにより、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

【０５３６】
（Ｔｅ５）　前記（Ｔｅ１）に記載の遊技機において、
前記第１要素は、前記始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば特図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が長いほど前記所定の条件が成立し易くなり、
前記第２要素は、前記始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば普図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が短いほど前記所定の条件が成立し易くなる
ことを特徴とする遊技機。
【０５３７】
前記（Ｔｅ５）に記載の遊技機によれば、始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として長い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し易くなり、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として短い時間の設定が選択されるほど、所定の条件が成立し易くなり、第２遊技状態へ移行し易くすることができる。
【０５３８】
（Ｔｅ６）　前記（Ｔｅ１）に記載の遊技機において、
前記第１要素は、前記始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば特図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が長いほど前記所定の条件が成立し易くなり、
前記第２要素は、前記始動条件の成立に基づいて設定される前記第１要素に設定されるのとは異なる時間的条件（例えば特図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が短いほど前記所定の条件が成立し難くなる
ことを特徴とする遊技機。
【０５３９】
前記（Ｔｅ６）に記載の遊技機によれば、第１要素の始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として長い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し易くなり、第２要素の始動条件の成立に基づいて設定される第１要素に設定されるのとは異なる時間的条件として短い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し難くなるので、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。
【０５４０】
（Ｔｅ７）　前記（Ｔｅ１）に記載の遊技機において、
前記第１要素は、前記始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件（例えば普図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が長いほど前記所定の条件が成立し難くなり、
前記第２要素は、前記始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される前記第１要素に設定されるのとは異なる時間的条件（例えば普図の変動時間）であり、該条件に設定される時間が短いほど前記所定の条件が成立し易くなる
ことを特徴とする遊技機。
【０５４１】
前記（Ｔｅ７）に記載の遊技機によれば、第１要素の始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される時間的条件として長い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し難くなり、第２要素の始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される第１要素に設定されるのとは異なる時間的条件として短い時間の設定が選択されるほど所定の条件が成立し易くなるので、所定の条件を成立し易さをバランスよく設定することができる。
【０５４２】
＜課題Ｕａ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、第１位置と第２位置との間で変位する可動物を備え、遊技状態に応じて可動物を動作させる構成のものがある（例えば、特開２０１２－

７０９９５号公報、第１８～第１９ページ、図１５）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合、可動物の変位を含む遊技が単調となる、という問題がある。
下記（Ｕａ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることを目的とする。
下記（Ｕａ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次の様な構成をとる。
【０５４３】
（Ｕａ１）遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技盤に設けられた遊技球が入球可能な始動入賞装置（特図１用始動入賞装置３３ａ）と、
前記始動入賞装置への入球に基づき遊技に関する抽選を行う抽選手段と、
前記遊技盤に設けられた所定の往復動作が可能な可動物（告知役物Ｕ）と、
前記可動物に駆動力を付与する駆動手段（駆動モータＵａ１）と、
所定の遊技状態において前記抽選手段の抽選に基づき所定条件（特定のリーチ）が成立すると判定された場合に、前記可動物が前記所定の往復動作を行う所定状態（期待演出が実行される状態）に制御する第１制御（期待演出制御）に基づいて遊技を制御することが可能な遊技制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、
遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン８１）と、
前記所定状態において前記操作手段が操作されたことに基づき特定条件（「いまだ押せ！」のタイミングに間に合う）が成立したか否かを判定する判定手段（期待演出制御処理においてサブ制御装置２６２が遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグの有無を判定する機能）と、
を備え、
前記遊技制御手段は、前記所定状態において前記特定条件が成立すると、前記特定条件の成立時点で、前記所定の往復動作を、前記可動物を現在の位置（出現位置）から前記現在の位置とは異なる位置（下限位置）に向けて動作させる所定の終了動作（落下演出の動作）に切り替えて前記所定状態を終了させる第２制御（落下演出を実行する制御）に基づいて遊技を制御する
ことを特徴とする遊技機。
【０５４４】
前記（Ｕａ１）に記載の遊技機によれば、可動物が所定の往復動作を行う所定状態において操作手段が操作されたことに基づき特定条件が成立すると、特定条件の成立時点で、所定の往復動作を、可動物を現在の位置から現在の位置とは異なる位置に向けて動作させる所定の終了動作に切り替えて所定状態を終了させる第２制御に基づいて遊技を制御するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０５４５】
（Ｕａ２）　前記（Ｕａ１）に記載の遊技機において、
前記抽選手段の抽選の結果が第１特定結果である場合に、前記可動物は第１所定回数、前記所定の往復動作を行い、
前記抽選手段の抽選の結果が第２特定結果である場合に前記可動物は前記第１所定回数よりも多い第２所定回数、前記所定の往復動作を行う
ことを特徴とする遊技機。
【０５４６】
前記（Ｕａ２）に記載の遊技機によれば、抽選手段の抽選の結果の如何によって可動物の往復動作の回数が異なるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０５４７】
（Ｕａ３）　前記（Ｕａ１）（Ｕａ２）に記載の遊技機において、
前記第２制御は、前記所定の遊技状態が終了することを報知する終了報知制御を含む
ことを特徴とする遊技機。

【０５４８】
前記（Ｕａ３）に記載の遊技機によれば、可動物が変位する所定の遊技状態の終了が報知されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０５４９】
（Ｕａ４）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ３）に記載の遊技機において、
前記所定の遊技状態は、前記第２制御の終了後、前記所定の遊技状態とは異なる遊技状態に変更され、
前記第２制御は、遊技状態が前記所定の遊技状態から異なる遊技状態に変更されることを報知する変更報知制御を含む
ことを特徴とする遊技機。
【０５５０】
前記（Ｕａ４）に記載の遊技機によれば、遊技状態が前記所定の遊技状態から異なる遊技状態に変更されることを報知する変更報知制御を含むので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０５５１】
（Ｕａ５）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ４）に記載の遊技機において、
前記特定条件は、前記操作手段の操作に基づき所定回数の事象（所定回数の連打）が成立することによって成立する
ことを特徴とする遊技機。
【０５５２】
前記（Ｕａ５）に記載の遊技機によれば、特定条件を成立させるには、所定回数の事象を成立させる操作が必要となるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０５５３】
（Ｕａ６）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ５）に記載の遊技機において、
前記所定状態は、前記抽選手段の抽選に基づき前記所定条件が成立しない場合には実行されない
ことを特徴とする遊技機。
【０５５４】
前記（Ｕａ６）に記載の遊技機によれば、所定状態は抽選手段の抽選に基づき所定条件が成立した場合のみに行われる特別な状態であるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０５５５】
（Ｕａ７）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ６）に記載の遊技機において、
前記始動入賞装置は、第１始動入賞装置と、第２始動入賞装置とを含み、
前記抽選手段は、前記第１始動入賞装置への入球に基づき第１抽選を行う第１抽選手段と、前記第２始動入賞装置への入球に基づき第２抽選を行う第２抽選手段とを含み、
前記第１抽選の抽選結果に基づき第１所定条件が成立する場合は、第１の態様で前記所定の往復動作が行われ
前記第２抽選の抽選結果に基づく第２所定条件が成立する場合は、第２の態様で前記所定の往復動作が行わる
ことを特徴とする遊技機。
【０５５６】
前記（Ｕａ７）に記載の遊技機によれば、いずれの始動入賞装置に遊技球が入球するかにより可動物の往復動作が変わるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０５５７】
（Ｕａ８）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ７）に記載の遊技機において、
前記第１制御が行われる前に前記第１制御の開始を示唆する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【０５５８】
前記（Ｕａ８）に記載の遊技機によれば、第１制御が行われる前に第１制御の開始が示唆されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０５５９】
（Ｕａ９）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ８）に記載の遊技機において、
前記第２制御が行われる前に前記第２制御の開始を示唆する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０５６０】
前記（Ｕａ９）に記載の遊技機によれば、第２制御が行われる前に第２制御の開始が示唆されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０５６１】
（Ｕａ１０）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ９）に記載の遊技機において、
前記特定条件は、前記可動物の初期位置である第１位置では成立せず、前記初期位置から離れた第２位置では成立する
ことを特徴とする遊技機。
【０５６２】
前記（Ｕａ１０）に記載の遊技機によれば、特定条件は、闇雲な操作では成立せず、可動物の初期位置である第１位置ではなく、初期位置から離れた第２位置で操作するというタイミングが必要となるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０５６３】
（Ｕａ１１）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ１０）に記載の遊技機において、
前記事象が発生するごとに遊技者に有利な利益が付与される
ことを特徴とする遊技機。
【０５６４】
前記（Ｕａ１１）に記載の遊技機によれば、事象が発生するごとに遊技者に有利な利益が付与されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０５６５】
（Ｕａ１２）　前記（Ｕａ１）ないし（Ｕａ１１）に記載の遊技機において、
前記遊技制御手段は、前記第２制御において、前記所定状態における前記可動物の往復運動を停止させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０５６６】
前記（Ｕａ１２）に記載の構成によれば、第２制御において、所定状態における可動物の往復運動が停止される。このように構成すれば、特定条件が成立したことを遊技者に確実に知らせることができる。
【０５６７】
（Ｕａ１３）　前記（Ｕａ１）に記載の遊技機において、
前記遊技制御手段は、前記第２制御において、前記所定状態における前記可動物の動作パターンとは異なるパターンで前記可動物を動作させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０５６８】
前記（Ｕａ１３）に記載の構成によれば、第２制御において、所定状態における可動物の動作パターンとは異なるパターンで可動物が動作される。このように構成すれば、特定条件が成立したことを遊技者に確実に知らせることができる。
【０５６９】
（Ｕａ１４）　前記（Ｕａ１３）に記載の遊技機において、
前記遊技制御手段は、前記第２制御において、前記第１位置と前記第２位置との間を往復するように前記可動物を動作させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【０５７０】
前記（Ｕａ１４）に記載の構成によれば、第２制御において、第１位置と第２位置との間を往復するように可動物が動作される。このように構成すれば、可動物の往復運動を通じ特定条件が成立したことについて時間をかけて確実に遊技者に知らせることができる。
【０５７１】
（Ｕａ１５）　前記（Ｕａ１）に記載の遊技機において、
前記遊技機は、前記可動物として、少なくとも第１可動物、第２可動物を有し、
前記遊技制御手段は、前記第１制御において前記可動物のうちの前記第１可動物のみを動作させることが可能であり、前記第２制御において前記可動物のうちの前記第２可動物のみを動作させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０５７２】
前記（Ｕａ１５）に記載の構成によれば、第１制御において第１可動物のみを動作させ、第２制御において第２可動物のみを動作させる。このように構成すれば、特定条件が成立したか否かで動作する可動物を違えることができるので、特定条件の成立を確実に遊技者に知らせることができる。
【０５７３】
（Ｕａ１６）　前記（Ｕａ１５）に記載の遊技機において、
前記遊技制御手段は、前記第２制御において、前記第２可動物を動作させることにより、遊技的価値が前記所定状態とは異なっていることを示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【０５７４】
前記（Ｕａ１６）に記載の構成によれば、第２制御において、第２可動物を動作させることにより、遊技的価値が所定状態とは異なっているので、遊技者に特定条件を成立させる動機を与えることができ、より面白みのある遊技機が提供できる。
【０５７５】
（Ｕａ１７）　前記（Ｕａ１）に記載の遊技機において、
前記遊技制御手段は、前記所定状態において前記操作手段に操作がなされ前記特定条件が成立したとき、遊技的価値が高いことを示す動作パターンまたは遊技的価値が低いことを示す動作パターンのいずれかにより可動物を動作させるように遊技を制御することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０５７６】
前記（Ｕａ１７）に記載の構成によれば、所定状態において操作手段に操作がなされ特定条件が成立したとき、遊技的価値が高いことを示す動作パターンまたは遊技的価値が低いことを示す動作パターンのいずれかにより可動物を動作させる。このように構成することで、特定条件を成立させた後の状態を多様なものとすることができるので、より面白みのある遊技機が提供できる。
【０５７７】
（Ｕａ１８）　前記（Ｕａ１）ないし前記（Ｕａ１７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記駆動手段は、前記第１制御において、前記可動物を直線的に往復動作させる
ことを特徴とする遊技機。
【０５７８】
前記（Ｕａ１８）に記載の構成によれば、駆動手段は、第１制御において、可動物を直線的に往復動作させる。このような構成とすることで、可動物を遊技者に視認させやすくなるという意味で遊技者にとって利益が大きい遊技機が提供できる。
【０５７９】
（Ｕａ１９）　前記（Ｕａ１）ないし前記（Ｕａ１７）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記駆動手段は、前記第１制御において、前記可動物を回動させることにより往復動作させる
ことを特徴とする遊技機。
【０５８０】
前記（Ｕａ１９）に記載の構成によれば、駆動手段は、第１制御において、可動物を回動させることにより往復動作させる。このような構成とすることで、可動物を駆動する機構を単純なものとし、組み立てがし易い遊技機を提供することができる。
【０５８１】
（Ｕａ２０）　前記（Ｕａ１）ないし前記（Ｕａ１９）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記駆動手段は、前記第２制御の開始時において、前記可動物を前記第１位置側から前記第２位置側に向けて動作させる
ことを特徴とする遊技機。
【０５８２】
前記（Ｕａ２０）に記載の構成によれば、駆動手段は、第２制御の開始時において、可動物を第１位置側から第２位置側に向けて動作させる。このような構成とすることで、第２制御における可動物の駆動様式と第１制御における可動物の駆動様式とを部分的に一致させることができるので、可動物の駆動機構を単純化できる。
【０５８３】
（Ｕａ２１）　前記（Ｕａ１）に記載の遊技機において、
前記特定条件が成立するには、少なくとも前記可動物が前記第２位置にある特定期間において前記操作手段の操作がされる
ことを特徴とする遊技機。
【０５８４】
前記（Ｕａ２１）に記載の構成によれば、特定条件が成立するには、少なくとも前記可動物が前記第２位置にある特定期間において前記操作手段の操作がされる。このような構成とすることで、特定条件の成立をより難しくすることができ、遊技者の遊技に対する意欲を高めることができる。
【０５８５】
（Ｕａ２２）　前記（Ｕａ２１）に記載の遊技機において、
前記操作手段が操作されたことを検出する検出手段と、
前記検出手段の検出に基づいて前記特定条件が成立したか否かを判定する判定手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０５８６】
前記（Ｕａ２２）に記載の構成によれば、操作手段を監視する検出手段の検出に基づいて特定条件が成立したか否かが判定される。このように構成することで、前記（Ｕａ２１）に係る発明をより確実に実現できる。
【０５８７】
（Ｕａ２３）　前記（Ｕａ２２）に記載の遊技機において、
前記判定手段は、前記可動物が前記第２位置にあるときに判定を行う
ことを特徴とする遊技機。
【０５８８】
前記（Ｕａ２３）に記載の構成によれば、可動物が第２位置にあるときに特定条件が成立する。このように構成すれば、可動物の動きと特定条件の成立とを確実に関連づけることができるので、前記（Ｕａ２２）に係る発明を依り確実に実現できる。
【０５８９】
（Ｕａ２４）　前記（Ｕａ２２）に記載の遊技機において、
前記判定手段は、前記可動物が前記第１位置、前記第２位置にあるときに判定を行う
ことを特徴とする遊技機。

【０５９０】
前記（Ｕａ２４）に記載の構成によれば、可動物が第１位置、前記第２位置にあるときに特定条件が成立する。このように構成すれば、可動物の動きと特定条件の成立とを確実に関連づけることができるので、前記（Ｕａ２２）に係る発明をより確実に実現できる。
【０５９１】
（Ｕａ２５）　前記（Ｕａ２１）ないし前記（Ｕａ２４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記遊技制御手段は、前記特定期間でない前記所定状態中の期間である非特定期間において前記操作手段に操作がなされると、前記第１制御、前記第２制御とは異なる第３制御に基づいて遊技を制御することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０５９２】
前記（Ｕａ２５）に記載の構成によれば、特定期間でない所定状態中の期間である非特定期間において操作手段に操作がなされると、第１制御、第２制御とは異なる第３制御に基づいて遊技が制御される。このような構成とすることで、演出の幅を広げることができるので、遊技が単調とならない遊技機が提供できる。
【０５９３】
＜課題Ｕｂ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、可動物の可動に合わせて演出表示をするものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報（第１８～１９頁、図１５））。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動物の可動に合わせて行う演出表示が単調なため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることができない、という問題がある。
下記（Ｕｂ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｕｂ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０５９４】
（Ｕｂ１）
遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技盤に設けられ所定位置に動作可能な可動物と、
演出表示を行う表示手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、
操作手段の操作に基づいて所定条件が成立するか否かを判定する判定手段と、
遊技に関する制御を行う制御手段と、を備え、
前記制御手段は、
第１制御条件が成立した場合（スーパーリーチＥ）に行われる制御であって、前記可動物を初期位置である第１位置と動作位置である第２位置との間を所定回数繰り返し動作させ、前記可動物を動作させている間に所定演出を前記表示手段に表示させる第１制御状態（期待演出）において、前記操作に基づいて特定条件が成立した場合（エネルギー満タン）に、特定演出（復活勝利演出）を前記表示手段に表示させる第２制御状態に移行する
ことを特徴とする遊技機。
【０５９５】
前記（Ｕｂ１）に記載の遊技機によれば、可動物を初期位置である第１位置と動作位置である第２位置との間を所定回数繰り返し動作させ、可動物を動作させている間に所定演出を表示手段に表示させる第１制御状態において、操作に基づいて特定条件が成立した場合に、特定演出を前記表示手段に表示させる第２制御状態に移行することができるので、第１制御状態において特定条件を成立させるように操作することで、可動物の動作と演出表示を行う表示手段の制御状態を変えることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０５９６】

（Ｕｂ２）　前記（Ｕｂ１）に記載の遊技機において、
前記制御手段は、
前記第１制御状態において前記可動物を前記第２位置に動作させてから所定時間（１０秒）経過した場合に、前記特定演出を前記表示手段に表示させる第２制御状態に移行する
ことを特徴とする遊技機。
【０５９７】
前記（Ｕｂ２）に記載の遊技機によれば、第１制御状態において可動物を第２位置に動作させてから所定時間経過した場合に、特定演出を前記表示手段に表示させる第２制御状態に移行することができるので、第１制御状態において可動物を第２位置に動作させてから所定時間経過することで、可動物の動作と演出表示を行う表示手段の制御状態を変えることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０５９８】
（Ｕｂ３）　前記（Ｕｂ１）または（Ｕｂ２）に記載の遊技機において、
前記第１制御状態は、
前記可動物を前記第１位置から前記第２位置に動作させてから第１時間（１０秒）経過後に前記第２位置から前記第１位置に動作させる第１動作と、前記可動物を前記第１位置から前記第２位置に動作させてから前記第１時間と異なる第２時間（２秒）経過後に前記第２位置から前記第１位置に動作させる第２動作と、を有する
ことを特徴とする遊技機。
【０５９９】
前記（Ｕｂ３）に記載の遊技機によれば、
第１制御状態は、可動物を第１位置から第２位置に動作させてから第１時間経過後に第２位置から第１位置に動作させる第１動作と、可動物を第１位置から第２位置に動作させてから第１時間と異なる第２時間経過後に第２位置から第１位置に動作させる第２動作と、を有するので、特定条件の成立し易さが変化し、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０６００】
（Ｕｂ４）　前記（Ｕｂ１）ないし（Ｕｂ３）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記可動物は、第１可動物と第２可動物と、を有し、
前記第１制御状態は、
前記第１可動物を動作させる第１可動物動作状態と、前記第２可動物を動作させる第２可動物動作状態と、を有し、
前記制御手段は、
前記第２可動物動作状態において、前記操作に基づいて前記特定条件が成立した場合に、前記特定演出を前記表示手段に表示させる
ことを特徴とする遊技機。
【０６０１】
前記（Ｕｂ４）に記載の遊技機によれば、
可動物は、第１可動物と第２可動物と、を有し、第１制御状態は、第１可動物を動作させる第１可動物動作状態と、第２可動物を動作させる第２可動物動作状態と、を有し、制御手段は、第２可動物動作状態において、操作に基づいて特定条件が成立した場合に、特定演出を表示手段に表示させることができるので、第１可動物動作状態と第２可動物動作状態における特定条件が成立した場合の制御に差をつけることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０６０２】
（Ｕｂ５）　前記（Ｕｂ１）ないし（Ｕｂ４）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記第１制御状態において前記操作に基づいて第１所定条件（操作有効期間での長押し）が成立した場合に対応する成立情報（ポイント）を演出表示する第１所定条件成立演出表示を実行可能な第１所定条件成立演出表示実行手段を備え、
前記第１所定条件成立演出表示実行手段は、

前記第１制御状態において前記第１所定条件が成立した回数に応じて前記成立情報を更新し、前記第２制御状態において前記第１制御状態における前記第１所定条件が成立した回数に対応する前記成立情報を表示する演出を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０６０３】
前記（Ｕｂ５）に記載の遊技機によれば、
第１制御状態において操作に基づいて第１所定条件が成立した場合に対応する成立情報を演出表示する第１所定条件成立演出表示を実行可能な第１所定条件成立演出表示実行手段を備え、第１所定条件成立演出表示実行手段は、第１制御状態において第１所定条件が成立した回数に応じて成立情報を更新し、第２制御状態において第１制御状態における第１所定条件が成立した回数に対応する成立情報を表示する演出を実行可能であるので、第１所定条件が成立したことを報知することができる。また、第１所定条件が何回成立したのかも報知することができるので、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０６０４】
（Ｕｂ６） 前記（Ｕｂ１）ないし（Ｕｂ５）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な第１始動口と第２始動口とを備え、
前記第１制御条件は、前記第１始動口または前記第２始動口に遊技球が入球した場合に成立可能な条件であり、
前記特定演出は、前記第１制御条件が前記第１始動口に遊技球が入球して成立した場合に表示される第１特定演出（復活演出Ａ）と、前記第１制御条件が前記第２始動口に遊技球が入球して成立した場合に表示される第２特定演出（復活演出Ｂ）と、を有する
ことを特徴とする遊技機。
【０６０５】
前記（Ｕｂ６）に記載の遊技機によれば、
特定演出は、第１制御条件が第１始動口に遊技球が入球して成立した場合に表示される第１特定演出と、第１制御条件が第２始動口に遊技球が入球して成立した場合に表示される第２特定演出と、を有するので、始動口ごとに行う特定演出を異ならせることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【０６０６】
（Ｕｂ７） 前記（Ｕｂ１）ないし（Ｕｂ６）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記制御手段は、
前記第１制御状態において前記可動物が前記第２位置に位置しているときに前記特定条件が成立した場合に前記可動物を前記第１位置に動作させてから前記第２制御状態に移行する
ことを特徴とする遊技機。
【０６０７】
前記（Ｕｂ７）に記載の遊技機によれば、
制御手段は、第１制御状態において可動物が前記第２位置に位置しているときに特定条件が成立した場合に可動物を前記第１位置に動作させてから第２制御状態に移行するので、可動物を初期位置である第１位置に戻してから制御状態を変えることができる。
【０６０８】
（Ｕｂ８） 前記（Ｕｂ１）ないし（Ｕｂ７）のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記制御手段は、
前記第１制御状態に制御してから所定時間経過後に前記第２制御状態に移行する
ことを特徴とする遊技機。
【０６０９】
前記（Ｕｂ８）に記載の遊技機によれば、
制御手段は、第１制御状態に制御してから所定時間経過後に第２制御状態に移行するので、第１制御状態に制御してから所定時間経過することで、可動物の動作と演出表示を行う表示手段の制御状態を変えることができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【０６１０】
＜課題Ｕｃ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、可動役物が所定の部材に組み付けられるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報、第１８－１９頁、図１５）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動役物や所定の部材の組み付けが正しくない状態のまま可動役物を動作させても、遊技の興趣性を向上させることができない、という問題がある。
下記（Ｕｃ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｕｃ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０６１１】
（Ｕｃ１）
遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技盤に設けられた遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づき遊技に関する抽選を行う抽選手段（主制御装置２５１による当たり抽選機能）と、
前記抽選手段の抽選に基づいて遊技を制御する遊技制御手段（サブ制御装置２６２）と、
所定の軸を中心に所定の動作をする可動役物（可動装飾部Ｕｃ３０）と、
前記可動役物が所定の軸を中心に動作するための駆動力を供給する駆動手段（駆動部Ｕｃ６０）と、
前記可動役物が組み付けられた状態で前記可動役物を支持する第１支持手段（第１支持部Ｕｃ４０）と、
前記第１支持手段が組み付けられた状態で前記第１支持手段を支持する第２支持手段（第２支持部Ｕｃ５０）と、
前記第２支持手段が組み付けられた状態で前記第２支持手段を支持する第３支持手段（ステージ装置Ｕｃ１，第１フレームＵｃ３）とを少なくとも備えた遊技手段（センターフレーム４７Ａ）と、
前記遊技手段が正しく組み付けられた状態であるか否かを判定する判定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による役物エラー判別機能やステージ取付エラー判別機能）を備え、
前記可動役物は、
前記遊技手段が正しく組み付けられた状態で前記所定の動作を行い、
前記抽選手段による抽選に基づいて、前記遊技制御手段によって、前記所定の動作によって遊技球に接触し難い第１位置と遊技球に接触し易い第２位置とに変位するように制御され、
前記第１位置または前記第２位置のいずれか一方に位置する状態で、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与え、
前記第１位置または前記第２位置のいずれか他方に位置する状態で、遊技者にとって有利となり難い影響を遊技球に与える
ことを特徴とする遊技機。
【０６１２】
前記（Ｕｃ１）に記載の遊技機によれば、遊技手段が可動役物と駆動手段と第１指示手段と第２指示手段と第３指示手段とを正しく組み付けられた状態で可動役物に所定の動作を行わせるので、遊技手段が正しく組み付けられた状態で可動役物の所定の動作を遊技者に見せることができる。遊技手段が正しく組み付けられた状態で可動役物が遊技者にとって有利となり易い影響・有利となり難い影響を遊技球に与える様子を見せることができる。したがって、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。
【０６１３】

なお、可動役物は、後述するように複数でもよいが、単数でもよい。また、複数の可動役物は、後述するように複数の駆動手段によって駆動されてもよいが、単一の駆動手段によって駆動されてもよい。

【０６１４】

なお、第１位置と第２位置との変位は、通常時に第１位置にある可動役物を第２位置に変位させる構成でもよいし、通常時に第２位置にある可動役物を第１位置に変位させる構成でもよい。また、第１位置と第２位置との変位を所定期間、繰り返し行う構成であってもよい。第１位置と第２位置との変位を繰り返し行う構成では遊技球の流れに与えられる悪い影響が長引くので、これを防ぐことが効果的である。

【０６１５】

遊技球の流れに与える悪い影響とは、例えば遊技球を入賞させることができる期間（タイミング）に遊技球を入賞させることができなくなる若しくは難くなることや、例えば遊技球を入賞させることができない期間（タイミング）に遊技球を入賞させることができる若しくは容易になることである。

【０６１６】

（Ｕｃ２）　前記（Ｕｃ１）に記載の遊技機において、

前記遊技盤は、遊技球の入球に対して所定の遊技価値が付与される所定入賞口を備え、

前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記所定入賞口に入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、

前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記所定入賞口に入球し難くなる影響を遊技球に与えることである

ことを特徴とする遊技機。

【０６１７】

（Ｕｃ２）に記載の遊技機によれば、可動役物が遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与えると、遊技球は所定入賞口に入球し易くなるので、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。

【０６１８】

（Ｕｃ３）　前記（Ｕｃ２）に記載の遊技機において、

前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記第１位置にある前記可動役物が遊技球に接触しないことで、前記所定入賞口に入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、

前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記第２位置にある前記可動役物が遊技球に接触することで、前記所定入賞口に入球し難くなる影響を遊技球に与えることである

ことを特徴とする遊技機。

【０６１９】

（Ｕｃ３）に記載の遊技機によれば、第１位置にある可動役物が遊技球に接触しないことによって遊技球は所定入賞口に入球し易くなるので、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。

【０６２０】

（Ｕｃ４）　前記（Ｕｃ２）に記載の遊技機において、

前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記第２位置にある前記可動役物が遊技球に接触することで、前記所定入賞口に入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、

前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記第１位置にある前記可動役物が遊技球に接触しないことで、前記所定入賞口に入球し難くなる影響を遊技球に与えることである

ことを特徴とする遊技機。

【０６２１】

（Ｕｃ４）に記載の遊技機によれば、（Ｕｃ３）とは反対に、第２位置にある可動役物が遊技球に接触することによって遊技球は所定入賞口に入球し易くなるので、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。

【０６２２】

（Ｕｃ５）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ４）のいずれかに記載の遊技機において、
前記所定の動作は、前記可動役物を前記第１位置に変位させる第１の動作と、前記可動役物を前記第２位置に変位させる第１の動作とを含み、
前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記第１の動作または前記第２の動作のいずれか一方によって与えられ、
前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記第１の動作または前記第２の動作のいずれか他方によって与えられる
ことを特徴とする遊技機。

【０６２３】

前記（Ｕｃ５）に記載の遊技機によれば、可動役物が第１の動作または第２の動作のいずれか一方の動作を行うことによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。

【０６２４】

（Ｕｃ６）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ４）のいずれかに記載の遊技機において、
前記所定の動作は、前記可動役物を前記第１位置に変位させる第１の動作と、前記可動役物を前記第２位置に変位させる第１の動作とを含み、
前記遊技者にとって有利となり易い影響は、前記第１の動作と前記第２の動作とを所定回数繰り返すことによって与えられ、
前記遊技者にとって有利となり難い影響は、前記第１の動作または前記第２の動作のうち前記遊技者にとって有利となり易い影響を与える動作を行わないことによって与えられる
ことを特徴とする遊技機。

【０６２５】

前記（Ｕｃ６）に記載の遊技機によれば、可動役物が第１の動作と第２の動作とを所定回数繰り返し行うことによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、可動役物の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。

【０６２６】

（Ｕｃ７）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ６）のいずれかに記載の遊技機において、
前記可動役物は、前記抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって有利な結果である場合に、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となり、
前記可動役物は、前記抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって不利な結果である場合に、遊技者にとって有利となり難い影響を遊技球に与える状態となる
ことを特徴とする遊技機。

【０６２７】

前記（Ｕｃ７）に記載の遊技機によれば、抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって有利な結果となることによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、抽選の結果に対しても遊技の興趣性を向上することができる。

【０６２８】

（Ｕｃ８）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ７）のいずれかに記載の遊技機において、
前記可動役物は、前記抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって有利な第１有利結果である場合に、遊技者にとって有利となり易い第１の影響を遊技球に与える状態となり、
前記可動役物は、前記抽選手段の抽選の結果が遊技者にとって有利な第２有利結果である場合に、前記第１の影響よりも遊技者にとって有利となり易い第２の影響を遊技球に与える状態となる
ことを特徴とする遊技機。

【０６２９】

前記（Ｕｃ８）に記載の遊技機によれば、抽選手段の抽選の結果が第１有利結果となるか第２有利結果となるかによって、遊技者にとって有利となり易い影響が異なるので、抽選の結果に対しても遊技の興趣性を向上することができる。

【０６３０】

（Ｕｃ９）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ８）のいずれかに記載の遊技機において、
前記遊技手段が正しく組み付けられた状態でないと判定された場合に、前記可動役物に前記所定の動作をさせない
ことを特徴とする遊技機。
【０６３１】
前記（Ｕｃ９）に記載の遊技機によれば、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作を遊技者に見せることを低減できる。
【０６３２】
（Ｕｃ１０）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ９）のいずれかに記載の遊技機において、
前記遊技手段が正しく組み付けられた状態でないと判定された場合に、前記遊技手段が正しく組み付けられた状態でないことを報知する報知手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０６３３】
前記（Ｕｃ１０）に記載の遊技機によれば、遊技手段が正しく組み付けられた状態でないことを遊技者またはホール係員に気付かせ易くすることで、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作を遊技者に見せることを低減できる。
【０６３４】
（Ｕｃ１１）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ１０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記可動役物は、前記抽選の結果に基づいて表示手段に表示される識別情報の動的表示が所定条件を満たす場合に、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となる
ことを特徴とする遊技機。
【０６３５】
前記（Ｕｃ１１）に記載の遊技機よれば、識別情報の変動表示が所定条件を満したにも関わらず、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。
【０６３６】
（Ｕｃ１２）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ１１）のいずれかに記載の遊技機において、
前記始動入賞装置は、特図１用始動入賞装置と、特図２用始動入賞装置とであって、
前記可動役物は、前記特図１用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく前記識別情報の動的表示が第１所定条件を満たす場合に遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となり、前記特図２用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく前記識別情報の動的表示が第２所定条件を満たす場合に遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となる
ことを特徴とする遊技機。
【０６３７】
前記（Ｕｃ１２）に記載の遊技機によれば、特図１用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく識別情報の動的表示が第１所定条件を満しているにも関わらず、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。また、特図２用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく識別情報の動的表示が第２所定条件を満しているにも関わらず、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。
【０６３８】
（Ｕｃ１３）　前記（Ｕｃ１）から（Ｕｃ１２）のいずれかに記載の遊技機において、
前記可動役物は複数の可動役物であって、
前記駆動手段は複数の可動役物ごとに設けられ、
前記複数の可動役物は、個別に動作する
ことを特徴とする遊技機。
【０６３９】
前記（Ｕｃ１３）に記載の遊技機において、複数の可動役物が個別に動作するときに、

遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。すなわち、遊技手段が正しく組み付けられていない状態であると、本来、複数の可動役物が個別に動作するにも関わらず、複数の可動役物が同時に動作する状態となったり、片方の可動役物のみが動作する状態となったりする恐れがある。このような誤動作は、本来であれば有利を示すはずが不利を示したり、その逆であったりする恐れがある。このような恐れを低減することができる。

【０６４０】

（Ｕｃ１４）　前記（Ｕｃ１３）に記載の遊技機において、

前記複数の可動役物は、異なる契機で個別に動作することを特徴とする遊技機。

【０６４１】

前記（Ｕｃ１４）に記載の遊技機において、複数の可動役物が異なる契機で個別に動作するときに、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。すなわち、本来であれば異なる契機で動作するはずの複数の可動役物が、同時に動作する状態となったり、いずれの契機でも動作しない状態となったりすること恐れがある。このような恐れを低減することができる。

【０６４２】

（Ｕｃ１５）　前記（Ｕｃ１３）に記載の遊技機において、

前記複数の可動役物は、第１可動役物と、第２可動役物であって、

前記始動入賞装置は、特図１用始動入賞装置と、特図２用始動入賞装置とであって、

前記第１可動役物は、前記特図１用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく前記識別情報の動的表示が第１所定条件を満たす場合に動作し、

前記第２可動役物は、前記特図２用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく前記識別情報の動的表示が第２所定条件を満たす場合に動作する

ことを特徴とする遊技機。

【０６４３】

前記（Ｕｃ１５）に記載の遊技機によれば、特図１用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく識別情報の動的表示が第１所定条件を満しており、第１可動役物が動作するときや、特図２用始動入賞装置への入球に基づく抽選の結果に基づく識別情報の動的表示が第２所定条件を満しており、第２可動役物が動作するときに、遊技手段が正しく組み付けられていない状態で可動役物の動作が行われることを低減できる。

【０６４４】

（Ｕｃ１６）　前記（Ｕｃ１５）に記載の遊技機において、

前記第１可動役物と前記第２可動役物との間は、遊技球が通過できる程度に離間していることを特徴とする遊技機。

【０６４５】

前記（Ｕｃ１６）に記載の遊技機において、遊技球の流れが第１可動役物によって影響を与えられる場合に、第１可動役物と第２可動役物との間が遊技球が通過できる程度に離間しているので、その影響を、第２可動役物の影響を受ける遊技球の流れに及びにくくすることができる。

【０６４６】

（Ｕｃ１７）　前記（Ｕｃ１６）に記載の遊技機において、

前記第１可動役物と前記第２可動役物との間は、遊技球の流路で繋がっていることを特徴とする遊技機。

【０６４７】

前記（Ｕｃ１７）に記載の遊技機において、遊技球の流れが第１可動役物によって影響を与えられる場合に、第１可動役物と第２可動役物との間が遊技球の流路で繋がっているため、その影響は、第２可動役物の影響を受ける遊技球の流れに及ぶので、遊技手段が正しく組み付けられた状態であることが重要になる。

【０６４８】

＜課題Ｕｄ＞

従来、この種の遊技機として、例えば、第１位置と第２位置との間で変位する可動物を備え、遊技状態に応じて可動物を動作させる構成のものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報、第１８～第１９ページ、図１５）。

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合、可動物の変位を含む遊技が単調となる、という問題がある。

下記（Ｕｄ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることを目的とする。

下記（Ｕｄ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次の様な構成をとる。

【０６４９】

（Ｕｄ１）遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技盤に設けられた遊技球が入球可能な入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ）と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づき遊技に関する抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段の抽選に基づいて遊技を制御する遊技制御手段と、

前記遊技盤における第１位置（上限位置）と前記遊技盤における第２位置（出現位置）との間を変位可能な可動物（告知役物Ｕ）と、

前記可動物に駆動力を付与する駆動手段（駆動モータＵａ１）と、

遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン８１）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記抽選手段による抽選に基づいて所定条件が成立するか否かを判定する所定条件判定処理（ステップＵａ１００）と、

前記所定条件が成立すると判定された場合に、前記可動物が前記第１位置と前記第２位置との間を複数回往復動作する所定状態とする第１制御を実行するための動作パターンを設定する動作パターン設定処理（ステップＵａ１０６）と、

前記動作パターンに基づいて前記第１制御を実行する第１制御実行処理（ステップＵａ１１３）と、

前記操作手段が操作され特定条件が成立すると判定された場合に特定条件成立フラグを設定する特定条件成立フラグ設定処理と、

前記可動物が往復動作を行うごとに、前記特定条件成立フラグが設定されているか否かを判定する特定条件成立フラグ判定処理（ステップＵａ１９９）と、

前記特定条件成立フラグが設定されていないと判定された場合にはそのまま前記第１制御を継続して実行する第１制御継続処理（ステップＵａ２０２）と、

前記特定条件成立フラグが設定されていると判定された場合には前記第１制御を第２制御に切り替えて前記第２制御を実行する第２制御実行処理（Ｕａ３０４）とを行う

ことを特徴とする遊技機。

【０６５０】

前記（Ｕｄ１）に記載の遊技機によれば、操作手段を通じた操作に応じて可動物の制御が第１制御から第２制御に移行したり、第１制御のままとなったりする構成となっているので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０６５１】

（Ｕｄ２）　前記（Ｕｄ１）に記載の遊技機において、

前記特定条件成立フラグ判定処理は、前記可動物が前記第１位置から前記第２位置に変位されるごとに前記特定条件成立フラグが設定されているか否かを判定する

ことを特徴とする遊技機。

【０６５２】

前記（Ｕｄ２）に記載の遊技機によれば、可動物が第１位置から第２位置に変位されるごとに特定条件成立フラグが設定されているか否かが判定されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０６５３】

（Ｕｄ３）　前記（Ｕｄ１）または（Ｕｄ２）に記載の遊技機において、

前記第２制御実行処理は、前記特定条件成立フラグが設定されていると判定された場合には、前記可動物が前記第２位置に維持される期間の途中であっても、前記第１制御を第２制御に切り替えて前記第２制御を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【０６５４】
前記（Ｕｄ３）に記載の遊技機によれば、可動物が第２位置に維持される期間の途中であっても、第１制御を第２制御に切り替えて第２制御を実行するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０６５５】
（Ｕｄ４）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ３）に記載の遊技機において、
前記第２制御実行処理は、前記可動物が前記第２位置に維持される期間の途中で前記特定条件成立フラグが設定されていると判定された場合には、前記期間の終了を待たずに前記第１制御から前記第２制御に切り替えて前記第２制御を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【０６５６】
前記（Ｕｄ４）に記載の遊技機によれば、可動物が第２位置に維持される期間の途中で特定条件成立フラグが設定されていると判定された場合には、期間の終了を待たずに第１制御から第２制御に切り替えて第２制御を実行するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０６５７】
（Ｕｄ５）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ４）に記載の遊技機において、
前記第２制御実行処理は、前記特定条件成立フラグが設定されていない状態で前記第１制御を終了する場合にも、前記第２制御を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【０６５８】
前記（Ｕｄ５）に記載の遊技機によれば、特定条件成立フラグが設定されていない状態で第１制御を終了する場合にも、第２制御を実行するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０６５９】
（Ｕｄ６）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ５）に記載の遊技機において、
前記第２制御実行処理は、前記抽選手段の抽選の結果に基づいて、前記第２制御に関する情報（「復活勝利！次は確変が付くよ」、「復活勝利！次は通常だよ」）を表示する処理（Ｕａ３０７、Ｕａ３１５）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０６６０】
前記（Ｕｄ６）に記載の遊技機によれば、抽選手段の抽選の結果に基づいて、第２制御に関する情報を表示する処理を備えるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０６６１】
（Ｕｄ７）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ６）に記載の遊技機において、
前記可動物が往復動作を行うごとに往復動作の回数を表示する動作回数表示処理（Ｕａ１１４）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０６６２】
前記（Ｕｄ７）に記載の遊技機によれば、可動物が往復動作を行うごとに往復動作の回数を表示するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０６６３】
（Ｕｄ８）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ７）に記載の遊技機において、
前記動作回数表示処理は、前記可動物が最後の往復動作を行う場合に、往復動作の回数の最終回であることを表示する

ことを特徴とする遊技機。
【０６６４】
前記（Ｕｄ８）に記載の遊技機によれば、可動物が最後の往復動作を行う場合に、往復動作の回数の最終回であることを表示するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０６６５】
（Ｕｄ９）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ８）に記載の遊技機において、
前記操作手段が操作され特定条件が成立すると判定された場合に、前記特定条件の成立を表示する特定条件成立表示処理（ステップＵａ３０１）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０６６６】
前記（Ｕｄ９）に記載の遊技機によれば、操作手段が操作され特定条件が成立すると判定された場合に、特定条件の成立を表示するので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０６６７】
（Ｕｄ１０）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ９）に記載の遊技機において、
前記可動物が前記往復動作を行う前に、前記操作手段の操作に関する情報（「タイミングに合わせてボタンを押せ！」）を表示する開始前操作情報表示処理（Ｕａ１０７）を備える
【０６６８】
前記（Ｕｄ１０）に記載の遊技機によれば、可動物が前記往復動作を行う前に、操作手段の操作に関する情報が表示されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０６６９】
（Ｕｄ１１）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ１０）に記載の遊技機において、
前記可動物が前記往復動作を行う期間に、前記操作手段の操作を要求する情報（「今だ押せ！」）を表示する操作要求表示処理（ステップＵａ１１５）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０６７０】
前記（Ｕｄ１１）に記載の遊技機によれば、可動物が往復動作を行う期間に、操作手段の操作を要求する情報が表示されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０６７１】
（Ｕｄ１２）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ１１）に記載の遊技機において、
前記可動物が前記往復動作を行う期間に、前記操作手段の操作が前記特定条件を成立させる操作とは異なる場合に、前記特定条件を成立させる操作とは異なることを示す情報（「タイミング外れだよ」）を表示する操作不一致表示処理（Ｕａ２１５）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０６７２】
前記（Ｕｄ１２）に記載の遊技機によれば、可動物が往復動作を行う期間に、操作手段の操作が特定条件を成立させる操作とは異なる場合に、特定条件を成立させる操作とは異なることを示す情報が表示されるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０６７３】
（Ｕｄ１３）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ１２）に記載の遊技機において、
前記可動物が正常に動作できるか状態であるか否かを判定する可動物状態判定処理（図２４０に示す役物原点位置設定処理）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０６７４】
前記（Ｕｄ１３）に記載の遊技機によれば、可動物が正常に動作できるか状態であるか

否かが判定されるので、故障にも迅速に対応ができる遊技機が提供できる。
【０６７５】
（Ｕｄ１４）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ１３）に記載の遊技機において、
　前記可動物状態判定処理は、前記抽選手段の抽選に基づく動的表示が実行されていない期間に行われる
【０６７６】
　前記（Ｕｄ１４）に記載の遊技機によれば、可動物状態判定処理が抽選手段の抽選に基づく動的表示が実行されていない期間に行われるので、故障にも迅速に対応ができる遊技機が提供できる。
【０６７７】
（Ｕｄ１５）　前記（Ｕｄ１）ないし（Ｕｄ１４）に記載の遊技機において、
　前記可動物が正常に動作できる状態でないと判定された場合、前記可動物が正常に動作でないエラー状態であることを示す可動物エラー表示処理（Ｕａ５９）を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【０６７８】
　前記（Ｕｄ１５）に記載の遊技機によれば、可動物が正常に動作できる状態でないと判定された場合、可動物が正常に動作でないエラー状態が示されるので、故障にも迅速に対応ができる遊技機が提供できる。
【０６７９】
＜課題Ｕｅ＞
　従来、この種の遊技機として、例えば、第１位置と第２位置との間で変位する可動物を備え、遊技状態に応じて可動物を動作させる構成のものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報、第１８～第１９ページ、図１５）。
　しかしながら、このような構成を有する従来例の場合、可動物の変位を含む遊技が単調となる、という問題がある。
　下記（Ｕｅ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることを目的とする。
　下記（Ｕｅ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次の様な構成をとる。
【０６８０】
（Ｕｅ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
　前記遊技盤に設けられた遊技球が入球可能な始動入賞装置（特図１用始動入賞装置３３ａ）と、
　前記始動入賞装置への入球に基づき遊技に関する抽選を行う抽選手段と、
　前記遊技盤における第１位置（上限位置）と前記遊技盤における第２位置（出現位置）との間を往復動作することが可能な第１可動物（第１告知役物Ｕ１）と、
　前記遊技盤における第３位置（上限位置）と前記遊技盤における第４位置（出現位置）との間を往復動作することが可能な第２可動物（第２告知役物Ｕ２）と、
　前記第１可動物に駆動力を付与する第１駆動手段（駆動モータＵａ１）と、
　前記第２可動物に駆動力を付与する第２駆動手段（駆動モータＵａ１）と、
　前記抽選手段による抽選に基づいて所定条件が成立する場合に、前記第１可動物が前記第１位置と前記第２位置との間を往復動作する第１所定状態に関する第１可動物制御に基づいて遊技を制御することが可能な遊技制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、
　遊技者の操作を受ける操作手段（決定ボタン８１）と、
　前記第１可動物が前記第２位置にある特定期間において前記操作手段に操作がなされ特定条件が成立したか否かを判定する判定手段と、を備え、
　前記遊技制御手段は、前記特定条件が成立したと判定されると、前記第１可動物制御を終了し、前記第２可動物が前記第３位置と前記第４位置との間を往復動作する第２所定状態に関する第２可動物制御に基づいて遊技を制御することが可能である
　ことを特徴とする遊技機。

【０６８１】
前記（Ｕｅ１）に記載の遊技機によれば、２つの可動物を有し、第１可動物の動作中に操作手段を通じた操作をして特定条件が成立すると第２可動物が動作する構成となっているので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０６８２】
（Ｕｅ２）　前記（Ｕｅ１）に記載の遊技機において、
前記始動入賞装置は、第１始動入賞装置（特図１用始動入賞装置３３ａ）と第２始動入賞装置（特図２用始動入賞装置３３ｂ）とを備え、
前記抽選手段は、前記第１始動入賞装置への入球に基づき前記抽選を行う第１抽選手段と、前記第２始動入賞装置への入球に基づき前記抽選を行う第２抽選手段とを備え、
前記遊技制御手段は、前記第１抽選手段による抽選に基づいて第１所定条件（特図１のスーパーリーチＥ）が成立する場合には、前記第１可動物制御のみに基づいて遊技を制御することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０６８３】
前記（Ｕｅ２）に記載の遊技機によれば、第１抽選手段による抽選に基づいて第１所定条件が成立する場合には、第１可動物制御のみに基づいて遊技を制御することが可能である。このような構成とすることにより、第２可動物の動作に特別感を持たせることができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０６８４】
（Ｕｅ３）　前記（Ｕｅ２）に記載の遊技機において、
前記遊技制御手段は、前記第２抽選手段による抽選に基づいて第２所定条件（特図２のスーパーリーチＥ）が成立する場合には、前記第１可動物制御と前記第２可動物制御に基づいて遊技を制御することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０６８５】
前記（Ｕｅ３）に記載の遊技機によれば、第２抽選手段による抽選に基づいて第２所定条件が成立する場合には、第１可動物制御と第２可動物制御に基づいて遊技を制御することが可能である。このような構成とすることにより、２つの可動物を用いて第２抽選に関する遊技を盛り上げることができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０６８６】
（Ｕｅ４）　前記（Ｕｅ１）または（Ｕｅ２）に記載の遊技機において、
前記遊技制御手段は、前記第２抽選手段による抽選に基づいて第３所定条件（通常当たり）が成立する場合には、前記第１可動物制御または前記第２可動物制御のいずれか一方のみに基づいて遊技を制御することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０６８７】
前記（Ｕｅ４）に記載の遊技機によれば、第２抽選手段による抽選に基づいて第３所定条件が成立する場合には、前記第１可動物制御または前記第２可動物制御のいずれか一方のみに基づいて遊技を制御する。このようにすると、可動物制御のバリエーションが増え、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０６８８】
（Ｕｅ５）　前記（Ｕｅ１）ないし（Ｕｅ４）に記載の遊技機において、
前記抽選手段の抽選の結果が第１特定結果である場合に、前記第１可動物制御と前記第２可動物制御とを合わせて第１所定回数、往復動作を行い、
前記抽選手段の抽選の結果が第２特定結果である場合に、前記第１可動物制御と前記第２可動物制御とを合わせて前記第１所定回数よりも多い第２所定回数、往復動作を行う
ことを特徴とする遊技機。
【０６８９】

前記（Ｕｅ５）に記載の遊技機によれば、第１特定結果に係る可動物の往復動作の回数よりも、第２特定結果に係る可動物の往復動作の回数の方が多いので、特定結果の種別によって可動物の動作態様を違えるようにすることができる。このようにすれば、可動物制御のバリエーションが増え、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０６９０】

（Ｕｅ６）　前記（Ｕｅ１）ないし（Ｕｅ５）に記載の遊技機において、

前記往復動作は、初期位置である前記第１位置と、前記初期位置から変位した前記第２位置とを往復する動作であり、

前記往復動作は、前記第２位置において所定時間を経過するか、または、前記所定時間が経過する前に前記操作手段の操作に基づく所定事象が複数回発生する（所定回数連打が成立する）かによって、前記第１位置に復帰する動作である

ことを特徴とする遊技機。

【０６９１】

前記（Ｕａ６）に記載の遊技機によれば、操作手段の操作に基づく所定事象を複数回発生させることにより第１可動役物を移動させる構成となっている。このようにすれば、可動物を一度移動させるのに遊技者の操作を複数回要求する構成とすることができるので、遊技者の闘争心を刺激し、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０６９２】

（Ｕｅ７）　前記（Ｕｅ１）ないし（Ｕｅ６）に記載の遊技機において、

前記第１可動物制御が行われる前に前記第１可動物制御の開始を示唆する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【０６９３】

前記（Ｕｅ７）に記載の遊技機によれば、第１可動物制御が行われる前に第１可動物制御の開始が示唆される。このようにすれば、可動物の変位に対して遊技者の注意を惹くことができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０６９４】

（Ｕｅ８）　前記（Ｕｅ１）ないし（Ｕｅ７）に記載の遊技機において、

前記第２可動物制御が行われる前に前記第２可動物制御の開始を示唆する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【０６９５】

前記（Ｕｅ８）に記載の遊技機によれば、第２可動物制御が行われる前に第２可動物制御の開始が示唆される。このようにすれば、可動物の変位に対して遊技者の注意を惹くことができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０６９６】

（Ｕｅ９）　前記（Ｕｅ１）ないし（Ｕｅ８）に記載の遊技機において、

前記判定手段は、前記第１可動物が前記第２位置にある第１特定期間において前記操作手段に操作がなされ第１特定条件（第１告知役物Ｕ１のタイミングに合う操作）が成立したか否かを判定する第１判定手段であって、

前記第１判定手段によって前記第１特定条件が成立したと判定され、前記第２可動物制御が行われた場合に、さらに、前記第２可動物が前記第４位置にある第２特定期間において前記操作手段に操作がなされ第２特定条件（第２告知役物Ｕ２のタイミングに合う操作）が成立したか否かを判定する第２判定手段を備え、

前記遊技制御手段は、前記第２特定条件が成立したと判定されると、前記第２可動物制御を終了し、特別制御（復活演出制御）に基づいて遊技を制御する

ことを特徴とする遊技機。

【０６９７】

前記（Ｕｅ９）に記載の遊技機によれば、第１可動物に係る遊技を経た後に第２可動物に係る遊技を行うようになっている。このようにすれば、可動物に関する遊技に厚みを持たせることができるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０６９８】
（Ｕｅ１０）　前記（Ｕｅ９）に記載の遊技機において、
　前記特別制御は、前記第２可動物制御とは異なる態様で前記第２可動物を動作させる制御である
　ことを特徴とする遊技機。
【０６９９】
　前記（Ｕｅ１０）に記載の遊技機によれば、特別制御において第２可動物制御とは異なる態様で第２可動物を動作させるので、第２可動物の動作のバリエーションを増やすことができる。従って、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０７００】
（Ｕｅ１１）　前記（Ｕｅ９）（Ｕｅ１０）に記載の遊技機において、
　前記特別制御は、前記第２可動物制御を終了し、前記第１可動物制御に基づいて遊技を制御することである
　ことを特徴とする遊技機。
【０７０１】
　前記（Ｕｅ１１）に記載の遊技機によれば、特別制御において第２可動物制御が終了となり、第１可動物制御に基づいて遊技が制御される。このような構成とすることにより、遊技の状態が変化することに応じて動作する可動物が変わるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０７０２】
（Ｕｅ１２）　前記（Ｕｅ９）ないし（Ｕｅ１１）に記載の遊技機において
　前記特別制御は、前記第２可動物制御が行われた所定の遊技状態（通常状態）が終了することを報知する終了報知制御（「復活勝利！」「おめでとう」「次は大当たりラウンドだよ」）を含む
　ことを特徴とする遊技機。
【０７０３】
　前記（Ｕｅ１２）に記載の遊技機によれば、特別制御において第２可動物制御が行われた所定の遊技状態が終了することが報知される。このように、可動物の制御と遊技状態の変更とを関連づけた上で、更に、遊技状態の終了を報知するようにすれば、遊技者は可動物の移動と遊技状態の変更を関連づけて認識できるようになり、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０７０４】
（Ｕｅ１３）　前記（Ｕｅ１２）に記載の遊技機において、
　前記特別制御は、前記第２可動物制御が行われた所定の遊技状態に特典が付くことを報知する特典報知制御「復活勝利！次は確変が付くよ！」）を含む
　ことを特徴とする遊技機。
【０７０５】
　前記（Ｕｅ１３）に記載の遊技機によれば、特別制御において第２可動物制御が行われた所定の遊技状態に特典が付くことが報知される。このように、可動物の制御と特典とを関連づけた上で、更に、特典の付与を報知するようにすれば、遊技者は可動物の移動と特典を関連づけて認識できるようになり、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。
【０７０６】
（Ｕｅ１４）　前記（Ｕｅ９）から（Ｕｅ１３）に記載の遊技機において、
　前記第１可動物制御において前記第１特定条件が成立した場合には第１の利益（「時短が付くよ！」か「通常のままだよ！」）が付与され、前記第２可動物制御において前記第２特定条件が成立した場合には第２の利益（確変が付くよ！）が付与される
　ことを特徴とする遊技機。
【０７０７】
　前記（Ｕａ１４）に記載の遊技機によれば、動作する可動物の種別によって付与される

利益の種別が異なる。このようにすれば、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０７０８】

（Ｕｅ１５）　前記（Ｕｅ９）から（Ｕｅ１４）に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、前記第１可動物制御では第１動作パターン（出現位置で１秒停止）で前記第１可動物を動作させ、前記第２可動物制御では第２動作パターン（出現位置で２秒停止）で、前記第２可動物を動作させる

ことを特徴とする遊技機。

【０７０９】

前記（Ｕｅ１５）に記載の遊技機によれば、第１可動物制御では第１動作パターンで前記第１可動物を動作させ、前記第２可動物制御では第２動作パターンで、前記第２可動物を動作させる。このようにすれば、可動物の動作のバリエーションが増えるので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【０７１０】

＜課題Ｖａ＞

従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、変動表示中に数値対応情報が表示されるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報第１０頁、図１０参照）。

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

すなわち、この種の従来例では、数値対応情報の表示に改善の余地がある。

上述の事情をより具体的に説明する。従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、数字図柄にキャラクタなどの付加情報が付属した数値対応情報の変動表示が実行されるものがある。しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。すなわち、この種の従来例では、変動表示の興趣性を向上しようとすると、登場させるキャラクタを増やす傾向がある。しかしながら、キャラクタなどの数値対応情報の表示に規則性がない。これは、表示するキャラクタに対応する図柄が乱数で決まるためである。そのため、変動表示および抽選結果表示が繰り返される場合、遊技者が好みのキャラクタを早く見たいと思っても、次の変動表示および抽選結果表示において出現するキャラクタを予想することができない。このように従来構成は、好みのキャラクタを早く見たいと思いながら遊技を行う遊技者の興趣性を損なう。このように、従来例に係る遊技機には数値対応情報の表示に改善の余地がある。

下記（Ｖａ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｖａ１）に係る発明は、この様な目的を達成するために次のような構成をとる。

【０７１１】

（Ｖａ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１）と、

前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置２６１）と、

前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部ＳＺａ）と対応する付加情報（装飾部ＳＺｂ）を含む数値対応情報（主装飾図柄ＳＺ）を表示する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、

一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置４５）と、を備え、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果（ハズレ）で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更

新させて前記所定の位置に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【０７１２】
前記（Ｖａ１）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【０７１３】
（Ｖａ２）　前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、
前記所定の位置には、少なくとも左側の第１表示領域と右側の第２表示領域があり、
前記第１表示領域において前記数値情報は、前記所定の結果が所定数出る毎に更新される
ことを特徴とする遊技機。
【０７１４】
前記（Ｖａ２）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【０７１５】
（Ｖａ３）　前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、
前記所定の位置には、少なくとも左側の第１表示領域と右側の第２表示領域があり、
前記第２表示領域において前記数値情報は、前記所定の結果が出る毎に更新される
ことを特徴とする遊技機。
【０７１６】
前記（Ｖａ３）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【０７１７】
（Ｖａ４）　前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、
前記所定の位置には、少なくとも左側の第１表示領域と右側の第２表示領域があり、
前記第１表示領域および前記第２表示領域において前記数値情報は、前記所定の結果が所定数出る毎に更新される
ことを特徴とする遊技機。
【０７１８】
前記（Ｖａ４）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【０７１９】
（Ｖａ５）　前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記数値対応情報を前記所定の位置に表示させる際に、前記数値対応情報を前記変動表示中に表示される表示情報よりも遊技者に対して手前側に表示させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０７２０】
前記（Ｖａ５）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【０７２１】
（Ｖａ６）　前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、
前記抽選の結果が特定結果である場合、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態とすることが可能な遊技状態制御手段を備え、
前記表示制御手段は、前記特定遊技状態において前記変動表示が所定の結果で停止した場合に表示された数値対応情報を、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【０７２２】

前記（Ｖａ６）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【０７２３】
（Ｖａ７）　前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記数値対応情報を更新する際に前記付加情報を変えずに、前記数値情報を更新する
ことを特徴とする遊技機。
【０７２４】
前記（Ｖａ７）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【０７２５】
（Ｖａ８）　前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記付加情報を前記数値情報の表示位置とは異なる位置に表示させる
ことを特徴とする遊技機。
【０７２６】
前記（Ｖａ８）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【０７２７】
（Ｖａ９）　前記（Ｖａ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、変動表示中に遊技機に対して停電が生じた場合において、給電が復旧すると、停電が生じなかった場合に表示される数値対応情報と同一の数値対応情報を、または、停電が生じなかった場合に表示される数値対応情報とは異なる停電対応情報を、前記所定の位置に表示させる
ことを特徴とする遊技機。
【０７２８】
前記（Ｖａ９）に記載の遊技機によれば、変動表示中の数値対応情報の表示を工夫することにより、数値対応情報の表示が改善された遊技機を提供することができる。
【０７２９】
＜課題Ｖｂ＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、変動表示中に数値対応情報が表示されるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報第１０頁、図１０参照）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。
すなわち、この種の従来例では、数値対応情報の表示に関し面白みが十分でない。
上述の事情をより具体的に説明する。従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、数字図柄にキャラクタなどの付加情報が付属した数値対応情報の変動表示が実行されるものがある。しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。すなわち、この種の従来例では、変動表示の興趣性を向上しようとすると、登場させるキャラクタを増やす傾向がある。しかしながら、キャラクタなどの数値対応情報の表示に規則性がない。これは、表示するキャラクタに対応する図柄が乱数で決まるためである。そのため、変動表示および抽選結果表示が繰り返される場合、遊技者が好みのキャラクタを早く見たいと思っても、次の変動表示および抽選結果表示において出現するキャラクタを予想することができない。このように従来構成は、好みのキャラクタを早く見たいと思いながら遊技を行う遊技者の興趣性を損なう。このように、従来例に係る遊技機には数値対応情報の表示に関し面白みが十分でない。
下記（Ｖｂ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｖｂ１）に係る発明は、この様な目的を達成するために次のような構成をとる。

【０７３０】
（Ｖｂ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
　遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
　前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１）と、
　前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置２６１）と、
　前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部ＳＺａ）と対応する付加情報（装飾部ＳＺｂ）を含む数値対応情報（主装飾図柄ＳＺ）を表示する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
　一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置４５）と、を備え、
　前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果（ハズレ）で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、更新された前記数値対応情報が特定の並び（１１．１．１等）であった場合、所定の演出を実行させる
　ことを特徴とする遊技機。
【０７３１】
　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７３２】
（Ｖｂ２）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
　前記特定の並びは、前記所定の規則に従って複数種類あり、
　前記特定の並びは、前記変動表示が前記所定の規則に従って定められた特定回数行われるごとに、前記所定の規則に従った順番に出る
　ことを特徴とする遊技機。
【０７３３】
　前記（Ｖｂ２）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７３４】
（Ｖｂ３）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
　前記特定の並びは、前記所定の規則に従って複数種類あり、
　前記特定の並びは、更新された前記数値対応情報が前記所定の規則に従った特定の規則性を持っている
　ことを特徴とする遊技機。
【０７３５】
　前記（Ｖｂ３）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７３６】
（Ｖｂ４）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
　前記所定の演出は、前記特定の並びとなった数値対応情報を変化させ、
　前記変化とは、数値対応情報を光らせる、動かす、点滅させるなど、数値対応情報が特定の並びとなる前とは異なる態様となるような変化を与える
　ことを特徴とする遊技機。
【０７３７】
　前記（Ｖｂ４）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７３８】
（Ｖｂ５）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、

前記所定の演出は、前記特定の並びとなった数値情報を変化させる
前記変化とは、数値情報を光らせる、動かす、点滅させるなど、数値情報が特定の並びとなる前とは異なる態様となるような変化を与える
ことを特徴とする遊技機。
【０７３９】
前記（Ｖｂ５）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７４０】
（Ｖｂ６）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
前記所定の演出は、前記特定の並びとなった際の付加情報を変化させる
前記変化とは、付加情報を光らせる、動かす、点滅させるなど、付加情報が特定の並びとなる前とは異なる態様となるような変化を与える
ことを特徴とする遊技機。
【０７４１】
前記（Ｖｂ６）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７４２】
（Ｖｂ７）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
前記所定の演出は、前記数値対応情報以外の表示情報、または、前記数値対応情報とそれ以外の表示情報とを用いて行われる
ことを特徴とする遊技機。
【０７４３】
前記（Ｖｂ７）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７４４】
（Ｖｂ８）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
前記所定の演出は、遊技盤に配設される遊技部品、または、前記数値対応情報と前記遊技部品とを用いて行われる
ことを特徴とする遊技機。
【０７４５】
前記（Ｖｂ８）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７４６】
（Ｖｂ９）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
前記所定の演出は、前記数値対応情報または前記数値対応情報以外の表示情報を、前記特定の並びとなったことを遊技者に認識され易い態様で表示する
ことを特徴とする遊技機。
【０７４７】
前記（Ｖｂ９）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７４８】
（Ｖｂ１０）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
前記所定の演出は、演出状態を前記数値対応情報が特定の並びとなる前とは異なる演出状態に変える演出である
ことを特徴とする遊技機。
【０７４９】
前記（Ｖｂ１０）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７５０】
（Ｖｂ１１）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、

前記所定の演出は、更新された前記数値対応情報が特定の並びになったタイミングに合わせて実行され、
前記タイミングは、更新された前記数値対応情報が特定の並びになるタイミングの直前、直後、または、同じタイミングである
ことを特徴とする遊技機。
【０７５１】
前記（Ｖｂ１１）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７５２】
（Ｖｂ１２）　前記（Ｖｂ１）に記載の遊技機において、
前記抽選の結果が特定結果である場合、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態とすることが可能な遊技状態制御手段を備え、
前記表示制御手段は、前記特定遊技状態において前記変動表示が所定の結果で停止した場合に、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、更新された前記数値対応情報が特定の並びであった場合、所定の演出を実行させる
ことを特徴とする遊技機。
【０７５３】
前記（Ｖｂ１２）に記載の遊技機によれば、数値対応情報の表示に関する面白みを十分なものとし、数値対応情報の表示の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７５４】
＜課題Ｖｃ＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、変動表示中に次の遊技状態を示唆するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報第３６～３８頁、図４１参照）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。
すなわち、この種の従来例では、次の遊技状態の示唆演出に十分な面白みがない。
下記（Ｖｃ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｖｃ１）に係る発明は、この様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【０７５５】
（Ｖｃ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１）と、
前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置２６１）と、
前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部ＳＺａ）と対応する付加情報（装飾部ＳＺｂ）を含む数値対応情報（主装飾図柄ＳＺ）を表示する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置４５）と、
前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報が特定の並び（１１，１，１等）のときに次の遊技状態を示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【０７５６】
前記（Ｖｃ１）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することがで

きる。
【０７５７】
（Ｖｃ２）　前記（Ｖｃ１）に記載の遊技機において、
　前記表示制御手段は、前記次の数値対応情報は特定の並びのときに、遊技者の特定操作がある場合には遊技者の特定操作がない場合よりも早いタイミングで、次の遊技状態を示唆する
　ことを特徴とする遊技機。
【０７５８】
　前記（Ｖｃ２）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７５９】
（Ｖｃ３）　前記（Ｖｃ１）に記載の遊技機において、
　前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報は特定の並びのときに、前記特定の並びとなった数値対応情報を前記所定の規則または前記所定の規則とは異なる規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させることによって、次の遊技状態を示唆する
　ことを特徴とする遊技機。
【０７６０】
　前記（Ｖｃ３）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７６１】
（Ｖｃ４）　前記（Ｖｃ１）に記載の遊技機において、
　前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させるときに、前記特定の並びとなる場合は次の遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態であることを示唆し、前記特定の並びとならない場合は前記有利な遊技状態でないことを示唆する
　ことを特徴とする遊技機。
【０７６２】
　前記（Ｖｃ４）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７６３】
（Ｖｃ５）　前記（Ｖｃ１）に記載の遊技機において、
　前記表示制御手段は、前記特定の並びに代えて、前記次の単数の数値対応情報が特定の数値対応情報であるときに次の遊技状態を示唆する
　ことを特徴とする遊技機。
【０７６４】
　前記（Ｖｃ５）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７６５】
（Ｖｃ６）　前記（Ｖｃ１）に記載の遊技機において、
　前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報が特定の並びのときに次の遊技状態を示唆する所定の演出を行う
　ことを特徴とする遊技機。

【０７６６】
前記（Ｖｃ６）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７６７】
（Ｖｃ７）　前記（Ｖｃ１）に記載の遊技機において、
前記抽選の結果が特定結果である場合、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態とすることが可能な遊技状態制御手段を備え、
前記表示制御手段は、前記特定遊技状態において前記変動表示が所定の結果で停止した場合に、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報は特定の並びのときに次の遊技状態を示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【０７６８】
前記（Ｖｃ７）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７６９】
（Ｖｃ８）　前記（Ｖｃ７）に記載の遊技機において、
前記特定遊技状態は、前記特定結果の種別に応じて遊技者にとって有利さが異なり、
前記表示制御手段は、前記特定遊技状態において前記変動表示が所定の結果で停止した場合に、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させ、前記次の数値対応情報は特定の並びによって次の遊技状態がいずれの特定遊技状態となるかを示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【０７７０】
前記（Ｖｃ８）に記載の遊技機によれば、次の遊技状態の示唆演出に関する面白みを十分なものとし、次の遊技状態の示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７７１】
＜課題Ｖｄ＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づいた抽選が当選となった場合、これを契機として、その後の遊技状態を示唆する示唆演出を行うものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報第３６～３８頁、図４１参照）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合には、次のような問題点がある。
すなわち、この種の従来例では、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出に十分な面白みがない。
下記（Ｖｄ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｖｄ１）に係る発明は、この様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【０７７２】
（Ｖｄ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１）と、
前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置２６１）と、
前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報

を示す数値情報（数字部ＳＺａ）と対応する付加情報（装飾部ＳＺｂ）を含む数値対応情報（主装飾図柄ＳＺ）を表示する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置４５）と、を備え、
前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果（ハズレ）で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、
前記変動表示が特定の結果（当たり）で停止することを契機として、前記所定の規則に関わらず、次の数値対応情報として遊技者にとって有利な遊技状態（確変状態）を示唆する数値対応情報（当たりで揃った主装飾図柄ＳＺと同じ主装飾図柄ＳＺ）を表示する
ことを特徴とする遊技機。
【０７７３】
前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７７４】
（Ｖｄ２）　前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機において、
前記特定の結果は、前記所定の結果よりも遊技者にとって有利である
ことを特徴とする遊技機。
【０７７５】
前記（Ｖｄ２）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７７６】
（Ｖｄ３）　前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機において、
前記所定の規則は、前記数値対応情報を増加させる規則であり、
前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記所定の規則に従って定まった数値対応情報を減少させて表示する
ことを特徴とする遊技機。
【０７７７】
前記（Ｖｄ３）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７７８】
（Ｖｄ４）　前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機において、
前記所定の規則は、前記数値対応情報を減少させる規則であり、
前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記所定の規則に従って定まった数値対応情報を増加させて表示する
ことを特徴とする遊技機。
【０７７９】
前記（Ｖｄ４）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７８０】
（Ｖｄ５）　前記（Ｖｄ３）（Ｖｄ４）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記所定の規則に従って定まった数値対応情報に隣接しない数値対応情報を表示する
ことを特徴とする遊技機。
【０７８１】
前記（Ｖｄ５）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分

に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【０７８２】

（Ｖｄ６）　前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機において、

　前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記数値対応情報を前記所定の位置に表示する

　ことを特徴とする遊技機。

【０７８３】

　前記（Ｖｄ６）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【０７８４】

（Ｖｄ７）　前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機において、

　前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記数値対応情報を表示することにより前記遊技状態が連続する期間を示唆する

　ことを特徴とする遊技機。

【０７８５】

　前記（Ｖｄ７）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【０７８６】

（Ｖｄ８）　前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機において、

　前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記遊技状態を前記付加情報で示唆する

　ことを特徴とする遊技機。

【０７８７】

　前記（Ｖｄ８）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【０７８８】

（Ｖｄ９）　前記（Ｖｄ１）に記載の遊技機において、

　前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果で停止することを契機として、前記遊技状態を前記数値情報で示唆する

　ことを特徴とする遊技機。

【０７８９】

　前記（Ｖｄ９）に記載の遊技機によれば、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出が十分に面白みを持つようにし、当選後の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【０７９０】

＜課題Ｖｅ＞

　従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づいた抽選が当選となった場合、これを契機として、当選の種別を示唆する示唆演出を行うものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報第３６～３８頁、図４１参照）。

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

　すなわち、この種の従来例では、当選の種別を示唆する示唆演出に十分な面白みがない。

　下記（Ｖｅ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。

　下記（Ｖｅ１）に係る発明は、この様な目的を達成するために次のような構成をとる。

【０７９１】
（Ｖｅ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、
　遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
　前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１）と、
　前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置２６１）と、
　前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部ＳＺａ）と対応する付加情報（装飾部ＳＺｂ）を含む数値対応情報（主装飾図柄ＳＺ）を表示する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
　一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置４５）と、を備え、
　前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果（ハズレ）で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、
　前記変動表示が特定の結果（当たり）で停止することを契機として、前記所定の規則に関わらず、前記特定の結果の種別の各々に定められた数値対応情報の初期値（確変付き当たりであれば「８Ｇ」、時短付き当たりであれば「１Ａ」）を設定する
　ことを特徴とする遊技機。
【０７９２】
　前記（Ｖｅ１）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７９３】
（Ｖｅ２）　前記（Ｖｅ１）に記載の遊技機において、
　前記初期値は、前記特定の結果の種別が遊技者にとって有利であるほど大きい
　ことを特徴とする遊技機。
【０７９４】
　前記（Ｖｅ２）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７９５】
（Ｖｅ３）　前記（Ｖｅ１）に記載の遊技機において
　前記初期値は、前記所定の規則に従って表示される数値対応情報に含まれる
　ことを特徴とする遊技機。
【０７９６】
　前記（Ｖｅ３）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０７９７】
（Ｖｅ４）　前記（Ｖｅ１）に記載の遊技機において、
　前記表示制御手段は、前記変動表示が前記特定の結果（当たり）で停止することを契機として、前記初期値に対応する数値対応情報を表示手段に表示させるか、または、前記初期値と異なる所定値を初期値に設定して対応する数値対応情報を表示手段に表示させる
　ことを特徴とする遊技機。
【０７９８】
　前記（Ｖｅ４）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【０７９９】
（Ｖｅ５）　前記（Ｖｅ４）に記載の遊技機において、
　前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前記所定値に対応する前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示する
　ことを特徴とする遊技機。
【０８００】
　前記（Ｖｅ５）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０８０１】
（Ｖｅ６）　前記（Ｖｅ１）に記載の遊技機において、
　前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果で停止することを契機として、前記所定の規則に基づいて定まる数値対応情報を所定の位置に表示させ、前記変動表示が所定の結果で再び停止することを契機として、前記初期値に基づいて定まる数値対応情報に更新させて所定の位置に表示させる
　ことを特徴とする遊技機。
【０８０２】
　前記（Ｖｅ６）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０８０３】
（Ｖｅ７）　前記（Ｖｅ１）に記載の遊技機において、
　前記表示制御手段は、変動表示が特定の結果で停止することを契機として、前記初期値を設定し、前記初期値に対応する数値対応情報を前記表示手段に表示させる際、前記数値対応情報を前回更新したときとは異なる態様で表示する
　ことを特徴とする遊技機。
【０８０４】
　前記（Ｖｅ７）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０８０５】
（Ｖｅ８）　前記（Ｖｅ１）に記載の遊技機において、
　前記表示制御手段は、変動表示が特定の結果で停止することを契機として、前記初期値を設定し、前記初期値に対応する数値対応情報である初期値対応情報を前記表示手段に表示させる前に、前回更新された前記数値対応情報から前記初期値対応情報までの間の数値対応情報である中間数値対応情報を表示させる
　ことを特徴とする遊技機。
【０８０６】
　前記（Ｖｅ８）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０８０７】
（Ｖｅ９）　前記（Ｖｅ８）に記載の遊技機において、
　前記表示制御手段は、前記中間数値対応情報を表示させる際に、前記所定の規則に従って前記数値対応情報が更新された順番と逆の順番で前記中間数値対応情報を経時的に切り替えて表示させる
　ことを特徴とする遊技機。
【０８０８】
　前記（Ｖｅ９）に記載の遊技機によれば、当選の種別を示唆する示唆演出を十分に面白

くすることができ、当選の種別を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【０８０９】

＜課題Ｖｆ＞

従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づいた変動表示中に、その後の遊技状態を示唆する示唆演出を行うものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報第３６～３８頁、図４１参照）。

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

すなわち、この種の従来例では、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出に十分な面白みがない。

下記（Ｖｆ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｖｆ１）に係る発明は、この様な目的を達成するために次のような構成をとる。

【０８１０】

（Ｖｆ１）　遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

遊技球を入球させる前記遊技盤に設けられた入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、

前記入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１）と、

前記抽選手段の抽選結果に基づいて変動表示を実行させる変動表示制御手段（主制御装置２６１）と、

前記変動表示中に、所定の並び（ハズレ・当たりの並び）となることで所定の遊技情報を示す数値情報（数字部ＳＺａ）と対応する付加情報（装飾部ＳＺｂ）を含む数値対応情報（主装飾図柄ＳＺ）を表示する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、

一連の前記数値対応情報を所定の規則（昇順）に従って前記表示手段の所定の位置に表示させる表示制御手段（表示制御装置４５）と、を備え、

前記表示制御手段は、前記変動表示が所定の結果（ハズレ）で停止することを契機として、前回表示された数値対応情報を前記所定の規則に従って定まる次の数値対応情報に更新させて前記所定の位置に表示し、前記変動表示が所定の結果で停止する前に前記変動表示を仮停止させる期間（疑似連演出を行う期間）を設定し、該期間内に、前記所定の規則に関わらず、次の数値対応情報として、遊技者に有利な遊技状態（当たり）を示唆する情報（１，２，３等）を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【０８１１】

前記（Ｖｆ１）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【０８１２】

（Ｖｆ２）　前記（Ｖｆ１）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記期間内に前記仮停止と再変動を複数回繰り返し、前記仮停止が繰り返される度に前記数値対応情報を表示して、遊技者にとってより有利な遊技状態を示唆する

ことを特徴とする遊技機。

【０８１３】

前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【０８１４】

（Ｖｆ３）　前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返される度に同一の前記数値対応情報を表示する
ことを特徴とする遊技機。
【０８１５】
前記（Ｖｆ３）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０８１６】
（Ｖｆ４） 前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返される度に前記数値対応情報の表示を前記所定の規則に従わせないことにより、遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【０８１７】
前記（Ｖｆ４）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０８１８】
（Ｖｆ５） 前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返される度に同一の並びで複数の前記数値対応情報を表示する
ことを特徴とする遊技機。
【０８１９】
前記（Ｖｆ５）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０８２０】
（Ｖｆ６） 前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返されると異なる態様で前記数値対応情報を表示する
ことを特徴とする遊技機。
【０８２１】
前記（Ｖｆ６）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０８２２】
（Ｖｆ７） 前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返されると前記数値対応情報に基づく表示とは異なる表示を変化させることにより遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【０８２３】
前記（Ｖｆ７）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。
【０８２４】
（Ｖｆ８） 前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記再変動中において、前記仮停止中と同じ前記数値対応情報を表示する
ことを特徴とする遊技機。
【０８２５】
前記（Ｖｆ８）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する

示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【０８２６】

（Ｖｆ９）　前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、

前記抽選手段の抽選結果が遊技者にとって有利な特定の結果になると、前記期間が設定され場合における前記仮停止の繰り返しの回数が多くなり易く、前記抽選手段の抽選結果が遊技者にとって前記特定の結果よりも不利な結果になると、前記期間が設定され場合における前記仮停止の繰り返しの回数が少なくなり易い

ことを特徴とする遊技機。

【０８２７】

前記（Ｖｆ９）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【０８２８】

（Ｖｆ１０）　前記（Ｖｆ２）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記仮停止が繰り返されると前記付加情報の表示を変化させることにより遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する

ことを特徴とする遊技機。

【０８２９】

前記（Ｖｆ１０）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【０８３０】

（Ｖｆ１１）　前記（Ｖｆ１）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記抽選手段の抽選により前記期間を設定するか否かを決定し、前記期間が設定されると前記仮停止中に表示する前記数値対応情報を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【０８３１】

前記（Ｖｆ１１）に記載の遊技機によれば、変動表示中における次の遊技状態を示唆する示唆演出を十分に面白くでき、変動表示中に次の遊技状態を示唆する示唆演出の面白みが向上された遊技機を提供することができる。

【０８３２】

＜課題ＷＡ＞

従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報）。

しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。

下記（ＷＡ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。

下記（ＷＡ１）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。

【０８３３】

（ＷＡ１）

駆動力を付与して所定の移動経路に沿って可動物（可動部材Ｗ１，Ｗ２）を移動させることが可能な第１駆動手段（可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ）と、

当接部（当接面Ｗ１４，Ｗ１６）を有し、前記可動物が前記当接部と当接することによって前記可動物の移動幅が複数種類となるように設けられた複数の当接手段（当接部材Ｗ１３，Ｗ１５）と、

前記複数の当接手段のうちの所定の当接手段を駆動力により移動させる第２駆動手段（可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌ）と、

前記第２駆動手段を制御して、前記可動物の移動幅が複数種類のいずれかにすることが可能な制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、を備え、
前記制御手段は、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させる第１状態（伸長状態）と、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように前記第２駆動手段を制御する
ことを特徴とする遊技機。
【０８３４】
前記（ＷＡ１）に記載の遊技機によれば、可動物が複数の当接手段のうちの所定の当接手段が有する当接部と当接することによって可動物の移動幅が複数種類となるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０８３５】
（ＷＡ２）
前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、
前記複数の当接手段は、前記可動物の移動経路に沿って設けられており、前記複数の当接手段の当接部の各々は、前記所定の移動経路上を移動し接近した前記可動物に接触して前記移動幅を変化させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０８３６】
前記（ＷＡ２）に記載の遊技機によれば、所定の移動経路上を移動し接近した可動物が複数の当接手段のうちの所定の当接手段が有する当接部と当接することによって可動物の移動幅が複数種類となるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０８３７】
（ＷＡ３）
前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、
前記制御手段は、前記所定の当接手段、および、前記移動経路における前記所定の当接手段の下流側に設けられている特定の当接手段を同時に、または、異なるタイミングで第１状態とするように前記第２駆動手段を制御する
ことを特徴とする遊技機。
【０８３８】
前記（ＷＡ３）に記載の遊技機によれば、所定の当接手段、および、特定の当接手段が第１状態となるタイミングで可動物の移動幅が変わるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０８３９】
（ＷＡ４）
前記（ＷＡ１）から前記（ＷＡ３）に記載の遊技機において、
前記当接手段の状態の変化は、遊技者に視認可能となっている
ことを特徴とする遊技機。
【０８４０】
前記（ＷＡ４）に記載の遊技機によれば、可動物の移動幅の変化を視認できるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０８４１】
（ＷＡ５）

前記（ＷＡ４）に記載の遊技機において、
各当接手段の状態の変化の視認性は、前記当接手段の間で互いに異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０８４２】
前記（ＷＡ５）に記載の遊技機によれば、可動物の移動幅の変化を見え方が異なるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０８４３】
（ＷＡ６）
前記（ＷＡ４）に記載の遊技機において、
各当接手段の動作態様は、前記当接手段の間で互いに異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０８４４】
前記（ＷＡ６）に記載の遊技機によれば、可動物の移動幅の変化の仕方が異なるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０８４５】
（ＷＡ７）
前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、
前記当接手段のいずれが前記可動物に当接することにより、前記可動手段の移動幅が変化することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０８４６】
前記（ＷＡ７）に記載の遊技機によれば、可動物の移動幅が変化する場所が変わるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０８４７】
（ＷＡ８）
前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、
遊技者にとって有利な第１特典（例えば大当たり状態，確変状態）を付与することが可能な第１特典付与手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）を備え、
前記可動物が前記所定の移動経路を通過し終えた状態において、前記第１特典の付与を報知または示唆させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０８４８】
前記（ＷＡ８）に記載の遊技機によれば、可動物が所定の移動経路を通過し終えた状態において第１特典の付与が報知または示唆されるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０８４９】
（ＷＡ９）
前記（ＷＡ８）に記載の遊技機において、
前記可動物が前記所定の移動経路の終端に至らない状態において、前記演出制御手段は、前記可動物が前記所定の移動経路を通過し終えた場合と比べて前記第１特典の付与の報知または示唆をさせ難い
ことを特徴とする遊技機。
【０８５０】

前記（ＷＡ９）に記載の遊技機によれば、可動物が所定の移動経路の終端に至らない場合と、可動物が所定の移動経路を通過し終えた場合とで報知または示唆させ方が異なるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０８５１】

（ＷＡ１０）

前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、

前記第１特典とは異なる遊技者にとって有利な第２特典（例えば大当たり状態，時短状態）を付与することが可能な第２特典付与手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）を備え、

前記可動物が前記所定の移動経路の終端に至らない状態において、第２特典の付与を報知または示唆させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０８５２】

前記（ＷＡ１０）に記載の遊技機によれば、可動物が所定の移動経路の終端に至らない状態において、第２特典の付与が報知または示唆されるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０８５３】

（ＷＡ１１）

前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、

遊技者にとって有利な第１特典を付与することが可能な第１特典付与手段と、を備え、

前記可動物が前記所定の移動経路の終端に至らない状態において、前記第１特典の付与を報知または示唆させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０８５４】

前記（ＷＡ１１）に記載の遊技機によれば、可動物が所定の移動経路の終端に至らない状態において、第１特典の付与が報知または示唆されるので、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（ＷＡ１１）に記載の遊技機によれば、可動物の移動を遊技者に提示した後、当該可動物が移動経路上を通過してしまわないことを遊技者に望ませることができる。このように構成することで、遊技者に可動物を注視させることができ、より面白みのある遊技が実現できる。

【０８５５】

（ＷＡ１２）

前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、

前記当接手段に前記可動物を当接させなくする制御が第２駆動手段になされたにも関わらず、前記当接手段に前記可動物が当接可能な状態が続いた場合は、エラーを報知するエラー報知手段を更に備える

ことを特徴とする遊技機。

【０８５６】

前記（ＷＡ１２）に記載の遊技機によれば、当接手段に可動物を当接させなくする制御が第２駆動手段になされたにも関わらず、当接手段に可動物が当接可能な状態が続くエラーにも対応できる。

【０８５７】

（ＷＡ１３）

前記（ＷＡ８）に記載の遊技機において、

前記所定の移動経路に沿った前記可動物の移動は、少なくとも前記第１特典が付与されることが決定された場合に実行可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０８５８】
前記（ＷＡ１３）に記載の遊技機によれば、第１特典が付与されることが決定された場合の可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０８５９】
（ＷＡ１４）
前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、
前記所定の移動経路は、前記可動物の自重による落下に起因した経路である
ことを特徴とする遊技機。
【０８６０】
前記（ＷＡ１４）に記載の遊技機によれば、自重による落下にする可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０８６１】
（ＷＡ１５）
前記（ＷＡ１）に記載の遊技機において、
前記当接手段は、前記所定の移動経路と直交する方向に駆動する
ことを特徴とする遊技機。
【０８６２】
前記（ＷＡ１５）に記載の遊技機によれば、所定の移動経路と直交する方向から当接される可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０８６３】
＜課題ＷＢ＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。
下記（ＷＢ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
下記（ＷＢ１）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【０８６４】
（ＷＢ１）
駆動力を付与して所定の移動経路に沿って可動物（可動部材Ｗ１，Ｗ２）を移動させることが可能な第１駆動手段（可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ）と、
当接部（当接面Ｗ１４，Ｗ１６）を有し、前記可動物が前記当接部と当接することによって前記可動物の移動幅が複数種類となるように設けられた複数の当接手段（当接部材Ｗ１３，Ｗ１５）と、
前記複数の当接手段のうちの所定の当接手段を駆動力により移動させる第２駆動手段（可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌ）と、
前記第２駆動手段を制御して、前記可動物の移動幅が複数種類のいずれかにすることが可能な制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、
遊技者にとって有利な特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）と、を備え、
前記制御手段は、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させる第１状態（伸長状態）と、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように前記第２駆動手段を制御し、
前記可動物が前記所定の移動経路を移動する移動態様に応じて、遊技者にとって有利な

特典の付与を報知または示唆可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０８６５】
前記（ＷＢ１）に記載の遊技機によれば、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０８６６】
なお、前記特典付与手段は、第１特典付与手段または第２特典付与手段の少なくいずれか一方である。
【０８６７】
（ＷＢ２）
前記（ＷＢ１）に記載の遊技機において、前記（ＷＡ２）乃至（ＷＡ１５）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。
【０８６８】
前記（ＷＢ２）に記載の遊技機によれば、前記（ＷＡ２）乃至（ＷＡ１５）に記載された特徴を備える遊技機を提供することができる。
【０８６９】
＜課題ＷＣ＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。
下記（ＷＣ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
下記（ＷＣ１）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【０８７０】
（ＷＣ１）
駆動力を付与して所定の移動経路に沿って可動物を移動させることが可能な第１駆動手段（可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ）と、
当接部（当接面Ｗ１４，Ｗ１６）を有し、前記可動物が前記当接部と当接することによって前記可動物の移動幅が複数種類となるように設けられた複数の当接手段（当接部材Ｗ１３，Ｗ１５）と、
前記複数の当接手段のうちの所定の当接手段を駆動力により移動させる第２駆動手段（可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌ）と、
前記第２駆動手段を制御して、前記可動物の移動幅が複数種類のいずれかにすることが可能な制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、を備え、
前記制御手段は、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させる第１状態（伸長状態）と、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記所定の当接手段が有する当接部を当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように前記第２駆動手段を制御し、
前記制御手段は、前記所定の当接手段（当接部材Ｗ１３）、および、前記移動経路における前記所定の当接手段の下流側に設けられている特定の当接手段（当接部材Ｗ１５）を同時に、または、異なるタイミングで前記第１状態とするように前記第２駆動手段を制御することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０８７１】
前記（ＷＣ１）に記載の遊技機によれば、可動物の移動幅が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０８７２】
（ＷＣ２）
前記（ＷＣ１）に記載の遊技機において、前記（ＷＡ２）乃至（ＷＡ１５）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。
【０８７３】
前記（ＷＣ２）に記載の遊技機によれば、前記（ＷＡ２）乃至（ＷＡ１５）に記載された特徴を備える遊技機を提供することができる。
【０８７４】
＜課題ＷＤ＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。
下記（ＷＤ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
下記（ＷＤ１）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【０８７５】
（ＷＤ１）
駆動力を付与して所定の移動経路（第３の移動経路）に沿って可動物（可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａ）を移動させることが可能な第１駆動手段（可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ）と、
当接部（当接面Ｗ１４，Ｗ１６）を有し、前記可動物が前記当接部と当接することによって前記可動物の移動経路が複数種類となるように設けられている複数の当接手段（当接部材Ｗ１３，Ｗ１５）と、
前記複数の当接手段のうちの所定の当接手段を駆動力により移動させる第２駆動手段（可動支持部品Ｗ６，Ｗ７）と、
前記第２駆動手段を制御して、前記可動物の移動経路を前記所定の移動経路とは異なる別経路（第１の移動経路または第２の移動経路）とさせることが可能な制御手段と、を備え、
前記制御手段は、前記可動物に前記所定の当接手段が有する前記当接部を当接させる第１状態（伸長状態）と、前記可動物に前記所定の当接手段が有する前記当接部を当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように前記第２駆動手段を制御する
ことを特徴とする遊技機。
【０８７６】
前記（ＷＤ１）に記載の遊技機によれば、可動物が複数の当接手段のうちの所定の当接手段が有する当接部と当接することによって可動物の移動経路が複数種類となるので、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０８７７】
（ＷＤ２）
前記（ＷＤ１）に記載の遊技機において、
前記可動物の移動距離は、前記所定の移動経路と前記別経路の間で異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０８７８】
前記（ＷＤ２）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０８７９】

（ＷＤ３）
前記（ＷＤ２）に記載の遊技機において、
前記移動距離に応じて遊技者にとっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０８８０】
前記（ＷＤ３）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０８８１】
（ＷＤ４）
前記（ＷＤ１）に記載の遊技機において、
前記可動物の移動方向は、前記所定の移動経路と前記別経路の間で異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０８８２】
前記（ＷＤ４）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０８８３】
（ＷＤ５）
前記（ＷＤ４）に記載の遊技機において、
前記移動方向に応じて遊技者にとっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０８８４】
前記（ＷＤ５）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０８８５】
（ＷＤ６）
前記（ＷＤ１）に記載の遊技機において、
前記複数の当接手段は、前記所定の移動経路に沿って設けられ、前記可動物をいずれかの別経路に移動させるものであり、
前記所定の移動経路または前記別経路のいずれを通過するかに応じて遊技者にとっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０８８６】
前記（ＷＤ６）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０８８７】
（ＷＤ７）
前記（ＷＤ１）に記載の遊技機において、
前記当接手段は、前記第１状態となることで、前記可動物を前記所定の移動経路に沿って移動させ、前記第２状態となることで、前記別経路に沿って移動させる
ことを特徴とする遊技機。
【０８８８】
前記（ＷＤ７）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。

【０８８９】
（ＷＤ８）
前記（ＷＤ１）に記載の遊技機において、
前記当接手段は、前記第２状態となることで、前記可動物を前記所定の移動経路に沿って移動させ、前記第１状態となることで、前記別経路に沿って移動させる
ことを特徴とする遊技機。
【０８９０】
前記（ＷＤ８）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０８９１】
（ＷＤ９）
前記（ＷＤ１）に記載の遊技機において、
前記当接手段は、前記所定の移動経路に沿って複数あり、
前記当接手段の状態が切り替わる期間が、前記複数の当接手段の間で異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０８９２】
前記（ＷＤ９）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０８９３】
（ＷＤ１０）
前記（ＷＤ１）に記載の遊技機において、
前記別経路は複数あり、前記別経路の種別に応じて複数の前記当接手段を有し、
複数ある別経路のうち第１別経路に関する第１当接手段の状態が切り替わるパターンと、第２別経路に関する第２当接手段の状態が切り替わるパターンとが互いに異なる
ことを特徴とする遊技機。
【０８９４】
前記（ＷＤ１０）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０８９５】
（ＷＤ１１）
前記（ＷＤ１０）に記載の遊技機において、
前記可動物を前記第１別経路に通過させる間、前記制御手段は、前記可動物を前記第１別経路に通過させるように前記第１当接手段の状態の切り替えを実行し、前記第２当接手段の状態の切り替えを実行せず、
前記可動物を前記第２別経路に通過させる間、前記制御手段は、前記可動物を前記第２別経路に通過させるように前記第２当接手段の状態の切り替えを実行し、前記第１当接手段の状態の切り替えを実行せず、
前記可動物を前記所定の移動経路に通過させる間、前記制御手段は、前記可動物を前記所定の移動経路に通過させるように前記第１当接手段、前記第２当接手段の状態の切り替えを実行しない
ことを特徴とする遊技機。
【０８９６】
前記（ＷＤ１１）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０８９７】
＜課題ＷＥ＞

従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。
下記（ＷＥ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
下記（ＷＥ１）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【０８９８】
（ＷＥ１）
駆動力を付与して所定の移動経路（第３の移動経路）に沿って可動物（可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａ）を移動させることが可能な第１駆動手段（可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ）と、
当接部（当接面Ｗ１４，Ｗ１６）を有し、前記可動物が前記当接部と当接することによって前記可動物の移動経路が複数種類となるように設けられている複数の当接手段（当接部材Ｗ１３，Ｗ１５）と、
前記複数の当接手段のうちの所定の当接手段を駆動力により移動させる第２駆動手段（可動支持部品Ｗ６，Ｗ７）と、
前記第２駆動手段を制御して、前記可動物の移動経路を前記所定の移動経路とは異なる別経路（第１の移動経路または第２の移動経路）とさせることが可能な制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、
遊技者にとって有利な特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）と、を備え、
前記制御手段は、前記可動物に前記所定の当接手段が有する前記当接部を当接させる第１状態（伸長状態）と、前記可動物に前記所定の当接手段が有する前記当接部を当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように前記第２駆動手段を制御し、
前記所定の移動経路または前記別経路のいずれを通過するかに応じて遊技者にとっての有利な特典の付与を報知または示唆可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０８９９】
前記（ＷＥ１）に記載の遊技機によれば、可動物の移動経路が単一で単調であり、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点が解決され、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【０９００】
（ＷＥ２）
前記（ＷＥ１）に記載の遊技機において、前記（ＷＤ２）乃至（ＷＤ１１）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。
【０９０１】
前記（ＷＥ２）に記載の遊技機によれば、前記（ＷＤ２）乃至（ＷＤ１１）に記載された特徴を備える遊技機を提供することができる。
【０９０２】
＜課題ＷＦ＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。
下記（ＷＦ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
下記（ＷＦ１）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。

【０９０３】
（ＷＦ１）　駆動力を付与して所定の移動経路に沿って可動物を移動させる第１駆動手段（可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ）と、
　前記可動物に当接する当接部（先端部）を有する当接手段（当接部材Ｗ１３，Ｗ１５）と、
　前記当接手段を駆動力により移動させる第２駆動手段（可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌ）と、
　前記移動経路に沿って移動される可動物に前記当接部を当接させる第１状態（伸長状態）と、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記当接部を当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように第２駆動手段を制御する制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）を備え、
　前記制御手段が前記第１状態を発生させるように前記第２駆動手段を制御した場合において、前記可動物が前記当接部に当接する際の前記可動物と前記当接部の位置関係に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となる
　ことを特徴とする遊技機。
【０９０４】
　前記（ＷＦ１）に記載の遊技機によれば、所定の移動経路に沿って移動する可動物が当接手段の当接部に当接する際の可動物と当接部の位置関係によって、有利さの違いを認識させることできる。したがって、可動物を用いた遊技の興趣性を向上することができる。
【０９０５】
（ＷＦ２）　前記（ＷＦ１）に記載の遊技機において、
　前記可動物と前記当接部の位置関係に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となるように前記可動物の移動態様が変化する
　ことを特徴とする遊技機。
【０９０６】
　前記（ＷＦ２）に記載の遊技機によれば、可動物のどの部分に当接部が当接するかによって可動物の移動態様が変化する。したがって、遊技者は、可動物の移動態様の違いからも有利さの違いを認識することができる。
【０９０７】
（ＷＦ３）　前記（ＷＦ２）に記載の遊技機において、
　前記可動物が前記当接部に当接した場合において、前記可動物が前記移動経路の下流側に進むか否かによって遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となる
　ことを特徴とする遊技機。
【０９０８】
　前記（ＷＦ３）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物が当接部した場合に移動経路の下流側に進むか否かによっても有利さの違いを認識することができる。
【０９０９】
（ＷＦ４）　前記（ＷＦ１）に記載の遊技機において、
　前記可動物の前記当接部に当接する対応箇所（被当接箇所Ｗｆ３Ｌ，Ｗｆ３Ｒ）は、第１箇所（下側当接面Ｗｆ３ｂ）と第２箇所（上側当接面Ｗｆ３ａ）を少なくとも備え、
　前記第１箇所に前記当接部が当接する場合には、遊技者に有利となることを認識させることが可能となり、
　前記第２箇所に前記当接部が当接する場合には、遊技者に不利となることを認識させることが可能となる
　ことを特徴とする遊技機。
【０９１０】
　前記（ＷＦ４）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物の第１箇所に当接部が当接するか、可動物の第２箇所に当接部が当接するかによって有利となるか、不利となるかを認識することができる。
【０９１１】

（ＷＦ５）　前記（ＷＦ４）に記載の遊技機において、
　前記第１箇所は、前記第２箇所よりも鉛直下側にある
　ことを特徴とする遊技機。
【０９１２】
　前記（ＷＦ５）に記載の遊技機によれば、遊技者に有利となる第１箇所は、遊技者に不利となる第２箇所よりも鉛直下側にあるので、第２箇所よりも鉛直下側にある第１箇所に当接部が当接した場合に有利となることを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、可動物が当接部した場合に第２箇所よりも鉛直下側にある第１箇所か否かによって有利さを認識することができる。
【０９１３】
（ＷＦ６）　前記（ＷＦ１）に記載の遊技機において、
　前記可動物が前記当接部に当接する際の前記可動物に対する前記当接部の移動距離（移動幅ｆ，ｇまたは移動幅ｈ，ｉ）に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となる
　ことを特徴とする遊技機。
【０９１４】
　前記（ＷＦ６）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物が当接部に当接する際の当接部が移動した移動距離に応じて有利さを認識することができる。
【０９１５】
（ＷＦ７）　前記（ＷＦ６）に記載の遊技機において、
　前記当接部の移動距離が短い場合（移動幅ｇである場合）は、前記当接部の移動距離が長い場合（移動幅ｆである場合）と比べてより遊技者に不利となることを認識させることが可能となる
　ことを特徴とする遊技機。
【０９１６】
　前記（ＷＦ７）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物が当接部に当接する際の当接部の移動距離が短い場合は不利であることを認識することができる。
【０９１７】
（ＷＦ８）　前記（ＷＦ６）に記載の遊技機において、
　前記可動物に当接する前記当接部の移動距離が最も短い場合（最も短い移動幅ｉである場合）、遊技者に不利となることを認識させることが可能となる
　ことを特徴とする遊技機。
【０９１８】
　前記（ＷＦ８）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物が当接部に当接する際の当接部の移動距離が最も短い場合は不利であることを認識することができる。
【０９１９】
（ＷＦ９）　前記（ＷＦ１）に記載の遊技機において、
　前記可動物と前記当接部の位置関係によって定まる前記可動物の移動態様によって遊技者に有利な特典（大当たり状態，時短状態，確変状態）が付与されることを認識させることが可能となる
　ことを特徴とする遊技機。
【０９２０】
　前記（ＷＦ９）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物と当接部の位置関係によって定まる可動物の移動態様によって遊技者に有利な特典が付与されるか否かを認識することができる。
【０９２１】
（ＷＦ１０）　前記（ＷＦ１）に記載の遊技機において、
　前記可動物と前記当接部の位置関係によって定まる前記可動物の移動態様によって、遊技者にとって有利であることを認識させることが可能な所定の報知または示唆（有利画像Ｗｆ６ａ，Ｗｆ６ｂの表示）を行うか否かが異なる

ことを特徴とする遊技機。
【０９２２】
前記（ＷＦ１０）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物の移動態様によっては、遊技者にとって有利であることを認識させることが可能な所定の報知または示唆を認識することもできる。
【０９２３】
（ＷＦ１１）　前記（ＷＦ１）に記載の遊技機において、
前記可動物と前記当接部との当接よりも、前記可動物と前記当接部とが当接するときの前記可動物の移動態様の方が遊技者に視認し易いように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【０９２４】
前記（ＷＦ１１）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物と当接部とが当接するときの可動物の移動態様を視認することによって、遊技者にとっての有利さの違いを容易に認識することができる。
【０９２５】
（ＷＦ１２）　前記（ＷＦ１１）に記載の遊技機において、
前記可動物と前記当接部との当接も遊技者に視認可能となるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【０９２６】
前記（ＷＦ１２）に記載の遊技機によれば、遊技者は、可動物と当接部との当接も楽に見ることができる。
【０９２７】
＜課題ＷＧ＞
従来、この種の遊技機としては、例えば、可動物を所定の移動経路に沿って移動させるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報）。
しかしながら、この様な構成を有する従来例の場合、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動物を用いた遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題点がある。
下記（ＷＧ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
下記（ＷＧ１）に係る発明はこの様な目的を達成するために次のような構成をとる。
【０９２８】
（ＷＧ１）　駆動力を付与して所定の移動経路に沿って可動物を移動させる第１駆動手段（可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ）と、
前記可動物に当接する当接部（先端部）を有する当接手段（当接部材Ｗ１３，Ｗ１５）と、
前記当接手段を駆動力により移動させる第２駆動手段（可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌ）と、
前記移動経路に沿って移動される可動物に前記当接部を当接させる第１状態（伸長状態）と、前記移動経路に沿って移動される可動物に前記当接部を当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように第２駆動手段を制御する制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）を備え、
前記制御手段が前記第１状態を発生させるように前記第２駆動手段を制御した場合において、前記可動物が前記当接部に当接する際の前記可動物と前記当接部の位置関係に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となり、
前記可動物と前記当接部との当接が遊技者に視認可能となるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【０９２９】
前記（ＷＧ１）に記載の遊技機によれば、前記可動物と前記当接部との当接が遊技者に視認可能となるように構成されているので、遊技者は、所定の移動経路に沿って移動する

可動物が当接手段の当接部に当接する際の可動物と当接部の位置関係を視認することによって有利さの違いを認識することができる。したがって、可動物を用いた遊技の興趣性を向上することができる。

【０９３０】

（ＷＧ２）

前記（ＷＧ１）に記載の遊技機において、前記（ＷＦ２）乃至（ＷＦ１０）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。

【０９３１】

前記（ＷＧ２）に記載の遊技機によれば、前記（ＷＦ２）乃至（ＷＦ１０）に記載された特徴を備える遊技機を提供することができる。

【０９３２】

＜課題ＸＡ＞

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が入球手段に入球すると、抽選が行われ、遊技状態が第１遊技状態から有利な第２遊技状態に移行するものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（第９頁、図３８））。また、この種の遊技機は、遊技状態の移行に関する抽選とは無関係の特別抽選を行うものがある。

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

すなわち、従来の遊技機では、第２遊技状態における特別抽選を用いた遊技が単調であり、興趣性を十分に向上させることができない。

下記（ＸＡ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、特別抽選を用いた遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。

下記（ＸＡ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【０９３３】

（ＸＡ１）　遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤と、

前記遊技盤に配設された遊技球が入球可能な入球手段（特図１，特図２入賞口）と、

前記入球手段への入球に基づいて特定結果とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な抽選手段と、

第１遊技状態（通常状態）と、前記第１遊技状態よりも有利度の高い第２遊技状態（確変状態）とに制御することが可能な遊技状態制御手段（次回遊技状態設定処理、特図２変動開始処理）と、

前記第２遊技状態に制御されている場合に、前記当否抽選の結果と無関係に抽選される特別抽選（転落抽選）を実行することが可能な特別抽選手段と、を備え、

前記遊技状態制御手段は、前記第２遊技状態における所定段階（消耗モード）において前記特別抽選の結果として特別条件（転落当選）が成立した場合、前記第１遊技状態に移行させることが可能であり、

前記第２遊技状態における特定段階（蓄積モードｏｒ消費モード）において前記特別条件が成立した場合、前記第１遊技状態よりも有利な第３遊技状態（特殊時短状態）に移行させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０９３４】

前記（ＸＡ１）に記載の遊技機によれば、本来であれば不利な状態への契機である転落抽選の当選が特定条件下において有利な状態に移行する契機とすることができる。

【０９３５】

（ＸＡ２）　前記（ＸＡ１）に記載の遊技機において、

前記第３遊技状態は、前記第２遊技状態よりも遊技者にとって有利さが劣る

ことを特徴とする遊技機。

【０９３６】

前記（ＸＡ２）に記載の遊技機によれば、特殊時短状態を確変状態より遊技者にとって有利さが劣る状態とすることができる。

【０９３７】

（ＸＡ３）　前記（ＸＡ１）に記載の遊技機において、
　前記第３遊技状態は、前記第２遊技状態よりも遊技者にとって有利である
　ことを特徴とする遊技機。
【０９３８】
　前記（ＸＡ３）に記載の遊技機によれば、特殊時短状態を確変状態より遊技者にとって有利にすることができる。
【０９３９】
（ＸＡ４）　前記（ＸＡ１）ないし前記（ＸＡ３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記遊技状態制御手段は、前記所定段階において前記特別条件が成立しない場合、前記第１遊技状態に移行させないことが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【０９４０】
　前記（ＸＡ４）に記載の遊技機によれば、確変状態は、転落抽選において転落抽選に当選しなければ通常状態に移行しないようにすることができる。
【０９４１】
（ＸＡ５）　前記（ＸＡ１）ないし前記（ＸＡ４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　遊技者の操作を受ける操作手段を備え、
　前記所定段階および前記特定段階は、前記操作手段の操作により発生する段階である
　ことを特徴とする遊技機。
【０９４２】
　前記（ＸＡ５）に記載の遊技機によれば、遊技者の操作により、所定段階および特定段階を発生させることができる。
【０９４３】
（ＸＡ６）　前記（ＸＡ５）に記載の遊技機において、
　前記操作手段は、遊技者の遊技球の発射操作を受ける手段であり、
　前記所定段階および前記特定段階は、前記操作手段を通じ特定の操作がなされ、特定の前記遊技領域に遊技球が発射されることで発生する段階である
　ことを特徴とする遊技機。
【０９４４】
　前記（ＸＡ６）に記載の遊技機によれば、遊技者の操作により、特図２用始動入賞装置３３ｂが設けられた遊技領域に遊技球が発射されることで、所定段階および特定段階を発生させることができる。
【０９４５】
（ＸＡ７）　前記（ＸＡ１）ないし前記（ＸＡ６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記入球手段として、第１入球手段と、遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能である第２入球手段があり、
　前記特別抽選手段は、前記第２入球手段に遊技球が入球したことを契機として前記特別抽選を実行する
　ことを特徴とする遊技機。
【０９４６】
　前記（ＸＡ７）に記載の遊技機によれば、遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能な特図２用始動入賞装置３３ｂを用いて転落抽選を実行することができる。
【０９４７】
（ＸＡ８）　前記（ＸＡ１）ないし前記（ＸＡ７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記遊技状態制御手段は、前記第２遊技状態における前記特定段階において、前記特別

条件が成立し、前記当否抽選の結果が特定結果（当たり）となった場合、前記第３遊技状態に移行させずに、前記第２遊技状態を新たに発生させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０９４８】
前記（ＸＡ８）に記載の遊技機によれば、転落抽選に当選して、大当たり抽選の結果が大当たりとなった場合に確変状態を新たに発生させることができる。
【０９４９】
（ＸＡ９）　前記（ＸＡ１）ないし前記（ＸＡ８）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記抽選手段と、前記特別抽選手段は、互いに異なる乱数に基づいて動作する
ことを特徴とする遊技機。
【０９５０】
前記（ＸＡ９）に記載の遊技機によれば、転落抽選は、大当たり抽選の結果に影響されることなく抽選することができる。
【０９５１】
＜課題ＸＢ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が入球手段に入球すると、抽選が行われ、遊技状態が第１遊技状態から有利な第２遊技状態に移行した場合にある条件が成立すると特典が付与されるものがある。（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（第９頁、図３８））。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
すなわち、従来の遊技機では、第２遊技状態における特典の付与に関する遊技が単調であり、興趣性を十分に向上させることができない。
下記（ＸＢ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、第２遊技状態における特典の付与に関する遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
下記（ＸＢ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０９５２】
（ＸＢ１）　遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤と、
前記遊技盤に配設された遊技球が入球可能な入球手段（特図１，特図２入賞口）と、
前記入球手段への入球に基づいて特定結果とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な抽選手段と、
第１の確率にて前記当否抽選を実行する第１遊技状態（通常状態）と、前記第１の確率よりも前記特定結果とする確率が高い第２の確率にて前記当否抽選を実行する第２遊技状態（確変状態）とに制御することが可能な遊技状態制御手段（次回遊技状態設定処理、特図２変動開始処理）と、
前記第２遊技状態に制御されている場合に、前記当否抽選とは異なる特別抽選（転落抽選）を実行することが可能な特別抽選手段と、を備え、
前記遊技状態制御手段（特図２変動開始処理）は、前記第２遊技状態のうち所定期間（保留が貯められない状態）において前記特別抽選の結果として特別条件（転落当選）が成立した場合、前記所定期間とは異なる特定期間（保留が貯められる状態）において前記特別条件が成立した場合よりも、特定の特典（時短１００００回）を付与することなく前記第１遊技状態に移行する割合を高くし、
前記第２遊技状態のうち前記特定期間において前記特別条件が成立した場合、前記所定期間において前記特別条件が成立した場合よりも前記特定の特典が付与される割合を高くし、
前記所定期間および前記特定期間において前記特別抽選の結果として前記特別条件とは異なる所定条件（転落落選）が成立した場合、次に実行される前記当否抽選が前記第２の確率にて実行される
ことを特徴とする遊技機。

【０９５３】
前記（ＸＢ１）に記載の遊技機によれば、保留が貯められない期間において転落抽選に当選した場合、通常状態に移行する割合が高くなり、保留が貯められる期間において転落抽選に当選した場合、時短１００００回が付与される割合が高くなる。保留が貯められない期間および保留が貯められる期間において転落抽選に落選した場合、所定の確率よりも高い確率で大当たり抽選を実行させることができる。
【０９５４】
（ＸＢ２）　前記（ＸＢ１）に記載の遊技機において、
前記特定の特典が付与されている状態は、前記第２遊技状態よりも遊技者にとって有利さが劣る
ことを特徴とする遊技機。
【０９５５】
前記（ＸＢ２）に記載の遊技機によれば、時短１００００回が付与されている状態を確変状態より遊技者にとって有利さが劣る状態とすることができる。
【０９５６】
（ＸＢ３）　前記（ＸＢ１）に記載の遊技機において、
前記特定の特典が付与されている状態は、前記第２遊技状態よりも遊技者にとって有利である
ことを特徴とする遊技機。
【０９５７】
前記（ＸＢ３）に記載の遊技機によれば、時短１００００回が付与されている状態を確変状態より遊技者にとって有利にすることができる。
【０９５８】
（ＸＢ４）　前記（ＸＢ１）ないし前記（ＸＢ３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段は、前記所定期間において前記特別条件が成立しない場合、前記第１遊技状態に移行させないことが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０９５９】
前記（ＸＢ４）に記載の遊技機によれば、確変状態は、転落抽選において転落抽選に当選しなければ通常状態に移行しないようにすることができる。
【０９６０】
（ＸＢ５）　前記（ＸＢ１）ないし前記（ＸＢ４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
遊技者の操作を受ける操作手段を備え、
前記所定期間および前記特定期間は、前記操作手段の操作により発生する期間である
ことを特徴とする遊技機。
【０９６１】
前記（ＸＢ５）に記載の遊技機によれば、遊技者の操作により、保留が貯められない期間および保留が貯められる期間を発生させることができる。
【０９６２】
（ＸＢ６）　前記（ＸＢ５）に記載の遊技機において、
前記操作手段は、遊技者の遊技球の発射操作を受ける手段であり、
前記所定期間および前記特定期間は、前記操作手段を通じ特定の操作がなされ、特定の前記遊技領域に遊技球が発射されることで発生する期間である
ことを特徴とする遊技機。
【０９６３】
前記（ＸＢ６）に記載の遊技機によれば、遊技者の操作により、特図２用始動入賞装置３３ｂが設けられた遊技領域に遊技球が発射されることで、保留が貯められない期間および保留が貯められる期間を発生させることができる。

【０９６４】
（ＸＢ７）　前記（ＸＢ１）ないし前記（ＸＢ６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記入球手段として、第１入球手段と、遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能である第２入球手段があり、
　前記特別抽選手段は、前記第２入球手段に遊技球が入球したことを契機として前記特別抽選を実行する
　ことを特徴とする遊技機。
【０９６５】
　前記（ＸＢ７）に記載の遊技機によれば、遊技球が入球し易い開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能な特図２用始動入賞装置３３ｂを用いて転落抽選を実行することができる。
【０９６６】
（ＸＢ８）　前記（ＸＢ１）ないし前記（ＸＢ７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記遊技状態制御手段は、前記第２遊技状態における前記特定期間において、前記特別条件が成立し、前記当否抽選の結果が特定結果（当たり）となった場合、前記特定の特典を付与しないことが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【０９６７】
　前記（ＸＢ８）に記載の遊技機によれば、転落抽選に当選して、大当たり抽選の結果が大当たりとなった場合に確変状態を新たに発生させることができる。
【０９６８】
（ＸＢ９）　前記（ＸＢ１）ないし前記（ＸＢ８）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記抽選手段と、前記特別抽選手段は、互いに異なる乱数に基づいて動作する
　ことを特徴とする遊技機。
【０９６９】
　前記（ＸＢ９）に記載の遊技機によれば、転落抽選は、大当たり抽選の結果に影響されることなく抽選することができる。
【０９７０】
＜課題ＸＣ＞
　従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が入球手段に入球すると、抽選が行われ、遊技状態が第１遊技状態から有利な第２遊技状態に移行するものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５公報）。このような遊技機としては、第２遊技状態中にある段階から他の段階に移行するものがある。
　しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
　すなわち、この種の遊技機では、第２遊技状態中の段階の移行に関する演出が単調であり、興趣性を十分に向上させることができない。
　下記（ＸＣ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、第２遊技状態中の段階の移行に関する演出の興趣性が向上された遊技機を提供することにある。
　下記（ＸＣ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０９７１】
（ＸＣ１）
　遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤と、
　前記遊技盤に配設された遊技球が入球可能な入球手段（特図１，特図２入賞口）と、
　前記入球手段への入球に基づいて特定結果とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な抽選手段と、
　第１遊技状態（通常状態）と、前記第１遊技状態よりも有利度の高い第２遊技状態（確変状態）とに制御することが可能な遊技状態制御手段と、

前記第２遊技状態に制御されている場合に、前記当否抽選の結果と無関係に抽選される特別抽選（転落抽選）を実行することが可能な特別抽選手段と、
前記遊技状態制御手段は、前記第２遊技状態における所定段階（３１回転目以降の消耗モード）において前記特別抽選の結果として特別条件（転落当たり）が成立した場合、前記第１遊技状態に移行することが可能であり、前記第２遊技状態における特定段階（１回転目から第３０回転目までの蓄積モードもしくは３０回転目での保留分に基づく消費モード）において前記特別条件が成立した場合、前記第１遊技状態よりも有利な第３遊技状態（時短１００００回）に移行することが可能であり、
前記抽選手段の抽選結果の表示を行う表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
前記表示手段を制御して前記段階の移行に伴って所定の表示（モード移行情報ｘｃ８の表示）を実行し、前記段階が移行する前に前記段階の移行を示唆することが可能な特定の表示（モード移行示唆情報ｘｃ９の表示）を実行する表示制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による表示制御機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【０９７２】
（ＸＣ２）
前記（ＸＣ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記所定段階から前記特定段階へ移行する前に、前記特定の表示を表示手段に実行させる
ことを特徴とする遊技機。
【０９７３】
（ＸＣ３）
前記（ＸＣ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記特定段階から前記所定段階へ移行する前に、前記特定の表示を表示手段に実行させない
ことを特徴とする遊技機。
【０９７４】
（ＸＣ４）
前記（ＸＣ１）に記載の遊技機において、
前記所定段階から前記特定段階へ移行する第１移行の場合、前記段階の移行時点を含んだ所定期間において前記特定の表示を表示手段に実行させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０９７５】
（ＸＣ５）
前記（ＸＣ４）に記載の遊技機において、
前記特定段階から前記所定段階へ移行する第２移行の場合、前記所定期間において前記特定の表示を前記第１移行よりもより気付きにくく実行させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０９７６】
（ＸＣ６）
前記（ＸＣ１）に記載の遊技機において、
前記段階の移行は、複数回の前記当否抽選が実行されると発生し、
前記特定の表示は、前記当否抽選が実行される毎に、前記段階の移行が近づいていることを示す
ことを特徴とする遊技機。
【０９７７】
（ＸＣ７）
前記（ＸＣ６）に記載の遊技機において、
前記特定の表示は、前記段階の移行の前後に実行され、前記段階の移行前においては、前記段階の移行時点に近づくのに応じて前記特定の表示を変化させ、

前記特定の表示は、前記段階の移行後においては、前記段階の移行が完了したことを示す
ことを特徴とする遊技機。
【０９７８】
（ＸＣ８）
前記（ＸＣ１）に記載の遊技機において、
前記段階の移行は、複数回（例えば３０回）の前記当否抽選が実行されると発生し、
前記特定の表示は、複数回（例えば移行前の３変動）の前記当否抽選に亘り実行される
ことを特徴とする遊技機。
【０９７９】
（ＸＣ９）
前記（ＸＣ１）に記載の遊技機において、
前記特定の表示を前記所定の表示よりも遊技者に認識されやすくすることにより、遊技者にとって有利となったことを示唆する
ことを特徴とする遊技機。
【０９８０】
＜課題Ｙａ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技者が異なる態様で認識可能な情報を出力するものがある（例えば、特開２０１８－１３０３３３号公報（第７９～８３頁、図５１～５６参照））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、この情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に、変更された出力態様で情報が出力されるものがあるが、情報の出力態様の変更に関して未だ改良の余地がある。
下記（Ｙａ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｙａ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【０９８１】
（Ｙａ１）　始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う変動表示手段（第３図柄標示装置４２）と、
前記識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる態様（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度）で認識させる情報（例えば魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報）の出力を制御する情報出力制御手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能）と、
前記情報の出力態様（魚群演出の表示態様）と関連付けられた設定を複数（例えば３０％，５０％，７０％などの設定）有し、前記複数の設定のうちいずれかを設定可能な設定手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能）と、
対象物（携帯端末）を接近させることが可能な被接近部材（ＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａ）と、
遊技者により前記対象物が前記被接近部材に接近される接近操作を検出可能な接近検出手段（ＮＦＣ通信部Ｙ１及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出を行う機能）と、
前記接近検出手段による前記接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であること）に基づいて（ＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であれば、無線ＰＡＮ通信の接続応答信号も有り且つ正常である）、前記情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態（無線ＰＡＮ通信接続状態）とさせ、当該受付状態において、前記設定に関する所定の入力（携帯端末を通じた設定データ等の送信）が行われた場

合に少なくとも前記識別情報の変動表示中（例えばリーチ停止まで）に行われる前記情報の出力態様の変更を受け付けることが可能な変更受付手段（無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能）と、
前記受付状態において、前記変更受付手段によって受け付けられた変更情報（魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データ）に基づき前記少なくとも前記識別情報の変動表示中に行われる前記情報の出力態様の変更を行う出力態様変更手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能）と、を備え、
前記情報出力制御手段は、前記変更が行われた状態（例えば「ふつう」から「とても多い」に設定変更された状態）で、所定の条件（例えばリーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力がある場合）が成立することを条件に、前記複数の設定の中の所定の設定（例えば３０％，５０％，７０％などの設定）を、前記所定の設定とは異なる予め定められた特定の設定（例えば６０％の設定）に変更し、前記特定の設定に基づいた態様（例えば「少し多い」の魚群発生頻度）で前記情報（例えば魚群演出）を出力することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０９８２】
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機によれば、遊技者により対象物が被接近部材に接近される接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態とされるので、遊技者は対象物を被接近部材に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この受付状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように遊技中に簡単に何度もこの変更情報を受け付けさせることができると、識別情報の変動表示中に変更情報に基づいて出力態様の変更を行う際のギリギリのタイミングで変更情報を受け付けさせてしまう事象が発生することがある。このような場合でも、この受付状態において、情報の出力態様の変更が行われた状態で、所定の条件が成立することを条件に、複数の設定の中の所定の設定を、この所定の設定とは異なる予め定められた特定の設定に変更し、この特定の設定に基づいた態様で情報を出力することが可能であるので、情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に単にその変更が受け付けられたタイミングでその変更された出力態様で情報が出力されるか出力されないかが決まる訳ではないため、情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することができる。
【０９８３】
（Ｙａ２）　前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
所定事象（リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力）を検出する所定事象検出手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理における携帯端末データ受信時処理、設定データ変更処理においてこの特定タイミングでの入力を検出する機能）を備え、
前記所定事象が発生した場合に前記所定の条件（特定タイミング（リーチ停止の０．５秒前）からリーチ停止までに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力がある場合）が成立する
ことを特徴とする遊技機。
【０９８４】
前記（Ｙａ２）に記載の遊技機によれば、所定事象検出手段によって検出できる所定事象が発生した場合に、所定条件の成立として、上述した特定の設定に基づいた態様で情報を出力できる。
【０９８５】
（Ｙａ３）　前記（Ｙａ２）に記載の遊技機において、
前記所定事象は時間の経過（リーチ停止の０．５秒前）である

ことを特徴とする遊技機。
【０９８６】
前記（Ｙａ３）に記載の遊技機によれば、所定事象検出手段によって時間の経過に合わせて検出される所定事象（リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力）が発生した場合に、所定条件の成立として、上述した特定の設定に基づいた態様で情報を出力できる。
【０９８７】
（Ｙａ４） 前記（Ｙａ２）に記載の遊技機において、
前記所定事象は前記所定の設定への変更に対応する出力態様における前記情報の出力が妨げられる事象（所定事象は、リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングで発生するので、「ふつう」「多い」「とても多い」に対応する魚群発生頻度での魚群演出表示が妨げられる事象）である
ことを特徴とする遊技機。
【０９８８】
前記（Ｙａ４）に記載の遊技機によれば、所定の設定への変更に対応する出力態様における情報の出力が妨げられるときでも、所定の設定への変更に対応する出力態様における情報の出力とは異なる出力態様で情報の出力を行うことができる。
【０９８９】
（Ｙａ５） 前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記識別情報は、複数列の図柄が所定方向に遊技者に識別しがたい態様（装飾図柄ＳＺの高速変動）で変動可能であり、
前記変更受付手段は、前記図柄が遊技者に識別しがたい態様で変動中に前記情報の出力態様の変更を受け付けることが可能（例えばリーチ停止の０．５秒前まで魚群カスタマイズを受け付け可能）である
ことを特徴とする遊技機。
【０９９０】
前記（Ｙａ５）に記載の遊技機によれば、複数列の図柄が遊技者に識別しがたい態様で変動中に情報の出力態様の変更を受け付けることが可能である。したがって、識別情報の変動中に設定の変更を受け付けることができる。
【０９９１】
（Ｙａ６） 前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記変更受付手段は、前記図柄が遊技者に識別しがたい態様で変動中に前記情報の出力態様の再変更を受け付けることが可能（例えばリーチ停止の０．５秒前まで魚群カスタマイズの再受け付け可能）である
ことを特徴とする遊技機。
【０９９２】
前記（Ｙａ６）に記載の遊技機によれば、図柄が遊技者に識別しがたい態様で変動中に情報の出力態様の再変更を受け付けることが可能である。したがって、識別情報の変動中に設定の再変更を受け付けることができる。
【０９９３】
（Ｙａ７） 前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記変更受付手段は、遊技者による所定のグループ（魚群発生頻度）に属する設定情報（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」の入力データ）のうちの１つを受け付けることにより前記変更情報を認識する
ことを特徴とする遊技機。
【０９９４】
前記（Ｙａ７）に記載の遊技機によれば、遊技者による所定のグループごとに設定の変更をすることが可能である。
【０９９５】
（Ｙａ８） 前記（Ｙａ７）に記載の遊技機において、

前記変更受付手段は、複数のグループ（例えば魚群のカスタマイズ、リーチ画面クライマックスキャプチャ、魚群発生大当たりミッション）の各々について遊技者の選択を受け付ける
ことを特徴とする遊技機。
【０９９６】
前記（Ｙａ８）に記載の遊技機によれば、複数のグループそれぞれにおいて設定の変更をすることができる。
【０９９７】
（Ｙａ９）　前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記変更受付手段は、遊技者からの変更の受け付けの完了を報知（設定完了魚群Ｙｓの表示）させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０９９８】
前記（Ｙａ９）に記載の遊技機によれば、設定の変更が正常に行われたことを確認することができる。
【０９９９】
（Ｙａ１０）　前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記変更受付手段は、所定の遊技（例えば変動中、ラウンド中）になるか否かで受け付ける遊技者からの変更の種別（例えば魚群カスタマイズ、遊技結果の記録）を選別する
ことを特徴とする遊技機。
【１０００】
前記（Ｙａ１０）に記載の遊技機によれば、所定の遊技になるときとならないときで設定の変更できる種別を変えることができる。
【１００１】
（Ｙａ１１）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記接近検出手段は、前記対象物を少なくとも所定方向（ＮＦＣ通信部Ｙ１の上側もしくは左側）から前記被接近部材に接近させた場合に接近操作を検出する
ことを特徴とする遊技機。
【１００２】
前記（Ｙａ１１）に記載の遊技機によれば、近接操作が検出されるときに所定方向ではない方向からの近接操作を検出し難いので、被接近部材の周囲に他の遊技部品が配設されているときに、その遊技部品が配設されている方向から近接させ難くすることができる。
【１００３】
（Ｙａ１２）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記被接近部材は、前記対象物を所定方向から接近させ易く、前記対象物を所定方向以外から接近させ難いように配置（ＮＦＣ通信部Ｙ１のすぐ右側には携帯端末の接近を妨げる程に大きな決定ボタン８１が配置）されている
ことを特徴とする遊技機。
【１００４】
前記（Ｙａ１２）に記載の遊技機によれば、遊技者に対象物を被接近部材に接近させるときに所定方向から接近させ易いので、被接近部材の周囲に他の遊技部品が配設されているときに、その遊技部品が配設されている方向から近接させ難くすることができる。
【１００５】
（Ｙａ１３）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記接近検出手段は、所定時間（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であると判断するための時間（例えば１秒間））、前記対象物が前記被接近部材に接近したときに、前記変更受付手段が前記受

付状態とさせる前記検出結果を前記変更受付手段に出力可能とする
ことを特徴とする遊技機。
【１００６】
前記（Ｙａ１３）に記載の遊技機によれば、所定時間、対象物を被接近部材に接近させるという簡易な操作で、受付状態とさせることができる。
【１００７】
（Ｙａ１４）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記接近検出手段は、前記変動表示手段が所定の表示（デモ画面（通常画面）、主装飾図柄ＳＺの変動表示）を実行中に、前記対象物が前記被接近部材に接近したときに、前記変更受付手段が前記受付状態とさせる前記検出結果を前記変更受付手段に出力可能とし、前記変動表示手段が特定の表示（発展図柄ＨＺの変動表示（リーチ演出表示））を実行中に、前記対象物が前記被接近部材に接近したときに、前記変更受付手段が前記受付状態とさせる前記検出結果を前記変更受付手段に出力不可能とする
ことを特徴とする遊技機。
【１００８】
前記（Ｙａ１４）に記載の遊技機によれば、変動表示手段に所定の表示が実行されているか特定の表示が実行されているかに応じて、受付状態とさせることができるか否かが変わるので、受付状態とさせることができる状態か否かを容易に見分けることができる。
【１００９】
（Ｙａ１５）
前記（Ｙａ１３）に記載の遊技機において、
前記接近検出手段は、所定時間、前記対象物が前記被接近部材に接近したとしても、特定条件（ペアリング済みでないこと）が成立していなければ前記変更受付手段が前記受付状態とさせる前記検出結果を前記変更受付手段に出力しない
ことを特徴とする遊技機。
【１０１０】
前記（Ｙａ１５）に記載の遊技機によれば、所定時間、対象物が被接近部材に接近していさえすれば受付状態とさせてしまうことによる予期せぬ事態が生じることを防ぐことができる。
【１０１１】
（Ｙａ１６）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記接近検出手段は、前記被接近部材に対する前記対象物の接近を検出し難く、前記接近操作を検出できなかった場合（携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１から離れ過ぎている場合，携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１にタッチされた時間が短すぎる場合，ＮＦＣ通信部Ｙ１にタッチされた携帯端末にパチンコ機連動アプリケーションがインストールされていない場合）においても、所定期間（リトライ回数１０回ｏｒ検出時間経過後さらに１秒間）、前記接近操作の検出を継続する
ことを特徴とする遊技機。
【１０１２】
前記（Ｙａ１６）に記載の遊技機によれば、最初の接近操作では検出できなかった場合でも、再度の近接操作がされたときには検出される可能性があるので、円滑に変更情報の受け付けを行うことができる。
【１０１３】
（Ｙａ１７）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記被接近部材は、前記対象物に対して放射される電磁波（ＮＦＣ通信用電波，赤外線通信用赤外線）を発することにより前記対象物の接近操作を示す信号（ＮＦＣの応答信号，赤外線通信の応答信号）を前記接近検出手段に送信する

ことを特徴とする遊技機。
【１０１４】
前記（Ｙａ１７）に記載の遊技機によれば、対象物の接近操作は、対象物に対して放射される電磁波によって検出されるので、遊技中に簡単に、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。
【１０１５】
（Ｙａ１８）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記被接近部材の接近方向の奥側には、前記対象物に対して電磁波を送信する送信手段（アンテナとＮＦＣ制御部の送信回路）と、電磁波を受信する受信手段（アンテナとＮＦＣ制御部の受信回路）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１６】
前記（Ｙａ１８）に記載の遊技機によれば、送信手段や受信手段を気にすること無く、円滑に、対象物を被接近部材の接近方向に接近させることができる。
【１０１７】
（Ｙａ１９）
前記（Ｙａ１８）に記載の遊技機において、
電磁波を介して送信される送信情報（無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名、アドレス、パスワード）または受信される受信情報（携帯端末からの応答信号に含まれるパチンコ機連動アプリケーションの有無を示す情報）を記憶する記憶手段（ＲＯＭ，ＲＡＭ）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１０１８】
前記（Ｙａ１９）に記載の遊技機によれば、所定の送信情報と受信情報を電磁波を介して送受信するという態様で接近操作が検出されるので、接近操作の検出の信頼性が高まる。
【１０１９】
（Ｙａ２０）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記被接近部材は、前記対象物を接触もしくは非接触にさせる部材（携帯端末を接触させても僅かに浮かせる程度に非接触にさせてもよいＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａ）であり、
前記接近検出手段は、遊技者による前記対象物を前記被接近部材に接触もしくは非接触による接近操作を検出する
ことを特徴とする遊技機。
【１０２０】
前記（Ｙａ２０）に記載の遊技機によれば、遊技者による操作が対象物を被接近部材に接触させる操作もしくは非接触により接近させる操作どちらであっても接近操作として検出することができるので、遊技中であっても操作し易くすることができる。
【１０２１】
（Ｙａ２１）
前記（Ｙａ１）に記載の遊技機において、
前記被接近部材は、前記対象物を接触させる部材（携帯端末を接触させなければＮＦＣ通信できない極近距離のＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末接触面）であり、
前記接近検出手段は、遊技者による前記対象物を前記被接近部材に接触させる接触操作を検出する
ことを特徴とする遊技機。
【１０２２】
前記（Ｙａ２１）に記載の遊技機によれば、遊技者による操作が対象物を被接近部材に接触させる接触操作でなければ検出されないので、検出エラーがないように遊技者にしっ

かりと操作させることもできる。
【１０２３】
＜課題Ｙｂ＞
従来、この種の遊技機として、例えば遊技者が異なる態様で認識可能な情報を出力するものがある（例えば、特開２０１８－１３０３３３号公報（第７９～８３頁、図５１～５６参照））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、この情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に、変更された出力態様で情報が出力されるものがあるが、情報の出力態様の変更後の処理に関して未だ改良の余地がある。
下記（Ｙｂ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、情報の出力態様の変更後の処理に関して好適な遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｙｂ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１０２４】
（Ｙｂ１） 始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う変動表示手段（第３図柄標示装置４２）と、
前記識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる態様（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度）で認識させる情報（例えば魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報）の出力を制御する情報出力制御手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能）と、
前記情報の出力態様（魚群演出の表示態様）と関連付けられた設定を複数（例えば３０％，５０％，７０％などの設定）有し、前記複数の設定のうちいずれかを設定可能な設定手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能）と、
対象物（携帯端末）を接近させることが可能な被接近部材（ＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａ）と、
遊技者により前記対象物が前記被接近部材に接近される接近操作を検出可能な接近検出手段（ＮＦＣ通信部Ｙ１及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出を行う機能）と、
前記接近検出手段による前記接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であること）に基づいて（ＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であれば、無線ＰＡＮ通信の接続応答信号も有り且つ正常である）、前記情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態（無線ＰＡＮ通信接続状態）とさせ、当該受付状態において、前記設定に関する所定の入力（携帯端末を通じた設定データ等の送信）が行われた場合に少なくとも前記識別情報の変動表示中（例えばリーチ停止まで）に行われる前記情報の出力態様の変更を受け付けることが可能な変更受付手段（無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能）と、
前記受付状態において、前記変更受付手段によって受け付けられた変更情報（魚群発生割合を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データ）に基づき前記少なくとも前記識別情報の変動表示中に行われる前記情報の出力態様の変更を行う出力態様変更手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能）と、を備え、
前記情報出力制御手段は、所定の状態（例えば高速変動中）において遊技者による前記情報の出力態様の変更が行われる（例えば「ふつう」から「多い」に設定変更される）と第１態様（例えば５０％の魚群発生頻度）で前記情報（例えば魚群演出）を出力し、
前記第１態様での前記情報の出力後、遊技者の操作によらないで（プレミアムリーチに発展する始動入賞の保留が発生した場合に、その後、その保留に基づくプレミアムリーチ

演出中に）前記情報の出力態様を前記第１態様から前記第１態様とは異なる第２態様（例えば１０％の魚群発生頻度）に変更して前記情報を出力することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１０２５】
前記（Ｙｂ１）に記載の遊技機によれば、遊技者により対象物が被接近部材に接近される接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態とされるので、遊技者は対象物を被接近部材に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この受付状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように受付状態であっても、所定の状態において遊技者による情報の出力態様の変更が受け付けられると第１態様で情報を出力するが、第１態様での情報の出力後、遊技者の操作によらないで情報の出力態様を第１態様から第２態様に変更して情報を出力することが可能であるので、上述した情報の出力態様が変更され、変更された出力態様で情報が出力された場合に、その後その情報の出力態様が変更されなければ、単にその変更された出力態様で情報が出力され続ける訳ではないので、情報の出力態様の変更後の処理に関して好適な遊技機を提供することができる。
【１０２６】
（Ｙｂ２）　前記（Ｙｂ１）に記載の遊技機において、
前記第１態様と前記第２態様は、少なくとも情報の出力に関する共通の設定値（魚群発生頻度）によって規定される
ことを特徴とする遊技機。
【１０２７】
前記（Ｙｂ２）に記載の遊技機によれば、魚群発生頻度を異ならせることによって第１態様と第２態様を規定することができる。
【１０２８】
（Ｙｂ３）　前記（Ｙｂ１）に記載の遊技機において、
前記情報出力制御手段が出力態様を前記第２態様に変更する際（プレミアムリーチの変動表示中）には、前記設定変更手段に前記設定の変更に関する指令が前記変更受付手段より出力されない
ことを特徴とする遊技機。
【１０２９】
前記（Ｙｂ３）に記載の遊技機によれば、設定変更手段に設定の変更に関する指令によらず、出力態様を第２態様に変更することができる。
【１０３０】
（Ｙｂ４）　前記（Ｙｂ３）に記載の遊技機において、
前記情報出力制御手段が出力態様を前記第２態様に変更する際には、前記変更受付手段に、所定期間（プレミアムリーチの変動表示における高速変動中）、遊技者からの入力がない（遊技者は携帯端末を通じて入力できない）
ことを特徴とする遊技機。
【１０３１】
前記（Ｙｂ４）に記載の遊技機によれば、変更受付手段に、所定期間、遊技者からの入力がない場合に、出力態様を第２態様に変更することができる。
【１０３２】
（Ｙｂ５）　前記（Ｙｂ３）に記載の遊技機において、
前記情報出力制御手段が出力態様を前記第２態様に変更する際には、前記変更受付手段の遊技者による受け付けが無効になっている
ことを特徴とする遊技機。
【１０３３】
前記（Ｙｂ５）に記載の遊技機によれば、プレミアムリーチの変動の際に、ＮＦＣ通信

部Ｙ１、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２による受け付けが無効となり、遊技者による携帯端末を通じた魚群カスタマイズを実行することができなくすることができる。
【１０３４】
（Ｙｂ６）　前記（Ｙｂ１）に記載の遊技機において、
少なくとも前記変更受付手段が遊技者からの前記情報の出力態様の変更を受け付け時の変動表示終了以降に、前記情報出力制御手段が態様を前記第２態様に変更することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１０３５】
前記（Ｙｂ６）に記載の遊技機によれば、遊技者からの情報の出力態様の変更を受け付け時の変動表示の次の変動表示から第２態様に変更して情報の出力をすることができる。
【１０３６】
（Ｙｂ７）　前記（Ｙｂ１）に記載の遊技機において、
前記情報出力制御手段は、前記第１態様での前記情報の出力がされた変動表示中に、出力態様を前記第２態様に変更することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１０３７】
前記（Ｙｂ７）に記載の遊技機によれば、第１態様での情報の出力がされた時の変動表示において第２態様に変更して情報の出力をすることができる。
【１０３８】
（Ｙｂ８）　前記（Ｙｂ２）に記載の遊技機において、
前記第１態様と前記第２態様は、共通の設定値が互いに異なること（例えば第１態様では通常の魚群発生頻度・色・数の魚群Ｙｇ、第２態様では特別な魚群発生頻度・色・数の魚群Ｙｇとすること）により、前記情報の出力における遊技者に対する認識の程度を異ならせる
ことを特徴とする遊技機。
【１０３９】
前記（Ｙｂ８）に記載の遊技機によれば、第１態様で情報を出力する場合と、第２態様で情報を出力する場合とで、共通の設定値が互いに異なることにより、情報の出力における遊技者に対する認識の程度を異ならせているので、例えば、第１態様で出力される情報よりも、第２態様で出力される情報を認識させ易くすることや、または、第２態様で出力される情報よりも、第１態様で出力される情報を認識させ易くすることができる。
【１０４０】
（Ｙｂ９）　前記（Ｙｂ１）に記載の遊技機において、前記（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。
【１０４１】
前記（Ｙｂ９）に記載の遊技機によれば、上述した（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成と同じ作用効果を奏することができる。
【１０４２】
＜課題Ｙｃ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技者が異なる態様で認識可能な情報を出力するものがある（例えば、特開２０１８－１３０３３３号公報（第７９～８３頁、図５１～５６参照））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、遊技者の操作に基づきこの情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に、変更された出力態様で上述した情報が出力されるものがあるが、遊技者の操作と情報の出力態様の変更との関係に関して未だ改良の余地がある。
下記（Ｙｃ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、遊技者の操作と情報の出力態様の変更との関係が好適な遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｙｃ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【１０４３】
（Ｙｃ１）　始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う変動表示手段（第３図柄標示装置４２）と、
前記識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる態様（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度）で認識させる情報（例えば魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報）の出力を制御する情報出力制御手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、
前記情報の出力態様（魚群演出の表示態様）と関連付けられた設定を複数（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」の設定）有し、前記複数の設定のうちいずれかを設定可能な設定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能）と、
対象物（携帯端末）を接近させることが可能な被接近部材（ＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａ）と、
遊技者により前記対象物が前記被接近部材に接近される接近操作を検出可能な接近検出手段（ＮＦＣ通信部Ｙ１及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出を行う機能）と、
前記接近検出手段による前記接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であること）に基づいて（ＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であれば、無線ＰＡＮ通信の接続応答信号も有り且つ正常であるので）、前記情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態（無線ＰＡＮ通信接続状態）とさせ、当該受付状態において、前記設定に関する所定の入力（携帯端末を通じた設定データ等の送信）が行われた場合に少なくとも前記識別情報の変動表示中（例えばリーチ停止まで）に行われる前記情報の出力態様の変更を受け付けることが可能な変更受付手段（無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能）と、
前記受付状態において、前記変更受付手段によって受け付けられた変更情報（魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データ）に基づき前記少なくとも前記識別情報の変動表示中に行われる前記情報の出力態様の変更を行う出力態様変更手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能）と、を備え、
前記情報出力制御手段は、所定の操作態様（携帯端末での設定変更操作）で遊技者による第１の出力態様（「ふつう」「多い」「とても多い」のいずれかの魚群発生頻度）への変更が行われた状態（例えば「ふつう」から「とても多い」に設定変更された状態）であっても、前記所定の操作態様に依らない（例えば決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作による）第２の出力態様（「やや多い」「非常に多い」のいずれかの魚群発生頻度）への変更の要求（例えば「非常に多い」に設定変更された状態）がなされると、前記情報の出力態様を前記第２の出力態様（例えば８０％の魚群発生頻度）へ変更し、前記第２の出力態様で前記情報を出力することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１０４４】
前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機によれば、遊技者により対象物が被接近部材に接近される接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態とされるので、遊技者は対象物を被接近部材に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この受付状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように受付状態であっても、所定の操作態様で遊技者による第１の出力態様への変更が受け付けられた状態で、所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更の要求がなされると、情報の出力態様を第２の出力態様へ変更し、第２の出力態様で情報を出力することが可能であるので、所定の操作態様で情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に単に所定の操

作態様で受け付けられた出力態様で情報が出力されるに留まらないことで、遊技者の操作と情報の出力態様の変更との関係が好適な遊技機を提供することができる。

【１０４５】

（Ｙｃ２）　前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、

前記所定の操作態様は、第１操作手段（例えば携帯端末）の操作態様であり、

前記所定の操作態様に依らない操作態様は、第２操作手段（例えば決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３）の操作態様である

ことを特徴とする遊技機。

【１０４６】

前記（Ｙｃ２）に記載の遊技機によれば、第１操作手段の操作態様で第１の出力態様への変更が受け付けられ、第２操作手段の操作態様で第２の出力態様への変更の要求がなされ、情報の出力態様を第２の出力態様へ変更し、第２の出力態様で情報を出力することができる。

【１０４７】

（Ｙｃ３）　前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、

遊技に関する第１の制御を行う第１制御手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、

前記第１制御手段より種々の信号を受信して、第２の制御を実行する第２制御手段（例えば表示制御装置４５）を備え、

前記要求は、前記第２操作手段の操作に基づいて出される前記種々の信号に属する所定の信号（例えば決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作に基づく魚群発生頻度の変更の信号）に基づいて生成される

ことを特徴とする遊技機。

【１０４８】

前記（Ｙｃ３）に記載の遊技機によれば、第２操作手段の操作に基づいて出される種々の信号に属する所定の信号により第２操作手段の操作態様で第２の出力態様への変更の要求することができる。

【１０４９】

（Ｙｃ４）　前記（Ｙｃ３）に記載の遊技機において、

前記所定の信号は、前記第２操作手段の操作に基づいて遊技に所定の変化（例えば決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作に基づく魚群発生頻度の変化）を生じさせる場合に生成される信号である

ことを特徴とする遊技機。

【１０５０】

前記（Ｙｃ４）に記載の遊技機によれば、第２操作手段の操作に基づいて遊技に所定の変化を生じさせる場合に所定の信号を生成することができる。

【１０５１】

（Ｙｃ５）　前記（Ｙｃ４）に記載の遊技機において、

前記所定の変化は、遊技の状態の変化が遊技者に認識可能な変化（例えば魚群Ｙｇにおける魚群発生頻度・色・数の変化）である

ことを特徴とする遊技機。

【１０５２】

前記（Ｙｃ５）に記載の遊技機によれば、所定の変化を遊技者に認識させることができる。

【１０５３】

（Ｙｃ６）　前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、

前記情報出力制御手段は、始動条件の成立に基づく識別情報の変動表示の実行に関わらず（図柄変動表示の実行中（高速変動中））、前記所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【１０５４】
前記（Ｙｃ６）に記載の遊技機によれば、始動条件の成立に基づく識別情報の変動表示の実行に関わらず、所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更を実行することができる。
【１０５５】
（Ｙｃ７）　前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、
前記情報出力制御手段は、前記所定の操作態様での遊技者の操作は、前記所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更の実行を妨げない
ことを特徴とする遊技機。
【１０５６】
前記（Ｙｃ７）に記載の遊技機によれば、所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更の実行は所定の操作態様での遊技者の操作により妨げられないようにすることができる。
【１０５７】
（Ｙｃ８）　前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、
前記情報出力制御手段は、始動条件の成立に基づく識別情報の変動表示を実行している場合、前記所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更を実行しない
ことを特徴とする遊技機。
【１０５８】
前記（Ｙｃ８）に記載の遊技機によれば、所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更は、始動条件の成立に基づく識別情報の変動表示を実行している場合に実行しないようにすることができる。
【１０５９】
（Ｙｃ９）　前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、
前記第２の出力態様は、予め定められた単一の出力態様（例えば「ふつう」，「やや多い」，「非常に多い」などの魚群発生頻度）である
ことを特徴とする遊技機。
【１０６０】
前記（Ｙｃ９）に記載の遊技機によれば、第２の出力態様を予め定められた単一の出力態様で出力することができる。
【１０６１】
（Ｙｃ１０）　前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、
前記第１の出力態様よりも前記第２の出力態様の方が、遊技者に認識しやすく設定することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１０６２】
前記（Ｙｃ１０）に記載の遊技機によれば、第１の出力態様よりも第２の出力態様の方を遊技者に認識されやすい設定にすることができる。
【１０６３】
（Ｙｃ１１）　前記（Ｙｃ１）に記載の遊技機において、前記（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。
【１０６４】
前記（Ｙｃ１１）に記載の遊技機によれば、上述した（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成と同じ作用効果を奏することができる。
【１０６５】
＜課題Ｙｄ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技者が異なる態様で認識可能な情報を出力するものがある（例えば、特開２０１８－１３０３３３号公報（第７９～８３頁、図５１～５６参照））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、所定の遊技処理を実行中にこの情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に、変更された出力態様で情報が出力されるものがあるが、遊技処理と情報の出力態様の変更に関して未だ改良の余地がある。

下記（Ｙｄ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、遊技処理と情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｙｄ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【１０６６】

（Ｙｄ１）　始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う変動表示手段（第３図柄標示装置４２）と、

前記識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる態様（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度）で認識させる情報（例えば魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報）の出力を制御する情報出力制御手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能）と、

前記情報の出力態様（魚群演出の表示態様）と関連付けられた設定を複数（例えば５０％，８０％，９０％などの設定）有し、前記複数の設定のうちいずれかを設定可能な設定手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能）と、

対象物（携帯端末）を接近させることが可能な被接近部材（ＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａ）と、

遊技者により前記対象物が前記被接近部材に接近される接近操作を検出可能な接近検出手段（ＮＦＣ通信部Ｙ１及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出を行う機能）と、

前記接近検出手段による前記接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であること）に基づいて（ＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であれば、無線ＰＡＮ通信の接続応答信号も有り且つ正常であるので）、前記情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態（無線ＰＡＮ通信接続状態）とさせ、当該受付状態において、前記設定に関する所定の入力（携帯端末を通じた設定データ等の送信）が行われた場合に少なくとも識別情報の変動表示中（例えばリーチ停止まで）に行われる前記情報の出力態様の変更を受け付けることが可能な変更受付手段（無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能）と、

前記受付状態において、前記変更受付手段によって受け付けられた変更情報（魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データ）に基づき前記少なくとも前記識別情報の変動表示中に行われる前記情報の出力態様の変更を行う出力態様変更手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能）と、

少なくとも第１処理（例えば第１図柄／第３図柄変動表示処理）、前記第１処理とは異なる第２処理（例えば始動入賞処理）を含む遊技に関する種々の処理を実行する制御手段（例えば主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）と、を備え、

前記情報出力制御手段は、遊技者による前記情報の出力態様の変更を前記変更受付手段が受け付け可能な前記第１処理を実行中の期間（例えば高速変動中）において、遊技者による変更の指示（例えば魚群発生頻度を変えるための携帯端末の操作）が行われた場合、前記情報の出力態様を第１の出力態様（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度）に変更させてその後の遊技を行わせることが可能であり、前記第２処理が実行されると、前記情報の出力態様を予め定められた第２の出力態様（例えば「とても少ない」，「少ない」などの魚群発生頻度）とし、前記第２の出力態様で前記情報を出力することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１０６７】
前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機によれば、遊技者により対象物が被接近部材に接近される接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態とされるので、遊技者は対象物を被接近部材に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この受付状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように受付状態においては、遊技者による情報の出力態様の変更を変更受付手段が受け付け可能な第１処理を実行中の期間において、遊技者による変更の指示の受け付けがあった場合、情報の出力態様を第１の出力態様に変更させてその後の遊技を行わせることが可能であるが、第２処理が実行されると、情報の出力態様を予め定められた第２の出力態様とし、第２の出力態様で情報を出力することが可能であるので、第１処理を実行中の期間において、遊技者による変更の指示の受け付けがあった場合に、単に情報の出力態様を第１の出力態様に変更させてその第１の出力態様で出力され続ける訳ではないので、遊技処理と情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することができる。
【１０６８】
（Ｙｄ２）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、
前記第１処理は、前記始動条件の成立を契機として前記変動表示を実行させる処理、または、前記変動表示が特定の結果となった場合に生じる遊技者にとって有利な特定遊技を実行させる処理である
ことを特徴とする遊技機。
【１０６９】
前記（Ｙｄ２）に記載の遊技機によれば、第１処理は、始動条件の成立を契機として変動表示を実行させる処理、または、変動表示が特定の結果となった場合に生じる遊技者にとって有利な特定遊技を実行させる処理であるので、変動表示を実行中、または、特定遊技を実行中に遊技者による変更の指示の受け付けがあった場合、情報の出力態様を第１の出力態様に変更させてその後の遊技を行わせることができる。
【１０７０】
（Ｙｄ３）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、
前記第２処理は、前記変動表示の実行中に実行される処理、または、前記特定遊技の実行中に実行される処理である
ことを特徴とする遊技機。
【１０７１】
前記（Ｙｄ３）に記載の遊技機によれば、第２処理は、変動表示の実行中に実行される処理、または、特定遊技の実行中に実行される処理であるので、変動表示を実行中、または、特定遊技を実行中に情報の出力態様を予め定められた第２の出力態様とし、第２の出力態様で情報を出力することができる。
【１０７２】
（Ｙｄ４）　前記（Ｙｄ３）に記載の遊技機において、
前記第２処理は、遊技者に対する前記情報の出力態様の変更に関する操作要求を伴わない（例えば始動入賞処理）処理である
ことを特徴とする遊技機。
【１０７３】
前記（Ｙｄ４）に記載の遊技機によれば、第２処理は、遊技者に対する情報の出力態様の変更に関する操作要求を伴わない処理であるので、情報の出力態様の変更に関する操作がない場合でも情報の出力態様を予め定められた第２の出力態様とし、第２の出力態様で情報を出力することができる。
【１０７４】
（Ｙｄ５）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、
前記第２処理は、前記第１処理を実行中の期間において遊技者が最後に前記情報の出力

態様の変更が受け付けられてから所定の期間が経過すると実行される処理である
ことを特徴とする遊技機。
【１０７５】
前記（Ｙｄ５）に記載の遊技機によれば、第２処理は、第１処理を実行中の期間において遊技者が最後に情報の出力態様の変更が受け付けられてから所定の期間が経過すると実行される処理であるので、第１処理を実行中の期間において遊技者が最後に情報の出力態様の変更が受け付けられてから所定の期間が経過すると情報の出力態様を予め定められた第２の出力態様とし、第２の出力態様で情報を出力することができる。
【１０７６】
（Ｙｄ６）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、
前記第１処理は、遊技において実行される処理（第１図柄変動表示処理、通常処理）であり、
前記第２処理は、前記第１処理の実行中に割り込みが生じると実行される割り込み処理（始動入賞処理は、第１図柄変動表示処理の実行中の割込処理）である
ことを特徴とする遊技機。
【１０７７】
前記（Ｙｄ６）に記載の遊技機によれば、第１処理は、遊技において実行される処理であり、第２処理は、第１処理の実行中に割り込みが生じると実行される割り込み処理であるので、第１処理の実行中に第２処理を実行し、情報の出力態様を予め定められた第２の出力態様とし、第２の出力態様で情報を出力することができる。
【１０７８】
（Ｙｄ７）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、
前記第２の出力態様は、所定の基準を満たす予め定められた単一の出力態様（例えば「少ない」の魚群発生頻度）、または、前記第２処理の内容に応じて予め定められた複数の出力態様（例えば「とても少ない」，「少ない」などの魚群発生頻度）のうちの一つの出力態様である
ことを特徴とする遊技機。
【１０７９】
前記（Ｙｄ７）に記載の遊技機によれば、第２の出力態様は、所定の基準を満たす予め定められた単一の出力態様、または、第２処理の内容に応じて予め定められた複数の出力態様のうちの一つの出力態様であるので、所定の基準を満たす予め定められた単一の出力態様、または、第２処理の内容に応じて予め定められた複数の出力態様のうちの一つの出力態様で情報を出力することができる。
【１０８０】
（Ｙｄ８）　前記（Ｙｄ６）に記載の遊技機において、
前記第２処理は、遊技の状態の変化を遊技者に認識させる所定の報知（保留にプレミアムリーチの変動パターンコマンドが入ったことによるゾーン変化）が行われるときに実行される
ことを特徴とする遊技機。
【１０８１】
前記（Ｙｄ８）に記載の遊技機によれば、第２処理は、遊技の状態の変化を遊技者に認識させる所定の報知が行われるときに実行されるので、第１処理の実行中に割り込みが生じたことを報知することができる。
【１０８２】
（Ｙｄ９）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、
前記第１の出力態様と前記第２の出力態様は、少なくとも情報の出力に関する共通の設定値（例えば魚群発生頻度）によって規定される
ことを特徴とする遊技機。
【１０８３】
前記（Ｙｄ９）に記載の遊技機によれば、第１の出力態様と第２の出力態様は、少なく

とも情報の出力に関する共通の設定値によって規定されるので、共通の設定値によって規定される第１の出力態様と第２の出力態様とで情報の出力をすることができる。
【１０８４】
（Ｙｄ１０）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、
前記第２処理が実行される場合は、前記変更受付手段に対する遊技者による前記情報の出力態様の変更の受け付けがなされていない
ことを特徴とする遊技機。
【１０８５】
前記（Ｙｄ１０）に記載の遊技機によれば、第２処理が実行される場合は、変更受付手段に対する遊技者による情報の出力態様の変更の受け付けがなされていないので、第２処理が実行される場合は第１の出力態様で情報の出力がされなくすることができる。
【１０８６】
（Ｙｄ１１）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、
前記第２処理は、前記第２処理の実行を契機として所定の事象が生じる（プレミアムリーチ表示がされる）まで前記更受付手段に対する遊技者への受け付けを無効とする
ことを特徴とする遊技機。
【１０８７】
前記（Ｙｄ１１）に記載の遊技機によれば、第２処理は、第２処理の実行を契機として所定の事象が生じるまで更受付手段に対する遊技者への受け付けを無効とするので、所定の事象が生じるまで受け付けを無効とすることができる。
【１０８８】
（Ｙｄ１２）　前記（Ｙｄ１）に記載の遊技機において、前記（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。
【１０８９】
前記（Ｙｄ１２）に記載の遊技機によれば、上述した（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成と同じ作用効果を奏することができる。
【１０９０】
＜課題Ｙｅ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技者が異なる態様で認識可能な情報を出力するものがある（例えば、特開２０１８－１３０３３３号公報（第７９～８３頁、図５１～５６参照））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、所定の操作が行われると、この情報の出力態様の変更が受け付けられ、変更された出力態様で情報が出力されるものがあるが、所定の操作と情報の出力態様の変更との関係に関して未だ改良の余地がある。
下記（Ｙｅ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、所定の操作と情報の出力態様の変更との関係に関して好適な遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｙｅ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１０９１】
（Ｙｅ１）　始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う変動表示手段（第３図柄標示装置４２）と、
前記識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる態様（例えば「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度）で認識させる情報（例えば魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報）の出力を制御する情報出力制御手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能）と、
前記情報の出力態様（魚群演出の表示態様）と関連付けられた設定を複数（例えば３０％，５０％，７０％などの設定）有し、前記複数の設定のうちいずれかを設定可能な設定手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中か

ら設定されたテーブルを読み出す機能）と、
遊技者の入力（携帯端末の機種名選択・カスタマイズ等の操作）が所定の操作（正しい機種名・カスタマイズ等を選択する操作）か否かを判定する判定手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる選択データ機種名一致処理を実行する機能）と、
対象物（携帯端末）を接近させることが可能な被接近部材（ＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａ）と、
遊技者により前記対象物が前記被接近部材に接近される接近操作を検出可能な接近検出手段（ＮＦＣ通信部Ｙ１及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出を行う機能）と、
前記接近検出手段による前記接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であること）に基づいて（ＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であれば、無線ＰＡＮ通信の接続応答信号も有り且つ正常であるので）、前記情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態（無線ＰＡＮ通信接続状態）とさせ、当該受付状態において、前記設定に関する所定の入力（携帯端末を通じた設定データ等の送信）が行われた場合に少なくとも識別情報の変動表示中（例えばリーチ停止まで）に行われる前記情報の出力態様の変更を受け付け、変更情報を出力することが可能な変更受付手段（無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能）と、
前記受付状態において、前記所定の操作がなされたと判定されると、前記変更情報に基づき前記少なくとも前記識別情報の変動表示中に行われる前記情報の出力態様の変更を行う出力態様変更手段（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能）と、を備え、
前記情報出力制御手段は、前記変更が行われた状態（例えば「ふつう」から「とても多い」に設定変更された状態）で、前記所定の操作がなされなかった（例えば「海の物語」が選択されなかった）と判定されたことを条件に、前記設定を予め定められた特定の設定（例えば鳥群頻度１００％の設定）に変更し、前記特定の設定に基づいた態様で前記情報（例えば鳥群演出）を出力することが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【１０９２】
前記（Ｙｅ１）に記載の遊技機によれば、遊技者により対象物が被接近部材に接近される接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける受付状態とされるので、遊技者は対象物を被接近部材に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この受付状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように受付状態において情報の出力態様の変更が受け付けられた状態で、所定の操作がなされなかったと判定されたことを条件に、設定を予め定められた特定の設定に変更し、特定の設定に基づいた態様で情報を出力することが可能であるので所定の操作がなされなかったと判定された場合には単に設定の変更を行わないのではなく、設定を予め定められた特定の設定に変更し、特定の設定に基づいた態様で情報を出力することで、所定の操作と情報の出力態様の変更との関係に関して好適な遊技機を提供することができる。

【１０９３】
（Ｙｅ２）　前記（Ｙｅ１）に記載の遊技機において、
前記所定の操作とは、遊技者が所定の操作手段を所定の操作態様で操作することである
ことを特徴とする遊技機。

【１０９４】
前記（Ｙｅ２）に記載の遊技機によれば、所定の操作とは、遊技者が所定の操作手段を所定の操作態様（正しい機種名・カスタマイズ等を選択する操作態様）で操作することであるので、遊技者が所定の操作手段を所定の操作態様で操作しなければ、所定の操作がな

されなかったと判定し、設定を予め定められた特定の設定に変更し、特定の設定に基づいた態様で情報を出力することができる。

【１０９５】

（Ｙｅ３）　前記（Ｙｅ２）に記載の遊技機において、

前記所定の操作態様とは操作手順が異なる操作態様（無線ＰＡＮ通信が切断された状態で正しい機種名・カスタマイズ等を選択する操作態様）で操作された場合に、前記所定の操作がなされなかったと判定される

ことを特徴とする遊技機。

【１０９６】

前記（Ｙｅ３）に記載の遊技機によれば、所定の操作態様とは操作手順が異なる操作態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定されるので、所定の操作態様とは操作手順が異なる操作態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定し、設定を予め定められた特定の設定に変更し、特定の設定に基づいた態様で情報を出力することができる。

【１０９７】

（Ｙｅ４）　前記（Ｙｅ２）に記載の遊技機において、

前記所定の操作態様とは操作結果が異なる操作態様（誤った機種名・カスタマイズ等を選択する操作態様）で操作された場合に、前記所定の操作がなされなかったと判定される

ことを特徴とする遊技機。

【１０９８】

前記（Ｙｅ４）に記載の遊技機によれば、所定の操作態様とは操作結果が異なる操作態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定されるので、所定の操作態様とは操作結果が異なる操作態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定し、設定を予め定められた特定の設定に変更し、特定の設定に基づいた態様で情報を出力することができる。

【１０９９】

（Ｙｅ５）　前記（Ｙｅ１）に記載の遊技機において、

前記特定の設定に基づいた態様とは、前記所定の操作がなされなかったと判定される前の前記情報の出力態様よりも、遊技者に前記情報を認識させ易い態様（例えば「海の物語」の演出において鳥群を表示する態様や、「タッチ無効です」を表示する態様）である

ことを特徴とする遊技機。

【１１００】

前記（Ｙｅ５）に記載の遊技機によれば、特定の設定に基づいた態様とは、所定の操作がなされなかったと判定される前の情報の出力態様よりも、遊技者に情報を認識させ易い態様であるので、所定の操作がなされなかったことを遊技者に認識させ易くすることができる。

【１１０１】

（Ｙｅ６）　前記（Ｙｅ１）に記載の遊技機において、

前記特定の設定に基づいた態様で出力される前記情報とは、前記所定の操作がなされなかったことを、遊技者に認識させ易い情報で（例えば「この機種は海の物語だよ」や「海の物語を選択してね」の表示）ある

ことを特徴とする遊技機。

【１１０２】

前記（Ｙｅ６）に記載の遊技機によれば、特定の設定に基づいた態様で出力される情報とは、所定の操作がなされなかったことを、遊技者に認識させ易い情報であるので、所定の操作がなされなかったことを遊技者に認識させ易い情報で出力することができる。

【１１０３】

（Ｙｅ７）　前記（Ｙｅ１）に記載の遊技機において、前記（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成を備えることを特徴とする遊技機。

【１１０４】

前記（Ｙｅ７）に記載の遊技機によれば、上述した（Ｙａ１１）ないし（Ｙａ２１）に記載される構成と同じ作用効果を奏することができる。

【１１０５】

＜課題Ｚａ＞

従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が流下する流下領域を有する遊技盤を備えるものがあり、流下領域を流下する遊技球が特定の流路を通過するか否かを振り分けるものがある（例えば、特開２０２１－１２００４５号公報（図３，図４））。

しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、流下領域に改良の余地がある。すなわち、従来の流下領域では、不正な手段によって特定の流路に連続して遊技球を通過させようとする不正行為が行われるおそれがある。

下記（Ｚａ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、好適な流下領域を備える遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｚａ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【１１０６】

（Ｚａ１）

遊技球が流下する流下領域（遊技領域３０ａと入球装置の内部）を有する遊技盤（遊技盤３０）と、

前記流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける振分手段（連球防止装置Ｚ４０）と、を備え、

前記振分手段は、

前記流下領域に設けられ、前記流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転部材（回転案内部材Ｚ４１）と、

前記回転部材に遊技球を流下させる上側流路（遊技球通路Ｚ２２）と、

前記回転部材によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な第１下側流路（入賞口通路Ｚ２３）と、前記第１下側流路よりも有利さが劣る第２下側流路（排出通路Ｚ２５）とを備え、

前記回転部材は、

前記回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、第１当接部（右側壁部Ｚ４４）と前記第１当接部に隣接する第２当接部（左側壁部Ｚ４３）とで形成される当接領域（特定接触部位Ｚ４２）を少なくとも備え、

前記上側流路を流下した遊技球を前記当接領域に受け入れ可能となるように回転停止した所定停止状態（初期姿勢）では、前記回転部材に接触した遊技球を前記第１当接部に当接させた状態で前記第１当接部から前記第１下側流路に流下させるように第１方向に回転（右回転）することが可能であり、前記第１方向への回転に伴って、前記第２当接部を前記上側流路の所定部位（分岐点Ｚ３０）に近付けることが可能であって、

前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態（右回転停止姿勢）で前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球を前記第２下側流路に流下させ易いように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【１１０７】

前記（Ｚａ１）に記載の遊技機において、回転部材は、上側流路を流下した遊技球を当接領域に受け入れ可能な状態では、回転部材に接触した遊技球を第１当接部に当接させた状態で第１当接部から第１下側流路に流下させるように第１方向に回転するので、遊技球は第１下側流路に振り分けられる。回転部材は、第１方向への回転に伴って、第２当接部を上側流路の所定部位に近付ける。回転部材は、第２当接部が所定部位に近付いた状態で上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、回転部材に接触した遊技球を第２下側流路に流下させ易いように構成されているので、次に流下してきた遊技球は第２下側流路に振り分けられる。したがって、不正行為でしかなし得ないような所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な第１下側流路に流下させずに、

それよりも劣る第２下側流路に流下させることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。

【１１０８】

（Ｚａ２）　前記（Ｚａ１）に記載の遊技機において、

前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態となってから、次に前記所定停止状態となるまで、前記上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球を前記第２下側流路に流下させ易いように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【１１０９】

前記（Ｚａ２）に記載の遊技機によれば、第２当接部が所定部位に近付いた状態となってから、次に所定停止状態となるまでという非常に短いタイミングで上側流路から流下して回転部材に接触した遊技球が、連続して第１下側流路に流下されることを阻止することができる。

【１１１０】

（Ｚａ３）　前記（Ｚａ２）に記載の遊技機において、

前記回転部材が前記第１方向とは反対の第２方向に回転（左回転）中に、前記上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球は、前記第２下側流路に流下され易いが、前記第１下側流路に流下される場合もある

ことを特徴とする遊技機。

【１１１１】

前記（Ｚａ３）に記載の遊技機において、上述した所定のタイミングで上側流路から流下して回転部材に接触した遊技球は、第２下側流路に流下され易いが、第１下側流路に流下される場合もあるので、流下領域の面白味を向上させることができる。

【１１１２】

（Ｚａ４）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ３）のいずれかに記載の遊技機において、

再び前記所定停止状態となった場合において、前記上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球は、前記第１下側流路に流下させ易い

ことを特徴とする遊技機。

【１１１３】

前記（Ｚａ４）に記載の遊技機において、再び所定停止状態となるタイミングで第１下側流路への流下を期待することができる。

【１１１４】

（Ｚａ５）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ４）のいずれかに記載の遊技機において、

前記当接領域を形成する前記第１当接部と前記第２当接部は、遊技球１球を収容できる間隔を隔てて配設されている

ことを特徴とする遊技機。

【１１１５】

前記（Ｚａ５）に記載の遊技機において、回転部材の前記第１方向への回転に伴って、遊技球を１球ずつ第１下側流路に流下させることができる。

【１１１６】

（Ｚａ６）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ５）のいずれかに記載の遊技機において、

前記回転部材の回転軸は、前記上側流路の流下方向の中心を通る中心軸線上から、前記第１方向に偏心した位置に設けられている

ことを特徴とする遊技機。

【１１１７】

前記（Ｚａ６）に記載の遊技機において、回転部材の回転軸が第１方向に偏心されているので、上側流路から流下した遊技球をまず第２当接部に当接させ、次に第１当接部に当接させて、第１下側流路に排出することができる。したがって、第１下側流路に流入する遊技球の間隔を適切に取ることができる。

【１１１８】
（Ｚａ７）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ５）のいずれかに記載の遊技機において、
前記回転部材の回転軸は、前記上側流路の流下方向の中心を通る中心軸線上から、前記第２方向に偏心した位置に設けられている
ことを特徴とする遊技機。
【１１１９】
前記（Ｚａ７）に記載の遊技機において、回転部材の回転軸が第２方向に偏心されているので、上側流路から流下した遊技球をいきなり第１当接部に当接させ、第１下側流路に排出することができる。したがって、上側流路から第１下側流路へ迅速に流入させることができる。
【１１２０】
（Ｚａ８）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ５）のいずれかに記載の遊技機において、
前記回転部材の回転軸は、前記上側流路の流下方向の中心を通る中心軸線上に設けられている
ことを特徴とする遊技機。
【１１２１】
前記（Ｚａ８）に記載の遊技機において、回転部材の回転軸が上側流路の中心軸線上に設けられているので、上側流路から流下した遊技球を第１当接部と第２当接部とで受け止めてから、第１下側流路に排出することができる。したがって、第１下側流路に流入する遊技球の間隔を適切に取りつつ上側流路から第１下側流路へ迅速に流入させることができる。
【１１２２】
（Ｚａ９）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ８）のいずれかに記載の遊技機において、
前記第１当接部と前記第２当接部は、前記回転部材の回転軸方向から見たときに、前記回転部材の回転軸と一致しない１点で交わっている
ことを特徴とする遊技機。
【１１２３】
前記（Ｚａ９）に記載の遊技機において、第１当接部から第２当接部とが回転部材に深く切り込まれていない分、第１当接部から第２当接部に円滑に遊技球を受け渡すことができる。
【１１２４】
（Ｚａ１０）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ９）のいずれかに記載の遊技機において、
前記上側流路の所定部位は、前記上側流路の出口部である
ことを特徴とする遊技機。
【１１２５】
（Ｘａ１０）に記載の遊技機において、特別な構成を設けなくても、第１当接部と上側流路の出口部との位置関係を用いるだけで、次に回転部材に接触した遊技球を第２下側流路に流下させ易いように構成できる。
【１１２６】
（Ｚａ１１）　前記（Ｚａ１）から（Ｚａ１０）のいずれかに記載の遊技機において、
前記第１当接部と前記第２当接部との前面側は少なくとも一部が透過性を有する前面側部材（カバーＺ２１）が配設されている
ことを特徴とする遊技機。
【１１２７】
前記（Ｚａ１１）に記載の遊技機において、第１当接部と第２当接とは、前面側部材の背後で視認可能とされているので、回転部材がどのようになっているかドキドキさせながら見せることができる。
【１１２８】
（Ｚａ１２）　前記（Ｚａ１１）に記載の遊技機において、
前記第１当接部と前記第２当接部とは、前記前面側部材と同じ透過性を有する部材で構

成されている
　ことを特徴とする遊技機。
【１１２９】
　前記（Ｚａ１２）に記載の遊技機によれば、第１当接部と第２当接部とは、前面側部材と同じ透過性を有する部材で構成されているので、前面側部材の背後で第１当接部と第２当接部とを視認し辛くすることができる。
【１１３０】
（Ｚａ１３）　前記（Ｚａ１１）または（Ｚａ１２）に記載の遊技機において、
　前記第１当接部と前記第２当接部とが着色または有色部材で形成されることで、前記前面側部材を介して前記第１当接部と前記第２当接部が視認され易くされている
　ことを特徴とする遊技機。
【１１３１】
　前記（Ｚａ１３）に記載の遊技機によれば、前面側部材の背後の第１当接部と第２当接部を目立たせることができる。
【１１３２】
（Ｚａ１４）
　前記（Ｚａ１１）から（Ｚａ１３）のいずれかに記載の遊技機において
　前記第１当接部と前記第２当接部の前面側は透過性を有する所定の装飾が施された前記前面側部材で構成され、前記第１当接部と前記第２当接部とが前記所定の装飾の背面側から視認可能とされている
　ことを特徴とする遊技機。
【１１３３】
　前記（Ｚａ１４）に記載の遊技機によれば、透過性を有する所定の装飾とその背後の第１当接部と第２当接部とを、ドキドキ感を持って見せることができる。
【１１３４】
（Ｚａ１５）
　前記（Ｚａ１１）から（Ｚａ１３）のいずれかに記載の遊技機によれば、
　前記第１当接部と前記第２当接部の前面側は透過性を有しない特定の装飾が施された前記前面側部材で構成され、前記特定の装飾によって、前記第１当接部と前記第２当接部とが視認し難くされている
　ことを特徴とする遊技機。
【１１３５】
　前記（Ｚａ１５）に記載の遊技機によれば、透過性を有しない特定の装飾の背後に見え隠れする第１当接部と第２当接部とを、ドキドキ感を持って見せることができる。
【１１３６】
（Ｚａ１６）
　前記（Ｚａ１１）から（Ｚａ１３）に記載の遊技機によれば、
　前記第１当接部と前記第２当接部の背面側には特別の装飾が施された背面側部材があり、前記特別の装飾によって、前記第１当接部と前記第２当接部とが視認し難くされている
　ことを特徴とする遊技機。
【１１３７】
　前記（Ｚａ１６）に記載の遊技機によれば、背面側の特別の装飾の混ざってしまう第１当接部と第２当接部とを、ドキドキ感を持って見せることができる。
＜球が当たり続ければ戻る例＞
【１１３８】
＜課題Ｚｂ＞
　従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が流下する流下領域を有する遊技盤を備えるものがあり、流下領域を流下する遊技球が特定の流路を通過するか否かを振り分けるものがある（例えば、特開２０２１－１２００４５号公報（図３，図４））。
　しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、流下領域に改良の余地がある。すなわち、従来の流下領域では、不正な手段によって特定の流路に連続して遊技球を通過させようとする不正行為が行われるおそれがある。

下記（Ｚｂ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、好適な流下領域を備える遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｚｂ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【１１３９】

（Ｚｂ１）

遊技球が流下する流下領域（遊技領域３０ａや特図２用始動入賞装置３３ｂなどの入球装置の内部）を有する遊技盤（遊技盤３０）と、

前記流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける振分手段（連球防止装置Ｚ４０）と、を備え、

前記振分手段は、

前記流下領域に設けられ、前記流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転部材（回転案内部材Ｚ４１）と、

前記回転部材に遊技球を流下させる上側流路（遊技球通路Ｚ２２）と、

前記回転部材によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な第１下側流路（入賞口通路Ｚ２３）と、前記第１下側流路よりも有利さが劣る第２下側流路（排出通路Ｚ２５）とを備え、

前記回転部材は、

前記回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、第１当接部（右側壁部Ｚ４４）と前記第１当接部に隣接する第２当接部（左側壁部Ｚ４３）とで形成される当接領域（特定接触部位Ｚ４２）を少なくとも備え、

前記上側流路を流下した遊技球を前記当接領域に受け入れ可能となるように回転停止した所定停止状態（左回転停止姿勢）では、前記回転部材に接触した遊技球を前記第１当接部に当接させた状態で前記第１当接部から前記第１下側流路に流下させるように第１方向に回転（右回転）することが可能であり、前記第１方向への回転に伴って、前記第２当接部を前記上側流路の所定部位（分岐点Ｚ３０）に近付けることが可能であって、

前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態（右回転停止姿勢）で前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球を前記第２下側流路に流下させ易いように構成され、

前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態で、少なくとも１以上の遊技球（例えば４球）が前記回転部材に接触することで、前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態から、前記所定停止状態に向けて戻るように、前記第１方向とは反対の第２方向に回転することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１１４０】

前記（Ｚｂ１）に記載の遊技機によれば、回転部材は、上側流路を流下した遊技球を当接領域に受け入れ可能な状態では、回転部材に接触した遊技球を第１当接部に当接させた状態で第１当接部から前記第１下側流路に流下させるように第１方向に回転するので、遊技球は第１下側流路に振り分けられる。回転部材は、第１方向への回転に伴って、第２当接部を前記上側流路の所定部位に近付ける。回転部材は、第２当接部が前記所定部位に近付いた状態で前記上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、回転部材に接触した遊技球を第２下側流路に流下させ易いように構成されているので、次に流下してきた遊技球は第２下側流路に振り分けられる。したがって、不正行為でしかなし得ないような所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な第１下側流路に流下させずに、それよりも劣る第２下側流路に流下させることができる。また、第２当接部が所定部位に近付いた状態となった後は、自動的に所定停止状態に戻るわけではなく、少なくとも１以上の遊技球を回転部材に接触させなければ所定停止状態に戻らないので、自動的に所定停止状態に戻る毎に遊技球を不正に投入し第１下側流路に流下させるよう

な不正行為も行い難くすることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。

【１１４１】

（Ｚｂ２）

前記（Ｚｂ１）に記載の遊技機において、

前記回転部材は、前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に当接されることで、前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態と前記所定停止状態との間の中間状態に戻ることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１１４２】

前記（Ｚｂ２）に記載の遊技機によれば、第２当接部が所定部位に近付いた状態で、上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触しても、いきなりは所定停止状態に戻らないので、第２当接部が所定部位に近付いた状態になってから次に所定停止状態となるまでに手数を掛けさせることで、さらに上述したような不正行為を行い難くすることができる。

【１１４３】

（Ｚｂ３）

前記（Ｚｂ２）に記載の遊技機において、

前記回転部材は、前記中間状態に戻った状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触することで、前記中間状態と前記所定停止状態との間の第２中間状態に戻ることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１１４４】

前記（Ｚｂ３）に記載の遊技機によれば、上述した中間状態で、上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触しても、ただちには所定停止状態に戻らないので、第１当接部が所定部位に近付いた状態になってから次に所定停止状態となるまでにさらに手数を掛けさせることで、より一層上述したような不正行為を行い難くすることができる。

【１１４５】

（Ｚｂ４）

前記（Ｚｂ２）または（Ｚｂ３）に記載の遊技機において、

前記回転部材は、前記中間状態または前記第２中間状態に戻った状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触することで、前記中間状態または前記第２中間状態から前記所定停止状態に戻ることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１１４６】

前記（Ｚｂ４）に記載の遊技機によれば、上述した中間状態または第２中間状態から、上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触したときに、所定停止状態に戻る場合もあるので、正常に遊技を行う遊技者に、意外性のある遊技を楽しませることもできる。

【１１４７】

（Ｚｂ５）

前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ４）のいずれかに記載の遊技機において、

前記回転部材は、前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触することで、前記所定停止状態に戻ることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１１４８】

前記（Ｚｂ５）に記載の遊技機によれば、上述した第２当接部が所定部位に近付いた状態から、前記上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触したときに、所定停止状態に戻る場合もあるので、正常に遊技を行う遊技者に、さらに意外性のある遊技を楽しませることもできる。

【１１４９】

（Ｚｂ６）
　前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ５）に記載の遊技機において、
　前記回転部材は、前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態となった後、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材を前記第２方向に回転させるための第３当接部（凸部Ｚ４８）を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１１５０】
　前記（Ｚｂ６）に記載の遊技機によれば、不正行為者に対しては上側流路から流下した遊技球を第３当接部に接触させて回転部材を所定停止状態に戻すという手数を増やし、正当な遊技者には上側流路から流下した遊技球を第３当接部に接触させれば回転部材を所定停止状態に戻すことができるという遊技を楽しませることができる。
【１１５１】
（Ｚｂ７）
　前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ６）に記載の遊技機において、
　前記回転部材は、前記回転部材が前記所定停止状態であるか前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態であるかを視認し難くする目隠し手段を備えている
　ことを特徴とする遊技機。
【１１５２】
　前記（Ｚｂ７）に記載の遊技機によれば、目隠し手段によって、回転部材が所定停止状態であるか第１当接部が所定部位に近付いた状態であるかを視認し難くされているので、不正行為者に対しては、回転部材が所定停止状態になった時点を狙って不正行為が行われることを抑止し易くなる。また、正当な遊技者に対しては、回転部材が所定停止状態になるまでは遊技球を発射し続けるが、回転部材が所定停止状態になった後は必要なときだけ遊技球を発射するような止め打ちを抑止し易くなる。
【１１５３】
（Ｚｂ８）
　前記（Ｚｂ７）に記載の遊技機において、
　前記目隠し手段は、前記第１当接部と前記第２当接部と第３当接部の全部または一部を視認し難くする所定の装飾である
　ことを特徴とする遊技機。
【１１５４】
　前記（Ｚｂ８）に記載の遊技機によれば、目隠し手段を、第１当接部と第２当接部と第３当接部の全部または一部を視認し難くする所定の装飾とすることによって、遊技盤の盤面の装飾性を高めつつも、上述した不正行為や止め打ちを抑止し易くなる。なお、目隠し手段を遊技盤の盤面の装飾との共通性を持たせた所定の装飾とすれば、さらに目隠し手段を遊技盤に馴染ませることができる。
【１１５５】
（Ｚｂ９）
　前記（Ｚｂ７）または（Ｚｂ８）に記載の遊技機において、
　前記目隠し手段は、前記回転部材とともに回転しても装飾性を損ない難い回転装飾として形成されている
　ことを特徴とする遊技機。
【１１５６】
　前記（Ｚｂ９）に記載の遊技機によれば、目隠し手段は、前記回転部材とともに回転しても装飾性を損ない難い回転装飾として形成されているので、第１当接部と第２当接部と第３当接部が回転しても、これらがどの位置にあるかを気付かれ難くすることができる。
【１１５７】
（Ｚｂ１０）
　前記（Ｚｂ７）から（Ｚｂ９）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記第１当接部と前記第２当接部と前記第３当接部は、前記目隠し手段からはみ出さな

いように形成されている
　ことを特徴とする遊技機。
【１１５８】
　前記（Ｚｂ１０）に記載の遊技機によれば、第１当接部と第２当接部と第３当接部が目隠し手段からはみ出すことで、第１当接部と第２当接部と第３当接部がどの位置にあるかを気付かれることを抑止することができる。
【１１５９】
（Ｚｂ１１）
　前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１０）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記回転部材は、遊技球の流下方向を前記第１下側流路側に振り分けた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記第２方向への回転が前記第１方向への回転よりも遅くなるように構成されている（ワンウェイダンパーＺ５５を回転軸に備える構成とされている）
　ことを特徴とする遊技機。
【１１６０】
　前記（Ｚｂ１１）に記載の遊技機によれば、回転部材が遊技球の流下方向を第１下側流路側に振り分けた後に上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触して第２下側流路に流下する様子をゆっくりと遊技者に見せ易くなる。
【１１６１】
（Ｚｂ１２）
　前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１０）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記回転部材は、遊技球の流下方向を前記第１下側流路側に振り分けた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記第２下側流路へ振り分けられる遊技球の速度が前記第１下側流路へ振り分けられる遊技球の速度よりも遅くなるように構成されている（ワンウェイダンパーＺ５５を回転軸に備える構成とされている）
　ことを特徴とする遊技機。
【１１６２】
　前記（Ｚｂ１２）に記載の遊技機によれば、回転部材が遊技球の流下方向を第１下側流路側に振り分けた後に上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触して第２下側流路に流下する様子をゆっくりと遊技者に見せ易くなる。
【１１６３】
（Ｚｂ１３）
　前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１２）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記回転部材は、遊技球の流下方向を前記第１下側流路側に振り分けた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記所定停止状態に戻る場合と、前記所定停止状態に戻らない場合とがあるように構成されている（ピンＺ７０を備える構成とされている）
　ことを特徴とする遊技機。
【１１６４】
　前記（Ｚｂ１３）に記載の遊技機によれば、遊技球の流下方向を前記第１下側流路側に振り分けた状態で、前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、所定停止状態に戻る場合と、所定停止状態に戻らない場合とがあるので、意外性のある遊技を実現できる。
【１１６５】
（Ｚｂ１４）
　前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１３）に記載の遊技機において、
　前記（Ｚａ２）から前記（Ｚａ１６）の構成を備えることを特徴とする遊技機。
【１１６６】
　前記（Ｚｂ１４）に記載の遊技機によれば、（Ｚａ２）から（Ｚａ１６）の構成と同様の作用効果を奏することができる。

【１１６７】
＜課題Ｚｃ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が流下する流下領域を有する遊技盤を備えるものがあり、流下領域を流下する遊技球が特定の流路を通過するか否かを振り分けるものがある（例えば、特開２０２１－１２００４５号公報（図３，図４））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、流下領域に改良の余地がある。すなわち、従来の流下領域では、不正な手段によって特定の流路に連続して遊技球を通過させようとする不正行為が行われるおそれがある。
下記（Ｚｃ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、好適な流下領域を備える遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｚｃ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１１６８】
（Ｚｃ１）
遊技球が流下する流下領域（遊技領域３０ａや特図２用始動入賞装置３３ｂなどの入球装置の内部）を有する遊技盤（遊技盤３０）と、
前記流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける振分手段（連球防止装置Ｚ４０）と、を備え、
前記振分手段は、
前記流下領域に設けられ、前記流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転部材（回転案内部材Ｚ４１）と、
前記回転部材に遊技球を流下させる上側流路（遊技球通路Ｚ２２）と、
前記回転部材によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な第１下側流路（入賞口通路Ｚ２３）と、前記第１下側流路よりも有利さが劣る第２下側流路（排出通路Ｚ２５）とを備え、
前記回転部材は、
前記回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、第１当接部（右側壁部Ｚ４４）と前記第１当接部に隣接する第２当接部（左側壁部Ｚ４３）とで形成される当接領域（特定接触部位Ｚ４２）を少なくとも備え、
前記上側流路を流下した遊技球を前記当接領域に受け入れ可能となるように回転停止した所定停止状態（初期姿勢）では、前記回転部材に接触した遊技球を前記第１当接部と前記第２当接部に当接させた状態で、遊技球を前記第２当接部から離れさせ、前記第１当接部から前記第１下側流路に流下させるように第１方向に回転（右回転）することが可能であり、前記第１方向への回転に伴って、前記第２当接部を前記上側流路の所定部位（分岐点Ｚ３０）に近付けることが可能であって、
前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態（右回転停止姿勢）で前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球を前記第２下側流路に流下させ易いように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【１１６９】
前記（Ｚｃ１）に記載の遊技機において、回転部材は、上側流路を流下した遊技球を当接領域に受け入れ可能な状態では、回転部材に接触した遊技球を第１当接部と第２当接部に当接させた状態で、遊技球を第２当接部から離れさせ、第１当接部から第１下側流路に流下させるように第１方向に回転するので、遊技球は第１下側流路に振り分けられる。回転部材は、第１方向への回転に伴って、第２当接部を上側流路の所定部位に近付ける。回転部材は、第２当接部が所定部位に近付いた状態で次に回転部材に接触した遊技球を第２下側流路に流下させ易いように構成されているので、次に流下してきた遊技球は第２下側流路に振り分けられる。したがって、不正行為でしかなし得ないような所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な第１下側流路に流下させずに、それよりも劣る第２下側流路に流下させることができる。その結果、流下領域における不正行

為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。
【１１７０】
（Ｚｃ２）
前記（Ｚｃ１）に記載の遊技機において、
前記（Ｚａ２）から（Ｚａ１６）または前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１３）のいずれかの構成を備えることを特徴とする遊技機。
【１１７１】
前記（Ｚｃ２）に記載の遊技機によれば、（Ｚａ２）から（Ｚａ１６）または（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１３）の構成と同様の作用効果を奏することができる。
【１１７２】
＜課題Ｚｄ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技球が流下する流下領域を有する遊技盤を備えるものがあり、流下領域を流下する遊技球が特定の流路を通過するか否かを振り分けるものがある（例えば、特開２０２１－１２００４５号公報（図３，図４））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、流下領域に改良の余地がある。すなわち、従来の流下領域では、不正な手段によって特定の流路に連続して遊技球を通過させようとする不正行為が行われるおそれがある。
下記（Ｚｄ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、好適な流下領域を備える遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｚｄ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１１７３】
（Ｚｄ１）
遊技球が流下する流下領域（遊技領域３０ａや特図２用始動入賞装置３３ｂなどの入球装置の内部）を有する遊技盤（遊技盤３０）と、
前記流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける振分手段（連球防止装置Ｚ４０）と、を備え、
前記振分手段は、
前記流下領域に設けられ、前記流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転部材（回転案内部材Ｚ４１）と、
前記回転部材に遊技球を流下させる上側流路（遊技球通路Ｚ２２）と、
前記回転部材によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な第１下側流路（入賞口通路Ｚ２３）と、前記第１下側流路よりも有利さが劣る第２下側流路（排出通路Ｚ２５）とを備え、
前記回転部材は、
前記回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、第１当接部（右側壁部Ｚ４４）と前記第１当接部に隣接する第２当接部（左側壁部Ｚ４３）とで形成される当接領域（特定接触部位Ｚ４２）を少なくとも備え、
前記上側流路を流下した遊技球を前記当接領域に受け入れ可能となるように回転停止した所定停止状態（左回転停止姿勢）では、前記回転部材に接触した遊技球を前記第１当接部に当接させた状態で前記第１当接部から前記第１下側流路に流下させるように第１方向に回転（右回転）することが可能であり、前記第１方向への回転に伴って、前記第２当接部を前記上側流路の所定部位（分岐点Ｚ３０）に近付けることが可能であって、
前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態（右回転停止姿勢）で前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材に接触した遊技球を前記第２下側流路に流下させ易いように構成され、
前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態から、前記回転部材に接触した遊技球が前記回転部材に与える運動エネルギーを利用することで、前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態から、前記第１方向とは反対の第２方向に回転することが可能である
ことを特徴とする遊技機。

【１１７４】
前記（Ｚｄ１）に記載の遊技機によれば、回転部材は、上側流路を流下した遊技球を当接領域に受け入れ可能な状態では、回転部材に接触した遊技球を第１当接部に当接させた状態で第１当接部から第１下側流路に流下させるように第１方向に回転するので、遊技球は第１下側流路に振り分けられる。回転部材は、第１方向への回転に伴って、第２当接部を上側流路の所定部位に近付ける。回転部材は、第２当接部が所定部位に近付いた状態で上側流路から流下した遊技球が回転部材に接触した場合に、回転部材に接触した遊技球を第２下側流路に流下させ易いように構成されているので、次に流下してきた遊技球は第２下側流路に振り分けられる。したがって、不正行為でしかなし得ないような所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な第１下側流路に流下させずに、それよりも劣る第２下側流路に流下させることができる。また、第２当接部が所定部位に近付いた状態となった後は、重りなどの重さで所定停止状態に戻すのではなく、回転部材に接触した遊技球が回転部材に与える運動エネルギーを利用することで、第１方向とは反対の第２方向に回転させるので、回転部材の動きに意外性を持たせることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。
【１１７５】
（Ｚｄ２）
前記（Ｚｄ１）に記載の遊技機において、
前記運動エネルギーは、前記所定停止状態（左回転停止姿勢）で前記上側流路を流下して前記回転部材に接触した遊技球が前記第１当接部に当接したときに、前記第１当接部を介して前記回転部材に与える運動エネルギーである
ことを特徴とする遊技機。
【１１７６】
前記（Ｚｄ２）に記載の遊技機によれば、回転部材は、第２当接部が所定部位に近付いた状態から所定停止状態に戻す際に、一般的な回転部材に備わるような重りなどの重さを利用するのではなく、所定停止状態で上側流路を流下して回転部材に接触した遊技球が第１当接部に当接したときに、第１当接部を介して回転部材に与える運動エネルギーを利用するので、上側流路を流下してきた遊技球が第１下側流路に振り分けられた場合にどのような勢いで回転部材に接触したのかにも注目させることができる。
【１１７７】
（Ｚｄ３）
前記（Ｚｄ１）に記載の遊技機において、
前記運動エネルギーは、前記第２当接部が前記所定部位に近付いた状態（右回転停止姿勢）で前記上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、前記回転部材に与える運動エネルギーである
ことを特徴とする遊技機。
【１１７８】
前記（Ｚｄ３）に記載の遊技機によれば、回転部材は、第２当接部が所定部位に近付いた状態から所定停止状態に戻す際に、一般的な回転部材に備わるような重りなどの重さを利用するのではなく、第２当接部が前記所定部位に近付いた状態で上側流路から流下した遊技球が前記回転部材に接触した場合に、回転部材に与える運動エネルギーを利用するので、上側流路を流下してきた遊技球が第２下側流路に振り分けられた場合にどのような勢いで回転部材に接触したのかにも注目させることができる。
【１１７９】
（Ｚｄ４）
前記（Ｚｄ１）から（Ｚｄ３）のいずれかに記載の遊技機において、
前記（Ｚａ２）から（Ｚａ１６）または前記（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１４）のいずれかの構成を備えることを特徴とする遊技機。
【１１８０】

前記（Ｚｄ４）に記載の遊技機によれば、（Ｚａ２）から（Ｚａ１６）または（Ｚｂ１）から（Ｚｂ１４）の構成と同様の作用効果を奏することができる。

【１１８１】

＜課題Ａａ＞

従来、この種の遊技機として、例えば、当否抽選において特定結果となった場合に特典が付与されるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（図４１））。

しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、特定結果とならなかった場合の遊技の興趣性に向上の余地がある。

下記（Ａａ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ａａ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【１１８２】

（Ａａ１）

遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、

前記入球手段への入球に基づいて遊技者に特典（大当たり状態に付随する時短Ａ状態、時短Ｃ状態）を付与する特定結果（大当たり、小当たり）とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な当否抽選手段（主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理）と、

前記当否抽選に関する情報（大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２等の値）を予め定められた所定数を上限に保留記憶することが可能な保留記憶手段（保留球格納エリア）と、

前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に前記特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理における時短Ａフラグを立てるステップＡａ１５２、時短Ｃフラグを立てるステップＡａ１５８）と、

を備える遊技機であって、

前記当否抽選において前記特定結果としない（外れ）と決定される場合に、特別期間（時短Ｂ状態）を設定するか否かを決定する特別抽選（特別抽選用テーブルを用いた抽選）を実行可能な特別抽選手段（主制御装置２６１による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理（第１図柄変動処理におけるステップＡａ１１３））と、

前記特別抽選によって前記特別期間を設定すると決定された場合に前記特別期間を設定することが可能な特別期間設定手段（主制御装置２６１による第１図柄変動処理における時短Ｂ状態を設定する処理（時短Ｂフラグを立て、時短状態の終了時の残保留の数に基づき時短Ｂカウンタのカウント値を設定するステップＡａ１１４）を行う機能）と、を備え、

前記特典付与手段は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する前記当否抽選が前記特別期間中に実行され、前記特別期間中の前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に、前記特別期間とは異なる期間（通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態）中に前記特定結果とすると判定された場合よりも高い割合で、特定の特典（時短Ｃ状態）を付与することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１１８３】

前記（Ａａ１）に記載の遊技機によれば、当否抽選において特定結果とすると決定された場合に特典を付与することが可能である。また、当否抽選において特定結果としないと決定された場合であっても、特別期間を設定するか否かを決定する特別抽選が行われる場合には、特別期間が設定される場合があり、特別期間において保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する当否抽選が特定結果とすると決定された場合に、特別期間とは異

なる期間中に特定結果とすると判定された場合よりも高い割合で、特定の特典を付与することが可能であるので、当否抽選において特定結果としないと決定された場合であっても、特別期間が設定された場合には、特定の特典が付与され易くすることができる。その結果、特定結果としないと決定された場合であっても特定の特典が付与され易い状態にすることができる。

【１１８４】

（Ａａ２）　前記（Ａａ１）に記載の遊技機において、

前記特典付与手段は、前記特別期間とは異なる期間中に前記特定結果とすると判定された場合に、前記特別期間中の前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合よりも低い割合で、前記特定の特典を付与することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１１８５】

前記（Ａａ２）に記載の遊技機によれば、特別期間とは異なる期間中に特定結果とすると判定された場合に、特別期間中の当否抽選において特定結果とすると決定された場合よりも低い割合で、特定の特典を付与することができるので、特別期間中の当否抽選において特定結果とすると決定された場合よりも低い割合ではあるが、特別期間とは異なる期間中に特定結果とすると判定された場合であっても特定の特典を付与することができる。

【１１８６】

（Ａａ３）　前記（Ａａ１）から（Ａａ２）のいずれかに記載の遊技機において、

前記特典付与手段は、前記特別期間とは異なる期間中に前記特定結果とすると判定された場合に、前記特定の特典より不利な特典を付与することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１１８７】

前記（Ａａ３）に記載の遊技機によれば、特別期間とは異なる期間中に特定結果とすると判定された場合に、特定の特典より不利な特典を付与することが可能であるので、特別期間とは異なる期間中に特定結果とすると判定された場合に、特定の特典より不利な特典を付与することができ、特別期間とは異なる期間中に特定結果とすると判定された場合に付与される特典に多様性を持たせることができる。

【１１８８】

（Ａａ４）　前記（Ａａ１）から（Ａａ３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記特別抽選手段は、少なくとも前記特典が付与された後に前記特別抽選を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１１８９】

前記（Ａａ４）に記載の遊技機によれば、特定結果となり少なくとも特典が付与された後で特別抽選が実行されるので、特定結果となる前の状態では特別期間を設定されることがないようにすることができる。したがって、特典が付与される前と特典が付与された後で特定の特典か付与される割合を異ならせることができる。

【１１９０】

（Ａａ５）　前記（Ａａ１）から（Ａａ４）のいずれかに記載の遊技機において、

前記特別期間中に前記当否抽選が規定回数（残保留の数に相当する回数）実行された場合に前記特別期間を解除する特別期間解除手段（主制御装置２６１による変動開始処理における時短Ｂ状態を解除する処理（時短Ｂカウンタが０になることに基づき時短Ｂフラグを下ろすステップＡａ１３４）を行う機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１１９１】

前記（Ａａ５）に記載の遊技機によれば、特別期間中に当否抽選が規定回数実行された場合に特別期間を解除することができる。したがって、当否抽選が規定回数実行されるまでに特定結果とすると判定されなければ特定の特典が付与され難い状態にすることができる。

【１１９２】
（Ａａ６）　前記（Ａａ１）から（Ａａ５）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記特別期間は、少なくとも前記特典が付与された後に設定される期間である
　ことを特徴とする遊技機。
【１１９３】
　前記（Ａａ６）に記載の遊技機によれば、特定結果となり少なくとも特典が付与された後に特別期間が設定されるので、特定結果となる前の状態では特別期間か設定されることがないようにすることができる。したがって、特典が付与される前と特典が付与された後で特定の特典か付与される割合を異ならせることができる。
【１１９４】
（Ａａ７）　前記（Ａａ１）から（Ａａ６）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記特別期間は、前記特典が付与されていない状態において設定される期間である
　ことを特徴とする遊技機。
【１１９５】
　前記（Ａａ７）に記載の遊技機によれば、特典が付与されていない状態において特別期間が設定されるので特典が付与されていない状態においても特定の特典か付与される割合を高くすることができる。
【１１９６】
（Ａａ８）　前記（Ａａ１）から（Ａａ７）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記特別期間とは異なる期間は、前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に付与することが可能な前記特典のうち前記特定の特典と異なる所定の特典が付与された期間である
　ことを特徴とする遊技機。
【１１９７】
　前記（Ａａ８）に記載の遊技機によれば、特別期間とは異なる期間を当否抽選において特定結果とすると決定された場合に付与することが可能な特典のうち特定の特典と異なる所定の特典が付与された期間とすることで、所定の特典が付与された期間と特別期間とで特定の特典を付与する割合を異ならせることができる。
【１１９８】
（Ａａ９）　前記（Ａａ１）から（Ａａ８）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記特別期間とは異なる期間は、前記特典が付与されていない通常状態の期間である
　ことを特徴とする遊技機。
【１１９９】
　前記（Ａａ９）に記載の遊技機によれば、特別期間とは異なる期間を特典が付与されていない通常状態の期間とすることで、通常状態の期間と特別期間とで特定の特典を付与する割合を異ならせることができる。
【１２００】
（Ａａ１０）　前記（Ａａ１）から（Ａａ９）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記特別期間とは異なる期間は、前記特別抽選において前記特別期間を設定しないと決定された場合に、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する前記当否抽選が実行される期間（残保留期間）である
　ことを特徴とする遊技機。
【１２０１】
　前記（Ａａ１０）に記載の遊技機によれば、特別期間とは異なる期間を特別抽選において特別期間を設定しないと決定された場合に、保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する当否抽選が実行される期間とすることで、この保留記憶に対応する当否抽選が実行される期間と、特別期間とで、特定の特典を付与する割合を異ならせることができる。
【１２０２】
＜課題Ａｂ＞
　従来、この種の遊技機として、例えば、当否抽選において特定結果となった場合に特典

が付与されるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（図４１））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、特定結果とならなかった場合の遊技の興趣性に向上の余地がある。
下記（Ａｂ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ａｂ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１２０３】
（Ａｂ１）
遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球手段への入球に基づいて遊技者に特典（大当たり状態やこれに付帯する時短状態）を付与する特定結果（大当たり、小当たり）とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な当否抽選手段（主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理）と、
前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に前記特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記当否抽選において前記特定結果としない（外れ）と決定される場合に、所定の条件（特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選）が成立するか否かを判定することが可能な条件成立判定手段（主制御装置２６１による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理）と、
前記所定の条件が成立すると判定された場合に、特別期間（時短Ｂ状態）を設定することが可能な特別期間設定手段（時短Ｂカウンタ）と、
を備えており、
前記所定の条件は、少なくとも特定期間（時短Ａ状態）における前記当否抽選の実行回数が予め定められた所定数（最終変動（７回目））であることを含み、
前記特別期間は、複数回（５回）の前記当否抽選を実行することが可能な期間であって、
前記特典付与手段は、前記特別期間中の前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に、前記特別期間とは異なる所定の期間中（通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態）に前記特定結果と判定された場合よりも高い割合で、特定の特典（時短Ｃ）を付与することが可能であって、
遊技の進行状況に対応した表示制御が可能であって、前記特定期間において第１表示制御（右打ちランプ点灯）を実行しているときに前記特別期間へ移行する場合、当該特別期間に対応している前記第１表示制御とは異なる第２表示制御（右打ちランプ消灯）を実行することが可能な第１表示手段（サブ制御装置２６２による右打ちランプ、状態ランプ点灯表示態様設定処理が実行される右打ちランプＡｂ１）と、
前記入球手段への入球状況に係る所定の表示制御（時短状態であるか否かを示す状態ランプ点灯表示制御）を実行可能な第２表示手段（サブ制御装置２６２による右打ちランプ、状態ランプ点灯表示態様設定処理が実行される状態ランプＡｂ２）と、を備え、
前記第２表示手段は、前記特定期間において前記所定の表示制御を実行しているときに前記特別期間へ移行する場合、当該特別期間においても前記所定の表示制御を実行することが可能に構成される
ことを特徴とする遊技機。
【１２０４】
前記（Ａｂ１）に記載の遊技機によれば、当否抽選において特定結果とすると決定された場合に特典を付与することが可能である。特定期間における当否抽選の実行回数が予め定められた所定数である場合であって、当否抽選において特定結果としないと決定される

場合に、所定の条件が成立するか否かが判定されるので、特定期間において所定数特定結果としないと決定される場合にのみ所定の条件が成立するか否かを判定させることができる。所定の条件が成立すると判定された場合に特別期間が設定され、特別期間は複数回の当否抽選が実行可能であり、当否抽選において特定結果とすると決定された場合に特別期間とは異なる所定の期間中に特定結果と判定された場合よりも高い割合で特定の特典を付与することが可能であるので、特別期間において特定の特典を付与し易くなっている。また、遊技の進行状況に対応した表示制御が可能であって、特定期間において第１表示制御を実行しているときに特別期間へ移行する場合に特別期間に対応している第１表示制御とは異なる第２表示制御を実行することが可能であるので、特定期間から特別期間に移行したことを第１表示手段において確認することができる。また、入球手段への入球状況に係る所定の表示制御を実行可能な第２表示手段を備え、第２表示手段は、特定期間において所定の表示制御を実行しているときに特別期間へ移行する場合、特別期間においても所定の表示制御を実行することが可能に構成されているので、特定期間から特別期間へ移行する場合であっても入球手段への入球状況に係る所定の表示制御を継続することができる。したがって、特定期間から特別期間に移行した場合に遊技の進行状況に対応した表示制御を変えるのであれば、これに応じて入球手段への入球状況に係る所定の表示制御も変えるべきと思われるところを、遊技の進行状況に対応した表示制御は制御を変えつつも、入球手段への入球状況に係る所定の表示制御を継続するという状態を敢えて作ることができる。その結果、特定期間から特別状態への移行した結果、遊技の進行状況に対応した表示制御が変わった場合に、それに応じて入球手段への入球状況までも変わってしまったというような誤った認識を遊技者に与えることを低減できるので、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。なお、所定の特典とは、上述した特別期間が設定されることであり、その結果、その期間中に行われる当否抽選において特定結果とすると決定された場合に高い割合で特定の特典が付与されることである。

【１２０５】

（Ａｂ２）　前記（Ａｂ１）に記載の遊技機において、

　前記特定期間は、前記特定結果とすると決定された場合に終了する期間である

　ことを特徴とする遊技機。

【１２０６】

　前記（Ａｂ２）に記載の遊技機によれば、特定期間は、特定結果とすると決定された場合に終了する期間であるので、特定期間において所定数特定結果としないと決定される場合にのみ特別期間を設定することができる。したがって、特定期間において特定結果とならずに特典が付与されずに特定期間が終了した場合にのみ特別期間が設定される場合があるので、特定結果となって特典が付く場合と特定結果とならずに所定の特典が付く場合とのバランスが取れるため、所定の特典が付与される遊技の興趣性を向上することができる。

【１２０７】

（Ａｂ３）　前記（Ａｂ１）から（Ａｂ２）のいずれかに記載の遊技機において、

　前記所定の期間とは、通常状態で遊技を行う期間（通常状態、特図２の残保留で遊技を行う期間）を含む

　ことを特徴とする遊技機。

【１２０８】

　前記（Ａｂ３）に記載の遊技機によれば、特別期間中の当否抽選において特定結果とすると決定された場合に、通常状態で遊技を行う期間中に特定結果と判定された場合よりも高い割合で特定の特典を付与することができる。したがって、特別期間中の遊技の興趣性を向上することができる。

【１２０９】

（Ａｂ４）　前記（Ａｂ１）から（Ａｂ３）のいずれかに記載の遊技機において、

　前記所定の期間とは、遊技者が右打ちで遊技を行う期間を含む

ことを特徴とする遊技機。
【１２１０】
前記（Ａｂ４）に記載の遊技機によれば、特別期間中の当否抽選において特定結果とすると決定された場合に、遊技者が右打ちで遊技を行う期間中に特定結果と判定された場合よりも高い割合で特定の特典を付与することができる。したがって、特別期間中の遊技の興趣性を向上することができる。
【１２１１】
（Ａｂ５）　前記（Ａｂ１）から（Ａｂ４）のいずれかに記載の遊技機において、
前記第１表示手段とは、右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態であることを示すものである
ことを特徴とする遊技機。
【１２１２】
前記（Ａｂ５）に記載の遊技機によれば、右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態であることを第１表示手段において示すことができる。したがって、遊技者に右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態であることを報知することができる。
【１２１３】
（Ａｂ６）　前記（Ａｂ１）から（Ａｂ５）のいずれかに記載の遊技機において、
前記所定の表示制御は、前記特定期間においては第１の所定表示制御（状態ランプＡｂ２の青色点灯）として行われ、前記特別期間においては第２の所定表示制御（状態ランプＡｂ２の赤色点灯）として行われる
ことを特徴とする遊技機。
【１２１４】
前記（Ａｂ６）に記載の遊技機によれば、第２表示手段が第１の所定表示制御をされているときは特定期間であることを示し、第２表示手段が第２の所定表示制御をされているときは特別期間であることを示すことができる。したがって、遊技者は、第２表示手段を見ることで特定期間または特別期間であることを認識することができる。
【１２１５】
（Ａｂ７）　前記（Ａｂ１）から（Ａｂ５）のいずれかに記載の遊技機において、
前記所定の表示制御を実行中に、前記特定期間であることを認識させ易くする特定期間演出（「Ａラッシュスタート」「Ａラッシュ中」の表示）を実行し、前記特別期間に移行した場合は、前記特別期間であることを認識させ易くする特別期間演出（「スーパーＣラッシュチャレンジスタート」「スーパーＣラッシュチャレンジ中」の表示）を実行する演出制御手段（サブ制御装置２６２による次回遊技状態表示態様設定処理における表示用時短Ａ状態移行コマンド等をセットする機能（ステップＡａ１８２、ステップＡａ１８４）、表示用時短Ｂ状態移行コマンドをセットする機能（ステップＡａ１９２））を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１２１６】
前記（Ａｂ７）に記載の遊技機によれば、所定の表示制御を実行中に、特定期間演出を実行することで遊技者に特定期間であることを認識させ易く、特別期間演出を実行することで遊技者に特別期間であることを認識させ易くすることができる。したがって、遊技者は、所定の表示制御だけでなく、演出制御手段で行われる演出によっても特定期間または特別期間であることを認識することができる。
【１２１７】
（Ａｂ８）　前記（Ａｂ７）に記載の遊技機において、
前記特定期間演出と前記特別期間演出は、前記第２表示手段とは異なる第１演出手段（第３図柄表示装置４２）によって行われる
ことを特徴とする遊技機。
【１２１８】
前記（Ａｂ８）に記載の遊技機によれば、第２表示手段とは異なる第１演出手段によって特定期間演出と特別期間演出が行われるので、所定の表示制御と演出制御を異なる手段

によって出力することができる。したがって遊技者は、第２表示手段による所定の表示制御だけでなく第１演出手段によって行われる演出によって特定期間または特別期間であることを認識することができる。

【１２１９】

（Ａｂ９）　前記（Ａｂ８）に記載の遊技機において、

前記特定期間演出と前記特別期間演出は、前記第１演出手段とは演出効果が視覚的または聴覚的に異なる第２演出手段（音出力部２４、電飾部３００）によっても行われる

ことを特徴とする遊技機。

【１２２０】

前記（Ａｂ９）に記載の遊技機によれば、第１演出手段とは演出効果が視覚的または聴覚的に異なる第２演出手段によっても特定期間演出と特別期間演出を行うことができる。例えば、第１演出手段で視覚的な演出によって特定期間演出と特別期間演出を行っている場合に、第２演出手段では聴覚的な演出によって特定期間演出と特別期間演出を行うことができる。したがって遊技者は、視覚的または聴覚的に異なる演出手段によって特定期間または特別期間であることを認識することができる。

【１２２１】

（Ａｂ１０）　前記（Ａｂ６）から（Ａｂ９）のいずれかに記載の遊技機において、

前記第２の所定表示制御は、前記所定の条件とは異なる特別条件（残保留が貯まっていること。最終変動の外れの確定期間を経過すること。時短Ｂ状態の開始から所定時間を経過すること。）が成立していることを条件として行われる

ことを特徴とする遊技機。

【１２２２】

前記（Ａｂ１０）に記載の遊技機によれば、第２の所定表示制御は、所定の条件とは異なる特別条件が成立していることを条件として行われるので、所定の条件が成立した後に特別条件が成立してから第２の所定表示制御を行うことができる。したがって、特別期間になってから特別条件が成立するまでは第２の所定表示制御を行わないようにすることができる。

【１２２３】

（Ａｂ１１）　前記（Ａｂ１０）に記載の遊技機において、

前記特別条件は、遊技者の遊技球発射操作に基づく特別操作条件（残保留が貯まっていること）が成立していることを条件とし、

前記特別操作条件が成立していない場合は、前記特別期間が設定されないことを示す特別期間未設定演出（「ああ・・・」や「ざんねん・・・」の表示）が実行される

ことを特徴とする遊技機。

【１２２４】

前記（Ａｂ１１）に記載の遊技機によれば、遊技者の遊技球発射操作に基づく特別操作条件が成立することで特別条件が成立し、特別操作条件が成立していない場合は、特別期間が設定されないことを示す特別期間未設定演出を実行することができる。したがって、遊技者の遊技球発射操作に基づく特別操作条件が成立していない場合に特別期間未設定演出を実行することで、遊技者に特別期間が設定されないこと示すことができ、遊技者に遊技球発射操作を促すことができる。

【１２２５】

（Ａｂ１２）　前記（Ａｂ１０）に記載の遊技機において、

前記特別条件は、前記所定の条件の成立を伴う前記当否抽選の結果を表示後、所定時間（外れ結果の確定時間）を経過したことを条件とする

ことを特徴とする遊技機。

【１２２６】

前記（Ａｂ１２）に記載の遊技機によれば、所定の条件の成立を伴う当否抽選の結果を表示後、所定時間を経過したこと特別条件を成立させることができる。したがって、所定の条件の成立を伴う当否抽選の結果を表示後、所定時間を経過までは第２の所定表示制御

を行わないようにして、遊技者をじらすことができる。所定時間は、当否抽選の結果の確定期間でもよいし、特別期間の開始から所定時間でもよい。

【１２２７】

（Ａｂ１３）　前記（Ａｂ１）から（Ａｂ１２）のいずれかに記載の遊技機において、

前記（Ａａ２）から（Ａａ３）、（Ａａ５）から（Ａａ７）のいずれかの構成を備えることを特徴とする遊技機。

【１２２８】

前記（Ａｂ１３）に記載の遊技機によれば、前記（Ａａ２）から（Ａａ３）、（Ａａ５）から（Ａａ７）の構成と同様の作用効果を奏することができる。

【１２２９】

＜課題Ａｃ＞

従来、この種の遊技機として、例えば、当否抽選において特定結果となった場合に特典が付与されるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（図４１））。

しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、特定結果とならなかった場合の遊技の興趣性に向上の余地がある。

下記（Ａｃ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ａｃ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【１２３０】

（Ａｃ１）

遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、

前記入球手段への入球に基づいて遊技者に特典（大当たり状態やこれに付帯する時短状態）を付与する特定結果（大当たり、小当たり）とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な当否抽選手段（主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理）と、

前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に前記特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理）と、

遊技の進行状況に対応した表示制御に基づいて所定の表示（図柄の変動表示、停止表示、遊技状態の変遷に応じて点灯または消灯する表示等）が実行される表示手段（第１図柄表示装置４０、第３図柄表示装置４２）と、

を備える遊技機において、

前記当否抽選において前記特定結果としない（外れ）と決定される場合に、所定の条件（特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選）が成立するか否かを判定することが可能な条件成立判定手段（主制御装置２６１による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理）と、

前記所定の条件が成立すると判定された場合に、特別期間（時短Ｂ状態）を設定することが可能な特別期間設定手段（時短Ｂカウンタ）と、

を備えており、

前記所定の条件は、少なくとも特定期間（時短Ａ状態）における前記当否抽選の実行回数が予め定められた所定数（最終変動（７回目））であることを含み、

前記特別期間は、複数回（５回）の前記当否抽選を実行することが可能な期間であって、

前記特典付与手段は、前記特別期間中の前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に、前記特別期間とは異なる所定の期間中（通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態）に前記特定結果と判定された場合よりも高い割合で、特定の特典（時短Ｃ）を付与することが可能であって、

前記当否抽選が実行されるよりも前に前記入球手段への入球によって取得された情報（

大当たり乱数カウンタＣ１の値）に基づいて前記特定結果とするか否かを事前判別することが可能な事前判別手段（主制御装置２６１による先読み抽選処理）と、
　前記事前判別の結果を参照することなく、前記特定期間における前記当否抽選の実行回数が前記所定数となるよりも前に前記所定の条件の成立に係る報知を実行することが可能な報知手段（サブ制御装置２６２による先読み用変動パターン指定コマンド受信時処理における表示用特別抽選当選表示コマンドを設定する処理（ステップＡｃ１１４）を行う機能）と、を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１２３１】
　前記（Ａｃ１）に記載の遊技機によれば、当否抽選において特定結果とすると決定された場合に特典を付与することが可能である。特定期間における当否抽選の実行回数が予め定められた所定数である場合であって、当否抽選において特定結果としないと決定される場合に、所定の条件が成立するか否かが判定されるので、特定期間において所定数特定結果としないと決定される場合にのみ所定の条件が成立するか否かを判定させることができる。所定の条件が成立すると判定された場合に特別期間が設定され、特別期間は複数回の当否抽選が実行可能であり、当否抽選において特定結果とすると決定された場合に特別期間とは異なる所定の期間中に特定結果と判定された場合よりも高い割合で特定の特典を付与することが可能であるので、特別期間において特定の特典を付与し易くなっている。また、表示手段において遊技の進行状況に対応した表示制御に基づいて所定の表示が実行されるので、遊技の進行状況を表示手段において確認することができる。事前判別手段によって、当否抽選が実行されるよりも前に入球手段への入球によって取得された情報に基づいて特定結果とするか否かを事前判別することが可能であり、当否抽選の結果を当否抽選が実行されるよりも前に判別することができる。報知手段は、事前判別の結果を参照することなく、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数となるよりも前に所定の条件の成立に係る報知を実行することが可能であるので、特別期間の設定に係る所定の条件の成立を特定期間における当否抽選の実行回数が所定数となるよりも前から期待させることができる。したがって、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。
【１２３２】
（Ａｃ２）　前記（Ａｃ１）に記載の遊技機において、
　前記所定の条件が成立するか否かの判定が実行されるよりも前に前記入球手段への入球に基づいて前記所定の条件の成立に係る報知を実行するタイミング（時短Ａ状態の最終変動に関する保留先読みを行うタイミング、時短Ａ状態の開始時）になったか否かを判別することが可能な報知タイミング判別手段（サブ制御装置２６２による先読み抽選処理におけるステップＡｃ１０４、ステップＡｃ１０２の処理を行う機能）を備え、
　前記所定の条件の成立に係る報知は、前記報知を実行するタイミングで行われる
　ことを特徴とする遊技機。
【１２３３】
　前記（Ａｃ２）に記載の遊技機によれば、所定の条件が成立するか否かの判定が実行されるよりも前に入球手段への入球に基づいて所定の条件の成立に係る報知を実行するタイミングと判別されたときに所定の条件の成立に係る報知を行うことができる。したがって、入球手段への入球に基づいて所定の条件の成立に係る報知を実行するタイミングになるときを遊技者に期待させることができる。
【１２３４】
（Ａｃ３）　前記（Ａｃ１）から（Ａｃ２）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記所定の条件の成立に係る報知は、前記特定期間における前記当否抽選の実行回数が前記所定数となるまでに実行可能な前記当否抽選の実行回数に応じて報知の態様（特別抽選の当選を示唆する吹き出しに付された数字の表示、または、表示画面４２ａの背景色）を異ならせるものである
　ことを特徴とする遊技機。

【１２３５】
前記（Ａｃ３）に記載の遊技機によれば、所定の条件の成立に係る報知は、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数となるまでに実行可能な当否抽選の実行回数に応じて報知の態様を異ならせることができる。したがって、所定の条件の成立に係る報知の態様によって所定の条件の成立のまでの当否抽選の実行回数が減ることにより所定の条件が成立し易くなってきていること認識することができる。その結果、所定の条件の成立に係る報知がされた後の遊技において特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。
【１２３６】
（Ａｃ４）　前記（Ａｃ３）に記載の遊技機において、
前記報知の態様を異ならせるとは、前記特定期間における前記当否抽選の実行に応じて前記特定期間における前記当否抽選の実行回数が前記所定数となるまでに実行可能な前記当否抽選の実行回数を示すものである
ことを特徴とする遊技機。
【１２３７】
前記（Ａｃ４）に記載の遊技機によれば、特定期間における当否抽選の実行に応じて特定期間における当否抽選の実行回数が所定数となるまでに実行可能な当否抽選の実行回数を示すように報知の態様を異ならせているので、所定の条件の成立にまでに実行される当否抽選の実行回数を報知することができる。したがって、遊技者は、あと何回特定結果とならなかったら特別期間が設定されるのかを把握することができ、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。
【１２３８】
（Ａｃ５）　前記（Ａｃ３）から（Ａｃ４）のいずれかに記載の遊技機において、
前記報知の態様を異ならせるとは、前記特定期間における前記当否抽選の実行回数が前記所定数に近づくにつれて前記報知の頻度が多くなる（表示画面４２ａの背景色の変化が多くなる）
ことを特徴とする遊技機。
【１２３９】
前記（Ａｃ５）に記載の遊技機によれば、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数に近づくにつれて報知の頻度が多くなるので、所定の条件の成立が近づいてきたことを認識させることができる。したがって、遊技者は、特定期間における最初のうちは当否抽選が特定結果となることを期待することができ、当否抽選の実行回数が所定数に近づくにつれて所定の条件が成立するために特定結果とならないことを期待することができる。その結果、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。
【１２４０】
（Ａｃ６）　前記（Ａｃ２）に記載の遊技機において、
前記報知を実行するタイミングにおいて、前記所定の条件が成立するか否か事前判別されたタイミング（時短Ａ状態の最終変動に関する保留先読みされたタイミング）か、または、前記所定の条件が成立するか否か事前判別されうるタイミング（時短Ａ状態の開始時）かを判別する所定条件事前判別手段（サブ制御装置２６２による先読み抽選処理におけるステップＡｃ１０４の処理を行う機能、また、ステップＡｃ１０２の処理を行う機能）を備え、
前記所定の条件の成立に係る報知は、前記事前判別されたタイミング、または、前記事前判別されうるタイミングで行われる
ことを特徴とする遊技機。
【１２４１】
前記（Ａｃ６）に記載の遊技機によれば、報知を実行するタイミングにおいて、所定の条件が成立するか否か事前判別されたタイミングか、または、所定の条件が成立するか否か事前判別されうるタイミングかを判別する所定条件事前判別手段を備え、所定の条件の

成立に係る報知は、事前判別の結果に基づいて行うことができる。したがって、事前判別されたタイミング、または、事前判別されうるタイミングで特別期間が設定される可能性が有ることを報知することができ、事前判別されたタイミング、または、事前判別されうるタイミングになるときを遊技者に期待させることができる。

【１２４２】

（Ａｃ７）　前記（Ａｃ１）または（Ａｃ６）のいずれかに記載の遊技機において、

　前記所定の条件の成立に係る報知とは、前記所定の条件が成立すると前記事前判別された場合に前記所定の条件の成立までの前記当否抽選の実行回数に応じて報知の態様を異ならせるものである

　ことを特徴とする遊技機。

【１２４３】

　前記（Ａｃ７）に記載の遊技機によれば、所定の条件の成立に係る報知は、所定の条件が成立すると事前判別された場合に所定の条件の成立までの当否抽選の実行回数に応じて報知の態様を異ならせることができる。したがって、遊技者は、所定の条件の成立に係る報知の態様によって所定の条件の成立のまでの当否抽選の実行回数が減り所定の条件が成立し易くなってきていること認識することができる。その結果、所定の条件の成立に係る報知がされた後の遊技において特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１２４４】

（Ａｃ８）　前記（Ａｃ１）または（Ａｃ６）のいずれかに記載の遊技機において、

　前記所定の条件の成立に係る報知とは、前記所定の条件が成立しうる場合（７回目の変動表示に係る保留が成立していない時点）に前記所定の条件の成立までの前記当否抽選の実行回数に応じて報知の態様を異ならせるものである

　ことを特徴とする遊技機。

【１２４５】

　前記（Ａｃ８）に記載の遊技機によれば、所定の条件の成立に係る報知は、所定の条件が成立しうる場合に所定の条件の成立までの当否抽選の実行回数に応じて報知の態様を異ならせることができる。したがって、遊技者は、所定の条件の成立に係る報知の態様によって所定の条件が成立しうるまでの当否抽選の実行回数が減り所定の条件が成立し易くなってきていること認識することができる。その結果、所定の条件の成立に係る報知がされた後の遊技において特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１２４６】

（Ａｃ９）　前記（Ａｃ３）から（Ａｃ５）のいずれかに記載の遊技機において、

　前記報知の態様を異ならせるとは、前記特定期間における前記当否抽選の実行に応じて前記所定の条件の成立までの前記当否抽選の実行回数を示すものである

　ことを特徴とする遊技機。

【１２４７】

　前記（Ａｃ９）に記載の遊技機によれば、特定期間における当否抽選の実行に応じて所定の条件の成立までの当否抽選の実行回数を示すように報知の態様を異ならせているので、所定の条件の成立にまでに実行される当否抽選の実行回数を報知することができる。したがって、遊技者は、あと何回特定結果とならなかったら所定の条件が成立する可能性があるのかを把握することができ、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１２４８】

（Ａｃ１０）　前記（Ａｃ３）から（Ａｃ５）または（Ａｃ９）のいずれかに記載の遊技機において、

　前記報知の態様を異ならせるとは、前記特定期間における前記当否抽選の実行回数が前記所定数に近づくにつれて前記報知の頻度が多くなる

　ことを特徴とする遊技機。

【１２４９】
前記（Ａｃ１０）に記載の遊技機によれば、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数に近づくにつれて報知の頻度が多くなるように報知の態様を異ならせているので、所定の条件の成立が近づいてきたことを認識させることができる。したがって、遊技者は、特定期間における最初のうちは当否抽選が特定結果となることを期待することができ、当否抽選の実行回数が所定数に近づくにつれて所定の条件が成立するために特定結果とならないことを期待することができる。その結果、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。
【１２５０】
（Ａｃ１１）　前記（Ａｃ１）に記載の遊技機において、
前記（Ａａ５）から（Ａａ７）または前記（Ａｂ２）から（Ａｂ４）のいずれかの構成を備えることを特徴とする遊技機。
【１２５１】
前記（Ａｃ１１）に記載の遊技機によれば、前記（Ａａ５）から（Ａａ７）または前記（Ａｂ２）から（Ａｂ４）の構成と同様の作用効果を奏することができる。
【１２５２】
＜課題Ａｄ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、当否抽選において特定結果となった場合に特典が付与されるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報（図４１））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、特定結果とならなかった場合の遊技の興趣性に向上の余地がある。
下記（Ａｄ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ａｄ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１２５３】
（Ａｄ１）
遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球手段への入球に基づいて遊技者に特典（大当たり状態やこれに付帯する時短状態）を付与する特定結果（大当たり、小当たり）とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な当否抽選手段（主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理）と、
前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に前記特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理）と、
を備える遊技機において、
前記当否抽選において前記特定結果としない（外れ）と決定される場合に、所定の条件（特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選）が成立するか否かを判定することが可能な条件成立判定手段（主制御装置２６１による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理）と、
前記所定の条件が成立すると判定された場合に、特別期間（時短Ｂ状態）を設定することが可能な特別期間設定手段（時短Ｂカウンタ）と、
を備えており、
前記所定の条件は、少なくとも特定期間（時短Ａ状態）における前記当否抽選の実行回数が予め定められた所定数（最終変動（７回目））であることを含み、
前記特別期間は、複数回（５回）の前記当否抽選を実行することが可能な期間であって、
前記特典付与手段は、前記特別期間中の前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に、前記特別期間とは異なる所定の期間中（通常状態、時短Ａ状態）に前記

特定結果と判定された場合よりも高い割合で、特定の特典（時短Ｃ）を付与することが可能であって、
　前記所定の条件の成立に係る報知を実行することが可能な報知手段（第１図柄表示装置４０、第３図柄表示装置４２（第１～第４保留表示Ｈ１～Ｈ４）、音声出力制御装置４６等）を備え、
　前記特典付与手段は、
　前記所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様（特別抽選当選濃厚の演出「外れても大丈夫だよ」）である場合に前記当否抽選により前記特定結果と決定された場合、遊技者に前記特典を付与することが可能であり、
　前記所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である場合に前記当否抽選により前記特定結果とは異なる所定の結果（外れ、外れの中の特別の結果（チャンス目））と決定された場合、遊技者に前記特典とは異なる特典（時短Ｂ）を付与することが可能であることを特徴とする遊技機。

【１２５４】
　前記（Ａｄ１）に記載の遊技機によれば、当否抽選において特定結果とすると決定された場合に特典を付与することが可能である。特定期間における当否抽選の実行回数が予め定められた所定数である場合であって、当否抽選において特定結果としないと決定される場合に、所定の条件が成立するか否かが判定されるので、特定期間において所定数特定結果としないと決定される場合にのみ所定の条件が成立するか否かを判定させることができる。所定の条件が成立すると判定された場合に特別期間が設定され、特別期間は複数回の当否抽選が実行可能であり、当否抽選において特定結果とすると決定された場合に特別期間とは異なる所定の期間中に特定結果と判定された場合よりも高い割合で特定の特典を付与することが可能であるので、特別期間において特定の特典を付与し易くなっている。また、所定の条件の成立に係る報知を実行することが可能なので、所定の条件の成立に係る状況を確認することができる。所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である場合に当否抽選により特定結果と決定された場合、遊技者に特典を付与することが可能であり、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である場合に当否抽選により特定結果とは異なる所定の結果と決定された場合、遊技者に特典とは異なる特典を付与することが可能であるので、特定結果とならなかった場合においても異なる特典を付与される可能性が有るので、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１２５５】
（Ａｄ２）　前記（Ａｄ１）に記載の遊技機において、
　前記特定の態様で行われる前記所定の条件の成立に係る報知は、前記当否抽選により前記特定結果とは異なる所定の結果と決定されており、遊技者に前記特典とは異なる特典を付与する場合に実行される
　ことを特徴とする遊技機。

【１２５６】
　前記（Ａｄ２）に記載の遊技機によれば、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である場合に当否抽選により特定結果とは異なる所定の結果と決定された場合、遊技者に特典とは異なる特典を付与することができるので、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である場合に特定結果とならなかった場合に異なる特典が付与されるので、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１２５７】
（Ａｄ３）　前記（Ａｄ１）から（Ａｄ２）のいずれかに記載の遊技機において、
　前記特典付与手段は、
　前記特定の態様で報知される場合、遊技者に前記特典または前記異なる特典のいずれかを付与する
　ことを特徴とする遊技機。

【１２５８】
前記（Ａｄ３）に記載の遊技機によれば、特定の態様で報知される場合、遊技者に特典または異なる特典のいずれかを付与することができるので、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である場合に特定結果と決定された場合は特典が付与され、特定結果とは異なる所定の結果と決定された場合に異なる特典が付与することができる。したがって、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である場合には、特典または異なる特典のいずれかが付与され、特定結果とならなかった場合であっても異なる特典が付与されるので、特定結果とならなかった場合であっても所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。
【１２５９】
（Ａｄ４）　前記（Ａｄ１）から（Ａｄ３）のいずれかに記載の遊技機において、
前記特定の態様は、前記異なる特典を付与することを示唆するものである
ことを特徴とする遊技機。
【１２６０】
前記（Ａｄ４）に記載の遊技機によれば、特定の態様は、異なる特典を付与することを示唆することができる。したがって、所定の条件の成立に係る報知の態様が特定の態様である場合には、異なる特典が付与されることが示唆されているので、特定結果とならなかった場合であっても異なる特典が付与され、特定結果とならなかった場合であっても所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。
【１２６１】
（Ａｄ５）　前記（Ａｄ１）から（Ａｄ４）のいずれかに記載の遊技機において、
前記所定の結果は、前記異なる特典が付与されることを認識させることが可能な態様で表示される
ことを特徴とする遊技機。
【１２６２】
前記（Ａｄ５）に記載の遊技機によれば、所定の結果は、異なる特典が付与されることを認識させることが可能な態様で表示されるので、所定の結果が異なる特典が付与されることを認識させることが可能な態様で表示された場合に、異なる特典が付与されることを認識させることができる。したがって、遊技者は、所定の結果が表示された場合に異なる特典が付与されることが認識でき、特定結果とならなかった場合であっても異なる特典が付与され、特定結果とならなかった場合であっても所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。
【１２６３】
（Ａｄ６）　前記（Ａｄ１）から（Ａｄ５）のいずれかに記載の遊技機において、
前記特典付与手段は、
前記所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様（「最後だよ」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約１３％）、「いいことあるかも」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約５６％））である場合に前記当否抽選により前記特定結果と決定された場合、遊技者に前記特典を付与することが可能であり、
前記所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合に前記当否抽選により前記特定結果とは異なる所定の結果と決定された場合、遊技者に前記特典とは異なる特典（時短Ｂ）を付与しないことが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１２６４】
前記（Ａｄ６）に記載の遊技機によれば、特典付与手段は、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合に当否抽選により特定結果と決定された場合、遊技者に特典を付与することが可能であり、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合に当否抽選により特定結果とは異なる所定の結果と決定された場合、遊技者に特典とは異なる特典を付与しないことが可能であるので、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合は、特定結果と決定された場合に特典を付与することがで

き、所定の結果と決定された場合、異なる特典を付与しないことができる。したがって、遊技者は、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合は異なる特典が付与されないことを認識することができ、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与されない場合があることで、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１２６５】

（Ａｄ７）　前記（Ａｄ１）から（Ａｄ６）のいずれかに記載の遊技機において、

前記特典付与手段は、

前記所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様（特別抽選の抽選結果が当選である確率が０％である「最後だよ」）である場合に前記当否抽選により前記特定結果としないと決定された場合、遊技者に前記特典とは異なる特典を付与しない

ことを特徴とする遊技機。

【１２６６】

前記（Ａｄ７）に記載の遊技機によれば、特典付与手段は、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合に当否抽選により特定結果としないと決定された場合、遊技者に特典とは異なる特典を付与しないので、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合は、特定結果としないと決定された場合、異なる特典を付与しない。したがって、遊技者は、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合は異なる特典が付与されないことを認識することができ、特定結果とならなかった場合に所定の特典を付与されない場合があることで、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１２６７】

（Ａｄ８）　前記（Ａｄ６）から（Ａｄ７）のいずれかに記載の遊技機において、

前記非特定の態様（特別抽選の抽選結果が当選である確率が０％である「最後だよ」。特別抽選の抽選結果が当選である確率が約１３％である「最後だよ」）は、前記異なる特典が付与されない、または、前記異なる特典が付与され難いことを認識させる態様である

ことを特徴とする遊技機。

【１２６８】

前記（Ａｄ８）に記載の遊技機によれば、非特定の態様は、異なる特典が付与されない、または、異なる特典が付与され難いことを認識させる態様であるので、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合は、異なる特典が付与されない、または、異なる特典が付与され難いことを認識させることができる。したがって、遊技者は、所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合は異なる特典が付与されない、または、異なる特典が付与され難いので、特定結果と決定され、特典が付与されることを期待して遊技を行うことができ、特定結果とならなかった場合に所定の特典が付与されない場合があることで、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１２６９】

（Ａｄ９）　前記（Ａｄ６）から（Ａｄ８）のいずれかに記載の遊技機において、

前記非特定の態様（勝利濃厚演出、「敗北か・・・」の敗北演出）は、前記当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に報知される

ことを特徴とする遊技機。

【１２７０】

前記（Ａｄ９）に記載の遊技機によれば、非特定の態様は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に報知されるので、当否抽選の結果が表示されるよりも前に異なる特典が付与されない、または、異なる特典が付与され難いことを認識させることができる。したがって、遊技者は、当否抽選の結果が表示されるよりも前に所定の条件の成立に係る報知の態様が非特定の態様である場合は異なる特典が付与されない、または、異なる特典が付与され難いことを認識することができ、特定結果と決定され、特典が付与されることを期待して遊技を行うことができ、特定結果とならなかった場合に所定の

特典が付与されない場合があることで、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１２７１】

（Ａｄ１０）　前記（Ａｄ６）から（Ａｄ９）のいずれかに記載の遊技機において、

前記非特定の態様（「おめでとう」の表示、「いいことあるよ」の表示、ハズレ目の太文字による強調）は、前記当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示された後に報知される

ことを特徴とする遊技機。

【１２７２】

前記（Ａｄ１０）に記載の遊技機によれば、非特定の態様は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示された後に報知されるので、当否抽選の結果が表示されるよりも後に異なる特典が付与されない、または、異なる特典が付与され難いことを認識させることができる。したがって、遊技者は、当否抽選の結果が表示された後まで異なる特典が付与されることに期待を持って遊技を行うことができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１２７３】

（Ａｄ１１）　前記（Ａｄ６）から（Ａｄ１０）のいずれかに記載の遊技機において、

前記非特定の態様で報知される場合に、遊技者に前記特典または前記異なる特典の付与を期待させる演出を行う

ことを特徴とする遊技機。

【１２７４】

前記（Ａｄ１１）に記載の遊技機によれば、非特定の態様で報知される場合に、遊技者に特典または異なる特典の付与を期待させる演出を行うことができる。したがって、遊技者は、特典または異なる特典の付与されることに期待を持って遊技を行うことができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１２７５】

（Ａｄ１２）　前記（Ａｄ１１）に記載の遊技機において、

前記特典または前記異なる特典の付与を期待させる演出は、前記当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に行われる

ことを特徴とする遊技機。

【１２７６】

前記（Ａｄ１２）に記載の遊技機によれば、特典または前記異なる特典の付与を期待させる演出は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に行うことができる。したがって、遊技者は、特典または異なる特典の付与されることに期待を持って否抽選の結果を見ることができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１２７７】

（Ａｄ１３）　前記（Ａｄ１１）から（Ａｄ１２）のいずれかに記載の遊技機において、

前記特典または前記異なる特典の付与を期待させる演出は、前記当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示された後に行われる

ことを特徴とする遊技機。

【１２７８】

前記（Ａｄ１３）に記載の遊技機によれば、特典または前記異なる特典の付与を期待させる演出は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示された後に行うことができる。したがって、遊技者は、当否抽選の結果が表示された後に特典または異なる特典の付与されることに期待を持つことができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１２７９】

（Ａｄ１４）　前記（Ａｄ１１）から（Ａｄ１３）のいずれかに記載の遊技機において、

前記特定の態様で報知される場合に、遊技者に前記特典または前記異なる特典の付与が期待される演出が行われる
ことを特徴とする遊技機。
【１２８０】
前記（Ａｄ１４）に記載の遊技機によれば、特定の態様で報知される場合に、遊技者に特典または異なる特典の付与が期待される演出を行うことができる。したがって、遊技者は、特定の態様で報知される場合に特典または異なる特典の付与を期待することができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。
【１２８１】
（Ａｄ１５）　前記（Ａｄ１４）に記載の遊技機において、
前記特典または前記異なる特典の付与が期待される演出は、前記当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に行われる
ことを特徴とする遊技機。
【１２８２】
前記（Ａｄ１５）に記載の遊技機によれば、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に特典または異なる特典の付与が期待される演出を行うことができる。したがって、遊技者は、当否抽選の結果が表示されるよりも前に特典または異なる特典の付与を期待することができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。
【１２８３】
（Ａｄ１６）　前記（Ａｄ１４）から（Ａｄ１５）のいずれかに記載の遊技機において、
前記特典または前記異なる特典の付与が期待される演出は、前記当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示した後に行われる
ことを特徴とする遊技機。
【１２８４】
前記（Ａｄ１６）に記載の遊技機によれば、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示した後に特典または異なる特典の付与が期待される演出を行うことができる。したがって、遊技者は、当否抽選の結果が表示された後に特典または異なる特典の付与を期待することができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。
【１２８５】
（Ａｄ１７）　前記（Ａｄ１）から（Ａｄ１６）のいずれかに記載の遊技機において、
前記特定の態様は、前記所定の条件が成立する可能性が高いことを示す報知の態様である
ことを特徴とする遊技機。
【１２８６】
前記（Ａｄ１７）に記載の遊技機によれば、所定の条件が成立する可能性が高いことを特定の態様で報知することで示すことができる。したがって、遊技者は、特定の態様で報知が行われると所定の条件が成立する可能性が高いことを認識することができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。
【１２８７】
（Ａｄ１８）　前記（Ａｄ６）から（Ａｄ１７）のいずれかに記載の遊技機において、
前記非特定の態様は、前記特定の態様よりも前記所定の条件が成立する可能性が低いことを示す報知の態様である
ことを特徴とする遊技機。
【１２８８】
前記（Ａｄ１８）に記載の遊技機によれば、非特定の態様で報知することで、特定の態様よりも所定の条件が成立する可能性が低いことを示すことができる。したがって、遊技

者は、非特定の態様で報知が行われると特定の態様で報知が行われる時よりも所定の条件が成立する可能性が低いことを認識することができ、特定結果と決定され特典が付与されることに期待を持ちつつも、まだ、異なる特典が付与される可能性はあることに期待することができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１２８９】

（Ａｄ１９）　前記（Ａｄ１）から（Ａｄ１８）のいずれかに記載の遊技機において、

前記特典とは異なる特典は、前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合には付与されない

ことを特徴とする遊技機。

【１２９０】

前記（Ａｄ１９）に記載の遊技機によれば、特典とは異なる特典は、当否抽選において特定結果とすると決定された場合には付与されないので、特定結果としないと決定された場合にのみ特典とは異なる特典を付与することができる。したがって、遊技者は、特定結果とすると決定され特典が付与されるのか、特定結果としないと決定され異なる特典が付与されるのかに興味を持って遊技を行うことができる。その結果、特定結果とならなかった場合の所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【１２９１】

＜第６４課題＞

従来、この種の遊技機として、例えば、所定条件が成立すると遊技者が所定の操作を行うことが可能な特別期間を設定し、特別期間中に遊技者に対して所定の操作を促す表示を表示手段に実行させ、特別期間を終了すると遊技者に対して所定の操作とは異なる操作を促す表示を表示手段に実行させるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報）。

しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、所定の操作が行われる特別期間が設定された後の操作を促す表示に改善の余地がある。

下記（Ａｅ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、所定の操作が行われる特別期間が設定された後の操作を促す表示を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ａｅ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【１２９２】

（Ａｅ１）

遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、

遊技に関する表示を行う表示手段（第３図柄表示装置４２）と、

を備える遊技機であって、

所定条件（時短Ａの最終変動で特別抽選に当選）が成立すると遊技者が所定の操作（右打ち操作）を行うことが可能な特別期間（時短Ｂ状態）を設定することが可能な特別期間設定手段（主制御装置２６１による第１図柄変動処理における時短Ｂ状態を設定する処理を行う機能）と、

前記特別期間中に遊技者に対して前記所定の操作を促す表示（「右打ちしてもいいよ」の表示）を前記表示手段に実行させ、前記特別期間中に特定条件（時短Ｂ状態における４回目の変動終了）が成立すると遊技者に対して前記所定の操作とは異なる操作を促す表示（「左を狙ってね」画像）を前記表示手段に実行させる表示制御手段（サブ制御装置２６２による右打ちエラーフラグ設定処理における表示用左を狙ってねコマンドをセットする機能（ステップＡｅ１２０））と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１２９３】

前記（Ａｅ１）に記載の遊技機によれば、特別期間中は所定の操作を行うものと認識している遊技者に対しても、特別期間中に所定の操作によって特定条件が成立したときには

、所定の操作とは異なる操作を促すことで、特別期間中の操作を的確に行わせることができる。その結果、所定の操作が行われる特別期間が設定された後の操作を促す表示を好適に行うことができる。

【１２９４】

（Ａｅ２）

前記（Ａｅ１）に記載の遊技機において、

前記特別期間中に前記異なる操作を促す表示がされた後、所定期間（特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞までの期間）を空けてから、前記所定の操作を禁止する状態（右打ちエラーフラグのオン状態）とする

ことを特徴とする遊技機。

【１２９５】

前記（Ａｅ２）に記載の遊技機によれば、特別期間中に異なる操作を促す表示がされた後、所定期間を空けてから、所定の操作を禁止する状態とする。所定の操作を禁止する状態は、異なる操作を促す表示がされた後所定期間を空けてから、所定の操作が行われると、禁止されている所定の操作が行われたことを音声または表示によって報知することが好ましい。このようにすれば、特別期間中はずっと所定の操作を行うことができると認識している遊技者に、特別期間中であっても所定の操作が禁止されている場合があることを好適に認識させる間を作ることができる。なお、所定の操作を禁止する状態は、所定の操作を物理的に不可能とする（例えば操作をロックする）構成でもよい。

【１２９６】

（Ａｅ３）

前記（Ａｅ２）に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、前記特別期間の終了後、遊技者が前記所定の操作を行うと、前記所定の操作を禁止する表示（「右打ちエラー」の画像）を前記表示手段に実行させる

ことを特徴とする遊技機。

【１２９７】

前記（Ａｅ３）に記載の遊技機によれば、所定の操作が禁止されている期間は、少なくとも特別期間の終了後であると遊技者に認識し易くなる。したがって、特別期間中に所定の操作とは異なる操作を促す表示を出す必要性が生じる。

【１２９８】

（Ａｅ４）

前記（Ａｅ２）に記載の遊技機において、

前記特別期間中において前記異なる操作を促す表示の後、前記所定の操作が許可された状態する

ことを特徴とする遊技機。

【１２９９】

前記（Ａｅ４）に記載の遊技機によれば、特別期間中は所定の操作を行うものだという遊技者の認識に基づく行動を可能な限り尊重することができる。なお、所定の操作が許可された状態は、特別期間中において異なる操作を促す表示の後ずっとでもよいし、特別期間中において異なる操作を促す表示の後の一部の期間でもよい。

【１３００】

（Ａｅ５）

前記特別期間中における前記異なる操作を促す表示がなされると、前記所定の操作を禁止する状態とする

ことを特徴とする遊技機。

【１３０１】

前記（Ａｅ５）に記載の遊技機によれば、特別期間中における異なる操作を促す表示を認識して異なる操作を行った遊技者が、異なる操作を行わずに所定の操作を続けた遊技者に比べて損をすることを低減することができる。

【１３０２】

（Ａｅ６）
前記（Ａｅ１）に記載の遊技機において、
前記表示制御手段は、前記特典の付与前（通常状態）に遊技者が前記所定の操作を行うと、前記所定の操作を禁止する表示（「右打ちエラー」の画像）を前記表示手段に実行させる
ことを特徴とする遊技機。
【１３０３】
前記（Ａｅ６）に記載の遊技機によれば、所定の操作が禁止されている期間は、少なくとも特典の付与前であると遊技者に認識させ易くなる。したがって、特別期間中に所定の操作とは異なる操作を促す表示を出す必要性が生じる。
【１３０４】
（Ａｅ７）
前記（Ａｅ１）に記載の遊技機において、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（特図１用始動入賞装置３３ａ）と、
前記入球手段への遊技球の入球に基づいて遊技者に特典（時短Ａ状態）を付与する特定結果（小当たり）とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な当否抽選手段（主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理）と、
前記当否抽選において前記特定結果とすると決定された場合に前記特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理における時短Ａフラグを立てるステップＡａ１５２等）と、を備え
前記特別期間設定手段は、前記特典が付与され、前記所定条件が成立すると前記特別期間を設定する
ことを特徴とする遊技機。
【１３０５】
前記（Ａｅ７）に記載の遊技機によれば、入球手段への遊技球の入球に基づいて当否抽選において特定結果とすると決定され、特典が付与され、所定条件の成立に基づき設定される特別期間においては、所定の操作を促すが、特別期間中に特定条件が成立すると所定の操作とは異なる操作を促すことができる。
【１３０６】
＜第６５課題＞
従来、この種の遊技機として、例えば、特典の付与に係る当否抽選の変動表示を表示手段に実行させるにあたって、変動表示の時間を特典の種別に応じて所定の規則に基づいて異ならせるものがある（例えば、特開２０１３－４２９３６号公報）。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、当否抽選の変動表示の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題がある。
下記（Ａｆ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、当否抽選の変動表示の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ａｆ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１３０７】
（Ａｆ１）
遊技球が流下する遊技領域を有する遊技盤と、
当否抽選の変動表示を行う表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
前記変動表示が複数回実行される特別期間（時短Ａ状態）を設定することが可能な特別期間設定手段（主制御装置２６１による第１図柄変動処理における時短Ｂ状態を設定する処理を行う機能）と、
を備える遊技機であって、
特典を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理における時短Ａフラグを立てるステップＡａ１５２等）と、

前記変動表示を前記表示手段に実行させる表示制御手段（サブ制御装置２６２や表示制御手段４５）とを備え、
前記表示制御手段は、時短Ａ状態における変動表示の時間を前記特典の種別に応じて所定の規則（図６２７に示す特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短Ａ最終変動以外））に基づいて異ならせ、時短Ａ状態における最後の変動表示の時間を特典の種別に応じて所定の規則とは異なる規則（図６２６に示す特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短Ａ最終変動））に基づいて異ならせる
ことを特徴とする遊技機。
【１３０８】
前記（Ａｆ１）に記載の遊技機によれば、特別期間における変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則に基づいて異なるが、特別期間における最後の変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則とは異なる規則に基づいて異なるので、特別期間における最後の変動表示の面白味を向上することができる。したがって、当否抽選の変動表示の興趣性を向上させることができる。なお、異なる規則は、例えば、その規則性を所定の規則よりも遊技者が認識し易いものである。
【１３０９】
（Ａｆ２）
前記（Ａｆ１）に記載の遊技機において、
前記変動表示の結果が特典を付与しない場合、前記変動表示の結果が特典を付与する場合と比べて、変動表示の時間が短い
ことを特徴とする遊技機。
【１３１０】
前記（Ａｆ２）に記載の遊技機によれば、特別期間における変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則に基づいて、変動表示の結果が特典を付与しないものよりも、変動表示の結果が特典を付与するものが長くなっているが、特別期間における最後の変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則とは異なる規則に基づいて、変動表示の結果が特典を付与しないものよりも、変動表示の結果が特典を付与するものが長くなっているので、最後の変動表示の面白味を向上することができる。
【１３１１】
（Ａｆ３）
前記（Ａｆ２）に記載の遊技機において、
前記最後の変動表示において、変動表示の開始から所定時間が経過すると、前記変動表示の結果に関わらず前記特典が付与される
ことを特徴とする遊技機。
【１３１２】
前記（Ａｆ３）に記載の遊技機によれば、特別期間における変動表示においては、変動表示の開始から所定時間が経過しても変動表示の結果が特典を付与しない結果となる場合があるが、最後の変動表示においては、変動表示の開始から所定時間が経過すると、変動表示の結果に関わらず特典が付与されるので、最後の変動表示の面白味を向上することができる。
【１３１３】
（Ａｆ４）
前記（Ａｆ１）に記載の遊技機において、
前記最後の変動表示において前記変動時間が長いほど前記特典の価値が高いことを遊技者に期待させる構成となっている
ことを特徴とする遊技機。
【１３１４】
前記（Ａｆ４）に記載の遊技機によれば、特別期間における変動表示においては、変動時間が長くても特典の価値が高いことを遊技者に期待させることができない場合もあるが、最後の変動表示においては、変動時間が長いほど特典の価値が高いことを遊技者に期待

させるので、最後の変動表示の面白味を向上することができる。
【１３１５】
（Ａｆ５）
前記（Ａｆ１）に記載の遊技機において、
前記所定の規則は、変動時間が所定の長さとなっても前記特典を付与しない場合があり、前記異なる規則は、変動時間が所定の長さとなると前記特典を付与する
ことを特徴する遊技機。
【１３１６】
前記（Ａｆ５）に記載の遊技機によれば、特別期間における変動表示においては、変動時間が所定の長さとなっても特典を付与しない場合があるが、最後の変動表示においては、変動時間が所定の長さとなると特典を付与するので、最後の変動表示の面白味を向上することができる。
【１３１７】
＜課題Ｂａ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技に関する制御を行う電子部品を過電流から保護するヒューズと、ヒューズが挿入される支持基板を備え、ヒューズは、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部を有するヒューズ線を備えるものがある（例えば、特開２００３－２５０９８６号公報（第４頁、図１～３参照））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、ホールに設置された遊技機の扉を開けた状態でヒューズ等の部品を確認する確認作業を行う場合、明るいとは言えない環境下でヒューズ等の部品の確認をするため、確認作業を行いにくいという問題がある。
とくに、例えばヒューズ（管ヒューズ）が搭載される電源基板は、レジストが緑色でその上にヒューズが配置されている構成となっており、ヒューズ内のヒューズ線は白色銀（白色みを帯びた銀色。あるいは銀白色，銀色，灰色）のような色をしている。そのため、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ると、白色銀をしたヒューズ線の下が緑色であるため、レジストの色とヒューズ線の色とのコントラストが十分でなく確認しづらいという状況が発生し、確認作業の行いにくさが増している。
下記（Ｂａ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｂａ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１３１８】
（Ｂａ１）
遊技に関する制御を行う電子部品（主制御装置２６１，サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１，電源装置３１３などに搭載される各種電子部品）と、
前記電子部品を過電流から保護するヒューズ（ガラス管ヒューズＢａ３７）と、
前記ヒューズを支持する支持基板（例えば電源基板Ｂａ１０）とを備え、
前記ヒューズは、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部（溶断部Ｂ４）を有するヒューズ線（ヒューズ線Ｂ３）を備える遊技機であって、
前記遊技機は、少なくとも所定方向視で前記溶断部の奥側の位置に対応する、前記支持基板の所定部とは異なる配色がされた特定部（暗色領域Ｂ７）を備え、
前記特定部の配色は、前記支持基板における前記所定部の配色よりも暗い色となっている
ことを特徴とする遊技機。
【１３１９】
前記（Ｂａ１）に記載の遊技機によれば、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ても、ヒューズ線の溶断部の奥側に位置する特定部の配色が、ヒューズを支持する支持基板の所定部の配色よりも暗い色であるため、

特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストが高くなる。したがって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる。

【１３２０】

（Ｂａ２）

前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、

前記特定部は、少なくとも前記溶断部に対向する部位が無地となっている

ことを特徴とする遊技機。

【１３２１】

前記（Ｂａ２）に記載の遊技機によれば、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見たときに、ヒューズの周りに線や文字などの情報が見られても、ヒューズ線の溶断部と対向位置にいる特定部にはこれらの情報が見られないので、薄暗い状況下でも、これらの情報がヒューズ線の溶断の有無の判別作業の邪魔になることを低減することができる。

【１３２２】

（Ｂａ３）

前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、

前記特定部は、黒色である

ことを特徴とする遊技機。

【１３２３】

前記（Ｂａ３）に記載の遊技機によれば、ヒューズ線の溶断部と対向位置にいる特定部の配色が、ヒューズを支持する支持基板の配色よりも最も暗い色であるため、特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストを最も高くすることができる。

【１３２４】

（Ｂａ４）

前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、

前記特定部は、前記支持基板の一部である

ことを特徴とする遊技機。

【１３２５】

前記（Ｂａ４）に記載の遊技機によれば、特定部の色は、支持基板の一部であるために一定であり、ヒューズを交換しても通常、ヒューズ線の色は変わらないので、特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストを高くした状態を維持することができる。

【１３２６】

（Ｂａ５）

前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、

前記特定部は、前記所定方向から見たときヒューズの奥側に位置した状態で視認可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１３２７】

前記（Ｂａ５）に記載の遊技機によれば、特定部は、所定方向から見たときヒューズの奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、その時に見ることができる方向からヒューズを見たときヒューズの奥側に特定部がいる状態を発生させることができる。

【１３２８】

（Ｂａ６）

前記（Ｂａ５）に記載の遊技機において、

前記所定方向は、前記支持基板の直交方向とは異なる方向である

ことを特徴とする遊技機。

【１３２９】

前記（Ｂａ６）に記載の遊技機によれば、特定部は、支持基板の直交方向とは異なる方向から見たときヒューズの奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられて

いる。これにより、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、遊技機の扉を全開することができず、正面からヒューズを確認できなくても、その時に見ることができる方向からヒューズを見たときヒューズの奥側に特定部がいる状態を発生させることができる。したがって、遊技機の扉を全開することができない状況下でも、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる。

【１３３０】

（Ｂａ７）

前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、

前記特定部は、平滑な平面または曲面となっている

ことを特徴とする遊技機。

【１３３１】

前記（Ｂａ７）に記載の遊技機によれば、特定部は、例えば支持基板の一部のような平滑な平面に設けることもできるし、例えばヒューズ（ヒューズ管）の側面のような平滑な曲面に設けることもできる。平滑な曲面である特定部は、平滑な平面である特定部よりも多方向に向いている分、多方向からヒューズを見易くすることができる。

【１３３２】

（Ｂａ８）

前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、

前記特定部は、前記支持基板の板面から所定高さだけ離間している

ことを特徴とする遊技機。

【１３３３】

前記（Ｂａ８）に記載の遊技機によれば、特定部は、例えばヒューズ管の側面のような支持基板の盤面から所定高さだけ離間した位置に設けることもできる。支持基板の板面から所定高さだけ離間している特定部は、支持基板の板面に設けられている特定部よりも確認作業を行う者に近付いている分だけ、多方向からヒューズを見易くすることができる。

【１３３４】

（Ｂａ９）

前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、

前記特定部の幅は、前記ヒューズを構成する管の直径以下となっている

ことを特徴とする遊技機。

【１３３５】

前記（Ｂａ９）に記載の遊技機によれば、特定部の幅がヒューズを構成する管の直径以下であっても、少し離れた位置から基板を見た時に、特定部の手前側にヒューズ線があることが分かる程度に特定部の幅が構成されていれば、特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストによって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる。なお、この条件を満たす特定部の幅は、ヒューズ管の直径より小さくヒューズ線の幅よりも太いものであってもよいし、ヒューズ線の幅と同程度でもよいし、ヒューズ線の幅よりも小さくてもよい。

【１３３６】

（Ｂａ１０）

前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、

前記特定部の幅は、前記ヒューズを構成する管の直径よりも広い

ことを特徴とする遊技機。

【１３３７】

前記（Ｂａ１０）に記載の遊技機によれば、遊技機の扉を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がヒューズと同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、正面から基板を見ることができず、大きく角度が付いた状態で基板を見る時でも、視線の先に特定部とヒューズとを重なった状態で位置させ易くすることができる。

【１３３８】

（Ｂａ１１）

前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、
前記特定部は、ヒューズ線の近傍に設けられた湾曲部材に設けられている
ことを特徴とする遊技機。
【１３３９】
前記（Ｂａ１１）に記載の遊技機によれば、特定部は、例えばヒューズ線を収容するヒューズ管のようなヒューズ線の近傍に設けられた湾曲部材に設けることもできる。湾曲部材である特定部は、平面である特定部よりも多方向に向いている分、多方向からヒューズを見易くすることができる。
【１３４０】
（Ｂａ１２）
前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、
前記特定部の長さは、前記ヒューズの長手方向の長さよりも長い
ことを特徴とする遊技機。
【１３４１】
前記（Ｂａ１２）に記載の遊技機によれば、遊技機の扉を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がヒューズと同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、ヒューズの長手方向側にいる確認作業を行う者が、大きく角度が付いた状態で基板を見る時でも、視線の先に特定部とヒューズとを重なった状態で位置させ易くすることができる。
【１３４２】
（Ｂａ１３）
前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、
少なくとも前記ヒューズを覆う透明なカバー（基板ボックスのカバー部材）を有し、
前記カバーは、前記カバーの奥側に位置する前記特定部に相当する部位を視認し易く形成された領域（カバー部材の平坦面，熱を逃すための通風孔）を有している
ことを特徴とする遊技機。
【１３４３】
前記（Ｂａ１３）に記載の遊技機によれば、カバーを介してヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ても、ヒューズの確認作業のし易さを向上することができる。
【１３４４】
（Ｂａ１４）
前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、
前記支持基板は、前記電子部品が実装された所定の電子基板（主制御装置２６１の主制御基板２６１ａ，サブ制御装置２６２のサブ制御基板２６２ａ，払出制御装置３１１の払出制御基板３１１ａ，電源装置ＢａＡの電源基板Ｂａ１０など）である
ことを特徴とする遊技機。
【１３４５】
前記（Ｂａ１４）に記載の遊技機によれば、ヒューズは、電子部品が実装された所定の電子基板に支持されている。
【１３４６】
（Ｂａ１５）
前記（Ｂａ１）に記載の遊技機において、
前記支持基板は、前記電子部品が実装された所定の電子基板に電気的に前記ヒューズを接続するための入力端子と出力端子とを備えるものであり、前記所定の電子基板よりも前記ヒューズが外部から視認し易い位置に設けられているものである（ガラス管ヒューズＢａ３７が搭載された電源装置ＢａＡの基板ボックスＢａＡのカバー部材）
ことを特徴とする遊技機。
【１３４７】
前記（Ｂａ１５）に記載の遊技機によれば、ヒューズは、そのヒューズが保護する所定の電子基板よりも外部から視認し易い支持基板に設けられているので、ヒューズの確認作

業をさらに行い易くなる。
【１３４８】
＜課題Ｂｂ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技に関する制御を行う電子部品を過電流から保護するヒューズと、ヒューズが挿入される支持基板を備え、ヒューズは、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部を有するヒューズ線を備えるものがある（例えば、特開２００３－２５０９８６号公報（第４頁、図１～３参照））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、ホールに設置された遊技機の扉を開けた状態でヒューズ等の部品を確認する確認作業を行う場合、明るいとは言えない環境下でヒューズ等の部品の確認をするため、確認作業を行いにくいという問題がある。
とくに、例えばヒューズ（管ヒューズ）が搭載される電源基板は、レジストが緑色でその上にヒューズが配置されている構成となっており、ヒューズ内のヒューズ線は白色銀（白色みを帯びた銀色。あるいは銀白色，銀色，灰色）のような色をしている。そのため、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ると、白色銀をしたヒューズ線の下が緑色であるため、レジストの色とヒューズ線の色とのコントラストが十分でなく確認しづらいという状況が発生し、確認作業の行いにくさが増している。
下記（Ｂｂ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業においてヒューズ線の断線発生部を発見し易い遊技機を提供することを目的とする。
下記（Ｂｂ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１３４９】
（Ｂｂ１）
遊技に関する制御を行う電子部品（主制御装置２６１，サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１，電源装置３１３などに搭載される各種電子部品）と、
前記電子部品を過電流から保護するヒューズ（ガラス管ヒューズＢａ３７）と、
前記ヒューズを支持する支持基板（例えば電源基板Ｂａ１０）を備え、
前記ヒューズは、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部（溶断部Ｂ４）を有するヒューズ線（ヒューズ線Ｂ３）を備える遊技機であって、
前記ヒューズ線は、過電流が流れ前記溶断部が溶断して溶断発生部（溶断発生部Ｂ４ａ）を形成し、
前記遊技機は、少なくとも所定方向視で前記溶断発生部の奥側の位置に対応する、前記支持基板の所定部とは異なる配色がされた特定部（暗色領域Ｂ７）を備え、
前記特定部の配色は、前記支持基板における前記所定部の配色よりも暗い色となっている
ことを特徴とする遊技機。
【１３５０】
前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機によれば、ヒューズ線の溶断発生部を確認する際、少し離れた位置から基板を見ても、少なくともヒューズ線の溶断発生部の奥側に位置する特定部の配色が、ヒューズを支持する支持基板の配色よりも暗い色であるため、少なくとも溶断発生部の奥側の特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストが高くなる。したがって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業においてヒューズ線の断線発生部を発見し易くすることができる。
【１３５１】
（Ｂｂ２）
前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、
前記特定部は、少なくとも前記溶断発生部に対向する部位が無地となっている
ことを特徴とする遊技機。
【１３５２】

前記（Ｂｂ２）に記載の遊技機によれば、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見たときに、ヒューズの周りに線や文字などの情報が見られても、ヒューズ線の溶断発生部の奥側に位置する特定部にはこれらの情報が見られないので、薄暗い状況下でも、これらの情報がヒューズ線の溶断の有無の判別作業の邪魔になることを低減することができる。

【１３５３】

（Ｂｂ３）

前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、

前記特定部は、黒色である

ことを特徴とする遊技機。

【１３５４】

前記（Ｂｂ３）に記載の遊技機によれば、ヒューズ線の溶断発生部の奥側に位置する特定部の配色が、ヒューズを支持する支持基板の配色よりも最も暗い色であるため、特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストを最も高くすることができる。

【１３５５】

（Ｂｂ４）

前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、

前記特定部は、前記支持基板の一部である

ことを特徴とする遊技機。

【１３５６】

前記（Ｂｂ４）に記載の遊技機によれば、特定部の色は、支持基板の一部であるために一定であり、ヒューズを交換しても通常、ヒューズ線の色は変わらないので、特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストを高くした状態を維持することができる。

【１３５７】

（Ｂｂ５）

前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、

前記特定部は、前記所定方向から見たとき前記溶断発生部の奥側に位置した状態で視認可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１３５８】

前記（Ｂｂ５）に記載の遊技機によれば、特定部は、所定方向から見たとき溶断発生部の奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、溶断発生部の確認作業を行う際、その時に見ることができる方向からヒューズを見たとき溶断発生部の奥側に特定部がいる状態を発生させることができる。

【１３５９】

（Ｂｂ６）

前記（Ｂｂ５）に記載の遊技機において、

前記所定方向は、前記支持基板の直交方向とは異なる方向である

ことを特徴とする遊技機。

【１３６０】

前記（Ｂｂ６）に記載の遊技機によれば、特定部は、支持基板の直交方向とは異なる方向から見たときヒューズの奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、遊技機の扉を全開することができず、正面からヒューズを確認できなくても、その時に見ることができる方向からヒューズを見たとき少なくとも溶断発生部の奥側に特定部がいる状態を発生させることができる。したがって、遊技機の扉を全開することができない状況下でも、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業において溶断発生部を発見し易くすることができる。

【１３６１】

（Ｂｂ７）

前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、
前記特定部は、平滑な平面または曲面となっている
ことを特徴とする遊技機。
【１３６２】
前記（Ｂｂ７）に記載の遊技機によれば、特定部は、例えば支持基板の一部のような平滑な平面に設けることもできるし、例えばヒューズ（ヒューズ管）の側面のような平滑な曲面に設けることもできる。平滑な曲面である特定部は、平滑な平面である特定部よりも多方向に向いている分、多方向から溶断発生部を発見し易くすることができる。
【１３６３】
（Ｂｂ８）
前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、
前記特定部は、前記支持基板の板面から所定高さだけ離間している
ことを特徴とする遊技機。
【１３６４】
前記（Ｂａ８）に記載の遊技機によれば、特定部は、例えばヒューズ管の側面のような支持基板の盤面から所定高さだけ離間した位置に設けることもできる。支持基板の板面から所定高さだけ離間している特定部は、支持基板の板面に設けられている特定部よりも確認作業を行う者に近付いている分だけ、多方向から溶断発生部を発見し易くすることができる。
【１３６５】
（Ｂｂ９）
前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、
前記特定部の幅は、前記ヒューズ線の幅以下となっている
ことを特徴とする遊技機。
【１３６６】
前記（Ｂａ９）に記載の遊技機によれば、特定部の幅がヒューズ線の幅以下であっても、少し離れた位置から基板を見た時に、特定部の手前側に溶断発生部があることが分かる程度に特定部の幅が構成されていれば、特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストによって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業において、溶断発生部の発見し易さを向上することができる。
【１３６７】
（Ｂｂ１０）
前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、
前記特定部の幅は、前記ヒューズ線の幅よりも広い
ことを特徴とする遊技機。
【１３６８】
前記（Ｂｂ１０）に記載の遊技機によれば、遊技機の扉を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がヒューズと同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、正面から基板を見ることができず、大きく角度が付いた状態で基板を見る時でも、視線の先に特定部と溶断発生部とを重なった状態で位置させ易くすることができる。
【１３６９】
（Ｂｂ１１）
前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、
前記特定部は、ヒューズ線の近傍に設けられた湾曲部材に設けられている
ことを特徴とする遊技機。
【１３７０】
前記（Ｂｂ１１）に記載の遊技機によれば、特定部は、例えばヒューズ線を収容するヒューズ管のようなヒューズ線の近傍に設けられた湾曲部材に設けることもできる。湾曲部材である特定部は、平面である特定部よりも多方向に向いている分、多方向から溶断発生部を発見し易くすることができる。

【１３７１】
（Ｂｂ１２）
前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、
前記特定部の長さは、前記ヒューズの長手方向の長さよりも長い
ことを特徴とする遊技機。
【１３７２】
前記（Ｂｂ１２）に記載の遊技機によれば、遊技機の扉を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がヒューズと同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、ヒューズの長手方向側にいる確認作業を行う者が、大きく角度が付いた状態で基板を見る時でも、視線の先に特定部と溶断発生部とを重なった状態で位置させ易くすることができる。
【１３７３】
（Ｂｂ１３）
前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、
少なくとも前記ヒューズを覆う透明なカバー（基板ボックスのカバー部材）を有し、
前記カバーは、前記カバーの奥側に位置する前記溶断発生部を発見し易く形成された領域（カバー部材の平坦面，熱を逃すための通風孔）を有している
ことを特徴とする遊技機。
【１３７４】
前記（Ｂｂ１３）に記載の遊技機によれば、カバーを介してヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ても、ヒューズの確認作業において溶断発生部の発見し易さを向上することができる。
【１３７５】
（Ｂｂ１４）
前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、
前記支持基板は、前記電子部品が実装された所定の電子基板（主制御装置２６１の主制御基板２６１ａ，サブ制御装置２６２のサブ制御基板２６２ａ，払出制御装置３１１の払出制御基板３１１ａ，電源装置ＢａＡの電源基板Ｂａ１０など）である
ことを特徴とする遊技機。
【１３７６】
前記（Ｂｂ１４）に記載の遊技機によれば、ヒューズは、電子部品が実装された所定の電子基板に支持されている。
【１３７７】
（Ｂｂ１５）
前記（Ｂｂ１）に記載の遊技機において、
前記支持基板は、前記電子部品が実装された所定の電子基板に電気的に前記ヒューズを接続するための入力端子と出力端子とを備えるものであり、前記所定の電子基板よりも前記ヒューズが外部から視認し易い位置に設けられているものである（ガラス管ヒューズＢａ３７が搭載された電源装置ＢａＡの基板ボックスＢａＡのカバー部材）
ことを特徴とする遊技機。
【１３７８】
前記（Ｂｂ１５）に記載の遊技機によれば、ヒューズは、そのヒューズが保護する所定の電子基板よりも外部から視認し易い支持基板に設けられているので、ヒューズの確認作業において溶断発生部をさらに発見し易くなる。
【１３７９】
＜課題Ｂｃ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、遊技に関する制御を行う電子部品を過電流から保護するヒューズと、ヒューズが挿入される支持基板を備え、ヒューズは、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部を有するヒューズ線を備えるものがある（例えば、特開２００３－２５０９８６号公報（第４頁、図１～３参照））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。

すなわち、この種の遊技機では、ホールに設置された遊技機の扉を開けた状態でヒューズ等の部品を確認する確認作業を行う場合、明るいとは言えない環境下でヒューズ等の部品の確認をするため、確認作業を行いにくいという問題がある。

とくに、例えばヒューズ（管ヒューズ）が搭載される電源基板は、レジストが緑色でその上にヒューズが配置されている構成となっており、ヒューズ内のヒューズ線は白色銀（白色みを帯びた銀色。あるいは銀白色，銀色，灰色）のような色をしている。そのため、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ると、白色銀をしたヒューズ線の下が緑色であるため、レジストの色とヒューズ線の色とのコントラストが十分でなく確認しづらいという状況が発生し、確認作業の行いにくさが増している。

下記（Ｂｃ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（Ｂｃ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【１３８０】

（Ｂｃ１）

遊技に関する制御を行う電子部品（主制御装置２６１，サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１，電源装置３１３などに搭載される各種電子部品）と、

前記電子部品を過電流から保護するヒューズ（ガラス管ヒューズＢａ３７）と、

前記ヒューズを支持する支持基板（例えば電源基板Ｂａ１０）を備え、

前記ヒューズは、所定以上の電流が流れると電気的に絶縁状態となるヒューズ線（ヒューズ線Ｂ１３）を備える遊技機であって、

前記遊技機は、前記ヒューズが電気的に絶縁状態となると、前記支持基板よりも上方で変色する変色領域（変色領域Ｂ２７）を備えている

ことを特徴とする遊技機。

【１３８１】

前記（Ｂｃ１）に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていれば、支持基板よりも上方にある変色領域に相当する領域が変色するので、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ても、支持基板上で変色した変色領域を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。したがって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる。

【１３８２】

（Ｂｃ２）

前記（Ｂｃ１）に記載の遊技機において、

前記ヒューズは、内部が視認可能な状態を維持したまま電気的に絶縁状態となる

ことを特徴とする遊技機。

【１３８３】

前記（Ｂｃ２）に記載の遊技機によれば、ヒューズは、内部が視認可能な状態を維持したまま電気的に絶縁状態となるものである。

【１３８４】

（Ｂｃ３）

前記（Ｂｃ１）に記載の遊技機において、

前記ヒューズは、所定以上の電流が流れると絶縁状態となるヒューズ線（ヒューズ線Ｂ１３）を備え、

前記ヒューズ線は、絶縁状態となると、変色する

ことを特徴とする遊技機。

【１３８５】

前記（Ｂｃ３）に記載の遊技機によれば、確認作業を行う者は、ヒューズの内部においてヒューズ線が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ヒューズを全体的に

観察することができれば、ヒューズ内での変色が発生したか否かを確認するだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【１３８６】

（Ｂｃ４）

前記（Ｂｃ１）に記載の遊技機において、

前記ヒューズは、所定以上の電流が流れると絶縁状態となるヒューズ線（ヒューズ線Ｂ１３）を密閉する透明なヒューズ管（ヒューズ管Ｂ２）を備え、

前記ヒューズ管は、前記ヒューズ線が絶縁状態となると、着色する

ことを特徴とする遊技機。

【１３８７】

前記（Ｂｃ４）に記載の遊技機によれば、確認作業を行う者は、ヒューズの内部においてヒューズ線が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ヒューズ管を観察することができれば、ヒューズ管での変色が発生したか否かを確認するだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【１３８８】

（Ｂｃ５）

前記（Ｂｃ１）に記載の遊技機において、

前記変色領域は、前記ヒューズの長手方向における中心部に位置する

ことを特徴とする遊技機。

【１３８９】

前記（Ｂｃ５）に記載の遊技機によれば、確認作業を行う者は、ヒューズの内部においてヒューズ線が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ヒューズの中心部を部分的にでも観察することができれば、ヒューズの中心部での変色が発生したか否かを確認するだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【１３９０】

（Ｂｃ６）

前記（Ｂｃ１）に記載の遊技機において、

前記変色領域は、前記ヒューズが絶縁状態になると、前記支持基板の色よりも暗い色に変色する

ことを特徴とする遊技機。

【１３９１】

前記（Ｂｃ６）に記載の遊技機によれば、確認作業を行う者は、ヒューズの内部においてヒューズ線が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ヒューズが支持基板の色よりも暗い色に変色したか否かだけでも観察することができれば、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【１３９２】

（Ｂｃ７）

前記（Ｂｃ１）に記載の遊技機において、

前記ヒューズは、円柱形状となっており、

前記変色領域は、視認方向に応じた箇所に発生する

ことを特徴とする遊技機。

【１３９３】

前記（Ｂｃ７）に記載の遊技機によれば、確認作業を行う者は、ヒューズの内部においてヒューズ線が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、円柱形状となっているヒューズのいずれかの箇所を観察することができれば、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【１３９４】

（Ｂｃ８）

前記（Ｂｃ１）に記載の遊技機において、

前記変色領域は、少なくとも前記ヒューズと対向する位置に特定の配色がされた特定部

を備え、
　前記特定部は、導電状態の前記ヒューズが絶縁状態の前記ヒューズよりも目立つ色に配色されている
　ことを特徴とする遊技機。
【１３９５】
　前記（Ｂｃ８）に記載の遊技機によれば、確認作業を行う者は、ヒューズの内部においてヒューズ線が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、特定の配色がされた特定部を奥側に置いた状態でヒューズを観察することができれば、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【１３９６】
＜課題Ｂｄ＞
　従来、この種の遊技機として、例えば、遊技に関する制御を行う電子部品を過電流から保護するヒューズと、ヒューズが挿入される支持基板を備え、ヒューズは、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部を有するヒューズ線を備えるものがある（例えば、特開２００３－２５０９８６号公報（第４頁、図１～３参照））。
　しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
　すなわち、この種の遊技機では、ホールに設置された遊技機の扉を開けた状態でヒューズ等の部品を確認する確認作業を行う場合、明るいとは言えない環境下でヒューズ等の部品の確認をするため、確認作業を行いにくいという問題がある。
　とくに、例えばヒューズ（管ヒューズ）が搭載される電源基板は、レジストが緑色でその上にヒューズが配置されている構成となっており、ヒューズ内のヒューズ線は白色銀（白色みを帯びた銀色。あるいは銀白色，銀色，灰色）のような色をしている。そのため、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ると、白色銀をしたヒューズ線の下が緑色であるため、レジストの色とヒューズ線の色とのコントラストが十分でなく確認しづらいという状況が発生し、確認作業の行いにくさが増している。
　下記（Ｂｄ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
　下記（Ｂｄ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１３９７】
（Ｂｄ１）
　遊技に関する制御を行う電子部品（主制御装置２６１，サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１，電源装置３１３などに搭載される各種電子部品）と、
　前記電子部品を過電流から保護するヒューズ（ガラス管ヒューズＢａ３７）と、
　前記ヒューズを支持する支持基板（例えば電源基板Ｂａ１０）を備え、
　前記ヒューズは、所定以上の電流が流れると電気的に絶縁状態となるヒューズ線（ヒューズ線Ｂ１３）を備える遊技機であって、
　前記遊技機は、
　前記ヒューズが電気的に絶縁状態となると、発光状態が変化する発光部（例えば、発光線Ｂｄ１１）を備えている
　ことを特徴とする遊技機。
【１３９８】
　前記（Ｂｄ１）に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていれば、発光状態が変化する発光部を備えているので、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ても、発光状態が変化した発光部を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。したがって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる。
【１３９９】

（Ｂｄ２）
前記（Ｂｄ１）に記載の遊技機において、
前記発光部は、前記ヒューズ線に対応して設けられ（通常状態で発光するヒューズ線Ｂｄ１２、または、ヒューズ線本体Ｂｄ１３ａに沿って設けられる発光線Ｂｄ１１ａ，Ｂｄ１１ｂ）、
前記ヒューズ線が電気的に絶縁状態になると、前記発光部は、発光状態から消光状態に変化するか、または、消光状態から発光状態に変化する
ことを特徴とする遊技機。
【１４００】
前記（Ｂｄ２）に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、発光状態から消光状態、または、消光状態から発光状態に変化したヒューズ線を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【１４０１】
（Ｂｄ３）
前記（Ｂｄ１）に記載の遊技機において、
前記発光部は、前記ヒューズ線に対応して設けられ（ヒューズ線本体Ｂｄ１３ａに巻き付けられた通常時発光線Ｂｄ１１ａと、ヒューズ線本体Ｂｄ１３ａに平行に設けられた断線時発光線Ｂｄ１１ｂ）、
前記ヒューズ線が電気的に絶縁状態になると、前記発光部は、第１発光状態（通常時発光線Ｂｄ１１ａによる第１発光態様Ｂｄ１ａ）から第２発光状態（断線時発光線Ｂｄ１１ｂによる第２発光態様Ｂｄ１ｂ）に変化する
ことを特徴とする遊技機。
【１４０２】
前記（Ｂｄ３）に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、第１発光状態から第２発光状態に変化したヒューズ線を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【１４０３】
（Ｂｄ４）
前記（Ｂｄ１）に記載の遊技機において、
前記ヒューズは、前記ヒューズ線を収容するヒューズ管を備え、
前記発光部は、前記ヒューズ管（ヒューズ線Ｂ１３と並列に電気接続されたガラス管Ｂ２の発光面Ｂｄ１５、または、ヒューズ線Ｂ１３と直列に電気接続されたガラス管Ｂ２の発光面Ｂｄ１５）に対応して設けられ、
前記発光部は、前記ヒューズ線が電気的に絶縁状態になると、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化する
ことを特徴とする遊技機。
【１４０４】
前記（Ｂｄ４）に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、ヒューズ管に対応して設けられた発光部の消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態への変化を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【１４０５】
（Ｂｄ５）
前記（Ｂｄ１）に記載の遊技機において、
前記ヒューズは、前記ヒューズ線を収容するヒューズ管を備え、
前記発光部は、前記ヒューズ管（ヒューズ線Ｂ１３に直列に電気接続された第１発光面Ｂｄ１５ａと、ヒューズ線Ｂ１３に並列に電気接続された第２発光面Ｂｄ１５ｂ）に対応して設けられ、
前記発光部は、前記ヒューズ線が電気的に絶縁状態になると、第１発光状態（第１発光

面Ｂｄ１５ａによる第１発光態様Ｂｄ１ｃ）から第２発光状態（第２発光面Ｂｄ１５ｂによる第２発光態様Ｂｄ１ｄ）に変化する
　ことを特徴とする遊技機。
【１４０６】
　前記（Ｂｄ５）に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、ヒューズ管に対応して設けられた発光部の第１発光状態から第２発光状態への変化を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【１４０７】
（Ｂｄ６）
　前記（Ｂｄ１）に記載の遊技機において、
　前記発光部は、前記ヒューズの周辺領域（ヒューズ線Ｂ１３と並列に接続されたガラス管ヒューズＢａ３７の近傍のＬＥＤ２５Ｂ、または、ヒューズ線Ｂ１３と直列に接続されたガラス管ヒューズＢａ３７の近傍のＬＥＤ２５Ｂ）に設けられ、
　前記周辺領域は、前記ヒューズ線が電気的に絶縁状態になると、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化する
　ことを特徴とする遊技機。
【１４０８】
　前記（Ｂｄ６）に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化したヒューズの周辺領域を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【１４０９】
（Ｂｄ７）
　前記（Ｂｄ１）に記載の遊技機において、
　前記発光部は、前記ヒューズの周辺領域（ヒューズ線Ｂ１３と直列に接続されたガラス管ヒューズＢａ３７の近傍のＬＥＤ２５Ｂ１と、ヒューズ線Ｂ１３と並列に接続されたガラス管ヒューズＢａ３７の近傍のＬＥＤ２５Ｂ２）に設けられ、
　前記周辺領域は、前記ヒューズ線が電気的に絶縁状態になると、第１発光状態（ＬＥＤ２５Ｂ１による第１発光態様Ｂｄ１ｅ）から第２発光状態（ＬＥＤ２５Ｂ２による第２発光態様Ｂｄ１ｆ）に変化する
　ことを特徴とする遊技機。
【１４１０】
　前記（Ｂｄ７）に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、第１発光状態から第２発光状態に変化したヒューズの周辺領域を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【１４１１】
（Ｂｄ８）
　前記（Ｂｄ１）に記載の遊技機において、
　前記発光部は、前記支持基板上の特定領域（ヒューズ線Ｂ１３と並列に接続された電源基板Ｂａ１０上におけるＬＥＤ２６Ｂ）に設けられ、
　前記特定領域は、前記ヒューズ線が電気的に絶縁状態になると、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化する
　ことを特徴とする遊技機。
【１４１２】
　前記（Ｂｄ８）に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化した支持基板上の特定領域を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【１４１３】
（Ｂｄ９）
前記（Ｂｄ１）に記載の遊技機において、
前記発光部は、前記支持基板上の特定領域（ヒューズ線Ｂ１３と直列に接続された電源基板Ｂａ１０上におけるＬＥＤ２６Ｂ１と、ヒューズ線Ｂ１３と並列に接続された電源基板Ｂａ１０上におけるＬＥＤ２６Ｂ２）に設けられ、
前記特定領域は、前記ヒューズ線が電気的に絶縁状態になると、第１発光状態（ＬＥＤ２６Ｂ１による第１発光態様Ｂｄ１ｅ）から第２発光状態（ＬＥＤ２６Ｂ２による第２発光態様Ｂｄ１ｆ）に変化する
ことを特徴とする遊技機。
【１４１４】
前記（Ｂｄ９）に記載の遊技機によれば、ヒューズが絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、第１発光状態から第２発光状態に変化した支持基板上の特定領域を見つけ出すだけで、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【１４１５】
＜課題ＣＡ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、入球口に対する遊技球の入球を契機とする抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると可動役物に所定の動作をさせるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報（第１頁、図１５参照））。また、可動役物に所定の動作とともに、所定の動作に対応する所定の表示を表示手段に実行させるものがある。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、所定の表示を表示手段に実行させているにも関わらず、これに対応する所定の動作が行われないことが生じる場合がある。このような場合に、その所定の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されると、遊技者に違和感を生じさせるという問題がある。だからと言って、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段に特別な表示を行うことによって所定の表示が行われたことを補完しようとすると、表示制御が煩雑になるという別の問題が生じる。その結果、可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題がある。
下記（ＣＡ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（ＣＡ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１４１６】
（ＣＡ１）
遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤（遊技盤３０）と、
遊技者に視認可能な態様で所定の動作（支持部材Ｃ１の落下動作と、装飾部材Ｃ２の回転動作）を行う可動役物（支持部材Ｃ１，装飾部材Ｃ２からなる可動役物Ｃ１，Ｃ２）と、
遊技に関する表示を実行する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
前記可動役物の動作に伴って生じる所定事象（支持部材Ｃ１の落下動作に伴う装飾部材Ｃ２の回転動作）を検出する検出手段（装飾部材Ｃ２の回転動作を検出するセンサ）と、
前記遊技領域に設けられた遊技球を入球させる入球口（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球口に対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能）と、
前記抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件（所定の長変動の変動パターンコマンド）が成立すると所定の制御（支持部材Ｃ１を落下動作させ、装飾部材Ｃ２を回転動作させる制御）で前記可動役物を制御することで前記可動役物に前記所定の動作をさせる制

御手段（サブ制御装置２６２による期待演出を実行させる処理を行う機能）と、
前記所定条件が成立すると前記所定の動作に対応する所定の表示（回転動作後の装飾部材Ｃ２背後のエフェクト）を前記表示手段に実行させる表示制御手段（表示制御装置４５によるエフェクト表示を実行する機能）を備え、
前記制御手段は、前記表示手段が前記所定の表示を実行しているにも関わらず前記検出手段が前記所定事象を検出しなかった場合、前記所定の表示を継続しつつ、前記所定の制御と異なる特定の制御（例えば、落下動作を行った支持部材Ｃ１を上下に往復させる制御）に基づいて前記可動役物を制御することで前記可動役物に前記所定の動作をさせない
ことを特徴とする遊技機。
【１４１７】
前記（ＣＡ１）に記載の遊技機によれば、可動役物は、入球口に対する遊技球の入球を契機として抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると、制御手段による所定の制御によって所定の動作を行う。表示手段では、この所定条件が成立すると、この所定の動作に対応する所定の表示が表示制御手段によって実行される。しかしながら、この所定条件が成立していたとしても、可動役物は、表示手段が所定の表示を実行しているにも関わらず検出手段が可動役物の動作に伴って生じる所定事象を検出しなかった場合、制御手段による所定の制御と異なる特定の制御に基づいて所定の動作を行わない。したがって、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、所定の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されても、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。その結果、可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる。
【１４１８】
（ＣＡ２）
前記（ＣＡ１）に記載の遊技機において、
前記特定の制御は、前記所定の動作とは異なる特定の動作で前記可動役物を動作させる
ことを特徴とする遊技機。
【１４１９】
前記（ＣＡ２）に記載の遊技機によれば、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、所定の表示を表示手段に実行させていたとしても、所定の動作とは異なる特定の動作で可動役物を動作させることによって、その所定の動作に対応させる所定の表示が遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。
【１４２０】
なお、特定の制御は、所定の動作とは異なる特定の動作で可動役物を動作させる制御の他にも、例えば、他の可動役物または役物ではない可動物を動作させる制御や、可動役物または他の可動役物に付属の発光部を発光させる制御や、音声を出力する制御であってもよい。
【１４２１】
（ＣＡ３）
前記（ＣＡ２）に記載の遊技機において、
前記特定の動作は、前記所定の動作の動作開始時点における可動役物の動作態様に引き続き行われる
ことを特徴とする遊技機。
【１４２２】
前記（ＣＡ３）に記載の遊技機によれば、所定の動作の動作開始時点から特定の動作への連続性が失われないので、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示に対応して行われる所定の動作とは異なる動作への違和感を低減することができる。
【１４２３】
（ＣＡ４）
前記（ＣＡ２）に記載の遊技機において、

前記特定の動作は、前記所定の動作の動作終了時点における可動役物の動作態様を有している
ことを特徴とする遊技機。
【１４２４】
前記（ＣＡ４）に記載の遊技機によれば、所定の動作と特定の動作との動作終了時点における可動役物の動作態様が共通しているので、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示に対応して行われる所定の動作とは異なる動作への違和感を低減することができる。
【１４２５】
（ＣＡ５）
前記（ＣＡ２）に記載の遊技機において、
前記特定の動作は、前記可動役物が前記所定の動作によって到達する位置である所定位置を経由する
ことを特徴とする遊技機。
【１４２６】
前記（ＣＡ５）に記載の遊技機によれば、所定の動作と特定の動作との経由する位置が共通しているので、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示に対応して行われる所定の動作とは異なる動作への違和感を低減することができる。
【１４２７】
（ＣＡ６）
前記（ＣＡ１）に記載の遊技機において、
前記特定の制御は、前記表示手段が前記所定の表示を実行している最中に実行される
ことを特徴とする遊技機。
【１４２８】
前記（ＣＡ６）に記載の遊技機によれば、可動役物の動作に不具合が発生した場合に実行される、表示手段における所定の表示と、特定の制御との違和感を低減することができる。
【１４２９】
（ＣＡ７）
前記（ＣＡ１）に記載の遊技機において、
前記所定の表示は、前記特定の動作の終了後に終了するように設定されている
ことを特徴とする遊技機。
【１４３０】
前記（ＣＡ７）に記載の遊技機によれば、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示と、特定の制御との違和感を低減することができる。
【１４３１】
なお、「前記特定の動作の終了後」は、例えば特定の動作の終了の直後であるが、直後とは言えないタイミングでもよい。なお、「前記特定の動作の終了後」であるが、特定の動作の終了と同時，特定の動作の終了の直前でもよい。「特定の制御」に含まれれば「前記特定の動作」以外の制御でも構わない。
【１４３２】
（ＣＡ８）
前記（ＣＡ１）に記載の遊技機において
前記特定の制御の開始タイミングは、前記可動役物が初期位置にあったときのタイミングよりも後である
ことを特徴とする遊技機。
【１４３３】
前記（ＣＡ８）に記載の遊技機によれば、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、可動役物の動作と、特定の制御との違和感を低減することができる。
【１４３４】

（ＣＡ９）
前記（ＣＡ１）に記載の遊技機において、
前記所定の動作と前記所定の表示は、同一の演出に属している
ことを特徴とする遊技機。
【１４３５】
前記（ＣＡ９）に記載の遊技機によれば、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示が行われたにも関わらず所定の動作が行われないときに、特別な制御を行わなければ違和感が生じ易い状況を発生させることができる。
【１４３６】
＜課題ＣＢ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、入球口に対する遊技球の入球を契機とする抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると可動役物に所定の動作をさせるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報（第１頁、図１５参照））。また、可動役物に所定の動作とともに、所定の動作に対応する所定の表示を表示手段に実行させるものがある。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、所定の表示を表示手段に実行させているにも関わらず、これに対応する所定の動作が行われないことが生じる場合がある。このような場合に、その所定の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されると、遊技者に違和感を生じさせるという問題がある。だからと言って、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段に特別な表示を行うことによって所定の表示が行われたことを補完しようとすると、表示制御が煩雑になるという別の問題が生じる。その結果、可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題がある。
下記（ＣＢ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（ＣＢ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１４３７】
（ＣＢ１）
遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤（遊技盤３０）と、
遊技者に視認可能な態様で所定の動作（可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作）を行う可動役物（支持部材Ｃ１，装飾部材Ｃ２からなる可動役物Ｃ１，Ｃ２）と、
遊技に関する表示を実行する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
前記可動役物の動作に伴って生じる所定事象（可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作、落下動作）を検出する検出手段（位置センサＣＣ１０、抵抗式ポジションセンサＣａ７）と、
前記遊技領域に設けられた遊技球を入球させる入球口（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球口に対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能）と、
前記抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件（例えば、スーパーリーチＥ１の変動パターンコマンド）が成立すると所定の制御（可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作させる制御）で前記可動役物を制御することで前記可動役物に前記所定の動作をさせる制御手段（サブ制御装置２６２による役物落下演出を実行させる処理を行う機能）と、
前記所定条件が成立すると前記所定の動作に対応する所定の表示（落下前兆エフェクトｅｆ１０、装飾エフェクトｅｆ２、上昇エフェクトｅｆ３）を前記表示手段に実行させる表示制御手段（表示制御装置４５によるエフェクト表示を実行する機能）を備え、
前記表示制御手段は、前記所定条件が成立したにも関わらず、前記検出手段が前記所定事象を検出しなかった場合、前記所定の表示と異なる特定の表示（例えば、装飾エフェク

トｅｆ２とは異なる暗転表示Ｄｂ１）を行うように前記表示手段を制御する
ことを特徴とする遊技機。
【１４３８】
前記（ＣＢ１）に記載の遊技機によれば、可動役物は、入球口に対する遊技球の入球を契機として抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると、制御手段による所定の制御によって所定の動作を行う。表示手段では、この所定条件が成立すると、この所定の動作に対応する所定の表示が表示制御手段によって実行される。しかしながら、この所定条件が成立していたとしても、表示手段は、表示手段が所定の表示を実行しているにも関わらず検出手段が可動役物の動作に伴って生じる所定事象を検出しなかった場合、所定の表示と異なる特定の表示を行う。したがって、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、可動役物の所定の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されてしまい遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。その結果、可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる。
【１４３９】
（ＣＢ２）
前記（ＣＢ１）に記載の遊技機において、
前記制御手段は、前記所定条件が成立したにも関わらず、前記検出手段が前記所定事象を検出しなかった場合、前記所定の動作とは異なる特定の動作（可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作、落下動作を繰り返す動作）で前記可動役物を動作させる
ことを特徴とする遊技機。
【１４４０】
前記（ＣＢ２）に記載の遊技機によれば、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、特定の表示を表示手段に実行させることに加えて、（ＣＡ２）のように、所定の動作とは異なる特定の動作で可動役物を動作させることによって、所定の動作に対応させる所定の表示が遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。
【１４４１】
（ＣＢ３）
前記（ＣＢ２）に記載の遊技機において、
前記特定の動作は、前記所定の動作の動作開始時点における可動役物の動作態様に引き続き行われる（可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作、落下動作を繰り返す動作は可動役物Ｃ１，Ｃ２を落下動作に続いて行われる。）
ことを特徴とする遊技機。
【１４４２】
前記（ＣＢ３）に記載の遊技機によれば、（ＣＡ３）のように、所定の動作の動作開始時点から特定の動作への連続性が失われないので、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示に対応して行われる所定の動作とは異なる動作への違和感を低減することができる。
【１４４３】
（ＣＢ４）
前記（ＣＢ２）に記載の遊技機において、
前記特定の動作は、前記所定の動作の動作終了時点における可動役物の動作態様を有している（可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作、落下動作を繰り返す動作は可動役物Ｃ１，Ｃ２の可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作で終了する。）
ことを特徴とする遊技機。
【１４４４】
前記（ＣＢ４）に記載の遊技機によれば、（ＣＡ４）のように、所定の動作と特定の動作との動作終了時点における可動役物の動作態様が共通しているので、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示に対応して行われる所定の動作とは異なる動作への違和感を低減することができる。
【１４４５】

（ＣＢ５）
前記（ＣＢ２）に記載の遊技機において、
前記特定の動作は、前記可動役物が前記所定の動作によって到達する位置である所定位置（可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作したときの落下位置）を経由する
ことを特徴とする遊技機。
【１４４６】
前記（ＣＢ５）に記載の遊技機によれば、（ＣＡ５）のように、所定の動作と特定の動作との経由する位置が共通しているので、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示に対応して行われる所定の動作とは異なる動作への違和感を低減することができる。
【１４４７】
（ＣＢ６）
前記（ＣＢ１）に記載の遊技機において、
前記特定の表示は、前記表示手段が前記所定の表示を実行している最中に実行される（暗転表示Ｄｂ１は、装飾エフェクトｅｆ２を実行している最中に実行される。）
ことを特徴とする遊技機。
【１４４８】
前記（ＣＢ６）に記載の遊技機によれば、所定の表示を実行しつつ特定の表示を実行することができ所定の表示に係る演出を変えることなく制御することができる。
【１４４９】
（ＣＢ７）
前記（ＣＢ１）に記載の遊技機において、
前記所定の表示は、前記特定の表示の開始時点で終了するように設定されている（エフェクト表示は、暗転表示の開始時点で終了するように設定されている）
ことを特徴とする遊技機。
【１４５０】
前記（ＣＢ７）に記載の遊技機によれば、所定の表示に係る演出を変えることなく終了するだけで特定の表示を実行することができる。
【１４５１】
（ＣＢ８）
前記（ＣＢ１）に記載の遊技機において
前記特定の表示の開始タイミングは、前記所定の表示の開始のタイミングよりも後である（暗転表示の開始タイミングは、エフェクト表示の開始タイミングよりも後である）
ことを特徴とする遊技機。
【１４５２】
前記（ＣＢ８）に記載の遊技機によれば、所定の表示に係る演出時間を変えることなく特定の表示を実行することができる。
【１４５３】
（ＣＢ９）
前記（ＣＢ１）に記載の遊技機において、
前記所定の動作と前記所定の表示は、同一の演出（リーチ演出における期待演出）に属している
ことを特徴とする遊技機。
【１４５４】
前記（ＣＢ９）に記載の遊技機によれば、可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示が行われたにも関わらず所定の動作が行われないときに、特別な制御を行わなければ違和感が生じ易い状況を発生させることができる。
【１４５５】
（ＣＢ１０）
前記（ＣＢ１）に記載の遊技機において、

前記特定の表示に要する時間は、前記所定の表示に要する時間よりも短い（暗転表示を行う時間は、エフェクト表示を行う時間よりも短い）
ことを特徴とする遊技機。
【１４５６】
前記（ＣＢ１０）に記載の遊技機によれば、所定の表示に係る演出時間を変えることなく特定の表示を実行することができる。
【１４５７】
（ＣＢ１１）
前記表示手段は、前記抽選手段の抽選結果を表示（抽選結果を表示する第３図柄表示装置４２）する
ことを特徴とする遊技機。
【１４５８】
前記（ＣＢ１１）に記載の遊技機によれば、抽選結果を表示と所定の表示、特定の表示を同じ表示手段で行うことができる。
【１４５９】
＜課題ＣＣ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、入球口に対する遊技球の入球を契機とする抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると可動物に所定の動作をさせるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報（第１頁、図１５参照））。また、可動物に所定の動作とともに、所定の動作に対応する所定の表示を表示手段に実行させるものがある。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、可動物の動作に不具合が発生した場合に、所定の表示を表示手段に実行させているにも関わらず、これに対応する所定の動作が行われないことが生じる場合がある。このような場合に、その所定の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されると、遊技者に違和感を生じさせるという問題がある。だからと言って、可動物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段に特別な表示を行うことによって所定の表示が行われたことを補完しようとすると、表示制御が煩雑になるという別の問題が生じる。その結果、可動物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題がある。
下記（ＣＣ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、可動物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（ＣＣ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１４６０】
（ＣＣ１）
遊技が行われる遊技領域を備えた遊技盤（遊技盤３０）と、
前記遊技盤の前面側で遊技者に視認可能な態様で動作する可動物（可動物Ｃ１，Ｃｃ２）と、
遊技に関する表示を実行する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
前記可動物を検出する検出手段（先端センサＣｃ３，基部センサＣｃ４）と、
前記検出手段の検出に基づいて前記可動物の動作に伴う所定事象（センサＣｃ３，Ｃｃ４の検出に基づいて可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作に伴う同数検出）が発生したか否かを判定する判定手段（サブ制御装置２６２が期待演出制御処理においてステップＣｃ１２１による処理を実行する機能）と、
始動条件の成立を契機として遊技に関する抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能）と、
前記抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件（例えばスーパーリーチＥの変動パターンコマンド）が成立すると、前記可動物に所定の動作（可動物Ｃ１，Ｃｃ２の往復動作）をさせる所定状態（期待演出状態）に制御することが可能な制御手段（サブ制御装置２６２が期待演出制御処理おいて可動役物Ｃ１，Ｃｃ２の往復動作処理を行う機能）と、

前記所定状態において、前記所定の動作に対応する所定の表示（落下エフェクトｅｆ１，上昇エフェクトｅｆ３）を前記表示手段に実行させることを含む遊技に関する報知を制御する報知制御手段（サブ制御装置によるエフェクト表示を実行させる機能）と、
前記報知制御手段は、前記所定状態において、前記検出手段が前記可動物を検出したにも係わらず前記所定事象が発生しなかった場合、特定の報知（暗転表示、導光板表示）を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１４６１】
前記（ＣＣ１）に記載の遊技機によれば、検出手段の検出に基づいて可動物の動作に伴う所定事象が発生したか否かを判定する判定手段を備え、報知制御手段は、検出手段が可動物を検出したにも係わらず所定事象が発生しなかった場合、特定の報知を実行する。つまり、本発明によれば、可動物の動作が正常で所定事象が発生すれば特定の報知の必要はないので、当該報知を実行せず、可動物の動作に異常があり所定事象が発生しなければ、特定の報知を行う必要があり、当該報知を実行する。本発明によれば、遊技者は特定の報知に気を取られて可動物の動作と所定の表示の間に齟齬が生じていることを感じにくく、遊技の興趣性が損なわれない遊技機が提供できる。
【１４６２】
（ＣＣ２）
前記（ＣＣ１）に記載の遊技機において、
前記検出手段は、前記可動物の第１事象を検出する第１検出手段と、前記可動物の第２事象を検出する第２検出手段を備え、
前記判定手段は、前記第１事象の回数と前記第２事象の回数を比較することにより、前記所定事象が発生したか否かを判定する
ことを特徴とする遊技機。
【１４６３】
前記（ＣＣ２）に記載の遊技機によれば、検出手段として可動物の第１事象を検出する第１検出手段と、可動物の第２事象を検出する第２検出手段が備えられ、第１事象の回数と第２事象の回数を比較することにより所定事象に発生の有無が判定される。この様に構成すると、可動物が発生させる複数の事象に基づいて所定事象の判定がなされるので、可動物の挙動をより正確に把握して所定事象の判定が可能となる。
【１４６４】
（ＣＣ３）
前記（ＣＣ２）に記載の遊技機において、
前記第１検出手段は、前記第２検出手段が前記第２事象を検出する前に前記第１事象を検出する
ことを特徴とする遊技機。
【１４６５】
前記（ＣＣ３）に記載の遊技機によれば、第１検出手段は、第２検出手段が第２事象を検出する前に第１事象を検出する。この様に同一の可動物に対して時間差をもって２回の検出を行うことで、可動物の挙動をより正確に把握して所定事象を判定することが可能となる。
【１４６６】
（ＣＣ４）
前記（ＣＣ１）に記載の遊技機において、
前記検出手段は、前記可動物が所定位置に存在するか否かを検出する
ことを特徴とする遊技機。
【１４６７】
前記（ＣＣ４）に記載の遊技機によれば、検出手段は、可動物が所定位置に存在するか否かを検出する。この様な構成とすれば、検出手段が可動物の移動について検出することができるので、可動物の挙動を正確に把握して所定事象の判定が可能となる。

【１４６８】
（ＣＣ５）
前記（ＣＣ１）に記載の遊技機において、
前記報知制御手段は、前記表示手段が前記所定の表示を実行中に前記特定の報知を開始する
ことを特徴とする遊技機。
【１４６９】
前記（ＣＣ５）に記載の遊技機によれば、表示手段が所定の表示を実行中に特定の報知が開始される。この様に構成すれば、所定の表示の終了を待たずに特定の報知がなされるので、可動物が所定事象を発生できなかった場合に対応して特定の報知がなされることになる。したがって上述の構成によれば、特定の報知はしかるべきときに確実になされることになる。
【１４７０】
（ＣＣ６）
前記（ＣＣ１）に記載の遊技機において、
前記報知制御手段は、前記特定の報知を実行した後、前記所定事象が発生すると前記特定の報知を中止する
ことを特徴とする遊技機。
【１４７１】
前記（ＣＣ６）に記載の遊技機によれば、特定の報知を実行した後、所定事象が発生すると特定の報知が中止される。この様に構成すれば、所定事象が発生しなかったことに伴う特定の報知が所定事象の発生により中止されるので、不要な報知が続けられることがない遊技機が提供できる。
【１４７２】
（ＣＣ７）
前記（ＣＣ１）に記載の遊技機において、
前記報知制御手段は、前記特定の報知をすることにより、前記所定の表示の少なくとも一部を遊技者に視認不可能にする
ことを特徴とする遊技機。
【１４７３】
前記（ＣＣ７）に記載の遊技機によれば、特定の報知をすることにより、所定の表示の少なくとも一部を遊技者に視認不可能にする。この様にすれば、特定の報知に伴って表示手段の表示が変化するので、遊技者が気付きやすい確実な報知が実現できる。
【１４７４】
（ＣＣ８）
前記（ＣＣ１）に記載の遊技機において、
前記報知制御手段が実行する前記特定の報知は、前記所定の表示よりも目立つ
ことを特徴とする遊技機。
【１４７５】
前記（ＣＣ８）に記載の遊技機によれば、特定の報知が所定の表示よりも目立つ。この様な構成とすれば、遊技者が特定の報知を気付きやすくなるので、確実な報知が実現できる。
【１４７６】
（ＣＣ９）
前記（ＣＣ１）に記載の遊技機において、
前記報知制御手段は、音声により前記特定の報知を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【１４７７】
前記（ＣＣ９）に記載の遊技機によれば、所定の表示と独立して特定の報知が実行されるので、確実に特定の報知が実現できる。

【１４７８】
（ＣＣ１０）
前記（ＣＣ１）に記載の遊技機において、
前記検出手段は、前記可動物の第１事象を検出する第１検出手段と、前記可動物の第２事象を検出する第２検出手段を備え、
前記判定手段は、前記第１事象が検出されてから所定時間内に前記第２事象が検出された場合に前記所定事象が発生したと判定する
ことを特徴とする遊技機。
【１４７９】
前記（ＣＣ１０）に記載の遊技機は、検出手段として可動物の第１事象を検出する第１検出手段と、可動物の第２事象を検出する第２検出手段を備え、第１事象が検出されてから所定時間内に第２事象が検出された場合に所定事象が発生したと判定する。この様な構成は第１事象から第２事象が発生するまでの時間が決まっている場合に適用できる。すなわち、第１事象が発生した後、正常であれば所定時間内に第２事象が発生するところ、当該第２事象の発生が検出されないことで確実に可動物の動作異常を検知できる。
【１４８０】
（ＣＣ１１）
前記（ＣＣ１）に記載の遊技機において、
前記判定手段は、前記検出手段が前記可動物を検出している期間が所定の長さ以下である場合に前記所定事象が発生したと判定する
ことを特徴とする遊技機。
【１４８１】
前記（ＣＣ１１）に記載の遊技機は、検出手段が可動物を検出している期間が所定の長さ以下である場合に所定事象が発生したと判定する。この様な構成は可動物の検出時間が決まっている場合に適用できる。すなわち、可動物は正常ならば所定期間だけにしか検出されないところ、可動物が所定期間を超えて検出され続けている場合、可動物が故障し正常に動作していないことになる。この様に、当該構成によれば、確実に可動物の動作異常を検知できる。
【１４８２】
＜課題ＣＤ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、入球口に対する遊技球の入球を契機とする抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると可動物に所定の動作をさせるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報（第１頁、図１５参照））。また、複数の可動物にそれぞれ異なる所定の動作を行わせ、それぞれ動作に対応する所定の表示を表示手段に実行させるものがある。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、複数の可動物のいずれかの動作に不具合が発生した場合に、所定の表示を表示手段に実行させているにも関わらず、これに対応する所定の動作が行われないことが生じる場合がある。このような場合に、その所定の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されると、遊技者に違和感を生じさせるという問題がある。だからと言って、複数の可動物のいずれかの動作に不具合が発生した場合に、表示手段に特別な表示を行うことによって所定の表示が行われたことを補完しようとすると、可動物の数が増える分だけさらに表示制御が煩雑になるという別の問題が生じる。その結果、複数の可動物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題がある。
下記（ＣＤ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、複数の可動物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（ＣＤ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１４８３】

（ＣＤ１）
遊技が行われる遊技領域を備えた遊技盤（遊技盤３０）と、
前記遊技盤に対して遊技者に視認可能な態様で動作する複数の可動物（第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２から第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８）を検出する複数の検出手段（第１先端センサＣｄ１１，第１基端センサＣｄ１２から第４先端センサＣｄ１７，第４基端センサＣｄ１８）と、
前記検出手段の検出に基づいて特定事象（第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が正常に動作しないエラーから第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が正常に動作しないエラー）が発生したか否かを判定する判定手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による期待演出制御処理にてエラー判定を行う機能）と、
所定条件（スーパーリーチＢ～Ｅの変動パターンコマンド）が成立すると、前記可動物に所定の動作（第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２の回動動作から第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８の回動動作）をさせる所定の制御を行うことが可能な制御手段（サブ制御装置２６２による期待演出制御処理にて役物制御を行う機能）と、
前記所定条件が成立すると、前記所定の動作に対応する所定の表示（第１エフェクトＣｆ２１から第４エフェクトＣｆ２４、）を実行させる表示制御手段（サブ制御装置によるエフェクト表示を実行させる機能）とを備え、
前記所定条件が成立したにも関わらず、前記判定手段によって前記特定事象が発生したと判定された場合、前記特定事象が前記複数の検出手段のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかに応じて、前記所定の表示とは異なる特定の表示（第１導光板Ｃｆ３１による導光板表示から第４導光板Ｃｆ３４による導光板表示）が実行される
ことを特徴とする遊技機。
【１４８４】
前記（ＣＤ１）に記載の遊技機によれば、検出手段の検出に基づいて特定事象が発生したか否かを判定する判定手段を備え、判定手段によって特定事象が発生したと判定された場合、その特定事象が複数の検出手段のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかに応じて、所定の表示とは異なる特定の表示を実行する。つまり、本発明によれば、複数の可動物の動作のいずれもが正常であれば特定の表示を実行しないが、複数の可動物の動作のいずれかによって特定事象が発生すれば、特定の表示を実行する。この特定の表示は、その特定事象が複数の検出手段のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかに応じているので、いずれかの可動物の動作とそれに対応する所定の表示とが見られなくても、遊技の現状を的確に認識することができる。その結果、複数の可動物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性が損なわれない遊技機が提供できる。
【１４８５】
（ＣＤ２）
前記（ＣＤ１）に記載の遊技機において、
前記特定の表示は、所定期間表示され、
前記所定期間内であっても、前記判定手段によって前記特定事象が解消されたと判定された場合は、前記特定の表示は終了する
ことを特徴とする遊技機。
【１４８６】
前記（ＣＤ２）に記載の遊技機によれば、特定の表示は所定期間表示されるので、複数の可動物の動作のいずれかによって特定事象が発生したときに、遊技の現状を認識し易くすることができる。また、所定期間内であっても特定事象が無くなった場合は特定の表示も終了するので、必要がないのにいつまでも表示されている不都合が低減される。
【１４８７】
（ＣＤ３）
前記（ＣＤ１）に記載の遊技機において、

前記特定の表示は、前記特定事象が前記複数の検出手段のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかに応じて異なる所定の示唆ないし報知である
ことを特徴とする遊技機。
【１４８８】
前記（ＣＤ３）に記載の遊技機によれば、特定の表示は、特定事象が複数の検出手段のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかに応じて異なる所定の示唆ないし報知であるので、遊技の現状を的確に認識させることができる。
【１４８９】
（ＣＤ４）
前記（ＣＤ１）に記載の遊技機において、
前記特定の表示は、前記特定事象が前記複数の検出手段のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかを遊技者または当該遊技機が設置されるホール従業者に認識可能な所定の示唆ないし報知である
ことを特徴とする遊技機。
【１４９０】
前記（ＣＤ４）に記載の遊技機によれば、特定の表示は、前記特定事象が前記複数の検出手段のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかを遊技者または当該遊技機が設置されるホール従業者に認識可能な所定の示唆ないし報知であるので、遊技の現状を的確に認識させることができる。
【１４９１】
（ＣＤ５）
前記（ＣＤ１）に記載の遊技機において、
前記特定の表示は、前記所定の表示よりも目立つ態様で表示される
ことを特徴とする遊技機。
【１４９２】
前記（ＣＤ５）に記載の遊技機によれば、特定の表示は、所定の表示よりも目立つ態様で表示されるので、遊技者の注目を集め易くすることができる。
【１４９３】
（ＣＤ６）
前記（ＣＤ１）に記載の遊技機において、
前記特定の表示に対応する特定の音声または特定の発光の少なくともいずれか一方が出力され、
前記特定の音声または前記特定の発光は、通常の遊技において出力される音声または発光よりも目立つ態様で出力される
ことを特徴とする遊技機。
【１４９４】
前記（ＣＤ６）に記載の遊技機によれば、特定の表示に対応する特定の音声または特定の発光の出力も目立つ態様で行われるので、遊技者だけでなく、当該遊技機が設置されるホールの従業者にも認識し易くすることができる。
【１４９５】
（ＣＤ７）
前記（ＣＤ１）に記載の遊技機において、
遊技機本体は、外枠と、外枠の前面側で開放可能な内枠を備え、
前記特定事象は、前記外枠に対して前記内枠を開放し、所定の作業が行われることで解消可能な事象である
ことを特徴とする遊技機。
【１４９６】
前記（ＣＤ７）に記載の遊技機によれば、特定事象は、外枠に対して内枠を開放し、所定の作業が行われることで解消可能な事象であるので、特定の表示によって遊技者またはホール等の従業者に気付かせるメリットがある。

【１４９７】
（ＣＤ８）
前記（ＣＤ１）に記載の遊技機において、
前記特定事象は、前記内枠の前面側に設けられた特定の操作手段（役物バイブレータボタン）を遊技者が操作することによって解消可能な事象であり、
前記遊技機は、前記特定の操作手段を遊技者が操作することによって前記特定事象を解消可能な手段（バイブレータ装置）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１４９８】
前記（ＣＤ８）に記載の遊技機によれば、特定事象は、内枠の前面側に設けられた特定の操作手段を遊技者が操作することによって解消できるので、ホール等の従業者が来るまで待つ必要がなくなる。
【１４９９】
＜課題ＣＥ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、入球口に対する遊技球の入球を契機とする抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると可動役物に所定の動作をさせるものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報（第１頁、図１５参照））。また、可動役物に所定の動作とともに、所定の動作に対応する所定の表示を表示手段に実行させるものがある。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、複数の可動役物のいずれかの動作に不具合が発生した場合に、所定の表示を表示手段に実行させているにも関わらず、これに対応する所定の動作が行われないことが生じる場合がある。このような場合に、その所定の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されると、遊技者に違和感を生じさせるという問題がある。だからと言って、複数の可動役物のいずれかの動作に不具合が発生した場合に、表示手段に特別な表示を行うことによって所定の表示が行われたことを補完しようとすると、表示制御が煩雑になるという別の問題が生じる。その結果、複数の可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題がある。
下記（ＣＥ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、複数の可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（ＣＥ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１５００】
（ＣＥ１）
遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤（遊技盤３０）と、
遊技者に視認可能な態様で第１の動作（第１支持部材Ｃ３と第１装飾部材Ｃ４の落下動作）を行う第１可動役物（第１支持部材Ｃ３，第１装飾部材Ｃ４からなる第１可動役物Ｃ３，Ｃ４）と、
遊技者に視認可能な態様で第２の動作（第２支持部材Ｃ５と第２装飾部材Ｃ６の落下動作）を行う第２可動役物（第２支持部材Ｃ５，第２装飾部材Ｃ６からなる第２可動役物Ｃ５，Ｃ６）と、
遊技に関する表示を実行する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
前記第１可動役物の動作（第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作）に伴って生じる所定事象（原点位置から離れたという所定事象）を検出する検出手段（位置センサＣｃ３）と、
前記遊技領域に設けられた遊技球を入球させる入球口（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球口に対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能）と、
前記抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件（スーパーリーチＥ１が選択されるという条件）が成立すると前記第１の動作（第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作）をする

ように前記第１可動役物を制御し、前記検出手段が前記第１可動役物に係る前記所定事象を検出した場合、前記第２の動作に対応する制御で前記第２可動役物を制御する制御手段（サブ制御装置２６２による期待演出を実行させる処理を行う機能）と、
前記所定条件が成立すると前記第１の動作に対応する所定の表示（第１可動役物Ｃ３，Ｃ４，第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下位置に相当する位置での装飾エフェクト表示ｅｆ２１）を前記表示手段に実行させる表示制御手段（表示制御装置４５による装飾エフェクト表示を実行する機能）を備え、
前記制御手段は、前記所定条件が成立したにも関わらず、前記検出手段が前記第１可動役物に係る前記所定事象を検出しなかった場合、前記第２の動作に対応する制御と異なる制御（例えば、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない制御等）で前記第２可動役物を制御する
ことを特徴とする遊技機。
【１５０１】
前記（ＣＥ１）に記載の遊技機によれば、第１可動役物は、入球口に対する遊技球の入球を契機として抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると、制御手段による制御によって第１の動作を行い、第１可動役物に係る（動作に伴って生じる）所定事象が検出された場合、第２可動役物は、制御手段による制御によって第２の動作を行う。表示手段では、この所定条件が成立すると、第１の動作に対応する所定の表示を行う。しかしながら、この所定条件が成立していたとしても、第２可動役物は、表示手段が所定の表示を実行しているにも関わらず検出手段が第１可動役物の動作に伴って生じる所定事象を検出しなかった場合、第２の動作に対応する制御と異なる制御に基づいて制御される。したがって、第１可動役物の動作に不具合が発生した場合に、第１の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されても、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。その結果、複数の可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる。
【１５０２】
（ＣＥ２）
前記（ＣＥ１）に記載の遊技機において、
前記異なる制御（第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない制御）は、前記第２の動作（第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作）とは異なる特定の態様で前記第２可動役物を制御する
ことを特徴とする遊技機。
【１５０３】
前記（ＣＥ２）に記載の遊技機によれば、第１可動役物の動作に不具合が発生した場合に、所定の表示を表示手段に実行させていたとしても、第２の動作とは異なる特定の態様で第２可動役物を制御させることによって、第１の動作に対応させる所定の表示が遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。
【１５０４】
（ＣＥ３）
前記（ＣＥ１）に記載の遊技機において、
前記異なる制御（第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない制御）は、前記第２可動役物（第２可動役物Ｃ５，Ｃ６）を動作させない制御である
ことを特徴とする遊技機。
【１５０５】
前記（ＣＥ３）に記載の遊技機によれば、第１可動役物の動作に不具合が発生した場合に、所定の表示を表示手段に実行させていたとしても、第２可動役物のみが動作してしまうことによって生じる、第１の動作に対応させる所定の表示との違和感を生じさせることを低減することができる。
【１５０６】
（ＣＥ４）

前記（ＣＥ１）に記載の遊技機において、
前記制御手段は、前記所定条件（所定変動パターンコマンド）が成立し、前記第１可動役物が動作（第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作）したにも関わらず、前記検出手段が前記第１可動役物に係る前記所定事象（第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の回転動作）を検出しなかった場合、前記異なる制御（第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を落下動作させない制御）で前記第２可動役物を制御する
ことを特徴とする遊技機。
【１５０７】
前記（ＣＥ４）に記載の遊技機によれば、第１可動役物が動作したにも関わらず、第１可動役物の動作に不具合が発生した場合に、第１の動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されても、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。
【１５０８】
（ＣＥ５）
前記（ＣＥ１）に記載の遊技機において、
前記第１可動役物は、前記第１の動作により所定幅（所定角度）だけ移動し、
前記第２可動役物は、前記第２の動作により、前記所定幅（同じ角度）だけ移動する
ことを特徴とする遊技機。
【１５０９】
前記（ＣＥ５）に記載の遊技機によれば、第１可動役物と第２可動役物は、同じ所定幅だけ移動するので、第１可動役物の動作に不具合が発生した場合に、仮に第２可動役物の動作が実行されてしまうと、違和感を生じさせ易くなっているが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。
【１５１０】
（ＣＥ６）
前記（ＣＥ１）に記載の遊技機において、
前記第１可動役物は、前記第１の動作により前記遊技盤に対して所定方向（盤面に平行な方向）に移動可能であり、
前記第２可動役物は、前記第２の動作により前記遊技盤に対して前記所定方向（同じ方向）に移動可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１５１１】
前記（ＣＥ６）に記載の遊技機によれば、第１可動役物と第２可動役物は、同じ遊技盤に対して所定方向に移動するので、第１可動役物の動作に不具合が発生した場合に、仮に第２可動役物の動作が実行されてしまうと、違和感を生じさせ易くなっているが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。
【１５１２】
（ＣＥ７）
前記（ＣＥ１）に記載の遊技機において、
前記異なる制御（例えば、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない制御および第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｃ２を中心とするフラッシュｆｒ２）は、前記所定の表示（第１装飾エフェクト表示ｅｆ２１）の終了後に実行されるように設定されている
ことを特徴とする遊技機。
【１５１３】
前記（ＣＥ７）に記載の遊技機によれば、第１可動役物の動作に不具合が発生した場合に、この不具合が発生したまま所定の表示が終了したことによる違和感を低減することができる。
【１５１４】
（ＣＥ８）
前記（ＣＥ１）に記載の遊技機において
前記異なる制御（可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない制御）の開始タイミングは、前記

第１可動役物の制御開始のタイミングよりも後である
ことを特徴とする遊技機。
【１５１５】
前記（ＣＥ８）に記載の遊技機によれば、第１可動役物の動作に不具合が発生した場合に、第１可動役物の制御開始のタイミングよりも後に行われる制御に対する違和感を低減することができる。
【１５１６】
（ＣＥ９）
前記（ＣＥ１）に記載の遊技機において、
前記第１の動作と前記第２の動作と前記所定の表示は、同一の演出に属している
ことを特徴とする遊技機。
【１５１７】
前記（ＣＥ９）に記載の遊技機によれば、第１可動役物の動作に不具合が発生した場合に、表示手段における所定の表示が行われたにも関わらず第１の動作も第２の動作も行われないときに、違和感が生じ易い状況を発生させるが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。
【１５１８】
（ＣＥ１０）
前記（ＣＥ１）に記載の遊技機において、
前記第１可動役物は、遊技者に視認しがたい退避位置と遊技者に視認しやすい露出位置との間を往復移動することが可能となっており、
前記第２可動役物は、遊技者に視認しがたい退避位置と遊技者に視認しやすい露出位置との間を往復移動することが可能となっている
ことを特徴とする遊技機。
【１５１９】
前記（ＣＥ１０）に記載の遊技機によれば、第１可動役物、第２可動役物に、遊技者に視認しがたい退避位置と遊技者に視認しやすい露出位置との間を往復移動させるという、とくに見せたい演出において、違和感が生じ易い状況を発生させるが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。
【１５２０】
なお、このよう構成は、上述した（ＣＡ１）（ＣＢ１）等の可動役物が１つの構成についてもあてはまる。
【１５２１】
＜課題ＣＦ＞
従来、この種の遊技機として、例えば、入球口に対する遊技球の入球を契機とする抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると第1の遊技部品を可動させる一方で、第2の遊技部品を可動させないで所定の出力（発光，音声などの出力）を行わせる所定の制御を行うものがある（例えば、特開２０１２－７０９９５号公報（第１頁、図１５参照））。
しかしながら、この様な構成を有する従来の場合には、次のような問題がある。
すなわち、この種の遊技機では、第1の遊技部品の動作に不具合が発生した場合に、第１の遊技部品が動作を行っていないにも関わらず、所定の制御が行われ続けると、遊技者に違和感を生じさせるという問題がある。だからと言って、第1の遊技部品の動作に不具合が発生した場合に、表示手段に特別な表示を行うことによって補完しようとすると、表示制御が煩雑になるという別の問題が生じる。その結果、複数の遊技部品による所定の制御を行う遊技の興趣性をこれ以上向上させることができないという問題がある。
下記（ＣＦ１）に係る発明は、この様な事情に鑑みてなされたものであって、複数の遊技部品による所定の制御を行う遊技の興趣性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（ＣＦ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１５２２】

（ＣＦ１）
遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤（遊技盤３０）と、
遊技に関する第１の制御（初期位置から中央上側演出位置への平行移動）が行われる第１遊技部品（可動役物Ｃ７，Ｃ８）と、
遊技に関する第２の制御（可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置に来たタイミングでの発光制御）が行われる第２遊技部品（発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０）と、
前記遊技盤に設けられ、遊技に関する表示を実行する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる入球口（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球口に対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能）と、
前記抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件（スーパーリーチＥ，Ｆに係る変動パターンコマンド）が成立すると、前記第１の制御で前記第１遊技部品を制御し、前記第２の制御で前記第２遊技部品を制御する制御手段（サブ制御装置２６２による期待演出制御処理を実行する機能）と、を備える遊技機であって、
前記第１の制御は、前記第１遊技部品を遊技者に視認可能な態様で可動させて行われる可動制御であり、
前記第２の制御は、前記第２遊技部品を可動させないで行われる非可動制御であり、
前記遊技機は、
前記第１遊技部品に対する前記第１の制御に伴って生じる事象（可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置にいなくなる事象）を検出する検出手段（ロータリーエンコーダーＣｆ２）を備え、
前記所定条件の成立後、前記制御手段は、前記事象が検出されなかったことを条件に、前記第１の制御および前記第２の制御のいずれとも異なる第３の制御（例えば、可動役物Ｃ７，Ｃ８が故障で初期位置から動かない場合に、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０を強烈に全面発光させる全面発光制御）を行い、
前記遊技機は、前記所定条件が成立すると、前記第３の制御が実行されているか否かに関わらず所定の表示（中央上側演出位置の背後のエフェクト表示Ｃ３３）を前記表示手段に実行させる表示制御手段（表示制御装置４５）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１５２３】
前記（ＣＦ１）に記載の遊技機によれば、入球口に対する遊技球の入球を契機として抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件が成立すると、第１遊技部品は第１の制御で可動制御され、第２遊技部品は第２の制御で非可動制御される（第1の制御と第２の制御とを合わせて所定の制御と呼ぶ）。この所定条件の成立後、第１遊技部品に対する第１の制御に伴って生じる事象が検出されなかったことを条件に、第３の制御が行われる。これにより、第１の制御または第２の制御を行ったにも関わらず、第1の制御に伴って生じる事象が検出されていない場合に、その事象が検出されていない第2の制御がそのまま行われることによって生じる違和感を低減できる。このとき、表示手段は、第３の制御が実行されているか否かに関わらず所定の表示が実行されるので、表示制御が煩雑になることも低減できる。その結果、複数の遊技部品による所定の制御を行う遊技の興趣性を向上させることができる。
【１５２４】
（ＣＦ２）
前記（ＣＦ１）に記載の遊技機において、
前記第３の制御は、前記第１の制御または前記第２の制御の少なくともいずれか一方に代えて実行される
ことを特徴とする遊技機。
【１５２５】

前記（ＣＦ２）に記載の遊技機によれば、第１の制御または第２の制御いずれか一方が実現化されない場合に、いずれか他方の実行によって違和感が生じることを低減できる。また、第１の制御または第２の制御のいずれも実現化されない場合に、それによって生じる違和感が生じることを低減できる。

【１５２６】

（ＣＦ３）

前記（ＣＦ１）に記載の遊技機において、

前記第３の制御は、前記第１の制御または前記第２の制御の少なくともいずれか一方の実行中に開始される

ことを特徴とする遊技機。

【１５２７】

前記（ＣＦ３）に記載の遊技機によれば、第１の制御または第２の制御いずれか一方が実現化されているがその目標に達していない場合に、その制御の実行中に違和感が生じることを低減できる。また、第１の制御または第２の制御のいずれも実現化されているが、どちらもその目標に達していない場合に、それらによって生じる違和感が生じることを低減できる。

【１５２８】

（ＣＦ４）

前記（ＣＦ１）に記載の遊技機において、

前記第１の制御は、前記第１遊技部品の動作に関する制御であり、

前記事象は、前記第１遊技部品の動作に関する制御に伴って生じる事象である

ことを特徴とする遊技機。

【１５２９】

前記（ＣＦ４）に記載の遊技機によれば、第１遊技部品の動作に関する制御に伴って生じる事象が検出されてないという遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、違和感が発生することを低減できる。

【１５３０】

（ＣＦ５）

前記（ＣＦ１）に記載の遊技機において、

前記第２の制御は、前記第２遊技部品を変位させないで行われる所定の出力に関する制御である

ことを特徴とする遊技機。

【１５３１】

前記（ＣＦ５）に記載の遊技機によれば、第２遊技部品を変位させないで行われる所定の出力に関する制御に伴って遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、違和感が発生することを低減できる。

【１５３２】

（ＣＦ６）

前記（ＣＦ１）に記載の遊技機において、

前記第３の制御は、前記第２遊技部品に関する制御に連続して行われる

ことを特徴とする遊技機。

【１５３３】

前記（ＣＦ６）に記載の遊技機によれば、正常に制御されている第２遊技部品の制御に連続して第３の制御が行われるので、違和感が発生することを低減できる。

【１５３４】

（ＣＦ７）

前記（ＣＦ１）に記載の遊技機において、

前記第２遊技部品は、発光体を備え、

前記第３の制御は、前記発光体に関する制御である

ことを特徴とする遊技機。

【１５３５】
前記（ＣＦ７）に記載の遊技機によれば、遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、第２遊技部品に備えられた発光体に関する制御によって、違和感が発生することを低減できる。
【１５３６】
（ＣＦ８）
前記（ＣＦ１）に記載の遊技機において、
前記第２遊技部品は、音声出力部を備え、
前記第３の制御は、前記音声出力部に関する制御である
ことを特徴とする遊技機。
【１５３７】
前記（ＣＦ８）に記載の遊技機によれば、遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、第２遊技部品に備えられた音声出力部に関する制御によって、違和感が発生することを低減できる。
【１５３８】
（ＣＦ９）
前記（ＣＦ１）に記載の遊技機において、
前記第３の制御は、前記第２の制御の終了に合わせて終了するように設定されている
ことを特徴とする遊技機。
【１５３９】
前記（ＣＦ９）に記載の遊技機によれば、第３の制御の終了と第２の制御の終了とが合わないことによる違和感が発生することを低減できる。
【１５４０】
（ＣＦ１０）
前記（ＣＦ１）に記載の遊技機において、
前記所定の表示は、前記第３の制御の終了に合わせて終了するように設定されている
ことを特徴とする遊技機。
【１５４１】
前記（ＣＦ１０）に記載の遊技機によれば、所定の表示の終了と第３の制御の終了とが合わないことによる違和感が発生することを低減できる。
【１５４２】
＜課題ＤＡ＞
従来の遊技機としては、例えば、遊技機の有利度を示す所定の設定値を段階的に調整することによって、遊技中の出玉性能（所定時間内に発射された発射球数に対する賞球数の割合。以下、出率と呼ぶ）などの遊技に関する出力を変更することが可能な設定値調整機能付き遊技機がある（例えば、特開２０１９－１２９８７３号公報、段落番号００５０ないし００５４，図５）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
従来構成によれば、営業時間外にホールが設定値を単に選択するに留まる。従って、ホールが設定値をホールに有利なものにする場合は、遊技者にとって不利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。一方、ホールが設定値をホールに不利なものにする場合は、遊技者にとって有利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。つまり、従来の設定値調整機能付き遊技機は、遊技機の設定値について融通が利かず、このような事情が設定値調整機能付き遊技機の定着を妨げている。また、この種の遊技機では、複数の設定値ごとに遊技中の出率が所定の範囲内であるか等の検定が行われており、一の設定値では所定の範囲内であっても、他の設定値では範囲外となってしまう事態が生じる可能性がある。さらに、遊技機の設定値を高い段階にすると、それが出率を直接的に変動させてしまう。そのため、設定値を高い段階にすると、遊技機の設置に必要な検定を通過しないという事態にもなりかねない。このような事態は、設定値調整機能付き遊技機の定着をさらに妨げている。

また、この種の遊技機は、設定値が遊技中に変更できず、遊技が単調になりやすいため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることが難しい、という問題がある。
下記（ＤＡ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（ＤＡ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１５４３】
（ＤＡ１）
遊技に関する表示（図柄変動表示等）が行われる表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
遊技に関する制御（大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等）を行う遊技制御手段（大当たり抽選機能，変動開始処理機能を有する主制御装置２５１のＣＰＵ５０１、魚群演出表示態様設定機能を有するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、
遊技に関する選択を入力させる操作を受ける操作手段（更新ボタンＤａ１２）と、
遊技機に電源が投入される際に、特定の操作（設定キー挿入部Ｄａ１１をオン状態とする操作）が実行されると前記遊技機を初期化する初期化手段（主基板メイン処理において遊技機の初期化機能を有するＣＰＵ５０１）と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、前記遊技機の遊技状態を所定遊技状態（通常遊技状態）に設定する遊技状態設定手段（主基板メイン処理において遊技状態設定機能を有するＣＰＵ５０１）と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、複数段階に設定された前記遊技制御手段が行う制御（大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等）に関する設定値（出率設定値）を、複数段階の設定値のうちの所定の設定値（初期値であるシナリオ設定値「１１」において最初にくる出率設定値「３」）に設定することが可能な設定手段（出率設定値更新処理において出率設定値設定機能を有するＣＰＵ５０１）と、
前記所定遊技状態において、所定条件（発射球数の１，０００球達成）が成立すると、前記複数段階の設定値のうちの第１の設定値（シナリオが定める出率設定値。上記のシナリオ設定値「１１」であれば出率設定値「３」「６」「３」「２」「５」のいずれか）を前記操作手段の操作に依らないで変更（上記の出率設定値「３」であれば「６」、「６」であれば「３」、「３」であれば「２」、「２」であれば「５」、「５」であれば「３」）に変更）することが可能な変更手段（出率設定値更新処理において出率設定値更新機能を有するＣＰＵ５０１）を備え、
前記所定条件は、少なくとも前記遊技に関する表示（図柄変動表示等）の実行中に成立し得る条件であり、
前記遊技制御手段は、前記所定遊技状態において、前記遊技に関する表示が実行され、前記所定条件が成立した場合、前記遊技に関する表示が継続され、前記所定条件が成立した時点から、前記操作手段の操作に依らないで変更された前記設定値を反映させた態様で、前記遊技に関する制御（大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等）を行う
ことを特徴とする遊技機。
【１５４４】
前記（ＤＡ１）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（ＤＡ１）に記載の遊技機によれば、遊技に関する表示の実行中において、所定条件が成立した時点で複数段階に設定された遊技制御手段が行う制御に関する設定値が自動的に変更され、変更された態様で、遊技に関する制御が行われる。つまり、仮に、ホールにとって不利な設定値で遊技に関する制御が行われたとしても、本発明の様に設定値を複数の段階の間で自動的に変動させるようにすれば、ホールに不利な状況は長く続かない。従って、本発明によれば、遊技に流動性が生まれるので、設定値調整機能付き遊技機をホールに定着させることができる。そして、初期状態として設定値

を高い段階としても、遊技中に設定値が自動的に変動するので、高い設定値のままで著しく高い出率になるような事態が生じにくくなり、遊技機の設置に必要な検定を通過しないという事態が低減できる。また、本発明に係る発明によれば、遊技者は、遊技状態が所定遊技状態となったままの遊技に関する表示の実行中に、複数段階に設定された遊技制御手段が行う制御に関する設定値が自動的に変更され、変更された態様で、遊技に関する制御が行われるという単調ではない斬新な前提に基づいた面白みのある遊技を行うことができる。

【１５４５】

（ＤＡ１－２）

前記（ＤＡ１）に記載の遊技機において、

遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技領域に配設され、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球口と、

前記入球口への遊技球の入球を検出する検出手段と、

前記検出手段での検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選を行う抽選手段と、

前記検出手段での検出を契機とする始動条件の成立に基づき識別情報の変動表示を前記表示手段に表示させる制御を行う変動表示制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記変動表示に関する制御（大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等）を行うものであって、

前記所定遊技状態において、前記変動表示が実行され、前記所定条件が成立した場合、前記変動表示が継続され、前記所定条件が成立した時点から、前記操作手段の操作に依らないで変更された前記設定値を反映させた態様で、前記変動表示に関する制御（大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等）を行う

ことを特徴とする遊技機。

【１５４６】

前記（ＤＡ１－２）に記載の遊技機によれば、設定値調整機能付き遊技機をホールに定着させることができる。単調ではない斬新な前提に基づいた面白みのある遊技を行うことができる。

【１５４７】

（ＤＡ２）

前記（ＤＡ１）に記載の遊技機において、

前記変更手段は、前記第１の設定値を前記操作手段の操作に依らないで低くする、高くする、または、低くしたり高くしたりすることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１５４８】

前記（ＤＡ２）に記載の遊技機によれば、電源投入時に設定された第１の設定値が遊技中に低くなる、高くなる、または、低くなったり高くなったりする場合がある。この様に構成すれば、遊技の変化が複雑なものとなり、将来の遊技がどのようになるか分からないという不確定要素が適度に組み込まれた遊技機が提供できる。

【１５４９】

（ＤＡ３）

前記（ＤＡ１）に記載の遊技機において、

前記設定手段は、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、前記所定の設定値を初期値として設定し、

前記変更手段は、前記所定条件が成立すると前記操作手段の操作に依らないで前記設定値を前記初期値に設定する

ことを特徴とする遊技機。

【１５５０】

前記（ＤＡ３）に記載の遊技機によれば、設定値は、初期値に設定されたあと、所定条

件が成立することにより変遷していくが、所定条件の成立により初期値に戻る。この様に構成すれば、遊技機は、所定条件が成立し続けるとやがて初期状態に戻るので、電源投入時の状態を再現でき、遊技の状態が遊技を続けて行くうちに次第に変化して戻らないことが防止でき、遊技の持続性が高いものとなる。

【１５５１】

（ＤＡ４）

前記（ＤＡ３）に記載の遊技機において、

前記変更手段は、前記初期値よりも上方または下方に変化させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１５５２】

前記（ＤＡ４）に記載の遊技機によれば、遊技者が初期状態の遊技機に対して遊技を続けていくうちに、初期値が高い段階に変化したり、低い段階に変化したりする。この様な構成とすれば、多様な遊技を遊技者が体験することができ、面白みのあるパチンコ機１０が提供できる。

【１５５３】

（ＤＡ５）

前記（ＤＡ１）に記載の遊技機において、

前記変更手段は、前記第１の設定値を前記操作手段の操作に依らないで前記設定値の取り得る範囲の中の最大値となるように高めることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１５５４】

前記（ＤＡ５）に記載の遊技機によれば、遊技中に操作手段が操作されなくても設定値が最大値に変化する。この様に構成すれば、遊技の有利さに関し遊技者は偶然性を感じることができ、遊技者に遊技を続けたくなるような動機を提供する遊技機を構成できる。

【１５５５】

（ＤＡ６）

前記（ＤＡ１）に記載の遊技機において、

演出態様を決定する演出態様決定手段を備え、

前記演出態様決定手段は、前記設定値に基づいて始動入賞に伴う演出態様を決定することが可能であり、

前記設定値が大きい程、前記演出態様がより目立つものになる

ことを特徴とする遊技機。

【１５５６】

前記（ＤＡ６）に記載の遊技機によれば、演出態様が遊技の出力に関する設定値と連動することになる。この様に構成すれば、演出態様に遊技者の関心を惹くこともできるようになるし、現在の設定値を遊技者に示唆させることもできる。このように、実施例のパチンコ機は、面白みがあり、奥が深い遊技を提供することができる。

【１５５７】

（ＤＡ７）

前記（ＤＡ１）に記載の遊技機において、

遊技機の出力を決定する出力決定手段を備え、

前記出力決定手段は、前記設定値に基づいて前記遊技機の出力を決定することが可能であり、

前記設定値が大きい程、前記遊技機の出力が大きくなる

ことを特徴とする遊技機。

【１５５８】

前記（ＤＡ７）に記載の遊技機によれば、遊技機の出力が設定値と連動することになる。この様に構成すれば、遊技機の出力に遊技者の関心を惹くこともできるようになるし、現在の設定値を遊技者に示唆させることもできる。このように、実施例のパチンコ機は、面白みがあり、奥が深い遊技を提供することができる。

【１５５９】
（ＤＡ８）
前記（ＤＡ６）または前記（ＤＡ７）に記載の遊技機において、
前記操作手段に入力される前記選択は、前記演出態様または前記遊技機の出力に影響する
ことを特徴とする遊技機。
【１５６０】
前記（ＤＡ８）に記載の遊技機によれば、遊技前の操作によって遊技中に自動的に演出態様または遊技機の出力を変動することができ、斬新な遊技機を提供できる。
【１５６１】
（ＤＡ９）
前記（ＤＡ１）に記載の遊技機において、
遊技中に前記変更手段によって変更された前記設定値を記憶する記憶手段（ＲＡＭ５０３）を備え、
前記設定手段は、前記遊技機に電源が投入される際に、前記特定の操作が実行されない場合、記憶された前記設定値を前記記憶手段から読み出すことが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１５６２】
前記（ＤＡ９）に記載の遊技機によれば、電源投入前から記憶手段が保持している設定値が反映され、電源投入前に遊技機が起動していたときの遊技が再現されるので、停電等により遊技機の電源が寸断されても、遊技者は、遊技機の再起動後に遊技の続きを行うことができる。
【１５６３】
（ＤＡ１０）
前記（ＤＡ９）に記載の遊技機において、
前記設定手段は、前記設定値を前記記憶手段から読み出して、記憶された前記設定値とは異なる設定値を設定することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１５６４】
前記（ＤＡ１０）に記載の遊技機によれば、記憶手段に記憶された設定値に基づいて、当該設定値と異なる設定値を遊技に反映させることができる。したがって、当該構成によれば、再起動後の遊技機の出力態様が自動的に変わる、斬新な遊技機が提供できる。
【１５６５】
（ＤＡ１１）
前記（ＤＡ１）に記載の遊技機において、
前記所定条件が成立したことを契機として所定の報知を行う報知手段（第３図柄表示装置４２）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１５６６】
前記（ＤＡ１１）に記載の遊技機によれば、設定値の更新タイミングが分かりやすく、遊技者の遊技に対するモチベーションを引き出す遊技機が提供できる。
【１５６７】
＜課題ＤＢ＞
従来の遊技機としては、例えば、遊技機の有利度を示す所定の設定値を段階的に調整することによって、遊技中の出玉性能（所定時間内に発射された発射球数に対する賞球数の割合。以下、出率と呼ぶ）などの遊技に関する出力を変更することが可能な設定値調整機能付き遊技機がある（例えば、特開２０１９－１２９８７３号公報、段落番号００５０ないし００５４，図５）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
従来構成によれば、営業時間外にホールが設定値を単に選択するに留まる。従って、ホ

ールが設定値をホールに有利なものにする場合は、遊技者にとって不利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。一方、ホールが設定値をホールに不利なものにする場合は、遊技者にとって有利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。つまり、従来の設定値調整機能付き遊技機は、遊技機の設定値について融通が利かず、このような事情が設定値調整機能付き遊技機の定着を妨げている。また、この種の遊技機では、複数の設定値ごとに遊技中の出率が所定の範囲内であるか等の検定が行われており、一の設定値では所定の範囲内であっても、他の設定値では範囲外となってしまう事態が生じる可能性がある。さらに、遊技機の設定値を高い段階にすると、それが出率を直接的に変動させてしまう。そのため、設定値を高い段階にすると、遊技機の設置に必要な検定を通過しないという事態にもなりかねない。このような事態は、設定値調整機能付き遊技機の定着をさらに妨げている。

また、この種の遊技機は、設定値が遊技中に変更できず、遊技が単調になりやすいため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることが難しい、という問題がある。

下記（ＤＢ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

下記（ＤＢ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【１５６８】

（ＤＢ１）

遊技に関する表示（図柄変動表示等）が行われる表示手段（第３図柄表示装置４２）と、

遊技に関する制御（大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等）を行う遊技制御手段（大当たり抽選機能，変動開始処理機能を有する主制御装置２５１のＣＰＵ５０１、変動表示態様設定機能，魚群演出表示態様設定機能を有するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１）と、

始動条件の成立に基づき識別情報の変動表示を前記表示手段に表示させる制御を行う変動表示制御手段（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１）と、

操作可能な操作手段（設定キー挿入部Ｄａ１１）と、

遊技機に電源が投入される際に、前記操作手段に対して特定の操作（設定キー挿入部ＤＡ１１をオン状態とする操作）が実行されると前記遊技機を初期化する初期化手段（主基板メイン処理において遊技機の初期化機能を有するＣＰＵ５０１）と、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、前記遊技機の遊技状態を所定遊技状態（通常遊技状態）に設定する遊技状態設定手段（主基板メイン処理において遊技状態設定機能を有するＣＰＵ５０１）と、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、複数段階に設定された前記遊技制御手段が行う制御（大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、変動表示態様設定，魚群演出表示態様設定等）に関する設定値（出率設定値）を、複数段階の設定値のうちの所定の設定値（初期値であるシナリオ設定値「１１」において最初にくる出率設定値「３」）に設定することが可能な設定手段（出率設定値更新処理において出率設定値設定機能を有するＣＰＵ５０１）と、

前記所定遊技状態において、所定条件（先に出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目）が成立すると、前記複数段階の設定値のうちの第１の設定値（シナリオが定める出率設定値。上記のシナリオ設定値「１１」であれば出率設定値「３」「６」「３」「２」「５」のいずれか）を変更（上記の出率設定値「３」であれば「６」、「６」であれば「３」、「３」であれば「２」、「２」であれば「５」、「５」であれば「３」）に変更）することが可能な変更手段（出率設定値更新処理において出率設定値更新機能を有するＣＰＵ５０１）を備え、

前記所定条件（先に出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目）は、前記識別情報の変動表示（図柄変動表示）が所定の変動回数（先に出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目）に到達することであり、

前記設定値（出率設定値）は、前記識別情報の変動表示（図柄変動表示）が前記所定の変動回数（例えば５０回）に到達することによって変更し得るものであり、
前記遊技制御手段は、前記所定遊技状態において、前記遊技に関する表示が実行され、前記所定条件が成立した場合、その成立直後に行われる前記変動表示（５０回目の図柄変動表示）から、前記変更手段によって変更された前記設定値を反映させた態様で、前記遊技に関する制御（大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等）を行う
ことを特徴とする遊技機。
【１５６９】
前記（ＤＢ１）に記載の遊技機によれば、遊技に関する表示の実行中において、識別情報の変動表示が所定の変動回数に到達する所定条件が成立した直後に行われる変動表示から、複数段階に設定された遊技制御手段が行う制御に関する設定値が自動的に変更され、変更された態様で、遊技に関する制御が行われる。この複数段階に設定された遊技制御手段が行う制御に関する設定値は、前記識別情報の変動表示が所定の変動回数に到達することによって変更し得るものである。したがって、上述した（ＤＡ１）と同様に、設定値調整機能付き遊技機をホールに定着させることができる。そして、単調ではない斬新な前提に基づいた面白みのある遊技を行うことができる。これらの結果、遊技の興趣性を向上することができる。
【１５７０】
（ＤＢ２）
前記（ＤＢ１）に記載の遊技機において、
遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤（遊技盤３０）と、
前記遊技領域に配設され、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球口（特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球口への遊技球の入球を検出する検出手段（特図１用始動入賞装置３３ａに配された検出スイッチ，特図２用始動入賞装置３３ｂに配された検出スイッチ）と、
前記検出手段での検出に基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選を行う抽選手段（大当たり抽選機能を有する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）と、を備え、
前記変動表示制御手段は、前記検出手段での検出を前記始動条件の成立の契機とするものであり、前記抽選の結果が前記特定遊技状態を発生させる結果である場合に、前記識別情報の変動表示の結果として特定結果を前記表示手段に表示させるものであり、
前記設定値は、所定時間内に前記識別情報の変動表示の結果として前記特定結果が発生する可能性の高さを示す値である
ことを特徴とする遊技機。
【１５７１】
前記（ＤＢ２）に記載の遊技機によれば、遊技に関する表示の実行中において、識別情報の変動表示が所定の変動回数に到達する所定条件が成立した直後に行われる変動表示の開始から、所定時間内に識別情報の変動表示の結果として特定結果が発生する可能性の高さを示す設定値が自動的に変更され、変更された態様で、遊技に関する制御が行われる。この所定時間内に識別情報の変動表示の結果として特定結果が発生する可能性の高さを示す設定値は、前記識別情報の変動表示が所定の変動回数に到達することによって変更し得るものである。したがって、上述した（ＤＡ１）と同様に、設定値調整機能付き遊技機をホールに定着させることができる。そして、単調ではない斬新な前提に基づいた面白みのある遊技を行うことができる。これらの結果、遊技の興趣性を向上することができる。
【１５７２】
（ＤＢ３）
前記（ＤＢ２）に記載の遊技機において、
前記設定値は、前記所定条件が成立すると、前記所定時間内に前記識別情報の変動表示の結果として前記特定結果が発生する可能性の高さが低い値となる

ことを特徴とする遊技機。
【１５７３】
前記（ＤＢ３）に記載の遊技機によれば、識別情報の変動表示が所定の変動回数に到達する所定条件が成立するまでに特定結果に当選しないと、所定時間内に識別情報の変動表示の結果として特定結果が発生する可能性の高さを示す設定値が自動的に低くなるという新しい遊技性を提供できる。
【１５７４】
（ＤＢ４）
前記（ＤＢ２）に記載の遊技機において、
前記設定値は、前記所定条件が成立すると、前記所定時間内に前記識別情報の変動表示の結果として前記特定結果が発生する可能性の高さが高い値となる
ことを特徴とする遊技機。
【１５７５】
前記（ＤＢ４）に記載の遊技機によれば、識別情報の変動表示が所定の変動回数に到達する所定条件が成立すれば、所定時間内に識別情報の変動表示の結果として特定結果が発生する可能性の高さを示す設定値が自動的に高くなるという新しい遊技性を提供できる。
【１５７６】
（ＤＢ５）
前記（ＤＢ１）に記載の遊技機において、
前記（ＤＡ２）から（ＤＡ１１）の少なくともいずれか一つを備える
ことを特徴とする遊技機。
【１５７７】
前記（ＤＢ５）に記載の遊技機によれば、前記（ＤＡ２）から（ＤＡ１１）の特徴を備えることができる。
【１５７８】
＜課題ＤＣ＞
従来の遊技機としては、例えば、遊技機の有利度を示す所定の段階値を段階的に調整することによって、遊技中の出玉性能（所定時間内に発射された発射球数に対する賞球数の割合。以下、出率と呼ぶ）などの遊技に関する出力を変更することが可能な段階値調整機能付き遊技機がある（例えば、特開２０１９－１２９８７３号公報、段落番号００５０ないし００５４，図５）。
また、本発明者によって次のような遊技機も提案されている。すなわち、遊技盤に形成された遊技領域を流下する遊技球が所定の入球口に入球することによる始動条件の成立に基づいて行われる識別情報の変動表示が所定の変動回数に達すると、所定の段階値を変更可能とする構成である。
しかしながら、上記提案に係る構成には、改善の余地がある。
上記提案に係る構成によれば、変動回数が所定の変動回数に達するためには、遊技球が所定の変動回数に相当する回数、所定の入球口に入球しなければならない。ここで、遊技球は、所定の入球口に入球するまでに、遊技領域に形成された遊技部品（釘、風車など）によって流下方向に影響を受ける。そのため、もし仮に、遊技部品が本来の設置角度から異ならせて設置されてしまうと、遊技部品によって影響を受けた遊技球が本来よりも所定の入球口に入球し難い方向に流下してしまい、変動回数が所定の変動回数に達するまでに、想定以上の遊技球を発射しなければならなくなる。このような事態が生じてしまうと、遊技の興趣性を低下させるという問題がある。
下記（ＤＣ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
下記（ＤＣ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１５７９】
（ＤＣ１）
遊技に関する表示が行われる表示手段（第３図柄表示装置４２）と、

遊技に関する制御（大当たり抽選、変動表示、遊技球発射）を行う遊技制御手段（主制御装置）と、
遊技者による所定の操作を受ける所定操作手段（遊技球発射ハンドル１８）と、
遊技者とは異なる作業者による特定の操作を受ける特定操作手段（設定キー挿入部ＤＡ１１）と、
遊技機に電源が投入される際に、前記特定操作手段に対して前記特定の操作（設定キー挿入部Ｄａ１１をオン状態とする操作）が実行されると前記遊技機を初期化する初期化手段（主基板メイン処理において遊技機の初期化機能を有するＣＰＵ５０１）と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、前記遊技機の遊技状態を所定遊技状態（通常遊技状態）に設定する遊技状態設定手段（主基板メイン処理において遊技状態設定機能を有するＣＰＵ５０１）と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、複数段階に設定された前記遊技制御手段が行う制御に関する設定値を、複数段階の設定値のうちの所定の設定値（初期値であるシナリオ設定値「１１」において最初にくる出率設定値「３」）に設定することが可能な設定手段（出率設定値更新処理において出率設定値設定機能を有するＣＰＵ５０１）と、
前記所定遊技状態において、所定条件（発射球数の１，０００球達成）が成立すると、前記複数段階の設定値のうちの第１の設定値（シナリオが定める出率設定値。上記のシナリオ設定値「１１」であれば出率設定値「３」「６」「３」「２」「５」のいずれか）を変更（上記の出率設定値「３」であれば「６」、「６」であれば「３」、「３」であれば「２」、「２」であれば「５」、「５」であれば「３」）に変更）することが可能な変更手段（出率設定値更新処理において出率設定値更新機能を有するＣＰＵ５０１）を備え、
前記設定値は、前記所定操作手段に対して前記所定の操作をすることによって変更し得るものであり、
前記遊技制御手段は、前記所定遊技状態において、前記遊技に関する表示が実行され、前記所定条件が成立した場合、前記遊技に関する表示を継続し、前記所定条件が成立した時点から、前記変更手段によって変更された前記設定値を反映させた態様で、前記遊技に関する制御を行う
ことを特徴とする遊技機。

【１５８０】

前記（ＤＣ１）に記載の遊技機によれば、遊技に関する表示の実行中において、所定条件が成立した時点で複数段階に設定された遊技制御手段が行う制御に関する設定値が自動的に変更され、変更された態様で、遊技に関する制御が行われる。この複数段階に設定された遊技制御手段が行う制御に関する設定値は、所定操作手段に対して遊技者が所定の操作をすることによって変更し得るものである。したがって、もし仮に、遊技部品が本来の設置角度から異ならせて設置されており、遊技部品によって影響を受けた遊技球が本来よりも所定の入球口に入球し難い方向に流下されている状況が発生したとしても、所定操作手段に対して遊技者が所定の操作をすることによって、この設定値を変更し得るので、このような不測の状況の影響を受け難くすることができる。

【１５８１】

また、上述した（ＤＡ１）と同様に、設定値調整機能付き遊技機をホールに定着させることができる。そして、単調ではない斬新な前提に基づいた面白みのある遊技を行うことができる。これらの結果、遊技の興趣性を向上することができる。

【１５８２】

（ＤＣ２）
前記（ＤＣ１）に記載の遊技機において、
前記設定値は、前記所定操作手段に対して前記所定の操作を継続することによって変更し得るものである
ことを特徴とする遊技機。

【１５８３】

前記（ＤＣ２）に記載の遊技機によれば、所定操作手段に対して所定の操作を継続する遊技者に対して、手軽に、複数段階に設定された遊技制御手段が行う制御に関する設定値の変更の機会を与えることができる。

【１５８４】

（ＤＣ３）

前記（ＤＣ１）に記載の遊技機において、

前記設定値は、前記所定操作手段に対して前記所定の操作を継続することによって最大値まで変更し得るものである

ことを特徴とする遊技機。

【１５８５】

前記（ＤＣ３）に記載の遊技機によれば、所定操作手段に対して所定の操作を継続する遊技者に対して、手軽に、複数段階の最大値に設定された遊技制御手段が行う制御に関する設定値の変更の機会を与えることができる。

【１５８６】

（ＤＣ４）

前記（ＤＣ１）に記載の遊技機において、

前記設定値は、前記所定操作手段に対して前記所定の操作を行う毎に変更し得るものである

ことを特徴とする遊技機。

【１５８７】

前記（ＤＣ４）に記載の遊技機によれば、所定操作手段に対して遊技者が所定の操作の中断を挟むことによって、複数段階に設定された遊技制御手段が行う制御に関する設定値が変更されるので、無自覚に所定の操作が継続されることを防止できる。

【１５８８】

（ＤＣ５）

前記（ＤＣ１）に記載の遊技機において、

前記（ＤＡ２）から（ＤＡ１１）の少なくともいずれか一つを備える

ことを特徴とする遊技機。

【１５８９】

前記（ＤＣ５）に記載の遊技機によれば、前記（ＤＡ２）から（ＤＡ１１）の特徴を備えることができる。

【１５９０】

＜課題ＤＤ＞

従来の遊技機としては、例えば、遊技機の有利度を示す所定の設定値を段階的に調整することによって、遊技中の出玉性能（所定時間内に発射された発射球数に対する賞球数の割合。以下、出率と呼ぶ）などの遊技に関する出力を変更することが可能な設定値調整機能付き遊技機がある（例えば、特開２０１９－１２９８７３号公報、段落番号００５０ないし００５４，図５）。

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

従来構成によれば、営業時間外にホールが設定値を単に選択するに留まる。従って、ホールが設定値をホールに有利なものにする場合は、遊技者にとって不利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。一方、ホールが設定値をホールに不利なものにする場合は、遊技者にとって有利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。つまり、従来の設定値調整機能付き遊技機は、遊技機の設定値について融通が利かず、このような事情が設定値調整機能付き遊技機の定着を妨げている。また、この種の遊技機では、複数の設定値ごとに遊技中の出率が所定の範囲内であるか等の検定が行われており、一の設定値では所定の範囲内であっても、他の設定値では範囲外となってしまう事態が生じる可能性がある。さらに、遊技機の設定値を高い段階にすると、それが出率を直接的に変動させてしまう。そのため、設定値を高い段階にすると、遊技機の設置に必要な検定を通過しないという事態にもなりかねない。このような事態は、設定値調整機能付

き遊技機の定着をさらに妨げている。
　そこで、発明者は、遊技中に設定値を変更するとの知見を得た。しかし、単に遊技中に設定値を変更するだけでは、遊技者にとって遊技の先行きが予測不能となるという新たな問題が発生した。
　すなわち、この種の遊技機は、設定値が遊技中に変更できず、遊技が単調になりやすいため、遊技の興趣性をこれ以上向上させることが難しい、という問題がある。
　下記（ＤＤ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
　下記（ＤＤ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１５９１】
（ＤＤ１）
　遊技に関する表示が行われる表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
　遊技に関する制御（大当たり抽選、変動表示、遊技球発射）を行う遊技制御手段（主制御装置）と、
　遊技に関する選択を入力させる操作を受ける操作手段（更新ボタンＤａ１２）と、
　遊技機に電源が投入される際に、特定の操作（設定キー挿入部Ｄａ１１をオン状態とする操作）が実行されると前記遊技機を初期化する初期化手段（主基板メイン処理において遊技機の初期化機能を有するＣＰＵ５０１）と、
　前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、前記遊技機の遊技状態を所定遊技状態（通常遊技状態）に設定する遊技状態設定手段（主基板メイン処理において遊技状態設定機能を有するＣＰＵ５０１）と、
　前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、複数段階に設定された前記遊技制御手段が行う制御に関する設定値を、複数段階の設定値のうちの所定の設定値を設定することが可能な設定手段（出率設定値更新処理において出率設定値設定機能を有するＣＰＵ５０１）と、
　前記所定遊技状態において、前記操作手段の操作に依らないで前記所定の設定値を変更することが可能な変更手段（出率設定値更新処理において出率設定値更新機能を有するＣＰＵ５０１）とを備え
　前記変更手段は、前記所定遊技状態において、第１の条件（５万球達成）が成立すると、前記操作手段の操作に依らないで、前記複数段階の設定値のうちの第１の設定値をより高い第２の設定値に変更するものであり、
　前記第１の条件は、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定遊技状態が継続している場合に成立し得る条件であって、前記遊技に関する表示の実行中に成立し得る条件であり、
　前記遊技制御手段は、前記所定遊技状態において、前記遊技に関する表示が実行され、前記所定条件が成立した場合、前記遊技に関する表示を継続し、前記所定条件が成立した時点から、前記操作手段の操作に依らないで変更された前記第２の設定値を反映させた態様で、前記遊技に関する制御を行う
　ことを特徴とする遊技機。
【１５９２】
　前記（ＤＤ１）に記載の遊技機によれば、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。すなわち、前記（ＤＤ１）に記載の遊技機によれば、遊技に関する表示の実行中において複数段階に設定された遊技制御手段が行う制御に関する設定値が自動的に変更され、変更された態様で、遊技に関する制御が行われる。つまり、仮に、ホールにとって不利な設定値で遊技に関する制御が行われたとしても、本発明の様に設定値を複数の段階の間で自動的に変動させるようにすれば、ホールに不利な状況は長く続かない。従って、本発明によれば、遊技に流動性が生まれるので、設定値調整機能付き遊技機をホールに定着させることができる。そして、初期状態として設定値を高い段階としても、遊技中に設定値が自動的に変動可能とするので、高い設定値のままで著しく高い出率になるような事態が生じにくくなり、遊技機の設置に必要な検定を通過しないという事態が低減でき

る。
　また、本発明に係る発明によれば、所定遊技状態において、第１の条件が成立すると、操作手段の操作に依らないで第１の設定値がより高い第２の設定値に変更される。そして、この第１の条件は、少なくとも遊技機の電源が遮断されずに所定遊技状態が継続していたとしても成立し得る条件であって、遊技に関する表示の実行中に成立し得る条件である。したがって、少なくとも遊技を実行し続けていれば、第１の条件が成立するという条件を満たすことによって、確実に、遊技を始めたときよりも高い設定値で遊技を遊技者に行わせることができる。その結果、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１５９３】
（ＤＤ２）
　前記（ＤＢ１）に記載の遊技機において、
　前記設定値の変更に基づいて所定の報知（５万球の報知）を実行可能な報知手段（第３図柄表示装置４２）を備え、
　前記報知手段は、前記第１の設定値が前記第２の設定値に上昇された後、遊技者による所定の入力がなされると、前記所定の報知を実行する
　ことを特徴とする遊技機。
【１５９４】
　前記（ＤＤ２）に記載の発明によれば、第１の設定値が第２の設定値に上昇された後、遊技者による所定の入力がなされると、所定の報知が実行される。この様に構成すれば、遊技者が所定の入力を実行しなければ所定の報知がなされないので、遊技者は、所定の報知に気を取られることなく、遊技に興じることができる。
【１５９５】
（ＤＤ３）
　前記（ＤＤ１）に記載の遊技機において、
　前記設定値の変更に基づいて所定の報知（５万球の報知）を実行可能な報知手段（第３図柄表示装置４２）を備え、
　前記報知手段は、前記第１の設定値が前記第２の設定値に上昇されたことを契機として前記所定の報知を実行する
　ことを特徴とする遊技機。
【１５９６】
　前記（ＤＤ３）に記載の発明によれば、第１の設定値が第２の設定値に上昇されたことを契機として所定の報知が実行される。この様に構成すれば、遊技者は、設定値の上昇を確実に知った状態で遊技に興じることができる。
【１５９７】
（ＤＤ４）
　前記（ＤＤ１）に記載の遊技機において、
　前記変更手段は、前記所定遊技状態において、前記第１の条件が成立した後、前記第１の条件とは異なる第２の条件が成立すると、前記第２の設定値をより低い第３の設定値に変更することが可能である
　前記第２の条件は、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定遊技状態が継続していたとしても成立し得る条件である
　ことを特徴とする遊技機。
【１５９８】
　前記（ＤＤ４）に記載の発明によれば、第１の条件が成立した後、この第１の条件とは異なる第２の条件が成立すると、第２の設定値がより低い第３の設定値に変更されると、所定の報知とは異なる特定の報知を実行可能である。この様に構成すれば、遊技者としては、これまでにない新たな面白みを有する遊技機が提供できる。例えば、第２の条件が遊技者の操作に基づいて成立するものであれば、遊技者の操作によって第２の設定値で行える遊技期間が少なくなっていくというドキドキ感を提供できる。また、第２の設定値を、

少なくとも遊技を行っていれば達成し得る一定の期間内に限って成立するという特別感を出すことができる。
【１５９９】
（ＤＤ５）
前記（ＤＤ２）に記載の遊技機において、
前記報知手段は、前記第２の設定値が前記第３の設定値に下降されると、前記所定の報知とは異なる特定の報知を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１６００】
前記（ＤＤ５）に記載の発明によれば、第２の設定値が第３の設定値に下降されることは、特定の報知によって遊技者に知らされるので、設定値の下降を確実に知った状態で遊技に興じることができる。
【１６０１】
（ＤＤ６）
前記（ＤＤ１）に記載の遊技機において、
前記第２の設定値は、前記設定値の取り得る範囲の中の最大値である
ことを特徴とする遊技機。
【１６０２】
前記（ＤＤ６）に記載の発明によれば、第２の設定値は、設定値の取り得る範囲の中の最大値である。この様に構成すれば、遊技者が設定値の更新を体感しやすく、メリハリのある遊技機が提供できる。
【１６０３】
（ＤＤ７）
前記（ＤＤ１）に記載の遊技機において、
前記第２の設定値は、前記設定値の取りうる範囲の中の中間値である
ことを特徴とする遊技機。
【１６０４】
前記（ＤＤ７）に記載の発明によれば、第２の設定値は、設定値の取りうる範囲の中の中間値である。この様に構成すれば、設定値の変化が小さく抑えられるので、遊技の難易度についてバランスの取れた遊技機が提供できる。
【１６０５】
（ＤＤ８）
前記（ＤＤ１）に記載の遊技機において、
遊技中に前記変更手段によって変更された前記設定値を記憶する記憶手段（ＲＡＭ５０３）を備え、
前記設定手段は、前記遊技機に電源が投入される際に、前記特定の操作が実行されない場合、変更された前記設定値を前記記憶手段から読み出すことが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１６０６】
前記（ＤＤ８）に記載の発明によれば、電源投入前から記憶手段が保持している設定値が反映され、電源投入前に遊技機が起動していたときの遊技が再現されるので、停電等により遊技機の電源が寸断されても、遊技者は、遊技機の再起動後に遊技の続きを行うことができる。
【１６０７】
（ＤＤ９）
前記（ＤＤ７）に記載の遊技機において、
前記設定手段は、前記設定値を前記記憶手段から読み出して、前記設定値を記憶された前記設定値とは異なる値に設定することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１６０８】

前記（ＤＤ９）に記載の遊技機によれば、記憶手段に記憶された設定値に基づいて、当該設定値と異なる値を遊技に反映させることができる。したがって、当該構成によれば、再起動後の遊技機の動作の自由度が増え、結果として、遊技者の利益に配慮がなされた遊技機が提供できる。

【１６０９】

（ＤＤ１０）

前記（ＤＤ１）に記載の遊技機において、

前記報知手段は、前記第１条件が成立したことを報知することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１６１０】

前記（ＤＤ１０）に記載の遊技機によれば、設定値の更新タイミングが分かりやすく、遊技者の遊技に対するモチベーションを引き出す遊技機が提供できる。

【１６１１】

＜課題ＤＥ＞

従来の遊技機としては、例えば、遊技機の有利度を示す所定の設定値を段階的に調整することによって、遊技中の出玉性能（所定時間内に発射された発射球数に対する賞球数の割合。以下、出率と呼ぶ）などの遊技に関する出力を変更することが可能な設定値調整機能付き遊技機がある（例えば、特開２０１９－１２９８７３号公報、段落番号００５０ないし００５４，図５）。

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

従来構成によれば、営業時間外にホールが遊技機の有利度を単に選択するに留まる。従って、ホールが設定値をホールに有利なものにする場合は、遊技者にとって不利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。一方、ホールが設定値をホールに不利なものにする場合は、遊技者にとって有利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。つまり、従来の設定値調整機能付き遊技機は、遊技機の設定値について融通が利かず、このような事情が設定値調整機能付き遊技機の定着を妨げている。また、この種の遊技機では、複数の設定値ごとに遊技中の出率が所定の範囲内であるか等の検定が行われており、一の設定値では所定の範囲内であっても、他の設定値では範囲外となってしまう事態が生じる可能性がある。さらに、遊技機の設定値を高い段階にすると、それが出率を直接的に変動させてしまう。そのため、設定値を高い段階にすると、遊技機の設置に必要な検定を通過しないという事態にもなりかねない。このような事態は、設定値調整機能付き遊技機の定着をさらに妨げている。

そこで、発明者は、遊技中に生じる事象を計数し計数値によって遊技機の有利度を変更するとの知見を得た。しかし、単に遊技中に生じる事象を計数するだけでは、常に計数値が計数されてしまい、遊技者にとって有利度を変更するのに都合がよくない場合であっても変更されてしまうという新たな問題が発生した。

下記（ＤＥ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することによって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。

下記（ＤＥ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。

【１６１２】

（ＤＥ１）

遊技に関する表示を行う表示手段（第３図柄表示装置４２）と、

始動条件の成立に基づいて遊技者にとって有利な遊技状態である有利遊技状態（大当たり遊技状態）となるか否かを抽選する抽選手段と、

前記抽選の結果に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記抽選の結果に対応する表示結果を前記表示手段に表示する変動表示制御手段と、

遊技状態を切り替える遊技状態制御手段（主制御装置２６１の次回遊技状態設定処理）と、

遊技に関する所定条件（例えば、遊技球の発射操作）が成立したことに基づいて生じる

所定事象（例えば、遊技球の発射）を計数して、計数結果を遊技者の有利度合いに関する計数値（例えば、発射球数）とする計数手段（例えば、出率設定値更新処理における球数カウンタ）と、
遊技状態が第１状態（例えば、通常状態、確変状態）で前記計数値が前記所定事象の回数に基づいて定められる第１条件（例えば、１０回）を満たす度に更新された前記計数値を前記表示手段に表示させて報知することが可能な報知手段（例えば、出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ２～ステップＤａ３０４ＤＣ３）と、を備え、
前記第１状態は、前記変動表示が実行されていない状態において前記計数値を複数回更新して前記表示手段に表示させることが可能な状態であり、
前記計数手段は、遊技状態が前記第１状態の後に発生する第２状態（例えば、大当たり遊技状態）で前記所定条件が成立した場合に前記計数値を更新しない（例えば、出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ１）
ことを特徴とする遊技機。
【１６１３】
前記（ＤＥ１）に記載の遊技機によれば、遊技に関する所定条件が成立したことに基づいて生じる所定事象を計数する。遊技状態が第１状態で計数値が所定事象の回数に基づいて定められる第１条件を満たす度に更新された計数値を表示手段に表示させて報知することが可能である。また、第１状態は、変動表示が実行されていない状態でも計数値を複数回更新して表示手段に表示させることが可能である。したがって、所定条件も、変動表示が実行されていない状態でも計数値を複数回更新して、計数値とすることができる条件となる。計数手段は、遊技状態が第１状態の後に発生する第２状態で所定条件が成立した場合に計数値を更新しないので第２状態では計数値が更新されずに出率設定値が更新されない。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６１４】
（ＤＥ２）　前記（ＤＥ１）に記載の遊技機において、
前記報知手段は、遊技状態が前記第１状態で、成立に前記第１条件よりも多くの前記所定事象の回数を要する第２条件（例えば、１０００の倍数）を満たす度に、更新された前記計数値を、前記第１条件を満たした場合の報知とは異なる態様で前記表示手段に表示させて報知（例えば、出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ４～ステップＤａ３０４ＤＣ５）することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１６１５】
前記（ＤＥ２）に記載の遊技機によれば、遊技状態が第１状態で、成立に第１条件よりも多くの所定事象の回数を要する第２条件を満たす度に、更新された計数値を、第１条件を満たした場合の報知とは異なる態様で表示手段に表示させて報知することが可能であるので、第２条件を満たす度に、更新された計数値を第１条件を満たした場合の報知とは異なる態様で報知することで出率設定値の更新に係る報知を行うことができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６１６】
（ＤＥ３）　前記（ＤＥ１）に記載の遊技機において、
前記所定事象は、遊技球の球数が増加する現象である
ことを特徴とする遊技機。
【１６１７】
前記（ＤＥ３）に記載の遊技機によれば、遊技球の球数が増加する現象を計数することで遊技者の有利度合いに関する計数値とし、計数値が所定値となることで、出率設定値の更新が行われる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６１８】

（ＤＥ４）　前記（ＤＥ１）に記載の遊技機において、
　遊技球が流下可能な遊技盤を備え、
　前記所定条件は、前記遊技盤において遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで成立しうる条件である
　ことを特徴とする遊技機。
【１６１９】
　前記（ＤＥ４）に記載の遊技機によれば、遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで、遊技球の発射球数が増加し、出率設定値の更新を行うことができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６２０】
（ＤＥ５）　前記（ＤＥ１）に記載の遊技機において、
　前記計数値は、遊技球のカウント数である
　ことを特徴とする遊技機。
【１６２１】
　前記（ＤＥ５）に記載の遊技機によれば、遊技球のカウント数を計数値とし、計数値が所定値となることで、出率設定値の更新を行うことができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６２２】
（ＤＥ６）　前記（ＤＥ１）に記載の遊技機において、
　前記第２状態は、前記第１状態時の始動入賞を契機として発生する
　ことを特徴とする遊技機。
【１６２３】
　前記（ＤＥ６）に記載の遊技機によれば、第２状態は、第１状態時の始動入賞を契機として発生するので、第１状態で始動入賞しなければ第２状態とはならずに計数値が更新され、出率設定値の更新が行われる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６２４】
（ＤＥ７）　前記（ＤＥ６）に記載の遊技機において、
　前記第２状態は、前記始動入賞に伴う抽選結果に応じて発生する
　ことを特徴とする遊技機。
【１６２５】
　前記（ＤＥ７）に記載の遊技機によれば、第２状態は、始動入賞に伴う抽選結果に応じて発生するので、始動入賞に伴う抽選結果に応じて計数値が更新されたり、更新されなかったりし、出率設定値の更新を好適にすることができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６２６】
（ＤＥ８）　前記（ＤＥ１）に記載の遊技機において、
　前記第１状態、前記第２状態の間で、右打ち、左打ちに関する打ち方が異なる
　ことを特徴とする遊技機。
【１６２７】
　前記（ＤＥ８）に記載の遊技機によれば、例えば、右打ちのときに計数値を更新し、左打ちのときは計数値を更新しないようにすることができる。これにより、右打ちのときに出率設定値の更新が行われ、左打ちのときは出率設定値の更新が行われないようにすることができる。これとは逆に、左打ちのときに計数値を更新し、右打ちのときは計数値を更新しないようにしていてもよい。これにより、左打ちのときに出率設定値の更新が行われ、右打ちのときは出率設定値の更新が行われないようにすることができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６２８】

（ＤＥ９）　前記（ＤＥ１）に記載の遊技機において、
　前記第１状態は、遊技状態が通常状態のときよりも始動入賞し易い遊技状態を含み、
　前記第２状態は、前記第１状態よりも始動入賞し難い遊技状態を含む
　ことを特徴とする遊技機。
【１６２９】
　前記（ＤＥ９）に記載の遊技機によれば、サポート状態のときに計数値を更新し、非サポート状態のときは計数値を更新しないようにすることができる。これにより、サポート状態のときに出率設定値の更新が行われ、非サポート状態のときは出率設定値の更新が行われないようにすることができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６３０】
＜課題ＤＦ＞
　従来の遊技機としては、例えば、遊技機の有利度を示す所定の設定値を段階的に調整することによって、遊技中の出玉性能（所定時間内に発射された発射球数に対する賞球数の割合。以下、出率と呼ぶ）などの遊技に関する出力を変更することが可能な設定値調整機能付き遊技機がある（例えば、特開２０１９－１２９８７３号公報、段落番号００５０ないし００５４，図５）。
　しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
　従来構成によれば、営業時間外にホールが遊技機の有利度を単に選択するに留まる。従って、ホールが設定値をホールに有利なものにする場合は、遊技者にとって不利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。一方、ホールが設定値をホールに不利なものにする場合は、遊技者にとって有利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。つまり、従来の設定値調整機能付き遊技機は、遊技機の設定値について融通が利かず、このような事情が設定値調整機能付き遊技機の定着を妨げている。また、この種の遊技機では、複数の設定値ごとに遊技中の出率が所定の範囲内であるか等の検定が行われており、一の設定値では所定の範囲内であっても、他の設定値では範囲外となってしまう事態が生じる可能性がある。さらに、遊技機の設定値を高い段階にすると、それが出率を直接的に変動させてしまう。そのため、設定値を高い段階にすると、遊技機の設置に必要な検定を通過しないという事態にもなりかねない。このような事態は、設定値調整機能付き遊技機の定着をさらに妨げている。
　そこで、発明者は、遊技中に生じる事象を計数し計数値によって遊技機の有利度を変更するとの知見を得た。しかし、単に遊技中に生じる事象を計数するだけでは、常に計数値が計数されてしまい、遊技者にとって有利度を変更するのに都合がよくない場合であっても変更されてしまうという新たな問題が発生した。
　下記（ＤＦ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することによって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。
　下記（ＤＦ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１６３１】
（ＤＦ１）
　遊技に関する表示を行う表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
　始動条件の成立に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１の大当たり抽選機能）と、を備えた遊技機において、
　前記抽選の結果が第１特定結果（通常大当たり）となった場合に遊技者に有利な第１特定遊技状態（大当たり遊技状態）に移行可能であり、前記抽選の結果が第２特定結果（確変付き大当たり、時短付大当り）となった場合に前記第１特定遊技状態に移行し該第１特定遊技状態の終了後に通常遊技状態よりも少なくとも前記始動条件が成立し易くなる第２特定遊技状態（確変状態、時短状態）に移行可能となるように制御可能な遊技状態制御手段（主制御装置２６１の次回遊技状態設定処理）と、
　遊技に関する所定条件（例えば、遊技球の発射操作）が成立したことに基づいて生じる

所定事象（例えば、遊技球の発射）を計数して、計数結果を遊技者の有利度合いに関する計数値（例えば、発射球数）とすることが可能な計数手段（例えば、出率設定値更新処理における球数カウンタ）と、
前記計数値が前記所定事象の回数に基づいて定められる第１条件（例えば、１０回）を満たす度に更新された前記計数値を前記表示手段に表示させる第１報知（例えば、「１０Ｐ」）を実行することが可能な第１報知手段（例えば、出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ２～ステップＤａ３０４ＤＣ３）と、
前記計数値が前記第１条件（例えば、１０回）よりも多い第２条件（例えば、１０００回）を満たす度に更新された前記計数値を前記表示手段に表示させる第２報知（例えば、「１０００ＯＶＥＲ」）を実行することが可能な第２報知手段（例えば、出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ４～ステップＤａ３０４ＤＣ５）と、を備え、
前記計数手段は、
前記第２特定遊技状態において前記第１特定結果または前記第２特定結果となり前記第１特定遊技状態に移行した場合（確変状態、時短状態において大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合）には前記所定条件が成立した場合に前記計数値を更新し、
前記第２特定遊技状態において前記第１特定結果となり前記第１特定遊技状態に移行し該第１特定遊技状態の終了後の前記通常遊技状態において前記第１特定結果または前記第２特定結果となり前記第１特定遊技状態に移行した場合（確変状態、時短状態において通常大当たりとなり大当たり遊技状態に移行し大当たり遊技状態終了後の通常遊技状態において大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合）、または、前記第２特定遊技状態において所定期間前記第１特定結果または前記第２特定結果とならなかったことに基づいて移行した前記通常遊技状態において前記第１特定結果または前記第２特定結果となり前記第１特定遊技状態に移行した場合（確変状態、時短状態において所定期間大当たりとならなかったことに基づいて移行した通常遊技状態において大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合）には前記計数値を更新しない構成である
ことを特徴とする遊技機。

【１６３２】

前記（ＤＦ１）に記載の遊技機によれば、遊技に関する所定条件が成立したことに基づいて生じる所定事象を計数する。第２特定遊技状態において第１特定結果または第２特定結果となり第１特定遊技状態に移行した場合には所定条件が成立した場合に計数値を更新し、第２特定遊技状態において第１特定結果となり第１特定遊技状態に移行し第１特定遊技状態の終了後の通常遊技状態において第１特定結果または第２特定結果となり第１特定遊技状態に移行した場合、または、第２特定遊技状態において所定期間第１特定結果または第２特定結果とならなかったことに基づいて移行した通常遊技状態において第１特定結果または第２特定結果となり第１特定遊技状態に移行した場合には前記計数値を更新しないので、第１特定遊技状態において出率設定値が更新されないようにすることができる。これにより、第２特定遊技状態の後の通常遊技状態において第１特定結果または第２特定結果となって移行した第１特定遊技状態において出率設定値が更新されることがないので、第１特定結果または第２特定結果となった出率設定値が更新されて良くない出率設定値に更新されることへの不安感を軽減しつつ、第１特定結果または第２特定結果となった出率設定値で再び遊技を行うことができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。また、計数値が所定事象の回数に基づいて定められる第１条件を満たす度に第１報知を実行し、第１条件よりも多い第２条件を満たす度に第２報知を実行するので、出率設定値が更新のために必要な計数値の目安とすることができ、また、第２条件を出率設定値が更新する計数値と同じにすることで出率設定値の更新を報知することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１６３３】

（ＤＦ２）　前記（ＤＦ１）に記載の遊技機において、
前記第２報知手段は、前記第１報知とは異なる態様で前記第２報知を実行することが可

能である
　ことを特徴とする遊技機。
【１６３４】
　前記（ＤＦ２）に記載の遊技機によれば、第２報知手段は、第１報知とは異なる態様で第２報知を実行することが可能であるので、第２条件を満たす度に、第１条件を満たした場合の報知とは異なる態様で報知することで出率設定値の更新に係る報知を行うことができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６３５】
（ＤＦ２－１）　前記（ＤＦ１）に記載の遊技機において、
　前記第２報知手段によって実行される前記第２報知の種別として、第１報知種別（例えば、１０００ＯＶＥＲ等）と、前記第１報知種別よりも高い有利度合いに対応する第２報知種別（例えば、４０００ＯＶＥＲ設定最高等）と、を少なくとも含む複数の種別を有している
　ことを特徴とする遊技機。
【１６３６】
　前記（ＤＦ２－１）に記載の遊技機によれば、第２報知は、第２報知の種別として、第１報知種別と、第１報知種別よりも高い有利度合いに対応する第２報知種別とを少なくとも含む複数の種別を有しているので、出率設定値が更新される際に第２報知の報知種別によって、出率設定値がどのように更新されるのかを示唆することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６３７】
（ＤＦ３）　前記（ＤＦ１）に記載の遊技機において、
　前記所定事象は、遊技球の球数が増加する現象である
　ことを特徴とする遊技機。
【１６３８】
　前記（ＤＦ３）に記載の遊技機によれば、遊技球の球数が増加する現象を計数することで遊技者の有利度合いに関する計数値とし、計数値が所定値となることで、出率設定値の更新が行われる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６３９】
（ＤＦ４）　前記（ＤＦ１）に記載の遊技機において、
　遊技球が流下可能な遊技盤を備え、
　前記所定条件は、前記遊技盤において遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで成立しうる条件である
　ことを特徴とする遊技機。
【１６４０】
　前記（ＤＦ４）に記載の遊技機によれば、遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで、遊技球の発射球数が増加し、出率設定値の更新を行うことができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６４１】
（ＤＦ５）　前記（ＤＦ１）に記載の遊技機において、
　前記計数値は、遊技球のカウント数である
　ことを特徴とする遊技機。
【１６４２】
　前記（ＤＦ５）に記載の遊技機によれば、遊技球のカウント数を計数値とし、計数値が所定値となることで、出率設定値の更新を行うことができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６４３】

（ＤＦ６）　前記（ＤＦ１）に記載の遊技機において、
　前記計数値を更新する第１状態と、前記計数値を更新しない第２状態と、を有し、
　前記第２状態は、前記第１状態時の始動入賞を契機として発生する
　ことを特徴とする遊技機。
【１６４４】
　前記（ＤＦ６）に記載の遊技機によれば、第２状態は、第１状態時の始動入賞を契機として発生するので、第１状態で始動入賞しなければ第２状態とはならずに計数値が更新され、出率設定値の更新が行われる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６４５】
（ＤＦ７）　前記（ＤＦ６）に記載の遊技機において、
　前記第２状態は、前記始動入賞に伴う抽選結果に応じて発生する
　ことを特徴とする遊技機。
【１６４６】
　前記（ＤＦ７）に記載の遊技機によれば、第２状態は、始動入賞に伴う抽選結果に応じて発生するので、始動入賞に伴う抽選結果に応じて計数値が更新されたり、更新されなかったりし、出率設定値の更新を好適にすることができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６４７】
＜課題ＤＧ＞
　従来の遊技機としては、例えば、遊技機の有利度を示す所定の設定値を段階的に調整することによって、遊技中の出玉性能（所定時間内に発射された発射球数に対する賞球数の割合。以下、出率と呼ぶ）などの遊技に関する出力を変更することが可能な設定値調整機能付き遊技機がある（例えば、特開２０１９－１２９８７３号公報、段落番号００５０ないし００５４，図５）。
　しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
　従来構成によれば、営業時間外にホールが遊技機の有利度を単に選択するに留まる。従って、ホールが設定値をホールに有利なものにする場合は、遊技者にとって不利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。一方、ホールが設定値をホールに不利なものにする場合は、遊技者にとって有利な状態が連続し、その状態は遊技中に変更されることはない。つまり、従来の設定値調整機能付き遊技機は、遊技機の設定値について融通が利かず、このような事情が設定値調整機能付き遊技機の定着を妨げている。また、この種の遊技機では、複数の設定値ごとに遊技中の出率が所定の範囲内であるか等の検定が行われており、一の設定値では所定の範囲内であっても、他の設定値では範囲外となってしまう事態が生じる可能性がある。さらに、遊技機の設定値を高い段階にすると、それが出率を直接的に変動させてしまう。そのため、設定値を高い段階にすると、遊技機の設置に必要な検定を通過しないという事態にもなりかねない。このような事態は、設定値調整機能付き遊技機の定着をさらに妨げている。
　そこで、発明者は、遊技中に生じる事象を計数し計数値によって遊技機の有利度を変更するとの知見を得た。しかし、単に遊技中に生じる事象を計数するだけでは、常に計数値が計数されてしまい、遊技者にとって有利度を変更するのに都合がよくない場合であっても変更されてしまうという新たな問題が発生した。
　下記（ＤＧ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することによって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。
　下記（ＤＧ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１６４８】
（ＤＧ１）
　遊技に関する表示を行う表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
　始動条件の成立に基づいて抽選を実行する抽選手段（主制御装置２６１の大当たり抽選

機能）と、を備えた遊技機において、
前記抽選の結果が第１特定結果（通常大当たり）となった場合に遊技者に有利な第１特定遊技状態（大当たり遊技状態）に移行可能であり、前記抽選の結果が第２特定結果（確変付き大当たり、時短付大当り）となった場合に前記第１特定遊技状態に移行し該第１特定遊技状態の終了後に通常遊技状態よりも少なくとも前記始動条件が成立し易くなる第２特定遊技状態（確変状態、時短状態）に移行可能となるように制御可能な遊技状態制御手段（主制御装置２６１の次回遊技状態設定処理）と、
遊技に関する所定条件（例えば、遊技球の発射操作）が成立したことに基づいて生じる所定事象（例えば、遊技球の発射）を計数して、計数結果を遊技者の有利度合いに関する計数値（例えば、発射球数）とすることが可能な計数手段（例えば、出率設定値更新処理における球数カウンタ）と、
前記計数値が前記所定事象の回数に基づいて定められる第１条件（例えば、１０回）を満たす度に更新された前記計数値を前記表示手段に表示させる第１報知（例えば、「１０Ｐ」）を実行することが可能な第１報知手段（例えば、出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ２～ステップＤａ３０４ＤＣ３）と、
前記計数値が前記第１条件（例えば、１０回）よりも多い第２条件（例えば、１０００回）を満たす度に更新された前記計数値を前記表示手段に表示させる第２報知（例えば、「１０００ＯＶＥＲ」）を実行することが可能な第２報知手段（例えば、出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ４～ステップＤａ３０４ＤＣ５）と、を備え、
前記計数手段は、
前記第２特定遊技状態において前記第１特定結果または前記第２特定結果となり前記第１特定遊技状態に移行した場合（確変状態、時短状態において大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合）には前記所定条件が成立した場合に前記計数値を更新し、
前記第２特定遊技状態において前記第１特定結果となり前記第１特定遊技状態に移行し該第１特定遊技状態の終了後の前記通常遊技状態において前記第１特定結果または前記第２特定結果となり前記第１特定遊技状態に移行した場合（確変状態、時短状態において通常大当たりとなり大当たり遊技状態に移行し大当たり遊技状態終了後の通常遊技状態において大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合）、または、前記第２特定遊技状態において所定期間前記第１特定結果または前記第２特定結果とならなかったことに基づいて移行した前記通常遊技状態において前記第１特定結果または前記第２特定結果となり前記第１特定遊技状態に移行した場合（確変状態、時短状態において所定期間大当たりとならなかったことに基づいて移行した通常遊技状態において大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合）には前記計数値を初期値（例えば、０）にリセットすることが可能な構成である
ことを特徴とする遊技機。

【１６４９】
前記（ＤＧ１）に記載の遊技機によれば、所定条件が成立した場合に、計数値を更新する。第２特定遊技状態において第１特定結果となり第１特定遊技状態に移行し第１特定遊技状態の終了後の通常遊技状態において第１特定結果または第２特定結果となり第１特定遊技状態に移行した場合、または、第２特定遊技状態において所定期間第１特定結果または第２特定結果とならなかったことに基づいて移行した通常遊技状態において第１特定結果または第２特定結果となり第１特定遊技状態に移行した場合に計数値を初期値にリセットすることが可能であるので、第１特定遊技状態となる前の遊技状態の経緯に応じて出率設定値が更新されるのに必要な計数値を変化させることができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【１６５０】
（ＤＧ２）　前記（ＤＧ１）に記載の遊技機において、
前記第２報知手段は、前記第１報知とは異なる態様で前記第２報知を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。
【１６５１】
前記（ＤＧ２）に記載の遊技機によれば、第２報知手段は、第１報知とは異なる態様で第２報知を実行することが可能であるので、第２条件を満たす度に、第１条件を満たした場合の報知とは異なる態様で報知することで出率設定値の更新に係る報知を行うことができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６５２】
（ＤＧ２－１）　前記（ＤＧ１）に記載の遊技機において、
前記第２報知手段によって実行される前記第２報知の種別として、第１報知種別（例えば、１０００ＯＶＥＲ等）と、前記第１報知種別よりも高い有利度合いに対応する第２報知種別（例えば、４００００ＯＶＥＲ設定最高等）と、を少なくとも含む複数の種別を有している
ことを特徴とする遊技機。
【１６５３】
前記（ＤＧ２－１）に記載の遊技機によれば、第２報知は、第２報知の種別として、第１報知種別と、第１報知種別よりも高い有利度合いに対応する第２報知種別とを少なくとも含む複数の種別を有しているので、出率設定値が更新される際に第２報知の報知種別によって、出率設定値がどのように更新されるのかを示唆することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６５４】
（ＤＧ３）　前記（ＤＧ１）に記載の遊技機において、
前記所定事象は、遊技球の球数が増加する現象である
ことを特徴とする遊技機。
【１６５５】
前記（ＤＧ３）に記載の遊技機によれば、遊技球の球数が増加する現象を計数することで遊技者の有利度合いに関する計数値とし、計数値が所定値となることで、出率設定値の更新が行われる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６５６】
（ＤＧ４）　前記（ＤＧ１）に記載の遊技機において、
遊技球が流下可能な遊技盤を備え、
前記所定条件は、前記遊技盤において遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで成立しうる条件である
ことを特徴とする遊技機。
【１６５７】
前記（ＤＧ４）に記載の遊技機によれば、遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで、遊技球の発射球数が増加し、出率設定値の更新を行うことができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６５８】
（ＤＧ５）　前記（ＤＧ１）に記載の遊技機において、
前記計数値は、遊技球のカウント数である
ことを特徴とする遊技機。
【１６５９】
前記（ＤＧ５）に記載の遊技機によれば、遊技球のカウント数を計数値とし、計数値が所定値となることで、出率設定値の更新を行うことができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６６０】
（ＤＧ６）　前記（ＤＧ１）に記載の遊技機において、

前記計数値を更新する第１状態と、前記計数値を更新しない第２状態と、を有し、
前記第２状態は、前記第１状態時の始動入賞を契機として発生する
ことを特徴とする遊技機。
【１６６１】
前記（ＤＧ６）に記載の遊技機によれば、第２状態は、第１状態時の始動入賞を契機として発生するので、第１状態で始動入賞しなければ第２状態とはならずに計数値が更新され、出率設定値の更新が行われる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６６２】
（ＤＧ７）　前記（ＤＧ６）に記載の遊技機において、
前記第２状態は、前記始動入賞に伴う抽選結果に応じて発生する
ことを特徴とする遊技機。
【１６６３】
前記（ＤＧ７）に記載の遊技機によれば、第２状態は、始動入賞に伴う抽選結果に応じて発生するので、始動入賞に伴う抽選結果に応じて計数値が更新されたり、更新されなかったりし、出率設定値の更新を好適にすることができる。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６６４】
＜課題ＤＨ＞
従来の遊技機としては、例えば、遊技機の有利度を示す所定の設定値を段階的に調整することによって、遊技中の出玉性能（所定時間内に発射された発射球数に対する賞球数の割合。以下、出率と呼ぶ）などの遊技に関する出力を変更することが可能な設定値調整機能付き遊技機がある（例えば、特開２０１９－１２９８７３号公報、段落番号００５０ないし００５４，図５）。
しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。
この種の遊技機は、電源投入時の特定の操作に基づいて複数の設定値のうちから１の設定値が設定され、設定された設定値に基づいて遊技に関する判別処理が行われ、その判別結果に基づいて遊技者に対する出力が行われるものがあるが、この種の遊技機では、遊技に関する判別処理が行われる機会が設定された設定値に基づく１回しかないので、遊技の興趣性をこれ以上向上させることが難しいという問題がある。
下記（ＤＨ１）に係る発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することを目的とする。
下記（ＤＨ１）に係る発明はこのような目的を達成するために次のような構成をとる。
【１６６５】
（ＤＨ１）
遊技球が入球可能な遊技領域を有する遊技盤（遊技盤３０）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球口（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、
前記入球口への遊技球の入球を検出する検出手段（入賞検出センサ）と、
前記検出手段での検出を契機として行われる識別情報変動遊技の結果として、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり状態）を発生させるか否かを表示する表示手段（第３図柄表示装置４２）と、
前記識別情報変動遊技に関する制御（大当たり抽選、変動表示、遊技球発射）を行う遊技制御手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１）と、
操作可能な操作手段（設定キー挿入部Ｄａ１１）と、
遊技機に電源が投入される際に、前記操作手段に対して特定の操作が実行されると前記遊技機を初期化する初期化手段（主基板メイン処理において遊技機の初期化機能を有するＣＰＵ５０１）と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、前記遊技機の遊技状態を所定遊技状態に設定する遊技状態設定手段（主基板メイン処理において遊技状態設定機能を有

するＣＰＵ５０１）と、
　前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合、複数段階に設定された前記識別情報変動遊技に関する設定値を、複数段階の設定値のうちの所定の設定値（初期値であるシナリオ設定値「１１」において最初にくる出率設定値「３」）に設定することが可能な設定手段（出率設定値更新処理において出率設定値設定機能を有するＣＰＵ５０１）と、を備え、
　前記遊技制御手段は、
　前記入球口に遊技球が入球したことが検出されると第１の判別（第１抽選の結果が暫定外れか大当たりかの判別）を前記設定値が複数段階の設定値のうちのいずれであるかに依らないで（固定確率で）行うことが可能な第１判別手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による変動開始処理における第１抽選判別機能）と、
　前記第１の判別が所定の判別結果（暫定外れ有りとの結果）となったことを契機として、前記設定値が複数段階の設定値のうちのいずれであるかに基づき、第２の判別（第２抽選の結果が大当たりか否かの判別）を行うことが可能な第２判別手段（主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による変動開始処理における第２抽選判別機能）と、を備え、
　前記識別情報変動遊技は、前記第１の判別と前記第２の判別とに基づいて行うことが可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【１６６６】
　前記（ＤＨ１）に記載の遊技機によれば、複数段階に設定された識別情報変動遊技に関する設定値のうちの所定の設定値に変更された場合に、単にその変更された所定の設定値に基づいて遊技に関する判別が行われ、その判別結果が出力されるのではく、設定値が複数段階の設定値のうちのいずれであるかに依らないで第１の判別が行われ、その第１の判別が所定の判別結果であった場合に、その後、設定値が複数段階の設定値のうちのいずれであるかに基づいて第２の判別が行われ、識別情報変動遊技は、前記第１の判別と前記第２の判別とに基づいて行われる。つまり、第２の判別において設定値が複数段階の設定値のうちのいずれであるかに基づいた判別が行われる前に、第１の判別において設定値が複数段階の設定値のうちのいずれであるかに依らないで等しい条件で判別が行われるという、斬新な判別構成を備えて識別情報変動遊技を行う遊技機を提供することができる。また、このような斬新な判別構成を用いて行われる識別情報変動遊技によって、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【１６６７】
（ＤＨ２）
（ＤＨ１）に記載の遊技機において、
　前記第１の判別は、前記設定値を反映させないで行われる、暫定的に前記識別情報変動遊技を決定する処理である
　ことを特徴とする遊技機。
【１６６８】
　前記（ＤＨ２）に記載の遊技機によれば、１回目の判別において、いきなり最終的な識別情報変動遊技が決まらないので、遊技の興趣性を向上することができる。また、１回目の判別において、暫定的にでも識別情報変動遊技が決まるので、暫定的に決まった識別情報変動遊技に基づいて、演出を実行することも可能となる。
【１６６９】
（ＤＨ３）
（ＤＨ１）に記載の遊技機において、
　前記第２の判別は、前記設定値を反映させて行われる、最終的に前記識別情報変動遊技を決定する処理である
　ことを特徴とする遊技機。
【１６７０】
　前記（ＤＨ３）に記載の遊技機によれば、２回目の判別において、最終的な識別情報変

動遊技が決まるので、遊技の興趣性を向上することができる。
【１６７１】
（ＤＨ４）
（ＤＨ１）に記載の遊技機において、
前記遊技制御手段は、前記第２の判別の前記判別結果に応じて前記識別情報変動遊技を異ならせる
ことを特徴とする遊技機。
【１６７２】
前記（ＤＨ４）に記載の遊技機によれば、第２の判別の判別結果に応じて識別情報変動遊技が異なるので、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６７３】
（ＤＨ５）
（ＤＨ１）に記載の遊技機において、
前記遊技制御手段は、暫定的な前記識別情報変動遊技が決定された状態で、前記設定値がいずれであるかに応じて、最終的な前記識別情報変動遊技を異ならせることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【１６７４】
前記（ＤＨ５）に記載の遊技機によれば、識別情報変動遊技に関する設定値がいずれであるかに応じて、暫定的な識別情報変動遊技に対する最終的な識別情報変動遊技の違いによって、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６７５】
（ＤＨ６）
（ＤＨ１）に記載の遊技機において、
前記設定値を変更する操作を受ける設定値変更操作手段（更新ボタンＤａ１２）を備え、
前記第２判別手段は、前記設定値変更操作手段の操作によって設定された前記設定値に基づき前記第２の判別を行う
ことを特徴とする遊技機。
【１６７６】
前記（ＤＨ６）に記載の遊技機によれば、設定値変更操作手段の操作に基づく、暫定的な判別結果出力態様に対する最終的な判別結果出力態様の違いによって、遊技の興趣性を向上させることができる。
【１６７７】
（ＤＨ７）
（ＤＨ１）に記載の遊技機において、
前記第２判別手段は、設定された前記設定値が特定の設定値（通常時に大当たり確率が３３％というような不正な大当たり確率に対応する不正な出率設定値）である場合は前記第２の判別を行わず、
前記遊技制御手段は、前記第１の判別による前記所定の判別結果に基づいて前記識別情報変動遊技を行う
ことを特徴とする遊技機。
【１６７８】
前記（ＤＨ７）に記載の遊技機によれば、設定された設定値が特定の設定値である場合にまで第２の判別を行ってしまい、その第２の判別による判別結果に基づいて識別情報変動遊技を行ってしまう不都合を回避することができる。
【１６７９】
（ＤＨ８）
（ＤＨ１）に記載の遊技機において、
前記第２判別手段は、設定された前記設定値が特定の設定値である場合は前記第２の判

別を行わず、
　前記遊技制御手段は、前記第１の判別の結果及び第２の判別の結果のいずれにも依らないで特定の識別情報変動遊技（完全外れ変動表示）を行う
　ことを特徴とする遊技機。
【１６８０】
　前記（ＤＨ８）に記載の遊技機によれば、設定された設定値が特定の設定値である場合にまで第１の判別及び第２の判別を行ってしまい、その第１の判別及び第２の判別による判別結果に基づいて識別情報変動遊技を行ってしまう不都合を回避することができる。
【実施例１】
【１６８１】
　実施例１のパチンコ機を、図面に基づいて詳細に説明する。図１は、本発明の実施例１のパチンコ機１０の正面図である。図２は、パチンコ機１０の前方斜視図である。図３は、パチンコ機１０の背面図である。図４は、パチンコ機１０の右側面図である。図５は、パチンコ機１０の左側面図である。図６は、パチンコ機１０の平面図である。図７は、遊技盤３０の正面図である。図８は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。図９は、（ａ）は第３図柄表示装置４２の表示内容を示し、（ｂ）は保留表示を示す説明図である。
【１６８２】
　なお、以下の実施例において特に断りのない限り、上下左右及び前後（あるいは奥、手前）の方向は、遊技盤を正面から見た状態、すなわち遊技盤の正面視を基準にして説明する。
【１６８３】
　図１，図２に示すように、パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０の外殻を形成し遊技場（ホール）の遊技島に固定される外枠１１と、この外枠１１の一側部（例えば正面視における左側部）を開閉軸Ｊ１として外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２と、この内枠１２の一側部（例えば正面視における左側部）を開閉軸Ｊ２として内枠１２に対して開閉自在に取り付けられる前面枠セット１４とを備えている。
【１６８４】
　外枠１１は、木製の板材により全体として正面視で矩形状に構成され、小ネジ等の離脱可能な締結具により各板材が組み付けられている。本実施の形態では、例えば、外枠１１の上下方向の外寸は８０９ｍｍ（内寸７７１ｍｍ）、左右方向の外寸は５１８ｍｍ（内寸４８０ｍｍ）としている。なお、外枠１１は、樹脂やアルミニウム等の軽金属などにより構成されていてもよい。
【１６８５】
　内枠１２は、大別すると、その外形を形成する主要部材としての樹脂ベース１２ａ（図２参照）と、この樹脂ベース１２ａに取り付けられる遊技盤３０（図７参照）とを備えている。また、内枠１２は、図１，図２に示すように、樹脂ベース１２ａの前面側で片開き自在な前面枠セット１４を備えている。
【１６８６】
　具体的には、樹脂ベース１２ａは、正面視で、その外形が略矩形状で、かつ、その略中央箇所を開口中心とする開口部（後述する遊技領域３０ａ（図７参照）と同等の大きさの開口）が形成された板状部材としている。
【１６８７】
　前面枠セット１４は、正面視左側で上下方向の開閉軸Ｊ２を軸心にして当該内枠１２に対して開閉可能に取り付けられている。詳細には、前面枠セット１４は、正面視で左側を開閉基端側とし右側を開閉先端側として前方へ回動可能とされている。
【１６８８】
　遊技盤３０（図７参照）は、その遊技領域３０ａを樹脂ベース１２ａの開口部に位置させるようにして当該樹脂ベース１２ａの背面側より着脱自在に取り付けられる。
【１６８９】

ここで、もう少し詳細に前面枠セット１４について説明する。

【１６９０】

前面枠セット１４は、図１に示すように、内枠１２に対して開閉可能に取り付けられており、内枠１２と同様、パチンコ機１０の正面からみて左側に上下に延びる開閉軸Ｊ２を軸心にして前方側に開放可能とされている。

【１６９１】

前面枠セット１４は、図１に示すように、それを正面視すると、最下部に位置する下皿部１３と、この下皿部１３の上側に位置する上皿部２１と、この上皿部２１の上側に位置するガラス枠部２３とに大別される。

【１６９２】

これらの下皿部１３、上皿部２１、ガラス枠部２３を、前面枠セット１４の樹脂成形部品であるベース板体１４ａの前面側各箇所にそれぞれ取り付けることで、前面枠セット１４が構成されている。

【１６９３】

下皿部１３は、図１に示すように、下皿１５を形成する部品とその部品を囲う部品等とが一体化された部品であり、前面枠セット１４の最下部箇所に位置するように、ネジ等の締結具によりベース板体１４ａの正面視で最下部箇所に固定されている。この下皿部１３は、その前面側に、下皿１５と球抜きレバー１７とを備えている。

【１６９４】

球受皿としての下皿１５は、図１，図２に示すように、前面枠セット１４の横幅を略三等分した場合の左端から「２／３」にわたる箇所まで設けられており、排出口１６より排出された遊技球が下皿１５内に貯留可能である。球抜きレバー１７は、下皿１５内の遊技球を抜く（排出する）ためのものであり、この球抜きレバー１７を図１で左側に移動させることにより、下皿１５の底面の所定箇所（例えば略中央箇所）が開口され、下皿１５内に貯留された遊技球を下皿１５の底面の開口部分を通して下方向外部に抜くことができる。また、パチンコ機１０は、下皿１５が満杯状態、すなわち下皿１５に遊技球を供給する流路に遊技球が満杯になった状態となったことが、供給流路の特定箇所に配置された特定検出部品である下皿満杯センサによって検出される構成を備える。また、パチンコ機１０は、下皿満杯センサによって上述した下皿満杯状態である場合、下皿１５への遊技球の供給が阻害される特定阻害事象となる下皿満杯エラーと判定し、遊技者に球抜きレバー１７を操作するように促す特定阻害表示である下皿満杯エラー報知（「球を抜いて下さい」という音声や画像表示）を行う構成を備えている。

【１６９５】

遊技球発射ハンドル１８は、遊技用操作手段として、下皿１５よりも右方で手前側に突出して配設されている。遊技者による遊技球発射ハンドル１８の操作に応じて、発射装置２２９（図３、図８参照）によって遊技球が遊技盤３０（図７参照）の方へ打ち込まれる。遊技球発射ハンドル１８は、遊技者による操作が可能となっているため、別の実施形態における別操作として採用してもよい。

【１６９６】

音出力部２４は、図１に示すように、前面枠セット１４の正面視で上部の左右２箇所に設けられ、その前面枠セット１４の内部あるいは背面箇所に設けられたスピーカからの音を出力するための複数個の出力口で形成されている。この出力口は、図１では一部のみ図示し、全体図示を省略している。

【１６９７】

上皿部２１は、図１に示すように、上皿１９を形成する部品とその部品を囲う部品等とが一体化された部品であり、前面枠セット１４の下部箇所（前述の下皿１５の上方位置）に位置するように、ネジ等の締結具によりベース板体１４ａの正面視で下部箇所に固定されており、遊技球の受皿としての上皿１９を備えている。ここで、上皿１９は、遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら発射装置２２９の方へ導出するための球受皿である。

【１６９８】

また、上皿部２１は、図１に示すように、その上面箇所に、遊技者によって操作される各種の操作ボタンを備えている。これらの操作ボタンとしては、複数個の押しボタンからなる枠ボタン８０が設けられている。枠ボタン８０は、決定ボタン８１と、決定ボタン８１の左右両側に配される左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を備えている。決定ボタン８１は、図４に示すように、ボタン本体８１ａと、検出部８１ｂと、ボタンケース８１ｃとを備えている。ボタン本体８１ａは、遊技者が検出部８１ｂに対して遠い位置から近かい位置に近付ける近接対象である。ボタン本体８１ａは、その裏面から下方向に突出した突出片８１ｄを備える。検出部８１ｂは、遊技者によるボタン本体８１ａを接近させる接近操作を検知する接近操作検知手段である。ここでは検出部８１ｂは、投光器と受光器とを有するフォトセンサである。なお、検出部８１ｂは、突出片８１ｄが接点を押下したことを検出するリミットスイッチでも構わない。突出片８１ｄが所定位置までしっかりと押下されたときに行われる接近操作の検知によって、接近操作が正しく行われたと判断される。ボタンケース８１ｃは、ボタン本体に倣った筒状の部材である。ボタンケース８１ｃは、遊技者の押下によってボタン本体８１ａを検出部８１ｂに接近させることができる被接近部材である。具体的には、ボタンケース８１ｃは、遊技者に押下されたときには下方向へ、遊技者の押下が終わったときにはバネの反発力によって上方向へボタン本体８１ａを移動可能に保持している。押しボタン式以外にも、例えば、レバー式、タッチセンサー式などであってもよい。後述する実施形態における別操作として、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作を採用してもよい。

【１６９９】

ガラス枠部２３は、図１に示すように、上皿部２１の上側に形成された窓部１０１と、この窓部１０１の周囲に設けられた各種の電飾部とを備えている。

【１７００】

つまり、前面枠セット１４には、図１に示すように、上皿部２１の上側に位置するガラス枠部２３の中央箇所に、遊技盤３０の遊技領域３０ａ（図７参照）のほとんどを外部から視認することができるよう略縦長楕円形状の窓部１０１が形成されている。詳しくは、窓部１０１は、略縦長楕円形状で中央が空洞（開口部１０１ａ）となっており、その開口部１０１ａを略縦長楕円形状等のガラス板１３７で覆うように、図示省略のガラスユニットが前面枠セット１４の背面側に取り付けられたものである。ガラスユニット１４０は、二枚のガラス板１３７を前後方向に近設させて並べた二重ガラス構造としている。なお、窓部１０１の略中央部が直線状になるようにし、ガラス板１３７もその形状に合わせるようにしてもよい。また、ガラス板１３７は、ガラスに限定されず、所定の強度がある透明板であればその材質などは問わない。

【１７０１】

さらに、ガラス枠部２３は、図１に示すように、窓部１０１の周囲に各種の電飾部３００（第１電飾部３０１、第２電飾部３０２及び第３電飾部３０３）を備えている。つまり、前面枠セット１４は、図１に示すように、その正面視した状態で窓部１０１の周囲で左箇所に、ＬＥＤ等を内蔵した第１電飾部３０１（左側電飾部）を、窓部１０１の周囲で右箇所に、ＬＥＤ等を内蔵した第２電飾部３０２（右側電飾部）を、窓部１０１の周囲で上箇所に、ＬＥＤ等を内蔵した第３電飾部３０３（上側電飾部）を備えている。これらの電飾部は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯、点滅のように発光態様が変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすものである。

【１７０２】

本パチンコ機１０では、第１電飾部３０１、第２電飾部３０２及び第３電飾部３０３は、大当たりランプとして機能し、大当たり時に点灯や点滅を行うことにより、大当たり中であることを報知する。その他、本パチンコ機１０の第１電飾部３０１及び第２電飾部３０２には、賞球払出し中に点灯する賞球ランプ１０５と、所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ１０６とが備えられている。

【１７０３】

また、窓部１０１の周縁で右斜め下箇所には、内枠１２表面や遊技盤３０表面等の一部

を視認できるよう透明樹脂からなる小窓１０７が設けられている。この小窓１０７の所定箇所を平面状としているので、遊技盤３０の右下隅部に貼り付けられた証紙などを、小窓１０７の当該平面状箇所から機械で好適に読み取ることができる。

【１７０４】

また、窓部１０１の右下方には貸球操作部１２０が配設されており、貸球操作部１２０には球貸しボタン１２１と返却ボタン１２２とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置された図示しないカードユニット（球貸しユニット）に紙幣やカード（例えばプリペイドカード）等を投入した状態で貸球操作部１２０が操作されると、その操作に応じて遊技球の貸出が行われる。球貸しボタン１２１は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１９に供給される。返却ボタン１２２は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、貸球操作部１２０にさらに度数表示部（図示省略）を設けるようにしてもよい。この度数表示部（図示省略）は、カード等の残額情報を表示するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部１２０が不要となる。故に、貸球操作部１２０の設置部分に、飾りシール等が付されるようになっている。これにより、カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との貸球操作部の共通化が図れる。

【１７０５】

次に、図７を用いて遊技盤３０の構成を説明する。遊技盤３０は、図７に示すように、正面視で四角形状の木製（例えば、合板）でその左側の両角部が取れたような形状の遊技板３０ｂを備えており、その周縁部（後述するレール５１，５２の外側部分）が内枠１２の樹脂ベース１２ａの裏側に当接した状態で取り付けられている。この遊技盤３０の前面側の略中央部分たる遊技領域３０ａは、前面枠セット１４のベース板体（図示省略）の略楕円形状の図１に示した窓部１０１のガラス板１３７を通じて、当該前面枠セット１４の前方外側から視認可能である。

【１７０６】

また、遊技盤３０は、一般入賞口３１、可変入賞装置３２、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ、普通図柄用始動口３４及び可変表示装置ユニット３５を備えている。これらは、遊技盤３０における、ルータ加工によって形成された各貫通穴にそれぞれに配設され、遊技盤３０前面側から木ネジ等により取り付けられている。

【１７０７】

特図１用始動入賞装置３３ａは、遊技球が入球する入球口を開閉する電動役物を有しないいわゆるへそタイプの始動口（スタートチャッカー）である。特図２用始動入賞装置３３ｂは、遊技球が入球する入球口を開閉する電動役物を有するいわゆる電チュータイプの始動口（スタートチャッカー）である。普通図柄用始動口３４は、遊技球がゲート（スルーゲート）を通過することを起因として、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物を所定回数開放させる始動口（スルーチャッカー）である。可変入賞装置３２は、特図１始動入賞装置３３ａおよび特図２始動入賞装置３３ｂの抽選結果に基づいて大入賞口を開閉する電動役物（扉部材：アタッカー）を有する入賞装置である。

【１７０８】

なお、上記の遊技盤３０の盤面構成は、一種パチンコ機の一例であるから、一種二種混合パチンコ機であればＶ入賞装置（Ｖ入賞スイッチ）を備え、Ｖ入賞を契機として可変入賞装置３２への入球可能となる構成であっても構わない。Ｖ入賞装置は、特図１始動入賞装置３３ａおよび特図２始動入賞装置３３ｂの抽選結果に基づくＶ動作制御によってＶ入賞口を開放し、特定事象検出部品であるＶ入賞スイッチの通過によってＶ入賞という動作関連事象を検出したことに基づいて閉鎖する電動役物（可動遊技部品であるＶ扉部材：Ｖアタッカー）を有する入賞装置である。このＶ入賞スイッチと、Ｖ入賞口に入賞した遊技球の下流の誘導通路への排出を検出する別検出スイッチとを備える構成でもよい。これにより、主制御装置２６１が、特定事象検出部品である２つのＶ入賞スイッチと別検出スイ

ッチとの検出に基づき、Ｖ入賞期間に係る入賞数と排出数とを比較し、入賞数と排出数が一致していることを前提とする所定前提事象が成立していれば正常と判断し、これが成立していない場合をＶ入賞口エラーとして音声または画像表示等によって報知することができる。また、Ｖ入賞を検出しないまま最大開放時間を経過すれば、Ｖ入賞が未達成であってもこれ以降はＶ入賞できなくするために、未達成制御である最大開放時間経過によるＶ入賞口閉鎖を行う。

【１７０９】

特定位置可動部材である電動役物（扉部材：アタッカー。Ｖ扉部材：Ｖアタッカー）の開閉は、図示の回動するタイプに限らず、前後または左右に直線的に進退するタイプであってもよい。例えば、第１特定位置可動部材であるアタッカー、第２特定位置可動部材であるＶアタッカーは、前後に直線的に進退する。また、小当たり抽選の結果が確定すると、センターフレーム４７などパチンコ機前面に取り付けられ、Ｖアタッカーとは異なる態様で遊技者に認識され易い動作を行い、Ｖ入賞可能な期間であることを報知する別遊技部品が備えられている。

【１７１０】

特図１用始動入賞装置３３ａは、可変表示装置ユニット３５の左側に設けられた左側遊技領域３０ａｌを流下した遊技球のうち、ステージ部４７Ｂを転動して真上から落下した遊技球を入球可能な始動口である。特図１用始動入賞装置３３ａの上方には、左側遊技領域３０ａｌを流下した遊技球を水平方向に揺動（往復）させるステージ部４７Ｂが設けられている。ステージ部４７Ｂのうち特図１用始動入賞装置３３ａの真上箇所から落下した遊技球などが特図１用始動入賞装置３３ａに入球する。

【１７１１】

特図２用始動入賞装置３３ｂは、可変表示装置ユニット３５の右側に設けられた右側遊技領域３０ａｒにおいて遊技球が入球可能な位置に設けられた始動口である。特図２用始動入賞装置３３ｂの上方には、普通図柄用始動口（スルーゲート）３４が設けられている。普通図柄用始動口３４への通過検出に基づく普通図柄の抽選の結果が当たりである場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物が開放されて、遊技球が入球可能となっている。

【１７１２】

なお、右側遊技領域３０ａｒは、右側遊技領域３０ａｒに発射された遊技球のうち一部の遊技球を普通図柄用始動口３４に通過させるように構成してもよいし、右側遊技領域３０ａｒに発射された遊技球を全部普通図柄用始動口３４に通過させるように構成してもよい。

【１７１３】

可変入賞装置３２は、特図２用始動入賞装置３３ｂの左斜め下側に設けられ、右側遊技領域３０ａｒを流下する遊技球のみが入球可能となっている。すなわち、右打ち操作により発射された遊技球は、可変入賞装置３２が開状態となっていれば、可変入賞装置３２に入球可能となっている。

【１７１４】

一般入賞口３１，可変入賞装置３２，特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ，普通図柄用始動口３４には、それぞれ遊技球の入球または通過を検出する図示省略の検出スイッチが設けられ、この特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ，普通図柄用始動口３４への入球は、それぞれの検出スイッチにより個別に検出される。

【１７１５】

また、一般入賞口３１，特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球が検出スイッチ（図示省略の入賞口スイッチ）で検出され、可変入賞装置３２への入球が検出スイッチ（図示省略のカウントスイッチ）でそれぞれに検出され、この検出スイッチの出力に基づいて、上皿１９（または下皿１５）へ所定数の賞球が払い出される。

【１７１６】

例えば、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球の場合には、始動入賞検出スイッチでの入賞検出に基づき、３個の賞球払い出しがされる。また、一般入賞口３１及び可変入賞装置３２への入球の場合には、一般入賞検出スイッチ及び可変入賞検出スイッチでの入賞検出に基づき、１０個の賞球払い出しがされる。なお、これらの賞球の個数は任意であり、種々の個数としてもよい。また、特定有利度合いは、払出によって得られる価値であれば賞球払い出しであってもよい。

【１７１７】

なお、普通図柄用始動口３４を遊技球が通過し、当該通過が検出スイッチ（図示省略の通過検出スイッチ）で検出されるが、当該普通図柄用始動口３４へ入球しても、遊技球の払い出しは実行されない。

【１７１８】

その他に、図７に示すように、遊技盤３０にはアウト口３６が設けられており、各種入賞装置等に入球しなかった遊技球はこのアウト口３６を通って図示しない球排出路の方へと案内される。遊技盤３０には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘３９が植設されている。この他にも風車３７等の各種部材（役物）が配設されてもよい。風車３７とその上流および下流の釘列は、遊技球の流下方向を、特図１用始動入賞装置３３ａに入球可能な流下方向（下流側の上段の釘列）か、または、一般入賞装置３１に入球可能な流下方向（下流側の下段の釘列）のいずれかに振り分ける流下方向振分機構として働いている。風車３７は、透明樹脂で形成された円盤の背面から３枚の羽根がＹ字状になって盤面に向けて突出されており、釘で支持された回転軸を中心に、遊技球の重みによって右方向・左方向に回転自在に構成されている。風車３７の回転軸は、上流側の釘列によって形成された流路に対してやや左寄りに配設されているが、真ん中もしくはやや右寄りでも構わない。風車による遊技球の方向は、上部の釘列の影響も受ける。風車３７が３本の羽根をＹの字の形となる状態で停止している場合は、上流からの遊技球はそのまま右側に方向転換され易い。右側に方向転換された遊技球は、下流側の上段の釘列に案内されて特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなる。風車３７が３本の羽根をＹの字を上下逆さにした形となる状態で停止している場合は、上流側の釘列に近い垂直姿勢もしくは右上の釘列に向けて傾いた略垂直姿勢をとる羽根の影響を受けて、左側に方向転換され易くなる。左側に方向転換された遊技球は、下流側の下段の釘列に案内されて一般入賞口３１に入球し易くなる。

【１７１９】

可変表示装置ユニット３５は、図７に示すように、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞をトリガとして、識別情報としての第１図柄（例えば特別図柄）を変動表示する第１図柄表示装置４０と、普通図柄用始動口３４の通過をトリガとして、第２図柄（例えば普通図柄）を変動表示する第２図柄表示装置４１と、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞をトリガとして、第３図柄（例えば装飾図柄）を変動表示する第３図柄表示装置４２とを備えている。第３図柄表示装置４２は、例えば、表示演出専用の表示装置や、ガラス板１３７の代わり又はガラス板１３７とともに設けられる画像を表示可能なアクリルパネルなどの光透過性樹脂板であってもよい。

【１７２０】

第１図柄表示装置４０は、図７に示すように、例えば、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器（例えば、小数点付き７セグメントＬＥＤ表示器）である第１セグメント表示部４０ａを備えている。この第１セグメント表示部４０ａは、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて変動発光等する。さらに、第１図柄表示装置４０は、図７に示すように、第１セグメント表示部４０ａにおける変動表示の保留数を示す保留ランプ４０ｃを備えている。保留ランプ４０ｃは、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａにも表示する構成とされている。

【１７２１】

具体的には、図９（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、４個の保留ランプ

４０ｃに対応する第１～第４保留表示Ｈ１～Ｈ４と現在実行中の変動パターンに対応する当該保留表示ＴＨとが設けられている。図９（ａ）では、保留数が４である場合において当該保留表示ＴＨに対応する図柄変動表示の開始時、保留数が４である場合において当該保留表示ＴＨに対応する図柄変動表示の外れ確定時、または、保留数が４である場合において当該保留表示ＴＨに対応する図柄変動表示における主装飾図柄ＳＺ及び副装飾図柄ＦＺからなる装飾図柄（第３図柄）の変動表示時を示している。第１～第４保留表示Ｈ１～Ｈ４及び当該保留表示ＴＨは、大当たりとなる可能性の高さに応じた色で表示される。

【１７２２】

すなわち、図９（ｂ）に示すように、大当たりとなる可能性が低い方から順に示すと、白色，青色，赤色，虹色の順に大当たりとなる可能性が高くなる。白色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性を示唆していない状態か、大当たり組合せとなる可能性が低いことを示唆している。青色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たりとなる可能性が白色の保留に対応する変動パターンに比べて高いが、赤色の保留に対応する変動パターンに比べて大当たりとなる可能性が比較的低いことを示唆している。赤色は、その保留に対応する変動パターンが、青色の保留に対応する変動パターンに比べて高いことを示唆している。虹色の保留は、大当たりとなる可能性が最も高く、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなることが確定されていることを示唆している。なお、図９（ａ）は、第１～第４保留表示Ｈ１～Ｈ４及び当該保留表示ＴＨが白色であることを示している。

【１７２３】

第１セグメント表示部４０ａは、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて、各セグメント発光部をランダムあるいは順番に発光変更することで、第１図柄の変動表示状態（本実施例では各セグメント発光部の発光変動態様）を発生させ、その発光変動の停止時に、その発光表示態様により、大当たりであるか外れであるかを表示する。なお、大当たりであるか外れであるかだけでなく、大当たりである場合はその大当たりの種類を表示してもよい。例えば、第１記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると第１大当たりを意味し、第２記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると第２大当たりを意味し、第３記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると第３大当たりを意味し、第４記号（例えば数字や文字など）を発光表示すると外れを意味する。なお、第１セグメント表示部４０ａによる発光表示は、一般の遊技者が見ても何を意味するのか知らないため、遊技者がそれを見ただけでは、大当たりであるか外れであるか、どの種類の大当たりであるか分からない（あるいは分かり難い）表示としている。

【１７２４】

また、本実施例では、特定種別の大当たりに基づく大当たりラウンド終了後は、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞し易いようにサポートするサポート状態となる。遊技者は、サポート状態中は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させる特定動作を行わせるために右打ちを行う。特定可動体である右打ちされた遊技球が、普通図柄用始動口３４を通過した場合、極めて短い時間内に第２図柄による当否抽選から結果表示までが行われる。第２図柄による抽選の結果が当たりである場合、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物が所定時間、開放される。そのため、時短状態または特定計数更新状態である確変状態中、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し易くなっている。時短状態または確変状態は、特別有利状態ともよぶ。

【１７２５】

なお、時短状態による特別有利状態は、その特別有利状態が発生する前に大当たりラウンド遊技の発生を必要とするものに限らない。例えば、時短状態による特別有利状態が発生する前に設定される前置期間において、特図１または特図２に係る特別抽選の外れ結果が規定回数（例えば１０００回）続いた場合に、その次の変動から特別有利期間（例えば１００回の時短状態）を発生するものでも構わない。

【１７２６】

なお、この第１図柄表示装置４０として、少なくとも２色以上の発光が可能なタイプの

単一又は複数個のＬＥＤを採用してもよい。具体的には、第１図柄表示装置４０として、例えば赤色と青色に発光可能な２個のＬＥＤを採用した場合を例に挙げると、各ＬＥＤの発光色を交互に変更させることで、第１図柄（各ＬＥＤの発光色態様）の変動表示状態を発生させ、例えば、両方のＬＥＤが赤色発光状態で停止すると第１大当たりを示し、一方のＬＥＤが赤色発光状態で停止しかつ他方のＬＥＤが消灯すると第２大当たりを示し、両方のＬＥＤが青色発光状態で停止すると第３大当たりを示し、両方のＬＥＤが互いに異なる色の発光状態で停止すると外れを示す。また、第１図柄表示装置４０を構成する第１セグメント表示部４０ａ及び保留ランプ４０ｃのうち少なくとも一つを、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴまたはドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成してもよいし、特に第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示する構成としてもよい。また、第１図柄表示装置４０にて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成または複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【１７２７】

第２図柄表示装置４１は、第２図柄用としての例えば「○」表示部４１ａと、第２図柄用としての例えば「×」が描かれた表示部４１ｂと、保留ランプ４１ｃとを有し、遊技球が第３の始動口３４を通過する毎に例えば表示部４１ａ，４１ｂによる表示図柄（普通図柄）が変動し、その変動表示が所定図柄で停止した場合に下部側の特図２用始動入賞装置３３ｂが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。遊技球が第３の始動口３４を通過した回数は最大４回まで保留され、その保留回数が保留ランプ４１ｃにて点灯表示される。なお、表示部４１ａ，４１ｂは、その内部にＬＥＤ（発光ダイオード）を有しており、このＬＥＤの発光（あるいはランプの点灯）を切り換えることにより変動表示される構成としている。また、第２図柄表示装置４１及び保留ランプ４１ｃのうち少なくとも一つを、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴまたはドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成してもよいし、特に第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示する構成としてもよい。

【１７２８】

第３図柄表示装置４２では特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づき第１図柄表示装置４０にて第１図柄の変動表示と所定の表示（停止表示）が行われる場合にそれに合わせて第３図柄の変動表示と所定の表示（停止表示）が行われる。なお、第３図柄表示装置４２では、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞をトリガとした表示演出だけでなく、大当たり当選となった後に移行する特定遊技状態中の表示演出などが行われる。

【１７２９】

第３図柄表示装置４２は、例えば液晶表示装置で構成されており、後述する表示制御装置４５により表示内容が制御される。第３図柄表示装置４２には、例えば図９に示すように、左、中及び右の３つの装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒが表示される。各装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒは複数の装飾図柄によって構成されており、これら装飾図柄が装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒ毎にスクロールされるようにして第３図柄表示装置４２に可変表示される。なお本実施の形態では、第３図柄表示装置４２（液晶表示装置）は、例えば、１１インチサイズの大型の液晶ディスプレイを備える。可変表示装置ユニット３５には、正面視した状態で第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａをほぼ囲むようにしてこの第３図柄表示装置４２の前方側にセンターフレーム４７Ａが配設されている。本実施形態では第３図柄表示装置４２として液晶表示装置を採用するが他の種類の画像表示装置（例えば、ＰＤＰ：プラズマ・ディスプレイ・パネルや、ＥＬ：エレクトロ・ルミネッセンス・ディスプレイや、有機ＥＬなど）を採用してもよい。

【１７３０】

図７に示す可変入賞装置３２は、通常は遊技球が入賞できない閉状態（あるいは、入賞し難い閉状態としてもよい）になっており、大当たりの際に遊技球が入賞しやすい開状態と通常の閉状態とに繰り返し作動されるものである。可変入賞装置３２が開状態となって

から閉状態となる期間をラウンドと呼ぶ。大当たり状態では、このラウンド遊技が所定回数繰り返し行う。

【１７３１】

このように、大当たりラウンド遊技は、可変入賞装置３２が開状態と通常の閉状態とに繰り返し作動され、可変入賞装置３２に多数の遊技球が入球（入賞）し、その入賞に対して大量の遊技球が賞球払い出しされることから、遊技者にとって有利な遊技状態となっている。ただし、大当たりラウンド遊技は、可変入賞装置３２が開状態となる期間が極めて短く、開状態であっても遊技球が入賞し難い場合もあるが、そのような大当たりラウンド遊技は終了後にサポート状態に移行されるため、遊技者の持ち玉が減りにくくなっており、遊技者にとって有利な遊技状態となっている。つまり、本実施例のパチンコ機１０は、遊技球の投入数（発射装置２２９による遊技球の遊技領域３０ａへの発射数）の方が、遊技球の賞球払出数（一般入賞口３１、可変入賞装置３２、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂなどへの遊技球の入球に基づく賞球払出数）よりも多い通常遊技状態（遊技球消費状態）と、遊技球の賞球払出数の方が遊技球の投入数よりも多いか、同数か、もしくは、通常遊技状態に比べてその差が少ない有利遊技状態（例えば、大当たりラウンド遊技状態およびその後に発生するサポート状態）とに状態変移可能なものである。

【１７３２】

より詳しくは、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂに対し遊技球が入賞すると、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａの変動表示に合わせて、第３図柄表示装置４２の第３図柄が変動表示させる。そのため、第１図柄表示装置４０の第１図柄の変動表示や、第３図柄表示装置４２の第３図柄の変動表示は、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂに対して遊技球がどのように入球しているのかを表示する入球状態表示制御として行われているともいえる。なお、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動表示は、特図１用始動入賞装置３３ａへの入賞に基づく変動表示よりも優先的に変動されるが、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞順に変動することも可能である。それぞれの変動停止後の第１セグメント表示部４０ａ及び第３図柄表示装置４２の表示が予め設定した大当たりを示す記号及び組み合わせとなることが確定した場合に、大当たりラウンド遊技状態が発生可能な状態となる。

【１７３３】

そして、可変入賞装置３２は、その大入賞口３２ａが所定の開放状態となるよう構成されている。具体的には、当該開放状態についての所定時間の経過又は所定個数の入賞を１ラウンドとして、可変入賞装置３２の大入賞口３２ａが所定回数（例えば２，８，１６ラウンド数）繰り返し開放される。また、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ及び特図２用始動入賞装置３３ｂを通過した回数は最大４回まで保留され、その保留回数が保留ランプ４０ｃ１，４０ｃ２，４０ｃ３，４０ｃ４（総称する場合は保留ランプ４０ｃと呼ぶ）にて表示される。保留ランプ４０ｃは、４０ｃ１，４０ｃ２，４０ｃ３，４０ｃ４の順に順番に点灯される。なお、保留ランプ４０ｃは、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａの一部で保留表示等される構成等であっても良い。

【１７３４】

また、遊技盤３０には、図７に示すように、発射装置２２９（図３参照）から発射された遊技球を遊技盤３０上部へ案内するための２本のレール５１，５２が取り付けられており、遊技球発射ハンドル１８の回動操作に伴い発射された遊技球は２本のレール５１，５２の後述する球案内通路４９を通じて所定の遊技領域３０ａに案内される。２本のレール５１，５２は長尺状をなすステンレス製の金属帯状部材であり、内外二重に遊技盤３０に取り付けられている。内レール５１は、遊技盤３０の正面視で、略縦楕円のうちでその左斜め上から時計回りで右斜め下までの箇所を除いた形状に形成されている。外レール５２は、一部（主に左側部）が内レール５１に向かい合うようにして形成されている。かかる場合、内レール５１と外レール５２とにより誘導レールが構成され、これら各レール５１

，５２が所定間隔を隔てて並行する部分（向かって左側の部分）により球案内通路４９が形成されている。なお、球案内通路４９は、遊技盤３０との当接面を有した溝状、すなわち手前側を開放した溝状に形成されている。

【１７３５】

内レール５１の先端部分（図７の左上部）には戻り球防止部材５３が取着されている。これにより、一旦、内レール５１及び外レール５２間の球案内通路４９から遊技盤３０の上部へと案内された遊技球が再度球案内通路４９内に戻ってしまうといった事態が防止される。戻り球防止部材５３は、遊技領域３０ａに遊技球を送り出す方向を、特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易い斜め上方向か、または、特図１用始動入賞装置３３ａに入球し難い鉛直下方向のいずれかに振り分ける送出方向振分機構として働いている。具体的には、遊技者が通常の強度で発射操作を行えば、遊技球歯戻り球防止部材５３を押しのけて、遊技領域３０ａに斜め上方向に送り出されるので、中央付近まで到達した遊技球は、その勢いを利用して、下流側の釘等でしっかりと弾かれ、特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなる。他方、遊技者が通常よりも弱く発射操作を行うと、遊技領域３０ａのやや手前側の釘に弾かれた遊技球が、戻り球防止部材５３に当ってさらに勢いが弱められて、遊技領域３０ａに鉛直下方向に送り出されるので、下流側の釘等での跳ね返りも弱くなり、特図１用始動入賞装置３３ａに入球し難くなる。また、遊技盤３０が内枠１２に取り付けられた状態において、外レール５２における、遊技球の最大飛翔部分に対応する位置（図７の右上部：外レール５２の先端部に相当する部位）には、返しゴム５４が位置している。従って、所定以上の勢いで発射された遊技球は、返しゴム５４に当たって跳ね返されるようになっている。外レール５２は、長尺状をなすステンレス製の金属帯としているので、遊技球の飛翔をより滑らかなものとする、つまり遊技球の摩擦抵抗を少なくすることができる。なお、図７に示すように、外レール５２の先端部（図７の右上部）から内レール５１の右側先端部（図７の右下部）までは、第１図柄表示装置４０での遊技領域３０ａ側の壁部５６と、内枠１２に形成された壁部５５（図７に破線で示す）とが位置することにより、遊技領域３０ａが仕切られている。

【１７３６】

なお、図７に示すように、遊技盤３０の右下隅部は、証紙（例えば製造番号が記載されている）等のシールＳＬ（プレートとしてもよい）を貼着するためのスペースである。遊技盤３０の右下隅部に、証紙等のシールＳＬを貼着することで、遊技盤３０と証紙との一義性を持たせることができる。

【１７３７】

次に、遊技盤３０の遊技領域３０ａについて説明する。遊技領域３０ａは、図７に示すように、内レール５１と外レール５２との内周部（内外レール）により略縦長円形状に区画形成されており、特に本実施の形態では、遊技盤３０の盤面上に区画される当該遊技領域３０ａが大きく構成されている。

【１７３８】

本実施の形態では、遊技領域３０ａを、パチンコ機１０の正面から見て、内レール５１及び外レール５２によって囲まれる領域のうち、内外レール５１，５２の並行部分である誘導レールの領域を除いた領域としている。従って、遊技領域３０ａと言った場合には誘導レール部分は含まないため、遊技領域３０ａの向かって左側限界位置は外レール５２によってではなく内レール５１によって特定される。また、遊技領域３０ａの向かって右側限界位置は壁部５５（内枠１２の一部）によって特定される。また、遊技領域３０ａの下側限界位置は内レール５１によって特定される。また、遊技領域３０ａの上側限界位置は外レール５２によって特定される。

【１７３９】

なお、詳しい図面の開示は省略するが、発射装置２２９には、前面枠セット１４の図示省略の球出口（上皿１９の最下流部より通じる球出口）から遊技球が１つずつ供給される。

【１７４０】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。図３に示すように、パチンコ機１０は、その背面（実際には内枠１２及び遊技盤３０の背面）において、各種制御基板が上下左右に並べられるとともに所定の制御基板が前後に重ねられる（例えば、後述する図８の払出制御基板３１１ａが背面視で手前側で、電源装置３１３の電源制御基板及び発射制御装置３１２の発射制御基板が払出制御基板３１１ａよりも奥側に位置する）ようにして配置されており、さらに、遊技球を供給するための遊技球供給装置（払出機構部３５２）や樹脂製の保護カバー３５３等が取り付けられている。本実施の形態では、各種制御基板を図３に示す複数（３個）の取付台２３０～２３２に分けて搭載してそれらを各制御基板ユニットとし、各制御基板ユニットが個別に内枠１２又は遊技盤３０の背面に装着するようにしている。具体的には、図３に示すように、主制御装置２６１を取付台２３０に搭載し、サブ制御装置２６２を取付台２３２に搭載してそれぞれユニット化すると共に、払出制御装置３１１、発射制御装置３１２及び電源装置３１３を取付台２３１に搭載してユニット化している。

【１７４１】

また、払出機構部３５２は、図３に示すように、各種部品（後述するタンク３５５、タンクレール３５６、ケースレール３５７、払出装置３５８及び電源スイッチ基板３８２）がパチンコ機１０の背面視で逆Ｌの字状に配設されて構成されており、払出機構部３５２及び保護カバー３５３も１ユニットとして一体化されており、当該ユニットを裏パックと称することもあるため、ここではそのユニットを「裏パックユニット２０３」と称する。

【１７４２】

裏パックユニット２０３は、ユニット単位で何ら工具等を用いずに着脱できるよう構成されており、さらにこれに加え、一部に支軸部を設けて内枠１２又は遊技盤３０の背面に対して開閉できる構成としている。これは、裏パックユニット２０３とその他構成とが前後に重ねて配置されても、隠れた構成等を容易に確認することを可能とするための工夫でもある。

【１７４３】

また、遊技盤３０の背面には、各種入賞口などの遊技球の通過を検出するための入賞感知機構などが設けられている。具体的には、遊技盤３０表側の一般入賞口３１に対応する位置には入賞口スイッチ（図示省略）が設けられ、可変入賞装置３２にはカウントスイッチ（図示省略）が設けられている。カウントスイッチは入賞球をカウントするスイッチである。また、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに対応する位置には特図１用始動入賞装置３３ａ用の作動口スイッチ（図示省略）と特図２用始動入賞装置３３ｂ用の作動口スイッチ（図示省略）（図示省略）とがそれぞれ設けられ、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球をそれぞれの作動口スイッチで検出される。普通図柄用始動口３４に対応する位置にはゲートスイッチが設けられ、普通図柄用始動口３４への遊技球の通過を当該ゲートスイッチで検出される。

【１７４４】

一般入賞口３１の入賞口スイッチ（図示省略）及び普通図柄用始動口３４のゲートスイッチは、図示しない電気配線を通じて盤面接続基板（図示省略）に接続され、さらにこの盤面接続基板が後述する主制御装置２６１内の主制御基板２６１ａ（図８参照）に接続されている。また、可変入賞装置３２のカウントスイッチは大入賞口中継端子基板（図示省略）に接続され、さらにこの大入賞口中継端子基板がやはり主制御基板２６１ａに接続されている。これに対し、特図１用始動入賞装置３３ａ及び特図２用始動入賞装置３３ｂの各作動口スイッチは中継基板を介さずに直接に主制御基板２６１ａに接続されている。

【１７４５】

その他図示は省略するが、可変入賞装置３２には、大入賞口３２ａを開放するための大入賞口ソレノイドが設けられ、特図２用始動入賞装置３３ｂには、電動役物を開放するための作動口ソレノイドが設けられている。なお、背面側のその他の構成として、後述するＲＡＭ消去スイッチ３２３や、設定付きパチンコ機であれば設定変更のＯＮ／ＯＦＦを切り換える設定ＯＮ／ＯＦＦスイッチ，作業者による設定変更操作を受ける設定変更スイッ

チ，現在の設定をリセットする設定リセットスイッチなどを、他の操作手段とは異なる態様で操作者が設定変更を行う別態様操作手段として備える。

【１７４６】

上記入賞感知機構にて各々検出された検出結果は、後述する主制御装置２６１内の主制御基板２６１ａに取り込まれ、該主制御基板２６１ａよりその都度の入賞状況に応じた払出指令（遊技球の払出個数）が払出制御基板３１１ａに送信される。そして、該払出制御基板３１１ａの出力により所定数の遊技球の払出が実施される。

【１７４７】

図３に示すように、主制御装置２６１は、パチンコ機１０の背面視における下側の取付台２３０に搭載され、サブ制御装置２６２は、パチンコ機１０の背面視における上側の取付台２３２に搭載されている。ここで、主制御装置２６１は、図８に示すように、主たる制御を司るＣＰＵ５０１と、遊技プログラムを記憶したＲＯＭ５０２と、遊技の進行に応じた必要なデータを記憶するＲＡＭ５０３と、各種機器との連絡をとる入出力ポート５０５と、各種抽選の際に用いられる乱数発生器（図示省略）と、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路（図示省略）などを含む主制御基板２６１ａを具備しており、この主制御基板２６１ａが透明樹脂材料等よりなる基板ボックス２６３（被包手段）に収容されて構成されている。なお、基板ボックス２６３は、略直方体形状のボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは、封印ユニット２６１ｃによって開封不能に連結され、これにより基板ボックス２６３が封印されている。

【１７４８】

また、サブ制御装置２６２は、例えば主制御装置２６１内の主制御基板２６１ａからの指示に従い音声やランプ表示の制御や表示制御装置４５の制御を司るＣＰＵ５５１や、その他ＲＯＭ５５２、ＲＡＭ５５３、バスライン５５４及び入出力ポート５５５等を含むサブ制御基板２６２ａを具備しており、このサブ制御基板２６２ａが透明樹脂材料等よりなる基板ボックスに収容されて構成されている。後述する電源基板より供給される電源はサブ制御装置２６２を介して表示制御装置４５に出力される。

【１７４９】

図３に示すように、払出制御装置３１１、発射制御装置３１２、電源装置３１３及びカードユニット接続基板３１４が取付台２３１に搭載されている。払出制御装置３１１は制御の中枢をなすＣＰＵや、その他ＲＯＭ、ＲＡＭ、各種ポート等を含む制御基板を具備している。また、発射制御装置３１２は発射制御基板を具備している。また、電源装置３１３は電源制御基板を具備している。払出制御装置３１１の払出制御基板３１１ａは、賞球や貸出球の払出を制御する。また、発射制御装置３１２の発射制御基板により、遊技者による遊技球発射ハンドル１８の操作に従い発射装置２２９（図８参照）の制御が行われ、電源装置３１３の電源基板により、各種制御装置等で要する所定の電源電圧が生成され出力される。本実施例の発射装置２２９は、遊技球を遊技領域４２ａに移動させる駆動力を発生させる駆動手段である発射ソレノイド（図示省略）への通電／非通電に従って進退自在な発射槌部（図示省略）で遊技球を打ちつけて発射させるソレノイド式発射部品を採用している。なお、それ以外の発射装置２２９として、発射モータの駆動に従って動作する発射杵で遊技球を打ちつけて発射させる機械式発射部品や、電磁場を発生させることで遊技球を発射させる電磁式発射部品など種々のタイプのものを採用してもよい。カードユニット接続基板３１４は、パチンコ機前面の貸球操作部１２０（図１参照）及び図示しないカードユニットに電気的に接続され、遊技者による球貸し操作の指令を取り込んでそれを払出制御装置３１１に出力するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１９に遊技球が直接貸し出される現金機では、カードユニット接続基板３１４は不要である。

【１７５０】

上記払出制御装置３１１、発射制御装置３１２、電源装置３１３及びカードユニット接続基板３１４は、透明樹脂材料等よりなる基板ボックスにそれぞれ収容されて構成されて

いる。特に、払出制御装置３１１では、前述した主制御装置２６１と同様、基板ボックス３１１ｂ（被包手段）を構成するボックスベースとボックスカバーとが封印ユニット（封印手段）によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス３１１ｂが封印されている。

【１７５１】

払出制御装置３１１には、図３に示すように、状態復帰スイッチ３１１ｃが設けられている。例えば、払出モータ部の球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ３１１ｃが押下されると、払出モータ３５８ａ（図８参照）がゆっくり正回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られている。

【１７５２】

また、電源監視基板２６１ｂにはＲＡＭ消去スイッチ３２３が設けられている。パチンコ機１０はバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰（復電）の際には停電時の状態に復帰できる。従って、通常手順で（例えばホールの営業終了時に）電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されることから、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、ＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源を投入することとしている。

【１７５３】

次に、裏パックユニット２０３の構成を説明する。裏パックユニット２０３は、図３に示すように、樹脂成形された保護カバー３５３と遊技球の払出機構部３５２とを一体化したものである。

【１７５４】

裏パックユニット２０３は、その最上部に上方に開口したタンク３５５が設けられており、このタンク３５５には遊技ホールの島設備（遊技島設備）から供給される遊技球が逐次補給される。タンク３５５の下方には、例えば横方向２列の球通路を有し下流側に向けて緩やかに下り傾斜するタンクレール３５６が連結され、さらにタンクレール３５６の下流側には縦向きにケースレール３５７が連結されている。ケースレール３５７の最下流部には、払出装置３５８が設けられ、払出モータ３５８ａ等の所定の電気的構成により必要個数の遊技球の払出が適宜行われる。そして、払出装置３５８より払い出された遊技球は払出通路（図示省略）等を通じて上皿１９に供給される。

【１７５５】

また、タンクレール３５６には、当該タンクレール３５６に振動を付加するためのバイブレータ３６０が設けられている。例えば、バイブレータ３６０が例えば２本のネジでタンクレール３５６に締結されて取り付けられる。さらに、バイブレータ３６０は、タンクレール３５６に面接触するのではなく、当該２本のネジの部分で接触しており、バイブレータ３６０による振動がより効果的にタンクレール３５６に伝わる。従って、仮にタンクレール３５６付近で球詰まりが生じた際、バイブレータ３６０が駆動されることで球詰まりが解消される。

【１７５６】

払出機構部３５２には、払出制御装置３１１から払出装置３５８への払出指令の信号を中継する払出中継基板（図示省略）が設置されると共に、外部より主電源を取り込むための電源スイッチ基板３８２が設置されている。電源スイッチ基板３８２には、電圧変換器を介して例えば交流２４Ｖの主電源が供給され、電源スイッチ３８２ａの切替操作により電源ＯＮまたは電源ＯＦＦとされる。

【１７５７】

タンク３５５から払出通路（図示省略）に至るまでの払出機構部３５２は何れも導電性を有する樹脂材料（例えば導電性ポリカーボネート樹脂）にて成形され、その一部にて接地（アース）されている。これにより、遊技球の帯電によるノイズの発生が抑制される。

【１７５８】

なお、図３に示すように、内枠１２の右上側には、内枠１２が外枠１１に対して開かれたことを検出する内枠開検出スイッチ３８８が設けられている。内枠１２が開かれると、

内枠開検出スイッチ３８８からホール内（パチンコ店内）用コンピュータへ出力される。
【１７５９】
次に、パチンコ機１０の電気的構成について、図８を用いて説明する。パチンコ機１０は、主制御装置２６１と、払出制御装置３１１と、発射制御装置３１２と、サブ制御装置２６２と、表示制御装置４５と、音声出力制御装置４７と、電源装置３１３などを備えている。これらの装置の電子基板には、遊技の制御に関する各種の電子部品やコネクタが搭載されている。電子部品やコネクタは、基板上で見易く、かつ、それぞれを区別して視認し易くするために特定の形状や色が施された部位を特定視認領域として備えている。以下に、これらの装置を個別に詳細に説明する。
【１７６０】
パチンコ機１０の主制御装置２６１には、演算装置である１チップマイコンとしてのＣＰＵ５０１が搭載されている。ＣＰＵ５０１には、該ＣＰＵ５０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ５０２と、そのＲＯＭ５０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ５０３と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。
【１７６１】
ＲＡＭ５０３は、パチンコ機１０の電源のオフ後においても電源装置３１３からバックアップ電圧が供給されてデータが保持（バックアップ）できる構成としており、ＲＡＭ５０３には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアを備えている。
【１７６２】
つまり、停電などの発生により電源が切断された場合において、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常処理を最後までを実行するので、ＲＡＭ５０３は、電源切断時（停電発生時を含む。以下同様）のカウンタ用バッファや保留球格納エリアの内容を記憶保持するだけでよく、電源の再入時にパチンコ機１０の状態を電源切断前の状態に復帰させることができる。具体的には、電源切断時における通常処理の途中の遊技情報についての各レジスタやＩ／Ｏ等の値を記憶しておくための専用のバックアップエリアをＲＡＭ５０３に設ける必要がない。なお、ＣＰＵ５０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源断時に、後述する停電監視回路５４２から出力される停電信号Ｓ１が入力されるように構成されており、停電の発生により、停電処理（ＮＭＩ割込み処理）が即座に実行される。
【１７６３】
かかるＲＯＭ５０２及びＲＡＭ５０３を内蔵したＣＰＵ５０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン５０４を介して入出力ポート５０５が接続されている。入出力ポート５０５には、後述するＲＡＭ消去スイッチ回路５４３、払出制御装置３１１、発射制御装置３１２、サブ制御装置２６２、第１図柄表示装置４０、第２図柄表示装置４１や、その他図示しないスイッチ群などが接続されている。また、主制御装置２６１は、第１図柄表示装置４０における第１図柄の変動表示と、第２図柄表示装置４１における第２図柄の変動表示とを制御する機能を備えている。
【１７６４】
払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３は、前述した主制御装置２６１のＲＡＭ５０３と同様に、パチンコ機１０の電源のオフ後においても電源装置３１３からバックアップ電圧が供給されてデータが保持（バックアップ）できる構成としており、ＲＡＭ５１３には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアを備えている。
【１７６５】
ＲＡＭ５１３は、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機１０の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時の状態に関する情報を記憶保持する。つまり、このＲＡＭ５１３の記憶保持は、ＮＭＩ割込み処理と払出制御処理の後半部分のステップとによって電源切断時に実行され、逆にＲＡＭ５１３の記憶情報の復帰は、電源入時の復電処理において実行される。

【１７６６】
かかるＲＯＭ５１２及びＲＡＭ５１３を内蔵したＣＰＵ５１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン５１４を介して入出力ポート５１５が接続されている。入出力ポート５１５には、主制御装置２６１、発射制御装置３１２、払出モータ３５８ａなどがそれぞれ接続されている。
【１７６７】
図８に示すように、発射制御装置３１２は、発射装置２２９による遊技球の発射を許可又は禁止するものであり、発射装置２２９は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、発射制御装置３１２は、払出制御装置３１１からのカードユニット接続信号Ｓ４（前述したカードユニットがパチンコ機１０に接続されている場合に出力される信号である）と、遊技者が遊技球発射ハンドル１８をタッチしている場合に出力されるタッチ検出信号Ｓ５と、遊技球発射ハンドル１８に設けられている、発射を停止させるための発射停止スイッチ１８ａが操作されていない場合に出力される発射維持信号Ｓ６との全てが入力されていることを条件に、発射許可信号Ｓ７を主制御装置２６１に出力する。また、遊技球発射ハンドル１８の操作量に応じたボリューム信号Ｓ１０が当該遊技球発射ハンドル１８から発射制御装置３１２に入力されており、発射制御装置３１２はこのボリューム信号Ｓ１０を主制御装置２６１に出力する。
【１７６８】
すなわち、発射許可信号Ｓ７がＯＮ（ハイレベル）である期間は発射許可状態であり、発射許可信号Ｓ７がＯＦＦ（ローレベル）である期間は発射不許可状態である。つまり、主制御装置２６１は、入力される発射許可信号Ｓ７がＯＮである期間において、遊技球を発射する発射ソレノイド（図示省略）の制御を行う発射制御信号Ｓ８（パルス信号）と、発射レールに遊技球を送る球送りソレノイドの制御を行う球送り制御信号Ｓ９（パルス信号）とを、発射制御装置３１２に所定の繰り返し周期で繰り返し出力する。なお、発射制御信号Ｓ８（パルス信号）の振幅値は、主制御装置２６１においてボリューム信号Ｓ１０に基づいて決定されており、例えば遊技球発射ハンドル１８の操作量が大きいほど発射制御信号Ｓ８（パルス信号）の振幅値が大きくなる。発射制御装置３１２は、発射制御信号Ｓ８及び球送り制御信号Ｓ９に基づいて発射装置２２９を駆動制御し、遊技球発射ハンドル１８の操作量に応じた強度で遊技球が発射される。逆に、主制御装置２６１は、入力される発射許可信号Ｓ７がＯＦＦである期間においては、発射制御信号Ｓ８及び球送り制御信号Ｓ９を発射制御装置３１２に出力せず、発射装置２２９によって遊技球が発射されることはない。
【１７６９】
表示制御装置４５は、第３図柄表示装置４２における第３図柄（装飾図柄）の変動表示を制御するものである。この表示制御装置４５は、ＣＰＵ５２１と、ＲＯＭ（プログラムＲＯＭ）５２２と、ワークＲＡＭ５２３と、ビデオＲＡＭ５２４と、キャラクタＲＯＭ５２５と、画像コントローラ５２６と、入力ポート５２７と、出力ポート５２９と、バスライン５３０，５３１とを備えている。入力ポート５２７の入力にはサブ制御装置２６２の出力が接続され、入力ポート５２７の出力には、ＣＰＵ５２１、ＲＯＭ５２２、ワークＲＡＭ５２３、画像コントローラ５２６が接続されている。また、画像コントローラ５２６にはバスライン５３１を介して出力ポート５２９が接続されており、その出力ポート５２９の出力には液晶表示装置である第３図柄表示装置４２が接続されている。
【１７７０】
表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、主制御装置２６１からの各種コマンドがサブ制御装置２６２で編集等されて送信される各種コマンドに基づいて、第３図柄表示装置４２における装飾図柄表示を制御する。ＲＯＭ５２２は、そのＣＰＵ５２１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、ワークＲＡＭ５２３は、ＣＰＵ５２１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。
【１７７１】

ビデオＲＡＭ５２４は、第３図柄表示装置４２に表示される表示データを記憶するためのメモリであり、このビデオＲＡＭ５２４の内容を書き替えることにより、第３図柄表示装置４２の表示内容が変更される。キャラクタＲＯＭ５２５は、第３図柄表示装置４２に表示される装飾図柄などのキャラクタデータを記憶するためのメモリである。画像コントローラ５２６は、ＣＰＵ５２１、ビデオＲＡＭ５２４、出力ポート５２９のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在すると共に、ビデオＲＡＭ５２４に記憶される表示データを、キャラクタＲＯＭ５２５から所定のタイミングで読み出して第３図柄表示装置４２に表示させるものである。

【１７７２】

音声出力制御装置４６は、音出力部２４ａにおける音声の出力を制御するものである。この音声出力制御装置４６は、ＣＰＵと、ＲＯＭと、ＲＡＭなどを備え、第３図柄表示装置４２での表示演出に合わせて通常音声の出力や特定音の出力を制御する処理を実行するものである。また、音声出力制御装置４６は、後述するように、遊技設定値変更操作である左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作を通じて、音量を調整する制御を行う。ＲＯＭは、音声出力処理用のプログラムや音データが記憶されている。音声出力部２４ａは、音声を出力するためのアンプとスピーカなどを備えている。

【１７７３】

また、電源装置３１３は、パチンコ機１０の各部に電力を供給するための電源部５４１とを備えている。電源部５４１は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して各々に必要な動作電源を供給する。その概要としては、電源部５４１は、外部より供給される交流２４ボルト電源を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動するための＋１２Ｖ電源、ロジック用の＋５Ｖ電源、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電源などを生成し、これら＋１２Ｖ電源、＋５Ｖ電源及びバックアップ電源を主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して供給する。なお、発射制御装置３１２に対しては払出制御装置３１１を介して動作電源（＋１２Ｖ電源、＋５Ｖ電源等）が供給される。

【１７７４】

図８に示すように、主制御装置２６１は、透明樹脂材料等よりなる基板ボックス２６３内に、主制御基板２６１ａと、この主制御基板２６１ａとは別体の電源監視基板２６１ｂとを備えている。電源監視基板２６１ｂは、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路５４２と、ＲＡＭ消去スイッチ３２３に接続されてなるＲＡＭ消去スイッチ回路５４３とを備えている。

【１７７５】

停電監視回路５４２は、停電等の発生による電源断時に、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１及び払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号Ｓ１を出力するための回路である。停電監視回路５４２は、電源部５４１で交流２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった時間が例えば２０ミリ秒を超えた場合に停電（電源断）の発生と判断して、停電信号Ｓ１を主制御装置２６１及び払出制御装置３１１へ出力する。この停電信号Ｓ１の出力によって、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１は、停電の発生を認識し、停電時処理（ＮＭＩ割込み処理）を実行する。

【１７７６】

なお、電源部５４１は、電源部５４１で監視している交流２４ボルトが２２ボルト未満となった時間が２０ミリ秒を越えた後においても、かかる停電時処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１は、停電時処理を正常に実行し完了することができる。

【１７７７】

ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去スイッチ３２３のスイッチ信号を取り込み、そのスイッチ３２３の状態に応じて主制御装置２６１のＲＡＭ５０３及び払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３のバックアップデータをクリアするための回路である。ＲＡＭ消

去スイッチ３２３が押下された際、ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去信号Ｓ２を主制御基板２６１ａに出力する。ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下された状態でパチンコ機１０の電源が投入されると（停電解消による電源入を含む）、主制御装置２６１においてＲＡＭ５０３のデータがクリアされ、払出制御装置３１１は主制御装置２６１からの初期化コマンドを受けるとＲＡＭ５１３のデータがクリアされる。

【１７７８】

ところで、第３図柄表示装置４２（液晶表示装置）には、図９に示すように、左・中・右の３つの装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒが設定されており、装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒ毎に上装飾図柄、中装飾図柄、下装飾図柄の３個ずつの装飾図柄が変動表示される。本実施の形態では、一連の図柄は、「０」～「９」の数字を各々付した主装飾図柄ＳＺと、菱形状の絵図柄からなる副装飾図柄ＦＺとにより構成されており、数字の昇順又は降順に主装飾図柄ＳＺが表示されると共に各主装飾図柄ＳＺの間に副装飾図柄ＦＺが配されて一連の装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒが構成されている。そして、周期性を持って主装飾図柄ＳＺと副装飾図柄ＦＺが上から下へと変動表示されるようになっている。

【１７７９】

かかる場合、左装飾図柄列Ｌにおいては、上記一連の装飾図柄が降順（すなわち、主装飾図柄ＳＺの番号が減る順）に表示され、中装飾図柄列Ｍ及び右装飾図柄列Ｒにおいては、同じく上記一連の装飾図柄が昇順（すなわち、主装飾図柄ＳＺの番号が増える順）に表示される。そして、左装飾図柄列Ｌ→右装飾図柄列Ｒ→中装飾図柄列Ｍの順に変動表示が停止し、その停止時に第３図柄表示装置４２上の５つの有効ライン、すなわち上ラインＬ１、中ラインＬ２、下ラインＬ３、右上がりラインＬ４、左上がりラインＬ５の何れかで主装飾図柄ＳＺが大当たり図柄の組合せ（本実施の形態では、同一の主装飾図柄ＳＺの組合せ）で揃えば大当たりとして特別遊技動画が表示される。

【１７８０】

主装飾図柄ＳＺは、数字が描かれた数字部ＳＺａと、人物，動物などのキャラクタが装飾的に描かれた装飾部ＳＺｂとで構成されている。例えば３つの装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒに配設される主装飾図柄ＳＺ「１」はそれぞれ、数字部ＳＺａ「１」と、「１」を囲む枠内に同じキャラクタ（「２」～「９」とは異なるキャラクタ）が描かれた装飾部ＳＺｂとで構成されている。主装飾図柄ＳＺ「２」～「９」も同様である。

【１７８１】

次に、上記の如く構成されたパチンコ機１０の動作について説明する。

【１７８２】

本実施の形態では、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１は、役物作動に係る乱数と、遊技の用に供するその他の乱数とを用いて、第１図柄表示装置４０の抽選（大当たり抽選：第１図柄の大当たり抽選）や図柄表示の設定や、第２図柄表示装置４１の抽選（第２図柄の当たり抽選）や図柄表示の設定や、第３図柄表示装置４２の装飾図柄（第３図柄）の変動表示に関する抽選やその設定を行うこととしている。

【１７８３】

具体的には、本実施例のパチンコ機１０では、役物作動に係る乱数として、図１０に示すように、第１図柄表示装置４０の大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、第１図柄表示装置４０の大当たり図柄の選択に使用する大当たり図柄カウンタＣ２と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、第２図柄表示装置４１の当たりの抽選に使用する第２図柄乱数カウンタＣ４と、第２図柄乱数カウンタＣ４の初期値設定に使用する初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２と、を用いている。

【１７８４】

また、このパチンコ機１０では、遊技の用に供するその他の乱数として、図１０に示すように、第３図柄表示装置４２の装飾図柄の変動パターン選択に際して大まかにその変動パターンの種類を特定するための停止パターンの選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、第３図柄表示装置４２の装飾図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウ

ンタＣＳ１，ＣＳ２，ＣＳ３と、第２図柄表示装置４１の外れ図柄選択に使用する第２図柄外れ図柄カウンタＣ５と、を用いている。上述した各カウンタは、ＣＰＵ５０１で実行されるプログラムにより構成されている。

【１７８５】

例えば、「停止パターン０」は複数種類の完全外れ変動パターンからなる完全外れ変動パターン群を示すものであり、「停止パターン１」は複数種類の前後外れリーチ変動パターンからなる前後外れリーチ変動パターン群を示すものであり、「停止パターン２」は複数種類の前後外れ以外リーチ変動パターンからなる前後外れ以外リーチ変動パターン群を示すものであり、「停止パターン３」は複数種類の大当たり変動パターンからなる大当たり変動パターン群を示すものである。

【１７８６】

これら全てのカウンタＣ１～Ｃ５，ＣＩＮＩ１～ＣＩＮＩ２，ＣＳ１～ＣＳ３は、その更新の都度、前回値に「１」が加算され（以下、「更新」という）、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは定期的に更新され、その更新値が図１０に示すＲＡＭ５０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜それぞれ格納される。また、ＲＡＭ５０３には、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリア）からなる保留球格納エリアとが設けられており、これらの各エリアには、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３といった各値が時系列的に格納されるようになっている。なお、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞を、始動条件の成立とも呼ぶ。実行エリアに格納された各値を、実行分の変動表示と呼び、保留球格納エリアに格納される各値を、未実行分の変動表示とも呼ぶ。

【１７８７】

具体的には、実行エリアおよび保留球格納エリアに実行分および未実行分のいずれの変動表示も格納されていない期間に、始動条件の成立があった場合は、実行エリアに実行分の変動表示が格納される。実行エリアに実行分の変動表示が格納されている期間に、始動条件の成立があった場合は、第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリアの順に未実行分の変動表示が格納される。実行エリアに実行分の変動表示が格納されている場合は、保留球格納エリアに格納された未実行分の変動表示に関して、図柄の変動表示を実行しない変動未実行条件が成立している。

【１７８８】

第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリアに格納された未実行分の変動表示を、第１保留，第２保留，第３保留，第４保留とも呼ぶ。

【１７８９】

上述した各カウンタについて図１０を用いて以下に詳細に説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば「０」～「５９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「５９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタであり（値＝０～５９９）、後述するタイマ割込み（図２６参照）毎に１回更新されるとともに、後述する通常処理（図１９参照）の残余時間内で繰り返し更新される。大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に（本実施の形態では後述するタイマ割込み（図２６参照）毎に１回）更新され、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したタイミングでＲＡＭ５０３の保留球格納エリアに格納される。

【１７９０】

大当たり乱数カウンタＣ１の当たり値、つまり、大当たりとなる乱数の値の数は、低確率時と高確率時とで２種類設定されており、低確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は

２個で、その値は「１５０，４５０」であり、高確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は１６個で、その値は「５０～５７，３５０～３５７」である。つまり、低確率時では大当たり確率が１／３００であり、高確率時では大当たり確率が１６／３００である。なお、高確率時とは、例えば予め定められた確率変動図柄によって大当たりになり、付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる「確変」の時をいい、通常時（低確率時）とはそのような確変状態でない時をいう。また、高確率時（確変状態）は、確変大当たりまたは潜伏確変大当たりの終了後（可変入賞装置３２の大入賞口３２ａが例えば１６ラウンドにわたって開放動作した後）、次回の大当たり、または、所定回数の変動が行われるまで継続される。本実施例では、確変状態は、大当たりラウンドの終了後１００回の変動が行われるまで継続されるものとする。なお、本実施例および後述する実施例では、大当たりとなる乱数の値が低確率時の値のみ設定されており、大当たり図柄カウンタＣ２の値に応じて通常当たりか時短付き当たりが決定されるタイプのパチンコ機１０であってもよい。この種のパチンコ機１０は、時短状態中、特図２の大当たり乱数カウンタＣ１の値によって小当たり判定が行われ、低確率時の値よりも高い確率で小当たり当選し、大当たり図柄カウンタＣ２の値に応じて通常当たりか時短付き当たりが決定され、Ｖ入賞を契機として、大当たり状態および時短状態が発生する１種２種混合タイプのものが好ましい。また、本実施例では、確変状態を導出する特図の変動表示演出においては、一定数の保留があるなどの一定の期間においては当たりになったときに必ず確変状態が付与される演出Ａ状態と、それ以外であれば異なる割合で確変状態が付与される演出Ｂ状態とがあってよい。

【１７９１】

大当たり図柄カウンタＣ２は、大当たりの際における、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａの変動停止時の図柄（本実施例では、第１セグメント表示部４０ａの変動表示後の最終表示記号）を決定するものである。本実施例では、大当たり図柄カウンタＣ２は、例えば「０」～「９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。大当たり図柄カウンタＣ２は、前述の大当たり乱数カウンタＣ１の場合と同様に、定期的に（後述するタイマ割込み（図２６参照）毎に１回）更新され、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したタイミングでＲＡＭ５０３の保留球格納エリアに格納される。

【１７９２】

この大当たり乱数カウンタＣ１及び大当たり図柄カウンタＣ２を用いた大当たり抽選テーブルについて図１１を参照して説明する。図１１（ａ）は特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２用大当たり抽選用テーブルである。

【１７９３】

（ａ）に示すように、特図１大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「０」～「９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第３記号で停止し、後述するように装飾図柄が「７」図柄で揃う。次に、前述の大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「１０」～「４９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第２記号で停止し、装飾図柄が「１」，「３」，「５」，「９」のように「７」を除く奇数図柄で揃う。また、前述の大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「５０」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第１記号で停止し、「２」，「４」，「６」，「８」のように偶数図柄で揃う。なお、大当たり乱数カウンタＣ１が外れの場合には、大当たり図柄カウンタＣ２の値に関わらず、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第４記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

【１７９４】

（ｂ）に示すように、特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「０」～「１９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第３記号で停止し、後述するように装

飾図柄が「７」図柄で揃う。次に、前述の大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「２０」～「４９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第２記号で停止し、装飾図柄が「１」，「３」，「５」，「９」のように「７」を除く奇数図柄で揃う。また、前述の大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「５０」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第３記号で停止し、「２」，「４」，「６」，「８」のように偶数図柄で揃う。なお、大当たり乱数カウンタＣ１が外れの場合には、大当たり図柄カウンタＣ２の値に関わらず、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第４記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

【１７９５】

大当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。この関係は特図１大当たり抽選用テーブル，特図２大当たり抽選用テーブルで共通である。大当たり図柄が「７」図柄であれば、当たり種別は、１６ラウンドが振り分けられ、確変状態が付く１６Ｒ確変大当たりとなる。大当たり図柄が「１」，「３」，「５」，「９」の奇数図柄であれば、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、確変状態が付く８Ｒ確変大当たりとなる。大当たり図柄が「２」，「４」，「６」，「８」の偶数図柄であれば、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、確変状態が付かない８Ｒ通常大当たりとなる。

【１７９６】

当たり種別とエンディング時間との関係について説明する。オープニング時間とは、大当たり遊技状態の開始から第１ラウンドの開始までのオープニング演出を行う時間である。オープニング時間は、全ての当たり種別に共通の１０秒に設定されている。オープニング時間は、特図１，特図２大当たり抽選用テーブルで共通である。

【１７９７】

当たり種別とエンディング時間との関係について説明する。エンディング時間とは、最終ラウンドの終了から次の遊技状態の開始までのエンディング演出を行う時間である。特図１大当たり抽選用テーブルでは、１６Ｒ確変大当たりのエンディング時間は３５秒に設定され、８Ｒ確変大当たり及び８Ｒ通常大当たりのエンディング時間は２５秒に設定されている。特図２大当たり抽選用テーブルでは、１６Ｒ確変大当たりのエンディング時間は３０秒に設定され、８Ｒ確変大当たり及び８Ｒ通常大当たりのエンディング時間は２０秒に設定されている。特図２大当たりのエンディング時間は、特図１大当たり抽選用テーブルのエンディング時間よりも５秒短い時間に設定されている。これにより、特図１用始動入賞装置３３ａへの入賞に基づく大当たりラウンドの終了時には、より多くの情報を遊技者に見せつつも、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づくような連続して２回以上の大当たりが発生する場合にはエンディング演出時間を短くすることで、遊技者には、同じ演出を１回出せば分かるところを、同じ演出を何回も出すことによる繰り返し感を与えることを低減させることができる。

【１７９８】

当たり種別とサポート状態が付く遊技回数との関係について説明する。サポート状態とは、大当たりラウンド遊技の終了後に、通常の遊技状態よりも特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し易くなるように、普通図柄の抽選の結果が当たりになり易くするとともに、電動役物の開放時間を長くしたり開放回数を多くしたりする状態である。サポート状態は、右打ちが行われる遊技状態である。特図１大当たり抽選用テーブルでは、１６Ｒ確変大当たり，８Ｒ確変大当たり，８Ｒ通常大当たりのサポート状態は１００回に設定されている。特図２大当たり抽選用テーブルでは、１６Ｒ確変大当たり，８Ｒ確変大当たりのサポート状態は１００回に設定されているが、８Ｒ通常大当たりのサポート状態は０回に設定されている。なお、上述した１種２種混合タイプのパチンコ機１０において、特図１の時短回数を特図２の時短回数よりも十分多くするものであってもよい。その一例は、特図１の時短回数が１００回であり、特図２の時短回数が５回であるといった例である。このような例では、特図２の時短状態中は時短回数が少ないため時短付き小当たりに当選しない事態が生じ易いが、特図１の時短状態中は時短回数が多いため時短付き小当たりに

当選し易い。つまり、特図１の大当たり時には特図２での遊技を行うことができるＲＵＳＨ状態が継続し易いが、特図２の小当たり時にはＲＵＳＨ状態が継続し難いという遊技性を実現するときには、特図１の時短回数と特図２の時短回数とに差を付けることによって実現してもよい。なお、２つの時短状態は、１００回と５回というような時短回数の違いに限らず、時短状態を契機として付与される価値に大きく差がある時短状態であってもよい。

【１７９９】

また、１種２種混合タイプのパチンコ機に替えて、特図１または特図２の大当たり乱数Ｃ１の値および大当たり図柄カウンタＣ２の値に応じて確変大当たりとなった場合に、通常状態よりも特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球する頻度を高める特典を付与するか、または、この特典を付与しない替わりに、低頻度で開放する特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球しなかった遊技球が入球可能な位置に設けられた可変入賞装置３２とは別の可変入賞装置のアタッカーが開放することで、小当たりに基づく入賞が頻繁に発生する特別な特典を付与するパチンコ機であってもよい。この種のパチンコ機では、後述する実施例のパチンコ機と同様に、遊技者に不利益となる結果が生じる場合がある。すなわち、後者の特典は、この後者の特典状態において前者の特典を付与する確変付き大当たりに当選した場合に通常状態に戻るという不利益となる結果が生じる。しかし、特定非計数更新状態である通常状態においては、前者の特典を付与する確変付き大当たりに当選しても小当たりに当選してこの種の不利益結果となる状態は生じない。

【１８００】

また、停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０」～「２３８」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３８）に達した後「０」に戻る構成となっている。本実施の形態では、停止パターン選択カウンタＣ３によって、第３図柄表示装置４２での装飾図柄のリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチ発生しない「完全外れ」とを抽選することとしている。例えば、Ｃ３＝０～２０１が完全外れに該当し、Ｃ３＝２０２～２０８が前後外れリーチに該当し、Ｃ３＝２０９～２３８が前後外れ以外リーチに該当する。なお、停止パターン選択カウンタＣ３の抽選（リーチの抽通）内容は、パチンコ機１０が低確率時であるか高確率時であるか、第１図柄表示装置４０の変動時間短縮機能が未作動であるか作動であるか、第１図柄の変動開始時の作動保留球数が何個であるか等に応じて各々個別に設定されるものであっても良い。停止パターン選択カウンタＣ３は、定期的に（後述するタイマ割込み（図２６参照）毎に１回）更新され、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したタイミングでＲＡＭ５０３の保留球格納エリアに格納される。

【１８０１】

また、３つの変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３のうち、変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～１９８」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「１９８」）に達した後「０」に戻る構成となっており、変動種別カウンタＣＳ２は、例えば「０～２４０」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「２４０」）に達した後「０」に戻る構成となっており、変動種別カウンタＣＳ３は、例えば「０～１６２」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「１６２」）に達した後「０」に戻る構成となっている。以下の説明では、変動種別カウンタＣＳ１を「第１変動種別カウンタ」、変動種別カウンタＣＳ２を「第２変動種別カウンタ」、変動種別カウンタＣＳ３を「第３変動種別カウンタ」とも適宜に呼ぶこととする。

【１８０２】

第１変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等のように装飾図柄（第３図柄）のリーチ種別や、完全外れの種別など、大まかな装飾図柄の変動パターン群が決定される。続いて、このように第１変動種別カウ

ンタＣＳ１で決定された変動パターン群の中からさらに一の変動パターンが、第２変動種別カウンタＣＳ２によって決定される。

【１８０３】

特図１用装飾図柄の変動パターンは、図１２に示す主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルを用いて決定される。なお、特図２用の装飾図柄の変動パターンも同様である。

【１８０４】

なお、後述する実施例における遊技に関する数の情報は、特図１用装飾図柄，特図２用装飾図柄の変動パターンが選択されるごとにポイントが獲得されるような遊技機であれば、その獲得されるポイントであってもよい。これらのポイントが計数され、獲得されたポイントの数の合計に応じて、有利遊技状態の発生し易さが異なるように構成されてもよい。具体的には、変動表示演出中に１の変動毎に獲得されるポイントが計数され、獲得したポイントが第３図柄表示装置４２に表示され、大当たり抽選の当選に基づいてオープニング演出が行われる期間が選択されるが、獲得したポイントの数に応じてオープニング演出の期間の長さが異なるように設定される。このオープニング演出の期間の長さに応じて、例えば後述する実施例におけるＶ入賞確変の発生し易さが異なるような遊技機である。

【１８０５】

すなわち、大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」，「３１」～「１４０」または「１４１」～「１９８」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」の場合、第２変動種別カウンタＣＳ２が「０」～「１２０」であれば大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：３０秒）が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２が「１２１」～「２４０」であれば大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：３０秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「３１」～「１４０」の場合、第２変動種別カウンタＣＳ２が「０」～「１２０」であれば大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：６０秒）が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２が「１２１」～「２４０」であれば大当たりスーパーリーチＤ（変動時間：６０秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」の場合、第２変動種別カウンタＣＳ２が「０」～「１２０」であれば大当たりスーパーリーチＥ（変動時間：１２０秒）が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２が「１２１」～「２４０」であれば大当たりスーパーリーチＦ（変動時間：１２０秒）が決定される。大当たりスーパーリーチＡ，Ｃは、特殊演出として所定の有効期間内に決定ボタン８１の押下によって大当たり当選となる可能性を示唆する大当たり示唆情報を報知することが決定され、大当たりスーパーリーチＥは、大当たり示唆情報の報知と、リーチ外れの仮停止から大当たり組み合わせに変化させる際に行われる復活演出を実行することが決定される。

【１８０６】

大当たり図柄カウンタＣ２が「１０」～「３９」または「４０」～「８９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「６５」であればノーマルリーチ群（大当たりノーマルリーチ群）が決定され、「６６」～「１３２」または「１３３」～「１９８」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「６５」の場合、第２変動種別カウンタＣＳ２が「０」～「１２０」であれば大当たりノーマルリーチＡ（変動時間：２０秒）が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２が「１２１」～「２４０」であれば大当たりノーマルリーチＢ（変動時間：２０秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「６６」～「１３２」の場合、第２変動種別カウンタＣＳ２が「０」～「１２０」であれば大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：３０秒）が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２が「１２１」～「２４０」であれば大当たりスーパーリーチＢが決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１３３」～「１９８」の場合、第２変動種別カウンタＣＳ２が「０」～「１２１」であれば大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：６０秒）が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２が「１２１」～「２４０」であれば大当たりスーパーリーチＤ（変動時間：６０秒）が決定される。発生頻度は、大当たりノーマルリーチＡ、大当たりス

ーパーリーチＡ，Ｂ，大当たりノーマルリーチＣ，Ｄでほぼ同じである。大当たりノーマルリーチＡ，大当たりスーパーリーチＡ，Ｃは、決定ボタン８１を使用する大当たり示唆情報を報知することが決定される。

【１８０７】

次に、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「２０１」のいずれかであれば完全外れが決定され、停止パターン選択カウンタＣ３が「２０２」～「２０８」のいずれかであれば前後外れノーマルリートまたは前後外れスーパーリーチのいずれかが決定され、停止パターン選択カウンタＣ３が「２０９」から「２３８」のいずれかであれば前後以外外れノーマルリーチまたは前後以外外れスーパーリーチのいずれかが決定される。このように、大当たり抽選が外れの場合、完全外れになり易く設定されている。

【１８０８】

次に、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「２０１」のいずれかである場合に、詳細な変動パターンの種別は、次のように決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１００」である場合は、完全外れＡ（変動時間：１０秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１０１」～「１５０」である場合は、完全外れＢ（変動時間：１５秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１５１」～「１９８」である場合は、完全外れＣ（変動時間：２０秒）が決定される。なお、完全外れＡ，Ｂ，Ｃの場合も、決定ボタン８１を使用する大当たり示唆情報を報知する場合がある。そのため、大当たり示唆情報の報知の有無のみによっては、大当たりか外れかを判別することはできない。

【１８０９】

次に、停止パターン選択カウンタＣ３が「２０２」～「２０８」のいずれかである場合に、詳細な変動パターンの種別は、次のように決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１００」である場合は、前後外れノーマルリーチＡ（変動時間：２０秒）が決定される。また、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１０１」～「１５０」である場合は、前後外れスーパーリーチＡ（変動時間：３０秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１５１」～「１７０」である場合は、前後外れスーパーリーチＣ（変動時間：６０秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１７１」～「１９８」である場合は、変動種別カウンタＣＳ２が「０」～「１９９」であれば前後外れスーパーリーチＥ，Ｆ（変動時間：１００秒）が決定される。前後外れノーマルリーチＡ，前後外れスーパーリーチＡ，Ｃも、上述と同様に、大当たり示唆情報を報知する場合と、大当たり示唆情報を報知しない場合とがある。前後外れスーパーリーチＥ，Ｆの変動時間（１００秒）は、大当たりスーパーリーチＥ，Ｆにおいて復活演出があると見せかけて外れ結果で終わるパターンに相当する。そのため、大当たりスーパーリーチＥ，Ｆにおいても、復活演出が行われるまでは、大当たり示唆情報によって示唆されている場合を除き、遊技者が変動表示の結果を判別し難くなっている。

【１８１０】

次に、停止パターン選択カウンタＣ３が「２０９」～「２３８」のいずれかである場合は、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１００」である場合は、前後以外外れノーマルリーチＡ（変動時間：２０秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１０１」～「１５０」である場合は、前後以外外れスーパーリーチＡ（変動時間：３０秒）が決定される点は、停止パターン選択カウンタＣ３が「２０２」～「２０８」のいずれかである場合と同様である。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１５１」～「１９８」である場合、前後以外外れスーパーリーチＣ（変動時間：６０秒）が決定される。前後以外外れノーマルリーチＡ，前後以外外れスーパーリーチＡ，Ｃも、上述と同様に、決定ボタン８１を使用する大当たり示唆情報を報知する場合がある。

【１８１１】

変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３は、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、始動入賞処理時に変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３のバッファ値が取得される。

【１８１２】
なお、上述した各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。但し、大当たり乱数カウンタＣ１、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の大きさは何れも異なる素数とし、いかなる場合にも同期しない数値としておくのが望ましい。
【１８１３】
次に、主装飾図柄ＳＺの変動表示演出の一例を説明する。図１３（ａ）は、大当たりノーマルリーチＡ，外れノーマルリーチＡの変動表示演出の例示であり、（ｂ）は、大当たりスーパーリーチＡ，外れスパーリーチＡの変動表示演出の例示である。
【１８１４】
まず、大当たりノーマルリーチＡ，外れノーマルリーチＡについて説明する。第３図柄表示装置４２は、通常背景の前面に主装飾図柄ＳＺが表示されている（つまり、通常画面４３ａが表示されている）。始動入賞の発生に基づき、主装飾図柄ＳＺの変動表示が開始される。この変動表示は高速変動である（つまり、高速変動中画面４３ｃが表示されている）。高速変動中に、大当たり示唆情報が報知される場合がある。報知を行うか否かは、変動種別カウンタＣＳ２の値に基づき抽選によって決定してもよい。大当たり示唆情報の報知は、まず、高速変動中に決定ボタン８１の押下を促す画像が表示され、この画像の表示中に決定ボタン８１を押下することによって、大当たり結果となる可能性を示唆する画像が表示される。例えば、「チャンス！」という画像が表示された場合、大当たり結果となる可能性が高いことを示唆している。これにより、高速変動中に決定ボタン８１の押下を促す画像が表示された場合、遊技者は、大当たり結果となる可能性が高いかを知るために、決定ボタン８１を押下する。報知画像が消去された後、右列，左列の主装飾図柄ＳＺがリーチ組み合わせで停止表示され（つまり、ノーマルリーチ表示画面４３ｆが表示され）、大当たりまたはリーチ外れいずれかの組み合わせが確定表示される（つまり、全図柄停止画面４３ｅが表示される）。
【１８１５】
この大当たり結果となる可能性を示唆する画像の替わりに、決定ボタン８１を押下することによって、可動役物を駆動させてもよい。
【１８１６】
次に、大当たりスーパーリーチＡ，外れスーパーリーチＡについて説明する。始動入賞の発生に基づき、主装飾図柄ＳＺの高速変動が開始される。高速変動中に決定ボタン８１の押下を促す画像が表示され、決定ボタン８１を押下することによって、大当たり結果となる可能性を示唆する画像が表示される。主装飾図柄ＳＺがリーチ組み合わせで停止表示された後、リーチ組み合わせを示す図柄が発展図柄ＨＺに変化して、リーチ発展演出が実行される（つまり、発展リーチ表示画面４３ｇが表示される）。例えば、リーチ発展演出におけるプレイヤーＰＹがミッションをクリアすれば大当たり結果となり、プレイヤーＰＹがミッションに失敗すればリーチ外れ結果となる、というリーチ表示演出である。このような演出を経て、発展図柄ＨＺによる大当たりまたはリーチ外れいずれかの組み合わせが停止表示された後、主装飾図柄ＳＺによって確定表示される。
【１８１７】
変動表示演出の別の例を説明する。図１４（ａ）は、大当たりノーマルリーチＣ，外れノーマルリーチＣの変動表示演出の例示であり、（ｂ）は、大当たりスーパーリーチＥ，外れスーパーリーチＥの変動表示演出の例示である。
【１８１８】
まず、大当たりスーパーリーチＣ，外れスーパーリーチＣについて説明する。スーパーリーチＣでは、スーパーリーチＡよりも長い時間リーチ発展演出が実行される。例えば、スーパーリーチＣでは、リーチ発展演出におけるプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとの対決演出が表示される。また、スーパーリーチＣでは、ボタン示唆演出の一部として、決定ボタン８１と選択ボタン８２とを用いて所定の選択及び決定を行う選択画像が表示され

る。具体的には、対決演出の開始時に、決定ボタン８１と選択ボタン８２とを用いたキャラクタ選択演出が実行される。例えば、選択可能な複数のプレイヤーＰＹが表示され、選択ボタン８２によって好みのプレイヤーＰＹが選択され、決定ボタン８１によって決定される。プレイヤーＰＹの選択後に表示される敵キャラクタＴＫは、大当たり結果となる可能性（期待度）に応じた適切なキャラクタが決定される。これにより、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとの関係性によって、プレイヤーＰＹが勝ちそうかどうか（大当たり結果となりそうかどうか）が示唆される。プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫが決まると、互いに攻撃を行う。大当たり結果となる場合は、プレイヤーＰＹが勝利を確信させるような画像（プレイヤーＰＹの周囲が光輝く画像）が表示される。リーチ外れ結果となる場合は、プレイヤーＰＹが敗北することを予期させるような画像（敵キャラクタＴＫの周囲が黒く光る画像）が表示される。このような演出を経て、発展図柄ＨＺによる大当たりまたはリーチ外れいずれかの組み合わせが停止表示された後、主装飾図柄ＳＺによって確定表示される。

【１８１９】

このプレイヤーＰＹが勝利を確信させるような画像の替わりに、可動役物を駆動させてもよい。

【１８２０】

次に、大当たりスーパーリーチＥ，外れスーパーリーチＥについて説明する。スーパーリーチＥでは、スーパーリーチＡよりも長い時間リーチ発展演出が実行される。例えば、スーパーリーチＥでは、リーチ発展演出においても対決演出が表示される。対決演出では、キャラクタ選択演出が実行される。リーチ外れ結果となる場合は、プレイヤーＰＹの敗北を予期させる画像が表示される。大当たり結果となる場合は、プレイヤーＰＹが敗北を予期させる画像が表示された後、決定ボタン８１の押下を促す画像が表示される。決定ボタン８１を押下すると、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａが強い発光を伴い激しく点滅を繰り返す（強発光点滅画面４３ｇ－１）。表示画面４２ａの点滅後、プレイヤーＰＹの勝利を確信させる画像が表示され、発展図柄ＨＺによる大当たり組み合わせが停止表示された後、主装飾図柄ＳＺによって確定表示される。この第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａが強い発光を伴い激しく点滅を繰り返す替わりに、決定ボタン８１を押下することによって、可動役物を駆動させてもよい。

【１８２１】

なお、上述の説明では、スーパーリーチＣ，スーパーリーチＥに対応する変動パターンコマンドと敵キャラクタＴＫとが対応しているものであったが、これに限らない。例えば、大当たり抽選とは異なるサブ制御装置２６２や表示制御装置４５が行うキャラクタを抽選するための当否外抽選によって敵キャラクタＴＫを決定するものであってもよい。また、敵キャラクタＴＫを大当たりの期待度に対応させてもよい。また、抽選によって決定された敵キャラクターＴＫをどのように出現させるかを、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う演出モードの抽選によって決定するものであってもよい。例えば、演出モードが非有利モード（プレイヤーＰＹが特定の勝利演出を見ることが難しいモード）に決定されている場合は、大当たり図柄カウンタＣ２が通常大当たりを決定している場合に、確変期待度が低い敵キャラクタＴＫ（例えばラスボスキャラ）が決定され易いように設定され、リーチ発展演出においてはラスボスキャラとのバトルに負けて通常大当たり状態に移行する特定勝利演出をサブ制御装置２６２が選択し易いように設定される。なおこの場合、大当たり図柄カウンタＣ２が確変大当たりを決定している場合に、ラスボスキャラではない別のボスキャラが決定され易いように設定される。他方、演出モードが有利モード（プレイヤーＰＹが特定の勝利演出を見ることが可能なモード）に決定されている場合は、大当たり図柄カウンタＣ２が確変大当たりを決定している場合に、ラスボスキャラが決定できるように設定され、リーチ発展演出においてはラスボスキャラに勝利して確変大当たり状態に移行する特定勝利演出をサブ制御装置２６２が選択できるように設定される。この場合、大当たり図柄カウンタＣ２が通常大当たりを決定している場合に、ラスボスキャラではない他の敵キャラクターが決定されるように設定される。なお、規定された期間、例え

ば通常状態もしくは確変状態中の変動回数に応じて演出モードが切り換えられる構成であってもよい。

【１８２２】

本実施例では、１のリーチ演出の中で特定の演出が１回ずつ行われるものであったが、特定の演出が複数回連続して実行されるものであってもよい。例えば、１の変動表示遊技中に、疑似的にリーチ外れ演出を複数回連続して行う疑似連演出や、大当たり期待度を示唆するなどの予告演出を連続して行う連続予告演出を実行してもよい。後述する実施例における遊技に関する数の情報は、この疑似連回数や、連続予告回数であってもよい。この場合、疑似連回数や連続予告回数の情報を計数する機能と、疑似連回数や連続予告回数の情報を表示可能な第３図柄表示装置４２と、疑似連演出や連続予告演出の実行の決定に基づいて、疑似連演出や連続予告演出を実行する機能と、疑似連演出や連続予告演出の実行の決定に基づいて、疑似連演出や連続予告演出が行われる期間を選択する機能と、を備え、疑似連演出や連続予告演出の期間は、疑似連回数や連続予告回数の情報に応じて当該期間の長さが変わり、疑似連演出や連続予告演出は、その演出期間の長さが長い程、遊技者にとって有利な情報を含むものであってもよい。

【１８２３】

次に、エンディング演出について説明する。図１５は、エンディング演出パターン決定用テーブルである。

【１８２４】

大当たりラウンド遊技の終了後、第３図柄表示装置４２には、遊技者に休息を与えたり、最終ラウンドまで到達できたことを祝福したり、遊技者に遊技に有用な情報を示唆ないし報知したり、種々の注意を報知したりするための画像を表示するエンディング演出が表示される。本実施例では、エンディング演出は、演出状態が変化するときの手段として用いられ、所定のパターンで組み合わせられた画像が表示される。エンディング演出パターンを構成するエンディング情報４４ｊには、例えば、大当たりラウンド遊技の終了後に確変状態又は時短状態に移行することを示唆する次遊技状態示唆情報４４ｗ（図中では「もう１回」または「チャンス」と記す）と、製造者を示す製造者情報４４ｘ（図中では「ロゴ」と示す）と、プリペイドカードの抜き忘れを注意喚起するカード抜き忘れ防止情報４４ｙ（図中では「プリペイドカード」と記す）と、パチンコ，パチスロは適度に楽しむ遊技であることを注意喚起するのめり込み防止情報４４ｚ（図中では「適度に楽しむ」と記す）とがある。次遊技状態示唆情報４４ｗ，カード抜き忘れ防止情報４４ｙ，のめり込み防止情報４４ｚは、例えばそれぞれ１０秒間表示され、製造者情報４４ｘは５秒間表示される。これにより、エンディング演出は、演出状態が大当たりラウンド演出から確変状態演出又は時短状態演出に変化するときのつなぎとなるので、演出状態が変化するときの違和感が生じることを低減する。

【１８２５】

特図１の１６Ｒ確変大当たりのエンディング演出は、３５秒間に、次遊技状態示唆情報４４ｗ，製造者情報４４ｘ，カード抜き忘れ防止情報４４ｙ，のめり込み防止情報４４ｚがその順番に表示されるパターンである。特図２の１６Ｒ確変大当たりの場合、エンディング演出は、３０秒間に、次遊技状態示唆情報４４ｗ，カード抜き忘れ防止情報４４ｙ，のめり込み防止情報４４ｚがその順番に表示されるパターンである。

【１８２６】

特図１の８Ｒ確変大当たりのエンディング演出は、２５秒間に、次遊技状態示唆情報４４ｗ，製造者情報４４ｘ，カード抜き忘れ防止情報４４ｙがその順番に表示されるパターンである。特図２の８Ｒ確変大当たりのエンディング演出は、２０秒間に、次遊技状態示唆情報４４ｗ，カード抜き忘れ防止情報４４ｙがその順番に表示されるパターンである。特図１，特図２の８Ｒ通常大当たりのエンディング演出は、上述の特図１，特図２の８Ｒ確変大当たりエンディング演出と同様であるが、次遊技状態示唆情報４４ｗが「チャンス」（次の遊技状態が時短状態となることを示唆する）である点が異なる。

【１８２７】

また、図１０に示すように、第２図柄表示装置４１の第２図柄の抽選には、第２図柄乱数カウンタＣ４が用いられる。第２図柄乱数カウンタＣ４は、例えば「０」～「２５０」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２５０）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。第２図柄乱数カウンタＣ４は、定期的に（後述するタイマ割込み（図２３参照）毎に１回）更新され、遊技球が左右何れかの普通図柄用始動入賞装置３４を通過した時に取得される。当選することとなる乱数の値の数は１４９個あり、その範囲は「５～１５３」である。

【１８２８】

特に、第２図柄乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２図柄乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。なお、初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２図柄乱数カウンタＣ４と同様のループカウンタであり（値＝０～２５０）、後述するタイマ割込み（図２３参照）毎に１回更新されるとともに、後述する通常処理（図１９参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第２図柄乱数カウンタＣ４は定期的に（本実施の形態では後述するタイマ割込み（図２３参照）毎に１回）更新され、遊技球が普通図柄用始動入賞装置３４を通過したタイミングでＲＡＭ５０３の第２図柄保留格納エリアに格納される。

【１８２９】

つまり、ＲＡＭ５０３には、保留球格納エリアとは別のエリアたる第２図柄保留格納エリアも有しており、１つの第２図柄用の実行エリアと４つの第２図柄用の保留エリア（第２図柄用保留第１～第４エリア）とからなる第２図柄保留格納エリアが設けられており、これらの各エリアには、普通図柄用始動入賞装置３４への遊技球の入賞履歴に合わせて、第２図柄乱数カウンタＣ４の各値が時系列的に格納されるようになっている。

【１８３０】

また、第２図柄外れ図柄カウンタＣ５は、後述する図１９での通常処理の第２図柄制御処理が１回実行される毎に１回更新され、その値がカウンタ用バッファの第２図柄外れ図柄バッファに更新取得され、第２図柄乱数カウンタＣ４の第２図柄保留球格納エリアへの記憶の際に、この第２図柄外れ図柄バッファに更新取得された第２図柄外れ図柄カウンタＣ５も第２図柄保留球格納エリアに記憶される。したがって、図１０に示すように、第２図柄乱数カウンタＣ４の値が落選の場合には、第２図柄保留球格納エリアの第２図柄外れ図柄カウンタＣ５の値に基づいて、「×」が描かれた表示部４１ｂの点灯表示される。なお、第２図柄外れ図柄カウンタＣ５を備えず、第２図柄乱数カウンタＣ４のみに基づいて第２図柄変動表示結果を行うようにしてもよい。つまり、第２図柄乱数カウンタＣ４が当選なら「○」が描かれた表示部４１ａを点灯表示し、落選なら「×」が描かれた表示部４１ｂの点灯表示するごとくである。

【１８３１】

次いで、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１により実行される各制御処理を図１６～図２７のフローチャートを参照しながら説明する。かかるＣＰＵ５０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理と、ＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とがあり、説明の便宜上ここでは、先ずタイマ割込み処理と、タイマ割込み処理において実行される始動入賞処理と、始動入賞処理において実行される先読み抽選処理と、ＮＭＩ割込み処理とを説明し、その後でメイン処理を説明する。

【１８３２】

図２３は、タイマ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は主制御装置２６１のＣＰＵ５０１により例えば２ｍｓｅｃ毎に実行される。

【１８３３】

図２３において、先ずステップＳ６０１では、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置２６１に接続されている各種スイッチ（但し、ＲＡＭ消去スイッチ３２３を除く）の状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報

（入賞検知情報）を保存する。
【１８３４】
その後、ステップＳ６０２では、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する。具体的には、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「５９９」）に達した際「０」にクリアし、初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２を１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「２５０」）に達した後の１インクリメントの際に「０」にクリアする。そして、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する（図１０参照）。
【１８３５】
また、続くステップＳ６０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３をそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態ではそれぞれ、「５９９」，「９」，「２５０」）に達した後の１インクリメントの際にそれぞれ「０」にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ３の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する（図１０参照）。
【１８３６】
その後、ステップＳ６０４では、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する。この始動入賞処理については、後述する図２４のフローチャートにより説明する。
【１８３７】
その後、ステップＳ６０５では、発射制御処理を実行する。以下、この発射制御処理について、図２６のフローチャートを参照して説明する。
【１８３８】
具体的には、ステップＳ７２１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図８に示すように、発射制御装置３１２からの発射許可信号Ｓ７がＯＮであるか否かを判定する。発射許可信号Ｓ７がＯＮである場合は、ステップＳ７２２に進み、ＯＦＦである場合は本処理を終了する。ステップＳ７２２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、発射制御信号Ｓ８及び球送り制御信号Ｓ９を発射制御装置３１２に出力し、発射装置２２９による遊技球発射制御を行い、ステップＳ７２３へ進む。ステップＳ７２３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球発射操作が行われたことを示す発射操作コマンドをセットする。このように発射制御処理をした後、ＣＰＵ５０１は本タイマ割込処理を一旦終了する。
【１８３９】
図２４を参照して主制御装置２６１にて行われる始動入賞処理について説明する。
【１８４０】
ステップＳ７０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したか否かを作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップＳ７０２に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【１８４１】
ステップＳ７０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の作動保留球数Ｎが上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判別する。作動保留球数Ｎが上限値未満であればステップＳ７０３に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ７０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、作動保留球数Ｎを１インクリメントする。ステップＳ７０４では、主制御装置２６１は、ステップＳ７０３でインクリメントされた作動保留球数Ｎを保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置２６２に出力できるようにセットする。

【１８４２】
ステップＳ７０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の当落及び第３図柄の変動パターンの決定に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップＳ６０３で更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３と、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の各値を、図１０に示したＲＡＭ５０３の保留球格納エリアにおける第１～第４保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。
【１８４３】
ステップＳ７０６では、主制御装置２６１は上述した図１９に示す変動開始処理に先立って行われる先読み抽選処理を実行する。
【１８４４】
図２５を参照して先読み抽選処理について説明する。
【１８４５】
ステップＳ７１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを当該格納時点で判別する先読み抽選を行う。具体的には、先読み抽選の結果が大当たりか否かは大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々のモード（確変状態であるのか通常状態であるのか）との関係に基づいて判別される。大当たり乱数カウンタＣ１の当たり値は、前述した通りである。
【１８４６】
ステップＳ７１２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、先読み抽選の結果が大当たりであると判別した場合に、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値に対応する大当たり図柄を何れかとするかを決定する。
【１８４７】
ステップＳ７１３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を事前に決定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、前述した変動開始処理と同様にＲＡＭ５０３のカウンタ用バッファに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。
【１８４８】
ステップＳ７１１で先読み抽選の結果が大当たりではないと判別された場合には、ステップＳ７１４において、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、先読み抽選の結果を外れ図柄で停止表示させるという停止図柄に設定する。
【１８４９】
ステップＳ７１５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を事前に決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。
【１８５０】
ステップＳ７１６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、演出時間加算の決定、つまり、ステップＳ７１３で決定された大当たり変動パターンまたはステップＳ７１５で決定された外れ変動パターンの演出時間の加算の決定を事前に行う。より具体的には、変動種別カウンタＣＳ３の値に基づいて、第３図柄表示装置４２での中装飾図柄列の装飾図柄（第３図柄）が滑り停止するなどによる演出時間の増加（当該中装飾図柄列の装飾図柄が滑りそれが停止表示されるまでの時間の増加）を含む変動パターンが事前に決定される。
【１８５１】
ステップＳ７１７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ７１３で事前に決定された大当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップＳ５０５で決定された外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定

する。
【１８５２】
ステップＳ７１８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ７１２，Ｓ７１３を経てきた場合には、ステップＳ７１２で決定された第１図柄表示装置４０の大当たり図柄（「第１特定当たり図柄」、「第２特定当たり図柄」または「非特定当たり図柄」）に対応する装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＳ７１４，Ｓ７１５を経てきた場合には、ステップＳ７１４で事前に決定された第１図柄表示装置４０の外れ図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定する。
【１８５３】
ステップＳ７１９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ７１６で事前に決定された演出時間加算に対応する演出時間加算指定コマンドを設定し、本処理を終了する。
【１８５４】
図２７は、ＮＭＩ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１により停電の発生等によるパチンコ機１０の電源断時に実行される。このＮＭＩ割込みにより、電源断時の主制御装置２６１の状態がＲＡＭ５０３のバックアップエリアに記憶される。
【１８５５】
すなわち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号Ｓ１が停電監視回路５４２から主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＣＰＵ５０１は実行中の制御を中断して図２７のＮＭＩ割込み処理を開始する。図２７のＮＭＩ割込み処理は、主制御装置２６１のＲＯＭ５０２に記憶されている。停電信号Ｓ１が出力された後所定時間は、主制御装置２６１の処理が実行可能となるように電源部５４１から電源供給がなされており、この所定時間内にＮＭＩ割込み処理が実行される。
【１８５６】
図２７のＮＭＩ割込み処理において、ステップＳ８０１では、電源断の発生情報をバックアップエリアに設定する。本実施例では、電源断の発生情報のフラグを立ててバックアップエリアに記憶させる。
【１８５７】
次に、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１にて行われるメイン処理について説明する。
図１６は、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１により実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。
【１８５８】
先ず、ステップＳ１０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。また、ステップＳ１０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、サブ側の制御装置（サブ制御装置２６２、払出制御装置３１１等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば１秒程度、ウエイト処理を実行する。続くステップＳ１０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭアクセスを許可する。
【１８５９】
その後、ＣＰＵ５０１内のＲＡＭ５０３に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステップＳ１０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、電源監視基板２６１ｂに設けたＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下（ＯＮ）されているか否かを判別し、オフであればステップＳ１０５に進み、オンであればステップＳ１１３に進む。続くステップＳ１０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３のバックアップエリアに電源断の発生情報が設定されているか否か（電源断の発生情報のフラグが立っているか否か）を判別する。また、ステップＳ１０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳ１０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわちバ

ックアップの有効性を判別する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、ＲＡＭ５０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

【１８６０】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に初期状態に戻したい場合にはＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源が投入される。従って、ＲＡＭ消去スイッチ３２３がＯＮされていれば、ＲＡＭ５０３の初期化処理（ステップＳ１１３等）に移行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、使用ＲＡＭ領域をクリアおよびＲＡＭ５０３の初期化処理（ステップＳ１１３等）に移行する。つまり、ステップＳ１１３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３の使用領域を「０」にクリアし、ＲＡＭ５０３の初期化処理を実行する。

【１８６１】

続くステップＳ１１４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、払出初期化コマンドを送信する。このように、払出初期化コマンドは、主制御装置２６１が初期化された時に払出制御装置３１１に出力される。

【１８６２】

また、ステップＳ１１５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、電源投入時のコマンドをサブ制御基板２６２ａに送信する。この電源投入時のコマンドは、パチンコ機の機種を判別するためのコマンドを含むものであるため、サブ制御基板２６２ａや表示制御装置４５などのサブ側で当該コマンド内容に基づいて機種を判別することができる。

【１８６３】

また、ステップＳ１１６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＣＴＣ（Counter／Timer Circuit）の初期設定を実行する。ステップＳ１１７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、割込み許可を設定し、後述する通常処理（図１７参照）に移行する。

【１８６４】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押されていない場合には、電源断の発生情報が設定されていること、及びＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップＳ１０８では、電源断の発生情報をクリアする。ステップＳ１０９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、払出復帰コマンドを払出制御装置３１１に送信し、払出制御開始を払出制御装置３１１に指示する。詳細は後述するが、払出制御装置３１１は、主制御装置２６１から払出復帰コマンドを受信すると、復帰し、払出制御を開始する。

【１８６５】

ステップＳ１１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、サブ側の制御装置を電源断時の遊技状態に複帰させるためのコマンドを送信し、ステップＳ１１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＣＴＣ（Counter／Timer Circuit）の初期設定を実行する。さらに、ステップＳ１１２では、割込み許可を設定し、それから後述する通常処理（図１７参照）に移行する。例えば、通常処理の途中で電源断が発生したとしても、当該通常処理の最後のステップ（図１７に示す「ＲＡＭアクセス禁止」のステップ）まで実行してから電源断状態となるので、復電後は通常処理の最初のステップたるステップＳ２０１から実行されることになる。

【１８６６】

次に、通常処理の流れを図１７のフローチャートを参照しながら説明する。この通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳ２０１～Ｓ２０７の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳ２１０，Ｓ２１１のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【１８６７】

図１７において、先ずステップＳ２０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、前

回の処理で更新されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信するという外部出力処理を行う。具体的には、入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置３１１に対して獲得遊技球数に対応する賞球払出コマンドを送信する。また、第１図柄表示装置４０の第１図柄変動表示（第１セグメント表示部４０ａの変動表示）に連動して第３図柄表示装置４２による装飾図柄（第３図柄）の変動表示も行われるのであるが、第１図柄表示装置４０の第１図柄の変動表示に際して変動パターン指定コマンド、装飾図柄指定コマンド、全停止コマンド（確定コマンド）等を外部出力処理においてサブ制御装置２６２に送信する。

【１８６８】

なお、このパチンコ機１０では、第１図柄の変動開始時において、変動パターン指定コマンド→演出コマンド（変動時間の変更等を指定するためのコマンド）→装飾図柄指定コマンドの順で通常処理の外部出力処理の都度所定個数（例えば３つ）ずつ（すなわち、４ｍｓｅｃ毎に３つずつ）コマンドが送出され、変動時間経過のタイミングで全停止コマンドが送出されるようになっている。また、第１図柄の変動開始後において、変動パターン指定コマンド→演出コマンド→装飾図柄指定コマンドの順で通常処理の外部出力処理の都度所定個数（例えば３つ）ずつ（すなわち、４ｍｓｅｃ毎に３つずつ）コマンドが送出され、変動時間経過のタイミングで全停止コマンドが送出されるようにしてもよい。

【１８６９】

変動パターン指定コマンドは、第３図柄表示装置４２で変動表示される装飾図柄（第３図柄）の変動パターンを指定するためのコマンドである。変動パターン指定コマンドは、主制御装置２６１からサブ制御装置２６２に送信され、サブ制御装置２６２から表示制御装置４５に送信される。表示制御装置４５は、送信されてきた変動パターン指定コマンドに基づいて、装飾図柄の変動パターンを表示実行するように第３図柄表示装置４２を制御する。

【１８７０】

装飾図柄指定コマンドは、第３図柄表示装置４２での装飾図柄（第３図柄）の変動表示演出が、第１大当たり、第２大当たり、第３大当たり、外れの何れとなるかを指定するためのコマンドである。装飾図柄指定コマンドは、主制御装置２６１からサブ制御装置２６２に送信され、サブ制御装置２６２から表示制御装置４５に送信される。表示制御装置４５は、装飾図柄の変動パターンの表示結果を、送信されてきた装飾図柄指定コマンドに応じた結果（第１大当たり、第２大当たり、第３大当たり）となるように第３図柄表示装置４２を表示制御する。

【１８７１】

全停止コマンドは、第３図柄表示装置４２で変動表示される装飾図柄（第３図柄）の変動パターンの停止を指示するためのコマンドである。全停止コマンドは、主制御装置２６１からサブ制御装置２６２に送信され、サブ制御装置２６２から表示制御装置４５に送信される。表示制御装置４５は、送信されてきた全停止コマンドに基づいて、装飾図柄の変動パターンを停止表示するように第３図柄表示装置４２を制御する。全停止コマンドは、大当たりまたは小当たり確定を示すコマンドであれば、アタッカーまたはＶアタッカーの開動作という所定動作前提条件となる。

【１８７２】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常処理の外部出力処理（ステップＳ２０１）にて、変動パターン指定コマンドと演出コマンド（変動時間の変更等を指定するためのコマンド）とをサブ制御装置２６２に送信することがある。つまり、変動種別カウンタＣＳ３の値に基づいて変動時間加算（前述した装飾図柄の滑り演出による附加時間）を何れの時間とするかが決定され、このような加算時間を適切にサブ制御装置２６２に指示するために、演出コマンドが用いられるのである。したがって、第１図柄の変動開始後において、変動パターン指定コマンド→演出コマンド→装飾図柄指定コマンドの順で通常処理の外部出力処理の都度所定個数（例えば３つ）ずつ（すなわち、４ｍｓｅｃ毎に３つずつ）コマンドが送出され、変動時間経過のタイミングで全停止コマンドが送出されることが

ある。
【１８７３】
次に、ステップＳ２０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３をそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態では１９８，２４０，１６２）に達した後の１インクリメントの際にそれぞれ「０」にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当する図１０に示すバッファ領域に格納する。
【１８７４】
続く図１７のステップＳ２０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、払出制御装置３１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号や下皿満タン信号を読み込む。その後、ステップＳ２０４では、第１図柄表示装置４０による第１図柄の変動表示を行うための第１図柄変動処理を実行する。この第１図柄変動処理により、大当たり判定や第１図柄の変動パターンの設定などが行われる。但し、第１図柄変動処理の詳細は後述する。
【１８７５】
ステップＳ２０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり遊技状態の終了後、次の遊技状態における大当たり抽選確率を設定するための次回遊技状態設定処理を実行する。次回遊技状態設定処理の詳細も後述する。
【１８７６】
その後、ステップＳ２０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たりラウンド遊技状態において可変入賞装置３２の大入賞口３２ａを開放又は閉鎖するための大入賞口開閉処理を実行する。すなわち、大当たり状態のラウンド毎に大入賞口３２ａを開放し、そのラウンド毎に、大入賞口３２ａの最大開放時間が経過したか、又は大入賞口３２ａに遊技球が規定数だけ入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると、最大開放時間が経過したことを示すフラグが立っているか、または、遊技者の操作が特定の操作条件を満たしたことを示すフラグがたっているので、そのフラグの有無を判断して、そのラウンドにおける大入賞口３２ａの開放を止めて閉鎖し、残りのラウンドがある場合には、大入賞口３２ａの開放を残りラウンド数繰り返し実行する。
【１８７７】
なお、後述する実施例では、変動回数やその他の遊技に関する数をカウントする機能を備え、所定のカウントになったこと基づいて、所定のカウントになるまで入球させることが難しかった所定入球部に遊技球を入球し易くする遊技機がある。この種の遊技機では、カウントする対象は、大当たりラウンド遊技の終了後の特定の有利な遊技状態（例えば潜伏確変のようなサポート状態がつかない確変状態中の変動回数）を挙げているが、特定の有利な遊技状態である否かを問わず、大当たりラウンド遊技の終了後、次に大当たり当選が発生するまでの変動回数をカウントするものであってもよい。すなわち、この種の遊技機では、大当たりラウンド遊技の終了後のハマリ回数をカウントし、所定回数（例えば９００回）に達した場合に、規定回数（例えば９０１～１０００回）に達するまで、そのときの遊技状態（例えば通常遊技状態）から時短状態を発生させるものであってもよい。これによって、規定回数に達するまでは、電チューに遊技球を入球させ易い状態となるので、ハマリ時の救済として機能させることができる。
【１８７８】
また、カウントする対象は、潜伏確変の変動回数に限らず、大当たりラウンド遊技の終了後の有利遊技状態として、所定回数の時短状態と所定回数の確変状態の両方が付く場合は、その時短状態と確変状態とにおける変動回数をカウントするものであってもよい。
【１８７９】
すなわち、この種の遊技機では、時短状態中は電チューに高い頻度で且つ長く開放するため遊技球がよく拾われて、その下流の小当たり用のアタッカーへの遊技球の入球が難しい状態となっているが、変動回数が１００回を越えると時短状態が消化され、１０１回～２００回までは確変状態のみに変更される。確変状態では、電チュー高い頻度で開放する

が、開放時間は通常であるため、電チューに入球しなかった遊技球が、その下流の小当たり用のアタッカーへ流下して、小当たり用のアタッカーへ入球し易い状態となる。これにより、大当たりラウンド遊技の終了後の有利遊技状態が、時短状態付き確変状態から、時短状態無しの確変状態に切り替わるタイミングに合わせて、小当たり遊技状態での賞球の獲得を機械を与えることができる。

【１８８０】

また、ステップＳ２０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄表示装置４１による第２図柄の表示制御を実行する。簡単に説明すると、遊技球が普通図柄用始動入賞装置３４を通過したことを条件に、その都度の第２図柄乱数カウンタＣ４が取得されると共に第２図柄表示装置４１の表示部４１ａ，４１ｂにて第２図柄の変動表示が実施される。そして、第２図柄乱数カウンタＣ４の値により第２図柄の抽選が実施され、第２図柄の当たり状態になると、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ２０８に示すように、特図２用始動入賞装置３３ｂを所定時間開放する特図２用始動入賞装置３３ｂの開放処理を行う。なお説明は省略したが、第２図柄乱数カウンタＣ４も、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３と同様に、図２３に示すタイマ割込処理にて更新されるようになっている。

【１８８１】

ステップＳ２０８Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常遊技すなわち左打ち遊技中に右打ち行った場合に、これをエラーとして判定するために、後述する遊技中の任意のタイミングで発生するエラーを判定する任意判定処理である右打ちエラー判定処理を行う。

【１８８２】

また、ステップＳ２０９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３のバックアップエリアに電源断の発生情報が設定されているか否か（電源断の発生情報のフラグが立っているか否か）を判別する。電源断の発生情報が設定されていない場合には、ステップＳ２１０に進み、電源断の発生情報が設定されている場合には、ステップＳ２１３に進む。

【１８８３】

その後、ステップＳ２１０では、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判別する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の更新を繰り返し実行する（ステップＳ２１１，Ｓ２１２）。つまり、ステップＳ２１１では、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１及び初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する。具体的には、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「５９９」）に達した後の１インクリメントの際に「０」にクリアする。そして、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。これと同様に、初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２を１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「２５０」）に達した後の１インクリメントの際に「０」にクリアする。そして、初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。

【１８８４】

また、ステップＳ２１２では、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の更新を実行する（ステップＳ２０２と同様）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３を１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態では「１９８」，「２４０」，「１６２」）に達した後の１インクリメントの際にそれぞれ「０」にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。

【１８８５】

ここで、ステップＳ２０１～Ｓ２０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１，初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１（すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値）及び初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２（すなわち、第２図柄乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができるようになる。

【１８８６】

また、ステップＳ２０９において、電源断の発生情報が設定されていて、ステップＳ２１３に進んだ場合には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、割込み禁止を設定する。続いて、ステップＳ２１４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、電源が速断されたことを示す電源断通知コマンドを他の制御装置に対して送信する。続いて、ステップＳ２１５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、制御信号の出力を停止する。続いて、ステップＳ２１６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ５０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。続いて、ステップＳ２１７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭアクセスを禁止する。その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。

【１８８７】

次に、ステップＳ２０４の第１図柄変動処理を図１８のフローチャートを参照して説明する。

【１８８８】

図１８において、ステップＳ４０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、今現在大当たり中であるか否かを判別する。なお、大当たり中には、大当たりの際に第３図柄表示装置４２で表示される特別遊技の最中と特別遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。続くステップＳ４０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０による第１図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中でなくさらに第１図柄の変動表示中でもない場合、ステップＳ４０３に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の作動保留球数Ｎが「０」よりも大きいか否かを判別する。このとき、大当たり中であるか、又は作動保留球数Ｎが「０」である場合、そのまま本処理を終了する。

【１８８９】

また、大当たり中、第１図柄の変動表示中の何れでもなく且つ作動保留球数Ｎ＞０であれば、ステップＳ４０４に進む。ステップＳ４０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、作動保留球数Ｎを「１」減算する。ステップＳ４０５では、保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、保留球格納エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２ユリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【１８９０】

その後、ステップＳ４０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、変動開始処理を実行する。ここで、図１９のフローチャートを用いて変動開始処理を詳細に説明すると、ステップＳ５０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する。具体的には、大当たりか否かは大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々のモード（確変状態であるのか通常状態であるのか）との関係に基づいて判別され、前述した通り通常の低確率時には大当たり乱数カウンタＣ１の数値「０」～「５９９」のうち「１５０，４５０」が当たり値（２個）であり、高確率時には「５０，１５０，３５０，４５０」が当たり値（４個）である。

【１８９１】
主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たりであると判別した場合、ステップＳ５０２では、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値に対応する大当たり図柄、すなわち、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａで表示する第１記号～第３記号の何れかとするかを求める。つまり、大当たり図柄カウンタＣ２の値と図柄との対応関係を表す特図１大当たり抽選用テーブルまたは特図２大当たり抽選用テーブル（図１１参照）に基づいて、大当たり図柄カウンタＣ２の値に対応する大当たり図柄（「第１大当たり図柄」、「第２大当たり図柄」または「第３大当たり図柄」）を求める。
【１８９２】
次に、ステップＳ５０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を決定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、停止パターン選択カウンタＣ３を用いることなく、ＲＡＭ５０３のカウンタ用バッファに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを決定する。
【１８９３】
つまり、大当たり図柄カウンタＣ２の値に基づいて、第３図柄表示装置４２での装飾図柄を通常大当たり（非特定当たり）の「停止パターン３」で表示するのか、又は第３図柄表示装置４２での装飾図柄を確変大当たり（特定当たり）の「停止パターン４」で表示するのかを決定する。このように決定した「停止パターン３」または「停止パターン４」の種別をさらに第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて決定する。つまり、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等のように装飾図柄（第３図柄）のリーチ種別など、大まかな装飾図柄の変動パターン群を決定する。続いて、このように決定した大まかな装飾図柄の変動パターン群の中から、第２変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて、一の変動パターンを決定する。例えば、第２変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて、リーチ発生後に最終停止装飾図柄（本実施の形態では中装飾図柄）が停止するまでの経過時間を所定時間にする等、より細かな装飾図柄変動態様を決定する。なお、大当たりの場合における次の各関係、つまり、大当たり図柄カウンタＣ２の数値と停止パターンとの関係、第１変動種別カウンタＣＳ１の数値と変動パターンとの関係、第２変動種別カウンタＣＳ２の数値と停止図柄時間との関係は、それぞれに大当たり用のテーブル等により予め規定されている。
【１８９４】
一方、ステップＳ５０１で大当たりではないと判別された場合には、ステップＳ５０４において、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ図柄、すなわち第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａを第４記号で停止表示させるという停止図柄に設定する。
【１８９５】
次に、ステップＳ５０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを決定する。
【１８９６】
つまり、停止パターン選択カウンタＣ３の値に基づいて、第３図柄表示装置４２での装飾図柄のリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」である「停止パターン１」と、同じくリーチ発生した後最終停止装飾図柄がリーチ装飾図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」である「停止パターン２」と、リーチ発生しない「完全外れ」である「停止パターン０」との何れの停止パターンにするかを決定する。例えば、この決定した停止パターンが例えば前後外れリーチとなる「停止パターン１」である場合には、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づ

いて、前後外れリーチ変動パターン群の中からノーマルリーチ、スーパーリーチ等のような装飾図柄（第３図柄）のリーチ種別が特定された変動パターンが決定されるなど、大まかな装飾図柄の変動パターン群を決定する。なおここではノーマルリーチが決定されたとする。続いて、このように決定した大まかな装飾図柄のノーマルリーチ変動パターン群の中から、第２変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて、さらに一の変動パターンを決定する。例えば、第２変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて、リーチ発生後に最終停止装飾図柄（本実施の形態では中装飾図柄）が停止するまでの経過時間を所定時間にする等、より細かな装飾図柄変動態様を決定する。なお、外れの場合における次の各関係、つまり、停止パターン選択カウンタＣ３の数値と停止パターンとの関係、第１変動種別カウンタＣＳ１の数値と変動パターンとの関係、第２変動種別カウンタＣＳ２の数値と停止図柄時間との関係は、それぞれに外れ用のテーブル等により予め規定されている。

【１８９７】

本実施の形態では、上述の外れ用のテーブルのうちの一つとしては、例えば、低確率時で、第１図柄表示装置４０の変動時間短縮機能の状態で、第１図柄の変動開始時の当該第１図柄の作動保留数が「０」の場合に採用されるものがあり、停止パターン選択カウンタＣ３の値が「０～２０１」の場合にはリーチなし（完全外れ）に該当し、「２０２～２０８」が前後外れリーチに該当し、「２０９～２３８」が前後外れ以外リーチに該当するものが挙げられる。

【１８９８】

続いて、ステップＳ５０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、演出時間加算の決定、つまり、ステップＳ５０３で決定された大当たり変動パターンまたはステップＳ５０５で決定された外れ変動パターンの演出時間の加算の決定を行う。より具体的には、変動種別カウンタＣＳ３の値に基づいて、第３図柄表示装置４２での中装飾図柄列の装飾図柄（第３図柄）が滑り停止するなどによる演出時間の増加（当該中装飾図柄列の装飾図柄が滑りそれが停止表示されるまでの時間の増加）を含む変動パターンが決定される。

【１８９９】

また、ステップＳ５０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５０３で決定された大当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップＳ５０５で決定された外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定する。

【１９００】

続いて、ステップＳ５０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５０２，Ｓ５０３を経てきた場合には、ステップＳ５０２で決定された第１図柄表示装置４０の大当たり図柄（「第１特定当たり図柄」、「第２特定当たり図柄」または「非特定当たり図柄」）に対応する装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＳ５０４，Ｓ５０５を経てきた場合には、ステップＳ５０４で決定された第１図柄表示装置４０の外れ図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定する。

【１９０１】

続いて、ステップＳ５０９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５０６で決定された演出時間加算に対応する演出時間加算指定コマンドを設定する。

【１９０２】

図１８の説明に戻り、ステップＳ４０２がＹＥＳ、すなわち第１図柄の変動表示中である場合には、ステップＳ４０７に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の変動時間が経過したか否かを判別する。この第１図柄の変動時間は、図１９を用いて前述したように決定された変動パターン及び演出時間加算に基づいて決められており、つまり、第１図柄の変動パターンに応じて当該第１図柄の変動時間が決められており、この変動時間が経過した時にステップＳ４０７が肯定判別される。変動時間が経過していなければステップＳ４０８に進み、変動時間が経過していればステップＳ４０９に進む。

【１９０３】

そして、ステップＳ４０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装

置４０での第１図柄の変動表示を更新する。つまり、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａの変動表示を継続し、本処理を終了する。

【１９０４】

一方、ステップＳ４０９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の変動表示を停止し、第１図柄の停止図柄を表示図柄へ設定する。つまり、図１９のステップＳ５０２で第１大当たり図柄に決定された場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａの変動表示後に、この第１セグメント表示部４０ａを第１記号で停止表示する。図１９のステップＳ５０２で第２大当たり図柄に決定された場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａの変動表示後に、この第１セグメント表示部４０ａを第２記号で停止表示する。図１９のステップＳ５０２で第３大当たり図柄に決定された場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａの変動表示後に、この第１セグメント表示部４０ａを第３記号で停止表示する。図１９のステップＳ５０４で外れ図柄に決定された場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａの変動表示後に、この第１セグメント表示部４０ａを第４記号で停止表示する（外れを意味する）。

【１９０５】

続いて、ステップＳ４１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第３図柄表示装置４２で変動表示される装飾図柄（第３図柄）の変動パターンの停止を指示するための全停止コマンドを設定し、本処理を終了する。

【１９０６】

次に、ステップＳ２０５の次回遊技状態設定処理を図２０のフローチャートを参照して説明する。

【１９０７】

ステップＳ５６１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり図柄カウンタＣ２の値に基づいて、確変大当たりとなったか否かを判断する。確変大当たりとなっている場合はステップＳ５６２に進み、そうでない場合はステップＳ５６４に進む。

【１９０８】

なお、確変大当たりとなったか否かの判断は、大入賞口３２ａ内の特定領域（Ｖ領域）を通過することで確変を発生させる遊技機であれば、Ｖ領域に遊技球が入球したか否かで判断してもよい。

【１９０９】

なお、後述する実施例では、操作手段の第１の態様での操作に基づく第１の計数情報を計数し、第１の数情報が第１の所定数を計数した場合に、第２の態様での操作に変更された状態で、第２の態様での操作に基づく所定条件が達成したか否かを判定し、所定条件が達成した場合に、特定の事象としてＶ領域に遊技球を入球し易くするという事象を発生させていた。この特定の事象は、実行中の変動表示演出が大当たり期待度の高い演出であることの示唆でもよい。例えば、決定ボタン８１の連打操作に基づく連打回数情報（第１の計数情報）を計数し、連打回数情報が所定の回数（第１の所定数）を計数した場合に、決定ボタン８１の長押し操作（第２の態様での操作）に変更された状態で、長押し操作に基づくエネルギー満タンチャージ（所定条件）が達成したか否かを判定し、エネルギー満タンと判定された場合に、大当たり期待度の高い演出であることを音や文字や画像で示唆ないし報知する有利報知演出を行うようにしてもよい。また、決定ボタン８１の長押し操作に変えて、例えばジョイスティックの長引き操作に変更された状態で、一撃必殺技を出すという所定条件を達成したと判定された場合に、大当たり期待度の高い演出であることを示唆するようにしてもよい。なお、特定の大当たり変動パターンである場合には、決定ボタン８１の連打操作がなされなくても、あるいは、連打が所定の連打回数に達しなかった場合でも、大当たり確定であることを知らせるために、連続操作期間の経過により大当たり期待度の高い演出であることを示唆ないし報知してもよい。このような場合に、連続操作期間は、所定回数の連続操作が行われるに十分な長さを確保し、連続操作期間の開始から遅れて期間の半ば頃から連続操作を開始しても、所定回数に間に合うように設定するこ

とが好ましい。
【１９１０】
ステップＳ５６２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図１１に示す特図１，特図２大当たり抽選用テーブルの大当たり乱数カウンタＣ１の値を高確率時の値にセットして、ステップＳ５６３に進む。ステップＳ５６３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、高確率サポート状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次回の大当たり判定時に大当たり乱数カウンタＣ１の値として高確率時の値を参照する。
【１９１１】
ステップＳ５６４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり図柄カウンタＣ２の値に基づいて、通常大当たりとなったか否かを判断する。通常大当たりとなっている場合はステップＳ５６５に進み、そうでない場合は本処理を終了する。
【１９１２】
ステップＳ５６５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１，特図２大当たり抽選用テーブルの大当たり乱数カウンタＣ１の値を低確率時の値にセットして、ステップＳ５６６に進む。これにより、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次回の大当たり判定時に大当たり乱数カウンタＣ１の値として低確率時の値を参照する。
【１９１３】
ステップＳ５６６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５６４における参照先が特図１大当たり抽選用テーブルであったか否かを判断する。参照先が特図１大当たり抽選用テーブルであれば、ステップＳ５６７に進み、そうでなければステップＳ５６９に進む。ステップＳ５６７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、低確率サポート状態移行コマンドをセットする。低確率サポート状態移行コマンドは、通常大当たりの大当たりラウンド遊技の終了後に１００回の時短状態の発生を示すコマンドである。
【１９１４】
ステップＳ５６８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５６４における参照先が特図２大当たり抽選用テーブルであったか否かを判断する。参照先が特図２大当たり抽選用テーブルであれば、ステップＳ５６９に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ５６９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、低確率状態移行コマンドをセットする。低確率状態移行コマンドは、通常大当たりの大当たりラウンド終了後に、時短が付かないことを示すコマンドである。
【１９１５】
次に、上述したステップＳ２０６の大入賞口開閉処理について説明する。図２１は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。なお、１種２種混合タイプのパチンコ機であれば、この大入賞口開閉処理に先立って、小当たり当選に基づきＶ入賞口開放する第１特定制御としてＶ入賞口開閉処理が行われる。これに伴い、サブ制御装置２６２では、Ｖ入賞口の開放中にＶ入賞口への遊技球の入賞を促す小当たり第２特定制御として所定の遊技部品を動作させるＶ入賞促進報知処理が行われ、動作期間中に遊技球の入賞がない場合に、Ｖ入賞口への遊技球の入賞をさらに強く促すために第３特定制御として第３図柄表示装置４２にＶ入賞を強く促す画像・音声を出力させるＶ入賞警告処理が行われる。なお、サブ制御装置２６２は、このＶ入賞促進報知期間とＶ入賞警告の出力期間において、Ｖ入賞口が開放中であることに対応して遊技者にＶ入賞を促す「Ｖを狙って下さい」や「右打ちして下さい」のような特定動作対応表示（または音声）行わせる特定報知制御を行っている。すなわち、所定の遊技部品の動作やＶ入賞警告は、「Ｖを狙って下さい」や「右打ちして下さい」のような特定の表示をそのタイミングに応じた態様（強さ）で促す狙いがある。
【１９１６】
ステップＳ５７１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ラウンド開始フラグがオンとなっているか否かを判断する。ラウンド開始フラグがオンであればステップＳ５７２に進み、そうでなければ本処理を終了する。ラウンド開始フラグのオンは、本実施例のパ

チンコ機１０であれば大当たり抽選に当選していれば成立するが、１種２種混合タイプのパチンコ機であれば、小当たり抽選に当選し且つＶアタッカーにて入賞検出されることで成立する。もし小当たり抽選に当選したにも関わらず、Ｖアタッカーにて入賞検出されなかった場合には、大当たりラウンド遊技状態に達することはないので、未達成制御である大入賞口アタッカーを開放しない制御を行い、本処理を終了する。ステップＳ５７２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第ｎラウンド（最初であれば第１ラウンド）の開始タイミングであるか否かを判断する。第ｎラウンドの開始タイミングであれば、ステップＳ５７３に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【１９１７】

ステップＳ５７３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大入賞口３２ａを開放し、ステップＳ５７４に進む。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、可変入賞装置３２における大入賞口３２ａの扉を開放するためにソレノイドをオンする。ステップＳ５７４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第ｎラウンドの終了タイミングであるか否かを判断する。各ラウンドの終了タイミングは、ＣＰＵ５０１の機能である大入賞口開放時間カウンタによって大入賞口３２ａが所定時間（最大３０秒）開放されたことが検出されるか、または、ＣＰＵ５０１の機能である大入賞口入賞数カウンタおよび特定事象検出部品である可変入賞スイッチによって所定数（例えば１０球）入賞が検出されるタイミングである。所定数入賞を検出しないまま所定時間を経過すれば、所定数入賞が未達成であってもこれ以降は入賞できなくするために、未達成制御である所定時間経過による大入賞口閉鎖を行う。大入賞口３２ａの開放時間は、大当たり図柄カウンタＣ２の値に基づいて予め定められていてもよい。大当たり図柄カウンタＣ２の値が９０～９９の場合は、大入賞口３２ａの開放時間は、遊技球が入球し難い程の短い時間（例えば１秒）に設定される。それ以外の大当たり図柄カウンタＣ２の値の場合は、上限数の遊技球が入球するために十分な時間（例えば３０秒）が設定される。

【１９１８】

ステップＳ５７４にて第ｎラウンドの終了タイミングであればステップＳ５７５に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ５７５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大入賞口３２ａを閉鎖し、ステップＳ５７６に進む。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、可変入賞装置３２における大入賞口３２ａの扉を閉鎖するためにソレノイドをオフする。各ラウンド間の大入賞口３２ａの閉鎖時間、すなわちラウンド間のインターバル時間は予め定められている。

【１９１９】

ステップＳ５７６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、最終ラウンドであるか否かを判断する。最終ラウンドであればステップＳ５７７に進み、そうでなければステップＳ５７２に戻る。ステップＳ５７７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ラウンド開始フラグをオフにして本処理を終了する。

【１９２０】

次に、上述したステップＳ２０８Ａの右打ちエラー判定処理について説明する。図２２は、右打ちエラー判定処理を示すフローチャートである。

【１９２１】

ステップＳ５８１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が低確率（通常）状態であるか否かを判断する。低確率状態において、左打ちによって遊技が行われるため、右打ちは、その遊技状態における正しい発射操作である所定態様操作が行われていないエラーとして扱われる。低確率状態であればステップＳ５８２に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ５８２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が普通図柄用始動口３４であるゲート（スルーゲート）を通過したか否かを判断する。普通図柄用始動口３４は、右側遊技領域３０ａｒに配設されている。右打ちによって発射された遊技球は、普通図柄用始動口３４を通過するため、ゲートを通過したか否かによって右打ちが行われたか否かが判断される。ゲートを通過した場合はステップＳ５８３に進み、そうでない場合は後述するステップＳ５９０に進む。

【１９２２】
ステップＳ５８３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球をカウントするゲート通過カウンタに１を加算してステップＳ５８４に進む。後述するように、このゲート通過カウンタによって加算された数値によって、右打ちエラー報知の実行条件が成立したか否かが判断される。ステップＳ５８４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラーフラグが１であるか否かを判定する。右打ちエラーフラグが１でない場合すなわち右打ちエラーが発生していない場合はステップＳ５８５に進み、右打ちエラーフラグが１である場合すなわちすでに右打ちエラーが発生している場合はステップＳ５８９に進む。
【１９２３】
ステップＳ５８５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、普通図柄用始動口３４に２球目の遊技球が通過したか否かを判断する。普通図柄用始動口３４に２球目の遊技球が通過することが右打ちエラー報知の実行条件である。２球目の遊技球が通過した場合はステップＳ５８６に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ５８６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラータイマーを起動し、ステップＳ５８７に進む。
【１９２４】
ステップＳ５８９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、起動中の右打ちエラー報知タイマーを終了し、新たに右打ちエラー報知タイマーを起動して、ステップＳ５８７に進む。すなわち、上述したステップＳ５８４にてすでに右打ちエラーが発生していると判断された場合には、１個の遊技球がゲート通過カウンタで検出された場合でも、新たに右打ちエラー報知が実行される。そのため、遊技者が低確率中に右打ちを続ける場合、右打ちエラー報知も継続して実行される。
【１９２５】
ステップＳ５８７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラーフラグを１に設定して、ステップＳ５８８に進む。ステップＳ５８８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラーコマンドをセットして、本処理を終了する。
【１９２６】
ステップＳ５９０からステップＳ５９３では、右打ちエラー報知の終了条件の成否が判断される。すなわち、ステップＳ５９０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラーフラグが１であるか否かを判断する。右打ちエラーフラグが１であればステップＳ５９１に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ５９１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラー報知タイマーが報知時間のカウントを満了しているか否かを判断する。報知時間のカウントが満了していればステップＳ５９２に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【１９２７】
ステップＳ５９２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラー報知を終了するため、右打ちエラーフラグを０に設定し、ステップＳ５９３に進む。また、ステップＳ５９３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右打ちエラー解消コマンドをセットして、本処理を終了する。
【１９２８】
次に、払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１により実行される払出制御について説明する。図２８は、払出制御装置３１１のメイン処理を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。
【１９２９】
先ず、ステップＳ９０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、スタックアドレスと割込みモードを設定する。また、ステップＳ９０２では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１はＲＡＭアクセスを許可し、ステップＳ９０３では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は外部割込みベクタの設定を行う。

【１９３０】
その後、ステップＳ９０４では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、ＲＡＭ５１３のバックアップエリアに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。また、ステップＳ９０５では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、ＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳ９０６では、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５１３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、ＲＡＭ５１３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。
【１９３１】
続いて、ステップＳ９０７では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、復電時のＲＡＭ５１３の初期設定を行う。具体的には、主制御装置２６１が初期化されるとこの主制御装置２６１から払出初期化コマンドが払出制御装置３１１に送信され、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、主制御装置２６１からの払出初期化コマンドを受けると、このステップＳ９０７で復電時のＲＡＭ５１３の初期設定を行う。つまり、ＲＡＭ領域の初期化を行い、遊技球の払出しの制御を開始する。
【１９３２】
したがって、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下（ＯＮ）されている場合には、主制御装置２６１が初期化されるとともに、この主制御装置２６１から払出制御装置３１１に払出初期化コマンドが送信されることになり、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、主制御装置２６１からの払出初期化コマンドに基づいて、ＲＡＭ５１３の初期化処理が行われる。
【１９３３】
続いて、ステップＳ９０８では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、当該ＣＰＵ５１１の周辺デバイスの初期設定を行う。具体的には、ＣＰＵ周辺デバイスとは、ＣＴＣ（Ｃｏｕｎｔｅｒ／Ｔｉｍｅｒ Ｃｉｒｃｕｉｔ）と呼ばれるタイマ制御デバイスであり、このＣＴＣを所定値に設定してタイマ割込みを２ミリ秒（ｍｓ）毎に発生させる。
【１９３４】
続いて、ステップＳ９０９では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、割込み許可設定し、後述する払出制御処理に移行する。
【１９３５】
一方、ステップＳ９０４にて電源断の発生情報が設定されていない場合や、ステップＳ９０６にてＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１はＲＡＭ５１３の全領域を「０」にクリア（ステップＳ９１０）し、初期化処理を行う（ステップＳ９１１）。
【１９３６】
次に、払出制御処理の流れを図２９のフローチャートを参照しながら説明する。
【１９３７】
図２９において、ステップＳ１００１では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、主制御装置２６１からのコマンドを取得し記憶する。ここで、この記憶するコマンドとしては、所定数の賞球を払い出す所定動作前提条件となる１５種類の賞球コマンド（１個～１５個の払出しを指示するための１５種類の賞球コマンド）や、払出制御装置３１１への払出制御開始を指示するための払出復帰コマンドや、払出制御装置３１１への払出初期化を指示するための払出初期化コマンドの合わせて１７種類のコマンドが挙げられる。
【１９３８】
ステップＳ１００２では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、払出許可を受信済みか否かを判別する。つまり、払出復帰コマンドや賞球コマンドを受けたか否かを判別する。また、ステップＳ１００３では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、状態復帰スイッチ（図示省略）をチェックして、状態復帰動作開始と判定した場合に状態復帰動作を実行する。

【１９３９】
その後、ステップＳ１００４では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、下皿１５の状態の変化に応じて下皿満タン状態又は下皿満タン解除状態の設定を実行する。すなわち、下皿満タンスイッチの検出信号により下皿１５の満タン状態を判別し、下皿満タンになった時、下皿満タン状態の設定を実行し、下皿満タンでなくなった時、下皿満タン解除状態の設定を実行する。
【１９４０】
また、ステップＳ１００５では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、タンク球の状態の変化に応じてタンク球無し状態又はタンク球無し解除状態の設定を実行する。すなわち、タンク球無しスイッチの検出信号によりタンク球無し状態を判別し、タンク球無しになった時、タンク球無し状態の設定を実行し、タンク球無しでなくなった時、タンク球無し解除状態の設定を実行する。
【１９４１】
その後、ステップＳ１００６では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、報知する状態の有無を判別し、報知する状態が有る場合には払出制御装置３１１に設けた７セグメントＬＥＤにより報知する。
【１９４２】
ステップＳ１００７～Ｓ１００９では、賞球払出の処理を実行する。この場合、賞球の払出不可状態でなく、且つステップＳ１００１で記憶した総賞球個数が「０」でなければ（ステップＳ１００７，Ｓ１００８が共にＮＯ）、ステップＳ１００９に進み、賞球制御処理（後述する図３０）を開始する。また、賞球の払出不可状態、又は総賞球個数が０であれば（ステップＳ１００７，Ｓ１００８の何れかがＹＥＳ）、貸球払出の処理に移行する。なお、払出不可状態は、タンクレール３５６またはケースレール３５７の特定箇所に配置された特定検出部品である球切れ検出センサによって検出する構成である。具体的には、ひずみセンサ、フォトセンサなどによって、賞球払出に必要な数の遊技球が足りないために、賞球払出を阻害する特定阻害事象となる球切れエラーを、貯留球の重さによるひずみ・貯留球の位置に基づいて検出し、賞球不足を解消することを促す特定阻害表示である球切れエラー報知（「弾切れエラー」という音声や画像表示や遊技盤または前面枠の所定箇所の発光）をする構成である。
【１９４３】
その後、ステップＳ１０１０～Ｓ１０１２では、貸球払出の処理を実行する。この場合、貸球の払出不可状態でなく、且つカードユニットからの貸球払出要求を受信していれば（ステップＳ１０１０がＮＯ、Ｓ１０１１がＹＥＳ）、ステップＳ１０１２に進み、貸球制御処理（後述する図３１）を開始する。また、貸球の払出不可状態、又は貸球払出要求を受信していなければ（ステップＳ１０１０がＹＥＳ又はＳ１０１１がＮＯ）、後続のバイブモータ制御（ステップＳ１０１３）を実行する。
【１９４４】
ステップＳ１０１３では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、バイブレータ３６０（図３参照）の制御（バイブモータ制御）を実行する。その後、ステップＳ１０１４では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、停電発生か否かを判別する。停電発生であればステップＳ１０１５に進み、そうでなければステップＳ１００１に戻る。ステップＳ１０１５では、払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１は、電源断の発生情報を設定し、ステップＳ１０１６では、ＲＡＭ判定値を作成する。その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。
【１９４５】
ここで、図３０に示す賞球制御処理において、ステップＳ１１０１では、払出モータ３５８ａを駆動させて賞球の払出を実行する。このとき、第３図柄表示装置４２では、主制御装置２６１では、賞球払い出しを示す特定動作対応表示である賞球払出の表示（例えば遊技球が１球大入賞口に入賞すれば「賞球１０球」の表示が行われる。続くステップＳ１１０２では、払出モータ３５８ａの回転が正常であるかを払出回転センサの検出結果によ

り判別する。払出モータ３５８ａの回転が正常であれば、払出モータ３５８ａの回転は賞球払出の表示に適応している。所定適応動作である払出モータ３５８ａの回転が正常でなければ、ステップＳ１１０３に進み、払出モータ３５８ａを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ３５８ａの停止処理を実行し、その後、図２９の払出制御処理に戻る。払出回転センサは、払出モータ３５８ａによって回転される払出スプロケット近傍の特定位置に配置され、払出モータ３５８ａによる払出スプロケットの回転を検出するセンサのような特定検出部品である。払出流路の途中の特定位置に配置され、遊技球の通過を検出する遊技球検出センサなどでもよい。パチンコ機１０は、リトライ処理によっても正常とならない場合（例えばモータ・スプロケットの故障・断線が発生している場合）、賞球の払い出しを阻害する特定阻害事象である払出エラーと判定し、払い出し機構の故障を直すよう促す特定阻害表示である払出エラー報知（「払い出しエラー」という音声や画像表示や、遊技盤または前面枠の所定箇所の発光）を行う。

【１９４６】

また、払出モータ３５８ａの回転が正常であれば、ステップＳ１１０４に進み、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する。遊技球のカウントが正常でなければ、ステップＳ１１０５に進み、払出モータ３５８ａを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ３５８ａの停止処理を実行し、その後、図２９の払出制御処理に戻る。

【１９４７】

さらに、遊技球のカウントが正常であれば、ステップＳ１１０６に進み、特定計数値更新部である払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が総賞球個数に達して払出が完了したか否かを判別する。払出が完了していれば、ステップＳ１１０７で払出モータ３５８ａの停止処理を実行し、その後、図２９の払出制御処理に戻る。なお、特定計数事象である可変入賞装置３２への入賞による払出のみを計数していてもよい。

【１９４８】

また、図３１に示す貸球制御処理において、ステップＳ１２０１では、払出モータ３５８ａを駆動させて貸球の払出を実行する。続くステップＳ１２０２では、払出モータ３５８ａの回転が正常であるかを払出回転センサの検出結果により判別する。払出モータ３５８ａの回転が正常でなければ、ステップＳ１２０３に進み、払出モータ３５８ａを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ３５８ａの停止処理を実行し、その後、図２９の払出制御処理に戻る。

【１９４９】

また、払出モータ３５８ａの回転が正常であれば、ステップＳ１２０４に進み、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する。遊技球のカウントが正常でなければ、ステップＳ１２０５に進み、払出モータ３５８ａを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ３５８ａの停止処理を実行し、その後、図２９の払出制御処理に戻る。

【１９５０】

さらに、遊技球のカウントが正常であれば、ステップＳ１２０６に進み、払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が所定の貸球個数（２５個）に達して払出が完了したか否かを判別する。払出が完了していれば、ステップＳ１２０７で払出モータ３５８ａの停止処理を実行し、その後、図２９の払出制御処理に戻る。

【１９５１】

なお、上記のＮＭＩ割込み処理は払出制御装置３１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込みにより、停電の発生等による電源断時の払出制御装置３１１の状態がＲＡＭ５１３のバックアップエリアに記憶される。停電信号Ｓ１が出力された後所定時間は、払出制御装置３１１の処理が実行可能となるように電源部５４１から電源供給がなされるのも同様である。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号Ｓ１が停電監視回路５４２から払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１のＮＭＩ端子に出力され、ＣＰＵ５１１は実行中の制御を中断して図２７のＮＭＩ割込み処理を開始する。

その内容は図２７で説明した通りである。
【１９５２】
次に、サブ制御装置２６２のメイン処理と通常処理とについて図３２及び図３３を用いて説明する。図３２は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１により実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。図３３は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１により実行される通常処理の一例を示すフローチャートである。
【１９５３】
先ず、ステップＳ２００１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、ポートの設定（ポートＩ／Ｏ切り替えおよび初期値出力）と、タイマの設定（１ミリ秒インターバルタイマ、液晶コマンドストローブ出力タイマ）と、割込み設定（サブコマンドストローブ割込み）とを行う。
【１９５４】
また、ステップＳ２００２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、電源断処理が未完了か否かを判別する。具体的には、パチンコ機１０の前面枠セット１４の各種ランプ（環状電飾部１０２や中央電飾部１０３等）が全消灯しており、かつ、スピーカが消音状態となっているか否かを判別する。そして、電源断処理が未完了であればステップＳ２００４に進み、そうでなければステップＳ２００３に進む。
【１９５５】
続いて、ステップＳ２００３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ制御装置２６２のＲＡＭが破壊されているか否かを判別し、破壊されていればステップＳ２００４に進み、そうでなければステップＳ２００７に進む。ステップＳ２００４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ制御装置２６２のＲＡＭ領域読み書きチェックを行う。そして、ステップＳ２００５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ制御装置２６２のＲＡＭは正常か否かを判別する。サブ制御装置２６２のＲＡＭが正常であればステップＳ２００６に進み、異常であればステップＳ２０１２に進む。ステップＳ２００６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５５３のエリア毎にＲＡＭ破壊チェック用のデータを書き込み、その読み出し異常があれば破壊されていると判別するためのＲＡＭ破壊チェックデータの設定を行う。
【１９５６】
そして、ステップＳ２００７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、電源断後の電源投入であるのか否かを判別する。電源断後の電源投入であればステップＳ２００８に進み、そうでなければステップＳ２００９に進む。
【１９５７】
ステップＳ２００８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、未処理化ＲＡＭ領域以外のＲＡＭ領域をクリアする。具体的には、未処理化ＲＡＭ領域は、データをクリアするとシステム上問題となる情報を保存する領域であり、ＲＡＭ領域破壊時以外は残したい情報のエリアのことである。例えば、サブコマンド受信バッファや電源投入情報などが挙げられる。主制御装置２６１が電源断して、サブ制御装置２６２がリセットした場合（主制御装置２６１から電源断通知コマンドを受信した場合）に、未処理化ＲＡＭ領域以外のＲＡＭ領域をクリアする。
【１９５８】
ステップＳ２００９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、割込み許可を設定する。ステップＳ２０１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ制御装置２６２のＲＡＭの初期値設定を行う。ステップＳ２０１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、演出用初期化フラグを「１」に設定し、図３３に示す通常処理に移行する。
【１９５９】
なお、ステップＳ２０１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ異常報知を行い、無限ループに入る。例えば、所定のランプを無条件で点灯させるなどの報知を行うことが挙げられる。

【１９６０】
図３３に示すように、ステップＳ２１０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常処理開始時から１ｍｓ以上経過したか否かを判別する。１ｍｓ以上経過していれば、ステップＳ２１０２に進み、経過していなければステップＳ２１１０に進む。
【１９６１】
ステップＳ２１０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ランプ出力処理を行う。具体的には、第３図柄表示装置４２での装飾図柄（第３図柄）の変動パターン演出に合わせたランプ出力を行う。
【１９６２】
ステップＳ２１０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、電源投入報知を行う。具体的には、電源投入コマンドによる３０秒間の報知を行う。具体的には、電源投入報知は、第３図柄標示装置４２にて電源投入を知らせる画像を表示したり、電飾部３００にて電源投入を知らせるパターンでのランプ点灯が行われる。
【１９６３】
ステップＳ２１０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、客待ち演出を行う。具体的には、タイトル／静止画の切り替えを行う。つまり、いわゆるデモ画面表示を行う。
【１９６４】
ステップＳ２１０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第１図柄変動の保留個数表示更新処理を行う。具体的には、この保留個数表示更新処理は、第１図柄表示装置４０の保留ランプ４０ｃに対応した表示を第３図柄表示装置４２でも行うための処理である。
【１９６５】
ステップＳ２１０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、枠ボタン入力監視・演出処理を行う。具体的には、この枠ボタン入力監視・演出処理は、遊技者が押下可能な枠ボタン（例えば、図１に示した上選択ボタン７１，下選択ボタン７２，枠ボタン８０など）を備えたパチンコ機において、枠ボタンの押下による機種別の演出を行うためのものである。したがって、このような枠ボタンを備えないパチンコ機においては、本処理は不要である。
【１９６６】
ステップＳ２１０７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ランプ編集処理を行う。具体的には、第３図柄表示装置４２での装飾図柄の変動パターン演出に対応（同期）した電飾部３００でのランプ点灯パターンを編集する処理を行う。
【１９６７】
ステップＳ２１０８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、音編集・出力処理を行う。具体的には、第３図柄表示装置４２での装飾図柄の変動パターン演出に対応（同期）した音を鳴らす（音声、音楽、効果音などを音声出力する）処理を行う。
【１９６８】
ステップＳ２１０９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、演出実行管理処理を行う。具体的には、ランプと音声と液晶演出（第３図柄表示装置４２での装飾図柄の変動パターン演出）とを同期させる時間管理等を行う。
【１９６９】
この液晶演出（例えば大当たり／外れスーパーリーチＡ～Ｅのリーチ表示演出）を、後述する遊技盤３０内の動作可能な電飾部を可動役物として動作させる演出と同期させる場合は、表示用変動パターン指定コマンドに相当する役物動作パターン指定コマンドがセットされ、可動役物を動作させる駆動制御部に送信される。
【１９７０】
ステップＳ２１１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２で行うべき装飾図柄の変動パターンおよび音声ランプの演出を決定するための乱数の値を更新する処理を行う。具体的には、この乱数は例えば「０」～「３２７６７」の値をと

るものであって、上限値「３７２６８」に達すると「０」に戻るものが挙げられる。
【１９７１】
ステップＳ２１１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１からコマンドを受信した場合に、各コマンドに対応した処理を行う。
【１９７２】
具体的には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１からの変動パターン指定コマンドを受信した場合に、この変動パターン指定コマンドをコマンド変換した表示コマンドを表示制御装置４５に送信する。なお、変動パターン指定コマンドをそのままスルー出力するようにしてもよい。また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１からの装飾図柄指定コマンドを受信した場合に、この装飾図柄指定コマンドをコマンド変換した停止表示コマンドを表示制御装置４５に送信する。また、装飾図柄指定コマンドのコマンド変換において、停止表示コマンド以外に予告コマンドが生成された場合には予告コマンドも表示制御装置４５に送信する。この予告コマンドとしては、予告としての例えば魚群の出現の有無が挙げられる。また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１からの全停止コマンド（確定コマンド）を受信した場合に、この全停止コマンドをそのまま表示制御装置４５に送信する。
【１９７３】
また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１からの変動パターン指定コマンドを受信した場合に、この変動パターン指定コマンドをコマンド変換したランプ点灯コマンドを、電飾部３００を制御する電飾制御装置に送信する。また、この変動パターン指定コマンドをコマンド変換した音声出力コマンドを、音出力部２４を制御する音出力制御装置４６に送信する。
【１９７４】
ステップＳ２１１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示制御装置４５などにコマンドを出力するコマンド出力処理を行う。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば、前述の表示コマンドや停止表示コマンドなど各種のコマンドを表示制御装置４５に送信する。
【１９７５】
ステップＳ２１１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ制御装置２６２のＲＡＭが破壊されているか否かを判別する。ＲＡＭ破壊されていなければステップＳ１４０１に戻り、破壊されていれば無限ループに入る。
【１９７６】
ここで、サブ制御装置２６２による図３３に示したステップＳ２１０４の客待演出処理について、図３４を用いて説明する。図３４は、サブ制御装置２６２による客待演出処理を示すフローチャートである。
【１９７７】
ステップＳ２２２１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、電源投入から３０秒以上経過したか否かを判断する。３０秒経過した場合はステップＳ２２２２に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ２２２２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に通常画面を表示させるためのコマンドをセットしてステップＳ２２２３に進む。ステップＳ２２２３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常画面表示フラグを１にする。
【１９７８】
ステップＳ２２２４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、発射操作コマンドを受信したか否かを判断する。受信していない場合はステップＳ２２２５に進み、受信した場合はステップＳ２２２９に進む。
【１９７９】
ステップＳ２２２５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常画面を表示してから待機時間（例えば６０秒）を経過したか否かを判定する。６０秒を経過した場合はステップＳ２２２６に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ２２２６では

、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２にデモ画面を表示させるためのデモ画面表示コマンドをセットして、ステップＳ２２２７，Ｓ２２２８に進む。

【１９８０】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＳ２２２７にてデモ画面表示フラグを１にするとともに、ステップＳ２２２８にて通常画面表示フラグを０にして、本処理を終了する。

【１９８１】

上述したステップＳ２２２９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、デモ画面表示フラグが１であるか否かを判断する。１であればステップＳ２２３０に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ２２３０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に通常画面を表示させるための通常画面表示コマンドをセットして、ステップＳ２２３１，Ｓ２２３２に進む。

【１９８２】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＳ２２３１にて通常画面表示フラグを１にするとともに、ステップＳ２２３２にてデモ画面表示フラグを０にして本処理を終了する。

【１９８３】

ここで、サブ制御装置２６２による図３３に示したステップＳ２１０６の枠ボタン入力監視・演出処理について、図３５を用いて説明する。図３５は、サブ制御装置２６２による枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【１９８４】

サブ制御装置２６２は、図３５に示すように、枠ボタン入力監視・演出処理を行う。具体的には、先ず、ステップＳ２３０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン入力監視・演出処理を行う。具体的には、表示画面４２ａにおいて遊技者が決定ボタン８１を操作して所定の演出実行を指示することが要求される場合に、遊技者による決定ボタン８１の押下操作に応じて、所定の演出実行が指示されることが表示される。例えば、決定ボタン８１の押下を要求する場合に、決定ボタン８１に相当する画像と「押せ！」の文字画像が表示される。なお、所定の演出実行を指示するための後述する特定の操作条件は、決定ボタン８１の押下に限らず、遊技球発射ハンドル１８の操作であってもよい。例えば、大当たりラウンド中でなければ特図１用始動入賞装置３３ａに３球入球（入球検出）させるという条件や、特図２用始動入賞装置３３ｂに１０球入球させるという条件や、大当たりラウンド中であれば大入賞口３２ａに遊技球を１０球入球させるという条件である。遊技球発射ハンドル１８の操作を要求する「打て！」の文字画像の表示と、そのように遊技球発射ハンドル１８が操作されたことに応じて、所定の演出実行が指示されるものであってもよい。

【１９８５】

ステップＳ２３０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、選択ボタン入力監視・演出処理を行い、本処理を終了する。具体的には、表示画面４２ａにおいて遊技者が選択ボタン８２，８３を操作して所定の選択を指示することが要求される場合に、遊技者による選択ボタン８２，８３の選択操作に応じて、所定の選択が行われることを表示する。例えば、選択ボタン８２，８３の押下を要求する場合に、選択ボタン８２，８３を押下することを促す選択対象となる画像（例えば複数のキャラクタ画像）と「キャラクタを選択して下さい」のような文字画像が表示される。

【１９８６】

次に、上述した決定ボタン入力監視・演出処理の詳細を説明する。図３６は、決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【１９８７】

ステップＳ２３１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１の入力を監視している。ステップＳ２３１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１の押下が検出された場合はステップＳ２３１２Ａに進み、そうでない場合は

本処理を終了する。ステップＳ２３１２Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１の押下の検出が有効であるか否かを判断する。例えば、通常画面表示中、デモ画面表示中，図柄の高速変動表示中などのタイミングで決定ボタン８１の押下が検出されたことや、決定ボタン８１の押下が例えば２０ｍｓｅｃの期間検出されたなどの押下有効条件が成立した場合、押下の検出が有効であると判断される。ステップＳ２３１２Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１の押下の検出が有効であったことを示す押下検出有効フラグをＯＮする。この決定ボタン８１の押下検出有効フラグがＯＮになることによって、通常画面表示中，デモ画面表示中，図柄の高速変動表示中，などのタイミングで、選択ボタンを用いた音量の変更に関する音量変更情報の受付けが可能となる変更可能状態（音量変更可能状態）を確立する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この音量変更可能状態において音量の変更の受付けを実行可能とする変更受付実行手段としての機能を有する。その後、ステップＳ２３１３以下の判別ステップに進み、ステップＳ２３１２Ａにおいて検出が有効でない場合は本処理を終了する。

【１９８８】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常画面表示フラグが１であるか否か（ステップＳ２３１３）、デモ画面表示フラグが１であるか否か（ステップＳ２３１４）、高速変動中フラグが１であるか否か（ステップＳ２３１５）、大当たりオープニングフラグが１であるか否か（ステップＳ２３１６）、大当たりエンディングフラグが１であるか否かを判断し、いずれも１でない場合はステップＳ２３２１に進む。

【１９８９】

ステップＳ２３２１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ボタン示唆演出フラグが１であるか否かを判断する。ボタン示唆演出フラグは、ボタン示唆演出において決定ボタン８１の押下を要求する画像が表示されている期間は１にされ、当該期間が終わる（決定ボタン８１の押下要求が終わる）ことによって０にされる。ボタン示唆演出フラグが１である場合は、ステップＳ２３２２に進む。そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ２３２２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１の押下要求画像の表示期間中に決定ボタン８１が押下されたと判断して、ボタン示唆演出実行コマンドをセットして、本処理を終了する。

【１９９０】

ステップＳ２３１３に戻る。ステップＳ２３１３からステップＳ２３１８までの判別ステップでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、音量変更操作を実行できるタイミングであるか否かを判別している。

【１９９１】

具体的には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＳ２３１３にて通常画面表示フラグが１（通常画面が表示中）であるか、ステップＳ２３１４にてデモ画面表示フラグが１（デモ画面が表示中）であるか、ステップＳ２３１５にて高速変動中フラグが１（主装飾図柄ＳＺが高速変動中）である場合は、ステップＳ２３２０に進む。ステップＳ２３２０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特定操作画面を表示させるための表示用特定操作画面表示コマンドをセットする。特定操作画面とは、音出力部２４から出力される音声の音量を操作するための画面である。

【１９９２】

また、ステップＳ２３１６にて大当たりオープニングフラグが１（オープニング演出中）である場合は、ステップＳ２３１７に進む。ステップＳ２３１７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オープニング演出中に特定操作画面を表示できるタイミングになったか否かを判断するために、オープニング演出の開始から５秒を経過したか否かを判断する。５秒を経過した場合は、ステップＳ２３２０に進み、そうでない場合はステップＳ２３１８に進む。

【１９９３】

また、ステップＳ２３１８にて大当たりエンディングフラグが１（エンディング演出中）である場合は、ステップＳ２３１９に進む。ステップＳ２３１９では、サブ制御装置２

６２のＣＰＵ５５１は、エンディング演出中に特定操作画面（例えば音量操作画面）を表示できなくなるタイミングになったか否かを判断するために、エンディング演出の終了前３秒を経過したか否かを判断する。エンディング演出の終了前３秒を経過していない場合は、上述したステップＳ２３２０に進み、表示用特定操作画面表示コマンドをセットする。そうでない場合は上述したステップＳ２３２１に進むが、否の判定となるため、そのまま本処理が終了される。

【１９９４】

次に、上述した選択ボタン入力監視・演出処理の詳細を説明する。図３７は、選択ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【１９９５】

ステップＳ２３３１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、選択ボタン８２，８３の入力を監視している。ステップＳ２３３２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、選択ボタン８２，８３の押下が検出されたか否かを判断する。押下が検出された場合はステップＳ２３３３のステップに進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【１９９６】

ステップＳ２３３３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に特定操作画面が表示されているか否かを判断する。表示されている場合はステップＳ２３３４に進み、そうでなければステップＳ２３３５に進む。ステップＳ２３３４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特定操作画面において選択操作の結果を反映させる選択操作コマンドをセットする。具体的には、音量のレベルが増減される。

【１９９７】

ステップＳ２３３５では、第３図柄表示装置４２にボタン示唆演出選択画面が表示されているか否かを判断する。表示されている場合は、ステップＳ２３３４に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ２３３４では、上述と同様に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ボタン示唆演出操作画面において選択操作の結果を反映させる選択操作コマンドをセットする。具体的には、選択肢（図１４を用いて上述したプレイヤーＰＹの選択など）が示された示唆演出画面においていずれかの選択肢が選ばれる。以上で本処理を終了する。

【１９９８】

次に、サブ制御装置２６２による図３３に示したステップＳ２１０８の音編集・出力管理処理について図３８を用いて説明する。図３８は、サブ制御装置２６２による音編集・出力管理処理を示すフローチャートである。

【１９９９】

ステップＳ２３４１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１からコマンドを受信したか否かを判断する。コマンドを受信した場合は、ステップＳ２３４２に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ２３４２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、受信したコマンドが変動パターンコマンドであるか否かを判断する。変動パターンコマンドであればステップＳ２３４３に進み、そうでなければステップＳ２３４７に進む。なお、音編集の必要があるコマンドであれば、変動パターンコマンド以外のコマンド、例えば大当たりラウンドの開始時のオープニングコマンド等であってもよい。

【２０００】

ステップＳ２３４３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変動パターンコマンドによって実行される変動表示演出において出力する演出音を設定するための演出音設定処理を行い、ステップＳ２３４４に進む。演出音設定処理によって演出音の種類が設定される。ステップＳ２３４４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技設定反映値である複数の音量値の中から選択されて設定されている現在の音量設定を読み込むための音量変更操作読込処理を行い、ステップＳ２３４５に進む。演出の音量は、遊技者に操作によって変更可能であるので、音量変更操作によって設定された現在の音量が読み込まれる。もちろん、遊技者が音量変更操作を行っていない場合は現在の音量のままでよいので

、遊技者が音量変更操作を行ったという変更操作条件が成立している場合に音量変更操作読込処理を行い、変更操作条件が成立していない場合は音量変更操作読込処理を飛ばすようにしてもよい。ステップＳ２３４５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、音量設定を反映させて行う最終判定機能として、読み込まれた現在の音量に基づき演出音の音量設定を行い、ステップＳ２３４６に進む。ステップＳ２３４６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、最終的な演出出力態様を決定する最終出力コマンド設定機能として、設定された演出音と音量でスピーカーを駆動する音主力処理を行い、本処理を終了する。なお、変動パターンコマンドを受信していない場合において、音量変更操作によって設定された音量を特定充足条件である所定時間経過後にデフォルトの音量に自動的に変更させる様に構成してもよい。例えば、具体的には、音量変更操作により低設定となっている音量を自動的に中設定のデフォルトの音量に変更する構成が考えられる。この場合、特定充足条件は、音量値を自動的に上昇させるための特定上昇条件と考えられる。

【２００１】

ステップＳ２３４７からステップＳ２３５２までは上述した変動パターンコマンド等に基づいて設定される演出音以外の演出音を設定する処理である。ステップＳ２３４７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１から特定充足条件であるエラーコマンドの一種の右打ちエラーコマンド（上述したステップＳ５８８参照）を受信したか否かを判断する。右打ちエラーコマンドを受信した場合は、ステップＳ２３４８に進み、そうでない場合はステップＳ２３５１へ進む。ステップＳ２３４８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技者に異なる態様で識別させる態様識別情報としての右打ちエラー報知音を設定する右打ちエラー報知音設定処理を行い、ステップＳ２３４９へ進む。右打ちエラー報知音設定処理によって右打ちエラー報知音の種類が設定される。右打ちエラー報知音の種類は、例えば「左に戻して下さい。」や「左に戻して下さい。左打ちは禁止されています。」というようなメッセージ音である。右打ちエラーコマンドを受信した回数に応じて右打ちエラー報知音の種類を分けることができる。なお、エラー報知音は、右打ち遊技中に左打ちを行った場合の「右狙って下さい」のような左打ちエラー報知音や、遊技者が遊技機本体に衝撃を与えるなど不正を検知して遊技エラーコマンドを発生させ、これを受信した場合に出力される遊技エラー報知音など複数種類あってもよい。

【２００２】

ステップＳ２３４９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＳ２３４４と同様に、設定音量を読み込み、ステップＳ２３５０に進む。音量は、変動表示演出の開始後に変更される場合もあるので、右打ちエラー報知を実行する時点での設定音量が読み込まれる。ステップＳ２３５０では、設定音量を反映させることが不可能な設定発生不能条件（言い換えれば、遊技者が操作を行っていなくても設定音量を変更できる無変更操作条件）が成立した場合の処理であって、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、設定音量よりも例えば１つレベルが高い音量を設定して、上述したステップＳ２３４６の音出力処理へ進む。もちろん、１以上の高いレベルで音量を上げる、あるいは遊技者が変更可能な音量設定には含まれない程の高いレベルまで音量を上げる方が、エラー音が演出音とは異なる態様の音であることを遊技者に容易に識別させることができる。これにより、右打ちエラー報知時に実行されている変動表示演出の演出音よりも大きい音量で右打ちエラー報知を行うことができる。

【２００３】

ステップＳ２３５１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちエラー解消コマンドを受信したか否かを判断する。右打ちエラー解消コマンド（上述したステップＳ５９３参照）を受信していれば、遊技者は低確率状態において右打ちを止めていると判断されているので、ステップＳ２３５２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ２３５２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちエラー報知を終了するため、右打ちエラー報知音停止処理を行い、本処理を終了する。

【２００４】

次に、サブ制御装置２６２による図３３に示したステップＳ２１０９の演出実行管理処

理について図３９を用いて説明する。
【２００５】
ステップＳ２４０１において、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、先読み変動パターン指定コマンド受信時処理を行う。以下、先読み変動パターン指定コマンド受信時処理について説明する。図４０は、サブ制御装置２６２による先読み変動パターン指定コマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【２００６】
ステップＳ２４１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、先読み用変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。先読み用変動パターン指定コマンドを受信していればステップＳ２４１２に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【２００７】
ステップＳ２４１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、保留球格納エリア指定コマンドを受信したか否かを判定する。保留球格納エリア指定コマンドを受信していればステップＳ２４１３に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【２００８】
ステップＳ２４１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、保留球格納エリア指定コマンドが指定する保留球格納エリアに、今回受信した先読み用変動パターン指定コマンドを格納する。サブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３には、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３に設けられた保留球格納エリア（実行エリアおよび第１～第４保留エリア）に対応する保留球格納エリアが設けられている。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、受信したコマンドを先読み用変動パターン指定コマンドが指定する第１～第４保留エリアのいずれかに格納する。
【２００９】
ステップＳ２４１４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、保留表示パターン選択用テーブルを参照して今回受信した先読み用変動パターン指定コマンドに対応する保留表示パターンを決定する。ステップＳ２４１５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定された保留表示パターンを表示用保留表示コマンドに変換して、この表示用保留表示コマンドと上述した保留球格納エリア指定コマンドを表示制御装置４５に出力できるように設定する。以上で本処理を終了する。
【２０１０】
＜開閉モード（大当たり）表示設定処理＞
図３９に示す演出管理実行処理に戻って、ステップＳ２４０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、開閉モード（大当たり）表示設定処理を行う。この開閉モード（大当たり）表示設定処理について、図４１を用いて以下に説明する。
【２０１１】
ステップＳ２４３１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、オープニングコマンドを受信していればステップＳ２４３２に進み、そうでなければステップＳ２４３４に進む。
【２０１２】
ステップＳ２４３２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用オープニングコマンドをセットする。
【２０１３】
ステップＳ２４３４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、エンディングコマンドを受信していればステップＳ２４３５に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【２０１４】
ステップＳ２４３５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用エンディングコマンドをセットし、本処理を終了する。
【２０１５】
＜変動表示態様設定処理＞
図３９に示す演出管理実行処理に戻って、ステップＳ２４０３では、サブ制御装置２６

２のＣＰＵ５５１は、変動表示態様設定処理を行う。この変動表示態様設定処理について、図４２を用いて以下に説明する。

【２０１６】

ステップＳ２４７１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変動パターン指定コマンドを受信していればステップＳ２４７２に進み、受信していなければステップＳ２４８０に進む。

【２０１７】

ステップＳ２４７２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５５３に設けられた保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、保留球格納エリアの第１～第４保留エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１保留エリア→実行エリア、第２保留エリア→第１保留エリア、第３保留エリア→第２保留ユリア、第４保留エリア→第３保留エリアというように各エリア内のデータがシフトされる。

【２０１８】

ステップＳ２４７３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、音量設定値を加味せずに行う暫定判定機能として、ＲＡＭ５５３の実行エリアにシフトされた変動パターン指定コマンドに応じた装飾図柄変動を第３図柄表示装置４２に表示させるための表示用変動パターン指定コマンドをセットして、ステップＳ２４７４に進む。表示用変動パターン指定コマンドは、例えば、大当たりノーマルリーチＡ，Ｂや大当たりスーパーリーチＡ～Ｅや前後外れノーマルリーチＡ，Ｂや前後外れスーパーリーチＡ～Ｄや前後以外外れノーマルリーチＡ，Ｂや前後以外外れスーパーリーチＡ～Ｄや完全外れＡ～Ｆといった変動パターンにて装飾図柄変動表示を実行するための表示用コマンドである。

【２０１９】

ステップＳ２４７４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変動パターン指定コマンドがボタン示唆演出有りのコマンドであるか否かを判断する。具体的には、変動パターン指定コマンドは、変動種別カウンタＣＳ２の値と主装飾図柄変動パターン選択用テーブルとを用いてボタン示唆演出の有無が定められている。ボタン示唆演出がある場合はステップＳ２４７５に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【２０２０】

ステップＳ２４７５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２にボタン示唆演出を表示させるための表示用ボタン示唆演出指定コマンドを設定し、ステップＳ２４７６に進む。ステップＳ２４７６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ボタン示唆演出フラグを１に設定する。

【２０２１】

ステップＳ２４７７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、装飾図柄指定コマンドを受信しているか否かを判定する。装飾図柄指定コマンドを受信していればステップＳ２４７８に進み、そうでなければ本処理を終了する。なお、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、装飾図柄指定コマンドを受信しているか否かを判定する替わりに、受信した変動パターン指定コマンドに応じた変動時間の終了タイミングになっているか否かを判定してもよい。この場合、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変動パターン指定コマンドを受信した場合に、そのコマンドから変動時間を読み出して、タイマーによって変動時間を計測して、変動時間の終了タイミングを把握する。

【２０２２】

ステップＳ２４７８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に表示されている装飾図柄の変動表示を停止（確定）させるための停止表示コマンド（確定コマンド）をセットし、本処理を終了する。

【２０２３】

＜変動表示態様設定処理＞

図３９に示す演出管理実行処理に戻って、ステップＳ２４０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、次回遊技状態表示態様設定処理を行う。この次回遊技状態表示態様

設定処理について、図４３を用いて以下に説明する。
【２０２４】
ステップＳ２４９１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、高確率・サポート状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップＳ２４９２に進み、そうでない場合はステップＳ２４９３に進む。
【２０２５】
ステップＳ２４９２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に高確率・サポート状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用高確率・サポート状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。
【２０２６】
ステップＳ２４９３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、低確率・サポート状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップＳ２４９４に進み、そうでない場合はステップＳ２４９５に進む。
【２０２７】
ステップＳ２４９４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に低確率・サポート状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用低確率・サポート状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。
【２０２８】
ステップＳ２４９５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、低確率状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。低確率状態移行コマンド受信している場合は、ステップＳ２４９６に進み、そうでない場合は本処理を終了する。
【２０２９】
ステップＳ２４９６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に低確率状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用低確率状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。
【２０３０】
＜右打ちエラー報知表示態様設定処理＞
図３９に示す演出管理実行処理に戻って、ステップＳ２４０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちエラー報知表示態様設定処理を行う。この右打ちエラー報知表示態様設定処理について、図４４を用いて以下に説明する。図４４は、サブ制御装置２６２による右打ちエラー報知表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【２０３１】
ステップＳ２５０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちエラーコマンドを受信したか否かを判断する。右打ちエラーフラグを受信した場合はステップＳ２５０２に進み、そうでない場合は、ステップＳ２５０４に進む。ステップＳ２４０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちエラー報知の表示態様を決定し、ステップＳ２５０３に進む。すなわち、右打ちエラー報知の表示内容，表示優先度を読み出す。右打ちエラー報知の表示内容は、上述した右打ちエラー報知音に対応する例えば「左に戻して下さい。」や「左に戻して下さい。左打ちは禁止されています。」というようなメッセージ表示である。右打ちエラー報知の表示優先度は、最も高く設定されているため、右打ちエラー報知は、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａの最前面に表示される。
【２０３２】
ステップＳ２５０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に右打ちエラー報知を表示させるための表示用右打ちエラー表示コマンドを設定し、本処理を終了する。
【２０３３】
ステップＳ２５０４およびステップＳ２５０５は、右打ちエラー報知の表示を終了するための処理である。ステップＳ２５０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちエラー解消コマンドを受信しているか否かを判断する。右打ちエラー解消コマンドを受信していたらステップＳ２５０５に進み、そうでなければ本処理を終了する。右打ちエ

ラー解消コマンドを受信するタイミングは、一の変動表示の変動時間中である場合もあるが、遊技者が一の変動表示の変動時間内で右打ちを止めない場合は、次の変動表示の変動時間にまたがって場合もある。ステップＳ２５０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちエラー報知の表示を終了するために、右打ちエラー表示を停止し、本処理を終了する。

【２０３４】

次に、表示制御装置４５の通常処理及び表示モード等の切り替え処理について、図４５及び図４６を用いて説明する。図４５は表示制御装置の通常処理を示すフローチャートである。図４６は表示制御装置による表示モード等の切り替え処理を示すフローチャートである。

【２０３５】

図４５に示すように、ステップＳ３００１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から送信されてきた各種コマンドを入力処理するコマンド入力処理を行い、ステップＳ３００２に進む。この各種コマンドとしては、例えば、表示コマンド、停止表示コマンド、表示用オープニングコマンド、表示用エンディングコマンド、デモ開始コマンド、図柄列変動開始コマンドなどが挙げられる。

【２０３６】

ステップＳ３００２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示モード等（図柄列変動、大当たりオープニング、大当たりエンディング等の表示）の切り替え処理を行い、ステップＳ３００３に進む。ここで、この表示モード等の切り替え処理について図４６を用いて説明する。

【２０３７】

図４６に示すように、ステップＳ３１０１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、通常画面表示コマンドを受信しているか否かを判定する。通常画面表示コマンドを受信していればステップＳ３１０２に進み、そうでなければステップＳ３１０３に進む。表示コマンドは、サブ制御装置２６２から送信されるコマンドであって、パチンコ機への電源投入に伴い第３図柄表示装置４２への通常画面の表示を許可するためのコマンドや、大当たりラウンド終了後における第３図柄表示装置４２の表示モードを、通常画面を表示する通常モードに戻すためのコマンドである。

【２０３８】

ステップＳ３１０２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に通常画面を表示する。通常画面は、図９に示すように、通常背景画像の手前側に主装飾図柄ＳＺや副装飾図柄ＦＺが大当たり組合せを構成しない態様で停止表示される画面である。通常背景画像は、表示制御装置４５のビデオＲＡＭ５２４に記憶されている。

【２０３９】

ステップＳ３１０３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、デモ画面表示コマンドを受信しているか否かを判定する。デモ画面表示コマンドを受信していればステップＳ３１０４に進み、そうでなければステップＳ３１０５に進む。デモ画面表示コマンドは、サブ制御装置２６２から受信されるコマンドであって、遊技者が遊技球を発射しない状態で所定時間が経過する場合に通常画面からデモ画面への切り替えを指示するためのコマンドである。

【２０４０】

ステップＳ３１０４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にデモ画面を表示する。デモ画面は、遊技の方法や遊技の特徴を紹介する画像であって、表示制御装置４５のビデオＲＡＭ５２４に記憶されている。

【２０４１】

ステップＳ３１０５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用変動パターン指定コマンドを受信しているか否か判定する。表示用変動パターン指定コマンドを受信していれば、ステップＳ３１０６に進み、そうでなければステップＳ３１０７に進む。

【２０４２】

ステップＳ３１０６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、図９に示す３つの装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒの主装飾図柄ＳＺ及び副装飾図柄ＦＺの変動を開始し、最終的に停止表示する変動表示を行うように第３図柄表示装置４２を表示制御する。具体的には、主装飾図柄ＳＺ及び副装飾図柄ＦＺの変動表示制御は、後述するステップＳ３００３～ステップＳ３００７を実行する制御である。このステップＳ３１０６にて実行される図柄列変動表示処理については後述する。

【２０４３】

ステップＳ３１０７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ２３２０で設定された表示用特定操作画面表示コマンドを受信したか否かを判定する。表示用特定操作画面表示コマンドを受信していれば、ステップＳ３１０８に進み、そうでなければステップＳ３１０９に進む。

【２０４４】

ステップＳ３１０８では、表示制御装置のＣＰＵ５２１は、後述する特定操作画面表示処理を行う。

【２０４５】

ステップＳ３１０９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用オープニングコマンドを受信しているか否かを判断する。表示用オープニングコマンドを受信していれば、ステップＳ３１１０に進み、そうでなければステップＳ３１１１に進む。

【２０４６】

ステップＳ３１１０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりオープニング画像の表示を開始するように第３図柄表示装置４２を表示制御する。大当たりオープニング画像は、装飾図柄変動表示が大当たり組合せで確定した後に表示される画像であって、大当たり当選を祝福するような画像である。また、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりオープニングの表示が終われば、続けて大当たりラウンド画像の表示を開始する。大当たりラウンド画像は、大当たりラウンド中に表示される画像であって、例えば、大当たりラウンド中にのみ見ることができる特典画像である。大当たりオープニング画像や大当たりラウンド画像は、表示制御装置４５のビデオＲＡＭ５２４に記憶されている。このステップＳ３１１０にて実行される大当たりオープニング・ラウンド表示処理については後述する。

【２０４７】

ステップＳ３１１１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用エンディングコマンドを受信しているか否かを判断する。表示用エンディングコマンドを受信していれば、ステップＳ３１１２に進み、そうでなければステップＳ３１１３に進む。ステップＳ３１１２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりエンディング画像の表示を開始するように第３図柄表示装置４２を表示制御する。大当たりエンディング画像は、表示制御装置４５のビデオＲＡＭに記憶されている。このステップＳ３１１２にて実行される大当たりエンディング表示処理については後述する。

【２０４８】

ステップＳ３１１３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用高確率・サポート状態移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用高確率・サポート状態移行コマンドを受信していればステップＳ３１１４に進み、そうでなければステップＳ３１１５に進む。

【２０４９】

ステップＳ３１１４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、後述する高確率・サポート状態移行表示処理を実行する。

【２０５０】

ステップＳ３１１５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用低確率・サポート状態移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用低確率・サポート状態移行コマンドを受信していればステップＳ３１１６に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２０５１】
ステップＳ３１１６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、後述する表示用低確率・サポート状態移行処理を実行する。以上で本処理を終了する。
【２０５２】
図４５に戻って、ステップＳ３００３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、停止図柄を決定し、ステップＳ３００４に進む。具体的には、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から受信される表示用変動パターン指定コマンドによって決められた選択可能な停止図柄群の中から所定の停止図柄を決定する。大当たり変動パターンであれば、奇数図柄または偶数図柄の中から所定の停止図柄が決定される。外れ変動パターンであれば、前後外れ図柄、前後以外外れ図柄、完全外れの中から所定の停止図柄が決定される。
【２０５３】
ステップＳ３００４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に表示される装飾図柄の変動表示態様の決定を行い、ステップＳ３００５に進む。
【２０５４】
具体的には、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から受信される表示用変動パターン指定コマンドによって示された変動パターンに対応する装飾図柄の変動表示態様を決定する。例えば、コマンドが大当たりノーマルリーチＡを示す場合は大当たりノーマルリーチＡに対応する変動表示態様が決定される。上述した各変動表示態様は、表示制御装置４５のプログラムＲＯＭに記憶されている。
【２０５５】
ステップＳ３００５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、補助演出（遊技者に提供表示するメッセージなどの示唆画像の表示態様）の決定を行い、ステップＳ３００６に進む。示唆画像は、第３図柄表示装置４２で実行される図柄変動表示が大当たり組合せとなる可能性を示唆する画像である。
【２０５６】
ステップＳ３００６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２の表示画像制御を行う。
【２０５７】
具体的には、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に図柄変動表示画像を表示する場合であれば、ステップＳ３００４にて決められた変動表示態様に従って各装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒにおける主装飾図柄ＳＺ及び副装飾図柄ＦＺの図柄変動表示を、ステップＳ３００３にて決められた停止図柄に従って最終的に停止表示する変動表示を行うように第３図柄表示装置４２を表示制御する。
【２０５８】
表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に大当たりラウンド画像を表示する表示画像制御も行う。大当たりラウンド画像であれば、大当たりラウンド中に表示される特典画像とともに現在のラウンド数を示す画像などが表示される。また、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に表示される常駐画像があれば、常駐画像を第３図柄表示装置４２に表示する表示画像制御も行う。
【２０５９】
ステップＳ３００７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２において保留表示を実行する保留表示制御を行う。
【２０６０】
具体的には、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から受信した表示用保留表示コマンドに対応する処理を実行する。表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から受信した表示用保留表示コマンドすると、受信した表示用保留表示コマンドによって示される保留表示パターンに対応する保留表示実行プログラムをプログラムＲＯＭ５５２から読み出して実行する。保留表示実行プログラムは、第１～第４保留表示エリアでの保留表示の実行パターンと、当該保留表示エリアでの保留表示の実行パ

ターンとが予め定められている。
【２０６１】
　また、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、装飾図柄変動表示の実行を終えるごとに、保留表示エリアに表示される保留表示をシフトする処理を行う。具体的には、装飾図柄変動表示の実行が終われば実行表示エリアの保留表示を消去して、第１保留表示エリア→実行表示エリア、第２保留表示エリア→第１保留表示エリア、第３保留表示エリア→第２保留表示エリア、第４保留表示エリア→第３保留表示エリアというように保留表示をシフトする。保留球数が０の場合は、実行表示エリアに保留表示が行われる。
【２０６２】
　ステップＳ３００８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にて音量変更のような特定操作を実行可能な期間を報知する特定操作期間報知処理を実行する。特定操作期間報知処理については後述する。
【２０６３】
　ステップＳ３００９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にて遊技者に右打ち操作を実行させるための右打ち報知処理を実行する。右打ち報知処理については後述する。
【２０６４】
　ステップＳ３０１０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にて次の遊技状態が近付いている状況であることを報知する次遊技状態近接状況報知処理を実行する。次遊技状態近接状況報知処理については後述する。
【２０６５】
　ステップＳ３０１１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、デモ表示などのその他の処理を行う。
【２０６６】
　ステップＳ３０１２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、通常処理開始時から１ｍｓ以上経過したか否かを判別する。１ｍｓ以上経過していれば、ステップＳ３００１に戻り、経過していなければステップＳ３００８に戻る。
【２０６７】
　次に、ステップＳ３１０６にて上述した図柄列変動処理について図４７を用いて説明する。図４７は、図柄列変動処理を示すフローチャートである。
【２０６８】
　ステップＳ３２０１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にて右、中、左の主装飾図柄Ｓｚの高速変動を所定時間表示させる。ステップＳ３２０２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高速変動中であることを示す高速変動中フラグを１に設定する。高速変動中フラグはＲＡＭ５２３に設定される。
【２０６９】
　ステップＳ３２０３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、実行中の変動表示がリーチを含むものか否かを判断する。具体的には、受信した表示用変動パターン指定コマンドに基づき判断される。リーチを有る場合はステップＳ３２０４に進み、リーチが無い場合はステップＳ３２１１に進む。
【２０７０】
　ステップＳ３２０４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、リーチタイミングか否かを判断する。リーチタイミングであればステップＳ３２０５に進み、そうでなければステップＳ３２０８に進む。ステップＳ３２０５では、左右の主装飾図柄Ｓｚを所定のリーチ組み合わせで停止させ、真ん中の主装飾図柄Ｓｚを変動させ続ける。高速変動はこのリーチ表示時に終わったので、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、ステップＳ３２０６にて、高速変動中フラグを０に設定するとともに、ステップＳ３２０７にて、リーチ変動中であることを示すリーチ変動中フラグを１に設定する。
【２０７１】
　ステップＳ３２０８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、停止表示コマンドを受

信したか否かを判断する。停止表示コマンドを受信していればステップＳ３２０９に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ３２０９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、リーチ変動中の主装飾図柄Ｓｚを停止させて、右、中、左の主装飾図柄Ｓｚを所定の組み合わせで停止させる。この時点で再び変動させる演出などなければ、停止図柄が確定される。これにより、ステップＳ３２１０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、リーチ変動中フラグを０に設定する。

【２０７２】

ステップＳ３２１１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、非リーチの変動表示において、停止表示コマンドを受信したか否かを判断する。停止表示コマンドを受信していればステップＳ３２１２に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ３２１２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、右、中、左の主装飾図柄Ｓｚを所定の組み合わせで停止させる。この時点で再び変動させる演出などなければ、停止図柄が確定される。これにより、ステップＳ３２１３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高速変動中フラグを０に設定する。以上で本処理を終了する。

【２０７３】

次に、上述したステップＳ３１０８に示す特定操作画面表示処理について図４８を用いて説明する。図４８は、特定操作画面表示処理を示すフローチャートである。

【２０７４】

ステップＳ３２２１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ３１０７にて表示用特定操作画面表示コマンドを受信したことに基づき、第３図柄表示装置４２に特定操作画面を表示する。特定操作画面は、遊技者が選択ボタン８２，８３を操作して音量を上げたり下げたりする画面である。

【２０７５】

ステップＳ３２２２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、遊技者が選択ボタン８２，８３を押下したことに基づく選択操作コマンドを受信したか否かを判断する。選択操作コマンドを受信した場合はステップＳ３２２３に進み、そうでない場合はステップＳ３２２４に進む。ステップＳ３２２３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、選択ボタン８２，８３いずれが操作されたかに応じて、第３図柄表示装置４２にて音量を変更する表示を行う。

【２０７６】

ステップＳ３２２４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、遊技者が決定ボタン８１を押下したことに基づく決定コマンドを受信したか否かを判断する。決定コマンドを受信した場合はステップＳ３２２５に進み、そうでない場合はステップＳ３２２６に進む。ステップＳ３２２５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、特定操作画面の表示を消去する。すなわち、特定操作画面の表示中に選択ボタン８２，８３を押下せずに決定ボタン８１が押下された場合は、特定操作画面の表示が終了される。

【２０７７】

ステップＳ３２２６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、特定操作画面の表示開始から３０秒を経過したか否かを判断する。３０秒を経過していればステップＳ３２２５に進み特定操作画面の表示が終了される。そうでなければステップＳ３２２７に進む。

【２０７８】

ステップＳ３２２７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高速変動停止の５秒前であるか否かを判断する。高速変動停止の５秒前であればステップＳ３２２５に進み、特定操作画面の表示が終了される。すなわち、特定操作画面の表示は、高速変動の停止５秒前に強制的に終了される。

【２０７９】

ステップＳ３２２８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング演出の終了３秒前であるか否かを判断する。エンディング演出の終了３前であればステップＳ３２２５に進み、特定操作画面の表示が終了される。すなわち、特定操作画面の表示は、エンディング演出の終了３秒前に強制的に終了される。

【２０８０】
次に、上述したステップＳ３１１０に示す大当たりオープニング・ラウンド表示処理について図４９を用いて説明する。図４９は、大当たりオープニング・ラウンド表示処理を示すフローチャートである。
【２０８１】
ステップＳ３２３１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ３１０９にて表示用オープニングコマンドを受信したことに基づき、第３図柄表示装置４２に大当たりオープニング画像を表示する。続いて、ステップＳ３２３２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、このオープニング演出の期間中に、次のラウンド遊技における遊技方法を説明するオープニング中右打ち説明情報を第３図柄表示装置４２に表示する。
【２０８２】
続いて、ステップＳ３２３３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、オープニング演出の終了タイミングが到来したか否かを判断する。オープニング演出の終了タイミングであればステップＳ３２３４に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【２０８３】
ステップＳ３２３４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、オープニング画像の表示を終了するとともに、大当たりラウンド画像を表示する。ステップＳ３２３５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりラウンド画像の表示とともに、大当たりラウンド中は右打ちを行うことを遊技者に報知するためのラウンド中右打ち情報を表示する。このラウンド中右打ち情報の表示態様は、第３図柄表示装置４２にて遊技者に目立つ態様で表示される。ここでは、後述する非ラウンド中に表示される右打ち情報よりも大きく表示されているので、拡大表示と呼ぶ。
【２０８４】
ステップＳ３２３６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、１のラウンド中に大入賞口３２ａ（その検出スイッチ）にて１０球の入賞（入賞検出）があったか、または、大入賞口３２ａの開放期間が３０秒を経過したかを判断する。１０球の入賞または３０秒の開放があれば、ステップＳ３２３７に進み、そうでなければステップＳ３２３４に戻る。ステップＳ３２３７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりラウンドが最終ラウンドであるか否かを判断する。最終ラウンドであればステップＳ３２３８に進み、そうでなければステップＳ３２３４に戻る。
【２０８５】
ステップＳ３２３８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりラウンド画像の表示を終了する。続いて、ステップＳ３２３９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、ラウンド中右打ち情報の表示（拡大表示）を終了する。以上で本処理を終了する。
【２０８６】
次に、上述したステップＳ３１１２に示す大当たりエンディング表示処理について図５０を用いて説明する。図５０は、大当たりエンディング表示処理を示すフローチャートである。
【２０８７】
ステップＳ３２４１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ３１１１にて表示用エンディングコマンドを受信したことに基づき、第３図柄表示装置４２に大当たりエンディング画像を表示する。また、ステップＳ３２４２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりエンディング演出が実行中であることを示す大当たりラウンドフラグを１に設定する。
【２０８８】
また、ステップＳ３２４３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、このエンディング期間中に特定操作を受け付けていることを示すエンディング中特定操作受付フラグを１に設定し、ステップＳ３２４４に進む。特定操作は、エンディング期間中に決定ボタン８１を押下することで実行される音量変更の操作である。
【２０８９】

ステップＳ３２４４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが１であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが１であればステップＳ３２４５に進み、そうでなければステップＳ３２５１へ進む。

【２０９０】

ステップＳ３２４５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング演出後に移行する高確率・サポート状態等における遊技方法が右打ちであることを遊技者に報知する、エンディング中右打ち情報を第３図柄表示装置４２に表示する。このエンディング中右打ち情報は、ラウンド中右打ち情報よりも遊技者に目立ち難い態様で表示される。例えば、エンディング中右打ち情報は、ラウンド中右打ち情報よりも十分に小さく縮小表示される。また、エンディング中右打ち情報の表示とともに、エンディング期間をカウントダウンするカウントダウン表示も行う。

【２０９１】

ステップＳ３２４６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング期間の終了３秒前になったか否かを判断する。エンディング期間の終了３秒前になった場合はステップＳ３２４７に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【２０９２】

ステップＳ３２４７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング中右打ち情報を用いて、次の遊技状態が近付いていることを遊技者に知らせる次遊技状態近接情報を第３図柄表示装置４２に表示する。次の遊技状態とは、エンディング演出の終了後に移行する遊技状態であり、ここでは高確率・サポート状態である。

【２０９３】

また、ステップＳ３２４８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング期間の終了３秒前になったことを受けて、エンディング期間中の特定操作の受け付けが終わったことを示すエンディング中特定操作受付フラグを０に設定し、ステップＳ３２４９に進む。

【２０９４】

ステップＳ３２４９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング期間の終了タイミングになったか否かを判断する。エンディング期間の終了タイミングになった場合はステップＳ４２５０に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２０９５】

ステップＳ４２５０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング中右打ち情報を用いた次遊技状態近接情報の表示を終了する。同時に、エンディング期間のカウントダウン表示がカウント時間満了により終了する。ステップＳ４２５１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりエンディングフラグを０に設定する。以上で本処理を終了する。

【２０９６】

次に、上述したステップＳ３１１４に示す高確率・サポート状態移行表示処理について図５１を用いて説明する。図５１は、高確率・サポート状態移行表示処理を示すフローチャートである。

【２０９７】

ステップＳ３２６１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ３１１３にて表示用高確率・サポート状態移行コマンドを受信したことに基づき、高確率・サポート状態移行フラグが０であるか否かを判断する。つまり、確変大当たりに当選した時点での遊技状態が高確率・サポート状態であったか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグが０である（すなわち確変大当たりへの当選時が低確率状態である）場合はステップＳ３２６２に進み、そうでない場合はステップＳ３２６３に進む。

【２０９８】

ステップＳ３２６２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態移行フラグを１にセットする。ステップＳ３２６３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２

１は、大当たりエンディングフラグが０であるか否かを判断する。大当たりエンディングフラグが０であればステップＳ３２６４に進み、そうでなければステップＳ３２６６に進む。

【２０９９】

ステップＳ３２６４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に高確率・サポート状態移行時の背景画面を表示する。ステップＳ３２６５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態中右打ち情報を第３図柄表示装置４２に表示する。高確率・サポート状態中右打ち情報は、エンディング中右打ち情報よりも遊技者に目立たせ易い態様で表示される。例えば、高確率・サポート状態中右打ち情報は、エンディング中右打ち情報より拡大表示される。

【２１００】

ステップＳ３２２６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態の終了タイミングか否かを判断する。本実施例では、高確率・サポート状態は、変動回数：１００回で終了するものとしている。高確率・サポート状態の終了タイミングであればステップＳ３２６７に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２１０１】

ステップＳ３２６７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態中右打ち情報の拡大表示を終了する。ステップＳ３２６８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態移行フラグを０に設定する。以上で本処理を終了する。

【２１０２】

次に、上述したステップＳ３１１６に示す低確率・サポート状態移行表示処理について図５２を参照して説明する。図５２は、低確率・サポート状態移行表示処理を示すフローチャートである。

【２１０３】

ステップＳ３２７１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ３１１５にて低確率・サポート状態移行フラグを受信したことに基づき、高確率・サポート状態移行フラグが１であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグが１であればステップＳ３２７２に進み、そうでない場合はステップＳ３２７４に進む。

【２１０４】

ステップＳ３２７２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態移行フラグを０に設定し、ステップＳ３２７３に進む。ステップＳ３２７３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、低確率・サポート状態移行フラグを１に設定する。

【２１０５】

ステップＳ３２７４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりエンディングフラグが０であるか否かを判断する。大当たりエンディングフラグが０である場合は、ステップＳ３２７５に進み、そうでない場合はステップＳ３２７６に進む。

【２１０６】

ステップＳ３２７５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、低確率・サポート状態中の画面を第３図柄表示装置４２に表示する。また、ステップＳ３２７６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、低確率・サポート状態中右打ち情報を第３図柄表示装置４２に表示する。低確率・サポート状態中右打ち情報は、高確率・サポート状態中右打ち情報と同様に、エンディング中右打ち情報よりも遊技者に目立ち易い態様で表示される。

【２１０７】

ステップＳ３２７７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、低確率・サポート状態の終了タイミングが到来したか否かを判断する。低確率・サポート状態の終了タイミングであればステップＳ３２７８に進み、そうでなければステップＳ３２７９に進む。

【２１０８】

ステップＳ３２７８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、低確率・サポート状態中右打ち情報を第３図柄表示装置４２から消去する。ステップＳ３２７９では、表示制御

装置４５のＣＰＵ５２１は、低確率・サポート状態移行フラグを０に設定する。以上で本処理を終了する。

【２１０９】

次に、上述したステップＳ３００８に示す特定操作期間報知処理について図５３を用いて説明する。図５３は、特定操作期間報知処理を説明するフローチャートである。

【２１１０】

ステップＳ３３０１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、通常画面表示コマンドを受信したか否かを判断する。通常画面表示コマンドを受信した場合はステップＳ３３０２に進み、そうでない場合はステップＳ３３０３に進む。

【２１１１】

ステップＳ３３０２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、特定操作期間中情報を第３図柄表示装置４２に表示する。特定操作期間中情報とは、決定ボタン８１を用いた特定操作を実行できる期間中であることを遊技者に報知する情報である。特定操作は、例えば音量変更の操作画面を表示するために決定ボタン８１を押下する操作である。

【２１１２】

ステップＳ３３０３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、デモ画面表示コマンドを受信したか否かを判断する。デモ画面表示コマンドを受信した場合はステップＳ３３０２に進んで特定操作期間中情報の表示を行い、そうでない場合はステップＳ３３０４に進む。

【２１１３】

ステップＳ３３０４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用オープニングコマンドを受信したか否かを判断する。表示用オープニングコマンドを受信した場合はステップＳ３３０５に進み、そうでない場合はステップＳ３３０６に進む。

【２１１４】

ステップＳ３３０５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、大当たりオープニング演出において上述した特定操作期間中情報の表示タイミングとなったか否かを判断する。大当たりオープニング演出における特定操作期間中情報の表示タイミングは、大当たりオープニング演出の開始から５秒後のタイミングである。表示タイミングとなっている場合はステップＳ３３０２に進み、そうでない場合はステップＳ３３０６に進む。

【２１１５】

ステップＳ３３０６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判断する。表示用変動パターン指定コマンドを受信している場合はステップＳ３３０７に進み、そうでない場合はステップＳ３３１１に進む。

【２１１６】

ステップＳ３３０７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態移行フラグが１であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグが１である場合は、高確率・サポート状態中であるため音量変更のような特定操作を行えないので、本処理を終了し、そうでない場合はステップＳ３３０８に進む。

【２１１７】

ステップＳ３３０８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、特定操作期間終期近接情報を第３図柄表示装置４２に表示する。特定操作期間終期近接情報は、特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを遊技者に知らせる情報である。特定操作は、例えば音量変更のための操作である。

【２１１８】

ステップＳ３３０９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、特定操作期間終期近接情報の表示の終了タイミングとなったか否かを判断する。終了タイミングとなった場合はステップＳ３３１０に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【２１１９】

ステップＳ３３１０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、特定操作期間終期近接情報を第３図柄表示装置４２から消去して、本処理を終了する。

【２１２０】
ステップＳ３３１１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用エンディングコマンドを受信したか否かを判断する。表示用エンディングコマンドを受信した場合はステップＳ３３１２に進むみ、そうでない場合は本処理を終了する。
【２１２１】
ステップＳ３３１２では、表制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが１であるか否かを判断する。つまり、エンディング演出の次に移行される遊技状態が高確率・サポート状態または低確率・サポート状態であるか否かを判断する。高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態移行フラグが１である場合は、ステップＳ３３０８に進み、特定操作期間終期近接情報を第３図柄表示装置４２に表示する。高確率・サポート状態移行フラグまたは低確率・サポート状態のいずれも１でない（０である）場合は、ステップＳ３３１３に進む。
【２１２２】
ステップＳ３３１３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エンディング演出の終了後、通常の低確率状態に移行するので、エンディング期間中も大当たりラウンド中と同じく特定操作期間中情報を第３図柄表示装置４２に表示する。以上で本処理を終了する。
【２１２３】
次に、第３図柄表示装置４２における特定操作期間中の表示態様について図５４を用いて説明する。図５４（ａ）～（ｅ）は、第３図柄表示装置４２における特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
【２１２４】
第３図柄表示装置４２に通常画面が表示されている期間は、遊技者が決定ボタン８１を押下することによって、音出力部２４から出力される音声の音量を変更するなどの特定操作が行われる期間である。音出力部２４から出力される音声は、第３図柄表示装置４２における変動表示の開始に伴って出力される、変動表示中、大当たり遊技状態中、大当たり終了後の有利遊技状態中などの音声である。
【２１２５】
第３図柄表示装置４２には、（ａ）に示すように通常画面４３ａが表示されている期間において、音量変更などの特定操作を実行できる期間中であることを遊技者に報知するための特定操作期間中情報４４ａが表示されている。例えば、第３図柄表示装置４２の通常画面４３ａの右上に表示される「音量変更可」の文字情報である。
【２１２６】
また、第３図柄表示装置４２には、（ｄ）に示すようにデモ画面４３ｂが表示されている期間においても、特定操作期間中情報４４ａが表示されている。デモ画面４３ｂは、静止画でもよいし、動画でもよい。
【２１２７】
通常画面４３ａまたはデモ画面４３ｂに特定操作期間中情報４４ａが表示されている期間中に、遊技者が決定ボタン８１を押下した場合、第３図柄表示装置４２には、（ｂ）に示すように音量変更操作のための特定操作画面４４ｂが表示される。特定操作画面４４ｂは、通常画面４３ａまたはデモ画面４３ｂに替えて表示してもよいし、通常画面４３ａまたはデモ画面４３ｂの一部に重ねて表示してもよい。
【２１２８】
特定操作画面４４ｂは、特定操作によって変更可能な情報が表示される変更情報表示部４４ｃと、特定操作の方法を遊技者に示す操作方法表示部４４ｄとを含む。変更情報表示部４４ｃは、例えば音量変更操作画面であれば現在の音量と音量の変更可能な範囲とを示す音量表示部である。操作方法表示部４４ｄは、例えば決定ボタン８１及び選択ボタン８２，８３を用いた音量変更の操作方法を図示する音量変更方法表示部である。操作方法表示部４４ｄでは、音量変更方法として、決定ボタン８１を押下すれば音量が決定され、左選択ボタン８２を押下すれば音量が下げられ、右選択ボタン８３を押下すれば音量が上げられることが図示されている。

【２１２９】
遊技者が右選択ボタン８３を押下した場合、変更情報表示部４４ｃには、（ｃ）に示すように現在の音量（五段階の３段階目の音量）が一つ上の音量に変更される様子が表示される。遊技者が左選択ボタン８２を押下した場合、変更情報表示部４４ｃには、現在の音量から一つ下の音量に変更される様子が表示される。
【２１３０】
遊技者が決定ボタン８１を押下した場合、第３図柄表示装置４２には、（ｅ）に示すように特定操作画面４４ｂに替えて通常画面４３ａが表示される。
【２１３１】
次に、主装飾図柄Ｓｚの高速変動中における特定操作期間中の表示態様について図５５を参照して説明する。図５５（ａ）～（ｈ）は、主装飾図柄Ｓｚの高速変動中における特定操作期間中の表示態様を説明する図である。
【２１３２】
（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常画面４３ａが表示され、その右上に「音量変更可」と示された特定操作期間中情報４４ａが表示されている。始動条件が成立すると、（ｂ）に示すように、表示画面４２ａには、通常画面４３ａに替えて高速変動中画面４３ｃが表示される。通常画面４３ａが高速変動中画面４３ｃに切り替わると同時に、特定操作期間中情報４４ａが特定操作期間終期近接情報４４ｆに切り替わる。特定操作期間終期近接情報４４ｅは、特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを遊技者に知らせる情報である。例えば、特定操作期間中情報４４ａに対して特定操作期間の終了タイミングが近付いていることを示唆するような情報を付加する。具体的には、例えば（ｂ）～（ｄ）に示すように「音量変更可」の文字画像の周囲が所定の時間間隔で異なる色に点滅表示して、終了タイミングが近付いていることを示唆する。点滅表示は、一定の時間間隔でもよいが、終了タイミングが近付くに従って短い間隔で点滅表示してもよい。これにより、遊技者は、特定操作を行える期間中であるが、その終了タイミングが近付いていることを実感できる。
【２１３３】
（ｅ）に示すように、特定操作期間終期近接情報４４ｅは、高速変動が終わる前の所定のタイミングで消去される。つまり、音量変更の操作（決定ボタン８１の押下）は、高速変動中も可能であるが、遅くても特定操作期間終期近接情報４４ｅが表示されている期間中に実行されなければならない。特定操作期間終期近接情報４４ｅが消去されるタイミングは、高速変動中画面４３ｃが左図柄停止画面４３ｄに切り替わる直前のタイミングである（（ｅ）（ｆ）参照）。これにより、遊技者に、高速変動中の変動表示が完全外れになるか、リーチになるかを確実に見せることができる。
【２１３４】
左図柄停止画面４３ｄは、所定の時間後、全図柄停止画面４３ｅとなる。全図柄停止画面４３ｅにおいて停止図柄が完全外れとなる場合、（ｇ）に示すように始動条件成立の保留がなければ、（ｉ）に示すように、全図柄停止画面４３ｅは通常画面４３ａに戻る。（ｉ）に示すように、通常画面４３ａは、全図柄停止画面４３ｅと同様であるが、再び特定操作期間中情報４４ａが表示される。他方、全図柄停止画面４３ｅにおいて停止図柄が完全外れとなる場合でも、（ｈ）に示すように始動条件成立の保留があれば、（ｊ）に示すように、全図柄停止画面４３ｅから高速変動中画面４３ｃに替わるとともに、特定操作期間終期近接情報４４ｅが表示され、上述した（ｂ）以降の表示態様をくり返す。
【２１３５】
このように、遊技者は特定操作期間終期近接情報４４ｅを見ることで、高速変動中のどのタイミングまで音量変更などの特定操作が可能であるかを認識することができる。
【２１３６】
次に、リーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様について図５６を用いて説明する。図５６（ａ）～（ｏ）は、リーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様を説明する図である。

【２１３７】
（ａ）に示すノーマルリーチ表示画面４３ｆ及び（ｂ）に示す発展リーチ表示画面４３ｇでは、リーチ表示期間中は音量変動が不可であるので、特定操作期間中情報４４ａは非表示とされている。（ｃ）に示す全図柄停止画面４３ｅでは、リーチ表示の結果が大当たり組み合わせとなることを示している。全図柄停止画面４３の表示中も特定操作期間中情報４４ａは非表示とされている。大当たり組み合わせの確定後、全図柄停止画面４３からオープニング画面４３ｈに替わる。オープニング画面４３には、（ｄ）に示す遊技者に大当たり成立を知らせるオープニング情報４４ｆ（例えば「おめでとう」のような遊技者を祝福する文字情報）が表示された後、（ｅ）に示すラウンド遊技中の操作方法をオープニング中に遊技者に説明する、オープニング中右打ち説明情報４４ｇ（例えば「右を狙ってね」という文字情報と右矢印の図示）が表示される。オープニング画面４３の表示中であっても（ｄ）（ｅ）の期間中は特定操作期間中情報４４ａが表示されない。これらの情報を確実に遊技者に見せるためである。
【２１３８】
特定操作期間中情報４４ａは、（ｅ）に示すオープニング中右打ち情報４４ｇの表示期間の終盤のタイミングから、大当たりラウンド状態の終了まで表示され続ける。つまり、オープニング中右打ち情報４４ｇの表示期間の終盤の期間と、（ｆ）に示す大当たりラウンド状態の開始から（ｇ）に示す大当たりラウンド状態の終了までの期間とにおいて、特定操作期間中情報４４ａが表示される。
【２１３９】
具体的には、（ｇ）に示すラウンド画面４３ｉでは、大当たりラウンド状態中は右打ちであることを遊技者に視認し易い態様で示すラウンド中右打ち情報４４ｈと、大当たりラウンド状態の進行状況を示すラウンド数情報４４ｉとともに、特定操作期間中情報４４ａが表示される。ラウンド中右打ち情報４４ｈは、例えば、大きな文字や図示ではっきりと右打ちであることを表示する情報である。ラウンド数情報４４ｉは、第１ラウンドであることが表示されている。ラウンド中右打ち情報４４ｈやラウンド数情報４４ｉは、アタッカーが開動作を行ったことに対応する情報を表示する特定動作対応表示であってもよい。例えば「右を狙って」や「第１ラウンド」の傍に表示される「ＯＰＥＮ！」ような情報である。なお、Ｖアタッカーを備える構成であれば、ラウンド中右打ち情報４４ｈやラウンド数情報４４ｉよりも前に、Ｖアタッカーが開動作を行ったことに対応する情報を表示してもよい。また、Ｖアタッカーの最大開放時間内にＶ入賞が検出されなかった場合に、大当たりラウンドに移行しないことに対応する情報を明示ないし示唆する非検出対応表示を表示してもよい。また、Ｖ入賞検出を２つの検出手段の検出によって判定する構成において、Ｖアタッカーの最大開放時間内に２球以上の遊技球が入球したことが検出されたが、そのうち１球分の排出しか検出されなかった場合、つまり、Ｖ入賞検出後にＶアタッカー内に残存球が残っていると判定された場合に、異常判定時表示として所定のエラー報知を行っても良い。
【２１４０】
また、（ｈ）に示すラウンド画面４３ｉでは、ラウンド中右打ち情報４４ｈと、最終ラウンド（第１６ラウンド）を示すラウンド数情報４４ｉとともに、特定操作期間中情報４４ａが表示される。
【２１４１】
最終ラウンドの終了後、ラウンド画面４３ｉは（ｉ）に示すエンディング画面４３ｊに替わる。エンディング画面４３ｊには、エンディング期間であることを示すエンディング情報４４ｊが表示される。また、エンディング画面４３ｊには、エンディング時間をカウントダウンするカウントダウン情報が表示される。
【２１４２】
エンディング情報４４ｊは、例えば、（ｉ）～（ｏ）に示すエンディングカウントダウン情報４４ｖと、（ｉ）に示す次遊技状態示唆情報４４ｗと、（ｊ）に示す製造者情報４４ｘと、（ｋ）（ｌ）に示すカード抜き忘れ防止情報４４ｙと、（ｍ）～（ｏ）に示すの

めり込み防止情報４４ｚとからなる。
【２１４３】
エンディングカウントダウン情報４４ｖは、エンディング時間をカウントダウンする表示である。エンディングカウントダウン情報４４ｖは、時間の経過に沿って例えば１秒ずつカウントダウンされる。例えば、（ｉ）はエンディング期間の開始直後であるため「エンディング時間：後３５秒」と表示され、（ｊ）ではエンディング開始から１０秒を経過したため「エンディング時間：後２５秒」と表示され、（ｋ）ではエンディング開始から１５秒を経過したため「エンディング時間：後２０秒」と表示され、（ｌ）ではエンディング開始からエンディング開始から１６秒を経過したため「エンディング時間：後１９秒」と表示され、（ｍ）ではエンディング開始から３２秒を経過したため「エンディング時間：後３秒」と表示され、（ｎ）ではエンディング開始から３３秒を経過したため「エンディング時間：後２秒」と表示され、（ｏ）ではエンディング開始から３４秒を経過したため「エンディング時間：後１秒」と表示されている。
【２１４４】
次遊技状態示唆情報４４ｗは、エンディング期間の終了後の遊技状態が確変状態であることを示唆したり、サポート状態付きの通常状態であることを示唆したりする。ここでは、「もう１回」という文字情報によって次に高確率・サポート状態が発生することが示唆される。次に低確率・サポート状態が発生する場合は、「チャンス！」という文字情報が表示される。次遊技状態示唆情報４４ｗは例えば１０秒間表示される。
【２１４５】
製造者情報４４ｘは、例えば製造者を示すロゴ（例えば「ＳＡＮＹＯ」おいう文字情報）である。製造者情報４４ｘは例えば５秒間表示される。カード抜き忘れ防止情報４４ｙは、例えばプリペイドカードを示す図示と「プリペイドカードの抜き忘れにご注意下さい」のような文字画像である。カード抜き忘れ防止情報４４ｙは例えば１０秒間表示される。のめり込み防止情報４４ｚは、例えば「パチンコ、パチスロは適度に楽しむ遊技です」というような文字情報である。のめり込み防止情報４４ｚは例えば１０秒間表示される。
【２１４６】
このように、エンディング画面４３ｊには、一連のエンディング情報４４ｊが３５秒間表示される。
【２１４７】
エンディング画面４３ｊには、ラウンド中右打ち情報４４ｈよりも遊技者に目立ち難い態様で表示されるエンディング中右打ち情報４４ｋが表示される。例えば、エンディング中右打ち情報４４ｋは、ラウンド中右打ち情報４４ｈよりも十分に縮小された大きさで表示される。その結果、遊技者は、ラウンド中の右打ち遊技が終わったのではないか、という錯覚を引き起こされる。これにより、遊技者がエンディング期間中に右打ちすることを抑止し易くなる。
【２１４８】
エンディング画面４３ｊには、特定操作期間終期近接情報４４ｅが表示される。特定操作期間近接情報４４ｅは、例えばエンディング演出の（ｉ）に示すエンディング演出の開始タイミングから、（ｌ）に示すエンディング演出の終盤のタイミングまで表示される。当該エンディング期間が含まれる大当たりが確変大当たりやサポート状態付きの通常大当たりである場合、エンディング期間の終了後に移行される高確率または低確率のサポート状態中は特定操作を行えなくなる。例えば、高確率または低確率のサポート状態において音出力部２４から出力される音声が、遊技者の興趣性を煽るために、その前までの遊技状態よりも大きくなる場合に、エンディング期間が音声変更の最後の機会となるので、音声変更操作の終了タイミングが近付いていることを表示することは遊技者の快適な遊技を助けることができる。
【２１４９】
エンディング画面４３ｊには、次遊技状態近接情報４４ｌが表示される。次遊技状態近接情報４４ｌは、次の遊技状態に移行するタイミングが近付いていることを遊技者に知ら

せる情報である。例えば、次遊技状態近接情報４４ｌは、エンディング中右打ち情報４４ｋの周辺を点滅表示させる情報である。次遊技状態近接情報４４ｌは、（ｍ）から（ｏ）に示すのめり込み防止表示４４ｚの表示中のうち、エンディング期間の終了前３秒間に表示される。これにより、遊技者は、右打ち表示が再開されるのではないか、と認識することができる。

【２１５０】

次に、図５６に続くリーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様について図５７を用いて説明する。図５７（ａ）～（ｏ）は、図５６に続くリーチ成立以降の特定操作期間中の表示態様を説明する図である。

【２１５１】

（ａ）に示すように、確変大当たり状態のエンディング演出の終了後、表示画面４２ａには、高確率状態画面４３ｋが表示される。高確率状態画面４３ｋは、主装飾図柄Ｓｚが表示される点で通常画面４３ａと同じであるが、背景画像は色や表示内容が通常画面４３ａと明確に区別できるような態様で表示されている。高確率状態画面４３ｋでは、高確率・サポート状態中右打ち情報４４ｍが表示されている。高確率・サポート状態中右打ち情報４４ｍは、エンディング中右打ち情報４４ｋよりも、遊技者に目立つ態様（拡大された態様）で表示される。

【２１５２】

上述のエンディング中右打ち情報４４ｋ、次遊技状態近接情報４４ｌおよびエンディングカウントダウン情報４４ｖによって、遊技者はエンディング演出中の不必要なタイミングで誤って右打ち操作を行い、その遊技球が無駄玉になることを低減することができる。また、これらの情報によって、この（ａ）に示す高確率・サポート状態の開始タイミングに合わせて、遊技球を発射することができる。

【２１５３】

（ｂ）～（ｆ）に示すように、高確率・サポート状態中右打ち情報４４ｍは、高確率・サポート状態に移行後、高速変動中画面４３ｃ、高確率状態中リーチ表示画面４３ｆおよび全図柄停止画面４３ｅにおいても表示され続けている。高確率・サポート状態中右打ち情報４４ｍは、（ｇ）に示すオープニング画面４３ｈに合わせて非表示とされる。（ｊ）に示すオープニング中右打ち説明情報４４ｇの表示後は、ラウンド中右打ち情報４４ｈが表示される。

【２１５４】

ここで、（ｆ）に示すように、高確率状態中のリーチ変動は、サポート状態無し（０回）の８Ｒ通常大当たりを示す組み合わせ（例えば「６６６」）で確定されている。そのため、次の遊技状態がサポート状態無しの低確率状態であるので、（ｋ）～（ｍ）に示すエンディング画面４３ｌでは、エンディング中右打ち情報４４ｋや次遊技状態近接情報４４ｌは表示されないが、エンディングカウントダウン情報４４ｖは表示される。このエンディングカウントダウン情報４４ｖにより、エンディング演出の期間中に遊技者が次の遊技状態ための左打ち遊技を開始することによるデメリットを低減することができる。すなわち、エンディング演出の期間中に左打ち遊技を行う場合、特図１用始動入賞装置３３ａに入賞させることで賞球が払い出されるが、入賞せずにアウト口にも入球するので、持ち玉を減らす可能性がある。エンディングカウントダウン情報４４ｖによってエンディング時間の終了タイミングを適切に把握できれば、そのような事態も低減することができる。

【２１５５】

エンディング画面４３ｌでは、次遊技状態近接情報４４ｌが表示されないで、特定操作期間中情報４４ａが表示され続ける。

【２１５６】

（ｎ）に示すように、エンディング演出が終わると、サポート状態無しの低確率状態である通常画面４３ａが表示される。特定操作期間中情報４４ａは、このタイミングまで表示され続ける。（ｏ）に示すように、通常画面４３ａが高速変動中画面４３ｃに替わると、保留がある場合は特定操作期間中情報４４ａが特定操作期間終期近接情報４４ｅとして

表示される。これ以降は、図５５（ｃ）以降に示す画面表示と同様になる。
【２１５７】
このように、エンディング演出の終了後に発生する遊技状態が、高確率・サポート状態（低確率・サポート状態も同様）となるか、サポート状態無しの低確率状態となるかに応じて、適切な態様で右打ち情報や特定操作期間中情報４４ａが表示されるので、遊技者は右打ち操作の必要なタイミングや音声変更可能なタイミングを分かりやすくなる。
【２１５８】
次に、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン８１が押下されたまま放置された場合の表示態様について図５８を用いて説明する。図５８（ａ）～（ｇ）は、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン８１が押下されたまま放置された場合の表示態様を説明する図である。
【２１５９】
（ａ）に示すように、高速変動中画面４３ｃの表示中は、特定操作期間終期近接情報４４ｅが表示されており、「音量変更可」の文字画像が点滅表示されている。遊技者がこのタイミングで決定ボタン８１を押下すると、（ｂ）に示すように特定操作画面４４ｂが表示される。高速変動中画面４３ｃを特定操作画面４４ｂの背後に透けて表示させてもよい。高速変動中であることを確認しながらであれば、安心して特定操作を行える。
【２１６０】
特定操作画面４４ｂの表示後、に示すように遊技者が選択ボタン８２，８３を操作しないまま放置している場合、（ｃ）（ｄ）に示すように、特定操作画面４４ｂの表示中も特定操作期間終期近接情報４４ｅが表示される。これにより、音量変更などの特定操作をしなければ特定操作期間が終わってしまうことを遊技者に示唆することができる。
【２１６１】
それでもなお、遊技者が選択ボタン８２，８３を操作しないまま放置している場合は、（ｅ）に示すように左図柄停止画面４３ｄになる前に特定操作画面４４ｂは非表示とされる。これにより、遊技者は、特定操作画面４４ｂを表示させたまま放置している場合でも、確実に（ｆ）に示す全図柄停止画面４３ｅや（ｇ）に示すノーマルリーチ表示画面４３ｆを見せることができる。
【２１６２】
なお、特定操作画面４４ｂは、一の変動表示期間内で表示されるに留まらず、連続する複数の変動表示期間に亘って表示されてもよい。複数の変動表示期間に亘る特定操作画面４４ｂの表示時間を設定して音量変更の操作を行えるようにしてもよい。特定操作画面４４ｂの表示終了を決定する遊技者の操作を受けるまでの間に複数の変動表示が行われるような構成でもよい。この場合、特定操作画面４４ｂは、変動表示の結果が分かるように縮小されて表示してもよいし、特定操作画面４４ｂを縮小せずに、変動表示を縮小して表示してもよい。
【２１６３】
次に、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン８１及び選択ボタン８２，８３が押下された場合の表示態様について図５９を用いて説明する。図５９（ａ）～（ｇ）は、高速変動中の特定操作期間中に決定ボタン８１及び選択ボタン８２，８３が押下された場合の表示態様を説明する図である。
【２１６４】
（ａ）に示すように、高速変動中画面４３ｃの表示中に、遊技者が決定ボタン８１を押下すると、特定操作画面４４ｂが表示される。（ｂ）に示すように特定操作画面４４ｂの表示中に、選択ボタン８２，８３が操作されると、変更情報表示部４３ｃにおいて音量変更が表示される。この状態で遊技者が決定ボタン８１を押下すると、（ｄ）に示すようにそのタイミングで高速変動中画面４３ｃに戻る。これにより、高速変動中画面４３ｃから、（ｅ）に示す左図柄停止画面４３ｄ、（ｆ）に示す全図柄停止画面４３ｅまたは（ｇ）に示すノーマルリーチ画面４３ｆに至る変動表示を十分に見せることができる。
【２１６５】

なお、高速変動中画面４３ｃの表示中に特定操作が行われる場合は、一度特定操作を行った後の期間は特定操作をできないように設定してもよい。高速変動の時間が短いため、仮に再び特定操作画面４４ｂを表示させても、特定操作を実行できる十分な時間が残されていない可能性が高いからである。他方、ラウンド画面４３ｉの表示中に特定操作が行われる場合は、再び特定操作を行う十分な時間が残されているので、再び特定操作画面４４ｂを表示してもよい。

【２１６６】

上述したように、本実施例１のパチンコ機１０によれば、大当たりエンディング演出が実行されている現時点が次の次の高確率・サポート状態等であると誤認することによって生じる不利益を低減することができる。

【２１６７】

ここで本実施例のさらなる特徴部分について説明する。

【２１６８】

実施例１のパチンコ機１０は、枠ボタン８０のうち例えば決定ボタン８１が長押し操作された場合に、この長押し操作に対応する演出を実行するものである。この実施例１のパチンコ機１０について、まず制御系から説明する。

【２１６９】

なお、長押し操作が行われる操作手段は、決定ボタン８１のようなボタンを押下する操作手段に限らず、操作レバーのようなレバーを傾倒する操作手段であってもよいし、タッチパネルのような手をかざして操作するような操作手段であってもよい。なお、長押し操作の替わりに、決定ボタン８１を連打する連打操作であってもよい。また、長押し操作を行うことで第３図柄表示装置４２のような表示手段では連打を示す表示情報が表示されるオート連打を実行するための操作であってもよい。これらの長押し、連打操作などが行われる期間は、一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果（所定の回数の計数）を獲得し易い連続操作有利状態である。

【２１７０】

図６０は、実施例１のサブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図６１は、サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。図６２は、サブ制御装置２６２によるボタン長押し演出設定処理を示すフローチャートである。図６３は、表示制御装置４５によるボタン長押し演出表示処理を示すフローチャートである。

【２１７１】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技に関する主たる制御を行う。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による大当たり判定の結果に基づき、第３図柄表示装置４２に所定の表示演出を実行させる演出実行機能（図６１に示す変動表示態様設定機能）を備える。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この演出実行機能によって、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン８１の操作が特定態様（例えば長押し態様）で所定期間（例えば長押し開始から３秒間）行われた場合に、所定の表示演出中に長押し対応演出を実行する。

【２１７２】

長押し対応演出は、例えば、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作した時間（最大３秒間）に応じてチャージカウンタの値が増えていく長押しチャージ演出と、長押しチャージ演出の結果として獲得されたパワーに基づいて自キャラクタが敵キャラクタを攻撃するチャージ攻撃演出とで構成される長押しチャージ攻撃演出である。

【２１７３】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この演出実行機能として、決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作が無いと判定された場合にも、長押しチャージ演出の実行を継続する。具体的には、例えば、以下に示す操作検出機能（図６０に示すステップＳ２３１２の決定ボタン検出機能と、ステップＳ４５０１のボタン長押し演出フラグの判定機能と、ステップＳ４５０２の有効期間の判定機能）

と、操作継続判定機能（図６０に示すステップＳ４５０９のチェックポイント通過判定機能）とを備える。

【２１７４】

すなわち、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この操作検出機能によって、有効期間内を所定時間間隔（例えば０．０１秒間隔）で、遊技者による決定ボタン８１の操作を検出可能である。また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この操作継続判定機能によって、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた場合に、その後、０．０１秒間隔よりも長い特定時間間隔毎（例えば０．３０秒毎）に設けられた判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出の有無に基づいて、長押し態様の操作が継続されているか否かを判定する。

【２１７５】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述の各機能で構成される演出実行機能を備えることによって、判定タイミングにおける長押し態様の操作が継続されているか否かの判定結果に基づき、長押し対応演出の実行を制御する。

【２１７６】

これにより、長押しチャージ演出が開始された後、決定ボタン８１の長押し態様での操作が途切れたとしても、長押し態様での操作の有無が判定される期間内に長押し態様での操作が再開されれば、長押しチャージ演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン８１の操作をやり直して、長押しチャージ演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要をなくすことができる。例えば、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、所定期間（特定時間間隔）を経過するまでに遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次の判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン８１の操作が再開されれば、長押し態様の操作が継続されていると判定されるので、一から決定ボタン８１の操作が長押し態様で所定期間となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【２１７７】

上述した長押し対応演出の実行を制御する機能について説明する。

【２１７８】

図６０に示すように、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＳ２３１２にて決定ボタンの操作が検出されたが、通常画面表示、デモ画面表示、高速変動、オープニング演出、エンディング演出、ボタン示唆演出のいずれのタイミングでもない場合は、ステップＳ４５０１に進む。ステップＳ２３１２にて決定ボタンの操作が検出されなかった場合には、ステップＳ４５１２に進む。

【２１７９】

ステップＳ４５０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ボタン長押し演出フラグが１であるか否かを判断する。ボタン長押し演出が１である場合はステップＳ４５０２に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ４５０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ボタン長押し演出を実行するための決定ボタン８１の長押し操作が有効となる有効期間内か否かを判断する。なお、この有効期間とは、後述する決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間（例えば長押しチャージ演出の開始から長押しチャージ演出の最大実行時間（６．００秒）までの期間）のうち、演出時間を考慮して決まる長押し演出の開始のための有効期間（例えば長押しチャージ演出の開始から４．００秒までの期間）である。後述する有効期間内であればステップＳ４５０３に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２１８０】

ステップＳ４５０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しフラグが０であるか否かを判断する。長押しフラグが０である場合、すなわち長押し操作の開始時点である場合は、ステップＳ４５０４に進み、そうでない場合、すなわち長押し操作の実行中である場合は、ステップＳ４５０７に進む。

【２１８１】

ステップＳ４５０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し演出のための長押しタイマーを起動させ、ステップＳ４５０５に進む。ステップＳ４５０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１の押下検出が０．１０秒継続したか否かを判断する。０．１０秒継続した場合は、長押し操作が成立したと判断して、ステップＳ４５０６に進み、そうでない場合は、長押し操作がまだ成っていないため、本処理を終了する。

【２１８２】

ステップＳ４５０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しフラグを１に設定して、ステップＳ４５０７に進む。ステップＳ４５０７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しタイマーが０．０３ｎ秒（ｎは１～１００までの整数）をカウントしたか否かを判断する。長押しタイマーが０．０３ｎ秒をカウントした場合はステップＳ４５０８に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【２１８３】

ステップＳ４５０８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しタイマーが０．０３ｎ秒をカウントする毎に、長押しチャージカウンタを＋１して、ステップＳ４５０９に進む。長押しチャージ演出は、３．００秒間行われるので、チャージカウンタの値は１～１００まで増える。

【２１８４】

ステップＳ４５０９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しタイマーのカウント時間が０．３ｎ秒（ｎ＝１～１０までの整数）であるか否かを判断する。長押しタイマーが０．３ｎ秒をカウントした場合はステップＳ４５１０に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【２１８５】

ステップＳ４５１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しタイマーが０．３ｎ秒をカウントする毎に、チェックポイント通過カウンタを＋１し、本処理を終了する。０．３ｎ秒は、長押しチャージ演出のチェックポイントである。長押しチャージ演出は、３．００秒間行われるので、チェックポイントは１～１０まで１０個ある。

【２１８６】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＳ４５０３にて長押しフラグが０でないと判定された場合、つまり既に決定ボタン８１を長押し態様で操作していると判定された場合、ステップＳ４５０４～ステップＳ４５０６を飛ばして、上述したステップ４５０７～ステップＳ４５１０を実行する。このように、長押し態様での操作中に決定ボタン８１の押下が検出される毎に上述した処理を繰り返すことで、長押し態様での操作が継続していることが判断される。

【２１８７】

ステップＳ４５１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＳ２３１２にて決定ボタン８１の押下の検出が無いと判定された場合に、ボタン長押し演出フラグが１であるか否かを判断する。ボタン長押し演出フラグが１である場合はステップＳ４５１３に進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ４５１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しフラグが１であるか否かを判断する。長押しフラグが１である場合は、ステップＳ４５１４に進み、そうでない場合は本処理を終了する。つまり、ステップＳ４５１２およびステップＳ４５１３では、ボタン長押し演出の実行中に、長押し態様での決定ボタン８１の操作の中断が発生したか否かを検出している。

【２１８８】

ステップＳ４５１４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＳ４５１０のチェックポイント通過カウンタの値を読み出し、ステップＳ４５１５に進む。ステップＳ４５１５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、検出無しが次のチェックポイントの経過時点まで継続したか否かを判断する。言い換えれば、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、このステップＳ４５１５にて、次のチェックポイントまでに操作が再開されるという再開条件が成立したか否かを判断する。この次のチェックポイントの経

過時点は、長押しタイマーが、０．３ｎ＋０．３［秒］（ただしｎは上述したステップＳ４５１０で読み出したチェックポイント通過カウンタの値）をカウントしたか否かで判断される。検出無しが次のチェックポイントの経過時点まで継続した場合にはステップＳ４５１６に進み、そうでなければ本処理を終了し、再び決定ボタン８１の操作の検出があるか否かを判断を繰り返す。つまり、ステップＳ４５１４およびステップＳ４５１５では、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での決定ボタン８１の操作の中断が発生した場合に、その長押し対応演出中における決定ボタン８１の操作の中断が次のチェックポイントを越えるか否かを検出している。長押し対応演出中における決定ボタン８１の操作の中断が次のチェックポイントを越えていない場合は、本処理が繰り返されるので、次のチェックポイントを越えるまでに決定ボタン８１の操作の再検出があれば、長押し対応演出が継続される。

【２１８９】

検出無しが次のチェックポイントの経過時点まで継続した場合には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＳ４５１６にて長押しフラグを０に変更して、ステップＳ４５１７にて長押しタイマーを０に戻して、ステップＳ４５１８にて長押しチャージカウンタを０に戻して、ステップＳ４５１９にてチェックポイント通過カウンタを０に戻して、長押しチャージ演出を終了する。これにより本処理が終了する。つまり、ステップＳ４５１６からステップＳ４５１９では、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での決定ボタン８１の操作の中断が発生した場合に、その長押し対応演出中における決定ボタン８１の操作の中断が次のチェックポイントを越えた場合は、その時点で長押し対応演出が終了される。

【２１９０】

このように、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン８１の操作が再開されれば、長押し対応演出（長押しチャージ演出と、長押しチャージ演出の結果行われる長押しチャージ攻撃演出）の実行が継続されるので、一から決定ボタン８１の操作が長押し態様となるまでの時間を待つ必要を無くすことができる。また、とくに長押しチャージ演出に関しては、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、その途切れた時間の長さに関わりなく、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン８１の操作が再開されれば、この判定タイミング後も長押しチャージ演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン８１の操作が長押し態様となるまでの時間を待つ必要を無くすことができる。また、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れた後、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン８１の操作が再開されなければ、この判定タイミングにて長押し対応演出が終了する（長押しチャージ演出が終了し、長押しチャージ演出の結果行われる長押しチャージ攻撃演出も行われない）ので、操作を怠ることが低減し易くなる。

【２１９１】

次に、図６１を用いて、上述した本実施例の変動表示態様設定処理について説明する。なお、図４２に示す変動表示態様設定処理と同じ処理は説明を省略する。

【２１９２】

ステップＳ２４７４Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＳ２４７１にて変動パターン指定コマンドを受信した場合に、ボタン長押し演出有りのコマンドを受信したか否かを判断する。ボタン長押し有りのコマンドを受信した場合は、ステップＳ２４７４Ｂに進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【２１９３】

ステップＳ２４７４Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ボタン長押し演出フラグを１に設定し、ステップＳ２４７４Ｃに進む。ステップＳ２４７４Ｃでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、以下に述べるボタン長押し演出設定処理を実行する。

【２１９４】

次に、図６２を用いて、ボタン長押し演出設定処理について説明する。

【２１９５】

ステップＳ４６０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し対応演出の開始を予告する予告開始タイミングであるか否かを判断する。予告開始タイミングであればステップＳ４６０２に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４６０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し予告表示コマンドをセットし、ステップＳ４６０３に進む。ステップＳ４６０３では、予告時間の終了であるか否かを判断する。予告時間の終了であればステップＳ４６０４に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４６０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し演出開始コマンドをセットし、本処理を終了する。

【２１９６】

ステップＳ４６０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＳ４６０１にて予告開始タイミングでないと判定された場合、決定ボタン８１の検出の有効時間内であるか否かを判断する。有効時間内であればステップＳ４６０６に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４６０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しフラグの値を読み出し、ステップＳ４６０７に進む。ステップＳ４６０７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しフラグが１であるか否かを判断する。長押しフラグが１であればステップＳ４６０８に進み、そうでなければステップＳ４６２２に進む。

【２１９７】

ステップＳ４６０８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、直前の長押しフラグが０であるか否かを判断する。直前の長押しフラグが０であれば、長押し態様での操作の開始時点と判断して、ステップＳ４６０９に進む。ステップＳ４６０９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ開始コマンドをセットして、ステップＳ４６１０に進む。

【２１９８】

ステップＳ４６１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージカウンタが＋１されたか否かを判断する。長押しチャージカウンタが＋１されていればステップＳ４６１１に進み、そうでなければステップＳ４６１２に進む。ステップＳ４６１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ＋１コマンドをセットし、ステップＳ４６１２に進む。

【２１９９】

ステップＳ４６１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ時間が終了したか否かを判断する。長押しチャージ時間が終了していればステップＳ４６１３に進み、そうでなければステップＳ４６１５に進む。ステップＳ４６１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、９１～１００パーセントのチャージであるか否かを判断する。９１～１００パーセントのチャージであればステップＳ４６１４に進み、そうでなければステップＳ４６１５に進む。ステップＳ４６１４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、チャージコマンドＡをセットして、ステップＳ４６１８に進む。このチャージコマンドＡは、後述する「奥義Ａアタック」と称するチャージ攻撃画像４５ｄ－Ａを表示させるためのコマンドである。

【２２００】

ステップＳ４６１５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、５０～９０パーセントのチャージであるか否かを判断する。５０～９０パーセントのチャージであればステップＳ４６１６に進み、そうでなければ（つまり１～４９パーセントのチャージであれば）ステップＳ４６１７に進む。ステップＳ４６１６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、チャージコマンドＢをセットして、ステップＳ４６１８に進む。チャージコマンドＢは、後述する「真Ｂアタック」と称するチャージ攻撃画像４５ｄ－Ｂを表示させるためのコマンドである。ステップＳ４６１７では、５０未満のチャージであるので、チャージコマンドＣをセットして、ステップＳ４６１８へ進む。チャージコマンドＣは、後述する「速攻Ｃアタック」と称するチャージ攻撃画像４５ｄ－Ｃを表示させるためのコマンドである。

【２２０１】
ステップＳ４６１８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ演出時間が終了したか否かを判断する。長押しチャージ演出時間が終了していればステップＳ４６１９Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４６１９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し演出終了コマンドをセットして、ステップＳ４６２０に進む。
【２２０２】
ステップＳ４６２０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ボタン長押し演出フラグを０に戻し、ステップＳ４６２１に進む。ステップＳ４６２１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しフラグ、長押しタイマー、長押しチャージカウンタ、チェックポイント通過カウンタを０に戻して、本処理を終了する。
【２２０３】
ステップＳ４６２２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＳ４６０７にて長押しフラグが１でないと判定された場合に、直前の長押しフラグが１であったか否かを判断する。直前の長押しフラグが１である場合、すなわち長押し態様での操作が中断された場合は、ステップＳ４６２３に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【２２０４】
ステップＳ４６２３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ演出をやり直し可能な残り時間があるか否かを判断する。やり直し可能な残り時間がなければステップＳ４６１２に進む。やり直し可能な残り時間が残っていればステップＳ４６２４に進む。ステップＳ４６２４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ演出をやり直すためのやり直しコマンドをセットして、ステップＳ４６２１に進む。ステップＳ４６２１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し態様の操作が中断されたことを受けて、上述の各フラグを０に戻し、本処理を終了する。
【２２０５】
次に、図６３を用いて、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１が行うボタン長押し演出表示処理について説明する。
【２２０６】
ステップＳ４７０１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ４６０２の長押し予告表示コマンドを受信したか否かを判断する。長押し予告表示コマンドを受信していればステップＳ４７０２に進み、そうでなければステップＳ４７０６に進む。ステップＳ４７０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に長押し予告画像を表示する表示制御を行い、ステップＳ４７０３に進む。
【２２０７】
ステップＳ４７０３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、長押し予告時間を終了したか否かを判断する。長押し予告時間を終了していればステップＳ４７０４に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４７０４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２から長押し予告画像を消去し、ステップＳ４７０５に進む。ステップＳ４７０５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に長押し演出画像を表示する表示制御を行い、本処理を終了する。
【２２０８】
ステップＳ４７０６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、長押しチャージ開始コマンドを受信したか否かを判断する。長押しチャージ開始コマンドを受信していればステップＳ４７０７に進み、そうでなければステップＳ４７２５に進む。ステップＳ４７０７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に長押しチャージ画像を表示する表示制御を行い、ステップＳ４７０８に進む。例えば、長押し態様での操作が開始されるまでは、「チャージ０パーセント」などの情報が表示される。
【２２０９】
ステップＳ４７０８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、長押しチャージ＋１コマンドを受信したか否かを判断する。長押しチャージ＋１コマンドを受信していればステ

ップＳ４７０９に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４７０９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、長押しチャージ＋１コマンド画像を表示し、表示されていた長押しチャージの値を更新して、ステップＳ４７１０に進む。このとき、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、長押しチャージの現在の値としてメモリに記憶された表示値に１を足して、記憶された表示値を更新する。例えば、「チャージ１パーセント」「チャージ２パーセント」・・・「チャージ１０パーセント」のように更新される。

【２２１０】

ステップＳ４７１０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、長押しチャージ時間の終了か否かを判断する。長押しチャージ時間の終了であればステップＳ４７１１に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４７１１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に長押しチャージ終了画像を表示する表示制御を行い、ステップＳ４７１２に進む。

【２２１１】

ステップＳ４７１２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、チャージコマンドＡを受信したか否かを判断する。チャージコマンドＡを受信していればステップＳ４７１４に進み、そうでなければステップＳ４７１６に進む。ステップＳ４７１４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に「奥義Ａアタック」と称するチャージ攻撃画像４５ｄ－Ａ（図中ではチャージ攻撃画像Ａ）を表示する表示制御を行い、ステップＳ４７２３に進む。

【２２１２】

ステップＳ４７１６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、チャージコマンドＢを受信したか否かを判断する。チャージコマンドＢを受信していればステップＳ４７１８に進み、そうでなければステップＳ４７２０に進む。ステップＳ４７１８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に「真Ｂアタック」と称するチャージ攻撃画像４５ｄ－Ｂ（図中ではチャージ攻撃画像Ｂ）を表示する表示制御を行い、ステップＳ４７２３に進む。

【２２１３】

ステップＳ４７２０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、チャージコマンドＣを受信したか否かを判断する。チャージコマンドＣを受信していればステップＳ４７２１へ進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４７２１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に「速攻Ｃアタック」と称するチャージ攻撃画像４５ｄ－Ｃ（図中ではチャージ攻撃画像Ｃ）を表示する表示制御を行い、ステップＳ４７２３に進む。

【２２１４】

ステップＳ４７２３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、長押し演出時間を終了したか否かを判断する。長押し演出時間を終了していればステップＳ４７２４に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４７２４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、長押しチャージ対応画像を消去して、本処理を終了する。

【２２１５】

次に、上述した長押し対応演出のタイミングについて説明する。

【２２１６】

図６４は、長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図６５は、図６４とは異なる態様での長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図６６は、図６４，図６５とは異なる態様での長押し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

【２２１７】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能として、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有ることに基づき、長押しチャージ演出の実行を継続する。

【２２１８】

図６４を用いて、長押し操作が行われた場合の長押し対応演出について説明する。

【２２１９】

（ａ）に示す検出タイミングは、決定ボタン８１の検出タイミングである。例えば０．０１秒毎に決定ボタン８１の押下を検出できるタイミングが設定されている。なお、検出タイミングは、チェックポイントの間隔（０．３秒毎）よりも短い時間であればよいので、例えば０．１秒毎やこれに相当する割込数毎であってもよい。

【２２２０】

（ｂ）に示す有効タイミングは、長押しチャージ演出が最大６．００秒間実行されるにあたり、決定ボタン８１の押下操作を検出できる有効期間として設定されている。ここで、有効タイミングのうち、長押しチャージ演出の開始から開始後４．００秒までを示している。この長押しチャージ演出の開始から長押しチャージ演出の最大実行時間（上述した６．００秒）までの期間は、決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間である。なお、長押しチャージ演出の開始から４．００秒を経過して初めて決定ボタン８１の押下操作した場合、演出時間を確保するため、その操作は無効と判定されるので、長押しチャージが実行されない。

【２２２１】

（ｃ）に示す操作タイミングは、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作するタイミングを示している。図６４では、遊技者は、長押しチャージ演出の開始０．９０秒後に、決定ボタン８１の長押し態様での操作を開始し、長押し態様の判定時間（０．１０秒）を経過後、長押しチャージ演出の開始１．００秒後から３．００秒間、長押し態様での操作を継続している。つまり、長押しチャージ演出中、長押し態様での操作が連続して実行されている。

【２２２２】

（ｄ）に示す長押しタイマーは、遊技者が決定ボタン８１を押下したことに基づき、決定ボタン８１の検出がオンになっている時間を計測する。本図では、長押しチャージ演出の開始０．９０秒後に決定ボタン８１が押下されてから、（ｃ）に示すように、長押しチャージ演出が終了するタイミング（長押しチャージ演出の開始４．００秒後）まで計測され続けている。

【２２２３】

（ｅ）に示す長押しチェックポイントは、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作しているかどうかの判定が行われる時点を示している。具体的には、長押し態様の判定時間（０．１０秒）を経過後、０．３０秒毎にチェックポイントが設けられている。本図に示す押下タイミングでは、長押しチャージ演出の開始１．３０秒後に１回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始１．６０秒後に２回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始１．９０秒後に３回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始２．２０秒後に４回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始２．５０秒後に５回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始２．８０秒後に６回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始３．１０秒後に７回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始３．４０秒後に８回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始３．７０秒後に９回目のチェックポイントが到来する。長押しチャージ演出の開始４．００秒後に１０回目のチェックポイントが到来する。１０回目のチェックポイントが到来するタイミングで、長押しチャージ演出が終了する。

【２２２４】

（ｆ）に示す長押しフラグは、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作していることを示す信号である。具体的には、長押し態様の操作であると判定された時点から、長押し態様の操作が終了するまで（本図では、長押しチャージ演出が終了する時点まで）立ち上がり（「１」）を示している。

【２２２５】

（ｇ）に示す長押しチャージ画像は、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作して

いる間に表示される表示演出画像である。具体的には、長押しチャージ演出の開始から長押し態様の判定時点までの期間は、チャージ０パーセントを示す画像が表示されている。長押し態様の判定後は、長押し態様での操作が０．０３秒続くごとに、長押しチャージが１パーセントずつ上昇するように長押しチャージ画像が表示される。つまり、長押し態様での操作が０．３０秒続くごとに、長押しチャージが１０パーセントずつ上昇するように長押しチャージ画像が表示される。

【２２２６】

本図に示す押下タイミングでは、長押しチャージ演出の開始１．３０秒後（１回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、１０パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始１．６０秒後（２回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、２０パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始１．９０秒後（３回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、３０パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始２．２０秒後（４回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、４０パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始２．５０秒後（５回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、５０パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始２．８０秒後、６回目のチェックポイントで押下検出されていれば、６０パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始３．１０秒後（７回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、７０パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始３．４０秒後（８回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、８０パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始３．７０秒後（９回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、９０パーセントを示す画像が表示される。長押しチャージ演出の開始４．００秒後（１０回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、１００パーセントを示す画像が表示される。

【２２２７】

この長押しチャージ演出の結果に基づき長押しチャージ攻撃演出が実行される。長押しチャージ攻撃演出は、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で長押しチャージ演出が実行される所定期間（例えば３．００秒間）操作したことに基づき、長押しチャージ演出の終了に合わせて実行される表示演出にてチャージ攻撃画像４５ｄ－Ａ，４５ｄ－Ｂ，４５ｄ－Ｃのいずれかを表示する演出である。

【２２２８】

例えば、チャージ攻撃画像４５ｄ－Ａは、パワーが９１～１００パーセントチャージされるまで待った状態で繰り出されるので、「奥義Ａアタック」と称してパンチの形を模した画像が表示される。チャージ攻撃画像４５ｄ－Ｂは、パワーが５０～９０パーセントチャージされた状態、つまりチャージ攻撃画像４５ｄ－Ａよりも短い時間で繰り出されるので、「真Ｂアタック」と称してパンチの形を模した画像が表示される。チャージ攻撃画像４５ｄ－Ｃは、パワーが１～４９パーセントチャージされた状態、つまりチャージ攻撃画像４５ｄ－Ｂよりも短い時間で繰り出されるので、「速攻Ｃアタック」と称してパンチの形を模した画像が表示される。

【２２２９】

図６５を用いて、図６４とは別の長押し操作が行われた場合の長押しチャージ演出について説明する。なお、決定ボタン８１の長押し態様での操作の開始タイミングは、図６５に示すタイミングと同じである。以下では、図６４に示す長押しチャージ演出とは異なる点について説明する。

【２２３０】

（ｃ）に示す操作タイミングは、長押しチャージ演出の開始後に決定ボタン８１の長押し態様での操作が途切れる例を説明する。決定ボタン８１の長押し態様での操作が途切れる場合には、長押し態様とは異なる操作として、検出タイミングより短く決定ボタン８１が離される場合や、検出タイミングより長く決定ボタン８１が離される場合がある。ここでは、長押しチャージ演出の開始２．３０秒後に一旦中断され、その後、長押しチャージ

演出の開始２．４５秒後に再開される。すなわち、長押しチャージ演出の開始２．３０秒後から２．４５秒後までの１．１５秒間、決定ボタン８１の長押し態様での操作が中断される検出タイミングより長い無操作期間となるが、上述した検出タイミングより短い無操作期間でもよい。この無操作期間は、長押しチャージ演出の開始２．２０に到来する４回目のチェックポイントから長押しチャージ演出の開始２．５０秒後に到来する５回目のチェックポイントまでの期間に位置している。すなわち、この長押し態様での操作の中断は、４回目のチェックポイントより後に始まり、５回目のチェックポイントが到来する前に終わっている。つまり、この無操作期間は、各チェックポイント間、すなわち操作再開による演出継続可能期間内に位置している。

【２２３１】

（ｄ）に示す長押しタイマーは、この長押し態様での操作が中断されている期間も、時間が計測されている。

【２２３２】

（ｅ）に示す長押しチェックポイントは、上述の無操作期間が、４回目のチェックポイントより後に始まり、５回目のチェックポイントが到来する前に終わっているので、図６４（ｅ）に示すチェックポイントと同様に、この無操作期間も、長押し態様での操作が継続していると判定されている。（ｆ）に示す長押しフラグも、同様に、この無操作期間も、「１」を示している。

【２２３３】

（ｇ）に示す長押しチャージ画像は、上述の無操作期間が、４回目のチェックポイントより後に始まり、５回目のチェックポイントが到来する前に終わっているので、図６４（ｇ）に示す長押しチャージ画像と同様に、この無操作期間も、長押しチャージが上昇する画像が表示されている。

【２２３４】

このように、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、チェックポイント（判定タイミング）以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、チェックポイントにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有ることに基づき、長押し対応演出の実行をさらに継続する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次のチェックポイントが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができ、操作を再開すれば、さらに長押し対応演出を楽しむことができる。

【２２３５】

図６６を用いて、図６４，図６５とは別の長押し操作が行われた場合の長押しチャージ演出について説明する。以下では、図６４，図６５に示す長押しチャージ演出とは異なる点について説明する。

【２２３６】

この説明では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能として、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、所定の判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有った後、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無くなった場合であって、次の判定タイミングまでに、遊技者による決定ボタン８１の操作の再検出が無い場合には、長押しチャージ演出の実行を終了する。

【２２３７】

（ｃ）に示す操作タイミングは、長押しチャージ演出の開始２．３０秒後に一旦中断され、その後、長押しチャージ演出の開始２．６０秒後に再開される。すなわち、長押しチャージ演出の開始２．３０秒後から２．６０秒後までの０．３０秒間、決定ボタン８１の長押し態様での操作が中断される。

【２２３８】

（ｄ）に示す長押しタイマーは、この長押し態様での操作が中断されている期間も、時間が計測されている。

【２２３９】

（ｅ）に示す長押しチェックポイントは、長押しチャージ演出の開始２．５０秒後（５回目のチェックポイント）が、（ｃ）に示す無操作期間中に到来する。そのため、５回目のチェックポイントでは、決定ボタン８１の長押し態様での操作がないと判定される。これにより、長押しチャージ演出は終了する。なお、（ｃ）に示すように、その後、操作が再開された場合は、残り時間で長押しチャージ演出を実行可能な場合は、長押しチャージ演出が初めからやり直されてもよい。

【２２４０】

例えば、長押しチャージ演出の開始２．６０秒から０．１０秒間長押し態様での操作あると判別されたことに基づき、長押しチャージ演出の開始２．７０秒から５．７０秒まで長押し態様での操作を続ければ、３．００秒間の長押し態様での操作を達成できる。

【２２４１】

（ｆ）に示す長押しフラグは、長押しチャージ演出の開始２．５０秒後（５回目のチェックポイント）に、決定ボタン８１の長押し態様での操作がないと判定されたことに基づき、立ち下がる（「０」になる）。なお、長押しチャージ演出の再開がある場合は、長押し態様での操作が再開されると、長押しチャージ演出の開始２．７０秒から再び立ち上がる（「１」になる）。長押しフラグは、再び立ち上がった状態で、長押しチャージ演出の開始５．７０秒後まで続く。

【２２４２】

（ｇ）に示す長押しチャージ画像は、長押しチャージ演出の開始２．４７秒後に４９パーセントチャージを示す長押しチャージ画像を表示してから０．０３秒後、すなわち長押しチャージ演出の開始２．５０秒後（５回目のチェックポイント）に、０パーセントに戻る。なお、その後、長押し態様での操作が再開されると、長押しチャージ演出の開始２．７０秒から長押しチャージ画像の上昇が再開される。

【２２４３】

このように、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、チェックポイント（判定タイミング）以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、チェックポイントにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無いことに基づき、長押し対応演出の実行を終了する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができるが、操作を怠れば、それ以上長押し対応演出を楽しむことがでないようにすることができる。

【２２４４】

次に、図６７を用いて、長押し対応演出の表示態様を説明する。図６７は、長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【２２４５】

長押し対応演出は、第３図柄表示装置４２に表示される変動表示演出の実行中、例えば（ａ）に示すようなリーチ表示演出であって、（ｂ）に示すようなリーチ発展演出の表示中に実行される。リーチ発展演出は、例えばスーパーリーチであることを示唆する自キャラクタと敵キャラクタとの対決演出である。長押し対応演出は、この対決演出において、自キャラクタが敵キャラクタを攻撃するときに、決定ボタン８１の長押し態様での操作の時間に応じて攻撃のためのパワーをためる長押しチャージ演出と、長押しチャージ演出の結果、ためられたパワーに基づいて攻撃を行う長押しチャージ攻撃演出である。

【２２４６】

長押し対応演出を実行する前に、第３図柄表示装置４２には、（ｃ）に示すような長押し対応演出の開始を予告する予告演出が実行される。例えば、「ボタンを長押ししてチャージをためて敵をたおせ！」のような、決定ボタン８１の長押し態様での操作を予告する長押し予告画像４５ａが第３図柄表示装置４２に表示される。長押し予告画像４５ａの表示時間は、例えば２秒程度である。

【２２４７】

長押し予告画像４５ａの表示が終了すると、第３図柄表示装置４２には、（ｄ）に示す

ような決定ボタン８１の長押し態様での操作を要求する長押し要求画像４５ｂと、チャージが０パーセントであることを示す長押しチャージ画像４５ｃとが表示される。長押し要求画像４５ｂは、例えば、決定ボタン８１の絵柄情報と「長押し！」の文字情報とを含む画像である。長押しチャージ画像４５ｃは、ここでは、決定ボタン８１の長押し態様での操作が実行されていないか、決定ボタン８１の押下はあったが長押し態様に至ってないことを示す「チャージ０パーセント」という文字情報である。長押し対応演出の開始タイミングは、長押しチャージ演出の開始タイミングであり、長押し要求画像４５ｂと長押しチャージ画像４５ｃの表示タイミングである。

【２２４８】

決定ボタン８１の長押し態様での操作が実行されない場合は、長押し要求画像４５ｂと長押しチャージ画像４５ｃの表示開始（すなわち、長押しチャージ演出の開始）から３秒後まで表示される。この期間内に決定ボタン８１の長押し態様での操作が実行されない場合は、長押しチャージ演出は終了する。

【２２４９】

決定ボタン８１の操作が長押し態様での操作であると判定された場合は、その判定後から、（ｅ）～（ｇ）に示すように、長押し態様での操作が継続する時間に応じた攻撃パワーのチャージが上昇する画像が表示される。（ｅ）は、長押し態様での操作であると判定されたタイミング（長押しチャージ演出の開始から１．００秒後）から０．０３秒後の画像であり、チャージ１パーセントという長押しチャージ画像４５ｃが表示されている。（ｆ）は、長押し態様での操作であると判定されたタイミングから１．５０秒後（長押しチャージ演出の開始から２．５０秒後）の画像であり、チャージ５０パーセントという長押しチャージ画像４５ｃが表示されている。（ｇ）は、長押し態様での操作であると判定されたタイミングから３．００秒後（長押しチャージ演出の開始から４．００秒後）の画像であり、チャージ１００パーセントという長押しチャージ画像４５ｃが表示されている。なお、長押し要求画像４５ｂは、長押しチャージ画像４５ｃが表示されている期間にも表示されている。

【２２５０】

長押しチャージ画像４５ｃがチャージ１００パーセントに達すると、（ｈ）に示すように、長押し態様での操作が規定時間のうち９１～１００パーセントの時間実行されたことに基づき、「奥義Ａアタック」と称するチャージ攻撃画像４５ｄ－Ａが表示される。「奥義Ａアタック」は、変動表示の結果が大当たりになる場合もあるし、外れになる場合もある。変動表示の結果が大当たりになる場合には、その後のリーチ発展演出において、（ｉ）に示す自キャラクタの勝利が濃厚である様子が表示され、（ｊ）に示すように、リーチ発展演出における自キャラクタの勝利、すなわち発展図柄の大当たり組合せが表示され、（ｋ）に示すように、通常画面に戻って装飾図柄の大当たり組合せが表示される。

【２２５１】

次に、図６８を用いて、図６７とは別の長押し対応演出の表示態様を説明する。図６８は、図６７とは異なる長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【２２５２】

上述した図６７を用いた説明では、遊技者が決定ボタン８１の長押し態様での操作を継続して実行していた場合の長押し対応演出について説明したが、ここでは、遊技者が決定ボタン８１の長押し態様での操作を中断し、再開した場合の長押し対応演出について説明する。なお、ここでは、長押しチャージ演出の開始時点から説明する。

【２２５３】

第３図柄表示装置４２には、長押しチャージ演出の開始時点にて、（ａ）に示す長押し要求画像４５ｂと長押しチャージ画像４５ｃとが表示される。遊技者による決定ボタン８１の操作が長押し態様での操作になったと判定されると、（ｂ）に示すように、長押しチャージ画像４５ｃのチャージが上昇する。長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージ演出の開始２．２６秒後に、（ｃ）に示すチャージ４２パーセントになる。その０．０３

秒後（すなわち長押しチャージ演出の開始２．２９秒後）に、（ｄ）に示すチャージ４３パーセントになる。

【２２５４】

ここで、遊技者は、（ｄ）に示す長押しチャージ画像４５ｃがチャージ４３パーセントを表示しているタイミングで（長押しチャージ演出の開始２．３０秒後に）、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離し、長押し態様での操作を中断する。この中断中、長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージ演出の開始２．３２秒後にはチャージ４４パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．３５秒後にはチャージ４５パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．３８秒後にはチャージ４６パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．４１秒後には（ｅ）に示すチャージ４７パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．４４秒後には（ｆ）に示すチャージ４８パーセントに上昇する。

【２２５５】

（ｆ）に示す長押しチャージ画像４５ｃがチャージ４８パーセントを表示しているタイミングで（長押しチャージ演出の開始２．４５秒後に）、決定ボタン８１を再び押下することで、長押し態様での操作が再開される。再開後、長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージ演出の開始２．４７秒後にはチャージ４９パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．５０秒後には（ｇ）に示すチャージ５０パーセントに上昇する。その後も、長押し態様での操作が継続されることで、長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージ演出の開始４．００秒後には（ｈ）に示すチャージ１００パーセントに到達する。長押しチャージ画像４５ｃがチャージ１００パーセントに達すると、（ｉ）に示す「奥義Ａアタック」と称するチャージ攻撃画像４５ｄ－Ａが表示される。変動表示の結果が大当たりになる場合には、その後のリーチ発展演出において、（ｊ）に示すように、自キャラクタの勝利が濃厚である様子が表示され、（ｋ）に示すように、リーチ発展演出における自キャラクタの勝利、すなわち発展図柄の大当たり組合せが表示され、（ｌ）に示すように、通常画面に戻って装飾図柄の大当たり組合せが表示される。

【２２５６】

このように、長押しチャージ演出の実行中に決定ボタン８１の操作の検出が無くなった場合に、長押しチャージ演出を終了せずに、所定期間（決定ボタン８１の操作の検出が無くなってから次のチェックポイントが到来するまでの期間、もしくは、決定ボタン８１の操作の検出が無くなってから次のチェックポイントが到来する前に操作が再開されるまでの期間）、所定演出（例えば長押しチャージ演出）が実行されるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【２２５７】

また、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、長押しチャージ演出が継続されるので、操作の検出が途切れた前後で演出の一体性を持たせることができる。また、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、決定ボタン８１の操作の検出が無いと判定された時点で実行されていた長押しチャージ演出の表示態様の変化が継続されるので、表示態様の変化が継続させるために長押し態様での操作を続ける必要があることを、好適に知らせることができる。

【２２５８】

次に、図６９を用いて、図６７，図６８とは別の長押し対応演出の表示態様を説明する。図６９は、図６７，図６８とは異なる長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【２２５９】

ここでは、遊技者が決定ボタン８１の長押し態様での操作を中断した後、長押しチャージ演出が終了し、再開した時点から長押しチャージ演出が新たに実行される場合の表示態

様について説明する。なお、ここでも、長押しチャージ演出の開始時点から説明する。

【２２６０】

第３図柄表示装置４２には、開始時点にて、（ａ）に示す長押し要求画像４５ｂと長押しチャージ画像４５ｃとが表示される。遊技者による決定ボタン８１の操作が長押し態様での操作になったと判定されると、（ｂ）に示すように、長押しチャージ画像４５ｃのチャージが上昇する。長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージ演出の開始２．２６秒後に、（ｃ）に示すチャージ４２パーセントになる。その０．０３秒後（すなわち長押しチャージ演出の開始２．２９秒後）に、（ｄ）に示すチャージ４３パーセントになる。

【２２６１】

遊技者は、（ｄ）に示す長押しチャージ画像４５ｃがチャージ４３パーセントを表示しているタイミングで（長押しチャージ演出の開始２．３０秒後に）、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離し、長押し態様での操作を中断する。この中断中、長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージ演出の開始２．３２秒後にはチャージ４４パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．３５秒後にはチャージ４５パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．３８秒後にはチャージ４６パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．４１秒後には（ｅ）に示すチャージ４７パーセントに上昇し、（ｆ）に示す長押しチャージ演出の開始２．４４秒後にはチャージ４８パーセントに上昇する。

【２２６２】

ここで、遊技者は、長押しチャージ画像４５ｃがチャージ４８パーセントを表示している期間（長押しチャージ演出の開始２．４４秒後から２．４７秒後までの期間）に、決定ボタン８１を再び押下していない。遊技者が決定ボタン８１の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始２．４７秒後には、（ｇ）に示すチャージ４９パーセントに上昇する。その後、遊技者が決定ボタン８１の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始２．５０秒後に、次の５回目のチェックポイントが到来する。５回目のチェックポイントでは遊技者の長押し態様での操作がないと判定されるので、（ｈ）に示すように、長押しチャージ画像４５ｃがチャージ０パーセントを示す画像として表示される。長押しチャージ演出は、この時点で終了するが、残り時間にやり直し可能であるので、長押し要求画像４５ｂは表示され続けている。

【２２６３】

遊技者は、長押しチャージ演出の開始２．６０秒後に、決定ボタン８１の長押し態様での操作を再開すると、長押しチャージ演出の開始２．７０秒後から長押しチャージ演出が新たにやり直される。長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージ演出の開始２．７３秒後には（ｉ）に示すチャージ１パーセントに上昇し、その後も上昇を続けて、長押しチャージ演出の開始３．９０秒後には（ｊ）に示すチャージ４０パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始５．７０秒後には（ｋ）に示すチャージ１００パーセントに到達する。長押しチャージ画像４５ｃがチャージ１００パーセントに達すると、（ｌ）に示す「奥義Ａアタック」と称するチャージ攻撃画像４５ｄ－Ａが表示される。

【２２６４】

その後、変動表示の結果が大当たりとなる場合は、上述までと同様に、その後のリーチ発展演出において、自キャラクタの勝利が濃厚である様子が表示され、リーチ発展演出における自キャラクタの勝利、すなわち発展図柄の大当たり組合せが表示され、通常画面に戻って装飾図柄の大当たり組合せが表示される。

【２２６５】

長押しチャージ演出の終了時点で長押し対応演出を終了させてもよいし、残り時間で長押しチャージ演出をやり直すことが可能であれば、長押し態様での操作の再開によって長押しチャージ演出がやり直されてもよい。

【２２６６】

このように、長押しチャージ演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次のチェックポイントが到来するまでは長押しチャージ演出を楽しませることがで

き、操作を再開すれば、さらに長押し対応演出を楽しませることができる。また、長押しチャージ演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次のチェックポイントが到来するまでは長押しチャージ演出を楽しませることができるが、操作を怠れば、それ以上長押しチャージ演出を楽しむことがでないようにすることができる。その結果、長押しチャージ演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【２２６７】

上述したように、本実施例１のパチンコ機１０によれば、遊技者による操作を受ける枠ボタン８０（例えば決定ボタン８１）と、遊技に関する主たる制御を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１と、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による大当たり判定の結果に基づき、第３図柄表示装置４２に所定の表示演出（例えば変動表示演出）を実行させるサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出実行機能と、を備え、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン８１の操作が特定態様（例えば長押し態様）で行われた場合に、所定の表示演出中に長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出や、その結果として行われる長押しチャージ攻撃演出）を実行するものであって、決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間（例えば長押しチャージ演出の開始から長押しチャージ演出の最大実行時間６．００秒までの期間）内で、長押し態様での操作が無いと判定された場合にも、長押し対応演出の実行を継続する。なお、所定の表示演出は、変動表示演出に限らず、大当たりラウンド演出などの他の表示演出であってもよい。特定態様での操作は、ボタンの長押し態様に限らず、レバーの長引き、ボタンの連打などであってもよい。

【２２６８】

これにより、長押し対応演出が開始された後、決定ボタン８１の長押し態様での操作が途切れたとしても、長押し態様での操作の有無が判定される期間内に長押し態様での操作が再開されれば、長押し対応演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン８１の操作をやり直して、長押し対応演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－０）に記載の遊技機の一例である。

【２２６９】

上述の演出実行機能は、有効期間内を所定間隔（例えば０．０１秒間隔）で、遊技者による決定ボタン８１の操作を検出可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による操作検出機能と、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた場合に、その後、０．０１秒間隔よりも長い特定間隔毎（例えば０．３０秒毎）に設けられた判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出の有無に基づいて、長押し対応演出の実行を継続するか否かを判定する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン８１の操作が再開されれば、長押し対応演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン８１の操作をやり直して、長押し対応演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－１）に記載の遊技機の一例である。

【２２７０】

上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有ることに基づき、当該判定タイミング後も長押し対応演出の実行を継続する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン８１の操作が再開されれば、この判定タイミング後も長押し対応演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン８１の操作をやり直して、長押し対応演出が長押し態様となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－２）に記載の遊技機の一例である。

【２２７１】

上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミ

ングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無いことに基づき、当該判定タイミングにて長押し対応演出を終了する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れた後、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン８１の操作が再開されなければ、この判定タイミングにて長押し対応演出が終了するので、操作を怠ることが低減され易くなる。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－３）に記載の遊技機の一例である。

【２２７２】

上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができる。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－４）に記載の遊技機の一例である。

【２２７３】

上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有ることに基づき、長押し対応演出の実行をさらに継続する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができ、操作を再開すれば、さらに長押し対応演出を楽しむことができる。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－５）に記載の遊技機の一例である。

【２２７４】

上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無いことに基づき、長押し対応演出の実行を終了する。これにより、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができるが、操作を怠れば、それ以上長押し対応演出を楽しむことがでない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－６）に記載の遊技機の一例である。

【２２７５】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合にも、長押し色変化演出の実行を継続する。これにより、長押し対応演出が開始された後、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされたとしても、長押し対応演出の実行が継続されるので、長押し態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がない。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－０）に記載の遊技機の一例である。

【２２７６】

上述の演出実行機能は、長押し対応演出の実行中に決定ボタン８１の操作の検出が無くなった場合に、長押し対応演出を終了せずに、所定期間（例えば次のチェックポイントが到来するまでの期間）、所定演出（例えば長押し対応演出）を実行する。これにより、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、長押し対応演出を終了せずに、所定期間、所定演出が実行されるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ３－１）に記載の遊技機の一例である。

【２２７７】

上述の所定演出は、所定期間、特定操作対応演出（例えば長押し対応演出）を継続する演出である。これにより、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、長押し対応演出が係属されるので、操作の検出が途切れた前後で演出の一体性があるため、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ３－２）に記載の遊技機の一例である。

【２２７８】

上述の演出実行機能は、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出を実行する。これにより、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行されるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ４－３）に記載の遊技機の一例である。

【２２７９】

上述の演出実行機能は、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出を実行した後、判定タイミングにて、決定ボタン８１の操作が無くなったことを遊技者に示唆ないし報知するものであってもよい。このように構成すれば、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行された後、判定タイミングにて、操作を再開する必要があることを遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ４－４）に記載の遊技機の一例である。

【２２８０】

また、上述の継続演出は、上述の所定期間、決定ボタン８１の操作の検出が無いと判定された時点で実行されていた長押し対応演出の表示態様の変化を継続する演出である。これにより、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、決定ボタン８１の操作の検出が無いと判定された時点で実行されていた長押し対応演出の表示態様の変化が継続されるので、表示態様の変化が継続させるために長押し態様での操作を続ける必要があることを、好適に知らせることができる。これは例えば上述の（Ｐ３－３）に記載の遊技機の一例である。

【２２８１】

なお、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有ることに基づき抽選を行い、抽選の結果が当たりの場合に、長押し対応演出の実行をさらに継続するものであってもよい。このように構成すれば、特定操作対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができ、操作を再開して抽選に当選すれば、さらに特定操作対応演出を楽しむことができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－７）に記載の遊技機の一例である。

【２２８２】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミング以外で操作の検出が無くなった場合に、判定タイミングが到来するまで、長押し対応演出の実行を継続し、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有ることに基づき抽選を行い、抽選の結果が外れである場合に、長押し対応演出の実行を終了するものであってもよい。このように構成すれば、長押し対応演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでは長押し対応演出を楽しむことができ、操作を再開して抽選に当選すれば、さらに長押し対応演出を楽しむことができるが、落選すれば、これ以上長押し対応演出を楽しむことができない

。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－８）に記載の遊技機の一例である。

【実施例２】

【２２８３】

実施例１では、長押しチャージ演出中に長押し態様とは異なる操作として長押し中の決定ボタン８１から手を離したときに、長押しチャージ演出が継続されていたが、長押しチャージ演出とは異なる演出が実行されてもよい。本実施例の長押しチャージ演出の表示態様について説明する。

【２２８４】

本実施例では、長押しチャージ演出の実行中に決定ボタン８１の操作の検出が無くなった場合に、所定の期間、第３図柄表示装置４２に所定の演出が表示される。この所定の演出は、所定の無操作期間実行される、長押しチャージ演出とは異なる演出である。この所定の演出は、長押しチャージ演出が終了していないことを示す演出でもある。具体的には、この所定の演出は、上述の所定期間、決定ボタン８１の操作が無くなったことや、操作の再開が必要であることを遊技者に示唆ないし報知する演出である。

【２２８５】

図７０を用いて、決定ボタン８１の操作の検出が無くなった場合に表示される所定の演出について説明する。図７０は、実施例２の長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。ここでは、上述の実施例１で説明した長押し対応演出を参照し、その長押しチャージ演出の開始時点から説明するが、遊技者が決定ボタン８１の操作を中断した後、操作の再開が実施例１よりも遅くなった場合を説明する。

【２２８６】

第３図柄表示装置４２には、開始時点にて、（ａ）に示す長押し要求画像４５ｂと長押しチャージ画像４５ｃとが表示される。遊技者による決定ボタン８１の操作が長押し態様での操作になったと判定されると、（ｂ）に示すように、長押しチャージ画像４５ｃのチャージが上昇する。長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージ演出の開始２．２６秒後に、（ｃ）に示すチャージ４２パーセントになる。その０．０３秒後（すなわち長押しチャージ演出の開始２．２９秒後）に、（ｄ）に示すチャージ４３パーセントになる。

【２２８７】

ここで、遊技者は、（ｄ）に示す長押しチャージ画像４５ｃがチャージ４３パーセントを表示しているタイミングで（長押しチャージ演出の開始２．３０秒後に）、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離し、長押し態様での操作を中断する。この中断中、長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージ演出の開始２．３２秒後にはチャージ４４パーセントに上昇する。このとき、第３図柄表示装置４２には、長押し予告画像４５ａや長押し要求画像４５ｂのような長押しチャージ演出を構成する画像とは異なる所定の画像が表示されている。具体的には、この所定の画像は、例えば「長押し出来てないよ！」という文字情報で構成される長押し解除報知画像４５ｅである。つまり、長押し解除報知画像４５ｅの表示により、決定ボタン８１の操作がなくなったことが遊技者に報知され、その結果、長押しチャージ演出が終了していないことを示すことができる。

【２２８８】

この後も、決定ボタン８１の操作がない間は長押し解除報知画像４５ｅが表示され続け、長押しチャージ演出の開始２．３５秒後にはチャージ４５パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．３８秒後にはチャージ４６パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．４１秒後には（ｅ）に示すチャージ４７パーセントに上昇し、（ｆ）に示す長押しチャージ演出の開始２．４４秒後にはチャージ４８パーセントに上昇する。

【２２８９】

ここで、遊技者は、長押しチャージ画像４５ｃがチャージ４８パーセントを表示している期間（長押しチャージ演出の開始２．４４秒後から２．４７秒後までの期間）に、決定ボタン８１を再び押下していない。遊技者が決定ボタン８１の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始２．４７秒後には、（ｇ）に示すチャージ４９パーセントに上昇

する。その後、遊技者が決定ボタン８１の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始２．５０秒後に、次の５回目のチェックポイントが到来する。５回目のチェックポイントでは遊技者の長押し態様での操作がないと判定されるので、（ｈ）に示すように、長押しチャージ画像４５ｃがチャージ０パーセントを示す画像として表示される。

【２２９０】

ここで、長押し解除報知画像４５ｅを見せるだけでは決定ボタン８１の操作を再開させることができなかったので、長押しチャージ画像４５ｃがチャージ０パーセントになったタイミングで、長押しチャージ画像４５ｃと長押し解除報知画像４５ｅに替えて、（ｉ）に示す自キャラクタＰＹに「パワーが足がりないと攻撃が出せないよ！長押ししてよ！」という文字画像からなるセリフを発言させる演出（再操作催促画像４５ｅ１）が表示される。再操作催促画像４５ｅ１の表示は、今まで表示されていた長押し解除報知画像４５ｅのような単に操作を説明するような演出ではなく、リーチ発展演出のこれからのストーリー展開にからめて決定ボタン８１の操作の再開が必要であることを遊技者に知らせる演出であるので、決定ボタン８１の操作の再開への興趣性を高めることができる。

【２２９１】

再操作催促画像４５ｅ１は、「パワーが足がりないと攻撃が出せないよ！長押ししてよ！」のセリフを単発で出すだけでなく、このセリフに続いて、「あなたの力を貸して下さい！」のような別のセリフを出してもよい。これにより、決定ボタン８１の操作が再開されるまでの期間を種々のセリフで、決定ボタン８１の操作の再開への興趣性を高めることができる。

【２２９２】

遊技者は、この再操作催促画像４５ｅ１によって、長押しチャージ演出の開始４．６０秒後にようやく、決定ボタン８１の長押し態様での操作を再開し、長押しチャージ演出の開始４．７０秒後から長押しチャージ演出が新たにやり直される。長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージ演出の開始４．７３秒後には（ｊ）に示すチャージ１パーセントに上昇する。このとき、長押し解除報知画像４５ｅは、消去されている。その後も上昇を続けて、長押しチャージ演出の開始５．９０秒後には（ｋ）に示すチャージ４０パーセントに上昇するが、演出開始６．００秒の到来により、チャージ４０パーセントで終了する。長押しチャージ画像４５ｃは、チャージ１～４９パーセントの範囲内であるので、（ｌ）に示す「速攻Ｃアタック」と称するチャージ攻撃画像４５ｄ－Ｃが表示される。

【２２９３】

変動表示の結果が大当たりとなる場合には、その後のリーチ発展演出において、リーチ発展演出における自キャラクタの勝利、すなわち発展図柄の大当たり組合せが表示され、通常画面に戻って装飾図柄の大当たり組合せが表示される。変動表示の結果が外れとなる場合には、その後のリーチ発展演出において、リーチ発展演出における敵キャラクタの勝利、すなわち発展図柄のリーチ外れ組合せが表示され、通常画面に戻って装飾図柄のリーチ外れ組合せが表示される。

【２２９４】

上述したように、本実施例２のパチンコ機１０によれば、上述の演出実行機能は、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に決定ボタン８１の操作の検出が無くなった場合に、長押しチャージ演出を終了せずに、所定期間、所定演出（例えば長押し解除報知画像４５ｅや再操作催促画像４５ｅ１）を実行する。この所定演出は、所定期間実行される、長押しチャージ演出（長押しチャージ画像４５ｃと長押し解除報知画像４５ｅを表示する演出）とは異なる別演出である。これにより、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押しチャージ演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、長押しチャージ演出とは異なる演出が実行されるので、長押しチャージ演出とは異なる演出効果によって、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押しチャージ演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ４－１）に記載の遊技機の一例である。

【２２９５】

上述の別演出は、所定期間実行される、決定ボタン８１の操作が無くなったことを遊技者に示唆ないし報知する演出（例えば長押し解除報知画像４５ｅや再操作催促画像４５ｅ１）である。これにより、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押しチャージ演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れた場合に、所定期間、別演出によって、操作を再開する必要があることを遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押しチャージ演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ４－２）に記載の遊技機の一例である。

【２２９６】

上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中（変動表示中）に特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）を実行するものであって、決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作がされた場合に、特定操作対応演出の実行を継続した状態で、特定操作対応演出とは異なる演出（例えば長押し解除報知画像４５ｅや再操作催促画像４５ｅ１の表示）を実行する。これにより、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続されるとともに特定操作対応演出とは異なる演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－００）に記載の遊技機の一例である。

【実施例３】

【２２９７】

長押しチャージ演出中に長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離したときに実行される演出は、実施例２とは異なる演出であってもよい。

【２２９８】

本実施例では、長押しチャージ演出中に長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離したときに実行される演出は、長押しチャージ演出が表示されていた第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａを暗転させる暗転演出である。このような暗転演出が所定期間実行されることで、長押しチャージ演出の終了を示唆ないし報知することができる。本実施例では、上述の実施例１，実施例２と異なり、一旦、長押しチャージ演出が終了した後は、長押しチャージ演出は再開されないものとしている。

【２２９９】

図７１を用いて本実施例の長押し対応演出の表示態様について説明する。図７１は、実施例３の長押し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。ここでは、上述の実施例２で説明した長押し対応演出を参照し、その長押しチャージ演出の開始時点から説明するが、本実施例では、遊技者が決定ボタン８１の操作を中断した後は、操作の再開が不可である構成として説明する。

【２３００】

第３図柄表示装置４２には、開始時点にて、（ａ）に示す長押し要求画像４５ｂと長押しチャージ画像４５ｃとが表示される。遊技者による決定ボタン８１の操作が長押し態様での操作になったと判定されると、（ｂ）に示すように、長押しチャージ画像４５ｃのチャージが上昇する。長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージ演出の開始２．２６秒後に、（ｃ）に示すチャージ４２パーセントになる。その０．０３秒後（すなわち長押しチャージ演出の開始２．２９秒後）に、（ｄ）に示すチャージ４３パーセントになる。

【２３０１】

ここで、遊技者は、（ｄ）に示す長押しチャージ画像４５ｃがチャージ４３パーセントを表示しているタイミングで（長押しチャージ演出の開始２．３０秒後に）、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離し、長押し態様での操作を中断する。この中断中、長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージ演出の開始２．３２秒後にはチャージ４４パーセントに上昇する。このとき、第３図柄表示装置４２には、長押し予告画

像４５ａや長押し要求画像４５ｂのような長押しチャージ演出を構成する画像とは異なる所定の画像（例えば「長押し出来てないよ！」という長押し解除報知画像４５ｅ）が表示されている。

【２３０２】

この後も、決定ボタン８１の操作がない間は長押し解除報知画像４５ｅが表示され続け、長押しチャージ演出の開始２．３５秒後にはチャージ４５パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．３８秒後にはチャージ４６パーセントに上昇し、長押しチャージ演出の開始２．４１秒後には（ｅ）に示すチャージ４７パーセントに上昇し、（ｆ）に示す長押しチャージ演出の開始２．４４秒後にはチャージ４８パーセントに上昇する。

【２３０３】

ここで、遊技者は、長押しチャージ画像４５ｃがチャージ４８パーセントを表示している期間（長押しチャージ演出の開始２．４４秒後から２．４７秒後までの期間）に、決定ボタン８１を再び押下していない。遊技者が決定ボタン８１の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始２．４７秒後には、（ｇ）に示すチャージ４９パーセントに上昇する。その後、遊技者が決定ボタン８１の押下を再開しないまま、長押しチャージ演出の開始２．５０秒後に、次の５回目のチェックポイントが到来する。５回目のチェックポイントでは遊技者の長押し態様での操作がないと判定されると、長押しチャージ演出は、チャージ４９パーセントで終了する。

【２３０４】

ここで、第３図柄表示装置４２では、長押しチャージ演出を終了させるにあたって、長押し要求画像４６ｂ、長押しチャージ画像４５ｃ、長押し解除報知画像４５ｅを消去して画面を暗転する暗転画像４５ｅ２を表示する演出が行われる。この暗転画像４５ｅ２の表示により、これまで実行されていた長押しチャージ演出が終了したことを遊技者に明確に理解させることができる。この暗転画像４５ｅ２の表示後に、（ｌ）に示す決定ボタン８１の長押し態様での操作が必要ないことを示す「チャージ演出終了！もう長押しはできないよ！」のような文字画像（長押終了報知画像４５ｅ３）が表示される。この長押終了報知画像４５ｅ３の表示により、暗転画像４５ｅ２では長押しチャージ演出の終了に気付かない遊技者にも、これまで実行されていた長押しチャージ演出が終了して、もう長押し操作は無効になったことを遊技者に明確に理解させることができる。

【２３０５】

長押しチャージ演出は、チャージ４９パーセントで終了したので、長押しチャージ画像４５ｃがチャージ１～４９パーセントの範囲内であるから、（ｌ）に示す「速攻Ｃアタック」と称するチャージ攻撃画像４５ｄ－Ｃが表示される。なお、チャージ攻撃画像４５ｄ－Ｃを表示せずに、暗転画像４５ｅ２や長押終了報知画像４５ｅ３の表示によって完全に長押しチャージ演出が終わるようにしてもよい。

【２３０６】

変動表示の結果が外れになる場合には、その後のリーチ発展演出において、（ｊ）に示すように、自キャラクタの攻撃がそれほど強くない様子で表示され、その後、敵キャラクタから反撃を受けるなどして、（ｋ）に示すように、リーチ発展演出における敵キャラクタの勝利、すなわち発展図柄のリーチ外れ組合せが表示され、（ｌ）に示すように、通常画面に戻って装飾図柄のリーチ外れ組合せが表示される。

【２３０７】

上述したように、本実施例３のパチンコ機１０によれば、上述の演出実行機能は、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出（例えば長押し解除報知画像４５ｅの表示）を実行した後、判定タイミングにて、長押しチャージ演出の終了を示唆ないし報知する演出（例えば暗転画像４５ｅ２や長押終了報知画像４５ｅ３の表示）を実行する。これにより、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押しチャージ演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングが到来するまでの所定期間、所定演出が実行された後、判定タイミングにて、演出の終了を遊技者に知らせることができるので、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、長押しチャージ演出

の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ４－５）に記載の遊技機の一例である。

【２３０８】

上述の長押しチャージ演出の終了を示唆ないし報知する演出は、本実施例では、暗転画像４５ｅ２と長押終了報知画像４５ｅ３とを表示する演出としたが、暗転画像４５ｅ２または長押終了報知画像４５ｅ３いずれかのみを表示する演出でもよい。

【実施例４】

【２３０９】

上述した実施例２，実施例３では、長押し解除報知画像４５ｅは、一の変動表示期間内に表示されているに留まっていたが、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手が離されている期間は、複数の変動表示期間に亘って表示可能となってもよい。以下この点について説明する。

【２３１０】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述の演出実行機能として、例えば、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果（例えば長押し解除報知画像４５ｅの表示）を、一の所定の表示演出（例えば変動表示演出）の実行中に示し、一の所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果を、その次の所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の所定の表示演出の実行中においても示す。

【２３１１】

この構成において、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中においても示される。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【２３１２】

この場合、長押し解除報知画像４５ｅには、「長押し出来てないよ！」という文字情報に加えて、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手が離されている時間を表示してもよい。つまり、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手が離されている時間をカウントするカウンターがサブ制御装置２６２に備えられてもよい。

【２３１３】

さらに、この場合、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手が離されている時間の合計が、特定の時間を越えた場合に、それを第３図柄表示装置４２に表示される演出の状態に変化を反映させるものであってもよい。長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手が離されている時間は、一の長押し対応演出中に、一定時間を越えた場合には、カウントが０に戻るようにしてもよい。このようにすれば、複数の変動表示演出の各長押し対応演出にて、遊技者に、適度な時間、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作を繰り返させることで、長押し対応演出に飽きさせ難くすることができる。

【２３１４】

第３図柄表示装置４２に表示される演出の状態の変化は、例えば、決定ボタン８１から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えた場合に、大当たり期待度に応じて変化する演出の変化を大きくすることである。例えば、大当たり期待度に応じて変化する演出が保留表示であれば、決定ボタン８１から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えた場合に、大当たり期待度を高い保留表示には人気が高いキャラクタを近くに表示し、大当たり期待度を低い保留表示にはあまり人気がないキャラクタを近くに表示する。決定ボタン８１から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えていない場合には、保留表示にはこのようなキャラクタを表示せずに、保留表示の色のみで保留変化を表示する。これにより、決定ボタン８１から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えた場合には、決定ボタン８１から手が離されている時間の合計が特定の時間を越える前よりも保留変化によって示される大当たり期待度が分かり易くできる。

【２３１５】
演出の状態の変化は、第３図柄表示装置４２に表示される演出（視覚情報）に限らず、音出力部２４から出力される音（聴覚情報）であってもよい。例えば、決定ボタン８１から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えた場合に、大当たり期待度を高いことを示すための報知音の音量を、決定ボタン８１から手が離されている時間の合計が特定の時間を越える前よりも大きくする。反対に、決定ボタン８１から手が離されている時間の合計が特定の時間を越える前は、聴き取り難いような小さい音量にする。これにより、決定ボタン８１から手が離されている時間の合計が特定の時間を越えた場合に、報知音の音量の大小によって、大当たり期待度が分かり易くなる。
【２３１６】
上述したように、本実施例４のパチンコ機１０によれば、上述の演出実行機能は、長押し対応演出の実行中に、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果（例えば長押し解除報知画像４５ｅの表示）を、一の所定の表示演出（例えば変動表示演出）の実行中に示し、一の所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果を、その次の所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の所定の表示演出の実行中においても示す。すなわち、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中においても示される。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述した（Ｐ２－０Ａ）または（Ｐ２－０００）に記載の遊技機の一例である。
【２３１７】
また、上述の演出実行機能は、所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果に応じて、所定の表示演出の実行中に実行される演出の状態を変化させる。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性をさらに向上させることができる。
【２３１８】
また、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中（変動表示中）に特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）を実行するものであって、決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作がされた場合に、特定操作対応演出の実行を継続するとともに、特定操作対応演出とは異なる演出（例えば長押し解除報知画像４５ｅの表示）を実行する。これにより、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続されるとともに別演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－００）に記載の遊技機の一例である。
【実施例５】
【２３１９】
長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果は、長押し解除報知画像４５ｅの表示以外であってもよい。
【２３２０】
すなわち、上述の演出実行機能は、例えば、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果（例えば後述する手離し演出画像４５ｊの表示）を、一の所定の表示演出（例えば変動表示演出）の実行中に示し、一の所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果を、その次の所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の所定の表示演出の実行中においても示すものである。
【２３２１】
この構成においても、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一

の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中においても示される。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【２３２２】

以下では、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果として、手離し演出画像４５ｊが表示される手離し演出を実行し、この手離し演出の結果、保留表示パターンを切り替える演出を実行する構成について説明する。

【２３２３】

まず、手離し演出を実行するための制御系について図７２，図７３を参照して説明する。図７２は、実施例５のサブ制御装置２６２による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図７３は、サブ制御装置２６２による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。

【２３２４】

図７２に示すように、本実施例の決定ボタン入力監視・演出処理では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ演出における有効期間内に初めて決定ボタン８１が押下された場合（ステップＳ４５０２：ＹＥＳ，ステップＳ４５０３：ＹＥＳの場合）、ステップＳ４５０５Ａにて、決定ボタン８１の押下検出が例えば２．０秒継続しているか否かを判断する。なお、本実施例の長押し判定期間は、長押しチャージ演出の最大実行期間を１２秒，決定ボタン８１の検出有効期間を８秒に設定している関係で、上述した実施例１～実施例３の長押し判定期間（０．１秒）よりも長く設定されている。決定ボタンの押下検出が２．０秒継続していれば長押し態様での操作が行われたと判断して（ステップＳ４５０６：ＹＥＳ）、ステップＳ４５０６Ｂに進む。

【２３２５】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＳ４５０６Ｂにて、後述する手離しタイマーが起動中であるか否かを判断する。手離しタイマーは、長押しチャージ演出の実行中に遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作を行った場合に起動し、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手が離す操作がされた時間をカウントするものである。手離しタイマーが起動中であれば、手離し演出の実行中に決定ボタン８１が押下されて、手離し演出が終了されたと判断して、ステップＳ４５０６Ｃ，ステップＳ４５０６Ｄに進む。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＳ４５０６Ｃにて、後述する手離しフラグを０に設定し、手離し操作が解除されたことを表示制御装置４５に知らせる手離し解除コマンドをセットし、ステップＳ４５０６Ｄにて、後述する手離しタイマーを０に設定して、手離し演出を終了する。

【２３２６】

ステップＳ４５０６Ｂにて手離しタイマーが起動されていないと判断されれば、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常に長押しチャージ演出が実行されていると判断して、ステップＳ４５０７Ｂに進む。ステップＳ４５０７Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しタイマーのカウント値が０．０６ｎ秒（ｎは１～１００までの整数）をカウントしたか否かを判断する。長押しタイマーが０．０６ｎ秒をカウントした場合は、ステップＳ４５０８Ｂに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４５０８Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、０．０６ｎ秒をカウントする毎に長押しチャージカウンタを＋１して、ステップＳ４５０９Ｂに進む。ステップＳ４５０９Ｂでは、長押しタイマーが０．６ｎ秒をカウントした場合は、ステップＳ４５１０Ｂに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４５１０Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、０．６ｎ秒をカウントする毎にチェックポイント通過カウンタを＋１して、本処理を終了する。

【２３２７】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ演出の実行中に、決定ボタン８１の押下が検出されていないと判断された場合（ステップＳ２３１２：ＮＯ，ステップＳ４５１２：ＹＥＳ，ステップＳ４５１３：ＹＥＳ）、ステップＳ４５１４にてチェックポ

イント通過カウンタの値（通過したチェックポイントの数）を読み出した後、ステップＳ４５１４Ａにて、後述する手離し演出継続中フラグが０であるか否かを判断する。手離し演出継続中フラグが０であれば、長押しチャージ演出の実行中に初めて長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手が離す操作がされたと判断して、ステップＳ４５１４Ｂ，ステップＳ４５１４Ｃ，ステップＳ４５１４Ｄに進む。手離し演出継続中フラグが０でなければ（すなわち１であれば）、長押しチャージ演出の実行中にすでに長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされて、手離し演出が実行されていると判断して、ステップＳ４５１４Ｅに進む。

【２３２８】

ステップＳ４５１４Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離しタイマーを起動して長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされている時間をカウントする。ステップＳ４５１４Ｃでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離しフラグを１に設定して、手離し演出が実行中であることを表示制御装置４５に示すために手離し開始コマンドをセットする。ステップＳ４５１４Ｄでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離し演出継続中フラグを１に設定して、すでに手離し演出が実行されていることを示して、ステップＳ４５１４Ｆに進む。

【２３２９】

ステップＳ４５１４Ｅでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、すでに手離し演出が実行されている場合に、後述する手離しポイントカウンタのカウント値を読み出し、手離し操作が継続されていることを表示制御装置４５に示すために手離し継続コマンドをセットし、ステップＳ４５１４Ｆに進む。

【２３３０】

ステップＳ４５１４Ｆでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離しタイマーのカウント値が０．０６ｎ秒（ｎは１～１００までの整数）をカウントしたか否かを判断する。手離しタイマーが０．０６ｎ秒をカウントした場合は、ステップＳ４５１４Ｇに進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２３３１】

ステップＳ４５１４Ｇでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、０．０６ｎ秒をカウントする毎に手離しポイントカウンタを＋１して、手離しポイントが１加算されたことを表示制御装置４５に示しために手離しポイント＋１コマンドをセットし、ステップＳ４５１５Ｃに進む。ステップＳ４５１５Ｃでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされてから検出無し制限時間を経過したか否か（例えば決定ボタン８１の押下検出無しが検出された時点からチェックポイントを、本実施例では３つ通過するまでの時間を経過したか否か）を判断する。制限時間を経過した場合は、長押しチャージ演出と手離し演出とを終了する処理を行うため、ステップＳ４５１６Ａ，ステップＳ４５１６Ｂを行う。

【２３３２】

ステップＳ４５１６Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ演出を終了するために、長押しフラグ，長押しタイマー，長押しチャージカウンタ，チェックポイント通過カウンタといった長押し関連フラグ等を０に設定する。ステップＳ４５１６Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離し演出を終了するために、手離しタイマー，手離しフラグ，手離しポイントカウンタ，手離し演出継続中カウンタ，手離し演出継続カウンタといった手離し関連フラグ等を０に設定して、手離し演出が失敗に終わったことを表示制御装置４５に示すために手離し失敗コマンドをセットして、本処理を終了する。

【２３３３】

図７３に示すように、本実施例の変動表示態様設定処理では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述の実施例４にて図６１を参照して説明したように、主制御装置２６１から受信した変動パターン指定コマンドが、ボタン示唆演出有りのコマンドを含んでおらず（ステップＳ２４７４：ＮＯ）、ボタン長押し演出有りのコマンドを含んでいない場合

に（ステップＳ２４７４Ａ：ＮＯ）、ステップＳ２４７４Ｇでは、手離し演出継続中フラグが１に設定されているか否かを判断する。手離し演出継続中フラグが１に設定されていれば、手離し演出継続中フラグが１に設定されていれば、直前の変動表示またはその前の変動表示にて、手離し演出が実行されたと判断して、ステップＳ２４７４Ｈに進む。

【２３３４】

ステップＳ２４７４Ｈでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ボタン長押し演出フラグを１に設定して、手離し演出継続中フラグが１に設定された変動表示の次の変動表示またはその次の変動表示においても長押しチャージ演出を実行し、その長押しチャージ演出において再び手離し演出を実行可能にして、ステップＳ２４７４Ｉに進む。なお、ボタン長押し演出有りのコマンドを含んでいないにも関わらず、手離し演出継続中フラグが１であることに基づき、長押し対応演出を実行させるためには、指定され得る変動パターンコマンドに対応する時間長さの長押し対応演出を予め複数種類用意しておくとよい。ステップＳ２４７４Ｉでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述のステップＳ２４７４Ｃと同じくボタン長押し演出設定処理（図６２）を実行する。

【２３３５】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、装飾図柄指定コマンドを受信し（ステップＳ２４７７）、停止表示コマンドを設定した後（ステップＳ２４７８）、ステップＳ２４７８Ａにて、手離し演出継続中フラグが１であるか否かを判断する。手離し演出継続中フラグが１であれば、手離し演出が実行されていたと判断して、ステップＳ２４７８Ｂに進む。そうでなければ、手離し演出が実行されてない、つまり長押しチャージ演出も実行されていないと判断して、本処理を終了する。

【２３３６】

ステップＳ２４７８Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、次の変動表示を含む所定回数（例えば手離し演出継続中フラグを１にした変動表示を含む３回）の変動表示において手離し演出を実行するために、手離し演出継続カウンタを＋１して、ステップＳ２４７８Ｃに進む。ステップＳ２４７８Ｃでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離し演出継続カウンタのカウント値が３であるか否かを判断する。手離し演出継続カウンタのカウント値が３であれば、必要な回数の変動表示において手離し演出が実行されたと判断して、ステップＳ２４７８Ｄ，ステップＳ２４７８Ｅに進む。そうでなければ、必要な回数の変動表示において手離し演出が実行されていないと判断して、本処理を終了する。

【２３３７】

ステップＳ２４７８Ｄでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離し演出継続カウンタを０に設定し、一連の手離し演出を終了する。ステップＳ２４７８Ｅでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、一連の手離し演出の結果実行される保留変化パターンの切り替えを行うために、手離し演出成立フラグを１に設定して、本処理を終了する。

【２３３８】

次に、手離し演出の結果実行される保留表示パターンの切り替え演出について図７４，図７５を参照して説明する。図７４は、サブ制御装置２６２による先読み変動パターン指定コマンド受信時処理を示すフローチャートである。図７５（ａ）は保留表示パターンＡを説明する図であり、（ｂ）は保留表示パターンＢを説明する図である。

【２３３９】

図７４に示すように、本実施例の先読み変動パターン指定コマンド受信時処理では、上述した一連の手離し演出の結果実行される保留表示パターンの切り替えを行う。具体的には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、図４０にも示されるように、主制御装置２６１から先読み用変動パターンコマンド（ステップＳ２４１１）と、保留球格納エリア指定コマンド（ステップＳ２４１２）とを受信し、指定されたエリアに先読み用変動パターン指定コマンドを格納する（ステップＳ２４１３）。この後、先読み演出における保留変化のパターンを通常であれば保留表示パターンＡに設定し、上述した一連の手離し演出が成立している場合は保留表示パターンＢに設定する。

【２３４０】
すなわち、ステップＳ２４１４Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、保留表示パターンを決定するためのテーブルが通常である保留表示テーブルＡに設定されているか否かを判断する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、保留表示テーブルＡが設定されていればステップＳ２４１４Ｂに進み、先読み演出における保留変化のパターンを保留表示パターンＡに設定し、そうでなければステップＳ２４１４Ｃに進む。ステップＳ２４２４Ｃでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、一連の手離し演出の結果として、保留表示パターンを決定するためのテーブルが保留表示テーブルＢに設定されているか否かを判断する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、保留表示テーブルＢが設定されていればステップＳ２４１４Ｄに進み、先読み演出における保留変化のパターンを保留表示パターンＢに設定し、そうでなければステップＳ２４１４Ｆに進む。

【２３４１】
ステップＳ２４１４Ｆでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した手離し演出成立フラグが１であるか否かを判断する。手離し演出成立フラグが１であれば、ステップＳ２４１４Ｇに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ２４１４Ｇでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、一連の手離し演出の結果を反映させるために、現在の保留表示テーブルの設定をクリアして、ステップＳ２４１４Ｈに進む。ステップＳ２４１４Ｈでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、一連の手離し演出の結果、手離しポイントカウンタの合計値が６０ポイントを超えているか否かを判断する。手離しポイントカウンタの合計値が６０ポイント未満であればステップＳ２４１４Ｉに進み、６０ポイントを超えていれば、ステップＳ２４１４Ｊに進む。

【２３４２】
ステップＳ２４１４Ｉでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、一連の手離し演出の結果、手離しポイントが６０ポイント未満であることを受けて、保留表示テーブルＡを設定して、保留表示パターンを保留表示パターンＡに決定する。ステップＳ２４１４Ｊでは、手離しポイントが６０ポイント以上であることを受けて、保留表示テーブルＢを設定して、保留表示パターンを保留表示パターンＢに決定する。この後、ステップＳ２４１４Ｋでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、一連の手離し演出の結果を反映し終えたので、手離しポイントカウンタを０に戻して、また、手離し演出成立フラグを０に戻して、ステップＳ２４１５に進む。ステップＳ２４１５では、表示用保留表示コマンドを設定し、本処理を終了する。

【２３４３】
図７５（ａ）に示すように、保留表示パターンＡが設定されている場合は、保留表示は、白色か青色のいずれかのみに変化する。すなわち、白色の保留は、図９を参照して説明したものと同様に、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性を示唆していない状態か、大当たり組合せとなる可能性が低いことを示唆している。青色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たりとなる可能性が白色の保留に対応する変動パターンに比べて高いことを示している。このように、一連の手離し演出の結果が良くない結果（６０ポイント未満である）場合、保留表示パターンＡでは、遊技者は、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性が高いか低いか、あまりよく判断できない。

【２３４４】
図７５（ｂ）に示すように、保留表示パターンＢが設定されている場合は、保留表示は、白色，青色，赤色，虹色のいずれかに変化する。すなわち、白色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性を示唆していない状態か、大当たり組合せとなる可能性が低いことを示唆している。青色の保留は、その保留に対応する変動パターンが大当たりとなる可能性が白色の保留に対応する変動パターンに比べて高いが、赤色の保留に対応する変動パターンに比べて大当たりとなる可能性が比較的低いことを示唆している。赤色は、その保留に対応する変動パターンが、青色の保留に対応する変動パターンに比べて高いことを示唆している。虹色の保留は、大当たりとなる可能性が最も高

く、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなることが確定されていることを示唆している。このように、一連の手離し演出の結果が良い結果（６０ポイント以上である）場合、保留表示パターンＢでは、遊技者は、その保留に対応する変動パターンが大当たり組合せとなる可能性が高いか低いかを判断し易くなる。

【２３４５】

次に、表示制御装置４２による手離し演出表示処理について、図７６を参照して説明する。図７６は、表示制御装置４２による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。また、適宜上述した図７２に示す決定ボタン入力監視処理における手離し演出の説明も参照する。

【２３４６】

表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、通常処理の一つとして手離し演出表示処理を行う。

【２３４７】

具体的には、ステップＳ２５１１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ４５１４Ｃにてサブ制御装置２６２から手離し開始コマンドを受信したか否かを判断する。手離し開始コマンドを受信していればステップＳ２５１２に進み、そうでなければステップＳ２５１５に進む。ステップＳ２５１２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、手離し演出画像４５ｊを表示し、ステップＳ２５１３に進む。このステップＳ２５１２では、手離し演出の開始を表示するため、手離し演出画像４５ｊは、手離しポイント合計が０ポイントとして表示される。

【２３４８】

ステップＳ２５１３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ４５１４Ｇにてサブ制御装置２６２から手離しポイント＋１コマンドを受信したか否かを判断する。手離しポイント＋１コマンドを受信していればステップＳ２５１４に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ２５１４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、手離しポイント合計として表示されているポイント数を１増加させる表示を実行する。

【２３４９】

ステップＳ２５１５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ４５１４Ｅにてサブ制御装置２６２から手離し継続開始コマンドを受信しているか否かを判断する。手離し継続開始コマンドを受信している場合は、手離し演出が再開されるので、ステップＳ２５１５Ａに進む。ステップＳ２５１５Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、手離しポイント合計の値を読み出して、上述したステップＳ２５１２に進む。ステップＳ２５１２では、読み出された手離しポイント合計の値を用いて、手離し演出画像４５ｊを表示する。これにより、２回目以降の手離し操作が行われた場合でも、先に行われた手離し演出を継続することができる。手離し継続開始コマンドを受信していない場合は、ステップＳ２５１６に進む。

【２３５０】

ステップＳ２５１６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ４５０６Ｃにてサブ制御装置２６２から手離し解除コマンドを受信したか否かを判断する。手離し解除コマンドを受信した場合は、手離し演出において３つめのチェックポイントを通過する前に決定ボタン８１を押下できたので、ステップＳ２５１７に進み、そうでない場合はステップＳ２５２２に進む。

【２３５１】

ステップＳ２５１７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、手離しポイントカウンタの合計数が６０ポイント以上であるか否かを判断する。６０ポイント未満であれば手離し演出を引き続き継続するため、ステップＳ２５１８に進む。ステップＳ２５１８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、後述する手離し演出継続画像４５ｋを表示し、ステップＳ２５１９に進む。ステップＳ２５１９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、手離しポイント合計の数値を保持（記憶）した状態で、手離し演出画像４５ｊの表示を終

了し、本処理を終了する。
【２３５２】
上述したステップＳ２５１７にて手離しポイントカウンタの合計数が６０ポイント以上であれば、手離し演出が成功である（次回から保留変化が良くなる特典を得られる）ため、ステップＳ２５２０に進む。ステップＳ２５２０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、後述する手離し演出完了画像４５ｌを表示し、ステップＳ２５２１に進む。ステップＳ２５２１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、手離し演出が成功という結果で終了するため、手離し演出画像４５ｋの表示を終了して、本処理を終了する。
【２３５３】
ステップＳ２５２２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＳ４５１６Ｂにてサブ制御装置２６２から手離し失敗コマンドを受信したか否かを判断する。手離し失敗コマンドを受信した場合は、手離し演出において決定ボタン８１から手を離したまま３つめのチェックポイントを通過しており、手離し演出が終了されるため、ステップＳ２５２３に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ２５２３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、後述する手離し演出失敗画像４５ｍを表示して、ステップＳ２５２３に進む。ステップＳ２５２３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、手離し演出が失敗という結果で終了するため、手離し演出画像４５ｋの表示を終了して、本処理を終了する。
【２３５４】
次に、手離し演出を含む長押しチャージ演出について、図７７～図８０を参照して説明する。図７７は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図７８は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図７９は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図８０は、図７９にて手離し操作が長すぎた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。
【２３５５】
まず、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の概要について説明する。
【２３５６】
長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図７７から図７９に示すように、この手離し演出を終了する操作（例えば決定ボタン８１の長押し態様での操作）が行われた場合に終了される。これにより、手離し演出が実行された場合に、この手離し演出を終了する操作が必要であることを認識させることができる。
【２３５７】
また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図８０に示すように、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）が終了した場合に、終了可能である。これにより、長押し対応演出中に限って手離し演出を実行することもできる。
【２３５８】
また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図７８または図７９に示すように、再び長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）が実行される期間内で長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合に、先に実行された手離し演出を引き継いだ状態で、継続可能である。これにより、先に実行されていた手離し演出を引き継いで楽しませることができる。
【２３５９】
また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図７７または図７８に示すように、先に実行された所定の表示演出（例えば後述する変動表示Ａにかかる変動表示演出）の終了後、次に実行される所定の表示演出（例えば後述する変動表示Ｂにかかる変動表示演出）において、継続可能であ

る。これにより、先の所定の表示演出中に実行されていた手離し演出を、次の所定の表示演出中に引継いで楽しませることができる。

【２３６０】

また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、後述する図７７または図７９に示すように、一の所定の表示演出において、先に実行された長押し対応演出（例えば上述した変動表示Ａにおいて実行された長押しチャージ演出）の終了後、次に実行される長押し対応演出（例えば上述した変動表示Ｂにおいて実行された長押しチャージ演出）において、継続可能である。これにより、一の所定の表示演出において、先の長押し対応演出中に実行されていた手離し演出を、次の長押し対応演出中に引継いで楽しませることができる。

【２３６１】

次に、上記図面を用いて、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の具体例について説明する。

【２３６２】

図７７（ａ）に示すように、長押し態様とは異なる最初の手離し操作は、長押しチャージ演出を含む変動表示Ａが実行される。決定ボタン８１の検出タイミングは、上述した実施例４の図６４等と同じで、例えば０．０１秒毎である。有効タイミング（すなわち検出ボタン８１の有効期間）は、上述のように、例えば最大８秒間に設定されている。（ｂ）に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の開始直後から決定ボタン８１が押下され、長押しチャージ演出の開始４．６０秒後から開始５．８０秒後までの１．２０秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされたことを示している。

【２３６３】

（ｃ）に示すチェックポイントは、長押しチャージ演出が実施例４よりも長くなったことに伴い、より長い時間、例えば０．６０秒毎に設定されている。本実施例では、チェックポイントを３回通過するまでが演出継続可能期間として設定されている。そのため、長押しチャージ演出の実行中、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をした後、チェックポイントを３回通過するまでの間（すなわち最大１．８０秒以内）に、再び決定ボタン８１を押下すれば、長押しチャージ演出が継続される。上述の（ｂ）に示す操作タイミングの例では、長押しチャージ演出の実行中、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をしてから１．２０秒後に再び決定ボタンを押下しているので、その後も長押しチャージ演出が継続されている。そのため、（ｄ）に示す長押しフラグは、１を示し続けている。（ｅ）に示す長押しチャージ画像は、０．０６秒毎に１ずつ増えるように設定されている。

【２３６４】

（ｆ）に示す長押し手離しタイマーは、長押しチャージ演出中に遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をしている時間をカウントしている。上述の（ｂ）に示す操作タイミングの例では、長押しチャージ演出の開始４．６０秒後から開始５．８０秒後までの１．２０秒間をカウントしている。

【２３６５】

（ｇ）に示す長押しカウント画像は、長押しチャージ演出中に遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をしている時間に応じてポイント数が増えていく手離し演出の実行中に表示される画像である。長押しカウント画像は、０．０６秒毎に１ずつ増えるように設定されている。長押しカウント画像は、上述した演出継続可能期間を超えて長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされている場合は、演出継続可能期間を越える分はカウントされない。上述の（ｂ）に示す操作タイミングの例では、手離しカウント画像は、１，２，３，４，５と１ポイントずつ増えていき、開始５．８０秒後に２０ポイントに達するまでカウントされる。長押し態様とは異なる手離し操作が演出継続可能期間内で行われた場合は、次の変動表示においても手離し演出を含む長押しチャージ演出が継続される。

【２３６６】

図７８（ａ）に示すように、次の手離し操作は、変動表示Ａの次に実行される、長押しチャージ演出を含む変動表示Ｂにおいて実行される。（ｂ）に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の実行中、長押しチャージ演出の開始４．５０秒後から開始６．００秒後の１．５０秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す手離し操作が実行されている。この１．５０秒間の手離し操作は、演出継続可能期間（最大１．８０秒）内である。（ｆ）に示す手離しタイマーでは、この１．５０秒間をカウントしている。変動表示Ｂにおいて実行される手離し演出は、上述の変動表示Ａにおいて実行された手離し演出の続きとして表示される。（ｇ）に示す手離し画像は、変動表示Ａの手離し演出の終了時点の２０ポイントからカウントを開始し、２１，２２，２３，２４，２５と１ポイントずつ増えていき、開始６．００秒後に４５ポイントに達するまでカウントされる。変動表示Ｂにおいても手離し操作が演出継続可能期間内で行われたので、次の変動表示Ｃにおいても手離し演出を含む長押しチャージ演出が継続される。

【２３６７】

図７９（ａ）に示すように、次の（最後の）手離し操作は、変動表示Ｂの次に実行される、長押しチャージ演出を含む変動表示Ｃにおいて実行される。（ｂ）に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の実行中、長押しチャージ演出の開始４．６０秒後から開始５．８０秒後の１．２０秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す手離し操作が実行されている。この１．２０秒間の手離し操作は、演出継続可能期間（最大１．８０秒）内である。（ｆ）に示す手離しタイマーでは、この１．２０秒間をカウントしている。変動表示Ｃにおいて実行される手離し演出は、上述の変動表示Ｂにおいて実行された手離し演出の続きとして表示される。（ｇ）に示す手離し画像は、変動表示Ｂの手離し演出の終了時点の４５ポイントからカウントを開始し、４６，４７，４８，４９，５０と１ポイントずつ増えていき、開始５．８０秒後に６５ポイントに達するまでカウントされる。一連の手離し演出は、この変動表示Ｃにおいて実行される手離し演出で最後である。一連の手離し演出の結果、手離し画像に示された手離しポイントの合計が６０ポイント以上であるので、手離し演出が成功したものと判断される。その結果、上述した保留表示パターンＢが設定される。

【２３６８】

図８０に示すように、手離し操作が演出継続可能期間を超えて行われた場合、手離し演出および長押しチャージ演出を終了させる結果となる。ここでは、上述した図７９に示す変動表示Ｃにおいて実行される手離し演出を例に説明するが、図７７，図７８において行われた手離し演出においても同様である。（ｂ）に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の実行中、長押しチャージ演出の開始４．６０秒後から開始６．２０後までの１．６０秒間を越えても（開始６．２６秒後まで）、決定ボタン８１から手を離す手離し操作が実行されている。この１．６０秒間を超える手離し操作によって、演出継続可能期間である手離し操作の開始から３つめのチェックポイント（開始６．２０秒後）を超えている。手離し演出は、手離し操作が３つめのチェックポイントである開始６．２０秒後に到達した時点で終了される。そのため、（ｇ）に示す手離し画像は、開始６．２０秒に到達する７１ポイントを表示した時点で終了になるが、一連の手離し演出は不成立となる。その結果、上述した保留表示パターンＡが設定される。

【２３６９】

次に、手離し演出を含む長押しチャージ演出の表示態様について、図８１から図８４を用いて説明する。図８１は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図８２は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図８３は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示すタイムチャートである。図８４は、図８３にて手離し操作が長すぎた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。なお、図８１に示す表示態様は、図７７に示すタイムチャートに対応し、図８２に示す表示態様は、図７８に示すタイムチャートに対応し、図８３に示す表示態様は、図７９に示すタイムチャートに対応し、図８４に示す表示態様は、図８０に示すタイムチャートに対応する。

【２３７０】
まず、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の表示態様の概要について説明する。
【２３７１】
長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果行われる手離し演出は、手離し操作が行われたことを視覚的に示す特定視覚情報（例えば手離し演出画像４５ｊ）の表示である。これにより、手離し操作がされたにも関わらず長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）が実行されている様子を視覚的に示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを視覚的に認識し易くすることができる。
【２３７２】
また、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果行われる異なる手離し演出は、決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出（例えば手離し演出画像４５ｊにおいて手離しタイムにかかる秒数や手離しポイント合計にかかるポイント合計数を変化させる演出）である。これにより、手離し操作がされたにも関わらず数値変化を示すことによって、長押し態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。
【２３７３】
また、上述の一の手離し演出（例えば上述した変動表示Ａで行われた手離し演出）が実行された後、別の手離し演出（例えば上述した変動表示Ｂで行われた手離し演出）が実行される場合に、一の手離し操作に基づいて変化した数値を用いて、別の手離し操作に基づいて変化する数値を用いた演出が行われる（例えば変動表示Ｂでの手離し演出は変動表示Ａでの手離し演出において獲得された手離しポイント合計数から始まる）。これにより、手離し操作がされたにも関わらず数値変化を続けて変化させることによって、長押し態様とは異なる操作が続けて行われていることを認識し易くすることができる。
【２３７４】
次に、上記図面を用いて、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の表示態様の具体例について説明する。
【２３７５】
図８１（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、長押しチャージ演出を含む変動表示Ａが開始される。（ｂ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、例えばリーチ表示中に、長押し予告画像４５ａとして、手離し演出を含む長押しチャージ演出の開始を予告する情報が表示される。予告情報は、例えば「ボタンを長押ししてチャージをためて的をたおせ！（長押し中に手を離したら・・・！？（いいことあるかも））」という文字情報である。（ｃ）（ｄ）（ｅ）に示すように、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作することで長押しチャージ演出が実行されている。（ｅ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から４．５２秒後であり、長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが４２パーセントであることが表示されている。（ｆ）に示す時点は、開始から４．５８秒後である。上述した長押し予告画像４５ａに「（長押し中に手を離したらいいことあるかも）」という情報を表示することによって、遊技者に長押しチャージ演出中に手離し操作を試みさせることができる。
【２３７６】
（ｇ）に示す時点は、開始から４．６０秒後であり、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す手離し操作を行ったタイミングである。長押しチャージ画像４５ｃには、（ｆ）と同じチャージが４３％であることが表示されている。この時、第３図柄表示装置４２には、長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃとともに、遊技者の手離し操作にともなって手離し演出画像４５ｊが表示されている。手離し演出画像４５ｊは、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をした時間を表示する情報（例えば、「手離しタイム０秒」という文字情報）と、遊技者が手離し操作によって獲得したポイントを表示する情報（例えば、「手離しポイント合計０ポイント」という文字情報）とが表示されている。この手離し演出画像４５ｊに示される「手離しタイ

ム」と「手離しポイント」とは、遊技者が手離し操作を実行する時間に応じて増えていく。

【２３７７】

（ｈ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から５．７２秒後である。長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６２パーセントであることが表示されている。また、手離し操作が続いており、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．１２秒」「手離しポイント１８ポイント」と表示されている。（ｉ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から５．７８秒後である。長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６３パーセントであることが表示されている。手離し演出画像４５ｊには「手離しタイム１．１８秒」「手離しポイント１９ポイント」と表示されている。（ｊ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から５．８０秒後であり、遊技者が長押し態様とは異なる手離し操作を行ったタイミングである。この時、長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６３パーセントであることが表示されている。手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．２０秒」「手離しポイント２０ポイント」と表示されている。

【２３７８】

（ｋ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から５．８４秒後であり、長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６４パーセントであることが表示されている。手離し演出画像４５ｊには、遊技者が長押し態様とは異なる手離し操作を演出継続可能期間内（長押しチャージ演出の開始から６．２０秒まで）に終了したことを受けて、手離し演出継続画像４５ｋが表示される。手離し演出継続画像４５ｋは、次の変動表示においても手離し演出が継続されることを示すために、例えば「手離し演出継続！いい反応だったね！」という文字情報が所定時間（例えば２～３秒）表示される。その後、長押しチャージ演出が継続され、開始から８．００秒後まで長押し態様での操作が継続されていれば、長押しチャージ画像４５ｃは１００パーセントになる。（ｌ）には、変動表示Ａの結果が表示されており、ここでは外れ結果「７」「２」「７」のリーチ外れに終わったことが示されている。これにて、１回目の手離し操作を含む変動表示Ａが終了する。

【２３７９】

図８２（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、変動表示Ａに続く変動表示であって、長押しチャージ演出を含む変動表示Ｂが開始されている。（ｂ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、例えばリーチ表示中に、長押し予告画像４５ａが表示される。（ｃ）（ｄ）（ｅ）に示すように、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作することで長押しチャージ演出が実行されており、（ｅ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から４．４６秒後であり、長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが４１パーセントであることが表示されている。

【２３８０】

（ｆ）に示す時点は、開始から４．５０秒後であり、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す手離し操作を実行したタイミングである。この時、長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが４１パーセントであることが表示されている。また、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０秒」と、前回の手離し演出において獲得した手離しポイントの累積を表示する情報として、例えば、「手離しポイント合計２０ポイント」と表示されている。（ｇ）に示す時点は、開始から４．５２秒後である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが４２パーセントであることが表示されている。この時、手離し演出画像４５ｊは、「手離しタイム０．０２秒」と表示され、（ｆ）と同じく「手離しポイント合計２０ポイント」と表示されている。

【２３８１】

（ｈ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から５．９０秒後であり、長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６５パーセントであることが表示されている。また、手離し操作が続いており、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．４０秒」「手離しポイント合計４３ポイント」と表示されている。（ｉ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から約５．９６秒後である。長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６６パー

セントであることが表示されている。手離し演出画像４５ｊには「手離しタイム１．４６秒」「手離しポイント４４ポイント」と表示されている。

【２３８２】

（ｊ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から６．００秒後であり、遊技者が再び決定ボタン８１を押下したタイミングである。長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６６パーセントであることが表示されている。手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．５０秒」「手離しポイント４５ポイント」と表示されている。（ｋ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から６．０２秒後である。この時、第３図柄表示装置４２には、遊技者が手離し操作を演出継続可能期間内（長押しチャージ演出の開始から６．２０秒まで）に終了したことを受けて、手離し演出画像４５ｊに替えて、手離し演出継続画像４５ｋが表示されて、手離し演出が継続されることを示している。（ｌ）には、変動表示Ｂの結果が表示されており、ここでは外れ結果「６」「３」「６」のリーチ外れに終わったことが示されている。これにて、２回目の手離し操作を含む変動表示Ｂが終了する。

【２３８３】

図８３（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、変動表示Ｂに続く変動表示であって、長押しチャージ演出を含む変動表示Ｃが開始されている。（ｂ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、例えばリーチ表示中に、長押し予告画像４５ａが表示される。（ｃ）（ｄ）（ｅ）に示すように、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作することで長押しチャージ演出が実行されている。（ｅ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から４．５２秒後である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが４２パーセントであることが表示されている。（ｆ）に示す時点は、開始から４．５８秒後である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが４３パーセントであることが表示されている。

【２３８４】

（ｇ）に示す時点は、開始から４．６０秒後であり、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作を行ったタイミングである。長押しチャージ画像４５ｃには、（ｆ）と同じチャージが４３％であることが表示されている。この時、手離し演出画像４５ｊは、「手離しタイム０秒」と、前回の変動表示Ｂの手離し演出において獲得した手離しポイントの累積を表示する情報として、例えば、「手離しポイント合計４５ポイント」と表示されている。

【２３８５】

（ｈ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から５．７２秒後であり、長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６２パーセントであることが表示されている。また、手離し操作が続いており、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．１２秒」「手離しポイント合計６３ポイント」と表示されている。（ｉ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から５．７８秒後である。長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６３パーセントであることが表示されている。手離し演出画像４５ｊには「手離しタイム１．１８秒」「手離しポイント６４ポイント」と表示されている。

【２３８６】

（ｊ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から５．８０秒後であり、遊技者が再び決定ボタン８１を押下したタイミングである。長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６３パーセントであることが表示されている。手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．２０秒」「手離しポイント６５ポイント」と表示されている。（ｋ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から５．８４秒後である。長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６４パーセントであることが表示されている。また、手離し演出画像４５ｊに替えて、遊技者が手離し操作を演出継続可能期間内（長押しチャージ演出の開始から６．２０秒まで）に終了したことを受けて、一連の手離し演出が完了したことを示す手離し演出完了画像４５ｌが表示される。手離し演出完了画像４５ｌは、手離し演出の結果が６０ポイント以上であったことから、次の変動表示において保留変化が良くなることを示すために、例えば「手離し演出成功！次から保留変化が良くなるよ！」という文字情報が所定時間（例えば２～３秒）表示される。（ｌ）には、変動表示Ｃの結果が表示されており、

ここでは外れ結果「５」「４」「５」のリーチ外れに終わったことが示されている。これにて、最後の手離し演出を含む変動表示Ｃが終了する。

【２３８７】

図８４に示すように、手離し操作が演出継続可能期間を超えて行われた場合、手離し演出および長押しチャージ演出を終了させる表示態様となる。ここでは、上述した図８３に示す変動表示Ｃにおいて実行される手離し演出を例に説明するが、図８１，図８２において行われた手離し演出においても同様である。（ａ）から（ｇ）は、図８３と同じであるが、（ｇ）の後、遊技者の手離し操作が、（ｈ）（ｉ）に示す時点まで続く。（ｈ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から６．１４秒後である。この時、長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが６９パーセントであることが表示されている。手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．５４秒」「手離しポイント７０ポイント」と表示されている。

【２３８８】

（ｉ）に示す時点は、長押しチャージ演出の開始から６．２０秒後である。この時、長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが７０パーセントであることが表示されている。手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．６０秒」「手離しポイント７１ポイント」と表示されている。この時点は、遊技者の手離し操作の開始から３つめのチェックポイントを通過した時点である。したがって、（ｊ）に示す時点では、手離し演出が失敗に終わったことを示す手離し演出失敗画像４５ｍが表示される。手離し演出失敗画像４５ｍは、例えば手離し演出が失敗に終わったことを示す「手離し演出失敗！手を離しすぎです！」という文字情報として表示される。また、長押しチャージ画像４５ｃは、手離し演出失敗の結果、長押しチャージ演出も振り出しに戻ることを示すために、チャージが０パーセントとして表示される。（ｌ）には、変動表示Ｃの結果が表示されており、ここでは外れ結果「５」「４」「５」のリーチ外れに終わったことが示されている。これにて、最後の手離し演出を含む変動表示Ｃが終了する。

【２３８９】

上述したように、本実施例５のパチンコ機１０によれば、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中（変動表示中）に特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）を実行するものであって、決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作がされた場合に、特定操作対応演出の実行を継続した状態で、特定操作対応演出とは異なる演出（例えば手離し演出画像４５ｊの表示）を実行する。これにより、特定操作対応演出が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続した状態で別演出が実行されるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを認識し易くなる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－００）に記載の遊技機の一例である。

【２３９０】

また、上述の演出実行機能は、長押し対応演出の実行中に、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作の結果（例えば手離し演出画像４５ｊの表示）を、一の所定の表示演出（例えば変動表示演出）の実行中に示し、一の所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果を、その次の所定の表示演出の実行中、もしくは、それより後の所定の表示演出の実行中においても示す。すなわち、一の所定の表示演出の実行中に行われた異なる操作の結果が、一の所定の表示演出の実行中においても、それ以降の所定の表示演出の実行中においても示される。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述した（Ｐ２－０Ａ）または（Ｐ２－０００）に記載の遊技機の一例である。

【２３９１】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、この異なる演出を終了する操作（例えば決定ボタン８１の長押し態様での操作）が行われた場合に終了される。これにより、上述した異なる演出が実行された場合に、この異なる演出を終了する操作が必要であることを認識させることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－１）に記載の遊技機の一例である。

【２３９２】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）が終了した場合に、終了可能である。これにより、特定操作対応演出中に限って上述した異なる演出を実行することもできる。これは例えば上述した（Ｐ７－６）に記載の遊技機の一例である。

【２３９３】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、再び特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）が実行される期間内で上述した異なる操作がされた場合に、先に実行された異なる演出を引き継いだ状態で、継続可能である。これにより、先に実行されていた異なる演出を引き継いで楽しませることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－８）に記載の遊技機の一例である。

【２３９４】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、先に実行された所定の表示演出（例えば上述した変動表示Ａにかかる変動表示演出）の終了後、次に実行される所定の表示演出（例えば上述した変動表示Ｂにかかる変動表示演出）において、継続可能である。これにより、先の所定の表示演出中に実行されていた異なる演出を、次の所定の表示演出中に引継いで楽しませることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－９）に記載の遊技機の一例である。

【２３９５】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、一の所定の表示演出において、先に実行された特定操作対応演出（例えば上述した変動表示Ａにおいて実行された長押しチャージ演出）の終了後、次に実行される特定操作対応演出（例えば上述した変動表示Ｂにおいて実行された長押しチャージ演出）において、継続可能である。これにより、一の所定の表示演出において、先の特定操作対応演出中に実行されていた異なる演出を、次の特定操作対応演出中に引継いで楽しませることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－１０）に記載の遊技機の一例である。

【２３９６】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、異なる操作が行われたことを視覚的に示す特定視覚情報（例えば手離し演出画像４５ｊ）の表示である。これにより、上述した異なる操作がされたにも関わらず特定操作対応演出が実行されている様子を視覚的に示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを視覚的に認識し易くすることができる。これは例えば上述した（Ｐ８－１）に記載の遊技機の一例である。

【２３９７】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作（例えば手離し操作）の結果行われる異なる演出（例えば手離し演出）は、決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出（例えば手離し演出画像４５ｊにおいて手離しタイムにかかる秒数や手離しポイント合計にかかるポイント合計数を変化させる演出）である。これにより、異なる操作がされたにも関わらず数値変化を示すことによって、特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。

なお、この演出は、異なる操作に基づいて変化するインジケータなど、異なる操作に基づく変化を表す情報を用いた演出であってもよい。これは例えば上述した（Ｐ８－０）または（Ｐ８－３）に記載の遊技機の一例である。

【２３９８】

また、上述の一の異なる演出（例えば上述した変動表示Ａでの長押しチャージ演出において決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われた異なる演出）が実行された後、別の異なる演出（例えば上述した変動表示Ｂでの長押しチャージ演出において決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われた異なる演出）が実行される場合に、一の異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、別の前記異なる操作に基づいて変化する数値を用いた演出が行われる（例えば変動表示Ｂでの異なる演出は変動表示Ａでの異なる演出において獲得された手離しポイント合計数から始まる）。これにより、異なる操作がされたにも関わらず数値変化を続けて変化させることによって、特定態様とは異なる操作が続けて行われていることを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（Ｐ８－４）に記載の遊技機の一例である。

【２３９９】

また、上述の演出実行機能は、所定の表示演出の実行中に示された異なる操作の結果（例えば手離し演出画像４５ｊの表示）に応じて、所定の表示演出の実行中に実行される演出の状態（例えば保留変化パターン）を変化させる。これにより、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作を通して、長押し対応演出の興趣性をさらに向上させることができる。

【実施例６】

【２４００】

上述した実施例５では、長押し態様での操作とは異なる手離し操作がされた場合に実行される手離し演出（例えば手離し演出画像４５ｊの表示）は、１つの長押しチャージ演出の終了毎にその表示を終了させていたが、長押しチャージ演出が終了した後も継続して表示されるような態様であってもよい。以下この点について詳細に説明する。

【２４０１】

まず、本実施例の特徴の概要を説明する。本実施例では、決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる手離し操作の結果行われる手離し演出は、後述する図８７，図９０に示すように、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）が含まれていた所定の表示演出の終了後も（例えば変動表示Ｂの終了後変動表示Ｃにおいても）、継続可能であることを特徴とする。これにより、特定操作対応演出中に発生した手離し演出を、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も長く楽しませることができる。

【２４０２】

とくに、決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる手離し操作の結果行われる手離し演出は、上述の手離し操作が実行されるタイミングが所定の表示演出（例えば変動表示演出）の終盤である場合、例えば図８７，図９０に示すように、所定の表示演出の実行が終了した後も（例えば変動表示Ｂの終了後、変動表示Ｃにおいて）継続可能である。これにより、遅いタイミングで手離し操作がされた場合には、所定の表示演出後の期間も利用して、手離し演出を楽しませることができる。

【２４０３】

次に、決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出内容の概要を説明する。決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる手離し操作の結果行われる手離し演出が実行された後の特定操作対応演出（後述する長押しチャージ演出）において、後述する図８７，図９０に示すように、手離し操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作対応演出が継続される。これにより、手離し演出が実行された後の特定対応演出において手離し操作が行われていなくても、特定態様とは異なる手離し操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。

【２４０４】

次に、決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる各異なる演

出の概要について説明する。決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる手離し操作の結果行われる手離し演出は、後述する図８７，図９０に示すように、この手離し演出が実行された一の所定の表示演出（後述する変動表示Ｂ）と、次の所定の表示演出（後述する変動表示Ｃ）とをまたいで実行される。これにより、所定の所持演出をまたいで特定態様とは異なる手離し操作が行われていることを認識し易くすることができる。

【２４０５】

以下、手離し演出について詳細に説明する。

【２４０６】

本実施例の表示制御装置４５による手離し演出表示処理について図８５を参照して説明する。図８５は、実施例６の表示制御装置４５による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。なお、本実施例の手離し演出表示処理は、基本的には図７６に示した手離し演出表示処理と共通するため、これとの異なる点を説明する。

【２４０７】

上述した実施例５のステップＳ２５１９では、手離し解除コマンドを受信し、手離しポイント合計が６０未満であった場合に、手離しポイント合計の数値を保持した状態で、手離し演出画像４５ｊの表示を終了していたが、本実施例のステップＳ２５１９Ａでは、手離し演出画像４５ｊの表示を終了せずに表示を継続している。

【２４０８】

上述した実施例５のステップＳ２５１２では、手離し継続開始コマンドを受信した場合、手離しポイント合計の数値を読み出し、この読み出した数値を用いて手離し演出画像４５ｊを表示していたが、本実施例では、手離し演出画像４５ｊの表示を終了せずに表示を継続しているため、手離し継続開始コマンドを受信した場合、そのまま手離し演出を継続するため、ステップＳ２５１５に進んでいる。

【２４０９】

次に、上記図面を用いて、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の具体例について図８６～図８８を参照して説明する。図８６は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図８７は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。図８８は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出を示すタイムチャートである。

【２４１０】

図８６（ａ）に示すように、長押し態様とは異なる最初の手離し操作は、長押しチャージ演出を含む変動表示Ａにて実行される。決定ボタン８１の検出タイミングは、例えば０．０１秒毎である。有効タイミング（すなわち検出ボタン８１の有効期間）は、上述のように、例えば最大８秒間に設定されている。変動表示Ａおよび後述する変動表示Ｂ，Ｃの変動時間も８秒に設定されているが、これより長い時間であっても構わない。後述するように、変動表示Ａ～Ｃは、それぞれを実行するための保留がすでに貯まっており、それぞれの変動表示の結果はいずれも外れであるため、連続して実行されるものとする。

【２４１１】

（ｂ）に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の開始１．００秒後から決定ボタン８１が押下され、２．００秒後に長押し態様での操作が成立したと判断される。長押しチャージ演出の開始７．００秒後から開始１０．００秒後（すなわち次の変動表示Ｂの開始後２．００秒）までの３．００秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされたことを示している。長押しチャージ演出は、２００パーセントまで貯めることで、次回から変動表示演出が特典として好ましい映像が付与される。すなわち、遊技者は、変動表示をまたがって長押し態様での操作を実行し、長押しチャージを２００パーセントまで貯める付加的遊技を楽しむことになる。

【２４１２】

（ｃ）に示すチェックポイントは、実施例５と同様に、例えば０．６０秒毎に設定されている。また、実施例５と同様に、チェックポイントを３回通過するまでが演出継続可能期間として設定されている。上述の（ｂ）に示す操作タイミングの例では、長押しチャー

ジ演出の実行中、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をしてから３．００秒後まで手を離す操作を続けているので、長押しチャージ演出が継続されない例を示している。そのため、（ｄ）に示す長押しフラグは、３つめのチェックポイントを通過する変動表示Ａの開始８．６０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始０．６０秒後）に０に変化する。

【２４１３】

（ｅ）に示す長押しチャージ画像は、実施例５と同様に、０．０６秒毎に１ずつ増えるように設定されている。変動表示Ａの開始８．６０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始０．６０秒後）までに１１０ポイントまで増加するが、このタイミングで０ポイントに戻される。

【２４１４】

（ｆ）に示す長押し手離しタイマーは、長押しチャージ演出中に遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をしている時間をカウントしている。上述の（ｂ）に示す操作タイミングの例では、変動表示Ａの開始７．００秒後から開始８．６０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始０．６０秒後）までの１．６０秒間をカウントしている。

【２４１５】

（ｇ）に示す手離しカウント画像は、変動表示Ａの開始７．００秒後から開始８．６０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始０．６０秒後）までに、２６ポイントに達するまでカウントされるが、２６ポイント目で０ポイントに戻される。そのため、次の変動表示Ｂにおいて新たに手離し演出を含む長押しチャージ演出が実行される。

【２４１６】

図８７（ａ）に示すように、変動表示Ｂは、図８６（ａ）に示す変動表示Ａの開始後８．００秒後から開始され、変動表示Ａの開始後１６．００秒後で終了する。次の手離し操作は、変動表示Ｂ内のタイミングと、変動表示Ｂとその次の変動表示Ｃにまたがったタイミングとにおいて実行される。（ｂ）に示す操作タイミングでは、変動表示Ｂにおける長押しチャージ演出の実行中、まず、変動表示Ａの開始１２．８０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始４．８０秒後）から開始１４．４０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始６．４０秒後）までの１．６０秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す手離し操作が実行されている。次に、変動表示Ａの開始１５．５０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始７．５０秒後）から開始１６．７０秒後（すなわち変動表示Ｃの開始０．７０秒後）の１．２０秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す手離し操作が実行されている。

【２４１７】

（ｆ）に示す手離しタイマーでは、この１．６０秒間と１．２０秒間とをカウントしている。上述した変動表示Ｂと変動表示Ｃとにまたがって実行される手離し演出は、変動表示Ｂ中に実行される手離し演出の続きとして表示される。（ｇ）に示す手離し画像は、変動表示Ｂ中に実行される手離し演出の終了時点で２６ポイントをカウントし、変動表示Ｂと変動表示Ｃとにまたがって実行される手離し演出の終了時点で４７ポイントをカウントする。すなわち、変動表示Ｂ中に実行された手離し演出が、同じ変動表示Ｂ中に開始される手離し演出に継続されている。また、変動表示Ｂ中に開始される手離し演出は、変動表示Ｃにおいても継続されている。

【２４１８】

図８８（ａ）に示すように、次の（最後の）手離し操作は、変動表示Ｂの次に実行される、長押しチャージ演出を含む変動表示Ｃの終盤から長押しチャージ演出の終了後にまたがって実行される。（ｂ）に示す操作タイミングでは、長押しチャージ演出の実行中、変動表示Ａの開始２２．５０秒後（すなわち変動表示Ｃの開始６．５０秒後）から開始２４．００秒後（すなわち変動表示Ｃの開始８．００秒後）の１．５０秒間、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す手離し操作が実行されている。（ｆ）に示す手離しタイマーでは、この１．５０秒間をカウントしている。変動表示Ｃにおいて実行される手離し演出は、上述の変動表示Ｂから変動表示Ｃにまたがって実行された手離し演出の続きと

して表示される。（ｇ）に示す手離し画像は、長押しチャージ演出の終了時点（長押しチャージポイントが２００点貯まった時点）で５６ポイントに達し、変動表示Ｃの終了時点で７３ポイントに達するまでカウントされる。

【２４１９】

一連の手離し演出は、この変動表示Ｃにおいて実行される手離し演出で最後である。一連の手離し演出の結果、手離し画像に示された手離しポイントの合計が６０ポイント以上であるので、手離し演出が成功したものと判断される。その結果、上述した次回から保留変化が良くなる保留表示パターンＢが設定される。

【２４２０】

次に、上記図面を用いて、この長押しチャージ演出にて実行される手離し演出の表示態様の具体例について図８９～図９１を参照して説明する。図８９は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図９０は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図９１は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【２４２１】

図８９（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、長押しチャージ演出を含む変動表示Ａが開始される。（ｂ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、例えばリーチ表示中に、長押し予告画像４５ａが表示される。長押し予告画像４５ａは、例えば「チャージを２００パーセントためて特別モードへ移行させろ！（手離しポイント６０以上で・・・！？（いいことあるかも））」という文字情報である。ここでの特別モードとは、チャージを２００パーセントまで貯めた（すなわち複数の変動表示にまたがって長押しチャージ演出を継続した）ことの特典として付与される状態であり、例えば変動表示演出において好みの映像が選択される特典である。（ｃ）（ｄ）（ｅ）に示すように、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作することで長押しチャージが８２パーセントまで貯まっている。（ｆ）に示す開始から７．００秒後、長押しチャージが８３パーセントまで貯まった時点である、長押しチャージ演出の終盤に遊技者が手離し操作を行ったとする。

【２４２２】

（ｇ）に示す時点は、（ｆ）に示した手離し操作の直後のタイミングである。この時、第３図柄表示装置４２に手離し演出画像４５ｊが表示される。手離し演出画像４５ｊは、例えば、「手離しタイム０秒」という文字情報と、「手離しポイント合計０ポイント」という文字情報とが表示されている。

【２４２３】

（ｈ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から７．４０秒後である。長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが９０パーセントであることが表示されている。また、手離し操作が続いており、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．４０秒」「手離しポイント６ポイント」と表示されている。（ｉ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から８．００秒後、すなわち変動表示Ａが終了するタイミングである。長押しチャージ画像４５ｃにはチャージが１００パーセントであることが表示されている。手離し演出画像４５ｊには「手離しタイム１．００秒」「手離しポイント１６ポイント」と表示されているが、その直後（ｊ）に示すように、変動表示Ａの結果としてリーチ外れ結果（「７」「４」「７」）が表示されている。本実施例の手離し演出は、手離し操作が続けられている場合であって、手離し操作の開始から３つめのチェックポイントを通過していない場合は、変動表示をまたいで継続される。そのため、（ｊ）に示すように、リーチ外れ結果の表示タイミングにおいても手離し演出画像４５ｊが表示されている。

【２４２４】

（ｋ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から８．５０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始０．５０秒後）である。手離し演出は、（ｊ）に示した変動表示Ａの終了時点から継続されているため、長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが１０８パーセントであることが表示されている。手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．５０秒」「手離しポイント２５ポイント」と表示されている。（ｌ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から８

．６０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始から１．６０秒後）である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが１１０パーセントであることが表示されるが、この時点が手離し操作の開始から３つめのチェックポイントの通過時点であるので、この直後に０パーセントに戻される。手離し演出画像４５ｊも、「手離しタイム１．６０秒」「手離しポイント２６ポイント」と表示されるが、この直後に０秒、０ポイントに戻される。また、手離し演出失敗画像４５ｍが表示され、手離し演出が失敗に終わったことを示される。

【２４２５】

図９０（ａ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から９．０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始から１．００秒後）である。変動表示Ｂが実行されている。長押しチャージ演出と手離し演出は失敗に終わったため、長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが０パーセントであることが表示されるが、手離し演出画像４５ｊは表示されていない。（ｂ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から９．５秒後（すなわち変動表示Ｂの開始から１．５０秒後）である。第３図柄表示装置４２には、例えばリーチ表示中に、図８９（ｂ）と同様に長押し予告画像４５ａが表示される。

【２４２６】

変動表示Ａの開始から１０．００秒後（すなわち変動表示Ｂの開始から２．００秒後）の時点から、遊技者が決定ボタン８１の長押し態様での操作を再開するとする。（ｃ）に示すように、変動表示Ａの開始から１２．８０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始から４．８０秒後）の時点では、長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが３０パーセントであることが表示されている。この時点から、遊技者は、再び、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す手離し操作を行ったとする。すると、手離し演出画像４５ｊが表示され、その０．０６秒後には、（ｄ）に示すように、長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが３１パーセントであることが表示され、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．０６秒」「手離しポイント１ポイント」と表示されて、手離し演出が新たに開始される。

【２４２７】

（ｅ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から１４．４０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始から６．４０秒後）の時点）である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが５６パーセントであることが表示され、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．６０秒」「手離しポイント２６ポイント」と表示されている。この直後である（ｆ）に示す時点で、遊技者は、決定ボタン８１の長押し態様での操作を再開するとする。この時点は、３つめのチェックポイントを通過する前であるので、長押しチャージ演出は継続される。また、手離し演出継続画像４５ｋが表示され、手離し演出もこの数値を保持した状態で継続されることが示される。

【２４２８】

（ｇ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から１５．５０秒後（すなわち変動表示Ｂの開始から７．５０秒後の時点）である。この時点から遊技者は、再び手離し操作を行うとする。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが７５パーセントであることが表示される。手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．００秒」「手離しポイント２６ポイント」と表示されている。この直後である（ｈ）に示す時点では、長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが７６パーセントであることが表示される。手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．０６秒」「手離しポイント２７ポイント」と表示されいる。つまり、手離し演出画像４５ｊでは、最初の手離し演出で獲得されたポイント数からさらに増加していることが示されている。

【２４２９】

（ｉ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から１６．００秒後（すなわち変動表示Ｂの開始から８．００秒後の時点）である。この時点は、変動表示Ｂの終了タイミングである。第３図柄表示装置４２には、変動表示Ｂの結果としてリーチ外れ結果（「６」「３」「６」）が表示されているが、長押しチャージ演出と手離し演出は継続されている。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが８３パーセントであることが表示され、手離し演出画

像４５ｊには、「手離しタイム０．５０秒」「手離しポイント３５ポイント」と表示されている。

【２４３０】

（ｊ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から１６．７０秒後（すなわち変動表示Ｃの開始から０．７０秒後の時点）である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが９５パーセントであることが表示され、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．２０秒」「手離しポイント４７ポイント」と表示されている。つまり、手離し演出は、変動表示Ｂと変動表示Ｃとをまたいで実行されている。言い換えれば、手離し演出は、変動表示Ｂの長押しチャージ演出と変動表示Ｃの長押しチャージ演出とをまたいで実行されている。この時点で、遊技者は再び決定ボタン８１の長押し態様での操作を再開する。この時点は、３つめのチェックポイントの通過前のタイミングであるため、長押しチャージ演出は継続され、手離し演出も継続される。

【２４３１】

（ｋ）に示す時点は、（ｊ）に示す時点の直後である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが９６パーセントであることが表示され、手離し演出画像４５ｊには、（ｊ）と同じ「手離しタイム１．２０秒」「手離しポイント４７ポイント」と表示されている。また、手離し演出継続画像４５ｋが表示され、手離し演出もこの数値を保持した状態で継続されることが示される。（ｌ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から１７．６０秒後（すなわち変動表示Ｃの開始から１．６０秒後の時点）である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが１００パーセントであることが表示され、手離し演出画像４５ｊには、（ｊ）と同じ「手離しタイム０．００秒」「手離しポイント４７ポイント」と表示されている。この時点で、上述の（ｂ）と同様に長押し予告画像４５ａが表示される。

【２４３２】

図９１（ａ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から２０．００秒後（すなわち変動表示Ｃの開始から４．００秒後の時点）である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが１５０パーセントであることが表示され、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．００秒」「手離しポイント４７ポイント」と表示されている。

【２４３３】

（ｂ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から２２．５０秒後（すなわち変動表示Ｃの開始から６．５０秒後の時点）である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが１９１パーセントであることが表示され、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．００秒」「手離しポイント４７ポイント」と表示されている。この時点から、遊技者は、手離しポイントを６０ポイントに到達させるため、手離し操作を再開するものとする。（ｃ）に示す時点は、（ｂ）の直後の時点である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが１９２パーセントであることが表示され、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．０６秒」「手離しポイント４８ポイント」と表示されている。

【２４３４】

（ｃ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から２３．００秒後（すなわち変動表示Ｃの開始から７．００秒後の時点）である。長押しチャージ画像４５ｃには、チャージが２００パーセントであることが表示され、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．５０秒」「手離しポイント５６ポイント」と表示されている。この時点で長押しチャージは、目標数の２００パーセントに達したため終了となる。（ｄ）に示す時点は、（ｃ）の直後の時点である。長押しチャージ画像４５ｃには、「次回から特別モードへ！」との文字情報が表示され、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．５６秒」「手離しポイント５７ポイント」と表示されている。

【２４３５】

（ｅ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から２３．２０秒後から２３．３０秒の間（すなわち変動表示Ｃの開始から７．２０秒後から７．３０秒後の間の時点）である。長押しチャージ演出が終わったので長押しチャージ画像４５ｃは、表示されていないが、手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム０．７４秒」「手離しポイント６０ポイント」と表

示されている。つまり、手離しポイントも目標数の６０ポイントに到達している。ここで、手離し演出は、手離し操作の開始から３つめのチェックポイントを通過するまでに決定ボタン８１の押下を再開しなければならない。ここでは、変動表示Ｃの終了タイミングまで決定ボタン８１から手を離したままも、３つめのチェックポイントを通過しない。そのため、ここでの手離し演出は、長押しチャージ演出の終了後も継続されているが、変動表示Ｃの終了をもって終了される。

【２４３６】

（ｆ）に示す時点は、変動表示Ａの開始から２４．００秒後（すなわち変動表示Ｃの開始から８．００秒後の時点）である。つまり、変動表示Ｃの終了タイミングである。手離し演出画像４５ｊには、「手離しタイム１．５０秒」「手離しポイント７３ポイント」と表示されている。また、第３図柄表示装置４２には、変動表示Ｃの結果がリーチ外れの結果（「３」「４」「３」）であることが表示されている。（ｇ）に示す時点はこの直後の時点である。すなわち変動表示Ｃの結果を表示した状態で、手離し演出完了画像４５ｌが表示され、「手離し演出成功！次から保留変化が良くなるよ！」と表示される。これにより、変動表示をまたいで行われる手離し演出が完了する。

【２４３７】

なお、変動表示をまたいで手離し演出が行われる例を示すため、変動表示Ａ，Ｂは、外れ結果を示したが、例えば変動表示Ａの結果が大当たり結果である場合は、手離し演出は０に戻されるものとする。

【２４３８】

上述したように、本実施例６のパチンコ機１０によれば、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、この異なる演出を終了する操作が行われない場合は、例えば図８８，図９１に示すように、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行が終了した後も継続される。これにより、特定操作対応演出が終了した後も異なる演出が実行された場合に、異なる演出を終了する操作が必要であることを認識させることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－２）に記載の遊技機の一例である。

【２４３９】

なお、図８８，図９１に示す長押しチャージ演出は、複数の変動表示演出にまたがるものであったが、１の変動表示演出内で行われる長押しチャージ演出であっても、同様である。すなわち、長押しチャージ演出が変動表示の終了より所定時間前に終わるよう設定されている場合、長押しチャージ演出の終盤で行われる手離し演出は、長押しチャージ演出の終了後から変動表示の終了までの間で、継続可能となる。

【２４４０】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図８７，図９０に示すように、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行の中、複数回可能である。すなわち、特定操作対応演出の実行の中、決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作が複数回行われた場合は、その度に、上述の異なる演出を継続して実行してもよい。これにより、特定操作対応演出中に異なる演出を長く楽しませることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－３）に記載の遊技機の一例である。

【２４４１】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図８８，図９１に示すように、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）が含まれていた所定の表示演出（例えば変動表示演）中に継続される。これにより、特定操作対応演出の終了後に戻った先の所定の表示演出においても異なる演出を長く楽しませることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－４）に記載の遊技機の一例である。

【２４４２】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異な

る演出は、例えば図８７，図９０に示すように、特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）が含まれていた所定の表示演出の終了後も（例えば変動表示Ｂの終了後変動表示Ｃにおいても）、継続可能である。これにより、特定操作対応演出中に発生した異なる演出を、特定操作対応演出が含まれていた所定の表示演出の終了後も長く楽しませることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－０）または（Ｐ７－５）に記載の遊技機の一例である。

【２４４３】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図８８，図９１に示すように、所定の表示演出（例えば変動表示演出）が終了した場合に、終了可能である。これにより、所定の表示演出中に限って上述した異なる演出を実行することもできる。これは例えば上述した上述した（Ｐ７－７）に記載の遊技機の一例である。

【２４４４】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、上述の異なる操作が実行されるタイミングが特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）の終盤である場合、例えば図８８，図９１に示すように、特定操作対応演出の実行が終了した後も継続可能である。これにより、遅いタイミングで上述の異なる操作がされた場合には、特定操作対応演出後の期間も利用して、異なる演出を楽しませることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－１１）に記載の遊技機の一例である。

【２４４５】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、上述の異なる操作が実行されるタイミングが所定の表示演出（例えば変動表示演出）の終盤である場合、例えば図８７，図９０に示すように、所定の表示演出の実行が終了した後も（例えば変動表示Ｂの終了後、変動表示Ｃにおいて）継続可能である。これにより、遅いタイミングで異なる操作がされた場合には、所定の表示演出後の期間も利用して、異なる演出を楽しませることができる。これは例えば上述した（Ｐ７－１２）に記載の遊技機の一例である。

【２４４６】

また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出が実行された後の特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）において、例えば図８７，図９０に示すように、異なる操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作対応演出が継続される。これにより、異なる演出が実行された後の特定対応演出において異なる操作が行われていなくても、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（Ｐ８－５）に記載の遊技機の一例である。

【２４４７】

また、上述の一の所定の表示演出（例えば変動表示Ｂ）において上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出が実行された後、別の所定の表示演出（例えば変動表示Ｃ）においてこの異なる操作に基づいて変化した数値を用いて特定操作対応演出が継続される（例えば図８７，図９０参照）。これにより、異なる演出が実行された後の所定の表示演出において異なる操作が行われていなくても、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（Ｐ８－６）に記載の遊技機の一例である。

【２４４８】

また、上述の別の所定の表示演出（例えば変動表示Ｃ）において上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出が実行される場合、一の所定の表示演出（例えば変動表示Ｂ）において異なる操作に基づいて変化した数値を用いて、数値の変化が行われる（例えば図８７，図９０参照）。これにより、別の所定の表示演出において異なる演出を行う場合に、特定態様とは異なる操作がすでに行われたことを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（Ｐ８－７）に記載の遊技機の一例

である。
【２４４９】
　また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図８７，図９０に示すように、この異なる演出が実行された一の所定の表示演出（例えば変動表示Ｂ）と、次の所定の表示演出（例えば変動表示Ｃ）とをまたいで実行可能なものである。これにより、所定の所持演出をまたいで特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（Ｐ９－０）（Ｐ９－１）に記載の遊技機の一例である。
【２４５０】
　また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図８７，図９０に示すように、この異なる演出が実行された特定操作対応演出（例えば変動表示Ｂにおいて先に実行される長押しチャージ演出）と、次に実行される特定操作対応演出（例えば変動表示Ｂにおいて後に実行される長押しチャージ演出）とをまたいで実行される。これにより、特定操作対応演出から次の特定操作対応演出にまたがって特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（Ｐ９－２）に記載の遊技機の一例である。
【２４５１】
　また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図８７，図９０に示すように、この異なる演出が実行された一の所定の表示演出における特定操作対応演出（例えば変動表示Ｂにおいて実行される長押しチャージ演出）と、次に実行される別の所定の表示演出における特定操作対応演出（例えば変動表示Ｃにおいて実行される長押しチャージ演出）とをまたいで実行される。これにより、特定操作対応演出から次の所定の表示演出における特定操作対応演出をまたいで特定態様とは異なる操作が行われていることを認識し易くすることができる。これは例えば上述した（Ｐ９－３）に記載の遊技機の一例である。
【実施例７】
【２４５２】
　上述した実施例５，実施例６では、長押し態様での操作とは異なる操作がされた場合に実行される異なる演出は、例えば、手離し演出画像４５ｊが長押し要求画像４５ｂや長押しチャージ画像４５ｃと並べられた状態で「手離しタイム」や「手離しポイント合計」の情報を表示するだけであったが、表示の仕方を変えたり、表示とは異なる態様で報知したりしても構わない。以下この点について詳細に説明する。
【２４５３】
　まず、本実施例の表示制御装置４５による手離し演出表示処理について図９２を参照して説明する。図９２は、実施例７の表示制御装置４５による手離し演出表示処理を示すフローチャートである。なお、図９２は、基本的には、上述した実施例５の図７６および実施例６の図８５に示した手離し演出表示処理と共通しているため、これと異なる箇所について説明する。
【２４５４】
　実施例５，実施例６のステップＳ２５１２に示す手離し演出画像４５ｊの表示処理では、手離し演出画像４５ｊを、他の長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃと同じ表示優先度で表示していた。このような表示の仕方は、それぞれの画像を均等に見せることができるという利点があるものの、長押しチャージ演出中に手離し操作が行われ、手離し演出が実行されていることを特に遊技者の注意を引くためにはまだ十分とは言えない。そこで、本実施例では、手離し演出画像４５ｊの表示優先度を、他の長押し要求画像４５ｂ 長押しチャージ画像４５ｃの表示優先度よりも高く設定することで、手離し操作が行われ、手離し演出が実行されていることを特に遊技者の注意を引くことができる。
【２４５５】
　具体的には、本実施例のステップＳ２５１２Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、手離し演出画像４５ｊを長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃ等よりも

前面に表示する。そのために、手離し演出画像４５ｊは、長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃよりも表示優先度が高く設定されている。なお、これに限らず、通常画面４３ａや高速変動中画面４３ｃを表示中であれば、これらよりも表示優先度が高く設定されて、装飾図柄ＳＺの前面に表示されるように設定されていてもよい。

【２４５６】

また、ステップＳ２５１８Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、手離し演出継続画像４５ｋを長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃ等よりも前面に表示する。そのために、手離し演出継続画像４５ｋは、長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃ等よりも表示優先度が高く設定されている。なお、これに限らず手離し演出画像４５ｊの前面に表示されるように設定してもよい。

【２４５７】

また、ステップＳ２５２０Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、手離し演出完了画像４５ｌを長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃ等よりも前面に表示する。そのために、手離し演出完了画像４５ｌは、長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃ等よりも表示優先度が高く設定されている。なお、これに限らず手離し演出画像４５ｊの前面に表示されるように設定してもよい。

【２４５８】

また、ステップＳ２５２３Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、手離し演出失敗画像４５ｍを、長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃ等よりも前面に表示する。そのために、手離し演出失敗画像４５ｍは、長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５等ｃよりも表示優先度が高く設定されている。なお、これに限らず手離し演出画像４５ｊの前面に表示されるように設定してもよい。

【２４５９】

次に、サブ制御装置２６２による長押し演出音設定処理について、図９３を参照して説明する。図９３は、サブ制御装置２６２による長押し演出音設定処理を示すフローチャートである。なお適宜、実施例５の図７２に示す決定ボタン入力監視処理における長押し演出や手離し演出のフローを参照して説明する。

【２４６０】

長押し演出音設定処理は、サブ制御装置２６２の通常処理の一つとして実行される。

【２４６１】

ステップＳ２３６１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＳ４５０６に示すボタン長押し演出フラグが１であるか否かを判断する。ボタン長押し演出フラグが１であればステップＳ２３６２へ進み、そうでなければステップＳ２３６６に進む。ステップＳ２３６２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ演出音を設定するための長押しチャージ音設定処理を行い、ステップＳ２３６３に進む。長押しチャージ演出音は、例えば変動表示演出の演出音とは異なる楽曲であって、変動表示演出よりもアップテンポの曲などが使用される。長押しチャージ演出が実行される変動表示Ａ～Ｃで曲を変えることもできる。例えば、変動表示Ａ→変動表示Ｂ→変動表示Ｃの順に曲のテンポが速くなる。

【２４６２】

ステップＳ２３６３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、設定音量読込を行い、ステップＳ２３６４に進む。演出音の音量が遊技者の操作によって変更されている場合、長押しチャージ演出音の音量もこれに合わせることができる。ステップＳ２３６４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、読み込まれた音量に基づき、音量設定を行い、ステップＳ２３６５に進む。ステップＳ２３６５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、設定された演出音と音量とで、スピーカーを駆動して、長押しチャージ演出音を出力する。

【２４６３】

ステップＳ２３６６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＳ３５１４Ｃに示す手離しフラグが１になっているか否かを判断する。手離しフラグが１で

あればステップＳ２３６７に進み、そうでなければステップＳ２３７０に進む。ステップＳ２３６７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離し演出音設定処理を行い、ステップＳ２３６８に進む。手離し演出音は、長押しチャージ演出音とは異なる音であることが好ましい。例えば、長押しチャージ演出音が楽曲であるとすれば、手離し演出音は、「手が離れています」というような音声やベルの音のような異なる音である。手離し演出音は、変動表示Ａ～Ｃごとに異なる音にすることもできる。例えば、変動表示Ａでの手離し演出音は、１つの種類の音（一人の音声あるいは一つのベルの音）とし、変動表示Ｂでの手離し演出音は、２つの種類の音（二人の音声あるいは二つのベルの音）とし、変動表示Ｃでの手離し演出音は、３つの種類（三人の音声あるいは三つのベルの音）の音とすることができる。これにより、手離し演出の目標値に近付くにつれて期待感をもたせる音演出が実現できる。

【２４６４】

ステップＳ２３６８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、設定音量を読み込む設定音量読込処理を行い、ステップＳ２３６９に進む。演出音の音量は、遊技者の音量変更操作によって変更されている可能性があるので、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離し演出の音量を設定する前に、演出音の現在の音量を読み込んでいる。

【２４６５】

ステップＳ２３６９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離し演出音の音量を、長押しチャージ演出音の音量よりも例えば＋１大きく設定し、上述したステップＳ２３６５の音出力を行う。また、手離し演出音の音量を大きくする替わりに、手離し演出の実行中、長押しチャージ演出音の音量を低くしてもよい。このように、手離し演出音の音量が長押しチャージ演出音の音量よりも大きくすることで、長押しチャージ演出の実行中であっても、手離し演出が実行されていることを、聴覚的にも容易に認識できるようにしている。

【２４６６】

ステップＳ２３７０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離しフラグが０であるか否かを判断する。手離しフラグが０であれば、手離し演出中に決定ボタン８１が押されたので、ステップＳ２３７１に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ２３７１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、手離し演出音の出力を停止し、本処理を終了する。

【２４６７】

次に、このような手離し演出が行われる長押し対応演出の表示態様について、図９４から図９６を参照して説明する。

【２４６８】

図９４は、最初の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図９５は、次の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図９６は、最後の手離し操作が行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。

【２４６９】

図９４では、（ｇ）から（ｌ）に示すように、変動表示Ａにおける手離し演出の実行中は、手離し演出画像４５ｊの表示優先度は、長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃの表示優先度より高くなっているので、手離し演出画像４５ｊは、長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃよりも前面側に表示されているように見える。したがって、長押しチャージ演出の実行中に、長押し態様とは異なる手離し操作を行っていることが認識し易くなっている。

【２４７０】

図９４の（ｂ）（ｃ）に示す長押し態様での操作が行われたとの判定になる前（すなわち長押しフラグが１にされる前）は、決定ボタン８１の長押し態様とは異なる手離し操作をしても、手離し演出画像４５ｊは表示されないし、手離し演出音も出力されない。

【２４７１】

変動表示Ａでは、（ｌ）に示すように、手離し演出は失敗に終わるので、その時点で、手離し演出画像４５ｊの表示が終わる。なお、手離し演出は失敗に終わった場合でも、手離しタイム０秒，手離しポイント合計０ポイントという手離し演出画像４５ｊの表示を継続してもよい。このように表示すれば、次にまだ手離し演出が行われる可能性があることを示唆することができる。

【２４７２】

また、音出力部２４からは、変動表示演出中、長押しチャージ演出中、手離し演出中に、それぞれ異なる演出音が出力されている。（ａ）に示す変動表示演出中は、変動パターンコマンドに基づいて設定された楽曲が出力され、（ｂ）から（ｆ）に示す長押しチャージ演出中は、変動表示演出中よりもテンポの速い楽曲が出力され、（ｇ）から（ｊ）に示す手離し演出中は、これらの楽曲とは異なる演出音をこれらの楽曲よりも大きな音量で（例えば「手が離れています」という音声や、ベルの音）出力されている。（ｌ）に示す手離し演出の結果表示時には、失敗という結果に沿って、「手を離しすぎです。」という音声のような異なる演出音が出力されてもよい。手離し演出が失敗に終わると、再び、長押しチャージ演出中の楽曲または変動表示演出中の楽曲が演出音として出力される。

【２４７３】

図９５では、（ｃ）から（ｌ）に示すように、変動表示Ｂ中の手離し演出と、変動表示Ｂから変動表示Ｃにまたがる手離し演出との実行中は、上述と同様に、手離し演出画像４５ｊの表示優先度が長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃの表示優先度より高くなっている。そのため、変動表示Ｂから変動表示Ｃにまたがる際にも、手離し演出画像４５ｊが長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃよりも前面側に表示されているように見える。

【２４７４】

また、音出力部２４からは、（ｉ）（ｊ）に示すように、変動表示Ｂから変動表示Ｃにまたがって手離し演出が継続される際に、手離し演出画像４５ｊの表示と同様に、変動表示演出中や長押しチャージ演出中よりも大きな音量で、手離し演出音の出力も継続されている。したがって、変動表示Ｂから変動表示Ｃに変わった時でも、手離し演出が続いていることを聴覚的にも認識し易くすることができる。

【２４７５】

図９６では、（ｆ）から（ｇ）に示すように、長押しチャージ演出が終了した後も手離し演出が継続されている場合も、手離し演出画像４５ｊの表示優先度が長押し要求画像４５ｂ，長押しチャージ画像４５ｃの表示優先度より高い状態が継続されている。また、音出力部２４からは、（ｆ）から（ｊ）に示すように、変動表示演出中や長押しチャージ演出中よりも大きな音量で、手離し演出音の出力が継続されている。したがって、長押しチャージ演出が終了した後も、手離し操作が続いている場合には、これを視覚的もしくは聴覚的に容易に認識させることができる。

【２４７６】

なお、上述の説明では、手離し演出において手離し演出画像４５ｊの表示と手離し演出音の出力とを両方同時に実行していたが、手離し演出音の出力のみを実行する構成でも構わない。その場合、手離しポイント合計のポイント数や、手離しタイムを、音声で知らせるようにするとよい。計数に応じてポイント数や時間を報知してもよいし、区切りのよいポイント数や時間を報知してもよい。

【２４７７】

上述したように、本実施例７のパチンコ機１０によれば、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図９４から図９６に示すように、特定態様での操作を実行中に、異なる操作が行われた場合に、実行中の特定操作対応演出よりも遊技者が認識し易い態様で、異なる操作が行われたことを報知するので、異なる操作が行われたことをはっきりと認識させることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述した（Ｐ１０－０）に記載の遊技機の一例である。

【２４７８】
　また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図９４から図９６に示すように、特定態様での操作を実行中に、この異なる操作が行われた場合に、特定操作対応演出の実行中に出力される音量よりも大きな音量で、この異なる操作が行われたことを報知する。これにより、決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作が行われたことを聴覚的にはっきりと認識させることができる。これは例えば上述した（Ｐ１０－１）に記載の遊技機の一例である。
【２４７９】
　また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば例えば図９４から図９６に示すように、特定態様での操作を実行中に、この異なる操作が行われた場合に、特定操作対応演出の実行中の画像が表示される表示領域よりも手前側の表示領域にて、上述の異なる操作が行われたことを報知する。これにより、決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作が行われたことを視覚的にはっきりと認識させることができる。これは例えば上述した（Ｐ１０－２）に記載の遊技機の一例である。
【２４８０】
　また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図９５，図９６に示すように、特定態様での操作を実行中に、決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作が一の所定の表示演出を越えて行われた場合に、一の所定の表示演出と次の所定の表示演出とをまたいで、この異なる操作が行われたことを報知する。これにより、一の所定の表示演出を越えて決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作が行われた場合でもはっきりと認識させることができる。これは例えば上述した（Ｐ１０－３）に記載の遊技機の一例である。
【２４８１】
　また、上述の決定ボタン８１の長押し態様での操作とは異なる操作の結果行われる異なる演出は、例えば図９４から図９６に示すように、特定態様での操作が継続したことで成立する所定条件が成立した場合に、この異なる操作が行われたことを報知する。これにより、特定態様での操作が継続して行われた場合に、これと異なる操作が行われたことをはっきりと認識させることができる。これは例えば上述した（Ｐ１０－４）に記載の遊技機の一例である。これは例えば上述した（Ｐ１０－４）に記載の遊技機の一例である。
【実施例８】
【２４８２】
　上述した実施例４，実施例５では、長押し対応演出の実行中、第３図柄表示装置４２には、決定ボタン８１が押下されている様子を表した絵柄情報と「長押し！」の文字情報とを含む長押し要求画像４５ｂが表示されていたが、決定ボタン８１が長押しされている状態と、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされた状態とを遊技者が視覚的に認識できるような態様で表示されてもよい。以下この点について図９７～図１００を参照して説明する。なお、本実施例の長押し対応演出は、実施例５の長押しチャージ演出と同様であるが、
【２４８３】
　図９７は、実施例８のサブ制御装置２６２による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図９８は、長押しチャージ演出におけるチャージパターン選択用テーブルである。図９９は、長押し操作が途切れずに行われた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。図１００は、長押し操作が一瞬途切れた場合の長押し対応演出の表示態様を示す図である。
【２４８４】
　上述のサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出実行機能は、第３図柄表示装置４２に表示される変動表示演出の実行中に、決定ボタン８１が操作された場合に、第３図柄表示装置４２に所定の情報を表示させる。所定の情報は、長押しチャージ演出の実行中であれば、長押し操作画像４５ｂ１である。上述の演出実行機能によって、この長押し操作

画像４５ｂ１は、長押しチャージ演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で表示されるが、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される。

【２４８５】

図９７を参照して、サブ制御装置２６２による決定ボタン入力監視・演出処理について説明する。

【２４８６】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ演出の実行開始時に決定ボタン８１が押下検出された場合（ステップＳ２３１２：ＹＥＳ，ステップＳ４５０１：ＹＥＳ，ステップＳ４５０２：ＹＥＳ，ステップＳ４５０３：ＹＥＳの場合）、長押しタイマーを起動し（ステップＳ４５０４）、決定ボタン８１の押下検出が１．０秒間継続しているか否かの長押し判定を行う（ステップＳ４５０５Ａ）。長押しチャージ演出の実行開始時において、第３図柄表示装置４２には、決定ボタン８１が押下されていない様子を表した画像が表示されている。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ演出にて最初に決定ボタン８１が押下された場合に、長押しタイマーを起動するとともに、ステップＳ４５０４Ａにて、決定ボタン８１が押下されていない様子を表した画像に替えて、決定ボタン８１が押下された様子を表した画像を第３図柄表示装置４２に表示させるためのボタン押下コマンドをセットする。

【２４８７】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１の押下検出が無いと判断された場合（ステップＳ２３１２：ＮＯ）で、ボタン長押し演出フラグが１である場合（ステップＳ４５１２：ＹＥＳ）に、決定ボタン８１の押下検出が無いと判断されたタイミングが長押フラグが１になっていないタイミングである場合（ステップＳ４５１３：ＮＯ）、ステップＳ４５１３Ａでは、長押しタイマーを起動中であるか否かが判断される。決定ボタン８１の押下検出が無いと判断されたタイミングが長押しタイマーの起動中であれば、ステップＳ４５１３Ｂに進み、長押しタイマーを起動中でなければ、ステップＳ４５１３Ｄに進む。

【２４８８】

ステップＳ４５１３Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し判定をやり直すために、長押しタイマーを０に戻して、ステップＳ４５１３Ｃに進む。ステップＳ４５１３Ｃでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１が押下された様子を表した画像に替えて、決定ボタン８１が押下されていない様子（もしくは長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされた様子）を表した画像を表示させるために、ボタン復帰コマンドをセットする。

【２４８９】

ステップＳ４５１３Ｄでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、（決定ボタン８１の押下検出無しと判断されたタイミングが）長押しチャージ演出の有効期間内であるか否かを判断する。有効期間内でなければ、決定ボタン８１を押下せずに有効期間が経過しているので、長押しチャージ演出を終了するためにステップＳ４５１３Ｅに進む。有効期間内であれば、決定ボタン８１の押下検出があるかどうか判断するために本処理を終了する。ステップＳ４５１３Ｅでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ演出を終了させるために、ボタン長押し演出フラグを０に設定して本処理を終了する。

【２４９０】

長押しチャージ演出中に決定ボタン８１の押下検出無しと判断された場合（ステップＳ４５１３：ＹＥＳ）であって検出無しが次のチェックポイントまで継続しなかった場合（ステップＳ４５１５：ＮＯ）は、再び決定ボタン８１が押下されているので、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しチャージ演出を継続させるために、引き続き、決定ボタン８１が押下された様子を表した画像を表示させ続ける。

【２４９１】

長押しチャージ演出中に決定ボタン８１の押下検出無しと判断された場合（ステップＳ４５１３：ＹＥＳ）であって検出無しが次のチェックポイントまで継続した場合（ステップＳ４５１５：ＹＥＳ）は、実行中の長押しチャージ演出を終了させるために、長押しフラグ，長押しタイマー，長押しチャージカウンタ，チェックポイント通過カウンタを０に設定する処理（ステップＳ４５１６からステップＳ４５１９）を行い、ステップＳ４５１９Ａに進む。ステップＳ４５１９Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、次のチェックポイントを通過するまでに表示されていた決定ボタン８１が押下された様子を表した画像に替えて、決定ボタン８１が押下されていない様子（もしくは長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされた様子）を表した画像を表示させるために、ボタン復帰コマンドをセットする。

【２４９２】

このように、長押しチャージ演出中に決定ボタン８１の操作が有る（長押し態様の操作が有る場合も含む）と判断された場合には、実際の操作に同期させて、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像を表示し、長押しチャージ演出中に決定ボタン８１の長押し態様の操作が無いと判断された場合（ステップＳ４５１５：ＹＥＳ）には、実際の操作に同期させて、決定ボタン８１が押下されていない様子を表した画像を表示するが、長押しチャージ演出中に決定ボタン８１の長押し態様とは異なる一瞬手を離す操作を行ったと判断された場合（ステップＳ４５１５：ＮＯ）には、実際の操作には同期させずに、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像を表示することができる。

【２４９３】

図９８を参照して、長押しチャージ演出におけるチャージパターンの抽選について説明する。上述した実施例１から実施例５までの長押しチャージ演出では、長押しチャージ演出の結果、チャージが何パーセントまで上がるかは、長押し態様での操作の時間に応じて決まっていたが、本実施例ではチャージが何パーセントまで上がったかに応じて大当たり期待度が示唆されるように、長押し態様での操作の時間と変動種別カウンタの値に応じた抽選によってチャージが何パーセントまで上がるかを決定している。

【２４９４】

長押しチャージ演出は、特定の変動パターンにおいて実行される。具体的には、大当たり結果となる場合は、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）が「１４１～１９８」の範囲であって変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「０～１２０」の範囲にある場合、すなわち大当たりスーパーリーチＥ（１２０秒）である場合に実行される。外れ結果となる場合は、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）が「１７１～１９８」の範囲であって変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「０～１９９」の範囲にある場合、すなわち外れスーパーリーチＥである場合に実行される。

【２４９５】

長押しチャージ演出におけるチャージパターンは、大当たりスーパーリーチＥである場合は、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「０～９０」の範囲であればチャージパターンＡが選択される。チャージパターンＡは、決定ボタン８１の長押し態様での操作を少なくとも、実施例１から実施例４であれば２．７０秒から３．００秒間まで（実施例５であれば５．４０秒から６．００秒までであるが、以下では実施例１から実施例４の時間を用いて説明する。）行った場合に、チャージが９０～１００パーセントまでたまるパターンである。例えば、２．７０秒であれば９０パーセント，２．７３秒であれば９１パーセント，２．７６秒であれば９２パーセント，・・・３．００秒であれば１００パーセントというようにたまる。なお、チャージパターンＡであっても、疑似的にチャージが９０～１００パーセントまでたまらないパターン（例えばチャージパターンＢのようなパターン）を設けてもよい。

【２４９６】

変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「９１～１１０」の範囲であればチャージパターンＢが選択される。チャージパターンＢは、決定ボタン８１の長押し態様での操作を少なくとも２．４０秒から３．００秒まで行った場合に、チャージが８０～８９パーセン

トまでたまるパターンである。つまり、本実施例では、長押し態様での操作を２．７０秒以上行っても、チャージパターンＢが選択されている場合は、チャージが９０～１００パーセントまでたまらずに、８０～８９パーセントで止まるように設定されている。例えば、２．４０秒であれば８０パーセント，２．４３秒であれば８１パーセント，２．４６秒であれば８２パーセント・・・２．６７秒以上であれば８９パーセントのようにたまる。なお、チャージパターンＢであっても、疑似的にチャージが９０～１００パーセントまでたまるパターン（例えばチャージパターンＡのようなパターン）を設けてもよい。

【２４９７】

変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「１１１～１２０」の範囲であればチャージパターンＣが選択される。チャージパターンＣは、決定ボタン８１の長押し態様での操作を少なくとも２．１０秒から３．００秒まで行った場合に、チャージが７０～７９パーセントになるパターンである。つまり、本実施例では、長押し態様での操作を２．４０秒以上行っても、チャージパターンＣが選択されている場合は、チャージが８０～１００パーセントまでたまらずに、７０～７９パーセントで止まるように設定されている。例えば、２．１０秒であれば７０パーセント，２．１３秒であれば８１パーセント，２．１６秒であれば７２パーセント・・・２．３７秒以上であれば７９パーセントのようにたまる。なお、チャージパターンＣであっても、疑似的にチャージが８０～１００パーセントまでたまるパターン（例えばチャージパターンＡまたはチャージパターンＢのようなパターン）を設けてもよい。

【２４９８】

また、外れスーパーリーチＥである場合も、同様に、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「０～９９」の範囲であればチャージパターンＢが選択され、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「１００～１９９」の範囲であればチャージパターンＣが選択される。チャージパターンＡは、大当たりの場合にのみ選択されて、外れの場合には選択されないように設定されている。

【２４９９】

このように、チャージが９０～１００パーセントまでたまった場合、すなわち内部的にチャージパターンＡが選択された場合は、スーパーリーチＥの中で大当たり期待度が最も高いことを示唆することができる。９０チャージが８０～８９パーセントまでたまった場合、すなわち内部的にチャージパターンＢが選択された場合は、スーパーリーチＥの中で大当たり期待度がチャージパターンＡよりも低いがチャージパターンＣよりも高いことを示唆することができる。チャージが７０～７９パーセントまでたまった場合、すなわち内部的にチャージパターンＣが選択された場合は、スーパーリーチＥの中で大当たり期待度が最も低いことを示唆することができる。また、後述するように、長押しチャージ演出の終了時に、長押しチャージ演出の結果として、大当たり期待度を示唆する示唆画像４５ｃ３が表示される。

【２５００】

図９９を参照して、長押し操作が途切れずに行われた場合の長押し対応演出の表示態様について説明する。

【２５０１】

（ａ）に示すように、長押しチャージ演出を含む変動演出が実行される場合、第３図柄表示装置４２には、例えばリーチ表示中に長押し予告の表示期間が設けられ、長押し予告画像４５ａが表示される。長押し予告画像４５ａの表示期間の終了後、長押しチャージ演出が開始される。長押しチャージ演出では、（ｂ）に示すように、決定ボタン８１の長押し態様での操作を反映させることが可能な長押し操作画像４５ｂ１と、長押し判定中であることを示す長押し判定画像４５ｂ２とが表示される。ここで、長押し操作画像４５ｂ１は、例えば決定ボタン８１が押下されていない様子を表した画像であり、長押し判定画像４５ｂ２は、例えば決定ボタン８１を押下する時間に応じて０秒から１．０秒まで変化するインジケータのような画像と「長押し判定中」との文字画像である。

【２５０２】

なお、遊技者が決定ボタン８１の操作を一度も行わなければ、（ｂ）に示す長押し操作画像４５ｂ１が表示されたまま、長押しチャージ演出の有効期間の経過にともなって、長押しチャージ演出が終了する。その後、リーチ表示演出が実行され、その結果が表示される。

【２５０３】

（ｃ）に示すように、決定ボタン８１が押下された場合、長押し操作画像４５ｂ１は、決定ボタン８１が押下されていない様子を表した画像から、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像に切り替えられる。長押し判定画像４５ｂ２は、決定ボタン８１を押下し続けた時間に応じてインジケータが変化する。長押しチャージ演出の開始から０．５０秒間、決定ボタン８１が押下された場合は、インジケータが０．５秒の位置まで変化する。

【２５０４】

（ｄ）に示すように、開始から１．００秒間、決定ボタン８１が押下された場合、長押し操作画像４５ｂ１は、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像のまま表示されている。長押し判定画像４５ｂ２は、インジケータが１．０秒の位置まで変化して、長押し判定が完了したことを示している。

【２５０５】

（ｅ）に示すように、開始から１．０３秒間、決定ボタン８１が押下された場合、長押し操作画像４５ｂ１は、長押し判定期間から引き続き、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像のまま表示されているが、長押し判定画像４５ｂ２に替えて長押しチャージ画像４５ｃが表示される。長押しチャージ画像４５ｃは、チャージが１パーセントであることを示している。その後も決定ボタン８１の長押し態様での操作が続くことで、０．０３秒に１パーセントずつチャージが増え続ける。

【２５０６】

（ｆ）に示すように、開始から２．５０秒間、決定ボタン８１が押下された場合、長押し操作画像４５ｂ１は、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像のまま表示されている。長押しチャージ画像４５ｃは、チャージが５０パーセントであることを示している。（ｇ）に示すように、開始から４．００秒間、決定ボタン８１が押下された場合、長押し操作画像４５ｂ１は、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像のまま表示されている。長押しチャージ画像４５ｃは、チャージが１００パーセントであることを示している。つまり、この長押しチャージ演出は、大当たりスーパーリーチＥのうち大当たり期待度が最も高いものである（内部的にはチャージパターンＡが選択されている）ことが遊技者に認識可能となる。

【２５０７】

（ｈ）に示すように、長押しチャージ演出の終了時には、この長押しチャージ演出の結果が大当たり期待度が高いものであることを遊技者に示唆するために、例えば「チャージ率９０パーセントオーバー！げき熱！？」のような文字情報を含む大当たり期待度が高いことを示唆する示唆画像４５ｃ３が表示される。チャージパターンＡは、大当たり確定のパターンであるので、リーチ表示演出の結果が表示された後、（ｉ）に示すように、大当たり結果が表示される。

【２５０８】

なお、チャージパターンＢが選択された場合は、長押しチャージ演出の終了時に、長押しチャージ演出の結果として、例えば「チャージ率８０パーセントオーバー！熱い！？」のような大当たり期待度を示唆する示唆画像４５ｃ３が表示される。チャージパターンＣが選択された場合は、長押しチャージ演出の終了時に、長押しチャージ演出の結果として、例えば「チャージ率７０パーセントオーバー！まだ分からない！？」のような大当たり期待度を示唆する示唆画像４５ｃ３が表示される。これらにより、遊技者に長押しチャージ演出の結果を認識し易くすることができる。

【２５０９】

図１００を参照して、長押し操作が一瞬途切れた場合の長押し対応演出の表示態様を説

明する。具体的には、長押しチャージ演出の開始時の長押し判定中と、長押しチャージ演出の中盤の実行中とにおいて、長押し操作が一瞬途切れた場合を説明する。図９９と同じ箇所は説明を省略し、異なる点を説明する。

【２５１０】

（ｃ）に示すように、長押しチャージ演出の開始から０．５０秒間、決定ボタン８１が押下された時点で、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から一瞬手を離す操作を行ったとすると、（ｄ）に示すように、長押し操作画像４５ｂ１は、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像から、決定ボタン８１が押下されていない様子を表した画像に切り替えられるとともに、長押し判定画像４５ｂ２は、インジケータが０．５秒の位置から０秒の位置へ逆戻りする。遊技者が再び決定ボタン８１を押下すると、（ｅ）に示すように、長押し操作画像４５ｂ１は、決定ボタン８１が押下されていない様子を表した画像から、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像に切り替えられるとともに、長押し判定画像４５ｂ２は、インジケータが０秒の位置から再び増加して、長押し判定がやり直される。（ｆ）に示すように、長押し判定画像４５ｂ２のインジケータが１．０秒の位置まで変化すれば、長押し判定が完了する。

【２５１１】

その後も、（ｇ）（ｈ）に示すように、決定ボタン８１の長押し態様での操作が続くことで、長押し操作画像４５ｂ１は、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像を表示したまま、長押しチャージ画像４５ｃのチャージが増え続ける。（ｉ）に示すように、例えば長押しチャージ画像４５ｃのチャージが４３パーセントを表示する時点で遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をした場合でも、上述した実施例１から実施例４の説明と同様に、次のチェックポイント（チャージが５０パーセントになるタイミング）が到来するまではチャージが増え続ける。具体的には、（ｊ）に示すように、チャージが４７パーセントになるまでは長押しチャージ画像４５ｃのチャージが増え続ける。この（ｉ）から（ｊ）の期間、長押し操作画像４５ｂ１は、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされているにも関わらず、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像を表示し続ける。（ｋ）に示すように、チャージが４８パーセントになったタイミングで遊技者が決定ボタン８１を再び押下すると、長押し操作画像４５ｂ１は、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像を表示したまま、（ｌ）に示すように、長押しチャージ画像４５ｃのチャージが増え続ける。

【２５１２】

なお、遊技者が（ｉ）に示すような長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をした後、遊技者が決定ボタン８１を再び押下せずに、次のチェックポイントであるチャージ５０パーセントが到来した場合、長押し操作画像４５ｂ１は、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像から、決定ボタン８１が押下されていない様子を表した画像に切り替えられ、長押しチャージ演出の開始時に戻り、長押し判定からやり直される。

【２５１３】

上述したように、本実施例８のパチンコ機１０によれば、上述の演出実行機能は、所定の表示演出（例えば変動表示演出）の実行中に第３図柄表示装置４２に所定の情報（例えば長押し操作画像４５ｂ１）を表示させる。上述の長押し操作画像４５ｂ１は、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で表示されるが、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される。

【２５１４】

これにより、所定の表示演出の実行中に第３図柄表示装置４２に表示される所定の情報（例えば長押し操作画像４５ｂ１）は、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で表示されるので、長押し態様での操作を行えているか否かを容易に確認することができる。長押し

態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示されるので、一から決定ボタン８１の操作をやり直す必要がないことを視覚的に認識させることができる。その結果、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ６－０）に記載の遊技機の一例である。

【２５１５】

また、演出実行手段は、遊技者の操作を有効とする有効期間内で、遊技者の操作が特定態様（例えば決定ボタン８１の長押し態様）で行われた場合に、所定の表示演出中に特定操作対応演出（例えば長押しチャージ演出）を実行し、特定態様での操作の有無が判定される期間内で、特定態様での操作とは異なる操作がされた場合には、特定操作対応演出の実行を継続した状態で、特定態様での操作とは異なる操作の結果を反映させる（例えば特定態様での操作とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作が行われた場合に、所定数チャージを上げる演出を行った状態で、それまでボタンが押されていた態様で表示されていた長押し操作画像４５ｂ１を、ボタンが押されていない態様で表示する）。これにより、特定操作対応演出の実行が開始された後、特定態様での操作とは異なる操作がされたとしても、特定操作対応演出の実行が継続された状態で、特定態様での操作とは異なる操作の結果を反映させるので、特定態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がないことを、特定操作対応演出内において違和感なく認識させることができる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ６－００）に記載の遊技機の一例である。

【実施例９】

【２５１６】

上述した実施例８では、長押し操作画像４５ｂ１は、１種類の画像（長押し操作画像４５ｂ１）で、決定ボタン８１が長押しされている状態と、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされた状態とを遊技者が視覚的に認識できるような態様で表示するものであったが、２種類の画像で、これらを表示するものであってもよい。以下この点について図１０１を参照して説明する。図１０１は、実施例９の長押し態様演出の表示態様を示す図である。

【２５１７】

（ａ）から（ｈ）までは、上述した実施例８の図１００と同様に、長押し判定，長押しチャージ演出が実行されている。遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作を行った場合、（ｉ）に示すように、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像を表示する長押し操作画像４５ｂ１とともに、手離し操作が行われたことを報知する画像であるとともに長押し解除までの時間を表示する長押し解除時間報知画像４５ｅ４が表示される。長押し解除時間報知画像４５ｅ４は、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をした時点から、次のチェックポイントが到来するまでの時間を視覚的に遊技者に認識させる画像である。また、長押し解除時間報知画像４５ｅ４は、長押し解除時間報知画像４５ｅ４が表示されている期間、実際には長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をしているが、内部的には長押し態様での操作がされていることを遊技者に認識させることができる。これにより、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から一瞬手を離す操作がされてしまっても、長押し解除時間報知画像４５ｅ４が表示されている期間は、一から操作をやり直す必要がないことを容易に理解することができる。

【２５１８】

長押し解除時間報知画像４５ｅ４は、例えば、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をした時点から次のチェックポイントが到来するまでの時間に相当する長さのインジケータが、長押し態様とは異なる決定ボタンから手を離す操作がされた時間に応じて減少するような演出で表示される。上述の実施例１の図６５を参照すれば、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をした時点から次のチェックポイントが到来する時間は、例えば０．２０秒である（なお、実施例４のように長い演出時

間を設定してもよい）。長押し解除時間報知画像４５ｅ４は、（ｊ）に示すように、インジケータが０．２０秒から０．００秒になるまでの過程を示す。（ｋ）に示すように、長押し解除時間報知画像４５ｅ４のインジケータが０秒になるまでに決定ボタン８１が再び押下されれば、（ｌ）に示すように、長押し解除時間報知画像４５ｅ４は消去されて、引き続き、長押しチャージ演出が継続される。

【２５１９】

なお、長押し解除時間報知画像４５ｅ４のインジケータが０秒になるまでに決定ボタン８１が再び押下されなければ、インジケータが０秒になった時点で、長押しチャージ画像４５ｃが０パーセントに戻され、有効期間内であれば、長押しチャージ演出がやり直しされる。

【２５２０】

上述したように、本実施例９のパチンコ機１０によれば、上述の所定の情報（例えば長押し操作画像４５ｂ１）は、長押し対応演出（例えば長押しチャージ演出）の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で表示可能な第１情報（例えば長押し操作画像４５ｂ１）と、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示可能な第２情報（例えば長押し解除時間報知画像４５ｅ４）とである。これにより、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で第１情報が表示されるので、長押し態様での操作を行えているか否かを容易に確認することができる。また、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で第２情報が表示されるので、一から決定ボタン８１の操作をやり直す必要がないことを視覚的に分かり易く認識させることができる。これは例えば上述の（Ｐ６－１）に記載の遊技機の一例である。

【実施例１０】

【２５２１】

上述した実施例９では、第１情報は、決定ボタン８１を模した態様で表示される長押し操作画像４５ｂ１であり、第２情報は、インジケータで表示される長押し解除時間報知画像４５ｅ４であったが、第１情報，第２情報を、１種類の画像、例えば、長押し対応演出の目的となる情報（長押し操作画像４５ｂ１や長押しチャージ画像４５ｃ）としてもよい。この点について図１０２を参照して説明する。図１０２は、実施例１０の長押し態様演出の表示態様を示す図である。

【２５２２】

本実施例の長押しチャージ演出では、長押し判定の表示期間に、長押し判定画像４５ｂ２は表示されずに、（ｂ）から（ｆ）に示すように、長押し操作画像４５ｂ１と長押しチャージ画像４５ｃとが表示される。すなわち、長押し操作画像４５ｂ１は、上述の実施例８，実施例９の説明と同様に、判定期間中は、決定ボタン８１の操作に同期して、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像になったり、決定ボタン８１が押下されていない様子を表した画像になったりする。長押しチャージ画像４５ｃも、これに合わせて、判定期間中は、決定ボタン８１の押下に合わせて、チャージが増加したり、チャージが０に戻ったりする。これにより、遊技者はいずれの画像を見ても、長押し態様での操作ができているか否かを容易に認識することができる。

【２５２３】

また、判定期間の経過後は、長押し操作画像４５ｂ１も長押しチャージ画像４５ｃも、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされた時点では、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像や、チャージが増加する画像を表示する。次のチェックポイントが到来する時点で、再び決定ボタン８１が押下されていれば、引き続き、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像や、チャージが増加する画像を表示する。次のチェックポイントが到来する時点で、決定ボタン８１が押下されていなければ、その時点で、決定ボタン８１が押下されていない様子を表した画像に切り替わり、チャージ

が０に戻る画像が表示される。これにより、遊技者は、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をしても、決定ボタン８１が押下されている様子を表した画像が表示され、チャージが増加する画像が表示されている期間は、一から決定ボタン８１を長押し態様で操作し直す必要がないことを容易に認識することができる。

【２５２４】

上述したように、本実施例１０のパチンコ機１０によれば、上述の第１情報は、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように決定ボタン８１を模した態様で表示される第１操作情報（例えば長押し判定の表示期間中の長押し操作画像４５ｂ１）であり、上述の第２情報は、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能なように決定ボタン８１を模した態様で表示される第２操作情報（例えばチャージが増えている期間中の長押し操作画像４５ｂ１）とである。これにより、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように決定ボタン８１を模した態様で第１情報が表示されるので、長押し態様での操作を行えているか否かを直感的に認識することができる。また、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能なように決定ボタン８１を模した態様で第２情報が表示されるので、一から決定ボタン８１の操作をやり直す必要がないことを直感的に認識させることができる。これは例えば上述の（Ｐ６－２）に記載の遊技機の一例である。

【２５２５】

また、上述の第１情報は、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なようなに操作に同期した態様で表示される、長押し対応演出の目的となる第１長押し対応情報（例えば長押し判定の表示期間中の長押しチャージ画像４５ｃ）であり、上述の第２情報は、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で表示される、長押し対応演出の目的となる第２長押し対応情報（例えばチャージが増えている期間中の長押しチャージ画像４５ｃ）とである。これにより、長押し対応演出の実行中に、長押し態様での操作の有無を認識可能なように操作に同期した態様で長押し対応演出の目的となる第１長押し対応情報が表示されるので、長押し対応演出の目的を楽しみながら、長押し態様での操作を行えているか否かを直感的に認識することができる。また、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合には、長押し態様での操作がされていると認識可能な態様で長押し対応演出の目的となる第２長押し対応情報が表示されるので、長押し対応演出の目的を楽しみながら、一から決定ボタン８１の操作をやり直す必要がないことを直感的に認識させることができる。これは例えば上述の（Ｐ６－３）に記載の遊技機の一例である。

【実施例１１】

【２５２６】

上述した実施例では、長押し対応演出は、所定時間（３秒間）の長押し操作に基づいてチャージがためられる長押しチャージ演出について説明したが、長押し対応演出は、長押しチャージ演出とは異なる演出であってもよい。本実施例での長押し対応演出は、決定ボタン８１の長押し態様での操作に合わせて、第３図柄表示装置４２に表示される後述する色変化画像４５ｈ（図１１２）の色が変化する長押し色変化演出である。以下、この長押し色変化演出を実行するための各構成について説明する。

【２５２７】

長押し色変化演出は、決定ボタン８１の長押し態様での操作に合わせて、色変化画像４５ｈが複数回変化する演出であり、色変化画像４５ｈが変化する回数に応じて大当たり期待度が高くなる演出である。例えば、色変化画像４５ｈは、白色→青色→黄色→虹色に変化する。色変化画像４５ｈは、白色の期待度が最も低く、虹色の期待度が最も高くなるように設定されている。

【２５２８】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、演出実行機能のひとつとして、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内であって決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われている期間内に、この長押し色変化演出を継続するか否かを抽選する演出継続抽選機能を備える。演出継続抽選機能は、後述する色変化抽選処理（図１０５）のステップＳ４８０１Ｃ～ステップＳ４８０５，ステップＳ４８０８～ステップＳ４８１１，ステップＳ４８１５～ステップＳ４８１８，ステップＳ４８２２～ステップＳ４８２５にて実行されている。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、チェックポイント（判定タイミング）にて遊技者が決定ボタン８１を操作していると判定された場合であって、演出継続抽選（色変化抽選）の抽選結果が長押し色変化演出の実行（色変化）を継続する結果である場合に、次の特定間隔（例えば次のチェックポイントまでの期間）にて長押し色変化演出の実行（色変化）を継続する。

【２５２９】

長押し色変化演出を実行するための制御について図１０３から図１０６までを用いて説明する。図１０３は、実施例１１のサブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。図１０４は、サブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図１０５は、サブ制御装置による色変化抽選処理を示すフローチャートである。図１０６は、図１０５に続く色変化抽選処理を示すフローチャートである。

【２５３０】

図１０３を用いてサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う変動表示態様設定処理について説明する。なお、図４２を用いて説明した変動表示態様設定処理と同じ処理については上述までの説明を参照し、本実施例に特有の長押し色変化演出に関する処理について説明する。

【２５３１】

ステップＳ２４７４Ｄでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、受信された変動パターン指定コマンドが長押し色変化演出有りのコマンドであるか否かを判断する。具体的には、変動パターン指定コマンドは、後述する長押し色変化パターン選択用テーブル（図１０９）を用いて長押し色変化演出の有無が定められている。長押し色変化演出がある場合は、ステップＳ２４７４Ｅに進み、そうでない場合は、本処理を終了する。

【２５３２】

ステップＳ２４７４Ｅでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し色変化パターンの決定を行う。具体的には、後述する長押し色変化パターン選択用テーブルを用いて、Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄの４つの長押し色変化パターンの中から長押し色変化パターンを選択し、ステップＳ２４７４Ｆに進む。

【２５３３】

ステップＳ２７４７Ｆでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し色変化演出フラグを１に設定し、ステップＳ２７４７Ｇに進む。ステップＳ２７４７Ｇでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述の長押し色変化演出設定処理を行い、本処理を終了する。

【２５３４】

次に、図１０４を用いてサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う決定ボタン入力監視・演出処理について説明する。なお、図６０を用いて説明した決定ボタン入力監視・演出処理と同じ処理については上述までの説明を参照し、本実施例に特有の長押し色変化演出に関する処理について説明する。

【２５３５】

ステップＳ２３１２にて決定ボタン８１の押下が検出された場合に、ステップＳ４５０１Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した長押し色変化演出フラグが１であるか否かを判断する。長押し色変化演出フラグが１である場合は、ステップＳ４５０２に進み、そうでない場合は本処理を終了する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し色変化演出の操作の有効期間内であり（ステップＳ４５０２）、長押しフラグが０

であれば（ステップＳ４５０３）、長押しタイマーを起動し（ステップＳ４５０４）、長押し判定を行い（ステップＳ４５０４，ステップＳ４５０５，ステップＳ４５０６）、ステップＳ４５０６Ａに進む。長押しフラグが１であれば、長押し操作中であるので、ステップＳ４５０７Ａに進む。

【２５３６】

ステップＳ４５０６Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し色変化演出の開始時を白色で表示するために、白色表示フラグを１に設定して、ステップＳ４５０７Ａに進む。ステップＳ４５０７Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、以下に説明する色変化抽選処理を行う。色変化抽選処理は、決定ボタン８１の長押し態様での操作が行われている期間に、継続的に実行される処理である。

【２５３７】

ステップＳ２３１２にて決定ボタン８１の押下の検出が無しである場合、ステップＳ４５１２ＡおよびステップＳ４５１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し色変化演出中に長押し態様での操作が無くなったものであるか否かを判断する。ステップＳ４５１４からステップＳ４５１５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、次のチェックポイントの到来までに長押し態様での操作が再開されるか否かを判断する。次のチェックポイントの到来までに長押し態様での操作が再開されていなければ、ステップＳ４５１６からステップＳ４５１９にて、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し色変化演出を終了する。次のチェックポイントの到来までに長押し態様での操作が再開されていれば、長押し色変化演出を継続する。

【２５３８】

このように、長押し色変化演出においても、長押し色変化演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、次のチェックポイント（判定タイミング）までに遊技者による決定ボタン８１の操作が再開されれば、長押し色変化演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン８１の操作が長押し態様となるまでの時間を待つ必要を無くすことができる。

【２５３９】

次に、図１０５，図１０６を用いてサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う色変化抽選処理について説明する。

【２５４０】

ステップＳ４８０１Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、チェックポイント通過カウンタが０であるか否かを判断する。チェックポイント通過カウンタが０であれば、ステップＳ４８０１Ｂに進み、そうでなければステップＳ４８０１Ｃに進む。すなわち、長押し色変化演出の開始時点であればステップＳ４８０１Ｂから以下の処理が行われ、１回でもチェックポイントを通過した後はステップＳ４８０１Ｃから以下の処理が行われる。

【２５４１】

ステップＳ４８０１Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する色変化パターン選択用テーブルを参照して長押し色変化パターンを読み出し、ステップＳ４８０１Ｃに進む。色変化パターン選択用テーブルには、変動パターンと、色変化で変化し得る最高色との関係が記憶されている。これにより、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述するステップにおいて１回目，２回目，３回目の色変化の可能性があるか否かを判断することができる。

【２５４２】

ステップＳ４８０１Ｃでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化抽選タイミングであるか否かを判断する。色変化抽選は、長押し態様での操作が行われている期間に、定期的に行われている。色変化抽選タイミングは、チェックポイント間に複数回到来するように、例えば、長押し色変化演出フラグが１になった場合で長押しフラグが１になった場合に、所定時間（例えば０．１秒）もしくはそれに相当する所定数の割込毎に到来するタイミングである。色変化抽選タイミングは、より短い時間（例えば操作検出のタイミ

ングである０．０１秒毎）もしくはそれに相当する所定数の割込毎であってもよい。色変化抽選タイミングであればステップＳ４８０２に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２５４３】

ステップＳ４８０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化抽選の当否を判定するための色変化抽選カウンタの値を取得し、ステップＳ４８０３に進む。ステップＳ４８０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する色変化抽選用テーブルを参照して、色変化抽選カウンタの値が当たりであるか否かを判断する。色変化抽選カウンタの値の当たり易さは、後述するように長押し色変化パターンの種類や、チェックポイント通過回数に応じて変えられている。色変化抽選カウンタの値が当たりであれば、ステップＳ４８０４に進み、色変化抽選カウンタの値が外れであればステップＳ４８０５に進む。

【２５４４】

ステップＳ４８０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化フラグの値を１にして、ステップＳ４８０６Ａに進む。ステップＳ４８０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化フラグの値を０にして、ステップＳ４８０６Ａに進む。色変化フラグを１にするか０にするかは、例えば、チェックポイントの直前に行われる色変化抽選において色変化抽選カウンタの値が当たりになっているか否かで決定される。このようにすれば、チェックポイントのタイミングが大きく変わるような色変化パターンを含めても、色変化抽選のタイミングを柔軟に対応させることができる。

【２５４５】

なお、色変化フラグを１にするか０にするかは、チェックポイント間に行われる色変化抽選において１回でも色変化抽選カウンタの値が当たりになれば、次に到来するチェックポイントにおいて色変化フラグを１にすると判定してもよい。このようにすれば、長押し態様での操作が行われる期間が長いほど、色変化抽選の機会を多く与えることができる。

【２５４６】

ステップＳ４８０６Ａは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、１回目の色変化（白色→青色の色変化）の可能性があるか否かを判断する。長押し色変化パターンＤを除き、長押し色変化パターンＡ～Ｃである場合は、１回目の色変化の可能性がある。１回目の色変化の可能性がある場合はステップＳ４８０６Ｂに進み、１回目の色変化の可能性がない場合はステップＳ４８０６Ｃに進む。ステップＳ４８０６Ｃでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、演出開始時点の白色を維持して、本処理を終了する。

【２５４７】

ステップＳ４８０６Ｂは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、１回目の色変化タイミングであるか否かを判断する。１回目の色変化タイミングは、１回目のチェックポイントに合わせている。１回目の色変化タイミングであれば、ステップＳ４８０７Ａに進み、そうれでなければステップＳ４８１２Ａに進む。

【２５４８】

ステップＳ４８０７Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しフラグが１であるか否かを判断する。長押しフラグが１であればステップＳ４８０７Ｂに進む。ステップＳ４８０７Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、チェックポイント通過カウンタを＋１にして、ステップＳ４８０８に進む。

【２５４９】

ステップＳ４８０７Ａにて長押しフラグが１でなければステップＳ４８０７Ｃに進む。長押しフラグが１でない場合とは、上述したステップＳ４５１５（図１０４）にて、長押し態様での操作の検出が無い状態で１回目のチェックポイントに到達した場合である。この場合、ステップＳ４８０７Ｃでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化画像４５ｈの色を演出開始時の色に戻すために、色戻しフラグを１に設定し、本処理を終了する。残り時間で長押し操作がやり直された場合は、初めから本処理がやり直される。

【２５５０】

ステップＳ４８０８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した色変化抽選フラグが１であるか否かを判断する。色変化フラグが１であればステップＳ４８０９に進み、そうでなければ（色変化フラグが０であれば）ステップＳ４８１１に進む。ステップＳ４８０９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、１回目の色変化を実行するため、青色表示フラグを１に設定して、ステップＳ４８１０に進む。ステップＳ４８１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化フラグの値を０に戻して、ステップＳ４８１２に進む。ステップＳ４８１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、演出開始当初の色（白色）を維持して、ステップＳ４８１２Ａに進む。

【２５５１】

ここで、長押し色変化パターンＡである場合は、色変化抽選により最高で３回（０回から３回のいずれか）の色変化が行われる。長押し色変化パターンＢである場合は、色変化抽選により最高で２回（０回から２回のいずれか）の色変化が行われる。長押し色変化パターンＣである場合は、色変化抽選により最高で１回（０回または１回のいずれか）の色変化が行われる可能性がある。長押し色変化パターンＤである場合は、色変化抽選による色変化が０回である。

【２５５２】

なお、０回とは、１回目の色変化タイミングで色変化しなかった場合（色変化フラグが０である場合）を示す。この場合は、色は、演出当初の色のままである。１回とは、１回目の色変化タイミングで色変化したが、２回目の色変化タイミングで色変化しなかった場合を示す。２回とは、１回目と２回目の色変化タイミングで色変化し、３回目の色変化タイミングで色変化しなかった場合を示す。３回とは、１回目から３回目まですべての色変化タイミングで色変化した場合を示す。

【２５５３】

ステップＳ４８１２Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、２回目の色変化（青色→黄色の色変化）の可能性があるか否かを判断する。長押し色変化パターンＣ，Ｄを除き、長押し色変化パターンＡ，Ｂである場合は、２回目の色変化の可能性がある。２回目の色変化があればステップＳ４８１３に進み、そうでなければステップＳ４８１２Ｂに進む。ステップＳ４８１２Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、１回目の色変化時の色を維持して、本処理を終了する。

【２５５４】

ステップＳ４８１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、２回目の色変化タイミングであるか否かを判断する。２回目の色変化タイミングは、２回目のチェックポイントに合わせている。２回目の色変化タイミングであれば、ステップＳ４８１４Ａに進み、そうでなければステップＳ４８１９に進む。

【２５５５】

ステップＳ４８１４Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しフラグが１であるか否かを判断する。長押しフラグが１であればステップＳ４８１４Ｂに進む。ステップＳ４８１４Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、チェックポイント通過カウンタを＋１にして、ステップＳ４８１５に進む。

【２５５６】

ステップＳ４８１４Ａにて長押しフラグが１でなければステップＳ４８１４Ｃに進む。長押しフラグが１でない場合とは、上述したステップＳ４５１５（図１０４）にて、長押し態様での操作の検出が無い状態で２回目のチェックポイントに到達した場合である。この場合、ステップＳ４８１４Ｃでは、実施例１と同様に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化画像４５ｈの色を演出開始時の色（白色）に戻すために、色戻しフラグを１に設定し、本処理を終了する。残り時間で長押し操作がやり直された場合は、初めから本処理がやり直される。

【２５５７】

ステップＳ４８１５では、色変化フラグが１であるか否かを判断する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、２回目の色変化タイミングの到達時点における色変化抽選の結果

に基づいて色変化を実行するか否かを判断する。色変化フラグが１であればステップＳ４８１６に進み、そうでなければステップＳ４８１８に進む。

【２５５８】

ステップＳ４８１６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、２回目の色変化を実行するため、黄色変化フラグを１に設定して、ステップＳ４８１７に進む。ステップＳ４８１７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化フラグを０に戻してステップＳ４８１９に進む。ステップＳ４８１８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、１回目の色変化された色（青色）を維持して、本処理を終了する。

【２５５９】

ステップＳ４８１９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、３回目の色変化の可能性があるか否かを判断する。長押し色変化パターンＢ，Ｃ，Ｄを除き、長押し色変化パターンＡである場合は、３回目の色変の可能性がある。３回目の色変化があればステップＳ４８２０に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２５６０】

ステップＳ４８２０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、３回目の色変化タイミングであるか否かを判断する。３回目の色変化タイミングは、３回目のチェックポイントに合わせている。３回目の色変化タイミングであればステップＳ４８２１Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２５６１】

ステップＳ４８２１Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しフラグが１であるか否かを判断する。長押しフラグが１であればステップＳ４８２１Ｂに進む。ステップＳ４８２１Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、チェックポイント通過カウンタを＋１にして、ステップＳ４８２２に進む。

【２５６２】

ステップＳ４８２１Ａにて長押しフラグが１でなければステップＳ４８２１Ｃに進む。長押しフラグが１でない場合とは、上述したステップＳ４５１５（図１０４）にて、長押し態様での操作の検出が無い状態で３回目のチェックポイントに到達した場合である。この場合、ステップＳ４８０７Ｃでは、実施例１と同様に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化画像４５ｈの色を演出開始時の色（白色）に戻すために、色戻しフラグを１に設定し、本処理を終了する。残り時間で長押し操作がやり直された場合は、初めから本処理がやり直される。

【２５６３】

ステップＳ４８２２では、色変化フラグが１であるか否かを判断する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、３回目の色変化タイミングの到達時点における色変化抽選の結果に基づいて色変化を実行するか否かを判断する。色変化フラグが１であればステップＳ４８２３に進み、そうでなければステップＳ４８２５に進む。

【２５６４】

ステップＳ４８２３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、３回目の色変化を実行するため、虹色変化フラグを１に設定するとともに、２回目の黄色変化フラグを０に戻して、ステップＳ４８２４に進む。ステップＳ４８２４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化フラグを０に戻して本処理を終了する。ステップＳ４８２５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、２回目の色変化された色（黄色）を維持して、本処理を終了する。

【２５６５】

このように長押し色変化演出は、大当たり判定の結果として得られる所定条件（後述する長押し色変化パターン選択用テーブル）に応じて長押し対応演出の表示態様（例えば色変化パターンＡ，Ｂ，Ｃ，Ｄ）を異ならせる。例えば色変化パターンＡであれば最高で３回の色変化が行われ、色変化パターンＢであれば最高で２回の色変化が行われ、色変化パターンＣであれば最高で１回の色変化が行われ、色変化パターンＤであれば色変化は行われない。これにより、大当たり判定の結果として得られる所定条件に応じた長押し色変化

演出の表示態様の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【２５６６】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出継続抽選機能によって、判定タイミング（チェックポイント）にて操作の検出があることと、演出継続抽選の抽選結果（色変化抽選の当たり）とに基づいて長押し色変化演出の実行（色変化）が継続されるので、操作の検出が続いていれば長押し対応演出の実行が継続される場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【２５６７】

また、演出継続抽選（色変化抽選）が特定間隔（チェックポイントの間隔）よりも短い間隔で行われるので、判定タイミング（チェックポイント）で抽選される場合よりも抽選の機会が増えるため、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【２５６８】

次に、図１０７を用いて長押し色変化演出設定処理について説明する。図１０７は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う長押し色変化演出設定処理を示すフローチャートである。長押し色変化演出設定処理は、サブ制御装置２６２から表示制御装置４５への長押し色変化演出を実行するためのコマンドを設定する処理である。なお、図６２のボタン長押し演出設定処理と同じ処理は説明を省略する。

【２５６９】

ステップＳ４６０５にて決定ボタン８１の操作の有効期間内であるか否か判断され、ステップＳ４６０６にて長押しフラグの値が１であると判断され、直前の長押しフラグが０であると判断された場合、ステップＳ４６０９Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する戻し済みフラグが１であるか否かを判断する。戻し済みフラグが１でなければステップＳ４６０９Ｂに進み、戻し済みフラグが１であればステップＳ４６０９Ｌに進む。

【２５７０】

ステップＳ４６０９Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し色変化演出を開始するために白色表示コマンドをセットし、ステップＳ４６０９Ｃへ進む。ステップＳ４６０９Ｃでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、青色変化フラグが１であるか否かを判断する。青色変化フラグが１であればステップＳ４６０９Ｄに進み、そうでなければステップＳ４６０９Ｅに進む。ステップＳ４６０９Ｄでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化画像４５ｈの色を白色から青色に変化するために、青色変化コマンドをセットして、ステップＳ４６１８に進む。

【２５７１】

ステップＳ４６０９Ｅでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、黄色変化フラグが１であるか否かを判断する。黄色変化フラグが１であればステップＳ４６０９Ｆに進み、そうでなければステップＳ４６０９Ｇに進む。ステップＳ４６０９Ｆでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化画像４５ｈの色を青色から黄色に変化するために、黄色変化コマンドをセットして、ステップＳ４６１８に進む。

【２５７２】

ステップＳ４６０９Ｇでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、虹色変化フラグが１であるか否かを判断する。虹色変化フラグが１であればステップＳ４６０９Ｈに進み、そうでなければステップＳ４６０９Ｉに進む。ステップＳ４６０９Ｈでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化画像４５ｈの色を黄色から虹色に変化するために、虹色変化コマンドをセットして、ステップＳ４６１８に進む。

【２５７３】

ステップＳ４６０９Ｉでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述のステップＳ４８０７Ｃ，ステップＳ４８１４Ｃ，ステップＳ４８２１Ｃで説明した戻しフラグが１であるか否かを判断する。戻しフラグが１であればステップＳ４６０９Ｊに進み、そうでなければステップＳ４６１８に進む。ステップＳ４６０９Ｊでは、サブ制御装置２６２のＣ

ＰＵ５５１は、色変化画像４５ｈの色を演出開始当初の色（白色）に戻すために、戻しコマンドをセットして、ステップＳ４６０９Ｋに進む。

【２５７４】

ステップＳ４６０９Ｋでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、色変化画像４５ｈの色が演出当初の色に戻されたことを示す戻し済みフラグを１に設定する。これにより、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＳ４６０９Ａにおいて、長押しフラグが０から１への変化が、長押し色変化演出の開始時点の事象であるのか、長押し色変化演出中に長押し態様とは異なる操作として遊技者が決定ボタン８１から手を離した状態でチェックポイントを通過したことに起因する事象であるのかを判別することができる。

【２５７５】

上述したステップＳ４６０９Ａにて戻し済みフラグが１であると判断された場合、ステップＳ４６０９Ｌでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、再び決定ボタン８１の長押し態様での操作が行われた時点での長押し色変化演出可能時間（例えば６秒）の残り時間が、長押し色変化パターンの最高色に到達するまでの時間（最高色到達時間）未満であるか否かを判断する。長押し色変化パターンＡの最高色（虹色）到達時間は、変化開始から２．１秒である。長押し色変化パターンＢの最高色（黄色）到達時間は、変化開始から０．９秒である。長押し色変化パターンＣの最高色（青色）到達時間は、変化開始から０．３秒である。残り時間が最高色到達時間未満であればステップＳ４６０９Ｍに進み、そうでなければステップＳ４６０９Ｎに進む。

【２５７６】

ステップＳ４６０９Ｍでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、残り時間で再び長押し色変化演出を実行するために、戻し済みフラグを０に戻して、上述したステップＳ４６０９Ｂに進み、ステップＳ４６０９Ｃ以下の処理を実行する。ステップＳ４６０９Ｎでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、残り時間で長押し色変化演出を実行できないことを遊技者に知らせる色変化不能報知コマンドをセットして、ステップＳ４６１８に進む。

【２５７７】

ステップＳ４６１８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し色変化演出の終了時間、すなわち上述した長押し色変化演出可能時間（６秒）が終了したか否かを判断する。長押し色変化演出が終了時間に到達すればステップＳ４６１９に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２５７８】

ステップＳ４６１９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し演出終了コマンドをセットして、ステップＳ４６２０に進む。ステップＳ４６２０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ボタン長押し演出フラグを０に戻し、ステップＳ４６２１に進む。ステップＳ４６２１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しフラグ、長押しタイマー、チェックポイント通過カウンタ、白・青・黄・虹の色変化フラグ、戻し済みフラグなどを０に戻して、本処理を終了する。

【２５７９】

次に、図１０８を用いて長押し色変化演出表示処理について説明する。図１０８は、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１が行う長押し色変化演出表示処理を示すフローチャートである。長押し色変化演出表示処理は、表示制御装置４５が第３図柄表示装置４２に対して長押し色変化演出を表示させるための処理である。図６３のボタン長押し演出表示処理と同じ処理は説明を省略する。

【２５８０】

ステップＳ４７０６Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、白色表示コマンドを受信したか否かを判断する。白色表示コマンドを受信していればステップＳ４７０６Ｂに進み、そうでなければステップＳ４７０６Ｃに進む。ステップＳ４７０６Ｂでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、長押し色変化演出を開始するために、第３図柄表示装置４

２に白色画像を表示し、本処理を終了する。この白色画像が色変化画像４５ｈである。
【２５８１】
ステップＳ４７０６Ｃでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、青色表示コマンドを受信したか否かを判断する。青色表示コマンドを受信していればステップＳ４７０６Ｄに進み、そうでなければステップＳ４７０６Ｅに進む。ステップＳ４７０６Ｄでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に青色画像を表示して、本処理を終了する。色変化画像４５ｈは、白色画像から青色画像に置き換わってもよいし、白色画像を表示したまま青色画像を表示してもよい。
【２５８２】
ステップＳ４７０６Ｅでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、黄色表示コマンドを受信したか否かを判断する。黄色表示コマンドを受信していればステップＳ４７０６Ｆに進み、そうでなければステップＳ４７０６Ｇに進む。ステップＳ４７０６Ｆでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に黄色画像を表示して、本処理を終了する。色変化画像４５ｈは、青色画像から黄色画像に置き換わってもよいし、青色画像を表示したまま黄色画像を表示してもよい。
【２５８３】
ステップＳ４７０６Ｇでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、虹色表示コマンドを受信したか否かを判断する。虹色表示コマンドを受信していればステップＳ４７０６Ｈに進み、そうでなければステップＳ４７０６Ｉに進む。ステップＳ４７０６Ｈでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に虹色画像を表示して、本処理を終了する。色変化画像４５ｈは、黄色画像から虹色画像に置き換わってもよいし、黄色画像を表示したまま虹色画像を表示してもよい。
【２５８４】
ステップＳ４７０６Ｉでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、戻しコマンドを受信したか否かを判断する。戻しコマンドを受信していればステップＳ４７０６Ｊに進み、そうでなければステップＳ４７０６Ｋに進む。ステップＳ４７０６Ｊでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に演出開始時点の色変化画像４５ｈを表示して、本処理を終了する。色変化画像４５ｈは、演出開始時点が白色であれば白色に戻してもよいし、演出開始時点が無色もしくは非表示であれば無色もしくは表示としてもよい。
【２５８５】
ステップＳ４７０６Ｋでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、色変化不能報知コマンドを受信したか否かを判断する。色変化不能報知コマンドを受信していればステップＳ４７０６Ｌに進み、そうでなければステップＳ４７２３（演出時間終了判定）に進む。ステップＳ４７０６Ｌでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に長押し色変化演出を実行できないことを遊技者に知らせる色変化不能報知画像を表示して、本処理を終了する。色変化不能報知画像は、長押し色変化演出を実行できないことを明示する画像でもよいし、長押し色変化演出を実行できないことを示唆する画像でもよい。また、長押し色変化演出を実行できないことを遊技者に報知できれば、画像でなくも音声など他の伝達方法でもよい。
【２５８６】
次に、図１０９を用いて上述した長押し色変化演出に用いられる色変化パターンの選択について説明する。図１０９は、色変化パターン選択用テーブルである。
【２５８７】
長押し色変化演出は、特定の変動パターンにおいて実行される。特定の変動パターンは、変動表示演出の中でも大当たり期待度が高い変動表示演出である。例えば、特定の変動パターンは、大当たり結果となる場合は、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）のうち「１４１～１９８」の範囲にて実行され、外れ結果となる場合は、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）のうち「１７１～１９８」の範囲にて実行される大当たり期待度が高い変動時間１２０秒のスーパーリーチである。詳細には、この変動時間１２０秒のスーパーリーチ（スーパーリーチＥ，Ｆ）のうち、大当たり結果となる場合は、変動種別カウンタ

ＣＳ２（０～２４０）が「０～１２０」の範囲にある大当たりスーパーリーチＥ（１２０秒）にて実行され、外れ結果となる場合は、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「０～１９９」の範囲にある外れスーパーリーチＥにて実行される。

【２５８８】

長押し色変化演出における色変化パターンは、大当たりスーパーリーチＥである場合は、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「０～８５」の範囲であれば色変化パターンＡが選択され、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「８６～１０５」の範囲であれば色変化パターンＢが選択され、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「１０６～１１５」の範囲であれば色変化パターンＣが選択され、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「１１６～１２０」の範囲であれば色変化パターンＤが選択される。また、外れスーパーリーチＥである場合は、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「０～５９」の範囲であれば色変化パターンＢが選択され、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「６０～１１９」の範囲であれば色変化パターンＣが選択され、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「１２０～１９９」の範囲であれば色変化パターンＤが選択される。色変化パターンＡは、当たりの場合にのみ選択されて、外れの場合には選択されないように設定されているが、いずれの場合も選択されるように設定されてもよい。

【２５８９】

このように、長押し色変化演出は、大当たり判定の結果が特定結果（例えば大当たり結果）となる期待度に応じて表示態様（色変化パターン）が異ならせられているので、長押し色変化演出の表示態様の違い（色変化パターンＡ～Ｅ）によって、大当たり判定の結果が特定結果となる期待度を示唆することができる。

【２５９０】

なお、長押し対応演出が長押し色変化演出であるため、大当たり期待度に応じて色変化画像４５ｈの表示態様を異ならせているが、長押し対応演出が異なる表示演出であれば、異なる対象の表示態様を異ならせてもよい。例えば、長押し操作に応じて宝箱を次々と開けていく長押し対応演出（長押し宝探し演出）である場合、大当たり期待度が高いほど、宝箱を発見できる数が増えて、宝箱から価値が高い宝物が出るようなものでもよい。

【２５９１】

次に、図１１０を用いて上述した長押し色変化演出に用いられる色変化抽選について説明する。図１１０は、色変化抽選用テーブルである。

【２５９２】

（ａ）に示す色変化パターンＡが選択された場合、チェックポイント通過カウンタのカウント回数が０回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ（０～９９）のうち「０～４４」が当たり（青色に変化）になり、「４５～９９」が外れ（白色のまま）になる。チェックポイント通過カウンタのカウント回数が１回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ（０～９９）のうち「０～２９」が当たり（黄色に変化）になり、「３０～９９」が外れ（青色のまま）になる。チェックポイント通過カウンタのカウント回数が３回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ（０～９９）のうち「０～１９」が当たり（虹色に変化）になり、「２０～９９」が外れ（黄色のまま）になる。

【２５９３】

（ｂ）に示す色変化パターンＢが選択された場合、チェックポイント通過カウンタのカウント回数が０回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ（０～９９）のうち「０～４４」が当たり（青色に変化）になり、「４５～９９」が外れ（白色のまま）になる。チェックポイント通過カウンタのカウント回数が１回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ（０～９９）のうち「０～２９」が当たり（黄色に変化）になり、「３０～９９」が外れ（青色のまま）になる。

【２５９４】

（ｃ）に示す色変化パターンＣが選択された場合、チェックポイント通過カウンタのカウント回数が０回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ（０～９９

）のうち「０～４４」が当たり（青色に変化）になり、「４５～９９」が外れ（白色のまま）になる。

【２５９５】

（ｄ）に示す色変化パターンＤが選択された場合、チェックポイント通過カウンタのカウント回数が０回であるときに行われた色変化抽選では、色変化抽選カウンタ（０～９９）のうち「０～９９」すべてが外れ（白色のまま）になる。

【２５９６】

このように、色変化抽選の回数が進むほど、期待度が高い色への色変化が選択され難いように設定されているので、色変化が進むほど大当たり期待度が高まることを遊技者に示唆することができる。

【２５９７】

次に、図１１１を用いて長押し色変化演出における色変化表示について説明する。図１１１は、色変化パターンごとの色変化表示を示すグラフである。図１１２は、色変化パターンＡ～Ｄの色変化の表示態様を説明する図である。ここでは、遊技者が長押し色変化演出中、遊技者が決定ボタン８１をずっと長押し態様で操作していたか、あるいは、操作の中断があってもチェックポイントはまたがない範囲であったものとして説明する。

【２５９８】

表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、色変化パターンＡ～Ｄにおいて色変化抽選が行われた場合に、図１１１（ａ）～（ｄ）に示す色変化グラフに従って、色変化表示を行う。（ａ）～（ｄ）にはそれぞれのタイミングでの操作態様（押下のＯＮ状態か、非押下のＯＦＦ状態か）を示している。操作態様とともに示された（ｇ１）（ｇ２）等の符号は、図１１２に示すそれぞれのタイミングでの色変化画像４５ｈを示している。なお、図１１２（ａ）～（ｌ）に示す色変化の表示態様は、後述する色変化パターンＡ１に対応しているが、それぞれのタイミングでの他の色変化パターンの説明にも流用している。

【２５９９】

（ａ）には、長押し色変化演出の最終結果として虹色になる可能性がある色変化パターンＡが示されている。説明の便宜で、色変化パターンＡを、色変化抽選ごとの抽選結果に応じて、色変化パターンＡ１～Ａ４に分ける。色変化パターンＡ４は、破線で示すように、１回目の色変化タイミング（図示ではチェックポイントＣＰ１。以下同じ）において色変化抽選の結果が外れであるため白色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始０．３秒後までは図１１２（ｃ）（ｄ）に示す白色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ１）（ｇ２）が表示され、変化開始０．３秒後から変化終了（すなわち変化開始３．０秒）まで、白色の色変化画像４５ｈ（ｇ２）が維持される。

【２６００】

色変化パターンＡ３は、一点鎖線で示すように、１回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、２回目の色変化タイミング（図示ではチェックポイントＣＰ２。以下同じ）において色変化抽選の結果が外れであるため青色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始０．３秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ１）（ｇ２）が表示され、変化開始０．３秒後から０．９秒後までは図１１２（ｅ）（ｆ）に示す青色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ３）（ｇ４）が表示され、変化開始０．９秒後から変化終了まで、青色の色変化画像４５ｈ（ｇ４）が維持される。

【２６０１】

色変化パターンＡ２は、二点鎖線で示すように、１回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、２回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため青色から黄色に変化し、３回目の色変化タイミング（図示ではチェックポイントＣＰ３。以下同じ）において色変化抽選の結果が外れであるため黄色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始０．３秒後までは図白色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ１）（ｇ２）が表示され、変化開始０．３秒後から０．９秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ３）（ｇ４）が

表示され、変化開始０．９秒後から２．１秒後までは図１１２（ｇ）（ｈ）に示す黄色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ５）（ｇ６）が表示され、変化開始２．１秒後から変化終了まで、黄色の色変化画像４５ｈ（ｇ６）が維持される。

【２６０２】

色変化パターンＡ１は、実線で示すように、１回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、２回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため青色から黄色に変化し、３回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため黄色から虹色に変化するパターンである。具外的には、変化開始０．３秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ１）（ｇ２）が表示され、変化開始０．３秒後から０．９秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ３）（ｇ４）が表示され、変化開始０．９秒後から２．１秒後までは黄色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ５）（ｇ６）が表示され、変化開始２．１秒後から変化終了まで、図１１２（ｉ）に示す虹色の色変化画像４５ｈ（ｇ７）が表示される。

【２６０３】

（ｂ）には、長押し色変化演出の最終結果として黄色になる可能性がある色変化パターンＢが示されている。説明の便宜で、色変化パターンＢを、色変化抽選ごとの抽選結果に応じて、色変化パターンＢ１～Ｂ３に分ける。色変化パターンＢは、黄色の最高点に到達するまでの時間が色変化パターンＡよりも早い、という点に特徴がある。

【２６０４】

色変化パターンＢ３は、破線で示すように、１回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため白色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始０．３秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ１）（ｇ２）が表示され、変化開始０．３秒後から変化終了（すなわち変化開始３．０秒）まで、白色の色変化画像４５ｈ（ｇ２）が維持される。色変化パターンＢ３は、上述の（ａ）に示す色変化パターンＡ４と同じ色変化が行われる。

【２６０５】

色変化パターンＢ２は、一点鎖線で示すように、１回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、２回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため青色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始０．３秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ１）（ｇ２）が表示され、変化開始０．３秒後から０．９秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ３）（ｇ４）が表示され、変化開始０．９秒後から変化終了まで、青色の色変化画像４５ｈ（ｇ４）が維持される。色変化パターンＢ２は、上述の（ａ）に示す色変化パターンＡ３と同じ色変化が行われる。

【２６０６】

色変化パターンＢ１は、二点鎖線で示すように、１回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、２回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため青色から黄色に変化し、３回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため黄色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始０．３秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ１）（ｇ２）が表示され、変化開始０．３秒後から０．９秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ３）（ｇ４）が表示され、変化開始０．９秒後から１．８秒後までは黄色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ５）（ｇ６）が表示され、変化開始１．８秒後から変化終了まで、黄色の色変化画像４５ｈ（ｇ６）が維持される。このように、色変化パターンＢ１は、黄色の最高点に到達するまでの時間が上述の（ａ）に示す色変化パターンＡ２よりも０．３秒早い、という点に特徴がある。

【２６０７】

（ｃ）には、長押し色変化演出の最終結果として青色になる可能性がある色変化パターンＣが示されている。説明の便宜で、色変化パターンＣを、色変化抽選ごとの抽選結果に

応じて、色変化パターンＣ１，Ｃ２に分ける。色変化パターンＣ２は、破線で示すように、１回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため白色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始０．３秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ１）（ｇ２）が表示され、変化開始０．３秒後から変化終了（すなわち変化開始３．０秒）まで、白色の色変化画像４５ｈ（ｇ２）が維持される。色変化パターンＣ２は、上述の（ａ）に示す色変化パターンＡ４，（ｂ）に示すＢ３と同じ色変化が行われる。

【２６０８】

色変化パターンＣ１は、一点鎖線で示すように、１回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、２回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため青色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始０．３秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ１）（ｇ２）が表示され、変化開始０．３秒後から０．９秒後までは青色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ３）（ｇ４）が表示され、変化開始０．９秒後から変化終了まで、青色の色変化画像４５ｈ（ｇ４）が維持される。色変化パターンＣ１は、上述の（ａ）に示す色変化パターンＡ３，（ｂ）に示すＢ２と同じ色変化が行われる。

【２６０９】

（ｄ）には、長押し色変化演出の最終結果として白色のままである色変化パターンＤが示されている。色変化パターンＤは、破線で示すように、１回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が外れであるため白色が維持されるパターンである。具外的には、変化開始０．３秒後までは白色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ｇ１）（ｇ２）が表示され、変化開始０．３秒後から変化終了（すなわち変化開始３．０秒）まで、白色の色変化画像４５ｈ（ｇ２）が維持される。色変化パターンＤは、上述の（ａ）に示す色変化パターンＡ４，（ｂ）に示す色変化パターンＢ３，（ｃ）に示す色変化パターンＣ２と同じ色変化が行われる。

【２６１０】

このように、変化パターンＡ４，Ｂ３，Ｃ２，Ｄは、いずれも色変化画像４５ｈが白色にしかならないので、いずれであるか区別することは難しい。変化パターンＡ３，Ｂ２，Ｃ１は、いずれも色変化画像４５ｈが１回（青色まで）の色変化に留まるので、遊技者は、変化パターンＡ４，Ｂ３，Ｃ２，Ｄよりも大当たり期待度は高いことまでは分かる。変化パターンＡ２，Ｂ１は、いずれも色変化画像４５ｈが２回（黄色まで）色変化するので、変化パターンＡ３，Ｂ２，Ｃ１よりも大当たり期待度は高いことまでは分かる。変化パターンＡ１は、大当たり確定であるので、遊技者の期待感を最も高めることができる。

【２６１１】

次に、長押し色変化演出において決定ボタン８１に長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化について説明する。図１１３は、長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化パターンごとの色変化を示すグラフである。

【２６１２】

ここでは、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば、遊技者は、決定ボタン８１を長押しする動作と、決定ボタン８１から手を離す動作とを、０．３秒間隔で繰り返す操作を行ったとする。なお、操作開始から最初の０．１秒間は、長押し態様での操作であるか否かの判定に費やされている。

【２６１３】

長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作）が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり期待度が示唆されるように設定されている。すなわち、長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有る場合に、表示態様が異なることによ

って、大当たり期待度が示唆されるように設定されている。以下、この点について詳細に説明する。

【２６１４】

（ａ）では、色変化パターンＡが選択されている。操作開始０．１秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始０．３秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始０．３秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１４の（ａ１）に示す。遊技者は、変化開始０．３秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す。１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始０．４秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始０．４秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１４の（ａ２）に示す。

【２６１５】

遊技者は、変化開始０．５秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（２回目の長押し）。変化開始０．６秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始０．６秒後から変化開始０．９秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始０．９秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１４の（ａ３）に示す。遊技者は、再び、変化開始０．９秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から再び手を離す。２度目の１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始１．０秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始１．０秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１４の（ａ４）に示す。

【２６１６】

遊技者は、変化開始１．１秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（３回目の長押し）。しかし、変化開始１．２秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。すなわち、再開時点が色変化パターンＡの最高レベル（色変化パタンＡ１の最高色である虹色）まで変化を実行できないタイミングである場合は、その色変化は再開されない。この変化開始１．２秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１４の（ａ５）に示す。また変化開始１．５秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１４の（ａ６）に示す。

【２６１７】

遊技者は、変化開始１．７秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（４回目の長押し）。しかし、変化開始１．８秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。この変化開始１．８秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１４の（ａ７）に示す。また変化開始２．１秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１４の（ａ８）に示す。

【２６１８】

遊技者は、変化開始２．３秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（５回目の長押し）。しかし、変化開始２．４秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。この変化開始２．４秒後の色変化画像４５ｈを後述するＺＣ８の（ａ９）に示す。また変化開始２．７秒後の色変化画像４５ｈを後述するＺＣ８の（ａ１０）に示す。

【２６１９】

このように、大当たり期待度が最も高い色変化パターンＡが選択されている場合には、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、０．３秒間隔で繰り返す操作を行った場合、１回目の長押しと２回目の長押しでは、決定ボタン８１の長押しに応じて色変化画像４５ｈが白色の範囲で色変化するが、３回目から５回目の長押しでは、決定ボタン８１を長押ししても色変化画像４５ｈの色変化が行われない、という特徴が出る。

【２６２０】
（ｂ）では、色変化パターンＢが選択されている。操作開始０．１秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始０．３秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始０．３秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１５の（ｂ１）に示す。遊技者は、変化開始０．３秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す。１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始０．４秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始０．４秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１５の（ｂ２）に示す。

【２６２１】
遊技者は、変化開始０．５秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（２回目の長押し）。変化開始０．６秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始０．６秒後から変化開始０．９秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始０．９秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１５の（ｂ３）に示す。遊技者は、再び、変化開始０．９秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から再び手を離す。２度目の１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始１．０秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始１．０秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１５の（ｂ４）に示す。

【２６２２】
遊技者は、変化開始１．１秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（３回目の長押し）。変化開始１．２秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始１．２秒後から変化開始１．５秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始１．５秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１５の（ｂ５）に示す。遊技者は、再び、変化開始１．５秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から再び手を離す。３度目の１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始１．６秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始１．６秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１５の（ｂ６）に示す。

【２６２３】
遊技者は、変化開始１．７秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（４回目の長押し）。しかし、変化開始１．８秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。すなわち、再開時点が色変化パターンＢの最高レベル（色変化パタンＢ１の最高色である黄色）まで変化を実行できないタイミングである場合は、その色変化は再開されない。この変化開始１．８秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１５の（ｂ７）に示す。また変化開始２．１秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１５の（ｂ８）に示す。

【２６２４】
遊技者は、変化開始２．３秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（５回目の長押し）。しかし、変化開始２．４秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。この変化開始２．４秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１５の（ｂ９）に示す。また変化開始２．７秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１５の（ｂ１０）に示す。

【２６２５】
このように、大当たり期待度が色変化パターンＡの次に高い色変化パターンＢが選択されている場合には、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、０．３秒間隔で繰り返す操作を行った場合、

１回目の長押しから３回目の長押しまでは、決定ボタン８１の長押しに応じて色変化画像４５ｈが白色の範囲で色変化するが、４回目と５回目の長押しでは、決定ボタン８１を長押ししても色変化画像４５ｈの色変化が行われない、という特徴が出る。このことから、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、０．３秒間隔で繰り返す操作を行った場合、２回繰り返して白色の範囲で色変化が行われたならば、色変化パターンＡではないことが分かる。

【２６２６】

（ｃ）では、色変化パターンＣが選択されている。操作開始０．１秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始０．３秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始０．３秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１６の（ｃ１）に示す。遊技者は、変化開始０．３秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す。１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始０．４秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始０．４秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１６の（ｃ２）に示す。

【２６２７】

遊技者は、変化開始０．５秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（２回目の長押し）。変化開始０．６秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始０．６秒後から変化開始０．９秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始０．３秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１６の（ｃ３）に示す。遊技者は、再び、変化開始０．９秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から再び手を離す。２度目の１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始１．０秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始１．０秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１６の（ｃ４）に示す。

【２６２８】

遊技者は、変化開始１．１秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（３回目の長押し）。変化開始１．２秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始１．２秒後から変化開始１．５秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始１．５秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１６の（ｃ５）に示す。遊技者は、再び、変化開始１．５秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から再び手を離す。３度目の１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始１．６秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始１．６秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１６の（ｃ６）に示す。

【２６２９】

遊技者は、変化開始１．７秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（４回目の長押し）。変化開始１．８秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始１．８秒後から変化開始２．１秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始２．１秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１６の（ｃ７）に示す。遊技者は、再び、変化開始２．０秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から再び手を離す。４度目の１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始２．２秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始２．２秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１６の（ｃ８）に示す。

【２６３０】

遊技者は、変化開始２．３秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（５回目の長押し）。しかし、変化開始２．４秒後、長押し態様での操作であると判定されても、色変化は再開されない。すなわち、再開時点が色変化パターンＣの最高レベル（色変化パターンＣ１の最高色である青色）まで変化を実行できないタイミングである場合は、その色変化は再開されない。この変化開始２．４秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１６の（ｃ９）に示す。また変化開始２．７秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１６の（ｃ１０）に示す。

【２６３１】

このように、大当たり期待度が色変化パターンＢの次に高い色変化パターンＣが選択されている場合には、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、０．３秒間隔で繰り返す操作を行った場合、１回目の長押しから４回目の長押しまでは、決定ボタン８１の長押しに応じて色変化画像４５ｈが白色の範囲で色変化するが、５回目の長押しでは、決定ボタン８１を長押ししても色変化画像４５ｈの色変化が行われない、という特徴が出る。このことから、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、０．３秒間隔で繰り返す操作を行った場合、４回繰り返して白色の範囲で色変化が行われたならば、色変化パターンＡ，Ｂではない（色変化パターンＡ，Ｂがでる場合よりも大当たり期待度が低い）ことが分かる。

【２６３２】

（ｄ）では、色変化パターンＤが選択されている。操作開始０．１秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始０．３秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始０．３秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１７の（ｄ１）に示す。遊技者は、変化開始０．３秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す。１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始０．４秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始０．４秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１７の（ｄ２）に示す。

【２６３３】

遊技者は、変化開始０．５秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（２回目の長押し）。変化開始０．６秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始０．６秒後から変化開始０．９秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始０．３秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１７の（ｄ３）に示す。遊技者は、再び、変化開始０．９秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から再び手を離す。２度目の１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始１．０秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始１．０秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１７の（ｄ４）に示す。

【２６３４】

遊技者は、変化開始１．１秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（３回目の長押し）。変化開始１．２秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始１．２秒後から変化開始１．５秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始１．５秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１７の（ｄ５）に示す。遊技者は、再び、変化開始１．５秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から再び手を離す。３度目の１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始１．６秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始１．６秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１７の（ｄ６）に示す。

【２６３５】
遊技者は、変化開始１．７秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（４回目の長押し）。変化開始１．８秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始１．８秒後から変化開始２．１秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始２．１秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１７の（ｄ７）に示す。遊技者は、再び、変化開始２．１秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から再び手を離す。４度目の１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始２．２秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始２．２秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１７の（ｄ８）に示す。

【２６３６】
遊技者は、変化開始２．３秒後、決定ボタン８１の操作を再開する（５回目の長押し）。変化開始２．４秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が初めから再開される。変化開始２．４秒後から変化開始２．７秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始２．７秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１７の（ｄ９）に示す。遊技者は、再び、変化開始２．７秒後、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から再び手を離す。５度目の１回目のチェックポイントに到達した時点で、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１から手が離れているので、色変化が中断される。具体的には、色変化は、変化開始２．８秒後、白色の現在地点から白色の出発地点に戻される。この変化開始２．８秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１７の（ｄ１０）に示す。

【２６３７】
このように、大当たり期待度が最も低い色変化パターンＤが選択されている場合には、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、０．３秒間隔で繰り返す操作を行った場合、１回目の長押しから５回目の長押しまですべて、決定ボタン８１の長押しに応じて色変化画像４５ｈが白色の範囲で色変化するという特徴が出る。このことから、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、０．３秒間隔で繰り返す操作を行った場合、５回すべて繰り返して白色の範囲で色変化が行われたならば、色変化パターンＡ，Ｂ，Ｃではないこと（大当たり期待度が低い）ことが分かる。

【２６３８】
このように、長押し色変化演出は、色変化パターンＡ～Ｄの実行中に、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作）が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり期待度を示唆することができる。具体的には、長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有る場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり期待度を示唆することができる。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりするという別操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。

【２６３９】
次に、色変化パターンごとの長押し色変化演出の表示態様を説明する。図１１４は、色変化パターンＡの長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。図１１５は、色変化パターンＢの長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。図１１６は、色変化パターンＣの長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。図１１７は、色変化パターンＤの長押し色変化演出の表示態様を説明する図である。

【２６４０】

すなわち、長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作）が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり判定の結果として得られた所定条件（大当たり期待度）が示唆される。具体的には、長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有る場合に、特定報知（後述する特定報知画像４５ｉの表示）の実行の有無が異なる。以下この点について詳細に説明する。

【２６４１】

図１１４に示すように、遊技者は、色変化パターンＡが選択されている場合に、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする動作と、決定ボタン８１から手を離す動作とを繰り返す操作を行い、１回目から２回目の長押しでは白色の範囲で色変化が行われるとする。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、１回目の長押し期間には（ａ１）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、１回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ａ２）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、２回目の長押し期間には（ａ３）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、２回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ａ４）に示す元に戻す画像が表示される。

【２６４２】

また、３回目から５回目の長押し期間では、色変化が行われないことを示す、「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが３回表示される。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、３回目の長押し期間には（ａ５）に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが表示され、３回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ａ６）に示す元の画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、４回目の長押し期間には（ａ７）に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが表示され、４回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ａ８）に示す元の画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、５回目の長押し期間には（ａ９）に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが表示され、５回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ａ１０）に示す元の画像が表示される。

【２６４３】

このように、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、繰り返す操作を行った場合、長押し色変化演出の序盤に白色の範囲での色変化が行われたが、中盤から終盤にかけては色変化が行われない替わりに特定報知画像４５ｉが表示されたならば、大当たり期待度が最も高い色変化パターンＡであることが分かる。

【２６４４】

図１１５に示すように、遊技者は、色変化パターンＢが選択されている場合に、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする動作と、決定ボタン８１から手を離す動作とを、０．３秒間隔で繰り返す操作を行ったとすると、色変化パターンＡが選択されている場合と同様に、１回目から３回目の長押しでは白色の範囲で色変化が行われる。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、１回目の長押し期間には（ｂ１）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、１回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｂ２）に示す元に戻す画像が表示される。また、長押し態様とは異なる操作として、２回目の長押し期間には（ｂ３）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、２回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｂ４）に示す元に戻す画像が表示される。また、長押し態様とは異なる操作として、３回目の長押し期間には（ｂ５）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、３回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｂ６）に示す元に戻す画像が表示される。

【２６４５】

また、４回目と５回目の長押し期間では、特定報知画像４５ｉが２回表示される。すな

わち、長押し態様とは異なる操作として、４回目の長押し期間には（ｂ７）に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが表示され、４回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｂ８）に示す元の画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、５回目の長押し期間には（ｂ９）に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが表示され、５回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｂ１０）に示す元の画像が表示される。このように、４回目と５回目の長押し期間では色変化が行われず、「もう上がらないよ！」という文字画像が２回表示される。

【２６４６】

このように、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、繰り返す操作を行った場合、長押し色変化演出の中盤までは白色の範囲での色変化が行われたが、終盤は色変化が行われない替わりに特定報知画像４５ｉが表示されたならば、大当たり期待度が２番目に高い色変化パターンＢであることが分かる。

【２６４７】

図１１６に示すように、遊技者は、色変化パターンＣが選択されている場合に、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする動作と、決定ボタン８１から手を離す動作とを、０．３秒間隔で繰り返す操作を行ったとすると、１回目から４回目の長押しでは白色の範囲で色変化が行われる。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、１回目の長押し期間には（ｃ１）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、１回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｃ２）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、２回目の長押し期間には（ｃ３）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、２回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｃ４）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、３回目の長押し期間には（ｃ５）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、３回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｃ６）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、４回目の長押し期間には（ｃ７）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、４回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｃ８）に示す元に戻す画像が表示される。

【２６４８】

また、５回目の長押しでは色変化が行われず、特定報知画像４５ｉが１回表示される。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、５回目の長押し期間には（ｃ９）に示す「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが表示され、５回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｃ１０）に示す元の画像が表示される。

【２６４９】

このように、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、繰り返す操作を行った場合、長押し色変化演出の終盤までは白色の範囲での色変化が行われたが、最後に色変化が行われない替わりに特定報知画像４５ｉが表示されたならば、大当たり期待度が３番目に高い色変化パターンＣであることが分かる。また、色変化パターンＣでは、色変化パターンＡや色変化パターンＢに比べて、「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが表示される回数が少ない。そのため、遊技者は、長押し色変化演出の期間中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、繰り返す操作をした場合に、「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが表示される回数が多いほど、大当たりの期待度が高いことに気付く。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、決定ボタン８１から手を離す操作とを、繰り返す操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。

【２６５０】

図１１７に示すように、遊技者は、色変化パターンＤが選択されている場合に、長押し態様とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする動作と、決定ボタン８１から手を離す動作とを、０．３秒間隔で繰り返す操作を行ったとすると、１回目から５回目のす

べての長押しで白色の範囲で色変化が行われる。すなわち、長押し態様とは異なる操作として、１回目の長押し期間には（ｄ１）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、１回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｄ２）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、２回目の長押し期間には（ｄ３）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、２回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｄ４）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、３回目の長押し期間には（ｄ５）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、３回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｄ６）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、４回目の長押し期間には（ｄ７）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、４回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｄ８）に示す元に戻す画像が表示される。長押し態様とは異なる操作として、５回目の長押し期間には（ｄ９）に示す白色の範囲で色変化する画像が表示され、５回目の決定ボタン８１から手を離した期間には（ｄ１０）に示す元に戻す画像が表示される。

【２６５１】

つまり、色変化パターンＤでは、色変化パターンＡから色変化パターンＣと異なり、「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが表示されない。そのため、遊技者は、長押し色変化演出の期間中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、繰り返す操作をした場合に、「もう上がらないよ！」という特定報知画像４５ｉが表示されなければ、大当たりの期待度が低いことに気付く。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、繰り返す操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。

【２６５２】

このように、長押し色変化演出は、色変化パターンＡ～Ｄの実行中に、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作）が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり期待度を示唆することができる。具体的には、長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有る場合に、色変化画像４５ｈと特定報知画像４５ｉの表示態様の違いによって、大当たり期待度を示唆することができる。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン８１を長押しする操作と、決定ボタン８１から手を離す操作とを、繰り返す操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。

【２６５３】

上述したように、本実施例１１のパチンコ機１０によれば、遊技者による操作を受ける決定ボタン８１と、遊技に関する主たる制御を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１と、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による大当たり判定の結果に基づき、第３図柄表示装置４２に所定の表示演出を実行させるサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出実行機能と、を備え、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中に長押し対応演出（例えば長押し色変化演出）を実行するものであって、決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間（例えば長押し色変化演出の開始から長押し色変化演出の最大実行時間６．００秒までの期間）内で、長押し態様での操作が無いと判定された場合にも、長押し色変化演出の実行を継続する。

【２６５４】

これにより、長押し色変化演出が開始された後、決定ボタン８１の長押し態様での操作が途切れたとしても、長押し態様での操作の有無が判定される期間内に長押し態様での操作が再開されれば、長押し色変化演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン８１の操作をやり直して、長押し色変化演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない

。その結果、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－０）に記載の遊技機の一例である。

【２６５５】

また、上述の演出実行機能は、有効期間内を所定間隔（例えば０．０１秒間隔）で、遊技者による決定ボタン８１の操作を検出可能な操作検出機能と、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた場合に、その後、所定間隔よりも長い特定間隔毎に設けられた判定タイミング（例えば各色変化パターンにおける１～３回目の色変化タイミング）にて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出の有無に基づいて、長押し色変化演出の実行を継続するか否かを判定する。これにより、長押し色変化演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れたとしても、判定タイミングまでに遊技者による決定ボタン８１の操作が再開されれば、長押し色変化演出の実行が継続されるので、一から決定ボタン８１の操作をやり直して、長押し色変化演出が中断前の状態となるまでの時間を待つ必要がない。その結果、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ１－１）に記載の遊技機の一例である。

【２６５６】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合にも、長押し色変化演出の実行を継続する。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされたとしても、長押し色変化演出の実行が継続されるので、長押し態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がない。その結果、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－０）に記載の遊技機の一例である。

【２６５７】

また、上述の長押し対応演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作）が行われた場合に、長押し対応演出の表示態様の違い（例えば色変化パターンＡ～Ｄは大当たり期待度が高いほど色変化の発生回数が少ないこと）によって、大当たり判定の結果として得られた所定条件（例えば大当たり期待度）が示唆される。例えば、色変化パターンＡ～Ｄは異なる操作による色変化の再開数が多く発生するほど、大当たり期待度が低い。これにより、大当たり判定の結果として得られる所定条件に応じた長押し対応演出の表示態様の違いによって、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。また、長押し対応演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作を行って大当たり判定の結果として得られた所定条件の示唆が与えられるという面白味が生じる。これは例えば上述の（Ｐ２－０Ｂ）に記載の遊技機の一例である。

【２６５８】

上述の演出実行機能は、大当たり判定の結果として得られる所定条件（例えば大当たり乱数カウンタＣ１の値から得られる大当たりか外れか、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値から得られる変動パターンの種類）に応じて長押し対応演出の表示態様（例えば色変化パターンＡ，Ｂ，Ｃ，Ｄ）を異ならせる。例えば色変化パターンＡであれば最高で３回の色変化が行われ、色変化パターンＢであれば最高で２回の色変化が行われ、色変化パターンＣであれば最高で１回の色変化が行われ、色変化パターンＤであれば色変化は行われない。これにより、大当たり判定の結果として得られる所定条件に応じた長押し色変化演出の表示態様の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－１）に記載の遊技機の一例である。

【２６５９】

上述の長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作）が行われた場合に、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当

たり判定の結果として得られた所定条件（大当たり期待度）が示唆される。これにより、長押し色変化演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作を行って大当たり期待度の示唆が与えられるという面白味が生じる。これは例えば上述の（Ｐ２－２）に記載の遊技機の一例である。

【２６６０】

また、上述の長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合に、表示態様が異なる。例えば、色変化パターンＡ，Ｂであれば、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後（例えば変化開始１．２秒後以降）に、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出（再検出）がある場合に、色変化が再開されないことを示唆ないし報知する画像（例えば「もう上がらないよ！」という文字画像）が表示される。色変化パターンＣであれば、例えば変化開始２．４秒後以降に、遊技者による決定ボタン８１の操作の再検出がある場合に、色変化が再開されないことを示唆ないし報知する画像が表示される。色変化パターンＤであれば、遊技者による決定ボタン８１の操作の再検出がある場合であっても、そもそも色変化が行われないパターンであるので、色変化が再開されないことを示唆ないし報知する画像は表示されない。これにより、長押し色変化演出が開始された後、決定ボタン８１の操作が解除された場合に、その解除後の表示態様の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－３）に記載の遊技機の一例である。

【２６６１】

また、上述の長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有る場合に、特定報知（例えば「もう上がらないよ！」という文字からなる特定報知画像４５ｉ）の実行の有無が異なる。例えば、色変化パターンＡ～Ｃであれば、遊技者による決定ボタン８１の操作の再検出がある場合に、再開時点が当該色変化パターンの最高レベルまで変化を実行できないタイミングである場合は、特定報知画像４５ｉが表示されるが、色変化パターンＤであれば、そもそも色変化が行われないので、特定報知画像４５ｉが表示されない。これにより、長押し色変化演出が開始された後、決定ボタン８１の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、特定報知の実行の有無によって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－６）に記載の遊技機の一例である。

【２６６２】

また、上述の所定条件は、大当たり判定の結果が特定結果（例えば大当たり結果）となる期待度である。例えば、大当たり結果となる期待度は、大当たり結果となる場合のみ選ばれる色変化パターンＡが最も高く、大当たり結果となる場合には色変化パターンＣ，Ｄよりも選ばれ易い色変化パターンＢが２番目に高く、大当たり結果となる場合には色変化パターンＤよりも選ばれ易い色変化パターンＣが３番目に高く、大当たり結果となる場合には最も選ばれ難い色変化パターンＤが最も低い。これにより、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり判定の結果が特定結果となる期待度が示唆されるので、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－８）に記載の遊技機の一例である。

【２６６３】

また、上述の所定条件は、期待度に応じて定められる長押し色変化演出の表示態様の変化パターンである。これにより、長押し色変化演出の表示態様の変化パターンの違いによって、大当たり判定の結果が特定結果となる期待度が示唆されるので、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－９）に記載の遊技機の一例である。

【２６６４】

また、上述の演出実行機能は、長押し対応演出の実行中に操作手段の操作の検出が無くなった場合に、長押し対応演出を終了せずに、所定期間、所定演出を実行する。この所定演出は、所定期間、特定操作対応演出の表示態様の変化を継続する演出である。これにより、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し対応演出の実行中に遊技者の操作の検出が途切れたとしても、所定期間、表示態様の変化が継続されるので、操作の検出が途切れた前後で表示態様の変化の連続性があるため、操作の検出が途切れた時点で演出を終了する場合よりも、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ３－３）に記載の遊技機の一例である。

【２６６５】

また、長押し対応演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作）が行われた場合に、長押し対応演出中に実行される長押し対応演出とは異なる別演出の態様と長押し対応演出の態様（例えば「もう上がらないよ！」という文字画像と、長押し色変化演出で表示される白色画像）とによって、大当たり判定の結果が示唆可能である。これにより、長押し対応演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作によって示される長押し対応演出とは異なる別演出の態様と長押し対応演出の態様とによって大当たり判定の結果の示唆が与えられるという面白味が生じる。これは例えば上述の（Ｐ４－０）に記載の遊技機の一例である。

【２６６６】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内であって決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われている期間内に、長押し対応演出を継続するか否かを抽選する演出継続抽選機能（サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が色変化抽選処理のステップＳ４８０１Ｃ～ステップＳ４８０５，ステップＳ４８０８～ステップＳ４８１１，ステップＳ４８１５～ステップＳ４８１８，ステップＳ４８２２～ステップＳ４８２５のにて行う処理）を備え、上述の演出実行機能は、判定タイミングにて遊技者が決定ボタン８１を操作していると判定された場合であって、演出継続抽選の抽選結果が長押し対応演出の実行を継続する結果である場合に、次の特定間隔にて長押し対応演出の実行を継続する。これにより、判定タイミングにて操作の検出があることと、演出継続抽選の抽選結果とに基づいて長押し対応演出の実行が継続されるので、操作の検出が続いていれば長押し対応演出の実行が継続される場合よりも、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ５－０）及び（Ｐ５－１）に記載の遊技機の一例である。

【２６６７】

上述の演出継続抽選機能は、特定間隔よりも短い間隔（例えば０．１秒間隔または数割込毎）で、次の特定間隔にて操作対応演出を継続するか否かを抽選する。これにより、演出継続抽選が特定間隔よりも短い間隔で行われるので、判定タイミングで抽選される場合よりも抽選の機会が増えるため、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ５－３）に記載の遊技機の一例である。

【２６６８】

なお、上述の演出継続抽選機能は、特定間隔よりも短い間隔で、次の特定間隔にて操作対応演出を継続するか否かを抽選していたが、判定タイミングにて、次の特定間隔にて長押し対応演出を継続するか否かを抽選するものであってもよい。これにより、演出継続抽選が判定タイミングで行われるので、長押し対応演出が演出開始時に抽選で決められる場合よりも抽選機会が増えるため、長押し対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ５－２）に記載の遊技機の一例である。

【実施例１２】

【２６６９】

上述した実施例１１の長押し色変化演出では、長押し態様とは異なる操作として遊技者が決定ボタン８１から手を離した状態でチェックポイントを通過した場合に、色変化画像

４５ｈの色を変化開始時の色に戻していたが、変化開始時の色に戻さずに、その時点の色を維持してもよい。

【２６７０】

図１１８を用いて長押し色変化演出において決定ボタン８１に長押し態様の操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作が行われた場合の色変化の別の例について説明する。図１１８は、実施例１２の長押し態様の操作とは異なる操作が行われた場合の色変化パターンごとの色変化を示すグラフである。なお、色変化パターンや長押し態様の操作とは異なる操作は、上述した実施例１１と同じ色変化パターンや長押し態様の操作とは異なる操作である。

【２６７１】

すなわち、長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合に、表示態様が異なる。具体的には、長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、チェックポイント（判定タイミング）にて、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合に、表示態様の変化の仕方が異なる。より詳細には、長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、チェックポイントにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、チェックポイントの経過後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有る場合に、表示態様の変化の仕方が異なる。以下この点を詳細に説明する。

【２６７２】

（ａ）では、色変化パターンＡが選択されている。操作開始０．１秒後、長押し態様での操作であるとの判定に基づき、色変化が開始される。変化開始０．３秒後までは、色変化が白色の範囲内で行われる。この変化開始０．３秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１９の（ａ１）に示す。ここで、遊技者は、変化開始０．３秒後から０．５秒後まで、長押し態様とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離し、変化開始０．５秒後から０．９秒後まで、再び決定ボタン８１を長押ししている。

【２６７３】

色変化は、１回目のチェックポイント（変化開始０．３秒後）に到達するまで続き、１回目のチェックポイントを経過時に、色抽選の結果が当たりであれば色変化を継続し、色変化の結果が外れである場合や後述するように長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１の操作の検出が無くなっている場合には１回目のチェックポイントに到達した時点の色を維持する。例えば、１回目の色抽選の結果が外れである場合や、後述するように長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１の操作の検出が無くなっている場合の変化開始０．４秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１９の（ａ２）に示す。色の維持は、後述するように長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１の操作の検出が無くなっている場合には、決定ボタン８１の操作が再び長押し態様になったと判定されており、かつ、色抽選の結果が当たりになった時点（例えば変化開始０．６秒後）で終わる。この変化開始０．６秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１９の（ａ３）に示す。長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１の操作の検出が無いままであったり、色抽選の結果が外れであったりする場合には、色の維持はそのまま継続される。

【２６７４】

変化開始０．６秒後から、色変化が再開される。再開された色変化は、色変化パターンＡに従って行われる。すなわち、ここでは、１回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため白色から青色に変化し、２回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため青色から黄色に変化し、３回目の色変化タイミングにおいて色変化抽選の結果が当たりであるため黄色から虹色に変化する。具外的には、変化開始０．６秒後から１．２秒後までは青色が表示され、変化開始１．２秒後から２．４秒後までは黄色が表示され、変化開始２．４秒後から変化終了まで、虹色が表示される。

【２６７５】

この場合の変化開始０．９秒後の色変化画像４５ｈを後述する図１１９の（ａ４）に示し、変化開始１．２秒後の色変化画像４５ｈを同（ａ５）に示し、変化開始１．８秒後の色変化画像４５ｈを同（ａ６）に示し、変化開始２．４秒後の色変化画像４５ｈを同（ａ７）に示し、変化開始２．７秒後の色変化画像４５ｈを同（ａ８）に示す。

【２６７６】

（ｂ）では、色変化パターンＢが選択されている。色変化パターンＢが選択された場合の色変化画像４５ｈの色変化は、３回目の色変化タイミングまでは色変化パターンＡが選択された場合と同様であるが、最高の色変化が黄色までであるため、変化開始２．４秒後から（ａ７）に示す色変化画像４５ｈが維持される。

【２６７７】

（ｃ）では、色変化パターンＣが選択されている。色変化パターンＣが選択された場合の色変化画像４５ｈの色変化は、２回目の色変化タイミングまでは色変化パターンＡが選択された場合と同様であるが、最高の色変化が青色まであるため、変化開始１．２秒後から（ｃ５）に示す色変化画像４５ｈが維持される。

【２６７８】

（ｄ）では、色変化パターンＤが選択されている。色変化パターンＤが選択された場合の色変化画像４５ｈの色変化は、白色の範囲までであるため、変化開始０．３秒後から（ａ３’）に示す色変化画像４５ｈが維持される。

【２６７９】

次に、色変化パターンごとの色変化の表示態様を説明する。図１１９は、色変化パターンごとの色変化の表示態様を説明する図である。なお、色変化パターンや長押し態様の操作とは異なる操作は、上述した実施例１１と同じ色変化パターンや長押し態様の操作とは異なる操作である。

【２６８０】

（ｃ）示すように、色変化パターンＡが選択されている場合に、１回目の長押しから長押し態様とは異なる操作として１回目の決定ボタン８１から手を離している期間であって１回目のチェックポイントを通過するまでは白色の範囲で色変化が行われる。すなわち、その期間には白色の範囲で色変化する色変化画像４５ｈ（ａ１）が表示される。１回目のチェックポイントを通過してから長押し態様とは異なる操作として１回目の決定ボタン８１から手を離している期間及び２回目の長押しになるまでの期間までは、色変化した白色画像（ａ１）が維持される。すなわち、（ｄ）に示すように、この期間には白色を維持した色変化画像４５ｈ（ａ２）が表示される。このように、１回目のチェックポイントを通過してから長押し態様とは異なる操作として１回目の決定ボタン８１から手を離している期間において、色変化した色変化画像４５ｈ（ａ２）の表示が維持されているので、色変化が元に戻る場合に比べて、遊技者はチェックポイントを通過したことが分かりにくくなっている。

【２６８１】

２回目の長押しの時点で、色変化抽選の結果が当たりであれば、操作が再開された時点から、色変化パターンＡに従って色変化画像４５ｈの色変化が再開される。この２回目の長押しの時点では、色変化を再開するタイミングで、残りの色変化を最後まで行うことができるタイミングで長押し態様での操作が再開されたことを示す画像が表示される。具体的には（ｅ）に示すように、「スタート！」という文字画像（特定報知画像４５ｉ）が表示され、色変化が再開されることを示す。そして、（ｆ）に示すように、色変化画像４５ｈの青色の範囲で色変化が開始される。このように、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート！」の文字画像が表示されることで、遊技者は、これから色変化が続くような期待度が高い変動表示演出が実行されているのではないか、という示唆を得ることができる。

【２６８２】

この「スタート！」の文字画像の表示や音声出力は、２回目の長押しの時点で、色変化抽選の結果が当たりである場合だけでなく、色変化抽選の結果が外れである場合にも実行

される。このとき、（ｄ）に示す白色を維持した色変化画像４５ｈ（ａ２）は、一見すると期待度が低い色変化パターンＤのようであるが、（ｅ）に示す「スタート！」の文字画像が表示されることで、色変化パターンＤとは異なるものという印象を与えることができる。これにより、決定ボタン８１に対して長押し態様の操作とは異なる操作を行うことで、期待度が低い色変化パターンＤのように見える色変化が実行される場合であっても、実際には期待度が高い変動表示演出が実行されているかもしれないという示唆を得ることができる。

【２６８３】

色変化抽選の結果が当たりである場合、この「スタート！」の文字画像が表示された後、長押し態様とは異なる操作として２回目の決定ボタン８１から手を離している期間も、チェックポイントを超えない限りは、（ｆ）に示すように色変化画像４５ｈ（ａ４）の青色の範囲での色変化が継続される。３回目の長押しの期間では、色変化画像４５ｈが青色から黄色に色変化され、４回目の長押しの期間では、（ｈ）（ｉ）に示すように色変化画像４５ｈ（ａ６）（ａ７）の色変化が黄色の範囲で継続される。５回目の長押しの期間では、色変化画像４５ｈが黄色から虹色に色変化される。長押し態様とは異なる操作として５回目の決定ボタン８１から手を離した期間では、（ｊ）に示すように色変化画像４５ｈ（ａ８）の色変化が虹色の範囲で維持される。このように、「スタート！」の文字画像が表示された後、色変化画像４５ｈの色変化が続くことで、遊技者は、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート！」の文字画像が表示されることが期待度の高さの示唆であることに気づくことができる。

【２６８４】

なお、上述の説明は、長押し態様とは異なる操作によって、１回目の判定タイミングで決定ボタン８１の操作の検出が無くなっている場合だけでなく、２回目の判定タイミングや３回目の判定タイミングをまたいで決定ボタン８１の操作の検出が無くなっている場合も、同様である。

【２６８５】

色変化パターンＢが選択されている場合は、色変化パターンＡが選択されている場合と同様に、色変化画像４５ｈの色変化の表示が行われる。すなわち、１回目のチェックポイントを通過してから長押し態様とは異なる操作として１回目の決定ボタン８１から手を離している期間において、色変化した色変化画像４５ｈ（ａ１）の表示が維持されているので、遊技者はチェックポイントを通過したことが分かりにくくなっている。また、２回目の長押しの時点では、色変化抽選の結果が当たりである場合には、色変化を開始するタイミングで、最後まで色変化を行うことができるタイミングで長押し態様での操作が再開されたことを示す画像（「スタート！」という文字画像）が表示されるので、遊技者は、これから色変化が続くような期待度が高い変動表示演出が実行されているという示唆を得ることができる。この「スタート！」の文字画像が表示された後、色変化画像４５ｈの色変化が黄色まで続くことで、遊技者は、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート！」の文字画像が表示されることが期待度の高さの示唆であることに気づくことができる。

【２６８６】

（ｃ）に示すように、色変化パターンＣが選択されている場合も、色変化パターンＡが選択されている場合と同様に、色変化画像４５ｈの色変化の表示が行われる。すなわち、１回目のチェックポイントを通過してから長押し態様とは異なる操作として１回目の決定ボタン８１から手を離している期間において、色変化した色変化画像４５ｈの表示が維持されているので、遊技者はチェックポイントを通過したことが分かりにくくなっている。また、２回目の長押しの時点では、色変化抽選の結果が当たりである場合には、色変化を開始するタイミングで、最後まで色変化を行うことができるタイミングで長押し態様での操作が再開されたことを示す画像（「スタート！」という文字画像）が表示されるので、遊技者は、これから色変化が続くような期待度が高い変動表示演出が実行されているという示唆を得ることができる。しかし、この「スタート！」の文字画像が表示された後、色

変化画像４５ｈの色変化が青色の範囲であるため、遊技者は、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート！」の文字画像が表示されても、大当たり期待度の高さがそれほど上がらない場合もあることに気づくことができる。

【２６８７】

（ｄ）に示すように、色変化パターンＤが選択されている場合も、色変化パターンＡが選択されている場合と同様に、色変化画像４５ｈの色変化の表示が行われる。すなわち、１回目のチェックポイントを通過してから長押し態様とは異なる操作として１回目の決定ボタン８１から手を離している期間において、色変化した色変化画像４５ｈの表示が維持されているので、遊技者はチェックポイントを通過したことが分かりにくくなっている。また、２回目の長押しの時点では、色変化を開始するタイミングで、色変化が行われないため、上述した「スタート！」という文字画像が表示されない（図中では（ａ３’）としている）。そのため、遊技者は、色変化が起こらないような期待度が低い変動表示演出が実行されているという示唆を得ることができる。しかし、この「スタート！」の文字画像が表示された後、色変化画像４５ｈの色変化が白色の範囲であり、遊技者は、長押し態様での操作が再開された時点で「スタート！」の文字画像が表示されなければ、大当たり期待度の高さがそれほど上がらないことに気づくことができる。

【２６８８】

上述したように、本実施例１２のパチンコ機１０によれば、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の長押し態様での操作の有無が判定される期間内で、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされた場合にも、長押し色変化演出の実行を継続する。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様での操作とは異なる操作として決定ボタン８１から手を離す操作がされたとしても、長押し色変化演出の実行が継続されるので、長押し態様での操作とは異なる操作がされたからといって、一から操作手段の操作をやり直す必要がない。その結果、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－０）に記載の遊技機の一例である。

【２６８９】

上述の長押し対応演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作（例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作）が行われた場合に、長押し対応演出の表示態様の違い（例えば異なる操作によって色変化パターンＡ～Ｃは色が維持された後に色変化が再開されるが、色変化パターンＤは色が維持されたままであること）によって、大当たり判定の結果として得られた所定条件（例えば大当たり期待度）が示唆される。例えば、異なる操作によって色が維持された後に色変化が再開された場合は、色の維持がされたままの場合よりも、大当たり期待度が高い。これにより、長押し対応演出中に、長押し態様の操作とは異なる操作として、例えば決定ボタン８１から手を離したり、再び決定ボタン８１を押したりする操作を行って大当たり判定の結果として得られた所定条件の示唆が与えられるという面白味が生じる。これは例えば上述の（Ｐ２－０Ｂ）に記載の遊技機の一例である。

【２６９０】

また、上述の長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合に、以下で説明するように表示態様が異なる。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１の操作が解除された場合に、その解除後の表示態様の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－３）に記載の遊技機の一例である。

【２６９１】

また、上述の長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合に、以下に説明するように表示態様の変化の仕方が異なる。これに

より、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１の操作が解除された場合に、その解除後の表示態様の変化の仕方の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－４）に記載の遊技機の一例である。

【２６９２】

また、長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有る場合に、表示態様の変化の仕方が異なる。例えば、色変化パターンＡ～Ｃであれば、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出（再検出）があるまでは、その時点での色が維持されており、その後、遊技者による決定ボタン８１の操作の再検出がある場合に、次の色変化抽選に当選していれば、その維持されていた色から色変化が再開される。色変化パターンＤであれば、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合に、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の再検出があるまでも、その後、遊技者による決定ボタン８１の操作の再検出がある場合も、そもそも色変化がないパターンであるので、白色が維持される。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、表示態様の変化の仕方の違いによって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－５）に記載の遊技機の一例である。

【２６９３】

また、長押し色変化演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、判定タイミングにて、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が有る場合に、以下に説明するように特定報知の実行の有無（例えば「スタート！」の文字画像からなる特定報知画像４５ｉの表示の有無）が異なる。例えば、色変化パターンＡ～Ｃであれば、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の再検出がある場合に、「スタート！」の文字画像を表示する特定報知が実行される。色変化パターンＤであれば、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合に、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の再検出がある場合でも、そもそも色変化がないパターンであるので、「スタート！」の文字画像を表示する特定報報知は実行されない。これにより、長押し色変化演出が開始された後、長押し態様とは異なる操作によって決定ボタン８１の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場合に、特定報知の実行の有無によって、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－６）に記載の遊技機の一例である。

【２６９４】

また、上述の特定報知は、長押し色変化演出の再開の有無の報知（例えば色変化が再開されることを示す「スタート！」の文字画像の表示の有無）であってもよい。例えば、例えば、色変化パターンＡ～Ｃにおいて、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる操作によって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無い場合であって、判定タイミング後に、遊技者による決定ボタン８１の操作の再検出がある場合であって、かつ、色変化抽選の結果が当たりである場合に、「スタート！」の文字画像を表示する特定報知が実行されてもよい。つまり、実際に色変化が再開される場合に限って「スタート！」の文字画像を表示するようにしてもよい。これにより、長押し色変化演出が開始された後、決定ボタン８１の操作が解除されたが、その後、操作が再開された場

合に、長押し色変化演出の再開の有無の報知によって、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－７）に記載の遊技機の一例である。

【２６９５】

また、上述の所定条件は、大当たり判定の結果が特定結果（例えば大当たり結果）となる大当たり期待度である。これにより、長押し色変化演出の表示態様の違いによって、大当たり判定の結果が特定結果となる大当たり期待度が示唆されるので、長押し色変化演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ２－８）に記載の遊技機の一例である。

【２６９６】

また、上述の所定条件は、大当たり期待度に応じて定められる長押し色変化演出の表示態様の変化パターン（例えば色変化パターンＡ～Ｄ）である。これにより、長押し色変化演出の表示態様の変化パターンの違いによって、大当たり判定の結果が特定結果となる大当たり期待度が示唆されるので、長押し色変化演出演出の興趣性を好適に向上させることができる。

【２６９７】

また、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、有効期間内であって遊技者による決定ボタン８１の操作の検出が無くなった場合に、演出継続抽選（例えば上述の色変化抽選）の抽選結果に基づいて、決定ボタン８１の操作の検出が無くなった後も、長押し色変化演出を継続する。これにより、長押し色変化演出が開始された後、遊技者の操作の検出が途切れた場合に、演出継続抽選の抽選結果に応じて特定操作対応演出の実行を継続するか否かが決まるので、遊技者の操作の検出が途切れた場合の演出のバリエーションが広がるため、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは例えば上述の（Ｐ５－４）に記載の遊技機の一例である。

【実施例１３】

【２６９８】

上述した実施例１の長押し対応演出（長押しチャージ演出）では、長押し態様での操作が中断された場合に、中断された時点でのチャージカウンタの値が表示されていた。そのため、中断された時点でのチャージカウンタの値が特定の値である場合（例えばその一の位が「７」であったり、一の位と二の位が「７」「７」であったりする場合）、何か遊技者にとって有利な結果を導く値がそろったのではないか、と誤信してしまう恐れがある。また、長押し対応演出が数を積み重ねる系統の演出（例えばポイントを獲得する演出、倒した敵の数が表示される演出など）の場合、上限の数が分からないため、このような特定の値になった場合に、このような誤信が生じ易くなる恐れがある。そこで、本実施例では、中断された時点での長押し対応演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて表示される値が特定の値にならないような制御を行う。このような実施例１の遊技機１０が長押しポイントゲット演出を実行するための制御系から説明する。

【２６９９】

図１２０は、実施例１３のサブ制御装置による決定ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。図１２１は、ポイントゲットパターン選択用テーブルである。図１２２は、各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選用テーブルである。図１２３は、各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果である。

【２７００】

図１２０を参照して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による決定ボタン入力監視・演出処理について説明する。なお、図６０を用いて説明した決定ボタン入力監視・演出処理と同じ処理については上述までの説明を参照し、本実施例に特有の長押しポイントゲット演出に関する処理について説明する。

【２７０１】

ステップＳ４５０１Ｂからステップ４５０６にて、長押しポイントゲット演出フラグが１であり、有効期間内であり、長押しフラグが０である場合であって決定ボタン８１の

長押し態様での操作が検出された場合は、長押しフラグを１にしてステップＳ４５０９に進む。ステップＳ４５０９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しタイマーのカウント時間が０．３ｎ秒（ｎ＝１～１０までの整数）であるか否かを判断する。長押しタイマーが０．３ｎ秒をカウントした場合はステップＳ４５１０に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【２７０２】

ステップＳ４５１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しタイマーが０．３ｎ秒をカウントする毎に、チェックポイント通過カウンタを＋１し、ステップＳ４５１０Ａに進む。０．３ｎ秒は、長押しポイントゲット演出のチェックポイントである。長押しポイントゲット演出は、３秒間行われるので、チェックポイントは１～１０まで１０個ある。

【２７０３】

ステップＳ４５１０Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しポイント抽選カウンタの値を取得する。長押しポイント抽選カウンタは、その更新の都度、前回値に「１」が加算され、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタ（０～１００）となっている。カウンタは定期的に更新され、その更新値がサブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３に格納される。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しポイント抽選カウンタの値と、後述する長押しポイント加算値テーブルとを参照して、長押しポイント加算値を決定する。

【２７０４】

ステップＳ４５１０Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、現在の長押しポイント合計値に、長押しポイント抽選カウンタの値を加算して、ステップＳ４５１０Ｃに進む。ステップＳ４５１０Ｃでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しポイントゲット演出の終了タイミングであるか否かを判断する。決定ボタン８１の長押し態様での操作が３秒間継続した場合は、長押しポイントゲット演出の終了タイミングであると判断される。終了タイミングであればステップＳ４５１０Ｄに進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２７０５】

ステップＳ４５１０Ｄでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し操作の終了時点での長押しポイント合計値が特定値であるか否かを判断する。特定値は例えば「７７」である。特定値である場合はステップＳ４５１０Ｅに進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ４５１０Ｅでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しポイント合計値に対して特定値回避処理を行い、本処理を終了する。特定値回避処理は、具体的には、長押しポイントゲット演出の終了時点で特定値になる長押しポイント合計値に対して所定数を加算、減算等して特定値で終了することを回避する処理である。

【２７０６】

これにより、長押し操作の終了時点に長押しポイント合計値が特定値となる場合に、長押しポイント合計値が特定値ではないと認識されるようにできる。長押しポイント合計値を特定値ではないと認識されるようにする手法は、「１」を加算する方法に限らず、「１」でない所定数を加算してもよいし、「１」または「１」ではない所定数を減算してもよいし、所定数倍にしてもよい。

【２７０７】

ステップＳ４５１２からステップＳ４５１５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１の操作の検出が無いと判断された場合に、その時点が長押しポイントゲット演出中であって、長押し態様での操作をしていた場合に、検出無しが次のチェックポイントの経過時点まで継続しているか否かを判断する。検出無しが次のチェックポイントの経過時点まで継続している場合は、長押し操作が中断されたと判断してステップＳ４５１５Ａに進み、そうでない場合は、本処理を終了する。

【２７０８】

ステップＳ４５１５Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押し操作の中断

時点での長押しポイント合計値が特定値であるか否かを判断する。特定値は例えば「７７」である。特定値である場合はステップＳ４５１５Ｂに進み、そうでない場合はステップＳ４５１６に進む。

【２７０９】

ステップＳ４５１５Ｂでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しポイント合計値に対して特定値回避処理を行い、ステップＳ４５１６に進む。特定値回避処理は、具体的には、長押しポイントゲット演出の中断時点で特定値になる長押しポイント合計値に対して所定数を加算、減算等して特定値で終了することを回避する処理である。これにより、長押し操作の中断時点に長押しポイント合計値が特定値となりそうな場合に、長押しポイント合計値が特定値ではないと認識されるようにできる。

【２７１０】

ステップＳ４５１６，ステップＳ４５１７，ステップＳ４５１９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、長押しフラグ，長押しタイマー，チェックポイント通過カウンタを０に戻して、長押しポイントゲット演出を終了する。これにより本処理が終了する。

【２７１１】

このように、長押しポイントゲット演出では、長押しポイントゲット演出が終了もしくは中断された時点で表示される長押しポイント合計値が、遊技者にとって有利な状態の発生を示す特定値になるとしても、実際に表示される長押しポイント合計値はそれに所定数を加算もしくは減算することで特定値を回避した値となるので、遊技者にとって有利な状態になるとの誤信をまねくことを簡易な方法で低減できる。

【２７１２】

次に、図１２１を参照して、長押しポイントゲット演出におけるポイントゲットパターンの抽選について説明する。

【２７１３】

長押しポイントゲット演出は、特定の変動パターンにおいて実行される。具体的には、大当たり結果となる場合は、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）が「１４１～１９８」の範囲であって変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「０～１２０」の範囲にある場合、すなわち大当たりスーパーリーチＥ（１２０秒）である場合に実行される。外れ結果となる場合は、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）が「１７１～１９８」の範囲であって変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「０～１９９」の範囲にある場合、すなわち外れスーパーリーチＥである場合に実行される。

【２７１４】

長押しポイントゲット演出におけるポイントゲットパターンは、大当たりスーパーリーチＥである場合は、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「０～９０」の範囲であればポイントゲットパターンＡが選択される。ポイントゲットパターンＡは、決定ボタン８１の長押し態様での操作を３秒間行った場合に、その３秒間の長押しによる長押しポイント合計値が９０～１００ポイントになるパターンである。変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「９１～１１０」の範囲であればポイントゲットパターンＢが選択される。ポイントゲットパターンＢは、３秒間の長押しによる長押しポイント合計値が８０～８９ポイントになるパターンである。変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「１１１～１２０」の範囲であればポイントゲットパターンＣが選択される。ポイントゲットパターンＣは、３秒間の長押しによる長押しポイント合計値が７０～７９ポイントになるパターンである。また、外れスーパーリーチＥである場合は、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「０～９９」の範囲であればポイントゲットパターンＢが選択され、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）が「１００～１９９」の範囲であればポイントゲットパターンＣが選択される。ポイントゲットパターンＡは、当たりの場合にのみ選択されて、外れの場合には選択されないように設定されているが、いずれの場合も選択されるように設定されてもよい。

【２７１５】

次に、図１２２を参照して、各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選用テー

ブルについて説明する。
【２７１６】
長押しポイントゲット演出では、３秒間の長押しを行った場合に、チェックポイント通過ごとに、１０回の長押しポイント抽選が行われるようになっている。この１０回の長押しポイント抽選において、長押しポイント抽選用テーブルが用いられる。この長押しポイント抽選用テーブルは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１のＲＯＭ５５２に記憶されている。
【２７１７】
各回の長押しポイント抽選で選ばれるポイントは、ポイントゲットパターンの種類に応じて異なる。ポイントゲットパターンＡでは、例えば、１回目から７回目の抽選では１０ポイントが選ばれ、８回目の抽選では７から１０ポイントのいずれかが選ばれ、９回目の抽選では７から１０ポイントのいずれかが選ばれ、１０回目の抽選では６から１０ポイントのいずれかが選ばれる。これによりポイントゲットパターンＡでは、３秒間の長押しによる長押しポイント合計値が９０から１００ポイントになる。
【２７１８】
ポイントゲットパターンＢでは、例えば、１回目から４回目の抽選では１０ポイントが選ばれ、５回目の抽選では９または１０ポイントが選ばれ、６回目の抽選では８または９ポイントが選ばれ、７回目の抽選では７から９ポイントが選ばれ、８回目の抽選では６から８ポイントが選ばれ、９回目の抽選では５から７ポイントが選ばれ、１０回目の抽選では５または６ポイントが選ばれる。これによりポイントゲットパターンＢでは、３秒間の長押しによる長押しポイント合計値が８０から８９ポイントになる。
【２７１９】
ポイントゲットパターンＣでは、例えば、１回目と２回目の抽選では１０ポイントが選ばれ、３回目と４回目の抽選では９または１０ポイントが選ばれ、５回目の抽選では８または９ポイントが選ばれ、６回目の抽選では７または８ポイントが選ばれ、７回目の抽選では６または７ポイントが選ばれ、８回目の抽選では５または６ポイントが選ばれ、９回目の抽選では４または５ポイントが選ばれ、１０回目の抽選では３または４ポイントが選ばれる。これによりポイントゲットパターンＣでは、３秒間の長押しによる長押しポイント合計値が７０から７９ポイントになる。
【２７２０】
次に、図１２３を参照して、各ポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果について説明する。
【２７２１】
（ａ）は、ポイントゲットパターンＡが選択された場合のそれぞれの長押しポイント合計値ごとに、各回の抽選で選ばれたポイントを示している。ここで、長押しポイント合計値が特定値（例えば「７７」）になるものは、１回目から７回目までの抽選で１０ポイントが選ばれ、８回目の抽選で７ポイントが選ばれた後、９回目の抽選が行われるまでに長押し操作が中断される場合である。これは二重鎖線で囲まれた、長押しポイント抽選が１０回目まで行われれば９０または９１ポイントになる場合において、８回目まで長押しポイント抽選が行われた場合のポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果に対応する。つまり、ポイントゲットパターンＡでは、８回目の長押しポイント抽選が行われた時点で中断された場合に、抽選結果の次第で、長押しポイント合計値が特定値になる可能性がある。
【２７２２】
（ｂ）は、ポイントゲットパターンＢが選択された場合のそれぞれの長押しポイント合計値ごとに、各回の抽選で選ばれたポイントを示している。ここで、長押しポイント合計値が特定値（例えば「７７」）になるものは、１回目から４回目までの抽選で１０ポイントが選ばれ、５回目の抽選で９ポイントが選ばれ、６回目の抽選で８ポイントが選ばれ、７回目の抽選で７ポイントが選ばれ、８回目の抽選で７ポイントが選ばれ、９回目の抽選で６ポイントが選ばれた後、１０回目の抽選が行われるまでに長押し操作が中断される場

合である。これは二重鎖線で囲まれた、長押しポイント抽選が１０回目まで行われれば８２ポイントになる場合において、９回目まで長押しポイント抽選が行われた場合のポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果に対応する。つまり、ポイントゲットパターンＢでは、９回目の長押しポイント抽選が行われた時点で中断された場合に、抽選結果の次第で、長押しポイント合計値が特定値になる可能性がある。

【２７２３】

（ｃ）は、ポイントゲットパターンＣが選択された場合のそれぞれの長押しポイント合計値ごとに、各回の抽選で選ばれるポイントを示している。ここで、中断時点の長押しポイント合計値が特定値（例えば「７７」）になるものは、１回目から３回目までの抽選で１０ポイントが選ばれ、４回目の抽選で９ポイントが選ばれ、５回目の抽選で８ポイントが選ばれ、６回目の抽選で８ポイントが選ばれ、７回目の抽選で７ポイントが選ばれ、８回目の抽選で６ポイントが選ばれ、９回目の抽選で５ポイントが選ばれ、１０回目の抽選で４ポイントが選ばれて、長押しポイントゲット演出を終了する場合である。これは二重鎖線で囲まれた、長押しポイント抽選が１０回目まで行われれば７７ポイントになる場合において、１０回目まで長押しポイント抽選が行われた場合のポイントゲットパターンでの長押しポイント抽選の抽選結果に対応する。つまり、ポイントゲットパターンＣでは、長押しポイント抽選が終了する場合に、抽選結果の次第で、長押しポイント合計値が特定値になる可能性がある。

【２７２４】

図１２４は、ポイントゲットパターンＡのタイムチャートである。図１２５は、図１２４に示すポイントゲットパターンＡの別のタイムチャートである。図１２６は、ポイントゲットパターンＣのタイムチャートである。図１２７は、図１２６に示すポイントゲットパターンＣの別のタイムチャートである。

【２７２５】

ここでは、長押しポイントゲット演出が特定値にならない場合と、長押しポイントゲット演出が中断時点もしくは終了時点で特定値になることが回避される場合について説明する。

【２７２６】

図１２４を参照して、ポイントゲットパターンＡが選ばれた場合で、３秒間の長押し操作が行われた場合の長押しポイントゲット演出のタイミングについて説明する。なお、（ａ）検出タイミング，（ｂ）有効タイミング，（ｃ）操作タイミング、（ｄ）長押しタイマー、（ｅ）長押しチェックポイント，（ｆ）長押しフラグの説明は、図６４と同じであるので、省略する。

【２７２７】

（ｇ）に示す長押しポイントゲット画像では、１回目から１０回目までのチェックポイントですべて長押し操作していると判定された場合の例である。

【２７２８】

具体的には、長押しポイントゲット演出の開始１．３秒後（１回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始１．６秒後に１０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始１．６秒後（２回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始１．９秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計２０ポイントを示す画像が表示される。開始１．９秒後（３回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始２．２秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計３０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．２秒後（４回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始２．５秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計４０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．５秒後（５回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始２．８秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計５０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．８秒後、６回目のチェックポイントで押下検出されていれば、開始３．１秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計６０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始３．１秒後（７回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始３．４秒後にさらに１０ポイント加算

されて、合計６９ポイント獲得を示す画像が表示される。
【２７２９】
開始３．４秒後（８回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始３．７秒後にさらに７ポイント加算されて、合計７７ポイント獲得を示す画像が表示される。開始３．７秒後（９回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始４．０秒後にさらに７ポイント加算されて、合計８５ポイント獲得を示す画像が表示される。開始４．０秒後（１０回目のチェックポイント）で押下検出されていれば、開始４．３秒後にさらに６ポイント加算されて、合計９０ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了する。
【２７３０】
このように、長押しポイントゲット演出の長押しポイント合計値が特定値にならない場合は、そのまま長押しポイント合計値を表示することができる。
【２７３１】
図１２５を参照して、ポイントゲットパターンＡが選ばれた場合で、図１２４で示す操作が途中で中断された場合で、特定値となることが回避された場合の長押しポイントゲット演出のタイミングについて説明する。
【２７３２】
（ｃ）に示す操作タイミングは、長押しポイントゲット演出の開始３．５０秒後に長押し操作が中断されて、長押しポイントゲット演出が終了することを示している。（ｄ）に示す長押しタイマーは、この長押し態様での操作が中断されタイミングでは、時間を計測し続け、長押しフラグが０になるタイミングで時間の計測を終えている。（ｅ）に示すチェックポイントは、図１２４（ｅ）に示すチェックポイントと同様に、１回目から１０回目までの判定タイミングを示している。（ｆ）に示す長押しフラグは、長押し操作が中断されたタイミング（８回目のチェックポイントを経過）の次に到来する９回目のチェックポイントの前まで続いている。
【２７３３】
（ｇ）に示す長押しポイントゲット画像は、１回目から７回目までのチェックポイントでの押下検出に対しては、図１２４（ｇ）に示す１回目から７回目までのチェックポイントに対応する長押しポイントゲット画像と同じ画像が表示される。すなわち、長押しポイントゲット演出の開始１．３秒後（１回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始１．６秒後に１０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始１．６秒後（２回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始１．９秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計２０ポイントを示す画像が表示される。開始１．９秒後（３回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始２．２秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計３０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．２秒後（４回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始２．５秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計４０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．５秒後（５回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始２．８秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計５０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．８秒後、６回目のチェックポイントで押下検出されているので、開始３．１秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計６０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始３．１秒後（７回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始３．４秒後にさらに９ポイント加算されて、合計６９ポイント獲得を示す画像が表示される。
【２７３４】
開始３．４秒後（８回目のチェックポイント）で押下検出されているので、本来であれば開始３．７秒後にさらに８ポイント加算されて、合計７７ポイント獲得を示す画像が表示されて、中断により終了するはずであるが、合計７７ポイント獲得を示す画像が表示されても終わりにはならない。すなわち、合計７７ポイントという特定値を回避するために、開始４．０秒後に１ポイント減算されて。合計７６ポイント獲得を示す画像が表示されて終了する。これにより、中断による終了時点で合計７６ポイント獲得を示す画像が表示

されて、長押しポイントゲット演出が終了するので、遊技者が演出終了時にこの画像を見ても、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れが低減される。

【２７３５】

このように、長押しポイントゲット演出の中断時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合に、特定値を回避した長押しポイント合計値を表示することができる。なお、ここでは、一旦特定値になった長押しポイント合計値を表示した後、特定値でない長押しポイント合計値を表示したが、初めから特定値でない長押しポイント合計値を表示してもよい。例えば、長押しポイント抽選ごとの加算値が表示されない構成であれば、違和感なく、初めから特定値でない長押しポイント合計値を表示することができる。

【２７３６】

図１２６を参照して、ポイントゲットパターンＣが選ばれた場合で、３秒間長押し操作が行われた場合に、特定値となることが回避された場合の長押しポイントゲット演出のタイミングについて説明する。

【２７３７】

（ｇ）に示す長押しポイントゲット画像は、長押しポイントゲット演出の開始１．３秒後（１回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始１．６秒後に１０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始１．６秒後（２回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始１．９秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計２０ポイントを示す画像が表示される。開始１．９秒後（３回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始２．２秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計３０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．２秒後（４回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始２．５秒後にさらに９ポイント加算されて、合計３９ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．５秒後（５回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始２．８秒後にさらに８ポイント加算されて、合計４７ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．８秒後（６回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始３．１秒後にさらに８ポイント加算されて、合計５５ポイント獲得を示す画像が表示される。開始３．１秒後（７回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始３．４秒後にさらに７ポイント加算されて、合計６２ポイント獲得を示す画像が表示される。

【２７３８】

開始３．４秒後（８回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始３．７秒後にさらに６ポイント加算されて、合計６８ポイント獲得を示す画像が表示される。開始３．７秒後（９回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始４．０秒後にさらに５ポイント加算されて、合計７３ポイント獲得を示す画像が表示される。開始４．０秒後（１０回目のチェックポイント）で押下検出されているので、本来であれば、開始４．３秒後にさらに４ポイント加算されて、合計７７ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了するはずであるが、合計７７ポイントという特定値で終了することを回避するために、開始４．３秒後に１ポイントを加算して、合計７８ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了する。これにより、この合計７８ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了するので、遊技者が演出終了時にこの画像を見ても、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れが低減される。

【２７３９】

このように、長押しポイントゲット演出の終了時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合にも、特定値を回避した長押しポイント合計値を表示することができる。

【２７４０】

図１２７を参照して、ポイントゲットパターンＢが選ばれた場合で、図１２４で示す操作が途中で中断された場合で、特定値が表示されたが、特定値が遊技者にとって有利な状態になることを示すものであるとの誤認を生じさせ難くされた場合の長押しポイントゲット演出のタイミングについて説明する。

【２７４１】
（ｇ）に示す長押しポイントゲット画像は、長押しポイントゲット演出の開始１．３秒後（１回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始１．６秒後に１０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始１．６秒後（２回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始１．９秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計２０ポイントを示す画像が表示される。開始１．９秒後（３回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始２．２秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計３０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．２秒後（４回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始２．５秒後にさらに１０ポイント加算されて、合計４０ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．５秒後（５回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始２．８秒後にさらに９ポイント加算されて、合計４９ポイント獲得を示す画像が表示される。開始２．８秒後（６回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始３．１秒後にさらに８ポイント加算されて、合計５７ポイント獲得を示す画像が表示される。開始３．１秒後（７回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始３．４秒後にさらに７ポイント加算されて、合計６４ポイント獲得を示す画像が表示される。

【２７４２】
開始３．４秒後（８回目のチェックポイント）で押下検出されているので、開始３．７秒後にさらに７ポイント加算されて、合計７１ポイント獲得を示す画像が表示される。開始３．７秒後（９回目のチェックポイント）で押下検出されているので、本来であれば、開始４．０秒後にさらに６ポイント加算されて、合計７７ポイント獲得を示す画像が表示されて中断により終了するはずであるが、開始４．３秒後に合計７７ポイント獲得を示す画像の表示とともに、後述する付加画像（図１３１に示す「本当はもっと上がるはず・・・」という文字画像）を表示する。これにより、中断による終了時点で合計７７ポイント獲得を示す画像が表示されて、長押しポイントゲット演出が終了されても、遊技者が演出終了時にこの付加画像を見ることで、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れが低減される。

【２７４３】
このように、長押しポイントゲット演出の中断時点もしくは終了時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合に、特定値を表示したままでも、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れを低減することができる。

【２７４４】
次に、長押しポイントゲット演出における各ポイントゲットパターンの表示態様を説明する。図１２８は、ポイントゲットパターンＡの図１２４に対応する表示態様を示す図である。図１２９は、ポイントゲットパターンＡの図１２５に対応する表示態様を示す図である。図１３０は、ポイントゲットパターンＣの図１２６に対応する表示態様を示す図である。図１３１は、ポイントゲットパターンＣの図１２７に対応する表示態様を示す図である。

【２７４５】
図１２８を参照して、ポイントゲットパターンＡの図１２４に対応する表示態様を説明する。なお、図６７を用いて説明した長押しチャージ演出での表示態様と同じものは、同じ符号を用いて説明を省略する。

【２７４６】
長押しポイントゲット演出は、図６７を用いて説明した長押しチャージ演出と同様に、第３図柄表示装置４２に表示される変動表示演出の実行中、例えばリーチ表示演出中のリーチ発展演出中に実行される。このリーチ発展演出中の長押しポイントゲット演出は、例えばポイントの獲得数を競う演出であって、獲得されたポイントが多いほど、大当たりが発生する期待度が高いリーチ発展演出であることを示唆する演出である。ポイントは、決定ボタン８１の長押し態様での操作の時間に応じて獲得される。

【２７４７】

長押しポイントゲット演出を実行する前に、第３図柄表示装置４２には、（ａ）に示すような長押しポイントゲット演出の開始を予告する予告演出が実行される。例えば、「ボタン長押しでポイントゲット！（ポイントが高いほど熱い！？）」のような、決定ボタン８１の長押し態様での操作と、長押しポイントゲット演出を予告する長押し予告画像４５ａが第３図柄表示装置４２に表示される。長押し予告画像４５ａの表示時間は、例えば２秒程度である。

【２７４８】

長押し予告画像４５ａの表示が終了すると、第３図柄表示装置４２には、（ｂ）に示すような決定ボタン８１の長押し態様での操作を要求する長押し要求画像４５ｂと、獲得されたポイントを示す長押しポイント画像４５ｃ１とが表示される。（ｂ）は、長押しポイントゲット演出が開始時点を示す。長押しポイント画像４５ｃ１は、決定ボタン８１の長押し態様での操作が実行されていないので、「０ポイント」と表示されている。

【２７４９】

決定ボタン８１の操作が長押し態様での操作であると判定された場合は、（ｃ）以降に示すように、長押し態様での操作が継続する時間に応じたポイントが加算される画像が表示される。（ｃ）は、長押しポイントゲット演出の開始から１．３０秒後（１回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、現在の長押しポイントが「０ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、１０ポイント獲得したことを示す「＋１０」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。（ｄ）は、長押しポイントゲット演出の開始から１．６０秒後（２回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、１０ポイントが加算されたことで「１０ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに１０ポイント獲得したことを示す「＋１０」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。

【２７５０】

上述の図１２４に示すように、３回目から１０回目までのチェック通過時点も長押し操作が続けられ、ポイントが加算されていく。（ｅ）は、演出開始から３．４０秒後（８回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、「７０ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに７ポイント獲得したことを示す「＋７」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。（ｆ）は、演出開始から３．７０秒後（９回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、７ポイントが加算されたことで「７７ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに７ポイント獲得したことを示す「＋７」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。（ｇ）は、演出開始から４．００秒後（１０回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、７ポイントが加算されたことで「８４ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに６ポイント獲得したことを示す「＋６」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。（ｈ）は、演出開始から４．３０秒後の画像であり、６ポイントが加算されたことで「９０ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１が表示されている。

【２７５１】

（ｉ）のように、演出開始から６．００秒後つまり長押しポイントゲット演出の終了時に、大当たり期待度が高いことを示唆する「合計９０ポイントオーバー！げき熱！？」という文字画像からなる示唆画像４５ｃ３を表示してもよい。

【２７５２】

このように、長押しポイントゲット演出の長押しポイント合計値が特定値にならない場合は、そのまま長押しポイント合計値を表示することができる。

【２７５３】

図１２９を参照して、ポイントゲットパターンＡの図１２５に対応する表示態様を説明する。なお、図１２９を用いて説明した長押しポイントゲット演出での表示態様と同じものは、同じ符号を用いて説明を省略する。

【２７５４】

ここでは、すでに、決定ボタン８１の操作が長押し態様での操作であると判定されているものとする。（ａ）は、演出開始から１．３０秒後（１回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、「０ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、１０ポイント獲得したことを示す「＋１０」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。上述の図１２５に示すように、２回目から５回目までのチェックポイントを通過する。（ｂ）は、長押しポイントゲット演出の開始から２．８０秒後（６回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、「５０ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに１０ポイント獲得したことを示す「＋１０」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。

【２７５５】

（ｃ）は、演出開始から３．１０秒後（７回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、１０ポイント加算されて「６０ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに９ポイント獲得したことを示す「＋９」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。（ｄ）は、演出開始から３．４０秒後（８回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、９ポイントが加算されたことで「６９ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに８ポイント獲得したことを示す「＋８」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。（ｅ）は、演出開始から３．５０秒後（９回目のチェックポイントの到来前）の画像であり、（ｄ）と同じ長押しポイント画像４５ｃ１と長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。また（ｅ）は、このタイミングで決定ボタン８１から手が離されたことが示している。

【２７５６】

（ｆ）は、演出開始から３．７０秒後（９回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、このタイミングでも決定ボタン８１から手が離されていることが示されており、８ポイントが加算されたことで「７７ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１が表示されている。（ｇ）は、演出開始から３．８０秒後の画像であり、７７ポイントを回避するために１ポイント減算することを示す「－１」と表示された特定値回避画像４５ｃ４と、「７７ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１が表示されている。（ｈ）は、演出開始から４．００秒後の画像であり、１ポイント減算されたことを示す「７６ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１が表示されている。

【２７５７】

（ｉ）のように、演出開始から４．３０秒後つまり長押しポイントゲット演出の終了時に、中断により本来の大当たり期待度を示唆できていないことを示唆する「合計７０ポイント台！まだ分からないよ！」という文字画像からなる示唆画像４５ｃ５を表示してもよい。

【２７５８】

このように、長押しポイントゲット演出の中断時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合に、特定値を回避した長押しポイント合計値が表示されるので、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れを低減することができる。

【２７５９】

図１３０を参照して、ポイントゲットパターンＣの図１２６に対応する表示態様を説明する。なお、図１２９を用いて説明した長押しポイントゲット演出での表示態様と同じものは、同じ符号を用いて説明を省略する。

【２７６０】

ここでも、すでに、決定ボタン８１の操作が長押し態様での操作であると判定されているものとする。（ａ）は、演出開始から１．３０秒後（１回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、「０ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、１０ポイント獲得したことを示す「＋１０」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。上述の図１２６に示すように、２回目から６回目までのチェックポイントを通過する。（ｂ）は、長押しポイントゲット演出の開始から３．１０秒後（７回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、「５５ポイント」と表示された長押しポイント画像

４５ｃ１と、さらに７ポイント獲得したことを示す「＋７」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。

【２７６１】

（ｃ）は、演出開始から３．４０秒後（８回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、７ポイント加算されて「６２ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに６ポイント獲得したことを示す「＋６」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。（ｄ）は、演出開始から３．７０秒後（９回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、６ポイントが加算されたことで「６８ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに５ポイント獲得したことを示す「＋５」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。（ｅ）は、演出開始から４．００秒後（１０回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、５ポイントが加算されたことで「７３ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに４ポイント獲得したことを示す「＋４」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。

【２７６２】

（ｆ）は、演出開始から４．３０秒後の画像であり、４ポイントが加算されたことで「７７ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１が表示されている。（ｇ）は、演出開始から４．６０秒後の画像であり、７７ポイントを回避するために１ポイント減算することを示す「＋１」と表示された特定値回避画像４５ｃ４と、「７７ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１が表示されている。（ｈ）は、演出開始から４．９０秒後の画像であり、１ポイント加算されたことを示す「７８ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１が表示されている。

【２７６３】

（ｉ）のように、演出開始から５．２０秒後つまり長押しポイントゲット演出の終了時に、大当たり期待度がそれほど高くないことを示唆する「合計７０ポイント台！まだ分からないよ！」という文字画像からなる示唆画像４５ｃ５を表示してもよい。

【２７６４】

このように、長押しポイントゲット演出の終了時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合にも、特定値を回避した長押しポイント合計値が表示されるので、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れを低減することができる。

【２７６５】

図１３１を参照して、ポイントゲットパターンＢの図１２７に対応する表示態様を説明する。なお、図１２９を用いて説明した長押しポイントゲット演出での表示態様と同じものは、同じ符号を用いて説明を省略する。

【２７６６】

ここでも、すでに、決定ボタン８１の操作が長押し態様での操作であると判定されているものとする。（ａ）は、演出開始から１．３０秒後（１回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、「０ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、１０ポイント獲得したことを示す「＋１０」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。上述の図１２６に示すように、２回目から６回目までのチェックポイントを通過する。（ｂ）は、長押しポイントゲット演出の開始から３．１０秒後（７回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、「５７ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに７ポイント獲得したことを示す「＋７」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。

【２７６７】

（ｃ）は、演出開始から３．４０秒後（８回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、７ポイント加算されて「６４ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに７ポイント獲得したことを示す「＋７」という長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。（ｄ）は、演出開始から３．７０秒後（９回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、７ポイントが加算されたことで「７１ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、さらに６ポイント獲得したことを示す「＋６」という

長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されている。（ｅ）は、演出開始から３．８０秒後（１０回目のチェックポイントの到来前）の画像であり、（ｄ）と同じ長押しポイント画像４５ｃ１と長押しポイント加算画像４５ｃ２とが表示されているが、このタイミングで決定ボタン８１から手が離されている。

【２７６８】

（ｆ）は、演出開始から４．００秒後（１０回目のチェックポイント通過時点）の画像であり、６ポイントが加算されたことで「７７ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１が表示されている。（ｇ）は、演出開始から４．３０秒後の画像であり、「７７ポイント」と表示された長押しポイント画像４５ｃ１と、表示された「７７ポイント」が特定値ではないことを示唆するための情報を付加する「もっと上がったはず・・・」という文字画像からなる付加画像４５ｃ６が表示されている。

【２７６９】

（ｈ）のように、演出開始から４．６０秒後つまり長押しポイントゲット演出の終了時に、大当たり期待度がそれほど高くないことを示唆する「合計７０ポイント台！まだ分からないよ！」という文字画像からなる示唆画像４５ｃ５を表示してもよい。

【２７７０】

このように、長押しポイントゲット演出の中断時点もしくは終了時点の長押しポイント合計値が特定値になる場合に、特定値を表示したままでも、有利な状態の発生を示すものと誤認する恐れを低減することができる。

【２７７１】

上述したように、本実施例１３のパチンコ機１０によれば、遊技者による操作を受ける決定ボタン８１と、遊技に関する主たる制御を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１と、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による大当たり判定の結果に基づき、第３図柄表示装置４２に所定の表示演出を実行させるサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出実行機能と、を備え、上述の演出実行機能は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン８１の操作に基づいて、所定の表示演出中に数値情報（例えば長押しポイント合計値）を表示させる数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）を実行する数値情報表示演出実行機能を備え、上述の数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて所定の数値情報（例えば７７ポインあるいは所定ポイントを足せば７７ポイントになる数値）が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報（例えば「７６ポイント」，「７８ポイント」，「７７ポイント」に付加情報を付した態様）に変化する特定変化演出を実行する。このような表示の意外さによって、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ０）に記載の遊技機の一例である。

【２７７２】

また、上述の数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出の結果として表示される数値情報が特定情報（例えば大当たり当選情報）を示唆する特定示唆情報（例えば「７７」のような特定値）とならないようにする特定変化演出を実行する。これにより、表示演出の結果への誤解が低減され、表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ１）に記載の遊技機の一例である。

【２７７３】

また、上述の特定変化演出は、決定ボタン８１の操作に基づいて数値情報を増加または減少した結果、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）の結果として表示される数値情報が特定示唆情報となる場合に、特定示唆情報を、特定情報を示唆しない非特定情報（例えば７７に１を加算した７８や、７７から１を減算した７６）に変化させるものである。これにより、表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ２）に記載の遊技機の一例である。

【２７７４】

また、上述の特定変化演出は、決定ボタン８１の操作に基づいて数値情報を増加または減少した結果、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）の結果として表示

される数値情報が特定示唆情報となる場合に、特定示唆情報に、特定情報を示唆しない非特定情報（例えば「もっと上がるはず・・・」のような付加情報）を付加させるものである。これにより、表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ３）に記載の遊技機の一例である。

【２７７５】

また、上述の数値情報表示演出は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、所定の表示演出中に表示される数値情報を、決定ボタン８１の操作に基づいて増加または減少させる数値変化演出（例えば長押しポイントゲット演出）である。これにより、数値変化演出を伴う表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ４）に記載の遊技機の一例である。

【２７７６】

また、上述の数値変化演出は、決定ボタン８１の操作回数に応じて数値を増加または減少させるものであってもよい。これにより、決定ボタン８１の操作回数に応じて数値情報を変化させる数値変化演出を伴う表示演出に対する信頼性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ５）に記載の遊技機の一例である。

【実施例１４】

【２７７７】

上述した実施例１３では、遊技者が長押しポイントゲット演出にて最初から最後まで長押し態様での操作を行った場合、３秒間の長押し有効期間を終了した時点で、長押しポイント画像４５ｃ１が「７７ポイント」を表示する例があった。この「７７ポイント」を表示する変動パターンは、大当たりスーパーリーチＥと外れスーパーリーチＥのいずれもあるため、長押し有効期間の終了後に表示される示唆画像４５ｃ５は、「合計７０ポイント台！まだ分からないよ！」というやや熱い（げき熱とまでは言えない）示唆内容を示すに留まっていた。

【２７７８】

本実施例では、３秒間の長押し有効期間を終了した時点で、長押しポイント画像４５ｃ１が「７７ポイント」を表示する変動パターンとして、大当たりスーパーリーチＥと外れスーパーリーチＥのいずれもあるようなやや熱い変動パターンだけでなく、大当たりスーパーリーチＥのみであるような、遊技者にとって非常に熱い変動パターンが決定されている例について説明する。

【２７７９】

また、上述した実施例１３では、遊技者にとってげき熱な変動パターンを示唆する場合に、長押し有効期間の終了後に表示される示唆画像４５ｃ３は、「合計９０ポイントオーバー！げき熱！？」というように９０ポイント以上であることを示していたが、本実施例では、７０ポイント台（７７ポイント）でげき熱であるため、異なる態様で表示する。すなわち、長押し終了時点で「７７ポイント」を表示する場合に、当たりスーパーリーチＥと外れスーパーリーチＥのいずれもある変動パターンである場合（図１２１に示す大当たりスーパーリーチＥのうち変動種別カウンタＣＳ２が１１１～１２０または外れスーパーリーチＥの変動種別カウンタＣＳ２が１００～１９９である場合）は、そのままの文字サイズで表示されるが、当たりスーパーリーチＥのみの変動パターンである場合（図１２１に示す大当たりスーパーリーチＥの変動種別カウンタＣＳ２が０～９０である場合）は、そのままの文字サイズから拡大された文字サイズに変化される。これにより、遊技者に、長押し有効期間の終了時に「７７ポイント」で終了することに期待感を持たせることができる。

【２７８０】

このように、本実施例では、長押し有効期間の終了時に高ポイント（９０ポイント以上）を獲得する場合か、長押し有効期間の終了時に７７ポイントを獲得しており、その７７ポイントが拡大された文字サイズに変化される場合に、大当たりの期待度が最も高い内容となっている。なお、大当たり確定でもよいし、わずかに外れの可能性があってもよい。

【２７８１】

このように「７７ポイント」で終了することに期待感を持たせることで、長押しポイントゲット演出において、長押し有効期間が終了するまで長押し態様での操作を続けることで長押し有効期間の終了時に高ポイント（９０ポイント以上）を獲得することを期待するゲーム性と、長押しポイントゲット演出の途中であえて７７ポイント獲得時点で長押し態様での操作を止めることで、７７ポイントで維持して、長押し有効期間の終了時に、その７７ポイントが拡大された文字サイズに変化するか否かによって、大当たり期待度を見極めるゲーム性とを遊技者に提供することができる。

【２７８２】

このような構成について図１３２から図１３６を参照してもう少し詳細に説明する。図１３２（ａ）は、実施例１４のポイントゲットパターン選択用テーブルであり、（ｂ）は、ポイントゲットパターンＳでの長押しポイント抽選の抽選結果である。図１３３は、ポイントゲットパターンＳのタイムチャートである。図１３４は、ポイントゲットパターンＳによく似た別のポイントゲットパターンのタイムチャートである。図１３５は、ポイントゲットパターンＳに対応する表示態様である。図１３６は、ポイントゲットパターンＳによく似た別のポイントゲットパターンに対応する表示態様である。

【２７８３】

図１３２に示すように、本実施例では、長押しポイントゲット演出が終了した時点で「７７」が表示されるポイントゲットパターンとして、大当たりスーパーリーチＥのみで実行されるポイントゲットパターンＳが存在する。具体的には、（ａ）に示すように、変動カウンタＣＳ２（０～２４０）のうち０～３０を、大当たりスーパーリーチＥで実行される、長押しポイントゲット演出が終了した時点で、拡大された文字サイズの「７７」（後述する『７』『７』）が表示されるポイントゲットパターンＳに対応させている。

【２７８４】

また、（ｂ）に示すように、ポイントゲットパターンＳは、「７７」の結果が表示されるタイミングに応じて、Ｓ１からＳ３までの３種類がある。ポイントゲットパターンＳ１は、１回目から７回目までの抽選では１０ポイントが付与されるが、８回目の抽選では７ポイントが付与されて、合計７７ポイントで終了するパターンである。ポイントゲットパターンＳ２は、１回目から４回目までの抽選では１０ポイントが付与されるが、５回目の抽選では９ポイントが付与され、６回目の抽選では８ポイントが付与され、７回目の抽選では７ポイントが付与され、８回目の抽選では７ポイントが付与され、９回目の抽選では６ポイントが付与されて、合計７７ポイントで終了するパターンである。ポイントゲットパターンＳ３は、１回目から３回目までの抽選では１０ポイントが付与されるが、４回目の抽選では９ポイントが付与され、５回目の抽選では８ポイントが付与され、６回目の抽選では８ポイントが付与され、７回目の抽選では７ポイントが付与され、８回目の抽選では６ポイントが付与され、９回目の抽選では５ポイントが付与されて、１０回目の抽選では４ポイントが付与されて、合計７７ポイントで終了するパターンである。

【２７８５】

図１３３を参照して、ポイントゲットパターンＳ２で行われる長押しポイントゲット演出のタイムチャートについて説明する。（ａ）に示す決定ボタン８１の検出タイミングや、（ｂ）に示す決定ボタンの有効期間は、実施例１３と同じである。（ｃ）に示す操作タイミング，（ｄ）に示す長押しタイマー，（ｆ）に示す長押しフラグは、長押しポイントゲット演出の実行中、継続して長押し操作が行われていたことを示している。（ｅ）に示す長押しチェックポイントは、ポイントゲットパターンＳ２では、９回目の抽選が最終であるため、チェックポイントが９個である。（ｇ）に示す長押しポイント画像は、各チェックポイントを通過した直後に長押しポイント画像が表示されるものであることを示している。

【２７８６】

すなわち、ポイントゲットパターンＳ２は、１回目からの抽選結果が行われる開始１．３０秒の直後に１０ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。２回目の抽選結果が行われる開始１．６０秒の直後に合計２０ポイントに対応する長押しポイント画像

が表示される。３回目の抽選結果が行われる開始１．９０秒の直後に合計３０ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。４回目の抽選結果が行われる開始２．２０秒の直後に合計４０ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。５回目の抽選結果が行われる開始２．５０秒の直後に合計４９ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。６回目の抽選結果が行われる開始２．８０秒の直後に合計５７ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。７回目の抽選結果が行われる開始３．１０秒の直後に合計６４ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。８回目の抽選結果が行われる開始３．４０秒の直後に合計７１ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。９回目の抽選結果が行われる開始３．７０秒の直後に合計７７ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。

【２７８７】

後述するように、９回目の抽選結果は、開始４．００秒後も表示され続ける。その後、例えば開始６．００秒後から開始８．００秒後までのような長押しポイントゲット演出の終了時に、異なる表示態様『７』『７』に変更（拡大もしくは強調）して表示される。『７』『７』は、大当たり期待度が高いことを示唆する。これにより、遊技者に、長押しポイントゲット演出が「７７ポイント」で終了することに期待感を持たせることができる。

【２７８８】

図１３４を参照して、ポイントゲットパターンＳ２によく似たポイントゲットパターンで行われる長押しポイントゲット演出のタイムチャートについて説明する。ここでは、１０回目の抽選まで行われれば合計ポイントが８２となるが、９回目の抽選後に長押し操作が止められることによって合計ポイントが７７で終わる、ポイントゲットパターンＢについて説明する。（ａ）に示す決定ボタン８１の検出タイミングや、（ｂ）に示す決定ボタンの有効期間は、実施例１３と同じである。（ｃ）に示す操作タイミング，（ｄ）に示す長押しタイマー，（ｆ）に示す長押しフラグは、長押しポイントゲット演出の開始３．８０秒後、すなわち９回目の抽選が行われる開始３．７０秒の直後で、終了する。（ｅ）に示す長押しチェックポイントは、１０個存在するが、抽選は９回目までしか行われない。（ｇ）に示す長押しポイント画像は、各チェックポイントを通過した直後に長押しポイント画像が表示されるものであることを示している。なお、９回目の長押しポイント画像の表示後に、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をし、この長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をした状態が１０回目のチェックポイントの到来時まで続いているが、本実施例では０ポイントに戻さずに、手を離す前に表示されていた長押しポイント画像の表示が維持されている。

【２７８９】

すなわち、本来は合計ポイントが８２で終わるはずのポイントゲットパターンＢは、ポイントゲットパターンＳ２と同様に、１回目からの抽選結果が行われる開始１．３０秒の直後に１０ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。２回目の抽選結果が行われる開始１．６０秒の直後に合計２０ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。３回目の抽選結果が行われる開始１．９０秒の直後に合計３０ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。４回目の抽選結果が行われる開始２．２０秒の直後に合計４０ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。５回目の抽選結果が行われる開始２．５０秒の直後に合計４９ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。６回目の抽選結果が行われる開始２．８０秒の直後に合計５７ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。７回目の抽選結果が行われる開始３．１０秒の直後に合計６４ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。８回目の抽選結果が行われる開始３．４０秒の直後に合計７１ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。９回目の抽選結果が行われる開始３．７０秒の直後に合計７７ポイントに対応する長押しポイント画像が表示される。その後、開始３．８０秒後に決定ボタン８１の操作が止められるので、１０回目の抽選は行われないが、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作を行う前に表示されていた長押しポイント画像の表示である合計ポイントの７７ポイントのまま終了する。

【２７９０】
この９回目の抽選結果が表示された時点での決定ボタン８１の操作の中断は、遊技者によって意図的に行われる場合がある。すなわち、長押しポイントゲット演出の途中であえて７７ポイント獲得時点で長押し態様での操作を止めることで、７７ポイントで維持して、長押し有効期間の終了時に、その７７ポイントが拡大された文字サイズに変化するか否かによって、ポイントゲットパターンＳであるか否か、つまり大当たり期待度が高いか否かを見極めることができる。
【２７９１】
図１３５を参照して、ポイントゲットパターンＳ２で行われる長押しポイントゲット演出の表示態様について説明する。第３図柄表示装置４２には、（ａ）に示すように、例えばリーチ表示中に長押し予告画像４５ａが表示され、（ｂ）に示すように、長押しポイントゲット演出の開始時に、０ポイントを示す長押しポイント画像４５ｃ１が表示される。決定ボタン８１の長押し態様での操作により、長押しポイントゲット演出が開始され、長押し時間に応じて行われる抽選によって、長押しポイント画像４５ｃ１に表示されるポイントが加算される。
【２７９２】
（ｃ）に示すように、長押しポイントゲット演出の開始２．８０秒後には、長押しポイント画像４５ｃ１は、６回目の抽選結果に基づき、合計５７ポイントであることが表示される。（ｄ）に示すように、開始３．１０秒後には、長押しポイント画像４５ｃ１は、７回目の抽選結果に基づき、合計６４ポイントであることが表示される。（ｅ）に示すように、開始３．４０秒後には、長押しポイント画像４５ｃ１は、８回目の抽選結果に基づき、合計７１ポイントであることが表示される。（ｆ）に示すように、開始３．７０秒後には、長押しポイント画像４５ｃ１は、９回目の抽選結果に基づき、合計７７ポイントであることが表示される。この合計７７ポイントを示す長押しポイント画像４５ｃ１は、（ｇ）に示すように、開始４．００秒後、つまり長押しポイントゲット演出の加算の終了タイミングまで表示される。その後、（ｈ）に示すように、長押しポイントゲット演出の終了時に、合計ポイントの「７」「７」が、これまでの表示態様とは異なる態様『７』『７』に変更（拡大もしくは強調）され、この拡大もしくは強調された『７』『７』が大当たり期待度が高いことを示唆するために、「『７』『７』ポイント！げき熱！？」という文字情報からなる示唆画像４５ｃ３が表示される。（ｉ）では、示唆画像４５ｃ３が表示された後の変動表示の結果、大当たり結果（例えば７７７）が表示されている。
【２７９３】
図１３６を参照して、本来は合計ポイントが８２で終わるはずのポイントゲットパターンＢで行われる長押しポイントゲット演出の表示態様について説明する。第３図柄表示装置４２には、（ａ）から（ｅ）に示すように、決定ボタン８１を長押し態様で操作することによって、長押しポイント画像４５ｃ１は、８回目の抽選結果として、合計７１ポイントまで表示されている。（ｇ）に示すように、開始３．７０秒後には、長押しポイント画像４５ｃ１は、９回目の抽選結果として、合計７７ポイントが表示されるが、この直後の開始３．８０秒後に、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作を行う。この長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作がされた状態のまま、１０回目のチェックポイントである開始４．００秒後が到来するので、１０回目の抽選は行われず、合計７７ポイントが長押しポイントゲット演出の加算の結果となる。
【２７９４】
ここでの合計７７ポイントは、本来は合計ポイントが８２で終わるはずのポイントゲットパターンＢで行われているので、その後、（ｈ）に示すように、長押しポイントゲット演出の終了時に、大当たり期待度がそれほど高くないことを示唆する「合計７０ポイント台！まだ分からないよ！」という文字画像からなる示唆画像４５ｃ５を表示する。その後、示唆画像４５ｃ３が表示された後の変動表示の結果として、（ｉ）に示すように、大当たり結果または外れ結果のいずれかが表示される。
【２７９５】

ポイントゲットパターンＳ２で行われる長押しポイントゲット演出においては、遊技者はポイントゲットパターンＳ２で行われているとは知らないで、９回目の長押しポイント画像（７７ポイント）が表示された時点で、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作を行った場合に、長押しポイントゲット演出の終了時に、拡大された文字サイズの『７』『７』ポイントに変化することによって、大きな喜びを得ることができる。そのため、長押しポイントゲット演出の途中で長押しポイント画像が７７ポイントとなった時点で、決定ボタン８１から手を離して、長押しポイントゲット演出の終了時に、拡大された文字サイズの『７』『７』になるかどうかによって大当たり期待度を予測しようとする楽しみが生じる。

【２７９６】

このように、上述のポイントゲットパターンＳにて「７７ポイント」で終了することに期待感を持たせることで、長押しポイントゲット演出において、長押し有効期間が終了するまで長押し態様での操作を続けることで長押し有効期間の終了時に高ポイント（９０ポイント以上）を獲得することを期待するゲーム性と、長押しポイントゲット演出の途中であえて７７ポイント獲得時点で長押し態様での操作を止めることで、７７ポイントで維持して、長押し有効期間の終了時に、その７７ポイントが拡大された文字サイズに変化するか否かによって、ポイントゲットパターンＳであるか否か、つまり大当たり期待度が高いか否かを見極めるゲーム性とを遊技者に提供することができる。

【２７９７】

上述したように、本実施例１４のパチンコ機１０によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて所定の数値情報（例えば７７ポイント）が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報（拡大サイズの「７７」）に変化する特定変化演出を実行する。これにより、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ０）に記載の遊技機の一例である。

【２７９８】

また、上述した演出実行機能は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中（例えば変動表示演出中）に特定操作対応演出（例えば長押しポイントゲット演出）を実行し、当該演出の態様によって大当たり判定の結果が示唆可能な特定示唆（例えば拡大された文字サイズの『７』『７』ポイントのような特定情報の表示）を実行するものであり、この特定操作対応演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作が行われた場合に、特定操作対応演出中に実行される特定操作対応演出とは異なる演出の態様（例えばポイントゲット演出を意図的に７７ポイントで止める）によっても、この特定示唆を実行可能である。これにより、特定操作対応演出中に、特定態様の操作を行う場合だけでなく、特定態様の操作とは異なる操作を行っても、特定操作対応演出とは異なる演出の態様によって、特定態様の操作を行った場合と同じ判定の結果の示唆（特定示唆）が与えられるという面白味が生じる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは、例えば上述の（Ｐ４－００）に記載の遊技機の一例である。

【実施例１５】

【２７９９】

上述した実施例１４では、長押し有効期間の終了時に「７７ポイント」を表示し、その後、「７７ポイント」の文字サイズを通常の文字サイズから拡大された文字サイズに変化する演出を実行していたが、「７７ポイント」を表示する前に、大当たり期待度が高いかどうかを示す演出を実行してもよい。

【２８００】

例えば、本実施例では、「７７ポイント」を獲得する１つ前の「７３ポイント」（図１２３（ｃ）、図１２６参照）を獲得した時点で、カットイン画像を表示して、カットイン画像の表示中に、「７７ポイント」になるか否かを示唆する演出を行う。なお、「７７ポ

イント」になるか否かの示唆に限らず、「９０ポイント」以上になるか否かの示唆でもよい。

【２８０１】

具体的には、例えば、カットイン画像では、キャラクタ画像として示された「７７」に別のキャラクタ画像として示された「７３」が追いつけば、「７７ポイント」獲得となり、「７７」が「７３」から逃げ切ったら、「７７ポイント」獲得できない（つまり「７３ポイント」で終了する）結果となる。

【２８０２】

上述したように、本実施例１５のパチンコ機１０によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて所定の数値情報（例えば７７ポインの１つ前の７３ポイント）が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報（例えば７７ポイントになるか否かを示唆するカットイン画像）に変化する特定変化演出（例えばカットイン画像表示演出）を実行する。これにより、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ０）に記載の遊技機の一例である。

【実施例１６】

【２８０３】

上述した実施例１３では、長押しポイント画像４５ｃ１（「７７ポイント」）を表示した状態で、「７７」に加算や減算を行ったり付加情報を表示したりすることで、「７７ポイント」が特定値ではないことを遊技者に認識させていたが、長押しポイント画像４５ｃ１を表示せずに、「７７ポイント」が特定値ではないことを遊技者に認識させてもよい。以下この点について図１３７，図１３８を参照して説明する。図１３７は、実施例１６に示すポイントゲットパターンＡのタイムチャートである。図１３８は、ポイントゲットパターンＡに対応する表示態様を示す図である。

【２８０４】

図１３７では、（ｅ）に示すように、ポイントゲットパターンＡのうち１０回目の抽選が行われれば、合計ポイントが９１ポイントになるポイントゲットパターンが実行されているが、（ｃ）に示すように、長押しポイントゲット演出の開始から３．５秒後から、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作をした状態となるので、８回目の抽選までしか行われない。（ｇ）に示すように、８回目の抽選の結果が加算されれば、長押しポイントは７７ポイントとなる。この後、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作が行われた場合、後述するカットイン画像４５ｃ９が、本実施例の長押しポイントゲット演出の終了時点の直前（例えば開始６．００秒後）まで表示される。カットイン画像４５ｃ９では、最終的に７７ポイントになるか否かの演出が行われる。この後、開始６．００秒後に、特定値となることが回避された「７６」が表示される。なお、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作が行われなかった場合は、本来の終了時点（例えば開始４．００秒後）で、特定値となることが回避された「７６」が表示される。

【２８０５】

なお、本実施例も、上述の実施例１４のように、特定値となる７７ポイントがポイントゲットパターンＳ２のように大当たり期待度が高いものである場合は、同様にして、最終的に「７７」が表示される場合もある。

【２８０６】

図１３８を参照して、ポイントゲットパターンＡに対応する表示態様を説明する。（ａ）から（ｅ）では、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作することで、長押しポイントゲット演出が実行されている。本実施例では、長押しポイント画像４５ｃ１は、抽選結果として得られたポイント数は表示されず、抽選結果を加算したポイント数が表示される。（ｆ）に示すように、８回目の加算が表示された時点で、長押しポイント画像４５ｃ１は、７７ポイントが表示されるが、この時、後述するカットイン演出を経るまで最終結果が分からないことを示唆する「７７ポイント！？」のように表示される。また、長押し

要求画像４５ｂは、「手を離して！」のような手離し操作予告画像４５ｂ３に切り替えられる。

【２８０７】

その後、（ｇ）に示すように、長押しポイント画像４５ｃ１に替えて、最終的に７７ポイントになるか否かを示唆するカットイン画像４５ｃ９が表示される。カットイン画像４５ｃ９は、例えば７４から７８までの数字が回転し、７７で停止するか、その他の数字で停止するかを示す。その後、（ｈ）に示すように、カットイン画像４５ｃ９の結果として、特定値となることが回避された「７６」が表示される。なお、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作が行われなかった場合は、本来の終了時点で、特定値となることが回避された「７６」が表示されるが、もし「７７」で終わる場合は「！？」の表示を外した「７７ポイント」として表示される、その後、（ｉ）から（ｊ）に示すように、長押しポイントゲット演出の結果の期待度を示唆する示唆画像４５ｃ５が表示され、その後、変動表示の結果が表示される。

【２８０８】

なお、本実施例も、上述の実施例１４のように、カットイン画像４５ｃ９の終了後に、「７７」が表示される場合は、通常の文字サイズの「７７」から、拡大された文字サイズの『７』『７』に変化される。

【２８０９】

上述したように、本実施例１５のパチンコ機１０によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて所定の数値情報（例えば７７ポインより前の数値７４ポイント）が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報（例えば７７ポイントになるか否かを示唆するカットイン画像４５ｃ９）に変化する特定変化演出（例えばカットイン画像表示演出）を実行する。これにより、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ０）に記載の遊技機の一例である。

【２８１０】

また、上述した演出実行機能は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中（例えば変動表示演出中）に特定操作対応演出（例えば長押しポイントゲット演出）を実行し、当該演出の態様によって大当たり判定の結果が示唆可能な特定示唆（例えば拡大された文字サイズの『７』『７』ポイントのような特定情報の表示）を実行するものであり、この特定操作対応演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作が行われた場合に、特定操作対応演出中に実行される特定操作対応演出とは異なる演出の態様（例えばカットイン画像表示演出）によっても、この特定示唆を実行可能である。これにより、特定操作対応演出中に、特定態様の操作を行う場合だけでなく、特定態様の操作とは異なる操作を行っても、特定操作対応演出とは異なる演出の態様によって、特定態様の操作を行った場合と同じ判定の結果の示唆（特定示唆）が与えられるという面白味が生じる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは、例えば上述の（Ｐ４－００）に記載の遊技機の一例である。

【実施例１７】

【２８１１】

上述した実施例１３から実施例１５では、「７７ポイント」のような獲得ポイントを示す数字によって大当たり期待度を示唆してきたが、数字以外の図柄によって大当たり期待度を示唆する演出でも構わない。

【２８１２】

例えば、本実施例では、長押しポイントゲット演出の実行中（例えば図１１７（ｃ）に示す６０ポイントと（ｄ）に示す６９ポイントの間の時点）に、大当たり期待度が高い可能性があることを示唆する「ＣＨＡＮＣＥ」という文字画像を表示する。この期間内に決定ボタン８１から手を離す操作を行えば、この期間の終了時点（例えば図１１７（ｄ）に

示す６９ポイントの時点）で、長押しポイントゲット演出を消去して、異なる演出である「ＣＨＡＮＣＥ」画像の表示を維持する演出に切り替える。この期間内に決定ボタン８１を押し続けていれば、この期間の終了時点で「ＣＨＡＮＣＥ」画像を消去して長押しポイントゲット演出を継続する。

【２８１３】

「ＣＨＡＮＣＥ」画像の表示が長押し有効期間の終了時点まで維持された場合、大当たり期待度が高ければ（例えば大当たりスーパーリーチＥのみの変動パターンであれば）、「ＣＨＡＮＣＥ」画像を「げき熱！」のような大当たり期待度が非常に高いことを示唆する画像に変化して表示する。また、「ＣＨＡＮＣＥ」画像の表示が長押し有効期間の終了時点まで維持された場合、大当たり期待度がそれほど高くなければ（例えば大当たりスーパーリーチＥも外れスーパーリーチＥもどちらもある変動パターンであれば）、「ＣＨＡＮＣＥ」画像を変化させないか、「まだ分からないよ！」のような大当たり期待度がそれほど高くないことを示唆する画像を表示する。

【２８１４】

上述したように、本実施例１７のパチンコ機１０によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて所定の数値情報（例えば６０ポイント）が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報（例えば「ＣＨＡＮＣＥ」画像）に変化する特定変化演出（例えば「ＣＨＡＮＣＥ」画像表示演出）を実行する。これにより、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ０）に記載の遊技機の一例である。

【実施例１８】

【２８１５】

上述した実施例１７とは異なる態様で「ＣＨＡＮＣＥ」画像を表示する長押しポイントゲット演出について、図１３９，図１４０を参照して説明する。図１３９は、実施例１８のポイントゲットパターンを示すタイムチャートである。図１４０は、図１３９のポイントゲットパターンの表示態様を示す図である。

【２８１６】

図１３９に示すタイムチャートは、上述した図１３７のタイムチャートと共通しているが、本実施例では、抽選によって得られたポイントを１ずつ加算している点が異なっている。（ｃ）に示すように、長押しポイントゲット演出の開始３．５０秒後に、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作を行う。そのため、（ｇ）に示すように、長押しポイント画像は、８回目の抽選によって内部的には７７ポイントまで加算されるはずであるが、７４ポイントまで加算された時点で、中断される。７４ポイントは次のチェックポイント（もしくはその次のチェックポイント）までの時間表示され続け、その後、「ＣＨＡＮＣＥ」画像表示演出が、長押しポイントゲット演出の終了直前（開始６．００秒）まで表示され、終了時点で大当たり期待度が高いことを示唆する『７』『７』などの結果、もしくは期待度が低いことを示唆する『７』『７』以外の結果（例えば「７６」など）が表示される。

【２８１７】

図１４０に示す長押しポイントゲット演出では、（ａ）に示すように長押し予告画像４５ａが表示される。（ｂ）から（ｆ）までは、長押しポイント画像４５ｃ１にポイントが１ずつ加算され、（ｆ）の時点（開始３．５０秒後）に「７４ポイント」が表示される。「７４ポイント」は、（ｇ）に示すように、次のチェックポイントに相当する開始３．７０秒（もしくはその次のチェックポイントに相当する開始４．００秒）まで表示され続ける。これにより遊技者に、異なる変化が起こる可能性を示唆する。

【２８１８】

「７４ポイント」が表示されている期間中に、（ｈ）に示すように、長押し要求画像４５ｂが「ＣＨＡＮＣＥ！手を離すといいことがあるかも・・・！？」といった手離し操作予告画像４５ｂ３に変更されて、遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタンから手を離す操作を行うことが促される。遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタンから手を離す操作を

行うと、その後、「ＣＨＡＮＣＥ！」とのＣＨＡＮＣＥ画像４５ｃ１０が（ｉ）に示すように開始６．００秒後まで表示される。開始６．００秒後には、（ｊ）に示すように、ＣＨＡＮＣＥ画像表示演出の結果として、大当たり期待度が高いことを示唆する長押しポイント画像４５ｃ１（『７』『７』）もしくは、大当たり期待度が低いことを示唆する長押しポイント画像４５ｃ１（例えば「７６」）が表示される。遊技者が長押し態様とは異なる決定ボタンから手を離す操作を行わなければ、ＣＨＡＮＣＥ画像４５ｃ１０を表示せずに、大当たり期待度が高いことを示唆する長押しポイント画像４５ｃ１（『７』『７』）もしくは、大当たり期待度が低いことを示唆する長押しポイント画像４５ｃ１（例えば「７６」）が表示される。なお、その後、大当たり期待度を示唆する示唆情報４５ｃ３，示唆情報４５ｃ５を表示してもよい。

【２８１９】

上述したように、本実施例１８のパチンコ機１０によれば、上述した数値情報表示演出実行機能は、数値情報表示演出（例えば長押しポイントゲット演出）にて所定の数値情報（例えば長押しポイント画像４５ｃ１での７４ポイント）が表示される場合に、該所定の数値情報を異なる特定情報（例えば手離し操作予告画像４５ｂ３，ＣＨＡＮＣＥ画像４５ｃ１０）に変化する特定変化演出（例えば「ＣＨＡＮＣＥ」画像表示演出）を実行する。これにより、数値変化演出をともなう表示演出の面白味を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｑ０）に記載の遊技機の一例である。

【２８２０】

また、上述した演出実行機能は、決定ボタン８１の操作を有効とする有効期間内で、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた場合に、所定の表示演出中（例えば変動表示演出中）に特定操作対応演出（例えば長押しポイントゲット演出）を実行し、当該演出の態様によって大当たり判定の結果が示唆可能な特定示唆（例えば拡大された文字サイズの『７』『７』ポイントのような特定情報の表示）を実行するものであり、この特定操作対応演出は、決定ボタン８１の操作が長押し態様で行われた後、長押し態様とは異なる決定ボタン８１から手を離す操作が行われた場合に、特定操作対応演出中に実行される特定操作対応演出とは異なる演出の態様（例えば「ＣＨＡＮＣＥ」画像表示演出）によっても、この特定示唆を実行可能である。これにより、特定操作対応演出中に、特定態様の操作を行う場合だけでなく、特定態様の操作とは異なる操作を行っても、特定操作対応演出とは異なる演出の態様によって、特定態様の操作を行った場合と同じ判定の結果の示唆（特定示唆）が与えられるという面白味が生じる。その結果、特定操作対応演出の興趣性を好適に向上させることができる。これは、例えば上述の（Ｐ４－００）に記載の遊技機の一例である。

【実施例１９】

【２８２１】

上述した実施例では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示演出に関連して生じる数値情報をカウントし、カウントされた数値情報を表示させるコマンドを表示制御装置４５に出力し、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、カウントされた数値情報を表示するものであったが、このカウントされた数値情報と表示された数値情報とが正しいかどうかチェックする機能を備えてもよい。以下では、数値情報として、上述の実施例１で説明した長押しチャージ演出におけるチャージカウンタの数値を例に挙げて説明するが、長押し色変化演出のように変化する色でも構わないし、長押しポイントゲット演出のように抽選によって獲得されるポイント数でも構わないし、時短回数のような変動回数でも構わない。

【２８２２】

表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に所定情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１）を含む表示情報を表示させるための表示コマンドを出力する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５２１は、決定ボタン８１の操作に基づき、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１に所定情報をある情報（例えば長押しチャージカウンタの値）から別の情報（例えば長押しチャージカウンタの値を＋１した値）に変化する表示を指示する指示

コマンド（例えば長押しチャージ＋１コマンド）を出力する。
【２８２３】
サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、指示コマンドによって指示された別の情報（例えば長押しチャージカウンタの値を＋１した値）と、表示コマンドによって表示された所定情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１の値）とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定するエラー判定機能を備える。表示制御装置４５のＣＰＵ５２１またはサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１の少なくともいずれか一方には、このエラーが発生している場合に、このエラーに対応する所定のエラー対応処理を行うエラー対応機能が備えられる。エラー対応機能としては、例えば、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、エラーの発生を報知するエラー報知機能が備えられる。
【２８２４】
まず、実施例１９のパチンコ機１０のサブ制御装置２６２における制御系について説明する。図１４１は、実施例１９のサブ制御装置による通常処理を示すフローチャートである。図１４２は、サブ制御装置による演出実行管理処理を示すフローチャートである。図１４３は、サブ制御装置による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理を示すフローチャートである。
【２８２５】
図１４１を参照して、本実施例のサブ制御装置２６２による通常処理について説明する。基本的な説明は、上述の実施例１で図３３を参照して説明した内容と同じであるので、これと異なる点を説明する。
【２８２６】
すなわち、本実施例では、ステップＳ２１１１Ａに示すように、サブ制御装置２６２は、表示制御手段４５からコマンドを受信し、表示制御装置４５が上述のカウントされた数値情報を表示したことを確認している。
【２８２７】
図１４２を参照して、本実施例のサブ制御装置２６２による演出実行管理処理について説明する。基本的な説明は、上述の実施例１で図３９を参照して説明した内容と同じであるので、これと異なる点を説明する。
【２８２８】
すなわち、本実施例では、ステップＳ２４０４Ａに示すように、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示制御装置４５とサブ制御装置２６２との間で、数値情報に関するカウンタの整合性が取れているか確認するための処理を行う。この処理を、表示・サブ間カウンタ整合性確認処理と呼ぶ。
【２８２９】
図１４３を参照して、本実施例のサブ制御装置２６２による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理について説明する。
【２８３０】
ステップＳ４９０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示制御装置４５から後述するステップＳ４７０９Ａに示す長押しチャージカウンタ＋１完了コマンドを受信したか否かを判断する。長押しチャージカウンタ＋１完了コマンドを受信していればステップＳ４９０２に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４９０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ確認用長押しチャージカウンタに１を加算し、ステップＳ４９０３に進む。これにより、サブ制御装置２６２は、表示制御装置４５が上述のカウントされた数値情報を第３図柄表示装置４２に表示したことを確認できる。
【２８３１】
ステップＳ４９０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ指示用チャージカウンタの数値情報をサブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３の記憶領域ＳＣに保存して、ステップＳ４９０４に進む。サブ指示用チャージカウンタの数値情報は、上述の実施例１のステップＳ４５０８において、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作した時間に応じて１ずつ加算される長押しチャージカウンタの数値情報に相当する。上述の実施例１の

ステップＳ４６１１に示すように、この長押しチャージカウンタの数値情報に基づいて、遊技者が決定ボタン８１を長押し態様で操作した時間に応じて長押しチャージの数値を１加算するように表示制御装置４５に指示するための長押しチャージ＋１コマンドが送信される。

【２８３２】

ステップＳ４９０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述のサブ確認用チャージカウンタの数値情報をサブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３の記憶領域ＫＣに保存して、ステップＳ４９０５に進む。

【２８３３】

ステップＳ４９０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、記憶領域ＳＣに保存されたサブ指示用チャージカウンタの数値情報と、記憶領域ＫＣに保存されたサブ確認用チャージカウンタの数値情報とが一致しているか否か判断する。２つの数値情報が一致していれば本処理を終了し、一致していなければステップＳ４９０６に進む。

【２８３４】

ステップＳ４９０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示カウント情報エラーコマンドをセットする。これにより、サブ制御装置２６２は、自らがカウントした数値情報と、表示制御装置４５が実際に表示した数値情報とが一致していない表示カウント情報エラーが発生したことを外部に報知することができる。

【２８３５】

次に、表示制御装置４５における制御系について説明する。図１４４は、表示制御装置によるボタン長押し演出表示処理を示すフローチャートである。図１４５は、表示制御装置による表示カウント情報エラー表示処理を示すフローチャートである。

【２８３６】

図１４４を参照して、表示制御装置４５によるボタン長押し演出表示処理を説明する。基本的な説明は、上述の実施例１で図６３を参照して説明した内容と同じであるので、これと異なる点を説明する。

【２８３７】

ステップＳ４７０９Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１が長押しチャージ＋１コマンドを受信し（ステップＳ４７０８）、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１が長押しチャージ＋１画像を表示すると（ステップＳ４７０９）、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述のように長押しチャージ＋１完了コマンドをサブ制御装置２６２に送信するようにセットする。これにより、表示制御装置４５は、サブ制御装置２６２からのコマンドに基づきカウントされた数値情報の表示を完了したことをサブ制御装置２６２に知らせることができる。

【２８３８】

図１４５を参照して、表示制御装置４５による表示カウント情報エラー表示処理について説明する。

【２８３９】

ステップＳ４９２１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から表示カウント情報エラーコマンドを受信したか否かを判断する。表示カウント情報エラーコマンドを受信していればステップＳ４９２２に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【２８４０】

ステップＳ４９２２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に対して、表示カウント情報エラーを表示するように制御する。なお、表示カウント情報エラーは、第３図柄表示装置４２に表示される他にも、エラー報知用のランプを点灯させたり、エラー報知用の音声を出力したりしてもよい。これにより、遊技者もしくはホール係員が、表示カウント情報エラーに気付き、表示カウント情報エラーを解消する処置を行うことができる。

【２８４１】

ステップＳ４９２３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示カウント情報エラーが解消されたか否かを判断する。例えば、表示カウント情報エラーを解消する処置が表示制御装置４５に対して行われた場合に、表示制御装置４５は、表示カウント情報エラーが解消されたと判断する。この表示カウント情報エラーを解消する処置は、サブ制御装置２６２に対して行う処置でもよい。この場合、処置を行われたサブ制御装置２６２から表示制御装置４５に対して表示カウント情報エラーが解消されたことを示すコマンドを送信してもよい。これにより、表示制御装置４５は、表示カウント情報エラーが解消されたことを判断することができる。

【２８４２】

ステップＳ４９２４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に表示された表示カウント情報エラーを消去する。これにより、表示カウント情報エラーが解消されたことが分かる。

【２８４３】

次に、表示カウント情報エラーの表示態様について説明する。図１４６は、表示カウント情報エラーの表示態様を説明する図である。

【２８４４】

（ａ）には、上述した実施例１の図６７（ｆ）に示す長押しチャージ演出の開始２．５０秒後の画像が表示されている。第３図柄表示装置４２には、長押し要求画像４５ｂと、長押しチャージが５０パーセントであることを示す長押しチャージ画像４５ｃと、長押し態様での操作の継続時間を示す長押し継続時間画像４５ｆとが表示されている。長押し継続時間画像４５ｆは、１．５０秒と表示されている。

【２８４５】

（ｂ）には、上述した（ａ）の続きである長押しチャージ演出の開始２．８０秒後の画像が表示されている。第３図柄表示装置４２には、長押し要求画像４５ｂと、長押しチャージが６０パーセントであることを示す長押しチャージ画像４５ｃと、長押し態様での操作の継続時間が１．８０秒であることを示す長押し継続時間画像４５ｆとが表示されている。

【２８４６】

（ｃ）には、上述した（ｂ）の続きである長押しチャージ演出の開始３．１０秒後の画像が表示されている。第３図柄表示装置４２には、長押し要求画像４５ｂと、長押し態様での操作の継続時間が２．１０秒であることを示す長押し継続時間画像４５ｆとが表示されているが、長押しチャージ画像４５ｃは、長押しチャージが６０パーセントのままに止まっている。つまり、長押しチャージ画像４５ｃの表示に、表示カウント情報エラーが発生している。

【２８４７】

（ｄ）には、上述した（ｃ）の続きである長押しチャージ演出の開始３．４０秒後の画像が表示されている。第３図柄表示装置４２には、長押し要求画像４５ｂと、長押し態様での操作の継続時間が２．４０秒であることを示す長押し継続時間画像４５ｆと、６０パーセントのままで止まった長押しチャージ画像４５ｃと、長押しチャージ画像４５ｃの表示に表示カウント情報エラーが発生したことを示す「表示カウント情報エラー発生！」のような文字画像からなる表示カウント情報エラー画像４５ｇとが表示されている。これにより、遊技者もしくはホール係員が、表示カウント情報エラーに気付き、表示カウント情報エラーを解消する処置を行うことができる。

【２８４８】

この後、ホール係員が、表示カウント情報エラーに気付き、表示カウント情報エラーを解消する処置を行うことで、表示カウント情報エラーが解消される。

【２８４９】

なお、本実施例では、エラー対応機能は、例えば、表示カウント情報エラー画像４５ｇの表示によってエラーの発生を報知するエラー報知機能であったが、エラーの発生を報知しせずにエラー対応処理を行ってもよい。例えば、エラーが発生した場合、表示カウント

情報エラー画像４５ｇを表示する代わりに、「？？？」という遊技者にとって意味をなさないエラー隠し画像を表示し、エラー隠し画像を表示している間に、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１もしくはサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１の少なくともいずれかがエラーを解消する処理を行う。

【２８５０】

エラーを解消する処理として、例えば、長押しチャージ演出の実行がキャンセルされて、エラー隠し画像が表示され続ける。エラー隠し画像は、「？？？」の他にも、それまでに表示されていた表示演出のストーリーに関連する画像であってもよい。また、エラーを解消する処理として、例えば、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１からの指示コマンドに従って、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１が長押しチャージ演出の次に表示する予定であった画像（例えば長押しチャージ攻撃画像）を表示する。次に表示する予定であった画像は、大当たり判定の結果に基づいて決定されているので、長押しチャージ演出が途中で「？？？」によって隠されてもされても、違和感のない表示を継続できる。

【２８５１】

上述したように、本実施例１９のパチンコ機１０によれば、遊技者による操作を受ける決定ボタン８１と、遊技に関する主たる制御を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１と、第３図柄表示装置４２に所定情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１）を含む表示情報を表示させるための表示コマンドを出力する表示制御装置４５のＣＰＵ５２１と、決定ボタン８１の操作に基づき、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１に所定情報をある情報（例えば長押しチャージカウンタの値）から別の情報（例えば長押しチャージカウンタの値を＋１した値）に変化する表示を指示する指示コマンド（例えば長押しチャージ＋１コマンド）を出力するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５２１と、を備え、指示コマンドによって指示された別の情報（例えば長押しチャージカウンタの値を＋１した値）と、表示コマンドによって表示された所定情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１の値）とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定するエラー判定機能（例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理機能）と、このエラーが発生している場合に、このエラーに対応する所定のエラー対応処理を行うエラー対応機能（例えば表示制御装置４５のＣＰＵ５２１によるカウント情報エラー表示処理機能）と、を備える。

【２８５２】

これにより、決定ボタン８１の操作に基づき所定情報をある情報から別の情報に変化するよう指示されたときに、その指示された別の情報と、表示制御装置４５によって表示された所定情報とが一致しない場合に、そのエラーに対応するエラー対応処理が行われるため、そのエラーによって遊技者の気持ちが減衰することを低減でき、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｒ０）に記載の遊技機の一例である。

【２８５３】

また、エラーの発生を報知するエラー報知機能（例えば表示制御装置４５のＣＰＵ５２１によるカウント情報エラー表示処理機能）を備える。これにより、そのエラーの発生が報知されるため、所定情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｒ１）に記載の遊技機の一例である。

【２８５４】

また、表示制御装置４５は、所定情報の変化を実行した場合に、所定情報の変化を実行したことを示す完了コマンド（例えば長押しチャージ＋１完了コマンド）をサブ制御装置２６２に出力する機能（表示制御装置４５のＣＰＵ５２１によるステップＳ４７０８，Ｓ３７０９，Ｓ４７０９Ａの機能）を備え、サブ制御装置２６２は、指示コマンドによって指示された別の情報と前記完了コマンドが示す所定情報とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定するエラー判定機能を備える。これにより、サブ制御装置２６２が別の情報への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置４５にて所定情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、所定情報を変化させる演出の

信頼性が向上するので、所定情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｒ２）に記載の遊技機の一例である。

【２８５５】

また、所定情報は、決定ボタン８１の操作に基づき変化する操作表示情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１）である。これにより、サブ制御装置２６２が別の情報（例えば長押しチャージの値を＋１した値）への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置４５にて操作表示情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１）の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、操作表示情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、操作表示情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｒ５）に記載の遊技機の一例である。

【２８５６】

また、操作表示情報は、決定ボタン８１の操作に基づき変化する操作数値情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１）である。これにより、サブ制御装置２６２が別の情報（例えば長押しチャージの値を＋１した値）への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置４５にて操作数値情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１）の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、操作数値情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、操作数値情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｒ６）に記載の遊技機の一例である。

【２８５７】

また、上述のエラー報知機能は、エラーを表示カウント情報エラー画像４５ｇとして表示演出中に表示するので、エラー発生を気付かせ易くすることができる。これは例えば上述の（Ｒ７）に記載の遊技機の一例である。

【実施例２０】

【２８５８】

上述した実施例１９のパチンコ機１０は、決定ボタン８１の操作に基づき変化する所定情報（例えば長押しチャージ画像４５ｃ１）の変化のエラーを表示するものであったが、有利遊技状態においてカウントされる変動回数のエラーを表示するものであってもよい。以下この点を説明する。

【２８５９】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技に関する主たる制御として、所定の変動回数または次回大当たり発生までにわたって遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば時短状態や確変状態）を発生させる。表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、所定情報として、第３図柄表示装置４２に有利遊技状態における現在の変動回数または残りの変動回数を示す遊技回数情報を表示させるための表示コマンドを出力する。

【２８６０】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による大当たり判定の結果に基づく変動パターンコマンドを受信する毎に、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１に遊技回数情報を前の遊技回数情報から次の変動回数情報に変化する表示を指示する指示コマンドを出力する。

【２８６１】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、指示コマンドによって指示された次の変動回数情報と、表示コマンドによって指示された遊技回数情報とが一致しないエラーが発生しているか否かを判定するエラー判定機能と、このエラーが発生している場合に、このエラーに対応する所定のエラー対応処理を行うエラー対応機能を備える。エラー対応機能として、例えば、第３図柄表示装置４２へのエラーの発生を表示させるエラー報知機能が備えられる。エラー報知機能は、エラーを、変動回数情報エラー画像４５ｇ１として変動表示演出中に表示する。

【２８６２】

本実施例のサブ制御装置２６２の制御系について説明する。図１４７は、実施例１９のサブ制御装置２６２による表示・サブ間カウンタ整合性確認処理を示すフローチャートで

ある。
【２８６３】
ステップＳ４９０１Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示制御装置４５から後述するステップＳ３２１６に示す残り変動回数カウンター１完了コマンドを受信したか否かを判断する。残り変動回数カウンター１完了コマンドを受信していればステップＳ４９０２Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ４９０２Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ確認用残り変動回数カウンタから１を減算し、ステップＳ４９０３Ａに進む。これにより、サブ制御装置２６２は、表示制御装置４５が上述の１を減算した残り変動回数を第３図柄表示装置４２に表示したことを確認できる。
【２８６４】
ステップＳ４９０３Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、サブ指示用残り変動回数カウンタの数値情報をサブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３の記憶領域ＳＣに保存して、ステップＳ４９０４Ａに進む。サブ指示用残り変動回数カウンタの数値情報は、上述の実施例１のステップＳ５６３，Ｓ５６７において、主制御装置２６１からサブ制御装置２６２に送信される高確率サポート状態移行コマンドや低確率サポート状態移行コマンドに含められている。
【２８６５】
ステップＳ４９０４Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述のサブ確認用残り変動回数カウンタの数値情報をサブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３の記憶領域ＫＣに保存して、ステップＳ４９０５に進む。
【２８６６】
ステップＳ４９０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、記憶領域ＳＣに保存されたサブ指示用残り変動回数カウンタの数値情報と、記憶領域ＫＣに保存されたサブ確認用残り変動回数カウンタの数値情報とが一致しているか否か判断する。２つの数値情報が一致していれば本処理を終了し、一致していなければステップＳ４９０６に進む。
【２８６７】
ステップＳ４９０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示カウント情報エラーコマンドをセットする。これにより、サブ制御装置２６２は、自らがカウントした残り回数情報と、表示制御装置４５が実際に表示した残り回数情報とが一致していない表示カウント情報エラーが発生したことを外部に報知することができる。
【２８６８】
次に、表示制御装置４５における制御系について説明する。図１４８は、表示制御装置による図柄列変動表示処理を示すフローチャートである。基本的な説明は、上述の実施例１で図４７を参照して説明した内容と同じであるので、これと異なる点を説明する。
【２８６９】
ステップＳ３２１４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、ステップＳ３２１１ないしステップＳ３２１３にて停止表示コマンドを受信して図柄列変動表示を停止させた後、有利遊技状態中であるか否かを判断する。有利遊技中であるか否かの判断は、図４６を参照して説明したステップＳ３１１３の表示用高確率・サポート状態移行コマンドやステップＳ３１１５の表示用低確率・サポート状態移行コマンドを受信したか否かによって判断される。有利遊技状態中であればステップＳ３２１５に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【２８７０】
ステップＳ３２１５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に表示される残り変動回数を１減算する表示を行い、ステップＳ３２１６に進む。
【２８７１】
ステップＳ３２１６では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２に表示される残り変動回数を１減算したことを示す残り変動回数－１完了コマンドをサブ制御装置２６２に送信するようにセットする。これにより、表示制御装置４５は、サブ制御装置２６２からのコマンドに基づきカウントされている残り変動回数を１減らす表示を

完了したことをサブ制御装置２６２に知らせることができる。
【２８７２】
サブ制御装置２６２では、残り変動回数のエラーが発生している場合は、実施例１９で上述した表示カウント情報エラー表示処理に基づいて、エラー表示を行う。
【２８７３】
次に、残り変動回数情報エラー画像の表示態様について説明する。図１４９は、残り変動回数情報エラーの表示態様を説明する図である。
【２８７４】
（ａ）には、第３図柄表示装置４２には、有利遊技状態として１００回のサポート遊技中における変動表示中の画像が表示されている。第３図柄表示装置４２には、高確率・サポート状態中右打ち情報４４ｍと、サポート状態中変動回数情報が１１回転目つまり残りの変動回数が８９回転であることを示す「残り８９回転」と表示されたサポート状態中変動回数情報４４ｍ２と、高速変動中画面４３ｃが記載されている。（ｂ）には、１１回転目の変動表示が外れであったことを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。
【２８７５】
（ｃ）には次の変動表示コマンドに基づいて、有利遊技状態として１００回のサポート遊技中における次の変動表示中の画像が表示されている。第３図柄表示装置４２には、高確率・サポート状態中右打ち情報４４ｍと、「残り８９回転」と表示されたサポート状態中変動回数情報４４ｍ２と、高速変動中画面４３ｃが記載されている。ここで、サポート状態中変動回数情報４４ｍ２は、正しくは「残り８８回転」と表示されるべきところを、誤って「残り８９回転」と表示されている。そこで、（ｄ）には、「残り８９回転」と表示されたサポート状態中変動回数情報４４ｍ２が誤りであったことを示す「残り変動回数情報エラー発生！」という文字画像からなる残り変動回数情報エラー画像４５ｇ１が表示されている。
【２８７６】
この後、遊技者が残り変動回数情報エラー画像４５ｇ１に気付いてホール係員を呼び、ホール係員が残り変動回数情報エラーを解消する処置を行うことで、残り変動回数情報エラーが解消される。
【２８７７】
上述したように、本実施例２０のパチンコ機１０によれば、所定情報は、主制御装置２６１による大当たり判定の結果に基づき変化する遊技表示情報（例えば残りの変動回数を示す遊技回数情報）である。これにより、サブ制御装置２６２が別の情報（例えば変動回数が１減算された残りの変動回数）への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置４５にて遊技表示情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、遊技表示情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、遊技表示情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｒ３）に記載の遊技機の一例である。
【２８７８】
また、遊技表示情報は、主制御装置２６１による判定の結果に基づき変化する遊技数値情報（例えば残りの変動回数を示す遊技回数情報）である。これにより。サブ制御装置２６２が別の情報への変化を指示しているにも関わらず、表示制御装置４５にて遊技数値情報の変化を実行できていない場合に、そのエラーの発生が報知されるため、遊技数値情報を変化させる演出の信頼性が向上するので、遊技数値情報の変化を含む表示演出の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述の（Ｒ４）に記載の遊技機の一例である。
【実施例２１】
【２８７９】
上述した実施例では、変動表示の結果として大当たり結果が発生した後、特典として付与される時短状態、確変状態となった場合に大当たり結果が連続して発生することが難しい構成であったが、本実施例では、変動表示の結果として大当たり結果が発生した後に特典として付与される特定状態において、大当たり結果が連続して発生することが可能であ

る点で、上述した実施例とは異なる。以下、この点について説明する。とくに実施例１のパチンコ機１０との異なる構成を中心に説明する。

【２８８０】

まず、図１５０を用いて遊技盤３０の構成を説明する。図１５０は、実施例２１の遊技盤３０の正面図である。

【２８８１】

遊技盤３０は、一般入賞口２９、Ｖ入賞装置３１、可変入賞装置３２、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ、普通図柄用始動口３４、および、可変表示装置ユニット３５を備えている。このＶ入賞装置３１が設けられている点が実施例１の遊技盤３０とは異なっている。

【２８８２】

一般入賞口２９、特図１用始動入賞装置３３ａは、左側遊技領域３０ｌを流下する上流から下流に向けて移動する移動物である遊技球が入球可能な位置に設けられている。Ｖ入賞装置３１、可変入賞装置３２、特図２用始動入賞装置３３ｂ、普通図柄用始動口３４は、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球が入球可能な位置に設けられている。Ｖ入賞装置３１、可変入賞装置３２、特図２用始動入賞装置３３ｂは、１つのユニット（右側入賞ユニット３８と呼ぶ）として遊技盤３０に取り付けられている。普通図柄用始動口３４は、右側入賞ユニット３８よりも上流に設けられている。

【２８８３】

右側入賞ユニット３８は、例えば、上流側から、Ｖ入賞装置３１、特図２用始動入賞装置３３ｂ、可変入賞装置３２の順に設けられている。そのため、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球は、右側入賞ユニット３８の各入賞装置のいずれにも入賞しない場合は、普通図柄用始動口３４、Ｖ入賞装置３１、特図２用始動入賞装置３３ｂ、可変入賞装置３２の順に通過し、最終的にアウト口３６から排出されるように構成されている。このように右側入賞ユニット３８の各入賞装置は、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球の流路を形成している。なお、右側入賞ユニット３８の各入賞装置は、異なる順に設けられていてもよい。また、各入賞装置は、ユニット化されずに、個別に設けられていてもよい。また、右側入賞ユニット３８の各入賞装置に入賞しなかった遊技球は、アウト口３６とは別の排出口から排出される構成であってもよい。

【２８８４】

各入賞装置についてもう少し詳細に説明する。特図１用始動入賞装置３３ａは、実施例１と同様に遊技球が入球する入球口を開閉する電動役物を有しないいわゆるヘそタイプの始動口（スタートチャッカー）である。

【２８８５】

Ｖ入賞装置３１は、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球が入球可能なＶ入賞口３１ａと、Ｖ入賞装置３１を開閉するＶ入賞装置開閉部材３１ｂ（以下、Ｖアタッカー３１ｂとも呼ぶ）を備えている。第１位置と第２位置とに変位可能な変位手段であるＶアタッカー３１ｂは、遊技盤３０の盤面から垂直に（すなわち水平方向に）突出・退避する薄板状部材と、この薄板状部材を水平方向に駆動する駆動手段とを備えている。Ｖ入賞装置３１の閉状態は、Ｖアタッカー３１ｂが突出位置に現れており、Ｖ入賞装置３１の開状態は、Ｖアタッカー３１ｂが退避位置に隠れている。Ｖアタッカー３１ｂは、突出位置にある場合に、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球がＶアタッカー３１ｂの上面を下流側に流下するように傾斜されている。Ｖアタッカー３１ｂが退避位置にある場合は、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球がＶ入賞口３１ａに入賞する。Ｖアタッカー３１ｂが待避位置にある場合は、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球が第１の移動過程を経てＶ入賞口３１ａに入賞する。一方、Ｖアタッカー３１ｂが突出位置にある場合は、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球は、第１の移動過程を経ないで下流側に流下する。

【２８８６】

Ｖアタッカー３１ｂは、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく抽選の結果が当たりであった場合のラウンド遊技において、第１ラウンド目にのみ開閉される。この第１

ラウンドにおいてＶ入賞装置３１に入球した遊技球がＶ入賞口３１ａに入賞すると、第２ラウンド目以降もラウンド遊技が継続可能となる。Ｖアタッカー３１ｂは、Ｖ入賞口３１ａに１０球の遊技球が入賞すると閉状態となる。第１ラウンドでは、普通図柄用始動口３４を通過した遊技球は、Ｖアタッカー３１ｂが開状態であるので、すべてＶ入賞口３１ａに入賞する。

【２８８７】

なお、Ｖ入賞装置３１は、Ｖ入賞装置３１に最初に入球した遊技球がＶ入賞口３１ａに入賞した場合に、その後に入球した遊技球を別の排出口に入球するように切り換えるＶ切換弁を備える構成であってもよい。

【２８８８】

特図２用始動入賞装置３３ｂは、実施例１と同様に、遊技球がゲート（スルーゲート）を通過することを起因として、遊技球が入球する入球口を閉状態から開閉する状態に移行する電動役物を有するいわゆる電チュータイプの始動口（スタートチャッカー）であるが、電動役物の構成が図７に示す実施例１のものとは異なる。すなわち、第１位置と第２位置とに変位可能な変位手段である特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物３３ｂ１は、遊技盤３０の盤面から垂直に突出・退避する薄板状部材と、この薄板状部材を水平方向に駆動する駆動手段とを備えている。特図２用始動入賞装置３３ｂの開状態は、電動役物が突出位置に現れており、特図２用始動入賞装置３３ｂの閉状態は、電動役物が退避位置に隠れている。電動役物は、突出位置にある場合に、閉状態のＶ入賞装置３１を通過した遊技球が電動役物の上面を下流側に流下するように傾斜されている。電動役物が突出位置にある場合は、閉状態のＶ入賞装置３１の上面を通過した遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞する。電動役物が突出位置にある場合は、Ｖ入賞装置３１の上面を通過した遊技球が第２の移動過程を経て特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞する。

【２８８９】

特図２用始動入賞装置３３ｂは、後述する時短が付かない通常状態において遊技球がゲートを通過してから開閉動作を開始するまでは比較的短時間であるが、当該時間はゲートを通過した遊技球が入球できるほどではない。本実施例の特図２用始動入賞装置３３ｂは、本発明の始動用可変入球手段に相当する。すなわち、特図２用始動入賞装置３３ｂは、遊技領域を流下する遊技球が入球しにくい閉状態と、遊技球が入球し易い開状態のいずれかに可変可能な構成である。本実施例のゲートは、遊技領域を流下する遊技球が通過可能な構成であって本発明の通過検出手段に相当する。

【２８９０】

可変入賞装置３２は、特図１用始動入賞装置３３ａおよび特図２用始動入賞装置３３ｂの抽選結果に基づいて大入賞口３２ａを開閉する往復動作部としての開閉部材３２ｂ（以下、アタッカー３２ｂとも呼ぶ）を有する入賞装置であるが、アタッカー３２ｂの構成が図７に示す実施例１のものとは異なる。すなわち、第１位置と第２位置とに変位可能な変位手段であるアタッカー３２ｂは、遊技盤３０の盤面から垂直に突出・退避する薄板状部材と、この薄板状部材を水平方向に駆動する駆動手段とを備えている。可変入賞装置３２の閉状態は、アタッカー３２ｂが突出位置に現れており、可変入賞装置３２の開状態は、アタッカー３２ｂが退避位置に隠れている。アタッカー３２ｂは、突出位置にある場合に、閉状態の特図２用始動入賞装置３３ｂを通過した遊技球がアタッカー３２ｂの上面を下流側に流下するように傾斜されている。閉状態のアタッカー３２ｂの上面を流下した遊技球は、右側入賞ユニット３８から排出される。アタッカー３２ｂが退避位置にある場合は、閉状態の特図２用始動入賞装置３３ｂの上面を通過した遊技球が大入賞口３２ａに入賞する。アタッカー３２ｂが待避位置にある場合は、閉状態の特図２用始動入賞装置３３ｂの上面を通過した遊技球が第３の移動過程を経て大入賞口３２ａに入賞する。

【２８９１】

右側入賞ユニット３８内では、遊技球の流下速度が遅くなるように構成されている。例えば、各入賞装置の電動役物の上面に遊技球の流下速度を遅くするための凹凸が形成されている。このように右側入賞ユニット３８内での遊技球の流下速度を遅くすることで、第

２ラウンド目以降に右側入賞ユニット３８に流入する遊技球のほとんどすべてが大入賞口３２ａに入賞することが可能となっている。

【２８９２】

次に、図１５１を参照して本実施例の特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルについて説明する。図１５１（ａ）は特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２用大当たり抽選用テーブルである。特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると、特図１に係る抽選が実行され、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると、特図２に係る抽選が実行される。

【２８９３】

図１５１（ａ）に示すように、特図１大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「１５０」「４５０」の場合が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２（０～９９）の値が「０」～「４７」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第２記号で停止する第２大当たりとなり、装飾図柄が「１」「３」「５」「７」「９」のように奇数図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタＣ１が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「４８」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第１記号で停止する第１大当たりとなり、装飾図柄が「２」，「４」，「６」，「８」のように偶数図柄で揃う。

【２８９４】

特図１大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が外れの場合には、大当たり図柄カウンタＣ２の値に関わらず、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第７記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

【２８９５】

特図１の当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。特図１の当たり図柄が奇数図柄であれば、当たり種別は、６ラウンドが振り分けられ、後述する時短（２）が付く６Ｒ時短（２）付き大当たりとなる。特図１の当たり図柄が偶数図柄であれば、当たり種別は、６ラウンドが振り分けられ、時短状態が付かない６Ｒ通常大当たりとなる。このように、特図１大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約４８パーセントの割合で６Ｒ通常大当たりとなり、約５２パーセントの割合で６Ｒ時短（２）付き大当たりとなる。

【２８９６】

なお、特図１の当たり図柄と当たり種別の関係は、これに限定されない。例えば「７」図柄のみを６Ｒ時短（２）付き大当たり確定と定め、「７」を除く奇数図柄であれば時短（２）付き大当たりか通常大当たりかを明示せず、大当たりラウンド演出中に時短（２）付き大当たりか通常大当たりかが判明するようにしてもよい。

【２８９７】

特図１の当たりのオープニング時間およびエンディング時間は、それぞれ５秒に設定されている。

【２８９８】

図１５１（ｂ）に示すように、特図２大当たり抽選用テーブルでも、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「１５０」の場合には、上述した第２大当たりとなり、装飾図柄が奇数図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタＣ１が「４５０」の場合には、上述した第１大当たりとなり、装飾図柄が偶数図柄で揃う。また、特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が「０」「１」の場合にのみ外れとなる。

【２８９９】

すなわち、特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「０」「１」「１５０」「４５０」以外の値であり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「０」～「１０」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第６記号で停止する第４小当たりとなり、装飾図柄が「２」「８」図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタＣ１が「０」「１」「１５０」「４５０」以外の値であり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「１１」～「８５」の場合には、第１図柄表示装

置４０の第１セグメント表示部４０ａが第５記号で停止する第３小当たりとなり、装飾図柄が「３」「４」「５」「６」図柄で揃う。

【２９００】

また、大当たり乱数カウンタＣ１が「０」「１」「１５０」「４５０」以外の値であり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「８６」～「９６」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第４記号で停止する第２小当たりとなり、装飾図柄が「１」「９」図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタＣ１が「０」「１」「１５０」「４５０」以外の値であり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「９７」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第３記号で停止する第１小当たりとなり、装飾図柄が「７」図柄で揃う。

【２９０１】

特図２の当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。特図２の当たり図柄が「７」図柄であり、かつ、Ｖ入賞口３１ａへの入賞を契機とする当たりであれば、当たり種別は、９ラウンドが振り分けられ、後述する時短（２）が付く９Ｒ時短（２）付き大当たりとなる。また、特図２の当たり図柄が「１」「９」図柄であり、かつ、Ｖ入賞口３１ａへの入賞を契機とする当たりであれば、当たり種別は、９ラウンドが振り分けられ、後述する時短（１）が付く９Ｒ時短（１）付き大当たりとなる。また、特図２の当たり図柄が図柄「３」「４」「５」「６」図柄であり、かつ、Ｖ入賞口３１ａへの入賞を契機とする当たりであれば、当たり種別は、３ラウンドが振り分けられ、後述する時短（１）が付く３Ｒ時短（１）付き大当たりとなる。また、特図２の当たり図柄が図柄「２」「８」図柄であり、かつ、Ｖ入賞口３１ａへの入賞を契機とする当たりであれば、当たり種別は、３ラウンドが振り分けられ、時短状態が付かない３Ｒ通常大当たりとなる。なお、特図２の変動表示の結果を指すときは、通常当たり、時短（１）付き当たり、時短（２）付き当たりのように呼ぶ。

【２９０２】

このように、特図２大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約３パーセントの割合でＶ入賞を契機とする９Ｒ時短（２）付き大当たりとなり、約１１パーセントの割合でＶ入賞を契機とする９Ｒ時短（１）付き大当たりとなり、約７５パーセントの割合でＶ入賞を契機とする３Ｒ時短（１）付き大当たりとなり、約９パーセントの割合でＶ入賞を契機とする３Ｒ通常大当たりとなる。

【２９０３】

また、特図２大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約２パーセントの割合でＶ入賞を契機としない直撃大当たりも発生する。すなわち、特図２大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約１パーセントの割合でＶ入賞を契機としない６Ｒ通常大当たりとなり、約１パーセントの割合でＶ入賞を契機としない６Ｒ時短（２）付き大当たりとなる。なお、特図２大当たり抽選用テーブルは、直撃大当たりを発生させずに、すべてＶ入賞を契機とする大当たりを発生させてもよい。

【２９０４】

特図２当たりのオープニング時間およびエンディング時間は、特図１大当たりのオープニング時間およびエンディング時間よりも大幅に短く設定されている。例えば、特図２当たりでは、オープニング時間が０．３秒に設定され、エンディング時間が１．０秒に設定されている。これにより、大当たりラウンド間の時間を短くすることができ、その結果、後述する連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）およびドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）（なお、特別ＲＵＳＨ状態と通常ＲＵＳＨ状態とをまとめてＲＵＳＨ状態とも呼ぶ。）に係る時間を短くすることができる。

【２９０５】

次に、図１５２を参照して普通図柄用始動口３４（ゲート）の通過に基づく抽選についてもう少し詳しく説明する。図１５２（ａ）は普通当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は普通図柄変動パターン選択用テーブルである。遊技球がゲートを通過すると、普通図柄（第２図柄）に基づく抽選が行われる。この抽選に当選すると特図２用始動入賞装置３３

ｂが開状態となる。

【２９０６】

第２図柄表示装置４１は、第２図柄用としての例えば「○」表示部４１ａと、第２図柄用としての例えば「×」が描かれた表示部４１ｂと、保留ランプ４１ｃとを有し、遊技球が普通図柄用始動口３４を通過する毎に例えば第２図柄表示装置４１による表示図柄（普通図柄）が変動し、その変動表示が所定図柄（例えば「○」）で停止した場合に下部側の特図２用始動入賞装置３３ｂが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。遊技球が普通図柄用始動口３４を通過した回数は最大４回まで保留され、その保留回数が保留ランプ４１ｃにて点灯表示される。第２図柄の変動や保留は、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示する構成としてもよい。

【２９０７】

図１５２（ａ）に示すように、普通当たり抽選用テーブルでは、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「０」～「２４８」の場合が当たりである。普通当たり乱数カウンタＣ４の値が当たりである場合は、第２図柄は「○」で停止する。普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「２４９」，「２５０」の場合が外れである。普通当たり乱数カウンタＣ４の値が外れである場合は、第２図柄は「×」で停止する。このように、第２図柄は約９９パーセントの確率で当たりになる。

【２９０８】

第２図柄の当たりと特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放パターンとの関係について説明する。時短状態中に第２図柄が当たりになれば、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物は、１回例えば０．９秒間開放される。それ以外の遊技状態中（例えば、通常遊技状態中や大当たり遊技状態中）に第２図柄が当たりになれば、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物は、１回例えば０．２秒間開放される。そのため、第２図柄が当たりになる場合に、時短状態中であれば特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が容易になるが、時短状態以外の遊技状態中はほとんど特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が見込まれない。

【２９０９】

図１５２（ｂ）に示すように、普通図柄パターン選択用テーブルは、時短状態であるかその他の遊技状態であるかに応じて第２図柄の変動時間が異なるように設定されている。時短状態中は第２図柄の変動時間が短い時間（例えば０．５秒）に設定され、時短状態以外の遊技状態では、第２図柄の変動時間が長い時間（例えば５秒）に設定されている。このように設定することで、時短状態中は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞する機会が頻繁に発生するが、時短状態以外の遊技状態では、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞することが難しくなっている。

【２９１０】

なお、上述した第２図柄の変動時間は一例である。特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間に上述した差があれば、時短状態中とそれ以外の遊技状態中とで第２図柄の変動時間が同じ時間であってもよい。また、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間に上述した差がなくても、時短状態中以外の遊技状態中の第２図柄の変動時間を非常に長い時間（例えば１０分）に設定することでも、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞することが難しくすることができる。

【２９１１】

次に、図１５３を参照して特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて行われる変動表示について説明する。図１５３（ａ）は、特定期間における１回目の特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は、特定期間における２回目以降の特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。

【２９１２】

第３図柄表示装置４２では特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づき第１図柄表示装置４０にて第１図柄の変動表示と所定の表示（停止表示）が行われる場合にそれに合わせて第３図柄（主装飾図柄）の変動表示と所定の表示（停

止表示）が行われる。本実施例における第３図柄表示装置４２は、本発明の変動表示手段に相当する。

【２９１３】

このように、本実施例に係る遊技機は、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を始動条件として複数の図柄を変動表示するが、特図２の主装飾図柄変動パターンは、特図１の主装飾図柄変動パターンよりも変動時間が短くなるように設定されている。また、特図２の主装飾図柄変動パターンは、後述する連チャンゾーンにおける１回目の変動パターンが、連チャンゾーンにおける２回目以降の変動パターンよりも変動時間が長くなるように設定されている。本発明の所定条件は、特に特図１用始動入賞装置３３ａに係る始動条件に相当する。本実施例における特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂは、遊技球の入球を所定条件の成立とする本発明の始動入球手段に相当する。

【２９１４】

図１５３（ａ）に示すように、連チャンゾーンにおける１回目の変動における特図２の主装飾図柄変動パターンは、大当たり図柄カウンタＣＳ２が「０」「１」すなわち直撃大当たりである場合、大当たり長変動（例えば１１秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタＣＳ１が「０」～「９９」のいずれかである場合、小当たり長変動（例えば１０秒）に設定されている。また、外れである場合は、外れ長変動（例えば１１秒）に設定されている。このように、特定期間における１回目の変動における特図２の主装飾図柄変動パターンは、その変動表示の結果がいずれになる場合でも、変動時間が特図１のリーチ当たりの変動時間２０秒～１２０秒（図１２を参照）に比べて大幅に短く設定されている。これにより、後述する連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）およびドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に係る時間を短くすることができる。また、このように短くても、特定期間における１回目の変動中、すなわち特定期間における２回目の変動が開始されるまでに、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく保留を最大保留数まで貯めることができる。

【２９１５】

図１５３（ｂ）に示すように、特定期間における２回目以降の変動における特図２の主装飾図柄変動パターンは、大当たり図柄カウンタＣＳ２が「０」「１」すなわち直撃大当たりである場合、１回目よりも短い時間（例えば４秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタＣＳ１が「０」～「９９」のいずれかである場合、１回目よりも短い時間（例えば３秒）に設定されている。また、外れである場合は、１回目よりも短い時間（例えば４秒）に設定されている。このように、特定期間における２回目以降の変動における特図２の主装飾図柄変動パターンは、その変動表示の結果がいずれになる場合でも、上述のように変動時間が非常に短くに設定されている。これにより、連続して大当たり結果が発生する特定期間において、大当たりラウンド遊技間にかかる時間を短くすることができる。その結果、後述する連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）およびドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に係る時間を短くすることができる。

【２９１６】

遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入球すると、入球した回数が４回を上限に保留され、その保留回数が保留ランプ４０ｂ１，４０ｂ２，４０ｂ３，４０ｂ４（総称する場合は保留ランプ４０ｂと呼ぶ）にて表示される。保留ランプ４０ｂは、４０ｂ１，４０ｂ２，４０ｂ３，４０ｂ４の順に順番に点灯される。また、保留ランプ４０ｂは、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａの一部で第１～第４保留表示Ｈ１～Ｈ４として保留表示される。また、変動中のものは当該保留表示ＴＨとして表示される。また、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球すると、入球した回数が４回を上限に保留され、その保留回数が保留ランプ４０ｃ１，４０ｃ２，４０ｃ３，４０ｃ４（総称する場合は保留ランプ４０ｃと呼ぶ）にて表示される。保留ランプ４０ｃは、４０ｃ１，４０ｃ２，４０ｃ３，４０ｃ４の順に順番に点灯される。また、保留ランプ４０ｃは、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａの一部で第１～第４保留表示Ｈ１～Ｈ４として保留表示される。また、変動中のもの

は当該保留表示ＴＨとして表示される。
【２９１７】
ここで、大当たりの種類について説明する。本実施例における大当たりは、特図１変動における大当たりとしては、通常大当たりと、時短（２）付き大当たりの２種類がある。特図２変動における大当たりとしては、Ｖ入賞を契機として発生する大当たりとして、通常大当たりと、時短（１）付き大当たりと時短（２）付大当たりの３種類がある。なお、特図１変動における大当たりに時短（１）付き大当たりを追加するようにしてもよい。
【２９１８】
各種大当たりについて具体的に説明する。時短付き大当たりとは、大当たりに伴うエンディングの表示が終了した時点で、時短状態を発生させる大当たりである。通常大当たりとは、大当たりに伴うラウンドおよび、それに伴うエンディングの表示が終了した時点で、時短状態を発生させない大当たりである。したがって、時短付き大当たりの方が時短状態の付帯という意味で通常大当たりよりも遊技者にとって有利である。
【２９１９】
時短状態について説明する。時短状態の時短とは、遊技球がゲートを通過してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短いことを示す、時間短縮の略であるが、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞頻度が高くなるものであれば、普通図柄の変動時間が他の状態よりも短くなる状態であっても、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間が他の状態よりも長くなる状態であってもよいし、これらを組み合わせたものであってもよい。他の状態とは、通常遊技状態であるが、大当たりラウンド遊技状態を含めてもよい。以下、特に断りのない限り他の状態に大当たりラウンド遊技状態を含めた例について説明する。
【２９２０】
上述の図１５２を参照して説明した例では、時短状態においては特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を遊技球が入賞し易い時間（例えば０．９秒）に設定しており他の遊技状態においては特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を遊技球の入賞し難い時間（例えば０．２秒）に設定していたため、時短状態においては遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞させ易く、他の遊技状態においては遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞させ難くすることができた。時短状態は、このような構成に限らず、例えば、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間は変えずに、普通図柄の変動時間の設定のみによって、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞し易さを異ならせる構成であってもよい。
【２９２１】
上述の例では時短状態以外の他の遊技状態における普通図柄の変動時間は１０秒に設定されていたが、通常状態においてはこの時間が非常に長く（例えば上述した図１５２の例では１０分）設定されてもよい。このようにすれば、遊技者は、ゲートを狙ってから普通図柄に係る抽選で当選し、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識できないので、通常状態においてゲートに遊技球を通過させられても、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させることを難しくすることができる。
【２９２２】
一方、時短状態においては、遊技球がゲートを通過してから普通図柄が停止するまでの時間が短縮されているので、遊技球のゲート通過に伴い開始された普通図柄の変動は、速やかに（例えば５秒）終了し、普通図柄に変動表示の結果が表示される。したがって、時短状態において遊技者は、ゲートを狙ってから特図２用始動入賞装置３３ｂが長い時間（例えば３秒）開状態となり、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球入球に伴い特図２に係る変動表示がされるまでの動作を一連の遊技として認識できるので、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を容易に入賞させることができるようになる。普通図柄に変動表示の結果が当たりとなると特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となることからすれば、時短状態とは、遊技球のゲート通過の検出から特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの時間が短くなる特典であると捉えることもできる。なお、上述の図１５２を参照して

説明した通り、遊技球のゲート通過に伴う普通図柄に係る抽選で当たりとなる確率は後述する特図２に係る４回の保留が貯めることが可能な程度に高い確率（例えば約９９パーセント）に設定されている。

【２９２３】

時短（１）と時短（２）の違いについて説明する。時短（１）とは、時短状態が第３図柄表示装置４２による表示図柄（特図２）の変動が開始されると終了する時短状態である。以下、時短（１）による時短状態を、時短（１）または時短（１）状態とも呼ぶ。第３図柄表示装置４２の特図２に係る変動表示が時短（１）付き当たりの場合、時短状態は、当該大当たり演出が終了すると開始される。その後、遊技球のゲート通過および、開状態となった特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると、時短状態は終了することになる。特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に伴い、特図２に係る変動が開始されるからである。これは、時短（１）に係る時短状態の終了条件である。

【２９２４】

ところで、時短（１）は、大当たり演出後に遊技球がゲートを通過しなくても終了する場合がある。具体的には、特図２に係る変動表示が保留されている場合にこの現象は生じる。この保留がある場合においては、特図２に係る変動表示動作が立て続けに実行されることになるが、この場合の時短（１）に係る時短状態の寿命は、時短（１）付き大当たり演出が終了してから、保留に係る特図２の変動表示が開始されるまでとなる。時短（１）付きの大当たり演出が終了すると保留に係る特図２の変動表示が直ちに開始されるので、この時点で時短（１）に係る時短状態が終了する条件が成立する。

【２９２５】

このように、時短（１）は、特図２において当該変動分を含む保留が貯まっていない場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞に基づき１回の特図２の変動を可能とするものである。また、時短（１）は、特図２において当該変動分を含む保留が貯まっている場合には、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させることができないので、保留が増えることはなく、１回分の保留が消化されるものである。

【２９２６】

続いて、時短（２）について説明する。時短（２）とは、特図２に係る変動が２回なされると終了する時短状態である。以下では、時短（２）による時短状態を、時短（２）または時短（２）状態とも呼ぶ。変動の結果が時短（２）付き当たりの場合、時短状態は、当該大当たり状態が終了すると開始される。その後、遊技球のゲート通過に伴う特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球があっても時短状態は終了しない。遊技球の入球に伴い、特図２に係る変動が開始されても、１回目の変動表示が開始されたに過ぎず、２回目の変動の開始を終了条件とする時短（２）に係る時短状態は終了しない。

【２９２７】

時短（２）は、時短（１）に比べ時短状態が長く続くという点で有利である。時短（１）では、時短状態開始から特図２に係る変動表示が始まると時短状態が終了してしまうのに対し、時短（２）では、変動表示が開始しても時短状態は終了せず、その後、特図２に係る変動表示が再び開始されると終了する。したがって、時短（２）に係る時短状態は、時短（１）に係る時短状態を１回目の変動表示の時間分延長したものとなっている。

【２９２８】

したがって、本実施例の構成によれば、通常状態において時短（２）付き大当たりとなった方が、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりとなったときよりも遊技者に有利な状態（つまり、時短状態が長いという点で有利な状態）となる。また、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）では、１回目から４回目の変動で時短（２）付き当たりに当選した場合は、その時点で連チャンゾーンが中止されるので、その分だけ連チャン回数が減少するものである。これに対して、通常状態において時短付き大当たりに当選すれば、連続して時短付き大当たりに当選したとしても、連チャンゾーンは中止されないので、連チャン回数が減少することはない。このような意味で、通常状態において時短（２）付き当たりとなった方が、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時

短（２）付き当たりとなったときよりも遊技者に有利な状態（つまり、時短付き大当たりに当選した場合に長い時短状態が必ず付く点で有利な状態）とさせることが可能である。したがって、通常状態における時短の意義と、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における時短の意義とを互いに異ならせることができる。このように構成すれば、通常状態と連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の違いを遊技者に理解させやすくなり、興趣性に優れた遊技機を提供することができる。

【２９２９】

なお、時短状態が大当たりラウンド遊技状態中にも及ぶ例であれば、時短（２）に係る時短状態は、時短（１）に係る時短状態を１回目の変動表示とそれに伴う大当たり演出１回分に相当する時間だけ延長したものとなる。このように構成すれば、仮に遊技者が特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を１球入賞させて、特図２の１回目の変動を開始させた後、遊技球を発射しなかったとしても、大当たりラウンド遊技中に右打ちで遊技球を発射すれば、自ずとゲートに遊技球を通過し、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞させることができる。

【２９３０】

このように、時短（２）は、特図２において当該変動分を含む保留が貯まっていない場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞に基づき１回目の特図２の変動を可能とするものであり、当該変動分を除く保留に空きがある場合は、１回目の特図２の変動中に保留を増やすことができるものである。

【２９３１】

また、特図１の時短付き大当たりに当選すると、遊技者は特図２に係る遊技が行える。時短状態の発生によってゲート、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙えるようになるからである。本実施例によれば、特図２に係る変動の方が特図１に係る変動よりも抽選の結果が当たりになる確率が高く、特図２に係る変動はその点で有利である。時短状態が終了しても、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく変動が保留されていれば、特図２に係る遊技が継続することになる。

【２９３２】

＜遊技の流れ＞

続いて遊技の流れについて図１５４を参照して大まかに説明する。図１５４は、遊技の流れを説明する図である。

【２９３３】

遊技は、まず通常状態から始まり、通常状態において特図１の時短（２）付き大当たりに当選すると、その後大当たり状態を経て、遊技は、通常状態から特図２の大当たりが連続で発生する（連チャンする）ことが実質的に保証される連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行する。とくに、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）では、遊技者が右打ち操作を続けていれば、特図２の大当たりが５回連続で発生することが実質的に保証される。そして、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における最後の（５回目の）変動において時短（１）付き当たりに当選すると、遊技は連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）と比べて大当たりの連チャンが起こりにくいドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に移行する。これら遊技の流れについて順を追って説明する。なお、以下では、「連チャンゾーン」での遊技が行われるパチンコ機１０の内部状態を「特別ＲＵＳＨ状態」と呼び、「ドキドキゾーン」での遊技が行われるパチンコ機１０の内部状態を「通常ＲＵＳＨ状態」と呼ぶ。また、「連チャンゾーン」での遊技において、遊技者が右打ち操作を続けており、大当たりが多数回連続で発生することが確実になった状態を「多連チャン状態」と呼び、とくに当該保留１回と保留上限数４回とを合わせた５回連続で発生することが確実になった状態を「５連チャン状態」と呼ぶ。特図２の１回目の保留および当該保留が貯まった状態となれば少なくとも特図２の大当たりが２回連続で発生するので、「多連チャン状態」は、少なくとも特図２の１回目の保留および当該保留が貯まった状態である。

【２９３４】

次に、上述した遊技の流れを図１５５～図１６１を参照してもう少し詳細に説明する。

図１５５は、特図２の抽選結果がすべて時短（１）付き当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図１５６は、特図２の６回目の抽選結果が通常当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図１５７は、特図２の２回目の抽選結果が時短（２）付き当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図１５８は、特図２の６回目の抽選結果が時短（２）付き当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図１５９は、特図２の５回目の抽選結果が時短（２）付き当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図１６０は、特図２の５回目の抽選結果が通常当たりであった場合の遊技の流れを示す図である。図１６１は、特図２の１回目の変動表示中に遊技球が発射されなかった場合の遊技の流れを示す図である。なお、上述した図１５４も適宜参照しながら説明する。

【２９３５】

＜通常状態＞

図１５５に示すように、通常状態とは、左打ちで特図１用始動入賞装置３３ａを狙う通常遊技が行われるパチンコ機１０の内部状態であって、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に伴って特図１の抽選と、それに基づく特図１の変動表示が行われる時短なしの状態である。このときの抽選では大当たり確率が約１／３００であるためほぼハズレとなる。そうでありながらも特図１に係る抽選の結果、時短（２）付き大当たりに当選すると、オープニング演出を経て、大当たりラウンド遊技が開始される大当たり状態となる。通常状態中の変動においては、大当たりとなった場合に、当該大当たりが時短（２）付き大当たりとなる確率は、例えば５２％である。

【２９３６】

特図１において時短（２）付き大当たりに当選すると、閉状態となっていた大入賞口が開閉し、大入賞口に遊技球が入球可能となる。特図１において時短（２）付き大当たりに当選すると、１００球の賞球が得られるラウンド遊技が６回繰り返されるので、遊技者は、当該大当たりを通じて例えば６００球の賞球を得ることができる。なお、特図１における通常大当りにおける賞球数とラウンド数は、時短（２）付き大当たりと同様である。

【２９３７】

６回のラウンドが終了すると、大当たりラウンド遊技の終了を示すエンディング演出が第３図柄表示装置４２に表示される。この動作例においては、時短（２）付き大当たりに関するものなので、大当たり状態（エンディング演出も含む）が終了すると、時短状態となり、遊技者はゲートおよび特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことができる。したがって、次回の変動表示は、特図２に係るものとなる。このとき、遊技状態は、通常状態から連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行するが、この詳細は後述する。なお、通常状態における変動の結果が時短（２）付き大当たりとならなかった場合、遊技者は特図１用始動入賞装置３３ａを狙うことになり、次回の変動表示は通常通り特図１で行われる。

【２９３８】

なお、通常状態でゲートに遊技球が入球すると、遊技機は遊技者に特図１用始動入賞装置３３ａを狙うように「ハンドルを左に戻して下さい」などと報知する。時短状態になる前においては、ゲートを通過させることができても特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させることは困難であるので、遊技者としてはゲートを狙うよりも特図１用始動入賞装置３３ａを狙った方が変動表示を発生させやすいという意味で遥かに有利である。一方、時短（２）状態においては、遊技球を向かわせにくく、当たりが出にくい特図１に係る特図１用始動入賞装置３３ａを狙うよりも、遊技球を向かわせやすく、当たりが出やすい特図２に係る特図２用始動入賞装置３３ｂを狙った方が遥かに有利である。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）においては、１回目の変動表示の結果に関わらず、２回目の変動表示の開始まで時短（２）が発生する。このように、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させやすくなるという特典が付与されない確率は、例えば０％である。

【２９３９】

＜連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）：１回目の変動表示＞

特図１の大当たり状態の終了後、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があるまでの間

は、第３図柄表示装置４２は待機状態となっており、例えば「連チャンゾーン突入！」のような表示がされている。この表示中において、すでに時短（２）に係る時短状態となっている。時短（２）に係る時短状態において、遊技球のゲート通過に基づく普通図柄の当選およびそれに伴う特図２用始動入賞装置３３ｂのロング開放中に特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球が検出されると、今度は、特図２に係る１回目の変動表示が実行される。特図１の大当たり状態が終了する時点で、遊技は通常状態から連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行する。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）とは、基本的には、時短（２）付き大当たりに係る大当たり状態の終了後、時短（２）付き大当たりに当選した後に実行される１回目の変動表示と、後述する４回の保留が消化されるまでの状態のことである。したがって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動回数は最初の１回と、１回目の変動中に貯めることができる保留に係る４回の計５回であり、この計５回の変動すべてにおいて大当たりが発生する。時短（２）付き大当たりは、特図１抽選，特図２抽選の両方で発生し得るが、今回の時短（２）付き大当たりは、特図１に関するものである。なお、現在の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を中止させて新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始することもあるが、この動作については後述する。また、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の保留が４回以下の場合もあるが、この点についても後述する。

【２９４０】

このように、通常状態において時短（２）付き大当たりに当選するか、通常大当りに当選するかに応じて、その後の状態を有利または不利とすることができる。このように構成することで、例え、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）から通常状態に転落することがあったとしても、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を復活させることができる可能性が生じ、通常状態に対する興趣性を向上させることができる。

【２９４１】

連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）開始後に特図２用始動入賞装置３３ｂへ遊技球が入球すると特図２に係る１回目の変動表示の結果が第３図柄表示装置４２に表示される。このとき、特図２に関する抽選が行われることになり、抽選結果がほとんどの場合当たり（通常当たり、時短（１）付き当たり、時短（２）付き当たりのいずれか）となり、Ｖ入賞を契機として、それぞれ大当たりとなる。こうして、通常大当たり、時短（１）付き大当たり、時短（２）付き大当たりのいずれかが発生する。なお、特図２に関する変動ではハズレとなる確率は非常に少ない。特図２の１回目の変動における抽選結果は、説明の便宜上、通常当たりとなったものとする。特図２における通常大当たりの場合、遊技球のＶゾーン入賞を条件に例えば１００球の賞球が得られるラウンドが例えば３回繰り返されるので、遊技者は、当該大当たりを通じて例えば３００球の賞球を得ることができる。

【２９４２】

仮に、特図２に係る１回目の変動において、時短（１）付き当たりに当選した場合、遊技球のＶゾーン入賞を条件に例えば１００球の賞球が得られるラウンドが例えば３回または９回繰り返されるので、遊技者は、大当たりの内容により例えば３００球または９００球の賞球を得ることができる。特図２に係る１回目の変動において、時短（２）付き当たりに当選した場合は、遊技球のＶゾーン入賞を条件に例えば１００球の賞球が得られるラウンドが例えば９回繰り返されるので、遊技者は、当該大当たりを通じて例えば９００球の賞球を得ることができる。なお、各時短付き当たりに当選すると遊技の状態が変化することがあるが、この点については後述する。

【２９４３】

特図２の１回目の変動（連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における初めての特図２の変動表示）の実行中においても、時短状態は維持される。時短（２）に係る時短状態は、特図２に係る変動が２回なされないと終了しないからである。従って、遊技者は、特図２の１回目の変動中も右打ちを継続してゲート、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことで特図２に係る変動表示の開始条件となっている特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を立て続けに起こすことができる。すなわち、特図２の１回目の変動中に特図２の

保留を上限（４回分）まで増やすことができる。このとき、遊技球を向かわせにくく、当たりが出にくい特図１に係る特図１用始動入賞装置３３ａを狙うよりも、遊技球を向かわせやすく、当たりが出やすい特図２に係る特図２用始動入賞装置３３ｂを狙った方が遥かに有利である。そして、遊技球のゲート通過に基づく普通図柄の変動時間は、時短（２）付き大当たりに当選すると短い時間（例えば０．５秒）となる。したがって、遊技者は、特図２の１回目の変動時間がそれほど長くない時間（例えば１０秒程度）であっても、上限数まで特図２の保留を増やすことができる。特図２の１回目の変動中に特図２の保留が上限数まで貯まった時点で、特図２の大当たりが確実に５回生じる、多連チャン状態のうちの５連チャン状態が発生している。

【２９４４】

本実施例では、時短状態における特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間は最大０．９秒に設定されているが、遊技球が１球入賞検出される毎に特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物が閉鎖して、１回の開放で２球以上の遊技球が連続して検出されないように設定されている。これにより時短（１）付き当たりと時短（２）付き当たりとを区別することができる。すなわち、時短（１）の場合、遊技球が１球しか入球できない特図２用始動入賞装置３３ｂの開放が一度しか起こらない一方、時短（２）の場合、遊技球が１球しか入球できない特図２用始動入賞装置３３ｂの開放が複数回起こる。したがって、時短（２）に係る特図２用始動入賞装置３３ｂの開放期間は、後述の時短（１）に係る特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間より長い。

【２９４５】

特図２の当該変動分を含む保留がない場合、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球があると、その時点で特図２に係る変動表示が実行されることになる。特図２の１回目の変動中に特図２用始動入賞装置３３ｂに入球がある場合は、特図２の変動が４回を上限に保留される。保留された特図２の変動は、実行中の変動表示およびそれに伴う大当たり演出が終了すると逐次実行されることになる。このように本実施例の遊技機によれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における大当たりが連続する回数は、特図２の変動の保留数によって上限が定められているので、保留上限数という確実に発生させることができる一定期間、大当たりが連続して発生するという遊技を楽しませることができる。

【２９４６】

本実施例の遊技機は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示の前後において時短状態が長時間維持され、遊技球がゲートを通過すると高い確率で特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるので、遊技者は容易に保留を複数回貯めることができる。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中の変動表示は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の序盤において特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態とし易い状態で成立した遊技球の入球に基づいて行われる。したがって、遊技者は連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において立て続けに連続して例えば時短（１）付き当たりを発生させることができる。また、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示は、変動表示が連続する前（すなわち、多連チャン状態となる前）に成立している特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球の回数に応じて行われるので、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における最初の変動表示の前後において入球を増やそうと遊技者は特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことになる。遊技者が右打ちを続けていれば、確実に保留が４回貯まり、５連チャンすることが確実な状態（５連チャン状態）となる。このようにすることで、遊技者の遊技に対する意欲を一層向上させることができる。以下、遊技者によって保留が４回貯められた場合について説明する。

【２９４７】

＜連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）：２回目～４回目の変動表示＞

保留された変動表示がある場合、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における特図２に係る１回目の大当たり状態が終了すると特図２に係る２回目の変動表示が直ちに開始される。時短（２）に係る時短状態は、後述する図１６１に示すようにこの２回目の変動表示の開始時点で終了する。したがって、時短（２）の発生期間は、通常状態における時短

（２）付き大当たりラウンドのエンディング演出の終了から連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示の開始までである。当該時短状態は、特図２に係る変動が２回なされると終了するからである。ただし、この図１５５に示す保留がある例では、大当たり状態の開始時に一旦終了した時点で終了している。従って、遊技者は、右打ちを継続していても、２回目の変動表示中に右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲート、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球しても、特図２に係る保留を貯めることはできない。

【２９４８】

この２回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりとなっても保留を貯めることができないのでこの点について説明する。２回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりとなった場合も、大当たり演出の後で時短状態が発生する。従って、この時点で右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲート、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球して、保留を貯めることができそうである。

【２９４９】

しかし、現状３回分の変動表示動作が保留されているので、２回目の変動表示に係る大当たり演出が終了すると、直ちに３回目の変動表示が開始され、時短（１）に係る時短状態は終了してしまう。当該時短状態は、特図２の変動が開始されると終了するからである。結局、２回目の変動表示に係る大当たり演出が終了する時点で、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過しても、特図２用始動入賞装置３３ｂが長時間開放する機会が与えられず、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりに当選しても保留を貯めることはできない。また当然ながら、２回目の変動表示の結果が時短状態を発生させない通常当たりとなっても保留を貯めることはできない。２回目の変動表示の結果が時短（２）付き当たりとなった場合については後述する。

【２９５０】

特図２に係る３回目、４回目の変動表示において、いずれも時短（１）当たりに当選したものとすると、３回目、４回目の変動表示においても２回目の変動表示と同様、大当たり状態が終了する時点で、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過しても、特図２用始動入賞装置３３ｂが長時間開放する機会が与えられず、変動表示動作の保留を貯めることはできない。したがって、変動表示が回数を重ねる度に保留は減り続け、ついに保留は１回だけとなる。なお、３回目、４回目の変動表示において時短状態を発生させない通常当たりに当選しても保留を貯めることはできないのは２回目の変動表示のときと同様である。３回目、４回目の変動表示において時短（２）付き大当たりに当選した場合については後述するが、２回目～４回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりとなったとしても、その時点で連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は終了するわけではない。したがって、遊技者としては、特図２の１回目～４回目の変動表示の結果がどの種別の当たり（Ｖ入賞を契機とする大当たり）になっても、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が終了しないという確証を持って安心して連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を楽しむことができる。

【２９５１】

＜連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）：５回目の変動表示＞

保留が１回だけとなったときの当該変動である４回目の変動表示とそれに伴う大当たり演出が終了すると、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における最後の変動表示である５回目の変動表示が開始される。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示は、保留がないという点で、上述した２回目～４回目の変動表示とは異なる。５回目の変動表示においても時短（１）付き当たりに当選したものとする。２回目～４回目の変動表示と異なり、５回目の変動表示は、５回目の変動表示に係る大当たり演出が終了する時点で、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過すれば、特図２用始動入賞装置３３ｂが長時間開放するので、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞させることができる。５回目の変動表示は、保留なしの状態での変動表示なので、５回目の変動表示に係る大当たり演出が終了しても時短（２）期間中の保留に係る、いわば６回目の変動表示

は実行されない。時短（１）に係る時短状態は、特図２の変動が開始されないと終了しないから、５回目の変動表示に係る大当たり演出が終了しても、しばらくは時短状態が維持される。この時短状態において、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過すれば、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞させることができる。

【２９５２】

＜ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）＞

右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過し、特図２用始動入賞装置３３ｂが長時間開放されたに結果、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球すると時短（１）に係る時短状態が終了する。遊技球の入球に伴い特図２に係る変動表示が実行され、これが時短（１）に係る時短状態の終了条件となっているからである。なお、この時点で連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は終了し、遊技はドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に移行する。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）とは、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に係る保留消化の後、特図２に係る変動表示が行われる状態のことである。

【２９５３】

このように、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の１回目～４回目に時短（１）付き当たりに当選するか、５回目に時短（１）付き当たりに当選するかによって、その後の状態が遊技者にとって有利な連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の継続か、遊技者にとって不利なドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）への移行かのいずれかになるので、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりに当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。

【２９５４】

ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の変動は特図２に係るものであるから、変動表示の結果が時短（１）付き当たりに当選することがある。時短（１）付き当たりに当選し大当たり状態が終了すると、時短状態が発生し、大当たり状態が終了する時点で右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過すると、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させることができるようになる。その結果、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると時短状態が終了し、特図２に係る変動表示が実行される。このようにして、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）においては時短（１）付き大当たりが連続することがあるが、それは１回ずつであって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）のような確実に２回以上の複数回数、大当たりが連続するものではない。以降、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き大当たりに連続して当選すればそれだけドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）が継続する。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）を継続させるには、時短（１）付き当たりに当選し続けなければならない。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中においては、遊技者は、遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させやすいという特典を享受することができる。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中においては、時短（１）の発生が連続しやすいからである。具体的には特図２における変動表示の結果が時短（１）付き当たりとなる確率は、例えば８６％である。当該特典は、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において遊技者に付与される特典ということができる。このように、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）においては、当該特典が付与されるので、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）を遊技者にとって遊技的に価値のあるものとすることができる。

【２９５５】

ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における時短について説明する。本実施例においては、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中において時短状態が時短（１）しかない。時短（２）付き当たりとなった時点でドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）は終了して、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始されるからである。時短（２）付き大当たりは時短（１）付き大当たりよりも特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球し易い状態が長く続くことからすれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の方がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）よりも有利であると言える。このように、連チャンゾーン（特別Ｒ

ＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）によって有利または不利となるので、遊技に関する状態を多様なものとすることができる。

【２９５６】

また、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の変動は特図２に係るものであるから、変動表示の結果が通常当たりに当選することがある。この点について、図１５６を参照する。通常当たりに当選し大当たり演出が終了しても時短状態が発生しないので、大当たり演出が終了する時点で右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過しても、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させることができない。その結果、特図２に係るドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）は終了し、遊技は特図１に係る通常状態に戻る。このように、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）においては、通常当たりに当選するか時短（１）付き当たりに当選するかによって、その後の状態が有利または不利となるのでドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において当選の結果となった場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。

【２９５７】

なお、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）は、１回目の変動表示において通常当たりに当選し、時短（１）が発動することなく終了する場合がある。したがって、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させやすくなるという特典が付与されない確率は、例えば０％ではない。このようにすれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において不利な結果となる確率（例えば０％）の方がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において不利な結果となる確率よりも低くすることができる。すると、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）かドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）かよって通常当たりに当選した後の状態を有利または不利にすることができるようにすることで、通常当たりになった後の状態を多様なものとすることができる。

【２９５８】

また、当然ながら、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）においては２回目以降の変動表示において通常当たりに当選することもあるから、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における変動表示の結果が時短（１）付き当たりである場合に、当該特典が継続され、通常当たりである場合に当該特典が消失される。このようにすれば、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における変動表示の結果が時短（１）付き当たりであるか否かについて遊技者に期待感を持たせることができる。

【２９５９】

＜時短（２）付き大当たりについて＞

連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における変動は特図２に係るものであるから、変動表示の結果が時短（２）付き当たりに当選することがある。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中の変動においては、当たりとなった場合に、当該当たりが時短（２）付き大当たりである確率は例えば３％である。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の２回目の変動において時短（２）付き当たりに当選した場合の例を、図１５７を参照して説明する。この場合は、上述した通常状態における時短（２）付き大当たりのときと同様な結果となる。すなわち、２回目の変動における大当たり状態が終了すると、遊技は時短（２）に係る時短状態となる。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中に新たに時短（２）に係る時短状態が発生する場合、通常、２回目の変動における大当たり状態が終了すると、次の保留に基づく新たな特図２の変動が直ちに開始される。この変動中が新たな時短（２）に係る時短状態であるので、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過すると、特図２用始動入賞装置３３ｂを長時間開放させることができる。その結果として、この変動中に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球し、特図２に係る変動が開始されても時短状態は終了しない。時短（２）に係る時短状態は、特図２に係る変動が２回なされないと終了しないからである。従って、遊技者は、この変動中に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させることで、その時点での特図２に係る変動の保留を上限数まで増やすことができる。ここでは、遊技球の入球により保留３，保留４が増えて、変動表示動作が４回を

上限に保留される。
【２９６０】
ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において時短（２）付き当たりに当選した場合の例を、図１５８を参照して説明する。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において新たに時短（２）に係る時短状態が発生する場合、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において発生した大当たり状態が終了した時点で保留は貯まってない。そのため、新たに時短（２）に係る時短状態が発生すると、大当たり状態が終了した時点で右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球のゲート通過を契機に、遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させることができるようになる。特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると、特図２に係る変動表示が開始される。この変動中、右側遊技領域３０ｒを流下する遊技球がゲートを通過すると、さらに特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させることができるようになる。その結果、この変動中に、特図２の変動の保留を上限数まで貯めることができる。
【２９６１】
つまり、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりに当選すると、３ラウンドまたは９ラウンドの大当たりラウンド遊技を行い、次も特図２の変動表示を行うことができるが、保留を増やすことはできない。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（２）付き当たりに当選すると、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が新たに初めから開始される。この場合、現在の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は、残存している保留が消化されないまま中止することになるが、この消化されなかった保留は、新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に引き継がれてそこで消化される。新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の最初の変動中に、上限数まで、すなわち上限数からこの引き継がれた保留数を引いた数だけ、保留を増やすことができる。したがって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における時短（２）付き大当たりは、現在の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が序盤において保留を貯めることができる新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に置き換わるという意味で、時短（１）付き大当たりなどの他の大当たりよりも遊技的に有利である。このように連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の維持に係る時短（１）付き大当たりは、時短（２）付き大当たりよりも遊技者にとって価値の低い結果であるので、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き大当たりが連続しても、遊技者に付与される価値と遊技機を設置するホールの利益とのバランスをとることができる。
【２９６２】
連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における保留が後続の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に引き継がれる様子について説明する。例えば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示において時短（２）付き当たりに当選したとすると、上述の図１５７を参照して説明したように、当該大当たり演出の終了後、時短（２）に係る時短状態が発生し、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は３回の保留を残したまま中止になる。この時点では大当たり演出は既に終了しているので、３回の保留のうちの１回が当該変動に移行する。そして、当該変動に伴う変動表示が開始されると、２回の保留を伴って新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が発生する。この変動が新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動である。この新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の１回目の変動中には時短状態が発生しているので、遊技者は変動表示動作の保留を貯めることができる。しかし、貯めることができる保留回数は４回に制限されているから、遊技者が今回貯めることができる保留は２回だけである。新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示が終了し、大当たり演出も終了すると、４回分の保留の消化が開始される。説明の便宜のため４回分の変動表示の結果が全て時短（２）付き当たりでない当たりに当選したとすると、右打ち遊技中に合計で、特図２に係る変動表示の結果が７回連続で当たり（Ｖ入賞を契機とする大当たり）になる。その内訳は、先の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示の当たりが２回と、後の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示の大当たりが５回である。このように、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は、変動表示の結果が少なくとも

５回連続で当たり（Ｖ入賞を契機に大当たりを発生する当たり）になるまでは途中で終了することがない。したがって、遊技者は連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において確実に大当たりが連続して発生する遊技を楽しむことができる。

【２９６３】

以上の事情から、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示において時短（２）付き当たりに当選するよりも、５回目の変動表示において時短（２）付き当たりに当選したほうが、遊技者にとって有利となる。５回目の変動表示において時短（２）付き当たりに当選すれば、特図２に係る変動表示を１０回連続させることができるからである。その内訳は、先の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示が５回と、後の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示が５回である。このように、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）においては、１回目～４回目の変動表示において時短（２）付き当たりに当選するか、５回目の変動表示において時短（２）付き当たりに当選するかによってその後の状態の有利さが異なる。したがって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（２）付き当たりに当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。

【２９６４】

なお、特図２に係る変動においては、時短（１）付き当たりが５回連続する方が時短（２）付き当たりとなるよりも発生し易い。このようにすれば、より確実に５回の変動表示から構成される連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を確実に発生させることができる。

【２９６５】

また、例えば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示において時短（２）付き当たりに当選したとすると、図１５９に示すように、当該大当たり演出および連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了後、時短（２）に係る時短状態が発生し、再び連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が発生する。したがって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中における５回目の変動表示の結果によっては、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が連続することになる。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態である。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が終了してしまうのは、遊技者にとって望ましいとはいえないから、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示の保留が減ることは、遊技者にとって不利である。しかしながら、本実施例によれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が進行するにつれ遊技者の遊技に対する意欲を次第に消沈させることがない。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果いかんで連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が継続することがあり得、遊技者はそれに期待をすることができるからである。

【２９６６】

本実施例の構成では、時短なし通常状態において、特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入球し大当たりとなる場合、当該大当たりが時短（２）付きである確率は例えば５２％である。一方、時短（２）が発生している連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の１回目の変動表示において、特図２用始動入賞装置３３ｂへ遊技球が入球し当たりとなる場合、当該大当たりが時短（２）付きである確率は、例えば３％である。遊技機をこのように構成すれば、遊技者に対して時短状態における変動表示の結果が当たりとなることだけでなく、時短なし通常状態における変動表示の結果が大当たりとなることに対しても遊技者に高い関心を持たせることができる。

【２９６７】

＜ハズレについて＞

特図１，特図２に係る変動において、抽選結果がハズレとなる場合がある。通常状態の変動表示においてハズレの結果が出た場合は、特図１に係る通常状態が続行される。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目～４回目の変動表示においてハズレの結果が出たとしても、ハズレ結果の表示の時点で１回～４回の保留が貯められているので、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は維持される。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示においてハズレの結果が出た場合は、時短状態が発生せず、

遊技は特図１に係る通常状態に移行する。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の変動表示においてハズレの結果が出た場合も遊技は特図１に係る通常状態に移行する。

【２９６８】

＜通常当たりについて＞

また、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が通常当たりに当選することがある。このような場合、図１６０に示すように、大当たり状態の終了後に時短状態が発生せず、遊技は特図１に係る通常状態に移行する。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の変動表示において通常当たりの結果が出た場合も遊技は特図１に係る通常状態に移行する。

【２９６９】

連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における変動は特図２に係るものであるから、変動表示の結果が通常当たりに当選することがある。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において通常当たりに当選しても、５回の変動表示が連続する連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が維持されるという意味で遊技者にとって有利であり不利な状態とはならない。一方、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において通常当たりに当選すると、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）が終了するという意味で遊技者にとって不利な状態となる。このように、本実施例に係る遊技機によれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において通常当たりに当選するか、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において通常当たりに当選するかによって、その後に遊技者が不利となるか否かが変わる。このようにすれば、通常当たりとなった場合にその後の状態を多様なものとすることができる。その結果、遊技の興趣性を向上させることができる。またこのようにすれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における通常当たりの当選後の状態と、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における通常当たりの当選後の状態とを確実に差を付けることができる。具体的には、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）をドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）よりも確実に有利にすることができる。

【２９７０】

換言すれば、通常当たりに当選したときの状態が連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）かドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）かによって特図２に係る変動表示という遊技者にとって有利な結果が連続して発生する状態が維持されるか否かが異なる。このように、同じ通常当たりでも状況によってその後の状態を多様なものとすることができる。

【２９７１】

その一方で、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示で通常当たりに当選すると、時短状態が発生しないので遊技者はゲート、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙う遊技を行えない。その結果、特図２に係る連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は終了し、遊技は特図１に係る通常状態に戻る。その様子は、通常当たりとなっても特図２に係る変動表示が実行される連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目～４回目の変動表示とは異なっている。このようにすることで、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において１回目～４回目の変動表示で通常当たりに当選するか、５回目の変動表示で通常当たりに当選するかによって、その後の状態が有利または不利となるので、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において通常当たりに当選した場合でも、その後の状態を多様なものとすることができる。

【２９７２】

＜時短（１）付き大当たりについて＞

連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における変動は特図２に係るものであるから、変動表示の結果が時短（１）付き当たりに当選することがある。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりに当選すると各ゾーンが維持されるという意味で遊技者にとって不利な状態とはならない。上述した通常当たり後の遊技の多様性に対して、時短（１）付き当たりとなった後の遊技の安定性が確保されている。その結果、遊技の興趣性を向上させることができる。

【２９７３】
　また、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりに当選することがある。このようになっても上述した遊技の流れに変化はない。仮に当該時短（１）に係る時短状態が発生したとしても当該時短状態は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示の開始とともに終了する。この終了タイミングは、既に発動している時短（２）に係る時短状態の終了タイミングと同一である。つまり、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の１回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりに当選したからといって、現状において継続している時短状態が延長されることはない。
【２９７４】
＜特殊なケースでの連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）について＞
　連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の１回目の変動表示中であるにも関わらず、遊技者がそれを知らないか不注意によって遊技球が発射されない場合もある。このような場合でも、図１６１に示すように、時短（２）に係る時短状態の終了は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の２回目の変動開始までであるので、１回目の変動に係る大当たり状態の終了後、時短（２）に係る時短状態が発生する。この時短（２）に係る時短状態は、遊技者が右打ちを行い、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させ、２回目の変動表示が開始される時点で、終了となる。そのため、仮に連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の１回目の変動表示中に遊技球が発射されなかった場合であっても、この２回目の変動表示における大当たり状態を発生させることはできる。したがって、連チャンゾーン中に、特図２の大当たりを２回（２連チャン）享受できるので、不注意な遊技者であってもそれなりに連チャンの楽しみを受けることができる。
【２９７５】
　次に、上述した連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の内部状態である特別ＲＵＳＨ状態、通常ＲＵＳＨ状態を発生させる仕組みについて、図１６２～図１６９を参照してもう少し詳細に説明する。図１６２は、始動入賞処理を示すフローチャートである。図１６３は、第１図柄変動処理を示すフローチャートである。図１６４は、特図２変動開始処理を示すフローチャートである。図１６５は、第２図柄変動処理を示すフローチャートである。図１６６は、第２図柄変動開始処理を示すフローチャートである。図１６７は、普通電動役物開閉処理を示すフローチャートである。図１６８は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。図１６９は、図１６８に続く次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【２９７６】
　図１６２を参照して主制御装置２６１にて行われるタイマー割込み処理（図２３参照）における始動入賞処理について説明する。本実施例の始動入賞処理では、特図１用始動入賞装置３３ａの入賞に基づく保留と、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞に基づく保留とを分けて格納されている点が上述した実施例１の図２４に示す始動入賞処理と異なっている。
【２９７７】
ステップＳ７０１Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入賞したか否かを特図１用の作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップＳ７０２Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。
【２９７８】
　ステップＳ７０２Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図１の作動保留球数Ｎ１が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判別する。特図１の作動保留球数Ｎ１が上限値未満であればステップＳ７０３Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ７０３Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の作動保留球数Ｎ１を１インクリメントする。ステップＳ７０４Ａでは、主制御装置２６１は、ステップＳ７０３Ａでインクリメントされた特図１の作動保留球数Ｎ１を保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマン

ドと共にサブ制御装置２６２に出力できるようにセットする。
【２９７９】
ステップＳ７０５Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の当落及び第３図柄の変動パターンの決定に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップＳ６０３で更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３と、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の各値を、図１０に示したＲＡＭ５０３の特図１の保留球格納エリアにおける第１～第４保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。
【２９８０】
ステップＳ７０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したか否かを特図２用の作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップＳ７０８に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【２９８１】
ステップＳ７０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図２の作動保留球数Ｎ２が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判別する。特図２の作動保留球数Ｎ２が上限値未満であればステップＳ７０９に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ７０９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の作動保留球数Ｎ２を１インクリメントする。ステップＳ７１０では、主制御装置２６１は、ステップＳ７０９でインクリメントされた特図２の作動保留球数Ｎ１を保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置２６２に出力できるようにセットする。
【２９８２】
ステップＳ７１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の当落及び第３図柄の変動パターンの決定に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップＳ６０３で更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３と、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の各値を、図１０に示したＲＡＭ５０３の特図２の保留球格納エリアにおける第１～第４保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。
【２９８３】
ステップＳ７１２では、主制御装置２６１は後述する特図１もしくは特図２の変動開始処理に先立って行われる先読み抽選処理を実行する。
【２９８４】
次に、図１６３を参照して主制御装置２６１にて行われる通常処理（図１７参照）における第１図柄変動処理について説明する。本実施例では、特図２の保留が優先的に消化されていく点が、上述した実施例１の図１８に示す第１図柄変動処理と異なる。
【２９８５】
ステップＳ４０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、今現在大当たり中であるか否かを判別する。続くステップＳ４０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０による第１図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中でなくさらに第１図柄の変動表示中でもない場合、ステップＳ４０３Ａに進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図２の作動保留球数Ｎ２が「０」よりも大きいか否かを判別する。このとき、大当たり中である場合はそのまま本処理を終了し、特図２の作動保留球数Ｎが「０」である場合は後述するステップＳ４０３Ｂに進む。
【２９８６】
また、大当たり中、第１図柄の変動表示中の何れでもなく且つ特図２の作動保留球数Ｎ２＞０であれば、ステップＳ４０４Ａに進む。ステップＳ４０４Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の作動保留球数Ｎ２を「１」減算する。ステップＳ４０５Ａでは、特図２の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、特図２の保留球格納エリアの保留第１～第４エリアに格納されて

いるデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【２９８７】

その後、ステップＳ４０６Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の変動開始処理を実行する。ここで、図１６４のフローチャートを用いて特図２変動開始処理を詳細に説明すると、ステップＳ５０１Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて特図２当たりか否かを判別する。具体的には、特図２当たりか否かは大当たり乱数カウンタＣ１に基づいて判別され、前述した通り約１／１の確率で特図２当たりに当選する。

【２９８８】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２当たりであると判別した場合、ステップＳ５０２Ａでは、特図２の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値に対応する特図２当たり図柄、すなわち、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａで表示する第１記号～第６記号の何れかとするかを求める。つまり、大当たり図柄カウンタＣ２の値と図柄との対応関係を表す特図２大当たり抽選用テーブル（図１５１参照）に基づいて、大当たり図柄カウンタＣ２の値に対応する特図２当たり図柄を求める。

【２９８９】

次に、ステップＳ５０３Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を決定する。具体的には、上述した図１５３（ａ）に示した特図２の１回目の変動用の変動パターン選択用テーブルと、図１５３（ｂ）に示した特図２の２～５回目の変動用に基づいて、当たり変動パターンを決定する。

【２９９０】

一方、ステップＳ５０１Ａで特図２当たりではないと判別された場合には、ステップＳ５０４において、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ図柄、すなわち第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａを第７記号で停止表示させるという停止図柄に設定する。

【２９９１】

次に、ステップＳ５０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、上述した図１５３（ａ）に示した特図２の１回目の変動用の変動パターン選択用テーブルと、図１５３（ｂ）に示した特図２の２回目～５回目の変動用に基づいて、外れ変動パターンを決定する。

【２９９２】

また、ステップＳ５０７Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５０３Ａで決定された特図２当たり変動パターンに対応する特図２変動パターン指定コマンド、または、ステップＳ５０５Ａで決定された特図２外れ変動パターンに対応する特図２変動パターン指定コマンドを設定する。

【２９９３】

続いて、ステップＳ５０８Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５０２Ａ，Ｓ５０３Ａを経てきた場合には、ステップＳ５０２Ａで決定された第１図柄表示装置４０の特図２当たり図柄に対応する特図２装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＳ５０４Ａ，Ｓ５０５Ａを経てきた場合には、ステップＳ５０４Ａで決定された第１図柄表示装置４０の特図２外れ図柄に対応する特図２装飾図柄指定コマンドを設定する。

【２９９４】

続いて、ステップＳ５１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタを１加算して、本処理を終了する。特図２変動回数カウンタは、例えば、特図１の時短（２）状態や、時短（１）状態における特図２の変動回数をカウントするものであ

る。
【２９９５】
次に、図１６５を参照して、主制御装置２６１が行う通常処理（図１７参照）における第２図柄制御処理について説明する。
【２９９６】
ステップＳ４２１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、今現在第２図柄当たり中（特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放中）であるか否かを判別する。続くステップＳ４２２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄表示装置４１による第２図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、第２図柄当たり中でなくさらに第２図柄の変動表示中でもない場合、ステップＳ４２３に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の第２図柄の作動保留球数Ｍが「０」よりも大きいか否かを判別する。このとき、第２図柄当たり中である場合はそのまま本処理を終了し、第２図柄の作動保留球数Ｍが「０」である場合は後述するステップＳ４２５に進む。
【２９９７】
また、大当たり中、第２図柄の変動表示中の何れでもなく且つ第２図柄の作動保留球数Ｍ＞０であれば、ステップＳ４２４に進む。ステップＳ４２４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の作動保留球数Ｍを「１」減算する。ステップＳ４２５では、第２図柄の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第２図柄の保留球格納エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。
【２９９８】
その後、ステップＳ４２６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の変動開始処理を実行する。ここで、図１６６のフローチャートを用いて第２図柄変動開始処理を詳細に説明すると、ステップＳ５２１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている第２図柄乱数カウンタＣ４の値に基づいて第２図柄当たりか否かを判別する。具体的には、上述した図１５２（ａ）に示した普通当たり抽選用テーブルに基づいて、約１／１の確率で第２図柄当たりに当選する。
【２９９９】
主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄当たりであると判別した場合、ステップＳ５２２では、第２図柄の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている第２図柄乱数カウンタＣ４の値に対応する第２図柄の当たり図柄を設定し、ステップＳ５２４に進む。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄当たりでないと判別した場合、ステップＳ５２３では、第２図柄の外れ図柄を設定し、ステップＳ５２４に進む。
【３０００】
次に、ステップＳ５２４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に格納される時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１であるか否かを判断する。時短（１）フラグが１であれば、時短（１）付き当たりに当選を示し、時短（２）フラグが１であれば、時短（２）付き当たりまたは時短（２）付き大当たりに当選を示す。
【３００１】
ステップＳ５２５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１である場合に、変動時間が短い方の第２図柄変動パターンを決定する。ステップＳ５２６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１でない場合に、変動時間が長い方の第２図柄変動パターンを決定する。具体的には、上述した図１５２（ｂ）に示した普通図柄変動パターン及び普通電動役物開放パターン選択用テーブルに基づいて、第２図柄変動パターンを決定する。
【３００２】
次に、ステップＳ５２７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を決定するために、第２図柄当たりであるか否かを判断

する。第２図柄当たりであればステップＳ５２８に進み、第２図柄当たりでなければ本処理を終了する。ステップＳ５２８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１であるか否かを判断する。

【３００３】

ステップＳ５２９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１である場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を長い時間に決定する。ステップＳ５３０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１でない場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を短い時間に決定する。具体的には、上述した図１５２（ｂ）に示した普通図柄変動パターン及び普通電動役物開放パターン選択用テーブルに基づいて、電動役物の開放パターンを決定する。これにより本処理を終了する。

【３００４】

図１６５の説明に戻り、ステップＳ４２２がＹＥＳ、すなわち第２図柄の変動表示中である場合には、ステップＳ４２７に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の変動時間が経過したか否かを判別する。この第２図柄の変動時間は、図１６６を用いて前述した通りであり、この変動時間が経過した時にステップＳ４２７が肯定判別される。変動時間が経過していなければステップＳ４２８に進み、変動時間が経過していればステップＳ４２９に進む。

【３００５】

そして、ステップＳ４２８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄表示装置４１での第１図柄の変動表示を更新する。つまり、第２図柄表示装置４１の表示部４１ａ，４１ｂの変動表示を継続し、本処理を終了する。

【３００６】

一方、ステップＳ４２９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の変動表示を停止し、第２図柄の停止図柄を表示図柄へ設定する。つまり、図１６６のステップＳ５２２で第２図柄の当たり図柄に決定された場合には、第２図柄表示装置４１の「〇」表示部４１ａ，「×」表示部４１ｂの変動表示後に、「〇」表示部４１ａを点灯表示する。図１６６のステップＳ５２３で第２図柄の外れ図柄に決定された場合には、第２図柄表示装置４１の「〇」表示部４１ａ，「×」表示部４１ｂの変動表示後に、「×」表示部４１ｂを点灯表示する。

【３００７】

続いて、ステップＳ４３０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄表示装置４１で変動表示される第２図柄の変動パターンの停止を指示するための全停止コマンドを設定し、本処理を終了する。

【３００８】

次に、図１６７を参照して、主制御装置２６１が行う通常処理（図１７）における普通電動役物開放処理について説明する。

【３００９】

ステップＳ５４１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄当たりであるか否かを判断する。第２図柄当たりであればステップ５４２に進み、外れであれば本処理を終了する。ステップＳ５４２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１であるか否かを判断する。時短（１）フラグまたは時短（２）フラグが１であればステップＳ５４３に進み、１でなければステップＳ５４７に進む。

【３０１０】

ステップＳ５４３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、短い開放時間の普通電動役物開放パターンにて特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物を開放させる。ステップＳ５４４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂの作動口スイッチによって１球の遊技球の入球が検出されたか否かを判断する。１球の遊技球の入球が検出されていなければ、ステップＳ５４５へ進み、１球の遊技球の入球が検出されれ

ばステップ５４６へ進む。
【３０１１】
ステップＳ５４５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、長い開放時間に設定された最大開放時間を経過したか否かを判断する。最大開放時間を経過すればステップＳ５４６へ進み、そうでなければ最大開放時間を経過するかどうかを判断する。ステップＳ５４６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物を閉鎖して、本処理を終了する。
【３０１２】
ステップＳ５４７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、長い開放時間の普通電動役物開放パターンにて特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物を開放させる。ステップＳ５４８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂの作動口スイッチによって１球の遊技球の入球が検出されたか否かを判断する。１球の遊技球の入球が検出されていなければ、ステップＳ５４９へ進み、１球の遊技球の入球が検出されればステップ５５０へ進む。
【３０１３】
ステップＳ５４９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、短い開放時間に設定された最大開放時間を経過したか否かを判断する。最大開放時間を経過すればステップＳ５５０へ進み、そうでなければ最大開放時間を経過するかどうかを判断する。ステップＳ５５０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物を閉鎖して、本処理を終了する。
【３０１４】
次に、図１６８，図１６９を参照して、主制御装置２６１が行う通常処理（図１７）における次回遊技状態設定処理について説明する。
【３０１５】
ステップＳ５６１Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の時短（２）付き大当たりに当選しているか否かを判断する。特図１の時短（２）付き大当たりに当選している場合はステップＳ５６１Ｂに進み、そうでなければステップ５６１Ｄに進む。ステップＳ５６１Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次の遊技から通常状態ではなく連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行することをサブ制御装置２６２に伝達するために、連チャンゾーン移行コマンドをセットし、ステップＳ５６１Ｃに進む。ステップＳ５６１Ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（２）フラグを１にセットし、本処理を終了する。
【３０１６】
このように、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が次回遊技状態設定処理において時短（２）フラグを１にセットすることによって、特図１の大当たり状態の終了後の遊技を特別ＲＵＳＨ状態として開始することができる。
【３０１７】
ステップＳ５６１Ｄでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の通常大当たりに当選しているか否かを判断する。特図１の通常大当たりに当選している場合は、次の遊技も通常状態のまま変わらないので、本処理を終了する。そうでない場合は、ステップＳ５６２Ａに進む。
【３０１８】
ステップＳ５６２Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の時短（２）付き当たりに当選しているか否かを判断する。特図２の時短（２）付き大当たりに当選している場合はステップＳ５６２Ｂへ進み、そうでない場合はステップＳ５６３Ａに進む。
【３０１９】
ステップＳ５６２Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、Ｖ入賞口３１ａへのＶ入賞がＶ検出スイッチによって検出されているか否かを判断する。Ｖ入賞が検出されている場合はステップＳ５６２Ｃに進み、そうでない場合は本処理を終了する。
【３０２０】

ステップＳ５６２Ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次の遊技も連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が継続することをサブ制御装置２６２に伝達するために、連チャンゾーン継続コマンドをセットし、ステップＳ５６２Ｅに進む。

【３０２１】

ステップＳ５６２Ｅでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（２）フラグが０であるか否かを判断する。特図２の時短（２）付き大当たりに当選したタイミングが時短（２）に係る時短状態の終了後であれば、その時点での時短（２）フラグは０である。時短（２）フラグが０であればステップＳ５６２Ｆに進む。ステップＳ５６２Ｆでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時間（２）フラグを再び１にセットしてステップＳ５６２Ｇへ進む。

【３０２２】

ステップＳ５６２Ｅにて時短（２）フラグが０でないと判断された場合、特図２の時短（２）付き大当たりに当選したタイミングが時短（２）に係る時短状態中、つまり特図２の１回目の変動表示における当選であるので、その時点での時短（２）フラグは１である。この場合、時短（２）フラグは１のままにしておき、ステップＳ５６２Ｇへ進む。

【３０２３】

ステップＳ５６２Ｇでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において特図２の変動回数を新たにカウントするために、特図２変動回数カウンタを０に戻し、本処理を終了する。

【３０２４】

このように、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が次回遊技状態設定処理において連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中に時短（２）フラグを１にセットすることによって、特図２の大当たり状態の終了後の遊技を新たな特別ＲＵＳＨ状態として開始することができる。

【３０２５】

ステップＳ５６３Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の時短（１）付き当たりに当選しているか否かを判断する。ステップＳ５６３Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、Ｖ入賞口３１ａへのＶ入賞が検出されているか否かを判断する。Ｖ入賞が検出されている場合はステップＳ５６３Ｃに進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【３０２６】

ステップＳ５６３Ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタによってカウントされた特図２の変動回数が４回以下であるか否かを判断する。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において特図２の変動回数が４回以下で時短（１）付き当たりに当選した場合、時短（１）に係る時短状態が発生する間も無く、次の変動が開始されるので、時短（１）フラグをセットする必要はない。そのため、ステップＳ５６３Ｃにて特図２の変動回数が４回以下であるとは判断された場合は、そのまま本処理を終了するが、そうでない場合はステップＳ５６３Ｄに進む。

【３０２７】

ステップＳ５６３Ｄでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタによってカウントされた特図２の変動回数が５回であるか否かを判断する。特図２の変動回数が５回である場合はステップＳ５６３Ｅへ進み、そうでない場合は、ステップＳ５６３Ｇへ進む。

【３０２８】

ステップＳ５６３Ｅでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次の遊技からは連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）からドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）へ移行することをサブ制御装置２６２に伝達するため、ドキドキゾーン移行コマンドをセットし、ステップＳ５６３Ｆに進む。ステップＳ５６３Ｆでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグを１にセットして本処理を終了する。なお、特図２の変動回数が４回以下の場合の処理と異なる理由は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において特図２の変動

回数が５回で時短（１）付き当たりに当選した場合、次に移行するドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において保留が０であるため、時短（１）に係る時短状態が発生するからである。

【３０２９】

このように、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が次回遊技状態設定処理において連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の最後に（すなわち保留が０の状態で）時短（１）フラグを１にセットすることによって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が継続されないことが確定される。これにより、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を終了し、特図２の大当たり状態の終了後の遊技をドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）として開始することができる。

【３０３０】

ステップＳ５６３Ｇでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタによってカウントされた特図２の変動回数が６回以上であるか否かを判断する。特図２の変動回数が６回以上である場合はステップＳ５６３Ｈへ進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ５６３Ｈでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次の遊技もドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）が継続することをサブ制御装置２６２に伝達するため、ドキドキゾーン継続コマンドをセットして、本処理を終了する。

【３０３１】

ステップＳ５６４Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の通常当たりに当選したか否かを判断する。特図２の通常当たりに当選した場合はステップＳ５６４Ｂに進み、そうでない場合は、図１６９に示すステップＳ５６５Ａに進む。ステップＳ５６４Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、Ｖ入賞口３１ａへのＶ入賞が検出されているか否かを判断する。Ｖ入賞が検出されている場合はステップＳ５６４Ｃに進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【３０３２】

ステップＳ５６４Ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタによってカウントされた特図２の変動回数が４回以下であるか否かを判断する。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において特図２の変動回数が４回以下で通常当たりに当選した場合、次の保留によって次の変動を開始することができるため、そのまま本処理を終了するが、そうでない場合はステップＳ５６４Ｄに進む。

【３０３３】

ステップＳ５６４Ｄでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタによってカウントされた特図２の変動回数が５回以上であるか否かを判断する。特図２の変動回数が５回以上である場合はステップＳ５６４Ｅへ進み、そうでない場合は、本処理を終了する。

【３０３４】

ステップＳ５６４Ｅでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次の遊技から通常状態へ移行することをサブ制御装置２６２に伝達するため、通常状態移行コマンドをセットし、ステップＳ５６４Ｆに進む。例えば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の５回目の抽選結果が通常当たりである場合や、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における抽選結果が通常当たりである場合に、通常状態移行コマンドがセットされる。ステップＳ５６３Ｆでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタのカウント値を０に戻して本処理を終了する。

【３０３５】

このように、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が次回遊技状態設定処理において連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の最後に（すなわち保留が０の状態で）時短（１）フラグおよび時短（２）フラグのいずれも１にセットしないことによって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が継続されないことが確定される。これにより、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を終了し、特図２の大当たり状態の終了後の遊技を通常状態として開始することができる。

【３０３６】
なお、上述の通り、特図２変動回数が５未満（例えば１回）であっても、残りの保留が０である場合（遊技者が右打ちを継続しなかった場合）には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は同様に連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を終了する。この場合、特図２当たりの種別に応じて、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）か通常状態に移行される。
【３０３７】
ステップＳ５６５Ａからステップ５６６Ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（２）や時短（１）に係る時短状態が終了タイミングであるか否かを判断する。
【３０３８】
すなわち、ステップＳ５６５Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短２フラグが１であるか否かを判断する。時短（２）フラグが１である場合はステップＳ５６５Ｂに進み、そうでない場合はステップＳ５６６Ａに進む。ステップＳ５６５Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタによってカウントされた特図２の変動回数が２回になったか否かを判断する。特図２の変動回数が２回になっていない場合は、いまだ時短（２）に係る時短状態中であるので、本処理を終了する。特図２の変動回数が２回になった場合、すなわち連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示の開始タイミングになった場合は、時短（２）フラグを０に戻し、本処理を終了する。これにより、時短（２）に係る時短状態が終了する。
【３０３９】
ステップＳ５６６Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）フラグが１であるか否かを判断する。時短（１）フラグが１である場合はステップＳ５６６Ｂに進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＳ５６６Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタによってカウントされた特図２の変動回数が１回になったか否かを判断する。特図２の変動回数が１回になっていない場合は、すなわち連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）においていまだ１球も特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させていない場合は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球するまで待機するため、本処理を終了する。特図２の変動回数が１回になった場合、すなわち連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示の開始タイミングになった場合は、時短（１）フラグを０に戻し、本処理を終了する。これにより、時短（１）に係る時短状態が終了する。
【３０４０】
次に、図１７０を参照して、サブ制御装置２６２によって行われる通常処理（図３３参照）中の演出管理実行処理（図３９参照）における次回遊技状態表示態様設定処理について説明する。図１７０は、次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。なお、この処理は、実施例１で図４３を参照して説明したものと同じ部分があるが、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）やドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）への移行等のコマンドになっている点が異なっている。
【３０４１】
ステップＳ２４９１Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連チャンゾーン移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップＳ２４９２Ａに進み、そうでない場合はステップＳ２４９３Ａに進む。
【３０４２】
ステップＳ２４９２Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用連チャンゾーン移行コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置４５に、特図１の大当たり状態の終了後に「連チャンゾーン突入」のような表示を行わせる。
【３０４３】
ステップＳ２４９３Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ドキドキゾーン移行もしくは継続コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップＳ２

４９４Ａに進み、そうでない場合はステップＳ２４９５Ａに進む。
【３０４４】
ステップＳ２４９４Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２にドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）への移行もしくは継続を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示するドキドキゾーン移行／継続コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置４５に、特図２の大当たり状態の終了後に「ドキドキゾーン突入」もしくは「ドキドキゾーン継続」のような表示を行わせる。
【３０４５】
ステップＳ２４９５Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。通常状態移行コマンド受信している場合は、ステップＳ２４９６Ａに進み、そうでない場合は本処理を終了する。
【３０４６】
ステップＳ２４９６Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に通常状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用通常状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置４５に、特図２の大当たり状態の終了後に「左打ちに戻して下さい」のような表示を行わせる。
【３０４７】
次に、図１７１を参照して、表示制御装置４５が行う通常処理（図４５参照）における表示モード等の切り替え処理について説明する。なお、この処理は、実施例１で図４６を参照して説明したものと同じ部分があるが、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）やドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）への移行表示を行う点が異なっている。以下では、この異なる点について説明する。
【３０４８】
ステップＳ３１１３Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用連チャンゾーン移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用連チャンゾーン移行コマンドを受信していればステップＳ３１１４Ａに進み、そうでなければステップＳ３１１５Ａに進む。
【３０４９】
ステップＳ３１１４Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、連チャンゾーン移行表示処理を実行する。例えば、第３図柄表示装置４２に特図１の大当たり状態の終了後に「連チャンゾーン突入」の文字画像を表示し、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった時点で表示を終了する。
【３０５０】
ステップＳ３１１５Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用ドキドキゾーン移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用ドキドキゾーン移行コマンドを受信していればステップＳ３１１６Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。
【３０５１】
ステップＳ３１１６Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、ドキドキゾーン移行表示処理を実行する。例えば、第３図柄表示装置４２に、特図２の大当たり状態の終了後に「ドキドキゾーン突入」もしくは「ドキドキゾーン継続」のような文字画像を表示し、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった時点で表示を終了する。
【３０５２】
ステップＳ３１１７Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用通常状態移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用通常状態移行コマンドを受信していればステップＳ３１１８Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。
【３０５３】
ステップＳ３１１８Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、通常状態移行表示処理を実行する。例えば、第３図柄表示装置４２に、特図２の大当たり状態の終了後に「左

打ちに戻して下さい」のような文字画像を表示し、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった時点で表示を終了する。以上で本処理を終了する。

【３０５４】

＜本実施例における特徴的な構成＞

以下、本実施例における（Ｓａ）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した次回遊技状態設定処理によって、第３図柄表示装置４２の変動表示の結果が時短（２）付き当たりとなった後の状態を連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）とすることが可能な状態制御機能を備える。また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における状態制御機能は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において変動表示の結果が連続して時短（２）付き当たりとならないこと（通常当たり、または時短（１）付き当たりとなる）ことを連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了条件としている。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における状態制御機能は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動において時短（２）付き当たり以外の結果が出ると、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了後の状態を連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）とは異なる通常状態またはドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）とする。

【３０５５】

なお、本発明における状態制御手段は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が上述した次回遊技状態設定処理によって実行する状態制御機能に相当する。本発明の特定の結果は、本実施例の時短（２）付き当たりに相当し、本発明の第１特定状態は、本実施例の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に相当する。本実施例の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は、例えば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が上述した次回遊技状態設定処理において、特図１の時短（２）付き大当たりに基づく時短（２）フラグが１になった時点から、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の最後（特図２変動回数カウンタが５の時点あるいは保留が０の時点）において、特図２の時短（１）付き当たりに基づく時短（１）フラグが１になるか、特図２の通常当たりに基づいて時短（１）フラグおよび時短（２）フラグいずれも１にならない時点までの状態に相当する。本発明における所定の結果は、本実施例の時短（２）付き当たりとならないことに相当する。

【３０５６】

また、本実施例では、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了条件となる変動表示の結果（時短（２）付き当たり以外の結果）が連続する回数は、上限回数（特図２の１回目の変動表示における当たりが１回と、４個の保留に基づく２～５回目の変動表示における当たりが４回の計５回）が予め定められている。すなわち、当該保留を含む保留の上限は５回と定められているので、この５回分は当たり結果が確実に連続するため、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において確実に特図２の５回目の変動表示が行われるまでの一定期間、５回連続で大当たりが発生するという特別ＲＵＳＨ状態に係る遊技を行うことができる。

【３０５７】

また、この特図２の５回目までの変動表示の結果が全て時短（２）付き当たりではないことが連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了条件となっている。したがって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において変動表示の結果が連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を発生させた結果（時短（２）付き当たり）とは異なる結果（時短（１）付き当たり、通常当たり）となったとしても、その時点で連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を終了させるのではないので、安心して連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に係る遊技を行わせることができる。

【３０５８】

また、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中の変動においては、当たりとなった場合に、当該当たりが時短（２）付き当たりに振り分けられる確率は例えば３％と低い。したがって、時短（２）付き当たりでない当たりに当選する事象の方が時短（２）付き当たりに当選する事象よりも発生し易い。したがって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を発生させた当選結果（時短（２）付き当たり）が出なくても、頻繁に出やすい時短（１）

付き当たりや通常当たりが出ればよいので、より確実に、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に係る遊技を行わせることができる。

【３０５９】

また、時短（２）付き当たりは、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を始めから行うことができる時短（２）という特典が付帯しているから、時短（２）付き当たりでない当たりに当選する方が時短（２）付き当たりに当選するよりも遊技者にとって価値が低い。本実施例に係る遊技機は、高価値な時短（２）付き当たりの発生確率を低く抑えることにより、当たりに付帯する特典と当該特典の発生確率のバランスがとれている。

【３０６０】

また、上述したように、本実施例における連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における連続した変動表示は、変動表示が連続する前（すなわち、多連チャン状態が発生する前）に成立している特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した遊技球の個数（５球）に応じて行われる。変動表示を連続させるために所定条件の数を増やそうと、遊技者は特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うので、遊技者の遊技に対する意欲を一層向上させることができる。

【３０６１】

本実施例における連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示は、遊技者にとって複数の意味がある。例えば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目～４回目の変動表示は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の維持に関している。つまり、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における中盤の状態のときに当選した当たりの種別によって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が継続するかが決定される。具体的には、当該入球によって時短（２）付き当たりに当選すれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は中止（および更新）され、その他の当たりに当選すれば連チャンゾーン状態は継続される。

【３０６２】

また、例えば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示は、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の開始に関連している。つまり、当該抽選によって通常当たりに当選すれば、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は終了し、時短（１）付き当たりに当選すればドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）が継続する。つまり、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が、時短（１）付き当たりとなると、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了後の状態を特図２に係る変動表示の結果が時短（１）付き当たりとならないことが終了の条件であるドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）にし、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が、通常当たりとなると、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了後の状態を特図１抽選に係る時短（２）付き大当たり当選前の通常遊技となる。

【３０６３】

本実施例における連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における序盤である１回目の変動表示に係る演出が実行される期間においては、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球は、後の変動表示動作の保留に関連している。つまり、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始されたときに成立した特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した遊技球の個数は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において実行される変動表示の回数を意味している。上述の動作説明では、１回目の変動表示に係る演出が実行される期間に４球の遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し、４回の保留が発生する場合について説明したが、当該期間において特図２用始動入賞装置３３ｂへ３球しか遊技球が入球しなかった場合は、保留は３回しか貯められず、４回の保留が発生する場合と比べて、連チャンゾーン状態で発生する変動表示および特図２の大当たりの連チャン回数は１回分減少する。つまり、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における変動表示の回数は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始されたときに成立した特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球回数に応じて決定される。

【３０６４】

また、本実施例に係る遊技機は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した特図１変動開始処理および特図２変動開始処理によって、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を始動条件として実行される第３図柄表示装置４２の変動表示の変動時間を設定する変動時間設定機能（変動時間設定手段）を備えている。そして、変動時間設定機能は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目～４回目における変動表示の変動時間は、少なくとも通常遊技における特図１に係る変動表示の結果が時短（２）付き大当たりとなる前の状態（当初状態）における変動表示の変動時間よりも短くなるように変動時間を設定する。これにより、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において短い変動時間で連続して特図２の当たり結果を発生させることができる。

【３０６５】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような状態の制御を実行することが特徴的である。

【３０６６】

第１に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した次回遊技状態設定処理によって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が時短（２）付き当たりとなると、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了後の状態を連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）とすることが可能である。

【３０６７】

第２に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した次回遊技状態設定処理によって、連チャンゾーン状態における５回目の変動表示の結果が、通常大当たりとなると、連チャンゾーン状態終了後の状態を特図１の時短（２）付き当たりに当選する前の通常遊技の状態にすることが可能である。

【３０６８】

第３に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における変動表示で付与された特典が時短（１）であるか、時短（２）であるか、それとも特典がないかに応じて、それぞれドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）を維持するか、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）を連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）にするか、または、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）を特図１抽選に係る時短（２）付き当たり当選前の通常遊技にするかを決定することが可能である。

【３０６９】

第４に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における最後の変動表示（５回目の変動表示）の結果が通常当たりとなることに応じ、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了後の状態を時短（２）付き当たりとなる前の通常状態にすることが可能である。

【３０７０】

第５に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した次回遊技状態設定処理によって、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目～５回目の変動表示の結果が、時短（２）付き当たりとなると、現在の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を中止して、５回を上限とする複数回の変動表示が可能な新たな連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を開始させるようにし、特図２に係る変動表示を６回以上連続させることが可能である。

【３０７１】

以下、本実施例における（Ｓｂ）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技中に少なくとも連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）を発生させることが可能であり、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において通常当たりに当選すると、その後を遊技者にとって不利な状態とさせないことが可能な状態制御機能を備える。通常当たりの当選が連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了条件とはなっていないからである。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は、時短（２）付き当たりに当選し、当該当たり演出が終了してか

ら、４回目の保留が消化されるまでの状態をいうのであって、計５回の変動表示がいかなる結果となろうとも連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が途中で終了することはない。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中に通常当たりに当選すると、その後も遊技者にとって通常遊技よりも有利な状態となる。当該有利な状態とは、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における次回以降の変動表示においても特図１に係る変動表示よりも大当たりとなり易い特図２に係る変動表示が連続する状態のことである。

【３０７２】

その一方で、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中に通常当たりに当選すると、その後を遊技者にとって不利な状態とする。通常当たりの当選がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の終了条件の一つとなっているからである。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）を継続させるには、時短（１）付き当たりに当選し続けなければならない。さもないと、遊技の状態はドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）から通常状態に戻る。この不利な状態は、遊技者にとって好ましくない不利益結果となる状態である。

【３０７３】

ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において発生する不利な状態とは、具体的には、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりに当選した後で発生するドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）が継続した状態よりも遊技者にとって不利な通常状態である。この場合の不利な状態とは、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中の変動表示により遊技者にとって有利な結果である時短（１）付き当たりが連続して発生することが可能な状態から転落した通常状態のことである。一方、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において不利な状態とならない場合とは、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中の変動表示により遊技者にとって有利な結果である大当たりが連続して発生することが可能な状態のことである。したがって、本実施例において不利な状態とは、特図２に係る変動表示により遊技者にとって有利な結果が連続して発生することが可能な状態のことである。

【３０７４】

ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において発生する不利な状態についてもう少し詳しく説明する。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）においては、遊技者に付与される特典がある。その特典とは、遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させやすいというものである。この特典は、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中に時短（１）付き当たりが出た場合に継続され、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）中に通常当たりが出た場合に消失し、遊技の状態は通常状態に移行する。従って、通常状態においては当該特典の付与はない。つまり、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において発生する不利な状態は、この特典を失うという意味で不利である。ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）においては、当該特典により、大当たりが発生し易い特図２に係る変動表示が起こり易い状態となっていたところ、通常状態においては、当該特典がなく、特図２に係る変動表示の発生はほぼないので、遊技者は、特図２に係る変動表示よりも大当たりが発生しにくい特図１に係る変動表示を起こるようにすべく特図１用始動入賞装置３３ａを狙わざるを得ない。

【３０７５】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような状態の制御を実行することが特徴的である。

【３０７６】

第１に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりに当選する場合も、その後を遊技者にとって不利な状態としないことが可能である。時短（１）付き当たりの当選が連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の終了条件とはなっていないからである。連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）は、時短（２）付き当たりに当選し、当該当たり演出が終了してから、４回目の保留が消化されるまでの状態をいうのであって、計５回の変動表示がいかなる結果とな

ろうとも連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が途中で終了することはない。
【３０７７】
第２に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりに当選すると、その後を遊技者にとって不利な状態とさせないことが可能である。時短（１）付き当たりの当選がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）の継続条件となっているからである。
【３０７８】
第３に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目～４回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりとなった場合は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を継続させ、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が時短（１）付き当たりである場合は連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）をドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に移行するようにさせることが可能である。
【３０７９】
第４に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目～４回目の変動表示の結果が通常当たりである場合は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を継続させ、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が通常当たりである場合は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を終了して遊技を通常状態に移行させることが可能である。
【３０８０】
第５に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が時短（２）付き当たりである場合は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を新たに発生させ、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目～４回目の変動表示の結果が時短（２）付き当たりである場合は、現在の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を終了させ、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を新たに発生させることが可能である。
【３０８１】
第６に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示の開始から２回目の変動表示が開始されるまで、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させやすいという特典を付与し、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示で時短（１）付き当たりに当選し、当該大当たり演出が終了した後から２回目の変動表示が開始されるまで、当該特典が付与させることが可能である。したがって、特典は、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）で付与されるときよりも連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）で付与されるときの方が長く続く。
【３０８２】
第７に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示の結果が通常当たりである場合に、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を通常状態に移行させ、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目～４回目の変動表示の結果が通常当たりである場合に、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を通常状態に移行させないことが可能である。
【３０８３】
第８に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態における変動表示の結果が時短（２）付き当たりである場合に、通常状態を連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行させ、通常状態における変動表示の結果が時短（１）付き当たりである場合に、通常状態を連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行させないことが可能である。
【３０８４】
第９に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において変動表示の結果が遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させ

にくくなる結果になる確率は０％であり、ドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において当該結果となる確率よりも低くさせることが可能である。

【３０８５】

以下、本実施例における（Ｓｃ）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短なし通常状態において特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入球して大当たりになると、ラウンド状態を発生させる。そして当該ラウンド状態の終了後において、通常状態よりも遊技者にとって有利な時短（２）を発生させ、遊技の状態を通常状態から連チャンゾーン状態に移行させることが可能な状態制御機能を備える。

【３０８６】

本実施例の構成では、通常状態において、特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入球し大当たりとなる場合、当該大当たりが時短（２）大当たりとなる確率は例えば５２％である。一方、時短（２）が発生している連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の序盤において、特図２用始動入賞装置３３ｂへ遊技球が入球し当たりとなる場合、当該当たりが時短（２）当たりとなる確率は、例えば３％である。このように状態制御手段は、通常状態に係る大当たりが時短（２）付き大当たりにとなる事象の方が、時短（２）付き遊技に係る当たりが時短（２）付き当たりに振り分けられる事象よりも発生し易い設定としている。その結果、通常状態に係る大当たりの方が、時短（２）付き遊技に係る当たりよりもＲＵＳＨ状態を発生し易くすることができる。

【３０８７】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような状態の制御を実行することが特徴的である。

【３０８８】

第１に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球は成立しにくいようにすることが可能である。通常状態においては、遊技球のゲート通過に伴って開く特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間が短く、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し難い。

【３０８９】

第２に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（２）発生中の遊技において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球は成立し易いようにすることが可能である。時短状態においては、遊技球のゲート通過に伴って開く特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間が長く、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し易い。

【３０９０】

第３に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（２）発生中において特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球を成立させるよりも、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を成立させる方が変動表示を発生させやすく、遊技者に有利な状態（その後も当たりが連続して発生する状態）を発生させやすいようにすることが可能である。

【３０９１】

第４に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）発生時において所定期間（例えば変動表示１回分）だけ遊技者にとって有利な状態（例えば当たりが発生する状態）とするように状態の制御が行われ、時短（２）発生時において時短（１）に係る所定期間よりも長い時間（例えば変動表示５回分）遊技者にとって有利な状態とすることが可能である。

【３０９２】

第５に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）発生時において所定期間（例えば時短（１）発生から１回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を成立させやすくし、時短（２）発生時において当該所定期間よりも長い時間（例えば時短（２）発生から２回目の変動が開始されるまで）、特

図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を成立させやすくすることが可能である。
【３０９３】
第６に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）発生時において大当たりが出た場合に、所定期間（例えば時短（１）発生から１回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態とし、時短（２）発生時において大当たりが出た場合に、所定期間よりも長い期間（例えば時短（２）発生から２回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態とすることが可能である。
【３０９４】
第７に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短状態において遊技球のゲート通過の検出から特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの時間（例えば５秒）の方が、通常状態において遊技球のゲート通過の検出から特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの時間（例えば１０分）よりも短くなるようにすることも可能である。
【３０９５】
第８に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（１）発生時において所定期間、大当たりが出やすく、時短（２）発生時において所定期間よりも長い期間、大当たりが出やすくすることが可能である。時短（１）発生時においては、遊技球がゲートを通過してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短く、遊技者は、ゲートを狙ってから特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識できるうえ、特図２に係る変動にはほぼハズレがないからである。また、時短（２）は時短（１）よりも長い時間時短状態が維持されるから、大当たりが出やすくなる期間は時短（１）発生時よりも時短（２）発生時の方が長いと言える。
【３０９６】
第９に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態において特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球したことに伴う変動表示の結果により通常状態を時短（２）状態に移行させることが可能であり、第３図柄表示装置４２は、時短（２）発生時における最初の変動表示開始（連チャンゾーン状態における１回目の変動表示開始）の前から開始される時短（２）発生期間において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球が入球した回数に応じて動作するようにすることが可能である。
【３０９７】
第１０に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、変動表示の結果により遊技球のゲート通過の検出から特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの時間が短くなる時短という特典の付与が可能であり、当該特典は、通常状態のときよりも時短状態のときの方が付与されやすくすることが可能である。通常状態における特図１を用いた変動表示はほぼハズレであるのに対し、時短状態における特図２を用いた変動表示にはハズレがほぼないからである。
【３０９８】
以下、本実施例における（Ｓｄ）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態と、往復動作部としてのＶアタッカー３１ｂが開閉されるラウンド状態と、当該ラウンド状態の終了後において通常状態よりも遊技者にとって有利な連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を発生させ、通常状態において時短（２）付き当たりとなった方が、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（１）付き当たりとなったときよりも遊技者に有利な状態（つまり、時短状態が長いという点で有利な状態）とさせることが可能な状態制御機能を備える。
【３０９９】
なお、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）では、１回目から４回目の変動で時短（２）付き当たりに当選した場合は、その時点で連チャンゾーンが中止されるので、その分だけ連チャン回数が減少するものである。これに対して、通常状態において時短付き大当たりに当選すれば、連続して時短付き大当たりに当選したとしても、連チャンゾーンは中止されないので、連チャン回数が減少することはない。このような意味で、通常状態におい

て時短（２）付き当たりとなった方が、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において時短（２）付き当たりとなったときよりも遊技者に有利な状態（つまり、時短付き大当たりに当選した場合に長い時短状態が必ず付く点で有利な状態）とさせることが可能である。

【３１００】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような状態の制御を実行することが特徴的である。

【３１０１】

第１に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態において特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球したことに伴う変動表示の結果により通常状態を連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行させることが可能であり、第３図柄表示装置４２は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の移行の前から開始される時短（２）発生期間において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球が入球した回数に応じて動作することが可能である。なお、時短（２）発生期間は、通常状態における時短（２）付き大当たりに伴う演出の終了から、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示の開始までである。そして、第３図柄表示装置４２は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示の開始から次の変動表示の開始までの特定期間において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球が入球した回数に応じて変動表示が連続するように動作する。

【３１０２】

第２に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球は成立しにくいようにすることが可能である。通常状態においては、遊技球のゲート通過に伴って開く特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間が短く、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し難い。

【３１０３】

第３に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短（２）発生中の遊技において特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球は成立し易いようにすることが可能である。時短状態においては、遊技球のゲート通過に伴って開く特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間が長く、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し易い。

【３１０４】

第４に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球を成立させるよりも、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を成立させる方が変動表示を発生させやすく、遊技者に有利な状態（その後も当たりが連続して発生する状態）を発生させやすくすることが可能である。

【３１０５】

第５に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に係る時短（１）の発生時において所定期間（例えば次の１回の遊技において）だけ遊技者にとって有利な状態（例えば当たりが発生する状態）とするように状態の制御が行われ、通常状態に係る時短（２）の発生時において時短（１）に係る所定期間よりも長い時間（例えば次の５回の遊技において）遊技者にとって有利な状態とすることが可能である。

【３１０６】

第６に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に係る時短（１）の発生時において所定期間（例えば１回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を成立させやすくし、通常状態に係る時短（２）の発生時において当該所定期間よりも長い時間（例えば２回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を成立させやすくすることが可能である。

【３１０７】

第７に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に係る時短（１）の発生時において大当たりが出た場合に、所定期間（例えば時短（１）発生から１回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態とし、通常状態に係る時短（２）の発生時において大当たりが出た場合に、所定期間よりも長い期間（例えば時短（２）発生から２回目の変動が開始されるまで）、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態とすることが可能である。

【３１０８】

第８に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において遊技球のゲート通過の検出から特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの時間（例えば５秒）の方が、時短なし通常状態において遊技球のゲート通過の検出から特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの時間（例えば１０分）よりも短くすることが可能である。

【３１０９】

第９に、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に係る時短（１）の発生時において所定期間（例えば変動表示１回分）、大当たりが出やすく、通常状態に係る時短（２）の発生時において所定期間よりも長い期間（例えば変動表示５回分）、大当たりが出やすくすることが可能である。時短（１）発生時においては、遊技球がゲートを通過してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短く、遊技者は、ゲートを狙ってから特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識できるうえ、特図２に係る変動にはほぼハズレがないからである。また、時短（２）は時短（１）よりも長い時間時短状態が維持されるから、大当たりが出やすくなる期間は時短（１）発生時よりも時短（２）発生時の方が長いと言える。

【実施例２２】

【３１１０】

上述した実施例２１では、変動表示の結果として大当たり結果が発生した後に特典として付与される連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）やドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において、大当たり結果が連続して発生することが可能である構成について説明したが、本実施例では、この連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）やドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）において、大当たり結果が連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である構成について説明する。とくに実施例２１のパチンコ機１０との異なる構成を中心に説明する。

【３１１１】

まず、本実施例のパチンコ機１０の概要について説明する。

【３１１２】

本実施例のパチンコ機１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図１の時短（２）当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）を発生させることが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この演出実行機能によって、始動情報がＲＡＭ５０３に格納されている場合に、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく特図２抽選の結果に基づき、格納上限数（５回）を超えて特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である。

【３１１３】

具体的には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能によって、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）を変動表示中にＲＡＭ５０３に格納上限数（５球）まで始動情報が格納された状態で、格納上限数よりも多い連チャン数（例えば６連チャンから１０連チャン）の連チャン示唆演出を実行することができる。

【３１１４】
以下、図１７２～図１７４を用いて上述の構成について詳しく説明する。図１７２は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。図１７３は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。図１７４は、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示と大当たりラウンドを示すタイムチャートである。
【３１１５】
以下の説明では、図１７２～図１７４の（ａ）に示す普通図柄用始動口３４（スルー）通過タイミングと、（ｂ）に示す普通図柄変動タイミングと、（ｃ）に示す特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物作動タイミングと、（ｄ）に示す特図２用始動入賞装置３３ｂへの到達タイミングと、（ｅ）に示す特図２用始動入賞装置３３ｂ（電チュー）への入賞／非入賞と、（ｆ）に示す特図２変動タイミングと、（ｇ）に示すＶ入賞装置開閉部材３１ｂ（Ｖアタッカー）開放タイミングと、（ｈ）に示すＶ切換弁（Ｖ入賞口）開放タイミングと、（ｉ）に示す可変入賞装置３２（アタッカー）開放タイミングと、（ｊ）に示す遊技状態とを参照して、（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２での表示演出を中心に説明する。また、その説明の際に、（ｌ）に示す後述する図１７９～図１８１の表示画面についても簡単に説明する。
【３１１６】
＜連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における１回目の変動表示と大当たりラウンド＞
連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）について説明する。一例として、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）において１～４球目までは３Ｒ時短（１）当たり、５球目が時短（２）当たりになった場合について説明する。
【３１１７】
特図１で時短（２）大当たりになった場合には、大当たりラウンド遊技の終了後に連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行する。図１７２に示すように、特図１の大当たりラウンド遊技の終了を示すエンディング演出において連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行することを示す表示演出を行う。具体的には後述する図１７９（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行われるエンディング演出のエンディング画面４３ｊにエンディング情報４４ｊとして例えば「連チャンゾーン突入！」と表示する。
【３１１８】
特図１の大当たりラウンド遊技が終了すると時短（２）状態が発生し、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始される。第３図柄表示装置４２で連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始されたことを示す右打ちの表示演出を行う。具体的には後述する図１７９（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａの特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍにＲＵＳＨ中右打情報４４ｍとして例えば「右を狙ってね」と表示する。
【３１１９】
遊技者が右打ち操作を行うと、遊技球が普通図柄用始動口３４を通過し普通図柄（第２図柄）に基づく抽選が行われ、普通図柄当選に基づき開状態となった特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が１球入賞する。この１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて１回目の特図２変動が開始され、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の変動表示（特図２変動表示）が行われる。１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞により特図２変動表示がおこなわれていること示す当該保留表示をし、１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞（当該保留）が時短（２）当たりになるか否かを示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図１７９（ｃ）に示す当該保留表示ｔｈと連チャン示唆情報ＲＳを表示する。
【３１２０】
１回目の特図２変動表示中に特図２用始動入賞装置３３ｂに２球目の遊技球が入賞すると、２球目の特図２変動が保留されたことを示す保留表示をし、２球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞（第１保留）が時短（２）当たりになるか示唆する連チャン示唆演

出を行う。具体的には後述する図１７９（ｄ）に示す第１保留表示ｈ１と連チャン示唆情報ＲＳを表示する。

【３１２１】

１回目の特図２変動表示中に特図２用始動入賞装置３３ｂに３球目の遊技球が入賞すると、３球目の特図２変動が保留されたことを示す保留表示をし、３球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞（第２保留）が時短（２）当たりになるか示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図１７９（ｅ）に示す第２保留表示ｈ２と連チャン示唆情報ＲＳを表示する。

【３１２２】

１回目の特図２変動表示中に特図２用始動入賞装置３３ｂに４球目の遊技球が入賞すると、４球目の特図２変動が保留されたことを示す保留表示をし、４球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞（第３保留）が時短（２）当たりになるか示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図１７９（ｆ）に示す第３保留表示ｈ３と連チャン示唆情報ＲＳを表示する。

【３１２３】

１回目の特図２変動表示中に特図２用始動入賞装置３３ｂに５球目の遊技球が入賞すると、５球目の特図２変動が保留されたことを示す保留表示をし、５球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞（第４保留）が時短（２）当たりになるか示唆する連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図１７９（ｇ）に示す第４保留表示ｈ４と連チャン示唆情報ＲＳを表示する。

【３１２４】

本一例では、５球目は時短（２）当たりなのでこれから６連チャン以上の大当たり状態の発生が見込まれることを示す連チャン示唆演出を行う。具体的には後述する図１７９（ｈ）に示す連チャン示唆情報ＲＳを表示する。

【３１２５】

１回目の特図２変動表示中に６球目以降も特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞するが、保留上限に達しているので保留されない。

【３１２６】

１回目の特図２変動が終了し、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の所定の表示（停止表示）が行われ、１球目の３Ｒ時短（１）当たりが確定する。具体的には後述する図１７９（ｉ）に示す全図柄停止画面４３ｅが表示される。

【３１２７】

ここで、１回目の特図２変動表示の時間は、１０秒に設定されている。この時間は、上述した普通図柄変動の時間と、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間と、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の到達時間から入賞までの時間とを考慮して設定されている。すなわち、本実施例では、上述した実施例２１と同様に、時短状態中の普通図柄の変動時間が極めて短く且つ当選し易いため、右打ち操作が継続して行われていれば、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物に到達した遊技球の概ね２球に１球は入賞できるようになっている。そのため、１回目の特図２変動表示の時間は、１０秒に設定されているが、５球目の入賞が確実になる時間であれば、さらに短い時間（例えば７秒～８秒）であってもよい。このように、時短（２）状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの５球の入賞を確保しても、１回目の特図２変動表示の時間を極めて短い時間に設定することができる。

【３１２８】

３Ｒ時短（１）当たりのオープニング演出が行われ、Ｖ入賞装置３１が開状態となることを示す演出が行われる。具体的には後述する図１７９（ｊ）に示すオープニング画面４３ｈが表示される。

【３１２９】

１ラウンド目が開始されるとＶ入賞装置３１が開状態となりＶ入賞装置３１に遊技球が入賞すると第３図柄表示装置４２にＶ入賞したことを示す演出が行われる。具体的には後

述する図１７９（ｋ）に示すＶ入賞獲得情報４４ｉ２が表示される。
【３１３０】
１ラウンド目の大当たり遊技はＶ入賞装置３１で行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図１７９（ｌ）に示すラウンド画面４３ｉが表示される。Ｖ入賞装置３１が閉状態となり１ラウンド目が終了する。
【３１３１】
２ラウンド目以降の大当たり遊技は可変入賞装置３２で行われる。可変入賞装置３２が開状態となり可変入賞装置３２おいて２ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。可変入賞装置３２が閉状態となり２ラウンド目が終了する。
【３１３２】
可変入賞装置３２が開状態となり可変入賞装置３２おいて３ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図１８０（ｍ）に示すラウンド画面４３ｉが表示される。
【３１３３】
可変入賞装置３２が閉状態となり３ラウンド目が終了すると、大当たり状態１回目のエンディング演出が行われる。具体的には後述する図１８０（ｎ）に示すエンディング画面４３ｊにエンディング情報４４ｊとして例えば「連チャンゾーン中」と表示する。
【３１３４】
ここで、Ｖ入賞装置３１および可変入賞装置３２では、大当たりラウンド遊技中に右打ちされた遊技球のほとんどすべてが入賞する構成となっており、上述した実施例２１と同じく、例えばオープニング時間は０．３秒，インターバル時間は０．２秒，エンディング時間は１．０秒という極めて短い時間に設定されているので、大当たり状態中も右打ち操作を継続していても、遊技球が無駄にならないようになっている。そのため、１回目の変動表示の終了から２回目の変動表示の開始までの時間を短くすることができている。
【３１３５】
＜連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における２回目の変動表示と大当たりラウンド＞
１回目の大当たりラウンド遊技が終了すると保留された２球目の特図２変動が開始される。図１７３に示すように、２球目による２回目の特図２変動が開始されると時短（２）状態は終了し通常状態となり、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の２回目の変動表示（特図２変動表示）が行われる。具体的には後述する図１８０（ｏ）に示す変動中画面４３ｃを表示する。
【３１３６】
２回目の特図２変動が終了し、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の所定の表示（停止表示）が行われ、２球目の３Ｒ時短（１）当たりが確定する。具体的には後述する図１８０（ｐ）に示す全図柄停止画面４３ｅが表示される。
【３１３７】
ここで、２回目以降の特図２変動表示の時間は、３秒に設定されている。２回目以降の特図２変動表示では、時短状態が発生しないので、最低限の変動表示に必要な時間と、連チャン示唆演出の時間を考慮して設定されている。そのため、３秒よりも短い時間に設定されてもよい。このように、２回目以降の特図２変動表示の時間も極めて短い時間に設定することで、１回目の大当たり状態の終了から２回目の大当たり状態の発生までの間隔を短くすることができる。その結果、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）全体にかかる時間も短くすることができる。
【３１３８】
３Ｒ時短（１）当たりのオープニング演出が行われ、Ｖ入賞装置３１が開状態となることを示す演出が行われる。具体的には後述する図１８０（ｑ）に示すオープニング画面４３ｈが表示される。
【３１３９】
１ラウンド目が開始されるとＶ入賞装置３１が開状態となりＶ入賞装置３１に遊技球が入賞すると第３図柄表示装置４２にＶ入賞したことを示す演出が行われる。具体的には後

述する図１８０（ｒ）に示すＶ入賞獲得情報４４ｉ２が表示される。
【３１４０】
１ラウンド目の大当たり遊技はＶ入賞装置３１で行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図１８０（ｓ）に示すラウンド画面４３ｉが表示される。Ｖ入賞装置３１が閉状態となり１ラウンド目が終了する。
【３１４１】
可変入賞装置３２が開状態となり可変入賞装置３２おいて２ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。可変入賞装置３２が閉状態となり２ラウンド目が終了する。
【３１４２】
可変入賞装置３２が開状態となり可変入賞装置３２おいて３ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図１８０（ｔ）に示すラウンド画面４３ｉが表示される。
【３１４３】
可変入賞装置３２が閉状態となり３ラウンド目が終了すると、大当たり状態２回目のエンディング演出が行われる。具体的には後述する図１８０（ｕ）に示すエンディング画面４３ｊにエンディング情報４４ｊとして例えば「連チャンゾーン中」と表示する。
【３１４４】
＜連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における３～４回目の変動表示と大当たりラウンド＞
保留された３～４球目による３～４回目の変動表示と大当たりラウンドは、保留された２球目による２回目の変動表示と大当たりラウンドと同様の表示演出が行われる。
【３１４５】
＜連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）における５回目の変動表示と大当たりラウンド＞
４回目の大当たりラウンド遊技が終了すると保留された５球目の特図２変動が開始される。図１７４に示すように、５球目による５回目の特図２変動が開始され、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の５回目の変動表示（特図２変動表示）が行われる。具体的には後述する図１８０（ｖ）に示す変動中画面４３ｃを表示する。
【３１４６】
５回目の特図２変動が終了し、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の所定の表示（停止表示）が行われ、５球目の９Ｒ時短（２）当たりが確定する。具体的には後述する図１８０（ｗ）に示す全図柄停止画面４３ｅが表示される。
【３１４７】
９Ｒ時短（２）当たりのオープニング演出が行われ、Ｖ入賞装置３１が開状態となることを示す演出が行われる。具体的には後述する図１８０（ｘ）に示すオープニング画面４３ｈが表示される。
【３１４８】
１ラウンド目が開始されるとＶ入賞装置３１が開状態となりＶ入賞装置３１に遊技球が入賞すると第３図柄表示装置４２にＶ入賞したことを示す演出が行われる。具体的には後述する図１８１（ｙ）に示すＶ入賞獲得情報４４ｉ２が表示される。
【３１４９】
１ラウンド目の大当たり遊技はＶ入賞装置３１で行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図１８１（ｚ１）に示すラウンド画面４３ｉが表示される。Ｖ入賞装置３１が閉状態となり１ラウンド目が終了する。
【３１５０】
可変入賞装置３２が開状態となり可変入賞装置３２おいて２ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。可変入賞装置３２が閉状態となり２ラウンド目が終了する。以降３～８ラウンド目は２ラウンド目と同様のラウンド演出が行われる。可変入賞装置３２が閉状態となり８ラウンド目が終了する。
【３１５１】

可変入賞装置３２が開状態となり可変入賞装置３２おいて９ラウンド目の大当たり遊技が行われ、ラウンド演出が行われる。具体的には後述する図１８１（ｚ２）に示すラウンド画面４３ｉが表示される。

【３１５２】

可変入賞装置３２が閉状態となり９ラウンド目が終了すると、大当たり状態５回目のエンディング演出が行われる。具体的には後述する図１８１（ｚ３）に示すエンディング画面４３ｊにエンディング情報４４ｊとして例えば「連チャンゾーン突入！」と表示する。

【３１５３】

ここで、上述のように連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）にかかる時間も短くて済むので、２回目以降の連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）にかかる時間も短くて済むことが予想される。その結果、５連チャン以上の大当たり状態が発生しても、遊技にかかる時間を短くすることができる。

【３１５４】

＜連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブル＞

図１７５を用いて、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が用いる連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルについて説明する。この連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１のＲＯＭ５５２に記憶されている。なお、図１７５は、連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルである。

【３１５５】

大当たり図柄カウンタＣ１が「０」、「１」、「１５０」、「４５０」以外であり、大当たり図柄カウンタＣ２が「９７」～「９９」のいずれかである場合、すなわち、９Ｒ時短（２）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＡ１が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＡ１の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、後述する連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がり、連チャン見込数（連チャン見込数＝（保留番号＋１）＋５×連チャンゾーン突入回数）を表示し、５連チャンを超えることはできたが超えた数が最も少ないことを示唆する「もっと上を目指してね」と説明画像を表示することが決定される。

【３１５６】

なお、保留番号０は、当該保留に対応し、保留番号１～４は、第１～第４保留に対応している。また、図１７５において、０（連）は、連チャンゾーンでの当該保留に対応し、０（ドキ）は連チャンゾーンでの当該保留に対応している。また、１（連），２（連）は、連チャンゾーンでの第１保留，第２保留に対応している。

【３１５７】

９Ｒ時短（２）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「１」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＡ２が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＡ２の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がり、連チャン見込数を表示し、５連チャンを超えることはできたが超えた数が次に少ないことを示唆する「これ位普通よね」と説明画像を表示することが決定される。

【３１５８】

９Ｒ時短（２）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「２」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＡ３が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＡ３の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がり、連チャン見込数を表示し、５連チャンを超えることはできたが超えた数がその次に少ないことを示唆する「これ位では喜べないよね」と説明画像を表示することが決定される。

【３１５９】

９Ｒ時短（２）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「３」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＡ４が決定される。具体的には、連チャン

示唆演出表示パターンＡ４の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がり、連チャン見込数を表示し、５連チャンを超えることはできたが超えた数が上限数よりも１つ少ないことを示唆する「あと一歩だったね」と説明画像を表示することが決定される。

【３１６０】

９Ｒ時短（２）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「４」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＡ５が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＡ５の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がり、連チャン見込数を表示し、５連チャンを超えることはでき且つ超えた数が上限数であることを示唆する「最高の引きだね」と説明画像を表示し、チャージが虹色に変化することが決定される。

【３１６１】

大当たり図柄カウンタＣ１が「０」、「１」、「１５０」、「４５０」以外であり、大当たり図柄カウンタＣ２が「１１」～「８５」のいずれかである場合、すなわち、３Ｒ時短（１）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「０」～「３」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＢ１が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＢ１の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がることが決定される。

【３１６２】

３Ｒ時短（１）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「４」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＢ２が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＢ２の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がり、連チャン見込数を表示し、「もっと上を目指してね」と説明画像を表示することが決定される。

【３１６３】

大当たり図柄カウンタＣ１が「０」、「１」、「１５０」、「４５０」以外であり、大当たり図柄カウンタＣ２が「８６」～「９６」のいずれかである場合、すなわち、９Ｒ時短（１）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「０」～「３」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＢ１が決定される。

【３１６４】

９Ｒ時短（１）当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「４」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＢ２が決定される。

【３１６５】

大当たり図柄カウンタＣ１が「０」、「１」、「１５０」、「４５０」以外であり、大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「１０」のいずれかである場合、すなわち、３Ｒ通常当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「０」～「３」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＣ１が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＣ１の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がることが決定される。

【３１６６】

３Ｒ通常当たりになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「４」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＣ２が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＣ２の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが１０％上がり、５連チャンを超えることができなかったことを示唆する「ここまでか・・・」と説明画像を表示することが決定される。

【３１６７】

大当たり図柄カウンタＣ１が「１５０」である場合、すなわち、６Ｒ時短（２）大当たり（直撃）になる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＡ１が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「１」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＡ２が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「２」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＡ３が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「３」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＡ４が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「４」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＡ５が決定される。

【３１６８】

大当たり図柄カウンタＣ１が「４５０」である場合、すなわち、６Ｒ通常大当たり（直撃）になる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「０」～「３」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＣ１が決定され、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「４」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、上述の連チャン示唆演出表示パターンＣ２が決定される。

【３１６９】

大当たり図柄カウンタＣ１が「０」または「１」である場合、すなわち、外れになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「０」～「３」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＤ１が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＤ１の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが２０％上がることが決定される。

【３１７０】

外れになる場合であって、連チャンゾーンでの入賞時の保留番号が「４」の場合またはドキドキゾーンでの入賞時の保留番号が「０」の場合に、連チャン示唆演出表示パターンＤ２が決定される。具体的には、連チャン示唆演出表示パターンＤ２の場合、連チャン示唆演出のシナリオは、連チャン示唆演出情報ＲＳのチャージが１０％上がることが決定される。

【３１７１】

連チャン示唆演出表示パターンＤ２では、連チャン示唆演出表示パターンＣ２で表示した「ここまでか・・・」の文字画像が表示されないので、遊技者は、第４保留が貯まった時点でチャージが１０％上がった場合に、「ここまでか・・・」の文字画像が出るか否かによって、５連チャンできるか４連チャンに留まるかの示唆を得ることができる。なお、連チャン示唆演出表示パターンＤ２において「ここまでか・・・」の文字画像を表示することで、敢えて第４保留でチャージが１０％上がった時点では通常当たりか外れかの認識できないようにしてもよい。こうすることでも遊技者の興趣を向上させることができる。

【３１７２】

＜特図２先読み抽選処理＞

図１７６を参照して特図２先読み抽選処理について説明する。図１７６は、特図２先読み抽選処理を示すフローチャートである。

【３１７３】

ステップＳ７１１Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞する毎に、保留球格納エリアの実行エリアまたは第１～第４保留エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて特図２当たりか否かを当該格納時点で判別する先読み抽選を行う。具体的には、先読み抽選の結果が特図２当たりか否かは大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて判別される。大当たり乱数カウンタＣ１の当たり値は、前述した通りである。

【３１７４】

ステップＳ７１２Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、先読み抽選の結果が特図２当たりであると判別した場合に、保留球格納エリアの実行エリアまたは第１～第４保留エリアに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値に対応する特図２当たり図柄を

何れかとするかを決定する。
【３１７５】
ステップＳ７１３Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２当たり時における変動パターン（特図２当たり演出パターン）を事前に決定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、前述した変動開始処理と同様にＲＡＭ５０３のカウンタ用バッファに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。
【３１７６】
ステップＳ７１１Ａで先読み抽選の結果が特図２当たりではないと判別された場合には、ステップＳ７１４Ａにおいて、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、先読み抽選の結果を特図２外れ図柄で停止表示させるという停止図柄に設定する。
【３１７７】
ステップＳ７１５Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を事前に決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３の保留球格納エリアの実行エリアまたは第１～第４保留エリアに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。
【３１７８】
ステップＳ７１７Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ７１３Ａで事前に決定された特図２当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップＳ７１５Ａで決定された特図２外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定する。
【３１７９】
ステップＳ７１８Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ７１２Ａ，Ｓ７１３Ａを経てきた場合には、ステップＳ７１２Ａで決定された第１図柄表示装置４０の特図２当たり図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＳ７１４Ａ，Ｓ７１５Ａを経てきた場合には、ステップＳ７１４Ａで事前に決定された第１図柄表示装置４０の特図２外れ図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定する。
【３１８０】
＜特図２先読み用変動パターン指定コマンド受信時処理＞
次に、図１７７を用いて特図２先読み用変動パターン指定コマンドを受信した場合の処理について説明する。図１７７は、特図２先読み用変動パターン指定コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【３１８１】
ステップＳ２４１１Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図２先読み用変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。特図２先読み用変動パターン指定コマンドを受信していればステップＳ２４１２Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。
【３１８２】
ステップＳ２４１２Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図２保留球格納エリア指定コマンドを受信したか否かを判定する。特図２保留球格納エリア指定コマンドを受信していればステップＳ２４１３Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。
【３１８３】
ステップＳ２４１３Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図２保留球格納エリア指定コマンドが指定する特図２保留球格納エリアに、今回受信した特図２先読み用変動パターン指定コマンドを格納する。サブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３には、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３に設けられた特図２保留球格納エリア（実行エリアおよび第１～第４保留エリア）に対応する特図２保留球格納エリアが設けられている。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、受信したコマンドを特図２先読み用変動パターン指定コマンド

が指定する実行エリアまたは第１～第４保留エリアのいずれかに格納する。
【３１８４】
ステップＳ２４１４Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブルおよび図示を省略する特図２保留表示パターン選択用テーブルを参照して今回受信した特図２先読み用変動パターン指定コマンドに対応する連チャン示唆演出表示パターンおよび特図２保留表示パターンを決定する。ステップＳ２４１５Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定された連チャン示唆演出表示パターン、特図２保留表示パターンを表示用連チャン示唆演出表示パターンコマンド、表示用保留表示コマンドに変換して、この表示用連チャン示唆演出表示パターンコマンド、表示用保留表示コマンドと上述した特図２保留球格納エリア指定コマンドを表示制御装置４５に出力できるように設定する。以上で本処理を終了する。
【３１８５】
＜表示モード等切り替え処理＞
図１７８を参照して、表示制御装置４５が行う表示モード等の切り替え処理について説明する。なお、この処理は、実施例２１で図１７１を参照して説明したものと同じ部分があるが、連チャン示唆演出の表示を行う点が異なっている。以下では、この異なる点について説明する。
【３１８６】
ステップＳ３１１３Ａ～ステップＳ３１１８Ａについては、上述の実施例２１で説明している。
【３１８７】
ステップＳ３１１７Ａで表示用通常移行コマンドを受信していなければステップＳ３１１９に進む。
【３１８８】
ステップＳ３１１９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、連チャン示唆演出移行コマンドを受信しているか否かを判断する。連チャン示唆演出移行コマンドを受信していればステップＳ３１２０に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【３１８９】
ステップＳ３１２０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、連チャン示唆演出表示処理を実行する。以上で本処理を終了する。
【３１９０】
＜連チャン示唆演出＞
次に、図１７９～図１８１を用いて連チャン示唆演出について説明する。図１７９～図１８１は、図１７２～図１７４のタイムチャートに対応する連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。図１７２～図１７４のタイムチャートに対応して連チャン示唆演出を行っている。
【３１９１】
ここでは、実行エリアおよび第１～第３保留エリアにそれぞれ３Ｒ時短（１）当たりが格納され、第４保留エリアに９Ｒ時短（２）当たりが格納された例について説明する。参考のため、各図の下部には、それぞれの図に示すタイミングで、右側入賞ユニット３８のＶ入賞口３１、特図２用始動入賞装置３３ｂ、可変入賞装置３２に遊技球が入賞する様子や入賞せずに排出される様子を示している。
【３１９２】
（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図１の大当たりラウンド遊技の終了を示すエンディング演出においてエンディング画面４３ｊに連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行することを示すエンディング情報４４ｊとして「連チャンゾーン突入！」が表示されている。
【３１９３】
（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始されて特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞があるまでの間に特別ＲＵＳ

Ｈ中画面４３ｍに連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）が開始されたことを示すＲＵＳＨ中右打情報４４ｍとして「右を狙ってね」が表示されている。

【３１９４】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、当該保留（１球目入賞）が貯まったことを示す当該保留表示ｔｈが表示され、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）の突入回数と変動回数を示すＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２として「連チャンゾーン１」「変動１回目」が表示され、連チャン示唆情報ＲＳには、「チャージが１００まで貯まれば６連以上確定！？」という説明画像と２０パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。

【３１９５】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、第１保留（２球目入賞）が貯まったことを示す第１保留表示ｈ１が表示され、連チャン示唆情報ＲＳには、４０パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。

【３１９６】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、第２保留（３球目入賞）が貯まったことを示す第２保留表示ｈ２が表示され、連チャン示唆情報ＲＳには、６０パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。

【３１９７】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、第３保留（４球目入賞）が貯まったことを示す第３保留表示ｈ３が表示され、連チャン示唆情報ＲＳには、８０パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。

【３１９８】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、第４保留（５球目入賞）が貯まったことを示す第４保留表示ｈ４が表示され、連チャン示唆情報ＲＳには、１００パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が表示されている。

【３１９９】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、第４保留（５球目入賞）が９Ｒ時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づき「１０連できるかも」の連チャン示唆情報ＲＳを表示し、１００パーセントまでチャージが貯まったチャージ画像が虹色に変化されて表示される。また、連チャン示唆情報ＲＳは、「最高の引きだね」という連チャンゾーンでの第４保留が時短（２）当たりに当選した場合に、５連チャン＋５連チャンを保証するという最も高い利益であることを示唆する情報も表示する。このように、最も価値（レベル）の高い１０連チャンを示唆する連チャン示唆演出は、チャージ画像を虹色に変化させることでさらに遊技者への認識力を高め、「最高の引きだね」というコメントを出すことで遊技者のへの認識力を高めている。

【３２００】

なお、連チャン示唆情報ＲＳは、「１０連できるかも」という連チャン見込数と、「最高の引きだね」という連チャンレベルの示唆情報とを表示しているが、連チャン見込数のみの表示でもよいし、連チャンレベルの示唆情報のみの表示でもよい。連チャンレベルの示唆情報のみの表示であれば、遊技者は表示された示唆情報から連チャン見込数を予測することができる。

【３２０１】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中の変動１回目の変動表示の結果が３Ｒ時短（１）当たりを示す組合せで表示されている。

【３２０２】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、３Ｒ時短（１）当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示され、「おめでとう！」のオープニング情報４４ｆと、Ｖ入賞装置３１が開状態となることを示す「Ｖを狙って右打ちしてね！」のオープニング中右打ち説明情報４４ｇが表示されている。

【３２０３】
（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ラウンド画面４３ｉが表示され、Ｖ入賞したことを示す「Ｖ入賞！」「１連チャン目スタート」のＶ入賞獲得情報４４ｉ２と、「右を狙ってね」のラウンド中右打ち情報４４ｈが表示されている。
【３２０４】
（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１ラウンド目のラウンド演出として「１ｓｔラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。
【３２０５】
（ｍ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、３ラウンド目のラウンド演出として「３ｒｄラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。
【３２０６】
（ｎ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１回目の大当たりのエンディング演出としてエンディング画面４３ｊに「連チャンゾーン中」「１連チャン目終了」のエンディング情報４４ｊが表示されている。
【３２０７】
（ｏ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、変動中画面４３ｃが表示されており、第４保留表示ｈ４が非表示にされ、２回目の変動中であることを示すＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２として「連チャンゾーン１」「変動２回目」が表示されている。
【３２０８】
（ｐ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中の変動２回目の変動表示の結果が３Ｒ時短（１）当たりを示す組合せで表示されている。
【３２０９】
（ｑ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、３Ｒ時短（１）当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示され、「おめでとう！」のオープニング情報４４ｆと、Ｖ入賞装置３１が開状態となることを示す「Ｖを狙って右打ちしてね！」のオープニング中右打ち説明情報４４ｇが表示されている。
【３２１０】
（ｒ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ラウンド画面４３ｉが表示され、Ｖ入賞したことを示す「Ｖ入賞！」「２連チャン目スタート」のＶ入賞獲得情報４４ｉ２と、「右を狙ってね」のラウンド中右打ち情報４４ｈが表示されている。
【３２１１】
（ｓ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１ラウンド目のラウンド演出として「１ｓｔラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。
【３２１２】
（ｔ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、３ラウンド目のラウンド演出として「３ｒｄラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。
【３２１３】
（ｕ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の大当たりのエンディング演出としてエンディング画面４３ｊに「連チャンゾーン中」「２連チャン目終了」のエンディング情報４４ｊが表示されている。
【３２１４】
（ｖ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、変動中画面４３ｃが表示されており、当該保留表示ｔｈのみが表示され、５回目の変動中であることを示すＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２として「連チャンゾーン１」「変動５回目」が表示されている。
【３２１５】
（ｗ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）中の変動５回目の変動表示の結果が９Ｒ時短（２）当たりを示す組合せで表示されている。
【３２１６】

（ｘ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、９Ｒ時短（２）当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示され、「おめでとう！」のオープニング情報４４ｆと、Ｖ入賞装置３１が開状態となることを示す「Ｖを狙って右打ちしてね！」のオープニング中右打ち説明情報４４ｇが表示されている。

【３２１７】

（ｙ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ラウンド画面４３ｉが表示され、Ｖ入賞したことを示す「Ｖ入賞！」「５連チャン目スタート」のＶ入賞獲得情報４４ｉ２と、「右を狙ってね」のラウンド中右打ち情報４４ｈが表示されている。

【３２１８】

（ｚ１）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１ラウンド目のラウンド演出として「１ｓｔラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。

【３２１９】

（ｚ２）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、９ラウンド目のラウンド演出として「９ｔｈラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。

【３２２０】

（ｚ３）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５回目の大当たりのエンディング演出としてエンディング画面４３ｊに「５連チャン目終了」「連チャンゾーン２回目突入！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。この後、連チャンゾーン２回目において、時短（２）状態中にも右打ちを継続していれば当該保留および第１～第４保留までの５球の遊技球が保留されるので、最初の５連チャンの壁を突破して、さらに５連チャンの大当たりラウンド遊技を行うことができる。このようにして、上述した（ｈ）に示した「１０連できるかも。最高の引きだね」の連チャン示唆情報ＲＳＳの示唆内容が実現されることになる。

【３２２１】

次に、図１８２を参照して、図１７９～図１８１とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図１８２は、図１７９～図１８１とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【３２２２】

ここでは、連チャンゾーン中の１回目の変動中に、実行エリアに特図２通常当たりが格納され、第１～第４保留エリアにそれぞれ時短（１）当たりが格納された例について説明する。なお、この例は、上述した実施例２１の図１５５に示す遊技の流れに対応している。

【３２２３】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、当該保留から第３保留までが貯まった状態の変動中画面４３ｃ（特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍ）が表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の８０パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。

【３２２４】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、当該保留から第４保留までが貯まった状態（保留満タンの状態）の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、１００パーセント中の１００パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像が表示されている。

【３２２５】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、連チャン示唆情報ＲＳとして、１００パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「６連できるかも」「もっと上を目指してね。」という説明画像とが表示されている。「６連できるかも」は、５球目の保留が時短（１）当たりに当選しているとの先読みに基づき、すでに成立している当該保留から第４保留までに基づく５連チャンと、５連チャン目の大当たりラ

ウンド遊技後の時短（１）状態にて成立する当該保留に基づく１連チャンとを加えた６連チャンが保証されていることを示す。「もっと上を目指してね」は、５球目の保留が時短（２）当たりに当選した場合には１０連できるので、抽選結果が良ければもっと連チャン回数を伸ばすことができることを示唆する表示である。

【３２２６】

つまり、第４保留が貯まった時点で時短（１）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「６連できるかも」「もっと上を目指してね」との連チャン示唆情報ＲＳは、第４保留が貯まった時点で時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「１０連できるかも」「最高の引きだね！」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が低い表示態様である。そのため、遊技者は、「６連できるかも」「もっと上を目指してね」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されるよりも、「１０連できるかも」「最高の引きだね！」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されることを期待して遊技を行う。

【３２２７】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン中の変動１回目の変動表示の結果が例えば通常当たりを示す組合せで表示され、Ｖ入賞を契機として１連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン中の変動２～５回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せで表示され、Ｖ入賞を契機として２連チャン目～５連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【３２２８】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に移行することを示す「５連チャン目終了」「ドキドキゾーン突入」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３２２９】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ状態であることを示す通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１は、通常ＲＵＳＨ状態中は保留が貯まっていないため、右打ちが必要であることを示すＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ２が表示される。ＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ１は。例えば「ドキドキゾーン突入」「右を狙ってね」のような文字画像が表示されている。

【３２３０】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２として「ドキドキゾーン」という文字画像が表示されている。ドキドキゾーンは、１回ごとに継続されるか否かが決まるので、連チャンゾーンのような変動回数は明示されていないが、個別にまたは累積して表示しても構わない。特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった場合は、変動中画面４３ｃが表示される。変動中画面４３ｃには、連チャン示唆情報ＲＳが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、「チャージが１２０まで貯まれば７連以上確定！？」という説明画像と、１００パーセントから１２０パーセントまでチャージが貯まった状態のチャージ画像が表示されている。なお、この画面は、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく抽選の結果が時短（１）当たりであることに基づいて、チャージが１００パーセントから１２０パーセントまで上がった状態を示している。つまり、この後の大当たりラウンド遊技の終了後も、もう１回当たりの連チャンがあることを示唆している。

【３２３１】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく抽選の結果が時短（１）当たり（例えば「３」「３」「３」）であることを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。

【３２３２】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、エンディング画面４３ｊとして、「６連チャン目終了！」「ドキドキゾーン継続！」のエンディング情報４４ｊが表

示されている。
【３２３３】
このように、連チャン示唆演出は、当該保留～第４保留が貯まった状態で上限格納数（５回）を１つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「６連できるかも」「もっと上を目指してね」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示と、当該保留～第４保留が貯まった状態で上限格納数（５回）を５つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「１０連できるかも」「最高の引きだね」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示とで、演出の態様を異ならせることで、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。
【３２３４】
次に、図１８３を参照して、図１７９～図１８２とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図１８３は、図１７９～図１８２とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。
【３２３５】
ここでは、連チャンゾーン中の１回目の変動中に、実行エリアに特図２通常当たりが格納され、第１～第３保留エリアにそれぞれ時短（１）当たりが格納され、第４保留エリアに通常当たりが格納された例について説明する。なお、この例は、上述した実施例２１の図１６０に示す遊技の流れに対応している。
【３２３６】
（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａは、図１８２（ａ）に示した表示画面４２ａと同じである。
【３２３７】
（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、当該保留から第４保留までが貯まった状態（保留満タンの状態）の変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃには、１００パーセント中の９０パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像を含む連チャン示唆情報ＲＳが表示されている。
【３２３８】
（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、連チャン示唆情報ＲＳとして、９０パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「５連できるかも」「ここまでか・・・」という説明画像とが表示されている。「５連できるかも」は、５球目の保留が通常当たりに当選しているか、または、外れであるとの先読みに基づき、すでに成立している当該保留から第４保留までに基づき５連チャンが保証されているが、ごく稀に外れがあることを示唆している。「ここまでかあ・・・」は、５球目の保留が時短（２）当たりに当選した場合には１０連できるので、抽選結果が良ければもっと連チャン回数を伸ばすことができることを示唆する表示である。なお、「５連できるかも」は、６連以上でないことが示唆されているともいえる。「ここまでかあ・・・」は、連チャン回数を６連以上に伸ばすことができなかった、すなわち最初の５連チャンの壁を超えることができなかったことを示唆しているともいえる。
【３２３９】
つまり、第４保留が貯まった時点で通常当たりに当選しているか、または、外れであるとの先読みに基づいて表示される「５連できるかも」「ここまでかあ・・・」との連チャン示唆情報ＲＳは、第４保留が貯まった時点で時短（１）当たりまたは時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「６連できるかも」「もっと上を目指してね」または「１０連できるかも」「最高の引きだね！」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が低い表示態様である。そのため、遊技者は、「５連できるかも」「ここまでかあ・・・」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されるよりも、「６連できるかも」「もっと上を目指してね」または「１０連できるかも」「最高の引きだね！」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されることを期待して遊技を行う。
【３２４０】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン中の変動１回目の変動表示の結果が例えば通常当たりを示す組合せで表示され、Ｖ入賞を契機として１連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン中の変動２～５回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せで表示され、Ｖ入賞を契機として２連チャン目～５連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【３２４１】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態が通常ゾーン（通常状態）に戻ることを示す「５連チャン目終了！」「通常ゾーンに戻ります！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３２４２】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常状態であることを示す通常画面４３ａが表示されている。通常画面４３ａは、左打ちが必要であることを示す、例えば「左打ちに戻して下さい」のような通常状態中左打ち情報４３ａ１が表示されている。

【３２４３】

このように、連チャン示唆演出は、当該保留～第４保留が貯まった状態で上限格納数（５回）までしか特図２当たり結果が発生しない、または、上限格納数より少ない回数しか特図２当たり結果が発生しない可能性があることを示す「５連できるかも」「ここまでかあ・・・」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示と、当該保留～第４保留が貯まった状態で上限格納数（５回）を１つまたは５つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「６連できるかも」「もっと上を目指してね。」または「１０連できるかも」「最高の引きだね。」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示とで、演出の態様を異ならせることで、５連チャン以下の連チャン示唆演出または６連チャン以上の連チャン示唆演出のようなバリエーションが生じるので、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。

【３２４４】

次に、図１８４を参照して、図１７９～図１８３とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図１８４は、図１７９～図１８３とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【３２４５】

ここでは、連チャンゾーン中の１回目の変動中に、実行エリアに特図２通常当たりが格納され、第１保留エリアに時短（２）当たりが格納され、第２～第４保留エリアにそれぞれ時短（１）当たりが格納された例について説明する。なお、この例は、上述した実施例２１の図１５７に示す遊技の流れに対応している。

【３２４６】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、当該保留が貯まった状態の変動中画面４３ｃ（特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍ）が表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の２０パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。

【３２４７】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、第１保留までが貯まった状態の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の４０パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。

【３２４８】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、連チャン示唆情報ＲＳとして、４０パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「７連できるかも」「これ位では喜べないよね。」という説明画像とが表示されている。「７連できるか

も」は、２球目の保留が時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づき、すでに成立している当該保留から第１保留までに基づく２連チャンと、２連チャン目の大当たりラウンド遊技後の時短（２）状態にて成立する当該保留から第４保留までに基づく５連チャンとを加えた７連チャンが保証されていることを示す。「これ位では喜べないよね」は、５球目の保留が時短（２）当たりに当選した場合には１０連できるので、もっと後の保留で時短（２）当たりを引けばもっと連チャン回数を伸ばすことができたことを示唆する表示である。

【３２４９】

つまり、第２保留が貯まった時点で時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「７連できるかも」「これ位では喜べないよね」との連チャン示唆情報ＲＳは、第４保留が貯まった時点で時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「１０連できるかも」「最高の引きだね！」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が低い表示態様である。そのため、遊技者は、「７連できるかも」「これ位では喜べないよね」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されるよりも、「１０連できるかも」「最高の引きだね！」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されることを期待して遊技を行う。

【３２５０】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、第２保留まで貯まった状態の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の６０パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「チャージが９０以上になるまで貯めよう」という説明画像とが表示されている。「チャージが９０以上になるまで貯めよう」という説明画像は、上述した７連チャンを発生させるためには少なくともチャージが９０パーセントになるまで右打ちを続けなければならないことを示唆している。

【３２５１】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、第３保留まで貯まった状態の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の８０パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「チャージが９０以上になるまで貯めよう」という説明画像とが表示されている。

【３２５２】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、第４保留まで貯まった状態の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の１００パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「チャージが９０以上になるまで貯めよう」という説明画像とが表示されている。

【３２５３】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン中の変動１回目の変動表示の結果が例えば通常当たりを示す組合せ（例えば「２」「２」「２」）で表示され、Ｖ入賞を契機として１連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン中の変動２回目の変動表示の結果が例えば時短（２）当たりを示す組合せ（例えば「７」「７」「７」）で表示され、Ｖ入賞を契機として２連チャン目～５連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【３２５４】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態が連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行することを示す「５連チャン目終了！」「連チャンゾーン突入！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３２５５】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特別ＲＵＳＨ状態であるこ

とを示す特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍが表示されている。特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍは、特図２用始動入賞装置３３ｂに連チャンゾーン２における１球目の入球があったことで、第３保留が変動中画面４３ｃに表示されている。変動中画面４３ｃには、ＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２として２回目の連チャンゾーンにおける変動１回目であることを示す「連チャンゾーン２」「変動１回目」という文字情報と、連チャン示唆情報ＲＳとが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、「チャージが１４０まで貯まれば８連以上確定！？」という説明画像と、チャージが１２０パーセントまで貯まっているが、１２０パーセント～１４０パーセントまでにチャージが貯まっていない状態のチャージ画像が表示されている。なお、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球がある前は、１００パーセント～１４０パーセントまでにチャージが貯まっていない状態のチャージ画像が表示されていたが、特図２用始動入賞装置３３ｂに連チャンゾーン２における１球目の入球があったことでチャージが２０パーセント増加した状態を示している。特図２用始動入賞装置３３ｂへの１球目の入球に基づく抽選の結果は、この例では時短（１）当たりである。

【３２５６】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２用始動入賞装置３３ｂに連チャンゾーン２における２球目の入球があったことで、第４保留と、連チャン示唆情報ＲＳには、チャージが１４０パーセントまで貯まっているチャージ画像が表示されている。特図２用始動入賞装置３３ｂへの２球目の入球に基づく抽選の結果は、例えば時短（１）当たりである。

【３２５７】

（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン２の変動１回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せ（例えば「３」「３」「３」）で表示され、Ｖ入賞を契機として３連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン２の変動２～５回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せで表示され、Ｖ入賞を契機として４連チャン目～７連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【３２５８】

（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、７連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に移行することを示す「７連チャン目終了！」「ドキドキゾーン突入！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。ドキドキゾーンにおいて特図２用始動入賞装置３３ｂへの１球目の遊技球の入球に基づく抽選の結果が通常当たりまたは時短（１）当たりであれば、８連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【３２５９】

このように、連チャン示唆演出は、当該保留～第４保留が貯まった状態で上限格納数（５回）を５つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「１０連できるかも」「最高の引きだね。」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示と、例えば当該保留～第１保留が貯まった状態で上限格納数（５回）を２つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「７連できるかも」「これ位では喜べないよね」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示とで、演出の態様を異ならせることで、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。

【３２６０】

次に、図１８５を参照して、図１７９～図１８４とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図１８５は、図１７９～図１８４とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【３２６１】

ここでは、連チャンゾーン中の１回目の変動中に、実行エリアに特図２通常当たりが格納され、第１～第２保留エリアに時短（１）当たりが格納され、第３保留エリアに時短（

２）当たりが格納され、第４保留エリアに時短（１）当たりが格納された例について説明する。

【３２６２】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、当該保留～第２保留まで貯まった状態の変動中画面４３ｃ（特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍ）が表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の６０パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。

【３２６３】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、第３保留が貯まった状態の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセント中の８０パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。

【３２６４】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、連チャン示唆情報ＲＳとして、８０パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「９連できるかも」「あと１歩だったね」という説明画像とが表示されている。「９連できるかも」は、４球目の保留が時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づき、すでに成立している当該保留から第３保留までに基づく４連チャンと、４連チャン目の大当たりラウンド遊技後に第４保留からシフトされた当該保留に基づく１連チャンと、４連チャン目の大当たりラウンド遊技後の時短（２）状態にて成立する第１保留から第４保留までに基づく４連チャンとを加えた９連チャンが保証されていることを示す。「あと１歩だったね」は、５球目の保留が時短（２）当たりに当選した場合には１０連できるので、あと１つ後の保留で時短（２）当たりを引けばもっと連チャン回数を伸ばすことができたことを示唆する表示である。

【３２６５】

つまり、第４保留が貯まった時点で時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「９連できるかも」「あと１歩だったね」との連チャン示唆情報ＲＳは、第４保留が貯まった時点で時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「１０連できるかも」「最高の引きだね！」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が低い表示態様である。そのため、遊技者は、「９連できるかも」「あと１歩だったね」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されるよりも、「１０連できるかも」「最高の引きだね！」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されることを期待して遊技を行う。

【３２６６】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目において、第４保留まで貯まった状態の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、１００パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像と、「チャージが９０以上になるまで貯めよう」という説明画像とが表示されている。「チャージが９０以上になるまで貯めよう」という説明画像は、上述した９連チャンを発生させるためには少なくともチャージが９０パーセントになるまで右打ちを続けなければならないことを示唆している。

【３２６７】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン中の変動１回目の変動表示の結果が例えば通常当たりを示す組合せ（例えば「２」「２」「２」）で表示され、Ｖ入賞を契機として１連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン中の変動２回目～４回目の変動表示の結果が上述した時短（１）当たり→時短（１）当たり→時短（２）当たりの順に発生し、Ｖ入賞を契機としてそれぞれ２連チャン目～４連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【３２６８】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、４連チャン目の大当たりラ

ウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態が連チャンゾーン（特別ＲＵＳＨ状態）に移行することを示す「４連チャン目終了！」「連チャンゾーン突入！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３２６９】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特別ＲＵＳＨ状態であることを示す特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍが表示されており、第４保留に基づく変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃには、ＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２として２回目の連チャンゾーンにおける変動１回目であることを示す「連チャンゾーン２」「変動１回目」という文字情報と、連チャン示唆情報ＲＳとが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、「チャージが１８０まで貯まれば１０連以上確定！？」という説明画像と、チャージが１００パーセントまで貯まっているが、１００パーセント～１８０パーセントまでにチャージが貯まっていない状態のチャージ画像が表示されている。

【３２７０】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２用始動入賞装置３３ｂに連チャンゾーン２における１球目の入球があったことで、第１保留と、連チャン示唆情報ＲＳには、チャージが１２０パーセントまで貯まっているチャージ画像が表示されている。特図２用始動入賞装置３３ｂへの１球目の入球に基づく抽選の結果は、例えば時短（１）当たりである。

【３２７１】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２用始動入賞装置３３ｂに連チャンゾーン２における２球目の入球があったことで、第２保留と、連チャン示唆情報ＲＳには、チャージが１４０パーセントまで貯まっているチャージ画像が表示されている。特図２用始動入賞装置３３ｂへの２球目の入球に基づく抽選の結果は、例えば時短（１）当たりである。特図２用始動入賞装置３３ｂに連チャンゾーン２における３球目の入球があった場合も同様である。

【３２７２】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２用始動入賞装置３３ｂに連チャンゾーン２における４球目の入球があったことで、第４保留と、連チャン示唆情報ＲＳには、チャージが１８０パーセントまで貯まっているチャージ画像が表示されている。特図２用始動入賞装置３３ｂへの４球目の入球に基づく抽選の結果は、例えば時短（１）当たりである。

【３２７３】

（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン２の変動１回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せ（例えば「３」「３」「３」）で表示され、Ｖ入賞を契機として３連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。この後、連チャンゾーン２の変動２～５回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せで表示され、Ｖ入賞を契機として５連チャン目～９連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【３２７４】

（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、９連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に移行することを示す「９連チャン目終了！」「ドキドキゾーン突入！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。ドキドキゾーンにおいて特図２用始動入賞装置３３ｂへの１球目の遊技球の入球に基づく抽選の結果が通常当たりまたは時短（１）当たりであれば、１０連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【３２７５】

このように、連チャン示唆演出は、当該保留～第３保留が貯まった状態で上限格納数（５回）を４つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「９連できるかも」「あと１歩だったね」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示と、例えば当該保留～第

４保留が貯まった状態で上限格納数（５回）を５つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「１０連できるかも」「最高の引きだね！」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示とで、演出の態様を異ならせることで、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。

【３２７６】

次に、図１８６を参照して、図１７９～図１８５とは別の連チャン示唆演出の例について説明する。図１８６は、図１７９～図１８５とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【３２７７】

ここでは、連チャンゾーン中の１回目の変動中に、実行エリアに特図２通常当たりが格納され、第１～第４保留エリアに時短（１）当たりが格納された後、ドキドキゾーンの変動中に、実行エリアに時短（２）当たりが格納された例について説明する。なお、この例は、上述した実施例２１の図１５８に示す遊技の流れに対応している。

【３２７８】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態がドキドキゾーン（通常ＲＵＳＨ状態）に移行することを示す「５連チャン目終了！」「ドキドキゾーン突入！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３２７９】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった場合の変動中画面４３ｃが表示される。変動中画面４３ｃには、連チャン示唆情報ＲＳが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、「チャージが１２０まで貯まれば７連以上確定！？」という説明画像と、チャージが１２０パーセントまで貯まった状態のチャージ画像が表示されている。

【３２８０】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、連チャン示唆情報ＲＳとして、１２０パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像が虹色に変化した変化後画像と、「１１連できるかも」「最高の引きだね！」という説明画像とが表示されている。「１１連できるかも」は、この保留が時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づき、この保留に基づく６連チャン目の大当たりラウンド遊技後、時短（２）状態にて成立する当該保留～第４保留に基づく５連チャンが保証されていることを示す。「最高の引きだね！」は、ドキドキゾーンでの保留が時短（２）当たりに当選した場合には５連チャン保証という最も高い利益を示唆する表示である。

【３２８１】

なお、チャージが１２０パーセントまで貯まった状態のままである場合、すなわち時短（１）当たりに当選しているとの先読みである場合は、「７連できるかも」「もっと上を目指してね」という説明画像とが表示される。また、チャージが１１０パーセントまで貯まった状態で止まった場合である場合、すなわち時短（１）当たりに当選しているとの先読みである場合は、「６連できるかも」「ここまでかあ・・・」という説明画像とが表示されている。

【３２８２】

つまり、ドキドキゾーンで時短（２）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「１１連できるかも」「最高の引きだね！」との連チャン示唆情報ＲＳは、ドキドキゾーンで時短（１）当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「７連できるかも」「もっと上を目指してね。」という表示や、ドキドキゾーンで通常当たりに当選しているとの先読みに基づいて表示される「６連できるかも」「ここまでかあ・・・」という表示よりも、遊技者の興趣の向上力が高い表示態様である。そのため、遊技者は、「１１連できるかも。最高の引きだね！」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されることを、「７連できるかも」「もっと上を目指してね。」や「６連できるかも」「ここまでかあ・・・」の連チャン示唆情報ＲＳが表示されるよりも期待して遊技を行う。

【３２８３】
（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく抽選の結果が時短（２）当たり組合せ（「７」「７」「７」）であることを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。
【３２８４】
（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、エンディング画面４３ｊとして、「６連チャン目終了！」「連チャンゾーン突入！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。
【３２８５】
このように、連チャン示唆演出は、ドキドキゾーンで上限格納数（１回）を４つ超えて特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「１１連できるかも」「最高の引きだね！」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示と、当該保留～第４保留が貯まった状態で上限格納数（１回）を１つ超えてまたは１つも超えないで特図２当たり結果が発生する可能性があることを示す「７連できるかも」「もっと上を目指してね」や「６連できるかも」「ここまでかあ・・・」のような連チャン示唆情報ＲＳの表示とで、演出の態様を異ならせることで、連チャン示唆演出において遊技者に自らの興趣をより向上させる態様になるか否かに高い関心を持たせることができる。
【３２８６】
＜本実施例の変形例＞
上述した本実施例では、１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて１回目の特図２変動が開始され、特図２変動表示がおこなわれている間に遊技球が入賞すると、特図２変動が保留されたことを示す保留表示をするような構成になっていたが、１回目の特図２変動が開始される前に保留を貯める期間があり、１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて１回目の特図２変動が所定期間開始されずに保留され、所定期間に遊技球が入賞すると、特図２変動が保留されたことを示す保留表示し、所定期間経過後に変動を開始する構成であってもよい。この所定期間は、保留１から保留４を貯めることができる十分な時間として例えば１０～２０秒間である。この所定期間を終了すると、特図２用始動入賞装置３３ｂを閉状態にすることが好ましい。この場合、特図２の変動開始前に保留を満タンにできるので、特図２の１回目の変動表示時間と、特図２の２回目から５回目の変動表示時間を同じ程度の時間としてもよい。また、この変動時間を上述した実施例の２回目以降の変動時間のように短い時間としてもよい。また、この期間に、第３図柄表示装置４２に、「保留が満タンになるまで貯めて下さい」のような保留を貯める期間であることを報知する画像を表示してもよい。
＜本実施例における特徴的な構成＞
上述したように、本実施例２２のパチンコ機１０によれば、以下の特徴的な構成を備える。
【３２８７】
本実施例に係る主制御装置２６１は、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を始動条件として大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３といった各値を始動情報としてＲＡＭ５０３にある１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリア）からなる保留球格納エリアに格納上限数（以下５個ともいう）まで格納する機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う。第３図柄表示装置４２は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて第３図柄（主装飾図柄）の変動表示と所定の表示（停止表示）を行う。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態や大当たり状態、時短状態などの遊技に関する状態を制御する状態制御機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第３図柄表示

装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図１の時短（２）付き大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特別ＲＵＳＨ状態（連チャンゾーン）を発生させることが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、始動情報がＲＡＭ５０３に格納されている場合に、特別ＲＵＳＨ状態において、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく特図２抽選の結果に基づき、特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である。これにより、始動情報がＲＡＭ５０３に格納されている場合に、特別ＲＵＳＨ状態において、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく特図２抽選の結果に基づき、特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを、連チャン示唆演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。これは、上述した（Ｓｅ０）の遊技機の一例である。

【３２８８】

本実施例に係る主制御装置２６１は、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を始動条件として大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３といった各値を始動情報としてＲＡＭ５０３にある１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリア）からなる保留球格納エリアに格納上限数（以下５個ともいう）まで格納する機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う。第３図柄表示装置４２は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて第３図柄（主装飾図柄）の変動表示と所定の表示（停止表示）を行う。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、各保留球格納エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを先読みする機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた先読みの結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態や大当たり状態、時短状態などの遊技に関する状態を制御する状態制御機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図１の時短（２）付き大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特別ＲＵＳＨ状態（連チャンゾーン）を発生させることが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、始動情報がＲＡＭ５０３に格納されている場合に、特別ＲＵＳＨ状態において、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく特図２抽選の先読みの結果に基づき、５回を超えて結果が特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である。これにより、始動情報がＲＡＭ５０３に格納されている場合に、特別ＲＵＳＨ状態において、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく特図２抽選の結果に基づき、５回を超えて特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを、連チャン示唆演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。これは、上述した（Ｓｅ１）の遊技機の一例である。

【３２８９】

本実施例に係る主制御装置２６１は、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を始動条件として大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３といった各値を始動情報としてＲＡＭ５０３にある１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリア）からなる保留球格納エリアに格納上限数（以下５個ともいう）まで格納する機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う。第３図柄表示装置４２は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて第３図柄（主装飾図柄）の変動表示と所定の表示（停止表示）を行う。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１

で行われた抽選の結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態や大当たり状態、時短状態などの遊技に関する状態を制御する状態制御機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図１の時短（２）付き大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な特別ＲＵＳＨ状態（連チャンゾーン）を発生させることが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、始動情報がＲＡＭ５０３に格納されている場合に、特別ＲＵＳＨ状態において、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく特図２抽選の結果に基づき、特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを示す連チャン示唆演出を実行することが可能である。これにより、始動情報がＲＡＭ５０３に格納されている場合に、特別ＲＵＳＨ状態において、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく特図２抽選の結果に基づき、特図２当たりの結果になることが５回連続して発生する可能性があることを、連チャン示唆演出を実行することによって、遊技者に認識させることができる。これは、上述した（Ｓｅ１８）の遊技機の一例である。

【３２９０】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような連チャン示唆演出を実行することが特徴的である。

【３２９１】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）を変動表示中にＲＡＭ５０３に始動情報が格納された状態での所定タイミングで、連チャン示唆演出を実行する。変動表示中にＲＡＭ５０３に始動情報が格納された状態での所定タイミングで、５回を超えて特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【３２９２】

なお、本実施例の説明では、変動表示中の所定タイミングは、変動表示中にＲＡＭ５０３に始動情報が格納されたタイミングを例に挙げて説明してきたが、始動情報が格納されたタイミングよりも後のタイミングで連チャン示唆演出を実行してもよい。例えば、第４保留まで貯まった後のタイミングで、最も価値の高い連チャン示唆情報ＲＳを表示してもよい。例えば、当該保留で時短（２）当たりを引いていれば６連チャンであるが、第４保留でも時短（２）当たりを引いていれば１１連チャンであるので、最も価値の高い１１連チャンを連チャン示唆情報ＲＳとして表示してもよい。この場合、遊技者は、連チャン示唆演出と始動情報が格納されたタイミングとを対応付けて認識し難くなるが、変動表示中に貯まったいずれかの保留で価値の高い連チャンが引かれていることを認識できる点で、遊技者の興趣を向上させることができる。

【３２９３】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、格納上限数（以下５個ともいう）を超えて特図２当たりの結果が連続して発生する回数に応じて連チャン示唆演出の演出態様を異ならせることが可能である。これにより、連チャン示唆演出の演出態様に応じて、５回を超えて特図２当たりの結果になることがどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。

【３２９４】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選の結果を先読みする機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特別ＲＵＳＨ状態において、始動条件成立に基づく大当たり乱数カウンタＣ１の先読みの結果に基づき、連チャン示唆演出を実行することが可能である。先読みの結果に基づき、５回を超えて特図２当たりの結果になることが連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【３２９５】

特別ＲＵＳＨ状態は、始動条件が成立し易い時短（２）状態を契機として発生する特図２当たりの結果が５回連続して発生し易い状態である。これにより、特別ＲＵＳＨ状態に

おいて、通常状態よりも始動条件が成立し易い時短（２）状態を経過しているため、特図２当たりの結果が５回連続して発生し易い状態を生じ易くすることができる。

【３２９６】

連チャン示唆演出は、ＲＡＭ５０３に５個目または１～４個目の始動情報が格納された状態で、５回を超えて特図２当たりの結果が発生する可能性があることを示す演出である。これにより、格納上限数の範囲でしか特図２当たりの結果が発生する可能性があることを示す演出を実行できない構成に比べて、遊技の興趣性を向上させることができる。

【３２９７】

連チャン示唆演出は、ＲＡＭ５０３に５個目の始動情報が格納された状態で、格納上限数を１回（第１数）超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す演出（例えば「６連できるかも」「もっと上を目指してね」を表示する連チャン示唆情報ＲＳ）と、格納上限数を１回よりも多い５回（第１数よりも多い第２数）超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す演出（例えば「７連できるかも」「これ位で喜べないよね」を表示する連チャン示唆情報ＲＳ）とで、演出の態様が異なる。これにより、いずれの演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。

【３２９８】

連チャン示唆演出は、ＲＡＭ５０３に５個目の始動情報が格納された状態で、５回を超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す演出（例えば「１０連できるかも」「最高の引きだね」を表示する連チャン示唆情報ＲＳ）と、ＲＡＭ５０３に１～４個目の始動情報が格納された状態で、５回を超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す演出（例えば「７連できるかも」「これ位で喜べないよね」を表示する連チャン示唆情報ＲＳ）とで、演出の態様が異なる。これにより、いずれの演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。

【３２９９】

連チャン示唆演出は、ＲＡＭ５０３に例えば１個目の始動情報が格納された状態で、格納上限数を１回超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す演出（例えば「６連できるかも」「もっと上を目指してね」を表示する連チャン示唆情報ＲＳ）と、ＲＡＭ５０３に例えば４個目に格納された始動情報が、格納上限数を４回超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す演出（例えば「９連できるかも」「あと一歩だったね」を表示する連チャン示唆情報ＲＳ）とで、演出の態様が異なる。これにより、いずれの演出態様になるかに応じて、遊技者の興趣を引き起こすことができる。

【３３００】

ＲＡＭ５０３は、１の始動情報を記憶可能な１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリア）の５個のエリアを有し、始動情報を５個まで記憶可能なものであり、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５０３に１～４個目の始動情報が格納された状態で、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の抽選の結果または先読みの結果に基づき連チャン示唆演出を実行する。実行エリアまたは第１～第３保留エリアに記憶された始動情報の先読みの結果に基づき、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【３３０１】

ＲＡＭ５０３は、１の始動情報を記憶可能な１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリア）の５個のエリアを有し、始動情報を５個まで記憶可能なものであり、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５０３に５個目の始動情報が格納された状態で、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の先読みの結果に基づき連チャン示唆演出を実行する。これにより、第４保留エリアに記憶された始動情報の先読みの結果に基づき、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【３３０２】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２において、ＲＡＭ５０３

に１～４個目に格納された始動情報に基づく第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の実行中に、連チャン示唆演出を表示する。これにより、ＲＡＭ５０３に１～４個目に記憶された始動情報に基づく第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の実行中に、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【３３０３】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２において、ＲＡＭ５０３に５個目に格納された始動情報に基づく第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の実行中に、連チャン示唆演出を表示する。これにより、ＲＡＭ５０３に５個目に記憶された始動情報に基づく第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の実行中に、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【３３０４】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連チャン示唆演出として複数種類の演出が有る場合に、５回を超えて特図２当たりの結果になる回数が多いほど、遊技者に認識されやすい態様で、連チャン示唆演出の態様を変化させる。例えば、最も価値の高い１０連チャンを示唆する連チャン示唆演出は、チャージ画像を虹色に変化させることで遊技者への認識力を高め、「最高の引きだね」というコメントを出すことで遊技者のへの認識力を高めている。これにより、５回を超えて特図２当たりの結果が発生する回数が多いほど、連チャン示唆演出の態様の変化を、遊技者に認識されやすくすることができる。

【３３０５】

なお、本実施例では、連チャン示唆演出は、連チャン示唆情報ＲＳの表示であるが、連チャン示唆情報ＲＳの表示とともに、または、連チャン示唆情報ＲＳの表示に変えて、保留表示を行う構成であってもよい。以下この点を説明する。

【３３０６】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５０３に始動情報が格納されていること示す保留表示情報を第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａの一部に表示する機能を有し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連チャン示唆演出として、５回を超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す虹色の保留表示情報として表示してもよい。なお、保留表示情報は、後述する保留表示情報ｔｈ及び第１～第４保留表示情報ｈ１～ｈ４であってもよいが、保留表示情報ｔｈ及び第１～第４保留表示情報ｈ１～ｈ４の替わりに、保留が存在することを包括的に表す表示情報であってもよい。これにより、５回を超えて特別ＲＵＳＨ状態が発生する可能性があることを示す虹色の保留表示情報を保留表示情報として表示することで、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【３３０７】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５０３に始動情報が格納されていることを個別的に示す個別保留表示情報（当該保留表示情報ｔｈ及び第１～第４保留表示情報ｈ１～ｈ４）を表示する機能を有し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連チャン示唆演出として、５回を超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す虹色の保留表示情報として表示してもよい。これにより、５回を超えて特図２当たりの結果になる可能性があることを示す虹色の保留表示情報を個別保留表示情報として表示することで、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【３３０８】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、連チャン示唆演出として、表示されている保留表示情報または個別保留表示情報を虹色に変化させてもよい。これにより、表示されている記憶情報または個別記憶情報を特別記憶情報に変化させることで、始動情報を記憶可能な記憶領域の数を超えて、変動表示の結果として所定結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。これにより、表示されている保留表示情報または個別保留表示情報を特別記憶情報に変化させることで、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【３３０９】
　また、本実施例では、連チャン示唆演出は、第３図柄表示装置４２で行われているが、第３図柄表示装置４２とは異なる構成（例えば、後述する音声出力や振動）で行われてもよい。以下この点を説明する。
【３３１０】
　本実施例のパチンコ機１０は、連チャン示唆演出を、第３図柄表示装置４２による表示とは異なる態様で報知する特定演出報知手段を備える。特定演出報知手段は、例えば、後述する音出力部２４ａから音声を出力させる構成や、遊技球発射ハンドルを振動させる構成であるが、これ以外の構成であっても構わない。これにより、第３図柄表示装置４２による表示とは異なる態様でも、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【３３１１】
　本実施例のパチンコ機１０は、遊技者が遊技に関する操作を行う遊技球発射ハンドル１８と、遊技球発射ハンドル１８を振動させる振動発生器および振動制御装置と、を備えてもよい。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能から振動制御装置にコマンドを送ることによって、連チャン示唆演出として、連チャン示唆演出が実行されることを認識させることが可能な態様で操作部を振動させてもよい。連チャン示唆演出が実行されることを振動で認識させることが可能な態様は、例えば、１０連チャンを示唆する態様であれば、リーチ演出中に大当たり期待度が高いときに遊技球発射ハンドル１８を特定の振動で振動させている場合に、その特定の振動と同じ態様である。これにより、遊技球発射ハンドル１８を振動させることでも、５回の数を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【３３１２】
　本実施例のパチンコ機１０は、音声を出力する音出力部２４ａ及び音声出力制御装置４６を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能から音声出力制御装置４６にコマンドを送ることで、連チャン示唆演出として、連チャン示唆演出が実行されることを認識させることが可能な態様で音声を出力してもよい。連チャン示唆演出が実行されることを音声で認識させることが可能な態様は、例えば、１０連チャンを示唆する態様であれば、リーチ演出中に大当たり期待度が高いときに音出力部２４ａから特定の音量で例えば「げきあつ！」のような音声を出力させている場合に、その特定の音量で音声を出力するときと同じくらいの音量で連チャン示唆（例えば「１０連チャン」のような直接的な内容や、「げきあつ」「ややあつい」「ふつう」のような間接的な内容）の音声を出力する態様である。これにより、音声を出力することでも、５回を超えて、特図２当たりの結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【実施例２３】
【３３１３】
　上述した実施例２２では、連チャン示唆演出は、連チャンゾーンにおける１回目の変動表示中や、ドキドキゾーンにおける変動表示中に実行されていたが、連チャン示唆演出は、他のタイミングで実行しても構わない。本実施例では、例えば大当たり状態におけるエンディング演出中に連チャン示唆演出を実行する。以下、この点について図１８７～図１９０を参照して詳細に説明する。図１８７は、実施例２３のエンディング時間決定用テーブルである。図１８８は、エンディング演出パターン決定用テーブルである。図１８９は、エンディング演出における連チャン示唆演出の表示態様を説明する図である。図１９０は、図１８９とは異なる表示態様を含む連チャン示唆演出の表示態様を説明する図である。
【３３１４】
　図１８７を参照して、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１がエンディング時間を決定する際に用いるエンディング時間決定用テーブルについて説明する。エンディング時間決定用テーブルは、主制御装置２６１のＲＯＭ５０２に記憶されている。
【３３１５】

当たり種別が３Ｒ通常当たりであり、特図２始動入賞装置３３ｂへの入賞時の保留番号が０～３である場合、エンディング時間が１秒に決定される。なお、保留番号０は、当該保留に対応し、保留番号１～３は、第１～第３保留に対応している。これは、入賞時の保留番号が０～３に対応する連チャンゾーン中の大当たり状態では、次に大当たり状態が発生するまでの時間を極力短くするために、エンディング時間が短く設定されているからである。この短いエンディング時間で行われるエンディング演出では、連チャン示唆演出は行われない。

【３３１６】

当たり種別が３Ｒ通常当たりであり、入賞時の保留番号が４である場合であって、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が０～１であれば、エンディング時間が４秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が２～３であれば、エンディング時間を７秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が４～６であれば、エンディング時間を１０秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が７～１０であれば、エンディング時間を３１秒に決定される。この４秒，７秒，１０秒，３１秒のエンディング時間で後述するエンディング演出シナリオに沿って通常当たりを示す連チャン示唆演出が行われる。

【３３１７】

当たり種別が３Ｒ通常当たりであり、入賞時の保留番号が４である場合のうち、エンディング時間４秒および７秒は全体の２パーセントであり、エンディング時間１０秒は全体の３パーセントであり、エンディング時間３１秒は全体の４パーセントである。つまり、当たり種別が３Ｒ通常当たりであることを示すエンディング演出は、全体的に出にくいが、エンディング時間が長いほど出やすくなるように設定されている。

【３３１８】

当たり種別が３Ｒ時短（１）当たりであり、特図２始動入賞装置３３ｂへの入賞時の保留番号が０～３である場合には、上述した３Ｒ通常当たりと同様に、エンディング時間が１秒に決定される。

【３３１９】

当たり種別が３Ｒ時短（１）当たりであり、入賞時の保留番号が４である場合であって、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が１１～３１であれば、エンディング時間が４秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が３２～５０であれば、エンディング時間を７秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が５１～６８であれば、エンディング時間を１０秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が６９～８５であれば、エンディング時間を３１秒に決定される。この４秒，７秒，１０秒，３１秒のエンディング時間で後述するエンディング演出シナリオに沿って３Ｒ時短（１）当たり連チャン示唆演出が行われる。

【３３２０】

当たり種別が３Ｒ時短（１）当たりであり、入賞時の保留番号が４である場合のうち、エンディング時間４秒は全体の２１パーセントであり、エンディング時間７秒は全体の１９パーセントであり、エンディング時間１０秒は全体の１８パーセントであり、エンディング時間１７秒は全体の１７パーセントである。つまり、当たり種別が３Ｒ時短（１）当たりであることを示すエンディング演出は、どの長さのエンディング時間でも出やすいが、エンディング時間が短いほど出やすいように設定されている。

【３３２１】

当たり種別が９Ｒ時短（１）当たりであり、特図２始動入賞装置３３ｂへの入賞時の保留番号が０～３である場合には、上述した３Ｒ通常当たり，３Ｒ時短（１）当たりと同様に、エンディング時間が１秒に決定される。

【３３２２】

当たり種別が９Ｒ時短（１）当たりであり、入賞時の保留番号が４である場合であって、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が８６～８９であれば、エンディング時間が４秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が９０～９２で

あれば、エンディング時間を７秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が９３～９４であれば、エンディング時間を１０秒に決定される。また、大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が９５～９６であれば、エンディング時間を３１秒に決定される。この４秒，７秒，１０秒，３１秒のエンディング時間で後述するエンディング演出シナリオに沿って９Ｒ時短（１）当たりを示す連チャン示唆演出が行われる。

【３３２３】

当たり種別が９Ｒ時短（１）当たりであり、入賞時の保留番号が４である場合のうち、エンディング時間４秒は全体の４パーセントであり、エンディング時間７秒は全体の３パーセントであり、エンディング時間１０秒および３１秒は全体の２パーセントである。つまり、当たり種別が９Ｒ時短（１）当たりであることを示すエンディング演出は、全体的に出にくいが、３Ｒ時短（１）当たりと同様に、エンディング時間が短いほど出やすいように設定されている。

【３３２４】

当たり種別が９Ｒ時短（２）当たりであり、特図２始動入賞装置３３ｂへの入賞時の保留番号が０～３である場合には、上述した３Ｒ通常当たり，３Ｒ時短（１）当たり，９Ｒ時短（１）当たりと同様に、エンディング時間が１秒に決定される。

【３３２５】

当たり種別が９Ｒ時短（２）当たりである場合すなわち大当たり乱数カウンタＣ２（０～９９）の値が９７～９９である場合であって、入賞時の保留番号が４である場合は、エンディング時間が３１秒に決定される。この３１秒のエンディング時間で後述するエンディング演出シナリオに沿って９Ｒ時短（２）当たりを示す連チャン示唆演出が行われる。

【３３２６】

当たり種別が９Ｒ時短（２）当たりであり、入賞時の保留番号が４である場合は、すべてエンディング時間が３１秒である。９Ｒ時短（２）当たりは全体の３パーセントである。つまり、当たり種別が９Ｒ時短（２）当たりであることを示すエンディング演出は、エンディング時間が３１秒の場合にのみ出る。つまり、エンディング時間が３１秒の場合は、３Ｒ通常当たり，３Ｒ時短（１）当たり，９Ｒ時短（１）当たり，９Ｒ時短（２）当たりのいずれが出る可能性もあるように設定されている。

【３３２７】

なお、上述の例に限らず、いずれかの長さのエンディング時間が特定の当たり種別を出すように対応付けても構わないし、どの長さのエンディング時間でもすべての当たり種別を出すように対応付けても構わない。

【３３２８】

次に、図１８８を参照して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１がエンディング演出パターンを決定する際に用いるエンディング演出パターン決定用テーブルについて説明する。エンディング演出パターン決定用テーブルは、サブ制御装置２６２のＲＯＭ５５２に記憶されている。

【３３２９】

当たり種別が３Ｒ通常当たりであり、エンディング時間が４秒である場合、エンディング演出パターンがＳｎ１に決定される。エンディング演出パターンＳｎ１は、後述するように、０～１秒までの３カウントで当たり種別を明示することを示すカウント表示と、１～３秒までのカウント３を表示する３表示と、３～４秒までの当たり種別が３Ｒ通常当たりであることを示す通常ゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。また、エンディング時間が７秒である場合はエンディング演出パターンがＳｎ２に決定される。エンディング演出パターンＳｎ２は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～４秒までの３表示と、４～６秒までのカウント２を表示する２表示と、６～７秒までの通常ゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。

【３３３０】

また、この場合、エンディング時間が１０秒である場合はエンディング演出パターンが

Ｓｎ３に決定される。エンディング演出パターンＳｎ３は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～４秒までの３表示と、４～７秒までの２表示と、７～９秒までのカウント１を表示する１表示と、９～１０秒までの通常ゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。また、エンディング時間が３１秒である場合はエンディング演出パターンがＳｎ４に決定される。エンディング演出パターンＳｎ４は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～４秒までの３表示と、４～７秒までの２表示と、７～１０秒までの１表示と、１０～２８秒までのいずれの種別の当たりになるかを示すどうなるか表示と、２８～３１秒までの通常ゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。

【３３３１】

当たり種別が３Ｒ時短（１）当たりであり、エンディング時間が４秒である場合、エンディング演出パターンがＳｎ５に決定される。エンディング演出パターンＳｎ５は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～３秒までの３表示と、３～４秒までの当たり種別が３Ｒ時短（１）当たりであることを示すドキドキゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。また、エンディング時間が７秒である場合はエンディング演出パターンがＳｎ６に決定される。エンディング演出パターンＳｎ６は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～４秒までの３表示と、４～６秒までの２表示と、６～７秒までのドキドキゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。

【３３３２】

また、この場合、エンディング時間が１０秒である場合はエンディング演出パターンがＳｎ７に決定される。エンディング演出パターンＳｎ７は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～４秒までの３表示と、４～７秒までの２表示と、７～９秒までの１表示と、９～１０秒までのドキドキゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。また、エンディング時間が３１秒である場合はエンディング演出パターンがＳｎ８に決定される。エンディング演出パターンＳｎ８は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～４秒までの３表示と、４～７秒までの２表示と、７～１０秒までの１表示と、１０～２８秒までのどうなるか表示と、２８～３１秒までのドキドキゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。

【３３３３】

当たり種別が９Ｒ時短（１）当たりであり、エンディング時間が４秒である場合、エンディング演出パターンが上述したＳｎ５に決定される。また、エンディング時間が７秒である場合はエンディング演出パターンが上述したＳｎ６に決定される。また、この場合、エンディング時間が１０秒である場合はエンディング演出パターンが上述したＳｎ７に決定される。また、エンディング時間が３１秒である場合はエンディング演出パターンが上述したＳｎ８に決定される。なお、上述した３Ｒ時短（１）当たりも９Ｒ時短（１）当たりも、エンディング演出では遊技者に時短（１）当たりであるかどうかを知らせる意味で同じであるので、同じエンディング演出パターンが決定されている。

【３３３４】

当たり種別が９Ｒ時短（２）当たりである場合すなわちエンディング時間が３１秒である場合、エンディング演出パターンがＳｎ９に決定される。エンディング演出パターンＳｎ９は、後述するように、０～１秒までのカウント表示と、１～４秒までの３表示と、４～７秒までの２表示と、７～１０秒までの１表示と、１０～２８秒までのどうなるか表示と、２８～３１秒までの９Ｒ時短（２）当たりであることを示す連チャンゾーン表示の順に表示されるエンディング演出シナリオに対応している。

【３３３５】

次に、図１８９を参照して、エンディング演出における連チャン示唆演出の表示態様を説明する。なお、以下では上述したエンディング演出パターンのうちエンディング演出パターンＳｎ４が決定された場合の表示態様について説明する。

【３３３６】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が上述したように決定されたエンディング演出パターンＳｎ１～Ｓｎ９のいずれかを表示制御装置４５のＣＰＵ５２１に伝達すると、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、伝達されたエンディング演出パターンＳｎ１～Ｓｎ９のいずれかに対応するエンディング演出シナリオにて第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに連チャン示唆演出を表示する。

【３３３７】

（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１周目の連チャンゾーン（連チャンゾーン１）の変動１回目の変動中画面４３ｃにおいて、当該保留が貯まった状態が当該保留表示ｔｈとして表示されている。ここで、変動中画面４３ｃでは、連チャンゾーンの変動１回目の保留タイミングでは連チャン示唆情報ＲＳを表示しない。そのため、変動中画面４３ｃでは、主装飾図柄ＳＺの変動表示を上述した実施例２２よりも大きく表示している。保留タイミングでは今後の連チャン数を知らせず、エンディング演出において初めて今後の連チャン数について知ることができるようにするためである。

【３３３８】

（ｂ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、連チャンゾーン１の変動１回目の変動中画面４３ｃにおいて、（ａ）に示す当該保留が貯まったタイミングの後、第１保留～第４保留が貯まった状態が第１～第４保留表示ｈ１～ｈ４として表示されている。上述と同様に、第１保留～第４保留が貯まったタイミングでは、今後の連チャン数は知らせていない。

【３３３９】

（ｃ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄停止画面４３ｅが表示されており、連チャンゾーン１の変動１回目の変動表示の結果が例えば「２」「２」「２」として表示される。この「２」「２」「２」は、上述した実施例２１，実施例２２では、通常当たりに対応する組合せであったが、本実施例ではエンディング演出において初めて当たり種別が分かるようにするため、当たり図柄の組合せは任意に決定されるものとする。つまり、当たり図柄の組み合わせからは今後の連チャン数について知ることができないようになっている。この後、Ｖ入賞を契機として１連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。さらにその後、連チャンゾーン１の変動２回目～変動４回目の変動表示の結果が例えば内部的には時短（１）当たりを示す組合せとして表示され、変動５回目の変動表示の結果が例えば内部的には通常当たりを示す組合せとして表示される。

【３３４０】

（ｄ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、例えば「５連チャン目終了。次のゾーンの発表まで後、３カウント」というエンディング情報４３ｊが表示されている。本実施例のエンディング情報４３ｊは、上述した実施例２１，実施例２２と異なり、次に移行するゾーンについての情報は表示されていない。「次のゾーンの発表まで後、３カウント」は、エンディング演出において次に移行するゾーンが知らされることを遊技者に報知する情報である。この情報により、遊技者は、この当たり種別が何であったのか、この後何連チャンすることが見込まれるかを知ることができる。

【３３４１】

（ｅ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、カウント３であることを示す３表示ｃｄ１がエンディング画面４３ｊに表示されている。エンディング演出パターンＳｎ４では、カウント３の時点で次のゾーンを知らせないので、３表示ｃｄ１が３秒間表示されている。３表示ｃｄ１に合わせて、「さーん」のようなカウント３であることを知らせる音声を音声出力部２４ａから出力させてもよい。

【３３４２】

（ｆ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、カウント２であることを示す２表示ｃｄ２がエンディング画面４３ｊに表示されている。エンディング演出パターンＳｎ４では、カウント２の時点で次のゾーンを知らせないので、２表示ｃｄ２が

３秒間表示されている。２表示ｃｄ２に合わせて、「にーい」のようなカウント２であることを知らせる音声を音声出力部２４ａにから出力させてもよい。

【３３４３】

（ｇ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、カウント１であることを示す１表示ｃｄ３がエンディング画面４３ｊに表示されている。エンディング演出パターンＳｎ４では、カウント１の時点で次のゾーンを知らせないので、１表示ｃｄ３が３秒間表示されている。１表示ｃｄ３に合わせて、「いーち」のようなカウント１であることを知らせる音声を音声出力部２４ａにから出力させてもよい。

【３３４４】

（ｈ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、３カウント後に、次のゾーンがどれに移行するかをしらせるどうなるか表示ｃｄ４がエンディング画面４３ｊに表示されている。エンディング演出パターンＳｎ４では、どうなるか表示を行う時点で次のゾーンを知らせるので、どうなるか表示ｃｄ４が１８秒間表示される。どうなるか表示ｃｄ４は、１８秒間もあるので、この期間に、次のゾーンがいずれである可能性が高いかを示唆する演出を行ってもよい。例えば、どうなるか表示ｃｄ４を最初は白色で表示しておき、虹色に変化すれば次のゾーンが連チャンゾーン確定であるとか、青色に変化すれば連チャンゾーンとドキドキゾーンの可能性が半々であるなどである。また、味方キャラクタと敵キャラクタが対決を行い、味方キャラクタが勝利すれば連チャンゾーンが確定し、引き分ければドキドキゾーンへ移行し、負ければ通常ゾーンに戻るような演出を行ってもよい。

【３３４５】

（ｉ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、どうなるか表示ｃｄ４を１８秒間表示した後、次のゾーンが通常ゾーンであることを知らせる「通常ゾーンへ戻ります」との通常表示ｃｄ５をエンディング画面４３ｊに表示する。通常表示ｃｄ５は３秒間表示される。

【３３４６】

次に、図１９０を参照して、上述した図１８９とは異なる表示態様を含む連チャン示唆演出の表示態様を説明する。ここでは、上述したエンディング演出パターンＳｎ１～Ｓｎ９に対応する表示態様をまとめて説明する。

【３３４７】

エンディング演出パターンＳｎ１，Ｓｎ５が決定された場合、３表示ｃｄ１が表示された後、通常ゾーン表示ｃｄ５またはドキドキゾーン表示ｃｄ６が表示される。３表示ｃｄ１のタイミングで通常ゾーン表示ｃｄ５が表示されると、遊技者はエンディング演出が始まってすぐに失望する結果になるので、通常ゾーン表示ｃｄ５の出現率を低くしている（２％）。この割合をさらに低くしたり、０にしたりしてもよい。３表示ｃｄ１のタイミングでドキドキゾーン表示ｃｄ６が表示されると、遊技者は連チャンゾーン表示ｃｄ７が表示される場合に比べて残念な気持ちになるが、最低ラインの連チャン数（５回）よりも多く連チャンしているので、失望は少ないと推測される。そのため、ドキドキゾーン表示ｃｄ６の出現率は、エンディング演出の序盤ほど多くしている（２１％）。３表示ｃｄ１が表示されるタイミングでは、連チャンゾーン表示ｃｄ７は表示されないので、遊技者に、次のカウント２の表示内容に期待を持たせることができる。

【３３４８】

エンディング演出パターンＳｎ２，Ｓｎ６が決定された場合、３表示ｃｄ１，２表示ｃｄ２が表示された後、通常ゾーン表示ｃｄ５またはドキドキゾーン表示ｃｄ６が表示される。３表示ｃｄ１のタイミングもエンディング演出の序盤であるので、通常ゾーンｃｄ５の出現率を低くしている（２％）。ドキドキゾーン表示ｃｄ６の出現率は、３表示ｃｄ１の表示タイミングよりも低くなっている（１９％）。２表示ｃｄ２が表示されるタイミングでは、連チャンゾーン表示ｃｄ７は表示されないので、遊技者に、次のカウント１の表示内容に期待を持たせることができる。

【３３４９】

エンディング演出パターンＳｎ３，Ｓｎ７が決定された場合、３表示ｃｄ１，２表示ｃｄ２，１表示ｃｄ３が表示された後、通常ゾーン表示ｃｄ５またはドキドキゾーン表示ｃｄ６が表示される。１表示ｃｄ３のタイミングでは、通常ゾーンｃｄ５の出現率はやや高くしている（３％）。ドキドキゾーン表示ｃｄ６の出現率は、２表示ｃｄ２の表示タイミングよりも低くなっている（１８％）。１表示ｃｄ３が表示されるタイミングでは、連チャンゾーン表示ｃｄ７は表示されないので、遊技者に、次のどうなるか表示のタイミングでの表示内容に期待を持たせることができる。

【３３５０】

エンディング演出パターンＳｎ４，Ｓｎ８，Ｓｎ９が決定された場合、３表示ｃｄ１，２表示ｃｄ２，１表示ｃｄ３，どうなるか表示ｃｄ４が表示された後、通常ゾーン表示ｃｄ５、ドキドキゾーン表示ｃｄ６または連チャンゾーン表示ｃｄ７が表示される。どうなるか表示ｃｄ４のタイミングでは、通常ゾーンｃｄ５の出現率を最も高くしている（４％）。ドキドキゾーン表示ｃｄ６の出現率は、１表示ｃｄ３の表示タイミングよりも低くなっている（１７％）。どうなるかｃｄ４が表示されるタイミングでは、通常ゾーン表示ｃｄ５、ドキドキゾーン表示ｃｄ６または連チャンゾーン表示ｃｄ７のいずれも表示される可能性があるが、いままでのタイミングに比べて、通常ゾーン表示ｃｄ５が出やすくなり、ドキドキゾーン表示ｃｄ６が出にくくなっているので、遊技者に、よりスリリングな展開を与えることができる。

【３３５１】

＜本実施例における特徴的な構成＞

上述したように、本実施例２３のパチンコ機１０によれば、以下の特徴的な構成を備える。

【３３５２】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、変動表示の結果が特図２当たりである場合に、Ｖ入賞を契機として、大当たり状態を発生させることが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能によって、大当たり状態中の所定タイミングで連チャン示唆演出を実行する。これにより、大当たり状態中の所定タイミングで、５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【３３５３】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能によって、大当たり状態中のエンディング演出中に特定演出を実行する。これにより、大当たり状態中のエンディング演出中に、５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【３３５４】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能によって、５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する回数に応じてエンディング演出の時間を異ならせることが可能である。例えば、エンディング演出の時間が３１秒であれば、１０連チャン（５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する回数が５回）である可能性があることが分かる。これにより、エンディング演出の時間に応じて、５回を超えて特図２当たり結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。

【３３５５】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能によって、エンディング演出中の異なるタイミング（例えば４秒，７秒，１０秒，３１秒）で連チャン示唆演出の結果を遊技者に報知することが可能である。これにより、エンディング演出中の様々なタイミングで、５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。

【３３５６】

なお、本実施例では、連チャン示唆演出は、大当たり状態中のエンディング演出中に実行されていたが、大当たり状態中の他の演出中（例えば大当たりラウンド中）に実行され

てもよい。以下この点を説明する。
【３３５７】
サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能によって、大当たり状態中のラウンド遊技中に連チャン示唆演出を実行する。連チャン示唆演出は、大当たりラウンド中の所定タイミングで、本実施例のような３表示ｃｄ１，２表示ｃｄ２，１表示ｃｄ３，どうなるか表示ｃｄ４を用いた３カウントダウン演出によって行うことができる。これにより、大当たり状態中のラウンド遊技中においても、５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する可能性があることを認識させることができる。
【３３５８】
サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出実行機能によって、５回を超えて特図２当たり結果が連続して発生する回数に応じて連チャン示唆演出の演出態様を異ならせてもよい。これにより、大当たりラウンド中に連チャン示唆演出を実行する構成においても、連チャン示唆演出の演出態様に応じて、５回を超えて特図２当たり結果がどれくらい連続して発生する可能性があるかを認識させることができる。
【実施例２４】
【３３５９】
上述した実施例２１から実施例２３では、特図１での時短（２）付き大当たりに基づいて発生する時短（２）状態も、特図２での時短（２）付き大当たりに基づいて発生する時短（２）状態も、いずれも５連チャンを発生させる同じ価値であったが、これを異なる価値とするものであってもよい。以下この点について図１９１から図１９４を用いて説明する。図１９１（ａ）（ｂ）は、実施例２４のＶ入賞口開閉パターン決定用テーブルを示す図である。図１９２は、遊技の流れを示す図である。図１９３は、特図１大当たり抽選用テーブルを示す図である。図１９４は、図１９２とは別の遊技の流れを示す図である。
【３３６０】
まず、本実施例の制御系の概要について説明する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、上述した実施例２１から実施例２３と同様に、通常状態において特図１用始動入賞装置３３ａへの入球に基づいて記憶される第１始動情報に基づく変動表示の結果が時短（２）付き大当たり結果となった場合に特別ＲＵＳＨ状態（以下、第１の特別ＲＵＳＨ状態）を発生させることが可能であり、第１の特別ＲＵＳＨ状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて記憶される第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が時短（２）付き当たり結果となった場合に新たな特別ＲＵＳＨ状態（以下、第２の特別ＲＵＳＨ状態）を発生させることが可能である。本実施例では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、この第１の特別ＲＵＳＨ状態の価値と、第２の特別ＲＵＳＨ状態の価値とを異ならせている。
【３３６１】
この第１の特別ＲＵＳＨ状態の価値と第２の特別ＲＵＳＨ状態の価値とが異なるとは、具体的には、第１の特別ＲＵＳＨ状態において第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が当たり結果となる回数と、第２の特別ＲＵＳＨ状態において第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が当たり結果となる回数とが、異なり易くなっていることである。例えば、第２の特別ＲＵＳＨ状態においては、保留を満タンまで貯めれば、第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が５回、当たり結果となり易くなっているが、第１の特別ＲＵＳＨ状態においては、保留を満タンまで貯めても、第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が当たり結果となる回数は５回よりも少なくなる。
【３３６２】
この第１の特別ＲＵＳＨ状態と第２の特別ＲＵＳＨ状態とにおいて第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が当たり結果となり易い回数を異ならせる構成について説明する。第１の構成は、第１の特別ＲＵＳＨ状態と第２の特別ＲＵＳＨ状態とでＶ入賞口３１ａへの遊技球の入球し易さを異ならせる構成である。第２の構成は、特図１の時短（２）状態の終期と特図２の時短（２）状態の終期とを異ならせる構成である。
【３３６３】

まず第１の構成について図１９１を参照して説明する。（ａ）に示すように、第１の特別ＲＵＳＨ状態では、直前の（もしくは現在の）時短（２）状態が特図１によって発生した時短（２）状態である場合に、Ｖ入賞口３１ａを開閉する弁（実施例２１で説明したＶ切替弁）を開閉するパターンが、右打ちで発射された遊技球がおよそ５０パーセントの確率でＶ入賞口３１ａに入球する第１パターンに設定されている。これに対して、第２の特別ＲＵＳＨ状態では、（ｂ）に示すように、直前の時短状態が特図２によって発生した時短（２）状態である場合に、Ｖ入賞口３１ａを開閉する弁が開閉するパターンが、右打ちで発射された遊技球がおよそ１００パーセントの確率でＶ入賞口３１ａに入球する第２パターンに設定されている。

【３３６４】

第１パターンと第２パターンは、Ｖ入賞口３１ａへの入賞確率に応じて開放時間やインターバル時間が定められる開閉パターンである。第１パターンは、例えば、第１ラウンドの任意のタイミングでＶ入賞口３１ａが２回、０．６秒間開放する開閉パターンである。第２パターンは、例えば、第１ラウンド中、Ｖ入賞口３１ａを開放する開閉パターンである。

【３３６５】

なお、Ｖ入賞口３１ａの開閉パターンは、特図１の時短（２）当たりの種別に応じてさらに細かく分けてもよい。具体的には、特図１の時短（２）当たりの図柄の種別が、大当たり図柄カウンタＣ２「２～１４」のものであればＶ入賞率３０パーセントに設定され、大当たり図柄カウンタＣ２「１５～２７」のものであればＶ入賞率６０パーセントに設定され、大当たり図柄カウンタＣ２「２８～４７」のものであればＶ入賞率９０パーセントに設定される、などである。

【３３６６】

第１の特別ＲＵＳＨ状態において特図２の変動表示が時短（２）付き当たり結果となった場合に第１パターンで開閉されるＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させることができなかった場合は、その後の第１の特別ＲＵＳＨ状態においては、Ｖ入賞口３１ａは引き続き第１パターンで開閉される。これに対して、第１の特別ＲＵＳＨ状態において特図２の変動表示が時短（２）付き当たり結果となった場合に第１パターンで開閉されるＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させることができた場合、その後の第１の特別ＲＵＳＨ状態においては、Ｖ入賞口３１ａは第２パターンで開閉される。

【３３６７】

Ｖ入賞口３１ａが第１パターンまたは第２パターンのいずれで開閉されるかは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における状態制御機能によって決定される。つまり、Ｖ入賞口３１ａが第１パターンまたは第２パターンのいずれで開閉されるかは、その直前（もしくは現在）において特図１の時短（２）付き大当たりまたは特図２の時短（２）付き当たりのいずれが成立しているかによって判断される。例えば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、状態制御機能を担う次回遊技状態設定処理において、特図１または特図２いずれの時短（２）フラグが立っているかをチェックする機能によって、上述した判断を行う。

【３３６８】

次に、遊技の流れについて図１９２を参照して説明する。図１９２は、第１の特別ＲＵＳＨ状態の１回目の特図２当たりにおいてＶ入賞しなかった場合を示している。なお、以下では説明の便宜上、第１の特別ＲＵＳＨ状態の１回目から５回目すべての特図２当たりにおいてＶ入賞した場合を先に説明し、次に、第１の特別ＲＵＳＨ状態の１回目の特図２当たりにおいてＶ入賞しなかった場合を説明する。最後に、図示を省略するが、第１の特別ＲＵＳＨ状態において特図２の時短（２）当たりとなった後の第２の特別ＲＵＳＨ状態について説明する。

【３３６９】

特図１の時短（２）付き大当たりに当選後、第１の特別ＲＵＳＨ状態において最初の特図２の変動中すなわち時短（２）状態中に４球の遊技球を保留できた場合であって、第１の特別ＲＵＳＨ状態において最初の特図２の変動表示が時短（１）付き当たり結果となり

、第１パターンで開閉するＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させることができた場合を想定すると、第１の特別ＲＵＳＨ状態において残り４回の特図２の変動表示も当たり結果となり、第２パターンで開閉するＶ入賞口３１ａに遊技球をほぼ確実に入賞させることができる。つまり、この場合、第１の特別ＲＵＳＨ状態において合計５連チャンとなる。

【３３７０】

他方、図１９２に示すように、上述の遊技の流れにおいて、第１の特別ＲＵＳＨ状態において１回目の特図２当たりではＶ入賞できず、大当たり状態を発生させることができずに、２回目の特図２の変動表示が時短（１）付き当たり結果となって、初めて第１パターンで開閉するＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させることができた場合を想定すると、第１の特別ＲＵＳＨ状態において残り４回しか、特図２当たりとなってＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させる機会がない。つまり、この場合、第１の特別ＲＵＳＨ状態において合計４連チャンしかできない。

【３３７１】

これに対して、上述した第１の特別ＲＵＳＨ状態中に特図２の時短（２）付き当たりに当選し、Ｖ入賞口３１ａに遊技球を入賞させることができた場合に新たに発生する第２の特別ＲＵＳＨ状態においては、特図２当たりとなった場合にＶ入賞口３１ａは初めから第２パターンで開閉されるので、第２の特別ＲＵＳＨ状態の最初の特図２の変動中に消化された分の保留を満タンに補充することができれば、第２の特別ＲＵＳＨ状態においては合計５連チャンさせることができる。

【３３７２】

このように、特別ＲＵＳＨ状態が特図１の時短（２）大当たり当選に基づいて発生するものであるか、特図２の時短（２）当たり当選に基づいて発生するものであるかによって、それぞれの特別ＲＵＳＨ状態において何連チャンできるかという価値に差を付けることができる。また、第１の特別ＲＵＳＨ状態においては、何回目の変動で最初の特図２当たりを引くかによって、第１の特別ＲＵＳＨ状態において何連チャンできるかという価値に差を付けることができる。

【３３７３】

このように、第１の構成では、第１の特別ＲＵＳＨ状態における価値と第２の特別ＲＵＳＨ状態における価値をＶ入賞率によって異ならせることで、第１の特別ＲＵＳＨ状態においてどれだけ早くＶ入賞させることができるかが、連チャン数の増加の決め手となるという遊技性を実現でき、特別ＲＵＳＨ状態における遊技の興趣性を向上させることができる。

【３３７４】

次に、第２の構成について図１９３を参照して説明する。上述した実施例２１（図１５１も参照）では、特図１の時短（２）状態の終期は特図２の時短（２）状態の終期と同じ２回目の変動表示の開始までであったが、第２の構成では、特図１の時短（２）状態の終期を上述した実施例２１のものと異ならせている。そのため、本実施例の特図１の時短（２）状態の終期は、特図２の時短（２）状態の終期とも異なる。

【３３７５】

具体的には、図１９３に示すように、特図１大当たり抽選用テーブルにおける特図１の時短状態の終期は、実施例２１に示す特図１の時短（２）状態の終期よりも遅い終期、例えば３回目の特図２の変動開始までとしている。これにより、第１の特別ＲＵＳＨ状態においては、１回目の特図２の変動表示が当たり結果となったがＶ入賞させることができなかった場合に、２回目の特図２の変動中においてこの消化された分の保留を補充することができる。

【３３７６】

次に、第２の構成における遊技の流れを、図１９４を参照して説明する。特図１の時短（２）状態の終期を３回目の特図２の変動開始までとすることで、上述したＶ入賞口３１ａが第１パターン（５０パーセントのＶ入賞率）で開閉されているため、特図２当たりとなったがＶ入賞しなかった場合が生じても、その消化された分の保留を補充することで、

５回連チャンできる状態となる。すなわち、３回目の特図２の変動開始となるまでは、例えば２回目の特図２の変動時間中に特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づき始動情報を保留することができる。

【３３７７】

保留できる数は、２回目以降の特図２の変動時間が短いこととの関係で１球としているが、時短状態の終期や、保留を補充できる数は、Ｖ入賞率との関係で変更してもよい。例えば、Ｖ入賞率が３０パーセントといった低い確率である場合、第１の特別ＲＵＳＨ状態中に複数回数、Ｖ入賞できない事態が生じる可能性もある。このような場合、時短状態の終期をさらに長くするか（例えば４回目の特図２の変動開始までとするか）、２回目の以降の変動時間を長くして保留を補充できる数を増やすなどしてもよい。

【３３７８】

そうすると、２回目の特図２の変動が当たり結果となった場合に初めてＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させることができたとすると、その時点で保留は満タンに維持されているので、その後、さらに４回目の特図２の変動が当たり結果となった場合にＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させることができる。つまり、特図１の時短（２）状態の終期を、特図２の時短（２）状態の終期よりも遅い終期（例えば３回目の特図２の変動開始まで）とすることで、仮に第１の特別ＲＵＳＨ状態において特図２当たりとなったがＶ入賞させることができなかったとしても、その後に満タンまで補充できた保留に基づいて第１の特別ＲＵＳＨ状態において５連チャンさせることができる。

【３３７９】

なお、第１の特別ＲＵＳＨ状態における２回目の特図２の変動が当たり結果となったときにＶ入賞させることができなかった場合には、３回目の特図２の変動中は時短状態が終了しているので、２回目の特図２の変動中に補充できた保留を含めても、最大でも４連チャンしかできないことになるので、第１の特別ＲＵＳＨ状態は、第２の特別ＲＵＳＨ状態に比べて遊技上の価値が低いといえる。

【３３８０】

次に、第１の構成と第２の構成の別例について図１９５，図１９６を参照して説明する。図１９５は、別例のＶ入賞口開閉パターン決定用テーブルを示す図である。図１９６は、別例の特図２大当たり抽選用テーブルを示す図である。

【３３８１】

この別例では、図１９５に示すように、第１の特別ＲＵＳＨ状態と第２の特別ＲＵＳＨ状態におけるＶ入賞率が上述した図１９１に示すテーブルとは逆に設定されている。つまり、第１の特別ＲＵＳＨ状態では、Ｖ入賞口３１ａを開閉するパターンが第１のパターン（Ｖ入賞率１００パーセント）に設定されているが、第２の特別ＲＵＳＨ状態では、Ｖ入賞口３１ａを開閉するパターンが第２パターン（Ｖ入賞率５０パーセント）に設定されている。すなわち、この別例では、第１の特別ＲＵＳＨ状態よりも第２の特別ＲＵＳＨ状態の方がＶ入賞させることが難しくなっている。

【３３８２】

そのため、この別例では、第２の特別ＲＵＳＨ状態でのＶ入賞し難さを補うために、図１９６に示すように、特図２の時短（２）状態の終期を、特図１の時短（２）状態の終期よりも遅い終期、例えば３回目の特図２の変動開始までとしている。このようにすれば、例えば、第２の特別ＲＵＳＨ状態において１回目の特図２の変動が当たりとなったがＶ入賞させることができず、２回目の特図２の変動が当たり結果となったときに初めてＶ入賞させることができたとすると、第２の特別ＲＵＳＨ状態における特図２の変動中に消化された分の特図２の保留を補充することができるので、その後、さらに４回目の特図２の変動が当たり結果となった場合にＶ入賞口３１ａに遊技球を入賞させて、５連チャンさせることも可能となる。

【３３８３】

なお、第２の特別ＲＵＳＨ状態における２回目の特図２の変動が当たり結果となったときにＶ入賞させることができなかった場合には、３回目の特図２の変動中は時短状態が終

了しているので、２回目の特図２の変動中に補充できた保留を含めても、最大でも４連チャンしかできないことになる。

【３３８４】

このように構成することで、この別例では、第１の特別ＲＵＳＨ状態では５連チャンを保証するが、その後、第２の特別ＲＵＳＨ状態に移行した場合は、簡単には５連チャンできない構成とすることができる。

【３３８５】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機によれば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、通常状態において第１始動情報に基づく特図１の変動表示の結果が時短（２）大当たりとなった場合に第１の特別ＲＵＳＨ状態を発生させることが可能であり、第１の特別ＲＵＳＨ状態において第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が時短（２）当たりとなった場合に第２の特別ＲＵＳＨ状態を発生させることが可能であり、第１の特別ＲＵＳＨ状態の価値と、第２の特別ＲＵＳＨ状態の価値とを異ならせる。これにより、通常状態において特図１の変動表示の結果が時短付き大当たり結果となった場合に発生する第１のＲＵＳＨ状態の価値も、この第１のＲＵＳＨ状態において第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が時短付き当たり結果となった場合に発生する第２のＲＵＳＨ状態の価値も異ならない遊技機と比べて、特別ＲＵＳＨ状態における遊技の興趣性を向上することができる。これは例えば上述した（Ｓｆ１）の遊技機の一例である。

【３３８６】

また、第１の特別ＲＵＳＨ状態においては、第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が所定回数、特図２当たり結果となり易く、第２の特別ＲＵＳＨ状態においては、第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が所定回数とは異なる回数（例えば第１の時短（２）状態よりも多い回数）、特図２当たり結果となり易い。これにより、第１のＲＵＳＨ状態において特図２の変動表示の結果が当たり結果となる回数と、第２のＲＵＳＨ状態において特図２の変動表示の結果が当たり結果となる回数とが異なり難い遊技機よりも、特別ＲＵＳＨ状態における遊技の興趣性を向上することができる。これは例えば上述した（Ｓｆ２）の遊技機の一例である。

【３３８７】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、その状態制御機能によって、第１の特別ＲＵＳＨ状態および第２の特別ＲＵＳＨ状態において、第２始動情報に基づく特図２の変動表示の結果が時短（２）当たり結果となった場合であって遊技領域３０ａを流下する遊技球がＶ入賞口３１ａに入球した場合に、第２の特別ＲＵＳＨ状態を発生させるものであり、第１の特別ＲＵＳＨ状態と第２の特別ＲＵＳＨ状態とで、Ｖ入賞口３１ａへの遊技球の入球し易さを異ならせる。これにより、特図２の変動表示の結果が時短付き当たり結果となった場合に、遊技領域を流下する遊技球をＶ入賞口３１ａに入球させようとするときに、第１のＲＵＳＨ状態と第２のＲＵＳＨ状態とでＶ入賞口３１ａへの遊技球の入球し易さが異ならない遊技機に比べて、特別ＲＵＳＨ状態における遊技の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述した（Ｓｆ３）の遊技機の一例である。

【３３８８】

また、第１の特別ＲＵＳＨ状態および第２の特別ＲＵＳＨ状態は、通常状態よりも特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球が成立し易い状態が所定期間発生する時短（２）状態を契機として発生するものであり、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、その状態制御機能によって、第１の特別ＲＵＳＨ状態と第２の特別ＲＵＳＨ状態とで、時短（２）状態の終期を異ならせる。これにより、第１のＲＵＳＨ状態と第２のＲＵＳＨ状態とで、時短状態の終期が異ならない遊技機に比べて、特別ＲＵＳＨ状態における遊技の興趣性を向上させることができる。これは例えば上述した（Ｓｆ４）の遊技機の一例である。

【実施例２５】

【３３８９】

上述した実施例２１から実施例２４では、ほぼ１／１の確率で特図２当たりに当選して

いたが、特図２当たりの確率はこれより低い確率、例えば１／２のような確率であってもよい。また、これに合わせて、連チャンゾーンおよびドキドキゾーンにかかる演出を実施例２４と異なる演出としてもよい。以下、これらの点を図１９７から図２０１を参照して説明する。図１９７は、実施例２５の特図２大当たり抽選用テーブルである。図１９８は、遊技の流れを説明する図である。図１９９は、連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。図２００は、図１９９とは別の連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。図２０１は、図２００に続く連チャン示唆演出の表示態様を示す図である。

【３３９０】

本実施例の制御系の概要を説明する。本実施例では、上述した連チャンゾーンおよびドキドキゾーンを演出上の連チャンゾーンおよびドキドキゾーンという観点から説明する。つまり、本実施例では、遊技の状態を特別ＲＵＳＨ状態および通常ＲＵＳＨ状態として説明し、演出の状態を連チャンゾーン（演出上の連チャンゾーンまたは連チャンゾーン演出とも呼ぶ）およびドキドキゾーン（演出上のドキドキゾーンまたはドキドキゾーン演出とも呼ぶ）として分けて説明する。

【３３９１】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の状態制御機能に対応する機能として、演出状態を制御する演出状態制御機能を備える。演出状態制御機能は、上述した実施例２１においてサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う次回遊技状態表示態様設定処理（図１７０参照）を実行する機能に対応する。

【３３９２】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出状態制御機能によって、特図２の変動表示の結果が時短（２）付き当たりとなった後の状態を演出上の連チャンゾーンとすることが可能であり、演出上の連チャンゾーンにおいて特図２の変動表示の結果が所定の上限回数以下の回数、時短（２）付き当たりよりも発生し易く時短（２）付き当たりよりも遊技者にとっての価値が低い時短（１）付き当たり、通常当たり、外れとなることを、演出上の連チャンゾーンの終了条件とすることが可能であり、演出上の連チャンゾーンにおける最後のまたは最後に到るまでの所定のタイミングの特図２の変動表示の結果が外れとなることに応じ、演出上の連チャンゾーンの終了後の状態を連チャンゾーンとは異なる演出上のドキドキゾーンとすることが可能である。

【３３９３】

具体的には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の状態制御機能から特別ＲＵＳＨ状態において最初に特図２の外れ結果が送られてきた時点（例えばその外れ結果の変動表示の開始時点）で、演出状態を連チャンゾーンからドキドキゾーンに変更する。また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の状態制御機能からドキドキゾーンが終了する時点で、演出上のドキドキゾーンも終了する。

【３３９４】

このように構成することで、特別ＲＵＳＨ状態中に遊技者にとって好ましくない外れ結果になることが先読みされているような場合は、遊技の状態としては特別ＲＵＳＨ状態中であっても、連チャンゾーンに係る演出を最後まで遊技者に見せ続ける必要はないので、遊技者は特別ＲＵＳＨ状態中に外れ結果となる前のタイミングで、演出上は連チャンゾーンからドキドキゾーンに変更し、特別ＲＵＳＨ状態のうちの外れを含む期間を、ドキドキゾーンに係る演出として楽しませることができる。

【３３９５】

本実施例の特図２大当たり抽選用テーブルは、図１９７に示すように、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「３００」～「４４９」および「４５１」～「５９９」の値である場合に当たりとなる。つまり、特図２大当たり抽選用テーブルは、特図２当たり確率が約１／２となるように設定されている。

【３３９６】

本実施例の遊技の流れを説明する。図１９８に示すように、特別ＲＵＳＨ状態において

１回目と２回目の特図２の変動表示の結果が時短（１）当たりまたは通常当たりであり、３回目と４回目の特図２の変動表示の結果が外れであり、５回目の特図２の変動表示の結果が時短（１）当たりであるとする。この場合、遊技の状態としては、５回目の特図２当たりまで特別ＲＵＳＨ状態が続き、６回目の特図２の変動表示から通常ＲＵＳＨ状態が開始されるが、遊技の状態としては、２回目の特図２当たりまでで演出上の連チャンゾーンを終了し、３回目の特図２の変動表示からは演出上のドキドキゾーンを開始する。演出上のドキドキゾーンは、そのまま６回目の特図２の変動中も続き、通常ＲＵＳＨ状態の遊技の終了に合わせて終了する。

【３３９７】

本実施例の連チャン示唆演出について説明する。まず、図１９９を参照して、特別ＲＵＳＨ状態中の１回目から４回目の特図２の変動表示の結果が時短（１）当たりまたは通常当たりとなり、５回目の特図２の変動表示の結果が時短（１）当たりとなる場合について説明する。

【３３９８】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特別ＲＵＳＨ状態（演出上は連チャンゾーン）の変動１回目（以下、変動回数は特別ＲＵＳＨ状態と通常ＲＵＳＨ状態とを通した回数）を示すＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２と、当該保留から第３保留までが貯まった状態の変動中画面４３ｃ（特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍ）が表示されている。連チャン示唆情報ＲＳは、「チャージを１００まで貯めて下さい」という遊技方法に関する文字情報と、１００パーセント中の８０パーセントまでチャージが貯まった状態が表示されている。なお、本実施例の連チャン示唆演出では、チャージが１００まで貯まったことは保留が満タンになったことのみを示し、実施例２２，実施例２３のような連チャン回数の示唆は行わない。

【３３９９】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特別ＲＵＳＨ状態の変動１回目において、当該保留から第４保留までが貯まった状態（保留満タンの状態）の変動中画面４３ｃが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、「チャージを１００まで貯めて下さい」という遊技方法に関する文字情報と、１００パーセント中の１００パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像が表示されている。

【３４００】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１００パーセントまでチャージが貯まったことを示すチャージ画像が連チャン示唆情報ＲＳとして表示された状態の変動中画面４３ｃが表示されている。

【３４０１】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、特別ＲＵＳＨ状態中の変動１回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりまたは通常当たりを示す組合せで表示されている。この後、Ｖ入賞を契機として１連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【３４０２】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態が特別ＲＵＳＨ状態（演出上は連チャンゾーン）が継続することを示す「連チャンゾーン中」「１連チャン目終了」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３４０３】

また、この後、特別ＲＵＳＨ状態中の変動２～４回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せで表示され、Ｖ入賞を契機として２連チャン目～４連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。

【３４０４】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特別ＲＵＳＨ状態の５回目の特図２の変動表示が行われている状態の変動中画面４３ｃが表示されている。

【３４０５】
（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、特別ＲＵＳＨ状態中の変動５回目の変動表示の結果が例えば時短（１）当たりを示す組合せで表示されている。この後、Ｖ入賞を契機として５連チャン目の大当たりラウンド遊技が実行される。
【３４０６】
（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態が通常ＲＵＳＨ状態（演出上はドキドキゾーン）に移行することを示す「５連チャン目終了」「ドキドキゾーン突入」というエンディング情報４４ｊが表示されている。
【３４０７】
（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ状態であることを示す通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１は、右打ちが必要であることを示すＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ２が表示される。ＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ１は、例えば「ドキドキゾーン突入」「右を狙ってね」のような文字画像である。
【３４０８】
（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ＲＵＳＨ中変動回数情報４４ｍ２として「ドキドキゾーン」「変動６回目」という文字画像が表示された状態の変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃには、連チャン示唆情報ＲＳが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、「バトルに勝てばもう１連チャン」という説明画像が表示されている。なお、この画面は、バトル演出の結果が勝利であれば特図２の変動表示の結果が時短（１）当たり（通常ＲＵＳＨ状態の継続）であることを示している。
【３４０９】
（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、バトル演出の結果が遊技者側の勝利結果であることを示す「バトル勝利」を示す画像と、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく抽選の結果が時短（１）当たり（例えば「３」「３」「３」）であることを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。
【３４１０】
（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、エンディング画面４３ｊとして、「６連チャン目終了！」「ドキドキゾーン継続！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。
【３４１１】
このように、特別ＲＵＳＨ状態において１回目から５回目の特図２の変動表示がいずれも時短（１）当たりまたは通常当たりとなる場合の連チャンゾーン演出は、当たり結果を迅速に出すことを旨としている。もちろん、特図２の変動表示が当たり結果となる場合に、その背景画像で当たり結果を示唆する表示を行ってもよい。これにより、遊技者は、特別ＲＵＳＨ状態は、１回目から５回目の特図２の当たり結果が短い時間で連続して出されるものであることを実感できる。
【３４１２】
次に、図２００，図２０１を参照して、特別ＲＵＳＨ状態中の１回目から２回目の特図２の変動表示の結果が時短（１）当たりまたは通常当たりとなり、３回目と４回目の特図２の変動表示の結果が外れとなり、５回目の特図２の変動表示の結果が時短（１）当たりとなる場合について説明する。これは、上述した図１９８の遊技の流れに対応している。
【３４１３】
（ａ）から（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａは、上述した図１９９の表示画面４２ａと同じである。ただし、１回目の特図２の変動表示中に表示されている当該保留表示ｔｈおよび第１保留表示ｈ１は、内部的には時短（１）当たりまたは通常当たりに対応し、第２保留表示ｈ２および第３保留表示ｈ３は、内部的には外れに対応し、第４保留表示ｈ４は、内部的には時短（１）当たりに対応している点が相違している。

【３４１４】
（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の特図２の変動表示の結果が時短（１）または通常当たりであったため、２連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。ただし、３回目以降の特図２の変動結果（始動情報）の中に外れが含まれており、遊技の状態としては通常ＲＵＳＨ状態に似た状態となるので、エンディング画面４３ｊには、ドキドキゾーンに突入することを示す「２連チャン目終了」「ドキドキゾーン中」というエンディング情報４４ｊが表示されている。
【３４１５】
（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、見かけ上、通常ＲＵＳＨ状態（ドキドキゾーン）であることを示す通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１と、ＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ１が表示されている。例えば「ドキドキゾーン突入」「右を狙ってね」のような文字画像が表示されている。
【３４１６】
（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動３回目において、当該保留表示ｔｈから第２保留表示ｈ２までが表示された状態の変動中画面４３ｃと連チャン示唆情報ＲＳが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、上述した図１９９（ｊ）と同様に、「バトルに勝てばもう１連チャン」という説明画像が表示されている。
【３４１７】
（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動３回目において、バトル演出の結果が遊技者側の敗北結果であることを示す「バトル敗北」を示す画像と、特図２の変動結果が外れ（例えば「３」「４」「３」）であることを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。
【３４１８】
（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動４回目において、当該保留表示ｔｈから第１保留表示ｈ１までが表示された状態の変動中画面４３ｃと連チャン示唆情報ＲＳが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、上述の（ｇ）と同様に、「バトルに勝てばもう１連チャン」という説明画像が表示されている。
【３４１９】
（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動４回目において、バトル演出の結果が遊技者側の敗北結果であることを示す「バトル敗北」を示す画像と、特図２の変動結果が外れ（例えば「５」「６」「５」）であることを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。
【３４２０】
（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動５回目において、当該保留表示ｔｈが表示された状態の変動中画面４３ｃと連チャン示唆情報ＲＳが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、上述の（ｇ）と同様に、「バトルに勝てばもう１連チャン」という説明画像が表示されている。
【３４２１】
（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動５回目において、バトル演出の結果が遊技者側の処理結果であることを示す「バトル勝利」を示す画像と、特図２の変動結果が時短（１）当たり（例えば「５」「５」「５」）であることを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。
【３４２２】
次に、図２０１を参照する。（ｍ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、３連チャン目の大当たりラウンド遊技のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、次の状態が内部的には通常ＲＵＳＨ状態へ突入（演出上は連チャンゾーンが継続）することを示す「３連チャン目終了」「ドキドキゾーン継続」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３４２３】
（ｎ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動６回目において、当該保留表示ｔｈが表示された状態の変動中画面４３ｃと連チャン示唆情報ＲＳが表示されている。連チャン示唆情報ＲＳには、上述の（ｇ）（ｉ）（ｋ）と同様に、「バトルに勝てばもう１連チャン」という説明画像が表示されている。
【３４２４】
（ｏ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動６回目において、バトル演出の結果が遊技者側の敗北結果であることを示す「バトル敗北」を示す画像と、特図２の変動結果が外れ（例えば「６」「７」「６」）であることを示す全図柄停止画面４３ｅが表示されている。
【３４２５】
（ｐ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ドキドキゾーンの変動６回目が外れ（通常状態）であることを示す通常画面４３ａが表示されている。通常画面４３ａは、左打ちが必要であることを示す、例えば「左打ちに戻して下さい」のような通常状態中左打ち情報４３ａ１が表示されている。
【３４２６】
このように、特別ＲＵＳＨ状態において外れを含む場合の連チャンゾーン演出は、外れを含む期間の特別ＲＵＳＨ状態が見かけ上、通常ＲＵＳＨ状態に似た状態となるため、この期間をドキドキゾーン演出として表示することで、外れを含む期間の特別ＲＵＳＨ状態について連チャンが続かないにも関わらず連チャンゾーン演出が行われることに対する遊技者の違和感を低減することができる。これにより、実際の遊技の状態に即した演出態様を遊技者に見せることで、特別ＲＵＳＨ状態における遊技の興趣性を向上させることができる。
【３４２７】
＜本実施例における特徴的な構成＞
このように本実施例の遊技機によれば、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した演出状態制御機能によって、特図２の変動表示の結果が時短（２）付き当たりとなった後の状態を演出上の連チャンゾーンとすることが可能であり、演出上の連チャンゾーンにおいて特図２の変動表示の結果が所定の上限回数以下の回数、時短（１）付き当たり、通常当たりまたは外れ結果となることを、演出上の連チャンゾーンの終了条件とすることが可能であり、演出上の連チャンゾーンにおける最後のまたは最後に到るまでの所定のタイミングの特図２の変動表示の結果が外れ結果となることに応じ、演出上の連チャンゾーンの終了後の状態を演出上のドキドキゾーンとすることが可能である。これにより、特別ＲＵＳＨ状態中に外れ結果になることが先読みされているような場合は、連チャンゾーン演出を最後まで遊技者に見せ続ける必要はないので、遊技者は特図２の変動表示の結果が最後に到るまでの所定のタイミング（外れ結果にかかる変動表示の開始時点）で、連チャンゾーン演出に替えてドキドキゾーン演出を楽しむこともできる。これにより、実際の遊技の状態に即した演出態様を遊技者に見せることで、特別ＲＵＳＨ状態における遊技の興趣性を向上させることができる。これは上述した（Ｓａ１６）の遊技機の一例である。
【実施例２６】
【３４２８】
上述した実施例２１～実施例２３では、変動表示の結果として大当たり結果が発生した後に特典として付与される例えば時短（２）によって発生する特定状態において、大当たり結果が連続して発生することが可能である構成であったが、本実施例では異なる特定状態によって、上述した実施例２１～実施例２３とは異なる態様で大当たり結果が連続して発生することが可能である点で、上述した実施例とは異なる。以下、この点について説明する。特に実施例１および実施例２１～実施例２３のパチンコ機１０との異なる構成を中心に説明する。
【３４２９】
第１図柄表示装置４０は、図２０２に示すように、例えば、複数のセグメント発光部が

所定の態様で配列されたセグメント表示器（例えば、小数点付き７セグメントＬＥＤ表示器）である第１セグメント表示部４０ａ１，４０ａ２を備えている。第１セグメント表示部４０ａ１は、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に基づいて変動発光等し、第１セグメント表示部４０ａ２は、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて変動発光等する。さらに、第１図柄表示装置４０は、図７に示すように、第１セグメント表示部４０ａにおける変動表示の保留数を示す保留ランプ４０ｂ，４０ｃを備えている。保留ランプ４０ｂは、特図１に関する変動動作の保留数を示し、保留ランプ４０ｃは、特図２に関する変動動作の保留数を示している。

【３４３０】

遊技盤３０上におけるゲートは、遊技球の通過を検出するスルーゲートである。遊技者が右打ちをして特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うと、発射された遊技球は、特図２用始動入賞装置３３ｂの上流に設けられたゲートを通過することになる。遊技球がゲートを通過すると、普通図柄の抽選が実行される。普通図柄に係る抽選に当選すると、閉状態となっている特図２用始動入賞装置３３ｂが一定期間開状態となる。普通図柄の抽選に落選すると、特図２用始動入賞装置３３ｂは閉状態のまま動作しない。普通図柄の当たり確率は、例えば１／１５である。なお、通常状態においては、すべて普通図柄の抽選に落選する結果とすることで、普通図柄の変動パターンを遊技者に判別し難い構成としてもよい。

【３４３１】

次に、図２０３を参照して本実施例の特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルについて説明する。図２０３（ａ）は特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２用大当たり抽選用テーブルである。特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると、特図１に係る抽選が実行され、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると、特図２に係る抽選が実行される。

【３４３２】

図２０３（ａ）に示すように、特図１大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「１５０」，「３００」，「４５０」の場合が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２（０～９９）の値が「０」～「４７」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第２記号で停止する第２大当たりとなり、装飾図柄が「１」，「３」，「５」，「７」，「９」のように奇数図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタＣ１が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「４８」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第１記号で停止する第１大当たりとなり、装飾図柄が「２」，「４」，「６」，「８」のように偶数図柄で揃う。

【３４３３】

特図１大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が外れの場合には、大当たり図柄カウンタＣ２の値に関わらず、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第７記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

【３４３４】

特図１の当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。特図１の当たり図柄が奇数図柄であれば、当たり種別は、６ラウンドが振り分けられ、後述する時短Ａが付く６Ｒ時短Ａ付き大当たりとなる。特図１の当たり図柄が偶数図柄であれば、当たり種別は、６ラウンドが振り分けられ、時短状態が付かない６Ｒ通常大当たりとなる。このように、特図１大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約４８パーセントの割合で６Ｒ通常大当たりとなり、約５２パーセントの割合で６Ｒ時短Ａ付き大当たりとなる。

【３４３５】

なお、本実施例においては、大当たり図柄カウンタＣ２によって、当たり種別が異なる。大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「１９」の場合は、時短Ａ１が付く６Ｒ時短Ａ１付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタＣ２が「２０」～「３４」の場合は、時短Ａ２が付く６Ｒ時短Ａ２付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタＣ２が「３５」～「４４」の場合は、時短Ａ３が付く６Ｒ時短Ａ３付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタ

Ｃ２が「４５」～「４７」の場合は、時短Ａ４が付く６Ｒ時短Ａ４付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタＣ２が「４８」～「９９」の場合は、通常大当たりとなる。

【３４３６】

時短Ａ１ないし時短Ａ４は、後述する保留ルートに突入するための特図２に係る保留数が異なっているが、一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果を獲得し易い連続操作有利特典である。すなわち、時短Ａ１の場合、特図２に係る保留が４回貯まると遊技状態は保留ルートに突入し、時短Ａ状態は終了する。時短Ａ２の場合、特図２に係る保留が３回貯まると遊技状態は保留ルートに突入し、時短Ａ状態は終了する。時短Ａ３の場合、特図２に係る保留が２回貯まると遊技状態は保留ルートに突入し、時短Ａ状態は終了する。時短Ａ１の場合、特図２に係る保留が１回貯まると遊技状態は保留ルートに突入し、時短Ａ状態は終了する。この他、連続操作有利特典である時短Ａ１～時短Ａ４は、普通図柄変動が２０回発生すると遊技状態は普通図柄ルートに突入し、保留ルートの突入を待たず終了する。普通図柄ルート、保留ルートの詳細については後述する。付与された時短が連続操作有利特典である時短Ａ１～時短Ａ４のいずれであるか（保留を何回貯める必要があるのか）は遊技者は知らされていないので、遊技者は普通図柄変動が２０回発生するまでに、連続して操作を行うほど保留ルートが成立し易くなる。

【３４３７】

なお、特図１の当たり図柄と当たり種別の関係は、これに限定されない。例えば「７」図柄のみを６Ｒ時短Ａ付き大当たり確定と定め、「７」を除く奇数図柄であれば時短Ａ付き大当たりか通常大当たりかを明示せず、大当たりラウンド演出中に時短Ａ付き大当たりか通常大当たりかが判明するようにしてもよい。

【３４３８】

図２０３（ｂ）は、時短状態中における特図２大当たり抽選用テーブルであり、特に後述の時短Ａに係るテーブルである。図２０３（ｂ）に示すように、特図２大当たり抽選用テーブルでも、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「１５０」，「３００」の場合には、上述した第２大当たりとなり、装飾図柄が奇数図柄で揃う。また、大当たり乱数カウンタＣ１が「４５０」の場合には、上述した第１大当たりとなり、装飾図柄が偶数図柄で揃う。また、特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が「０」，「１」の場合にのみ外れとなる。

【３４３９】

大当たり乱数カウンタＣ１が「１５０」，「３００」の場合の当たり種別は、時短Ａ４または、後述する時短Ｂが付く６Ｒ時短付き大当たりである。大当たり乱数カウンタＣ１が「４５０」の場合の当たり種別は、時短が付かない６Ｒ通常大当たりである。

【３４４０】

特図２大当たり抽選用テーブルにおいて、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「０」，「１」，「１５０」，「３００」，「４５０」以外の値となった場合について説明する。この場合において、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「０」～「５１」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａ２が第３記号で停止する第１小当たりとなり、装飾図柄が「２」，「４」，「６」，「８」図柄で揃う。また、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「５２」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａ２が第４記号で停止する第２小当たりとなり、装飾図柄が「１」，「３」，「５」，「７」，「９」図柄で揃う。

【３４４１】

なお、本実施例においては、大当たり乱数カウンタＣ１が「０」，「１」，「１５０」，「３００」，「４５０」以外の値となった場合において、大当たり図柄カウンタＣ２が変化すると、当たり種別も変化する。大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「５１」の場合は、時短が付かない通常大当たりとなる。大当たり図柄カウンタＣ２が「５２」～「７１」の場合は、時短Ａ１が付く３Ｒ時短付き大当たりとなる。大当たり図柄カウンタＣ２が「７２」～「８６」の場合は、時短Ａ２が付く３Ｒ時短大当たりとなる。大当たり図柄カウンタＣ２が「８７」～「９６」の場合は、時短Ａ４が付く３Ｒ時短付き大当たりとな

る。大当たり図柄カウンタＣ２が「９７」～「９９」の場合は、時短Ａ４が付く３Ｒ時短付き大当たりとなる。時短Ａ１～時短４は、時短の終期の設定が互いに異なっているが、一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果を獲得し易い連続操作有利状態である。

【３４４２】

また、特図２大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約３パーセントの割合でＶ入賞を契機としない直撃大当たりも発生する。すなわち、特図２大当たり抽選用テーブルでは、当たりとなる場合のうち、約１パーセントの割合でＶ入賞を契機としない６Ｒ通常大当たりとなり、約２パーセントの割合でＶ入賞を契機としない６Ｒ時短付き大当たりとなる。なお、特図２大当たり抽選用テーブルは、直撃大当たりを発生させずに、すべてＶ入賞を契機とする大当たりを発生させてもよい。

【３４４３】

図２０４は、時短状態中における特図２大当たり抽選用テーブルであり、特に後述の時短Ｂに係るテーブルである。時短Ｂは、時短Ａ状態の次に現れる時短状態であって遊技者にとって有利な有利演出である。本実施例では、時短Ａ状態から時短Ｂ状態となるまでに、後述する保留ルートまたは普通図柄ルートを通過する構成となっている。時短Ｂ状態は普通図柄変動が３０回発生する有利演出が行われると終了し、遊技状態は時短なしの通常状態に戻る。

【３４４４】

時短Ｂに係る特図２大当たり抽選用テーブルは、図２０３（ｂ）で説明した時短Ａに係る特図２大当たり抽選用テーブルとほぼ同様である。ただし、時短の終期が互いに異なっている。時短Ｂの終期は、全て普通図柄変動３０回の有利演出が行われるまでとなっている。

【３４４５】

次に、図２０５を参照して普通図柄用始動口３４（ゲート）の通過に基づく抽選についてもう少し詳しく説明する。図２０５（ａ）は時短状態における普通当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は通常状態または大当たりラウンド遊技状態における普通当たり選択用テーブルであり、（ｃ）は、普通図柄変動パターン選択用テーブルである。遊技球がゲートを通過すると、普通図柄（第２図柄）に基づく抽選が行われる。この抽選に当選すると特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となる。

【３４４６】

第２図柄表示装置４１における表示部４１ｂが特図２用始動入賞装置３３と連動して発光する様子は、実施例２１における第２図柄表示装置４１と同様である。また、第２図柄表示装置４１における保留ランプ４１ｃが普通図柄変動を保留する様子も実施例２１における第２図柄表示装置４１と同様である。表示部４１ｂ，保留ランプ４１ｃが行う表示を第３図柄表示装置４２に行わせるようにしてもよい。

【３４４７】

図２０５（ａ）に示すように、時短状態における普通当たり抽選用テーブルでは、普通当たり乱数カウンタＣＳ３（０～２５０）が「０」～「１６」の場合が当たりである。普通当たり乱数カウンタＣＳ３の値が当たりである場合は、第２図柄は「○」で停止する。普通当たり乱数カウンタＣＳ３（０～２５０）が「１７」～「２５０」の場合が外れである。普通当たり乱数カウンタＣＳ３の値が外れである場合は、第２図柄は「×」で停止する。このように、第２図柄は約１／１５の確率で当たりになる。

【３４４８】

図２０５（ｂ）に示すように、通常状態または大当たりラウンド遊技状態における普通当たり抽選用テーブルでは、普通当たり乱数カウンタＣＳ３（０～２５０）が「０」～「２５０」の場合、外れである。通常状態や大当たり状態中は特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球できないようにしている。なお、当たりを含めても構わないが、開放タイミングは、遊技者に認識され難くするように変動時間等を設定することが好ましい。

【３４４９】

図２０５（ｃ）に示すように、普通図柄パターン選択用テーブルは、時短状態であるかその他の遊技状態であるかに応じて第２図柄の変動時間が異なるように設定されている。時短Ａ状態中は第２図柄の変動時間が短い時間（例えば３秒、１０秒、１５秒）に設定され、時短Ｂ状態中も第２図柄の変動時間が短い時間（例えば３秒、１５秒、３０秒）に設定され、時短状態以外の遊技状態では、第２図柄の変動時間が長い時間（例えば６０秒）に設定されている。このように設定することで、時短状態中は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞する機会が頻繁に発生するが、時短状態以外の遊技状態では、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞することが難しくなっている。

【３４５０】

なお、時短状態における第２図柄の変動時間は、普通当たり乱数用カウンタＣＳ３の値によって変化する。すなわち、時短Ａ状態において、普通当たり乱数用カウンタＣＳ３が「０」～「８３」の場合、第２図柄の変動時間は３秒であり、普通当たり乱数用カウンタＣＳ３が「８４」～「１６７」の場合、第２図柄の変動時間は１０秒であり、普通当たり乱数用カウンタＣＳ３が「１６８」～「２５０」の場合、第２図柄の変動時間は１５秒である。

【３４５１】

同様に、時短Ｂ状態において、普通当たり乱数用カウンタＣＳ３が「０」～「８３」の場合、第２図柄の変動時間は３秒であり、普通当たり乱数用カウンタＣＳ３が「８４」～「１６７」の場合、第２図柄の変動時間は１５秒であり、普通当たり乱数用カウンタＣＳ３が「１６８」～「２５０」の場合、第２図柄の変動時間は３０秒である。

【３４５２】

なお、上述した第２図柄の変動時間は一例である。特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物３３ｂ１の開放時間に上述した差があれば、時短状態中とそれ以外の遊技状態中とで第２図柄の変動時間が同じ時間であってもよい。また、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物３３ｂ１の開放時間に上述した差がなくても、時短状態中以外の遊技状態中の第２図柄の変動時間を非常に長い時間（例えば１０分）に設定することでも、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞することが難しくすることができる。

【３４５３】

特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間について説明する。通常状態、大当たりラウンド遊技状態においては、図２０５（ｂ）を用いて説明したように、第２図柄の変動は全て外れとなるので、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放される場合はない。したがって、普通図柄変動パターン抽選用テーブルにおいて当該状態に対応する開放時間は設定されていない。一方、時短Ａ，時短Ｂ状態における特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間は、０．９秒に設定されている。

【３４５４】

次に、図２０６を参照して特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて行われる変動表示について説明する。図２０６（ａ）は、時短Ａにおける特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は、時短Ｂにおける特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。

【３４５５】

図２０６（ａ）に示すように、時短Ａ状態における特図２の主装飾図柄変動パターンは、大当たり乱数カウンタＣ１が「１５０」，「３００」，「４５０」すなわち直撃大当たりである場合、大当たり長変動（例えば３０秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が「２」～「１４９」，「１５１」～「２９９」，「３０１」～「４９９」，「４５１」～「５９９」のいずれかである場合、小当たり長変動（例えば３０秒、６０秒、９０秒）に設定されている。また、外れである場合は、ハズレ長変動（例えば３０秒）に設定されている。

【３４５６】

小当たり長変動には変動時間が３０秒のパターンＡ，変動時間が６０秒のパターンＢ，変動時間が９０秒のパターンＣが存在する。小当たりには上述したように、通常当たり、

時短Ａ１付き当たり、時短Ａ２付き当たり、時短Ａ３付き当たり、および時短Ａ４付き当たりの５通りがあることからすると、小当たり長変動には、通常当たり（パターンＡ）、通常当たり（パターンＢ）・・・時短Ａ４付き当たり（パターンＣ）の１５通りがある。

【３４５７】

変動種別カウンタＣＳ１は、小当たりの変動時間を決定する。すなわち、変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」の時には、小当たりはパターンＡとなり、小当たりの変動時間は、３０秒に設定される。変動種別カウンタＣＳ１が「３１」～「１４０」の時には、小当たりはパターンＢとなり、小当たりの変動時間は、６０秒に設定される。変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」の時には、小当たりはパターンＣとなり、小当たりの変動時間は、３０秒に設定される。

【３４５８】

図２０６（ｂ）に示すように、時短Ｂ状態における特図２の主装飾図柄変動パターンは、大当たり乱数カウンタＣ１が「１５０」，「３００」，「４５０」すなわち直撃大当たりである場合、大当たり短変動（例えば２秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が「２」～「１４９」，「１５１」～「２９９」，「３０１」～「４９９」，「４５１」～「５９９」のいずれかである場合、小当たり短変動（例えば２秒）に設定されている。また、外れである場合は、ハズレ短変動（例えば２秒）に設定されている。

【３４５９】

図２０６を参照すれば明らかなように、時短Ａ状態における特図２に係る変動時間は、時短Ｂ状態における特図２に係る変動時間より長い。時短Ｂ状態における変動時間は２秒なので、時短Ｂ状態において特図２に係る保留を貯めることはほぼ見込めないが、時短Ａ状態における変動時間は３０秒～９０秒なので、時短Ａ状態において特図２に係る保留を貯めることは比較的容易である。

【３４６０】

ここで、大当たりの種別について説明する。特図１変動における大当たりとしては、特図１の大当たり当選後に発生する通常大当たりと、時短付き大当たりの２種類がある。特図２変動における大当たりとしては、特図２の当たり（小当たり。以下、単に当たりと呼ぶ。）当選後にＶ入賞を契機として発生する大当たりとして、通常大当たりと、時短付き当たりと、Ｖ入賞に関わりなく発生する大当たりとして直撃大当たり（通常大当たり，時短付き大当たりを含む）の２種類がある。なお、直撃大当たりを省く構成としてもよい。

【３４６１】

各種大当たりについて具体的に説明する。時短付き大当たりとは、大当たりに伴うエンディングの表示が終了した時点で、時短状態を発生させる大当たりである。通常大当たりとは、大当たりに伴うラウンドおよび、それに伴うエンディングの表示が終了した時点で、時短状態を発生させない大当たりである。したがって、時短付き大当たりの方が時短状態の付帯という意味で通常大当たりよりも遊技者にとって有利である。

【３４６２】

時短状態について説明する。時短状態の時短とは、遊技球がゲートを通過してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短いことを示す、時間短縮の略であり、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞頻度が高くなるものである。より具体的には、時短状態とは、普通図柄の変動時間が他の状態よりも短くなる状態である。他の状態とは、通常遊技状態であるが、大当たりラウンド遊技状態を含めてもよい。以下、特に断りのない限り他の状態に大当たりラウンド遊技状態を含めた例について説明する。

【３４６３】

時短状態について具体的に説明する。本実施例の構成では、時短には時短Ａと時短Ｂの２種類がある。時短Ａは、特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入賞したことに伴う初当たりが時短付き大当たりとなった場合、または、後述する移行条件の成立前に時短Ａ中に特図２当たりが時短付き当たりとなった場合に、当該大当たりのエンディング後に付与される特典である。時短Ａが初当たりや上述した時短Ａ中の特図２当たりに付与されると、ゲート通過に伴う普通図柄に係る変動および特図２用始動入賞装置３３ａへの遊技球入

賞に伴う特図２に係る変動時間がそれぞれ短縮する。時短Ａの発生により、普通図柄に係る変動時間は、例えば１分～１０分から例えば３秒～１５秒に短縮され、遊技者はゲートを狙ってから普通図柄に係る抽選に当選して、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができるようになる。特図２に係る抽選は、特図１に係る抽選よりも当たりが発生し易いので、この時点より、遊技者にとって、特図１用始動入賞装置３３ａを狙うよりゲートおよび特図２用始動入賞装置３３ｂを狙った方が特図に係る変動表示を発生させやすいという意味で遥かに有利となる。このように、時短Ａは、特図２に係る遊技に関している。この点は、時短Ｂ状態も同様である。

【３４６４】

時短Ａは、特図２に係る変動表示の時間も短縮させるのでこの点について説明する。通常状態において、特図２用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞したことに伴う特図２に係る変動時間は例えば３分～１０分であり、遊技者が開状態の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させ、Ｖアタッカー３１ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができない。ところが、時短Ａが発生すると、特図２に係る変動時間は、例えば３０秒～９０秒に短縮される。時短Ａ状態においては、遊技者は開状態の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させ、Ｖアタッカー３１ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができる。時短Ａの発生中は、後述する時短Ｂ状態中に比べて特図２の変動に係る保留を貯めることが容易であるがこの点については後述する。

【３４６５】

続いて時短Ｂについて説明する。時短Ｂは、時短Ａ状態において時短Ａから時短Ｂに移行するための所定条件が成立した状態で特図２当たりとなったときに付与される特典である。時短Ａから時短Ｂに移行するための所定条件が成立するには、時短Ａ状態において特図２の変動に係る保留が規定数（例えば４回）貯まるか、時短Ａ状態において普通図柄の変動が２０回なされている必要がある。

【３４６６】

時短Ｂも時短Ａと同様、ゲート通過に伴う普通図柄に係る変動および特図２用始動入賞装置３３ａへの遊技球入賞に伴う特図２に係る変動時間をそれぞれ短縮する。時短Ｂの発生により、普通図柄に係る変動時間は、１０分から例えば３秒～３０秒に短縮され、特図２に係る変動時間は、例えば２秒に短縮される。時短Ｂの発生中は、上述した時短Ａ状態に比べて特図２の変動に係る保留を貯めることが困難であるがこの点については後述する。

【３４６７】

時短状態の終了条件について説明する。時短Ａは、上述した時短Ａから時短Ｂに移行する条件が成立した状態で特図２当たりとなった時点で終了する。時短Ｂは、時短Ｂ状態において時短Ｂから通常状態に移行（転落）する条件が成立した状態で特図２当たりとなった時点で終了する。時短Ｂから通常状態に移行（転落）する条件は、普通図柄変動３０回の有利演出が行われるなされることである。

【３４６８】

＜遊技の流れ＞

続いて遊技の流れの一例について説明する。本実施例に係る遊技機は、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｂ状態の少なくとも３つの遊技状態を発生させることができる。遊技は図２０７に示すように、通常状態から始まり、第１の条件が満たされると、遊技状態は、通常状態から時短Ａ状態へ移行する。その後、第２の条件が満たされると、遊技状態は、時短Ａ状態が終了して通常状態となり、時短付き当たりが成立することによって時短Ｂ状態へ移行する。その後、第３の条件が満たされ、時短付き当たりが成立すると、遊技状態は、時短Ｂ状態から通常状態へ移行する。以下、図２０７に示した遊技に流れについて説明する。

【３４６９】

なお、特図２大当たり抽選用テーブルは、時短Ａ状態中・時短Ｂ状態中で分けているが、これは変動開始時に時短Ａ状態中であるか時短Ｂ状態中であるかを示す。特図２の変動

中に例えば規定数保留または規定回数普図変動の成立によって時短Ａ状態が終了して通常状態となったが、特図２の変動が外れになる場合、残保留の抽選時は通常状態であるが、この残保留の変動開始時には、時短Ｂ状態中の特図２大当たり抽選用テーブルと同じものを参照するものとする。

【３４７０】

＜通常状態＞

通常状態とは、左打ちで特図１用始動入賞装置３３ａを狙う通常遊技が行われるパチンコ機１０の内部状態であって、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に伴って特図１の抽選と、それに基づく特図１の変動表示が行われる時短なしの状態である。このときの抽選結果は、ほぼハズレとなる。そうでありながらも特図１に係る抽選の結果、通常大当たりまたは時短付き大当たりに当選すると、オープニング演出を経て、大当たりラウンド遊技が開始される大当たり状態となる。大当たり状態はエンディング演出の終了とともに終了する。

【３４７１】

通常状態においてはゲートを狙うと遊技者にとって不利なのでこの点について説明する。時短Ａ，Ｂが付かない通常状態において、遊技球のゲート通過に伴う普通図柄の変動時間は、例えば１分～１０分であり、遊技者がゲートを狙ってから普通図柄に係る抽選に当選して、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができない。したがって、時短状態ではない通常状態において遊技者としては特図２に係る変動表示を発生させることが極めて困難なゲートを狙うよりも特図１用始動入賞装置３３ａを狙った方が特図に係る変動表示を発生させやすいという意味で遥かに有利である。なお、普通図柄の当たり確率を通常状態と時短状態で一定としない構成としてもよい。

【３４７２】

＜時短Ａ状態＞

特図１の変動表示において時短付き大当たりに当選した場合について説明する。特図１の時短付き大当たりに当選すると、大当たり状態のエンディング演出の後、遊技状態に時短Ａが付与される。特図１の時短付き大当たりの当選が上述した第１の条件である。なお、特図１の変動表示において通常大当たりに当選すると、大当たり状態のエンディング演出の後、遊技の状態が特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球前の状態に戻り、時短Ａは付与されない。

【３４７３】

特図１に係る時短付き大当たり状態のエンディング演出が終了した時点で、遊技球のゲート通過に伴う普通図柄抽選の変動時間が短縮されるので、遊技状態は、ゲート及び特図２用始動入賞装置３３ｂを狙う右打ち遊技が行われるパチンコ機１０の内部状態である時短Ａ状態に移行する。時短Ａには、厳密には時短Ａ１～時短Ａ４の４種類の連続操作有利特典があるが、この時発生する時短Ａは、時短Ａ１であったとする。時短Ａ１～時短Ａ４の連続操作有利特典は、後述する保留ルートに関する規定数が異なる。この点は、保留ルートの説明とともに後述する。

【３４７４】

時短Ａ状態の開始時においては、特図２用始動入賞装置３３ｂは開状態となっていないので、遊技者は、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態とするべく、ゲートを狙うことになる。もっとも、本実施例のゲートは、右側遊技領域３０ｒから特図２用始動入賞装置３３ｂへ向かうまでの遊技球の通り道にあるので、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うように遊技球を発射させれば、発射された遊技球のほとんどはゲートを通過することになる。

【３４７５】

右打ち遊技中において、遊技球がゲートを通過すると、普通図柄に係る変動が開始される。普通図柄の抽選に係る図柄の変動時間は例えば３秒～１５秒なので、時短なしの通常状態と比較して速やかに普通図柄に係る抽選結果が出る。普通図柄の当たり確率は例えば１／１５である。普通図柄に係る抽選に当選すると、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状

態となり、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球することができるようになる。
【３４７６】
なお、普通図柄の変動表示結果がハズレとなると、特図２用始動入賞装置３３ｂは開状態とならないので、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球することができない。この場合でも、右打ちに係る時短Ａは継続しているので、遊技球は再びゲートを通過し、普通図柄に係る変動が開始され、速やかに抽選の結果が出る。
【３４７７】
普通図柄に係る抽選に当選し、１球の遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球すると、特図２に係る変動表示が開始され、特図２用始動入賞装置３３ｂは閉状態となる。この時点で、第３図柄表示装置４２には、「保留を４つ貯めて下さい」といった４回分の保留を促す表示をしてもよい。この表示は、後述する時短Ｂへの移行に必要な保留数を示している。このような表示は、特図２に係る変動動作の保留が例えば１つ貯まった状態で行ってもよく、この場合、第３図柄表示装置４２には、「保留をあと３つ貯めて下さい」といった時短Ｂへの移行に必要な保留数に達しつつある状況が表示されることになる。なお、このような時短Ｂへの移行に関する情報を第３図柄表示装置４２等に報知させない構成とすることもできる。
【３４７８】
特図２に係る変動時間は、時短Ａ状態において例えば３０秒～９０秒と比較的長い。したがって、遊技者は、この間に特図２に係る保留を貯めることができる。すなわち、特図２抽選に係る変動中の遊技状態は、時短Ａ状態であるので、遊技者がこの間に右打ちを行うと、発射された遊技球は、ゲートを通過し、例えば、その３秒～１５秒後に普通図柄に係る抽選結果が出る。この抽選に当選すると、特図２用始動入賞装置３３ｂは再び開状態となり、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球することができるようになる。１球の遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球すると、特図２用始動入賞装置３３ｂは再び閉状態となる。この時点で通常ならば、特図２抽選に係る変動表示が開始されるが、当該変動の消化中は新たな変動を開始することできない。そこで、変動中において特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると、当該変動の後に行われる次回の変動として１回分の変動動作に係る保留が貯まる。
【３４７９】
なお、保留を貯める際に１球の遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させると、特図２用始動入賞装置３３ｂは閉状態となったが、本実施例はこの構成に限られず、開状態となっている特図２用始動入賞装置３３ｂに複数の遊技球が入球することで複数回分の変動動作に係る保留を一度に貯める構成としてもよい。また、遊技球のゲート通過に伴い普通図柄が当選となった場合、特図２用始動入賞装置３３ｂを複数回開閉させるように構成してもよい。この場合も、１球の遊技球がゲートを通過しただけで、複数の保留を貯める機会が遊技者に与えられる。
【３４８０】
時短Ａから時短Ｂに移行する条件の成立前に特図２に係る抽選が特図２当たりに当選すると、時短Ａは一時的に停止し、遊技状態は通常状態に戻る。この時点で、Ｖ入賞装置３１へ遊技球が入賞すると、遊技状態は大当たり状態となり、ラウンド遊技が開始される。ラウンド遊技が終了すると、エンディング演出が実行される。特図２当たりが時短付き当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、時短Ａ状態に戻る。例えば、この条件の成立前に当選した特図２の時短付き当たりに基づき新たな時短Ａ状態が発生し、新たに時短Ａから時短Ｂに移行する条件（普通図柄の変動回数に関する条件）が成立するまで時短Ａ状態が続く。もちろん、時短付当たり毎に新たな時短Ａ状態が発生する構成に限らず、初当たりで発生した時短Ａ状態がその後時短付き当たりに当選してもそのまま続き、時短Ａから時短Ｂに移行する条件が成立した時点で、時短Ｂ状態への移行の条件成立とする構成であってもよい。特図２当たりが通常当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、そのまま通常状態になる。なお、特図２に係る抽選がハズレになると、時短Ａは停止しないので、遊技者はハズレ結果が出た後直ちにゲート

を狙って再び特図２に係る変動表示を発生させる遊技に移行することができる。
【３４８１】
特図２の大当たり状態に係るエンディング演出後の遊技状態についてもう少し詳しく説明する。まず、特図２に係る変動中に保留が貯まっていない場合、遊技は、時短Ａが付与された直後の状態に戻る。この時点で遊技者は、再び遊技球をゲートに通過させ、普通図柄の当選を経て開状態となった特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことになる。一方、特図２に係る変動中に保留が貯まっている場合、エンディング演出後に１回分の保留が当該変動に移行し、再び特図２に係る変動が開始されることになる。この２回目の変動は、時短Ａ状態中における変動なので、変動時間は、例えば３０秒～９０秒であり、この間に新たな変動動作の保留を貯めることができる。
【３４８２】
＜時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行＞
時短Ａ状態は、時短Ａから時短Ｂに移行する所定条件が成立すると時短Ｂ状態に移行する。時短Ａ状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選および変動が何度も繰り返される。この時短Ａ状態における普通図柄の２０回目の変動を終えると、時短Ａから時短Ｂに移行する１つ目の条件が成立し、時短Ａ状態が終了して、遊技の状態は通常状態に戻る。そして、当該変動が終了し、変動の結果が時短付き当たりとなると、この時短付き当たりは時短Ｂが付く。この時点で、Ｖ入賞装置３１へ遊技球が入賞すると２つ目の条件が成立し、大当たり状態の終了後に時短Ｂ状態となることが確定する。すなわち、まず遊技状態は大当たり状態となり、ラウンドが開始される。ラウンド演出が終了すると、エンディング演出が実行される。エンディング演出が終了すると時短Ａから時短Ｂに移行し、遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態となる。時短Ａは時短Ｂに移行する前に終了する。このような時短Ａから時短Ｂへの移行の方式を説明の便宜上、普通図柄ルートとよぶ。
【３４８３】
普通図柄ルートにおける時短Ａの終期としては、上述した１つ目の条件が成立したときでもよいし、上述した２つ目の条件が成立したときでもよい。
【３４８４】
なお、普通図柄における２０回の変動の全てがハズレとなった場合は、時短Ａ状態の終了に関する条件は満たされているので、図２０８に示すように、時短Ａは終了して、遊技状態は通常状態に戻る。時短Ａ状態の終了に関する条件成立後、特図２の変動が時短付き当たりとなったにも関わらずＶ入賞させなかった場合は、通常状態に移行させるものでもよいし、時短Ｂ状態に移行せず、時短Ａ状態のままとなるものでもよい。
【３４８５】
普通図柄ルートと新たな時短Ａ状態の関係について説明する。時短Ａ状態において、特図２に係る時短付き当たりに当選すると、上述したように、新たな時短Ａが発生する。このとき、先の時短Ａにおいて計数されていた普通図柄の変動回数は、０回にリセットされ、新たな時短Ａが始まると、普通図柄の変動がある度に変動回数が１回、２回・・・２０回と計数される。
【３４８６】
その一方で、時短Ａは、特図２の変動中に特図２に係る変動の保留が規定数（時短Ａ１においては４回、時短Ａ２においては３回、時短Ａ３においては２回、時短Ａ４においては１回）貯まった状態で、当該特図２の変動が時短付き当たりに当選しても時短Ｂに移行する。本例では、発生した時短Ａは、時短Ａ１であったので、上述の規定数は４である。時短Ａ状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選が何度も繰り返される。この抽選回数が２０回を越えない間に、上述した変動動作の保留が４回分貯まる場合がある。この場合とは具体的には、特図２に係る当該変動の実行中に特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球入賞が複数発生し、変動動作の保留が４回分貯まる場合が考えられる。保留が４回分貯まると、時短Ａから時短Ｂに移行する１つ目の条件が成立し、遊技の状態は通常状態に戻る。そして、当該変動が終了し、変動の結果が時短付き当たりとなると、この時短付き当たりは時短Ｂが付く。この時点で、Ｖ入賞装置３１へ遊技球が入賞すると２つ目の条

件が成立し、大当たり状態の終了後に時短Ｂ状態となることが確定する。すなわち、まず遊技状態は大当たり状態となり、ラウンドが開始される。ラウンド演出が終了すると、エンディング演出が実行される。エンディング演出が終了すると通常状態から時短Ｂに移行し、遊技状態は、通常状態から時短Ｂ状態となる。時短Ａは時短Ｂに移行する前に終了する。このような時短Ａから時短Ｂへの移行の方式を説明の便宜上、保留ルートとよぶ。普通図柄ルートを発生させるための条件または保留ルートを発生させるための条件が上述の第２の条件である。

【３４８７】

保留ルートにおける時短Ａの終期としては、普通図柄ルートと同様、上述した１つ目の条件が成立したときでもよいし、上述した２つ目の条件が成立したときでもよい。

【３４８８】

保留ルートにおいて、１つ目の条件（保留４回貯留）が成立した場合、遊技の状態が通常状態に移行しない場合があるので、この例について説明する。１つ目の条件が成立すると、遊技の状態を通常状態に移行させる前に時短Ａを継続させるか否かの抽選（時短Ａ継続可否抽選）が実行される。この抽選は、変動表示を伴わず、開始されると即座に結果が出る。当該抽選に落選すると、上述したように、遊技の状態は通常状態に戻る。しかし、当該抽選に当選すると、時短Ａが継続される。いずれの場合も、２つ目の条件（Ｖ入賞）が成立すると、遊技状態は時短Ｂに移行する。当該抽選に当選する確率は、例えば５０％である。

【３４８９】

時短Ａ継続可否抽選の意義について説明する。当該抽選で当選すると、特図２に係る保留を更に貯めることができる機会が与えられる。１つ目の条件が成立しても時短Ａが継続するからである。本例における１つ目の条件における保留個数は、保留が貯められる上限の４回であるので、時短Ａ継続可否抽選に当選してもこれ以上特図２に係る保留を増やすことはできないが、１つ目の条件が、３回の保留を貯めることであれば、１つ目の条件の成立後においても、保留が１つ分だけ空きとなっている。とはいえ、時短Ａ継続可否抽選に落選してしまうと、遊技の状態は通常状態に戻るので、特図２に係る保留は貯めることができない。一方、時短Ａ継続可否抽選に当選すると、時短Ａは継続するので、時短Ｂが始まるまでに保留を１だけ増やすことができる。すなわち、時短Ａ継続可否抽選は、時短Ｂ以降直前における遊技の状態を通常状態とするか、保留が貯められる特典付きの時短Ａ状態とするかを決める抽選である。

【３４９０】

なお、時短Ａ状態の終了に関する条件成立後、特図２の変動が時短付き当たりとなったにも関わらずＶ入賞させなかった場合は、通常状態に移行させるものでもよいし、時短Ｂ状態に移行せず、時短Ａ状態のままとなるものでもよい。

【３４９１】

保留ルートと新たな時短Ａ状態の関係について説明する。時短Ａ状態において、特図２に係る時短付き当たりに当選すると、上述したように、新たな時短Ａが発生する。このとき、先の時短Ａにおいて計数されていた特図２に係る保留回数は、新たな時短Ａに引き継がれる。新たな時短Ａは、先の時短Ａ状態において貯められた保留と、当該時短Ａ状態において貯められた保留回数の合計が４回になると終了する。

【３４９２】

なお、上述の保留ルートにおいて特図２の時短付き当たりに時短Ｂが付く条件は、保留が４回貯まることになっている。また、上述した図２０３（ｂ）の通り、大当たり図柄カウンタＣ２の値に応じて保留ルート突入に必要な保留の回数が例えば１回～４回に変化する。つまり、本実施例では、予め定められた保留回数（１回～４回）の中から選択された回数を保留ルートの突入条件として設定される。このように、保留ルート突入の難易度が可変なので時短Ａにおける遊技が単調でなくなる。

【３４９３】

また、図２０３（ｂ）のように、保留ルート突入に必要な保留の回数に応じて時短Ｂ状

態になるタイミングが異なるので、保留ルート突入の難易度が変化する。したがって、時短Ａにおける遊技が単調でなくなる。また、当該保留ルート突入に必要な保留回数は、抽選結果によって変化する。このような構成とすれば、特図１に係る抽選に新たな価値を付加することができるので、通常状態における遊技が単調でなくなる。

【３４９４】

また、状況に応じて保留ルート突入に必要な保留の回数を変化させる例としては、時短Ａ状態が長引くほど保留ルート突入に必要な保留の回数が減少するような構成が考えられる。この場合、例えば、時短Ａ状態において、普通図柄の変動が０回～４回の期間は、保留ルート突入に必要な保留の回数が４回に設定され、時短Ａ状態において、普通図柄の変動が５回～９回の期間は、保留ルート突入に必要な保留の回数が３回に設定され、時短Ａ状態において、普通図柄の変動が１０回～１５回の期間は、保留ルート突入に必要な保留の回数が２回に設定され、時短Ａ状態において、普通図柄の変動が１６回～１９回の期間は、保留ルート突入に必要な保留の回数が１回に設定される。このように、本例では、保留ルート突入に必要な保留回数を所定のタイミングで別の回数に変更するので、遊技を行っている間に遊技状態が自動的に変化し、時短Ａにおける遊技が単調でなくなる。

【３４９５】

＜保留あり時短Ｂ状態＞

時短Ｂ移行後、特図２に係る保留が４回分貯まっている場合は、時短Ｂ状態において当該保留が消化される。この状態を説明の便宜上、保留あり時短Ｂ状態と呼ぶ。保留あり時短Ｂ状態において４回分の保留が消化される様子について説明する。変動動作に係る保留の消化が始まると、まず、特図２に係る変動表示が開始される。特図２に係る変動時間は、時短Ｂ状態において例えば２秒と比較的短い。したがって、遊技者は、この間に特図２に係る保留を貯めることができないか、あるいは、特図２に係る保留を貯めることができても、それは時短Ａ中に比べて難しい。

【３４９６】

時短Ｂから通常状態に移行（転落）する条件の成立前に特図２に係る抽選に当選すると、時短Ｂは一時的に停止し、遊技状態は通常状態に戻る。この時点で、Ｖ入賞装置３１へ遊技球が入賞すると、遊技状態は大当たり状態となり、ラウンド遊技が開始される。ラウンド遊技が終了すると、エンディング演出が実行される。特図２当たりが時短付き当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、時短Ｂ状態に戻る。すなわち、この条件の成立前に当選した特図２の時短付き当たりに基づき新たな時短Ｂ状態が発生し、新たに発生した時短Ｂから通常状態に移行（転落）する条件（普通図柄の変動回数に関する条件）が成立するまで時短Ｂ状態が続く。もちろん、時短付き当たりが発生する毎に新たな時短Ｂ状態が発生する構成に限らず、最初に発生した時短Ｂ状態がその後時短付き当たりに当選してもそのまま続き、時短Ｂから通常状態に移行する条件が成立した時点で、通常状態への移行の条件成立とする構成であってもよい。特図２当たりが通常当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、そのまま通常状態になる。なお、特図２に係る抽選がハズレになると、時短Ｂは停止しないまま、遊技は次の保留消化に移行する。いずれにせよ、特図２に係る抽選結果が出た時点で貯められている保留は１回分減少する。

【３４９７】

このような特図２に係る変動表示に係る動作は、保留された回数だけ繰り返される。本実施例では、保留は４回分貯められているので、同様の動作が４回繰り返される。

【３４９８】

＜保留なし時短Ｂ状態＞

やがて、時短Ｂが継続した状態で全ての保留が消化される。すると、遊技の状態は、上述した保留消化に係る、保留あり時短Ｂ状態から、遊技球のゲート通過に伴う特図２大当たりを狙う、保留なし時短Ｂ状態へ移行する。なお、上述したように、本実施例に係る時短Ｂは、４回の保留に関する保留ルートに依らなくても、保留とは無関係の普通図柄ルートでも発生する。したがって、普通図柄ルートに関する時短Ｂは、保留あり時短Ｂを経る

ことなく、保留なし時短Ｂから開始されることがある。保留が１つも貯まっていない状態で２０回目の普通図柄に係る変動終了後の特図２の変動が時短付き当たりとなることがあり得るからである。もっとも、保留が４回に満たないまま普通図柄ルートで時短Ｂに移行する場合もあるから、時短Ｂは、保留が４回に満たない保留あり時短Ｂを経て、保留なし時短Ｂに移行することもある。普通図柄ルートで時短Ｂが発生した場合は、消化される保留の回数は０回～３回のいずれかとなる。

【３４９９】

保留なし時短Ｂ状態が開始された後の様子について説明する。保留なし時短Ｂ状態の開始時においては、特図２に係る変動表示は自動的には発生せず、特図２用始動入賞装置３３ｂも開状態となっていないので、遊技者は、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態とするべく、ゲートを狙うことになる。右打ちされた遊技球のほとんどはゲートを通過することになるという事情は時短Ａ状態と同様である。

【３５００】

保留なし時短Ｂ状態において、遊技球がゲートを通過すると、普通図柄に係る変動が開始される。普通図柄の抽選に係る図柄の変動時間は時短Ａのときよりもやや長い３秒～３０秒である。そして、普通図柄の当たり確率は時短Ａのときと同じ例えば１／１５である。普通図柄に係る抽選に当選すると、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となり、遊技球は特図２用始動入賞装置３３ｂに入球することができるようになる。

【３５０１】

なお、普通図柄の変動表示結果がハズレとなった場合、ゲートを狙えば、再び普通図柄の抽選が実行される点も時短Ａのときと同様である。

【３５０２】

普通図柄に係る抽選に当選し、１球の遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球すると、特図２に係る変動表示が開始され、特図２用始動入賞装置３３ｂは閉状態となる。特図２に係る変動時間は、時短Ｂ状態において例えば２秒と比較的短い。したがって、遊技者は、この間に特図２に係る保留を貯めることができないか、あるいは、特図２に係る保留を貯めることができても、それは時短Ａ中に比べて難しい。この点は、上述した保留あり時短Ｂ状態と同様である。

【３５０３】

時短Ｂから通常状態に移行（転落）する条件の成立前に特図２に係る抽選が特図２当たりに当選すると、時短Ｂは一時的に停止し、遊技状態は通常状態に戻る。この時点で、Ｖ入賞装置３１へ遊技球が入賞すると、遊技状態は大当たり状態となり、ラウンド遊技が開始される。ラウンド遊技が終了すると、エンディング演出が実行される。特図２当たりが時短付き当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、時短Ｂ状態に戻る。特図２当たりが通常当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、そのまま通常状態になる。なお、特図２に係る抽選がハズレになると、時短Ｂは停止しないので、遊技者はハズレ結果が出た後直ちにゲートを狙って再び特図２に係る変動表示を発生させる遊技に移行することができる。

【３５０４】

このように、時短Ｂ状態においては、新たに特図２に係る保留を貯めることはできないか、あるいは、特図２に係る保留を貯めることができても、それは時短Ａ中に比べて難しい。特図２に係る変動時間が２秒だからである。この点が特図２に係る保留を貯めることができる時短Ａ状態とは異なる。特図２当たりが通常当たりである場合は、エンディング演出が終了すると、遊技状態は、そのまま通常状態になる。なお、特図２に係る抽選がハズレになると、時短Ｂは、停止しないので、遊技者はハズレ結果が出た後直ちにゲートを狙って再び特図２に係る変動表示を発生させる遊技に移行することができる。

【３５０５】

＜時短Ｂ状態の終了＞

上述したように時短Ｂ状態は、時短Ｂ状態において普通図柄変動例えば３０回の有利演出が行われると終了する。保留なし時短Ｂ状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽

選および変動が何度も繰り返される。この時短Ｂ状態における普通図柄変動３０回目の有利演出を終えると、時短Ｂ状態は終了する。時短Ｂ状態が終了すると、遊技は、特図１に係る通常状態に戻る。すなわち、遊技は、右打ちをしてゲートを狙うよりも左打ちをして特図１用始動入賞装置３３ａを狙う方が遥かに有利な通常の状態に戻る。時短Ｂ状態において普通図柄変動３０回の有利演出が行われることが上述した第３の条件である。

【３５０６】

時短Ｂの終了時点としては、保留なし時短Ｂ状態において、特図２に係る変動表示の実行中である場合もあれば、保留なし時短Ｂ状態において、特図２に係る変動表示が開始される前の場合もある。なお、本実施例における大当たりラウンド演出中、エンディング演出中の遊技状態は時短Ｂ状態ではないので、この期間に時短Ｂ状態の終了条件が成立することはない。

【３５０７】

時短Ｂ状態における普通図柄の抽選は、主に保留なし時短Ｂ状態において行われるのでこの点について説明する。保留あり時短Ｂ状態は、遊技者は特図２の変動に係る４回の保留が消化されるまでは、Ｖ入賞装置３１および可変入賞装置３２へ遊技球を入賞させる目的以外では遊技者は通常、右打ちを行わない。Ｖ入賞装置３１および可変入賞装置３２へ遊技球を入賞できるのは、特図２に係る変動表示の当たり確定後であるので、Ｖ入賞装置３１および可変入賞装置３２へ遊技球を入賞させる時点は、時短Ｂ状態ではなく、通常状態に属している。通常状態において遊技球がゲートを通過しても、時短Ｂ状態における通常図柄の抽選がなされることはない。従って、保留あり時短Ｂ状態において、時短Ｂ状態の終了条件となる３０回の有利演出が行われる時短回数が消費されることはほぼ無く、時短Ｂ状態の終了条件となっている３０回の有利演出が行われる時短回数は、ほぼ保留なし時短Ｂ状態において費やされる。

【３５０８】

図２０９は、以上で説明した遊技全体の流れを模式的に示している。遊技は時短が付かない通常状態から始まり、当該状態は時短付き当たりに当選するまで維持される。通常状態において時短付き当たりに当選すると、時短Ａが発生し、保留ルートまたは普通図柄ルートに係る条件が成立するまで時短Ａ状態が維持される。保留ルートまたは通常図柄ルートが成立すると、時短Ａは時短Ｂに移行する。時短Ｂは、普通図柄が３０回変動する有利演出が行われると終了して遊技は通常状態に戻る。

【３５０９】

新たな時短Ｂ状態の終期について説明する。時短Ｂ状態において、特図２に係る時短付き当たりに当選すると、上述したように、新たな時短Ｂが発生する。このとき、先の時短Ｂにおいて計数されていた普通図柄の変動回数は、０回にリセットされ、新たな時短Ｂは、当該時短Ｂ状態において時短付き当たりに当選しなければ、普通図柄変動３０回の有利演出が行われると終了する。

【３５１０】

＜本実施例に関する変形例＞

ここで、本実施例に関する変形例について説明する。

＜変形例６７－１＞

上述の構成では、第１の条件、第２の条件、第３の条件の成立によって、遊技の状態が通常状態、時短Ａ状態、時短Ｂ状態に切り替わっていたが、本発明はこの構成に限られない。第１の条件が満たされると、遊技状態は、通常状態から時短Ａ状態へ移行し、第２の条件が満たされると、遊技状態は、時短Ａ状態から通常状態へ移行する構成とすることもできる。従って、本変形例によれば、時短Ａ状態において、普通図柄の変動が２０回となるか、特図２に係る保留が４回貯まった後、特図２当たりとなると時短Ａ状態は通常状態へと転落する。

【３５１１】

＜変形例６７－２＞

上述の構成では、図２１４で示したような特図２用始動入賞装置３３ｂの開放および閉

鎖動作により、時短Ａ状態における特図２に関する保留数を規定数に制限するようにしていたが、本発明はこの構成に限られない。同様の構成を、特図２用始動入賞装置３３ｂを非電動役物とする構成により実現することもできる。本変形例によれば、Ｖ入賞口３１ａの遊技盤裏面側には、Ｖ入賞口３１ａに入球した遊技球が通過するＶ入賞条件充足ゲート、特図２用始動入賞装置３３ｂの遊技盤裏面側には、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した遊技球が通過する保留条件充足ゲートを備え、Ｖ入賞条件充足ゲートは、入球した遊技球の重みを利用して、保留条件充足ゲートの上流側に設けられた特図２用始動入賞装置３３ｂの遊技盤裏面側に設けられた非電動役物を開放させる。ここでいう開放とは、非電動役物が遊技球の通過を許容する状態である。一方、保留条件充足ゲートは、非電動役物を通過した遊技球が規定数（例えば３球）になると、入球した３球目の遊技球の重みを利用して、非電動役物を閉鎖させる。ここでいう閉鎖とは、非電動役物が遊技球の通過を禁止する状態である。Ｖ入賞条件充足ゲート、保留条件充足ゲートおよび非電動役物は、互いに機械的に連動して動作するリンク機構を構成している。

【３５１２】

本変形例における遊技機の動作について説明する。時短Ａ中に特図２当たりが生じて、Ｖアタッカー３１ｂが開状態となると、遊技球はＶ入賞条件充足ゲートを通過して、Ｖ入賞口３１ａに入球する。その際に、Ｖ入賞条件充足ゲートは、遊技球の重みを利用して非電動役物を開状態にする。その後、遊技球が普通図柄用始動口３４を通過し、その通過検出に基づく普通図柄の抽選結果が当たりになり、それによって電動役物３３ｂ１が開放し、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに向けて進入可能となると、その時点から遊技者は特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させることができるようになる。上述までの記載の通り、電動役物３３ｂ１は、おおむね遊技球が１球通過したタイミングで開状態（突出位置）から閉状態（退避位置）に戻るので、１球の遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させた後は、次に普通図柄の抽選結果が当たりになった後で入球させることができるようになる。

【３５１３】

非電動役物が開状態となった後、３球の遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球して保留が３回貯まると、保留条件充足ゲートは、遊技球の重みを利用して非電動役物を閉状態にする。この時点から遊技者は、電動役物３３ｂ１が開状態となったとしても、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させることができなくなる。このようにして本変形例では、リンク機構を利用して特図２に係る保留を規定数以上とならないようにしている。なお、本変形例によれば、時短Ａ付き当たりについて、図２０３，図２０４で説明したような複数の当たり種別はなく、設定されている当たり種別は、時短Ａ２に相当する単一の当たり種別であるが、周知のリンク機構を利用して特図２の当たり図柄の種別（時短Ａ１から時短Ａ４の種別）に応じて規定数を変えることができるならば、そのように構成しても構わない。

【３５１４】

以上のように本実施例によれば、時短Ａ付き大当たり状態が終了した後の遊技状態での時短Ａ状態は所定の条件を満たすと、時短Ｂ状態になるので、時短状態における遊技が単調とならない。

【３５１５】

また、本実施例では、時短Ｂに至る方法として、普通図柄ルートと保留ルートがあるので、時短Ａ状態の単調さを抑制することができる。

【３５１６】

次に、上述した時短Ａ状態（通常ＲＵＳＨ状態）、時短Ｂ状態（特別ＲＵＳＨ状態）を発生させる仕組みについて、図２１０～図２１５を参照してもう少し詳細に説明する。図２１０は、始動入賞処理を示すフローチャートである。図２１１は、第１図柄変動処理を示すフローチャートである。図２１２は、特図２変動開始処理を示すフローチャートである。図２１３は、第２図柄変動開始処理を示すフローチャートである。図２１４は、普通電動役物開閉処理を示すフローチャートである。図２１５は、次回遊技状態設定処理を示

すフローチャートである。
【３５１７】
図２１０を参照して主制御装置２６１にて行われるタイマー割込み処理（図２３参照）における始動入賞処理について説明する。時短Ｂ移行条件成立フラグに関する処理が含まれているところが上述した実施例２１の図１６２に示す始動入賞処理と異なっている。
【３５１８】
ステップＳ７１１の後、ステップＴ７１１ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の作動保留球数Ｎ２が上限値である４に達したか否かを判別する。特図２の作動保留球数Ｎ２が４であればステップＴ７１１ｂに進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＴ７１１ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が時短Ａ状態となっていることを示す時短Ａフラグが１か否かを判別する。時短Ａフラグが１であればステップＴ７１１ｃに進み、そうでなければ本処理を終了する。
【３５１９】
ステップＴ７１１ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグを０にセットし、時短Ｂ移行条件成立フラグを１にセットした後、図１６２で説明した先読み抽選処理Ｓ７１２を実行する。
【３５２０】
図２１１は、本実施例における第１図柄変動処理を示している。本処理は、図１６３で説明した実施例２１に係る第１図柄変動処理と同様である。ただし、図１６３におけるステップＳ４０３Ｃが時短フラグの成立・不成立を判別するステップＴ４０３Ｃに置換されている。すなわち、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＴ４０３Ｃにおいて、時短状態が発生していることを示す時短ＡｏｒＢフラグが１か否かを判別する。当該フラグが０であればステップＳ４０３Ｂに進み、１であれば本処理を終了する。
【３５２１】
図２１２は、本実施例における特図２変動開始処理を示している。本処理は、図１６４で説明した実施例２１に係る特図２変動処理と同様である。ただし、図１６４におけるステップＳ５０２Ａが、テーブルに基づいて第１～第２大当たり図柄、第１～第２小当たり図柄を停止位置に設定するステップＴ５０２Ａに置換されている。また、大当たりｏｒ小当たりの判別でＹＥＳの場合、特図２装飾図柄指定コマンドを設定すると、本処理は終了となる。
【３５２２】
本実施例における第２図柄変動処理は、実施例２１における図１６５で説明した第２図柄変動処理と同様である。
【３５２３】
図２１３は、本実施例における第２図柄変動開始処理を示している。ステップＳ５２１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている普通当たり乱数用カウンタＣＳ３の値に基づいて第２図柄当たりか否かを判別する。具体的には、時短状態においては、上述した図２０５（ａ）に示した普通当たり抽選用テーブルに基づいて、第２図柄の変動は約１／１５の確率で第２図柄当たりに当選する。通常状態または大当たりラウンド遊技状態においては、上述した図２０５（ｂ）に示した普通当たり抽選用テーブルに基づいて、第２図柄の変動は全てハズレとなる。
【３５２４】
主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄当たりであると判別した場合、ステップＳ５２２では、第２図柄の保留球格納エリアの実行エリアに格納されている普通当たり乱数用カウンタＣＳ３の値に対応する第２図柄の当たり図柄を設定し、ステップＳ５２４に進む。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄当たりでないと判別した場合、ステップＳ５２３では、第２図柄の外れ図柄を設定し、ステップＳ５２４に進む。
【３５２５】
次に、ステップＳ５２４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に格納される時短Ａフラグが１であるか否かを判断する。時短Ａフラグが１であれば、処理は

ステップＳ５２５に進み、第２図柄変動時間を普通当たり乱数用カウンタの値に応じて３，１０，１５秒のいずれかに決定してステップＴ５２６ｂに進む。時短Ａフラグが０であれば、処理は、ステップＴ５２４ａに進み、ＲＡＭ５０３に格納される時短Ｂフラグが１であるか否かを判断する。時短Ｂフラグが１であれば、処理は、第２図柄変動時間を普通当たり乱数用カウンタの値に応じて３，１５，３０秒のいずれかに決定して、ステップＴ５２６ｂに進む。

【３５２６】

ステップＴ５２４ａにおいて、時短Ｂフラグが０であれば、処理はステップＴ５２６ａに進み、第２図柄変動時間を６０秒に決定してステップＴ５２６ｂに進む。ステップＴ５２６ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄変動回数カウンタを１だけインクリメントする。その後、処理はステップＴ５２６ｃに進む。ステップＴ５２６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に格納される時短Ａフラグが１であるか否かを判断する。処理は、時短Ａフラグが１であればステップＴ５２６ｄに進み、０であればステップＴ５２６ｆに進む。ステップＳ５２６ｄでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄変動回数カウンタが２０であるか否かを判断する。第２図柄変動回数カウンタが２０であれば処理は、ステップＴ５２６ｅに進んで、時短Ｂ移行成立フラグを１にセットし、ステップＳ５２７に進む。ステップＳ５２６ｄにて、第２図柄変動回数カウンタが２０でなければ、本処理は終了となる。

【３５２７】

ステップＴ５２６ｆでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に格納される時短Ｂフラグが１であるか否かを判断する。処理は、時短Ｂフラグが１であればステップＴ５２６ｇに進み、０であれば本処理を終了する。ステップＳ５２６ｇでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄変動回数カウンタが３０であるか否かを判断する。第２図柄変動回数カウンタが３０であれば処理は、ステップＴ５２６ｈに進んで、通常状態移行成立フラグを１にセットし、ステップＳ５２７に進む。ステップＳ５２６ｇにて、第２図柄変動回数カウンタが３０でなければ、本処理は終了となる。

【３５２８】

次に、ステップＳ５２７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を決定するために、第２図柄当たりであるか否かを判断する。第２図柄当たりであればステップＳ５２８に進み、第２図柄当たりでなければ本処理を終了する。ステップＳ５２８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグが１であるか否かを判断する。

【３５２９】

ステップＳ５２９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５２８において時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグが１である場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を長い時間に決定する。ステップＳ５３０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグが１でない場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放時間を短い時間に決定する。具体的には、上述した図２０５（ｃ）に示した普通図柄変動パターン及び普通電動役物開放パターン選択用テーブルに基づいて、電動役物の開放パターンを決定する。これにより本処理を終了する。

【３５３０】

図２１４は、本実施例における普通電動役物開閉処理を示している。本処理は、図１６７で説明した実施例２１に係る普通電動役物開閉処理と同様であるが、時短Ａ状態においては特図２用始動入賞装置３３ｂに規定数の遊技球の入賞があった場合には、それ以上特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させないために普通電動役物を開放しない処理を行う点で異なっている。普通電動役物開閉処理が開始されると、まずステップＳ５４１が開始される。ステップＳ５４１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄が当たりである場合に、ＲＡＭ５０３に格納される時短Ａフラグが１であるか否かを判断する（ステップＴ５４２）。ステップＳ５４１において第２図柄が外れの場合は、本処理は終了となる。

【３５３１】
ステップＴ５４２において、時短Ａフラグが１ならば、処理は、ステップＴ５４２に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留が規定数に達したか否かを判断する。本実施例においては時短Ａ１に当選しているから、規定数は４である。保留が規定数に達していない場合は、処理は、ステップＳ５４３に進み、そうでなければ、本処理は終了となる。
【３５３２】
一方、ステップＴ５４２において時短Ａフラグが１ではない場合、処理は、ステップＴ５４２ｂに進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ｂフラグが１であるか否か判断する。時短Ｂフラグが１ならば、処理は、ステップＳ５４３に進み、そうでなければ、本処理は終了となる。
【３５３３】
ステップＳ５４３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂを開放させるように制御する。その後、ステップＳ５４４，ステップＳ５４５に係る所定の条件が成立すると、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂを閉鎖させるように制御して（ステップＳ５４６）、本処理は終了となる。
【３５３４】
ステップＳ５４４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が１球入球したか否かを判断する。遊技球の入球があれば、ステップＳ５４６に進み、入球がなければ、処理は、ステップＳ５４５に進む。ステップＳ５４５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放から０．９秒経過したか否かを判断する。０．９秒が経過した場合はステップＳ５４６に進み、そうでなければ、ステップＳ５４４に進む。
【３５３５】
このように、時短Ａ状態においては特図２用始動入賞装置３３ｂに規定数の遊技球の入賞があった場合には、それ以上特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させないために普通電動役物を開放しない処理を行うことで、時短Ａ状態の次に発生する時短Ｂ状態においては、規定数に応じた保留しか持ち続けることができなくなるので、時短Ｂ状態においては規定数に応じて連チャン回数に差を付けることができる。
【３５３６】
図２１５は、本実施例における次回遊技状態設定処理を示している。ステップＳ５６１Ａ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の時短Ａ付き大当たりに当選しているか否かを判断する。特図１の時短Ａ付き大当たりに当選している場合はステップＳ５６１Ｂ１に進み、そうでなければステップＳ５６１Ｄに進む。ステップＳ５６１Ｂ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次の遊技から通常状態ではなく時短Ａ状態（通常ＲＵＳＨ状態）に移行することをサブ制御装置２６２に伝達するために、時短Ａ移行コマンドをセットし、ステップＳ５６１Ｃ１に進む。ステップＳ５６１Ｃ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグを１にセットし、本処理を終了する。
【３５３７】
このように、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が次回遊技状態設定処理において時短Ａフラグを１にセットすることによって、特図１の大当たり状態の終了後の遊技を通常ＲＵＳＨ状態として開始することができる。
【３５３８】
ステップＳ５６１Ｄでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の通常大当たりに当選しているか否かを判断する。特図１の通常大当たりに当選している場合は、次の遊技も通常状態のまま変わらないので、本処理を終了する。そうでない場合は、ステップＳ５６２Ａに進む。
【３５３９】
ステップＳ５６２Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の時短付き当たりに当選しているか否かを判断する。特図２の時短付き大当たりに当選している場合はス

テップＳ５６２Ｂへ進み、そうでない場合はステップＳ５６４Ａに進む。
【３５４０】
ステップＳ５６２Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、Ｖ入賞口３１ａへのＶ入賞がＶ検出スイッチによって検出されているか否かを判断する。Ｖ入賞が検出されている場合はステップＳ５６２Ｂ１に進み、そうでない場合は本処理を終了する。
【３５４１】
ステップＳ５６２Ｂ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ｂ移行条件成立フラグが１か否かを判断する。時短Ｂ移行条件成立フラグが１の場合は、ステップＳ５６２Ｂ２に進み、０の場合は、ステップＳ５６２Ｂ４に進む。
【３５４２】
ステップＳ５６２Ｂ２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ｂ移行コマンドをサブ制御装置２６２に出力できるようにセットする。その後、処理は、ステップＳ５６２Ｂ３に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグを０にセットし、時短Ｂフラグを１にセットする。そして、処理はステップＳ５６２Ｇに進む。
【３５４３】
処理がステップＳ５６２Ｂ４に進んだ場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態移行条件成立フラグが１か否かを判断する。通常状態移行条件成立フラグが１の場合は、時短Ｂフラグを０にセットするステップＳ５６２Ｂ５に進み、０の場合は、本処理を終了する。処理がステップＳ５６２Ｂ５に進んだ場合は、処理はステップＳ５６２Ｇに進む。
【３５４４】
ステップＳ５６２Ｇでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、新たな時短Ａ（通常ＲＵＳＨ状態）において特図２の変動回数を新たにカウントするために、特図２変動回数カウンタを０に戻し、本処理を終了する。
【３５４５】
ステップＳ５６４Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の通常当たりに当選したか否かを判断する。特図２の通常当たりに当選した場合はステップＳ５６４Ｂに進み、そうでない場合は、図２１６に示すステップＴ５６５Ａに進む。ステップＳ５６４Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、Ｖ入賞口３１ａへのＶ入賞が検出されているか否かを判断する。Ｖ入賞が検出されている場合はステップＳ５６４Ｃに進み、そうでない場合は本処理を終了する。
【３５４６】
ステップＴ５６４Ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグが１であるか否かを判断する。時短Ａフラグが１の場合は、処理は時短Ａフラグを０にセットするステップＴ５６４Ｃ１に進み、その後ステップＳ５６４Ｅ１に進む。時短フラグが０の場合は、処理はステップＴ５６４Ｄに進む。ステップＴ５４６Ｄでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ｂフラグが１であるか否かを判断する。時短Ａフラグが１の場合は、処理は時短Ａフラグを０にセットするステップＴ５６４Ｅに進み、その後ステップＳ５６４Ｅ１に進む。時短フラグが０の場合は、本処理は終了となる。
【３５４７】
ステップＳ５６４Ｅ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次の遊技から通常状態へ移行することをサブ制御装置２６２に伝達するため、通常状態移行コマンドをセットし、ステップＳ５６４Ｆに進む。例えば、時短Ｂ状態（特別ＲＵＳＨ状態）における普通図柄変動３０回の有利演出に達した場合に、通常状態移行コマンドがセットされる。ステップＳ５６３Ｆでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２変動回数カウンタのカウント値を０に戻して本処理を終了する。
【３５４８】
図２１６におけるステップＴ５６５Ａからステップ５６６Ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａや時短Ｂに係る時短状態が終了タイミングであるか否かを判断する。

【３５４９】
すなわち、ステップＴ５６５Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグが１であるか否かを判断する。時短Ａフラグが１である場合はステップＴ５６５Ｂに進み、そうでない場合はステップＴ５６６Ａに進む。ステップＴ５６５Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄変動回数カウンタによってカウントされた普通図柄の変動回数が２０回になったか否かを判断する。普通図柄の変動回数が２０回になっていない場合は、いまだ時短Ａに係る時短状態中であるので、本処理を終了する。普通図柄の変動回数が２０回になった場合は、特図２が変動していないことを条件に時短Ａフラグを０に戻し、通常状態移行コマンドをセットし（Ｔ５６５Ｃ１）、第２図柄変動回数カウンタを０に戻して（Ｔ５６５Ｃ２）、本処理を終了する。これにより、時短Ａに係る時短状態が終了する。

【３５５０】
ステップＴ５６６Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ｂフラグが１であるか否かを判断する。時短Ｂフラグが１である場合はステップＴ５６６Ｂに進み、そうでない場合は本処理を終了する。ステップＴ５６６Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄変動回数カウンタによってカウントされた普通図柄変動３０回の有利演出が行われたか否かを判断する。普通図柄変動３０回の有利演出が行われていない場合は、本処理を終了する。普通図柄変動３０回の有利演出が行われた場合、特図２が変動していないことを条件に時短Ｂフラグを０に戻し、通常状態移行コマンドをセットし（Ｔ５６５Ｃ１）、第２図柄変動回数カウンタを０に戻して（Ｔ５６５Ｃ２）、本処理を終了する。これにより、時短Ｂに係る時短状態が終了する。

【３５５１】
次に、図２１７を参照して、サブ制御装置２６２によって行われる通常処理（図３３参照）中の演出管理実行処理（図３９参照）における次回遊技状態表示態様設定処理について説明する。図２１７は、次回遊技状態表示態様設定処理を示すフローチャートである。なお、この処理は、実施例１で図４３を参照して説明したものと同じ部分があるが、時短Ａ状態（通常ＲＵＳＨ状態）や時短Ｂ状態（特別ＲＵＳＨ状態）への移行等のコマンドになっている点が異なっている。

【３５５２】
ステップＴ２４９１Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短Ａ移行／継続コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップＴ２４９２Ａに進み、そうでない場合はステップＴ２４９３Ａに進む。

【３５５３】
ステップＴ２４９２Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に時短Ａ状態（通常ＲＵＳＨ状態）への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用時短Ａ移行／継続コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置４５に、特図１の大当たり状態の終了後に「時短Ａ突入」のような表示を行わせる。

【３５５４】
ステップＴ２４９３Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短Ｂ移行／継続コマンドを受信したか否かを判断する。受信している場合はステップＴ２４９４Ａに進み、そうでない場合はステップＴ２４９５Ａに進む。

【３５５５】
ステップＴ２４９４Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に時短Ｂ状態（特別ＲＵＳＨ状態）への移行もしくは継続を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する時短Ｂ移行／継続コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置４５に、特図２の大当たり状態の終了後に「時短Ｂ突入」もしくは「時短Ｂ継続」のような表示を行わせる。

【３５５６】
ステップＴ２４９５Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常状態移行コマ

ンドを受信したか否かを判断する。通常状態移行コマンド受信している場合は、ステップＴ２４９６Ａに進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【３５５７】

ステップＴ２４９６Ａでは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に通常状態への移行を明示的に若しくは暗示的に遊技者に知らせるように表示する表示用通常状態移行コマンドをセットして、本処理を終了する。これにより、例えば表示制御装置４５に、特図２の大当たり状態の終了後に「左打ちに戻して下さい」のような表示を行わせる。

【３５５８】

次に、図２１８を参照して、表示制御装置４５が行う通常処理（図４５参照）における表示モード等の切り替え処理について説明する。なお、この処理は、実施例１で図４６を参照して説明したものと同じ部分があるが、時短Ａ（通常ＲＵＳＨ状態）や時短Ｂ（特別ＲＵＳＨ状態）への移行表示を行う点が異なっている。以下では、この異なる点について説明する。

【３５５９】

ステップＴ３１１３Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用時短Ａ移行／継続コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用時短Ａ移行／継続コマンドを受信していればステップＴ３１１４Ａに進み、そうでなければステップＴ３１１５Ａに進む。

【３５６０】

ステップＴ３１１４Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、時短Ａ移行表示処理を実行する。例えば、第３図柄表示装置４２に特図１の大当たり状態の終了後に「時短Ａ突入」の文字画像を表示し、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった時点で表示を終了する。また、この時短Ａ移行表示処理によって、後述する実施例２８から実施例３３に示す移行示唆演出が実行される。

【３５６１】

ステップＴ３１１５Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用時短Ｂ移行／継続コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用時短Ｂ移行／継続コマンドを受信していればステップＴ３１１６Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。

【３５６２】

ステップＴ３１１６Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、時短Ｂ移行表示処理を実行する。例えば、第３図柄表示装置４２に、特図２の大当たり状態の終了後に「時短Ｂ突入」もしくは「時短Ｂ継続」のような文字画像を表示し、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった時点で表示を終了する。また、この時短Ｂ移行表示処理によって、後述する実施例２８から実施例３３に示す移行示唆演出が実行される。

【３５６３】

ステップＴ３１１７Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示用通常状態移行コマンドを受信しているか否かを判断する。表示用通常状態移行コマンドを受信していればステップＴ３１１８Ａに進み、そうでなければ本処理を終了する。

【３５６４】

ステップＴ３１１８Ａでは、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、通常状態移行表示処理を実行する。例えば、第３図柄表示装置４２に、特図２の大当たり状態の終了後に「左打ちに戻して下さい」のような文字画像を表示し、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球があった時点で表示を終了する。以上で本処理を終了する。

【３５６５】

＜本発明の特徴的な構成＞

続いて、本発明の特徴的な構成について説明する。（Ｔａ１）に関し、本発明の遊技機は、　大当たり状態の後の時短Ａ状態中において、特図２に係る保留のカウントが所定条件（カウント数が１ないし４）を満たし、当該所定条件とは異なる遊技者にとって有利な特定条件（抽選により時短Ａが通常状態に転落せず継続するのに必要な条件）を満たす場合、遊技の状態を時短Ａから時短Ｂに制御することが可能である。

【３５６６】
その他、本発明に係る遊技機は以下の点で特徴的である。
【３５６７】
第１に、（Ｔａ２）に関し、上述の所定条件は、遊技者による操作に基づき、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて満たされる。
【３５６８】
第２に、（Ｔａ３）に関し、上述の特定条件は、遊技者による操作に基づき、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて満たされる。
ことを特徴とする遊技機。
【３５６９】
第３に、（Ｔａ４）に関し、上述の特定条件は、特図２での抽選の結果に基づいて満たされる。
【３５７０】
第４に、（Ｔａ５）に関し、上述の特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の特図２に係る動的表示が外れ結果であった場合に、特図２に係る保留の消化中における抽選の結果が当たりであることに基づいて満たされる。
【３５７１】
第５に、（Ｔａ６）に関し、上述の特定条件は、特図２に係る保留のカウントが所定条件を満たした場合であって当該所定条件を満たしたときに実行中の特図２に係る動的表示の結果が当たりであることに基づいて満たされる。
【３５７２】
第６に、（Ｔａ７）に関し、特図２に係る抽選の結果がＶ入賞装置３１での入球を条件とする当たりになる確率は、特図１に係る抽選の結果が当たりとなる確率より高い。
【３５７３】
第７に、（Ｔａ８）に関し、特図２に係る抽選の結果がＶ入賞装置３１での入球を条件としない当たりになるは、特図１に係る抽選の結果が当たりとなる確率と同じである。
ことを特徴とする遊技機。
【３５７４】
第８に、（Ｔａ９）に関し、保留された特図２に係る抽選を実行中である場合は、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度が時短Ａ中の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度よりも低くなる。
【３５７５】
第９に、（Ｔａ１０）に関し、時短Ａにおいて、少なくとも所定条件を満たされるまでは特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度が高く、時短Ｂにおいて、時短Ａよりも長く特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度が高い状態が継続する。
【３５７６】
また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第３図柄表示装置４２が特図２に係る当該変動に関する表示の実行中に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球した回数に応じ所定数（４回）を上限として特図２抽選処理の保留をカウントする。そして、ＣＰＵ５０１は、特図１，特図２に係る抽選処理の結果が時短付き当たりとなった後の状態を大当たり状態とすることが可能であり、大当たり状態が終了した後の遊技の状態を時短Ａ状態に制御することが可能であり、保留のカウントが予め定められた４回である場合、遊技の状態を時短Ａ状態から時短Ａとは異なる時短Ｂ状態に制御することが可能な状態制御機能を備える。これは、上述した（Ｔａ１１），（Ｔａ２５）の遊技機の一例である。
【３５７７】
また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、予め定められた複数のカウント数（１回～４回）の中から選択されたカウント数（例えば４回）を読み出して、これを時短Ａ状態から時短Ｂ状態に変更するときに必要なカウント数として設定することも可能である。これは、上述した（Ｔａ１２）の遊技機の一例である。

【３５７８】
　また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、設定されたカウント数（４回）を、時短Ａ状態中に普通図柄の変動が５回あると別のカウント数（３回）に変更し、変更されたカウント数を時短Ｂへの移行に必要な保留数に設定することが可能である。これは、上述した（Ｔａ１３）の遊技機の一例である。
【３５７９】
　また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の抽選の結果である大当たりＡ～大当たりＤに応じたカウント数（１回～４回）を時短Ａから時短Ｂへ移行するときに必要な保留数として設定することが可能である。これは、上述した（Ｔａ１４）の遊技機の一例である。
【３５８０】
　また、本実施例に係る第３図柄表示装置４２は、時短Ａ状態において、特図２に係る変動表示が開始されると時短Ｂへの移行に必要な保留数を遊技者に表示することができる。これは、上述した（Ｔａ１５），（Ｔａ１６）の遊技機の一例である。
【３５８１】
　このように、本実施例の遊技機によれば、特図２に係る変動表示が開始されると保留ルート突入に必要な保留回数が遊技者に報知されるので、遊技者に達成すべき目標を提示することができる。したがって、時短Ａにおける遊技が単調でなくなる。
【３５８２】
　その一方で、本実施例においては、時短Ｂへの移行に必要な保留数を遊技者に示唆させないように構成することもできる。これは、上述した（Ｔａ１７）の遊技機の一例である。
【３５８３】
　このように、本実施例の遊技機によれば、保留ルート突入に必要な保留回数が貯まった後でも、遊技者が退屈を感じることがない。
【３５８４】
　また、本実施例における時短Ｂは、有利報知演出として、３０回の普通図柄変動表示が行われると特図２の抽選に当たることを条件に終了する。これは、普通図柄の変動表示が２０回に達すると特図２の抽選に当たることを条件に終了する時短Ｂと比べて、時短状態の継続期間が長い。このように、時短Ａは、遊技者にとっての有利な期間が時短Ｂとは異なっている。これは、上述した（Ｔａ１８），（Ｔａ１９）の遊技機の一例である。
【３５８５】
　このように、本実施例の遊技機によれば、時短Ｂは、遊技者にとってより有利という意味で時短Ａとは異なっている。すなわち、時短Ａと時短Ｂとでは大当たりラウンド後に付与される時短回数（ＲＵＳＨ状態）が同じでないので、得られる価値も異なるため、大当たり状態の終了後における遊技が単調でなくなる。
【３５８６】
　また、本実施例に関する変形例では、時短Ａ状態の方が、保留数が４回貯まった後に生じる通常状態よりも遊技者にとって有利である。これは、上述した（Ｔａ２０）の遊技機の一例である。
【３５８７】
　このように、本実施例に関する変形例の遊技機によれば、時短Ａは、通常状態よりも遊技者にとって有利である。時短Ａから通常状態に転落する可能性があることからすれば、大当たりラウンド後における遊技が単調でなくなる。
【３５８８】
　また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留数が４回貯まらない状態で遊技球ゲート通過に伴う普通図柄の変動２０回分の時間が経過すると遊技の状態を時短Ａ状態から時短Ｂ状態に制御することが可能である。これは、上述した（Ｔａ２１），（Ｔａ２２）の一例である。
【３５８９】

このように、本実施例の遊技機によれば、保留ルートが満たされない状態で通常図柄の変動が２０回となるだけの期間が経過すると、時短Ａ状態は終了し、時短Ｂ状態となるので、遊技者は、２種類の時短状態を楽しむことができ、結果として、時短Ａにおける遊技が単調でなくなる。

【３５９０】

また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が遊技の状態を時短Ａ状態に設定すると、設定前より特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態になりやすくなり、ＣＰＵ５０１が遊技の状態を時短Ｂ状態に設定すると、設定前より特図２用始動入賞装置３３ｂが更に開状態となり易くなる。より具体的には、時短Ａ状態は、普通図柄の変動２０回分に相当する期間だけ発生するのに対し、時短Ｂ状態は、普通図柄の変動３０回分に相当する期間だけ発生する。これは、上述した（Ｔａ２３）の一例である。

【３５９１】

このように、本実施例の遊技機によれば、時短Ａ状態よりも時短Ｂ状態の方が特図２用始動入賞装置３３ｂの開放頻度が高い。したがって、遊技者は、２種類の時短状態を楽しむことができ、結果として、時短Ａにおける遊技が単調でなくなる。

【３５９２】

また、本実施例に関する変形例の遊技機によれば、遊技の状態を時短Ｂに設定すると、時短Ａとは異なる態様で特図２用始動入賞装置３３ｂの開放頻度が高まる。これは上述した（Ｔａ２４）の遊技機の一例である。

【３５９３】

＜本発明の特徴的な構成＞

続いて、本発明の特徴的な構成について説明する。（Ｔｂ１）に関し、本発明の遊技機は、時短Ａ状態中に保留が規定数となり所定条件が成立すると、Ｖ入賞さえあれば時短Ｂとなる状態が発生し、時短Ａ状態中に所定条件が成立しないで時短Ａが終了した場合に普通図柄に係る変動が２０回あると、時短Ｂに移行する。

【３５９４】

その他、本発明は、次の様な構成が特徴的である。

【３５９５】

第１に、（Ｔｂ２）に関し、時短には、少なくとも特図１に係る抽選の結果が時短付き大当たりであったことに基づいて、可変入賞装置３２を開状態としてから閉状態とするまでを１ラウンドとするラウンド遊技が所定回数行われるラウンド遊技状態の終了後、特図２用始動入賞装置３３ｂの入球頻度を高める時短Ａと、少なくとも特図２に係る抽選の結果が時短付き当たりであった場合に開状態中のＶ入賞装置３１に遊技球が入球することに基づいて、または、特図２に係る抽選の結果が直撃大当たりであることに基づいて、ラウンド遊技状態の終了後、特図２用始動入賞装置３３ｂの入球頻度を高める時短がある。

【３５９６】

第２に、（Ｔｂ２）に関し、時短Ａ状態において所定条件（規定数の保留）が成立すると、時短Ｂを付与し易い状態とし、時短Ａ状態において所定条件が成立しないで時短Ａが終了した場合に普通図柄に係る変動が２０回あると、時短Ｂが発生する。

【３５９７】

第３に、（Ｔｂ３）に関し、時短Ａ状態において所定条件が成立しないで時短Ａが終了した場合に普通図柄に係る変動が２０回あると、時短Ｂが発生しやすい。

【３５９８】

第４に、（Ｔｂ４）に関し、所定条件は、遊技者の操作に基づき、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて満たされる。

【３５９９】

第５に、（Ｔｂ５）に関し、特定条件は、遊技者の操作に基づき、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて満たされる。

【３６００】

第６に、（Ｔｂ６）に関し、特定条件は、特図２に係る抽選の結果に基づいて発生する

。
【３６０１】
第７に、（Ｔｂ７）に関し、特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の特図２に係る動的表示の結果が外れ結果であった場合に、保留された特図２に係る抽選の結果が直撃大当たりであることに基づいて満たされる。
【３６０２】
第８に、（Ｔｂ８）に関し、特定条件は、所定条件を満たしたときに実行中の特図２に係る動的表示の結果が直撃大当たりであることに基づいて満たされる。
【３６０３】
第９に、（Ｔｂ９）に関し、特図２に係る抽選の結果が第３特別結果になる確率は、特図１に係る抽選の結果が第１特別結果となる確率と同じである。
ことを特徴とする遊技機。
【３６０４】
第１０に、（Ｔｂ１０）に関し、特図２に係る抽選の結果がＶ入賞を大当たりの条件とする当たりになる確率は、特図１に係る抽選の結果が大当たりあとなる確率より高い。
【３６０５】
第１１に、（Ｔｂ１１）に関し、保留された特図２に係る抽選に基づく動的表示を実行中である場合、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度が時短Ａ状態中の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度よりも低くなる。
ことを特徴とする遊技機。
【３６０６】
第１２に、（Ｔｂ１２）に関し、時短Ａにおいては、少なくとも所定条件を満たされるまでは特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度が高く、時短Ｂにおいては、時短Ａよりも長く特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球頻度が高い状態が継続する。
【３６０７】
上述の所定条件および特定条件は、ゲートへの遊技球の通過または、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞という遊技領域を流下する遊技球によって成立する条件である。これは、上述した（Ｔｂ１３）の一例である。
【３６０８】
このように、本実施例の遊技機によれば、遊技状態に時短Ａが付与された後に時短Ｂを付与し易い状態とするルートとして、遊技領域を流下する遊技球によって成立する保留ルートおよび普通図柄ルートがあるので、遊技が単純とならず、時短Ａが付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【３６０９】
また、上述の所定条件は、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに所定回数（例えば４回）入球することであり、特定条件は、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態または閉状態とし得る遊技球のゲート通過および普通図柄当選が所定回数（例えば１回）発生することである。これは、上述した（Ｔｂ１４）の一例である。
【３６１０】
また、上述の所定条件は、特図２用始動入賞装置３３ｂを開状態または閉状態とし得る遊技球のゲート通過および普通図柄当選が所定回数（例えば２０回）発生することであり、特定条件は、時短Ａ状態において所定条件が成立しないまま１回目～３回目の保留が貯まる期間が経過した状態で、４回目の保留が貯まることである。これは、上述した（Ｔｂ１５）の一例である。
【３６１１】
このように、本実施例の遊技機によれば、上述の２ルートとして、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球が所定回数発生するという保留ルートと、特図２用始動入賞装置３３ｂの入球の契機が２０回発生するという普通図柄ルートがあるので、遊技が単純とならず、時短Ａが付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【３６１２】

また、上述の所定条件、特定条件は、いずれも右打ち遊技中に成立する条件である。これは、上述した（Ｔｂ１６）の一例である。

【３６１３】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述の２ルートは右打ち中に成立するので、遊技に時短Ａが付与された後の右打ち遊技の単調さを低減することができる。なお、遊技に時短Ａが付与された後、左打ち遊技が行われ、その後、右打ち遊技となる例であれば、左打ち遊技中に保留ルートに係る条件が成立し、右打ち遊技中に普通図柄ルートに係る条件が成立するという例でもよい。

【３６１４】

また、上述の所定条件、特定条件は、いずれも時短Ａ状態における特図２変動表示中に成立し得る。これは、上述した（Ｔｂ１７）の一例である。

【３６１５】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述の２ルートは特図２変動中に成立するので、特図２の変動時間を利用して、新たな遊技ができるので、変動時間中に感じられ可能性がある遊技の単調さを低減することができる。

【３６１６】

また、上述の所定条件、特定条件は、特図２の変動動作の保留または普通図柄の変動に関係している。したがって、いずれの条件も特図２の変動表示の契機となる動作である。これは、上述した（Ｔｂ１８）の一例である。

【３６１７】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述の２ルートは動的表示の契機となるので、２ルートを目指す面白みが生じ、時短Ａが付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【３６１８】

また、特定条件に関する所定期間は、遊技者の操作に応じて決定される。すなわち、時短Ａ状態において、遊技者が右打ちを続けると、所定期間（１回目から１９回目までの普通図柄変動に相当する期間または、１回目～３回目の保留が貯まる期間）が短くなる。時短Ａ状態において、遊技者が右打ちを断続的に行うと、所定期間が長くなる。これは、上述した（Ｔｂ１９）の一例である。

【３６１９】

このように、本実施例の遊技機によれば、上述の２ルートには遊技球を発射するための遊技者の操作に応じて決定される所定期間を経過することが発生条件のルートがあるので、遊技者の遊技次第で時短Ｂを発生させることができる。したがって、時短Ａが付与された後の遊技の単調さを低減することができる。

【３６２０】

また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１に係る抽選の結果が時短付き大当たりとなった後の遊技の状態を大当たり状態とし、当該大当たり状態の終了後、遊技の状態に時短Ａを付与することが可能である。これは、上述した（Ｔｂ２０）の一例である。

【３６２１】

このように、本実施例の遊技機によれば、大当たりラウンドの終了後、遊技に時短Ａを付与することが可能なので、大当たりラウンド後における遊技の単調さを低減することができる。

【３６２２】

また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が遊技の状態を時短Ａ状態に設定すると、設定前より特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態になりやすくなり、ＣＰＵ５０１が遊技の状態を時短Ｂ状態に設定すると、設定前より特図２用始動入賞装置３３ｂが更に開状態となり易くなる。より具体的には、時短Ａ状態は、普通図柄の変動２０回分に相当する期間だけ発生するのに対し、時短Ｂ状態は、普通図柄の変動３０回分に相当する期間だけ発生する。これは、上述した（Ｔｂ２１）の一例である。

【３６２３】
このように、本実施例の遊技機によれば、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放頻度は２段階で高まるので、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放頻度を高めた後の遊技の単調さを低減することができる。
【３６２４】
また、上述の所定期間は、時短Ａ状態が発生してから遊技球のゲート通過の検出が所定回数（１９回）に達するまでの期間である。これは、上述した（Ｔｂ２２）の一例である。
【３６２５】
このように、本実施例の遊技機によれば、上述の２ルートとして、遊技球の通過の検出を２０回に達成させるルートがあるので、時短Ａが付与された後の遊技の単調さを低減することができる。
【３６２６】
また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１に係る抽選が時短付き大当たりとなったことを契機として遊技状態に時短Ａを付与し、時短Ａ状態において特図２に係る変動動作の保留が４回貯まって所定条件が満たされると、遊技状態に時短Ｂを付与しやすい特図２当選待ちの状態とする。この状態において特図２当たりとなると、時短Ａは時短Ｂに移行する。そして、ＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態において特図２に係る変動動作の保留が４回に満たず、時短Ａが発生してから実行される１回目から１９回目までの普通図柄変動に相当する期間が経過した状態で、２０回目の普通図柄変動が実行されて特定条件が満たされると、遊技状態に時短Ｂを付与しやすい特図２当選待ちの状態とする。この状態において特図２当たりとなると、時短Ａは時短Ｂに移行する。これは、上述した（Ｔｂ２４）の一例である。
【３６２７】
その一方で、ＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態において２０回目の普通図柄変動が実行されて所定条件が満たされると、遊技状態に時短Ｂを付与しやすい特図２当選待ちの状態とする。この状態において特図２当たりとなると、時短Ａは時短Ｂに移行する。そして、ＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態において普通図柄変動が２０回に満たず、時短Ａ状態において１回目～３回目の保留が貯まる期間が経過した状態で、４回目の保留が貯まって特定条件が満たされると、遊技状態に時短Ｂを付与しやすい特図２当選待ちの状態とする。この状態において特図２当たりとなると、時短Ａは時短Ｂに移行する。これは、上述した（Ｔｂ２４）の一例である。
【実施例２７】
【３６２８】
実施例２７のパチンコ機の構成は、実施例２６のパチンコ機とは異なり、時短状態において特図１の同時変動が行われる構成とすることによって、時短Ｂの価値が可変である点が異なる。
【３６２９】
図２１９を参照して、本実施例の特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルについて説明する。図２１９（ａ）に示す様に、本実施例の特図１大当たり抽選用テーブルは、図２０３（ａ）を参照して説明した実施例２６におけるテーブルと同様である。ただし、時短状態の終期について、普通図柄変動２０回までとなっていた部分が特図１変動１回終了に置換されている。また、図２１９（ｂ）に示す様に、本実施例の時短Ａ状態中における特図２大当たり抽選用テーブルは、図２０３（ｂ）を参照して説明した実施例２６におけるテーブルと同様である。ただし、時短状態の終期について、普通図柄変動２０回までとなっていた部分が特図１変動１回終了に置換されている。
【３６３０】
図２２０（ａ）は、本実施例の時短Ｂ状態中における特図２大当たり抽選用テーブルを示している。当該テーブルは、図２０４を参照して説明した実施例２６におけるテーブルと同様である。ただし、時短状態の終期について、普通図柄変動３０回までとなっていた

部分が特図１変動２回終了に置換されている。
【３６３１】
図２２０（ｂ）は、時短Ａ，時短Ｂ状態における特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示している。図２１９を参照して説明したように、特図１大当たりの当たり種別は、連続操作有利特典である時短Ａ１～時短Ａ４の４通りがある。このいずれにおいても、変動パターンは、変動時間が１２０秒の大当たり長変動となる。特図１に係る抽選で外れとなった場合の変動パターンは、変動時間が１２０秒のハズレ長変動となる。
【３６３２】
図２２１（ａ）は、本実施例に係る普通図柄変動パターン抽選用テーブルを示している。当該テーブルは、実施例２６に係る図２０５（ｃ）のテーブルと同様であるが、時短Ａ状態、時短Ｂ状態における変動時間が３段階あるうちの各段階に対応する普通当たり乱数用カウンタＣＳ３の値が異なっている。すなわち、本実施例における普通図柄変動パターン抽選用テーブルは、実施例２６における同じテーブルと比べて、変動時間が短くなるよう上述の３段階に対する普通当たり乱数用カウンタＣＳ３の配分を変更している。また、時短Ｂの変動時間も実施例２６と比べて短くなっている。普通図柄の変動時間は、特図１の変動時間内に普通図柄の抽選が２０回消化できる程度に短く設定されている。
【３６３３】
図２２１（ｂ）は、本実施例の時短Ａ状態に係る特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示している。特図２の変動時間は、実施例２６と比べて短くなるように設定される。
【３６３４】
＜遊技の流れ＞
本実施例に係る遊技の流れの一例について説明する。本実施例に係る遊技機は、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｂ状態の少なくとも３つの遊技状態を発生させることができる。遊技は通常状態から始まり、第１の条件が満たされると、遊技状態は、通常状態から時短Ａ状態へ移行する。その後、第２の条件が満たされると、遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行する。その後、第３の条件が満たされると、遊技状態は、時短Ｂ状態から通常状態へ移行する。この点は、実施例２６と同様であるが、第２の条件，第３の条件が実施例２６のものとは異なる。以降、各条件の具体例について遊技の流れの順を追って説明する。
【３６３５】
図２２２は、以上で説明した遊技全体の流れを模式的に示している。遊技は時短が付かない通常状態から始まり、当該状態は時短付き当たりに当選するまで維持される。通常状態において時短付き当たりに当選すると、時短Ａが発生し、保留ルートまたは後述する変動終了ルートに係る条件（特図１の同時変動が１回終了すること）が成立するまで時短Ａ状態が維持される。保留ルートまたは変動終了ルートが成立すると、時短Ａは時短Ｂに移行する。時短Ｂは、特図１の同時変動が２回終了すると終了して遊技は通常状態に戻る。
【３６３６】
図２２３は、以下に説明する遊技全体の流れを具体的に示している。以下、図２２２および図２２３を参照して説明する。
【３６３７】
＜通常状態＞
通常状態において、特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入球すると、特図１に係る変動表示が開始される。遊技者が特図１の変動表示中に左打ちを行い、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球したとすると、特図１に係る変動動作が保留される。遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入球すると、通常ならば、特図１抽選に係る変動表示が開始されるが、当該変動の消化中は新たな変動を開始することできない。そこで、変動中において特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると、当該変動の後に行われる次回の変動として１回分の変動動作に係る保留が貯まる。本実施例では、特図１の変動表示中に特図１に係る変動動作の保留が３回分貯まったものとする。特図１に係る保留を区別の

ため保留（１）とよぶ。
【３６３８】
保留（１）に係る変動は、後述する特図２に係る変動と同時に実行されるのでこの点について説明する。特図１に係る変動表示の結果が時短付き大当たりとなった場合、ラウンド遊技の終了後の遊技の状態は特図１に係る左打ち遊技から特図２に係る右打ち遊技に移行する。時短Ａの付与により、ゲートを狙ってから普通図柄に係る抽選に当選して、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるまでの動作を一連の遊技として認識することができるようになるからである。
【３６３９】
しかし、左打ち遊技において貯められた２つの保留（１）は、右打ち遊技時においても無効となることはない。すなわち、特図１に係る保留は、いずれ当該変動に移行して消化される。そこで本実施例に係る遊技機では、保留（１）の消化と特図２に係る遊技とを同時に実行するようになっている。したがって、本実施例では、特図１の変動表示において時短付き大当たりに当選して、当該当選に係るエンディング演出が終了すると、特図２に係る時短Ａが発生するが、保留（１）に係る変動表示も実行される。したがって、本実施例では、特図１に係る変動と特図２に係る変動とが同時になされる場合がある。また、この場合の保留（１）に係る変動表示は、時短Ａ状態中に実行される。時短Ａ状態における特図１に係る変動時間は、例えば１２０秒である。
【３６４０】
＜時短Ａ状態＞
特図１の変動表示中に３つの保留（１）が生じ、その後、時短付き大当たりに当選すると、大当たり状態のエンディング演出の後、遊技状態に時短Ａが付与される。なお、特図１の変動表示において通常大当たりに当選すると、大当たり状態のエンディング演出の後、保留（１）が当該変動に移行し、それに伴い特図１に係る変動表示が実行されるが、このときには、時短Ａの付与はない。
【３６４１】
＜１つ目の保留（１）の消化開始＞
遊技状態に時短Ａが付与される際、１つ目の保留（１）に係る変動が開始される。この変動期間は例えば１２０秒と長く、時短も発生しているので、この間に右打ち遊技が行われる。この保留（１）に係る変動中に、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すれば、特図２も同時に変動される。この同時変動が行われる期間は、第３図柄表示装置３２では、特図２の変動表示をメイン表示としており、特図１の変動表示は表示されないか、あるいは「〇」「×」のような簡易な態様でサブ表示されるに留まる。もちろん、この同時変動中も、第１セグメント表示部４０ａ１には、第３図柄表示装置３２のメイン表示に対応する特図１の変動表示が行われ、第２セグメント表示部４０ａ２には、第３図柄表示装置３２のサブ表示（非表示の場合も含む）に対応する特図２の変動表示が行われている。
【３６４２】
＜その後の時短Ａ状態＞
遊技者が時短Ａ状態において右打ち遊技をすることにより、遊技球がゲートに通過し、普通図柄の抽選に当選し、１球の遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球すると、特図２に係る変動表示が開始され、特図２用始動入賞装置３３ｂは閉状態となる。特図２に係る変動時間は、時短Ａ状態において例えば１０秒～５０秒と比較的長い。したがって、遊技者は、この間に特図２の変動動作に係る保留を貯めることができる。このときの保留を区別のため保留（２）とよぶ。
【３６４３】
特図２の大当たり状態に係るエンディング演出後の遊技状態について説明する。まず、特図２に係る変動中に保留（２）が貯まっていない場合、遊技は、時短Ａが付与された直後の状態に戻る。この時点で遊技者は、再び遊技球をゲートに通過させ、普通図柄の当選を経て開状態となった特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことになる。一方、保留（２）

が貯まっている場合、エンディング演出後に１回分の保留が当該変動に移行し、再び特図２に係る変動が開始されることになる。この２回目の変動の間にも新たな保留（２）を貯めることができる。

【３６４４】

特図１に係る変動と特図２に係る変動の関係について説明する。特図１に係る変動は、遊技状態が時短Ａ状態に移行してから遊技球のゲート通過および遊技球の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球して生じる特図２に係る変動が終了するまで継続する。そして、特図２に係る変動表示が当たりとなった場合、特図１に係る変動は一時的に停止する。特図１に係る変動は、Ｖ入賞装置３１へ遊技球が入球して、ラウンド遊技、エンディング演出中は一時停止の状態で待機しているが、エンディング演出が終了すると再開する。

【３６４５】

＜時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行＞

時短Ａ状態は、時短Ａから時点Ｂに移行する所定条件が成立した状態で特図２の時短付き当たりに当選すると時短Ｂに移行する。時短Ａ状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選および変動が何度も繰り返される。この時短状態Ａにおいて、１つ目の保留（１）に係る変動が終了すると時短Ａから時短Ｂに移行する条件が成立する。実際には、当該条件が成立した時点において変動している特図２に係る変動表示が時短付き当たりとなり、Ｖ入賞した時点で時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行することが確定される。また、当該特図２の変動がハズレとなった場合、時短Ａから時短Ｂには移行しない。ただし、時短Ａから時短Ｂに移行する所定条件の成立は維持されているので、以降の特図２に係る変動において時短付き当たりとなり、Ｖ入賞すれば、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。なお、Ｖ入賞させなかった場合は、時短Ｂ状態に移行せず、時短Ａ状態のままとなる。時短Ｂに移行することが確定すると、時短Ａは終了する。このような時短Ａから時短Ｂへの移行の方式を説明の便宜上、変動終了ルートとよぶ。

【３６４６】

その一方で、時短Ａは、特図２の変動中に特図２に係る変動の保留が規定数（例えば４回）貯まった状態で、当該特図２の変動が時短付き当たりに当選しても時短Ｂに移行する。すなわち、本実施例では、実施例２６で説明した保留ルートによっても遊技状態は時短Ａから時短Ｂへ移行する。なお、特図２の時短付き当たりに当選しても、上述した時短Ａから時短Ｂに移行するための２つの所定条件がいずれも成立していない場合は、この時短付き当たりは時短Ａが付く。変動終了ルートを発生させるための条件または保留ルートを発生させるための条件が上述の第２の条件である。

【３６４７】

変動終了ルートと新たな時短Ａ状態の関係について説明する。時短Ａ状態において、特図２に係る時短付き当たりに当選すると、新たな時短Ａが発生する。このとき、先の時短Ａにおいて計数されていた特図１の変動時間は、新たな時短Ａに引き継がれる。新たな時短Ａは、１つ目の保留（１）に係る変動が終了すると終了する。保留ルートにおいて、保留回数が新たな時短Ａに引き継がれる様子は、実施例２６と同様である。

【３６４８】

＜２つ目の保留（１）の消化開始＞

通常状態において保留（１）は３つ貯められていたので、時短状態において特図１に係る変動はそれだけ連続することになる。時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行した際に終了した特図１に係る変動は、１つ目の保留（１）に係る変動である。したがって、時短Ｂ状態において、２つ目の保留（１）に係る変動が実行されることになる。もっとも、時短Ａから時短Ｂへ移行する時点は、特図１に係る変動の終了の後であるから、実際には、２つ目の保留（１）に係る変動の開始は、遊技状態が時短Ａ状態となっている期間の終盤に起こる。

【３６４９】

この事情について例を示して説明する。まず、時短Ａ状態の開始から１００秒かけて特図２に係る変動時間５０秒の変動が２回実行されたとする。保留（１）に係る変動時間は

１２０秒であるから、２回の特図２変動の終了後も、１つ目の保留（１）に係る変動は継続している。その後、３回目の特図２に係る変動が実行され、その変動時間が５０秒だったとする。１つ目の保留（１）消化は、この３回目の変動時間中に終了する。１つ目の保留（１）消化が終了すると、直ちに２つ目の保留（１）消化が開始されるから、２つ目の保留（１）の消化中に３回目の特図２に係る変動が実行される場合がある。

【３６５０】

変動終了ルートにおいて、時短Ａから時短Ｂへの移行条件は、１つ目の保留（１）の変動終了であるが、実際に時短Ｂが開始されるのは、１つ目の保留（１）の変動が終了した後で、初めて特図２に係る時短付き当たりに当選したときである。本例では、３回目の特図２に係る変動の結果が時短付き当たりになったときがこれに該当する。従って、２つ目の保留（１）の消化は、時短Ｂの発生よりも、３回目の特図２の変動期間において１つ目の保留１に係る変動が終了した時点から３回目の特図２に係る時短付き当たりの結果が出るまでの期間だけ先行して開始される。

【３６５１】

時短Ｂ状態は、時短Ｂ状態において特図１の変動が２回終了すると終了する。本例では、時短Ｂ状態は、２つ目の保留（１）、３つ目の保留（１）に係る変動が終了すると終了することになる。しかし、時短Ｂ状態の発生期間は、２つ目の保留（１）、３つ目の保留（１）に係る変動期間と同じとはならない。時短Ｂ状態の発生期間は、２つ目の保留（１）消化開始が時短Ｂの発生時点よりも先行した分だけ短くなる。

【３６５２】

一方、２つ目の保留（１）消化が始まる時点と、時短付き当たりが出た時点がより大きく乖離すると、それだけ時短Ｂの発生期間はより短くなる。例えば、特図２に係る３回目の変動が外れて、４回目の変動において時短付き当たりとなったとした場合でも、２つ目の保留（１）の消化は、３回目の変動期間中に既に始まっている。したがって、時短Ｂ状態の発生期間は、４回目の変動に必要な時間の分だけ更に短くなる。したがって、時短Ｂ状態において保留（１）が消化された場合、速やかに特図２当たりが出た方が遊技者にとって有利である。保留（１）消化後、特図２当たりが早く出ると、それだけ特図２変動をより高頻度に行える時短Ｂの継続時間が長くなる。

【３６５３】

＜保留（２）あり時短Ｂ状態＞

時短Ｂ移行後、特図２に係る保留（２）が４回分貯まっている場合は、時短Ｂ状態において当該保留（２）が消化される。この最中も特図１に係る変動が連続している。しかし、特図２に係る変動表示に伴うラウンド遊技、エンディング演出中は、特図１に係る変動は一時的に停止しているから、保留（２）あり時短Ｂ状態において、特図１に係る変動の持ち時間である１２０秒はほとんど消費されない。確かに、特図１に係る変動は、特図２に係る変動表示の期間中には実行されるが、当該特図２の変動表示が実行されるのは２秒と短く、保留（２）あり時短Ｂ状態において特図１に係る変動が動作できる時間は保留（２）４回分に相当する８秒である。

【３６５４】

このような特図２に係る変動表示に係る動作は、保留された保留（２）の回数だけ繰り返される。本実施例では、保留は４回分貯められているので、同様の動作が４回繰り返される。保留（２）あり時短Ｂ状態においては、特図１に係る変動はほとんど停止した状態となる。

【３６５５】

＜保留（２）なし時短Ｂ状態＞

やがて、時短Ｂが継続した状態で全ての保留（２）が消化される。すると、遊技の状態は、上述した保留消化に係る、保留（２）あり時短Ｂ状態から、遊技球のゲート通過に伴う特図２大当たりを狙う、保留（２）なし時短Ｂ状態へ移行する。その間にも、２つ目の保留（１）消化に係る変動が１２０秒間継続している。なお、時短Ｂ状態において保留（２）を貯めることが困難なのは、実施例２６で説明した通りである。

【３６５６】
＜３つ目の保留（１）の消化開始＞
当該変動に係る抽選結果が出て２つ目の保留（１）消化は終了すると、３つ目の保留（１）の消化が開始される。３つ目の保留（１）消化は、時短Ｂ状態において開始され、時短Ｂは、３つ目の保留（１）消化中には終了しない。
【３６５７】
＜時短Ｂの終了＞
時短Ｂ状態は、時短Ｂ状態において特図１の変動が２回終了すると終了する。保留（２）なし時短Ｂ状態においては、ゲートの通過と普通図柄の抽選および変動が何度も繰り返される。この時短Ｂ状態において３つ目の保留（１）に係る特図１の変動が終了し、その後特図２当たりとなると、時短Ｂ状態の終了が確定する。時短Ｂ状態が終了すると、遊技は、時短なしの通常状態に戻る。すなわち、遊技は、右打ちをしてゲートを狙うよりも左打ちをして特図１用始動入賞装置３３ａを狙う方が遥かに有利な通常の状態に戻る。時短Ｂ状態において特図１の変動が２回終了した後、特図２当たりとなるのが上述した第３の条件である。
【３６５８】
また、時短Ｂ状態は、特図１の変動が終了していない場合でも、保留（２）なしの状態となった場合に、特図２の変動が通常当たりの結果となった場合にも終了する。この場合は、大当たり状態の終了後、通常状態となる。
【３６５９】
＜保留（１）が４つ貯まった場合＞
時短Ａ発生前の通常状態において、遊技者が保留（１）を４つ貯めた場合について説明する。この場合でも、通常状態において特図１大当たりが時短付きであれば、遊技は通常状態から時短Ａ状態に移行する。その後の遊技の流れは、時短Ｂが終了するまでは上述した保留（１）が３つ貯められた場合と同様である。しかし、本例では、通常状態において保留（１）を４つ貯めた状態で時短状態に突入しているから、時短Ｂが終了しても、保留（１）は１回分だけ残存している。そこで、４つ目の保留（１）に係る特図１の変動は、３つ目の保留（１）に係る特図１の変動が終了した時点で開始される。従って、４つ目の保留（１）消化の開始は、時短Ｂ状態の終盤で起こる。時短Ｂが終了するのは、３つ目の保留（１）の消化が終了して、特図２に係る変動の結果が当たりとなり、Ｖ入賞、ラウンド遊技およびエンディング演出終了後だからである。
【３６６０】
＜保留（１）が３つ貯められなかった場合を想定した変形例＞
続いて、通常状態において、遊技者が保留（１）を３つ貯められなかった場合について説明する。この場合でも、通常状態において特図１大当たりが時短付きであれば、遊技は通常状態から時短Ａ状態に移行し、その後、遊技は時短Ｂ状態に移行する。しかし、時短Ｂに移行した状態で特図１に係る変動は２回行われないので、上述した第３の条件が成立しない。したがって、上述の説明によっては、保留（１）が貯まっていないことの報知を第３図柄表示装置４２などで行い、遊技者が新たに保留（１）を貯める遊技球発射操作を行い、新たに特図１に係る変動が行われなければ、時短Ｂが終了しないことになる。そこで、このような場合を想定して、本実施例においては、貯められた保留数に応じて時短Ｂの終了条件が複数設けられている変形例を採用してもよい。以下この点について説明する。
【３６６１】
通常状態において、保留（１）が２回しか貯められなかった場合について説明する。この場合でも通常状態において特図１大当たりが時短付きであれば、遊技は通常状態から時短Ａ状態に移行する。時短Ａの終盤において始まった２つ目の保留（１）の消化が終わると、全ての保留（１）が消化されたことになる。本例では、時短Ｂは、時短Ｂ状態において普通図柄変動３０回の有利演出が行われた後、２つ目の保留（１）に係る変動の終了を待って、特図２当たりに係るエンディング演出が終了すると終了する。なお、普通図柄変

動３０回の有利演出が行われた時点で２つ目の保留（１）に係る変動が終了している場合は、時短Ｂ状態は、その時点で終了する。

【３６６２】

通常状態において、保留（１）が１回しか貯められなかった場合について説明する。この場合でも通常状態において特図１大当たりが時短付きであれば、遊技は通常状態から時短Ａ状態に移行する。時短Ａと同時に始まった保留（１）の消化が終わると、全ての保留（１）が消化されたことになる。本例では、時短Ｂは、時短Ｂ状態において普通図柄変動３０回の有利演出が行われた後、特図２当たりに係るエンディング演出が終了すると終了する。この動作は、実施例２６における時短Ｂの終了に関する動作と同様である。

【３６６３】

＜保留（１）が１つも貯められなかった場合における動作＞

通常状態において、保留（１）が１つも貯められなかった状態で特図１に係る抽選で時短付き大当たりに当選した場合について説明する。この場合でも、当該大当たりに係るエンディング演出の後、時短Ａが発生する。この時短Ａが時短Ｂに移行する条件は、上述したように変動終了ルートを発生させるための条件または保留ルートを発生させるための条件の２つが用意されているが、本例では、時短Ａ状態の開始時において保留（１）の消化が始まらない。したがって、本例では、変動終了ルートによって時短Ａが終了する場合はなく、時短Ａは、常に保留ルートにより時短Ｂに移行することになる。なお、実施例２６で説明した普通図柄ルートを発生させるための条件を時短Ａの終了条件として追加するようにしてもよい。一方、発生した時短Ｂが終了する条件は、実施例２６における時短Ｂの終了に関する条件と同様である。

【３６６４】

＜保留（１）の数と遊技の有利さについて＞

本実施例における遊技では、通常状態において特図１時短付き大当たりが出たときに貯められている保留（１）の数によって、時短Ｂの有利さが異なるのでこの点について説明する。まず、時短状態移行の前に貯められている保留（１）が３つまたは４つの場合は、時短Ｂは２つ目の保留（１）および３つ目の保留消化時間だけ（特図１変動２回分だけ）継続するので、この場合の時短Ｂは遊技者にとって最も有利となる。すなわち、１２０秒という特図１の変動時間は、この変動時間内に普通図柄変動が約２０回行われるように設定されたものであるので、時短Ｂの継続時間は、普通図柄変動の約４０回分となる。実際には、上述したように、時短Ｂ状態は、２つ目の保留（１）消化開始から遅れて発生するので、時短Ｂ状態において普通図柄が変動できるのは、４０回よりも少なくなる場合もある。いずれにしても、時短状態移行の前に貯められている保留（１）が３つまたは４つの場合には、普通図柄変動が当たりになる確率が例えば１／１５に設定されていることを考慮しても、普通図柄当たり時に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させることができたとすれば、特図２の保留分の連チャンとは別に、時短Ｂ状態において２連チャンから４連チャン程度を期待することができるので、遊技者にとって最も有利となる。

【３６６５】

続いて、時短状態移行の前に貯められている保留（１）が２つの場合は、時短Ｂは、２つ目の保留（１）消化時点（または上述した変形例であれば普通図柄変動３０回分の終了時点のいずれか遅いとき）まで継続するので、このときの時短Ｂは、保留（１）が３つ以上貯められているときと比べて有利さが劣る。また、時短状態移行の前に貯められている保留（１）が１つの場合は、時短Ｂは、上述した変形例であれば普通図柄が３０回変動すると終了するので、このときの時短Ｂは、保留（１）が２つ以上貯められているときと比べて有利さが劣る。

【３６６６】

その一方で、時短状態移行時に貯められている保留（１）がない場合、上述のように遊技者が新たに保留（１）を貯める遊技球発射操作を行い、新たに特図１に係る変動が行われなければ、時短Ｂ自体の発生が難しくなるのでこの点について説明する。貯められている保留（１）がない場合、時短Ａから時短Ｂに移行する方法は、上述のように遊技者が新

たに保留（１）を貯める遊技球発射操作を行い、新たに特図１に係る変動が行われない場合を想定して、保留ルートを採用してもよい。変動終了ルートは、本例では起こりえない保留（１）に係る変動終了を成立条件としているからである。この点、保留（１）が１つでも存在する遊技であれば、時短Ａから時短Ｂに移行する方法として変動終了ルートも存在するから、遊技者が保留（２）を４つ貯めなくても、時短Ａは自動的により有利な時短Ｂに突入する。しかし、貯められている保留（１）が１つもない本例においては、遊技者は保留（２）を４つ貯めて自力で時短Ｂを発生させなければならない。この点において、貯められている保留（１）がない場合の保留Ｂは、保留（１）がある他の場合の保留Ｂと比べて不利である。

【３６６７】

このように、時短状態移行時において貯められている保留（１）の数が多いほど、時短Ｂ状態において連チャンが多く発生する可能性があるので、時短Ｂ状態を遊技者にとって有利にすることができる。加えて、保留（１）の数が多いほど特図１に係る抽選に当選する可能性も高まるので、遊技者に対して、時短状態において有利になる可能性を高めるために、通常状態において、より保留（１）を増やしすべく特図１用始動入賞装置３３ａを狙わせることができる。

【３６６８】

以上のように本実施例によれば、時短Ｂに至る方法として、保留ルートと変動終了ルートがあるので、時短Ａ状態の単調さだけでなく、時短状態が発生する前の通常遊技の単調さをも抑制することができる。

【３６６９】

次に、上述した時短Ａ状態（通常ＲＵＳＨ状態）、時短Ｂ状態（特別ＲＵＳＨ状態）を発生させる仕組みについて、図２２４～図２２５を参照してもう少し詳細に説明する。

【３６７０】

図２２４は、主制御装置２６１にて行われる通常処理（図１７参照）における特図１変動処理について説明している。特図１変動処理は、ステップＳ４０１から開始される。ステップＳ４０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、今現在大当たり中であるか否かを判別する。大当たり中でなければ、処理はステップＳ４０２に進み、大当たり中の場合は、本処理を終了する。続くステップＳ４０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０による特図１の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中でなくさらに特図１の変動表示中でもない場合、ステップＳ４０３Ａに進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図１の作動保留球数Ｎ１が「０」よりも大きいか否かを判別する。このとき、大当たり中である場合はそのまま本処理を終了し、特図２の作動保留球数Ｎが「０」である場合は、本処理を終了する。

【３６７１】

また、大当たり中、第１図柄の変動表示中の何れでもなく且つ特図１の作動保留球数Ｎ１＞０であれば、ステップＳ４０４Ａに進む。ステップＳ４０４Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の作動保留球数Ｎ１を「１」減算する。ステップＳ４０５Ａでは、特図１の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。当該処理は、図１６３を参照して説明した特図２の保留球格納エリアに係るデータのシフト処理と同様である。

【３６７２】

その後、ステップＳ４０６Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の変動開始処理を実行して、処理はステップＴ４０６ａに進む。ステップＴ４０６ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグ，時短Ｂフラグのいずれかが１であるか否かを判断する。当該判断が真ならば、処理は、ステップＴ４０６ｂに進み、偽ならば、本処理は終了となる。ステップＴ４０６ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図２の作動保留球数Ｎ２が「０」よりも大きいか否かを判別する。このとき、当該判別が真ならば、処理はステップＴ４０６ｃに進み、偽ならば、本処理は終了となる。

【３６７３】
ステップＴ４０６ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の作動保留球数Ｎ２を「１」減算する。それに続くステップＳ４０６ｄでは、特図２の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。当該処理は、図１６３を参照して説明した特図２の保留球格納エリアに係るデータのシフト処理と同様である。その後、ステップＴ４０６ｅでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の変動開始処理を実行して、本処理は終了となる。
【３６７４】
ステップＳ４０２において、特図１の変動表示中と判断された場合、処理は、ステップＳ４０７に進む。ステップＳ４０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、変動時間が経過したか否かを判断する。当該判断が真ならば、特図１の変動表示図柄を更新することで特図１の変動を実行し、本処理を終了する。
【３６７５】
ステップＳ４０７における判断が偽ならば、処理は、ステップＳ４０９，ステップＳ４１０に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の停止図柄を表示図柄として設定した後、全停止コマンドを設定する。その後、処理は、ステップＴ４１０ａに進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグ、時短Ｂフラグのいずれかが１か否かを判断する。当該判断が真ならば、処理はステップＴ４１０ｂに進み、特図１変動回数カウンタが１だけインクリメントされ、処理は、ステップＴ４１０ｃに進む。また、ステップＴ４１０ａの判断が偽ならば、本処理は終了となる。
【３６７６】
ステップＴ４１０ｃでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグが１か否かを判断する。当該判断が真なら処理は、ステップＴ４１０ｄに進み、偽なら、ステップＴ４１０ｆに進む。ステップＴ４１０ｄでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１変動回数カウンタが１か否かを判断する。当該判断が真なら、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ｂ移行条件成立フラグを１に設定し（ステップＴ４１０ｅ）、偽なら、本処理は終了となる。
【３６７７】
ステップＴ４０１ｃにおける判断が偽ならば、処理は、ステップＴ４０１ｆに進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ｂフラグが１であるか否か判断する。当該判断が真なら、処理はステップＴ４１０ｇに進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１変動回数カウンタが３であるか否か判断する。なお、当該判断が偽なら、本処理は終了となる。
【３６７８】
処理はステップＴ４１０ｇにおける判断が偽なら、本処理は終了となり、真ならば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態移行条件成立フラグを１に設定し（ステップＴ４１０ｈ）本処理は終了となる。
【３６７９】
このようにして、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態における時短状態の終期の一つである特図１変動１回終了と、時短Ｂ状態における時短状態の終期である特図１変動２回終了を判断している。
【３６８０】
図２２５は、本実施例に係る特図１変動開始処理を説明している。特図１変動開始処理は、ステップＳ５０１Ａから開始される。ステップＳ５０１Ａは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１に係る変動の結果が大当たりとなったか否かを判断する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１大当たり抽選用テーブル（図２１９参照）に基づいて第１大当たりまたは第２大当たり図柄を停止図柄として設定し、（ステップＴ５０２ａ）、処理はステップＴ５０２ｂに進む。ステップＴ５０２ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグのいずれかが１か否か判断する。当該判断が真ならば、処理は、ステップＴ５０２ｃに進み、主制御装置２６１

のＣＰＵ５０１は、特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（図２２０（ｂ）参照）に基づいて時短状態の大当たり変動パターンを決定して、特図１変動パターン指定コマンドを設定し（ステップＴ５０２ｄ）、特図１装飾図柄指定コマンドを設定して（ステップＴ５０２ｅ）、本処理を終える。ステップＴ５０２ｂにおける判断が偽ならば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態の大当たり変動パターンを決定し（ステップＴ５０２ｆ）、処理は上述のステップＴ５０２ｄに進む。ステップＴ５０２ｄ以降の処理は、上述したとおりである。

【３６８１】

一方、ステップＳ５０１Ａにおいて、特図１に係る変動の結果が外れとなった場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ図柄を停止図柄に設定し（ステップＳ５０４）、処理は、ステップＴ５０４ａに進む。ステップＴ５０４ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグのいずれかが１か否か判断する。当該判断が偽ならば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態の外れ変動パターンを決定し（ステップＴ５０４ｂ）、処理は、上述のステップＴ５０２ｄに進む。ステップＴ５０２ｄ以降の処理は、上述したとおりである。

【３６８２】

ステップＴ５０４ａにおける判断が真となった場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短状態の外れ変動パターンを決定し（ステップＴ５０４ｃ）、処理は、上述のステップＴ５０２ｄに進む。ステップＴ５０２ｄ以降の処理は、上述したとおりである。

【３６８３】

このようにして、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態または時短Ｂ状態において実行される同時変動用の特図１の長変動を設定している。

【３６８４】

＜本実施例における特徴的な構成＞

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。

【３６８５】

本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の抽選が時短付き大当たりとなったことを契機として時短Ａを付与し、時短Ａ状態において特図２に係る変動動作の保留が４回貯まるか、または、時短Ａが発生してから実行される特図１の変動表示（同時変動）が１回終わるという所定条件が満たされると、遊技状態に時短Ｂを付与しやすい特図２当選待ちの状態とする。この状態において特図２当たりとなると、時短Ａは時短Ｂに移行する。そして、ＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態において特図２に係る変動動作の保留が４回に満たず、時短Ａが発生してから実行される特図１の変動時間に相当する期間が経過した状態で、この特図１の１回目の変動表示の結果が当たりまたは外れになるという特定条件が満たされると、遊技状態に時短Ｂを付与しやすい特図２当選待ちの状態とする。この状態において時短付き特図２当たりとなると、時短Ａは時短Ｂに移行する。

【３６８６】

特図１の変動表示の結果が外れの場合について具体的に説明する。特図１の１回目の変動表示の結果が出るのは、特図２の変動表示中である。当該特図１の変動表示の結果として外れが出た場合、その時点で特図１に関する遊技は終了するので、当該特図の変動表示の結果が時短付き特図２当たりとなると、エンディング演出の後、時短Ｂが直ちに開始される。

【３６８７】

続いて、特図１の変動表示の結果が当たりの場合について具体的に説明する。特図１の１回目の変動表示の結果が出るのは、特図２の変動表示中である。当該特図１の変動表示の結果として当たりが出た場合、この特図１当たりに係るラウンド遊技およびエンディング演出（特図１に係るラウンド遊技等）が行われることになる。当該ラウンド遊技等は、特図２の変動表示の結果が出た後も継続される。このときの特図２の変動表示の結果は時短付き当たりであったとする。特図１に係るラウンド遊技等が終了すると、今度は、特図２当たりに係るラウンド遊技およびエンディング演出（特図２に係るラウンド遊技等）が

開始され、それが終了すると時短Ｂが発生する。このように、特図２変動中に特図１当たりとなると特図１に係るラウンド遊技等が実行される。特図２の変動表示の結果が時短付き当たりであれば、特図１に係るラウンド遊技等の終了後、特図２に係るラウンド遊技等が実行され、その終了後、時短状態は時短Ａから時短Ｂに移行する。

【３６８８】

このように、本実施例に記載の遊技機によれば、時短Ａが付与された後に時短Ｂを付与し易い状態とするルートとして、保留が規定数たまるという保留ルートと、保留が規定数たまらないで時短Ａが発生してから実行される特図１の変動時間に相当する期間が経過した状態でこの特図１の１回目の変動表示の結果が外れになるという変動終了ルートがあるので、時短Ａが付与された後の遊技の単調さを低減することができる。これは、上述した（Ｔｂ２４）の遊技機の一例である。

【３６８９】

また、本実施例において、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に基づく動的表示中に特図１用始動入賞装置３３ａへ入球した遊技球に基づく動的表示を、時短Ａの付与後に実行される特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく動的表示と同時に実行する場合に、時短Ａが開始されてから特図１に係る動的表示が終了すると時短Ｂが付与され易い状態になる。

【３６９０】

このように、本実施例に記載の遊技機によれば、時短Ａが付与された後に時短Ｂを付与し易い状態とするルートとして、同時変動が行われる場合に、上述した変動終了ルートができるので、第１特典が付与された後の遊技の単調さを低減することができる。これは、上述した（Ｔｂ２３）の遊技機の一例である。

【実施例２８】

【３６９１】

本実施例では、上述した実施例２６，実施例２７において時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行するために特図２当たりを狙う右打ち遊技中に行われる表示演出について説明する。

【３６９２】

まず、本実施例の表示演出を実行するための構成について説明する。本実施例のパチンコ機１０は、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて特図１，特図２の変動表示を実行した後、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて主制御装置２６１による抽選処理の結果を表示することが可能な第１図柄表示装置３０，第３図柄表示装置３２と、特図１，特図２の変動表示を含む演出を制御するサブ制御装置２６２による演出実行機能と、抽選処理の結果に応じて、遊技の状態を少なくとも、所定の遊技価値が付与される大当たり状態と、通常状態よりも遊技者に有利であって大当たり状態の終了後に発生する時短Ａ状態と、時短Ａ状態よりも遊技者に有利な時短Ｂ状態とのいずれかに制御する主制御装置２６２による状態制御機能と、を備えている。

【３６９３】

上述したサブ制御装置２６２による演出制御機能は、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき移行示唆条件（所定条件）が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さを示唆する移行示唆情報を第３図柄表示装置３２に表示させる。移行示唆条件とは、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行される場合に、遊技者が時短Ｂ状態において遊技を開始するまでに成立する条件である。このようにして、単に抽選処理の結果に応じて表示演出を行うのではなく、時短Ａ状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき後述する所定条件が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さを示唆するので、時短Ａ状態における変動表示中における表示演出が単調になることを低減できる。

【３６９４】

上述した移行示唆条件は、例えば、実施例２６，実施例２７において説明した時短Ａから時短Ｂに移行するための条件（時短Ａ状態において特図２の変動に係る保留が規定数（

例えば４回）貯まることや、時短Ａ状態において普通図柄の変動が２０回なされること）である。移行示唆情報は、時短Ａ状態において第３図柄表示装置３２にて実行される移行示唆演出において表示される。移行示唆演出は、その演出実行中に特図２の変動表示が実行されている場合であって、遊技者による遊技球発射操作に基づき移行示唆条件（所定条件）が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さを示唆する移行示唆情報を表示する演出である。

【３６９５】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出実行機能は、上述した移行示唆条件（所定条件）が成立していない状態で、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件（例えば時短Ａ状態において特図１の変動表示が１回終了するという条件）が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さを第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。このように、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さは、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき移行示唆条件が成立した場合と、移行示唆条件が成立していない状態で、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件が成立した場合に、第３図柄表示装置４２に表示されているので、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【３６９６】

次に、図２２６を参照して、時短Ａ状態において第３図柄表示装置３２にて実行される移行示唆演出について説明する。図２２６は、実施例２８の移行示唆演出の表示態様を示す図である。なお、参考のため、各図の下部には、それぞれの図に示すタイミングで、普通図柄用始動口３４を遊技球が通過する様子や、右側入賞ユニット３８の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞する様子や入賞せずに排出される様子を示している。

【３６９７】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄停止画面４３ｅが表示されており、特図１の変動表示の結果が時短付き大当たりを示す組み合わせ（「１」「１」「１」）で表示されている。（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図１の時短付き大当たり状態のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、「大当たりラウンド終了！通常ＲＵＳＨ突入！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。特図１の変動表示の結果が時短付き大当たりである場合、そのエンディング演出の終了後、時短Ａ状態が発生する。本実施例では、この時短Ａ状態を通常ＲＵＳＨ状態と呼ぶ。

【３６９８】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ状態であることを示す通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１は、移行示唆演出開始時に、右打ちが必要であることを示すＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ２と、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき後述する第１の条件または第２の条件が成立した場合に時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報ＩＳが表示されている。通常ＲＵＳＨ状態の開始時の移行示唆情報ＩＳは、例えば「次のいずれかが成立したら特別ＲＵＳＨ状態へ移行！？」「１．保留が４個貯まる」「２．普図回転メーターが２０になる」と表示されている。この通常ＲＵＳＨ状態の開始時の移行示唆情報ＩＳによって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行するための条件が２種類あり、そのいずれかの条件を成立させれば時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行すること、及び、普図回転メーターが２０になるまでの一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果（特別ＲＵＳＨ状態）を獲得し易いことを遊技者は認識することができる。また実際に、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき後述する第１の条件または第２の条件が成立した場合に、その成立した時点で移行示唆情報ＩＳとして記載されていた条件が成立したことに気付くことができる。

【３６９９】

具体的には、移行示唆情報ＩＳは次のように決定されている。特図１または特図２の変動表示の結果が時短Ａ１付き当たりである場合は「１．保留が４個たまる」ことと表示することで、保留４個は貯まり難いので、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し難いことを示唆することができる。特図１または特図２の変動表示の結果が時短Ａ２付き当たりである場合は「１．保留が３個たまる」ことと表示することで、保留３個は保留４個に比べれば貯まり易いので、保留４個に比べれば時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易いことを示唆することができる。特図１または特図２の変動表示の結果が時短Ａ３付き当たりである場合は「１．保留が２個たまる」ことと表示することで、保留２個は保留３個に比べれば貯まり易いので、保留３個に比べれば時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易いことを示唆することができる。特図１または特図２の変動表示の結果が時短Ａ４付き当たりである場合は「１．保留が１個たまる」ことと表示することで、保留１個は最も貯まり易いので、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に最も移行し易いことを示唆することができる。いずれの場合も、普図回転メーターが２０になるまでの一定の期間内に遊技者が連続して操作を行うほど有利な結果（特別ＲＵＳＨ状態）を獲得し易いことが示唆することができる。

【３７００】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１には、時短Ａ状態において最初に普通図柄用始動口３４を遊技球が通過したことに基づいて、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件が成立した場合に時短Ａ状態から時短Ａ状態に移行し易さを保留の数によって示唆することが可能な、第１の移行示唆情報ＩＳ１は、当該保留表示ｔｈと第１保留表示ｈ１～第４保留表示ｈ４から構成された第１の移行示唆情報ＩＳ１と、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第２の条件が成立した場合に時短Ａ状態から時短Ａ状態に移行し易さを普図回転メーターによって示唆することが可能な第２の移行示唆情報ＩＳ２とが表示されている。なお、（ｄ）では、普通図柄用始動口３４に遊技球が通過していないので、第１の移行示唆情報ＩＳ１も第２の移行示唆情報ＩＳ２も変化していない。

【３７０１】

このように、移行示唆情報ＩＳは、特図１または特図２の変動表示の結果が時短Ａ１付き当たりである場合は第１の条件を「１．保留が４個たまる」ことと表示し、第２の条件を「２．普図回転メーターが２０になる」ことと表示することで、普通図柄の変動表示が外れ続けても（保留が４個貯まらなくても）、普通図柄の外れ（変動）が２０回続けば時短Ｂ状態に移行できる、ということを示唆することができる。

【３７０２】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づいて、１回目の特図２の変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃには、第１の移行示唆情報ＩＳ１に相当する当該保留表示ｔｈと、第２の移行示唆情報ＩＳ２に相当する普図回転メーターが表示されている。普図回転メーターは、２回目の普通図柄の変動表示および普通図柄の当たり状態（電チューの開放）が終わったため、次の保留に基づく３回目の普通図柄の変動表示が実行されているため、３目盛りまで変動している。

【３７０３】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１回目の特図２の変動表示中に行われた１７回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことに基づき、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことを示している。つまり、第１の移行示唆情報ＩＳ１には、当該保留表示ｔｈと第１保留表示ｈ１とが表示されている。第２の移行示唆情報ＩＳ２には、普図回転メーターが１７目盛りまで変動している。

【３７０４】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「３」「３」「３」）で表示されている。また、全図柄表示画面４３ｅには、第１の移行示唆情報ＩＳ

１と、第２の移行示唆情報ＩＳ２も表示された時点で停止されている。第１の移行示唆情報ＩＳ１は、（ｆ）と同じであるため、保留数は規定数（４個）に達していない。第２の移行示唆情報ＩＳ２は、普図回転メーターが１８目盛りまで変動した時点で停止されている。つまり、第１の条件も第２の条件も成立していないので、１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たりとなっても、時短Ａから時短Ｂに移行し難い状態であることが示唆されている。

【３７０５】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示され、「おめでとう！」のオープニング情報４４ｆと、Ｖ入賞装置３１が開状態となることを示す「Ｖを狙って右打ちしてね！」のオープニング中右打ち説明情報４４ｇが表示されている。

【３７０６】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ラウンド画面４３ｉが表示され、Ｖ入賞したことを示す「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ１回目」のＶ入賞獲得情報４４ｉ２と、「右を狙ってね」のラウンド中右打ち情報４４ｈが表示されている。上述のように第１の条件も第２の条件も成立していないので、特図２の時短付き当たりに当選していても、Ｖ入賞の時点で移行条件成立フラグは立たない。

【３７０７】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１ラウンド目のラウンド演出として「１ｓｔラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。

【３７０８】

（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、最終の６ラウンド目のラウンド演出として「６ｔｈラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。

【３７０９】

（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりのエンディング演出としてエンディング画面４３ｊに「大当たりラウンド終了！通常ＲＵＳＨ継続！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。上述のように第１の条件も第２の条件も成立していないため、Ｖ入賞の時点で移行条件成立フラグが立っていないので、時短Ｂ状態へは移行せず、エンディング演出終了後は再び時短Ａ状態が発生することになる。

【３７１０】

エンディング演出の終了後、第１保留表示ｈ１に対応する第１保留エリアに格納された始動情報が当該保留表示ｔｈに対応する当該保留エリアにシフトされて、２回目の特図２の変動表示が開始される。２回目の特図２の変動表示は、再び時短Ａ状態で行われる。

【３７１１】

２回目の特図２の変動表示でも、１回目の特図２の変動表示と同様に、２回目の特図２の変動表示中に２回の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球する機会が発生するものとする。つまり、２回目の特図２の変動表示中に第１保留表示ｈ１と第２保留表示ｈ２とが点灯する。２回目の特図２の変動表示中における普通図柄の変動回数も、２０回に達していないものとする。２回目の特図２の変動表示の結果も、時短付き当たり組み合わせであるものとする。このように、２回目の特図２の変動表示中においても第１の条件も第２の条件も成立しない場合、２回目の特図２の時短付き当たりにかかるＶ入賞の時点でも移行条件成立フラグが立っていないので、時短Ｂ様態には移行せず、２回目の大当たりラウンド遊技を行い、エンディング演出終了後は再び時短Ａ状態が発生する。

【３７１２】

エンディング演出の終了後、第１保留表示ｈ１および第２保留表示ｈ２に対応する第１保留エリアおよび第２保留エリアに格納された始動情報は、当該保留エリアおよび第１保留エリアにシフトされて、３回目の特図２の変動表示が開始される。

【３７１３】

３回目の特図２の変動表示でも、１回目，２回目の特図２の変動表示と同様に、３回目の特図２の変動表示中に２回の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球する機会が発生

するものとする。つまり、３回目の特図２の変動表示中に第２保留表示ｈ２と第３保留表示ｈ３とが点灯する。３回目の特図２の変動表示中における普通図柄の変動回数も、２０回に達していないものとする。３回目の特図２の変動表示の結果も、時短付き当たり組み合わせであるものとする。このように、３回目の特図２の変動表示中においても第１の条件も第２の条件も成立しない場合、３回目の特図２の時短付き当たりにかかるＶ入賞の時点でも移行条件成立フラグが立っていないので、時短Ｂ様態には移行せず、３回目の大当たりラウンド遊技を行い、エンディング演出終了後は再び時短Ａ状態が発生する。

【３７１４】

エンディング演出の終了後、第１保留表示ｈ１から第３保留表示ｈ３に対応する第１保留エリアから第３保留エリアに格納された始動情報は、当該保留エリアと第１保留エリアと第２保留エリアにシフトされて、４回目の特図２の変動表示が開始される。

【３７１５】

４回目の特図２の変動表示でも、１回目から３回目までの特図２の変動表示と同様に、４回目の特図２の変動表示中に２回の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球する機会が発生するものとする。つまり、４回目の特図２の変動表示中に第３保留表示ｈ３と第４保留表示ｈ４とが点灯する。４回目の特図２の変動表示中における普通図柄の変動回数は、２０回に達しないものとする。４回目の特図２の変動表示の結果は、時短付き当たり組み合わせであるものとする。そうすると、４回目の特図２の変動表示中において第１の条件がするので、４回目の特図２の時短付き当たりにかかるＶ入賞の時点でも移行条件成立フラグが立っているので、時短Ｂ様態に移行し、４回目の大当たりラウンド遊技を行い、エンディング演出終了後は時短Ｂ状態が発生する。

【３７１６】

この場合、エンディング演出の終了後、第１保留表示ｈ１から第４保留表示ｈ４に対応する第１保留エリアから第４保留エリアに格納された始動情報は、当該保留エリアと第１保留エリアと第２保留エリアと第３保留エリアにシフトされて、時短Ｂ状態での１回目の特図２の変動表示が開始される。

【３７１７】

この４回目の特図２の変動表示中に、図２２７を参照して第３図柄表示装置４２において図２２６の移行示唆演出に続いて実行される移行示唆演出について説明する。図２２７は、図２２６に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【３７１８】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示され、移行示唆情報ＩＳが表示されている。（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、当該保留エリアに記憶された始動情報に基づく４回目の特図２の変動表示の変動中画面４３ｃが表示され、第１の移行示唆情報ＩＳ１には保留表示ｈ１と保留表示ｈ２とが表示されている。（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、変動中画面４３ｃが表示され、２回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づいて第３保留エリアに始動情報が記憶され、第１の移行示唆情報ＩＳ１には新たに保留表示ｈ３が表示されている。（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、変動中画面４３ｃが表示され、変動１６回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づいて第４保留エリアに始動情報が記憶され、第１の移行示唆情報ＩＳ１には新たに保留表示ｈ４が表示されている。この第４保留エリアに始動情報が記憶されることによって、第１の条件による移行示唆条件が成立する。第１の移行示唆情報ＩＳ１には新たに保留表示ｈ４が表示されることによって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する可能性があることが示唆される。

【３７１９】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、（ｄ）に示す移行示唆条件の成立直後に、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件が成立した場合に時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さを示唆するこ

とが可能な移行示唆情報ＩＳ３が表示される。例えば、移行示唆情報ＩＳ３は、「特別ＲＵＳＨ状態にいけるかも！？」という文字情報である。このように、遊技球発射操作を続けていれば、特図の変動表示中に時短Ｂ状態に移行できる可能性が高いことを示唆する表示を見ることができるようにすることで、遊技者に遊技球発射操作を積極的に行わせることができる。

【３７２０】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、４回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「５」「５」「５」）で表示されている。この時点で、第２の移行示唆情報ＩＳ２に示される普通図柄の変動回数は１９回目であるので、第２の条件は成立していないことが分かる。（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示される。（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ４回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。（ｉ）から（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１ラウンド目のラウンド演出から最終の６ラウンド目のラウンド演出が表示されている。（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、エンディング画面４３ｊに「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ突入！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。上述のように第１の条件が成立したため、Ｖ入賞の時点で移行条件成立フラグが立っているので、エンディング演出終了後は時短Ｂ状態に突入することになる。

【３７２１】

異なる例として、４回目の特図２の変動表示では、４回目の特図２の変動表示中に１回の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球する機会しか発生しないものとする。つまり、４回目の特図２の変動表示中に第３保留表示ｈ３が点灯するに留まる。その一方で、４回目の特図２の変動表示中における普通図柄の変動回数は、２０回に達するものとする。４回目の特図２の変動表示の結果は、時短付き当たり組み合わせであるものとする。そうすると、４回目の特図２の変動表示中において第２の条件がするので、４回目の特図２の時短付き当たりにかかるＶ入賞の時点でも移行条件成立フラグが立っているので、時短Ｂ様態に移行し、エンディング演出終了後は時短Ｂ状態が発生する。

【３７２２】

この場合、エンディング演出の終了後、第１保留表示ｈ１から第３保留表示ｈ３に対応する第１保留エリアから第３保留エリアに格納された始動情報は、当該保留エリアと第１保留エリアと第２保留エリアにシフトされて、時短Ｂ状態での１回目の特図２の変動表示が開始される。

【３７２３】

このように、サブ制御装置２６２による演出制御機能は、図２２６（ｃ）および図２２７（ａ）に示すように時短Ａ状態の開始時に移行示唆条件を遊技者に報知することで、時短Ａ状態における目標を明確に意識して遊技に臨ませることができる。また、サブ制御装置２６２による演出制御機能は、図２２７（ｅ）に示すように移行示唆条件が成立した時点で移行示唆情報を第３図柄表示装置３２に表示させることで、時短Ａ状態における変動表示中に行われる遊技者による遊技球発射操作が単調になることを低減できる。

【３７２４】

なお、本実施例では、移行示唆演出は、時短Ａ状態の開始時と移行示唆条件が成立した時点とに行われていたが、時短Ａ状態の開始時または移行示唆条件のいずれか一つのタイミングで実行するものであってもよい。

【３７２５】

次に、図２２８を参照して、図２２７の移行示唆演出に続いて実行される移行示唆演出について説明する。図２２８は、図２２７に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【３７２６】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特別ＲＵＳＨ状態であることを示す特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍが表示されている。特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍは、移行示唆演出の開始時に、右打ちが必要であることを示すＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ２と、時短Ｂ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づいて第３の条件が成立した場合に時短Ｂ状態から通常状態に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報ＩＳ４が表示されている。移行示唆情報ＩＳ４は、例えば「次の条件が成立したら通常状態へ移行！？」「普図回転メーターが３０になる」と表示されている。この移行示唆情報ＩＳ４によって、時短Ｂ状態が通常状態に転落する条件（時短回数）が示され、その条件が成立するまでは時短Ｂ状態において遊技を継続できることを遊技者は認識することができるが、普図回転メーターが３０に近付くにつれて、時短Ｂ状態から通常状態に移行する可能性が高まっていることを認識する。実施例２８で上述した通り、時短状態Ｂでは、普図回転メーターが３０になった時点で、特図２の変動中であれば特図２当たりが発生して再び時短Ｂ状態が継続し、特図２の変動中でなければそのまま通常状態に移行する。

【３７２７】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、当該保留エリアに記憶された始動情報に基づいて、時短Ｂ状態において１回目の特図２の変動表示が行われる変動中画面４３ｃが表示されている。上述した図２２７の（ｅ）に示すように、保留の数が規定数（４個）まで貯まったことによって移行条件成立となったため、（ｂ）では、すでに第１保留エリアから第３保留エリアまでの３個の保留が貯まっているものとする。また、変動中画面４３ｃには、時短Ｂ状態から通常状態に移行（転落）し易さを普図回転メーターによって示唆する第３の移行示唆情報ＩＳ５が表示されている。第３の移行示唆情報ＩＳ５は、普通図柄変動表示が３０回であるという有利さを報知する普図回転メーターが０と表示されている。なお、時短Ｂ状態では、時短Ａ状態とは異なり、保留の数によって状態が移行することはないので、第１の移行示唆情報ＩＳ１は設けられていない。

【３７２８】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、時短Ｂ状態における１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「１」「１」「１」）で表示されている。時短Ｂ状態における特図２の変動表示時間は２秒である。時短Ｂ状態における普通図柄の変動表示時間は３条から３０秒である。そのため、時短Ｂ状態において保留が貯まっている場合は、普通図柄の変動表示の結果が出るまでに、特図２の変動表示の結果が出るので、普図回転メーターは変化していない。

【３７２９】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、Ｖ入賞した時点において、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ５回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。これにより、通常ＲＵＳＨ状態（時短Ａ状態）に移行した時から数えて、５回目（連チャン５回目）の大当たり状態が発生することを遊技者に示している。

【３７３０】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、時短Ｂ状態における１回目の特図２の大当たり状態のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ継続！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。特図２の変動表示の結果が時短付き大当たりである場合であって、通常状態に転落する条件が成立していない場合は、そのエンディング演出の終了後、時短Ｂ状態が継続する。

【３７３１】

この後、第１保留エリアから第３保留エリアまでの保留が消化されるまでは、大当たり状態が連続して発生するものとする。すなわち、このエンディング演出の終了後、第１保留エリアから第３保留エリアまでに貯まっていた始動情報が当該保留エリアから第２保留エリアにシフトして（保留２個の状態で）、時短Ｂ状態において２回目の特図２の変動表

示が行われ、時短Ｂ状態での当たり結果となり、時短Ａ状態から数えて６回目の大当たり状態が発生する。この連チャン６回目のエンディング演出の終了後、第１保留エリアから第２保留エリアまでに貯まっていた始動情報が当該保留エリアから第１保留エリアにシフトして（保留１個の状態で）、時短Ｂ状態において３回目の特図２の変動表示が行われ、時短Ｂ状態での当たり結果となり、時短Ａ状態から数えて７回目の大当たり状態が発生する。この連チャン７回目のエンディング演出の終了後、第１保留エリアに貯まっていた始動情報が当該保留エリアにシフトして（保留０個の状態で）、時短Ｂ状態において４回目の特図２の変動表示が行われ、時短Ｂ状態での当たり結果となり、時短Ａ状態から数えて８回目の緒辺り状態が発生する。

【３７３２】

この連チャン８回目のエンディング演出の終了後は、保留が貯まっておらず、特図２の変動表示は開始されないが、時短Ｂ状態中であるので、普通図柄用始動口３４に遊技球を通過させるべく、右打ち操作が開始される。ここでは、例えば、普通図柄の１～９回転目までは普通図柄外れが続き、普通図柄の１０回転目に普通図柄当たりが出るとする。

【３７３３】

（ｆ）に示すように、第３の移行示唆情報ＩＳ５が１０の目盛りまで変動した時点で、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放して遊技球が１球入球したことにより、当該保留エリアに始動情報が格納されて、当該保留表示ｔｈが点灯され、時短Ｂ状態における５回目の特図２の変動表示が開始される。このとき、第３の移行示唆情報ＩＳ５は、３０の目盛りのうち１０までしか変動していないので、時短Ｂ状態が終了するまであと普通図柄の２０回転分あることを認識させることができる。

【３７３４】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、時短Ｂ状態における５回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「９」「９」「９」）で表示されている。この５回目の特図２の変動表示中にも保留が貯まらなかったものとする。

【３７３５】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、Ｖ入賞した時点において、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ９回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。これにより、通常ＲＵＳＨ状態（時短Ａ状態）に移行した時から数えて、９回目（連チャン９回目）の大当たり状態が発生することを遊技者に示している。

【３７３６】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き大当たり状態のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ継続！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３７３７】

この連チャン５回目のエンディング演出の終了後、保留が貯まっておらず、特図２の変動表示は開始されないが、時短Ｂ状態中であるので、普通図柄用始動口３４に遊技球を通過させるべく、右打ち操作が開始される。ここでは、例えば、普通図柄の１～２６回転目までは普通図柄外れが続き、２７回転目の普通図柄の変動が行われるものとする。

【３７３８】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、第３の移行示唆情報ＩＳ５が２７の目盛りまで変動した時点で、「メーターがあと３増えたら通常状態に移行！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ４を表示し、時短Ｂ状態から通常状態に移行する可能性があることを遊技者に報知する。これにより、第３の移行示唆情報ＩＳ５は、遊技者に、時短Ｂ状態の残り時短回数が３回となっており、時短回数が０になった時点で特図２の変動が発生していなければ時短Ｂ状態が終了するという、時短Ｂ状態から通常状態に転落する可能性が高い状態となっていることを認識させることができる。

【３７３９】
この後、第３の移行示唆情報ＩＳ５は、普通図柄の２８回転目の変動時には２８目盛りを指した状態で、「メーターがあと２増えたら通常状態に転落！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ４が表示される。また、第３の移行示唆情報ＩＳ５は、普通図柄の２９回転目の変動時には２９目盛りを指した状態で、「メーターがあと１増えたら通常状態に転落！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ４が表示される。
【３７４０】
（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａは、この３０回転目での普通図柄の外れの時点である。第３の移行示唆情報ＩＳ５は、普通図柄の３０回転目の変動時には３０目盛りを指した状態で、且つ、特図２の変動が発生していないので、時短Ｂ状態から通常状態に移行（転落）する可能性が高いことを示唆するために「メーターが３０に到達！ここまでかも・・・」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ４が表示される。その後、普通図柄の３０回転目の変動が外れ結果となった場合は、時短Ｂ状態は時短回数をすべて消化したことにより終了する。普通図柄の３０回転目の変動が当たり結果となった場合は、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放するので、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させることができれば、特図２の変動が始まり、特図２当たりとなる。そのため、普通図柄の３０回転目の変動が当たり結果となった場合は、特別ＲＵＳＨ（時短Ｂ状態）が継続するという結果となる。
【３７４１】
（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａは、通常状態であることを示す通常画面４３ａが表示される。通常画面４３ａは、左打ちが必要であることを示す、例えば「左打ちに戻して下さい」のような通常状態中左打ち情報４３ａ１が表示される。
【３７４２】
このように、時短Ｂ状態では、普通図柄の変動回数が時短Ｂ状態から通常状態に移行（転落）する条件を満たした時点で特図２の変動中でなければ、通常状態に移行する。つまり、時短Ｂ状態において普通図柄の変動回数が時短Ｂ状態から通常状態に移行（転落）する第３の条件を満たした時点で、時短回数がすべて消化されたことになるので、その時点で実行中の特図２の変動がなければ、通常状態への転落となる。
【３７４３】
なお、この普通図柄の変動回数のカウントダウン演出は、時短Ｂ状態だけでなく、時短Ａ状態においても行ってもよい。すなわち、時短Ａ状態においても時短回数（２０回）がすべて消化された時点で実行中の特図２の変動がなければ、通常状態への転落となる。
【３７４４】
なお、上述の説明では、保留が規定数貯まること（第１の条件）と、普通図柄の変動回数が２０回に達すること（第２の条件）とを時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行する条件としていたが、第１の条件のみまたは第２の条件のみとしても構わない。
【３７４５】
また、上述の説明では、第２の条件は、普通図柄の変動回数が２０回に達することの１種類のみであったが、１０回，２０回，３０回，４０回のように複数種類設けても構わない。この場合、当たりの種類に応じて普通図柄の変動回数を設定するとよい。例えば、第１の条件と同じ移行し易さに合わせて、時短Ａ１付き当たりであれば普通図柄の変動回数を４０回に設定し、時短Ａ２付き当たりであれば普通図柄の変動回数を３０回に設定し、時短Ａ３付き当たりであれば普通図柄の変動回数を２０回に設定し、時短Ａ４付き当たりであれば普通図柄の変動回数を１０回に設定する。また、第１の条件の移行し易さと反対に普通図柄の変動回数を設定してもよい。
【３７４６】
また、上述の説明では、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する可能性があることを遊技者に直接的に報知する移行示唆情報ＩＳ３は、第１の条件（保留が規定数貯まること）が成立した時点で表示していたが、第２の条件（普通図柄の変動回数が２０回に達すること）が成立した時点で表示してもよい。

【３７４７】
＜本実施例における特徴的な構成＞
以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。本実施例に係るパチンコ機１０によれば、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて特図１，特図２の変動表示を実行した後、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による抽選処理の結果を表示することが可能な第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａと、特図１，特図２の変動表示を含む演出を制御するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１の演出制御機能と、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による抽選処理の結果に応じて、遊技の状態を少なくとも、所定の遊技価値が付与される大当たり状態と、通常状態よりも遊技者に有利であって大当たり状態の終了後に発生する時短Ａ状態と、時短Ａ状態よりも遊技者に有利な時短Ｂ状態とのいずれかに制御する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による状態制御機能と、を備え、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件または第２の条件（所定条件）が成立した場合に時短Ａ状態（第１所定状態）から時短Ｂ状態（第２所定状態）に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報ＩＳ，ＩＳ１，ＩＳ２，ＩＳ３，ＩＳ７（特定示唆情報）を第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示させる。これにより、単に抽選処理の結果に応じて表示演出を行うのではなく、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件または第２の条件が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さを示唆するので、時短Ａ状態における特図２の変動表示中における表示演出が単調になることを低減できる。これは上述した（Ｔｃ１）に記載の遊技機の一例である。
【３７４８】
また、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、時短Ｂ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第３の条件（所定条件）が成立した場合に時短Ｂ状態（第１所定状態）から通常状態（第２所定状態）に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報ＩＳを第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示させる。これにより、単に抽選処理の結果に応じて表示演出を行うのではなく、時短Ｂ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第３の条件が成立した場合に時短Ｂ状態から通常状態に移行し易さを示唆するので、時短Ａ状態における特図２の変動表示中における表示演出が単調になることを低減できる。これは上述した（Ｔｃ１）に記載の遊技機の一例である。
【３７４９】
また、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、第１の条件または第２の条件の種類に応じて、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さの示唆を異ならせる。例えば、特図１または特図２の変動表示の結果が時短Ａ１付き当たりである場合は第１の条件を「１．保留が４個たまる」ことと表示し、第２の条件を「２．普図回転メーターが２０になる」ことと表示することで、普通図柄の変動表示が外れ続けても（保留が４個貯まらなくても）、普通図柄の外れ（変動）が２０回続けば時短Ｂ状態に移行できる、ということを示唆することである。これにより、単一の条件が決定ないし成立した場合に時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さを示唆するのではなく、第１の条件または第２の条件の種類に応じて時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さの示唆が異なるので、時短Ａ状態における特図２の変動表示中における表示演出が単調になることを低減できる。これは上述した（Ｔｃ２）に記載の遊技機の一例である。
【３７５０】
また、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、第１の条件または第２の条件が第１の種類であることに応じて、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さが第１の高さであることを示唆し、第１の条件または第２の条件が第１の種類よりも遊技者にとって有利な第２の種類であることに応じて、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さが第１の高さよりも高い第２の高さであることを示唆する。例えば、特図１または

特図２の変動表示の結果が時短Ａ１付き当たりである場合は「１．保留が４個たまる」ことと表示することで、保留４個は貯まり難いので、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し難いことを示唆する。これにより、第１の条件または第２の条件と移行し易さの示唆との関係を１対１に定めるのではなく、第１の条件または第２の条件の種類に応じて移行し易さの高さを異ならせて示唆しているので、時短Ａ状態における特図２の変動表示中における表示演出が単調になることを低減できる。これは上述した（Ｔｃ３）に記載の遊技機の一例である。

【３７５１】

また、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、第１の条件または第２の条件が成立した時点で移行示唆情報ＩＳ３（例えば「特別ＲＵＳＨ状態にいけるかも！？」）を第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示させる。これにより、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に行われる遊技者による遊技球発射操作が単調になることを低減できる。これは上述した（Ｔｃ４）に記載の遊技機の一例である。

【３７５２】

また、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、第１の条件または第２の条件が成立した時点よりも後で、特定示唆情報ＩＳ７を第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示させる。これにより、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件または第２の条件が成立した後の表示演出が単調になることを低減できる。これは上述した（Ｔｃ５）に記載の遊技機の一例である。

【３７５３】

また、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、時短Ａ状態の開始時に第１の条件または第２の条件を遊技者に報知する。例えば、上述した時短Ａ状態の開始時に表示される「次のいずれかが成立したら特別ＲＵＳＨ状態へ移行！？」「１．保留が４個貯まる」「２．普図回転メーターが２０になる」と表示された移行示唆情報ＩＳである。これにより、時短Ａ状態における目標を明確に意識して遊技に臨ませることができる。これは上述した（Ｔｃ６）に記載の遊技機の一例である。

【３７５４】

また、上述した主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出実行機能（例えば上述した実施例２６のステップＴ３１１４Ａに示す時短Ａ移行表示処理機能）によって、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件（例えば、時短Ａ状態において特図２の変動表示中に特図２の変動に係る保留が規定数貯まるという条件）が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易いことを第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出実行機能によって、上述した所定条件が成立していない状態で、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件（例えば時短Ａ状態において特図２の変動表示中に普通図柄の変動が２０回なされるという条件）が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易いことを第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これにより、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さは、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件が成立した場合と、所定条件が成立していない状態で、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件が成立した場合に、表示手段に表示されているので、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ１）の一例である。

【３７５５】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、時短Ａ状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件（例えば、時短Ａ状態において特図２の変動表示中に特図２の変動に係る保留が規定数貯まるという条件）が成立した場合に、上述した所定条件が成立したことを示す所定条件成立表示（例えば上述した第１の移行示唆情報ＩＳ１，移行示唆情報ＩＳ３など）によって、時短Ａ状態から時

短Ｂ状態への移行し易いことを第３図柄表示装置４２に表示させることが可能であり、上述した所定条件が成立していない状態で、時短Ａ状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件（例えば時短Ａ状態において特図２の変動表示中に普通図柄の変動が２０回なされるという条件）が成立した場合に、上述した特定条件が成立したことを示す特定条件成立表示（例えば上述した第２の移行示唆情報ＩＳ２，移行示唆情報ＩＳ３など）によって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易いことを第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これにより、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さは、所定条件成立表示と特定条件成立表示とに異ならせて、第３図柄表示装置４２に表示されているので、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ２）の一例である。

【３７５６】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、上述した所定条件（例えば、時短Ａ状態において特図２の変動表示中に特図２の変動に係る保留が例えば４個貯まるという条件）の成立に近付いている場合に、所定条件成立表示（例えば上述した第１の移行示唆情報ＩＳ１として４個の保留表示）に近付いていることを示す所定条件未満表示（１～３個の保留表示）によって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さを、第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これにより、上述した所定条件の成立に近付いている場合にその途中経過を見せることで、所定条件成立表示に達するまでの時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ３）の一例である。

【３７５７】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、特定条件（例えば時短Ａ状態において特図２の変動表示中に普通図柄の変動が２０回なされるという条件）の成立に近付いている場合に、特定条件成立表示（例えば上述した第２の移行示唆情報ＩＳ２として２０回の普図回転数表示）に近付いていることを示す特定条件未満表示（１～１９回の普図回転数表示）によって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さを、第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これにより、上述した特定条件の成立に近付いている場合にその途中経過を見せることで、特定条件成立表示に達するまでの時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ４）の一例である。

【３７５８】

また、上述した所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件成立表示に至るまでの時間が、保留表示が４個に達するまでの時間と普図回転数が２０回に達するまでの時間というように、異なる。これにより、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件が成立に至るまでの時間が異なるので、遊技者にその違いを見せることで、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ５）の一例である。

【３７５９】

また、上述した所定条件未満表示（例えば保留表示）が特定条件未満表示（例えば普図回転数表示）より先に条件成立表示（例えば規定数の保留表示）に至る場合と、上述した特定条件未満表示が所定条件未満表示より先に条件成立表示（例えば規定回転数の普図回転数表示）に至る場合とを有する。これにより、遊技者にどちらが先に成立するかを見せることで、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ６）の一例である。

【３７６０】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、所定条件未満表示（例えば保留表示）と特定条件未満表示（例えば普図回転数表示）のどちらが先に条件成立表示に至るかを示唆する表示（例えば「あと保留１個で特別ＲＵＳＨへ移行！？」や「普図回転メーターがあと３増えたら特別ＲＵＳＨ状態に移行！？」のような表示）を行ってもよい。これにより、遊技者にどちらが先に成立しそうか示唆を与えることで、

時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ７）の一例である。

【３７６１】

また、上述した所定条件未満表示（例えば保留表示）と特定条件未満表示（例えば普図回転数表示）とは、１の特図２の変動表示中にそれぞれの条件が成立に至る場合もある。これにより、１の特図２の変動表示中に遊技者にその違いを見せることで、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ８）の一例である。

【３７６２】

また、上述した所定条件未満表示（例えば保留表示）と特定条件未満表示（例えば普図回転数表示）とは、複数の特図２の変動表示を経てそれぞれの条件が成立に至る場合もある。これにより、複数の特図２の変動表示に亘って遊技者にその違いを見せることで、時短Ａ状態における複数の特図２の変動表示に亘って表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ９）の一例である。

【実施例２９】

【３７６３】

次に、実施例２９を参照して、図２２６，図２２７とは異なる態様で行われる時短Ａ状態において第３図柄表示装置４２にて実行される移行示唆演出について説明する。図２２９は、実施例２９の移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【３７６４】

実施例２８では、移行示唆演出開始時に表示される移行示唆情報ＩＳにおいて、第１の条件となる保留の規定数を例えば「４個」と明示し、第２の条件となる普通図柄の変動回数を例えば「２０回」と明示していたが、本実施例では、第１の条件となる保留の規定数や第２の条件となる普通図柄の変動回数を、移行示唆演出の開始時点に明示しない点で上述した実施例２８とは異なる。以下のこの点について説明する。

【３７６５】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、移行示唆演出開始時に、具体的な保留の規定数と普通図柄の変動回数を「？」で伏せた「次のいずれかが成立したら特別ＲＵＳＨへ移行！？」「１．保留が？個たまる」「２．普図回転メーターが？になる」という文字情報として移行示唆情報ＩＳ７が表示される。これにより、遊技者は、特別ＲＵＳＨへ移行するためには、保留をためるか、あるいは、普通図柄を変動させる必要があることが分かるが、具体的に何個保留を貯めるか、あるいは、何回普通図柄を変動させるかまでは認識することができない。ただし、内部的には、第１の条件となる保留の規定数が例えば「４個」と設定され、第２の条件となる普通図柄の変動回数が例えば「２０回」と設定されているものとする。

【３７６６】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、その後、複数回の特図２の変動および大当たり状態を経て、時短Ａ状態が複数回繰り返された後、時短Ａの開始時に第２保留エリアまで始動情報が記憶されており、当該保留表示ｔｈから第２保留表示ｈ２までが表示されているものとする。

【３７６７】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、普通図柄の例えば２回目の変動が当たりであることによって、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放し、遊技球が入球し、第３保留エリアに始動情報が記憶され、第３保留表示ｈ３が表示されている。つまり、第３保留エリアに始動情報が記憶された時点で、保留の規定数である４個まであと１球となっている。

【３７６８】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の変動表示中に第３保留表示ｈ３が表示されたことに基づいて、第１の条件を報知する「あと保留１個で特別ＲＵＳＨへ移行！？」という文字情報として移行条件情報ＩＺが表示される。これにより

、特図２の変動表示中の最適なタイミング（あと保留１個貯まれば第１の条件が成立するというタイミング）で、成立しそうな条件（第１の条件である保留の規定数まであと１球であること）を報知することによって、条件成立に向けての遊技者の遊技意欲を引き起こすことができる。

【３７６９】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、（ｄ）に示す移行条件情報ＩＺの表示後、普通図柄の例えば１８回目の変動が当たりであることによって、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放し、遊技球が入球し、第４保留エリアに始動情報が記憶され、第３保留表示ｈ４が表示されている。この時点で、「特別ＲＵＳＨ状態にいけるかも！？」という移行示唆情報ＩＳ３が表示される。移行示唆情報ＩＳ３によって、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件が成立し、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易い状態となったことが示唆される。

【３７７０】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、４回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「５」「５」「５」）で表示されている。（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示される。（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ４回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。（ｉ）から（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１ラウンド目のラウンド演出から最終の６ラウンド目のラウンド演出が表示されている。（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、エンディング画面４３ｊに「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ突入！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。上述のように第１の条件が成立したため、Ｖ入賞の時点で移行条件成立フラグが立っているので、エンディング演出終了後は時短Ｂ状態に突入することになる。

【３７７１】

このように、移行示唆演出開始時に、具体的な保留の規定数と普通図柄の変動回数を伏せた移行示唆情報ＩＳ７を表示し、あと少しで移行条件が成立する状態となった時点で「あと保留１個で特別ＲＵＳＨへ移行！？」という移行条件情報ＩＺを表示することで、移行条件が成立した後に遊技球発射操作が止められてしまい、移行条件が成立した後の遊技が単調になることを低減できる。

【３７７２】

＜本実施例における特徴的な構成＞

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易い状態が発生する特図２の変動表示が実行されることに基づいて、第１の条件または第２の条件を遊技者に報知する。例えば、第１の条件を報知する「あと保留１個で特別ＲＵＳＨへ移行！？」という文字情報として表示される移行条件情報ＩＺである。これにより、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易い状態が発生すると決まっている特図２の変動表示における目標（あと保留１個）を明確に意識して遊技に臨ませることができる。これは例えば上述した（Ｔｃ７）に記載の遊技機の一例である。

【実施例３０】

【３７７３】

次に、図２３０を参照して、図２２６，図２２７とは異なる態様で行われる時短Ａ状態において第３図柄表示装置４２にて実行される移行示唆演出について説明する。図２３０は、実施例３０の移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【３７７４】

図２２６，図２２７にて上述した移行示唆演出では、時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行するための内部的な条件（保留数が規定数になることの第１の条件と、普通図柄の変動回数が２０回になることの第２の条件）を予め遊技者に報知しており、その条件が成立した

時点で、遊技者にそれを報知するものであったが、図２２９を参照して説明する移行示唆演出では、時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行するための内部的な条件を遊技者に報知せず、条件が成立した時点でもそれを遊技者に報知せずに、その後の演出の結果に応じて、時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行するか否かを遊技者に報知するものである。

【３７７５】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ＲＵＳＨ中右打ち情報４３ｍ２と、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件または第２の条件（所定条件）が成立した場合に時短Ａ状態（第１所定状態）から時短Ｂ状態（第２所定状態）に移行し易さを示唆することが可能な移行示唆情報ＩＳ８とが表示された通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。移行示唆情報ＩＳ８は、上述した実施例２８，実施例２９とは異なり、これから行われる移行示唆演出の仕方の説明として記載されており、「保留が貯まる毎に武器がランクアップ！敵キャラを倒せば特別ＲＵＳＨへ移行！？」という文字情報が表示されている。移行示唆演出は、時短Ａ状態での特図２の変動表示中、プレイヤーＰＹが旅を続けながら武器をランクアップさせてゆき、大当たり状態中にプレイヤーＰＹと敵キャラクターＴＫとがバトル演出を行い、プレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫに勝つことが特別ＲＵＳＨ状態（時短Ｂ状態）への移行の示唆となり、プレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫに負けることが通常ＲＵＳＨ状態（時短Ａ状態）の継続の示唆となり、という演出である。保留の規定数は、内部的に４個に定められているとする。

【３７７６】

武器のランクアップは、保留が貯まるごとに行われる毎に武器のパワーアップが行われる。プレイヤーＰＹが所持する武器も移行示唆情報ＩＳ８である。移行示唆情報ＩＳ８は、保留が貯まるごとにランプアップしていく。武器は、細い木の棒ＩＳ８ａ，太い木の棒ＩＳ８ｂ，木づちＩＳ８ｃ，金づちＩＳ８ｄ，大きな金づちＩＳ８ｅの順に大きくなる。細い木の棒ＩＳ８ａのままでは時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行しない。時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さは、太い木の棒ＩＳ８ｂ，木づちＩＳ８ｃ，金づちＩＳ８ｄ，大きな金づちＩＳ８ｅの順に大きくなる。大きな金づちＩＳ８ｅは時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行がほぼ確定（Ｖ入賞を条件とする）であることを示す。

【３７７７】

具体的には、細い木の棒ＩＳ８ａは、当該保留がある（当該保留表示ｔｈが点灯している）場合に表示される。太い木の棒ＩＳ８ｂは、保留が１個貯まっている（第１保留表示ｈ１が点灯している）場合に表示される。木づちＩＳ８ｃは、保留が２個貯まっている（第２保留表示ｈ２が点灯している）場合に表示される。金づちＩＳ８ｄは、保留が３個貯まっている（第３保留表示ｈ３が点灯している）場合に表示される。大きな金づちＩＳ８ｅは、保留が４個貯まっている（第４保留表示ｈ４が点灯している）場合に表示される。細い木の棒ＩＳ８ａから太い木の棒ＩＳ８ｂへの変化を１回目のランクアップと呼ぶ。太い木の棒ＩＳ８ｂから木づちＩＳ８ｃへの変化を２回目のランクアップと呼ぶ。木づちＩＳ８ｃから金づちＩＳ８ｄへの変化を３回目のランクアップと呼ぶ。金づちＩＳ８ｃから大きな金づちＩＳ８ｄへの変化を４回目のランクアップと呼ぶ。つまり、バトル演出では、移行示唆情報ＩＳ８として、プレイヤーが所持している武器が太い木の棒ＩＳ８ｂ，木づちＩＳ８ｃ，金づちＩＳ８ｄ，大きな金づちＩＳ８ｅの順に、プレイヤーＰＹが勝利する期待度（時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行する可能性の示唆）が高くなる。

【３７７８】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１には、時短Ａ状態において最初に普通図柄用始動口３４を遊技球が通過したことに基づいて普通図柄の変動が例えば「○」「×」の変動表示として表示されている。なお、実施例２８のように普図回転メーターを表示してもよい。（ｂ）において破線で示された「○」「×」は変動中を示す。後述する（ｃ）等において実線で示された「○」または「×」は、変動の結果を示す。実線の「○」は普通図柄の当たりを示し、実線の「×」は普通図柄の外れを示す。また、通常ＲＵＳＨ中

画面４３ｍ１には、プレイヤーＰＹや背景画像などが表示されている。プレイヤーＰＹは、特図２の変動が開始されるまでは武器を所持していない。

【３７７９】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づいて、１回目の特図２の変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃには、当該保留表示ｔｈが表示されている。この当該保留表示ｔｈが表示されたことを契機に、変動中画面４３ｃでは、プレイヤーＰＹが武器を所持する。具体的には、移行示唆情報ＩＳ８として、「細い木の棒を所持した！」の文字情報が表示されて、プレイヤーＰＹが細い木の棒ＩＳ８ａの武器を所持する表示が行われる。

【３７８０】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１回目の特図２の変動表示中に行われた１０回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことに基づき、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことを示している。変動中画面４３ｃには、当該保留表示ｔｈと第１保留表示ｈ１とが表示されている。この第１保留表示ｈ１が表示されたことを契機に、変動中画面４３ｃでは、プレイヤーＰＹが所持する武器の１回目のランクアップが行われる。具体的には、移行示唆情報ＩＳ８として、「太い木の棒にランクアップ！」の文字情報が表示されて、プレイヤーＰＹが所持する武器が細い木の棒ＩＳ８ａから太い木の棒ＩＳ８ｂに変化する表示が行われる。

【３７８１】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１回目の特図２の変動表示中に行われた１６回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことに基づき、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことを示している。なお、１変動中に３回も普通図柄の当たりが発生する例は、上述した実施例２８では稀であったが、本実施例では説明の都合上、１変動中に３回の普通図柄の当たりが発生したものとする。変動中画面４３ｃには、当該保留表示ｔｈと第１保留表示ｈ１と第２保留表示ｈ２とが表示されている。この第２保留表示ｈ２が表示されたことを契機に、変動中画面４３ｃでは、プレイヤーＰＹが所持する武器の２回目のランクアップが行われる。具体的には、移行示唆情報ＩＳ８として、「木づちにランクアップ！」の文字情報が表示されて、プレイヤーＰＹが所持する武器が太い木の棒ＩＳ８ｂから木づちＩＳ８ｃに変化する表示が行われる。

【３７８２】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「３」「３」「３」）で表示されている。全図柄表示画面４３ｅには、当該保留表示ｔｈと第１保留表示ｈ１と第２保留表示ｈ２とが表示されている。

【３７８３】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示される。（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ１回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。

【３７８４】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技における第２ラウンド中のラウンド画面４３ｉが表示されている。このラウンド画面４３ｉには、プレイヤーＰＹと敵キャラクターＴＫとが闘うバトル演出が表示され、「勝てば特別ＲＵＳＨ！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ８が表示されている。プレイヤーＰＹが所持する武器は木づちＩＳ８ｃであるので、プレイヤーＰＹが勝利する期待度は、上から３番目（下から２番目）である。したがって、遊技者は、バトルはやや勝利し難く、時短Ａ状態から時短Ｂ状態にやや移行し難いと予想することができる。この場合、（ｉ）に示したプレイヤーＰＹが所持する武器の金づちＩＳ８ｃは、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第１の条件が成立した場合に時短

Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易さ（やや移行し難いこと）を示唆している。

【３７８５】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技における第３ラウンド中のラウンド画面４３ｉが表示されている。このラウンド画面４３ｉには、上述したバトル演出においてプレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫに敗北する様子が表示され、「ざんねん！」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ８が表示されている。これは、上述のように保留の規定数が４個と定められていたが、第２保留表示ｈ２に示すように２個までしか貯まっていなかったからである。これにより、遊技者は、移行示唆情報ＩＳ８によってプレイヤーＰＹが所持する武器のランクアップが２回であること（移行し難いことの示唆）が示された通りに、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行しないことが確実になったことを知ることができる。

【３７８６】

（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技の終了後のエンディング演出が行われるエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、エンディング情報４４ｊが表示されている。エンディング情報４４ｊは、「大当たりラウンド終了！通常ＲＵＳＨ継続！」という文字情報が表示されている。これにより、遊技者は、時短Ａ状態が継続されることを知ることができる。

【３７８７】

なお、プレイヤーＰＹが所持する武器が期待度が低い場合であっても、バトルに勝利して、特別ＲＵＳＨに移行する場合もある。

【３７８８】

次に、図２３１を参照して、図２３０の移行示唆演出に続いて実行される、図２３０とは異なる時短Ａ状態における移行示唆演出について説明する。図２３１は、図２３０に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。図２３１では、図２３０に示す大当たりラウンド中のバトル演出がプレイヤーＰＹの敗北に続く、時短Ａ状態における移行示唆演出を説明する。

【３７８９】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１回目の時短Ａ状態において保留された普通図柄の始動情報に基づいて普通図柄の変動表示が行われた状態で、１回目の時短Ａ状態において保留された特図２の始動情報に基づいて２回目の特図２の変動表示が行われている変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃでは、当該保留表示ｔｈから第１保留表示ｈ１までが表示されている。プレイヤーＰＹが所持する武器は、保留が１つ減ったことによって、太い木の棒ＩＳ８ｂにランクダウンして表示され、「太い木の棒を所持」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ８が表示されている。

【３７９０】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の特図２の変動中に、例えば２回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づいて、第２保留表示ｈ２が表示されている。この第２保留表示ｈ２が表示されたことを契機に、変動中画面４３ｃでは、プレイヤーＰＹが所持する武器が太い木の棒ＩＳ８ｂから木づちＩＳ８ｃに変化する２回目のランクアップが行われて、「木づちにランクアップ！」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ８が表示されている。

【３７９１】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の特図２の変動表示中に行われた例えば１０回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づき、第３保留表示ｈ３が表示されている。この第３保留表示ｈ３が表示されたことを契機に、変動中画面４３ｃでは、プレイヤーＰＹが所持する武器の３回目のランクアップが行われて、プレイヤーＰＹが所持する武器が木づちＩＳ８ｃから金づちＩＳ８ｄに変化する表示が行われ、「金づちにランクアップ！」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ８が表示されている。

【３７９２】
（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の特図２の変動表示中に行われた例えば１７回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づき、第４保留表示ｈ４が表示されている。この第４保留表示ｈ４が表示されたことを契機に、変動中画面４３ｃでは、プレイヤーＰＹが所持する武器の４回目のランクアップが行われて、プレイヤーＰＹが所持する武器が金づちＩＳ８ｄから大きな金づちＩＳ８ｅに変化する表示が行われ、「大きな金づちにランクアップ！」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ８が表示されている。
【３７９３】
（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、２回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「５」「５」「５」）で表示されている。全図柄表示画面４３ｅには、当該保留表示ｔｈから第４保留表示ｈ４までが表示されている。
【３７９４】
（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示される。（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ２回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。
【３７９５】
（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりランド遊技における第２ラウンド中のラウンド画面４３ｉにおいて、プレイヤーＰＹと敵キャラクターＴＫとが闘うバトル演出が表示されている。プレイヤーＰＹが所持する武器は大きな金づちＩＳ８ｅであるので、プレイヤーＰＹが勝利する期待度は、最も高い。したがって、遊技者は、バトルに確実に勝利し、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行することを予想している。
【３７９６】
（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技における第３ラウンド中のラウンド画面４３ｉが表示されている。このラウンド画面４３ｉには、上述したバトル演出においてプレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫに勝利する様子が表示されている。これにより、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行することが確実になったことを知ることができる。
【３７９７】
（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技の終了後のエンディング演出が行われるエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、エンディング情報４４ｊが表示されている。エンディング情報４４ｊは、「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ突入！」という文字情報が表示されている。これにより、遊技者は、時短Ｂ状態に移行されることを知ることができる。
【３７９８】
＜本実施例における特徴的な構成＞
以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、第１の条件または第２の条件を遊技者に報知しない。例えば、移行示唆演出の開始時に、これから行われる移行示唆演出へのチャレンジの仕方を、「保留が貯まる毎に武器がランクアップ！敵キャラを倒せば特別ＲＵＳＨへ移行！？」という文字情報によって表示する移行示唆情報ＩＳ８が表示される。これにより、第１の条件または第２の条件が成立した後にも遊技球発射操作が止められ難くすることができるので、第１の条件または第２の条件が成立した後の遊技が単調になることを低減できる。これは例えば上述した（Ｔｃ８）に記載の遊技機の一例である。
【３７９９】
また、上述したサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による演出制御機能は、第１の条件または第２の条件と対応関係を有するが、第１の条件または第２の条件との対応関係を直接感得させ難い情報を表示する。例えば、時短Ａ状態において表示されるキャラクタＰＹ

が所持するランクアップされる武器の画像（細い木の棒ＩＳ８ａ，太い木の棒ＩＳ８ｂ，木づちＩＳ８ｃ，金づちＩＳ８ｄ，大きな金づちＩＳ８ｅ）である。武器の画像そのものは、第１の条件または第２の条件との対応関係を直接感得させ難いが、保留が増えるごとにランクアップさせたり、普通図柄の変動回数が２０回に達した時点でいきなり大きな金づちＩＳ８ｅにランクアップさせたりすることで、第１の条件または第２の条件との対応関係を持たせることができる。これにより、第１の条件または第２の条件を成立させることを意識させることなく、遊技球発射操作を行わせることができる。これは例えば上述した（Ｔｃ９）に記載の遊技機の一例である。

【実施例３１】

【３８００】

上述した実施例３０では、時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行させる条件として普通図柄の変動回数も存在することを遊技者に示唆していなかったが、これを報知する構成であってもよい。また、実施例３０では、普通図柄の変動表示中は、「○」「×」の点滅表示のみであったが、特図１と同様にリーチ表示を行ってもよい。以下、上述までとは異なる表示態様での時短Ａ状態における移行示唆演出について図２３２を参照して説明する。図２３２は、実施例３１の移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【３８０１】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、移行示唆情報ＩＳ９が表示された通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。移行示唆情報ＩＳ９は、上述した実施例３０とは異なり、時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行させる条件として普通図柄の変動回数も存在することを遊技者に示唆するために「保留か普図回数で武器がランクアップ！敵キャラを倒せば特別ＲＵＳＨへ移行！？」という文字情報が表示されている。

【３８０２】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、普通図柄の変動表示（「○」「×」図柄）と、普通図柄の変動回数を示す移行示唆情報ＩＳ１０とが表示されている。本実施例では、破線で「○」と「×」とが示された場合は高速変動中を示す。実線で「○」が示され且つ破線で「×」が示された場合は「○」が停止表示された状態で「×」のみが変動するリーチ表示を示す。実線で「×」が示され且つ破線で「○」が示された場合は「×」が停止表示された状態で「○」のみが変動するリーチ表示を示す。リーチ表示が行われる普通図柄の変動表示は、その変動時間が例えば６０秒のように他の変動時間に比べて長い時間のものであるとする。実線で示された「○」または「×」のみが示された場合は、変動の結果を示す。実線の「○」は普通図柄の当たりを示し、実線の「×」は普通図柄の外れを示す。（ｂ）は、普通図柄の変動表示が高速変動中であり、移行示唆情報ＩＳ１０が１回目の普通図柄の変動表示であることを示している。１回目の普通図柄の変動表示は外れとする。

【３８０３】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことを示している。その結果、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放し、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球し、特図２の変動表示が開始されている。移行示唆情報ＩＳ１０は２回目の普通図柄の変動表示であることを示している。なお、３回目から１８回目までの普通図柄の変動表示は外れであるとする。

【３８０４】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１９回目の普通図柄の変動表示中を示している。移行示唆情報ＩＳ１０が１９回目の普通図柄の変動表示であることを示している。普通図柄の１９回目は、あと１回の普通図柄の変動表示で、移行条件である２０回に到達するタイミングである。時短Ａ状態において普通図柄の変動表示が２０回転に到達すると、どの武器からも大きな金づちＩＳ８ｅにランクアップして、時短Ｂ状態に移行することが確実であることを示唆する。そのため、「あと普図１回転で大きな金づちにラックアップ！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ９が表示される。（ｄ）の時点では、普通図柄は高速変動で表示されている。

【３８０５】
（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば１９回目の普通図柄の変動表示中を示している。移行示唆情報ＩＳ１０が１９回目の普通図柄の変動表示であることを示しているが、（ｅ）の時点では普通図柄はリーチ変動となっているため、「普図１９回転（リーチ）」と表示されている。すなわち、１９回目の普通図柄の変動表示は、６０秒のような長い変動時間が選択されたことを示している。そのため、「あと普図１回転で大きな金づちにラックアップ！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ１０が表示されているにも関わらず、普図変動が中々終わる気配を見せない。
【３８０６】
（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「３」「３」「３」）で表示されている。（ｆ）の時点でも、普通図柄はリーチ変動を続けているので、移行示唆情報ＩＳ１０が「普図１９回転（リーチ）」と表示されている。時短付き当たり組合せが確定した時点で、普通図柄のリーチ変動は一旦停止される。この普通図柄のリーチ変動は、大当たり状態の終了後（エンディング演出の終了後）に再開される。
【３８０７】
（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示される。（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ１回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。
【３８０８】
（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりランド遊技における第２ラウンド中のラウンド画面４３ｉが表示され、バトル演出が表示される。（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技における第３ラウンド中のラウンド画面４３ｉが表示され、上述したバトル演出においてプレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫに敗北する様子が表示される。
【３８０９】
（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技の終了後のエンディング演出が行われるエンディング画面４３ｊが表示され、エンディング終了後、時短Ａ状態が継続される。
【３８１０】
このように、特図２の変動表示中の普図変動表示がリーチ付きのような変動時間が長いものである場合、その特図２の変動表示中にその普図変動表示が終わらない場合がある。その場合、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する条件が成立しないので、時短Ｂ状態には移行できない。つまり、リーチ表示は、特図１ではリーチ無しの変動に比べて大当たり期待度が高くなるものであるが、時短Ａ状態での普通図柄では普図変動時間が長くなる分だけ、普図変動の消化回数が少なくなるため、遊技者に有利とは言えない表示態様である。
【実施例３２】
【３８１１】
上述した実施例２８から実施例３１では、時短Ａ状態において特図２の時短付き当たりに当選する場合について説明してきたが、特図２の通常当たりに当選する場合もある。また、上述した実施例２８から実施例３１では、遊技者は時短Ａ状態において遊技球発射操作を継続して行っていたが、途中で遊技球発射操作が止められてしまう場合もある。以下、上述までとは異なる表示態様での時短Ａ状態における移行示唆演出について図２３３を参照して説明する。図２３３は、実施例３２の移行示唆演出の表示態様を示す図である。
【３８１２】
（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、移行示唆情報ＩＳ９が表示された通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。
【３８１３】
（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、普通図柄の変動表示（「○

」「×」図柄）と、普通図柄の変動回数を示す移行示唆情報ＩＳ１０とが表示されている。１回目の普通図柄の変動表示は外れとする。

【３８１４】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであったことを示している。その結果、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放し、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球し、１回目の特図２の変動表示が開始されている。この後、遊技者は、特図２の変動表示が開始されたことに満足して、遊技球発射操作を行わず、特図２の変動表示の結果を待っているものとする。

【３８１５】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１回目の特図２の変動表示の変動時間が例えば９０秒とすると例えば半分（４５秒）を過ぎた時点の変動中画面４３ｃが表示されている。

【３８１６】

ここで、１回目の特図２の変動表示は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が行う先読み抽選処理の結果、通常当たり結果であることが決まっているものとする。この場合、第１保留表示ｈ１に相当する保留は貯まっていないので、このまま通常当たりが確定すると、次の特図２の変動は行われないので、左打ち遊技を要求される。そこで、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、このような場合に、遊技者に遊技球発射操作を行わせるための表示を第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示させる。

【３８１７】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば「保留をためないとヤバいかも・・・」という遊技球発射操作を要求する発射操作要求表示ＨＳが表示される。これにより、発射操作要求表示ＨＳを見た遊技者に対して、このまま通常ＲＵＳＨ中に遊技球発射操作を止めていると、何か不利になるのではないか、という不安を抱かせて、遊技球発射操作を再開させることができる。

【３８１８】

なお、発射操作要求表示ＨＳは、「しっかり保留をためてね！」とういような単なる発射操作の要求だけでもよい。また、１回目の特図２の変動が開始された時点で、通常当たりか否かに関わらず「保留が満タンになるまで貯めてね！」というような一律の発射操作の要求を行ってもよい。いずれの場合も、もしも通常当たり結果である場合に、保留があれば行われるはずの次の特図２の変動が行われずに通常状態に転落してしまうことを防ぐことができる。

【３８１９】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、遊技球発射操作の再開によって、１回目の特図２の変動表示中に、例えば４回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図２用始動入賞装置３３ｂが開放し、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球し、第１保留表示ｈ１が表示されている。

【３８２０】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、１回目の特図２の変動表示の結果が通常当たり組合せ（「２」「２」「２」）で表示されている。

【３８２１】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の通常当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示される。オープニング情報４４ｆは、第１保留表示ｈ１以上の保留が貯まっている場合は、例えば「ＲＵＳＨ継続おめでとう！」のように表示してもよい。（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ１回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。

【３８２２】

（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、例えば「Ｖ入賞！ＢＯＵＮ

ＵＳ１回目」と表示されたＶ入賞獲得情報４４ｉ２を含むラウンド画面４３ｉが表示される。

【３８２３】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりランド遊技における第２ラウンド中のラウンド画面４３ｉが表示され、バトル演出が表示される。（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりラウンド遊技における第３ラウンド中のラウンド画面４３ｉが表示され、上述したバトル演出においてプレイヤーＰＹが敵キャラクターＴＫに敗北する様子が表示される。

【３８２４】

（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常当たりの大当たりラウンド遊技の終了後ではあるが、「大当たりラウンド終了！通常ＲＵＳＨ継続！」のエンディング情報４４ｊが表示される。すなわち、エンディング終了後、通常状態に移行するが、第１保留表示ｈ１に相当する保留が当該保留表示ｔｈにシフトして、２回目の特図２の変動表示が開始される。

【３８２５】

なお、通常当たりに当選した場合であって、１日目の特図１の変動表示中に遊技者が遊技球発射操作を再開しなかった場合、もしくは、再開したが普通図柄の当たりに当選せず、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞できなかった場合は、通常状態に移行するので、エンディング情報４４ｊは「大当たりラウンド終了！通常状態に移行！」のように表示される。

【３８２６】

このように、１回目の特図２の変動表示中に、遊技者が遊技球発射操作を行わず、特図２の変動表示の結果を待っている場合に、発射操作要求表示ＨＳを表示することで、１回目の特図２の変動表示が通常当たり結果である場合に、保留があれば行われるはずの次の特図２の変動が行われずに通常状態に転落してしまうことを防ぐことができる。

【実施例３３】

【３８２７】

上述した移行示唆演出が実施例２７で説明した同時変動において実行される例について図２３４から図２３６を参照して説明する。図２３４は、実施例３３の移行示唆演出の表示態様を示す図である。図２３５は、図２３４に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。図２３６は、図２３５に続いて実行される移行示唆演出の表示態様を示す図である。

【３８２８】

まず、図２３４を参照して、時短Ａ状態において同時変動中に第３図柄表示装置３２にて実行される移行示唆演出について説明する。なお、参考のため、各図の下部には、それぞれの図に示すタイミングで、普通図柄用始動口３４を遊技球が通過する様子や、右側入賞ユニット３８の特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞する様子や入賞せずに排出される様子を示している。

【３８２９】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、全図柄停止画面４３ｅが表示されており、特図１の変動表示の結果が時短付き大当たりを示す組み合わせ（「１」「１」「１」）で表示されている。このとき、特図１の変動中に第１保留表示ｈ１，第２保留表示ｈ２，第３保留表示が点灯しており、保留が３個貯まっているものとする。

【３８３０】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図１の時短付き大当たり状態のエンディング画面４３ｊが表示され、このエンディング演出の終了後、時短Ａ状態（通常ＲＵＳＨ状態）が発生する。

【３８３１】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ状態であることを示す通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されており、移行示唆情報ＩＳが表示されて

いる。移行示唆情報ＩＳは、例えば「次のいずれかが成立したら特別ＲＵＳＨ状態へ移行！？」「１．保留が４個貯まる」「２．同時変動タイマーが１２０になる」と表示されている。この移行示唆情報ＩＳによって、保留が規定数（例えば４個）貯まることと、同時変動タイマーが１２０秒に達することすなわち同時変動が１回終了することが、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行させる条件であることを遊技者は認識することができる。

【３８３２】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１が表示されている。通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１には、特図１の同時変動表示ＤＨが小さく表示されており、同時変動中であることを示す文字情報が表示されている。また、通常ＲＵＳＨ中画面４３ｍ１は、第１の移行示唆情報ＩＳ１と、第２の移行示唆情報ＩＳ２とが表示されている。第１の移行示唆情報ＩＳ１は、保留の数を示す。第２の移行示唆情報ＩＳ２は、時短Ａ状態における特図２の変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき第２の条件が成立した場合に時短Ａ状態から時短Ａ状態に移行し易さを同時変動タイマーによって示唆している。同時変動タイマーは、特図１の同時変動にかかる変動時間を計数するタイマーであり、０から１２０秒までを計数している。なお、（ｄ）では、同時変動の開始時点であるので、第１の移行示唆情報ＩＳ１も第２の移行示唆情報ＩＳ２も変化していない。

【３８３３】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動の開始から例えば６秒後に、２回目の普通図柄の変動表示の結果が当たりであって、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことに基づいて、１回目の特図２の変動中画面４３ｃが表示されている。すなわち、変動中画面４３ｃには、当該保留表示ｔｈが表示された第１の移行示唆情報ＩＳ１と、同時変動タイマーが６秒で表示された第２の移行示唆情報ＩＳ２が表示されている。この時点ではまだ、第１の移行示唆情報ＩＳ１と第２の移行示唆情報ＩＳ２は、時短Ｂ状態へは移行し難いことを示している。

【３８３４】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動の開始から例えば３０秒後までに、１回目の特図２の変動表示中に発生した２回の普通図柄当たりに基づき、保留が１個貯まった状態が示されている。すなわち、変動中画面４３ｃには、第１保留表示ｈ１が表示された第１の移行示唆情報ＩＳ１と、同時変動タイマーが３０秒で表示された第２の移行示唆情報ＩＳ２が表示されている。この時点でもまだ、第１の移行示唆情報ＩＳ１と第２の移行示唆情報ＩＳ２は、時短Ｂ状態へは移行し難いことを示している。

【３８３５】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動の開始から５０秒後に、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、同時変動の開始から５０秒後までに、１回目の特図２の変動表示中に発生した１回の普通図柄当たりに基づき、保留がさらに１個貯まった状態が示されている。全図柄表示画面４３ｅには、１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「３」「３」「３」）と、第１保留表示ｈ１から第２保留表示ｈ３まで表示された第１の移行示唆情報ＩＳ１と、同時変動タイマーが５０秒で表示された第２の移行示唆情報ＩＳ２が表示されている。この時点でもまだ、第１の移行示唆情報ＩＳ１と第２の移行示唆情報ＩＳ２は、時短Ｂ状態へは移行し難いことを示している。同時変動タイマーはこのタイミングで一旦停止される。

【３８３６】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き当たりのオープニング演出が行われオープニング画面４３ｈが表示されている。（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、ラウンド画面４３ｉが表示され、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ１回目」のＶ入賞獲得情報４４ｉ２が表示されている。上述のように第１の条件も第２の条件も成立していないので、特図２の時短付き当たりに当選していても、Ｖ入賞の時点で移行条件成立フラグは立たない。

【３８３７】

（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、１ラウンド目のラウンド演出として「１ｓｔラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、最終の６ラウンド目のラウンド演出として「６ｔｈラウンド」のラウンド数情報４４ｉが表示されている。

【３８３８】

（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、大当たりのエンディング演出としてエンディング画面４３ｊに「大当たりラウンド終了！通常ＲＵＳＨ継続！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。上述のように第１の条件も第２の条件も成立していないため、Ｖ入賞の時点で移行条件成立フラグが立っていないので、時短Ｂ状態へは移行せず、エンディング演出終了後は再び時短Ａ状態が発生することになる。

【３８３９】

同時変動中の２回目の時短Ａ状態について、図２３５を参照する。

【３８４０】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動の開始から５１秒後に、２回目の特図２の変動表示の変動中画面４３ｃが表示され、第１の移行示唆情報ＩＳ１には当該保留表示ｔｈと第１保留表示ｈ１とが表示されている。

【３８４１】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動の開始から１００秒後に、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、同時変動の開始から１００秒後までに、２回目の特図２の変動表示中に発生した２回の普通図柄当たりに基づき、保留が２個貯まった状態が示されている。全図柄表示画面４３ｅには、２回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「５」「５」「５」）と、第１保留表示ｈ１から第３保留表示ｈ３まで表示された第１の移行示唆情報ＩＳ１と、同時変動タイマーが１００秒で表示された第２の移行示唆情報ＩＳ２が表示されている。この時点では、第１の移行示唆情報ＩＳ１と第２の移行示唆情報ＩＳ２とは、次の特図２の変動表示中には第１の条件または第２の条件が成立する可能性があることを示唆している。なお、同時変動タイマーはこのタイミングで一旦停止される。

【３８４２】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、遊技者がＶ入賞させたことにより、ラウンド画面４３ｉが表示され、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ２回目」のＶ入賞獲得情報４４ｉ２が表示されている。（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、遊技者がラウンド遊技を終えたことにより、大当たりのエンディング演出としてエンディング画面４３ｊに「大当たりラウンド終了！通常ＲＵＳＨ継続！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３８４３】

（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動の開始から１０１秒後に、３回目の特図２の変動表示の変動中画面４３ｃが表示され、第１の移行示唆情報ＩＳ１には当該保留表示ｔｈから第２保留表示ｈ２までが表示されている。

【３８４４】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動の開始から１２０秒後に、３回目の特図２の変動表示の変動中画面４３ｃが表示されている。また、変動中画面４３ｃは、同時変動の結果示す画像（例えば「４」「３」「５」の外れ組合せ）が表示されている。また、同時変動の開始から１２０秒後までに、３回目の特図２の変動表示中に発生した１回の普通図柄当たりに基づき、保留がさらに１個貯まった状態が示されている。すなわち、第１の移行示唆情報ＩＳ１には当該保留表示ｔｈから第３保留表示ｈ３までが表示されている。また、変動中画面４３ｃには、移行示唆情報ＩＳ３は、「特別ＲＵＳＨ状態にいけるかも！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ３が表示され、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易い状態となったことが示唆されている。

【３８４５】

（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、３回目の同時変動の開始か

ら２０秒後に、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、３回目の同時変動の開始から２０秒後までに、２回目の特図２の変動表示中に発生した１回の普通図柄当たりに基づき、保留がさらに１個貯まった状態が示されている。全図柄表示画面４３ｅには、３回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「７」「７」「７」）と、第１保留表示ｈ１から第４保留表示ｈ４まで表示された第１の移行示唆情報ＩＳ１が表示されている。なお、時短Ｂ状態への移行条件が成立したので、２回目の同時変動中であるが、同時変動タイマーは非表示としている。

【３８４６】

（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、遊技者がＶ入賞させたことにより、ラウンド画面４３ｉが表示され、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ３回目」のＶ入賞獲得情報４４ｉ２が表示されている。（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、遊技者がラウンド遊技を終えたことにより、大当たりのエンディング演出としてエンディング画面４３ｊに「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ突入！」のエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３８４７】

次に、図２３６を参照して、時短Ｂ状態における同時変動中の移行示唆演出について説明する。

【３８４８】

（ａ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特別ＲＵＳＨ中画面４３ｍが表示され、移行示唆情報ＩＳ４が表示されている。移行示唆情報ＩＳ４は、例えば「次の条件が成立したら通常状態へ移行！？」「同時変動メーターが２回１２０になる」と表示されている。この移行示唆情報ＩＳ４によって、時短Ｂ状態が通常状態に転落する条件（同時変動が２回終了すること）が示され、その条件が成立するまでは時短Ｂ状態において遊技を継続できることを遊技者は認識することができる。

【３８４９】

（ｂ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、移行示唆情報ＩＳ４の表示時間（例えば５秒）の終了後、時短Ａ状態に貯まっていた４個の保留に基づいて時短Ｂ状態において１回目の特図２の変動表示が行われる変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃには、第１保留表示ｈ１から第３保留表示ｈ３までが表示されている。変動中画面４３ｃには、２０秒後の時点から再開された３回目の同時変動が表示され、同時変動メーターが予め２０秒を指した状態で表示されている。

【３８５０】

（ｃ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の同時変動の開始２２秒後、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、時短Ｂ状態における１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「１」「１」「１」）で表示されている。時短Ｂ状態における特図２の変動表示時間は２秒である。そのため、同時変動タイマーは、３２秒が表示された時点で、一旦停止される。

【３８５１】

（ｄ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、Ｖ入賞した時点において、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ４回目」と表示されたラウンド画面４３ｉが表示される。（ｅ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ継続！」というエンディング情報４４ｊが表示されている。

【３８５２】

この後、第１保留エリアと第２保留エリアの保留が消化され、大当たり状態が連続して発生した後、第３保留エリアの保留が消化される時点になるとする。

【３８５３】

（ｆ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の同時変動の開始２３秒後、時短Ａ状態に貯まっていた３保留のうち最後の保留に基づいて時短Ｂ状態において４回目の特図２の変動表示が行われる変動中画面４３ｃが表示されている。変動中画面４３ｃには、当該保留表示ｔｈのみが表示されている。変動中画面４３ｃには、同時変動

メーターが２３秒を指した状態で表示されている。
【３８５４】
（ｇ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、２回目の同時変動の開始２４秒後、全図柄表示画面４３ｅが表示されており、時短Ｂ状態における１回目の特図２の変動表示の結果が時短付き当たり組合せ（「３」「３」「３」）で表示されている。同時変動タイマーは、２４秒が表示された時点で、一旦停止される。なお、特図２の変動表示中にが保留が貯まらなかったものとする。
【３８５５】
（ｈ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、Ｖ入賞した時点において、「Ｖ入賞！ＢＯＵＮＵＳ５回目」と表示されたラウンド画面４３ｉが表示される。（ｉ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、特図２の時短付き大当たり状態のエンディング画面４３ｊが表示されている。エンディング画面４３ｊには、「大当たりラウンド終了！特別ＲＵＳＨ継続！」というエンディング画面４３ｊが表示されている。
【３８５６】
この連チャン５回目のエンディング演出の終了後、保留が貯まっておらず、特図２の変動表示は開始されないが、時短Ｂ状態中であるので、普通図柄用始動口３４に遊技球を通過させるべく、右打ち操作が開始される。この後、複数回大当たりは発生したが、保留は貯まらず、時短Ｂ状態において２回目の特図２の同時変動が終わりに近付いているものとする。
【３８５７】
（ｊ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、同時変動メーターが２回目の同時変動の開始１００秒を指した時点で、「メーターがあと２０増えたら通常状態に移行！？」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ４を表示されている。この後、１０１秒から１２０秒までをカウントアップする表示を行っても良い。
【３８５８】
（ｋ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａは、同時変動メーターが２回目の同時変動の開始１２０秒を指した時点で、「メーターがあと２回目の１２０に到達！ここまでかも・・・」という文字情報からなる移行示唆情報ＩＳ４を表示されている。また、２回目の同時変動の結果示す画像（例えば「６」「２」「１」の外れ組合せ）が表示されている。その後、普通図柄の３０回転目の変動が外れ結果となった場合は、時短Ｂ状態は時短回数をすべて消化したことにより終了する。
【３８５９】
（ｌ）に示す第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａは、通常状態であることを示す通常画面４３ａが表示される。通常画面４３ａは、左打ちが必要であることを示す、例えば「左打ちに戻して下さい」のような通常状態中左打ち情報４３ａ１が表示される。
【３８６０】
このように、時短Ｂ状態では、特図１の同時変動が２回終了することによって時短Ｂ状態から通常状態に移行（転落）する条件を満たした時点で特図２の変動中でなければ、通常状態に移行する。つまり、時短Ｂ状態において特図１の同時変動が２回終了することによって時短Ｂ状態から通常状態に移行（転落）する第３の条件を満たした時点で、時短回数がすべて消化されたことになるので、その時点で実行中の特図２の変動がなければ、通常状態への転落となる。
【３８６１】
＜本実施例における特徴的な構成＞
以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。本実施例に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出実行機能（例えば上述した実施例２６のステップＴ３１１４Ａに示す時短Ａ移行表示処理機能）によって、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件（例えば、時短Ａ状態において特図２の変動に係る保留が規定数貯まるという条件）が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さ（例えば上述した第１の移行示唆情報ＩＳ１，移行示唆情報ＩＳ３など）を

第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出実行機能によって、上述した所定条件が成立していない状態で、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件（例えば時短Ａ状態において特図１の変動表示が１回終了するという条件）が成立した場合に、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さ（例えば上述した第２の移行示唆情報ＩＳ２，移行示唆情報ＩＳ３など）を第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これは、上述した（Ｔｄ１）の一例である。

【３８６２】

このように、本実施例の遊技機によれば、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さは、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件が成立した場合と、所定条件が成立していない状態で、時短Ａ状態における動的表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件が成立した場合に、表示手段に表示されているので、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。

【３８６３】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、時短Ａ状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき所定条件（例えば、時短Ａ状態において特図２の変動表示中に特図２の変動に係る保留が規定数貯まるという条件）が成立した場合に、上述した所定条件が成立したことを示す所定条件成立表示（例えば上述した第１の移行示唆情報ＩＳ１，移行示唆情報ＩＳ３など）によって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易いことを第３図柄表示装置４２に表示させることが可能であり、上述した所定条件が成立していない状態で、時短Ａ状態における変動表示中に遊技者による遊技球発射操作に基づき特定条件（例えば時短Ａ状態において特図１の変動表示が１回終了するという条件）が成立した場合に、上述した特定条件が成立したことを示す特定条件成立表示（例えば上述した第２の移行示唆情報ＩＳ２，移行示唆情報ＩＳ３など）によって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易いことを第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これにより、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さは、所定条件成立表示と特定条件成立表示とに異ならせて、第３図柄表示装置４２に表示されているので、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ２）の一例である。

【３８６４】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、上述した所定条件（例えば、時短Ａ状態において特図２の変動表示中に特図２の変動に係る保留が例えば４個貯まるという条件）の成立に近付いている場合に、所定条件成立表示（例えば上述した第１の移行示唆情報ＩＳ１として４個の保留表示）に近付いていることを示す所定条件未満表示（１～３個の保留表示）によって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さを、第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これにより、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さは、上述した所定条件の成立に近付いている場合に所定条件成立表示に近付いていることを示す所定条件未満表示によって、第３図柄表示装置４２に表示されるので、所定条件成立表示に達するまでの時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ３）の一例である。

【３８６５】

また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、特定条件（例えば時短Ａ状態において特図２の変動表示中に普通図柄の変動が２０回なされるという条件）の成立に近付いている場合に、特定条件成立表示（例えば時短Ａ状態において特図１の変動表示が１回終了したことを示す停止表示）に近付いていることを示す特定条件未満表示（例えば特図１の変動表示）によって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態への移行し易さを、第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これにより、上述した特定条件の成立に近付いている場合にその途中経過を見せることで、特定条件成立表示に達するまでの時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ４）の一例である。

【３８６６】
　また、上述した所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件成立表示に至るまでの時間が、保留表示が例えば４個に達するまでの時間と１回の特図１の変動表示が終了するまでの時間というように、異なる。これにより、所定条件未満表示と特定条件未満表示とは、それぞれの条件が成立に至るまでの時間が異なるので、遊技者にその違いを見せることで、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ５）の一例である。
【３８６７】
　また、上述した所定条件未満表示（例えば保留表示）が特定条件未満表示（例えば特図１の変動表示）より先に条件成立表示（例えば規定数の保留表示）に至る場合と、上述した特定条件未満表示が所定条件未満表示より先に条件成立表示（例えば特図１の変動表示が１回終了したことを示す停止表示）に至る場合とを有する。これにより、遊技者にどちらが先に成立するかを見せることで、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ６）の一例である。
【３８６８】
　また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、その演出制御機能によって、所定条件未満表示（例えば保留表示）と特定条件未満表示（例えば特図１の変動表示）のどちらが先に条件成立表示に至るかを示唆する表示（例えば「あと保留１個で特別ＲＵＳＨへ移行！？」や「同時変動メーターがあと２０増えたら特別ＲＵＳＨ状態に移行！？」のような表示）を行ってもよい。これにより、遊技者にどちらが先に成立しそうか示唆を与えることで、時短Ａ状態における表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ７）の一例である。
【３８６９】
　また、上述した所定条件未満表示（例えば保留表示）と特定条件未満表示（例えば特図１の変動表示）とは、複数の特図２の変動表示を経てそれぞれの条件が成立に至る場合もある。これにより、複数の特図２の変動表示に亘って遊技者にその違いを見せることで、時短Ａ状態における複数の特図２の変動表示に亘って表示演出が単調となることを低減できる。これは、上述した（Ｔｄ９）の一例である。
【実施例３４】
【３８７０】
　上述した実施例２６～実施例２７では、大当たり状態が終了した後に移行する特定の遊技状態において、所定の条件が成立すると特定の遊技状態とは異なる遊技状態に移行する構成について説明したが、本実施例では、大当たり状態が終了した後に移行する特定の遊技状態において、所定の条件が成立すると特定の遊技状態とは異なる遊技状態に移行することが設定される遊技において所定の条件の成立のし易さが変わる構成について説明する。とくに実施例２６～実施例２７のパチンコ機１０との異なる構成を中心に説明する。
【３８７１】
　まず、本実施例のパチンコ機１０の概要について説明する。
【３８７２】
　本実施例のパチンコ機１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、例えば、時短Ａ状態において、特図２の保留が規定数貯まるか、または、特図２の変動表示中に普通図柄の変動回数が規定数に達するという条件（所定の条件）が成立した場合に、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態に制御することが可能である。この所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第１要素と、第１要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第２要素と、によって成立のし易さが変化するので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能において、例えば、時短Ｂ状態への移行のし易さを変化させることができる。
【３８７３】
　具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、第３図柄表示装置４２に第３図柄（主装飾図柄）の変動表示の結果が例えば特図１の時短Ａ

大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な時短Ａ状態を発生させることが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて識別情報を動的表示することが可能な機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この時短Ａ状態において、ＲＡＭ５０３の保留球格納エリアに格納されている保留数が時短Ａ大当たりを発生させたときに設定された規定数を満たしているかどうかを判定する保留数判定機能を有する。また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における計数機能は、第２図柄表示装置４１に表示されて実行される時短Ａ状態中の第２図柄の変動回数を計数し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の変動回数が時短Ａ大当たりを発生させたときに決定された規定数を満たしているかどうかを判定する普図変動回数判定機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留数判定機能および普図変動回数判定機能により所定の条件が成立しているかどうかを判定することが可能である。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、普通当たり乱数カウンタＣ４の値によって第２図柄の変動時間を設定し、変動種別カウンタＣＳ２の値によって第３図柄の変動時間を設定することで特図２の保留され易さを変化させることが可能であり、また、普通当たり乱数カウンタＣ４の値によって第２図柄の変動時間を設定し、変動種別カウンタＣＳ２の値によって第３図柄の変動時間を設定することで、第３図柄の変動表示中に規定数回目の第２図柄の変動表示の行われ易さを変化させることができる。

【３８７４】

さらに具体的には、普通図柄用始動口３４への通過検出に基づく第２図柄の抽選の結果が当たりである場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物が開放される。特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞をトリガとして、第３図柄（例えば装飾図柄）を変動表示する構成において、第２図柄の変動時間や第３図柄の変動時間を変化させることで保留され易さを変化させることが可能であり、また、第２図柄の変動時間や第３図柄の変動時間を変化させることで第３図柄の変動表示中に規定数回目の第２図柄の変動表示の行われ易さを変化させることが可能である。

【３８７５】

また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、例えば、時短Ｂ状態において、普通図柄の変動回数が規定数に達するまでに特図２大当たり状態が発生するという条件が成立した場合に、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態に制御することが可能である。この所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第１要素と、第１要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第２要素と、によって成立のし易さが変化するので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能において、例えば、時短Ｂ状態への移行のし易さを変化させることもできる。

【３８７６】

＜所定の条件＞

所定の条件とは、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるか、または、時短Ａ状態において特図２の変動表示が行われている間に、規定数回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われた場合に成立する条件である。時短Ａ状態とは、時短Ａ状態において所定の条件が成立すると、大当たり遊技の終了後に時短Ｂ状態に移行する遊技状態のことである。

【３８７７】

以下、図２３７～図２４１を用いて上述の構成について詳しく説明する。図２３７（ａ）は実施例３４の特図１大当たり抽選用テーブル、（ｂ）は特図２大当たり抽選用テーブルである。図２３８（ａ），（ｂ）は時短状態中，非時短状態中の普通当たり抽選用テーブルであり、（ｃ）は普通図柄変動パターン抽選用テーブルである。図２３９（ａ），（ｂ）は時短Ａ状態，時短Ｂ状態における特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。図２４０は、所定の条件（保留数１）の成立に基づき時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する場合の遊技機の動作を示すタイムチャートである。図２４１は、時短Ｂ状態に

おける遊技機の動作を示すタイムチャートである。

【３８７８】

＜特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブル＞

図２３７を参照して本実施例の特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルについて説明する。図２３７（ａ）は特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２大当たり抽選用テーブルである。

【３８７９】

本実施例では、特図１で６Ｒ時短付き大当たりである場合の時短状態（時短Ａ１～時短Ａ４の連続操作有利特典）の振り分けが上述の実施例とは異なっている。図２３７（ａ）に示すように、特図１大当たり抽選用テーブルでは、時短状態は、大当たり図柄カウンタＣ２（０～９９）によって振り分けられる。大当たり図柄カウンタＣ２の値が「０」～「２」の場合には、時短Ａ１に振り分けられる。時短Ａ１は、保留が４個貯まるか、普通図柄（第２図柄）が２０回変動すると終了する時短状態である。大当たり図柄カウンタＣ２の値が「３」～「１２」の場合には、時短Ａ２に振り分けられる。時短Ａ２は、保留が３個貯まるか、普通図柄（第２図柄）が２０回変動すると終了する時短状態である。大当たり図柄カウンタＣ２の値が「１３」～「２７」の場合には、時短Ａ３に振り分けられる。時短Ａ３は、保留が２個貯まるか、普通図柄（第２図柄）が２０回変動すると終了する時短状態である。大当たり図柄カウンタＣ２の値が「２８」～「４７」の場合には、時短Ａ４に振り分けられる。時短Ａ４は、保留が１個貯まるか、普通図柄（第２図柄）が２０回変動すると終了する時短状態である。本実施例では、時短状態の終期となる保留の数が少ない時短状態に振り分けられ易くなっている。特図２の保留が規定数貯まり易い時短状態が設定され易くなっているので時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易くなっている。

【３８８０】

なお、上述の特図１大当たり抽選用テーブルでは、時短状態の終期となる普通図柄（第２図柄）の変動回数は、２０回に設定されているが、変動回数は、これに限らずこれ以外の回数であってもよい。また、連続操作有利特典である時短Ａ１～時短Ａ４のすべてが同じ変動回数となっているが、それぞれが異なる変動回数であってもよい。さらに、連続操作有利特典である時短Ａ１～時短Ａ４で規定される保留の数に応じて多い変動回数となっていてもよいし、規定される保留の数に応じて少ない変動回数となっていてもよい。

【３８８１】

次に、図２３７（ｂ）を用いて、特図２の当たり種別と時短状態（時短Ａ１～時短Ａ４の連続操作有利特典）の振り分けについて説明する。本実施例では、特図２の小当たりの場合の当たり種別と時短状態（連続操作有利特典である時短Ａ１～時短Ａ４）の振り分けが上述の実施例とは異なっている。図２３９（ｂ）に示すように、特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「２」～「１４９」「１５１」～「２９９」「３０１」～「４４９」「４５１」～「５９９」の場合が当たり（小当たり）である。大当たり乱数カウンタＣ１が小当たりであり、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「０」～「２」の場合には、時短Ａ１または時短Ｂが振り分けられる。大当たり乱数カウンタＣ１が小当たりであり、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「３」～「１２」の場合には、時短Ａ２または時短Ｂが振り分けられる。大当たり乱数カウンタＣ１が小当たりであり、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「１３」～「２７」の場合には、時短Ａ３または時短Ｂが振り分けられる。大当たり乱数カウンタＣ１が小当たりであり、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「２８」～「８６」の場合には、時短Ａ４または時短Ｂが振り分けられる。大当たり乱数カウンタＣ１が小当たりであり、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「８７」～「９９」の場合には、時短状態が付かない３Ｒ通常小当たりに振り分けられる。なお、時短Ａと時短Ｂの振り分けについては、Ｖ入賞時の遊技状態によって決定される。Ｖ入賞時の遊技状態が時短Ｂである場合に、時短Ｂが振り分けられる。

【３８８２】

このように、特図２大当たり抽選用テーブルでは、小当たりとなる場合のうち、約３パーセントの割合で時短Ａ１小当たりとなり、約１０パーセントの割合で時短Ａ２小当たり

となり、約１５パーセントの割合で時短Ａ３小当たりとなり、約５９パーセントの割合で時短Ａ４小当たりとなり、約１３パーセントの割合で時短状態が付かない通常小当たりとなる。本実施例では、特図１大当たり抽選用テーブルと同様に特図２大当たり抽選用テーブルにおいても時短状態の終期となる保留の数が少ない時短状態に振り分けられ易くなっている。特図２の保留が規定数貯まり易い時短状態が設定され易くなっている。したがって、時短Ａ状態で所定の条件が成立し易いので、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し、時短Ｂ状態で外れまたは通常当たりとならずに時短Ｂ状態を継続させるという遊技性がある。

【３８８３】

次に図２３８を用いて、普通図柄（第２図柄）の抽選について説明する。本実施例では、時短状態中の普通図柄（第２図柄）の抽選に当たる確率が、上述の実施例とは異なっている。また、普通図柄（第２図柄）の変動時間および普通図柄（第２図柄）の変動時間への振り分けが上述の実施例とは異なっている。図２３８（ａ）は時短状態中の普通当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は非時短状態中の普通当たり抽選用テーブルであり、（ｃ）は普通図柄変動パターン抽選用テーブルである。

【３８８４】

時短状態中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たる確率について説明する。図２３８（ａ）に示すように、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「０」～「１３」「８４」～「９７」「１６８」～「１８１」の場合が当たりであり、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「１４」～「８３」「９８」～「１６７」「１８２」～「２５０」の場合が外れである。このように、時短状態中の普通図柄（第２図柄）の抽選は約１６パーセント（約１／６）の確率で当たりになるように設定されている。時短状態中は、普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり易く設定されている。したがって、時短状態中は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し易くなり、特図２の保留が貯まり易くなっている。

【３８８５】

非時短状態中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たる確率について説明する。非時短状態中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たる確率は、上述の実施例と同様である。図２３８（ｂ）に示すように、非時短状態中の普通当たり抽選用テーブルでは、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「０」～「２５０」の場合が外れである。

【３８８６】

次に、普通図柄（第２図柄）の変動時間の振り分けについて説明する。本実施例では、各遊技状態における普通図柄（第２図柄）の変動時間が短くなっている点が、上述の実施例とは異なっている。図２３８（ｃ）に示すように、普通図柄パターン選択用テーブルは、遊技状態および普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）の値に応じて普通図柄（第２図柄）の変動時間が異なるように設定されている。

【３８８７】

通常状態や大当たりラウンド遊技状態などの非時短状態の場合には、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「０」～「１２５」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば３秒に設定され、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「１２６」～「２２５」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば４秒に設定され、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「２２６」～「２５０」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば５秒に設定されている。

【３８８８】

時短Ａ状態の場合には非時短状態の場合と同様に、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「０」～「１２５」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば３秒に設定され、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「１２６」～「２２５」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば４秒に設定され、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「２２６」～「２５０」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば５秒に設定されている。

【３８８９】
時短Ｂ状態の場合には、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）によって振り分けられる普通図柄（第２図柄）の変動時間が時短Ａ状態の場合および非時短状態の場合よりも短い時間に振り分けられるように設定されている。普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「０」～「１２５」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば１秒に設定され、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「１２６」～「２２５」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば２秒に設定され、普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２５０）が「２２６」～「２５０」の場合に普通図柄（第２図柄）の変動時間が例えば３秒に設定されている。
【３８９０】
本実施例では、上述の実施例よりも普通図柄（第２図柄）の変動時間が短くなるように設定されており、また、短い変動時間が選択され易く設定されているので、普通図柄（第２図柄）の抽選に係る時間が短くなる。したがって、特別図柄（第３図柄）の変動中に行われる普通図柄（第２図柄）の抽選が多くすることができ、特別図柄（第３図柄）の変動中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たる機会が多くなる。なお、上述した普通図柄（第２図柄）の変動時間は一例である。時短状態において後述する図２３９に示す特別図柄（第３図柄）の変動中に普通図柄（第２図柄）の変動が複数回変動できる変動時間であればよい。
【３８９１】
次に、遊技状態と特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放パターンとの関係について説明する。図２３８（ｃ）に示すように、非時短状態中（例えば通常遊技状態中や大当たり遊技状態中）には普通図柄（第２図柄）が当たりにならないので、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物は、開放されない。時短状態中に普通図柄（第２図柄）が当たりになれば、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物は、所定の回数所定時間（例えば０．９秒）開放される。そのため、時短状態中であれば普通図柄（第２図柄）が当たりになった場合に特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が容易になるが、時短状態以外の遊技状態中は普通図柄（第２図柄）が当たりにならないので図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が見込まれない。
【３８９２】
なお、上述した特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放パターンは一例である。上述の特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物の開放パターンでは、非時短状態中（例えば、通常遊技状態中や大当たり遊技状態中）には普通図柄（第２図柄）は全て外れに設定されているので、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物は開放されずに、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞しないようになっているが、非時短状態中に普通図柄（第２図柄）が当たりになるように設定され、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞することが難しい時間（例えば０．２秒間）開放されるようにして、非時短状態中に普通図柄（第２図柄）が当たったとしても、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞することが難しければよい。
【３８９３】
次に、図２３９を用いて特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて行われる特別図柄（第３図柄）の変動時間について説明する。本実施例では、時短Ａ状態における小当たりの場合の特別図柄（第３図柄）の変動時間および変動時間の振り分けと、時短Ｂ状態における特別図柄（第３図柄）の変動時間が上述の実施例とは異なっている。図２３９は特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。図２３９（ａ）は時短Ａ状態における特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルであり、図２３９（ｂ）は時短Ｂ状態における特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。
【３８９４】
図２３９（ａ）に示すように、時短Ａ状態における特図２の主装飾図柄変動パターンは、大当たり乱数カウンタＣ１が「１５０」「３００」「３００」の値すなわち直撃大当たりである場合には、大当たり長変動（例えば３０秒）に設定されている。また、大当たり

乱数カウンタＣ１が「２」～「１４９」「１５１」～「２９９」「３０１」～「４４９」「４５１」～「５９９」の値すなわち小当たりである場合には、変動種別カウンタＣＳ２（０～２４０）の値が「０」～「２００」である場合に小当たり長変動パターンＡ（例えば３６秒）に設定され、変動種別カウンタＣＳ２の値が「２０１」～「２３１」である場合に小当たり長変動パターンＢ（例えば４２秒）に設定され、変動種別カウンタＣＳ２の値が「２３１」～「２４０」である場合に小当たり長変動パターンＣ（例えば４８秒）に設定されている。また、大当たり乱数カウンタＣ１が「０」「１」の値すなわち外れである場合は、ハズレ長変動（例えば３０秒）に設定されている。このように、時短Ａ状態における特図２の主装飾図柄変動パターンは、小当たりである場合に複数の変動時間が設定されている。また、小当たりである場合に短い変動時間が選択され易くなっている。したがって、時短Ａ状態に係る時間を短くすることができる。

【３８９５】

図２３９（ｂ）に示すように、時短Ｂ状態における特図２の主装飾図柄変動パターンは、直撃大当たりである場合、小当たりである場合、外れである場合ともに短変動（例えば６秒）に設定されている。本実施例では、時短Ｂ状態における特別図柄（第３図柄）の変動時間が上述実施例の変動時間（例えば２秒）よりも長く設定されている。これにより、時短Ｂ状態においても保留が貯まり易くなっている。

【３８９６】

＜時短Ａ状態での継続率を抑え、時短Ｂ状態での継続率を高める遊技性＞

時短Ａ状態において、所定の条件（例えば保留が１個貯まる）が成立する場合について図２４０を用いて説明する。特図１で時短Ａ（連続操作有利特典である時短Ａ１～時短Ａ４）大当たりになった場合には、大当たりラウンド遊技の終了後に時短Ａ状態に移行する。時短Ａ状態の一例として、選択され易い時短Ａ４となった場合について説明する。時短Ａ４において所定の条件が成立するのは、特図２の保留が１個貯まった場合か、特図２の変動表示が行われている間に、２０回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われた場合である。

【３８９７】

時短状態では、普通図柄（第２図柄）に基づく抽選が通常状態（例えば当たりなし）よりも当たり易い確率（例えば約１／６）に設定される。時短Ａ状態における普通図柄（第２図柄）の変動時間は、変動時間が短い３秒が選択され易いように設定されている。説明の都合上時短Ａ状態で普通図柄（第２図柄）の変動時間はすべて３秒が選択された場合について記載している。図２４０に示すように、遊技球が普通図柄用始動口３４を通過すると普通図柄（第２図柄）の変動表示が３秒間行われ、普通図柄（第２図柄）の抽選の結果が当たりである場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物が作動状態となる（開放される）。図２４０には、６回目の普通図柄（第２図柄）の抽選の結果が当たりとなって、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が１球入賞し、特別図柄（第３図柄）が小当たり長変動パターンＡ～小当たり長変動パターンＣのうち変動時間が短い小当たり長変動パターンＡが選択され、３６秒間変動表示される場合が示されている。

【３８９８】

図２４０には、小当たり長変動パターンＡでの特別図柄（第３図柄）の変動表示中に時短Ａ状態になってから１２回目の普通図柄（第２図柄）の抽選の結果が当たりとなって、特図２の保留が１個貯まる様子が示されている。時短Ａ４では特図２の保留が１個貯まるという所定の条件が成立し、大当たりラウンド遊技の終了後に時短Ｂ状態に移行することが決定される。

【３８９９】

１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく特別図柄（第３図柄）の変動表示が終了すると、大当たりラウンド遊技が開始される。時短Ａ状態において所定の条件が成立しているので、大当たりラウンド遊技が終了すると時短Ｂ状態になる。時短Ｂ状態では、時短Ａ状態で保留されていた２球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく特別図柄（第３図柄）の変動表示が開始され、特別図柄（第３図柄）の変動表示が短変動

の６秒間で行われる。２球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく特別図柄（第３図柄）の変動表示が終了すると大当たりラウンド遊技が開始される。２球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく特別図柄（第３図柄）の抽選が時短突き当りの場合は、大当たりラウンドが終了後に時短Ｂ状態が継続されるが、時短が付かない通常当たりの場合は、大当たりラウンドが終了後に通常状態になる。

【３９００】

＜時短Ｂ状態＞

時短Ｂ状態における遊技の流れについて図２４１を用いて説明する。時短状態では、普通図柄（第２図柄）に基づく抽選が通常状態（例えば当たりなし）よりも当たり易い確率（例えば約１／６）に設定される。時短Ｂ状態は、普通図柄（第２図柄）の変動表示が３０回行われた場合に時短状態が終了するものである。時短Ｂ状態における普通図柄（第２図柄）の変動時間は、図２３８に上述したように１秒～３秒のうち１秒が選択され易く設定されている。図２４１では、普通図柄（第２図柄）の変動時間はすべて１秒が選択された場合について記載している。

【３９０１】

図２４１に示すように、遊技球が普通図柄用始動口３４を通過すると普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われ、普通図柄（第２図柄）の抽選の結果が当たりである場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物が作動状態となる（開放される）。図２４１には、６回目の普通図柄（第２図柄）の抽選の結果が当たった場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が１球入賞して、特別図柄（第３図柄）が６秒間変動表示される様子が示されている。普通図柄（第２図柄）の変動表示が３０回行われるまでに普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく特別図柄（第３図柄）の抽選が時短突き当たりになった場合は、大当たりラウンド遊技が終了後に時短Ｂ状態が継続される。

【３９０２】

２回目の時短Ｂ状態では、６回目の普通図柄（第２図柄）の抽選の結果が当たりである場合に、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が１球入賞して、１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく特別図柄（第３図柄）の変動表示中に１２回目の普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が１球入賞し、保留が貯まる様子が示されている。１球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく特別図柄（第３図柄）の抽選が当たりであれば、大当たりラウンド遊技が行われ、大当たりラウンド遊技が終了後に時短Ｂ状態が継続される。

【３９０３】

２回目の大当たりラウンド遊技が終了後に３回目の時短Ｂ状態になり保留されていた特別図柄（第３図柄）の変動が開始される。保留されていた特別図柄（第３図柄）の抽選が時短突き当たりであれば、大当たりラウンド遊技が終了後に時短Ｂ状態が継続される。

【３９０４】

このように時短Ｂ状態は、普通図柄（第２図柄）の変動表示が３０回行われると通常状態に移行する。時短Ｂ状態において時短付き当たりとなれば時短Ｂ状態を継続する。また、時短Ｂ状態は、保留がない場合に時短の付かない通常当たりで当たることで通常状態に移行する。したがって、時短Ｂ状態では、普通図柄（第２図柄）に基づく抽選で当たりとなり易いので、大当たりラウンド遊技が発生し易い時短Ｂ状態が継続し易くなっている。

【３９０５】

本実施例の遊技機は、時短Ａ状態において所定の条件が成立し易い設定になっているので、時短Ｂ状態に移行し易く、時短Ａ状態において大当たりが連続して発生し難くなっているが、時短Ｂ状態においては、時短Ｂ状態が継続し易く、大当たりが連続して発生し易くなっている。

【３９０６】

＜所定条件の成立し易さを変化させる要素１＞

時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件が成立するためには

、特別図柄（第３図柄）が変動表示されている間に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が規定数入賞する必要がある。ここでは、所定の条件の成立のし易さを変化させる要素として、特別図柄（第３図柄）の変動時間を変えることによって、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞のし易さが変化する構成について説明する。

【３９０７】

特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞のし易さは、普通図柄（第２図柄）の抽選の当たり易さによって変わる。したがって、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選の当たり易さを変える要素について説明する。例えば、普通図柄（第２図柄）の変動時間３秒とすると、特別図柄（第３図柄）が３６秒間変動表示される場合には、普通図柄（第２図柄）の抽選を１２回行うことができる。また、特別図柄（第３図柄）が４８秒間変動表示される場合には、普通図柄（第２図柄）の抽選を１６回行うことができる。普通図柄（第２図柄）の抽選回数が増えると普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり易くなるので、特別図柄（第３図柄）の変動時間が長くなると普通図柄（第２図柄）の抽選回数が増え、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり易くなる。普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり易くなると特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し易くなる。つまり、特別図柄（第３図柄）の変動時間が長くなると、特別図柄（第３図柄）が変動表示されている間に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し易くなり、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件は成立し易くなる。

【３９０８】

対して、特別図柄（第３図柄）の変動時間が短くなると普通図柄（第２図柄）の抽選回数が減り、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり難くなる。普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり難くなると特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し難くなる。したがって、特別図柄（第３図柄）の変動時間が短くなると、特別図柄（第３図柄）が変動表示されている間に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し難くなり、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件は成立し難くなる。

【３９０９】

＜所定条件の成立し易さを変化させる要素２＞

上述の例では、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件の成立のし易さを変化させる要素として、特別図柄（第３図柄）の変動時間を変えることについて記載したが、本例では、普通図柄（第２図柄）の変動時間を変えることによって所定の条件の成立のし易さを変化させる場合について説明する。

【３９１０】

時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件が成立するためには、特別図柄（第３図柄）が変動表示されている間に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が規定数入賞する必要がある。特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞のし易さは、普通図柄（第２図柄）の抽選の当たり易さによって変わる。したがって、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選の当たり易さを変える要素について説明する。

【３９１１】

例えば、特別図柄（第３図柄）が４８秒間変動表示される場合について考える。普通図柄（第２図柄）の変動時間が３秒の場合は、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選を１６回行うことができる。普通図柄（第２図柄）の変動時間が５秒の場合は、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選を９回行うことができる。

【３９１２】

普通図柄（第２図柄）の抽選の抽選回数が増えると普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり易くなるので、普通図柄（第２図柄）の変動時間が短くなると特別図柄（第３図柄）の変動表示中に行われる普通図柄（第２図柄）の抽選回数が増え、特別図柄（第３図柄）の

変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり易くなる。普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり易くなると特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し易くなる。したがって、普通図柄（第２図柄）の変動時間が短くなると、特別図柄（第３図柄）が変動表示されている間に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し易くなり、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件は成立し易くなる。

【３９１３】

対して、普通図柄（第２図柄）の変動時間が長くなると特別図柄（第３図柄）の変動表示中に行われる普通図柄（第２図柄）の抽選回数が減り、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり難くなる。普通図柄（第２図柄）の抽選に当たり難くなると特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し難くなる。したがって、普通図柄（第２図柄）の変動時間が長くなると、特別図柄（第３図柄）が変動表示されている間に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞し難くなり、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件は成立し難くなる。

【３９１４】

＜所定条件の成立し易さを変化させる要素３＞

上述の２つの例では、時短Ａ状態において特図２の保留が規定数貯まるという所定の条件の成立のし易さを変化させる要素について説明したが、本例では、もう一方の、時短Ａ状態において特図２の変動表示が行われている間に、規定数回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われるという所定の条件の成立し易さを変化させる要素について説明する。

【３９１５】

特別図柄（第３図柄）の変動時間が長くなると、特別図柄（第３図柄）の変動表示が行われている間に普通図柄（第２図柄）の変動が行える回数は増えるので、２０回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われるまで特別図柄（第３図柄）の変動表示が行われることが多くなる。したがって、特図２の変動表示が行われている間に、規定数回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われた場合に成立する所定の条件は特別図柄（第３図柄）の変動時間が長ければ成立し易くなる。

【３９１６】

対して、特別図柄（第３図柄）の変動時間が短くなると、特別図柄（第３図柄）の変動表示が行われている間に普通図柄（第２図柄）の変動が行える回数は減るので、２０回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われるまでに特別図柄（第３図柄）の変動表示が終了してしまう場合が増えてしまう。したがって、特図２の変動表示が行われている間に、規定数回目の普通図柄（第２図柄）の変動表示が行われた場合に成立する所定の条件は特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い時よりも成立し難くなる。

【３９１７】

＜本実施例における特徴的な構成＞

上述したように、実施例３４のパチンコ機１０によれば、以下の特徴的な構成を備える。

【３９１８】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、例えば、時短Ａ状態において、特図２の変動表示中に特図２の保留の数が規定数を満たした状態で特図２大当たり状態が発生するという条件または特図２の変動表示中に普通図柄の変動回数が規定数を満たした状態で特図２大当たり状態が発生するという条件（所定の条件）が成立した場合に、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態に制御することが可能である。この所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第１要素と、第１要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第２要素と、によって成立のし易さが変化するので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能において、例えば、時短Ｂ状態への移行のし易さを変化させることができる。このように、時短Ｂ状態へ移行し易くすることができるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、上述した（Ｔｅ１）に記載の遊技機の一例である。

【３９１９】
　また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能によって、例えば、時短Ｂ状態において、特図２の変動表示中に普通図柄の変動回数が規定数に達するまでに特図２大当たり状態が発生するという条件（所定の条件）が成立した場合に、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態に制御することが可能である。この所定の条件は、予め定められた複数の要素の中から選択される第１要素と、第１要素とは異なる予め定められた複数の要素の中から選択される第２要素と、によって成立のし易さが変化するので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述した状態制御機能において、例えば、時短Ｂ状態への移行のし易さを変化させることができる。このように、時短Ｂ状態へ移行し易くすることができるので、遊技の興趣性を向上させることができる。これは、上述した（Ｔｅ１）に記載の遊技機の一例である。
【３９２０】
　具体的には、第３図柄表示装置４２に特別図柄（第３図柄）の変動表示の結果が例えば特図１の時短Ａ大当たりを示すものである場合に、その後の状態として、通常状態よりも遊技者に有利な時短Ａ状態を発生させることが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて識別情報を動的表示することが可能な機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この時短Ａ状態において、ＲＡＭ５０３の保留球格納エリアに格納されている保留数が時短Ａ大当たりを発生させたときに設定された規定数を満たしているかどうかを判定する保留数判定機能を有する。また、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１における計数機能は、第２図柄表示装置４１に表示されて実行される時短Ａ状態中の第２図柄の変動回数を計数し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２図柄の変動回数が時短Ａ大当たりを発生させたときに決定された規定数を満たしているかどうかを判定する普図変動回数判定機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留数判定機能および普図変動回数判定機能により所定の条件が成立しているかどうかを判定することが可能である。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、普通当たり乱数カウンタＣ４の値によって第２図柄の変動時間を設定し、変動種別カウンタＣＳ２の値によって特別図柄（第３図柄）の変動時間を設定することで特図２の保留され易さを変化させることが可能であり、また、普通当たり乱数カウンタＣ４の値によって第２図柄の変動時間を設定し、変動種別カウンタＣＳ２の値によって特別図柄（第３図柄）の変動時間を設定することで、特別図柄（第３図柄）の変動表示中に規定数回目の第２図柄の変動表示の行われ易さを変化させることができる。
【３９２１】
　その他、本実施例に係る遊技機は以下のように所定の条件の成立し易さが変化することが特徴的である。
【３９２２】
　また、上述した第１要素は、時短Ａ状態において行われる遊技球発射操作に基づいて満たされる規定数保留が貯まるかまたは規定回数普図が変動するという条件であり、該条件が満たされ易いような規定の保留数が少ないかまたは規定の普図の変動回数が少ない設定にすることにより上述した所定の条件が成立し易くなり、第２要素は、始動条件の成立に基づいて設定される特図２の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が長いほど上述した所定の条件が成立し易くなるので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態へ移行し易くすることができる。これは、上述した（Ｔｅ２）に記載の遊技機の一例である。
【３９２３】
　具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述のように第１要素と第２要素とが設定された特図１大当たり抽選用テーブルによる時短状態の振り分けで、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定を選択するか、または、普通図柄（第２図柄）の変動回数の規定数が少ない設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。また、時短Ａ状態における特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルで特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い設定を選択することで、所定の条

件を成立し易くすることができる。
【３９２４】
このように、本実施例の遊技機によれば、上述のように第１要素と第２要素とが設定された状態で、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定が選択され易い様に設定すること、または、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される普通図柄（第２図柄）の変動回数の規定数が少ない設定が選択され易に様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。また、特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い設定が選択され易い様に設定することで、時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。したがって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易くできる。
【３９２５】
また、上述した第１要素は、時短Ａ状態において行われる遊技球発射操作に基づいて満たされる規定数保留が貯まるかまたは規定回数普図が変動するという条件であり、該条件が満たされ易いような規定の保留数が少ないかまたは規定の普図の変動回数が少ない設定にすることにより上述した所定の条件が成立し易くなり、上述した第２要素は、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される普図の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が短いほど上述した所定の条件が成立し易くなるので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態へ移行し易くすることができる。これは、上述した（Ｔｅ３）に記載の遊技機の一例である。
【３９２６】
具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述のように第１要素が設定された特図１大当たり抽選用テーブルによる時短状態の振り分けで、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定を選択するか、または、普通図柄（第２図柄）の変動回数の規定数が少ない設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。また、上述のように第２要素が設定された時短Ａ状態における普通図柄変動パターン抽選用テーブルで普通図柄（第２図柄）の変動時間が短い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。
【３９２７】
このように、本実施例の遊技機によれば、上述のように第１要素が設定された状態で、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定が選択され易い様に設定すること、または、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される普通図柄（第２図柄）の変動回数の規定数が少ない設定が選択され易に様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。また、上述のように第２要素が設定された状態で、普通図柄（第２図柄）の変動時間が短い設定が選択され易い様に設定することで、時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。したがって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行し易くできる。
【３９２８】
また、本実施例では、特図１大当たり抽選用テーブルによる時短状態の振り分けで、普図の変動回数の規定数は２０回に限定されていたが、これとは異なる構成であってもよい。すなわち、上述した第１要素は、時短Ａ状態において行われる遊技球発射操作に基づいて満たされる規定数保留が貯まるという条件であり、該条件が満たされ易いような規定の保留数が少ない設定にすることにより上述した所定の条件が成立し易くなり、上述した第２要素は、時短Ａ状態において行われる遊技球発射操作に基づいて満たされる規定回数普図が変動するという条件であり、該条件が満たされ易いような規定の普図の変動回数が少ない設定にすることにより上述した所定の条件が成立し易くなり、一方の要素に設定される条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される条件が満たされ難い設定にされてもよい。このようにすれば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態へ適度に移行することができる。これは、上述した（Ｔｅ４）に記載の遊技機の一例である。
【３９２９】
具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述のように第１要素および第２要

素が設定された特図１大当たり抽選用テーブルによる時短状態の振り分けで、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができ、また、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される普通図柄（第２図柄）の変動回数の規定数が少ない設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。上述のように第１要素および第２要素において、一方の要素に設定される例えば保留の規定数の条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される例えば普通図柄の変動回数の規定数の条件が満たされ難い設定にされる。具体的には、特図１大当たり抽選用テーブルにおいて保留Ａ４のように規定数が保留１個のものが選ばれ易い設定になっている場合に、普図変動の規定数を３０回に設定するような例である。したがって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に適度に移行することができる。

【３９３０】

このように、本実施例とは別の遊技機によれば、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される保留の規定数が少ない設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。また、時短Ａ大当たりを発生させるときに決定される普通図柄（第２図柄）の変動回数の規定数が少ない設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。このように第１要素および第２要素を可変に設定した状態で、一方の要素に設定される条件が満たされ易い設定にされた場合は、他方の要素に設定される条件が満たされ難い設定にすることができるので、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

【３９３１】

また、上述した第１要素は、始動条件の成立に基づいて設定される特図２の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が長いほど上述した所定の条件が成立し易くなり、上述した第２要素は、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される普図の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が短いほど上述した所定の条件が成立し易くなるので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態へ移行し易くすることができる。これは、上述した（Ｔｅ５）に記載の遊技機の一例である。

【３９３２】

具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、上述のように第１要素が設定された時短Ｂ状態における特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルで特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができ、また、上述のように第２要素が設定された時短Ｂ状態における普通図柄変動パターン抽選用テーブルで普通図柄（第２図柄）の変動時間が短い設定を選択することで、時短Ｂ状態において所定の条件を成立し易くすることができる。

【３９３３】

このように、本実施例の遊技機によれば、特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。また、普通図柄（第２図柄）の変動時間が短い設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。したがって、所定の条件が設定された後でも所定の条件の成立のし易さを変化させることができる。

【３９３４】

また、上述した第１要素は、始動条件の成立に基づいて設定される特図２の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が長いほど上述した所定の条件が成立し易くなり、上述した第２要素は、始動条件の成立に基づいて設定される第１要素に設定されるのとは異なる特図２の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が短いほど上述した所定の条件が成立し難くなるので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態へ適度に移行することができる。これは、上述した（Ｔｅ６）に記載の遊技機の一例である。

【３９３５】

具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態における特図２主装飾図

柄の変動パターン選択用テーブルで特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができ、また、時短Ａ状態における特図２主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルで特別図柄（第３図柄）の変動時間が短い設定を選択することで、所定の条件を成立し難くすることができるので、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

【３９３６】

このように、本実施例の遊技機によれば、特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。また、特別図柄（第３図柄）の変動時間が短い設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。したがって、特別図柄（第３図柄）の変動時間が長い設定と、特別図柄（第３図柄）の変動時間が短い設定とが選択される様に設定することで、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

【３９３７】

また、上述した第１要素は、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される普図の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が長いほど上述した所定の条件が成立し難くなり、上述した第２要素は、始動条件とは異なる特定始動条件の成立に基づいて設定される第１要素に設定されるのとは異なる普図の変動時間という時間的条件であり、該条件に設定される時間が短いほど上述した所定の条件が成立し易くなるので、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり状態を終了した後に時短Ｂ状態へ適度に移行することができる。これは、上述した（Ｔｅ７）に記載の遊技機の一例である。

【３９３８】

具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａ状態における普通図柄変動パターン抽選用テーブルで普通図柄（第２図柄）の変動時間が長い設定を選択することで、所定の条件を成立し難くすることができ、また、時短Ａ状態における普通図柄変動パターン抽選用テーブルで普通図柄（第２図柄）の変動時間が短い設定を選択することで、所定の条件を成立し易くすることができる。

【３９３９】

このように、本実施例の遊技機によれば、普通図柄（第２図柄）の変動時間が長い設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態に移行し難くすることができる。また、普通図柄（第２図柄）の変動時間が短い設定が選択され易い様に設定することで時短Ｂ状態に移行し易くすることができる。したがって、普通図柄（第２図柄）の変動時間が短い設定と、普通図柄（第２図柄）の変動時間が長い設定とが選択される様に設定することで、所定の条件の成立し易さをバランスよく設定することができる。

【実施例３５】

【３９４０】

以降、実施例３５についての遊技機について説明する。本実施例の遊技機の盤面は、実施例２１と同様であるが、図２４２に示す様に、主に第３図柄表示装置４２の一部を覆い隠す位置に例えば正面視で円形かつ薄板状（円盤状）の往復可動板であって、所定の往復動作が可能な告知役物Ｕを備えることが異なる。告知役物Ｕは、往復可動部として上下に変位可能であり、第３図柄表示装置４２の上辺に位置する枠部材と第３図柄表示装置４２との隙間に収まった状態から、下方に移動して、告知役物Ｕの全体が第３図柄表示装置４２の一部を覆う状態まで変位することできる。この告知役物Ｕは、遊技の状態に応じて往復可動部として出没可能な役物であり、遊技を高揚する所定の演出を実現する。告知役物Ｕには、「やったね！」などの遊技状態の変化を示す情報が記されている。告知役物Ｕは、本発明の可動物に相当する。

【３９４１】

告知役物Ｕは、可動範囲の上端（上限位置）から可動範囲の下端（下限位置）までを往復可動部として移動可能である。可動範囲の上端にある告知役物Ｕは、第３図柄表示装置４２の上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。可

動範囲の下端にある告知役物Ｕは、遊技者から見て第３図柄表示装置４２の上辺よりも下にあり、遊技者は、告知役物Ｕの全域を視認することができる。なお、本実施例はこのような構成に限られず、可動範囲の上端、下端にある告知役物Ｕの一部が枠部材に隠れる構成としてもよい。

【３９４２】

図２４３は、告知役物Ｕを往復可動部として上下に移動させるための機構について説明している。図２４３（ａ）は、遊技機が有する遊技盤３０とその周辺の部材についての断面図である。図２４３（ａ）に示すように告知役物Ｕは、遊技盤３０における遊技者にとっての裏面側に設けられた告知役物支持機構Ｕａ１，Ｕａ３，Ｕａ４，Ｕａ５によって支持されている。告知役物Ｕは、告知役物支持機構Ｕａ１，Ｕａ３，Ｕａ４，Ｕａ５により遊技盤３０と第３図柄表示装置４２との間に設けられた隙間を往復可動部として鉛直方向に移動することが可能である。

【３９４３】

告知役物支持機構Ｕａ１，Ｕａ３，Ｕａ４，Ｕａ５とその周辺の部材について説明する。告知役物支持機構Ｕａ１，Ｕａ３，Ｕａ４，Ｕａ５は、遊技盤３０の裏面に固定された駆動モータＵａ１を有している。駆動モータＵａ１は、正回転および逆回転が可能なステッピングモータで構成することができる。ステッピングモータは、本発明の駆動手段に相当する。サブ制御装置は、ステッピングモータに回転量と回転方向を示す信号を送信することができ、ステッピングモータはサブ制御装置より送信されたパルス信号に相当する回転量だけ正回転または逆回転することが可能である。駆動モータＵａ１には、回転軸Ｕａ４の回転方向と回転量を計測するロータリーエンコーダＵａ２が設けられている。

【３９４４】

駆動モータＵａ１の回転軸Ｕａ４の表面には、伸びる方向を回転軸Ｕａ４と同じくする螺旋溝が設けられている。回転軸Ｕａ４は、駆動モータＵａ１の下部に設けられた固定板Ｕａ３によって回転自在に支持される。固定板Ｕａ３は、遊技盤３０およびセンターフレーム４７Ａの裏側に設けられているので、遊技者から視認することはできない。固定板Ｕａ３の上端および下端には、回転軸Ｕａ４を回転自在に支持する軸受けが設けられている。

【３９４５】

スライダーＵａ５は、回転軸Ｕａ４に沿って移動することができる部材で、告知役物Ｕの上端が固定されている。スライダーＵａ５には、回転軸Ｕａ４に螺合したボールナットが設けられており、回転軸Ｕａ４が正回転すると、スライダーＵａ５は、駆動モータＵａ１から遠ざかるように移動し、回転軸Ｕａ４が逆回転すると、スライダーＵａ５は、駆動モータＵａ１に近づくように移動する。

【３９４６】

図２４３（ｂ）は、遊技者側から告知役物支持機構Ｕａ１，Ｕａ３，Ｕａ４，Ｕａ５を見たときの図である。図２４３（ｂ）においては、告知役物支持機構Ｕａ１，Ｕａ３，Ｕａ４，Ｕａ５を視認する際に妨げとなる遊技盤３０，センターフレーム４７Ａが省かれている。図２４３（ｂ）に示すように、固定板Ｕａ３には、回転軸Ｕａ４と延伸方向を同じくする長孔Ｕａ３ａが設けられている。スライダーＵａ５は、一部が長孔Ｕａ３ａに嵌め込まれているので、回転軸Ｕａ４が回転すると、スライダーＵａ５は、長孔Ｕａ３ａに案内されて回転軸Ｕａ４に沿って直線的に上下動する。スライダーＵａ５にはボールナットを介して回転軸Ｕａ４に接しているので、スライダーＵａ５は、長孔Ｕａ３ａに沿って移動する際に、回転してしまうことがない。すなわち、スライダーＵａ５は、回転軸Ｕａ４に連れて回転しようとしても長孔Ｕａ３ａによって回転が阻止され、同じ面を遊技者側に向けた状態で上下動する。告知役物Ｕは、スライダーＵａ５に固定されているので、往復可動部として直線的に上下動する際に回転軸Ｕａ４に連れて回転してしまうことがない。

【３９４７】

本実施例のように、告知役物Ｕを往復可動部として直線的に移動させる構成とすれば、告知役物Ｕを遊技者に視認させやすくなる。

【３９４８】
スライダーＵａ５には、駆動モータＵａ１に向かう方向に延びた突起Ｕａ８が設けられており、突起Ｕａ８は、固定板Ｕａ３の上辺（駆動モータＵａ１に対向する端部）に設けられた３つのフォトセンサＵａ７における被検出部となっている。フォトセンサＵａ７は、一対の発光器、検出器で構成されており、発光器は、回転軸Ｕａ４を横切るように赤外線信号を検出器に向けて発信する。一方検出器は、発信された赤外線信号を受信して、突起Ｕａ８が固定板Ｕａ３の上辺にあるか否かを検出する。固定板Ｕａ３には、赤外線および突起Ｕａ８を通過させるための遊技盤３０から第３図柄表示装置４２に向けて凹んだ凹みが設けられている。第１のフォトセンサＵａ７は、告知役物Ｕが上限位置にあるか否かを検出することができる。第２のフォトセンサＵａ７は、告知役物Ｕが上限位置と下限位置との間にある所定の出現位置にあるか否かを検出することができる。第３のフォトセンサＵａ７は、告知役物Ｕが下限位置にあるか否かを検出することができる。出現位置は、上限位置から特定の距離だけ下方の位置であり、後述する期待演出に関係している。
【３９４９】
＜落下演出＞
上限位置にある告知役物Ｕは、遊技の最中に、告知役物Ｕの全体が第３図柄表示装置４２の一部を覆う位置（下限位置）まで直線的に移動することがある。このとき、遊技者からすれば、枠部材の裏側に隠れていた告知役物Ｕが、枠部材から飛び出して第３図柄表示装置４２の下側領域を覆う落下位置まで落下したように見える。このような告知役物Ｕの演出を説明の便宜上、落下演出と呼ぶことにする。この落下演出は、告知役物Ｕを駆動するステッピングモータが例えば１０ステップだけ正回転することで、演出状態が期待演出状態から大当たり演出状態に変化する手段として実現される。落下演出の詳細は後述する。
【３９５０】
＜期待演出＞
落下演出の前には、落下演出を遊技者に期待させるための期待演出が行われる。この期待演出は、告知役物Ｕを上限位置からわずかに下方の位置（出現位置）まで直線的に移動させて、今にも告知役物Ｕが落下しそうに見える演出である。この期待演出では、往復駆動部材である告知役物Ｕが上限位置から出現位置まで往復運動をして上下に直線的に揺れ動く。この期待演出は、告知役物Ｕを駆動するステッピングモータが例えば５ステップだけ正回転、逆回転を繰り返すことで実現される。出現位置は、告知役物Ｕが完全に枠部材から露出することがないように十分に上方に設定される。期待演出の詳細は後述する。
【３９５１】
＜決定ボタン＞
遊技者が決定ボタン８１（以下、遊技操作部８１）を適当に操作すると、遊技の演出が期待演出から、演出状態が変化する手段としての落下演出に移行することがある。遊技操作部８１は、ボタンの押下を検出するセンサ付きスイッチである。遊技操作部８１と期待演出、落下演出の関係については、後述する。
【３９５２】
次に、図２４４を参照して本実施例の特図１，特図２大当たり抽選用テーブルについて説明する。特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると、特図１に係る抽選が実行され、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると、特図２に係る抽選が実行される。いずれの抽選も図２４４に示す特図１，特図２共通のテーブルに基づいて実行される。
【３９５３】
図２４４に示すように、特図１，特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１（０～５９９）が「１５０」「４５０」の場合が当たりであり、かつ、大当たり図柄カウンタＣ２（０～９９）の値が「０」～「４９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第２記号で停止する第２大当たりとなり、装飾図柄は「１」～「９」のいずれかで揃う。また、大当たり乱数カウンタＣ１が当たりであり、

かつ、大当たり図柄カウンタＣ２の値が「５０」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第１記号で停止する第１大当たりとなり、装飾図柄は「１」～「９」のいずれかで揃う。

【３９５４】

特図１，特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が外れの場合には、大当たり図柄カウンタＣ２の値に関わらず、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第７記号で停止し、装飾図柄が外れを示す組み合わせとなる。

【３９５５】

特図１，特図２の当たり種別の関係について説明する。第１図柄表示装置４０が第２大当たりとなった場合、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、後述する確変および時短が付く８Ｒ確変＋時短付き大当たりとなる。一方、第１図柄表示装置４０が第１大当たりとなった場合、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、後述する時短のみが付く８Ｒ時短付き大当たりとなる。このように、本実施例に係る特図１，特図２の当たりは、確変が付くか否かが異なる２種類の大当たりがある。

【３９５６】

特図１，特図２に係る抽選により、８Ｒ確変＋時短付き大当たりとなった場合について説明する。当該大当たりに当選すると、確変状態が当該大当たりに係るエンディング演出が終了してから次回の大当たりが発生するまで継続する。一方、時短状態は、当該大当たりに係るエンディング演出が終了してから特図２の変動が３００回行われるまで継続する。

【３９５７】

特図１，特図２に係る抽選により、８Ｒ確変＋時短付き大当たりとなった場合について説明する。当該大当たりに当選すると、時短状態が当該大当たりに係るエンディング演出が終了してから特図２の変動が３００回行われるまで継続する。

【３９５８】

確変状態について説明する。確変状態の確変とは、特図１，特図２に係る抽選が通常状態よりも大当たりが出やすいという意味で有利な確率変動の略である。確変状態になると、次回の特図１，特図２に係る抽選において大当たりが出やすくなる。この点について図２４４を用いて具体的に説明すると、通常状態では、大当たり乱数カウンタＣ１がとりうる値（０～５９９）のうち、大当たりに対応する値は、１５０と４５０のみである。しかし、確変状態では、大当たり乱数カウンタＣ１がとりうる値（０～５９９）のうち、大当たりに対応する値は、５０～５７および３５０～３５７となる。図２４４においては、通常状態における抽選を「低確率」と表し、確変状態における抽選を「高確率」と表して互いを区別している。

【３９５９】

時短状態について説明する。時短状態の時短とは、遊技球がゲートを通過してから普通図柄に係る変動時間が通常よりも短いことを示す時間短縮の略である。時短状態となると、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させやすくなるという意味で有利となる。

【３９６０】

＜当たり種別とリーチ演出との関係＞

続いて当たり種別とリーチ演出との関係について説明する。図２４５は、特図１，特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。当該テーブルは、実施例１で説明した特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルに相当するものである。図２４４で説明したように、本実施例においては、抽選の方法は特図１，特図２で共通なので、主装飾図柄変動パターン選択用テーブルも特図１，特図２で共通となる。ただし、特図２に係る変動時間は、特図１に係る変動時間の半分である。図２４５に示されている変動時間［秒］は、全て特図１に係る変動時間である。

【３９６１】

特図１，特図２に係る抽選が大当たりとなった場合、大当たりの確定を示す停止図柄が第３図柄表示装置４２に表示される前にリーチ演出が行われる。リーチ演出は、具体的に

、大当たりスーパーリーチＡないし大当たりスーパーリーチＦの６種類のうちのいずれかが実行される。大当たりスーパーリーチＡ，Ｂは、発展リーチに進むリーチ演出であるが、比較的短時間で終了する。大当たりスーパーリーチＣ，Ｄは、大当たりスーパーリーチＡ，Ｂよりも時間が長く、例えば、バトル演出に発展する発展リーチを含むリーチ演出で、バトル勝利後に大当たりの確定を示す停止図柄が第３図柄表示装置４２に表示されるタイプのリーチ演出である。大当たりスーパーリーチＥ，Ｆも、大当たりスーパーリーチＣ，Ｄよりも時間が長く、例えば、バトル演出に発展する発展リーチを含むリーチ演出で、バトル敗北後に復活演出を行い、その後、大当たりの確定を示す停止図柄が第３図柄表示装置４２に表示されるタイプのリーチ演出である。

【３９６２】

各スーパーリーチについて簡単に説明する。スーパーリーチＡ，スーパーリーチＢは、いずれも変動時間が短い短変動のバトルリーチである。その中でもスーパーリーチＡでは、告知役物Ｕの落下演出が行われるが、期待演出がないので、演出状態の変化はない。スーパーリーチＢは、告知役物Ｕについての演出は行われない。スーパーリーチＣ，スーパーリーチＤは、いずれも変動時間が長い長変動のバトルリーチである。その中でもスーパーリーチＣでは、告知役物Ｕの期待演出、及び、演出状態が変化する手段としての落下演出が行われる。スーパーリーチＤは、告知役物Ｕについての演出は行われない。スーパーリーチＥ，スーパーリーチＦは、いずれも変動時間が長い長変動のバトルリーチであり、後述する復活演出が付帯する。いずれのスーパーリーチＥ，スーパーリーチＦでも、告知役物Ｕの期待演出、及び、演出状態が変化する手段としての落下演出が行われる。スーパーリーチＥでは、遊技者が遊技操作部８１を押下することで期待演出に参加できる。スーパーリーチＦでは、遊技操作部８１の入力は無効であるので期待演出に参加できない。

【３９６３】

図２４５には、大当たりとなった場合、大当たりスーパーリーチＡないし大当たりスーパーリーチＦの６種類のうちのいずれかのタイプのリーチ演出が行わるが、大当たりの種別により、大当たりが確変付きか否かを第３図柄表示装置４２に表示するように構成されている。確変付きについての具体的な表示方法については後述する。

【３９６４】

＜遊技の流れ＞

続いて遊技の流れの一例について説明する。本実施例に係る遊技機は、通常状態、大当たり状態、確変付き時短状態、時短状態の少なくとも４つの遊技状態を発生させることができる。通常状態において、告知役物Ｕの動きに特徴がある期待演出、及び、演出状態が変化するときの手段としての落下演出が実行されることがある。

【３９６５】

＜通常状態＞

通常状態とは、左打ちで特図１用始動入賞装置３３ａを狙う通常遊技が行われるパチンコ機１０の内部状態であって、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に伴って特図１の抽選と、それに基づく特図１の変動表示が行われる確変なし時短なしの状態である。このときの抽選結果は、ほぼハズレとなる。そうでありながらも、特図１の抽選結果が大当たりとなる場合もある。すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１の値が所定の値となると、特図１の抽選結果が当たりとなる。

【３９６６】

特図１の抽選結果としての大当たりには、複数の種類がある。すなわち、大当たりの表示に至るまでに実行される第３図柄表示装置４２に表示される変動表示のパターン（変動パターン）は大当たりスーパーリーチＡないし大当たりスーパーリーチＦの６種類あり、これらのうちのどの変動パターンに基づいて変動表示を行うかは、大当たり図柄カウンタＣ２の値で決定される。大当たり乱数カウンタＣ１，大当たり図柄カウンタＣ２はいずれも特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に伴う特図１の抽選時に用いられる乱数のカウンタである。なお、変動パターンとは、第３図柄表示装置４２に表示される複数の図柄の変動時間の長さなど、図柄が変動するときの様式のことである。

【３９６７】
＜大当たりスーパーリーチＥの場合＞
大当たりスーパーリーチＥ，大当たりスーパーリーチＦのときに期待演出、落下演出が実行されるのでこの点について説明する。特図１に係る抽選において、８Ｒ確変＋時短付き大当たりに当選し、このとき第３図柄表示装置４２に表示される図柄の変動パターンが大当たりスーパーリーチＥとなった場合について考える。図２４６は、この場合における第３図柄表示装置４２の表示および告知役物Ｕの動作について説明している。以降、各部材４２，Ｕの動作について図２４６を参照しながら順を追って説明する。
【３９６８】
通常状態において特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞する前の状態である初期状態では、３つの主装飾図柄ＳＺが停止した状態で第３図柄表示装置４２における表示画面４２ａの中央に表示されている。このときの告知役物Ｕは、遊技者が視認できない上限位置にある。
【３９６９】
この状態で、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、抽選の結果が大当たりスーパーリーチＥに当選したとすると、まず、表示画面４２ａの中央に位置する３つの主装飾図柄ＳＺの各々が変動を開始し、例えば、図２４６に示すように、右端の主装飾図柄ＳＺと左端の主装飾図柄ＳＺが同じ図柄で揃う。図２４６の例では各主装飾図柄ＳＺが「６」で揃っている。中央の主装飾図柄は、変動した状態を維持する。この時点で、表示画面４２ａの表示は、リーチ状態となる。
【３９７０】
大当たりスーパーリーチＥは、バトルリーチに発展するパターンのリーチである。従って、表示画面４２ａがリーチ状態となった後、表示画面４２ａの中央に例えば「バトルだ！」といったリーチがバトルリーチに発展することを示す表示がされる。バトルリーチにおける変動表示を意味する発展図柄ＨＺは、表示画面４２ａの例えば右上に主装飾図柄ＳＺよりも小さく表示される。「バトルだ！」の表示があった時点における発展図柄ＨＺは、右端、左端が「６」で揃い、中央が変動する状態となり、変動表示が主装飾図柄ＳＺとして中央に位置していたときと同じ変動の状態が表示画面４２ａの右上で再現される。
【３９７１】
大当たりスーパーリーチＥにおけるバトルリーチは、バトルの復活を意味する復活演出付きであるので、大当たりスーパーリーチＥのバトルは、一度敗北したかのように見せかけるようになっている。このとき、表示画面４２ａの右上には、例えばハズレを意味する「６」「３」「６」の組合せが表示され、表示画面４２ａの中央には「バトル敗北か・・・」といったあたかもハズレを意味するような表示がされる。しかしながら、大当たりスーパーリーチＥに当選した時点で、大当たりは確定しているので、当該表示の後、バトルに復活勝利する演出が実行される。この点、「バトル敗北か・・・」の表示がされたとき、表示画面４２ａの右上の数列の中央の発展図柄ＨＺ「３」は表示画面４２ａ上で揺れ動く。この表示は、表示画面４２ａの右上の変動表示が未確定であることを表している。
【３９７２】
「バトル敗北か・・・」の表示がされた状態で、期待演出が実行される。本実施例では、遊技操作部８１を通じて遊技者が期待演出に参加できる構成となっている。以降、遊技操作部８１を用いた期待演出について具体的に説明する。当該期待演出が開始される前に、表示画面４２ａの中央には、「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「タイミングに合わせてボタンを押せ！」といった遊技操作部８１が遊技者の操作を受け付けない無効状態から遊技者の操作を受け付ける有効状態になったことを遊技者に示す表示がなされる。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が維持されている。一方、表示画面４２ａの左上においては、告知役物Ｕの出現動作がカウントされる。告知役物Ｕは、往復可動部として期待演出において表示画面４２ａの上部に最大で３回出現するが、「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「タイミングに合わせてボタンを押せ！」が表示される。

【３９７３】
「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示が終了すると、期待演出が開始され、告知役物Ｕは往復可動部として縦方向の往復を開始する。告知役物Ｕが出現位置まで移動すると、表示画面４２ａの中央に「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「今だ押せ！」といった表示がされ、これにより遊技者は告知役物Ｕの出現に合わせて遊技操作部８１を操作するように促される。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が維持されている。告知役物Ｕに記されている「やったね！」の文字は、告知役物Ｕが出現位置に移動しても枠部材の奥に隠れており、遊技者はこの文字を視認することができない。なお、この時点で、ただ今より告知役物Ｕの１回目に係る出現が実行されることを示す「１回目」が表示画面４２ａの左上に表示される。
【３９７４】
「今だ押せ！」が表示された時点で、遊技者は、告知役物Ｕが出現したタイミングで遊技操作部８１を押せなかったとする。すると、表示画面４２ａの中央には「タイミング外れだよ！」といった表示がなされ、遊技者が遊技操作部８１を押した時点と、告知役物Ｕが出現した時点との時間が長すぎたことが示される。この場合、期待演出は続行される。すなわち、ただ今より告知役物Ｕの２回目に係る出現が実行されることを示す「２回目」が表示画面４２ａの左上に表示される。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が維持されている。
【３９７５】
告知役物Ｕが再び出現位置まで移動すると、表示画面４２ａの中央に「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「今だ押せ！」といった表示が再びされ、これにより遊技者は告知役物Ｕの出現に合わせて遊技操作部８１を操作するように促される。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が維持されている。当該「今だ押せ！」が表示された時点で、遊技者は、告知役物Ｕが出現したタイミングで遊技操作部８１を押したとする。すると、表示画面４２ａの中央には「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「タイミングピッタリ！」といった表示がなされ、遊技者が遊技操作部８１を押した時点と、告知役物Ｕが出現した時点との時間が十分に短かったことが示される。この場合、出現位置にある告知役物Ｕが上限位置に戻る動作をした後、期待演出は終了する。期待演出が終了すると、遊技操作部８１は無効状態になる。
【３９７６】
このように、遊技操作部８１の押下が「今だ押せ！」の表示に間に合ったという特定の条件が成立した状態とするには、告知役物Ｕが出現位置にある特定期間において遊技操作部８１の操作がされる必要がある。このような構成とすることで、演出状態が変化する手段としての落下演出発生条件の成立をより難しくすることができ、遊技者の遊技に対する意欲を高めることができる。
【３９７７】
以上のように、期待演出において、遊技者が遊技操作部８１を押した時点と告知役物Ｕが出現した時点との時間が長すぎた場合、期待演出は続行し、遊技者が遊技操作部８１を押した時点と、告知役物Ｕが出現した時点との時間が十分に短い場合、期待演出は終了する。
【３９７８】
期待演出が終了すると、直ちに、演出状態が変化する手段としての落下演出が実行され、出現位置の告知役物Ｕは、下限位置まで移動して停止する。この時点で、遊技者は、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を視認できる。このように構成すれば、遊技操作部８１押下のタイミングが「今だ押せ！」の表示に間に合ったという特定の条件が成立したことを遊技者に確実に知らせることができる。また、期待演出と落下演出との間で往復可動部としての告知役物Ｕの動作パターンが異なれば、遊技者に遊技操作部８１押下のタイミングが「今だ押せ！」の表示に間に合ったという特定の操作条件が成立したことを一層確実に知らせることになる。
【３９７９】

このとき、表示画面４２ａには、「バトル敗北か・・・」および「タイミングピッタリ！」の表示が消去され、画面全体が暗転する。このときの表示を暗転表示とよぶ。暗転表示の後、「復活勝利かも・・・」といった復活勝利を示唆する文字が表示画面４２ａに表示される。このときの表示を復活示唆表示とよぶ。復活示唆表示の後、表示画面４２ａには、図２４６に示すように、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。この表示は、大当たりに当選したことを示しており、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が終了し、大当たりを示す「６」「６」「６」の発展図柄ＨＺによる組合せが表示された後、「６」「６」「６」の装飾図柄ＳＺによる組合せが表示されて確定される。

【３９８０】

本例では、大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果は確変付き大当たりである。演出状態が変化する手段としての落下演出が行われる場合は、表示画面４２ａに、「次は確変が付くよ」といった表示がされる。この表示は、当該大当たりのエンディング演出の後の状態が確変状態になることを示している。なお、「次は確変が付くよ」といった直接的な表示に変えて、セリフ画像やキャラクタ画像によって間接的に確変が付くことを示唆する表示でもよい。本実施例では、大当たりとなると時短が付く構成となっているので、エンディング演出後の状態は、より正確には、確変付き時短状態である。

【３９８１】

なお、告知役物Ｕが下限位置にあるときの表示画面４２ａに表示される「復活勝利！」「次は確変が付くよ」のは、表示画面４２ａよりも遊技者側に位置する告知役物Ｕを避けて表示画面４２ａの下部に表示される。なお、これら表示画面４２ａに表示される文字を下限位置にある告知役物Ｕの一部と重なるように表示してもよい。

【３９８２】

「復活勝利！」等の文字が表示画面４２ａに表示されてしばらくすると、落下演出は終了し、告知役物Ｕは、往復可動部として上限位置まで戻る。そして、表示画面４２ａに表示されている「復活勝利！」「次は確変が付くよ」の文字と、表示画面４２ａの右上に表示されている「６」「６」「６」の組合せは、画面上から消去され、３つの主装飾図柄ＳＺ「６」「６」「６」が停止した状態で第３図柄表示装置４２における表示画面４２ａの中央に表示される。このようにして、抽選の結果が大当たりであることが遊技者に明示され、遊技状態は、通常状態から大当たり状態に移行する。当該大当たりのエンディング演出後の状態は、確変付き時短状態となる。このようにして、告知役物Ｕの期待演出、及び、演出状態が変化する手段としての落下演出は実行される。これにより、期待演出から大当たり状態演出（大当たりラウンド演出）への移行に違和感を生じさせにくくなる。

【３９８３】

＜決定ボタンの操作タイミングが合わない場合＞

上述したように、期待演出において、遊技操作部８１の操作と、告知役物Ｕの出現とのタイミングが合わない場合、期待演出が続行されるが、告知役物Ｕの出現回数が３回となると期待演出は遊技操作部８１の操作態様に関わらず終了するのでこの点について説明する。図２４７は、３回連続して遊技操作部８１の操作が告知役物Ｕの出現に間に合わなかった場合について説明している。表示画面４２ａの中央に「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示があり、期待演出が開始されると、告知役物Ｕが出現位置まで移動した時点で表示画面４２ａに「今だ押せ！」の文字が表示され、遊技者は遊技操作部８１の操作を促される。遊技者の操作が告知役物Ｕの出現時点に間に合わず（特定の条件が成立せず）、期待演出が続行されると、表示画面４２ａにおける左上にある告知役物Ｕの出現動作がカウントアップされる。３回連続して遊技操作部８１の操作が告知役物Ｕの出現に間に合わなかった（特定の条件が成立しなかった）時点においては、表示画面４２ａにおける左上には「３回目」と表示され、表示画面４２ａの中央には「タイミング外れだよ！」と表示される。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した数字「３」が揺れ動く表示が維持されている。

【３９８４】

遊技操作部８１の操作タイミングが３回連続して告知役物Ｕの出現と合わなかった場合、上限位置にない告知役物Ｕが上限位置に戻る動作をした後、期待演出は終了する。そして、期待演出が終了しても、演出状態が変化する手段としての落下演出が行われることがない。その場合は、演出状態が変化するときの不自然さが生じる恐れがあるので、期待演出の終了後、表示画面４２ａには「おまけだよ」「復活勝利！」といった表示がされる。

【３９８５】

本例では、大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果は確変付き大当たりである。実施例の構成では、演出状態が変化する手段としての落下演出が行われなくても、期待演出中に遊技操作部８１が操作された場合は、表示画面４２ａに、「次は確変が付くよ」といった表示がされる。すなわち、「復活勝利！」等の文字が表示画面４２ａに表示されてしばらくすると、表示画面４２ａに表示されている「おまけだよ」「復活勝利！」「次は確変が付くよ」の文字と、表示画面４２ａの右上に表示されている「６」「６」「６」の組合せは、画面上から消去され、３つの主装飾図柄ＳＺ「６」「６」「６」が停止した状態で第３図柄表示装置４２における表示画面４２ａの中央に表示される。これにより、演出状態が期待演出から大当たり演出状態へ移行するときの違和感が生じにくくなる。

【３９８６】

＜決定ボタンの操作をしない場合＞

上述したように、期待演出において、期待演出において遊技操作部８１が操作されると表示画面４２ａに「次は確変が付くよ」の表示がされるが、期待演出において遊技操作部８１を操作しないと、当該表示がされないのでこの点について説明する。図２４８は、期待演出において告知役物Ｕが往復可動部として３回出現したにも関わらず、遊技者が遊技操作部８１を操作しなかった場合について説明している。表示画面４２ａの中央に「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示があり、期待演出が開始されると、告知役物Ｕが出現位置まで移動した時点で表示画面４２ａに「今だ押せ！」の文字が表示され、遊技者は遊技操作部８１の操作を促される。遊技者が遊技操作部８１を操作しなかった場合は、表示画面４２ａに「ちゃんと押してね」という表示がされ、期待演出が続行される。このとき、表示画面４２ａにおける左上にある告知役物Ｕの出現動作がカウントアップされる。期待演出において告知役物Ｕが往復可動部として３回出現し、表示画面４２ａにおける左上に「３回目」と表示されたにも関わらず遊技者が遊技操作部８１を操作しないまま告知役物Ｕが出現位置から上限位置まで移動すると、期待演出は終了し、表示画面４２ａに「ちゃんと押してね」という表示がされる。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が維持されている。

【３９８７】

本例では、大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果は確変付き大当たりである。実施例の構成では、期待演出中に遊技操作部８１が操作されなかった場合は、表示画面４２ａに、「次は確変が付くよ」といった表示がなされない。すなわち、「復活勝利！」等の文字が表示画面４２ａに表示されてしばらくすると、表示画面４２ａに表示されている「おまけだよ」「復活勝利！」の文字と、表示画面４２ａの右上に表示されている「６」「６」「６」の組合せは、画面上から消去され、３つの主装飾図柄ＳＺ「６」「６」「６」が停止した状態で第３図柄表示装置４２における表示画面４２ａの中央に表示される。

【３９８８】

＜その他のスーパーリーチについて＞

以上が大当たりスーパーリーチＥに係る表示画面４２ａおよび告知役物Ｕの動作である。ここでは、その他のスーパーリーチについて説明する。スーパーリーチＢは、短いバトル演出で表示画面４２ａにおける主装飾図柄ＳＺの変動表示が停止するタイプのリーチ演出であり、スーパーリーチＤは、バトル演出に発展するものの、復活勝利に関する演出が行われないタイプのリーチ演出である。従って、スーパーリーチＢ，Ｄにおいては、演出状態が変化する手段としての落下演出は行われない。

【３９８９】

＜制御の切り換えについて＞
大当たりスーパーリーチＥにおける期待演出、及び、演出状態が変化する手段としての落下演出を実現するための遊技機に対する制御は、期待演出に係る第１の制御と期待演出後に係る演出状態が変化する手段としての第２の制御の２つの制御を含んでいる。これら制御の詳細について説明する。
【３９９０】
図２４９（ａ）は、大当たりスーパーリーチＥにおいて、遊技者の遊技操作部８１の押下が告知役物Ｕの出現に合っていない場合を説明したタイムチャートである。当該タイムチャートでは、期待演出において告知役物Ｕが３回出現位置に現れ、その度に遊技者は遊技操作部８１を操作したが、遊技者の操作が３回とも告知役物Ｕの出現に間に合わなかった（特定の条件が成立しなかった）場合についてのものである。当該タイムチャートにおける「今だ押せ」は、図２４６における「今だ押せ！」の表示期間を示し、「外れ」は、図２４６における「タイミング外れだよ！」の表示期間を示している。当該タイムチャートにおける「復活勝利表示（次、確変）」は、図２４６における「復活勝利！」「次は確変が付くよ」の表示期間を示し、「確定表示」は、図２４６における主装飾図柄ＳＺが「６」「６」「６」で揃った状態に対応している。
【３９９１】
図２４９（ａ）に示すように、期待演出は、第１の制御のもと実行される。第１の制御により、告知役物Ｕは、往復可動部として上下動を繰り返し、表示画面４２ａは、告知役物Ｕの動作に合わせて種々の文字を表示させる。期待演出がタイムアップとなり終了すると、第２の制御が開始される。第２の制御により表示画面４２ａは、暗転表示を開始する。したがって、図２４９（ａ）の場合、期待演出は遊技操作部８１の押下により中断されることがない。
【３９９２】
期待演出に係る遊技機の制御と、その後の演出に係る遊技機の制御とをそれぞれ独立されている理由は、遊技者の遊技操作部８１の押下により、第２の制御が図２４９（ａ）の場合と比べて早まることがあるからである。本実施例に係る遊技機は、遊技操作部８１の押下に起因して制御が切り替わるように構成されている。このようにすると、複雑な制御をしなくても、確実に期待演出および演出状態が変化する手段としての落下演出を実行することができるようになる。すなわち、期待演出は、告知役物Ｕが往復可動部として最大で３回出現するが、本実施例によれば、１回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合、２回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合、３回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合の３通りについて個別の制御フローを用意する必要がない。
【３９９３】
図２４９（ｂ）は、告知役物Ｕが往復可動部として最大で３回出現するうちの２回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合に係るタイムチャートである。当該タイムチャートにおける「今だ」は、図２４６における「今だ押せ！」の表示期間を示している。すなわち、２回目の出現時に遊技操作部８１が押されると、「今だ押せ！」となっている表示画面４２ａの表示が「タイミングピッタリ！」に切り替わり、その後、制御は、演出状態が変化する手段としての暗転表示および落下演出に係る第２の制御に切り替わる。図２４９（ｂ）の場合は、期待演出は、遊技操作部８１の押下により中断され、その結果、図２４９（ａ）の場合と比べて期間が短くなったので、第２の制御は、図２４９（ａ）の場合と比べて早いタイミングで開始される。一方、大当たりスーパーリーチＥの変動時間は、１２０秒に設定されている。したがって、図２４９（ｂ）の場合は、暗転表示、復活示唆表示の期間を図２４９（ａ）よりも長くして期待演出の期間が短くなった分の時間を補填する。
【３９９４】
なお、図２４７で説明したように、スーパーリーチＥにおいて、期待演出中に操作ボタン８１が押下されたが、操作のタイミングが告知役物Ｕの出現に合わず、そのまま期待演出が終了した場合について説明する。この場合、期待演出が終了すると、遊技の制御は、

「おまけだよ」といった文字を表示画面４２ａに表示する第３の制御に切り替わる。
【３９９５】
本実施例の構成によれば、告知役物Ｕが往復可動部として駆動される期待演出発生状態において遊技操作部８１が押下され、これにより「今だ押せ！」の表示に押下が間に合ったという特定の条件が成立すると、遊技の制御が変わるので、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球した後の遊技を単調となるのを抑制することができる。すなわち、遊技者としてみれば、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球を入球させると、とりあえずの目的が達成されてしまう。本発明によれば、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球を入球させると告知役物Ｕが往復可動部として駆動される期待演出は発生し、遊技者は、この期待演出が発生している間に遊技操作部８１を「今だ押せ！」の表示に間に合う（特定の条件が成立する）よう押すべく遊技を行うことができる。したがって、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球を入球させても遊技は単調とならず、遊技者は面白みを感じながら遊技を続行できる。
【３９９６】
＜その他のスーパーリーチの制御について＞
ちなみに、図２４９（ｃ）は、大当たりスーパーリーチＦに係るタイムチャートを示している。この場合は、告知役物Ｕの出現タイミングに合わせて遊技操作部８１を押させる演出がなく、演出状態が変化する手段としての落下演出もない。しかしこの場合でも、期待演出を第１の制御に実行させ、その後の演出を第２の制御に実行させるようにすれば、図２４９（ｂ）と同様の制御を適用して大当たりスーパーリーチＦに関する制御を実現することができる。
【３９９７】
図２５０（ａ）は、大当たりスーパーリーチＡに係るタイムチャートを示している。この場合は、復活演出がなく、期待演出がない。バトル演出において勝利すると、一定の時間経過で落下する落下演出が実行される。図２５０（ａ）は、大当たりスーパーリーチＣに係るタイムチャートを示している。この場合も復活演出がない。バトル演出におけるバトル中に期待演出が実行され、バトル演出において勝利すると、一定の時間経過で落下する落下演出が実行される。
【３９９８】
＜制御の具体例＞
次に、本実施例に係る告知役物Ｕの往復動作部としての動作を実現するための遊技機に対する制御について図２５１～図２５４を参照して説明する。図２５１は、役物原点位置設定処理に関するフローチャートであり、図２５２～図２５４は、期待演出制御処理に関するフローチャートである。なお、期待演出制御処理は、図２５４に示す様に演出状態が変化する手段としての落下演出についての制御も含まれている。従って、本実施例における落下演出に関する制御は、期待演出制御に含まれた構成となっている。なお、図２５１～図２５４のフローチャートに関する処理はいずれもサブ制御装置２６２におけるＣＰＵ５５１が実行する構成となっている。
【３９９９】
図２５１を参照して、サブ制御装置２６２によって行われる役物原点位置設定処理について説明する。当該処理は、期待演出が開始される前の告知役物Ｕを上限位置に配置させるための処理であり、期待演出前に実行される。すなわち、告知役物Ｕを用いて期待演出、落下演出を繰り返すと、駆動モータＵａ１が制御通りに動作しないなどして、落下演出終了後に告知役物Ｕが上限位置に戻ることができない場合がある。当該処理は、このような事態に鑑みて用意されており、期待演出の前に上限位置にない告知役物Ｕを上限位置まで移動させるための制御である。
【４０００】
役物原点位置設定処理は、ステップＵａ５１から開始される。ステップＵａ５１では、現在の遊技の状態が特図１または特図２に関する変動中であるか否かが判断される。判断結果が真の場合、処理を終了し、偽の場合、処理はステップＵａ５２に進む。

【４００１】
ステップＵａ５２では、原点センサ（第１のフォトセンサＵａ７）がｔｒｕｅを出力しているか否かを判断する。告知役物Ｕが上限位置にあり、スライダーＵａ５に設けられた突起Ｕａ８が原点センサの出力する赤外線の通り道に位置すると、原点センサがｔｕｒｅを出力し、告知役物Ｕが上限位置になく、突起Ｕａ８が原点センサの出力する赤外線の通り道にないと、原点センサがｆａｌｓｅを出力する。従ってステップＵａ５２では、告知役物Ｕが上限位置にある場合が真、上限位置にない場合が偽の判定となる。判定が真の場合、処理を終了し、偽の場合、処理はステップＵａ５３に進む。
【４００２】
ステップＵａ５３では、出現位置センサ（第２のフォトセンサＵａ７）がｔｒｕｅを出力しているか否かを判断する。告知役物Ｕが出現位置にあり、スライダーＵａ５に設けられた突起Ｕａ８が出現位置センサの出力する赤外線の通り道に位置すると、出現位置センサがｔｕｒｅを出力し、告知役物Ｕが出現位置になく、突起Ｕａ８が出現位置センサの出力する赤外線の通り道にないと、原点センサがｆａｌｓｅを出力する。従ってステップＵａ５３では、告知役物Ｕが出現位置にある場合が真、出現位置にない場合が偽の判定となる。
【４００３】
ステップＵａ５３における判断が真なら、処理は、ステップＵａ５４に進み、告知役物Ｕが駆動モータＵａ１における５ステップに相当する移動量だけ上昇される。これにより、出現位置にある告知役物Ｕは、上限位置に移動される。その後、処理は、ステップＵａ５７に進む。
【４００４】
ステップＵａ５３における判断が偽なら、処理は、ステップＵａ５５に進み、下限位置センサ（第３のフォトセンサＵａ７）がｔｒｕｅを出力しているか否かを判断する。告知役物Ｕが下限位置にあり、スライダーＵａ５に設けられた突起Ｕａ８が下限位置センサの出力する赤外線の通り道に位置すると、下限位置センサがｔｕｒｅを出力し、告知役物Ｕが下限位置になく、突起Ｕａ８が下限位置センサの出力する赤外線の通り道にないと、原点センサがｆａｌｓｅを出力する。従ってステップＵａ５５では、告知役物Ｕが下限位置にある場合が真、下限位置にない場合が偽の判定となる。判定が偽の場合、告知役物Ｕは、上限位置（原点）、出現位置、下限位置のいずれにもないので、手動による調整が必要である。そこで、この場合、処理はステップＵａ５９に進み、役物エラーコマンドをセットして、告知役物Ｕの異常をホールに報知する処理が開始される。その後、処理は終了となる。
【４００５】
ステップＵａ５５における判断が真なら、処理は、ステップＵａ５６に進み、告知役物Ｕが駆動モータＵａ１における１５ステップに相当する移動量だけ上昇される。これにより、下限位置にある告知役物Ｕは、上限位置に移動される。その後、処理は、ステップＵａ５７に進む。
【４００６】
ステップＵａ５７では、原点センサがｔｒｕｅを出力しているか否かがもう一度判断される。ステップＵａ５７では、告知役物Ｕが上限位置にある場合が真、上限位置にない場合が偽の判定となる。判定が偽の場合、処理を終了し、真の場合、処理はステップＵａ５８に進み、期待演出実行許可フラグがオンにされる。当該フラグは、期待演出の実行を制御するものであり、当該フラグがオンにならないと期待演出を実行することができない。ステップＵａ５８の処理が終了すると、役物原点位置設定処理は終了となる。
【４００７】
続いて、本実施例に係る期待演出制御処理について図２５２を用いて説明する。当該処理は、大当たり演出に合わせて期待演出および演出状態が変化する手段としての落下演出を行うときの動作である。当該処理を簡潔に説明するために、以降、特に大当たりスーパーリーチＥに関する動作について説明する。

【４００８】
期待演出制御処理は、ステップＵａ１００から開始される。ステップＵａ１００では、特図１に係る抽選が大当たりスーパーリーチＥに当選したか否かが判断される。判断結果が偽の場合、処理を終了し、真の場合、処理はステップＵａ１０１に進む。
【４００９】
ステップＵａ１０１では、期待演出開始のタイミングが到来したか否かを判断する。期待演出開始のタイミングとは、具体的には、表示画面４２ａにおける変動表示の開始から１００秒が経過した時点のことである。スーパーリーチＥの変動表示時間は、１２０秒あるが、このうち１００秒は、図柄が中央に表示された状態で実行される変動表示と、バトル演出に用いられる。期待演出および落下演出は、スーパーリーチＥの変動表示時間のうちの残りの２０秒で実行される。ステップＵａ１０１における判断結果が真なら、処理はステップＵａ１０２に進み、偽なら処理は終了となる。
【４０１０】
ステップＵａ１０２では、期待演出実行許可フラグがオンか否かが判断される。期待演出実行フラグがオンの場合は、告知役物Ｕは、上限位置ある。ステップＵａ１０２における判断結果が真なら、処理はステップＵａ１０３ないしＵａ１０９に進む。判断結果が、偽の場合については後述する。
【４０１１】
ステップＵａ１０３では、期待演出実行許可フラグがオフにされる。この動作は、告知役物Ｕがこれより移動されることに対応している。その後、処理はステップＵａ１０４に進み、当該ステップでは、期待演出実行中フラグがオンにされる。当該フラグは、期待演出が実行されていることを示すフラグであり、より詳しくは、落下演出実行中もオンである。その後、処理はステップＵａ１０５に進み、当該ステップでは、繰り返し動作回数カウンタに初期値をセットする。このときの初期値としては、具体的には１である。その後、処理はステップＵａ１０６に進み、当該ステップで繰り返し動作パターンがセットされる。繰り返し動作パターンとは、期待演出における告知役物Ｕの動作様式をいう。遊技機に期待演出における告知役物Ｕの動作様式が複数用意されている場合は、当該ステップにおいて複数の繰り返し動作パターンのうちのいずれか１つが、これから行う動作パターンとしてセットされる。
【４０１２】
その後、処理はステップＵａ１０７に進み、当該ステップで期待演出開始表示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには、「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示が現れる。その後、処理はステップＵａ１０８に進み、当該ステップでは、期待演出開始表示時間の計測が始められる。その後、処理は、ステップＵａ１０９に進み、期待演出開始表示時間が経過したか否かが判断される。期待演出開始表示時間とは、期待演出開始表示「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示が開始されてから４秒間である。判断が真なら、処理はステップＵａ１１０に進み、偽なら処理は終了となる。
【４０１３】
ここで、ステップＵａ１０２において、期待演出実行許可フラグがオフだったときの処理について説明する。この場合、処理は、ステップＵａ１１７に進み、当該ステップでは、期待演出実行中フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＵａ１１０に進み、偽なら処理は終了となる。
【４０１４】
ステップＵａ１０９またはステップＵａ１０２を経て処理は、ステップＵａ１１０に進む。当該処理で、期待演出時間の計測が開始される。期待演出時間とは、告知役物Ｕを上下させる期待演出が実行される期間をいう。ステップＵａ１１０は、当該時間の始点に位置している。
【４０１５】
その後、処理はステップＵａ１１１に進み、当該ステップでは、告知役物動作中フラグ

がオフか否かが判断される。告知役物動作中フラグとは、告知役物Ｕが動作中にオンとなるフラグである。当該判断が真なら、処理はステップＵａ１１２に進み、偽なら処理は終了となる。

【４０１６】

その後、処理はステップＵａ１１２に進み、告知役物動作中フラグがオンされる。そして、処理はステップＵａ１１３に進み、告知役物Ｕが下降される。この時の動作はステッピングモータとなっている駆動モータＵａ１を５ステップだけ駆動させる信号を駆動モータＵａ１に出力することで実現される。この時点で、告知役物Ｕは、出現位置まで移動される。その後、処理はステップＵａ１１４に進み、繰り返し動作回数表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには、「１回目」の表示が現れる。

【４０１７】

その後、処理はステップＵａ１１５に進み、決定ボタン押下タイミング表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには、「今だ押せ！」の表示が現れる。その後、処理はステップＵａ１１６に進み、出現位置維持時間が計測される。出現位置維持時間がとは、決定ボタン押下タイミング表示「今だ押せ！」の表示が開始されてから２秒間である。

【４０１８】

その後の処理は、図２５３に説明されている。ステップＵａ１９９では、遊技操作部８１の押下の検出があった場合、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグがオンか否かが判断される。遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグがオンで遊技操作部８１が押下された場合（「今だ押せ！」の表示に合わせて遊技操作部８１が操作された場合）、当該ステップでは、真と判断されて、図２５４に係るフローが実行される。判断が偽なら、処理は、Ｕａ２００に進む。なお、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグのオン・オフは、図３５で説明した枠ボタン入力監視・演出処理の中で実行されるものである。

【４０１９】

すなわち、図２５３は主に期待演出において遊技操作部８１がタイミング通りに押されなかった場合についてのフローであり、図２５４は主に期待演出において遊技操作部８１がタイミング通りに押された場合についてのフローである。これより、図２４６で説明した演出に対応して、先に図２５４についての動作を説明する。その後、図２５３についての説明を行う。

【４０２０】

＜「今だ押せ！」の表示に合わせて遊技操作部８１が操作された場合＞

ステップＵａ１９９で遊技操作部８１の押下の検出があったと判断された場合、処理は、図２５４のステップＵａ３００に進んで、タイミング不一致フラグがオフか否かが判断される。タイミング不一致フラグとは、遊技操作部８１が押下されたタイミングが告知役物Ｕの出現に合っていなかったときにオンになるフラグで、このフローでは、タイミング不一致フラグは、オフになっているべきである。この点、ステップＵａ３００において偽の場合は、ステップＵａ３１４においてタイミング不一致フラグがオフにされ、処理はＵａ３０１に進む。ステップＵａ３００において、判断が真なら、タイミング不一致フラグは既にオフであるから、処理は、ステップＵａ３１４を介さずに直接ステップＵａ３０１に進む。

【４０２１】

ステップＵａ３０１では、タイミング一致表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには、「タイミングピッタリ！」の表示が現れる。その後、処理はステップＵａ３０２に進み、出現位置維持時間の計測を終了させる。

【４０２２】

その後、処理は、ステップＵａ３０３に進み、期待演出残時間が算出される。期待演出残時間は、遊技操作部８１の押下がなかったときと比べてどの程度早く期待演出が終了し

たかを示す値である。遊技操作部８１の押下があると、期待演出は終了する。期待演出において告知役物Ｕが１回目に出現したのに合わせて遊技操作部８１が押下されると、告知役物Ｕが往復可動部として３回出現するはずだった期待演出は、設定されていた時点よりも早く終了することになる。ステップＵａ３０３では、期待演出がどの程度早く終了したかを具体的な数値として算出する。

【４０２３】

その後、処理は、ステップＵａ３０４に進み、演出状態が変化する手段としての落下演出が実行される。演出状態が変化する手段としての落下演出は、具体的には、告知役物Ｕを駆動モータＵａ１における１０ステップに相当する移動量だけ、下降させることにより実行される。その後、処理は、ステップＵａ３０５に進み、告知役物Ｕが下限位置にある状態を維持する時間の計測を開始する。当該ステップは、演出状態が変化する手段としての落下演出を実行し所定時間を経過した時に告知役物Ｕを上限位置に戻すための動作であり、後述するように、当該ステップの実行から所定時間が経過すると、演出状態が変化する手段としての落下演出は終了し、告知役物Ｕは上限位置に移動する。

【４０２４】

その後、処理は、ステップＵａ３０６に進み、大当たりが確変付き当たりであったか否かが判断される。当該判断が真ならば、処理はステップＵａ３０７に進み、復活および確変・時短付き表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには「復活勝利！」「次は確変が付くよ」の文字が表示画面４２ａに表示される。ステップＵａ３０６の判断が偽ならば、処理はステップＵａ３１５に進み、復活および時短付き表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには「復活勝利！」「次は通常だよ」といった確変が付かなかったことを示す表示がなされる。

【４０２５】

その後、処理は、ステップＵａ３０８に進み、期待演出算時間がセットされる。この動作を受けて表示画面４２ａは、演出状態が変化する手段としての落下演出後において表示時間が調整された暗転表示等を実行する。変動表示の時間は１２０秒と決まっているので、遊技者が期待演出においてどのタイミングに遊技操作部８１を押しても、または遊技操作部８１を押さなくても変動表示の開始から終了までの時間に変化はない。期待演出は、遊技操作部８１の押下タイミングによっては設定されているよりも早く切り上げられる。この点を考慮しないと、変動表示の時間が遊技操作部８１の押下タイミングによって変化してしまう。そこで、本実施例においては、期待演出が早めに切り上げられた分だけ暗転表示に関する演出等を長めにすることにより、大当たりの度に実行される期待演出にかかる時間が不揃いとなっても、変動表示に費やされる時間が一定となるように構成されている。具体的には、表示画面４２ａは、期待演出算時間のセットを受けて、期待演出算時間だけ暗転表示を長くする構成となっている。

【４０２６】

その後、処理は、ステップＵａ３０９に進み、ステップＵａ３０５で計測が開始されている下限位置維持時間が予め定められた時間（例えば５秒）となったか否かを判断する。当該判断が真の場合は、処理はステップＵａ３１０に進み、告知役物Ｕが往復可動部として駆動モータＵａ１における１０ステップに相当する移動量だけ上昇され、上限位置に戻る。判断が偽の場合、処理は終了となる。

【４０２７】

ステップＵａ３１０の後、処理は、ステップＵａ３１１に進み、告知役物動作中フラグがオフされる、その後、処理は、ステップＵａ３１２に進み、期待演出実行中フラグがオフされる。こうして、期待演出制御処理は終了する。

【４０２８】

＜「今だ押せ！」の表示に合わせて遊技操作部８１が操作されなかった場合＞

ステップＵａ１９９で遊技操作部８１の押下の検出がなかったと判断された場合、処理は、ステップＵａ２００に進んで、出現位置維持時間が経過したか否かが判断される。当該判断が真ならステップＵａ２０１に進み、偽なら処理は終了となる。

【４０２９】
ステップＵａ２０１では、操作催促表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには、「ちゃんと押してね」の表示が現れる。その後、処理はステップＵａ２０２に進み、出現位置にある告知役物Ｕを駆動モータＵａ１における５ステップに相当する移動量だけ上昇させる。これにより告知役物Ｕは、往復可動部として上限位置に戻る。その後、処理は、ステップＵａ２０３に進み、上限位置が維持される時間の計測が開始される。その後、処理はステップＵａ２０４に進む。
【４０３０】
告知役物Ｕが上限位置にあるときに遊技者が遊技操作部８１を押しても演出状態が変化する手段としての落下演出は行われない。ステップＵａ２０４では、このような場合を想定した処理である。すなわち、ステップＵａ２０４では、遊技操作部８１の押下があったか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＵａ２１４に進み、遊技操作部８１の押下が告知役物Ｕの出現に合わなかったか否かを示すタイミング不一致フラグがオンになる。その後、処理は、ステップＵａ２１５に進み、タイミング不一致表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには、「タイミング外れだよ！」の表示が現れる。その後、処理はステップＵａ２０５に進む。
【４０３１】
なお、ステップＵａ２０４において遊技操作部８１の押下がなかったと判断された場合は、タイミング外れについての文字を表示画面４２ａに表示する必要がない。そこで、本実施例は、当該判断があった場合、処理はステップＵａ２１４，ステップＵａ２１５を介することなく、直接ステップＵａ２０５に進むように構成されている。
【４０３２】
ステップＵａ２０５では、上限位置維持時間が経過したか否かが判断される。当該判断が真ならステップＵａ２０６に進み、偽なら処理は終了となる。
【４０３３】
ステップＵａ２０６では、告知役物動作中フラグがオフされる。この動作は、上限位置維持時間の経過に伴い、告知役物Ｕが停止したことに対応したものである。その後、処理はステップＵａ２０７に進んで、期待演出における告知役物Ｕが上下する繰り返し動作が最終回（３回）か否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップＵａ２１６に進んで繰り返し動作回数カウンタが１だけインクリメントされて終了となる。ステップＵａ２０７における判断が真なら、処理は、ステップＵａ２０８に進みタイミング不一致フラグがオンか否かが判断される。
【４０３４】
ステップＵａ２０８における判断が真なら、処理は、ステップＵａ２１７に進み、大当たりが確変付き当たりであったか否かが判断される。当該判断が真ならば、処理はステップＵａ２１８に進み、おまけ復活および確変・時短付き表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには「おまけだよ」「復活勝利！」「次は確変が付くよ」の文字が表示画面４２ａに表示される。ステップＵａ２０７の判断が偽ならば、処理はステップＵａ２１９に進み、おまけ復活および時短付き表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには「おまけだよ」「復活勝利！」「次は通常だよ」といった確変が付かなかったことを示す表示がなされる。いずれも場合も、処理は、後述のステップＵａ２１１に進む。
【４０３５】
ステップＵａ２０８における判断が偽なら、処理は、ステップＵａ２０９に進み、おまけ復活表示指示コマンドがセットされる。このコマンドを受けて表示画面４２ａには「おまけだよ」「復活勝利！」の文字が表示画面４２ａに表示される。その後、処理は、ステップＵａ２１０に進み、タイミング不一致フラグがオフされる。
【４０３６】
ステップＵａ２１１は、上述したステップＵａ２１０，Ｕａ２１８，Ｕａ２１９の処理の後の処理であり、おまけ復活が表示される時間の計測を開始するものである。その後、

処理は、ステップＵａ２１２に進み、おまけ復活表示時間が所定の時間を経過したか否かが判断される。当該判断が真ならば、処理は、ステップＵａ２１３に進み、期待演出実行中フラグがオフされる。当該判断が偽ならば、処理は終了となる。こうして、遊技用操作手段である遊技操作部８１を用いて行われる期待演出制御処理は終了する。

【４０３７】

以降、本実施例に関する変形例について説明する。

＜変形例１＞

変形例１は、図２５５に示すように、告知役物が表示画面４２ａの上部に複数設けられた構成に関している。表示画面４２ａにおける左側に位置する告知役物を第１告知役物Ｕ１とし、右側に位置する告知役物を第２告知役物Ｕ２とすると、本変形例は、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を使い分けながら復活演出を実行する構成となっている。

【４０３８】

図２５５は、特図１に係る抽選結果が大当たりスーパーリーチＥに当選した場合について説明している。通常状態において特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞する前の状態である初期状態では、３つの主装飾図柄ＳＺが停止した状態で第３図柄表示装置４２における表示画面４２ａの中央に表示されている。このときの第１告知役物Ｕ１，第２告知役物Ｕ２は、いずれも、遊技者が視認できない上限位置にある。

【４０３９】

この状態で、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、抽選の結果が大当たりスーパーリーチＥに当選したとすると、図２４６を用いて説明した動作と同様の動作を経て、「バトル敗北か・・・」の文字が表示画面４２ａの中央に表示される。ただし、発展図柄ＨＺは、第１告知役物Ｕ１，第２告知役物Ｕ２に重ならず視認できるように表示画面４２ａの画面上部であって、左右方向については画面中央に相当する位置に表示される。画面中央に表示された発展図柄の数列のうちの中央の発展図柄ＨＺ「３」は表示画面４２ａ上で揺れ動く。この表示は、表示画面４２ａの右上の変動表示が未確定であることを表している。

【４０４０】

「バトル敗北か・・・」の表示の後、第１告知役物Ｕ１を用いて期待演出が実行される。その様子は、図２４６を用いた説明と同様である。すなわち、「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示が終了すると、期待演出が開始され、第１告知役物Ｕ１は縦方向の往復を開始する。第１告知役物Ｕ１が出現位置まで移動すると、表示画面４２ａの中央に「今だ押せ！」といった表示がされ、これにより遊技者は第１告知役物Ｕ１の出現に合わせて遊技操作部８１を操作するように促される。第１告知役物Ｕ１に記されている「おめでとう！」の文字は、第１告知役物Ｕ１が出現位置に移動しても枠部材の奥に隠れており、遊技者はこの文字を視認することができない。

【４０４１】

「今だ押せ！」が表示された時点で、遊技者は、告知役物Ｕが出現したタイミングで遊技操作部８１を押せなかったとする。すると、表示画面４２ａの中央には「タイミング外れだよ！」といった表示がなされる。

【４０４２】

第１告知役物Ｕ１が再び出現位置まで移動すると、表示画面４２ａの中央に「今だ押せ！」といった表示が再びなされる。当該「今だ押せ！」が表示された時点で、遊技者は、告知役物Ｕが出現したタイミングで遊技操作部８１を押したとする。すると、表示画面４２ａの中央には「タイミングピッタリ！」といった表示がなされる。この場合、出現位置にある第１告知役物Ｕ１が上限位置に戻る動作をした後、期待演出は終了する。期待演出が終了すると、遊技操作部８１は無効状態になる。

【４０４３】

期待演出が終了すると、直ちに第１告知役物Ｕ１または第２告知役物Ｕ２を用いた演出状態が変化する手段としての落下演出が実行され、出現位置の第１告知役物Ｕ１または上限位置の第２告知役物Ｕ２は、下限位置まで移動する。第１告知役物Ｕ１は、大当たりス

ーパーリーチＥに関する大当たりが確変なし時短付き大当たりの場合、演出状態が変化する手段としての落下演出に係る動作をする。第２告知役物Ｕ２は、大当たりスーパーリーチＥに関する大当たりが確変＋時短付き大当たりの場合、演出状態が変化する手段としての落下演出に係る動作をする。

【４０４４】

まず、第２告知役物Ｕ２が演出状態が変化する手段としての落下演出に用いられた場合について説明する。第２告知役物Ｕ２が演出状態が変化する手段としての落下演出により上限位置から下限位置まで移動すると、遊技者は、第２告知役物Ｕ２に記された「超おめでとう！」の文字を視認できる。このとき、表示画面４２ａには、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。また、第２告知役物Ｕ２に記された「超おめでとう！」は、将来、時短に加えて確変が付与されることを意味している。その後、「６」「６」「６」の装飾図柄ＳＺによる組合せが表示される様子は、図２４６と同様である。

【４０４５】

続いて、第１告知役物Ｕ１が演出状態が変化する手段としての落下演出に用いられた場合について説明する。第１告知役物Ｕ１が演出状態が変化する手段としての落下演出により出現位置から下限位置まで移動すると、遊技者は、第１告知役物Ｕ１に記された「おめでとう！」の文字を視認できる。このとき、表示画面４２ａには、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。また、第１告知役物Ｕ１に記された「おめでとう！」は、将来、時短のみが付与されることを意味している。その後、「６」「６」「６」の装飾図柄ＳＺによる組合せが表示される様子は、図２４６と同様である。

【４０４６】

＜制御の切り換えについて＞

図２５６は、確変＋時短付き大当たりに当選したときにスーパーリーチＥが実行される様子を示すタイムチャートである。当該図では、告知役物Ｕが最大で３回出現するうちの２回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合を想定している。当該タイムチャートにおける「今だ」は、図２４６における「今だ押せ！」の表示期間を示している。すなわち、２回目の出現時に遊技操作部８１が押されると、「今だ押せ！」となっている表示画面４２ａの表示が「タイミングピッタリ！」に切り替わり、その後、制御は、暗転表示に係る第２の制御に切り替わる。本例では、期待演出を行う告知役物と、演出状態が変化する手段としての落下演出を行う告知役物が完全には一致していないが、その他については図２４９（ｂ）と同様である。

【４０４７】

本例に係る構成によれば、第１の制御において第１告知役物Ｕ１のみを動作させ、第２の制御において第２告知役物Ｕ２のみを動作させる。このように構成すれば、「今だ押せ！」の表示に遊技操作部８１の押下が間に合ったという特定の条件が成立したか否かで動作する告知役物を違えることができるので、押下が間に合ったという特定の条件が成立した事実を確実に遊技者に知らせることができる。

【４０４８】

また、本例に係る構成によれば、第２の制御において、第２告知役物Ｕ２を動作させることにより、遊技的価値が期待演出とは異なっているので、遊技者に「今だ押せ！」に合わせて遊技操作部８１を押下させる動機を与えることができ、より面白みのある遊技機が提供できる。

【４０４９】

＜変形例２＞

変形例２は、図２５７に示すように、演出状態が変化する手段としての落下演出が複数種類設けられている構成に関している。本変形例は、演出状態が変化する手段としての第１の落下演出と第２の落下演出を使い分けながら復活演出を実行する構成となっている。

【４０５０】

本例における大当たりスーパーリーチＥに係る復活演出は、途中まで図２４６で説明した構成と同様であるので、説明を省略する。図２５７は、期待演出における告知役物Ｕの２回目の出現で遊技者が遊技操作部８１を押下することができた場合を示している。遊技者が告知役物Ｕの出現タイミングに合わせて遊技操作部８１を押下すると、期待演出は終了する。

【４０５１】

期待演出が終了すると、直ちに、演出状態が変化する手段としての落下演出が実行され、出現位置の告知役物Ｕは、下限位置まで移動する。この時点で、遊技者は、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を視認できる。このとき、表示画面４２ａには、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。この表示は、大当たりに当選したことを示しており、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が終了し、大当たりを示す「６」「６」「６」の発展図柄ＨＺによる組合せが表示された後、「６」「６」「６」の装飾図柄ＳＺによる組合せが表示されて確定される。

【４０５２】

大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果が、確変が付かない時短付き大当たりである場合について説明する。「復活勝利！」の文字が表示画面４２ａに表示されてしばらくすると、演出状態が変化する手段としての落下演出は終了し、告知役物Ｕは、上限位置まで戻る。そして、表示画面４２ａに表示されている「復活勝利！」の文字と、表示画面４２ａの右上に表示されている「６」「６」「６」の組合せは、画面上から消去され、３つの主装飾図柄ＳＺ「６」「６」「６」が停止した状態で第３図柄表示装置４２における表示画面４２ａの中央に表示される。このようにして、抽選の結果が大当たりであることが遊技者に明示される。確変が付かない時短付き大当たりに関する落下演出が第１の落下演出である。

【４０５３】

一方、大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果が、確変付き時短付き大当たりである場合は、「復活勝利！」の文字が表示画面４２ａに表示されても演出状態が変化する手段としての落下演出は終了しない。確変付き時短付き大当たりに関する落下演出が第２の落下演出である。当該第２の落下演出は、「復活勝利！」の文字が表示画面４２ａに表示されてしばらくすると、告知役物Ｕは、一旦上限位置まで戻る。ここまでは、第１の落下演出が終了したのか、第２の落下演出が継続しているのは判別することはできない。第２の落下演出においては、告知役物Ｕが再び下限位置まで移動する。この時点で、遊技者は、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を再び視認できる。このとき、表示画面４２ａには、「祝賀！」といった将来確変が付くことを示す表示がされ、表示画面４２ａの右上には、大当たりを示す「６」「６」「６」の発展図柄ＨＺによる組合せが表示される。「祝賀！」の文字が表示画面４２ａに表示されてしばらくすると、演出状態が変化する手段としての落下演出は終了し、告知役物Ｕは、上限位置まで戻る。そして、表示画面４２ａに表示されている「祝賀！」の文字と、表示画面４２ａの右上に表示されている「６」「６」「６」の組合せは、画面上から消去され、３つの主装飾図柄ＳＺ「６」「６」「６」が停止した状態で第３図柄表示装置４２における表示画面４２ａの中央に表示される。このようにして、抽選の結果が大当たりであることが遊技者に明示される。

【４０５４】

＜変形例３＞

上述の変形例２では、特図１の抽選結果が大当たりスーパーリーチＥである場合を示しているが、特図１の抽選結果が大当たりスーパーリーチＥ（他のリーチも同じ）である場合は第１告知役物Ｕ１のみを動作させてもよい。もちろん、第１告知役物Ｕ１のみで期待演出を行ってもよい。本例は、（Ｕｅ２）の一例である。

【４０５５】

＜変形例４＞

上述の変形例３に加えて、特図２の抽選結果が大当たりスーパーリーチＥの場合は、変

形例２のように第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を用いて期待演出を行ってもよい。また、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を用いて行う期待演出は、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させてもよい。本例は、（Ｕｅ３）の一例である。

【４０５６】

＜変形例５＞

実施例３５は、特図１・特図２大当たり抽選テーブルにおける当たり種別は、確変・時短付き当たりか、確変無しの時短付き当たりであったが、確変も時短も付かない通常当たりがあってもよい。通常当たりに当選すると、第１告知役物Ｕ１または第２告知役物Ｕ２のいずれかを用いて期待演出がされる。本例は、（Ｕｅ４）の一例である。

【４０５７】

＜変形例６＞

実施例３５は、特図１・特図２大当たり抽選テーブルにおける当たり種別は、すべて８Ｒ当たりであったが、確変・時短付き当たりは１６Ｒ当たり、確変無しの時短付き当たりは８Ｒ当たりなどのようにラウンド数を異ならせてもよい。また、期待演出における告知役物Ｕないし第１告知役物Ｕ１・第２告知役物Ｕ２が往復動作する最大回数を、当たり種別によって異ならせてもよい。例えば、確変・時短付き当たりは最大８回動作させ、確変無しの時短付き当たりは合計で最大４回動作させるなどである。例えば、第１告知役物Ｕ１が最大７回動き、ボタン押下のタイミングが合えば、第２告知役物Ｕ２が１回動作する。本例は、（Ｕｅ５）の一例である。

【４０５８】

＜変形例７＞

実施例３５は、期待演出中は、遊技操作部８１を１回押下する操作であったが、遊技操作部８１を連打する操作であってもよい。例えば、「ボタンを押せ！」が表示されている期間内に遊技操作部８１を５回連打すれば、操作が有効（特定条件を満たす）と判定される。本例は、（Ｕｅ６）の一例である。

【４０５９】

＜変形例８＞

変形例２において、「左のタイミングに合わせてボタンを押せ！」「タイミングに合わせてボタンを押せ。左が動くかも。」のように第１告知役物Ｕ１の動作の開始を報知ないし示唆してもよい。変形例３，４においても同様である。本例は、（Ｕｅ７）の一例である。

【４０６０】

＜変形例９＞

変形例４において、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させる場合、「右のタイミングに合わせてボタンを押せ！」「タイミングに合わせてボタンを押せ。右が動くかも。」のように第２告知役物Ｕ２の動作の開始を報知ないし示唆してもよい。本例は、（Ｕｅ８）の一例である。

【４０６１】

＜変形例１０＞

変形例９において、さらに第２告知役物Ｕ２を用いて期待演出を行ってもよい。例えば、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させる場合、第２告知役物Ｕ２のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合に、復活演出や確変報知を行う。本例は、（Ｕｅ９）の一例である。

【４０６２】

本例においては、期待演出が２段階となっていてよい。この場合、１段階目は、第１告知役物Ｕ１を用いた期待演出であり、この期待演出中に遊技者が要求されたタイミングで遊技操作部８１を押下すると、２段階目の第２告知役物Ｕ２を用いた新たな期待演出が始まり、この期待演出中に遊技者が要求されたタイミングで遊技操作部８１を押下すると、復活演出や確変報知が行われる。このような制御方法を便宜上、２段階期待演出制御とよ

ぶ。
【４０６３】
続いて、２段階期待演出制御処理について説明する。当該処理は、大当たり演出に合わせて期待演出および演出状態が変化する手段としての落下演出を行うときの動作である。当該処理を簡潔に説明するために、以降、特に大当たりスーパーリーチＥに関する動作について説明する。
【４０６４】
期待演出制御処理は、第１告知役物Ｕ１の期待演出に係る処理（第１期待演出制御処理）と、第２告知役物Ｕ２の期待演出に係る処理に分かれる。期待検出制御処理は、まず第１期待演出制御処理から始まり、その制御フローの前半は、図２５２と同様である。図２５２のステップＵａ１１３における「告知役物」は、第１期待演出制御処理においては「第１告知役物」のことである。
【４０６５】
図２５８は、第１期待演出制御処理の後半を示している。このうち、ステップＵｅ１９９～ステップＵｅ２０６に関する制御フローは、図２５４のステップＵａ１９９～ステップＵａ２０６に関する制御フローに相当する。図２５４のステップＵａ２０２における「告知役物」は、第１期待演出制御処理においては「第１告知役物」のことである。
【４０６６】
図２５８のステップＵｅ２０６により告知役物動作中フラグがオフにされると、処理は、ステップＵｅ２０７に進む。当該ステップでは、第１告知役物Ｕ１の繰り返し動作が最終回か否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＵｅ２０８に進み、偽なら、ステップＵｅ２１６において第１告知役物Ｕ１の繰り返し動作回数カウンタを１だけインクリメントして処理は終了となる。
【４０６７】
ステップＵｅ２０８においては、タイミング不一致フラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理は、ステップＵｅ２１３に進み、真なら、ステップＵｅ２１７において現在の大当たりが確変付きであるか否かが判断される。当該判断が真なら、後述する第２期待演出制御処理が実行され（ステップＵｅ２１８）、当該処理が終了すると期待演出制御処理は終了となる。当該判断が偽なら、時短付き表示指示コマンドがセットされて（ステップＵｅ２１９）、処理はステップＵｅ２１３に進む。
【４０６８】
ステップＵｅ２１３においては、期待演出実行中フラグがオフされる。これにより、期待演出制御処理は終了となる。
【４０６９】
第１期待演出制御処理が第２期待演出制御処理に移行する場合は、期待演出処理は終了しない。本例では、第２期待演出制御処理に移行するルートが２つある。１つは、第１期待演出制御処理において、遊技操作部８１が押下されなかった場合で、ステップＵｅ２１７の判断が真の場合に相当する。もう１つは、遊技操作部８１が押下された場合である。
【４０７０】
図２５９は、第１期待演出制御処理のステップＵｅ１９９（図２５８参照）において遊技操作部８１が押下された場合について説明している。ステップＵｅ１９９において、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグがオンと判断された場合、図２５９に説明されている処理が行われる。当該処理は、第１期待演出制御処理の一部である。
【４０７１】
図２５９に係る処理は、ステップＵｅ３００から始まり、ここでタイミング不一致フラグがオンか否かが判断だれる。当該判断が真なら、処理はステップＵｅ３０１に進み、偽ならステップＵｅ３１４にてタイミング不一致フラグがオフされて、処理はステップＵｅ３０１に進む。
【４０７２】

ステップＵｅ３０１では、タイミング一致表示コマンドがセットされる。その後、出現位置維持時間の計数が終了され（ステップＵｅ３０２）、処理はステップＵｅ３０６に進む。

【４０７３】

ステップＵｅ３０６では、現在の大当たりが時短付きであるか否かが判断される。当該判断が真なら、復活および確変・時短付き表示指示コマンドがセットされる（ステップＵｅ３０７）。本例では、大当たりには必ず時短が付く構成となっているので、当該ステップの判断は必ず真となるが、大当たり抽選れーブルにおいて時短が付かない大当たりを加えるような構成としてもよく、当該ステップはそのときのためのものである。

【４０７４】

その後、処理はステップＵｅ３０８に進み、第２期待演出制御処理が実行される。当該処理が終了すると、期待演出制御処理は終了となる。

【４０７５】

続いて、第２期待演出制御処理について説明する。第２期待演出制御処理の前半は、図２５２と同様である。図２５２のステップＵａ１１３における「告知役物」は、第２期待演出制御処理においては「第２告知役物」のことである。

【４０７６】

図２６０は、第２期待演出制御処理の後半を示している。このうち、ステップＵｅ３９９～ステップＵｅ４０６に関する制御フローは、図２５４のステップＵａ１９９～ステップＵａ２０６に関する制御フローに相当する。図２５４のステップＵａ２０２における「告知役物」は、第２期待演出制御処理においては「第２告知役物」のことである。

【４０７７】

図２６０のステップＵｅ４０６により告知役物動作中フラグがオフにされると、処理は、ステップＵｅ４０７に進む。当該ステップでは、第２告知役物Ｕ２の繰り返し動作が最終回か否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＵｅ４０８に進み、偽なら、ステップＵｅ４１６において第２告知役物Ｕ２の繰り返し動作回数カウンタを１だけインクリメントして処理は終了となる。

【４０７８】

ステップＵｅ４０８においては、タイミング不一致フラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら、第２期待演出制御処理は、終了し、処理は、第１期待演出制御処理に戻る。ステップＵｅ４０８の判断が真なら、ステップＵｅ４１７において現在の大当たりが確変付きであるか否かが判断される。当該判断が真なら、確変・時短付き表示指示コマンドがセットされ（ステップＵｅ４１８）、当該処理が終了すると第２期待演出制御処理は終了し、処理は第１期待演出制御処理に戻る。当該判断が偽なら、確変なし表示指示コマンドがセットされて（ステップＵｅ４１９）、第２期待演出制御処理は終了し、処理は第１期待演出制御処理に戻る。

【４０７９】

図２６１は、第２期待演出制御処理のステップＵｅ３９９（図２６０参照）において遊技操作部８１が押下された場合について説明している。ステップＵｅ３９９において、ボタン押下フラグがオンと判断された場合、図２６１に説明されている処理が行われる。当該処理は、第２期待演出制御処理の一部である。

【４０８０】

図２６１で説明されている処理フローは、図２５４に係る処理フローと同様なので説明を省略する。図２５４のステップＵａ３０４，Ｕａ３１０における「告知役物」は、第２期待演出制御処理においては「第２告知役物」のことである。

【４０８１】

図２６１におけるステップＵｅ５０６では、現在の大当たりが確変付きであるか否かが判断される。当該判断が真なら、復活および確変付き表示指示コマンドがセットされ（ステップＵｅ５０７）、偽なら、確変なし表示指示コマンドがセットされる（ステップＵｅ５１５）。いずれの場合も処理は、ステップＵｅ５０８に進む。第２期待演出制御処理は

最終的には、ステップＵｅ５１２を実行すると終了し、処理は、第１期待演出制御処理に戻る。

【４０８２】

＜変形例１１＞

変形例４において、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させる場合、第２告知役物Ｕ２のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、第２告知役物Ｕ２を落下させる落下演出を行う。本例は、（Ｕｅ１０）の一例である。

【４０８３】

＜変形例１２＞

変形例２において、上述した第２告知役物Ｕ２を落下させる落下演出の替わりに、第２告知役物Ｕ２を第１告知役物Ｕ１と同じ態様で（同じストロークの往復動作として）動作させてもよいし、第１告知役物Ｕ１と異なる態様（同じストロークの往復動作であるが短い時間の往復動作）で動作させてもよい。本例は、（Ｕｅ１１）の一例である。

【４０８４】

＜変形例１３＞

変形例４において、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させる場合、第２告知役物Ｕ２のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、リーチ演出（通常状態）が復活勝利という結果で終わることの報知（例えば「復活勝利！」などの表示）を行う。本例は、（Ｕｅ１２）の一例である。

【４０８５】

＜変形例１４＞

変形例４において、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させる場合、第２告知役物Ｕ２のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、通常状態から大当たり状態の終了後に確変状態に移行することの報知（例えば「復活勝利！次は確変が付くよ！」の表示）を行う。本例は、（Ｕｅ１３）の一例である。

【４０８６】

＜変形例１５＞

上述の変形例４において、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させる場合、第１告知役物Ｕ１のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、次の遊技状態の示唆ないし報知が得られるという利益（例えば「時短が付くよ！」か「通常のままだよ！」の表示）があり、第２告知役物Ｕ２のタイミングに合わせてボタンを押下できた場合には、次の遊技状態の示唆ないし報知が得られるという利益（例えば「復活勝利！次は確変が付くよ！」の表示）があってもよい。本例は、（Ｕｅ１４）の一例である。

【４０８７】

＜変形例１６＞

上述の変形例４において、復活演出より前に、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２を動作させる場合、第１告知役物Ｕ１は出現位置で２秒停止するような動作パターンとし、第２告知役物Ｕ２は出現位置で１秒停止するような動作パターンとしてもよい。タイミングに合わせて押下する難しさを変えることができる。本例は、（Ｕｅ１５）の一例である。

【４０８８】

＜変形例１７＞

変形例１７は、図２６２に示すように、期待演出の終了後、演出状態が変化する手段としての落下演出の開始前に「どうなる！？」という文字が表示画面４２ａに表示される構成である。本例における大当たりスーパーリーチＥに係る復活演出は、途中まで図２４６で説明した構成と同様であるので、説明を省略する。図２６２は、期待演出における告知役物Ｕの２回目の出現で遊技者が遊技操作部８１を押下することができた場合を示している。遊技者が告知役物Ｕの出現タイミングに合わせて遊技操作部８１を押下すると、期待演出は終了する。

【４０８９】
期待演出が終了すると、告知役物Ｕは上限位置まで戻り、表示画面４２ａには「どうなる！？」といった落下演出が行われるか否か定まっていないかのような演出が行われる。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が維持されている。
【４０９０】
大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果が、確変が付かない時短付き大当たりである場合について説明する。「どうなる！？」の文字が出現してからしばらくすると、表示画面４２ａに表示されている「どうなる！？」の文字は、画面上から消去され、表示画面４２ａには、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。そして、表示画面４２ａには「次は通常だよ」といった確変が付かなかったことを示す表示がなされる。表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が終了し、大当たりを示す「６」「６」「６」の発展図柄ＨＺによる組合せが表示された後、「６」「６」「６」の装飾図柄ＳＺによる組合せが表示されて確定される点は、図２４６に係る実施例と同様である。
【４０９１】
一方、大当たりスーパーリーチＥに対応する抽選の結果が、確変付き時短付き大当たりである場合も、「どうなる！？」の文字が出現してからしばらくすると、表示画面４２ａに表示されている「どうなる！？」の文字は、画面上から消去され、演出状態が変化する手段としての落下演出が開始される。上限位置の告知役物Ｕは、出現位置を通り過ぎて下限位置まで移動する。この時点で、遊技者は、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を視認できる。このとき、表示画面４２ａには、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆ったことを示す表示がされる。そして、表示画面４２ａには「次は確変が付くよ」といった将来確変が付くことを示す表示がなされる。表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が終了し、大当たりを示す「６」「６」「６」の発展図柄ＨＺによる組合せが表示された後、「６」「６」「６」の装飾図柄ＳＺによる組合せが表示されて確定される点は、図２４６に係る実施例と同様である。
【４０９２】
本変形例によれば、期待演出において「今だ押せ！」の表示に合わせて遊技操作部８１が押下されると、遊技的価値が高いことを示す落下演出を含む動作パターンまたは遊技的価値が低いことを示す落下演出を含まない動作パターンのいずれかにより告知役物Ｕを動作させる。このように構成することで、「今だ押せ！」の表示に合わせて遊技操作部８１が押下された後の状態を多様なものとすることができるので、より面白みのある遊技機が提供できる。
【４０９３】
＜変形例１８＞
変形例１８は、図２６３に示すように、期待演出において、告知役物Ｕと遊技操作部８１とのタイミングの判定方法が簡略化された構成例である。すなわち、本例においては、告知役物Ｕが出現位置に現れていないときには遊技操作部８１は無効となっており、告知役物Ｕが出現位置にないときに遊技操作部８１を押しても、図２４６に示した「タイミング外れだよ！」の文字が表示画面４２ａに表示されない。すなわち、図２６３は、期待演出において遊技操作部８１の操作が告知役物Ｕの出現に間に合わなかった（特定の条件が成立しなかった）場合について説明しており、告知役物Ｕが出現位置にないときに遊技操作部８１を押しても、表示画面４２ａは反応しない。
【４０９４】
＜変形例１９＞
変形例１９は、図２６４に示すように、期待演出において、告知役物Ｕの出現に合わせて遊技操作部８１を押下しなくても演出状態が変化する手段としての落下演出が実行される構成例である。以降、図２６４を参照して本例に係る演出の様式について具体的に説明する。特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、抽選の結果が大当たりスーパーリ

ーチＥに当選したとすると、図２４６を用いて説明した動作と同様の動作を経て、「バトル敗北か・・・」の文字が表示画面４２ａの中央に表示される。

【４０９５】

「バトル敗北か・・・」の表示がされた状態で、期待演出が実行される。当該期待演出が開始される前に、表示画面４２ａの中央には、「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「円盤が上下している間にボタンを押せ！」といった遊技操作部８１が遊技者の操作を受け付けない無効状態から遊技者の操作を受け付ける有効状態になったことを遊技者に示す表示がなされる。この表示における「円盤」は告知役物Ｕを意味している。なお、このときの表示画面４２ａの右上では、上述した発展図柄ＨＺ「３」が揺れ動く表示が維持されている。一方、表示画面４２ａの左上においては、告知役物Ｕの出現動作がカウントされる。

【４０９６】

「円盤が上下している間にボタンを押せ！」の表示が終了すると、期待演出が開始され、告知役物Ｕは縦方向の往復を開始する。そして、表示画面４２ａの中央に「バトル敗北か・・・」の表示に重ねて「今だ押せ！」といった表示がされ、これにより遊技者は遊技操作部８１を操作するように促される。期待演出における告知役物Ｕの１回目の出現中に遊技操作部８１が押されなかったとする。この場合、期待演出は続行される。すなわち、ただ今より告知役物Ｕの２回目に係る出現が実行されることを示す「２回目」が表示画面４２ａの左上に表示される。

【４０９７】

期待演出中に遊技者が遊技操作部８１を押下すると、期待演出が終了し、直ちに、演出状態が変化する手段としての落下演出が実行される。その後の演出の様子は、図２４６で説明した通りである。

【４０９８】

図２６５は、本例の期待演出において遊技操作部８１が押下されなかった場合について説明している。期待演出において、遊技者が遊技操作部８１を操作しなかった場合は、表示画面４２ａに「今だ押せ！」という表示が継続され、期待演出が続行される。このとき、表示画面４２ａにおける左上にある告知役物Ｕの出現動作がカウントアップされる。期待演出において告知役物Ｕが３回出現し、表示画面４２ａにおける左上に「３回目」と表示されたにも関わらず遊技者が遊技操作部８１を操作しないまま告知役物Ｕが出現位置から上限位置まで移動すると、期待演出は終了し、「今だ押せ！」の文字は表示画面４２ａから消去される。その後、表示画面４２ａに「おまけだよ」等の文字が表示されるが、その様子は図２４８で説明した通りである。図２６５は、特に、「次は確変が付くよ」の表示がない点も図２４８と共通している。

【４０９９】

＜制御の切り換えについて＞

大当たりスーパーリーチＥにおける期待演出、落下演出を実現するための遊技機に対する制御は、期待演出に係る第１の制御と期待演出後に係る第２の制御の２つの制御を含んでいる。これら制御の詳細について説明する。

【４１００】

図２６６（ａ）は、大当たりスーパーリーチＥにおいて、遊技者の遊技操作部８１の押下がなかった場合を説明したタイムチャートである。当該タイムチャートでは、期待演出において告知役物Ｕが３回出現位置に現れたが、遊技者の操作がなされなかった場合についてのものである。

【４１０１】

図２６６（ａ）に示すように、期待演出は、第１の制御のもと実行される。第１の制御により、告知役物Ｕは、上下動を繰り返し、表示画面４２ａは、告知役物Ｕの動作に合わせて種々の文字を表示させる。期待演出がタイムアップとなり終了すると、第２の制御が開始される。第２の制御により表示画面４２ａは、暗転表示を開始する。したがって、図２６６（ａ）の場合、期待演出は遊技操作部８１の押下により中断されることがない。

【４１０２】
図２６６（ｂ）は、告知役物Ｕが最大で３回出現するうちの２回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合に係るタイムチャートである。当該タイムチャートにおける「今だ」は、図２４６における「今だ押せ！」の表示期間を示している。すなわち、２回目の出現時に遊技操作部８１が押されると、制御は、暗転表示および落下演出に係る第２の制御に切り替わる。暗転表示、復活示唆表示の期間を図２６６（ａ）よりも長くして期待演出の期間が短くなった分の時間を補填する点については、図２４９に係るタイムチャート同様である。
【４１０３】
図２６７ないし図２６９は、本例に関する制御について説明するフローチャートである。図２６７は上述の図２５２に、図２６８は上述の図２５３，図２６９は、上述の図２５４に相当する。
【４１０４】
図２６７に係る制御フローは、図２５２と同様である。すなわち、図２６７におけるステップＵａ４００ないしステップＵａ４１７は、図２５２におけるステップＵａ１００ないしステップＵａ１１７に相当する。
【４１０５】
図２６７におけるステップＵａ４１６以降の制御フローは、図２６８に示されている。図２６８における制御フローは、基本的には図２５３と同様の動作をするが、告知役物Ｕの出現と、遊技操作部８１ａの押下とのタイミングの一致・不一致に関するステップが省かれた形となっている。以降、図２６８に示された制御フローの詳細について説明する。
【４１０６】
ステップＵａ４９９ないしステップＵａ５０３に関する動作は、図２５３におけるステップＵａ１９９ないしステップＵａ２０３と同様である。ステップＵａ５０３による計測が開始されると、処理は、ステップＵａ５０４に進む。
【４１０７】
ステップＵａ５０４では、遊技操作部８１が押下されたか否かが判断される。当該ステップの意義は、ステップＵａ５０３を見れば分かるように、告知役物Ｕが上限位置にあるときに遊技操作部８１が押されたか否かを判断することにある。本例では、図２５３に係る遊技機とは異なり、告知役物Ｕが上限位置にあっても、遊技操作部８１を押下すれば、落下演出に移行する構成となっているので、ステップＵａ５０４における判断が真の場合は、落下演出に関する図２６９に係る制御フローに移行する。当該判断が偽の場合は、処理はステップＵａ５０５に進む。
【４１０８】
ステップＵａ５０５ないしステップＵａ５０７に関する動作は、図２５３におけるステップＵａ２０５ないしステップＵａ２０７と同様である。ステップＵａ２０７において、期待演出に係る告知役物Ｕの上下動の繰り返し動作が最終回（３回）である場合は、処理はステップＵａ５０９に進み、最終回でない場合は、告知役物Ｕの上下動の繰り返し動作回数カウンタが１だけインクリメントされて（ステップＵａ５１６）、処理は終了となる。
【４１０９】
ステップＵａ５０９ないしステップＵａ５１３に関する動作は、図２５３におけるステップＵａ２０９ないしステップＵａ２１３と同様である。
【４１１０】
図２６８のステップＵａ４９９またはステップＵａ５０４において遊技操作部８１の押下があったと判断されると、処理は、図２７８のステップＵａ６０１に進む。図２６９における制御フローは、基本的には図２５４と同様の動作をするが、告知役物Ｕの出現と、遊技操作部８１の押下とのタイミングの一致・不一致に関するステップが省かれた形となっている。以降、図２６９に示された制御フローの詳細について説明する。
【４１１１】

ステップＵａ６０１においは、上限位置維持時間または出現位置維持時間の計測が終了される　その後、処理は、ステップＵａ６０２に進み、期待演出残時間が算出される。期待演出残時間は、遊技操作部８１の押下がなかったときと比べてどの程度早く期待演出が終了したかを示す値である。その後、処理は、ステップＵａ６０３に進み、告知役物Ｕが上限位置にあったときに遊技操作部８１が押下されたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＵａ６０４に進み、告知役物Ｕが駆動モータＵａ１における１５ステップに相当する移動量だけ下降される。また、当該判断が偽なら、処理は、ステップＵａ６１３に進み、告知役物Ｕが駆動モータＵａ１における１０ステップに相当する移動量だけ下降される。いずれの場合も、告知役物Ｕは下限位置まで移動される。ステップＵａ６０４、ステップＵａ６１３を終えると、処理は、ステップＵａ６０５に進む。

【４１１２】

ステップＵａ６０５ないしステップＵａ６１５に関する動作は、図２５４におけるステップＵａ３０５ないしステップＵａ３１５と同様である。こうして、本例に係る期待演出制御処理は終了となる。

【４１１３】

＜変形例２０＞

変形例２０は、図２７０に示すように、告知役物が表示画面４２ａの上部に複数設けられた構成に関している。表示画面４２ａにおける左側に位置する告知役物を第１告知役物Ｕ１とし、右側に位置する告知役物を第２告知役物Ｕ２とする。以降、図２７０を用いて本例に関する演出について具体的に説明する。

【４１１４】

本例において、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、抽選の結果が確変＋時短付き大当たりスーパーリーチＥだったとすると、バトル演出が開始される点については、図２５５で説明した変形例１と同様である。本例は、バトル演出中に告知役物Ｕ１，Ｕ２の上下運動が実行される。ちなみに、変形例１は、バトル演出後の復活演出において告知役物Ｕ１，Ｕ２が動作する構成である。

【４１１５】

本例の場合は、バトル演出中に「左円盤が上下している間にボタンを押せ！」といった文字が表示画面４２ａの中央に表示され、遊技者に操作ボタン８１の押下を促す。続いて、「右円盤が動き出せば勝利濃厚！？」といった文字が表示画面４２ａに表示され、遊技者に目指すべき状態を提示する。表示画面４２ａにおける左円盤は、第１告知役物Ｕ１を意味しており、右円盤は、第２告知役物Ｕ２を意味している。

【４１１６】

「右円盤が動き出せば勝利濃厚！？」の文字が表示画面４２ａから消去されると、第１告知役物Ｕ１は、上下動を開始し、上限位置と出現位置との間を往復するようになる。この演出を第１上下動演出と呼ぶことにする。第１上下動演出中、表示画面の上部には、第１告知役物Ｕ１の出現回数を示す「１回目」等の文字が表示される。表示画面４２ａは、第１告知役物Ｕ１が出現位置に現れる度に、「２回目」「３回目」と表示し出現回数をカウントする。第１上下動演出においては第１告知役物Ｕ１の出現回数は最大で３である。第１上下動演出においては、表示画面４２ａの中央に「今だ押せ！」の文字が表示される。

【４１１７】

第１上下動演出において第１告知役物Ｕ１が出現位置にあるときに遊技操作部８１が押下されると、第１告知役物Ｕ１を上限位置に戻す動作がなされる。このとき表示画面４２ａでは「今だ押せ！」の表示が継続される。その後、「今だ押せ！」の文字が表示画面４２ａから消去されると、表示画面に４２ａには、「勝利濃厚！？」といったこれより勝利となるのが濃厚な勝利濃厚バトルが開始されることを示唆する表示がなされる。同時に、第２告知役物Ｕ２が上下動を開始し、上限位置と出現位置との間を往復するようになる。この演出を第２上下動演出と呼ぶことにする。なお、第１上下動演出において第１告知役物Ｕ１が上限位置にあるときに遊技操作部８１が押下されると、直ちに第２上下動演出が

開始され、これに合わせて表示画面４２ａの表示も切り替わる。
【４１１８】
第１上下動演出において遊技操作部８１が押下されないと、第１上下動演出は、第１告知役物Ｕ１が３回目の出現を終えて上限位置に戻った状態で終了し、表示画面４２ａの中央には「バトル敗北か・・・」といったハズレを示唆するような表示がされる。図２７０は確変＋時短付き大当たりについて説明しているので、最終的には、ハズレの示唆が覆り、表示画面４２ａの中央に「復活勝利！」の表示がされる。このとき、表示画面４２ａには確変の付与についての表示はない。その後、表示画面４２ａの中央に「６」「６」「６」が表示される点は、図２４６と同様である。
【４１１９】
＜制御の切り換えについて＞
上述した大当たりスーパーリーチＥにおける遊技機に対する制御は、第１上下動演出に係る第１の制御と第２上下動演出に係る第２の制御の２つの制御を含んでいる。これら制御の詳細について説明する。
【４１２０】
図２７１（ａ）は、大当たりスーパーリーチＥにおいて、遊技者の遊技操作部８１の押下がなかった場合を説明したタイムチャートである。当該タイムチャートでは、期待演出において告知役物Ｕが３回出現位置に現れたが、遊技者の操作がなされなかった場合についてのものである。
【４１２１】
図２７１（ａ）に示すように、第１上下動演出は、第１の制御のもと実行される。第１の制御により、第１告知役物Ｕ１は、上下動を繰り返し、表示画面４２ａは、告知役物Ｕの動作に合わせて種々の文字を表示させる。本例は、大当たりスーパーリーチＥに関するものであるから、復活勝利の文字が表示画面４２ａに表示される。
【４１２２】
なお、図２７１（ａ）は、スーパーリーチＥがハズレとなる場合についても記載している。この場合は、復活勝利の文字の代わりに敗北を示す文字が表示画面４２ａに表示される。
【４１２３】
図２７１（ｂ）は、告知役物Ｕが最大で３回出現するうちの２回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合に係るタイムチャートである。２回目の出現時に遊技操作部８１が押されると、制御は、第２上下動演出に係る第２の制御に切り替わる。
【４１２４】
なお、図２７０に示された（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）の各々は、図２７１における（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）の各々に示された演出の局面に対応している。
【４１２５】
本例では、第２の制御において、上限位置と出現位置との間を往復するように第２告知役物Ｕ２が動作される。このように構成すれば、第２告知役物Ｕ２の往復運動を通じ「今だ押せ！」の表示に遊技操作部８１の押下が間に合ったという特定の条件が成立したことについて時間をかけて確実に遊技者に知らせることができる。
【４１２６】
なお、本例では、２つの告知役物Ｕ１，Ｕ２を用いて演出を実行する様にしていたが、同様の演出を１つの告知役物Ｕを移動させる事により実現するようにしてもよい。
【４１２７】
＜変形例２１＞
変形例２１は、図２７２に示すように、告知役物が表示画面４２ａの上部に複数設けられた構成に関している。表示画面４２ａにおける左側に位置する告知役物を第１告知役物Ｕ１とし、右側に位置する告知役物を第２告知役物Ｕ２とする。以降、図２７２を用いて本例に関する演出について具体的に説明する。
【４１２８】

本例において、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、抽選の結果が確変＋時短付き大当たりスーパーリーチＥだったとすると、バトル演出が開始される点については、図２５５で説明した変形例１と同様である。本例は、バトル演出中に告知役物Ｕ１，Ｕ２の上下運動が実行される。ちなみに、変形例１は、バトル演出後の復活演出において告知役物Ｕ１，Ｕ２が動作する構成である。

【４１２９】

本例の場合は、バトル演出中に「チャンス！？」といった文字が表示画面４２ａの中央に表示され、第１告知役物Ｕ１は、上下動を開始する。すなわち、第１告知役物Ｕ１は、上限位置と出現位置との間を往復するようになる。この演出を上下動演出と呼ぶことにする。

【４１３０】

上下動演出により第１告知役物Ｕ１が３回出現して上限位置に戻ると、上下動演出は終了する。このとき、「右円盤が動いているうちのボタンを押せ！」といった文字が表示画面４２ａの中央に表示され、遊技者に遊技操作部８１の押下が促される。表示画面４２ａにおける右円盤は、第２告知役物Ｕ２を意味している。

【４１３１】

上下動演出が終了し、それに合わせて表示画面４２ａが切り替わると、今度は、第２告知役物Ｕ２が上下動を開始する。この動作は本例における期待演出である。期待演出中、表示画面の上部には、第２告知役物Ｕ２の出現回数を示す「１回目」等の文字が表示される。表示画面４２ａは、第２告知役物Ｕ２が出現位置に現れる度に、「２回目」「３回目」と表示し出現回数をカウントする。期待演出においては第２告知役物Ｕ２の出現回数は最大で３である。

【４１３２】

期待演出において遊技操作部８１が押下されると、「右円盤が動いているうちのボタンを押せ！」の文字が表示画面４２ａから消去され、表示画面４２ａには、「勝利濃厚！？」といったこれより勝利となるのが濃厚な勝利濃厚バトルが開始されることを示唆する表示がなされる。同時に、第２告知役物Ｕ２が下限位置まで移動し、この時点で遊技者は、第２告知役物Ｕ２に付された「やったね！」の文字を視認することができる。この演出が本例における落下演出である。落下演出が終了すると、第２告知役物Ｕ２は上限位置に戻り、その後、第１告知役物Ｕ１は、上下動演出を再開する。上下動演出が再開された時点で、表示画面４２ａの「勝利濃厚！？」の表示は、「分かったかな？」の表示に置き換わる。その後、勝利することが濃厚な勝利濃厚バトルが表示画面４２ａに表示される。

【４１３３】

一方、期待演出において遊技操作部８１が押下されず、第２告知役物Ｕ２が３回目の出現を終えて上限位置に戻り、期待演出が終了する。この時点で「右円盤が動いているうちのボタンを押せ！」の文字が表示画面４２ａから消去され、表示画面４２ａには、「分かったかな？」といった表示がなされる。同時に、第１告知役物Ｕ１は、上下動演出を再開する。その後、敗北することが濃厚な「バトル敗北か・・・」の文字が表示画面４２ａに表示される。

【４１３４】

＜制御の切り換えについて＞

上述した大当たりスーパーリーチＥにおける遊技機に対する制御は、期待演出に係る第１の制御と落下演出に係る第２の制御の２つの制御を含んでいる。これら制御の詳細について説明する。

【４１３５】

図２７３（ａ）は、大当たりスーパーリーチＥにおいて、遊技者の遊技操作部８１の押下がなかった場合を説明したタイムチャートである。当該タイムチャートでは、期待演出において告知役物Ｕが３回出現位置に現れたが、遊技者の操作がなされなかった場合についてのものである。図中の「ボタンを押せ！」は、図２７２における「右円盤が動いているうちにボタンを押せ！」を省略したものである。

【４１３６】
図２７３（ａ）に示すように、第１告知役物Ｕ１は、上下動演出のもと上下動を繰り返し、表示画面４２ａは、告知役物Ｕの動作に合わせて種々の文字を表示させる。
【４１３７】
その後、表示画面４２ａに「ボタンを押せ！」の表示がなされると、期待演出が実行される。当該演出は、第１の制御のもと実行される。第２告知役物Ｕ２は、上下動を繰り返す。そして、表示画面４２ａに「分かったかな？」の表示がなされると、制御は、第２の制御に切り替わって期待演出は終了し、第１告知役物Ｕ１の上下動演出が実行される。当該演出は、第１の制御のもと実行される。表示画面４２ａに「バトル敗北か・・・」の表示がされると、上下動演出は終了する。本例は、大当たりスーパーリーチＥに関するものであるから、その後、復活勝利の文字が表示画面４２ａに表示される。
【４１３８】
なお、図２７３（ａ）は、スーパーリーチＥがハズレとなる場合についても記載している。この場合は、復活勝利の文字の代わりに敗北を示す文字が表示画面４２ａに表示される。
【４１３９】
図２７３（ｂ）は、期待演出において第２告知役物Ｕ２が最大で３回出現するうちの２回目の出現時に遊技操作部８１が押下された場合に係るタイムチャートである。２回目の出現時に遊技操作部８１が押されると、制御は、落下演出に係る第２の制御に切り替わる。そして、表示画面４２ａに「分かったかな？」の表示がなされると、第１告知役物Ｕ１の上下動演出が実行される。
【４１４０】
なお、本例では、２つの告知役物Ｕ１，Ｕ２を用いて演出を実行する様にしていたが、同様の演出を１つの告知役物Ｕを移動させる事により実現するようにしてもよい。この場合、駆動モータＵａ１は、第２の制御の開始時において、告知役物Ｕを上限位置側から出現位置側に向けて動作させることになる。このような構成とすることで、第２の制御における告知役物Ｕの駆動様式と第１の制御における告知役物Ｕの駆動様式とを部分的に一致させることができるので、可動物の駆動機構を単純化できる。
【４１４１】
＜変形例２２＞
上述の実施例では、告知役物Ｕを直線的に上下動させる構成だったが、本発明はこの構成に限られない。回動するアームの先に告知役物Ｕを設けて、告知役物Ｕを駆動モータにより回動させる構成としてもよいし、ソレノイドと告知役物Ｕとを機械的に結合して遊技盤３０を構成する面に直交する方向に告知役物Ｕを移動させる構成としてもよい。このような構成とすることで、告知役物Ｕを駆動する機構を単純なものとし、組み立てがし易い遊技機を提供することができる。
【４１４２】
＜変形例２３＞
上述の実施例では、時短付き＋確変当たりに関する大当たりスーパーリーチＥにおける期待演出は、時短付き当たり（確変なし）に関する大当たりスーパーリーチＥにおける期待演出と同様であったが、これを違えるようにしてもよい。例えば、時短付き当たり（確変なし）に関する大当たりスーパーリーチＥは、告知役物Ｕが期待演出中に３回出現する構成とし、時短付き＋確変当たりに関する大当たりスーパーリーチＥは、告知役物Ｕが期待演出中に５回出現する構成としてよい。当たりに確変が付くと期待演出中の告知役物の出現回数が増えるようにすることで、遊技者に遊技操作部８１を押下する機会を増やすことができ、期待演出が落下演出に進む可能性を高めることができる。
【４１４３】
＜変形例２４＞
上述の実施例では、遊技操作部８１は、告知役物Ｕを用いた演出中に用いられる構成となっていたが、遊技操作部８１を通常状態において実行される告知役物Ｕを用いないミニ

ゲームに対して用いるようにしてもよい。
【４１４４】
＜変形例２５＞
上述の実施例では、特図１に係る当たりにおける期待演出は、特図２に係る当たりにおいて期待演出と同様であったが、これを違えるようにしてもよい。例えば、特図１に係る当たりにおける期待演出は、期待演出中に告知役物Ｕが３回出現する構成とし、特図２に係る当たりにおける期待演出は、期待演出中に告知役物Ｕが１回出現する構成としてもよい。特図２に係る当たりは、既に特図１に係る当たりを経験した遊技者に提示されるものであり、特図１と特図２で同じ期待演出をすると、遊技者としては、遊技が間延びしたように感じられることがある。特図２において当たりが出たときに告知役物Ｕの出現を一部省略するようにすれば、このような間延びを遊技者に感じさせないようにすることができる。
【４１４５】
＜変形例２６＞
上述の実施例では、期待演出において「今だ押せ！」の表示があったときに遊技操作部８１を一度押下しさえすれば、落下演出が開始されるようになっていたが、落下演出の開始条件をより厳しくすることもできる。例えば、期待演出において告知役物Ｕを３回出現させる度に遊技操作部８１を押下しなければ、落下演出が行われないようにしてもよい。この場合、遊技者は「今だ押せ！」が３回表示される度に遊技操作部８１を操作しなければ落下演出を見ることができない。
【４１４６】
＜変形例２７＞
変形例２６では、期待演出中に３回出現する告知役物Ｕにタイミングを合わせて遊技操作部８１を押下することになるが、タイミングを合わせる難易度は３回とも同じである。この点、当該難易度に変化を付けるようにしてもしてもよい。例えば、期待演出中に告知役物Ｕの出現に合わせて遊技操作部８１を押下していくと、難易度が下がるようにしてもよい。１回目の告知役物Ｕの出現時間が１秒だったところ、告知役物Ｕの出現に合わせて遊技操作部８１を押下すると、押下が告知役物Ｕの出現と合っていたこと（本発明の事象に相当）に付与される特典として、次回における告知役物Ｕの出現時間を長くする（例えば２秒とする）ようにしてもよい。
【４１４７】
＜変形例２８＞
上述の実施例の期待演出において、告知役物Ｕの出現が最後となるとき、告知役物Ｕの往復動作の回数が最終回であることを示す表示を行ってもよい。具体的な表示方法としては、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａにおける「３回目」の表示に「最後のチャンスだよ！」といった表示を付加する構成が考えられる。
【４１４８】
＜本実施例における特徴的な構成＞
以下、本実施例における（Ｕａ１）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る遊技機は、遊技盤３０に設けられた所定の往復動作が可能な可動物（告知役物Ｕ）を備える。そして、駆動モータＵａ１は、告知役物Ｕに駆動力を付与する。本実施例に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、所定の遊技状態において、遊技球の特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づく当たり抽選に基づいて特定のリーチ（例えば大当たりスーパーリーチＥ）が成立すると判定された場合に、告知役物Ｕが所定の往復動作を行う期待演出状態に制御する期待演出制御（第１の制御）に基づいて遊技を制御ことが可能である。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、期待演出状態において遊技操作部８１が操作されたことに基づき「いまだ押せ！」のタイミングに間に合うという特定の条件が成立したか否かを、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグの有無によって判定する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、期待演出状態において「いまだ押せ！」のタイミングに間に合うという

特定の条件が成立すると、この特定の条件の成立時点で、所定の往復動作を、告知役物Ｕを現在の出現位置からこの現在の出現位置とは異なる下限位置に向けて動作させる落下演出動作に切り替えて期待演出状態を終了させる落下演出制御（第２の制御）に基づいて遊技を制御する。

【４１４９】

また、上述の（Ｕａ２）に関し、変形例６に係る遊技機は、当たり抽選の結果が第１特定結果（確変無しの時短付き当たり）である場合に、告知役物Ｕは第１所定回数（最大４回）、往復動作を行い、当たり抽選の結果が第２特定結果（確変・時短付き当たり）である場合に告知役物Ｕは第１所定回数よりも多い第２所定回数（最大８回）、往復動作を行ってもよい。

【４１５０】

また、上述の（Ｕａ３）に関し、本実施例に係る遊技機は、期待演出制御は、通常状態が終了することを報知する終了報知制御（リーチ演出つまり通常状態の終了を報知する「復活勝利！」の表示制御）を含む。上述の（Ｕａ４）に関し、本実施例に係る遊技機は、期待演出が行われる通常状態は、復活大当たりを示唆する落下演出制御の終了後、大当たり状態に変更される。落下演出制御は、遊技状態が通常状態から大当たり状態に変更されることを報知する変更報知制御（復活大当たりを報知する「復活勝利！」の表示制御）を含む。

【４１５１】

また、上述の（Ｕａ５）に関し、変形例７に係る遊技機は、「いまだ押せ！」のタイミングに間に合うという特定の条件は、遊技操作部８１の操作に基づき例えば５回の連打（所定回数の事象）が成立することによって成立するものであってもよい。

【４１５２】

また、上述の（Ｕａ６）に関し、本実施例に係る遊技機は、期待演出状態は、当たり抽選に基づき特定のリーチ（大当たりまたは外れスーパーリーチＥ）が成立しない場合には実行されない。

【４１５３】

また、上述の（Ｕａ７）に関し、変形例２５に係る遊技機は、特図１に係る当たり抽選の抽選結果に基づき第１所定条件（特図１大当たりまたは外れスーパーリーチＥ）が成立する場合は、第１の態様（告知役物Ｕが３回出現）で往復動作が行われ、特図２に係る当たり抽選の抽選結果に基づく第２所定条件（特図２大当たりまたは外れスーパーリーチＥが成立する場合は、第２の態様（告知役物Ｕが１回出現）で往復動作が行わる。

【４１５４】

また、上述の（Ｕａ８）に関し、本実施例に係る遊技機は、第１制御が行われる前に第１制御の開始を示唆する手段（「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の表示制御。「円盤の役物に注目した方がよいかも。」のような示唆でもよい。）を備える

【４１５５】

また、上述の（Ｕａ９）に関し、本実施例に係る遊技機は、第２制御が行われる前に第２制御の開始を示唆する手段（「いまだ押せ！」の表示制御。「円盤が動くかも。」のような示唆でもよい）を備える。

【４１５６】

また、上述の（Ｕａ１０）に関し、変形例７に係る遊技機は、「いまだ押せ！」のタイミングに間に合うという特定の条件は、告知役物Ｕの初期位置である上限位置では成立せず、初期位置から離れた出現位置では成立する。

【４１５７】

また、上述の（Ｕａ１１）に関し、変形例７に係る遊技機は、遊技操作部８１の連打操作を１つ増やすごとに、復活演出やその後の遊技状態の報知に近付くことができるという、遊技者に有利な利益が付与される。この場合、遊技者に分かり易く、「５回連打すれば、いいことがあるかも」のような連打回数を意識させる報知を行ってもよい。

【４１５８】

また、上述の（Ｕａ１５）に関し、変形例１に係る遊技機は、可動物として「おめでとう！」と記された第１告知役物Ｕ１と、「超おめでとう！」と記された第２告知役物Ｕ２を有している。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、確変＋時短付きスーパーリーチＥに係る変動時に実行される第１の制御において可動物のうちの第１告知役物Ｕ１のみを動作させ期待演出を実行することが可能であり、第２の制御において可動物のうちの第２告知役物Ｕ２のみを動作させ落下演出を実行することが可能である。

【４１５９】

また、上述の（Ｕａ１６）に関し、変形例１に係る遊技機は、「超おめでとう！」と記された第２告知役物Ｕ２を落下演出に用いることにより、大当たりに当選したかどうか分からない期待演出の状態から、大当たりに当選したことが明確な状態に変化する。つまり、第２告知役物Ｕ２を動作させることにより、遊技的価値が期待演出時の状態とは異なっていることが示唆される。

【４１６０】

また、上述の（Ｕａ１７）に関し、変形例１７に係る遊技機は、大当たりスーパーリーチＥが成立したときに、遊技操作部８１に操作がされ、表示画面４２ａの「今だ押せ！」に間に合ったという特定の条件が成立すると、告知役物Ｕが、遊技的価値が高いことを示す動作パターン（出現位置、上限位置、落下位置の順に告知役物Ｕが動作するパターン）か、もしくは、遊技的価値が低いことを示す動作パターン（出現位置、上限位置の順に告知役物Ｕが動作するパターン）のいずれかにより告知役物Ｕが動作される。

【４１６１】

また、上述の（Ｕａ１８）に関し、本実施例の駆動モータＵａ１は、第１の制御において、告知役物Ｕを直線的に往復動作させる。

【４１６２】

また、上述の（Ｕａ１９）に関し、変形例２２の駆動モータは、第１の制御において、告知役物Ｕを回動させるように往復運動させる。

【４１６３】

また、上述の（Ｕａ２０）に関し、変形例２１の駆動モータＵａ１は、第２の制御の開始時において、告知役物Ｕを上限位置側から出現位置側に向けて動作させ、下限位置まで移動させることにより、落下演出を実現する。

【４１６４】

また、上述の（Ｕａ２１）に関し、本実施例において遊技の制御が第１の制御から第２の制御に移行するのに必要な特定条件は、少なくとも成立に、告知役物Ｕが出現位置にある特定期間において遊技操作部８１の操作が必要である。

【４１６５】

その他、本実施例に係るサブ制御装置２６２は、次の様な制御を行うことが特徴的である。

【４１６６】

第１に、上述の（Ｕａ１２）に関し、本実施例に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２の制御において、期待演出における告知役物Ｕの往復運動を停止させることが可能である。

【４１６７】

第２に、上述の（Ｕａ１３）に関し、本実施例に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２の制御において、期待演出における告知役物Ｕの動作パターンとは異なるパターンである、落下演出を告知役物Ｕにさせることが可能である。

【４１６８】

第３に、上述の（Ｕａ１４）に関し、変形例６に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２の制御において、上限位置と前記第２位置との間を往復するように告知役物Ｕを動作させることが可能である。

【４１６９】

第４に、上述の（Ｕａ２２）に関し、本実施例に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５

１は、遊技操作部８１のセンサによるボタン押下の検出に基づいて、遊技操作部８１の操作が表示画面４２ａの「今だ押せ！」に間に合ったという特定の条件が成立したか否かを判定する。

【４１７０】

第５に、上述の（Ｕａ２３）に関し、本実施例に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技操作部８１の操作が表示画面４２ａの「今だ押せ！」に間に合ったという特定の条件が成立したか否かの判定を告知役物Ｕが出現位置にあるときに判定を行う。

【４１７１】

第６に、上述の（Ｕａ２４）に関し、変形例７に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技操作部８１の操作が表示画面４２ａの「今だ押せ！」に間に合ったか否かという特定の条件の判定を告知役物Ｕが上限位置または出現位置にあるときに判定を行う。

【４１７２】

第７に、上述の（Ｕａ２５）に関し、本実施例に係るサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技操作部８１の操作が表示画面４２ａの「今だ押せ！」に間に合っていない（特定の条件が成立していない）場合、「おまけだよ」といった文字を表示画面４２ａに表示させる、第１の制御、第２の制御とは異なる第３の制御を行うことが可能である。

【４１７３】

以下、本実施例における（Ｕｄ）に係る特徴的な構成について説明する。本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、（Ｕｄ１）に係る発明に関し、ステップＵａ１００において、特図１，特図２に係る抽選に基づいて所定条件が成立するか否かを判定し、ステップＵａ１０６において、所定条件が成立すると判定された場合に、告知役物Ｕが上限位置と出現位置との間を複数回往復動作する所定状態とする期待演出に係る制御を実行するための動作パターンを設定し、ステップＵａ１１３）において、設定した動作パターンに基づいて第１制御を実行する。

【４１７４】

そして、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ１９９において、告知役物Ｕが往復動作を行うごとに、枠ボタン入力監視・演出処理によりオンとされる遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されているか否かを判定し、ステップＵａ２０２において、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていないと判定された場合にはそのまま期待演出に係る制御を継続し、ステップＵａ３０４において、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていると判定された場合には期待演出に係る制御を落下演出に係る制御に切り替える。このように構成することで、遊技操作部８１を通じた操作に応じて期待演出から落下演出に移行したり、期待演出のままとなったりする構成となっているので、可動物を変位させる遊技の興趣性を向上させることができる。

【４１７５】

また、本実施例に係る主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、以下のような動作をすることが特徴的である。

【４１７６】

第１に、（Ｕｄ２）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が行うステップＵａ１９９の判定は、告知役物Ｕが上限位置から出現位置に変位されるごとに実行される。

【４１７７】

第２に、（Ｕｄ３）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていると判定された場合には、告知役物Ｕが出現位置に維持される期間の途中であっても、期待演出に係る制御を落下演出に係る制御に切り替える。

【４１７８】

第３に、（Ｕｄ４）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、告知役物Ｕが出現位置に維持される期間の途中で遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラ

グであるボタン押下フラグが設定されていると判定された場合には、当該期間の終了を待たずに期待演出に係る制御から落下演出に係る制御に切り替える。

【４１７９】

第４に、（Ｕｄ５）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技者の操作が特定の条件を満たしたことを示すフラグであるボタン押下フラグが設定されていない状態で期待演出に係る制御を終了する場合にも、落下演出に係る制御を実行する。

【４１８０】

第５に、（Ｕｄ６）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１，特図２の抽選の結果に基づいて、落下演出に係る制御に関する情報を表示画面４２ａに表示させる。

【４１８１】

第６に、（Ｕｄ７）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ１１４において、告知役物Ｕが往復動作を行うごとに往復動作の回数を表示画面４２ａに表示させる。

【４１８２】

第７に、（Ｕｄ８）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ１１４において、期待演出中に告知役物Ｕが最後の往復動作を行う場合に、往復動作の回数の最終回であることを表示画面４２ａに表示させる。

【４１８３】

第８に、（Ｕｄ９）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ３０１において、遊技操作部８１が操作のタイミングが告知役物Ｕの動作に合っていると判定された場合に、その旨を表示画面４２ａに表示させる。

【４１８４】

第９に、（Ｕｄ１０）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ１０７において、告知役物Ｕが往復動作を行う前に、遊技操作部８１の操作に関する情報（「タイミングに合わせてボタンを押せ！」）を表示画面４２ａに表示させる。

【４１８５】

第１０に、（Ｕｄ１１）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ１１５において、告知役物Ｕが往復動作を行う期間に、遊技操作部８１の操作を要求する情報（「今だ押せ！」）を表示画面４２ａに表示させる。

【４１８６】

第１１に、（Ｕｄ１２）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ２１５において、告知役物Ｕが往復動作を行う期間に、遊技操作部８１の操作が落下演出を実行させる操作とは異なる場合に、その旨を示す情報（「タイミング外れだよ」）を表示画面４２ａに表示させる。

【４１８７】

第１２に、（Ｕｄ１３）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図２５１に示す役物原点位置設定処理において、告知役物Ｕが正常に動作できるか状態であるか否かを判定する。

【４１８８】

第１３に、（Ｕｄ１４）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図２５１に示す役物原点位置設定処理において、特図１，特図２の抽選に基づく動的表示が実行されていない期間に行われる。

【４１８９】

第１４に、（Ｕｄ１５）の発明に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＵａ５９において、告知役物Ｕが正常に動作できる状態でないと判定された場合、可動物が正常に動作でないエラー状態であると設定する。

【４１９０】

＜本実施例における特徴的な構成＞

以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。（Ｕｅ１）に関し、本発明の

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図１，特図２に係る抽選に基づいて期待演出開始に係る所定条件が成立する場合に、第１告知役物Ｕ１が上限位置と出現位置との間を往復動作する第１の制御に基づいて遊技を制御することが可能である。第１告知役物Ｕ１が出現位置にある特定期間において遊技操作部８１が操作され特定条件が成立すると、第１の制御を終了し、第２告知役物Ｕ２が上限位置と出現位置との間を往復動作する第２の制御を開始させる。

【４１９１】

その他、本発明に係る遊技機は、以下の点で特徴的である。

【４１９２】

第１に、（Ｕｅ２）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図１に係る抽選に基づいて特図１のスーパーリーチＥが成立する場合には、第１告知役物Ｕ１のみに基づいて遊技を制御することが可能である。

【４１９３】

第２に、（Ｕｅ３）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図２に係る抽選に基づいて特図２のスーパーリーチＥが成立する場合には、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２に基づいて遊技を制御することが可能である。

【４１９４】

第３に、（Ｕｅ４）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図２に係る抽選に基づいて通常当たりが成立する場合には、第１告知役物Ｕ１または第２告知役物Ｕ２のいずれか一方のみに基づいて遊技を制御することが可能である。

【４１９５】

第４に、（Ｕｅ５）に関し、本例に係る遊技機は、特図１，特図２の抽選の結果が確変なし時短付き大当たりの場合、期待演出における第１告知役物Ｕ１，第２告知役物Ｕ２の往復動作を合計４回とし、特図１，特図２の抽選の結果が確変＋時短付き大当たりの場合は、期待演出における第１告知役物Ｕ１，第２告知役物Ｕ２の往復動作を合計８回とすることが可能である。

【４１９６】

第５に、（Ｕｅ６）に関し、第１告知役物Ｕ１の往復動作は、初期位置である上限位置と、初期位置から変位した出現位置とを往復する動作であり、往復動作は、出現位置において所定時間を経過するか、またはその前に遊技操作部８１の操作に基づく所定事象（第１告知役物Ｕ１の出現に合わせた遊技操作部８１の押下が発生したという事象）が複数回発生する（所定回数連打が成立する）かによって出現位置にある第１告知役物Ｕ１が上限位置に復帰する。

【４１９７】

第６に、（Ｕｅ７）に関し、本例の遊技機は、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに「タイミングに合わせてボタンを押せ。左が動くかも。」という表示をすることにより第１告知役物Ｕ１による期待演出が行われる前に当該期待演出の開始を示唆する。

【４１９８】

第７に、（Ｕｅ８）に関し、本例の遊技機は、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに「タイミングに合わせてボタンを押せ。右が動くかも。」という表示をすることにより第２告知役物Ｕ１による期待演出が行われる前に当該期待演出の開始を示唆する。

【４１９９】

第８に、（Ｕｅ９）に関し、本例の遊技機は、第１告知役物が出現位置にある出現期間において、遊技操作部８１に操作がなされ第１告知役物Ｕ１のタイミングに合う操作が成立したか否かを判定し、当該判定が真であり、第２告知役物Ｕ２に係る制御が開始された場合に、さらに、第２告知役物Ｕ２が出現位置にある出現期間において遊技操作部８１に操作がなされ第２告知役物Ｕ２のタイミングに合う操作が成立したか否かを判定し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２告知役物Ｕ２に係る判定が真であると、第２告知役物Ｕ２に係る期待演出を終了させ、復活演出に係る制御に基づいて遊技を制御する。

【４２００】

第９に、（Ｕｅ１０）に関し、本例の復活演出に係る制御は、期待演出とは異なる態様で第２を動作させる。

【４２０１】

第１０に、（Ｕｅ１１）に関し、本例の復活演出に係る制御は、第２告知役物Ｕ２に係る期待演出を終了し、第１告知役物Ｕ１を動作させる。

【４２０２】

第１１に、（Ｕｅ１２）に関し、本例の復活演出に係る制御は、期待演出が行われた通常状態が終了することを「復活勝利！」「おめでとう」「次は大当たりラウンドだよ」等で報知する。

【４２０３】

第１２に、（Ｕｅ１３）に関し、本例の復活演出に係る制御は、期待演出中において遊技状態に特典が付くことを「復活勝利！次は確変が付くよ！」等で報知する。

【４２０４】

第１３に、（Ｕｅ１４）に関し、本例の遊技機は、第１告知役物Ｕ１に係る期待演出において、第２告知役物に係る期待演出への移行条件が成立した場合には「時短が付くよ！」か「通常のままだよ！」）等の報知がされるという利益が付与され、第１告知役物Ｕ１に係る期待演出において、復活演出への移行条件が成立した場合には「確変が付くよ！」等の報知がされるという利益が付与される。

【４２０５】

第１４に、（Ｕｅ１５）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第１告知役物Ｕ１に係る期待演出で第１動作パターン（出現位置で１秒停止）により第１告知役物Ｕ１を動作させ、第２告知役物Ｕ２に係る期待演出では第２動作パターン（出現位置で２秒停止）により、第２告知役物Ｕ２を動作させる。

【実施例３６】

【４２０６】

上述した実施例３５では、告知役物Ｕは縦方向の往復を開始する期待演出が開始され、告知役物Ｕが出現したタイミングで遊技操作部８１が押された場合に、期待演出から落下演出に移行する構成について説明したが、本実施例では、期待演出と落下演出とで表示画面４２ａで行う演出表示について説明する。とくに実施例３５のパチンコ機１０との異なる構成を中心に説明する。

【４２０７】

まず、本実施例のパチンコ機１０の概要について説明する。

【４２０８】

本実施例のパチンコ機１０では、遊技盤３０における第１位置（上限位置）と遊技盤３０における第２位置（出現位置）との間を動作可能な可動物（告知役物Ｕ）を備える。特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて第３図柄表示装置４２に演出表示を行う表示機能を有する。遊技者が操作可能な遊技操作部８１を有し、サブ制御装置２６２は、遊技操作部８１の操作に基づいて所定条件（操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間（例えば３秒間）長押しする操作が行われる）が成立するか否かを判定する判定機能を有する。サブ制御装置２６２は、遊技に関する制御を行う制御機能を有し、スーパーリーチＥが成立した場合に告知役物Ｕを上限位置と出現位置との間を所定回数繰り返し動作させ、告知役物Ｕを動作させている間に期待演出を第３図柄表示装置４２に表示させる期待演出状態において、判定機能によって特定条件（操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間長押しする操作が所定回数行われる）が成立すると判定された場合に特定演出（復活演出としてバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出と次の遊技状態を報知）を第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。

【４２０９】

以下、図２７４～図２７５を用いて上述の構成について詳しく説明する。図２７４は、操作がある場合の演出表示および可動物の動作を示す図である。図２７５は、操作がない

場合の演出表示および可動物の動作を示す図である。
【４２１０】
＜所定演出＞
所定演出（第１制御状態における演出）について説明する。所定演出は、期待演出を行っているときに第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行われる演出表示である。具体的には、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、抽選の結果が大当たりスーパーリーチＥに当選した場合に、バトルリーチに発展し、告知役物Ｕを所定回数上限位置と出現位置との間を変位させる動作に対応させて第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行う所定の演出表示である。上限位置は、本発明の第１位置に相当する。また、出現位置は、本発明の第２位置に相当する。
【４２１１】
＜特定演出＞
特定演出（第２制御状態における演出）について説明する。特定演出は、期待演出を行っているときに遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部８１が操作された場合に第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行われる演出表示である。上述した実施例の期待演出では、遊技者が有効期間中に遊技操作部８１を押下すれば、その時点で告知役物Ｕが落下したが、本実施例では、遊技者が有効期間中に遊技操作部８１を押下する操作を積み重ねることによって、告知役物Ｕが落下する演出が行われる。期待演出中の操作は、上述した実施例と同様に遊技操作部８１の１回の押下でもよいが、本実施例では、遊技操作部８１の長押しとして説明する。もちろん、遊技操作部８１の長押しに限らず、遊技操作部８１の連打（所定回数の連打）や、遊技操作部８１の長押しによって実行されるオート連打（オート連打による所定回数の連打）のような態様でもよい。
【４２１２】
図２７４を用いてバトルリーチの復活演出について説明する。特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球して、確変または時短大当たりスーパーリーチＥが実行された場合に図２７４（ａ）に示すように、表示画面４２ａにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図２７４（ｂ）は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面４２ａと告知役物Ｕの様子を示している。表示画面４２ａには、期待演出での遊技操作部８１の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報Ｕｂ１が表示され、演出内容を説明する「エネルギーが満タンにたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ｕｂ２が表示される。告知役物Ｕは、上限位置に位置し、表示画面４２ａの上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。
【４２１３】
＜１０回中１０回長押しされた場合＞
期待演出が実行された場合に１０回の告知役物Ｕの動作中に、遊技操作部８１が１０回長押しされた場合について説明する。期待演出が開始されると、告知役物Ｕを所定回数（例えば、１０回）上限位置と出現位置との間を変位させる動作が行われる。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図２７４（ｃ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間（例えば、１０秒）を示すの操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６と、長押し操作の達成度を示す演出経過説明情報Ｕｂ７が表示される。操作判定情報Ｕｂ６は、期待演出中の１回ごとの演出に係る情報である。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図２７４（ｄ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。エネルギーカプセルにエネルギーがたまるには所定時間（例えば、３秒）が必要で、１０秒の操作有効期間の間に遊技操作部８１が３秒間押されている必要がある。演出経過説明情報Ｕｂ７は、期待演出全体に係る情報であって、操作有効期間の間に遊技操作部８１が所定時間

押されているという条件を満たす度にエネルギーメーターが１ずつ増えていく。図２７４（ｄ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。つまり、操作判定情報Ｕｂ６は、期待演出中の１回目の演出がまだ達成されていないことを遊技者に示すことができる。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図２７４（ｅ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまる。告知役物Ｕが上限位置に変位して、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛が１つ増えてエネルギーカプセルが１個たまったこと示す表示がされる。つまり、操作判定情報Ｕｂ６は、期待演出中の１回目の演出が達成されたことを示し、演出経過説明情報Ｕｂ７は、期待演出の中に達成しようとする目標に一歩近付いたことを遊技者に示すことができる。その後、図２７４（ｆ）に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。つまり、次回演出情報Ｕｂ８は、期待演出がまだ続くことを示すことができる。図２７４（ｃ）から図２７４（ｆ）までが１回目の告知役物Ｕの動作となる。

【４２１４】

つづいて、２回目の告知役物Ｕの動作が開始される。図２７４（ｇ）に示すように告知役物Ｕが出現位置に変位すると告知役物Ｕの動作回数を示す「２回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６とが表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図２７４（ｈ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図２７４（ｈ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。つまり、操作判定情報Ｕｂ６は、期待演出中の２回目の演出がまだ達成されていないことを遊技者に示すことができる。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図２７４（ｉ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまる。告知役物Ｕが上限位置に変位して、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛が１つ増えてエネルギーカプセルが２個たまったこと示す表示がされる。つまり、操作判定情報Ｕｂ６は、期待演出中の２回目の演出が達成されたことを示し、演出経過説明情報Ｕｂ７は、期待演出の中に達成しようとする目標にまた一歩近付いたことを遊技者に示すことができる。その後、図２７４（ｊ）に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。つまり、次回演出情報Ｕｂ８は、期待演出がまだ続くことを遊技者に示すことができる。図２７４（ｇ）から図２７４（ｊ）までが２回目の告知役物Ｕの動作となる。

【４２１５】

３回目から９回目の告知役物Ｕの動作も１回目、２回目の場合と同様にエネルギーカプセルをためることができる。図２７４（ｋ）は、９回目の告知役物Ｕの動作が終了した時の状態を示し、演出経過説明情報Ｕｂ７は目盛が９つまでたまり、９個のエネルギーカプセルがたまったことを示している。エネルギーが満タンでなくエネルギーカプセルをためる機会があと１回であることを示す「ラスト１回だ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。つまり、次回演出情報Ｕｂ８は、告知役物Ｕの上下変位が繰り返される期待演出がようやく終わることを遊技者に示すことができる。

【４２１６】

最後の１０回目の告知役物Ｕの動作が開始される。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図２７４（ｌ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１０回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される。告知役物Ｕは、出現位置に変位してから１０秒間を最大時間として上限位置に復帰するが、その時間内に３秒間の長押しを行えば、その時点で上限位置に復帰する。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図２７４（ｍ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて

、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図２７４（ｍ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。つまり、操作判定情報Ｕｂ６は、期待演出中の１０回目の演出がまだ達成されていないことを遊技者に示すことができる。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図２７４（ｎ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、演出経過説明情報Ｕｂ７のエネルギーメーターの目盛が１０までたまったので、落下演出が実行されて、告知役物Ｕは下限位置に変位し、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を視認できる。つまり、操作判定情報Ｕｂ６は、期待演出中の１０回目の演出が達成されたことを示し、演出経過説明情報Ｕｂ７は、期待演出の中に達成しようとする目標に到達したことを遊技者に示すことができる。これにより、操作判定情報Ｕｂ６および演出経過説明情報Ｕｂ７を目標にしながら操作を行った遊技者に、確実に告知役物Ｕの変化を見せることができる。その後、図２７４（ｏ）に示すように告知役物Ｕは上限位置に変位し、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ｕｂ９と、当該大当たりが確変付き大当たりである場合は「次は確変が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示され、当該大当たりが時短付き大当たりである場合は「次は時短が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示される。

したがって、告知役物Ｕが出現位置に位置している間に遊技操作部８１が長押しされる操作が１０回行われると落下演出が実行され、その後に発生する遊技状態を報知することができる。

【４２１７】

＜１０回中９回押下有（１０回目に操作されなかった場合）＞

上述の例では、期待演出が実行された場合に１０回の告知役物Ｕの動作中に、遊技操作部８１が１０回長押しされた場合について説明したが、ここでは、１０回目の告知役物Ｕの動作が開始されても、遊技操作部８１が押されなかった場合について説明する。図２７５（ａ）から図２７５（ｋ）に示すように１回目から９回目までの告知役物Ｕの動作および告知役物Ｕが出現位置に位置している間に遊技操作部８１が長押しされた場合の演出は上述の例と同様に行われる。

【４２１８】

１０回目の告知役物Ｕの動作について説明する。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図２７５（ｌ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１０回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される。１０回の告知役物Ｕの動作中は遊技操作部８１が押されないので宝箱は開かない。操作有効期間は時間の経過とともに短くなっていき操作有効期間情報Ｕｂ５は減っていく。告知役物Ｕが出現位置に変位してから１０秒経過すると、図２７５（ｍ）に示すように操作有効期間は終了し、操作有効期間情報Ｕｂ５はメータが空になり、告知役物Ｕは上限位置に変位する。エネルギーカプセルがたまっていないので、演出経過説明情報Ｕｂ７のエネルギーメーターの目盛は増えない。したがって、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛は１０に増えずにエネルギーが満タンにはなっていないが、図２７５（ｎ）に示すように所定個数（例えば７個）以上エネルギーカプセルがたまっていればエネルギーが満タンになるようになっている。「おまけだよ」のおまけ情報Ｕｂ１１が表示され、演出経過説明情報Ｕｂ７は目盛が１０まで増やされる。この場合エネルギーが満タンなっているが、落下演出が実行されない。その後、図２７５（ｏ）に示すように「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ｕｂ９と、当該大当たりが確変付き大当たりである場合は「次は確変が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示され、当該大当たりが時短付き大当たりである場合は「次は時短が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示される。

したがって、告知役物Ｕが出現位置に位置している間に遊技操作部８１が長押しされる

操作が所定回数以上行われるとその後に発生する遊技状態を報知することができる。
【４２１９】
＜操作有効期間が変わる場合＞
上述の例では、操作有効期間が一定（１０秒間）である場合について説明したが、操作有効期間が変わるように構成されていてもよい。また、上述の例では、操作有効期間に伴って上下変位する告知役物Ｕの動作パターンが一定であったが、操作有効期間が変わるに従って告知役物Ｕの動作パターンが変わるように構成されていてもよい。また、この例は、後述するように特典演出の付与を得られない例であるが、上述の例と同様に確変もしくは時短大当たりスーパーリーチＥが成立した場合に実行されるものとしてもよい。また、この例は、確変付きか時短付きかを報知しない例として、特典の付与を得られない場合もしくは特典の付与を得られ難い場合に時短付きであることを示唆するものとしてもよい。図２７６を用いて説明する。図２７６は、可動物の動作パターンが変わることを示す図である。
【４２２０】
図２７６を用いてバトルリーチの復活演出について説明する。特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球して、大当たりスーパーリーチＥが実行された場合に図２７６（ａ）に示すように、表示画面４２ａにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図２７６（ｂ）は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面４２ａと告知役物Ｕの様子を示している。表示画面４２ａには、期待演出での遊技操作部８１の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報Ｕｂ１が表示され、演出内容を説明する「エネルギーが満タンにたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ｕｂ２が表示される。告知役物Ｕは、上限位置に位置し、表示画面４２ａの上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。
【４２２１】
期待演出が開始されると、告知役物Ｕを例えば１０回上限位置と出現位置との間を変位させる動作が行われる。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図２７６（ｃ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６と、長押し操作の達成度を示す演出経過説明情報Ｕｂ７が表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図２７６（ｄ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。エネルギーカプセルにエネルギーがたまるには３秒必要で、１０秒の操作有効期間の間に遊技操作部８１が３秒間押されている必要がある。図２７６（ｄ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図２７６（ｅ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、告知役物Ｕが上限位置に変位して、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛が１つ増えてエネルギーカプセルが１個たまったこと示す表示がされる。その後、図２７６（ｆ）に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。図２７６（ｃ）から図２７６（ｆ）までが１回目の告知役物Ｕの動作となる。
【４２２２】
つづいて、２回目の告知役物Ｕの動作が開始される。２回目は、操作有効期間および動作パターンが変化する。すなわち、２回目の告知役物Ｕの動作から操作有効期間が２秒になるように設定されている。２秒は、上述した３秒間の長押し操作という条件を満たすことがほぼ不可能な時間である。つまり、２回目および後述する１０回目までは、遊技操作部８１を長押ししても条件を満たすことができない回として設定されている。これにより、この例が選択される変動パターンコマンドでは、そもそも特典を得ることができない。

図２７６（ｇ）に示すように告知役物Ｕが出現位置に変位すると告知役物Ｕの動作回数を示す「２回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す２秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６とが表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図２７６（ｈ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図２７６（ｈ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。エネルギーカプセルにエネルギーをためるには操作有効期間に３秒間遊技操作部８１を押している必要があるが、操作有効期間が２秒に設定されているので、図２７６（ｉ）に示すようにエネルギーカプセルにエネルギーをためることができない。操作有効期間終了すると告知役物Ｕが上限位置に変位して、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛は増えない。その後、図２７６（ｊ）に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。図２７６（ｇ）から図２７６（ｊ）までが２回目の告知役物Ｕの動作となる。

【４２２３】

３回目から９回目の告知役物Ｕの動作も２回目の場合と同様にエネルギーカプセルをためることができない。したがって、本例では、１回目の告知役物Ｕの動作の時にしかエネルギーカプセルをためることができずに９回目の告知役物Ｕの動作が終了した時点で図２７６（ｋ）に示すようにエネルギーカプセルがたまった状態を示す演出経過説明情報Ｕｂ７は目盛が１つになっている。エネルギーが満タンではなくエネルギーカプセルをためる機会があと１回であることを示す「ラスト１回だ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。

【４２２４】

最後の１０回目の告知役物Ｕの動作が開始される。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図２７６（ｌ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１０回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す２秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図２７６（ｍ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図２７６（ｍ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。エネルギーカプセルにエネルギーをためるには操作有効期間に３秒間遊技操作部８１を押している必要があるが、操作有効期間が２秒に設定されているので、図２７６（ｎ）に示すようにエネルギーカプセルにエネルギーをためることができない。操作有効期間が終了すると告知役物Ｕが上限位置に変位して、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛は増えない。所定個数（例えば７個）以上エネルギーカプセルがたまっていないのでおまけでもエネルギーが満タンならず、落下演出も実行されない。その後、図２７６（ｏ）に示すように「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ｕｂ９が表示され、「次は確変が付くよ」や「次は時短が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０は表示されない。

【４２２５】

本例では、長い操作有効期間から短い操作有効期間に変わる場合について説明したが、これに限らず、逆に、短い操作有効期間から長い操作有効期間に変わってもよい。また、操作有効期間が変わらなくてもよい。

したがって、操作有効期間が変わることで、エネルギーカプセルのたまり易さを変化させることができる。

【４２２６】

＜可動物が複数ある場合＞

上述の例では、告知役物が１つの場合の演出表示について説明したが、告知役物が複数

設けられている場合であって告知役物の価値に差がある場合の演出表示について図２７７を用いて説明する。図２７７は、演出表示および複数の可動物の動作を示す図である。

【４２２７】

特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球して、大当たりスーパーリーチＥが実行された場合に図２７７（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われ、期待演出が開始される。図２７７（ｂ）は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａと第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２の告知役物の様子を示している。表示画面４２ａには、期待演出での遊技操作部８１の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報Ｕｂ１が表示され、演出内容を説明する「エネルギーが満タンにたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ｕｂ２が表示される。告知役物は、上限位置に位置し、表示画面４２ａの上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。演出内容説明情報Ｕｂ２は、告知役物Ｕの価値に差があることを説明してもよい。例えば「右の役物が動くと良い結果がでるかも」などである。ただし、告知役物Ｕの価値に差があることの説明を敢えてしない場合は、後述する演出表示によって告知役物Ｕの価値の差を気付かせる。

【４２２８】

期待演出が開始されると、第１告知役物Ｕ１が出現位置に変位し図２７７（ｃ）に示すように告知役物の動作回数を示す「１回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６と、長押し操作の達成度を示す演出経過説明情報Ｕｂ７が表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図２７７（ｄ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。エネルギーカプセルにエネルギーがたまるには３秒必要で、１０秒の操作有効期間の間に遊技操作部８１が３秒間押されている必要がある。図２７７（ｄ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図２７７（ｅ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、第１告知役物Ｕ１が上限位置に変位して、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛が１つ増えてエネルギーカプセルが１個たまったこと示す表示がされる。その後、図２７７（ｆ）に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。図２７７（ｃ）から図２７７（ｆ）までが１回目の告知役物の動作となる。

【４２２９】

つづいて、２回目の告知役物の動作が開始される。図２７７（ｇ）に示すように第１告知役物Ｕ１が出現位置に変位すると告知役物の動作回数を示す「２回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６とが表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図２７７（ｈ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図２７７（ｈ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図２７７（ｉ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、第１告知役物Ｕ１が上限位置に変位して、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛が１つ増えてエネルギーカプセルが２個たまったこと示す表示がされる。その後、図２７７（ｊ）に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。図２７７（ｇ）から図２７７（ｊ）までが２回目の告知役物の動作となる。

【４２３０】
３回目の告知役物の動作が開始される。３回目は第２告知役物Ｕ２が動作する。この第２告知役物Ｕ２の動作によって価値に差があることを知っている遊技者であればその違いを認識することができる。すなわち、第１告知役物Ｕ１のみが動く場合は、確変大当たりスーパーリーチＥではないか、その期待度が低い変動パターンであることを認識することができる。そのような違いを認識しない遊技者にとってはこれから説明する演出が有意義になる。第２告知役物Ｕ２が出現位置に変位すると図２７７（ｋ）に示すように告知役物の動作回数を示す「３回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図２７７（ｌ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図２７７（ｌ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図２７７（ｍ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛が１つ増えてエネルギーカプセルが３個たまったこと示す表示がされる。その後、図２７７（ｎ）に示すように第２告知役物Ｕ２が動作したときには、Ｖカプセルが表示される。Ｖカプセルは、先取り的に表示される演出特典情報Ｕｂ１０であって、例えば「Ｖ」という文字が表示されており、この「Ｖ」は確変を示唆する文字である。「Ｖ」に替えて「確変」と表示してもよいし、「Ｖかも」や「確変かも」や特別なキャラクタ画像などと表示してもよい。つまり、演出特典情報Ｕｂ１０は、第２告知役物Ｕ２が動作したことの価値が、第１告知役物Ｕ１が動作したことの価値よりも高いことを示唆している。Ｖカプセルは当該大当たりが確変付き大当たりであることを示唆するものであり、「次は確変が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示されるよりも前に確変付き大当たりであることを報知するものである。その後、図２７７（ｏ）に示すようにエネルギーが満タンでないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。図２７７（ｋ）から図２７７（ｏ）までが３回目の告知役物Ｕの動作となる。４回目以降の告知役物の動作は第１告知役物Ｕ１が動作する。
したがって、特定回数目の告知役物の動作中にその後に発生する遊技状態を報知することができる。
【４２３１】
＜ポイントがたまる場合＞
上述の例では、期待演出の演出回毎に遊技操作部８１の押下によってエネルギーカプセルにエネルギーがたまることで、特典を付与するか否かを示唆する演出経過説明情報Ｕｂ７の目盛が増える構成であったが、本例のように、期待演出の演出回毎にエネルギーカプセルにエネルギーがたまるとポイントがたまる演出であって、最終的にそのたまったポイントを表示する構成であってもよい。図２７８を用いて説明する。図２７８は、ポイントがたまる演出表示および可動物の動作を示す図である。
【４２３２】
図２７８を用いてバトルリーチの復活演出について説明する。特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球して、大当たりスーパーリーチＥが実行された場合に、図２７８（ａ）に示すように表示画面４２ａにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図２７８（ｂ）は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面４２ａと告知役物Ｕの様子を示している。表示画面４２ａには、期待演出での遊技操作部８１の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報Ｕｂ１が表示され、演出内容を説明する「１５００Ｐたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ｕｂ２が表示される。告知役物Ｕは、上限位置に位置し、表示画面４２ａの上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできな

い。なお、演出内容説明情報Ｕｂ２は、「１５００Ｐたまれば特典が付くよ」に限らず「ポイントがたくさんたまれば特典が付くよ」というような具体的な数値を示さない示唆であってもよい。

【４２３３】

期待演出が開始されると、告知役物Ｕを例えば１０回上限位置と出現位置との間を変位させる動作が行われる。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図２７８（ｃ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６と、長押し操作で得られたポイントを示す「０Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。なお、上述のように演出内容説明情報Ｕｂ２が「ポイントがたくさんたまれば特典が付くよ」というような示唆であれば、特典付与情報Ｕｂ１２が表示されるだけでは目標までの達成度は分からないが、特典付与情報Ｕｂ１２が表示されることで、とにかくたくさんポイントをためようという目標を遊技者に与えることができる。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図２７８（ｄ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。エネルギーカプセルにエネルギーがたまるには３秒必要で、１０秒の操作有効期間の間に遊技操作部８１が３秒間押されている必要がある。また、ポイントは例えば、長押し１秒につき５０Ｐが付与され、３秒で得られるポイントは１５０Ｐである。図２７８（ｄ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。長押し操作で得られたポイントを示す「５０Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図２７８（ｅ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、告知役物Ｕが上限位置に変位して、長押し操作で得られたポイントを示す「１５０Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。その後、図２７８（ｆ）に示すようにポイントがまだ１５００Ｐたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。図２７８（ｃ）から図２７８（ｆ）までが１回目の告知役物Ｕの動作となる。

【４２３４】

つづいて、２回目の告知役物Ｕの動作が開始される。図２７８（ｇ）に示すように告知役物Ｕが出現位置に変位すると告知役物Ｕの動作回数を示す「２回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６とが表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図２７８（ｈ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。図２７８（ｈ）は遊技操作部８１が押されてから１秒後の状態を示し、エネルギーカプセルには、１／３エネルギーがたまった状態が示されている。長押し操作で得られたポイントを示す特典付与情報Ｕｂ１２には１回目の長押し操作で得られた１５０Ｐに５０Ｐが加算された「２００Ｐ」が表示される。遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図２７８（ｉ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、長押し操作で得られたポイントを示す「３００Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。その後、図２７８（ｊ）に示すようにポイントがまだ１５００Ｐたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。図２７８（ｇ）から図２７４（ｊ）までが２回目の告知役物Ｕの動作となる。

【４２３５】

３回目から９回目の告知役物Ｕの動作も１回目、２回目の場合と同様にポイントをためることができる。９回目の告知役物Ｕの動作終了まですべてポイントをためていれば１３５０Ｐためることができ、図２７８（ｋ）に示すように１３５０Ｐたまった状態を示す特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。また、ポイントがまだ１５００Ｐたまっておらずポイントをためる機会があと１回であることを示す「ラスト１回だ！」の次回演出情報Ｕｂ８

が表示される。
【４２３６】
最後の１０回目の告知役物Ｕの動作が開始される。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図２７８（ｌ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１０回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図２７８（ｍ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。遊技操作部８１が押されてから３秒経つとエネルギーカプセルにエネルギーがたまり、ポイントが１５００Ｐになる。ポイントが１５００Ｐたまったので、落下演出が実行される。告知役物Ｕは下限位置に変位し、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を視認できる。その後、図２７８（ｎ）に示すように告知役物Ｕは上限位置に変位し、「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ｕｂ９が表示される。このように、告知役物Ｕに特定の変位を行わせた後、特定の情報を表示することで、特定の情報の表示に強いインパクトを与えることができる。つづいて、図２７８（ｏ）に示すように当該大当たりが確変付き大当たりであることを示す「次は確変が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示され、期待演出中に獲得したポイントの結果を示す特典付与結果情報Ｕｂ１３が表示される。獲得したポイントが１５００Ｐ未満である時には時短が付くことを示す「次は時短が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示される。なお、上述のように演出内容説明情報Ｕｂ２が「ポイントがたくさんたまれば特典が付くよ」というような示唆であって、このポイント獲得ゲームの結果を表示する時点で初めて特典が付くことを報知する構成であれば、１０回目の遊技操作部８１の長押しが成立した時点で結果を示す図２７８（ｏ）の画面を表示し、そこで１５００Ｐが確変付与の報知（「次は確変が付くよ」というような表示）を示した後に（もしくは同時に）告知役物Ｕを落下させる落下演出を実行してもよい。もちろん、時短当たりであるような場合は、１０回目の遊技操作部８１の長押しが成立した時点で結果を示す図２７８（ｏ）の画面を表示し、そこで時短当たりである旨の報知を行ってもよい。このように、特定の情報を表示した後、告知役物Ｕに特定の変位を行わせることで、特定の情報の内容を、告知役物Ｕの特定の動作によって確認的に知らせることができる。
【４２３７】
＜ポイントがたまらない場合＞
上述の例では、遊技操作部８１が長押しされてポイントがたまる場合について説明したが、本例では長押しされずにポイントがたまらない場合について図２７９を用いて説明する。図２７９は、ポイントがたまらない演出表示および可動物の動作を示す図である。図２７９（ａ）～図２７９（ｅ）は、１回目の告知役物Ｕの動作の時に操作されなかった場合を示している。図２７９（ｆ）～図２７９（ｉ）は、１回目の告知役物Ｕの動作の時に操作され２回目には操作されなかった場合を示している。図２７９（ｊ）～図２７９（ｎ）は、９回目までの告知役物Ｕの動作の時にすべて操作され１０回目には操作されなかった場合を示している。
【４２３８】
１回目の告知役物Ｕの動作の時に操作されなかった場合ついて説明する。特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球して、大当たりスーパーリーチＥが実行された場合に図２７９（ａ）に示すように、表示画面４２ａにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図２７９（ｂ）は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面４２ａと告知役物Ｕの様子を示している。表示画面４２ａには、期待演出での遊技操作部８１の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報Ｕｂ１が表示され、演出内容を説明する「１５００Ｐたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ｕｂ２が表示される。告知役物Ｕは、上限位置に位

置し、表示画面４２ａの上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。

【４２３９】

期待演出が開始されると、告知役物Ｕが出現位置に変位し、図２７９（ｃ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される長押し操作で得られたポイントを示す特典付与情報Ｕｂ１２は、まだポイントが得られていないので表示されない。遊技操作部８１は押されないので宝箱は開かず、操作有効期間は時間の経過とともに短くなっていき操作有効期間情報Ｕｂ５は減っていく。告知役物Ｕが出現位置に変位してから１０秒経過すると、図２７９（ｄ）に示すように操作有効期間は終了し、操作有効期間情報Ｕｂ５はメータが空になり、告知役物Ｕは上限位置に変位する。その後、図２７９（ｅ）に示すようにポイントがまだ１５００Ｐたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。ポイントは得られなかったので、長押し操作で得られたポイントを示す特典付与情報Ｕｂ１２は表示されない。

【４２４０】

１回目の告知役物Ｕの動作の時に操作され２回目には操作されなかった場合ついて説明する。図２７９（ｆ）は、１回目の告知役物Ｕの動作の時にポイントが１５０Ｐ付与されているので、長押し操作で得られたポイントを示す「１５０Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示され、ポイントがまだ１５００Ｐたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示されている。

【４２４１】

２回目の告知役物Ｕの動作が開始される。図２７９（ｇ）に示すように告知役物Ｕが出現位置に変位すると告知役物Ｕの動作回数を示す「２回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６とが表示される。遊技操作部８１は押されないので宝箱は開かず、操作有効期間は時間の経過とともに短くなっていき操作有効期間情報Ｕｂ５は減っていく。告知役物Ｕが出現位置に変位してから１０秒経過すると、図２７９（ｈ）に示すように操作有効期間は終了し、操作有効期間情報Ｕｂ５はメータが空になり、告知役物Ｕは上限位置に変位する。その後、図２７９（ｉ）に示すようにポイントがまだ１５００Ｐたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。ポイントは得られなかったので、特典付与情報Ｕｂ１２は「１５０Ｐ」のままである。

【４２４２】

９回目までの告知役物Ｕの動作の時にすべて操作され１０回目には操作されなかった場合ついて説明する。９回目までの告知役物Ｕの動作の時にすべて操作された場合に付与されるポイントは１３５０Ｐであり、図２７９（ｊ）に示すように、９回目までの告知役物Ｕの動作の時に全て操作されているのでポイントが１３５０Ｐ付与され、長押し操作で得られたポイントを示す「１３５０Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２は表示され、ポイントがまだ１５００Ｐたまってないことを示す「まだだ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示されている。

【４２４３】

１０回目の告知役物Ｕの動作が開始される。図２７９（ｋ）に示すように告知役物Ｕが出現位置に変位すると告知役物Ｕの動作回数を示す「１０回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６とが表示される。遊技操作部８１は押されないので宝箱は開かず、操作有効期間は時間の経過とともに短くなっていき操作有効期間情報Ｕｂ５は減っていく。告知役物Ｕが出現位置に変位してから１０秒経過すると、図

２７９（ｌ）に示すように操作有効期間は終了し、操作有効期間情報Ｕｂ５はメータが空になり、告知役物Ｕは上限位置に変位する。ポイントは付与されないので、特典付与情報Ｕｂ１２は「１３５０Ｐ」のままである。その後、図２７９（ｍ）に示すように「復活勝利！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ｕｂ９が表示される。つづいて、図２７９（ｎ）に示すように期待演出中に獲得したポイントの結果を示す特典付与結果情報Ｕｂ１３が表示される。その後に発生する遊技状態を報知することができる演出特典情報Ｕｂ１０は表示されない。

【４２４４】

＜時短中または確変中にスーパーリーチＥになった場合＞

前回の期待演出（特図１の時短もしくは確変大当たりスーパーリーチＥ）で付与されたポイントに継続して、次回以降の期待演出（例えば特図２の時短もしくは確変大当たりスーパーリーチＥ）でポイントを付与する演出が行われる場合について図２８０を用いて説明する。図２８０は、期待演出で付与されたポイントに継続してポイントを付与する場合を示す図である。

【４２４５】

特図１のスーパーリーチＥにおける大当たり状態の終了後の時短中または確変中に特図２のスーパーリーチＥになった場合について説明する。図２８０（ａ）は、通常状態における期待演出の９回目の告知役物Ｕの動作が終了した時の状態を示している。１３５０Ｐたまった状態を示す特典付与情報Ｕｂ１２が表示され、ポイントがまだ１５００Ｐたまっておらずポイントをためる機会があと１回であることを示す「ラスト１回だ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。

【４２４６】

最後の１０回目の告知役物Ｕの動作が開始される。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図２８０（ｂ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１０回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される。表示に従って遊技操作部８１が押されてから３秒経つと図２８０（ｃ）に示すように、エネルギーカプセルにエネルギーがたまり、ポイントが１５００Ｐたまったので、落下演出が実行されて、告知役物Ｕは下限位置に変位し、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を視認できる。その後、図２８０（ｄ）に示すように告知役物Ｕは上限位置に変位し、「復活勝利Ａ！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ｕｂ９と、当該大当たりが確変付き大当たりである場合は「次は確変が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示される。つづいて、図２８０（ｅ）に示すように期待演出中に獲得したポイントの結果を示す特典付与結果情報Ｕｂ１３と、復活演出Ａが行われたことを示す「復活Ａ×１」の復活演出種別情報Ｕｂ１４が表示される。その後、図２８０（ｆ）に示すように大当たりが確定表示される。

【４２４７】

大当たりラウンドが行われ、確変状態に移行する。移行した確変状態においてスーパーリーチＥになった場合に図２８０（ｇ）に示すように表示画面４２ａにリーチ演出が表示される。その後、バトルリーチ演出でバトルに敗れるような「バトル敗北か・・・」の演出が行われる。図２８０（ｈ）は、「バトル敗北か・・・」の演出が行われた後で期待演出が開始される前の表示画面４２ａと告知役物Ｕの様子を示している。表示画面４２ａには、期待演出での遊技操作部８１の操作を説明する「タイミングに合わせてボタンを押せ！」の操作説明情報Ｕｂ１が表示され、演出内容を説明する「１５００Ｐたまれば特典が付くよ」の演出内容説明情報Ｕｂ２が表示され、別の演出内容を説明する「３０００Ｐたまればさらに特典が付くよ」の付加演出内容説明情報Ｕｂ１５が表示され、確変状態または時短状態において復活演出が発生したことを示す「復活２回目」の非通常発生情報Ｕｂ１６が表示される。告知役物Ｕは、上限位置に位置し、表示画面４２ａの上辺に位置する枠部材に完全に隠れており、遊技者が視認することはできない。なお、付加演出内容説明

情報Ｕｂ１５は、具体的な数値を示さなくても、「ポイントがたまるほどさらに特典が付くよ」のような示唆であってもよい。さらなる特典とは、例えば後述するように最初の復活演出Ａでは見られないような希少な画像を表示して行われる復活演出（後述する復活演出Ｂ）である。さらなる特典は、特図２の時短もしくは確変大当たりスーパーリーチが発生するごとに、復活演出Ｃ，復活演出Ｄのように変わっていってもよい。また、さらなる特典は、回数に制限を設け、例えば５回（復活演出Ｅ）に達した場合には、次は復活演出Ａ（特図１の時短もしくは確変大当たりスーパーリーチＥの場合の復活演出）に戻ってもよい。

【４２４８】

期待演出が開始されると、告知役物Ｕが出現位置に変位し、図２８０（ｉ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６と、前回の期待演出の長押し操作で得られたポイントを示す「１５００Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図２８０（ｊ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。遊技操作部８１が押されてから３秒経つとエネルギーカプセルにエネルギーがたまり、告知役物Ｕが上限位置に変位して、長押し操作で得られたポイントを示す「１６５０Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。

【４２４９】

２回目から９回目の告知役物Ｕの動作中も１回目の場合と同様にポイントをためることができる。図２８０（ｋ）は、９回目までの告知役物Ｕの動作の時にすべて操作された場合の９回目までの告知役物Ｕの動作が終了した状態を示しており、２８５０Ｐたまった状態を示す「２８５０Ｐ」の特典付与情報Ｕｂ１２が表示される。また、まだポイントをためる機会があと１回であることを示す「ラスト１回だ！」の次回演出情報Ｕｂ８が表示される。

【４２５０】

最後の１０回目の告知役物Ｕの動作が開始される。告知役物Ｕが出現位置に変位すると図２８０（ｌ）に示すように告知役物Ｕの動作回数を示す「１０回目」の役物動作回数情報Ｕｂ３が表示され、遊技操作部８１の押下を促す「長押し！」の操作タイミング情報Ｕｂ４と、遊技操作部８１の操作有効期間を示す１０秒の操作有効期間情報Ｕｂ５と、遊技操作部８１の操作状態を示す宝箱の操作判定情報Ｕｂ６が表示される。表示に従って遊技操作部８１が長押しされると図２８０（ｍ）に示すように宝箱から空のエネルギーカプセルが出てきて、遊技操作部８１が押されている間はエネルギーがたまっていく演出が行われる。遊技操作部８１が押されてから３秒経つとエネルギーカプセルにエネルギーがたまり、ポイントが３０００Ｐたまったので、落下演出が実行されて、告知役物Ｕは下限位置に変位し、告知役物Ｕに記された「やったね！」の文字を視認できる。その後、図２８０（ｎ）に示すように告知役物Ｕは上限位置に変位し、「復活勝利Ａ！」といったバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出結果情報Ｕｂ９と、当該大当たりが確変付き大当たりである場合は「次は確変が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０が表示される。つづいて、図２８０（ｏ）に示すように期待演出中に獲得したポイントの結果を示す特典付与結果情報Ｕｂ１３と、復活演出Ａが行われたことおよびさらに次に発生する確変状態または時短状態においてスーパーリーチＥになった場合には、希少な演出である復活演出Ｂが行われることを示す「復活Ａ×２（次は復活Ｂだよ）」の復活演出種別情報Ｕｂ１４が表示される。

したがって、時短状態または確変状態が継続して続いた場合に、希少な演出である復活演出Ｂを表示することができる。

【４２５１】

なお、次に発生する復活演出の示唆は、大当たりの種別に応じて異ならせてもよい。例

えば、確変大当たりスーパーリーチＥであれば次の復活演出は復活演出Ｂを表示し、時短大当たりスーパーリーチＥであれば次の復活演出は復活演出Ｃを表示する。なお、上述した実施例では、当たり種別に確変も時短も付かない通常大当たりが無かったが、通常当たりを含めてもよい。この場合は、通常大当たりスーパーリーチＥであれば次の復活演出は復活演出Ａとする。これにより、この期待演出におけるミニゲームの結果、遊技者に示される次の復活演出に関する情報によって、次の遊技状態が確変状態、時短状態、通常状態のいずれであるかの示唆を与えることができる。なお、確変状態、時短状態、通常状態の３つをすべて示唆しなくても、そのうちの少なくともいずれか１つを示唆する態様であってもよい。

【４２５２】

なお、上述の例では、期待演出は、スーパーリーチＥのみで行われていたが、他の種別のリーチ演出でも行える構成であってもよい。

【４２５３】

＜変形例１＞上述した実施例では、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいてスーパーリーチＥが成立し期待演出を行っているときに遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部８１が操作された場合に第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行われる特定演出が同じである場合について説明したが、特定演出が複数（例えば特定演出Ａと特定演出Ｂの２つ）あり、特図１用始動入賞３３ａへの遊技球の入球に基づいてスーパーリーチＥが成立し期待演出を行っているときに遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部８１が操作された場合に第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行われる特定演出（例えば特定演出Ａ）と、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいてスーパーリーチＥが成立し期待演出を行っているときに遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部８１が操作された場合に第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行われる特定演出（例えば特定演出Ｂ）とを異ならせるようにしてもよい。これにより、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球を入球させる遊技状態と特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させる遊技状態とにより特定演出を異ならせることができ、通常状態で確変当たりや時短当たりとなったときに次の遊技状態を報知する「次は確変が付くよ」や「次は時短が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０を確変状態で確変当たりとなったときに「次も確変が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０や時短状態で時短当たりとなったときに「次も時短が付くよ」といった演出特典情報Ｕｂ１０表示することで次の遊技状態を報知するだけでなく現在の遊技状態も報知することができる。

【４２５４】

＜変形例２＞上述した実施例では、告知役物Ｕが出現位置に位置している間に遊技操作部８１が長押しされる操作が所定回数行われると落下演出が実行され告知役物Ｕが下限位置に変位する制御について説明したが、告知役物Ｕが出現位置に位置している間に遊技操作部８１が長押しされる操作が所定回数行われると出現位置に位置している告知役物Ｕが上限位置に変位してから下限位置に変位する制御であってもよい。これにより、告知役物Ｕが出現位置に位置しているために表示画面４２ａと重なる部分の情報が見えなくなっているが告知役物Ｕを上限位置に変位させることにより表示画面４２ａと重なっていた部分の情報を見せることができる。例えば、告知役物Ｕが出現位置に位置しているときに操作判定情報Ｕｂ６の宝箱からでてきたエネルギーカプセルと告知役物Ｕが重なっていた場合には遊技操作部８１が押されている間はエネルギーカプセルにエネルギーがたまっていく演出がみえないのでエネルギーカプセルにエネルギーがたまったことを確認することができないが、告知役物Ｕを上限位置に変位させることによりエネルギーカプセルにエネルギーがたまったことを確認することができる。

【４２５５】

＜変形例３＞上述した実施例では、期待演出状態において遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部８１が長押しされる操作が所定回数行われた場合に特定演出を実行するように制御していたが、期待演出状態において期待演出を実行する期間としてあらかじ

め決められた時間の経過後（遊技者の操作を受け付ける有効状態で遊技操作部８１が長押しされる操作が所定回数行われなかった場合でも）に特定演出を実行するように制御していてもよい。

【４２５６】

＜本実施例における特徴的な構成＞

上述したように、本実施例３６のパチンコ機１０によれば、以下の特徴的な構成を備える。

【４２５７】

本実施例のパチンコ機１０では、遊技盤３０における第１位置（上限位置）と遊技盤３０における第２位置（出現位置）との間を動作可能な可動物（告知役物Ｕ）を備える。特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて第３図柄表示装置４２に演出表示を行う表示機能を有する。遊技者が操作可能な遊技操作部８１を有し、サブ制御装置２６２は、遊技操作部８１の操作に基づいて所定条件（操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間（例えば３秒間）長押しする操作が行われる）が成立するか否かを判定する判定機能を有する。サブ制御装置２６２は、遊技に関する制御を行う制御機能を有し、スーパーリーチＥが成立した場合に告知役物Ｕを上限位置と出現位置との間を所定回数繰り返し動作させ、告知役物Ｕを動作させている間に期待演出を第３図柄表示装置４２に表示させる期待演出状態において、判定機能によって特定条件（操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間長押しする操作が所定回数行われる）が成立すると判定された場合に特定演出（復活演出としてバトル演出の結果が覆り大当たりであることを示す演出と次の遊技状態を報知）を第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これは、上述した（Ｕｂ１）の遊技機の一例である。

【４２５８】

また、サブ制御装置２６２は、スーパーリーチＥが成立した場合の期待演出状態において、期待演出状態において告知役物Ｕを出現位置に動作させてから１０秒を経過した場合に、（所定時間長押しする操作がなくても）復活演出の制御に移行する。これは、上述した（Ｕｂ２）の遊技機の一例である。

【４２５９】

また、サブ制御装置２６２は、スーパーリーチＥが成立した場合の期待演出状態において、告知役物Ｕを上限位置から出現位置に動作させてから（所定時間長押しする操作がなくても）第１時間（例えば１０秒）経過後に出現位置から上限位置に動作させる状態と、告知役物Ｕを上限位置から出現位置に動作させてから第１時間（例えば２秒）経過後に出現位置から上限位置に動作させる状態を有する。これは、上述した（Ｕｂ３）の遊技機の一例である。

【４２６０】

また、告知役物Ｕは、第１告知役物Ｕ１と第２告知役物Ｕ２とを有する。サブ制御装置２６２は、スーパーリーチＥが成立した場合の期待演出状態において、第１告知役物Ｕ１が動作する状態と第２告知役物Ｕ２が動作する状態を有し、第２告知役物Ｕ２が動作する状態において操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間（例えば３秒間）長押しする操作が行われた場合に当該大当たりが確変付き大当たりであることを示唆する演出特典情報Ｕｂ１０を先取り的に表示することができる。これは、上述した（Ｕｂ４）の遊技機の一例である。

【４２６１】

また、表示制御装置４５は、スーパーリーチＥが成立した場合の期待演出状態において、操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間（例えば１秒間）長押しする操作が行われた場合に長押し操作で得られたポイントを示す特典付与情報Ｕｂ１２を第３図柄表示装置４２に表示させる機能を有し、スーパーリーチＥが成立した場合の期待演出状態において、操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間（例えば１秒間）長押しする操作が行われた回数に応じて、特典付与情報Ｕｂ１２のポイント数を更新し、復活演出で長押しする操作が行われた回数に対応するポイントの結果を示す特典付与結果情報Ｕｂ１３を第３図柄表示

装置４２に表示させることが可能である。これは、上述した（Ｕｂ５）の遊技機の一例である。

【４２６２】

また、特図１用始動入賞装置３３ａと特図２用始動入賞装置３３ｂとを備え、サブ制御装置２６２は、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいてスーパーリーチＥが成立した場合に期待演出を実行可能で、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に基づいて期待演出が実行された場合は、復活演出として復活演出Ａを第３図柄表示装置４２に表示させ、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて期待演出が実行された場合は、復活演出として復活演出Ｂを第３図柄表示装置４２に表示させることが可能である。これは、上述した（Ｕｂ６）の遊技機の一例である。

【４２６３】

また、サブ制御装置２６２は、期待演出状態において告知役物Ｕが出現位置に位置しているときに操作有効期間に遊技操作部８１を所定時間長押しする操作が所定回数行われた場合に告知役物Ｕを上限位置に動作させてから落下演出に移行することが可能である。これは、上述した（Ｕｂ７）の遊技機の一例である。

【４２６４】

また、サブ制御装置２６２は、期待演出状態において所定時間経過後に復活演出に移行することが可能である。これは、上述した（Ｕｂ８）の遊技機の一例である。

【実施例３７】

【４２６５】

以降、実施例３７についてのパチンコ機１０について説明する。本実施例のパチンコ機１０は、上述までの実施例３５，実施例３６のパチンコ機１０とは、遊技盤３０の構成がとくにセンターフレーム４７Ａに関して異なるので、異なる部分について具体的に説明し、同じ構成部分については同一符号を付すに留める。なお、本実施例においても、上述した実施例３５，実施例３６と同じく、告知役物Ｕによる期待演出を実行する構成であってもよい。

【４２６６】

図２８１は、実施例３７のパチンコ機１０に係る遊技盤３０の正面図である。図２８２は、センターフレーム４７Ａを裏面から見た分解斜視図である。

【４２６７】

センターフレーム４７Ａは、略円形の中央に第３図柄表示装置４２を囲うように収納する開口が形成された略リング形状をしている。センターフレーム４７Ａは、その庇部分の中央からやや左寄りの位置とやや右寄りの位置とに２つの開口Ｕｃ２が形成されている。また、センターフレーム４７Ａは、この左側および右側の開口Ｕｃ２から入球した遊技球をセンターフレーム４７Ａの下部のステージ装置Ｕｃ１に誘導する誘導通路Ｕｃ７が、第１フレームＵｃ３の内部の左右両側に形成されている。すなわち、通常遊技中は、左側の開口Ｕｃ２に入球した遊技球が、左側の誘導通路Ｕｃ７に誘導されて、ステージ装置Ｕｃ１上を転動する。確変状態や時短状態中は、右打ち遊技が行われるので、右側の開口Ｕｃ２に入球した遊技球が、右側の誘導路Ｕｃ７に誘導されて、ステージ装置Ｕｃ１上を転動する。

【４２６８】

次に、図２８２を参照してこのセンターフレーム４７Ａの構造について説明する。センターフレーム４７Ａは、大きく分けて、遊技盤３０の前面側にくる第１フレームＵｃ３と、この第１フレームＵｃ３の裏面側に組み合わされる第２フレームＵｃ４と、センターフレーム４７Ａの下部に位置するステージ装置Ｕｃ１と、このステージ装置Ｕｃ１に組み付けられる可動装飾機構Ｕｃ１０とから構成されている。以下、各構成について具体的に説明する。

【４２６９】

第１フレームＵｃ３は、その上部中央からやや左寄りと右寄りの地位に遊技球の入球可

能な大きさの矩形状の切り欠きが形成されており、この切り欠きが開口Ｕｃ２として機能する。また、第１フレームＵｃ３は、開口Ｕｃ２の左側と右側には、左右それぞれの開口Ｕｃ２に入球した遊技球を左右それぞれに誘導する誘導通路Ｕｃ７が形成されている。

【４２７０】

誘導通路Ｕｃ７は、第１フレームＵｃ３の左右それぞれの下端にて、ステージ装置Ｕｃ１に向けて遊技球を排出している。そのため、誘導通路Ｕｃ７は、ステージ装置Ｕｃ１の手前側から遊技球を排出している。なお、誘導通路Ｕｃ７は、第１フレームＵｃ３の左右それぞれの下端にて、遊技球の転動方向が遊技盤３０の奥側に変更されるように構成して、ステージ装置Ｕｃ１の奥側から遊技球を排出するものであってもよい。

【４２７１】

次に、ステージ装置Ｕｃ１は、第１フレームＵｃ３の下部内側に水平姿勢で取り付けられている。このステージ装置Ｕｃ１の表面は、概ね、左右両端および中央が山なり高く波打った形状をしている。そのため、遊技球は、ステージ装置１の表面を左右両方向に転動ないし揺動されることが可能である。このステージ装置Ｕｃ１は、さらに、中央の山部を挟む左右の谷部の面は、斜め前下がりになっており、中央山部の頭頂部は遊技盤３０の奥側から手前側に向けて幅狭のテーパー状であり、かつ、前下がりの溝（後述する前方傾斜部Ｕｃ２７）が形成されている。

【４２７２】

本実施例のステージ装置Ｕｃ１は、その転動面ｃ２１ａを構成する部材およびその近傍の遊技者の視野に入る部材がアクリル樹脂などの透明材料によって成形されている。

【４２７３】

第２フレームＵｃ４は、ステージ装置Ｕｃ１が取り付けられた状態の第１フレームＵｃ３の裏面側から取り付けられる部材である。第２フレームＵｃ４は、略中央に第３図柄表示装置４２の液晶パネルが収まる横長矩形状の開口が形成されている。フレーム上部には、センターフレーム４７Ａに取り付けられる電球やＬＥＤなどの電飾や遊技物品などに電力を供給するための電源ラインをまとめて一箇所に接続するためのコネクタ基板が取り付けられる。

【４２７４】

次に、ステージ装置Ｕｃ１の構造について説明する。図２８３は、ステージ装置Ｕｃ１を正面から見た斜視図である。図２８４は、ステージ装置Ｕｃ１を裏面から見た斜視図である。図２８５は、可動装飾部Ｕｃ３０が動作位置（突出位置）にあるステージ装置Ｕｃ１の正面図である。図２８６は、可動装飾部Ｕｃ３０が退避位置にあるステージ装置Ｕｃ１の正面図である。図２８７は、可動装飾部Ｕｃ３０が動作位置（突出位置）にあるステージ装置Ｕｃ１の上面図である。図２８８は、可動装飾部Ｕｃ３０が退避位置にあるステージ装置Ｕｃ１の上面図である。図２８９は、ステージ装置Ｕｃ１の分解斜視図である。図２９０は、第２支持部Ｕｃ５０の分解斜視図である。なお、図２８５は、可動装飾部Ｕｃ３０が動作位置（突出位置）にあるときの右側の駆動部Ｕｃ６０の前面側カバーを取り除いて内部構成を見易く記載している。また、図２８６は、可動装飾部Ｕｃ３０が退避位置にあるときの右側の駆動部Ｕｃ６０の前面側カバーを取り除いて内部構成を見易く記載している。

【４２７５】

ステージ装置Ｕｃ１は、大きく分けると、遊技球が揺動する揺動面Ｕｃ２１を有するステージ部Ｕｃ２０と、一部が揺動面Ｕｃ２１に露出するようにステージ装置Ｕｃ１に組み付けられる２つの可動装飾機構Ｕｃ１０とを備えている。２つの可動装飾機構Ｕｃ１０は、それぞれ、揺動面に装飾部位が露出するように組み付けられた状態で、所定の軸を中心に往復可動部として所定の往復動作を行う２組の可動装飾部Ｕｃ３０と、可動装飾部Ｕｃ３０（可動物、可動部材、可動役物とも呼ぶ）を回動可能に支持する第１支持部Ｕｃ４０と、第１支持部Ｕｃ４０を支持する第２支持部Ｕｃ５０と、第２支持部Ｕｃ５０に支持された状態で可動装飾部Ｕｃ３０を往復可動部として動作させる駆動力を発生させる駆動部Ｕｃ６０とを備える。

【４２７６】
ステージ部Ｕｃ２０の構成について説明する。ステージ部Ｕｃ２０は、通路出口Ｕｃ８から排出された遊技球が転動する転動面Ｕｃ２１と、転動面Ｕｃ２１に形成された可動装飾部Ｕｃ３０を露出させるための開口部Ｕｃ２３と、転動面Ｕｃ２１の後端を形成する後壁部Ｕｃ２４と、通路出口Ｕｃ８から排出された遊技球を可動装飾物である可動装飾部Ｕｃ３０に向けて付勢するように傾斜する傾斜面Ｕｃ２５と、転動面Ｕｃ２１の幅方向の中央部に揺動してきた遊技球を前方へ案内する前方傾斜部Ｕｃ２７と、前方傾斜部Ｕｃ２７の前端に相当する中央排出部Ｕｃ２９とを備える。
【４２７７】
転動面Ｕｃ２１は、左右両端および中央が山なり高く波打った形状をしている。さらに、中央の山部を挟む左右の谷部の面は、斜め前下がりになっており、中央山部の頭頂部は遊技盤３０の奥前から手前側に向けて幅狭のテーパー状であり、かつ、前下がりに傾斜する前方傾斜部Ｕｃ２７が形成されている。可動装飾部Ｕｃ３０の上面と開口部Ｕｃ２３の周囲との高さがほぼ揃っている退避位置に位置するときは、通路出口Ｕｃ８から排出されて傾斜面Ｕｃ２５を傾斜した遊技球は、そのときの勢いと方向とに応じて可動装飾部Ｕｃ３０の上面を含めて転動面Ｕｃ２１を転動する。このとき、遊技球は、可動装飾部Ｕｃ３０の上面を転動して後壁部Ｕｃ２４で弾かれて、中央山部の方向へ転動される。遊技球に勢いがあれば、中央山部を登り切り、前方傾斜部Ｕｃ２７によって前方に付勢されて、中央排出部Ｕｃ２９から遊技領域３０ａに排出される。
【４２７８】
開口部Ｕｃ２３は、転動面Ｕｃ２１の谷部に形成された４個の開口部Ｕｃ２３ａ，Ｕｃ２３ｂ，Ｕｃ２３ｃ，Ｕｃ２３ｄ（総称するときは開口Ｕｃ２３もと呼ぶ）である。開口Ｕｃ２３は、可動装飾部Ｕｃ３０の上面視の形状（やや細長い六角形）よりもやや大きい相似形になるように形成されている。開口Ｕｃ２３は、横並びに形成されている。開口部Ｕｃ２３ａは、可動装飾部Ｕｃ３０ａが往復可動部として動作するための空間を形成している。開口部Ｕｃ２３ｂは、可動装飾部Ｕｃ３０ｂが往復可動部として動作するための空間を形成している。開口部Ｕｃ２３ｃは、可動装飾部Ｕｃ３０ｃが往復可動部として動作するための空間を形成している。開口部Ｕｃ２３ｄは、可動装飾部Ｕｃ３０ｄが往復可動部として動作するための空間を形成している。
【４２７９】
以下では、左側の開口Ｕｃ２３について説明するが、右側の開口Ｕｃ２３も左右対称に形成されている。開口部Ｕｃ２３ｄは、最も中央山部寄りに形成され、六角形の長軸が遊技機正面を向くように形成されている。開口部Ｕｃ２３ｃは、開口部Ｕｃ２３ｄの左側に形成され、六角形の長軸が遊技機正面よりもやや右側を向くように形成されている。開口部Ｕｃ２３ｂは、開口部Ｕｃ２３ｃの左側に形成され、六角形の長軸が開口部Ｕｃ２３ｃよりも右側を向くように形成されている。開口部Ｕｃ２３ａは、開口部Ｕｃ２３ｂの左側に形成され、六角形の長軸が開口部Ｕｃ２３ｂよりも右側を向くように形成されている。開口部Ｕｃ２３の形状は、後述する可動装飾部Ｕｃ３０による遊技球の転動態様への影響を考慮して種々の形状（例えば上面視で円形、正方形、長方形など）決定されている。
【４２８０】
転動面Ｕｃ２１における遊技球の転動態様について説明する。通路出口Ｕｃ８から排出されて傾斜面Ｕｃ２５を下った遊技球は、誘導通路Ｕｃ７および通路出口Ｕｃ８から排出されたときの遊技球の勢いや傾斜面Ｕｃ２５を通過する箇所に応じて、転動面Ｕｃ２１を転動する経路が変わってくる。具体的には、遊技球の勢いが最も弱い（４番目に強い）場合は第１経路Ｕｃ２１ａを転動し易く、遊技球の勢いが次に弱い（３番目に強い）場合は第２経路Ｕｃ２１ｂを転動し易く、遊技球の勢いが次に弱い（２番目に強い）場合は第３経路Ｕｃ２１ｃを転動し易く、遊技球の勢いが次に弱い（１番目に強い）場合は第４経路Ｕｃ２１ｄを転動し易い。
【４２８１】
可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受けない場合、通路出口Ｕｃ８から排出されて傾斜面

Ｕｃ２５を下った遊技球は、後壁部Ｕｃ２４に衝突および反射されて中央山部に乗り上げて、前方傾斜部Ｕｃ２７に入って、中央排出部Ｕｃ２９から排出され易い。すなわち、第１経路Ｕｃ２１ａを転動する遊技球は、後壁部Ｕｃ２４の左側半分の中央付近で右斜め前方に反射されるため、中央山部の前方を乗り越えず、前方傾斜部Ｕｃ２７に入り難い。しかし、第２経路Ｕｃ２１ｂおよび第３経路Ｕｃ２１ｃを転動する遊技球は、左側半分のやや右寄り付近で右斜め前方に反射されるので、中央山部の中央に乗り上げて、前方傾斜部Ｕｃ２７の中央に入って、中央排出部Ｕｃ２９から排出され易い。また、第４経路Ｕｃ２１ｄを転動する遊技球は、後壁部Ｕｃ２４の左側半分の右端付近で反射されるので、中央山部のやや奥側に乗り上げて、前方傾斜部Ｕｃ２７の上部に入って、中央排出部Ｕｃ２９から排出され易い。中央排出部Ｕｃ２９から排出された遊技球は、高い確率で特図１用始動入賞装置３３ａに入球する。本例では、可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受けない場合は、中央排出部Ｕｃ２９から排出され易いようにしたが、前方傾斜部Ｕｃ２７に入り難い態様を半分ずつになるようにしてもよい。そのような場合は、ステージ装置Ｕｃ１の動作不良が遊技に与える影響が大きくなるので、ステージ装置Ｕｃ１の組み付けの正確さがより一層求められる。

【４２８２】

可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受ける場合について説明する。可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受ける場合とは、転動面Ｕｃ２１を転動する遊技球が、転動面Ｕｃ２１から突出した可動装飾部Ｕｃ３０に衝突および反射して、中央山部を乗り越えられずに、中央排出部Ｕｃ２９以外の箇所から前方に排出され易いことである。具体的には、第１経路Ｕｃ２１ａを転動する遊技球は、突出状態の第１可動装飾部Ｕｃ３０ａの左側面Ｕｃ３１ａに反射され、そのまま谷部を右前方に転動するので、特図１用始動入賞装置３３ａには入球し難い。第２経路Ｕｃ２１ｂを転動する遊技球は、突出状態の第２可動装飾部Ｕｃ３０ｂの左側面Ｕｃ３１ｂに反射され、谷部と中央山部との間を右前方に転動するので、特図１用始動入賞装置３３ａには入球し難い。第３経路Ｕｃ２１ｃを転動する遊技球は、突出状態の第３可動装飾部Ｕｃ３０ｃの左側面Ｕｃ３１ｃに反射され、中央山部の上り始めの箇所を右前方に転動するので、特図１用始動入賞装置３３ａには入球し難い。第４経路Ｕｃ２１ｄを転動する遊技球は、突出状態の第４可動装飾部Ｕｃ３０ｄの左側面Ｕｃ３１ｄに反射され、中央山部の中間の箇所を右前方に転動するので、特図１用始動入賞装置３３ａにはやや入球し難い。

【４２８３】

このように、可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受けない場合と、可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受ける場合とで、転動部４２１での遊技球の転動態様が異なる。本例では、可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受ける状態を通常状態（特図１用始動入賞装置３３ａには入球し難い状態）とし、可動装飾部Ｕｃ３０による影響を受けない状態（特図１用始動入賞装置３３ａには入球し易い状態）を通常状態よりも有利な有利状態としている。

【４２８４】

ステージ装置Ｕｃ１の組み立て態様について説明する。ステージ装置Ｕｃ１は、ステージ部Ｕｃ２０と第２支持部Ｕｃ５０との間に、可動装飾部Ｕｃ３０と第１支持部Ｕｃ４０とを挟み込んだ状態で、ネジ止めによって固定されることによって組み立てられる。

【４２８５】

可動装飾部Ｕｃ３０は、ステージ部Ｕｃ２０に形成された開口４２３にわずかな隙間を残して挿入されるキャップ状のキャップ部Ｕｃ３１が横一列に４つ連続している部材である。キャップ部Ｕｃ３１は、ステージ部Ｕｃ２０から露出する部位が、導光部材Ｕｃ５５から導光された光を発散するように構成され、装飾部材として機能している。可動装飾部Ｕｃ３０は、キャップ部Ｕｃ３１の開口側に１開口につき２～３本の支持用突起Ｕｃ３２が配設され、この支持用突起Ｕｃ３２が第１支持部Ｕｃ４０の上面に形成された支持用穴Ｕｃ４１に挿入されることで、第１支持部Ｕｃ４０の上面に位置決めされて支持（組み付け）されている。可動装飾部Ｕｃ３０は、この支持状態で、後述する駆動部Ｕｃ６０　の駆動力の供給および停止によって、開口Ｕｃ２３から僅かに突出したり、開口Ｕｃ２３の

周面とほぼ同じ高さに戻ったりする所定の往復動作を行う往復動作部として機能している。可動装飾部Ｕｃ３０は、キャップ部Ｕｃ３１が、ステージ部Ｕｃ２０などの遊技者に視認される部位を含めて、同じ有色もしくは無色の光透過性樹脂で成形するとよい。そのようにすれば、同じ揺動面Ｕｃ２１であるように視認されていても、可動装飾部Ｕｃ３０の動作態様によっては異なる転動を楽しませることができる。また、可動装飾部Ｕｃ３０のキャップ部Ｕｃ３１のみを異なる色に着色してもよい。そのようにすれば、可動装飾部Ｕｃ３０の態様が遊技者に有利な態様か否かに注目を集めて、転動面Ｕｃ２１での遊技をより一層楽しませることができる。

【４２８６】

第１支持部Ｕｃ４０は、第２支持部Ｕｃ５０に配設された導光部材Ｕｃ５５が挿入される挿入孔Ｕｃ４２が形成されており、この挿入孔Ｕｃ４２の周辺に上述した支持用穴Ｕｃ４１が形成されている。また、第１支持部Ｕｃ４０は、その一方の端部に、第２支持部Ｕｃ５０に軸支されるための支軸Ｕｃ４３と、後述する駆動部Ｕｃ６０の駆動力を受ける駆動力受け部Ｕｃ４４を備えている。

【４２８７】

駆動部Ｕｃ６０は、図２８５に示すように、駆動部ケースＵｃ６１と、駆動部ケースＵｃ６１に収容されるソレノイドＵｃ６２と、ソレノイドＵｃ６２のプランジャに固定された上下方向に駆動される上下可動板Ｕｃ６３と、上下可動板Ｕｃ６３に接続された回動アームＵｃ６４と、回動アームＵｃ６４の回動の中心となる支軸Ｕｃ６５と、回動アームＵｃ６４が変位した場合に回動アームＵｃ６４を元の位置に戻す付勢力を発生させる板バネなどの弾性部材Ｕｃ６６と、駆動部ケースＵｃ６１の上面に形成され、回動アームＵｃ６４の先端が出入りする開口Ｕｃ６７と、駆動部ケースＵｃ６１を第２支持部Ｕｃ５０にネジ止めによって固定するためのネジ孔が形成された締結部Ｕｃ６８と、ステージ装置Ｕｃ１に組み付けられた状態の駆動部ケースＵｃ６１を第１フレームＵｃ３の下側載置部Ｕｃ３ａの奥面にネジ止めによって固定するためのネジ孔が形成された締結部Ｕｃ６９とを備える。

【４２８８】

ソレノイドＵｃ６２は、プランジャの先端を下方に向けて取り付けられており、非通電時にはプランジャに備えられた戻しバネの復元力によって上下可動板Ｕｃ６３がソレノイド本体の近傍に位置している。プランジャの後端は、ソレノイド本体の後端から付き出ている。また、ソレノイドＵｃ６２は、通電時には上下可動板Ｕｃ６３がソレノイド本体から離れた離間位置に変位される。上下可動板Ｕｃ６３が離間位置に変位されると、回動アームＵｃ６４の先端は、駆動力受け部Ｕｃ４４から離されて、開口Ｕｃ６７の近傍まで戻される。上下可動板Ｕｃ６３が近傍位置に変位されると、回動アームＵｃ６４の先端は、開口部４６７の近傍から駆動力受け部Ｕｃ４４に向けて突出されて、駆動力受け部Ｕｃ４４に駆動力を伝達する。これにより、通常時において駆動力受け部Ｕｃ４４を介して第１支持部Ｕｃ４０が回動変位され、第１支持部Ｕｃ４０に接続された可動装飾部Ｕｃ３０も回動変位される。

【４２８９】

第２支持部Ｕｃ５０の組み立て態様について説明する。第２支持部Ｕｃ５０は、大きく分けて、ベースとなるベース部材Ｕｃ５１と、ベース部材Ｕｃ５１に取り付けられる発光基板Ｕｃ５２と、発光基板Ｕｃ５２をベース部材Ｕｃ５１に取り付けるための発光基板取付用部材Ｕｃ５３と、ベース部材Ｕｃ５１，発光基板Ｕｃ５２および発光基板取付用部材Ｕｃ５３を覆うカバー部材Ｕｃ５４と、発光基板Ｕｃ５２から発せられた光を導く導光部材Ｕｃ５５と、導光部材Ｕｃ５５をベース部材Ｕｃ５１に取り付けるための導光部材取付用部材Ｕｃ５６とを備える。発光基板Ｕｃ５２は、実施例１などで上述した保留ランプ４０ｃを点灯させるための発光基板であってもよい。すなわち、発光基板Ｕｃ５２のＬＥＤによって点灯される可動装飾部Ｕｃ３０のキャップ部Ｕｃ３１は、保留ランプであってもよい。具体的には、４つ横並びのキャップ部Ｕｃ３１を、左側から順に１～４の保留ランプにそれぞれ対応させる。このように構成すれば、例えば後述するように、左から４つ目

の可動装飾部Ｕｃ３０が点灯し、その点灯がスーパーリーチＥを示す色（例えば赤色）であった場合、当該スーパーリーチＥに係る変動表示中に、可動装飾部Ｕｃ３０が退避位置に位置する有利な状態になることが示唆される。

【４２９０】

ベース部材Ｕｃ５１は、第１支持部Ｕｃ４０の支軸４０３を保持する軸受け部Ｕｃ５１ａと、発光基板Ｕｃ５２と発光基板取付用部材Ｕｃ５３とカバー部材Ｕｃ５４とをネジ止めによって固定するための締結部Ｕｃ５１ｂとを備える。発光基板Ｕｃ５２は、導光部材Ｕｃ５５側に光を発するＬＥＤＵｃ５２ａと、締結部Ｕｃ５１ｂに連通した状態でネジ止めによって固定するための締結部Ｕｃ５２ｂとを備える。発光基板取付用部材Ｕｃ５３は、ＬＥＤＵｃ５２ａから発光された光を各導光部材Ｕｃ５５に案内するように４箇所に形成された筒状の光ガイド部Ｕｃ５３ａと、締結部Ｕｃ５１ｂ，締結部Ｕｃ５２ｂに連通する締結部Ｕｃ５３ｂとを備える。カバー部材Ｕｃ５４は、光透過性樹脂で形成された部材であって、締結部Ｕｃ５１ｂ，締結部Ｕｃ５３ｂに連通する締結部Ｕｃ５４ｂを備える。導光部材取付用部材Ｕｃ５６は、導光部材Ｕｃ５５が横一列に並んだ状態で挿入される挿入孔と、締結部Ｕｃ５１ｂ，締結部Ｕｃ５２ｂ，締結部Ｕｃ５３ｂ，締結部Ｕｃ５４ｂと連通する締結部Ｕｃ５６ｂとを備える。

【４２９１】

このように、ベース部材Ｕｃ５１と発光基板Ｕｃ５２と発光基板取付用部材Ｕｃ５３とカバー部材Ｕｃ５４と導光部材Ｕｃ５５と導光部材取付用部材Ｕｃ５６とが正しく組み立てられることによって、ステージ装置Ｕｃ１を正しく組み立てるための第２支持部Ｕｃ５０を構成することができる。もし仮に、ベース部材Ｕｃ５１と発光基板Ｕｃ５２と発光基板取付用部材Ｕｃ５３とカバー部材Ｕｃ５４と導光部材Ｕｃ５５と導光部材取付用部材Ｕｃ５６とが正しく組み立てられていなければ、これらの部材間に不要な隙間が生じるなどして、正しい第２支持部Ｕｃ５０を構成することはできない。そのため、正しく組み立てられなかった第２支持部Ｕｃ５０を用いてステージ装置Ｕｃ１を組み立てようとすると、第１支持部Ｕｃ４０の支軸Ｕｃ４３が第２支持部Ｕｃ５０の軸受け部Ｕｃ５１ａに正しく収まらないなどのため、ステージ装置Ｕｃ１を正しく組み立てることはできない。なお、一応組み立てることができたとしても、ステージ装置Ｕｃ１では部品間に不要な隙間が生じてしまい、可動装飾部Ｕｃ３０を動作させる際に、転動面Ｕｃ２１と同じ高さ（退避位置）にしようとしても、浮き上がってしまい、可動装飾部Ｕｃ３０が有利状態であるにも関わらず、遊技者に不利な態様となる恐れがある。このような組み立てを許容するような不良が残ってしまうことがある。このような不良をも検出するできるように以下の検出機構を用いることが望ましい。

【４２９２】

ステージ装置Ｕｃ１の組み立て状態を検出する構成について図２９１および図２９２を参照して説明する。図２９１（ａ）（ｂ）（ｃ）は、支軸取付検出部Ｕｃ５１ｃの要部、機能ブロック部、役物エラー発生の表示態様である。図２９２は、役物エラー判別処理を示すフローチャートである。

【４２９３】

第２支持部Ｕｃ５０は、正しい第１支持部Ｕｃ４０が取り付けされているか、または、第１支持部Ｕｃ４０が正しく取り付けられているかどうかを検出する構成を備える。具体的には、第２支持部４６０のベース部材Ｕｃ５１は、第１支持部Ｕｃ４０の支軸Ｕｃ４３が軸受け部Ｕｃ５１ａに収まっているかどうかを検出する支軸取付検出部Ｕｃ５１ｃを備えている。例えば、支軸取付検出部Ｕｃ５１ｃは、軸受け部Ｕｃ５１ａの対向する位置に配設された発光素子と受光素子からなるフォトセンサである。ステージ装置Ｕｃ１が光透過性樹脂で成形されている場合は、正しく取り付けられた場合の発光素子と受光素子との間にくる箇所に、遮光部材（被検出部）を配置するとよい。また、フォトセンサと被検出部との発光と受光を行うことができる範囲を狭くすることで、正確に取り付けられなかった場合に、取り付け不良を検出し易くしてもよい。また、支軸取付検出部Ｕｃ５１ｃは、支軸Ｕｃ４３の左右両端にそれぞれ設けるとよい。そうすれば、支軸Ｕｃ４３の左右のい

ずれか一方で取り付け不良が生じても、それぞれ検出することができる。

【４２９４】

支軸取付検出部Ｕｃ５１ｃは、支軸Ｕｃ４３が軸受け部Ｕｃ５１ａに収まると、信号をサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に送信する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、受信した信号レベルに基づき、正しい第１支持部Ｕｃ４０が正しく第２支持部Ｕｃ５０に取り付けられているか否かを判別するための支軸取付エラー判別部を備える。支軸取付エラー判別部は、正しい第１支持部Ｕｃ４０が正しく第２支持部４６０に取り付けられていないと判別された場合、第３図柄表示装置４２に役物エラーが発生したことを表示させる指示コマンドを表示制御装置４５に送信するための取付エラー表示指示部を備える。

【４２９５】

第３図柄表示装置４２には、役物エラー表示指示コマンドが送られた場合、例えば、表示画面の隅に「役物エラー発生」のような役物エラー画像Ｕｃ７１が表示される。

【４２９６】

図２９２を参照して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う役物エラー判別処理について説明する。

【４２９７】

ステップＵｃ１０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する支軸取付エラーフラグがオンであるか否かを判断する。支軸取付エラーフラグがオンであれば、すでに第１支持部Ｕｃ４０と第２支持部Ｕｃ５０とが正常に取り付けられていない役物取付エラーが発生しているので、ステップＵｃ１０５に進む。支軸取り付けエラーフラグがオフであれば、ステップＵｃ１０２に進む。

【４２９８】

ステップＵｃ１０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、支軸取付検出部Ｕｃ５１ｃによって支軸Ｕｃ４３が検出されたか否かを判断する。つまり、第１支持部Ｕｃ４０が第２支持部Ｕｃ５０に正しく取り付けられたか否かを判断する。支軸取付検出がある（正しく取り付けられている）場合は本処理を終了し、そうでない場合はステップＵｃ１０３に進む。

【４２９９】

ステップＵｃ１０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２に役物取付エラーを表示させるための指示コマンドを表示制御装置４５に送信する。ステップＵｃ１０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物取付エラーフラグをオンにする。これにより、この役物取付エラーが解消されるまで（つまり、第１支持部Ｕｃ４０が第２支持部Ｕｃ５０に正しく取り付けられるまで）第３図柄表示装置４２には役物取付エラーが継続して表示される。

【４３００】

ステップＵｃ１０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物取付エラー解除スイッチが押下されたか否かを判定する。役物取付エラー解除スイッチは、例えば、サブ制御装置２６２の基板ボックスの遊技機正面視での裏面側などに設けられている。役物取付エラー解除スイッチの押下が検出されれば、検出信号がサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に送信されるように構成されている。エラー解除スイッチの押下があればステップＵｃ１０６に進む。ステップＵｃ１０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物取付エラー表示解除指示コマンドをセットする。エラー解除スイッチの押下がなければ本処理を終了する。

【４３０１】

このように、役物取付エラー解除スイッチの押下があるまで第３図柄表示装置４２には役物取付エラーが継続して表示される。その一方で、役物取付エラーが発生していても、遊技者に影響を与えない遊技の最中である場合など、遊技者が役物取付エラー状態を承知の上で遊技を続けたい場合もあるので、そのような場合には、強制的に役物取付エラー表示を消去できるようにしているので、遊技の状況や遊技者の希望に柔軟に対応することができる。

【４３０２】
ステージ装置Ｕｃ１と第１フレームＵｃ３との取り付け状態を検出する構成について図２９３および図２９４を参照して説明する。図２９３（ａ）（ｂ）（ｃ）は、ステージ取付検出部Ｕｃ３の要部、機能ブロック部、ステージ取付エラー発生の表示態様である。図２９４は、ステージ取付エラー判別処理を示すフローチャートである。
【４３０３】
ステージ装置Ｕｃ１は、センターフレーム４７Ａの下部において、第１フレームＵｃ３と第２フレームＵｃ４とに挟まれるように配設されている。具体的には、ステージ装置Ｕｃ１は、第１フレームＵｃ３の下側載置部Ｕｃ３ａに載置された状態で第１フレームＵｃ３にネジ止めによって固定されている。ステージ装置Ｕｃ１に設けられる締結部Ｕｃ６９と第１フレームＵｃ３に設けられる締結部Ｕｃ３ｂにネジが挿入されることよって固定される。ネジ頭側に位置する締結部Ｕｃ６９は、ステージ装置Ｕｃ１の外側面（駆動部Ｕｃ６０の外側面）に設けられている。ネジ先端側に位置する締結部Ｕｃ３ｂは、第１フレームＵｃ３の下側載置部Ｕｃ３ａの側壁面に設けられている。
【４３０４】
また、第１フレームＵｃ３には、図２８２に示すように、ステージ装置Ｕｃ１が第１フレームＵｃ３に取り付けられことを検出するためのステージ取付検出部Ｕｃ３が設けられている。ステージ取付検出部Ｕｃ３は、フォトセンサであって、投光素子および受光素子が第１フレームＵｃ３の下側載置部Ｕｃ３ａの奥面に配設されている。ステージ取付検出部Ｕｃ３によって検出されるステージ取付被検出部Ｕｃ３ｄは、図２８３に示すように、ステージ装置Ｕｃ１の前面側（駆動部Ｕｃ６０の前面側）に設けられる被検出部位であって、下側載置部Ｕｃ３ａに取り付けられた状態でステージ取付被検出部Ｕｃ３ｄがフォトセンサによって検出されるように構成されている。
【４３０５】
ステージ取付検出部Ｕｃ３は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に接続されており、ステージ取付検出部Ｕｃ３がステージ取付被検出部Ｕｃ３ｄを検出しているか否かは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって判定できるように構成されている。また、後述するように、パチンコ機１０の電源がＯＮされた状態でステージ取付検出部Ｕｃ３がステージ取付被検出部Ｕｃ３ｄを検出していない場合には、第３図柄表示装置４２に「役物部品が取り付けられていません」というような役物取付エラー画像Ｕｃ７２が表示されるように構成されている。これによって、ステージ装置Ｕｃ１が第１フレームＵｃ３に取り付けされていない状態や、誤ったステージ装置が第１フレームＵｃ３に取り付けられた状態を検出することができる。また、ステージ装置Ｕｃ１が正しく組み立てられていない状態で第１フレームＵｃ３に取り付けられた場合には、ステージ取付検出部Ｕｃ３に対するステージ取付被検出部Ｕｃ３ｄの位置関係に誤差が生じるため、ステージ取付検出部Ｕｃ３がステージ取付被検出部Ｕｃ３ｄを検出できなくなる。これによって、上述した支軸Ｕｃ４３とは異なる部分に役物取付エラーが発生した場合にも、これをステージ取付エラーとして検出することができる。また、ステージ取付検出部Ｕｃ３は、下側載置部Ｕｃ３ａの上下左右の異なる箇所に複数設けるとよい。例えば、下側載置部Ｕｃ３ａに水平方向に少なくとも２つ設ければ、ステージ装置Ｕｃ１の取り付け不良が生じて、ステージ装置Ｕｃ１が傾いて取り付けられた場合にも、これを検出することができる。
【４３０６】
図２９４を参照して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行うステージ取付エラー判別処理について説明する。
【４３０７】
ステップＵｃ２０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述するステージ取付エラーフラグがオンであるか否かを判断する。ステージ取付エラーフラグがオンであれば、すでに上述したようなステージ装置Ｕｃ１と第１フレームＵｃ３との取り付けが正常でないステージ取付エラーが発生しているので、ステップＵｃ２０５に進む。ステージ取り付けエラーフラグがオフであれば、ステップＵｃ２０２に進む。

【４３０８】
ステップＵｃ２０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステージ取付検出部Ｕｃ３ｃによってステージ取付被検出部Ｕｃ３ｄが検出されたか否かを判断する。つまり、ステージ装置Ｕｃ１が第１フレームＵｃ３に正しく取り付けられたか否かを判断する。ステージ取付検出がある（正しく取り付けられている）場合は本処理を終了し、そうでない場合はステップＵｃ２０３に進む。
【４３０９】
ステップＵｃ２０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２にステージ取付エラーを表示させるための指示コマンドを表示制御装置４５に送信する。ステップＵｃ２０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステージ取付エラーフラグをオンにする。これにより、このステージ取付エラーが解消されるまで（つまり、ステージ装置Ｕｃ１と第１フレームＵｃ３との取り付けが正常になるまで）第３図柄表示装置４２にはステージ取付エラーが継続して表示される。
【４３１０】
ステップＵｃ２０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステージ取付エラー解除スイッチが押下されたか否かを判定する。ステージ取付エラー解除スイッチは、例えば、サブ制御装置２６２の基板ボックスの遊技機正面視での裏面側などに設けられている。ステージ取付エラー解除スイッチは、上述した役物エラー解除スイッチと兼用されていてもよい。ステージ取付エラー解除スイッチの押下が検出されれば、検出信号がサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に送信されるように構成されている。ステージ取付エラー解除スイッチの押下があればステップＵｃ２０６に進む。ステップＵｃ２０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステージ取付エラー表示解除指示コマンドをセットする。ステージ取付エラー解除スイッチの押下がなければ本処理を終了する。
【４３１１】
このように、ステージ取付エラー解除スイッチの押下があるまで第３図柄表示装置４２にはステージ取付エラーが継続して表示される。その一方で、ステージ取付エラーが発生していても、遊技者に影響を与えない遊技の最中である場合など、遊技者がステージ取付エラー状態を承知の上で遊技を続けたい場合もあるので、そのような場合には、強制的にステージ取付エラー表示を消去できるようにしているので、遊技の状況や遊技者の希望に柔軟に対応することができる。
【４３１２】
可動装飾部Ｕｃ３０の動作状態を検出する構成について図２９５および図２９６を参照して説明する。図２９５（ａ）（ｂ）（ｃ）は、役物動作位置検出部Ｕｃ６４ａ等の要部、機能ブロック部、役物動作エラー発生の表示態様である。図２９６は、役物動作エラー判別処理を示すフローチャートである。
【４３１３】
この可動装飾部Ｕｃ３０の動作状態を検出する構成によって、可動装飾部Ｕｃ３０が動作時間に従って動作を行っているか否かが判別される。これによって、可動装飾部Ｕｃ３０が動作時間に達したにも関わらず、本来の動作を行っていない状態が発生した場合に、これを検出することができる。とくに、可動装飾部Ｕｃ３０の動作は、転動面Ｕｃ２１を転動する遊技球に影響を与えるので、不正な手段によって可動装飾部Ｕｃ３０の動作を為そうとする恐れがあるため、このような不正な行為を低減することができる。
【４３１４】
可動装飾部Ｕｃ３０の動作状態を検出する構成は、例えば駆動部Ｕｃ６０に備えられる。具体的には、駆動部Ｕｃ６０は、例えば回動アームＵｃ６４の動作範囲に含まれる２箇所、すなわち、回動アームＵｃ６４が可動装飾部Ｕｃ３０を突出させる時の二点鎖線に示す役物突出位置と、回動アームＵｃ６４が可動装飾部Ｕｃ３０を突出させない時の役物退避位置とに、回動アームＵｃ６４が存在するか否かを検出する検出部を備える。役物突出位置に回動アームＵｃ６４が存在するか否かを検出する検出部を役物突出位置検出部Ｕｃ６４ａと呼び、役物退避位置に回動アームＵｃ６４が存在するか否かを検出する検出部を

役物退避位置検出部Ｕｃ６４ｂと呼ぶ。
【４３１５】
役物突出位置検出部Ｕｃ６４ａ，役物退避位置検出部Ｕｃ６４ｂは、例えばフォトセンサであり、駆動部ケースＵｃ６１の前後もしくは左右に発光素子，受光素子を備えて、回動アームＵｃ６４が存在するか否かを検出する。役物突出位置検出部Ｕｃ６４ａ，役物退避位置検出部Ｕｃ６４ｂが回動アームＵｃ６４を検出した場合、それぞれ別の信号がサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に出力される。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、回動アームＵｃ６４が遊技者にとって有利な状態に変化させられている時間を計測するタイマー機能を備えている。このタイマー機能を役物動作時間タイマーと呼ぶ。回動アームＵｃ６４が遊技者にとって有利な状態は、本実施例では、回動アーム６４が退避位置に位置することで、可動装飾部Ｕｃ３０が転動面Ｕｃ２１と同じ位置に下がり、転動面Ｕｃ２１での遊技球の転動に遊技者に不利な影響が与え難い状態である。
【４３１６】
サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物突出位置検出部Ｕｃ６４ａ，役物退避位置検出部Ｕｃ６４ｂ，役物動作時間タイマーによって、不正な手段によって可動装飾部Ｕｃ３０の突出が妨げられる役物動作エラーが発生していないかどうか判別している。役物動作エラーが発生した場合、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１から表示制御装置４５や音声出力制御装置４７に対して、この役物動作エラーを報知するための指示コマンドを送る。表示制御装置４５や音声出力制御装置４６は、この役物動作エラーを表示または音声出力するための役物動作エラー報知部をそれぞれ備える。
【４３１７】
役物動作エラーは、例えば第３図柄表示装置４２に、「役物動作エラー発生」のような役物動作エラー画像Ｕｃ７３が表示される。役物動作エラー画像Ｕｃ７３は、エラー発生時点で表示されている画面（例えば変動表示中画面）よりも手前側もしくは最も手前側に表示される。また、役物動作エラーは、例えば音出力部２４ａから、「役物動作エラー発生」のような役物動作エラー音声が出力される。役物動作エラー音声は、エラー発生時点で出力されている音声よりも大きい音量で出力される。エラー発生時点で出力されている音量を小さくしてもよい。これらにより、役物動作エラーの発生が気付かれ易くなっている。
【４３１８】
図２９６を参照して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う役物動作エラー判別処理について説明する。
【４３１９】
ステップＵｃ３０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する役物動作エラーフラグがオンであるか否かを判断する。役物動作エラーフラグがオンであれば、すでに上述したような可動装飾部Ｕｃ３０の動作状態のエラーが発生しているので、ステップＵｃ３０４に進む。役物動作エラーフラグがオフであれば、ステップＵｃ３０２に進む。
【４３２０】
ステップＵｃ３０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物退避位置検出部Ｕｃ６４ｂによって回動アームＵｃ６４が検出されたか否かを判断する。つまり、可動装飾部Ｕｃ３０が転動面Ｕｃ２１での遊技球の転動に対して遊技者に不利な影響を与えないように動作している状態か否かを判断する。回動アームＵｃ６４が役物退避位置にいる場合はステップＵｃ３０３に進み、そうでない場合は本処理を終了する。
【４３２１】
ステップＵｃ３０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、回動アームＵｃ６４が役物退避位置にいる時間が予め定められた時間（役物動作時間）を経過したか否かを判断する。つまり、可動装飾部Ｕｃ３０が転動面Ｕｃ２１での遊技球の転動に対して遊技者に不利な影響を与えないように動作している時間が役物動作時間内であるか否かを判断する。役物動作時間を経過した場合は、ステップＵｃ３０４に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【４３２２】
ステップＵｃ３０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物突出位置検出部によって回動アームＵｃ６４が検出されたか否かを判断する。つまり、可動装飾部Ｕｃ３０が通常の状態（突出位置）に、すなわち、転動面Ｕｃ２１での遊技球の転動に対して遊技者に不利な影響を与えるように動作している状態か否かを判断する。回動アームＵｃ６４が役物突出位置にいない場合はステップＵｃ３０５に進み、役物突出位置にいる場合はステップＵｃ３０７に進む。
【４３２３】
ステップＵｃ３０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２または音声出力制御装置４６に役物動作エラーを報知させるための指示コマンドを第３図柄表示装置４２または音声出力制御装置４６に送信する。ステップＵｃ３０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物動作エラーフラグをオンにする。これにより、この役物動作エラーが解消されるまで（つまり、可動装飾部Ｕｃ３０が役物動作位置に戻るまで）第３図柄表示装置４２や音声出力制御装置４６は役物動作エラーが継続して報知される。
【４３２４】
ステップＵｃ３０７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物動作エラーフラグがオンであるか否かを判断する。ステップＵｃ３０４で回動アームＵｃ６４が役物突出位置にいることが検出されており、このステップＵｃ３０７にて役物動作エラーフラグがオンである場合は、役物動作エラーが解消されているため、ステップＵｃ３０８に進む。そうでない場合は本処理を終了する。
【４３２５】
ステップＵｃ３０８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物動作エラー報知を解除するための指示コマンドを第３図柄表示装置４２または音声出力制御装置４６に送信する。ステップＵｃ３０９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、役物動作エラーフラグをオフにして、本処理を終了する。
【４３２６】
このように、可動装飾部Ｕｃ３０が不正な手段によって役物動作時間を越えて転動面Ｕｃ２１での遊技球の転動に対して遊技者に有利な影響を与えられている場合は、役物動作エラーを報知し、不正な手段の行使が排除されるまで、第３図柄表示装置４２や音出力部２４ａには役物動作エラーが継続して報知されるので、可動装飾部Ｕｃ３０に対する不正行為を低減することができる。
【４３２７】
可動装飾部Ｕｃ３０を動作させる処理について図２９７を用いて説明する。図２９７は、可動装飾部動作制御処理を示すフローチャートである。可動装飾部動作制御処理は、例えばサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が通常処理（その中の演出実行管理処理の一部）として行う。
【４３２８】
ステップＵｃ４０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する左可動装飾部動作中フラグがオンであるか否かを判断する。左可動装飾部動作中フラグがオフであればステップ４０２に進み、オンであればステップＵｃ４１１に進む。
【４３２９】
ステップＵｃ４０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、後述する右可動装飾部動作中フラグがオンであるか否かを判断する。右可動装飾部動作中フラグがオフであればステップＵｃ４０３に進み、そうでなければステップＵｃ４１５に進む。
【４３３０】
ステップＵｃ４０３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図１大当たりスーパーリーチＥもしくは特図１外れスーパーリーチＥに係る変動パターンコマンドを受信したか否かを判断する。つまり、特図１の変動パターンのうち特定のリーチ演出（例えば特図１スーパーリーチＥ）を実行する変動パターンが実行されるか否かを判断する。特図１

スーパーリーチＥに係る変動パターンコマンドを受信した場合は、ステップＵｃ４０４に進み、そうでない場合はステップＵｃ４０７に進む。

【４３３１】

ステップＵｃ４０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図１始動入賞装置３３ａへの入球に基づく特図１保留が４個になったか否かを判断する。これにより、スーパーリーチＥに係る変動パターンコマンドを受信した場合であって、このスーパーリーチＥの変動表示中に特図１の４個目の保留となった場合に、可動装飾部Ｕｃ３０を動作させることができる。特図１保留が４個である場合はステップＵｃ４０５に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【４３３２】

ステップＵｃ４０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、可動装飾部Ｕｃ３０のうち遊技機正面視で左側に位置する可動装飾部Ｕｃ３０を、その先端部が転動面Ｕｃ２１よりも上方に付きだした突出位置から転動面Ｕｃ２１と同じ高さに引き込んだ退避位置へ変位させる。具体的には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、左側の可動装飾部Ｕｃ３０を変位させる左側のソレノイドＵｃ６２に電圧を印加して、プランジャを押し出して、左側の可動装飾部Ｕｃ３０を退避位置に変位させる。ステップＵｃ４０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、左可動装飾部動作中フラグをオンにして、本処理を終了する。

【４３３３】

ステップＵｃ４０７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図２の変動パターンコマンドを受信したか否かを判断する。受信していなければ本処理を終了する。ここで、特図２では、例えばすべての変動パターンコマンドを受信した場合のように、特図１よりも高い頻度で可動装飾部Ｕｃ３０が動作するようにしている。特図２始動入賞装置３３ｂは、確変状態または時短状態中に入賞頻度が高くなるので、特図１用始動入賞装置３３ａの下方側に特図２用始動入賞装置３３ｂが配置されるような盤面構成であって、盤面構成が中央排出部Ｕｃ２９から排出された遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂにも入球可能となるように構成されており、遊技領域３０の釘配設領域からよりもステージ部Ｕｃ２０からの方が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させ易いように構成されていれば、特図２の変動パターンコマンドを受信した場合に可動装飾部Ｕｃ３０が動作するように設定することで、高い頻度で開放する特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させ易くなる。特図２の変動パターンコマンドを受信した場合はステップＵｃ４０８へ進み、そうでない場合は本処理を終了する。なお、特図２においても特図１と同様にスーパーリーチＥに係る変動パターンコマンドを受信したことを条件としてもよい。

【４３３４】

ステップＵｃ４０８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特図２保留が４個であるか否かを判断する。これにより、特図２の変動パターンコマンドを受信した場合であって、その変動表示中に特図２の４個目の保留となった場合に、可動装飾部Ｕｃ３０を動作させることができる。特図２保留が４個であればステップＵｃ４０９に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【４３３５】

ステップＵｃ４０９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、可動装飾部Ｕｃ３０のうち遊技機正面視で右側に位置する可動装飾部Ｕｃ３０を、その先端部が転動面Ｕｃ２１よりも上方に付きだした突出位置から転動面Ｕｃ２１と同じ高さに引き込んだ退避位置へ変位させる。具体的には、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右側の可動装飾部Ｕｃ３０を変位させる右側のソレノイドＵｃ６２に電圧を印加して、プランジャを押し出して、右側の可動装飾部Ｕｃ３０を退避位置に変位させる。ステップＵｃ４１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右可動装飾部動作中フラグをオンにして、本処理を終了する。

【４３３６】

ステップＵｃ４１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、左可動装飾部動作中

フラグがオンである期間に特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球したか否か（例えば４球入球検出したか否か）を判断する。この期間に特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球の入球があればステップＵｃ４１２へ進み、そうでなければステップＵｃ４１４に進む。なお、この例では、可動装飾部Ｕｃ３０の退避動作を終える条件は、入球検出数としているが、他の条件、例えば退避動作の契機となったスーパーリーチＥの変動表示の終了や、単に所定時間の経過（ステップＵｃ４１４）を条件としてもよい。

【４３３７】

ステップＵｃ４１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、左側の可動装飾部Ｕｃ３０を突出位置に引き上げるために、ソレノイドＵｃ６２への電圧の印加を止める。これにより、ソレノイドＵｃ６２のプランジャが引き込まれて、可動装飾部Ｕｃ３０が突出位置に引き上がる。ステップＵｃ４１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、左可動装飾部動作中フラグをオフにして本処理を終了する。

【４３３８】

ステップＵｃ４１４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、左側のソレノイドＵｃ６２への電圧印加を開始してから３０秒を経過したか否かを判断する。３０秒を経過していれば上述したステップＵｃ４１２へ進み、そうでない場合は本処理を終了する。つまり、可動装飾部Ｕｃ３０が動作開始してから３０秒を経過しても可動装飾部Ｕｃ３０が突出位置に戻らない場合は、強制的に終了させることができる。これにより、可動装飾部Ｕｃ３０が定められた時間以上に退避位置にいることで、遊技者に有利な状態になり過ぎないようにすることができる。

【４３３９】

ステップＵｃ４１５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右可動装飾部動作中フラグがオンである期間に特図２用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球したか否か（例えば４球入球検出したか否か）を判断する。この期間に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球の入球があればステップＵｃ４１６へ進み、そうでなければステップＵｃ４１８に進む。

【４３４０】

ステップＵｃ４１６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右側の可動装飾部Ｕｃ３０を突出位置に引き上げるために、右側のソレノイドＵｃ６２への電圧の印加を止める。これにより、右側のソレノイドＵｃ６２のプランジャが引き込まれ、右側の可動装飾部Ｕｃ３０が突出位置に引き上がる。ステップＵｃ４１７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右可動装飾部動作中フラグをオフにして本処理を終了する。

【４３４１】

ステップＵｃ４１８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右側のソレノイドＵｃ６２への電圧印加を開始してから３０秒を経過したか否かを判断する。３０秒を経過してれいば上述したステップＵｃ４１６へ進み、そうでない場合は本処理を終了する。つまり、右側の可動装飾部Ｕｃ３０が動作開始してから３０秒を経過しても右側の可動装飾部Ｕｃ３０が突出位置に戻らない場合は、可動装飾部Ｕｃ３０を変位させる演出を強制的に終了させることができる。これにより、可動装飾部Ｕｃ３０が定められた時間以上に退避位置にいることで、遊技者に有利な状態になり過ぎないようにすることができる。

【４３４２】

＜変形例１＞上述した実施例では、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０の２つに分けて説明していたが、可動装飾部Ｕｃ３０を１つとしてもよい。１つの可動装飾部Ｕｃ３０も、転動面Ｕｃ２１での遊技球が転動する態様に影響を与えるように作用する。この場合、１つの可動装飾部Ｕｃ３０は、特図１用始動入賞３３ａへの遊技球の入球と特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球のいずれに基づいても動作してもよいし、片方のみに基づいて動作してもよい。

【４３４３】

＜変形例２＞上述した実施例では、左側の可動装飾部Ｕｃ３０は特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に基づく抽選の結果が所定条件（例えば大当たりスーパーリーチ

Ｅまたは外れスーパーリーチＥの変動パターンであること）が成立した場合に動作し、右側の可動装飾部Ｕｃ３０は特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づき所定条件（例えば特図２のすべての変動パターン）が成立した場合に動作していたが、特図１の所定条件と特図２の所定条件とを両方とも大当たりまたは外れスーパーリーチＥの変動パターンであることとしてもよい。

【４３４４】

＜変形例３＞上述した実施例では、特図１と特図２の変動パターン選択用テーブルを共通のものとしていたが、特図１と特図２の変動パターン選択用テーブルとを別々にしてもよい。例えば、特図２の変動パターン選択用テーブルでは、スーパーリーチＥが特図１の変動パターン選択用テーブルよりも選択され易いように変動種別カウンタＣＳ２を設定してもよい。その場合、上述した特図１の所定条件と特図２の所定条件とを両方ともスーパーリーチＥの変動パターンであっても、特図２のスーパーリーチＥの方が特図２のスーパーリーチＥよりも選択され易い。そのため、特図１と特図２とが同じ変動パターンを所定条件としても、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０とで動作の頻度もしくは発生し易さを異ならせることができる。

【４３４５】

＜変形例４＞上述した実施例では、右側の可動装飾部Ｕｃ３０は特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づき所定条件（例えば特図２の入賞）が成立した場合に動作していたが、右側の可動装飾部Ｕｃ３０は特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球を発生させる契機となる普通図柄用始動口３４の遊技球の通過に基づき所定条件（例えば普通図柄の当選結果の発生）が成立した場合に動作させてもよい。

【４３４６】

＜変形例５＞上述した実施例では、左側および右側の可動装飾部Ｕｃ３０を動作させる所定条件は、変動パターンに関する条件と保留の数に関する条件であったが、変動パターンに関する条件のみでもよいし、保留の数に関する条件のみでもよい。

【４３４７】

＜変形例６＞上述した実施例では、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０とは同じ形状および大きさであったが、異なる形状や大きさであってもよい。例えば、左側の可動装飾部Ｕｃ３０を右側の可動装飾部Ｕｃ３０よりも大きくすると、左側の可動装飾部Ｕｃ３０が動作する方が右側の可動装飾部Ｕｃ３０が動作するよりも転動面Ｕｃ２１での遊技球が転動する態様に与える影響が大きい。つまり、左側の可動装飾部Ｕｃ３０が動作すると転動面Ｕｃ２１を転動する遊技球は入賞しにくいが、右側の可動装飾部Ｕｃ３０が動作しても転動面Ｕｃ２１を転動する遊技球はそれほど入賞しにくくならない。形状についても同様である。

【４３４８】

＜変形例７＞上述した実施例では、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０とは同じ奥行きで配設されていたが、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０とで奥行きを異ならせてもよい。例えば、左側の可動装飾部Ｕｃ３０を右側の可動装飾部Ｕｃ３０よりも手前側に配設することで、センターフレーム４７Ａの左側の通路出口Ｕｃ８から排出される遊技球が左側の可動装飾部Ｕｃ３０に衝突する地点と、センターフレーム４７Ａの右側の通路出口Ｕｃ８から排出される遊技球が右側の可動装飾部Ｕｃ３０に衝突する地点との位置関係が異なるため、転動面Ｕｃ２１を転動する遊技球の入賞し易さに変化を付けることができる。

【４３４９】

＜変形例８＞上述した実施例では、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０とは同じ回転方向での駆動力受け部Ｕｃ４４の回動に伴って動作していたが、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０との向き（並び方向）を変化させる場合には、左側の駆動力受け部Ｕｃ４４の回転軸と右側の駆動力受け部Ｕｃ４４の回転軸とを異ならせてもよい。左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０との向きを変化させることで、左側と右側とで転動面Ｕｃ２１を転動する遊技球の入賞し易さをさらに

変化することができる。
【４３５０】
＜変形例８＞上述した実施例では、可動装飾部Ｕｃ３０を退避位置に動作させる演出は、実施例３５，実施例３６も同様であるが、変動中に所定条件（例えば所定数の保留が貯まる）もしくは抽選の結果が所定条件を満たした（例えば特定のスーパーリーチであった）場合に実行されていたが、変動中や抽選の結果以外の条件を満たした場合に実行してもよい。例えば、大当たりラウンド遊技中の所定タイミング（例えば所定ラウンド）で行われる、当該大当たりラウンド８Ｒで終わるかそれ以上続くかが分かるラウンド昇格演出において実行してもよい。例えば、告知役物Ｕを繰り返し上下動させる期待演出によってラウンド昇格演出の開始を示唆し、ボタンを押下した結果、落下演出が行われれば、その時点で速やかにラウンド昇格演出を終了し、昇格を獲得した場合に特別のラウンド演出を実行してもよい。また、可動装飾部Ｕｃ３０を小刻みに動作位置と退避位置に動かすことでラウンド昇格演出の開始を示唆し、ラウンド昇格が成立した場合に、可動装飾部Ｕｃ３０を退避位置に維持することで、ラウンド昇格演出を示唆する演出であってもよい。
【４３５１】
＜本実施例における特徴的な構成＞
以下、本実施例における特徴的な構成について説明する。本実施例に係る遊技機は、支軸Ｕｃ４３を中心に所定の回動動作をする可動装飾部Ｕｃ３０と、可動装飾部Ｕｃ３０が支軸Ｕｃ４３を中心に動作するための駆動力を供給する駆動部Ｕｃ６０と、可動装飾部Ｕｃ３０が組み付けられた状態で可動装飾部Ｕｃ３０を支持する第１支持部Ｕｃ４０と、第１支持部Ｕｃ４０が組み付けられた状態で第１支持部Ｕｃ４０を支持する第２支持部Ｕｃ５０と、第２支持部Ｕｃ５０が組み付けられた状態で第２支持部Ｕｃ５０を支持するステージ装置Ｕｃ１，第１フレームＵｃ３とを少なくとも備えたセンターフレーム４７Ａと、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態であるか否かを判定するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による役物エラー判別機能やステージ取付エラー判別機能を備える。可動装飾部Ｕｃ３０は、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態で所定の回動動作をする。主制御装置２６１による当たり抽選に基づいて、サブ制御装置２６２によって、所定の回動動作によって遊技球に接触し難い退避位置と遊技球に接触し易い突出位置とに変位するように制御され、退避位置または突出位置のいずれか一方（本例では退避位置）に位置する状態で、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える。退避位置または突出位置のいずれか他方（本例では突出位置）に位置する状態で、遊技者にとって有利となり難い影響を遊技球に与える。これにより、センターフレーム４７Ａが可動装飾部Ｕｃ３０と駆動部Ｕｃ６０と第１支持部Ｕｃ４０と第２支持部Ｕｃ５０とステージ装置Ｕｃ１，第１フレームＵｃ３とを正しく組み付けられた状態で可動装飾部Ｕｃ３０に所定の回動動作を行わせるので、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態で可動装飾部Ｕｃ３０の動作を遊技者に見せることができる。遊技手段が正しく組み付けられた状態で可動装飾部Ｕｃ３０が遊技者にとって有利となり易い影響・有利となり難い影響を遊技球に与える様子を見せることができる。したがって、可動装飾部Ｕｃ３０の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ１）に記載の遊技機の一例である。
【４３５２】
遊技盤３０は、遊技球の入球に対して所定の遊技価値が付与される所定入賞口として例えば特図１用始動入賞装置３３ａを備え、遊技者にとって有利となり易い影響は、例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、遊技者にとって有利となり難い影響は、例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し難くなる影響を遊技球に与えることである。これにより、可動装飾部Ｕｃ３０が遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与えると、遊技球は例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなるので、可動装飾部Ｕｃ３０の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ２）に記載の遊技機の一例である。
【４３５３】

上述した遊技者にとって有利となり易い影響は、退避位置にある可動装飾部Ｕｃ３０が遊技球に接触しないことで、所定入賞口として例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなる影響を遊技球に与えることであり、遊技者にとって有利となり難い影響は、突出位置にある可動装飾部Ｕｃ３０が遊技球に接触することで、例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し難くなる影響を遊技球に与えることである。これにより、退避位置にある可動装飾部Ｕｃ３０が遊技球に接触しないことによって遊技球は例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなるので、可動装飾部Ｕｃ３０の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ３）に記載の遊技機の一例である。

【４３５４】

なお、上述した遊技者にとって有利となり易い影響は、突出位置にある可動装飾部Ｕｃ３０が遊技球に接触することで、所定入賞口として例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなる影響を遊技球に与えることであってもよく、遊技者にとって有利となり難い影響は、退避位置にある前記可動役物が遊技球に接触しないことで、例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し難くなる影響を遊技球に与えることであってもよい。具体的には、突出位置にある可動装飾部Ｕｃ３０が遊技球に接触および反射することで、遊技球は特図１用始動入賞装置３３ａの上方に位置するステージ部Ｕｃ２０の中央部（ただし、前方傾斜部Ｕｃ２７，中央排出部Ｕｃ２９は設けられていない）から集まり易くなるため、特図１用始動入賞装置３３ａに入賞させ易くする構成である。また、可動装飾部Ｕｃ３０が退避位置にあるため、遊技球が可動装飾部Ｕｃ３０に接触および反射しない場合には、遊技球はステージ部Ｕｃ２０の中央部に集まり難くなるため、特図１用始動入賞装置３３ａに入賞させ難くする構成である。これにより、本例の構成とは反対に、突出位置にある可動装飾部Ｕｃ３０が遊技球に接触することによって遊技球は例えば特図１用始動入賞装置３３ａに入球し易くなるので、可動装飾部Ｕｃ３０の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ４）に記載の遊技機の一例である。

【４３５５】

上述した所定の動作は、可動装飾部Ｕｃ３０を退避位置に変位させる退避動作と、可動装飾部Ｕｃ３０を突出位置に変位させる突出動作とを含み、遊技者にとって有利となり易い影響は、退避動作または突出動作のいずれか一方（本例では突出位置からの退避動作）によって与えられ、遊技者にとって有利となり難い影響は、退避動作または突出動作のいずれか他方（本例では退避位置からの突出動作）によって与えられる。これにより、可動装飾部Ｕｃ３０が退避動作または突出動作のいずれか一方の動作を行うことによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、可動装飾部Ｕｃ３０の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ５）に記載の遊技機の一例である。

【４３５６】

なお、上述した遊技者にとって有利となり易い影響は、退避動作と突出動作とを所定回数繰り返すことによって与えられるものであってもよく、遊技者にとって有利となり難い影響は、退避動作または突出動作のうち遊技者にとって有利となり易い影響を与える動作（可動装飾部Ｕｃ３０の初期位置を突出位置としている構成であれば、突出位置からの退避動作）を行わないことによって与えられるものであってもよい。これにより、可動装飾部Ｕｃ３０が退避動作と突出動作とを所定回数繰り返し行うことによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、可動装飾部Ｕｃ３０の動作を伴う遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ６）に記載の遊技機の一例である。

【４３５７】

上述した可動装飾部Ｕｃ３０は、主制御装置２５１の抽選の結果が遊技者にとって有利な結果（例えば、大当たり期待度が高い大当たりスーパーリーチＥまたは外れスーパーリーチＥの変動パターン）である場合に、遊技者にとって有利となり易い影響を遊技球に与える状態となり、可動装飾部Ｕｃ３０は、主制御装置２５１の抽選の結果が遊技者にとって不利な結果（例えば、大当たりスーパーリーチＥまたは外れスーパーリーチＥよりも大

当たり期待度が低い変動パターン）である場合に、遊技者にとって有利となり難い影響を遊技球に与える状態となる。これにより、主制御装置２５１の抽選の結果が遊技者にとって有利な結果（大当たり期待度が高い、すなわち、変動時間が長い変動パターン）となることによって、遊技者にとって有利となり易い影響が遊技球に与えられるので、抽選の結果に対しても遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ７）に記載の遊技機の一例である。

【４３５８】

なお、上述した可動装飾部Ｕｃ３０は、主制御装置２５１の抽選の結果が遊技者にとって有利な第１有利結果（例えば大当たりスーパーリーチＣまたは外れスーパーリーチＣ）である場合に、遊技者にとって有利となり易い第１の影響（例えば、退避動作と突出動作をくり返すことによって、遊技球の入賞経路を成立させたり外させたりする影響）を遊技球に与える状態となり、可動装飾部Ｕｃ３０は、主制御装置２５１の抽選の結果が遊技者にとって有利な第２有利結果（例えば大当たりスーパーリーチＥまたは外れスーパーリーチＥ）である場合に、第１の影響よりも遊技者にとって有利となり易い第２の影響（例えば、退避動作を行った後、退避位置を維持することによって、遊技球の入賞経路を成立させ続ける影響）を遊技球に与える状態となるものであってもよい。これにより、主制御装置２５１の抽選の結果が第１有利結果となるか第２有利結果となるかによって、遊技者にとって有利となり易い影響が異なるので、抽選の結果に対しても遊技の興趣性を向上することができる。これは、上述した（Ｕｃ８）に記載の遊技機の一例である。

【４３５９】

また、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態でないと判定された場合に、可動装飾部Ｕｃ３０に所定の可動動作をさせない構成であってもよい。例えば、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、このように判定された場合に、可動装飾部Ｕｃ３０に所定の可動動作を行わせるためのソレノイドＵｃ６２に駆動指示信号を送信しない。これにより、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられていない状態で可動装飾部Ｕｃ３０の動作を遊技者に見せることを低減できる。これは、上述した（Ｕｃ９）に記載の遊技機の一例である。

【４３６０】

また、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態でないと判定された場合に、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態でないことを報知するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるエラー報知機能および第３図柄表示装置４２や音出力部２４ａを備える。これにより、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態でないことを遊技者またはホール係員に気付かせ易くすることで、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられていない状態で可動装飾部Ｕｃ３０の動作を遊技者に見せることを低減できる。これは、上述した（Ｕｃ１０）に記載の遊技機の一例である。

【４３６１】

また、可動装飾部Ｕｃ３０（右側、左側の可動装飾部Ｕｃ３０）は、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づく抽選の結果に基づいて第３図柄表示装置４２に表示される特図１または特図２の変動表示が所定条件（例えば、左側の可動装飾部Ｕｃ３０であれば特図１の大当たりまたは外れスーパーリーチＥに係る変動パターンであるという第１所定条件。右側の可動装飾部Ｕｃ３０であれば特図２のすべての変動パターンであるという第２所定条件）を満たす場合に動作する。これにより、始動入賞装置への遊技球の入球に基づく抽選の結果に基づいて第３図柄表示装置４２に表示される変動表示が所定条件を満したにも関わらず、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられていない状態で可動装飾部Ｕｃ３０の動作が行われることを低減できる。これは、上述した（Ｕｃ１１）（Ｕｃ１２）（Ｕｃ１５）に記載の遊技機の一例である。

【４３６２】

また、可動装飾部Ｕｃ３０はステージ装置Ｕｃ１の左側および右側に設けられた複数の可動装飾部Ｕｃ３０であって、駆動部Ｕｃ６０は複数の可動装飾部Ｕｃ３０ごとに設けら

れ、複数の可動装飾部Ｕｃ３０は、個別に動作する。これにより、複数の可動装飾部Ｕｃ３０が個別に動作するときに、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられていない状態で可動装飾部Ｕｃ３０の動作が行われることを低減できる。すなわち、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられていない状態であると、本来、複数の可動装飾部Ｕｃ３０が個別に動作するにも関わらず、複数の可動装飾部Ｕｃ３０が同時に動作する状態となったり、片方の可動装飾部Ｕｃ３０のみが動作する状態となったりする恐れがある。このような誤動作は、本来であれば有利を示すはずが不利を示したり、その逆であったりする恐れがある。このような恐れを低減することができる。これは、上述した（Ｕｃ１３）に記載の遊技機の一例である。

【４３６３】

また、複数の可動装飾部Ｕｃ３０（右側の可動装飾部Ｕｃ３０と左側の可動装飾部Ｕｃ３０）は、異なる契機（例えば、左側の可動装飾部Ｕｃ３０は上述した第１所定条件の成立。右側の可動装飾部Ｕｃ３０は上述した第２所定条件の成立）で個別に動作する。これにより、複数の可動装飾部Ｕｃ３０が異なる契機で個別に動作するときに、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられていない状態で可動装飾部Ｕｃ３０の動作が行われることを低減できる。すなわち、本来であれば異なる契機で動作するはずの複数の可動装飾部Ｕｃ３０が、同時に動作する状態となったり、いずれの契機でも動作しない状態となったりすること恐れがある。このような恐れを低減することができる。これは、上述した（Ｕｃ１４）に記載の遊技機の一例である。

【４３６４】

また、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０との間は、遊技球が通過できる程度に離間している。これにより、遊技球の流れが左側の可動装飾部Ｕｃ３０によって影響を与えられる場合に、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０との間を遊技球が通過できる程度に離間しているので、その影響を、右側の可動装飾部Ｕｃ３０の影響を受ける遊技球の流れに及びにくくすることができる。仮に、左側の可動装飾部Ｕｃ３０にエラー状態が発生したとしても、エラー状態で左側の遊技球の流れに与えられた影響は、右側の可動装飾部Ｕｃ３０には及びにくくすることができる。これは、上述した（Ｕｃ１６）に記載の遊技機の一例である。

【４３６５】

なお、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０との間は、遊技球の流路で繋がっていてもよい。例えば、前方傾斜部Ｕｃ２７を設ける替わりに、転動面Ｕｃ２１を左側から右側および右側から左側へ揺動できる領域と、可動装飾部Ｕｃ３０による影響これにより、遊技球の流れが左側の可動装飾部Ｕｃ３０によって影響を与えられる場合に、左側の可動装飾部Ｕｃ３０と右側の可動装飾部Ｕｃ３０との間が遊技球の流路で繋がっているため、その影響は、右側の可動装飾部Ｕｃ３０の影響を受ける遊技球の流れに及ぶので、センターフレーム４７Ａが正しく組み付けられた状態であることが重要になる。これは、上述した（Ｕｃ１７）に記載の遊技機の一例である。

【実施例３８】

【４３６６】

以下、実施例３８に係る遊技機について説明する。実施例３８に係る遊技機は、変動表示中における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示のさせ方が実施例１の構成と異なっている。

【４３６７】

以下、実施例３８に係る遊技機について図２９８から図３１０を用いて詳細に説明する。図２９８は、実施例３８の装飾図柄・決め台詞対応テーブルを示す図である。図２９９は、第３図柄表示装置を示す図である。図３００は、左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図３０１は、左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図３０２は、右装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図３０３は、左装飾図柄列、右装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図３０４は、左装飾図柄列の停止態様を示す図である。図３０５は、左装飾図柄列の異なるタイ

ミングでの停止態様を示す図である。図３０６は、左装飾図柄列の高期待度での停止態様を示す図である。図３０７は、左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様を示す図である。図３０８は、左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様を示す図である。図３０９は、有利遊技状態中にのみ左装飾図柄列に規則性がある変動表示態様を示す図である。図３１０は、装飾部を変えずに数値情報である数字部に規則性がある変動表示態様を示す図である。

【４３６８】

＜主装飾図柄ＳＺの具体的構成＞

始めに、遊技機の表示画面４２ａに表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの具体的な構成について説明する。図２９８に示すように、本実施例に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、数字が描かれた数値情報である数字部ＳＺａと、人物、動物などのキャラクタが装飾的に描かれた付加情報である装飾部ＳＺｂとで構成されている。図２９８を参照すれば分かるように、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺには、１１種類あり、その１１種類の各々に異なる図柄が割り当てられている。すなわち、１１種類の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにおける数値情報である数字部ＳＺａは、「１」から「１１」までの数字の各々が割り当てられており、数値情報である数字部が「７」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを除く１０種類の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにおける付加情報である装飾部ＳＺｂは、キャラクタ「Ａ」からキャラクタ「Ｊ」までの１０種類のキャラクタが割り当てられている。

【４３６９】

すなわち、数値情報である数字部が「１」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺには、キャラクタ「Ａ」が付属しており、以下同様に、数値情報である数字部が「２」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｂ」、数値情報である数字部が「３」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」、数値情報である数字部が「４」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｄ」、数値情報である数字部が「５」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｅ」、数値情報である数字部が「６」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｆ」が付属している。なお、数値情報である数字部が「７」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタが付属しない。

【４３７０】

同様に、数値情報である数字部が「８」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｇ」、数値情報である数字部が「９」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｈ」、数値情報である数字部が「１０」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｉ」、数値情報である数字部が「１１」となっている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｊ」が付属している。

【４３７１】

各キャラクタには、表示画面４２ａに現れるときの決め台詞が設定されている。例えば、キャラクタ「Ａ」には、決め台詞「Ａ見参」が対応づけられている。以下同様に、キャラクタ「Ｂ」には、決め台詞「Ｂが来たよ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｃ」には、決め台詞「Ｃだよ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｄ」には、決め台詞「Ｄである」が対応づけられ、キャラクタ「Ｅ」には、決め台詞「Ｅを待っていたよね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｆ」には、決め台詞「Ｆですわよ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｇ」には、決め台詞「Ｇが来たからね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｈ」には、決め台詞「Ｈのこと好き？」が対応づけられ、キャラクタ「Ｉ」には、決め台詞「Ｉを愛している？」が対応づけられ、キャラクタ「Ｊ」には、決め台詞「Ｊと呼んでくれ」が対応づけられている。これら決め台詞は、以降の説明では、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを構成せず、キャラクタの出現とともに一時的に表示部４２ａの定まった箇所に表示されるものである。なお、これら決め台詞も数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを構成するようにしてもよい。また、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの一部を構成する決め台詞が変化する構成

としてもよい。この場合は、左停止位置に停止する数字に対応して所定の決め台詞が表示される。

【４３７２】

具体的には、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、図２９８に示したテーブルを参照してキャラクタに対応する決め台詞を取得して動作する。なお、この動作をサブ制御装置２６２に行わせるようにしてもよい。

【４３７３】

図２９９は、これら数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが表示部４２ａにおいて実際にどのように表示されるかを説明している。実施例３８における変動表示中の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示方法は、図９で説明した実施例１の構成と同様である。実施例３８の構成は、表示部４２ａに副装飾図柄ＦＺが表示されないのが特徴的である。

【４３７４】

＜遊技の流れ＞

遊技は、まず通常状態から始まる。通常状態とは、左打ちで特図１用始動入賞装置３３ａを狙う通常遊技が行われるパチンコ機１０の内部状態であって、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球に伴って、特図１の抽選と、それに基づく特図１の変動表示が行われる時短・確変なしの状態である。

【４３７５】

図３００における（ａ）ないし（ｌ）は、通常状態における変動表示の具体的な構成について説明している。特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞し、特図１の抽選が行われると、図３００（ａ）に示すように、通常状態における表示画面４２ａは、通常画面４３ａの表示中に、左装飾図柄列Ｌ，中装飾図柄列Ｍ，右装飾図柄列Ｒが高速変動する高速変動中画面４３ｃとなる。この高速変動中画面４３ｃの表示は、左装飾図柄列Ｌが停止すると終了する。その後、通常画面４３ａにおいて、右装飾図柄列Ｒ，中装飾図柄列Ｍの順に変動が停止し、全列Ｌ，Ｍ，Ｒにおいて数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止して表示される。

【４３７６】

図３００（ｂ）は、左装飾図柄列Ｌが停止した状態を示している。パチンコ機１０の電源投入後、初めて特図１に係る変動表示が行われると、左装飾図柄列Ｌは、数字「１」に対応する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺで停止する。この動作は、後述する規則に則った動作である。なお、この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺには、キャラクタ「Ａ」が付属しているので、通常画面４３ａの左停止位置には、「１」およびキャラクタ「Ａ」が表示される。

【４３７７】

左装飾図柄列Ｌは、高速変動中画面４３ｃが終了した直後に停止する装飾図柄列であり、左装飾図柄列Ｌの停止は、変動が開始されてからキャラクタが初めて登場する場面である。実施例３８においては、キャラクタを特徴付ける目的で上述のようにキャラクタの各々に決め台詞が設定されている。本例では、通常画面４３ａの左停止位置にキャラクタ「Ａ」が表示されたので、通常画面４３ａには、キャラクタ「Ａ」の決め台詞である「Ａ見参」の文字が表示される。キャラクタ「Ａ」が左停止位置に停止するとき、「バン」「ダン」などの停止音が再生される。この停止音は、他のキャラクタが左停止位置に停止するときと共通の音であり、任意のキャラクタが中停止位置、右停止位置に停止するときの停止音と同じである。より具体的には、停止音が出力された直後に決め台詞が表示画面４２ａに表示されるか、または、上述したキャラクタ毎の決め台詞が音声として再生される。これによって、共通の停止音に対して、キャラクタ毎に異なる決め台詞が再生されることで、図柄停止時の演出の興趣性が向上する。なお、図柄「７」は、キャラクタを伴わないが、左停止位置等に停止するときは停止音が再生される。このときの停止音は、上述したキャラクタに係る停止音と同じとしてもよいし、特別な停止音（例えば「キュイーン」のような音）にしてもよい。

【４３７８】

その後、図３００（ｃ）に示すように、通常画面４３ａにおける右装飾図柄列Ｒが停止する。このときは、数字「１１」に対応する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺで停止するものとする。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺには、キャラクタ「Ｊ」が付属しているので、通常画面４３ａの左停止位置には、「１１」およびキャラクタ「Ｊ」が表示されることになる。図３００（ｄ）は、通常画面４３ａにおける中装飾図柄列Ｍが停止した状態を表している。このときは、数字「７」に対応する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺで停止するものとする。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺには、キャラクタが付属しない。このように、特図１に係る変動の結果は、「１」「７」「１１」でハズレである。

【４３７９】

各キャラクタには、表示画面４２ａにハズレ図柄が現れるときの決め台詞が設定されている。例えば、キャラクタ「Ａ」には、決め台詞「無念」が対応づけられている。以下同様に、キャラクタ「Ｂ」には、決め台詞「ざんねん」が対応づけられ、キャラクタ「Ｃ」には、決め台詞「ざんねんだよ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｄ」には、決め台詞「ざんねんである」が対応づけられ、キャラクタ「Ｅ」には、決め台詞「ざんねんだったね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｆ」には、決め台詞「ざんねんですわ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｇ」には、決め台詞「ざんねんだね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｈ」には、決め台詞「ハズレ嫌い！」が対応づけられ、キャラクタ「Ｉ」には、決め台詞「ハズレ大嫌い！」が対応づけられ、キャラクタ「Ｊ」には、決め台詞「ハズレだぜ」が対応づけられている。これら決め台詞は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを構成せず、キャラクタの出現とともに一時的に表示部４２ａの定まった箇所に表示されるものである。

【４３８０】

本例では、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「１」についてのものであるので、「１」「７」「１１」のハズレが表示画面４２ａに表示された後で、表示画面４２ａに決め台詞「無念」が表示されることになる。なお、表示画面４２ａにおける決め台詞の表示に合わせて、「無念」という音声を出力するようにしてもよいし、表示画面４２ａにおける決め台詞の表示の代わりに「無念」という音声を出力するようにしてもよい。このような音声を使った演出は、以降の決め台詞が表示画面４２ａに表示される点が説明されている部分において適用することが可能である。

【４３８１】

ここで、特図１に係る保留について説明する。特図１に係る変動表示が開始されてから、「１」「７」「１１」に係る３つの数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止して表示されるまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入球した場合について考える。特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入球すると、上述したように通常画面４３ａにおいて変動表示が開始されるはずであるが、通常画面４３ａは、現在変動表示中であり、３つの数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止して表示される前に新たな変動表示を開始することができない。そこで、変動表示中に特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入球すると、現在の変動表示が終了した後、新たな変動表示が開始されるように変動表示が保留される。本例では、特図１に係る変動表示が開始されてから、「１」「７」「１１」に係る３つの数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止するまでに、いくつかの保留が貯まったものとして以下の説明をする。

【４３８２】

図３００（ｄ）で３つの数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止しハズレが示されると、１つ目の保留が当該変動に移行し、直ちに次の変動表示が開始される（図３００（ｅ）参照）。高速変動している各列Ｌ，Ｍ，Ｒのうち、左装飾図柄列Ｌが先に停止する。

【４３８３】

＜遊技の流れにおいて最も特徴的な構成＞

ここで、本実施例における最も特徴的な構成について説明する。すなわち、本実施例では、特図１に係る変動が繰り返される場合、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性がある。すなわち、本例では、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは

、左停止位置に「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・の順に出現するように設定されている。図３００（ｂ）が示す１回目の変動に関する左停止位置に表示された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは規則によれば、「１」と定められている。したがって、図３００（ｆ）が示す２回目の変動に関する左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「２」となる。つまり、図３００（ｆ）においては、通常画面４３ａには、「２」とこれに対応するキャラクタ「Ｂ」が左停止位置に表示され、これに伴い、キャラクタを特徴付ける決め台詞「Ｂが来たよ」が通常画面４３ａに表示される。

【４３８４】

なお、この規則に従えば、「６」が出現した後、「７」または「８」が出現する。「７」はラッキーナンバーであり、これが左停止位置に出現するときは、大当たりの期待度が高い。一方「８」はラッキーナンバーではなく「１」等と同等の価値を有している。なお、上述の規則は、「７」または「８」が出現した後、「９」が出現するように数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現順序を定めている。

【４３８５】

なお、本例の規則によれば、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、「１」→・・・「１１」→「１」→・・・「１１」・・・というように、「１」から「１１」まで数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが一巡すると、規則は二巡目となり「１」から「１１」までの数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが再び一巡する。本例では、この一巡目におけるキャラクタの表示と、二巡目におけるキャラクタに表示に変化を持たせるようにしてもよい。具体的な構成としては、一巡目と二巡目との間でキャラクタのポーズが変わったり、決め台詞が変わったりしてよい。このように、本実施例は、遊技を行っている間に好みのキャラクタが多様な表現を行う構成となっているので遊技者は遊技により面白みを感じることができる。

【４３８６】

数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの登場に係る規則性としては、必ずしも数値情報である数字部の順番に従うものに限られず、例えば、「１」→「３」→「５」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１１」→「２」→「４」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「１０」→「１」→「３」・・・のような他の規則性としてもよい。また、「１」→「１１」→「１０」→「９」→「７」ｏｒ「８」→「６」→「５」→「４」→「３」→「２」→「１」→「１１」・・・のように、本例の逆順になるように規則を定めてもよい。

【４３８７】

＜その後の遊技の流れ＞

図３００（ｇ），図３００（ｈ）は、２回目の変動の結果が「２」「８」「５」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図３００（ｃ），図３００（ｄ）と同様である。このようにハズレが連続している間にも、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞して特図１に係る保留が貯まり、以降、保留は常に幾らか貯まった状態となっているものとする。したがって、２回目の変動の結果「２」「８」「５」が出ると表示画面４２ａに決め台詞「ざんねん」が表示され、直ちに３回目の変動が開始される。

【４３８８】

図３００（ｉ）は、３回目の変動表示が実行される様子を示している。そして、図３００（ｊ）には、変動表示における左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「３」となっている様子が示されている。数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現規則に従えば、２回の変動表示における左停止位置に表示された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「２」の次に定められた「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが３回目の変動表示において左停止位置に表示されることになる。したがって、図３００（ｊ）においては、通常画面４３ａには、「３」とこれに対応するキャラクタ「Ｃ」が左停止位置に表示され、これに伴い、キャラクタを特徴付ける決め台詞「Ｃだよ」が通常画面４３ａに表示される。

【４３８９】

図３００（ｋ），図３００（ｌ）は、３回目の変動の結果が「３」「６」「３」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図３００（ｋ）においてリーチ演出が行われ、リーチ表示画面４３ｆが表示画面４２ａに表示される以外は図３００（ｃ），図３００（ｄ）と同様である。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「ざんねんだよ」である。

【４３９０】

リーチ演出について具体的に説明する。各キャラクタには、リーチ演出中の決め台詞が設定されている。例えば、キャラクタ「Ａ」には、決め台詞「リーチ也」が対応づけられている。以下同様に、キャラクタ「Ｂ」には、決め台詞「リーチよ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｃ」には、決め台詞「リーチだよ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｄ」には、決め台詞「リーチである」が対応づけられ、キャラクタ「Ｅ」には、決め台詞「リーチになったね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｆ」には、決め台詞「リーチですわよ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｇ」には、決め台詞「リーチ来たからね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｈ」には、決め台詞「リーチ好き？」が対応づけられ、キャラクタ「Ｉ」には、決め台詞「リーチ愛している？」が対応づけられ、キャラクタ「Ｊ」には、決め台詞「リーチだぜ」が対応づけられている。これら決め台詞は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを構成せず、キャラクタの出現とともに一時的に表示部４２ａの定まった箇所に表示されるものである。

【４３９１】

本例では、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「３」についてのものであるので、「３」「↓」「３」のリーチが表示画面４２ａに表示された時点で表示画面４２ａに決め台詞「リーチだよ」は表示されることになる。

【４３９２】

なお、リーチ演出の実際は、特図１に係る抽選の結果によってスーパーリーチが実行されることになる。スーパーリーチになると、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、表示画面４２ａの上部に小さく表示され、表示画面４２ａの中央部では、バトル演出や、「ミッションをクリアせよ」といった表示がなされ、リーチ演出が盛り上がる。このような終了に時間がかかるリーチ演出があることで、遊技者としては、好みのキャラクタが左停止位置に登場するまで焦らされることになる。このように、本実施例の遊技機は、リーチなしのハズレが連続し、左停止位置に登場するキャラクタがあっけなく次々と変化することを防ぎ、より面白みが感じられるように工夫がされている。

【４３９３】

図３０１は、図３００で説明した遊技の流れの続きを示している。図３００（ｌ）で説明した３回目の変動の結果「３」「６」「３」が出ると表示画面４２ａに決め台詞「ざんねんだよ」が表示され、直ちに４回目の変動が開始される（図３０１（ａ）参照）。そして、図３０１（ｂ）には、変動表示における左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「４」となっている様子が示されている。この表示は、上述の規則に従っている。通常画面４３ａには、「４」とこれに対応するキャラクタ「Ｄ」が左停止位置に表示され、これに伴い、キャラクタを特徴付ける決め台詞「Ｄである」が通常画面４３ａに表示される。

【４３９４】

図３０１（ｃ），図３０１（ｄ）は、４回目の変動の結果が「４」「４」「４」で大当たり表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図３０１（ｃ）においてリーチ演出が行われ、リーチ表示画面４３ｆが表示画面４２ａに表示される以外は図３００（ｃ），図３００（ｄ）と同様である。

【４３９５】

変動の結果が大当たりとなったときの演出について説明する。各キャラクタには、大当たりに係る決め台詞が設定されている。例えば、キャラクタ「Ａ」には、決め台詞「感涙」が対応づけられている。以下同様に、キャラクタ「Ｂ」には、決め台詞「やったね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｃ」には、決め台詞「やっただよ」が対応づけられ、キャラ

クタ「Ｄ」には、決め台詞「当たりである」が対応づけられ、キャラクタ「Ｅ」には、決め台詞「当たりが来たね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｆ」には、決め台詞「当たりですわ」が対応づけられ、キャラクタ「Ｇ」には、決め台詞「当たりだね」が対応づけられ、キャラクタ「Ｈ」には、決め台詞「当たり大好き」が対応づけられ、キャラクタ「Ｉ」には、決め台詞「当たり愛している」が対応づけられ、キャラクタ「Ｊ」には、決め台詞「当たりだぜ」が対応づけられている。これら決め台詞は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを構成せず、キャラクタの出現とともに一時的に表示部４２ａの定まった箇所に表示されるものである。

【４３９６】

本例では、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「４」についてのものであるので、「４」「４」「４」の当たりが表示画面４２ａに表示された後で、表示画面４２ａに決め台詞「当たりである」は表示されることになる。

【４３９７】

４回目の変動によって、大当たりとなったことにより、遊技状態は、通常状態から大当たりに係る遊技状態（大当たり状態）に変化する。図３０１（ｅ）は、大当たりに係るラウンド遊技に先立つオープニング演出が実行される様子を示している。図３０１（ｆ），図３０１（ｇ）は、右打ちをしてアタッカーを狙う１～８ラウンドが実行されているときに表示されるラウンド画面４３ｉを示している。

【４３９８】

図３０１（ｈ）は、大当り状態に係るエンディング演出を示しており、エンディング画面４３ｊが表示される。４回目の変動に係る大当たりは、通常大当たりであったとすれば、遊技状態は、その後、通常状態に戻る。

【４３９９】

この状態でも特図１に係る保留は枯渇していないので、遊技状態が通常状態に戻った後、直ちに５回目の変動が開始される（図３０１（ｉ）参照）。そして、図３０１（ｊ）には、変動表示における左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「５」となっている様子が示されている。この表示は、上述の規則に従っている。通常画面４３ａには、「５」とこれに対応するキャラクタ「Ｅ」が左停止位置に表示され、これに伴い、キャラクタを特徴付ける決め台詞「Ｅを待っていたよね」が通常画面４３ａに表示される。

【４４００】

図３０１（ｋ），図３０１（ｌ）は、５回目の変動の結果が「５」「１」「９」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図３００（ｃ），図３００（ｄ）と同様である。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「ざんねんだったね」である。

【４４０１】

以上のように本実施例の遊技機を構成すれば、次の様に従来の遊技機の問題点を克服することができる。すなわち、従来、この種の遊技機としては、例えば、遊技球が入球する入球手段を備え、遊技球の入球に基づき、数字図柄にキャラクタなどの付加情報が付属した数値対応情報の変動表示が実行されるものがある。この種の従来例では、変動表示の興趣性を向上しようとすると、登場させるキャラクタを増やす傾向がある。しかしながら、キャラクタなどの数値対応情報の表示に規則性がない。これは、表示するキャラクタに対応する図柄が乱数で決まるためである。そのため、変動表示および抽選結果表示が繰り返される場合、遊技者が好みのキャラクタを早く見たいと思っても、次の変動表示および抽選結果表示において出現するキャラクタを予想することができない。このように従来構成は、好みのキャラクタを早く見たいと思いながら遊技を行う遊技者の興趣性を損なう。

【４４０２】

本実施例によれば、変動表示が実行される度に異なるキャラクタがある規則に従って登場するように構成されているので、遊技者は、好みのキャラクタを目指して遊技を続けることができ、パチンコ機１０の興趣性を高めることができる。また、変動が連続しキャラ

クタが一巡すると、二巡目からはキャラクタのポーズ等が変わるようにすれば、好みのキャラクタがある遊技者としては、同じキャラクタでもポーズ違いを次々と登場させることにより、満足感を得ることができる。

【４４０３】

上述の数値対応情報は、数値を包含する情報であって、数値を包含する情報の例としては、数字と付加情報とが一体となって全体として１つの意味を表すものである。

【４４０４】

以下、本実施例は以下のような変形実施が可能である。

【４４０５】

＜変形例１＞

上述の実施例においては、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現順に規則性を持たせていたが、図３０２（ａ）ないし図３０２（ｌ）が示す様に、右停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現順に規則性を持たせるようにしてもよい。この場合、キャラクタの決め台詞は、キャラクタが右停止位置に登場した時点で行われる。このように構成すると、通常は、面白みがないハズレ表示も、キャラクタの決め台詞が表示されることになり、遊技に面白みを持たせることができる。また、右停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、リーチになるか否かが決まる遊技者にとって関心の高い数値対応情報である主装飾図柄ＳＺである。本例によれば、リーチになるか否かの演出を盛り上げる構成となっているので、遊技者にとって面白みのある遊技機が提供できる。

【４４０６】

本例を具体的に説明する。特図１の抽選が３回連続リーチ演出なしハズレとなった場合、変動表示の結果は、例えば「３」「３」「１」／「８」「６」「２」／「１」「１０」「３」というように、右停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが規則に則って表示される。ここで、４回目における特図１の抽選がリーチ演出ありハズレとなった場合、規則では、次の右停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「４」なので、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、自ずと「４」に決まる。従って、この場合は、例えば変動表示の結果は「４」「６」「４」でハズレとなる。

【４４０７】

このように、右停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現方法に規則性があれば、当該規則にリーチ演出が関わってくるようになる。従って、遊技者としては、左停止位置に「４」が出現した時点でリーチを予感することができるので、本例によれば、遊技者にとって面白みのある遊技機が提供できる。

【４４０８】

＜変形例２＞

上述の実施例においては、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現順に規則性を持たせていたが、図３０３（ａ）ないし図３０３（ｌ）が示す様に、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現順と、右停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現順の両方に規則性を持たせるようにしてもよい。図３０３の例では、左停止位置に係る規則性と右停止位置に係る規則性とが同じであったが、互いの規則性を違えるようにしてもよい。このように構成すれば、左停止位置および右停止位置において決め台詞が出現する機会が増えるので、より面白みのある遊技機が提供できる。

【４４０９】

上述した変形例２の構成に加えてホールド演出を追加するようにしてもよい。ホールド演出とは、左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを所定期間だけ一定にする演出である。例えば、確変状態における最初の３変動は、同じ数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを左停止位置に停止させるようにしてもよい。この場合、確変状態における最初の３変動における左停止位置には、高速変動を伴わずに３連続して例えば「５」が停止したままになる。一方、上述のように、右列においては、図柄が規則性をもって出現

する。したがって、ホールド演出で停止している左停止図柄のキャラクタと、規則に則って順番に出現するキャラクタとが一致すれば、リーチが発生することになる。したがって、遊技者は、リーチの発生を予期しながら遊技を行うことができる。ホールド演出に関する他の例としては、例えば、３変動の間、左停止位置に「５」が停止し続ける構成が考えられる。この場合、３変動の間、左装飾図柄列は高速変動せずに、中装飾図柄列、右装飾図柄列が高速変動することにより変動表示が実行される。

【４４１０】

また、変動表示中の所定のタイミングで「ボタンを押せ！」のような操作要求画像が表示され、遊技者が決定ボタン８１を押下すると、所定期間だけホールド演出を実行するようにしてもよい。この場合の所定期間は、例えば、所定の変動回数で定まる期間（上述のように３回や、１０回、５０回、１００回などの期間）で規定されてもよいし、決定ボタン８１が押下されてからの経過時間で規定されてもよい。この場合、決定ボタン８１を押さなければホールド演出は実行されないようにすれば、遊技者の好みのキャラクタが出たときにだけホールド演出を楽しむこともできる。

【４４１１】

本変形例の他の一例としては、例えば、５変動毎にホールド演出のオン・オフを切り換える構成としてもよい。この場合は、キャラクタが変化しない期間とキャラクタが規則性をもって変化する期間とが５変動毎に繰り返されることになる。

【４４１２】

本変形例の別の一例としては、大当たり図柄を大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて定める例であれば、大当たり種別カウンタＣ２の値を参照してホールド演出を実行するようにしてもよい。例えば、ホールド演出が実行される期間を大当たり種別カウンタＣ２の値で決定してもよい。その場合、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「５」であった場合は、５変動の間ホールド演出が実行される。また、大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいてホールド演出を行う図柄を決定してもよい。例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「０」（大当たり図柄は「１」「１」「１」）であれば、確変状態で最初に「１Ａ」が左停止位置に表示されるタイミングでホールド演出が実行される。したがって、遊技者は、好みのキャラクタで大当たり図柄（大当たり種別）となった場合には、その後に行われるホールド演出も楽しみにすることができる。

【４４１３】

ホールド演出終了後の動作について説明する。ホールド演出が終了すると、左停止バターン選択カウンタＣ３Ａの固定が解除され、以降、規則通りに左停止バターン選択カウンタＣ３Ａがインクリメントされる。

【４４１４】

＜変形例３＞

上述の実施例においては、左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、始めから数値情報である数字部ＳＺａに付加情報である装飾部ＳＺｂが結合していたが、本実施例はこの構成に限られない。図３０４に示す様に、数値情報である数字部ＳＺａと付加情報である装飾部ＳＺｂを始めは分離した状態で表示し、後に、数値情報である数字部ＳＺａと付加情報である装飾部ＳＺｂを結合した状態で表示するようにしてもよい。

【４４１５】

図３０４に基づいて、本例をより詳細に説明する。図３０４（ａ）は、１回目の特図１に係る変動を示しており、図３００（ａ）と同じ状態を示している。図３０４（ｂ）は、左装飾図柄列Ｌが「１」で停止した状態を示している。この「１」に対応する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺには、通常はキャラクタ「Ａ」が付属しているが、本例の場合、直ちにキャラクタ「Ａ」は表示されない。

【４４１６】

左停止位置にキャラクタ「Ａ」なしで「１」のみが表示された後、図３０４（ｃ）に示す様に、キャラクタ「Ａ」が「１」なしの単独で表示画面４２ａの右側から現れる。なお

、本例では、キャラクタ「Ａ」が表示画面４２ａの右側から必ず現れる必要はなく、表示画面４２ａにおける左停止位置以外の任意の箇所でキャラクタ「Ａ」を登場させることもできる。そして、図３０４（ｄ）に示す様に、キャラクタ「Ａ」は、変動中の右装飾図柄列Ｒ，中装飾図柄列Ｍを遮りながら横切って左停止位置まで移動する。図３０４（ｅ）は、左停止位置において数字「１」とキャラクタ「Ａ」とが一体化して、決め台詞「Ａ見参」が表示画面４２ａに表示された状態を示している。図３０４（ｆ），図３０４（ｇ）は、変動の結果が「１」「７」「１１」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図３００（ｃ），図３００（ｄ）と同様である。

【４４１７】

なお、図３０５に示すように、左停止位置にキャラクタ「Ａ」なしで「１」のみが表示され、右停止位置に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止した後にキャラクタ「Ａ」が表示画面４２ａの右端に現れて左停止位置まで移動するようにしてもよい。この演出は、当該変動がより大当たり期待度が高い変動であることを表している。この大当たり期待度が高い変動は、「１」「１１」「１１」のチャンス目停止を契機として行われる疑似連演出を伴うものであってもよく、疑似連を契機としてスーパーリーチに反転すれば、大当たり期待度を高くするものであってもよい。このスーパーリーチにおいても、主装飾図柄ＳＺを用いることができる。

【４４１８】

また、スーパーリーチにおいては、主装飾図柄ＳＺを小さくして表示してもよいし、小さくして表示する替わりにスーパーリーチに発展した期間中、主装飾図柄ＳＺを消去してもよい。主装飾図柄ＳＺの消去は、スーパーリーチ発展中の所定期間に限られる。例えば、この場合、スーパーリーチの終了間際には、主装飾図柄ＳＺを再表示して、スーパーリーチの結果を表示する。

【４４１９】

なお、図３０６に示すように、本例と本実施例の構成と組み合わせて演出を行う様にしてもよい。この場合、例えば、変動においてキャラクタ「Ａ」が「１」と結合した状態で左停止位置に停止し、次の変動においてキャラクタ「Ｂ」が「２」と分離して現れて、後に互いが結合するような演出が行われる。なお、図３０６に係る演出では、数値情報である数字部ＳＺａとキャラクタが結合した状態で左停止位置に出現するときよりも、数値情報である数字部ＳＺａがキャラクタと分離して左停止位置に出現した場合の方が大当たりの期待度が高い。

【４４２０】

本例のように構成すれば、キャラクタに変動表示とは異なる特有の動きを付与することができるので、キャラクタをより際立たせて表示することができる。このようにすることで、より一層面白みのある遊技機が提供できる。

【４４２１】

＜変形例４＞

上述の変形例３に係る構成の更なる変形例としては、大当たりの期待度の高さに応じて、左停止位置に停止している数値情報である数字部ＳＺａに異なるキャラクタを結合させるようにしてもよい。以降、図３０７を参照して本例の具体的な構成を説明する。

【４４２２】

図３０７（ａ），図３０７（ｂ）は、上述の図３０４（ａ），図３０４（ｂ）に相当し、「１」がキャラクタを伴わず左停止位置で停止する様子を示している。本例の場合、この時点で「ボタンを押せ！」という遊技者に決定ボタン８１の押下を促す文字が表示画面４２ａの特定の位置に表示される。

【４４２３】

図３０７（ｄ）～図３０７（ｇ）は、当該変動の大当たり期待度が低い場合において、遊技者が「ボタンを押せ！」の表示に従い決定ボタン８１を押下したときの様子を示している。図３０７（ｄ）～図３０７（ｇ）は、図３０４（ｃ）～図３０４（ｇ）に示したように、変動が「１」「７」「１１」でハズレとなるまでの様子を示している。

【４４２４】
一方、図３０７（ｈ）～図３０７（ｋ）は、当該変動の大当たり期待度が高い場合において、遊技者が「ボタンを押せ！」の表示に従い決定ボタン８１を押下したときの様子を示している。この場合、表示画面４２ａには、本来は「１０」に対応しているはずのキャラクタ「Ｊ」が単独で現れる。やがて、キャラクタ「Ｊ」は、変動中の右装飾図柄列Ｒ，中装飾図柄列Ｍを遮りながら横切って左停止位置まで移動して、左停止位置に停止中の「１」と結合する。このとき、表示画面４２ａに現れる決め台詞は「Ｉを愛している？」である。
【４４２５】
図３０７（ｋ）は、その後、変動の結果が「１」「１」「１」で大当たりとなる様子を示している。各「１」には、本来ならばキャラクタ「Ａ」が付属するはずであるが、今回の場合は、表示画面４２ａ上には、キャラクタ「Ｉ」が各「１」と結合し、３つのキャラクタ「Ｉ」が表示画面４２ａの左・中・右で揃う。この表示は、図３０７（ｈ）において、キャラクタ「Ｉ」が表示画面４２ａに現れたことに対応している。このように、本例によれば、大当たりの期待度によって出現するキャラクタが変わる構成となっている。
【４４２６】
続いて、図３０７（ｃ）において、「ボタンを押せ！」の催促があったのに遊技者が決定ボタン８１を押さなかった場合について説明する。この場合、大当たりの期待度の高低に関わらず、図３０７（ｃ）に引き続く演出は、ボタン押下ありで大当たり期待度が低いときと同様の図３０７（ｄ）～図３０７（ｇ）で説明した演出となる。本例によれば、遊技者が遊技中の演出に参加することができ、より面白みのある遊技機が提供できる。
【４４２７】
本例では、キャラクタを単独で変動中の右装飾図柄列Ｒ，中装飾図柄列Ｍを遮りながら横切って左停止位置まで移動させる様にしていたが、同じ動作を数値情報である数字部にさせるようにしてもよい。図３０８は、変動の結果が大当たりとなる期待度が高い場合、左停止位置に「７」を停止させ、結果的に変動が「７」「７」「７」で停止する様子を示している。図３０８（ｄ）～図３０８（ｈ）は、当該変動の大当たり期待度が高い場合において、遊技者が「ボタンを押せ！」の表示に従い決定ボタン８１を押下したときの様子を示している。この場合、表示画面４２ａの端には、「７」が現れる。やがて、「７」は、変動中の右装飾図柄列Ｒ，中装飾図柄列Ｍを遮りながら横切って左停止位置まで移動して、左停止位置に停止中の「１」を覆い隠す。こうして、左停止位置に出現した「１」は「７」に置き換わる。なお、図３０８（ａ）～図３０８（ｃ）は、図３０７（ａ）～図３０７（ｃ）と同様の演出を表している。
【４４２８】
＜変形例５＞
上述の実施例では、通常状態が前提だったが、時短状態または確変状態となると数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示の順番に規則性が出る構成としてもよい。図３０９に基づいて、本例をより詳細に説明する。図３０９（ａ）は、通常状態における１回目の特図１に係る変動を示しており、図３００（ａ）と同じ状態を示している。図３０９（ｂ）ないし図３０９（ｄ）は、変動の結果が「８」「８」「８」で確変付き大当たりとなるまでの過程を示している。
【４４２９】
なお、通常状態においては、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示の順番に規則性はない。したがって、図３０９（ａ）に係る変動から数えて１つ前の変動における左停止位置には、「６」が停止していた必然性はなく、「１」ないし「１１」のいずれかが停止していた。
【４４３０】
大当たりに関するラウンド遊技の終了後、遊技状態は確変状態となる。図３０９（ｅ）は、このとき高確率状態画面４３ｋが表示されたときの様子を示している。高確率状態画面４３ｋの背景色は、通常画面４３ｃの背景色が異なるので、図３０９では、高確率状態

画面４３ｋを斜線模様で表している。

【４４３１】

図３０９（ｅ）は、確変状態における１回目の変動を示しており、この変動から数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示は、上述した規則に従う。実施例の規則によれば、１回目の変動では、「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが表示されるものと定められているので、まず、左停止位置には、「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが表示される（図３０９（ｆ）参照）。図３０９（ｇ），図３０９（ｈ）は、１回目の変動の結果が「１」「６」「１１」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図３００（ｃ），図３００（ｄ）と同様である。

【４４３２】

本例でも特図１の保留は常に幾らか貯まっているとしているので、変動の結果が「１」「６」「１１」でハズレ表示となった後、直ちに２回目の変動が開始される（図３０９（ｉ）参照）。図３０９（ｆ）が示す１回目の変動に関する左停止位置に表示された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「１」と定められているから、図３０９（ｊ）が示す２回目の変動に関する左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは規則に則り「２」となる。なお、図３０９（ｋ），図３０９（ｌ）は、２回目の変動の結果が「２」「９」「５」でハズレ表示となるまでの過程を示しており、その様子は、図３００（ｃ），図３００（ｄ）と同様である。

【４４３３】

本例のように構成すれば、時短状態、確変状態に特別感を出すことができる。すなわち、本例によれば、時短状態、確変状態における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現方法が通常状態と異なるので、時短状態、確変状態の興趣性を高める構成とすることができる。

【４４３４】

＜変形例６＞

上述の実施例の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、数値情報である数字部ＳＺａと数値情報である数字部ＳＺａの各々に対応する付加情報である装飾部ＳＺｂとが結合した構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、図３１０に示すように、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに同じ付加情報である装飾部ＳＺｂを有する構成としてもよい。具体的には、数値情報である数字部ＳＺａ「１」～「６」，「８」～「１１」の間で同じキャラクタを付加情報である装飾部ＳＺｂに対応づけるようにしてもよいし、付加情報である装飾部ＳＺｂを模様などのキャラクタ以外の表示としてもよい。このように構成することで、１０種類のキャラクタが出現する状態にプレミアム感を持たせることができる。すなわち、具体的には、通常状態において数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの種別に関わらず同じ付加情報である装飾部ＳＺｂを表示し、時短状態、確変状態となると数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの種別に応じて１０種類の付加情報である装飾部ＳＺｂ（キャラクタ）を表示するようにする構成が考えられる。

【４４３５】

＜変形例７＞

上述した実施例では、遊技機に供給される電力が遊技中に遮断される状況について考慮されていなかったが、これを考慮する構成としてもよい。本実施例に係る遊技機において、変動表示中に一時的な停電が発生したとしても、カウンタ用のバッファ、保留球格納エリアの内容、例えば変動パターン、変動表示の結果に関する情報だけでなく、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値も主制御装置２６１に保持される。一方、サブ制御装置２６２はこれら情報を保持できない。また、停電直前の変動表示の結果の大当たり種別等の情報は、主制御装置２６１により保持されており、電力が復旧すると、遊技機が起動して変動表示が再開され、当該変動表示に係る停電前に実行された抽選結果に応じて、確変付き大当たり、時短付き大当たり、通常大当たりの種別に対応する演出および遊技状態の変更が実行される。

【４４３６】

変動表示が再開された際、１１種類の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺのいずれを左停止位置に停止させるかについて説明する。停電が発生する前の段階における変動表示は、前回の変動表示の停止図柄に基づいて決定されていた。すなわち、前回実行された変動表示の左停止位置に「３Ｃ」が停止した場合は、今回の変動表示の左停止位置に「４Ｄ」が停止するように決められていた。本例の遊技機において停電が発生して電力が復旧すると、「４Ｄ」が左停止位置に停止する。これにより、停電に関わらずキャラクタの出現順序は保持される。これは、主制御装置２６１が停電復旧後に左停止パターン選択カウンタＣ３Ａをサブ制御装置２６２に送信した場合の動作である。

【４４３７】

主制御装置２６１が停電復旧後に左停止パターン選択カウンタＣ３Ａをサブ制御装置２６２に送信できなかった場合について説明する。この場合は、電力の復旧後、左停止位置には共通の図柄、例えば「１」が停止する。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」は、遊技機に電源投入後、初めて変動表示がなされたときに左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺと一致している。なお、変動表示が電源の復旧に伴い再開された場合において、左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺをランダムに選択するようにしてもよい。再開した変動表示に係る停止図柄が表示された後の動作は、上述した実施例３８と同様である。

【４４３８】

また、本変形例において、停電が発生して電力が復旧すると、左停止位置に共通の図柄として「？」等の通常の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺとは異なる表示を行うようにしてもよい。この表示は、今回の変動表示における左停止位置に表示させるキャラクタが認識できない（すなわち、主制御装置２６１が停電復旧後に左停止パターン選択カウンタＣ３Ａをサブ制御装置２６２に送信できなかった）ことを示している。今回の変動表示の結果が大当たりの場合、表示画面４２ａには共通の大当たり図柄として「？」「？」「？」が表示されて３つの図柄が「？」で揃う。一方、今回の変動表示の結果がハズレの場合、表示画面４２ａには、共通のハズレ目、例えば「？」「×」「×」が表示される。次回の変動表示については、上述したように遊技機に電源投入後、初めて変動表示がなされたときに左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ（例えば「１」）を左停止位置に表示させてもよいし、左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺをランダムに選択するようにしてもよい。

【４４３９】

＜変形例８＞

上述の実施例では、変動表示が例えば「１０」「１」「２」で停止した後、次の変動表示では左装飾図柄列が高速変動して、左停止位置に「１１」が停止していたが、この高速変動を省いた構成とすることもできる。一例としては、変動開始と同時に左停止位置に表示されている「１０」が裏返り、「１１」に変化する構成が考えられる。また。別の一例としては、変動開始と同時に、左停止位置に表示されている「１０」の表示が次第に薄くなって消え、代わりに「１１」が表示される構成が考えられる。このような数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが変化する演出は、変動表示が開始される同時に実行されるので、変動表示の開始時には、左停止位置の「１０」が「１１」に移行しつつある状態となる。従って、変動開始と同時に、次に出現するキャラクタが何であるかがおおよそ判別可能となる。これにより、好きなキャラクタの出現を待ち焦がれている遊技者にいち早く、その好きなキャラクタの出現を見せることができる。

【４４４０】

＜変形例９＞

上述の実施例では、キャラクタと数字が一体となった数値対応情報である主装飾図柄ＳＺについて説明しているが、本発明はこの構成に限られない。キャラクタのみで数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを構成するようにしてもよい。本例のキャラクタには定まった順番が割り当てられている。この場合、キャラクタは順番を示す数値と対応づけられていることになるから、キャラクタ自体が数値対応情報であると言える。順番が定まったキャ

ラクタ群としては、例えば干支を構成する動物を模したものが考えられる。上述の実施例と同様に、そのように模した人物のキャラクタが好ましい。このように構成することにより、一見すると数字図柄が無いように見えるが、キャラクタが順番に出るという法則性まで熟知している遊技者には、遊技の興趣性を高めることができる。なお、本例の場合、本実施例における「７」は、キャラクタを有していないから、「７」に代えて、実施例３８で説明しなかった新たなキャラクタを主装飾図柄ＳＺにしてもよい。本実施例における「７」はラッキーナンバーなので、「７」に対応するキャラクタとしては、一連のキャラクタ「Ａ」～「Ｊ」とは系統が異なる、特別感があるキャラクタが考えられる。

【４４４１】

また、本変形例において表示画面４２ａの中央に表示される３体のキャラクタに加えて、各キャラクタに対応する数字を表示画面４２ａの上端部や下端部に表示するようにしてもよい。この場合、表示画面４２ａの中央に「Ａ」「Ｃ」「Ｄ」の並びで３体のキャラクタが表示されると、表示画面４２ａの下端部にキャラクタの演出を損なわない程度に小さな（例えばパチンコ球の直径と同じ程度の小ささの）「１」「３」「４」のハズレ図柄が表示される。本変形例においては、キャラクタの高速変動に連動して表示画面４２ａの下端部で３桁の数字の高速変動を行うようにしてもよい。この場合、キャラクタの高速変動が停止すると、これに連動して３桁の数字の高速変動も停止する。

【４４４２】

＜変形例１０＞

上述の実施例では、大当たり種別カウンタＣ２が左停止図柄に影響することはなかったが、大当たり種別カウンタＣ２を参照して、大当たり図柄を決定してもよい。例を挙げて説明する。特図１に係る抽選が開始され、結果がハズレだとすると、大当たり種別カウンタＣ２を参照せずに、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａを参照して当該変動の左停止図柄を決定する。これにより、左停止図柄の出現順序は規則通りとなる。一方、抽選の結果が大当たりだとすると、大当たり種別カウンタＣ２を参照して、当該大当たりの結果としての大当たり図柄における左停止図柄を決定する。

【４４４３】

具体的には、大当たり種別カウンタＣ２（０～９９）の下一桁が「０」だとすると、左停止図柄は、「１」に決定される。同様に、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「１」だとすると、左停止図柄は、「２」に決定され、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「２」だとすると、左停止図柄は、「３」に決定される。また、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「３」だとすると、左停止図柄は、「４」に決定され、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「４」だとすると、左停止図柄は、「５」に決定される。そして、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「５」だとすると、左停止図柄は、「６」に決定され、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「６」だとすると、左停止図柄は、「８」に決定される。大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「７」だとすると、左停止図柄は、「９」に決定され、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「８」だとすると、左停止図柄は、「１０」に決定される。そして、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「９」だとすると、左停止図柄は、「１１」に決定される。

【４４４４】

大当たりの場合であっても、大当たり図柄が表示されるまでは、本例のパチンコ機は規則を鑑みて動作することについて説明する。特図１に係る抽選結果が、大当たりとなると、最終的な左停止図柄は、規則通りとならないが、変動表示の過程において、規則通りの左停止図柄が左停止位置に表示される。例えば、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「２」だとすると、大当たり図柄としての左停止図柄は、「３」に決定されるが、変動中の左停止位置には、規則に則った図柄（例えば「５」）が最初に停止され、左停止位置に「５」が停止した後も、中列、右列においては高速変動が継続している。この場合においても、最終的な当たり目は「３」「３」「３」である。そのため、その後の変動表示演出において最終的に「３」図柄に変わる演出が実行される。

【４４４５】

上述の場合において「５」「↓」「５」でリーチ表示になった場合には、疑似連や再変動などの演出によって「３」「↓」「３」のリーチ表示への変更を経て、最終的な当たり目は「３」「３」「３」となる。大当たりの次回の変動表示において最初に左停止位置に表示される図柄は、大当たり種別カウンタＣ２を参照して決定される。例えば、前回の大当たりは大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「２」であったので、大当たり種別カウンタＣ２の下一桁が「３」となる図柄すなわち「４」が左停止位置に停止する。大当たり時にはこのような規則で表示することで、変動表示中に多様な演出を盛り込むことができるので、変動表示の興趣性を向上させることができる。

【４４４６】

また上述の場合において、「５」「↓」「５」でリーチ表示になり、疑似連や再変動などの演出を経て最終的にハズレ目「３」「４」「３」が出た場合は、当該図柄「３」は、規則を成立させるときに考慮せずに、次回の変動表示における左停止位置には、規則に従って図柄「６」を停止させればよい。

【４４４７】

次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図３１１から図３１７を用いて詳細に説明する。図３１１は、遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。図３１２（ａ）は特図１大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２用大当たり抽選用テーブルである。図３１３は、主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。図３１４は、主装飾図柄の大当たり図柄停止パターン選択用テーブルである。図３１５は、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルである。図３１６は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。図３１７は、始動入賞処理を示すフローチャートである。

【４４４８】

図３１１を参照して、遊技制御に用いる各種カウンタの概要を説明する。遊技制御に用いる各種カウンタは、基本的には上述した実施例１のものと同じであるが、第３図柄表示装置４２における装飾図柄の停止位置の一部、例えば左停止位置に現れる主装飾図柄ＳＺに規則性があるため、次の点で異なっている。なお、主装飾図柄ＳＺは、キャラクタと数字が一体となった態様、キャラクタの形状を数字に近づけた態様、または数字を絵のように模した態様等の数値包含情報であってよい。

【４４４９】

すなわち、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａは、左停止位置に停止する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを決めるカウンタであって、「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「８」→「９」→「１０」→「１１」の１０個の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに対応するように、「０」～「９」の１０個の値が割り振られている。左停止パターン選択カウンタＣ３Ａは、所定の規則性、例えば後述するように１変動ごとにカウントが増えていく規則性を持っている。右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂは、右停止位置および中停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、規則性無く（ランダムに）定めるためのカウンタである。

【４４５０】

また、大当たり種別カウンタＣ２は、実施例１の大当たり図柄カウンタＣ２に対比されるものであるが、大当たり図柄カウンタＣ２とは異なり、第１図柄の大当たり図柄を決定するに留まり、第３図柄の大当たり図柄の決定には寄与しておらず、実質的には大当たり種別を決定するものであるため、大当たり種別カウンタＣ２としている。これは、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ（第３図柄）は、左停止位置に「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」（「７」は特殊な場合のみ）→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・の順に出現するように設定されているので、第３図柄の大当たり図柄は、その変動において左停止位置に出現した図柄に決まるからである。大当たり種別は、実施例１の大当たり図柄カウンタＣ２のように大当たり図柄によって定めてもよいが、本例では、大当たり種別カウンタＣ２によって大当たり図柄によらずに定めることによって、大当たり状態の終了後の遊技の面白味を向上させている。

【４４５１】
図３１２を参照して、特図１大当たり抽選用テーブルと、特図２用大当たり抽選用テーブルについて説明する。大当たり抽選用テーブルは、基本的には上述した実施例１のものと同じであるが、大当たり図柄カウンタＣ２ではなく、大当たり種別カウンタＣ２を用いているので、大当たり図柄と大当たり種別とが対応していないものを含む点で、異なっている。また、当たり種別やその特典内容（確変ｏｒ時短回数）も異なっている。
【４４５２】
すなわち、（ａ）に示すように、特図１大当たり抽選用テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり種別カウンタＣ２の値が「０」～「９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第３記号で停止するが、第３図柄表示装置４２での第３図柄は、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性に従って「１」～「６」，「８」～「１１」のいずれの装飾図柄で揃う。ただし、大当たり種別カウンタＣ２の値が「０」～「９」の場合であって、大当たり期待度が高い特定の変動パターンである場合は、例外的に「７」の装飾図柄で揃う。次に、前述の大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり種別カウンタＣ２の値が「１０」～「４９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第２記号で停止するが、第３図柄表示装置４２での第３図柄は、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性に従って「１」～「６」，「８」～「１１」のいずれの装飾図柄で揃う。また、前述の大当たり乱数カウンタＣ１が当たりで、かつ、大当たり種別カウンタＣ２の値が「５０」～「９９」の場合には、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第１記号で停止するが、第３図柄表示装置４２での第３図柄は、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性に従って「１」～「６」，「８」～「１１」のいずれの装飾図柄で揃う。なお、大当たり乱数カウンタＣ１が外れの場合には、大当たり種別カウンタＣ２の値に関わらず、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａが第４記号で停止するが、第３図柄表示装置４２での第３図柄は、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性に従って「１」～「６」，「８」～「１１」のいずれかの装飾図柄で停止され、中停止位置および右停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが外れを示す組み合わせとなる。
【４４５３】
（ｂ）に示すように、特図２大当たり抽選用テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の値が第３記号（第３大当たり，８Ｒ確変）となる場合が「０」～「１９」に増えて、第２記号（第２大当たり，８Ｒ時短）となる場合が「２０」～「４９」に減っている点を除き、各カウンタの値と当たり図柄の関係は特図１大当たり抽選用テーブルと同じである。なお、本例で定めるテーブルは一例であり、他の実施例で定めるテーブルを用いて、当該実施例で定める遊技性の下で本例の構成を実現してもよい。
【４４５４】
大当たり図柄と当たり種別の関係について説明する。この関係は特図１大当たり抽選用テーブル，特図２大当たり抽選用テーブルで共通としているが、異ならせてもよい。大当たり種別カウンタＣ２「０」～「９」であれば、当たり図柄に関わらず、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、確変状態が付く８Ｒ確変大当たりとなる。大当たり種別カウンタＣ２が「１０」～「４９」であれば、当たり図柄に関わらず、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、時短状態が付く８Ｒ時短大当たりとなる。大当たり種別カウンタＣ２が「５０」～「９９」であれば、当たり図柄に関わらず、当たり種別は、８ラウンドが振り分けられ、確変状態及び時短状態が付かない８Ｒ通常大当たりとなる。
【４４５５】
オープニング時間は、特図１，特図２大当たり抽選用テーブルで共通して、全ての当たり種別に共通の１０秒に設定されている。エンディング時間は、特図１大当たり抽選用テーブルでは、全ての当たり種別に共通の２５秒に設定され、特図１大当たり抽選用テーブルでは、全ての当たり種別に共通の２０秒に設定されている。このように、当たり図柄と当たり種別との関連性を無くしていることから、オープニング時間およびエンディング時

間も当たり図柄と当たり種別との関連性を無くしている。
【４４５６】
当たり種別とサポート状態が付く遊技回数との関係について説明する。特図１大当たり抽選用テーブルおよび特図２大当たり抽選用テーブルでは、例えば、８Ｒ確変大当たりは次回大当たりまでサポート状態が続き、８Ｒ時短大当たりのサポート状態は１００回に設定されている。なお、サポート状態中の表示演出においては、大当たりラウンド終了後１００回が経過するまでは、遊技状態が時短状態か確変状態かを区別が付きにくくなるように設定されている。
【４４５７】
次に、図３１３を参照して、主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルについて説明する。まず、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」（大当たり図柄が「１」）に対応する「０」である場合の主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルについて説明するが、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値が「１」～「９」になる場合（主装飾図柄Ｓ「２」～「６」「８」～「１１」）の主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルについても同様である。
【４４５８】
実施例１では、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動パターン選択用テーブルは、大当たり図柄カウンタＣ２と停止パターン選択カウンタＣ３と変動種別カウンタＣＳ１と変動種別カウンタＣＳ２とで構成されていたが、本例では、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性があるため、大当たり種別カウンタＣ２と、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａと、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂと変動種別カウンタＣＳ１と変動種別カウンタＣＳ２とで構成されている点で異なる。
【４４５９】
左停止パターン選択カウンタＣ３Ａは、「０」から「９」までのループカウンタであり、各カウント値が数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを構成する数値部ＳＺａ「１」～「６」，「８」～「１１」および装飾部Ｓｚａ「Ａ」～「Ｊ」に対応付けられおり、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、規則性をもって定めるためのカウンタである。左停止パターン選択カウンタＣ３Ａは、例えば、各停止パターンにおいて、左停止位置に「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・の順に出現するように設定されている。なお、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａは、左停止パターンの原則を定めるものであって、後述の実施例のように、特定の変動パターンコマンドが定められた場合に、規則性に反して同じ数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを左停止位置に出現させたり、数値情報である数字部ＳＺａは規則性に沿って出現させるが付属情報である装飾部ＳＺｂは規則性に反して同じものを左停止位置に出現させたりすることを妨げるものではない。
【４４６０】
右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂは、「０」から「２３８」までのループカウンタであり、右停止位置および中停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、規則性無く（ランダムに）定めるためのカウンタである。すなわち、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂは、通常の停止パターン選択カウンタと同様に、始動入賞のタイミングで取得されるため、ランダムに取得される。
【４４６１】
特図１用装飾図柄の変動パターンは、この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動パターン選択用テーブルを用いて決定される。特図２用装飾図柄の変動パターンも、この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動パターン選択用テーブルと同様に決定される。
【４４６２】
すなわち、大当たり種別カウンタＣ２が「０」～「９」のいずれかである場合であって左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」，「３１」～「１４０」または「１４１」～「１９８」であれば、左停止位置における数値対応情報であ

る主装飾図柄ＳＺを「１」とするスーパーリーチ群（変動時間３０秒の大当たりスーパーリーチＡ，Ｂ、変動時間６０秒の大当たりスーパーリーチＣ，Ｄ、または、変動時間１２０秒の大当たりスーパーリーチＥ，Ｆからなる大当たりスーパーリーチ群）が決定される。なお、大当たりスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅは、特殊演出として所定の有効期間内に決定ボタン８１の押下によって大当たり当選となる可能性を示唆する大当たり示唆情報を報知することもできる。

【４４６３】

大当たり種別カウンタＣ２が「１０」～「４９」または「５０」～「９９」のいずれかである場合であって左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「６５」であれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」とするノーマルリーチ群（変動時間２０秒の大当たりノーマルリーチＡ，Ｂ、変動時間３０秒の大当たりスーパーリーチＡ，Ｂ、または、変動時間６０秒の大当たりスーパーリーチＣ，Ｄからなる大当たりノーマル・スーパーリーチ群）が決定される。各リーチ演出においては、決定ボタン８１を使用する大当たり示唆情報を報知することもできる。

【４４６４】

次に、大当たり抽選テーブルの説明で上述したように、大当たり種別カウンタＣ２の値が「０」～「９」のいずれであっても、大当たり期待度が高い特定の変動パターンが選択された場合には、例外的に「７」の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺで揃う大当たり組合せとなる。この例外的に「７」の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺで揃う場合の大当たり変動パターンが選択される点について説明する。

【４４６５】

すなわち、大当たり種別カウンタＣ２が「０」～「９」のいずれかである場合には、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値が「０」～「９」のいずれであっても、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１７０」～「１９８」であれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「７」とすること（すなわち、「７」「７」「７」の大当たり組合せで揃う）が決定され、この場合の変動パターンとしてスーパーリーチＥ，Ｆ（変動時間１２０秒）を選択することが決定される。

【４４６６】

これに対して、大当たり種別カウンタＣ２が「０」～「９」のいずれかである場合であって、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１６９」であれば、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａ「０」～「９」に対応する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」～「６」，「８」～「１１」のいずれかで、第１変動種別カウンタＣＳ１に対応する大当たりスーパーリーチＡ～Ｆ（変動時間３０秒，６０秒，１２０秒）が決定される。なお、大当たり種別カウンタＣ２が「１０」～「９９」のいずれかである場合には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１７０」～「１９８」であっても、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「７」となることはなく、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａ「０」～「９」に対応する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」～「６」，「８」～「１１」のいずれかで、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する大当たりスーパーリーチＡ～Ｆ（変動時間３０秒，６０秒，１２０秒）が決定される。

【４４６７】

次に、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合であって右中停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「２０１」のいずれかであれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」とする完全外れが決定される。左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合であって右中停止パターン選択カウンタＣ３が「２０２」～「２０８」のいずれかであれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」とする前後外れノーマルリーチまたは前後外れスーパーリーチのいずれかが決定される。左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合であって右中停止パターン選択カ

ウンタＣ３が「２０９」から「２３８」のいずれかであれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」とする前後外れノーマルリーチまたは前後外れスーパーリーチのいずれかが決定される。

【４４６８】

次に、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合であって右中停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「２０１」のいずれかである場合は、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」とする完全外れＡ（変動時間：１０秒）、完全外れＢ（変動時間：１５秒）または完全外れＣ（変動時間：２０秒）のいずれかに決定される。なお、完全外れＡ，Ｂ，Ｃの場合も、決定ボタン８１を使用する大当たり示唆情報を報知する場合がある。そのため、大当たり示唆情報の報知の有無のみによっては、大当たりか外れかを判別することはできない。

【４４６９】

次に、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合であって右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２０２」～「２０８」のいずれかである場合は、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」とする前後外れノーマルリーチＡ，Ｂ（変動時間：２０秒）、前後外れスーパーリーチＡ，Ｂ（変動時間：３０秒）、前後外れスーパーリーチＣ，Ｄ（変動時間：６０秒）または前後外れスーパーリーチＥ，Ｆ（変動時間：１００秒）のいずれかに決定される。なお、前後外れノーマルリーチＡ，前後外れスーパーリーチＡ，Ｃも、上述と同様に、大当たり示唆情報を報知する場合と、大当たり示唆情報を報知しない場合とがある。

【４４７０】

次に、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合であって右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２０９」～「２３８」のいずれかである場合は、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」とする前後外れノーマルリーチＡ，Ｂ（変動時間：２０秒）、前後外れスーパーリーチＡ，Ｂ（変動時間：３０秒）または前後外れスーパーリーチＣ，Ｄ（変動時間：６０秒）のいずれかに決定される。前後外れノーマルリーチＡ，前後外れスーパーリーチＡ，Ｃも、上述と同様に、決定ボタン８１を使用する大当たり示唆情報を報知する場合がある。

【４４７１】

このように、上述した数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動パターン選択用テーブルでは、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動パターンの選択について説明したが、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「２」に対応する「１」以降も同様に選択される。この場合、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａのカウント値ごとに変動パターンを異ならせてもよい。例えば、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａのカウント値が「８」図柄に対応する「６」である場合は、「８」図柄以外の場合に比べて、変動時間を長く設定して、変動時間の長さの違いによって表示演出を異ならせてもよい。このようにすれば、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａのカウント値が人気のあるキャラクタを付加情報である装飾部ＳＺｂに含む数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに相当する場合、他の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの場合に比べて長い時間の表示演出（リーチ演出）を楽しませることができる。

【４４７２】

次に、図３１４を参照して、主装飾図柄の大当たり図柄停止パターン選択用テーブルについて説明する。実施例１において図１９を参照して説明した変動開始処理における大当たり時の装飾図柄指定コマンドは、本実施例では、この主装飾図柄の大当たり図柄停止パターン選択用テーブルに示される大当たり種別カウンタＣ２と左停止パターン選択カウンタＣ３Ａと変動種別カウンタＣＳ１との関係に従って設定される。

【４４７３】
大当たり種別カウンタＣ２の値が確変大当たり当選を示すカウンタ値「０」～「９」である場合であって、変動種別カウンタＣＳ１が「１７０」～「１９８」である場合には、大当たり図柄停止パターンは、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値に関わらず、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「７」「７」「７」で揃う。大当たり種別カウンタＣ２の値が確変大当たり当選を示すカウンタ値「０」～「９」である場合であっても、変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１６９」である場合には、大当たり図柄停止パターンは、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値「０」～「９」に順番に応じて、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「１」「１」「１」～「６」「６」「６」，「８」「８」「８」～「１１」「１１」「１１」で揃う。大当たり種別カウンタＣ２の値が時短大当たり当選を示すカウンタ値「１０」～「４９」である場合と、通常大当たり当選を示すカウンタ値「５０」～「９９」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、大当たり図柄停止パターンは、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値「０」～「９」に順番に応じて、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「１」「１」「１」～「６」「６」「６」，「８」「８」「８」～「１１」「１１」「１１」で揃う。
【４４７４】
次に、図３１５を参照して、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルについて説明する。実施例１において図１９を参照して説明した変動開始処理における外れ時の装飾図柄指定コマンドは、本実施例では、この主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルに示される左停止パターン選択カウンタＣ３Ａと右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂとの関係に従って設定される。
【４４７５】
左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「０」であれば、右停止図柄は「２」に設定され、中停止図柄は「１」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「１」「１」「２」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「１」であれば、右停止図柄は「２」に設定され、中停止図柄は「２」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「１」「２」「２」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２」であれば、右停止図柄は「２」に設定され、中停止図柄は「３」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「１」「３」「２」の組合せとなる。以降、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂの値が「２０１」となり、対応する第３図柄の外れ停止パターンが「１」「１１」「１１」（なお、後述する実施例のように、これをチャンス目と呼び、外れ停止パターンとは異なる特定の外れ停止パターンとしてもよい）となるまで、対応する右停止図柄と左停止図柄が完全外れの組合せとして決定される。
【４４７６】
左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１」に対応する「０」である場合のリーチ外れ図柄停止パターンは、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２０２」～「２０８」であれば、前後外れでのリーチ外れの組合せ「１」「２」「１」または「１」「１１」「１」のいずれかに設定される。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２０９」～「２３８」であれば、前後以外外れでのリーチ外れの組合せ「１」「３」「１」から「１」「１０」「１」のいずれかに設定される。なお、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂの値は、第３図柄の完全外れの組み合わせと１対１で対応するものに限らず、複数のカウント値が１つの完全外れの組み合わせと対応していてもよい。
【４４７７】
また、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「２」に対応する「１」である場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「０」であれば、右停止図柄は「１」に設定され、中停止図柄は「１」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「２」「１」「１」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選

択カウンタＣ３Ｂが「１」であれば、右停止図柄は「１」に設定され、中停止図柄は「２」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「２」「２」「１」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３が「２」であれば、右停止図柄は「１」に設定され、中停止図柄は「３」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「２」「３」「１」の組合せとなる。以降、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂの値が「２０１」となり、対応する第３図柄の外れ停止パターンが「２」「１１」「１１」となるまで、対応する右停止図柄と左停止図柄が完全外れの組合せとして決定される。

【４４７８】

左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「２」に対応する「１」である場合のリーチ外れ図柄停止パターンは、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２０２」～「２０８」であれば、前後外れでのリーチ外れの組合せ「２」「１」「２」または「２」「３」「２」のいずれかに設定される。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２０９」～「２３８」であれば、前後以外外れでのリーチ外れの組合せ「２」「４」「２」から「２」「１１」「２」のいずれかに設定される。なお、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂの値は、上述と同様に、第３図柄の完全外れの組み合わせと１対１で対応するものに限らず、複数のカウント値が１つの完全外れの組み合わせと対応していてもよい。

【４４７９】

次に、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１１」に対応する「９」である場合、について説明する。

【４４８０】

左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１１」に対応する「９」である場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「０」であれば、右停止図柄は「１」に設定され、中停止図柄は「１１」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「１１」「１１」「１」の組合せ（なお、後述する実施例のように、これをチャンス目と呼び、外れ停止パターンとは異なる特定の外れ停止パターンとしてもよい）となる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「１」であれば、右停止図柄は「１」に設定され、中停止図柄は「２」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「１１」「２」「１」の組合せとなる。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２」であれば、右停止図柄は「１」に設定され、中停止図柄は「３」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「１１」「３」「１」の組合せとなる。以降、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂの値が「２０１」となり、対応する第３図柄の外れ停止パターンが「１１」「１１」「１０」となるまで、対応する右停止図柄と左停止図柄が完全外れの組合せとして決定される。

【４４８１】

左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１１」に対応する「９」である場合のリーチ外れ停止パターンは、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２０２」～「２０８」であれば、前後外れでのリーチ外れの組合せ「１１」「１０」「１１」または「１１」「１」「１１」のいずれかに設定される。また、この場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「２０９」～「２３８」であれば、前後外れでのリーチ外れの組合せ「１１」「２」「１１」から「１１」「９」「１１」のいずれかに設定される。なお、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂの値は、上述と同様に、第３図柄の完全外れの組み合わせと１対１で対応するものに限らず、複数のカウント値が１つの完全外れの組み合わせと対応していてもよい。

【４４８２】

次に、図３１６を参照して、タイマ割込み処理を示すフローチャートについて説明する。タイマ割込み処理は、基本的には上述した実施例１のものと同じであるが、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性があるため、おもにステップＳ６０３Ｖａが異なっている。

【４４８３】

ステップＳ６０１では、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する。
【４４８４】
ステップＳ６０２では、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行し、大当たり乱数カウンタＣ１と第２図柄乱数カウンタＣ４の初期値設定に使用するカウンタを更新する。
【４４８５】
ステップＳ６０３Ｖａでは、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂの更新を実行する。具体的には、実施例１と同様にして、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及び右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂをそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態ではそれぞれ、「５９９」，「９９」，「２３８」）に達した後の１インクリメントの際にそれぞれ「０」にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ３の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する（図１０参照）。
【４４８６】
ステップＳ６０４では、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する。この始動入賞処理については、後述する図３１７のフローチャートにより説明する。
【４４８７】
このようにして、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂは、２ｍｓｅｃ毎に行われるタイマ割込み処理によって更新されるので、規則性をもって停止される左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに対して、右停止位置及び中停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺをランダムに停止させることができる。
【４４８８】
図３１７を参照して主制御装置２６１にて行われる始動入賞処理について説明する。始動入賞処理は、基本的には上述した実施例１のものと同じであるが、左停止位置に現れる数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに規則性があるため、ステップＳ７０４Ｖａ，ステップＳ７０５Ｖａが異なっている。
【４４８９】
ステップＳ７０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したか否かを作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップＳ７０２に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【４４９０】
ステップＳ７０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の作動保留球数Ｎが上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判別する。作動保留球数Ｎが上限値未満であればステップＳ７０３に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＳ７０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、作動保留球数Ｎを１インクリメントする。ステップＳ７０４では、主制御装置２６１は、ステップＳ７０３でインクリメントされた作動保留球数Ｎを保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置２６２に出力できるようにセットする。
【４４９１】
ステップＳ７０４Ｖａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞した場合であって、保留数が上限未満である場合に、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの更新を実行する。具体的には、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａを１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態ではそれぞれ、「１０」）に達した後の１インクリメントの際にそれぞれ「０」にクリアする。そして、カウンタ３Ａの更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する（図１０参照）。
【４４９２】

ステップＳ７０５Ｖａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の当落及び第３図柄の変動パターンの決定に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップＳ６０３Ｖａ及びステップＳ７０４Ｖａで更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａ及び右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂと、変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３の各値を、図１０に示したＲＡＭ５０３の保留球格納エリアにおける第１～第４保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。

【４４９３】

ステップＳ７０６では、主制御装置２６１は上述した図１９に示す変動開始処理に先立って行われる先読み抽選処理を実行する。

【４４９４】

このようにして、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａは、始動入賞処理によって保留球格納エリアに各種カウント値が格納される毎に更新されるので、ランダムに停止される右停止位置及び中停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに対して、左停止位置の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、規則性をもって停止させることができる。

【４４９５】

これにより、遊技者は、好みのキャラクタの画像（例えば男性の遊技者が多い機種では女性キャラクラの画像、女性の遊技者が多い機種では男性キャラクラの画像など）を伴う数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、所定の位置（例えば左停止位置）にて１０回の変動毎に見ることができるので、遊技者が遊技を終えようとするときに、好みのキャラクタの画像を伴う数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが次に左停止位置に停止される順番になるまで、もう少し遊技を続けようという意欲を生じさせることで、遊技の興趣性を向上することができる。

【４４９６】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機は（Ｖａ１）に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂの入球に基づいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、左停止図柄カウンタＣ３Ａ及び右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂから各値を取得し、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動表示を実行させる変動表示制御機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、所定の並びとなることでハズレや大当たりなどの遊技情報を示す数値情報である数字部ＳＺａと対応する付加情報である装飾部ＳＺｂを含む数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示画面４２ａに表示をする表示機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、例えば、「１」から「１１」までの数値情報である数字部ＳＺａで構成された１１種類の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、例えば、左装飾図柄列Ｌの左停止位置に「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・の順に出現するように表示させる表示制御機能を有し、変動表示が例えば、「１」「７」「１１」のハズレで停止することを契機として、「１」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「２」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに更新させて左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示することができる。

【４４９７】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【４４９８】

本実施例の遊技機は（Ｖａ２）に関し、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止する位置は、少なくとも左装飾図柄列Ｌの左停止位置と右装飾図柄列Ｒの右停止位置があり、

左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示される数値情報である数字部ＳＺａは変動表示の所定の結果が所定数出る毎に更新されるように設定されていてもよい。例えば、「１」→「？」→「？」→「？」→「？」→「？」→「？」→「？」→「？」→「？」→「２」・・・のように変動表示の所定の結果が１０回出る毎に左停止位置に表示される数値情報である数字部ＳＺａを更新するように設定されていてもよい。更新されない時の左停止位置に表示される数値情報である数字部ＳＺａは、ランダムに選択されて所定の結果が出る毎に左停止位置に表示されるもの（例えば、「１」→「５」→「９」→「１１」→「３」→「７」→「６」→「１０」→「８」→「４」→「２」・・・）であってもよいし、左停止位置に表示された数値情報である数字部ＳＺａが連続して表示されるもの（「１」→「１」→「１」→「１」→「１」→「１」→「１」→「１」→「１」→「１」→「２」・・・）であってもよい。

【４４９９】

本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｖａ３）に関し、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止する位置は、少なくとも左装飾図柄列Ｌの左停止位置と右装飾図柄列Ｒの右停止位置があり、右装飾図柄列Ｒの右停止位置に表示される数値情報である数字部ＳＺａは変動表示の所定の結果が出る毎に更新されるように設定されていてもよい。

【４５００】

本実施例（変形例２）に係る遊技機は（Ｖａ４）に関し、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止する位置は、少なくとも左装飾図柄列Ｌの左停止位置と右装飾図柄列Ｒの右停止位置があり、左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示される数値情報である数字部ＳＺａと右装飾図柄列Ｒの右停止位置に表示される数値情報である数字部ＳＺａは異なる規則性で表示され、変動表示の所定の結果が所定数でる毎に更新するように設定されていてもよい。

【４５０１】

本実施例（変形例３）に係る遊技機は（Ｖａ５）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示画面４２ａに数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを所定の位置（例えば、左装飾図柄列Ｌの左停止位置や右装飾図柄列Ｒの右停止位置）に表示させる際に変動表示中に表示される表示情報よりも遊技者に対して手前側に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示させることが可能であってもよい。

【４５０２】

本実施例（変形例５）に係る遊技機は（Ｖａ６）に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、抽選の結果が大当たりである場合に時短状態または確変状態とすることが可能な遊技状態制御機能を有し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短状態または確変状態においてハズレで停止した場合に、例えば、左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示された「１」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、ハズレで停止することを契機として、例えば、「１」の数値情報である数字部ＳＺａを次の順番に相当する「２」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに更新させて左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示してもよい。なお、通常状態においてハズレで停止した場合に、「１」の数値情報である数字部ＳＺａを次の順番に相当する「２」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに更新させて左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示してもよい。

【４５０３】

本実施例（変形例６）に係る遊技機は（Ｖａ７）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを更新する際に数値情報である数字部ＳＺａ「１」～「６」，「８」～「１１」に同じキャラクタを付加情報である装飾部ＳＺｂに対応づけて付加情報である装飾部ＳＺｂを変えずに数値情報である数字部ＳＺａを更新するようにしてもよい。

【４５０４】

本実施例に係る遊技機は（Ｖａ８）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、付加情報である装飾部ＳＺｂを数値情報である数字部ＳＺａの表示位置の隣に表示すること

ができる。また、付加情報である装飾部ＳＺｂを数値情報である数字部ＳＺａからもう少し離した位置に表示してもよい。

【実施例３９】

【４５０５】

以下、実施例３９に係る遊技機について説明する。実施例３９に係る遊技機は、実施例３８に係る遊技機の構成を基本としているが、チャンス目の構成を有していることが特徴的である。

【４５０６】

以下、実施例３９に係る遊技機について図３１８から図３２４を用いて詳細に説明する。図３１８は、実施例３９のチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。図３１９は、チャンス目不成立を示す変動表示態様を示す図である。図３２０は、チャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。図３２１は、異なるチャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。図３２２は、チャンス目の数値情報である数字部を強調する変動表示態様を示す図である。図３２３は、チャンス目の装飾部を変化する変動表示態様を示す図である。図３２４は、チャンス目成立の際に役物動作する変動表示態様を示す図である。

【４５０７】

＜遊技の流れ＞

遊技は、まず実施例３８で説明した通常状態から始まる。図３１８における（ａ）ないし（ｌ）は、通常状態における変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図３１８（ａ）は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、特図１に係る変動表示が表示画面４２ａ上で行われている状態を示している。

【４５０８】

図３１８（ｂ）は、左停止位置に「１０」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｉ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「１０」とキャラクタ「Ｉ」とキャラクタ「Ｉ」の登場に伴う決め台詞「Ｉのこと愛している？」が表示画面４２ａに表示される。

【４５０９】

図３１８（ｃ）は、右停止位置に「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「３」とキャラクタ「Ｃ」が表示画面４２ａに表示される。図３１８（ｄ）は、変動表示の結果が「１０」「７」「３」でハズレとなる様子が示されている。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「ハズレ大嫌い！」である。

【４５１０】

ここで、特図１に係る保留について説明する。特図１に係る保留は実施例３８で説明した通り、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が変動表示中に生じた場合に、この遊技球の入球に基づく変動表示を一時的に保留するものである。本例では、図３１８（ａ）に示した変動表示の開始から図３１８（ｄ）においてハズレの表示が出るまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が２回あったとする。この場合、図３１８（ｃ）に示す様に、表示画面４２ａの下側に第１保留表示ｈ１，第２保留表示ｈ２が点灯し、２つの保留が貯まっていることを遊技者に示す。第１保留表示ｈ１に係る変動は、これから行われる２回目の変動に対応し、第２保留表示ｈ２に係る変動は、その後に行われる３回目の変動に対応している。なお、表示画面４２ａにおけるｔｈは、当該保留と呼ばれ、点灯することにより当該変動が実行されていることを示す。

【４５１１】

保留と抽選との関係について説明する。上述のように保留に係る変動は、当該変動が終了してから実行されるが、この保留に関する抽選は、変動表示の前に既に実行されている。従って、第１保留表示ｈ１に係る保留、第２保留表示ｈ２に係る保留は、変動表示が実

行に移される前に、大当たりになるか、ハズレになるか決定されている。本例では、第１保留表示ｈ１に係る保留は、将来ハズレとなる保留であり、第２保留表示ｈ２に係る保留は、将来大当たりとなる保留であるものとする。表示画面４２には、第１保留表示を白色として、ハズレの可能性が高いことが示されており、第２保留表示を赤色として、大当たりの可能性が高いことが示されている。

【４５１２】

図３１８（ｄ）の段階で、保留が枯渇していないので、ハズレ表示の後、保留に係る変動が直ちに開始される（Ｖｂａ（ｅ）参照）。この２回目の変動は、第１保留表示ｈ１で示されていたとおり、ハズレの可能性が高く、本例では実際にハズレとなったとする。図３１８（ｆ）～図３１８（ｈ）は、２回目の変動表示の結果が「１１」「１」「１」でハズレとなるまでの様子を示している。左停止位置において「１１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止した理由は、１回目の変動の結果における左停止位置に「１０」が出現したからである。実施例３８で説明した規則に従えば、左停止位置に「１０」が出現すると、次の変動では左停止位置に「１１」が出現する。図３１８（ｇ）はこの規則に則った動作を説明している。なお、チャンス目においては、キャラクタの決め台詞は表示画面４２ａに表示されない。

【４５１３】

＜遊技の流れにおいて最も特徴的な構成＞

ここで、本実施例における最も特徴的な構成について説明する。すなわち、本実施例では、２回目の変動表示の結果である「１１」「１」「１」に関する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの並びが意味を持っている。この並びは、「１」「１」「１」などのような大当たりに関するものではないものの、数字の「１」のみで構成されることが他の並びと異なり特徴的である。本実施例では、「１１」「１」「１」のような並びをチャンス目と呼ぶ。チャンス目は、同じ数字が３つ揃ったわけではないので、変動表示の結果としてはハズレを意味する。しかし、チャンス目は、次回またはそれ以降の変動が大当たりの結果になる可能性が高いことを示す。図３１８（ｈ）では、変動表示の結果がチャンス目となっており、チャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示が表示画面４２に出ている。さらにチャンス目を強調するために、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ（特にキャラクタ）の配色を図３１８（ａ）～図３１８（ｇ）における通常のキャラクタから変化させている。配色の変更方法の具体例としては、キャラクタの赤みを全体的に強くするようなものが考えられる。この配色の違いを、図３１８（ｈ）では、斜線からなる模様で示している。

【４５１４】

なお、上述のように、保留表示における赤色の点灯は、大当たりの可能性が高いことを示している。チャンス目の発生は、この保留表示と合致している。

【４５１５】

＜その後の遊技の流れ＞

図３１８（ｉ）～図３１８（ｌ）は、３回目の変動が開始されてから「１」「１」「１」で大当たりとなるまでの様子を示している。左停止位置において「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止した理由は、２回目の変動の結果における左停止位置に「１１」が出現したからである。実施例３８で説明した規則に従えば、左停止位置に「１１」が出現すると、次の変動では左停止位置に「１」が出現する。図３１８（ｊ）はこの規則に則った動作を説明している。なお、左停止位置に「１」が出現したときにキャラクタ「Ａ」が登場し、それに伴い「Ａ見参」の決め台詞が表示画面４２ａに表示される様子は、実施例３８で説明したとおりである。

【４５１６】

＜チャンス目が現れないときの別例＞

図３１９は、チャンス目が現れないときの遊技を説明している。図３１９における動作としては、図３１９（ｆ）までは図３１８（ｆ）と同様である。図３１８（ｇ）では、チャンス目に係る「１」が右停止位置に現れるが、図３１９（ｇ）における右停止位置には

、「２」が現れ、この時点で変動の結果がチャンス目となる可能性がなくなる。
【４５１７】
図３１９（ｈ）は、変動表示の結果がチャンス目でも当たりでもない「１１」「１」「２」である完全ハズレの状態を示しており、図３１８（ｈ）を用いて説明したチャンス目を強調するような演出は行われない。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「ハズレだぜ」である。チャンス目が出現しないことにより、次回の変動がハズレとなる可能性はチャンス目が出現するときと比べて高いことが遊技者に示される。
【４５１８】
図３１９（ｉ）～図３１９（ｌ）は、３回目の変動が開始されてから「１」「９」「１」でハズレとなるまでの様子を示している。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「無念」である。左停止位置において「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止した理由は、２回目の変動の結果における左停止位置に「１１」が出現したからである。実施例３８で説明した規則に従えば、左停止位置に「１１」が出現すると、次の変動では左停止位置に「１」が出現する。図３１８（ｊ）はこの規則に則った動作を説明している。なお、左停止位置に「１」が出現したときにキャラクタ「Ａ」が登場し、それに伴い「Ａ見参」の決め台詞が表示画面４２ａに表示される様子は、実施例３８で説明したとおりである。
【４５１９】
なお、３回目の変動表示の結果は「１」「９」「１」であるので、図３１９（ｋ）から図３１９（ｌ）までの間にリーチ演出が実行される。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「リーチ也」である。本例では、リーチ演出にも関わらず変動はハズレの結果となる。これは、前回の変動が「１１」「１」「２」で完全ハズレとなったことにより示されていた結果である。
【４５２０】
本実施例によれば、実施例３８の構成に加え、変動の結果としてチャンス目が出ることによって、次回の変動が大当たりとなる可能性が高いことが示されるので、ハズレ表示にも面白みを持たせることができ、興趣性の高い遊技機を提供することができる。
【４５２１】
以下、本実施例は、以下のような変形実施が可能である。
【４５２２】
＜変形例１＞
上述の実施例では、チャンス目は「１１」「１」「１」の１種類だったが、チャンス目を複数種類としてもよい。
【４５２３】
チャンス目として第１チャンス目「１１」「１」「１」と、第２チャンス目「１１」「１１」「１」の２種類がある例について図３２０を参照しながら説明する。なお、本実施例の第１チャンス目，第２チャンス目は、時短状態、確変状態を盛り上げる演出に利用することができる。すなわち、図３２０は、時短状態または確変状態の場合における表示画面４２ａの表示内容を示している。図３２０は、通常状態とは異なる状態下で表示画面４２ａに表示される内容を示しており、通常状態と比べて背景色が異なっている。図３２０は、この様な事情を鑑みて図３１８における通常状態の背景色と異なる背景色を斜線の模様で表している。
【４５２４】
以降、確変状態を例にとって説明する。図３２０（ａ）～図３２０（ｄ）は、確変状態における１回目の変動として、第１チャンス目「１１」「１」「１」が出たときの様子を示している。確変状態の変動中に遊技機が何度か特図１用始動入賞装置３３ａへ入賞することにより、図３２０（ｂ）から図３２０（ｌ）まで保留が枯渇しないと仮定する。このとき、確変状態における変動が何度も繰り返されることになる。
【４５２５】
図３２０（ｄ）においてチャンス目が出たにも関わらず、９変動連続して大当たりが出

なかったものとする。９変動の間でも本実施例に係る遊技機は、上述した規則に従い、変動がある度に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」→「２」→「３」・・・の順で左停止位置に表示しているので、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが一巡し、１０回目の変動では、図３２０（ｅ），図３２０（ｆ）が示す様に、左停止位置には再び「１１」が表示される。この１０回目の変動では、第２チャンス目「１１」「１１」「１」が出る（図３２０（ｇ），図３２０（ｈ）参照）。

【４５２６】

図３２０（ｈ）において第２チャンス目が出たにも関わらず、９変動連続して大当たりが出なかったものとする。すると、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが再び一巡し、２０回目の変動では、図３２０（ｉ），図３２０（ｊ）が示す様に、左停止位置には再び「１１」が表示される。この２０回目の変動では、第１チャンス目「１１」「１」「１」が出る（図３２０（ｋ），図３２０（ｌ）参照）。このように、本例においては、第１チャンス目「１１」「１」「１」，第２チャンス目「１１」「１１」「１」が１０変動毎に交互に現れる。なお、このときのチャンス目は、必ずしも次回またはそれ以降の変動が大当たりとなる可能性を示すものである必要はない。

【４５２７】

なお、図３２０（ｄ）における第１チャンス目の表示に合わせて表示画面４２ａに「良い事あるかもよ」の表示がされ、図３２０（ｈ）における第２チャンス目の表示に合わせて表示画面４２ａに「がんばれよ」の表示がされ、図３２０（ｌ）における第１チャンス目の表示に合わせて表示画面４２ａに「あきらめるなよ」の表示がされる。このように本例は、チャンス目の出現に合わせて表示画面４２ａの表示を変えて遊技者を飽きさせないようにしている。

【４５２８】

以上のように本例では、時短状態、確変状態を盛り上げる演出として、例えば１０変動毎に次回の変動が有利となっていることを示す演出が実行される。このように構成すれば、ハズレが連続する場合であっても演出で遊技者を楽しませることができ、興趣性が向上された遊技機が提供できる。

【４５２９】

＜変形例２＞

上述の実施例では、チャンス目は「１１」「１」「１」の１種類だったが、チャンス目を複数種類としてもよい。

【４５３０】

チャンス目が第１チャンス目「１１」「１」「１」と、第３チャンス目「１」「１１」「１１」の２種類がある例について図３２１を参照しながら説明する。図３２１（ａ）～図３２１（ｈ）は、通常状態において、２回目の変動が第１チャンス目「１１」「１」「１」となるまでを示しており、その様子は図３１８（ａ）～図３１８（ｈ）と同様である。異なる点は、Ｖｂｄ（ｅ）において、第１保留表示ｈ１，第２保留表示ｈ２が、白以外（具体的には赤）で点灯していることである。つまり、Ｖｂｄ（ｅ）では、これから２連続して大当たりとなりやすい変動表示が行われることが表されている。

【４５３１】

図３２１（ｉ）～図３２１（ｌ）は、３回目の変動がハズレ図柄の一種である第３チャンス目「１」「１１」「１１」となるまでを示している。この並びは、「１」「１」「１」などのような大当たりに関するものではないものの、数字の「１」のみで構成されることが他の並びと異なり特徴的であり、「１１」「１」「１」と同様、チャンス目である。左停止位置において「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止した理由は、２回目の変動の結果における左停止位置に「１１」が出現したからである。実施例３８で説明した規則に従えば、左停止位置に「１１」が出現すると、次の変動では左停止位置に「１」が出現する。図３２１（ｊ）はこの規則に則った動作を説明している。このように本例では、２回の変動の結果が連続してチャンス目となる。なお、図示は省略するが、図３２１（ｌ）の後、次回の変動の結果は「２」「２」「２」で大当たりとなる。このとき

表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「やったね」である。
【４５３２】
なお、図３２０（ｈ）におけるチャンス目の表示に合わせて表示画面４２ａに「そろそろ当たるかも」の表示がされ、図３２０（ｌ）におけるチャンス目の表示に合わせて表示画面４２ａに「次こそ当たるかも」の表示がされる。このように本例は、チャンス目の種別によって表示画面４２ａの表示を変えて遊技者を飽きさせないようにしている。
【４５３３】
以上のように本例では、時短状態、確変状態を盛り上げる演出として、例えば２変動連続して次回の変動が有利となっていることを示す演出が実行される。このように構成すれば、ハズレが連続する場合であっても演出で遊技者を楽しませることができ、興趣性が向上された遊技機が提供できる。
【４５３４】
＜変形例３＞
上述の実施例では、チャンス目において完全ハズレ（チャンス目でないハズレ図柄）とは異なる配色でキャラクタを表示画面４２ａに表示させる様にしていたが、本発明はこの構成に限られない。チャンス目を強調するために、図３２２に示すように、チャンス目における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ（特に数値情報である数字部ＳＺａ）の配色を完全ハズレから変化させるようにしてもよい。この配色の違いを、図３２２（ｈ）では、斜線からなる模様で示している。
【４５３５】
＜変形例４＞
上述の実施例では、チャンス目において完全ハズレ（チャンス目でないハズレ図柄）とは異なる配色でキャラクタを表示画面４２ａに表示させる様にしていたが、本発明はこの構成に限られない。図３２３に示す様に、各キャラクタの形状（ポーズ等）をチャンス目が発生してから、少なくとも次の変動が終わるまでチャンス目が発生する前の状態から変化させるようにしてもよい。これによりチャンス目が発生した以降の変動が遊技者にとって有利であることが示される。
【４５３６】
＜変形例５＞
上述の実施例の構成に加え、遊技の演出を盛り上げる役物を用いることもできる。このような構成について図３２４を参照しながら説明する。本例においては、表示画面４２ａの上端に上下方向に出没自在の役物Ｖを有している。役物Ｖは、チャンス目が出現する前後で表示画面４２ａを盛り上げる構成である。遊技の流れとしては、図３１８での説明と同様であるので、適宜説明を省略する。
【４５３７】
図３２４（ｇ）は、２回目の変動において、左停止位置に「１１」，右停止位置に「１」が出現し、中停止位置に「１１」が来ればチャンス目となるチャンス目に先立つ先行段階を示している。このとき、可動範囲の上限位置にあり、表示画面４２ａの上端で隠れていた役物Ｖは、一部が表示画面４２ａの上端に現れ、再び表示画面４２ａの上端で隠れるという上下運動を行い、先行段階の到来を強調する。そして、実際にチャンス目が出現すると、役物Ｖは、上下運動を続け、チャンス目の出現を強調する。役物Ｖは、３回目の変動表示が開始される前に、表示画面４２ａの上端から隠れる位置において格納される。なお、仮に先行段階になったにも関わらずチャンス目が出現しなかった場合は、中停止位置に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが出現する前に、表示画面４２ａの上端から隠れる位置において格納される。
【４５３８】
本例では、チャンス目出現後の変動開始に合わせて、表示画面４２ａの背景色を変化させている。この背景色の違いを、図３２４（ｉ）～図３２４（ｌ）では、斜線からなる模様で示している。
【４５３９】

また、本例では、チャンス目出現後の変動開始に合わせて、通常状態における遊技に合わせて流れる音楽に変化を付けるようにしている。このような音楽の変更は、遊技機に付属のスピーカ２４を制御することで実現できる。

【４５４０】

背景色の変更、音楽の変更は、当該変動が遊技者にとって有利であることを示している。これら変更された背景色、音楽は、当該変動が終了すると、元の状態に戻る。

【４５４１】

次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図３２５から図３２６を用いて詳細に説明する。図３２５は、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルである。図３２６は、変動開始処理を示すフローチャートである。

【４５４２】

次に、図３２５を参照して、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルについて説明する。以下では、本例で「１１」「１」「１」のチャンス目を採用したことに伴い上述した実施例３８と異なる点を中心に説明する。

【４５４３】

実施例３８では左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが「９」、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「０」である場合、第３図柄の外れ図柄停止パターンを「１１」「１」「１」の組合せとしていたが、本例では「１１」「１」「１」の外れ図柄を通常の外れ図柄停止パターンではなくチャンス目としているので、主装飾図柄の外れ図柄停止パターン選択用テーブルにはチャンス目が含まれないようにしている。すなわち、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａが数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１１」に対応する「９」である場合、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂが「０」であれば、右停止図柄は「１」に設定され、中停止図柄は「２」に設定され、第３図柄の外れ図柄停止パターンは「１１」「２」「１」の組合せとなる。

【４５４４】

以降、右中停止図柄カウンタＣ３Ｂが「１」から「２０１」までを、第３図柄の外れ図柄停止パターン「１１」「２」「１」から「１１」「１１」「１０」までの組合せとなるように対応させる。このように、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂの値が「０」は、上述した実施例３８では「１１」「１」「１」に対応させていたが、本例では、この「１１」「１」「１」をチャンス目と呼び、通常の外れ停止パターンとは異なる特定の外れ停止パターンとしているので、大当たり期待度に応じてチャンス目を表示することができる。

【４５４５】

次に、図３２６を参照して、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が行う変動開始処理について説明する。変動開始処理は、上述した実施例１のものと基本的に同じであるので、異なる点（チャンス目停止図柄の設定）を中心に説明する。

【４５４６】

ステップＳ５０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する。大当たりである場合はステップＳ５０２に進み、外れである場合はステップＳ５０４に進む。

【４５４７】

ステップＳ５０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する第１図柄によって示される大当たり図柄、すなわち、第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａで表示する第１記号～第３記号の何れかとするかを求めて、ステップＳ５０３に進む。

【４５４８】

ステップＳ５０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を決定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂを用いることなく、ＲＡＭ５０３のカウ

ンタ用バッファに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａ及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを決定し、ステップＳ５０７に進む。

【４５４９】

ステップＳ５０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ図柄、すなわち第１図柄表示装置４０の第１セグメント表示部４０ａを第４記号で停止表示させるという停止図柄に設定し、ステップＳ５０５に進む。

【４５５０】

ステップＳ５０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３のカウンタ用バッファに格納されている左停止パターン選択カウンタＣ３Ａ、右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂ及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを決定し、ステップＳ５０７に進む。

【４５５１】

ステップＳ５０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５０３で決定された大当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップＳ５０５で決定された外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定し、ステップＳ５０８Ｖｂ１に進む。

【４５５２】

ステップＳ５０８Ｖｂ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、装飾図柄指定コマンドを設定するに先立って、チャンス目停止条件を満たしているか否かを判断する。チャンス目停止条件とは、大当たり乱数カウンタＣ１の値が外れを示し、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値が数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ「１１」に対応する値を示し、保留球格納エリアの例えば保留第１エリアに先読み抽選の結果としての例えば大当たり結果が格納されていることである。これらの条件を満たす場合は、停止図柄をチャンス目「１１」「１」「１」とする。チャンス目停止条件を満たしている場合はステップＳ５０８Ｖｂ２に進み、チャンス目停止条件を満たしていない場合はステップＳ５０８Ｖｂ３に進む。

【４５５３】

なお、チャンス目停止条件として、保留球格納エリアを保留第１エリアとしたが、これに限らず、保留第２エリア，保留第３エリア，保留第４エリアとしてもよい。保留第２エリアとした場合は、この保留第２エリアに格納中の変動が実行されるまで、２回続けてチャンス目停止をすることができる。また、チャンス目停止条件として、先読み抽選の結果を大当たり結果としたが、これに限らず、例えばスーパーリーチＥ，Ｆのような大当たり期待度の高い変動パターンとしてもよい。また、チャンス目は、停止図柄が「１１」「１」「１」に限らず、「１」「１１」「１１」などでもよい。

【４５５４】

ステップＳ５０８Ｖｂ２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ５０２，Ｓ５０３を経てきた場合には、図３１４に示す大当たり図柄停止パターン選択用テーブルに基づいて装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＳ５０４，ステップＳ５０５を経てきた場合には、図３１５に示す外れ図柄停止パターン選択用テーブルに基づいて装飾図柄指定コマンドを設定して本処理を終了する。

【４５５５】

ステップＳ５０８Ｖｂ３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、チャンス目停止条件を満たしているので、例えば「１１」「１」「１」のようなチャンス目に対応する装飾図柄指定コマンドを設定して本処理を終了する。

【４５５６】

このようにして、規則性を持って左停止図柄を停止させる場合でも、左停止図柄が「１１」である場合であって、保留エリアに大当たり当選や大当たりの可能性が高い変動が保

留されている場合には、「１１」「１」「１」チャンス目外れの変動表示を行い、その後の変動において大当たり期待度が高いことを示唆することができる。

【４５５７】

なお、チャンス目は、本例のように大当たり期待度が高い変動が保留されている場合に表示する構成に限らず、当該変動の大当たり期待度が高い場合に、仮停止と再変動を繰り返す疑似連演出を行う場合に、疑似連演出の契機となる仮停止においてチャンス目を表示してもよい。例えば、疑似連１回目に規則に沿って左停止位置に「１１」を表示し、「１１」「１」「１」という仮停止図柄を表示し、再変動では「１１」のリーチおよびスーパーリーチへの発展演出を表示し、スーパーリーチを「１１」「１１」「１１」の当たり組合せで表示してもよい。

【４５５８】

なお、チャンス目は、「１１」「１」「１」や「１」「１１」「１１」のような「１」の並びに限定されず、「１」「２」「３」，「２」「３」「４」，「３」「４」「５」・・・「１１」「１」「２」のような図柄ごとに連続する並びをチャンス目としてもよい。このようにすれば、左停止図柄が「１」や「１１」以外の図柄であっても、チャンス目表示演出を実行することができる。

【４５５９】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機は（Ｖｂ１）に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂの入球に基づいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、左停止図柄カウンタＣ３Ａ及び右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂから各値を取得し、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの変動表示を実行させる変動表示制御機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、所定の並びとなることでハズレや大当たりなどの遊技情報を示す数値情報である数字部ＳＺａと対応する付加情報である装飾部ＳＺｂを含む数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示画面４２ａに表示をする表示機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、例えば、「１」から「１１」までの数値情報である数字部ＳＺａで構成された１１種類の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを、例えば、左装飾図柄列Ｌの左停止位置に「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・の順に出現するように表示させる表示制御機能を有し、変動表示が例えば、「１０」「７」「３」のハズレで停止することを契機として、「１０」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１１」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに更新させて左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示し、変動表示が例えば、「１１」「１」「１」のチャンス目で停止した場合に表示画面４２にチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を所定の演出として実行させることができる。なお、所定の演出は、例えば、「そろそろ当たるかも」という音声であってもよい。また、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ（特に付加情報である装飾部ＳＺｂ）の配色を通常の付加情報である装飾部ＳＺｂから変化させる演出であってもよいし、役物Ｖを用いて演出を行ってもよい。また、このチャンス目停止は、大当たり期待度の高い変動において行われる疑似連演出における仮停止図柄として用いられ、疑似連演出を発生させる契機としてもよい。

【４５６０】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【４５６１】

本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｖｂ２）に関し、特定の並び（チャンス目）は

、例えば、数字の「１」のみで構成される第１チャンス目「１１」「１」「１」と、第２チャンス目「１１」「１１」「１」など複数あり、特定の並び（チャンス目）は、例えば、「１１」「１」「１」が出てから、例えば、９変動連続して大当たりが出なかった場合に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが一巡し、１０回目の変動では、左停止位置には再び「１１」が表示されチャンス目「１１」「１１」「１」が出るように設定されていてもよい。

【４５６２】

なお、実施例では、チャンス目は、次回またはそれ以降の変動が大当たりの結果になる可能性が高いことを示していたが、これに限らず、チャンス目がでたらその変動がリーチに発展することを示すものであってもよいし、次回の変動がリーチに発展することを示すものであってもよい。

【４５６３】

本実施例（変形例２）に係る遊技機は（Ｖｂ３）に関し、特定の並び（チャンス目）は、例えば、数字の「１」のみで構成される第１チャンス目「１１」「１」「１」と、第２チャンス目「１」「１１」「１１」など複数あり、特定の並び（チャンス目）は、例えば、第１チャンス目「１１」「１」「１」が出た場合に、左装飾図柄列Ｌの左停止位置の「１１」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに所定の規則に従って更新させて次に第２チャンス目「１」「１１」「１１」が出るという特定の規則性を持っていてもよい。

【４５６４】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｂ４）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば、特定の並び（チャンス目）となった数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ（特に付加情報である装飾部ＳＺｂ）の配色を通常の付加情報である装飾部ＳＺｂから変化させたり、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの付加情報である装飾部ＳＺｂ（各キャラクタ）の形状（ポーズ等）を変化させて、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが特定の並び（チャンス目）となる前とは異なる態様となるような変化を与えるように制御する。

【４５６５】

本実施例（変形例３）に係る遊技機は（Ｖｂ５）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば、特定の並び（チャンス目）となった数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａの配色を完全ハズレ（チャンス目でないハズレ図柄）数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａの配色から変化させるように制御していてもよい。

【４５６６】

本実施例（変形例４）に係る遊技機は（Ｖｂ６）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば、特定の並び（チャンス目）となった際に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの付加情報である装飾部ＳＺｂ（各キャラクタ）の形状（ポーズ等）をチャンス目が発生してから、少なくとも次の変動が終わるまでチャンス目が発生する前の状態から変化させるように制御していてもよい。

【４５６７】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｂ７）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば、表示画面４２にチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を実行させる、または、例えば、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａの配色を変化させたり数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの付加情報である装飾部ＳＺｂ（各キャラクタ）の形状（ポーズ等）を変化させてチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を実行させる。

【４５６８】

本実施例（変形例５）に係る遊技機は（Ｖｂ８）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば、表示画面４２ａの上端で隠れていた役物Ｖは、一部が表示画面４２ａの上端に現れ、再び表示画面４２ａの上端で隠れるという上下運動させる、または、例え

ば、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａの配色を変化させたり数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの付加情報である装飾部ＳＺｂ（各キャラクタ）の形状（ポーズ等）を変化させて表示画面４２ａの上端で隠れていた役物Ｖは、一部が表示画面４２ａの上端に現れ、再び表示画面４２ａの上端で隠れるという上下運動させるように制御していてもよい。

【４５６９】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｂ９）に関し、遊技者に認識され易い態様で表示するとは、例えば、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａの配色を変化させたり数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの付加情報である装飾部ＳＺｂ（各キャラクタ）の形状（ポーズ等）を変化させること、また、表示画面４２にチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を実行させることであり、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、特定の並び（チャンス目）となったことを、遊技者に認識され易い態様で表示する。

【４５７０】

本実施例（変形例５）に係る遊技機は（Ｖｂ１０）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、チャンス目出現後の変動開始に合わせて、表示画面４２ａの背景色を変化させるなど演出状態を変化させるように制御していてもよい。また、チャンス目出現後の変動開始に合わせて、通常状態における遊技に合わせて流れる音楽に変化させるなど演出状態を変化させるように制御していてもよい。

【４５７１】

本実施例（変形例５）に係る遊技機は（Ｖｂ１１）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば、チャンス目となる直前のチャンス目に先立つ先行段階において、表示画面４２ａの上端で隠れていた役物Ｖを一部が表示画面４２ａの上端に現れ、再び表示画面４２ａの上端で隠れるという上下運動をおこない、チャンス目となった直後、または、同じタイミングで、チャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示が表示画面４２に出し、さらにチャンス目を強調するために、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの付加情報である装飾部ＳＺｂ（各キャラクタ）の配色を通常のキャラクタから変化させるように制御していてもよい。

【４５７２】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｂ１２）に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、抽選の結果が大当たりである場合に時短状態または確変状態とすることが可能な遊技状態制御機能を有し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短状態または確変状態において変動表示が例えば、「１０」「７」「３」のハズレで停止した場合に、「１０」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１１」の数値情報である数字部ＳＺａで構成された数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに更新させて左装飾図柄列Ｌの左停止位置に表示し、変動表示が例えば、「１１」「１」「１」のチャンス目で停止した場合に表示画面４２にチャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示を実行させてもよい。

【実施例４０】

【４５７３】

以下、実施例４０に係る遊技機について説明する。実施例４０に係る遊技機は、実施例３８に係る遊技機の構成を基本としているが、チャンス目の構成を有していることが特徴的である。

【４５７４】

以下、実施例４０に係る遊技機について図３２７から図３３１を用いて詳細に説明する。図３２７は、実施例４０のチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。図３２８は、チャンス目成立であってボタン押下を伴う変動表示態様を示す図である。図３２９は、同じチャンス目が連続する変動表示態様を示す図である。図３３０は、左停止位置のみ同じ図柄が連続する変動表示態様を示す図である。図３３１は、異なるチャンス目成立を示す変動表示態様を示す図である。

【４５７５】
＜遊技の流れ＞
遊技は、まず実施例３８で説明した通常状態から始まる。図３２７における（ａ）ないし（ｌ）は、通常状態における変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図３２７（ａ）は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、特図１に係る変動表示が表示画面４２ａ上で行われている状態を示している。
【４５７６】
図３２７（ｂ）は、左停止位置に「１０」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｉ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「１０」とキャラクタ「Ｉ」とキャラクタ「Ｉ」の登場に伴う決め台詞「Ｉのこと愛している？」が表示画面４２ａに表示される。
【４５７７】
図３２７（ｃ）は、右停止位置に「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「３」とキャラクタ「Ｃ」が表示画面４２ａに表示される。図３２７（ｄ）は、変動表示の結果が「１０」「７」「３」でハズレとなる様子が示されている。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「ハズレ大嫌い！」である。
【４５７８】
本例では、図３２７（ａ）に示した変動表示の開始から図３２７（ｄ）においてハズレの表示が出るまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が２回あったとする。この場合、図３２７（ｃ）に示す様に、表示画面４２ａの下側に第１保留表示ｈ１，第２保留表示ｈ２が点灯し、２つの保留が貯まっていることを遊技者に示す。この点は、実施例３９と同様である。
【４５７９】
本例では、第１保留表示ｈ１に係る保留は、将来ハズレとなる保留であり、第２保留表示ｈ２に係る保留は、将来大当たりとなる保留であるものとする。表示画面４２には、第１保留表示を白色として、ハズレの可能性が高いことが示されており、第２保留表示を赤色として、大当たりの可能性が高いことが示されている。
【４５８０】
図３２７（ｄ）の段階で、保留が枯渇していないので、ハズレ表示の後、保留に係る変動が直ちに開始される（図３２７（ｅ）参照）。この２回目の変動は、第１保留表示ｈ１で示されていたとおり、ハズレの可能性が高く、本例では実際にハズレとなったとする。図３２７（ｆ）～図３２７（ｈ）は、２回目の変動表示の結果が「１１」「１」「１」でハズレとなるまでの様子を示している。左停止位置において「１１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止した理由は、１回目の変動の結果における左停止位置に「１０」が出現したからである。実施例３８で説明した規則に従えば、左停止位置に「１０」が出現すると、次の変動では左停止位置に「１１」が出現する。図３２７（ｇ）はこの規則に則った動作を説明している。なお、チャンス目においては、キャラクタの決め台詞は表示画面４２ａに表示されない。
【４５８１】
＜遊技の流れにおいて最も特徴的な構成＞
ここで、本実施例における最も特徴的な構成について説明する。すなわち、本実施例では、２回目の変動表示の結果である「１１」「１」「１」に関する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの並びが意味を持っている。この並びは、実施例３９で説明したように大当たりの可能性が高いことを示すチャンス目である。図３２７（ｈ）では、変動表示の結果がチャンス目となっており、実施例３９と異なるのは、チャンス目を強調するための「そろそろ当たるかも」という表示等が表示画面４２に出ない。さらに、実施例３９で説明したチャンス目を強調するキャラクタの配色の変更もなされない。したがって、本実施例に

よれば、「１１」「１」「１」という並びのみで次回の大当たりを予期する演出をしている。

【４５８２】

もっとも、本例では、チャンス目以外にも赤色の保留表示によって次回の変動が大当たりとなる可能性が高く、チャンス目の発生は、この保留表示と合致しているが、この表示は、チャンス目による大当たりの可能性の示唆と独立したものであり、チャンス目を強調するための演出ではない。すなわち、赤色の保留表示はチャンス目の表示よりも先に表示されるものであるし、赤色の保留表示があるからといってチャンス目が必ず表示されるとは限らず、チャンス目が表示されたからといって保留表示が必ず赤色になっていることもない。

【４５８３】

＜その後の遊技の流れ＞

図３２７（ｉ）～図３２７（ｌ）は、３回目の変動が開始されてから「１」「１」「１」で大当たりとなるまでの様子を示している。左停止位置において「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが停止した理由は、２回目の変動の結果における左停止位置に「１１」が出現したからである。実施例３８で説明した規則に従えば、左停止位置に「１１」が出現すると、次の変動では左停止位置に「１」が出現する。図３２７（ｊ）はこの規則に則った動作を説明している。なお、左停止位置に「１」が出現したときにキャラクタ「Ａ」が登場し、それに伴い「Ａ見参」の決め台詞が表示画面４２ａに表示される様子は、実施例３８で説明したとおりである。

【４５８４】

本実施例は、下記の様に変形実施が可能である。

【４５８５】

＜変形例１＞

実施例によれば、チャンス目が表示画面４２ａに表示された後の状態は１通りだったが、遊技者が遊技中に押下が可能な決定ボタン８１の操作によってチャンス目表示後における表示画面４２ａの表示を変えるようにしてもよい。

【４５８６】

図３２８は本例を説明する図である。図３２８（ａ）～図３２８（ｇ）までは、図３２７（ａ）～図３２７（ｇ）と同様、１回目の変動および２回目の変動の途中を示している。図３２８（ｈ）は、２回目の変動において、チャンス目が表示画面４２ａに表示された状態を表している。このとき、「ボタンを押せ！」という文字と、「３秒」という制限時間を示す文字が表示画面４２ａの定まった箇所に表示される。これら文字の表示は、単に遊技者に決定ボタン８１の押下を促す表示であり、これから大当たりになる可能性が高いことを示すものではない。本例はこの点が実施例３９とは異なる。

【４５８７】

図３２８（ｉ）は、遊技者が３秒以内に決定ボタン８１を押下した場合を示している。すると、「ボタンを押せ！」等の文字の代わりに「そろそろ当たるかも」という文字が表示画面４２ａの定まった箇所に表示される。

【４５８８】

このように、本例では、遊技者が表示画面４２ａに促された通りに決定ボタン８１を押下すると、大当たりのチャンスが近づいていることが明示される。確かに、図３２８（ｈ）の時点で、チャンス目により次回の変動が大当たりとなる可能性が高いことは暗示されているが、実施例３９の場合と違い、チャンス目の表示に合わせて当たりの可能性に触れた表示が出ないので、遊技者からすればチャンスの到来が分かりづらい。

【４５８９】

図３２８（ｊ）は、決定ボタン８１の押下が促されたにも関わらず遊技者が決定ボタン８１を押さなかった場合を示している。すると、「ボタンを押せ！」等の文字の代わりに「・・・！？」という文字が表示画面４２ａの定まった箇所に表示される。

【４５９０】

このように、本例では、決定ボタン８１の押下が促されたにも関わらず遊技者が決定ボタン８１を押さなかった場合、大当たりのチャンスが近づいていることが明示されない。つまり、決定ボタン８１を指定した期間内に押下しないと、チャンス目以外に当たりの可能性に触れた表示が出ないので、遊技者からすればチャンスの到来が分かりづらいままである。つまり、この場合、遊技者がチャンス目を見逃すと、次の変動が大当たりになるチャンスが到来していることを認識できないことになる。

【４５９１】

なお、本例では、チャンス目の表示に合わせて「ボタンを押せ！」の表示をしていたが、チャンス目の表示の直前（変動中）において「ボタンを押せ！」の表示をしてもよい。

【４５９２】

＜変形例２＞

上述の実施例では、規則に従って数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示順を決定する構成となっていたが、必ずしも規則に従う必要はない。図３２９は本例を説明する図である。図３２９（ａ）～図３２９（ｈ）までは、図３２７（ａ）～図３２７（ｈ）と同様、１回目の変動および２回目の変動を示している。図３２９（ｈ）では、次回変動が大当たりとなる可能性が高いことを示すチャンス目「１１」「１」「１」が表示画面４２ａに表示されている。

【４５９３】

図３２９（ｈ）において図３２７（ｈ）と異なる点は、保留表示が２連続して赤色となっていることである。これは、次回行われる３回目の変動、次々回行われる４回目の変動のそれぞれが大当たりとなる可能性が高いことを表している。３回目の変動に関して大当たりのチャンスが到来していることはチャンス目の表示により示唆されたことになる。

【４５９４】

本例において、特徴的なのは、チャンス目が連続して表示される場合があることである。すなわち、３回目の変動の結果は２回目の変動の結果と同じチャンス目「１１」「１」「１」となっている。つまり、大当たりとなる可能性が高かったにも関わらず３回目の変動の結果はハズレである。

【４５９５】

このようにチャンス目が連続して表示される構成は、左停止位置において変動表示が実行される度に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」→「２」→・・・→「１１」→「１」の順に表示される規則に反している。すなわち、２回目の変動において左停止位置に出現したのは「１１」であるにも関わらず、３回目の変動表示において左停止位置に出現したのは「１」ではなく「１１」である。このように本例では、大当たりのチャンスが連続する場合、チャンス目も連続させる。３回目の変動表示においても、２回目の変動表示と同様、実施例３９における「次は当たるかも」といった当たりの可能性に触れた表示はない。

【４５９６】

上述の例では、「１１」が２回、左停止位置に出現し、それに合わせてキャラクタ「Ｊ」が２回、左停止位置に出現するようになっていたが、キャラクタについて必ずしも規則に反する必要はなく、２回目の「１１」の出現に合わせて、キャラクタ「Ｊ」の代わりに規則通りの「１」に対応するキャラクタ「Ａ」を表示するようにしてもよい。

【４５９７】

＜変形例３＞

上述の実施例では、チャンス目により大当たりのチャンスが到来したことを示唆するようにしていたが、チャンス目以外の方法でチャンス到来を示唆するようにしてもよい。図３３０は、この構成を説明している。図３３０（ａ）～図３３０（ｆ）までは、図３２７（ａ）～図３２７（ｆ）と同様、１回目の変動および２回目の変動の途中を示している。

【４５９８】

図３３０（ｆ）～図３３０（ｈ）は、２回目の変動の結果が「１１」「３」「６」でハズレとなるまでの様子を説明している。図３３０（ｇ）において左停止位置に数値対応情

報である主装飾図柄ＳＺ「１１」が停止したときに表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「Ｊと呼んでくれ」である。図３３０（ｈ）で示したハズレが出た後、直ちに３回目の変動表示が開始される（図３３０（ｉ）参照）。

【４５９９】

４回目の変動の結果が大当たりであるとすると、本例では、３回目の変動において次回の変動の結果が大当たりとなりやすいことを示す表示を行う。すなわち、本例では、図３３０（ｊ）において、左停止位置に「１１」が停止するのである。このように「１１」が左停止位置に連続して表示される構成は、左停止位置において変動表示が実行される度に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」→「２」→・・・→「１１」→「１」の順に表示される規則に反している。すなわち、２回目の変動において左停止位置に出現したのは「１１」であるにも関わらず、３回目の変動表示において左停止位置に出現したのは「１」ではなく「１１」である。このように本例では、大当たりのチャンスが到来した場合、複数の変動に亘って連続して同じ数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示させる。本例における３回目の変動表示においても、実施例３９における「次は当たるかも」といった当たりの可能性に触れた表示はない。

【４６００】

図３３０（ｋ），図３３０（ｌ）は、３回目の変動が「１１」「５」「９」でハズレとなるまでの様子を示している。

【４６０１】

一方、ハズレ図柄「１１」「３」「６」が出た後の変動表示が規則通りとなる場合（左停止位置において「１１」ではなく「１」が出現した場合）、大当たりのチャンスが到来していないことが示唆される。

【４６０２】

＜変形例４＞

上述の実施例では、チャンス目は１種類しかなかったが、チャンス目を複数とし、各チャンス目を使い分けるように構成してもよい。図３３１は、この構成を説明している。図３３１（ａ）～図３３１（ｄ）までは、図３２７（ａ）～図３２７（ｄ）と同様、１回目の変動を示している。ただし、説明の便宜上、１回目の変動に係る左停止位置には、「１１」が出現するものとする。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は「Ｊと呼んでくれ」である。

【４６０３】

図３３１（ｅ）～図３３１（ｈ）は、２回目の変動がハズレかつ、チャンス目「１」「１１」「１１」となるまでを示している。この並びは「１１」「１」「１」と同様、数字「１」のみからなり、本例においてチャンス目である。左停止位置において「１」が停止した理由は、２回目の変動の結果における左停止位置において「１１」が出現したからである。この動作は、上述した規則に則っている。

【４６０４】

図３３１（ｉ）～図３３１（ｌ）は、３回目の変動表示の結果が「２」「２」「２」で大当たりとなる様子を示している。図３３１（ｌ）において表示画面４２ａに表示される決め台詞は「やったね」である。

【４６０５】

本例では、第１チャンス目「１１」「１」「１」と第２チャンス目「１」「１１」「１１」とが互いに異なる意味を持っている。本例においては、第１チャンス目は、次の変動が当たれば確変付き大当たりとなることを示している。もちろん、第１チャンス目が出現しても、次の変動がハズレとなる場合もある。また、第２チャンス目は、次の変動が当たれば時短付きき大当たりとなることを示している。もちろん、第２チャンス目が出現しても、次の変動がハズレとなる場合もある。

【４６０６】

＜変形例５＞

なお、本変形例では、特図１に係る変動でチャンス目「１１」「１」「１」を表示する

構成としていたが、特図２に係る変動でチャンス目「１１」「１」「１」を表示する構成としてもよい。また、特図１に係る変動では、停止図柄をランダムに決定するが、特図２に係る変動では、規則性に従って左停止図柄を決定してチャンス目「１１」「１」「１」を表示する構成としてもよい。

【４６０７】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機は（Ｖｃ１）に関し、一連の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを所定の規則「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・に従って、表示画面上に表示させる構成であり、変動表示が停止すると、前回表示された「１０」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを所定の規則に従って定まる次の「１１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに更新させ、この「１１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺがチャンス目「１１」「１」「１」の並びのとき、次の遊技状態を示唆する。

【４６０８】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【４６０９】

本実施例（変形例１）の遊技機は（Ｖｃ２）に関し、遊技者が決定ボタン８１を押下したとき表示画面４２ａに「そろそろ当たるかも」と表示し、押下せず表示画面４２ａに「・・・！？」が表示されるときよりも早いタイミングで、次の遊技状態を示唆する。

【４６１０】

本実施例（変形例２）の遊技機は（Ｖｃ３）に関し、変動表示がチャンス目「１１」「１」「１」で停止した後の変動表示が規則に反し再びチャンス目「１１」「１」「１」となる場合がある。このようにして、大当たりのチャンスが連続していることが示唆されるのである。一方、チャンス目「１１」「１」「１」後の変動表示が規則通りとなる場合、大当たりのチャンスが連続していないことが示唆される。

【４６１１】

本実施例の遊技機は（Ｖｃ４）に関し、変動表示がチャンス目「１１」「１」「１」で停止する場合は、次の遊技状態が遊技者にとって有利であり、変動表示がチャンス目で停止しない場合は、次の遊技状態が遊技者にとって有利でないことが示唆される。

【４６１２】

本実施例（変形例３）の遊技機は（Ｖｃ５）に関し、変動表示がチャンス目以外「１１」「３」「６」で停止した後の変動表示が規則に反し再びチャンス目以外「１１」「５」「９」となる場合がある。つまり、左停止位置の図柄が「１１」で外れが確定した後、規則に反して再び左停止位置の図柄を「１１」とする外れを確定させる。このようにして、大当たりのチャンスが到来していることが示唆されるのである。一方、ハズレ図柄「１１」「３」「６」が出た後の変動表示が規則通りとなる場合（左停止位置において「１」が出現した場合）、大当たりのチャンスが到来していないことが示唆される。

【４６１３】

本実施例（変形例１）の遊技機は（Ｖｃ６）に関し、変動表示がチャンス目「１１」「１」「１」で停止する場合は、表示画面４２ａ上で「ボタンを押せ！」「そろそろ当たるかも」という表示をし、次の遊技状態を示唆する所定の演出を行う。

【４６１４】

本実施例（変形例５）の遊技機は（Ｖｃ７）に関し、特図１に係る変動でチャンス目「１１」「１」「１」を表示する構成としていたが、特図２に係る変動でチャンス目「１１」「１」「１」を表示する構成としてもよい。また、特図１に係る変動では、停止図柄をランダムに決定するが、特図２に係る変動では、規則性に従って左停止図柄を決定してチャンス目「１１」「１」「１」を表示する構成としてもよい。

【４６１５】

本実施例（変形例４）の遊技機は（Ｖｃ８）に関し、２種類のチャンス目を設定し、第

１チャンス目「１１」「１」「１」が表示画面４２ａに表示されたときは、次の変動が当たれば確変付き大当たりになることが示唆され、第２チャンス目「１」「１１」「１１」が表示画面４２ａに表示されたときは、次の変動が当たれば時短付き大当たりになることが示唆されるように構成してもよい。

【実施例４１】

【４６１６】

以下、実施例４１に係る遊技機について説明する。実施例４１に係る遊技機は、実施例３８に係る遊技機の構成を基本としているが、規則に反する場合があることが特徴的である。

【４６１７】

以下、実施例４１に係る遊技機について図３３２から図３３３を用いて詳細に説明する。図３３２は、実施例４１の左装飾図柄列が規則に反する変動表示態様を示す図である。図３３３は、左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。

【４６１８】

＜遊技の流れ＞

遊技は、まず実施例３８で説明した通常状態から始まる。図３３２における（ａ）ないし（ｌ）は、変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図３３２（ａ）は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、特図１に係る変動表示が表示画面４２ａ上で行われている状態を示している。

【４６１９】

図３３２（ｂ）は、左停止位置に「４」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｄ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「４」とキャラクタ「Ｄ」とキャラクタ「Ｄ」の登場に伴う決め台詞「Ｄである」が表示画面４２ａに表示される。

【４６２０】

図３３２（ｃ）は、右停止位置に「４」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｄ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「４」とキャラクタ「Ｄ」が表示画面４２ａに表示され、リーチ状態となる。このようになると、リーチに関する演出が実行される。

【４６２１】

図３３２（ｄ）は、リーチ演出後の変動表示の結果が「４」「４」「４」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「当たりである」である。なお、この大当たりは確変付きである。

【４６２２】

本例では、図３３２（ａ）に示した変動表示の開始から図３３２（ｄ）において当たりの表示が出るまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、図３３２（ａ）～図３３２（ｌ）の間、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。

【４６２３】

図３３２（ｅ）は、２回目の変動（特図２に係る１回目の変動）が実行される様子を示している。この変動は確変が付いているので、背景色が図３３２（ａ）～図３３２（ｄ）で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図３３２（ｅ）においては斜線で示す模様で表されている。

【４６２４】

なお、図３３２（ｅ）において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化したことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。

【４６２５】

図３３２（ｆ）は、２回目の変動において左停止位置に「４」が停止した状態を表して

いる。上述のように１回目の変動の結果は、「４」「４」「４」であり、左停止位置には「４」が出現していたことからすれば、２回目の変動において左停止位置に「４」が出現するのは、実施例３８における規則に反している。なお、数値情報である数字部「４」には、キャラクタ「Ｄ」が付属するので、左停止位置にはキャラクタ「Ｄ」が登場する。このとき、左停止位置における「４」の出現は、現在の遊技状態が確変状態であることを示唆している。

【４６２６】

図３３２（ｆ）の後の図３３２（ｇ），図３３２（ｈ）は、２回目の変動の結果が「４」「３」「１０」でハズレとなる様子を示している。このとき表示部４２ａに表示される決め台詞は、「ざんねんである」である。

【４６２７】

図３３２（ｉ）～図３３２（ｌ）は、３回目の変動の結果が「５」「１１」「６」でハズレとなる様子を示している。図３３２（ｊ）において、左停止位置に「５」が止まった理由は、２回目の変動表示において左停止位置に「４」が停止していたからである。この動作は、上述した規則に則っている。

【４６２８】

＜時短付き大当たりの場合＞

１回目の変動の結果「４」「４」「４」が時短付き大当たりの場合は、２回目の変動において左停止位置に「５」が停止する。この「５」が出現は、実施例３８における規則に則っている。従って、２回目の変動において左停止位置に規則に反する「４」が出現するか、それとも規則に則った「５」が停止するかによって、遊技者は、現在の遊技状態の有利さを知ることができる。本実施例によれば、左停止位置における数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現が規則に反している場合、有利な遊技状態（確変状態）を示しており、規則に則っている場合、確変状態よりも不利な遊技状態（時短状態）を示している。従って、遊技者からすれば、遊技を行っているうちに数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現規則に慣れてきていたところ、規則に反する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが左停止位置に出現することで、違和感を覚えることになる。このようにすることで、単調な遊技を防止し、より面白みのある遊技機が提供できる。

【４６２９】

本実施例は、以下のような変形実施が可能である。

【４６３０】

＜変形例１＞

上述の実施例では、左停止位置に出現する数値情報である数字部ＳＺａの違いで確変状態、時短状態を区別して示唆するように構成されていたが、例えば同じ数値情報である数字部「４」を表示することで確変状態、時短状態を区別して示唆するようにしてもよい。図３３３（ａ）～図３３３（ｄ）は、１回目の変動が始まってから、リーチ演出を経て、変動表示の結果が「４」「４」「４」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「当たりである」である。なお、この大当たりは確変付きまたは時短付きである。

【４６３１】

本例では、図３３３（ａ）に示した変動表示の開始から図３３３（ｄ）において当たりの表示が出るまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。

【４６３２】

図３３３（ｅ）は、２回目の変動が実行される様子を示している。この変動は、確変または時短が付いているので、背景色が図３３３（ａ）～図３３３（ｄ）で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図３３３（ｅ）においては斜線で示す模様で表されている。

【４６３３】

なお、図３３３（ｅ）において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化し

たことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。

【４６３４】

そこで、本例では、現在の遊技状態が確変状態なのか時短状態なのかを遊技者に示唆する構成を有している。すなわち、現在の遊技状態が時短状態の場合、２回目の変動表示において、左停止位置に止まるのは１本の角付きのキャラクタ「Ｄ」である。キャラクタ「Ｄ」は数値情報である数字部「４」に付属する付加情報である装飾部ＳＺｂなので、左停止位置には、「４」が止まる。また、数値部には左下がり斜線で示す青色の「４」が表示されている。これらの事象がそれぞれ時短状態の発生を示唆している（図３３３（ｆ）参照）。また、現在の遊技状態が確変状態の２回目の変動表示において、左停止位置に止まるのは２本の角付きのキャラクタ「Ｄ」である。キャラクタ「Ｄ」は数値情報である数字部「４」に付属する付加情報である装飾部ＳＺｂなので、左停止位置には、「１」が止まる。また、数値部には右下がり斜線で示す赤色の「４」が表示されている。これらの事象が確変状態の発生を示唆している（図３３３（ｉ）参照）。このように、いずれの場合も左停止位置には「４」が止まるものの、本例は、付属するキャラクタ「Ｄ」の形状の違いや数値部の色味により現在の遊技状態の種別を示唆している。

【４６３５】

＜変形例２＞

上述の実施例では、「４」「４」「４」の大当たりの後、遊技状態が確変状態を示すために次回の変動表示における左停止位置に、大当たり図柄と同じ図柄である「４」を停止させていたが、大当たり図柄と同じ図柄「４」の代わりに、大当たり図柄「４」よりも１小さい「３」、または大当たり図柄「４」と隣接しない「２」等を停止させるようにしてもよい。

【４６３６】

＜変形例３＞

上述の実施例では、所定の規則は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・といように数値情報である数字部ＳＺａを増加させる順番で表示画面４２ａに表示するというものだったが、本発明はこの構成に限られない。数値情報である数字部ＳＺａを減少させる順番で表示画面４２ａに表示するように所定の規則を定めてもよい。この際、「４」「４」「４」の大当たりの後、遊技状態が時短状態を示すために次回の変動表示における左停止位置に大当たり図柄と同じ図柄「４」を停止させる必要はなく、「４」の代わりに、大当たり図柄と同じ図柄「４」よりも１大きい「５」、または大当たり図柄と同じ図柄「４」と隣接しない「６」等を停止させるようにしてもよい。

【４６３７】

＜変形例４＞

上述の実施例では、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが規則に反した出現をした場合、確変状態を示し、規則に則った出現をした場合、時短状態を示していたが、この対応関係を逆にし、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが規則に反した出現をした場合、時短状態を示し、規則に則った出現をした場合、確変状態を示すようにしてもよい。この場合において、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが規則に反した出現をするのは、変動１００回に係る時短であることが定められている場合、遊技者は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示が規則に反すると、変動１００回の期間中、時短状態が連続するという示唆を認識することができる。

【４６３８】

次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図３３４を用いて詳細に説明する。図３３４は、変動開始処理を示すフローチャートである。

【４６３９】

次に、図３３４を参照して、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が行う変動開始処理について説明する。変動開始処理は、上述した実施例１のものと基本的に同じであるので、異

なる点（ステップＳ５０８Ｖｄ１以降における確変・時短大当たり後の停止図柄の設定）を中心に説明する。

【４６４０】

ステップＳ５０８Ｖｄ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、装飾図柄指定コマンドを設定するに先立って、この変動開始処理が確変大当たり後の初回変動であるか否かを判断する。確変大当たり後の初回変動でなければステップＳ５０８Ｖｄ２に進み、確変大当たり後の初回変動であればステップＳ５０８Ｖｄ３に進む。

【４６４１】

ステップＳ５０８Ｖｄ２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理が時短大当たり後の初回変動であるか否かを判断する。時短大当たり後の初回変動でなければステップＳ５０８Ｖｄ５に進み、時短大当たり後の初回変動であればステップＳ５０８Ｖｄ４に進む。

【４６４２】

ステップＳ５０８Ｖｄ３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理が確変大当たり後の初回変動であるので、左停止図柄を規則に反して大当たり図柄と同じ図柄を表示し、その左停止図柄を特別な左停止図柄（赤みを帯びた図柄）とする装飾図柄指定コマンドを設定する。例えば、大当たり図柄が「４」「４」「４」の揃いであれば、次の変動開始処理での左停止図柄は「４」となり、赤みを帯びた態様で表示される。これによって、大当たり後の初回変動で左停止図柄が大当たり図柄と同じ図柄で且つ左停止図柄が赤みを帯びた態様で表示された場合は、その大当たりは確変大当たりであることを示唆することができる。

【４６４３】

ステップＳ５０８Ｖｄ４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理が時短大当たり後の初回変動であるので、左停止図柄を規則に反して大当たり図柄と同じ図柄を表示し、その左停止図柄を特別な左停止図柄（青みを帯びた図柄）とする装飾図柄指定コマンドを設定する。例えば、大当たり図柄が「４」「４」「４」の揃いであれば、次の変動開始処理での左停止図柄は「４」となり、青みを帯びた態様で表示される。これによって、大当たり後の初回変動で左停止図柄が大当たり図柄と同じ図柄で且つ左停止図柄が青みを帯びた態様で表示された場合は、その大当たりは時短大当たりであることを示唆することができる。

【４６４４】

ステップＳ５０８Ｖｄ５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理が通常大当たり後の初回変動であるか、または、確変・時短大当たり後で２回目以降の変動であるので、通常通りに、大当たり図柄停止パターン選択用テーブルまたは外れ図柄停止パターン選択用テーブルに基づいて装飾図柄指定コマンドを設定する。

【４６４５】

このようにして、大当たりが確変大当たりか時短大当たりか分からない設定の下で、大当たり後の初回変動における左停止図柄が規則に反した図柄で表示されるか、規則に従った図柄が表示されるかに応じて、確変・時短大当たりであったか否かを示唆することができる。また、左停止図柄が規則に反した図柄である場合に、その表示態様の違い（例えば色味の違い）によって、確変大当たりであったか時短大当たりであったかを示唆することができる。

【４６４６】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機は（Ｖｄ１）に関し、一連の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを所定の規則「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・に従って、表示画面上に表示させる構成であり、変動表示が大当たり「４」「４」「４」で停止することを契機として、所定の規則に関わらず、次の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺとして遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する主装飾図柄「４」を左停止位置に表示する。

【４６４７】
その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。
【４６４８】
本実施例に係る遊技機は（Ｖｄ２）に関し、変動表示が規則に従っていない契機となる変動表示の結果は、大当たりであり、変動表示が規則に従っている契機となる変動表示の結果であるハズレよりも遊技者にとって有利である。
【４６４９】
本実施例（変形例２）に係る遊技機は（Ｖｄ３）に関し、所定の規則は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを増加させる規則であり、変動表示が「４」「４」「４」で大当たりとなると、主装飾図柄「４」を減少させて「３」を表示する構成としてもよい。
【４６５０】
本実施例（変形例３）に係る遊技機は（Ｖｄ４）に関し、所定の規則は、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを減少させる規則であり、変動表示が「４」「４」「４」で大当たりとなると、主装飾図柄「４」を増加させて「５」を表示する構成としてもよい。
【４６５１】
本実施例（変形例２，変形例３）に係る遊技機は（Ｖｄ５）に関し、上述の（Ｖｄ３）において「４」の後「３」を表示しないで、その代わりに主装飾図柄「４」を減少させた「４」と隣接しない「２」を表示することもできる。また、上述の（Ｖｄ４）において「４」の後「５」を表示しないで、その代わりに主装飾図柄「４」を増加させて「４」と隣接しない「６」を表示することもできる。
【４６５２】
本実施例に係る遊技機は（Ｖｄ６）に関し、大当たりの結果が出ると、次回の変動表示において主装飾図柄「４」を表示画面４２ａ上の左停止位置に表示する。
【４６５３】
本実施例（変形例４）に係る遊技機は（Ｖｄ７）に関し、大当たりの結果が出ると、主装飾図柄「４」を表示画面４２ａの左停止位置に表示することにより、時短状態が連続する期間を示唆する。
【４６５４】
本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｖｄ８）に関し、大当たりの結果が出ると、キャラクタ「Ｄ」の形状の違いにより、現在の遊技状態の種別を示唆する。
【４６５５】
本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｖｄ９）に関し、大当たりの結果が出ると、数値情報である数字部「４」の色分けにより、現在の遊技状態の種別を示唆する。
【実施例４２】
【４６５６】
以下、実施例４２に係る遊技機について説明する。実施例４２に係る遊技機は、実施例３８に係る遊技機の構成を基本としているが、規則に反する場合があることが特徴的である。
【４６５７】
以下、実施例４２に係る遊技機について図３３５から図３３８を用いて詳細に説明する。図３３５は、実施例４２の左装飾図柄列が規則に反する変動表示態様を示す図である。図３３６は、左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。図３３７は、左装飾図柄列が途中から規則に反する変動表示態様を示す図である。図３３８は、左装飾図柄列が規則に反する別の変動表示態様を示す図である。
【４６５８】
＜遊技の流れ＞
遊技は、まず実施例３８で説明した通常状態から始まる。図３３５における（ａ）ないし（ｌ）は、変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図３３５（ａ）は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、特図１に係る変動表示が表示画面４２ａ

上で行われている状態を示している。
【４６５９】
図３３５（ｂ）は、左停止位置に「４」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｄ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「４」とキャラクタ「Ｄ」とキャラクタ「Ｄ」の登場に伴う決め台詞「Ｄである」が表示画面４２ａに表示される。
【４６６０】
図３３５（ｃ）は、右停止位置に「４」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｄ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「４」とキャラクタ「Ｄ」が表示画面４２ａに表示され、リーチ状態となる。このようになると、リーチに関する演出が実行される。
【４６６１】
図３３５（ｄ）は、リーチ演出後の変動表示の結果が「４」「４」「４」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「当たりである」である。なお、この大当たりは確変付きである。
【４６６２】
本例では、図３３５（ａ）に示した変動表示の開始から図３３５（ｄ）において当たりの表示が出るまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、図３３５（ａ）～図３３５（ｌ）の間、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。
【４６６３】
図３３５（ｅ）は、２回目の変動（特図２に係る１回目の変動）が実行される様子を示している。この変動は確変が付いているので、背景色が図３３５（ａ）～図３３５（ｄ）で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図３３５（ｅ）においては斜線で示す模様で表されている。
【４６６４】
なお、図３３５（ｅ）において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化したことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。
【４６６５】
そこで、本例では、現在の遊技状態が確変状態であることを遊技者に示唆する構成を有している。すなわち、本例における２回目の変動表示において、左停止位置に止まるのは「８」であり、この事象が確変状態の発生を示唆している（図３３５（ｆ）参照）。このように「４」が左停止位置に表示された後、左停止位置に「８」が止まる構成は、左停止位置において変動表示が実行される度に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」→「２」→・・・→「１１」→「１」の順に表示される規則に反している。すなわち、１回目の変動において左停止位置に出現したのは「４」であるにも関わらず、２回目の変動表示において左停止位置に出現したのは「５」ではなく「８」である。このように本例では、規則に反して数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示することで現在の遊技状態が確変状態であることを示唆する構成となっている。この示唆は、パチンコ機１０で遊技をよく行う遊技者にとって認識されやすい。本例における１回目の変動表示の終了時においては、「次は確変だよ」といった確変に触れた表示はない。
【４６６６】
このような動作は、次の変動開始時に、主制御装置２６１が大当たり種別カウンタＣ２に基づいて、前の大当たり時の大当たり種別の情報を含む変動パターンコマンドをサブ制御装置２６２に送出することにより実現する。前の大当たりが確変付き大当たりであることを示す情報を含む変動パターンコマンドを受信したサブ制御装置２６２は、「８」を左停止位置に止めるように第３図柄表示装置４２を制御する。
【４６６７】

なお、１回目の変動において、時短付き大当たりに当選した場合については後述する。
【４６６８】
図３３５（ｆ）の後の図３３５（ｇ），図３３５（ｈ）は、２回目の変動の結果が「８」「３」「１０」でハズレとなる様子を示している。このとき表示部４２ａに表示される決め台詞は、「ざんねんだね」である。
【４６６９】
図３３５（ｉ）～図３３５（ｌ）は、３回目の変動の結果が「９」「１１」「６」でハズレとなる様子を示している。図３３５（ｊ）において、左停止位置に「９」が止まった理由は、２回目の変動表示において左停止位置に「８」が停止していたからである。この動作は、上述した規則に則っている。
【４６７０】
＜時短付き大当たりの場合＞
続いて、１回目の大当たりが時短付きである場合について説明する。遊技は、まず実施例３８で説明した通常状態から始まる。図３３６における（ａ）ないし（ｌ）は、変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図３３６（ａ）は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、特図１に係る変動表示が表示画面４２ａ上で行われている状態を示している。
【４６７１】
図３３６（ａ）～図３３６（ｄ）は、１回目の変動が始まってから、リーチ演出を経て、変動表示の結果が「４」「４」「４」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「当たりである」である。なお、この大当たりは時短付きである。
【４６７２】
本例では、図３３６（ａ）に示した変動表示の開始から図３３６（ｄ）において当たりの表示が出るまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、図３３６（ａ）～図３３６（ｈ）の間、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。
【４６７３】
図３３６（ｅ）は、２回目の変動が実行される様子を示している。この変動は時短が付いているので、背景色が図３３６（ａ）～図３３６（ｄ）で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図３３６（ｅ）においては斜線で示す模様で表されている。
【４６７４】
なお、図３３６（ｅ）において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化したことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。
【４６７５】
そこで、本例では、現在の遊技状態が時短状態であることを遊技者に示唆する構成を有している。すなわち、本例における２回目の変動表示において、左停止位置に止まるのは「１」であり、この事象が時短状態の発生を示唆している（図３３６（ｆ）参照）。このように「４」が左停止位置に表示された後、左停止位置に「１」が止まる構成は、左停止位置において変動表示が実行される度に数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」→「２」→・・・→「１１」→「１」の順に表示される規則に反している。すなわち、１回目の変動において左停止位置に出現したのは「４」であるにも関わらず、２回目の変動表示において左停止位置に出現したのは「５」ではなく「１」である。このように本例では、規則に反して数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示することで現在の遊技状態が上述の確変状態よりも不利な時短状態であることを示唆する構成となっている。本例における１回目の変動表示の終了時においては、「次は時短だよ」といった時短に触れた表示はない。
【４６７６】
このような動作は、次の変動開始時に、主制御装置２６１が大当たり種別カウンタＣ２

に基づいて、前の大当たり時の大当たり種別の情報を含む変動パターンコマンドをサブ制御装置２６２に送出することにより実現する。前の大当たりが時短付き大当たりであることを示す情報を含む変動パターンコマンドを受信したサブ制御装置２６２は、「１」を左停止位置に止めるように第３図柄表示装置４２を制御する。

【４６７７】

このように、遊技者は数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示が規則に反し、左停止位置に「８」が出現した場合、現在の遊技状態が確変状態であることを認識し、左停止位置に「１」が出現した場合、現在の遊技状態が時短状態であることを認識することができる。

【４６７８】

図３３６（ｆ）の後の図３３６（ｇ），図３３６（ｈ）は、２回目の変動の結果が「１」「３」「１０」でハズレとなる様子を示している。図３３６（ｈ）では、表示画面４２ａに決め台詞「無念」が表示される。

【４６７９】

なお、上述の「８」「１」に関する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの配色等を通常の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに関する配色等と違えるようにしてもよい。

【４６８０】

本実施例は、以下のような変形実施が可能である。

【４６８１】

＜変形例１＞

上述の実施例では、確変付き、時短付き当たり「４」「４」「４」の直後の変動（２回目の変動）において「８」，「１」を出現させ、確変状態、時短状態を区別して示唆する構成のみ説明していたが、この実施例に加えて、確変、時短の区別をより焦らすような演出も行う様にしてもよい。例えば、２回目の変動において規則通り「５」を左停止位置に出現させておいて、３回目以降の変動において規則に反した数値情報である数字部を左停止位置に出現させることにより、確変状態、時短状態を区別して示唆するようにしてもよい。図３３７（ａ）～図３３７（ｄ）は、１回目の変動が始まってから、リーチ演出を経て、変動表示の結果が「４」「４」「４」で大当たりとなる様子が示されている。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は、「当たりである」である。なお、この大当たりは確変付きである。

【４６８２】

通常ならば、上述の実施例で説明したように、２回目の変動における左停止位置には確変状態を示す「８」が出現する。本例においては、変動何回か毎に（例えば２０回毎に）、確変、時短の区別をより焦らす演出を実行する。以降、この演出について具体的に説明する。なお、本例では、図３３７（ａ）に示した変動表示の開始から図３３７（ｄ）において当たりの表示が出るまでに、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入球が何度かあったとする。すなわち、本例においては、保留は枯渇せず、変動が次々と実行される。

【４６８３】

図３３７（ｅ）は、２回目の変動が実行される様子を示している。この変動は、確変または時短が付いているので、背景色が図３３７（ａ）～図３３７（ｄ）で説明した通常状態の背景色と異なる。背景色の変更は、図３３７（ｅ）においては斜線で示す模様で表されている。

【４６８４】

なお、図３３７（ｅ）において背景色が変わることにより、遊技者は遊技状態が変化したことが理解できる。しかし、現在の遊技状態が時短状態なのかそれとも確変状態なのか、この時点では区別することができない。

【４６８５】

本変形例において焦らす演出が実行される場合は、図３３７（ｆ）に示すように、表示画面４２ａの背景色が変化し、確変状態となっているのに、２回目の変動における左停止位置には、「８」ではなく「５」が出現する。この「５」の出現は実施例３８で説明した

規則に則った事象であり、やはりこの時点でも遊技者は現在の遊技状態が確変状態、時短状態のどちらなのか言い当てることができない。

【４６８６】

図３３７（ｆ）の後の図３３７（ｇ），図３３７（ｈ）は、２回目の変動の結果が「５」「３」「１０」でハズレとなる様子を示している。

【４６８７】

図３３７（ｉ）は、３回目の変動表示の開始を示している。このとき左停止位置には実施例３８で説明した規則に反して「９」およびキャラクタ「Ｈ」が出現する（図３３７（ｊ）参照）。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現は、現在の遊技状態が確変状態であることを示している。遊技者は、この時点で現在の遊技状態を認識することができる。なお、規則に反した装飾図柄を表示させるタイミングは、これ以降の変動表示であってもよい。その場合は、そのタイミングに対応する規則に反した装飾図柄を表示させる。

【４６８８】

図３３７（ｊ）の後の図３３７（ｋ），図３３７（ｌ）は、３回目の変動の結果が「９」「１」「３」でハズレとなる様子を示している。

【４６８９】

なお、図３３７（ｄ）における大当たり「４」「４」「４」が時短付きであった場合は、３回目の変動において図３３７（ｊ）で説明した「９」ではなく「２」が左停止位置に出現する。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの出現は、現在の遊技状態が時短状態であることを示している。遊技者は、この時点で現在の遊技状態を認識することができる。

【４６９０】

なお、本変形例では、２０回毎に遊技状態の報知を焦らす演出を行っていたが、例えば、特図１に係る変動では、２回目の変動で「８」を左停止位置に出現させる実施例通りの演出を行い、特図２に係る変動では、２回目の変動で「５」を左停止位置に出現させる焦らす演出を行うようにし、特図１、特図２で演出を使い分けるようにしてもよい。

【４６９１】

＜変形例２＞

変形例２は、実施例の構成とほぼ同様であるが、左停止位置「４」が確変状態を示す「８」に変化するまでに左停止位置に「４」と「８」との中間の数値「５」「６」が出現する例である。本例は、図３３８で説明がされている。図３３８（ａ）～図３３８（ｄ）は、１回目の変動が確変付き大当たり「４」「４」「４」となる様子を示している。その様子は、図３３５（ａ）～図３３５（ｄ）と同様である。

【４６９２】

本例で最も特徴的なのは、図３３８（ｅ）の構成である。実施例の構成では、２回目の変動は、左装飾図柄列Ｌ，中装飾図柄列Ｍ，右装飾図柄列Ｒのいずれもが高速変動するところから開始されるが、本例では、２回目の変動において高速変動するのは、中装飾図柄列Ｍ，右装飾図柄列Ｒのみであり、左装飾図柄列Ｌには、１回目の変動の結果「４」から２回目の変動の結果「８」に向けて低速で数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの配列が繰り出される。従って、図３３８（ｄ）における左停止位置の「４」は、「５」，「６」を経て、ゆっくりと「８」に変化する（図３３８（ｆ）参照）。

【４６９３】

図３３８（ｆ）の後の図３３８（ｇ），図３３８（ｈ）は、２回目の変動の結果が「８」「３」「１０」でハズレとなる様子を示している。

【４６９４】

なお、本変形例では、図３３８（ｄ）における左停止位置の「４」は、「５」，「６」を経て、「８」に変化していたが、この変化を逆順に行ってもよい。すなわち、左停止位置の「４」が「８」に変化する間に、「３」，「２」，「１」，「１１」，「１０」，「９」をゆっくりと表示するようにしてもよい。

【４６９５】

＜変形例３＞
上述の実施例では、時短状態が確変状態よりも不利である構成となっていたが、各状態の条件を変更することにより、時短状態が確変状態よりも有利である構成としてもよい。
【４６９６】
＜変形例４＞
上述の変形例では、確変は１種類のみであり、それに合わせて確変を示唆する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは「８」のみだったが、確変の種類を複数種類とし、それに合わせて確変を示唆する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを複数としてよい。本例において、確変付き大当たりの結果が出ると、確変の種別に応じて、より有利な確変（次回大当たりまでの確変状態）を示唆する「８」を表示画面４２ａに表示させるか、または、「８」と異なる主装飾図柄「１１」を表示画面４２ａに表示させてより不利な確変（例えば変動回数１００回までの確変状態）を示唆する。
【４６９７】
次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図３３９を用いて詳細に説明する。図３３９は、変動開始処理を示すフローチャートである。
【４６９８】
次に、図３３９を参照して、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が行う変動開始処理について説明する。変動開始処理は、上述した実施例１のものと基本的に同じであるので、異なる点（ステップＳ５０８Ｖｅ１以降における確変・時短大当たり後の停止図柄の設定）を中心に説明する。
【４６９９】
ステップＳ５０８Ｖｅ１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、装飾図柄指定コマンドを設定するに先立って、この変動開始処理が確変大当たり後の初回変動であるか否かを判断する。確変大当たり後の初回変動でなければステップＳ５０８Ｖｅ２に進み、確変大当たり後の初回変動であればステップＳ５０８Ｖｅ３に進む。
【４７００】
ステップＳ５０８Ｖｅ２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理が時短大当たり後の初回変動であるか否かを判断する。時短大当たり後の初回変動でなければステップＳ５０８Ｖｅ５に進み、時短大当たり後の初回変動であればステップＳ５０８Ｖｅ４に進む。
【４７０１】
ステップＳ５０８Ｖｅ３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理が確変大当たり後の初回変動であるので、左停止図柄を規則に反して、確変大当たりである場合の初期値である「８」とする装飾図柄指定コマンドを設定する。例えば、大当たり図柄が「４」「４」「４」の揃いであれば、次の変動開始処理での左停止図柄は確変大当たりの初期値である「８」で表示される。これによって、大当たり後の初回変動で左停止図柄が「８」で表示された場合は、その大当たりは確変大当たりである可能性が高いことを示唆することができる。なお、初期値である場合は左停止図柄を通常とは異なる色で表示すれば、示唆の確実性を高めることができる。
【４７０２】
ステップＳ５０８Ｖｅ４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理が時短大当たり後の初回変動であるので、左停止図柄を規則に反して、時短大当たりである場合の初期値である「１」とする装飾図柄指定コマンドを設定する。例えば、大当たり図柄が「４」「４」「４」の揃いであれば、次の変動開始処理での左停止図柄は時短大当たりの初期値である「１」で表示される。これによって、大当たり後の初回変動で左停止図柄が「１」で表示された場合は、その大当たりは時短大当たりである可能性が高いことを示唆することができる。なお、初期値である場合は左停止図柄を通常とは異なる色で表示すれば、示唆の確実性を高めることができる。
【４７０３】
ステップＳ５０８Ｖｅ５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、この変動開始処理

が通常大当たり後の初回変動であるか、または、確変・時短大当たり後で２回目以降の変動であるので、通常通りに、大当たり図柄停止パターン選択用テーブルまたは外れ図柄停止パターン選択用テーブルに基づいて装飾図柄指定コマンドを設定する。

【４７０４】

このようにして、大当たりが確変大当たりか時短大当たりか分からない設定の下で、大当たり後の初回変動において確変大当たりの初期値または時間大当たりの初期値のいずれかの図柄で表示されるか、規則に従った図柄が表示されるかに応じて、確変・時短大当たりであったか否かを示唆することができる。また、確変大当たりの初期値または時間大当たりの初期値のいずれの図柄であるかによって、確変大当たりであったか時短大当たりであったかを示唆することができる。

【４７０５】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機は（Ｖｅ１）に関し、一連の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを所定の規則「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・に従って、表示画面４２上に表示させる構成であり、変動表示が確変付き大当たりで停止することを契機として、所定の規則に関わらず、次の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺとして遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する初期値「８」を左停止位置に表示する。以降、変動表示がある毎に、主装飾図柄「９」→「１０」→「１１」・・・を左停止位置に表示する。その一方で、変動表示が時短付き大当たりで停止した場合、これを契機として所定の規則に関わらず、次の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺとして遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する初期値「１」を左停止位置に表示する。以降、変動表示がある毎に、主装飾図柄「２」→「３」→「４」・・・を左停止位置に表示する。

【４７０６】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【４７０７】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｅ２）に関し、確変の示唆に係る初期値「８」は、時短の示唆に係る初期値「１」よりも大きい。本実施例によれば、大当たりの種別が遊技者にとって有利であると、大当たりの種別を示唆する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａは大きくなるように設定されている。

【４７０８】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｅ３）に関し、確変・時短の示唆に係る初期値「８」「１」は、所定の規則が定める主装飾図柄「１」・・・「１１」に含まれている。

【４７０９】

本実施例（変形例４）に係る遊技機は（Ｖｅ４）に関し、確変付き大当たりの結果が出ると、確変の種別に応じて、より有利な確変を示唆する「８」を表示画面４２ａに表示させるか、または、「８」と異なる主装飾図柄「１１」を表示画面４２ａに表示させてより不利な確変を示唆する。

【４７１０】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｅ５）に関し、ハズレの結果が出ると、（Ｖｅ４）で説明した初期値「８」を所定の規則に従って定まる次の主装飾図柄「９」に更新させる。

【４７１１】

本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｖｅ６）に関し、確変付き大当たりとなりその後、ハズレの結果が出ると、一度規則通りに数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを左停止位置に出現させ、再びハズレの結果が出ると、表示されている数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを主装飾図柄「９」に更新させて所定の位置に表示させる。この主装飾図柄「９」は、上述した確変状態を示唆する初期値「８」の次に相当する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺである。

【４７１２】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｅ７）に関し、大当たりの結果が出て確変を示唆する「８」を表示画面４２ａに表示させる際、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを前回更新したときとは異なる配色で表示してもよい。

【４７１３】

本実施例（変形例２）に係る遊技機は（Ｖｅ８）に関し、「４」「４」「４」で大当たりとなると、確変を示唆する「８」が表示される前に「４」と「８」の中間の主装飾図柄「５」，「６」を表示させる。

【４７１４】

本実施例（変形例２）に係る遊技機は（Ｖｅ９）に関し、「４」「４」「４」で大当たりとなると、確変を示唆する「８」が表示される前に、「３」→「２」→「１」→「１１」→「１０」→「９」を表示画面４２ａの左停止位置に表示する。

【実施例４３】

【４７１５】

以下、実施例４３に係る遊技機について説明する。実施例４３に係る遊技機は、実施例３８に係る遊技機の構成を基本としているが、変動表示が仮停止する構成を有していることが特徴的である。すなわち、本例は、変動表示の仮停止が連続する疑似連に関している。

【４７１６】

以下、実施例４３に係る遊技機について図３４０から図３４３を用いて詳細に説明する。図３４０は、実施例４３の疑似連２回（ハズレ）を示す変動表示態様を示す図である。図３４１は、疑似連３回（当たり）を示す変動表示態様を示す図である。図３４２は、疑似連１～３回（装飾図柄を変化）を示す変動表示態様を示す図である。図３４３は、疑似連リーチ３回（当たり）を示す変動表示態様を示す図である。

【４７１７】

＜遊技の流れ＞

遊技は、まず実施例３８で説明した通常状態から始まる。図３４０における（ａ）ないし（ｌ）は、通常状態における変動表示の具体的な構成について説明している。まず、図３４０（ａ）は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、特図１に係る変動表示が表示画面４２ａ上で行われている状態を示している。このとき、表示画面４２ａにおける左装飾図柄列Ｌ，中装飾図柄列Ｍ，右装飾図柄列Ｒでは、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが縦向きに高速でスライドする高速変動をしている。

【４７１８】

図３４０（ｂ）は、左停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ａ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」が表示され、キャラクタ「Ａ」の登場に伴う決め台詞「Ａ見参」が表示画面４２ａに表示される。

【４７１９】

図３４０（ｃ）は、右停止位置に「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「３」とキャラクタ「Ｃ」が表示画面４２ａに表示される。

【４７２０】

図３４０（ｄ）は、中停止位置に「２」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｂ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「２」とキャラクタ「Ｂ」が表示画面４２ａに表示される。

【４７２１】

通常ならば、この時点で、１回目の変動は「１」「２」「３」でハズレとなるが、本実施例は、そうではない。表示画面４２ａに現れた「１」「２」「３」の各々は、停止して

おらず細かく揺れ動いている（図３４０（ｄ）参照）。つまり、１回目の変動は未確定の状態であり、表示画面４２ａに現れた「１」「２」「３」は、仮停止の状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面４２ａは、再び高速変動の状態となる（図３４０（ｅ）参照）。「１」「２」「３」は、疑似連を示唆するチャンス目である。

【４７２２】

図３４０（ｆ）は、左停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ａ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」とキャラクタ「Ａ」の登場に伴う決め台詞「Ａ見参」が表示画面４２ａに表示される。このとき、キャラクタ「Ａ」は、２連続して左停止位置に出現したので、「Ａ見参」の文字の前に「二たび」が付され、これらを合わせて「二たびＡ見参」の文字が表示画面４２ａに表示される。

【４７２３】

図３４０（ｇ）は、右停止位置に「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「３」とキャラクタ「Ｃ」が表示画面４２ａに表示される。

【４７２４】

図３４０（ｈ）は、中停止位置に「２」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｂ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「２」とキャラクタ「Ｂ」が表示画面４２ａに表示される。

【４７２５】

この図３４０（ｈ）における「１」「２」「３」も仮停止であり、１回目の変動は未確定の状態である。このように、仮停止は連続することがある。変動が確定するまでに仮停止の回数が多いほど、変動確定時に大当たりとなる可能性が高いようになっている。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面４２ａは、再び高速変動の状態となる（図３４０（ｉ）参照）。「１」「２」「３」は、疑似連であることを示唆するチャンス目である。

【４７２６】

図３４０（ｊ）は、左停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ａ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」が表示され、キャラクタ「Ａ」の登場に伴う決め台詞「Ａ見参」が表示画面４２ａに表示される。このとき、キャラクタ「Ａ」は、３連続して左停止位置に出現したので、「Ａ見参」の文字の前に「三たび」が付され、これらを合わせて「三たびＡ見参」の文字が表示画面４２ａに表示される。

【４７２７】

図３４０（ｋ）は、右停止位置に「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「３」とキャラクタ「Ｃ」が表示画面４２ａに表示される。

【４７２８】

図３４０（ｌ）は、中停止位置に「４」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｄ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「４」とキャラクタ「Ｄ」が表示画面４２ａに表示される。

【４７２９】

図３４０（ｌ）に示された「１」「４」「３」の表示は仮停止ではなく、変動の結果を示す表示である。したがって、今回の変動は、２回の疑似連があり、それに見合う分だけ

大当たりの期待度が高かったにも関わらずハズレの結果となった。
【４７３０】
図３０３（ａ）～図３０３（ｌ）が説明する動作では「１」「２」「３」に係る１回目の仮停止、「１」「２」「３」に係る２回目の仮停止、そして「１」「４」「３」に係る停止図柄において、全て「１」を左停止位置に出現させている。このように「１」が左停止位置に表示された後、左停止位置に「２」ではなく「１」が出現する構成は、実施例３８で説明した規則に反している。このように本例では、規則に反して数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示することで現在の遊技状態が有利であることを示唆する構成となっている。
【４７３１】
図３４０（ｌ）の後の変動は、左停止位置に「２」が停止、または仮停止するというものである。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示のさせ方は、実施例３８で説明した規則に則っている。
【４７３２】
＜大当たりとなる場合＞
図３４１は、図３４０（ｈ）の続きであり、３回の仮停止を経て、変動の結果が「１」「１」「１」で大当たりとなるまでの様子を示している。図３４０（ｈ）における仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面４２ａは、再び高速変動の状態となる（図３４１（ｉ）参照）。
【４７３３】
図３４１（ｊ）は、左停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この場合、キャラクタ「Ａ」は、３連続して左停止位置に出現したので、「Ａ見参」の文字の前に「三たび」が付され、これらを合わせて「三たびＡ見参」の文字が表示画面４２ａに表示される。
【４７３４】
図３４１（ｋ）は、右停止位置に「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「３」とキャラクタ「Ｃ」が表示画面４２ａに表示される。
【４７３５】
図３４１（ｌ）は、中停止位置に「２」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｂ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「２」とキャラクタ「Ｂ」が表示画面４２ａに表示される。
【４７３６】
この図３４１（ｌ）における「１」「２」「３」も仮停止であり、１回目の変動は未確定の状態である。このように、疑似連が３回繰り返されることがある。変動が確定するまでに疑似連の回数が多いほど、変動確定時に大当たりとなる可能性が高いようになっていたことからすると、２回の仮停止に係る図３４０（ｈ）の状態よりも図３４１（ｌ）の状態の方が有利な状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面４２ａは、再び高速変動の状態となる（図３４０（ｍ）参照）。
【４７３７】
図３４１（ｎ）は、左停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この場合、キャラクタ「Ａ」は、４連続して左停止位置に出現したので、「Ａ見参」の文字の前に「四たび」が付され、これらを合わせて「四たびＡ見参」の文字が表示画面４２ａに表示される。
【４７３８】
図３４１（ｏ）は、右停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ａ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」

が表示画面４２ａに表示され、変動は「１」「↓」「１」でリーチとなる。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は「リーチ也」である。

【４７３９】

図３４１（ｐ）は、中停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ａ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」が表示画面４２ａに表示される。

【４７４０】

図３４１（ｐ）に示された「１」「１」「１」の表示は仮停止ではなく、変動の結果を示す表示である。したがって、今回の変動は、３回の疑似連により示された高い大当たり期待度のもと、実際に大当たりの結果となった。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は「感涙」である。

【４７４１】

図３４１（ｐ）の後の変動は、左停止位置に「２」が停止、または仮停止するというものである。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示のさせ方は、実施例３８で説明した規則に則っている。

【４７４２】

なお、疑似連が実行されるかは、変動に関する抽選により決定される。疑似連の実行が決定すると、仮停止中に表示する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが決定される。本例では、決定された３列の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、「１」「２」「３」である。

【４７４３】

本実施例は、下記の様に変形実施が可能である。

【４７４４】

＜変形例１＞

上述の構成では、仮停止が繰り返されても、表示画面４２ａにおける変動表示に特に変化はなかったが、図３４２に示す様に、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺ（キャラクタのみでもよい）の色みを変更することにより、仮停止演出を盛り上げるような構成としてもよい。本例は、大当たりの期待度が次第に高まっていることをキャラクタの色みの変化で示唆する構成である。

【４７４５】

図３４２（ａ）は、１回目の仮停止を示し、図３４２（ｂ）は、２回目の仮停止を示し、図３４２（ｄ）は、３回目の仮停止を示している。図３４２（ｆ）は、変動の結果が３回の仮停止を経て「１」「１」「１」で停止して大当たりとなった様子を示している。そして、図３４２（ｃ）は、変動の結果が１回の仮停止を経て「１」「４」「３」で停止してハズレとなった様子を示している。図３４２（ｅ）は、変動の結果が２回の仮停止を経て「１」「４」「３」で停止してハズレとなった様子を示している。

【４７４６】

図３４２（ｂ），図３４２（ｃ）は、２回目の仮停止を表示するキャラクタおよび１回の仮停止を経てハズレの結果を表示するキャラクタが、図３４２（ａ）で示した１回目の仮停止に係るキャラクタよりも青みを帯びている状態を示している。図３４２（ｄ），図３４２（ｅ）は、３回目の仮停止を表示するキャラクタおよび２回の仮停止を経てハズレの結果を表示するキャラクタが、図３４２（ａ）で示した１回目の仮停止に係るキャラクタよりも赤みを帯びている状態を示している。図３４２（ｆ）は、３回の仮停止を経て当たりの結果を表示するキャラクタが、虹色に輝いている状態を示している。

【４７４７】

＜変形例２＞

上述の実施例では、ハズレ図柄（チャンス目）を仮停止させ、遊技者に有利な状態を報知していたが、この報知をリーチ表示により行う様にしてもよい。図３４３は、本例を具体的に説明している。

【４７４８】
図３４３（ａ）は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、特図１に係る変動表示が表示画面４２ａ上で行われている状態を示している。このとき、表示画面４２ａにおける左装飾図柄列Ｌ，中装飾図柄列Ｍ，右装飾図柄列Ｒでは、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが縦向きに高速でスライドする高速変動をしている。
【４７４９】
図３４３（ｂ）は、左停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ａ」が付属するので、左停止位置には、数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」が表示され、キャラクタ「Ａ」の登場に伴う決め台詞「Ａ見参」が表示画面４２ａに表示される。
【４７５０】
図３４３（ｃ）は、右停止位置に「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ａ」が付属するので、右停止位置には、数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」が表示画面４２ａに表示され、変動は「１」「↓」「１」でリーチとなる。このとき表示画面４２ａに表示される決め台詞は「リーチ也」である。
【４７５１】
図３４３（ｄ）は、中停止位置に「３」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｃ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「３」とキャラクタ「Ｃ」が表示画面４２ａに表示される。
【４７５２】
この図３４３（ｄ）における「１」「３」「１」も仮停止であり、１回目の変動は未確定の状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面４２ａは、再び高速変動の状態となる。
【４７５３】
本例で特徴的なのは、図３４３（ｅ）に示す様に、リーチ状態の仮停止後の高速変動は、中装飾図柄列Ｍのみで実行されることである。すなわち、この高速変動においても、リーチ状態が維持され、左停止位置，右停止位置のいずれも「１」が出現している。このとき、左停止位置，右停止位置の「１」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺは、揺れ動かず停止している。
【４７５４】
図３４３（ｆ）は、中停止位置に「１０」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｉ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「１０」とキャラクタ「Ｉ」が表示される。
【４７５５】
この図３４３（ｆ）における「１」「１０」「１」も仮停止であり、１回目の変動は未確定の状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面４２ａは、再び中装飾図柄列Ｍのみ高速変動の状態となる（図３４３（ｇ）参照）。
【４７５６】
図３４３（ｈ）は、中停止位置に「２」に係る数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが現れたときの様子を示している。この数値対応情報である主装飾図柄ＳＺにはキャラクタ「Ｂ」が付属するので、中停止位置には、数値情報である数字部「２」とキャラクタ「Ｂ」が表示画面４２ａに表示される。
【４７５７】
この図３４３（ｈ）における「１」「２」「１」も仮停止であり、１回目の変動は未確定の状態である。この仮停止は、一定時間続いた後終了し、表示画面４２ａは、再び中装飾図柄列Ｍのみ高速変動の状態となる（図３４３（ｉ）参照）。

【４７５８】
図３４３（ｊ）は、図３４３（ｄ），図３４３（ｆ），図３４３（ｈ）で説明した３回の仮停止を経て、リーチ表示「１」「↓」「１」が「１」「１」「１」となることで変動の結果が大当たりとなったときの様子を示している。今回の変動は、２回の仮停止により示された高い大当たり期待度のもと、実際に大当たりの結果となった。
【４７５９】
なお、本例では、仮停止の回数を重ねる毎に表示画面４２ａ上の背景色を変化させ、大当たりが近づいて来ているような演出を行う構成となっている。背景色の配色の違いは、図３４３においては、互いに異なる斜線の模様で示している。
【４７６０】
次に、上述した遊技を実現するための制御系について、図３４４を用いて詳細に説明する。図３４４は、主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルである。主装飾図柄の変動パターン選択用テーブルは、基本的には実施例３８の図３１３のものと同じであるが、本例では疑似連演出の有無についてもこのテーブルを用いて説明する。具体的には、図３１３において「決定ボタン使用演出」を説明していた箇所を「疑似連演出」に替えて説明する。なお、決定ボタン使用演出は本実施例においても行われてもよい。
【４７６１】
疑似連演出は、疑似連１回、疑似連２回、疑似連３回の３パターンある。疑似連３回は、本例では大当たり確定の疑似連演出である。例えば、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「７」という特殊な図柄で揃う大当たりスーパーリーチＦ（変動時間１２０秒）においては、疑似連３回が実行される。この場合、「７」は、本例では当たり確定を示唆する図柄であるので、疑似連３回目の変動で左停止位置に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「７」に変化して停止し、リーチおよび大当たりとなる演出が好ましい。「７」で揃う大当たりスーパーリーチＥ（変動時間９０秒）は、疑似連２回であるが、これも同様である。このように、疑似連演出中に、「７」が左停止図柄に停止すれば、その疑似連演出は大当たり確定であることが示唆される。
【４７６２】
数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」～「６」「８」～「１１」の通常の図柄で揃う大当たりスーパーリーチＦ（変動時間１２０秒）においては、疑似連３回が実行される。この場合も、疑似連３回目が実行されることは、大当たり確定を示唆している。数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」～「６」「８」～「１１」の通常の図柄で揃う大当たりスーパーリーチＥ（変動時間９０秒）においては、疑似連２回が実行されるが、外れスーパーリーチＥ（変動時間９０秒）においても、疑似連２回が実行される場合がある。そのため、疑似連２回は、大当たりとなる可能性が疑似連１回に比べて高いことを示唆するに留まる。
【４７６３】
数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが「１」～「６」「８」～「１１」の通常の図柄で揃う大当たりスーパーリーチＣ（変動時間６０秒）において疑似連１回が実行される場合も、外れスーパーリーチＣ（変動時間６０秒）において疑似連１回が実行される場合もある。疑似連１回は、大当たりの可能性がそれほど高くない。
【４７６４】
各疑似連での仮停止図柄は、左停止図柄は、左停止パターン選択カウンタＣ３Ａの値に対応する図柄になるが、右停止図柄および中停止図柄は自由に決めることができるので、チャンス目で仮停止させることができる。チャンス目は、「１１」「１」「１」や「１」「１１」「１１」のような「１」が並ぶ特定の外れ目でもよいし、「１」「２」「３」，「２」「３」「４」，「３」「４」「５」・・・「１１」「１」「２」のような図柄ごとに存在する連続する並びであってもよい。疑似連をチャンス目で仮停止させることで、チャンス目の意味を知っている遊技者に対しては、大当たり期待度が高いことを期待できる疑似連演出の開始を示唆することができる。もちろん、右停止図柄および中停止図柄を完全外れ（バラケ目）として表示してもよい。この場合でも、左停止図柄に同じ図柄が続い

て仮停止されれば、疑似連演出であることを遊技者に認識させることができる。
【４７６５】
疑似連１回の変動時間は、例えば３０秒としている。つまり、疑似連が１回増えるごとに３０秒変動時間が増え、最後の３０秒は疑似連ではない本変動が行われるように設定している。
【４７６６】
また、疑似連ごとの仮停止図柄は、例えば、疑似連１回目の左停止図柄が「１」であれば、その後の疑似連の左停止図柄も同じ「１」図柄とすることが好ましい。このようにすれば、疑似連中に左停止図柄に来るキャラクタが遊技者の好みのキャラクタであれば、その好みのキャラクタが疑似連の度に見ることができるので、遊技の興趣を高めることができる。また、仮に疑似連中のキャラクタが遊技者の好みでなくても、遊技者の好みのキャラクタが左停止図柄にくるタイミングが規則性によって決まっているので、次に好みのキャラクタが左停止図柄にくるタイミングまで遊技を続けさせることができるため、遊技の興趣性を高めることができる。
【４７６７】
＜変形例３＞
上述の構成では、疑似連が繰り返されるときに左停止位置に同一の主装飾図柄ＳＺが停止していたが、これを異なる主装飾図柄ＳＺを停止させるようにしてもよい。例えば、疑似連が繰り返されるときに、「１」「２」「３」→「２」「３」「４」→「３」「４」「５」のように、上述の規則性に則って主装飾図柄ＳＺを順番に出現させるようにしてもよい。この場合、疑似連変動が終了した後の次の変動では、「１」「２」「３」の「１」が規則に従って左停止位置に表示されたとすると、「２」を左停止位置に表示される。
【４７６８】
＜本実施例における特徴的な構成＞
このように本実施例の遊技機は（Ｖｆ１）に関し、一連の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを所定の規則「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「７」ｏｒ「８」→「９」→「１０」→「１１」→「１」→「２」・・・に従って、表示画面上に表示させる構成であり、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが更新される前に変動表示を仮停止させる期間を設定し、この期間内に、所定の規則に関わらず、次の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示して、遊技者に有利な大当たりを示唆する疑似連を実行する。疑似連は例えば、擬似的なチャンス目「１」「２」「３」を表示することで実行される。
【４７６９】
その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。
【４７７０】
本実施例に係る遊技機は（Ｖｆ２）に関し、期間内に仮停止と再変動を複数回繰り返し、仮停止が繰り返される度に擬似的なチャンス目「１」「２」「３」を表示して、遊技者にとってより有利な遊技状態を示唆する。
【４７７１】
本実施例に係る遊技機は（Ｖｆ３）に関し、仮停止が繰り返される度に同一の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを左停止位置に表示する。
【４７７２】
本実施例に係る遊技機は（Ｖｆ４）に関し、仮停止が繰り返される度に擬似的なチャンス目「１」「２」「３」を繰り返し表示し、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示を所定の規則に従わせないことにより、遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する。
【４７７３】
本実施例に係る遊技機は（Ｖｆ５）に関し、仮停止が繰り返される度に擬似的なチャンス目「１」「２」「３」を繰り返し表示し、同一の並びで複数の数値対応情報である主装飾図柄ＳＺを表示する。
【４７７４】

本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｖｆ６）に関し、仮停止が繰り返されると２回目の仮停止時にはキャラクタが青色を帯び、３回目の仮停止時にはキャラクタが赤みを帯びるというように、数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの色みの変化が生じ、仮停止でない場合は、色みの変化が生じすに数値対応情報である主装飾図柄ＳＺの表示がなされる。

【４７７５】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｆ７）に関し、仮停止が繰り返されると数値対応情報である主装飾図柄ＳＺに基づく表示とは異なる「Ａ見参」の表示を「二たびＡ見参」「三たびＡ見参」というように変化させ、これにより遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する。

【４７７６】

本実施例（変形例２）に係る遊技機は（Ｖｆ８）に関し、リーチを伴う疑似連に関する再変動中において、表示画面４２ａの左停止位置、右停止位置に仮停止中と同じ主装飾図柄「１」を表示する。

【４７７７】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｆ９）に関し、変動表示が疑似連を終えて確定したときに大当たりとなる場合には、疑似連における仮停止の繰り返しの回数が多くなり易く、ハズレとなる場合には、仮停止の繰り返しの回数が少なくなり易い。

【４７７８】

本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｖｆ１０）に関し、仮停止が繰り返されるとキャラクタの色みを変えてキャラクタの表示を変化させることにより遊技者にとって有利な遊技状態を示唆する。

【４７７９】

本実施例に係る遊技機は（Ｖｆ１１）に関し、疑似連が実行されるか否かは、変動に関する抽選により決定される。疑似連の実行が決定すると、仮停止中に表示する数値対応情報である主装飾図柄ＳＺが決定される。

【実施例４４】

【４７８０】

続いて、実施例４４に係るパチンコ機１０について説明する。実施例３８～実施例４３においては、主装飾図柄ＳＺが「１」等の数値情報である数字部とキャラクタ「Ａ」などの付加情報である装飾部ＳＺｂとから構成されていたが、本実施例では、主装飾図柄ＳＺは数値情報である数字部ＳＺａで構成され、キャラクタは付属しない。本例の規則性に従って表示される数値情報である数字部および装飾部（キャラクタ）は、保留表示に出現する。

【４７８１】

以下、実施例４４に係る遊技機について図３４５から図３４７を用いて詳細に説明する。図３４５は、実施例４４の保留表示に規則性がある変動表示態様を示す図である。図３４６は、保留表示が規則性に反して連続する変動表示態様を示す図である。図３４７は、保留表示が規則性に反して変化する変動表示態様を示す図である。

【４７８２】

図３４５（ａ）等を参照すれば分かるように、本実施例における表示画面４２ａの下部に表示される数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈは、数値情報である数字部ｖｇ１と付加情報である装飾部ｖｇ２とが結合した図柄で表される。数値情報である数字部ｖｇ１と付加情報である装飾部ｖｇ２とは、キャラクタが数字に寄り添うように２つに区分されていてもよいし、キャラクタが数字を抱きかかえるように数値情報である数字部ｖｇ１と付加情報である装飾部ｖｇ２とが重なるように表示されていてもよい。

【４７８３】

具体的には、数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈに表示される保留表示画像は、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「１」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「１」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ａ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「２」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「２」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｂ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「３」に対応する数

値情報である数字部ｖｇ１「３」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｂ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「４」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「４」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｄ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「５」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「５」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｅ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「６」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「６」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｆ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「８」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「８」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｇ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「９」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「９」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｈ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「１０」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「１０」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｉ」と、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「１１」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「１１」および付加情報である装飾部ｖｇ２「Ｊ」と、で構成されている。また、数値情報である数字部ＳＺａ「７」である主装飾図柄ＳＺは、特別な図柄であるので、これに対応するように保留表示画像も、主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａ「７」に対応する数値情報である数字部ｖｇ１「７」で構成されている。

【４７８４】

また、キャラクタごとの決め台詞は、キャラクタに対応する主装飾図柄ＳＺの数値情報である数字部ＳＺａが変動表示において左停止位置に停止表示された時と、そのリーチ時、外れ時、大当たり時に画像表示や音声出力がなされる。キャラクタと決め台詞との対応関係は、図２９８を用いて上述した通りである。

【４７８５】

数値対応情報である保留表示ｔｈは、表示画面４２ａの左下隅に位置する当該保留表示領域ｔｈａに表示され、数値対応情報である保留表示ｈ１～ｈ４（図示ではｈ３までの表示としている）は、当該保留表示領域ｔｈａの右横から表示画面４２ａの右下隅に位置する事前保留表示領域ｈａに表示されている。当該保留表示領域ｔｈａと事前保留表示領域ｈａとをまとめて保留表示領域Ｈと呼ぶ。

【４７８６】

図３４５（ａ）では、当該変動に対応する当該保留を示す保留表示「１Ａ」（数値情報である数字部「１」とキャラクタ「Ａ」が結合した保留表示）が当該保留表示領域ｔｈａに格納されている。もっとも、保留表示「１Ａ」に付属するキャラクタ「Ａ」は、例えば顔のみとし、実施例３８等に示された主装飾図柄ＳＺに付属の付加情報である装飾部ＳＺｂに登場するキャラクタ「Ａ」よりも簡略化されていてもよい。なお、保留表示「１Ａ」は、数値情報である数字部「１」と装飾部「Ａ」とが１つの図柄として認識しうる態様を示すものであり、説明の便宜上、数値情報である数字部「１」と装飾部「Ａ」を組み合わせた表記としている。これ以降の「２Ｂ」等の保留表示もこの表記に倣った便宜的なものである。

【４７８７】

図３４５（ａ）は、当該保留に関する保留表示「１Ａ」が当該保留表示領域ｔｈａに格納に格納されている状態で、左・中・右の三列とも高速変動が実行されている様子が描かれている。やがて、表示画面４２ａ上の左停止位置には「１」が出現する（図３４５（ｂ）参照）。このとき停止する主装飾図柄「１」は、当該保留に係る保留表示「１」と一致している。

【４７８８】

なお、主装飾図柄「１」には、実施例３８～実施例４３で説明したようなキャラクタの付属はない。その代わり、本例では、表示画面４２ａの右上端にキャラクタ表示領域ｖｇ３が設けられ、左停止位置に「１」が出現したのに合わせてキャラクタ表示領域ｖｇ３に「１」に対応するキャラクタ「Ａ」が表示される。このとき表示されるキャラクタ「Ａ」は、保留表示「１Ａ」よりも大きく表示され、例えば全身など顔以外も描かれる。表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３付近に表示される決め台詞は、「Ａ見参」である。

【４７８９】
図３４５（ｂ）～図３４５（ｄ）は、表示画面４２ａ上の左停止位置に「１」が出現してから、変動の結果が「１」「７」「１１」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面４２ａに表示されるまでの様子が描かれている。
【４７９０】
この１回目の変動が始まってからハズレの結果となるまでに、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入球したとする。この入球に伴う変動表示は、図３４５（ａ）～図３４５（ｄ）における１回目の変動表示の後に実行される。この２回目の変動表示は、１回目の変動表示が終了されるまで保留され、この状況が保留表示として表示画面４２ａの下部に表される。
【４７９１】
この２回目の変動表示に係る保留表示は、数値情報である数字部「２」とキャラクタ「Ｂ」が結合した「２Ｂ」となっており、表示画面４２ａ上において当該保留表示「１Ａ」の右隣に表示される。以降、変動の保留が発生する度に、保留表示「３Ｃ」が保留表示「２Ｂ」の右隣に表示され、保留表示「４Ｄ」が保留表示「３Ｃ」の右隣に表示され、保留表示「５Ｅ」が保留表示「４Ｄ」の右隣に表示され、保留表示「６Ｆ」が保留表示「５Ｅ」の右隣に表示される。このように、保留表示の各々には１，２，３・・・というように特定の規則を持った数列に倣った数字が付されており、この数字は、対応するキャラクタＡ，Ｂ，Ｃ・・・の各々が付属した状態で表示画面４２ａ下部に表示される。
【４７９２】
図３４５（ｅ）は、保留表示「２Ｂ」が当該保留表示領域ｔｈａにシフトし、２回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面４２ａ上の左停止位置には「２」が出現する（図３４５（ｆ）参照）。このとき停止する主装飾図柄「２」は、当該保留に係る保留表示「２」と一致している。このとき表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３には、キャラクタ「Ｂ」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「Ｂが来たよ」である。
【４７９３】
このように、本実施例によれば、変動表示の結果が出ることを契機として、前回当該保留表示領域ｔｈａに表示された保留表示「１Ａ」を所定の規則に従って定まる次の保留表示「２Ｂ」に更新させて表示画面上に表示する。
【４７９４】
図３４５（ｆ）～図３４５（ｈ）は、表示画面４２ａ上の左停止位置には「２」が出現してから、変動の結果が「２」「８」「５」でハズレとなり、決め台詞「ざんねん」が表示画面４２ａに表示されるまでの様子が描かれている。
【４７９５】
図３４５（ｉ）は、保留表示「３Ｃ」が当該保留表示領域ｔｈａにシフトし、３回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面４２ａ上の左停止位置には「３」が出現する（図３４５（ｊ）参照）。このとき停止する主装飾図柄「３」は、当該保留に係る保留表示「３」と一致している。このとき表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３には、キャラクタ「Ｃ」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「Ｃだよ」である。
【４７９６】
図３４５（ｋ）は、変動表示が「３」「↓」「３」でリーチとなった様子を示している。この場合、表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３に表示されているキャラクタ「Ｃ」の付近に決め台詞「リーチだよ」が表示される。
【４７９７】
図３４５（ｈ）には、変動の結果が「３」「６」「３」でハズレとなり、決め台詞「ざんねんだよ」が表示画面４２ａに表示される様子が描かれている。
【４７９８】
本実施例は、以下のように変形実施が可能である。

【４７９９】
＜変形例１＞
上述した実施例では、保留表示におけるキャラクタ登場順がＡ，Ｂ，Ｃ・・・の規則に従っていたが、このような構成に加えて、保留表示に係る変動の大当たり期待度が高い場合、保留表示が規則に反するように構成してもよい。この構成は具体的に図３４６で説明されている。
【４８００】
図３４６（ａ）～図３４６（ｄ）は、１回目の変動表示が開始されてから表示画面４２ａ上の左停止位置に「１」が出現し、変動の結果が「１」「７」「１１」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面４２ａに表示されるまでの様子が描かれている。
【４８０１】
１回目の変動表示が開始されてから変動の結果が「１」「７」「１１」となるまでの間に特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると、当該変動に係る保留表示「１Ａ」の右隣に保留表示「２Ａ」が出現する。
【４８０２】
この２つ目の保留表示「２Ａ」の出現は、上述した１，２，３・・・の規則に則っている。しかし、当該保留表示領域ｔｈａの保留表示「１Ａ」に関わらず、保留表示「１Ａ」の右隣には保留表示「２Ｂ」でなく保留表示「２Ａ」が出現する。このように、２つ目の保留表示が「２Ｂ」となるよりも「２Ａ」となって数字とキャラクタの対応関係についての法則が崩れて保留表示に同じキャラクタが連続して登場することで、この２つ目の保留表示「２Ａ」における変動の大当たり期待度が高まっている（例えば、スーパーリーチＣ，Ｄが実行される）ことが示唆される。
【４８０３】
図３４６（ｅ）は、保留表示「２Ａ」が当該保留表示領域ｔｈａにシフトし、２回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面４２ａ上の左停止位置には「２」が出現する（図３４６（ｆ）参照）。このとき停止する主装飾図柄「２」は、当該保留に係る保留表示「２」と一致している。このとき表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３には、キャラクタ「Ａ」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「Ａ見参」である。
【４８０４】
図３４６（ｇ）は、変動表示が「２」「↓」「２」でリーチとなった様子を示している。この場合、表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３に表示されているキャラクタ「Ａ」の付近に決め台詞「リーチ也」が表示される。
【４８０５】
図３４６（ｈ）には、変動の結果が「２」「８」「２」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面４２ａに表示される様子が描かれている。
【４８０６】
２回目の変動表示が開始されてから変動の結果が「２」「８」「２」となるまでの間に特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると、当該変動に係る保留表示「１Ａ」の右隣に保留表示「３Ａ」が出現する。
【４８０７】
この２つ目の保留表示「３Ａ」の出現は、上述した１，２，３・・・の規則に則っている。しかし、当該保留表示領域ｔｈａの保留表示「２Ａ」に関わらず、保留表示「２Ａ」の右隣には保留表示「３Ｃ」や「２Ｂ」でなく保留表示「３Ａ」が出現する。このように、２つ目の保留表示が「３Ｃ」や「２Ｂ」となるよりも「３Ａ」となって数字とキャラクタの対応関係の法則が崩れ、保留表示に同じキャラクタが連続して登場することで、この３つ目の保留表示「３Ａ」における変動の大当たり期待度が「２Ａ」が表示されたときよりも更に高い（例えば、スーパーリーチＥ，Ｆが実行される）ことが示唆される。
【４８０８】
図３４６（ｉ）は、保留表示「３Ａ」が当該保留表示領域ｔｈａにシフトし、３回目の

変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面４２ａ上の左停止位置には「３」が出現する（図３４６（ｊ）参照）。このとき停止する主装飾図柄「３」は、当該保留に係る保留表示「３」と一致している。このとき表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３には、キャラクタ「Ａ」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「Ａ見参」である。

【４８０９】

図３４６（ｋ）は、変動表示が「３」「↓」「３」でリーチとなった様子を示している。この場合、表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３に表示されているキャラクタ「Ａ」の付近に決め台詞「リーチ也」が表示される。

【４８１０】

図３４６（ｌ）には、変動の結果が「３」「３」「３」で大当たりとなり、決め台詞「感涙」が表示画面４２ａに表示される様子が描かれている。

【４８１１】

＜変形例２＞

上述の変形例１を更に工夫して、変動中に大当たり期待度の表示を変更する構成とすることもできる。この構成は具体的に図３４７で説明されている。

【４８１２】

図３４７（ａ）～図３４７（ｄ）は、１回目の変動表示が開始されてから表示画面４２ａ上の左停止位置に「１」が出現し、変動の結果が「１」「７」「１１」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面４２ａに表示されるまでの様子が描かれている。

【４８１３】

１回目の変動表示が開始されてから変動の結果が「１」「７」「１１」となるまでの間に特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が２回入球すると、当該変動に係る保留表示「１Ａ」の右隣に保留表示「２Ｂ」が出現し、その右隣に保留表示「３Ｃ」が出現する。この「２」，「３」の出現は規則に則っている。そして、表示「２」には法則通りの「Ｂ」が付属し、表示「３」には法則通りの「Ｃ」が付属する。このような構成は、本実施例通りである。

【４８１４】

図３４７（ｅ）は、保留表示「２Ｂ」が当該保留表示領域ｔｈａにシフトし、２回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面４２ａ上の左停止位置には「２」が出現する（図３４７（ｆ）参照）。このとき停止する主装飾図柄「２」は、当該保留に係る保留表示「２」と一致している。このとき表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３には、キャラクタ「Ｂ」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「Ｂが来たよ」である。そして、図３４７（ｇ）は、その後、右停止位置に「５」が出現した状態を表している。

【４８１５】

保留表示「３Ｃ」の大当たり期待度が高いことを示す表示が実行される様子について説明する。現状、保留表示「３Ｃ」におけるキャラクタはＡ，Ｂ，Ｃ・・・の規則に則ったものであり、大当たりの期待度は普通であることが示されている。図３４７（ｇ）において、この法則通りの「３Ｃ」が法則崩れの「３Ｂ」に変化する演出が実行される。この様な演出は保留変化演出と呼ばれる。保留変化演出におけるキャラクタ表示領域ｖｇ３付近には保留変化を示す「次の保留を変えてやる」が表示される。保留変化演出は、この表示の後、キャラクタ表示領域ｖｇ３に表示されているキャラクタ「Ｂ」が保留表示「３Ｃ」を破壊する演出が行われ、その後、保留表示は「３Ｃ」から「３Ｂ」に変化する。このように、実施例３８では、法則通りの保留表示が、しばらくして大当たりの期待度が高いことを示唆する法則崩れの表示に切り替わる。

【４８１６】

このような保留変化演出が可能なのは、保留の先読みが実行されたからである。まずは、保留の先読みについて説明する。各保留は、貯められた状態において既に抽選が行われている。従って、保留に基づく変動が開始される前に、この変動表示の結果は出ている。

この保留に関する変動表示の結果を実際の変動表示の前に先んじて読み取ることを先読みと呼ぶ。保留変化演出が実現できるのは、保留表示「３Ｃ」に係る保留が遊技者にとって有利な保留（例えば、スーパーリーチＣ，Ｄとなる保留）であることが先読みにより保留変化演出を実行する前に判明しているからである。

【４８１７】

保留変化演出を実現する制御について説明する。保留表示「３Ｃ」に関する保留の抽選が行われ、変動種別カウンタＣＳ１がスーパーリーチＣ，Ｄへの当選、かつ保留変化演出の実行を示す値となった場合、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留変化演出の実行に関するコマンドをサブ制御装置２６２に送出する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、このコマンドを受けて、保留の先読みをして、保留変化演出の実行に関する命令を表示制御装置４５に送出する。表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、この命令を受けて動作する。

【４８１８】

図３４７（ｈ）には、保留変化演出後の様子が示されており、変動の結果が「２」「８」「５」でハズレとなり、決め台詞「無念」が表示画面４２ａに表示される様子が描かれている。

【４８１９】

図３４７（ｉ）は、保留表示「３Ｂ」が当該保留表示領域ｔｈａにシフトし、３回目の変動表示が開始された状態を示している。やがて、表示画面４２ａ上の左停止位置には「３」が出現する（図３４７（ｊ）参照）。このとき停止する主装飾図柄「３」は、当該保留に係る保留表示「３」と一致している。このとき表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３には、キャラクタ「Ｂ」が表示され、その付近に表示される決め台詞は、「Ｂが来たよ」である。

【４８２０】

図３４７（ｋ）は、変動表示が「３」「↓」「３」でリーチとなった様子を示している。この場合、表示画面４２ａのキャラクタ表示領域ｖｇ３に表示されているキャラクタ「Ｂ」の付近に決め台詞「リーチよ」が表示される。

【４８２１】

図３４７（ｌ）には、変動の結果が「３」「３」「３」で大当たりとなり、決め台詞「やったね」が表示画面４２ａに表示される様子が描かれている。

【４８２２】

＜変形例３＞

上述の実施例では、当該保留表示領域ｔｈａ，事前保留表示領域ｈａには、変動表示がある度に「１Ａ」→「２Ｂ」→「３Ｃ」→「４Ｄ」・・・というように、数値情報である数字部が「１」，「２」，「３」，「４」の順に増加していったが本発明はこの構成に限られない。演出状態を変化させる所定条件（例えば、変動回数や演出抽選）の成立を契機として、「「１Ａ」→「１Ｂ」→「１Ｃ」→「１Ｄ」・・・のように、キャラクタが「Ａ」，「Ｂ」，「Ｃ」，「Ｄ」の順に変化していくのに従わず、数値情報である数字部を例えば１０変動毎に１ずつ増加させるようにしてもよい。このようにすれば、１０変動の期間は同じ図柄が左停止位置に停止するので、遊技者にリーチが成立し易い、当たり易いように感じさせることができる。また実際に、同じ図柄が左停止位置に停止する期間は、その図柄でのリーチが成立し易いように変動パターン選択用テーブルを設定してもよい。また、当該保留表示領域ｔｈａでは、同じ図柄が左停止位置に停止する期間、「１Ａ」→「１Ａ」→「１Ａ」→「１Ａ」・・・，「２Ｂ」→「２Ｂ」→「２Ｂ」→「２Ｂ」・・・のように数字部ｖｇ１も付加情報である装飾部ｖｇ２が変化されないで表示されてもよい。このようにすれば、同じキャラクタが１０変動の期間表示され続けるので、そのキャラクタを好きな遊技者にとって、より一層、遊技の興趣性を向上させることができる。

【４８２３】

また、上述の実施例では、当該保留表示領域ｔｈａに表示される当該保留表示領域ｔｈも、事前保留表示領域ｈａに表示される数値対応情報である保留表示ｈも、両方とも変動

毎に、数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈが「１Ａ」→「２Ｂ」→「３Ｃ」→「４Ｄ」・・・のように変化していたが、この変化は、事前保留表示領域ｈａにおいて保留表示が発生する場合のみ生じるようにしてもよい。この場合、当該保留表示領域ｔｈでは、キャラクタや数字を伴わない保留表示として表示されるが、そのキャラクタや数字は、変動表示中に表示画面４２ａに表示されるので、遊技者に不満は生じにくいと考えられる。

【４８２４】

また、上述の実施例では、当該保留表示領域ｔｈａに表示される当該保留表示領域ｔｈも、事前保留表示領域ｈａに表示される数値対応情報である保留表示ｈも、両方とも変動毎に、数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈが「１Ａ」→「２Ｂ」→「３Ｃ」→「４Ｄ」・・・のように変化していたが、この変化は、当該保留表示領域ｔｈａにおいてのみ生じるようにしてもよい。この場合、事前保留表示領域ｈａでは、キャラクタや数字を伴わない保留表示として表示されるので、キャラクタが事前保留表示領域ｈａに登場し過ぎて却って分かりにくくなるおそれを低減できる。

【４８２５】

＜変形例４＞

上述の実施例では、主装飾図柄ＳＺと当該保留表示領域ｔｈａは、表示画面上の異なる位置に表示されていたが、当該保留表示領域ｔｈａの数値対応情報である保留表示ｔｈを一部が主装飾図柄ＳＺと重なるようにより大きく表示し、数値対応情報である保留表示ｔｈを主装飾図柄ＳＺよりも手前側に表示させることもできる。

【４８２６】

＜変形例５＞

上述の実施例は遊技状態に付いての制限はなかったが、当該保留表示領域ｔｈａの数値対応情報である保留表示ｔｈの変化が「１Ａ」→「２Ｂ」→「３Ｃ」→「４Ｄ」の規則通りとなるには現在の遊技状態が例えば、時短状態、確変状態であることを条件とすることもできる。

【４８２７】

＜変形例６＞

上述の実施例では、当該保留表示領域ｔｈａの数値対応情報である保留表示ｔｈには、変動表示がある度に「１Ａ」→「２Ｂ」→「３Ｃ」→「４Ｄ」・・・というように、キャラクタが「Ａ」，「Ｂ」，「Ｃ」，「Ｄ」の順に変化していったが本発明はこの構成に限られない。「１Ａ」→「２Ａ」→「３Ａ」→「４Ａ」・・・のように、数値情報である数字部が「１」，「２」，「３」，「４」の順に変化していくのに従わず、キャラクタを例えば固定としてもよい。

【４８２８】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機は（Ｖａ１）に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂの入球に基づいて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、左停止図柄カウンタＣ３Ａ及び右中停止パターン選択カウンタＣ３Ｂから各値を取得し、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１で行われた抽選の結果に基づいて主装飾図柄ＳＺの変動表示を実行させる変動表示制御機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、所定の並びとなることでハズレや大当たりなどの遊技情報を示す数値情報である数字部ＳＺａと対応する付加情報である装飾部ＳＺｂを含む主装飾図柄ＳＺを表示画面４２ａに表示をする表示機能を有する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１もしくは表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、例えば、「１」から「１１」までの数値情報である数字部ｖｇ１および「Ａ」から「Ｊ」までの付加情報である装飾部ｖｇ２（「７」は数値情報である数字部ｖｇ１のみ）で構成された１１種類の数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈを、例えば、保留表示領域Ｈに「１Ａ」→「２Ｂ」→「３Ｃ」→「４Ｄ」→「５

Ｅ」→「６Ｆ」→「７」ｏｒ「８Ｇ」→「９Ｈ」→「１０Ｉ」→「１１Ｊ」→「１Ａ」→「２Ｂ」・・・の順に出現するように表示させる表示制御機能を有し、変動表示が例えばハズレで停止することを契機として、「１Ａ」で構成された数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈを「２Ｂ」で構成された数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈに更新させて保留表示領域Ｈに表示することができる。例えば、一連の保留表示を所定の規則「１Ａ」→「２Ｂ」→「３Ｃ」→「４Ｄ」・・・に従って、表示画面上に表示させる構成であり、変動表示の結果が出ることを契機として、前回保留表示領域Ｈに表示された保留表示「１Ａ」を所定の規則に従って定まる次の保留表示「２Ｂ」に更新させて保留表示領域Ｈに表示する。

【４８２９】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような数値対応情報の表示を実行することが特徴的である。

【４８３０】

本実施例（変形例３）に係る遊技機は（Ｖａ２）に関し、当該保留表示領域ｔｈａのみにおいて、変動がある毎に、「１Ａ」→「１Ｂ」→「１Ｃ」→「１Ｄ」・・・のように数値対応情報である保留表示ｔｈを変化させ、付加情報である装飾部ｖｇ２のキャラクタが「Ａ」，「Ｂ」，「Ｃ」，「Ｄ」の順に変化していくのに従わず、数値情報である数字部ｖｇ１を例えば１０変動毎に１ずつ増加させるようにしてもよい。

【４８３１】

本実施例（変形例３）に係る遊技機は（Ｖａ３）に関し、事前保留表示領域ｈａのみにおいて、変動がある毎に、「１Ａ」→「１Ｂ」→「１Ｃ」→「１Ｄ」・・・のように数値対応情報である保留表示ｈを変化させ、数値情報である数字部ｖｇ１が例えば１０変動毎に１ずつ増加するように変化していくのに従わず、付加情報である装飾部ｖｇ２のキャラクタを「Ａ」，「Ｂ」，「Ｃ」，「Ｄ」の順に変化させていくようにしてもよい。

【４８３２】

本実施例（変形例３）に係る遊技機は（Ｖａ４）に関し、当該保留表示領域ｔｈ，事前保留表示領域ｈａの両方において、変動がある毎に、「１Ａ」→「１Ｂ」→「１Ｃ」→「１Ｄ」・・・のように数値対応情報である保留表示ｔｈ，ｈを変化させ、付加情報である装飾部ｖｇ２のキャラクタが「Ａ」，「Ｂ」，「Ｃ」，「Ｄ」の順に変化していくのに従わず、数字部ｖｇ１を例えば１０変動毎に１ずつ増加させるようにしてもよい。

【４８３３】

本実施例（変形例４）に係る遊技機は（Ｖａ５）に関し、当該保留表示領域ｔｈａの数値対応情報である保留表示ｔｈを一部が主装飾図柄ＳＺと重なるようにより大きく表示し、数値対応情報である保留表示ｔｈを主装飾図柄ＳＺよりも手前側に表示させることもできる。

【４８３４】

本実施例（変形例５）に係る遊技機は（Ｖａ６）に関し、時短状態において変動表示の結果が表示されたときの当該保留表示領域ｔｈａの数値対応情報である保留表示ｔｈを所定の規則に従って定まる次の数値対応情報である保留表示ｔｈに更新させて当該保留表示領域ｔｈａに表示する。

【４８３５】

本実施例（変形例６）に係る遊技機は（Ｖａ７）に関し、変動がある毎に表示が変化する当該保留表示領域ｔｈａにおいて、「１Ａ」→「２Ａ」→「３Ａ」→「４Ａ」・・・のように数値対応情報である保留表示ｔｈを変化させ、数値情報である数字部ｖｇ１が「１」，「２」，「３」，「４」の順に変化していくのに従わず、付加情報である装飾部ｖｇ２のキャラクタを例えば固定としてもよい。

【４８３６】

本実施例に係る遊技機は（Ｖａ８）に関し、付加情報である装飾部ｖｇ２のキャラクタは、数値部Ｖｇ１の表示位置とは異なる位置に表示させる。

【４８３７】

本実施例（変形例７）に係る遊技機は（Ｖａ９）に関し、変動表示中に遊技機に対して停電が生じた場合において、給電が復旧すると、停電が生じなかった場合に表示される数値対応情報である主装飾図柄ＳＺと同一の主装飾図柄ＳＺを、停電が生じなかった場合に表示される主装飾図柄ＳＺとは異なる停電対応情報（例えば「？」「？」「？」や「？」「Ｘ」「Ｘ」）を、左、右、中列の停止位置所定の位置に表示させてもよい。

【実施例４５】

【４８３８】

以降、実施例４５に係るパチンコ機について説明する。実施例４５に係るパチンコ機は、実施例１と同様な構成となっているが、遊技中の演出に合わせて落下する板状の可動役物を有する点で大きく異なる（図３４８参照）。上流から下流に向けて移動する移動体である可動役物Ｗ１は、上下方向の移動経路に沿って移動可能な矩形の役物であり、自由落下により下方向に移動する。可動役物Ｗ１は、有利な遊技状態の発生を遊技者に予期させるものであり、例えば「チャンス！」の文字が記されている。可動役物Ｗ１は、第３図柄表示装置４２の一部を覆うことが可能であり、第３図柄表示装置４２に注目していた遊技者にとっては目立つ存在である。本実施例の可動役物Ｗ１は、矩形でなくてもよく（例えば円形でもよく）、例えば、キャラクタを象った形状としてもよい。可動役物Ｗ１は、本例では第３図柄表示装置４２の上方に配置され、落下することで第３図柄表示装置４２に重なるように配置されているが、第３図柄表示装置４２の左側・右側・下側などに配置され、落下しても第３図柄表示装置４２に重ならないものでもよい。可動役物Ｗ１は、本例のように正面視で遊技者に視認し易い大きさ・形状である必要はない。例えば、可動役物Ｗ１は、正面視で縦１センチ、横７センチの細長い長方形状のように、一見すると遊技者に視認し難いが、ある程度注視すれば認識できるような大きさ・形状であってもよい。可動役物Ｗ１は、さらに小さく・細い形状でもよい。また、可動役物Ｗ１は、例えば５００円玉程度の大きさ・形状の役物であってもよい。また、可動役物Ｗ１は、抽選結果を示唆する文字や記号などが記されていなくてもよい。

【４８３９】

図３４９（ａ）は、可動役物Ｗ１とその周辺の構成を説明している。横長で矩形の可動役物Ｗ１は、可動役物Ｗ１を支持する横方向に伸びた支持ロッドＷ２と一体化している。なお、以下では可動役物Ｗ１と支持ロッドＷ２を総称して呼ぶときは、可動部材Ｗ１，Ｗ２と呼ぶ。支持ロッドＷ２の右端は、可動役物Ｗ１の右側に設けられた縦方向に伸びる基板Ｗ３Ｒにスライド可能に支持されており、支持ロッドＷ２の左端は、可動役物Ｗ１の左側に設けられた縦方向に伸びる基板Ｗ３Ｌにスライド可能に支持されている。より詳しく説明すると、支持ロッドＷ２の右端は、基板Ｗ３Ｒに設けられた縦方向に伸びる案内レールＷ４Ｒに接触しており、支持ロッドＷ２の右端は、案内レールＷ４Ｒに沿って上下に移動可能である。また、支持ロッドＷ２の左端は、基板Ｗ３Ｌに設けられた縦方向に伸びる案内レールＷ４Ｌに接触しており、支持ロッドＷ２の左端は、案内レールＷ４Ｌに沿って上下に移動可能である。支持ロッドＷ２が上下動すると、それに連れて支持ロッドＷ２に固定されている可動役物Ｗ１も上下動する。

【４８４０】

可動役物Ｗ１は、４箇所で停止可能となっている。各箇所は、縦方向に間隔を開けて定められた停止位置であり、各停止位置は、上から順に、最上位置、第１中間位置、第２中間位置、最下位置である。また、最上位置から第１中間位置までが第１移動軌跡の長さである第１移動幅であり、最上位置から第２中間位置までが第２移動軌跡の長さである第２移動幅であり、最上位置から最下位置までが第３移動軌跡の長さである第３移動幅である。基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌの各々には、各位置に対応する可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌ、および当接部材Ｗ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌが備えられている。なお、本例の可動支持部品は左右両方に設けられているが、いずれ一方に設けられる構成でも構わない。

【４８４１】

最上位置に設けられている駆動部品である可動支持部品Ｗ５Ｒは、基板Ｗ３Ｒの上部に

設置された本体と、本体から左側（支持ロッドＷ２側）に向けて伸縮自在の可動ピンである第１位置と第２位置とに変位可能な変位部品である当接部材Ｗ１１Ｒとで構成される。当接部材Ｗ１１Ｒは、支持ロッドＷ２の右先端に当接可能な伸長状態と、支持ロッドＷ２の右先端に当接不可能な収縮状態との間で状態の変化ができる。同様に、最上位置に設けられている駆動部品である可動支持部品Ｗ５Ｌは、基板Ｗ３Ｌの上部に設置された本体と、本体から右側（支持ロッドＷ２側）に向けて伸縮自在の可動ピンである当接部材Ｗ１１Ｌとで構成される。当接部材Ｗ１１Ｌは、支持ロッドＷ２の左先端に接触可能な伸長状態と、支持ロッドＷ２の左先端に接触不可能な収縮状態との間で状態の変化ができる。可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌは、例えば電磁ソレノイドで実現できる。当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌには、その先端に支持ロッドＷ２を受け止める衝撃吸収材から構成される当接面Ｗ１２を有している。また、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７にも可動ピンで構成される当接部材を有するが、これらについても、当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌと同様な当接面Ｗ１４，Ｗ１６を有している。

【４８４２】

可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌは、本例では、案内レールＷ４Ｌ，Ｗ４Ｒの左右いずれかに設けられているが、案内レールＷ４Ｌ，Ｗ４Ｒの後側に設けられても構わない。特に、可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌは、第３図柄表示装置４２の側方に位置し、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を駆動力により水平方向に移動させる駆動手段であるので、第３図柄表示装置４２の大画面化に伴う遊技領域３０ａの縮小を避ける場合には、後側に設けることが好ましい。この場合、当接部材は、本体から前側（支持ロッドＷ２側）に向けて伸縮するように構成される。

【４８４３】

図３４９（ａ）では、可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが有する当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌが伸長状態となっており、支持ロッドＷ２の右先端，左先端が当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌの各々に当接している状態を表している。このように、通常の遊技状態においては、当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌはともに伸長状態となっており、支持ロッドＷ２は、最上位置に留め置かれる。このとき、可動役物Ｗ１は、第３図柄表示装置４２を覆わない位置（遊技者から視認し難い位置）であって第３図柄表示装置４２の上側で停止している。なお、最上位置をより下部に設定し、可動役物Ｗ１の下端を第３図柄表示装置４２に一部重ねる構成とすることもできる。この場合、可動役物Ｗ１の下端は、通常の状態において常に遊技者に視認される。

【４８４４】

なお、当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌは、同期的に伸縮する。すなわち、伸長状態の当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌは同時に収縮状態となり、収縮状態の当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌは同時に伸長状態となる。

【４８４５】

第１中間位置、第２中間位置には、最上位置に設けられた機構と同様の機構が設けられている。すなわち、第１中間位置には、上述した可動支持部品Ｗ５Ｒに相当する可動支持部品Ｗ６Ｒが基板Ｗ３Ｒに設けられており、可動支持部品Ｗ５Ｌに相当する可動支持部品Ｗ６Ｌが基板Ｗ３Ｌに設けられている。駆動部品である可動支持部品Ｗ６Ｒ，駆動部品である可動支持部品Ｗ６Ｌは、当接部材Ｗ１３を同期的に伸長させることにより、支持ロッドＷ２を第１中間位置に留め置くことができる。同様に、第２中間位置には、上述した可動支持部品Ｗ５Ｒに相当する可動支持部品Ｗ７Ｒが基板Ｗ３Ｒに設けられており、可動支持部品Ｗ５Ｌに相当する可動支持部品Ｗ７Ｌが基板Ｗ３Ｌに設けられている。可動支持部品Ｗ７Ｒ，可動支持部品Ｗ７Ｌは、当接部材Ｗ１５を同期的に伸長させることにより、支持ロッドＷ２を第２中間位置に留め置くことができる。

【４８４６】

最下位置には、支持ロッドＷ２の右先端，左先端を当接させるストッパーである当接部材Ｗ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌが基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌの各々に設けられている。当接部材Ｗ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌは、支持ロッドＷ２がこれ以上落下することがないように設けられている可動

部品を有しない部材である。すなわち、可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌが有する当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５が全て収縮状態となり、支持ロッドＷ２がこれら部品に支持されない状態となったとしても、支持ロッドＷ２は、図３４９（ａ）の破線が示す様に当接部材Ｗ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌにより制止され、それに連れて可動役物Ｗ１も停止する。当接部材Ｗ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌには、その先端に支持ロッドＷ２を受け止める衝撃吸収材から構成される当接面Ｗ１２を有している。

【４８４７】

最下位置に関する別の構成として、当接部材Ｗ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌを備えない構成としてもよい。この場合、ワイヤＷ２０が最長まで繰り出して支持ロッドＷ２を停止させると可動役物Ｗ１は、最下位置で停止することになる。

【４８４８】

続いて、図３４９（ａ）で説明した各部材と、パチンコ機を構成する他の部材との位置関係について説明する。図３４９（ｂ）は、パチンコ機の側面から見たときの各部材を図示している。基板Ｗ３は、遊技盤３２および第３図柄表示装置４２との間の隙間に設けられており、可動役物Ｗ１は、遊技盤３２に設けられた奥側の第３図柄表示装置４２を遊技者に視認させるためのセンターフレーム４７の窓部ＷＨの裏側を上下方向に移動可能である。

【４８４９】

図３４９（ｂ）は、可動役物Ｗ１が最上位置にある場合について説明している。図３４９（ｂ）を参照すれば分かるように、最上位置にある可動役物Ｗ１は、窓部ＷＨから露出せず、全域が遊技盤３２によって隠れる位置にある。なお、当該図においては、可動役物Ｗ１を最上位置に留め置いている可動支持部品Ｗ５Ｒは省略されている。

【４８５０】

図３４９（ｃ）は、図３４９（ｂ）における基板Ｗ３の上端部を拡大した図であって、落下した可動役物Ｗ１を最上位置まで引き上げる機構について説明している。支持ロッドＷ２の端部には、上下方向に延びるワイヤＷ２０が接続されており、このワイヤＷ２０が巻き上げられることにより支持ロッドＷ２が最上位置を上限に上方に移動する。これに伴い、移動第１中間位置、第２中間位置、最下位置にあった可動役物Ｗ１が最上位置まで上昇する。ワイヤＷ２０は、基板Ｗ３の上端に設けられた上方プーリＷ２１に巻きかけられ、基板Ｗ３の裏側に位置し上方プーリＷ２１よりも下方にある巻き取りプーリＷ２２まで伸びている。巻き取りプーリＷ２２は、ワイヤＷ２０を巻き取る糸巻きであり、ワイヤＷ２０における支持ロッドＷ２に接続されている一端とは反対側の他端は、巻き取りプーリＷ２２に接続されている。上方プーリＷ２１の回転軸は、支持ロッドＷ２に沿っており、巻き取りプーリＷ２２の回転軸は、第３図柄表示装置４２を貫通する方向に延びる。

【４８５１】

巻き取りプーリＷ２２は、モータＷ２３によって回転可能であり、モーターの回転力によりワイヤＷ２０を巻き取る。巻き取りプーリＷ２２とモータＷ２３との間には、動力の伝達を制御するクラッチＷ２４が設けられている。クラッチＷ２４が接続状態となると、モータＷ２３の回転力は巻き取りプーリＷ２２に伝達される。クラッチＷ２４が切断状態となると、モータＷ２３の制止力が巻き取りプーリＷ２２に伝達されないので可動役物Ｗ１は、自由落下することができる。

【４８５２】

モータＷ２３の回転軸の回転は、モータＷ２３に付属のエンコーダＷ２５により検出される。このエンコーダＷ２５は、モータＷ２３の回転方向と回転量に関する信号を出力する。当該信号によれば、モータＷ２３が動作しているか否かも判別することができる。

【４８５３】

ワイヤＷ２０，上方プーリＷ２１，巻き取りプーリＷ２２，モータＷ２３およびクラッチＷ２４で構成される可動役物上昇機構は、基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌのそれぞれに１つずつ設けられている。基板Ｗ３Ｒに設けられたモータＷ２３およびクラッチＷ２４と、基板Ｗ３Ｌに設けられたモータＷ２３およびクラッチＷ２４が同じ動作をすることで水平状態の支

持ロッドＷ２を上下動させる。
【４８５４】
なお、可動役物上昇機構は、上述した構成に限らない。例えば、可動役物に上下方向に配設されたラックと、ラックに噛み合って回転することで可動役物Ｗ１を上昇させ、ラックとの噛み合いを解除することによって可動役物を自由落下させるギアと、ギアに可動役物を上昇させる駆動力を与えるモーターとを備える構成である。
【４８５５】
基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌに設けられた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌが有する当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５は、全て収縮状態となっている。このようにすることで、下方にある可動役物Ｗ１を最上位置まで上昇させる際に支持ロッドＷ２の移動が伸長した当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５に妨げられることがないようになっている。
【４８５６】
基板Ｗ３Ｌには、支持ロッドＷ２の左端が最上位置にあるか否かを検出する図示しない接触センサが設けられている。下方にある支持ロッドＷ２がモータＷ２３の回転力により上昇し接触センサに検出されると、モータＷ２３は停止し、収縮状態となっていた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが伸長状態となる。そして、接触センサにより支持ロッドＷ２の最上位置への到達が検出されると、クラッチＷ２４が切断状態となる。これにより、可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが収縮すれば、可動役物Ｗ１が自由落下する待機状態となる。
【４８５７】
＜落下演出の実際＞
図３５０は、可動役物Ｗ１を用いた落下演出の実際を説明している。図３５０（ａ）は、最上位置にあった可動役物Ｗ１が第１中間位置まで落下する様子を示している。この場合、伸長状態となっていた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが収縮状態となり、収縮状態となっていた可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌが伸長状態となるような制御が基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌに対してなされる。このように可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌを制御すると、支持ロッドＷ２に当接していた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが有する当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌが収縮する。これに伴い、支持ロッドＷ２は支えを失い、可動役物Ｗ１とともに第１中間位置まで落下する。そして、支持ロッドＷ２の両端が可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌの伸長した当接部材Ｗ１３に当接して停止する。このように可動役物Ｗ１が最上位置から第１中間位置まで移動すると、可動役物Ｗ１は、遊技者に近づくことになる。
【４８５８】
図３５０（ｂ）は、最上位置にあった可動役物Ｗ１が第２中間位置まで落下する様子を示している。この場合、伸長状態となっていた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが収縮状態となり、収縮状態となっていた可動支持部品Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌが伸長状態となるような制御が基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌに対してなされる。なお、可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌの収縮状態は保たれる。このように可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御すると、支持ロッドＷ２に当接していた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが有する当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌが収縮する。これに伴い、支持ロッドＷ２は支えを失い、可動役物Ｗ１とともに第１中間位置を通過して第２中間位置まで落下する。そして、支持ロッドＷ２の両端が可動支持部品Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌの伸長した当接部材Ｗ１５に当接して停止する。このように可動役物Ｗ１が最上位置から第２中間位置まで移動すると、可動役物Ｗ１は、遊技者に近づくことになる。
【４８５９】
なお、図３５０（ａ）において、可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌの伸長動作は、可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌの収縮動作よりも先に実行される。同様に、図３５０（ｂ）において、可動支持部品Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌの伸長動作は、可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌの収縮動作よりも先に実行される。このようにすることで、可動役物Ｗ１の落下開始よりも先に支持ロッドＷ２を所望の位置で停止させる準備を完了させ、確実に第１中間位置、第２中間位置で可動役物Ｗ１を停止させることができる。

【４８６０】
図３５０（ｃ）は、最上位置にあった可動役物Ｗ１が最下位置まで落下する様子を示している。この場合、伸長状態となっていた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが収縮状態となるような制御が基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌに対してなされる。なお、可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌの収縮状態は保たれる。このように可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御すると、支持ロッドＷ２に当接していた可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌが有する当接部材Ｗ１１Ｒ，Ｗ１１Ｌが収縮する。これに伴い、支持ロッドＷ２は支えを失い、可動役物Ｗ１とともに第１中間位置，第２中間位置を通過して最下位置まで落下する。そして、支持ロッドＷ２の両端が当接部材Ｗ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌに当接して停止する。

【４８６１】
＜上昇動作の実際＞
最上位置よりも下方にある可動役物Ｗ１を最上位置まで上昇させるには、まず、クラッチＷ２４が接続状態となる。この状態で、モータＷ２３が駆動すれば、ワイヤＷ２０の巻き取りに合わせて可動役物Ｗ１が最上位置まで上昇する。この際、可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌ，Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌが有する当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５が全て収縮状態となっているのは上述した通りである。

【４８６２】
＜大当たり抽選用テーブルについて＞
続いて、本実施例における大当たり抽選用テーブルについて説明する。図３５１（ａ）は、特図１に係る大当たり抽選用テーブルであり、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入球したときに実行される抽選に関するものである。一方、図３５１（ｂ）は、特図２に係る大当たり抽選用テーブルであり、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球したときに実行される抽選に関するものである。

【４８６３】
特図１に係る大当たり抽選用テーブルについて説明する。特図１に係る大当たりには、確変付き大当たり、時短付き大当たり、通常大当たりの３種類がある。大当たりの有利さとしては、確変付き大当たりが最も有利であり、次いで時短付き大当たりが有利である。通常大当たりは、３種類の中で最も不利な大当たりである。３種類の大当たりは、全て８ラウンドであり、ラウンド数のみでは大当たりの区別ができない。もっとも、変動結果が偶数図柄で揃って大当たりとなった場合は、現状の大当たりを通常大当たりと判別することができる。しかし、変動結果が奇数図柄で揃って大当たりとなった場合は、現状の大当たりが確変付き大当たりであるか、それとも時短付き大当たりであるかを判別することは難しい。

【４８６４】
また、上述の特図１に係る大当たり抽選用テーブルは、適宜の変更が可能である。例えば、大当たり図柄カウンタＣ２が０～９のとき、次回の大当たりまで継続する確変付きの大当たりに当選し、大当たり図柄カウンタＣ２が１０～４９のとき、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が１０回入賞するまで継続する確変付きの大当たりに当選する構成としてもよい。また、大当たり図柄カウンタＣ２が０～９のとき、次回の大当たりまで継続する時短付きの大当たりに当選し、大当たり図柄カウンタＣ２が１０～４９のとき、特図２に係る変動が１０回継続する時短付きの大当たりに当選する構成としてもよい。その他、大当たり当選後、Ｖ領域への遊技球の入球（Ｖ入賞）を契機として確変状態に移行するタイプの遊技機において、確変状態における利益を異ならせるように上述のような構成を適用してもよい。また、小当たり当選後、Ｖ領域への遊技球の入球（Ｖ入賞）を契機として時短状態に移行するタイプの遊技機において、時短状態における利益を異ならせるように上述のような構成を適用してもよい。

【４８６５】
特図２に係る大当たり抽選用テーブルは、特図１に係る大当たり抽選用テーブルと同様であるが、確変付き大当たりが発生し易くなっている点において、遊技者にとって有利な

テーブルとなっている。
【４８６６】
＜変動パターンについて＞
図３５２は、特図１に係る変動パターンについて説明している。遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入球すると、主装飾図柄ＳＺの変動が開始され、当該変動は、最終的には大当たりまたはハズレを示す主装飾図柄ＳＺの並びで停止する。変動パターンとは、遊技球の入球があってから主装飾図柄ＳＺが停止するまでの間に実行される変動の種別を意味しており、変動パターンによって変動時間や実行される演出が異なる。より具体的には、変動パターンの中にはリーチ演出が行われるにも関わらず変動時間が２０秒と短いものもあり、リーチ演出が行われ、変動時間が１２０秒と長いものもある。また、変動パターンの中には、リーチ演出とともに期待演出（可動役物Ｗ１を用いた演出）を行うものもあり、リーチ演出とともに期待演出を実行しないものもある。
【４８６７】
すなわち、図３５２を参照すれば分かるように、特図１に係る抽選により変動パターンが大当たりスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅとなった場合、期待演出が実行される。また、大当たりスーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆは、演出が大当たりスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅのそれぞれと同様な変動パターンである。大当たりスーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆは、可動役物Ｗ１を用いた期待演出が実行されないことが大当たりスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅと大きく異なる。
【４８６８】
もちろん、前後外れスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅにおいても期待演出を実行する様にしてもよい。この場合、スーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅが発生すると、大当たりへの当落に関わらず期待演出が実行され、スーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆが発生すると、大当たりへの当落に関わらず期待演出が実行されない。本例において、期待演出が実行されるスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅの方が、期待演出が実行されないスーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆよりも大当たりに当選し易いように設定することもできる。
【４８６９】
本実施例の期待演出は３種類あり、大当たりの種別によって使い分けられるのでこの点について説明する。図３５０（ａ）は、可動役物Ｗ１が第１中間位置で停止する期待演出である。この期待演出は、変動表示の結果が通常大当たりとなる場合（変動結果が偶数図柄で揃った場合）実行される。一方、図３５０（ｂ）は、可動役物Ｗ１が第２中間位置で停止する期待演出である。この期待演出は、変動表示の結果が時短付き大当たりとなる場合、実行される。そして、図３５０（ｃ）は、可動役物Ｗ１が最下位置で停止する期待演出である。この期待演出は、変動表示の結果が確変付き大当たりとなる場合、実行される。つまり、大当たりの種別が遊技者にとって有利である程、期待演出において可動役物Ｗ１がより下方まで落下する構成となっている。
【４８７０】
もっとも、本実施例における３種類の期待演出を、大当たりの発生確率によって使い分けるようにしてもよい。具体的には、期待演出がない場合、最も大当たりの発生確率が低く、第１中間位置に係る期待演出、第２中間位置に係る期待演出、最下位置に係る期待演出の順に大当たりの発生確率が高くなるように構成することもできる。本例は、可動支持部品として可動部材Ｗ１，Ｗ２を停止させて特図１、特図２に係る抽選結果が遊技者にとって有利な通常大当たりとなる可能性を示唆する第１中間位置上の可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌが有する当接面Ｗ１４と、可動部材Ｗ１，Ｗ２を停止させて抽選結果が時短付き大当たりとなる可能性が可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌが有する当接面の停止が示す可能性よりも高いことを示唆する可動支持部品Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌが有する当接面Ｗ１６を備えることが特徴的である。また、可動支持部品Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌが有する当接面Ｗ１６は、可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌが有する当接面Ｗ１４よりも可動部材Ｗ１，Ｗ２を長い距離だけ移動させて停止させることが本例にとって特徴的な点である。
【４８７１】
図３５３は、図３５０（ａ），（ｂ），（ｃ）に係る３種類の期待演出を実現する制御

について説明している。図３５３（ａ）は、各可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７が有する当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５の制御について説明している。最上位置に係る可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１は、期待演出が実行される前の状態（図３４９（ａ）に示す可動役物Ｗ１が最上位置で停止している状態）において、伸長しており、可動役物Ｗ１を支持している。一方、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７は、期待演出が実行される前の状態では、収縮している。可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７の制御方式は、この伸縮状態に則したものとなっている。すなわち、最上位置に係る可動支持部品Ｗ５は、オフとされたときに伸長状態となるように設定されている。そして、第１中間位置の可動支持部品Ｗ６は、オフとされたときに収縮状態となるように設定されている。同様に、第２中間位置の可動支持部品Ｗ６は、オフとされたときに収縮状態となるように設定されている。

【４８７２】

最上位置に係る可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１は、期待演出が実行されるときには、可動役物Ｗ１を落下させる必要性から、収縮状態となる。一方、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７は、期待演出が実行されるときには、伸長することがある。可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７の制御方式は、この伸縮状態に則したものとなっている。すなわち、最上位置に係る可動支持部品Ｗ５は、オンとされたときに収縮状態となるように設定されている。そして、第１中間位置の可動支持部品Ｗ６は、オンとされたときに伸長状態となるように設定されている。同様に、第２中間位置の可動支持部品Ｗ６は、オンとされたときに伸長状態となるように設定されている。

【４８７３】

この場合において、第１中間位置の可動支持部品Ｗ６は、オンとされたときに収縮状態となるように設定されていてもよく。同様に、第２中間位置の可動支持部品Ｗ６は、オンとされたときに収縮状態となるように設定されていてもよい。

【４８７４】

可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が有する当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、それぞれ伸縮して３種類の期待演出を実現する。図３５３（ｂ）における伸縮パターンＡは、第１中間位置に係る可動支持部品Ｗ６がオン（伸長状態）で第２中間位置に係る可動支持部品Ｗ７がオフ（収縮状態）となっている。この場合、可動役物Ｗ１は、可動支持部品Ｗ６が有する当接部材Ｗ１３によって支持され、第１中間位置で停止する。

【４８７５】

図３５３（ｂ）における伸縮パターンＢは、第１中間位置に係る可動支持部品Ｗ６がオフ（収縮状態）で第２中間位置に係る可動支持部品Ｗ７がオン（伸長状態）となっている。この場合、可動役物Ｗ１は、可動支持部品Ｗ７が有する当接部材Ｗ１５によって支持され、第２中間位置で停止する。

【４８７６】

図３５３（ｂ）における伸縮パターンＣは、第１中間位置に係る可動支持部品Ｗ６がオフ（収縮状態）で第２中間位置に係る可動支持部品Ｗ７がオフ（収縮状態）となっている。この場合、可動役物Ｗ１は、当接部材Ｗ１０によって支持され、最下位置で停止する。

【４８７７】

図３５２には、各変動パターンと伸縮パターンとが対応付けられているのでこの点について説明する。まず、特図１に係る大当たり乱数カウンタＣ１の抽選結果が０～９となり、大当たりが確変付きとなった場合について説明する。この場合において、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の抽選結果が期待演出付きの大当たりスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅとなったとする。このとき実行される期待演出は、伸縮パターンＣの制御に基づき可動役物Ｗ１を最下位置で停止させる。

【４８７８】

その一方で、特図１に係る大当たり乱数カウンタＣ１の抽選結果が１０～４９となり、大当たりが時短付きとなった場合について説明する。この場合において、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の抽選結果が期待演出付きの大当たりスーパーリーチＡ，Ｃとなったとする。このとき実行される期待演出は、伸縮パターンＢの制御に基づき可動役物Ｗ１を第

２中間位置で停止させる。また、特図１に係る大当たり乱数カウンタＣ１の抽選結果が５０～９９となり、大当たりが通常となった場合について説明する。この場合において、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の抽選結果が期待演出付きの大当たりスーパーリーチＡ，Ｃとなったとする。このとき実行される期待演出は、伸縮パターンＡの制御に基づき可動役物Ｗ１を第１中間位置で停止させる。

【４８７９】

図３５３（ｃ）は、変動パターンと可動役物Ｗ１を用いた期待演出の開始タイミングとの関係を図示している。特図１に係る抽選の結果が確変付き大当たりとなった場合の変動パターンが変動時間３０秒の大当たりスーパーリーチＡ，変動時間６０秒の大当たりスーパーリーチＣ，変動時間１２０秒の大当たりスーパーリーチＥのいずれかとなると、期待演出が実行される。まず、変動パターンが大当たりスーパーリーチＡであった場合における期待演出の開始タイミングについて説明する。大当たりスーパーリーチＡが開始されてから２０秒が経過すると、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が伸縮パターンＣで制御された後、可動支持部品Ｗ５がオンされて当接部材Ｗ１１が収縮状態となる。このような制御により最上位置にある可動役物Ｗ１は最下位置まで落下する。

【４８８０】

一方、変動パターンが大当たりスーパーリーチＣであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチＣが開始されてから４０秒が経過した時点である。同様に、変動パターンが大当たりスーパーリーチＥであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチＥが開始されてから８０秒が経過した時点である。

【４８８１】

特図１に係る抽選の結果が時短付き大当たりとなった場合の変動パターンが大当たりスーパーリーチＡ，大当たりスーパーリーチＣのいずれかとなると、伸縮パターンＢにより可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が制御されて期待演出が実行される。変動パターンが大当たりスーパーリーチＡであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチＡが開始されてから２０秒が経過した時点である。同様に、変動パターンが大当たりスーパーリーチＣであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチＣが開始されてから４０秒が経過した時点である。

【４８８２】

特図１に係る抽選の結果が通常大当たりとなった場合の変動パターンが大当たりスーパーリーチＡ，大当たりスーパーリーチＣのいずれかとなると、伸縮パターンＡにより可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が制御されて期待演出が実行される。変動パターンが大当たりスーパーリーチＡであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチＡが開始されてから２０秒が経過した時点である。同様に、変動パターンが大当たりスーパーリーチＣであった場合における期待演出の開始タイミングは、大当たりスーパーリーチＣが開始されてから４０秒が経過した時点である。このようにすることで、期待演出を変動時間の序盤で実行されることが抑制され、各大当たりスーパーリーチの演出の面白みを向上させることができる。なお、期待演出の開始タイミングを各大当たりスーパーリーチの終了間際（例えば５秒前）とし、演出の流れのうちの決まったタイミングで行うようにしてもよい。

【４８８３】

図３５４は、期待演出の実際を図示している。期待演出は、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が伸縮パターンＡ，Ｂ，Ｃのいずれかにより制御されて実行される。図３５４（ａ）は、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が伸縮パターンＡで制御されたときの期待演出を説明している。主装飾図柄ＳＺが「７」「５」「４」で停止し、可動役物Ｗ１が表示画面４２ａの上部に対応する最上位置で停止している状態において、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入球すると、主装飾図柄ＳＺの表示が「６」「↓」「６」となり、リーチ演出が実行される。このとき特図１に係る抽選の結果が通常大当たりであったとすると、期待演出により可動役物Ｗ１が最上位置から第１中間位置まで落下する。このときの可動役物Ｗ１は、遊技

者からすれば、表示画面４２ａの上辺から出現して、表示画面４２ａの上部を覆う位置で停止するように見える。このときの表示画面４２ａの下部には、可動役物Ｗ１に覆われない位置においてリーチ状態の発展図柄ＨＺが表示される。やがて、可動役物Ｗ１は、上昇して最上位置で停止し、それに伴い主装飾図柄ＳＺが再び表示される。そして、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」で停止し、大当たり状態が発生する。この時の大当たりは種別としては通常大当たりである。

【４８８４】

図３５４（ｂ）は、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が伸縮パターンＢで制御されたときの期待演出を説明している。特図１に係る抽選の結果が時短付き大当たりであったとすると、期待演出により可動役物Ｗ１が最上位置から第２中間位置まで落下する。このときの可動役物Ｗ１は、遊技者からすれば、表示画面４２ａの上辺から出現して、表示画面４２ａの中央部を覆う位置で停止するように見える。このときの表示画面４２ａの上部には、可動役物Ｗ１に覆われない位置においてリーチ状態の発展図柄ＨＺが表示される。やがて、可動役物Ｗ１は、上昇し、それに伴い、主装飾図柄ＳＺが再び表示されることになる。そして、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」で停止し、大当たり状態が発生する。この時の大当たりは種別としては時短付き大当たりである。

【４８８５】

図３５４（ｃ）は、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が伸縮パターンＣで制御されたときの期待演出を説明している。特図１に係る抽選の結果が確変付き大当たりであったとすると、期待演出により可動役物Ｗ１が最上位置から最下位置まで落下する。このときの可動役物Ｗ１は、遊技者からすれば、表示画面４２ａの上辺から出現して、表示画面４２ａの下部を覆う位置で停止するように見える。このときの表示画面４２ａの上部には、可動役物Ｗ１に覆われない位置においてリーチ状態の発展図柄ＨＺが表示される。やがて、可動役物Ｗ１は、上昇し、それに伴い、主装飾図柄ＳＺが再び表示されることになる。そして、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」で停止し、大当たり状態が発生する。この時の大当たりは種別としては確変付き大当たりである。

【４８８６】

このように、遊技者からすれば、期待演出における可動役物Ｗ１の停止位置を把握することで、大当たりの種別を認識することができる。すなわち、可動役物Ｗ１が表示画面４２ａの下部で停止すれば、大当たりは確変付きであり、可動役物Ｗ１が表示画面４２ａの中央部で停止すれば、大当たりは時短付きであることが判断できる。なお、確変付き当たり、時短付き当たりをラウンド数で区別することはできない。

【４８８７】

＜本実施例に係る制御：役物原点位置設定処理＞

続いて、本実施例に係る制御についてフローチャートを参照して説明する。図３５５は、可動役物Ｗ１を用いた期待演出に先だって実行される役物原点位置設定処理を示している。この処理は、可動役物Ｗ１を最上位置に停止させることを目的としている。図３５５を構成する各ステップは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１により実行される。なお、表示制御装置４５または主制御装置２６１が各ステップを行うようにしてもよい。

【４８８８】

役物原点位置設定処理は、遊技の状態が変動中であるか否かを判断するステップから始まり（ステップＷ１０１参照）、当該判断が真ならステップＷ１０２に進み、偽なら処理を終了する。ステップＷ１０２では、基板Ｗ３Ｌに設けられた接触センサの出力がＴｒｕｅであるか否かが判断される。当該判断が真で、可動役物Ｗ１が最上位置で停止していると判断された場合は、処理は終了となる。また、ステップＷ１０２の判断が偽なら、処理はステップＷ１０３に進む。

【４８８９】

ステップＷ１０３では、期待演出実行許可フラグがオフされる。これにより、期待演出の実行が禁止される。後述するステップＷ１１２において期待演出実行許可フラグはオンにされるので、期待演出実行の禁止は一時的である。ステップＷ１０３が終了すると、処

理は、ステップＷ１０４に進み、モータＷ２３を停止させる制御がなされる。当該ステップは、可動役物Ｗ１を上昇させる動作を開始するに当たり、事前にモータＷ２３を確実に停止させる目的でなされる。モータＷ２３は、可動役物Ｗ１を上昇させるとき以外は回転しないので、ステップＷ１０４は、ステップＷ１０３の終了後においてモータＷ２３が予期しない動作をしたときに備えたものである。

【４８９０】

ステップＷ１０５は、ステップＷ１０４が終了した後の過程であり、当該ステップにおいて全ての可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７が有する当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５が全て収縮状態となる。これにより、下方にある可動役物Ｗ１を最上位置に向けて上昇させたとしても支持ロッドＷ２が当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５に当接することがない。ステップＷ１０６は、ステップＷ１０５が終了した後の過程であり、当該ステップにおいてクラッチＷ２４が接続状態に制御される。これにより、可動役物Ｗ１の上昇に必要な駆動力をモータＷ２３により付与することが可能となる。

【４８９１】

ステップＷ１０７は、ステップＷ１０６が終了した後の過程であり、当該ステップにおいてモータＷ２３の回転が開始される。これにより、ワイヤＷ２０が巻き上げられ、可動役物Ｗ１の上昇が開始される。ステップＷ１０８は、ステップＷ１０７に続く過程であり、当該ステップでは、基板Ｗ３Ｌに設けられた接触センサの出力がＴｒｕｅであるか否かが判断される。判断が真の場合は、処理はステップＷ１０９に進み、偽の場合は、処理は終了となる。

【４８９２】

ステップＷ１０９では、モータＷ２３の停止制御が実行される。前のステップＷ１０８が真ならば、可動役物Ｗ１が最上位置にあることになるから、ステップＷ１０９は、可動役物Ｗ１がこれ以上上昇しないようにモータＷ２３が停止される。ステップＷ１１０は、ステップ１０９が終了した後の過程であり、最上位置に係る可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１が伸長状態にされる。これにより支持ロッドＷ２の下部に可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１が位置する。

【４８９３】

ステップＷ１１１は、上述のステップＷ１１０が終了した後の過程であり、当該ステップでクラッチＷ２４が切断状態に制御される。これにより、ワイヤＷ２０により懸垂されていた可動役物Ｗ１は、ワイヤＷ２０ではなく可動支持部品Ｗ５の伸長した当接部材Ｗ１１により支持されることになる。仮に、この時点で可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１が収縮すれば、可動役物Ｗ１は、支えを失って自由落下することになる。

【４８９４】

ステップＷ１１２は、上述のステップＷ１１１が終了した後の過程であり、当該ステップで期待演出実行許可フラグがオンされる。これをもって、期待演出の実行が可能となる。以上の動作により、本実施例に係る役物原点位置設定処理は終了となる。

【４８９５】

＜本実施例に係る制御：期待演出制御処理＞

続いて、可動役物Ｗ１を落下させる期待演出の制御処理について説明する。図３５６は、可動役物Ｗ１を用いた期待演出を実行するときの制御に係る期待演出制御処理を示している。この処理は、最上位置にある可動役物Ｗ１を第１中間位置、第２中間位置または最下位置のいずれかに停止させた後、可動役物Ｗ１を最上位置まで戻すことを目的としている。図３５６を構成する各ステップは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１により実行される。

【４８９６】

期待演出制御処理は、大当たりスーパーリーチに当選したか否かを判断するステップから始まり（ステップＷ２０１参照）、当該判断が真ならステップＷ２０２に進み、偽なら処理を終了する。ステップＷ２０１では、期待演出実行許可フラグがオンであるか否かが判断され、当該判断が真なら、処理はステップＷ２０３に進み、偽なら処理は終了となる

。
【４８９７】
ステップＷ２０３では、変動が開始されたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＷ２０４に進み期待演出開始時間の計測が開始される。期待演出開始時間とは、変動の開始を起点とした経過時間であり、期待演出の開始時点を規定するのに用いられる。
【４８９８】
ステップＷ２０５は、ステップＷ２０４が終了した後の過程であり、現在のリーチがスーパーリーチＡであるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＷ２０６に進み、期待演出開始タイミングが２０秒に設定される。期待演出開始タイミングとは、期待演出が開始される時点を規定する時間であり、期待演出開始時間が期待演出開始タイミングと等しくなると期待演出が開始される。従って、この場合、期待演出開始時間が２０秒となると、期待演出が開始され可動役物Ｗ１が落下することになる。ステップＷ２０５の判断が偽なら、処理は後述のステップＷ２２１に進む。
【４８９９】
ステップＷ２０７は、ステップＷ２０６が終了した後の過程であり、可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１を収縮させ、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７を所定の伸縮パターンで伸縮させる制御を行うことにより、可動役物Ｗ１を落下させ期待演出を実行させる。なお、現在のリーチに係る抽選結果が確変付き大当たりとなる場合は、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７は伸縮パターンＣの動作を行うように制御される。現在のリーチに係る抽選結果が時短付き大当たりとなる場合は、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７は伸縮パターンＢの動作を行うように制御される。そして、現在のリーチに係る抽選結果が通常大当たりとなる場合は、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７は伸縮パターンＡの動作を行うように制御される。
【４９００】
ステップＷ２０８は、ステップＷ２０７が終了した後の過程であり、当該ステップによって伸縮維持時間が計測される。伸縮維持時間とは、可動役物Ｗ１の落下が開始されたときを起点とした経過時間であり、可動役物Ｗ１の上昇開始時点を規定するのに用いられる。
【４９０１】
ステップＷ２０９は、ステップＷ２０８が終了した後の過程であり、当該ステップによって、伸縮維持時間が所定の時間（例えば３秒）経過したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＷ２１０に進み、可動役物Ｗ１の上昇処理が実行される。また、当該判断が偽なら、処理は終了となる。
【４９０２】
ステップＷ２２１について説明する。ステップＷ２０５の判断が偽の場合（現在のリーチがスーパーリーチＡでなかった場合）、処理は、ステップＷ２２１に進み現在のリーチがスーパーリーチＣであるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＷ２２２に進み、期待演出開始タイミングが４０秒に設定される。従って、期待演出開始時間が４０秒となると、期待演出が開始され可動役物Ｗ１が落下することになる。ステップＷ２２１の判断が偽なら、処理は後述のステップＷ２３１に進む。
【４９０３】
ステップＷ２２２が終了した後の処理は、スーパーリーチＡの場合と同様である。すなわち、ステップＷ２２２が終了すると、処理はステップＷ２０７に進み、可動支持部品制御処理が実行され、最終的には可動役物Ｗ１の上昇処理が実行される。
【４９０４】
ステップＷ２３１について説明する。ステップＷ２２１の判断が偽の場合（現在のリーチがスーパーリーチＣでなかった場合）、処理は、ステップＷ２３１に進み現在のリーチがスーパーリーチＥであるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＷ２３２に進み、期待演出開始タイミングが８０秒に設定される。従って、期待演出開始時間が８０秒となると、期待演出が開始され可動役物Ｗ１が落下することになる。ステップＷ

２３１の判断が偽なら、処理は終了となる。
【４９０５】
ステップＷ２３３は、ステップＷ２３２が終了した後の過程であり、可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１を収縮させ、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７を伸縮パターンＣで伸縮させる制御を行うことにより、可動役物Ｗ１を最下位置まで落下させ期待演出を実行させる。
【４９０６】
ステップＷ２３３が終了した後の処理は、スーパーリーチＡの場合と同様である。すなわち、ステップＷ２３３が終了すると、処理はステップＷ２０８に進み、伸縮維持時間の計測が実行され、最終的には可動役物Ｗ１の上昇処理が実行される。
【４９０７】
＜本実施例に係る制御：役物上昇処理＞
図３５７は、可動役物Ｗ１を用いた期待演出の最後の処理である役物上昇処理を示している。この処理は、可動役物Ｗ１を第１中間位置、第２中間位置、最下位置のいずれかから最上位置に停止させることを目的としている。図３５７を構成する各ステップは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１により実行される。
【４９０８】
役物上昇処理は、期待演出実行許可フラグをオフするステップから始まる（ステップＷ３０１参照）。これにより、期待演出の実行が禁止される。後述するステップＷ３０９において期待演出実行許可フラグはオンにされるので、期待演出実行の禁止は一時的である。ステップＷ３０１が終了すると、処理は、ステップＷ３０２に進み、モータＷ２３を停止させる制御がなされる。当該ステップは、可動役物Ｗ１を上昇させる動作を開始するに当たり、事前にモータＷ２３を確実に停止させる目的でなされるものであり、上述のステップＷ１０４と同様の理由で設けられている。
【４９０９】
ステップＷ３０３は、ステップＷ３０２が終了した後の過程であり、当該ステップにおいて全ての可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７が有する当接部材Ｗ１１，Ｗ１３，Ｗ１５が全て収縮状態となる。ステップＷ３０４は、ステップＷ３０３が終了した後の過程であり、当該ステップにおいてクラッチＷ２４が接続状態に制御される。
【４９１０】
ステップＷ３０５は、ステップＷ３０４が終了した後の過程であり、当該ステップにおいてモータＷ２３の回転が開始される。これにより、ワイヤＷ２０が巻き上げられ、可動役物Ｗ１の上昇が開始される。つまり、当接面Ｗ１４，Ｗ１６に可動部材Ｗ１，Ｗ２を当接させなくする制御がモータＷ２３によってなされる。ステップＷ３０６は、ステップＷ３０５に続く過程であり、当該ステップでは、基板Ｗ３Ｌに設けられた接触センサの出力がＴｒｕｅであるか否かが判断される。当該判断が真で可動役物Ｗ１が最上位置にある場合は、処理はステップＷ３０７に進み、偽の場合は、処理は後述のステップＷ３２１に進む。
【４９１１】
ステップＷ３０７では、モータＷ２３の停止制御が実行される。ステップＷ３０８は、ステップ３０７が終了した後の過程であり、最上位置に係る可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１が伸長状態にされる。これにより支持ロッドＷ２の下部に可動支持部品Ｗ５が有する当接部材Ｗ１１が位置する。
【４９１２】
ステップＷ３０９は、上述のステップＷ３０８が終了した後の過程であり、当該ステップでクラッチＷ２４が切断状態に制御される。これにより、ワイヤＷ２０により懸垂されていた可動役物Ｗ１は、ワイヤＷ２０ではなく可動支持部品Ｗ５の伸長した当接部材Ｗ１１により支持されることになる。
【４９１３】
ステップＷ３１０は、上述のステップＷ３０９が終了した後の過程であり、当該ステッ

プで期待演出実行許可フラグがオンされる。この過程により、処理は終了となる。
【４９１４】
ステップＷ３２１について説明する。ステップＷ３０６における判断が偽（接触センサの出力がＦａｌｓｅで可動役物Ｗ１が最上位置にない場合）、処理はステップＷ３２１に進み、モータＷ２３が回転しているか否かが判断される。モータＷ２３が回転しているか否かは、上述のエンコーダＷ２５の出力を参照すれば判断することができる。モータＷ２３が回転している場合、処理は終了となる。モータＷ２３が回転していない場合は、可動役物Ｗ１が最上位置にないにもかかわらずモータＷ２３が可動役物Ｗ１を上昇させていないという異常が発生していることになる。この場合、処理は、ステップＷ３２２に進み、エラー制御が実行される。このエラー制御により、エラーの報知が実行される。エラーの報知の実際としては、第３図柄表示装置４２にエラーメッセージを表示することによって遊技者にエラーを通知する方式にしてもよいし、前面枠セット１４に設けられたエラー状態を点灯で知らせるランプを設けてホールスタッフにエラーを通知する方式にしてもよい。これにより、エラーを通知された遊技者に呼ばれるなどして駆けつけたホールスタッフがエラー状態の原因の解消を試みる。エラー報知の解除は、遊技機の裏面側にエラー報知を停止させるスイッチを設け、駆けつけたホールスタッフによって解除できるとよい。ステップＷ３２２が終了すると、処理は終了となる。以上の動作により、本実施例に係る役物上昇処理は終了となる。
【４９１５】
本実施例は、下記の様に変形実施が可能である。
【４９１６】
＜変形例１＞
上述の実施例では、期待演出に「チャンス！」の文字が描かれた可動役物Ｗ１を用いていたが、本発明は、この構成に限られない。窓部ＷＨを移動する可動役物Ｗ１に代えて、液晶パネルや有機ＥＬパネルなどから構成される表示パネルＷ１ａを用いるようにしてもよい。この表示パネルＷ１ａは、第３図柄表示装置４２とは独立した構成であり、可動役物Ｗ１と同様に第３図柄表示装置４２における表示面を上下方向に縦断するように移動することができる。
【４９１７】
本例においても、前後外れスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅにおいて期待演出を実行する様にしてもよい。そして、本例においても、期待演出が実行されるスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅの方が、期待演出が実行されないスーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆよりも大当たりに当選し易いように設定することもできる。
【４９１８】
図３５８は、本例に係る期待演出を説明している。期待演出が実行される前の初期状態において、表示パネルＷ１ａが上限位置にあるとき、表示パネルＷ１ａの表示も初期状態となっている。この状態から表示パネルＷ１ａが第１中間位置まで落下する期待演出が実行されるものとする。まず、落下前の準備として、表示パネルＷ１ａが例えば何も表示されていない初期状態から「チャンス！」が表示される状態に切り替わる（図３５８（ａ）参照）。この「チャンス！」の文字列は、第１中間位置と対応づけられており、表示パネルＷ１ａが第１中間位置で停止する期待演出が実行されると、「チャンス！」と表示された表示パネルＷ１ａが第３図柄表示装置４２の上辺から現れて、第１中間位置で停止する。
【４９１９】
なお、表示パネルＷ１ａが表示する「チャンス！」の代わりに「通常大当たり！」の文字列を表示パネルＷ１ａに表示するようにしてもよい。この場合で前後外れスーパーリーチにおいて期待演出が行われるときは「通常大当たり？」の文字列を表示パネルＷ１ａに表示させるようにしてもよい。このように「通常大当たり」の後の文字が「！」であるかそれとも「？」であるかを認識することにより遊技者は通常大当たりに当選したか否かを知ることができる。もっとも、表示パネルＷ１ａにおける「通常大当たり！」または「通

常大当たり？」の表示は例えば１秒程度しかなされないので、遊技者は、その瞬間の表示を的確に認識しなければならない。なお、「通常大当たり！」または「通常大当たり？」の表示に代えて、キャラクタ画像を表示パネルＷ１ａに表示するようにしてもよい。この場合、通常大当たりに当選している場合と、通常大当たりから落選している場合とでキャラクタの表情が異なる。

【４９２０】

一方、初期状態の表示パネルＷ１ａが第２中間位置まで落下する期待演出が実行されるものとする。まず、落下前の準備として、表示パネルＷ１ａが例えば何も表示されていない初期状態から「熱い！」が表示される状態に切り替わる（図３５８（ｂ）参照）。この「熱い！」の文字列は、第２中間位置と対応づけられており、表示パネルＷ１ａが第２中間位置で停止する期待演出が実行されると、「熱い！」と表示された表示パネルＷ１ａが第３図柄表示装置４２の上辺から現れて、第２中間位置で停止する。

【４９２１】

なお、表示パネルＷ１ａが表示する「熱い！」の代わりに「時短大当たり！」の文字列を表示パネルＷ１ａに表示するようにしてもよい。この場合において、前後外れスーパーリーチにおいて期待演出が行われるときは「時短大当たり？」の文字列を表示パネルＷ１ａに表示させるようにしてもよい。当該表示は、１秒程度しかなされない。なお、「時短大当たり！」，「時短大当たり？」の表示に代えて、それぞれに対応する表情の異なるキャラクタ画像を表示パネルＷ１ａに表示するようにしてもよい。

【４９２２】

そして、初期状態の表示パネルＷ１ａが最下位置まで落下する期待演出が実行されるものとする。まず、落下前の準備として、表示パネルＷ１ａが例えば何も表示されていない初期状態から「激熱！」が表示される状態に切り替わる（図３５８（ｃ）参照）。この「激熱！」の文字列は、最下位置と対応づけられており、表示パネルＷ１ａが最下位置で停止する期待演出が実行されると、「激熱！」と表示された表示パネルＷ１ａが第３図柄表示装置４２の上辺から現れて、最下位置で停止する。

【４９２３】

なお、表示パネルＷ１ａが表示する「激熱！」の代わりに「確変大当たり！」の文字列を表示パネルＷ１ａに表示するようにしてもよい。この場合において、前後外れスーパーリーチにおいて期待演出が行われるときは「確変大当たり？」の文字列を表示パネルＷ１ａに表示させるようにしてもよい。当該表示は、１秒程度しかなされない。なお、「確変大当たり！」，「確変大当たり？」の表示に代えて、それぞれに対応する表情の異なるキャラクタ画像を表示パネルＷ１ａに表示するようにしてもよい。

【４９２４】

本例の遊技機は、以下の点で特徴的である、すなわち、本例の遊技機は、遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤３２と、遊技球を入球させる遊技盤３２に設けられた特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂと、特図１，特図２に係る抽選を実行する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１とを備え、期待演出は、抽選に基づいて演出を行う表示手段となっている表示パネルＷ１ａを落下させることにより実行される。

【４９２５】

本例の表示パネルＷ１ａは、抽選に基づく変動表示を行う第３図柄表示装置４２に対して移動可能な副表示装置である。

【４９２６】

＜変形例２＞

上述の実施例では、期待演出に「チャンス！」の文字が描かれた可動役物Ｗ１を用いていたが、本発明は、この構成に限られない。可動役物Ｗ１に代えて透明板体Ｗ１ｂを用いるようにしてもよい。透明板体Ｗ１ｂは、例えば３枚の透明部材Ｗ１ｃが積層されて構成される。透明部材Ｗ１ｃは、例えばアクリルパネルで構成される導光板である。

【４９２７】

本例においても、前後外れスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅにおいて期待演出を実行する様に

してもよい。そして、本例においても、期待演出が実行されるスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅの方が、期待演出が実行されないスーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆよりも大当たりに当選し易いように設定することもできる。

【４９２８】

図３５９は、本例の透明板体Ｗ１ｂの斜視図である。当該図に示すように、透明板体Ｗ１ｂは、「チャンス！」の文字が彫り込まれた透明部材Ｗ１ｃを有している。透明板体Ｗ１ｂは、遊技者に近い側から順に、透明部材Ｗ１ｃ，透明部材Ｗ１ｄ，透明部材Ｗ１ｅが積層されて構成され、透明部材Ｗ１ｄには、「熱い！」の文字が彫り込まれ、透明部材Ｗ１ｅには、「激熱！」の文字が彫り込まれている。透明部材Ｗ１ｃ，透明部材Ｗ１ｄ，透明部材Ｗ１ｅの各々には、透明部材に彫り込まれた文字を発光させる例えばＬＥＤから構成される発光体Ｗ１ｆが設けられている。透明部材Ｗ１ｃに配設された発光体Ｗ１ｆが発光すると、光が透明部材Ｗ１ｃに入射し、彫り込まれた「チャンス！」の文字列を浮かび上がらせる。同様に、透明部材Ｗ１ｄに配置された発光体Ｗ１ｆが発光すると、透明部材Ｗ１ｄに入射した光は、彫り込まれた「熱い！」の文字列を浮かび上がらせ、透明部材Ｗ１ｅに配置された発光体Ｗ１ｆが発光すると、透明部材Ｗ１ｅに入射した光は、彫り込まれた「激熱！」の文字列を浮かび上がらせる。

【４９２９】

図３５９（ｂ）～図３５９（ｄ）は、期待演出において、発光体Ｗ１ｆが発光することにより各文字列が浮かび上がる様子を示している。透明板体Ｗ１ｂにおいて「チャンス！」の文字を浮かび上がらせる場合は、透明部材Ｗ１ｃに配設された発光体Ｗ１ｆが点灯され、その他の発光体Ｗ１ｆは消灯される。同様に透明板体Ｗ１ｂにおいて「熱い！」の文字を浮かび上がらせる場合は、透明部材Ｗ１ｄに配設された発光体Ｗ１ｆが点灯され、その他の発光体Ｗ１ｆは消灯され、透明板体Ｗ１ｂにおいて「激熱！」の文字を浮かび上がらせる場合は、透明部材Ｗ１ｅに配設された発光体Ｗ１ｆが点灯され、その他の発光体Ｗ１ｆは消灯される。各透明部材Ｗ１ｃ，透明部材Ｗ１ｄ，透明部材Ｗ１ｅは、光を透過させるので、例えば最下層の透明部材Ｗ１ｅに彫り込まれた「激熱！」の文字が発光体Ｗ１ｆの発光により浮かび上がると、「激熱！」の文字は、上層の透明部材Ｗ１ｃ，透明部材Ｗ１ｄを透過して遊技者まで届く。これにより、遊技者は「激熱！」の文字を認識することができる。

【４９３０】

その他、「チャンス！」等の文字が期待演出前に表示される点、「チャンス！」「熱い！」「激熱！」が第１中間位置、第２中間位置、最下位置に対応づけられている等は変形例１と同様である。

【４９３１】

そして、「チャンス！」「熱い！」「激熱！」の代わりに「通常大当たり！」「時短大当たり！」「確変大当たり！」の文字列を各透明部材Ｗ１ｃ，透明部材Ｗ１ｄ，透明部材Ｗ１ｅに表示させることもできる。前後外れスーパーリーチにおいて期待演出を行う場合は、「通常大当たり？」「時短大当たり？」「確変大当たり？」と彫り込まれた３枚の透明部材を更に備えることにより、上述の変形例１で説明したものと同様の演出が可能である。

【４９３２】

本例の遊技機は、以下の点で特徴的である、すなわち、本例の遊技機は、第３図柄表示装置４２の前面に重なる透明部材である。

【４９３３】

＜変形例３＞

上述の実施例によれば、可動役物Ｗ１を用いた期待演出が実行されると、大当たりが発生するように構成されていたが、本発明は、この構成に限られない。期待演出を大当たりリーチ状態のみならず外れリーチ状態でも発生させて、期待演出によっては、大当たりに当選したか否かが分からないが、同じ変動パターンであっても、期待演出が出る変動パターンは、期待演出が出ない変動パターンよりも大当たり期待度が高い構成としてもよい。

【４９３４】
図３６０は、本例の特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。当該テーブルにおける大当たりスーパーリーチに関する構成は、実施例に係る図３５２と同様である。本例においては、前後外れスーパーリーチＡ，Ｃ，Ｅにおいても期待演出が実行される。すなわち、前後外れスーパーリーチＡ状態では、可動役物Ｗ１が第１中間位置または第２中間位置で停止する期待演出が実行される。いずれの期待演出が実行されるかは、停止パターン選択カウンタＣ３の値によって決定される。同様に、前後外れスーパーリーチＣ状態では、可動役物Ｗ１が第１中間位置または第２中間位置で停止する期待演出が実行される。いずれの期待演出が実行されるかは、停止パターン選択カウンタＣ３の値によって決定される。そして、前後外れスーパーリーチＥ状態では、可動役物Ｗ１が最下位置で停止する期待演出が実行される。いずれのリーチ状態においても、期待演出の後、変動はハズレ目で停止する。
【４９３５】
図３６１は、変動パターンと可動役物Ｗ１を用いた期待演出の開始タイミングとの関係を図示している。大当たりスーパーリーチに関する期待演出の開始タイミングは、上述した図３５３と同様である。
【４９３６】
変動パターンが前後外れスーパーリーチＥであった場合における期待演出の開始タイミングは、前後外れスーパーリーチＥが開始されてから８０秒が経過した時点である。同様に、変動パターンが前後外れスーパーリーチＡであった場合における期待演出の開始タイミングは、前後外れスーパーリーチＡが開始されてから２０秒が経過した時点である。そして、変動パターンが前後外れスーパーリーチＣであった場合における期待演出の開始タイミングは、前後外れスーパーリーチＣが開始されてから４０秒が経過した時点である。
【４９３７】
＜変形例４＞
上述した実施例に加え、決定ボタン８１の押下に関する動作を加えた構成としてもよい。図３６２は、本例における遊技の流れについて説明している。特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると特図１に係る抽選がなされる。図３６２（ａ）は、特図１に係る抽選の結果が通常大当たりであったときになされる演出について説明している。変動表示がリーチに発展した場合、例えば「６」「↓」「６」が発展図柄ＨＺにおいて表示される。このとき、表示画面４２ａの中央には「ボタンを押せ！」といった遊技者に決定ボタン８１を押下することを促す表示がされる。この時点で、決定ボタン８１の操作が可能となり、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１による入力の受付を開始する。決定ボタン８１の操作が可能な時間は、例えば３秒間である。表示画面４２ａにおける「ボタンを押せ！」の表示の下には、プログレスバーＰＢが表示され、当該プログレスバーＰＢにより決定ボタン８１の操作が可能な時間が経過しつつあることが遊技者に示される。プログレスバーＰＢが決定ボタン８１の操作が可能な時間の終了を表示すると、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定ボタン８１による入力の受付を終了する。
【４９３８】
図３６２（ａ）は、決定ボタン８１の操作が可能な時間において決定ボタン８１が遊技者に押下された場合を示している。決定ボタン８１が押下されると、期待演出が実行され、「チャンス！」の文字が記された可動役物Ｗ１が第１中間位置まで落下する。当該変動の結果が通常大当たりに当選する場合、このような演出が実行される。やがて（例えば１秒程度の短い時間）、可動役物Ｗ１は、最下位置まで落下する。落下後しばらくすると、可動役物Ｗ１は、最上位置まで上昇する。このとき、表示画面４２ａには、主装飾図柄ＳＺが表示され、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」の当たり目となっている。遊技者は、可動役物Ｗ１が一時的に第１中間位置で停止して、それを認識することができれば、当該変動に係る当たりが、通常大当たりであることを知ることができる。
【４９３９】
図３６２（ｂ）は、特図１に係る抽選の結果が時短付き大当たりであったときになされ

る演出について説明している。変動表示がリーチに発展した場合、例えば「６」「↓」「６」が発展図柄ＨＺにおいて表示される。このとき、表示画面４２ａの中央には「ボタンを押せ！」といった遊技者に決定ボタン８１を押下することを促す表示がされる。

【４９４０】

図３６２（ｂ）は、決定ボタン８１の操作が可能な時間において決定ボタン８１が遊技者に押下された場合を示している。決定ボタン８１が押下されると、期待演出が実行され、「チャンス！」の文字が記された可動役物Ｗ１が第２中間位置まで落下する。当該変動の結果が時短付き大当たりに当選する場合、このような演出が実行される。やがて（例えば１秒程度の短い時間）、可動役物Ｗ１は、最下位置まで落下する。落下後しばらくすると、可動役物Ｗ１は、最上位置まで上昇する。このとき、表示画面４２ａには、主装飾図柄ＳＺが表示され、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」の当たり目となっている。遊技者は、可動役物Ｗ１が一時的に第２中間位置で停止して、それを認識することができれば、当該変動に係る当たりが、時短付き大当たりであることを知ることができる。

【４９４１】

図３６２（ｃ）は、特図１に係る抽選の結果が確変付き大当たりであったときになされる演出について説明している。変動表示がリーチに発展した場合、例えば「６」「↓」「６」が発展図柄ＨＺにおいて表示される。このとき、表示画面４２ａの中央には「ボタンを押せ！」といった遊技者に決定ボタン８１を押下することを促す表示がされる。

【４９４２】

図３６２（ｃ）は、決定ボタン８１が操作可能な時間において決定ボタン８１が遊技者に押下された場合を示している。決定ボタン８１が押下されると、期待演出が実行され、「チャンス！」の文字が記された可動役物Ｗ１が最下位置まで落下する。当該変動の結果が確変付き大当たりに当選する場合、このような演出が実行される。しばらくすると、可動役物Ｗ１は、最上位置まで上昇する。このとき、表示画面４２ａには、主装飾図柄ＳＺが表示され、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」の当たり目となっている。遊技者は、可動役物Ｗ１が第１中間位置、第２中間位置に停止しなかったことにより、当該変動に係る当たりが、確変付き大当たりであることを知ることができる。

【４９４３】

このように、本例においては、通常大当たり、時短付き大当たり、確変付き大当たりのいずれにおいても、最終的には可動役物Ｗ１は、最下位置まで移動する。したがって、遊技者としては第１中間位置、第２中間位置に可動役物Ｗ１が停止したことを認識できなければ、大当たりの種別を知ることができない。このように構成することにより、可動役物Ｗ１が最下位置に至るまでの過程にも遊技者の注目を向けることができる。

【４９４４】

なお、決定ボタン８１が操作可能な時間において決定ボタン８１が遊技者に押下されなかった場合は、期待演出は実行されない。この場合、期待演出を実行するようにしてもよく、例えば、当該変動の結果が通常大当たり、時短付き大当たりであっても可動役物Ｗ１が第１中間位置、第２中間位置に停止せず、大当たりの種別によらず可動役物Ｗ１を最上位置から最下位置まで落下させるようにする構成とすることもできる。いずれの場合も、単に、可動役物Ｗ１が最下位置まで落下したという結果だけでは、当該変動の結果が通常大当たり、時短付き大当たり、確変付き大当たりにいずれであるか判断をすることができない。

【４９４５】

＜本例に係る制御：期待演出制御処理＞

続いて、上述の演出を実行させるための期待演出制御処理について説明する。以降の説明における各ステップは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が実行する。

【４９４６】

図３６３は、本例に係る期待演出制御処理を説明している。本例に係る期待演出制御処理は、図３５６に示した期待演出制御処理と同様である。既出の構成については、適宜説明を省略する。本例に係る期待演出制御処理は、ステップＷ２０１～ステップＷ２０４ま

では、図３５６と同様である。ステップＷ２０４の後、処理は、ステップＷ２０４ａに進み、期待演出開始タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＷ２０４ｂに進み、偽なら処理は終了する。

【４９４７】

ステップＷ２０４ｂにおいては、ボタン押下有効期間の表示が表示画面４２ａに表示される。具体的には、表示画面４２ａに「ボタンを押せ！」およびプログレスバーが表示される（図３６２参照）。その後、処理はステップＷ２０４ｃに進み、有効期間内に決定ボタン８１が押下されたか否かが判断される。このときの有効期間とは、上述した決定ボタン８１の操作が可能な時間を意味する。当該判断が真なら、落下演出が実行される（ステップＷ２０５～ステップＷ２０７，ステップＷ２２１，ステップＷ２２２，ステップＷ２３１～ステップＷ２３３）。このときの動作の詳細は、図３５６を用いて既に説明済みである。

【４９４８】

図３６４は、その後の処理を説明している。ステップＷ２０８，ステップＷ２０９において、可動役物Ｗ１を第１停止位置、第２停止位置、最下位置に所定時間留め置いた後、処理は、ステップＷ２０９ａに進み、可動役物Ｗ１が第１停止位置、第２停止位置にある場合は、可動役物Ｗ１を最下位置まで落下させる。可動役物Ｗ１が最下位置にある場合は、最下位置における可動役物Ｗ１の停止を継続させる。そして、処理は、ステップＷ２０９ｂに進み、可動役物Ｗ１を所定の時間（例えば１秒）だけ最下位置で停止させる。そして、処理はステップＷ２１０に進み、可動役物Ｗ１が最上位置まで上昇される。このようにして、本例における期待演出制御処理は終了する。

【４９４９】

上述した例では、所定の時間を短い時間としていたが、演出を遊技者に分かり易くする構成とする場合は、所定の時間を長い時間（例えば１０秒）としてもよい。

【４９５０】

＜変形例５＞

上述の実施例は、期待演出において最上位置にある可動役物Ｗ１が第１中間位置、第２中間位置、最下位置のいずれかまで落下する構成であったが、所定の方向に向けて移動する移動物であれば、図３６５（ａ）が示す様に最下位置にあって下方から上方へ向けて移動する可動役物Ｗ１であって電磁ソレノイドにより上方に突き動かして期待演出が実行されるものでもよい。また、駆動力を付与して可動役物Ｗ１を移動させる駆動手段は、可動役物Ｗ１を上流から下流へ向けて移動するための駆動力を付与するものに限らず、可動役物Ｗ１を下流から上流へ向けて移動するための駆動力を付与するものであってもよい。具体的には、最下位置にある可動役物Ｗ１を電磁ソレノイドにより最上位置にまで跳ね上げることができる構成である。そのため、可動役物Ｗ１は、後述の可動支持部品Ｗ８Ｌ，Ｗ８Ｒによって跳ね上げられる程度に軽く、可動支持部品Ｗ８Ｌ，Ｗ８Ｒは、可動役物Ｗ１を跳ね上げることができる程度に強い駆動力を発生させることができるものである。可動役物Ｗ１を跳ね上げる駆動力を発生させる駆動力発生手段は、可動支持部品Ｗ８Ｌ，Ｗ８Ｒに限らず、

【４９５１】

本例の構成について説明する。図３６５（ａ）は、可動役物Ｗ１とその周辺の部材について説明している。可動役物Ｗ１は、期待演出が実行される前の初期位置において最下位置にあり、底辺が可動支持部品Ｗ８Ｌ，Ｗ８Ｒにおける可動ピン（当接部材Ｗ１８）によって支持されている。当接部材Ｗ１８の先端には、可動役物Ｗ１に当接する当接面Ｗ１９が設けられている。可動支持部品Ｗ８Ｌ，Ｗ８Ｒは、垂直上向きに当接部材Ｗ１８を伸長することができる。基板Ｗ３Ｃは、基板Ｗ３Ｌ，基板Ｗ３Ｒの下端を連結するように設けられており、基板Ｗ３Ｃには、可動支持部品Ｗ８Ｌ，Ｗ８Ｒが設けられている。なお、最下位置にある可動役物Ｗ１は、第３図柄表示装置４２の底辺よりも下側に位置し、センターフレーム４７の奥側に隠れている。従って、初期状態において、遊技者は可動役物Ｗ１を視認できない。もちろん、初期状態における可動役物Ｗ１の上部または全部をセンター

フレーム４７の窓部内に位置させ、可動役物Ｗ１を遊技者に視認可能な構成とすることもできるし、初期状態における可動役物Ｗ１を第３図柄表示装置４２の下部と重ねて配置することもできる。

【４９５２】

基板Ｗ３Ｌ，Ｗ３Ｒの最上位置（可動役物Ｗ１が上昇可能な最上の位置）には、ストッパーＷ１０Ｌ，Ｗ１０Ｒが設けられている。このストッパーＷ１０Ｌ，Ｗ１０Ｒにより最上位置まで上昇してきた可動役物Ｗ１は、これ以上上方に移動しない。つまり、可動役物Ｗ１は、少なくともこの最上位置に位置するストッパーＷ１０Ｌ，Ｗ１０Ｒに衝突する程度の駆動力によって跳ね上げられる。最上位置まで上がった場合は、例えば確変大当たりが示唆される。本実施例で説明したワイヤＷ２０とその周辺の部材は、本例においては必ずしも必要ではない。

【４９５３】

図３６５（ａ）は、最下位置にある可動役物Ｗ１が期待演出により第１中間位置まで上昇する様子を示している当接部材Ｗ１８が収縮状態から伸長状態となると、上下に移動自在に構成された可動役物Ｗ１は、最上位置に向けて突き動かされる。第１中間位置に係る期待演出を行う場合は、可動支持部品Ｗ６の当接部材Ｗ１３が伸長状態に、可動支持部品Ｗ７の当接部材Ｗ１４が収縮状態となっている。したがって、最下位置から上昇してきた可動役物Ｗ１は、支持ロッドＷ２が当接部材Ｗ１３の下部に接触して第１中間位置ではじき返され、そこから、自由落下して最下位置まで戻る。より具体的には、最下位置から跳ね上げられた可動役物Ｗ１は、第１中間位置で停止する当接部材Ｗ１３によって弾き返されて、最下位置まで落下する。遊技者は、この可動役物Ｗ１が第１中間位置で弾き返される瞬間を見ていなければならない。第１中間位置で弾き返され場合は、例えば時短付き大当たりが示唆される。

【４９５４】

なお、最下位置にある可動役物Ｗ１を期待演出により第２中間位置まで上昇させる場合は、当接部材Ｗ１３が収縮状態または伸長状態に、当接部材Ｗ１４が伸長状態になっている。したがって、当接部材Ｗ１８によって上方に突き動かされた可動役物Ｗ１は、支持ロッドＷ２が当接部材Ｗ１４の下部に接触して第２中間位置ではじき返され、そこから自由落下して最下位置まで戻る。より具体的には、最下位置から跳ね上げられた可動役物Ｗ１は、第２中間位置で停止する当接部材Ｗ１４によって弾き返されて、最下位置まで落下する。遊技者は、この可動役物Ｗ１が第２中間位置で弾き返される瞬間を見ていなければならない。第２中間位置で弾き返された場合は、例えば通常付き大当たりが示唆される。

【４９５５】

最下位置にある可動役物Ｗ１を期待演出により最上位置まで上昇させる場合は、当接部材Ｗ１３が収縮状態に、当接部材Ｗ１４が収縮状態になっている。したがって、当接部材Ｗ１８によって上方に突き動かされた可動役物Ｗ１は、支持ロッドＷ２がストッパーＷ１０の当接部材Ｗ１７の下部に接触して最上位置ではじき返され、そこから自由落下して最下位置まで戻る。より具体的には、最下位置から跳ね上げられた可動役物Ｗ１は、最上位置に位置する当接部材Ｗ１７によって弾き返されて、最下位置まで落下する。遊技者は、第２中間地位よりも上に可動役物Ｗ１が位置する様子を見ていなければならない。

【４９５６】

また、図３６５（ｂ）に示す様に、本変形例においては、最下位置の可動役物Ｗ１が当接部材Ｗ１８に当接している必要はなく、最下位置にある可動役物Ｗ１の底辺を支持ストッパーＷ９に当接させることで、収縮状態の当接部材Ｗ１８と可動役物Ｗ１との間に隙間を構成することもできる。支持ストッパーＷ９は、例えば、可動役物Ｗ１が落下してきたときの衝撃を吸収するゴムやバネなどの弾性部材である。

【４９５７】

なお、本例においては、必ずしも可動支持部品Ｗ８を備える必要はない。可動支持部品Ｗ８の代わりに送風装置を備え、可動役物Ｗ１の代わりに設けられた浮動する役物を空気の力で浮かせることにより期待演出を行うようにしてもよい。

【４９５８】
＜変形例６＞
実施例の構成では、最上位置、第１中間位置、第２中間位置、最下位置が上下に等間隔に設定されていたが、本発明はこの構成に限られない。第１中間位置、第２中間位置を最上位置側に設けるようにしてもよいし、第１中間位置、第２中間位置を最下位置側に設けるようにしてもよい。このように構成することで、遊技者が可動役物Ｗ１を注視しないと可動役物Ｗ１がどの位置で停止したか的確に認識することができなくなり、可動役物Ｗ１に注目を集める構成とすることができる。
【４９５９】
＜変形例７＞
上述の実施例では、最上位置、最下位置の他に第１中間位置、第２中間位置が設けられていたが、中間位置の数は適宜増減することができる。例えば、中間位置が１つの場合、可動役物Ｗ１が中間位置に停止すると、大当たり期待度が低く、可動役物Ｗ１が最下位置に停止すると大当たり期待度が高くなるように構成することができる。また、例えば、中間位置が３つの場合、第１中間位置を通常当たりに対応させ、第２中間位置を時短付き大当たりに対応させるようにし、第２中間位置の下部に位置する第３中間位置に可動役物Ｗ１が停止すると、確変付き大当たりの期待度が低く、最下位置に可動役物Ｗ１が停止すると確変付き大当たりの期待度が高くなるように構成することができる。
【４９６０】
＜変形例８＞
上述の（ＷＡ１２）に関し、当接面Ｗ１４，Ｗ１６に可動部材Ｗ１，Ｗ２を当接させなくする制御がモータＷ２３になされたにも関わらず、当接面Ｗ１４，Ｗ１６に可動部材Ｗ１，Ｗ２が当接可能な状態が続いた場合は、エラーを報知するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１を備える構成としてもよい。すなわち、上述のステップＷ３２１では、モータＷ２３の回転の有無を検出することによりエラー制御を行っていたが、これに代えて当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の位置に応じてエラー制御を行うようにしてもよい。
【４９６１】
＜変形例９＞
上述の実施例における第１位置と第２位置とに変位可能な変位手段である当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、第１位置と第２位置とに変位可能な構成であれば、例えば、可動ピンとリンク機構などによって機械的に連結され、可動ピンの駆動を受けて回動もしくは直線的に変位する受動的な可動性部材であってもよい。
【４９６２】
＜変形例１０＞
上述の実施例における可動役物Ｗ１の移動幅における移動過程は、必ずしも直線的でなくてもよい。例えば、案内レールＷ４Ｌ，Ｗ４Ｒが曲線となっている場合は、案内レールＷ４Ｌ，Ｗ４Ｒに倣って曲線となる。
【４９６３】
＜変形例１１＞
上述の実施例の構成では、支持ロッドＷ２が常に水平となっていたが、本実施例の遊技機は、支持ロッドＷ２が傾斜するように支持ロッドＷ２を支持して、可動役物Ｗ１を傾斜させて停止する演出を実行するように構成してもよい。
【４９６４】
図３６６（ａ）は、本例の可動役物Ｗ１とその周辺の部材について説明している。本例の基板Ｗ３Ｌには、支持ロッドＷ２を案内する案内レールが設けられていないことが上述の実施例とは大きく異なる。なお、図３６６（ａ）では、基板Ｗ３Ｒに案内レールＷ４が設けられている構成となっていたが、基板Ｗ３Ｒに代えて基板Ｗ３Ｌに案内レールＷ４を設けるようにしてもよい。本例の遊技機は支持ロッドＷ２の右側にしか案内レールＷ４が設けられていないので、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７の制御方式によっては、支持ロッドＷ２の左端が上下動して、支持ロッドＷ２が傾斜する。

【４９６５】
図３６６（ｂ）は、支持ロッドＷ２が第１中間位置に係る可動支持部品Ｗ６Ｌと、第２中間位置に係る可動支持部品Ｗ７Ｒに支持される様子を説明している。このように、本例では、縦方向の位置が異なる２つの可動支持部品Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒを伸長状態とすることにより、支持ロッドＷ２を傾斜させた状態で停止させることができる。図３６６（ｃ）は、第２中間位置に係る可動支持部品Ｗ７Ｌと、第１中間位置に係る可動支持部品Ｗ６Ｒに支持される様子を説明している。このように、本例では、支持ロッドＷ２の左端が上方に位置するように支持ロッドＷ２を傾斜させて停止させることもできれば、支持ロッドＷ２の右端が上方に位置するように支持ロッドＷ２を傾斜させて停止させることもできる。支持ロッドＷ２が傾斜して停止すると、斜めの可動役物Ｗ１が遊技者に視認されることになる。

【４９６６】
図３６７は、可動役物Ｗ１を斜めとすることができる本例の遊技機が各種の演出を実行する様子を説明している。本例の遊技機は、例えば、図３６７（ａ）が示すように、変動表示開始後の期待演出において、可動役物Ｗ１が第１中間に一時的に停止した後、可動役物Ｗ１が斜めの状態で停止することにより、当該変動表示の結果がハズレとなることが示唆される演出を実行可能である。つまり本例によれば、可動役物Ｗ１が第１中間位置で停止したからといって必ず変動表示が大当たりの結果となるとは限らない。斜めの状態の可動役物Ｗ１は、最下位置まで落下するが、変動表示の結果は結局ハズレとなる。

【４９６７】
また、図３６７（ｂ）は、可動役物Ｗ１が斜めに停止したとしても、変動表示の結果が大当たりとなる場合の演出を説明している。本例の遊技機は、例えば、変動表示開始後の期待演出において、可動役物Ｗ１が第１中間に一時的に停止した後、可動役物Ｗ１が斜めの状態で停止し、その後可動役物Ｗ１が第２中間位置に停止することにより、当該変動表示の結果が大当たりとなることが示唆される演出を実行可能である。つまり本例によれば、可動役物Ｗ１が斜めの状態で停止したからといって必ず変動表示がハズレの結果となるとは限らない。第２中間位置で停止した可動役物Ｗ１は、最下位置まで落下して変動表示の結果は大当たりとなる。

【４９６８】
＜変形例１２＞
変形例１２は、遊技者に当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の移動が明確に視認可能となるように構成されている遊技機に関している。図面を参照しながら本例に係る遊技機について説明する。

【４９６９】
図３６８（ａ）は、本例の可動役物Ｗ１とその周辺部材を説明している。本例の支持ロッドＷ２は、上述の実施例の支持ロッドＷ２よりも短く、可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７が有する当接部材Ｗ１１，１３，１５は、短い支持ロッドＷ２に当接が可能となるように十分長い構成となっている。

【４９７０】
第１中間位置、第２中間位置に配置されている可動支持部品Ｗ６，Ｗ７が有する当接部材１３，Ｗ１５の先端には矢印を模した部材が設けられている。矢印状部材Ｗ１ａ，Ｗａ２は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を覆い隠す位置に設けられている板状の部材である。支持ロッドＷ２は、前側の矢印状部材Ｗ１ａ，Ｗａ２ではなく、奥側の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５に当接する構成となっている。本変形例は、この構成に限られず、矢印状部材Ｗ１ａ，Ｗａ２をより肉厚とし、支持ロッドＷ２を矢印状部材Ｗａ１，Ｗａ２に当接させるように構成してもよい。

【４９７１】
この矢印状部材Ｗａ１，Ｗａ２の先端部は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の伸長、収縮に関わらず窓部ＷＨの内側に位置するので、遊技者は矢印状部材Ｗａ１，Ｗａ２が水平方向に移動するところを視認することで当接部材Ｗ１３，Ｗ１５が伸長状態であるかそれとも収

縮状態であるかを知ることができる。第１中間位置に可動役物Ｗ１が停止する場合には、図３６８（ｂ）が示す様に、可動支持部品Ｗ６が有する左右の矢印状部材Ｗａ１が互いに接近状態となる。左右の矢印状部材が接近状態となると、窓部ＷＨが有する枠部に隠されていた矢印状部材の基部が窓部ＷＨの縁部から現れる。本例の接近状態となった矢印状部材は、全体が窓部ＷＨから露出しない構成となっているが、この構成に代えて、接近状態にある矢印状部材の全体を窓部ＷＨから露出するように構成してもよい。このように、左右の矢印状部材Ｗａ１が互いに接近状態となっている場合は、可動支持部品Ｗ６の当接部材Ｗ１３は伸長状態となっている。ちなみに、左右の矢印状部材Ｗａ１が互いに離れた状態となっている場合は、可動支持部品Ｗ６の当接部材Ｗ１３は収縮状態となっている。

【４９７２】

一方、第２中間位置に可動役物Ｗ１が停止する場合には、図３６８（ｃ）が示す様に、可動支持部品Ｗ７が有する左右の矢印状部材Ｗａ２が互いに接近状態となる。このように、左右の矢印状部材Ｗａ２が互いに接近状態となっている場合は、可動支持部品Ｗ７の当接部材Ｗ１５は伸長状態となっている。ちなみに、左右の矢印状部材Ｗａ２が互いに離れた状態となっている場合は、可動支持部品Ｗ７の当接部材Ｗ１５は収縮状態となっている。

【４９７３】

この様な事情があるので、遊技者からすれば、可動役物Ｗ１が落下する前の段階で矢印状部材Ｗａ１，Ｗａ２の位置を視認することにより可動役物Ｗ１がどの位置で停止し、どの種別の大当たりに当選するか予想をすることができる。例えば、図３６９（ａ）に示す様に、左右の矢印状部材Ｗａ１が互いに接近状態となり、左右の矢印状部材Ｗａ２が互いに接近状態となっている状態で可動役物Ｗ１が最上位置から落下すると、可動役物Ｗ１は、左右の矢印状部材Ｗａ１が示す通り第１中間位置で停止する。なお、遊技者に対する視認性は劣るが、矢印状部材を設けないで当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を直接的に視認可能とすることもできる。

【４９７４】

図３６９（ｂ）は、図３６９（ａ）を派生させた演出を示している。当該演出においては、可動役物Ｗ１が最上位置にあるときに左右の矢印状部材Ｗａ１が互いに接近状態となり、左右の矢印状部材Ｗａ２が互いに接近状態となっている。この状態からは可動役物Ｗ１が第１中間位置で停止し、通常大当たりに当選することが予想される。本例では、可動役物Ｗ１が第１中間位置に到達する前に接近状態にある左右の矢印状部材Ｗａ１を互いに遠ざける演出が実行される。この場合、可動役物Ｗ１は、第１中間位置を通過して、第２中間位置に向かう。この時点においても左右の矢印状部材Ｗａ２が互いに接近状態となっているから、可動役物Ｗ１は、伸長状態の当接部材１５に支持ロッドＷ２が当接することにより第２中間位置で停止して、時短付き大当たりに当選することが示唆される。

【４９７５】

このように、左右の矢印状部材Ｗａ１が接近状態、および、左右の矢印状部材Ｗａ２が接近状態となっている場合、遊技者からすれば、図３６９（ａ）（ｂ）で示したように第１中間位置で可動役物Ｗ１が停止して、通常大当たりに当選するか、あるいは、第２中間位置で可動役物が停止して時短付き大当たりに当選するか、何れになるか予め知ることができない。このような構成とすることで、左右の矢印状部材Ｗａ１が接近状態、および、左右の矢印状部材Ｗａ２が接近状態となった場合において、大当たり種別を予想させる演出をより面白みを持ったものとすることができる。

【４９７６】

上述した本例の構成では、可動役物Ｗ１が何れの位置で停止するかによって大当たり種別が示される構成となっていたが、この構成に代えて、大当たり期待度を可動役物Ｗ１の停止位置で示すような構成とすることもできる。

【４９７７】

図３６９（ｃ）は、図３６９（ａ）を派生させた演出を示している。当該演出においては、可動役物Ｗ１が最上位置にあるときに左右の矢印状部材Ｗａ１が互いに離れた状態と

なり、左右の矢印状部材Ｗａ２が互いに接近状態となっている。従って、遊技者からすれば、可動役物Ｗ１は、第２中間位置に停止して時短付き大当たりに当選すると予想することができる。実際に、矢印状部材Ｗ１，Ｗ２がこの状態を維持したまま可動役物Ｗ１が落下する場合は、可動役物Ｗ１は、遊技者の予想通り第２中間位置で停止して時短付き大当たりに当選する。

【４９７８】

この点、図３６９（ｃ）においては、可動役物Ｗ１が第１中間位置に到達する前に離れた状態にある左右の矢印状部材Ｗａ１を互いに接近させる演出が実行される。この場合、可動役物Ｗ１は、第１中間位置を通過せず、この場で停止し、第２中間位置には向かわない。

【４９７９】

このように、左右の矢印状部材Ｗａ１が離れた状態、および、左右の矢印状部材Ｗａ２が接近状態となっている場合、遊技者からすれば、図３６９（ｃ）で示したように第１中間位置で可動役物Ｗ１が停止して、通常大当たりに当選するか、あるいは、第２中間位置で可動役物が停止して、時短付き大当たりに当選するか、何れになるか予め知ることができない。このような構成とすることで、左右の矢印状部材Ｗａ１が離れた状態、および、左右の矢印状部材Ｗａ２が接近状態となった場合において、大当たり種別を予想させる演出をより面白みを持ったものとすることができる。

【４９８０】

図３６９（ｄ）は、図３６９（ａ）を派生させた演出を示している。当該演出においては、可動役物Ｗ１が最上位置にあるときに左右の矢印状部材Ｗａ１が互いに接近状態となり、左右の矢印状部材Ｗａ２が互いに離れた状態となっている。従って、遊技者からすれば、可動役物Ｗ１は、第１中間位置に停止すると予想することができる。実際に、矢印状部材Ｗ１，Ｗ２がこの状態を維持したまま可動役物Ｗ１が落下する場合は、可動役物Ｗ１は、遊技者の予想通り第１中間位置で停止する。

【４９８１】

この点、図３６９（ｄ）においては、可動役物Ｗ１が第１中間位置に到達する前に接近状態にある左右の矢印状部材Ｗａ１を互いに離れさせる演出、および、離れた状態にある左右の矢印状部材Ｗａ２を互いに接近させる演出が実行される。この場合、可動役物Ｗ１は、第１中間位置を通過して、第２中間位置で停止する。

【４９８２】

このように、左右の矢印状部材Ｗａ１が接近状態、および、左右の矢印状部材Ｗａ２が離れた状態となっている場合、遊技者からすれば、図３６９（ｄ）で示したように第１中間位置で可動役物Ｗ１が停止するか、あるいは、第２中間位置で可動役物が停止するか、何れになるか予め知ることができない。このような構成とすることで、左右の矢印状部材Ｗａ１が接近状態、および、左右の矢印状部材Ｗａ２が離れた状態となっている演出をより面白みを持ったものとすることができる。

【４９８３】

また、可動役物Ｗ１の落下前ならば、矢印状部材Ｗａ１，Ｗａ２を多様な方式で移動させる構成とすることもできる。例えば、期待演出開始当初は、図３６９（ｂ）の左側が示す様に、左右の矢印状部材Ｗａ１を接近状態にし、左右の矢印状部材Ｗａ２を接近状態として、遊技者に期待演出の結果を予想させた後、可動役物Ｗ１が落下する前に図３６９（ｃ）の左側が示す様に、左右の矢印状部材Ｗａ１を離れた状態にして遊技者に期待演出の結果を新たに予想させるように構成することもできる。同様に、図３６９（ｂ）左側の状態から図３６９（ｄ）左側の状態に矢印状部材を変化させる構成としてもよい。つまり、本例の遊技機は、期待演出において可動役物Ｗ１の落下前に図３６９（ｂ）左側，図３６９（ｃ）左側，図３６９（ｄ）左側に示す３状態のいずれかから、図３６９（ｂ）左側，図３６９（ｃ）左側，図３６９（ｄ）左側のいずれかの状態へ変化する構成とすることができる。この状態の変更は、所定の時間が経過すると実行される。図３６９に関する構成においては、各状態を往復させるようにしてもよいし、状態が３状態の間で変化するよう

に矢印状部材を動作させるようにしてもよい。
【４９８４】
変形例１２は、以下の点で特徴的である。
上述の（ＷＡ３）に関し、本例のサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、所定の当接部材Ｗ１３、および、所定の移動経路における所定の当接部材Ｗ１３の下流側に設けられている特定の当接部材Ｗ１５を同時に、または、異なるタイミングで伸長状態とするように可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御する。
【４９８５】
また、上述の（ＷＡ４）に関し、本例の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の状態の変化は、遊技者にとって視認可能となっている。
【４９８６】
＜変形例１３＞
変形例１２においては、矢印状部材Ｗａ１，Ｗａ２の間で視認性に違いはなかったが、一方の矢印状部材Ｗａを他方の矢印状部材よりも目立たせる構成とすることもできる。例えば、図３７０（ａ）に示す様に、一方の矢印状部材Ｗａを他方の矢印状部材よりも大きくすることで一方の当接部材の移動の視認性をより高めることもできる。
【４９８７】
一方の当接部材の移動の視認性を他方の当接部材の移動の視認性よりも高める構成の具体例としては、図３７０（ａ）の例の他、例えば、図３７０（ｂ）～（ｅ）のようなものがある。図３７０（ｂ）は、第１中間位置の当接部材Ｗ１３に矢印状部材Ｗａ１を配設し、第２中間位置の当接部材Ｗ１５に矢印状部材を配設しない構成について説明している。
【４９８８】
図３７０（ｃ）は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の各々に発光ダイオードＷａ３，Ｗａ４を配設した構成である。発光ダイオードの輝度を調整することにより、一方の当接部材の移動を他方の当接部材の移動よりも目立たせることができる。この構成は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５に発光ダイオードＷａ３，Ｗａ４を配設させる必要は必ずしもなく、光拡散性を有する部材で当接部材を構成し、当接部材の裏側に当接部材に可視光を供給する発光ダイオードを設けるようにしてもよい。
【４９８９】
図３７０（ｄ）は、矢印状部材Ｗａ２を覆うように「チャンスアップ」と記された半透明の小型役物を配設した構成を説明している。当該小型役物は、矢印状部材Ｗａ２の存在を完全に覆い隠してしまうわけではないものの、矢印状部材Ｗａ２の視認性に影響を与える。そして、小型役物は、矢印状部材Ｗａ２の移動に合わせて移動することはない。したがって、本例によれば、矢印状部材Ｗａ１を矢印状部材Ｗａ２よりも目立たせることができる。
【４９９０】
図３７０（ｄ）は、当接部材Ｗ１３が回動可能なカムＷ１３ｂを有する構成である。カムＷ１３ｂは、支持ロッドＷ２に直接接触する部材となっている。このカムＷ１３ｂには、出没自在の可動ピンＷ１３ａが接触しており、可動ピンＷ１３ａが出没すると、カムＷ１３ｂが可動ピンＷ１３ａと常に接触した状態を保つように回動する。回転移動するカムＷ１３ｂは、直線移動する当接部材Ｗ１５よりも目立つ。このようにして、本例によれば、当接部材Ｗ１３を当接部材Ｗ１５よりも目立たせることができる。
【４９９１】
図３７０（ｄ）の構成は、以下の点で特徴的である。
上述の（ＷＡ６）に関し、各当接部材１３，１５の動作態様は、当接部材１３，１５の間で互いに異なる。
【４９９２】
各当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の状態の動作態様が互いに異なる別の例としては、例えば、期待演出において可動役物Ｗ１が落下する前に各当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を往復移動させる構成がある。この構成に関し、例えば、当接部材Ｗ１３を当接部材Ｗ１５よりも速く往

復移動させるようにすれば、各当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の状態の動作態様を異ならせつつ、当接部材Ｗ１３を当接部材Ｗ１５よりも目立たせることができる。

【４９９３】

変形例１３は、以下の点で特徴的である。

上述の（ＷＡ５）に関し、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の状態の変化の視認性は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の間で異なっている。

【４９９４】

＜変形例１４＞

上述の実施例においては、可動役物Ｗ１が下部で停止するほど遊技者にとってより有利な状態となることが示唆されていたが、本発明はこの構成に限られず、可動役物Ｗ１が上部で停止するほど遊技者にとってより有利な状態となることが示唆されるようにしてもよい。

【４９９５】

図３７１は、本例の可動役物Ｗ１とその周辺部材について説明している。本例の最下位置は、可動役物Ｗ１が完全に窓部ＷＨの下部に至るのに十分な程度に下に設定されている。したがって、期待演出において、可動役物Ｗ１が第２中間位置に停止せず可動役物Ｗ１が最下位置で停止すると、遊技者は可動役物Ｗ１を視認することができなくなる。

【４９９６】

本例において、可動役物Ｗ１が第１中間位置で停止すると、確変付き大当たりが示唆され、第２中間位置で停止すると時短付き大当たりが示唆される。また、可動役物Ｗ１が最下位置で停止すると、通常大当たりが示唆される。

【４９９７】

変形例１４は、以下の点で特徴的である。

上述の（ＷＡ１１）に関し、本例の遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗ２が上下の移動経路の終端に至らない状態において、例えば確変に係る特典の付与を報知または示唆させることが可能である。

【４９９８】

＜実施例における特徴的な構成＞

【４９９９】

上述の（ＷＡ１）に関し、本実施例の遊技機は、駆動力を付与して所定の移動経路に沿って最上位置にある可動部材Ｗ１，Ｗ２を下方向に移動させることが可能な可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌと、当接面Ｗ１４，Ｗ１６を有し、可動部材Ｗ１，Ｗ２が当接面Ｗ１４，Ｗ１６に当接することによって可動部材Ｗ１，Ｗ２の移動幅が複数種類（可動部材Ｗ１，Ｗ２の移動幅が最上位置から第１中間位置までの第１移動幅、最上位置から第２中間位置までの第２移動幅）のいずれかとなるように設けられた複数の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５と、複数の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５のうちの所定の当接部材を駆動力により移動させる可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌと、可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御して、可動物の移動幅が第１移動幅、第２移動幅のいずれかになるようにすることが可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、移動経路に沿って落下する可動部材Ｗ１，Ｗ２に所定の当接部材の当接面を当接させる伸長状態と、移動経路に沿って落下する可動部材Ｗ１，Ｗ２に所定の当接部材の当接面に当接させない収縮状態との間を切り替えるように可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御する。

【５０００】

また、上述の（ＷＢ１）に関して、本実施例の遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗ２が所定の移動経路を移動する移動態様（第１中間位置や第２中間位置での当接があるか否か）に応じて、遊技者にとって有利な特典の付与を報知または示唆可能である。

【５００１】

また、上述の（ＷＣ１）に関して、本実施例または変形例の遊技機は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、所定の当接部材Ｗ１３、および、所定の移動経路における所定の

当接部材Ｗ１３の下流側に設けられている特定の当接部材Ｗ１５を同時に、または、異なるタイミングで伸長状態とするように可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御することが可能である。

【５００２】

また、本発明の遊技機は、以下の点で特徴的である。

【５００３】

上述の（ＷＡ２）に関し、本実施例の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、可動部材Ｗ１，Ｗ２の移動経路に沿って上下に亘り設けられており、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５が有する当接面Ｗ１４，Ｗ１６の各々は、上下方向から可動部材Ｗ１，Ｗ２に接触して可動部材Ｗ１，Ｗ２の移動幅を変化させることが可能である。すなわち、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５が可動部材Ｗ１，Ｗ２と接触するときには、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の上側が可動部材Ｗ１，Ｗ２の下側に接触する。

【５００４】

上述の（ＷＡ７）に関し、本実施例の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、２つの移動幅および停止位置に応じて第１中間位置、第２中間位置にそれぞれ２つずつ設けられており、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５のいずれが可動部材Ｗ１，Ｗ２に当接するかで可動部材Ｗ１，Ｗ２の移動幅を変化させることができる。

【５００５】

上述の（ＷＡ８）に関し、本実施例のパチンコ機は、遊技者にとって有利な確変付き大当たりを付与するか否かを決定する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１を備え、最上位置にある可動部材Ｗ１，Ｗ２が上下方向に係る移動経路を通過し終えて、最下位置まで達した状態において、確変付き大当たりを示唆することが可能である。なお、本構成においては、上述の確変付き大当たりに代えて、確変付き当たりとは異なる種類の大当たり（時短付き大当たり、通常大当たり）や小当たりを適用することができる。

【５００６】

上述の（ＷＡ９）に関し、本実施例のパチンコ機は、最上位置にある可動部材Ｗ１，Ｗ２が上下方向に係る移動経路の終端に至らず、第１中間位置、第２中間位置で停止した状態において、可動部材Ｗ１，Ｗ２が移動経路を通過し終えて、最下位置まで達した場合と比べて確変付き大当たりの示唆をさせ難いように構成されている。

【５００７】

上述の（ＷＡ１０）に関し、本実施例のパチンコ機は、可動部材Ｗ１，Ｗ２が上下方向に移動経路の終端に至らない状態において、確変付き大当たりとは異なる通常大当たり、時短付き大当たりの付与を示唆させることが可能である。

【５００８】

上述の（ＷＡ１３）に関し、本実施例のパチンコ機は、上下方向に係る移動経路に沿った可動部材Ｗ１，Ｗ２の移動は、少なくとも確変大当たりが付与されることが決定された場合に実行可能である。

【５００９】

上述の（ＷＡ１４）関し、本実施例のパチンコ機は、上下方向に係る移動経路は、可動部材Ｗ１，Ｗ２の自重による落下に起因した経路である。

【５０１０】

上述の（ＷＡ１５）関し、本実施例のパチンコ機は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、上下方向に係る移動経路と直交する方向に駆動する。

【実施例４６】

【５０１１】

以降、実施例４６に係るパチンコ機について説明する。実施例４６に係るパチンコ機は、実施例４５と同様な構成となっているが、可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７を有しない点で実施例４５と大きく異なる。すなわち、実施例４５における可動役物Ｗ１は、支持ロッドＷ２が可動支持部品Ｗ５，Ｗ６，Ｗ７の可動ピンに当接することで最上位置，第１中間位置，第２中間位置で停止するが、実施例４６における可動役物Ｗ１は、ワイヤＷ２０が

支持ロッドＷ２を吊り下げることで最上位置，第１中間位置，第２中間位置で停止する。
【５０１２】
図３７２（ａ）は、可動役物Ｗ１とその周辺の構成を説明しており、特に可動役物Ｗ１が最上位置にある状態を示している。最上位置に位置する支持ロッドＷ２を挟むように赤外線発光部Ｗ３５と赤外線受光部Ｗ４５を備えている。より具体的には、赤外線発光部Ｗ３５は、基板Ｗ３Ｌの上部に設けられ、赤外線受光部Ｗ４５は、基板Ｗ３Ｒの上部に設けられている。
【５０１３】
赤外線発光部Ｗ３５は、赤外線受光部Ｗ４５に向けて赤外線を発射し、赤外線受光部Ｗ４５は、到達した赤外線を検出する光センサとなっている。赤外線発光部Ｗ３５，赤外線受光部Ｗ４５は最上位置にあるので、赤外線は赤外線発光部Ｗ３５から横方向に伝播して赤外線受光部Ｗ４５で検出される。
【５０１４】
赤外線発光部Ｗ３５，赤外線受光部Ｗ４５は、最上位置にある支持ロッドＷ２と同じ高さに設けられており、赤外線発光部Ｗ３５から発射する赤外線は、最上位置にある支持ロッドＷ２に遮られて赤外線受光部Ｗ４５まで到達しない。支持ロッドＷ２が最上位置よりも下方にある場合は、赤外線を遮るものがないので、発射された赤外線は、第３図柄表示装置４２を横切って赤外線受光部Ｗ４５で検出される。赤外線発光部Ｗ３５は常に赤外線を発射しているので、赤外線受光部Ｗ４５の出力で支持ロッドＷ２が最上位置にあるか否かが分かる。すなわち、赤外線受光部Ｗ４５が赤外線を検出しない場合は、支持ロッドＷ２は最上位置にあり、赤外線受光部Ｗ４５が赤外線を検出する場合は、支持ロッドＷ２は最上位置以外にある。赤外線発光部Ｗ３５と赤外線受光部Ｗ４５はいずれも駆動部を有さず、常に可動役物Ｗ１，支持ロッドＷ２に接触しない。
【５０１５】
なお、本実施例においては、実施例４５で説明した接触センサを必ずしも必要としない。
【５０１６】
赤外線発光部と赤外線受光部のペアは、基板Ｗ３の第１中間位置にも設けられている。赤外線発光部Ｗ３６，赤外線受光部Ｗ４６は、第１中間位置にある支持ロッドＷ２と同じ高さに設けられており、支持ロッドＷ２が第１中間位置にあるときは、赤外線が支持ロッドＷ２に遮られて赤外線受光部Ｗ４６で検出されず、支持ロッドＷ２が第１中間位置にないときは、赤外線が支持ロッドＷ２に遮られず赤外線受光部Ｗ４６で検出される。
【５０１７】
赤外線発光部と赤外線受光部のペアは、基板Ｗ３の第２中間位置にも設けられている。赤外線発光部Ｗ３７，赤外線受光部Ｗ４７は、第２中間位置にある支持ロッドＷ２と同じ高さに設けられており、支持ロッドＷ２が第２中間位置にあるときは、赤外線が支持ロッドＷ２に遮られて赤外線受光部Ｗ４７で検出されず、支持ロッドＷ２が第２中間位置にないときは、赤外線が支持ロッドＷ２に遮られず赤外線受光部Ｗ４７で検出される。
【５０１８】
最下位置には、支持ロッドＷ２の右先端，左先端を当接させるストッパーＷ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌが基板Ｗ３Ｒ，Ｗ３Ｌの各々に設けられている。
【５０１９】
続いて、図３７２（ａ）で説明した各部材と、パチンコ機を構成する他の部材との位置関係について説明する。図３７２（ｂ）は、パチンコ機の側面から見たときの各部材を図示している。基板Ｗ３は、遊技盤３２および第３図柄表示装置４２との間の隙間に設けられており、可動役物Ｗ１は、遊技盤３２に設けられた奥側の第３図柄表示装置４２を遊技者に視認させるための窓部ＷＨの裏側を上下方向に移動可能である。
【５０２０】
図３７２（ｂ）は、可動役物Ｗ１が最上位置にある場合について説明している。図３７２（ｂ）を参照すれば分かるように、最上位置にある可動役物Ｗ１は、窓部ＷＨから露出

せず、全域が遊技盤３２によって隠れる位置にある。なお、当該図においては、最上位置にある赤外線受光部Ｗ４５は省略されている。

【５０２１】

図３７２（ｃ）は、図３７２（ｂ）における基板Ｗ３の上端部を拡大した図であって、落下した可動役物Ｗ１を上下動させる機構について説明している。具体的な構成は、実施例４５に係る図３４９（ｃ）と同様であるが、本実施例においては、巻き取りプーリＷ２２とモータＷ２３の間にはクラッチＷ２４の代わりに回転軸の回転を制止するブレーキＷ２６が設けられている。ブレーキＷ２６は、可動役物Ｗ１および支持ロッドＷ２の重みによりワイヤＷ２０が巻き取りプーリＷ２２から自然に繰り出されるのを防止する目的で設けられている。

【５０２２】

実施例４５と本実施例との大きな差異は、実施例４５に係る機構は自由落下を利用して可動役物Ｗ１を落下させ、モータＷ２３は、可動役物Ｗ１を上昇させる構成であるのに対し、実施例４６に係る機構は、モータＷ２３が正回転、逆回転することにより、可動役物Ｗ１が上下動する構成である点である。すなわち、本実施例に係る可動役物Ｗ１は、常にワイヤＷ２０により吊り下げられており、モータＷ２３によるワイヤＷ２０の繰り出しに合わせて下降し、モータＷ２３によるワイヤＷ２０の巻き取りに合わせて上昇する。

【５０２３】

＜落下演出の実際＞

図３７３は、可動役物Ｗ１を用いた落下演出の実際を説明している。図３７３（ａ）は、最上位置にあった可動役物Ｗ１が第１中間位置まで落下する様子を示している。可動役物Ｗ１が最上位置にあるときには、モータＷ２３はオフ状態であるが、ブレーキＷ２６がオン状態となっているので、可動役物Ｗ１，支持ロッドＷ２の重みによりモータＷ２３の回転軸が自然に回転することがない。

【５０２４】

可動役物Ｗ１が第１中間位置まで落下させようとする場合、ブレーキＷ２６がオフ状態となるとともにオフ状態のモータＷ２３が正回転するオン状態となるような制御がなされる。このようにモータＷ２３を制御すると、支持ロッドＷ２は下降し、可動役物Ｗ１とともに第１中間位置まで落下する。第１中間位置には、赤外線発光部Ｗ３６，赤外線受光部Ｗ４６が設けられているから、赤外線受光部Ｗ４６の出力を監視すれば、可動役物Ｗ１が第１中間位置まで下降したことが検出できる。可動役物Ｗ１が第１中間位置まで下降すると、ブレーキＷ２６がオン状態となるとともにモータＷ２３がオフ状態となるような制御がなされる。これにより、ワイヤＷ２０の繰り出しが終了し、可動役物Ｗ１が第１中間位置で停止する。

【５０２５】

図３７３（ｂ）は、最上位置にあった可動役物Ｗ１が第２中間位置まで落下する様子を示している。可動役物Ｗ１が第１中間位置まで落下させようとする場合、ブレーキＷ２６がオフ状態となるとともにオフ状態のモータＷ２３が正回転するオン状態となるような制御がなされる。このようにモータＷ２３を制御すると、支持ロッドＷ２は下降し、可動役物Ｗ１とともに第２中間位置まで落下する。第２中間位置には、赤外線発光部Ｗ３７，赤外線受光部Ｗ４７が設けられているから、赤外線受光部Ｗ４７の出力を監視すれば、可動役物Ｗ１が第２中間位置まで下降したことが検出できる。可動役物Ｗ１が第２中間位置まで下降すると、ブレーキＷ２６がオン状態となるとともにモータＷ２３がオフ状態となるような制御がなされる。これにより、ワイヤＷ２０の繰り出しが終了し、可動役物Ｗ１が第２中間位置で停止する。

【５０２６】

図３７３（ｃ）は、最上位置にあった可動役物Ｗ１が第２中間位置まで落下する様子を示している。可動役物Ｗ１が第１中間位置まで落下させようとする場合、ブレーキＷ２６がオフ状態となるとともにオフ状態のモータＷ２３が正回転するオン状態となるような制御がなされる。このようにモータＷ２３を制御すると、支持ロッドＷ２は下降し、可動役

物Ｗ１とともに最下位置まで落下する。そして、支持ロッドＷ２の両端がストッパーＷ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌに当接して停止する。

【５０２７】

＜上昇動作＞

最上位置よりも下方にある可動役物Ｗ１を最上位置まで上昇させるには、まず、ブレーキＷ２６がオン状態となる。この状態で、モータＷ２３がオン状態となって逆回転すれば、ワイヤＷ２０の巻き取りに合わせて可動役物Ｗ１が最上位置まで上昇する。最上位置には、赤外線発光部Ｗ３５，赤外線受光部Ｗ４５が設けられているから、赤外線受光部Ｗ４５の出力を監視すれば、可動役物Ｗ１が最上位置まで上昇したことが検出できる。可動役物Ｗ１が最上位置まで上昇すると、ブレーキＷ２６がオン状態となるとともにモータＷ２３がオフ状態となるような制御がなされる。これにより、ワイヤＷ２０の巻き取りが終了し、可動役物Ｗ１が最上位置で停止する。

【５０２８】

可動役物Ｗ１は下降することで変動表示の結果を期待させる期待演出を実行する。期待演出の実際は、実施例４５と同様である。

【５０２９】

＜第３電飾カバー＞

本実施例は、第３電飾カバー６０９にも特徴があるので、この構成について図３７４を参照しながら説明する。すなわち、遊技盤に設けられた可動役物Ｗ１に限らず、前面枠セット１４に設けられる第３電飾カバー６０９を可動役物Ｗ１としても構わない。なお、可動役物Ｗ１としての第３電飾カバー６０９の構成は、図８９を参照して上述した実施例１１の構成に対応しているが、本実施例では、第３電飾カバー６０９どの位置まで移動するかによって大当たり種別の示唆や大当たり期待度の示唆が異なっている点に特徴がある。第３電飾カバー６０９におけるラック６６１が設けられている移動可能なスライド面Ｗ５１には、赤外線を遮断する突起Ｗ５２が設けられている。ピニオン６６２が回転することによって、突起Ｗ５２は、図３７４の矢印に示す方向に移動する。図３７４において図示はしないが、突起Ｗ５２の通過する経路には、図３７２で説明した赤外線発光部および赤外線受光部が設けられている。赤外線発光部は、図３７４における紙面貫通方向に赤外線を出射し、赤外線受光部は、この赤外線を受ける構成となっている。

【５０３０】

発光部と受光部のペアは複数設けられている。すなわち、第１位置には第１の赤外線発光部、第１の赤外線受光部から構成されるペアが設けられており、第１位置とは異なる第２位置には第２の赤外線発光部、第２の赤外線受光部から構成されるペアが設けられている。突起Ｗ５２が第１位置まで移動すると、第１の赤外線発光部から出射した赤外線は、突起Ｗ５２に遮られて第１の赤外線受光部で検出されない。サブ制御蔵置２６２のＣＰＵ５５１は、第１の赤外線受光部が赤外線を検出したか否かで突起Ｗ５２が第１位置にあるか否かが判断できる。また、突起Ｗ５２が第２位置まで移動すると、第２の赤外線発光部から出射した赤外線は、突起Ｗ５２に遮られて第２の赤外線受光部で検出されない。サブ制御蔵置２６２のＣＰＵ５５１は、第２の赤外線受光部が赤外線を検出したか否かで突起Ｗ５２が第２位置にあるか否かが判断できる。

【５０３１】

サブ制御蔵置２６２のＣＰＵ５５１は、上述の構成により、突起Ｗ５２がいずれの位置にあるかを検出して、第３電飾カバー６０９を制御して各種の演出を行う。すなわち、サブ制御蔵置２６２のＣＰＵ５５１が突起Ｗ５２を第１位置で停止させる操作を第３電飾カバー６０９に対して行うと、先端部６５８は、先端部６５８が最も下部にある位置（最下位置）と最も上部にある位置（最上位置）との間の位置である第１中間位置で停止する。そして、サブ制御蔵置２６２のＣＰＵ５５１が突起Ｗ５２を第２位置で停止させる操作を第３電飾カバー６０９に対して行うと、先端部６５８は、先端部６５８が最下位置と最上位置との間であって、第１中間位置よりも最上位置に近い第２中間位置で停止する。

【５０３２】

本実施例の第３電飾カバー６０９の可動役物Ｗ１は、斜め上方向に移動する構成だったが、この移動方向は、自由に変更することができる。例えば、移動方向を遊技者に向かう方向としてもよいし、下方向としてもよい。また、移動方向を水平方向としてもよい。

【５０３３】

例えば、第３電飾カバー６０９が中間位置まで移動すれば大当たり期待度が低いことを示唆し、最上位置まで移動すれば大当たりを示唆するか、もしくは、大当たり期待度が高いことを示唆する。もちろん、第３電飾カバー６０９が移動できる位置を、第１中間位置・第２中間位置・最上位置として、それぞれに通常・時短付き・確変付き大当たりを対応付けてもよい。

【５０３４】

具体的には、図３７４（ａ）は、突起Ｗ５２が最下位置にある場合であって、通常状態における第３電飾カバー６０９を表している。一方、図３７４（ｂ）は、突起Ｗ５２が最上位置にある場合であって、大当たりを示唆する状態における第３電飾カバー６０９を表している。

【５０３５】

このように、突起Ｗ５２を当接させないで可動役物Ｗ１を停止させる構成は、第３電飾カバー６０９のような衝撃によって破損し易い部品を停止させる構成に適している。

【５０３６】

このように、本実施例は、本実施例の遊技機は、外枠１１と、外枠１１の前面側で開閉可能な前面枠セット１４とを備え、可動役物Ｗ１は前面枠セット１４の前面側に設けられた装飾部品であって、前面枠セット１４から所定の方向（図３７４の矢印が示す方向）に向けて移動可能である。

【５０３７】

本実施例は、下記の様に変形実施が可能である。

【５０３８】

＜変形例１＞

上述した実施例の構成においては、可動役物Ｗ１をワイヤＷ２０により懸垂して、ワイヤＷ２０を繰り出したり巻き取りしたりすることで可動役物Ｗ１を上下に移動させる構成としていたが、本発明はこの構成に限られない。可動役物Ｗ１をワイヤＷ２０以外の構成により上下に移動させるようにしてもよい。例えば、上下方向に伸びるボールネジと可動役物Ｗ１を螺合させる構成とし、ボールネジを回転させることにより、可動役物Ｗ１を上下に移動させる構成としてもよい。

【５０３９】

＜変形例２＞

上述した実施例の構成においては、赤外線発光部Ｗ３５，Ｗ３６，Ｗ３７および赤外線受光部Ｗ４５，Ｗ４６，Ｗ４７が可動役物Ｗ１と接触せずに可動役物Ｗ１を検出する構成となっていたが、これら非接触型のセンサを接触センサで構成することもできる。本例は、干渉手段が支持ロッドＷ２と接触して可動役物Ｗ１を検出する検出手段であることが特徴的である。

【５０４０】

＜変形例３＞

上述した実施例の構成においては、ブレーキＷ２６が機能することで、ワイヤＷ２０の繰り出しが止まり、可動役物Ｗ１が第１中間位置、第２中間位置で停止する構成となっていたが、ブレーキＷ２６を備えない構成とすることもできる。この構成では、電磁ソレノイドで構成される可動支持部品が第１中間位置、第２中間位置に備えられており、可動支持部品は、支持ロッドＷ２と接触する可動ピンを有している。この可動ピンは水平方向に伸縮自在である。可動支持部品は、赤外線発光部Ｗ３６，Ｗ３７および赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７により可動役物Ｗ１の到来が検出されると、収縮状態となっていた可動ピンを伸長状態とすることが可能である。可動ピンが伸長状態となると、可動ピンは支持ロッドＷ２に当接する。これにより、下降していた支持ロッドＷ２は、停止し、それに連れて可

動役物Ｗ１が第１中間位置または第２中間位置に停止する。本例は、赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７の検出結果に基づいて、可動役物Ｗ１を検出した赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７に対応する位置において可動役物Ｗ１に当接して可動役物Ｗ１を停止させる可動支持部品を更に備える点で特徴的である。また、本例において、ブレーキＷ２６を備える構成としてもよい。

【５０４１】

＜変形例４＞

本実施例における３種類の期待演出を、大当たりの発生確率によって使い分けるようにしてもよい。具体的には、期待演出がない場合、最も大当たりの発生確率が低く、第１中間位置に係る期待演出、第２中間位置に係る期待演出、最下位置に係る期待演出の順に大当たりの発生確率が高くなるように構成することもできる。本例は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が、特図１の変動に係る抽選結果が大当たりとなる可能性を示唆する第１中間位置と、抽選結果が大当たりとなる可能性がより高いことを示唆する第２中間位置とのいずれかに可動役物Ｗ１を停止させることが特徴的である。また、本例は、第２中間位置が、第１中間位置よりも駆動前の最上位置にある可動役物Ｗ１にとって離れた位置に設けられていることが特徴的である。

【５０４２】

＜変形例５＞

実施例４５と同様、本実施例は、可動役物Ｗ１に代えて液晶パネルや有機ＥＬパネルなどから構成される各種演出を実行する表示パネルＷ１ａを用いる構成としてもよい。本例は、表示パネルＷ１ａが、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへ遊技球が入球すると実行される抽選に基づいて演出を行う表示手段となっていることが特徴的である。また、本例の表示パネルＷ１ａは、抽選に基づく変動表示を行う第３図柄表示装置４２に対して移動可能な副表示手段であることが特徴的である。

【５０４３】

＜変形例６＞

実施例４５と同様、本実施例は、可動役物Ｗ１に代えて透明板体Ｗ１ｂを用いるようにしてもよい。本例における透明板体Ｗ１ｂは、抽選に基づく変動表示を行う第３図柄表示装置４２の前面に重なる透明部材であることが特徴的である。

【５０４４】

＜実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、所定の移動軌跡に沿って移動可能であって、遊技者に視認可能な可動役物Ｗ１と、可動役物Ｗ１と干渉可能な複数個の赤外線発光部Ｗ３６，Ｗ３７および赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７と、可動役物Ｗ１に干渉した赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７に対応する位置である第１中間位置、第２中間位置に可動役物Ｗ１を停止させるサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１を備える。

【５０４５】

このように構成することで、可動役物Ｗ１の動作が複雑なものとなり、可動役物Ｗ１を用いた遊技の興趣性を向上させることができる。

【５０４６】

また、本発明の遊技機は、以下の点で特徴的である。

【５０４７】

本発明の赤外線発光部Ｗ３６，Ｗ３７および赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７は、可動役物Ｗ１と接触せずに可動役物Ｗ１を検出する検出手段である。

【５０４８】

本発明のサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、モータＷ２３，ブレーキＷ２６の制御を通じて可動役物Ｗ１の駆動の制御が可能であり、赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７の検出結果に基づいて、可動役物Ｗ１を検出した赤外線受光部Ｗ４６，Ｗ４７に対応する位置である第１中間位置、第２中間位置において可動役物Ｗ１の駆動を停止させる。

【５０４９】

本発明のストッパーＷ１０Ｒ，Ｗ１０Ｌは、上下方向となっている可動役物Ｗ１の移動軌跡の下端で可動役物Ｗ１を停止させるものであり、支持ロッドＷ２と当接する当接面を有している。

【５０５０】

本発明の遊技機は、センターフレーム４７の窓部ＷＨを備え、当該窓部ＷＨの周囲に遊技球が流下可能な遊技領域を有する遊技盤３２と、遊技球を入球させる遊技盤３２に設けられた特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂと、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて抽選を実行する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１とを備え、センターフレーム４７の窓部ＷＨから視認可能であって抽選に基づく変動表示を行う第３図柄表示装置４２を備え、可動役物Ｗ１は、移動されることにより第３図柄表示装置４２の少なくとも一部を覆う。

【実施例４７】

【５０５１】

以降、実施例４７に係るパチンコ機について説明する。実施例４７に係るパチンコ機は、実施例４５と同様な構成となっているが、可動役物が横方向にスライドする構成を有している点が実施例４５と大きく異なっている。すなわち、実施例４５における「チャンス！」の文字は、上下方向に係る経路に沿って移動する構成だったが、実施例４７における「チャンス！」は、上下方向、水平方向に係る経路（実施例４５に係る経路とは異なる経路）に沿って移動する構成となっている。

【５０５２】

本実施例における構成のうち、実施例４５と異なる点について説明する。本実施例に係る可動役物は、図３７５（ａ）に示す様に支持ロッドＷ２と一体となっている矩形の役物基体Ｗ１ａと、役物基体Ｗ１ａに対して水平方向にスライド可能で「チャンス！」の文字が記された矩形の可動体Ｗ１ｂを備える。可動体Ｗ１ｂは、役物基体Ｗ１ａに設けられた凹部Ｗ１ｃに配備されている。凹部Ｗ１ｃは可動体Ｗ１ｂと大きさが略同じであるが、可動体Ｗ１ｂが水平方向に移動可能なように縦方向にやや大きく、横方向に動く可動体Ｗ１ｂの移動量だけ右方向に延長された構成となっている。このように構成することで、可動体Ｗ１ｂは、凹部内を自在に移動することができる。

【５０５３】

可動体Ｗ１ｂには、左方向に伸びる突出部Ｗ２ａが付設されている。突出部Ｗ２ａは、可動体Ｗ１ｂの左端部から基板Ｗ３Ｌに水平に伸びており、支持ロッドＷ２の下側に位置している。突出部Ｗ２ａにおける先端は、支持ロッドＷ２の左端よりも可動体Ｗ１ｂ側に位置している。以下、可動体Ｗ１ｂ、支持ロッドＷ２および突出部Ｗ２ａを総称して可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａと呼ぶ。

【５０５４】

図示しないが、可動体Ｗ１ｂはバネによって役物基体Ｗ１ａに係止されている。バネは、可動体Ｗ１ｂが凹部Ｗ１ｃの左端で当接するように張力を可動体Ｗ１ｂに付与している。したがって、突出部Ｗ２ａの先端が押されると、凹部Ｗ１ｃの左端部にあった可動体Ｗ１ｂは右方向に移動し、突出部Ｗ２ａの先端を自由にすると、バネの力により可動体Ｗ１ｂは左方向に移動し、元の位置に戻る。

【５０５５】

その他、本実施例は、可動支持部品Ｗ６Ｌ，可動支持部品Ｗ７Ｌの当接部材（可動ピン）のストロークが可動支持部品Ｗ５，Ｗ６Ｒ，Ｗ７Ｒよりも長いことが特徴的である。また、可動支持部品Ｗ６Ｌ，可動支持部品Ｗ７Ｌは、落下してきた支持ロッドＷ２を載置させ、可動体Ｗ１ｂを第１中間位置、第２中間位置に停止させる機能と、第１中間位置、第２中間位置で停止している可動体Ｗ１ｂを水平方向に移動させる機能の２つの機能を有している。これにより、可動体Ｗ１ｂの移動軌跡である移動経路を決定することができる。つまり、可動支持部品Ｗ６Ｌ，可動支持部品Ｗ７Ｌは、２段階に伸びるソレノイドで構成される。なお、上述の２つの機能を、個別の電磁ソレノイドによって実現してもよい。例えば、当接部材のストロークが互いに異なる電磁ソレノイドを上下に並べて配置して、上

の電磁ソレノイドで第１中間位置，第２中間位置で支持ロッドＷ２を停止させ、下の電磁ソレノイドで可動体Ｗ１ｂを水平方向に移動させる構成としてよい。

【５０５６】

図３７５（ｂ）は、落下してきた支持ロッドＷ２を可動支持部品Ｗ６Ｌに載置させる場合について説明している。この場合、可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３は実施例４５と同様に伸長した状態となっている。このとき、可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３は、突出部Ｗ２ａの先端に対向するが、当接部材Ｗ１３と突出部Ｗ２ａとの間には間隙が存在している。この間隙により、可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３が落下してきた突出部Ｗ２ａに接触することがない。可動支持部品Ｗ６Ｌが落下してきた支持ロッドＷ２を載置させる場合、支持ロッドＷ２は、左側が可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３に支持され、右側が可動支持部品Ｗ６Ｒが有する当接部材Ｗ１３に支持される。このとき、支持ロッドＷ２の左端において、突出部Ｗ２ａの先端が支持ロッドＷ２と可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３に挟まれてしまうことがない。

【５０５７】

図３７５（ｃ）は、可動支持部品Ｗ６Ｌが、第１中間位置で停止している可動体Ｗ１ｂを水平方向に移動させる場合について説明している。この場合、可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３が図３７５（ｂ）の状態から更に伸長し、突出部Ｗ２ａの先端に当接した後、突出部Ｗ２ａの先端を右方向に押し込む。可動体Ｗ１ｂは、突出部Ｗ２ａと一体となっているから、突出部Ｗ２ａが押し込まれるに連れて可動体Ｗ１ｂが右方向に移動する。

【５０５８】

この状態から可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３を収縮させると、突出部Ｗ２ａの先端は、バネの力により当接部材Ｗ１３に当接した状態で左方向に移動する。それに連れて、可動体Ｗ１ｂは、左方向に移動する。やがて可動体Ｗ１ｂは、凹部Ｗ１ｃの左壁に当接し、可動体Ｗ１ｂおよび突出部Ｗ２ａは、これ以上左方向に移動しなくなる。この状態から更に当接部材Ｗ１３を収縮させると、当接部材Ｗ１３は、突出部Ｗ２ａから離れて図３７５（ｂ）の状態に戻る。

【５０５９】

図３７５（ａ）における第２中間位置に設けられた可動支持部品Ｗ７Ｌも可動支持部品Ｗ６Ｌと同様の構成である。可動支持部品Ｗ７Ｌは、落下してきた支持ロッドＷ２を載置させ、可動体Ｗ１ｂを第２中間位置に停止させる機能と、第２中間位置で停止している可動体Ｗ１ｂを水平方向に移動させる機能の２つの機能を有している。なお、上述の２つの機能を、個別のソレノイドによって実現してもよい。

【５０６０】

本実施例に係る遊技の流れについて説明する。図３７６は、本実施例に係る演出を具体的に説明している。特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると特図１に係る抽選がなされる。図３７６（ａ）は、期待演出が実行された後、通常大当たりになる場合を示している。すなわち、変動表示が「６」「↓」「６」でリーチ状態となると、期待演出が実行され、可動体Ｗ１ｂが最上位置から第１中間位置まで落下する。通常大当たりとなる場合は、この時点で可動体Ｗ１ｂが水平方向に往復し（図中における水平方向の矢印参照）、大当たりに当選していることの示唆がなされる。このときの変動表示は、発展図柄ＨＺとして表示画面４２ａの右下に表示される。やがて、可動体Ｗ１ｂは、最下位置まで落下する。この可動体Ｗ１ｂの移動経路を第１の移動経路と呼ぶことにする。なお、可動体Ｗ１ｂが第１中間位置に停止してから、水平方向に往復し、再び動き始めるまでの時間は、例えば２秒間である。この２秒間は、外れの場合の可動体Ｗ１ｂが第１中間位置に停止する時間（１秒間）に近く、遊技者がよそ見などをしていると、可動体Ｗ１ｂが水平方向に動いたかどうかを見逃してしまうような時間に設定している。もちろん、遊技者に易しい設計にするのであれば、より長い時間を設定しても構わない。

【５０６１】

落下後しばらくすると可動体Ｗ１ｂは、最上位置まで上昇する。このとき、表示画面４

２ａには、主装飾図柄ＳＺが表示され、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」の当たり目となっている。遊技者は、可動体Ｗ１ｂが一時的に第１中間位置で停止し、水平方向に往復したことにより、当該変動に係る当たりが、通常大当たりであることを知ることができる。

【５０６２】

一方、図３７６（ｂ）は、期待演出が実行された後、リーチ外れになる場合を示している。すなわち、変動表示が「６」「↓」「６」でリーチ状態となると、期待演出が実行され、可動体Ｗ１ｂが最上位置から第１中間位置まで落下する。リーチ外れとなる場合は、この時点で可動体Ｗ１ｂが停止し、水平方向に往復する動作を行わないことで大当たりから落選していることの示唆がなされる。このときの変動表示は、発展図柄ＨＺとして表示画面４２ａの右下に表示される。やがて、可動体Ｗ１ｂは、最下位置まで落下する。なお、外れの場合の可動体Ｗ１ｂが第２中間位置に停止している時間は、上述の通りである。

【５０６３】

落下後しばらくすると、可動体Ｗ１ｂは、最上位置まで上昇する。このとき、表示画面４２ａには、主装飾図柄ＳＺが表示され、主装飾図柄ＳＺは、「６」「７」「６」のリーチ外れ目となっている。遊技者は、第１中間位置で停止した可動体Ｗ１ｂが水平方向に往復しなかったことにより、当該変動が外れの結果となることを知ることができる。

【５０６４】

なお、当該変動が時短付き大当たりの場合については、可動体Ｗｂ１は図３７６（ａ）と同様の動作をする。ただし、この場合の可動体Ｗ１ｂは、第１中間位置でなく第２中間位置で往復動作をすることが通常大当たりの場合と異なる。遊技者は、可動体Ｗ１ｂが一時的に第２中間位置で停止し、水平方向に往復したことにより、当該変動に係る当たりが、時短付き大当たりであることを知ることができる。この可動体Ｗ１ｂの移動経路を第２の移動経路と呼ぶことにする。

【５０６５】

このように、本実施例のパチンコ機は、可動体Ｗ１ｂの移動経路を変化させることで可動体Ｗ１ｂの動き方に違いを出すようにしている。具体的には、可動体Ｗ１ｂにおける上下方向の移動経路の間に水平方向の移動経路が挿入されることにより、可動体Ｗ１ｂが第１中間位置で停止して水平方向に往復する、第１の移動経路が設定され、可動体Ｗ１ｂが第２中間位置で停止して水平方向に往復する、第２の移動経路が設定される。

【５０６６】

なお、当該変動がリーチ外れの場合において、図３７６（ｂ）では、可動体Ｗ１ｂが第１中間位置で停止していたが、可動体Ｗ１ｂを第２中間位置で停止させて上述したのと同様な演出を実行する様にしてもよい。これにより、遊技者は、第２中間位置で停止した可動体Ｗ１ｂが水平方向に往復しなかったことにより、当該変動が外れの結果となることを知ることができる。

【５０６７】

図３７６（ｃ）は、特図１に係る抽選の結果が確変付き大当たりであったときになされる演出について説明している。変動表示がリーチに発展した場合、例えば「６」「↓」「６」が発展図柄ＨＺにおいて表示される。期待演出が実行されると、「チャンス！」の文字が記された可動体Ｗ１ｂが最下位置まで落下する。当該変動の結果が確変付き大当たりに当選する場合、このような演出が実行される。しばらくすると、可動体Ｗ１ｂは、最上位置まで上昇する。このとき、表示画面４２ａには、主装飾図柄ＳＺが表示され、主装飾図柄ＳＺは、「６」「６」「６」の当たり目となっている。遊技者は、可動体Ｗ１ｂが第１中間位置、第２中間位置に停止しなかったことにより、当該変動に係る当たりが、確変付き大当たりであることを知ることができる。可動体Ｗ１ｂが第１中間位置，第２中間位置で停止せず、最下位置まで到達する移動経路は第３の移動経路である。このように、本実施例では、最上位置にある可動体Ｗ１ｂがいずれの経路を通じて最下位置に至ったかを認識することにより、大当たりの種別を知ることができるようになっている。

【５０６８】

図３７７（ａ）は、第１の経路を図示している。第１の経路に示す移動軌跡は、可動体Ｗ１ｂの左端部がどのよう移動過程を経て動いたかを示している。また、可動体Ｗ１ｂの水平方向の往復移動を分かり易くするために、進行方向を示す補足的な矢印を第１の経路に付している。なお、これは他の経路の説明も同様である。第１の経路は、可動体Ｗ１ｂが第１中間位置で停止した場合についての経路となっている。第１の経路においては、可動体Ｗ１ｂは最終的には、最上位置から最下位置まで上下方向に移動するが、最下位置まで移動する前に第１中間位置で停止し、水平方向に往復移動する。このような動作は、特図１に係る抽選の結果が通常大当たりの場合に実行される。図３７７（ｂ）は、特図１に係る抽選の結果がハズレだった場合における可動体Ｗ１の移動経路の一例を示している。前後外れスーパーリーチにおいて期待演出を行う場合、図３７７（ｂ）に示す様に、可動体Ｗ１ｂは最終的には、最上位置から最下位置まで上下方向に移動するが、最下位置まで移動する前に第１中間位置で停止する。図３７７（ｂ）の図示では、停止を丸印で示している。図３７７（ａ）に示す第１の経路においても第１中間位置で停止するが、その停止時間が図３７７（ｂ）に示す外れの場合の経路での停止時間よりも十分に短いため、図示では丸印を示していない。

【５０６９】

図３７７（ｃ）は第２の経路を図示している。第２の経路においては、可動体Ｗ１ｂは最終的には、最上位置から最下位置まで上下方向に移動するが、最下位置まで移動する前に第２中間位置で停止して水平方向に往復移動する。このような動作は、特図１に係る抽選の結果が時短付き大当たりの場合に実行される。図３７７（ｄ）は、特図１に係る抽選の結果がハズレだった場合における可動体Ｗ１の移動経路の一例を示している。前後外れスーパーリーチにおいて期待演出を行う場合、図３７７（ｄ）に示す様に、可動体Ｗ１ｂは最終的には、最上位置から最下位置まで上下方向に移動するが、最下位置まで移動する前に第２中間位置で停止する。図３７７（ｅ）は第３の経路を図示している。第３の経路においては、可動体Ｗ１ｂは、水平移動することなく最上位置から最下位置まで移動する。このような動作は、特図１に係る抽選の結果が確変付き大当たりの場合に実行される。

【５０７０】

このように構成することで、移動する可動体Ｗ１ｂに遊技者の意識を向けさせることができる。すなわち、可動体Ｗ１ｂが単に落下したか否かではなく、可動体Ｗ１ｂが落下の途中で停止したか否か、どの位置で停止したのか、停止したのであればさらに異なる方向に移動したか否かという移動経路にまでに意識を向けさせることができる。遊技者は、可動体Ｗ１ｂの移動経路を識別しなければ、当該変動に係る当否結果や大当たりの種別を知ることができないからである。

【５０７１】

本実施例は、下記の様な変形実施が可能である。

【５０７２】

＜変形例１＞

上述した実施例では、可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３，可動支持部品Ｗ７Ｌが有する当接部材Ｗ１５が同一のストロークを有していたが、図３７８（ａ）に示す様に、可動支持部品Ｗ７Ｌが有する当接部材Ｗ１５のストロークを可動支持部品Ｗ６Ｌが有する当接部材Ｗ１３のストロークよりも長くすることもできる。本例では、第２中間位置における可動体Ｗ１ｂの水平方向の移動幅は、第１中間位置における可動体Ｗ１ｂの水平方向の移動幅よりも大きくなっている。

【５０７３】

図３７８（ｂ）は、本例の第１の経路、第２の経路、第３の経路を図示している。図３７８（ｂ）の左側における第１の経路は、可動体Ｗ１ｂが第１中間位置で停止した場合についての経路であり、図３７８（ｂ）の中間における第２の経路は、可動体Ｗ１ｂが第２中間位置で停止した場合についての経路である。第１の経路における第１中間位置での水平方向の往復移動の幅は小さく、第２の経路における第２中間位置での水平方向の往復移動の幅は大きい。図３７８（ｂ）右側の第３の経路においては、可動体Ｗ１ｂは、水平動

することなく最上位置から最下位置まで移動する。
【５０７４】
図３７９は、本例における遊技の流れを示している。まず図３７９（ａ）について説明する。当該図は、第１中間位置で可動体Ｗ１ｂが停止する第１の経路に基づいて可動体Ｗｂ１が移動する場合を示している。特図１に係る変動表示が実行され、そのときの当該変動が通常大当たりであった場合、最上位置にあった可動体Ｗ１ｂが第１中間位置まで下降する。そして、可動体Ｗ１ｂは、水平方向に小さく往復移動する。そして、可動体Ｗ１ｂは、水平移動する前の元の位置まで戻ったあと最下位置まで下降する。
【５０７５】
続いて図３７９（ｂ）について説明する。当該図は、第２中間位置で可動体Ｗ１ｂが停止する第２の経路に基づいて可動体Ｗｂ１が移動する場合を示している。特図１に係る変動表示が実行され、そのときの当該変動が通常大当たりであった場合、最上位置にあった可動体Ｗ１ｂが第２中間位置まで下降する。そして、可動体Ｗ１ｂは、水平方向に大きく往復移動する。そして、可動体Ｗ１ｂは、水平移動する前の元の位置まで戻ったあと最下位置まで下降する。このように第１の経路、第２の経路の間で可動体Ｗ１ｂにおける水平方向の移動量を変えることで、通常大当たりよりも遊技者にとって有利な時短付き大当たりの当選を盛り上げて興趣性に優れた構成とすることができる。
【５０７６】
＜変形例２＞
変形例１では、第１中間位置、第２中間位置の間で可動体Ｗ１ｂの水平方向における移動量を変更するようにしていたが、単一の中間位置において、可動体Ｗ１ｂを小さく往復させる動作と、可動体Ｗ１ｂを大きく往復させる動作の両方を行いうるようにしてもよい。例えば、第２中間位置において、可動体Ｗ１ｂの移動量を２通りにする構成とする場合、可動支持部品Ｗ７Ｌは、落下してきた支持ロッドＷ２を載置させ、可動体Ｗ１ｂを第２中間位置に停止させる機能と、第２中間位置で停止している可動体Ｗ１ｂを水平方向に小さく移動させる機能と、第２中間位置で停止している可動体Ｗ１ｂを水平方向に大きく移動させる機能の３つの機能を有している。つまり、可動支持部品Ｗ７Ｌは、３段階に伸びる電磁ソレノイドで構成される。なお、上述の３つの機能を、個別の電磁ソレノイドによって実現してもよい。
【５０７７】
従って第２中間位置に可動体Ｗ１ｂが停止した後の動作は、３通りあることになる。１つは、可動体Ｗ１ｂが左側の初期位置から移動しない場合である。この場合、大当たりになる可能性は、最も低い。もう１つは、可動体Ｗ１ｂが大きく水平方向に移動し凹部Ｗ１ｃの右側まで達する場合である。この場合、この場合、大当たりになる可能性は、最も高い。そして、最後の１つは、可動体Ｗ１ｂが小さく水平方向に移動し凹部Ｗ１ｃの中央部まで達する場合である。この場合、この場合、大当たりになる可能性は、中間的である。このように構成することで、移動する可動体Ｗ１ｂに遊技者の意識を向けさせることができる。遊技者は、可動体Ｗ１ｂの移動経路を識別しなければ、当該変動に係る大当たりの可能性の高さを知ることができないからである。
【５０７８】
なお、本例では第１中間位置または、第１中間位置と第２中間位置の両方において、可動体Ｗ１ｂを小さく往復させる動作と、可動体Ｗ１ｂを大きく往復させる動作の両方を行いうるようにしてもよい。
【５０７９】
＜変形例３＞
上述の実施例では、第１中間位置が通常大当たりに対応し、第２中間位置が時短付き大当たりに対応し、最下位置が確変付き大当たりに対応していたが、本発明はこの構成に限られない。第１中間位置に確変付き大当たりに対応させ、最下位置に通常大当たりを対応させてもよい。その他、任意の組み合わせで対応関係を変更することが可能である。
【５０８０】

＜変形例４＞
上述の実施例では、リーチ状態において可動体Ｗ１ｂが第１中間位置または第２中間位置まで下降し、この状態から可動体Ｗ１ｂが水平方向に移動することで、大当たりに当選していることを示唆する構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。可動体Ｗ１ｂが下降することで遊技者に大当たりが時短付きまたは確変付きであることを示唆し、可動体Ｗ１ｂが水平方向に移動することで遊技者に大当たりが確変付きであることを示唆するようにしてもよい。
【５０８１】
＜本実施例の特徴的な構成＞
上述の（ＷＤ１）に関し、本実施例の遊技機は、駆動力を付与して所定の移動経路（例えば第３の移動経路）に沿って最上位置にある可動体Ｗ１ｂを下方向に移動させる可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌと、当接面Ｗ１４，Ｗ１６を有し、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａに当接することにより移動経路が複数種類となるように設けられた複数の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５と、複数の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５のうちの所定の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を駆動力により移動させる可動支持部品Ｗ６，Ｗ７と、可動支持部品Ｗ６，Ｗ７を制御して、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａの移動経路を上下方向に係る第３の移動経路とは異なる水平方向に係る別経路（第１の移動経路または第２の移動経路）とさせるサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１と、を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上下方向に係る移動経路に沿って移動される可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａに当接面Ｗ１４，Ｗ１６を当接させる第１状態（伸長状態）と、当接させない第２状態（収縮状態）の間を切り替えるように可動支持部品Ｗ６，Ｗ７を制御する。
【５０８２】
また、上述の（ＷＥ１）に関し、本実施例の遊技機は、所定の移動経路または別経路のいずれを通過するかに応じて遊技者にとっての有利な特典の付与を報知または示唆可能である。
【５０８３】
また、本実施例は、以下の点で特徴的である。
【５０８４】
上述の（ＷＤ２）に関し、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａの移動距離は、上下方向に係る第３の移動経路と水平方向に係る別経路（第１の移動経路または第２の移動経路）の間で異なる。
【５０８５】
上述の（ＷＤ３）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａの移動距離に応じて遊技者にとっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である。すなわち、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａが最上位置から最下位置まで移動すると、確変付き大当たりの報知または示唆となる。また、第１中間位置にある可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａが水平方向に移動すると、通常大当たりの報知または示唆となる。
【５０８６】
上述の（ＷＤ４）に関し、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａの移動方向は、上下方向に係る第３の移動経路と水平方向に係る別経路（第１の移動経路または第２の移動経路）の間で異なる。
【５０８７】
上述の（ＷＤ５）に関し、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａの移動方向に応じて遊技者にとっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である。すなわち、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａが最上位置から最下位置まで上下方向に移動すると、確変付き大当たりの報知または示唆となる。また、第１中間位置にある可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａが水平方向に移動すると、通常大当たりの報知または示唆となる。
【５０８８】
上述の（ＷＤ６）に関し、本実施例に係るパチンコ機は、複数の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、上下方向に係る移動経路に沿って設けられ、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを第１

中間位置における水平方向の移動経路、または第２中間位置における水平方向の移動経路のうちのいずれかの経路（別経路）に移動させるものであり、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａが複数の当接面Ｗ１４，Ｗ１６のうちのいずれかに通過するかに応じて遊技者にとっての有利さが異なる特典の付与を報知または示唆可能である。すなわち、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａが最上位置から最下位置に向かう間に第１中間位置で停止し、そこで水平方向に移動する場合、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａは、可動支持部品Ｗ６が有する当接面Ｗ１４を通過したことになる。この場合、遊技者には通常大当たりの特典の付与が報知または示唆される。一方、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａが最上位置から最下位置に向かう間に第２中間位置で停止し、そこで水平方向に移動する場合、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａは、可動支持部品Ｗ７が有する当接面Ｗ１６を通過したことになる。この場合、遊技者には通常大当たりの特典の付与が報知または示唆される。

【５０８９】

上述の（ＷＤ７）に関し、垂直方向と水平方向とに移動する経路（図３７７（ａ）に示す第１経路や、同（ｃ）に示す第２経路）を所定の移動経路、垂直方向のみに移動する経路（同（ｂ）（ｄ）に示す外れ経路、同（ｅ）に示す第３経路）を別経路と捉えてもよい。すなわち、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、伸長状態となることで、可動部材Ｗ１，Ｗ２，Ｗ２ａを垂直方向から水平方向に移動する所定の移動経路に沿って移動させ、収縮状態となることで、垂直方向のみに移動する別経路に沿って移動させる。

【５０９０】

また、上述の（ＷＤ７）に関し、本実施例の構成を次のように捉えることもできる。当接部材Ｗ１３は、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａと接触する第１状態となることで、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを最上位置から第１中間位置までの経路である所定の移動経路に沿って移動させる構成としてもよい。この場合、可動支持部品Ｗ６の当接面Ｗ１４は、当接部材Ｗ１３が可動体Ｗ１ｂを押し込んで、可動体Ｗ１ｂが右側に位置する状態（図３７５（ｃ）参照）から、可動体Ｗ１ｂの水平方向における移動速度よりも速く収縮して収縮状態となることで可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａに接触しない第２状態となって、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを右側から左側に向かう別経路に沿って移動させるようにすることもできる。

【５０９１】

上述の（ＷＤ８）に関し、本実施例の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａに接触しない第２状態となることで、例えば、最上位置から最下位置まで可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを移動させる。また、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａに接触して水平方向に押し込む第１状態となることで、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを水平方向に係る別経路に沿って移動させる。

【５０９２】

上述の（ＷＤ９）に関し、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５は、上下方向に係る所定の移動経路に沿って複数あり、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の状態が切り替わる期間が、複数の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の間で異なる。

【５０９３】

上述の（ＷＤ１０）に関し、水平方向に係る別経路は、第１中間位置における別経路と第２中間位置における別経路とがあり、別経路の種別に応じて複数の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を有し、複数ある別経路のうち第１中間位置における別経路に関する当接部材Ｗ１３の状態が切り替わるパターンと、第２中間位置における当接部材Ｗ１５の状態が切り替わるパターンとが互いに異なる。すなわち、第１中間位置における水平方向の別経路に関する当接部材Ｗ１３の状態が切り替わるのは、通常大当たりに当選したときであり、第２中間位置における水平方向の別経路に関する当接部材Ｗ１５の状態が切り替わるのは、時短付き大当たりに当選したときである。

【５０９４】

上述の（ＷＤ１１）に関し、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを第１中間位置における水平方向の別経路に通過させる間、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、可動部材Ｗ１ｂ

，Ｗ２，Ｗ２ａを第１中間位置に係る別経路に通過させるように可動支持部品Ｗ６が有する当接部材Ｗ１３の状態の切り替えを実行し、その際、可動支持部品Ｗ７が有する当接部材Ｗ１５の状態の切り替えを実行しない。そして、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを第２中間位置に係る別経路に通過させるように可動支持部品Ｗ７が有する当接部材Ｗ１５の状態の切り替えを実行し、その際、可動支持部品Ｗ６が有する当接部材Ｗ１３の状態の切り替えを実行しない。また、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを最上位置から最下位置に向かう第３の移動経路に通過させる間、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、可動部材Ｗ１ｂ，Ｗ２，Ｗ２ａを上下方向に通過させるように可動支持部品Ｗ６，可動支持部品Ｗ７における当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の状態の切り替えを実行しない。

【実施例４８】

【５０９５】

以降、実施例４８に係るパチンコ機について説明する。実施例４８に係るパチンコ機は、実施例４５と同様な構成となっているが、可動役物を用いた演出の態様が大きく異なる（図３８０参照）。可動部材Ｗ１，Ｗ２は、移動経路に沿って移動可能する点は共通しているが、可動部材Ｗ１，Ｗ２が中間位置で停止するか否かではなく、可動部材Ｗ１，Ｗ２の中間位置における当接部材Ｗ１３，Ｗ１５との当接態様および当接後の可動役物Ｗ１，Ｗ２の移動態様に着目するものである。そのために、可動部材Ｗ１，Ｗ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５との当接態様を見せるための演出視認領域Ｗｆ１Ｒ，Ｗｆ１Ｌがセンターフレーム４７の左右対象位置に設けられている。演出視認領域Ｗｆ１については後述する。

【５０９６】

図３８１（ａ）は、可動役物Ｗ１とその周辺の構成を説明している。図示では、センターフレーム４７を省略しているため、演出視認領域ｗｆ１から見える領域も実線で示している。本例では、可動役物Ｗ１を支持する支持ロッドＷ２の左端と右端の形状が実施例４５と異なる。本例では、支持ロッドＷ２を支持ロッドＷｆ２と呼ぶ。支持ロッドＷｆ２については後述する。なお、以下では可動役物Ｗ１と支持ロッドＷｆ２を総称して呼ぶときは、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と呼ぶ。

【５０９７】

図３８１（ｂ）は、可動役物Ｗ１が最上位置にある場合について説明している。演出視認領域Ｗｆ１Ｒ，Ｗｆ１Ｌは左右対称であるので、演出視認領域Ｗｆ１Ｒについて説明する。演出視認領域Ｗｆ１Ｒは、（ｂ）ではやや広い左斜め斜線で示す領域、すなわち、センターフレーム４７の背面側に位置する可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ７Ｒの一部が視認可能となる領域である。可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ７Ｒの一部とは、第１中間位置の当接部材Ｗ１３と、第２中間位置の当接部材Ｗ１５である。当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を変位させるソレノイド本体は、美観の観点から演出視認領域ｗｆ１から外れた位置に配設されているが、ソレノイド本体が演出視認領域Ｗｆ１から見えていても構わない。演出視認領域Ｗｆ１は、センターフレーム４７が透過性が無い（背後が見えない）もしくは透過性が低い（磨りガラスのように背後が見える）樹脂で形成されている場合は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を視認可能とするためのアクリル樹脂などの透過性の高い樹脂（無色透明もしくは有色透明）で形成された窓部である。また、演出視認領域Ｗｆ１は、センターフレーム４７が透過性の高い樹脂で形成されている場合は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の前面以外を背後が視認し難い装飾で覆い、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の前面を視認し易くされた領域であってもよい。

【５０９８】

図３８１（ｃ）は、図３８１（ｂ）における基板Ｗ３の上端部を拡大した図であって、落下した可動役物Ｗ１を最上位置まで引き上げる機構について説明している。上述した実施例４５では、可動役物上昇機構は、ワイヤＷ２０，上方プーリＷ２１，巻き取りプーリＷ２２，モータＷ２３およびクラッチＷ２４で構成されていたが、本例では、ギア機構Ｗｆ４が加わっている。このギア機構Ｗｆ４は、可動役物Ｗ１を落下させる際に、可動役物Ｗ１の落下速度を落とすための低速用ギアを備える。本例では、後述するように可動役物Ｗ１をゆっくりと落下させながら演出を行うからである。ギア機構Ｗｆ４は、可動役物Ｗ

１を上昇させる際には、素早く巻き上げることができるように、高速用ギアに切り換えることができるものであってもよい。なお、本例は、可動役物Ｗ１をゆっくりと落下させながら演出を行うことが好ましいが、実施例４５のように可動役物Ｗ１を自由落下させながら後述する演出を行うことも可能である。

【５０９９】

次に、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２をゆっくりと落下させながら行う演出について、もう少し詳細に説明する。

【５１００】

可動部材Ｗ１，Ｗｆ２をゆっくりと落下させながら行う演出は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際の可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部との位置関係に応じて遊技者にとっての有利さが変化するように構成されている。このような演出を実現するために、支持ロッドＷｆ２の遊技機正面視で左端部と右端部の形状は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接される際の被当接箇所の位置に応じて異なる形状としている。

【５１０１】

図３８２（ａ）は、支持ロッドＷｆ２の右側の被当接箇所を拡大した図である。支持ロッドＷｆ２は左右対称の形状であるので、左側にも被当接箇所を有する。右側を被当接箇所Ｗｆ３Ｒと呼び、左側を被当接箇所Ｗｆ３Ｌと呼ぶ。なお、以下では断りのない限り遊技機正面視を基準として、被当接箇所Ｗｆ３Ｒについて説明する。支持ロッドＷｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、支持ロッドＷｆ２の右端部である。被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、略台形形状であって、その上辺が右端に位置する形状である。詳細には、被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、上述した略台形形状の上辺に相当する垂直辺と、略台形形状の斜辺とを有する。つまり、支持ロッドＷｆ２の側面視では、支持ロッドＷｆ２は、上述した垂直片を一辺とする矩形状の上側当接面Ｗｆ３ａと、上述した斜辺を一辺とする矩形状の下側当接面Ｗｆ３ｂとを有する。

【５１０２】

図３８２（ａ）には、被当接箇所Ｗｆ３Ｒに当接される当接部材Ｗ１３が示されている。ここで、以下での説明のために被当接箇所Ｗｆ３Ｒと当接部材Ｗ１３との位置について説明する。被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、上から順番に、上側当接面Ｗｆ３ａの上端と同じ高さである上位置Ａと、上側当接面Ｗｆ３ａと下側当接面Ｗｆ３ｂとの境界である中位置Ｂと、下側当接面Ｗｆ３ｂの下端と同じ高さである下位置Ｃとに分けられる。当接部材Ｗ１３は、当接部材Ｗ１３の上端と同じ高さである上位置Ｄと、当接部材Ｗ１３の下端と同じ高さである下位置Ｅとに分けられる。なお、当接部材Ｗ１５も同じである。

【５１０３】

図３８２（ｂ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第１の態様で当接した状態を拡大した図である。第１の態様は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が中間位置で僅かに持ち上がる態様である。具体的には、第１の態様は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒのうち下側当接面ｗｆ３ｂに当接部材Ｗ１３の先端（その上部）が当接し、ソレノイドの付勢力が可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の荷重に勝ることによって可動部材Ｗ１，Ｗｆ２を押し上げる態様である。なお、当接部材Ｗ１３にリンク機構などを用いて可動部材Ｗ１，Ｗｆ２を大きく持ち上げてもよい。

【５１０４】

図３８２（ｃ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第２の態様で当接した状態を拡大した図である。第２の態様は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が中間位置からずれ落ちていく態様である。具体的には、第２の態様は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒのうち上側当接面Ｗｆ３ａに当接部材Ｗ１３の先端面が当接するが、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の自重と上側当接面Ｗｆ３ａの滑らかさによって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がゆっくりとずれ落ちていく態様である。

【５１０５】

図３８２（ｄ）～（ｆ）は、可動支持部品の制御の詳細を示す図である。（ｄ）は、各

伸縮パターンと各中間位置での可動支持部品との関係を示す。（ｅ）は、各伸縮パターンと各中間位置での可動部材の被当接箇所との関係を示す。（ｆ）は、各伸縮パターンと各中間位置での当接部材Ｗ１３，１５の先端部の移動幅との関係を示す。以下、（ｄ）～（ｆ）を詳細に説明する。

【５１０６】

ここで、本例における可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の伸縮パターンＤ，Ｅ，Ｆについて説明する。実施例４５と同様に、伸縮パターンＤは、通常大当たりを示唆する伸縮パターンであり、伸縮パターンＥは、時短大当たりを示唆する伸縮パターンであり、伸縮パターンＦは、確変大当たりを示唆する伸縮パターンである。なお、伸縮パターンによって示唆される情報は、遊技者にとって有利な情報であれば、大当たり期待度の大きさを示唆ものであってもよい。大当たり期待度の示唆は、例えば伸縮パターンＤであれば大当たり期待度３０パーセントを示唆し、伸縮パターンＥであれば大当たり期待度６０パーセントを示唆し、伸縮パターンＦであれば大当たり期待度９０パーセントを示唆するものである。また、伸縮パターンによって示唆される情報は、下にゆくほど有利なものであってもよいし、上にゆくほど有利なものであってもよい。

【５１０７】

（ｄ）を参照して各伸縮パターンにおける各中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ７Ｒの伸縮タイミングについて説明する。伸縮パターンＤにおいて、第１中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの下位置Ｃが概ね当接部材Ｗ１３の上位置Ｄにくるタイミングで伸長し、第２中間位置での可動支持部品Ｗ７Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１５の下位置Ｅにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターンＤにおいて、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第１中間位置においてわずかに停止するように見え（実際にはわずかに持ち上がり）、第２中間位置においてもわずかに停止しているように見える（実際には落下速度よりもゆっくりとずれ落ちる）落下態様をとる。ただし、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２では、その背後では動画像が激しく動く変動表示演出が表示されていることから、第１中間位置でのわずかな持ち上がりやゆっくりとしたずれ落ちを、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２のみを見るだけでは把握することが難しい。そのため、遊技者は、被当接箇所Ｗｆ３Ｌ，Ｗｆ３Ｒを注視することで、このわずかな持ち上がりや、ゆっくりとしたずれ落ちを見分けることができる。これは、以下の伸縮パターンＥ，Ｆにおいても同様である。遊技者は、少なくとも第１中間位置において被当接箇所Ｗｆ３Ｒがわずかに持ち上がることを視認できれば、通常大当たりの示唆であることを把握することができる。もちろん、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様によって把握しても構わない。

【５１０８】

伸縮パターンＥにおいて、第１中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１３の下位置Ｅにくるタイミングで伸長し、第２中間位置での可動支持部品Ｗ７Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの下位置Ｃが概ね当接部材Ｗ１５の上位置Ｄにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターンＥにおいて、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第１中間位置においてわずかに停止するように見え（実際には落下速度よりもゆっくりとずれ落ち）、第２中間位置においてもわずかに停止しているように見える（実際にはわずかに持ち上がり）落下態様をとる。遊技者は、少なくとも第２中間位置において被当接箇所Ｗｆ３Ｒがわずかに持ち上がることを視認できれば、時短大当たりの示唆であることを把握することができる。

【５１０９】

伸縮パターンＦにおいて、第１中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１３の下位置Ｅにくるタイミングで伸長し、第２中間位置での可動支持部品Ｗ７Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１５の下位置Ｅにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターンＦにおいて、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第１中間位置においてわずかに停止するように見え（実際には落下速度よりもゆっくりとずれ落ち）、第２中間位置においても

わずかに停止しているように見える（実際には落下速度よりもゆっくりとずれ落ちる）落下態様をとる。遊技者は、少なくとも第１中間位置および第２中間位置において被当接箇所Ｗｆ３Ｒの持ち上がりが無いことを視認できれば、確変大当たりの示唆であることを把握することができる。

【５１１０】

（ｅ）を参照して各伸縮パターンにおける各中間位置での可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｌ，Ｗｆ３Ｒについて説明する。伸縮パターンＤにおいて、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、下側当接面Ｗｆ３ｂとなり、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、上側当接面Ｗｆ３ａとなる。伸縮パターンＥにおいて、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、上側当接面Ｗｆ３ａとなり、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、下側当接面Ｗｆ３ｂとなる。伸縮パターンＦにおいて、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、上側当接面Ｗｆ３ａとなり、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、上側当接面Ｗｆ３ａとなる。このように、遊技者にとっての有利さ（ここでは大当たり種別）に応じて第１中間位置および第２中間位置における被当接箇所Ｗｆ３Ｒがどこであるかが異なるので、遊技者は、第１中間位置および第２中間位置における被当接箇所Ｗｆ３Ｒがどこであるかに応じて、遊技者にとっての有利な情報の示唆を得ることができる。

【５１１１】

（ｆ）を参照して各伸縮パターンにおける各中間位置での当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動幅（移動距離）について説明する。伸縮パターンＤにおいて、第１中間位置での当接部材Ｗ１３の先端部の移動幅は、第２中間位置における当接部材Ｗ１５の先端部の移動幅ｇよりも広い移動幅ｆ（図中では「広い（ｆ）」と呼ぶ）であり、第２中間位置での当接部材Ｗ１５の先端部の移動幅は、第１中間位置における当接部材Ｗ１３の先端部の移動幅ｆよりも短い移動幅ｇ（図中では「狭い（ｇ）」）である。伸縮パターンＥにおいて、第１中間位置での当接部材Ｗ１３の先端部の移動幅は狭い移動幅ｇであり、第２中間位置での当接部材Ｗ１５の先端部の移動幅は広い移動幅ｆである。伸縮パターンＦにおいて、第１中間位置での当接部材Ｗ１３の先端部の移動幅は狭い移動幅ｇであり、第２中間位置での当接部材Ｗ１５の先端部の移動幅は狭い移動幅ｇである。すなわち、遊技者にとっての有利さに応じて第１中間位置および第２中間位置における当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動幅が広い・狭いが異なるので、遊技者は、第１中間位置および第２中間位置における当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動幅が広いか狭いかに応じて、遊技者にとっての有利な情報の示唆を得ることもできる。

【５１１２】

図３８３（ａ）から（ｃ）は、伸縮パターンＤにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。図３８４（ｄ）から（ｆ）は、図３８３に続く伸縮パターンＤにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。各図において当接箇所は、右側を拡大して示している。以下の説明でも右側の当接箇所を中心に説明する。可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作は、実施例４５と同様に変動表示演出中に実行されているものとする。

【５１１３】

（ａ）に示すように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、初期位置である最上位置に位置する。伸縮パターンＤにおける動作が開始されると、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、例えば約２秒を掛けて最上位置から第１中間位置に到達するというような非常にゆっくりとした速度で落下する。（ｂ）に示すように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｒが第１中間位置にゆっくりと近付いてくる。これにより、このタイミングで当接部材Ｗ１３が伸長すれば、少なくとも通常大当たりに当選しているという期待感を抱かせることができる。（ｂ）に示すように被当接箇所Ｗｆ３Ｒの下位置Ｃが当接部材Ｗ１３の上位置Ｄを過ぎた直後のタイミングで、当接部材Ｗ１３は被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける下側当接面Ｗｆ３ｂに当接するように伸長される。このとき、遊技者は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所が下側当接面Ｗｆ３ｂであることや、当接部材Ｗ１３の移動幅が広い移動幅ｆであることを見極めることができれば、この可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の落下演出が通常大当たりを示唆するものであると認識することができる。

【５１１４】
（ｃ）に示すように、当接部材Ｗ１３が被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける下側当接面Ｗｆ３ｂに当接した直後、ソレノイドによる当接部材Ｗ１３の付勢力が可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の荷重に勝ることによって、第１中間位置において可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がわずかに持ち上がる。このように、上述した（ｂ）に示すタイミングで被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所や当接部材Ｗ１３の移動幅を見極めることができなくても、第１中間位置における被当接箇所Ｗｆ３Ｒの全体的な動きによって落下演出の示唆内容を認識することもできる。
【５１１５】
（ｄ）に示すように、第１中間位置において可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がわずかに持ち上がった後、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は経路に沿ってゆっくりと落下していく。可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、例えば約２秒を掛けて第１中間から第２中間位置に到達するというような非常にゆっくりとした速度で落下する。（ｄ）に示すように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｒが第２中間位置にゆっくりと近付いてくる。もし、第１中間位置における当接態様を見逃していたとしても、このタイミングで当接部材Ｗ１５が伸長すれば、少なくとも時短大当たりに当選しているという期待感を抱かせることができる。もちろん、第１中間位置における当接態様をしっかりと確認できていれば、通常大当たりであるという確信をもって第２中間位置における当接態様を見ることができる。
【５１１６】
（ｅ）に示すように被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが当接部材Ｗ１３の下位置Ｅを過ぎた直後のタイミングで、当接部材Ｗ１３は被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける上側当接面Ｗｆ３ａに当接するように伸長される。このとき、遊技者は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所が上側当接面Ｗｆ３ａであることや、当接部材Ｗ１３の移動幅が狭い移動幅ｇであることを見極めることができれば、この可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の落下演出が通常大当たりの示唆であると確信を持つことができる。
【５１１７】
（ｆ）に示すように第２中間位置をゆっくりとずれ落ちた可動部材Ｗｆ１，Ｗｆ２は、最下位置までゆっくりと落下する。その後、可動部材Ｗｆ１，Ｗｆ２は最上位置まで巻き上げられる。これにより伸縮パターンＤの動作が終了する。
【５１１８】
図３８５（ａ）から（ｃ）は、伸縮パターンＥにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。図３８６（ｄ）から（ｆ）は、図３８５に続く伸縮パターンＥにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。
【５１１９】
（ａ）に示すように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、初期位置である最上位置に位置する。伸縮パターンＥにおける動作が開始されると、伸縮パターンＤと同様にゆっくりとした速度で落下する。（ｂ）に示すように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｒが第１中間位置にゆっくりと近付いてくる。ここでは、このタイミングで当接部材Ｗ１３が伸長すれば少なくとも通常大当たりへの当選が明らかになるが、通常大当たりであるよりも時短大当たりであることを遊技者は望むので、第１中間位置では伸長せずにこのまま通過してほしい、という想いを抱かせることができる。（ｂ）に示すように被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが当接部材Ｗ１３の下位置Ｅを過ぎた直後のタイミングで、当接部材Ｗ１３は被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける上側当接面Ｗｆ３ａに当接するように伸長される。このとき、遊技者は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所が上側当接面Ｗｆ３ａであることや、当接部材Ｗ１３の移動幅が狭い移動幅ｇであることを見極めることができれば、この可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の落下演出が時短大当たりの示唆かもしれないと認識することができる。
【５１２０】
（ｃ）に示すように、当接部材Ｗ１３が被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける上側当接面Ｗｆ３ａに当接した直後、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は第１中間位置からゆっくりとずれ落ちる。こ

のように、上述した（ｂ）に示すタイミングで被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所や当接部材Ｗ１３の移動幅を見極めることができなくても、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの全体的な動きによって落下演出の示唆内容を認識することもできる。

【５１２１】

この後、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｒが第２中間位置にゆっくりと近付いてくる。ここでは、このタイミングで当接部材Ｗ１５が伸長すれば少なくとも時短大当たりへの当選が明らかになるが、時短大当たりであるよりも確変大当たりであることを遊技者は望むので、第２中間位置では伸長せずにこのまま通過してほしい、という想いを抱かせることができる。

【５１２２】

（ｄ）に示すように被当接箇所Ｗｆ３Ｒの下位置Ｃが当接部材Ｗ１５の上位置Ｄを過ぎた直後のタイミングで、当接部材Ｗ１５は被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける下側当接面Ｗｆ３ｂに当接するように伸長される。このとき、遊技者は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所が下側当接面Ｗｆ３ｂであることや、当接部材Ｗ１５の移動幅が広い移動幅ｆであることを見極めることができれば、この可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の落下演出が時短大当たりを示唆するものであると認識することができる。

【５１２３】

（ｅ）に示すように、当接部材Ｗ１５が被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける下側当接面Ｗｆ３ｂに当接した直後、ソレノイドによる当接部材Ｗ１３の付勢力が可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の荷重に勝ることによって、第２中間位置において可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がわずかに持ち上がる。このように、上述した（ｄ）に示すタイミングで被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所や当接部材Ｗ１５の移動幅を見極めることができなくても、第２中間位置における被当接箇所Ｗｆ３Ｒの全体的な動きによって落下演出の示唆内容を認識することもできる。

【５１２４】

（ｆ）に示すように第２中間位置においてわずかに持ち上がった可動部材Ｗｆ１，Ｗｆ２は、最下位置までゆっくりと落下する。その後、可動部材Ｗｆ１，Ｗｆ２は最上位置まで巻き上げられる。これにより伸縮パターンＥの動作が終了する。

【５１２５】

図３８７（ａ）から（ｃ）は、伸縮パターンＦにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。図３８８（ｄ）から（ｅ）は、図３８７に続く伸縮パターンＦにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。

【５１２６】

（ａ）に示すように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、初期位置である最上位置に位置する。伸縮パターンＦにおける動作が開始されると、伸縮パターンＥ，Ｄと同様にゆっくりとした速度で落下する。（ｂ）に示すように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｒが第１中間位置にゆっくりと近付いてくる。ここでは、このタイミングで当接部材Ｗ１３が伸長すれば少なくとも通常大当たりへの当選が明らかになるが、通常大当たりであるよりも確変大当たりであることを遊技者は望むので、第１中間位置では伸長せずにこのまま通過してほしい、という想いを抱かせることができる。（ｂ）に示すように被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが当接部材Ｗ１３の下位置Ｅを過ぎた直後のタイミングで、当接部材Ｗ１３は被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける上側当接面Ｗｆ３ａに当接するように伸長される。このとき、遊技者は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所が上側当接面Ｗｆ３ａであることや、当接部材Ｗ１３の移動幅が狭い移動幅ｇであることを見極めることができれば、この可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の落下演出が確変大当たりの示唆かもしれないと認識することができる。

【５１２７】

（ｃ）に示すように、当接部材Ｗ１３が被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける上側当接面Ｗｆ３ａに当接した直後、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は第１中間位置からゆっくりとずれ落ちる。このように、上述した（ｂ）に示すタイミングで被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場

所や当接部材Ｗ１３の移動幅を見極めることができなくても、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの全体的な動きによって落下演出の示唆内容を認識することもできる。

【５１２８】

この後、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｒが第２中間位置にゆっくりと近付いてくる。ここでは、このタイミングで当接部材Ｗ１５が伸長しなければ確変大当たりへの当選が明らかになるので、第２中間位置では伸長せずにこのまま通過してほしい、という想いを抱かせることができる。

【５１２９】

（ｄ）に示すように被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが当接部材Ｗ１５の下位置Ｅを過ぎた直後のタイミングで、当接部材Ｗ１５は被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける上側当接面Ｗｆ３ａに当接するように伸長される。このとき、遊技者は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒにおける当接箇所の場所が上側当接面Ｗｆ３ａであることや、当接部材Ｗ１５の移動幅が狭い移動幅ｇであることを見極めることができれば、この可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の落下演出が確変大当たりの示唆であると認識することができる。

【５１３０】

（ｆ）に示すように第２中間位置からゆっくりとずれ落ちた可動部材Ｗｆ１，Ｗｆ２は、最下位置までゆっくりと落下する。その後、可動部材Ｗｆ１，Ｗｆ２は最上位置まで巻き上げられる。これにより伸縮パターンＦの動作が終了する。

【５１３１】

このように、伸縮パターンＤ，Ｅ，Ｆでは、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，１５の先端部に当接する際の可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部との位置関係によって、遊技者にとっての有利さが異なることを示唆することができる。

【５１３２】

＜変形例１＞

図３８９（ａ）は、変形例１の支持ロッドＷｆ２の右側の被当接箇所を拡大した図である。本例においても、右側を被当接箇所Ｗｆ３Ｒと呼び、左側を被当接箇所Ｗｆ３Ｌと呼ぶ。なお、以下では上述した実施例と同様に、右側について説明する。被当接領域Ｗｆ３Ｒは、上述した実施例の被当接箇所Ｗｆ３Ｒとは形状が異なる。すなわち、本例の被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、支持ロッドＷｆ２の正面視で頂点を右に傾けた略二等辺三角形状であって、その頂点が右端に位置する形状である。つまり、被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、支持ロッドＷｆ２の側面視では、二等辺三角形状の一方の斜辺を一辺とする矩形状の上側当接面Ｗｆ３ａと、他方の斜辺を一辺とする矩形状の下側当接面Ｗｆ３ｂとを有する。

【５１３３】

被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、上から順番に、上側当接面Ｗｆ３ａの上端と同じ高さである上位置Ａと、上側当接面Ｗｆ３ａと下側当接面Ｗｆ３ｂとの境界（上述した二等辺三角形の頂点）と同じ高さである中位置Ｂと、下側当接面Ｗｆ３ｂの下端と同じ高さである下位置Ｃとに分けられる。当接部材Ｗ１３は、当接部材Ｗ１３の上端と同じ高さである上位置Ｄと、当接部材Ｗ１３の下端と同じ高さである下位置Ｅとに分けられる点は、上述した実施例と同じである。ただし、本例での当接部材Ｗ１３は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂの部位（頂点箇所）が嵌まる中心凹部Ｈが当接部材Ｗ１３の先端面の中央部に設けられている点が上述した実施例とは異なる。なお、当接部材Ｗ１５も同じである。

【５１３４】

図３８９（ｂ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第１の態様で当接した状態を拡大した図である。第１の態様は、上述した実施例と同じく、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が中間位置で僅かに持ち上がる態様である。

【５１３５】

図３８９（ｃ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第２の態様で当接した状態を拡大した図である。第２の態様は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの先端が当接部材Ｗ１３の中心凹部Ｈに嵌まって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が停止する態様である。可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が中心凹部Ｈに嵌まって停止する時間は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が僅かに持ち上がる時間

や可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がずれ落ちる時間と概ね同じである。
【５１３６】
図３８９（ｄ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第３の態様で当接した状態を拡大した図である。第３の態様は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が中間位置からずれ落ちていく態様である。具体的には、第２の態様は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒのうち上側当接面Ｗｆ３ａに当接部材Ｗ１３の先端が当接する（こする）が、上側当接面Ｗｆ３ａの下り傾斜によって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がそのまま落ちていく態様である。
【５１３７】
図３８９（ｅ）～（ｇ）は、可動支持部品の制御の詳細を示す図である。（ｅ）は、各伸縮パターンと各中間位置での可動支持部品との関係を示す。（ｆ）は、各伸縮パターンと各中間位置での可動部材の被当接箇所との関係を示す。（ｇ）は、各伸縮パターンと各中間位置での当接部材Ｗ１３，１５の先端部の移動幅との関係を示す。以下、（ｅ）～（ｇ）を、上述した図３８２（ｄ）～（ｆ）との違いを中心に詳細に説明する。
【５１３８】
伸縮パターンＤ，Ｅ，Ｆは、基本的には上述した実施例の伸縮パターンＤ，Ｅ，Ｆと同様である。ただし、当接部材Ｗ１３が被当接箇所Ｗｆ３Ｒの上側当接面Ｗｆ３ａに当接した際の動作が、上述した実施例ではゆっくりとずれ落ちる動作であったが、本例では当接部材Ｗ１３の先端によって上側当接面Ｗｆ３ａがこすられた後、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がそのままゆっくり落下する動作である点が異なる。
【５１３９】
本例では、伸縮パターンＤ，Ｅ，Ｆに加えて、伸縮パターンＤｆａｋｅ，Ｅｆａｋｅという２種類の伸縮パターンが設けられている点が上述した実施例とは異なる。伸縮パターンＤｆａｋｅは、通常大当たりと見せかけて外れであることを示す伸縮パターンである。以下では伸縮パターンＤと伸縮パターンＤｆａｋｅとの違いについて説明する。図３９０も適宜参照する。なお、図３９０（ａ）（ｂ）は、伸縮パターンＤｆａｋｅにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。この図３９０に示す伸縮パターンＤｆａｋｅは、図３８３（ａ）（ｂ）に示した伸縮パターンＤの動作に対応している。
【５１４０】
（ｅ）に示すように、伸縮パターンＤにおいて、第１中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの下位置Ｃが概ね当接部材Ｗ１３の上位置Ｄにくるタイミングで伸長し、第２中間位置での可動支持部品Ｗ７Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１５の下位置Ｅにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターンＤにおいて、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第１中間位置においてわずかに停止するように見え（実際にはわずかに持ち上がり）、第２中間位置においては当接部材Ｗ１５にこすられた後は停止せずにゆっくりと落下する落下態様をとる。
【５１４１】
これに対して、伸縮パターンＤｆａｋｅにおいて、第１中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１３の中心凹部Ｈに合うタイミングで伸長し、第２中間位置での可動支持部品Ｗ７Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１５の下位置Ｅにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターンＤｆａｋｅにおいて、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第１中間位置においてわずかに停止し（伸縮パターンＤのような持ち上がりが無く）、第２中間位置においては当接部材Ｗ１５にこすられた後は停止せずにゆっくりと落下する落下態様をとる。
【５１４２】
また、（ｆ）に示すように、伸縮パターンＤでは、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが下側当接面Ｗｆ３ｂであり、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが上側当接面Ｗｆ３ａであるが、伸縮パターンＤｆａｋｅでは、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが中位置Ｂ（上述した頂点箇所）であり、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが上側当接面Ｗｆ３ａであるという点で、異なっている。

【５１４３】
（ｇ）を参照して伸縮パターンＤｆａｋｅにおける当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動幅（移動距離）について説明する。伸縮パターンＤｆａｋｅにおいて、第１中間位置での当接部Ｗ１４の移動幅は、当接部Ｗ１４の移動幅の中で最も狭い移動幅ｉ（図中では「最も狭い（ｉ）」）であり、第２中間位置での当接部Ｗ１６の移動幅は、移動幅ｉよりも広い移動幅ｈ（図中では「（ｉ）よりも広い（ｈ）」）である。すなわち、遊技者にとっての有利さに応じて第１中間位置および第２中間位置における先端部の移動幅が最も狭いか、それよりも広いかが異なるので、遊技者は、第１中間位置および第２中間位置における先端部の移動幅が最も狭いか否かに応じて、伸縮パターンＤ，Ｄｆａｋｅを識別し、遊技者にとっての有利な情報の示唆を得ることもできる。
【５１４４】
このように、伸縮パターンＤと伸縮パターンＤｆａｋｅは、互いによく似た動きをしているが、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒの場所の違い（上側当接面Ｗｆ３ａであるか中位置Ｂであるか）、移動幅の違い（最も狭い移動幅ｉであるか否か）、または、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒの全体的な動きの違い（被当接箇所Ｗｆ３Ｒが持ち上がるか、単に停止するか）を見極めることができれば、識別することができる。
【５１４５】
次に、以下では、伸縮パターンＥと伸縮パターンＥｆａｋｅとの違いについて説明する。図３９１も適宜参照する。なお、図３９１（ｄ）（ｅ）は、伸縮パターンＥｆａｋｅにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作を説明する図である。この図３９１に示す伸縮パターンＥｆａｋｅは、図３８６（ｅ）（ｆ）に示した伸縮パターンＥの動作に対応している。
【５１４６】
（ｅ）に示すように、伸縮パターンＥにおいて、第１中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１５の下位置Ｅにくるタイミングで伸長し、第２中間位置での可動支持部品Ｗ７Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの下位置Ｃが概ね当接部材Ｗ１３の上位置Ｄにくるタイミングで伸長する。この伸縮パターンＥにおいて、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第１中間位置においては当接部材Ｗ１３にこすられた後は停止せずにゆっくりと落下し、第２中間位置においてわずかに停止するように見える（実際にはわずかに持ち上がる）落下態様をとる。
【５１４７】
これに対して、伸縮パターンＥｆａｋｅにおいて、第１中間位置での可動支持部品Ｗ６Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１３の下位置Ｅにくるタイミングで伸長し、第２中間位置での可動支持部品Ｗ７Ｒは、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中位置Ｂが概ね当接部材Ｗ１５の中心凹部Ｈに合うタイミングで伸長する。この伸縮パターンＥｆａｋｅにおいて、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２は、最上位置から最下位置に落下するまでの間に、第１中間位置においては当接部材Ｗ１３にこすられた後は停止せずにゆっくりと落下し、第２中間位置においてわずかに停止する（伸縮パターンＥのような持ち上がりが無い）落下態様をとる。
【５１４８】
また、（ｆ）に示すように、伸縮パターンＥでは、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが上側当接面Ｗｆ３ａであり、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが下側当接面Ｗｆ３ｂであるが、伸縮パターンＥｆａｋｅでは、第１中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが上側当接面Ｗｆ３ａであり、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒが中位置Ｂ（上述した頂点箇所）であるという点で、異なっている。
【５１４９】
（ｇ）を参照して伸縮パターンＥｆａｋｅにおける当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動幅（移動距離）について説明する。伸縮パターンＥｆａｋｅにおいて、第１中間位置での当接部材Ｗ１３の先端部の移動幅は、移動幅ｉよりも広い移動幅ｈ（図中では「（ｉ）よりも広い（ｈ）」）であり、第２中間位置での当接部材Ｗ１５の先端部の移動幅は、先端部の移動幅の中で最も狭い移動幅ｉ（図中では「最も狭い（ｉ）」）である。すなわ

ち、遊技者にとっての有利さに応じて第１中間位置および第２中間位置における先端部の移動幅が最も狭いか、それよりも広いかが異なるので、遊技者は、第１中間位置および第２中間位置における先端部の移動幅が最も狭いか否かに応じて、伸縮パターンＥ，Ｅｆａｋｅを識別し、遊技者にとっての有利な情報の示唆を得ることもできる。

【５１５０】

このように、伸縮パターンＥと伸縮パターンＥｆａｋｅも、互いによく似た動きをしているが、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒの場所の違い（下側当接面Ｗｆ３ｂであるか中位置Ｂであるか）、移動幅の違い（最も狭い移動幅ｉであるか否か）、または、第２中間位置での被当接箇所Ｗｆ３Ｒの全体的な動きの違い（被当接箇所Ｗｆ３Ｒが持ち上がるか、単に停止するか）を見極めることができれば、識別することができる。

【５１５１】

＜変形例２＞

図３９２（ａ）は、変形例２の支持ロッドＷｆ２の右側の被当接箇所を拡大した図である。本例においても、右側を被当接箇所Ｗｆ３Ｒと呼び、左側を被当接箇所Ｗｆ３Ｌと呼ぶ。なお、以下では上述した実施例と同様に、右側について説明する。被当接領域Ｗｆ３Ｒは、上述した実施例の被当接箇所Ｗｆ３Ｒとは形状が異なる。すなわち、本例の被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、支持ロッドＷｆ２の正面視で円弧が右側に張り出した略半円形状である。つまり、被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、支持ロッドＷｆ２の半球状（側面視では矩形状もしくは円形状）をしており、中心よりも上半分に上側当接面Ｗｆ３ａと、中心よりも下半分に下側当接面Ｗｆ３ｂとを有する。

【５１５２】

被当接箇所Ｗｆ３Ｒは、上から順番に、上側当接面Ｗｆ３ａの上端と同じ高さである上位置Ａと、上側当接面Ｗｆ３ａと下側当接面Ｗｆ３ｂとの境界（被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中心）と同じ高さである中位置Ｂと、下側当接面Ｗｆ３ｂの下端と同じ高さである下位置Ｃとに分けられる。当接部材Ｗ１３は、当接部材Ｗ１３の上端と同じ高さである上位置Ｄと、当接部材Ｗ１３の下端と同じ高さである下位置Ｅとに分けられる点は、上述した実施例と同じである。本例は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端面が被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中心に当接した場合、被当接箇所Ｗｆ３Ｒと当接部材Ｗ１３の先端面との摩擦あるいは挟み込む力によって停止する点が上述した実施例とは異なる。つまり、本例は、中心凹部Ｈを備えない構成でも中間位置で停止させている点で変形例１と異なる。なお、当接部材Ｗ１５も同じである。

【５１５３】

図３９２（ｂ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第１の態様で当接した状態を拡大した図である。第１の態様は、上述した実施例と同じく、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が中間位置で僅かに持ち上がる態様である。

【５１５４】

図３９２（ｃ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第２の態様で当接した状態を拡大した図である。第２の態様は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの中心が当接部材Ｗ１３の先端面に当接し、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が停止する態様である。

【５１５５】

図３９２（ｄ）は、支持ロッドＷｆ２と当接部材Ｗ１３とが第３の態様で当接した状態を拡大した図である。第３の態様は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が中間位置からずれ落ちていく態様である。具体的には、第２の態様は、被当接箇所Ｗｆ３Ｒのうち上側当接面Ｗｆ３ａに当接部材Ｗ１３の先端が当接する（こする）が、上側当接面Ｗｆ３ａの曲面によって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２がそのまま落ちていく態様である。

【５１５６】

本例における伸縮パターンＤ，Ｅにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作と、第３図柄表示装置４２の表示態様とを関連付けてもよい。図３９３は、伸縮パターンＤにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作と第３図柄表示装置４２の表示態様を説明する図である。図３９４は、伸縮パターンＥにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作と第３図柄表示装置４２の表

示態様を説明する図である。

【５１５７】

本例での伸縮パターンＤと表示態様との関係について説明する。図３９３に示すように、当接部材Ｗ１３が被当接領域Ｗｆ３Ｒに当接することによって可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第１中間位置においてゆっくり持ち上がった後、第３図柄表示装置４２には、遊技者にとって有利になることを示唆ないし報知する有利画像Ｗｆ６ａが表示される。本例では、第１中間位置においてこのゆっくり持ち上がる動作が行われた場合には、通常大当たりが示唆されるので、有利画像Ｗｆ６ａは、「熱い」という文字画像が表示される。有利画像Ｗｆ６ａは、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と重ならない表示領域に表示される。有利画像Ｗｆ６ａは、遊技者にとって有利になることを示唆ないし報知するものであれば、有利になることを示すキャラクタ画像であってもよいし、「第１中間位置、当接良好」のようにあいまいに示唆ないし報知する画像であってもよい。遊技者にとって有利になることを示唆ないし報知するものであれば、音出力、センターフレーム４７など所定の装飾部の発光であってもよい。

【５１５８】

有利画像Ｗｆ６ａは、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が持ち上がった位置を維持する例えば１秒間は表示されるように設定されている。有利画像Ｗｆ６ａの表示終了のタイミングは、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が所定の位置（例えば第１中間位置と第２中間位置との距離の半分）まで落下したタイミングであってもよい。

【５１５９】

このように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第１中間位置においてゆっくり持ち上がった後のタイミングで、第３図柄表示装置４２に有利画像Ｗｆ６ａを表示することで、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの当接場所や全体の動作などを見極めることができなかった遊技者に対しても、有利さの示唆を与えることができる。

【５１６０】

次に、伸縮パターンＥと表示態様との関係について説明する。図３９４に示すように、当接部材Ｗ１５が被当接領域Ｗｆ３Ｒに当接することによって可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第２中間位置においてゆっくり持ち上がった後には、第３図柄表示装置４２には、有利画像Ｗｆ６ｂが表示される。本例では、第２中間位置においてこのゆっくり持ち上がる動作が行われた場合には、時短大当たりが示唆されるので、有利画像Ｗｆ６ｂは、「激熱」という文字画像が表示される。有利画像Ｗｆ６ｂは、第１中間位置での当接後よりも有利になることを示す別のキャラクタ画像であってもよいし、「第２中間位置、当接良好」のような画像であってもよい。別の音出力、発光であってもよい。

【５１６１】

有利画像Ｗｆ６ｂの表示終了のタイミングは、第１中間位置での当接後と同じ時間でもよいが、より有利の示唆であることを考慮し、１秒よりも長い時間としてもよい。有利画像Ｗｆ６ｂの表示終了のタイミングは、第１中間位置での当接後よりも短い／長い距離を移動したタイミングでもよい。

【５１６２】

このように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第１中間位置，第２中間位置においてゆっくり持ち上がった後のタイミングで、第３図柄表示装置４２に有利画像Ｗｆ６ｂを表示することで、被当接箇所Ｗｆ３Ｒの当接場所や全体の動作などを見極めることができなかった遊技者に対しても、有利さの示唆を与えることができる。

【５１６３】

＜変形例３＞

本例における伸縮パターンＤ，Ｅにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作だけでなく、伸縮パターンＤｆａｋｅ，Ｅｆａｋｅにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作と、第３図柄表示装置４２の表示態様とを関連付けてもよい。図３９５は、伸縮パターンＤｆａｋｅにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作と第３図柄表示装置４２の表示態様を説明する図である。図３９６は、伸縮パターンＥｆａｋｅにおける可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の動作と第３図柄

表示装置４２の表示態様を説明する図である。
【５１６４】
図３９５を参照して本例での伸縮パターンＤｆａｋｅと表示態様との関係について説明する。（ｂ）は、当接部材Ｗ１３が被当接領域Ｗｆ３Ｒに当接することによって可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第１中間位置において停止している状態を示している。（ｃ）は、（ｂ）の後、当接部材Ｗ１３が被当接領域Ｗｆ３Ｒから離間することによって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が落下している状態を示している。このとき、（ｃ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、有利さが低いことを示唆ないし報知する低有利画像Ｗｆ７ａが表示される。本例での伸縮パターンＤｆａｋｅは、通常大当たりに当選する可能性が５０パーセントであるときに選択される設定となっており、伸縮パターンＤは、通常大当たりに当選する可能性が９０パーセントであるときに選択される設定となっている。低有利画像Ｗｆ７ａは、「熱い！？」という文字画像が表示される。低有利画像Ｗｆ７ａは、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と重ならない表示領域に表示される。低有利画像Ｗｆ７ａは、上述した有利画像Ｗｆ６ａと同様にキャラクタ画像であってもよいし、「第１中間位置、当接良い？」のようにあいまいに示唆ないし報知する画像であってもよい。もちろん音出力、発光であってもよい。表示位置や表示終了タイミングは、有利画像Ｗｆ６ａと同じでもよいし、異なっていてもよい。
【５１６５】
このように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第１中間位置において停止した後のタイミングで、第３図柄表示装置４２に低有利画像Ｗｆ７ａを表示することで、伸縮パターンＤと伸縮パターンＤｆａｋｅとの違いを見極めることができなかった遊技者に対しても、有利さの示唆の違いから見極める機会を与えることができる。
【５１６６】
図３９６を参照して本例での伸縮パターンＥｆａｋｅと表示態様との関係について説明する。（ｄ）は、当接部材Ｗ１５が被当接領域Ｗｆ３Ｒに当接することによって可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第２中間位置において停止している状態を示している。（ｅ）は、（ｄ）の後、当接部材Ｗ１５が被当接領域Ｗｆ３Ｒから離間することによって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が落下している状態を示している。このとき、（ｅ）に示すように、第３図柄表示装置４２には、有利さが低いことを示唆ないし報知する低有利画像Ｗｆ７ｂが表示される。本例での伸縮パターンＥｆａｋｅは、時短大当たりに当選する可能性が５０パーセントであるときに選択される設定となっており、伸縮パターンＥは、時短大当たりに当選する可能性が９０パーセントであるときに選択される設定となっている。低有利画像Ｗｆ７ｂは、「まあまあ熱い！？」という文字画像が表示される。低有利画像Ｗｆ７ｂは、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と重ならない表示領域に表示される。低有利画像Ｗｆ７ｂは、上述した有利画像Ｗｆ６ｂと同様にキャラクタ画像であってもよいし、「第２中間位置、当接まあまあ良い」のようにあいまいに示唆ないし報知する画像であってもよい。もちろん音出力、発光であってもよい。表示位置や表示終了タイミングは、有利画像Ｗｆ６ｂと同じでもよいし、異なっていてもよい。
【５１６７】
このように、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が第２中間位置において停止した後のタイミングで、第３図柄表示装置４２に低有利画像Ｗｆ７ｂを表示することで、伸縮パターンＥと伸縮パターンＥｆａｋｅとの違いを見極めることができなかった遊技者に対しても、有利さの示唆の違いから見極める機会を与えることができる。
【５１６８】
＜変形例４＞
本実施例では、センターフレーム４７には演出視認領域Ｗｆ１Ｒ，Ｗｆ１Ｌが設けられていたが、演出視認領域Ｗｆ１Ｒ，Ｗｆ１Ｌが設けられていない構成あってもよい。このような構成の場合、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接面Ｗ１４，Ｗ１６との当接は視認できないか、視認できたとしても視認し難い状態であるので、可動役物Ｗ１の方が視認し易い。遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接面Ｗ１４，Ｗ１６とが当接するときの可動役物Ｗ

１の移動態様を視認することによって、遊技者にとっての有利さの違いを容易に認識することができる。なお、この場合は、落下演出が行われる期間は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の背後で行われる表示演出を目立ちにくくするなど、視認の妨げにならないようにすることが好ましい。

【５１６９】

＜実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（ＷＦ１）に関し、駆動力を付与して所定の移動経路に沿って最上位置にある可動部材Ｗ１，Ｗｆ２を下方向に移動させる駆動部品である可動支持部品Ｗ５Ｒ，Ｗ５Ｌと、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２に当接する先端部を有する当接部材Ｗ１３，Ｗ１５と、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５を駆動力により移動させる可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌと、移動経路に沿って移動される可動部材Ｗ１，Ｗｆ２に当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部を当接させる第１状態と、移動経路に沿って移動される可動部材Ｗ１，Ｗｆ２に当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部を当接させない第２状態の間を切り替えるように可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が可動部材Ｗ１，Ｗｆ２に当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部を当接させるように可動支持部品Ｗ６Ｒ，Ｗ６Ｌ，Ｗ７Ｒ，Ｗ７Ｌを制御した場合において、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際の可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係に応じ遊技者にとっての有利さの違い（例えば、通常大当たり、時短付き大当たり、確変付き大当たりのいずれが付与されるか）を認識させることが可能となる。

【５１７０】

このように構成することで、所定の移動経路に沿って移動する可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際の可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係によって、有利さの違いを認識させることできる。したがって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２を用いた遊技の興趣性を向上することができる。

【５１７１】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（ＷＧ１）に関し、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部との当接が遊技者に視認可能となるように構成されている。このように構成することで、遊技者は、所定の移動経路に沿って移動する可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際の可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係を視認することによって有利さの違いを認識することができる。したがって、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２を用いた遊技の興趣性を向上することができる。

【５１７２】

また、本実施例に係る遊技機は、以下の点で特徴的である。

【５１７３】

上述の（ＷＦ２）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となるように可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様が変化する。これにより、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係によって可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が停止したり、持ち上ったり、落ちたりするなど移動態様が変化する。したがって、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様の違いからも遊技者にとっての有利さの違いを認識することができる。

【５１７４】

上述の（ＷＦ３）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接した場合において、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が移動経路の下流側に進むか否か（例えば、下流側にずれ落ちるか上流側に持ち上がるか、または、下流側にずれ落ちるか停止するか等）によって遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接した場合に、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が下流側に進むか否かによっても有

利さの違いを認識することができる。
【５１７５】
上述の（ＷＦ４）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する被当接箇所Ｗｆ３Ｒ，Ｗｆ３Ｌは、上側当接面Ｗｆ３ａ（垂直面）と下側当接面Ｗｆ３ｂ（傾斜面）を少なくとも備え、下側当接面Ｗｆ３ｂに当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部が当接する場合には、遊技者に有利となることを認識させることが可能となり、、上側当接面Ｗｆ３ａに当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部が当接する場合には、遊技者に不利となることを認識させることが可能となる。これにより、下側当接面Ｗｆ３ｂに当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部が当接するか、上側当接面Ｗｆ３ａに当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部が当接するかによって、遊技者は有利となるか、不利となるかを認識することができる。
【５１７６】
上述の（ＷＦ５）に関し、本実施例に係る遊技機は、下側当接面Ｗｆ３ｂは上側当接面Ｗｆ３ａよりも鉛直下側にある。これにより、下側にある下側当接面Ｗｆ３ｂに当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部が当接した場合に有利となることを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、下側にある下側当接面Ｗｆ３ｂに当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部が当接することを見ることで、有利となることを認識することができる。
【５１７７】
上述の（ＷＦ６）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際の可動部材Ｗ１，Ｗｆ２に対する当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動距離に応じ遊技者にとっての有利さの違いを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際に当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部が移動した移動距離（移動幅）を見ることで有利さを認識することができる。
【５１７８】
上述の（ＷＦ７）に関し、本実施例に係る遊技機は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動距離が短い場合（移動幅ｇである場合）は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動距離が長い場合（移動幅ｆである場合）と比べてより遊技者に不利となることを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動距離が短い場合は不利であることを認識することができる。
【５１７９】
上述の（ＷＦ８）に関し、本実施例の変形例１に係る遊技機は、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動距離が最も短い場合（最も短い移動幅ｉである場合）、遊技者に不利となることを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部に当接する際の当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の移動距離が最も短い（狭い移動幅ｉである）場合は不利であることを認識することができる。
【５１８０】
上述の（ＷＦ９）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係によって定まる可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様によって遊技者に有利な特典が付与されることを認識させることが可能となる。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係によって定まる可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様によって遊技者に有利な特典が付与されるか否かを認識することができる。
【５１８１】
上述の（ＷＦ１０）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部の位置関係によって定まる可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様によって、遊技者にとって有利であることを認識させることが可能な所定の報知または示唆を行うか否かが異なる（例えば、第１中間位置で可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が持ち上がれば有

利画像Ｗｆ６ａが表示されるが、第１中間位置で可動部材Ｗ１，Ｗｆ２が持ち上がらなければ有利画像Ｗｆ６ａが表示されない）。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様によっては、所定の報知または示唆を認識することもできる。

【５１８２】

上述の（ＷＦ１１）に関し、本実施例の変形例４に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部との当接よりも、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部とが当接するときの可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様の方が遊技者に視認し易いように構成されている（例えば、支持ロッドＷｆ２の被当接箇所Ｗｆ３Ｌ，Ｗｆ３Ｒはセンターフレーム４７の背後で視認し難いが、可動役物Ｗ１は視認し易い）。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部とが当接するときの可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の移動態様を視認することによって、遊技者にとっての有利さの違いを容易に認識することができる。なお、この場合は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２の背景が視認の妨げにならないようにすることが好ましい。

【５１８３】

上記（ＷＦ１２）に関し、本実施例に係る遊技機は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部との当接も遊技者に視認可能となるように構成されている（例えば、演出視認領域Ｗｆ１Ｒ，Ｗｆ１Ｌが設けられている）。これにより、遊技者は、可動部材Ｗ１，Ｗｆ２と当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部との当接も楽に見ることができる。なお、演出視認領域Ｗｆ１Ｒ，Ｗｆ１Ｌを設ける構成に替えて、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部をセンターフレーム４７の窓部ＷＨから露出させてもよい。また、当接部材Ｗ１３，Ｗ１５の先端部を、他の実施例の矢印状部材Ｗａ１，Ｗａ２のように強調された形にしてもよい。

【実施例４９】

【５１８４】

以降、実施例４９についてのパチンコ機１０について説明する。上述までの実施例とは、確変状態において確変状態から通常状態に移行するか否かを決定する転落抽選を行う点と、転落抽選により確変状態から移行することが決定された場合であっても、特定の条件を満たすことで、遊技者に有利な遊技状態（例えば、特殊時短状態）に移行する場合がある点が異なっている。

【５１８５】

まず、本実施例のパチンコ機１０の概要について説明する。

【５１８６】

本実施例のパチンコ機１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて、大当たり乱数カウンタＣ１から値を取得し、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態と、通常状態よりも有利度の高い確変状態とに制御することが可能な遊技状態制御機能を備える。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態に制御されている場合に、転落乱数カウンタＣ６の値に基づいて、非当否抽選である転落抽選に当選するか否かを判別する抽選を実行することが可能な特別抽選機能を有する。上述の遊技状態制御機能は、確変状態に制御されてから３１回目以降の変動が保留が貯められない程度の時間で行われる段階において転落抽選に当選した場合に通常状態に移行させることが可能である。また、上述の遊技状態制御機能は、確変状態に制御されてから１回転目～３０回転目の変動が保留が貯められる程度の時間で行われる段階において転落抽選に当選した場合に通常状態よりも有利な時短回数１００００回の特殊時短状態に移行させることが可能である。これにより、本来であれば不利な状態への契機である転落抽選の当選が特定条件下において有利な状態に移行する契機とすることができる。

【５１８７】

以下、図３９７～図４０７を用いて上述の構成について詳しく説明する。図３９７は、実施例４９の遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。図３９８（ａ）

は低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は高確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブルであり、（ｃ）は転落抽選用テーブルであり、（ｄ）は特図２特殊時短抽選用テーブルである。図３９９（ａ）は１回転～３０回転で転落落選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は転落当選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｃ）は３１回転以降で転落落選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｄ）は特図２特殊時短時変動パターン選択用テーブルである。図４００は、遊技の流れを示す模式図である。図４０１は、始動入賞処理を示すフローチャートである。図４０２は、第１図柄変動処理を示すフローチャートである。図４０３は、特図１変動開始処理を示すフローチャートである。図４０４は、特図２変動開始処理を示すフローチャートである。図４０５は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。図４０６は、サブ制御装置による変動表示態様設定処理を示すフローチャートである。図４０７は、表示制御装置による表示モード等の切り替え処理を示すフローチャートである。

【５１８８】

実施例４９の遊技制御に用いる各種カウンタについて図３９７を用いて説明する。本実施例では、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１は、遊技の用に供する乱数を用いて、第１図柄表示装置４０の抽選（大当たり抽選：第１図柄の大当たり抽選）や図柄表示の設定や、第２図柄表示装置４１の抽選（第２図柄の当たり抽選）や図柄表示の設定や、第３図柄表示装置４２の装飾図柄（第３図柄）の変動表示に関する抽選やその設定を行うこととしている。

【５１８９】

具体的には、図３９７に示すように、第１図柄表示装置４０の大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、第１図柄表示装置４０の大当たり図柄の選択に使用する大当たり図柄カウンタＣ２と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、第２図柄表示装置４１の当たりの抽選に使用する第２図柄乱数カウンタＣ４と、第２図柄乱数カウンタＣ４の初期値設定に使用する初期値第２図柄乱数カウンタＣＩＮＩ２と、を用いている。また、本実施例のパチンコ機１０では、遊技の用に供する乱数として、確変状態からの転落抽選に使用する転落乱数カウンタＣ６と、特殊時短抽選に使用する特殊時短乱数カウンタＣ７と、を加えて用いている点が上述の実施例とは異なる。転落乱数カウンタＣ６と、特殊時短乱数カウンタＣ７の初期値設定に初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を使用している。

【５１９０】

また、このパチンコ機１０では、遊技の用に供するその他の乱数として、図３９７に示すように、第３図柄表示装置４２の装飾図柄の変動パターン選択に際して大まかにその変動パターンの種類を特定するための停止パターンの選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、第３図柄表示装置４２の装飾図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２，ＣＳ３と、第２図柄表示装置４１の外れ図柄選択に使用する第２図柄外れ図柄カウンタＣ５と、を用いている。上述した各カウンタは、ＣＰＵ５０１で実行されるプログラムにより構成されている。

【５１９１】

これら全てのカウンタＣ１～Ｃ７，ＣＩＮＩ１～ＣＩＮＩ２，ＣＳ１～ＣＳ３は、その更新の都度、前回値に「１」が加算され（以下、「更新」という）、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは定期的に更新され、その更新値が図３９７に示すＲＡＭ５０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜それぞれ格納される。また、ＲＡＭ５０３には、１つの実行エリアと、特図１保留球格納エリア、特図２保留球格納エリアとが設けられ、特図１保留球格納エリアと特図２保留球格納エリアとにはそれぞれ４つの保留エリア（第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリア）が設けられている。特図１保留球格納エリアの各エリアには、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び転落乱数カウンタＣ６とい

った各値が時系列的に格納されるようになっている。特図２保留球格納エリアには、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣ６及び特殊時短乱数カウンタＣ７といった各値が時系列的に格納されるようになっている。なお、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞を、始動条件の成立とも呼ぶ。実行エリアに格納された各値を、実行分の変動表示と呼び、特図１保留球格納エリアと特図２保留球格納エリアとに格納される各値を、未実行分の変動表示とも呼ぶ。

【５１９２】

具体的には、特図１用始動入賞装置３３ａへの遊技球の入賞により始動条件の成立があった場合は、特図１保留球格納エリアの第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリアの順に未実行分の変動表示が格納され、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞により始動条件の成立があった場合は、特図２保留球格納エリアの第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリアの順に未実行分の変動表示が格納される。実行エリアに実行分の変動表示が格納されていない場合には、特図１保留球格納エリアまたは特図２保留球格納エリアに格納された各値を特図２保留球格納エリアに格納された各値を優先的に実行エリアに移動し、実行エリアにおいて変動表示を実行する。本実施例では、特図１保留球格納エリア及び特図２保留球格納エリアともに未実行分の変動表示が格納されている場合は、特図２保留球格納エリアの未実行分の変動表示を優先的に実行エリアに移動するようにしているが、本実施例とは反対に特図１保留球格納エリアの未実行分の変動表示を優先的に実行エリアに移動するようにしてもよい。また、特図１保留球格納エリアまたは特図２保留球格納エリアを問わずに各保留球格納エリアに格納された順に実行エリアに移動するようにしてもよい。

【５１９３】

第１保留エリア，第２保留エリア，第３保留エリア，第４保留エリアに格納された未実行分の変動表示を、第１保留，第２保留，第３保留，第４保留とも呼ぶ。また、特図１保留球格納エリアに格納された未実行分の変動表示を特図１保留とも呼び、特図２保留球格納エリアに格納された未実行分の変動表示を特図２保留とも呼ぶ。

【５１９４】

本実施例で追加した確変状態からの転落抽選に使用する転落乱数カウンタＣ６と、特殊時短抽選に使用する特殊時短乱数カウンタＣ７とについて図３９７を用いて詳細に説明する。転落乱数カウンタＣ６は、例えば「０」～「５９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「５９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に転落乱数カウンタＣ６が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該転落乱数カウンタＣ６の初期値として読み込まれる。転落乱数カウンタＣ６は定期的に（本実施の形態では上述のタイマ割込み（図２６参照）毎に１回）更新され、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したタイミングでＲＡＭ５０３の対応する各保留球格納エリアに格納される。

【５１９５】

特殊時短乱数カウンタＣ７は、例えば「０」～「５９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「５９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に特殊時短乱数カウンタＣ７が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該特殊時短乱数カウンタＣ７の初期値として読み込まれる。特殊時短乱数カウンタＣ７は定期的に（本実施の形態では上述のタイマ割込み（図２６参照）毎に１回）更新され、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したタイミングでＲＡＭ５０３の対応する特図２保留球格納エリアに格納される。

【５１９６】

なお、上述した各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。また、本実施例では、特殊時短乱数カウンタＣ７の値は、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したタイミングでＲＡＭ５０３の対応する特図２保留球格納エリアに格納されるようになって

いるが、特図１用始動入賞装置３３ａに入賞したタイミングでＲＡＭ５０３の対応する特図１保留球格納エリアに格納されるようになっていてもよい。

【５１９７】

本実施例における大当たり乱数カウンタＣ１及び大当たり図柄カウンタＣ２を用いた大当たり抽選テーブル、転落乱数カウンタＣ６を用いた転落抽選用テーブルおよび特殊時短乱数カウンタＣ７を用いた特図２特殊時短抽選用テーブルについて図３９８を参照して説明する。図３９８（ａ）は低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブルであり、（ｂ）は高確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブルであり、（ｃ）は転落抽選用テーブルであり、（ｄ）は特図２特殊時短抽選用テーブルである。

【５１９８】

大当たり乱数カウンタＣ１の当たり値、つまり、大当たりとなる乱数の値の数は、図３９８（ａ）、（ｂ）に示すように、低確率時と高確率時とで２種類設定されており、低確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は３個で、その値は「１５０，３００，４５０」であり、高確率時に大当たりとなる乱数の値の個数は２０個で、その値は「３０，６０，９０，１２０，１５０，１８０，２１０，２４０，２７０，３００，■３３０，３６０，３９０，４２０，４５０，４８０，５１０，５４０，５７０，５９９」である。つまり、低確率時では大当たり確率が１／２００であり、高確率時では大当たり確率が１／３０である。なお、高確率時とは、大当たりになり、付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる「確変」の時をいい、通常時（低確率時）とはそのような確変状態でない時をいう。本実施例の高確率時（確変状態）は、大当たりの終了後（可変入賞装置３２の大入賞口３２ａが例えば１６ラウンドにわたって開放動作した後）、転落抽選に当選（以下、転落当選ともいう）するまで継続される。

【５１９９】

転落乱数カウンタＣ６の当選値、つまり、確変状態から通常状態に移行する転落抽選に当選（転落当選）となる乱数の値の数は、図３９８（ｃ）に示すように６個で、その値は「０，１００，２００，３００，４００，５００」である。つまり、転落当選確率が１／１００である。転落当選すると遊技状態は、確変状態から通常状態に移行する。

【５２００】

特殊時短乱数カウンタＣ７の当たり値、つまり、特殊時短当選となる乱数の値の数は、図３９８（ｄ）に示すように６００個で、その値は「０～５９９」である。つまり、特殊時短当選確率が１／１である。特殊時短当選すると例えば、１００００回の時短が付与される特殊時短状態に移行する。付与される時短回数は任意であるが、付与された時短状態において大当たりとなる可能性が高くなるように時短回数を多くしておくのが望ましい。

【５２０１】

なお、上述した各カウンタの当たり値や当選値は一例にすぎず任意に変更できる。また、転落乱数カウンタＣ６は、大当たり抽選を行う大当たり乱数カウンタＣ１以外のカウンタを用いて大当たり抽選とは異なる当否外抽選を行うものであったが、大当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて大当たり値「３０，６０，９０，１２０，１５０，１８０，２１０，２４０，２７０，３００，■３３０，３６０，３９０，４２０，４５０，４８０，５１０，５４０，５７０，５９９」以外の値（例えば大当たり乱数カウンタＣ１の１，１０１，２０１，３０１，４０１，５０１）を当選値として大当たり抽選とは異なる抽選を行うものであってもよい。

【５２０２】

本実施例のパチンコ機１０の確変状態における特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動時間と、特殊時短状態における特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動時間と、について、図３９９を用いて説明する。図３９９（ａ）は１回転～３０回転で転落落選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は転落当選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｃ）は３１回転以降で転落落選した時の特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｄ）は特図２特殊時短時変動パターン選択用テーブルである。

【５２０３】
確変状態の変動時間には、保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）と、保留が貯められない程度の時間（例えば、０．５秒）と、特殊時短状態に繋がるような演出を実行する時間（例えば、３０秒）と、大当たりか転落かを煽る演出を実行する時間（例えば、３０秒）と、大当たりか転落かを煽った後に大当たりであることを報知する時間（例えば、４５秒）とが設定されている。
【５２０４】
確変状態において大当たり抽選の結果が外れの場合の変動時間は、確変状態になってからの変動回数によって、保留が貯められる程度の時間と保留が貯められない程度の時間とに変わるように設定されている。また、確変状態において転落抽選の結果が当選（転落当選）の場合の変動時間は、確変状態になってからの変動回数によって、特殊時短状態に繋がるような演出を実行する時間と、大当たりか転落かを煽る演出を実行する時間とに変わるように設定されている。また、確変状態において大当たり抽選の結果が当たりの場合の変動時間は、確変状態になってからの変動回数によらずに、大当たりか転落かを煽った後に大当たりであることを報知する時間に設定されている。
【５２０５】
確変状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく１回転目～３０回転目の変動で転落落選した場合の変動パターンについて図３９９（ａ）を用いて説明する。
【５２０６】
確変状態になってから１回転目～３０回転目の変動では、転落落選し転落乱数カウンタＣ６が「０，１００，２００，３００，４００，５００」以外の値であって、大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「９」または「１０」～「９９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」，「３１」～「１４０」または「１４１」～「１９８」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」であれば大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「３１」～「１４０」であれば大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」であれば大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：４５秒）が決定される。大当たり期待度は大当たりスーパーリーチＣが一番高く，次に大当たりスーパーリーチＢ，大当たりスーパーリーチＡの順になっている。
【５２０７】
大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「１９８」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１４０」のいずれかであれば外れが決定され、外れ変動パターンＡ（変動時間：３秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」のいずれかであれば外れが決定され、外れスーパーリーチＡ、Ｂ、Ｃ（変動時間：３０秒）のいずれかが決定される。
【５２０８】
確変状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動で転落当選した場合の変動パターンについて図３９９（ｂ）を用いて説明する。
【５２０９】
確変状態において転落当選した場合の変動では、転落当選し転落乱数カウンタＣ６が「０，１００，２００，３００，４００，５００」の値であって、大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「９」または「１０」～「９９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」，「３１」～「１４０」または「１４１」～「１９８」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」であれば大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「３１」～「１４０」であれば大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」であれば大当たりスーパーリー

チＣ（変動時間：４５秒）が決定される。
【５２１０】
転落当選し転落乱数カウンタＣ６が「０，１００，２００，３００，４００，５００」の値であって、大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「１９８」のいずれかであれば外れが決定され、転落変動パターン（変動時間：３０秒）が決定される。
【５２１１】
確変状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく３１回転目以降の変動で転落落選した場合の変動パターンについて図３９９（ｃ）を用いて説明する。
【５２１２】
確変状態になってから３１回転目以降の変動では、転落落選し転落乱数カウンタＣ６が「０，１００，２００，３００，４００，５００」以外の値であって、大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「９」または「１０」～「９９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」，「３１」～「１４０」または「１４１」～「１９８」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」であれば大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「３１」～「１４０」であれば大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」であれば大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：４５秒）が決定される。
【５２１３】
大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「１９８」のいずれかであれば外れが決定され、外れ変動パターンＢ（変動時間：０．５秒）が決定される。
【５２１４】
なお、上述した各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。また、上述したスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）の変動時間は同じに設定されているが大当たりスーパーリーチごとに異なっていてもよい、例えば、大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：４０秒）、大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：４５秒）、大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：５０秒）のように大当たりの期待度が高くなるほど変動時間が長くなるように設定されていてもよく、逆に、大当たりの期待度が高くなるほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。
【５２１５】
なお、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動時間は任意であり、確変状態になってからの変動回数によって保留が貯められる程度の時間と保留が貯められない程度の時間に変わるようになっていればよい。ここでは、確変状態における特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動時間について説明したが、確変状態における特図１用始動入賞装置３３ａへの入賞に基づく変動時間も同様に設定されていてもよい。
【５２１６】
次に、図３９９（ｄ）を用いて特殊時短状態における特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動パターンについて説明する。
【５２１７】
特殊時短状態における特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動パターンは、大当たりか外れかを報知する時間（例えば、２秒）に設定されている。具体的には、特殊時短状態における特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく変動パターンは、大当たり図柄カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、第１変動種別カウンタＣＳ１の値によって決定される。
【５２１８】
特殊時短状態の変動では、大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１９８」であれば特殊時短時大当たり変動パターンＡ（変動時間：２秒）が決定される。大当たり

抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタＣ２が「１０」～「９９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１９８」であれば特殊時短時変動パターンＢ（変動時間：２秒）が決定される。

【５２１９】

大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「１９８」のいずれかであれば外れが決定され、特殊時短時外れ変動パターン（変動時間：２秒）が決定される。

【５２２０】

なお、上述した各カウンタの大きさや範囲および変動時間は一例にすぎず任意に変更できる。また、上述の特殊時短時大当たり変動パターンＡ、Ｂ、特殊時短時外れ変動パターンの変動時間は同じに設定されているが異なっていてもよい。

【５２２１】

＜遊技の流れ＞

本実施例のパチンコ機１０における遊技の流れについて図４００を用いて説明する。図４００は、遊技の流れを示す模式図である。

【５２２２】

＜通常状態＞

通常状態では、後述するサポート状態ではないので遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し難くなっている。遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａへ入賞すると、低確率時の特図１大当たり抽選用テーブルを用いて大当たり抽選が実行される。大当たり抽選の結果が外れの場合は、遊技状態は通常状態のままであり、大当たり抽選の結果が大当たりの場合は、確変状態に移行する。

【５２２３】

＜確変状態＞

確変状態になると、遊技球が普通図柄用始動口３４を通過した場合、極めて短い時間内に第２図柄による当否抽選から結果表示までが行われ、第２図柄による抽選の結果が当たりである場合、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物が所定時間経過するかまたは遊技球が所定数（例えば、１個）入賞するまで開放されるサポート状態になる。したがって、確変状態中は、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し易くなっており、特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入賞を狙った右打ちで遊技が行われる。なお、特図２用始動入賞装置３３ｂの電動役物は所定数（例えば、１個）入賞しても所定時間経過するまで開放されるものであってもよい。

【５２２４】

確変状態中は、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて大当たり抽選とともに転落抽選が行われる。転落抽選とは、大当たり抽選とは無関係に行われる抽選であり、転落抽選に当選（転落当選）すると確変状態から通常状態に移行し、転落抽選に落選（転落落選）すると通常状態に移行せずに確変状態が継続される。

【５２２５】

確変状態では、確変状態になってからの変動回数に応じて大当たり抽選に外れた場合の変動時間が変わるように設定されている。特定期間（特定段階）で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われ、特定期間（特定段階）と異なる所定期間（所定段階）で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われる。例えば、確変状態になってから１回転目～３０回転目を特定期間（特定段階）、３１回転目以降を所定期間（所定段階）とした場合、確変状態になってから１回転目～３０回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われ、３１回転目以降に大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われる。

【５２２６】

上述のように、確変状態になってからの変動回数に応じて大当たり抽選に外れた場合の変動時間が変わるように設定されることにより、確変状態には、次の３つの状態（モード）がある。保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われ保留を貯めることができる（蓄積可能な）蓄積モードと、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われ保留は貯められないが蓄積モードで蓄積された保留がありその保留により転落抽選や大当たり抽選が行われる（保留を消費する）消費モードと、保留がない状態または保留が消費された状態で保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われ保留が貯められない消耗モードがある。

【５２２７】

確変状態では、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づき、大当たり抽選とともに転落抽選が行われるが大当たり抽選より前に転落抽選が行われるようになっている。そのため、転落抽選は、大当たり抽選の結果に影響されることなく抽選される。転落抽選に当選（転落当選）すると確変状態から通常状態（低確率時）に移行し、転落抽選より後に行われる大当たり抽選は通常状態（低確率時）で行われ、大当たり抽選に大当たりすると、新たに確変状態に移行する。一方、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合は、概ね、上記モードの何れで遊技が行われているかによって遊技状態が決定される。保留容易モードである蓄積モードで遊技が行われている（右打ちで遊技が行われている）場合には、通常、保留があるので保留により後述する特殊時短抽選が実行され、特殊時短抽選に当選すると特殊時短状態に移行する。保留使用モードである消費モードでは、最後の保留を除いて保留があるので、保留により特殊時短抽選が実行され、特殊時短抽選に当選すると特殊時短状態に移行する。保留困難モードである消耗モードでは、通常、保留がないので、特殊時短抽選が実行されずに、通常状態のままになる。なお、蓄積モードでも転落抽選に当選（転落当選）した時に保留がなければ特殊時短抽選が実行されずに、通常状態のままになる。消耗モードでも運よく保留が貯まった場合には、保留により特殊時短抽選が実行され、特殊時短抽選に当選すると特殊時短状態に移行する。

【５２２８】

＜特殊時短抽選＞

特殊時短抽選は、サポート状態でないときの特図２によって実行される抽選であり、特殊時短抽選に当選すると所定回（例えば、１００００回）の時短が特典として付与される。具体的には、上述の蓄積モードまたは消費モードにおいて保留があるときに転落抽選に当選（転落当選）した場合に行われる抽選であり、例えば、１／１の確率で当選する抽選である。特殊時短抽選に当選すると所定回（例えば、１００００回）の時短が特典として付与される。なお、本実施例では、特殊時短抽選の当選確率を１／１として全てが当選するようにしているが、当選確率を例えば１／１０として落選する場合があるように構成してもよい。

【５２２９】

＜蓄積モード＞

確変状態での変動回数が所定回数（例えば、３０回）までは、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づいて保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われる蓄積モードとなる。蓄積モードでは、転落抽選に当選（転落当選）した場合に特図２保留があった場合は、特図２保留に基づいて特殊時短抽選が行われ、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）すると特殊時短状態に移行する。具体的には、実行エリアに格納されている転落乱数カウンタＣ６の値に基づいて転落抽選が行われ、転落抽選に当選（転落当選）した場合に特図２の第１保留があれば、特図２の第１保留に基づいて特殊時短抽選が行われ、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）すると特殊時短状態に移行する。蓄積モードは、確変状態での変動回数が所定回数（例えば、３０回）までおこなわれ、確変状態での変動回数が所定回数（例えば、３０回）での保留の数に応じて、直接、消耗モードへ移行するか、消費モードを経てから消耗モードへ移行するかが決定される。

【５２３０】

蓄積モードが消費モードを経てから消耗モードへ移行する場合について説明する。蓄積モードは、確変状態での変動回数が所定回数（例えば、３０回）で転落抽選に落選（転落落選）した場合に特図２保留があれば消費モードに移行する。具体的には、実行エリアにおいて実行される変動表示が確変状態になってから３０回目の変動表示であった場合に、実行エリアに格納されている転落乱数カウンタＣ６の値に基づいて転落抽選が行われ、転落抽選に落選（転落落選）した場合に特図２の第１保留があった場合に消費モードに移行する。

【５２３１】

確変状態で変動回数が所定回数（例えば、３０回）で転落抽選に落選（転落落選）した場合に、特図２保留がなかった場合には、直接、消耗モードに移行する。

【５２３２】

＜消費モード＞

消費モードは、確変状態で変動回数が所定回数（例えば、３０回）を超えた状態であり、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われる。したがって、消費モードにおいて特図２保留はほとんど貯まることはなく、蓄積モードで貯めた特図２保留を消化することになる。特図２保留によって転落抽選が行われ、転落抽選に当選（転落当選）した場合に特図２保留があった場合は、特図２保留に基づいて特殊時短抽選が行われ、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）すると特殊時短状態に移行する。消費モードで特図２保留が消化され特図２保留がなくなると、消耗モードに移行する。なお、消費モードは通常保留が貯まることはないが、ごくまれに保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）の間に特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞することで保留が貯まることはある。

【５２３３】

＜消耗モード＞

消費モードの終了時に転落抽選に落選（転落落選）して大当たり抽選が外れであると消耗モードに移行する。蓄積モードにおいて確変状態で変動回数が所定回数（例えば、３０回）行われた場合に特図２保留がなければ、消耗モードに移行する。消耗モードでは保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われる。消耗モードで転落抽選に当選（転落当選）すると確変状態から通常状態に移行し、低確率で大当たり抽選が行われる。大当たり抽選に大当たりすると、新たに確変状態に移行する。大当たり抽選に外れた場合は、通常状態のままになる。なお、消耗モードは通常保留が貯まることはないが、ごくまれに保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）の間に特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞することで保留が貯まることはある。

【５２３４】

なお、蓄積モードは、確変状態中に当否抽選とは異なる非当否抽選の結果が遊技者にとって不利な結果になったにも関わらず遊技者に有利な第３遊技状態への移行を示すことができる変動回数期間として規定される有利モードであったが、変動回数期間に限らず、当否抽選とは異なる非当否抽選の結果が遊技者にとって不利な結果になったにも関わらず遊技者に有利な第３遊技状態への移行を示すことができる条件が成立した状態であればよい。また、消耗モードは、確変状態中に上述した変動回数期間以外の期間においては非当否抽選の結果が不利な結果になった場合には遊技者に有利ではない第１遊技状態への移行を示すことができる変動回数期間として規定される非有利モードであったが、変動回数期間に限らず、非当否抽選の結果が不利な結果になった場合には遊技者に有利ではない第１遊技状態への移行を示すことができる条件が成立した状態であればよい。

【５２３５】

＜特殊時短状態＞

特殊時短状態では、変動が所定回（例えば、１００００回）行われるまで、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球し易くなるサポート状態となる。特殊時短状態では、大当たり抽選は低確率で行われ、大当たり抽選に大当たりした場合は確変状態に移行する。一方、特殊時短状態で、大当たり抽選に大当たりせずに変動が所定回（例えば、１０００

０回）行われると通常状態に移行する。時短回数が１００００回あれば、通常、特殊時短状態の間に大当たり抽選に大当たりするので、確変状態の間に大当たり抽選に大当たりせずに転落抽選に当選し通常状態に移行する可能性のある確変状態よりも有利な状態である。しかし、特殊時短状態は、大当たり抽選が低確率で行われるという点で確変状態よりも有利さが劣る。

【５２３６】

図４０１を参照して主制御装置２６１にて行われる始動入賞処理について説明する。本実施例の始動入賞処理では、特図１用始動入賞装置３３ａの入賞に基づく保留と、特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞に基づく保留とを分けて格納されている点と、格納されるカウンタに転落乱数カウンタＣ６、特殊時短乱数カウンタＣ７を加えている点が上述した実施例１の図２４に示す始動入賞処理と異なっている。

【５２３７】

ステップＸａ７０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入賞したか否かを作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップＸａ７０２に進み、そうでなければステップＸａ７０６に進む。

【５２３８】

ステップＸａ７０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図１の作動保留球数Ｎ１が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判別する。特図１の作動保留球数Ｎ１が上限値未満であればステップＸａ７０３に進み、そうでなければステップＸａ７０６に進む。ステップＸａ７０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の作動保留球数Ｎ１を１インクリメントする。ステップＸａ７０４では、主制御装置２６１は、ステップＸａ７０３でインクリメントされた特図１の作動保留球数Ｎ１を保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置２６２に出力できるようにセットする。

【５２３９】

ステップＸａ７０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の当落及び第３図柄の変動パターンの決定に関わる乱数と転落抽選の当落に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップＳ６０３で更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３と、転落乱数カウンタＣ６の各値を、図３９７に示したＲＡＭ５０３の特図１保留球格納エリアにおける第１～第４保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。

【５２４０】

ステップＸａ７０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したか否かを作動口スイッチの検出情報により判別する。入賞していればステップＸａ７０７に進み、そうでなければステップＸａ７１１に進む。

【５２４１】

ステップＸａ７０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図２の作動保留球数Ｎ２が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判別する。特図２の作動保留球数Ｎ２が上限値未満であればステップＸａ７０８に進み、そうでなければステップＸａ７１１に進む。ステップＸａ７０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の作動保留球数Ｎ２を１インクリメントする。ステップＸａ７０９では、主制御装置２６１は、ステップＸａ７０８でインクリメントされた特図２の作動保留球数Ｎ２を保留球格納エリア指定コマンドに変換して、後述する先読み用変動パターン指定コマンドと共にサブ制御装置２６２に出力できるようにセットする。

【５２４２】

ステップＸａ７１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄の当落及び第３図柄の変動パターンの決定に関わる乱数、転落抽選の当落に関わる乱数、特殊時短抽選の当落に関わる乱数を取得する。具体的には、ステップＳ６０３で更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２及び停止パターン選択カウンタＣ３と、転落乱数カウンタＣ６と、特殊時短乱数カウンタＣ７の各値を、図３９７に示したＲＡＭ５０３

の特図２保留球格納エリアにおける第１～第４保留エリアの空きエリアのうちの最初のエリアに格納する。

【５２４３】

ステップＸａ７１１では、主制御装置２６１は特図１もしくは特図２の変動開始処理に先立って行われる先読み抽選処理を実行する。

【５２４４】

次に、図４０２を参照して主制御装置２６１にて行われる通常処理（図１７参照）における第１図柄変動処理について説明する。本実施例では、特図２の保留が優先的に消化されていく点が、上述した実施例１の図１８に示す第１図柄変動処理と異なる。

【５２４５】

ステップＸａ４０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、今現在大当たり中であるか否かを判別する。続くステップＸａ４０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０による第１図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中でなくさらに第１図柄の変動表示中でもない場合、ステップＸａ４０３に進み、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図２の作動保留球数Ｎ２が「０」よりも大きいか否かを判別する。このとき、大当たり中である場合はそのまま本処理を終了し、特図２の作動保留球数Ｎが「０」である場合は後述するステップＸａ４０７に進む。

【５２４６】

また、大当たり中、第１図柄の変動表示中の何れでもなく且つ特図２の作動保留球数Ｎ２＞０であれば、ステップＸａ４０４に進む。ステップＸａ４０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２の作動保留球数Ｎ２を「１」減算する。ステップＸａ４０５では、特図２の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、特図２の保留球格納エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【５２４７】

その後、ステップＸａ４０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図４０４を用いて後述する特図２変動開始処理を実行する。

【５２４８】

ステップＸａ４０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の特図１の作動保留球数Ｎ１が「０」よりも大きいか否かを判別する。特図１の作動保留球数Ｎ１＞０であれば、ステップＸａ４０８に進み、特図１の作動保留球数Ｎ１が「０」である場合はそのまま本処理を終了する。ステップＸａ４０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１の作動保留球数Ｎ１を「１」減算する。ステップＸａ４０９では、特図２の保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、特図１の保留球格納エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【５２４９】

その後、ステップＸａ４１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図４０３を用いて後述する特図１変動開始処理を実行する。

【５２５０】

図４０３を用いて本実施例における特図１変動開始処理を説明する。特図１変動開始処理は、ステップＸａ５０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタを１だけインクリメントし、ステップＸａ５０２に進む。これにより、確変状態または特殊時短状態における変動回数をカウントすることができる。

【５２５１】

ステップＸａ５０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短状態である場合は、ステップＸａ５０８に進み、特殊時短状態でない場合は、ステップＸａ５０３に進む。

【５２５２】

ステップＸａ５０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が確変状態であるか否かを判別する。確変状態である場合は、ステップＸａ５０４に進み、確変状態でない場合は、ステップＸａ５０８に進む。

【５２５３】

ステップＸａ５０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１に係る転落抽選の結果が当選となったか否かを判別する。転落当選となった場合は、ステップＸａ５０５に進み、転落落選となった場合は、ステップＸａ５０７に進む。これにより、確変状態において特図１においても転落抽選がおこなわれ、転落抽選に当選することで通常状態に移行することができる。したがって、確変状態において特図２で遊技を行わずに特図１で遊技を行っている場合や、偶然、特図１用始動入賞装置３３ａへ遊技球が入賞し特図１にて遊技が行われた場合にも、特図２と同様に転落させることができる。

【５２５４】

ステップＸａ５０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、転落当選コマンドを設定し、ステップＸａ５０６に進む。

【５２５５】

ステップＸａ５０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり抽選テーブルを低確率に設定し、ステップＸａ５０８に進む。

【５２５６】

ステップＸａ５０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、転落落選コマンドを設定し、ステップＸａ５０８に進む。

【５２５７】

ステップＸａ５０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１に係る大当たり抽選の結果が大当たりとなったか否かを判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり図柄を停止図柄として設定（ステップＸａ５０９）し、処理はステップＸａ５１０に進み、大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ５１１に進む。

【５２５８】

ステップＸａ５１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を決定し、ステップＸａ５１３に進む。

【５２５９】

ステップＸａ５１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ図柄を停止図柄に設定し、ステップＸａ５１２に進む。

【５２６０】

ステップＸａ５１２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ変動パターンを決定し、ステップＸａ５１３に進む。

【５２６１】

ステップＸａ５１３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＸａ５１０で決定された大当たり変動パターンに対応する特図１変動パターン指定コマンド、または、ステップＸａ５１２で決定された外れ変動パターンに対応する特図１変動パターン指定コマンドを設定し、ステップＸａ５１４に進む。

【５２６２】

続いて、ステップＸａ５１４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＸａ５０９，ステップＸａ５１０を経てきた場合には、ステップＸａ５０９で決定された第１図柄表示装置４０の大当たり図柄に対応する特図１装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＸａ５１１，ステップＸａ５１２を経てきた場合には、ステップＸａ５１１で決定された第１図柄表示装置４０の外れ図柄に対応する特図１装飾図柄指定コマンドを設定し、

本処理を終了する。
【５２６３】
図４０４を用いて本実施例における特図２変動開始処理を説明する。特図２変動開始処理は、ステップＸａ５０１Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタを１だけインクリメントし、ステップＸａ５０２Ａに進む。
【５２６４】
ステップＸａ５０２Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選を実行するか否かを判別する。具体的には、図４０５で後述する次回遊技状態設定処理のステップＸａ５７１で設定される特殊時短抽選実行フラグが１であるか否かによって判別し、特殊時短抽選実行フラグが１である場合には、ステップＸａ５０３Ａに進み、そうでなければ、ステップＸａ５０７Ａに進む。
【５２６５】
ステップＸａ５０３Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選の結果が当選となったか否かを判別する。特殊時短抽選の結果が当選となった場合は、ステップＸａ５０４Ａに進み、特殊時短抽選の結果が落選となった場合は、ステップＸａ５０７Ａに進む。
【５２６６】
ステップＸａ５０４Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短フラグを１にして、ステップＸａ５０５Ａに進む。
【５２６７】
ステップＸａ５０５Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選実行フラグを０にして、ステップＸａ５０６Ａに進む。これにより、特殊時短状態では、特殊時短抽選は行われない。
【５２６８】
ステップＸａ５０６Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタを１にして、ステップＸａ５１３Ａに進む。これにより、特殊時短状態の１回目からカウントできる。
【５２６９】
ステップＸａ５０７Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短状態である場合は、ステップＸａ５１３Ａに進み、特殊時短状態でない場合は、ステップＸａ５０８Ａに進む。
【５２７０】
ステップＸａ５０８Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が確変状態であるか否かを判別する。確変状態である場合は、ステップＸａ５０９Ａに進み、確変状態でない場合は、ステップＸａ５１３Ａに進む。ここで、確変状態でない場合とは、後述する変形例１で説明するように特殊時短抽選の当選確率を本実施例のように１／１とせずに例えば１／１０とした場合の遊技機で、転落抽選に当選（転落当選）した時に特図２保留があるときに生じる状態である。例えば、転落抽選に当選（転落当選）した時に特図２保留があったとする。特殊時短抽選が実行されるときには転落抽選に当選（転落当選）しているので確変状態から通常状態に移行している。保留において特殊時短抽選が実行され特殊時短抽選に落選すれば、ステップＸａ５０３Ａで特殊時短抽選の結果が落選と判別され、ステップＸａ５０７Ａへ進み、まだ、特殊時短抽選には当選していないのでステップＸａ５０７Ａで特殊時短状態でないと判別され、本ステップＸａ５０８Ａに戻ってくる。この時の遊技状態は通常状態であり確変状態でないと判別される。
【５２７１】
ステップＸａ５０９Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２に係る転落抽選の結果が当選となったか否かを判別する。転落当選となった場合は、ステップＸａ５１０Ａに進み、転落落選となった場合は、ステップＸａ５１２Ａに進む。
【５２７２】
ステップＸａ５１０Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、転落当選コマンドを

設定し、ステップＸａ５１１Ａに進む。この転落当選コマンドは、サブ制御装置２６２に送られる。これにより、変動表示演出に転落当選の演出を反映させることができる。

【５２７３】

ステップＸａ５１１Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり抽選テーブルを低確率に設定し、ステップＸａ５１３Ａに進む。

【５２７４】

ステップＸａ５１２Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、転落落選コマンドを設定し、ステップＸａ５１３Ａに進む。この転落落選コマンドは、サブ制御装置２６２に送られる。これにより、変動表示演出に転落落選の演出を反映させることができる。

【５２７５】

ステップＸａ５１３Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２に係る大当たり抽選の結果が大当たりとなったか否かを判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり図柄を停止図柄として設定（ステップＸａ５１４Ａ）し、処理はステップＸａ５１５Ａに進み、大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ５１６Ａに進む。

【５２７６】

ステップＸａ５１５Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時に図３９９（ａ）、（ｂ）、（ｃ）の特図２変動パターン選択用テーブルを参照して変動パターン（大当たり演出パターン）を決定し、ステップＸａ５１８Ａに進む。

【５２７７】

ステップＸａ５１６Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ図柄を停止図柄に設定し、ステップＸａ５１７Ａに進む。

【５２７８】

ステップＸａ５１７Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図３９９（ａ）、（ｂ）、（ｃ）の特図２変動パターン選択用テーブルを参照して外れ変動パターンを決定し、ステップＸａ５１８Ａに進む。

【５２７９】

ステップＸａ５１８Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＸａ５１５Ａで決定された大当たり変動パターンに対応する特図２変動パターン指定コマンド、または、ステップＸａ５１７Ａで決定された外れ変動パターンに対応する特図２変動パターン指定コマンドを設定し、ステップＸａ５１９Ａに進む。

【５２８０】

続いて、ステップＸａ５１９Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＸａ５１４Ａ，ステップＸａ５１５Ａを経てきた場合には、ステップＸａ５１４Ａで決定された第１図柄表示装置４０の大当たり図柄に対応する特図２装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＸａ５１６Ａ，ステップＸａ５１７Ａを経てきた場合には、ステップＸａ５１６Ａで決定された第１図柄表示装置４０の外れ図柄に対応する特図２装飾図柄指定コマンドを設定し、本処理を終了する。

【５２８１】

次に、図４０５を参照して本実施例における次回遊技状態設定処理について説明する。なお、本処理では、特殊時短状態移行の場合のように、当該遊技状態を設定する処理を含むものとする。

【５２８２】

ステップＸａ５６１では、特殊時短フラグを用いて遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短フラグが１である場合は、特殊時短状態であると判別してステップＸａ５８２に進み、特殊時短フラグが０である場合は、特殊時短状態でないと判別して、ステップＸａ５６２に進む。

【５２８３】

ステップＸａ５６２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が確変状態であるか否かを判別する。確変状態である場合は、ステップＸａ５６３に進み、確変状態で

ない場合は、ステップＸａ５７９に進む。
【５２８４】
ステップＸａ５６３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、転落抽選の結果が当選となったか否かを判別する。転落当選となった場合は、ステップＸａ５６４に進み、転落落選となった場合は、ステップＸａ５７２に進む。
【５２８５】
ステップＸａ５６４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタが３０より大きいか否かについて判別する。第１図柄変動回数カウンタが３０より大きい場合には、後述のステップＸａ５７８で短時間変動フラグが１にされ確変状態になってから３１回転目以降の変動時間（０．５秒）が短くなっていたのを通常の変動時間（３秒）に戻すために短時間変動フラグを０にして（ステップＸａ５６５）、ステップＸａ５６６に進む。第１図柄変動回数カウンタが３０より大きくない場合は、短時間変動フラグが０なのでそのままステップＸａ５６６に進む。
【５２８６】
ステップＸａ５６６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブル（図３９８（ａ）参照）を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５６７）、次に発生する確変状態における変動回数を０からカウントできるように第１図柄変動回数カウンタを０にして（ステップＸａ５６８）、本処理を終了する。大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ５６９に進む。
【５２８７】
ステップＸａ５６９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２保留が有るか否かについて判別する。具体的には、特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上である否かによって特殊時短抽選を行うか否かを決定する。特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上であれば、特殊時短抽選実行コマンドをセットし（ステップＸａ５７０）、特殊時短抽選実行フラグを１にして（ステップＸａ５７１）、本処理を終了する。特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上でなければ、本処理を終了する。これにより、特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上残っている場合にのみ特殊時短状態に移行させることができる。
【５２８８】
ステップＸａ５７２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、高確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブル（図３９８（ｂ）参照）を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５７３）、次に発生する確変状態における変動回数を１からカウントできるように第１図柄変動回数カウンタを０にして（ステップＸａ５７４）、ステップＸａ５７５に進む。大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ５７７に進む。
【５２８９】
ステップＸａ５７５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタが３０より大きいか否かについて判別する。第１図柄変動回数カウンタが３０より大きい場合には、後述のステップＸａ５７８で短時間変動フラグが１にされ確変状態になってから３１回転目以降の変動時間（０．５秒）が短くなっていたのを通常の変動時間（３秒）に戻すために短時間変動フラグを０にして（ステップＸａ５７６）、本処理を終了する。第１図柄変動回数カウンタが３０より大きくない場合は、本処理を終了する。
【５２９０】
ステップＸａ５７７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタが３０であるか否かについて判別する。第１図柄変動回数カウンタが３０である場合には、確変状態になってから１回転目～３０回転目の変動は通常の変動時間（３秒）で行われていたものを３１回転目以降の変動は短い変動時間（０．５秒）で行われるように短時間変動フラグを１にして（ステップＸａ５７８）、本処理を終了する。第１図柄変動回

数カウンタが３０でない場合には、本処理を終了する。
【５２９１】
ステップＸａ５７９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブル（図３９８（ａ）参照）を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５８０）、第１図柄変動回数カウンタを０にして（ステップＸａ５８１）、本処理を終了する。これにより、次に発生する確変状態における変動回数を１からカウントできる。大当たりではないと判別された場合には、本処理を終了する。
【５２９２】
特殊時短抽選と大当たり抽選は同じ保留に基づいて実行され、特殊時短抽選に当選した時の保留は、特殊時短状態１回目の変動として大当たり抽選が行われる。したがって、ステップＸａ５８２とステップＸａ５８３は、当該遊技状態を設定する処理である。ステップＸａ５８２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタが１であるか否かについて判別する。特殊時短抽選に当選した場合は、図４０４のステップＸａ５０６Ａで第１図柄変動回数カウンタが１にされる。第１図柄変動回数カウンタが１である場合には、大当たり抽選が特殊時短状態１回目として行われるように特殊時短状態移行コマンドをセットして（ステップＸａ５８３）、ステップＸａ５８４に進む。第１図柄変動回数カウンタが１でない場合には、ステップＸａ５８４に進む。なお、ステップＸａ５８２とステップＸａ５８３は、図４０４のステップＸａ５０６Ａの次のステップで行ってもよい。
【５２９３】
ステップＸａ５８４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブル（図３９８（ａ）参照）を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５８５）、第１図柄変動回数カウンタを０にし（ステップＸａ５８６）、特殊時短フラグを０にして（ステップＸａ５８７）、本処理を終了する。大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ５８８に進む。
【５２９４】
ステップＸａ５８８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタが１００００であるか否かについて判別する。第１図柄変動回数カウンタが１００００である場合には、通常状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５８９）、特殊時短フラグを０にして（ステップＸａ５９０）、本処理を終了する。第１図柄変動回数カウンタが１００００でない場合には、本処理を終了する。
【５２９５】
次に、図４０６を用いて本実施例における変動表示態様設定処理を説明する。なお、図４２に示す変動表示態様設定処理と同じ処理は説明を省略する。
【５２９６】
ステップＸａ２４７４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＳ２４７１にて変動パターン指定コマンドを受信した場合に、上述の図４０４のステップＸａ５１０Ａに示す転落当選コマンドを受信したか否かを判別する。転落当選コマンドを受信した場合は、ステップＸａ２４７５に進み、そうでない場合はステップＸａ２４７６に進む。
【５２９７】
ステップＸａ２４７５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ＲＡＭ５５３の実行エリアにシフトされた転落当選コマンドに伴う表示演出を表示制御装置４５によって第３図柄表示装置４２に表示させるための表示用転落当選コマンドをセットして、ステップＳ２４７６に進む。表示用転落当選コマンドは、例えば、確変状態になってからの変動回数によって、特殊時短状態に繋がるような演出か大当たりか転落かを煽る演出かを変えて

実行するための表示用コマンドである。
【５２９８】
ステップＸａ２４７６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、転落落選コマンドを受信したか否かを判別する。転落落選コマンドを受信した場合は、ステップＸａ２４７７に進み、そうでない場合は、本処理を終了する。
【５２９９】
ステップＸａ２４７７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、転落落選コマンドに応じた表示演出を表示制御装置４５によって第３図柄表示装置４２に表示させるための表示用転落落選コマンドをセットして、本処理を終了する。
【５３００】
次に、図４０７を用いて本実施例における表示モード等の切り替え処理を説明する。なお、本実施例における表示モード等の切り替え処理は、図４６に示す表示モード等の切り替え処理のステップＳ３１０６とステップＳ３１０７との間に数ステップの処理を加えたものであり、図４６に示す表示モード等の切り替え処理と同じ処理は説明を省略する。
【５３０１】
ステップＳ３１０６にて実行される図柄列変動表示処理が実行されると、ステップＸａ３１１７に進む。
【５３０２】
ステップＸａ３１１７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述した図４０６のステップＸａ２４７５で設定された表示用転落当選コマンドを受信したか否かを判定する。表示用転落当選コマンドを受信していれば、ステップＸａ３１１８に進み、そうでなければステップＸａ３１１９に進む。
【５３０３】
ステップＸａ３１１８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、後述する確変状態になってからの変動回数によって、特殊時短状態に繋がるような演出か大当たりか転落かを煽る演出かを変えて実行するための転落当選時表示を行う。
【５３０４】
ステップＸａ３１１９では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、上述したステップＸａ２４７７で設定された表示用転落落選コマンドを受信したか否かを判定する。表示用転落落選コマンドを受信していれば、ステップＸａ３１２０に進み、そうでなければステップＳ３１０７に進む。
【５３０５】
ステップＸａ３１２０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、後述する転落落選時表示を行う。
【５３０６】
以降、本実施例に関する変形例について説明する。
【５３０７】
＜変形例１＞
上述した実施例では、特殊時短抽選の当選確率が１／１として特殊時短抽選に全て当選する場合について説明したが、当選確率を例えば１／１０として落選する場合があるように構成してもよい。
【５３０８】
以下、図４０８～図４１３を用いて特殊時短抽選の当選確率を１／１０とした構成について詳しく説明する。
【５３０９】
図４０８を用いて、特殊時短抽選について説明する。図４０８（ａ）は特図２特殊時短抽選用テーブルであり、（ｂ）は特図２特殊時短抽選変動パターン選択用テーブルである。
【５３１０】
特殊時短乱数カウンタＣ７（「０」～「５９９」）の当たり値、つまり、特殊時短当選

となる乱数の値の数は、図４０８（ａ）に示すように６０個で、その値は「０～９、１００～１０９、２００～２０９、３００～３０９、４００～４０９、５００～５０９」である。つまり、特殊時短当選確率が１／１０である。特殊時短当選すると例えば、１０００回の時短が付与される特殊時短状態に移行する。付与される時短回数は任意であるが、付与された時短状態において大当たりとなる可能性が高くなるように時短回数を多くしておくのが望ましい。

【５３１１】

なお、上述した各カウンタの当たり値や当選値は一例にすぎず任意に変更できる。

【５３１２】

特図２保留に基づく特殊時短抽選における特図２特殊時短抽選変動パターンについて図４０８（ｂ）を用いて説明する。

【５３１３】

特殊時短抽選における変動では、特殊時短乱数カウンタＣ７が「０～９、１００～１０９、２００～２０９、３００～３０９、４００～４０９、５００～５０９」の値であれば特殊時短当選変動パターン（変動時間：２秒）が決定され、特殊時短乱数カウンタＣ７が「０～９、１００～１０９、２００～２０９、３００～３０９、４００～４０９、５００～５０９」以外の値であれば特殊時短落選変動パターン（変動時間：２秒）が決定される。これにより、特殊時短状態に繋がるか否かの演出を実行することができる。本変形例での特殊時短当選変動パターン、特殊時短落選変動パターンの変動時間は同じに設定されているが異なっていてもよい。

【５３１４】

＜遊技の流れ＞

本変形例のパチンコ機１０における遊技の流れについて図４０９を用いて説明する。図４０９は、遊技の流れを示す模式図である。本変形例では、特殊時短抽選実行状態おいて実行される特殊時短抽選に落選する場合がある点が上述の実施例（図４００参照）とは異なっている。なお、図４００に示す遊技の流れと同じ部分については説明を省略する。

【５３１５】

＜特殊時短抽選実行状態＞

上述の蓄積モードまたは消費モードにおいて転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特図２保留があれば、特図２保留に基づき特殊時短抽選を実行する特殊時短抽選実行状態に移行する。特殊時短抽選実行状態では、転落抽選に当選（転落当選）した時にある特図２保留の数に応じた回数特殊時短抽選が行われる。本変形例における特殊時短抽選の当選確率は１／１０である。特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短状態に移行する。特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）した場合であっても、大当たり抽選に大当たりした場合は、新たに確変状態に移行する。

【５３１６】

特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）した場合であっても、大当たり抽選に大当たりした場合は、新たに確変状態に移行する。また、特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）した場合に、大当たり抽選に外れた場合は、さらに特図２保留があればその特図２保留を基に特殊時短抽選が実行され、特図２保留がなければ特殊時短抽選が実行されずに通常状態に移行する。

【５３１７】

したがって、蓄積モードまたは消費モードにおいては、特図２保留があれば、特図２保留の数だけ特殊時短抽選が行われるので特殊時短抽選に当選する割合は特図２保留の数に応じて高くなる。対して、消耗モードにおいては、通常、特図２保留はないので特殊時短抽選は行われないが、ごくまれに特図２保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）の間に特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞することで特図２保留が貯まり、特殊時短抽選が行われることはあるので、特殊時短抽選に当選する割合は低いがある。

【５３１８】

図４１０を用いて本変形例における特図２変動開始処理を説明する。図４１０は、特図２変動開始処理を示すフローチャートである。本変形例では、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）した場合は特殊時短状態に繋がるような演出を実行し、特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）した場合は特殊時短状態に繋がらないような演出を実行する点が上述の実施例４９（図４０４参照）とは異なっている。なお、図４０４に示す特図２変動開始処理と同じ処理については説明を省略する。

【５３１９】

ステップＸａ５０３Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選の結果が当選となったか否かを判別する。特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）となった場合は、ステップＸａ５０３１Ａに進み、特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）となった場合は、ステップＸａ５０３２Ａに進む。

【５３２０】

ステップＸａ５０３１Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第３図柄表示装置４２に特殊時短状態に繋がるような演出を実行するための特殊時短当選コマンドをセットしてステップＸａ５１３Ａに進む。

【５３２１】

ステップＸａ５０３２Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第３図柄表示装置４２に特殊時短状態に繋がらないような演出を実行するための特殊時短落選コマンドをセットしてステップＸａ５１３Ａに進む。

【５３２２】

図４１１～図４１３を用いて本変形例における次回遊技状態設定処理について説明する。図４１１～図４１３は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。本変形例における次回遊技状態設定処理では、ステップＸａ５６１で特殊時短状態でないと判別された場合にステップＸａ５６１０～ステップＸａ５６２０が追加されている点が図４０５に示した本実施例の次回遊技状態設定処理とは異なっている。これにより、転落抽選に当選（転落当選）した場合に特図２保留があれば、特図２保留がなくなるまで特殊時短抽選を実行し、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）すれば特殊時短状態に移行させ、特図２保留がなくなれば通常状態に移行させることができる。なお、図４０５に示す次回遊技状態設定処理と同じ処理については説明を省略する。

【５３２３】

図４１１に示すステップＸａ５６１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短フラグを用いて遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短フラグが１である場合は、特殊時短状態であると判別してステップＸａ５８４（図４１３参照）に進み、特殊時短フラグが０である場合は、特殊時短状態でないと判別して、ステップＸａ５６１０に進む。なお、ステップＸａ５８４～ステップＸａ５９０（図４１３参照）の処理については図４０５に示した本実施例の次回遊技状態設定処理と同じであり説明を省略する。

【５３２４】

ステップＸａ５６１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選実行フラグを用いて特殊時短抽選を実行するか否かを判別する。特殊時短抽選実行フラグが１である場合は、特殊時短抽選を実行すると判別してステップＸａ５６１１（図４１２参照）に進み、特殊時短抽選実行フラグが０である場合は、特殊時短抽選を実行しないと判別して、ステップＸａ５６２に進む。ステップＸａ５６２～ステップＸａ５８１の処理については図４０５に示した本実施例の次回遊技状態設定処理と同じであり説明を省略する。

【５３２５】

図４１２に示すステップＸａ５６１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選に当選したか否かを判別する。特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）した場合は、ステップＸａ５６１２に進み、特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）した場合は、ステップＸａ５６１８に進む。

【５３２６】

ステップＸａ５６１２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短フラグを１にして、ステップＸａ５６１３に進む。

【５３２７】

ステップＸａ５６１３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選実行フラグを０にして、ステップＸａ５６１４に進む。これにより、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）した時には、特殊時短抽選が行われないようにすることができる。

【５３２８】

ステップＸａ５６１４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブル（図３９８（ａ）参照）を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５６１５）、第１図柄変動回数カウンタを０にし（ステップＸａ５６１６）、特殊時短フラグを０にして（ステップＸａ５６１７）、本処理を終了する。大当たりではないと判別された場合には、本処理を終了する。

【５３２９】

ステップＸａ５６１８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２保留が０であるか否かを判別する。特図２保留が０である場合は、通常状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５６１９）、特殊時短抽選実行フラグを０にして（ステップＸａ５６２０）、本処理を終了する。特図２保留が０でない場合には、本処理を終了する。

【５３３０】

＜変形例２＞

上述した実施例では、確変状態において大当たり抽選に外れた場合、確変状態になってから１回転目～３０回転目の変動は、保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）で行われ、確変状態になってから３１回転目以降の変動は、保留が貯められない程度の時間（例えば、０．５秒）で行われるように設定されている構成について説明したが、所定回数ごとに保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）と保留が貯められない程度の時間（例えば、０．５秒）とに変動が切り替わるように設定されていてもよい。

【５３３１】

ｋを正の整数、ｎを自然数とした時に、ｋ（２ｎ－２）＋１回転目～ｋ（２ｎ－１）回転目の変動は、保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）で行われ、ｋ（２ｎ－１）＋１回転目～ｋ(２ｎ)回転目の変動は、保留が貯められない程度の時間（例えば、０．５秒）で行われるように設定することで、所定回数（例えば、３０回転：ｋ＝３０）の変動ごとに保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）と保留が貯められない程度の時間（例えば、０．５秒）とに変動時間が切り替わり、確変状態になってからの変動回数に応じて蓄積モードと消耗モードが繰り返して切り替えられる。例えば、１回転目～３０回転目の変動は、保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）で行われ、３１～６０回転目の変動は、保留が貯められない程度の時間（例えば、０．５秒）で行われ、６１回転目～９０回転目の変動は、保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）で行われるように設定されている場合は、蓄積モードまたは消費モードから消耗モードに移行して、消耗モードから再び蓄積モードに移行することができる。

【５３３２】

以下、図４１４～図４１８を用いて所定回数ごとに保留が貯められる程度の時間（例えば、３秒）と保留が貯められない程度の時間（例えば、０．５秒）とに変動が切り替わる構成について詳しく説明する。

【５３３３】

図４１４を用いて、確変状態の変動パターンが確変状態になってからの変動回数に応じて切り替わる構成について説明する。図４１４（ａ）は保留が貯められる特図２変動パターン選択用テーブルであり、（ｂ）は保留が貯められない特図２変動パターン選択用テーブルである。

【５３３４】

確変状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づくｋ（２ｎ－２）＋１回転目～ｋ（２ｎ－１）回転目の変動で転落落選した場合の変動パターン時間について図４１４（ａ）を用いて説明する。

【５３３５】

確変状態になってからｋ（２ｎ－２）＋１回転目～ｋ（２ｎ－１）回転目の変動では、転落落選し転落乱数カウンタＣ６が「０，１００，２００，３００，４００，５００」以外の値であって、大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「９」または「１０」～「９９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」，「３１」～「１４０」または「１４１」～「１９８」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」であれば大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「３１」～「１４０」であれば大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」であれば大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：４５秒）が決定される。大当たり期待度は大当たりスーパーリーチＣが一番高く，次に大当たりスーパーリーチＢ，大当たりスーパーリーチＡの順になっている。

【５３３６】

大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「１９８」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「１４０」のいずれかであれば外れが決定され、外れ変動パターンＡ（変動時間：３秒）が決定される。第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」のいずれかであれば外れが決定され、外れスーパーリーチＡ、Ｂ、Ｃ（変動時間：３０秒）のいずれかが決定される。

【５３３７】

確変状態において特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づくｋ（２ｎ－１）＋１回転目～ｋ(２ｎ)回転目の変動で転落落選した場合の変動パターンについて図４１４（ｂ）を用いて説明する。

【５３３８】

確変状態になってからｋ（２ｎ－１）＋１回転目～ｋ(２ｎ)回転目の変動では、転落落選し転落乱数カウンタＣ６が「０，１００，２００，３００，４００，５００」以外の値であって、大当たり抽選に大当たりし大当たり図柄カウンタＣ２が「０」～「９」または「１０」～「９９」のいずれかである場合に、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」，「３１」～「１４０」または「１４１」～「１９８」であればスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）が決定される。具体的には、第１変動種別カウンタＣＳ１が「０」～「３０」であれば大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「３１」～「１４０」であれば大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：４５秒）が決定され、第１変動種別カウンタＣＳ１が「１４１」～「１９８」であれば大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：４５秒）が決定される。

【５３３９】

大当たり抽選に外れ、停止パターン選択カウンタＣ３が「０」～「１９８」のいずれかであれば外れが決定され、外れ変動パターンＢ（変動時間：０．５秒）が決定される。

【５３４０】

なお、上述した各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。また、上述したスーパーリーチ群（大当たりスーパーリーチ群）の変動時間は同じに設定されているが大当たりスーパーリーチごとに異なっていてもよい、例えば、大当たりスーパーリーチＡ（変動時間：４０秒）、大当たりスーパーリーチＢ（変動時間：４５秒）、大当たりスーパーリーチＣ（変動時間：５０秒）のように大当たりの期待度が高くなるほど変動時間が長くなるように設定されていてもよく、逆に、大当たりの期待度が高くなるほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。

【５３４１】

＜遊技の流れ＞

本変形例のパチンコ機１０における遊技の流れについて図４１５を用いて説明する。図４１５は、遊技の流れを示す模式図である。本変形例では、特殊時短抽選実行状態おいて実行される特殊時短抽選に落選する場合がある点と消耗モードから再び蓄積モードに移行することがある点が上述の実施例（図４００参照）とは異なっている。なお、図４００に示す遊技の流れと同じ部分については説明を省略する。

【５３４２】

確変状態では、確変状態になってからの変動回数に応じて大当たり抽選に外れた場合の変動時間が変わるように設定されている。具体的には、確変状態になってから、ｋを正の整数（例えば、３０）、ｎを自然数（１、２、３、・・・）とした時に、ｋ（２ｎ－２）＋１回転目～ｋ（２ｎ－１）回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われ、ｋ（２ｎ－１）＋１回転目～ｋ(２ｎ)回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われる。具体的には、１回転目～３０回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われ、３１回転目～６０回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われる。さらに、６１回転目～９０回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われ、９１回転目～１２０回転目で大当たり抽選に外れた場合は、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われる。このように、ｋ（例えば、３０）回転ごとに保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）と保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）が繰り返し切り替わるようになっている。

【５３４３】

これにより、確変状態で蓄積モードまたは消費モードから消耗モードに移行するだけでなく、消耗モードから蓄積モードに移行することができる。

【５３４４】

図４１６～図４１８を用いて本変形例における次回遊技状態設定処理について説明する。図４１６～図４１８は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。本変形例における次回遊技状態設定処理では、ステップＸａ５７２で大当たりでないと判別された場合にステップＸａ５７７Ａ～ステップＸａ５７８Ｂによる処理が行われる点が図４１１に示した変形例１の次回遊技状態設定処理とは異なっている。また、ステップＸａ５６３で転落当選と判別された場合にステップＸａ５６４Ａよる処理が行われ、ステップＸａ５７４で第１図柄変動回数カウンタを０にした後にステップＸａ５７５Ａよる処理が行われる点も異なっている。これにより、確変状態になってからの変動回数に応じて大当たり抽選に外れた場合の変動時間を変えることができる。なお、図４１１に示す次回遊技状態設定処理と同じ処理については説明を省略する。

【５３４５】

図４１６に示すステップＸａ５６３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２に係る転落抽選の結果が当選となったか否かを判別する。転落当選となった場合は、ステップＸａ５６４Ａに進み、転落落選となった場合は、ステップＸａ５７２に進む。

【５３４６】

ステップＸａ５６４Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、短時間変動フラグが１であるか否かについて判別する。短時間変動フラグが１である場合には、短時間変動フラグを０にして（ステップＸａ５６５）、ステップＸａ５６６に進む。短時間変動フラグが１でない場合は、そのままステップＸａ５６６に進む。

【５３４７】

図４１６に示すステップＸａ５７４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、次に発生する確変状態における変動回数を１からカウントできるように第１図柄変動回数カウンタを０にしてステップＸａ５７５Ａに進み。

【５３４８】

ステップＸａ５７５Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、短時間変動フラグが

１であるか否かについて判別する。短時間変動フラグが１である場合には、短時間変動フラグを０にして（ステップＸａ５７６）、本処理を終了する。短時間変動フラグが１でない場合は、本処理を終了する。

【５３４９】

図４１６に示すステップＸａ５７２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、高確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブル（図３９８（ｂ）参照）を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ５７７Ａに進む。

【５３５０】

ステップＸａ５７７Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタがｋ（２ｎ－１）であるか否かについて判別する。第１図柄変動回数カウンタがｋ（２ｎ－１）である場合には、保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で行われていたものを保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で行われるように短時間変動フラグを１にして（ステップＸａ５７８Ａ）、ステップＸａ５７７Ｂに進む。第１図柄変動回数カウンタがｋ（２ｎ－１）でない場合には、ステップＸａ５７７Ｂに進む。

【５３５１】

ステップＸａ５７７Ｂでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタがｋ（２ｎ）であるか否かについて判別する。第１図柄変動回数カウンタがｋ（２ｎ）である場合には、保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で行われていたものを保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で行われるように短時間変動フラグを０にして（ステップＸａ５７８Ｂ）、本処理を終了する。第１図柄変動回数カウンタがｋ（２ｎ）でない場合には、本処理を終了する。

【５３５２】

＜変形例３＞

上述の実施例では、確変状態になってから、例えば、１回転目～３０回転目は特定期間（特定段階）で大当たり抽選に外れた場合に保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われ、確変状態になってから、例えば、３１回転目以降は特定期間（特定段階）と異なる所定期間（所定段階）で大当たり抽選に外れた場合は保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われ、特定期間（特定段階）の後に所定期間（所定段階）が設定されていたが、逆に、所定期間（所定段階）の後に特定期間（特定段階）が設定されていてもよい。例えば、確変状態になってから、例えば、１回転目～３０回転目は所定期間（所定段階）で大当たり抽選に外れた場合は保留が貯められない程度の変動時間（例えば、０．５秒）で変動が行われ、確変状態になってから、例えば、３１回転目以降は特定期間（特定段階）で大当たり抽選に外れた場合に保留が貯められる程度の変動時間（例えば、３秒）で変動が行われていてもよい。

【５３５３】

これにより、所定期間（所定段階）から特定期間（特定段階）に移行する際に「あと〇変動で〇〇ゾーンへ突入」などの表示をすることで不利な期間から有利な期間への移行を遊技者に期待させることができる。特定期間（特定段階）から所定期間（所定段階）へ移行する際は上記のような表示をしてしまうと有利な期間から不利な期間へ移行することが強調されてしまうため、表示を行わない構成とすることで遊技者の落胆を軽減させることができる。

【５３５４】

＜変形例４＞

上述の実施例では、蓄積モードにおいては転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に、特図２保留があれば特図２保留により特殊時短抽選が実行され、特殊時短抽選に当選すると有利な状態（特殊時短状態）に移行するようになっていたが、特殊時短抽選を行わないで有利な状態に移行させる構成であってもよい。すなわち、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に、所定数（例えば１つ以上）の特図

２保留があれば有利な状態（特殊時短状態）に移行するようになっていてもよい。これにより、蓄積モードにおいては特図２保留があるときに転落抽選に当選（転落当選）すれば、有利な状態に容易に移行させることができる。

【５３５５】

＜変形例５＞

上述の実施例では、特殊時短当選すると例えば、１００００回の時短が付与される特殊時短状態に移行していたが、特殊時短当選した場合に付与される特典は、特殊時短状態のような実質的に次回大当たりを保証するものでなくてもよい。また、特殊時短当選すると、大当たり当選によって付与される遊技状態とは異なる遊技者に有利な遊技状態に移行してもよい。例えば、特殊時短当選すると１００回の時短が付与される時短状態に移行してもよい。これにより、蓄積モードにおいては特殊時短抽選により大当たり当選によって付与される遊技状態とは有利さの異なる遊技状態に容易に移行させることができる。

【５３５６】

＜変形例６＞

上述の実施例では、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に、特図２保留があれば特図２保留により特殊時短抽選が実行され、特殊時短抽選に当選すると有利な状態（特殊時短状態）に移行するようになっていたが、特図２保留の有無や特殊時短抽選への当選を条件としない構成であってもよい。すなわち、蓄積モードにおいては、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に、特図２保留がなくても有利な状態（特殊時短状態）に移行するようになっていてもよい。これにより、蓄積モードにおいては、転落抽選への当選を、有利な状態に移行する契機とすることができる。

【５３５７】

＜変形例７＞

上述した変形例１では、特殊時短抽選の当選確率を例えば１／１０として落選する場合について転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特図２保留があれば、特図２保留に基づき特殊時短抽選を実行する構成ついて説明したが、特殊時短抽選の当選確率を例えば１／１０として落選する場合について転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短抽選を実行する構成にしてもよい。つまり、転落抽選と大当たり抽選と特殊時短抽選とが同じ遊技回で行われるように構成されていてもよい。

【５３５８】

以下、図４１９～図４２２を用いて転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短抽選を行う構成について詳しく説明する。

【５３５９】

＜遊技の流れ＞

本変形例のパチンコ機１０における遊技の流れについて図４１９を用いて説明する。図４１９は、遊技の流れを示す模式図である。本変形例では、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短抽選を行う点が上述の変形例１（図４０９参照）とは異なっている。なお、図４０９に示す遊技の流れと同じ部分については説明を省略する。

【５３６０】

＜確変状態＞

確変状態では、転落抽選に当選（転落当選）すると確変状態から通常状態（低確率時）に移行し、転落抽選より後に行われる大当たり抽選は通常状態（低確率時）で行われ、大当たり抽選に大当たりすると、新たに確変状態に移行する。一方、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合は、特殊時短抽選実行状態に移行する

【５３６１】

＜特殊時短抽選実行状態＞

上述の蓄積モードまたは消費モードにおいて転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短抽選を実行する特殊時短抽選実行状態に移行する。特殊時短

抽選実行状態では、転落抽選に当選（転落当選）した時の実行分の変動表示と転落抽選に当選（転落当選）した時にある特図２保留とにより特殊時短抽選が行われる。つまり、転落抽選に当選（転落当選）した時に特図２保留がなくても、確変状態で転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）により特殊時短抽選が行われる。転落抽選に当選（転落当選）した時に特図２保留があれば特図２保留分を追加して特殊時短抽選が行われる。なお、説明の都合上、図４１９に示す特殊時短抽選実行状態には、特殊時短抽選が行われた後に大当たり抽選が実行されるように示されているが、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）により特殊時短抽選が行われた場合は、既に大当たり抽選は行われており、大当たり抽選に外れているので特殊時短抽選が行われた後に大当たり抽選は行われない。図４１９に示す特殊時短抽選実行状態での大当たり抽選は、特図２保留で行われる特殊時短抽選が行われた時に行われる大当たり抽選を示しており、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）で行われる大当たり抽選ではない。

【５３６２】

具体的には、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短状態に移行する。特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）した場合であっても、大当たり抽選に大当たりした場合は、新たに確変状態に移行する。特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）し、大当たり抽選に大当たりした場合は、新たに確変状態に移行する。特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）し、大当たり抽選に外れた場合に、特図２保留があれば、再度特殊時短抽選を実行し、特図２保留がなければ通常状態に移行する。

【５３６３】

上述の変形例１では、転落抽選に当選（転落当選）した時に特図２保留がなければ特殊時短抽選実行状態に移行しなかったので、消耗モードから特殊時短抽選実行状態に移行することはなかったが、本変形例では、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に特殊時短抽選を実行する特殊時短抽選実行状態に移行するので、消耗モードから特殊時短抽選実行状態に移行することがある。具体的には、特図２保留が貯まりにくい消耗モードにおいて、特図２保留がなくても、転落抽選に当選（転落当選）し、大当たり抽選に外れた場合に、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）により、特殊時短抽選が実行される特殊時短抽選実行状態に移行する。

【５３６４】

したがって、蓄積モードまたは消費モードにおいては、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）と転落抽選に当選（転落当選）したときの特図２保留とにより、特殊時短抽選が行われるので特殊時短抽選に当選する割合は特図２保留の数に応じて高くなる。対して、消耗モードにおいては、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）のみで、特殊時短抽選が行われるので特殊時短抽選に当選する割合は低い。

【５３６５】

図４２０を用いて本変形例における特図２変動開始処理を説明する。図４２０は、特図２変動開始処理を示すフローチャートである。本変形例では、特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）した場合に特図２保留がある否かによって特殊時短抽選を再度実行するか否かを決定している点が上述の変形例（図４１０参照）とは異なっている。

【５３６６】

特図２変動開始処理は、ステップＸａ１５０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄変動回数カウンタを１だけインクリメントし、ステップＸａ１５０２に進む。

【５３６７】

ステップＸａ１５０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短状態である場合は、ステップＸａ１５０９に進み、特殊時短状態でない場合は、ステップＸａ１５０３に進む。

【５３６８】

ステップＸａ１５０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選を実行するか否かを判別する。具体的には、後述するステップＸａ１５１６で設定される特殊時短抽選実行フラグが１であるか否かによって判別し、特殊時短抽選実行フラグが１である場合には、ステップＸａ１５０８に進み、そうでなければ、ステップＸａ１５０４に進む。

【５３６９】

ステップＸａ１５０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技状態が確変状態であるか否かを判別する。確変状態である場合は、ステップＸａ１５０５に進み、確変状態でない場合は、ステップＸａ１５０９に進む。

【５３７０】

ステップＸａ１５０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、転落抽選の結果が当選となったか否かを判別する。転落当選となった場合は、転落当選コマンドを設定（ステップＸａ１５０６）し、大当たり抽選テーブルを低確率に設定（ステップＸａ１５０７）し、ステップＸａ１５０８に進む。転落落選となった場合は、転落落選コマンドを設定（ステップＸａ１５１４）し、ステップＸａ１５０９に進む。

【５３７１】

ステップＸａ１５０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選の結果が当選となったか否かを判別する。特殊時短抽選の結果が当選となった場合は、ステップＸａ１５０９に進み、特殊時短抽選の結果が落選となった場合は、ステップＸａ１５１５に進む。

【５３７２】

ステップＸａ１５１５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２保留が有るか否かについて判別する。具体的には、特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上である否かによって特殊時短抽選を再度行うか否かを決定する。特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上であれば、特殊時短抽選実行フラグを１にして（ステップＸａ１５１６）、ステップＸａ１５０９に進む。特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上でなければ、特殊時短抽選実行フラグを０にして（ステップＸａ１５１６）、ステップＸａ１５０９に進む。これにより、特図２の作動保留球数Ｎ２が１以上残っている場合にのみ特殊時短抽選を再度実行させることができる。

【５３７３】

ステップＸａ１５０９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり抽選の結果が大当たりとなったか否かを判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり図柄を停止図柄として設定（ステップＸａ１５１０）し、処理はステップＸａ１５１１に進み、大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ１５１７に進む。

【５３７４】

ステップＸａ１５１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時に図３９９（ａ）、（ｂ）、（ｃ）の特図２変動パターン選択用テーブルを参照して変動パターン（大当たり演出パターン）を決定し、ステップＸａ１５１２に進む。

【５３７５】

ステップＸａ１５１７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ図柄を停止図柄に設定し、ステップＸａ１５１８に進む。

【５３７６】

ステップＸａ１５１８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図３９９（ａ）、（ｂ）、（ｃ）の特図２変動パターン選択用テーブルを参照して外れ変動パターンを決定し、ステップＸａ１５１２に進む。

【５３７７】

ステップＸａ１５１２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＸａ１５１１で決定された大当たり変動パターンに対応する特図２変動パターン指定コマンド、または、ステップＸａ１５１８で決定された外れ変動パターンに対応する特図２変動パターン

指定コマンドを設定し、ステップＸａ１５１３に進む。
【５３７８】
続いて、ステップＸａ１５１３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＸａ１５１０，ステップＸａ１５１１を経てきた場合には、ステップＸａ１５１０で決定された第１図柄表示装置４０の大当たり図柄に対応する特図２装飾図柄指定コマンドを設定し、ステップＸａ１５１７，ステップＸａ１５１８を経てきた場合には、ステップＸａ１５１７で決定された第１図柄表示装置４０の外れ図柄に対応する特図２装飾図柄指定コマンドを設定し、本処理を終了する。
【５３７９】
図４２１～図４２２を用いて本変形例における次回遊技状態設定処理について説明する。図４２１～図４２２は、次回遊技状態設定処理を示すフローチャートである。本変形例における次回遊技状態設定処理では、ステップＸａ５６１で特殊時短状態でないと判別された場合に特殊時短抽選を実行するか否かを判別するステップＸａ５６１０がなく、ステップＸａ５６６で大当たりでないと判別された時に特殊時短抽選に当選しているか否かを判別する点が図４１１～図４１３に示した変形例１の次回遊技状態設定処理とは異なっている。これにより、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）で特殊時短抽選を実行し、特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）すれば特殊時短状態に移行させることができる。なお、図４１１～図４１３に示す次回遊技状態設定処理と同じ処理については説明を省略する。
【５３８０】
図４２１に示すステップＸａ５６１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短フラグを用いて遊技状態が特殊時短状態であるか否かを判別する。特殊時短フラグが１である場合は、特殊時短状態であると判別してステップＸａ５８４（図４２２参照）に進み、特殊時短フラグが０である場合は、特殊時短状態でないと判別して、ステップＸａ５６２に進む。なお、ステップＸａ５８４～ステップＸａ５９０（図４２２参照）の処理については図４１３に示した変形例１の次回遊技状態設定処理と同じであり説明を省略する。
【５３８１】
ステップＸａ５６２～ステップＸａ５６５の処理については図４１１に示した変形例１の次回遊技状態設定処理と同じであり説明を省略する。
【５３８２】
ステップＸａ５６６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、低確率時の特図１、特図２大当たり抽選用テーブル（図３９８（ａ）参照）を用いて大当たり抽選の結果が当たりであるか否かについて判別する。大当たりの場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態移行コマンドをセットし（ステップＸａ５６７）、次に発生する確変状態における変動回数を０からカウントできるように第１図柄変動回数カウンタを０にして（ステップＸａ５６８）、本処理を終了する。大当たりではないと判別された場合には、ステップＸａ５６９Ａに進む。
【５３８３】
ステップＸａ５６９Ａでは、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特殊時短抽選の結果が当選となったか否かを判別する。特殊時短抽選に当選（特殊時短当選）となった場合は、特殊時短フラグを１にし（ステップＸａ５７１Ａ）、本処理を終了する。特殊時短抽選に落選（特殊時短落選）となった場合は、本処理を終了する。
【５３８４】
＜変形例８＞
本実施例や変形例２では蓄積モードや消耗モードの変動回数が１種類の変動回数に予め定められていたが、これに限られない。例えば、確変状態では、まず、蓄積モードが１回転目～５０回転目，消耗モードが５１回転目～１００回転目（消費モードは考慮しない）と定め、次に、蓄積モードが１０１回転目～１４０回転目，消耗モードが１４１回転目から１８０回転目のように徐々に少ない変動回数にする等、異なる種類の変動回数に定めて

もよい。また、蓄積モードや消耗モードの変動回数が大当たり抽選とは異なるモード抽選によって定められるものであってもよい。モード抽選は、主制御装置２６１が行っても、サブ制御装置２６２や表示制御装置４５が行ってもよい。このようにすれば、各モードが徐々に頻繁に切り替わる等の一様で無い印象を与えることで、確変状態の面白味を向上させることができる。

【５３８５】

＜変形例９＞

上述した実施例では、蓄積モードは、変動回数期間として規定されるものであったが、当否抽選とは異なる非当否抽選の結果が遊技者にとって不利な結果になったにも関わらず遊技者に有利な第３遊技状態への移行を示すことができる条件を成立させることができる状態であってもよい。また、消耗モードは、変動回数期間として規定されるものであったが、変動回数期間に限らず、非当否抽選の結果が不利な結果になった場合には遊技者に有利ではない第１遊技状態への移行を示すことができる条件を成立させることができる状態を示すものであってもよい。

【５３８６】

具体的には、図３９９（ａ）に示す蓄積モードにおける特図２変動パターン選択用テーブルは、外れの場合、変動種別カウンタＣＳ１のうち０～１４０が全て変動時間３秒の外れ変動パターンであったが、例えば、変動種別カウンタＣＳ１の０～１４０のうち０～７０を変動時間３秒の外れ変動パターン，７１～１４０を変動時間０．５秒の外れ変動パターンとしてもよい。また、図３９９（ｃ）に示す消耗モードにおける特図２変動パターン選択用テーブルは、外れの場合、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）が全て変動時間０．５秒の外れ変動パターンであったが、例えば、変動種別カウンタＣＳ１のうち０～１００が０．５秒の外れ変動パターン，１０１～１９８が３．０秒の外れ変動パターンとしてもよい。これにより、転落変動より前の変動において、変動種別カウンタＣＳ１の値を用いた抽選によって、変動時間３．０秒の外れ変動パターンが選択された場合であって、その後の変動が転落変動であった場合に、当否抽選とは異なる非当否抽選の結果が遊技者にとって不利な結果になったにも関わらず遊技者に有利な第３遊技状態への移行を示すことができる条件が成立した状態とすることができ、変動時間０．５秒の外れ変動パターンが選択された場合であって、その後の変動が転落変動である場合には、非当否抽選の結果が不利な結果になった場合には遊技者に有利ではない第１遊技状態への移行を示すことができる条件が成立した状態とすることができる。

【５３８７】

＜本実施例における特徴的な構成＞

このように本実施例の遊技機によれば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて、大当たり乱数カウンタＣ１から値を取得し、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、通常状態と、通常状態よりも有利度の高い確変状態とに制御することが可能な遊技状態制御機能を備える。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態に制御されている場合に、転落乱数カウンタＣ６の値に基づいて、転落抽選に当選するか否かを判別する抽選を実行することが可能な特別抽選機能を有する。上述の遊技状態制御機能は、確変状態に制御されてから３１回目以降の変動で保留が貯められない程度の時間で行われる段階（消耗モード）において転落抽選に当選した場合に通常状態に移行させることが可能である。また、上述の遊技状態制御機能は、確変状態に制御されてから１回転目～３０回転目の変動で保留が貯められる程度の時間で行われる段階（蓄積モード）において転落抽選に当選した場合に通常状態よりも有利な時短回数１００００回の特殊時短状態に移行させることが可能である。これにより、本来であれば不利な状態への契機である転落抽選の当選が特定条件下において有利な状態に移行する契機とすることができる。これは、上述した（ＸＡ１）の遊技機の一例である。

【５３８８】

本実施例、変形例１および変形例７の遊技機によれば、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１用始動入賞装置３３ａまたは特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球に基づいて、大当たり乱数カウンタＣ１から値を取得し、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて大当たりか否かを判別する抽選を行う抽選機能を有する。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、所定の確率で大当たりに当選する大当たり抽選を実行する通常状態と、所定の確率よりも高い確率で大当たりに当選する大当たり抽選を実行する確変状態とに制御することが可能な遊技状態制御機能を備える。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態に制御されている場合に、大当たり抽選とは異なる、転落乱数カウンタＣ６の値に基づいて、転落抽選に当選するか否かを判別する抽選を実行することが可能な特別抽選機能を有する。遊技機は、確変状態のうち保留が貯められない期間（消耗モード）において転落抽選に当選した場合、確変状態のうち保留が貯められる期間（蓄積モード）において転落抽選に当選した場合よりも、時短１００００回が付与されることなく通常状態に移行する割合を高くし、確変状態のうち保留が貯められる期間（蓄積モード）において転落抽選に当選した場合、確変状態のうち保留が貯められない期間（消耗モード）において転落抽選に当選した場合よりも時短１００００回が付与される割合を高くし、保留が貯められない期間（蓄積モード）および保留が貯められる期間（消耗モード）において転落抽選に落選した場合、所定の確率よりも高い確率で大当たり抽選を実行させることができる。また、時短１００００回が付与されるか否かの抽選を保留に基づいて行う構成とした場合に、消耗モードにおいては、偶発的に保留が貯まり時短１００００回が付与されるか否かの抽選が行われることはあるが、通常、保留が貯まることはないので、時短１００００回が付与されることなく通常状態に移行する割合が高く、蓄積モードや消費モードでは、通常、保留が貯まっているので、時短１００００回が付与される割合を高くすることができる。また、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）においても時短１００００回が付与されるか否かの抽選を行う構成とした場合に、消耗モードでは、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）において時短１００００回が付与されるか否かの抽選が行われ、時短１００００回が付与されることなく通常状態に移行する割合は高く、蓄積モードや消費モードでは、通常、保留が貯まっているので、転落抽選に当選（転落当選）した実行分の変動表示（当該保留）と保留に基づいて時短１００００回が付与されるか否かの抽選が行われるので、時短１００００回が付与される割合を高くすることができる。これにより、保留が貯められない期間において転落抽選に当選した場合、通常状態に移行する割合が高くなり、保留が貯められる期間において転落抽選に当選した場合、時短１００００回が付与される割合が高くなる。保留が貯められない期間および保留が貯められる期間において転落抽選に落選した場合、所定の確率よりも高い確率で大当たり抽選を実行させることができる。これは、上述した（ＸＢ１）および＜変形例１＞および＜変形例７＞の遊技機の一例である。

【５３８９】

特殊時短状態（または時短１００００回が付与されている状態）は、確変状態よりも遊技者にとって有利さが劣る状態であってもよい。例えば、特殊時短状態（または時短１００００回が付与されている状態）は、確変状態よりも大当たり抽選が低確率で行われていてもよい。これにより、特殊時短状態（または時短１００００回が付与されている状態）を確変状態より遊技者にとって有利さが劣る状態とすることができる。これは、上述した（ＸＡ２）および（ＸＢ２）の遊技機の一例である。

【５３９０】

特殊時短状態（または時短１００００回が付与されている状態）は、確変状態よりも遊技者にとって有利であってもよい。例えば、時短回数が１００００回あれば、通常、特殊時短状態の間に大当たり抽選に大当たりするので、転落抽選に当選し通常状態に移行する可能性のある確変状態よりも有利な状態である。これにより、特殊時短状態（または時短１００００回が付与されている状態）を確変状態より遊技者にとって有利にすることができる。これは、上述した（ＸＡ３）および（ＸＢ３）の遊技機の一例である。

【５３９１】

上述の遊技状態制御機能は、確変状態に制御されてから３１回目以降の変動で保留が貯められない程度の時間で行われる段階（または確変状態に制御されてから保留が貯められない期間）において転落抽選に当選しない場合に通常状態に移行させないことが可能であってもよい。これにより、確変状態は、転落抽選において転落抽選に当選しなければ通常状態に移行しないようにすることができる。これは、上述した（ＸＡ４）および（ＸＢ４）の遊技機の一例である。

【５３９２】

遊技者による遊技球発射ハンドル１８の操作に応じて、発射装置２２９によって遊技球が遊技盤３０の方へ打ち込まれる。確変状態になってから打ち込まれた遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞すると１回転目～３０回転目の変動で保留が貯められる程度の時間で行われる特定段階（または１回転目～３０回転目の保留が貯められる期間）が発生し、３１回目以降の変動で保留が貯められない程度の時間で行われる所定段階（または３１回転目以降の保留が貯められない期間）が発生するようになっていてもよい。これにより、遊技者の操作により、所定段階（または保留が貯められない期間）および特定段階（または保留が貯められる期間）を発生させることができる。これは、上述した（ＸＡ５）および（ＸＢ５）の遊技機の一例である。

【５３９３】

遊技者による遊技球発射ハンドル１８の操作に応じて、発射装置２２９によって遊技球が遊技盤３０の方へ打ち込まれ、確変状態で特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞すると１回転目～３０回転目は特定段階（または１回転目～３０回転目の保留が貯められる期間）が発生し、３１回転目以降は所定段階（または３１回転目以降の保留が貯められない期間）が発生するようになっていてもよい。これにより、遊技者の操作により、特図２用始動入賞装置３３ｂが設けられた遊技領域に遊技球が発射されることで、所定段階（または保留が貯められない期間）および特定段階（または保留が貯められる期間）を発生させることができる。これは、上述した（ＸＡ６）および（ＸＢ６）の遊技機の一例である。

【５３９４】

特図１用始動入賞装置３３ａと、遊技球が入球しやすい開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能な特図２用始動入賞装置３３ｂを備え、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したことを契機として、転落抽選を実行することができるようになっていてもよい。これにより、遊技球が入球しやすい開状態と遊技球が入球し難い閉状態とに可変可能な特図２用始動入賞装置３３ｂを用いて転落抽選を実行することができる。これは、上述した（ＸＡ７）および（ＸＢ７）の遊技機の一例である。

【５３９５】

主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、確変状態における１回転目～３０回転目の特定段階において、転落抽選に当選し、大当たり抽選の結果が大当たりとなった場合に、特殊時短状態に移行させずに確変状態を新たに発生させることが可能（または時短１００００回を付与しないことが可能）であってもよい。これにより、転落抽選に当選して、大当たり抽選の結果が大当たりとなった場合に確変状態を新たに発生させることができる。これは、上述した（ＸＡ８）および（ＸＢ８）の遊技機の一例である。

【５３９６】

大当たり抽選は、大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて動作し、転落抽選は、転落乱数カウンタＣ６の値に基づいて動作する。これにより、転落抽選は、大当たり抽選の結果に影響されることなく抽選することができる。これは、上述した（ＸＡ９）および（ＸＢ９）の遊技機の一例である。

【実施例５０】

【５３９７】

本実施例では、上述の実施例４９に示した遊技が実行される場合の表示態様について、図４２３から図４３５を用いて詳細に説明する。図４２３（ａ）は蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に外れる遊技の流れ，（ｂ）は蓄積モードにおいて転落落選して

大当たり抽選に当選する遊技の流れ，（ｃ）は蓄積モードから転落当選する遊技の流れを示す実施例５０のタイムチャートである。図４２４は、消耗モードから転落当選する遊技の流れを示すタイムチャートである。図４２５（ａ）（ｂ）は、それぞれ蓄積モードから転落当選する遊技の流れを示す図４２３とは別のタイムチャートである。図４２６は、図４２３（ａ）に対応する表示態様を示す図である。図４２７は、図４２３（ｂ）に対応する表示態様を示す図である。図４２８は、図４２３（ｃ）に対応する表示態様を示す図である。図４２９は、図４２８に続く表示態様を示す図である。図４３０は、消費モードから転落当選する場合の表示態様を示す図である。図４３１は、図４２４に対応する表示態様を示す図である。図４３２は、図４３１に続く表示態様を示す図である。図４３３は、消耗モードにおいて偶発的に連続始動入賞して転落当選する場合の表示態様を示す図である。図４３４は、図４２５（ａ）に対応する表示態様を示す図である。図４３５は、図４２５（ｂ）に対応する表示態様を示す図である。

【５３９８】

図４２３（ａ）から（ｃ）を参照して、基本的な遊技の流れについて説明する。基本的な遊技の流れとして、蓄積モードでは、転落抽選に落選して（つまり転落しないで）大当たりとなる／外れとなる遊技の流れと、転落抽選に当選して（つまり転落して）大当たりとなる／外れとなる遊技の流れとがある。（ａ）は、転落抽選に落選して大当たり抽選に外れとなる遊技の流れである。（ｂ）は、転落抽選に落選して大当たりとなる遊技の流れである。（ｃ）は、転落抽選に当選して大当たり抽選に外れとなる（つまり遊技者にとっては通常であれば不利な）遊技の流れであるが、蓄積モードであるために遊技者に有利な状態に移行できる遊技の流れである。

【５３９９】

（ａ）を参照して、蓄積モードにおいて転落抽選に落選して大当たり抽選に外れる遊技の流れを説明する。まず、特図１にて大当たり当選結果となり、大当たり状態が終了した後、確変状態にて遊技が進行している。第１回目、第３回目の変動のように、転落抽選は外れ（確変状態のまま）であった場合で、外れ変動パターン（３秒）である場合は、その変動中に保留を貯めることができる。第２回目の変動のように、転落抽選は外れであった場合で、外れスーパーリーチ（Ａ～Ｃのいずれでも構わない）の変動パターン（３０秒）である場合は、大当たり結果になるか否かを示唆するパワーアップチャレンジ演出を実行することができる。この蓄積モードにおいて転落落選したときに行われるパワーアップチャレンジ演出は、後述するラストチャレンジ演出ではないという意味で、特殊時短状態が付与されないことを示唆している。

【５４００】

（ｂ）を参照して、蓄積モードにおいて転落抽選に落選して大当たりとなる遊技の流れを説明する。第２回目の変動のように、転落抽選は外れであった場合で、大当たりスーパーリーチ（Ａ～Ｃのいずれでも構わない）の変動パターン（４５秒）である場合にも、大当たり結果になるか否かを示唆するパワーアップチャレンジ演出を実行することができる。このように、蓄積モードでは、転落抽選に落選している段階からパワーアップチャレンジ演出を見せているので、遊技者はパワーアップチャレンジ演出が実行されれば、大当たり期待度が高まっていることを理解することができる。

【５４０１】

（ｃ）を参照して、蓄積モードから転落当選する遊技の流れについて説明する。（ｃ）では、第１回目、第２回目の変動では、転落抽選に落選して大当たり抽選に外れるが、第３回目の変動では、転落抽選に当選して大当たり抽選に外れたものとする。転落抽選に当選した場合、通常状態に一旦転落した状態で、転落変動パターン（３０秒）での変動表示が実行される。この転落変動パターン（３０秒）での変動表示においては、パワーアップチャレンジ演出に類似するラストチャレンジ演出が実行される。ラストチャレンジ演出では、大当たり結果になるか否かだけでなく、特殊時短状態に近付いているか否かも示唆することができる。転落当選時に保留が貯まっていれば、次の変動から特殊時短状態が発生する。蓄積モードでは、転落当選時に保留が貯まっている可能性が高い。特殊時短状態は、

１００００回の時短状態であるので、大当たり抽選は低確率で行われるが、１００００回の時短状態中に大当たり当選が見込まれる。

【５４０２】

次に、図４２４を参照して、消耗モードから転落当選する遊技の流れを説明する。本例では、消耗モードである第５０回目の変動になるまで、転落抽選も大当たり抽選も外れであったとする。消耗モードである第５０回目の変動では、転落抽選に当選して大当たり抽選に外れたものとする。転落抽選に当選した場合、上述した転落変動パターン（３０秒）での変動表示が実行される。この転落変動パターン（３０秒）での変動表示においては、上述したラストチャレンジ演出が実行される。ただし、消耗モードでは、短変動パターン（０．５秒）で変動が行われるので、通常、保留は貯まらない。そのため、消耗モードでは、ラストチャレンジ演出は成功し難く、大当たり抽選に当選しない限り、通常状態への転落が確定する。

【５４０３】

次に、図４２５（ａ）（ｂ）を参照して、蓄積モードから転落当選する、図４２３の例とは異なる２つの遊技の流れを説明する。（ａ）に示すように、蓄積モードにおいて、第３回目の特図２変動の開始時における転落抽選が当選になったが、第３回目の特図２変動の結果も大当たり当選になったとする。この場合、第３回目の特図２変動は通常状態で行われ、保留１，２が貯まった状態となっているが、第３回目の特図２変動が大当たり当選となるので、特殊時短状態には移行せず。大当たり状態の終了後、確変状態となる。

【５４０４】

（ｂ）に示すように、第３回目の特図２変動の開始時における転落抽選が当選になったが、第３回目の特図２変動の結果が外れになったとする。ここで、特図２の保留は、第１回目の変動中に保留１，２まで貯まったが、その後は遊技者が遊技球を発射しなかったため、第２回目の変動表示の開始時には保留１つ、第３回目の変動表示の開始時には保留０になったものとする。第３回目の特図２変動は通常状態で行われるので、保留０のまま増えない。第３回目の特図２変動は外れとなった。この転落抽選に当選時に保留が貯まっていないので、第３回目の特図２変動の終了後は、転落抽選への当選の通り、通常状態のままとなる。

【５４０５】

次に、図４２６を参照して、図４２３（ａ）で示した蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に外れる遊技の流れに対応する表示態様を説明する。

【５４０６】

（ａ）に示す表示画面４２ａは、特図１の大当たり状態の終了後の確変状態における最初の表示画面である。この最初の表示画面では、右打ち報知と、これから確変状態において行われる遊技の説明が表示されている。この遊技の説明は、例えば確変状態において行われるバトル演出を説明する「バトル説明」と「パワーアップが勝負の決め手」とが表示されている。すなわち、後述するパワーアップ演出の成否によって勝負の結果（大当たりか外れか）が示唆されている。

【５４０７】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、確変状態において第１回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。（ｂ）に示す表示画面４２ａには、確変状態における変動回数を表示する右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１と、確変状態中の現在の状態（モード）を表示する確変状態中モード情報ｘｃ２と、確変状態にて行われるバトル演出を表示する確変状態中バトル演出情報ｘｃ３とが表示されている。また、主装飾図柄ＳＺが小さく縮小された状態で右上隅で高速変動を開始している。

【５４０８】

右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、確変状態を含む右打ち状態における第１回目の特図２の変動表示であることを示す「１回目」が表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、確変状態中の現在の状態が、上述した蓄積モード、消費モード、消耗モードのいずれであるかを表示している。現在の変動表示は、確変状態中の３０回目以内であるので

、確変状態中モード情報ｘｃ２は「蓄積モード」と表示されている。蓄積モード中に特図２の変動表示の結果が外れとなる外れ変動の変動時間は、保留を蓄積可能な時間（例えば３秒間）である。消費モード，消耗モード中の外れ変動の変動時間は、保留を蓄積し難い時間（例えば０．５秒間）である。

【５４０９】

確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトル（格闘や競技やゲームなど）を行う様子が表示される。（ｂ）に示す確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹとの対戦相手として敵キャラクタＴＫが定められた状態で、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが開始される様子が表示されているものとする。プレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに勝利すれば大当たり当選結果となる。プレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに敗北すれば確変状態から通常状態への転落確定が示唆され、次の遊技からは左打ち報知（表示、音声）が実行される。

【５４１０】

（ｃ）に示す表示画面４２ａは、第１回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「１」「３」「５」が表示されている。第１回目の特図２の変動表示の終了までに保留が２つ蓄積されるものとする。

【５４１１】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、確変状態の開始から数えて第２回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。なお、リーチ状態は発展図柄ＨＺであっても構わない。転落抽選には当選していないので、確変状態中モード情報ｘｃ２は「蓄積モード」と表示されている。第２回目の特図２の変動表示は、変動時間が３０秒の外れスーパーリーチＣの変動パターンにて実行される。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行が、決着が付いていない様子が表示されている。

【５４１２】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、第２回目の特図２の変動表示が主装飾図柄ＳＺによる「５」「５」のリーチ組合せとなった状態を示している。このバトル演出の結果を示唆する勝敗示唆情報ｘｃ３ａが表示されている。勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、蓄積モードにおいて転落抽選に落選した場合に表示される情報である。勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、当該スーパーリーチ演出の結果が大当たりとなるか外れとなるかを示唆する情報である。本例では、勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、パワーアップに成功するか否かを示すパワーアップチャレンジ演出として実行されるので、（ｅ）に示す表示画面４２ａでは、「パワーアップチャレンジ」の文字画像が表示されている。

【５４１３】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、（ｅ）に続く表示画面である。（ｆ）に示す勝敗示唆情報ｘｃ４は、パワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、「パワーアップしてバトルに勝利しよう」と表示されている。これにより、このパワーアップ演出においてパワーアップしてバトルに勝利すれば大当たり結果となることが示唆されている。

【５４１４】

（ｇ）から（ｉ）に示す表示画面４２ａは、（ｆ）に続く一連の表示画面である。（ｇ）に示す勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子が表示される。（ｈ）に示す勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、プレイヤーＰＹがジムでトレーニングを行う様子が表示される。（ｉ）に示す勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、トレーニングを終えたプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。

【５４１５】

（ｊ）に示す表示画面４２ａは、（ｉ）に続く表示画面であって、スーパーリーチ演出の終盤の状態を示している。勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、パワーアップチャレンジ演出の結果に繋がる「パワーアップできたか？」という文字情報が表示されている。

【５４１６】
（ｋ）に示す表示画面４２ａは、（ｊ）に続く表示画面であって、第２回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、パワーアップチャレンジ演出の結果を示す情報が表示される。なお、勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、勝敗を示唆するという意味では、変動表示の結果が表示される少し前のタイミングで、パワーアップチャレンジ演出の結果を表示することが好ましい。具体的には、勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、「パワーアップできなかった」という文字情報と、パワーアップされていない態様のプレイヤーＰＹの画像とが表示されている。第２回目の特図２の変動表示の結果は、リーチ外れを示す「５」「２」「５」が表示されている。
【５４１７】
パワーアップできなければ、次回以降の変動に係るバトル演出において再びパワーアップして勝利を目指す。（ｌ）に示す表示画面４２ａは、確変状態の開始から数えて第３回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。第３回目の特図２の変動表示の開始時も、転落抽選に落選しているので、確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトル演出を表示している。
【５４１８】
次に、図４２７を参照して、図４２３（ｂ）で示した蓄積モードにおいて転落落選して大当たりになる遊技の流れに対応する表示態様を説明する。なお、遊技の流れは、図４２６（ａ）から（ｊ）までと同じである。図４２７では、図４２６（ｊ）以降に対比される表示態様を説明する。
【５４１９】
（ａ）に示す表示画面４２ａでは、図４２６（ｊ）に相当する表示画面であって、第２回目の特図２の変動表示のリーチ状態でのパワーアップチャレンジ演出において、「パワーアップできたか？」という勝敗示唆情報ｘｃ３ａが表示されている。
【５４２０】
（ｂ）に示す表示画面４２ａでは、（ａ）に続く表示画面であって、第２回目の特図２の変動表示の結果が示唆された状態を示している。勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、「パワーアップ成功！」という文字情報と、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹの画像とが表示されている。第２回目の特図２の変動表示は、リーチ変動の態様で表示されている。
【５４２１】
（ｃ）に示す表示画面４２ａでは、（ｂ）に続く表示画面であって、第２回目の特図２の変動表示の終盤の状態を示している。勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが実行される画像が表示されている。第２回目の特図２の変動表示は、リーチ変動の態様で表示されている。
【５４２２】
（ｄ）に示す表示画面４２ａでは、（ｃ）に続く表示画面であって、第２回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。勝敗示唆情報ｘｃ３ａは、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルに勝利する画像が表示されている。第２回目の特図２の変動表示は、大当たり結果を示す「５」「５」「５」が表示されている。
【５４２３】
このように、蓄積モード中の転落抽選に落選した場合は、変動表示において大当たり・外れスーパーリーチの変動パターン（４５秒・３０秒）が実行される場合があり、その実行中に行われるパワーアップチャレンジ演出においてパワーアップするか否かによって大当たり結果となるか否かが示唆されるようになっている。この蓄積モード中のパワーアップチャレンジ演出では、パワーアップしなくても（外れ結果となっても）、通常状態への転落確定というような不利な状態にはならないので、遊技者は安心して遊技を続けることができる。
【５４２４】
次に、図４２８，図４２９を参照して、図４２３（ｃ）で示した蓄積モードから転落当

選する遊技の流れに対応する表示態様を説明する。

【５４２５】

（ａ）に示す表示画面４２ａは、特図１の大当たり状態の終了後の確変状態における最初の表示画面である。この最初の表示画面では、これから確変状態において行われる遊技の説明が表示されている。この遊技の説明は、例えば確変状態において行われるバトル演出を説明する「バトル説明」と「パワーアップが勝負の決め手」とが表示されている。すなわち、後述するパワーアップ演出の成否によって勝負（大当たりか外れか）が左右されることが示唆されている。

【５４２６】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、確変状態において第１回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。（ｂ）に示す表示画面４２ａには、確変状態における変動回数を表示する右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１と、確変状態中の現在の状態（モード）を表示する確変状態中モード情報ｘｃ２と、確変状態にて行われるバトル演出を表示する確変状態中バトル演出情報ｘｃ３とが表示されている。

【５４２７】

右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、確変状態を含む右打ち状態における第１回目の特図２の変動表示であることを示す「１回目」が表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、確変状態中の現在の状態が、上述した蓄積モード、消費モード、消耗モードのいずれであるかを表示している。現在の変動表示は、確変状態中の３０回目以内であるので、確変状態中モード情報ｘｃ２は「蓄積モード」と表示されている。蓄積モード中に特図２の変動表示の結果が外れとなる外れ変動の変動時間は、保留を蓄積可能な時間（例えば３秒間）である。消費モード，消耗モード中の外れ変動の変動時間は、保留を蓄積し難い時間（例えば０．５秒間）である。

【５４２８】

確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトル（格闘や競技やゲームなど）を行う様子が表示される。（ｂ）に示す確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹとの対戦相手として敵キャラクタＴＫが定められた状態で、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが開始される様子が表示されているものとする。プレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに勝利すれば大当たり当選結果となる。プレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫに敗北すれば確変状態から通常状態に移行する転落結果となり、次の遊技からは左打ち報知（表示、音声）が実行される。

【５４２９】

（ｃ）に示す表示画面４２ａは、第１回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「１」「３」「５」が表示されている。第１回目の特図２の変動表示の終了までに保留が２つ蓄積されるものとする。

【５４３０】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、確変状態の開始から数えて第２回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「２回目」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが継続されているが、決着が付いていない様子が表示されている。第２回目の変動表示の結果は、外れを示す「５」「９」「１」が表示されている。

【５４３１】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、確変状態の開始から数えて第３回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。第３回目の特図２の変動表示の開始時は、上述した図４２３に示すように転落抽選に当選している。そのため、確変状態中モード情報ｘｃ２は消去されている。なお、確変状態中モード情報ｘｃ２を消去する代わりに転落当選を知らせる「転落モード」のような文字情報からなる転落モード情報を表示してもよい。第３回目の特図２の変動表示は、通常状態に転落した状態で、変動時間が３０秒の転落変動パタ

ーンにて実行される。転落変動パターンでの変動表示中は、通常状態であるので、保留は貯まらない。

【５４３２】

第３回目の特図２の変動表示は、内部的には通常状態に転落した状態であるが、外部的には右打ち状態が続いている。そのため、右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は「３回目」と表示されている。また、（ｅ）に示す表示画面４２ａは、このバトル演出での勝利が近付いている状態となったことを示す勝利近接情報ｘｃ４が表示される。勝利近接情報ｘｃ４は、蓄積モードにおいて転落抽選に当選した場合に表示される情報であって、蓄積モードにおいては、当該変動表示が外れ結果となっても保留条件（保留が１以上ある）を満たしている可能性が高いので、特殊時短状態の発生が近付いている状態であることを示唆する情報である。

【５４３３】

本例では、勝利近接情報ｘｃ４は、パワーアップに成功するか否かを示すパワーアップチャレンジ演出として実行されるが、転落確定となる場合も含むために、パワーアップの最後のチャンスであるので、（ｅ）に示す表示画面４２ａでは、「ラストチャレンジ」の文字画像が表示される。勝利近接情報ｘｃ４は、当該変動表示が大当たり結果となる状態であるか、当該変動表示が外れ結果となった状態において保留条件（保留が１以上ある）を満たしており次の変動表示から特殊時短状態が発生する状態であるか、当該変動表示が外れ結果となった状態において保留条件を満たしておらず次の変動表示から通常状態への転落が確定する状態であるかも示唆する。

【５４３４】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、（ｅ）に続く表示画面である。（ｆ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、パワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、「パワーアップすれば勝利は近いよ」と表示されている。これにより、このバトル演出での勝利が近付いている状態であることが示唆されている。

【５４３５】

（ｇ）から（ｉ）に示す表示画面４２ａは、（ｆ）に続く一連の表示画面である。（ｇ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子が表示される。（ｈ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがジムでトレーニングを行う様子が表示される。（ｉ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、トレーニングを終えたプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。

【５４３６】

（ｊ）に示す表示画面４２ａは、（ｋ）に続く表示画面であって、第３回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。第３回目の特図２の変動表示の結果は、外れを示す「３」「７」「２」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、「パワーアップできたか？」という、図４２８（ａ）に示すパワーアップ演出の結果表示に繋がる文字情報が表示されている。

【５４３７】

図４２９（ａ）に示す表示画面４２ａは、図４２８（ｊ）に続く表示画面であって、確変状態の開始から数えて第４回目の変動表示が開始された状態を示している。第４回目の変動表示の開始時に当選確率１／１の特殊時短抽選が行われている。特殊時短抽選に当選しているので、第４回目の変動表示の開始から特殊時短状態が発生している。つまり、第４回目の変動表示は、特殊時短状態のあと１００００回の変動表示である。特殊時短残り回数情報ｘｃ５は、「あと１００００回」と表示されている。特殊時短状態中バトル情報ｘｃ６は、「パワーアップ成功！ラストバトル行くぞ」というパワーアップ演出の結果を示す文字情報と、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹの画像とが表示されている。これにより、遊技者は、パワーアップ演出が成功している（すなわち、特殊時短状態が発生している）ので大当たり当選が見込まれる、あるいは、ラストバトルでの勝利（大当たり当選）に近付いている、と推測することができる。

【５４３８】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、（ａ）に続く表示画面であって、特殊時短状態あと１００００回の変動表示の結果が表示された状態を示している。あと１００００回の変動表示の結果は、外れを示す「４」「６」「１」である。特殊時短状態中バトル情報ｘｃ６は、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが開始されているが、決着が付いていない様子が表示されている。特殊時短状態中の変動表示時間は２秒であるが、表示演出の内容に応じて長い時間であってもよい。

【５４３９】

（ｃ）に示す表示画面４２ａは、特殊時短状態あと９９９９回の変動表示が開始された状態である。特殊時短残り回数情報ｘｃ５は、「あと９９９９回」と表示されている。特殊時短状態中バトル演出情報ｘｃ６は、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが継続されている様子が表示されている。

【５４４０】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、特殊時短状態あと９９９９回の変動表示の結果が表示された状態である。特殊時短状態中バトル演出情報ｘｃ６は、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが継続されているが、決着が付いていない様子が表示されている。あと９９９９回の変動表示の結果は、外れを示す「３」「６」「２」が表示されている。

【５４４１】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、特殊時短状態あと９９９０回の変動表示が開始された状態である。特殊時短残り回数情報ｘｃ５は、「あと９９９０回」と表示されている。特殊時短状態中バトル演出情報ｘｃ６は、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが継続されている様子が表示されている。

【５４４２】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、特殊時短状態あと９９９０回の変動表示の結果が表示された状態である。特殊時短状態中バトル演出情報ｘｃ６は、ラストバトルにおいてプレイヤーＰＹが勝利したことを示す画像が表示される。また、変動表示の結果として大当たり当選を示す「３」「３」「３」が表示されている。

【５４４３】

このように、確変状態における蓄積モードにおいては、転落抽選結果が転落当選（しかも変動表示の結果が外れる）という遊技者にとって不利な条件の成立を、次回以降の変動表示において大当たり当選を見込める特殊時短状態という遊技者にとって有利な遊技状態が発生させる契機とすることができる。これにより、転落当選という結果になれば一律に遊技者に不利な状態になるような従来の遊技機にはない面白味を提供することができる。

【５４４４】

次に、図４３０を参照して、消費モードから転落当選する場合の表示態様を説明する。

【５４４５】

（ａ）に示す表示画面４２ａは、確変状態（蓄積モード）における第３０回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３０回目」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが継続されているが、決着が付いていない様子が表示されている。第３０回目の変動表示の結果は、外れを示す「３」「８」「１」が表示されている。なお、蓄積モードでの特図２の外れ変動時間は３秒であるので、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトル演出画像は、９０秒間、複数の変動をまたいで続くように設定されていることになるが、もちろん、バトル演出画像は、変動ごとに異なる敵キャラクタＴＫとのバトルを行うものでもよい。

【５４４６】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、第３０回目の特図２の変動表示の終了直後の表示画面を示している。この表示画面４２ａには、第３０回目の特図２の変動表示の終了時に２つ以上の保留（ここでは保留４つ）があることに伴って、確変状態中のモードが蓄積モードから消費モードに変わったことを知らせる情報が表示されている。具体的には、この表示

画面４２ａには、「消費モード突入。あと３変動以内にパワーアップすれば勝利が近いよ」という文字画像が表示されている。「３変動」は、第３０回目の特図２の変動終了時の保留が４つの場合である。保留が３つであれば「２変動」であり、保留が２つであれば「１変動」である。もし保留が１つであれば消費モードを飛ばして後述する消耗モードに突入する。

【５４４７】

（ｃ）に示す表示画面４２ａは、第３１回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３１回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消費モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、第３１回目の特図２の変動表示とともに新たに開始されたバトル演出が表示されている。ここでは、新たなバトル演出は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルとしているが、異なる敵キャラクタであってもよい。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「５」「１」「８」が表示されている。消費モードでは、特図２の変動時間が０．５秒なので、新たな保留は貯まらない。そのため、変動終了時に保留は３つになっている。

【５４４８】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、第３２回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３２回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消費モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「２」「９」「７」が表示されている。変動終了時に保留は２つになっている。

【５４４９】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、第３３回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。変動開始時に保留は１つになっている。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３３回目」と表示されている。第３３回目の特図２の変動表示の開始時は、図４２８（ｅ）と同様に転落抽選に当選しているので、確変状態中モード情報ｘｃ２は消去されている。第３回目の特図２の変動表示は、通常状態に転落した状態で、変動時間が３０秒の転落変動パターンにて実行される。転落変動パターンでの変動表示中は、通常状態であるので、保留はこれ以上貯まらない。

【５４５０】

また、（ｅ）に示す表示画面４２ａは、勝利近接情報ｘｃ４が表示される。勝利近接情報ｘｃ４は、消費モードにおいて転落抽選に当選した場合に表示される情報であって、消費モードにおいて当該変動表示が外れ結果となっても保留条件（保留が１以上ある）を満たしている場合に、特殊時短状態の発生が近付いている状態であることを示唆する情報である。また、（ｅ）に示す表示画面４２ａでは、勝利近接情報ｘｃ４は、ラストチャレンジ演出の開始を示す「ラストチャレンジ」の文字画像として表示されている。

【５４５１】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、（ｅ）に続く表示画面である。（ｆ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、パワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、「パワーアップすれば勝利は近いよ」と表示されている。これにより、消費モードにおいてこのバトル演出での勝利が近付いている状態であることが示唆されている。

【５４５２】

（ｇ）から（ｉ）に示す表示画面４２ａは、（ｆ）に続く一連の表示画面である。（ｇ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子が表示される。（ｈ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがジムでトレーニングを行う様子が表示される。（ｉ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、トレーニングを終えたプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。

【５４５３】

（ｊ）に示す表示画面４２ａは、（ｋ）に続く表示画面であって、第３３回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。第３３回目の特図２の変動表示の結果は、外れを示す「３」「７」「２」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、「パワーアップできたか？」という、パワーアップ演出の結果表示に繋がる文字情報が表示されている。消費モードにおいて当該変動表示が外れ結果となり、保留が１以上あるという保留条件を満たしているので、パワーアップの条件を満たしている。

【５４５４】

（ｋ）に示す表示画面４２ａは、（ｊ）に続く表示画面であって、確変状態の開始から数えて第３４回目の変動表示が開始された状態を示している。第３４回目の変動表示の開始時に当選確率１／１の特殊時短抽選に当選しているので、右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１に代えて特殊時短状態の開始を示す「あと１００００回」の特殊時短残り回数情報ｘｃ５が表示されている。特殊時短状態中バトル情報ｘｃ６は、「パワーアップ成功！ラストバトル行くぞ」というパワーアップ演出の結果を示す文字情報と、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹの画像とが表示されている。これにより、遊技者は、パワーアップ演出が成功している（すなわち、特殊時短状態が発生している）ので大当たり当選が見込まれる、あるいは、ラストバトルでの勝利（大当たり当選）に近付いている、と推測することができる。

【５４５５】

次に、図４３１，図４３２を参照して、図４２４に示す消耗モードから転落当選する遊技の流れに対応する表示態様について説明する。

【５４５６】

図４３１（ａ）に示す表示画面４２ａは、確変状態（蓄積モード）における第３０回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３０回目」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルが継続されているが、決着が付いていない様子が表示されている。第３０回目の変動表示の結果は、外れを示す「３」「８」「１」が表示されている。

【５４５７】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、第３０回目の特図２の変動表示の終了直後の表示画面を示している。この表示画面４２ａには、第３０回目の特図２の変動表示の終了時に２つ以上の保留（ここでは保留４つ）があることに伴って、確変状態中のモードが蓄積モードから消費モードに変わったことを知らせる「消費モード突入。あと３変動以内にパワーアップすれば勝利が近いよ」という文字画像が表示されている。

【５４５８】

（ｃ）に示す表示画面４２ａは、第３１回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３１回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消費モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「５」「１」「８」が表示されている。変動終了時に保留は３つになっている。

【５４５９】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、第３２回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３２回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消費モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「２」「９」「７」が表示されている。変動終了時に保留は２つになっている。

【５４６０】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、第３３回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３３回目」と表示されている。

確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消費モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「１」「７」「３」が表示されている。変動終了時に保留は１つになっている。

【５４６１】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、第３３回目の特図２の変動表示の終了直後の表示画面を示している。この表示画面４２ａには、確変状態での第３３回目（消費モードでの３回目）の特図２の変動表示の終了に伴って、確変状態中のモードが消費モードから消耗モードに変わったことを知らせる情報が表示されている。具体的には、この表示画面４２ａには、「消耗モード突入。超パワーアップが勝負の決め手だよ」という文字画像が表示されている。これにより、消耗モードでは、変動表示演出において超パワーアップという演出結果が出た場合のみ、大当たり当選結果に繋がることを示唆することができる。

【５４６２】

（ｇ）に示す表示画面４２ａは、第３４回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３４回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消耗モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、第３４回目の特図２の変動表示とともに新たに開始されたバトル演出が表示されている。ここでは、新たなバトル演出は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルとしているが、異なる敵キャラクタであってもよい。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「２」「３」「７」が表示されている。消耗モードも、特図２の変動時間が０．５秒なので、新たな保留は貯まらない。そのため、変動終了時に保留は０のままである。

【５４６３】

（ｈ）に示す表示画面４２ａは、第３５回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「３５回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消耗モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「６」「３」「１」が表示されている。変動終了時に保留は０のままである。この後、第３６回目から第４９回目の特図２の変動表示も、０．５秒の外れ変動が繰り返されるとする。

【５４６４】

（ｉ）に示す表示画面４２ａは、第５０回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。第５０回目の特図２の変動表示の開始時は、上述した図４２４に示すように転落抽選に当選している。第５０回目の特図２の変動表示は、通常状態に転落した状態で、大当たり抽選結果が外れであれば変動時間が３０秒の転落変動パターンにて実行され、大当たり抽選結果が大当たりであれば変動時間が４５秒の大当たり変動パターンにて実行される。どちらの変動パターンも変動表示中は、通常状態であるので、消耗モード中と同じく保留は貯まらない。

【５４６５】

なお、本例では、第５０回目の特図２の変動表示の開始時に転落抽選に当選している場合を例にとって説明したが、転落抽選に落選している場合にも、大当たり抽選結果が外れであれば変動時間が３０秒の転落変動パターンにて実行され、大当たり抽選結果が大当たりであれば変動時間が４５秒の大当たり変動パターンにて実行されるように構成しても構わない。この場合、大当たり抽選結果が外れであっても転落落選しているので、確変状態が継続する。また、大当たり抽選結果が大当たりであれば、確変状態が新たに発生する。また、この場合、ラストチャレンジ演出は、転落落選しているためラストチャレンジではないので、大当たり抽選結果が外れであっても、復活して転落確定しないような演出を採用することが好ましい。

【５４６６】

第５０回目の特図２の変動表示は、内部的には通常状態に転落した状態であるが、外部的には右打ち状態が続いている。そのため、右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は「５０回目」と表示されている。また、（ｉ）に示す表示画面４２ａは、このバトル演出は超パワーアップしなければ勝利することが難しく、超パワーアップしなければ敗北すなわち通常状態への転落確定となる大勝負であるが、そのような大勝負において勝つか負けるかを煽る大勝負煽り情報ｘｃ７が表示されている。本例では、大勝負煽り情報ｘｃ７は、プレイヤーＰＹがバトルで勝利するための超パワーアップに成功するか否かを示す超パワーアップチャレンジ演出として表示される。（ｉ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７では、パワーアップチャレンジ演出が行われる最後の機会であることを示す「ラストチャレンジ」の文字画像が表示される。

【５４６７】

（ｊ）に示す表示画面４２ａは、（ｉ）に続く表示画面である。（ｊ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７は、超パワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、「超パワーアップのみ勝利。それ以外は敗北だよ」と表示されている。これにより、このバトル演出において勝つことが難しく、負ければそこで確変状態が終わることが示唆されている。

【５４６８】

（ｋ）（ｌ），図４３２（ａ）～（ｄ）に示す表示画面４２ａは、大当たり結果となる場合の（ｊ）に続く一連の表示画面である。（ｋ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７は、プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子が表示される。（ｌ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７は、プレイヤーＰＹがジムでトレーニングを行う様子が表示される。図４３２（ａ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７は、トレーニングを終えたプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。超パワーアップチャレンジ演出では、ジムから出てきたプレイヤーＰＹが超パワーアップした態様であるか否かによって、その後の結果が示唆される。（ａ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７では、当該変動表示が大当たり結果となるので、プレイヤーＰＹが超パワーアップされた態様（図示では太い斜線を付した態様）でジムから出てくる様子が表示されている。

【５４６９】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、（ａ）に続く表示画面である。（ａ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７では、超パワーアップチャレンジ演出の結果、すなわち、超パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと、「超パワーアップ成功」という文字画像とが表示されている。これにより、遊技者は、当該変動表示の結果は大当たり当選である、と推測することができる。

【５４７０】

（ｃ）に示す表示画面４２ａは、（ｂ）に続く表示画面である。大勝負煽り情報ｘｃ７は、超パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルを示す画像と、このバトルが最後のバトルであることを示す「ラストバトル」という文字画像とが表示される。「ラストバトル」は、当該変動表示の結果が外れ結果となれば、通常状態への転落が確定するという意味である。

【５４７１】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、第５０回目の変動表示の結果が、大当たり当選の結果となった状態を示している。大勝負煽り情報ｘｃ７は、ラストバトルにおいて超パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹが勝利したことを示す画像が表示される。また、変動表示の結果として大当たり当選を示す「７」「７」「７」が表示されている。

【５４７２】

（ｋ）（ｌ），図４３２（ｅ）～（ｈ）に示す表示画面４２ａは、外れ結果となる場合の（ｊ）に続く一連の表示画面である。（ｋ）（ｌ）は、上述した当たり結果となる場合と同じであるので、図４３２（ｅ）から説明する。（ｅ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７では、当該変動表示が外れ結果となるので、プレイヤーＰＹがパワーアップされていない態様でジムから出てくる様子が表示されている。

【５４７３】
（ｆ）に示す表示画面４２ａは、（ｅ）に続く表示画面である。（ｆ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７では、ここでの超パワーアップチャレンジ演出の結果、すなわち、パワーアップされていない態様のプレイヤーＰＹと、「パワーアップしなかったけどラストバトル行くね」という文字画像とが表示されている。これにより、遊技者は、当該変動表示の結果は外れである、と推測することができる。もちろん、パワーアップされていない態様で表示しておいて、ラストバトルで逆転勝利するような演出を含んでもよい。この場合、（ｆ）に示す大勝負煽り情報ｘｃ７を見た遊技者は、当該変動表示の結果は外れである可能性が高い、と推測することができる。
【５４７４】
（ｇ）に示す表示画面４２ａは、（ｆ）に続く表示画面である。大勝負煽り情報ｘｃ７は、ほとんどパワーアップされていない態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルを示す画像と、「ラストバトル」という文字画像とが表示される。
【５４７５】
（ｈ）に示す表示画面４２ａは、第５０回目の変動表示の結果が、外れ結果となった状態を示している。大勝負煽り情報ｘｃ７は、ラストバトルにおいて敵キャラクタＴＫが勝利したことを示す画像が表示される。また、変動表示の結果として外れを示す「３」「７」「１」が表示されている。
【５４７６】
このように、確変状態において蓄積モードという限られた期間内では、転落抽選結果が転落当選という遊技者にとって不利な条件の成立を有利な遊技状態を発生させる契機としつつも、その他の期間（消耗モード中）では、転落抽選結果が転落当選という遊技者にとって不利な条件が成立すると通常状態への転落確定という不利な遊技状態を発生させる契機とすることができる。これにより、転落当選という結果になれば一律に遊技者に不利な状態になるような従来の遊技機にはない面白味を提供することができる。
【５４７７】
次に、図４３３を参照して、消耗モードにおいて偶発的に連続始動入賞して転落当選する場合の表示態様を説明する。ここでは、上述した図４３１（ａ）から（ｈ）に示す態様で消耗モードが始まっており、その第４９回目の特図２の変動表示中に偶発的に２球連続して特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が発生したものとする。
【５４７８】
（ａ）に示す表示画面４２ａは、第４９回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「４９回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消耗モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動開始時の保留は０であるので、当該保留表示ｔｈのみが表示されている。
【５４７９】
（ｂ）に示す表示画面４２ａは、第４９回目の特図２の変動表示が開始された直後の状態を示している。このとき、偶発的に特図２用始動入賞装置３３ｂへの１回目の入賞が発生し、第１保留表示ｈ１が表示される。もし、第４９回目の特図２の変動終了までにさらなる入賞が発生しなければ、この第１保留表示ｈ１に基づいて次の第５０回目の特図２の変動が開始される。この場合は、図４３１，図４３２での説明と同じである。
【５４８０】
（ｃ）に示す表示画面４２ａは、（ｂ）に示す表示画面４２ａの直後の状態を示している。このとき、偶発的に特図２用始動入賞装置３３ｂへの２回目の入賞が発生し、第２保留表示ｈ２が表示される。この２つめの保留によって、次の第５０回目の特図２の変動開始時において転落抽選に当選した場合に、１／１の当選確率の特殊時短抽選が実行されるための条件が満たされる。そのため、第２保留表示ｈ２の表示と同時に、表示画面４２ａの例えば保留表示エリア近くには、このバトルでの勝利が近付いている可能性があること

を示唆する「チャンス到来！？」の文字情報からなる勝利近接示唆情報ｘｃ４ａが表示される。ここで、「チャンス到来！？」としている理由は、１つめの保留（第５０回目の特図２の変動）が転落抽選に落選していれば、２つめの保留はその次の第５１回目の特図２の変動の契機となるに留まるからである。

【５４８１】

なお、０．５秒の変動時間中に特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が発生することは稀であるが、図１５０に示す遊技盤３０のように遊技球が連続して特図２用始動入賞装置３３ｂの近傍を通過するタイプの遊技盤であるので、このような偶発的な事象が発生することもあり得る。もちろん、変動時間をもう少し長くすることで、例えば１０回転位に１回はこのような稀な入賞が発生するようにしてもよい。

【５４８２】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、第４９回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「４９回目」と表示されている。確変状態中モード情報ｘｃ２は、「消耗モード」と表示されている。確変状態中バトル演出情報ｘｃ３は、プレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとがバトルを行っているが、決着が付いていない様子が表示されている。変動表示の結果は、外れを示す「２」「３」「７」が表示されている。変動終了時に保留は２つである。

【５４８３】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、第５０回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。変動開始時に保留は１つになっている。右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１は、「５０回目」と表示されている。第５０回目の特図２の変動表示の開始時は、図４２８（ｅ）と同様に転落抽選に当選しているので、確変状態中モード情報ｘｃ２は消去されている。第３回目の特図２の変動表示は、通常状態に転落した状態で、変動時間が３０秒の転落変動パターンにて実行される。転落変動パターンでの変動表示中は、通常状態であるので、保留はこれ以上貯まらない。

【５４８４】

また、（ｅ）に示す表示画面４２ａは、勝利近接情報ｘｃ４が表示される。勝利近接情報ｘｃ４は、本来、蓄積モードや消費モードにおいては表示されやすい情報であるが、消耗モードでは大勝負煽り情報ｘｃ７が表示されることが多い。しかし、消耗モードにおいて偶発的に連続した始動入賞に基づいて転落抽選に当選した場合には、消耗モードにおいても勝利近接情報ｘｃ４が表示され得る。勝利近接情報ｘｃ４は、この消耗モードにおいて転落抽選に当選した場合に表示される情報であって、この消耗モードにおいて当該変動表示が外れ結果となったが、偶発的に保留条件（保留が１以上ある）を満たした場合に、特殊時短状態の発生が近付いている状態であることを示唆する情報である。また、（ｅ）に示す表示画面４２ａでは、勝利近接情報ｘｃ４は、ラストチャレンジ演出の開始を示す「ラストチャレンジ」の文字画像として表示されている。

【５４８５】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、（ｅ）に続く表示画面である。（ｆ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、パワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、「パワーアップすれば勝利は近いよ」と表示されている。これにより、この消耗モードにおいてこのバトル演出での勝利が近付いている状態であることが示唆されている。

【５４８６】

（ｇ）から（ｉ）に示す表示画面４２ａは、（ｆ）に続く一連の表示画面である。（ｇ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子が表示される。（ｈ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがジムでトレーニングを行う様子が表示される。（ｉ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、トレーニングを終えたプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。

【５４８７】

（ｊ）に示す表示画面４２ａは、（ｋ）に続く表示画面であって、第５０回目の特図２の変動表示の結果が表示された状態を示している。第５０回目の特図２の変動表示の結果

は、外れを示す「３」「７」「２」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、「パワーアップできたか？」という、パワーアップ演出の結果表示に繋がる文字情報が表示されている。当該変動表示が外れ結果となり、消耗モードであるが偶発的に保留が１以上あるという保留条件を満たしているので、パワーアップの条件を満たしている。

【５４８８】

（ｋ）に示す表示画面４２ａは、（ｊ）に続く表示画面であって、確変状態の開始から数えて第５０回目の変動表示が開始された状態を示している。第５０回目の変動表示の開始時に当選確率１／１の特殊時短抽選に当選しているので、右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１に代えて特殊時短状態の開始を示す「あと１００００回」の特殊時短残り回数情報ｘｃ５が表示されている。特殊時短状態中バトル情報ｘｃ６は、「パワーアップ成功！ラストバトル行くぞ」というパワーアップ演出の結果を示す文字情報と、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹの画像とが表示されている。これにより、遊技者は、パワーアップ演出が成功している（すなわち、特殊時短状態が発生している）ので大当たり当選が見込まれる、あるいは、ラストバトルでの勝利（大当たり当選）に近付いている、と推測することができる。

【５４８９】

次に、図４３４を参照して、図４２５（ａ）に示す蓄積モードから大当たり当選する遊技の流れに対応する表示態様を説明する。

【５４９０】

図４３４（ａ）から（ｄ）に示す表示態様は、図４２８（ｅ）から（ｈ）に示す表示態様と共通している。すなわち、（ａ）に示す第３回目の変動開始時において転落抽選に当選しているため、パワーアップチャンレンジ演出を「ラストチャレンジ」演出として実行する勝利近接情報ｘｃ４が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、（ａ）から（ｄ）に示すように、ラストチャレンジとなるパワーアップチャレンジ演出が開始され、プレイヤーＰＹがパワーアップを目指してジムに通い、トレーニングを行う様子が表示されている。

【５４９１】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、大当たり当選する場合に特有の表示画面である。すなわち、勝利近接情報ｘｃ４は、（ｄ）に示すトレーニングを行う様子を表示した後、（ｅ）に示す別のトレーニングを行う様子が表示されている。別のトレーニングは、「ＪＩＭトレーニング２」として表示している。「ＪＩＭトレーニング２」は、大当たり変動時間が外れ変動時間よりも１５秒長い４５秒であることを利用している。

【５４９２】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、トレーニングを終えたプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、トレーニングの結果、超パワーアップした態様（図４３２（ａ）と同様に太い斜線を付した態様）のプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。

【５４９３】

（ｇ）に示す表示画面４２ａは、（ｆ）に続く表示画面である。（ｇ）に示す勝利近接情報ｘｃ４では、パワーアップチャレンジ演出の結果、すなわち、超パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと、「超パワーアップ成功。ラストバトル行くぞ」という文字画像とが表示されている。これにより、遊技者は、当該変動表示の結果は大当たり当選である、と推測することができる。

【５４９４】

（ｈ）に示す表示画面４２ａは、（ｇ）に続く表示画面である。勝利近接情報ｘｃ４は、超パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルを示す画像と、このバトルが最後のバトルであることを示す「ラストバトル」という文字画像とが表示される。「ラストバトル」は、当該変動表示の結果が大当たり当選結果となれば、現在の確変状態が終了し、大当たり状態の終了後、新たに確変状態が発生するという意味である。

【５４９５】
（ｉ）に示す表示画面４２ａは、第３回目の変動表示の結果が、大当たり当選の結果となった状態を示している。勝利近接情報ｘｃ４は、ラストバトルにおいて超パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹが勝利したことを示す画像が表示される。また、変動表示の結果として大当たり当選を示す「７」「７」「７」が表示されている。
【５４９６】
このように、確変状態中の蓄積モードにおいて転落抽選に当選した場合、すなわちパワーアップチャレンジ演出がラストチャレンジ演出として実行される場合に、超パワーアップに成功、すなわち当該変動表示の結果が大当たり当選結果となり、再び確変状態が発生する場合もある。
【５４９７】
次に、図４３５を参照して、図４２５（ｂ）に示す蓄積モードから通常状態に転落する遊技の流れに対応する表示態様を説明する。
【５４９８】
図４３５（ａ）から（ｄ）に示す表示態様は、図４２８（ｅ）から（ｈ）に示す表示態様と共通している。すなわち、（ａ）に示す第３回目の変動開始時において転落抽選に当選しているため、パワーアップチャンレンジ演出を「ラストチャレンジ」演出として実行する勝利近接情報ｘｃ４が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、（ａ）から（ｄ）に示すように、ラストチャレンジ演出としてのパワーアップチャレンジ演出が開始され、プレイヤーＰＹがパワーアップを目指してジムに通い、トレーニングを行う様子が表示されている。ただし、図４３５では、（ａ）に示す第３回目の特図２の変動開始までに保留を貯めていない点が図４２８（ｅ）から（ｈ）と異なっている
【５４９９】
（ｅ）に示す表示画面４２ａは、転落抽選に当選した時点で保留が貯められていない場合に特有の表示画面である。すなわち、勝利近接情報ｘｃ４は、（ｄ）に示すトレーニングを行う様子を表示した後、トレーニングを終えたプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、トレーニングを行ったにも関わらず、パワーアップしていない態様のプレイヤーＰＹがジムから出てくる様子が表示されている。
【５５００】
（ｆ）に示す表示画面４２ａは、（ｅ）に続く表示画面である。（ｆ）に示す勝利近接情報ｘｃ４では、パワーアップチャレンジ演出の結果、すなわち、パワーアップされていない態様のプレイヤーＰＹと「パワーアップできなかったけどラストバトル行くね」という文字画像とが表示されている。これにより、遊技者は、当該変動表示の結果は外れである（逆転勝利のパターンもある場合は外れの可能性が高い）、と推測することができる。
【５５０１】
（ｇ）に示す表示画面４２ａは、（ｆ）に続く表示画面である。勝利近接情報ｘｃ４は、ほとんどパワーアップされていない態様のプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトルを示す画像と、このバトルが最後のバトルであることを示す「ラストバトル」という文字画像とが表示される。「ラストバトル」は、当該変動表示の結果が外れ結果となれば、通常状態への転落が確定するという意味である。
【５５０２】
（ｈ）に示す表示画面４２ａは、第３回目の変動表示の結果が、外れ結果となった状態を示している。勝利近接情報ｘｃ４は、ラストバトルにおいて敵キャラクタＴＫが勝利したことを示す画像が表示される。また、変動表示の結果として外れを示す「３」「７」「２」が表示されている。
【５５０３】
このように、確変状態中の蓄積モードにおいて転落抽選に当選した場合、すなわちパワーアップチャレンジ演出がラストチャレンジ演出として実行される場合には、転落当選時までに保留が貯まっていなければ、有利な遊技状態（特殊時短状態）に移行できず、通常状態への転落が確定してしまう場合もある。なお、蓄積モードにおいて転落抽選に当選し

ていない場合に行われる通常のパワーアップチャレンジ演出では、保留が貯まっていなくても、転落確定という不利な結果にはならない。

【５５０４】

＜変形例１＞

上述した遊技では、特殊時短抽選の当選確率が１／１である場合の表示態様について説明したが、特殊時短抽選の当選確率が１／１でない場合（例えば上述した実施例に示す１／１０の割合で特殊時短抽選に当選する構成）であってもよい。以下では、特殊時短抽選の当選確率が１／１でない場合の遊技が実行される表示態様について、図４３６から図４３７を用いて詳細に説明する。図４３６（ａ）は、蓄積モードから転落当選して特殊時短抽選（１／１０）に当選する遊技の流れ、（ｂ）は、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れを示す変形例１のタイムチャートである。図４３７は、図４３６に対応する表示態様を示す図である。

【５５０５】

図４３６（ａ）を参照して蓄積モードから転落当選して特殊時短抽選に最終的に当選する遊技の流れについて説明する。（ａ）では、図４２３（ｃ）と同様に、第１回目、第２回目の変動では、転落抽選に落選して大当たり抽選に外れるが、第３回目の変動では、転落抽選に当選して大当たり抽選に外れたものとする。転落抽選に当選した場合、通常状態に一旦転落した状態で、転落変動パターン（３０秒）での変動表示が実行される。この転落変動パターン（３０秒）での変動表示においては、ラストチャレンジ演出が実行される。転落当選時に保留が２つ貯まっているので、次の変動開始時を含めて２回の特殊時短抽選のうちに当選結果となれば特殊時短状態が発生する。（ａ）では、次の変動（確変状態の開始から第４回目の変動）開始時の特殊時短抽選に落選しており、特図２の抽選結果も外れであるため、特図２の変動表示が行われる。この特図２の変動時間は、特殊時短状態に当選した場合の変動時間と同じ時間とするために、２秒間としている。これは、特殊時短抽選に落選した場合もスピーディーに遊技を進行させるためである。すなわち、第４回目の変動は特殊時短状態に落選した状態で２秒間の外れ変動として実行され、第５回目の変動は、特殊時短状態に当選した状態で２秒間の当たり変動として実行される。この第５回目の変動は、特殊時短状態（あと１００００回）で実行される。

【５５０６】

（ｂ）では、第１回目から第４回目の変動では、（ａ）と同様に変動が行われる。すなわち、転落当選時に保留が２つ貯まっているので、転落変動の次の変動開始時を含めて２回の特殊時短抽選が可能である。転落変動の次の変動（確変状態の開始から第４回目の変動）では、特殊時短抽選に落選しており、特図２の抽選結果も外れである。第５回目の変動でも、特殊時短抽選に落選しており、特図２の抽選結果も外れである。そのため、転落当選時に貯まっていた保留を使い果たしてしまったので、通常状態への転落が確定する。すなわち、第５回目の変動の終了後は、「左に戻して下さい」というような左打ち報知が行われる。

【５５０７】

図４３７を参照して、図４３６（ａ）（ｂ）に示す蓄積モードから転落当選して特殊時短抽選に最終的に当選する遊技の流れと、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れに対応する表示態様を説明する。なお、第１回目と第２回目の特図２の変動表示の表示態様は、図４２８（ａ）から（ｄ）と同じであるので、第３回目の特図２の変動表示から説明を開始する。

【５５０８】

（ａ）に示す表示画面４２ａは、第３回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。第３回目の特図２の変動表示の開始時に、転落抽選に当選しているので、変動時間が３０秒の転落変動パターンが実行される。第３回目の特図２の変動表示の開始時点で、保留は２つ貯まっているが、転落当選によって第３回目の特図２の変動表示は通常状態で行われるので、保留はこれ以上増えない。勝利近接情報ｘｃ４は、転落抽選に当選を示唆する「ラストチャレンジ」の文字画像が表示されている。

【５５０９】
（ｂ）に示す表示画面４２ａは、（ａ）に続く第３回目の変動中の表示画面４２ａである。勝利近接情報ｘｃ４は、特殊時短抽選の当選確率が１／１でない場合に、ラストチャレンジとして行われるパワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、勝利近接情報ｘｃ４には、「２回以内にパワーアップすれば勝利は近いよ。（パワーアップが）できなければ終了だよ。」と表示されている。この２回の回数は、転落抽選時の保留の個数（２つ）に対応している。これにより、ラストチャレンジとして行われるパワーアップチャレンジ演出において規定された回数内にパワーアップしなければ、通常状態への転落が確定してしまうことが示唆されている。
【５５１０】
（ｃ）に示す表示画面４２ａは、（ｂ）に続く第３回目の変動中の一連の表示画面４２ａである。すなわち、（ｃ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子が表示される。（ｄ）に示す勝利近接情報ｘｃ４は、プレイヤーＰＹがジムでトレーニングを行う様子が表示される。（ｅ）に示す表示画面４２ａは、第３回目の変動表示の結果が表示された画像である。勝利近接情報ｘｃ４は、特殊時短抽選の当選確率が１／１でないことに合わせて、トレーニングの結果パワーアップができたかを煽る「パワーアップできたか？」という文字情報が表示されている。第３回目の変動表示の結果は、外れを示す「１」「５」「６」である。
【５５１１】
（ｆ）に示す表示画面４２ａは、第４回目の変動表示が開始されている状態を示す表示画面４２ａである。第４回目の変動表示の開始時に、保留は１つである。勝利近接情報ｘｃ４には、（ｅ）に示した「パワーアップできたか？」という煽りに対する結果として、パワーアップできなかったことを示す「パワーアップできなかった。もう１回トレーニングだ」という文字情報が表示される。これにより、１回目のトレーニングではパワーアップできなかったが、あと１回トレーニングしてパワーアップするチャンス（特殊時短抽選のチャンス）が残っていることが示唆されている。なお、第４回目の変動表示における勝利近接情報ｘｃ４では、「パワーアップできなかった」という結果を示す情報と、「もう１回トレーニング」というあと１回のチャンスがあることを示す情報とを分けて表示しても構わない。そのためには、変動時間が長くなっても構わない。
【５５１２】
（ｇ）に示す表示画面４２ａは、第４回目の変動表示の結果を示す表示画面４２ａである。第４回目の変動表示の結果は、外れを示す「２」「３」「７」である。なお、特殊時短抽選中の変動表示の時間は、特殊時短状態中の変動時間に合わせて２秒に設定されているが、表示演出の内容に応じて長い時間を設定しても構わない。勝利近接情報ｘｃ４には、２回目のトレーニングの結果パワーアップができたかを煽る「パワーアップできたか？」という文字情報が表示されている。
【５５１３】
（ｈ）に示す表示画面４２ａは、第５回目の変動表示が開始された状態を示す表示画面４２ａであるが、第５回目の変動表示は、その変動開始時に特殊時短抽選に当選しているので、特殊時短状態あと１００００回の変動表示が開始された状態を示す表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、「あと１００００回」という特殊時短残り回数情報ｘｃ５が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４に代えて、「パワーアップ成功！ラストバトル行くぞ」というパワーアップ演出の結果が特殊時短抽選への当選を示す文字情報と、パワーアップされた態様のプレイヤーＰＹの画像からなる特殊時短状態中バトル情報ｘｃ６が表示されている。特殊時短状態中の変動表示の変動時間は２秒であるので、（ｈ）に示す表示画面の後すぐに、上述した図４２９（ｂ）に示すように変動表示の結果（大当たりか外れか）が表示される。
【５５１４】
（ｉ）に示す表示画面４２ａは、（ｇ）に続く第５回目の変動表示の結果が表示された状態を示す表示画面４２ａである。第５回目の変動表示は、その変動開始時に特殊時短抽

選に落選しているので、その変動中は転落当選による通常状態のままである。第５回目の変動表示の開始時に保留は０になっており、変動終了時も保留は０のままであるので、特殊時短状態の抽選が行われる最後の機会となる。勝利近接情報ｘｃ４には、第４回目の変動表示中に「もう１回トレーニング」（２回目のトレーニング）を行ったが、パワーアップできない結果となったことと、２回の変動中にパワーアップできなかったので通常状態への転落が確定することを示す「パワーアップできなかった。これで終了」という文字情報が表示される。また、変動表示の結果として外れを示す「３」「１」「７」が表示されている。なお、（ｉ）では、第５回目の変動表示の開始時の表示画面４２ａを省略したが、特殊時短抽選中の変動表示の変動時間は２秒であるので、結果表示時の勝利近接情報ｘｃ４と同じ内容が表示されているものとする。

【５５１５】

この後、（ｉ）に続く表示画面４２ａでは、通常状態への転落確定により左打ちに戻すことを報知する「左へ戻して下さい」という文字情報が表示されている。

【５５１６】

これにより、ラストチャレンジとして行われたパワーアップチャレンジ演出において規定された回数内にパワーアップできなかったので、通常状態への転落が確定することを示唆することができる。

【５５１７】

＜変形例２＞

上述した遊技では、消耗モードにおいて転落抽選に当選した場合には、偶発的に保留が貯まっている場合を除き通常、保留が０であるので、特殊時短抽選は行われない構成であったが、消耗モードにおいて転落抽選に当選した場合にも特殊時短抽選が行われる構成であってもよい。以下、この構成について説明する。

【５５１８】

変形例２の構成は、図４２３（ｃ）を参照して説明した実施例と同じく特殊時短抽選の当選確率が１／１であってもよいが、ここでは、図４３６を参照して説明した変形例１と同じく特殊時短抽選の当選確率が１／１０である場合を例に挙げて説明する。

【５５１９】

図４３８（ａ）は、蓄積モードから転落当選と同時に特殊時短抽選（１／１０）が行われ、最終的に当選する遊技の流れ、（ｂ）は、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れを示す変形例２のタイムチャートである。図４３９は、図４３８に対応する表示態様を示す図である。図４４０（ａ）は、消耗モードから転落当選と同時に特殊時短抽選（１／１０）が行われ、当選する遊技の流れ、（ｂ）は、特殊時短抽選に落選する遊技の流れを示すタイムチャートである。図４４１は、図４４０に対応する表示態様を示す図である。

【５５２０】

図４３８（ａ）を参照して蓄積モードから転落当選と同時に特殊時短抽選（１／１０）が行われ、最終的に当選する遊技の流れについて説明する。（ａ）では、図４２３（ｃ）と同様に、第１回目、第２回目の変動では、転落抽選に落選して大当たり抽選に外れるが、第３回目の変動では、その変動開始時に、転落抽選に当選して、転落当選と同時（すなわち、転落当選に基づいて行われる）特殊時短抽選にも当選して、大当たり抽選に外れたものとする。転落抽選に当選した場合、通常状態に一旦転落した状態で、転落変動パターン（３０秒）での変動表示が実行される。この転落変動パターン（３０秒）での変動表示においては、ラストチャレンジ演出が実行される。この転落当選と同時に、特殊時短抽選も行われ、当たり結果となっている。転落当選時に保留が２つ貯まっているので、当該変動開始時を含めて３回（変形例１では転落当選時に保留が２つ貯まっている場合は２回）の特殊時短抽選のうちに当選結果となれば特殊時短状態が発生する。（ａ）では、次の変動（確変状態の開始から第４回目の変動）開始時の特殊時短抽選に落選しており、特図２の抽選結果も外れであるため、特図２の変動表示（２秒）が行われる。また、その次の変動（確変状態の開始から第５回目の変動）開始時の特殊時短抽選に落選しており、特図２の抽選結果も外れであるため、特図２の変動表示（２秒）が行われる。すなわち、第４回

目の変動は特殊時短状態に落選した状態で２秒間の外れ変動として実行され、第５回目の変動は特殊時短状態に落選した状態で２秒間の外れ変動として実行され、第６回目の変動は、特殊時短状態に当選した状態で２秒間の当たり変動として実行される。この第５回目の変動は、特殊時短状態（あと１００００回）で実行される。

【５５２１】

（ｂ）では、第１回目から第４回目の変動では、（ａ）と同様に変動が行われる。すなわち、転落当選時に保留が２つ貯まっているので、当該変動開始時を含めて３回の特殊時短抽選が可能である。転落変動時の変動（確変状態の開始から第３回目の変動）では、特殊時短抽選に落選しており、特図２の抽選結果も外れである。第４回目，第５回目の変動でも、特殊時短抽選に落選しており、特図２の抽選結果も外れである。そのため、転落当選時に貯まっていた保留を使い果たしてしまったので、通常状態への転落が確定する。すなわち、第５回目の変動の終了後は、「左に戻して下さい」というような左打ち報知が行われる。

【５５２２】

図４３９を参照して、図４３８（ａ）（ｂ）に示す蓄積モードから転落当選と同時に特殊時短抽選（１／１０）に当選する遊技の流れと、特殊時短抽選に落選し続ける遊技の流れに対応する表示態様を説明する。なお、第１回目と第２回目の特図２の変動表示の表示態様は、図４２８（ａ）から（ｄ）と同じであるので、第３回目の特図２の変動表示から説明を開始する。

【５５２３】

（ａ）に示す表示画面４２ａは、第３回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。第３回目の特図２の変動表示の開始時に、転落抽選に当選しているので、変動時間が３０秒の転落変動パターンが実行される。第３回目の特図２の変動表示の開始時点で、保留は２つ貯まっているが、転落当選によって第３回目の特図２の変動表示は通常状態で行われるので、保留はこれ以上増えない。勝利近接情報ｘｃ４は、転落抽選に当選を示唆する「ラストチャレンジ」の文字画像が表示されている。

【５５２４】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、（ａ）に続く第３回目の変動中の表示画面４２ａである。勝利近接情報ｘｃ４は、特殊時短抽選の当選確率が１／１でない場合に、ラストチャレンジとして行われるパワーアップチャレンジ演出の説明が表示されている。すなわち、勝利近接情報ｘｃ４には、「３回以内にパワーアップすれば勝利は近いよ。（パワーアップが）できなければ終了だよ。」と表示されている。この３回の回数は、転落当選と同時に行われた特殊時短抽選１回と、転落抽選時の保留の個数に応じた特殊時短抽選回数（２回）とを足した回数である。これにより、同じ保留の数である場合でも、変形例１よりも多くの回数の特殊時短抽選を実行することが可能となる。例えば、最大では、転落当選の直前の変動終了までに保留が４つ貯まっていれば、転落当選時には当該変動分の１回と、保留分の３回とを足した合計４回の特殊時短抽選を実行することが可能となる。これにより、特殊時短抽選の当選確率が１／１でない場合でも、蓄積モードにおいては特殊時短抽選に当選する割合を高めることができる。

【５５２５】

（ｃ）に示す表示画面４２ａは、（ｂ）に続く第３回目の変動（転落変動）中の表示画面４２ａである。プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子や、プレイヤーＰＹがジムでトレーニング等は、同様であるため説明を省略している。（ｃ）に示す表示画面４２ａは、１回目トレーニングを行った結果、パワーアップできたか否かを煽る「１回目トレーニングだ。パワーアップできたか？」といった文字情報からなる勝利近接情報ｘｃ４が表示されている。

【５５２６】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、（ｄ）に続く第３回目の変動終了時の表示画面４２ａである。第３回目の変動表示の結果は、外れを示す「１」「５」「６」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、まだ特殊時短抽選のチャンスが残っていることを示唆する「パ

ワーアップできなかった。もう１回トレーニングだ。」という文字情報が表示されている。もちろん、「トレーニングできるチャンスはあと２回だ。」のように特殊時短抽選の残り回数を示唆する文字情報を表示してもよい。

【５５２７】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、第４回目の変動表示が開始されている状態を示す表示画面４２ａである。勝利近接情報ｘｃ４は、２回目トレーニングによってパワーアップできたか否かを煽る「２回目トレーニングだ。パワーアップできたか？」という文字情報が表示されている。２回目のトレーニングは、特殊時短抽選が行われた場合の変動時間（２秒）中に収まる程度に簡略化されて表示されている。

【５５２８】

（ｆ）に示す表示画面４２ａは、第４回目の変動表示の結果を示す表示画面４２ａである。第４回目の変動開始時に２回目の特殊時短抽選が行われているが、外れであったとする。第４回目の変動表示の結果は、外れを示す「２」「３」「７」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、まだ特殊時短抽選のチャンスが残っていることを示唆する「パワーアップできなかった。もう１回トレーニングだ。」という文字情報が表示されている。

【５５２９】

（ｇ）に示す表示画面４２ａは、第５回目の変動表示が開始されている状態を示す表示画面４２ａである。勝利近接情報ｘｃ４は、３回目トレーニングによってパワーアップできたか否かを煽る「３回目トレーニングだ。パワーアップできたか？」という文字情報が表示されている。

【５５３０】

（ｈ）に示す表示画面４２ａは、第５回目の変動表示の結果を示す表示画面４２ａである。第４回目の変動開始時に２回目の特殊時短抽選が行われているが、ここでは当たりであったとする。第５回目の変動表示の結果は、外れを示す「３」「１」「７」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、特殊時短抽選に当選したことを示唆する「パワーアップ成功！ラストバトル行くぞ」という文字情報が表示されている。

【５５３１】

（ｉ）に示す表示画面４２ａは、第５回目の変動表示の結果を示す表示画面４２ａである。第４回目の変動開始時に２回目の特殊時短抽選が行われているが、ここでは外れであったとする。第５回目の変動表示の結果は、外れを示す「３」「１」「７」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、特殊時短抽選が３回とも外れであったので、通常状態への転落が確定することを示唆する「パワーアップできなかった。これで終了」という文字情報が表示されている。

【５５３２】

図４４０（ａ）を参照して消耗モードから転落当選と同時に特殊時短抽選（１／１０）が行われ、当選する遊技の流れについて説明する。

【５５３３】

本例では、消耗モードである第５０回目の変動になるまで、転落抽選も大当たり抽選も外れであったとする。消耗モードである第５０回目の変動では、転落抽選に当選して大当たり抽選に外れたものとする。変形例２では、転落抽選に当選した場合は転落抽選と同時に特殊時短抽選が行われるので、消耗モードにおいても特殊時短抽選が行われる点が上述した変形例１と異なる。

【５５３４】

（ａ）では、特殊時短抽選が当たりであったとする。転落抽選に当選した場合、上述した転落変動パターン（３０秒）での変動表示が実行される。この転落変動パターン（３０秒）での変動表示においては、上述したラストチャレンジ演出が実行される。ラストチャレンジ演出の結果は、特殊時短抽選に当選したことを示す結果となる。転落変動パターンでの変動表示の終了後、上述した特殊時短抽選に当選していることに基づき、特殊時短状態が発生する。

【５５３５】

（ｂ）では、特殊時短抽選が外れであったとする。転落抽選に当選した場合、上述した転落変動パターン（３０秒）での変動表示が実行される。この転落変動パターン（３０秒）での変動表示においては、上述したラストチャレンジ演出が実行される。ラストチャレンジ演出の結果は、特殊時短抽選に落選したことを示す結果となる。転落変動パターンでの変動表示の終了後、上述した特殊時短抽選に落選していることに基づき、通常状態への転落が確定する。

【５５３６】

図４４１を参照して、図４４０（ａ）（ｂ）に示す消耗モードにおいて転落して特殊時短抽選（１／１０）に当選する遊技の流れと、特殊時短抽選に落選する遊技の流れに対応する表示態様を説明する。なお、第１回目と第２回目の特図２の変動表示の表示態様は、図４２８（ａ）から（ｄ）と同じであるので、第３回目の特図２の変動表示から説明を開始する。

【５５３７】

（ａ）に示す表示画面４２ａは、第５０回目の特図２の変動表示が開始された状態を示している。第５０回目の特図２の変動表示の開始時に、転落抽選に当選しているので、変動時間が３０秒の転落変動パターンが実行される。第５０回目の特図２の変動表示の開始時点で、保留は貯まっていない。勝利近接情報ｘｃ４は、転落抽選に当選を示唆する「ラストチャレンジ」の文字画像が表示されている。

【５５３８】

（ｂ）に示す表示画面４２ａは、（ａ）に続く第５０回目の変動中の表示画面４２ａである。勝利近接情報ｘｃ４は、「この１回でパワーアップすれば勝利は近いよ。（パワーアップが）できなければ終了だよ。」と表示されている。この１回の回数は、転落当選と同時に行われた特殊時短抽選１回である。本実施例や変形例１では消耗モードでは偶発的に特図２用始動入賞装置３３ｂに連続入賞した場合を除き、通常は保留が貯まらないので転落当選しても特殊時短抽選が実行されなかった。しかし、変形例２では、特殊時短抽選が転落当選と同時に行われるので、消耗モードにおいて転落当選しても特殊時短抽選を実行することが可能である。これにより、消耗モードにおいても特殊時短抽選に当選する割合を低いながらも残すことができる。

【５５３９】

（ｃ）に示す表示画面４２ａは、（ｂ）に続く第５０回目の変動（転落変動）中の表示画面４２ａである。プレイヤーＰＹがパワーアップを図るためにジムに通う様子や、プレイヤーＰＹがジムでトレーニング等は、同様であるため説明を省略している。（ｃ）に示す表示画面４２ａは、この回限りのトレーニングを行った結果、パワーアップできたか否かを煽る「ラストトレーニングだ。パワーアップできたか？」といった文字情報からなる勝利近接情報ｘｃ４が表示されている。

【５５４０】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、（ｃ）に続く第５０回目の変動終了時の表示画面４２ａである。第５０回目の変動表示の結果は、外れを示す「３」「１」「７」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、特殊時短抽選に当選していることを示唆する「パワーアップ成功！ラストバトル行くぞ」という文字情報が表示されている。

【５５４１】

（ｅ）に示す表示画面４２ａは、（ｄ）に続く第５０回目の変動終了時の表示画面４２ａである。ここでは、第５０回目の変動開始時に行われた特殊時短抽選の結果が外れであったとする。第５０回目の変動表示の結果は、外れを示す「３」「１」「７」が表示されている。勝利近接情報ｘｃ４は、１回限りの特殊時短抽選外れであったので、通常状態への転落が確定することを示唆する「パワーアップできなかった。これで終了」という文字情報が表示されている。

【実施例５１】

【５５４２】

上述した実施例では、確変状態は、蓄積モードから消費モードまたは消耗モードに移行

した後、転落抽選に当選するまで消耗モードが続くタイプであったが、消耗モードから蓄積モードに戻るタイプのものであっても構わない。以下、図４４２，図４４３を参照して説明する。図４４２は、蓄積モードから消費モード・消耗モードに移行した後、消耗モードから蓄積モードに戻る遊技の流れを示す実施例５１のタイムチャートである。図４４３は、図４４２に対応する表示態様を示す図である。

【５５４３】

図４４２を参照する。この遊技の流れでは、確変状態における特図２の変動表示の結果として外れが連続しているものとする。この場合、蓄積モードは、確変状態の開始から数えて第１回目から第３０回目まで続く。第３０回目の変動終了までに保留が例えば４つ貯まっている場合に、蓄積モードから消費モードに移行する。この保留のうち１～３までは、消費モードにおいて消費される。消費モードは、第３１回目から第３３回目まで続く。４つめの保留から、消耗モードにおいて消耗され、以降、保留が貯まらない状態で消耗モードが続く。消耗モードは、第３４回目から第６３回目までの３０変動続く。第６３回目の終了後は再び蓄積モードに移行する。蓄積モードは、第６４回から第９３回目までの３０変動続く。以降、蓄積モードと消耗モードとが繰り返される。

【５５４４】

本例では、後述するようにモードが移行される３変動前から「あと＊変動で＊＊モード突入」というモード移行を示唆するモード移行示唆情報ｘｃ９が表示される。

【５５４５】

図４４３を参照する。（ａ）から（ｃ）に示す表示画面４２ａは、蓄積モードの最後から３回分の各変動開始時を示す。それぞれの表示画面４２ａは、右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１が「２８回目」「２９回目」「３０回目」を表示し、確変状態中バトル情報ｘｃ３がプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトル演出を表示し、特図２の変動が表示されている。

【５５４６】

また、（ａ）から（ｃ）に示す表示画面４２ａは、蓄積モードから消費モードに移行する前に、あと＊回で消費モードに移行するかを事前に示唆ないし報知するモード移行示唆情報ｘｃ９が表示されている。なお、（ａ）から（ｃ）では、確変状態中モード情報ｘｃ２（「蓄積モード」との表示）に代えてモード移行示唆情報ｘｃ９を表示しているが両方を表示しても構わない。モード移行示唆情報ｘｃ９は、例えば、（ａ）では「あと３回で消費モード突入」と表示され、（ｂ）では「あと２回で消費モード突入」と表示され、（ｃ）では「あと１回で消費モード突入」と表示されている。これにより、蓄積モードから消費モードへ徐々に近付いていることを遊技者に示唆することができる。すなわち、蓄積モードにおいてあと３回転落抽選に落選し続けてしまうと、有利度の高い蓄積モードから、有利度はそれほど低くないが消耗モードへの移行に近付いていく消費モードへ移行してしまうというドキドキ感を遊技者に持たせることができる。

【５５４７】

なお、モード移行示唆情報ｘｃ９は、「あと＊回で消費モード突入」のような報知に限らず、「あと＊回で消費モード突入かも・・・」のようにそれとなく示唆する表示や、「あと＊回で熱いモード突入」のように移行先をぼんやりと示唆する表示であってもよい。

【５５４８】

（ｄ）に示す表示画面４２ａは、蓄積モードの終了直後の表示画面である。表示画面４２ａは、消費モードへの移行を示すモード移行情報ｘｃ８が表示されている。モード移行情報ｘｃ８には、「消費モード突入（有利度：星２つ）」と表示されている。蓄積モードは、確変状態において保留が貯まり易い期間であるので有利度が星３つとしている。消費モードは、確変状態において保留が貯まりにくい期間であるが、蓄積モードで貯められた保留分にて特殊時短抽選が可能であるので、有利度が星２つとしている。消耗モードは、確変状態において保留が貯まりにくい期間であり、特殊時短抽選が行われる可能性が低いので、有利度が星１つとしている。この「消費モード突入（有利度：星２つ）」との表示は、蓄積モードよりも有利度は劣るが、消耗モードよりは有利度が高いモードに移行する

ことが示唆されている。
【５５４９】
（ｅ）から（ｇ）に示す表示画面４２ａは、消費モード３回分の各変動開始時を示す。それぞれの表示画面４２ａは、右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１が「３１回目」「３２回目」「３３回目」を表示し、確変状態中バトル情報ｘｃ３がプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトル演出を表示し、特図２の変動が表示されている。なお、（ｅ）から（ｇ）では、確変状態中モード情報ｘｃ２（「消費モード」との表示）に代えてモード移行示唆情報ｘｃ９を表示しているが両方を表示しても構わない。
【５５５０】
また、（ｅ）から（ｇ）に示す表示画面４２ａは、消費モードから消耗モードに移行する前に、あと＊回で消耗モードに移行するかを事前に示唆ないし報知するモード移行示唆情報ｘｃ９が表示されている。モード移行示唆情報ｘｃ９は、例えば、（ｅ）では「あと３回で消耗モード突入」と表示され、（ｆ）では「あと２回で消耗モード突入」と表示され、（ｇ）では「あと１回で消耗モード突入」と表示されている。これにより、消費モードから消耗モードへ徐々に近付いていることを遊技者に示唆することができる。すなわち、消費モードにおいてあと３回転落抽選に落選し続けてしまうと、特殊時短抽選の可能性があるため有利度はそれほど低くない消費モードから、特殊時短抽選の可能性がほとんどないため有利度が低い消耗モードへ移行してしまうというドキドキ感を遊技者に持たせることができる。
【５５５１】
（ｈ）に示す表示画面４２ａは、消費モードの終了直後の表示画面である。表示画面４２ａは、消耗モードへの移行を示すモード移行情報ｘｃ８が表示されている。モード移行情報ｘｃ８には、「消耗モード突入（有利度：星１つ）」と表示されている。「消耗モード突入（有利度：星１つ）」との表示は、有利度が最も劣ることが示唆されている。
【５５５２】
（ｉ）から（ｋ）に示す表示画面４２ａは、蓄積モード３回分の各変動開始時を示す。それぞれの表示画面４２ａは、右打ち状態中変動回数情報ｘｃ１が「６１回目」「６２回目」「６３回目」を表示し、確変状態中バトル情報ｘｃ３がプレイヤーＰＹと敵キャラクタＴＫとのバトル演出を表示し、特図２の変動が表示されている。なお、（ｉ）から（ｋ）では、確変状態中モード情報ｘｃ２（「消耗モード」との表示）に代えてモード移行示唆情報ｘｃ９を表示しているが両方を表示しても構わない。
【５５５３】
また、（ｉ）から（ｋ）に示す表示画面４２ａは、消耗モードから蓄積モードに移行する前に、あと＊回で蓄積モードに移行するかを事前に示唆ないし報知するモード移行示唆情報ｘｃ９が表示されている。モード移行示唆情報ｘｃ９は、例えば、（ｉ）では「あと３回で蓄積モード突入」と表示され、（ｊ）では「あと２回で蓄積モード突入」と表示され、（ｋ）では「あと１回で蓄積モード突入」と表示されている。これにより、消耗モードから蓄積モードへ徐々に近付いていることを遊技者に示唆することができる。すなわち、蓄積モードにおいてあと３回転落抽選に落選し続ければ、特殊時短抽選の可能性がほとんどない有利度が低い消耗モードから、特殊時短抽選になり易いため有利度が高い蓄積モードへ移行することができるというドキドキ感を遊技者に持たせることができる。
【５５５４】
（ｌ）に示す表示画面４２ａは、消耗モードの終了直後の表示画面である。表示画面４２ａは、蓄積モードへの移行を示すモード移行情報ｘｃ８が表示されている。モード移行情報ｘｃ８には、「蓄積モード突入（有利度：星３つ）」と表示されている。
【５５５５】
この後、第６４回目から８３回目までの変動表示は、蓄積モードで行われ、（ａ）から（ｃ）と同様の表示態様が繰り返される。
【５５５６】
＜変形例１＞

本例では、モード移行示唆情報ｘｃ９は、モード移行がある毎に表示されていたが、それでは有利度が高いモードから有利度が低いモードへの移行が近付いているという遊技者にとって嬉しくない情報を提示することになるので、有利度が低いモードから高いモードへ移行する場合にのみ表示するようにしても構わない。図４２１、図４４５を参照して説明する。図４４４は、消耗モードから蓄積モードに移行する場合のみモード移行示唆情報を表示する遊技の流れを示すタイムチャートである。図４４５は、図４４４に対応する表示態様を示す図である。

【５５５７】

すなわち、変形例１では、蓄積モードから消費モードへの移行や、消費モードから消耗モードへの移行の場合には、モード移行示唆情報ｘｃ９を表示せず、消耗モードから蓄積モードへの移行の場合にのみ、モード移行示唆情報ｘｃ９を表示する。これにより、蓄積モードから消費モードへの移行や、消費モードから消耗モードへ移行する場合に、遊技者の落胆を低減することができる。

【５５５８】

＜変形例２＞

蓄積モードから消費モードへの移行や、消費モードから消耗モードへ移行する場合に、遊技者の落胆を低減するためには、蓄積モードから消費モードへの移行や、消費モードから消耗モードへ移行する場合には、消耗モードから蓄積モードへ移行する場合よりもモード移行示唆情報ｘｃ９を目立ち難く表示しても構わない。例えば、蓄積モードから消費モードへの移行や、消費モードから消耗モードへ移行する場合には、モード移行示唆情報ｘｃ９を、消耗モードから蓄積モードへ移行する場合よりも小さく表示する等である。

【５５５９】

＜変形例３＞

また、モード移行示唆情報ｘｃ９は、消耗モードから蓄積モードへ移行する前に表示されるに留まっていたが、蓄積モードへ移行した後も表示形態を変えて表示されても構わない。例えば、モード移行示唆情報ｘｃ９は、上述した図１４（ｌ）に示すように蓄積モードへの移行完了を契機として、「蓄積モード移行完了」のような移行完了情報として、蓄積モードへの移行完了後の３変動程度の間、表示されるとよい。

【５５６０】

＜変形例４＞

また、確変状態中モード情報ｘｃ２は、「蓄積モード」「消費モード」「消耗モード」という各モードの内容を文字情報で表示するものであったが、背景情報の種類や、敵キャラクタＴＫの種類によってモード情報を異ならせてもよい。例えば、背景情報であれば、平地でのバトルが蓄積モードに相当し、山地でのバトルが消費モードに相当し、火口でのバトルが消耗モードに相当する。また、敵キャラクタＴＫであれば、弱い敵キャラクタＴＫが変動毎に出てくるバトルが蓄積モードに相当し、中ボスクラスの敵キャラクタＴＫが変動毎に出てくるバトルが消費モードに相当し、ラスボスの敵キャラクタＴＫと特殊時短状態において闘うバトルが消耗モードに相当する。このような場合に、モードが巡るにつれて、バトルがどのモードなのかが分かりにくくなるので、上述した「蓄積モード移行完了」のような移行完了情報を表示するメリットが生じ易くなる。

【５５６１】

＜実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（ＸＣ１）に関し、遊技球が流下する遊技領域３０ａを備えた遊技盤３０と、遊技盤３０に配設された遊技球が入球可能な特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂと、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて大当たり結果とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の当否抽選機能と、通常状態とこの通常状態よりも有利度の高い確変状態とに制御することが可能な主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の遊技状態制御機能と、確変状態に制御されている場合に、当否抽選の結果と無関係に抽選される転落抽選を実行することが可能な主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の転落

抽選機能と、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１の遊技状態制御機能は、確変状態における第３１回目以降の変動（消耗モード）において転落抽選の結果として転落当選が成立した場合、通常状態に移行することが可能であり、確変状態における第１回目から第３０回目までの変動もしくは第３０回目での保留分の変動（蓄積モード・消費モード）において転落当選が成立した場合、通常状態よりも有利な特殊時短状態（時短１００００回）に移行することが可能である。当否抽選機能の抽選結果の表示を行う第３図柄表示装置４２と、第３図柄表示装置４２を制御してモードの移行に伴ってモード移行情報ｘｃ８を表示し、モードが移行する前にモードの移行を示唆することが可能なモード移行示唆情報ｘｃ９を表示するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１の表示制御機能を備える。具体的には、モード移行情報ｘｃ８は、確変状態の最初や確変状態の途中での蓄積モードの移行に伴う「蓄積モード突入」、蓄積モードから消費モードへの移行に伴う「消費モード突入」、蓄積モードもしくは消費モードから消耗モードへの移行に伴う「消耗モード突入」である。モード移行示唆情報ｘｃ９は、蓄積モードから消費モードへの移行する前であれば「あと＊回で消費モード突入」、蓄積モードもしくは消費モードから消耗モードへの移行する前であれば「あと＊回で消耗モード突入」、消耗モードから蓄積モードへ移行する前であれば「あと＊回で蓄積モード突入」である。

【５５６２】

上述の（ＸＣ２）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１の表示制御機能は、消耗モードから蓄積モードへ移行する前に、モード移行示唆情報ｘｃ９を第３図柄表示装置４２に表示させることを特徴とする。なお、第３図柄表示装置４２への表示に変えて、音声出力部からの音声出力であっても構わない。

【５５６３】

上述の（ＸＣ３）に関し、変形例１のように、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１の表示制御機能は、蓄積モード・消費モードから消耗モードへ移行する前に、モード移行示唆情報ｘｃ９を第３図柄表示装置４２に表示させないものでもよい。

【５５６４】

上述の（ＸＣ４）に関し、変形例３のように、消耗モードから蓄積モードへ移行する第１移行の場合、モードの移行時点を含んだ所定期間（例えば移行前の３変動と、移行後の３変動）においてモード移行示唆情報ｘｃ９を第３図柄表示装置４２に表示させることが可能であってもよい。なお、この場合、モード移行示唆情報ｘｃ９は、モード移行後に表示する場合は、「蓄積モード移行完了」のように表示することが好ましい。

【５５６５】

上述の（ＸＣ５）に関し、変形例２のように、蓄積モード・消費モードから消耗モードへ移行する第２移行の場合、モードの移行時点を含んだ所定期間（例えば移行前の３変動と、移行後の３変動）においてモード移行示唆情報ｘｃ９を第１移行よりもより気付きにくく実行させることが可能であってもよい。

【５５６６】

上述の（ＸＣ６）に関し、モードの移行は、３０回の当否抽選が実行されると発生し、モード移行示唆情報ｘｃ９は、「あと３回で蓄積モード突入」「あと２回で蓄積モード突入」「あと１回で蓄積モード突入」のように、当否抽選が実行される毎に、モードの移行が近づいていることを示すことを特徴とする。

【５５６７】

上述の（ＸＣ７）に関し、変形例３のように、モード移行示唆情報ｘｃ９は、モードの移行の前後に実行され、モードの移行前においては、モードの移行時点に近づくのに応じて「あと＊回で蓄積モード突入」の「＊回」を変化させ、モード移行示唆情報ｘｃ９は、モードの移行後においては、「蓄積モード移行完了」のように、モードの移行が完了したことを示すものであってもよい。

【５５６８】

上述の（ＸＣ８）に関し、モードの移行は、複数回（例えば３０回）の当否抽選が実行されると発生し、モード移行示唆情報ｘｃ９は、複数回（例えば移行前の３変動）の当否

抽選に亘り実行される。
【５５６９】
上述の（ＸＣ９）に関し、モード移行示唆情報ｘｃ９をモード移行情報ｘｃ８よりも遊技者に認識されやすくすることにより、遊技者にとって有利となったことを示唆する。
【実施例５２】
【５５７０】
以降、実施例５２に係るパチンコ機１０について説明する。図４４６は、本実施例に係るパチンコ機１０の正面図であり、図４４７は、本実施例に係るパチンコ機１０の平面図である。実施例５２に係るパチンコ機は、実施例１と同様な構成をしているが、遊技者が遠くから近くに近付けることができる対象物である携帯端末と通信を行うＮＦＣ（Near Field Communication）通信部Ｙ１を有する点で大きく異なる（図４４６参照）。図４４６に示す様に、携帯端末を接近させることが可能な被接近部材であるＮＦＣ通信部Ｙ１は、上皿１９を形成する上皿部２１の上面箇所における上皿１９の球貯留空間に近い箇所にあり、枠ボタン８０の周辺に設けられている。ＮＦＣ通信部Ｙ１は、パチンコ機１０本体と携帯端末とをＮＦＣより多くのデータを送受信可能な無線ＰＡＮ（Personal Area Network）通信を開始させるための種々のデータを携帯端末に送信する。本実施例に係る携帯端末は、例えばタッチパネル式である。
【５５７１】
図４４６を参照すれば分かるように、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の右側から接近させることを妨げる程度に大きな決定ボタン８１の左側に位置し、ＮＦＣ通信部Ｙ１に設けられた携帯端末近接面Ｙ１ａ（図４４７に示すＮＦＣと記された部材の表面）に携帯端末をかざすときには、ＮＦＣ通信部Ｙ１と平行になるように携帯端末を保持して、そのまま携帯端末が有する表示画面の直交方向に携帯端末を移動させ、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の上部から接近させるとよい。また、ＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざす別の方法としては、ＮＦＣ通信部Ｙ１と平行になるように携帯端末を保持して、携帯端末を左から右へ水平に移動させ、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の左側から接近させるとよい。これにより、遊技者に携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させるときにＮＦＣ通信部Ｙ１の上側もしくは左側から接近させ易い（すなわち、近接操作が検出されるときに右側からの近接操作を検出し難い）ので、ＮＦＣ通信部Ｙ１の周囲に十分大きな決定ボタン８１が配設されているときに、この十分大きな決定ボタン８１の存在感によって、その十分大きな決定ボタン８１が配設されている方向から近接させ難くすることができる。
【５５７２】
携帯端末近接面Ｙ１ａは、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしたときに、ＮＦＣ通信が確立すれば例えば緑色に発光して知らせ、ＮＦＣ通信に失敗すれば例えば赤色に発光して知らせる発光部（多色発光可能なＬＥＤユニット）を備える構成であってもよい。また、ＮＦＣ通信が確立したときと、失敗したときとで異なる音を出力して知らせるために、既存のスピーカーか専用の小型スピーカーを設けてもよい。
【５５７３】
携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすときには、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接触させる様にしてもよいし、携帯端末を例えばＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに２ｃｍ程度浮かせる様にしてもよい。このようにすれば、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、遊技者による携帯端末の接近操作を検出可能である。これにより、遊技者による操作が携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接触させる操作もしくは非接触により接近させる操作どちらであっても接近操作として検出することができるので、遊技中であっても操作し易くすることができる。
【５５７４】
ＮＦＣ通信部Ｙ１の構成について説明する。ＮＦＣ通信部Ｙ１は、大きく分けると、ＮＦＣ通信制御用ＩＣとＮＦＣ通信用アンテナからなる。ＮＦＣ通信制御用ＩＣは、上述した携帯端末近接面Ｙ１ａの裏面側に、図４４７が示す様に、携帯端末に各種情報を送信するための送信回路Ｙ４と、携帯端末から各種情報を受信するための受信回路Ｙ５とを備え

ている。また、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、各種情報を記憶可能なラム（ＲＡＭ）Ｙ６，ロム（ＲＯＭ）Ｙ７を備え、送信回路Ｙ４，受信回路Ｙ５は、ラムＹ６，ロムＹ７にアクセスして動作が可能である。送信回路Ｙ４，受信回路Ｙ５は、ＮＦＣ通信部Ｙ１に設けられたアンテナＹ８に接続されており、送信回路Ｙ４，受信回路Ｙ５は、アンテナＹ８を介して携帯端末に対する情報の授受を実行する。また、ＮＦＣ通信部Ｙ１に、ラムＹ６またはロム７のいずれかを設けず、またはラムＹ６およびロムＹ７のいずれも設けず、サブ制御基板２６２ａ上の記憶装置にラムＹ６，ロムＹ７の機能を持たせるようにしてもよい。

【５５７５】

これにより、携帯端末の接近操作は、携帯端末に対して放射されるＮＦＣ通信用電波によって検出されるので、遊技中に簡単に、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。また、所定の送信情報と受信情報をＮＦＣ通信用電波を介して送受信するという態様で接近操作が検出されるので、接近操作の検出の信頼性が高まる。

【５５７６】

なお、ＮＦＣは、１３．５６Ｍｈｚ帯の周波数を使った近距離無線通信の規格であり、本例では、例えば通信距離１０ｃｍ以内（例えば２ｃｍ以内）の方式をとる。無線ＰＡＮは、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ（登録商標）、Ｚｉｇｂｅｅ（登録商標）、ＩｒＤＡ（登録商標）などの通信規格である。本例では、例えばＢｌｕｅｔｏｏｔｈ（登録商標）を用いるものとする。携帯端末は、ＮＦＣ通信、無線ＰＡＮ通信および種々のアプリケーションを実行できるようなオペレーディングシステムを備えたスマートフォンやタブレット端末である。すなわち、携帯端末にも、上述したＮＦＣ通信部Ｙ１および後述する無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に相当する構成が備えられている。本例では、スマートフォンとして説明するものとする。

【５５７７】

図４４８は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。本実施例のパチンコ機１０における電気的構成は、実施例１の構成とほぼ同様であるが、上述したＮＦＣ通信部Ｙ１と、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２を有する点が実施例１の構成と大きく異なる。ＮＦＣ通信部Ｙ１は、主制御基板２６１ａ，サブ制御基板２６２ａ等の外部に設けられており、ＮＦＣの近距離無線通信規格にて携帯端末とサブ制御基板２６２ａが有する入出力ポート５５５との間の情報の送受信に介在する。無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２は、サブ制御基板２６２ａ上にあり、無線ＰＡＮ通信にて携帯端末とサブ制御基板２６２ａが有する入出力ポート５５５との間の情報の送受信に介在する。

【５５７８】

＜ＮＦＣ通信＞

本実施例のパチンコ機１０は、ＮＦＣ通信により、パチンコ機側から無線ＰＡＮ通信を開始するための種々の情報を携帯端末側に送信することができるようになっている。遊技者がＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざすと、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、アンテナＹ８および受信回路Ｙ５を介して携帯端末の接近を検出して、携帯端末に無線ＰＡＮ通信の開始に必要な機種名、アドレス、パスワードの情報をロムＹ７から読み出し、アンテナＹ８および送信回路Ｙ４を介して携帯端末に向けて送信する。携帯端末はこれら情報を受信することで、続けて、パチンコ機１０との無線ＰＡＮ通信接続状態を確立する処理を行う。すなわち、携帯端末から無線ＰＡＮ通信の開始に必要な機種名、アドレス、パスワードの情報を含む無線ＰＡＮ通信接続要求信号を受信したことが検出されると、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２は、携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを介した演出のカスタマイズなどの情報の出力態様の変更を受け付ける変更受付状態である無線ＰＡＮ通信接続状態を確立する。なお、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、携帯端末を近付けることができる被接近部材であれば、上記のパスワード等を含むＱＲコード（登録商標）が表示されたときに携帯端末を近付けることができる画像表示デバイスでもよい。画像表示デバイスは、第３図柄表示装置４２でもよいし、上皿周辺の上面に取り付けられる専用の画像表示デバイスでもよい。

【５５７９】

＜無線ＰＡＮ通信＞

本実施例のパチンコ機１０は、無線ＰＡＮ通信を介して携帯端末からの情報を受信することで種々の遊技に関する設定を変更したり種々の遊技に関するデータを送信したりすることが可能となっている。遊技者パチンコ機１０の設定を変更しようとする場合は、パチンコ機１０と連動可能なパチンコ機連動アプリケーションを携帯端末上で実行させる。設定が変更可能な上述のパチンコ機連動アプリケーションを遊技者が操作すると、遊技者が入力した設定変更に係る情報が無線ＰＡＮ通信を介してパチンコ機１０に送信される。パチンコ機１０は、受信した情報に基づいて遊技に関する設定を変更したり種々の遊技に関するデータを送信したりする。

【５５８０】

＜設定変更の実際＞

図４４９は、携帯端末で実行されるパチンコ機連動アプリケーションの操作画面を図示している。なお、図４４９は、携帯端末を遊技者がＮＦＣ通信部Ｙ１にかざす前の状態について説明している。図４４９（ａ）は、遊技者が携帯端末を操作してパチンコ機連動アプリケーションを実行させた場合における携帯端末の表示画面Ｙｐの様子を示している。表示画面Ｙｐには複数のアイコンや文字が表示されている。表示画面Ｙｐの上部には「機種を選択してね」というパチンコ機の選択を遊技者に促す文字Ｙ２１ａが表示されている。遊技者は、これから遊技を行おうとするパチンコ機を文字Ｙ２１ａの下部において整列しているパチンコ機の種別に対応するアイコンＹ２４ａ～Ｙ２４ｄの中から見つけ出してタップすることが可能である。アイコンＹ２４ａ～Ｙ２４ｄをタップすると、携帯端末が遊技者によるパチンコ機の選択を認識する。

【５５８１】

表示画面Ｙｐにおける文字Ｙ２１ａの更に上部には、携帯端末の状態を示す各種のアイコンが表示される。当該部分には、例えば、携帯端末が無線ＰＡＮ通信を通じて外部機器に接続されているか否かを示す無線ＰＡＮ通信アイコンＹ２２が表示される。図４４９においては、パチンコ機１０に対する無線ＰＡＮ通信の接続は確立されていないので、無線ＰＡＮ通信アイコンＹ２２はその旨を示す表示となっている。その他、表示画面Ｙｐにおける文字Ｙ２１ａの更に上部には、バッテリーの残量を示すバッテリー残量アイコンＹ２３等が表示されている。

【５５８２】

図４４９（ａ）において、遊技者が携帯端末上で本実施例に係るパチンコ機１０を選択すると、表示画面Ｙｐには、図４４９（ｂ）に示す様に、表示画面Ｙｐの上部に「設定を選んでね」というパチンコ機の設定変更の種別の選択を遊技者に促す文字Ｙ２１ｂが表示される。そして、遊技者は、設定の種別を文字Ｙ２１ｂの下部において整列している設定の種別に対応するアイコンＹ２５ａ～Ｙ２５ｄの中から見つけ出してタップすることが可能である。各アイコンについて説明する。魚群カスタマイズアイコンＹ２５ａは、リーチ状態において後述するように遊技者に異なる態様で認識させる態様認識情報である魚群演出が実行される頻度を設定する際にタップされるアイコンである。画面キャプチャ設定アイコンＹ２５ｂは、パチンコ機１０における表示画面４２ａの表示を携帯端末に送信する設定を変更する際にタップされるアイコンである。ミッション設定アイコンＹ２５ｃは、遊技中に表示されるミッションに関する設定を変更する際にタップされるアイコンである。記録設定アイコンＹ２５ｄは、遊技者の携帯端末とパチンコ機１０とが無線通信している状態での遊技結果を示すパチンコ戦績を携帯端末に記録するときの設定を変更する際にタップされるアイコンである。

【５５８３】

なお、カスタマイズ可能な演出は、図柄の変動中に遊技結果を示唆する演出であれば、魚群に限らず、種々のキャラクタ画像を用いて行う示唆演出や、遊技結果を示唆する動作を行う可動役物演出や、遊技結果を示唆する音声を出力する音声出力演出であってもよい。また、遊技中に送信できるデータは、静止画だけでなく動画であってもよい。

【５５８４】

図４４９（ｂ）に示す表示画面Ｙｐにおいて遊技者が魚群カスタマイズアイコンＹ２５

ａをタップすると、携帯端末の表示画面Ｙｐは、図４４９（ｃ）の示す表示に遷移する。このときの表示画面Ｙｐには、携帯端末の状態を示す各種のアイコンの他、「魚群カスタマイズ」という選択画面のタイトルＹ２１ｃが表示される。タイトルＹ２１ｃの下部には、魚群の発生頻度が低いことを示す、ふつうアイコンＹ２６ａと、魚群の発生頻度が中程度であることを示す、多いアイコンＹ２６ｂと、魚群の発生頻度が高いことを示す、とても多いアイコンＹ２６ａとが整列されている。ふつうアイコンＹ２６ａは、繰り返されるリーチ演出のうちの３０％のリーチ演出について後述する魚群演出を実行させるときに遊技者がタップするアイコンである。多いアイコンＹ２６ｂは、繰り返されるリーチ演出のうちの５０％のリーチ演出について魚群演出を実行させるときに遊技者がタップするアイコンである。とても多いアイコンＹ２６ｃは、繰り返されるリーチ演出のうちの７０％のリーチ演出について後述する魚群演出を実行させるときに遊技者がタップするアイコンである。アイコンＹ２６ａ～アイコンＹ２６ｃは、複数の選択肢のうちから１つを選択させるリストボックスを構成する要素である。遊技者が操作をする前の状態では、多いアイコンＹ２６ｂが選択されている。従って、魚群演出の頻度の初期値は３０％であり、遊技者が魚群のカスタマイズを行わない場合は、魚群演出の頻度を３０％とした状態で遊技が実行される。

【５５８５】

図４４９（ｂ）に示す表示画面Ｙｐにおいて遊技者が画面キャプチャ設定アイコンＹ２５ｂをタップすると、携帯端末の表示画面Ｙｐは、図４４９（ｄ）の示す表示に遷移する。このときの表示画面Ｙｐには、携帯端末の状態を示す各種のアイコンの他、「リーチ画面クライマックスキャプチャ」という選択画面のタイトルＹ２１ｄが表示される。「リーチ画面クライマックスキャプチャ」とは、リーチ演出中に遊技者が最もかっこいいと思うような予め決められたクライマックス画面を、パチンコ機１０が自動的に保存し、遊技者に送信するサービスのことである。タイトルＹ２１ｄの下部には、キャプチャを行うときにタップされるアイコンＹ２７ａと、キャプチャを行わないときにタップされるアイコンＹ２７ｂが整列されている。アイコンＹ２７ａ，アイコンＹ２７ｂは、複数の選択肢のうちから１つを選択させるリストボックスを構成する要素である。遊技者が操作をする前の状態では、アイコンＹ２７ｂが選択されている。従って、画面キャプチャにおける設定の初期値はＦａｌｓｅであり、遊技者が画面キャプチャの設定を行わない場合は、画面のキャプチャが行われない状態で遊技が実行される。

【５５８６】

図４４９（ｂ）に示す表示画面Ｙｐにおいて遊技者がミッション設定アイコンＹ２５ｃをタップすると、携帯端末の表示画面Ｙｐは、図４４９（ｅ）の示す表示に遷移する。このときの表示画面Ｙｐには、携帯端末の状態を示す各種のアイコンの他、「魚群発生大当たりミッション」という選択画面のタイトルＹ２１ｅが表示される。「魚群発生大当たりミッション」とは、魚群演出有りのリーチ演出を経て大当たり結果となるというミッションに成功した場合に、特典（例えば特典画像、特典音声）が得られるという演出である。特典は、ミッション達成の難しいほどレアな特典となる。後述する魚群発生頻度が低い状態でミッションに成功するほどレアな特典が得られる。すなわち、魚群発生頻度を下げてレアな特典獲得を目指すか、魚群発生頻度を上げて、レアではないが所定の特典をより早く確実に獲得することを目指すか、遊技者に選択させることができる。タイトルＹ２１ｅの下部には、後述のミッションを受けるときにタップされるアイコンＹ２８ａと、ミッションを受けないときにタップされるアイコンＹ２８ｂが整列されている。アイコンＹ２８ａ，アイコンＹ２８ｂは、複数の選択肢のうちから１つを選択させるリストボックスを構成する要素である。遊技者が操作をする前の状態では、アイコンＹ２８ｂが選択されている。従って、魚群発生大当たりミッションにおける設定の初期値はＦａｌｓｅであり、遊技者が魚群発生大当たりミッションの設定を行わない場合は、魚群発生大当たりミッションが行われない状態で遊技が実行される。

【５５８７】

図４４９（ｂ）に示す表示画面Ｙｐにおいて遊技者が記録設定アイコンＹ２５ｄをタッ

プすると、携帯端末の表示画面Ｙｐは、図４４９（ｆ）の示す表示に遷移する。このときの表示画面Ｙｐには、携帯端末の状態を示す各種のアイコンの他、「遊技結果の記録」という選択画面のタイトルＹ２１ｆが表示される。タイトルＹ２１ｆの下部には、後述のパチンコ戦績の記録を実行するときにタップされるアイコンＹ２９ａと、記録を実行しないときにタップされるアイコンＹ２９ｂが整列されている。アイコンＹ２９ａ，アイコンＹ２９ｂは、複数の選択肢のうちから１つを選択させるリストボックスを構成する要素である。遊技者が操作をする前の状態では、アイコンＹ２９ｂが選択されている。従って、遊技結果の記録における設定の初期値はＦａｌｓｅであり、遊技者が遊技結果の記録の設定を行わない場合は、遊技結果の記録が行われない状態で遊技が実行される。

【５５８８】

その他、図４４９（ｂ）～図４４９（ｆ）に示す表示画面Ｙｐの下部には、表示画面Ｙｐを元の状態に戻す、戻るアイコンＹ３０が表示されている。図４４９（ｂ）の状態で戻るアイコンＹ３０がタップされると携帯端末の表示画面Ｙｐは、図４４９（ａ）の状態に戻る。図４４９（ｃ）～図４４９（ｆ）の状態で戻るアイコンＹ３０がタップされると携帯端末の表示画面Ｙｐは、図４４９（ｂ）の状態に戻る。なお、戻るアイコンＹ３０を有しないで、同様の機能を携帯端末が表示するナビゲーションバー上のアイコンに割り当てるような構成にしてもよい。

【５５８９】

＜設定変更後の表示＞

図４５０を参照して、遊技者が携帯端末を通じて遊技に関する設定の変更を行った後の携帯端末の画面表示について説明する。図４５０（ａ）左側に図示されている携帯端末の表示画面Ｙｐは、遊技者が、とても多いアイコンＹ２６ｃをタップすることで魚群演出をカスタマイズした状態を示している。ここでは、遊技者は魚群演出のカスタマイズしか設定変更していないものとする。このカスタマイズ操作は、遊技者がパチンコ機１０の前に座った直後や、遊技がそれほど盛り上がりを見せていない期間や、遊技者がパチンコ機１０の前に座るまで（自宅，ホールに行くまで，ホールでの休憩中など）に行うことが想定される。（ａ）では、パチンコ機連動アプリケーションが画面表示（起動）されているが、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすにあたってパチンコ機連動アプリケーションが画面表示（起動）は必須ではない。予めパチンコ機連動アプリケーションで設定変更を行っていれば、画面非表示（画面ＯＦＦ）になっている携帯端末をかざしてもよい。その後、この状態で遊技者が携帯端末をパチンコ機１０に付属のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすと、パチンコ機１０は、無線ＰＡＮ通信の接続に必要な情報を携帯端末に送信し、携帯端末は送信された情報を用いてパチンコ機１０との無線ＰＡＮ通信接続状態を確立する。この時点で携帯端末の表示画面Ｙｐに表示されている無線ＰＡＮ通信アイコンＹ２２は、不通を示す表示から接続中を示す表示に切り替わる。携帯端末は、開通した無線ＰＡＮ通信を通じて遊技者がパチンコ機連動アプリケーションを通じて変更した設定に関する情報をパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に送信する。そして、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出の頻度の設定値が初期値の３０％から携帯端末上の「とても多いアイコンＹ２６ｃ」に対応する７０％に変更されたことを認識する。パチンコ機１０において魚群演出の頻度に関する設定が変更されると、その旨を示す信号が無線ＰＡＮ通信を通じて携帯端末に送信され、携帯端末は当該信号に基づいて「送信完了！」という文字Ｙ３３を表示画面Ｙｐに表示する。なお、上述した他の演出等（画面キャプチャや遊技結果の記録）に関する設定も変更された場合には、無線ＰＡＮ通信接続状態の確立によって、その他の演出等に関する設定も反映される。

【５５９０】

無線ＰＡＮ通信は、ＮＦＣ通信よりも大容量のデータを送受信可能であり、携帯端末がパチンコ機１０から多少離れても通信確立状態を継続させておくことができる。従って、上述した他の演出等（画面キャプチャや遊技結果の記録）に関する設定も変更された場合には、無線ＰＡＮ通信を利用すれば、画面キャプチャによって取得された画像の転送が可能となり、一度ＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざせば、その後は、同じ動作をＮＦＣ通

信部Ｙ１に対して行わなくても、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２を通じて魚群カスタマイズ，画面キャプチャ送信，遊技結果の記録等を逐次実行することも可能となる。

【５５９１】

また、大容量のデータとしては、魚群演出以外の大当たり期待度を報知するキャラクタ音声（長台詞）、キャラクタ画像（動画）をカスタマイズ可能に構成してもよい。また、リーチ演出中に流れる比較的長い時間流れる楽曲をカスタマイズ可能に構成してもよい。このようなキャラクタ音声や楽曲を無線ＰＡＮ通信を介して遊技者の携帯端末に送信できるようにしてもよい。

【５５９２】

図４５０（ｂ）は、その後の携帯端末の表示画面Ｙｐを図示している。（ｂ）では、遊技者は、上述した（ａ）の操作では変更されなかった画面キャプチャの設定変更を、携帯端末を手で持ちながら無線ＰＡＮ通信によって行うこともできる。パチンコ機１０が携帯端末に送信可能な特典画像を保持している場合、パチンコ機１０におけるサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、無線ＰＡＮ通信を通じて携帯端末の表示画面Ｙｐに「特典画像を保存しますか？」という特典画像保存の要否を遊技者に選択させる文字Ｙ３１ｂを表示させる。文字Ｙ３１ｂの下部には、特典画像の保存を要求するときにタップされるアイコンＹ３４ａと、特典画像の保存が不要なときにタップされるアイコンＹ３４ｂが整列されている。遊技者によりアイコンＹ３４ａがタップされると、その旨を示す信号が無線ＰＡＮ通信を通じてパチンコ機１０側に送信される。文字３１ｂ、アイコンＹ３４ａ、アイコンＹ３４ｂは、例えば、携帯端末の表示画面ＹｐがＯＮ状態にあるときポップアップ画像のように表示される。携帯端末の表示画面ＹｐがＯＦＦ状態にあるときは、音声によってこれらの情報の受信を知らせてもよい。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この信号を受けて、特典画像を携帯端末に送信する。携帯端末が特典画像の受信を完了すると、表示画面Ｙｐに「受信完了！」の文字Ｙ３５が表示される。一方、遊技者が携帯端末の表示画面Ｙｐ上のアイコンＹ３４ｂをタップすると、特典画像の送受信は行われず、表示画面Ｙｐは所定の待機画面に遷移する。なお、特典画像の受信は、携帯端末によって一方的に行われるような設定であってもよく、遊技者の操作によって特典画像をその場で確認（表示）するか否かを選択できるものであってもよい。

【５５９３】

図４５０（ｃ）も図４４９後の携帯端末の表示画面Ｙｐを図示している。（ｃ）では、遊技者は、上述した（ａ）の操作では変更されなかった遊技結果の記録の設定変更を、携帯端末を手で持ちながら無線ＰＡＮ通信によって行うこともできる。パチンコ機１０が遊技者のパチンコ遊技の終了を認識した場合、パチンコ機１０におけるサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、無線ＰＡＮ通信を通じて携帯端末の表示画面Ｙｐに「戦績を保存しますか？」というパチンコ戦績保存の要否を遊技者に選択させる文字Ｙ３１ｃを表示させる。文字Ｙ３１ｃの下部には、パチンコ戦績の保存を要求するときにタップされるアイコンＹ３６ａと、パチンコ戦績の保存が不要なときにタップされるアイコンＹ３６ｂが整列されている。文字３１ｃ、アイコンＹ３６ａ、アイコンＹ３６ｂは、上述のようにポップアップ画像として表示される。遊技者によりアイコンＹ３６ａがタップされると、その旨を示す信号が無線ＰＡＮ通信を通じてパチンコ機１０側に送信される。サブ制御装置２６２ａのＣＰＵ５５１は、この信号を受けて、パチンコ戦績に関する情報を携帯端末に送信する。携帯端末が当該情報の受信を完了すると、表示画面Ｙｐに「受信完了！」の文字Ｙ３５が表示される。一方、遊技者が携帯端末の表示画面Ｙｐ上のアイコンＹ３６ｂをタップすると、パチンコ戦績に関する情報の送受信は行われず、表示画面Ｙｐは所定の待機画面に遷移する。なお、パチンコ戦績に関する情報の受信は、上述のように携帯端末によって一方的に行われるような設定であってもよい。

【５５９４】

このように、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態が確立されるので、遊技者は携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１

に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線ＰＡＮ通信接続状態が確立していれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。

【５５９５】

＜遊技の流れ＞

続いて、図４５１を参照しながら本実施例に係る遊技の流れについて説明する。図４５１に示す様に、遊技は、まず「７」「１」「２」のハズレ図柄（あるいは所定の静止画または動画からなるデモ画面）が表示画面４２ａに表示されている状態から始まる。図４５１の説明では、ハズレ図柄が表示されている時点では、携帯端末Ｙ３のパチンコ機連動アプリケーションにおいて遊技者が遊技の設定を完了してはいるものの、未だ携帯端末Ｙ３はＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされておらず、パチンコ機１０としては、遊技者が設定の変更を所望していることを未だに認識していない状態となっているものとする。なお、パチンコ機連動アプリケーションを起動した状態で図示しているが、パチンコ機連動アプリケーションを起動していなくても設定変更は可能である。また、携帯端末Ｙ３は、多くの遊技者が携帯するスマートフォン端末を図示しているが、遊技者によって遠くから近くに近付けることができる近接対象であればタブレット端末，ウェアラブル端末などでもよい。また、この状態は、パチンコ機連動アプリケーションを起動した状態でパチンコ機１０との通信を確立したが、携帯端末Ｙ３において遊技者が遊技の設定をしていない設定待ちの状態であってもよく、その後、設定を変更した時点でその変更情報が無線通信される態様でもよい。

【５５９６】

その後、始動入賞が生じると、表示画面４２ａのハズレ図柄の表示は、高速変動の表示に切り替わる。したがって、左列、右列、中列の主装飾図柄ＳＺは、それぞれ縦方向に流れるように高速で変動し、遊技者は、始動入賞の結果が大当たりとなるかハズレとなるか判別できない。

【５５９７】

＜第１の場合：全変動中にタッチ操作があった場合＞

図４５１（ａ）に示す様に左列、右列、中列の主装飾図柄ＳＺが何れも高速に変動する全変動中において、遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１をかざした場合、遊技の設定変更が全変動中に受け付けられる。そして、設定変更がパチンコ機１０に受け付けられたことを示す設定完了魚群Ｙｓが全変動中の表示画面４２ａに表示される。設定完了魚群Ｙｓは、遊技結果を示唆する魚群演出とは表示態様を異ならせている。例えば後述する魚群表示の中に「設定完了」や「Ｒｅｃｅｉｖｅｄ」のような文字が表示され、魚群カスタマイズが受け付けられたことが示されている。設定完了魚群演出の具体的な表示方法としては、例えば、リーチ演出中の魚群演出のように、左を向いた魚類のキャラクタ群を画面右側から出現させて、以降、キャラクタ群を画面左側に向けて移動させて表示を終了する方法がある。このときの魚群は、全変動に係る表示に重畳させてもよいし、逆に全変動に係る表示を魚群に重畳させる様にしてもよい。なお、この時の設定完了魚群演出は、リーチ演出に関係しない、いわば、携帯端末Ｙ３を通じて遊技者の設定変更が受け付けられたことを示唆する設定変更完了示唆演出である。

【５５９８】

設定変更完了示唆に係る魚群演出が終了すると、全変動の表示は、図４５１（ａ）に示すように左列の主装飾図柄ＳＺが停止する左停止状態に係る表示に移行する。この時点で、魚群演出の頻度は、遊技者の所望通り「とても多い」頻度となり、具体的には７０％の頻度に設定される。以降、リーチ演出に先立つ高速変動において７０％の確率で魚群演出が実行される。このときの魚群演出は、設定変更完了示唆演出ではない、リーチ演出に付帯する、いわば、リーチ付帯演出である。リーチ演出中の魚群演出の表示タイミングは、種々のタイミングがあるが、本例では、魚群演出を表示する場合はリーチ演出の開始時に少なくとも１回は魚群表示を行うものとする。

【５５９９】
＜第２の場合：左停止状態中に（リーチ停止直前のギリギリのタイミングで）タッチ操作があった場合＞
第２の場合は、遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１をかざすタイミングが第１の場合よりも遅かった場合である。当該場合は、図４５１においては、図４５１（ｂ）において説明されている。以下では、リーチ停止は、左図柄の停止が発生し、その後すぐに右図柄の停止が発生することで成立するものとする。
【５６００】
図４５１（ｂ）に示す様に左停止状態で遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１をかざした場合、遊技の設定変更が左停止状態中に受け付けられる。この場合、全変動が終了し、その後例えば０．５秒後（後述する制御との関係でもっと短い例えば０．１秒などの時間でもよい）に右停止（リーチ停止）状態となるので、パチンコ機１０の内部でカスタマイズ等の設定変更の処理を行う時間が足りない（もしくは無理に行うと制御負担が大きくなる恐れがある）。そのため、本例では、リーチ停止の例えば０．５秒前からリーチ停止まで上述した設定変更の反映を実行することができないようにしている。また、この場合、設定完了示唆に係る魚群演出を実行する時間もないので、設定完了魚群演出を行うことなく、表示画面４２ａの表示は、左列、右列の主装飾図柄ＳＺが停止するリーチ状態に移行する。リーチ状態に移行した後、上述したタッチ操作に基づき設定変更された魚群発生頻度とは異なる魚群発生頻度を用いて魚群演出の実行の有無を判定し、その変動パターンが魚群演出を伴うものである場合は、リーチ演出の開始後すぐに魚群表示が行われる。
【５６０１】
このように、本実施例において特徴的なのは、図４５１（ｂ）の場合において図４５１（ａ）で説明したリーチ停止の例えば０．５秒前からリーチ停止までに設定変更を行うという設定反映不可条件が成立した場合、設定変更を反映できなかったことについて、手当を行っていることである。本実施例のパチンコ機１０は、この場合は、魚群演出の頻度を遊技者の上述した設定変更操作によって所望した頻度とはせず、予め定められた特定の頻度に設定する。このときの特定の頻度は、具体的には６０％であり、遊技者が選択できる頻度（３０％，５０％，７０％）とは異なっている。以降、リーチ演出において６０％の確率で魚群演出が実行される。この場合、遊技者が初期値のふつうから、多いまたはとても多いに設定変更する予定であったとしても、パチンコ機１０によってそれに近い頻度に設定されるので、魚群演出をたくさん見たいと思って操作を行っていた遊技者をがっかりさせ難くすることができる。なお、初期値のままの設定をして魚群演出をあまり見たくない遊技者も考えられるが、魚群の出現頻度が上がることで不利益は生じないので、本例では、魚群演出をたくさん見たいという意思のもと操作を行った遊技者の期待感を優位している。
【５６０２】
＜第３の場合：リーチ状態中にタッチ操作があった場合＞
第３の場合は、遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１をかざすタイミングが第２の場合よりも遅かった場合である。当該場合は、図４５１においては、図４５１（ｃ）において説明されている。
【５６０３】
図４５１（ｃ）に示す様にリーチ状態において遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１をかざした場合、遊技の設定変更がリーチ停止状態中に受け付けられる。この場合、全変動は終了しているので、上述した設定変更完了示唆に係る魚群演出を実行することができない。この場合、設定完了魚群演出を行うことなく、リーチ演出に移行し、現在設定されている頻度のままで魚群演出が実行される。リーチ演出の終了時には、表示画面４２ａの表示は、変動中の中列の主装飾図柄ＳＺが停止する図柄停止状態に移行する。図柄停止状態における表示画面４２ａの表示は、図４５１（ｃ）の説明では「７」「１」「７」でハズレの表示である。

【５６０４】
第３の場合においては、第２の場合で行った手当は行わず初期設定の３０％で行い、次回の図柄変動表示における魚群演出の発生確率を、遊技者の所望通りの７０％に設定される。この次回の図柄変動表示の高速変動において設定完了魚群表示を行っても構わない。以降、リーチ演出において７０％の確率で魚群演出が実行される。
【５６０５】
＜その他の場合＞
その他、本例では、表示画面４２ａがデモ画面表示（通常画面）を実行中となっている場合であっても、ＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざせば、無線ＰＡＮ通信が確立され、魚群演出の発生確率等の設定が遊技者の所望通りとなる。
【５６０６】
このように、遊技中に簡単に何度もこの変更情報を受け付けさせることができると、上述した第２の場合（リーチ停止直前のギリギリのタイミングでタッチ操作があった場合）のように、識別情報の変動表示中に変更情報に基づいて出力態様の変更を行う際のギリギリのタイミングで変更情報を受け付けさせてしまう事象が発生することがある。このような場合でも、この確立された無線ＰＡＮ通信接続状態において、情報の出力態様の変更が受け付けられた状態で、所定の条件が成立することを条件に、複数の設定の中の所定の設定を、この所定の設定とは異なる予め定められた特定の設定に変更し、この特定の設定に基づいた態様で情報を出力することが可能であるので、情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に単にその変更が受け付けられたタイミングでその変更された出力態様で情報が出力されるか出力されないかが決まる訳ではないため、情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することができる。
【５６０７】
＜魚群発生頻度変更の実際＞
本実施例のパチンコ機１０が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図４５２は、魚群演出の所定の頻度で実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。図４５２（ａ）は、魚群演出の発生頻度を遊技者が所望する３０％，５０％，７０％の何れかにするときに参照されるテーブルである。携帯端末上の魚群カスタマイズにおいて遊技者が「ふつう」を選択した（もしくは初期設定のままの選択）とする。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～７２のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が７３～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、遊技者が「ふつう」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の３０％にする構成となっている。
【５６０８】
また、携帯端末上の魚群カスタマイズにおいて遊技者が「多い」を選択したとする。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１２０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が１２１～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、遊技者が「多い」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の５０％にする構成となっている。
【５６０９】
一方、携帯端末上の魚群カスタマイズにおいて遊技者が「とても多い」を選択したとする。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１６８のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が１６９～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、遊技者が「とても多い」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の７０％にする構成となっている。
【５６１０】
図４５２（ｂ）は、上述した第２の場合において、魚群演出の発生頻度を６０％にする

ときに参照されるテーブルである。頻度が６０％に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１４４のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が９７～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、頻度が６０％に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の６０％にする構成となっている。

【５６１１】

なお、魚群演出の頻度が３０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は高くなり、魚群演出の頻度が５０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は低くなり、また、魚群演出の頻度が６０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度はさらに低くなり、また、魚群演出の頻度が７０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は最低になる。なお、上述では大当たりリーチも外れリーチも魚群の発生頻度を変えたが、外れリーチのみ魚群発生頻度を変えてもよい。そうすれば、大当たり期待度は変えずに、魚群発生頻度を自由に変更することができる。

【５６１２】

＜パチンコ機、携帯端末の制御＞

以降、以上のような動作をするパチンコ機１０、携帯端末を実現するための制御について説明する。図４５３は、携帯端末をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしたときに行われる携帯端末の制御を説明するフローチャートである。このフローチャートで説明している各種動作は、全て携帯端末に付属のＣＰＵが実現する。

【５６１３】

＜ペアリング・通信確立処理（携帯端末側）＞

携帯端末は、パチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にタッチされたか（かざされたか）否かを判定する（ステップＹａ１０１）。当該判断が偽なら、処理は終了となる。図４５３のフローチャートは終了すると、始めから開始される構成となっていることからすれば、ステップＹａ１０１が繰り返されることにより、携帯端末は常にＮＦＣ通信部Ｙ１の接近を監視していることになる。

【５６１４】

ステップＹａ１０１の判断が真なら、処理はステップＹａ１０２に進み、パチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１から送信された無線ＰＡＮ通信の開通に必要な各種情報を取得したか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理は終了となる。当該判断が真なら、処理は、ステップＹａ１０３に進む。

【５６１５】

ステップＹａ１０３では、ＮＦＣを介して取得した情報を用いて無線ＰＡＮ通信に関する接続要求がパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に対して実行される。ステップＹａ１０４はその後の処理であり、パチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２から接続に関する応答があったか否かが判断される。当該判断が真なら、無線ＰＡＮ通信が開通し（ステップＹａ１０５）、処理は終了となる。また、当該判断が偽なら、無線ＰＡＮ接続が失敗されたものと判定され（ステップＹａ１０６）、処理は終了となる。

【５６１６】

＜通信中処理（携帯端末側）＞

図４５４は、無線ＰＡＮ通信が開通した後において携帯端末で実行される処理について説明している。無線ＰＡＮ通信が開通すると、まず、魚群のカスタマイズに対応する設定データ変更の設定が遊技者に実行されたか否かが判断される（ステップＹａ１１１）。当該判断が真なら、魚群のカスタマイズに対応する設定データの変更に関する情報をパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に送信して（ステップＹａ１１２）、処理は、ステップＹａ１１３に進む。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ１１２を介さず直接ステップＹａ１１３に進む。

【５６１７】

ステップＹａ１１３では、画面キャプチャに関する設定（すなわち画面データ送信要求

）が遊技者に実行されたか否かが判断される。当該判断が真なら、画面キャプチャ（すなわち画面データ送信要求）に関する情報をパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に送信して（ステップＹａ１１４）、処理は、ステップＹａ１１５に進む。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ１１４を介さず直接ステップＹａ１１５に進む。

【５６１８】

ステップＹａ１１５では、魚群発生大当たりミッションの設定が遊技者に実行されたか否かが判断される。当該判断が真なら、魚群発生大当たりミッションに関する情報をパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に送信して（ステップＹａ１１６）、処理は、ステップＹａ１１７に進む。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ１１６を介さず直接ステップＹａ１１７に進む。

【５６１９】

ステップＹａ１１７では、通信確率中の遊技結果を含むパチンコ戦績保存の設定が遊技者に実行されたか否かが判断される。当該判断が真なら、パチンコ戦績保存に関する情報をパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に送信して（ステップＹａ１１８）、処理は、終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ１１６を介さずそのまま終了となる。

【５６２０】

＜切断処理（携帯端末側）＞

図４５５は、無線ＰＡＮ通信を切断する携帯端末側の切断処理について説明している。当該処理は、まずパチンコ機連動アプリケーションにおいてログアウトの操作がなされたか否かが判断される（ステップＹａ１２１）。当該判断が偽なら、処理は終了となる。図４５５のフローチャートは終了すると、始めから開始される構成となっていることからすれば、ステップＹａ１２１が繰り返されることにより、携帯端末は常にログアウトを監視していることになる。

【５６２１】

ステップＹａ１２１の判断が真なら、処理はステップＹａ１２２に進み、パチンコ機１０に対し無線ＰＡＮ通信の切断要求を送出する。ステップＹａ１２３はその後の処理であり、パチンコ機１０からデータを受信する必要があるか否かが判断される。当該データとしては例えば、画面キャプチャに関するデータ、ミッション達成に係る特典画像に係るデータ、パチンコ戦績データ等である。当該判断が真なら、データの受信が実行され（ステップＹａ１２４）、無線ＰＡＮ通信を切断して（ステップＹａ１２５）処理は終了となる。また、当該判断が偽なら、処理は、ステップＹａ１２４を介さず、直接ステップＹａ１２５に進み、終了となる。

【５６２２】

＜通常処理（パチンコ機側）＞

続いて、パチンコ機１０におけるサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１の動作について説明する。図４５６は、上述の実施例の通常処理と同様であるが、枠ボタン入力監視・処理ステップＳ２１０６と、ランプ編集ステップＳ２１０７との間に携帯端末入力監視・演出処理ステップＹａ１０が挿入されていることが上述の実施例１とは大きく異なる。当該ステップは、携帯端末による入力を監視し、入力があった場合、種々の演出をさせる各種の別処理を行う構成となっている。

【５６２３】

＜演出実行管理処理（パチンコ機側）＞

続いて、図４５７を参照して実施例５２におけるパチンコ機１０が有するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が実行する演出実行管理処理について説明する。当該処理は、実施例１に係る演出実行管理処理と同様であるが、変動表示態様設定ステップＳ２４０３と次回遊技状態表示態様設定ステップＳ２４０４との間に魚群演出態様設定ステップＹａ１１が挿入されていることが大きく異なる。魚群演出多様設定ステップＹａ１１は、図４５２で説明した各テーブルを用いて魚群演出の発生頻度を設定するステップである。

【５６２４】

＜魚群演出態様設定処理＞
図４５８を参照して上述した魚群演出態様設定ステップＹａ１１の具体的構成について説明する。本実施例に係る魚群演出態様設定ステップＹａ１１は、まず、現時点が魚群演出を決定するタイミングとなったか否かを判断する（ステップＹａ１４０）。魚群演出を決定するタイミングは、上述の通り、例えばリーチ停止の０．５秒前である。当該判断が真なら、処理はステップＹａ１４１に進み、当該判断が偽なら処理は終了となる。
【５６２５】
ステップＹ１４１では、後述する緊急設定フラグがオンであるか否かが判断される。緊急設定フラグとは、例えばリーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの期間に、図４５１（ｂ）が示すタイミングで携帯端末Ｙ３がパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２にかざされた場合にオンとなるフラグである。当該フラグをオンとする処理については後述する。ステップＹ１４１の判断が真なら処理は、ステップＹａ１４６に進み、偽なら処理はステップＹａ１４２に進む。図４５８は、図４５１（ａ）が示す全変動中に携帯端末Ｙ３がパチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２にかざされた場合を基本としているので、当該判断は通常は、偽となり、処理はステップＹａ１４２に進む。
【５６２６】
ステップＹａ１４２では、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２を介してサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に送出された魚群カスタマイズの設定内容が読み出される。遊技者が魚群カスタマイズを行った場合は、当該ステップにより、遊技者が魚群カスタマイズに関し、どの設定を選択したかが読み出される。遊技者が魚群カスタマイズを行わなかった場合は、その旨が当該ステップにて読み出される。
【５６２７】
ステップＹａ１４３は、その後の処理であり、図４５２（ａ）の魚群発生パターン選択用パターンテーブルを実際の魚群演出に用いるための処理が実行される。
【５６２８】
ステップＹａ１４４は、その後の処理であり、リーチ演出有りの変動パターンコマンドを受信したか否かが判断される。リーチ演出有りの変動パターンコマンドは、上述した図４５７における変動表示態様設定ステップＳ２４０２においてリーチ演出を含む変動パターンコマンドを実行するときに生成されるコマンドである。当該判断が真なら、処理はステップＹａ１４５に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹａ１４５では、変数種別カウンタＣＳ２が魚群演出実行に関する所定値であるか否かが判断される。この判断では、図４５２に示した魚群発生パターン選択用テーブルが参照される。例えば、魚群演出の発生頻度が３０％に設定されている場合、当該判断における所定値の範囲は、０～７２であり、魚群演出の発生頻度が５０％に設定されている場合、当該判断における所定値の範囲は、０～１２０である。そして、魚群演出の発生頻度が７０％に設定されている場合、当該判断における所定値の範囲は、０～１６８である。ちなみに、上述した緊急設定フラグがオンである場合、すなわち、魚群演出の発生頻度が６０％に設定されている場合、当該判断における所定値の範囲は、０～１４４である。
【５６２９】
ステップＹａ１４５の判断が真なら、処理はステップＹａ１４６に進み、表示用魚群演出指示コマンドがセットされる。表示用魚群演出指示コマンドは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１から表示制御装置４５に送信される。これにより、表示制御装置４５によって魚群演出の表示が第３図柄表示装置４２において実行される。なお、表示用魚群演出指示コマンドは、遊技者に異なる態様で識別させる態様識別情報の出力の指示コマンドであれば、音声出力制御装置４６に送信されて異なる音声で報知する音声情報の出力指示コマンド，図示は省略するが振動発生回路に送信され異なる態様で発射ハンドルを振動させる振動情報の指示コマンドであってもよい。ステップＹａ１４５の判断が偽なら、処理は終了となる。
【５６３０】
ステップＹａ１４１において、緊急設定フラグがオンである場合、処理はステップＹａ

１４６に進み、緊急テーブル設定処理が実行される。当該処理は、図４５２（ｂ）の魚群発生パターン選択用パターンテーブルを実際の魚群演出に用いるための処理である。ステップＹａ１４６が終了すると、処理は、上述したステップ１４４に進む。その後の処理は、上述したとおりである。

【５６３１】

＜携帯端末入力監視・演出処理（パチンコ機側）＞

図４５９は、パチンコ機１０が行う携帯端末の通信に関する一連の処理について説明している。本実施例のパチンコ機は、図４５９に示すように、ＮＦＣ作動処理ステップＹａ１５１，ペアリング・通信確立処理ステップＹａ１５２，通信中処理（データ受信・設定）ステップＹａ１５３，通信中処理（データ送信）ステップＹａ１５４，切断処理ステップＹａ１５５の順に各ステップを実行する。以降、各処理についての具体例を説明する。

【５６３２】

＜ＮＦＣ作動処理＞

上述したＮＦＣ作動処理ステップＹａ１５１は、次のような各ステップを実行することで実現される。すなわち、図４６０に示すように、ＮＦＣ作動処理ステップＹａ１５１は、ＮＦＣ作動用電波（１３．５６Ｍｈｚ帯の周波数の電波）を発生させるステップＹａ１６１ａから開始され、その後処理は、携帯端末側が当該電波の応答としての応答信号を送信したかが判断される（ステップＹａ１６１ｂ）。当該判断が偽なら、処理は終了となるが、真なら、処理はステップＹａ１６１ｃに進み、応答信号が正常であるか否かが判断される。応答信号が正常であるとは、携帯端末がＮＦＣ通信を十分に行える状態となったかを示しており、携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に十分に近い距離（２ｃｍ以内）にあり、携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近した時間が十分に長く（例えば０．５秒）、携帯端末が魚群カスタマイズ等に係るパチンコ機連動アプリケーションをインストールしている場合、携帯端末の応答信号は正常である。ステップＹａ１６１ｃの判断が真なら処理はステップＹａ１６２に進む。また当該判断が偽なら、処理は終了となる。

【５６３３】

ステップＹａ１６２は、携帯端末との無線ＰＡＮ通信に関するペアリングが完了しているか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ１６３に進み、真なら処理は終了となる。すなわち、すでに携帯端末と無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２とのペアリングが確立している状態では、他の携帯端末（別の遊技者の携帯端末）がペアリングを試みようとしても実現できない。これにより、所定時間、携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近していさえすれば無線ＰＡＮ通信接続状態が確立してしまうことによる予期せぬ事態が生じることを防ぐことができる。

【５６３４】

ステップＹａ１６３では、ＮＦＣ通信を通じてパチンコ機側から携帯端末に向けて無線ＰＡＮ通信の開通に必要な、機器名、アドレス、パスワードが送信される。その後の処理として、パスワード等送信済みフラグがオンされてもよい。以上をもってＮＦＣ作動処理は終了となるが、後述する無線ＰＡＮ通信を確立させるための信号のやり取りもＮＦＣ通信を用いて引き続き行われる。

【５６３５】

ステップＹａ１６１ｃの判断が偽であり、携帯端末の応答信号が正常ではなかったときには、処理はステップＹａ１６４に進み、表示画面４２ａにＮＦＣ通信が異常となったことを示すために携帯端末近接面Ｙ１ａを赤色に発光させる異常検出表示が１秒間実行される。当該ステップが終了すると、処理は、ステップＹａ１６５に進み、ＮＦＣ通信を確立するリトライ回数が所定値に達したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は終了となるが、当該判断が偽なら、処理は、ステップＹａ１６６に進み、リトライ回数が１だけインクリメントされ、ステップＹａ１６１ｂに戻る。このようにして、遊技者が携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしたにも関わらずＮＦＣ通信が確立できなかったときは、ＮＦＣ通信開通のリトライが幾度か繰り返される。なお、本例におけるリトライの方式は、リトライ回数を基準としていたが、これを経過時間に置き換えるようにしてもよい。この

場合、ステップＹａ１６５では、ＮＦＣ通信を確立するリトライ時間が所定値（例えば１～２秒間）に達したか否かが判断される。ステップＹａ１６６では、リトライ時間の加算が実行される。これにより、最初の接近操作では検出できなかった場合でも、再度の近接操作がされたときには検出される可能性があるので、円滑に変更情報の受け付けを行うことができる。

【５６３６】

このように、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接近させる接近操作を検出する接近操作検出手段であるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出を行う機能を有するＮＦＣ通信部Ｙ１及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接近させるという簡単な操作で接近操作を検出することができる。

【５６３７】

＜ペアリング・通信確立処理＞

上述したペアリング・通信確立処理ステップＹａ１５２は、次のような各ステップを実行することで実現される。すなわち、ペアリング・通信確立処理ステップＹａ１５２は、携帯端末から無線ＰＡＮ通信の接続を要求する接続要求信号の受信があったか否かを判断するステップＹａ１７１ａから始まり（図４６１参照）、当該判断が真なら、処理はステップＹａ１７１ｂに進む。また当該判断が偽なら、処理は終了となる。

【５６３８】

ステップＹａ１７１ｂでは、無線ＰＡＮ通信の開通に必要な、機器名、アドレス、パスワードを受信した携帯端末が正常な接続要求をパチンコ機１０側に送信したか否かが判断される。当該判断は、接続要求信号に含まれるかあるいは接続要求信号とともに受信した信号から、パチンコ機１０が送信した機器名、アドレス、パスワードと携帯端末が送信してきた機器名、アドレス、パスワードが合致する場合、真となり、処理は、ステップＹａ１７２に進むが、当該判断が偽ならば、処理は終了となる。このステップを実行するには、例えば０．５秒の時間を要する。このステップが挿入されたことで、パチンコ機１０と当該パチンコ機１０に無線ＰＡＮ接続をしようとしている携帯端末以外の携帯端末とが誤って無線ＰＡＮ接続されてしまうことを防止できる。

【５６３９】

上述のステップＹａ１６１ｃの判断が真となるには、０．５秒の時間が必要であり、上述のステップＹａ１７１ｂにおいて、判断が真となるには、０．５秒の時間が必要である。したがって、携帯端末からのＮＦＣ通信の応答信号があり、かつ、それが正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が携帯端末からあり、かつ、それが正常と判断されるには、１秒程度の時間が必要である。つまり、少なくともＮＦＣ通信の確立に必要な時間（例えば０．５秒）と無線ＰＡＮ通信の確立に必要な時間（例えば０．５秒）とを合わせた時間（例えば１．０秒）、遊技者は携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざし続けなければ、無線ＰＡＮ通信を確立させることができない。

【５６４０】

ステップＹａ１７２は、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２が携帯端末に対して接続応答を送信して接続を完了させる処理である。その後、パチンコ機１０と携帯端末との間で無線ＰＡＮ通信が開始され、パチンコ機連動アプリケーションを介した演出カスタマイズ等の情報の出力態様の変更に関する変更情報の受付けが可能となる変更可能状態である無線ＰＡＮ通信接続状態となる（ステップＹａ１７３）。以上をもってペアリング・通信確立処理は終了となる。なお、遊技者が予めカスタマイズ等の設定を行っていれば、通信開始後すぐに、以下の通信中処理が実行される。

【５６４１】

このように、無線ＰＡＮ通信接続状態を確立し、無線ＰＡＮ通信接続状態において、少なくとも図柄変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能な変更受付手段である無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２及びサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能は、携帯端

末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接近させ続けるという簡単な操作で、無線ＰＡＮ通信接続状態において情報の出力態様の変更を受け付けることができる。また、ＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であれば、通常、無線ＰＡＮ通信の接続応答信号も有り且つ正常であるので、例えば１秒間（携帯端末からのＮＦＣの応答信号・無線ＰＡＮ通信の接続応答要求信号を検出し、携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であると判断するための所定時間）、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接近させるという簡易な操作ができれば、無線ＰＡＮ通信接続状態を確立させることができる。

【５６４２】

＜通信中処理（データ受信・設定）＞

上述した通信中処理（データ受信・設定）ステップＹａ１５３は、次のような各ステップを実行することで実現される。すなわち、通信中処理（データ受信）ステップＹａ１５３は、設定データ変更を示す信号を受信したか否かを判断するステップＹａ１８１から始まり（図４６２参照）、当該判断が真なら処理はステップＹａ１８２に進む。また当該判断が偽なら、処理はステップＹａ１８３に進む。

【５６４３】

ステップＹａ１８２は、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを通じて行った魚群カスタマイズなどの設定の変更をパチンコ機１０に反映させる設定データ変更処理である。当該処理の詳細は後述する。ステップＹａ１８３はその後の処理であり、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを通じて上述したリーチクライマックス画面キャプチャが行われた画面データの送信に関する要求がなされたか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹａ１８４に進み、画像データ送信フラグがオンされる。これにより、パチンコ機１０は、必要なときにリーチクライマックス画面などの画像データを携帯端末に送信することが可能となる。ステップＹａ１８３の判断が偽なら、処理はステップＹａ１８５に進む。同様にステップＹａ１８４が終了すると処理はステップＹａ１８５に進む。

【５６４４】

ステップＹａ１８５は、その後の処理であり、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを通じて遊技ミッションに関する設定を受信したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹａ１８６に進み、ミッション実行フラグがオンされる。これにより、パチンコ機１０は、必要なときに上述した魚群発生大当たりミッションのような遊技ミッションに関する演出を実行することが可能となる。ステップＹａ１８５の判断が偽なら、処理はステップＹａ１８７に進む。同様にステップＹａ１８６が終了すると処理はステップＹａ１８７に進む。

【５６４５】

ステップＹａ１８７は、その後の処理であり、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを通じて通信確立中の遊技結果を含むパチンコ戦績の保存に関する設定を受信したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹａ１８８に進み、遊技結果のフィードバックフラグがオンされる。これにより、パチンコ機１０は、必要なときにパチンコ戦績に関するデータを携帯端末に送信することが可能となる。ステップＹａ１８５の判断が偽なら、処理は終了となる。同様にステップＹａ１８８が終了すると処理は終了となる。

【５６４６】

＜設定データ変更処理＞

上述した設定データ変更処理ステップＹａ１８２は、次のような各ステップを実行することで実現される。すなわち、設定データ変更処理ステップＹａ１８２は、パチンコ機１０が無線ＰＡＮ通信を通じて携帯端末に接続しているか否かを判断するステップＹａ１９１から始まり（図４６３参照）、当該判断が真なら処理はステップＹａ１９２に進む。また、当該判断が偽なら処理は終了となる。

【５６４７】

ステップＹａ１９２においては、高速変動中の特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力が無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２にあったか否かが判断される。この特定タイミングは例えば、上述したリーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までのタイミングである。当該時点の前に無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２が魚群カスタマイズに係る設定を受信した場合、図４５１（ａ）で説明した設定完了魚群Ｙｓを出現される演出を実行させることが可能である。また、当該時点の後に無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２が魚群カスタマイズに係る設定を受信した場合、図４５１（ａ）で説明した設定完了魚群Ｙｓを出現される演出を実行させることができず、図４５１（ｂ）で説明した設定完了魚群Ｙｓの出現を伴わない演出が実行される。なお、本例では、リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までのタイミングで設定変更の入力があった場合にその設定変更を反映不可能とする条件が成立したものとしているが、設定反映不能条件であれば、リーチ開始から３０秒後に魚群演出が実行される場合にリーチ開始後２９．５秒からリーチ開始後３０秒までのタイミングで設定変更の入力があったことを条件としてもよい。

【５６４８】

ステップＹａ１９３は、ステップＹａ１９２の判断が真の場合に実行される。当該ステップでは、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として、ふつうの頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＹａ１９４に進む。ステップＹａ１９４では、現在の設定が、ふつうの頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機１０が保持している魚群演出の発生頻度に関する設定データは、ふつうの頻度に係る設定データに更新され（ステップＹａ１９５）、処理は、ステップＹａ１９６に進む。また、当該判断が真なら、処理はステップＹａ１９５を介さず直接ステップＹａ１９６に進む。

【５６４９】

ステップＹａ１９７は、ステップＹａ１９３の判断が偽の場合に実行される。当該ステップでは、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として、多い頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＹａ１９８に進む。ステップＹａ１９８では、現在の設定が、多い頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機１０が保持している魚群演出の出現頻度に関する設定データは、多い頻度に係る設定データに更新され（ステップＹａ１９９）、処理は、ステップＹａ１９６に進む。また、当該判断が真なら、処理はステップＹａ１９９を介さず直接ステップＹａ１９６に進む。

【５６５０】

ステップＹａ２００は、ステップＹａ１９７の判断が偽の場合に実行される。当該ステップでは、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として、とても多い頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＹａ２０１に進む。ステップＹａ２０１では、現在の設定が、とても多い頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機１０が保持している魚群演出の出現頻度に関する設定データは、とても多い頻度に係る設定データに更新され（ステップＹａ２０２）、処理は、ステップＹａ１９６に進む。また、当該判断が真なら、処理はステップＹａ２０２を介さず直接ステップＹａ１９６に進む。

【５６５１】

ステップＹａ２０３は、上述のステップＹａ１９２が偽の場合に実行される。当該ステップでは、特定タイミング（リーチ停止の０．５秒前）からリーチ停止までに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力が無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２にあったか否かが判断される。当該判断が真なら、図４５８で説明した緊急設定フラグがオンされる。これにより、魚群演出の発生頻度は、遊技者が選択可能な３０％，５０％，７０％の何れでもない６０％に設定されることが可能となる。その後、処理は、ステップＹａ１９６に進む。

【５６５２】

ステップＹａ２０５は、上述のステップＹａ２０３が偽の場合に実行される。当該ステップでは、リーチ停止（リーチ演出開始）後から当該変動終了までに魚群カスタマイズに

係る設定に関する入力が無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２にあったか否かが判断される。当該判断が真なら、次回変動表示演出において、必要に応じ遊技者が設定した魚群演出の頻度が反映され（ステップＹａ２０６）、処理はステップＹａ１９６に進む。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ２０６を介さず直接ステップＹａ１９６に進む。

【５６５３】

ステップＹａ１９６は、無線ＰＡＮ通信を通じ、設定が完了した旨を示すデータを携帯端末に送信する処理である。当該処理をもって、設定データ変更処理は終了となる。なお、この設定完了データの送信は、カスタマイズやその他の設定を含むすべてのデータの送信を完了した時点に表示するようにしてもよい。

【５６５４】

＜通信中処理（データ送信）＞

上述した通信中処理（データ送信）ステップＹａ１５４は、画面キャプチャに関する画面キャプチャ処理と、遊技ミッションに関するミッション関連処理と、パチンコ戦績の記録に関する遊技結果出力処理の３つの処理に分かれる。各処理について順に説明する。

【５６５５】

＜画面キャプチャ処理＞

画面キャプチャ処理は、画面データ送信要求フラグがオンか否かを判断するステップＹａ２１１から始まり（図４６４参照）、当該判断が真なら処理はステップＹａ２１２に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹａ２１２では、パチンコ機１０が無線ＰＡＮ通信を介して携帯端末に接続しているか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹａ２１３に進み、偽なら処理は終了となる。

【５６５６】

ステップＹａ２１３では、画面キャプチャの送信要求がリーチ演出クライマックス画面の表示中における特定タイミングまでにあったか否かが判断される。特定タイミングの具体例としては、例えば、リーチ演出クライマックス画面の表示終了のタイミングである。当該判断が真なら、無線ＰＡＮ通信を通じてリーチ演出クライマックス画面データ（後述するリーチ演出のクライマックス期間で遊技者が最もかっこいいと思う画面データ）が携帯端末に送信される（ステップＹａ２１４）。その後、処理は、ステップＹａ２１５に進む。

【５６５７】

ステップＹａ２１３の判断が偽なら、処理はステップＹａ２１６に進む。当該ステップでは、画面キャプチャの送信要求がリーチ演出クライマックス画面の表示中における特定タイミング後でリーチ発展演出の終了までであったか否かが判断される。当該判断が真なら、無線ＰＡＮ通信を通じてリーチ演出終了画面データ（後述するリーチ演出のクライマックスの終了後に表示される、遊技者がその次にかっこいいと思う画面データ）が携帯端末に送信される（ステップＹａ２１７）。その後、処理は、ステップＹａ２１５に進む。なお、ステップＹａ２１６の判断が偽なら処理は終了となる。

【５６５８】

ステップＹａ２１５は、無線ＰＡＮ通信を通じ、画像の送信が完了した旨を示すデータを携帯端末に送信する処理である。当該処理をもって、設定データ変更処理は終了となる。

【５６５９】

＜ミッション関連処理・遊技結果出力処理＞

図４６５は、通信中処理（データ送信）ステップＹａ１５４に含まれるミッション関連処理と遊技結果出力処理をまとめて説明している。図４６５が示す処理は、ミッション実行フラグがオンか否かを判断するステップＹａ２２１から始まり、当該判断が真なら処理はステップＹａ２２２に進む。ステップＹａ２２２では、パチンコ機１０が無線ＰＡＮ通信を介して携帯端末に接続しているか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹａ２２３に進み、偽なら処理は終了となる。

【５６６０】

ステップＹａ２２３では、大当たりオープニングコマンドを受信したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹａ２２４に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹａ２２４では、遊技者が設定した魚群に関する遊技ミッションがクリアされたか否かが判断される。魚群に関する遊技ミッションとは例えば、魚群演出を伴うリーチが大当たりの結果となった場合である。大当たりオープニングコマンドを受信しており、リーチ有りの変動パターンコマンドが魚群演出を実行するものであれば、魚群発生大当たりミッションがクリアされたと判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹａ２２５に進み、遊技ミッションに応じた（大当たりの種別に応じた）大当たりミッション達成特典画像データが無線ＰＡＮ通信を介して携帯端末に送信される。当該判断が偽なら、処理は終了となる。

【５６６１】

ステップＹａ２２１における判断が偽の場合、処理はステップＹａ２２６に進み、遊技結果フィードバックフラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹａ２２７に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹａ２２７では、パチンコ機１０が無線ＰＡＮ通信を介して携帯端末に接続しているか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹａ２２８に進み、偽なら処理は終了となる。

【５６６２】

ステップＹａ２２８では、大当たりエンディングフラグがオンか否かが判断される。大当たりエンディングフラグがオンであれば、大当たりラウンド遊技が終了したので、このタイミングを、遊技結果データを遊技者に送信するタイミングと判断する。当該判断が真ならパチンコ戦績を示す遊技結果データが無線ＰＡＮ通信を介して携帯端末に送信され（ステップＹａ２２９）、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ２２９を介さず処理は終了となる。

【５６６３】

＜切断処理＞

上述した無線ＰＡＮ通信の切断に係る切断処理ステップＹａ１５５は、次のような各ステップを実行することで実現される（図４６６参照）。すなわち、切断処理ステップＹａ１５５は、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションにおいてログアウトを行ったか否かが判断される（ステップＹａ２３０）。当該判断が真なら、処理はステップＹａ２３１に進み、当該判断が偽なら処理は終了となる。ステップＹａ２３１は、パチンコ機１０が携帯端末に送信していない遊技に関するデータ（特典画像データ等）を保持しているか否かが判断される。当該判断が真なら、パチンコ機１０は、無線ＰＡＮ通信を通じて保持しているデータを携帯端末に送信する（ステップＹａ２３２）。ステップＹａ２３３はその後の処理であり、当該ステップにおいて、パチンコ機１０は、無線ＰＡＮ通信を通じて送信完了に関するデータを携帯端末に送信する。このようにして切断処理は終了となる。また、ステップＹａ２３１における判断が偽の場合は、ステップＹａ２３２，ステップＹａ２３３の各ステップは実行されず、処理はそのまま終了となる。なお、上述では遊技者がログアウト処理を行った場合を説明したが、遊技者がログアウトせずにアプリを終了した場合や、遊技者の予期しない形で通信が切断された場合も、この切断要求有りに準じてこの切断処理を実行してもよい。

【５６６４】

＜画面キャプチャの実際＞

続いて、本実施例における画面キャプチャの具体例について説明する。本発明の画面キャプチャは、携帯端末をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすタイミングによって得られる画像が異なることが特徴的である。すなわち、本実施例のパチンコ機１０において、携帯端末をパチンコ機のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすタイミングが特定タイミング（リーチ演出クライマックス画面が表示し終えるタイミング）よりも早い場合は、リーチ演出クライマックス画面をキャプチャすることが可能であり、タイミングが特定タイミングよりも遅い（リーチ発展演出の終了までのタイミング）場合は、リーチ演出クライマックス画像をキャプチャすることができず、その代わり、リーチ演出終了画面をキャプチャする

ことが可能である。
【５６６５】
図４６７は、画像キャプチャの実際を説明している。図４６７（ａ）は、リーチ演出がバトルリーチに発展した状態（リーチ発展演出）を表している。このときの表示画面４２ａには、プレイヤーＰＹと敵キャラＴＫがこれよりバトルを行う旨と、主装飾図柄ＳＺを縮小した発展図柄ＨＺが表示される。この時点では、携帯端末Ｙ３は、未だパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされておらず、携帯端末Ｙ３とパチンコ機１０とは無線ＰＡＮ通信における接続がなされていないものとする。しかしながら、遊技者としては、画面キャプチャを行いたいという意思はあるので、その旨が「リーチ画面クライマックスキャプチャ」選択画面において、「する」が選択されているものとする。つまり、図４６７（ａ）の状態においては、遊技者はパチンコ機連動アプリケーションを通じて画面キャプチャを行う旨の選択を行ったが、その旨は、未だパチンコ機１０側に送信されていない。
【５６６６】
図４６７（ｂ）は、実際にリーチ発展演出においてプレイヤーＰＹと敵キャラＴＫがバトルを行っている様子を示している。遊技者は、プレイヤーＰＹと敵キャラＴＫとの何れが勝利するか表示画面４２ａに表示されるバトルの経過に注目する。
【５６６７】
図４６７（ｃ）は、リーチ発展演出においてプレイヤーＰＹの状態が変化し、表示画面４２ａに大当たりの期待度が高まったことが示されたときの様子を説明している。このとき表示画面４２ａには、例えば秘技を繰り出すような態様で状態が変化したプレイヤーＰＹが表示される。その際、表示画面４２ａに、例えば「秘技渦潮！」といった技名を示す表示を行うようにしてもよい。リーチ演出クライマックス画面は、秘技渦潮演出が最も盛り上がる、この秘技を用いてプレイヤーＰＹが敵キャラクタＴＫを打ち倒す場面である。そのため、この秘技を繰り出している様子を認識した遊技者は、この後に出現することが期待されている秘技渦潮演出が最も盛り上がっている画面（リーチ演出クライマックス画面Ｙ３７）を得ようとして、携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざす。
【５６６８】
図４６７（ｄ）～図４６７（ｇ）は、リーチ演出クライマックス画面の終了タイミングまでの期間、例えば秘技渦潮演出が開始された直後に遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざした場合について説明している。この場合、携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしたタイミングが十分に早かったので、この後、遊技者は最もかっこいい画面であるリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７を取得することができる。図４６７（ｄ）は、秘技渦潮演出が開始された後、プレイヤーＰＹが秘技を繰り出しているタイミングで携帯端末Ｙ３がパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされたときの様子を示している。本例では、当該バトル演出に係る始動入賞の抽選結果が大当たりになるものとする。従って、本例では、リーチ演出終了時（変動終了時）には大当たりを示す「７」「７」「７」の主装飾図柄ＳＺが表示されることになるが、ここでは発展図柄ＨＺが表示されている。その間も秘技渦潮演出は続行され、図４６７（ｅ）に示す様にプレイヤーＰＹが秘技渦潮により敵キャラＴＫを打ち負かすところまで進む。この図４６７（ｅ）における表示画面４２ａの表示が最もかっこいいリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７である。なお、図４６７（ｅ）は、携帯端末Ｙ３がパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされることにより無線ＰＡＮ通信が確立し、パチンコ機１０から送信されたリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７の受信完了の旨が携帯端末Ｙ３の表示画面に表示される様子についても説明している。
【５６６９】
図４６７（ｆ）は、リーチ発展演出終了画面Ｙ３８が表示された表示画面４２ａを表している。リーチ発展演出終了画面Ｙ３８では、秘技渦潮演出を終えてプレイヤーＰＹが敵キャラＴＫを制したことが分かるように、発展図柄ＨＺによるリーチ図柄の下部においてプレイヤーＰＹと横たわった敵キャラＴＫが同時に表示画面４２ａに表示される。この時

点で、遊技者は、発展図柄ＨＺがリーチを示していても演出内容から大当たりとなることが示唆されている。なお、図４６７（ｆ）は、携帯端末Ｙ３の表示画面Ｙｐが図４６７（ｃ）の状態に戻った様子が説明されている。携帯端末Ｙ３には、受信完了したリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７が表示されていてもよい。ちなみに、図４６７（ｆ）が示す携帯端末Ｙ３の表示画面Ｙｐには、無線ＰＡＮ通信の接続を示す表示がなされている。この点が、無線ＰＡＮ通信の切断を示す表示がなされている図４６７（ｃ）と異なる点である。

【５６７０】

その後、表示画面４２ａの表示は、図４６７（ｇ）が示す状態に遷移して一連のリーチ演出を含む変動表示の終了を示す変動終了画面Ｙ３９が表示される。すなわち、変動終了画面Ｙ３９においては、敵キャラＴＫの表示が終了し、プレイヤーＰＹが勝利した旨を示す「ＷＩＮ」の文字が表示され、プレイヤーＰＹが勝利のポーズをとり、リーチ演出クライマックス画面Ｙ３７に次にかっこいいと認識されるような画面が表示され、大当たりが確定したことを示す例えば「７」「７」「７」の主装飾図柄ＳＺが表示される。

【５６７１】

図４６７（ｄ）～図４６７（ｇ）で説明した一連の動作では、携帯端末Ｙ３にリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７が送信されている。したがって、遊技者は、図４６７（ｈ）に示す様に、パチンコ機連動アプリケーションを操作することで、リーチ演出クライマックス画面Ｙ３７のキャプチャ画像を携帯端末Ｙ３の表示画面Ｙｐ上に表示されることができる。

【５６７２】

図４６７（ｉ）～図４６７（ｌ）は、リーチ演出クライマックス画面Ｙ３７が終了してから変動表示が終了（リーチ演出が終了）するまでに、遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざした場合について説明している。この場合、携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしたタイミングがリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７の終了タイミングより遅かったので、遊技者は最もかっこいい画面であるリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７を取得することができない。図４６７（ｉ）は、秘技渦潮演出が開始された後、プレイヤーＰＹが秘技を繰り出しているタイミングでは携帯端末Ｙ３がパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１に未だかざされていない様子を示している。本例では、当該バトル演出に係る始動入賞の抽選結果が大当たりになるものとする。従って、本例では、リーチ演出終了時（変動終了時）には大当たりを示す「７」「７」「７」の主装飾図柄ＳＺが表示されることになるが、ここでは発展図柄ＨＺが表示されている。その間も秘技渦潮演出は続行され、図４６７（ｊ）に示す様にプレイヤーＰＹが秘技渦潮により敵キャラＴＫを打ち負かすリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７まで進む。やがて、図４６７（ｋ）に示すように、秘技渦潮演出を終えた後、リーチ発展演出終了画面Ｙ３８が表示され、この時点で、遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしたものとする。

【５６７３】

遊技者が携帯端末Ｙ３をかざすのが遅れたので、本実施例に係るパチンコ機１０は次のような動作をする。まず、携帯端末Ｙ３がパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされることにより無線ＰＡＮ通信を確立させる。

【５６７４】

図４６７（ｋ）に示すように、リーチ発展演出終了画面Ｙ３８では、発展図柄ＨＺの下部においてプレイヤーＰＹと横たわった敵キャラＴＫが同時に表示画面４２ａに表示される。このリーチ発展演出終了画面Ｙ３８は、遊技者にとってそれほどかっこいいと思われる画面ではないので、キャプチャされない。その後、表示画面４２ａの表示は、図４６７（ｌ）が示す状態に遷移して一連のリーチ演出（変動表示）が終了する変動終了画面Ｙ３９となる。すなわち、変動終了画面Ｙ３９では、表示画面４２ａにおいては、敵キャラＴＫの表示が終了し、プレイヤーＰＹが勝利した旨を示す「ＷＩＮ」の文字が表示され、プレイヤーＰＹが勝利のポーズをとる。この状態の画面がリーチ演出終了画面（変動終了画

面Ｙ３９）であり、リーチ演出のクライマックスの次にかっこいいと画面データであるので、この画面がキャプチャされる。

【５６７５】

図４６７（ｌ）において、パチンコ機１０から携帯端末Ｙ３に対してリーチ演出終了画面データの送信がなされる。なお、図４６７（ｌ）は、パチンコ機１０から送信されたリーチ演出終了画面の受信完了の旨が携帯端末Ｙ３の表示画面に表示される様子についても説明している。

【５６７６】

図４６７（ｉ）～図４６７（ｌ）で説明した一連の動作では、携帯端末Ｙ３にリーチ演出終了画面が送信されている。したがって、遊技者は、図４６７（ｍ）に示す様に、パチンコ機連動アプリケーションを操作することで、リーチ演出終了画面のキャプチャ画像を携帯端末Ｙ３の表示画面Ｙｐ上に表示させることができる。このように、携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしたタイミングが特定タイミング（リーチ演出クライマックス画面秘技渦潮演出の終了タイミング）までに間に合えば、遊技者が欲しいと思うリーチ演出クライマックス画面Ｙ３７を得られるし、このタイミングを過ぎて携帯端末Ｙ３をかざした場合でも、遊技者が次に欲しいと思う変動終了画面Ｙ３９を得ることができる。

【５６７７】

＜遊技ミッションの実際＞

続いて、遊技ミッションの実際について説明する。本実施例の遊技ミッションは、魚群演出有りで大当たりに当選するという条件のもと、当該条件が成立すると、遊技者が特典画像を取得できるというものである。以降、携帯端末Ｙ３のパチンコ機連動アプリケーションを通じて遊技ミッションを行うという遊技者の選択が予めパチンコ機１０側に送信されているものとする。そして、無線ＰＡＮ通信は、接続状態を維持しているものとする。

【５６７８】

図４６８（ａ）は、パチンコ機１０の表示画面４２ａにおいてリーチ状態で魚群Ｙｓが表示されたときの様子を示している。その後、パチンコ機１０の表示画面４２ａの主装飾図柄ＳＺが大当たり状態で停止すると、遊技ミッションは達成となる。すると、大当たりオープニング演出において、パチンコ機１０の表示画面４２ａに「おめでとう」といった大当たりを祝福する文字と、「大当たりミッション達成」といったミッション達成に関する文字が表示される。その後、パチンコ機１０の表示画面４２ａに「右を狙ってね」といったラウンド開始に関する文字と、「特典画像をプレゼントします」といった特典画像の送信に関する文字が表示される。この時点で、遊技ミッションの特典画像データが無線ＰＡＮ通信を通じてパチンコ機１０から携帯端末Ｙ３へ送信される。当該データを受信した携帯端末Ｙ３は、「受信完了」といったデータ受信の完了に関する文字を表示画面Ｙｐに表示させることが可能である。そして、パチンコ機１０の表示画面４２ａの表示は、ラウンド遊技に関する表示に遷移する。

【５６７９】

なお、遊技ミッションによって得られる特典画像は、魚群演出の頻度によって変化する。すなわち、魚群演出の頻度が低いほど遊技ミッション達成時の特典画像は、よりレア度の高いものとなる。

【５６８０】

＜パチンコ戦績記録の実際＞

続いて、パチンコ戦績を記録する具体例について説明する。以降、携帯端末Ｙ３のパチンコ機連動アプリケーションを通じてパチンコ戦績の記録を行うという遊技者の選択が予めパチンコ機１０側に送信されているものとする。そして、無線ＰＡＮ通信は、接続状態を維持しているものとする。

【５６８１】

まず、図４６８（ｂ）に示す様に、大当たりに伴う一連のラウンド遊技（例えば１６Ｒ）が終了したものとする。すると、パチンコ機１０の表示画面４２ａには、エンディング

演出が実行され、遊技結果として「大当たりまでの変動回数」「大当たりリーチの種類」「大当たりの種類」「獲得賞球数」といったパチンコ戦績に関する情報が表示される。

【５６８２】

本例では、遊技者は事前にパチンコ戦績を記録する選択をしているから、パチンコ機１０は、無線ＰＡＮ通信を通じて表示画面４２ａに表示された情報を携帯端末Ｙ３に送信することになる。したがって、パチンコ機１０の表示画面４２ａには、「プリペイドカードの取り忘れにご注意下さい」といったプリペイドカードに関する注意喚起の文字の他、「遊技結果を送信します」というパチンコ戦績の送信に関する表示がなされる。当該データを受信した携帯端末Ｙ３は、「受信完了」といったデータ受信の完了に関する文字を表示画面Ｙｐに表示させることが可能である。遊技者が更に遊技を続ける場合は、始動入賞に伴い新たな変動表示が表示画面４２ａに表示される。

【５６８３】

本実施例のパチンコ機１０は以下のような変形実施が可能である。

【５６８４】

＜変形例１＞

上述の実施例では、遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざす操作が左列、右列、中列の主装飾図柄ＳＺが何れも高速に変動する全変動中にできず、全変動が終了してから当該操作が実行されると、設定完了魚群演出を行わないでリーチ状態中の魚群演出の頻度を６０％にする設定が自動でなされる構成となっていたが、本発明はこの構成とは限られない。遊技者による魚群演出の頻度の設定変更の意思が確認できた状態で実際の設定変更がなされなかった状況が発生すると、設定完了魚群演出を行わないでリーチ状態中の魚群演出の頻度を６０％にする設定が自動でなされる構成としてもよい。

【５６８５】

本例では、遊技者が携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざした後、図４４９で説明したパチンコ機連動アプリケーションを操作する状況を想定している。遊技者がパチンコ機連動アプリケーションを操作すると、操作の内容を示す信号が無線ＰＡＮ通信を通じてパチンコ機１０におけるサブ制御装置２６２上のＣＰＵ５５１に逐次送出される。従って、図４４９（ｂ）の状態において、遊技者が携帯端末の表示画面Ｙｐ上の魚群カスタマイズアイコンＹ２５ａをタップすると、その旨がパチンコ機１０のサブ制御装置２６２に送信される。これにより、パチンコ機１０としては、魚群演出の頻度のカスタマイズに関する遊技者の意思を認識することができる。

【５６８６】

携帯端末の魚群カスタマイズの設定画面において、初期状態が「ふつう」であることからすれば、遊技者は、魚群演出の頻度を「ふつう」から「多い」または「とても多い」に設定しようとしていることになる。従って、上述した遊技者の意思とは、魚群演出の頻度を高めようとする意思であるという予想ができる。

【５６８７】

遊技者が携帯端末の表示画面Ｙｐ上の魚群カスタマイズアイコンＹ２５ａをタップした後、無線ＰＡＮ通信の接続が解除されたものとする。このような状況が生じるのは、例えば、無線ＰＡＮ通信が外部電波によって妨害を受けた場合や、遊技者が誤って携帯端末の無線ＰＡＮ機能を無効にした場合などが考えられる。

【５６８８】

本例のパチンコ機１０によれば、このような場合、全変動中（左列、右列、中列の主装飾図柄ＳＺが何れも高速に変動する様式の変動表示中）に設定完了魚群演出を実行しない。しかし、魚群演出の頻度は、３０％となっているところを６０％に変更される。この６０％という頻度は、遊技者が選択可能な魚群演出の頻度、３０％，５０％，７０％の何れでもない。

【５６８９】

以上のように、本例は、遊技者による魚群演出の頻度を高めようという意思が確認され

ると、具体的な頻度の設定ができない場合であっても、遊技者の意思を尊重して魚群演出の頻度を３０％から６０％とするような構成となっている。しかし、この場合、遊技者の意思を完全に反映できなかったので、本例のパチンコ機１０は、設定完了魚群演出を実行しない構成となっている。

【５６９０】

＜変形例２＞

上述の実施例における図４６３で説明した設定データ変更処理の具体例として、携帯端末をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざす操作を事前にしなければ魚群演出の頻度を変更できない構成とすることもできる。本例に係る設定データ変更処理は、図４６３で説明した処理と同様であるが、ステップＹａ１９１とステップＹａ１９２の間にステップＹａ２４１が挿入されていることが大きく異なる（図４６９参照）。以降、本例における設定データ変更処理について具体的に説明する。

【５６９１】

ステップＹａ１９１において、無線ＰＡＮ通信が接続中であると判断された場合、処理はステップＹａ２４１に進み、ＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末がかざされたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹａ１９２に進む。また、当該処理が偽なら処理はステップＹａ１９６に進む。本例の設定データ変更処理におけるその他の処理は、上述の実施例と同様である。

【５６９２】

＜変形例３＞

上述の実施例では、携帯端末側でのペアリング・通信確立処理において、パチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２から接続に関する応答が無かったと判断された場合に、直ちに無線ＰＡＮ接続が失敗されたものと判定されていたが、直ちに無線ＰＡＮ接続が失敗されたものと判定しなくてもよい。この構成について、図４７０を参照して説明する。図４７０は、変形例３に係るペアリング・通信確立処理（携帯端末側）を示すフローチャートである。具体的には、パチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２から接続に関する応答が無かったと判断された場合に、接続応答待ち時間を設定し、接続応答待ち時間内は、パチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に対して再度接続要求を行い、接続応答を待つ処理を行っても構わない（ステップＹａ３０１）。これにより、通信状況に一時的に不具合が生じている場合に、再度の接続機会を与えて、円滑にペアリング・通信確立動作を行わせることができる。

【５６９３】

また、パチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２から接続に関する応答が無かったと判断された場合の対処方法は、接続応答待ち時間の設定以外であってもよい。この構成について、図４７１を参照して説明する。図４７１は、図４７０とは異なるペアリング・通信確立処理（携帯端末側）を示すフローチャートである。具体的には、パチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２から接続に関する応答が無かったと判断された場合に、接続応答待ち時間を設定する代わりに、再度接続要求を行う回数（リトライ回数：例えば１０回）を設定し、リトライ回数として設定された所定値内であれば、パチンコ機１０の無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に対して再度接続要求を行い、接続応答を待つ処理を行っても構わない（ステップＹａ３１１，ステップＹａ３１２）。

【５６９４】

＜変形例４＞

上述の実施例では、パチンコ機側のＮＦＣ作動処理において、ペアリング済み（すなわち無線ＰＡＮ通信接続済み）である場合に、第三者からの携帯端末のタッチがあったときは、その第三者の携帯端末のタッチを受け付けない構成であったが、第三者の携帯端末のタッチを受け付ける構成であっても構わない。この構成について、図４７２を参照して説明する。図４７２は、変形例４に係るＮＦＣ作動処理を示すフローチャートである。具体的には、ステップＹａ１６２においてペアリング済みでないと判定された場合、ステップＹａ３２１に進み、無線ＰＡＮ通信接続済みであるか否かが判断される。当該判断が真な

ら、処理はステップＹａ３２２に進み、前の遊技者の無線ＰＡＮ通信切断の処理を行う。当該判断が偽なら、ステップＹａ１６３に進み、上述と同様にＮＦＣ通信を通じてパチンコ機側から携帯端末に向けて無線ＰＡＮ通信の開通に必要な、機器名、アドレス、パスワードが送信される。これにより、遊技者が座席を離れた場合、次の遊技者が円滑に遊技および携帯端末を通じたカスタマイズを行うことができる。

【５６９５】

また、第三者の携帯端末のタッチを受け付ける構成は、以下のような構成であっても構わない。この構成について、図４７３を参照して説明する。図４７３は、図４７２とは異なるＮＦＣ作動処理を示すフローチャートである。ステップＹａ３２１において、無線ＰＡＮ通信接続済みであると判定された場合、無線ＰＡＮ通信切断待機コマンドが前の遊技者の携帯端末に送信される（ステップＹａ３２１ａ）。この無線ＰＡＮ通信切断待機コマンドは、前の遊技者の携帯端末において「まもなくこの無線ＰＡＮ通信は切断されます」などのお知らせ画像を表示させるためのコマンドである。次に、ステップＹａ３２１ｂに進み、切断待機時間（例えば６０秒）を経過したか否かが判断される。切断待機時間を経過すれば、ステップＹａ３２２に進み、上述と同様に無線ＰＡＮ通信切断処理が行われる。これにより、前の遊技者は、まだ遊技を実行中であれば戻って対処することができるし、すでに遊技を終えたのであればそのまま放置することができるので、前の遊技者の利益にも配慮しつつ、次の遊技者が円滑に遊技および携帯端末を通じたカスタマイズを行うことができる。

【５６９６】

＜変形例５＞

上述の実施例では、パチンコ機側での通信中処理における画面キャプチャ処理において、遊技者からのデータ送信要求があれば、リーチ演出毎にリーチ演出クライマックス画面データを無線ＰＡＮ通信ユニットで送信していたが、必ずしもリーチ演出毎に送信しなくてもよい。すなわち、画面キャプチャ処理は、上述の実施例では、特定のリーチ演出において行われる秘技渦潮演出のみであったが、その他にも秘技演出はリーチ演出の種別に応じて複数種類あり、秘技演出が行われる毎に画面キャプチャの機会が多数発生することが考えられる。この構成について、図４７４を参照して説明する。図４７４は、通信中処理（画面キャプチャ処理）を示すフローチャートである。

【５６９７】

具体的には、ステップＹａ２１３およびステップＹａ２１６において、画面データ送信要求があったと判断された場合に、リーチ演出クライマックス画面データまたはリーチ演出終了画面データは、一旦、サブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３に設けられたバッファ領域に格納される。このバッファ領域には、例えば、所定回数分のリーチ演出クライマックス画面データまたはリーチ演出終了画面データを記憶できるものとする。ステップＹａ３３２では、格納された画面データが格納上限値（１０回分）であるか否かが判断される。当該判断が真であればステップＹａ３３３に進み、格納データを無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２で携帯端末へ送信する。当該判断が偽であれば本処理を終了し、バッファ領域が満杯になるまで格納が続けられる。なお、格納された画面データを送信するタイミングは、リーチ演出の回数に限らず、変動表示が所定回数（１００回）行われたタイミングや、大当たりに当選したタイミングや、遊技者がパチンコ機連動アプリケーションをログアウトしたタイミングなどでもよい。携帯端末では、格納されていたリーチ演出クライマックス画面データまたはリーチ演出終了画面データをまとめて閲覧することができる。

【５６９８】

＜変形例６＞

上述の実施例では、遊技機側の切断処理において、遊技者がパチンコ機連動アプリケーションをログアウトした場合に遊技機側が無線ＰＡＮ通信を切断する構成を例にとって説明していたが、無線ＰＡＮ通信の切断はこれ以外でもよい。本例では、携帯端末側の電源がオフされたり、携帯端末側から無線ＰＡＮ通信が切断されたりして無線ＰＡＮ通信が切断される状況を想定している。さらに本例では、切断後、所定時間を経過した場合には格

納されたデータを消去するようにしているが、例外的に遊技者が所定時間内に再度携帯端末をタッチした場合にはデータが残されるようにしている。この構成について、図４７５を参照して説明する。図４７５は、変形例６に係る切断処理（遊技機側）を示すフローチャートである。

【５６９９】

具体的には、ステップＹａ３４１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、無線ＰＡＮ通信が切断されたか否かを監視している。当該判断が真であれば、ステップＹａ３４２に進む。当該判断が偽であれば本処理を終了する。ステップＹａ３４２では、同じ遊技者の携帯端末によって再び無線ＰＡＮ通信に接続されたか否かが判断される。これは、無線ＰＡＮ通信接続の際に遊技者の携帯端末から送信された遊技者の携帯端末を特定する情報に基づいて判断される。当該判断が偽であれば、データ消去のための所定時間のカウントに進む（ステップＹａ３４３）。当該判断が真であれば、遊技者が再び無線ＰＡＮ通信に接続したので、データを消去せずに、本処理を終了する。ステップＹａ３４３では、所定時間（例えば３分）を経過したか否かが判断される。当該判断が真であれば格納されたデータ（カスタマイズの設定や画面データや遊技戦績のデータなど）を消去して本処理を終了する。当該判断が偽であれば、３分を経過するまで遊技者からの再接続があるか否かの判断を繰り返す。これにより、予期せぬ無線ＰＡＮ通信の切断があっても、所定時間内であれば再接続によってパチンコ機連動遊技を継続させることができる。

【５７００】

また、上述した遊技機側の切断処理は、無線ＰＡＮ通信が開始されてから所定時間を経過すると自動的に切断される構成であってもよい。この構成について、図４７６を参照して説明する。図４７６は、図４７５とは異なる切断処理（遊技機側）を示すフローチャートである。具体的には、ステップＹａ３５１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、無線ＰＡＮ通信が開始されたか否かを監視および判断している。当該判断が偽であれば本処理を終了するが、当該判断が真であればステップＹａ３５２に進み、無線ＰＡＮ通信時間計測タイマーを始動させる。無線ＰＡＮ通信時間計測タイマーは所定時間（例えば１０分。もっと短い時間（１分）でもよい。）を計測する。ステップＹａ３５３では、この時間経過前に、遊技者が携帯端末側で切断操作（パチンコ機連動アプリケーションのログアウト）があったか否かが判断される。当該判断が真であればステップＹａ３５６へ進み、通信時間計測タイマーをクリアする。当該判断が偽であれば無線ＰＡＮ通信時間計測タイマーが１０分を計測したか否かを判断する。当該判断が真であれば無線ＰＡＮ通信が切断される。当該判断が偽であればタイマー計測を続ける。これにより、遊技者がパチンコ機連動アプリケーションをログアウトせずに遊技を終了して離席した場合に、次の遊技者がパチンコ機連動アプリケーションによる設定変更を行えない事態を回避することができる。なお、上述の実施例においても、パチンコ機連動アプリケーションをログアウトした場合には、携帯端末が画面ＯＦＦ（スリープ状態）になったり、所定時間アプリを操作しないことで、パチンコ機連動アプリケーションをログアウトしたものとみなすことができるため、延延と無線ＰＡＮ接続が続く訳ではないが、本例の方が短い時間で無線ＰＡＮ通信を切断することが可能となる。

【５７０１】

＜変形例７＞

上述の実施例では、通信切断するためには遊技者がパチンコ機連動アプリケーションをログアウト操作する必要があったが、携帯端末を所定箇所にかざすだけで通信切断できるようにしてもよい。この構成について、図４７７，図４７８を参照して説明する。図４７７は、変形例７に係る概念図である。図４７８は、変形例７に係る切断処理（遊技機側）を示すフローチャートである。具体的には、パチンコ機１０が設置されるホールには、切断用ＮＦＣを備えた機器が配置されている。パチンコ機１０が複数集まる島ごとに切断用ＮＦＣを設置してもよいし、ホールの出入り口に切断用ＮＦＣを設置してもよい。遊技者がパチンコ機Ａでの遊技を終了して離席する場合、携帯端末Ｙ３を操作して、パチンコ機連動アプリケーションをログアウトしていなくても、この切断用ＮＦＣに携帯端末Ｙ３を

タッチすれば携帯端末Ｙ３から切断用ＮＦＣにパチンコ機Ａに係る無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２の機器名Ａとアドレスａとが送信される。切断用ＮＦＣは、ホールに設置されるパチンコ機Ａ，Ｂ，Ｃ・・・と無線または有線で接続されている。切断用ＮＦＣは、この機器名Ａとアドレスａを含む切断要求（切断コマンド）をパチンコ機Ａ，Ｂ，Ｃ・・・へ送信する。パチンコ機Ａ，Ｂ，Ｃ・・・は、受信した切断コマンドが自らの無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に対するものであるか否かを判断する。パチンコ機Ａは、この切断コマンドが自らの無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に対するものであると判断すると、上述した切断処理を行う。このように、遊技者は、携帯端末Ｙ３を操作してパチンコ機連動アプリケーションにおいてログアウトをしなくても、携帯端末Ｙ３を切断用ＮＦＣにタッチする簡単な操作だけで、無線ＰＡＮ接続を切断することができる。これにより、無線ＰＡＮ接続が切断されずに放置される事態を低減することができる。なお、切断用ＮＦＣは、パチンコ機１０に備え付けられていても構わないし、ＮＦＣ通信部Ｙ１がその機能を兼ね備えても構わない。

【５７０２】

図４７８を参照する。ステップＹａ３６１は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、切断用ＮＦＣを介して、無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名とアドレスを含んだ切断要求を受信したか否かを判断する。当該判断が真であればこの切断要求に含まれる無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名とアドレスが、自らの無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名とアドレスに一致しているか否かを判断する。当該判断が真であれば無線ＰＡＮ通信を切断する。切断要求を受信していない場合、および、切断要求に含まれる無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名とアドレスが、自らの無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名とアドレスに一致していない場合は、無線ＰＡＮ通信を開始してから所定時間（１０分）を経過したか否かが判断される。無線ＰＡＮ通信を開始してから所定時間（１０分）を経過すれば上述のように無線ＰＡＮ通信を切断する。

【５７０３】

＜変形例８＞

上述の実施例では、あるパチンコ機１０に備えられた無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名とアドレスとパスワードは、そのパチンコ機１０において共通に使用されるものであったので、これらの情報が不正に使用されて、他の遊技者が遊技を実行中に多重接続状態にされる可能性がある。このような多重接続状態（不正マルチアクセス）を防止する構成を採用しても構わない。この構成について図４７９を用いて説明する。図４７９は、不正マルチアクセス防止用切断処理（遊技機側）を示すフローチャートである。具体的には、ステップＹａ３７１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションにおいてログアウト操作がなされ、携帯端末から無線ＰＡＮ接続の切断要求を受信したか否かを判断する。当該判断が偽であれば本処理を終了するが、当該判断が真であればステップＹａ３７２へ進み、無線ＰＡＮ接続を切断する。その後、ステップＹａ３７３に進み、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、無線ＰＡＮ通信ユニットのパスワードを変更する処理を行い、ステップＹａ３７４においてＮＦＣ通信部から送信される無線ＰＡＮ通信ユニットのパスワードにもこの変更を反映させる。以上で本処理を終了する。これにより、不正マルチアクセスを防止することができる。

【５７０４】

＜変形例９＞

上述の実施例では、発展図柄ＨＺ中の変動表示（リーチ演出表示）を実行中に携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざしても、無線ＰＡＮ通信が確立できる構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、当該リーチ演出表示の実行中に携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすと、ＮＦＣ通信部Ｙ１が携帯端末の接近操作を検出したという情報がサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に到達しないようにＮＦＣ通信部Ｙ１を構成することもできる。これにより、第３図柄表示装置４２にデモ画面（通常画面），主装飾図柄ＳＺの変動表示が実行されているかリーチ演出表示が実行されているかに応じて、無線ＰＡＮ通信接続状態を確立させることができるか否かが変わるので、無線ＰＡＮ通信接続状態を確立させる

ことができる状態か否かを容易に見分けることができる。
【５７０５】
＜変形例１０＞
上述の実施例では、ＮＦＣ通信確立に異常があると、ＮＦＣ通信を再試行（リトライ）する構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、再試行動作を省略する構成とすることもできる。
【５７０６】
＜変形例１１＞
上述の実施例では、ＮＦＣ通信部Ｙ１を有していたが、赤外線通信を通じて携帯端末との情報（無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名、アドレス、パスワード情報）の受け渡しが可能な赤外線通信部をＮＦＣ通信部Ｙ１の代わりに備える構成とすることもできる。この構成においても、携帯端末が赤外線通信部にかざされることで、赤外線通信を介して自動的に情報の受け渡しを行うことができる。また、これに対応して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技者による携帯端末を接近させる接近操作を検知する接近操作検知手段としてＮＦＣ作動処理における応答信号の検出を行う機能を備えていたが、遊技者による携帯端末を接近させる接近操作を検知することができれば、赤外線通信作動処理における赤外線応答信号の検出を行う機能を備えるものでも構わない。また、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、無線ＰＡＮ通信接続状態において情報の出力態様の変更の受付けを実行可能とする変更受付実行手段として無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２及びペアリング・通信確立処理における接続応答信号の検出を行う機能を備えていたが、情報の出力態様の変更の受付けができる状態であれば、赤外線通信状態において情報の出力態様の変更の受付けを実行するものでも構わない。
【５７０７】
＜変形例１２＞
上述の実施例では、ＮＦＣ通信は、無線ＰＡＮ通信の前段階の通信確立に必要な情報を携帯端末に送信する構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、無線ＰＡＮ通信に関する構成を有さず、ＮＦＣ通信を通じて魚群カスタマイズ等を直接行う構成としてもよい。この場合、画面キャプチャによる容量の大きな画像（静止画、動画）の送受信には不向きであるが、魚群カスタマイズや遊技結果であれば問題なく送受信できる。この場合は、設定変更の度に携帯端末をかざして、ＮＦＣ通信状態を確立させることが必要な構成となる。
【５７０８】
＜変形例１３＞
上述の実施例では、ＮＦＣ通信では、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接触させなくてもＮＦＣ通信を正常に行える構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、ＮＦＣ通信を正常に行うには、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａ（携帯端末接触面）に接触させることを必須とする構成とすることもできる。この場合、ＮＦＣ通信は、携帯端末をかざす距離が極近距離（例えば１ｃｍ以下）のような規格のものを選んでもよいし、ＮＦＣ通信部Ｙ１のアンテナＹ８の位置をより下側に下げることで携帯端末の接触が必要なように構成してもよい。この場合、携帯端末接触面には、携帯端末を接触させるよう求める表示をすることが好ましい（本実施例でも同じである）。これにより、遊技者による操作が携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末接触面に接触させる接触操作でなければ検出されないので、検出エラーがないように遊技者にしっかりと操作させることもできる。
【５７０９】
＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｙａ１）に関し、始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う第３図柄標示装置４２と、識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度で認識させる魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報の

出力を制御するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能と、魚群演出の表示態様と関連付けられた３０％，５０％，７０％などの複数の設定を有し、複数の設定のうちいずれかを設定可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能と、携帯端末を接近させることが可能なＮＦＣ通信部Ｙ１と、遊技者により携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近される接近操作を検出可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出およびペアリング・通信確立処理において接続応答信号の検出を行う機能と、この応答信号・接続応答信号の検出を行う機能による接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であること）に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とさせ、無線ＰＡＮ通信接続状態において、魚群演出設定データ等の設定に関する所定のデータの送信が行われた場合少なくとも識別情報の変動表示中のリーチ停止までに行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能と、通信中処理（携帯端末データ受信時）を実行する機能（変更受付手段）と、変更受付手段によって受け付けられた魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データに基づき少なくとも識別情報の変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能と、を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能は、「ふつう」から「とても多い」に設定変更が行われた状態で、それがリーチ停止直前のギリギリのタイミング（例えば、リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミング。魚群演出直前のタイミング。）であるという条件が成立した場合に、現在の設定が「ふつう」であれば３０％，５０％，７０％の中の３０％を、この３０％の設定とは異なる予め定められた６０％の設定に変更し、６０％の設定に基づいた「少し多い」の魚群発生頻度で魚群演出を出力することが可能である。

【５７１０】

これにより、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とされるので、遊技者は携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線ＰＡＮ通信接続状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。このように遊技中に簡単に何度もこの変更情報を受け付けさせることができると、識別情報の変動表示中に変更情報に基づいて出力態様の変更を行う際のギリギリのタイミングで変更情報を受け付けさせてしまう事象が発生することがある。このような場合でも、この無線ＰＡＮ通信接続状態において、情報の出力態様の変更（「ふつう」から「とても多い」への変更）が行われた状態で、所定の条件（変更受付がリーチ停止直前のギリギリのタイミング）が成立することを条件に、複数の設定の中の所定の設定（「ふつう」）を、この所定の設定とは異なる予め定められた特定の設定（「少し多い」）に変更し、この特定の設定に基づいた態様で情報を出力することが可能であるので、情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に単にその変更が受け付けられたタイミングでその変更された出力態様で情報が出力されるか出力されないかが決まる訳ではないため、情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することができる。

【５７１１】

具体的には、携帯端末の表示画面Ｙｐで多いアイコンＹ２６ｂをタップした状態で、リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングにＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされた場合に、「ふつう」「多い」「とても多い」の中から設定された現在の設定を、予め定められた特定の設定（例えば「少し多い」の設定）に変更し、特定の設定に基づいた態

様（例えば６０％の魚群発生頻度）で情報（例えば魚群演出）を出力することが可能である。したがって、リーチ演出の開始直前すなわち魚群Ｙｇの表示タイミング直前に設定変更があった場合であって、そのタイミングで変更設定の確認、対応するテーブルの読み出し、現在の設定との一致・不一致、テーブルの変更、変更完了の表示など適切な態様で変更後の魚群演出を行うための処理を行っていては間に合わない場合に、変更内容に関わらず特定のテーブルに基づいて演出を行うことで、設定変更を可能な限り長く受け付けることができ、遊技者は携帯端末を通じて可能な限り自由に設定変更操作をすることができる。その結果、情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することができる。

【５７１２】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【５７１３】

本実施例の遊技機は（Ｙａ２）に関し、リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力（所定事象）を検出するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理における携帯端末データ受信時処理、設定データ変更処理においてこの特定タイミングでの入力を検出する機能を備え、リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力が発生した場合に特定タイミング（リーチ停止の０．５秒前）からリーチ停止までに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力がある場合に成立する。

【５７１４】

本実施例の遊技機は（Ｙａ３）に関し、所定事象は、検出が所定の時間が経過したタイミングで行われること、すなわち、検出手段によって時間の経過に合わせて検出されるリーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングに魚群カスタマイズに係る設定に関する入力があった場合である。

【５７１５】

本実施例の遊技機は（Ｙａ４）に関し、所定事象は、リーチ停止の０．５秒前からリーチ停止までの特定タイミングで発生するので、「ふつう」「多い」「とても多い」に対応する魚群発生頻度での魚群演出表示が妨げられる事象である。

【５７１６】

本実施例の遊技機は（Ｙａ５）に関し、識別情報は、複数列の図柄が所定方向に装飾図柄ＳＺの高速変動可能であり、変更受付手段は、装飾図柄ＳＺの高速変動中に情報の出力態様の変更をリーチ停止の０．５秒前まで魚群カスタマイズを受け付け可能である。

【５７１７】

本実施例の遊技機は（Ｙａ６）に関し、変更受付手段は、装飾図柄ＳＺの高速変動中に情報の出力態様の再変更をリーチ停止の０．５秒前まで魚群カスタマイズの再受け付け可能である。

【５７１８】

本実施例の遊技機は（Ｙａ７）に関し、変更受付手段は、遊技者による魚群発生頻度に属する「ふつう」，「多い」，「とても多い」の入力データうちの１つを受け付けることにより変更情報を認識する。

【５７１９】

本実施例の遊技機は（Ｙａ８）に関し、変更受付手段は、魚群のカスタマイズ、リーチ画面クライマックスキャプチャ、魚群発生大当たりミッションの各々について遊技者の選択を受け付ける。

【５７２０】

本実施例の遊技機は（Ｙａ９）に関し、変更受付手段は、設定完了魚群Ｙｓの表示させることが可能である。

【５７２１】

本実施例の遊技機は（Ｙａ１０）に関し、変更受付手段は、変動中、ラウンド中になるか否かで受け付ける遊技者からの変更の魚群カスタマイズ、遊技結果の記録を選別する。

【５７２２】

本実施例の遊技機は（Ｙａ１１）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、携帯端末を少なくともＮＦＣ通信部Ｙ１の上側もしくは左側（所定方向）からＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させた場合に接近操作を検出する。

【５７２３】

本実施例の遊技機は（Ｙａ１２）に関し、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の上側もしくは左側から接近させ易く、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の上側もしくは左側以外から接近させ難いように配置（ＮＦＣ通信部Ｙ１のすぐ右側には携帯端末の接近を妨げる程に大きな決定ボタン８１が配置）されている。

【５７２４】

本実施例の遊技機は（Ｙａ１３）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば１秒間（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であると判断するための所定時間）、携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近したときに、無線ＰＡＮ通信接続状態を確立させる検出結果となる。

【５７２５】

本実施例の変形例９の遊技機は（Ｙａ１４）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第３図柄表示装置４２がデモ画面（通常画面），主装飾図柄ＳＺの変動表示を実行中に、携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近したときに、無線ＰＡＮ通信接続状態を確立させる検出結果となり、第３図柄表示装置４２が発展図柄ＨＺの変動表示（リーチ演出表示）を実行中に、携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近したときに、無線ＰＡＮ通信接続状態を確立させる検出結果とならない。

【５７２６】

本実施例の遊技機は（Ｙａ１５）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、所定時間（例えば１秒間）、携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近したとしても、ペアリング済みでないことが成立していなければ無線ＰＡＮ通信接続状態を確立させる検出結果とならない。

【５７２７】

（Ｙａ１６）

本実施例の遊技機は（Ｙａ１６）に関し、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１から離れ過ぎている場合，携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１にタッチされた時間が短すぎる場合，ＮＦＣ通信部Ｙ１にタッチされた携帯端末にパチンコ機連動アプリケーションがインストールされていない場合（ＮＦＣ通信部Ｙ１に対する携帯端末の接近を検出し難く、接近操作を検出できなかった場合）においても、所定期間（リトライ回数１０回ｏｒ検出時間経過後さらに１～２秒間）、接近操作の検出を継続する。

【５７２８】

本実施例の遊技機は（Ｙａ１７）に関し、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、携帯端末に対して放射されるＮＦＣ通信用電波を発することにより携帯端末の接近操作を示すＮＦＣの応答信号をサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に送信する。

【５７２９】

本実施例の遊技機は（Ｙａ１８）に関し、ＮＦＣ通信部Ｙ１の接近方向の奥側（携帯端末近接面Ｙ１ａの裏面側）には、携帯端末に対してＮＦＣ通信用電波を送信するアンテナＹ８および送信回路Ｙ４と、ＮＦＣ通信用電波を受信するアンテナＹ８と受信回路Ｙ５を備える。これにより、受信回路Ｙ５や受信回路Ｙ５やアンテナＹ８を気にすること無く、円滑に、携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の接近方向に接近させることができる。

【５７３０】

本実施例の遊技機は（Ｙａ１９）に関し、ＮＦＣ通信用電波を介して送信される送信情報（無線ＰＡＮ通信ユニットの機器名、アドレス、パスワード）または受信される受信情報（携帯端末からの応答信号に含まれるパチンコ機連動アプリケーションの有無を示す情報）を記憶するロム（ＲＯＭ）Ｙ７，ラム（ＲＡＭ）Ｙ６を備える。

【５７３１】

本実施例の遊技機は（Ｙａ２０）に関し、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、携帯端末を接触もしく

は非接触にさせる携帯端末近接面Ｙ１ａを備える部材であり、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末近接面Ｙ１ａに接触もしくは非接触による接近操作を検出する。

【５７３２】

本実施例の変形例１３の遊技機は（Ｙａ２１）に関し、ＮＦＣ通信部Ｙ１は、携帯端末を接触させる携帯端末接触面を備える部材であり、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１の携帯端末接触面に接触させる接触操作を検出する構成であってもよい。

【実施例５３】

【５７３３】

以降、実施例５３に係るパチンコ機１０について説明する。実施例５３に係るパチンコ機は、実施例５２に係るパチンコ機１０と同様、遊技者が携帯端末を通じた魚群のカスタマイズをすることが可能である。実施例５３に係るパチンコ機１０は、遊技者による携帯端末を通じた魚群カスタマイズ後、遊技者の設定変更操作によらないで魚群発生頻度が変わる点が実施例５２のパチンコ機１０と大きく異なる。また、リーチ種別によっては魚群のカスタマイズが一時的にできなくなる場合がある点も実施例５２のパチンコ機１０と異なる。

【５７３４】

＜遊技の流れ＞

本実施例に係るパチンコ機１０の遊技の流れについて説明する。図４８０は、始動入賞に伴う変動表示中に遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすことで、魚群演出の頻度を５０％に設定した後の状態について説明している。すなわち、図４８０は、遊技者が携帯端末Ｙ３の表示画面Ｙｐに表示された魚群カスタマイズ画面（図４４９（ｃ）参照）において、多いアイコンＹ２６ｂをタップし、その後、携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすことで確立した無線ＰＡＮ通信を通じて携帯端末Ｙ３が保持する魚群カスタマイズに関する情報がパチンコ機１０のサブ制御装置２６２に送信された後の状態である。サブ制御装置２６２は、当該情報を受けて、全変動中（左列、右列、中列の主装飾図柄ＳＺが何れも高速に変動する変動中）に設定完了魚群Ｙｓをパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示させる。そして、サブ制御装置２６２は、繰り返されるリーチ演出の５０％に魚群演出を付加する制御を行う。遊技者が携帯端末Ｙ３上の魚群カスタマイズ画面において、多いアイコンＹ２６ｂを選択すると、魚群演出の頻度は５０％に設定される。

【５７３５】

図４８０では、魚群演出を伴うリーチ演出の結果が「７」「６」「７」でハズレとなった場合について説明している。また、図４８０では、リーチ演出の結果がハズレとなる前のリーチ演出中に始動入賞があったので、１つの保留が貯められている状態となっている。この保留は、将来プレミアムリーチに発展する保留である。パチンコ機１０の表示画面４２ａの下部には、当該変動を示す当該保留表示ＴＨと、保留を示す保留表示Ｈ１が表示されるが、保留表示Ｈ１は、プレミアムリーチに関したものであるので、通常の保留表示とは異なる配色がなされている。なお、本例では、プレミアムリーチは、大当たり確定の変動パターンコマンドが選ばれた場合のリーチ演出に対応させている。もちろん、大当たり期待度が高いが外れを含むリーチ演出に対応させてもよい。

【５７３６】

リーチ演出終了に伴う主装飾図柄列「７」「６」「７」の表示の後、保留表示Ｈ１に関する保留の消化が開始される。すると、主装飾図柄ＳＺは、３列とも高速変動の状態となる。この時の当該変動は、プレミアムリーチに関するものであるので、上述した遊技者の設定変更操作によらない。従って、パチンコ機１０の表紙画面４２ａの下部に表示される当該保留表示ＴＨは、通常の当該保留表示とは異なる配色がなされている。

【５７３７】

プレミアムリーチに関する保留の消化中に遊技者が携帯端末Ｙ３を通じて魚群のカスタ

マイズを行ったとする。図４８０では、遊技者は、魚群演出の発生を「多い」設定から、「とても多い」設定に変更しようとしている。すなわち、遊技者は、魚群演出の頻度を５０％から７０％に変更しようとしている。

【５７３８】

本実施例で特徴的なのは、プレミアムリーチに発展する変動表示中には、遊技者の操作によらないで魚群演出の頻度が自動的に１０％になることである。この頻度は、遊技者が設定可能な頻度である３０％，５０％，７０％の何れでもない値であれば、１０％よりももっと小さい値であっても、１０％よりももっと大きい値であってもよい。このプレミアムリーチに発展する変動表示は、魚群演出の頻度を１０％にして各種演出が実行されるように設定されている。従って、図４８０に示すように、プレミアムリーチに発展する変動表示中に遊技者が携帯端末を通じ、魚群演出の頻度を７０％に変更しようとしても「カスタマイズできません」といった魚群演出の発生頻度の変更ができないことを示す表示がパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示される。なお、プレミアムリーチに発展する変動表示中に遊技者が魚群演出の発生頻度を変更しようとしない場合は、当該表示は表示画面４２ａに表示されない。

【５７３９】

その後、パチンコ機１０の表示画面４２ａの変動表示は、「６」「↓」「６」のプレミアムリーチを示す表示となる。この表示の後、魚群演出が行われる確率は１０％に過ぎない。しかしながら、魚群演出が実行される場合は、魚群演出が実行されない場合と比べて、プレミアムリーチが大当たりとなる可能性が高くなるように設定がなされている。したがって、魚群演出がプレミアムリーチ中に発生すると、大当たりの信頼度が高い。

【５７４０】

このように構成することで、携帯端末Ｙ３で頻繁に設定変更操作をしていれば、当該変動表示がプレミアムリーチに相当する変動パターンコマンドに基づくものである場合に、大当たりの可能性の非常に高いことを、高速変動中に「カスタマイズできません」という表示によって気づかせることができる。これは、プレミアムリーチに限らず、異なる期待度の変動パターンコマンドである場合に行ってもよい。携帯端末Ｙ３をかざした場合に、何回かに１回は「カスタマイズできません」を表示する構成でもよい。また、変動パターンコマンドの期待度に応じて、「カスタマイズできません」の表示させ方を変えてもよい。

【５７４１】

プレミアムリーチ中に魚群Ｙｇを表示させる場合は、図４８０に示すように、配色を通常の魚群とは異なる配色（例えば金色）とする。この金色の魚群Ｙｇを出現させる演出は、プレミアムリーチ演出に含まれる。そして、金色の魚群演出が終了すると、大当たり期待度が高いリーチ発展演出が実行され、リーチ発展演出の終了にともない、パチンコ機１０の表示画面４２ａの変動表示は、「６」「６」「６」で停止し、大当たりとなる。

【５７４２】

図４８０はその後の様子も説明している。プレミアムリーチにおける変動表示の結果が「６」「６」「６」で大当たりとなり、それに伴うラウンド遊技が終了すると、遊技状態は、大当たりの種別に応じた遊技状態に基づく通常遊技に移行する。本例では、プレミアムリーチの変動パターンコマンドに基づく高速変動中は変更を受け付けず、当該変動表示の終了後は変更前の設定に戻すことにしている。そのため、このときの魚群演出の頻度は、プレミアムリーチに発展する変動表示が開始される前の５０％に再設定される。従って、上述のように遊技者が魚群演出の頻度を７０％に変更しようとしても、その設定はパチンコ機１０に反映されることはない。遊技者が当該変更をプレミアムリーチに発展する変動表示中に実行しようとしたからである。なお、プレミアムリーチの変動パターンコマンドに基づく高速変動中は変更を受け付けない代わりに、その変更は当該変動表示の終了後に反映させるようにしてもよい。

【５７４３】

＜魚群発生頻度変更の実際＞

本実施例のパチンコ機１０が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図４８１は、魚群演出の所定の頻度で実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。当該テーブルは、実施例５２における図４５２で説明したテーブルとほぼ同様であるが、プレミアムリーチについてのテーブルが含まれていることが図４５２とは大きく異なる。

【５７４４】

図４８１（ｃ）は、上述したプレミアムリーチの場合において、魚群演出の発生頻度を１０％にするときに参照されるテーブルである。頻度が１０％に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～２４のとき、リーチ状態において金の魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が２５～２４０のとき、プレミアムリーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、頻度が１０％に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の１０％にする構成となっている。

【５７４５】

以降、実施例５３に係るパチンコ機１０の制御について説明する。本実施例のパチンコ機１０は、実施例５２に係るパチンコ機１０と同様に制御されるが、本実施例に係る制御は、実施例５２において説明した魚群演出態様設定処理と、設定データ変更処理の中に実施例５２の制御とは異なる点を有している。

【５７４６】

＜設定データ変更処理＞

本実施例の設定データ変更処理は、プレミアムリーチに発展する変動表示中において魚群カスタマイズを不可とし、プレミアムリーチ演出終了後に魚群カスタマイズを可能とする制御が実施例５２の設定データ変更処理に加えられている。この動作の流れを図４８２のフローチャートを参照しながら説明する。

【５７４７】

処理は、ステップＹａ１９１から始まり、当該ステップにおいて、無線ＰＡＮ通信が接続中であると判断がされると、処理は、ステップＹｂ１０１に進み、後述する設定データ変更無効フラグがオンであるか否かが判断される。設定データ変更無効フラグは、プレミアムリーチに発展する変動表示が開始するとオンとなるフラグである。当該判断が偽なら処理は、ステップＹａ１９２に進む。その後の処理は、実施例５２の場合と同様である。

【５７４８】

ステップＹｂ１０１の判断が真なら、処理はステップＹｂ１０２に進み、携帯端末を通じ遊技者から魚群カスタマイズに関する入力があったか否かが判断される。当該判断が真なら表示用変更不可コマンドがセットされる（ステップＹｂ１０３）。当該コマンドは、「カスタマイズできません」という表示を表示画面４２ａにさせるときのコマンドである。当該判断が偽ならステップＹｂ１０３は実行されない。

【５７４９】

ステップＹｂ１０４はその後の処理であり、当該ステップにおいては、当該変動が終了したか否かを判断するため、装飾図柄指定コマンドが受信されたか否かが判断される。本例では、装飾図柄指定コマンドは、プレミアムリーチ演出の変動表示が終了するときに送出されるコマンドである。装飾図柄指定コマンドの代わりに、変動開始から変動終了までの時間をサブ制御装置のタイマーで計測する構成であってもよい。当該判断が真なら設定データ変更無効フラグがオフされ（ステップＹｂ１０５）、処理は終了となる。また、当該判断が偽ならステップＹｂ１０５は実行されずにそのまま処理は終了となる。

【５７５０】

＜魚群演出態様設定処理＞

本実施例の魚群演出態様設定処理は、プレミアムリーチに関する演出態様に関する制御と、上述した設定データ変更無効フラグをオンにする制御が実施例５２の魚群演出態様設定処理に加えられている。この動作の流れを図４８３のフローチャートを参照しながら説明する。

【５７５１】
処理は、ステップＹｂ１１１から始まり、当該ステップにおいて、プレミアムリーチ変動パターンコマンドを受信したか否かが判断される。プレミアムリーチ変動パターンコマンドは、プレミアムリーチが実行される場合に送出されるコマンドである。当該判断が偽なら処理は、ステップＹａ１４０に進む。その後の処理は、実施例５２の場合と同様である。
【５７５２】
ステップＹｂ１１１の判断が真なら、処理はステップＹｂ１１２に進み、プレミアム魚群演出の頻度が１０％となっているプレミアム魚群発生パターン選択用テーブル（図４８１（ｃ）参照）を魚群演出判定用テーブルにセットする。ステップＹｂ１１３はその後の処理であり、設定データ変更無効フラグがオンされる。これにより、携帯端末を通じた遊技者による魚群カスタマイズの設定変更が一時的に不可能になる。ステップＹｂ１１４はその後の処理であり、魚群演出決定タイミングが到来したか否かが判断される。魚群演出決定タイミングとは、魚群演出を行うか否かが判断されるタイミングである。当該判断が真なら処理はステップＹｂ１１５に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹｂ１１５では、変動種別カウンタＣＳ２の値が０～２４の範囲内にあるか判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｂ１１６に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹｂ１１６では、表示用魚群演出指示コマンドがセットされる。これにより金色の魚群Ｙｇがパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示される。当該ステップを終了すると処理は終了となる。
【５７５３】
本実施例のパチンコ機１０は以下のような変形実施が可能である。
【５７５４】
＜変形例１＞
上述の実施例では、プレミアムリーチ演出が終了すると、魚群演出の頻度をプレミアムリーチに発展する変動表示が実行される前の状態に戻すようにしていたが、本発明はこの構成に限られない。図４８４に示す様に、プレミアムリーチ演出終了後の９変動（プレミアムリーチの変動中も含めると１０変動）にわたって魚群演出の頻度が１０％の状態を維持するように構成してもよい。プレミアムリーチ演出終了後から１０変動目の魚群演出の頻度は、プレミアムリーチに発展する変動表示が開始される前の５０％に再設定される。プレミアムリーチに発展する変動表示中および後の９変動における変動表示中は、上述した設定データ変更無効フラグがオンの状態であり、遊技者は携帯端末を通じた魚群カスタマイズを実行することができない。
【５７５５】
＜設定データ変更処理＞
本例の設定データ変更処理は、ステップＹａ１９１から始まり（図４８５参照）、当該ステップにおいて、無線ＰＡＮ通信が接続中であると判断がされると、処理は、ステップＹｂ１０１に進み、設定データ変更無効フラグがオンであるか否かが判断される。設定データ変更無効フラグは、プレミアムリーチに発展する変動表示が開始するとオンとなるフラグである。当該判断が偽なら処理は、ステップＹａ１９２以降に進んで、遊技者の魚群カスタマイズに関する設定をパチンコ機内で反映させる。プレミアムリーチ変動パターンコマンドを受信しておらず携帯端末からの設定変更がある場合は、上述したステップＹａ１９２，ステップＹａ２０３，ステップＹａ２０５に進む。そして、設定が完了した旨を示すデータを携帯端末に送信するステップＹａ１９６が実行され、処理は終了となる。いずれも偽の場合は、処理は、ステップＹｂ１２１に進む。ステップＹｂ１２１では、プレミアムリーチ変動パターンコマンドが受信されたか否かが判断される。当該判断が真なら、設定データ変更無効フラグをオンにして処理は図４８６に記載のフローチャートに続く。当該判断が偽であれば、本処理を終了する。
【５７５６】
ステップＹｂ１０１の判断が真なら、処理はステップＹｂ１０２に進み、携帯端末を通じ遊技者から魚群カスタマイズに関する入力があったか否かが判断される。当該判断が真

なら表示用変更不可コマンドがセットされ（ステップＹｂ１０３）、処理は上述のステップＹｂ１２１に進む。当該コマンドは、「カスタマイズできません」という表示を表示画面４２ａにさせるときのコマンドである。当該判断が偽ならステップＹｂ１０３は実行されず処理は直接ステップＹｂ１２１に進む。

【５７５７】

＜設定データ変更無効処理＞

図４８６は、１０変動の間、携帯端末を通じた遊技者による魚群のカスタマイズを受け付けないようにするための処理である。処理は、ステップＹｂ１３１から始まり、設定データ変更無効期間カウンタが０であるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹｂ１３２に進み、偽なら処理はステップＹｂ１３４に進む。

【５７５８】

ステップＹｂ１３２では、設定データ変更無効フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら、設定データ変更無効期間カウンタに１０が代入され（ステップＹｂ１３３）、処理はステップＹｂ１３４に進む。当該判断が偽なら処理はステップＹｂ１３３を介さず直接ステップＹｂ１３４に進む。

【５７５９】

ステップＹｂ１３４では、装飾図柄指定コマンドが受信されたか否かが判断される。当該判断が真の場合は、１０変動（プレミアムリーチ１変動＋後続の９変動）のうち、１変動が終了したことになるので、設定データ変更無効期間カウンタが１だけデクリメントされ（ステップＹｂ１３５）、処理はステップＹｂ１３６に進む。当該判断が偽なら処理はステップＹｂ１３５を介さず直接ステップＹｂ１３６に進む。

【５７６０】

ステップＹｂ１３６では、設定データ変更無効期間カウンタが０であるか否かが判断される。当該判断が真なら、プレミアムリーチ１変動を含んだ１０変動が終了しているので、設定データ変更無効フラグがオンされ（ステップＹｂ１３７）、処理は終了となる。当該判断が偽なら処理はステップＹｂ１３７を介さずそのまま終了となる。

【５７６１】

＜魚群演出態様設定処理＞

本例の魚群演出態様設定処理は、図４８３で説明した動作手順と異なる点があるので、これについて説明する。より具体的には、プレミアムリーチ変動パターンコマンドを受信したか否かの判断で（ステップＹｂ１１１）、当該コマンドを受信した場合、処理がステップＹｂ１１７に進む点が図４８３のフローチャートとは異なっている。この点について図４８７を参照して説明する。

【５７６２】

ステップＹｂ１１１おける判断が真である場合、処理は、ステップＹｂ１１７に進み、設定データ変更無効フラグがオンであるか否かが判断される。当該判断が偽なら処理は終了となる。当該判断が真なら、処理は、上述したステップＹｂ１１２に進む。その後の処理は、図４８３のフローチャートと同様であるが、図４８７のフローチャートにおいては、図４８３のフローチャートにおけるステップＹｂ１１３，ステップＹｂ１１４が省略されていることが異なっている。すなわち、ステップＹｂ１１５の判断が偽の場合、ステップＹｂ１１６を介さず処理は終了となる。

【５７６３】

＜変形例２＞

上述の実施例では、プレミアムリーチに発展する変動表示中に金の魚群Ｙｇをパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示するように構成されていたが、本発明はこの構成に限られない。プレミアムリーチに発展する変動表示前の変動表示において金の魚群Ｙｇを表示画面４２ａに表示するようにしてもよい。

【５７６４】

図４８８は本例の構成を説明している。図４８８は、通常のリーチ演出に発展する変動表示が開始される状態を初期状態として説明をしているが、当該変動表示の前の変動表示

において、既に遊技者は携帯端末を通じて魚群のカスタマイズを行っているものとする。遊技者による魚群のカスタマイズ操作により、魚群演出の頻度は、初期状態の３０％から遊技者が所望の５０％に変更されている。そして、図４８８では、当該変動表示中に始動入賞があることで１つの保留が貯められ、この保留は、図４８０と同様、将来プレミアムリーチに発展する保留であるものとする。

【５７６５】

プレミアムリーチに係る保留が貯められた状態で、当該変動表示は、「６」「↓」「６」のリーチ演出に移行したものとする。魚群演出の頻度は５０％に設定されているので、リーチ演出において５０％の確率で魚群Ｙｓが出現する。図４８８は、魚群Ｙｓが出現した場合について説明している。

【５７６６】

本例で特徴的なのは、通常の魚群Ｙｓの出現後、魚群演出の頻度が自動的に１０％に設定されることである。魚群演出の頻度が１０％に設定されると、遊技者は、プレミアムリーチ演出が終了するまで魚群のカスタマイズを行うことができない。すなわち、本例は、金の魚群Ｙｇに係る演出をプレミアムリーチに係る変動表示の前の変動表示において実行する構成となっている。したがって、図４８８の説明では、通常の魚群Ｙｓが出現した後、１０％の確率でプレミアムリーチに係る金の魚群Ｙｇが出現する。図４８８は、金の魚群Ｙｇが出現した場合について説明している。金の魚群Ｙｇは、次回の変動表示に期待が持てることを示す表示となっている。

【５７６７】

当該変動表示は、結局「６」「４」「６」のハズレ図柄で停止したものとする。この時点においても１つの保留が貯められているので、ハズレ図柄の表示の後、この保留に関する変動表示が直ちに開始される。この新たな変動表示は、プレミアムリーチに発展する。図４８８はその様子をリーチ図柄「７」「↓」「７」で表現している。この時、図４８８においては金の魚群Ｙｇは表示されないように説明されているが、前回の変動表示において金の魚群Ｙｇが出現した場合、１００％の確率でリーチ図柄「７」「↓」「７」に金の魚群Ｙｇを出現させるようにしてもよいし、前回の変動表示において金の魚群Ｙｇが出現したか否かに関わらず１０％の確率でリーチ図柄「７」「↓」「７」に金の魚群Ｙｇを出現させるようにしてもよい。その後、図４８８の説明では、プレミアムリーチ演出の後、「７」「７」「７」で大当たりとなった様子が説明されている。この時点で、遊技者は、魚群のカスタマイズを行うことが可能となる。

【５７６８】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｙｂ１）に関し、始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う第３図柄標示装置４２と、識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度で認識させる魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報の出力を制御するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能（情報出力制御手段）と、魚群演出の表示態様と関連付けられた３０％，５０％，７０％などの複数の設定を有し、複数の設定のうちいずれかを設定可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能と、携帯端末を接近させることが可能なＮＦＣ通信部Ｙ１と、遊技者により携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近される接近操作を検出可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出およびペアリング・通信確立処理において接続応答信号の検出を行う機能と、この応答信号・接続応答信号の検出を行う機能による接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であること）に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とさせ、無線ＰＡＮ通信接続状態において、魚群演出設定データ等の設定に関する所定のデ

ータの送信が行われた場合少なくとも識別情報の変動表示中のリーチ停止までに行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能と、通信中処理（携帯端末データ受信時）を実行する機能（変更受付手段）と、変更受付手段によって受け付けられた魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データに基づき少なくとも識別情報の変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能と、を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能は、高速変動中において「ふつう」から「多い」に設定変更が受け付けられると５０％の魚群発生頻度（第１態様）で魚群演出を出力し、５０％の魚群発生頻度で魚群演出を出力後、遊技者の操作によらないで、プレミアムリーチに発展する始動入賞の保留が発生した場合に、その後、その保留に基づくプレミアムリーチ演出中に１０％の魚群発生頻度（第２態様）に変更して魚群演出を出力することが可能である。

【５７６９】

これにより、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とされるので、遊技者は携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線ＰＡＮ通信接続状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。この無線ＰＡＮ通信接続状態であっても、遊技者による情報の出力態様の変更が受け付けられると遊技者の変更が受け付けられた態様で情報の出力を行うが、遊技者の操作によらないで、プレミアムリーチが保留されると遊技者の変更が受け付けられた態様とは異なる態様で出力することができる。つまり、上述した魚群演出の発生頻度が変更され、変更された発生頻度で魚群演出が出力された場合に、その後その魚群演出の発生頻度が変更されなければ、単にその変更された発生頻度で魚群演出が出力され続ける訳ではないので、魚群演出の発生頻度の変更後の処理に関して好適な遊技機を提供することができる。その結果、情報の出力態様の変更後の処理に関して好適な遊技機を提供することができる。

【５７７０】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【５７７１】

本実施例の遊技機は（Ｙｂ２）に関し、第１態様と第２態様は、少なくとも情報の出力に関する共通の魚群発生頻度によって規定される。

【５７７２】

本実施例の遊技機は（Ｙｂ３）に関し、プレミアムリーチの変動表示中には、設定変更手段に設定の変更に関する指令が変更受付手段より出力されない。

【５７７３】

本実施例の遊技機は（Ｙｂ４）に関し、情報出力制御手段が出力態様を第２態様に変更する際には、変更受付手段に、プレミアムリーチの変動表示における高速変動中、遊技者は携帯端末を通じて入力できない。

【５７７４】

本実施例の遊技機は（Ｙｂ５）に関し、プレミアムリーチの変動の際には、遊技者による携帯端末を通じた魚群カスタマイズを実行することができなくなっている。

【５７７５】

本実施例の遊技機は（Ｙｂ６）に関し、遊技者からの情報の出力態様の変更を受け付け時の変動表示の次の変動表示から第２態様に変更して情報の出力をすることができる。

【５７７６】

本実施例の遊技機は（Ｙｂ７）に関し、第１態様での情報の出力がされた時の変動表示

において第２態様に変更して情報の出力をすることができる。
【５７７７】
本実施例の遊技機は（Ｙｂ８）に関し、第１態様と第２態様は、第１態様では通常の魚群発生頻度・色・数の魚群Ｙｇ、第２態様では特別な魚群発生頻度・色・数の魚群Ｙｇとすることにより、情報の出力における遊技者に対する認識の程度を異ならせる。
【５７７８】
具体的には、遊技者による魚群発生頻度の変更と、特別な変動パターンコマンドによる魚群発生頻度の変更は、共通の魚群発生頻度を異ならせることにより、魚群演出の見せ方を異ならせることできる。
【実施例５４】
【５７７９】
以降、実施例５４に係るパチンコ機１０について説明する。実施例５４に係るパチンコ機は、実施例５２に係るパチンコ機１０と同様、遊技者が携帯端末を通じた魚群のカスタマイズをすることが可能である。実施例５４に係るパチンコ機１０は、この機能に加えて、パチンコ機１０本体側でも魚群のカスタマイズを実行することができ、パチンコ機１０本体側で魚群などの図柄変動中の演出のカスタマイズした場合は、携帯端末を通じてカスタマイズされた魚群とは異なる態様の魚群演出が実行されるようになっている。もちろん、本例のようなカスタマイズは、図柄変動中の演出に限らず、ラウンド遊技中の演出、デモ画面表示中の演出であってもよいことは、これまでの他の実施例と同じである。
【５７８０】
実施例５４におけるパチンコ機１０は、上述した魚群演出の出力態様等を変更可能な態様変更操作手段である携帯端末を通じた設定変更が可能であるが、さらに、デモ画面、通常画面（遊技中において高速変動中、大当たりラウンド中でない状態の画面）において、上述した携帯端末に寄らないで魚群演出の出力態様等の変更要求が可能な別操作手段（物理ボタン）である決定ボタン８１を操作すると、図４８９に示すように、音量の変更、光量の変更、魚群カスタマイズに関する遊技者の設定を可能とする項目の選択画面が表示画面４２ａに表示される。このときの表示画面４２ａには「項目を選択してね」といった項目の選択を促す表示がされ、当該表示の下に「１．音量変更」「２．光量変更」「３．カスタマイズ」といった遊技者が設定可能な項目に応じたアイコンが表示される。図４８９における項目選択画面は、決定ボタン８１を押下した直後の様子を示しており、音量変更に関するアイコンが強調表示されている。この状態で決定ボタン８１を押下すると、表示画面４２ａの表示は音量変更に関する設定画面に切り替わる。音量の変更は物理ボタンである左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を操作することで行われる。この設定画面の表示は、決定ボタン８１を押下することで終了され、表示画面４２ａの表示は元のデモ画面等に戻る。
【５７８１】
図４８９における項目選択画面において、音量変更に関するアイコンが選択されている状態で左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を押下すると、強調表示されるアイコンが変化する。「２．光量変更」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン８１が押下されると、表示画面４２ａの表示は光量変更に関する設定画面に切り替わる。光量の変更は左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を操作することで行われる。この設定画面の表示は、決定ボタン８１を押下することで終了され、表示画面４２ａの表示は元のデモ画面等に戻る。
【５７８２】
一方、図４８９における項目選択画面において、「３．カスタマイズ」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン８１が押下されると、表示画面４２ａの表示は魚群カスタマイズに関する設定画面に切り替わる。魚群のカスタマイズは左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を操作することで行われる。この設定画面の表示は、決定ボタン８１を押下することで終了され、表示画面４２ａの表示は元のデモ画面等に戻る。
【５７８３】

魚群のカスタマイズ画面において、このときの表示画面４２ａには「カスタマイズ」といった表示がされ、当該表示の下に「ふつう」「やや多い」「非常に多い」といった遊技者が設定可能な項目に応じたアイコンが表示される。図４８９における魚群のカスタマイズ画面は、当該画面に切り替わった直後の様子を示しており、「ふつう」に関するアイコンが強調表示されている。この状態で左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を押下すると、強調表示されるアイコンが変化する。「やや多い」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン８１が押下されると、魚群演出の頻度は、やや多くなるように変更される。「非常に多い」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン８１が押下されると、魚群演出の頻度は、非常に多くなるように変更される。この設定画面の表示は、決定ボタン８１を押下することで終了され、表示画面４２ａの表示は元のデモ画面等に戻る。

【５７８４】

図４８９における項目選択画面において、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を操作することにより「戻る」アイコンを強調表示させることも可能である。「戻る」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン８１が押下されると、項目選択画面の表示は終了され、表示画面４２ａの表示は元のデモ画面等に戻る。

【５７８５】

＜遊技の流れ＞

続いて実施例５４に係る遊技の流れについて説明する。図４９０は、主装飾図柄が「７」「１」「２」で停止している通常画面を示しており、遊技者は、この通常画面が表示される前に既に携帯端末Ｙ３を通じて魚群演出の頻度を７０％に変更しているものとする。この状態で遊技者がパチンコ機１０に付属の決定ボタン８１，左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を通じて所定の操作をすれば、魚群演出の頻度を「非常に多い」に関する設定に変更することができる。このとき魚群演出の頻度はリーチ演出の８０％であり、遊技者が携帯端末Ｙ３を通じて設定可能な頻度３０％，５０％，７０％の何れでもない。仮に、遊技者がパチンコ機１０の操作により、魚群演出の頻度を「やや多い」に関する設定に変更すると、このとき魚群演出の頻度はリーチ演出の６５％となり、遊技者が携帯端末Ｙ３を通じて設定可能な頻度３０％，５０％，７０％の何れでもない。

【５７８６】

仮に遊技者がパチンコ機１０の操作により、魚群演出の頻度を「ふつう」に関する設定に変更すると、このとき魚群演出の頻度はリーチ演出の３０％となる。この頻度は、遊技者が携帯端末Ｙ３を通じて設定可能な頻度３０％と同じである。

【５７８７】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出の頻度が「非常に多い」に設定されると、図４９０に示すように設定完了魚群Ｙｓを通常画面上に表示させる。これにより、遊技者は魚群のカスタマイズが完了したことを認識することができる。図４９０はその後、始動入賞により高速変動が実行される様子までを説明している。

【５７８８】

このように、本例では、パチンコ機１０本体側で魚群のカスタマイズした場合は、携帯端末を通じてカスタマイズされた魚群とは異なる態様の魚群演出が実行されるようになっているので、演出のカスタマイズに際して携帯端末だけでなく演出ボタンを積極的に利用させることができる。これにより、演出ボタンの利用に関して遊技者の興味を引き起こさせることができる。

【５７８９】

＜魚群発生頻度変更の実際＞

本実施例のパチンコ機１０が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図４９１は、魚群演出の所定の頻度で実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。当該テーブルは、実施例５２における図４５２で説明したテーブルとほぼ同様であるが、物理ボタンに関するテーブルが含まれていることが図４５２とは大きく異なる。

【５７９０】

図４９１（ｃ）は、物理ボタンを操作して魚群のカスタマイズが実行された場合において、魚群演出の発生頻度を３０％，６５％，８０％にするときに参照されるテーブルである。このうち３０％の頻度に係る変動種別カウンタＣＳ２と魚群演出の関係は既に説明済みである。一方、物理ボタンの操作により頻度が６５％に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１５６のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が１５７～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、頻度が６５％に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の６５％にする構成となっている。

【５７９１】

物理ボタンの操作により頻度が８０％に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１９２のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が１９３～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、頻度が８０％に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の８０％にする構成となっている。

【５７９２】

以降、実施例５４に係るパチンコ機１０の制御について説明する。本実施例のパチンコ機１０は、実施例５２に係るパチンコ機１０と同様に制御されるが、本実施例に係る制御は、決定ボタン入力監視・演出処理に特徴を有している。

【５７９３】

＜決定ボタン入力監視・演出処理＞

本実施例の決定ボタン入力監視・演出処理について図４９２のフローチャートを参照しながら説明する。本実施例の決定ボタン入力監視・演出処理は、具体的には実施例１における同名の処理とほぼ同様であるが、ステップＳ２３１３において通常画面表示フラグが１のとき、およびステップＳ２３１４におけるデモ画面表示フラグが１のとき処理がステップＹｃ１０１に進む点が異なっている。ステップＹｃ１０１では、表示用操作画面表示コマンドがセットされる。この処理は、図４８９で説明した項目選択画面を表示画面４２ａに表示させるための処理である。当該ステップが終了すると処理はステップＹｃ１０２に進み、音量、光量、魚群カスタマイズに係る設定データの変更が実行される。この処理については後述する。

【５７９４】

本実施例においては、変動表示中は物理ボタンを通じた魚群のカスタマイズができない構成となっている。この構成を実現するために、本実施例の決定ボタン入力監視・演出処理は、ステップＳ２３１６において、高速変動中フラグが１ならば、処理はステップＹｃ１０３に進み、表示用操作画面表示コマンドがセットされる構成となっている。この処理は、図４８９で説明した項目選択画面を表示画面４２ａに表示させるための処理である。当該ステップが終了すると処理はステップＹｃ１０４に進み、音量、光量に係る設定データの変更が実行される。この場合における項目選択画面には、魚群カスタマイズに関するアイコンは表示されない。

【５７９５】

なお、音量、光量に係る設定の変更は、ラウンド遊技に係るオープニング演出開始から５秒経過した時点から可能となる。この構成を実現するために、本実施例の決定ボタン入力監視・演出処理は、ステップＳ２３１７において、オープニング開始から５秒が経過したならば、処理が上述のステップＹｃ１０３に進むように構成されている。

【５７９６】

このように、本例においては、デモ画面表示中に決定ボタン８１を押下することで演出のカスタマイズが可能となっているが、デモ画面表示中に限らず、上述した実施例のように変動表示中にも決定ボタン８１を介したカスタマイズが可能となっていてもよい。その際は、カスタマイズ画面に変動表示を小さく重畳させるなど変動表示に配慮することが好ましい。また、本例では、デモ画面表示中に決定ボタン８１を押下することで演出のカス

タマイズが可能となる構成であったが、上述した携帯端末とは異なる態様で魚群演出の出力態様等を変更可能な別態様操作手段であれば、デモ画面表示中に左選択ボタン８２もしくは右選択ボタン８３またはその他の操作ボタンを押下することで演出のカスタマイズが可能となる構成であってもよい。

【５７９７】

＜音量、光量、魚群カスタマイズに係る設定データの変更処理＞

以降、上述のステップＹｃ１０２について図４９３を参照しながら具体的に説明する。当該処理は、ステップＹｃ１１１から始まり、音量変更の選択がなされたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹｃ１１２に進み、音量変更操作に応じた音量コマンドがセットされ、その後終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＹｃ１１３に進む。

【５７９８】

ステップＹｃ１１３では、光量変更の選択がなされたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹｃ１１４に進み、光量変更操作に応じた光量コマンドがセットされ、その後終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＹｃ１１５に進む。

【５７９９】

ステップＹｃ１１５では、魚群のカスタマイズに関する選択がなされたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹｃ１１６に進む。当該判断が偽なら処理は終了となる。

【５８００】

ステップＹｃ１１６では、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として、ふつうの頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＹｃ１１７に進む。ステップＹｃ１１７では、現在の設定が、ふつうの頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機１０が保持している魚群演出の発生頻度に関する設定データは、ふつうの頻度に係る設定データに更新され（ステップＹｃ１１８）、処理は終了となる。また、当該判断が真なら、処理はステップＹｃ１１８を介さずそのまま終了となる。

【５８０１】

ステップＹｃ１１９は、ステップＹｃ１１６の判断が偽の場合に実行される。当該ステップでは、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として、やや多い頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＹｃ１２０に進む。ステップＹｃ１２０では、現在の設定が、やや多い頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機１０が保持している魚群演出の出現頻度に関する設定データは、やや多い頻度に係る設定データに更新され（ステップＹｃ１２１）、処理は終了となる。また、当該判断が真なら、処理はステップＹｃ１２１を介さずそのまま終了となる。

【５８０２】

ステップＹｃ１２２は、ステップＹｃ１１９の判断が偽の場合に実行される。当該ステップでは、魚群カスタマイズにおいて、遊技者が魚群の発生頻度として、非常に多い頻度を選んだか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＹｃ１２３に進む。ステップＹｃ１２３では、現在の設定が、非常に多い頻度に係る設定となっているか否かが判断される。当該判断が偽なら、パチンコ機１０が保持している魚群演出の出現頻度に関する設定データは、非常に多い頻度に係る設定データに更新され（ステップＹｃ１２４）、処理は終了となる。また、当該判断が真なら、処理はステップＹｃ１２４を介さずそのまま終了となる。

【５８０３】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｙｃ１）に関し、始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う第３図柄標示装置４２と、識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度で認識

させる魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報の出力を制御するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１と、魚群演出の表示態様と関連付けられた「ふつう」，「多い」，「とても多い」の複数の設定を有し、複数の設定のうちいずれかを設定可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能（情報出力制御手段）と、携帯端末を接近させることが可能なＮＦＣ通信部Ｙ１と、遊技者により携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近される接近操作を検出可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出およびペアリング・通信確立処理において接続応答信号の検出を行う機能と、この応答信号・接続応答信号の検出を行う機能による接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であること）に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とさせ、無線ＰＡＮ通信接続状態において、魚群演出設定データ等の設定に関する所定のデータの送信が行われた場合少なくとも識別情報の変動表示中のリーチ停止までに行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能と、通信中処理（携帯端末データ受信時）を実行する機能（変更受付手段）と、変更受付手段によって受け付けられた魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データに基づき少なくとも識別情報の変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能と、を備え、情報出力制御手段は、携帯端末での設定変更操作（所定の操作態様）で遊技者による「ふつう」「多い」「とても多い」のいずれかの魚群発生頻度（第１の出力態様）への変更が受け付けられた「ふつう」から「とても多い」に設定変更された状態であっても、決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作による「非常に多い」に設定変更がなされると、情報の出力態様を８０％の魚群発生頻度へ変更し、「やや多い」「非常に多い」のいずれかの魚群発生頻度（第２の出力態様）で情報を出力することが可能である。

【５８０４】

これにより、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とされるので、遊技者は携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線ＰＡＮ通信接続状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。この無線ＰＡＮ通信接続状態で、携帯端末での設定変更操作で「ふつう」，「多い」，「とても多い」のいずれかに設定変更された状態であっても、決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作により携帯端末での設定変更操作とは異なる設定（「ふつう」，「やや多い」，「非常に多い」）のいずれかに設定変更することができるので、出力される情報の出力態様を第１の出力態様と第２の出力態様とに異ならせることで、遊技者を設定変更操作に飽きさせないようにすることができる。その結果、携帯端末での設定変更操作（近接操作）で情報の出力態様の変更が受け付けられた場合に単に携帯端末での設定変更操作で受け付けられた出力態様で情報が出力されるに留まらないことで、遊技者の操作と情報の出力態様の変更との関係が好適な遊技機を提供することができる。

【５８０５】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【５８０６】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ２）に関し、所定の操作態様は、携帯端末の操作態様であり、所定の操作態様に依らない操作態様は、決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作態様である。

【５８０７】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ３）に関し、遊技に関する第１の制御を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１と、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１より種々の信号を受信して、第２の制御を実行する音声出力回路、表示制御装置４５を備え、要求は、第２操作手段の操作に基づいて出される種々の信号に属する決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作に基づく魚群発生頻度の変更の信号（所定の信号）に基づいて生成される。

【５８０８】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ４）に関し、所定の信号は、決定ボタン８１、左選択ボタン８２，右選択ボタン８３の操作に基づく魚群発生頻度の変化（所定の変化）を生じさせる場合に生成される信号である。

【５８０９】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ５）に関し、所定の変化は、遊技の状態の変化が遊技者に認識可能な魚群Ｙｇにおける魚群発生頻度・色・数の変化である。

【５８１０】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ６）に関し、情報出力制御手段は、図柄変動表示の実行中（高速変動中）、所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更を実行する。

【５８１１】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ７）に関し、情報出力制御手段は、所定の操作態様での遊技者の操作は、所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更の実行を妨げない。

【５８１２】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ８）に関し、情報出力制御手段は、始動条件の成立に基づく識別情報の変動表示を実行している場合、所定の操作態様に依らない第２の出力態様への変更を実行しない。

【５８１３】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ９）に関し、第２の出力態様は、予め定められた単一の「非常に多い」の魚群発生頻度であってもよい。

【５８１４】

本実施例の遊技機は（Ｙｃ１０）に関し、第１の出力態様よりも第２の出力態様の方が、遊技者に認識しやすく設定することが可能である。

【実施例５５】

【５８１５】

以降、実施例５５に係るパチンコ機１０について説明する。実施例５５に係るパチンコ機は、実施例５２に係るパチンコ機１０同様、魚群演出のカスタマイズが可能な構成となっている。実施例５５に係るパチンコ機１０は、遊技処理である第３図柄表示装置４２での図柄の変動表示処理中（高速変動中だけでなくリーチ表示中も含む。第１処理中）に、遊技中に任意のタイミングで発生する任意発生処理である他の特定の処理（第２処理）が行われた場合に、魚群演出の頻度が自動で変更される点が実施例５２に係るパチンコ機１０と大きく異なる。以下では、他の特定の処理として始動入賞処理および先読み抽選処理に基づいてプレミアムリーチの保留が発生した場合に、魚群演出の頻度が自動で変更される点が実施例５２に係るパチンコ機１０と大きく異なる。なお、本例は、プレミアムリーチの保留は、第１から第４保留領域までの保留を念頭に説明するが、当該保留領域への保留であっても成立する。

【５８１６】

＜遊技の流れ＞

以降、本実施例に係る遊技の流れについて説明する。図４９４は、通常のリーチ演出に発展する変動表示が開始される状態を初期状態として説明をしているが、当該変動表示の前の変動表示において、既に遊技者は携帯端末を通じて魚群のカスタマイズを行っているものとする。遊技者による魚群のカスタマイズ操作により、魚群演出の頻度は、初期状態の５０％から遊技者が所望の９０％に変更されている。なお、本例では演出効果を高めるために、後述するようにデフォルトの魚群発生頻度および遊技者によるカスタマイズ操作

により変更可能な魚群発生頻度を今までの実施例よりも高い設定としている。そして、図４９４では、当該変動表示処理中に始動入賞処理があることで１つの保留が貯められている。この保留は、先読み抽選処理に基づいて通常の保留であり、大当たり確定（もしくはほとんど確定）を示唆するプレミアムリーチに発展しないと判定されている。

【５８１７】

保留が１だけ貯められた状態で、当該変動表示は、「６」「↓」「６」のリーチ演出に移行したものとする。魚群演出の頻度は９０％に設定されているので、リーチ演出において９０％の確率で魚群Ｙｓが出現する。図４９４は、魚群Ｙｓが出現した場合について説明している。

【５８１８】

この状態で、始動入賞が生じると、もう一つの保留が貯められ、保留の総数は２となる。２つ目の保留は、本例での最初の説明では、先読み抽選処理に基づいて、通常の保留とは異なり、プレミアムリーチに発展する保留であると判定されているものとし、本例での後の説明では、先読み抽選処理に基づいて、プレミアムリーチ以外に発展する保留であると判定されているものとする。

【５８１９】

また、本実施例が実施例５３の場合と異なる点は、２つ目の保留がその保留発生時点ではプレミアムリーチに発展する示唆がないこともある。実施例５３の場合には、保留表示Ｈ１は、プレミアムリーチに関したものであるので、通常の保留表示とは異なる配色がなされていたが、本実施例においては、保留発生時点では保留に係る変動表示がプレミアムリーチになるかどうか分からないようにしているので、保留表示Ｈ２は、通常の保留表示と同じ配色がなされている。従って、本実施例においては、保留表示だけでは遊技者がプレミアムリーチを予感することはできない。なお、プレミアムリーチになるかどうかは分からないが、大当たりが発生する可能性があることを示唆する保留変化を行わせてもよい。

【５８２０】

本実施例で特徴的なのは、高速変動中だけでなくリーチ表示中にも始動入賞によって魚群演出の発生頻度が変更される場合があることである。すなわち、高速変動中だけでなくリーチ表示中にも始動入賞に係る保留がプレミアムリーチに発展する場合、魚群演出の頻度が自動的に１０％に設定される。以降、図４９４を参照して魚群演出の頻度が自動的に設定される様子を具体的に説明する。

【５８２１】

図４９４においては、プレミアムリーチの可能性がある保留が貯められたときの変動表示が「６」「４」「６」でハズレ表示となった状態を示している。当該状態の後、プレミアムリーチの可能性がある保留が貯められていると「凪！？ゾーン」という魚群が現れにくい状態になる可能性があることを暗示する表示がなされる。この表示に合わせて図４９４に示すように、魚群頻度を高くしたのに魚群が出ないときはチャンスであることを示す文字画像の表示を行ってもよい。

【５８２２】

図４９４における説明は、その後、２つの場合に分かれる。第１の場合は、２つ目の保留がプレミアムリーチに発展する場合である。「凪！？ゾーン」に関する表示がなされた後、１つ目の保留の消化が開始されるが、２つ目の保留が将来プレミアムリーチに発展するものであった場合、１つ目の保留の消化時から魚群演出の頻度が自動的に９０％から１０％に設定される。すると、１つ目の保留が通常のリーチに発展したとしても、魚群演出が実行されない可能性が高い。「凪！？ゾーン」に関する表示を認識した遊技者からすれば、１つ目の保留の消化に伴う魚群演出が実行されなかったことで、２つ目の保留がプレミアムリーチに発展するのではないかという期待を持つことができる。なお、プレミアムリーチの保留が発生する前に貯まっている保留の数が多いほどこの期待感が高くなるので、変動中は保留を多く貯めることが好ましい。

【５８２３】

第２の場合は、２つ目の保留がプレミアムリーチに発展しない場合である。「凪！？ゾーン」に関する表示がなされた後、１つ目の保留の消化が開始されるが、２つ目の保留が将来プレミアムリーチに発展しないもの（例えば大当たり期待度が低いスーパーリーチ）であった場合、魚群演出の頻度は自動的に変更されることはなく、９０％の状態を維持する。すると、１つ目の保留において、魚群演出が実行される可能性が高い。「凪！？ゾーン」に関する表示を認識した遊技者からすれば、１つ目の保留の消化に伴う魚群演出が実行されたことで、２つ目の保留がプレミアムリーチに発展しないのではないかという予想をすることができる。

【５８２４】

もっとも、第１の場合において魚群演出が実行される場合もあるし、第２の場合において魚群演出が実行されない場合もある。したがって、魚群演出のみによってはプレミアムリーチの到来を完全に言い当てることはできない。しかしながら、遊技者としては、予め魚群演出の頻度を高くする設定変更を行っておくことで、魚群演出の頻度が始動入賞により自動的に低く変更されれば始動入賞に伴う保留がプレミアムリーチに発展することを知っているので、遊技者は、魚群の出現の仕方の変化に注目して遊技を楽しむことができる。

【５８２５】

図４９４は、第１の場合において１つ目の保留消化に係る変動表示が「５」「６」「５」のハズレとなり、２つ目の保留消化に係る変動表示が実行される様子を説明している。２つ目の保留消化に係る変動表示は、魚群発生頻度は１０％のまま維持されるので、プレミアムリーチに発展することが示唆されている。

【５８２６】

なお、後述するように例えばこの２つ目の保留が大当たり期待度の高いスーパーリーチである場合には、魚群発生頻度を３０％に設定する。これにより、例えば保留消化に係る変動表示において、全く魚群Ｙｇが出なければプレミアムリーチの可能性が高いかもしれないという期待感を抱かせ、１回くらい魚群Ｙｇが出ればプレミアムリーチではないが大当たり期待度が高いスーパーリーチであるかもしれないという期待感を抱かせることができる。

【５８２７】

また、図４９４は、第２の場合において１つ目の保留消化に係る変動表示が「５」「６」「５」のハズレとなり、２つ目の保留消化に係る変動表示が実行される様子を説明している。２つ目の保留消化に係る変動表示は、将来プレミアムリーチに発展しない（例えば大当たり期待度が低いスーパーリーチである）ので、魚群発生頻度は９０％のままである。したがって、この２つ目の保留消化に係る変動表示においても魚群Ｙｇが頻繁に出現していれば、「凪！？モード」にはなっているものの、遊技者はプレミアムリーチの可能性は低いことに気付かせることができる。なお、第２の場合においては、「凪！？モード」は、例えば３０変動に１回の割合で表示されるものとすればよい。

【５８２８】

＜魚群発生頻度変更の実際＞

本実施例のパチンコ機１０が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図４９５は、魚群演出の所定の頻度で実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。図４９５（ａ）は、魚群演出の発生頻度を遊技者が所望する５０％，８０％，９０％の何れかにするときに参照されるテーブルである。携帯端末上の魚群カスタマイズにおいて遊技者が「ふつう」を選択した（もしくは初期設定のままの選択）とする。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１２０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が１２１～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、遊技者が「ふつう」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の５０％にする構成となっている。

【５８２９】

また、携帯端末上の魚群カスタマイズにおいて遊技者が「多い」を選択したとする。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１９２のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が１９３～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、遊技者が「多い」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の８０％にする構成となっている。

【５８３０】

一方、携帯端末上の魚群カスタマイズにおいて遊技者が「とても多い」を選択したとする。このような選択をすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～２１６のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が２１７～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、遊技者が「とても多い」を選択したのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の９０％にする構成となっている。

【５８３１】

図４９５（ｂ）は、上述した第２の場合において、魚群演出の発生頻度を７０％にするときに参照されるテーブルである。これは、左停止状態において遊技者が携帯端末Ｙ３をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１をかざした場合に参照されるテーブルである。頻度が７０％に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～１６８のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が１６９～２４０のとき、リーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、頻度が７０％に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の７０％にする構成となっている。

【５８３２】

図４９５（ｃ）は、上述したプレミアムリーチの場合において、魚群演出の発生頻度を１０％にするときに参照されるテーブルである。頻度が１０％に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～２４のとき、リーチ状態において金の魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が２５～２４０のとき、プレミアムリーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、頻度が１０％に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の１０％にする構成となっている。

【５８３３】

図４９５（ｄ）は、大当たり期待度が高いスーパーリーチの場合において、魚群演出の発生頻度を３０％にするときに参照されるテーブルである。頻度が３０％に設定されたとすると、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～７２のとき、リーチ状態において魚群演出が実行される。一方、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が７３～２４０のとき、スーパーリーチ状態において魚群演出が実行されない。このようにして、本実施例のパチンコ機１０は、頻度が３０％に設定されたのに合わせて、魚群演出の頻度をリーチ演出の３０％にする構成となっている。

【５８３４】

なお、魚群演出の頻度が１０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は最高となり、魚群演出の頻度が３０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度はやや高くなる。魚群演出の頻度が５０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は高くなり、また、魚群演出の頻度が８０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は低くなり、また、魚群演出の頻度が９０％の場合、魚群発生時の大当たりの期待度は最低となる。なお、上述では大当たりリーチも外れリーチも魚群の発生頻度を変えたが、外れリーチのみ魚群発生頻度を変えてもよい。そうすれば、大当たり期待度は変えずに、魚群発生頻度を自由に変更することができる。

【５８３５】

以降、実施例５５に係るパチンコ機１０の制御について説明する。本実施例のパチンコ機１０は、実施例５２に係るパチンコ機１０と同様に制御されるが、本実施例に係る制御

は、実施例５２において説明した魚群演出態様設定処理の中に実施例５２の制御と異なる点を有している。

【５８３６】

＜魚群演出態様設定処理＞

本実施例の魚群演出態様設定処理は、実施例５２と異なり、ステップＹｄ１０１から始まり、通常状態中もしくは図柄変動処理の実行中のような遊技処理中の任意のタイミングで、当該保留領域もしくは第１から第４保留領域に、始動入賞処理および先読み抽選処理のような任意判定処理が実行されることによってプレミアムリーチ変動パターンコマンドがセットされているか否かが判断される（図４９６参照）。当該判断が真なら、図４９５（ｃ）で説明したプレミアムリーチテーブルが魚群演出に用いるテーブルとして設定され（ステップＹｄ１０４）、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＹｄ１０２に進む。

【５８３７】

ステップＹｄ１０２では、当該保留領域もしくは第１から第４保留領域にスーパーリーチ変動パターンコマンドがセットされているか否かが判断される。当該判断が真なら、図４９５（ｄ）で説明した大当たり期待度が高いスーパーリーチテーブルが魚群演出に用いるテーブルとして設定され（ステップＹｄ１０３）、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＹａ１４０に進む。その後の処理は、実施例５２の魚群演出態様設定処理と同様である。これにより、その後の保留消化に係る変動表示において、魚群演出決定タイミングに達した場合に（ステップＹａ１４０）、このプレミアムリーチテーブルもしくはスーパーリーチテーブルを参照した魚群演出が行われる。そして、プレミアムリーチもしくは大当たり期待度が高いスーパーリーチの保留に係る変動表示が終了すると、魚群演出頻度は遊技者の設定した頻度に戻される。

【５８３８】

＜変形例１＞

上述の実施例は、以下のように変形実施が可能である。すなわち、上述した実施例では、
第３図柄表示装置４２での図柄変動表示処理中に、他の特定の処理が行われた場合に、魚群演出の頻度が自動で変更されるものであったが、これは図柄変動表示処理に限らず大当たり遊技状態を実行させる処理であっても構わない。この場合、他の特定の処理は、大当たりラウンド遊技が実行される前に発生するＶ入賞口への入球検出処理とてもよい。そして、本例は、Ｖ入賞を契機として画面キャプチャを実行する構成に関している。

【５８３９】

＜遊技の流れ＞

図４９７は、本例に係る遊技の流れについて説明している。図４９７に係るパチンコ機１０は、始動入賞に伴い変動表示が例えば「７」「７」「７」で当たり目となり、その後のＶ入賞により大当たりに関するラウンド遊技が実行される構成である。図４９７は、始動入賞に伴う変動表示がバトル演出に発展し、バトル演出の結果がプレイヤーＰＹの勝利で終了した状態から説明を開始している。このときの変動表示は「７」「７」「７」で当たり目となっているが（図４９７（ａ）参照）、上述したように本例の遊技機は、これをもって直ちにラウンド遊技に移行せず、ラウンド遊技を発生させるには、右打ち遊技に係るＶ入賞が必要となる。そこで、本例のパチンコ機１０は、「右打ちでＶを狙って下さい。」という文字が表示画面４２ａに表示される（図４９７（ｂ）参照）。この表示の直後、第３図柄表示装置４２ではプレイヤーＰＹが上述した秘技渦潮よりもさらにレアな秘技大渦潮を成し遂げようとする動画が表示される。遊技者がＶ入賞させることができれば秘技大渦潮を成し遂げた画像が表示され、遊技者がＶ入賞させることができれば（右打ちすればＶ入賞するので、遊技者が右打ちを行わなければ）秘技大渦潮に失敗した画像が表示される。この時点でＶ入賞が発生すると、遊技を盛り上げる秘技大渦潮を成し遂げたことに関する動画演出が実行され（図４９７（ｃ）参照）、その後ラウンド遊技に移行する（図４９７（ｄ）参照）。したがって、図４９７（ｂ）に示す様に「右打ちでＶを狙って下

さい。」が表示画面４２ａに表示されるときに「大渦潮が出たらラウンド突入」といった今後の遊技の流れを示す表示を追加で行ってもよい。

【５８４０】

本例で特徴的なのは、図４９７（ｂ）に示す右打ち遊技に係るＶ入賞待機状態において、Ｖ入賞が発生すると、自動で秘技大渦潮の画面がキャプチャされ、キャプチャされた画像データが自動で携帯端末Ｙ３に送信されることである。もっとも、このような動作が実行されるには、秘技大渦潮演出の前に遊技者が携帯端末Ｙ３を通じてリーチクライマックス画面キャプチャを行う旨の設定をパチンコ機１０に対して行っておく必要がある。また、画像データが自動で携帯端末Ｙ３には、送信されるには、無線ＰＡＮ通信が接続状態となっている必要がある。

【５８４１】

本例において秘技大渦潮演出が発生すると、その様子がキャプチャされ自動で携帯端末Ｙ３に送信される。画像データの送受信が成功すれば、携帯端末Ｙ３の表示画面Ｙｐには、「受信完了」という文字が表示される。図４９７で説明した一連の動作では、携帯端末Ｙ３に大渦潮演出に係る画面が送信されている。したがって、遊技者は、図４９７（ｅ）に示す様に、パチンコ機連動アプリケーションを操作することで、リーチ演出終了画面のキャプチャ画像を携帯端末Ｙ３の表示画面Ｙｐ上に表示させることができる。

【５８４２】

＜ミッション関連処理・遊技結果出力処理＞

以上のような秘技大渦潮演出に係る画面に関する動作は、ミッション関連処理・遊技結果出力処理により実行される（図４９８参照）。当該処理は、実施例５２で説明した同名の処理と同様であるが、本例の処理はステップＹａ２２３以降が実施例５２の処理とは異なる。

【５８４３】

すでに大当たりオープニングコマンドを受信し、秘技渦潮の画像キャプチャの特典を受けた後、ステップＹａ２２３において、大当たりオープニングコマンドの受信がないと判定されると、処理はステップＹｄ１１１に進み、Ｖ入賞コマンドが受信されたか否かが判断される。当該判断が真なら、秘技大渦潮に係るレア特典画像データが無線ＰＡＮ通信を通じて携帯端末に送信されて（ステップＹｄ１１２）処理は終了となる。ステップＹｄ１１１の判断が偽なら、処理はステップＹｄ１１２を介さずそのまま終了となる。

【５８４４】

＜変形例２＞

変形例２は、魚群のカスタマイズ操作を行った後、一定期間を経過すると、魚群発生頻度を変化させる構成である。本例では、一定期間（例えば設定変更を行った変動中も含めて１００変動）を経過すると、例えば設定された魚群のカスタマイズを継続するか否かを定期的に遊技者に選択させる構成である。なお、本例では、とくに魚群発生頻度を高くすることを意図していないので、上述までの実施例のようにデフォルトで３０％の魚群発生頻度が設定されていた例を用いて説明する。図４９９は、本例の遊技の流れについて説明している。図４９９では、魚群演出の頻度が５０％となるように携帯端末を通じ遊技者による魚群のカスタマイズが既に行われた後の状態を示しており、リーチ演出に伴い、魚群演出の頻度が５０％に設定されたことで表示された魚群Ｙｇについて説明がされている。当該リーチ演出に伴う変動表示は「６」「４」「６」でハズレとなり、以降、９９変動の間、魚群演出の頻度は５０％の状態で遊技が続行されたものとする。なお、この間、遊技者による携帯端末を通じた魚群のカスタマイズに関する設定はなされなかったものとする。この場合、遊技者はそろそろこの５０％での魚群演出に飽きている可能性があるので、パチンコ機１０は、異なる魚群発生頻度に変更してはどうかという問いかけを行うのである。

【５８４５】

図４９９は、「６」「４」「６」でハズレとなった変動を含めて１００変動が実行された後初めてパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示されたリーチ演出を示している。この

リーチ演出では５０％の確率で魚群Ｙｇが出現する。当該リーチ演出においては、魚群設定を元に戻しますか？という文字が表示画面４２ａに表示される。この他、表示画面４２ａには、「ＹＥＳ」アイコンと「ＮＯ」アイコンが表示される。図４９９における魚群頻度設定画面は、当該画面に切り替わった直後の様子を示しており、「ＹＥＳ」に関するアイコンが強調表示されている。この状態で左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を押下すると、強調表示されるアイコンが変化する。「ＹＥＳ」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン８１が押下されると、魚群演出の頻度は、３０％に変更される。「ＮＯ」のアイコンが強調表示されているときに決定ボタン８１が押下されると、魚群演出の頻度は５０％の状態から変更されない。図４９９は、決定ボタン８１押下後、変動表示が「５」「↓」「５」のリーチ状態になるまでを説明している。なお、一定期間を経過したときの魚群発生頻度は、デフォルトに戻すだけでなく、別の頻度に変える、例えばもっと高い頻度（例えば上述したデフォルトが５０％の設定）にするものであってもよい。

【５８４６】

＜設定データ変更処理＞

本例の設定データ変更処理は、実施例５２における同名の処理と同様である。すなわち、本連の設定データ変更処理は、図５００に示されているが、この部分は、実施例５２と同様である。異なる点は、ステップＹａ１９６以降にステップＹｄ１２１～Ｙｄ１２７が追加されていることである。

【５８４７】

ステップＹａ１９６が実行されたか、ステップＹａ１９１の判断が偽だったか、ステップＹａ２０５の判断が偽だった場合、処理は、ステップＹｄ１２１に進み（図５０１参照）、設定データの変更があったか否かが判断される。当該判断が真なら、設定データ無変更期間カウンタが１００にセットされ（ステップＹｄ１２２）、処理はステップＹｄ１２３に進む。当該判断が偽なら、処理はステップＹｄ１２２を介さず直接ステップＹｄ１２３に進む。

【５８４８】

ステップＹｄ１２３では、装飾図柄指定コマンドが受信されたか否かが判断される。当該判断が真なら設定データ無変更期間カウンタが１だけデクリメントされる（ステップＹｄ１２４）、処理はステップＹｄ１２５に進む。当該判断が偽なら処理はステップＹｄ１２４を介さず直接ステップＹｄ１２５に進む。

【５８４９】

ステップＹｄ１２５では、設定データ無変更期間カウンタが０か否かが判断される。当該判断が真なら設定データ無変更フラグがオンされた（ステップＹｄ１２６）後、表示用設定復帰指定コマンドがセットされて（ステップＹｄ１２７）、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＹｄ１２６，ステップＹｄ１２７を介さず処理は終了となる。

【５８５０】

＜魚群演出態様設定処理＞

本例の魚群演出態様設定処理は、実施例５２における同名の処理と同様である。すなわち、本連の魚群演出態様設定処理は、ステップＹａ１４０から始まり、魚群演出決定タイミングが到来したか否かが判断される（図５０２参照）。当該判断が偽なら処理は終了となる。当該判断が真なら、処理はステップＹｄ１３１に進む。

【５８５１】

ステップＹｄ１３１では、設定データ無変更フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｄ１３２に進む。当該判断が偽なら処理はステップＹａ１４１に進み、その後の処理は実施例５２の魚群演出態様設定処理と同様である。当該判断が真なら、処理はステップＹｄ１３２に進み表示画面４２ａの「ＹＥＳ」アイコンが選択されたか否かが判断される。当該判断が真なら、魚群演出の頻度がふつうとなるように（３０％となるように）テーブルの設定が実行され（ステップＹｄ１３３）、処理はステップＹｄ１３４に進む。当該判断が偽なら、処理はステップＹｄ１３３を介さず直接ステップ

Ｙｄ１３４に進む。
【５８５２】
ステップＹｄ１３４では、設定データ無変更フラグがオフされる。その後、処理はステップＹａ１４４に進む。後の処理は、実施例５２の魚群演出態様設定処理と同様である。
【５８５３】
＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｙｄ１）に関し、始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う第３図柄標示装置４２と、識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度で認識させる魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報の出力を制御するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能と、魚群演出の表示態様と関連付けられた３０％，５０％，７０％などの複数の設定を有し、複数の設定のうちいずれかを設定可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能と、携帯端末を接近させることが可能なＮＦＣ通信部Ｙ１と、遊技者により携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近される接近操作を検出可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出およびペアリング・通信確立処理において接続応答信号の検出を行う機能と、この応答信号・接続応答信号の検出を行う機能による接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であること）に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とさせ、無線ＰＡＮ通信接続状態において、魚群演出設定データ等の設定に関する所定のデータの送信が行われた場合少なくとも識別情報の変動表示中のリーチ停止までに行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能と、通信中処理（携帯端末データ受信時）を実行する機能（変更受付手段）と、変更受付手段によって受け付けられた魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データに基づき少なくとも識別情報の変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能と、少なくとも第１図柄／第３図柄変動表示処理（第１処理）、第１図柄／第３図柄変動表示処理とは異なる始動入賞処理（第２処理）を含む遊技に関する種々の処理を実行する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１／サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１と、を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能は、遊技者による情報の出力態様の変更をＮＦＣ通信部Ｙ１、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２が受け付け可能な第１図柄／第３図柄変動表示処理を実行中の期間（例えば高速変動中）において、遊技者による魚群発生頻度を変えるための携帯端末の操作の受け付けがあった場合、情報の出力態様を「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度（第１の出力態様）に変更させてその後の遊技を行わせることが可能であり、始動入賞処理が実行されると、情報の出力態様を予め定められた「とても少ない」，「少ない」などの魚群発生頻度（第２の出力態様）とし、「とても少ない」，「少ない」などの魚群発生頻度で情報を出力することが可能である。
【５８５４】
これにより、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とされるので、遊技者は携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線ＰＡＮ通信接続状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。この無線ＰＡＮ通信接続状態においては、遊技者による情報の出力態様の変更を変

更受付手段が受け付け可能な第１図柄／第３図柄変動表示処理を実行中の期間において、遊技者による変更の指示の受け付けがあった場合、情報の出力態様を「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度に変更させてその後の遊技を行わせることが可能であり、始動入賞処理が実行されると、情報の出力態様を予め定められた「とても少ない」，「少ない」などの魚群発生頻度とし、「とても少ない」，「少ない」などの魚群発生頻度で魚群演出を出力することが可能であるので、第１図柄／第３図柄変動表示処理を実行中の期間において、遊技者による変更の指示の受け付けがあった場合に、単に情報の出力態様を「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度に変更させてその魚群発生頻度で出力され続ける訳ではないので、遊技者が意図せぬタイミングで魚群発生頻度が変わる演出を見せることができる。その結果、遊技処理と情報の出力態様の変更に関して好適な遊技機を提供することができる。

【５８５５】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【５８５６】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ２）に関し、第１処理は、始動条件の成立を契機として前記変動表示を実行させる第１図柄／第３図柄変動表示処理である。また、本実施例（変形例１）の遊技機は（Ｙｄ２）に関し、第１処理は、変動表示が大当たり結果となった場合に生じる遊技者にとって有利な、Ｖ入賞獲得遊技および大当たりラウンド遊技を実行させる処理であってもよい。

【５８５７】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ３）に関し、第２処理は、変動表示の実行中に実行される始動入賞処理である。また、本実施例（変形例１）の遊技機は（Ｙｄ３）に関し、第２処理は、Ｖ入賞獲得遊技および大当たりラウンド遊技の実行中に実行されるＶ入賞発生処理であってよい。

【５８５８】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ４）に関し、第２処理は、遊技者に対する情報の出力態様の変更に関する操作要求を伴わない始動入賞処理である。

【５８５９】

本実施例（変形例２）の遊技機は（Ｙｄ５）に関し、第２処理は、第１処理を実行中の期間において遊技者が最後に情報の出力態様の変更が受け付けられてから設定変更を行った変動中も含めて１００変動が経過すると実行されるデフォルトの魚群発生頻度に復帰させる処理であってもよい。

【５８６０】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ６）に関し、第１処理は、遊技において実行される通常処理としての第１図柄／第３図柄変動表示処理であり、第２処理は、第１処理の実行中に割り込みが生じると実行される割り込み処理としての始動入賞処理である。

【５８６１】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ７）に関し、第２の出力態様は、第２処理の内容に応じて予め定められた「とても少ない」，「少ない」などの魚群発生頻度のうちの一つの出力態様である。また、本実施例の遊技機は（Ｙｄ７）に関し、第２の出力態様は、所定の基準を満たす予め定められた単一の「少ない」または「とても少ない」いずれかの魚群発生頻度のみであってもよい。

【５８６２】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ８）に関し、第２処理は、遊技の状態の変化（演出状態の変化）を遊技者に認識させる、保留にプレミアムリーチの変動パターンコマンドが入った可能性があることを報知する、「凪！？ゾーン（魚群頻度を高くしたのに魚群が出ないときはチャンス！）」のようなゾーン変化を知らせる画像表示が行われるときに実行される。

【５８６３】

本実施例の遊技機は（Ｙｄ９）に関し、第１の出力態様と第２の出力態様は、少なくとも情報の出力に関する魚群発生頻度（共通の設定値）によって規定される。

【５８６４】
本実施例の遊技機は（Ｙｄ１０）に関し、第２処理が実行される場合は、ＮＦＣ通信部Ｙ１、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に対する遊技者による情報の出力態様の変更の受け付けがなされていない。これは、他の実施例のように保留にプレミアムリーチの変動パターンコマンドが入った場合に遊技者による情報の出力態様の変更の受け付けを不可とすることで、変更の受け付けがなされない状態であってもよいし、遊技者による情報の出力態様の変更の受け付けは可能であるが、変更の受け付けがなされていない状態であってもよい。
【５８６５】
本実施例の遊技機は（Ｙｄ１１）に関し、第２処理は、始動入賞処理の実行を契機としてプレミアムリーチの表示がされるまでＮＦＣ通信部Ｙ１、無線ＰＡＮ通信ユニットＹ２に対する遊技者への受け付けを無効としてもよい。なお、「プレミアムリーチの表示がされるまで」は、例えば、プレミアムリーチに係る変動表示の開始のタイミングまででもよいし、プレミアムリーチに係る変動表示の途中（例えばリーチ演出の開始）のタイミングまででもよいし、プレミアムリーチであったことが最終的に分かるプレミアムリーチに係る変動終了時まででもよい。
【実施例５６】
【５８６６】
以降、実施例５６に係るパチンコ機１０について説明する。実施例５６に係るパチンコ機は、実施例５２に係るパチンコ機１０と同様、遊技者が携帯端末を通じた所定の操作を行うことでパチンコ機の選択および選択されたパチンコ機での演出のカスタマイズ等が可能である。実施例５６に係るパチンコ機１０は、携帯端末を通じた所定の操作がなされなかった場合にパチンコ機１０の表示画面４２ａに所定の表示が実行される点が実施例５２のパチンコ機１０と大きく異なる。まず、以下では、所定の操作が携帯端末を通じた機種の選択操作である場合を例に、機種の選択結果に連動してパチンコ機１０の表示画面４２ａに所定の表示が実行される点について説明する。
【５８６７】
＜携帯端末に表示される機種選択画面＞
図５０３は、携帯端末の表示画面Ｙｐに表示される機種選択画面について説明している。遊技者が携帯端末を通じてカスタマイズ等の設定変更を行う場合は、以下に述べるように所定の操作態様での操作を行わなければならない。すなわち、図５０３（ａ）に示す表示画面Ｙｐの上部には「機種を選択してね」というパチンコ機の選択を遊技者に促す文字Ｙ２１ａが表示されている。遊技者は、これから遊技を行おうとするパチンコ機を文字Ｙ２１ａの下部において整列しているパチンコ機の種別に対応するアイコンＹ２４ａ～Ｙ２４ｄの中から見つけ出してタップしなければならない。アイコンＹ２４ａは、魚群表示に係る「海の物語」に関するアイコンであり、アイコンＹ２４ｂは、「鳥の物語」に関するアイコンである。アイコンＹ２４ｃは、「馬の物語」に関するアイコンであり、アイコンＹｃ２４ｄは、「川の物語」に関するアイコンである。ここでは、遊技者は、「海の物語」のパチンコ機にて遊技を行い、その遊技においてカスタマイズ等の設定変更を行いたいので、所定の操作態様として「海の物語」のアイコンＹ２４ａを選択しなければならない。
【５８６８】
遊技者が図５０３（ａ）に示す表示画面Ｙｐにおいて「海の物語」に関するアイコンをタップすると、パチンコ機「海の物語」における各種設定を行うことができる設定種別選択画面が表示されるので（図５０３（ｂ）参照）、カスタマイズ等の設定変更を行う場合は目的とする設定種別を選択しなければならない。設定の種別を選択するときの表示画面Ｙｐの表示は、実施例５２と同様である。ここでは、遊技者は、魚群演出をカスタマイズしたいので、所定の操作態様として「魚群カスタマイズ」のアイコンをタップしなければならない。すなわち、遊技者が当該画面において「魚群カスタマイズ」のアイコンをタップすると、魚群カスタマイズに関する設定画面が表示される（図５０３（ｃ）参照）。そ

の他の設定変更を行いたければ遊技者はさらに操作を行い、パチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざす。もちろん、先にパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざし、その後に、携帯端末を通じて設定変更を行ってもよい。ここまでの操作が遊技者の行うべき所定の操作態様である。

【５８６９】

一方、遊技者が図５０３（ａ）に示す表示画面Ｙｐにおいて「鳥の物語」に関するアイコンをタップすると、パチンコ機「鳥の物語」における各種設定を行うことができる設定種別選択画面が表示される（図５０３（ｄ）参照）。設定の種別を選択するときの表示画面Ｙｐの表示は、実施例５２と同様であるが、パチンコ機「鳥の物語」においては、魚群演出は行われないので、設定種別選択画面において魚群カスタマイズに関するアイコンは表示されない。パチンコ機「鳥の物語」においては、鳥の群れに関するカスタマイズが可能となっている。したがって、「鳥の物語」の設定種別選択画面においては、鳥群カスタマイズに関するアイコンが表示される。鳥群カスタマイズアイコンＹ２５ａは、パチンコ機「鳥の物語」のリーチ状態において鳥の群れが出現する鳥の群れ演出が実行される頻度を設定する際にタップされるアイコンである。その他のアイコンに関しては、「海の物語」の設定種別選択画面と同様である。

【５８７０】

遊技者が当該画面において「鳥群カスタマイズ」のアイコンをタップすると、携帯端末の表示画面Ｙｐには、鳥の群れのカスタマイズに関する設定画面が表示される（図５０３（ｅ）参照）。このときの表示画面Ｙｐには、携帯端末の状態を示す各種のアイコンの他、「鳥群カスタマイズ」という選択画面のタイトルＹ２１ｃが表示される。タイトルＹ２１ｃの下部には、鳥の群れの発生頻度が低いことを示す、ふつうアイコンＹ２６ａと、鳥の群れの発生頻度が中程度であることを示す、多いアイコンＹ２６ｂと、鳥の群れの発生頻度が高いことを示す、とても多いアイコンＹ２６ａとが整列されている。

【５８７１】

このように、パチンコ機連動アプリは、複数種別の機種の設定変更を行うことができるので、遊技者は遊技を行う機種で設定変更を行いたいときは、所定の機種を選択し、その機種での設定変更を行った状態（その機種での設定画面を表示させた状態）で、その所定の機種のＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざすという正しい操作態様（正しい操作手順）で操作を行わなければならない。もちろん、先に所定の機種のＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末をかざした場合は、その後に、携帯端末を通じてその所定の機種を選択した状態で設定変更を行うという正しい操作態様（正しい操作手順）で操作しなければならない。ここで、遊技者が遊技を行う機種と携帯端末を通じて設定変更を行った機種とが異なっている場合、そのような誤った操作態様（誤った操作手順）による設定変更をただ単に受け付けないことも考えられるが、本例では、演出を介して正しい操作態様（正しい操作手順）で操作が行われていないことを遊技者に知らせることにしている。以下、この点について説明する。

【５８７２】

＜遊技の流れ＞

以降、遊技者は、パチンコ機「海の物語」で遊技を行うものとする。図５０４（ａ）は、実施例５２で説明した設定完了魚群Ｙｓの出現に関する一連の流れを示している。すなわち、遊技者が遊技機「海の物語」を携帯端末上で選択した状態で、魚群のカスタマイズを行い、携帯端末をパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすと、設定完了魚群Ｙｓがパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示される。図５０４（ａ）はその状態から、リーチ演出に移行した状態までを説明している。

【５８７３】

一方、図５０４（ｂ）は、遊技者がパチンコ機「海の物語」で遊技を行おうとしたにも関わらず、携帯端末上で選択されているパチンコ機種が「鳥の物語」となってしまっているときの様子を説明している。すなわち、遊技者が遊技機「鳥の物語」を携帯端末上で選択した状態で、鳥の群れのカスタマイズを行い、携帯端末を「海の物語」に係るパチンコ

機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざすと、パチンコ機種は、遊技者がパチンコ機種の選択を誤っていることを認識して、遊技者に設定が誤っていることを喚起するため、誤設定演出として例えば誤設定鳥群Ｙｂを表示する鳥の群れ演出を実行する。誤設定鳥群Ｙｂでは、「設定が誤っているよ」などの文字画像を表示してもよいし、通常の鳥群よりも少ない数の鳥群を表示させてもよいし、おどけた表情を作った鳥群を表示させてもよい。誤設定演出は、遊技者に設定が誤っていることを喚起するものであれば、設定完了魚群Ｙｓとは異なることが認識され易い誤設定魚群のようなものでもよい。誤設定魚群は、例えば「設定が誤っているよ」という文字画像を伴う魚群であってもよいし、通常の魚群よりも少ない数の魚群を表示させてもよいし、おどけた表情を作った魚群を表示させてもよい。図５０４（ｂ）はその状態から、リーチ演出に移行した状態までを説明している。誤設定鳥群Ｙｂを表示する鳥の群れ演出は、リーチ演出の度に繰り返し実行され、その度に遊技者に設定が誤っていることの注意を喚起する構成となっている。これにより、遊技者は、誤設定鳥群Ｙｂの表示を一目見て、あるいは、仮に最初のうちは気が付かなかったとしても何度も誤設定鳥群Ｙｂを見ることで、次第に設定変更の操作が誤っていたのではないか、と気づかせ易くなる。

【５８７４】

＜魚群発生頻度変更の実際＞

本実施例のパチンコ機「海の物語」が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図５０５は、魚群演出・鳥の群れ演出が実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。当該テーブルは実施例５２における同名のテーブルとほぼ同様であるが、鳥の群れ演出に関するテーブルが含まれていることが実施例５２と大きく異なる。

【５８７５】

図５０５（ｃ）は、パチンコ機「海の物語」が記憶しているテーブルであり、誤設定鳥群Ｙｂを表示する鳥の群れ演出の発生頻度を１００％にするときに参照されるテーブルである。誤設定鳥群Ｙｂを表示する鳥の群れ演出の発生頻度は、通常の魚群演出とは異なることを遊技者に認識させることができれば、１００％でなくてもよい。誤設定鳥群Ｙｂそのものが目立つので、その時の魚群の発生頻度と同じ頻度で表示させてもよい。パチンコ機種が「鳥の物語」に設定され、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～２４０となると、リーチ状態において鳥の群れ演出が実行される。

【５８７６】

以降、実施例５６に係るパチンコ機１０の制御について説明する。本実施例のパチンコ機１０は、実施例５２に係るパチンコ機１０と同様に制御されるが、本実施例に係る制御は、実施例５２において説明した通信中処理（データ受信・設定）、魚群演出態様設定処理の中に実施例５２の制御と異なる点を有している。

【５８７７】

＜通信中処理（データ受信・設定）＞

本実施例の通信中処理（データ受信・設定）は、図５０６に示す様に、ステップＹｅ１０１から始まり、機種選択データが受信されたか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｅ１０２に進み、偽なら処理は終了となる。

【５８７８】

ステップＹｅ１０２では、パチンコ機１０の機種と携帯端末を通じて設定されたパチンコ機の機種が一致するか否か、すなわち、遊技者の携帯端末を通じた設定変更操作が正しい所定態様操作であるか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹａ１８１に進み、後の処理は実施例５２の通信中処理（データ受信・設定）と同様である。

【５８７９】

ステップＹｅ１０２における判断が偽なら、異機種設定フラグがオンされて処理は終了となる（ステップＹｅ１０３）。

【５８８０】

＜魚群演出態様設定処理＞

本実施例の魚群演出態様設定処理も実施例５２と同様、ステップＹａ１４０から始まり、魚群演出決定タイミングが到来したか否かが判断される（図５０７参照）。当該判断が偽なら処理は終了し、真なら処理はステップＹｅ１１１に進む。ステップＹｅ１１１では、異機種設定フラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら処理は、ステップＹａ１４１に進み、後の処理は実施例５２の魚群演出態様設定処理と同様である。

【５８８１】

ステップＹｅ１１１の判断が真なら、処理は、ステップＹｅ１１２に進み、異機種テーブル設定処理が実行される。これにより、リーチ演出中の鳥の群れ演出の発生頻度が図５０５（ｃ）に基づき１００％に設定される。ステップＹｅ１１３はその後の処理であり、表示用鳥群演出指示コマンドがセットされる。当該コマンドは、遊技者に設定が誤っていることの注意を喚起する鳥の群れ演出を実行させるためのコマンドである。

【５８８２】

＜変形例１＞

上述の実施例は、以下のように変形実施が可能である。すなわち、上述の実施例では、遊技者に設定が誤っていることの注意を喚起する構成となっていたが、本例では、正しい操作態様（操作手順）を遊技者に促すために、遊技者に設定が完了していないことの注意を喚起する構成としてもよい。

【５８８３】

遊技者は、パチンコ機「海の物語」で遊技を行うものとする。図５０８は、無線ＰＡＮ通信を通じてパチンコ機１０と接続している状態の携帯端末を示している。携帯端末の表示画面Ｙｐには、機種選択画面が表示され、遊技者は、パチンコ機「海の物語」に関する表示画面Ｙｐ上のアイコンをタップしたものとする。すると、表示画面Ｙｐの表示は、設定種別選択画面に遷移する。このとき、携帯端末から無線ＰＡＮ通信を通じて、設定種別選択画面が表示されたことを示す信号がパチンコ機１０に向けて送信される。

【５８８４】

その後、無線ＰＡＮ接続が遊技者の予期しない形で切断したものとする。実施例５２で説明した通り、携帯端末で実行中のパチンコ機連動アプリケーションは、無線ＰＡＮ通信が接続状態となっていなくても各種の設定変更は可能となっている。従って、無線ＰＡＮ通信接続が切断した後でも、遊技者が設定種別選択画面上のアイコンをタップすれば、「魚群カスタマイズ」「画面キャプチャ」「ミッション」「記録」に係る各種設定が可能である。ただし、無線ＰＡＮ通信は切断状態となっているので、携帯端末は、設定変更に関するデータをパチンコ機１０に向けて送信することができない。

【５８８５】

従って、無線ＰＡＮ接続が切断されたときの携帯端末は、設定変更に関するデータを保持したまま、無線ＰＡＮ接続が回復するまで待機する状態となり、パチンコ機１０は、設定種別選択画面が表示されたことを示す信号の受信後、携帯端末から設定変更に関するデータを受信するべく無線ＰＡＮ接続が回復するまで待機する状態となる。

【５８８６】

＜遊技の流れ＞

図５０９は、本例に係る遊技の流れについて説明している。始動入賞に基づく変動表示がパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示された状態で上述のような無線ＰＡＮ通信の切断が発生すると、パチンコ機１０は、次回の変動表示において魚群演出を実行する。この魚群演出においては、「設定できてないよ」といった無線ＰＡＮ通信の切断により魚群カスタマイズ等の設定が完了していない旨を示す文字が表示画面４２ａに現れる。それ以降、無線ＰＡＮ通信が確立し、魚群カスタマイズ等の設定が完了するまでリーチ演出がある度に魚群Ｙｇ（未設定魚群）が出現する。なお、無線ＰＡＮ通信の切断に合わせて現在実行されている高速変動において魚群Ｙｇ（未設定魚群）を表示させる様にしてもよい。

【５８８７】

＜魚群発生頻度変更の実際＞

本例のパチンコ機「海の物語」が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて

説明する。図５１０は、魚群演出が実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。当該テーブルは実施例５２における同名のテーブルとほぼ同様であるが、未設定魚群発生パターン選択用のテーブルが含まれていることが実施例５２と大きく異なる。

【５８８８】

図５１０（ｃ）は魚群演出の発生頻度を１００％にするときに参照されるテーブルである。パチンコ機１０が携帯端末において設定種別選択画面が表示されたことを示す信号を受信したが、実際の変更内容に関するデータが携帯端末より送信されない状態となり、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～２４０となると、リーチ状態において魚群演出が実行される。

【５８８９】

以降、本例に係るパチンコ機１０の制御について説明する。本例のパチンコ機１０は、実施例５２に係るパチンコ機１０と同様に制御されるが、本例に係る制御は、実施例５２において説明した通信中処理（データ受信・設定）、ペアリング・通信確立処理（遊技機側）、魚群演出態様設定処理の中に実施例５２の制御と異なる点を有している。

【５８９０】

＜通信中処理（データ受信・設定）＞

本例の通信中処理（データ受信・設定）は、図５１１に示す様に、ステップＹｅ１２１から始まり、機種選択データが受信されたか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｅ１２２に進み、偽なら処理は終了となる。

【５８９１】

ステップＹｅ１２２では、無線ＰＡＮ通信の切断が発生したか否かが判断される。当該判断が偽なら処理はステップＹａ１８１に進み、後の処理は実施例５２の通信中処理（データ受信・設定）と同様である。

【５８９２】

ステップＹｅ１２２における判断が真なら、途中切断フラグがオンされて処理は終了となる（ステップＹｅ１２３）。

【５８９３】

＜ペアリング・通信確立処理（遊技機側）＞

ペアリング・通信確立処理（遊技機側）は、ステップＹａ１７３まで実施例５２で説明した同名の処理と同様である。本例では、図５１２に示す様にステップＹａ１７３の後、途中切断フラグがオンか否かが判断される（ステップＹｅ１３１）。当該判断が真なら、途中切断フラグがオフされて（ステップＹｅ１３２）処理は終了となる。当該判断が偽なら、ステップＹｅ１３２を介さずそのまま処理は終了となる。

【５８９４】

＜魚群演出態様設定処理＞

本例の魚群演出態様設定処理も実施例５２と同様、ステップＹａ１４０から始まり、魚群演出決定タイミングが到来したか否かが判断される（図５１３参照）。当該判断が偽なら処理は終了し、真なら処理はステップＹｅ１４１に進む。ステップＹｅ１４１では、途中切断フラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら処理は、ステップＹａ１４１に進み、後の処理は実施例５２の魚群演出態様設定処理と同様である。

【５８９５】

ステップＹｅ１４１の判断が真なら、処理は、ステップＹｅ１４２に進み、リーチ演出中の魚群演出の発生頻度が図５１０（ｃ）に基づき１００％に設定される。ステップＹｅ１４３はその後の処理であり、表示用切断時演出指示コマンドがセットされる。当該コマンドは、遊技者に設定が完了していないことの注意を喚起する魚群演出を実行させるためのコマンドである。

【５８９６】

＜変形例２＞

上述の実施例では、遊技者に設定が誤っていることの注意を喚起する構成となっていた

が、本例では、正しい操作態様（操作手順）を遊技者に促すために、遊技者に遊技機の種別を通知する構成としてもよい。

【５８９７】

＜遊技の流れ＞

図５１４は、本例に係る遊技の流れについて説明している。無線ＰＡＮ通信が開始された状態で遊技者が所定時間に亘り機種選択画面上のアイコンをタップしなかったものとする。なお、図５１４においては、始動入賞に伴う変動表示が開始されているものとする。

【５８９８】

パチンコ機１０は、遊技者が所定時間に亘り携帯端末を通じたパチンコ機の機種の選択をしなかったことに基づいて、魚群Ｙｓと「この機種は海の物語だよ」や「海の物語を選択してね」という文字を表示画面４２ａに表示させる。このようにすることで、遊技者に遊技中のパチンコ機の機種を認識させ、携帯端末を通じたパチンコ機の機種選択を促す。図５１４はその状態から、リーチ演出に移行した状態までを説明している。魚群演出は、リーチ演出の度に繰り返し実行され、その度に遊技者に機種選択を促す構成となっている。

【５８９９】

＜魚群発生頻度変更の実際＞

本例のパチンコ機「海の物語」が所定の魚群発生頻度を如何にして実現するかについて説明する。図５１５は、魚群演出が実現させるときに参照される魚群発生パターン選択用テーブルである。当該テーブルは実施例５２における同名のテーブルとほぼ同様であるが、未設定魚群発生パターン選択用のテーブルが含まれていることが実施例５２と大きく異なる。

【５９００】

図５１５（ｃ）は魚群演出の発生頻度を１００％にするときに参照されるテーブルである。無線ＰＡＮ通信が確立されているにも関わらず、所定時間に亘って遊技者の機種選択に関するデータをパチンコ機１０が携帯端末から受信しない状態となり、始動入賞時の変動種別カウンタＣＳ２が０～２４０となると、リーチ状態において魚群演出が実行される。

【５９０１】

以降、本例に係るパチンコ機１０の制御について説明する。本例のパチンコ機１０は、実施例５２に係るパチンコ機１０と同様に制御されるが、本例に係る制御は、実施例５２において説明したペアリング・通信確立処理（遊技機側）、通信中処理（データ受信・設定）、魚群演出態様設定処理の中に実施例５２の制御と異なる点を有している。

【５９０２】

＜ペアリング・通信確立処理（遊技機側）＞

ペアリング・通信確立処理（遊技機側）は、ステップＹａ１７３まで実施例５２で説明した同名の処理と同様である。本例では、図５１６に示す様にステップＹａ１７３の後、タイマーが起動されて、機種待ち時間の計測が開始され（ステップＹｅ１５１）、処理は終了となる。

【５９０３】

＜通信中処理（データ受信・設定）＞

本例の通信中処理（データ受信・設定）は、図５１７に示す様に、ステップＹｅ１６１から始まり、タイマーが機種待ち時間を経過したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｅ１６５に進み、機種待ちフラグがオンされ、処理はステップＹａ１８１に進む。当該判断が偽なら処理はステップＹｅ１６２に進む。

【５９０４】

ステップＹｅ１６２では、機種選択データを携帯端末より受信したか否かが判断される。

当該判断が偽なら処理はステップＹａ１８１に進み、当該判断が真なら処理はステップＹｅ１６３に進む。ステップＹｅ１６３では、機種待ちフラグがオンか否かが判断される。

当該判断が偽なら処理はステップＹａ１８１に進み、当該判断が真なら、機種待ちフラグがオンされて（ステップＹａ１６４）、処理はステップＹａ１８１に進む。ステップＹａ１８１以降は、実施例５２の通信中処理（データ受信・設定）と同様である。

【５９０５】

＜魚群演出態様設定処理＞

本例の魚群演出態様設定処理も実施例５２と同様、ステップＹａ１４０から始まり、魚群演出決定タイミングが到来したか否かが判断される（図５１８参照）。当該判断が偽なら処理は終了し、真なら処理はステップＹｅ１７１に進む。ステップＹｅ１７１では、機種待ちフラグがオンか否かが判断される。当該判断が偽なら処理は、ステップＹａ１４１に進み、後の処理は実施例５２の魚群演出態様設定処理と同様である。

【５９０６】

ステップＹｅ１７１の判断が真なら、処理は、ステップＹｅ１７２に進み、リーチ演出中の魚群演出の発生頻度が図５１５（ｃ）に基づき１００％に設定される。ステップＹｅ１７３はその後の処理であり、表示用機種待ち演出指示コマンドがセットされる。当該コマンドは、遊技者に遊技機の種別を選択することを促す魚群演出を実行させるためのコマンドである。

【５９０７】

＜変形例３＞

上述の実施例では、第三者の携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされた場合についてはそれを単に受け付けない構成となっていたため特別な記載がなかったが、正しい操作態様（操作手順）でないことを報知するために、第三者の携帯端末の操作が無効である旨をパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示する構成としてもよい。

【５９０８】

＜遊技の流れ＞

図５１９は、本例における遊技の流れについて説明している。図５１９は、主装飾図柄が「７」「１」「２」で停止し、携帯端末Ｙ３Ａと無線ＰＡＮ通信が確立されていない状態から説明を始めている。始動入賞に伴う変動表示中に遊技者がパチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１に携帯端末Ｙ３Ａをかざすと、無線ＰＡＮ通信が確立され、当該通信を通じてパチンコ機１０と携帯端末Ｙ３Ａが接続状態となる。この時点で、パチンコ機連動アプリケーションを起動させた状態の携帯端末Ｙ３Ａとは異なる携帯端末Ｙ３ＢがＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされたとすると、携帯端末Ｙ３Ｂの表示画面に「無効」といった無線ＰＡＮ通信の無効を示す表示がなされ、パチンコ機１０の表示画面４２ａに「タッチ無効です」といった操作無効を示す表示がなされる。この状態で始動入賞があると、「タッチ無効です」の文字がパチンコ機１０の表示画面４２ａに表示された状態で変動表示が始まり、その後、「タッチ無効です」の文字が表示され続ける。図５１９においては、変動表示が「３」「↓」「３」のリーチ状態となり、かつ、魚群Ｙｇが出現した場合を示している。リーチ状態になれば必ず魚群Ｙｇが出現する。

【５９０９】

図５１９は、変動表示中に第三者の携帯端末Ｙ３ＢがＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされた後、次回の変動表示において遊技者が自身の携帯端末Ｙ３ＡをＮＦＣ通信部Ｙ１にかざした場合についても説明している。この場合は、パチンコ機１０の表示画面４２ａから「タッチ無効です」の文字が消去され、その状態で遊技が続行する。図５１９においては、変動表示が「３」「↓」「３」のリーチ状態となり、かつ、魚群Ｙｇが出現した場合を示している。リーチ状態になれば必ず魚群Ｙｇが出現することにはならず、リーチ状態となると、例えば、３０％の確率で魚群演出が実行される。

【５９１０】

以降、本例に係るパチンコ機１０の制御について説明する。本例のパチンコ機１０は、実施例５２に係るパチンコ機１０と同様に制御されるが、本例に係る制御は、実施例５２において説明したペアリング・通信確立処理（遊技機側）の中に実施例５２の制御と異なる点を有している。また、本例に係るパチンコ機１０の制御は、実施例５２には備えられ

ていない各種の制御を備えている。
【５９１１】
＜通信中の無効入力表示処理（携帯端末側）＞
当該処理は、本例独自のものであり、携帯端末において実行される。処理は、図５２０に示すようにステップＹｅ１８１から始まり、携帯端末が遊技機のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＹｅ１８２に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹｅ１８２では、ＮＦＣ通信部Ｙ１より情報が取得されたか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｅ１８３に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＹｅ１８３では、パチンコ機１０から取得した情報が無効な情報であるか否かが判断される。本来は、パチンコ機１０は、ＮＦＣ通信を通じて携帯端末にアドレスやパスワードなど無線ＰＡＮ通信に必要な情報を送信するが、既に無線ＰＡＮ通信が確立した状態のパチンコ機１０は、二重の接続を回避するため、後から接続要求をしてきた携帯端末に対し、操作が無効であることを示す情報を送信する。ステップＹｅ１８３の判断が真なら、無線ＰＡＮ通信が無効であることが携帯端末の表示画面に表示される（ステップＹｅ１８４）。ステップＹｅ１８３の判断が偽なら処理は終了となる。
【５９１２】
ステップＹｅ１８５はステップＹｅ１８４に続く処理であり、解消情報をパチンコ機１０から取得したか否かが判断される。解消情報は、パチンコ機１０のＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされた携帯端末が当該パチンコ機１０との間で既に無線ＰＡＮ通信を確立していた場合にパチンコ機１０から送信される情報である。ステップＹｅ１８５における判断が真ならステップＹｅ１８４でなされた表示が携帯端末の表示画面から消去されて（ステップＹｅ１８６）処理は終了となる。ステップＹｅ１８５における判断が偽ならステップＹｅ１８４を介さず処理は終了となる。
【５９１３】
＜ペアリング・通信確立処理（遊技機側）＞
本例におけるペアリング・通信確立処理は、実施例５２における同名の処理と同様であるが、ステップＹａ１７２とステップＹａ１７３との間にＮＦＣ内の無線ＰＡＮ通信に関する情報を無効なものに書き換えるステップＹｅ１９１が挿入されていることが実施例５２の処理と大きく異なる（図５２１参照）。この構成を備えることにより、一度無線ＰＡＮ通信を確立すると、これ以上の無線ＰＡＮ通信の確立を許容しなくなる構成が実現される。
【５９１４】
＜通信中処理（再入力判定）＞
当該処理は、本例独自のものであり、パチンコ機１０側で実行される。処理は、図５２２に示す様にＮＦＣ通信部Ｙ１を監視するステップＹｅ２０１から始まり、続いてＮＦＣ通信部Ｙ１がオンとなったか否か（携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされたか否か）が判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｅ２０３に進み、当該判断が偽なら処理は終了となる。ステップＹｅ２０３では、既に無線ＰＡＮ通信の接続が確立されているか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＹｅ２０４に進み、偽なら処理は終了となる。
【５９１５】
ステップＹｅ２０４では、ＮＦＣ通信部Ｙ１にかざされた携帯端末が無線ＰＡＮ通信確立中の携帯端末と同じであるか否かが判断される。当該判断が偽なら、遊技機側表示用無線ＰＡＮ通信無効コマンドがセットされる（ステップＹｅ２０５）。これにより、パチンコ機１０の表示部４２ａに「タッチ無効です」の文字が表示される。ステップＹｅ２０４の判断が真なら解消情報が携帯端末に送信される（ステップＹｅ２０６）。ステップＹｅ２０７はその後の処理であり、解消コマンドがセットされる。このコマンドは、「タッチ無効です」に関する表示部４２ａの表示を消去するコマンドである。ステップＹｅ２０５またはステップＹｅ２０７が終了すると処理は終了となる。
【５９１６】

＜切断処理（遊技機側）＞
本例は、無線ＰＡＮ通信の切断に関し、特徴的な処理を有しているのでこの点について説明する。処理は、図５２３に示すように、無線ＰＡＮ通信の切断要求が携帯端末側からあったかが判断され（ステップＹｅ２１１）、当該判断が真なら通信が切断され（ステップＹｅ２１２）、ＮＦＣ内の無線ＰＡＮ通信に係る情報が有効なものに書き換えられる（ステップＹｅ２１３）。これにより、無効となっていた無線ＰＡＮ通信の接続開始操作が再び可能となる。その後処理は終了となる。ステップＹｅ２１１の判断が偽の場合は、ステップＹｅ２１２，ステップＹｅ２１３を介さず処理はそのまま終了となる。
【５９１７】
＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｙｅ１）に関し、始動条件が成立したことに基づき識別情報の変動表示を行う第３図柄標示装置４２と、識別情報の変動表示に関する情報を含む、遊技者に異なる「ふつう」，「多い」，「とても多い」などの魚群発生頻度で認識させる魚群演出で表示される魚群Ｙｇのような画像情報、音声情報、光情報、振動情報の出力を制御するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能と、魚群演出の表示態様と関連付けられた３０％，５０％，７０％などの複数の設定を有し、複数の設定のうちいずれかを設定可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって魚群演出態様設定処理の一つとして行われる、ＲＯＭ５５２に記憶された複数の魚群発生パターン選択用テーブルの中から設定されたテーブルを読み出す機能と、所定の遊技状態において、携帯端末を通じた遊技者の入力が正しい機種名・カスタマイズ等を選択する操作か否かを判定するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる選択データ機種名一致処理を実行する機能と、携帯端末を接近させることが可能なＮＦＣ通信部Ｙ１と、遊技者により携帯端末がＮＦＣ通信部Ｙ１に接近される接近操作を検出可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によるＮＦＣ作動処理における応答信号の検出およびペアリング・通信確立処理において接続応答信号の検出を行う機能と、この応答信号・接続応答信号の検出を行う機能による接近操作の検出結果（携帯端末からのＮＦＣの応答信号が有り且つ正常であり、無線ＰＡＮ通信の接続応答要求が有り且つ正常であること）に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とさせ、無線ＰＡＮ通信接続状態において、魚群演出設定データ等の設定に関する所定のデータの送信が行われた場合少なくとも識別情報の変動表示中のリーチ停止までに行われる情報の出力態様の変更を受け付けることが可能なサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１におけるペアリング・通信確立処理において携帯端末との無線通信を開始する機能と、通信中処理（携帯端末データ受信時）を実行する機能（変更受付手段）と、正しい機種名を選択する操作（所定の操作）が行われたと判定されると、魚群発生頻度を変えるために携帯端末を通じて入力された入力データに基づき少なくとも識別情報の変動表示中に行われる情報の出力態様の変更を行うサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による通信中処理の一つとして行われる設定データ変更処理を実行する機能と、を備え、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による魚群演出態様設定処理に基づき表示制御装置４５を制御する機能は、「ふつう」から「とても多い」に設定変更された状態で、正しい機種名（例えば「海の物語」）を選択する操作がなされなかったと判定されたことを条件に、設定を予め定められた鳥群頻度１００％の設定（特定の設定）に変更し、鳥群頻度１００％の設定に基づいた態様で鳥群演出を表示することが可能である。
【５９１８】
これにより、遊技者による携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させる接近操作が検出され、この接近操作の検出結果に基づいて、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付ける無線ＰＡＮ通信接続状態とされるので、遊技者は携帯端末をＮＦＣ通信部Ｙ１に接近させるという簡単な操作で、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができ、この無線ＰＡＮ通信接続状態とされていれば、接近操作をさせなくても、遊技中に簡単に何度も、情報の出力態様の変更に関する変更情報を受け付けさせることができる。この無線ＰＡＮ通信接続状態においてカスタマイズ等の情報の出力態様の変更が受

け付けられた状態で、正しい機種名を選択する操作がなされなかった（例えば「海の物語」で遊技を行うにも関わらず「鳥の物語」のアイコンを選択した）と判定されたことを条件に、設定を予め定められた鳥群頻度１００％の設定に変更し、鳥群頻度１００％の設定に基づいた態様で情報を出力することが可能であるので、正しい機種名を選択する操作がなされなかったと判定された場合には単に設定の変更を受け付けないのではなく、設定を予め定められた鳥群頻度１００％の設定に変更し、鳥群頻度１００％の設定に基づいた態様で情報を出力することで、正しい操作ではない操作を活かした演出を楽しませつつ、正しい操作ではないことを好適に気付かせることができる。その結果、所定の操作と情報の出力態様の変更との関係に関して好適な遊技機を提供することができる。

【５９１９】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【５９２０】

本実施例の遊技機は（Ｙｅ２）に関し、所定の操作とは、遊技者が携帯端末のパチンコ機連動アプリケーションを正しい機種名・カスタマイズ等を選択する操作態様（所定の操作態様）で操作することである。

【５９２１】

本実施例（変形例１）に係る遊技機は（Ｙｅ３）に関し、無線ＰＡＮ通信が切断された状態で機種名・カスタマイズ等を選択する操作態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定される。

【５９２２】

本実施例の遊技機は（Ｙｅ４）に関し、誤った機種名・カスタマイズ等を選択する操作態様で操作された場合に、所定の操作がなされなかったと判定される。

【５９２３】

本実施例に係る遊技機は（Ｙｅ５）に関し、特定の設定に基づいた態様とは、正しい機種名を選択する操作がなされなかったと判定される前の情報の出力態様（魚群の表示）よりも、遊技者に情報を認識させ易い「海の物語」の演出において鳥群を表示する態様である。また、本実施例（変形例３）に係る遊技機は（Ｙｅ５）に関し、特定の設定に基づいた態様とは、正しい遊技者による操作がなされなかったと判定される前の情報の出力態様（魚群の表示）よりも、遊技者に情報を認識させ易い「タッチ無効です」を表示する態様である。

【５９２４】

本実施例（変形例２）に係る遊技機は（Ｙｅ６）に関し　特定の設定に基づいた態様で出力される情報とは、正しい機種名を選択する操作がなされなかったことを、遊技者に認識させ易い「この機種は海の物語だよ」や「海の物語を選択してね」という情報である。

【実施例５７】

【５９２５】

続いて、実施例５７に係るパチンコ機１０について説明する。実施例５７に係るパチンコ機１０は、遊技球が特定の態様で連続して所定の入球口、例えば本実施例では１種２種パチンコ機において特に有利に設定された特図２に係る入賞口に入球することを防止するように振り分ける連続球振分機構としての連球防止装置Ｚ４０を備えることが実施例１のパチンコ機１０と大きく異なる。

【５９２６】

図５２４を参照しながら実施例５７に係るパチンコ機１０の盤面について説明する。実施例５７に係るパチンコ機１０には、遊技盤３０の中央下方に特図１用始動入賞装置３３ａが設けられている点は実施例１と同じであるが、さらに遊技盤３０の右側領域３０ｂに特図１抽選、特図２抽選に関する各種役物が備えられている。すなわち、遊技盤３０の右側領域３０ｂには、上から順に、非電動役物である特図２用始動入賞装置３３ｂ、非電動役物である特図１用始動入賞装置３３ａ１、特図１の非電動役物を開放させる入球口か特図２の非電動役物を開放させる入球口かに遊技球を振り分ける回転体機構３３ｃが設けられている。この他、遊技盤３０の右側領域３０ｂには、回転体機構３３ｃが有する開閉部

材３３ｃ１の下側にＶ入賞装置３２Ｖとアタッカー３２とが設けられている。また、特図１用始動入賞装置３３ａ１における遊技球の入球口の下部にはスルーゲート３４が設けられている。なお、後述するように特図２用始動入賞装置３３ｂ，回転体機構３３ｃの前面側は、透過性樹脂製の（例えば透明な）カバーで覆われているので、それぞれの内部機構は実線で図視されている。なお、回転体機構３３ｃの前面は、有色透明なカバーであってもよいし、内部機構を少し見えにくくするために磨りガラス状の樹脂であってもよい。

【５９２７】

特図２用始動入賞装置３３ｂには、特図２用始動入賞装置３３ｂの入球口を開閉可能に設けられた可動式の非電動役物３３ｂ２が設けられている。非電動役物３３ｂ２は、ハネ状の役物であり、通常は閉状態となっているが、後述の回転体機構３３ｃが有する上部入球口に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みを原動力に回動して開状態となる。非電動役物３３ｂ２が開状態となると、遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂの入球口に遊技球が入球することが可能となる。入球口に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みにより非電動役物３３ｂ２は、閉状態となる。このように、特図２用始動入賞装置３３ｂは、非電動役物として構成されているため、通常１球ずつしか遊技球が入球できないように構成されている。後述するように特図２に係る抽選が特に有利に設定されているので、非電動役物３３ｂ２は開放され難く、特図２に係る入賞口に遊技球が次々と入球できないように構成されている。それゆえ、不正行為者は、磁石等を利用してぴったりと引っ付けた状態の２つの遊技球を、開状態となった入球口に連続して投入するような不正な行為によって、特図２に係る入賞口に特定態様で連続して入賞させようとすることがある。本実施例の連球防止装置Ｚ４０は、このような不正行為者が特定態様で連続して特図２に係る入賞口に入球させようとしても、連続して特図２に係る入賞口に入球できないように、不正な態様で連続して送り出された遊技球を好適に振り分ける送出態様振分機構としても機能している。

【５９２８】

すなわち、特図２用始動入賞装置３３ｂには、入球口から下方に伸びた遊技球通路Ｚ２２が設けられている。遊技球通路Ｚ２２は、その下流側が後述する連球防止装置Ｚ４０に連絡している。連球防止装置Ｚ４０は、この遊技球通路Ｚ２２の下流側を含めての総称である。連球防止装置Ｚ４０は、単一の遊技球が遊技球通路Ｚ２２を流下してきた場合、当該遊技球を連球防止装置Ｚ４０の右奥側に位置する特図２始動入賞口に遊技球を案内する入賞口通路２３に誘導する。一方、連球防止装置Ｚ４０は、２つの遊技球が特定態様で連続して遊技球通路Ｚ２２を流下してきた場合、当該遊技球の一方を連球防止装置Ｚ４０の右奥側に位置する特図２始動入賞口に遊技球を案内する入賞口通路２３に誘導し、もう一方の遊技球を連球防止装置Ｚ４０の左側に位置する排出通路Ｚ２５に誘導する。排出通路Ｚ２５は、特図２用始動入賞装置３３ｂから遊技球を盤面３０上に排出するために設けられている遊技球の通路である。ここで、この２つの遊技球は、不正行為によって投入されたものではあるが、１球目の遊技球は、入球口が正常に開状態となったことに起因して入球した遊技球とみなすことができるので、特図２始動入賞口への誘導を許容するが、２球目の遊技球は、本来入球できなかったはずのものであるので、特図２始動入賞口への誘導を許容しない。

【５９２９】

非電動役物３３ｂ２は、入球口への遊技球の入球を通常１球ずつに制限するものであるが、入球口の上流に配設される釘での転動態様，非電動役物３３ｂ２と入球口の大きさなどによって、入球口が閉状態になる直前に２球目の遊技球の入球を許してしまうことがある。このようなケースは、極めて稀であるので、ラッキーな入球として扱うことができる。すなわち、連球防止装置Ｚ４０は、２つの遊技球が特定態様とは異なる非特定態様で連続して遊技球通路を流下してきた場合、最初に入球した遊技球を連球防止装置Ｚ４０の右奥側に位置する特図２始動入賞口に案内する入賞口通路Ｚ２３に誘導し、次に入球した遊技球も連球防止装置Ｚ４０の右奥側に位置する特図２始動入賞口に案内する入賞口通路Ｚ２３に誘導する。なお、このようなラッキーな入球は、非電動役物３３ｂ２が閉状態にな

る直前に生じる稀な事象であるので、不正行為者にも狙われ難いものである。このように、連球防止装置Ｚ４０は、連続して流下してきた遊技球の流下方向を好適に振り分ける流下方向振分機構であれば、この他にも例えば２種パチンコ機においてＶゾーンに連続して入球しようとする遊技球の流下方向を振り分ける機構として用いることもできる。

【５９３０】

特図１用始動入賞装置３３ａ１には、特図１用始動入賞装置３３ａ１の入球口を開閉可能に設けられた可動式の非電動役物３３ａ２が設けられている。非電動役物３３ａ２は、ハネ状の役物であり、通常は閉状態となっているが、後述の回転体機構３３ｃが有する下部入球口に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みを原動力に回動して開状態となる。非電動役物３３ａ２が開状態となると、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ１の入球口に遊技球が入球することが可能となる。入球口に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みにより非電動役物３３ａ２は、閉状態となる。特図１用始動入賞装置３３ａ１にも、入球口から下方に伸びた遊技球通路が設けられている。遊技球通路は、特図１始動入賞口に連絡している。このように、特図１用始動入賞装置３３ａ１は、非電動役物として構成されているため、通常１球ずつしか遊技球が入球できないように構成されている。しかし、特図１に係る抽選は、遊技者にとって有利に設定されていないので、非電動役物３３ａ２は特図２に係る非電動役物３３ｂ２に比べて開放され易く、特図１に係る入賞口には遊技球が１球ずつではあるが入球し易く構成されている。

【５９３１】

回転体機構３３ｃには、回転体機構３３ｃの入球口を開閉可能に設けられた電動式の開閉部材３３ｃ１が設けられている。開閉部材３３ｃ１は、通常は閉状態となっているが、スルーゲート３４への遊技球通過に伴う普通図柄抽選において当選すると開状態となる。ただし、通常状態では、スルーゲート３４に遊技球が通過してから抽選結果が出るまで非常に長い時間（例えば１分程度もしくはそれより長い時間）が必要であるため、遊技者がスルーゲート３４への遊技通過から開閉部材３３ｃ１の動作までを一連の遊技として認識するのは難しい。後述する時短状態が発生すると、抽選に必要な時間が短縮され、スルーゲート３４に遊技球が通過すると、速やか普通図柄抽選が実行され、その結果によって開閉部材３３ｃ１が動作することになる。したがって、通常状態では特図１用始動入賞装置３３ａを狙って左側領域に遊技球を流下させ、時短状態ではまずスルーゲート３４への遊技球の通過を狙って右側領域３０ｂに遊技球を流下させる。普通図柄抽選は、遊技者にとって有利になるように当選し易く設定されているので、時短状態では開閉部材３３ｃ１は頻繁に開放し易くなっている。

【５９３２】

回転体機構３３ｃには、回転体機構３３ｃの入球口から下方に伸びた遊技球通路Ｚ１５が設けられている。遊技球通路Ｚ１５は、遊技球の受け入れ口を有する円形の回転体Ｚ１１まで連絡している。回転体Ｚ１１は、回転することにより遊技球の受け入れ口Ｚ１２の位置を変動させることができる。回転体Ｚ１１の回転様式は、時短状態の種別に応じて変化するがこの点は後述する。

【５９３３】

回転体機構３３ｃが有する回転体Ｚ１１の下方には、下部入球口Ｚ１４が設けられており、回転体Ｚ１１の回転中心の上側には、回転体Ｚ１１に隠れる位置に上部入球口Ｚ１３が設けられている。下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球すると、遊技球の重みによって、遊技盤３０裏面の図示省略する第１リンク機構が作動し、特図１用始動入賞装置３３ａ１の非電動役物３３ａ２が開放される。上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球すると、遊技球の重みによって、遊技盤３０裏面の図示省略する第２リンク機構が作動し、特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ｂ２が開放される。第１リンク機構・第２リンク機構は、従来から存在する遊技球が開放用入球口に入球した場合に、可変入球口の開閉部材を開放させるための機構と同じである。回転体機構３３ｃの入球口に入球した遊技球は、回転体の受け入れ口Ｚ１２に受け入れられると、上部入球口Ｚ１３に入球するが、回転体Ｚ１１の受け入れ口Ｚ１２に受け入れられないと、下部入球口Ｚ１４に入球する。

【５９３４】
回転体Ｚ１１の上流に設けられた遊技球通路Ｚ１５には、遊技球の通過を検出するカウントスイッチＺ１８が設けられている。
【５９３５】
Ｖ入賞装置３２Ｖには、特図２に係るＶ入賞に関するＶ入賞口と、Ｖ入賞口を塞ぐように設けられた出没自在のシャッター部材３２Ｖ１が設けられている。シャッター部材３２Ｖは、通常は閉状態であるが、特図２に係る抽選が当たりのときに開状態となる。この状態で遊技者がＶ入賞口に遊技球を入球させれば、大当たり状態が発生する。
【５９３６】
アタッカー３２には、遊技者が大当たり状態のときに狙う大入賞口と、大入賞口を塞ぐように設けられた出没自在のシャッター部材３２ａが設けられている。シャッター部材３２ａは、通常は閉状態であるが、大当たりに係るラウンド遊技の際に開状態となる。この状態で遊技者が大入賞口に遊技球を入球させれば、それに応じて賞球を得ることができる。
【５９３７】
図示を省略しているが、右側領域３０ｂには、アタッカー３２，Ｖ入賞装置３２Ｖの下流であってアウト口３６の上流に、一般入賞口３１を設けてもよい。これにより、特図２用始動入賞装置３３ｂから入球せずに排出された遊技球にも、一般入賞口３１への入賞の機会を与えることができる。特図２用始動入賞装置３３ｂにおいて入賞せずに盤面に排出される遊技球が多い場合には、効果的である。
【５９３８】
＜遊技の大まかな流れ＞
図５２５は、遊技の大まかな流れについて説明している。遊技は時短が付かない通常状態から始まり、この状態で、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し、時短付き大当たりとなると、大当たり遊技の後、時短状態が発生する。この時の時短状態を時短Ａと呼ぶ。時短Ａ状態は、特図に係る変動が１００回または１５０回になるまで継続して、遊技は通常状態に戻る。
【５９３９】
時短Ａ状態においては、通常状態に比べて回転体機構３３ｃに遊技球が入球し易くなる。しかし、時短Ａ状態においては、回転体機構３３ｃは、入球した遊技球が回転体Ｚ１１に到達したタイミングにおいて、当該遊技球が回転体Ｚ１１の受け入れ口Ｚ１２に受け入れられ難くなるように構成されている。受け入れ口Ｚ１２に受け入れられなかった遊技球は下部入球口Ｚ１４に入球する。この下部入球口Ｚ１４への入球を契機として、特図１用始動入賞装置３３ａ１の非電動役物３３ａ２が開放される。特図１用始動入賞装置３３ａ１に入球した遊技球は、遊技盤３０裏面に配設された特図１に係る入賞口（特図１始動口センサの開口）を通過する。特図１始動口センサは、特図１用始動入賞装置３３ａと共通である。特図１始動口センサでの遊技球の検出に基づき、第３図柄表示装置４２において特図１の変動表示が行われる。
【５９４０】
このように、時短Ａ状態においては、主として特図１の変動表示が実行される。特図１の変動表示中も回転体機構３３ｃに遊技球を入球させることが可能である。そのため、時短A状態が終了するまでに何度も回転体機構３３ｃに遊技球を入球させて、遊技球が回転体Ｚ１１の受け入れ口Ｚ１２に受け入れられて、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球するのを待つ。なお、回転体機構３３ｃの開閉部材３３ｃ１は、時短Ａ状態において頻繁に開放するので、時短Ａ状態においては、時短Ａ状態中の変動回数よりも多く、回転体機構３３ｃへの入球を生じさせる遊技が行われるが、時短Ａ状態中に上部入球口Ｚ１３に遊技球を入球させることは容易ではなく、１の時短Ａ状態において上部入球口Ｚ１３に遊技球を入球させることができずに時短Ａ状態が終了する場合もある。
【５９４１】
ただし、時短Ａ状態において特図１用始動入賞装置３３ａ１への入賞が発生し、特図１

の抽選に当選し、第３図柄表示装置４２において特図１の変動表示の結果が大当たり結果となると、大当たり遊技の後、時短Ａ状態が更新される。これにより、時短Ａ状態において上部入球口Ｚ１３に遊技球を入球させることができないまま遊技が進行しても、時短Ａ状態の終了までに再度、特図１大当たりが発生すれば、時短Ａ状態が更新されて、再び上部入球口Ｚ１３に遊技球を入球させるチャンスが到来する。

【５９４２】

時短Ａ状態において回転体機構３３ｃの上部入球口Ｚ１３に遊技球を入球させることができた場合、特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ｂ２が開放される。このとき、右打ちを継続して行っていれば特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が発生し、特図２の抽選に当選（小当たりに当選）すると、第３図柄表示装置４２において特図２の変動表示の結果が当たり結果となり、Ｖ入賞を経て時短付き大当たり状態となる場合は、大当たり遊技の後、時短状態が発生する。この時の時短状態を時短Ｂと呼ぶ。時短Ｂ状態の寿命は、特別図柄変動（主に特図２）に係る変動１回分である。時短Ｂ状態においては、時短Ａ状態よりもさらに回転体機構３３ｃに遊技球を入球させ易くなっている。また、回転体機構３３ｃに入球した遊技球が回転体の受け入れ口に受け入れられ易くなっている。つまり、時短Ｂ状態においては、特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ｂ２が開放され易くなっており、特図２用始動入賞口に遊技球が入賞し易くなっている。このときに行われる特図２に係る抽選の結果は、すべて当選（小当たり）になるように設定されている。しかも、特図２に係る抽選は、通常当たりよりも時短付き当たりが付与され易くなっており、時短はすべて時短Ｂであるので、ひとたび特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞した場合は、時短Ｂは何度も繰り返されるという非常に大きな利益が遊技者に付与されることになる。とはいえ、特図２に係る抽選において当たり結果となっても時短付きとならない場合もあるので、この場合は、その時点で時短Ｂが終了し、遊技は通常状態に戻ることになる。

【５９４３】

このように特図２用始動入賞口への入賞は、遊技者にとって非常に大きな利益をもたらすものであるので、時短Ａ状態においても容易に発生するものではない。ましてや、特図２用始動入賞口に連続して入賞することは、めったに発生するものではない。そのため、特図２用始動入賞口に連続して入賞させようとする不正行為が行われうるが、このような不正行為が行われても特図２用始動入賞口のある方向に連続して送り出されないようにしなければならない。特図２用始動入賞装置３３ｂに備えられた連球防止装置Ｚ４０は、このような不正行為による特定態様で連続して送り出された遊技球を効果的に阻止することができるものである。なお、連球防止装置Ｚ４０は、不正に連続する態様で到達した遊技球の送出方向を好適に振り分ける送出方向振分機構であれば、不正行為によって連続する態様だけでなく、ラッキーな態様で連続入球した遊技球も特図２入賞を認めないように振り分けるものであってもよい。

【５９４４】

＜各種テーブルについて＞

以降、以上のような遊技を実現するために参照される各種テーブルについて説明する。図５２６は、特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルを示している。特図１大当たり抽選用テーブルは、特図１に係る抽選が行われるときに参照されるテーブルであり、特図２大当たり抽選用テーブルは、特図２に係る抽選が行われるときに参照されるテーブルである。

【５９４５】

まず、図５２６（ａ）に係る特図１大当たり抽選用テーブルについて説明する。特図１用始動入賞装置３３ａ，３３ａ１の入賞口に遊技球が入球すると、大当たり乱数カウンタＣ１，大当たり図柄カウンタＣ２を用いた抽選が実行される。大当たり乱数カウンタＣ１の値が１５０または３００のとき、大当たりが確定し、それ以外の値のときは全てハズレとなる。大当たり図柄カウンタＣ２は、大当たりの種別を決定する数値であり、値が０～４４のとき第２記号に係る第２大当たりとなる。また、大当たり図柄カウンタＣ２の値が

４５～９９のとき第１記号に係る第１大当たりとなる。いずれの大当たりでも第３図柄の区別はなく、第１大当たりまたは第２大当たりに当選すると、表示画面４２ａにおいては、「１」「１」「１」，「２」「２」「２」，・・・「９」「９」「９」といった９種の当たり目のいずれかが表示される。

【５９４６】

第２大当たりと第１大当たりは当たり種別が互いに異なる。第２大当たりは、６ラウンド時短Ａ１付き大当たりのことであり、第１大当たりは、６ラウンド時短Ａ２付き大当たりのことである。時短Ａ１と時短Ａ２の違いは、時短状態の寿命の長さであり、時短Ａ１は、ラウンド遊技終了後に始まり、特別図柄変動（特図１または特図２に係る変動）１５０回で終了する。時短Ａ２は、ラウンド遊技終了後に始まり、特別図柄変動１００回で終了する。

【５９４７】

続いて、図５２６（ｂ）に係る特図２大当たり抽選用テーブルについて説明する。特図２用始動入賞装置３３ｂの入賞口に遊技球が入球すると、大当たり乱数カウンタＣ１の値がいずれの値であっても、抽選結果は当たり（小当たり）となる。本実施例の特図２に係る当たり時の種別は３種類あり、これら種別の選択は、大当たり図柄カウンタＣ２の抽選結果によってなされる。すなわち、大当たり図柄カウンタＣ２の値が０～４９のとき、当たり種別は、第３記号に係る第１小当たりとなり、Ｖ入賞を経て１２ラウンド時短Ｂ付き当たりとなる。一方、大当たり図柄カウンタＣ２の値が５０～６９のとき、当たり種別は、第４記号に係る第２小当たりとなり、Ｖ入賞を経て６ラウンド時短Ｂ付き当たりとなる。なお、時短Ｂの終期は、上述したように特別図柄変動（特図１または特図２に係る変動）１回で終了する。

【５９４８】

大当たり図柄カウンタＣ２の値が７０～９９のとき、当たり種別は、第５記号に係る第３小当たりとなり、Ｖ入賞を経て３ラウンド通常大当たり（時短が付かない大当たり）となる。この場合でも、特図２に係る保留があれば、時短Ｂ状態が続行することがある。いずれの小当たりでも第３図柄の区別はなく、第１小当たりまたは第２小当たりに当選すると、表示画面４２ａにおいては、「１」「１」「１」，「２」「２」「２」，・・・「９」「９」「９」といった９種の当たり目のいずれかが表示される。

【５９４９】

図５２７（ａ）は、スルーゲート３４を遊技球が通過すると実施される普通図柄抽選の際に参照される普通当たり抽選用テーブルを示している。スルーゲート３４を遊技球が通過して、普通当たり乱数用カウンタＣ４が０～２００となったときは、当たりとなり開閉部材３３ｃ１が閉状態から開状態となるが、普通当たり乱数用カウンタＣ４が２０１～２５０となったときは、ハズレとなり開閉部材３３ｃ１が閉状態のままとなる。

【５９５０】

図５２７（ｂ）は、時短状態を発生させるときに参照される普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）テーブルである。通常状態または大当たりラウンド遊技状態において遊技球がスルーゲート３４を通過したとすると、遊技球のスルーゲート３４通過に伴う普通図柄抽選に必要な時間は６０秒と長く、開閉部材３３ｃ１の開放時間は０．１秒と短い。したがって、通常状態または大当たりラウンド遊技状態において、開閉部材３３ｃ１を開状態とし、回転体機構３３ｃの入球口に遊技球を入球させることはかなり難しい。一方、時短Ａ１，Ａ２状態において遊技球がスルーゲート３４を通過したとすると、遊技球のスルーゲート３４通過に伴う普通図柄抽選に必要な時間は、３秒と短く、開閉部材３３ｃ１の開放時間は１秒と長い。したがって、時短Ａ１，Ａ２状態において、開閉部材３３ｃ１を開状態とし、回転体機構３３ｃの入球口に遊技球を入球させることは比較的容易である。そして、時短Ｂ状態において遊技球がスルーゲート３４を通過したとすると、遊技球のスルーゲート３４通過に伴う普通図柄抽選に必要な時間は、１秒とかなり短く、開閉部材３３ｃ１の開放時間は３秒とかなり長い。したがって、時短Ｂ状態において、開閉部材３３ｃ１を開状態とし、回転体機構３３ｃの入球口に遊技球を入球させることはか

なり容易である。

【５９５１】

時短Ａ１，時短Ａ２状態における開閉部材３３ａ１とカウントスイッチＺ１８の関係について説明する。時短Ａ１，Ａ２状態における開閉部材３３ａ１の開状態となっている時間は、上述の説明では１秒だったが、実際の開閉部材３３ａ１は、開状態となってから１秒となるのを待たず閉状態となるときがある。それは、開閉部材３３ａ１が開状態となってから２球の遊技球が遊技球通路Ｚ１５を通過したときである。このような構成は、時短Ｂ状態でも同様である。時短Ｂ状態における開閉部材３３ａ１の開状態となっている時間は、上述の説明では３秒だったが、実際の開閉部材３３ａ１は、開状態となってから３秒となるのを待たず閉状態となるときがある。それは、開閉部材３３ａ１が開状態となってから２球の遊技球が遊技球通路Ｚ１５を通過したときである。何球の遊技球が遊技球通路Ｚ１５を通過したかは、カウントスイッチＺ１８が遊技球の通過を検出することにより知ることができる。

【５９５２】

図５２８（ａ）は、特図１に係る抽選に伴う演出を行うときに参照される特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。このテーブルは、通常状態、時短Ａ１状態、時短Ａ２状態のときに特図１用始動入賞装置３３ａ，３３ａ１の入賞口に遊技球が入賞したときに参照される。大当たり乱数カウンタＣ１の値が１５０または３００のとき、抽選結果は大当たりとなる。この点は、上述の通りである。本実施例の特図１に係る大当たり時の変動パターンは、大当たり種別によって変化しないので、大当たり図柄カウンタＣ２の値がいずれの値であっても変動パターンは大当たり長変動（９０秒）となる。これにより、通常状態においては大当たり時の変動表示演出を長い時間をかけて盛り上げることができ、時短Ａ状態においては、長い変動時間を利用して回転体機構３３ｃの上部入球口Ｚ１３への入球を狙うことができる。また、本実施例の特図１に係る大当たり時の変動パターンは、変動種別によっても変化しないので、変動種別カウンタＣＳ１の値がいずれの値であっても変動パターンは大当たり長変動となるが、変動種別によって大当たり時の変動パターンを変化させても構わない。

【５９５３】

図５２８（ａ）のテーブルは、抽選の結果がハズレとなったときの変動パターンの種別についても規定している。上述したように大当たり乱数カウンタＣ１の値が１５０または３００以外のとき、抽選結果はハズレとなる。本実施例の特図１に係るハズレ時の変動パターンは、４種類あり、これら種別の選択は、変動種別カウンタＣＳ１の抽選結果によってなされる。すなわち、変動種別カウンタＣＳ１の値が０～３０のとき、変動パターンはリーチ外れ変動パターンＡ（３０秒）となり、変動種別カウンタＣＳ１の値が３１～１４０のとき、変動パターンはリーチ外れ変動パターンＢ（６０秒）となる。また、変動種別カウンタＣＳ１の値が１４１～１７８のとき、変動パターンはリーチ外れ変動パターンＣ（９０秒）となり、変動種別カウンタＣＳ１の値が１７９～１９８のとき、変動パターンは完全ハズレ変動となる。変動パターンと変動時間は、長変動の変動パターンがもっと多く選択されるものでもよい。このように、時短Ａ状態においては、リーチ外れの場合の変動時間に長変動が設けられているので、長い変動時間を利用して回転体機構３３ｃの上部入球口への入球を何度も狙うことができる。

【５９５４】

一方、図５２８（ｂ）は、特図２に係る抽選に伴う演出を行うときに参照される特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。このテーブルは、時短Ｂ状態のときに特図２用始動入賞装置３３ｂの入賞口に遊技球が入賞したときに参照される。大当たり乱数カウンタＣ１の値がいずれの値であっても、抽選結果は、Ｖ入賞を経て大当たりとなる。この点は、上述の通りである。本実施例の特図２における大当たり時の変動パターンは、大当たり種別によって変化しないので、大当たり図柄カウンタＣ２の値がいずれの値であっても変動パターンは大当たり短変動となる。また、本実施例の特図２における大当たり時の変動パターンは、変動種別によっても変化しないので、変動種別カウンタＣＳ１の値

がいずれの値であっても変動パターンは大当たり短変動となる。
【５９５５】
続いて、本例のパチンコ機１０が有する各種機構について説明する。
【５９５６】
＜非電開放用の回転体について＞
図５２４を参照すれば分かるように、回転体機構３３ｃは、回転体機構３３ｃの前面を構成する透過性樹脂で形成された回転体カバーＺ１０の背後において、流下してきた遊技球を受け入れる受け入れ口を有する回転体Ｚ１１を備えている。回転体Ｚ１１が回転すると、それに連れて受け入れ口も回転する構成となっている。回転体Ｚ１１の可動パターンは、時短Ａのときと時短Ｂのときとで異なっているのでこの点について説明する。
【５９５７】
＜回転体の可動パターン（様式Ａ）＞
図５２９（ａ）は、時短Ａ１状態、または時短Ａ２状態のときの回転体Ｚ１１の可動パターンを表にしたものである。時短Ａ状態における回転体Ｚ１１の回転様式を様式Ａとよぶ。時短状態が開始すると、回転体Ｚ１１は反時計回りに回転し、それに連れて、受け入れ口も反時計回りに回転する。したがって、時短Ａ状態の場合、受け入れ口が遊技球を受け入れるには、遊技球が回転体Ｚ１１に到達する際に受け入れ口が右端まで移動し、受け入れ口が回転体機構３３ｃの遊技球通路Ｚ１５に連通している必要がある。受け入れ口Ｚ１２に保持されなかった遊技球は、遊技球通路Ｚ１５の出口から落下し、下部入球口Ｚ１４に至る。すなわち、回転体Ｚ１１と回転体カバーＺ１０との間には、遊技球が通過できる程度の隙間が設けられているので、このときの遊技球は、当該隙間を通過して下部入球口Ｚ１４に至る。一方、受け入れ口Ｚ１２は、回転体カバーＺ１０側に伸びるＵ形状の壁部で構成されており、受け入れ口Ｚ１２に保持された遊技球が壁部をすり抜けて落下することがない。この場合の遊技球は、反時計回りに回転する受け入れ口Ｚ１２に保持された状態で回転し、上部入球口Ｚ１３に至る。
【５９５８】
従って、時短Ａ状態の場合、回転体機構３３ｃの遊技球通路を通過してきた遊技球のほとんどは、下部入球口Ｚ１４に至る。具体的には、回転体機構３３ｃの遊技球通路Ｚ１５を通過してきた遊技球の３５０球に３４９球は下部入球口Ｚ１４に入球する。一方、回転体機構３３ｃの遊技球通路Ｚ１５を通過してきた遊技球の３５０球に１球は上部入球口Ｚ１３に入球する（図５２９（ａ）参照）。
【５９５９】
＜回転体の可動パターン（様式Ｂ）＞
図５２９（ｂ）は、時短Ｂ状態のときの回転体Ｚ１１の可動パターンを表にしたものである。時短Ｂ状態における回転体Ｚ１１の回転様式を様式Ｂとよぶ。時短状態が開始すると、回転体Ｚ１１は反時計回りに回転し、受け入れ口が右端まで移動した時点で停止する。従って、時短Ｂ状態の場合、受け入れ口が回転体機構３３ｃの遊技球通路に連通した状態で停止する。この状態が１０秒続いて、回転体Ｚ１１は、再び反時計回りに回転を始める。
【５９６０】
この１０秒間の間に遊技球が受け入れ口に保持されると、当該遊技球は、反時計回りに回転する受け入れ口に保持された状態で回転し、上部入球口Ｚ１３に至る。従って、時短Ｂ状態の場合、回転体機構３３ｃの遊技球通路Ｚ１５を通過してきた遊技球は、上部入球口Ｚ１３に入球する（図５２９（ａ）参照）。
【５９６１】
図５３０は、時短Ａ状態における回転体Ｚ１１および受け入れ口Ｚ１２の動作を説明している。図５３０（ａ）は、時短Ａ状態が開始されたときの回転体Ｚ１１の様子を表している。すなわち、回転体機構３３ｃは、受け入れ口Ｚ１２が遊技球通路Ｚ１５出口とは反対の方向（９時の方向）を向いている状態を回転体Ｚ１１の初期位置としている。回転体Ｚ１１は、この初期位置から時短Ａ状態の開始と同時に、背後に設けられた駆動機構によ

って回転駆動される。図５３０（ｂ）は、その後、遊技球が遊技球通路Ｚ１５を通じて、回転体Ｚ１１まで進んだときの様子を表している。大当たりラウンド遊技の終了後から時短Ａ状態の開始に掛けて遊技者が右打ちを継続している場合、時短Ａ状態の開始と同時に回転体機構３３ｃに遊技球が入球することも考えられる。しかし、このときの遊技球は、受け入れ口Ｚ１２に受け入れられることなく、下部入球口Ｚ１４に入球する。図５３０（ｃ）は、受け入れ口Ｚ１２と遊技球通路Ｚ１５とが連通した状態を示している。この状態は速やかに終了し、図５３０（ｄ）に示す様に受け入れ口Ｚ１２は上方に移動する。このときに遊技球通路Ｚ１５を通過した遊技球が回転体Ｚ１１まで進んだとしても、図５３０（ｂ）のときと同様に、遊技球は受け入れ口Ｚ１２に受け入れられることなく、下部入球口Ｚ１４に入球する。図５３０（ｅ）は、回転体Ｚ１１の受け入れ口Ｚ１２が初期位置まで移動したときの様子を説明している。その後、回転体Ｚ１１は、時短Ａ状態中は反時計回りの回転を続け、時短Ａ状態の終了に合わせて初期位置に戻る。このように、時短Ａ状態においては受け入れ口Ｚ１２に遊技球を受け入れさせて上部入球口Ｚ１３に入球させることは容易でない。

【５９６２】

図５３１は、時短Ｂ状態における回転体Ｚ１１および受け入れ口Ｚ１２の動作を説明している。図５３１（ａ）は、時短Ｂ状態が開始されたときの回転体Ｚ１１の様子を表している。すなわち、回転体Ｚ１１は、時短Ａ状態と同じ初期位置から駆動を開始される。図５３１（ｂ）は、その後、遊技球が受け入れ口Ｚ１２が遊技球通路Ｚ１５の出口と対向する位置まで移動したときの様子を表している。時短Ｂの場合、この状態で回転体Ｚ１１が１０秒間停止するので、大当たりラウンド遊技の終了後から時短Ｂ状態の開始に掛けて遊技者が右打ちを継続している場合も、時短Ｂ状態の開始から右打ちを開始した場合も、この間に遊技球通路Ｚ１５を通過した遊技球が回転体Ｚ１１まで進むと、遊技球は容易に受け入れ口１２に保持される（図５３１（ｃ）参照）。その後、遊技球は反時計回りに回転する受け入れ口に保持された状態で回転し、上部入球口Ｚ１３に入球する（図５３１（ｄ）参照）。図５３１（ｅ）は、回転体Ｚ１１の受け入れ口Ｚ１２が初期位置まで移動したときの様子を説明している。その後は、回転体Ｚ１１は、反時計回りの回転を続け、時短Ｂ状態の終了に合わせて初期位置に戻る。このように、時短Ｂ状態においては開始時においては受け入れ口Ｚ１２に遊技球を受け入れさせて上部入球口Ｚ１３に入球させることは容易となっている。つまり、時短Ｂ状態において最低１球は上部入球口Ｚ１３に遊技球を入球させることができる構成となっている。なお、その後は、時短Ｂ状態においても上部入球口Ｚ１３に遊技球を入球させることは容易でない。

【５９６３】

＜連球防止機構について＞

図５３２，図５３３を参照して連球防止装置Ｚ４０について説明する。連球防止機構は、特図２用始動入賞装置３３ｂに備えられた構成であって、磁石によって２つの遊技球を遊技盤３０上の所定位置に停留させて、特図２に係る入賞口に遊技球を２連続で入球させる、といった不正行為に対抗して設けられている構成である。図５３２（ａ）は、特図２用始動入賞装置３３ｂの外観を示した図であり、図５３２（ｂ）は、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部構造の説明図となっている。図５３３は、回転案内部材Ｚ４１と、その付近の部材を説明する斜視図である。すなわち、特図２用始動入賞装置３３ｂに示す透過性樹脂製のカバーＺ２１を取り外すと、図５３２（ｂ）のような各種機構が現れる。カバーＺ２１は、アクリルパネルのような無色透明の樹脂であってもよいし、有色透明な樹脂であってもよい。いずれであっても、カバーＺ２１は、背後が視認可能となっていることで、遊技者に、内部での遊技球の振り分けの様子を見せることができる。

【５９６４】

以降、図５３２（ｂ）を参照して特図２用始動入賞装置３３ｂの各構成について説明する。ハネ状の非電動役物３３ｂ２は、中心軸を中心に上端が左側に向かうように回動することができる。このような回動は、上部入球口Ｚ１３に入球した遊技球の重みを非電動役物３３ｂ２に関連したリンク機構が受けることによって実行される。このようにして開状

態となった非電動役物３３ｂ２は、中心軸の下部にあるハネが遊技球により押し下げられることにより閉状態となる。したがって、特図２用始動入賞装置３３ｂに１つの遊技球が入球すると、その遊技球の重みにより非電動役物３３ｂ２は、閉状態となる。したがって、通常ならば、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球するのに伴って、ただ１つの遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球できる。

【５９６５】

特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した遊技球は、遊技球通路Ｚ２２を流下する。この遊技球通路Ｚ２２は、図５３２（ｂ）に示す断面図においては、通路の右側に形成された右側壁と通路の左側に形成された左側壁によって形作られている。遊技球通路Ｚ２２は、遊技球通路Ｚ２２の右側下流方向に位置し、特図２用始動入賞装置３３ｂの入賞口に連続した入賞口通路Ｚ２３と、遊技球通路の左側下流方向に位置し、特図２用始動入賞装置３３ｂから遊技球を外部に排出する排出通路Ｚ２５に分岐する。この分岐の基準となるのが右側壁に設けられた分岐点Ｚ３０である。分岐点Ｚ３０は、１球の遊技球が通過できる空間を隔てて後述の回転案内部材Ｚ４１を囲むように設けられた弧状壁Ｚ２４と、上下方向に伸びる右側壁とが結合して構成される角部にある。

【５９６６】

回転案内部材Ｚ４１は、分岐点Ｚ３０の下部に位置し、遊技球通路Ｚ２２を流下してきた遊技球を入賞口通路Ｚ２３または排出通路Ｚ２５に案内する。回転案内部材Ｚ４１は、遊技球通路Ｚ２２の中心軸ｚを基準として入賞口通路Ｚ２３側に設けられている。

【５９６７】

回転案内部材Ｚ４１の構造についてより詳細に説明する。回転案内部材Ｚ４１は、図５３３に示すように遊技球の直径と同じ程度の厚みを持った略円筒部材であり、その外周面の一部が遊技球通路Ｚ２３を流下した球技球１球を受け入れる程度に凹んでいる。すなわち、回転案内部材Ｚ４１は、この略円筒部材の外周面の一部として、回転案内部材Ｚ４１の回転中心を中心とする円に沿った円弧状壁部Ｚ４５を有している。円弧状壁部Ｚ４５に接触した遊技球は後述のように排出通路Ｚ２５に案内される。排出通路Ｚ２５は、排出口Ｚ２６に連絡している。

【５９６８】

回転案内部材Ｚ４１は、この略円筒部材の外周面として円弧状壁部Ｚ４５以外にも、この円弧状壁部Ｚ４５に連なる凹部として、遊技球が接する特定接触部位Ｚ４２を有している。特定接触部位Ｚ４２は、遊技球を右側から保持する右側壁部Ｚ４４と、遊技球を左側から保持する左側壁部Ｚ４３で構成され、右側壁部Ｚ４４と左側壁部Ｚ４３とが遊技球１球を収容できる間隔を隔てＶ字状に配設されている。特定接触部位Ｚ４２に接触した遊技球は後述のように入賞口通路Ｚ２３に案内される。左側壁部Ｚ４３は、円弧状壁部Ｚ４５との境界を構成している。入賞口通路Ｚ２３は、奥側に伸びた入賞口上部通路Ｚ２８に連絡している。なお、特図２に係る入賞口は、入賞口上部通路Ｚ２８の最奥に設けられた特図２入賞口センサの開口である。奥側に向かうにつれ先細りのスロープＺ２９は、入賞口通路Ｚ２３の底部に設けられ、入賞口通路Ｚ２３を通過してきた遊技球を奥側の入賞口上部通路Ｚ２８に誘導するための傾斜面を有している。

【５９６９】

右側壁部Ｚ４４，左側壁部Ｚ４３は、互いに平面の壁となっており、回転案内部材Ｚ４１を回転軸方向から見たとき、互いの壁部は１点で交わっているように見える。この交点は、回転案内部材Ｚ４１の回転中心と一致していない。すなわち、回転案内部材Ｚ４１を回転軸方向から見たとき、左側壁部Ｚ４３を規定する直線は、回転案内部材Ｚ４１の回転中心を通過せず、直線が回転中心からずれている分だけ、左側壁部Ｚ４３が肉厚となっている。一方、回転案内部材Ｚ４１を回転軸方向から見たとき、右側壁部Ｚ４４を規定する直線は、回転案内部材Ｚ４１の回転中心を通過する。

【５９７０】

右側壁部Ｚ４４は、円弧状壁部Ｚ４５を規定する円から突き出して延伸している。この延伸部は、回転案内部材Ｚ４１の回転中心から離れる方向に伸びた突起となっている。

【５９７１】
回転案内部材Ｚ４１の下部には、回転案内部材Ｚ４１を回転案内部材Ｚ４１の回転軸方向に延伸して貫通した貫通孔Ｚ４６が設けられている。貫通孔Ｚ４６には、スチールなどの金属部材で構成される円柱形のウェイトが埋設される。当該ウェイトにより、回転案内部材Ｚ４１は、特定接触部位Ｚ４２が遊技球通路Ｚ２２と対向する初期姿勢を維持しようとする。なお、貫通孔Ｚ４６にウェイトを埋設する替わりに、回転案内部材Ｚ４１に肉厚部分を設けることで、回転案内部材Ｚ４１自身のバランスに影響を与え、初期姿勢に戻るようにしてもよい。
【５９７２】
貫通孔Ｚ４６の右側には、回転案内部材Ｚ４１の左回転を規制するストッパＺ４７が設けられている。ストッパＺ４７は、回転案内部材Ｚ４１の周縁部に位置する一部分が回転軸方向に伸びた回転軸方向から見て細長状の突起で構成される。このストッパＺ４７により、初期姿勢の回転案内部材Ｚ４１は、特定接触部位Ｚ４２に遊技球が接触しても、左回転せずに、右回転をする。
【５９７３】
続いて、回転案内部材Ｚ４１の周辺に位置する部材について説明する。特図２用始動入賞装置３３ｂは、回転案内部材Ｚ４１の回転軸を保持する軸受けを有している。軸受けは、回転案内部材Ｚ４１の回転中心から遠ざかる方向に伸びた連結部Ｚ２７を通じて特図２用始動入賞装置３３ｂ本体に連続している。連結部Ｚ２７におけるストッパＺ４７に対向する面は、ストッパＺ４７の当たり面となっており、ストッパＺ４７は、連結部Ｚ２７の当たり面に当たることで回転案内部材Ｚ４１の左回転を規制する。
【５９７４】
排出通路Ｚ２５の構成について説明する。排出通路Ｚ２５は、１球の遊技球が通過できる空間を隔てて回転案内部材Ｚ４１を囲むように設けられた弧状壁Ｚ３１と、弧状壁Ｚ３１に連接する直線状壁Ｚ３２で構成されている。
【５９７５】
＜連球防止機構の動作：遊技球通路に１球の遊技球が流下した場合＞
以降、連球防止機構の動作について説明する。図５３４は、回転案内部材Ｚ４１の上流にある遊技球通路Ｚ２２から１球の遊技球が流下してきた場合について説明している。この点、図５３４（ａ）においては、遊技球が遊技球通路Ｚ２２に位置している状態について説明している。
【５９７６】
図５３４（ｂ）は、遊技球が回転案内部材Ｚ４１まで到達したときの様子を示している。遊技球は、初期姿勢の回転案内部材Ｚ４１の左側壁部Ｚ４３に当接する。左側壁部Ｚ４３は、回転案内部材Ｚ４１が初期姿勢のとき、左側から右側へ向けて下降する傾斜面となっているので、左側壁部Ｚ４３に当接した遊技球は、右方向に案内される。そして、図５３４（ｃ）に示す様に、遊技球は、右側壁部Ｚ４４に当接する。このときの遊技球は、左側壁部Ｚ４３および右側壁部４４のいずれにも当接している。
【５９７７】
図５３４（ｃ）の状態における遊技球の重心は、回転案内部材Ｚ４１の回転中心よりも右側に位置しているので、回転案内部材Ｚ４１は、遊技球の重みにより右回転しようとする。貫通孔Ｚ４６に埋設されたウェイトは、この回転を妨げない程度の重さとなっているので、回転案内部材Ｚ４１は実際に右回転して、遊技球を右側に案内する。
【５９７８】
図５３４（ｄ）は、回転案内部材Ｚ４１の右側壁部４４が入賞口通路Ｚ２３の底部に設けられた当たり面に当接して停止したときの様子を示している。このときの回転案内部材Ｚ４１の姿勢を右回転停止姿勢とよぶことにする。このとき、突起となっている右側壁部Ｚ４４の延伸部は、入賞口通路Ｚ２３の底部に設けられた当たり面の下流側を立ち上げて形成された当該延伸部を収納する収納部に収まり、右側壁部Ｚ４４は、左側から右側へ向けて下降する傾斜面となる。この状態で遊技球が流下可能な入賞口通路Ｚ２３となる。し

たがって、左側壁部Ｚ４３から離れ、右側壁部Ｚ４４に当接している遊技球は、入賞口通路Ｚ２３，入賞口上部通路Ｚ２８に案内される。

【５９７９】

右回転停止姿勢における右側壁部Ｚ４４の延伸部は、当該延伸部よりも大きな収納部に収まっている。したがって、右側壁部Ｚ４４と入賞口通路Ｚ２３の収納部を形成する壁との間には、隙間が生じる。この隙間は、遊技球が挟まって停止することがないように十分に小さなものとなっている。

【５９８０】

図５３４（ｅ）は、入賞口通路Ｚ２３に設けられたスロープＺ２９に遊技球が乗り上げた状態を示している。このときの回転案内部材Ｚ４１は、遊技球の重みから解放され、ウェイトの重みにより、図５３４（ａ）に示されているような初期姿勢に戻ろうとし、左回転を開始する。

【５９８１】

図５３４（ｆ）は、遊技球がスロープＺ２９を伝って入賞口上部通路Ｚ２８まで誘導された状態を示している。当該図では、遊技球の下部が既に入賞口に落ち込んでおり、回転案内部材Ｚ４１は初期姿勢に戻っている。このようにして、回転案内部材Ｚ４１は、遊技球を入賞口側に案内する。

【５９８２】

＜連球防止機構の動作：不正行為により遊技球通路に２球の遊技球が極めて近い間隔で連続して流下した場合＞

図５３５は、回転案内部材Ｚ４１の上流にある遊技球通路Ｚ２２から上述した不正行為によって２球の遊技球が極めて近い間隔で連続的に流下してきた場合について説明している。この点、図５３５（ａ）においては、不正に２球の遊技球が遊技球通路に位置している状態について説明している。

【５９８３】

この場合も、図５３４の場合と同様に、先行する遊技球がまず回転案内部材Ｚ４１の左側壁部Ｚ４３に当接し、右側へと案内される（図５３５（ｂ）参照）。左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４で構成される特定接触部位Ｚ４２は、図５３５（ｃ）に示すように１球の遊技球しか許容できない。後続の遊技球は、遊技球通路Ｚ２２内の出口近くに存する。この状態で回転案内部材Ｚ４１が先行する遊技球の重みにより右回転すると、先行する遊技球は、回転案内部材Ｚ４１により、入賞口通路Ｚ２３へと案内される。先行する遊技球が前進したのに伴い、後続の遊技球が遊技球通路Ｚ２２の出口を通じて回転案内部材Ｚ４１に到達する（図５３５（ｄ）参照）。しかし、このときの回転案内部材Ｚ４１は、右回転停止姿勢となっているので、円弧状壁部Ｚ４５の端部すなわち左側壁部Ｚ４３の先端を分岐点Ｚ３０に近付けている。そのため、後続の遊技球は回転案内部材Ｚ４１の円弧状壁部Ｚ４５に当接する。回転案内部材Ｚ４１が右回転停止姿勢をとっているタイミングである円弧状壁部Ｚ４５の端部すなわち左側壁部Ｚ４３の先端が分岐点Ｚ３０に近付いた状態で、分岐点Ｚ３０から円弧状壁部Ｚ４５の先端すなわち左側壁部Ｚ４３の先端までの距離（図５３５（ｄ）にて実線の両矢印に示す距離）は、最短で遊技球の幅よりも小さいので、遊技球は、分岐点Ｚ３０から右側には通過できない。一方、排出口Ｚ２６側の弧状壁Ｚ２４から回転案内部材Ｚ４１が右回転停止姿勢となっているときの円弧状壁部Ｚ４５までの距離（図５３５（ｄ）にて破線の両矢印に示す距離）は、最短で遊技球の幅よりも十分に大きいので、遊技球は、回転案内部材Ｚ４１の円弧状壁部Ｚ４５により排出通路Ｚ２５，排出口Ｚ２６側に案内される（図５３５（ｅ）参照）。

【５９８４】

先行する遊技球が回転案内部材Ｚ４１から離れると、回転案内部材Ｚ４１は、先行の遊技球の重みから解放されるので、図５３４を用いて説明した通り、左回転して初期姿勢に戻る（図５３５（ｅ），図５３５（ｆ）参照）。なお、この左回転の途中のタイミングであっても、分岐点Ｚ３０から円弧状壁部Ｚ４５の先端すなわち左側壁部Ｚ４３の先端までの距離（図５３５（ｄ）にて実線の両矢印に示す距離）が、遊技球の幅よりも小さい範囲

であるときは、上述した円弧状壁部Ｚ４５の端部すなわち左側壁部Ｚ４３の先端が分岐点Ｚ３０に近付いた状態であるので、遊技球は、分岐点Ｚ３０から右側には通過できない。

【５９８５】

このようにして、回転案内部材Ｚ４１は、上述した不正行為によって２球の遊技球が極めて近い間隔で連続して遊技球通路に入球した場合、先行する遊技球を入賞口側に案内し、後続の遊技球を排出口側に案内するので、１球の入球に極めて価値の高い特図２用始動入賞口装置３３ｂに連続して遊技球が入球することを阻止することができる。

【５９８６】

＜連球防止機構の動作：イレギュラーで遊技球通路に２球の遊技球が連続して流下した場合：その１＞

図５３６も図５３５と同様に遊技球通路に２球の遊技球が連続して流下した場合における連球防止機構の動作を示しているが、ここでは不正行為ではなく正当なイレギュラーである。図５３６は、先行する遊技球と後続の遊技球との間隔が図５３５のときよりも広い場合を説明している。図５３６（ａ）～図５３６（ｄ）は、上述の図５３４（ａ）～図５３４（ｄ）の動作と同様である。すなわち、先行の遊技球が回転案内部材Ｚ４１の特定接触部位Ｚ４２に収まると、回転案内部材Ｚ４１が右回転し、それに伴い先行する遊技球は入賞口通路Ｚ２３へと案内される。

【５９８７】

先行する遊技球が回転案内部材Ｚ４１から離れると、回転案内部材Ｚ４１は、先行の遊技球の重みから解放されるので、図５３４を用いて説明した通り、右回転停止姿勢から左回転して初期姿勢に戻ろうとする。図５３６（ｅ）は、回転案内部材Ｚ４１が左回転をしている最中に後続の遊技球が回転案内部材Ｚ４１に当接した場合を説明している。図５３６（ｅ）においては、後続の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１の円弧状壁部Ｚ４５に当接するので、図５３５を用いた説明と同様に排出通路Ｚ２５，排出口Ｚ２６側に案内される（図５３６（ｆ），図５３６（ｈ）参照）。

【５９８８】

＜連球防止機構の動作：イレギュラーで遊技球通路に２球の遊技球が連続して流下した場合：その２＞

図５３７も図５３５，図５３６と同様にイレギュラーで遊技球通路に２球の遊技球が連続して流下した場合における連球防止機構の動作を示している。図５３７は、先行する遊技球と後続の遊技球との間隔が図５３６のときよりも広い場合を説明している。図５３７（ａ）～図５３７（ｅ）は、上述の図５３４（ａ）～図５３４（ｅ）の動作と同様であるが、先行する遊技球と後続の遊技球との間隔が広いので、後続する遊技球は図５３７（ｄ）ではなく図５３７（ｅ）に示すタイミングで図面上に現れる点が異なる。すなわち、先行の遊技球が回転案内部材Ｚ４１の特定接触部位Ｚ４２に収まると、回転案内部材Ｚ４１が右回転し、それに伴い先行する遊技球は入賞口通路Ｚ２３へと案内される。

【５９８９】

先行する遊技球が回転案内部材Ｚ４１から離れると、回転案内部材Ｚ４１は、先行の遊技球の重みから解放されるので、図５３４を用いて説明した通り、右回転停止姿勢から左回転して初期姿勢に戻ろうとする。図５３７（ｆ）は、回転案内部材Ｚ４１が左回転をしている最中に後続の遊技球が回転案内部材Ｚ４１に当接した場合を説明している。図５３７（ｆ）においては、後続の遊技球は、円弧状壁部Ｚ４５ではなく、回転案内部材Ｚ４１の左側壁部Ｚ４３に当接するので、図５３４を用いた説明と同様に入賞口通路Ｚ２３側に案内される（図５３７（ｇ），図５３７（ｈ）参照）。

【５９９０】

このようにして、回転案内部材Ｚ４１は、上述した不正行為ではないイレギュラーで２球の遊技球が連続して遊技球通路に入球した場合に、わずかなタイミングの相違によって、後続する遊技球が入賞口通路Ｚ２３側に案内される場合と、後続する遊技球が排出通路Ｚ２６側に案内される場合とがあるので、このようなイレギュラーな入球にも楽しみを見出すことができる。本実施例ではイレギュラーな入球を特図２の保留として扱っているの

で、イレギュラーな入球は遊技者の利益にも繋がる。
【５９９１】
なお、イレギュラーな入球を特図２の保留と認めない構成とするならば、入賞口通路Ｚ２３の途中にセンサを設け、先行する遊技球の通過を検出した場合は、入賞口上部通路Ｚ２８に遊技球を案内し、その後、後続する遊技球がきた場合は、異なる排出通路に遊技球を案内するように切り換える駆動式の開閉弁を備えてもよい。
【５９９２】
＜遊技の流れ＞
このようなテーブルおよび機構を有する本実施例のパチンコ機１０によりどのような遊技が実現されるかについて図５２５を参照して説明する。遊技は時短が付かない通常状態から始まり、この時点では遊技者は、左打ちを行って特図１用始動入賞装置３３ａの入賞口に遊技球を入賞させるヘソ入賞を狙う。ヘソ入賞が成立すると、特図１に係る抽選が実行される。当該抽選に当選すると、抽選結果は、時短Ａ１付き大当たり、または時短Ａ２付き大当たりのいずれかとなる。大当たりに伴うラウンド遊技が終了すると、遊技状態は、通常状態から時短Ａ１，または時短Ａ２状態に移行する。この状態の移行に伴い、回転体Ｚ１１の回転が開始される。この回転体Ｚ１１の回転様式は、様式Ａである。
【５９９３】
遊技状態が時短Ａ状態となると、遊技球のスルーゲート３４通過に伴う普通図柄抽選に要する時間が短縮される。したがって、遊技者は、この時点から遊技球をスルーゲート３４に通過させるべく、右打ちを行うことになる。スルーゲート３４に遊技球が通過すると、普通図柄抽選が実行される。この抽選で当たりとなると、回転体機構３３ｃの遊技球通路Ｚ１５の入口に配置されている開閉部材３３ｃ１が閉状態から開状態となる。
【５９９４】
＜遊技球が回転体機構の下部入球口に入球した場合＞
時短Ａ１状態において回転体機構３３ｃに遊技球が入球すると、ほとんどの場合、当該遊技球は回転体機構３３ｃの下部入球口Ｚ１４に入球する。下部入球口Ｚ１４と特図１用始動入賞装置３３ａ１の非電動役物３３ａ２は、機械的にリンクされており、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球すると閉状態となっていた非電動役物３３ａ２が開状態となる。ハネ状の非電動役物３３ａ２は、上述した非電動役物３３ｂ２と同様に中心軸を中心に上端が左側に向かうように回動することができる。開状態となった非電動役物３３ａ２は、中心軸の下部にあるハネが遊技球により押し下げられることにより閉状態となる。したがって、特図１用始動入賞装置３３ａ１に１つの遊技球が入球すると、その遊技球の重みにより非電動役物３３ａ２は、閉状態となる。したがって、通常ならば、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球するのに伴って、ただ１つの遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ１に入球できる。
【５９９５】
特図１用始動入賞装置３３ａ１の入賞口に遊技球が入賞すると、特図１に係る抽選が実行される。当該抽選に当選すると、抽選結果は、時短Ａ１付き大当たり、または時短Ａ２付き大当たりのいずれかとなる。大当たりに伴うラウンド遊技（アタッカー３２を狙う遊技）が終了すると、遊技状態は、新規に時短Ａ１，または時短Ａ２状態が開始される。この動作に伴い、回転体Ｚ１１の回転が開始される。このときの回転体Ｚ１１の回転様式は、上述した様式Ａであり、遊技球は、特図２に係る上部入球１３よりも特図１に係る下部入球口Ｚ１４に入りやすい。遊技球が下部入球口Ｚ１４に入ると、特図１の抽選を経て時短Ａが発生することがあると言える。
【５９９６】
このようにして、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球すると、遊技者は、特図１用始動入賞装置３３ａ１に遊技球を次々と入賞させることにより、時短Ａ状態に係る遊技を続けて行うことができる。ただし、特図１用始動入賞装置３３ａ１に遊技球が入球したとしても、抽選に落選することもあるので、（当選確率は１／３００）、時短Ａ状態が継続している間に特図１大当たりに当選しなければ、遊技状態は時短Ａ状態から通常状態

に転落してしまう。より具体的には、時短Ａ１状態の寿命は特別図柄（特図１または特図２）変動１５０回で尽きるので、時短Ａ状態の遊技を継続するには、遊技者はそうなる前に特図１に係る大当たりを引かなければならない。一方、時短Ａ２状態の寿命は特別図柄（特図１または特図２）変動１００回で尽きるので、時短Ａ状態の遊技を継続するには、そうなる前に特図１に係る大当たりを引かなければならない。遊技状態が時短Ａ状態から通常状態に戻ると、遊技は、特図１用始動入賞装置３３ａへの入賞（ヘソ入賞）を狙う左打ち遊技に戻る。

【５９９７】

＜遊技球が回転体機構の上部入球口に入球した場合＞

時短Ａ１，時短Ａ２状態においてもまれに遊技球が当該上部入球口Ｚ１３に入球することもある。上部入球口Ｚ１３と特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ｂ２は、機械的にリンクされているから、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球すると閉状態となっていた非電動役物３３ｂ２が開状態となる。開状態となった非電動役物３３ａ２は、中心軸の下部にあるハネが遊技球により押し下げられることにより閉状態となる。このようにして上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球するのに伴って、通常であれば、ただ１つの遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球できる。

【５９９８】

遊技球は、連球防止機構を通過して、特図２に係る入賞口に入賞する。すると、１００％の確率で小当たり（Ｖ入賞を経て大当たりに発展する当たり）となり、そのうち、７０％の確率で時短Ｂが付帯される。小当たりが発生すると、Ｖ入賞装置３２Ｖのシャッター部材３２Ｖ１が開状態となる。Ｖ入賞装置３２Ｖが有するＶ入賞口に遊技球が入賞すると、小当たりは大当たりに発展し、ラウンド遊技（アタッカー３２を狙う遊技）の後、遊技状態は、時短Ｂ状態となる。この動作に伴い、回転体Ｚ１１の回転が開始される。このときの回転体Ｚ１１の回転様式は、上述した様式Ｂであり、遊技球は、特図１に係る下部入球口Ｚ１４よりも特図２に係る上部入球口Ｚ１３に入りやすい。遊技球が上部入球口に入ると、時短Ｂが発生しやすい。

【５９９９】

このようにして、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すると、特図２の抽選結果が時短Ｂ付き当たりであることを条件に、次の時短Ｂ状態においても、遊技者は、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を確実に入賞させることにより、時短Ｂ状態に係る遊技を何度も続けて行うことができる。ただし、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球したとしても、通常当たりに当選することもあるので、（時短Ｂ付き当たりの当選確率は７／１０）、時短Ｂ状態が継続している間に時短Ｂ付き当たりに当選しなければ、遊技状態は時短Ｂ状態から通常状態に転落してしまう。より具体的には、時短Ｂ状態の寿命は特別図柄（原則として特図２）変動１回で尽きるので、時短Ｂ状態の遊技を継続するには、遊技者は、次の特図２に係る変動表示で時短Ｂ付き当たりを引かなければならない。遊技状態が時短Ｂ状態から通常状態に戻ると、遊技は、特図１用始動入賞装置３３ａへの入賞（ヘソ入賞）を狙う左打ち遊技に戻る。

【６０００】

本発明は、上述の実施例に限られず下記の様に変形実施が可能である。

【６００１】

＜変形例１＞

上述の実施例における特図２用始動入賞装置３３ｂは、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部に連球防止装置Ｚ４０を有していたが、本発明はこの構成に限られず、図５３８に記載されているように連球防止装置Ｚ４０ａは、特図２用始動入賞装置３３ｂの外部に、図示では特図２用始動入賞装置３３ｂの前面側のカバーに覆われない状態で、遊技領域３０ａに配設されている構成とすることもできる。つまり、上述の実施例では、連球防止装置Ｚ４０の上流側に非電動役物３３ｂ２が設けられていたため、不正な２球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球を許容した状態でその不正な２球目の入賞を防止する構成であったが、本例では、連球防止装置Ｚ４０ａの下流側に非電動役物３３ｂ２が設けられてい

るため、不正な２球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球を許容せずにシャットアウトできることが特徴的である。

【６００２】

図５３９を参照しながら本例における特図２用始動入賞装置３３ｂの構成の詳細を説明する。本例の連球防止装置Ｚ４０ａは、上述の実施例と同様な回転案内部材Ｚ４１を有している。回転案内部材Ｚ４１の上流には、釘または他の遊技部品の一部によって、回転案内部材Ｚ４１に遊技球を導く複数の遊技球流路Ｚ２２ａが形成されている。例えば、回転案内部材Ｚ４１の上流には、３本の遊技球流路Ｚ２２ａが形成されている。３本の遊技球流路Ｚ２２ａは、回転案内部材Ｚ４１に遊技球を導き易い流路（例えば、中央と右側の遊技球流路Ｚ２２ａ）もあれば、回転案内部材Ｚ４１に遊技球を導き難い流路（例えば、左側の遊技球流路Ｚ２２ａ）もある。これにより、どの遊技球流路Ｚ２２ａを流下するかによって遊技者をハラハラドキドキさせることができる。

【６００３】

また、中央の遊技球流路Ｚ２２ａは、左側が遊技盤３０に設けられた釘で構成され、右側が入賞口通路Ｚ２３を形作る壁部によって構成されている。もちろん、遊技球流路Ｚ２２ａは、左側も右側も釘のみで構成されてもよいし、左側も右側も他の遊技部品の一部によって構成されてもよい。遊技球流路Ｚ２２ａを通過してきた遊技球は、回転案内部材Ｚ４１の特定接触部位Ｚ４２、または円弧状壁部Ｚ４５に接触して、回転案内部材Ｚ４１の右側か左側かのいずれかに流下する。左側流路Ｚ２５ａは、回転案内部材Ｚ４１の下流側に設けられた流路であって、回転案内部材Ｚ４１の円弧状壁部Ｚ４５に接触して左側に進む遊技球が通過する流路である。右側流路Ｚ２５ｂは、回転案内部材Ｚ４１の下流側に設けられた流路であって、回転案内部材Ｚ４１の特定接触部位Ｚ４２に接触して右側に進む遊技球のうち特図２用始動入賞装置３３ｂへ入球不可能な遊技球が通過する流路である。入賞口流路Ｚ２３ａは、回転案内部材Ｚ４１の下流側に設けられた流路であって、回転案内部材Ｚ４１の特定接触部位Ｚ４２に接触して右側に進む遊技球のうち特図２用始動入賞装置３３ｂへ入球可能な遊技球が通過する流路である。

【６００４】

入賞口流路Ｚ２３ａは、特定接触部位Ｚ４２を構成する右側壁部Ｚ４３と、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態ときの非電動役物３３ｂ３とによって下側壁部を構成し、弧状壁Ｚ２４と入賞口通路Ｚ２３の上側壁部と間に連なる壁部によって上側壁部を構成している。もちろん、入賞口流路Ｚ２３ａを構成する上側壁部も、釘や他の遊技部品の一部によって構成されてもよい。また、入賞口流路Ｚ２３ａを構成する下側壁部も、釘や他の遊技部品の一部が構成要素に加わってもよい。

【６００５】

入賞口通路Ｚ２３を形作る壁部は、特図２用始動入賞装置３３ｂの概観を構成する壁体の一部である。壁体は、回転案内部材Ｚ４１にとっての上流部において、回転案内部材Ｚ４１に向けて突出した突出部を有しており、この突出部が上述した入賞口流路Ｚ２３ａの上側壁部を構成している。突出部の先端は、遊技球流路Ｚ２２ａを流下した遊技球が左右のどちらに流下するかを分岐させるための基準となる基準点Ｚ３０ａとなっている。回転案内部材Ｚ４１が初期姿勢にあるとき、特定接触部位Ｚ４２に当接した遊技球は、基準点Ｚ３０ａから離れた位置にあるので、遊技球は、突出部に妨げられずに、回転案内部材Ｚ４１の右側に流下することが可能である。入賞口流路Ｚ２３ａが形成されていれば入賞口通路Ｚ２３に案内されて特図２用始動入賞装置３３ｂに入球するが、入賞口流路Ｚ２３ａが形成されていなければ右側流路Ｚ２５ｂに案内されて特図２用始動入賞装置３３ｂに入球しない。回転案内部材Ｚ４１が右回転停止姿勢にあるとき、特定接触部位Ｚ４２に入球した遊技球は、基準点３０ａに近い位置にあるので、遊技球は、突出部に妨げられて、回転案内部材Ｚ４１の右側に流下できず左側に流下する。そして、遊技球は、左側流路Ｚ２５ａに案内されて特図２用始動入賞装置３３ｂに入球しない。

【６００６】

連結部Ｚ２７ａは、ストッパＺ４７の当たり面、回転案内部材Ｚ４１が有する突起の当

たり面を有し、回転案内部材Ｚ４１の回転軸を保持する軸受けに連結している。本例の連結部Ｚ２７ａは、左側流路Ｚ２５ａ，右側流路Ｚ２５ｂを流下する遊技球の通過、および後述する非電動役物３３ｂ３の回転を妨げることがないように、十分に小さく形成されている。

【６００７】

回転案内部材Ｚ４１の右側には、特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ｂ３によって開閉される入球口が設けられている。回転案内部材Ｚ４１と入球口の間には、非電動役物３３ｂ３が閉状態であるときは、右側流路Ｚ２５ｂが開放されているので、回転案内部材Ｚ４１の特定接触部位Ｚ４２に入球した遊技球は、入球口に入球できずに、右側流路Ｚ２５ｂを流下する。また、回転案内部材Ｚ４１と入球口の間には、非電動役物３３ｂ３が開状態であるときは、入賞口流路Ｚ２３ａが形成されているので、回転案内部材Ｚ４１の特定接触部位Ｚ４２に入球した遊技球は、入賞口流路Ｚ２３ａに沿って流下し、入賞口通路Ｚ２３を流下する。本例では、入賞口流路Ｚ２３ａに沿って流下した遊技球が、直接、入賞口通路Ｚ２３に入球するが、もちろん、釘や他の遊技部品の一部を転動して、入賞口通路Ｚ２３に入球してもよい。

【６００８】

このように、本例では、入賞口流路Ｚ２３ａと入球口との間であって右側流路Ｚ２５ｂと入球口との間に特図２に係る非電動役物３３ｂ３が設けられている。通常の状態において、非電動役物３３ｂ３は、縦方向に伸びた閉状態となっており、回転案内部材Ｚ４１の右側に進む遊技球は、右側流路Ｚ２５ｂに流入する。非電動役物３３ｂ３が回転して横方向に伸びた開状態となると、右側流路Ｚ２５ｂの起点がハネ状の非電動役物３３ｂ３によって閉塞され、その代わりに、入賞口流路Ｚ２３ａが形成され、非電動役物３３ｂ３により閉塞されていた入賞口通路Ｚ２３が開放される。したがって、回転案内部材Ｚ４１の右側に進む遊技球は、横方向に伸びた非電動役物３３ｂ３の上に形成される入賞口流路Ｚ２３ａ、および入賞口通路Ｚ２３を通過して入賞口上部通路Ｚ２８に案内され、特図２に係る入賞口に入球する。非電動役物３３ｂ３が回転体Ｚ１１の有する上部入球口Ｚ１３と連動している様子は、上述の実施例と同様である。

【６００９】

非電動役物３３ｂ３における回転軸方向から見たときの非電動役物３３ｂ３はＬ字形状となっており、入賞口流路Ｚ２３ａを形成し、遊技球を入賞口通路Ｚ２３に誘導する主板と、主板の右側（入賞口側）に設けられた主板よりも短い副板Ｚ６０とを有している。非電動役物３３ｂ３の回転軸は、主板と副板Ｚ６０の連結部にある。非電動役物３３ｂ３が開状態となると、遊技球は、非電動役物３３ｂ３の主板上を通過して、起立姿勢の副板Ｚ６０に衝突する。すると、遊技球は、副板Ｚ６０を押し倒し、それに連れて非電動役物３３ｂ３が回転して、閉状態に戻る。非電動役物３３ｂ３が閉状態となると、副板Ｚ６０は、横方向に伸びた姿勢で停止するので、遊技球は、副板Ｚ６０上を通過して速やかに入賞口通路Ｚ２３から特図２に係る入賞口に入球する。このようにして、本例の特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ｂ３も、遊技球が１球入球する毎に、遊技球を入球し難い状態となるように構成されている。

【６０１０】

非電動役物３３ｂ３は、ほとんど特定の遊技球（特図２に係る入賞口に入球する遊技球）しか接触しないので、ハネ状の非電動役物３３ｂ３が消耗したり、非電動役物３３ｂ３を動作させるリンク機構が故障したりすることが抑制される。

【６０１１】

＜連球防止装置Ｚ４０ａの動作＞

図５４０は、２球の遊技球が連続して特図２に係る入賞口に入賞することを本例の連球防止装置Ｚ４０ａが防止する様子を説明している。図５４０（ａ）に示すように、連続して２球の遊技球が中央の遊技球流路Ｚ２２ａを通過してくると、初期姿勢となっている回転案内部材Ｚ４１が１つ目の遊技球を右側に案内する（図５４０（ｂ），図５４０（ｃ）参照）。この間に中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下して回転案内部材Ｚ４１に到達した２

つ目の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１の円弧状壁部Ｚ４５に接触するので、回転案内部材Ｚ４１により左側に案内される。このようにして２つ目の遊技球は、左側流路Ｚ２５ａに向かう（図５４０（ｃ）～図５４０（ｅ）参照）。

【６０１２】

図５４０においては、２球の遊技球が遊技球流路Ｚ２２ａを通過する前に非電動役物３３ｂ３が開状態となっている場合における連球防止装置Ｚ４０ａの動作を説明している。したがって、中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下して特定接触部位Ｚ４２に当接した１つ目の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１の右側へ案内された後、回転案内部材Ｚ４１と入賞口通路Ｚ２３との間を橋渡しするような姿勢となって入賞口流路Ｚ２３ａを形成している非電動役物３３ｂ３を通過して、入賞口通路Ｚ２３側へ案内される（図５４０（ｂ）～図５４０（ｅ）参照）。入賞口通路Ｚ２３側へ案内された遊技球は、非電動役物３３ｂ３の副板Ｚ６０を押し倒すことで非電動役物３３ｂ３を閉状態にして、入賞口上部通路Ｚ２８を流下し、特図２に係る入賞口に入球する。

【６０１３】

図５４１も中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下した２球の遊技球が連続して特図２に係る入賞口に入賞することを本例の連球防止装置Ｚ４０ａが防止する様子を説明しているが、非電動役物３３ｂ３が閉状態となっているところが図５４０とは異なる（図５４１（ａ）参照）。

【６０１４】

図５４１において、中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下した１つ目の遊技球は、特定接触部位Ｚ４２に入球し回転案内部材Ｚ４１の右側へ案内された後、非電動役物３３ｂ３の主板には乗らず、そのまま右側通路Ｚ２５ｂを流下する（図５４１（ｂ）～図５４１（ｅ）参照）。入賞口流路Ｚ２３ａが形成されておらず、非電動役物３３ｂ３が閉状態となっているからである。図５４１において、２つ目の遊技球が左側通路Ｚ２５ａを流下する様子は、図５４０の場合と同様である。

【６０１５】

このように、２球の遊技球が連続して中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下してきた場合、１つ目の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１の右側に案内される。このとき、非電動役物３３ｂ３が開状態となっていれば、当該遊技球は、入賞口流路Ｚ２３ａ，入賞口通路Ｚ２３，入賞口上部通路Ｚ２８を流下し、特図２に係る入賞口に入球する。一方、２つ目の遊技球は回転案内部材Ｚ４１の左側流路Ｚ２５ａに案内され、非電動役物３３ｂ３から遠ざけられる。当該遊技球は、非電動役物３３ｂ３が開状態となっていたとしても特図２に係る入賞口に入球することはない。本例の連球防止装置Ｚ４０ａは、このようにして、２球の遊技球が連続して特図２に係る入賞口に遊技球が入球することがないようにしている。本例においても、右回転停止姿勢にある回転案内部材Ｚ４１は、ウェイトにより初期姿勢に戻るので、通常の右打ちで０．６秒毎に発射される場合の正常な間隔を空けて遊技球が１球ずつ中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下してきた場合は、当該遊技球は、全て回転案内部材Ｚ４１の右側に案内されることになる。

【６０１６】

上述したように遊技球流路Ｚ２２ａは、中央の遊技球流路Ｚ２２ａだけでなく、右側の遊技球流路Ｚ２２ａと左側の遊技球流路Ｚ２２ａにもある。通常に右打ちを行っていれば、遊技球は、中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下するが、時々、釘の跳ね返りの調子によっては、右側や左側の遊技球流路Ｚ２２ａに進入する場合がある。この場合の動作態様について、図５４２を参照して説明する。

【６０１７】

図５４２（ａ）に示すように、通常に右打ちされた遊技球の中には、矢印Ｚ４８ａに示すように、右側の遊技球流路Ｚ２２ａに進入し、右側の遊技球流路Ｚ２２ａを流下するものもある。右側の遊技球流路Ｚ２２ａは、中央の遊技球流路Ｚ２２ａよりも遊技球の流下に時間がかかる釘配列となるように構成されている。そのため、右打ちで正常な間隔を空けて遊技球が発射されているが、前の遊技球が右側の遊技球流路Ｚ２２ａを流下して、遊

技球が釘や他の遊技部品によって転動を繰り返し、後から中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下する遊技球に追い越され、極短い間隔で転案内部材Ｚ４１に到達してしまう場合がある。

【６０１８】

また、図５４２（ｂ）に示すように、通常に右打ちされた遊技球の中には、矢印Ｚ４８ｂに示すように、左側の遊技球流路Ｚ２２ａに進入し、左側の遊技球流路Ｚ２２ａを流下するものもある。右側の遊技球流路Ｚ２２ａも、右側と同様に、中央の遊技球流路Ｚ２２ａよりも遊技球の流下に時間がかかる釘配列となるように構成されている。そのため、右打ちで正常な間隔を空けて遊技球が発射されているが、前の遊技球が左側の遊技球流路Ｚ２２ａを流下して、遊技球が釘や他の遊技部品によって転動を繰り返し、後から中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下する遊技球に追い越され、極短い間隔で転案内部材Ｚ４１に到達してしまう場合がある。

【６０１９】

このように正常に右打ち操作を行っている場合に発生する極短い間隔で連続する遊技球も、非電動役物３３ｂ３が開状態であれば、連球防止装置Ｚ４０ａは、１球目の遊技球のみを入賞口流路Ｚ２３ａ，入賞口通路Ｚ２３に案内し、２球目の遊技球を左流路Ｚ２５ａに案内することで、１球目の遊技球のみ特図２に係る入賞口に入球するように振り分けることができる。もちろん、非電動役物３３ｂ３が閉状態であれば、連球防止装置Ｚ４０ａは、１球目の遊技球のみを右側流路Ｚ２５ｂに案内し、２球目の遊技球を左流路Ｚ２５ａに案内することで、いずれも特図２に係る入賞口に入球しないように振り分けることができる。このように、連球防止装置Ｚ４０ａの下流側に非電動役物３３ｂ２が設けられているため、不正な２球目の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球を許容せずにシャットアウトできるので、不正な連球の阻止能力が高い盤面であることを不正行為者にアピールすることができる。

＜変形例２＞

上述の実施例では、回転案内部材Ｚ４１が遊技球通路Ｚ２２の中心軸ｚを基準として入賞口通路Ｚ２３側に設けられていたが、本発明はこの構成に限られない。回転案内部材Ｚ４１を遊技球通路Ｚ２２の中心軸ｚを基準として排出通路Ｚ２５側に設けるようにしてもよい。具体的には、回転案内部材Ｚ４１の回転軸が排出通路Ｚ２５側にズラすことで、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球をできる限り右側壁部Ｚ４４に当接させ易くして、入賞口通路Ｚ２３に排出することができるようにする。このようにすれば、回転案内部材Ｚ４１との当接時間を短くでき、遊技球通路Ｚ２２から入賞口通路Ｚ２３へ迅速に流入させることができる。具体的には、図５４３に示す構成では、回転案内部材Ｚ４１の回転軸が左方向にわずかに偏心されているので、初期姿勢の回転案内部材Ｚ４１に特定接触部位４２に受け入れられた遊技球は、まず左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４との両方に当接した状態となり、右回転中から右回転停止姿勢にかけて回転案内部材Ｚ４１において左側壁部Ｚ４４から離れてゆき、やがて右側壁部Ｚ４４から入賞口通路Ｚ２３側へ流下してゆく。また、右回転停止姿勢において、円弧状部位Ｚ４５の右端部と分岐点Ｚ３０との間隔が遊技球の直径よりも狭いので、２球目の遊技球は入賞口通路Ｚ２３側へ流下できず、排出通路Ｚ２６側へ流下される。

【６０２０】

また、図５４４に示す構成では、回転案内部材Ｚ４１の回転軸が左方向に図５４３よりも大きく偏心されているので、初期姿勢の回転案内部材Ｚ４１に特定接触部位４２に受け入れられた遊技球は、まず右側壁部Ｚ４４にのみ当接した状態となり、そのまま、右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１において右側壁部Ｚ４４から入賞口通路Ｚ２３側へ流下してゆく。ただし、この構成では、右回転停止姿勢において、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が円弧状壁部Ｚ４５の右下がり傾斜面に接触するため、２球目の遊技球も入賞口通路Ｚ２３に案内されるおそれがある。そこで、円弧状壁部Ｚ４５の右側端部に左下がり傾斜部Ｚ４９を設けて、右回転停止姿勢において、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が円弧状壁部Ｚ４５に接触するときに、この左下がり傾斜部Ｚ４９に案内されて、遊技球

が排出通路Ｚ２６に流下し易くしている。
【６０２１】
＜変形例３＞
上述の変形例２に関連した別の変形例としては、本発明の回転案内部材Ｚ４１を遊技球通路Ｚ２２の中心軸ｚ上に設ける構成を挙げることができる。本例によれば、遊技球通路Ｚ２２の中心軸ｚを延長した直線は、回転案内部材Ｚ４１の回転軸を通過する。具体的には、図５４５に示すように、回転案内部材Ｚ４１の回転軸が遊技球通路Ｚ２２の中心軸ｚ上に設けることで、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球を左側壁部Ｚ４３で受け止めるが、本実施例において例えば図５３４（ｂ）に示すよりも入賞口通路Ｚ２３側で受け止めることができるので、できる限り早く入賞口通路Ｚ２３に排出することができる。したがって、入賞口通路Ｚ２３に流入する遊技球の間隔を適切に取りつつ遊技球通路Ｚ２２から入賞口通路Ｚ２３へ迅速に流入させることができる。もちろん、この構成においても、右回転停止姿勢においては、円弧状部位Ｚ４５の右端部と分岐点Ｚ３０との間隔が遊技球の直径よりも狭いので、２球目の遊技球は入賞口通路Ｚ２３側へ流下できず、排出通路Ｚ２６側へ流下される。
【６０２２】
このように、変形例２，３では、回転案内部材Ｚ４１の回転軸を本実施例よりも左方向にずらすことで、遊技球通路Ｚ２２から入賞口通路Ｚ２３へ迅速に流入させることができる。
【６０２３】
＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｚａ１）に関し、遊技球が流下する流下領域（遊技領域３０ａや特図２用始動入賞装置３３ｂなどの入球装置の内部の遊技球通路など）を有する遊技盤３０と、流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける機構を有する連球防止装置Ｚ４０と、を備え、連球防止装置Ｚ４０は、流下領域に設けられ、流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転案内部材Ｚ４１と、回転案内部材Ｚ４１に遊技球を流下させる遊技球通路Ｚ２２と、回転案内部材Ｚ４１によって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な入賞口通路Ｚ２３と、入賞口通路Ｚ２３よりも有利さが劣る排出通路Ｚ２５とを備え、回転案内部材Ｚ４１は、回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、右側壁部Ｚ４４とこの右側壁部Ｚ４４に隣接する左側壁部Ｚ４３とで形成される特定接触部位Ｚ４２を少なくとも備え、遊技球通路Ｚ２２を流下した遊技球を特定接触部位Ｚ４２に受け入れ可能となるように回転停止した初期姿勢では、回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球を右側壁部Ｚ４４に当接させた状態（図５３４（ｄ）に示す状態）で右側壁部Ｚ４４から入賞口通路Ｚ２３に流下させるように右方向に回転することが可能であり、右方向への回転に伴って、左側壁部Ｚ４３を遊技球通路Ｚ２２の分岐点Ｚ３０に近付けることが可能であって、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態で遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１に接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球を排出通路Ｚ２５に流下させ易いように構成されている。これにより、不正行為でしかなし得ないような極めて短い所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な入賞口通路Ｚ２３に流下させずに、それよりも劣る排出通路Ｚ２５に流下させることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。
【６０２４】
また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｚｃ１）に関し、遊技球が流下する流下領域（遊技領域３０ａと入球装置の内部）を有する遊技盤３０と、流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける連球防止装置Ｚ４０と、を備え、連球防止装置Ｚ４０は、流下領域に設けられ、流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転案内部材Ｚ４１と、回転案内部材Ｚ４１に遊技球を流下させる遊技球通路Ｚ２２と、回転案内部材Ｚ４１によって振り

分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な入賞口通路Ｚ２３と、入賞口通路Ｚ２３よりも有利さが劣る排出通路Ｚ２５とを備え、回転案内部材Ｚ４１は、回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、右側壁部Ｚ４４とこの右側壁部Ｚ４４に隣接する左側壁部Ｚ４３とで形成される特定接触部位Ｚ４２を少なくとも備え、遊技球通路Ｚ２２を流下した遊技球を特定接触部位Ｚ４２に受け入れ可能となるように回転停止した初期姿勢では、回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球を右側壁部Ｚ４４と左側壁部Ｚ４３に当接させた状態（図５３４（ｃ）に示す状態）で、遊技球を左側壁部Ｚ４３から離れさせ、右側壁部Ｚ４４から入賞口通路Ｚ２３に流下させるように右回転することが可能であり、右回転に伴って、左側壁部Ｚ４３を遊技球通路Ｚ２２の分岐点Ｚ３０に近付けることが可能であって、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態（右回転停止姿勢）で遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１に接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球を排出通路Ｚ２５に流下させ易いように構成されている。これにより、不正行為でしかなし得ないような極めて短い所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な入賞口通路Ｚ２３に流下させずに、それよりも劣る排出通路Ｚ２５に流下させることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。

【６０２５】

なお、連球防止装置Ｚ４０は、本実施例の変形例１において図５３８～図５４２を参照して説明した遊技機のように、遊技領域３０ａに備えられ、遊技領域３０ａを流下する遊技球の流下方向を振り分ける機構を有する連球防止装置Ｚ４０ａであってもよい。

【６０２６】

なお、連球防止装置Ｚ４０は、変形例２において図５４３を参照して示したように、初期姿勢の回転案内部材Ｚ４１の左側壁部Ｚ４４と右側壁部Ｚ４４とに当接した状態となり、右回転中から右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１の右側壁部Ｚ４４に当接した状態となり、入賞口通路Ｚ２３に案内されるものであってもよい。また、変形例２において図５４４を参照して示したように、初期姿勢の回転案内部材Ｚ４１の右側壁部Ｚ４４に当接した状態となり、右回転中から右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１の右側壁部Ｚ４４に当接した状態となり、入賞口通路Ｚ２３に案内されるものであってもよい。

【６０２７】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【６０２８】

本実施例の遊技機は（Ｚａ２）に関し、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態となってから、次に初期姿勢となるまで、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１に接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球を排出通路Ｚ２５に流下させ易いように構成されている。これにより、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態となってから、次に初期姿勢となるまでという非常に短いタイミングで遊技球通路Ｚ２２から流下して回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球が、連続して入賞口通路Ｚ２３に流下されることを阻止することができる。

【６０２９】

本実施例の遊技機は（Ｚａ３）に関し、回転案内部材Ｚ４１が左方向に回転中に、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１に接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球は、排出通路Ｚ２５に流下され易いが、入賞口通路Ｚ２３に流下される場合もある。これにより、上述した所定のタイミングで遊技球通路Ｚ２２から流下して回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球は、排出通路Ｚ２５に流下され易いが、入賞口通路Ｚ２３に流下される場合もあるので、流下領域の面白味を向上させることができる。

【６０３０】

本実施例の遊技機は（Ｚａ４）に関し、再び初期姿勢となった場合において、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１に接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球は、入賞口通路Ｚ２３に流下させ易い。これにより、再び初期姿勢となるタイミングで入賞口通路Ｚ２３への流下を期待することができる。

【６０３１】
本実施例の遊技機は（Ｚａ５）に関し、特定接触部位Ｚ４２を形成する左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４は、遊技球１球を収容できる間隔を隔てて配設されている。これにより、回転案内部材Ｚ４１の右方向への回転に伴って、遊技球を１球ずつ入賞口通路Ｚ２３に流下させることができる。
【６０３２】
本実施例の遊技機は（Ｚａ６）に関し、回転案内部材Ｚ４１の回転軸は、遊技球通路Ｚ２２の流下方向の中心を通る中心軸ｚ上から、右方向に偏心した位置に設けられている。これにより、回転案内部材Ｚ４１の回転軸が右方向に偏心されているので、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球をまず左側壁部Ｚ４３に当接させ、次に右側壁部Ｚ４４に当接させて、入賞口通路Ｚ２３に排出することができる。したがって、入賞口通路Ｚ２３に流入する遊技球の間隔を適切に取ることができる。
【６０３３】
本実施例の変形例２の遊技機は（Ｚａ７）に関し、回転案内部材Ｚ４１の回転軸は、遊技球通路Ｚ２２の流下方向の中心を通る中心軸ｚ上から、左方向に偏心した位置に設けられていてもよい。これにより、回転案内部材Ｚ４１の回転軸が左方向に偏心されているので、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球をいきなり右側壁部Ｚ４４に当接させたり、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４の両方に当接させたりして、入賞口通路Ｚ２３に排出することができる。したがって、遊技球通路Ｚ２２から入賞口通路Ｚ２３へ迅速に流入させることができる。
【６０３４】
本実施例の変形例３の遊技機は（Ｚａ８）に関し、回転案内部材Ｚ４１の回転軸は、遊技球通路Ｚ２２の流下方向の中心を通る中心軸ｚ上に設けられていてもよい。これにより、回転案内部材Ｚ４１の回転軸が遊技球通路Ｚ２２の中心軸ｚ上に設けられているので、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球を左側壁部Ｚ４３のやや入賞口通路Ｚ２３側で受け止めてから、入賞口通路Ｚ２３に排出することができる。したがって、入賞口通路Ｚ２３に流入する遊技球の間隔を適切に取りつつ遊技球通路Ｚ２２から入賞口通路Ｚ２３へ迅速に流入させることができる。
【６０３５】
本実施例の遊技機は（Ｚａ９）に関し、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４は、回転案内部材Ｚ４１の回転軸方向から見たときに、回転案内部材Ｚ４１の回転軸（その中心点）と一致しない１点で交わっている。これにより、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とが回転案内部材Ｚ４１に深く切り込まれていない分、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４に円滑に遊技球を受け渡すことができる。
【６０３６】
本実施例の遊技機は（Ｚａ１０）に関し、遊技球通路Ｚ２２の分岐点Ｚ３０は、遊技球通路Ｚ２２の出口部である。これにより、特別な構成を設けなくても、左側壁部Ｚ４３と遊技球通路Ｚ２２の出口部（分岐点Ｚ３０）との位置関係を用いるだけで、次に回転案内部材Ｚ４１に接触した遊技球を排出通路Ｚ２５に流下させ易いように構成できる。
【６０３７】
本実施例の遊技機は（Ｚａ１１）に関し、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４との前面側は少なくとも一部が透過性を有するカバーＺ２１が配設されている。これにより、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とは、カバーＺ２１の背後で視認可能とされているので、回転案内部材Ｚ４１がどのようになっているかドキドキさせながら見せることができる。
【６０３８】
本実施例の遊技機は（Ｚａ１２）に関し、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とはカバーＺ２１と同じ透過性を有する無色透明部材で構成されている。これにより、カバーＺ２１の背後の左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とを視認し辛くすることができる。
【実施例５８】
【６０３９】

続いて、実施例５８に係るパチンコ機１０について説明する。実施例５８に係るパチンコ機１０は、実施例５７と同様な連球防止装置Ｚ４０を備えているが、実施例５７とは異なる遊技性を実現するために特図２入賞の態様が異なっており、回転案内部材Ｚ４１ａの構造に差異がある。具体的には、実施例５７では特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球すれば通常であれば特図２入賞が発生する構成であったが、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が通常に入球させても必ずしも特図２入賞が発生するとは限らず、特図２入賞が発生するまで何回も遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させる必要がある場合がある点で異なっている。その他、遊技盤３０の盤面も実施例５７とは異なっている。

【６０４０】

図５４６を参照しながら実施例５８に係るパチンコ機１０の盤面にについて説明する。実施例５８に係るパチンコ機１０には、遊技盤３０の中央下方に実施例１と同様な特図１用始動入賞装置３３ａを有しており、更に、遊技盤３０の右側領域３０ｂに特図２抽選に係る特図２用始動入賞装置３３ｂが備えられている。その他、本実施例に係るパチンコ機１０は、盤面に実施例５７と同様な回転体機構３３ｃ，Ｖ入賞装置３２Ｖ，アタッカー３２，スルーゲート３４を備えている。スルーゲート３４は、特図２用始動入賞装置３３ｂにとっての上流側に配置されている。なお、本実施例には実施例５７での特図１用始動入賞装置３３ａ１は備えられていない。

【６０４１】

特図２用始動入賞装置３３ｂは、透過性のカバーで覆われており、透過性のカバーには「Ｃｈａｎｃｅ！」「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記Ｚ５２がなされている。当該表記Ｚ５２は、透過性のカバーよりも透過性が劣る構成となっている。表記Ｚ５２のアルファベットの部分は、例えば不透明となっており、奥側における遊技球の動きが視認しにくいように工夫がされている。

【６０４２】

特図２用始動入賞装置３３ｂには、特図２用始動入賞装置３３ｂの入球口を開閉可能に設けられた可動式の非電動役物３３ｂ２が設けられている。非電動役物３３ｂ２は、ハネ状の役物であり、通常は閉状態となっているが、回転体機構３３ｃが有する上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球すると、入球した遊技球の重みを原動力に回動して開状態となる。この点は、実施例５７の非電動役物３３ｂ２と同様である。本実施例の非電動役物３３ｂ２は、回転体機構３３ｃが有する下部入球口Ｚ１４とも機械的にリンクしており、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球しても入球した遊技球の重みを原動力に回動して開状態となる。遊技球の通過に伴って非電動役物３３ｂ２が閉状態となる点は、実施例５７と同様である。

【６０４３】

本例の特図２用始動入賞装置３３ｂは、実施例５７と異なり、排出通路Ｚ２５が遊技盤３０の盤面に連絡しておらず、排出通路Ｚ２５を通過した遊技球は、遊技盤３０の奥側に向かう。このような構成であるがゆえ、排出通路Ｚ２５を通過した遊技球が回転体機構３３ｃに入球することがない。ただし、排出通路Ｚ２５を通過した遊技球をアウト球と同様に扱うと、時短状態中に遊技者に与える損失が多くなるので、実施例５７と同様に排出通路Ｚ２５を通過した遊技球が遊技盤の盤面に排出される構成をとっても構わない。また、いずれの構成であっても、右側領域３０ｒに一般入賞口３１を配置することで、遊技者に与える損失を補填するようにしてもよい。その他、本例の特図２用始動入賞装置３３ｂは、回転案内部材Ｚ４１ａの構成に実施例５７とは異なる点があるなど、種々の差異点を有するが、これらについては後述する。

【６０４４】

＜遊技の大まかな流れ＞

図５４７は、遊技の大まかな流れについて説明している。遊技は時短が付かない通常状態から始まり、この状態で特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球し時短付き大当たりとなると、大当たり遊技の後、時短Ａ１状態または時短Ａ２状態が発生する。時短Ａ状態となると、特図２に係る回転体機構３３ｃに遊技球を入球させやすくなる。回転体機構

３３ｃに遊技球が入球し、上部入球口Ｚ１３，下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球すると、遊技者は、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことができるようになる。特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞すると、有利な小当たり（Ｖ入賞を経て時短Ｂ付き大当たりに発展する当たり）に当選することがある。この時の遊技の流れは後述する。一方、特図２に係る抽選により不利な小当たり（Ｖ入賞を経て通常大当たりに発展する当たり）に当選した場合は、遊技は、Ｖ入賞を経てラウンド遊技となり、その後、遊技状態は通常状態に戻る。そして、特図２に係る抽選がハズレとなった場合は、時短Ａ状態は維持され、遊技者は再び特図２抽選を起こすべく回転体機構３３ｃを狙う。しかしながら、時短Ａには終期があり、時短Ａ１は、特図１，特図２に係る変動が５回となった時点で終了し、遊技状態は、通常状態に戻る。なお、時短Ａ状態中であるので主に特図２に係る変動が行われるが、もし特図１入賞が発生し、特図１に係る変動が行われた場合は特図１に係る変動を１回の変動とカウントされる。一方、時短Ａ２は、特図１，特図２に係る変動が３回となった時点で終了し、遊技状態は、通常状態に戻る。

【６０４５】

特図２に係る抽選により有利な小当たりとなると、Ｖ入賞、ラウンド遊技を経て、遊技状態は時短Ｂ状態となる。時短Ｂ状態となると、時短Ａのときよりも特図２に係る回転体機構３３ｃに遊技球を入球させやすくなる。回転体機構３３ｃへの遊技球の入球を経て、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞すると、有利な小当たり（Ｖ入賞を経て時短Ｂ付き大当たりに発展する当たり）に当選することがある。この場合は、時短Ｂが新たに始まるので、時短Ｂは継続され、遊技者は再び特図２抽選を起こすべく回転体機構３３ｃを狙う。

【６０４６】

一方、特図２に係る抽選により不利な小当たり（Ｖ入賞を経て通常大当たりに発展する当たり）に当選した場合は、遊技は、Ｖ入賞を経てラウンド遊技となり、その後、遊技状態は通常状態に戻る。そして、特図２に係る抽選がハズレとなった場合は、時短Ｂ状態は維持され、遊技者は再び特図２抽選を起こすべく回転体機構３３ｃを狙う。しかしながら、時短Ｂには終期があり、時短Ｂは、特図１，特図２に係る変動が１０回となった時点で終了し、遊技状態は、通常状態に戻る。

【６０４７】

＜各種テーブルについて＞

以降、以上のような遊技を実現するために参照される各種テーブルについて説明する。図５４８は、特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルを示している。特図１大当たり抽選用テーブルは、特図１に係る抽選が行われるときに参照されるテーブルであり、特図２大当たり抽選用テーブルは、特図２に係る抽選が行われるときに参照されるテーブルである。

【６０４８】

まず、図５４８（ａ）に係る特図１大当たり抽選用テーブルについて説明する。本実施例の特図１に関し、大当たり乱数カウンタＣ１，大当たり図柄カウンタＣ２を用いて時短Ａ１，時短Ａ２に係る抽選が実行される様子は、実施例５７と同様である。ただし、時短Ａ１の終期は、特別図柄（特図１，特図２）変動５回までであり、時短Ａ２の終期は、特別図柄（特図１，特図２）変動３回までである。

【６０４９】

続いて、図５４８（ｂ）に係る特図２大当たり抽選用テーブルについて説明する。特図２に抽選が実行され、大当たり乱数カウンタＣ１の値が０～１１９となると、小当たりの当選が確定する。当該値がそれ以外となった場合は、抽選はハズレとなる。小当たりの種別は、大当たり図柄カウンタＣ２の値によって決定される。すなわち、大当たり図柄カウンタＣ２の値が０～４９のとき、抽選の結果は第３記号に係る第１小当たりとなる。当該小当たりは、Ｖ入賞を経て１２ラウンド時短Ｂ付き大当たりに発展する当たりである。一方、大当たり図柄カウンタＣ２の値が５０～６９のとき、抽選の結果は第４記号に係る第２小当たりとなる。当該小当たりは、Ｖ入賞を経て６ラウンド時短Ｂ付き大当たりに発展

する当たりである。そして、大当たり図柄カウンタＣ２の値が７０～９９のとき、抽選の結果は第５記号に係る第３小当たりとなる。当該小当たりは、Ｖ入賞を経て３ラウンド通常大当たり（時短が付かない大当たり）に発展する当たりである。

【６０５０】

いずれの小当たりでも第３図柄の区別はなく、小当たりに当選すると、表示画面においては、「１」「１」「１」，「２」「２」「２」，・・・「９」「９」「９」といった９種類の当たり目のいずれかが表示される。なお、時短Ｂは、ラウンド遊技終了後に始まり、特別図柄変動（主に特図２に係る変動）１０回で終了する。

【６０５１】

続いて、本例のパチンコ機１０が有する各種機構について説明する。

【６０５２】

＜非電開放用の回転体について＞

回転体機構３３ｃの構造的な特徴は、実施例５７とほぼ同様であるが、上述したように、上部入球口Ｚ１３のみならず下部入球口Ｚ１４も特図２用始動入賞装置３３ｂの有する非電動役物３３ｂ２と機械的にリンクしていることが実施例５７と大きく異なる。すなわち、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球すると、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球したときと同様、非電動役物３３ｂ２が開状態となる。

【６０５３】

また、回転体機構３３ｃは、上部入球口Ｚ１３への遊技球の入球を検出する上部センサＺ１６と、下部入球口Ｚ１４への遊技球の入球を検出する下部センサＺ１７を備えている。上部センサＺ１６，下部センサＺ１７は、遊技球が通過する貫通孔を有しており、遊技球を減速させることなく検出することができる。上部センサＺ１６で遊技球が検出されると、下部センサＺ１７で遊技球が検出される場合と比べて特図２に係る入賞口に入賞し易くなるため、特図２に係る抽選が生じやすい。その理由については連球防止装置Ｚ４０の項で説明する。

【６０５４】

本実施例の回転体Ｚ１１の可動パターンは、時短Ａのときは、実施例５７に係る様式Ａとは異なる様式Ｃであり、時短Ｂのときは、実施例５７に係る様式Ｂとは異なる様式Ｄである。以降、これらについて具体的に説明する。

【６０５５】

＜回転体の可動パターン（様式Ｃ）＞

図５４９（ａ）は、時短Ａ１状態、または時短Ａ２状態のときの回転体Ｚ１１の可動パターンを表にしたものである。時短状態が開始すると、初期位置（３時の位置）にあった受け入れ口Ｚ１２が上限位置（１２時の位置）まで移動する様に回転体Ｚ１１が反時計回りに回転する。その後、受け入れ口Ｚ１２が初期位置に戻る様に回転体Ｚ１１が時計回りに回転する。時短Ａ状態においては、回転体Ｚ１１は、この様な反時計回りの回転と、時計回りの回転を繰り返し、それに連れて受け入れ口Ｚ１２が往復運動をする。このような様式Ｃにおいては、遊技球は上部入球口１３よりも下部入球口Ｚ１４に入球しやすい（入球の確率は８９／９０）。なお、回転体Ｚ１１の可動パターンや入球の確率は、一例であり、もっと上部入球口１３に入球し易くなるように可動パターンを調節したり、反対にもっと上部入球口１３に入球し難くなるように可動パターンを調節したりしてもよい。

【６０５６】

＜回転体の可動パターン（様式Ｄ）＞

図５４９（ｂ）は、時短Ｂ状態のときの回転体Ｚ１１の可動パターンを表したものである。時短状態が開始すると、初期位置（３時の位置）にあった受け入れ口Ｚ１２が上限位置（１２時の位置）まで移動する様に回転体Ｚ１１が反時計回りに回転する。様式Ｄにおいても、受け入れ口Ｚ１２が上述の初期位置と、上述の上限位置との間を往復するように回転体Ｚ１１が反時計回りの回転と、時計回りの回転を繰り返す。ただし、様式Ｄの場合は、受け入れ口Ｚ１２が初期位置に戻ると、回転体Ｚ１１が反時計回りに動き出すまでに２秒のインターバルが設けられている。これにより、受け入れ口Ｚ１２が上流の遊技球通

路と連通している時間が長くなり、それだけ遊技球が受け入れ口Ｚ１２に入球し易くなる。このような様式Ｄにおいては、遊技球は１／２の確率で上部入球口Ｚ１３に入球する。したがって、時短Ｂの場合、回転体機構３３ｃに入球した遊技球は、時短Ａの場合と比べて上部入球口Ｚ１３に入球しやすくなる。

【６０５７】

以上の説明では、上部入球口Ｚ１３と下部入球口Ｚ１４との間に大きな差異はないとも思える。しかし実際は、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球した方が、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球するよりも遊技的に有利である。この場合の方が、特図２用入賞装置３３ｂの特図２に係る入賞口に遊技球が入賞しやすいからである。その理由は、連球防止装置Ｚ４０の構造に関係があるので連球防止装置Ｚ４０の項で説明する。上部入球口Ｚ１３への遊技球の入球が生じやすいのは時短Ｂであるから、時短Ｂ状態の方が時短Ａ状態よりも有利な遊技状態であるということがいえる。

【６０５８】

＜連球防止機構について＞

図５５０，図５５１を参照して本例の連球防止装置Ｚ４０について説明する。連球防止装置Ｚ４０は、特図２用始動入賞装置３３ｂに備えられた構成であって、実施例５７と同様に不正行為により特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が２連続して入賞することを防止する構成である。図５５０（ａ）は、特図２用始動入賞装置３３ｂの外観を示した図であり、図５５０（ｂ）は、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部構造の説明図となっている。図５５１は、回転案内部材Ｚ４１ａとその付近の部材を説明する斜視図である。すなわち、特図２用始動入賞装置３３ｂに示す透過性のカバーＺ２１を取り外すと、図５５０（ｂ）のような各種機構が現れる。カバーＺ２１は、実施例５７と同様に、透過性（例えば無色透明）となっているので、遊技者は、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部で遊技球の動きを視認することができる。しかしながら、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部の様子が丸見えになってしまうと、上述した不正行為を難しくしても他の不正行為を助長する恐れがあるので、カバーＺ２１には種々の表記や装飾が施されることによって、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部の様子が丸見えになることを抑制している。本実施例のカバーＺ２１には、時短Ａ状態，時短Ｂ状態において特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技者の注目を集めるように「Ｃｈａｎｃｅ！」と「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記Ｚ５２が二段に分けてなされているので、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部構造において最も遊技者としては（不正行為も）関心のある遊技球が振り分けられる様子は、当該表記Ｚ５２によって視認しづらい。すなわち、本実施例の表記Ｚ５２のうち上段の「Ｃｈａｎｃｅ！」は、回転案内部材Ｚ４１ａにおける特定接触部位Ｚ４２を覆う位置に設けられおり、下段の「Ｃｈａｎｃｅ！」は、入賞口通路Ｚ２３，排出通路Ｚ２５を覆う位置に設けられている。とはいえ、「Ｃｈａｎｃｅ！」「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記Ｚ５２は、アルファベットの形状の部分だけ透過性が劣る構成であるから、遊技者は、表記Ｚ５２を形成するアルファベットの各々を囲む透過性領域から遊技球が振り分けられる様子を垣間見ることができる。また、このように構成しても、入賞口通路Ｚ２３や排出通路Ｚ２５は見え易くなっているので、遊技者は、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した遊技球がどちらに振り分けられたかという振り分け結果を見ることができる。

【６０５９】

なお、「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記５２をもっと増やして、入賞口通路Ｚ２３や排出通路Ｚ２５の前面までも覆って、入賞口通路Ｚ２３や排出通路Ｚ２５までも見えにくくしてもよい。このようにすれば、特図２用始動入賞装置３３ｂ内部での不正行為をさらに行い難くすることができる。

【６０６０】

以降、図５５０（ｂ）を参照して特図２用始動入賞装置３３ｂの各構成について説明する。ハネ状の非電動役物３３ｂ２は、中心軸を中心に上端が左側に向かうように回動することが可能である。このような回動は、上部入球口Ｚ１３または下部入球口Ｚ１４に入球した遊技球の重みを非電動役物３３ｂ２に関連したリンク機構が受けることによって実行

される。通常ならば、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球するのに伴い、ただ１つの遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球することができる点は、実施例５７と同様である。また、通常ならば、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球するのに伴い、ただ１つの遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球することができる。

【６０６１】

本例における遊技球通路Ｚ２２と分岐点Ｚ３０の構成は、上述の実施例５７と同様であるので、案内回転部材４１ａの回転に伴って左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いてゆき、左側壁部Ｚ４３と分岐点Ｚ３０との隙間が遊技球の直径より小さくなると、次の遊技球が案内回転部材４１ａに到達しても当該遊技球が入賞口通路Ｚ２３に進入することを阻止することができている。

【６０６２】

回転案内部材Ｚ４１ａは、分岐点Ｚ３０の下部に位置し遊技球通路Ｚ２２を流下してきた遊技球を入賞口通路Ｚ２２ａまたは排出通路Ｚ２５に案内する。回転案内部Ｚ４１ａは、遊技球通路Ｚ２２の中心軸を基準として入賞口通路Ｚ２３側に設けられている。

【６０６３】

回転案内部材Ｚ４１ａの構造についてより詳細に説明する。回転案内部材Ｚ４１ａは、実施例５７の回転案内部材Ｚ４１とほぼ同様な構成となっているが、大きく異なる点が２つある。第１の相違点は、回転案内部材Ｚ４１ａには、回転案内部材Ｚ４１ａを初期姿勢に保つためのウエイトが設けられていないことである。回転案内部材Ｚ４１ａには、ウエイトを埋設するための貫通孔を設ける必要は無い。第２の相違点は、回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５には、円弧状壁部Ｚ４５が規定する円に沿って配設される複数の凸部Ｚ４８が設けられていることである。当該凸部Ｚ４８は、遊技球が排出通路Ｚ２５を通過するときに遊技球に衝突することで回転案内部材Ｚ４１ａを左回転させることが可能である。また、当該凸部Ｚ４８は、図５５０（ｃ）に示す様に回転案内部材Ｚ４１ａの回転軸方向に伸びた細長状の部材である。

【６０６４】

図５５０（ｂ）においては、回転案内部材Ｚ４１ａが実施例５７における初期姿勢に相当する姿勢で示されている。回転案内部材Ｚ４１ａは、凸部Ｚ４８の機能により左回転をすることができるが、ストッパＺ４７が連結部Ｚ２７の当たり面に当接した時点で、これ以上の左回転が規制される。このときの回転案内部材Ｚ４１ａの姿勢を左回転停止姿勢とよぶことにする。左回転停止姿勢は、見かけ上は、実施例５７に係る初期姿勢に相当する。しかし、本実施例においては、回転案内部材Ｚ４１ａは、左回転停止姿勢から右回転停止姿勢までの任意の姿勢で停止することができるので、初期状態における所定の姿勢を意味する初期姿勢の概念がない。図５５０（ｂ）は、回転案内部材Ｚ４１ａの取りうる姿勢のうちの１つを例示したものとなっている。

【６０６５】

図５５０（ｃ）は、特図２用始動入賞装置３３ｂを上方から見下ろしたときの模式図である。このうち、符号Ｚ５３ａは、排出通路Ｚ２５の終端に設けられた排出口を説明しており、符号Ｚ５３ｂは、入賞口通路Ｚ２３を通過した遊技球が入賞口（入賞口センサ５１の遊技球通過孔）に入球できなかったときに遊技球を回収する回収口を説明している。排出口Ｚ５３ａ，回収口Ｚ５３ｂに入球した遊技球は、アウト口３６に入球した遊技球と同様な扱いとなるが、上述のように排出口Ｚ５３ａは遊技盤３０の盤面に遊技球を排出し、回収口Ｚ５３ｂはアウト口３６と同じ扱いとしてもよい。奥側に向かうにつれ先細りのスロープＺ２９は、排出通路Ｚ２５の底部にも設けられており、排出通路Ｚ２５を通過してきた遊技球を奥側の排出口Ｚ５３ａに誘導するための傾斜面を有している。

【６０６６】

図５５０（ｃ）において斜線で示す入賞口シャッターＺ５０は、特図２に係る入賞口を閉鎖する位置に設けられており、図５５０（ｃ）における水平方向に移動が可能となっている。閉状態の入賞口シャッター５０は、左方向に移動することで開状態となり、開状態の入賞口シャッター５０は、右方向に移動することで閉状態となる。入賞口シャッター５

０の後端には、図示しないソレノイドが設けられており、入賞口シャッター５０の左右移動のための駆動力を付与する。このソレノイドは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって制御される。入賞口シャッター５０の下部には、入賞口への遊技球の入球を検出する入賞口センサＺ５１が設けられている。入賞口センサＺ５１は、遊技球が通過する貫通孔を有しており、遊技球を減速させることなく検出することができる。特図２に係る遊技球の入賞は、当該入賞口センサＺ５１が遊技球を検出することで検知される。

【６０６７】

従って、入賞口通路Ｚ２３を通過する遊技球は、入賞口シャッター５０の状態によって入賞口に入球したり回収口Ｚ５３ｂに入球したりする。入賞口シャッター５０が開状態の場合は、遊技球は入賞口に入球し、閉状態のときは、遊技球は入賞口シャッター５０の上面を通過して回収口Ｚ５３ｂに入球する。

【６０６８】

入賞口シャッター５０の状態は、上述した回転体機構３３ｃと関連しているのでこれについて説明する。上述のように回転体機構３３ｃには、上部入球口Ｚ１３に係る上部センサＺ１６と、下部入球口Ｚ１４に係る下部センサＺ１７を備えている。上部センサＺ１６と下部センサＺ１７も、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１に接続されている。上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球すると、その入球は上部センサＺ１６で検出され、これに連動して閉状態となっていた特図２用始動入賞装置３３ｂの入賞口シャッター５０が例えば２秒間だけ開状態となる。遊技者はこの２秒間の間に遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させれば、遊技球を入賞口に誘導できる。つまり、この２秒間は、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球してから特図２に係る入賞口に入球するまでの距離や、回転案内部材Ｚ４１ａの回転速度に応じて設定されているので、それぞれの要素が異なれば、この２秒間よりも長い時間でも短い時間でも構わない。もっとも、入賞口シャッター５０の開期間の終了間際に遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させても遊技球が入賞しない場合もある。遊技球が入賞するには、遊技球通路Ｚ２２，回転案内部材Ｚ４１ａ，入賞口通路Ｚ２３を通過する必要があるからである。

【６０６９】

下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球すると、その旨は下部センサＺ１７で検出され、これに連動して閉状態となっていた特図２用始動入賞装置３３ｂの入賞口シャッター５０が例えば１秒間だけ開状態となる。このように、下部入球口Ｚ１４における遊技球の入球があった場合の入賞口シャッター５０の開期間は、上部入球口Ｚ１５における遊技球の入球があった場合の入賞口シャッター５０の開期間よりも短い。したがって、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球すると、上部入球口Ｚ１５に遊技球が入球したときよりも特図２に係る入賞が生じにくい。時短Ｂ状態のときの方が、時短Ａ状態のときよりも上部入球口Ｚ１５に遊技球が入球しやすかったことからすれば、時短Ｂ状態の方が、時短Ａ状態よりも有利な遊技状態であるといえる。

【６０７０】

入賞口シャッター５０の開期間は、時短Ａ状態と時短Ｂ状態とで異ならせてもよい。例えば、時短Ｂ状態のときの方が、時短Ａ状態のときよりも入賞口シャッター５０の開期間を長くする。これにより、時短Ｂ状態のときの方が、時短Ａ状態のときよりも上部入球口Ｚ１５に遊技球が入球しやすかったことからすれば、より一層、入賞口シャッター５０の長期開放に係る時短Ｂ状態の方が、入賞口シャッター５０の短期開放に係る時短Ａ状態よりも有利な遊技状態である、いわゆる突破型の遊技性を実現できるといえる。なお、突破型の遊技性とは、時短Ａ状態は厳しいが、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行すれば、何度も時短Ｂ状態を発生させ易くなる遊技性である。上述した実施例５７もこのパターンである。

【６０７１】

＜連球防止機構の動作＞

以降、連球防止機構の動作について説明する。図５５２（ａ）は、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢にあるときに遊技球が遊技球通路Ｚ２２を通過してきたときの様子を

示している。このときの回転案内部材Ｚ４１ａは、Ｖ字形状の特定接触部位Ｚ４２が上方を向いた姿勢となっているので、特定接触部位Ｚ４２は、遊技球を受け入れ、それに伴い回転案内部材Ｚ４１ａは、右回転を開始する。図５５２（ｂ）は、回転案内部材Ｚ４１ａが遊技球の重みにより右回転停止姿勢となり、遊技球が入賞口通路Ｚ２３側に案内される様子を説明している。

【６０７２】

実施例５７と同様なので図示はしないが、不正行為により２つの遊技球が連なって遊技球通路Ｚ２２を通過してきた場合、先行する遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの姿勢を右回転停止姿勢とするので、回転案内部材Ｚ４１ａに達した後続の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に接触する。これにより、後続の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１ａにより排出通路Ｚ２５側に案内される。

【６０７３】

図５５２（ｃ）は、図５５２（ｂ）の状態の後、遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａから離れていく様子を示している。本実施例の場合、実施例５７で説明したウエイトを回転案内部材Ｚ４１ａが有していないので、遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａを離れても回転案内部材Ｚ４１ａは遊技球到来前の姿勢に戻ろうとはせず、そのまま左回転停止姿勢を維持する。なお、図５５２（ａ）ないし図５５２（ｃ）は、入賞口シャッター５０の開期間の終了間際に遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球した場合について説明しており、図５５２（ａ）において開状態となっていた入球口シャッター５０は、遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの案内を受けている間に閉状態となる（図５５２（ｂ）参照）。したがって、この遊技球は、入賞することなく、奥側の回収口Ｚ５３ｂに入球する（図５５２（ｄ）参照）。

【６０７４】

図５５２（ｅ）は、その後、新たな遊技球が遊技球通路Ｚ２２を通過してきた状態を示している。回転案内部材Ｚ４１ａは、右回転停止姿勢を維持しているので、新たな遊技球を排出通路Ｚ２５側に案内する。回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５には、複数の凸部Ｚ４８が設けられているので、遊技球は、凸部Ｚ４８に衝突しながら排出通路Ｚ２５に向かい、それに伴い、回転案内部材Ｚ４１ａは、わずかに反時計回りに回転する。

【６０７５】

図５５２（ｆ）ないし図５５３（ｈ）は、その後、新たな遊技球が次々と遊技球通路Ｚ２２を通過していく様子を示している。回転案内部材Ｚ４１ａは、右回転停止姿勢に近い姿勢となっているので、新たな遊技球を全て排出通路Ｚ２５側に案内する。遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に接触する度に回転案内部材Ｚ４１ａは、少しずつ反時計回りに回転していき、最終的には図５５３（ｈ）に示す様に左回転停止姿勢となる。

【６０７６】

なお、図５５２（ｅ）ないし図５５３（ｈ）における入賞口シャッターＺ５０は、作図上の制限から全て閉状態となっているが、実際の入賞口シャッターＺ５０は、図５５２（ｅ）～図５５３（ｈ）の間に開閉動作を複数回繰り返している。開閉動作の回数は、図５５２（ｅ）～図５５３（ｈ）の間に遊技球通路Ｚ２２を通過した遊技球の球数にほぼ一致する。より正確には、開閉動作の回数は、上部入球口Ｚ１３または下部入球口Ｚ１４への遊技球の入球回数に一致する。入賞口シャッターＺ５０がいずれの状態であっても、遊技球は排出通路Ｚ２５側に案内されるので、入賞口に入球することはない。

【６０７７】

図５５３（ｉ）は、その後、新たな遊技球が遊技球通路Ｚ２２を通過してきた状態を示している。回転案内部材Ｚ４１ａは、左回転停止姿勢を維持しているので、新たな遊技球を入賞口通路Ｚ２３側に案内する（図５５３（ｊ），図５５３（ｋ）参照）。

【６０７８】

図５５３（ｉ）ないし図５５３（ｋ）の場合は、上述の図５５２（ａ）ないし図５５２（ｃ）の場合と異なり、入賞口シャッター５０の開期間の開始間際に遊技球が特図２用始

動入賞装置３３ｂに入球した場合について説明している。図５５３（ｉ）において開状態となっている入球口シャッター５０は、遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの案内を受けている間に閉状態とならず（図５５３（ｊ）参照）、遊技球が入賞口に入球するまで開状態を維持する。

【６０７９】

なお、図５４８（ａ）ないし図５５３（ｋ）の動作は、一例に過ぎない。例えば、図５５３（ｉ）において遊技球の特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球が入賞口シャッター５０の開期間の終了間際であった場合、図５５３（ｉ）の状態の後、図５４８（ｂ）ないし図５４８（ｄ）の状態が再現されることになる。

【６０８０】

また、図５５２の説明によれば、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢にない場合、全ての遊技球が排出通路Ｚ２５に案内されていた。しかし、本例における回転案内部材Ｚ４１ａは、左回転停止姿勢でない場合であっても遊技球を入賞口通路２５側に案内することができる場合も有りうる。ただし、この場合の回転案内部材Ｚ４１ａは、ほぼ左回転停止姿勢となっていなければならないので、稀なケースであるが、このようなケースが生じる場合も有りうる。

【６０８１】

＜遊技の流れ＞

このようなテーブルおよび機構を有する本実施例のパチンコ機１０によりどのような遊技が実現されるかについて図５４７を参照して説明する。遊技は通常状態から始まり、この時点では遊技者は左打ちを行って特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球を入賞させるヘソ入賞を狙う。ヘソ入賞が成立すると、特図１に係る抽選が実行される。当該抽選に当選すると、抽選結果は、時短Ａ１付き大当たり、または時短Ａ２付き大当たりのいずれかとなる。大当たりに伴うラウンド遊技が終了すると、遊技状態は、通常状態から時短Ａ１，または時短Ａ２状態に移行する。この状態の移行に伴い、回転体Ｚ１１の回転が開始される。この回転体Ｚ１１の回転様式は、様式Ｃである。

【６０８２】

遊技状態が時短Ａ状態となると、遊技球のスルーゲート３４通過に伴う普通図柄抽選に要する時間が短縮される。したがって、遊技者は、この時点から遊技球をスルーゲート３４に通過させるべく、右打ちを行うことになる。スルーゲート３４に遊技球が通過すると、普通図柄抽選が実行される。この抽選で当たりとなると、回転体機構３３ｃの遊技球通路Ｚ１５の入口に配置されている開閉部材３３ｃ１が閉状態から開状態となる。

【６０８３】

＜時短Ａ状態における遊技＞

時短Ａ状態において回転体機構３３ｃに遊技球が入球すると、ほとんどの場合、当該遊技球は回転体機構３３ｃの下部入球口Ｚ１４に入球する。下部入球口Ｚ１４と特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ａ２は、機械的にリンクされているから、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球すると閉状態となっていた非電動役物３３ａ２が開状態となる。通常ならば、下部入球口Ｚ１４に遊技球が入球するのに伴って、ただ１つの遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球できる。

【６０８４】

下部入球口Ｚ１４に入球した遊技球は下部センサＺ１７に検出されて、それに伴い特図２用始動入賞装置３３ｂが有する入賞口シャッターＺ５０が１秒間だけ開状態となる。このときに特図２に係る入賞を実現するのは比較的難しく、多くの場合、遊技球は回収口Ｚ５３ｂで回収される。しかし、良いタイミングが重なれば、下部入球口Ｚ１４にしか入球していない場合であっても、特図２に係る入賞が実現することもあり得る。もちろん、時短Ａ状態では比較的に稀であるが、上部入球口Ｚ１３に入球すれば、特図２に係る入賞が実現することもあり得る。

【６０８５】

時短Ａ状態において特図２に係る入賞が成立し、特図２に係る抽選が実行されたとする

。当該抽選がハズレの場合、時短Ａ状態のまま遊技が続行される。抽選結果が５回または３回（このときの回数は遊技状態が時短Ａ１状態か時短Ａ２状態か異なる。）連続してハズレとなった場合、遊技状態は通常状態に戻る。５回または３回連続してハズレとなる前に特図２に係る抽選結果が時短の付かない通常小当たりとなった場合、遊技状態は、Ｖ入賞を経て通常大当たり状態に発展し、ラウンド遊技の終了後、遊技状態は通常状態に戻る。遊技状態が時短Ａ状態から通常状態に戻ると、遊技は、特図１始動入賞装置３３ａへの入賞（ヘソ入賞）を狙う左打ち遊技に戻る。

【６０８６】

５回または３回連続してハズレとなる前に特図２に係る抽選結果が時短Ｂ付き小当たりとなった場合、遊技状態は、Ｖ入賞を経て時短Ｂ付き大当たり状態に発展し、ラウンド遊技の終了後、遊技状態は時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。この状態の移行に伴い、回転体Ｚ１１の回転様式が様式Ｃから様式Ｄに変更される。

【６０８７】

＜時短Ｂ状態における遊技＞

時短Ｂ状態において回転体機構３３ｃに遊技球が入球すると、遊技球は回転体機構３３ｃの上部入球口Ｚ１３に入球しやすい。上部入球口Ｚ１３と特図２用始動入賞装置３３ｂの非電動役物３３ａ２は、機械的にリンクされているから、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球すると閉状態となっていた非電動役物３３ａ２が開状態となる。通常ならば、上部入球口Ｚ１３に遊技球が入球するのに伴って、ただ１つの遊技球が特図２用始動入賞装置３３ｂに入球できる。

【６０８８】

上部入球口Ｚ１３に入球した遊技球は上部センサＺ１６に検出されて、それに伴い特図２用始動入賞装置３３ｂが有する入賞口シャッターＺ５０が２秒間だけ開状態となる。このときに特図２に係る入賞を実現するのは比較的容易となる。

【６０８９】

時短Ｂ状態において特図２に係る入賞が成立し、特図２に係る抽選が実行されたとする。当該抽選がハズレの場合、時短Ｂ状態のまま遊技が続行される。抽選結果が１０回連続してハズレとなった場合、遊技状態は通常状態に戻る。１０回連続してハズレとなる前に特図２に係る抽選結果が時短の付かない通常小当たりとなった場合、遊技状態は、Ｖ入賞を経て通常大当たり状態に発展し、ラウンド遊技の終了後、遊技状態は通常状態に戻る。１０回連続してハズレとなる前に特図２に係る抽選結果が時短Ｂ付き小当たりとなった場合、遊技状態は、Ｖ入賞を経て時短Ｂ付き大当たり状態に発展し、ラウンド遊技の終了後、新たに時短Ｂ状態が発生する。遊技状態が時短Ｂ状態から通常状態に戻ると、遊技は、特図１始動入賞装置３３ａへの入賞（ヘソ入賞）を狙う左打ち遊技に戻る。

【６０９０】

本発明は、上述した実施例の構成に限られず、下記の様な変形実施ができる。

＜変形例１＞

上述の実施例においては、回転案内部材Ｚ４１ａは全体が同じ色となっていたが、特定接触部位Ｚ４２を構成する壁部Ｚ４３，Ｚ４４を強調させる目的で、壁部Ｚ４３，Ｚ４４の色を回転案内部材Ｚ４１ａにおける他の部位と異なる色としてもよい（図５５４（ａ）参照）。このような構成とすることで、遊技者に壁部Ｚ４３，Ｚ４４および壁部Ｚ４３，Ｚ４４によって振り分けられる遊技球に注意を向かせることができる。壁部Ｚ４３，Ｚ４４を着色する方法としては、塗料により壁部Ｚ４３，Ｚ４４を着色する方法や、有色の材料により壁部Ｚ４３，Ｚ４４を形成してこれを、回転案内部材本体と一体化させて壁部Ｚ４３，Ｚ４４の色を回転案内部材Ｚ４１ａにおける他の部位と異なる色とする方法が考えられる。

【６０９１】

＜変形例２＞

上述の実施例においては、「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記が回転案内部材Ｚ４１ａを視認しづらくする構成となっていたが、より回転案内部材Ｚ４１ａの形状に合わせた図形等をカ

バーＺ２１に付すようにしてもよい。なお、カバーＺ２１にこの図形からなる装飾を付ける以外にも、回転案内部材Ｚ４１ａの形状に合わせた円盤状の部材（円形装飾部）を回転案内部材Ｚ４１ａの前面に固定した状態で、カバーＺ２１内に保持されてもよい。図５５４（ｂ）は、回転案内部材Ｚ４１ａ全体を覆うように円形の装飾が付されている。当該装飾は、細かな市松模様となっており、回転案内部材Ｚ４１ａが有する左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４，凸部Ｚ４８を全体的に視認しづらくする。市松模様は、視認性の良い矩形部位と視認性の悪い矩形部位でモザイク模様が構成されており、市松模様における視認性の良い矩形部位を通じてわずかに回転案内部材Ｚ４１ａが回転する風な様子を垣間見ることができるに留まる。視認性の良い矩形部位は、透明であってもよいし、半透明であってもよい。視認性の悪い矩形部位は、半透明であってもよいし、不透明であっても良い。

【６０９２】

また、この円形の図形は、右側壁部Ｚ４４の先端をわずかに見せる程度に回転案内部材Ｚ４１ａ全体を覆っている。これにより、市松模様の背後では、左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４，凸部Ｚ４８が視認し辛いが、右側壁部Ｚ４４の先端を見極めることができれば、回転案内部材Ｚ４１ａの傾きを予測することができる。

【６０９３】

＜変形例３＞

上述の変形例２では、回転案内部材Ｚ４１ａを市松模様で覆って見えにくくしていたが、本発明はこの構成に限られず、回転案内部材Ｚ４１ａ全体を半透明な図形で覆うようにしてもよい。この構成によれば、回転案内部材Ｚ４１ａが有する左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４，凸部Ｚ４８の全体が視認しづらい。

【６０９４】

＜変形例４＞

変形例２，３に関連した別の変形例として、回転案内部材Ｚ４１ａとともに回転する円盤状の部材を回転案内部材Ｚ４１ａから見て遊技者側に設け、当該部材に図形を描く様にしてもよい。図５５４（ｃ）は、変形例４の一例であり、円盤状の部材に同心円状の模様が描かれている。同心円状の模様は、回転案内部材Ｚ４１ａが回転しても装飾性に影響を与えにくいものであれば、放射状の模様・円形状に配列された模様などでもよい。変形例４においては、回転案内部材Ｚ４１ａの特定接触部位Ｚ４２に保持された遊技球は全域が円盤状の部材に施された同心円状の模様によって見えにくくなっている。このように、回転する円盤状の部材に同心円状の模様が描かれていれば、回転案内部材Ｚ４１ａが回転しても、その模様からは回転案内部材Ｚ４１ａが回転したことを認識し辛い。これによって、回転案内部材Ｚ４１ａの傾きをさらに認識し辛くすることができる。

【６０９５】

＜変形例５＞

変形例４に関連した別の実施例として、回転案内部材Ｚ４１ａの特定接触部位Ｚ４２に保持された遊技球の一部が上述した円盤状の部材からはみ出した構成とすることもできる（図５５５（ａ）参照）。このように構成することで、円盤状の部材そのものからは回転案内部材Ｚ４１ａの傾きをさらに認識し辛いが、このはみ出した部分を見付けることで、遊技球が振り分けられる様子を注視でき、より面白みのあるパチンコ機１０が提供できる。

【６０９６】

＜変形例６＞

上述の実施例では、「Ｃｈａｎｃｅ！」と「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記Ｚ５２が二段に分けてなされている構成であったが、本発明はこの構成に限られず、表記Ｚ５２を一段とすることもできる。図５５５（ｂ）の例では、「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記Ｚ５２が回転案内部材Ｚ４１ａの特定接触部位Ｚ４２を覆うように構成されている。なお、本例では、左回転停止姿勢においてのみ前面の表記５２が左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４の両方を覆っているが、右回転停止姿勢においても前面の表記５２が左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４の両方を覆うようにしてもよい。

【６０９７】

＜変形例７＞
上述の実施例では、表記Ｚ５２が回転案内部材Ｚ４１ａから見て遊技者側のカバーＺ２１に設けられていたが、本発明はこの構成限られない。表記Ｚ５２を回転案内部材Ｚ４１ａの奥側に設け、回転案内部材Ｚ４１ａを見えにくくする構成とすることもできる（図５５５（ｃ）参照）。つまり、回転案内部材Ｚ４１ａは、カバーＺ２１と同じく透過性（例えば透明な）樹脂で形成されているので、背後の装飾を透過する。背後の装飾と左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４とが混ざり合って（図示でハッチングを付して示すように）、回転案内部材Ｚ４１ａの傾きを認識し辛くすることができる。なお、本例では、左回転停止姿勢においてのみ背後の表記５２が左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４の両方と混ざり合っているが、右回転停止姿勢においても背後の表記５２が左側壁部Ｚ４３，右側壁部Ｚ４４の両方と混ざり合うように表記５２を大きくしてもよい。

【６０９８】
＜変形例８＞
上述の実施例では、複数の小さな凸部Ｚ４８が回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に設けられていたが、本発明はこの構成に限られない。図５５６（ａ）に示す様に円弧状壁部Ｚ４５に単一の大きな凸部Ｚ４８を有する構成としてもよい。このような構成によれば、排出通路Ｚ２５を通過する遊技球が凸部Ｚ４８に衝突すると、上述の実施例の場合と比べて大きな回転力が生じるので、右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１ａは、一度に左回転停止姿勢となる。これにより、回転案内部材Ｚ４１ａａの右回転停止姿勢と左回転停止姿勢とを迅速に切り替えることができる。

【６０９９】
＜変形例９＞
上述の変形例８に関連した別の変形例としては、図５５６（ｂ）に示す様な突出高さの異なる複数の凸部Ｚ４８を円弧状壁部Ｚ４５の異なる位置に備えた回転案内部材Ｚ４１ａを挙げることができる。このような構成によれば、排出通路Ｚ２５を通過する遊技球が円弧状壁部Ｚ４５に衝突する箇所に応じて生じる回転力を異ならせることができる。これによって、小さい凸部Ｚ４８に接触した場合は、遊技球の接触が複数回必要があるが、大きな凸部Ｚ４８に接触した場合は、遊技球の接触がそれより少ない回数で済むので、いずれの凸部Ｚ４８に接触するか遊技者にドキドキ感を与えることができる。なお、この場合は、凸部Ｚ４８を見え易くするために、回転案内部材Ｚ４１ａの前面には表記Ｚ５２が存在しないか、存在しても凸部Ｚ４８の視認に影響を与えにくいものであることが好ましい。

【６１００】
また、当該凸部Ｚ４８は、細長状の部材に限らず、点点と設けられる部材であってもよい。点点と設けられる凸部Ｚ４８に、大きな凸部Ｚ４８や小さな凸部Ｚ４８を設けてもよい。これによって、小さい点状の凸部Ｚ４８に接触した場合は、遊技球の接触が複数回必要があるが、大きな点状の凸部Ｚ４８に接触した場合は、遊技球の接触がそれより少ない回数で済むので、いずれの凸部Ｚ４８に接触するか遊技者にドキドキ感を与えることができる。

【６１０１】
また、凸部４８の大きさや凸部４８の配置を変える替わりに、遊技球通路Ｚ２２や排出通路Ｚ２５の内面に凹凸を設けて遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に接触する際の態様が区々になるようにしてもよい。このようにすることでも、遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に接触することで生じる回転力を変えることができる。

【６１０２】
＜変形例１０＞
上述の実施例では、入賞口シャッターＺ５０の開閉動作の回数は、上部入球口Ｚ１３または下部入球口Ｚ１４への遊技球の入球回数に一致させていたが、これを一致させない構成としても構わない。例えば、上述した回転体機構３３ｃにおいて、上部入球口Ｚ１３に係る上部センサＺ１６、下部入球口Ｚ１４に係る下部センサＺ１７で検出された場合に、

抽選によって入賞口シャッターＺ５０を開放させるか否かを決定する構成としてもよい。入賞口シャッターＺ５０を開放させる当選確率は、例えば１／２程度とする。このようにすれば、Ｖ字形状の特定接触部位Ｚ４２が上方を向いた姿勢に戻っており、上部入球口Ｚ１３に係る上部センサＺ１６で検出されたにも関わらず、入賞口シャッターＺ５０が開放しない状況を発生させることができる。これにより、接触部位Ｚ４２が上方を向いた姿勢に戻った状態で、入賞口シャッターＺ５０が開放しているか否かという点に、遊技者にドキドキ感を与えることができる。

【６１０３】

また、上述した入賞口シャッターＺ５０の開放抽選は、上部入球口Ｚ１３に係る上部センサＺ１６、下部入球口Ｚ１４に係る下部センサＺ１７での検出を契機とする構成に限らず、遊技球がスルーゲート３４を通過したことを契機として生じさせてもよい。例えば、入賞口シャッター開放用カウンタＣ５を新たに設け、１／２程度の確率で、入賞口シャッターＺ５０を開放する。入賞口シャッターＺ５０の開放時間は、上述と同じ２秒間でもよい。すなわち、時短状態での最初の入賞口シャッターＺ５０の開放時には、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球が間に合わないが、その後、右打ちを継続していれば、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球と入賞口シャッターＺ５０の開放とのタイミングが合う場合が生じ得る。

【６１０４】

＜変形例１１＞

変形例４に関連する更なる変形例として、回転案内部材Ｚ４１ａが傾斜する様子を敢えて見えやすくするように構成することもできる。このような例としては、例えば、回転案内部材Ｚ４１ａを覆うように「Ｃｈａｎｃｅ！」等の文字が印刷された平板を回転案内部材Ｚ４１ａに付設することで、「Ｃｈａｎｃｅ！」の文字の傾き方により回転案内部材Ｚ４１ａの現在の姿勢が容易に理解できるようになっている。このように構成すれば、遊技者に回転案内部材Ｚ４１ａの姿勢を注目させることができるので、これまでにない面白みを有するパチンコ機１０を提供することができる。

【６１０５】

＜変形例１２＞

上述の実施例では、回転案内部材Ｚ４１ａの回転速度を制限する部材は設けられていなかったが、図５５７に示すように、回転案内部材Ｚ４１ａの軸受けにワンウェイクラッチＺ５５を設けることで、回転案内部材Ｚ４１ａの回転速度をより遅くするように構成することもできる。本例における回転案内部材Ｚ４１ａは、ワンウェイクラッチＺ５５により、左回転のみに制動がかかるように構成される。したがって、図５５７（ａ）に示すように、本例の回転案内部材Ｚ４１ａにおける左回転停止姿勢（実施例５７における初期姿勢に相当）から右回転停止姿勢までの右回転については、制動はかからないので、左回転停止姿勢にある回転案内部材Ｚ４１ａは、特定接触部位Ｚ４２に入球した遊技球を速やかに特図２に係る入賞口に入球させて姿勢を右回転停止姿勢にすることができる。

【６１０６】

図５５７（ｂ）～（ｆ）に示すように、右回転停止姿勢となった回転案内部材Ｚ４１ａは、ワンウェイクラッチの作用により、左回転に制動がかけられている。このことにより、上述の実施例にない２つの効果を得ることができる。第１に、本例によれば、右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１ａを左回転停止姿勢に戻りにくくすることで、次の遊技球が特図２に係る入賞口に入球するまでに手数を多く掛けさせることにより、特図２に係る入賞口に遊技球をより連続して入球させにくくすることができる。すなわち、上述の実施例では、３球の遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に当たれば、右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１ａは、比較的容易に左回転停止姿勢まで戻ることができたが、本例によれば、５球以上（例えば８球）の遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に当たらなければ、回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１ａは、左回転停止姿勢まで戻ることがない。ワンウェイクラッチの作用を調整することで、回転案内部材Ｚ４１ａの回転に必要な遊技球の球数を増減することができる。

【６１０７】
第２に、本例によれば、排出通路Ｚ２５を流下する遊技球の速度をより遅くすることができる。すなわち、右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１ａは、左回転をする際に上述の実施例より多くの運動エネルギーを遊技球から奪う。従って、図５５７（ｂ）（ｃ）及び（ｄ）（ｆ）に示すように、遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに衝突して、回転案内部材Ｚ４１ａが回転する際に、ワンウェイクラッチの作用により、排出通路Ｚ２５を流下する遊技球の速度がより遅くなる。このように構成することで、遊技球の流れが追いやすく、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢に戻る過程を目で追いやすいパチンコ機１０が提供できる。
【６１０８】
＜変形例１３＞
上述の実施例では、１球の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１ａを一方向に回転させるような構成となっていたが、本発明はこのような構成に限られない。１球の遊技球で回転案内部材Ｚ４１ａがより複雑に動くようにしてもよい。図５５８は、本例に係る回転案内部材Ｚ５４１ａの具体的な構成を説明している。すなわち、本例の回転案内部材Ｚ４１ａは、右側壁部Ｚ４４が延伸して形成される突起が実施例の突起よりも小さくされている。従って、本例の回転案内部材Ｚ４１ａは右側壁部Ｚ４４が遊技球に接触している時間が上述の実施例よりも短い。したがって、図５５８に示す様に、左回転停止姿勢にある回転案内部材Ｚ４１ａの特定接触部位Ｚ４２に入球した遊技球は、右側壁部Ｚ４４への衝突から生じる運動エネルギーによる回転案内部材Ｚ４１ａの右回転により、右側に案内される。このとき、回転案内部材Ｚ４１ａの突起は連結部Ｚ２７に接続された収納部に衝突することになる。回転案内部材Ｚ４１ａは、反動により左回転して左回転停止姿勢に近いが、左回転停止姿勢には達しない姿勢で停止する場合がある。また、回転案内部材Ｚ４１ａは、より強い反動により左回転して左回転停止姿勢に達して停止する場合もある。つまり、上述の実施例の構成によれば、１球の遊技球により回転案内部材Ｚ４１ａの回転方向が変化することはなかったが、本例によれば、１球の遊技球により、回転案内部材Ｚ４１ａは、右回転をした後、右側壁部Ｚ４４への衝突から生じる運動エネルギーを利用し、反動により左回転をするように構成されており、しかも、その反動により左回転停止姿勢に戻ったり戻らなかったりするように構成されている。このような構成とすることにより、遊技の内容がより複雑で、運の要素が増えるので、これまでにない面白みのあるパチンコ機１０を提供できる。また、左回転停止姿勢で遊技球流路Ｚ２２を流下して回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球が右側壁部Ｚ４４に当接したときに、右側壁部Ｚ４４を介して回転案内部材Ｚ４１ａに与える運動エネルギーを利用するので、遊技球通路Ｚ２２を流下してきた遊技球が入賞口流路Ｚ２３に振り分けられた場合にどのような勢いで回転案内部材Ｚ４１ａに接触したのかにも注目させることができる。
【６１０９】
＜変形例１４＞
上述の実施例では、右回転停止姿勢または右回転中間姿勢にある回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に遊技球が衝突すれば、必ず回転案内部材Ｚ４１ａが左回転する構成であったが、必ずしも回転案内部材Ｚ４１ａが左回転しない構成であってもよい。具体的には、例えば、上述の実施例では、回転案内部材Ｚ４１ａを一時的に固定する構成は備えていなかったが、図５５９に示す様に、回転案内部材Ｚ４１ａの下部に伸縮自在のピンＺ７０を備える構成としてもよい。ピンＺ７０は、回転案内部材Ｚ４１ａの下部に付設されたソレノイドの先端であって、ソレノイドの動作により、上下方向に出没することができる。図５５９（ａ）は、ピンＺ７０が収縮状態で、ピンＺ７０の先端は回転案内部材Ｚ４１ａに接触しておらず、回転案内部材Ｚ４１ａは、遊技球の重みや、遊技球の衝突により回転することができる。図５５９（ａ）においては、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢となっているから、遊技球通路Ｚ２２を通過し回転案内部材Ｚ４１ａに向かった遊技球は、特定接触部部位Ｚ４２に入球して、右方向に案内される（図５５９（ｂ）参照）。この時点で、ピンＺ７０が伸長状態となったとすると、ピンＺ７０は回転案内部材Ｚ４１

ａの円弧状壁部Ｚ４５における凸部Ｚ４８が設けられていない部位（ストッパＺ４７の右側の部位）に当接して、右回転停止姿勢の回転案内部材Ｚ４１ａを固定する（図５５９（ｃ）参照）。このような状況となると、回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に遊技球が接触しても回転案内部材Ｚ４１ａは、回転しなくなり、右回転停止姿勢が維持される（図５５９（ｃ）～図５５９（ｅ）参照）。したがって、回転案内部材Ｚ４１ａは、遊技球通路Ｚ２２を通過してきた遊技球を常に左側へと案内する。

【６１１０】

図５５９（ｆ）は、伸長状態のピンＺ７０が収縮状態に戻った様子を示しており、この時点で、回転案内部材Ｚ４１ａは、遊技球の重みや、遊技球の衝突により回転することができるようになる。図５５９（ｆ）においては、右回転停止姿勢となっている回転案内部材Ｚ４１ａが排出通路Ｚ２５を通過する遊技球によって、左回転しつつある様子を示している。

【６１１１】

ピンＺ７０の動作の契機は、特に限定されないが、例えば、遊技球のスルーゲート３４通過に伴う普通図柄抽選において普通図柄当選が発生する度に伸長状態・収縮状態を交互に繰り返すようにピンＺ７０を制御する構成とすることができる。もちろん、抽選によらず、時短状態が発生すれば、一定の時間間隔または一定周期で変化する時間間隔で伸長状態・収縮状態を交互に繰り返すようにピンＺ７０を制御する構成であってもよい。このように構成することで、右回転停止姿勢だけでなく、右回転停止姿勢から左回転停止姿勢に戻る途中の姿勢にあるときにも、ピンＺ７０が伸長状態となって回転案内部材Ｚ４１ａが固定されてしまう状況も発生する。このようになれば、あと１回遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに衝突すれば回転案内部材Ｚ４１ａを左回転停止姿勢に戻すことができる状況で、遊技者をじらすことができる。このような状況で入賞口シャッターＺ５０が開放されれば、もしピンＺ７０が収縮状態であれば左回転停止姿勢に戻した状態で特図２に係る入賞口に入賞させることができたにも関わらず、これが出来ないことで、さらにじらすことができる。この場合、ピンＺ７０の伸長状態の時間は、入賞口シャッターＺ５０の開放時間よりも長いことが好ましい。また、入賞口シャッターＺ５０の開放状態は、遊技者が明示できることが好ましい。例えば、入賞口シャッターＺ５０を有色部材とし、他の部材を無色透明に形成する。また、例えば、第３図柄表示装置４２などの表示装置にて入賞口シャッターＺ５０の開状態を報知する。また、特図２用始動入賞装置３３ｂの普通図柄当選を契機とする構成であれば、このような状況を回避するために、さらに遊技球を発射し続ける必要が生じるので、積極的な発射操作を促すことができる。このように、ピンＺ７０の動作という新たな要素が遊技に組み込まれ、今までにない面白みを有するパチンコ機１０を提供することができる。

【６１１２】

＜変形例１５＞

上述の実施例における特図２用始動入賞装置３３ｂは、特図２用始動入賞装置３３ｂの内部に連球防止装置Ｚ４０ａを有していたが、本発明はこの構成に限られず、図５３８に記載されているように連球防止装置Ｚ４０ａは、特図２用始動入賞装置３３ｂの外部に、図示では特図２用始動入賞装置３３ｂの前面側のカバーに覆われない状態で（もちろん、回転案内部材Ｚ４１ａの前面に透過性を有し、回転案内部材Ｚ４１ａと共に回転するカバーを設けてもよい）、遊技領域３０ａに配設されている構成とすることもできる。つまり、上述の実施例では、連球防止装置Ｚ４０の上流側に非電動役物３３ｂ２が設けられていたため、特図２用始動入賞装置３３ｂへの連続入球を許容した状態で２球目以降の入賞を防止する構成であったが、本例では、連球防止装置Ｚ４０ａの下流側に非電動役物３３ｂ２が設けられているため、特図２用始動入賞装置３３ｂへの連続入球を許容せずに２球目以降を非電動役物３３ｂ３に接触・衝突させずに流下方向を変更できることが特徴的である。これにより、特図２用始動入賞装置３３ｂ３の非電動役物３３ｂ３に遊技球が頻繁に接触・衝突し続けることに起因する、非電動役物３３ｂ３の摩耗による劣化・故障を低減することができる。

【６１１３】
図５６０，図５６１を参照しながら本例における特図２用始動入賞装置３３ｂの構成の詳細を説明する。本例の連球防止装置Ｚ４０ａは、上述の実施例と同様な回転案内部材Ｚ４１ａを有している。回転案内部材Ｚ４１ａの上流には、釘または他の遊技部品の一部によって、回転案内部材Ｚ４１ａに遊技球を導く複数の遊技球流路Ｚ２２ａ，Ｚ２２ｂが形成されている。例えば、回転案内部材Ｚ４１の上流には、２本の遊技球流路Ｚ２２ａ，Ｚ２２ｂが形成されている。２本の遊技球流路Ｚ２２ａ，Ｚ２２ｂは、回転案内部材Ｚ４１に遊技球を導き易い流路（例えば、右側の遊技球流路Ｚ２２ｂ）もあれば、回転案内部材Ｚ４１ａに遊技球を導き難い流路（例えば、左側の遊技球流路Ｚ２２ａ）もある。これにより、どの遊技球流路Ｚ２２ａ，Ｚ２２ｂを流下するかによって遊技者をハラハラドキドキさせることができる。
【６１１４】
いずれかの遊技球流路Ｚ２２ａ，Ｚ２２ｂを通過してきた遊技球は、回転案内部材Ｚ４１ａの特定接触部位Ｚ４２，または円弧状壁部Ｚ４５に接触して、回転案内部材Ｚ４１ａの右側か左側かのいずれかに案内される。左側流路Ｚ２５ａ，右側流路Ｚ２５ｂ，入賞口流路Ｚ２３ａの各々は、実施例５７における本例に対応する変形例と同様の構成であるので説明を省略する。すなわち、本例においても、ハネ状の非電動役物３３ｂ３が開閉することによって入賞口流路Ｚ２３ａが生成・消失する構成となっている。非電動役物３３ｂ３が主板、副板Ｚ６０を有する構成も実施例５７の変形例と同様である。非電動役物３３ｂ３がＬ字形状となっているのも実施例５７の変形例と同様である。
【６１１５】
＜連球防止装置Ｚ４０ａの動作＞
図５６２は、２球の遊技球が連続して特図２に係る入賞口に入賞することを本例の連球防止装置Ｚ４０ａが防止する様子を説明している。図５６２（ａ）に示すように、連続して例えば２球の遊技球が右側の遊技球流路Ｚ２２ｂを通過してくると、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢となっている場合は、左回転停止姿勢となっている回転案内部材Ｚ４１ａが１つ目の遊技球を右側に案内する（図５６２（ｂ），図５６２（ｃ）参照）。この間に中央の遊技球流路Ｚ２２ａを流下して回転案内部材Ｚ４１に到達した２つ目の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に接触するので、回転案内部材Ｚ４１により左側に案内される。このようにして２つ目の遊技球は、左側流路Ｚ２５ａに向かう（図５６２（ｃ）～図５６２（ｅ）参照）。
【６１１６】
図５６２においては、２球の遊技球が遊技球流路Ｚ２２ａを通過する前に非電動役物３３ｂ３が閉状態となっている場合における連球防止装置Ｚ４０ａの動作を説明している。右側の遊技球流路Ｚ２２ｂを流下して特定接触部位Ｚ４２に入球した１つ目の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１ａの右側へ案内された後、非電動役物３３ｂ３の主板には乗らず、そのまま右側排出通路Ｚ２５ｂを流下する（図５６２（ｂ）～図５６２（ｅ）参照）。入賞口流路Ｚ２３ａが形成されておらず、非電動役物３３ｂ３が閉状態となっているからである（図５６２（ｂ）～図５６２（ｅ）参照）。
【６１１７】
図５６２においては、左側の遊技球流路Ｚ２２ｂを通過する３つ目の遊技球についても説明している。この３つ目の遊技球は、左側の遊技球流路Ｚ２２ｂの出口付近の釘に衝突して回転案内部材Ｚ４１ａの方へ跳ね返るが、ほぼ右回転停止勢となっている回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に衝突して回転案内部材Ｚ４１ａを左回転させながら回転案内部材Ｚ４１ａの左側に案内される。もちろん、左側の遊技球流路Ｚ２２ｂを流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａと衝突する位置によっては、回転案内部材Ｚ４１ａを左回転させることができない場合があってもよい。３つ目の遊技球は結局、左側流路Ｚ２５ａを通過して連球防止装置４０ａから離れる。なお、左回転停止姿勢となっている回転案内部材Ｚ４１ａに左側の遊技球流路Ｚ２２ｂを流下する遊技球が衝突する場合は、遊技球は特定接触部位Ｚ４２に入球する場合もあるが、この場合も、非電動役物３３ｂ３が閉状態

となっているので、非電動役物３３ｂ３に衝突することなく、右側流路Ｚ２５ｂを流下する。

【６１１８】

図５６３も右側の遊技球流路Ｚ２２ｂを流下した２球の遊技球が連続して特図２に係る入賞口に入賞することを本例の連球防止装置Ｚ４０ａが防止する様子を説明しているが、非電動役物３３ｂ３が開状態となっているところが図５６２とは異なる。

【６１１９】

図５６３において、左側の遊技球流路Ｚ２２ａを流下した１つ目の遊技球は、特定接触部位Ｚ４２に入球し回転案内部材Ｚ４１ａの右側へ案内された後、非電動役物３３ｂ３の主板には乗って、特図２に係る入賞口に入球する（図５６３（ｂ）～図５６３（ｅ）参照）。入賞口流路Ｚ２３ａが形成されており、非電動役物３３ｂ３が開状態となっているからである。図５６３において、２つ目の遊技球、３つ目の遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａを左回転させつつ右側通路Ｚ２５ｂに案内される様子は、図５６２の場合と同様である。

【６１２０】

このように、２球以上の遊技球が連続して右側の遊技球流路Ｚ２２ｂを流下してきた場合、１つ目の遊技球は、回転案内部材Ｚ４１ａの右側に案内される。このとき、非電動役物３３ｂ３が開状態となっていれば、当該遊技球は、非電動役物３３ｂ３との接触・衝突し、入賞口流路Ｚ２３ａ，入賞口通路Ｚ２３，入賞口上部通路Ｚ２８を流下し、特図２に係る入賞口に入球する。一方、２つ目以降の遊技球は、次に回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢に戻るまで、回転案内部材Ｚ４１ａの左側流路Ｚ２５ａに案内され、非電動役物３３ｂ３から遠ざけられる。当該遊技球は、非電動役物３３ｂ３が開状態となっていたとしても特図２に係る入賞口に入球することはないので、非電動役物３３ｂ３との接触・衝突に起因する摩耗が生じ難い。本例の連球防止装置Ｚ４０ａは、このようにして、２球以上の遊技球が連続して特図２に係る入賞口に遊技球が入球することがないようにしている。本例においても、右回転停止姿勢にある回転案内部材Ｚ４１ａは、円弧状壁部Ｚ４５に遊技球が衝突することで左回転停止姿勢に戻るので、遊技者が右打ちを続けていけば、やがて回転案内部材Ｚ４１ａにより遊技球が右側に案内される機会がくる。また、連球防止機能を伴う遊技球の振り分けを遊技領域３０ａ内に見ることができるので、遊技領域３０ａ内で行われる遊技球の動きに関する遊技の興趣性も向上する。

【６１２１】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｚｂ１）に関し、遊技球が流下する流下領域（遊技領域３０ａと入球装置の内部）を有する遊技盤３０と、流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける機構を有する連球防止装置Ｚ４０と、を備え、連球防止装置Ｚ４０は、流下領域に設けられ、流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転案内部材Ｚ４１ａと、回転案内部材Ｚ４１ａに遊技球を流下させる遊技球通路Ｚ２２と、回転案内部材Ｚ４１ａによって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な入賞口通路Ｚ２３と、入賞口通路Ｚ２３よりも有利さが劣る排出通路Ｚ２５とを備え、回転案内部材Ｚ４１ａは、回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、右側壁部Ｚ４４とこの右側壁部Ｚ４４に隣接する左側壁部Ｚ４３とで形成される特定接触部位Ｚ４２を少なくとも備え、入賞口通路Ｚ２３を流下した遊技球を特定接触部位Ｚ４２に受け入れ可能となるように回転停止した左回転停止姿勢では、回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球を右側壁部Ｚ４４に当接させた状態で右側壁部Ｚ４４から入賞口通路Ｚ２３に流下させるように右方向に回転することが可能であり、右方向への回転に伴って、左側壁部Ｚ４３を遊技球通路Ｚ２２の分岐点Ｚ３０に近付けることが可能であって、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態で遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１に接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球を排出通路Ｚ２５に流下させ易いように構成され、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢で、少なくとも１以上の遊技球（例えば４球）が回転案内部材Ｚ４１ａに接触することで、左側壁

部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢から、左回転停止姿勢に向けて戻るように、左方向に回転することが可能である。これにより、不正行為でしかなし得ないような極めて短い所定のタイミングで次に流下してきた遊技球を、遊技者にとって有利な入賞口通路Ｚ２３に流下させずに、それよりも劣る排出通路Ｚ２５に流下させることができる。また、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢となった後は、自動的に左回転停止姿勢に戻るわけではなく、少なくとも１以上の遊技球を回転案内部材Ｚ４１ａに接触させなければ左回転停止姿勢に戻らないので、自動的に左回転停止姿勢に戻る毎に遊技球を不正に投入し入賞口通路Ｚ２３に流下させるような不正行為も行い難くすることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるので、好適な流下領域を提供することができる。

【６１２２】

その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。

【６１２３】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ２）に関し、回転案内部材Ｚ４１ａは、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに当接されることで、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態と左回転停止姿勢との間の中間状態（図５５２（ｅ）から図５５３（ｇ）に示す状態）に戻ることが可能である。これにより、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触しても、いきなりは左回転停止姿勢に戻らないので、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢になってから次に左回転停止姿勢となるまでに手数を掛けさせることで、さらに上述したような不正行為を行い難くすることができる。

【６１２４】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ３）に関し、回転案内部材Ｚ４１ａは、図５５２（ｅ）または図５５２（ｆ）に示す中間状態に戻った状態で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触することで、中間状態と左回転停止姿勢との間の第２中間状態（中間状態が図５５２（ｅ）であれば第２中間状態は図５５２（ｆ）に示す状態。中間状態が図５５２（ｆ）であれば第２中間状態は図５５３（ｇ）に示す状態）に戻ることが可能である。これにより、上述した中間状態で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触しても、ただちには左回転停止姿勢に戻らないので、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢になってから次に左回転停止姿勢となるまでにさらに手数を掛けさせることで、より一層上述したような不正行為を行い難くすることができる。

【６１２５】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ４）に関し、回転案内部材Ｚ４１ａは、図５５２（ｅ）に示す中間状態または図５５２（ｆ）に示す第２中間状態に戻った状態で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触することで、図５５２（ｅ）に示す中間状態または図５５２（ｆ）に示す第２中間状態から左回転停止姿勢に戻ることが可能としてもよい。このような構成とするためには、変形例９のように凸部４８の大きさを変えてもよいし、凸部４８の大きさは変えずに、遊技球通路Ｚ２２や排出通路Ｚ２５の内面に凹凸を設けて遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａの円弧状壁部Ｚ４５に接触する際の態様が区々になるようにしてもよい。これにより、上述した中間状態または第２中間状態から、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転部材に接触したときに、左回転停止姿勢に戻る場合もあるので、正常に遊技を行う遊技者に、意外性のある遊技を楽しませることもできる。

【６１２６】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ５）に関し、回転案内部材Ｚ４１ａは、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触することで、左回転停止姿勢に戻ることが可能としてもよい。これにより、上述した左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢から、遊技球

通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触したときに、左回転停止姿勢に戻る場合もあるので、正常に遊技を行う遊技者に、さらに意外性のある遊技を楽しませることもできる。このような構成とするためには、変形例８のように大きな凸部４８を１つ設けてもよいし、凸部４８は複数あるが、接触したときの態様がよければ１回で左回転停止姿勢に戻るものであってもよい。

【６１２７】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ６）に関し、回転案内部材Ｚ４１ａは、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢となった後、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１ａを左方向に回転させるための凸部Ｚ４８を備える。これにより、不正行為者に対しては遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球を凸部Ｚ４８に接触させて回転案内部材Ｚ４１ａを左回転停止姿勢に戻すという手数を増やし、正当な遊技者には遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球を凸部Ｚ４８に接触させれば回転案内部材Ｚ４１ａを左回転停止姿勢に戻すことができるという遊技を楽しませることができる。

【６１２８】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ７）に関し、回転案内部材Ｚ４１ａは、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢であるか左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢であるかを視認し難くする例えばカバーＺ２１に施された「Ｃｈａｎｃｅ！」「Ｃｈａｎｃｅ！」のような表記Ｚ５２（目隠し手段）を備えている。これにより、表記Ｚ５２によって、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢であるか左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた右回転停止姿勢であるかを視認し難くされているので、不正行為者に対しては、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢になった時点を狙って不正行為が行われることを抑止し易くなる。また、正当な遊技者に対しては、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢になるまでは遊技球を発射し続けるが、回転案内部材Ｚ４１ａが左回転停止姿勢になった後は必要なときだけ遊技球を発射するような止め打ちを抑止し易くなる。

【６１２９】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ８）に関し、表記Ｚ５２は、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４と凸部Ｚ４８の一部を視認し難くする所定の装飾（二段の「Ｃｈａｎｃｅ！」「Ｃｈａｎｃｅ！」の表記Ｚ５２）である。これにより、遊技盤３０の盤面の装飾性を高めつつも、上述した不正行為や止め打ちを抑止し易くなる。なお、目隠し手段を遊技盤の盤面の装飾との共通性を持たせた所定の装飾とすれば、さらに目隠し手段を遊技盤に馴染ませることができる。なお、目隠し手段は、変形例２のように、回転案内部材Ｚ４１ａ全体を視認し難くするような、回転案内部材Ｚ４１ａよりもやや大きい円形装飾部であってもよい。円形装飾部は、背後を完全に遮光するものでもよいし、例えば市松模様のように背後が断片的に見えるものでもよい。

【６１３０】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ９）に関し、目隠し手段は、変形例４のように、回転案内部材Ｚ４１ａとともに回転しても装飾性を損ない難い回転装飾（例えば円盤状部材に施された同心円状の模様）として形成されていてもよい。これにより、同心円状の模様は、回転部材とともに回転しても装飾性を損ない難いので、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４と凸部Ｚ４８が回転しても、これらがどの位置にあるかを気付かれ難くすることができる。

【６１３１】

本実施例の遊技機は（Ｚｂ１０）に関し、変形例４のように、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４と凸部Ｚ４８は、回転案内部材Ｚ４１ａに施された装飾からはみ出さない（装飾の外縁からはみ出さない）ように形成してもよい。これにより、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４と凸部Ｚ４８が回転案内部材Ｚ４１ａに施された装飾からはみ出すことで、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４と凸部Ｚ４８がどの位置にあるかを気付かれることを抑止することができる。なお、変形例５のように、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４と凸部Ｚ４８ははみ出さないが、遊技球を回転案内部材Ｚ４１ａに施された装飾からはみ出すように形成してもよい。回転案内部材Ｚ４１ａの傾きは分かり難いが、遊技球を目で追っていれ

ば、どちらに振り分けられたかを見ることができる。
【６１３２】
本実施例の遊技機は（Ｚａ１３）に関し、変形例１のように、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とが着色または有色部材で形成されることで、無色透明なカバーＺ２１を介して左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４が視認され易くされていてもよい。これにより、カバーＺ２１の背後の左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４を目立たせることができる。その結果、回転案内部材Ｚ４１ａの左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４がどの方向を向いているかという点にドキドキ感を与えることができる。
【６１３３】
本実施例の遊技機は（Ｚａ１４）に関し、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４の前面側は透過性を有する所定の装飾（「Ｃｈａｎｃｅ！」「Ｃｈａｎｃｅ！」や、市松模様や、同心円状の模様）が施されたカバーＺ２１で構成され、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とが所定の装飾の背面側から視認可能とされていてもよい。これにより、透過性を有する所定の装飾とその背後の左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とを、ドキドキ感を持って見せることができる。
【６１３４】
本実施例の遊技機は（Ｚａ１５）に関し、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４の前面側は透過性を有しない特定の装飾（「Ｃｈａｎｃｅ！」「Ｃｈａｎｃｅ！」や、市松模様や、同心円状の模様）が施されたカバーＺ２１で構成され、特定の装飾によって、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とが視認し難くされている。これにより、透過性を有しない特定の装飾の背後に見え隠れする左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とを、ドキドキ感を持って見せることができる。
【６１３５】
本実施例の遊技機は（Ｚａ１６）に関し、変形例７のように、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４の背面側には特別の装飾（「Ｃｈａｎｃｅ！」）が施された背面側部材があり、特別の装飾によって、左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とが視認し難くされている。これにより、背面側の特別の装飾の混ざってしまう左側壁部Ｚ４３と右側壁部Ｚ４４とを、ドキドキ感を持って見せることができる。
【６１３６】
本実施例の遊技機は、（Ｚｂ１１）（Ｚｂ１２）に関し、変形例１２のように、回転案内部材Ｚ４１ａは、遊技球の流下方向を入賞口通路Ｚ２３側に振り分けた状態で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触した場合に、左回転が右回転よりも遅くなるように構成されているワンウェイクラッチＺ５５を備えている。これは言い換えれば、回転案内部材Ｚ４１ａは、回転案内部材Ｚ４１ａは、遊技球の流下方向を入賞口通路Ｚ２３側に振り分けた状態で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触した場合に、排出通路Ｚ２６へ振り分けられる遊技球の速度が入賞口通路Ｚ２３へ振り分けられる遊技球の速度よりも遅くなるように構成されているワンウェイクラッチＺ５５を備えているとも言える。これにより、回転案内部材Ｚ４１ａが遊技球の流下方向を入賞口通路Ｚ２３側に振り分けた後に遊技球流路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触して排出通路Ｚ２６に流下する様子をゆっくりと遊技者に見せ易くなる。
【６１３７】
本実施例の遊技機は、（Ｚｂ１３）に関し、変形例１４のように、回転案内部材Ｚ４０ａは、遊技球の流下方向を入賞口通路Ｚ２３側に振り分けた状態で、遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４０ａに接触した場合に、左回転停止姿勢に戻る場合と、左回転停止姿勢に戻らない場合とがあるように構成されている伸縮可能なピンＺ７０を備えている。これにより、遊技球の流下方向を入賞口通路Ｚ２３側に振り分けた状態で、遊技球通路から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４０ａに接触した場合に、左回転停止姿勢に戻る場合と、左回転停止姿勢に戻らない場合とがあるので、意外性のある遊技を実現できる。

【６１３８】
　また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ｚｄ１）に関し、遊技球が流下する流下領域（遊技領域３０ａと入球装置の内部）を有する遊技盤３０と、流下領域を流下する遊技球を、複数の流下方向のうちのいずれかに振り分ける連球防止装置Ｚ４０と、を備え、連球防止装置Ｚ４０は、流下領域に設けられ、流下領域を流下する遊技球の当接を契機とする回転によって、当該遊技球の流下方向を振り分け可能な回転案内部材Ｚ４１ａと、回転案内部材Ｚ４１ａに遊技球を流下させる遊技球通路Ｚ２２と、回転案内部材Ｚ４１ａによって振り分けられた遊技球を流下させる流路であって、遊技者にとって有利な入賞口通路Ｚ２３と、入賞口通路Ｚ２３よりも有利さが劣る排出通路Ｚ２５とを備え、回転案内部材Ｚ４１ａは、回転に先立って遊技球を一時的に当接可能に形成された、右側壁部Ｚ４４と右側壁部Ｚ４４に隣接する左側壁部Ｚ４３とで形成される特定接触部位Ｚ４２を少なくとも備え、遊技球通路Ｚ２２を流下した遊技球を特定接触部位Ｚ４２に受け入れ可能となるように回転停止した左回転停止姿勢では、回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球を右側壁部Ｚ４４に当接させた状態で右側壁部Ｚ４４から入賞口通路Ｚ２３に流下させるように右回転することが可能であり、右回転に伴って、左側壁部Ｚ４３を遊技球通路Ｚ２２の分岐点Ｚ３０に近付けることが可能であって、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態右回転停止姿勢で遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球を排出通路Ｚ２５に流下させ易いように構成され、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態から、回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに与える運動エネルギーを利用することで、右回転とは反対の左回転することが可能である。これにより、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態となった後は、重りなどの重さで所定停止状態に戻すのではなく、回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球が回転部材に与える運動エネルギーを利用することで、左回転させるので、回転案内部材Ｚ４１ａの動きに意外性を持たせることができる。その結果、流下領域における不正行為を行い難くできるとともに、流下領域における遊技球の動きの興趣性が向上するので、好適な流下領域を提供することができる。
【６１３９】
　その他、本実施例に係る遊技機は以下のような構成であることが特徴的である。
【６１４０】
　本実施例の遊技機は、（Ｚｄ２）に関し、変形例１３のように、上述した運動エネルギーを、左回転停止姿勢で遊技球通路Ｚ２２を流下して回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球が右側壁部Ｚ４４に当接したときに、右側壁部Ｚ４４を介して回転案内部材Ｚ４１ａに与える運動エネルギーとしてもよい。これにより、回転案内部材Ｚ４１ａは、左側壁部Ｚ４３が分岐点Ｚ３０に近付いた状態（右回転停止姿勢）から左回転停止姿勢に戻す際に、一般的な回転部材に備わるような重りなどの重さを利用するのではなく、左回転停止姿勢で遊技球流路Ｚ２２を流下して回転案内部材Ｚ４１ａに接触した遊技球が右側壁部Ｚ４４に当接したときに、右側壁部Ｚ４４を介して回転案内部材Ｚ４１ａに与える運動エネルギーを反動として利用するので、遊技球通路Ｚ２２を流下してきた遊技球が入賞口流路Ｚ２３に振り分けられた場合にどのような勢いで回転案内部材Ｚ４１ａに接触したのかにも注目させることができる。
【６１４１】
　本実施例の遊技機は、（Ｚｄ３）に関し、運動エネルギーは、左側壁部Ｚ４４が分岐点Ｚ３０に近付いた状態（右回転停止姿勢）で遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１ａに与える運動エネルギーである。これにより、回転案内部材Ｚ４１ａは、左側壁部Ｚ４４が分岐点Ｚ３０に近付いた状態から左回転停止姿勢に戻す際に、一般的な回転部材に備わるような重りなどの重さを利用するのではなく、左側壁部Ｚ４４が分岐点Ｚ３０に近付いた状態で遊技球通路Ｚ２２から流下した遊技球が回転案内部材Ｚ４１ａに接触した場合に、回転案内部材Ｚ４１ａに与える運動エネルギーを利用するので、遊技球通路Ｚ２２を流下してきた遊技球が入賞口通路Ｚ２３に振り分けられた場合にどのような勢いで回転案内部材Ｚ４１ａに接触したのか

にも注目させることができる。
【実施例５９】
【６１４２】
続いて実施例５９に係るパチンコ機１０について説明する。本例のパチンコ機１０は、上述の実施例１に係るパチンコ機１０と同様であるが、遊技状態が変化していく様子が大きく異なる。より具体的には、本例のパチンコ機１０は、遊技状態として通常状態と、通常状態よりも遊技者に有利な時短状態（時短Ａ状態、時短Ｂ状態、時短Ｃ状態）が用意され、これまでにない面白みを提供できる遊技機となっている。
【６１４３】
図５６４を参照して、本例に係る盤面の構成について説明する。本例においては、第３図柄表示装置４２の中央下方にはヘソタイプの特図１用始動入賞装置３３ａが設けられている。通常の遊技が行われる通常状態においては、左側遊技領域３０ａｌを狙う左打ちで特図１用始動入賞装置３３ａへの入賞を狙う遊技が行われる。本例においては、右打ちに係る右側遊技領域３０ａｒでの右打ち中の遊技に特徴がある。右側遊技領域３０ａｒには、上流側から順に、スルーゲート３４，Ｖ入賞口３１ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂ，大入賞口３２ａが設けられている。スルーゲート３４は、右打ちされた遊技球が全て通過できるように構成されている。Ｖ入賞口３１ａは、右打ち遊技中に小当たりが発生した時に遊技者が狙う入賞口であり、Ｖ入賞口３１ａに遊技球が入球すると大当たりとなる。Ｖ入賞口３１ａの上側には出没自在のＶアタッカー３１ｂが設けられており、通常は閉状態となっている。このようにＶアタッカー３１ｂは、小当たり発生前に遊技球がＶ入賞口３１ａに入球することがないように構成されている。
【６１４４】
Ｖアタッカー３１ｂの下流に設けられている特図２用始動入賞装置３３ｂは、遊技球が入球すると特図２に係る抽選が実施される入賞口となっている。特図２用始動入賞装置３３ｂの右側には、遊技盤３０の盤面から突き出す突出状態と、遊技盤３０の盤面の奥に退く埋没状態に変化する出没自在の電動役物３３ｂ１が設けられている。電動役物３３ｂ１が埋没状態となると、電動役物３３ｂ１上流付近の遊技球は、電動役物３３ｂ１の下側へ流下して、アウト口３６側に進む。これが、特図２用始動入賞装置３３ｂの閉状態である。電動役物３３ｂ１が突出状態となると、電動役物３３ｂ１上流付近の遊技球は、電動役物３３ｂ１に乗った状態で左側に進み、特図２用始動入賞装置３３ｂに入球する。これが、特図２用始動入賞装置３３ｂの開状態である。
【６１４５】
電動役物３３ｂ１の下流に設けられている大入賞口３２ａは、大当たりラウンド遊技が実行されるラウンド状態において遊技者が狙う入賞口となっている。大入賞口３２ａの上側には、出没自在のアタッカー３２ｂが設けられており、通常は閉状態となっている。この様にアタッカー３２ｂは、ラウンド状態発生前に遊技球が大入賞口３２ａに入球することがないように構成されている。
【６１４６】
＜特図１大当たり抽選用テーブル＞
本例のパチンコ機１０の動作時に参照される各種テーブルについて説明する。図５６５（ａ）は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球したときに実行される特図１に係る抽選に関する特図１大当たり抽選用テーブルである。当該テーブルを参照すれば分かるように、抽選時に大当たり乱数カウンタＣ１の数値が１５０，３００，４５０のいずれかとなった場合、抽選結果は大当たりとなる。大当たり乱数カウンタＣ１が上述の数値以外となった場合は、抽選結果はハズレである。
【６１４７】
大当たりに係る当たり種別は、大当たり図柄カウンタＣ２の数値により異なる。大当たり発生時に大当たり図柄カウンタＣ２の数値が０～２のとき、第２記号に係る第２大当たりが発生する。このときの当たり種別は６ラウンド時短Ｃ付き大当たりである。また、大当たり発生時に大当たり図柄カウンタＣ２の数値が３～９９のとき、第１記号に係る第１

大当たりが発生する。このときの当たり種別は６ラウンド時短Ａ付き大当たりである。いずれの大当たりでも第３図柄の区別はなく、いずれかの当たりに当選すると、表示画面４２ａにおいては、「１」「１」「１」，「２」「２」「２」，・・・「９」「９」「９」といった９種の当たり目のいずれかが表示される。後述するように、時短Ｃ付き大当たりは、時短Ａ状態を経由せずにいきなり時短Ｃ状態を発生させる契機となる。このようなケースは極めて稀であるため、特図１大当たり抽選用テーブルでは、時短Ａ付き大当たりに比べて、時短Ｃ付き大当たりの割合を極めて低くしている。

【６１４８】

時短Ａおよび時短Ｃについて説明する。時短とは、時間短縮の略であり、時短状態が発生するとスルーゲート３４通過から普通図柄抽選までに要する時間が短縮される。普通図柄抽選に当選すると、特図２に係る電動役物３３ｂ１が突出状態となることからすれば、遊技者は、時短状態発生に伴い特図２用始動入賞装置３３ｂを狙う右打ち遊技を行うことになる。

【６１４９】

時短Ａ，時短Ｃは、主に時短状態の終期に差異がある。時短Ａ状態は、長くとも特別図柄（特図１，特図２：実際は主に特図２）変動７回が終了すると、終了する。一方、時短Ｃ状態は、長くとも特別図柄変動１０回が終了すると、終了する。また、時短Ｂについては、後述するが、時短Ｂ状態との関連で言えば、時短Ａ状態は、時短Ｂ状態の発生する前に設定される時短Ｂ状態の前提期間として機能する。

【６１５０】

本例においては、特図２に係る抽選が行われるときに参照されるテーブルは複数あり、抽選時の遊技状態に応じていずれかのテーブルが参照される。具体的には、特図２抽選に係る特図２大当たり抽選用テーブルは、時短Ａに関するものと、時短Ｂに関するものと、時短Ｃに関するものとがある。以降、それぞれのテーブルについて順を追って説明する。

【６１５１】

＜時短Ａ状態および時短Ａ，Ｃ状態の残保留において参照される特図２大当たり抽選用テーブル＞

図５６５（ｂ）は、時短Ａ状態中に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球したときに実行される特図２に係る抽選に関する特図２大当たり抽選用テーブルである。時短Ａ，Ｃ状態の残保留において参照される。当該テーブルを参照すれば分かるように、抽選時に大当たり乱数カウンタＣ１の数値が０～２となった場合、抽選結果は第２記号に係る第２大当たりとなる。当該大当たりは、大当たり図柄カウンタＣ２の数値に関係なく全て６ラウンド時短Ｃ付き大当たりとなる、いわゆる直撃大当たりである。同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の数値が３～７９となった場合、抽選結果は小当たりとなる。大当たり乱数カウンタＣ１が上述の数値以外となった場合は、抽選結果はハズレである。特図２における時短Ｃ付き大当たりは、時短Ａ状態を経由せずにいきなり時短Ｃ状態を発生させる契機となる。このようなケースは極めて稀であるため、特図２大当たり抽選用テーブルでは、後述する時短付き小当たりに比べて、時短Ｃ付き大当たりの割合を極めて低くしている。特図１と特図２での時短Ｃ付き大当たりの振分は、同じでもよいし、異ならせてもよい。

【６１５２】

図５６５（ｂ）を参照すれば分かるように小当たりには２種類あり、小当たりがどちらの種別になるかは大当たり図柄カウンタＣ２の数値によって決定される。大当たり図柄カウンタＣ２が０～７９となった場合、特図２に係る抽選結果は、第４記号に係る第２小当たりとなる。一方、大当たり図柄カウンタＣ２が８０～９９となった場合、特図２に係る抽選結果は、第３記号に係る第１小当たりとなる。小当たりとは、大当たりとは異なる種別の当たりを説明しており、Ｖ入賞を条件に大当たり状態を発生させることができる当たりである。

【６１５３】

第２小当たりは、通常状態においてＶ入賞が発生すると時短Ａ付き大当たりが発生する

小当たりとなっている点について説明する。第２小当たりが発生するとその変動終了時点で時短Ａは一旦終了する。従って、遊技者が第２小当たりを生じさせる変動終了時から、これに続くＶゾーンを狙う遊技を行っている間の遊技状態は、通常状態となる。すなわち、本例のパチンコ機１０は、第２小当たりにおいて通常状態でＶ入賞があると時短Ａ付き大当たりが発生するように構成されている。Ｖ入賞発生後、ラウンド状態が発生し、ラウンド状態の終了後、再び時短Ａ状態が発生する。

【６１５４】

第１小当たりは、通常状態においてＶ入賞が発生すると時短が付かない通常大当たりが発生する小当たりとなっている点について説明する。第１小当たりが発生するとその変動終了時点で時短Ａは終了する。従って、遊技者が第１小当たりを生じさせる変動終了時から、これに続くＶゾーンを狙う遊技を行っている間の遊技状態は、通常状態となる。すなわち、本例のパチンコ機１０は、第１小当たりにおいて通常状態でＶ入賞があると通常大当たりが発生するように構成されている。Ｖ入賞発生後、ラウンド状態が発生し、ラウンド状態の終了後、通常状態となり、左打ちで遊技を行わなければならない状態となる。

【６１５５】

いずれの大当たり、小当たりでも第３図柄の区別はなく、いずれかの当たりに当選すると、表示画面４２ａにおいては、「１」「１」「１」，「２」「２」「２」，・・・「９」「９」「９」といった９種の当たり目のいずれかが表示される。

【６１５６】

＜時短Ｂ状態において参照される特図２大当たり抽選用テーブル＞

本発明の特徴である時短Ｂ状態は、時短Ａに続く保留が貯められない時短状態である。この時短状態は、後述する時短Ａ状態の最終変動に伴う特別抽選に当選し、その最終変動が外れを導出すると発生する。時短Ｂは、時短Ｂ状態前に貯められている保留（残保留）に限って有効であって、詳細にはこの保留（残保留）をすべて消化してから次の変動を開始すると終了する。この時短Ｂ状態により本例の遊技がどのように構成されているかについては後述するが、ここでは、時短Ｂ状態において特図２に係る抽選が実行されたときに参照されるテーブルの内容について説明する。

【６１５７】

図５６６（ａ）は、時短Ｂ状態中に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球したときに実行される特図２に係る抽選に関する特図２大当たり抽選用テーブルである。当該テーブルを参照すれば分かるように、抽選時に大当たり乱数カウンタＣ１の数値が０～２となった場合、抽選結果は第２記号に係る第２大当たりとなる。当該大当たりは、大当たり図柄カウンタＣ２の数値に関係なく全て６ラウンド時短Ｃ付き大当たりとなる、上述した直撃大当たりである。同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の数値が３～７９となった場合、抽選結果は小当たりとなる。この小当たりは、第１小当たり、第２小当たりの両方を合わせたものと見なしてもよい。大当たり乱数カウンタＣ１が上述の数値以外となった場合は、抽選結果はハズレである。

【６１５８】

図５６６（ａ）を参照すれば分かるように小当たりには１種類しかなく、大当たり図柄カウンタＣ２の数値によらず小当たりは第４記号に係る第２小当たりとなる。

【６１５９】

第２小当たりは、時短Ｂ状態においてＶ入賞が発生すると時短Ｃ付き大当たりが発生する小当たりとなっている点について説明する。第２小当たりを生じさせる変動終了が発生しても時短Ｂは終了しない。従って、遊技者が第２小当たりを生じさせる変動終了時から、これに続くＶゾーンを狙う遊技を行っている間の遊技状態は、時短Ｂ状態のままとなる。すなわち、本例のパチンコ機１０は、第２小当たりにおいて時短Ｂ状態でＶ入賞があると時短Ｃ付き大当たりが発生するように構成されている。

【６１６０】

いずれの大当たり、小当たりでも第３図柄の区別はなく、いずれかの当たりに当選すると、表示画面４２ａにおいては、「１」「１」「１」，「２」「２」「２」，・・・「９

」「９」「９」といった９種の当たり目のいずれかが表示される。
【６１６１】
＜時短Ｃ状態において参照される特図２大当たり抽選用テーブル＞
図５６６（ｂ）は、時短Ｃ状態中に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球したときに実行される特図２に係る抽選に関する特図２大当たり抽選用テーブルである。当該テーブルを参照すれば分かるように、抽選時に大当たり乱数カウンタＣ１の数値が０～２となった場合、抽選結果は第２記号に係る第２大当たりとなる。当該大当たりは、大当たり図柄カウンタＣ２の数値に関係なく全て６ラウンド時短Ｃ付き大当たりとなる、上述した直撃大当たりである。同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の数値が３～７９となった場合、抽選結果は小当たりとなる。大当たり乱数カウンタＣ１が上述の数値以外となった場合は、抽選結果はハズレである。
【６１６２】
図５６６（ｂ）を参照すれば分かるように小当たりには２種類あり、小当たりがどちらの種別になるかは大当たり図柄カウンタＣ２の数値によって決定される。大当たり図柄カウンタＣ２が０～７９となった場合、特図２に係る抽選結果は、第４記号に係る第２小当たりとなる。一方、大当たり図柄カウンタＣ２が８０～９９となった場合、特図２に係る抽選結果は、第３記号に係る第１小当たりとなる。
【６１６３】
第２小当たりは、時短Ｃ状態においてＶ入賞が発生すると時短Ｃ付き大当たりが発生する小当たりとなっている点について説明する。第２小当たりが発生しても時短Ｃは終了しない。従って、遊技者が第２小当たりの変動終了に続くＶゾーンを狙う遊技を行っている間の遊技状態は、時短Ｃ状態のままとなる。すなわち、本例のパチンコ機１０は、第２小当たりにおいて時短Ｃ状態でＶ入賞があると時短Ｃ付き大当たりが発生するように構成されている。
【６１６４】
第１小当たりは、時短Ｃ状態においてＶ入賞が発生すると時短が付かない通常大当たりが発生する小当たりとなっている点について説明する。第１小当たりを生じさせる変動終了が発生すると時短Ｃは終了する。従って、遊技者が第１小当たりに続くＶゾーンを狙う遊技を行っている間の遊技状態は、通常状態となる。すなわち、本例のパチンコ機１０は、第１小当たりにおいて通常状態でＶ入賞があると通常大当たりが発生するように構成されている。
【６１６５】
いずれの大当たり、小当たりでも第３図柄の区別はなく、いずれかの当たりに当選すると、表示画面４２ａにおいては、「１」「１」「１」，「２」「２」「２」，・・・「９」「９」「９」といった９種の当たり目のいずれかが表示される。
【６１６６】
＜保留消化中に参照されるテーブル＞
なお、時短Ａ状態中に貯められた保留の消化は通常状態のもと行われるが、この特図２に係る抽選時に参照されるテーブルは、図５６５（ｂ）で説明した時短Ａに係るテーブルとなる。従って、当該保留消化中は時短状態ではないものの、特図２に係る抽選については、時短Ａ状態のときの同じ条件で実行される。もっとも、当該保留の消化は時短Ｂ状態のもと実行される場合がある。この場合における特図２に係る抽選には、後述のように、図５６５（ｂ）ではなく、図５６６（ａ）で説明した時短Ｂに係るテーブルが参照される。
【６１６７】
また、時短Ｃ状態中に貯められた保留の消化は通常状態のもと行われるが、この特図２に係る抽選時に参照されるテーブルは、図５６６（ｂ）で説明した時短Ｃに係るテーブルとなる。従って、当該保留消化中は時短状態ではないものの、特図２に係る抽選については、時短Ｃ状態のときの同様の条件で実行される。ただし、時短Ｃ状態中に貯められた保留消化中に第２小当たり（時短付き当たり）が発生した場合、遊技者が第２小当たりの変

動終了に続くＶゾーンを狙う遊技を行っている間の遊技状態は、通常状態のままとなり、通常状態でＶ入賞があると時短Ａ付き大当たりが発生するように構成されている。

【６１６８】

＜特別抽選用テーブル＞

図５６７を参照して特別抽選用テーブルについて説明する。特別抽選とは、時短Ａ状態における７回目の特別図柄変動の開始時に合わせて行われる抽選であり、特別図柄変動に係る抽選とは独立した別の抽選である。当該特別抽選により、特別抽選カウンタＣ４（０～９９）の数値が０～２４となれば、特別抽選の結果は当選となり、その後の特図２に係る抽選（時短Ａ状態のときに貯めた特図２保留の消化に係る抽選）は時短Ｂ状態のもと行われる。なお当該特別抽選により、特別抽選カウンタＣ４の数値が２５～９９となれば、特別抽選の結果は落選となり、その後の特図２に係る抽選は、図５６５（ａ）に示す特図２大当たり抽選用テーブルを用いて通常状態のもと行われる。

【６１６９】

＜普通図柄抽選用テーブル＞

図５６８（ａ）は、遊技球のスルーゲート３４通過に伴って実施される普通図柄抽選時に参照される普通図柄抽選用テーブルである。当該図に示すように、普通図柄乱数用カウンタＣＳ３の値が０～１６のとき、抽選結果は落選となり、普通図柄乱数用カウンタＣＳ３の値が１７～２５０のとき抽選結果は当選となる。抽選結果が当選となると、特図２用始動入賞装置３３ｂは、開状態となり、遊技者は、遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球できるようになる。

【６１７０】

＜普通図柄変動パターンテーブル＞

図５６８（ｂ）は、普通図柄変動時に参照される普通図柄変動パターンテーブルを示している。当該図に示すように、遊技状態が通常状態または大当たりラウンド状態のとき、普通図柄乱数用カウンタがいずれの値であっても、変動時間は６０秒であり、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間は０．３秒である。従って、当該遊技状態のとき遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させるのは極めて難しい。その一方、遊技状態が時短Ａ状態または時短Ｃ状態のとき、普通図柄乱数用カウンタがいずれの値であっても、変動時間は１０秒であり、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間は１．０秒である。従って、当該遊技状態のとき遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させるのは比較的容易である。また、遊技状態が時短Ｂ状態のとき、普通図柄乱数用カウンタがいずれの値であっても、変動時間は５０秒であり、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間は０．３秒である。従って、当該遊技状態のとき遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させるのはかなり難しい。

【６１７１】

＜特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブル＞

図５６９（ａ）は、特図１に係る抽選の結果に応じて表示画面４２ａに表示される変動のパターンを決定するときに参照される特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。大当たり乱数カウンタの値が１５０，３００，４５０で特図１の抽選結果が大当たりのとき、表示画面４２ａに表示される変動のパターンは、表示に３０秒かかる大当たり変動となる。このとき、大当たりに付けられる時短の種類によらず同じ変動パターンが選択される。大当たり図柄カウンタＣ２の値によっては変動パターンの区別はないからである。一方、大当たり乱数カウンタの値が１５０，３００，４５０以外で特図１の抽選結果がハズレのとき、表示画面４２ａに表示される変動パターンは、表示に３～３０秒かかるハズレ変動となる。

【６１７２】

＜特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル＞

図５６９（ｂ）は、特図２に係る抽選の結果に応じて表示画面４２ａに表示される変動のパターンを決定するときに参照される特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。大当たり乱数カウンタの値が０～２で抽選結果が時短Ｃ付き大当たり（直撃大当た

り）となった場合、表示画面４２ａに表示される変動のパターンは、表示に３０秒かかる大当たり変動となる。一方、大当たり乱数カウンタの値が３～７９で抽選結果が小当たりとなった場合、表示画面４２ａに表示される変動のパターンは、表示に３０秒かかる小当たり変動となる。このとき、当選した小当たり種類によらず同じ変動パターンが選択される。大当たり図柄カウンタＣ２の値によっては変動パターンの区別はないからである。そして、一方、大当たり乱数カウンタの値が０～７９以外で特図２の抽選結果がハズレのとき、表示画面４２ａに表示される変動パターンは、表示に３～３０秒かかるハズレ変動となる。

【６１７３】

＜遊技の流れ＞

続いて、上述のようなテーブルを参照して実行される本例における遊技の流れについて説明する。遊技は、通常状態から始まり、この時点では遊技者は左打ちを行って特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球を入賞させるヘソ入賞を狙う。ヘソ入賞が成立すると、図５６５（ａ）に示したテーブルが参照され、特図１に係る抽選が実行される。当該抽選の大当たりは２種類あり、その１つは、時短Ｃ付き大当たりであるが、時短Ｃ付き大当たりに振り分けられることは稀である。もう１つは、時短Ａ付き大当たりであるが、こちらが中心である。

【６１７４】

本例では、上述の特図１に係る抽選において時短Ａ付き大当たりに当選したものとして説明する。この場合、大当たりに係るラウンド遊技の後、時短Ａ状態が発生する。時短Ａ状態は、時短Ｃ状態よりも時短回数が少ないという意味で遊技の有利さが劣る時短状態となってはいるものの、遊技球を特図２用始動入賞装置３３ｂに入球させることができる状態なので、右打ち遊技を行うことになる。すると、遊技球はスルーゲート３４を通過して、これに伴い普通図柄抽選が実行される。当該抽選に当選すると、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるので、遊技者は特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させることができるようになる。特図２に係る入賞が成立すると、特図２に係る抽選が実行されることになる。時短Ａ状態においては、図５６５（ｂ）で説明したテーブルが参照されて特図２に係る抽選が実行される。当該抽選は、大当たりが１種類あり、小当たりが２種類ある。大当たりは、時短Ｃ付き大当たり（直撃大当たり）であるが、これは稀である。小当たりの１つは、第１小当たり（通常当たり）であり、もう１つは、第２小当たり（時短付き当たり）である。第１小当たりと第２小当たりは、２対８くらいの割合で振り分けられる。

【６１７５】

遊技者が右打ちを続ければ、遊技球は次々とスルーゲート３４を通過するから、特図２に係る入賞は、比較的容易に成立する。その度に特図２に係る抽選が実行されることになる。本例では、時短Ａ状態中に遊技者が６回連続して特図２に係る抽選でハズレを引いたものとする。ちなみに、時短Ａ状態中に第２小当たり（時短付き当たり）を引いた場合は、その変動終了の時点で時短Ａは終了する。この場合、通常状態においてＶ入賞が成立するので、ラウンド遊技の終了後、新たな時短Ａが付く。また、時短Ａ状態中に時短Ｃ付き大当たり（直撃大当たり）を引いた場合は、Ｖ入賞に係る遊技なしでラウンド遊技の終了後、時短Ｃが付く。

【６１７６】

時短Ａ状態における最後の変動（７回目の変動）においても、特図２に係る抽選はハズレとなったとする。従って、仮に特別抽選がハズレとなった場合は、時短状態は、通常状態に戻る。通常は、時短Ａ状態中に、特図２抽選に係る保留が４つ貯められているはずであるから、当該保留の消化時には、特図２に係る抽選がなされる。その時の遊技状態は通常状態であるが、時短Ａ状態後にくる保留消化中の通常状態においては、図５６５（ｂ）で説明したテーブルが参照されて特図２に係る抽選が実行される。もちろん、通常状態において新たに特図２に係る保留を貯めることは極めて難しい。

【６１７７】

ここで、本実施例では、時短Ｂ状態を設定するための前提となる期間として時短Ａ状態を機能させているため、特別抽選が時短Ａ状態中に実行される構成について説明を行ってきたが、時短Ｂ状態の前置期間として機能する期間であれば、特別抽選を通常状態中（時短Ａ状態の残保留中）に実施するようにしてもよい。すなわち、通常状態中に特別抽選が実施される例としては、例えば、時短Ａ状態を特図２に係る最終変動が外れになると終了するように設定し、特別抽選を時短Ａ状態が終了した直後の特図２に係る抽選に合わせて実行されるようにしてよい。この例によれば、時短Ａ状態が最終変動で終了すると、遊技状態は時短Ａ状態から通常状態に移行する。このとき特図２に係る保留が貯められている場合は、通常状態で特図２に係る抽選が実行されることになる。特別抽選は、時短Ａ状態が終了した直後の特図２に係る抽選（１つ目の保留に係る抽選）のときに実行される。したがって、特別抽選は、通常状態中（時短Ａ状態の１つ目の残保留中）に特別抽選が実行されることになる。通常状態中に特別抽選に当選すれば、残りの特図２に係る保留は、時短Ｂ状態のもと消化されることになる。

【６１７８】

また、本実施例は、特別抽選が時短Ａ状態中に実行される構成について説明を行うが、特別抽選を時短Ｃ状態の最終変動において実行する様に構成してもよい。

【６１７９】

本実施例の説明に戻る。本例においては、特別抽選が当たりとなった場合を説明する。この場合でも、特図２抽選に係る保留が４つ貯められているはずであるから、当該保留の消化時には、特図２に係る抽選がなされる。ただし、その時の遊技状態は時短Ｂ状態であるから、図５６６（ａ）で説明したテーブルが参照されて特図２に係る抽選が実行される。当該時短Ｂは、時短状態ではあるものの、特図２用始動入賞装置３３ｂの開閉部材３１ｂ１が開状態となる期間が０．３秒と短く、新たに特図２に係る保留を貯めることは極めて難しい。なお、特別抽選は、図５６７で説明したテーブルが参照されて実行されるものである。

【６１８０】

時短Ｂ状態において、４つの保留のうちのいずれかが当たりとなると、ラウンド遊技の後、時短Ｃが付く。時短Ｂは、時短Ｂ状態前に貯められている保留（残保留）を消化してから次の変動を開始すると終了することからすれば、時短Ｂ状態中に小当たりとなった場合、それに伴うＶ入賞時における遊技状態は、時短Ｂ状態であるということになる。例え４つ目の保留（最後の保留）において小当たりとなったとしても、時短Ｂ状態は、次回の変動の開始まで続いていて、遊技状態は当該小当たりに伴うＶ入賞時においても時短Ｂ状態となっている。従って、時短Ｂ状態中における４つの保留消化に係る特図２の抽選は、いずれの保留でも図５６６（ａ）で説明したテーブルが参照されて実行される。従って時短Ｂ状態においては、時短Ａ状態と比べて遥かに時短Ｃ状態に移行しやすい。時短Ｂ状態において、４つの保留のうちのいずれもハズレとなった場合、遊技状態は、右打ち遊技から特図１始動入賞装置３３ａを狙う左打ち遊技が行われる通常状態に戻る。保留が消化された時短Ｂ状態において、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球することはほぼなく、特図１始動入賞装置３３ａを狙った方が有利だからである。特図１始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞しヘソ入賞が成立すると、これに伴う変動表示が開始され、時短Ｂは終了する。

【６１８１】

時短Ｂ状態における保留の消化中に小当たりが発生すると、Ｖ入賞を経て、時短Ｃ付き大当たりが発生する。本例のパチンコ機１０は、Ｖ入賞時の遊技状態が時短Ｂ状態のとき、Ｖ入賞に伴う大当たりが時短Ｃ付きとなるように設定されているから、時短Ｂにおける小当たりは、Ｖ入賞を経て時短Ｃ付き大当たりとなる。ちなみに、時短Ｂ状態中に時短Ｃ付き大当たり（直撃大当たり）を引いた場合は、Ｖ入賞に係る遊技が省略されてラウンド遊技の終了後、新たな時短Ｃが付く。なお、時短Ｂ状態の７回目の変動において、時短Ｃ大当たり（直撃大当たり）に当選した場合は、特別抽選の結果に関わらず、ラウンド遊技の終了後、時短Ｃが付く。このように、時短Ｂ，時短Ｃについての抽選のいずれにも当選

した場合は、時短Ｂよりも時短Ｃの方が優先される。
【６１８２】
時短Ｃ付き大当たりが発生すると、大当たりに係るラウンド遊技の後、時短Ｃ状態が発生する。時短Ｃ状態は、時短回数が多いという意味で時短Ａ状態よりも遊技的に有利な時短状態である。遊技者が時短Ｃ状態において右打ち遊技を行うと、遊技球はスルーゲート３４を通過して、これに伴い普通図柄抽選が実行される。当該抽選に当選すると、特図２用始動入賞装置３３ｂが開状態となるので、遊技者は特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入賞させることができるようになる。このような特図２に係る入賞が成立すると、特図２に係る抽選が実行されることになる。時短Ｃ状態においては、図５６６（ｂ）で説明したテーブルが参照されて特図２に係る抽選が実行される。
【６１８３】
遊技者が右打ちを続ければ、遊技球は次々とスルーゲート３４を通過するから、特図２に係る入賞は、比較的容易に成立する。その度に特図２に係る抽選が実行されることになる。本例では、時短Ｃ状態中に遊技者が１０回連続して特図２に係る抽選でハズレを引いたものとする。ちなみに、時短Ｃ状態中に小当たりを引いた場合は、時短Ｃ状態においてＶ入賞が成立するので、ラウンド遊技の終了後から新たな時短Ｃが付く。また、時短Ｃ状態中に時短Ｃ付き大当たり（直撃大当たり）を引いた場合は、Ｖ入賞に係る遊技が省略されてラウンド遊技の終了後から新たな時短Ｃが付く。
【６１８４】
時短Ｃ状態は、時短Ｃ状態中に１０回の特図２に係る変動が終了すると終了するので、１０回目の変動がハズレとなった時点で時短Ｃは終了する。通常は、時短Ｃ状態中に、特図２抽選に係る保留が４つ貯められているはずであるから、当該保留の消化時には、特図２に係る抽選がなされる。その時の遊技状態は通常状態であるが、当該通常状態においては、図５６６（ｂ）で説明したテーブルが参照されて特図２に係る抽選が実行される。もちろん、通常状態において新たに特図２に係る保留を貯めることは極めて難しい。４つの保留消化において、特図２に係る抽選結果が全てハズレとなると、遊技は、右打ち遊技から特図１始動入賞装置３３ａを狙う左打ち遊技へと戻る。ちなみに、時短Ｃ状態後の保留消化中に小当たりを引いた場合は、通常状態においてＶ入賞が成立するので、ラウンド遊技の終了後、新たな時短Ａが付く。また、時短Ｃ状態後の保留消化中に時短Ｃ付き大当たり（直撃大当たり）を引いた場合は、Ｖ入賞に係る遊技なしでラウンド遊技の終了後、新たな時短Ｃが付く。
【６１８５】
＜動作に関するフローチャート＞
上述のような動作をする本実施例に係るパチンコ機１０の動作フローについて説明する。これより示すフローチャートにおける各種処理は、実際には上述した実施例１の図１７に示す通常処理において主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が実行する。
【６１８６】
＜第１図柄変動処理＞
図５７０に示す第１図柄変動処理は、第１図柄表示装置４０の表示を制御するときの処理である。本例における第１図柄変動処理は、図１８に示した処理と同様の処理となっている。ただし、本例の場合、ステップＳ４０１が真の場合、ステップＳ４０３が偽の場合、ステップＳ４０６が終了した場合は、処理は後述の（Ａ）に進み、ステップＳ４１０が終了した場合は、処理は後述の（Ｂ）に進む点が実施例１の第１図柄変動処理とは異なっている。つまり、第１図柄の変動終了時にいくつかの追加の処理が行われる点に特徴がある。
【６１８７】
図５７１は、第１図柄変動処理の一部を図示している。上述の図５７０において処理が（Ａ）に進んだ場合は、処理は後述の（Ｃ）に進んで終了となる（図５７２参照）。一方、上述の図５７０において処理が（Ｂ）に進んだ場合は、まず時短Ａフラグが１か否かが判断される（ステップＡａ１０１）。当該判断が真なら、処理はステップＡａ１０２に進

み、偽なら、処理は後述の（Ｄ）に進む。時短Ａフラグの値は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１におけるＲＡＭ５０３に記憶される。特図１に係る抽選の結果が時短Ａ付き大当たりであった場合に、その変動終了後に、時短Ａフラグの値が１になる。

【６１８８】

ステップＡａ１０２では、実行された変動が第２小当たり（時短付き当たり）に関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら時短Ａフラグが０にされ、通常フラグが１にされて（ステップＡａ１０３，ステップＡａ１０４）処理は後述の（Ｃ）に進んで終了となる（図５７２参照）。このようにして、遊技状態は、第２小当たりに係る当たり変動終了後からＶ入賞までの期間、一時的に時短Ａ状態から通常状態に切り替わる。ステップＡａ１０２における判断が偽なら、処理はステップＡａ１０５に進む。

【６１８９】

ステップＡａ１０５では、実行された変動が第１小当たり（通常当たり）に関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら時短Ａフラグが０にされ、通常フラグが１にされて（ステップＡａ１０６，ステップＡａ１０７）処理は後述の（Ｃ）に進んで終了となる（図５７２参照）。このようにして、遊技状態は、時短Ａ状態から通常状態に切り替わる。第１小当たりは通常当たりであるので、Ｖ入賞後も通常状態が続く。ステップＡａ１０５における判断が偽なら、処理はステップＡａ１０８に進む。

【６１９０】

ステップＡａ１０８では、実行された変動がハズレに関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら時短カウンタが１だけデクリメントされ（ステップＡａ１０９）、偽なら、処理は後述の（Ｃ）に進んで終了となる（図５７２参照）。

【６１９１】

ステップＡａ１１０は、ステップＡａ１０９に続く処理であり、ここで時短カウンタが０であるか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＡａ１１０に進み、時短Ａフラグが０にされる。このようにして時短Ａ状態は終了する。ステップＡａ１１０の判断が偽なら、処理は後述の（Ｃ）に進んで終了となる（図５７２参照）。

【６１９２】

ステップＡａ１１２は、ステップＡａ１１１に続く処理であり、ここで特図２に係る保留数が１以上であるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＡａ１１３に進む。当該判断が偽なら処理はステップＡａ１１６に進み、通常フラグが１にされる。このようにして通常状態が開始される。ステップＡａ１１６の後、処理は、ステップＡａ１１７に進み、通常状態移行コマンド（ざんねんコマンド）がセットされる。このようにして遊技者に対し右打ち遊技を中止して左打ち遊技を開始することを促す表示がなされる。ステップＡａ１１７の後、処理は、後述の（Ｃ）に進んで終了となる（図５７２参照）。

【６１９３】

ステップＡａ１１３では、時短Ｂに係る特別抽選に当選したか否かが判断される。当該判断が真なら、ステップＡａ１１４にて時短Ｂフラグが１にされる。時短Ｂフラグが１である場合、残保留での当たりは、図５６６（ａ）に示すように時短Ｃ状態に移行し易い状態となる。その後、ステップＡａ１１４ａにて時短Ｂ状態移行コマンドがセットされる。このコマンドをもとに遊技者に対し時短Ｂ状態に移行したことの報知が実行される。ステップＡａ１１３の判断が偽ならステップＡａ１１５にて通常フラグが１にされる。この通常フラグが１にされると、残保留での当たりは、図５６５（ｂ）に示すように、時短Ｃ状態に移行し難い状態となる。その後、ステップＡａ１１５ａにて残保留状態移行コマンドがセットされる。このコマンドをもとに遊技者に対し時短Ｂ状態に移行しなかった（通常の残保留状態となった）ことの報知が実行される。このようにして、特別抽選の結果に応じて遊技状態が時短Ｂ状態または通常状態にされる。いずれの場合においても、処理は後述の（Ｃ）に進んで終了となる（図５７２参照）。

【６１９４】

図５７２は、ステップＡａ１０１の判断が偽の場合（時短Ａフラグが０の場合）の処理

を説明している。処理は、ステップＡａ１１８から始まり、時短Ｃフラグが１か否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＡａ１１９に進み、偽なら処理は後述する（Ｅ）に進む。

【６１９５】

ステップＡａ１１９は、実行された変動が第１小当たりに関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら、時短Ｃフラグが０，通常フラグが１にされて（ステップＡａ１２０，ステップＡａ１２１）処理は終了となる。このようにして遊技状態は、時短Ｃ状態から通常状態に切り替わる。

【６１９６】

ステップＡａ１２２は、ステップＡａ１１９の判断が偽のとき実行される。当該ステップでは、実行された変動がハズレに関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＡａ１２３に進み、時短カウンタが１だけデクリメントされる。また、当該判断が偽なら処理は終了となる。

【６１９７】

ステップＡａ１２４は、時短カウンタが０であるか否かが判断される。当該判断が真なら、時短Ｃフラグが０にされる（ステップＡａ１２５）。このようにして時短Ｃ状態は終了する。また、当該判断が偽なら処理は終了となる。

【６１９８】

ステップＡａ１２６は、ステップＡａ１２５に続く処理であり、ここで特図２に係る保留数が１以上であるか否かが判断される。当該判断が真なら、ステップＡａ１２７にて通常フラグ（残保留フラグ）が１とされる。通常フラグ（残保留フラグ）が１とされる場合、遊技状態は通常状態に戻る。このとき、時短Ｃ状態での残保留であるが、図５６５（ｂ）に示すように、残保留での抽選が当たり結果となっても、時短Ｃ状態には移行し難い状態となる。その後、ステップＡａ１２７ａにて残保留状態移行コマンドがセットされて、このコマンドをもとに残保留状態に移行することが報知される。ステップＡａ１２８の判断が偽であれば、ステップＡａ１２８にて通常フラグ（ざんねんフラグ）が１とされる。通常フラグ（ざんねんフラグ）が１とされる場合、遊技状態は通常状態に戻る。この場合は、その後、通常状態移行コマンドがセットされる（ステップＡａ１２９）。このようにして遊技者に対し右打ち遊技を中止して左打ち遊技を開始することを促す表示がなされる。いずれの場合も、その後処理は終了となる。

【６１９９】

図５７３は、ステップＡａ１１８の判断が偽の場合（時短Ｃフラグが０の場合）の処理を説明している。処理は、ステップＡａ１２９ａから始まり、残保留フラグが１か否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＡａ１２９ｂに進み、偽なら処理は終了する。

【６２００】

ステップＡａ１２９ａは、実行された変動が第２小当たりに関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら、残保留フラグが０，通常フラグが１にされて（ステップＡａ１２９ｃ，ステップＡａ１２９ｄ）、処理は終了となる。

【６２０１】

ステップＡａ１２９ｆは、実行された変動が第１小当たりに関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら、残保留フラグが０，通常フラグが１にされて（ステップＡａ１２９ｇ，ステップＡａ１２９ｈ）、処理は終了となる。

【６２０２】

ステップＡａ１２９ｊは、ステップＡａ１２９ｆの判断が偽のとき実行される。当該ステップでは、実行された変動がハズレに関するものであるか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＡａ１２９ｋに進み、残保留カウンタが１だけデクリメントされる。ステップＡａ１２９ｌは、デクリメントされた残保留カウンタの値が０であるか否かが判断される。当該判断が真なら、残保留フラグは０，通常フラグが１にされ（ステップＡａ１２９ｍ，ステップＡａ１２９ｎ）、通常状態移行コマンドがセットされて、本処理

は終了となる。これにより、残保留状態から通常状態に移行される。ステップＡａ１２９しの判断が偽（残保留カウンタの値が０でない）のときも、本処理は終了となる。

【６２０３】

＜変動開始処理＞

続いて、図５７４を参照しながら図５７０で説明した変動開始処理Ｓ４０６の内容について説明する。本実施例の変動開始処理は、図１９で説明したステップＳ５０１から始まり、以降、ステップＳ５０８まで実施例１の変動開始処理と同様である。つまり、第１図柄の変動開始時にいくつかの追加の処理が行われる点に特徴がある。

【６２０４】

本実施例においては、ステップＳ５０８の後、時短Ｂフラグが１か否かが判断される（ステップＡａ１３１）。当該判断が真なら、処理はステップＡａ１３２に進み、偽なら処理は終了となる。

【６２０５】

ステップＡａ１３２では、時短Ｂにおいて現状２回目以降の変動開始時であるか否かが判断される。当該判断が真なら、時短Ｂカウンタが１だけデクリメント（ステップＡａ１３３）され、偽なら処理は終了となる。

【６２０６】

ステップＡａ１３４は、その後の処理であり、ここで時短Ｂカウンタが０であるか否かが判断される。当該判断が真なら時短Ｂフラグが０にされ（ステップＡａ１３５）、処理は終了となる。当該判断が偽なら、ステップＡａ１３５を介さず処理はそのまま終了となる。

【６２０７】

＜次回遊技状態設定処理＞

続いて、図５７５を参照しながら本実施例における遊技状態の設定に係る次回遊技状態設定処理について説明する。当該処理はステップＡａ１４１から始まり、ここで特図１大当たりが生じたか否かが判断される。当該判断が真なら時短Ａまたは時短Ｃ状態の移行コマンドがセットされた後、時短Ａまたは時短Ｃフラグが１にされ（ステップＡａ１４２，ステップＡａ１４３）、処理は終了となる。

【６２０８】

ステップＡａ１４４は、ステップＡａ１４１の判断が偽の場合に実行される処理であり、ここで特図２大当たり（直撃大当たり）が生じたか否かが判断される。当該判断が真なら時短Ｃ状態の移行コマンドがセットされた後、時短Ｃフラグが１にされ（ステップＡａ１４５，ステップＡａ１４６）、処理は、ステップＡａ１４７に進む。

【６２０９】

ステップＡａ１４７では、第２小当たり（時短付き当たり）が生じたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＡａ１４８に進み、偽なら処理はステップＡａ１５９に進む。

【６２１０】

ステップＡａ１４８では、Ｖ入賞が発生したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＡａ１４９に進み、偽なら処理は終了となる。Ｖ入賞が発生したか否かは、所定のＶ入賞期間（例えば１０秒）にわたって判断される。Ｖ入賞期間にＶ入賞が発生しなければ、第２小当たりは無効となって、大当たりラウンド遊技も時短状態も発生せずに通常状態に戻される。なお、後述する第１小当たりの場合も同じである。

【６２１１】

ステップＡａ１４９では、Ｖ入賞発生時に通常フラグが１か否かが判断される。当該判断が真なら、時短Ａ状態中に再び時短付き当たりに当選したので、時短Ａ状態継続コマンドがセットされ、通常フラグが０とされ、時短Ａフラグが１とされた後、処理は終了となる（ステップＡａ１５０，ステップＡａ１５１，ステップＡａ１５２）。このようにして遊技状態は、一時的な通常状態から時短Ａ状態に切り替わる。

【６２１２】

一方、ステップＡａ１５３は、ステップＡａ１４９における判断が偽の場合に実行される。ここでは、時短Ｃフラグが１か否かが判断される。当該判断が真なら、時短Ｃ状態中に再び時短付き当たりに当選したので、時短Ｃ状態継続コマンドがセットされて処理は終了となる（ステップＡａ１５４）。当該判断が偽なら処理はステップＡａ１５５に進む。

【６２１３】

ステップＡａ１５５では、時短Ｂフラグが１か否かが判断される。当該判断が真なら、時短Ｃ状態中に時短付き当たりに当選したので、時短Ｃ状態移行コマンドがセットされ、時短Ｂフラグが０とされ、時短Ｃフラグが１とされた後、処理は終了となる（ステップＡａ１５６，ステップＡａ１５７，ステップＡａ１５８）。当該判断が偽なら、各ステップＡａ１５６，Ａａ１５７，Ａａ１５８を介さず処理はそのまま終了となる。

【６２１４】

ステップＡａ１５９は、ステップＡａ１４７の判断が偽の場合に実行される処理である。ステップＡａ１５９は、第１小当たりが生じたか否かを判断する処理である。また、ステップＡａ１６０は、Ｖ入賞が発生したか否かを判断する処理である。そして、ステップＡａ１６１は、通常フラグが１か否かを判断する処理である。いずれのステップＡａ１５９，Ａａ１６０，Ａａ１６１も真ならば、処理はステップＡａ１６２に進み、通常状態移行コマンドがセットされて処理は、本処理は終了となる。一方、ステップＡａ１５９，Ａａ１６０，Ａａ１６１のいずれかが偽なら、処理はステップＡａ１６２を介さずそのまま終了となる。

【６２１５】

＜第２図柄制御処理＞

続いて図５７６を参照しながら、第２図柄制御処理について説明する。処理は、ステップＡａ１７１から始まり、通常フラグが１か否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＡａ１７３に進み、普通図柄の変動時間が６０秒、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間が０．３秒にセットされて処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理は、ステップＡａ１７２に進み、ラウンド開始フラグが１か否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＡａ１７３に進む。つまり、通常状態、大当たりラウンド状態中は、特図２用始動入賞装置３３ｂへ入賞し難いように普通図柄の変動時間、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間が設定されている。なお、通常状態には、時短Ａ状態，時短Ｃ状態の終了後に残保留で遊技が行われる期間を含む。

【６２１６】

ステップＡａ１７２の判断結果が偽なら処理はステップＡａ１７４に進む。当該ステップでは、時短Ａフラグが１か否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＡａ１７６に進み、普通図柄の変動時間が１０秒、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間が１秒にセットされて処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理は、ステップＡａ１７５に進み、時短Ｃフラグが１か否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＡａ１７６に進む。つまり、時短Ａ状態、時短Ｃ状態中は、特図２用始動入賞装置３３ｂへ入賞し易いように普通図柄の変動時間、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間が設定されている。

【６２１７】

ステップＡａ１７５の判断結果が偽なら処理はステップＡａ１７７に進む。当該ステップでは、時短Ｂフラグが１か否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＡａ１７８に進み、普通図柄の変動時間が５０秒、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間が０．３秒にセットされて処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＡａ１７８を介さずそのまま終了となる。なお、遊技状態は、上述した通常状態、大当たりラウンド状態、時短Ａ～Ｃ状態のいずれかに該当するので、ステップＡａ１７７が偽の場合を考慮しなくてもよい。つまり、時短Ｂ状態中は、時短状態ではあるものの、特図２用始動入賞装置３３ｂへ入賞し難いように普通図柄の変動時間、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間が設定されている。上述した時間は一例であるので、時短Ｂ状態中の普通図柄の変動時間を通常状態と同じにしてもよい。また、時短Ｂ状態中の普通図柄の変動時間を時短

Ａ，Ｃ状態と同じにするが、特図２用始動入賞装置３３ｂの開放時間を通常状態のように非常に短い時間に設定してもよい。

【６２１８】

＜次回遊技状態表示態様設定処理＞

続いて図５７７を参照しながら、次回遊技状態表示態様設定処理について説明する。次回遊技状態表示態様設定処理は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が、演出管理実行処理の一つとして行う処理である。

【６２１９】

ステップＡａ１８１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短Ａ状態移行コマンドを受信したか、あるいは、時短Ｃ状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信した場合は、ステップＡａ１８２に進み、そうでない場合は、ステップＡａ１８３に進む。ステップＡａ１８２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用時短Ａ状態移行コマンドをセットする。表示用時短Ａ状態移行コマンド，表示用時短Ｃ状態移行コマンドは、特図１大当たり，特図２直撃大当たりまたは時短Ｂ状態での小当たり・Ｖ入賞に基づく大当たり状態の終了後、時短Ａ状態または時短Ｃ状態の開始を第３図柄表示装置４２に表示させるために、表示制御装置４５に送信するコマンドである。例えば、「時短Ａスタート」「時短Ｃスタート」のような直接的な表示でもよいし、「Ａラッシュスタート」「Ｃラッシュスタート」（ＡやＣは他の言葉に置き換え可能）のような間接的な表示でもよい。

【６２２０】

ステップＡａ１８３は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短Ａ状態継続コマンドまたは時短Ｃ状態継続コマンドを受信したか否かを判断する。受信していればステップＡａ１８４に進み、そうでなければステップＡａ１８５に進む。ステップＡａ１８４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用時短Ａ状態継続コマンドまたは表示用時短Ｃ状態継続コマンドをセットする。表示用時短Ａ状態継続コマンドは、時短Ａ状態，時短Ａ状態の残保留または時短Ｃ状態の残保留において、第２小当たり（時短付き小当たり）に当選してＶ入賞した場合、大当たり状態の終了後に、時短Ａ状態の継続を第３図柄表示装置４２に表示させるために表示制御装置４５に送信されるコマンドである。例えば、「時短Ａ継続」「時短Ｃ継続」のような直接的な表示でもよいし、「Ａラッシュ継続」「Ｃラッシュ継続」のような間接的な表示でもよい。単に再び「時短Ａスタート」のように表示するだけでもよい。

【６２２１】

ステップＡａ１８５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常状態移行コマンド（転落コマンド）を受信したか否かを判断する。受信していればステップＡａ１８６に進み、そうでなければステップＡａ１８７に進む。ステップＡａ１８６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用通常状態移行コマンド（転落コマンド）をセットする。表示用通常状態移行コマンド（転落コマンド）は、時短Ａ状態，時短Ｃ状態またはこれらの残保留において第１小当たり（通常当たり）に当選してＶ入賞した場合、大当たり状態の終了後に、通常状態の開始を第３図柄表示装置４２に表示させるために表示制御装置４５に送信されるコマンドである。例えば、「通常状態スタート」のような直接的な表示でもよいし、通常状態の背景を表示させるだけでもよい。また、「左打ちして下さい」のような打ち方が変わったことを知らせる表示でもよい。

【６２２２】

ステップＡａ１８７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、残保留状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信していればステップＡａ１８８に進み、そうでなければステップＡａ１８９に進む。ステップＡａ１８８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用残保留状態移行コマンドをセットする。表示用残保留状態移行コマンドは、時短Ａ状態または時短Ｃ状態の最終変動において特図２の抽選結果が外れであり、かつ、特別抽選に落選した場合、次の変動開始時に、特図２の残保留の抽選が行われる通常状態の開始を第３図柄表示装置４２に表示させるために表示制御装置４５に送信される

コマンドである。例えば、「残保留状態スタートのような」直接的な表示でもよいし、特別抽選に落選したのであれば「Ｃラッシュチャレンジスタート」のような間接的な表示でもよい。

【６２２３】

ステップＡａ１８９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常状態移行コマンド（ざんねんコマンド）を受信したか否かを判断する。受信していればステップＡａ１９０に進み、そうでなければステップＡａ１９１に進む。ステップＡａ１９０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用通常状態移行コマンド（ざんねんコマンド）をセットする。表示用通常状態移行コマンド（ざんねんコマンド）は、時短Ａ状態または時短Ｃ状態の最終変動において特図２の抽選結果が外れであり、かつ、残保留が０である場合に、通常状態の開始を第３図柄表示装置４２に表示させるために表示制御装置４５に送信されるコマンドである。例えば、「通常状態スタート」のような直接的な表示でもよいし、「ざんねん」「左打ちに戻して下さい」のような間接的な表示でもよい。

【６２２４】

ステップＡａ１９１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短Ｂ状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信していればステップＡａ１９２に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＡａ１９２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示用時短Ｂ状態移行コマンドをセットする。表示用時短Ｂ状態移行コマンドは、時短Ａ状態の最終変動において特図２の抽選結果が外れであり、且つ、特別抽選に当選していた場合、次の変動開始時に、時短Ｂ状態の開始を第３図柄表示装置４２に表示させるために表示制御装置４５に送信されるコマンドである。例えば、「時短Ｂスタート」のような直接的な表示でもよいし、「スーパーＣラッシュチャレンジ」のような間接的な表示でもよい。

【６２２５】

このように、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、遊技状態が変わるタイミングで、次の遊技状態の開始を遊技者に報知することができる。報知は、第３図柄表示装置４２への表示でも、それ以外の表示装置への表示でも、音出力部２４での音声出力でもよい。なお、報知の具体的な表示態様は、後の実施例で説明するため、本実施例の説明では省略する。

【６２２６】

本実施例は下記の様に変形実施が可能である。

【６２２７】

＜変形例１＞

図６０９は、図５７１に示す第１図柄変動処理の別例である。図５７１に示す第１図柄変動処理において、ステップＡａ１１３に示す特別抽選は、時短Ａ状態において時短カウンタが０になった場合、すなわち時短Ａ状態における７回目においてのみ実行されていたが、図６０９に示すように、時短Ａ状態における毎変動において実行されても構わない。ステップＡａ１０１において時短Ａ状態中である（時短Ａフラグが立っている）と判断された場合に、ステップＡａ２０１では、特別抽選に当選しているか否かを判断する。特別抽選に当選している場合は、時短Ｂフラグを１に設定する（ステップＡａ２０２）。特別抽選に落選している場合は、時短Ｂフラグを０に設定する（ステップＡａ２０２）。なお、現在の時短Ｂフラグが０であれば、そのままである。このように、時短Ａ状態において毎変動行われる特別抽選に当選している場合は、時短Ｂフラグを「１」にした状態でその後の処理が行われる。

【６２２８】

その特別抽選が行われた特図２の抽選結果が第２小当たり（時短）である場合（ステップＡａ１０２）、ステップＡａ２０４では、時短Ｂフラグが１であるか否かが判断される。時短Ｂフラグが１であれば時短Ｂフラグは０に戻され（ステップＡａ２０５）、時短Ｂフラグが０であればそのまま後段に進む。

【６２２９】

その特別抽選が行われた特図２の抽選結果が第１小当たり（通常）である場合も、ステップＡａ２０６では、時短Ｂフラグが１であるか否かが判断される。時短Ｂフラグが１であれば時短Ｂフラグは０に戻され（ステップＡａ２０７）、時短Ｂフラグが０であればそのまま後段に進む。

【６２３０】

その特別抽選が行われた特図２の抽選結果が外れである場合は、時短Ａ状態における時短カウンタが０である場合（ステップＡａ１１０）は、ステップＡａ２０８では、時短Ｂフラグが１であるか否かが判断される。時短Ｂフラグが１であれば、時短Ｂ状態移行コマンドがセットされる（ステップＡａ１１４ａ）。時短Ｂフラグが１でなければ、残保留状態っこうコマンドがセットされる（ステップＡａ１１５ａ）。

【６２３１】

ステップＡａ１１０に示す時短Ａ状態における時短カウンタが０でない場合、ステップＡａ２０９に進む。ステップＡａ２０９では、時短Ｂフラグが１であるか否かが判断され、時短Ｂフラグが１であれば時短Ｂフラグが０に戻される。

【６２３２】

このように、特別抽選は、時短Ａ状態の毎変動ごとに行われるが、時短Ｂフラグが１になったとしても、そのフラグは、時短Ａ状態における時短カウンタが０になった場合にのみ使用できるようにし、時短Ａ状態における時短カウンタが０になっていない場合には使用できなくなるように構成してもよい。

【６２３３】

＜変形例２＞

図５７１に示す第１図柄変動処理において、ステップＡａ１１３に示す特別抽選は、特図２の保留が１以上ある場合にもみ実行されていたが（ステップＡａ１１２）、特図２の保留があるか否かに関わらず実行されてもよい。上述した図６０９に示す特別抽選は、時短Ａ状態における毎変動において実行され、時短Ａ状態における最終変動において特図２の保留が１以上であるか否かにかかわらず、時短Ｂフラグが１であれば時短Ｂ状態移行コマンドがセットされる構成となっている。時短Ａ状態の最終変動において特図２の保留が０の状態で時短Ｂ状態に移行した場合は、単に遊技者は特図２の抽選を受ける利益を得られない、または、特図２の抽選を受ける利益を得られにくいというだけである。この場合、遊技者は、左打ちで特図１用始動入賞装置３３ａに入賞させれば、何ら有利にはならないが、時短Ｂ状態を消化することはできる。また、相当多くの数の遊技球を発射することで特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞させることができるのであれば、相当多くの数の遊技球が損失することを引き替えに、特図２にて時短Ｂ状態を消化することもできる。

【６２３４】

＜変形例３＞

上述した実施例では、特別抽選は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１によって実行されていたが、制御負担の分担という観点からは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって実行されても構わない。

【６２３５】

＜変形例４＞

上述した実施例では、時短Ｂ状態は、特図２の変動が４回行われた後、特図１の１回目の変動開始時点で終了していたが、特図２の保留消化にも特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞可能であれば、特図２の５回目の変動開始時点で終了しても構わない。

【６２３６】

＜変形例５＞

上述した実施例では、時短Ｂ状態は、特図２の保留上限数未満の回数（例えば２回）であっても構わない。時短Ｂ状態の終了は、変動開始時点でなくてもよい。例えば、特図２の２回目の変動終了時点としても構わない。

【６２３７】

＜変形例６＞

上述した実施例では、時短Ｂ状態の終了条件は、特図２の変動が４回行われた後、特図１の１回目の変動開始時点で終了するという１つだけであったが、これに加えて、特図１の変動が例えば１００回行われることによって終了するという条件があっても構わない。つまり、時短Ｂ状態になったにも関わらず、右打ちを行わないで左打ちを続けているような遊技者に対しては、特図１の変動が規定回数を超えた時点で、時短Ｂ状態を喪失させることができる。

【６２３８】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａａ１）に関し、遊技球が流下する遊技領域３０ａを有する遊技盤３０と、遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂと、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて遊技者に大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態（総称するときは特典と呼ぶ）を付与する大当たり、小当たり（以下、総称して当たりと呼ぶ）とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能と、当否抽選に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄カウンタＣ２等の値を４個を上限に保留記憶することが可能な主制御装置２６１のＲＡＭ５０３の保留球格納エリアと、当否抽選において当たりとすると決定された場合に時短Ａ状態、時短Ｃ状態を付与することが可能な主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理（時短Ａフラグを立てるステップＡａ１５２、時短Ｃフラグを立てるステップＡａ１５８）を行う機能と、を備える遊技機であって、当否抽選において外れと決定される場合に、時短Ｂ状態を設定するか否かを決定する特別抽選用テーブルを用いた抽選を実行可能な主制御装置２６１による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理（第１図柄変動処理におけるステップＡａ１１３）を行う機能と、特別抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能によって時短Ｂ状態を設定すると決定された場合に時短Ｂ状態を設定することが可能な主制御装置２６１による時短Ｂ状態を設定する処理（時短Ｂフラグを立て、時短Ａ状態終了時における残保留の数を時短Ｂカウントのカウント値とするステップＡａ１１４）を行う機能を行う機能と、を備え、次回遊技状態設定処理を行う機能は、保留球格納エリアに記憶されている保留記憶に対応する当否抽選が時短Ｂ状態中に実行され、時短Ｂ状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合に、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態（時短Ｂ状態とは異なる期間）中に当たりとすると判定された場合よりも高い割合で、時短Ｃ状態を付与することが可能である。

【６２３９】

このような遊技機によれば、当否抽選において当たりとすると決定された場合に特典を付与することが可能である。また、当否抽選において外れと決定された場合であっても、時短Ｂ状態を設定するか否かを決定する特別抽選が行われる場合には、時短Ｂ状態が設定される場合があり、時短Ｂ状態において保留球格納エリアに記憶されている保留記憶に対応する当否抽選が当たりとすると決定された場合に、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態中に当たりとすると判定された場合よりも高い割合で、時短Ｃ状態を付与することが可能であるので、当否抽選において外れと決定された場合であっても、時短Ｂ状態が設定された場合には、時短Ｃ状態が付与され易くすることができる。その結果、外れと決定された場合であっても時短Ｃ状態が付与され易い状態にすることができる。

【６２４０】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａａ２）に関し、上述した次回遊技状態設定処理を行う機能は、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態中に当たりとすると判定された場合に、時短Ｂ状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合よりも低い割合で、時短Ｃ状態を付与することが可能である。このような遊技機によれば、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態中に当たりとすると判定された場合に、時短Ｂ状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合よりも低い割合で、特定の特典を付与することができるので、時短Ｂ状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合よりも低い割合ではあるが、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態中に当たりとすると判定された場合であ

っても時短Ｃ状態を付与することができる。
【６２４１】
　また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａａ３）に関し、上述した次回遊技状態設定処理を行う機能は、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態中に当たりとすると判定された場合に、時短Ｃ状態より不利な時短Ａ状態または時短状態が付かない大当たり状態を付与することが可能である。このような遊技機によれば、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態中に当たりとすると判定された場合に、時短Ｃ状態より不利な時短Ｃ状態より不利な時短Ａ状態または時短状態が付かない大当たり状態を付与することが可能であるので、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態中に当たりとすると判定された場合に、時短Ａ状態または時短状態が付かない大当たり状態を付与することができ、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態中に当たりとすると判定された場合に付与される特典に多様性を持たせることができる
【６２４２】
　また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａａ４）に関し、特別抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能は、少なくとも時短Ａ状態が付与された後に特別抽選用テーブルを用いた抽選処理を実行可能である。このような遊技機によれば、当たりとなり少なくとも時短Ａ状態が付与された後で特別抽選用テーブルを用いた抽選処理が実行されるので、当たりとなる前の状態では時短Ｂ状態を設定されることがないようにすることができる。したがって、時短Ａ状態が付与される前と時短Ａ状態が付与された後で時短Ｃ状態が付与される割合を異ならせることができる。
【６２４３】
　また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａａ５）に関し、時短Ｂ状態中に当否抽選が残保留の数に相当する回数実行された場合に時短Ｂ状態を解除する主制御装置２６１による変動開始処理における時短Ｂ状態を解除する処理（時短Ｂカウンタが０になることに基づき時短Ｂフラグを下ろすステップＡａ１３４）を行う機能を備える。このような遊技機によれば、時短Ｂ状態中に当否抽選が残保留の数に相当する回数実行された場合に時短Ｂ状態を解除することができる。したがって、当否抽選が残保留の数に相当する回数実行されるまでに当たりとすると判定されなければ時短Ｃ状態が付与され難い状態にすることができる。
【６２４４】
　また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａａ６）に関し、時短Ｂ状態は、少なくとも時短Ａ状態が付与された後に設定される期間である。このような遊技機によれば、当たりとなり少なくとも時短Ａ状態が付与された後に時短Ｂ状態が設定されるので、当たりとなる前の状態では時短Ｂ状態が設定されることがないようにすることができる。したがって、時短Ａ状態が付与される前と時短Ａ状態が付与された後で時短Ｃ状態が付与される割合を異ならせることができる。
【６２４５】
　また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａａ７）に関し、時短Ｂ状態は、時短Ａ状態が付与されていない状態において設定される期間である。このような遊技機によれば、時短Ａ状態が付与されていない状態において時短Ｂ状態が設定されるので時短Ａ状態が付与されていない状態においても時短Ｃ状態が付与される割合を高くすることができる。
【６２４６】
　また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａａ８）に関し、時短Ｂ状態とは異なる期間は、当否抽選において当たりとすると決定された場合に付与することが可能な特典のうち時短Ｃ状態と異なる時短Ａ状態が付与された期間である。このような遊技機によれば、時短Ｂ状態とは異なる期間を当否抽選において当たりとすると決定された場合に付与することが可能な特典のうち時短Ｃ状態と異なる時短Ａ状態が付与された期間とすることで、時短Ａ状態が付与された期間と時短Ｂ状態（が付与された期間）とで時短Ｃ状態を付与する割合を異ならせることができる。
【６２４７】
　また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａａ９）に関し、時短Ｂ状態とは異なる期間

は、特典が付与されていない通常状態の期間である。このような遊技機によれば、時短Ｂ状態とは異なる期間を特典が付与されていない通常状態の期間とすることで、通常状態の期間と時短Ｂ状態（が付与された期間）とで時短Ｃ状態を付与する割合を異ならせることができる。

【６２４８】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａａ１０）に関し、時短Ｂ状態とは異なる期間は、特別抽選用テーブルを用いた抽選において時短Ｂ状態を設定しないと決定された場合に、保留球記憶エリアに記憶されている保留記憶に対応する当否抽選が実行される残保留期間である。このような遊技機によれば、時短Ｂ状態とは異なる期間を残保留期間とすることで、残保留期間と、時短Ｂ状態（が付与された期間）とで、時短Ｃ状態を付与する割合を異ならせることができる。

【実施例６０】

【６２４９】

続いて実施例６０に係るパチンコ機１０について説明する。本例のパチンコ機１０は、上述の実施例５９に係るパチンコ機１０と同様であるが、右打ち遊技を行うことを示す表示、および遊技状態を示す表示を行うことで、遊技者に対して現在の遊技状態においてどのように遊技を行うべきかを認識し易くする構成となっていることに大きな違いがある。

【６２５０】

図５７８に示すように本実施例の第１図柄表示装置４０には、右打ちランプＡｂ１，状態ランプＡｂ２が設けられている。右打ちランプＡｂ１は、通常は消灯しているが、大当たり状態、Ｖ入賞口を狙う状態、時短状態のような右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態において、点灯する構成である。もちろん、点灯と消灯は反対であってもよい。右打ちランプＡｂ１には、そのランプの隣接位置に「右打」の文字が付されている。これにより、遊技者は、右打ちランプＡｂ１のランプが点灯すれば、右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態であることを理解することができる。具体的には、右打ちランプＡｂ１は、左打ちで遊技が行われる通常状態において消灯しており、右打ちで遊技が行われる大当たり状態、Ｖ入賞口を狙う状態において点灯し、大当たり状態に続く時短状態においても原則、点灯し続ける。もう少し詳細には、例えば、右打ちランプＡｂ１は、大当たり状態において大当たりオープニング演出の開始と同時に点灯し、大当たりラウンド遊技中，エンディング演出中，時間状態中も点灯し続ける。なお、右打ちランプＡｂ１は、大当たりオープニング演出中やエンディング演出中など、遊技者に右打ちで遊技を行わせる必要がなければ、消灯する構成であっても構わない。

【６２５１】

本実施例では、右打ちランプＡｂ１は、点灯したランプとその隣の「右打」の文字とを見た遊技者に対して、右打ちで遊技を行う必要があることを知らしめる構成であったが、「右打」の文字がない構成であってもよい。この場合、右打ちランプＡｂ１の点灯そのものによって、それを知っている遊技者に対して、右打ちで遊技を行う必要があることを知らしめる構成となる。右打ちランプＡｂ１は、２つ以上のランプや、特定の文字・記号を表示するＬＥＤや液晶などのセグメントで構成されても構わない。

【６２５２】

状態ランプＡｂ２は、通常は消灯しているが、時短状態において点灯する構成である。つまり、具体的には、状態ランプＡｂ２は、通常状態と大当たり状態おいて消灯しているが、これに続く時短状態において原則、点灯し続ける。もちろん、点灯と消灯は反対であってもよい。これにより、遊技者は、状態ランプＡｂ２が点灯すれば時短状態（遊技者からすれば特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球容易状態）になったと理解することができる。また、状態ランプＡｂ２が消灯すれば非時短状態（遊技者からすれば特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球困難状態）になったと理解することができる。このように、状態ランプＡｂ２を点灯、消灯する点灯表示制御は、特図２用始動入賞装置３３ｂが入球容易状態あるいは入球困難状態いずれの入球状況となったかを示す入球状況表示制御として行われているといえる。

【６２５３】
ここまでの説明では、右打ちランプＡｂ１と状態ランプＡｂ２は、一見すると、時短状態においては両方ともに点灯表示をし続けているだけであるように見えるので、右打ちランプＡｂ１さえあれば、遊技者にとって十分であるように見えるかもしれない。しかしながら、本実施例では、時短状態において右打ちランプＡｂ１と状態ランプＡｂ２とが適切に制御されることで、遊技者に対して現在の遊技状態においてどのように遊技を行うべきかを認識し易くしている点に特徴がある。以下、この点をさらに詳しく説明する。
【６２５４】
本例における第１図柄表示装置４０に設けられた右打ちランプＡｂ１，状態ランプＡｂ２は、上述したように、遊技状態の変遷に応じて点灯または消灯する。図５７９（ａ）は、右打ちランプＡｂ１が右打ち遊技中に点灯し、それ以外のときに消灯する様子を示している。図５７９（ｂ）は、状態ランプＡｂ２が時短Ａ，時短Ｂ，時短Ｃ状態のいずれかのときに点灯し、通常状態において消灯する様子を示している。
【６２５５】
右打ちランプＡｂ１，状態ランプＡｂ２が動作する例として、実施例５９で上述した遊技の流れを例にとって説明する。実施例５９に係る遊技の流れにおいては、遊技状態は通常状態から開始される。このとき、右打ちランプＡｂ１，状態ランプＡｂ２は、いずれも消灯している。
【６２５６】
遊技者が左打ちを行って特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球を入賞させるヘソ入賞が成立した場合、特図１に係る抽選が実行される。特図１に係る抽選の結果、時短Ａ付き大当たりに当選した場合、大当たり状態の終了後、実施例５９に係る遊技の流れでは、時短Ａ状態が発生する。また、稀であるが、特図１に係る抽選の結果、時短Ｃ付き大当たりに当選した場合、大当たり状態の終了後、時短Ｃが発生する場合もある。この大当たり状態の開始（例えばオープニング演出の開始）に伴って、消灯していた右打ちランプＡｂ１が点灯する（図５８０（ａ）参照）。そして、右打ちランプＡｂ１は、大当たり状態の終了（例えばエンディング演出の終了）から時短Ａ状態または時短Ｃ状態の発生に亘って点灯を継続する。大当たりラウンド遊技の開始に伴い、遊技者が遊技盤３０の右側領域３０ａｒに位置する特図２用始動入賞装置３３ｂを狙う方が特図１用始動入賞装置３３ａを狙うよりも有利となり、時短Ａ状態の発生後もその有利な状態が継続する。したがって、通常状態中の左打ち遊技は大当たり状態の開始により右打ち遊技に変更され、時短Ａ状態または時短Ｃ状態の発生により右打ち遊技が継続する。右打ちランプＡｂ１は、この遊技状態の変化を表示すべく、点灯を開始する。このような構成は、右打ち遊技をどの段階で行えば良いか知らない遊技者に対して右打ち遊技が有利な状態の開始を報知する構成であり、遊技者に親切な表示をすることができる。一方、時短Ａ状態または時短Ｃ状態の発生に伴い、通常状態中，大当たり状態中に消灯していた状態ランプＡｂ２も点灯する（図５８０（ａ）参照）。状態ランプＡｂ２は、点灯を開始することにより、現在の状態が大当たり状態ではなく時短Ａ状態または時短Ｃ状態であることを遊技者に報知している。
【６２５７】
このように、右打ちランプＡｂ１は、遊技球の発射の仕方がどの段階で左打ちから右打ちに切り替わるか知らない遊技者に対して右打ちの開始を報知する構成であり、状態ランプＡｂ２は、遊技状態がどの段階で大当たり状態から時短Ａ状態または時短Ｃ状態に切り替わるか知らない遊技者に対して時短Ａ状態または時短Ｃ状態の開始を報知する構成であり、右打ちランプＡｂ１と状態ランプＡｂ２とを適切に表示制御することで、現在の遊技状態においてどのように遊技を行うべきかを認識し易くすることができる。
【６２５８】
もっとも、この程度であれば、第３図柄表示装置４２において表示画像を見ていれば、通常状態から大当たり状態への切り替わりタイミングや、大当たり状態から時短状態への切り替わりタイミングを容易に理解することができる。右打ちランプＡｂ１と状態ランプＡｂ２は、時短Ａ状態以降の遊技の流れにおいて重要な役割を果たしている。

【６２５９】
実施例５９に係る遊技の流れでは、遊技状態は、時短Ａ状態の後、さらに有利な時短Ｃ状態に移行する前に、時短Ｂ状態に移行することがあることを説明した。この時短Ｂ状態は、時短Ａ状態と時短Ｃ状態のような通常の時短状態のような利益は得られない、わずかな時短状態という意味で微時短状態とも呼ばれる。右打ちランプＡｂ１と状態ランプＡｂ２は、時短Ａ状態の後、この微時短状態である時短Ｂ状態に移行したか否かを適切に把握させ、それに合わせてどのように遊技を行うべきかを認識し易くすることに特徴がある。
【６２６０】
時短Ａ状態の最終変動において特図２に係る抽選の結果は外れであったが、特別抽選に当選していたとき、時短Ａ状態の最終変動の終了と同時に点灯していた右打ちランプＡｂ１は、点灯を終了する（図５８０（ｂ）参照）。時短Ｂ状態は、時短Ａ状態での残保留に限って有利な状態であるので、時短Ｂ状態の発生に伴い、これ以上右打ちを続けても特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球することがなくなる。したがって、時短Ｂ状態において右打ちをすると、右側領域３０ａｒに打ち込まれた遊技球が無駄となってしまう。右打ちランプＡｂ１は、この遊技状態の変化を表示すべく、点灯を終了する。このような構成は、右打ちをどの段階で終了すれば良いか知らない遊技者に対して右打ちの終了を勧告する構成であり、遊技者に親切な表示をすることができる。一方、時短Ｂ状態の移行によっては、点灯状態の状態ランプＡｂ２に変化はない（図５８０（ｂ）参照）。状態ランプＡｂ２は、通常の右打ちを要する時短状態であるか右打ちを要しない微時短状態であるかに関わらず、時短状態の時に点灯する構成だからである。なお、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する直前に遊技状態は一時的に通常状態となるので、状態ランプＡｂ２は、この遊技状態の変化に合わせて一時的に消灯する。ただし、一時的な通常状態であるので、状態ランプＡｂ２を点灯したままにしてもよい。
【６２６１】
図５８０（ｃ）は、時短Ａ状態の後、時短Ｂ状態に移行できなかった場合について示している。この場合とは、具体的な例としては、時短Ａ状態における７回目の特図２に係る変動において、特図２に係る抽選がハズレとなり、特別抽選もハズレとなった場合である。時短Ａ状態後に時短Ｂ状態に移行できない場合は、遊技状態は通常状態に戻る。このとき、点灯していた右打ちランプＡｂ１は、点灯を終了する。時短Ａ状態の終了に伴い、遊技は右打ち遊技から左打ち遊技に戻る。右打ちランプＡｂ１は、この遊技状態の変化を表示すべく、点灯を終了する。このような構成は、右打ちをどの段階で終了すれば良いか知らない遊技者に対して右打ちの終了を勧告する構成であり、遊技者に親切な表示をすることができる。一方、時短状態の終了によって、点灯状態の状態ランプＡｂ２は、消灯状態となる。状態ランプＡｂ２は、時短状態の時に点灯する構成だからである。
【６２６２】
実施例５９に係る遊技の流れでは、遊技状態は、時短Ｂ状態の後、時短Ｃ状態に移行する。このとき、消灯していた右打ちランプＡｂ１は、点灯を再開する（図５８０（ｄ）参照）。時短Ｃ状態の発生に伴い、右打ちを行うことにより特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させることが再び可能となる。したがって、時短Ｃ状態においては、右打ちをした方が遊技的に有利となる。右打ちランプＡｂ１は、この遊技状態の変化を表示すべく、点灯を再開する。このような構成は、右打ち遊技をどの段階で再開すれば良いか知らない遊技者に対して右打ち遊技が有利な状態の再来を報知する構成であり、遊技者に親切な表示をすることができる。一方、時短Ｃ状態の移行によっては、点灯状態の状態ランプＡｂ２に変化はない（図５８０（ｄ）参照）。状態ランプＡｂ２は、時短状態の時に点灯する構成だからである。
【６２６３】
実施例５９に係る遊技の流れでは、遊技状態は、その後、特図２に係る残保留に関する通常状態となる。このとき、点灯していた右打ちランプＡｂ１は、再び点灯を終了する（図５８０（ｅ）参照）。時短Ｃ状態の終了に伴い、遊技は右打ち遊技から左打ち遊技に戻る。右打ちランプＡｂ１は、この遊技状態の変化を表示すべく、点灯を終了する。このよ

うな構成は、右打ちをどの段階で終了すれば良いか知らない遊技者に対して右打ちの終了を勧告する構成であり、遊技者に親切な表示をすることができる。一方、時短状態の終了によって、点灯状態の状態ランプＡｂ２は、消灯状態となる（図５８０（ｅ）参照）。状態ランプＡｂ２は、時短状態の時に点灯する構成だからである。

【６２６４】

＜右打ちランプ、状態ランプ点灯表示態様設定処理＞

続いて図５８１を参照しながら、右打ちランプ、状態ランプ点灯表示態様設定処理について説明する。次回遊技状態表示態様設定処理は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が、演出管理実行処理の一つとして行う処理である。なお、この処理では、特図２用始動入賞装置３３ｂが入球容易状態にあるか入球困難状態にあるかを状態ランプＡｂ２の点灯表示態様によって示しているが、特図２用始動入賞装置３３ｂの入球状態を示すことができるものであれば、他の表示装置（例えば第３図柄表示装置４２）に特図２用始動入賞装置３３ｂが入球容易状態にあるか入球困難状態にあるかを表示する入球状態表示制御が行われる構成であってもよい。その場合、この処理と同様に、入球状態表示態様を設定する処理も行われるものとする。

【６２６５】

ステップＡｂ１０１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短Ａ状態移行コマンドを受信したか、あるいは、時短Ｃ状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信した場合は、ステップＡｂ１０２に進み、そうでない場合は、ステップＡｂ１０３に進む。ステップＡｂ１０２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちランプ点灯、状態ランプ点灯コマンドをセットする。右打ちランプ点灯、状態ランプ点灯コマンドは、特図１大当たり，特図２直撃大当たりまたは時短Ｂ状態での小当たり・Ｖ入賞に基づく大当たり状態（右打ちランプＡｂ１は点灯、状態ランプＡｂ２は消灯）の終了後、右打ちランプＡｂ１を点灯状態とし、状態ランプＡｂ２を点灯状態とするものである。

【６２６６】

ステップＡｂ１０３は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短Ａ状態継続コマンドまたは時短Ｃ状態継続コマンドを受信したか否かを判断する。受信していればステップＡｂ１０４に進み、そうでなければステップＡｂ１０５に進む。ステップＡｂ１０４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちランプ点灯、状態ランプ点灯コマンドをセットする。右打ちランプ点灯、状態ランプ点灯コマンドは、時短Ａ状態，時短Ａ状態の残保留または時短Ｃ状態の残保留において、第２小当たり（時短付き小当たり）に当選してＶ入賞した場合、大当たり状態の終了後に、右打ちランプＡｂ１を引き続き点灯状態に維持し、状態ランプＡｂ２を点灯状態とするものである。

【６２６７】

ステップＡｂ１０５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常状態移行コマンド（転落コマンド）を受信したか否かを判断する。受信していればステップＡｂ１０６に進み、そうでなければステップＡｂ１０７に進む。ステップＡｂ１０６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちランプ消灯、状態ランプ消灯コマンドをセットする。右打ちランプ消灯、状態ランプ消灯コマンドは、時短Ａ状態，時短Ａ状態の残保留または時短Ｃ状態，時短Ｃ状態の残保留において、第１小当たり（通常小当たり）に当選してＶ入賞した場合、大当たり状態の終了後、右打ちランプＡｂ１を消灯状態にし、状態ランプＡｂ２を消灯状態とするものである。なお、大当たり状態中は、状態ランプＡｂ２は消灯しているので、状態ランプＡｂ２は、消灯状態を継続することになる。

【６２６８】

ステップＡｂ１０７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、残保留状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信していればステップＡｂ１０８に進み、そうでなければステップＡｂ１０９に進む。ステップＡｂ１０８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちランプ消灯、状態ランプ消灯コマンドをセットする。右打ちランプ消灯、状態ランプ消灯コマンドは、時短Ａ状態の最終変動において特図２の抽選結果が外れであり且つ特別抽選に落選した場合、または、時短Ｃ状態の最終変動において特図２の抽

選結果が外れた場合に、次の変動開始時に、右打ちランプＡｂ１を消灯状態に変化し、状態ランプＡｂ２も消灯状態に変化するものである。

【６２６９】

ステップＡｂ１０９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、通常状態移行コマンド（ざんねんコマンド）を受信したか否かを判断する。受信していればステップＡｂ１１０に進み、そうでなければステップＡｂ１１１に進む。ステップＡｂ１１０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちランプ消灯、状態ランプ消灯コマンドをセットする。右打ちランプ消灯、状態ランプ消灯コマンドは、時短Ａ状態または時短Ｃ状態の最終変動において特図２の抽選結果が外れであり、かつ、残保留が０である場合に、右打ちランプＡｂ１を消灯状態に変化し、状態ランプＡｂ２も消灯状態に変化するものである。

【６２７０】

ステップＡｂ１１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、時短Ｂ状態移行コマンドを受信したか否かを判断する。受信していればステップＡｂ１１２に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＡｂ１１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、右打ちランプ消灯、状態ランプ点灯コマンドをセットする。右打ちランプ消灯、状態ランプ点灯コマンドは、時短Ａ状態の最終変動において特図２の抽選結果が外れであり、且つ、特別抽選に当選していた場合、次の変動開始時に、右打ちランプＡｂを消灯状態に変化するが、状態ランプＡｂ２を引き続き点灯状態とするものである。

【６２７１】

このように、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、外見的に遊技が変わることが分かるタイミングで、次の遊技において右打ちを行う必要があるか否か、その際の内部的な遊技状態を遊技者に報知することができる。とくに、通常状態移行コマンド（転落コマンド）、残保留状態移行コマンド、通常状態移行コマンド（ざんねんコマンド）を受信した後の遊技の流れを念頭に置けば、これらのコマンドを受信した場合、右打ちランプＡｂ１が消灯状態となった場合は、その後、遊技者にとって良い事象は発生し難いような印象を持ちやすいが、時短Ｂ状態移行コマンドを受信した場合は、右打ちランプＡｂ１が消灯状態となるが、その後、遊技者によって良い事象（時短Ｃ状態）が発生し易くなっている。そこで、このような場合に、状態ランプＡｂ２を設け、前者の場合には右打ちランプＡｂ１の消灯に合わせて状態ランプＡｂ２も消灯するが、後者の場合には敢えて右打ちランプＡｂ１の消灯に合わせて状態ランプＡｂ２を点灯することで、誤った認識を遊技者に与えることを低減できるようにしている。

【６２７２】

本実施例は、下記の様に変形実施をすることができる。

＜変形例１＞

上述の実施例の状態ランプＡｂ２には、点灯状態と消灯状態との２通りの状態しかなく表示できる内容が限定されていたが、状態ランプＡｂ２の点灯色を複数設けることにより、より多くの内容を表示できるようにしてもよい。この様な構成の具体例について図５８２を参照しながら説明する。

【６２７３】

図５８２は、本例の右打ちランプＡｂ１，状態ランプＡｂ２の動作を説明している。本例の右打ちランプＡｂ１の構成は、図５８２（ａ）に示すように時短Ａ状態と時短Ｂ状態である右打ち遊技中は青色に点灯し、通常状態、時短Ｂ状態である非右打ち遊技中は、消灯している。さらに、本例で特徴的なのは、状態ランプＡｂ２における点灯色として青色と赤色の２色があることである（図５８２（ｂ）参照）。これにより、状態ランプＡｂ２は、遊技状態をより詳細に示すことができる。すなわち、本例の状態ランプＡｂ２は青色に点灯することで現在の遊技状態が時短Ａ状態、または時短Ｃ状態であることを示す。そして、本例の状態ランプＡｂ２は、赤色に点灯することで現在の遊技状態が時短Ｂ状態であることを示す。そして、状態ランプＡｂ２は、消灯することで現在の遊技状態が通常状態であることを示す。

【６２７４】

＜遊技の流れ＞
以降、図５８３を参照して本例に係るパチンコ機１０の遊技の流れについて説明する。図５８３（ａ）は、特図１に係る大当たり状態を示している。当該状態における遊技は、アタッカーを狙う右打ち遊技であるので、右打ちランプＡｂ１は青色に点灯しており、状態ランプＡｂ２は、消灯している。現在の遊技状態は時短状態以外の状態だからである。
【６２７５】
図５８３（ｂ）は、特図１に係るラウンド遊技が終了し、遊技状態が時短Ａ状態に移行したときのパチンコ機１０の様子を示している。この時点の遊技は、スルーゲート３４および特図２用始動入賞装置３３ｂを狙う右打ち遊技となっているから、右打ちランプＡｂ１は青色の点灯を継続している。状態ランプＡｂ２は、青色に点灯している。現在の遊技状態は時短Ａ状態だからである。図５８３（ｂ）には、表示画面４２ａにおいて「Ａラッシュスタート」の文字が表示される。この様に、表示画面４２ａには、時短状態に関する情報が明確に現れるわけではない。遊技者は、青色に点灯している状態ランプＡｂ２を参考にして現在の遊技状態が時短Ａ状態であることを知る。時短Ａ状態の開始から特別抽選が行われる回までは、通常状態と同様に時短Ｃ状態が付与され難いため、遊技者にとっては期待感が低い低演出状態である。
【６２７６】
図５８３（ｃ）は、時短Ａ状態において７回目の特図２に係る変動表示が実行されているときの様子を示している。主装飾図柄ＳＺの横には、「Ａラッシュ中」という文字が表示されている。この文字は、Ａラッシュが続いていることを意味するが、直接的な時短状態についての表示は状態ランプＡｂ２が青色に点灯することにより表示される。
【６２７７】
図５８３（ｄ）は、時短Ａ状態において７回目の特図２に係る変動表示の結果が「７」「３」「１」でハズレとなる様子を示している。この時の右打ちランプＡｂ１，状態ランプＡｂ２は、図５８３（ｃ）から変化はない。
【６２７８】
図５８３（ｅ）は、遊技状態が時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行したときのパチンコ機１０の様子を示している。時短Ｂ状態においては、時短Ａ状態中に貯められた特図２に係る保留を消化する期間であり、図５８３（ｅ）は、主装飾図柄ＳＺが変動することで１つ目の保留の消化に係る変動表示が実行される様子が示されている。このとき、表示画面４２ａにおいては「スーパーＣラッシュ　チャレンジ　スタート」の文字が表示される。この表示は、現在の遊技状態がＣラッシュ（時短Ｃ状態）の前段階の時短Ｂ状態にあることを意味する。このことからすれば、時短Ｂ状態は、時短Ｃ状態が付与され易い状態を導く期間であるから、時短Ａ状態の最終回（７回目）から、時短Ｂ状態の最終回までの演出状態である。しかし、時短Ｂ状態を直接的に示すのは、状態ボタンである。図５８３（ｅ）においては、青色に点灯していた状態ランプＡｂ２は、赤色に点灯する。遊技状態は時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行したからである。なお、時短Ｂ状態においては特図２に係る保留を貯めることができないから、右打ち遊技を行うと、遊技球が無駄になってしまう。このような事情があるので点灯していた右打ちランプＡｂ１は、時短Ｂ状態中に消灯する。
【６２７９】
図５８３（ｆ）は、時短Ｂ状態になってから３回目の特図２に係る変動表示が実行されているときの様子を示している。表示画面４２ａ上の主装飾図柄ＳＺの横には、「スーパーＣラッシュ　チャレンジ中」という文字が表示されている。この文字は、スーパーＣラッシュのチャレンジが続いていることを意味するが、直接的な時短状態についての表示は状態ランプＡｂ２が赤色に点灯することにより表示される。
【６２８０】
一方、図５８３（ｇ）は、図５８３（ｄ）の時短Ａ状態（時短Ａ状態における７回目の特図２に係る変動表示中の状態）から通常状態に移行したときのパチンコ機１０の様子を示している。通常状態においては、状態ランプＡｂ２は消灯する。なお、時短状態ではな

い通常状態においては特図２に係る保留を貯めることは非常に難しいから、右打ち遊技を行うと、遊技球が無駄になってしまう。このような事情があるので点灯していた右打ちランプＡｂ１は、通常状態中に消灯する。このとき、表示画面４２ａにおいては「Ｃラッシュ　チャレンジ　スタート」の文字が表示される。この表示は、現在の遊技状態がＣラッシュ状態に移行することが難しい通常状態にあることを意味するが、通常状態を直接的に示すのは、状態ボタンである。図５８３（ｇ）においては、青色に点灯していた状態ランプＡｂ２は、消灯する。遊技状態は時短Ａ状態から通常状態に移行したからである。

【６２８１】

図５８３（ｈ）は、通常状態になってから３回目の特図２に係る変動表示が実行されているときの様子を示している。表示画面４２ａ上の主装飾図柄ＳＺの横には、「Ｃラッシュ　チャレンジ中」という文字が表示されている。この文字は、Ｃラッシュのチャレンジが続いていることを意味するが、直接的な通常状態についての表示は状態ランプＡｂ２が消灯することにより表示される。

【６２８２】

なお、本例においては、遊技状態が変化するのに伴い、パチンコ機１０が発する効果音も変化するのでこの点について説明する。特図１に係るラウンド遊技の実行中には、図５８３（ａ）が示す様に、パチンコ機１０の音出力部２４に付属のスピーカーからは「ランランラン」といった音色の効果音が流れる。時短Ａ状態中には、図５８３（ｂ），図５８３（ｃ）が示す様に、パチンコ機１０に付属のスピーカーからは「ジャンジャンジャン」といった音色の効果音が流れる。そして、時短Ａ状態における最後の変動表示（７回目の特図２に係る変動表示）にかかる主装飾図柄ＳＺが「７」「３」「１」でハズレ目となったとき、効果音は一旦止む。

【６２８３】

時短Ｂ状態中には、図５８３（ｅ），図５８３（ｆ）に示す様にパチンコ機１０に付属のスピーカーからは「ダンダンダン」といった音色の効果音が流れる。また、時短Ａ状態にから通常状態に移行した時点では図５８３（ｇ）に示す様にパチンコ機１０に付属のスピーカーからは「ターンターンターン」といった音色の効果音が流れる。

【６２８４】

時短Ａ状態が終了すると、時短Ｃ付き直撃大当たりに当選する希有なケースを除き、新たな時短Ａ状態か、時短Ｂ状態か、通常状態かのいずれかに移行する。時短Ａ状態の終了間際に効果音を流さないようにすれば、時短Ａ状態に係る効果音「ジャンジャンジャン」の後、流れる効果音は何になるのか遊技者の注意を惹くことができる。仮に効果音が「ジャンジャンジャン」ならば、それは新たな時短Ａ状態の発生を意味し、効果音が「ダンダンダン」ならば、それは時短Ｂ状態の発生を意味する。そして、効果音が「ターンターンターン」ならば、それは通常状態への転落を意味する。

【６２８５】

効果音「ターンターンターン」は、時短Ａ状態の終了を意味するものであるから、通常状態中の全期間においてこの効果音が流れるわけではない。通常状態になってから３回目の特図２に係る変動表示が実行されているときには、効果音「ターンターンターン」は、パチンコ機１０に付属のスピーカーから流れない（図５８３（ｈ）参照）。

【６２８６】

＜変形例２＞

上述の実施例の状態ランプＡｂ２には、点灯状態と消灯状態との２通りの状態しかなく表示できる内容が限定されていたが、状態ランプＡｂ２の点灯色を複数設けることにより、より多くの内容を表示できるようにしてもよい。この様な構成の具体例について図５８４を参照しながら説明する。

【６２８７】

図５８４は、本例の右打ちランプＡｂ１，状態ランプＡｂ２の動作を説明している。本例の右打ちランプＡｂ１の構成は、図５８４（ａ）に示すように上述の変形例１で図５８２を参照して説明した右打ちランプＡｂ１と同様である。本例で特徴的なのは、状態ラン

プＡｂ２における点灯色として青色と赤色と白の３色があることである（図５８４（ｂ）参照）。これにより、状態ランプＡｂ２は、遊技状態をより詳細に示すことができる。すなわち、本例の状態ランプＡｂ２は青色に点灯することで現在の遊技状態が時短Ａ状態、または時短Ｃ状態であることを示す。そして、本例の状態ランプＡｂ２は、赤色に点灯することで現在の遊技状態が時短Ｂ状態であることを示す。本例の状態ランプＡｂ２が白色に点灯するのは、時短Ｂの終了間際（正確には最終変動の図柄確定時）である。状態ランプＡｂ２は、消灯することで現在の遊技状態が通常状態であることを示す。

【６２８８】

＜遊技の流れ＞

以降、図５８５を参照して本例に係るパチンコ機１０の遊技の流れについて説明する。図５８５（ａ）は、図５８３（ｃ）に相当する図であり、時短Ａ状態において７回目の特図２に係る変動表示が実行されているときの様子を示している。主装飾図柄ＳＺの横には、「Ａラッシュ中」という文字が表示されている。この文字は、Ａラッシュが続いていることを意味するが、直接的な時短状態についての表示は状態ランプＡｂ２が青色に点灯することにより表示される。

【６２８９】

図５８５（ｂ）は図５８３（ｄ）に相当する図であり、時短Ａ状態において７回目の特図２に係る変動表示が「７」「３」「１」でハズレ目となった時点を表している。この時、時短Ａは終了していないので、状態ランプＡｂ２は青色の点灯状態のままである。

【６２９０】

本例で特徴的なのは、図５８５（ｃ）の状態における状態ランプＡｂ２の色である。すなわち、図５８５（ｂ）に示したハズレ目での停止表示後、図５８５（ｃ）に示す様に、時短Ａ状態において７回目の特図２に係る変動表示の確定期間（例えば３秒間）が開始される。このとき、時短Ａ状態中には青色に発光していた状態ランプＡｂ２は、白色に発光する。また、「Ａラッシュ中」の文字は、状態ランプＡｂ２が白色に変化したタイミングと同時に、「・・・・」という表示に変化する。「・・・・」という表示によって、この後、「Ａラッシュ」から何か他の遊技状態（具体的には「スーパーＣラッシュチャレンジ」あるいは「Ｃラッシュチャレンジ」）に変化することが示唆されている。したがって、遊技者に対して波、この確定期間の経過をドキドキしながら待たせることができる。

【６２９１】

図５８５（ｄ）は、図５８３（ｅ）に相当する図であり、特別抽選当選に伴って時短Ｂ状態が開始される様子を示している。この状態となると、白色に発光していた状態ランプＡｂ２は、赤色に発光する。また、表示画面４２ａには、「スーパーＣラッシュチャレンジスタート」と表示され、時短Ｂ状態に移行したことが示唆されている。

【６２９２】

図５８５（ｅ）は、図５８３（ｇ）に相当する図であり、特別抽選落選に伴って通常状態が開始される様子を示している。この状態となると、白色に発光していた状態ランプＡｂ２は、消灯する。また、表示画面４２ａには、「Ｃラッシュチャンレンジスタート」と表示され、通常状態で特図２の残保留の抽選が行われる状態となったことが示唆されている。

【６２９３】

本例によれば、時短Ａ状態が終了するときに時短状態が新たに発生するか否かが示される直前に状態ランプＡｂ２の発光色を青色，赤色，消灯いずれでもない白色に変更することにより、この瞬間に遊技者の注意を惹くことができる。これにより、面白みのあるパチンコ機１０が提供できる。

【６２９４】

＜変形例３＞

上述の変形例１，２では、時短Ａ状態中に遊技者が右打ちを行わず、特図２に係る保留を貯めない場合について言及がなかったが、図５８６（ａ）に示すように、時短Ａ状態における７回目の特図２に係る変動表示中に、右打ちをしない遊技者に対し「右打ちして下

さい！！」といった文字を表示画面４２ａに表示させることもできる。図５８６（ｂ）は、それでもなお遊技者が右打ちをせず、時短Ａ状態における７回目の特図２に係る変動が「７」「３」「１」でハズレとなった場合を示している。この場合、右打ちをしない遊技者に対し「ああ・・・」や「ざんねん・・・」といった文字を表示画面４２ａに表示させることもできる。

【６２９５】

図５８６（ｃ）はその後の様子を示しており、遊技状態が通常状態に転落したときの様子を示している。このとき、点灯状態だった右打ちランプＡｂ１は、右打ち遊技の終了とともに消灯する。そしてそのとき、右打ち遊技が終了したことを強調して表示する目的で、表示画面４２ａに「左打ちして下さい」という文字を表示させることもできる。

【６２９６】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ１）に関し、遊技球が流下する遊技領域３０ａを有する遊技盤３０と、遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂと、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて遊技者に大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態（総称するときは特典と呼ぶ）を付与する大当たり、小当たり（以下、総称して当たりと呼ぶ）とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能と、当否抽選において当たりとすると決定された場合に時短Ａ状態、時短Ｃ状態を付与することが可能な主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理（時短Ａフラグを立てるステップＡａ１５２、時短Ｃフラグを立てるステップＡａ１５８）を行う機能と、を備える遊技機において、当否抽選において外れと決定される場合に、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かを判定することが可能な主制御装置２６１による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理（第１図柄変動処理におけるステップＡａ１１３）を行う機能と、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選すると判定された場合に、時短Ｂ状態を設定することが可能な主制御装置２６１による時短Ｂ状態を設定する処理（時短Ｂフラグを立て、時短Ａ状態終了時における残保留の数を時短Ｂカウントのカウント値とするステップＡａ１１４）を行う機能を行う機能と、を備えており、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するための条件は、少なくとも時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が予め定められた最終回である７回目であることを含み、時短Ｂ状態は、複数回（５回以下）の当否抽選を実行することが可能な期間であって、主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理を行う機能は、時短Ｂ状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合に、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態（時短Ｂ状態とは異なる所定の期間）中に当たりと判定された場合よりも高い割合で、時短Ｃ状態を付与することが可能であって、遊技の進行状況に対応した表示制御が可能であって、時短Ａ状態において右打ちランプ点灯を実行しているときに時短Ｂ状態へ移行する場合、当該時短Ｂ状態に対応している右打ちランプ点灯とは異なる右打ちランプ消灯を実行することが可能な、サブ制御装置２６２による右打ちランプ、状態ランプ点灯表示態様設定処理が実行される右打ちランプＡｂ１と、特図１用始動入賞装置３３ａへ入球させる状況（通常状態）であれば消灯し、特図２用始動入賞装置３３ｂへ入球させる状況（時短Ａ状態、時短Ｃ状態）であれば点灯する状態ランプ点灯表示制御を実行可能な、サブ制御装置２６２による右打ちランプ、状態ランプ点灯表示態様設定処理が実行される状態ランプＡｂ２と、を備え、状態ランプＡｂ２は、時短Ａ状態、時短Ｃ状態において点灯表示制御（点灯）を実行しているときに時短Ｂ状態へ移行する場合、当該時短Ｂ状態においても点灯表示制御（点灯）を実行することが可能に構成される。

【６２９７】

このような遊技機によれば、当否抽選において当たりとすると決定された場合に特典を付与することが可能である。時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が最終回である７回目である場合であって、当否抽選において外れと決定される場合に、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選する条件が成立するか否かが判定されるので、時短Ａ状態において７

回外れと決定される場合にのみ特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するか否かを判定させることができる。特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選すると判定された場合に時短Ｂ状態が設定され、時短Ｂ状態は５回以下の当否抽選が実行可能であり、当否抽選において当たりとすると決定された場合に時短Ａ状態、時短Ｃ状態（時短Ｂ状態とは異なる期間）中に当たりと判定された場合よりも高い割合で時短Ｃ状態を付与することが可能であるので、時短Ｂ状態において時短Ｃ状態を付与し易くなっている。また、遊技の進行状況に対応した表示制御が可能であって、時短Ａ状態において右打ちランプ消灯を実行しているときに時短Ｂ状態へ移行する場合に時短Ｂ状態に対応している右打ちランプ消灯とは異なる右打ちランプ点灯を実行することが可能であるので、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行したことを右打ちランプＡｂ１において確認することができる。また、特図１用始動入賞装置３３ａへ入球させる状況（通常状態）であれば消灯し、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球容易状況（時短Ａ状態、時短Ｃ状態）であれば点灯する点灯表示制御を実行可能な状態ランプＡｂ２を備え、状態ランプＡｂ２は、時短Ａ状態において点灯表示制御（点灯）を実行しているときに時短Ｂ状態へ移行する場合、時短Ｂ状態においても点灯表示制御（点灯）を実行することが可能に構成されているので、時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行する場合（すなわち、右打ちランプＡｂ１が点灯する状況から右打ちランプＡｂ１が消灯する状況へ移行する場合）であっても状態ランプＡｂ２の点灯表示制御（点灯）を継続することができる。したがって、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行した場合に遊技の進行状況に対応した右打ちランプＡｂ１の点灯制御を変えるのであれば、これに応じて状態ランプＡｂ２の点灯制御も変えるべきと思われるところを、遊技の進行状況に対応した右打ちランプＡｂ１の点灯制御を変えつつも、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球容易状況を示す状態ランプＡｂ２の点灯表示制御を継続するという状態を敢えて作ることができる。その結果、時短Ａ状態から時短Ｂ状態へ移行した結果、遊技の進行状況に対応した右打ちランプＡｂ１の点灯制御が変わった場合に、それに応じて特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球容易状況までも変わってしまったというような誤った認識を遊技者に与えることを低減できるので、当たりとならなかった場合に所定の特典を付与する遊技の興趣性を向上することができる。なお、所定の特典とは、上述した時短Ｂ状態が設定されることであり、その結果、その期間中に行われる当否抽選において当たりとすると決定された場合に高い割合で時短Ｃ状態が付与されることである。

【６２９８】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ２）に関し、時短Ａ状態は、当たりとすると決定された場合に終了する期間である。このような遊技機によれば、時短Ａ状態は、当たりとすると決定された場合に終了する期間であるので、時短Ａ状態において最終回である７回目まで外れと決定される場合にのみ時短Ｂ状態を設定することができる。したがって、時短Ａ状態において当たりとならずに特典が付与されずに時短Ａ状態が終了した場合にのみ時短Ｂ状態が設定される場合があるので、特定結果となって特典が付く場合と特定結果とならずに所定の特典が付く場合とのバランスが取れるため、所定の特典が付与される遊技の興趣性を向上することができる。

【６２９９】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ３）に関し、（上述した時短Ｂ状態とは異なる）所定の期間とは、通常状態で遊技を行う通常状態の期間、特図２の残保留で遊技を行う期間を含む。このような遊技機によれば、時短Ｂ状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合に、通常状態で遊技を行う通常状態の期間、特図２の残保留で遊技を行う期間中に当たりと判定された場合よりも高い割合で時短Ｃ状態を付与することができる。したがって、時短Ｂ状態中の遊技の興趣性を向上することができる。なお、特図２の残保留は、時短Ａ状態での残保留であってもよいし、時短Ｃ状態での残保留であってもよいし、両方であってもよい。

【６３００】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ４）に関し、（時短Ｂ状態とは異なる）所定の期間とは、遊技者が右打ちで遊技を行う時短Ａ状態、時短Ｃ状態の期間を含む。こ

のような遊技機によれば、時短Ｂ状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合に、遊技者が右打ちで遊技を行う時短Ａ状態、時短Ｃ状態の期間中に特定結果と判定された場合よりも高い割合で時短Ｃ状態を付与することができる。したがって、時短Ｂ状態中の遊技の興趣性を向上することができる。なお、時短Ａ状態、時短Ｃ状態のうち、一方、例えば時短Ｃ状態が時短Ｂ状態中と同じ割合で時短Ｃ状態を付与するものであってもよい。

【６３０１】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ５）に関し、右打ちランプＡｂ１とは、右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態であることを示すものである。このような遊技機によれば、右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態であることを右打ちランプＡｂ１において示すことができる。したがって、遊技者に右打ち遊技を行った方が遊技的に有利な状態であることを報知することができる。右打ちランプＡｂ１に限らず、第３図柄表示装置４２において報知するものであってもよいし、第３図柄表示装置４２に併設される他の表示装置において報知するものであってもよい。報知は、音や遊技部品の動きなどの視覚的、聴覚的な報知のいずれでもよい。

【６３０２】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ６）に関し、状態ランプＡｂ２の点灯制御は、時短Ａ状態においては状態ランプＡｂ２の青色点灯として行われ、時短Ｂ状態においては状態ランプＡｂ２の赤色点灯として行われる。このような遊技機によれば、状態ランプＡｂ２が青色点灯をされているときは時短Ａ状態であることを示し、状態ランプＡｂ２が赤色点灯をされているときは時短Ｂ状態であることを示すことができる。したがって、遊技者は、状態ランプＡｂ２を見ることで時短Ａ状態または時短Ｂ状態であることを認識することができる。

【６３０３】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ７）に関し、状態ランプ点灯表示制御を実行中に、時短Ａ状態であることを認識させ易くする時短Ａ状態演出（「Ａラッシュスタート」「Ａラッシュ中」の表示演出）を実行し、時短Ｂ状態に移行した場合は、時短Ｂ状態であることを認識させ易くする時短Ｂ状態演出（「スーパーＣラッシュチャレンジスタート」「スーパーＣラッシュチャレンジ中」の表示演出）を実行するサブ制御装置２６２による次回遊技状態表示態様設定処理における表示用時短Ａ状態移行コマンド等をセットする機能（ステップＡａ１８２、ステップＡａ１８４），表示用時短Ｂ状態移行コマンドをセットする機能（ステップＡａ１９２）を備える。このような遊技機によれば、状態ランプ点灯表示制御を実行中に、時短Ａ状態演出を実行することで遊技者に時短Ａ状態であることを認識させ易く、時短Ｂ状態演出を実行することで遊技者に時短Ｂ状態であることを認識させ易くすることができる。したがって、遊技者は、状態ランプ点灯表示制御だけでなく、サブ制御装置２６２による次回遊技状態表示態様設定処理で行われる演出によっても時短Ａ状態または時短Ｂ状態であることを認識することができる。

【６３０４】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ８）に関し、時短Ａ状態演出と時短Ｂ状態演出は、状態ランプＡｂ２とは異なる第３図柄表示装置４２によって行われる。このような遊技機によれば、状態ランプＡｂ２とは異なる第３図柄表示装置４２によって時短Ａ状態演出と時短Ｂ状態演出が行われるので、状態ランプ点灯表示制御と時短Ａ状態演出・時短Ｂ状態演出制御を異なる手段によって出力することができる。したがって遊技者は、状態ランプＡｂ２による状態ランプ点灯表示制御だけでなく第３図柄表示装置４２によって行われる演出によって時短Ａ状態または時短Ｂ状態であることを認識することができる。

【６３０５】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ９）に関し、時短Ａ状態演出と時短Ｂ状態演出は、第３図柄表示装置４２とは演出効果が視覚的または聴覚的に異なる音出力部２４によっても行われる。このような遊技機によれば、音出力部２４によっても時短Ａ状態

演出と時短Ｂ状態演出を行うことができる。例えば、第３図柄表示装置４２で視覚的な演出によって時短Ａ状態演出と時短Ｂ状態演出を行っている場合に、音出力部２４では聴覚的な演出によって時短Ａ状態演出と時短Ｂ状態演出を行うことができる。したがって遊技者は、視覚的または聴覚的に異なる演出手段によって特定期間または特別期間であることを認識することができる。なお、演出手段は、電飾部３００であってもよい。この場合、発光パターンや発光色によって、時短Ａ状態演出と時短Ｂ状態演出とを区別させることができる。演出手段は、第３図柄表示装置４２とは異なる他の表示装置（サブ液晶）などで行われてもよい。

【６３０６】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ１０）に関し、時短Ｂ状態を示す状態ランプ点灯表示制御は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件）とは異なる残保留が貯まっていること（特別条件）が成立していることを条件として行われる。このような遊技機によれば、時短Ｂ状態を示す状態ランプ点灯表示制御は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件）とは異なる残保留が貯まっていること（特別条件）が成立していることを条件として行われるので、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選とうい条件が成立した後に、残保留が貯まっているという条件が成立してから時短Ｂ状態を示す状態ランプ点灯表示制御を行うことができる。したがって、時短Ｂ状態になってから残保留が貯まっているという条件が成立するまでは時短Ｂ状態を示す状態ランプ点灯表示制御を行わないようにすることができる。なお、特別条件は、時短Ａの最終変動停止後、所定の確定時間を経過するという条件でもよい。さらに、特別条件は、時短Ａの最終変動確定後、所定時間を経過するという条件でもよい。例えば、時短Ｂ状態の変動開始時には時短Ｂ状態に移行したことを報知せずに（あるいは分かり難い態様で報知し）、最初の変動から所定時間を経過後に報知する（あるいは分かり易い態様で報知する）という構成である。

【６３０７】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ１１）に関し、特別条件は、遊技者の遊技球発射操作に基づく特別操作条件（残保留が貯まっていること）が成立していることを条件とし、特別操作条件が成立していない場合は、時短Ｂ状態が設定されないことを示す特別期間未設定演出（「ああ・・・」や「ざんねん・・・」の表示演出。）が実行される。このような遊技機によれば、遊技者の遊技球発射操作に基づく特別操作条件が成立することで特別条件が成立し、特別操作条件が成立していない場合は、特別期間が設定されないことを示す特別期間未設定演出を実行することができる。したがって、遊技者の遊技球発射操作に基づく特別操作条件が成立していない場合に特別期間未設定演出を実行することで、遊技者に特別期間が設定されないこと示すことができ、遊技者に遊技球発射操作を促すことができる。

【６３０８】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｂ１２）に関し、特別条件は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件）の成立を伴う当否抽選の結果を表示後、所定時間（最終変動の外れ結果の確定時間）を経過したことを条件とする。このような遊技機によれば、所定の条件の成立を伴う当否抽選の結果を表示後、所定時間を経過したこと特別条件を成立させることができる。したがって、所定の条件の成立を伴う当否抽選の結果を表示後、所定時間を経過までは第２の所定表示制御を行わないようにすることができる。所定時間は、最終変動の外れ結果の確定期間でもよいし、時短Ｂ状態の開始から所定時間でもよい。

【実施例６１】

【６３０９】

続いて実施例６１に係るパチンコ機１０について説明する。本例のパチンコ機１０は、上述の実施例５９に係るパチンコ機と同様であるが、保留の先読み機能を利用した演出が実行できるところが大きく異なる。本例のパチンコ機１０は、時短Ｂ状態の移行に係る特別抽選の結果によって、表示画面４２ａに時短Ｂ状態に関する表示を実行する構成となっ

ている。なお、本例のパチンコ機１０の盤面の構造および動作に必要なテーブルは、実施例５９と同様であるので説明を省略する。

【６３１０】

本例のパチンコ機１０は、表示画面４２ａの表示に特徴がある。図５８７は、特別抽選の結果が当選であったときに実行される演出について説明している。図５８７（ａ）は、特図１に係る抽選の結果が時短Ａ付き大当たりとなり、その後のラウンド遊技が終了した後の表示画面４２ａを示している。表示画面４２ａには「時短Ａスタート」という文字が表示され、遊技者に右打ち遊技に係る時短状態が発生したことを知らせる。この時点から遊技は特図１用始動入賞装置３３ａを狙う左打ち遊技から、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙う右打ち遊技に切り替えられる。

【６３１１】

図５８７（ｂ）は、時短Ａ状態において特図２に係る変動表示が開始されたときの様子を示している。このときの当該変動は、特図２用始動入賞装置３３ｂに対する遊技球の入球に伴って実行される変動を意味している。時短Ａ状態においては、特図２に係る保留が比較的貯まりやすい。図５８７（ｂ）における当該変動の実行時には、既に４つの保留が貯められているものとする。これら保留に対応する抽選は、保留が貯められた時点で実行されているので、当該変動の最中でも４つの保留に係る抽選がどのような結果となるかは既に決定されている。図５８７の場合は、４つの保留に係る特図２の抽選はいずれもハズレである。

【６３１２】

図５８７（ｃ）は、２つ目の保留が当該変動に移行して、それに伴う変動表示が表示画面４２ａに表示されている状態を示している。したがって、図５８７（ｃ）は、時短Ａ状態における３回目の変動が実行される様子を示している。図５８７（ｃ）においては、図５８７（ｂ）で示した４つの保留のうち１つは既に消化され、代わりに２つの保留が新たに貯められている。この新たな２つの保留に係る特図２の抽選は、いずれもハズレである。従って、図５８７（ｃ）における４つ目の保留は、時短Ａ状態における７回目の変動に係る保留であり、時短Ａ状態における最後の変動となる。この保留に係る特図２の抽選には、特別抽選が付帯する。したがって、この保留に対しては、互いに独立した２つの抽選が実行されることになる。

【６３１３】

図５８７（ｃ）の状態において、７回目の変動については、特図２に係る抽選のみならず、特別抽選も実行されその結果も確定しているので、パチンコ機１０の先読み機能を用いれば、７回目の変動の結果が表示される前に、大当たり期待度に関する演出に加えて、時短Ｂに関する演出を実行することができる。すなわち、図５８７（ｃ）においては、７回目の変動に対応する保留の表示に対して、大当たり期待度に応じた保留変化表示に加えて、時短Ｂに関する「少なくともＢに行けるよ」と付された吹き出しが表示される。保留変化表示は、大当たり期待度に応じて、白（通常の状態）、青（やや高い期待度）、赤（高い期待度）、虹色（大当たり確定）のように変化させることで、大当たり期待度の高さを遊技者に示唆している。ここでは、４つ目の保留は赤色に表示されている。「少なくともＢに行けるよ」の表示は、少なくとも時短Ｂ状態へ移行するための特別抽選に当選するという条件が成立していることを遊技者に示唆している。つまり、図５８７（ｃ）の場合、７回目の変動に係る特図２の抽選の結果は、大当たり期待度が高いものであり、特別抽選の結果は当選となっており、その結果が先読み機能により認識されて、保留変化演出および時短Ｂに関する演出が実行されている。当該演出は、時短Ａ状態における３回目の変動表示実行中にも関わらず実行される。

【６３１４】

遊技者は、４つ目の保留が当たり期待度の高い色を示す表示であり、「少なくともＢに行けるよ」という表示も付されていれば、特図２の当たりも期待できるし、もし外れても時短Ｂ状態に移行できるという二つ期待を持てるので、時短Ａ状態の最終変動への期待をより一層高めることができる。もちろん、４つ目の保留が当たり期待度の低い色を示す表

示であっても、「少なくともＢに行けるよ」という表示もされているので、外れても時短Ｂ状態に移行できるという安心感を持って時短Ａ状態の最終変動に臨むことができる。

【６３１５】

このように、本例によれば、７回目の変動に対応する４つ目の保留が貯まったときに、４つ目の保留に関する特図２の抽選の結果に関する先読みの結果が当たりであるか外れであるかに関わらず、特別抽選の結果に基づく時短Ｂの先読み演出が実行される。当該時短Ｂの先読み演出は、７回目の変動に対応する保留が４つ目の位置にあるときに限られず、７回目の変動に対応する保留が３つ目～１つ目の位置にあるときに実行されてもよい。なお、７回目の変動に係る特別抽選に落選した場合は、時短Ｂに関する演出は実行されない。

【６３１６】

図５８７（ｄ）は、時短Ａ状態における７回目の変動表示が実行される様子を示している。当該図を参照すれば分かるように、この場合の表示画面４２ａには「外しても大丈夫だよ」という遊技者を安心させる文字が表示される。この表示は、７回目の変動表示の結果が仮にハズレとなったとしても次回の保留消化時から時短Ｂ状態となることを意味するものである。７回目の変動表示が開始された時点において当該変動に付帯する特別抽選の結果を知ることができる。このように、先読み機能を利用すれば、先読みされた特別抽選の結果に基づいて遊技者を安心させる表示を７回目の変動表示の終了前に実行することができる。

【６３１７】

上述したように７回目の変動表示における特図２の抽選はハズレとなる。図５８７（ｅ）は、７回目の変動表示の結果が「７」「１」「３」でハズレとなった様子を示している。この場合でも７回目の変動表示に付帯する特別抽選は当たりとなっているので、特図２に係る保留の消化は時短Ｂ状態のもと行われる。

【６３１８】

図５８７（ｆ）は、時短Ｂ状態が開始したときの表示画面４２ａの表示内容を示している。図５８７（ｇ）は、時短Ｂ状態において時短Ｃ付き小当たりに当選したときの表示画面４２ａの表示内容を示している。図５８７（ｇ）は、時短Ｂ状態中の変動表示の結果が小当たりに係る「７」「７」「７」という当たり目と、次にＶ入賞を狙う遊技を行わせる「おめでとう　Ｖを狙ってね」という文字が表示画面４２ａに表示される様子を示している。その後、図５８７（ｈ）に示すように、Ｖ入賞成立によって、「Ｖ入賞！時短Ｃに行けるよ」という文字が表示画面４２に表示されている。

【６３１９】

実施例１において図２５を参照して説明した主制御装置２６１が行う先読み抽選処理は、本実施例では以下のように行われる。図５８８を参照して、主制御装置２６１が行う先読み抽選処理について説明する。

【６３２０】

ステップＡｃ１００では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、先読み抽選のタイミングであるか否かを判断する。先読み抽選のタイミングは、保留の数（すなわち作動保留球数Ｎが１インクリメント（Ｎ＋１）されたタイミングか、１デクリメント（Ｎ－１）されたタイミングである。１インクリメントされたタイミングは、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに入賞したタイミングであり、このタイミングでは、その入賞に基づく保留に対して先読み処理が実行される。１デクリメントされたタイミングは、特別図柄の変動が終了し、保留球格納エリアに格納されたデータをシフトするタイミングであり、このタイミングでは、シフト先のエリアに格納された保留に対して先読み処理が実行される。先読み抽選のタイミングであればステップＳ７１１に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【６３２１】

ステップＳ７１１では、実施例１と同様に、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアおよび第１～４エリアに格納されているそれぞれの大当たり乱

数カウンタＣ１の値に基づいて大当たり・小当たりか否かを当該格納時点で判別する先読み抽選を行う。

【６３２２】

ステップＳ７１２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、先読み抽選の結果が大当たりであると判別した場合に、保留球格納エリアのそれぞれのエリアに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値に対応する大当たり図柄を何れかとするかを決定する。本実施例では、直撃大当たりの場合と小当たりの場合とで異なる大当たり図柄カウンタＣ２の値に基づいて決定される。

【６３２３】

ステップＳ７１３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時における変動パターン（大当たり演出パターン）を事前に決定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアのそれぞれのエリアに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。つまり、これらの値に基づいて、先読み抽選の結果が当たりである場合の先読み用変動パターンコマンドの期待度が決定される。

【６３２４】

ステップＳ７１１で先読み抽選の結果が大当たりではないと判別された場合には、ステップＳ７１５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を事前に決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアのそれぞれのエリアに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値をその順に確認し、変動パターンを事前に決定する。つまり、これらの値に基づいて、先読み抽選の結果が外れである場合の先読み用変動パターンコマンドの期待度が決定される。

【６３２５】

ステップＳ７１７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ７１３で事前に決定された大当たり変動パターンに対応する変動パターン指定コマンド、または、ステップＳ７１５５で決定された外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定する。

【６３２６】

ステップＳ７１８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、ステップＳ７１２，Ｓ７１３を経てきた場合には、ステップＳ７１２で決定された第１図柄表示装置４０の大当たり図柄・小当たり図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定する。ステップＳ７１５を経てきた場合には、本実施例では特に設定は行われない。

【６３２７】

ステップＡｃ１０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留の数（すなわち作動保留球数Ｎ）が１インクリメント（Ｎ＋１）されたタイミングか否かを判断する。作動保留球数Ｎが１インクリメントされたタイミングであれば、時短状態中の処理を実行するためにステップＡｃ１０２に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【６３２８】

ステップＡｃ１０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、時短Ａフラグが立っているか否かを判断する。時短Ａフラグが立っていれば時短状態中であるためステップＡｃ１０３に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＡｃ１０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、先読み用時短カウンタから１デクリメントし、ステップＡｃ１０４に進む。先読み用時短カウンタは、通常の時短カウンタと同じように時短状態が発生するとそれに応じたカウント数が設定される。

【６３２９】

ステップＡｃ１０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、先読み用時短カウンタが０であるか否かを判断する。先読み用時短カウンタが０であれば、先読み抽選を行っているエリアの値は時短Ａ状態の最終変動に関する先読み対象であるので、ステップＡｃ１

０５に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＡｃ１０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特別抽選の結果は当たりであるか否かを判断する。特別抽選の結果が当たりであれば、ステップＡｃ１０６に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＡｃ１０６では、入賞時の先読み用特別抽選当選を報知するために、先読み用特別抽選当選コマンドを設定する。先読み用特別抽選の結果が外れであれば、入賞時の先読み用特別抽選当選を報知しないので、本処理を終了する。なお、先読み用特別抽選結果の当たり、外れに関わらず、先読み用特別抽選当たりの期待度を報知する構成であってもよい。また、積極的に外れをする構成であってもよい。

【６３３０】

次に、実施例１において図４０を参照して説明したサブ制御装置２６２による先読み変動パターン指定コマンド受信時処理は、本実施例では以下の点が異なっている。以下では、図５８９を参照して本実施例の先読み変動パターン指定コマンド受信時処理について説明する。

【６３３１】

ステップＳ２４１１では、実施例１と同様に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、先読み用変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。先読み用変動パターン指定コマンドを受信していればステップＳ２４１２に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【６３３２】

ステップＳ２４１２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、保留球格納エリア指定コマンドを受信したか否かを判定する。本実施例では、第４エリアである。保留球格納エリア指定コマンドを受信していればステップＳ２４１３に進み、そうでなければ本処理を終了する。

【６３３３】

ステップＳ２４１３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、保留球格納エリア指定コマンドが指定する保留球格納エリア（本実施例では第４エリア）に、今回受信した先読み用変動パターン指定コマンドを格納する。

【６３３４】

ステップＳ２４１４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、保留表示パターン選択用テーブルを参照して今回受信した先読み用変動パターン指定コマンドに対応する保留表示パターンを決定する。ステップＳ２４１５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、決定された保留表示パターンを表示用保留表示コマンドに変換して、この表示用保留表示コマンドと上述した保留球格納エリア指定コマンドを表示制御装置４５に出力できるように設定する。その後、ステップＡｃ１１１へ進む。

【６３３５】

ステップＡｃ１１１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、先読み用特別抽選当選コマンドを受信したか否かを判断する。先読み用特別抽選当選コマンドを受信していればステップＡｃ１１２に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＡｃ１１２では、指定されたエリアに先読み用特別抽選当選コマンドを格納する。ステップＡｃ１１３では、特別抽選当選表示パターンを決定する。特別抽選当選表示パターンは、例えば、入賞時の保留表示に「少なくともＢに行けるよ」という吹き出しを表示するパターンである。ステップＡｃ１１４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示制御装置４５のＣＰＵ５５１にこの表示制御を実行させるために、表示用特別抽選当選表示コマンドを設定する。

【６３３６】

このように、本実施例では、大当たり期待度を示す先読み演出が行われる。時短Ａ状態においては、時短Ａ状態における最終変動までの変動に対しては大当たり期待度を示す先読み演出が行われるに留まるが、時短Ａ状態における最終変動に対しては、時短Ｂ状態への移行の成否を分ける特別抽選の結果を示す先読み演出も行われるので、この２つの先読み演出によって時短Ａ状態における最終変動への期待をより一層高めることができる。

【６３３７】
＜特別抽選実行前に特図２に係る当たりが発生した場合＞
図５８７で説明した例では、保留変化演出と時短Ｂに関する演出とが同時に行われている場合を示している。しかし、実際には、保留変化演出が行われずに、時短Ｂに関する演出が行われる場合もある。
【６３３８】
図５９０を参照しながら、この様な場合における表示画面４２ａの表示内容について説明する。図５９０（ａ）は、時短Ａ状態において１つ目の保留が貯められた状態を示している。この保留についての特図２に係る抽選の結果は大当たり期待度がやや高いものであり、先読み機能により、図５９０（ａ）の段階でその抽選結果が認識される。したがって、図５９０（ａ）においては、当該変動の実行中に１つ目の保留の表示に対して当たり期待度がやや高いことを示唆する保留変化表示や、当たり期待度がやや高いことを示唆する「当たるかも」と付された吹き出しを表示画面４２ａに表示させることができる。
【６３３９】
図５９０（ｂ）は、当該変動（時短Ａの開始後１回目の変動）が「７」「１」「３」でハズレとなった状態を示している。その後、図５９０（ａ）で示した１つ目の保留が当該変動に移行し、それに伴う２回目の変動に係る変動表示が開始される（図５９０（ｃ）参照）。当該図を参照すれば分かるように、この場合の表示画面４２ａには当たり期待度を示唆する当該保留表示の変化や、「当たるかも！？」という文字が表示される。２回目の変動表示が開始された時点において先読み機能を利用すれば、このような演出を表示画面４２ａにさせることが可能である。
【６３４０】
図５９０（ｄ）は、２回目の変動表示の結果が「６」「２」「６」というリーチ外れ目で表示画面４２ａに表示される様子を示している。当たり期待度がやや高い保留変化表示や文字表示があったことに対応して、リーチ外れとなっている。
【６３４１】
図５９０（ｅ）は、３回目の変動表示が開始された表示画面４２ａを示している。このとき、保留は２つ目（時短Ａ状態の５回目の変動に係る保留）まで貯まっていることが表示されている。
【６３４２】
図５９０（ｆ）は、この３回目の変動表示中に、保留が４つ目（時短Ａ状態の最終変動（７回目）の変動に係る保留）まで貯まった状態が表示されている。ここで、４つ目の保留では、特図２の抽選に係る先読みが行われた結果、大当たり期待度が低いと判断されたため、保留変化表示は行われていない。例えば、４つ目の保留は白色のままである。これに対し、４つ目の保留に対する特別抽選の先読みが行われた結果、特別抽選に当選と判断されたため、「時短Ｂに行けるよ」という特別抽選当選が先読み表示されている。以降は、上述した本実施例と同じである。
【６３４３】
このように、本実施例では、特図２の抽選結果に関する先読みが行われているが、先読み結果次第では特図２の抽選結果に係る先読み結果が表示されずに、特別抽選結果の先読み表示のみが行われる場合もある。特図２の抽選結果に係る先読み結果が表示されない場合として、大当たり期待度が低いと判断されたことを例に挙げたが、期待度の高低に関わらず特図２の抽選結果に係る先読み表示を行わないと判断された場合であってもよい。
【６３４４】
＜特別抽選実行に係る保留分の入賞時に特図２に係る当たり発生する保留がある場合＞
図５９１は、図５９０とは異なり、特別抽選実行に係る保留分の入賞時に特図２に係る当たり発生する保留がある場合について説明している。図５９１（ａ）は、時短Ａ状態において３つ目の保留（時短Ａ状態の４回目の変動に係る保留）が貯められた状態を示している。この保留についての特図２に係る抽選の結果は当たりであり、先読み機能により、図５９０（ａ）の段階でその抽選結果が認識される。したがって、図５９０（ａ）におい

ては、先読み機能を利用すれば、当該変動の実行中に３つ目の保留の表示に対して「当たりかも？」と付された吹き出しを表示画面４２ａに表示させることができる。「当たりかも？」は、先読みの対象となる保留が当たり期待度が高いものである場合に表示される内容である。これに合わせて、２つ目の保留の表示の色を当たり期待度の高い色に変化させることができる。

【６３４５】

時短Ａの開始後１回目の変動、２回目の変動がハズレとなった後、図５９１（ａ）で示した２つ目の保留が当該変動に移行し、それに伴う３回目の変動に係る変動表示が開始される（図５９１（ｂ）参照）。時短Ａ状態の４回目の変動に係る保留は、１つ目の保留にシフトされている。

【６３４６】

図５９１（ｃ）は、３回目の変動表示中に保留が４つとなった状態を示している。この状態において、７回目の変動（４つ目の保留）については、特図２に係る抽選のみならず、特別抽選も実行されその結果（特別抽選に当選）も確定している。ここで、上述したように１つ目の保留の先読み結果が当たり当選となっているため、４つ目の保留に関して特別抽選に当選したことを示す演出を行っても、実際には時短Ｂ状態には行くことはない状況となっているが、特別抽選に関する先読み結果の報知は、先行する保留に関する先読み結果に関わらず行われる。そこで、パチンコ機１０の先読み機能を用いれば、７回目の変動の結果が表示される前に時短Ｂに関する演出を実行することができる。すなわち、図５９１（ｃ）においては、７回目の変動に対応する保留の表示に対して「時短Ｂに行けるよ」と付された吹き出しが表示される。つまり、図５９１（ｃ）の場合、７回目の変動に係る特別抽選の結果は当選となっており、その結果が先読み機能により認識されて、時短Ｂに関する演出が実行されている。当該演出は、時短Ａ状態における３回目の変動表示実行中にも関わらず実行される。

【６３４７】

この時短Ａ状態における３回目の変動表示は、外れ結果に終わるものとする。図５９１（ｄ）は、４回目の変動に係る変動表示が開始され、その変動表示の結果が「７」「７」「７」で当たりとなった場合を示している。

【６３４８】

図５９１（ｅ）は、３回目の変動表示中に保留が４つとなった状態の別例を示している。この状態において、７回目の変動（４つ目の保留）については、特図２に係る抽選のみならず、特別抽選も実行されその結果も確定しており、パチンコ機１０の先読み機能を用いれば、７回目の変動の結果が表示される前に時短Ｂに関する演出を実行することができるが、本例においては、「時短Ｂに行けるよ」と付された吹き出しを表示するなど時短Ｂに関する演出は実行しない。時短Ａにおいて当たりとなった時点で時短Ｂ状態が発生することがないので、本例のパチンコ機１０の演出もそれに合わせて時短Ｂに関する演出を行わない。

【６３４９】

この時短Ａ状態における３回目の変動表示は、７回目の変動（４つ目の保留）に対する特別抽選の結果を報知することなく、外れ結果に終わるものとする。図５９１（ｆ）は、４回目の変動に係る変動表示が開始され、やはり７回目の変動（３つ目の保留）に対する特別抽選の結果を報知することなく、その変動表示の結果が「７」「７」「７」で当たりとなった場合を示している。

【６３５０】

また、図５９１（ｂ）で説明した「当たるかも！？」の表示は、大当たり期待度が高い変動表示に係る抽選結果がハズレとなった後において実行されてもよい。例えば図５９１（ｇ）に示す様に４回目の変動に係る変動表示（大当たり期待度が高い変動表示）が開始される。当該変動表示においては大当たり期待度が高いことを示す演出を行うため、７回目の変動（３つ目の保留）に対する特別抽選の結果は報知されない。そして、図５９１（ｈ）に示す様にその変動表示の結果が「７」「１」「７」でリーチハズレとなる。４回目

の変動に係る変動表示の結果がハズレの場合は、図５９１（ｈ）で示す様に、５回目の変動表示の開始時に、７回目の変動に係る保留に対して時短Ｂに関する演出が実行される。すなわち、２つ目の保留に対して「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しが表示される。

【６３５１】

このように、特別抽選の結果の先読み表示は、時短Ａ状態の最終変動に係る保留分の入賞時に、すでに特図２に係る当たり発生する（あるいは当たり期待度が高い）保留があるか否かに関わらず実行することができるので、時短Ａ状態の最終変動までに特図２に係る当たり発生する（あるいは当たり期待度が高い）保留がある場合にはその保留表示に期待を抱かせ、最終変動に係る保留が発生した場合にはその保留表示に加えて特別抽選に当選するか否かの先読み表示にも期待を抱かせることができる。

【６３５２】

上述した最終変動に係る保留分の入賞時に時短Ｂに関する演出を実行しないための具体的構成について説明する。「当たるかも！？」の表示は、大当たり期待度が高い特定の変動パターンコマンドに基づいてなされる演出である。先読み抽選結果として当該変動パターンコマンドを受信したサブ制御装置のＣＰＵは、その入賞時には特別抽選の結果に関連する演出を実行しない。「当たるかも！？」が表示された変動表示が終了した次の変動表示において時短Ｂに関する演出を行う場合には、当該変動表示に関し大当たり期待度が高い変動パターンコマンドが受信されていないことが条件となる。

【６３５３】

本実施例は下記の様に変形実施が可能である。

＜変形例１＞

上述した図５８７（ｃ）の状態（４つ目の保留が時短Ａ期間中の７回目の変動を表す状態）において「時短Ｂに行けるよ」と付された吹き出しが表示される。この吹き出しに、変動回数の残数を合わせて表示するようにしてもよい。図５９２（ａ）は、図５８７（ｃ）に対応する図であり、「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しと、「あと５回で」という回数表示が４つ目の保留に付されている。このときの４つ目の保留は、７回目の変動表示に相当し、特別抽選の結果は、当たりである。したがって、先読み機能により、４つ目の保留には、特別抽選の当選を示唆する吹き出しが表示される。吹き出しに付された「あと５回で」という回数表示は、時短Ｂに移行するまでに実行される特図２に係る外れ変動の回数が５回であることを示している。

【６３５４】

図５９２（ｂ）は、図５９２（ａ）の状態から１回分の変動表示がハズレとなって終了して、３つ目の保留が７回目の変動を表す状態に移行したときの様子を示している。この場合の吹き出し「時短Ｂに行けるよ」は、この３つ目の保留に付される。そして、この吹き出しには、「あと４回で」という回数表示がなされる。当該回数表示は、時短Ｂに移行するまでに実行される特図２に係る外れ変動の回数が４回であることを示している。図５９２（ｃ）は、図５９２（ｂ）の状態から１回分の変動表示がハズレとなって終了して、２つ目の保留が７回目の変動を表す状態に移行したときの様子を示している。この場合の吹き出し「時短Ｂに行けるよ」は、この２つ目の保留に付される。そして、この吹き出しには、「あと３回で」という回数表示がなされる。当該回数表示は、時短Ｂに移行するまでに実行される特図２に係る外れ変動の回数が３回であることを示している。図５９２（ｄ）は、図５９２（ｃ）の状態から１回分の変動表示がハズレとなって終了して、１つ目の保留が７回目の変動を表す状態に移行したときの様子を示している。この場合の吹き出し「時短Ｂに行けるよ」は、この１つ目の保留に付される。そして、この吹き出しには、「あと２回で」という回数表示がなされる。当該回数表示は、時短Ｂに移行するまでに実行される特図２に係る外れ変動の回数が２回であることを示している。

【６３５５】

図５９２（ｅ）は、図５９２（ｄ）の状態から１回分の変動表示がハズレとなって終了して、当該保留が７回目の変動を表す状態に移行したときの様子を示している。この場合の吹き出し「時短Ｂに行けるよ」は、この当該保留に付される。そして、この吹き出しに

は、「あと１回で」という回数表示がなされる。当該回数表示は、時短Ｂに移行するまでに実行される特図２に係る外れ変動の回数が１回であることを示している。つまり、当該変動が外れれば時短Ｂ状態に移行することを示している。

【６３５６】

図５９２（ｆ）は、７回目の変動表示の結果が「７」「１」「３」でハズレとなった様子を示している。具体的には、ハズレの確定画面であり、この画面において「外れたけどチャンスが来るよ」という遊技者を安心させる情報が表示されている。７回目の変動表示は外れたが、これに付帯する特別抽選は当たりとなっているので、特図２に係る残保留の消化は時短Ｂ状態のもと行われる。したがって、この「外れたけどチャンスが来るよ」という表示は、特図２に係る抽選に当選すれば、時短Ｃ状態に移行できるチャンスが来たことを遊技者に示唆している。

【６３５７】

当該変形例における「あと５回で」「あと４回で」「あと３回で」「あと２回で」「あと１回で」という回数表示は、特図２に係る当たりが発生するか、または、特図２に係る当たり期待度が高い変動が発生すると中止されるのでこの点について説明する。図５９３（ａ）は、図５９２（ａ）と同じ、時短Ａ状態の３回目の変動表示中に４つ目の保留（時短Ａ状態の７回目の保留）が貯まった状況を表している。すなわち、「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しと、「あと５回で」という回数表示が４つ目の保留に付されている。

【６３５８】

図５９３（ｂ）は、図５９３（ａ）の状態から１回分の変動表示がハズレとなって終了して、時短Ａ状態の４回目の変動開始時に、３つ目の保留が７回目の変動を表す状態に移行したときの様子を示している。この時の表示画面４２ａの様子は、図５９２（ｂ）と同様である。すなわち、「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しと、「あと４回で」という回数表示が３つ目の保留に付されている。

【６３５９】

図５９３（ｃ）は、図５９３（ｂ）の状態から１回分の変動表示がハズレとなって終了して、時短Ａ状態の５回目の変動開始時に、２つ目の保留が７回目の変動を表す状態に移行したときの様子を示している。この時の表示画面４２ａの様子は、図５９２（ｂ）と同様である。すなわち、「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しと、「あと３回で」という回数表示が２つ目の保留に付されている。

【６３６０】

図５９３（ｄ）は、図５９２（ｃ）に示す５回目の変動表示において、小当たりが発生したときの様子を示している。このときの装飾図柄ＳＺは「７」「７」「７」で大当たりの表示となっている。具体的には、大当たり図柄の組み合わせが確定表示されている期間を示している。このとき、２つ目の保留に付されていた「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しと、「あと３回で」という数字は、表示画面４２ａから消去される。時短Ａ状態において特図２に係る大当たりが発生すると、時短Ｂ状態は発生しない。本変形例は、時短Ｂ状態に移行する可能性がなくなったことが遊技者に認識可能となった時点で、時短Ｂへの移行に関する表示を表示画面４２ａから消去する構成となっている。

【６３６１】

図５９３（ｅ）は、図５９２（ｃ）に示す５回目の変動表示における別例を示している。すなわち、「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しと、「あと３回で」という数字は、５回目の変動表示において大当たり期待度が高いものであることが判明した時点、例えばリーチ演出が発生した時点で、大当たり期待度が表示画面４２ａから消去される。図５９３（ｆ）は、図５９２（ｅ）に示す５回目の変動表示のリーチ演出の結果において、小当たりが発生したときの様子を示している。「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しと、「あと３回で」という数字とを消去したまま、大当たり図柄の組み合わせが確定表示されている。

【６３６２】

図５９３（ｇ）は、図５９２（ｅ）（ｇ）に示す５回目の変動表示における別例を示し

ている。すなわち、「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しと、「あと３回で」という回数表示が５回目の変動表示の途中で消去された状態で、５回目の変動表示が外れ結果となった場合を示している。この場合、６回目の変動表示が開始された時点で、１つ目の保留（時短Ａ状態の７回目の保留）２対して「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しと、「あと２回で」という回数表示が再び付される。

【６３６３】

このように、「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しと、「あと○回で」という回数表示は、現在行われている変動表示が当たりである場合や当たり期待度が高い場合には、７回目の変動表示が開始される前に消去されるので、「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しと、「あと○回で」という回数表示が当該変動表示の邪魔になり難くすることができる。

【６３６４】

なお、数字「あと５回で」が表示画面４２ａに表示されているときのみ「時短Ｂに行けるよ」の表示を実行する様にしてもよい。この場合、回数表示「あと４回で」「あと３回で」「あと２回で」「あと１回で」が表示されているときは「時短Ｂに行けるよ」の文字は表示画面４２ａに表示されない。また、「あと４回で」「あと３回で」「あと２回で」「あと１回で」とうい回数表示の替わりに、数字「４」「３」「２」「１」を表示するに留めてもよい。この様にすることで、演出における過剰な装飾が抑制されたパチンコ機１０が提供できる。

【６３６５】

＜変形例２＞

上述の実施例では、先読み機能を利用することにより時短Ｂ移行に係る特別抽選の結果を７回目の変動表示の前に「時短Ｂに行けるよ」と表示して示唆する構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。先読み機能を利用しないで時短Ｂに関する表示を表示画面４２ａに行う様にしてもよい。以降、本例の構成について図５９４を参照しながら説明する。

【６３６６】

図５９４（ａ）は、図５８７（ａ）に相当する図であり、時短Ａが開始された時点における表示画面４２ａの表示について説明している。図５９４（ｂ）は、図５８７（ｂ）に相当する図であり、時短Ａにおいて４つの保留を伴って特図２に係る１回目の変動表示が実行される様子を示している。

【６３６７】

図５９４（ｃ）は、図５８７（ｃ）に相当する図であるが、互いに異なる図となっている。すなわち、本例における４つ目の保留が時短Ａ期間中の７回目の変動を表す状態になると、特別抽選の結果に関わらず、４つ目の保留に「時短Ｂに行けるかも」という吹き出しが付される。

【６３６８】

図５９４（ｄ）は、時短Ａ期間中における７回目の変動表示が実行される様子を示している。当該変動に対応する特図２に係る抽選は、特別抽選が付帯するので、特別抽選が付かない他の特図２に係る抽選とは異なるものである。本例では、この事情を強調するべく「ここは大事だよ」という文字を７回目の変動表示を実行中の表示画面４２ａに表示させるようにしている。もちろん、７回目の変動表示中に特別抽選に係る演出を実行してもよい。

【６３６９】

図５９４（ｅ）は、７回目の変動表示において、特図２に係る抽選はハズレとなったものの、特別抽選は当選の結果となった場合の演出を示している。表示画面４２ａには、「外れたけど大丈夫だよ」といった現在の状況を示唆する表示がされ、その後、遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。

【６３７０】

図５９４（ｆ）は、７回目の変動表示において、特図２に係る抽選がハズレで、特別抽選もハズレの結果となった場合の演出を示している。表示画面４２ａには、「残念だった

ね」といった現在の状況を示唆する表示がされ、その後、遊技状態は、時短Ａ状態から通常状態に移行する。

【６３７１】

＜変形例３＞

変形例２では、７回目の変動表示に係る保留に対して吹き出しを表示することで時短Ｂ状態への移行を遊技者に期待させるような構成となっていたが、本例では、７回目の変動表示に係る保留が貯まる前に時短Ｂ状態への移行を遊技者に期待させる表示を行うことが特徴的である。本例の構成について図５９５を参照しながら説明する。

【６３７２】

図５９５（ａ）は、図５８７（ａ）に相当する図であり、時短Ａが開始された時点における表示画面４２ａの表示について説明している。図５９５（ｂ）は、図５８７（ｂ）に相当する図であるが、保留を伴わずに特図２に係る１回目の変動表示が実行されている点で図５８７（ｂ）とは異なる。

【６３７３】

本例で特徴的なのは、７回目の変動表示が実行されるか否か未確定の状態である特図２に係る１回目の変動表示において表示画面４２ａに「あと７回で時短Ｂに行けるかも」という表示を行うことにある。このように遊技者に保留を貯めることを促すようにすることで、遊技者に飽きを感じさせない演出が実行できるパチンコ機１０が提供できる。この「あと７回で時短Ｂに行けるかも」という表示は、１回目の変動表示が終了すると消去される。なお、「あと７回で時短Ｂに行けるかも」という表示は、変動開始時には表示画面４２ａの中央に大きく表示しているが、変動中には表示画面４２ａの左上隅など変動表示の邪魔にならない位置に縮小されているものとする。

【６３７４】

図５９５（ｃ）は、図５８７（ｃ）に相当する図であるが、７回目の変動に係る４つ目の保留に時短Ｂについての吹き出しが表示されていない点で図５８７（ｃ）と異なる。図５９５（ｄ）は、図５８７（ｄ）に相当する図であるが、７回目の変動中に「外れても大丈夫だよ」の表示がない点で図５８７（ｄ）と異なる。７回目の変動において特図２に係る抽選が外れて時短Ｂ状態が開始されるときの表示画面４２ａの表示は、図５８７で説明した表示画面４２ａの表示と同様である（図５９５（ｅ），図５９５（ｆ）参照）。

【６３７５】

＜変形例４＞

変形例３では、７回目の変動表示に係る保留が成立していない時点、例えば１回目の変動表示において、７回目の変動表示における時短Ｂ状態への移行を遊技者に期待させる表示を行うのみであったが、本例は、変形例３の構成に加えて、変形例２で説明したような「あと５回で」「あと４回で」・・・といった数字を付す構成である。本例の構成について図５９６を参照しながら説明する。

【６３７６】

図５９６（ａ）は、図５９５（ａ）に相当する図であり、時短Ａが開始された時点における表示画面４２ａの表示について説明している。図５９６（ｂ）は、図５９５（ｂ）に相当する図であるが、表示画面４２ａにおける表示が図５９５（ｂ）とは異なる。本例で特徴的なのは、特図２に係る１回目の変動表示において「時短Ｂに行けるかも」という表示と「あと７回で」という回数表示が表示画面４２ａに表示されることにある。当該「あと７回で」という回数表示は、時短Ｂに移行するまでに実行される特図２に係るハズレ変動の回数が７回であることを示している。

【６３７７】

図５９６（ｃ）は、特図２に係る１回目の変動表示がハズレとなって終了して、特図２に係る２回目の変動表示が開始された時の様子を示している。本例では、「時短Ｂに行けるかも」と「あと○回で」という表示は、７回目の変動表示に係る保留において特別抽選に当選するまで続く。もし７回目の変動表示に係る保留において特別抽選に落選していれば、「時短Ｂに行けるかも」と「あと○回で」という表示は、７回目の変動表示まで続け

てもよい。そして、「あと○回で」という回数表示は、新たな変動表示が開始される度に１ずつ減っていく。従って、図５９６（ｃ）においては、回数表示「あと６回で」が表示画面４２ａに表示される。当該「あと６回で」という表示は、時短Ｂに移行するまでに実行される特図２に係るハズレ変動の回数があと６回であることを示している。

【６３７８】

図５９６（ｄ）は、特図２に係る２回目の変動表示がハズレとなって終了して、特図２に係る３回目の変動表示が開始された時の様子を示している。特図２に係る３回目の変動表示において「時短Ｂに行けるかも」という表示と「あと５回で」という回数表示が表示画面４２ａに表示されている。図５９６（ｅ）は、３回目の変動表示中に４つ目の保留が貯まった様子を示している。３回目の変動表示中は、「あと５回で」という回数表示のみを表示している。このとき、４つ目の保留に対する特別抽選の先読みが行われる。特別抽選の先読みの結果が当たりであったので、４つ目の保留には「時短Ｂに行けるよ」という吹き出しが表示される。なお、特別抽選の先読みの結果を示す表示は、保留表示に付することに限られない。

【６３７９】

図５９６（ｆ）は、特図２に係る３回目の変動表示がハズレとなって終了して、特図２に係る４回目の変動表示が開始された時の様子を示している。特図２に係る４回目の変動表示においては、すでに時短Ｂに行けることが報知されているので、「時短Ｂに行けるチャンスだよ」という表示と「あと４回で」という回数表示が表示画面４２ａに表示されている。「時短Ｂに行けるチャンスだよ」という表示は、４～６回目の変動表示がハズレであれば、７回目の変動表示の結果は外れで且つ特別抽選に当選しているので、時短Ｂ状態に移行し易い状態となっていることを示唆している。

【６３８０】

図５９６（ｄ）は、特図２に係る４回目～６回目の変動表示が全てハズレとなって終了して、特図２に係る７回目の変動表示が開始された時の様子を示している。特図２に係る７回目の変動表示においては、すでに７回目の変動表示の結果は外れで且つ特別抽選に当選することが決まっているので、「時短Ｂに行けるよ」という表示と「あと１回で」という回数表示が表示画面４２ａに表示されている。「時短Ｂに行けるよ」と「あと１回で」の表示は、この変動表示が終われば、時短Ｂ状態に移行することを示唆している。７回目の変動において特図２に係る抽選が外れて時短Ｂ状態が開始されるときの表示画面４２ａの表示は、図５９５で説明した表示画面４２ａの表示と同様である（図５９６（ｈ），図５９６（ｉ）参照）。

【６３８１】

＜変形例５＞

変形例１では、図５９２を参照して示した様に、「あと５回で」「あと４回で」「あと３回で」「あと２回で」「あと１回で」という数字を表示画面４２ａに表示することにより、特別抽選への当選が先読みによって判別された時点から、時短Ｂ状態が次第に近づいていることを示す構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、数字を表示する代わりに表示画面４２ａの色を次第に変化させるようにしてもよい。本例の構成について図５９７を参照しながら説明する。

【６３８２】

本例では、変動表示の背景色を変化させる構成について説明するが、変動表示に付随して登場するキャラクター画像の色であってもよい。また、変動表示の背景が切り替わる構成であってもよい。また、本例では、背景色の変化の仕方が、変動回数の残回数に応じて変化する構成について説明するが、背景色の変化の仕方が一定であってもよい。

【６３８３】

図５９７（ａ）は、図５９２（ａ）に相当する図であり、時短Ａが開始された時点における表示画面４２ａの表示について説明している。図５９７（ｂ）は、特図２に係る１回目の変動表示が実行される様子を示している。この時には、表示画面４２ａの背景の配色に変化はない。１回目の変動表示画面には、「１／７回目」という時短残回数を示す画像

が表示されている。
【６３８４】
図５９７（ｃ）は、特図２に係る１回目の変動がハズレとなり、特図２に係る２回目の変動表示が実行される時の様子を示している。この時にも、表示画面４２ａの配色に変化はない。２回目の変動表示画面には、「２／７回目」との画像が表示されている。
【６３８５】
図５９７（ｄ）は、特図２に係る２回目の変動がハズレとなり、特図２に係る３回目の変動表示が実行される時の様子を示している。３回目の変動表示画面には、「３／７回目」との画像が表示されている。図５９７（ｅ）は、特図２に係る３回目の変動表示中において４つ目の保留（時短Ａ状態の７回目の変動に係る保留）が貯まった時の様子を示している。本例の場合、７回目の変動に関する特別抽選の結果が当たりの場合、先読み機能により、時短Ｂ状態への移行に関する示唆がなされる。図５９２（ｂ）の場合は、４つ目の保留に「時短Ｂに行けるよ」といった吹き出しを表示するようにしていたが、本例では、この表示をする代わりに、表示画面４２ａの配色に変化を加える構成となっている。例えば、表示画面４２ａには、変動表示の背景色が、時短Ｂ状態に一つ近付いたことを示す第１背景色で表示されている。
【６３８６】
背景色の決め方を説明する。最も早いケース、すなわち、３回目の変動表示において７回目の変動に係る保留が貯まり、その保留に対する特別抽選が当選するケースでは、３回目のその時点で背景色が第１背景色になり、４回目の変動表示では第２背景色になり、５回目の変動表示では第３背景色になり、６回目の変動表示では第４背景色になり、７回目の変動表示では第５背景色になり、時短Ｂ状態の変動表示では第６背景色になる。時短Ｂ状態での変動表示の背景色は、第６背景色とすることが決まっている。そのため、特別抽選が当選すると先読みされた時点から背景色の変化を開始して最終的に第６背景色となるように、最初に変化する際の背景色を決定すればよい。例えば、４回目の変動表示において７回目の変動に係る保留が貯まり、その保留に対する特別抽選が当選するケースでは、最初の変化は第２背景色から始まるとすればよい。
【６３８７】
図５９７（ｆ）は、特図２に係る３回目の変動がハズレとなり、特図２に係る４回目の変動表示が実行される時の様子を示している。４回目の変動表示画面には、「４／７回目」との画像が表示されている。表示画面４２ａの配色は、図５９７（ｄ）から一段階変化し、第２背景色で表示されている。図５９７（ｇ）は、特図２に係る４回目の変動がハズレとなり、特図２に係る５回目の変動表示が実行される時の様子を示している。５回目の変動表示画面には、「５／７回目」との画像が表示されている。表示画面４２ａの配色は、図５９７（ｆ）から一段階変化し、第３背景色で表示されている。
【６３８８】
図５９７（ｈ）は、特図２に係る５回目の変動がハズレとなり、特図２に係る６回目の変動表示が実行される時の様子を示している。６回目の変動表示画面には、「６／７回目」との画像が表示されている。表示画面４２ａの配色は、図５９７（ｇ）から一段階変化し、第４背景色で表示されている。図５９７（ｉ）は、特図２に係る６回目の変動がハズレとなり、特図２に係る７回目の変動表示が実行される時の様子を示している。７回目の変動表示画面には、「７／７回目」との画像が表示されている。表示画面４２ａの配色は、図５９７（ｈ）から一段階変化し、第５背景色で表示されている。
【６３８９】
図５９７（ｊ）は、特図２に係る７回目の変動がハズレとなり、時短Ｂ状態において残保留に係る１回目の変動表示が実行される時の様子を示している。残保留に係る１回目の変動表示画面には、７回目の変動表示において残保留が４個であったので、「１／４回目」との画像が表示されている。表示画面４２ａの配色は、図５９７（ｉ）から一段階変化し、第６背景色で表示されている。
【６３９０】

なお、本例は、特別抽選に落選したときに、特別抽選に当選したときとは異なる態様でも背景色を変化させる構成としてもよい。すなわち、本例では、３回目の変動表示中に７回目の変動に係る保留が貯まった時点で、特別抽選に当選しているか否かに関わらず、背景変化を開始する。この場合、例えば、図５９７（ｉ）に示す７回目の変動表示において、第５背景色に変化しなければ、特別抽選の落選を示唆し、第６背景色に変化すれば特別抽選の当選を示唆する構成とすることもできる。なお特別抽選が落選となった場合、７回目の変動表示が終了すると、表示画面４２ａの背景色は、第５背景色のまま、残保留に係る抽選に移行する。

【６３９１】

＜変形例６＞

変形例５では、背景色の変化は１変動毎に行われていたが、時短Ａ状態の終了が近付くにつれて変化の頻度を多くしてもよい。この変形例５を、図５９８を用いて説明する。

【６３９２】

例えば、変形例５と同様に、３回目の変動表示において７回目の変動に係る保留が貯まり、その保留に対する特別抽選が当選するケースでは、３回目のその時点で背景色が第１背景色になり（図５９８（ｅ））、４回目の変動表示では同じ第１背景色のままになり（図５９８（ｆ））、５回目の変動表示でも同じ第１背景色のままになり（図５９８（ｇ））、６回目の変動表示では第４背景色になり（図５９８（ｈ））、７回目の変動表示では第５背景色になり（図５９８（ｉ））、時短Ｂ状態の変動表示では第６背景色になる（図５９８（ｊ））。これにより、時短Ａ状態の終了が近付くにつれて、時短Ｂ状態への移行の期待感を高めることができる。

【６３９３】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｃ１）に関し、遊技球が流下する遊技領域３０ａを有する遊技盤３０と、遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂと、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて遊技者に大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態（総称するときは特典と呼ぶ）を付与する大当たり、小当たり（以下、総称して当たりと呼ぶ）とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能と、当否抽選において当たりとすると決定された場合に時短Ａ状態、時短Ｃ状態を付与することが可能な主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理（時短Ａフラグを立てるステップＡａ１５２、時短Ｃフラグを立てるステップＡａ１５８）を行う機能と、遊技の進行状況に対応した表示制御に基づいて所定の表示（図柄の変動表示、停止表示、遊技状態の変遷に応じて点灯または消灯する表示等）が実行される第１図柄表示装置４０、第３図柄表示装置４２と、を備える遊技機において、当否抽選において外れと決定される場合に、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かを判定することが可能な主制御装置２６１による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理（第１図柄変動処理におけるステップＡａ１１３）を行う機能と、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選すると判定された場合に、時短Ｂ状態を設定することが可能な主制御装置２６１による時短Ｂ状態を設定する処理（時短Ｂフラグを立て、時短Ａ状態終了時における残保留の数を時短Ｂカウントのカウント値とするステップＡａ１１４）を行う機能と、を備えており、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するための条件は、少なくとも時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が予め定められた最終回である７回目であることを含み、時短Ｂ状態は、複数回（５回以下）の当否抽選を実行することが可能な期間であって、主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理を行う機能は、時短Ｂ状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合に、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態（時短Ｂ状態とは異なる所定の期間）中に当たりと判定された場合よりも高い割合で、時短Ｃ状態を付与することが可能であって、当否抽選が実行されるよりも前に特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球によって取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて当たりとする

か否かを事前判別することが可能な主制御装置２６１による先読み抽選処理を行う機能と、事前判別の結果を参照することなく、時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が７回となるよりも前に特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知を実行することが可能なサブ制御装置２６２による先読み用変動パターン指定コマンド受信時処理における表示用特別抽選当選表示コマンドを設定する処理（ステップＡｃ１１４）を行う機能（報知手段）と、を備え構成される。

【６３９４】

このような遊技機によれば、当否抽選において当たりとすると決定された場合に特典を付与することが可能である。時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が最終回である７回目である場合であって、当否抽選において外れと決定される場合に、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するか否かが判定されるので、時短Ａ状態において７回外れと決定される場合にのみ特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するか否かを判定させることができる。特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選すると判定された場合に時短Ｂ状態が設定され、時短Ｂ状態は５回以下の当否抽選が実行可能であり、当否抽選において当たりとすると決定された場合に時短Ａ状態、時短Ｃ状態（時短Ｂ状態とは異なる期間）中に当たりと判定された場合よりも高い割合で時短Ｃ状態を付与することが可能であるので、時短Ｂ状態において時短Ｃ状態を付与し易くなっている。また、第１図柄表示装置４０、第３図柄表示装置４２に遊技の進行状況に対応した表示制御に基づいて所定の表示（図柄の変動表示、停止表示、遊技状態の変遷に応じて点灯または消灯する表示等）を実行することができるので第１図柄表示装置４０、第３図柄表示装置４２において遊技の進行状況を確認することができる。主制御装置２６１による先読み抽選処理を行う機能によって当否抽選が実行されるよりも前に当否抽選の結果を判別することができる。サブ制御装置２６２による先読み用変動パターン指定コマンド受信時処理における表示用特別抽選当選表示コマンドを設定する処理（ステップＡｃ１１４）を行う機能（報知手段）は、主制御装置２６１による先読み抽選処理を行う機能による当否抽選の結果を参照することなく、時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が最終回である７回目となるよりも前に特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知を実行することが可能であるので、特別期間の設定に係る特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かを時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が最終回である７回目となるよりも前から期待させることができる。したがって、時短Ｂ状態（所定の特典）を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【６３９５】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｃ２）に関し、本実施例または変形例３のように、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かを判定が実行されるよりも前に特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知を実行する時短Ａ状態の最終変動に関する保留先読みを行うタイミング、または、時短Ａ状態の開始時になったか否かを判別することが可能なサブ制御装置２６２による先読み抽選処理におけるステップＡｃ１０４、ステップＡｃ１０２の処理を行う機能を備え、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知は、時短Ａ状態の最終変動に関する保留先読みを行うタイミング、時短Ａ状態の開始時に行われる。このような遊技機によれば、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かを判定が実行されるよりも前に特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知を実行する時短Ａ状態の最終変動に関する保留先読みを行うタイミング、または、時短Ａ状態の開始時に特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知を行うことができ、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知を実行する時短Ａ状態の最終変動に関する保留先読みを行うタイミング、または、時短Ａ状態の開始時になるときを遊技者に期待させることができる。

【６３９６】
また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｃ３）に関し、変形例１または変形例５のように、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知は、時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が７回となるまでに実行可能な当否抽選の実行回数に応じて特別抽選の当選を示唆する吹き出しに付された数字の表示、または、表示画面４２ａの背景色（報知の態様）を異ならせることができる。このような遊技機によれば、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知は、特定期間における当否抽選の実行回数が所定数となるまでに実行可能な当否抽選の実行回数に応じて特別抽選の当選を示唆する吹き出しに付された数字の表示、または、表示画面４２ａの背景色（報知の態様）を異ならせることで、吹き出しに付された数字の表示、または、表示画面４２ａの背景色（報知の態様）によって特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）までの当否抽選の実行回数が減ることにより特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）し易くなってきていること認識することができる。その結果、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知がされた後の遊技において当たりとならなかった場合に時短Ｂ状態を設定する遊技の興趣性を向上することができる。
【６３９７】
また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｃ４）に関し、変形例３のように、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知の態様は、時短Ａ状態における当否抽選の実行に応じて時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が７回となるまでに実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示すことができる。このような遊技機によれば、時短Ａ状態における当否抽選の実行に応じて時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が７回となるまでに実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示すように報知の態様を異ならせているので、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）までに実行される当否抽選の実行回数を報知することができ、遊技者は、あと何回当たりとならなかったら時短Ｂ状態が設定されるのかを把握することができ、当たりとならなかった場合に時短Ｂ状態を設定する遊技の興趣性を向上することができる。
【６３９８】
また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｃ５）に関し、変形例５のように特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知は、時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が７回に近づくにつれて表示画面４２ａの背景色の変化が多くすることができる。このような遊技機によれば、時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が７回に近づくにつれて背景色の変化が多くなるので、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）が近づいてきたことを認識させることができ、遊技者は、時短Ａ状態における最初のうちは当否抽選が当たりとなることを期待することができ、当否抽選の実行回数が７回に近づくにつれて特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するために当たりとならないことを期待することができる。その結果、当たりとならなかった場合に時短Ｂ状態を設定する遊技の興趣性を向上することができる。なお、表示画面４２ａの背景色の変化は、時短Ａ状態で実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示す表示の変化であってもよい。
【６３９９】
また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｃ６）に関し、変形例４のように、時短Ａ状態の最終変動に関する保留先読みされたタイミングか、または、時短Ａ状態の開始時に特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）に係る報知を実行することができる。このような遊技機によれば、時短Ａ状態の最終変動に関する保留先読みされたタイミングか、または、時短Ａ状態の開始時に時短Ｂ状態が設定される可能性が有ることを報知することができ、時短Ａ状態の最終変動に関する保留先読みされたタイミングか、または、時短Ａ状態の開始時を遊技者に期待させることができる。
【６４００】
また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｃ７）に関し、変形例１または変形例５の

ように、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知を時短Ａ状態の最終変動に関する保留先読みされた場合に、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）までの時短Ａ状態で実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示す表示、または、表示画面４２ａの背景色（報知の態様）を異ならせることができる。このような遊技機によれば、遊技者は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）までの時短Ａ状態で実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示す表示、または、表示画面４２ａの背景色によって特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）し易くなってきていること認識することができる。

【６４０１】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｃ８）に関し、変形例４のように、７回目の変動表示に係る保留が成立していない時点で特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）までの時短Ａ状態で実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示す表示を異ならせることができる。このような遊技機によれば、遊技者は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）までの時短Ａ状態で実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示す表示によって特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）し易くなってきていること認識することができる。

【６４０２】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｃ９）に関し、変形例４のように、時短Ａ状態における当否抽選の実行に応じて特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）までの当否抽選の実行回数を示すことができる。このような遊技機によれば、遊技者は、あと何回当たりとならなかったら特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）する可能性があるのかを把握することができ、当たりとならなかった場合に時短Ｂ状態を設定する遊技の興趣性を向上することができる。

【６４０３】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｃ１０）に関し、変形例６のように、時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が７回に近づくにつれて表示画面４２ａの背景色の変化の頻度を多くすることができる。このような遊技機によれば、時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が７回に近づくにつれて背景色の変化が多くなるので、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）が近づいてきたことを認識させることができ、遊技者は、時短Ａ状態における最初のうちは当否抽選が当たりとなることを期待することができ、当否抽選の実行回数が７回に近づくにつれて特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するために当たりとならないことを期待することができる。その結果、当たりとならなかった場合に時短Ｂ状態を設定する遊技の興趣性を向上することができる。なお、表示画面４２ａの背景色の変化は、時短Ａ状態で実行可能な残りの当否抽選の実行回数を示す表示の変化であってもよい。

【実施例６２】

【６４０４】

続いて、実施例６２に係るパチンコ機１０について説明する。本実施例に係るパチンコ機１０は、実施例６１に係るパチンコ機１０と多くの共通点を有しているが、特別抽選の結果の表示方法の仕方が異なる点に特徴がある。

【６４０５】

図５９９は、実施例６２に係る表示用特別抽選用テーブルを説明している。実施例５９～実施例６１では、特別抽選の結果の表示方法には当選の間で区別はなかったが、本実施例では、図５９９のテーブルに示すように、当選結果の表示パターンとして第１当選表示パターン、第２当選表示パターン、第３当選表示パターンというように当選結果の表示方法に３パターンが用意されている。同様に実施例５９～実施例６１においては、落選結果は表示しないかあるいはその表示方法に区別はなかったが、図５９９のテーブルでは、落選結果の表示パターンとして第１落選表示パターン、第２落選表示パターンというように落選結果の表示方法に２パターンが用意されている。

【６４０６】

このような表示用特別抽選用テーブルは、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が記憶しているものである。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１から特別抽選当選コマンドを受信した場合に、これのテーブルを読み出し、受信したコマンドに応じた抽選結果の表示パターンを決定する。

【６４０７】

図５９９を参照して表示用特別抽選用テーブルについて具体的に説明する。特別抽選カウンタＣ４の値が０～９のとき、特別抽選の抽選結果表示パターンは、第１当選表示パターンとなる。第１当選表示パターンとなった場合、表示画面４２ａに表示される文字は「最後だよ」である。この文字は、実施例５９で説明した「外れても大丈夫だよ」の代わりに表示される文字である。特別抽選カウンタＣ４の値が１０～１９のとき、特別抽選の抽選結果表示パターンは、第２当選表示パターンとなる。第２当選となった場合、表示画面４２ａに表示される文字は「いいことあるかも」である。この文字は、実施例５９で説明した「外れても大丈夫だよ」の代わりに表示される文字である。特別抽選カウンタＣ４の値が２０～２４のとき、特別抽選の抽選結果表示パターンは、第３当選表示パターンとなる。第３当選となった場合、表示画面４２ａに表示される文字は「外れても大丈夫だよ」である。

【６４０８】

特別抽選カウンタＣ４の値が２５～９０のとき、特別抽選の抽選結果表示パターンは、第１落選表示パターンとなり、特別抽選カウンタＣ４の値が９１～９９のとき、特別抽選の抽選結果表示パターンは、第２落選表示パターンとなる。

【６４０９】

本実施例においては、特別抽選に落選していても７回目の変動表示中に「最後だよ」または「いいことあるかも」の文字が表示画面に表示される。すなわち、第１落選表示パターンとなった場合、表示画面４２ａに表示される文字は「最後だよ」である。第２落選表示パターンとなった場合、表示画面４２ａに表示される文字は「いいことあるかも」である。

【６４１０】

従って、７回目の変動表示中に「最後だよ」が表示された場合、時短Ｂに係る特別抽選に当選したかどうかは遊技者には分からない。特別抽選カウンタＣ４の値からすれば、「最後だよ」が表示されたとき特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約１３％となる。一方、７回目の変動表示中に「いいことあるかも」が表示された場合も時短Ｂに係る特別抽選に当選したかどうかは遊技者には分からない。特別抽選カウンタＣ４の値からすれば、「いいことあるかも」が表示されたとき特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約５６％となる。従って、表示画面４２ａに「いいことあるかも」が表示された方が「最後だよ」と表示されるよりも時短Ｂに移行する可能性が高い。遊技者としては、「いいことあるかも」の表示が有する遊技的価値は、「最後だよ」の表示が有する遊技的価値よりも高い。一方、「外れても大丈夫だよ」の表示が有する遊技的価値は、「いいことあるかも」に係る遊技的価値よりも更に高い。特別抽選カウンタＣ４の値からすれば、「外れても大丈夫だよ」が表示されたとき特別抽選の抽選結果が当選である確率は、１００％となる。

【６４１１】

＜遊技の流れ＞

図６００を参照して、本実施例の基本的な遊技の流れについて説明する。図６００（ａ）は、図５８７（ａ）に相当する図であり、時短Ａ状態が開始したときの表示を説明している。図６００（ｂ）は、図５８７（ｂ）に相当する図であり、時短Ａ状態における１回目の変動表示が実行される様子を示している。図６００（ｃ）は、図５８７（ｃ）に相当する図であり、時短Ａ状態における３回目の変動表示が実行される様子を示している。図６００（ｃ）は、「時短Ｂに行けるよ」の文字が表示画面４２ａに表示されないところが図５８７（ｃ）とは異なる。本実施例は、７回目の変動が実際に実行されるまで時短Ｂ状態に移行可能であるかどうか判別ができない構成となっている。

【６４１２】

図６００（ｄ）～図６００（ｆ）は、時短Ａ状態における７回目の変動表示が実行される様子を示している。このとき表示画面４２ａに表示される内容は、７回目の変動表示に係る特別抽選の結果により変化する。特別抽選の結果表示パターンが第１当選表示パターンまたは第１落選表示パターンのときは、表示画面４２ａには、「最後だよ」の表示がなされ（図６００（ｄ）参照）、特別抽選の結果表示パターンが第２当選表示パターンまたは第２落選表示パターンのときは、表示画面４２ａには、「いいことあるかも」の表示がなされる（図６００（ｅ）参照）。特別抽選の結果が第３当選表示パターンのときは、表示画面４２ａには、「外れても大丈夫だよ」の表示がなされる（図６００（ｆ）参照）。

【６４１３】

表示画面４２ａの表示により、遊技者に時短Ｂの発生のしやすさが示唆される。すなわち、表示画面４２ａに「最後だよ」の表示がされた場合、遊技者には、単に７回目の変動が時短Ａ状態における最後の変動であることしか分からない。この表示は、他の２つの表示と比べて最も遊技的価値が低い。表示画面４２ａに「いいことあるかも」の表示がされた場合、遊技者は、７回目の変動が他の６変動とは異なる特別は変動であることが分かる。この表示は、「最後だよ」の表示と比べて遊技的価値が高い。表示画面４２ａに「外れても大丈夫だよ」の表示がされた場合、遊技者は、７回目の変動の結果がハズレとなっても遊技的に有利な状態が用意されていることが分かる。この表示は、他の２つの表示と比べて最も遊技的価値が高い。

【６４１４】

７回目の変動において特別抽選と特図２に係る抽選は互いに独立しているので、特別抽選が第１当選となった場合でも第１落選となった場合でも特図２に係る抽選が当たりとなる場合もあるし、ハズレとなる場合もある。従って、図６００（ｄ）の表示では、特図２に係る抽選の結果までの情報は備えられていない。具体的に、「最後だよ」の表示が表示画面４２ａになされた場合、特図２に係る抽選結果がハズレとなる場合がある。この場合で更に特別抽選が第１当選となっているとき、遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。一方、特別抽選が第１落選となっているとき、遊技状態は、時短Ａ状態から通常状態に移行する。時短Ａ状態は変動７回で終了するからである。

【６４１５】

また、「最後だよ」の表示が表示画面４２ａになされた場合、特図２に係る抽選結果が第１小当たりになる場合と第２小当たりになる場合がある。第１小当たりは、特別抽選の抽選結果に関わらずＶ入賞を経て通常大当たりに発展する。第２小当たりは、特別抽選の抽選結果に関わらずＶ入賞を経て時短Ａ付き大当たりとなる。つまり、第２小当たりの場合は、時短Ａ状態が継続することになる。

【６４１６】

そして、「最後だよ」の表示が表示画面４２ａになされた場合、特図２に係る抽選結果が第２大当たりとなる場合がある。この場合、特別抽選の抽選結果に関わらず時短Ｃ付き大当たりに関する演出が実行される。その後、特図２に係る保留は、時短Ｃ状態のもと消化される。

【６４１７】

「いいことあるかも」の表示が表示画面４２ａになされた場合も、「最後だよ」の表示が表示画面４２ａになされた場合と同様に、特図２に係る抽選結果がハズレとなった場合は、特別抽選の結果が第２当選か、それとも第２落選かによって時短Ｂ状態が発生するか否かが定まる。特図２に係る抽選結果が第１小当たり、第２小当たり、第２大当たりとなった場合も「最後だよ」の表示が表示画面４２ａになされた場合と同様に、特別抽選の結果はその後の遊技状態に影響しない。

【６４１８】

「外れても大丈夫だよ」の表示が表示画面４２ａになされた場合は、特別抽選の抽選結果は、第３当選であるから、特図２に係る抽選がハズレとなった場合は、時短Ｂ状態が発生する。特図２に係る抽選結果が第１小当たり、第２小当たり、第２大当たりとなった場合は「最後だよ」の表示が表示画面４２ａになされた場合と同様に、特別抽選の結果はそ

の後の遊技状態に影響しない。
【６４１９】
本実施例は下記の様に変形実施が可能である。
＜変形例１＞
上述の実施例に加えて「外れても大丈夫だよ」等の表示に、特図２に係る抽選の結果についての示唆を加えるようにしてもよい。当該変形例の具体例について図６０１を参照しながら説明する。
【６４２０】
図６０１（ａ）は、図６００（ａ）に相当する図であり、時短Ａ状態が開始したときの表示を説明している。図６０１（ｂ）は、図６００（ｂ）に相当する図であり、時短Ａ状態における１回目の変動表示が実行される様子を示している。図６０１（ｃ）は、図６００（ｃ）に相当する図であり、時短Ａ状態における３回目の変動表示が実行される様子を示している。本例も７回目の変動が実際に実行されるまで時短Ｂ状態に移行可能であるかどうか判別ができない構成となっている。
【６４２１】
図６０１（ｄ）～図６０１（ｆ）は、時短Ａ状態における７回目の変動表示が実行される様子を示している。図６００とは異なり、表示画面４２ａが図６０１（ｄ）～図６０１（ｆ）のようになった場合は、特別抽選の結果は第３当選となっているので、表示画面４２ａには「外れても大丈夫だよ」が表示される。
【６４２２】
図６０１（ｄ）は、７回目の変動で特図２に係る抽選の結果が第１小当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面４２ａには細字の「外れても大丈夫だよ」が表示される。図６０１（ｅ）は、特図２に係る抽選の結果が第１小当たりよりも有利な第２小当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面４２ａには「外れても大丈夫だよ」が太字で表示される。図６０１（ｆ）は、特図２に係る抽選の結果が遊技者にとって最も有利な第２大当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面４２ａには「外れても大丈夫だよ」が極太の太字で表示される。このように、本例によれば、「外れても大丈夫だよ」の表示方法を変更させることにより、特図２に係る当たり種別が示唆される構成となっている。
【６４２３】
なお、７回目の変動で特図２に係る抽選がハズレとなった場合、表示画面４２ａは、図６０１（ｄ）または図６０１（ｅ）のようになる。特図２に係る抽選で大当たり乱数カウンタＣ１が８０～５９９のとき抽選はハズレとなるが、この抽選結果は第１ハズレと第２ハズレの２パターンに分かれており、第１ハズレが生じたときには、図６０１（ｄ）に係る表示が実行され、第２ハズレが生じたときには、図６０１（ｅ）に係る表示が実行される。
【６４２４】
図６０１（ｄ）の様な表示がなされた場合においては、特図２に係る抽選結果が第１小当たりのときは、遊技状態は、Ｖ入賞を経て通常大当たり状態となる。特図２に係る抽選がハズレのときは、遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。
【６４２５】
図６０１（ｅ）の様な表示がなされた場合においては、特図２に係る抽選結果が第２小当たりのときは、遊技状態は、Ｖ入賞を経て時短Ａ付き大当たり状態となる。特図２に係る抽選がハズレのときは、遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。
【６４２６】
図６０１（ｆ）の様な表示がなされた場合においては、特図２に係る抽選結果は第２大当たりだから、遊技状態は、時短Ｃ付き大当たり状態となる。
【６４２７】
この様な文字の表示方法を変化させて特図２に係る抽選結果を示唆する手法は、「いいことあるかも」、「最後だよ」の表示にも適用できる。

【６４２８】
「いいことあるかも」の表示を例にとって説明する。図６０２（ａ）～図６０２（ｃ）は、時短Ａ状態における７回目の変動表示が実行される様子を示している。図６０１とは異なり、図６０２（ａ）～図６０２（ｃ）はいずれも特別抽選の結果が第２当選または第２落選に関するものなので、表示画面４２ａには「いいことあるかも」が表示される。
【６４２９】
図６０２（ａ）は、７回目の変動で特図２に係る抽選の結果が第１小当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面４２ａには細字の「いいことあるかも」が表示される。図６０２（ｂ）は、特図２に係る抽選の結果が第１小当たりよりも有利な第２小当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面４２ａには「いいことあるかも」が太字で表示される。図６０２（ｃ）は、特図２に係る抽選の結果が遊技者にとって最も有利な第２大当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面４２ａには「いいことあるかも」が極太の太字で表示される。このように、本例によれば、「いいことあるかも」の表示方法を変更させることにより、特図２に係る当たり種別が示唆される構成となっている。
【６４３０】
なお、７回目の変動で特図２に係る抽選がハズレとなった場合、表示画面４２ａは、図６０２（ａ）または図６０２（ｂ）のようになる。特図２に係る抽選で大当たり乱数カウンタＣ１のうち８０～５９９の範囲を２つに分けて、一方を図６０２（ａ）の表示に振分け、もう一方を図６０２（ｂ）の表示に振分ける構成については「外れても大丈夫だよ」の表示に係る図６０１と同様である。
【６４３１】
図６０２（ａ）の様な表示がなされた場合においては、特図２に係る抽選結果が第１小当たりのときは、遊技状態は、Ｖ入賞を経て通常大当たり状態となる。特図２に係る抽選がハズレで特別抽選の結果が第２当選のときは、遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。特図２に係る抽選がハズレで特別抽選の結果が第２落選のときは、遊技状態は、時短Ａ状態から通常状態に移行する。
【６４３２】
図６０２（ｂ）の様な表示がなされた場合においては、特図２に係る抽選結果が第２小当たりのときは、遊技状態は、Ｖ入賞を経て時短Ａ付き大当たり状態となる。特図２に係る抽選がハズレで特別抽選の結果が第２当選のときは、遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。特図２に係る抽選がハズレで特別抽選の結果が第２落選のときは、遊技状態は、時短Ａ状態から通常状態に移行する。
【６４３３】
図６０２（ｃ）の様な表示がなされた場合においては、特図２に係る抽選結果は第２大当たりだから、遊技状態は、特別抽選の結果に関わらず時短Ｃ付き大当たり状態となる。
【６４３４】
なお、「最後だよ」の表示により特図２の抽選結果を示唆する方法については、「いいことあるかも」で説明した方法と同様であるので説明を省略する。
【６４３５】
＜変形例２＞
上述の変形例１では、「外れても大丈夫だよ」の表示方法を３通り設けた構成であったが、時短Ｃ付きの直撃大当たりとなったことを強調して示唆する構成とすることもできる。本例の具体的構成を図６０２（ｄ）～図６０２（ｈ）を用いて説明する。
【６４３６】
図６０２（ｄ）は、変形例１に係る図６０１（ｃ）に相当する図であり、時短Ａ状態における３回目の変動表示が実行される様子を示している。本例も７回目の変動が実際に実行されるまで時短Ｂ状態に移行可能であるかどうか判別ができない構成となっている。
【６４３７】
図６０２（ｅ）～図６０２（ｈ）は、時短Ａ状態における７回目の変動表示が実行され

る様子を示している。図６０１と同様に、図６０２（ｅ）～図６０２（ｈ）はいずれも特別抽選の結果が第３当選となっている場合に関している。

【６４３８】

図６０２（ｅ）は、７回目の変動で特図２に係る抽選の結果が第１小当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面４２ａには細字の「外れても大丈夫だよ」が表示される。図６０２（ｆ）は、特図２に係る抽選の結果が第１小当たりよりも有利な第２小当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面４２ａには「外れても大丈夫だよ」が太字で表示される。

【６４３９】

なお、７回目の変動で特図２に係る抽選がハズレとなった場合、表示画面４２ａは、図６０２（ｅ）～図６０２（ｇ）のようになる。特図２に係る抽選で大当たり乱数カウンタＣ１のうち８０～５９９の範囲を３つに分けて、第１の区分を図６０２（ｅ）の表示に振分け、第２の区分を図６０２（ｆ）の表示に振分け、第３の区分を図６０２（ｇ）の表示に振分ける構成となっている。

【６４４０】

図６０２（ｇ）の状態においては、特図２に係る抽選の結果はハズレである。しかし、特別抽選には当選している。そこで、表示画面４２ａには「外れても大丈夫だよ」が極太の太字で表示される。図６０２（ｇ）の状態は、図６０２（ｅ），図６０２（ｆ）の状態よりも遊技者にとって有利である。図６０２（ｇ）の状態となれば、通常状態に移行したり、時短Ｂ状態よりも遊技的に不利な時短Ａ状態に移行したりすることもある図６０２（ｅ），図６０２（ｆ）の状態とは異なり、時短Ｂ状態が確実に発生するからである。このように、本例によれば、「外れても大丈夫だよ」の表示方法を変更させることにより、特図２に係る当たり種別が示唆される構成となっている。

【６４４１】

図６０２（ｈ）は、特図２に係る抽選の結果が遊技者にとって最も有利な第２大当たりとなった場合を示している。この場合、表示画面４２ａには「熱いぜ！」の文字が表示される。図６０２（ｈ）の状態においては、特図２に係る抽選がハズレの結果となることはない。従って、本例は、「外れても大丈夫だよ」という表示をせず、より有利さを際立たせる表示を表示画面４２ａに行うような構成となっている。

【６４４２】

図６０２（ｅ）の様な表示がなされた場合においては、特図２に係る抽選結果が第１小当たりのときは、遊技状態は、Ｖ入賞を経て通常大当たり状態となる。特図２に係る抽選がハズレのときは、遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。

【６４４３】

図６０２（ｆ）の様な表示がなされた場合においては、特図２に係る抽選結果が第２小当たりのときは、遊技状態は、Ｖ入賞を経て時短Ａ付き大当たり状態となる。特図２に係る抽選がハズレのときは、遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。

【６４４４】

図６０２（ｇ）の様な表示がなされた場合においては、特図２に係る抽選結果はハズレであっても特別抽選には当選しているから、遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行する。

【６４４５】

図６０２（ｈ）の様な表示がなされた場合においては、特図２に係る抽選結果は第２大当たりだから、遊技状態は、時短Ｃ付き大当たり状態となる。

【６４４６】

＜変形例３＞

上述の実施例に加え、表示画面４２ａに「外れても大丈夫だよ」が表示された後の演出を特図２に係る抽選が当たるか否かによって変更する構成とすることもできる。本例の具体的な構成について図７３１を参照して説明する。

【６４４７】

図７３１（ａ）は、時短Ａ状態における７回目の変動表示において、特別抽選が第３当選となったときの表示画面４２ａを説明している。特別抽選は、第３当選となっているので、表示画面４２ａは「外れても大丈夫だよ」の文字が表示される。

【６４４８】

図７３１（ｂ）は、その後、特図２に係る変動表示がバトル演出に発展したときの様子を示している。このときの表示画面４２ａには、これよりバトル演出が開始されることを示す「バトルだ！」の文字が表示される。

【６４４９】

図７３１（ｃ）は、バトル演出が勝利濃厚となったときの様子を示している。このような勝利濃厚演出は、特図２に係る抽選が当たり（第１小当たり、第２小当たり、第２大当たり）のときに実行される。図７３１（ｄ）は、バトル演出に係るバトルに勝利したときの様子を示しており、変動表示が終了し主装飾図柄ＳＺが「７」「７」「７」で当たり目となったときの様子を示している。このときの表示画面には「勝利！」の文字が表示される。ここで、時短Ａ状態は終了するが、特図２に係る当たりの種別に応じてその後の遊技状態は、通常状態、時短Ａ状態または時短Ｃ状態となり、いずれかの状態のもと残存した保留の消化が行われる。

【６４５０】

図７３１（ｅ）は、バトル演出に係るバトルに敗北したときの様子を示しており、このときの表示画面４２ａには「敗北か・・・」の文字と、ハズレ目の装飾図柄「７」「１」「３」が表示される。このような敗北演出は、特図２に係る抽選がハズレのときに実行される。図７３１（ｄ）は、敗北演出の後、復活演出が実行される様子が示されている。主装飾図柄ＳＺは変動を終え確定しているからハズレ目「７」「１」「３」から変化はないが、バトル演出は、敗北の状態から復活の状態となって終了する。その後のバトル演出は、復活するところで終了してもよいし、勝利演出を実行して終了してもよい。この復活演出は、特別抽選の当選を示唆している。バトル演出が実行されると、時短Ｂ状態が発生し、この状態のもと残存した保留の消化が行われる。この様に本例によれば、特図２に係る抽選の結果と特別抽選に係る抽選の結果を２段階の演出を行うことによりそれぞれを個別に示唆することが可能な構成となっている。

【６４５１】

＜変形例４＞

本例は変形例３で説明した「外れても大丈夫だよ」が表示された後の演出を特図２に係る抽選が当たるか否かによって変更する構成の別例である。本例の具体的な構成について図７３２を参照して説明する。

【６４５２】

図７３２（ａ）は、時短Ａ状態における７回目の変動表示において、特別抽選が第３当選となったときの表示画面４２ａを説明している。特別抽選は、第３当選となっているので、表示画面４２ａは「外れても大丈夫だよ」の文字が表示される。

【６４５３】

図７３２（ｂ）は、その後、特図２に係る変動表示がバトル演出に発展したときの様子を示している。このときの表示画面４２ａには、これよりバトル演出が開始されることを示す「バトルだ！」の文字が表示される。

【６４５４】

図７３２（ｃ）は、バトル演出が勝利濃厚となったときの様子を示している。このような勝利濃厚演出は、特図２に係る抽選の結果に関わらず実行される。図７３２（ｄ）は、バトル演出に係るバトルに勝利したときの様子を示している。この時点で変動表示は終了し主装飾図柄ＳＺが「７」「７」「７」で当たり目となる。このときの表示画面には「勝利！」の文字が表示される。このような勝利演出は、特図２に係る抽選が当たり（第１小当たり、第２小当たり、第２大当たり）のときに実行される。図７３２（ｅ）は、その後、「勝利！」に代えて「おめでとう」の文字が表示画面４２ａに表示されたときの様子を示している。ここで、時短Ａ状態は終了するが、特図２に係る当たりの種別に応じてその

後の遊技状態は、通常状態、時短Ａ状態または時短Ｃ状態となり、いずれかの状態のもと残存した保留の消化が行われる。

【６４５５】

図７３２（ｆ）もバトル演出に係るバトルに勝利したときの様子を示している。この時点で変動表示は終了し主装飾図柄ＳＺが「７」「１」「３」でハズレ目となる。このときの表示画面には「勝利！」の文字が表示される。このような勝利演出は、特図２に係る抽選がハズレのときに実行される。この様な構成とすることにより、主装飾図柄ＳＺの表示とバトル演出の結果が食い違うかのような状態が実現し、遊技者の関心を惹くことができる。図７３２（ｇ）は、その後、「勝利！」に代えて「いいことあるよ」の文字が表示画面４２ａに表示されたときの様子を示している。この表示は、これより遊技状態が時短Ｂ状態となることを示唆している。

【６４５６】

「いいことあるよ」の表示に係る図７３２（ｇ）で特徴的なのは、主装飾図柄ＳＺ「７」「１」「３」の数字が太文字に変化していくことである。主装飾図柄ＳＺはハズレ目なのであるから特図２に係る抽選の結果はハズレである。しかし、その後、主装飾図柄ＳＺの数字が強調される演出がなされると、遊技者としてはこれから何か遊技的に有利な状態になるかもしれないという期待を持つことができる。その期待は、時短Ｂ状態の開始により現実のものとなる。

【６４５７】

＜変形例５＞

本実施例の「最後だよ」の表示は、特別抽選の抽選結果が落選である場合に選択され易く構成されている（特別抽選の抽選結果の当選確率約１３％）が、特別抽選の抽選結果が落選である場合にのみ表示されるように構成してもよい。表示内容が「最後だよ」であるので、特別抽選の抽選結果が落選である場合にのみ表示されるに適している。

【６４５８】

＜変形例６＞

上述の変形例３に加え、表示画面４２ａに復活演出が表示された後の演出を特図２に係る抽選が当たるか否かによって変更する構成とすることもできる。本例の具体的な構成について図６０５，図６０６を参照して説明する。図６０５は、実施例３に係る図６０３に相当する図であり、図６０６は、復活演出の後バトルに敗北し、遊技状態が通常状態に戻る場合について説明する図である。

【６４５９】

図６０５（ａ）は、時短Ａ状態中における７回目の特図２に係る変動表示が実行される様子を示している。表示画面４２ａには、変動状態の主装飾図柄ＳＺが表示されている。

【６４６０】

図６０５（ｂ）は、７回目の変動表示が「７」「↓」「７」のリーチ状態となってバトル演出に発展したときの様子を示している。このときの表示画面４２ａには、「バトルだ」の文字が表示される。

【６４６１】

図６０５（ｃ）は、バトル演出中の表示画面４２ａに「敗北か・・・」という文字が表示されたときの様子を示している。このとき、主装飾図柄ＳＺは、変動状態となっているが、遊技者からすれば、当該変動はハズレの結果になるであろうという予想ができる。

【６４６２】

図６０５（ｄ）は、表示画面４２ａに敗北に関する表示が表示された後、復活演出が実行されるときの様子を示している。表示画面４２ａには、「復活！」という文字が表示され、一度敗北に関する表示を視認した遊技者は、特図２に係る抽選に当たるかもしれないという期待を持つ。この例では、図６０５（ｃ）に係る「敗北か・・・」の表示からバトル演出は直ちに敗北の結果とはならない。図６０５（ｄ）以降のバトル演出は勝利のチャンスがある状態で続行することになる。

【６４６３】

本例で最も特徴的なのは、復活演出の後、遊技状態が必ず時短Ｂ状態に移行するわけではないことである。図６０５（ｅ）は、表示画面４２ａに「勝利！」の文字が表示された様子が示されている。この場合、バトル演出は、敗北濃厚状態、復活状態を経て、勝利の状態で終了する。このときの主装飾図柄ＳＺは、「７」「７」「７」で停止し、特図２に係る抽選の結果は当たりである。すなわち、この様な表示が実行されるのは、特図２に係る抽選が時短Ａ付き当たり、時短Ｃ付き大当たり、または通常当たりのいずれかのときである。

【６４６４】

図６０５（ｆ）は、表示画面４２ａに「バトルだ」の文字が表示された様子が示されている。この場合、バトル演出は、敗北濃厚状態、復活状態を経て再開する。このときの主装飾図柄ＳＺは、「７」「↓」「７」となっているが、結局ハズレ目で停止する。この様な表示が実行されるのは、特図２に係る抽選がハズレで、時短Ａ状態中における７回目の特図２に係る抽選時に実行される特別抽選に当選したときである。

【６４６５】

図６０６（ａ）～図６０６（ｃ）は、上述の図６０５（ａ）～図６０５（ｃ）と同様なので説明を省略する。図６０６（ｄ）は、表示画面４２ａに敗北に関する表示が表示された後、復活演出が実行されるときの様子を示している。表示画面４２ａには、「復活？」という文字が表示され、一度敗北に関する表示を視認した遊技者は、特図２に係る抽選に当たるかもしれないという期待を持つ。しかし、この例では、図６０６（ｃ）に係る「敗北か・・・」の表示からのバトル演出は、そのまま敗北の結果となる場合がある。図６０６（ｄ）以降のバトル演出は勝利のチャンスがある状態で続行することになる。

【６４６６】

図６０６（ｅ）は、表示画面４２ａに「勝利！」の文字が表示された様子が示されている。この場合、バトル演出は、敗北濃厚状態、復活状態を経て、勝利の状態で終了する。このときの主装飾図柄ＳＺは、「７」「７」「７」で停止し、特図２に係る抽選の結果は当たりである。すなわち、この様な表示が実行されるのは、特図２に係る抽選が時短Ａ付き当たり、時短Ｃ付き大当たり、または通常当たりのいずれかのときである。

【６４６７】

図６０６で最も特徴的なのは、復活演出の後、バトルに敗北することがあることである。図６０６（ｆ）は、表示画面４２ａに「敗北！」の文字が表示された様子が示されている。この場合、バトル演出は、敗北濃厚状態、復活状態を経て敗北で完結する。このときの主装飾図柄ＳＺは、「７」「３」「７」のハズレ目で停止している。この様な表示が実行されるのは、特図２に係る抽選がハズレで、時短Ａ状態中における７回目の特図２に係る抽選時に実行される特別抽選に落選したときである。

【６４６８】

＜変形例７＞

上述の変形例３に加え、表示画面４２ａに勝利濃厚演出が表示された後の演出を特図２に係る抽選が当たるか否かによって変更する構成とすることもできる。本例の具体的な構成について図６０７，図６０８を参照して説明する。図６０７は、実施例３に係る図６０３に相当する図であり、図６０８は、図６０７の続きとなっている。

【６４６９】

図６０７（ａ）は、時短Ａ状態中における７回目の特図２に係る変動表示が実行される様子を示している。表示画面４２ａには、変動状態の主装飾図柄ＳＺが表示されている。

【６４７０】

図６０７（ｂ）は、７回目の変動表示がバトル演出に発展したときの様子を示している。このときの表示画面４２ａには、「バトルだ」の文字が表示される。

【６４７１】

図６０７（ｃ）は、バトル演出が勝利濃厚演出に移行したときの様子を示している。このとき、主装飾図柄ＳＺは、変動状態となっているが、遊技者からすれば、当該変動は当たりの結果になるであろうという予想ができる。

【６４７２】
図６０７（ｄ）は、バトルの勝利演出が実行されるときの様子を示している。表示画面４２ａには、「勝利！」という文字が表示され、主装飾図柄ＳＺは「７」「■」「７」で停止する。このようにしてバトルの勝利が確定する。
【６４７３】
図６０８（ｆ），図６０８（ｇ）はその後の様子を説明している。図６０８（ｆ）は、表示画面４２ａに「おめでとう」の文字が表示された様子が示されている。このときの特図２に係る抽選の結果は当たりである。すなわち、この様な表示が実行されるのは、特図２に係る抽選が時短Ａ付き当たり、時短Ｃ付き大当たり、または通常当たりのいずれかのときである。
【６４７４】
図６０８（ｇ）は、表示画面４２ａに「いいことあるかも」の文字が表示された様子が示されている。このときの特図２に係る抽選の結果はハズレであるものの、特別抽選は当選となっている。従って、その後の遊技状態は、時短Ｂ状態に移行する。
【６４７５】
図６０７（ｅ）は、図６０７（ｃ）の後、図６０７（ｄ）とはならない場合について説明している。表示画面４２ａには、「勝利？」という文字が表示され、主装飾図柄ＳＺは「７」「■」「７」で停止する。この場合におけるバトルの勝利は未確定である。このように、主装飾図柄ＳＺの停止図柄「７」「■」「７」は、通常の当たり目「７」「７」「７」や通常のハズレ目「７」「３」「１」等とは異なり、当たりとハズレの両方を同じ停止図柄で表すことができる。
【６４７６】
図６０８（ｈ），図６０８（ｉ）はその後の様子を説明している。図６０８（ｈ）は、表示画面４２ａに「おめでとう」の文字が表示された様子が示されている。このときの特図２に係る抽選の結果は当たりである。すなわち、この様な表示が実行されるのは、特図２に係る抽選が時短Ａ付き当たり、時短Ｃ付き大当たり、または通常当たりのいずれかのときである。
【６４７７】
図６０８（ｉ）は、表示画面４２ａに「敗北！」の文字が表示された様子が示されている。このようにしてバトルの敗北が確定する。このときの特図２に係る抽選の結果はハズレであり、特別抽選も落選となっている。従って、その後の遊技状態は、通常状態に移行する。
【６４７８】
＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ１）に関し、遊技球が流下する遊技領域３０ａを有する遊技盤３０と、遊技領域３０ａを流下する遊技球が入球可能な特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂと、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂへの入球に基づいて遊技者に大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態（総称するときは特典と呼ぶ）を付与する大当たり、小当たり（以下、総称して当たりと呼ぶ）とするか否かを決定する当否抽選を実行することが可能な主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能と、当否抽選において当たりとすると決定された場合に時短Ａ状態、時短Ｃ状態を付与することが可能な主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理（時短Ａフラグを立てるステップＡａ１５２、時短Ｃフラグを立てるステップＡａ１５８）を行う機能と、を備える遊技機において、当否抽選において外れと決定される場合に、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かを判定することが可能な主制御装置２６１による特別抽選用テーブルを用いた抽選処理（第１図柄変動処理におけるステップＡａ１１３）を行う機能と、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選すると判定された場合に、時短Ｂ状態を設定することが可能な主制御装置２６１による時短Ｂ状態を設定する処理（時短Ｂフラグを立て、時短Ａ状態終了時における残保留の数を時短Ｂカウントのカウント値とするステップＡａ

１１４）を行う機能と、を備えており、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するための条件は、少なくとも時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が予め定められた最終回である７回目であることを含み、時短Ｂ状態は、複数回（５回以下）の当否抽選を実行することが可能な期間であって、主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理を行う機能は、時短Ｂ状態中の当否抽選において当たりとすると決定された場合に、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｃ状態（時短Ｂ状態とは異なる所定の期間）中に当たりと判定された場合よりも高い割合で、時短Ｃ状態を付与することが可能であって、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知を実行することが可能なサブ制御装置２６２による先読み用変動パターン指定コマンド受信時処理における表示用特別抽選当選表示コマンドを設定する処理（ステップＡｃ１１４）を行う機能（報知手段）と、主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）である場合に当否抽選により当たりと決定された場合、遊技者に大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態を付与することが可能であり、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）である場合に当否抽選により外れと決定された場合、遊技者に時短Ｂ状態を付与することが可能である。

【６４７９】

このような遊技機によれば、当否抽選において当たりとすると決定された場合に特典を付与することが可能である。時短Ａ状態における当否抽選の実行回数が最終回である７回目である場合であって、当否抽選において外れと決定される場合に、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するか否かが判定されるので、時短Ａ状態において７回外れと決定される場合にのみ特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選するか否かを判定させることができる。特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選すると判定された場合に時短Ｂ状態が設定され、時短Ｂ状態は５回以下の当否抽選が実行可能であり、当否抽選において当たりとすると決定された場合に時短Ａ状態、時短Ｃ状態（時短Ｂ状態とは異なる期間）中に当たりと判定された場合よりも高い割合で時短Ｃ状態を付与することが可能であるので、時短Ｂ状態において時短Ｃ状態を付与し易くなっている。また、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知を実行することが可能なサブ制御装置２６２による先読み用変動パターン指定コマンド受信時処理における表示用特別抽選当選表示コマンドを設定する処理（ステップＡｃ１１４）を行う機能（報知手段）により、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る状況を確認することができる。特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）である場合に当否抽選により当たりと決定された場合、遊技者に大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態を付与することが可能であり、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）である場合に当否抽選により外れと決定された場合、遊技者に時短Ｂ状態を付与することが可能である。したがって、「外れても大丈夫だよ」というような特に良い報知がされた後の当否抽選の結果がいずれであっても、好適な態様で遊技者を落胆させ難くすることができるので、当否抽選に当たりとならなかった場合に時短Ｂ状態を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【６４８０】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ２）に関し、上述の次回遊技状態設定処理を行う機能は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）である場合に当否抽選により当たりとは異なる外れと決定された場合、遊技者に時短Ａ状態、時短Ｃ状態とは異なる時短Ｂ状態を付与する。このような遊技機によれば、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「外れても

大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）である場合に当否抽選により外れと決定された場合に時短Ｂ状態を付与することができる。

【６４８１】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ３）に関し、上述の次回遊技状態設定処理を行う機能は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）である場合に大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態、または、時短Ｂ状態を付与する。このような遊技機によれば、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）である場合に大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態、または、時短Ｂ状態のいずれかを付与することができる。

【６４８２】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ４）に関し、「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）の表示は、時短Ｂ状態を付与することを示唆するものである。このような遊技機によれば、「外れても大丈夫だよ」を表示することで時短Ｂ状態が付与されることを示唆することができる。

【６４８３】

また、本実施例の変形例４に係る遊技機は、上述の（Ａｄ５）に関し、外れ結果が時短Ｂ状態が付与されることを認識させることが可能な太文字の態様で表示される。このような遊技機によれば、外れ結果が特別な態様（太文字の態様）で表示することで、時短Ｂ状態が付与されることを認識させることができる。なお、この特別な態様は、チャンス目（例えば「３」「４」「１」）のような特定の外れ結果であってもよい。

【６４８４】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ６）に関し、上述の次回遊技状態設定処理を行う機能は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「最後だよ」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約１３％）、「いいことあるかも」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約５６％）である場合に当否抽選により当たりと決定された場合、遊技者に大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態を付与することが可能であり、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「最後だよ」、「いいことあるかも」である場合に当否抽選により外れと決定された場合、遊技者に時短Ｂ状態を付与しないことが可能である。このような遊技機によれば、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「最後だよ」、「いいことあるかも」である場合は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に外れていることもあるので、当否抽選により外れであった場合でも時短Ｂ状態を付与しないようにすることができる。

【６４８５】

また、本実施例の変形例５に係る遊技機は、上述の（Ａｄ７）に関し、上述の次回遊技状態設定処理を行う機能は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「最後だよ」である場合に当否抽選により外れと決定された場合、遊技者に時短Ｂ状態を付与しないように構成してもよい。このような遊技機によれば、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）するか否かに係る報知が「最後だよ」、「いいことあるかも」である場合は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に外れていることもあるので、当否抽選により外れであった場合でも時短Ｂ状態を付与しないようにすることができる。

【６４８６】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ８）に関し、「最後だよ」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約１３％）、「いいことあるかも」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約５６％）の表示は、時短Ｂ状態が付与されない、または、時短Ｂ状態が付与され難いことを認識させる態様である。このような遊技機によれば、「最後だよ」、「いいことあるかも」の表示がされた場合に時短Ｂ状態が付与されない、または、

時短Ｂ状態が付与され難いことを認識させることができ、時短Ｂ状態が付与されない場合があることで、時短Ｂ状態を付与する遊技の興趣性を向上することができる。

【６４８７】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ９）に関し、「最後だよ」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約１３％）、「いいことあるかも」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約５６％）の表示は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に報知される。このような遊技機によれば、遊技者に時短Ｂ状態が付与されない、または、時短Ｂ状態が付与され難いことを当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に認識させることができ、当否抽選が当たりとなり大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態されることを期待して遊技を行うことができる。

【６４８８】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ１０）に関し、「最後だよ」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約１３％）、「いいことあるかも」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約５６％）の表示は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示された後に報知される。このような遊技機によれば、当否抽選の結果が外れとなった場合においても時短Ｂ状態が付与されることを期待して遊技を行うことができる。

【６４８９】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ１１）に関し、「最後だよ」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約１３％）、「いいことあるかも」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約５６％）の表示される場合に「時短Ｂかも」、「バトル演出」（時短Ｂ状態が付与されることを期待させる演出）や「当たりかも」（大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態が付与されることを期待させる演出）などを行ってもよい。このような遊技機によれば、時短Ｂ状態が付与されない、または、時短Ｂ状態が付与され難い場合であっても、他の演出によって時短Ｂ状態や大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態が付与されることを期待させることができる。

【６４９０】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ１２）に関し、大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態または時短Ｂ状態の付与を期待させる演出は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に行われる。このような遊技機によれば、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態または時短Ｂ状態の付与を期待させることができる。

【６４９１】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ１３）に関し、大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態または時短Ｂ状態の付与を期待させる演出は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示された後に行われる。このような遊技機によれば、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示された後に大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態または時短Ｂ状態の付与を期待させることができる。

【６４９２】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ１４）に関し、「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）が表示される場合に、「時短Ｂかも」、「バトル演出」（時短Ｂ状態が付与されることを期待させる演出）や「当たりかも」（大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態が付与されることを期待させる演出）の演出が行われる。このような遊技機によれば、「外れても大丈夫だよ」が表示される場合は、時短Ｂ状態や大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態が付与されることを期待して遊技を行うことができる。

【６４９３】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ１５）に関し、「時短Ｂかも」、「バトル演出」（時短Ｂ状態が付与されることを期待させる演出）や「当たりかも」（大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態が付与されることを期待させる演出）の演

出は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に行われる。このような遊技機によれば、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示される前に時短Ｂ状態や大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態が付与されることを期待して遊技を行うことができる。

【６４９４】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ１６）に関し、「時短Ｂかも」、「バトル演出」（時短Ｂ状態が付与されることを期待させる演出）や「当たりかも」（大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態が付与されることを期待させる演出）の演出は、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示した後に行われる。このような遊技機によれば、当否抽選の結果を示す識別情報の変動表示が停止表示した後に時短Ｂ状態や大当たり状態やこれに付帯する時短Ａ状態、時短Ｃ状態が付与されることを期待して遊技を行うことができる。

【６４９５】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ１７）に関し、「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）の表示は、特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）する可能性が高いことを示す報知の態様である。このような遊技機によれば、「外れても大丈夫だよ」が表示されると時短Ｂ状態が付与されやすいことを示唆することができる。

【６４９６】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ１８）に関し、「最後だよ」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約１３％）、「いいことあるかも」（特別抽選の抽選結果が当選である確率は、約５６％）の表示は、「外れても大丈夫だよ」（特別抽選が当選である確率が１００％の表示）の表示よりも特別抽選用テーブルを用いた抽選に当選（所定の条件が成立）する可能性が低いことを示す報知の態様である。このような遊技機によれば、「最後だよ」、「いいことあるかも」が表示されると時短Ｂ状態が付与され難いことを示唆することができる。

【６４９７】

また、本実施例に係る遊技機は、上述の（Ａｄ１９）に関し、時短Ｂ状態は当否抽選において当たりとすると決定された場合には付与されない。このような遊技機によれば、当否抽選において当たりとすると決定された場合は時短Ｂ状態を付与されないようにすることができる。

【実施例６３】

【６４９８】

本実施例は、上述の実施例５９に関し、右打ちエラーを表示画面４２ａに表示させる構成の具体例となっている。本実施例の構成は、実施例５９の構成に準じているが、本実施例に設けられたサブ制御装置のＣＰＵは、図６１０，図６１１で説明するフローチャートに従って右打ちエラーを表示する構成である。なお、ここで言う右打ちエラーとは、左打ちをすべき遊技状態において遊技者が右打ち遊技を行った場合に発生するエラーであり、遊技者に右打ちを中止して左打ちを行うように警告を行う契機となるエラーである。

【６４９９】

図６１０は、本実施例における右打ちエラーフラグ設定処理について説明するフローチャートである。右打ちエラーフラグがオンになると、遊技者による右打ちの監視が開始され、遊技者が右打ちを行えば、右打ちエラーが発生する。右打ちエラーフラグがオフとなると、遊技者による右打ちは許容され、遊技者が右打ちを行っても右打ちエラーは発生しない。

【６５００】

以降、図６１０を参照しながら、右打ちエラーフラグ設定処理について具体的に説明する。右打ちエラーフラグ設定処理は、ステップＡｅ１０１から始まり、遊技状態が通常状態か否かが判断される。当該判断が真なら、右打ちエラーフラグがオンされ（ステップＡｅ１２１）、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＡｅ１０２に進む。

【６５０１】
ステップＡｅ１０２，ステップＡｅ１０３，ステップＡｅ１０４では、遊技状態が右打ち遊技に関するものであるか否かが判断される。具体的には、ステップＡｅ１０２では、特別抽選落選による残保留消化（図中では「非時短Ｂ」または「非時短Ｂ状態」と呼ぶ。以下同じ）が開始されたか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップＡｅ１０３に進む。当該判断が真（非時短Ｂ状態中）なら、処理はステップＡｅ１０２ａに進む。
【６５０２】
ステップＡｅ１０２ａでは、表示用打つなコマンドがセットされ、処理はステップＡｅ１０２ｂに進む。表示用打つなコマンドは、サブ制御装置２６２から表示制御装置４４５に対して、第３図柄表示装置４２に「打つな」の画像を表示するよう指示するコマンドである。ステップＡｅ１０２ｂでは、非時短Ｂ状態中に残保留が４回消化されたか否かが判断される。当該判断が偽ならば、右打ちエラーフラグがオンされ（ステップＡｅ１２１）、処理は終了となる。当該判断が真ならば、表示用左を狙ってねコマンドがセットされ（ステップＡｅ１０２ｃ）、処理はステップＡｅ１２１に進む。表示用左を狙ってねコマンドは、サブ制御装置２６２から表示制御装置４４５に対して、第３図柄表示装置４２に「左を狙ってね」の画像を表示するよう指示するコマンドである。ステップＡｅ１２１では、すでに右打ちエラーフラグがオンされているので、そのまま処理を終了する。
【６５０３】
ステップＡｅ１０３では、Ｖ入賞またはラウンド遊技中であるかが判断され、ステップＡｅ１０４では、遊技状態が時短Ａ状態、時短Ｃ状態が消化中であるかが判断される。これらの判断が全て偽なら、処理はステップＡｅ１０５に進み、いずれかが真なら、処理は、ステップＡｅ１０４ａに進む。ステップＡｅ１０４ａでは、表示用右打ちコマンドがセットされ、処理はステップＡｅ１２２に進む。表示用右打ちコマンドは、サブ制御装置２６２から表示制御装置４４５に対して、第３図柄表示装置４２に右矢印の画像を表示するよう指示するコマンドである。最初に「右を狙ってね」の文字と右矢印の画像を表示し、その後、右矢印の画像のみを画面上部に表示してもよい。ステップＡｅ１２２では、右打ちエラーフラグがオフされて、処理は終了となる。
【６５０４】
ステップＡｅ１０５では、時短Ｂ状態が開始されたか否かが判断される。当該判断が偽なら、そのまま処理は終了となる。当該判断が真なら、処理はステップＡｅ１０６に進む。ステップＡｅ１０６では、時短Ｂ状態中に残保留が４回消化されたか否かが判断される。時短Ｂ状態中において、１回目～４回目における残保留の消化が実行されている最中は、ステップＡｅ１０６の判断は偽となり、処理はステップＡｅ１０６ａに進む。ステップＡｅ１０６ａでは、表示用打つなコマンドがセットされ、処理はステップＡｅ１２２に進む。ステップＡｅ１２２では、すでに時短Ａ状態から右打ちエラーフラグがオフされているので、そのまま処理は終了となる。ステップＡｅ１０６の判断が真（時短Ｂ状態中）なら、処理はステップＡｅ１２０に進む。
【６５０５】
ステップＡｅ１０６の判断が真ならば、４回目における残保留の消化が終了したので、表示用左を狙ってねコマンドがセットされる（ステップＡｅ１２０）。表示用左を狙ってねコマンドは、サブ制御装置２６２から表示制御装置４４５に対して、第３図柄表示装置４２に「左を狙ってね」の画像を表示するよう指示するコマンドである。そして、右打ちエラーフラグがオンされて（ステップＡｅ１２３）処理は終了となる。当該判断が真となるのは、時短Ｂ状態であって４回目の残保留の消化が終了した時点である。
【６５０６】
このように、本実施例によれば、時短Ｂ状態において「左を狙ってね」画像が表示されてからは通常状態となっており、通常状態、非時短Ｂ状態において遊技者が右打ちを行うと、右打ちエラーが生じる構成となっている。そして、本実施例によれば、遊技状態が、右打ち遊技に係る状態（Ｖ入賞のための遊技状態、ラウンド遊技状態、時短状態）のとき

、遊技者の右打ちは許容され、右打ちエラーは、発生しない。ただし、時短Ｂについては、全期間において右打ちが許容されているわけではなく、時短Ｂの最終盤である４つ目の保留の消化後においては、右打ちが禁止され、遊技者が右打ちを行うと右打ちエラーが発生する。また、時短Ｂ状態、非時短Ｂ状態においては、「打つな」を表示しているが、時短Ｂ状態においてはこれに反して右打ちを行ってもそれが４つ目の保留消化前であれば右打ちエラーが発生しないが、非時短Ｂ状態においてはこれに反して右打ちを行うと右打ちエラーが発生する。

【６５０７】

図６１１は、右打ちエラーの報知を表示画面４２ａに表示させる処理を説明するフローチャートである。当該処理は、ステップＡｅ２０１から始まり、右打ちエラーフラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＡｅ２０２に進み、偽なら処理は終了となる。

【６５０８】

ステップＡｅ２０２では、遊技球が遊技盤３０の右側領域に位置するスルーゲート３４を通過したか否かの判断がなされる。当該判断が真なら、遊技者が右打ちをしていることになり、右打ちエラー表示コマンドがセットされる（ステップＡｅ２０３）。当該判断が偽なら、処理は終了となる。

【６５０９】

ステップＡｅ２０４は、ステップＡｅ２０３後の処理であり、上述したコマンドのセットから１０秒が経過したか否かが判断される。当該判断が真なら、報知終了コマンドがセットされ（ステップＡｅ２０５）、処理は終了となる。当該判断が偽なら、ステップＡｅ２０５を介さず処理は終了となる。

【６５１０】

右打ちエラー表示コマンドがセットされると、表示画面４２ａには、遊技者に対して右打ち遊技が禁止されていることを報知する右打ちエラーの表示がなされる。右打ちエラーの表示開始後、１０秒が経過すると、報知終了コマンドがセットされ、表示画面４２ａから右打ちエラーの表示は終了する。

【６５１１】

＜右打ちエラーフラグ設定処理の別例＞

右打ちエラーフラグ設定処理は、図６１０の構成に限られず複数の態様を取ることができる。以降、右打ちエラーフラグ設定処理の別例について説明する。

＜別例１＞

図６１２は、別例１に係る右打ちエラーフラグ設定処理を説明している。処理は、図６１０と同様、ステップＡｅ１０１から始まる。図６１２は、時短Ｂ状態、非時短Ｂ状態における処理が図６１０とは異なるので、この点を中心に説明する。

【６５１２】

ステップＡｅ１０２では、特別抽選落選による残保留消化（非時短Ｂ状態）が開始されたか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップＡｅ１０３に進む。当該判断が真（非時短Ｂ状態中）なら、処理はステップＡｅ１０２ａａに進む。なお、このステップＡｅ１０２ａａ以下が上述の例と異なる。

【６５１３】

ステップＡｅ１０２ａａでは、表示用右打ちいいけどコマンドがセットされ、処理はステップＡｅ１０２ｂに進む。表示用右打ちいいけどコマンドは、サブ制御装置２６２から表示制御装置４４５に対して、第３図柄表示装置４２に「右打ちしてもいいけど・・・」の画像を表示するよう指示するコマンドである。ステップＡｅ１０２ｂでは、非時短Ｂ状態中に残保留が４回消化されたか否かが判断される。当該判断が偽ならば、上述の例とは異なり、右打ちエラーフラグがオフされ（ステップＡｅ１２２）、処理は終了となる。当該判断が真ならば、表示用左を狙ってねコマンドがセットされ（ステップＡｅ１０２ｃ）、処理はステップＡｅ１２１に進む。ステップＡｅ１２１では、右打ちエラーフラグがオンされて、そのまま処理を終了する。

【６５１４】
ステップＡｅ１０５では、時短Ｂ状態が開始されたか否かが判断される。当該判断が偽なら、そのまま処理は終了となる。当該判断が真なら、処理はステップＡｅ１０６に進む。ステップＡｅ１０６では、時短Ｂ状態中に残保留が４回消化されたか否かが判断される。時短Ｂ状態中において、１回目～４回目における残保留の消化が実行されている最中は、ステップＡｅ１０６の判断は偽となり、処理はステップＡｅ１０６ａａに進む。なお、このステップＡｅ１０６ａａ以下が上述の例とは異なる。
【６５１５】
ステップＡｅ１０６ａａでは、表示用右打ちいいよコマンドがセットされ、処理はステップＡｅ１２２に進む。表示用右打ちいいよコマンドは、サブ制御装置２６２から表示制御装置４４５に対して、第３図柄表示装置４２に「右打ちしてもいいよ」の画像を表示するよう指示するコマンドである。ステップＡｅ１２２では、すでに時短Ａ状態から右打ちエラーフラグがオフされているので、そのまま処理は終了となる。
【６５１６】
ステップＡｅ１０６の判断が真ならば、４回目における残保留の消化が終了したので、表示用左を狙ってねコマンドがセットされ（ステップＡｅ１２０）、処理はステップＡｅ１２０ａに進む。なお、ステップＡｅ１２０ａ以下の処理も上述の例とは異なる。
【６５１７】
ステップＡｅ１２０ａでは、時短Ｂが終了したか否かが判断される。つまり時短Ｂ状態における５回目の変動が開始したか否かが判断される。ここ状態では、左打ちによって特図１始動入賞装置３３ａを狙う方が入球し易いので特図１の変動とするが、特図２の変動でも構わない。当該判断が偽であれば、右打ちエラーフラグをオンせず、そのまま処理を終了する。つまり、時短Ｂ状態においては、表示用左を狙ってねコマンドがセットされてからも、時短Ｂ状態における５回目の変動が開始するまでは、右打ちが可能な状態となっている。当該判断が真になれば、右打ちエラーフラグがオンされて（ステップＡｅ１２３）処理は終了となる。つまり、時短Ｂ状態においては、時短Ｂ状態における５回目の変動が開始すると、右打ちが禁止される状態となる。
【６５１８】
このように別例１では、図６１０と異なり、特別抽選に落選した場合の非時短Ｂ状態における残保留消化中も右打ち遊技を行うことができる。また、時短Ｂ状態においては、図６１０で説明した動作よりも、右打ちエラーフラグがオンされるタイミングが遅い。すなわち、別例１によれば、時短Ｂ状態中は、全期間において右打ちが可能である一方、図６１０に係る例によれば、時短Ｂ状態の最終盤については、右打ちが不可となっている。別例１のように構成すれば、時短Ｂ状態における４回目の残保留を消化した後においても、特図２始動入賞装置３３ｂに入賞するまで右打ち遊技をねばり行うこともできる。もちろん、時短Ｂ状態中は右打ちしてもあまり特図２始動入賞装置３３ｂに入賞しないように設定されているので、損失を伴うことになるが、それでも右打ちしたいという遊技者の意思を尊重することができる。
【６５１９】
＜別例２－１＞
別例２－１は、図示は省略するが、図６１０におけるステップＡｅ１０２ｂに示す非時短Ｂ状態における４回転終了、ステップＡｅ１０６に示す時短Ｂ状態における４回転終了を判断する処理が、残保留の枯渇を判断する処理に置き換わった制御方法の例である。このように構成すれば、非時短Ｂ状態、時短Ｂ状態において残保留が０になった時点で、実質的に非時短Ｂ状態、時短Ｂ状態が終了するので、時短Ａ状態において保留を満タンにし続ける遊技を遊技者に行わせることができる。
【６５２０】
このように別例２－１では、図６１０で説明した動作よりも、右打ちエラーフラグがオンされるタイミングが同じか、それよりも早い。すなわち、別例２は、時短Ｂ状態となる前の時短Ａ状態において、いくつ保留が貯められたによって右打ちができる期間が長短す

る構成となっている。例えば、時短Ｂ状態開始時点で保留が２つしか貯められていない場合は、この２つの保留が消化された時点で、右打ち遊技が禁止され、遊技状態は通常状態に戻る。

【６５２１】

＜別例２－２＞

図６１３に係る別例２－２は、図６１２におけるステップＡｅ１０２ｂに示す非時短Ｂ状態における４回転終了、ステップＡｅ１０６に示す時短Ｂ状態における４回転終了を判断する処理が、残保留の枯渇を判断するステップＡｅ１１１ａ、ステップＡｅ１１１ｂに置き換わった制御方法の例である。すなわち、別例２によれば、非時短Ｂ状態が開始されたか否かの判断（ステップＡｅ１０２）が真となった場合、残保留が０となったか否かが判断される（ステップＡｅ１１１ａ）。当該判断が真なら、処理はステップＡｅ１２１に進み、右打ちエラーフラグがオンされる。当該判断が偽なら、処理はステップＡｅ１２２に進み、右打ちエラーフラグがオフされる。つまり、残保留が０にならなければ非時短Ｂ状態を継続することができるので、遊技者は、非時短Ｂ状態中は多少の損失を覚悟しても右打ちし続け、残保留が０になるまでに１球でも特図２用始動入賞装置３３ｂへ入賞することを狙う遊技を楽しむことができる。

【６５２２】

また、時短Ｂ状態が開始されたか否かの判断（ステップＡｅ１０５）が真となった場合、残保留が０となったか否かが判断される（ステップＡｅ１１１ｂ）。当該判断が真なら、処理はステップＡｅ１２３に進み、右打ちエラーフラグがオンされる。当該判断が偽なら、処理はステップＡｅ１２２に進み、右打ちエラーフラグがオフされる。つまり、残保留が０にならなければ時短Ｂ状態を継続することができるので、遊技者は、時短Ｂ状態中は多少の損失を覚悟しても右打ちし続け、残保留が０になるまでに１球でも特図２用始動入賞装置３３ｂへ入賞することを狙う遊技を楽しむことができる。また、上述の変形例１と同様に、残保留が０になってからも、右打ちし続けていても、５回目の変動が開始されるまでは右打ちエラーにはならないので、多少の損失を覚悟しても特図２用始動入賞装置３３ｂへ１球入賞するまで右打ちし続ける遊技を楽しむことができる。

【６５２３】

このように別例２－２では、図６１２で説明した動作よりも、遊技者の操作次第では、右打ちエラーフラグがオンされるタイミングを遅くすることができる。すなわち、別例２－２は、時短Ｂ状態、非時短Ｂ状体において、いくつ保留を増やせたかによって特図２用抽選テーブルを使用できる期間が長短する構成となっている。例えば、時短Ｂ状態、非時短状態開始時点で保留が２つしか貯められていない場合はもちろんのこと、保留が３つ貯まっている場合でもさらに保留数の上乗せを狙う遊技を楽しませることができる。

【６５２４】

＜別例３＞

図６１４に係る別例３は、図６１０に係る構成と別例２とを組み合わせた構成となっており、図６１３のステップＡｅ１１１ｂの下流に、時短Ｂ状態において残保留が０でないにも関わらず特図２に係る５回目の変動が開始された（時短Ｂ状態が終了した）か否かを判断するステップＡｅ１１２を有する。すなわち、ステップＡｅ１１１ｂにおいて、残保留が０でなければ（判断が偽であれば）、処理はステップＡｅ１１２に進み、時短Ｂ状態中に５回目の変動表示が開始されたか否かが判断される。時短Ｂ状態中において、１回目～４回目における残保留の消化が実行されている最中は、当該ステップの判断は偽となり、表示用右打ちいいよコマンドがセットされ（ステップＡｅ１０６ａａ）、右打ちエラーフラグがオフされて（ステップＡｅ１２２）処理は終了となる。当該判断が真ならば、表示用左を狙ってねコマンドがセットされ（ステップＡｅ１１２ａ）、右打ちエラーフラグがオンされて（ステップＡｅ１２３）処理は終了となる。なお、上述のステップＡｅ１１１ｂにおいて、残保留が０であれば（判断が真ならば）、表示用左を狙ってねコマンドがセットされ（ステップＡｅ１１２ａ）、時短Ｂ状態の終了が成立すれば（ステップＡｅ１２０ａが真）、処理はステップＡｅ１２３に進み、右打ちエラーフラグがオンされる。

【６５２５】
このように、別例３では、時短Ｂ状態中に残保留が満タンまで増えたときなどのように、残保留が０でないにも関わらず、時短Ｂ状態が終了したときは、右打ちエラーフラグがオン状態となる。したがって、別例３は、時短Ｂ状態中に右打ち遊技が可能な時間を適切に設定することができる。
【６５２６】
＜右打ちエラー表示の実際＞
以降、本実施例における右打ちエラー表示の実際について説明する。図６１５は、右打ちエラーが表示画面４２ａに表示される前の前提となる演出の流れから説明している。また、図６１５及び後述する図６１６に示すエラー表示は、上述した図６１０に示す右打ちエラーフラグ設定処理に従って行われている。なお、右打ちランプＡｂ１、状態ランプＡｂ２については、実施例６０の構成を参照することができる。
【６５２７】
図６１５は、時短Ａ付き小当たりに当選後、Ｖ入賞があったときの表示画面４２ａの様子から説明されている。図６１５（ａ）は、最終ラウンドにおける表示画面４２ａである。このときの表示画面４２ａには、「第６ラウンド」という最終ラウンドの表示が表示画面４２ａの中央に表示されており、遊技者の右打ちを促す右矢印が表示画面４２ａの上部に表示されている。なお、ラウンド中、右打ちエラーフラグは、オフ状態であり（図６１０参照）、右打ちランプＡｂ１は、点灯状態である。現状、時短状態ではないから、状態ランプＡｂ２は消灯となっている。
【６５２８】
図６１５（ｂ）は、ラウンド遊技の後の様子を示している。当該ラウンド遊技は、時短付き小当たりについてのものであるから、ラウンド遊技が終わると、時短Ａ状態が開始される。このときの表示画面４２ａには、「Ａラッシュスタート！」という時短Ａ開始の表示と、遊技者の右打ちを促す右矢印が表示されている。なお、図６１５（ｂ）の状態においては、特図２用始動入賞装置３３ｂに１球の遊技球が入球しており、特図２に関する主装飾図柄ＳＺの変動と、右打ちを促す右矢印が表示画面４２ａの上部に表示されている。なお、このとき、遊技状態は時短状態となるから、状態ランプＡｂ２は点灯状態となる。
【６５２９】
図６１５（ｃ）は、時短Ａ状態中に特図２に係る保留が貯められていく様子を示している。時短Ａ状態中には、「Ａラッシュ中」の文字が右打ち遊技を促す右矢印の下部に表示される。
【６５３０】
図６１５（ｄ）は、時短Ａ状態における７回目の変動において、特図２に係る抽選がハズレとなった場合を示している。図６１５（ｄ）は、時短Ａ状態の最終盤であるので、右打ちランプＡｂ１および状態ランプＡｂ２はいずれも点灯状態となる。時短Ａ状態における７回目変動には特別抽選も実行される。以降、当該特別抽選に当選した場合と、特別抽選に落選した場合の２通りについてそれぞれ説明する。
【６５３１】
図６１５（ｅ）は、時短Ａ状態７回目の変動表示において特別抽選に当選した場合である。このときの遊技状態は、時短Ａ状態から時短Ｂ状態に移行しており、表示画面４２ａの中央には時短Ｂ状態の発生を示す「スーパーＣラッシュチャレンジスタート」の文字が表示される。時短状態は種別こそ違え、図６１５（ｄ）の状態から続いているので、図６１５（ｅ）における状態ランプＡｂ２は点灯状態となっている。一方、時短Ｂ状態は、特図２に係る特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が極めて発生しにくいので、それを示すために、右打ちランプＡｂ１は、消灯され、表示画面４２ａには図６１５（ｄ）の右矢印に代えて「打つな」の文字が表示される。また、表示画面４２ａにおける「打つな」の文字の下側には、時短Ｂ状態の期間を示す「あと４回」の文字が表示される。この表示は、残保留の回数と一致している。
【６５３２】

図６１５（ｅ）の時点では、右打ちエラーフラグはオフ状態となっているので（図６１０参照）、遊技者の右打ちは許可されている。しかしながら、実施例６０で説明したように、時短Ｂ状態において右打ちを行っても遊技球が無駄となってしまう。したがって、本実施例のパチンコ機１０は、親切な表示として「打つな」の文字を表示画面４２ａに表示させ、右打ちランプＡｂ１を消灯する。しかし、右打ちエラーフラグはオフ状態のため、遊技者がこの状態で右打ちを行っても、特に右打ちエラーに係る警告が表示画面４２ａに表示されるわけではない。

【６５３３】

図６１５（ｆ）は、図６１５（ｅ）に続く説明であり、時短Ｂ状態における特図２の保留が残り１つになった状態を示している。当該図においては、時短Ｂ状態中であるから、表示画面４２ａには、「打つな」の表示の下に「スーパーチャレンジ中」といった時短Ｂ状態中を示す表示がなされる。図６１５（ｆ）では、特図２に係る変動表示は「５」「１」「２」ではハズレの結果となった状態を表している。しかし、この時点で時短Ｂ状態は終了せず、時短Ｂ状態は、特図１に係る特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入球するまで継続する。

【６５３４】

図６１５（ｇ）は、４つの保留が全て消化されたものの遊技球が未だ特図１用始動入賞装置３３ａに入賞していない状態を表している。このとき、表示画面４２ａの中央には、「左を狙ってね」といった左打ちを促す表示がなされている。図６１０によれば、時短Ｂ状態において４つの保留が消化されたこの時点で、右打ちエラーフラグはオンされるので、この図６１５（ｇ）の時点で、遊技者による右打ちは禁止されることになる。当該図においては、「打つな」の文字が表示画面４２ａから消去されている。この動作は、「左を狙ってね」の表示を行ったことに対応するものである。なお、「左を狙ってね」に替えて、「左打ちしかダメだよ」や「左打ち以外はエラーだよ」などの表示によって、右打ちが禁止されていることを示唆ないし報知してもよい。また、当該図においては、変動表示に係る主装飾図柄ＳＺが消去されている。この動作は、「左を狙ってね」が表示されたことに対応するものである。

【６５３５】

図６１５（ｈ）は、保留消化後に係る時短Ｂの最終盤において、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞したときの様子を示している。この時点で時短Ｂは、終了となり、表示画面４２ａには、「スーパーチャレンジ終了」といった時短Ｂが終了したことの表示がなされる。時短Ｂ状態後の遊技状態は通常状態であり、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞しているので、画面の中央では、当該入賞に伴う変動表示が実行される。従って、状態ランプＡｂ２は点灯状態から消灯状態に遷移する。

【６５３６】

図６１５（ｉ）は、図６１５（ｄ）の段階において特別抽選に落選した後における表示画面４２ａの表示内容を表したものである。このときの遊技状態は、時短Ａ状態から残保留消化中の通常状態（非時短Ｂ状態）に移行しており、表示画面４２ａの中央には残保留消化中の通常状態の開始を示す「Ｃラッシュチャレンジスタート」の文字が表示される。この時点で時短状態が終了したので、図６１５（ｉ）における状態ランプＡｂ２は点灯状態から消灯状態に切り替わる。一方、通常状態においては、遊技者による右打ちは禁止されているので、それを示すために、右打ちランプＡｂ１は、消灯され、表示画面４２ａには図６１５（ｄ）の右矢印に代えて「打つな」の文字が表示される。なお、「打つな」に替えて、「右にだけは打つな」や「右打ち禁止」を表示することによって、右打ちが禁止されていることを示唆ないし報知しても構わない。また、表示画面４２ａにおける「打つな」の文字の下側には、時短Ｂ状態の期間を示す「あと４回」の文字が表示される。この表示は、残保留の回数と一致している。

【６５３７】

図６１５（ｉ）の時点では、右打ちエラーフラグはオン状態となっているので（図６１０参照）、遊技者の右打ちは禁止されている。したがって、遊技者がこの状態で右打ちを

行うと、右打ちエラーに係る警告が表示画面４２ａに表示される。
【６５３８】
図６１５（ｊ）は、図６１５（ｉ）の続きであり、上述の図６１５（ｆ）に対応している。同様に、図６１５（ｋ）は、図６１５（ｊ）の続きであり、上述の図６１５（ｇ）に対応している。そして、図６１５（ｌ）は、図６１５（ｇ）の続きであり、上述の図６１５（ｈ）に対応している。異なる点は、図６１５（ｆ）～図６１５（ｈ）における表示画面４２ａに表示されていた時短Ｂに係る「スーパーチャレンジ」が、残保留中の通常状態に係る「チャレンジ」に置き換わっていることと、図６１５（ｅ）～図６１５（ｇ）における時短Ｂ状態中を示す状態ランプＡｂ２が消灯していることである。なお、図６１５（ｋ）においては、通常状態（非時短Ｂ状態）において残保留の消化が終了しているので、Ｃラッシュチャレンジは終了している。図６１５（ｋ）では、この遊技状態の変更が分かるように、「チャレンジ終了」といったＣラッシュチャレンジが終了したことを表示画面４２ａに表示している。この点は、図６１５（ｋ）と図６１５（ｇ）の間の差異点となっている。このように図６１５（ｉ）～図６１５（ｌ）における遊技状態は、全て通常状態（非時短Ｂ状態）となっている。
【６５３９】
図６１５（ｌ）は、図６１５（ｋ）の状態で遊技者が右打ちを行った場合について説明している。右打ち遊技は、図６１５（ｉ）の段階から既に禁止されているので、図６１５（ｋ）の状態で遊技者が右打ちを行うと、図６１５（ｌ）において、表示画面４２ａに右打ちエラーを示す表示がなされる。
【６５４０】
続いて、右打ちエラーが実際に表示画面４２ａに表示される様子について説明する。図６１６（ａ）は、図６１５（ｇ）と同じ図であり、時短Ｂ状態中において、先の時短Ａ状態で貯めた４つの保留を消化し終えた状態を示しているが、時短Ｂ状態中であればこれ以前でも構わない。特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞することが時短Ｂ終了の条件となっているので、それを示す目的で表示画面４２ａには「左を狙ってね」の文字が表示される。この状態では、右打ちエラーフラグはオン状態なので（図６１０参照）、遊技者による右打ちは禁止されている。つまり、時短状態の終了よりも前に右打ちエラーフラグがオン状態となるように設定されている。
【６５４１】
この状態で遊技者が右打ちを行い、遊技球がスルーゲート３４を通過すると、サブ制御装置のＣＰＵは、遊技者による右打ちを検出する。すると、ＣＰＵは、図６１１で説明したフローチャートに従い、表示画面４２ａの中央に「右打ちエラー」の文字を表示させる（図６１６（ｂ）参照）。図６１６（ｃ）は、図６１６（ｂ）の状態から例えば１０秒経過した時点の様子を示している。このときには、表示画面４２ａから「右打ちエラー」の表示は消去され、表示画面４２ａは、図６１６（ａ）の状態に戻る。図６１６（ｄ）は、右打ちエラーを視認した遊技者が左打ちを行い、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入賞したときの様子を表しており、図６１５（ｈ）と同じ図である。
【６５４２】
このように、本実施例によれば、時短Ｂ状態中において４つの保留が消化されるまで遊技者の右打ちは許容される。図６１６（ｅ）は、図６１５（ｅ）と同じ図であり、時短Ｂ状態中において、右打ちエラーフラグがオンされる前の状態（すなわち、右打ちエラーフラグがオフ状態）を表している。この時点で遊技者が右打ちを行い、遊技球がスルーゲート３４を通過すると、サブ制御装置のＣＰＵは、遊技者による右打ちを検出する。すると、ＣＰＵは、図６１１で説明したフローチャートに従い動作するが、右打ちエラーフラグはオフ状態なので、表示画面４２ａの中央には「右打ちエラー」の文字は表示されない（図６１６（ｆ）参照）。なお、本実施例においては、時短Ｂ状態中において、実質的に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞する可能性はほぼないが、時短Ｂ状態中における時短の条件を緩和することにより、時短Ｂ状態中に保留を貯めることができる構成としてもよい。

【６５４３】
＜変形例１＞
上述実施例では、時短Ｂ状態および非時短Ｂ状態（特別抽選落選後の残保留）中に特図２に係る保留を増やすことが極めて難しい構成であったが、時短Ｂ状態および非時短Ｂ状態中において特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球を少し入球し易くする構成とすることもできる。この様な例において、時短Ｂ状態の終期を決めるのは、時短Ａ状態中に貯められた保留数であり、時短Ｂ状態中に貯められた保留は、時短Ｃ状態に移行する場合や時短Ａ状態に戻る場合は、その時短状態で消化される。通常状態に戻った場合は、特図１優先変動の条件下であれば、次に時短Ａ状態に移行したときに消化される。本例によれば、右打ちエラーフラグがオンされるのは、時短Ｂ状態または非時短Ｂ状態から通常状態に移行した時点、すなわち、時短Ｂ状態であれば５回目の特図変動が開始される時点、非時短Ｂ状態であれば最後の保留を消化した時点である（図６１２参照）。
【６５４４】
このような場合における右打ちエラー表示の実際について図６１７を参照して説明する。　ラウンド遊技の終了から時短Ａの終了までにおける表示画面４２ａの表示内容は、図６１５（ａ）～図６１５（ｄ）と同様であるので説明を省略し、図６１５（ｅ）に対応する図６１７（ｅ）から説明を始める。なお、図６１７では、非時短Ｂ状態での右打ちエラー表示について説明し、時短Ｂ状態での右打ちエラー表示は、後述する図６１８で説明する。
【６５４５】
図６１７（ｅ）は、図６１５（ｅ）に対応する図であるので、時短Ａ状態の７回目の変動に伴い実行される特別抽選に当選した場合である。本例の場合、時短Ｂ状態においては右打ちを行えば（時短Ａ状態よりは難しいが）通常状態よりも容易に特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球する可能性があるので、表示画面４２ａにおいて「打つな」の表示はなされない代わりに、「右打してもいいよ」の表示がなされている。「右打してもいいよ」の表示は、上述した大きな右矢印の画像のように積極的に右打ちを要求している訳ではなく、多少の損失を覚悟するならば右打ちをしても構わないと促している。「右打してもいいよ」の代わりに小さな右矢印の画像を表示してもよい。これに対応して、右打ちランプＡｂ１は点灯した状態となる。
【６５４６】
図６１７（ｆ）は、図６１７（ｅ）に続く説明であり、時短Ｂ状態における特図２の保留が残り１つになった状態を示している。図６１７（ｆ）では、特図２に係る変動表示は「５」「１」「２」ではハズレの結果となった状態を表している。しかし、この時点で時短Ｂ状態は終了せず、時短Ｂ状態は、５回目の特別図柄の変動が開始されるまで（つまり、特別図柄に係る遊技球の入賞があるまで）継続する。
【６５４７】
図６１７（ｇ）は、４つの保留が全て消化されたものの遊技球が未だ特図１用始動入賞装置３３ａに入賞していない状態を表している。このとき、表示画面４２ａの中央には、親切のため「左を狙ってね」といった左打ちを促す表示がなされているが、右打ちを行ってよい状態であるため上述した「右打ちをしてもいいよ」の表示は継続している。図６１２によれば、時短Ｂ状態において４つの保留が消化されたこの時点でも右打ちエラーフラグはオフの状態のままなので、この図６１７（ｇ）の時点で、遊技者による右打ちは許容されていることになる。当該図においては、変動表示に係る主装飾図柄ＳＺが消去されている。この動作は、「左を狙ってね」の表示がなされたことに対応するものであるので、主装飾図柄ＳＺが表示されていも構わない。また、表示画面４２ａにおける「左を狙ってね」の上方には、現時点が時短Ｂ状態であることを示す「スーパーチャレンジ中」といった表示がなされる。
【６５４８】
図６１７（ｈ）は、保留消化後に係る時短Ｂの最終盤において、特図１用始動入賞装置３３ａまたは、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞したときの様子を示している

。この時点で時短Ｂは、終了となり、表示画面４２ａには、「右打ちをしてもいいよ」の表示は消去され、「スーパーチャレンジ終了」といった時短Ｂが終了したことの表示がなされる。これに加えて、左打ちを強く促す「左打ちしかダメだよ」のような表示を行っても良い。時短Ｂ状態後の遊技状態は通常状態であり、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞しているので、画面の中央では、当該入賞に伴う変動表示が実行される。従って、時短状態を表示する状態ランプＡｂ２は点灯状態から消灯状態に遷移する。

【６５４９】

図６１７（ｉ）は、図６１５（ｉ）に対応する図であるので、時短Ａ状態の７回目の変動に伴い実行される特別抽選に落選した場合である。本例の場合、通常状態であるので右打ちを行っても特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球する可能性は少ないが、特図２の残保留の変動中であるので、表示画面４２ａにおいて「打つな」の表示はなされない代わりに「右打ちしてもいいけど・・・」の表示がなされている。「右打ちしてもいいけど・・・」の表示は、上述した大きな右矢印の画像のように積極的に右打ちを要求している訳ではなく、右打ちしても損失が出るばかりで入球する可能性は低いが、遊技者の意思での右打ちは妨げないことを示唆している。これに対応して、右打ちランプＡｂ１は点灯した状態となる。図６１７（ｉ）の遊技状態は、時短Ａ状態中に貯めた残保留を消化する通常状態である。従って、時短状態を表示する状態ランプＡｂ２は消灯される。

【６５５０】

図６１７（ｊ）は、図６１７（ｉ）の続きであり、上述の図６１５（ｊ）に対応している。異なる点は、図６１７（ｊ）における表示画面４２ａに表示されていた時短Ｂに係る「スーパーチャレンジ」が、残保留中の通状態に係る「チャレンジ」に置き換わっていることと、右打ちランプＡｂ１が点灯していること、「打つな」の表示がないことである。図６１７（ｋ），図６１７（ｌ）は、図６１５（ｋ）および図６１５（ｌ）の各々と同様であるので説明を省略する。

【６５５１】

次に、図６１８を参照して時短Ｂ状態における右打ちエラー表示の例を説明する。

【６５５２】

図６１８（ａ）は、図６１７（ｇ）と同じ図であり、時短Ｂ状態において先の時短Ａ状態中に貯めた残保留の消化が終了した時点を表している。この時点の遊技状態は、時短Ｂ状態なので、遊技者の右打ちは許容されている（図６１２参照）。従って、表示画面４２ａが図６１８（ａ）となっている状態で遊技者が右打ちを行い遊技球がスルーゲート３４に通過したとしても、右打ちエラーの警告は表示画面４２ａに表示されず、表示画面４２ａは図６１８（ａ）から変化はない（図６１８（ｂ）参照）。

【６５５３】

先の時短Ａ状態中に貯めた保留に係る残保留が０となった時短Ｂ最終盤である図６１８（ｂ）の状態で特別図柄に関する遊技球の入賞が発生すると、時短Ｂ状態は終了し、表示画面４２ａは図６１５（ｈ）と同様となる（図６１８（ｃ）参照）。特図１用始動入賞装置３３ａでの入賞が発生していれば、図６１８（ｃ）での変動は特図１の変動となる。しかし、特別図柄に関する遊技球の入賞が特図２用始動入賞装置３３ｂで発生していれば、この変動は特図２の変動となる。つまり、最後の入賞が特図２用始動入賞装置３３ｂで発生していれば、有利な特図２用抽選テーブルでの当否抽選を行うことができるので、時短Ｂ状態は終了したとしても、最後のまで諦めずに特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞をねばるという遊技も楽しませることができる。

【６５５４】

この変動開始後から遊技状態は時短Ｂ状態から通常状態に移行するので、右打ちエラーフラグがオンされる。この時点で残保留は０だからである（図６１２参照）。したがって、図６１８（ｃ）の状態において遊技者が右打ち遊技を行い遊技球がスルーゲート３４に通過すると、右打ちエラーとなり、図６１８（ｄ）に示す様に右打ちエラーに係る警告が表示画面４２ａに表示される。

【６５５５】

このように、本実施例によれば、時短Ｂ状態が終了するまで遊技者の右打ちは許容される。図６１８（ｅ）は、図６１７（ｅ）と同じ図であり、時短Ｂ状態中において、右打ちエラーフラグがオンされる前の状態（すなわち、右打ちエラーフラグがオフ状態）を表している。この時点で遊技者が右打ちを行い、遊技球がスルーゲート３４を通過すると、サブ制御装置のＣＰＵは、遊技者による右打ちを検出する。すると、ＣＰＵは、図６１１で説明したフローチャートに従い動作するが、右打ちエラーフラグはオフ状態なので、表示画面４２ａの中央には「右打ちエラー」の文字は表示されない（図６１８（ｆ）参照）。

【６５５６】

したがって、遊技者は、時短Ｂ状態中において保留を減るに任せるのではなく、多少の損失は覚悟しても、時短Ｂ状態中から積極的に右打ちを続けることで、時短Ｂ状態の終了後にも特図２用抽選テーブルでの当否抽選を行われる状態を作る、という遊技を楽しむこともできる。

【６５５７】

＜変形例２＞

上述の変形例１においては、時短Ｂ状態において保留を増やすことができるとしても、時短Ｂ状態の終期は、依然として時短Ａ状態に貯めた保留数で決定されるような構成となっていたが、本発明は当該構成に限られず、時短Ｂ状態、非時短Ｂ状態中に貯められた保留についても時短Ｂ状態、非時短Ｂ状態のもと消化するような構成としてもよい。つまり、上述の実施例によれば、時短Ｂ状態、非時短Ｂ状態の移行時において貯められている保留数が時短Ｂ状態、非時短Ｂ状態の継続期間となっている。上述の実施例では、時短Ｂ状態、非時短Ｂ状態に移行する前に最大数である４つの保留が先の時短Ａ状態中に貯められている構成となっていたが、時短Ａ状態中に貯められた保留が４つよりも１つ少ないと、時短Ｂ状態、非時短Ｂ状態は、３つの保留消化後、特図１に係る変動表示が開始されると終了する。時短Ａ状態中に貯められた保留が４つよりも２つ少ないと、時短Ｂ状態は、２つの保留消化後、特図１に係る変動表示が開始されると終了する。しかも、実施例の構成によれば、時短Ｂ状態中に保留を貯めることはできない。

【６５５８】

一方、変形例１によれば、時短Ｂ状態、非時短Ｂ状態中に保留を増やすことができる。すなわち、時短Ａ状態中に貯められた保留が４つよりも１つ少ないとき、時短Ｂ状態中に運良く保留を１つ増やすことができれば、時短Ｂ状態での特図２の変動は４回行うことができる。また、時短Ａ状態中に貯められた保留が４つであって、時短Ｂ状態中に運良く保留を１つ増やすことができれば、時短Ｂ状態での４回目の特図２の変動が終了した後、５回目の特別図柄の変動を特図２において行うことができる。しかしながら、時短Ｂ状態中に保留が増えたからといって特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことができる時間をそれほど長くすることはできない。すなわち、変形例１では、４回目の特図２の変動が終了した後は、５回目の特別図柄の変動が開始されれば、それ以降は右打ちができなくなる。

【６５５９】

これに比べて本例によれば、別例２－２（図６１３参照）に従うので、上述した時短Ｂ状態中に保留を増やすことができるばかりでなく、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことができる時間を長くすることができる。すなわち、時短Ｂ状態において残保留が０になるまでは右打ちを継続することができるので、時短Ｂ状態が終了したとしても残保留が０になるまでは特図２用始動入賞装置３３ｂへ入賞した分だけ特図２の変動を続けることができる。もちろん、時短Ｂ状態の終了後は、時短Ｂ状態の利益は得られないので、時短Ｃ状態に移行し易い状態ではない。しかし、遊技者にとって有利な特図２に係る抽選テーブルで当否抽選が行われるというメリットがある。なお、時短Ｂ状態の終了後は、残保留が０になれば、直ちに右打ちエラーフラグが立つので、時短Ｂ状態の終了後は特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞が容易でないことから、時短Ｂ状態の終了後に特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞を狙える時間を際限なく長引かせることができるわけではない。

【６５６０】

図６１９を参照して、変形例２に係る右打ちエラー表示の実際について説明する。なお

、以下の説明は、時短Ｂ状態を念頭に説明するが、非時短Ｂ状態でも共通である。
【６５６１】
図６１９（ａ）は、時短Ｂ状態において保留がない場合について説明している。時短Ｂ状態において保留がない場合は、時短Ｂ状態の開始時点から保留がない場合でもよいし、時短Ｂ状態の途中（例えば１回目の変動を終えた時点）で保留がなくなった場合でもよい。図６１９では後者の例を採用する。表示画面４２ａには、保留枯渇に伴い「左を狙う方が球の減りは少ないよ。でもまだ右も狙えるよ。」の文字が表示されている。この「左を狙う方が球の減りは少ないよ。でもまだ右も狙えるよ。」の表示は、右打ちが禁じられていることを示すものではなく、左打ちにて特図１用始動入賞装置３３ａを狙った方が遊技球の損失が少ないことを示す親切な表示であるが、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞機会があるのだから、右打ちにて特図２用始動入賞装置３３ｂを狙うことも促している。
【６５６２】
そのため、図６１９（ａ）に示す様に、本例に係る表示画面４２ａにおいては、時短Ｂ状態の残数「残り４回」および「右打ちしてもいいよ」の文字が表示される。この「右打ちしてもいいよ」の文字に従って右打ちを行えば、多少の損失はあれども、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞に基づく保留を増やすことができる。ここでは、遊技球の損失を嫌って、特図１用始動入賞装置３３ａに入賞させ続ける場合もあるので、その場合について説明する。
【６５６３】
図６１９（ａ）の状態は、特図１用始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞しても、時短Ｂ状態は終了せず、図６１９（ｂ）に示すように、特図１の変動が時短Ｂ状態のもと実行される。このとき、時短Ｂ状態で消化される特別図柄変動表示の回数は、１度数減少するので、表示画面４２ａには「残り３回」「右打ちしてもよいよ」「スーパーチャレンジ中」といった文字が表示される。この状態から特図１始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞すると、時短Ｂ状態で消化される特別図柄変動表示の回数は、１度数減少するので、図６１９（ｃ）に示すように表示画面４２ａには「残り２回」「右打ちしてもよいよ」「スーパーチャレンジ中」といった文字が表示される。この状態から特図１始動入賞装置３３ａに遊技球が入賞すると、時短Ｂ状態で消化される特別図柄変動表示の回数は、再び１度数減少するので、図６１９（ｄ）に示すように表示画面４２ａには「残り１回」「右打ちしてもよいよ」「スーパーチャレンジ中」といった文字が表示される。
【６５６４】
図６１９（ｅ）は、図６１９（ｄ）に示した残り１回の変動表示（４回目の変動表示）の終了（「５」「１」「２」の外れ組合せ）を示している。図６１９（ｆ）は、４回目の変動表示の終了後、保留が０になったことに基づき、「左を狙う方が球の減りは少ないよ。でもまだ右も狙えるよ。」「スーパーチャレンジ中」の文字が表示されている。図６１９（ｇ）は、この後、特図１用始動入賞装置３３ａへの入賞があった場合に、時短Ｂ状態の５回目の変動表示が開始される様子を表している。表示画面４２ａには「スーパーチャレンジ終了」の文字が表示されている。この状態で、遊技者が右打ちを行い遊技球がスルーゲート３４を通過すると、表示画面４２ａに右打ちエラーの警告が表示される。
【６５６５】
時短Ｂ状態中に保留が０になった後も、「右打ちしてもいいよ」の表示があることから分かるように、遊技者に右打ちが禁じられている訳ではないので、時短Ｂ状態中に保留が０になった後も、遊技者は右打ちを続けることができる。以降、時短Ｂ状態において遊技者が、「でもまだ右も狙えるよ。」の表示に従って右打ちを続けた場合、表示画面４２ａはどのようになるかについて図６２０を参照して説明する。
【６５６６】
図６２０（ａ）は、図６１９（ａ）と同じ図である。図６２０（ａ）を参照すれば分かるように、表示画面４２ａには、「残り４回」といった時短Ｂ状態の残り回数と、「左を狙う方が球の減りは少ないよ。でもまだ右も狙えるよ。」といった、右を狙うより左を狙う方が安全であることを示す表示がなされている。この状態において遊技者が右打ちをし

て遊技球がスルーゲート３４を通過させることができる。
【６５６７】
遊技者が更に右打ちを続け、特図２始動入賞装置３３ｂに遊技球を入球させることができたとすれば、図６２０（ｂ）に示すように表示画面４２ａは、表示画面４２ａの上部において、特図２に係る変動表示が実行される。特図２始動入賞装置３３ｂに遊技球が入賞すると、時短Ｂ状態で消化される特別図柄変動表示の回数は、１度数減少するので、図６２０（ｃ）に示すように表示画面４２ａには「残り３回」といった文字が表示される。以降、特図２に係る変動表示が実行される度に、時短Ｂ状態で消化される特別図柄変動表示の回数は、１度数ずつ減少していくので、表示画面４２ａには、「残り２回」「残り１回」というように、表示される保留の残り回数が減少していく（図６２０（ｃ）（ｄ）参照）。
【６５６８】
図６２０（ｅ）は、残り１回の変動表示の終了（「５」「１」「２」の外れ組合せ）を示している。図６２０（ｆ）は、この時短Ｂ状態の４回目の変動表示の終了に基づき、「左を狙う方が球の減りは少ないよ。でもまだ右も狙えるよ。」「スーパーチャレンジ中」の文字が表示されている。図６２０（ｇ）は、時短Ｂ状態の５回目の変動表示が開始される様子を表している。このとき、表示画面４２ａには、「スーパーチャレンジ終了」の表示がなされる。すると、右打ちエラーフラグがオンとなり（図６１３参照）、遊技者の右打ちが禁止される。この状態で遊技者が右打ちを行い遊技球がスルーゲート３４を通過すると、表示画面４２ａに右打ちエラーの警告が表示される。
【６５６９】
時短Ｂ状態において遊技者が、「でもまだ右も狙えるよ。」の表示に従って右打ちを続けて、保留が２以上増加した場合、表示画面４２ａはどのようになるかについて図６２１を参照して説明する。
【６５７０】
＜変形例３＞
図６２１は、別例３に対応する、時短Ｂ状態中に保留が満タンまで増えた場合について説明している。図６２１（ａ）は、時短Ｂ状態の４回目の変動表示が実行されている。時短Ｂ状態中に貯められた残りの４つの保留は、時短Ｂ状態が通常状態に移行した後で消化される。４回目の特図２に係る変動表示はハズレとなったとする。図６２１（ｂ）は、時短Ｂ状態中に貯められた残りの４つの保留が１つシフトし、５回目の特図２に係る変動表示が開始されている。図６２１（ｃ）は、５回目の特図２に係る変動表示の開始から、表示画面４２ａには「左を狙ってね」の表示が実行される。この時点から、遊技者による右打ちは禁止される。時短Ｂ状態が開始されてから４つの保留が消化されたからである（図６１４参照）。図６２１（ｄ）は、実際に遊技者が右打ちを行って右打ちエラーが表示される様子を示している。
【６５７１】
＜変形例４＞
上述の実施例では、時短Ｂ状態の終期は、特別図柄変動４回消化後であって次回の特別図柄変動の開始時点となっていたが、遊技者にとって価値の異なる時短Ｂ状態を複数種類設ける構成としてもよい。
【６５７２】
図６２２は、本変形例に係る特別抽選用テーブルを示している。特別抽選カウンタＣ４が０～２４のとき、抽選結果は当選（第１特別当選）であるが、この当選は、時短Ｂ１に係るものである。時短Ｂ１状態の終期は、実施例の時短Ｂ状態よりも早い段階に到来し、具体的には、３回目の特別図柄変動の開始時点である。特別抽選カウンタＣ４が２５～３０のとき、抽選結果は当選（第２特別当選）であり、この当選は、終期が上述の時短Ｂと同じ条件となっている時短Ｂ２に関するものである。特別抽選カウンタＣ４が３１～９９のとき、抽選結果は落選である。
【６５７３】

本例によれば、時短Ｂ状態における所定の段階で左打ちを促す表示が表示画面４２ａに現れるか否かによって、当選した時短状態が時短Ｂ１状態か、それとも時短Ｂ２状態かが判明する構成となっていることが特徴的である。以降、本例の具体的構成について図６２３を参照して説明する。図６２３は、上述した図６１５の処理において、ステップＡｅ１０６において、時短Ｂ１であれば２回転終了か否かを判断し、時短Ｂ２であれば４回転終了か否かを判断するものとする。

【６５７４】

図６２３（ａ）は、時短Ｂ状態が開始されたときの様子を示しており、図６１５（ｅ）に対応している。すなわち、図６２３（ａ）は、遊技状態が時短Ａ状態から時短Ｂ１状態または時短Ｂ２状態のいずれかに移行した直後における表示画面４２ａの表示内容を示している。すなわち、当該図の表示画面４２ａには、スーパーＣラッシュチャレンジスタートといった時短Ｂ１状態または時短Ｂ２状態が開始されたことを示す表示と、「１回目」といった時短Ｂ１状態または時短Ｂ２状態の開始から特別図柄変動が何回転したかを示す表示がされている。この時点で遊技者は、自身が時短Ｂ１に関する当選をしたのか、それとも時短Ｂ２に関する当選をしたのか判別できない。

【６５７５】

図６２３（ｂ）は、遊技状態が時短Ｂ状態（時短Ｂ１または時短Ｂ２状態）となってから２回目の特図２変動が「５」「１」「２」の停止図柄でハズレの結果となった状態を示している。ここまで、時短Ｂ１状態と時短Ｂ２状態との間に演出上の差異はない。当該図の表示画面４２ａには、「２回目」といった時短Ｂ１状態または時短Ｂ２状態の開始から特別図柄変動が何回転したかを示す表示がされている。

【６５７６】

図６２３（ｃ）は、その後における表示画面４２ａの表示内容であって、遊技状態が時短Ｂ１状態であったときの表示内容である。時短Ｂ１状態中に２回転の特図２に係る変動が完了したので、時短Ｂ１は、特図１に係る変動が開始された時点で終了する最終盤となっている。本例によれば、この時点で表示画面４２ａに左打ちを促す表示を実行させる。この表示を視認した遊技者は、図６２３（ａ）で開始された時短状態は、時短Ｂ１状態であったことを知ることになる。時短Ｂ１状態においては、２つの保留が消化されると右打ちエラーフラグがオンになるので、図６２３（ｃ）の時点で遊技者が右打ちを行い遊技球がスルーゲート３４を通過すると、図６２３（ｄ）に示すように表示画面４２ａに右打ちエラーの警告が表示される。なお、本例は、図６２３（ｃ）に示す様に表示画面４２ａにおいて「スーパーチャレンジ終了」といった時短Ｂ終了に関する表示を明示的に行うように構成することもできる。

【６５７７】

図６２３（ｅ）は、図６２３（ｂ）の後における表示画面４２ａの表示内容であって、遊技状態が時短Ｂ２状態であったときの表示内容である。以降の表示内容は、本実施例の構成と同様である。すなわち、当該図の表示画面４２ａには、「３回目」といった時短Ｂ２状態の開始から数えて特別図柄変動が何回目かを示す表示がされている。この表示を視認した遊技者は、図６２３（ａ）で開始された時短状態は、時短Ｂ２状態であったことを知ることになる。なお、本例は、図６２３（ｅ）に示す様に表示画面４２ａにおいて「スーパーチャレンジ中」といった時短Ｂ継続に関する表示を明示的に行うように構成することもできる。

【６５７８】

本例では、時短Ｂから数えて３回目の特図２変動表示中に「スーパーチャレンジ中」を表示する構成であるが、この表示方法は、最も早いタイミングで時短Ｂ継続に関する表示を明示的に行う例である。時短Ｂから数えて４回目の特図２変動表示中に「スーパーチャレンジ中」を表示することで時短Ｂ継続に関する表示を行うタイミングを遅らせ、遊技者を焦らすような構成とすることもできる。

【６５７９】

図６２３（ｆ）は、その後における表示画面４２ａの表示内容を示している。当該図に

よれば、時短Ｂ２状態のもと表示画面４２ａに表示された特図２に係る変動表示が「３」「５」「１」で停止し、特図２に係る抽選がハズレの結果となった場合について説明している。時短Ｂ２状態中に４回転の特図２に係る変動が完了したので、時短Ｂ２は、特図１に係る変動が開始された時点で終了する最終盤となっている。従って、この時点で表示画面４２ａに左打ちを促す表示が実行されることになる。時短Ｂ２状態においては、４つの保留が消化されると右打ちエラーフラグがオンになるので、図６２３（ｇ）の時点で遊技者が右打ちを行い遊技球がスルーゲート３４を通過すると、図６２３（ｆ）に示すように表示画面４２ａに右打ちエラーの警告が表示される。

【６５８０】

図６２４は、時短Ａの段階で貯められた保留が少なく、時短Ｂの開始時点で、保留が２つしか存在しない場合について説明している。図６２４（ａ）は、時短Ｂ状態開始時点を表しており、その意味で図６２３（ａ）に対応しているが、保留数は、４ではなく２となっている点が図６２３（ａ）と異なっている。図６２４（ｂ）は、図６２４（ａ）の状態から１つの保留が消化されたときの様子を示している。

【６５８１】

図６２４（ｃ）は、その後における表示画面４２ａの表示内容であって、遊技状態が時短Ｂ１状態であったときの表示内容である。時短Ｂ１状態中に２回転の特図２に係る変動が完了したので、時短Ｂ１は、特図１に係る変動が開始された時点で終了する最終盤となっている。本例によれば、この時点で表示画面４２ａには、時短Ｂ１状態の終了を示す「スーパーチャレンジ終了」の表示と、左打ちを促す「左を狙ってね」の表示を実行させる。この表示を視認した遊技者は、図６２４（ａ）で開始された時短状態は、時短Ｂ１状態であったことを知ることになる。時短Ｂ１状態においては、２つの保留が消化されると右打ちエラーフラグがオンになるので、図６２４（ｃ）の時点で遊技者が右打ちを行い遊技球がスルーゲート３４を通過すると、図６２４（ｄ）に示すように表示画面４２ａに右打ちエラーの警告が表示される。

【６５８２】

図６２４（ｅ）は、図６２４（ｂ）の後における表示画面４２ａの表示内容であって、遊技状態が時短Ｂ２状態であったときの表示内容である。当該図の表示画面４２ａには、時短Ｂ２状態の実行中を示す「スーパーチャレンジ中」の表示と、左打ちを促す「左を狙ってね」の表示を実行させる。この表示を視認した遊技者は、図６２４（ａ）で開始された時短状態は、時短Ｂ２状態であったことを知ることになる。

【６５８３】

図６２４（ｆ）は、図６２４（ｅ）において、右打ちがあったときの様子を示している。この場合は、当該図を参照すれば分かるように、遊技者が右打ちを行い遊技球がスルーゲート３４を通過しても、図６２４（ｆ）に示すように表示画面４２ａに右打ちエラーの警告が表示されない。

【６５８４】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例の例えば変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（Ａｅ１）に関し、遊技球が流下する遊技領域３０ａを有する遊技盤３０と、遊技に関する表示を行う第３図柄表示装置４２と、を備え、時短Ａ状態の最終変動で特別抽選に当選が成立すると遊技者が右打ち操作を行うことが可能な時短Ｂ状態を設定することが可能な主制御装置２６１による第１図柄変動処理における時短Ｂ状態を設定する処理を行う機能（特別期間設定手段）と、時短Ｂ状態中に遊技者に対して右打ち操作を促す「右打ちしてもいいよ」の表示を前記表示手段に実行させ、前記特別期間中に特定条件（時短Ｂ状態における４回目の変動終了）が成立すると遊技者に対して前記所定の操作とは異なる左打ち操作を促す「左を狙ってね」の表示を前記表示手段に実行させる表示制御手段（サブ制御装置２６２による右打ちエラーフラグ設定処理における表示用左を狙ってねコマンドをセットする機能（ステップＡｅ１２０））と、を備える。これによれば、時短Ｂ状態中は右打ち操作を行うものと認識している遊技者に対しても、時短Ｂ状態中に特定条件が成立したときには、右打ち操作と

は異なる左打ち操作を促すことで、時短Ｂ状態中の操作を的確に行わせることができる。その結果、右打ち操作が行われる時短Ｂ状態が設定された後の操作を促す表示を好適に行うことができる。

【６５８５】

本実施例の例えば変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（Ａｅ２）に関し、時短Ｂ状態中に左打ち操作を促す「左を狙ってね」の表示がされた後、特図１用始動入賞装置３３ａ等への入賞までの期間を空けてから、右打ちエラーフラグのオン状態とする。これによれば、時短Ｂ状態中はずっと右打ち操作を行うことができると認識している遊技者に、時短Ｂ状態中であっても右打ち操作が禁止されている場合があることを好適に認識させる間を作ることができる。

【６５８６】

本実施例の例えば変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（Ａｅ３）に関し、時短Ｂ状態の終了後、遊技者が右打ち操作を行うと、右打ち操作を禁止する「右打ちエラー」の表示を第３図柄表示装置４２に実行させる。これにより、右打ち操作が禁止されている期間は、少なくとも時短Ｂ状態の終了後であると遊技者に認識し易くなる。したがって、時短Ｂ状態中に右打ち操作とは異なる左打ち操作を促す「左を狙ってね」の表示を出す必要性が生じる。

【６５８７】

本実施例の例えば変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（Ａｅ４）に関し、時短Ｂ状態中において左打ち操作を促す「左を狙ってね」の表示の後、右打ちの操作が許可された状態する。これによれば、時短Ｂ状態中は右打ち操作を行うものだという遊技者の認識に基づく行動を可能な限り尊重することができる。なお、右打ち操作が許可された状態は、特別期間中において異なる操作を促す表示の後ずっとでもよいし、特別期間中において異なる操作を促す表示の後の一部の期間でもよい。

【６５８８】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ａｅ５）に関し、時短Ｂ状態中における左打ち操作を促す「左を狙ってね」の表示がなされると、右打ち操作を禁止する右打ちエラーフラグを立てた状態とする。これよれば、時短Ｂ状態中における左打ち操作を促す「左を狙ってね」の表示を認識して左打ち操作を行った遊技者が、左打ち操作を行わずに右打ち操作を続けた遊技者に比べて損をすることを低減することができる。

【６５８９】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ａｅ６）に関し、特典の付与前である通常状態中に遊技者が右打ち操作を行うと、右打ち操作を禁止する「右打ちエラー」の表示を第３図柄表示装置４２に実行させる。これによれば、右打ち操作が禁止されている期間は、少なくとも通常状態であると遊技者に認識させ易くなる。したがって、時短Ｂ状態中に右打ち操作とは異なる左打ち操作を促す「左を狙ってね」の表示を出す必要性が生じる。

【実施例６４】

【６５９０】

続いて、実施例６４に係るパチンコ機１０について説明する。本実施例に係るパチンコ機１０は、上述した実施例５９～本実施例までに係るパチンコ機１０と多くの共通点を有しているが、変動表示演出に特徴がある。

【６５９１】

図６２５は、実施例６４に係る特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルを示している。上述した実施例５９では、第３図柄（主装飾図柄）として表示される大当たり図柄、小当たり図柄は、大当たり・小当たりの種別に関わらず決定されるものであったが、本実施例では、特図１大当たり抽選用テーブル、特図２大当たり抽選用テーブルともに、大当たり・小当たり種別ごとに、大当たり図柄、小当たり図柄が予め定められている。（ａ）に示す特図１大当たり抽選用テーブルでは、「７」による大当たり組合せが第２大当たり（時短Ｃ付き大当たり）を示し、それ以外の図柄による大当たり組合せが第１大当たり（時短Ａ付き大当たり）を示す。（ｂ）に示す特図２大当たり抽選用テ

ーブルでは、「７」による大当たり組合せが第２大当たり（時短Ｃ付き大当たり）を示し、「７」を除く奇数図柄による小当たり組合せが第２小当たり（時短Ａ付き小当たり）を示し、偶数図柄による小当たり組合せが第１小当たり（通常小当たり）を示す。なお、（ｂ）に示すテーブルは、時短Ａ状態及びその残保留（時短Ｂ状態を除く）中に使用されるテーブルであったが、時短Ｂ状態や時短Ｃ状態やその残保留中に使用されるテーブルも同様である。

【６５９２】

図６２６は、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短Ａ最終変動）を示している。上述した実施例では、時短Ａ最終変動における特図２の大当たり変動時間は、３０秒で一定であり、ハズレ変動時間は、３～３０秒としていたが、本実施例では、大当たりの種別ごとに、また、外れであっても特別抽選に当選しているか否かによって変動時間が異なる例を示している。例えば、時短Ａ状態の最終変動で参照される特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルでは、大当たり変動パターンの変動時間が６０秒に設定され、時短Ａ付き小当たり変動パターンの変動時間が３０秒に設定され、通常小当たり変動パターンの変動時間が６０秒に設定され、特別変動パターン（特図２の抽選結果は外れであるが特別抽選に当選している場合の変動パターン）の変動時間が２０秒に設定され、ハズレ変動パターン（特図２の抽選結果も特別抽選も外れである場合の変動パターンの変動時間が３～１０秒に設定されている。したがって、遊技者は、時短Ａ最終変動においては、変動時間が１０秒まではハズレ変動パターンのみであるが、変動時間が１０秒を越えると、大当たり、小当たり、または、特別抽選当選のいずれかの変動パターンであるという期待感を持つことができる。

【６５９３】

図６２７は、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短Ａ最終変動以外）を示している。上述した実施例では、時短Ａ最終変動以外における特図２の大当たり変動時間は、最終変動と区別していなかったが、本実施例では、最終変動の変動時間とは異なる部分がある例を示している。例えば、時短Ａ状態の最終変動以外で参照される特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルでは、大当たり変動パターンの変動時間が６０秒に設定されているが、ハズレ変動パターンの変動時間にも３０秒に設定されているものがある。また、時短Ａ付き小当たり変動パターンの変動時間が３０秒に設定されているが、ハズレ変動パターンの変動時間にも４０秒に設定されているものがある。また、通常小当たり変動パターンの変動時間が３０秒に設定されているが、ハズレ変動パターンの変動時間にも３０秒に設定されているものがある。ハズレ変動パターンの変動時間には、１０秒、２０秒が設定されている。したがって、遊技者は、時短Ａ最終変動以外においては、変動時間が１０秒を越えても、ハズレ変動である場合があるので、最後の瞬間間で大当たり・小当たりかハズレかというドキドキ感を持つことができる。

【６５９４】

＜変動表示態様＞

次に、本実施例での時短Ａ状態最終変動での変動表示態様を説明する。図６２８は、時短Ａ最終変動での変動表示態様の一例を示す図である。

【６５９５】

図６２８（ａ）は、時短Ａ状態の開始画面を示している。

【６５９６】

図６２８（ｂ）以降は、時短Ａ状態の最終変動であって、特図２の保留が４つ貯まった状態を示している。図６２８（ｂ）（ｃ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が１０秒経過した状態を示している。（ｃ）は、ハズレ変動パターンであるため、この１０秒経過時点でハズレ組合せ（例えば「７」「１」「３」）が確定している。（ｂ）は、ハズレ変動パターンではないため、この１０秒経過時点で変動表示が続いている。このように、この１０秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、大当たり・小当たりのいずれかであるか、ハズレ組合せとなっても特別抽選に当選しているか、いずれかとなる。したがって、時短Ａ状態の最終変動において１０秒経過時点でハズレ組合せが確定していない

場合は、当たりでもハズレでも何らかの特典が得られるという期待感を持つことができる。

【６５９７】

図６２８（ｄ）（ｅ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が２０秒経過した状態を示している。（ｅ）は、ハズレ組合せであるが、特別抽選に当選しており、時短Ｂ状態へ移行することが報知されている状態を示している。例えば、主装飾図柄ＳＺが特別な態様でハズレ組合せを示している。ここでは、特別な態様として白抜きの太字で「７」「１」「３」を示している。その他にも、主装飾図柄ＳＺに、特別抽選に当選したことを示す色や模様（虹色、虎柄など）を施してもよい。また、主装飾図柄ＳＺの他に、特別抽選に当選したことを示す表示演出の結果（バトルに勝利する等）を表示してもよい。（ｄ）は、特別抽選に当選していないため、この２９秒経過時点で変動表示が続いている。ここでは、単に変動中である状態を示している。その他にも、主装飾図柄ＳＺが特別な態様でハズレ組合せを示さない状態（左右の主装飾図柄が白抜き太文字であるが真ん中の停止図柄が通常字体である状態）で仮停止し、さらに再変動を表示してもよい。また、特別抽選が行われていることを示す演出の結果が特別抽選に当選していないことを示す結果（例えばバトルに敗北する等）で表示してもよい。

【６５９８】

図示は省略するが、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が２５秒経過した状態で、特図２の左列と右列が奇数図柄、例えば「１」「１」でリーチ停止し、時短Ａ付き小当たりに当選するのではないかと期待されるリーチ表示演出が実行される。これにより、遊技者は、時短Ｃ付き大当たりのリーチではないことに落胆はするが、通常小当たりではないことに安心し、時短Ａ状態が続くのであればよいという期待感を持つことができる。

【６５９９】

図６２８（ｆ）（ｇ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が３０秒経過した状態を示している。ここで、（ｇ）では、上述したリーチ表示演出が、時短Ａ付き小当たりに当選することを示す演出を行い、「１」「１」「１」の第２小当たり図柄で停止した状態を示している。これにより、再び時短Ａ状態へ移行することが示唆される。（ｅ）では、上述したリーチ表示演出が、時短Ａ付き小当たりに当選しないことを示す演出を行い、「１」「３」「１」のリーチ外れで仮停止した状態を示している。この後、リーチ外れで仮停止した状態から再変動が行われる。これにより、遊技者は、時短Ａ付き小当たり以上の特典が得られるので嬉しいが、時短Ｃ付き大当たりかあるいは通常小当たりのいずれかであるというドキドキ感を持つことができる。

【６６００】

図示は省略するが、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が３５秒経過した状態で、特図２の左列と右列が偶数図柄、例えば「２」「２」で再びリーチ停止し、通常小当たりに当選するのではないかと期待されるリーチ表示演出が実行される。これにより、遊技者は、時短Ｃ付き大当たりではなく通常小当たりに当選するかもしれないリーチであることにまずは落胆するかもしれないが、リーチ演出中に「７」「７」のリーチ停止に昇格する可能性があることや、大当たり停止後の昇格演出で時短Ｃ付き大当たりに当選する可能性はまだ残されているという期待感を持つことができる。もちろん、「７」「７」でのリーチ停止した場合は、時短Ｃ付き大当たりに当選確定としてもよい。

【６６０１】

図６２８（ｈ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が５５秒経過した状態を示している。ここで、上述したリーチ表示演出の結果、「２」「２」「２」の偶数図柄の大当たり組合せで仮停止した状態を示している。この後、上述した昇格演出が行われる。

【６６０２】

図６２８（ｉ）（ｊ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が６０秒経過した状態を示している。ここで、（ｊ）では、上述した昇格演出が、時短Ｃ付き大当たりに当選することを示す演出を行い、「７」「７」「７」の大当たり図柄で停止した状態を示している。また、（

）では、上述した昇格演出が、時短Ｃ付き大当たりに当選しなかったことを示す演出を行い、「２」「２」「２」等の偶数図柄からなる通常小当たり図柄で停止した状態を示している。

【６６０３】

このように、時短Ａ状態の最終変動において１０秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、当たりでもハズレでも何らかの特典が得られるという期待感を持つことができる。

【６６０４】

なお、変動時間は、大当たり変動と通常小当たり変動とを同一の時間（６０秒）に設定したが、昇格演出への当選報知が追加される分だけ大当たり変動の時間を長い時間（例えば６５秒）設定しても構わない。他の同一の時間に設定された変動時間も同様である。

【６６０５】

本実施例は、下記の様に変形実施をすることができる。

＜変形例１＞

本実施例では、上述した特別抽選への当選の種別が１つであったが、２以上の種別があっても構わない。例えば、特別抽選への当選の種別が２つである場合を説明する。

【６６０６】

図６３０は、変形例１に係る特別抽選用テーブルを示す図である。変形例１に係る特別抽選用テーブルには、特別抽選カウンタＣ４の値に応じて、時短Ｂ状態の回数が異なる複数の特別当選が設定されている。例えば、時短Ｂ５回付き特別当選（第１特別当選）と、時短Ｂ１００回付き特別当選（第２特別当選）である。第１特別当選は、特別抽選カウンタＣ４が１～２４に設定され、第２特別当選は、特別抽選カウンタＣ４が２５～３０に設定され、それ以外は特別抽選外れに設定されている。時短Ｂ状態の回数は任意であるが、時短Ｂ１００回は、実施例５９から説明してきた例であれば、時短Ｂ状態中に必ず１回は小当たり当選し、時短Ｃ状態に移行することが見込めるという、実質的に時短Ｃ状態への移行確定の状態であると言える。したがって、時短Ｂ１００回付き特別当選に当選した場合の特典は、時短Ｃ状態付き大当たりに当選した場合の特典に匹敵する、遊技者にとって価値の大きい特典である。

【６６０７】

また、第１特別当選と第２特別当選とは、第３図柄（装飾図柄）の停止組合せにおいて、その種別を識別可能な態様で表示される。例えば、第１特別当選は、白抜き太文字（例えば「７」「１」「３」等）で表示され、第２特別当選は、黒色太文字（例えば「６」「５」「６」等）で表示される。これにより、遊技者は、その停止組合せによって第１特別当選か第２特別当選かを識別することができる。また、変動表示中に、第１特別当選に当選しそうか、第２特別当選に当選しそうかを、第３図柄の表示態様で識別することもできる。特別当選の種別を識別可能な態様は、この他にも、第１特別当選であれば銀色の数字、第２特別当選であれば金色の数字で表示されてもよい。また、変動表示演出によって、第１特別当選か第２特別当選かを識別させるものであってもい。

【６６０８】

図６３１は、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短Ａ最終変動）を示す図である。変形例１に係る特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルには、第１特別当選と第２特別当選とに応じた変動時間が設定されている。例えば、後述する表示態様との関係で、通常小当たりは、変動時間が４０秒のものと、変動時間が６０秒のものとが設定されている。また、時短Ｂ５回付き特別当選は、変動時間が２０秒であり、時短Ｂ１００回付き特別当選は、変動時間が４０秒に設定されている。したがって、遊技者は、時短Ａ最終変動においては、変動時間が１０秒まではハズレ変動パターンのみであるが、変動時間が１０秒を越えると、大当たり、小当たり、または、第１特別当選あるいは第２特別当選のいずれかの変動パターンであるという期待感を持ち、変動時間が２０秒を越えると、大当たり、小当たり、または、第２特別当選のいずれかの変動パターンであるというお期待感を持つことができる。

【６６０９】
＜変形例１の変動表示態様＞
次に、図６３２、図６３３を参照して本実施例の変形例１での時短Ａ状態最終変動での変動表示態様を説明する。図６３２は、時短Ａ最終変動での変動表示態様の一例を示す図である。図６３３は、図６３２に続く時短Ａ最終変動での変動表示態様の一例を示す図である。
【６６１０】
図６３２（ａ）は、変形例１での時短Ａ状態の開始画面を示している。
【６６１１】
図６３２（ｂ）以降は、時短Ａ状態の最終変動であって、特図２の保留が４つ貯まった状態を示している。図６３２（ｂ）（ｃ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が１０秒経過した状態を示している。（ｃ）は、ハズレ変動パターンであるため、この１０秒経過時点でハズレ組合せ（例えば「７」「１」「３」）が確定している。（ｂ）は、ハズレ変動パターンではないため、この１０秒経過時点で変動表示が続いている。このように、この１０秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、大当たり・小当たりのいずれかであるか、ハズレ組合せとなっても特別抽選に当選しているか、いずれかとなる。したがって、時短Ａ状態の最終変動において１０秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、当たりでもハズレでも何らかの特典が得られるという期待感を持つことができる。
【６６１２】
図６３２（ｄ）（ｅ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が２０秒経過した状態を示している。（ｅ）は、ハズレ組合せであるが、特別抽選の結果、第１特別当選に当選しており、５回の時短Ｂ状態へ移行することが報知されている状態を、上述した白抜きの太字で「７」「１」「３」で示している。（ｄ）は、特別抽選の結果、第１特別当選に当選していないため、この２０秒経過時点で変動表示が続いている。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が２０秒経過した時点において、第１特別当選でない場合は、時短Ａ付き小当たり、時短Ｂ１００回付き小当たり、時短Ｃ付き大当たり、または、通常小当たりのいずれかに当選することを期待することができる。
【６６１３】
図示は省略するが、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が２５秒経過した状態で、特図２の左列と右列が奇数図柄、例えば「１」「１」でリーチ停止し、時短Ａ付き小当たりに当選するのではないかと期待されるリーチ表示演出が実行される。
【６６１４】
図６３２（ｆ）（ｇ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が３０秒経過した状態を示している。ここで、（ｇ）では、上述したリーチ表示演出が、時短Ａ付き小当たりに当選することを示す演出を行い、「１」「１」「１」の第２小当たり図柄で停止した状態を示している。これにより、再び時短Ａ状態へ移行することが示唆される。（ｅ）では、上述したリーチ表示演出が、時短Ａ付き小当たりに当選しないことを示す演出を行い、「１」「９」「１」のリーチ外れで仮停止した状態を示している。この後、リーチ外れで仮停止した状態から再変動が行われる。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が３０秒経過した時点において、時短Ａ付き小当たりでない場合は、時短Ｂ１００回付き特別当選、時短Ｃ付き大当たり、または、通常小当たりのいずれかに当選することを期待することができる。
【６６１５】
図６３３（ｈ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が３５秒経過した状態で、特図２の左列と右列が偶数図柄、例えば「２」「２」であって、第２特別当選の可能性を示す黒色太文字で再びリーチ停止し、第２特別当選に当選するのではないかと期待されるリーチ表示演出が実行される。ここでは、「２」「２」「２」で小当たり当選すると通常小当たりであり、外れれば第２特別当選（時短Ｂ１００回付き特別当選）であるので、遊技者は、外れて欲しい（第２特別当選に当選して欲しい）ことを期待することができる。

【６６１６】
図６３２（ｉ）（ｊ）（ｋ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４０秒経過した状態を示している。ここで、（ｋ）では、上述した第２特別当選のリーチ表示演出が、第２特別当選に当選せずに、通常小当たりに当選したことを示す演出を行い、「６」「６」「６」の小当たり組合せで停止した状態を示している。ここでは主装飾図柄ＳＺは通常太さの文字で示されているが、黒色太文字で停止してもよいし、黒色太文字の図柄で停止し、通常太さの図柄で確定してもよい。（ｊ）では、上述した第２特別当選のリーチ表示演出が、第２特別当選に当選したことを示す演出を行い、黒色太文字で「６」「５」「６」の特別当選組合せで停止した状態を示している。（ｉ）では、上述した第２特別当選のリーチ表示演出が、通常小当たりにも、第２特別当選にも当選せずに、黒色太文字で「６」「５」「６」で仮停止した状態を示している。この後、再変動が行われる。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４０秒経過した時点においても変動が終わっていない場合は、時短Ｃ付き大当たり、または、通常小当たりのいずれかに当選することを期待することができる。
【６６１７】
図６３３（ｌ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４５秒経過した状態を示している。ここで、通常小当たりの可能性を示す「２」「２」でリーチ停止した状態で、リーチ表示演出が実行される。図６３３（ｍ）は、上述したリーチ表示演出の結果、「２」「２」「２」の偶数図柄の大当たり組合せで仮停止した状態を示している。この後、上述した昇格演出が行われる。
【６６１８】
図６３３（ｎ）（ｏ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が６０秒経過した状態を示している。ここで、（ｏ）では、上述した昇格演出が、時短Ｃ付き大当たりに当選することを示す演出を行い、「７」「７」「７」の大当たり図柄で停止した状態を示している。また、（ｎ）では、上述した昇格演出が、時短Ｃ付き大当たりに当選しなかったことを示す演出を行い、「４」「４」「４」等の偶数図柄からなる通常小当たり図柄で停止した状態を示している。
【６６１９】
このように、時短Ａ状態の最終変動において１０秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、当たりでもハズレでも何らかの特典が得られるという期待感を持つことができる。また、時短Ａ状態の最終変動において２０秒経過時点で第１特別当選に当選しなかった場合は、実質的に時短Ｃ状態への移行が確定する当選（第２特別当選か、時短Ｃ付き大当たり）か、通常小当たりのいずれかの特典が得られるというドキドキ感を持つことができる。
【６６２０】
＜変形例２＞
本実施例の変形例１では、２つの特別当選変動パターンの変動時間は明確に異なっていたが、変動時間が近くてもよい。
【６６２１】
図６３４は、変形例２に係る特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短Ａ最終変動）を示す図である。変形例２に係る特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルには、第１特別当選と第２特別当選とが近似した変動時間に設定されている。例えば、後述する表示態様との関係で、第１特別当選の変動時間が４０秒に設定され、第２特別当選の変動時間が４５秒に設定されている。したがって、遊技者は、時短Ａ最終変動での表示演出において、第１特別当選、第２特別当選のいずれに当選するのかという期待感を持つことができる。なお、変形例２では、通常小当たり変動の変動時間は、６０秒のみに設定されている（変動時間４０秒がない）ので、遊技者は、時短Ａ最終変動での変動時間４０秒～４５秒において、いずれの種別の特別当選に当選するかという期間を持つことができる。
【６６２２】

＜変形例２の変動表示態様＞
次に、図６３５，図６３６を参照して本実施例の変形例２での時短Ａ状態最終変動での変動表示態様を説明する。図６３５は、時短Ａ最終変動での変動表示態様の一例を示す図である。図６３６は、図６３５に続く時短Ａ最終変動での変動表示態様の一例を示す図である。

【６６２３】
図６３５（ａ）は、変形例１での時短Ａ状態の開始画面を示している。

【６６２４】
図６３５（ｂ）以降は、時短Ａ状態の最終変動であって、特図２の保留が４つ貯まった状態を示している。図６３５（ｂ）（ｃ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が１０秒経過した状態を示している。（ｃ）は、ハズレ変動パターンであるため、この１０秒経過時点でハズレ組合せ（例えば「７」「１」「３」）が確定している。（ｂ）は、ハズレ変動パターンではないため、この１０秒経過時点で変動表示が続いている。このように、この１０秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、大当たり・小当たりのいずれかであるか、ハズレ組合せとなっても特別抽選に当選しているか、いずれかとなる。したがって、時短Ａ状態の最終変動において１０秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、当たりでもハズレでも何らかの特典が得られるという期待感を持つことができる。

【６６２５】
図示は省略するが、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が１５秒経過した状態で、特図２の左列と右列が奇数図柄、例えば「１」「１」でリーチ停止し、時短Ａ付き小当たりに当選するのではないかと期待されるリーチ表示演出が実行される。

【６６２６】
図６３５（ｄ）（ｅ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が２０秒経過した状態を示している。ここで、（ｅ）では、上述したリーチ表示演出が、時短Ａ付き小当たりに当選することを示す演出を行い、「１」「１」「１」の第２小当たり図柄で停止した状態を示している。これにより、再び時短Ａ状態へ移行することが示唆される。（ｅ）では、上述したリーチ表示演出が、時短Ａ付き小当たりに当選しないことを示す演出を行い、「１」「９」「１」のリーチ外れで仮停止した状態を示している。この後、リーチ外れで仮停止した状態から再変動が行われる。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が２０秒経過した時点において、時短Ａ付き小当たりでない場合は、時短Ｂ１００回付き特別当選、時短Ｃ付き大当たり、または、通常小当たりのいずれかに当選することを期待することができる。

【６６２７】
図６３５（ｆ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が３０秒経過した状態を示している。ここで、（ｆ）では、変動表示が続いている状態を示しているが、この時点から、後述する図６３６（ｇ）に示す演出が開始されてもよい。

【６６２８】
図６３６（ｇ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が３５秒経過した状態で、特図２の左列と右列が偶数図柄、例えば「６」「６」であって、第１特別当選の可能性を示す白色太文字で再びリーチ停止し、第１特別当選に当選するのではないかと期待されるリーチ表示演出が実行される。ここでは、白色太文字でリーチ外れとなると第１特別当選であり、黒色太文字でリーチ外れとなると第２特別当選であるので、遊技者は、黒色太文字に変化して欲しい（第２特別当選に当選して欲しい）ことを期待することができる。

【６６２９】
図６３６（ｈ）（ｉ）（ｊ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４０秒経過した状態を示し、図６３６（ｋ）（ｌ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４５秒経過した状態を示している。

【６６３０】
ここで、（ｊ）では、上述した第１特別当選のリーチ表示演出が、第２特別当選に変化

せずに、第１特別当選のままであることを示す演出を行い、「６」「５」「６」の特別当選組合せで停止した状態を示している。（ｉ）では、上述した第１特別当選のリーチ表示演出が、第１特別当選に当選したように見せる白色太文字の「６」「５」「６」で仮停止した状態を示している。この後、特別当選の昇格演出が行われる。（ｌ）では、特別当選の昇格演出の結果、第２特別当選に当選したことを示す黒色太文字の「６」「５」「６」の特別当選組合せで停止した状態を示している。（ｈ）では、上述した第１特別当選のリーチ表示演出が、「６」「５」「６」の特別当選組合せで停止しそうになった状態を示している。この後、「６」「５」「６」で仮停止せずに再変動が行われる。

【６６３１】

図６３６（ｋ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４５秒経過した状態を示している。ここで、通常小当たりの可能性を示す「２」「２」でリーチ停止した状態で、リーチ表示演出が実行される。図６３６（ｍ）は、上述したリーチ表示演出の結果、「２」「２」「２」の偶数図柄の大当たり組合せで仮停止した状態を示している。この後、上述した昇格演出が行われる。

【６６３２】

図６３６（ｎ）（ｏ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が６０秒経過した状態を示している。ここで、（ｏ）では、上述した昇格演出が、時短Ｃ付き大当たりに当選することを示す演出を行い、「７」「７」「７」の大当たり図柄で停止した状態を示している。また、（ｎ）では、上述した昇格演出が、時短Ｃ付き大当たりに当選しなかったことを示す演出を行い、「４」「４」「４」等の偶数図柄からなる通常小当たり図柄で停止した状態を示している。

【６６３３】

このように、時短Ａ状態の最終変動において１０秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、当たりでもハズレでも何らかの特典が得られるという期待感を持つことができる。また、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４０秒～４５秒経過するまでの期間において、第１特別当選または第２特別当選のいずれに当選するかというドキドキ感を持つことができる。また、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４５秒経過しても変動が終わっていない場合は、時短Ｃ付き大当たり、または、通常小当たりのいずれかに当選するかというドキドキ感を持つことができる。

【６６３４】

＜変形例３＞

本実施例および変形例１、変形例２では、第１特別当選であるか第２特別当選であるかは、変動時間の長さと、それに伴う演出内容によって示唆ないし報知されていたが、第１特別当選であるか第２特別当選であるかを同じ変動時間で表示しても構わない。この点を、本実施例の変形例３では、遊技者の操作を介して第１特別当選であるか第２特別当選であるかを示唆ないし報知する。

【６６３５】

図６３７は、変形例３に係る特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短Ａ最終変動）を示す図である。変形例３に係る特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルには、第１特別当選と第２特別当選とが近似した変動時間に設定されている。例えば、後述する表示態様との関係で、第１特別当選と第２特別当選の変動時間が４０秒、４５秒に設定されている。したがって、遊技者は、時短Ａ最終変動での表示演出において、第１特別当選、第２特別当選のいずれに当選するを同時に知ることができる。

【６６３６】

＜変形例３の変動表示態様＞

次に、図６３８を参照して本実施例の変形例３での時短Ａ状態最終変動での変動表示態様を説明する。図６３８は、変形例２の図６３６に対比される時短Ａ最終変動での変動表示態様の一例を示す図である。なお、図６３８は、（ｇ）から説明を開始している。（ｇ）以前の変動表示態様は、図６３５と同じであり、重複記載を避けるため説明を省略している。

【６６３７】
図６３８（ｇ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が３５秒経過した状態で、特図２の左列と右列が偶数図柄、例えば「６」「６」であって、第１特別当選の可能性を示す白色太文字で再びリーチ停止し、第１特別当選に当選するのではないかと期待されるリーチ表示演出が実行される。
【６６３８】
図６３８（ｈ）（ｉ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４０秒経過した状態を示し、図６３８（ｋ）（ｌ）（ｊ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４５秒経過した状態を示している。
【６６３９】
ここで、（ｉ）では、上述した第１特別当選のリーチ表示演出が、第２特別当選に変化せずに、第１特別当選のままであるように見せる演出を行い、「６」「５」「６」の第１特別当選組合せで仮停止した状態を示している。遊技者は、特別当選に当選したのではないかという期待を持つことになるが、第１特別当選、第２特別当選のいずれに確定したのかはまだ分かっていない。この時、表示画面４２ａには、「ボタンを押せ」という決定ボタン８１の押下を促す画像が表示される。この「ボタンを押せ」画像に従って決定ボタン８１を押下すると、表示画面４２ａには、第１特別当選に当選している場合であれば、（ｊ）に示すように「時短Ｂ５回当選！」という時短Ｂ５回付き特別当選に当選したことを示す画像が表示され、白色太文字で示された「６」「５」「６」の第１特別当選組合せが確定表示される。第２特別当選に当選している場合であれば、（ｌ）に示すように「時短Ｂ１００回当選！」という時短Ｂ１００回付き特別当選に当選したことを示す画像が表示され、黒色太文字で示された「６」「５」「６」の第２特別当選組合せが確定表示される。これにより、（ｉ）に示した特別抽選の当選が示唆された状態から、いずれの種別の特別抽選に当選したかを知ることができる。
【６６４０】
なお、「ボタンを押せ」画像に従わずに遊技者が決定ボタン８１を押下しなかった場合は、時短Ｂ５回付き特別当選に当選していることを示す画像も、時短Ｂ１００回付き特別当選に当選していることを示す画像も表示されず、そのまま時短Ｂ状態へ移行する。この場合、少なくとも時短Ｂ状態に移行したことを報知するが、何回まで時短Ｂ状態が続くかは時短Ｂ状態中の演出で行うようにしてもよい。また、時短Ｂ状態に移行したことも報知せずに、残保留での抽選を行う演出を行っても構わない。
【６６４１】
（ｈ）では、上述した第１特別当選のリーチ表示演出が、「６」「５」「６」の特別当選組合せで停止しそうになった状態を示している。この後、「６」「５」「６」で仮停止せずに再変動が行われる。
【６６４２】
（ｋ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４５秒経過した状態を示している。ここで、通常小当たりの可能性を示す「２」「２」でリーチ停止した状態で、リーチ表示演出が実行される。（ｍ）は、上述したリーチ表示演出の結果、「２」「２」「２」の偶数図柄の大当たり組合せで仮停止した状態を示している。この後、上述した昇格演出が行われる。
【６６４３】
（ｎ）（ｏ）は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が６０秒経過した状態を示している。ここで、（ｏ）では、上述した昇格演出が、時短Ｃ付き大当たりに当選することを示す演出を行い、「７」「７」「７」の大当たり図柄で停止した状態を示している。また、（ｎ）では、上述した昇格演出が、時短Ｃ付き大当たりに当選しなかったことを示す演出を行い、「１」「１」「１」等の奇数図柄からなる時短Ａ付き小当たり図柄で停止した状態を示している。
【６６４４】
また、上述までの時短Ａ状態の最終変動において付与される特典の種別に応じた変動時

間の違いを変動表示演出に用いる場合は、図６３９に示すように、時短Ａ状態の最終変動までにおいても、当たり確定のものを除けば、最終変動と同じ時間で外れる変動パターンが設定されていることが好ましい。

【６６４５】

このように、時短Ａ状態の最終変動において１０秒経過時点でハズレ組合せが確定していない場合は、当たりでもハズレでも何らかの特典が得られるという期待感を持つことができる。また、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４０秒経過時点における「ボタンを押せ」画像を表示する演出によって、４５秒経過時点で第１特別当選または第２特別当選のいずれに当選したか分かるというドキドキ感を持つことができる。また、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動の変動時間が４５秒経過しても変動が終わっていない場合は、時短Ｃ付き大当たり、または、通常小当たりのいずれかに当選するかというドキドキ感を持つことができる。

【６６４６】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例のパチンコ機１０は、上述の（Ａｆ１）に関し、遊技球が流下する遊技領域３０ａを有する遊技盤３０と、当否抽選の変動表示を行う第３図柄表示装置４２と、変動表示が複数回実行される時短Ａ状態を設定することが可能な主制御装置２６１による第１図柄変動処理における時短Ａ状態を設定する処理を行う機能）と、を備える遊技機であって、特典を付与することが可能な主制御装置２６１による次回遊技状態設定処理における時短Ａフラグを立てるステップＡａ１５２等と、変動表示を第３図柄表示装置４２に実行させるサブ制御装置２６２や表示制御手段４５とを備え、サブ制御装置２６２や表示制御手段４５は、時短Ａ状態における変動表示の時間を特典の種別に応じて所定の規則（図６２７に示す特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短Ａ最終変動以外））に基づいて異ならせ、時短Ａ状態における最後の変動表示の時間を特典の種別に応じて所定の規則とは異なる規則（図６２６に示す特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短Ａ最終変動））に基づいて異ならせる。これによれば、時短Ａ状態における変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則に基づいて異なるが、時短Ａ状態における最後の変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則とは異なる規則に基づいて異なるので、時短Ａ状体における最後の変動表示の面白味を向上することができる。したがって、当否抽選の変動表示の興趣性を向上させることができる。

【６６４７】

本実施例のパチンコ機１０は、上述の（Ａｆ２）に関し、変動表示の結果が特典を付与しない外れの場合、変動表示の結果が特典を付与する当たりの場合と比べて、変動表示の時間が短い。これによれば、時短Ａ状態における変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則に基づいて、変動表示の結果が特典を付与しないものよりも、変動表示の結果が特典を付与するものが長くなっているが、時短Ａ状態における最後の変動表示の時間は、特典の種別に応じて所定の規則とは異なる規則に基づいて、変動表示の結果が特典を付与しないものよりも、変動表示の結果が特典を付与するものが長くなっているので、最後の変動表示の面白味を向上することができる。

【６６４８】

本実施例のパチンコ機１０は、上述の（Ａｆ３）に関し、最後の変動表示において、変動表示の開始から所定時間が経過すると、変動表示の結果に関わらず特典が付与される。これによれば、時短Ａ状態における変動表示においては、変動表示の開始から所定時間が経過しても変動表示の結果が特典を付与しない結果となる場合があるが、時短Ａ状態における最後の変動表示においては、変動表示の開始から所定時間が経過すると、変動表示の結果に関わらず特典が付与されるので、最後の変動表示の面白味を向上することができる。

【６６４９】

本実施例のパチンコ機１０は、上述の（Ａｆ４）に関し、時短Ａ状態における最後の変動表示において変動時間が長いほど特典の価値が高いことを遊技者に期待させる構成とな

っている。これによれば、時短Ａ状態におけるにおける変動表示においては、変動時間が長くても特典の価値が高いことを遊技者に期待させることができない場合もあるが、時短Ａ状態における最後の変動表示においては、変動時間が長いほど特典の価値が高いことを遊技者に期待させるので、最後の変動表示の面白味を向上することができる。

【６６５０】

本実施例のパチンコ機１０は、上述の（Ａｆ５）に関し、所定の規則は、変動時間が所定の長さ（２０秒以上）となっても特典を付与しない場合があり、異なる規則は、変動時間が所定の長さ（２０秒以上）となると特典を付与する。これによれば、特別期間における変動表示においては、変動時間が所定の長さとなっても特典を付与しない場合があるが、最後の変動表示においては、変動時間が所定の長さとなると特典を付与するので、最後の変動表示の面白味を向上することができる。

【実施例６５】

【６６５１】

続いて、実施例６５に係るパチンコ機１０について説明する。本実施例に係るパチンコ機１０は、上述した実施例５９から本実施例までに係るパチンコ機１０と多くの共通点を有しているが、時短Ａ状態の最終変動において行われる先読み演出に特徴がある。

【６６５２】

まず、図６３９を参照して、この先読み演出を決定するための特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルについて説明する。図６３９は、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短Ａ状態）を示す図である。

【６６５３】

本実施例では、特図２主装飾図柄変動パターンは、概ね、大当たり・小当たり確定を示す変動パターンと、大当たり・小当たりの期待度が高いことを示す変動パターンと、大当たり・小当たりの期待度が低いことを示す変動パターンとに分けられる。

【６６５４】

大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄カウンタＣ２と、停止パターン選択カウンタＣ３と変動種別カウンタＣＳ２の分け方は、上述した実施例６４の特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短Ａ最終変動以外）のものと同じであるが、上述した期待度を示すために、変動種別カウンタＣＳ１の分け方が異なっている。

【６６５５】

具体的には、大当たり変動（６０秒），時短Ａ付き小当たり変動（４０秒），通常小当たり変動（３０秒）の変動パターンは、変動種別カウンタＣＳ１が０～１３９までの変動パターンＡ１（図示の略号は「丸Ａ１」。以下同じ）と、１４０～１８９までの変動パターンＡ２（図示の略号は「丸Ａ２」。以下同じ）と、１９０～１９８までの変動パターンＡ３とを有する。リーチ外れ変動（６０秒），リーチ外れ変動（４０秒），リーチ外れ変動（３０秒）の変動パターンは、変動種別カウンタＣＳ１が０～１３９までの変動パターンＡ２と、１４０～１９８までの変動パターンＡ３（図示の略号は「丸Ａ３」。以下同じ）とを有する。完全外れ変動（２０秒），完全外れ変動（１０秒）の変動パターンは、変動種別カウンタＣＳ１が０～４９までの変動パターンＡ２と、５０～１９８までの変動パターンＡ３とを有する。

【６６５６】

つまり、大当たり変動（６０秒），時短Ａ付き小当たり変動（４０秒），通常小当たり変動（３０秒）において変動パターンＡ１は、大当たり・小当たり確定を示す変動パターンであり、変動パターンＡ２は、大当たり・小当たりの期待度が高いことを示す変動パターンであり、変動パターンＡ３は、大当たり・小当たりの期待度が低いことを示す変動パターンコマンドである。また、リーチ外れ変動（６０秒），リーチ外れ変動（４０秒），リーチ外れ変動（３０秒）においては、変動パターンＡ２は、大当たり・小当たりの期待度が高いことを示す変動パターンであり、変動パターンＡ３は、大当たり・小当たりの期待度が低いことを示す変動パターンコマンドである。また、完全外れ変動（２０秒），完全外れ変動（１０秒）においては、変動パターンＡ２は、大当たり・小当たりの期待度が

高いことを示す変動パターンであり、変動パターンＡ３は、大当たり・小当たりの期待度が低いことを示す変動パターンコマンドである。

【６６５７】

次に、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを参照して行われる先読み抽選の結果を保留表示において表示する際に参照されるテールについて説明する。図６４０は、最終変動における特別当選保留表示パターン選択用テーブル、保留表示パターン選択用テーブルを示す図である。このようなテーブルは、主制御装置から変動パターンコマンドを受信したサブ制御装置によって参照される。

【６６５８】

図６４０（ａ）に示すように、最終変動での特別当選したことを示す保留表示パターンとしては、第１特別当選に当選したことを示す保留表示の周りに所定の表示（一重丸。略号は「丸Ｓ」。）を付した第１特別当選表示パターンと、第２特別当選に当選したことを示す保留表示の周りに上述した所定の表示とは異なる特定の表示（二重丸。略号は「丸Ｄ」）を付した第２特別当選表示パターンと、特別抽選に外れたことを示す保留表示の周りに所定の表示も特定の表示も行わない特別抽選落選表示パターンとがある。第１特別当選表示パターンは、時短Ｂ状態が３回（３回目の変動開始時点で時短Ｂが終了するもの）であることを示し、第２特別当選表示パターンは、時短Ｂ状態が５回（５回目の変動表示時点で時短Ｂが終了するもの）であることを示す。

【６６５９】

図６４０（ｂ）に示す様に、保留表示パターンとしては、当該保留表示ｔｈ，第１保留表示ｈ１から第４保留表示ｈ４までの先読み抽選の結果、変動パターンＡ１に対応するコマンドが受信されていれば、保留表示パターンＡ１が設定され、変動パターンＡ２に対応するコマンドが受信されていれば、保留表示パターンＡ２が設定され、変動パターンＡ２に対応するコマンドが受信されていれば、保留表示パターンＡ２が設定される。保留表示パターンＡ１は、直撃大当たり、小当たり確定を示唆し、保留表示パターンＡ２は、直撃大当たり、小当たりの期待度が高いことを示唆し、保留表示パターンＡ３は、直撃大当たり、小当たりの期待度が低いことを示唆する。また、先読みの結果がいずれであっても、それを表示しない保留表示パターンもある。

【６６６０】

次に、時短Ａ状態の最終変動中に保留が満タンになった時点で、特図２主装飾図柄変動パターン選択用テーブル、特別抽選用テーブルを参照して行われる先読み抽選の結果をコメントとして表示する際に参照されるテールについて説明する。図６４１は、最終変動中保留満タン時メッセージパターン選択用テーブルを示す図である。このようなテーブルは、主制御装置から先読み用の変動パターンコマンドを受信したサブ制御装置によって参照される。なお、サブ制御装置から先読み用の変動パターンコマンドを受信した表示制御装置によって参照されてもよい。

【６６６１】

図６４１に示すように、最終変動で第２特別当選（時短Ｂ５回）に当選し、第１保留から第４保留までに先読み用の変動パターンＡ１に相当するカウント値が保留されている場合、「激あつ」というメッセージ表示が設定される。「激あつ」のメッセージ表示は、５回付く時短Ｂ状態中に大当たり・小当たり確定があるため、時短Ｃ確定であることを示唆する。

【６６６２】

最終変動で第１特別当選（時短Ｂ３回）に当選し、第１保留から第４保留までに先読み用の変動パターンＡ２に相当するカウント値が保留されている場合、「あつい」というメッセージが表示される。「あつい」のメッセージ表示は、２回付く時短Ｂ状態中に大当たり・小当たり確定があるため、時短Ｃに移行する可能性が高いことを示唆する。

【６６６３】

最終変動で第２特別当選（時短Ｂ５回）に当選し、第１保留から第４保留までに先読み用の変動パターンＡ２，変動パターンＡ３に相当するカウント値が保留されている場合、

「ぬるい」というメッセージが表示される。「ぬるい」のメッセージ表示は、５回付く時短Ｂ状体中に大当たり・小当たり確定があるため、時短Ｃに移行する可能性が低いことを示唆する。なお、「ぬるい」のメッセージ表示は、変動パターンＡ２と変動パターンＡ３の両方に対応するものであったが、別々に対応するものでもよい。

【６６６４】

最終変動で特別抽選の結果が外れであり、第１保留から第４保留までに先読み用の変動パターンＡ１に相当するカウント値が保留されている場合、「もう１回チャンス」というメッセージが表示される。「もう１回チャンス」のメッセージ表示は、特別抽選落選つまり通常状態での大当たり・小当たり確定であるため、時短Ｃに移行する可能性が低いことを示唆する。

【６６６５】

最終変動で特別抽選の結果が外れであり、第１保留から第４保留までに先読み用の変動パターンＡ２に相当するカウント値が保留されている場合、「がんばって」というメッセージが表示される。「がんばって」のメッセージ表示は、特別抽選落選つまり通常状態での大当たり・小当たりの期待度が高いので、大当たり・小当たりの可能性が高いことを示唆する。

【６６６６】

最終変動で特別抽選の結果が外れであり、第１保留から第４保留までに先読み用の変動パターンＡ３に相当するカウント値が保留されている場合、「残念」というメッセージが表示される。「残念」のメッセージ表示は、特別抽選落選つまり通常状態での大当たり・小当たりの期待度が低いので、大当たり・小当たりの可能性が低いことを示唆する。

【６６６７】

＜先読み表示態様＞

図６４２を参照して時短Ａ状態の最終変動における先読み表示態様を説明する。なお、図６４２（ａ）から（ｅ）は、時短Ａ状態の最終変動における先読み表示態様を説明する図であり、（ｆ）から（ｊ）は、（ａ）から（ｅ）とは異なる先読み表示態様を説明する図である。

【６６６８】

図６４２（ａ）は、時短Ａ状態の開始画面を示している。（ｂ）から（ｅ）は、それぞれ最終変動において第４保留が貯まった時点（保留満タン時）に表示される先読み表示態様を示している。

【６６６９】

（ｂ）は、時短Ａ状態の最終変動における特別抽選の結果、第１特別当選に当選しており、第１保留に変動パターンＡ１に相当する値が記憶されている場合に、保留表示のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、当該保留表示ｔｈにおける第１特別当選表示パターンと、第１保留表示ｈ１における保留表示パターンＡ１とを見て、時短Ｂ状態中に大当たり・小当たり確定によって時短Ｃ状態に移行する可能性が高い状況であると理解できる。つまり、（ｂ）では、時短Ｂ状態がどこまで続くか明示されない表示態様であっても、良くない方の特別抽選に当選したことと、保留内に大当たり・小当たり確定であることが分かるような表示態様となっているので、遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態に移行する可能性が高い状況であると理解できる。

【６６７０】

（ｃ）は、（ｂ）と同じ場合であるが、保留表示は行わず、時短Ａ状態の最終変動における特別抽選が第１特別当選に当選しており、第１保留に変動パターンＡ１に相当する値が記憶されている場合に、メッセージ表示「あつい」のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で出されるメッセージ表示が「あつい」であることを見て、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態に移行する可能性が高い「あつい」状態であると理解できる。

【６６７１】

（ｄ）は、時短Ａ状態の最終変動における特別抽選が第２特別当選に当選しており、第

１保留に変動パターンＡ１に相当する値が記憶されている場合に、保留表示のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、当該保留表示ｔｈにおける第２特別当選表示パターンと、第１保留表示ｈ１における保留表示パターンＡ１とを見て、時短Ｂ状態中に大当たり・小当たり確定によって時短Ｃへの移行確定の状況であると理解できる。つまり、（ｄ）では、時短Ｂ状態がどこまで続くか明示されない表示態様であっても、特別当選の良い方に当選したことと、保留内に大当たり・小当たり確定であることが分かるような表示態様となっているので、遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態に移行確定の高い状況であると理解できる。

【６６７２】

（ｅ）は、（ｄ）と同じ場合であるが、保留表示は行わず、時短Ａ状態の最終変動における特別抽選が第２特別当選に当選しており、第１保留に変動パターンＡ１に相当する値が記憶されている場合に、メッセージ表示「激あつ」のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で出されるメッセージ表示が「激あつ」であることを見て、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態への移行確定の「激あつ」状態であると理解できる。

【６６７３】

図６４２（ｆ）は、時短Ａ状態の開始画面を示している。（ｇ）から（ｊ）は、それぞれ最終変動において第４保留が貯まった時点（保留満タン時）に表示される、（ａ）から（ｅ）とは異なる先読み表示態様を示している。

【６６７４】

（ｇ）は、時短Ａ状態の最終変動における特別抽選の結果、第１特別当選に当選しており、少なくとも第１特別当選による利益を受ける第１保留、第２保留に変動パターンＡ３に相当する値が記憶されている場合に、保留表示のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、当該保留表示ｔｈにおける第１特別当選表示パターンと、第１保留表示ｈ１、第２保留表示ｈ２における保留表示パターンＡ３とを見て、時短Ｂ状態中に大当たり・小当たりの期待度が低いことによって時短Ｃ状態に移行する可能性が低い状況であると理解できる。つまり、（ｇ）では、時短Ｂ状態がどこまで続くか明示されない表示態様であっても、良くない方の特別抽選に当選したことと、保留内に大当たり・小当たりの期待度が低いことが分かるような表示態様となっているので、遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態に移行する可能性が低い状況であると理解できる。

【６６７５】

（ｈ）は、（ｇ）と同じ場合であるが、保留表示は行わず、時短Ａ状態の最終変動における特別抽選が第１特別当選に当選しており、第１保留、第２保留に変動パターンＡ３に相当する値が記憶されている場合に、メッセージ表示「激ぬる」のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で出されるメッセージ表示が「激ぬる」であることを見て、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態に移行する可能性が低い「激ぬる」状態であると理解できる。

【６６７６】

（ｉ）は、時短Ａ状態の最終変動における特別抽選が第２特別当選に当選しており、第２特別当選による利益を受ける第１保留から第４保留に変動パターンＡ２または変動パターンＡ３に相当する値が記憶されている場合に、保留表示のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、当該保留表示ｔｈにおける第２特別当選表示パターンと、第１保留表示ｈ１における保留表示パターンＡ３、第２保留表示ｈ２における保留表示パターンＡ２、第３保留表示ｈ３における保留表示パターンＡ３、第４保留表示ｈ４における保留表示パターンＡ２とを見て、時短Ｂ状態中に大当たり・小当たりの可能性が低いことによって時短Ｃへの移行可能性が低い状況であると理解できる。つまり、（ｉ）では、時短Ｂ状態がどこまで続くか明示されない表示態様であっても、特別当選の良い方に当選したが、保留内に大当たり・小当たりの可能性が低いことが分かるような表示態様となっているので、遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態に移行する可能性が低い状況であると理解できる。

【６６７７】
（ｊ）は、（ｉ）と同じ場合であるが、保留表示は行わず、時短Ａ状態の最終変動における特別抽選が第２特別当選に当選しており、第１保留に変動パターンＡ３に相当する値が記憶されている場合に、メッセージ表示「ぬるい」のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で出されるメッセージ表示が「ぬるい」であることを見て、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態への移行する可能性が低い「ぬるい」状態であると理解できる。ここで、上述したメッセージ表示「激ぬる」と、このメッセージ表示「ぬるい」とは、「ぬるい」の方が時短Ｃへの移行可能性がやや高いと言える。これは、「ぬるい」が表示されている場合は、良い方の特別抽選に当選しているので、仮に小当たり当選が発生した場合には時短Ｃへ移行し易いからである。

【６６７８】
次に、図６４３を参照して時短Ａ状態の最終変動における別の先読み表示態様を説明する。なお、図６４３（ａ）から（ｅ）は、時短Ａ状態の最終変動における先読み表示態様を説明する図である。

【６６７９】
図６４３（ａ）は、時短Ａ状態の開始画面を示している。（ｂ）から（ｅ）は、それぞれ最終変動において第４保留が貯まった時点（保留満タン時）に表示される、図６４２とは異なる先読み表示態様を示している。

【６６８０】
（ｂ）は、時短Ａ状態の最終変動における特別抽選の結果は落選であるが、第１保留に変動パターンＡ１に相当する値が記憶されている場合に、保留表示のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、当該保留表示ｔｈにおける特別抽選落選表示パターンと、第１保留表示ｈ１における保留表示パターンＡ１とを見て、時短Ｂ状態に移行しないため、大当たり・小当たり確定によって時短Ｃ状態に移行する可能性がわずかであるが、再び時短Ａ状態に移行する可能性は高い状況であると理解できる。つまり、（ｂ）では、特別抽選に落選しているが、保留内に大当たり・小当たり確定であることが分かるような表示態様となっているので、遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態に移行する可能性がわずかであるが、再び時短Ａ状態に移行する可能性が高い状況であると理解できる。

【６６８１】
（ｃ）は、（ｂ）と同じ場合であるが、保留表示は行わず、時短Ａ状態の最終変動における特別抽選が落選であるが、第１保留に変動パターンＡ１に相当する値が記憶されている場合に、メッセージ表示「もう１回チャンス」のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で出されるメッセージ表示が「もう１回チャンス」であることを見て、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態に移行する可能性がわずかであるが、再び時短Ａ状態に移行できる可能性が高い「もう１回チャンス」の状態であると理解できる。

【６６８２】
（ｄ）は、時短Ａ状態の最終変動における特別抽選が落選しており、第１保留から第４保留に変動パターンＡ３に相当する値が記憶されている場合に、保留表示のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、当該保留表示ｔｈにおける特別抽選落選表示パターンと、第１保留表示ｈ１から第４保留表示ｈ４における保留表示パターンＡ３とを見て、時短Ｂ状態に移行せず、大当たり・小当たりの可能性が低いことによって時短Ｃへの移行確定の状況でわずかであり、再び時短Ａ状態に移行する可能性も低いと理解できる。つまり、（ｄ）では、特別抽選に落選しており、保留内に大当たり・小当たりの期待度が低いことが分かるような表示態様となっているので、遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態に移行する可能性がわずかであり、時短Ａ状態に移行する可能性も低い状況であると理解できる。

【６６８３】
（ｅ）は、（ｄ）と同じ場合であるが、保留表示は行わず、時短Ａ状態の最終変動にお

ける特別抽選が落選であり、第１保留から第４保留に変動パターンＡ３に相当する値が記憶されている場合に、メッセージ表示「残念」のみによってこれを示唆する例である。遊技者は、この保留が満タンに貯まった状態で出されるメッセージ表示が「残念」であることを見て、この保留が満タンに貯まった状態で時短Ｃ状態への移行する可能性がわずかであり、再び時短Ａ状態に移行する可能性も低い「残念」な状態であると理解できる。

【６６８４】

本実施例は、下記の様に変形実施をすることができる。

＜変形例１＞

本実施例では、時短Ａ状態の最終変動において時短Ｂ状態に移行するか否かを示唆ないし報知する表示は、遊技者の意思に関わらず表示されていたため、遊技者にとって酷な表示（例えば「残念」のような、時短Ｃ状態への移行する可能性がわずかであり、再び時短Ａ状態に移行する可能性も低いことを示唆ないし報知するメッセージ表示）を強いて見せる場合もあった。そこで、変形例１のように、遊技者の操作を介して、時短Ａ状態の最終変動において時短Ｂ状態に移行するか否かを示唆ないし報知する構成を採用してもよい。以下、この構成について図６４４を参照して説明する。図６４４は、変形例１に係る時短Ａ状態の最終変動における先読み表示態様を説明する図である。なお、遊技者の操作を介する構成は、時短Ａ状態の最終変動などにおいて１回行う構成でもよいし、時短Ａ状態の最終変動および時短Ｂ状態の各変動に毎回行う構成でもよい。

【６６８５】

図６４４（ａ）は、時短Ａ状態の開始画面を示している。その後、（ｂ）に示すように、時短Ａ状態の最終変動において特別抽選結果先読みを見るか見ないかを遊技者に選択させる画面が表示される。具体的には、遊技者が演出ボタン８１、選択ボタン８２，８３を操作することによって、画面上での「見る」「見ない」を選択・決定する。遊技者が「見る」を選択すると、本実施例で上述したように、時短Ａ状態の最終変動の確定前（例えば開始時や保留が満タンに貯まった時点など）に、特別抽選結果の先読み結果が表示される。「見ない」を選択すると、特別抽選結果の先読み結果が表示されない。

【６６８６】

（ｂ）に示す選択を終えると、（ｃ）に示すように、時短Ａ状態の最終変動において保留先読みを見るか見ないかを遊技者にせんたくさせる画面が表示される。具体的には、遊技者が演出ボタン８１、選択ボタン８２，８３を操作することによって、画面上での「見る」「見ない」を選択・決定する。遊技者が「見る」を選択すると、本実施例で上述したように、時短Ａ状態の最終変動の確定前に、最終変動中の保留に対する大当たり・小当たり抽選の先読み結果が表示される。「見ない」を選択すると、大当たり・小当たり抽選の先読み結果が表示されない。

【６６８７】

なお、特別抽選結果の先読み結果、大当たり・小当たり抽選の先読み結果は、時短ａ状体の最終変動だけでなく、最終変動までの時短Ａ状態中を含んでもよい。

【６６８８】

＜変形例２＞

本実施例では、時短Ａ状態の最終変動において保留が満タンに貯まった時点で、時短Ｂ状態に移行するか否かを示唆ないし報知する表示を行う構成を説明したが、時短Ａ状態の最終変動におけるその他の時点、例えば時短Ａ状態の最終変動開始時に行う構成であっても構わない。以下、変形例２に係る構成を図６４５、図６４６を参照して説明する。なお、図６４５は、変形例２に係る時短Ａ状態の最終変動開始時のメッセージ選択用テーブルである。図６４６は、変形例２に係る時短Ａ状態の最終変動における先読み表示態様を説明する図である。

【６６８９】

時短Ａ状態の最終変動開始時は、第１保留から第３保留までしか保留が貯まっていない。そのため、時短Ａ状態の最終変動開始時のメッセージ表示は、それを考慮した表示となっている。

【６６９０】
時短Ａ状態の最終変動において第１、第２特別当選しており、第１、第２特別当選の利益を受ける保留中（図示では「時短Ｂ中」と表記。以下、同じ）に、変動パターンＡ１に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ確定」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に時短Ｃへの移行が確定であると理解することができる。
【６６９１】
時短Ａ状態の最終変動において第１、第２特別当選しており、第１、第２特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンＡ２に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ行くかも」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に時短Ｃに移行するかもしれない（その可能性が高い）という示唆を得ることができる。
【６６９２】
時短Ａ状態の最終変動において第１、第２特別当選しており、第１、第２特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンＡ３に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ難しいかも」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に時短Ｃに移行することは難しい（その可能性が低い）という示唆を得ることができる。
【６６９３】
時短Ａ状態の最終変動において第１特別当選しており、第１特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンＡ３に相当する乱数が入っており、第１特別当選の利益を受けない保留中（図示では「時短Ｂ外」と表示。以下、同じ）に変動パターンＡ１に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ難しいかも　でも絶対良い事あるよ」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に、時短Ｃに移行することは難しいが、大当たり・小当たりには当選しているという示唆を得ることができる。
【６６９４】
時短Ａ状態の最終変動において第１特別当選しており、第１特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンＡ３に相当する乱数が入っており、第１特別当選の利益を受けない保留中（図示では「時短Ｂ外」と表示。以下、同じ）に変動パターンＡ２に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ難しいかも　でも良い事あるよ」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に、時短Ｃに移行することは難しいが、大当たり・小当たりの期待度が高いという示唆を得ることができる。
【６６９５】
時短Ａ状態の最終変動において第１特別当選しており、第１特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンＡ３に相当する乱数が入っており、第１特別当選の利益を受けない保留中に変動パターンＡ３に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ難しいかも　良い事ないかも」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に、時短Ｃに移行することは難しいし、大当たり・小当たりにも当選している可能性も低いという示唆を得ることができる。
【６６９６】
次に、図６４６を参照して変形例２の時短Ａ状態の最終変動における先読み表示態様を説明する。
【６６９７】
図６４６（ａ）は、時短Ａ状態の開始画面を示している。（ｂ）から（ｅ）は、それぞれ最終変動の変動開始時に表示される先読み表示態様を示している。先読み表示態様は、上述の通り、時短Ａ状態の最終変動開始時において先読みできる最大範囲である第３保留までの先読み結果に基づいて定まる。なお、（ｂ）（ｄ）では、第１保留には変動パターンＡ１、第２、第３保留には変動パターンＡ３に相当する乱数が入っている場合の先読み表示態様について説明する。（ｃ）（ｄ）では、第１、第２保留には変動パターンＡ３、第３保留には変動パターンＡ１に相当する乱数が入っている場合の先読み表示態様につい

て説明する。
【６６９８】
（ｂ）は、時短Ａ状態の最終変動において例えば第１特別当選しており、第１特別当選の利益を受ける範囲内の第１保留中に、変動パターンＡ１に相当する乱数が入っているので、メッセージ表示として「時短Ｃ確定」が表示されている例である。（ｄ）は、時短Ａ状態の最終変動において例えば第２特別当選しており、第２特別当選の利益を受ける範囲内の第１保留中に変動パターンＡ１に相当する乱数が入っているので、この範囲内の第２、第３保留中に変動パターンＡ３に相当する乱数が入っているが、メッセージ表示として「時短Ｃ確定」が表示されている例である。
【６６９９】
（ｃ）は、時短Ａ状態の最終変動において第１特別当選しており、第１特別当選の利益を受ける範囲内の第１保留、第２保留中に、変動パターンＡ３に相当する乱数が入っており、第１特別当選の利益を受けない第３保留中に変動パターンＡ１に相当する乱数が入っているので、メッセージ表示は「時短Ｃ難しいかも　でも絶対良い事あるよ」が表示される。（ｅ）は、時短Ａ状態の最終変動において例えば第２特別当選しており、第２特別当選の利益を受ける範囲内の第１、第２保留中に変動パターンＡ３に相当する乱数が入っているが、この範囲内の第３保留中に変動パターンＡ１に相当する乱数が入っているので、メッセージ表示として「時短Ｃ確定」が表示されている例である。
【６７００】
このように、（ｂ）（ｄ）では、時短Ａ状態の最終変動の変動開始時において、特別抽選に当選している場合に、いずれの特別当選でも利益を受ける範囲内に変動パターンＡ１が入っているので、同じ報知を受けることができる。また、（ｃ）（ｅ）では、時短Ａ状態の最終変動の変動開始時において第１保留から第３保留に入っている変動パターンは同じであるが、特別抽選の当選結果に応じて異なる報知ができる。従って、特別当選の結果と、保留先読みの結果の種別に応じて、時短Ａの最終変動をより一層楽しいものとすることができる。
【６７０１】
図６４６（ｆ）は、時短Ａ状態の開始画面を示している。（ｇ）から（ｊ）は、それぞれ最終変動の変動開始時に表示される先読み表示態様を示している。先読み表示態様は、上述の通り、時短Ａ状態の最終変動開始時において先読みできる最大範囲である第３保留までの先読み結果に基づいて定まる。なお、（ｇ）から（ｊ）では、第１保留から第４保留には変動パターンＡ３に相当する乱数が入っている場合の先読み表示態様について説明する。
【６７０２】
（ｇ）は、時短Ａ状態の最終変動において例えば第１特別当選しており、第１特別当選の利益を受ける範囲内の第１保留から第２保留中に、変動パターンＡ３に相当する乱数が入っているので、メッセージ表示として「時短Ｃ難しいかも」が表示されている例である。（ｉ）は、時短Ａ状態の最終変動において例えば第２特別当選しており、第２特別当選の利益を受ける範囲内の第１保留から第３保留中に変動パターンＡ３に相当する乱数が入っているので、メッセージ表示として「時短Ｃ難しいかも」が表示されている例である。
【６７０３】
（ｈ）は、時短Ａ状態の最終変動において第１特別当選しており、第１特別当選の利益を受ける範囲内の第１保留、第２保留中に、変動パターンＡ３に相当する乱数が入っており、第１特別当選の利益を受けない第３保留中に変動パターンＡ３に相当する乱数が入っているので、メッセージ表示は「時短Ｃ難しいかも　良い事ないかも」が表示される。（ｉ）は、時短Ａ状態の最終変動において例えば第２特別当選しており、第２特別当選の利益を受ける範囲内の第１から第３保留中に変動パターンＡ３に相当する乱数が入っているので、メッセージ表示として「時短Ｃ難しいかも」が表示されている例である。
このように、（ｇ）（ｉ）では、時短Ａ状態の最終変動の変動開始時において、特別抽選に当選している場合に、いずれの特別当選でも利益を受ける範囲内に変動パターンＡ３

が入っているので、同じ報知を受けることができる。また、（ｈ）（ｊ）では、時短Ａ状態の最終変動の変動開始時において第１保留から第３保留に入っている変動パターンは同じであるが、特別抽選の当選結果に応じて異なる報知ができる。従って、特別当選の結果と、保留先読みの結果の種別に応じて、時短Ａの最終変動をより一層楽しいものとすることができる。

【６７０４】

＜変形例３＞

時短Ａ状態の最終変動において時短Ｂ状態に移行するか否かを示唆ないし報知する構成として、時短Ａ状態の最終変動中の保留が満タンに貯まった時点や、時短Ａ状態の最終変動中の変動開始時に行う構成を説明してきたが、その他の時点として、例えば時短Ａ状態の最終変動中の第１から第３保留入賞時に行う構成であっても構わない。もちろん、第４保留入賞時は、上述した保留満タン時と同じであるが、変形例３のように表示しても構わない。以下、変形例３に係る構成について、図６４７を参照して説明する。なお、図６４７は、変形例３に係る時短Ａ状態の最終変動開始時のメッセージ選択用テーブルである。

【６７０５】

時短Ａ状態の最終変動において第１、第２特別当選しており、第１、第２特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンＡ１に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ確定」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に「時短Ｃ行くかも」や「時短Ｃ難しいかも」といった報知を受けていたとしても、変動パターンＡ１が入った時点で、時短Ａ状態の最終変動中に時短Ｃへの移行が確定であると理解することができる。

【６７０６】

時短Ａ状態の最終変動において第１、第２特別当選しており、第１、第２特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンＡ２に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ行くかも」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に「時短Ｃ確定」といった確定の報知を受けていなければ、この変動パターンＡ２が入った時点で、時短Ｃに移行するかもしれない（その可能性が高い）という示唆を得ることができる。

【６７０７】

なお、時短Ａ状態の最終変動開始時に表示される「時短Ｃ行くかも」と区別するために、「時短Ｃ行くかも　入りました」のような異なる表示をしてもよい。後述する他のメッセージ表示も同様である。

【６７０８】

時短Ａ状態の最終変動において第１、第２特別当選しており、第１、第２特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンＡ３に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ難しいかも」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に「時短Ｃ確定」といった確定の報知を受けていなければ、この変動パターンＡ３が入った時点で、時短Ｃに移行することは難しい（その可能性が低い）という示唆を得ることができる。

【６７０９】

時短Ａ状態の最終変動において第１特別当選しており、第１特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンＡ３に相当する乱数が入っており、第１特別当選の利益を受けない保留中に変動パターンＡ１に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ難しいかも　でも絶対良い事あるよ」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に「時短Ｃ確定」といった確定の報知を受けていなければ、この変動パターンＡ１が入った時点で、時短Ｃに移行することは難しいが、大当たり・小当たりには当選しているという示唆を得ることができる。

【６７１０】

時短Ａ状態の最終変動において第１特別当選しており、第１特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンＡ３に相当する乱数が入っており、第１特別当選の利益を受けない

保留中に変動パターンＡ２に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ難しいかも　でも良い事あるよ」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に「時短Ｃ確定」といった確定の報知を受けていなければ、この変動パターンＡ２が入った時点で、時短Ｃに移行することは難しいが、大当たり・小当たりの期待度が高いという示唆を得ることができる。

【６７１１】

時短Ａ状態の最終変動において第１特別当選しており、第１特別当選の利益を受ける保留中に、変動パターンＡ３に相当する乱数が入っており、第１特別当選の利益を受けない保留中に変動パターンＡ３に相当する乱数が入っている場合、メッセージ表示は「時短Ｃ難しいかも　良い事ないかも」が表示される。これにより、遊技者は、時短Ａ状態の最終変動開始時に「時短Ｃ確定」といった確定の報知を受けていなければ、この変動パターンＡ３が入った時点で、時短Ｃに移行することは難しいし、大当たり・小当たりにも当選している可能性も低いという示唆を得ることができる。

【６７１２】

このように、時短Ａ状態の最終変動において保留が増えるごとに、時短Ａ状態の最終変動において時短Ｂ状態に移行するか否かを示唆ないし報知が実行されるので、時短Ａ状態の最終開始時に良い示唆ないし報知が実行されなかったとしても、その後の時短Ａ状態の最終変動における保留入賞の楽しさを向上することができる。

【６７１３】

＜変形例４＞

本実施例および変形例では、時短Ａ状態の最終変動において時短Ｂ状態に移行するか否かを示唆ないし報知する画像は、最終変動開始時や、最終変動中の保留入賞時に短い時間（例えば３秒間程度）表示されるものを念頭において説明していたが、この示唆ないし報知する画像は、より長い時間表示されるものであってもよい。

【６７１４】

より長い時間表示される時短Ａ状態の最終変動において時短Ｂ状態に移行するか否かを示唆ないし報知する画像としては、時短Ａ状態の最終変動において特別抽選に当選した場合に、時短Ａ状態の最終変動中、時短Ｂ状態に移行し得る状態であることを示す所定の示唆ないし報知を実行することが考えられる。以下、図６４８を参照して、具体的な表示態様について説明する。なお、図６４８は、変形例３に係る時短Ａ状態の最終変動における先読み表示態様を説明する図である。

【６７１５】

図６４８（ａ）は、時短Ａ状態の開始画面を示している。（ｂ）（ｃ）（ｄ）は、時短Ａ状態の最終変動において第２特別当選に当選している場合の例である。この変形例３では、時短Ａ状態の最終変動において第２特別当選に当選していれば、第１保留から第４保留に入る変動パターンの種別に関わりなく、所定の示唆ないし報知を行う。

【６７１６】

（ｂ）は、第２特別当選に当選している場合の最終変動の変動開始時の画面である。表示画面４２ａには、第２特別当選に当選したことを示唆ないし報知する「激あつモード」と表示された帯状の画像が表示されている。この「激あつモード」の画像は、内部的には、時短Ａ状態の最終変動においては第２特別当選に当選していることを、外部的には、この画像が表示されている表示演出が続く限り、時短Ｃ状態に移行し易い時短Ｂ状態に移行し得る状態が続いていることを、遊技者に示唆している。

【６７１７】

なお、この帯状の表示領域において、最終変動の変動開始時や、最終変動の変動中の保留入賞時に、上述した「時短Ｃ確定」「時短Ｃ行くかも」「時短Ｃ難しいかも」などのようなメッセージを表示させても構わない。

【６７１８】

（ｃ）は、時短Ｂ状態（時短３回目）における変動表示中の画面である。表示画面４２ａには、引き続き「激あつモード」と表示された帯状の画像が表示されている。この「激

あつモード」の画像は、内部的には、時短Ｂ状態が発生していることを、外部的には、この画像が表示されている表示演出が続く限り時短Ｃ状態に移行し得る状態が続いていることを遊技者に示唆している。

【６７１９】

なお、この帯状の表示領域において、時短Ｂ状態の変動開始時において、その変動が変動パターンＡ１であれば「時短Ｃ確定」、変動パターンＡ２であれば「時短Ｃ行くかも」、変動パターンＡ３であれば「時短Ｃ難しいかも」などのようなメッセージを表示しても構わない。

【６７２０】

（ｄ）は、時短Ｂ状態（時短３回目）における変動表示において小当たり当選が確定した場合の画面である。表示画面４２ａには、引き続き「激あつモード」と表示された帯状の画像が表示されている。これにより、特図２の変動表示の結果が「２」「２」「２」の小当たり組合せであることが遊技者に示唆されている。この後、Ｖ入賞に基づく大当たりラウンドの終了後、時短Ｃ状態が発生する。

【６７２１】

なお、この帯状の表示領域において、時短Ｂの大当たり組合せの停止表示中に「時短Ｃ獲得」のようなメッセージを表示しても構わない。

【６７２２】

（ｅ）（ｆ）（ｇ）は、時短Ａ状態の最終変動において第１特別当選に当選している場合の例である。この変形例３では、時短Ａ状態の最終変動において第１特別当選に当選していれば、第１保留から第４保留に入る変動パターンの種別に関わりなく、上述とは異なる示唆ないし報知を行う。なお、第１特別当選に当選した場合に、第２特別当選に当選した場合と同じ示唆ないし報知（上述した「激あつモード」の表示）を行っても構わない。この場合、特別当選（時短Ｂ状態）の種別は、時短Ｂ遊技中に認識されるものとなる

【６７２３】

（ｅ）は、第１特別当選に当選している場合の最終変動の変動開始時の画面である。表示画面４２ａには、第１特別当選に当選したことを示唆ないし報知する「あついモード」と表示された帯状の画像が表示されている。この「あついモード」の画像は、内部的には、時短Ａ状態の最終変動においては第１特別当選に当選していることを、外部的には、この画像が表示されている表示演出が続く限り、時短Ｃ状態に移行し易い時短Ｂ状態に移行し得る状態が続いていることを、遊技者に示唆している。

【６７２４】

なお、この帯状の表示領域において、最終変動の変動開始時や、最終変動の変動中の保留入賞時に、上述した「時短Ｃ確定」「時短Ｃ行くかも」「時短Ｃ難しいかも」などのようなメッセージを表示させても構わない。

【６７２５】

（ｆ）は、時短Ｂ状態（時短Ｂ状態の開始から数えて３回目）における変動表示中の画面である。ここで第１特別当選は、時短Ｂ３回であり、時短Ｂ状態の開始から数えて３回目の変動開始時に終了する。そのため、表示画面４２ａには、３回目の変動開始時に「あついモード」と表示された帯状の画像が消去されている。これにより、内部的には、一度発生した時短Ｂ状態が終了していることを、外部的には、時短Ｃ状態に移行し得る状態が終了したことを遊技者に示唆している。

【６７２６】

（ｇ）は、時短Ｂ状態（時短Ｂ状態の開始から数えて３回目）における変動表示において小当たり当選が確定した場合の画面である。時短Ｂ状態は終了しているので、この小当たり当選は、通常小当たりである。そのため、Ｖ入賞に基づく大当たりラウンドの終了後、通常状態に戻る。

【６７２７】

このように、変形例３では、時短Ａ状態の最終変動において第２特別当選に当選している場合は、この最終変動から、最大で時短Ｂ状態が終了する５回目の変動表示が開始され

るまで、時短Ｃ状態に容易に移行し得る状態が続いていることを示唆ないし報知する「激あつモード」画像を表示し続ける表示演出が実行される。また、時短Ａ状態の最終変動において第１特別当選に当選している場合は、この最終変動から、最大で時短Ｂ状態が終了する３回目の変動表示が開始されるまで、時短Ｃ状態に容易に移行し得る状態が続いていることを示唆ないし報知する「あるいモード」画像を表示し続ける表示演出が実行される。いずれの場合でも、遊技者は、この期間中、この「激あつモード」「あるいモード」画像を目にすることで、小当たり当選すれば小当たり当選の種別を問わず時短Ｃ状態に移行するという時短Ｃ状態に容易に移行し得る状態が続いているとの示唆ないし報知を受けることができる。

【実施例６６】

【６７２８】

実施例６６に係るパチンコ機１０の構成を説明する。図６４９は、実施例６６に係るパチンコ機１０の背面図である。

【６７２９】

実施例６６に係るパチンコ機１０は、実施例１の電源装置３１３と同様に、内枠１２の下部背面に電源装置ＢａＡを備えている。ただし、実施例１では、払出装置３５８とともに電源スイッチ基板３８２および電源スイッチ３８２ａが備えられていたが、本実施例では、電源装置ＢａＡに後述する電源スイッチＢａ３６が備えられている点が異なる。

【６７３０】

電源装置ＢａＡは、パチンコ機１０の背面視で、払出制御装置３１１の奥側に重なっている。電源装置ＢａＡは、後述する電源基板Ｂａ１０が基板ボックスＢａＢの内部空間に収容されたものである。払出制御装置３１１は、払出制御基板３１１ａが基板ボックス３１１ｂの内部空間に収容されたものである。つまり、電源基板Ｂａ１０は、払出制御基板３１１ａの奥側に重なるように配設されている。なお、本実施例では、とくに説明がない限り、パチンコ機１０の背面視を基準に上下左右、前後を説明する。

【６７３１】

電源基板Ｂａ１０は、後述するようにパチンコ機１０の電源をＯＮ／ＯＦＦするためにホール等の従業員によって操作される電源スイッチＢａ３６を備えている。なお、電源スイッチＢａ３６は、ホール等の従業員が内枠１２を外枠１１に対して開いた状態とすることで、操作することが可能となるものである。そのため、電源装置ＢａＡは、払出制御装置３１１の奥側に重なった状態であっても、電源スイッチＢａ３６を含む右端部が内枠１２の背面に露出するように、電源スイッチ用開口部Ｂａ３６Ａが基板ボックスＢａＢに形成されている。

【６７３２】

基板ボックスＢａＢの右端部には、電源スイッチＢａ３６の近傍に後述するガラス管ヒューズＢａ３７が設けられている。ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源スイッチＢａ３６とは異なり、基板ボックスＢａＢの内部空間に収容されている。すなわち、電源スイッチＢａ３６は、そのＯＮ・ＯＦＦ操作部が基板ボックスＢａＢの外部に露出しており、そのハウジング部が基板ボックスＢａＢの内部空間に収容されている。ガラス管ヒューズＢａ３７は、この電源スイッチＢａ３６のハウジング部に隣り合うように設けられている。図６４９では、図示の便宜のため、透明樹脂で形成された基板ボックスＢａＢの内部空間に収容されたガラス管ヒューズＢａ３７を、破線で囲んだ四角形で図示している。

【６７３３】

ガラス管ヒューズＢａ３７を交換する際には、電源装置ＢａＡを内枠１２の背面から取り外し、基板ボックスＢａＢをベース部とカバー部とに分離した状態で、交換作業が行われる。この取り外し・分離作業は大変面倒であるので、通常、この取り外し・分離は行わず、内枠１２を外枠１１に対して開いた状態でガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業が行われる。これにより、ホール等の従業員が内枠１２を外枠１１に対して開いた状態とすることで、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業を行うことも可能となっている。

【６７３４】

図６５０は、基板ボックスＢａＢに収容された電源装置ＢａＡを示している。内枠１２を外枠１１に対して開いた状態で、電源装置ＢａＡが正面から視認された状態を示す。基板ボックスＢａＢは、そのカバー部のうちガラス管ヒューズＢａ３７の前面を覆う領域に、ホール等の従業員がガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業を行い易いように平坦面ＢａＢ２を位置させている。つまり、基板ボックスＢａＢのカバー部は、ガラス管ヒューズＢａ３７の前面において、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業の妨げになるような仕切り壁ＢａＢ３などがかからないように構成されている。さらに、本実施例では、電源基板Ｂａ１０上にガラス管ヒューズＢａ３７と対向する箇所に暗色領域Ｂ７と呼ばれる部位を設けて、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業がし易くなるようにしているが、この説明は後に回し、まず、この電源基板Ｂａ１０について詳しく説明する。

【６７３５】

実施例６６に係るパチンコ機１０は、図６５１（ａ）に示す様な電源基板Ｂａ１０を備えている。電源基板Ｂａ１０は、外部電源としての商用電源から電圧変換器を介して主電源として供給された２４Ｖの交流電圧を２４Ｖの直流電圧に変換し、さらにその２４Ｖの直流電圧から複数の直流電圧を作成する各種の電子部品を備え、パチンコ機１０の主制御装置２６１のＣＰＵ５０１や払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１等に電力を供給する目的で設けられている。以降、図６５１（ａ）を参照しながら電源基板Ｂａ１０の構成について説明する。

【６７３６】

電源基板Ｂａ１０は、例えば所定部が緑色となっているプリント基板Ｂａ１に各種電子部品が半田付けされて構成される。この緑色は、プリント基板Ｂａ１の銅の回路パターンを保護する絶縁膜となるインク（ソルダーレジスト）の色である。電源基板Ｂａ１０は、交流電圧が供給される交流回路と、交流回路から供給された交流電圧を直流電圧に変換する整流回路と、整流回路から供給された直流電圧から任意の大きさの直流電圧を作る直流回路とを備えており、これらの回路は次のような電子部品から構成されている。電解コンデンサ群Ｂａ２は、円筒形状をした茶色で、１０個の電解コンデンサで構成され、プリント基板Ｂａ１の中央部に配置されている。電解コンデンサ群Ｂａ２を構成する電解コンデンサよりも電気容量の小さなコンデンサとしては、平板状で青色のフィルムコンデンサＢａ５，Ｂａ７や個粒状で緑色のセラミックコンデンサＢａ４，Ｂａ６がプリント基板Ｂａ１上に設けられている。その他、プリント基板Ｂａ１には、後述のＤＣ－ＤＣコンバータＢａ３１を囲むように電解コンデンサＢａ１１，Ｂａ１２，Ｂａ１３，Ｂａ１４，Ｂａ１５，Ｂａ１６，Ｂａ１７，Ｂａ１８，Ｂａ１９，Ｂａ２０が備えられている。また、電源基板Ｂａ１０には２つのバリスタＢａ３が後述するヒートシンクＢａ４１の右側に設けられている。電源基板Ｂａ１０の所定部とは、ガラス管ヒューズＢａ３７を囲むプリント基板Ｂａ１上の板面の領域であって、本例の所定部は、ソルダーレジストの緑色をしており且つ他の情報（部品名や取付箇所を示す線など）が表示されていない領域を意味している。

【６７３７】

インダクタＢａ３０は、ドーナツ形状の白色で、電源基板Ｂａ１０上において電解コンデンサ群Ｂａ２の右側に設けられている電子部品である。電解コンデンサ群Ｂａ２の左側には、銀色で大型のＤＣ－ＤＣコンバータＢａ３１が備えられている。電源基板Ｂａ１０は、この他、ＤＣ－ＤＣコンバータＢａ３１の付近に４つの黒色で比較的小型なＤＣ－ＤＣコンバータＢａ３２，Ｂａ３３，Ｂａ３４，Ｂａ３５を備えている。

【６７３８】

電源スイッチＢａ３６は、黒色で電源基板Ｂａ１０の右端に設けられており、電源基板Ｂａ１０をオン・オフする機能を有している。電源基板Ｂａ１０はパチンコ機１０の遊技に関する制御を実行する電子基板に電力を供給する基板であることからすれば、電源スイッチＢａ３６は、パチンコ機１０全体の起動スイッチであることになる。電源スイッチＢａ３６は、両端が上方に反るような形状のボタンを有しており、突出している一端を押下すると、回動して他端が突出した状態となるロッカスイッチである。電源スイッチＢａ３

６が有するボタンの回動軸は、電源基板Ｂａ１０の長手方向となっている。
【６７３９】
ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源スイッチＢａ３６の近傍に設けられており、長手方向が電源スイッチＢａ３６の伸びる方向（電源スイッチＢａ３６が有するボタンの回動軸と直交する方向）に平行となっている。このガラス管ヒューズＢａ３７は、入力端子が電源スイッチＢａ３６の電源ＯＮ時に閉じる出力端子側に接続され、出力端子が交流回路側に接続される。ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源基板Ｂａ１０を過電流から保護することで、パチンコ機１０が有する遊技に関する各種基板を保護する目的で設けられている。
【６７４０】
ヒートシンクＢａ４１は、インダクタＢａ３０の付近に設けられた銀色の部材であり、４つのレギュレータＢａ４２を冷却する目的で設けられている。ヒートシンクＢａ４１は、レギュレータＢａ４２が装着される平面部と、平面部の裏面からレギュレータＢａ４２に離間する方向に伸びた複数の放熱板とを有している。放熱板は、所定の間隔を隔てて黒色のレギュレータＢａ４２の配列方向に配列されている。ヒートシンクＢａ４１は、平面部がインダクタＢａ３０を向くように電源基板Ｂａ１０上に配置されている。
【６７４１】
電源基板Ｂａ１０には、その左右両端に複数のコネクタが設けられているのでこの点について説明する。コネクタＢａ５１，Ｂａ５２，Ｂａ５３は、白色の比較的小型であり、電源基板Ｂａ１０の右端に設けられている。コネクタＢａ５１，Ｂａ５２，Ｂａ５３は、電圧変換器に変換されたＡＣ２４Ｖが供給される電線と交流回路とを接続するコネクタである。コネクタＢａ５４，Ｂａ５５，Ｂａ５６は、比較的大型であり、電源基板Ｂａ１０の左端に設けられている。コネクタＢａ５４，Ｂａ５５，Ｂａ５６は、直流回路と、この直流回路から異なる大きさに変換された直流電圧が供給される電線とを接続するコネクタである。コネクタＢａ５４，Ｂａ５５，Ｂａ５６は、主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に接続されており、その接続先に応じてオレンジ色、灰色、黒色などのように色分けされている。このように各コネクタは、電源基板Ｂａ１０が整流した電流を出力するのに必要である他、電源基板Ｂａ１０の制御に関する信号を送受信、例えば電源投入時のリセット信号の送信や停電時の停電信号の受信をするのに用いられる。
【６７４２】
その他、電源基板Ｂａ１０には、コネクタＢａ５６の近傍に符号Ｂａ６１で示す４つのＬＥＤが備えられている。ＬＥＤは、電源基板Ｂａ１０が正常に動作しているか否かを判断するのに用いられる。
【６７４３】
このように、電源基板Ｂａ１０には、各種の電子部品やコネクタが実装されており、これらの電子部品やコネクタは、電源基板Ｂａ１０上で見易く且つそれぞれの電子部品を区別し易くできるように形状と色彩を異ならせて設けられている。電源基板Ｂａ１０上では、多様な外観の電子部品が密に配設されているため、内枠１２を開放して行う薄暗い環境下においてガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業を行うことは容易でない。そこで、電源基板Ｂａ１０上には、ガラス管ヒューズＢａ３７と対向する箇所に後述する暗色領域Ｂ７が設けられている。
【６７４４】
なお、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源基板Ｂａ１０における電源スイッチＢａ３６の近傍以外の箇所に設けられてもよい。
【６７４５】
図６５１（ｂ）は電源基板Ｂａ１０のうち、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する構成について説明している。電源基板Ｂａ１０には、ガラス管ヒューズＢａ３７の両端の各々を支持する一対のヒューズホルダＢａ３８が配置されている。ヒューズホルダＢａ３８は金属製となっており、電源基板Ｂａ１０に挿入されるガラス管ヒューズＢａ３７を支持する。ヒューズホルダＢａ３８の各々には、ガラス管ヒューズＢａ３７が長手方向に移動するのを制止する突起状の係止体Ｂａ３９が設けられている。

【６７４６】
図６５１（ｃ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７の概略を示している。ガラス管ヒューズＢａ３７の両端は、口金Ｂ１が設けられており、各口金Ｂ１は、円筒形のガラス管Ｂ２の一端と他端に嵌合される。ヒューズ線Ｂ３は、白色銀（白色みを帯びた銀色。あるいは銀白色，銀色，灰色）のような色をしている。ヒューズ線Ｂ３は、各口金Ｂ１を架橋するように設けられており、過剰な電流が流れると切断される溶断部Ｂ４を備えている。溶断部Ｂ４は、例えば、ヒューズ線Ｂ３の中央部に位置している。図６５１（ｄ）は、過剰な電流により溶断部Ｂ４が破壊されたガラス管ヒューズＢ３７を表している。当該図によれば、ヒューズ線Ｂ３が溶断部Ｂ５により分断されている。
【６７４７】
ガラス管ヒューズＢａ３７の一方端から他方端までの長さは、例えば約３．０センチメートルであるとすると、両側の口金Ｂ１の間で視認可能な溶断部Ｂ３の長さは、１．５～２．０センチメートルほどである。そうすると、ヒューズ線Ｂ４に溶断が生じたときの溶断部Ｂ４の長さは、大きくても１．０センチメートル程度になる。つまり、ガラス管ヒューズＢａ３７とくにその溶断部Ｂ４は、非常に小さい部品および部位である。また、パチンコ機１０は、内枠１２の右側（正面視では左側）に外枠１１に対して内枠１２を開閉する開閉軸Ｊ１が設けられているので、ガラス管ヒューズＢａ３７は、内枠１２の背面部の開閉軸Ｊ１に近い箇所に位置しており、内枠１２の影に入り易い。さらに、ガラス管ヒューズＢａ３７は、ホール等の従業員が内枠１２の背面側の確認作業を行う際に、従業員から遠くに位置している。このようにガラス管ヒューズＢａ３７は、内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業がしにくい状態で配置されている。
【６７４８】
＜本実施例の特徴＞
本実施例の特徴は、内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業がし易いように、すなわち具体的にはヒューズ線Ｂ３の切断が分かりやすいように、電源基板Ｂａ１０にプリント基板Ｂａ１よりも暗い特定領域としての暗色領域Ｂ７が設けられていることである。以降、暗色領域Ｂ７の具体的な構成の例について説明する。
【６７４９】
＜例１＞
例１は、本実施例で上述した暗色領域の構成である。図６５２（ａ），図６５２（ｂ）は、例１に係る暗色領域の構成について説明している。図６５２では、電源基板Ｂａ１０のソルダーレジストの部分を右斜め下がりのハッチングで示し、回路パターン部分を点点で示している。また、各電子部品の周囲に付された濃い枠線や文字は、白色のシルク印刷が施された部分を示している。ソルダーレジストの部分とは、このシルク印刷が施された部分を除く領域である。図６５２（ａ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が暗色領域Ｂ７となっている。具体的には、電源基板Ｂａ１０のうち、口金Ｂ１に隠れた部分を除くガラス管Ｂ２に覆われた領域が暗色領域Ｂ７となっている。この領域の長手方向は、口金Ｂ１に隠れた部分を除くヒューズ線Ｂ３の長さと同じ長さである。この様に構成すると、ガラス管Ｂ２と同じ領域で暗色領域Ｂ７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、暗色領域Ｂ７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。
【６７５０】
図６５２（ｂ）は、例１に係る暗色領域Ｂ７の配置を模式的に説明している。すなわち、図６５２（ｂ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管Ｂ２と等幅の暗色領域Ｂ７が電源基板Ｂａ１０におけるガラス管ヒューズＢａ３７の底面に対応する位置に設けられている。プリント基板Ｂａ１は、熱硬化性樹脂等から構成されるベース板Ｂ９と、ベース板Ｂ９の表面に設けられた例えば緑色の絶縁層Ｂ８を有しているが、本例のプリント基板Ｂａ１には、ガラス管ヒューズＢａ３７の溶断部Ｂ４に対応する位置に例えば黒色の層が絶縁層Ｂ８の表面に積層され、暗色領域Ｂ７を構成してい

る。暗色領域Ｂ７は、例えば黒色の塗料をプリント基板Ｂａ１に塗布（ベタ塗り）して構成されている。そのため、暗色領域Ｂ７は、黒色一色の無地の領域となっている。

【６７５１】

このように暗色領域Ｂ７が形成されることによって、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、薄暗い環境下で離れた位置から電源基板Ｂａ１０を見ても、ヒューズ線Ｂ３の溶断部Ｂ４と対向位置にいる暗色領域Ｂ７の配色が、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する電源基板Ｂａ１０の配色よりも暗い色であるため、暗色領域Ｂ７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなる。したがって、パチンコ機１０の内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。

【６７５２】

また、暗色領域Ｂ７が黒色一色の無地の領域とされていることで、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見たときに、ヒューズの周りに線や文字などの情報が見られても、ヒューズ線の溶断部と対向位置にいる特定部にはこれらの情報が見られないので、薄暗い状況下でも、これらの情報がヒューズ線の溶断の有無の判別作業の邪魔になることを低減することができる。

【６７５３】

なお、暗色領域Ｂ７は、その他の方法で構成されても構わない。電源基板Ｂａ１０上には、文字、記号、線図などの情報（例えば「ＦＵＳＥ１」やガラス管ヒューズＢａ３７の周囲を口金Ｂ１とガラス管Ｂ２とに分けて囲む四角枠線）はプリント基板Ｂａ１に対して白色のインクを用いてシルク印刷されている。暗色領域Ｂ７は、黒色のインクを用いてプリント基板Ｂａ１に対するシルク印刷（ベタ塗り）を行うことで構成することもできる。このような構成であれば、プリント基板Ｂａ１に対するシルク印刷という電源基板Ｂａ１０を製作するプロセスにおいて暗色領域Ｂ７を形成することができる。

【６７５４】

また、黒色のシール（ベタ塗りシール）をプリント基板Ｂａ１に貼り付けて暗色領域Ｂ７を構成することもできる。このような構成であれば、従来の電源基板Ｂａ１０を製作するプロセスを変える必要がなくて済む。

【６７５５】

また、暗色領域Ｂ７に相当する部分にだけ黒色のソルダーレジストを塗布する構成にすることもできる。このような構成であれば、暗色領域Ｂ７にもスルーホールを設けることができるので、ヒューズホルダＢａ３８を電源基板Ｂａ１に取り付ける作業の邪魔にならない。

【６７５６】

なお、暗色領域Ｂ７には、プリント基板Ｂａ１上に描かれる記号などが記載されておらず、スルーホールのような構造物も設けられていないが、上述のように暗色領域Ｂ７にスルーホールを設けても構わない。そして、暗色領域Ｂ７は、プリント基板Ｂａ１における金属配線が付設されている領域の色よりも暗く、プリント基板Ｂａ１における金属配線が付設されていない領域の色よりも暗い。

【６７５７】

なお、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向に対応する暗色領域Ｂ７の長さは、口金Ｂ１に隠れた部分を除くヒューズ線Ｂ３の長さと同じ長さに形成されているが、これより短くても、少なくとも溶断部Ｂ４の長さを超える長さであれば、そのように形成されていてもよい。暗色領域Ｂ７は、ガラス管Ｂ２の一端または両端から突出する構成となっていてもよく、暗色領域Ｂ７は、一方の口金または両方の口金から突出する構成となっていてもよい。

【６７５８】

＜例２＞

図６５２（ｃ），図６５２（ｄ）は、例２に係る暗色領域の構成について説明している。図６５２（ｃ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向か

ら見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が暗色領域Ｂ７となっている。この様に構成すると、暗色領域Ｂ７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、暗色領域Ｂ７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。

【６７５９】

図６５２（ｄ）は、例２に係る暗色領域Ｂ７の配置を模式的に説明している。すなわち、図６５２（ｄ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管Ｂ２と等幅の暗色領域Ｂ７がガラス管ヒューズＢａ３７のガラス管Ｂ２における底部に設けられている。暗色領域Ｂ７は、黒色の塗料をガラス管Ｂ２に塗布して構成してもよいし、黒色のインクを用いてガラス管Ｂ２に対する印刷を行うことで構成することもできる。また、黒色のシールをガラス管Ｂに貼り付けて暗色領域Ｂ７を構成することもできる。

【６７６０】

なお、この例では、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向に対応する暗色領域Ｂ７の長さは、溶断部Ｂ４の長さを超えているが、溶断部Ｂ４が発生しそうな位置に相当する部位のみを暗色領域Ｂ７としてもよい。

【６７６１】

＜例３＞

図６５３（ａ），図６５３（ｂ）は、例３に係る暗色領域の構成について説明している。図６５３（ａ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が部分的に暗色領域Ｂ７となっている。

【６７６２】

図６５３（ｂ）は、例３に係る暗色領域Ｂ７の配置を模式的に説明している。すなわち、図６５３（ｂ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管Ｂ２よりも幅狭の暗色領域Ｂ７が電源基板Ｂａ１０のガラス管ヒューズＢａ３７の底面に対応する位置に設けられている。この様に構成すると、暗色領域Ｂ７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、暗色領域Ｂ７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。この様に構成すると、暗色領域Ｂ７を極力小さくできるので、暗色領域Ｂ７がプリント基板Ｂａ１に形成されるとき、暗色領域Ｂ７が他の文字や記号や枠線などシルク印刷が施される領域の妨げとなりにくい。なお、他の特徴については、例１と同様である。

【６７６３】

＜例４＞

図６５３（ｃ），図６５３（ｄ）は、例４に係る暗色領域の構成について説明している。図６５３（ｃ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が暗色領域Ｂ７となっている。この様に構成すると、暗色領域Ｂ７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、暗色領域Ｂ７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。

【６７６４】

図６５３（ｄ）は、例４に係る暗色領域Ｂ７の配置を模式的に説明している。すなわち、図６５３（ｄ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管Ｂ２の右辺においてガラス管Ｂ２から突出した暗色領域Ｂ７が電源基板Ｂａ１０に設けられている。この様に構成すると、ガラス管ヒューズＢａ３７を斜め方向から見ても溶断部Ｂ４を視認しやすい。すなわち、本例によれば、暗色領域Ｂ７が例１よりも幅広に設けられているので、溶断部Ｂ４が暗色領域Ｂ７の手前に位置しているように見える方向が多様なものとなる。すなわち、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸を中心に暗色領域Ｂ７が遠ざかる方向に回りながらガラス管ヒューズＢａ３７を視認したとしても、溶断部Ｂ４の視認性は高い状態が維持される。これにより、内枠１２を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がガラス管ヒューズＢａ３７と同じ程度の高さに目線を合わせられなか

ったりして、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見ることができず、大きく角度が付いた状態で斜め方向からプリント基板Ｂａ１を見る時でも、視線の先に暗色領域Ｂ７とガラス管ヒューズＢａ３７とを重なった状態で位置させ易くすることができる。本例では、暗色領域Ｂ７をガラス管Ｂ２の右辺において突出させる構成に関していたが、暗色領域Ｂ７をガラス管Ｂ２の左辺において突出させる構成としてもよい。このように、暗色領域Ｂ７は、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業時に、ガラス管ヒューズＢａ３７の背後に視認される特定視認領域となるものであれば、電源基板Ｂａ１０上のガラス管ヒューズＢａ３７の真後ろから外れた領域に形成されてもよい。

【６７６５】

また、本例は例３と組み合わせることもできる。すなわち、暗色領域Ｂ７をガラス管Ｂ２の一辺において例３で示した構成とし、ガラス管Ｂ２の他辺において例４で示した構成とすることもできる。この例では、暗色領域Ｂ７は、ガラス管Ｂ２の一辺では、ガラス管Ｂ２の内側に位置し、ガラス管Ｂ２の他辺では、ガラス管Ｂ２の外側に突出している。なお、他の特徴については、例１と同様である。

【６７６６】

＜例５＞

図６５４（ａ），図６５４（ｂ）は、例５に係る暗色領域の構成について説明している。図６５４（ａ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が暗色領域Ｂ７となっている。この様に構成すると、暗色領域Ｂ７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、暗色領域Ｂ７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。

【６７６７】

図６５４（ｂ）は、例５に係る暗色領域Ｂ７の配置を模式的に説明している。すなわち、図６５４（ｂ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管Ｂ２の両辺においてガラス管Ｂ２から突出した暗色領域Ｂ７が電源基板Ｂａ１０のガラス管ヒューズＢａ３７の底面に対応する位置に設けられている。この様に構成すると、ガラス管ヒューズＢａ３７を斜め方向から見ても溶断部Ｂ４を視認しやすい。すなわち、本例によれば、暗色領域Ｂ７が例１よりも幅広に設けられているので、溶断部Ｂ４が暗色領域Ｂ７の手前に位置しているように見える方向が多様なものとなる。すなわち、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸を中心に一方向または一方向とは逆方向に回りながらガラス管ヒューズＢａ３７を視認したとしても、溶断部Ｂ４の視認性は高い状態が維持される。これにより、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見ることができず、大きく角度が付いた状態で斜め方向からプリント基板Ｂａ１を見る時でも、視線の先に暗色領域Ｂ７とガラス管ヒューズＢａ３７とを重なった状態で位置させ易くすることができる。なお、他の特徴については、例１と同様である。

【６７６８】

＜例６＞

図６５４（ｃ），図６５４（ｄ）は、例６に係る暗色領域の構成について説明している。図６５４（ｃ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が暗色領域Ｂ７となっている。この様に構成すると、暗色領域Ｂ７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、暗色領域Ｂ７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。

【６７６９】

図６５４（ｄ）は、例６に係る暗色領域Ｂ７の配置を模式的に説明している。すなわち、図６５４（ｄ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、本例では、ガラス管Ｂ２の底部において暗色領域Ｂ７を有する板部材がガラス管Ｂ２の底部に設けられている。ガラス管Ｂ２と板部材は硬化した接着剤Ｂ１０により一体化している。この様に構成すると、より確実に溶断部Ｂ４を強調することができる。なお、本例は、上

述の例１，例３，例４，例５と組み合わせて実施することができる。本例は、上述の例５に相当する構成について説明している。

【６７７０】

なお、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向に対応する暗色領域Ｂ７の長さは、溶断部Ｂ４の長さを超えていてもよい。

【６７７１】

＜例７＞

図６５５（ａ），図６５５（ｂ）は、例７に係る暗色領域の構成について説明している。図６５５（ａ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向とは異なる方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が暗色領域Ｂ７となっている。この様に構成すると、暗色領域Ｂ７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、暗色領域Ｂ７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。

【６７７２】

図６５５（ｂ）は、例１に係る暗色領域Ｂ７の配置を模式的に説明している。すなわち、図６５５（ｂ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、暗色領域Ｂ７がガラス管ヒューズＢａ３７の底部を避けてガラス管Ｂ２に設けられている。暗色領域Ｂ７は、黒色の塗料をガラス管Ｂ２に塗布して構成してもよいし、黒色のインクを用いてガラス管Ｂ２に対する印刷を行うことで構成することもできる。また、黒色のシールをガラス管Ｂに貼り付けて暗色領域Ｂ７を構成することもできる。

【６７７３】

なお、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向に対応する暗色領域Ｂ７の長さは、溶断部Ｂ４の長さを超えていてもよい。

【６７７４】

＜例８＞

図６５５（ｃ），図６５５（ｄ）は、例８に係る暗色領域の構成について説明している。図６５５（ｃ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向とは異なる方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が暗色領域Ｂ７となっている。この様に構成すると、暗色領域Ｂ７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、暗色領域Ｂ７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。

【６７７５】

図６５５（ｄ）は、例８に係る暗色領域Ｂ７の配置を模式的に説明している。すなわち、図６５５（ｄ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、暗色領域Ｂ７が電源基板Ｂａ１０のガラス管ヒューズＢａ３７の底面に対応する位置とは異なる位置設けられている。このように構成すれば、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見ることができず、大きく角度が付いた状態で斜め方向からプリント基板Ｂａ１を見ることが予め分かっている時に、効果的に視線の先に暗色領域Ｂ７とガラス管ヒューズＢａ３７とを重なった状態で位置させ易くすることができる。

【６７７６】

なお、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向に対応する暗色領域Ｂ７の長さは、溶断部Ｂ４の長さを超えていてもよい。暗色領域Ｂ７は、ガラス管Ｂ２の一端または両端から突出する構成となっていてもよく、暗色領域Ｂ７は、一方の口金または両方の口金から突出する構成となっていてもよい。

【６７７７】

＜例９＞

図６５６（ａ），図６５６（ｂ）は、例９に係る暗色領域の構成について説明している。図６５６（ａ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が暗色領域Ｂ７となっている。この例では、暗色領域Ｂ７は、プリント基板Ｂａ１に白色でシルク印刷された文字や記号や枠線など

の情報Ｂ８Ａに重ならないように設けられている。この様に構成すると、ガラス管Ｂ２から透けて見えるので、暗色領域Ｂ７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。しかも、暗色領域Ｂ７が情報Ｂ８Ａの識別を妨げになりにくいので、プリント基板Ｂａ１にヒューズホルダＢａ３８等を取り付ける作業にも影響を与えにくい。

【６７７８】

図６５６（ｂ）は、例９に係る暗色領域Ｂ７の配置を模式的に説明している。すなわち、図６５６（ｂ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、暗色領域Ｂ７が電源基板Ｂａ１０のガラス管ヒューズＢａ３７の底面に対応する位置のうち、白色でシルク印刷された文字や記号や枠線などの情報Ｂ８Ａに重ならないように設けられている。具体的には、例えばガラス管ヒューズＢａ３７を示す情報Ｂ８Ａは、２つのヒューズホルダＢａ３８の取付位置を示す情報Ｂ８Ａ－１，情報Ｂ８Ａ－２と、これらに挟まれた箇所（ガラス管Ｂ７が位置する箇所）を示す情報Ｂ８Ａ－３とで構成されている。暗色領域Ｂ７は、情報Ｂ８Ａ－３の枠線に沿って、情報Ｂ８Ａ－３の枠線に重ならないように、所定間隔を開けて印刷されている。また、暗色領域Ｂ７は、その下にある配線パターンを確認できる程度の濃さとしてもよい。このように構成すれば、暗色領域Ｂ７が情報Ｂ８Ａの識別を妨げになりにくいので、プリント基板Ｂａ１にヒューズホルダＢａ３８等を取り付ける作業にも影響を与えにくくすることができる。

【６７７９】

＜例１０＞

図６５６（ｃ），図６５６（ｄ）は、例１０に係る暗色領域の構成について説明している。図６５６（ｃ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向とは異なる方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が暗色領域Ｂ７となっている。この例では、暗色領域Ｂ７は、プリント基板Ｂａ１にシルク印刷される文字や記号や枠線などの情報Ｂ８Ａが重なるように設けられているが、これらの情報Ｂ８Ａは、暗色領域Ｂ７における溶断部Ｂ４の確認の妨げにならないように形成されている。この様に構成すると、ガラス管Ｂ２から透けて見えるので、暗色領域Ｂ７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。しかも、情報Ｂ８Ａが暗色領域Ｂ７における溶断部Ｂ４の識別の妨げになりにくいので、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業にも影響を与えにくい。

【６７８０】

図６５６（ｄ）は、例９に係る暗色領域Ｂ７の配置を模式的に説明している。すなわち、図６５６（ｄ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、プリント基板Ｂａ１にシルク印刷される文字や記号や枠線などの情報Ｂ８Ａは、暗色領域Ｂ７における溶断部Ｂ４の確認の妨げにならないように、暗色領域Ｂ７と同じ色（あるいは暗色領域Ｂ７よりも濃い色）で暗色領域Ｂ７に重なるように設けられている。具体的には、例えばガラス管ヒューズＢａ３７を示す情報Ｂ８Ａは、暗色領域Ｂ７と同じ色の濃さ（あるいは暗色領域Ｂ７よりも濃い色）のインクで印刷されている。このとき、情報Ｂ８Ａは、上塗りされたインクの分だけ暗色領域Ｂ７から盛り上がることで、そこへの光の当たり具合によって、文字や線として認識されるものでもよい。この他に、暗色領域Ｂ７内の情報Ｂ８Ａは、電源基板Ｂａ１０よりも暗い色で暗色領域Ｂ７よりも明るい色としてもよい。このように構成すれば、暗色領域Ｂ７に情報Ｂ８Ａが表示されていても、情報Ｂ８Ａが暗色領域Ｂ７における溶断部Ｂ４の識別の妨げになりにくいので、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業にも影響を与えにくくすることができる。

【６７８１】

本実施例は、下記の様に変形実施をすることができる。

【６７８２】

＜変形例１＞

上述した本実施例では、ガラス管ヒューズＢａ３７は、基板ボックスＢａＢの右端部には位置する電源スイッチＢａ３６の近傍に設けられていたが、ガラス管ヒューズＢａ３７

が設けられる位置はこれに限らない。図６５７（ａ）に示すように、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源基板Ｂａ１０の左端部に取り付けられたコネクタＢａ５４の近傍に設けられている。

【６７８３】

具体的には、ガラス管ヒューズＢａ３７は、コネクタＢａ５４の近傍に設けられており、長手方向がコネクタＢａ５４の伸びる方向（コネクタＢａ５４が有する端子孔の配列方向と直交する方向）に平行となっている。このガラス管ヒューズＢａ３７は、入力端子が電源基板Ｂａ１０の直流回路側に接続され、出力端子がコネクタＢａ５４側に接続される。ガラス管ヒューズＢａ３７は、コネクタＢａ５４に接続される他の制御装置を過電流から保護することで、パチンコ機１０が有する遊技に関する各種基板を保護することができる。

【６７８４】

ここで、上述した暗色領域Ｂ７は、電源基板Ｂａ１０上のこのガラス管ヒューズＢａ３７と対向する箇所に設けられている。つまり、暗色領域Ｂ７は、コネクタＢａ５４の近傍に設けられており、長手方向がコネクタＢａ５４の伸びる方向に平行に設けられている。暗色領域Ｂ７は、本実施例と同様に黒色ベタ塗りで構成されている。さらに具体的な構成は、例１～例１０と同様にすることができる。図６５７（ｂ）では、例１に示した口金Ｂ１に隠れた部分を除くガラス管Ｂ２に覆われた領域を暗色領域Ｂ７とする構成を示した。

【６７８５】

ガラス管ヒューズＢａ３７と暗色領域Ｂ７を電源基板Ｂａ１０のコネクタＢａ５４の近傍に設けた場合は、パチンコ機１０の内枠１２を開けた状態でホール等の従業員の近くに位置する。したがって、より一層、パチンコ機１０の内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。

【６７８６】

また、コネクタＢａ５４の近傍のガラス管ヒューズＢａ３７は、ＬＥＤＢａ６１の近傍でもある。ＬＥＤＢａ６１は、＋５Ｖ，＋８．５Ｖ等の直流電圧を供給していることを示すライトであるので、電源スイッチＢａ３６のＯＮに伴って、これらのＬＥＤＢａ６１が点灯する。これにより、ＬＥＤＢａ６１からの光によってヒューズ線Ｂ３が反射されて、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。

【６７８７】

なお、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源基板Ｂａ１０の右端部や左端部に取り付けられたコネクタＢａ５４以外のコネクタの近傍に設けられても構わない。また、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源基板Ｂａ１０に取り付けられるコネクタ以外の上述した各種部品の近傍に設けられても構わない。

【６７８８】

＜変形例２＞

上述した本実施例では、基板ボックスＢａＢは、ガラス管ヒューズＢａ３７を内部空間に収容した状態で、その前面を完全に覆っていたが、図６５８に示すように、前面の一部が開口されているものであってもよい。すなわち、基板ボックスＢａＢは、電源基板Ｂａ１０から発生する熱を逃がすための通気口ＢａＢ１が設けられており、通気口ＢａＢ１の一部は、少なくとも電源基板Ｂａ１０に直交する方向から見たときに、ガラス管ヒューズＢａ３７の一部が露出する構成となっている。具体的には、通気口ＢａＢ１は、ヒューズ線Ｂ３の溶断部Ｂ４が露出する位置に形成されている。通気口ＢａＢ１は、内枠１２が開放された状態で、ホール等の従業員が通気口ＢａＢ１によって溶断部Ｂ４を見易くなるように、基板ボックスＢａＢの長手方向に長軸が向くように形成することが望ましい。これにより、ホール等の従業員は、内枠１２が開放された状態で、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業を行い易くなる。

【６７８９】

＜変形例３＞

上述した変形例２では、通気口ＢａＢ１は、電源基板Ｂａ１０の長手方向に平行に形成

されていた。そのため、通気口ＢａＢ１とガラス管ヒューズＢａ３７とが重なった（取り付け状態で前後に重なった）ときに、ガラス管ヒューズＢａ３７の溶断部Ｂ４が露出するに留まっていた。ここで、図６５９に示す様に、通気口ＢａＢ１は、電源基板Ｂａ１０の長手方向と直交して形成されてもよい。この場合、通気口ＢａＢ１とガラス管ヒューズＢａ３７とが重なった（取り付け状態で前後に重なった）ときに、少なくとも変形例２よりも広くガラス管ヒューズＢａ３７を露出させることが可能となる。具体的には、視認可能なガラス管Ｂ２の全体か、好ましくは、ガラス管ヒューズＢａ３７の全体である。

【６７９０】

＜変形例４＞

上述した本実施例では、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源基板Ｂａ１０に設けられていたが、その他の基板に設けられても構わない。図６６０，図６６１は、カードユニット接続基板３１４にガラス管ヒューズＢａ７８が備えられている構成を示す。カードユニット接続基板３１４は、実施例１に示すカードユニット接続基板３１４と同じものである。

【６７９１】

カードユニット接続基板３１４は、図６４９に示すように、パチンコ機１０の背面視で電源装置ＢａＡの右側、つまり、内枠１２の最も開閉軸Ｊ１に近い側に配設されている。

【６７９２】

カードユニット接続基板３１４は、実施例１で説明したものと同様に、パチンコ機前面の貸球操作部１２０（図１参照）及び図示しないカードユニットに電気的に接続されている。カードユニット接続基板３１４は、遊技者による球貸し操作の指令に基づき、球貸しを求める信号をカードユニットに送信し、カードユニットからは所定数の球貸しを行ったことを示す信号を受信するための送受信用コネクタＢａ７１を備えている。送受信用コネクタＢａ７１は、ケーブルを備えた２５ピンＤ－ｓｕｂコネクタが挿入される挿入孔群Ｂａ７２が２列に形成されており、ハウジングＢａ７３を介してカードユニット接続基板３１４に電気的に接続されている。この他、カードユニット接続基板３１４は、複数の抵抗Ｂａ７２Ａなどの電子部品も備えられている。なお、挿入孔群Ｂａ７２の上下両端部には、接続されたコネクタの脱落を防ぐクリップＢａ７４が設けられている。

【６７９３】

カードユニット接続基板３１４は、上述したカードユニット、主制御装置２６１、電源装置ＢａＡと接続するためのコネクタＢａ７５，Ｂａ７６，Ｂａ７７を備えている。ガラス管ヒューズＢａ７８は、送受信用コネクタＢａ７１の長手方向（挿入孔群Ｂａ７２が延びる方向）に平行に配設されており、例えば、入力端子が送受信用コネクタＢａ７１側、出力端子がコネクタＢａ７６（例えば主制御装置２６１に接続されるコネクタ）側に接続されている。これにより、ガラス管ヒューズＢａ７８は、コネクタＢａ７６に接続される他の制御装置（例えば主制御装置２６１）を過電流から保護することができる。

【６７９４】

カードユニット接続基板３１４は、上述した実施例と同様に、ガラス管ヒューズＢａ７８と対向する箇所に暗色領域Ｂａ７９が設けられている。暗色領域Ｂａ７９は、本実施例と同様に、ホール等の従業者が内枠１２を開けた状態でガラス管ヒューズＢａ７８の確認作業を行ったときに、ヒューズ線Ｂａ８０（とくに溶断部Ｂａ８１）と重なるように配設されている。ここでは、暗色領域Ｂａ７９は、本実施例の例１のように、ガラス管Ｂａ８２が見える箇所に対応して設けられているが、その他の例２～例１０のように設けられていても構わない。

【６７９５】

これにより、カードユニット接続基板３１４においてヒューズ線Ｂａ８０が切れていないかを確認する確認作業を行う際、電源基板Ｂａ１０よりもさらに薄暗い環境下で離れた位置からカードユニット接続基板３１４を見ても、ヒューズ線Ｂａ８０の溶断部Ｂａ８１と対向位置にいる暗色領域Ｂａ７９の配色が、ガラス管ヒューズＢａ７８を支持するカードユニット接続基板３１４の配色（電源基板Ｂａ１０と同じ緑色）よりも暗い色（黒色）であるため、暗色領域Ｂ７９の色とヒューズ線Ｂａ８０の色とのコントラストが高くなる

。したがって、パチンコ機１０の内枠１２を開けた状態で行うカードユニット接続基板３１４上のガラス管ヒューズＢａ７８の確認作業のし易さを向上することができる。

【６７９６】

＜変形例５＞

上述した本実施例では、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源基板Ｂａ１０の右端部であって、電源スイッチＢａ３６の近傍に設けられていたが、電源スイッチＢａ３６の異なる箇所に設けられても構わない。図６６２は、電源基板Ｂａ１０の右端部と左端部の拡大図であるが、電源基板Ｂａ１０は、上述した本実施例の電源基板Ｂａ１０を反転させた位置にそれぞれ電子部品が配設されている。そのため、図６６２（ａ）に示すように、電源基板Ｂａ１０の左端部に電源スイッチＢａ３６が取り付けられており、その近傍にガラス管ヒューズＢａ３７が設けられている。これにより、電源スイッチＢａ３６の近傍のガラス管ヒューズＢａ３７は、ホール等の従業員が内枠１２を開放したときに、従業員に近付くので、より一層、確認作業を行い易くなる。

【６７９７】

また、図６６２（ｂ）に示すように、コネクタＢａ５４の近傍に設けられた（直流回路側の）ガラス管ヒューズＢａ３７は、開放軸Ｊ１に近い方に位置することになる。この場合、コネクタＢａ５４の近傍のガラス管ヒューズＢａ３７は、ホール等の従業員が内枠１２を開放したときに、従業員から離れるが、上述したように暗色領域Ｂ７によって、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認しやすさを損ないにくくすることができる。

【６７９８】

＜変形例６＞

上述した本実施例では、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源基板Ｂａ１０の実装面に設けられていたが、異なる箇所に設けられても構わない。例えば、図６６３（ａ）に示すように、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源装置ＢａＡの基板ボックスＢａＢのカバー部材に設けられている。外観的には、基板ボックスＢａＢ上に設けられたガラス管ヒューズＢａ３７は、電源スイッチＢａ３６とほぼ同じ高さに突出している。そのため、開放した状態の内枠１２をのぞき込んだときに、本実施例よりもさらにガラス管ヒューズＢａ３７が見易くなっている。

【６７９９】

ここで、基板ボックスＢａＢのカバー部材には、平坦面ＢａＢ２に相当する領域が暗色領域Ｂ７として形成されている。このカバー部材の暗色領域Ｂ７は、この部位のみに透過性を有する黒色樹脂で形成してもよいし、透明な樹脂の上に黒色のシールを貼り付けてもよい。この暗色領域Ｂ７は、長手方向および短手方向においてガラス管ヒューズＢａ３７よりも長く形成されている。このように、基板ボックスＢａＢ上から暗色領域Ｂ７がどの位置にあるかを見付けやすくすることができる。暗色領域Ｂ７によるガラス管ヒューズＢａ３７の確認のし易さは上述と同様である。

【６８００】

図６６３（ｂ）に示すように、基板ボックスＢａＢのカバー部材は、上述した本実施例のものとは異なり、電源基板Ｂａ１０に電気的にガラス管ヒューズＢａ３７を接続するための入力端子と出力端子とを有するコネクタＢａＣを備えている。このコネクタＢａＣは、基板ボックスＢａＢ上に設けられたヒューズホルダに電気的に接続されている。基板ボックスＢａＢ上に設けられたガラス管ヒューズＢａ３７は、このコネクタを介して、電源基板Ｂａ１０に電気的に接続されている。

【６８０１】

なお、基板ボックスＢａＢにおいて、確認し易い位置であれば基板ボックスＢａＢの表面でなくても裏面でもよいし、側面でもよい。また、電源スイッチＢａ３６の近傍以外の箇所であってもよい。

【６８０２】

＜変形例７＞

上述した本実施例では、電源基板Ｂａ１０は、その直交する方向から見たときに、ガラ

ス管ヒューズＢａ３７に対向する箇所を黒色にすることを除き、緑色の基板面が見えるように構成されていたが、電源基板Ｂａ１０の全部を黒色の基板面としてもよい。黒色の基板面は、黒色のソルダーレジストによって形成することができる。このような構成においても、パチンコ機１０の内枠１２を開けた状態で行う電源基板Ｂａ１０上のガラス管ヒューズＢａ７８の確認作業のし易さを向上することができる。

【６８０３】

＜変形例８＞

上述した本実施例では、暗色領域Ｂ７は、黒色として構成したが、電源基板Ｂａ１の基板面の所定部よりも濃い色、すなわち、ヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなるような色であれば、他の色であっても構わない。すなわち、ヒューズ線Ｂ３は、白色銀（白色みを帯びた銀色。あるいは銀白色，銀色，灰色）のような色をしているので、暗色領域Ｂ７の異なる色が赤色、橙色、青色、茶色などであれば、コントラストを高くすることができる。暗色領域Ｂ７は、基板面の所定部よりも明度が低い色となっていればよく、暗色領域Ｂ７の彩度および色相は、特に限定されない。例えば、緑色の明度であれば、白色，薄い緑色，通常の緑色，濃い緑色，黒色のように移り変わるので、ソルダーレジストの緑色を通常の緑色とすれば、濃い緑色や黒色はこれより暗い色である。また、例えば、緑色の彩度であれば、ソルダーレジストの緑色を鮮やかな緑色とすれば、くすんだ緑色はこれより暗い色である。また、例えば、色相（色み）が異なる色の比較であれば、例えば、ある色相と異なる色相とを所定段階の明度で分けたときに、色相が異なっていても、明度が低い方が暗い色である。これは、例えばソルダーレジストと、暗色領域Ｂ７との白黒画像を撮影し、その画像における明度の違いを見ることで、暗い色であることを識別することが可能である。

【６８０４】

＜変形例９＞

上述した本実施例及び変形例４では、ガラス管ヒューズＢａ３７，Ｂａ７８及び暗色領域Ｂ７が電源基板Ｂａ１０及びカードユニット接続基板３１４に備えられる例を説明したが、ガラス管ヒューズＢａ３７，Ｂａ７８は、主制御装置２６１の主制御基板２６１ａ、サブ制御装置２６２のサブ制御基板２６２ａ、払出制御装置３１１の払出制御基板３１１ａなど他の電子基板に備えられるものであっても構わない。また、実施例１のように払出装置３５８とともに電源スイッチ基板３８２が設けられる場合は、その電源スイッチ基板３８２に設けられた電源スイッチ３８２ａの近傍に本実施例のガラス管ヒューズＢａ３７，Ｂａ７８及び暗色領域Ｂ７が備えられる構成であっても構わない。

【６８０５】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ１）に関し、遊技に関する制御を行う電子部品（主制御装置２６１，サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１，電源装置３１３などに搭載される各種電子部品）と、電子部品を過電流から保護するガラス管ヒューズＢａ３７と、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する電源基板Ｂａ１０を備え、ガラス管ヒューズＢａ３７は、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部Ｂ４を有するヒューズ線Ｂ３を備え、パチンコ機１０は、少なくとも所定方向視で溶断部Ｂ４の奥側の位置に対応する、電源基板Ｂａ１０のソルダーレジスト部分とは異なる配色がされた暗色領域Ｂ７を備え、暗色領域Ｂ７の配色は、電源基板Ｂａ１０のソルダーレジスト部分の配色よりも暗い色となっている。このようなパチンコ機１０によれば、ヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から電源基板Ｂａ１０を見ても、ヒューズ線Ｂ３の溶断部Ｂ４の奥側の位置する暗色領域Ｂ７の配色が、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する電源基板Ｂａ１０のソルダーレジスト部分の配色よりも暗い色であるため、暗色領域Ｂ７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなる。したがって、内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。

【６８０６】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ２）に関し、暗色領域Ｂ７は、少なくとも溶断部Ｂ４に対向する部位が無地となっている。このようなパチンコ機１０によれば、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から電源基板Ｂａ１０を見たときに、ヒューズ線Ｂ３の周りに線や文字などの情報が見られても、ヒューズ線Ｂ３の溶断部Ｂ４と対向位置にいる暗色領域Ｂ７にはこれらの情報が見られないので、薄暗い状況下でも、これらの情報がヒューズ線Ｂ３の溶断の有無の判別作業の邪魔になることを低減することができる。

【６８０７】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ３）に関し、暗色領域Ｂ７は、黒色である。このようなパチンコ機１０によれば、ヒューズ線の溶断部と対向位置にいる特定部の配色が、ヒューズを支持する支持基板の配色よりも最も暗い色であるため、特定部の色とヒューズ線の色とのコントラストを最も高くすることができる。

【６８０８】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ４）に関し、暗色領域Ｂ７は、電源基板Ｂａ１０の一部である。このようなパチンコ機１０によれば、暗色領域Ｂ７の色は、電源基板Ｂａ１０の一部であるために一定であり、ガラス管ヒューズＢａ３７を交換しても通常、ヒューズ線Ｂ３の色は変わらないので、暗色領域Ｂ７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストを高くした状態を維持することができる。

【６８０９】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ５）に関し、暗色領域Ｂ７は、所定方向から見たときガラス管ヒューズＢａ３７の奥側に位置した状態で視認可能である。このようなパチンコ機１０によれば、暗色領域Ｂ７は、所定方向から見たときガラス管ヒューズＢａ３７の奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、その時に見ることができる方向からガラス管ヒューズＢａ３７を見たときガラス管ヒューズＢａ３７の奥側に暗色領域Ｂ７がいる状態を発生させることができる。

【６８１０】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ６）に関し、所定方向は、電源基板Ｂａ１０の直交方向とは異なる方向である。このようなパチンコ機１０によれば、暗色領域Ｂ７は、電源基板Ｂａ１０の直交方向とは異なる方向から見たときガラス管ヒューズＢａ３７の奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、内枠１２を全開することができず、正面からガラス管ヒューズＢａ３７を確認できなくても、その時に見ることができる方向からガラス管ヒューズＢａ３７を見たときガラス管ヒューズＢａ３７の奥側に暗色領域Ｂ７がいる状態を発生させることができる。したがって、内枠１２を全開することができない状況下でも、内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。

【６８１１】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ７）に関し、暗色領域Ｂ７は、平滑な平面または曲面となっている。このようなパチンコ機１０によれば、暗色領域Ｂ７は、例えば電源基板Ｂａ１０の一部などのような平滑な平面に設けることもできるし、例えば例２のように、ガラス管ヒューズＢａ３７の側面のような平滑な曲面に設けることもできる。平滑な曲面である暗色領域Ｂ７は、平滑な平面である暗色領域Ｂ７よりも多方向に向いている分、多方向からガラス管ヒューズＢａ３７を見易くすることができる。

【６８１２】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ８）に関し、暗色領域Ｂ７は、電源基板Ｂａ１０の板面から所定高さだけ離間している。このようなパチンコ機１０によれば、暗色領域Ｂ７は、例えば例２，例５のように、ガラス管ヒューズＢａ３７の側面のような電源基板Ｂａ１０の板面から所定高さだけ離間した位置に設けることもできる。電源基板Ｂａ１０の板面から所定高さだけ離間している暗色領域Ｂ７は、電源基板Ｂａ１０

の板面に設けられている暗色領域Ｂ７よりも確認作業を行う者に近付いている分だけ、多方向からヒューズを見易くすることができる。

【６８１３】

また、本実施例の例３に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ９）に関し、暗色領域Ｂ７の幅は、ガラス管ヒューズＢａ３７を構成するガラス管Ｂ２の直径以下となっている。このようなパチンコ機１０によれば、暗色領域Ｂ７の幅がガラス管ヒューズＢａ３７を構成するガラス管Ｂ２の直径以下であっても、少し離れた位置から電源基板Ｂａ１０を見た時に、暗色領域Ｂ７の手前側にヒューズ線Ｂ３があることが分かる程度に暗色領域Ｂ７の幅が構成されていれば、暗色領域Ｂ７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストによって、内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。なお、この条件を満たす暗色領域Ｂ７の幅は、ガラス管Ｂ２の直径より小さくヒューズ線Ｂ３の幅よりも太いものであってもよいし、ヒューズ線Ｂ３の幅と同程度でもよいし、ヒューズ線Ｂ３の幅よりも小さくてもよい。

【６８１４】

また、本実施例の例４～例６に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ１０）に関し、暗色領域Ｂ７の幅は、ガラス管ヒューズＢａ３７を構成するガラス管Ｂ２の直径よりも広い。このようなパチンコ機１０によれば、内枠１２を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がガラス管ヒューズＢａ３７と同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、正面から電源基板Ｂａ１０を見ることができず、大きく角度が付いた状態で電源基板Ｂａ１０を見る時でも、視線の先に暗色領域Ｂ７とガラス管ヒューズＢａ３７とを重なった状態で位置させ易くすることができる。

【６８１５】

また、本実施例の例２，例７に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ１１）に関し、暗色領域Ｂ７は、ヒューズ線Ｂ３の近傍に設けられた湾曲部材（ガラス管Ｂ２、ガラス管Ｂ２に貼り付けられるシール）に設けられている。このようなパチンコ機１０によれば、暗色領域Ｂ７は、例えばヒューズ線Ｂ３を収容するガラス管Ｂ２のようなヒューズ線Ｂ３の近傍に設けられた湾曲部材に設けることもできる。湾曲部材である暗色領域Ｂ７は、平面である暗色領域Ｂ７よりも多方向に向いている分、多方向からガラス管ヒューズＢａ３７を見易くすることができる。

【６８１６】

また、本実施例の変形例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ１２）に関し、暗色領域Ｂ７の長さは、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向の長さよりも長くてもよい。このようなパチンコ機１０によれば、内枠１２を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がヒューズと同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向側にいる確認作業を行う者が、大きく角度が付いた状態で電源基板Ｂａ１０を見る時でも、視線の先に暗色領域Ｂ７とガラス管ヒューズＢａ３７とを重なった状態で位置させ易くすることができる。

【６８１７】

また、本実施例及び変形例２，変形例３に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ１３）に関し、少なくともガラス管ヒューズＢａ３７を覆う透明な電源装置ＢａＡのカバー部材を有し、カバー部材は、カバー部材の奥側に位置する暗色領域Ｂ７に相当する部位を視認し易く形成された領域（カバー部材の平坦面ＢａＢ２，熱を逃すための通風孔ＢａＢ１）を有している。このようなパチンコ機１０によれば、カバー部材を介してヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から電源基板Ｂａ１０を見ても、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。

【６８１８】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ１４）に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電子部品が実装された電源基板Ｂａ１０に備えられている。本実施例の変形例４に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ１４）に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電子部品が実装されたカードユニット接続基板３１４に備えられている。

【６８１９】
　また、本実施例の変形例６に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂａ１５）に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電子部品が実装された電源基板Ｂａ１０に電気的にガラス管ヒューズＢａ３７を接続するための入力端子と出力端子とを備える基板ボックスＢａＢのカバー部材に設けられており、前記所定の電子基板よりも前記ヒューズが外部から視認し易い位置に設けられているものである（ガラス管ヒューズＢａ３７が搭載された電源装置ＢａＡの基板ボックスＢａＡのカバー部材）。このようなパチンコ機１０によれば、ガラス管ヒューズＢａ３７は、そのガラス管ヒューズＢａ３７が保護する電源基板Ｂａ１０よりも外部から視認し易い基板ボックスＢａＢのカバー部材に設けられているので、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業をさらに行い易くなる。
【実施例６７】
【６８２０】
　実施例６７に係るパチンコ機１０の構成を説明する。
【６８２１】
　本実施例の特徴は、内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業がし易いように、すなわち具体的にはヒューズ線Ｂ３の切断が分かりやすいように、電源基板Ｂａ１０にプリント基板Ｂａ１よりも明るい特定領域となる明色領域Ｂ１７が設けられていることである。以降、明色領域Ｂ１７の具体的な構成の例について説明する。
【６８２２】
＜例１＞
　図６６４（ａ），図６６４（ｂ）は、例１に係る明色領域Ｂ１７の構成について説明している。図６６４（ａ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が明色領域Ｂ１７となっている。具体的には、電源基板Ｂａ１０のうち、口金Ｂ１に隠れた部分を除くガラス管Ｂ２に覆われた領域が明色領域Ｂ１７となっている。この領域の長手方向は、口金Ｂ１に隠れた部分を除くヒューズ線Ｂ３の長さと同じ長さである。この様に構成すると、ガラス管Ｂ２と同じ領域で明色領域Ｂ１７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、明色領域Ｂ１７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。
【６８２３】
　図６６４（ｂ）は、例１に係る明色領域Ｂ１７の配置を模式的に説明している。すなわち、図６６４（ｂ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管Ｂ２と等幅の明色領域Ｂ１７が電源基板Ｂａ１０におけるガラス管ヒューズＢａ３７の底面に対応する位置に設けられている。プリント基板Ｂａ１は、熱硬化性樹脂等から構成されるベース板Ｂ９と、ベース板Ｂ９の表面に設けられた例えば緑色の絶縁層Ｂ８を有しているが、本例のプリント基板Ｂａ１には、ガラス管ヒューズＢａ３７の溶断部Ｂ４に対応する位置に例えば白色の層が絶縁層Ｂ８の表面に積層され、明色領域Ｂ１７を構成している。明色領域Ｂ１７は、例えば白色の塗料をプリント基板Ｂａ１に塗布（ベタ塗り）して構成されている。そのため、明色領域Ｂ１７は、白色一色の無地の領域となっている。なお、図視では、他のシルク印刷された文字、記号、枠線を黒色で表示しているため、明色領域Ｂ１７も黒色で表示している。
【６８２４】
　このように明色領域Ｂ１７が形成されることによって、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から電源基板Ｂａ１０を見ても、薄暗い環境下でも電源基板Ｂａ１０上から明色領域Ｂ１７がどこにあるかの目安になり易い。また、ヒューズ線Ｂ３の溶断部Ｂ４と対向位置にいる明色領域Ｂ１７の配色が、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する電源基板Ｂａ１０の配色よりも明るい色であるため、明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなる。したがって、パチンコ機１０の内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。

【６８２５】
　また、明色領域Ｂ１７が白色一色の無地の領域とされていることで、薄暗い環境下でも光を発射し易くなり、電源基板Ｂａ１０上から明色領域Ｂ１７がどこにあるかの目安になり易い。また、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から明色領域Ｂ１７を見たときに、ガラス管ヒューズＢａ３７の周りに線や文字などの情報が見られても、ヒューズ線Ｂ３の溶断部Ｂ４と対向位置にいる明色領域Ｂ１７にはこれらの情報が見られないので、薄暗い状況下でも、これらの情報がヒューズ線Ｂ３の溶断の有無の判別作業の邪魔になることを低減することができる。
【６８２６】
　なお、明色領域Ｂ１７は、その他の方法で構成されても構わない。電源基板Ｂａ１０上には、文字、記号、線図などの情報（例えば「ＦＵＳＥ２」やガラス管ヒューズＢａ３７の周囲を口金Ｂ１とガラス管Ｂ２とに分けて囲む四角枠線）はプリント基板Ｂａ１に対して白色のインクを用いてシルク印刷されている。明色領域Ｂ１７は、同じ白色のインクを用いてプリント基板Ｂａ１に対するシルク印刷（ベタ塗り）を行うことで構成することもできる。このような構成であれば、プリント基板Ｂａ１に対するシルク印刷という電源基板Ｂａ１０を製作するプロセスにおいて他の文字、記号、線図などの情報と同時に明色領域Ｂ１７を形成することができる。
【６８２７】
　また、白色のシール（ベタ塗りシール）をプリント基板Ｂａ１に貼り付けて明色領域Ｂ１７を構成することもできる。このような構成であれば、従来の電源基板Ｂａ１０を製作するプロセスを変える必要がなくて済む。
【６８２８】
　また、明色領域Ｂ１７に相当する部分にだけ白色のソルダーレジストを塗布する構成にすることもできる。このような構成であれば、明色領域Ｂ１７にもスルーホールを設けることができるので、ヒューズホルダＢａ３８を電源基板Ｂａ１に取り付ける作業の邪魔にならない。
【６８２９】
　なお、明色領域Ｂ１７には、プリント基板Ｂａ１上に描かれる記号などが記載されておらず、スルーホールのような構造物も設けられていないが、上述のように明色領域Ｂ１７にスルーホールを設けても構わない。そして、明色領域Ｂ１７は、プリント基板Ｂａ１における金属配線が付設されている領域の色（銅があるためやや明るい緑色に見える）よりも明るく、プリント基板Ｂａ１における金属配線が付設されていない領域の色（銅がないためやや濃い緑色に見える）よりも明るい。
【６８３０】
　ここで、明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１０上に印刷される他の白色の文字、記号、枠線その他の識別情報表示領域よりも目立つように構成されていることが好ましい。例えば、電源基板Ｂａ１０には、ガラス官ヒューズＢａ３７の左下に、白色ベタ塗りの横長の矩形領域内に「ＡＢＣＤ」という文字だけ抜き取られた（つまり文字部分は基板面と同じ緑色）識別情報表示領域Ｂ１８が設けられている。しかし、明色領域Ｂ１７は、識別情報表示領域Ｂ１８よりもはるかに縦長に構成されているので、内枠１２を開放した薄暗い環境下で斜めから電源基板Ｂａ１０を見たとしても、明色領域Ｂ１７と識別情報表示領域Ｂ１８とを明確に区別することができる。仮に、識別情報表示領域Ｂ１８の文字部分がヒューズ線Ｂ３と似たような色で印刷されていれも、明色領域Ｂ１７と識別情報表示領域Ｂ１８との大きさ・形状の違いから明確に区別することができる。
【６８３１】
　なお、電源基板Ｂａ１０上には、必ずしも識別情報表示領域Ｂ１８が印刷されていなくても構わない。明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなっていればよい。その他の特徴は、暗色領域Ｂ７の例１での説明と同じである。
【６８３２】
＜例２＞

図６６４（ｃ），図６６４（ｄ）は、例２に係る明色領域の構成について説明している。図６６４（ｃ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が明色領域Ｂ１７となっている。この様に構成すると、明色領域Ｂ１７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、明色領域Ｂ１７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。

【６８３３】

図６６４（ｄ）は、例２に係る明色領域Ｂ１７の配置を模式的に説明している。すなわち、図６６４（ｄ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管Ｂ２と等幅で且つガラス管Ｂ２の視認可能な部分と同じ長さの明色領域Ｂ１７がガラス管ヒューズＢａ３７のガラス管Ｂ２における底部に設けられている。明色領域Ｂ１７は、白色の塗料をガラス管Ｂ２に塗布して構成してもよいし、白色のインクを用いてガラス管Ｂ２に対する印刷を行うことで構成することもできる。また、白色のシールをガラス管Ｂに貼り付けて明色領域Ｂ１７を構成することもできる。

【６８３４】

ここで、明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１０上に配設される他の白色の部品よりも目立つように構成されていることが好ましい。例えば、電源基板Ｂａ１０に、白色のコネクタＢ５１，Ｂ５２，Ｂ５３が設けられているとする。しかし、明色領域Ｂ１７は、コネクタＢ５１，Ｂ５２，Ｂ５３よりもはるかに縦長に構成されているので、内枠１２を開放した薄暗い環境下で斜めから電源基板Ｂａ１０を見たとしても、明色領域Ｂ１７とコネクタＢ５１，Ｂ５２，Ｂ５３とを明確に区別することができる。なお、内枠１２を開放した状態で斜めから電源基板Ｂａ１０を見たときにガラス管ヒューズＢａ３７の周囲に見える範囲には、明色領域Ｂ１７と同程度の長さの部品は配設されていないものとする。

【６８３５】

なお、電源基板Ｂａ１０に取り付けられるコネクタＢ５１，Ｂ５２，Ｂ５３は、必ずしも白色でなくても構わない。明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなっていればよい。その他の特徴は、暗色領域Ｂ７の例２での説明と同じである。

【６８３６】

＜例３＞

図６６５（ａ），図６６５（ｂ）は、例３に係る明色領域の構成について説明している。図６６５（ａ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が部分的に明色領域Ｂ１７となっている。

【６８３７】

図６６５（ｂ）は、例３に係る明色領域Ｂ１７の配置を模式的に説明している。すなわち、図６６５（ｂ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管Ｂ２よりも幅狭の明色領域Ｂ１７が電源基板Ｂａ１０のガラス管ヒューズＢａ３７の底面に対応する位置に設けられている。この様に構成すると、明色領域Ｂ１７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、明色領域Ｂ１７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。この様に構成すると、明色領域Ｂ１７を極力小さくできるので、明色領域Ｂ１７がプリント基板Ｂａ１に形成されるとき、明色領域Ｂ１７が他の文字や記号や枠線などシルク印刷が施される領域の妨げとなりにくい。

【６８３８】

ここで、明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１上に配設される銅配線の引き伸ばし部分Ｂ１９ａ，Ｂ１９ｂ，Ｂ１９ｃの幅よりも目立つように構成されていることが好ましい。電源基板Ｂａ１上の銅配線部分は、緑色のソルダーレジストが塗布されているが、銅配線がない部分と比べて薄い緑色になりやすい。そのため、銅配線の色と明色領域Ｂ１７の色とのコントラストが付きにくい恐れもある。しかし、明色領域Ｂ１７は、銅配線の引き伸ばし部分Ｂ１９ａ，Ｂ１９ｂ，Ｂ１９ｃの幅よりも十分に幅広に構成されているので、内枠１２を開放した薄暗い環境下で斜めから電源基板Ｂａ１を見たとしても、明色領域Ｂ１７

と銅配線の引き伸ばし部分Ｂ１９ａ，Ｂ１９ｂ，Ｂ１９ｃとを明確に区別することができる。

【６８３９】

なお、明色領域Ｂ１７は、必ずしも電源基板Ｂａ１上に配設される銅配線の引き伸ばし部分Ｂ１９ａ，Ｂ１９ｂ，Ｂ１９ｃよりも幅広でなくても構わない。明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなっていればよい。その他の特徴は、暗色領域Ｂ７の例３での説明と同じである。

【６８４０】

＜例４＞

図６６５（ｃ），図６６５（ｄ）は、例４に係る明色領域の構成について説明している。図６６５（ｃ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が明色領域Ｂ１７となっている。この様に構成すると、明色領域Ｂ１７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、明色領域Ｂ１７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。

【６８４１】

図６６５（ｄ）は、例４に係る明色領域Ｂ１７の配置を模式的に説明している。すなわち、図６６５（ｄ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管Ｂ２の右辺においてガラス管Ｂ２から突出した明色領域Ｂ１７が電源基板Ｂａ１０に設けられている。この様に構成すると、ガラス管ヒューズＢａ３７を斜め方向から見ても溶断部Ｂ４を視認しやすい。すなわち、本例によれば、明色領域Ｂ１７が例１よりも幅広に設けられているので、溶断部Ｂ４が明色領域Ｂ１７の手前に位置しているように見える方向が多様なものとなる。すなわち、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸を中心に明色領域Ｂ１７が遠ざかる方向に回りながらガラス管ヒューズＢａ３７を視認したとしても、溶断部Ｂ４の視認性は高い状態が維持される。これにより、内枠１２を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がガラス管ヒューズＢａ３７と同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見ることができず、大きく角度が付いた状態で斜め方向からプリント基板Ｂａ１を見る時でも、視線の先に明色領域Ｂ１７とガラス管ヒューズＢａ３７とを重なった状態で位置させ易くすることができる。

【６８４２】

ここで、明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１上に配設される他の白色の部品よりも目立つように構成されていることが好ましい。例えば、電源基板Ｂａ１０に、白色のバリスタＢａ３，セラミックコンデンサＢａ４，フィルムコンデンサＢａ５が設けられているとする。しかし、明色領域Ｂ１７は、バリスタＢａ３，セラミックコンデンサＢａ４，フィルムコンデンサＢａ５よりもはるかに横長に構成されているので、内枠１２を開放した薄暗い環境下で斜めから電源基板Ｂａ１を見たとしても、明色領域Ｂ１７とバリスタＢａ３，セラミックコンデンサＢａ４，フィルムコンデンサＢａ５とを明確に区別することができる。なお、内枠１２を開放した状態で斜めから電源基板Ｂａ１を見たときにガラス管ヒューズＢａ３７の周囲に見える範囲には、明色領域Ｂ１７と同程度の横幅の部品は配設されていないものとする。

【６８４３】

なお、電源基板Ｂａ１に取り付けられるバリスタＢａ３，セラミックコンデンサＢａ４，フィルムコンデンサＢａ５は、必ずしも白色でなくても構わない。明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなっていればよい。その他の特徴は、暗色領域Ｂ７の例４での説明と同じである。

【６８４４】

＜例５＞

図６６６（ａ），図６６６（ｂ）は、例５に係る明色領域の構成について説明している。図６６６（ａ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向か

ら見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が明色領域Ｂ１７となっている。この様に構成すると、明色領域Ｂ１７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、明色領域Ｂ１７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。

【６８４５】

図６６６（ｂ）は、例５に係る明色領域Ｂ１７の配置を模式的に説明している。すなわち、図６６６（ｂ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、ガラス管Ｂ２の両辺においてガラス管Ｂ２から突出した明色領域Ｂ１７が電源基板Ｂａ１０のガラス管ヒューズＢａ３７の底面に対応する位置に設けられている。この様に構成すると、ガラス管ヒューズＢａ３７を斜め方向から見ても溶断部Ｂ４を視認しやすい。すなわち、本例によれば、明色領域Ｂ１７が例１よりもはるかに幅広に設けられている。そのため、明色領域Ｂ１７は、その背後に位置する部位（銅配線分とそれ以外の部分。文字や枠線など）が視認できるようなやや透過性のあるインクで形成されている。明色領域Ｂ１７が幅広であることで、溶断部Ｂ４が明色領域Ｂ１７の手前に位置しているように見える方向が多様なものとなる。すなわち、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸を中心に一方向または一方向とは逆方向に回りながらガラス管ヒューズＢａ３７を視認したとしても、溶断部Ｂ４の視認性は高い状態が維持される。これにより、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見ることができず、大きく角度が付いた状態で斜め方向からプリント基板Ｂａ１を見る時でも、視線の先に明色領域Ｂ１７とガラス管ヒューズＢａ３７とを重なった状態で位置させ易くすることができる。

【６８４６】

ここで、明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１上に配設される他の白色の部品よりも目立つように構成されていることが好ましい。例えば、電源基板Ｂａ１０に、白色のコネクタＢ５１，Ｂ５２，Ｂ５３が設けられているとする。しかし、明色領域Ｂ１７は、コネクタＢ５１，Ｂ５２，Ｂ５３よりもはるかに幅広（横方向だけでなく縦方向にも幅広）に構成されているので、内枠１２を開放した薄暗い環境下で斜めから電源基板Ｂａ１を見たとしても、明色領域Ｂ１７とコネクタＢ５１，Ｂ５２，Ｂ５３とを明確に区別することができる。なお、内枠１２を開放した状態で斜めから電源基板Ｂａ１を見たときにガラス管ヒューズＢａ３７の周囲に見える範囲には、明色領域Ｂ１７と同程度の幅広の部品は配設されていないものとする。

【６８４７】

なお、電源基板Ｂａ１に取り付けられるコネクタＢ５１，Ｂ５２，Ｂ５３は、必ずしも白色でなくても構わない。明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなっていればよい。その他の特徴は、暗色領域Ｂ７の例５での説明と同じである。

【６８４８】

＜例６＞

図６６６（ｃ），図６６６（ｄ）は、例６に係る明色領域の構成について説明している。図６６６（ｃ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が明色領域Ｂ１７となっている。この様に構成すると、明色領域Ｂ１７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、明色領域Ｂ１７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。

【６８４９】

図６６６（ｄ）は、例６に係る明色領域Ｂ１７の配置を模式的に説明している。すなわち、図６６６（ｄ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、本例では、ガラス管Ｂ２の底部において明色領域Ｂ１７を有する板部材がガラス管Ｂ２の底部に設けられている。ガラス管Ｂ２と板部材は硬化した接着剤Ｂ１０により一体化している。この様に構成すると、より確実に溶断部Ｂ４を強調することができる。なお、本例は、上述の例１，例３，例４，例５と組み合わせて実施することができる。本例は、上述の例５に相当する構成について説明している。

【６８５０】
なお、その他の特徴は、暗色領域Ｂ７の例６での説明と同じである。
【６８５１】
＜例７＞
図６６７（ａ），図６６７（ｂ）は、例７に係る明色領域の構成について説明している。図６６７（ａ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向とは異なる方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が明色領域Ｂ１７となっている。この様に構成すると、明色領域Ｂ１７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、明色領域Ｂ１７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。
【６８５２】
図６６７（ｂ）は、例１に係る明色領域Ｂ１７の配置を模式的に説明している。すなわち、図６６７（ｂ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、明色領域Ｂ１７がガラス管ヒューズＢａ３７の底部を避けてガラス管Ｂ２に設けられている。明色領域Ｂ１７は、白色の塗料をガラス管Ｂ２に塗布して構成してもよいし、白色のインクを用いてガラス管Ｂ２に対する印刷を行うことで構成することもできる。また、白色のシールをガラス管Ｂに貼り付けて明色領域Ｂ１７を構成することもできる。
【６８５３】
ここで、明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１上に白色でシルク印刷される太枠線Ｂ２０の幅よりも目立つように構成されていることが好ましい。例えば、電源基板Ｂａ１０にシルク印刷された太枠線Ｂ２０は、上述までに図示された枠線よりもやや太く形成されている。しかし、明色領域Ｂ１７は、太枠線Ｂ２０の幅よりも十分に幅広に構成されているので、内枠１２を開放した薄暗い環境下で斜めから電源基板Ｂａ１を見たとしても、明色領域Ｂ１７と太枠線Ｂ２０とを明確に区別することができる。
【６８５４】
なお、太枠線Ｂ２０でなくても上述までに図示された通常太さの枠線であっても構わない。明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなっていればよい。その他の特徴は、暗色領域Ｂ７の例７での説明と同じである。
【６８５５】
＜例８＞
図６６７（ｃ），図６６７（ｄ）は、例８に係る明色領域の構成について説明している。図６６７（ｃ）に示す様に、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向とは異なる方向から見たとき、ガラス管ヒューズＢａ３７の奥側が明色領域Ｂ１７となっている。この様に構成すると、明色領域Ｂ１７がガラス管Ｂ２から透けて見えるので、明色領域Ｂ１７が背景となり溶断部Ｂ４が強調されて浮かび上がる。
【６８５６】
図６６７（ｄ）は、例８に係る明色領域Ｂ１７の配置を模式的に説明している。すなわち、図６６７（ｄ）は、溶断部Ｂ４を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、明色領域Ｂ１７が電源基板Ｂａ１０のガラス管ヒューズＢａ３７の底面に対応する位置とは異なる位置設けられている。このように構成すれば、電源基板Ｂａ１０をプリント基板Ｂａ１の直交する方向から見ることができず、大きく角度が付いた状態で斜め方向からプリント基板Ｂａ１を見ることが予め分かっている時に、効果的に視線の先に明色領域Ｂ１７とガラス管ヒューズＢａ３７とを重なった状態で位置させ易くすることができる。
【６８５７】
ここで、明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１０上に白色でシルク印刷される幅広文字Ｂ２１よりも目立つように構成されていることが好ましい。例えば、電源基板Ｂａ１０にシルク印刷された幅広文字Ｂ２１は、「感電注意」が「ＦＵＳＥ１」よりも大きく太い文字で印刷されており、明色領域Ｂ１７と同じ方向に印刷されている。しかし、明色領域Ｂ１７は、幅広文字Ｂ２１よりも十分に幅広に構成されているので、内枠１２を開放した薄暗

い環境下で斜めから電源基板Ｂａ１０を見たとしても、明色領域Ｂ１７と幅広文字Ｂ２１とを明確に区別することができる。

【６８５８】

なお、電源基板Ｂａ１上には幅広文字Ｂ２１が印刷されてなくても構わない。明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなっていればよい。その他の特徴は、暗色領域Ｂ１７の例８での説明と同じである。

【６８５９】

なお、暗色領域Ｂ１７の例９，例１０の構成は、本実施例にも適用できるものである。

【６８６０】

本実施例は、下記の様に変形実施をすることができる。

【６８６１】

＜変形例１＞

上述した本実施例では、ガラス管ヒューズＢａ３７は、基板ボックスＢａＢの右端部には位置する電源スイッチＢａ３６の近傍に設けられていたが、ガラス管ヒューズＢａ３７が設けられる位置はこれに限らない。図６６８（ａ）に示すように、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源基板Ｂａ１０の左端部に取り付けられたコネクタＢａ５４の近傍に設けられている。

【６８６２】

具体的には、ガラス管ヒューズＢａ３７は、コネクタＢａ５４の近傍に設けられており、長手方向がコネクタＢａ５４の伸びる方向（コネクタＢａ５４が有する端子孔の配列方向と直交する方向）に平行となっている。このガラス管ヒューズＢａ３７は、入力端子が電源基板Ｂａ１０の直流回路側に接続され、出力端子がコネクタＢａ５４側に接続される。ガラス管ヒューズＢａ３７は、コネクタＢａ５４に接続される他の制御装置を過電流から保護することで、パチンコ機１０が有する遊技に関する各種基板を保護することができる。

【６８６３】

ここで、上述した明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１０上のこのガラス管ヒューズＢａ３７と対向する箇所に設けられている。つまり、明色領域Ｂ１７は、コネクタＢａ５４の近傍に設けられており、長手方向がコネクタＢａ５４の伸びる方向に平行に設けられている。明色領域Ｂ１７は、本実施例の例１～例８と同様に構成することができる。図６６８（ｂ）では、例１に示した口金Ｂ１に隠れた部分を除くガラス管Ｂ２に覆われた領域を明色領域Ｂ１７とする構成を示した。

【６８６４】

ガラス管ヒューズＢａ３７と明色領域Ｂ１７を電源基板Ｂａ１０のコネクタＢａ５４の近傍に設けた場合は、パチンコ機１０の内枠１２を開けた状態でホール等の従業員の近くに位置する。したがって、より一層、明色領域Ｂ１７が光の反射を受けやすく、パチンコ機１０の内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。

【６８６５】

なお、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源基板Ｂａ１０の右端部や左端部に取り付けられたコネクタＢａ５４以外のコネクタの近傍に設けられても構わない。また、ガラス管ヒューズＢａ３７は、電源基板Ｂａ１０に取り付けられるコネクタ以外の上述した各種部品の近傍に設けられても構わない。

【６８６６】

＜変形例２＞

基板ボックスＢａＢのカバー部には、電源装置ＢａＡに関する注意情報や装置名称を示す文字が印刷されている場合がある。例えば、基板ボックスＢａＢのカバー部には、「感電注意」という注意情報を示す文字が明色領域Ｂ１７と同じ色（白色）のインクで印刷されている場合がある。そのため、ガラス管ヒューズＢａ３７を見る方向によっては、明色領域Ｂ１７がこのような文字の下に隠れてしまい、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業

を行いにくくなる場合がある。ここでは、図６６９に示すように、「感電注意」という注意情報を示すカバー部文字Ｂａ２２は、明色領域Ｂ１７を避けて設けられている。また、カバー部文字Ｂａ２２は、電源基板Ｂａ１０に直交する方向とは異なる方向から見られた場合にも、明色領域Ｂ１７を避けて設けることができる位置に印刷されている。これによって、
基板ボックスＢａＢに収容された状態のガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを損ないにくくすることができる。
【６８６７】
＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係るパチンコ機１０は、遊技に関する制御を行う電子部品（主制御装置２６１，サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１，電源装置３１３などに搭載される各種電子部品）と、電子部品を過電流から保護するガラス管ヒューズＢａ３７と、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する電源基板Ｂａ１０を備え、ガラス管ヒューズＢａ３７は、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部Ｂ４を有するヒューズ線Ｂ３を備え、少なくとも溶断部Ｂ４と対向する位置に電源基板Ｂａ１０とは異なる配色がされた明色領域Ｂ１７を備え、明色領域Ｂ１７の配色は、電源基板Ｂａ１０の配色よりも、明るい色となっている。このようなパチンコ機１０によれば、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から電源基板Ｂａ１０を見ても、薄暗い環境下でも電源基板Ｂａ１０上から明色領域Ｂ１７がどこにあるかの目安になり易い。また、ヒューズ線Ｂ３の溶断部Ｂ４と対向位置にいる明色領域Ｂ１７の配色が、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する電源基板Ｂａ１０の配色よりも明るい色であるため、明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなる。したがって、内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。
【６８６８】
本実施例に係るパチンコ機１０は、明色領域Ｂ１７は、少なくとも溶断部Ｂ４に対向する部位が無地となっている。このようなパチンコ機１０によれば、薄暗い環境下でも光を発射し易くなり、電源基板Ｂａ１０上から明色領域Ｂ１７がどこにあるかの目安になり易い。また、（Ｂａ２）と同様に、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から電源基板Ｂａ１０を見たときに、ガラス管ヒューズＢａ３７の周りに線や文字などの情報が見られても、ヒューズ線Ｂ３の溶断部Ｂ４と対向位置にいる明色領域Ｂ１７にはこれらの情報が見られないので、薄暗い状況下でも、これらの情報がヒューズ線Ｂ３の溶断の有無の判別作業の邪魔になることを低減することができる。
【６８６９】
本実施例に係るパチンコ機１０は、明色領域Ｂ１７は、白色である。このようなパチンコ機１０によれば、薄暗い環境下でも光を最も発射し易くなり、電源基板Ｂａ１０上から明色領域Ｂ１７がどこにあるかの目安になり易い。また、白色は、電源基板Ｂａ１０の基板面（例えば電源基板Ｂａ１０の電子部品の実装面）において例えば部品名称・番号を示す文字や部品の取付位置を示す線図などの基板情報を印刷する際に用いられやすい色であるので、これらの基板情報の印刷と同じ工程で明色領域Ｂ１７を形成することができる。また、ヒューズ線Ｂ３の溶断部Ｂ４と対向位置にいる明色領域Ｂ１７の配色が、ヒューズ線Ｂ３を支持する電源基板Ｂａ１０の配色よりも最も明るい色であるため、明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストを最も高くすることができる。
【６８７０】
本実施例に係るパチンコ機１０は、明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１０の一部である。このようなパチンコ機１０によれば、明色領域Ｂ１７の色は、電源基板Ｂａ１０の一部であるために一定であり、ガラス管ヒューズＢａ３７を交換しても通常、ヒューズ線Ｂ３の色は変わらないので、明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストを高くした状態を維持することができる。
【６８７１】
本実施例に係るパチンコ機１０は、明色領域Ｂ１７は、所定方向から見たときガラス管

ヒューズＢａ３７の奥側に位置した状態で視認可能である。このようなパチンコ機１０によれば、明色領域Ｂ１７は、所定方向から見たときガラス管ヒューズＢａ３７の奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、薄暗い環境下でのヒューズ線Ｂ３の奥側であっても光を発射し易くなり、電源基板Ｂａ１０上から明色領域Ｂ１７がどこにあるかの目安になり易い。また、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、その時に見ることができる方向からガラス管ヒューズＢａ３７を見たときガラス管ヒューズＢａ３７の奥側に明色領域Ｂ１７がいる状態を発生させることができる。

【６８７２】

本実施例に係るパチンコ機１０は、所定方向は、電源基板Ｂａ１０の直交方向とは異なる方向である。このようなパチンコ機１０によれば、明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１０の直交方向とは異なる方向から見たときガラス管ヒューズＢａ３７の奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、内枠１２を全開することができず、正面からガラス管ヒューズＢａ３７を確認できなくても、薄暗い環境下で光を発射し易くなり、電源基板Ｂａ１０上から明色領域Ｂ１７がどこにあるかの目安になり易い。また、その時に見ることができる方向からガラス管ヒューズＢａ３７を見たときガラス管ヒューズＢａ３７の奥側に明色領域Ｂ１７がいる状態を発生させることができる。したがって、内枠１２を全開することができない状況下でも、内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。

【６８７３】

本実施例に係るパチンコ機１０は、明色領域Ｂ１７は、平滑な平面または曲面となっている。このようなパチンコ機１０によれば、よれば、明色領域Ｂ１７は、例えば例１のように電源基板Ｂａ１０の一部のような平滑な平面に設けることもできるし、例えば例２のようにガラス管ヒューズＢａ３７の側面のような平滑な曲面に設けることもできる。平滑な曲面である明色領域Ｂ１７は、平滑な平面である明色領域Ｂ１７よりも多方向に向いている分、多方向から光を反射し易くなり、より一層、多方向からガラス管ヒューズＢａ３７を見易くすることができる。

【６８７４】

本実施例に係るパチンコ機１０は、明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１０の板面から所定高さだけ離間している。このようなパチンコ機１０によれば、明色領域Ｂ１７は、例えば例２，例５のようにガラス管ヒューズＢａ３７の側面のような電源基板Ｂａ１０の板面から所定高さだけ離間した位置に設けることもできる。電源基板Ｂａ１０の板面から所定高さだけ離間している明色領域Ｂ１７は、電源基板Ｂａ１０の板面に設けられている明色領域Ｂ１７よりも確認作業を行う者に近付いている分だけ、より一層光を反射し易くなり、多方向からガラス管ヒューズＢａ３７を見易くすることができる。

【６８７５】

本実施例の例３に係るパチンコ機１０は、明色領域Ｂ１７の幅は、ガラス管ヒューズＢａ３７を構成するガラス管Ｂ２の直径以下となっている。このようなパチンコ機１０によれば、明色領域Ｂ１７の幅がガラス管ヒューズＢａ３７を構成するガラス管Ｂ２の直径以下であっても、光を発射し易くなり、電源基板Ｂａ１０上から明色領域Ｂ１７がどこにあるかの目安になり易い。また、少し離れた位置から電源基板Ｂａ１０を見た時に、明色領域Ｂ１７の手前側にヒューズ線Ｂ３があることが分かる程度に明色領域Ｂ１７の幅が構成されていれば、明色領域Ｂ１７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストによって、内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業のし易さを向上することができる。なお、この条件を満たす明色領域Ｂ１７の幅は、ガラス管ヒューズＢａ３７の直径より小さくヒューズ線Ｂ３の幅よりも太いものであってもよいし、ヒューズ線Ｂ３の幅と同程度でもよいし、ヒューズ線Ｂ３の幅よりも小さくてもよい。

【６８７６】

本実施例の例４に係るパチンコ機１０は、明色領域Ｂ１７の幅は、ガラス管ヒューズＢ

ａ３７を構成するガラス管Ｂ２の直径よりも広い。このようなパチンコ機１０によれば、光を発射し易くなり、電源基板Ｂａ１０上から明色領域Ｂ１７がどこにあるかの目安になり易い。また、内枠１２を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がガラス管Ｂ２と同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、正面から電源基板Ｂａ１０を見ることができず、大きく角度が付いた状態で電源基板Ｂａ１０を見る時でも、視線の先に明色領域Ｂ１７とガラス管Ｂ２とを重なった状態で位置させ易くすることができる。

【６８７７】

本実施例の例２，例５に係るパチンコ機１０は、明色領域Ｂ１７は、ヒューズ線Ｂ３の近傍に設けられた湾曲部材（ガラス管Ｂ２、ガラス管Ｂ２に貼り付けられるシール）に設けられている。このようなパチンコ機１０によれば、明色領域Ｂ１７は、例えばヒューズ線Ｂ３を収容するガラス管Ｂ２のようなヒューズ線Ｂ３の近傍に設けられた湾曲部材に設けることもできる。これにより、多方向からの光を発射し易くなり、電源基板Ｂａ１０上から明色領域Ｂ１７がどこにあるかの目安になり易い。また、湾曲部材である明色領域Ｂ１７は、平面である明色領域Ｂ１７よりも多方向に向いている分、多方向からガラス管ヒューズＢａ３７を見易くすることができる。

【６８７８】

本実施例の変形例に係るパチンコ機１０は、明色領域Ｂ１７の長さは、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向の長さよりも長くてもよい。このようなパチンコ機１０によれば、より広い範囲で光を発射し易くなり、電源基板Ｂａ１０上から明色領域Ｂ１７がどこにあるかの目安になり易い。また、内枠１２を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がガラス管ヒューズＢａ３７と同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向側にいる確認作業を行う者が、大きく角度が付いた状態で電源基板Ｂａ１０を見る時でも、視線の先に明色領域Ｂ１７とヒューズとを重なった状態で位置させ易くすることができる。

【６８７９】

本実施例の変形例２に係るパチンコ機１０は、少なくともガラス管ヒューズＢａ３７を覆う透明なカバー部材を有し、カバー部材は、カバーの奥側に位置する明色領域Ｂ１７に相当する部位に、所定の情報を表す文字（例えば「感電注意」）、図形、記号が付されていない領域を有している。このようなパチンコ機１０によれば、カバー部材を介してヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、カバー部材の奥側に位置する明色領域Ｂ１７に相当する部位に付された所定の情報を表す文字、図形、記号が、ヒューズの確認作業の邪魔になり難くすることができる。

【実施例６８】

【６８８０】

実施例６８に係るパチンコ機１０の構成を説明する。

【６８８１】

本実施例の特徴は、内枠１２を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業がし易い構成に関している。以降、本実施例の具体的構成について説明する。本実施例は、基板上のガラス管ヒューズに関するものである。従って、本実施例は、パチンコ機１０に設けられたガラス管ヒューズの各々に適用ができる。本実施例では、適用の例として、ガラス管ヒューズが電源基板Ｂａ１０における電源スイッチＢａ３６の近傍に設けられている構成について説明する。（電源スイッチＢａ３６に関しては、図６５１（ａ）参照。）

【６８８２】

＜例１＞

図６７０（ａ），図６７０（ｂ）は、例１に係る電源基板Ｂａ１０に設けられたガラス管ヒューズＢａ３７，およびその周辺の電子部品を表している。図６７０（ａ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７が導電性を有する通常の状態を示し、図６７０（ｂ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過剰電流が流れたことにより、絶縁状態となった（ガラス管ヒューズＢａ３７が切れた）ときの様子を示している。

【６８８３】
本例におけるガラス管ヒューズＢａ３７は、導電性の有機化合物を含んだヒューズ線Ｂ１３を有している。本例のヒューズ線Ｂ１３は、導電性を有する当初の状態では、明るい色（例えば銀色）であるが、絶縁状態となると、ヒューズ線Ｂ１３に含まれる有機化合物が変性して暗い色（例えば黒色）となる。
【６８８４】
ヒューズ線Ｂ１３に含まれる導電性の有機化合物としては、例えば、ヨウ素がドープされたポリアセチレン等の導電性ポリマーを使用できる。ヒューズ線Ｂ１３は、導電性ポリマー層により被覆されたガラス線であり、過剰電流が流れると、導電性ポリマー層が発熱により変性して変色し、導電性を失う。一方、ガラス線は、過剰電流の影響を受けないので、本例のガラス管ヒューズＢａ３７は、絶縁状態となっても、ヒューズ線Ｂ１３自体は破断しない。
【６８８５】
特定背後領域となる変色領域Ｂ２７は、電源基板Ｂａ１０における領域であり、ヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態となると変色が見られる領域である。図６７０（ａ）で説明されている本例のガラス管ヒューズＢａ３７に過剰な電流が流れると、所定の条件下において図６７０（ｂ）に示す様にヒューズ線Ｂ１３全体の色が暗い色となる。従って、本例の変色領域Ｂ２７は、電源基板Ｂａ１０におけるヒューズ線Ｂ１３全体を含んだ領域となっている。なお、本例に適用できるガラス管ヒューズＢａ３７としては、導電状態から絶縁状態となることで変色領域Ｂ２７の色が変化する構成のものでよく、導電性の有機化合物を含んだヒューズ線Ｂ１３を備えたものに限られない。
【６８８６】
＜例２＞
図６７０（ｃ），図６７０（ｄ）は、例２に係る電源基板Ｂａ１０に設けられたガラス管ヒューズＢａ３７，およびその周辺の電子部品を表している。図６７０（ｃ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７が導電性を有する通常の状態を示し、図６７０（ｄ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過剰電流が流れたことにより、絶縁状態となった（ガラス管ヒューズＢａ３７が切れた）ときの様子を示している。
【６８８７】
本例におけるガラス管ヒューズＢａ３７は、導電性の有機化合物で構成されるヒューズ線Ｂ１３，または導電性の有機化合物を含んだヒューズ線Ｂ１３を有している。本例のガラス管Ｂ２は、ヒューズ線Ｂ１３が導電性を有する当初の状態では、透明であるが、ヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態となると、ガラス管Ｂ２の内面にヒューズ線Ｂ１３に含まれる有機化合物が変性したことで生じる粒子が付着して着色し、例えば白色、または黒色となる。
【６８８８】
変色領域Ｂ２７は、電源基板Ｂａ１０における領域であり、ヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態となると変色が見られる領域である。図６７０（ｃ）で説明されている本例のガラス管ヒューズＢａ３７に過剰な電流が流れると、所定の条件下において図６７０（ｄ）に示す様にガラス管Ｂ２全体が着色する。従って、本例の変色領域Ｂ２７は、電源基板Ｂａ１０におけるガラス管Ｂ２全体を含んだ領域となっている。なお、本例に適用できるガラス管ヒューズＢａ３７としては、導電状態から絶縁状態となることで変色領域Ｂ２７の色が変化する構成のものでよく、導電性の有機化合物を含んだヒューズ線Ｂ１３を備えたものに限られない。
【６８８９】
＜例３＞
図６７０（ｅ），図６７０（ｆ）は、例３に係る電源基板Ｂａ１０に設けられたガラス管ヒューズＢａ３７，およびその周辺の電子部品を表している。図６７０（ｅ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７が導電性を有する通常の状態を示し、図６７０（ｆ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過剰電流が流れたことにより、絶縁状態となった（ガラス管ヒューズ

Ｂａ３７が切れた）ときの様子を示している。
【６８９０】
本例におけるガラス管ヒューズＢａ３７は、導電性の有機化合物で構成されるヒューズ線Ｂ１３，または導電性の有機化合物を含んだヒューズ線Ｂ１３を有している。本例のヒューズ線Ｂ１３は、導電性を有する当初の状態では、明るい色（例えば銀色）であるが、絶縁状態となると、ヒューズ線Ｂ１３の中央部に含まれる有機化合物が変性して暗い色（例えば黒色）となる。
【６８９１】
変色領域Ｂ２７は、電源基板Ｂａ１０における領域であり、ヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態となると変色が見られる領域である。図６７０（ｅ）で説明されている本例のガラス管ヒューズＢａ３７に過剰な電流が流れると、所定の条件下において図６７０（ｆ）に示す様にヒューズ線Ｂ１３における中央部の色が暗い色となる。従って、本例の変色領域Ｂ２７は、電源基板Ｂａ１０におけるヒューズ線Ｂ１３の中央部を含んだ領域となっている。なお、本例に適用できるガラス管ヒューズＢａ３７としては、導電状態から絶縁状態となることで変色領域Ｂ２７の色が変化する構成のものでよく、導電性の有機化合物を含んだヒューズ線Ｂ１３を備えたものに限られない。
【６８９２】
＜例４＞
図６７１（ａ），図６７１（ｂ）は、例４に係る電源基板Ｂａ１０に設けられたガラス管ヒューズＢａ３７，およびその周辺の電子部品を表している。図６７１（ａ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７が導電性を有する通常の状態を示し、図６７１（ｂ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過剰電流が流れたことにより、絶縁状態となった（ガラス管ヒューズＢａ３７が切れた）ときの様子を示している。
【６８９３】
本例におけるガラス管ヒューズＢａ３７は、導電性の有機化合物で構成されるヒューズ線Ｂ１３，または導電性の有機化合物を含んだヒューズ線Ｂ１３を有している。本例のガラス管Ｂ２は、ヒューズ線Ｂ１３が導電性を有する当初の状態では、透明であるが、ヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態となると、ガラス管Ｂ２中央部の内面にヒューズ線Ｂ１３に含まれる有機化合物が変性したことで生じる粒子が付着して着色し、例えば白色、または黒色となる。
【６８９４】
変色領域Ｂ２７は、電源基板Ｂａ１０における領域であり、ヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態となると変色が見られる領域である。図６７１（ａ）で説明されている本例のガラス管ヒューズＢａ３７に過剰な電流が流れると、所定の条件下において図６７１（ｂ）に示す様にガラス管Ｂ２中央部が着色する。従って、本例の変色領域Ｂ２７は、電源基板Ｂａ１０におけるガラス管Ｂ２中央部を含んだ領域となっている。なお、本例に適用できるガラス管ヒューズＢａ３７としては、導電状態から絶縁状態となることで変色領域Ｂ２７の色が変化する構成のものでよく、導電性の有機化合物を含んだヒューズ線Ｂ１３を備えたものに限られない。
【６８９５】
＜変形例１＞
本実施例は、上述した実施例６６，実施例６７と組み合わせることもできる。図６７１（ｃ），図６７１（ｄ）は、組み合わせの例として、実施例６７で説明した例１に本実施例における例２を適用したときの構成を説明している。図６７１（ｃ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７が導電性を有する通常の状態を示し、図６７１（ｄ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過剰電流が流れたことにより、絶縁状態となった（ガラス管ヒューズＢａ３７が切れた）ときの様子を示している。
【６８９６】
変色領域Ｂ２７は、電源基板Ｂａ１０における領域であり、ヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態となると変色が見られる領域である。図６７１（ｃ）で説明されている本例のガラス管

ヒューズＢａ３７に過剰な電流が流れると、所定の条件下において図６７１（ｄ）に示す様にガラス管Ｂ２全体が着色する。従って、本例の変色領域Ｂ２７は、電源基板Ｂａ１０におけるガラス管Ｂ２全体を含んだ領域となっている。ヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態となることで黒色に着色するガラス管Ｂ２は、ガラス管Ｂ２の奥側に位置している明色領域Ｂ１７により強調されて視認されるので、本例によれば、ガラス管ヒューズＢａ３７の状態を一層視認しやすいパチンコ機１０が提供できる。

【６８９７】

上述したように、図６７１（ｃ），図６７１（ｄ）は取りうる組み合わせの一例を示したに過ぎない。ガラス管ヒューズＢａ３７の構成等に応じて、本実施例における各例と実施例６６における各例の間でどのような組み合わせをするかは適宜に選択することができる。同様に、本実施例における各例と実施例６７における各例の間でどのような組み合わせをするかは適宜に選択することができる。

【６８９８】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｃ１）に関し、遊技に関する制御を行う電子部品（主制御装置２６１，サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１，電源装置３１３などに搭載される各種電子部品）と、前記電子部品を過電流から保護するガラス管ヒューズＢａ３７と、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する電源基板Ｂａ１０を備え、ガラス管ヒューズＢａ３７は、所定以上の電流が流れると電気的に絶縁状態となるヒューズ線Ｂ１３を備え、ガラス管ヒューズＢａ３７が電気的に絶縁状態となると、電源基板Ｂａ１０上で変色する変色領域Ｂ２７を備えている。このようなパチンコ機１０によれば、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていれば、電源基板Ｂａ１０上の変色領域Ｂ２７に相当する領域が変色するので、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から電源基板Ｂａ１０を見ても、電源基板Ｂａ１０上で変色した変色領域Ｂ２７を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。したがって、内枠１２を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる。

【６８９９】

本実施例の例１，例３に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｃ２）に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７は、内部が視認可能な状態を維持したまま電気的に絶縁状態となる。

【６９００】

本実施例の例１，例３に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｃ３）に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７は、所定以上の電流が流れると絶縁状態となるヒューズ線Ｂ１３を備え、ヒューズ線Ｂ１３は、絶縁状態となると、変色する。このようなパチンコ機１０によれば、確認作業を行う者は、ガラス管ヒューズＢａ３７の内部においてヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ガラス管ヒューズＢａ３７を全体的に観察することができれば、ガラス管ヒューズＢａ３７内での変色が発生したか否かを確認するだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【６９０１】

本実施例の例２，例４，例５に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｃ４）に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７は、所定以上の電流が流れると絶縁状態となるヒューズ線Ｂ１３を密閉する透明なガラス管Ｂ２を備え、ガラス管Ｂ２は、ヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態となると、着色する。このようなパチンコ機１０によれば、確認作業を行う者は、ガラス管ヒューズＢａ３７の内部においてヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ガラス管Ｂ２を観察することができれば、ガラス管Ｂ２での変色が発生したか否かを確認するだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【６９０２】

本実施例の例３，例４に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｃ５）に関し、変色領域Ｂ

２７は、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向における中心部に位置する。このようなパチンコ機１０によれば、確認作業を行う者は、ガラス管ヒューズＢａ３７の内部においてヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心部を部分的にでも観察することができれば、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心部での変色が発生したか否かを確認するだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【６９０３】

本実施例の例１～例５に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｃ６）に関し、変色領域Ｂ２７は、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態になると、電源基板Ｂａ１０の色よりも暗い色に変色する。このようなパチンコ機１０によれば、確認作業を行う者は、ガラス管ヒューズＢａ３７の内部においてヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、ガラス管ヒューズＢａ３７が電源基板Ｂａ１０の色よりも暗い色に変色したか否かだけでも観察することができれば、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【６９０４】

本実施例の例１～例５に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｃ７）に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７は、円柱形状となっており、変色領域Ｂ２７は、視認方向に応じた箇所に発生する。このようなパチンコ機１０によれば、確認作業を行う者は、ガラス管ヒューズＢａ３７の内部においてヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、円柱形状となっているガラス管ヒューズＢａ３７のいずれかの箇所を観察することができれば、ヒューズが絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【６９０５】

本実施例の例５に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｃ８）に関し、変色領域Ｂ２７は、少なくともガラス管ヒューズＢａ３７と対向する位置に特定の配色がされた暗色領域Ｂ１７を備え、暗色領域Ｂ１７は、導電状態のガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態のガラス管ヒューズＢａ３７よりも目立つ色に配色されている。このようなパチンコ機１０によれば、確認作業を行う者は、ガラス管ヒューズＢａ３７の内部においてヒューズ線Ｂ１３が絶縁状態になっているか否かまでは確認し難くても、特定の配色がされた暗色領域Ｂ１７を奥側に置いた状態でヒューズを観察することができれば、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【実施例６９】

【６９０６】

続いて、実施例６９に係るパチンコ機１０について説明する。実施例６９に係るパチンコ機は、実施例６６に係るパチンコ機１０と同様な構成となっているが、ガラス管ヒューズＢａ３７を構成する溶断部Ｂ４が過電流により溶断したときに形成される溶断発生部Ｂ４ａが好適な態様で視認されやすい構成となっている点が特徴的である。以降、溶断発生部Ｂ４ａを好適な態様で目立たせる構成の具体例について説明する。

【６９０７】

＜例１＞

図６７２（ａ）は、実施例６９の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れ、ガラス管ヒューズＢａ３７における溶断部Ｂ４が溶断したときの様子を示している。ガラス管ヒューズＢａ３７における溶断部Ｂ４があった部分は、過電流により溶断部Ｂ４が溶断して溶断発生部Ｂ４ａとなっている。溶断発生部Ｂ４ａは、ヒューズ線Ｂ３の中央に位置し、その部分でヒューズ線Ｂ３が分断されている。なお、溶断発生部Ｂ４ａは、実施例６６においても発生するものであるため、溶断発生部Ｂ４ａが発生する構成は実施例６６においても当てはまるのであるが、本実施例においてはとくに実施例６６において当てはまらない構成を明示的に示している。

【６９０８】

図６７２（ａ）に示すように、例１における電源基板Ｂａ１０上には、電源基板Ｂａ１０と直交する方向から電源基板Ｂａ１０を見たとき、溶断発生部Ｂ４ａの奥側の位置に黒

色の配色がされた暗色領域Ｂ７を備えている。暗色領域Ｂ７は、黒色一色の無地の領域となっている。暗色領域Ｂ７の幅は、ヒューズ線Ｂ３の幅とほぼ同じであり、暗色領域Ｂ７の長さは、溶断発生部Ｂ４ａの長さとほぼ同じとなっている。なお、暗色領域Ｂ７の幅をヒューズ線Ｂ３の幅よりもやや広くしてもよく、暗色領域Ｂ７の長さを溶断発生部Ｂ４ａの長さよりもやや長くしてもよい。このようにすれば、溶断発生部Ｂ４ａの大きさが多少変わっても、これに対応させることができる。また、溶断発生部Ｂ４ａを目立たせ易くできれば、暗色領域Ｂ７の幅をヒューズ線Ｂ３の幅よりも狭くしてもよく、暗色領域Ｂ７の長さを溶断発生部Ｂ４ａの長さよりも狭くしてもよい。

【６９０９】

なお、暗色領域Ｂ７の幅をヒューズ線Ｂ３の幅と同じにするときには、実際の寸法を同一にしてもよいし、電源基板Ｂａ１０に向き合う作業者が見かけ上、暗色領域Ｂ７の幅がヒューズ線Ｂ３の幅があたかも同一であるかのように暗色領域Ｂ７の幅を設定してもよい。作業者にとって暗色領域Ｂ７は、ヒューズ線Ｂ３よりも遠い位置にあることからすれば、暗色領域Ｂ７の実際の幅をヒューズ線Ｂ３の幅よりもやや広くすると、暗色領域Ｂ７の幅が見かけ上、ヒューズ線Ｂ３の幅と同様になってよい。暗色領域Ｂ７の長さをヒューズ線Ｂ３の実際の長さの寸法としてもよく、作業者の見かけ上、暗色領域Ｂ７の長さをヒューズ線Ｂ３の実際の長さと同じとするように暗色領域Ｂ７の長さを設定してもよい点は、暗色領域Ｂ７の幅と同じである。

【６９１０】

本例によれば、過電流によりヒューズ線Ｂ３が断線したとき、ヒューズ線Ｂ３の断線部に相当する溶断発生部Ｂ４ａ付近のみが白色に近いヒューズ線Ｂ３とは異なる黒色として認識できる。つまり、断線前はヒューズ線Ｂ３が白一色の線のように見えたが、断線後はヒューズ線Ｂ３と溶断発生部Ｂ４ａとを含めて白・黒・白の線に変わったように見える。このように、本例のパチンコ機１０は、ガラス管ヒューズＢａ３７におけるヒューズ線Ｂ３が断線したか否かが分かりやすい構成となっている。とくに、上述した実施例６６では、暗色領域Ｂ７は、基板に直交する方向から見て、ガラス管Ｂ２を覆う領域であったり、ヒューズ線Ｂ３を覆う領域であったり、これらより広い範囲を覆う領域であったりと、基板面において広い領域であった。つまり、これらの領域が基板面よりも暗い色であるために、ヒューズ線Ｂ３の断線の有無を除く他の確認作業はしづらく、このような領域を悪用して電源基板Ｂａ１０を介した不正行為が発生しないとも限らない。本実施例は、暗色領域Ｂ７を極力小さい構成とすることで、このような不正行為の発生を低減する好適な態様で、ガラス管ヒューズＢａ３７におけるヒューズ線Ｂ３が断線したか否かが分かりやすい構成とすることができる。

【６９１１】

図６７２（ｂ）は、例１に係る暗色領域Ｂ７の配置を模式的に説明している。すなわち、図６７２（ｂ）は、断線前のヒューズ線Ｂ３の中央部を含んだ位置で細長状のガラス管ヒューズＢａ３７を横切るように切断したときの切断面を示している。当該図を参照すれば分かるように、基板面に直交する方向から見て溶断発生部Ｂ４ａ（図示では溶断後の端面を示す）の奥側に、ヒューズ線Ｂ３と等幅の暗色領域Ｂ７が電源基板Ｂａ１０におけるガラス管ヒューズＢａ３７の底面に対応する位置に設けられている。その他、暗色領域Ｂ７の具体例、代替例については、実施例６６と同様である。このような態様であるため、例１では、ヒューズの確認作業時に、基板に直交する方向から確認できる構成となっている場合に有効である。

【６９１２】

＜例２＞

図６７２（ｃ）は、実施例６９の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れ、図６７２（ａ）と同様、ガラス管ヒューズＢａ３７における溶断部Ｂ４は、溶断して溶断発生部Ｂ４ａとなっている。

【６９１３】

図６７２（ｄ）は、例２に係る構成についての模式図であり、図６７２（ｂ）に対応す

る図である。当該図に示すように、例２におけるガラス管ヒューズＢａ３７におけるガラス管Ｂ２の底部には、ガラス管Ｂ２の表面に暗色領域Ｂ７が備えられている。従って、電源基板Ｂａ１０と直交する方向から電源基板Ｂａ１０を見たとき、溶断発生部Ｂ４ａの奥側の位置に黒色の配色がされた暗色領域Ｂ７をガラス管ヒューズＢａ３７は備えている。暗色領域Ｂ７は、黒色一色の無地の領域となっている。暗色領域Ｂ７の幅は、ヒューズ線Ｂ３の幅とほぼ同じであり、暗色領域Ｂ７の長さは、溶断発生部Ｂ４ａの長さとほぼ同じとなっている。つまり、図６７２（ｄ）を参照すれば分かるように、ヒューズ線Ｂ３と等幅の暗色領域Ｂ７が電源基板Ｂａ１０におけるガラス管ヒューズＢａ３７の底面に設けられている。したがって、本例によれば、過電流によりヒューズ線Ｂ３が断線したとき、ヒューズ線Ｂ３の断線部に相当する溶断発生部Ｂ４ａが白色に近いヒューズ線Ｂ３とは異なる黒色として認識できる。このように、本例のパチンコ機１０は、ガラス管ヒューズＢａ３７におけるヒューズ線Ｂ３が断線したか否かが分かりやすい構成となっている。その他、暗色領域Ｂ７の具体例、代替例については、実施例６６および本実施例の例１と同様である。

【６９１４】

＜例３＞

図６７３（ａ）は、実施例６９の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れ、図６７２（ａ）と同様、ガラス管ヒューズＢａ３７における溶断部Ｂ４は、溶断して溶断発生部Ｂ４ａとなっている。

【６９１５】

例３は、例１に類似した具体例であるが、暗色領域Ｂ７の幅が溶断発生部Ｂ４ａよりも広い構成に関している。図６７３（ｂ）は、例３に係る構成についての模式図であり、図６７２（ｂ）に対応する図である。当該図を参照すれば分かるように、暗色領域Ｂ７の幅を広くしたので、作業者の視線が電源基板Ｂａ１０と直交する方向から傾斜していても、暗色領域Ｂ７をヒューズ線Ｂ３の奥側に位置させることができる。ヒューズ線Ｂ３が暗色領域Ｂ７に重なる位置関係となるには、ヒューズ線Ｂ３を観察する作業者の視線が電源基板Ｂａ１０と直交する方向か、当該直交方向を所定角度よりも小さい角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸の右側から左側に伸びて電源基板Ｂａ１０に至る傾斜方向、あるいは、当該直交方向を所定角度よりも小さい角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸の左側から右側に伸びて電源基板Ｂａ１０に至る傾斜方向のいずれかであればよい。暗色領域Ｂ７の幅を広くするほど所定角度は大きくなる。

【６９１６】

＜例４＞

図６７３（ｃ）は、実施例６９の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れ、図６７２（ａ）と同様、ガラス管ヒューズＢａ３７における溶断部Ｂ４は、溶断して溶断発生部Ｂ４ａとなっている。

【６９１７】

例４は、暗色領域Ｂ７の幅がヒューズ線Ｂ３の幅よりも広い例３に類似した具体例であるが、暗色領域Ｂ７の左端の位置がヒューズ線Ｂ３の左端の位置に一致している構成に関している。図６７３（ｄ）は、例４に係る構成についての模式図であり、図６７２（ｂ）に対応する図である。当該図を参照すれば分かるように、暗色領域Ｂ７の幅を広くしたので、作業者の視線が電源基板Ｂａ１０と直交する方向から傾斜していても、暗色領域Ｂ７をヒューズ線Ｂ３の奥側に位置させることができる。本例において、ヒューズ線Ｂ３が暗色領域Ｂ７に重なる位置関係となるには、ヒューズ線Ｂ３を観察する作業者の視線が電源基板Ｂａ１０と直交する方向か、当該直交方向を所定角度よりも小さい角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸の左側から右側に伸びて電源基板Ｂａ１０に至る傾斜方向のいずれかであればよい。暗色領域Ｂ７の幅を広くするほど所定角度は大きくなる。その他、暗色領域Ｂ７の具体例、代替例については、実施例６６および本実施例の例１と同様である。このように構成であれば、ヒューズ線の断線の有無の確認作業を

する際の作業者の視線（確認体勢）がある程度定まっている場合には、暗色領域Ｂ７を例４よりも小さくすることができる。

【６９１８】

＜例５＞

図６７４（ａ）は、実施例６９の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れ、図６７２（ａ）と同様、ガラス管ヒューズＢａ３７における溶断部Ｂ４は、溶断して溶断発生部Ｂ４ａとなっている。

【６９１９】

例５は、例３に類似した具体例であるが、暗色領域Ｂ７の幅がガラス管ヒューズＢａ３７よりも広い構成に関している。図６７４（ｂ）は、例５に係る構成についての模式図であり、図６７２（ｂ）に対応する図である。当該図を参照すれば分かるように、暗色領域Ｂ７の幅を広くしたので、作業者の視線が電源基板Ｂａ１０と直交する方向から傾斜していても、暗色領域Ｂ７をヒューズ線Ｂ３の奥側に位置させることができる。本例において、ヒューズ線Ｂ３が暗色領域Ｂ７に重なる位置関係となるには、ヒューズ線Ｂ３を観察する作業者の視線が電源基板Ｂａ１０と直交する方向か、当該直交方向を所定角度よりも小さい角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸の右側から左側に伸びて電源基板Ｂａ１０に至る傾斜方向、あるいは、当該直交方向を所定角度よりも小さい角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸の左側から右側に伸びて電源基板Ｂａ１０に至る傾斜方向のいずれかであればよい。例５の所定角度は、例３の所定角度よりも大きい。その他、暗色領域Ｂ７の具体例、代替例については、実施例６６と同様である。なお、本例では、暗色領域Ｂ７がヒューズ線Ｂ３から右方向はみ出していたが、暗色領域Ｂ７をヒューズ線Ｂ３から左方向はみ出した構成としてもよい。このように構成であれば、ヒューズ線の断線の有無の確認作業をする際の作業者の視線（確認体勢）があまり定まっていない場合であっても、実施例６６と比べてれば、暗色領域Ｂ７を極力小さくすることができる。

【６９２０】

＜例６＞

図６７４（ｃ）は、実施例６９の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れ、図６７２（ａ）と同様、ガラス管ヒューズＢａ３７における溶断部Ｂ４は、溶断して溶断発生部Ｂ４ａとなっている。

【６９２１】

例６は、例３に類似した具体例であるが、ガラス管Ｂ２の底部において暗色領域Ｂ７を有する板部材を有する構成に関している。図６７４（ｄ）は、例６に係る構成についての模式図であり、図６７２（ｂ）に対応する図である。当該図を参照すれば分かるように、本例では、ガラス管Ｂ２の底部において暗色領域Ｂ７を有する板部材が設けられている。ガラス管Ｂ２と板部材は硬化した接着剤Ｂ１０により一体化している。この様に構成すると、より確実に溶断部Ｂ４を強調することができる。なお、本例は、上述の例１，例３，例４，例５と組み合わせて実施することができる。本例は、上述の例５に相当する構成について説明している。

【６９２２】

本例において、ヒューズ線Ｂ３が暗色領域Ｂ７に重なる位置関係となるには、ヒューズ線Ｂ３を観察する作業者の視線が電源基板Ｂａ１０と直交する方向か、当該直交方向を所定角度よりも小さい角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸の右側から左側に伸びて電源基板Ｂａ１０に至る傾斜方向、あるいは、当該直交方向を所定角度よりも小さい角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸の左側から右側に伸びて電源基板Ｂａ１０に至る傾斜方向のいずれかであればよい。暗色領域Ｂ７の幅を広くするほど所定角度は大きくなる。その他、暗色領域Ｂ７の具体例、代替例については、実施例６６と同様である。

【６９２３】

＜例７＞

図６７５（ａ）は、実施例６９の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れ、図６７２（ａ）と同様、ガラス管ヒューズＢａ３７における溶断部Ｂ４は、溶断して溶断発生部Ｂ４ａとなっている。

【６９２４】

例７は、暗色領域Ｂ７がガラス管Ｂ２表面に設けられている例２に類似した具体例であるが、暗色領域Ｂ７がガラス管Ｂ２の底部から右方向にずれた位置に設けられている構成に関している。このように構成すれば、ガラス管Ｂ２の底部を極力隠さない暗色領域Ｂ７を提供できる。図６７５（ｂ）は、例７に係る構成についての模式図であり、図６７２（ｂ）に対応する図である。当該図を参照すれば分かるように、本例では、ガラス管Ｂ２の底部右側表面において暗色領域Ｂ７が設けられている。本例において、ヒューズ線Ｂ３が暗色領域Ｂ７に重なる位置関係となるには、ヒューズ線Ｂ３を観察する作業者の視線が電源基板Ｂａ１０と直交する方向である直交方向を所定角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸の左側から右側に伸びて電源基板Ｂａ１０に至る傾斜方向であればよい。この傾斜方向からヒューズ線Ｂ３を観察すれば、例１で説明した効果と同様の効果を得ることができる。その他、暗色領域Ｂ７の具体例、代替例については、実施例６６と同様である。なお、本例では、暗色領域Ｂ７がガラス管Ｂ２の底部から右方向にずれた位置に設けられていたが、暗色領域Ｂ７をガラス管Ｂ２の底部から左方向にずれた位置に設ける構成としてもよい。

【６９２５】

＜例８＞

図６７５（ｃ）は、実施例６９の具体的構成の一例である。当該図は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れ、図６７２（ａ）と同様、ガラス管ヒューズＢａ３７における溶断部Ｂ４は、溶断して溶断発生部Ｂ４ａとなっている。

【６９２６】

例８は、暗色領域Ｂ７が電源基板Ｂａ１０に設けられている例３に類似した具体例であるが、暗色領域Ｂ７がガラス管ヒューズＢａ３７の右方向にずれた位置に設けられている構成に関している。このように構成すれば、ガラス管ヒューズＢａ３７の右方向にずれた位置において電源基板Ｂａ１０の板面の情報（例えば図示ではガラス管ヒューズＢａ３７の取り付け線）を極力隠さない暗色領域Ｂ７を提供できる。図６７５（ｄ）は、例７に係る構成についての模式図であり、図６７２（ｂ）に対応する図である本例において、ヒューズ線Ｂ３が暗色領域Ｂ７に重なる位置関係となるには、ヒューズ線Ｂ３を観察する作業者の視線が電源基板Ｂａ１０と直交する方向である直交方向を所定角度だけ傾斜させることで、ガラス管ヒューズＢａ３７の中心軸の左側から右側に伸びて電源基板Ｂａ１０に至る傾斜方向であればよい。この傾斜方向からヒューズ線Ｂ３を観察すれば、例１で説明した効果と同様の効果を得ることができる。その他、暗色領域Ｂ７の具体例、代替例については、実施例６６と同様である。

【６９２７】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ１）に関し、遊技に関する制御を行う電源装置３１３などに搭載される各種電子部品と、電子部品を過電流から保護するガラス管ヒューズＢａ３７と、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する電源基板Ｂａ１０を備え、ガラス管ヒューズＢａ３７は、所定以上の電流が流れると溶断される溶断部Ｂ４を有するヒューズ線Ｂ３を備える遊技機であって、ヒューズ線Ｂ３は、過電流が流れ溶断部Ｂ４が溶断して溶断発生部Ｂ４ａを形成し、パチンコ機１０は、少なくとも所定方向視で溶断発生部Ｂ４ａの奥側の位置に対応する、電源基板Ｂａ１０のソルダーレジスト部分とは異なる配色がされた暗色領域Ｂ７を備え、暗色領域Ｂ７の配色は、電源基板Ｂａ１０におけるソルダーレジスト部分の配色よりも、暗い色となっている。これによれば、ヒューズ線Ｂ３の溶断発生部Ｂ４ａを確認する際、少し離れた位置から基板を見ても、少なくともヒューズ線Ｂ３の溶断発生部Ｂ４ａの奥側に位置する暗色領域Ｂ７の配色が、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する電源基板Ｂａ１０の配色よりも暗い色であるため、少なくとも溶断

発生部Ｂ４ａの奥側の暗色領域Ｂ７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストが高くなる。したがって、パチンコ機１０の扉を開けた状態で行うガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業においてヒューズ線Ｂ３の溶断発生部Ｂ４ａを発見し易くすることができる。

【６９２８】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ２）に関し、暗色領域Ｂ７は、少なくとも溶断発生部Ｂ４ａに対向する部位が無地となっている。これによれば、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見たときに、ガラス管ヒューズＢａ３７の周りに線や文字などの情報が見られても、ヒューズ線Ｂ３の溶断発生部Ｂ４ａの奥側に位置する暗色領域Ｂ７にはこれらの情報が見られないので、薄暗い状況下でも、これらの情報がヒューズ線Ｂ３の溶断の有無の判別作業の邪魔になることを低減することができる。

【６９２９】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ３）に関し、暗色領域Ｂ７は、電源基板Ｂａ１０のソルダーレジスト部分よりも明度が低い色（例えば黒色）である。これによれば、ヒューズ線Ｂ３の溶断発生部Ｂ４ａの奥側に位置する暗色領域Ｂ７の配色が、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する電源基板Ｂａ１０の配色よりも最も暗い色であるため、暗色領域Ｂ７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストを最も高くすることができる。

【６９３０】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ４）に関し、暗色領域Ｂ７は、電源基板Ｂａ１０の一部である。これによれば、暗色領域Ｂ７の色は、電源基板Ｂａ１０の一部であるために一定であり、ガラス管ヒューズＢａ３７を交換しても通常、ヒューズ線Ｂ３の色は変わらないので、暗色領域Ｂ７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストを高くした状態を維持することができる。

【６９３１】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ５）に関し、暗色領域Ｂ７は、所定方向から見たとき溶断発生部Ｂ４ａの奥側に位置した状態で視認可能である。これによれば、暗色領域Ｂ７は、所定方向から見たとき溶断発生部Ｂ４ａの奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、溶断発生部Ｂ４ａの確認作業を行う際、その時に見ることができる方向からガラス管ヒューズＢａ３７を見たとき溶断発生部Ｂ４ａの奥側に暗色領域Ｂ７がいる状態を発生させることができる。

【６９３２】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ６）に関し、所定方向は、電源基板Ｂａ１０の直交方向とは異なる方向である。これによれば、暗色領域Ｂ７は、電源基板Ｂａ１０の直交方向とは異なる方向から見たときガラス管ヒューズＢａ３７の奥側に位置した状態で視認可能な位置にいるように設けられている。これにより、ヒューズ線Ｂ３が切れていないかを確認する確認作業を行う際、パチンコ機１０の扉を全開することができず、正面からヒューズを確認できなくても、その時に見ることができる方向からヒューズを見たとき少なくとも溶断発生部Ｂ４の奥側に特定部がいる状態を発生させることができる。したがって、遊技機の扉を全開することができない状況下でも、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業において溶断発生部Ｂ４を発見し易くすることができる。

【６９３３】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ７）に関し、暗色領域Ｂ７は、平滑な平面または曲面となっている。これによれば、暗色領域Ｂ７は、例えば電源基板Ｂａ１０の一部のような平滑な平面に設けることもできるし、例えばガラス管ヒューズＢａ３７（ヒューズ管Ｂ２）の側面のような平滑な曲面に設けることもできる。平滑な曲面である暗色領域Ｂ７は、平滑な平面である暗色領域Ｂ７よりも多方向に向いている分、多方向から溶断発生部Ｂ４を発見し易くすることができる。

【６９３４】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ８）に関し、暗色領域Ｂ７は、電源基板Ｂａ１０の板面から所定高さだけ離間している。これによれば、暗色領域Ｂ７は、例え

ばヒューズ管Ｂ２の側面のような電源基板Ｂａ１０の板面から所定高さだけ離間した位置に設けることもできる。電源基板Ｂａ１０の板面から所定高さだけ離間している暗色領域Ｂ７は、電源基板Ｂａ１０の板面に設けられている暗色領域Ｂ７よりも確認作業を行う者に近付いている分だけ、多方向から溶断発生部Ｂ４を発見し易くすることができる。

【６９３５】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ９）に関し、暗色領域Ｂ７の幅は、ヒューズ線Ｂ３の幅以下となっている。これによれば、暗色領域Ｂ７の幅がヒューズ線Ｂ３の幅以下であっても、少し離れた位置から基板を見た時に、暗色領域Ｂ７の手前側に断発生部Ｂ４があることが分かる程度に暗色領域Ｂ７の幅が構成されていれば、暗色領域Ｂ７の色とヒューズ線Ｂ３の色とのコントラストによって、パチンコ機１０の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業において、溶断発生部Ｂ４の発見し易さを向上することができる。

【６９３６】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ１０）に関し、暗色領域Ｂ７の幅は、ヒューズ線Ｂ３の幅よりも広い。これによれば、パチンコ機１０の扉を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がガラス管ヒューズＢａ３７と同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、正面から基板を見ることができず、大きく角度が付いた状態で基板を見る時でも、視線の先に暗色領域Ｂ７と溶断発生部Ｂ４とを重なった状態で位置させ易くすることができる。

【６９３７】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ１１）に関し、暗色領域Ｂ７は、ヒューズ線Ｂ３の近傍に設けられた湾曲部材に設けられている。これによれば、暗色領域Ｂ７は、例えばヒューズ線Ｂ３を収容するガラス管ヒューズＢａ３７のようなヒューズ線Ｂ３の近傍に設けられた湾曲部材に設けることもできる。湾曲部材である暗色領域Ｂ７は、平面である暗色領域Ｂ７よりも多方向に向いている分、多方向から溶断発生部Ｂ４を発見し易くすることができる。

【６９３８】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ１２）に関し、暗色領域Ｂ７の長さは、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向の長さよりも長くてもよい。これによれば、パチンコ機１０の扉を大きく開けられなかったり、確認作業を行う者がガラス管ヒューズＢａ３７と同じ程度の高さに目線を合わせられなかったりして、ガラス管ヒューズＢａ３７の長手方向側にいる確認作業を行う者が、大きく角度が付いた状態で基板を見る時でも、視線の先に暗色領域Ｂ７と溶断発生部Ｂ４とを重なった状態で位置させ易くすることができる。

【６９３９】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ１３）に関し、少なくともガラス管ヒューズＢａ３７を覆う透明なカバー（基板ボックスのカバー部材）を有し、カバーは、カバーの奥側に位置する溶断発生部Ｂ４を発見し易く形成された領域（カバー部材の平坦面，熱を逃すための通風孔）を有していてもよい。これによれば、カバーを介してヒューズ線が切れていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ても、ヒューズの確認作業において溶断発生部の発見し易さを向上することができる。

【６９４０】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ１４）に関し、電源装置ＢａＡの電源基板Ｂａ１０（支持基板）は、電子部品が実装された所定の電子基板（主制御装置２６１の主制御基板２６１ａ，サブ制御装置２６２のサブ制御基板２６２ａ，払出制御装置３１１の払出制御基板３１１ａ，電源装置ＢａＡの電源基板Ｂａ１０など）であってもよい。これによれば、ヒューズは、電子部品が実装された所定の電子基板に支持されている。

【６９４１】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｂ１５）に関し、支持基板は、電子部品が実装された所定の電子基板に電気的にヒューズを接続するための入力端子と出力端子と

を備えるものであり、所定の電子基板よりもヒューズが外部から視認し易い位置に設けられているものである（ガラス管ヒューズＢａ３７が搭載された電源装置ＢａＡの基板ボックスＢａＡのカバー部材）。これによれば、ヒューズは、そのヒューズが保護する所定の電子基板よりも外部から視認し易い支持基板に設けられているので、ヒューズの確認作業において溶断発生部をさらに発見し易くなる。

【実施例７０】

【６９４２】

続いて、実施例７０に係るパチンコ機１０について説明する。実施例７０に係るパチンコ機は、実施例６８に係るパチンコ機１０と同様な構成となっているが、発光を利用して溶断部Ｂ４の溶断が発見しやすくなっている点が特徴的である。以降、発光の具体例について説明する。

【６９４３】

＜例１＞

図６７６（ａ）は、例１に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７の内部に溶断部Ｂ４を有するヒューズ線Ｂ１３と、所定電流が流れると発光する発光線Ｂｄ１１を備える。発光線Ｂｄ１１は、電源基板Ｂａ１０上において発光領域Ｂ２８を構成している。発光線Ｂｄ１１は、例えばフィラメントである。

【６９４４】

図６７６（ａ）は、ヒューズ線Ｂ１３が断線せず、ガラス管ヒューズＢａ３７が通電状態となっているときの様子を示している。ヒューズ線Ｂ１３と発光線Ｂｄ１１は並列に電気接続されており、ガラス管ヒューズＢａ３７に電気を流すと、電流の大部分は、ほぼ抵抗のないヒューズ線Ｂ１３を流れ、ヒューズ線Ｂ１３と比較して抵抗値が高い発光線Ｂｄ１１を流れない。この状態においては発光線Ｂｄ１１には電圧が印加されていないので、発光線Ｂｄ１１が発光することはない。

【６９４５】

図６７６（ｂ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れた後の状態を示している。ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れると、ヒューズ線Ｂ１３が断線して、ヒューズ線Ｂ１３を通じてこれ以上の電流は流れなくなる。発光線Ｂｄ１１は、ヒューズ線Ｂ１３と並列に接続されているから、ガラス管ヒューズＢａ３７に入力された電流は、発光線Ｂｄ１１を通じて、ガラス管ヒューズＢａ３７内を流れる。発光線Ｂｄ１１は、ヒューズ線Ｂ１３と比較して抵抗値が高いから、電流が流れると電圧降下を生じさせる。これにより発光線Ｂｄ１１は発熱して図６７６（ｂ）の符号Ｂｄ１で示す様に発光を開始する。つまり、本例のガラス管ヒューズＢａ３７は、通常状態では発光せず、切れた（飛んだ）状態では発光する構成となっている。作業者がガラス管ヒューズＢａ３７の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズＢａ３７の状態を容易に確認することができる。

【６９４６】

＜例２＞

図６７６（ｃ）は、例２に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７の内部に溶断部Ｂ４を有するヒューズ線Ｂｄ１２が発光する構成となっている。ヒューズ線Ｂｄ１２は、電源基板Ｂａ１０上において発光領域Ｂ２８を構成しているヒューズ線Ｂｄ１２は、一般的なヒューズ線と比較して抵抗値が高いから、電流が流れると電圧降下を生じさせる。これによりヒューズ線Ｂｄ１２は発熱して符号Ｂｄ１で示す様に発光する。つまり、本例のガラス管ヒューズＢａ３７は、通常状態で発光している。

【６９４７】

図６７６（ｄ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れた後の状態を示している。ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れると、ヒューズ線Ｂｄ１２が断線して、それに伴い、ヒューズ線Ｂｄ１２の発光が終了する。つまり、本例のガラス管ヒューズＢａ３７は、切れた（飛んだ）状態では消光する構成となっている。作業者がガラス管ヒューズＢａ３７の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズＢａ３７の状態を容易に確認することができる。

【６９４８】
＜例３＞
図６７６（ｅ）は、例３に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７のガラス管Ｂ２の内壁が有機ＥＬによる発光面となっている構成である。有機ＥＬによる発光面は、ガラス管ヒューズＢａ３７のガラス管Ｂ２の内壁に対応して設けられている。つまり、図６７６（ｅ）は、ヒューズ線Ｂ１３が断線せず、ガラス管ヒューズＢａ３７が通電状態となっているときの様子を示している。ヒューズ線Ｂ１３と発光面Ｂｄ１５の電源端子は並列に電気接続されており、ガラス管ヒューズＢａ３７に電気を流すと、電流の大部分は、ほぼ抵抗のないヒューズ線Ｂ１３を流れ、ヒューズ線Ｂ１３と比較して抵抗値が高い発光面Ｂｄ１５を流れない。この状態においては発光面Ｂｄ１５には電圧が印加されていないので、発光面Ｂｄ１５が発光することはない。なお、ガラス管ヒューズＢａ３７のガラス管Ｂ２の内壁を有機ＥＬによる発光面とする代わりに、ガラス管ヒューズＢａ３７のガラス管Ｂ２を、有機ＥＬによる発光面を有する発光ガラス管で覆う構成であってもよい。また、ガラス管ヒューズＢａ３７のガラス管Ｂ２の内壁全体を有機ＥＬによる発光面とする代わりに、ガラス管ヒューズＢａ３７のヒューズ線Ｂ１３に対応する箇所（例えば所定方向視でヒューズ線Ｂ１３に重なる箇所）を有機ＥＬによる発光面とする構成であっても構わない。
【６９４９】
図６７６（ｆ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れた後の状態を示している。ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れると、ヒューズ線Ｂ１３が断線して、ヒューズ線Ｂ１３を通じてこれ以上の電流は流れなくなる。発光面Ｂｄ１５の電源端子は、ヒューズ線Ｂ１３と並列に接続されているから、ガラス管ヒューズＢａ３７に入力された電流は、発光面Ｂｄ１５に供給され、発光面Ｂｄ１５は符号Ｂｄ１で示す様に発光を開始する。つまり、発光面Ｂｄ１５は、発光領域Ｂ２８を構成しており、本例のガラス管ヒューズＢａ３７は、通常状態では発光せず、切れた（飛んだ）状態では発光する構成となっている。作業者がガラス管ヒューズＢａ３７の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズＢａ３７の状態を容易に確認することができる。
【６９５０】
＜例４＞
図６７７（ａ）は、例４に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７が有するガラス管Ｂ２の内壁が有機ＥＬによる発光面となっている構成である。図６７７（ａ）は、ヒューズ線Ｂ１３が断線せず、ガラス管ヒューズＢａ３７が通電状態となっているときの様子を示している。ガラス管ヒューズＢａ３７の通電状態では、ガラス管Ｂ２は透明であるので、ヒューズ線Ｂ１３の確認作業が容易である。ヒューズ線Ｂ１３と発光面Ｂｄ１５の電源端子は直列に電気接続されており、ガラス管ヒューズＢａ３７に電気を流すと、発光面Ｂｄ１５は符号Ｂｄ１で示す様に発光を開始する。ガラス管ヒューズＢａ３７の断線状態では、ヒューズ線Ｂ１３を目視し難いが、発光状態によって断線発生を容易に知ることができる。なお、本例では、ガラス管Ｂ２の内壁全体が有機ＥＬによる発光面になっている構成であったが、ガラス管Ｂ２の内壁の一部であっても構わない。ガラス管Ｂ２の内壁の一部は、基板に直交する方向から見て、ヒューズ線Ｂ１３の背面全体であってもよいし、溶断発生部に対応する部分であっても構わない。
【６９５１】
図６７７（ｂ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れた後の状態を示している。ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れると、ヒューズ線Ｂ１３が断線して、ヒューズ線Ｂ１３を通じてこれ以上の電流は流れなくなる。発光面Ｂｄ１５の電源端子は、ヒューズ線Ｂ１３と直列に接続されているから、ガラス管ヒューズＢａ３７に入力された電流は、発光面Ｂｄ１５に供給されず、発光面Ｂｄ１５は発光を終了する。つまり、発光面Ｂｄ１５は、発光領域Ｂ２８を構成しており、本例のガラス管ヒューズＢａ３７は、通常状態では発光し、切れた（飛んだ）状態では発光しない構成となっている。作業者がガラス管ヒューズＢａ３７の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズＢａ３７の状態を容易に確認することができる。

【６９５２】
＜例５＞
図６７７（ｃ）は、例５に関し、電源基板Ｂａ１０上におけるガラス管ヒューズＢａ３７の近傍に例えば砲弾型のＬＥＤ２５Ｂが設けられている構成である。ＬＥＤ２５Ｂが設けられる電源基板Ｂａ１０上の位置としては、特に限定されないが、ガラス管ヒューズＢａ３７の端部近傍の位置がよい。ヒューズ線Ｂ１３や溶断部Ｂ４の近傍位置でもよい。ＬＥＤ２５Ｂとガラス管ヒューズＢａ３７は、並列に接続されていてもよく、直列に接続されていてもよい。ＬＥＤ２５Ｂとガラス管ヒューズＢａ３７が並列に接続されている場合は、ＬＥＤ２５Ｂの挙動は、例３で説明した発光面Ｂｄ１５と同様となる。つまり、ＬＥＤ２５Ｂは、発光領域Ｂ２８を構成しており、本例のガラス管ヒューズＢａ３７は、通常状態では発光せず、切れた（飛んだ）状態では発光する構成となっている。
【６９５３】
ＬＥＤ２５Ｂとガラス管ヒューズＢａ３７が直列に接続されている場合は、ＬＥＤ２５Ｂの挙動は、例４で説明した発光面Ｂｄ１５と同様となる。つまり、ＬＥＤ２５Ｂは、発光領域Ｂ２８を構成しており、本例のガラス管ヒューズＢａ３７は、通常状態では発光し、切れた（飛んだ）状態では発光しない構成となっている。
【６９５４】
図６７７（ｄ）は、ＬＥＤ２５Ｂを支持するハウジングＢｄ２６を説明している。ハウジングＢｄ２６は、ＬＥＤ２５Ｂの配線を覆う構成であり、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持するクリップＢａ３９と同程度の高さを有している。この様な構成とすることで、ＬＥＤ２５Ｂを電源基板Ｂａ１０上に設けられた他の部品に妨げられることなく、確実に作業者に視認させることができる。
【６９５５】
また、その他の例としては、ハウジングＢｄ２６の取付箇所を溶断発生部の近傍とし、ハウジングＢｄ２６の高さを、ヒューズ線Ｂ１３と同程度の高さ、あるいは、これよりやや低い高さとしてもよい。この場合、砲弾型のＬＥＤは指向性が高いので、ＬＥＤ２５Ｂに拡散キャップを被せるか、チップＬＥＤを採用するなどして、光を拡散させることが好ましい。このように構成すれば、ヒューズ線Ｂ１３の溶断の有無を、ヒューズ線Ｂ１３の奥側にＬＥＤ２５Ｂの発光が見えるか（はっきりと見えるか）否かによって判断することもできる。
【６９５６】
＜例６＞
図６７７（ｅ）は、例６に関し、電源基板Ｂａ１０上におけるガラス管ヒューズＢａ３７の近傍に基板実装型のＬＥＤ２６Ｂが設けられている構成である。ヒューズ線Ｂ１３や溶断部Ｂ４の近傍位置でもよい。このように、本実施例は、例５で説明した砲弾型のＬＥＤ２５Ｂに代えて、基板実装型のＬＥＤ２６Ｂを使用することができる。基板実装型のＬＥＤ２６Ｂは、図６７７（ｆ）に示すように、電源基板Ｂａ１０に直接的に装着されている。この様に構成することで、ＬＥＤ２６Ｂを配置するときのコストを抑制することができる。
【６９５７】
また、その他の例としては、ＬＥＤ２６Ｂの取付箇所を溶断発生部の近傍としてもよい。このように構成すれば、ヒューズ線Ｂ１３の溶断の有無を、ヒューズ線Ｂ１３の奥側にＬＥＤ２６Ｂの発光が見えるか（はっきりと見えるか）否かによって判断することもできる。例５と同様に、ＬＥＤ２６Ｂに拡散キャップを被せるか、チップＬＥＤを採用するなどして、光を拡散させることが好ましい。
【６９５８】
＜例７＞
図６７８（ａ）は、ヒューズ線Ｂ１３が断線せず、ガラス管ヒューズＢａ３７が通電状態となっているときの様子を示している。本例では、ヒューズ線Ｂ１３は、通常状態で消灯し、断線状態で発光するように構成されている。すなわち、ヒューズ線Ｂ１３は、ヒュ

ーズ線本体Ｂ１３ａと、ヒューズ線本体Ｂ１３ａに巻き付けられた発光線Ｂｄ１１とで構成されている。ヒューズ線本体Ｂ１３ａと発光線Ｂｄ１１は並列に電気接続されており、ガラス管ヒューズＢａ３７に電気を流すと、電流の大部分は、ほぼ抵抗のないヒューズ線本体Ｂ１３ａを流れ、ヒューズ線本体Ｂ１３ａと比較して抵抗値が高い発光線Ｂｄ１１を流れない。この状態においては発光線Ｂｄ１１には電圧が印加されていないので、発光線Ｂｄ１１が発光することはない。なお、ヒューズ線本体Ｂ１３ａに発光線Ｂｄ１１を巻き付ける構成ではなくとも、例えば、ヒューズ線本体Ｂ１３ａの背面に発光線Ｂｄ１１を配設する構成でもよい。

【６９５９】

図６７８（ｂ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れた後の状態を示している。ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れると、ヒューズ線本体Ｂ１３ａが断線して、ヒューズ線本体Ｂ１３ａを通じてこれ以上の電流は流れなくなる。発光線Ｂｄ１１は、ヒューズ線本体Ｂ１３ａと並列に接続されているから、ガラス管ヒューズＢａ３７に入力された電流は、発光線Ｂｄ１１を通じて、ガラス管ヒューズＢａ３７内を流れる。発光線Ｂｄ１１は、ヒューズ線本体Ｂ１３ａと比較して抵抗値が高いから、電流が流れると電圧降下を生じさせる。これにより発光線Ｂｄ１１は発熱して図６７８（ｂ）の符号Ｂｄ１で示す様に発光を開始する。つまり、本例のガラス管ヒューズＢａ３７は、通常状態では発光せず、切れた（飛んだ）状態では発光する構成となっている。作業者がガラス管ヒューズＢａ３７の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズＢａ３７の状態を容易に確認することができる。

【６９６０】

＜例８＞

図６７８（ｃ）は、パチンコ機１０が電源ＯＦＦ状態となっているときのガラス管ヒューズＢａ３７の様子を示している。本例では、ヒューズ線Ｂ１３は、通常状態で第１発光態様Ｂｄ１ａ（図６７８（ｄ）参照）となり、断線状態で第１発光態様よりも明るさが弱い第２発光態様Ｂｄ１ｂ（図６７８（ｅ）参照）となるように構成されている。すなわち、ヒューズ線Ｂ１３は、ヒューズ線本体Ｂ１３ａと、ヒューズ線本体Ｂ１３ａと直列に電気接続され、ヒューズ線本体Ｂ１３ａに巻き付けられた通常時発光線Ｂｄ１１ａと、ヒューズ線本体Ｂ１３ａと並列に電気接続され、ヒューズ線本体Ｂ１３ａと平行に取り付けられた断線時発光線Ｂｄ１１ｂとで構成されている。

【６９６１】

図６７８（ｄ）は、ヒューズ線Ｂ１３が断線せず、ガラス管ヒューズＢａ３７が通電状態となっているときの様子を示している。通常時の電流の大部分は、ほぼ抵抗のないヒューズ線本体Ｂ１３ａを流れ、ヒューズ線本体Ｂ１３ａと比較して抵抗値が高い断線時発光線Ｂｄ１１ｂを流れない。つまり、通常状態では、通常時発光線Ｂｄ１１ａは電圧が印加されるので、第１発光態様Ｂｄ１ａで発光するが、断線時発光線Ｂｄ１１ｂは電圧が印加されないので、発光しない。

【６９６２】

図６７８（ｅ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れた後の状態を示している。ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れると、ヒューズ線本体Ｂ１３ａが断線して、ヒューズ線本体Ｂ１３ａを通じてこれ以上の電流は流れなくなる。通常時発光線Ｂｄ１１ａは、ヒューズ線本体Ｂ１３ａと直列に接続されているから、ガラス管ヒューズＢａ３７に入力された電流は、通常時発光線Ｂｄ１１ａに供給されず、その代わりに、断線時発光線Ｂｄ１１ｂに供給される。つまり、段電状態では、通常時発光線Ｂｄ１１ａは第１発光態様Ｂｄ１ａでの発光を終了し、断線時発光線Ｂｄ１１ｂは第２発光態様Ｂｄ１ｂでの発光を開始する。

【６９６３】

このように、通常状態および断線状態のいずれもガラス管ヒューズＢａ３７の発光領域Ｂ２８は発光しているので、ガラス管ヒューズＢａ３７の確認作業をし易くすることができる。また、断線状態を示す第２発光態様Ｂｄ１ｂは通常状態を示す第１発光態様Ｂｄ１

ａに比べて明るさが弱いので、ガラス管ヒューズＢａ３７の発光領域Ｂ２８からの発光が強いか弱いかによって断線状態を発見し易くすることができる。なお、断線状態を示す第２発光態様Ｂｄ１ｂを、通常状態を示す第１発光態様Ｂｄ１ａに比べて明るさが強くなるようにしてもよい。通常状態を示す第１発光態様Ｂｄ１ａと断線状態を示す第２発光態様Ｂｄ１ｂとで発光色を異ならせてもよい。

【６９６４】

＜例９＞

図６７９（ａ）は、例９に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７のガラス管Ｂ２の内壁が有機ＥＬによる第１発光面Ｂｄ１５ａとなっており、ガラス管Ｂ２を覆う発光ガラス管の内壁も有機ＥＬによる第２発光面Ｂｄ１５ｂとなっている構成である。すなわち、ガラス管ヒューズＢａ３７は、ヒューズ線Ｂ１３に直列に電気接続された第１発光面Ｂｄ１５ａと、ヒューズ線Ｂ１３に並列に電気接続された第２発光面Ｂｄ１５ｂとで構成されている。ガラス管ヒューズＢａ３７に電気を流すと、電流の大部分は、ほぼ抵抗のないヒューズ線Ｂ１３を流れ、ヒューズ線Ｂ１３と比較して抵抗値が高い第２発光面Ｂｄ１５ｂを流れない。この状態においては、第１発光面Ｂｄ１５ａには電圧が印加されるので、第１発光面Ｂｄ１５ａは第１発光態様Ｂｄ１ｃで発光し、第２発光面Ｂｄ１５ｄには電圧が印加されていないので、第２発光面Ｂｄ１５ｄが第２発光態様Ｂｄ１ｄ発光することはない。第２発光態様Ｂｄ１ｄは、第１発光態様Ｂｄ１ｃとは異なる発光態様であって、例えば、第１発光態様Ｂｄ１ｃよりも明るさが弱い。第１発光態様Ｂｄ１ｃと第２発光態様Ｂｄ１ｄとで発光色を異ならせてもよい。なお、ヒューズ線Ｂ１３と第１発光面Ｂｄ１５ａおよび第２発光面Ｂｄ１５ｂとの直列・並列関係は逆にしても構わない。

【６９６５】

図６７９（ｂ）は、ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れた後の状態を示している。ガラス管ヒューズＢａ３７に過電流が流れると、ヒューズ線Ｂ１３が断線して、ヒューズ線Ｂ１３を通じてこれ以上の電流は流れなくなる。第２発光面Ｂｄ１５ｂの電源端子は、ヒューズ線Ｂ１３と並列に接続されているから、ガラス管ヒューズＢａ３７に入力された電流は、第２発光面Ｂｄ１５ｂに供給され、第２発光面Ｂｄ１５ｂは第２発光態様Ｂｄ１ｄで発光を開始する。つまり、第１発光面Ｂｄ１５ａ，第２発光面Ｂｄ１５ｂは、発光領域Ｂ２８を構成しており、通常状態では第１発光面Ｂｄ１５ａが第１発光態様Ｂｄ１ｃで発光し、ヒューズが切れた（飛んだ）状態では第２発光面Ｂｄ１５ｂが第２発光態様Ｂｄ１ｄで発光する構成となっている。これにより、作業者がガラス管ヒューズＢａ３７の発光領域Ｂ２８の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズＢａ３７の状態を容易に確認することができる。

【６９６６】

＜例１０＞

図６７９（ｃ）は、例１０に関し、電源基板Ｂａ１０上におけるガラス管ヒューズＢａ３７の近傍に例えば砲弾型のＬＥＤ２５Ｂ１とＬＥＤ２５Ｂ２が設けられている構成である。ＬＥＤ２５Ｂ１，ＬＥＤ２５Ｂ２が設けられる電源基板Ｂａ１０上の位置としては、特に限定されないが、ガラス管ヒューズＢａ３７の端部近傍の位置であって、周辺の部品が少ないなど確認作業時に確認し易い箇所がよい。ＬＥＤ２５Ｂ１とガラス管ヒューズＢａ３７は、直列に接続されており、ＬＥＤ２５Ｂ２とガラス管ヒューズＢａ３７は、並列に接続されている。つまり、ＬＥＤ２５Ｂ１，ＬＥＤ２５Ｂ２は、発光領域Ｂ２８を構成しており、本例のガラス管ヒューズＢａ３７の発光領域Ｂ２８は、通常状態では第１発光態様Ｂｄ１ｅで発光し、図６７９（ｄ）に示すように、切れた（飛んだ）状態では第２発光態様Ｂｄ１ｆで発光する構成となっている。例えば、第１発光態様Ｂｄ１ｅは、第２発光態様Ｂｄ１ｆよりも明るい発光態様であるが、発光色を異ならせる態様でもよい。これにより、作業者は、ガラス管ヒューズＢａ３７の周辺の基板面から少し離間した確認し易い箇所で、発光領域Ｂ２８の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズＢａ３７の状態を容易に確認することができる。なお、２つのＬＥＤ（ＬＥＤ２５Ｂ１とＬＥＤ２５Ｂ２）を備えているが、１つのＬＥＤで２つの発光態様ができるものであってもよい。

【６９６７】
＜例１１＞
図６７９（ｅ）は、例６に関し、電源基板Ｂａ１０上におけるガラス管ヒューズＢａ３７の近傍に基板実装型のＬＥＤ２６Ｂ１とＬＥＤ２６Ｂ２が設けられている構成である。このように、本実施例は、例１０で説明した砲弾型のＬＥＤ２５Ｂ１，ＬＥＤ２５Ｂ２に代えて、基板実装型のＬＥＤ２６Ｂ１，ＬＥＤ２６Ｂ２を使用することができる。基板実装型のＬＥＤ２６Ｂ１は、ガラス管ヒューズＢａ３７に直列に電気接続されており、基板実装型のＬＥＤ２６Ｂ２は、ガラス管ヒューズＢａ３７に並列に電気接続されている。つまり、ＬＥＤ２６Ｂ１，ＬＥＤ２６Ｂ２は、発光領域Ｂ２８を構成しており、本例のガラス管ヒューズＢａ３７の発光領域Ｂ２８は、通常状態では第１発光態様Ｂｄ１ｅで発光し、図６７９（ｆ）に示すように、切れた（飛んだ）状態では第２発光態様Ｂｄ１ｆで発光する構成となっている。例えば、第１発光態様Ｂｄ１ｅは、第２発光態様Ｂｄ１ｆよりも明るい発光態様であるが、発光色を異ならせる態様でもよい。これにより、作業者は、ガラス管ヒューズＢａ３７の周辺の基板面上の確認し易い箇所で、発光領域Ｂ２８の発光状況を確認することで、ガラス管ヒューズＢａ３７の状態を容易に確認することができる。なお、２つのＬＥＤ（ＬＥＤ２６Ｂ１とＬＥＤ２６Ｂ２）を備えているが、１つのＬＥＤで２つの発光態様ができるものであってもよい。
【６９６８】
＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｄ１）に関し、遊技に関する制御を行う主制御装置２６１，サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１，電源装置３１３などに搭載される各種電子部品と、電子部品を過電流から保護するガラス管ヒューズＢａ３７と、ガラス管ヒューズＢａ３７を支持する例えば電源基板Ｂａ１０のような支持基板を備え、ガラス管ヒューズＢａ３７は、所定以上の電流が流れると電気的に絶縁状態となるヒューズ線Ｂ１３を備えるパチンコ機１０であって、パチンコ機１０は、ガラス管ヒューズＢａ３７が電気的に絶縁状態となると、発光状態が変化する例えば発光線Ｂｄ１１などのような発光部を備えている。これによれば、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていれば、発光状態が変化する発光部を備えているので、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、少し離れた位置から基板を見ても、発光状態が変化した発光部を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。したがって、遊技機の扉を開けた状態で行うヒューズの確認作業のし易さを向上することができる。
【６９６９】
本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｄ２）に関し、発光部は、ヒューズ線Ｂｄ１２（通常状態において発光するヒューズ線Ｂｄ１２）に対応して設けられ、ヒューズ線Ｂｄ１２は電気的に絶縁状態になると、発光状態から消光状態に変化する。または、発光部は、ヒューズ線Ｂｄ１３（並列に電気接続されたヒューズ線本体Ｂｄ１３ａとこれに巻き付けられた発光線Ｂｄ１１とからなるヒューズ線Ｂｄ１３）に対応して設けられ、ヒューズ線Ｂｄ１３は電気的に絶縁状態になると、消灯状態から発光状態に変化する。これによれば、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、発光状態から消光状態、または、消光状態から発光状態に変化したヒューズ線Ｂｄ１２を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。
【６９７０】
本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｄ３）に関し、発光部は、ヒューズ線Ｂ１３に対応して設けられ（ヒューズ線本体Ｂｄ１３ａに巻き付けられた通常時発光線Ｂｄ１１ａと、ヒューズ線本体）Ｂｄ１３ａに平行に設けられた断線時発光線Ｂｄ１１ｂとして設けられ）、前記ヒューズ線が電気的に絶縁状態になると、発光部は、通常時発光線Ｂｄ１１ａによる第１発光態様Ｂｄ１ａから断線時発光線Ｂｄ１１ｂによる第２発光態様Ｂｄ１ｂに変化する。これによれば、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていない

かを確認する確認作業を行う際、第１発光態様Ｂｄ１ａから第２発光態様Ｂｄ１ｂに変化したヒューズ線Ｂ１３を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【６９７１】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｄ４）に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７は、ヒューズ線Ｂｄ１３を収容するガラス管Ｂ２を備え、発光部は、ガラス管Ｂ２（ヒューズ線Ｂ１３と並列に電気接続されたガラス管Ｂ２の発光面Ｂｄ１５、または、ヒューズ線Ｂ１３と直列に電気接続されたガラス管Ｂ２の発光面Ｂｄ１５）に対応して設けられ、発光部は、ヒューズ線Ｂ１３が電気的に絶縁状態になると、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化する。これによれば、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化したガラス管Ｂ２を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【６９７２】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｄ５）に関し、ガラス管ヒューズＢａ３７は、ヒューズ線Ｂｄ１３を収容するガラス管Ｂ２を備え、発光部は、ガラス管Ｂ２（ヒューズ線Ｂ１３に直列に電気接続された第１発光面Ｂｄ１５ａと、ヒューズ線Ｂ１３に並列に電気接続された第２発光面Ｂｄ１５ｂ）に対応して設けられ、発光部は、ヒューズ線Ｂｄ１３が電気的に絶縁状態になると、第１発光面Ｂｄ１５ａによる第１発光態様Ｂｄ１ｃから第２発光面Ｂｄ１５ｂによる第２発光態様Ｂｄ１ｄに変化する。これによれば、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、ガラス管Ｂ２に対応して設けられた発光部の第１発光面Ｂｄ１５ａによる第１発光態様Ｂｄ１ｃから第２発光面Ｂｄ１５ｂによる第２発光態様Ｂｄ１ｄへの変化を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【６９７３】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｄ６）に関し、発光部は、ガラス管ヒューズＢａ３７の周辺領域（ヒューズ線Ｂ１３と並列に接続されたガラス管ヒューズＢａ３７の近傍のＬＥＤ２５Ｂ、または、ヒューズ線Ｂ１３と直列に接続されたガラス管ヒューズＢａ３７の近傍のＬＥＤ２５Ｂ）に設けられ、周辺領域は、ヒューズ線Ｂｄ１３が電気的に絶縁状態になると、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化する。これによれば、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化したガラス管ヒューズＢａ３７の周辺領域を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【６９７４】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｄ７）に関し、発光部は、ガラス管ヒューズＢａ３７の周辺領域（ヒューズ線Ｂ１３と直列に接続されたガラス管ヒューズＢａ３７の近傍のＬＥＤ２５Ｂ１と、ヒューズ線Ｂ１３と並列に接続されたガラス管ヒューズＢａ３７の近傍のＬＥＤ２５Ｂ２）に設けられ、周辺領域は、ヒューズ線Ｂ１３が電気的に絶縁状態になると、ＬＥＤ２５Ｂ１による第１発光態様Ｂｄ１ｅからＬＥＤ２５Ｂ２による第２発光態様Ｂｄ１ｆに変化する。これによれば、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、第１発光態様Ｂｄ１ｅから第２発光態様Ｂｄ１ｆに変化したガラス管ヒューズＢａ３７の周辺領域を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【６９７５】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｄ８）に関し、発光部は、電源基板Ｂａ１０上の特定領域（ヒューズ線Ｂ１３と並列に接続された電源基板Ｂａ１０上におけるＬＥＤ２６Ｂ）に設けられ、特定領域は、ヒューズ線Ｂ１３が電気的に絶縁状態になると、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化する。これによれば、ガラ

ス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、消光状態から発光状態、または、発光状態から消光状態に変化した電源基板Ｂａ１０上の特定領域を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【６９７６】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（Ｂｄ９）に関し、発光部は、電源基板Ｂａ１０上の特定領域（ヒューズ線Ｂ１３と直列に接続された電源基板Ｂａ１０上におけるＬＥＤ２６Ｂ１と、ヒューズ線Ｂ１３と並列に接続された電源基板Ｂａ１０上におけるＬＥＤ２６Ｂ２）に設けられ、特定領域は、ヒューズ線Ｂ１３が電気的に絶縁状態になると、ＬＥＤ２６Ｂ１による第１発光態様Ｂｄ１ｅからＬＥＤ２６Ｂ２による第２発光態様Ｂｄ１ｆに変化する。これによれば、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっていないかを確認する確認作業を行う際、第１発光態様Ｂｄ１ｅから第２発光態様Ｂｄ１ｆに変化した電源基板Ｂａ１０上の特定領域を見つけ出すだけで、ガラス管ヒューズＢａ３７が絶縁状態となっているか否かを容易に確認することができる。

【実施例７１】

【６９７７】

続いて、実施例７１に係るパチンコ機１０について説明する。実施例７１に係るパチンコ機１０は、第３図柄表示装置４２の一部を覆う位置に回動可能な役物を有する点が特徴的である。

【６９７８】

図６８０は、実施例７１に係るパチンコ機１０の正面図である。実施例７１に係るパチンコ機１０は、実施例１に係るパチンコ機１０と同様な構成であるが、第３図柄表示装置４２の上方に、遊技盤３０の盤面に対して平行に回動可能に構成することで、第３表示装置４２の一部を覆うように回動自在の支持部材Ｃ１と、支持部材Ｃ１の先端に設けられた、遊技盤３０の盤面に対して平行に回動可能に構成された回動自在の装飾部材Ｃ２が設けられている。装飾部材Ｃ２には「突撃！」の文字が付されており、支持部材Ｃ１および装飾部材Ｃ２が回動することで、実施例７１に係るパチンコ機１０は、遊技上のチャンスが到来していることを遊技者に知らせる構成となっている。以下では、支持部材Ｃ１と装飾部材Ｃ２を総称する場合は可動役物Ｃ１，Ｃ２と呼ぶ。

【６９７９】

支持部材Ｃ１および装飾部材Ｃ２の回動を実現する各種機構について説明する。図６８１（ａ）は、支持部材Ｃ１および装飾部材Ｃ２の回動に係る各部材を上方から見下ろしたときの模式図である。長板状の支持部材Ｃ１は、基端部に設けられたモータＣａ１の駆動によって、基端部に位置する回動中心を中心に回動する。モータＣａ１は、支持部材Ｃ１の奥側に設けられており、第３表示装置４２の前の遊技者は、当該モータＣａ１を視認することはできない。モータＣａ１の回転軸Ｃａ２は、支持部材Ｃ１の基端部に接続されており、モータＣａ１の回転軸Ｃａ２が右回りに回転すると、水平状態となっていた支持部材Ｃ１が傾斜する。この状態でモータＣａ１の回転軸Ｃａ２が左回りに回転すると、傾斜状態となっていた支持部材Ｃ１が水平状態に戻る。

【６９８０】

支持部材Ｃ１の先端には、「突撃！」と付された板状の装飾部材Ｃ２が支持部材Ｃ１の先端部の手前側に設けられている。装飾部材Ｃ２における支持部材Ｃ１の先端側には、装飾部材Ｃ２が支持部材Ｃ１に対して回動するときの回転中心となる回動軸Ｃａ３が設けられており、支持部材Ｃ１は、回動軸Ｃａ３を介して装飾部材Ｃ２を回動自在に支持する。なお、回動軸Ｃａ３は、装飾部材Ｃ２に一体化している。

【６９８１】

役物駆動ソレノイドＣａ４は、遊技者に視認されることがないように支持部材Ｃ１の奥側に設けられた部材であり、装飾部材Ｃ２を移動させる駆動ピンＣａ５と、駆動ピンＣａ５を駆動させる駆動部とを有している。駆動部は、支持部材Ｃ１の先端に付設されているが、回動軸Ｃａ３よりも支持部材Ｃ１の基端側に設けられている。駆動ピンＣａ５は、駆

動部の動作により、図６８１（ａ）の紙面奥側に伸び、紙面手前側に縮むことができる伸縮自在の部材である。駆動ピンＣａ５の先端には、装飾部材Ｃ２に向けて伸びた連接部材Ｃａ６が設けられており、この連接部材Ｃａ６が役物駆動ソレノイドＣａ４の駆動力を装飾部材Ｃ２に伝達する構成となっている。抵抗式ポジションセンサＣａ７は、装飾部材Ｃ２に設けられた構成であり、遊技者に視認されることがないように装飾部材Ｃ２の裏面に設けられている。抵抗式ポジションセンサＣａ７は、連接部材Ｃａ６の先端を案内する構成となっており、連接部材Ｃａ６の先端は、抵抗式ポジションセンサＣａ７が有する端子に接続されている。端子は、抵抗式ポジションセンサ本体上をスライドすることができる構成である。抵抗式ポジションセンサＣａ７の出力によれば、連接部材Ｃａ６が抵抗式ポジションセンサＣａ７のスライド可能領域のどこに位置するかを知ることができる。したがって、抵抗式ポジションセンサＣａ７は、特定可動部材である可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に伴って生じる連接部材Ｃａ６の移動という所定事象を検出することができる。抵抗式ポジションセンサＣａ７は、リミットスイッチであっても構わない。

【６９８２】

図６８１（ｂ）は、装飾部材Ｃ２が支持部材Ｃ１と平行な位置にあるときに支持部材Ｃ１を遊技者にとっての奥側から見たときの模式図である。当該図における駆動ピンＣ５は、支持部材Ｃ１の伸びる方向と直交する方向に伸縮する構成である。つまり、駆動ピンＣ５は、図６８１（ｂ）の紙面下方向に伸長し、紙面上方向に収縮する。一方、連接部材Ｃａ６は、紙面奥側に伸びる構成であって、駆動ピンＣ５と連接部材Ｃａ６は２つでＬ形状を成している。

【６９８３】

所定事象検出部品である抵抗式ポジションセンサＣａ７は、役物２の下部において、支持部材Ｃ１の伸びる方向に伸びた部材である。支持部材Ｃ１の短手方向の幅は、装飾部材Ｃ２の短手方向の幅よりも狭くなっているので、上辺が同じ位置にある支持部材Ｃ１と装飾部材Ｃ２を比較すると、装飾部材Ｃ２の下辺は、支持部材Ｃ１の下辺よりも下に位置する。したがって、装飾部材Ｃ２は、支持部材Ｃ１を遊技者にとっての奥側から見たとき、支持部材Ｃ１に隠れる被覆部と、支持部材Ｃ１から露出する露出部を有することになる。抵抗式ポジションセンサＣａ７は、装飾部材Ｃ２の露出部に設けられている。抵抗式ポジションセンサＣａ７には、両端が閉塞している支持部材Ｃ１の伸びる方向に伸びた溝が設けられており、連接部材Ｃａ６の先端部は、当該溝に嵌め込まれている。従って、図６８１（ｂ）の状態にある駆動ピンＣａ５が伸長すると、連接部材Ｃａ６の先端は、抵抗式ポジションセンサＣａ７に設けられた溝に案内されて、装飾部材Ｃ２に対して右方向に移動する。

【６９８４】

図６８１（ｂ）の状態から駆動ピンＣａ５が伸長すると、支持部材Ｃ１と装飾部材Ｃ２の位置関係が変化することになるが、装飾部材Ｃ２は回動軸Ｃａ３を介して支持部材Ｃ１に回動自在に支持されていることからすれば、駆動ピンＣａ５が伸長し、抵抗式ポジションセンサＣａ７の左側にあった連接部材Ｃａ６の先端部が抵抗式ポジションセンサＣａ７の右側に移動していくに連れ、支持部材Ｃ１に対して装飾部材Ｃ２が回動することになる。図６８１（ｃ）は、図６８１（ｂ）の状態から駆動ピンＣａ５が伸長状態となることで装飾部材Ｃ２が支持部材Ｃ１に対して傾斜したときの様子を表している。

【６９８５】

なお、図６８１（ｂ），図６８１（ｃ）を参照すれば分かるように、装飾部材Ｃ２の回動に合わせて支持部材Ｃ１の先端が遊技者に対して露出することがないように支持部材Ｃ１の先端形状に工夫がされている。すなわち、支持部材Ｃ１の先端には、角取りがなされており、これにより、支持部材Ｃ１の先端上部の角が装飾部材Ｃ２の回動によって遊技者に視認されることがない。

【６９８６】

図６８２は、第３図柄表示装置４２上において支持部材Ｃ１および装飾部材Ｃ２がどのように動作するかについて説明している。図６８２（ａ）は、支持部材Ｃ１および装飾部

材Ｃ２の初期状態を表しており、支持部材Ｃ１は、第３図柄表示装置４２の上辺に対して水平となった状態（０度傾いた状態）であり、装飾部材Ｃ２は、支持部材Ｃ１に対し水平となった状態（０度傾いた状態）である。

【６９８７】

装飾部材Ｃ２に付された「突撃！」の文字が第３図柄表示装置４２の中央に移動される役物落下演出が実行されるときには、まず、図６８２（ｂ）に示す様に、図６８２（ａ）の状態にあった支持部材Ｃ１が所定角度（例えば２５度）だけ第３図柄表示装置４２の上辺に対して傾く。このとき、装飾部材Ｃ２は、支持部材Ｃ１に対し水平となった状態（０度傾いた状態）である。この様な可動部材Ｃ１，Ｃ２の動作を落下動作とよぶ。

【６９８８】

図６８２（ｃ）は、図６８２（ｂ）の状態にあった装飾部材Ｃ２が所定角度（例えば－２５度）だけ）だけ支持部材Ｃ１に対して傾いた様子を示している。この様に支持部材Ｃ１の傾斜角度をキャンセルするように装飾部材Ｃ２を支持部材Ｃ１の傾斜方向と逆方向に傾ける構成とすることにより、装飾部材Ｃ２は、第３図柄表示装置４２の上辺と平行となった状態で第３図柄表示装置４２の中央の位置まで移動される。この様な可動部材Ｃ１，Ｃ２の動作を回転動作とよぶ。

【６９８９】

なお、図６８２（ｃ）で説明した装飾部材Ｃ２が図６８２（ａ）で説明した初期状態に戻る場合は、図６８２（ｂ）の状態を経由する。つまり、まず、図６８２（ｃ）の状態の装飾部材Ｃ２が所定角度（例えば２５度）だけ支持部材Ｃ１に対して回動して図６８２（ｂ）の状態となった後、支持部材Ｃ１が所定角度（例えば－２５度）だけ回動して、図６８２（ａ）に示す初期状態となる。図６８２（ｃ）から図６８２（ｂ）に至る可動部材Ｃ１，Ｃ２の動作を逆回転動作とよび、図６８２（ｂ）から図６８２（ａ）に至る可動部材Ｃ１，Ｃ２の動作を上昇動作とよぶ。

【６９９０】

なお、本実施例の構成としては、図６８３（ａ）に示す様に、初期位置にある可動役物Ｃ１，Ｃ２の上部が表示画面４２ａを囲む枠の裏に隠れる構成とし、初期位置の可動役物Ｃ１，Ｃ２を遊技者にとってより見えにくい構成とすることもできる。当該構成によれば、図６８３（ｂ）に示すように、落下動作後の装飾部材Ｃ２は、図６８２（ｂ）で説明した装飾部材Ｃ２よりも上方の位置にあり、図６８３（ｃ）に示すように、回転動作後の装飾部材Ｃ２は、図６８２（ｃ）で説明した装飾部材Ｃ２よりも上方の位置にある。すなわち、本発明は、遊技者から隠れる位置から遊技者に見えやすい位置までの間を往復する往復動作役物に適用することができる。

【６９９１】

＜役物落下演出の実際＞

続いて、本実施例に係る役物落下演出の実際について説明する。図６８４は、特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルであり、遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入賞したのに伴う各種抽選を実行するときに参照されるテーブルである。特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、主制御装置２６１によって参照されるテーブルであるが、主制御装置２６１によって変動パターンが選択された場合に、サブ制御装置２６２によって選択される期待演出（例えば役物落下演出）についても記載している。当該図を参照すれば分かるように、抽選結果が大当たりまたは前後外れスーパーリーチＥが選択されたという所定動作条件が成立したときに、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作を行う役物落下演出が実行される。いずれのスーパーリーチも他の変動パターンよりも変動時間が１２０秒と長いので、演出に装飾部材Ｃ２を落下させる役物落下演出を組み入れることができる。本例では遊技球が特図１用始動入賞装置３３ａに入賞したのに伴う抽選結果がスーパーリーチＥ以外の変動パターンに対応するものである場合は、装飾部材Ｃ２の落下にかかる役物落下演出は実行されないが、他の変動パターンにおいても役物落下演出が実行されても構わない。なお、本実施例に係る役物落下演出は、特図１用始動入賞装置３３ａへの入賞を契機とするに限らず、特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞を契機とするものでも構わ

ない。
【６９９２】
　続いて、役物落下演出の際に表示画面４２ａに表示されるエフェクトについて説明する。図６８５（１）～図６８５（５），図６８６（６）～図６８６（９）は、本実施例に係る役物落下演出を図６８２よりも詳細に説明するものであり、特に、落下動作、回転動作、逆回転動作、上昇動作に伴って表示画面４２ａに表示される所定動作対応表示である落下エフェクトｅｆ１，装飾エフェクトｅｆ２，上昇エフェクトｅｆ３のような所定の表示について説明している。本実施例のエフェクトとは、役物落下演出に連動して表示画面４２ａに表示される図形等のことであり、装飾部材Ｃ２の動作を盛り上げることを目的として表示画面４２ａに表示される。本実施例の役物落下演出は、落下エフェクト、装飾エフェクト、上昇エフェクトという３種類のエフェクトを使い分ける構成となっているので、これらについて順を追って説明する。
【６９９３】
　図６８５（１）は、大当たりスーパーリーチＥの変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図６８５（１）においては、表示画面４２ａ上の主装飾図柄ＳＺは、「７」「↓」「７」のリーチ状態となっており、可動部材Ｃ１，Ｃ２は、第３図柄表示装置４２の上辺と平行な初期状態を維持している。
【６９９４】
　図６８５（２）は、リーチ演出が役物落下演出まで発展したときの様子を示している。当該図では、初期状態にあった支持部材Ｃ１が傾斜して、装飾部材Ｃ２が表示画面４２ａの中央に現れる。このときの表示画面４２ａには、装飾部材Ｃ２の落下動作を盛り上げる目的で下方へ回動する装飾部材Ｃ２の残像を示す所定形状（例えば　　状）の落下エフェクトｅｆ１が装飾部材Ｃ２の背後に表示される。この落下エフェクトｅｆ１は、大当たりスーパーリーチＥの変動パターンに予め組み込まれた像であり、大当たりスーパーリーチＥに係る演出が開始されてから可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が実行されるはずのタイミングが到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。図６８５（２）の場合は、予定通りに可動役物Ｃ１，Ｃ２が動作したので、遊技者からすれば、落下エフェクトｅｆ１の出現が可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に同期しているように見える。
【６９９５】
　なお、図６８５（１）において表示画面４２ａの中央に表示されていた主装飾図柄は、図６８５（２）以降、しばらくは画面の左下に小さく表示される。役物落下演出は、リーチ演出中に実行される演出なので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作は、主装飾図柄が「７」「↓」「７」と表示されている間に実行される。
【６９９６】
　図６８５（３）は、役物落下演出が回転動作まで進んだときの様子を示している。当該図では、支持部材Ｃ１とともに傾斜していた装飾部材Ｃ２が表示画面４２ａの中央で回動して、水平状態となる。このときの表示画面４２ａには、装飾部材Ｃ２を盛り上げる目的で水平状態の装飾部材Ｃ２の周囲を囲む所定形状（例えば爆発形状）の装飾エフェクトｅｆ２が装飾部材Ｃ２の背後に表示される。この装飾エフェクトｅｆ２は、大当たりスーパーリーチＥの変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、大当たりスーパーリーチＥに係る演出が開始されてから可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が実行されるはずの時刻が到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。図６８５（３）の場合は、予定通りに可動役物Ｃ１，Ｃ２が動作したので、遊技者からすれば、装飾エフェクトｅｆ２の出現が可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に同期しているように見える。図６８５（４），図６８５（５），図６８６（６）は、図６８５（３）の状態が維持される様子を説明している。
【６９９７】
　図６８６（７）は、役物落下演出が逆回転動作まで進んだときの様子を示している。図６８５（３）～図６８５（５），図６８６（６）において表示画面４２ａに表示されていた装飾エフェクトｅｆ２は、この時点で消去される。この装飾エフェクトｅｆ２の消去動

作は、大当たりスーパーリーチＥの変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた動作であり、大当たりスーパーリーチＥに係る演出が開始されてから可動役物Ｃ１，Ｃ２の逆回転動作が実行されるはずのタイミングが到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。図６８６（７）の場合は、予定通りに可動役物Ｃ１，Ｃ２が動作したので、遊技者からすれば、装飾エフェクトｅｆ２の消滅が可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に同期しているように見える。

【６９９８】

図６８６（８）は、役物落下演出が上昇動作まで進んだときの様子を示している。当該図では、傾斜していた支持部材Ｃ１が装飾部材Ｃ２とともに上昇し始める。このときの表示画面４２ａには、装飾部材Ｃ２の上昇動作を盛り上げる目的で上方へ回動する装飾部材Ｃ２の残像を示す所定形状（例えば　　状）の上昇エフェクトｅｆ３が装飾部材Ｃ２の背後に表示される。この上昇エフェクトｅｆ３は、大当たりスーパーリーチＥの変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、大当たりスーパーリーチＥに係る演出が開始されてから可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作が実行されるはずのタイミングが到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。図６８６（８）の場合は、予定通りに可動役物Ｃ１，Ｃ２が動作したので、遊技者からすれば、上昇エフェクトｅｆ３の出現が可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に同期しているように見える。

【６９９９】

図６８６（９）は、支持部材Ｃ１が水平状態となり、役物落下演出が終了したときの様子を表している。表示画面４２ａ中央には、「７」「７」「７」で揃いそうな主装飾図柄ＳＺが表示される。図６８５（１）～図６８５（５），図６８６（６）～図６８６（９）は、大当たりスーパーリーチＥに関する動作説明であったので、主装飾図柄ＳＺは、結局「７」「７」「７」で揃って大当たりが発生することになる。

【７０００】

＜役物落下演出の実際：装飾部材Ｃ２が動作しない場合＞

図６８５（１１）～図６８５（１５），図６８６（１６）～図６８６（１９）は、大当たりスーパーリーチＥに係る演出中に装飾部材Ｃ２が故障により動作しない場合について説明している。大当たりスーパーリーチＥにおける表示画面４２ａの表示は、装飾部材Ｃ２の動作が不良かどうかによって変化しない。本例の場合、可動役物Ｃ１，Ｃ２は、回転動作、逆回転動作ができないので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間に齟齬が生じてしまう。本実施例によれば可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作パターンに工夫を加えることで、エフェクトと可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作との間の矛盾を遊技者に極力感じさせない構成となっている。

【７００１】

まず、大当たりスーパーリーチＥにおける表示画面４２ａの表示は、図６８５（１）～図６８５（５），図６８６（６）～図６８６（９）で説明した表示画面４２ａ上の表示と同じものとなる。例えば、図６８５（１１）の表示は図６８５（１）の表示と同様である。以降、図６８５（１２）～図６８５（１５）の表示は、図６８５（２）～図６８５（５）の表示の各々と同様であり、図６８６（１６）～図６８６（１９）の表示は、図６８６（６）～図６８６（９）の表示の各々と同様である。

【７００２】

ただし、図６８５（１４），図６８６（１６）に示す様に、装飾エフェクトｅｆ２は、図６８５（４），図６８６（６）に示されている表示画面４２ａにおいて支持部材Ｃ１により隠されている部分にも表示されている。これは、可動役物Ｃ１，Ｃ２が故障したことにより装飾エフェクトｅｆ２の態様が変化したわけではなく、装飾エフェクトｅｆ２自体は図６８５（１４）と図６８５（４）との間で変化はない。図６８５（４）においては、装飾エフェクトｅｆ２の一部が支持部材Ｃ１によって視認不能になっているに過ぎない。この様な事情は、図６８６（１６），図６８６（６）についても同様である。

【７００３】

以降、図６８５（１１）より本例の動作について順を追って説明する。図６８５（１１

）は、役物落下演出が実行される前の様子を示しており、図６８５（１）と比べて特に変化はない。図６８５（１２）は、落下動作が実行される様子を示しており、図６８５（２）と比べて特に変化はない。

【７００４】

図６８５（１３）は、本来は回転動作が実行されるときに、装飾部材Ｃ２を動作させる機構が故障したことにより、回転動作が実行されなかったときの様子を示している。このようなときでも表示画面４２ａの中央に装飾エフェクトｅｆ２が表示される。この装飾エフェクトｅｆ２は、装飾部材Ｃ２が水平状態となっていることを前提としているから、表示画面４２ａ上の配置が、回転できずに傾斜したままの装飾部材Ｃ２と一致しない。

【７００５】

そこで、本例によれば、抵抗式ポジションセンサＣａ７が連接部材Ｃａ６先端の移動を検出しなかった場合、すなわち役物落下演出が未達成で終わってしまう場合に、図６８５（１４），図６８５（１５），図６８６（１６），図６８６（１７）に示すように装飾部材Ｃ２の回動動作を行えていない未到達状態の可動役物Ｃ１，Ｃ２が上昇動作、落下動作の往復動作を繰り返す、未到達制御である繰り返し往復制御を行うことにより、遊技者の注意をこの可動役物Ｃ１，Ｃ２の繰り返し往復動作に向けさせる構成となっている。この様な構成とすれば、正常に役物落下演出が行われている状態では見ることがない繰り返し往復動作に遊技者の注意が集められるため、遊技者に表示画面４２ａ上のエフェクトと可動役物Ｃ１，Ｃ２との間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。

【７００６】

なお、本例では、落下エフェクトｅｆ１，装飾エフェクトｅｆ２，上昇エフェクトｅｆ３は、上昇動作、落下動作のような特定の動作との間に齟齬を生じる場合でも傾斜状態の装飾部材Ｃ２の背後の近傍や重なる位置に表示されていたが、装飾部材Ｃ２の特定の動作に対応して表示される特定動作対応表示であれば、装飾部材Ｃ２から離れた位置に表示される画像であっても構わない。例えば、装飾部材Ｃ２が落下動作から回転動作を実行した場合に、水平状態の装飾部材Ｃ２から鉛直下方に離れた表示画面４２ａの下辺付近に、何かが水平状態のまま落下するような画像を表示させる構成であっても構わない。水平状態のまま落下する何かは、装飾部材Ｃ２に対応する画像でもよいし、別の画像でもよい。

【７００７】

図６８６（１７）は、可動役物Ｃ１，Ｃ２における２回目の往復運動の終了後に装飾エフェクトｅｆ２が消去されるときの様子を示している。したがって、このときの支持部材Ｃ１は、傾斜状態となる。このような構成とすれば、図６８６（１８）において表示画面４２ａ上に表示される上昇エフェクトｅｆ３に同期して可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作を実現できる。上昇エフェクトｅｆ３は、大当たりスーパーリーチＥの変動パターンに予め組み込まれた像であり、大当たりスーパーリーチＥに係る演出が開始されてから可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作が実行されるはずの時刻が到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。

【７００８】

図６８６（１８）においては、この時刻に可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作が実行される様子が説明されている。上昇エフェクトｅｆ３の出現時に予定されている通りに可動役物Ｃ１，Ｃ２が動作したので、遊技者からすれば、上昇エフェクトｅｆ３の出現が可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に同期しているように見える。

【７００９】

図６８６（１９）は、支持部材Ｃ１が水平状態となり、役物落下演出が終了したときの様子を表している。表示画面４２ａ中央には、「７」「７」「７」で揃いそうな主装飾図柄ＳＺが表示される。図６８５（１１）～図６８５（１５），図６８６（１６）～図６８６（１９）は、大当たりスーパーリーチＥに関する動作説明であったので、主装飾図柄ＳＺは、結局「７」「７」「７」で揃って大当たりが発生することになる。

【７０１０】

＜落下演出に係る制御処理＞
以降、可動役物Ｃ１，Ｃ２を動作させるための制御を示すフローチャートについて説明する。以下のフローチャートの各々は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が実行するものである。図６８７は、本例のパチンコ機１０が各種の演出を実行するときに参照される演出実行管理に関するフローチャートである。当該フローチャートは、図３９を用いて説明した演出実行管理とほぼ同様であるが、変動表示対応設定ステップＳ２４０３と次回遊技状態表示態様設定ステップＳ２４０４との間に期待演出制御処理ステップＳ２４０３Ｃａが挿入されている点が大きく異なる。期待演出とは、遊技者に大当たり等の特典の付与を予期させる演出であり、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に関する落下演出を含んでいる。
【７０１１】
＜期待演出制御処理＞
図６８８は、図６８７で説明した期待演出制御処理の実際を説明するフローチャートである。当該フローチャートに係る処理は、ステップＣ１０１から始まり、現在の遊技状態が例えばスーパーリーチＥであるか否かが判断される。なお、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作（所定動作）の前提となる所定動作前提条件であれば、スーパーリーチＥのような変動パターンコマンドの他に、ラウンド開始コマンドであっても構わない。当該判断が真なら処理はステップＣ１０２に進み、偽なら処理は、ステップＣ１０１に戻る。なお、本実施例および本実施例に係る変形例を説明するフローチャートにおいて、所定の条件が成立するか否かを判断するときのステップは、判断が偽のとき、処理は当該ステップの入力に戻る構成として説明するが、本実施例等は、この様な構成に限られず、判断が偽のとき、処理を終了するように構成することもできる。
【７０１２】
ステップ１０２では、期待演出実行許可フラグがオンであるか否かが判断される。期待演出実行許可フラグは、可動役物Ｃ１，Ｃ２が初期位置にあるときにオンとなるフラグであり、可動役物Ｃ１，Ｃ２に付属のセンサの出力に基づいてオン・オフが切り替わる。演出実行許可フラグの管理は、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が実行する。可動役物Ｃ１，Ｃ２に付属するセンサとしては、具体的には、例えばモータＣａ１に付属のエンコーダ、および、役物駆動ソレノイドＣａ４の動作を監視する支持部材Ｃ１に付属の抵抗式ポジションセンサＣａ７で実現できる。抵抗式ポジションセンサＣａ７は、少なくとも可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作開始時点において連接部材Ｃａ６が確実に移動したということを検出できる特定事象検出部品であれば、所定位置から傾いたことを検出する傾きセンサあってもよい。検出される事象は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作開始から所定時間経過後の可動役物Ｃ１，Ｃ２が確実に動作しているタイミング（例えば動作開始から０．５ミリ秒後）に起こる連接部材Ｃａ６の移動である。具体的には、抵抗式ポジションセンサＣａ７が検出する事象としては、可動役物Ｃ１，Ｃ２が動作されるときに生じると予想される連接部材Ｃａ６の移動に関する事象（例えば動作開始から０．５ミリ秒後に相当する抵抗値）である。検出される事象としては、可動役物Ｃ１，Ｃ２が動作されるときに生じると予想される他の事象（例えば、傾きセンサに検出される動作開始から０．５ミリ秒後の傾斜角度）であってもよい。ステップ１０２の判断が真なら、処理はステップＣ１０３に進み、偽なら処理はステップ１０２に戻る。
【７０１３】
ステップＣ１０３では、表示様期待演出コマンドがセットされる。これにより、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に合わせた表示画面４２ａの表示が実行される。その後、処理はステップＣ１０４に進み、スーパーリーチＥに関する変動が開始される。その後、処理はステップＣ１０５に進み、期待演出開始時間の計測が開始される。
【７０１４】
ステップＣ１０６は、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照することにより、支持部材回動タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ１０７に進み、偽なら処理はステップＣ１０６に戻る。ステップＣ１０７では、支持部材Ｃ１を回動させる支持部材回動処理が実行される。

【７０１５】
ステップＣ１０８は、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照することにより、装飾部材回転タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ１０９に進み、偽なら処理はステップＣ１０８に戻る。ステップＣ１０９では、装飾部材Ｃ２を回転させる装飾部材回転処理が実行される。
【７０１６】
ステップＣ１１０はその後の処理であり、装飾部材Ｃ２が実際に回転したか否かが判断される。当該判断は、装飾部材Ｃ２を駆動させる役物駆動ソレノイドＣａ４の動作を監視する支持部材Ｃ１に付属の抵抗式ポジションセンサＣａ７の出力に基づいて成される。当該判断が真なら、処理は、ステップＣ１１１に進み、期待演出開始時間を参照して装飾部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＣ１１２に進み、装飾部材Ｃ２が逆回転される。当該判断が偽なら、処理はステップＣ１１１に戻る。
【７０１７】
ステップＣ１１３は、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照して支持部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＣ１１４に進み、支持部材Ｃ１が初期位置まで回動され、終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＣ１１３に戻る。上述のステップＣ１０７は、落下動作に対応し、ステップＣ１０９は、回転動作に対応する。そして、上述のステップＣ１１２は、逆回転動作に対応し、ステップＣ１１４は、上昇動作に対応する。
【７０１８】
ステップＣ１１５は、ステップＣ１１０の判断が偽の場合に実行される。当該ステップでは、支持部材Ｃ１の往復回動が実行される。そして、処理は、ステップＣ１１６に進み、支持部材Ｃ１の往復回動がもう一度実行される。その処理は、上述のステップＣ１１３に進んで、ステップＣ１１４が実行されると終了する。ステップＣ１１５，ステップＣ１１６のような特定の制御は、可動役物Ｃ１，Ｃ２を最終的に初期位置まで戻すものであれば他の制御でもよい。例えば、支持部材Ｃ１が伸縮可能な構成であって、装飾部材Ｃ２の故障により回転ができず、装飾部材Ｃ２の配置と表示画面４２ａに表示されるエフェクトに齟齬が発生したときに、特定の制御により、支持部材Ｃ１が伸縮して当該齟齬を目立たせなくすることができる構成において、支持部材Ｃ１は、最終的に初期状態まで伸長（または収縮）し、その状態で特定の制御は完了となる。
【７０１９】
＜表示モード等切り換え処理＞
続いて、表示画面４２ａの制御に関する表示モード等切り換え処理について説明する。本例の表示モード等切り換え処理は、上述の図４６で説明されたフローチャートと同様の動作を行うが、特定操作画面表示処理Ｓ３１０８と、ステップＳ３１０９との間に、２つのステップが挿入されていることが大きく異なる。挿入されたステップは、表示用期待演出コマンドが受信されたか否かを判断するステップＳ３１０７Ｃａと、当該判断が真の場合実行される期待演出表示処理に関するステップＳ３１０８Ｃａである。ちなみにステップＳ３１０７Ｃａの判断が真なら、処理は、ステップＳ３１０９に進む。
【７０２０】
＜期待演出表示処理＞
図６９０は、図６８９で説明した期待演出表示処理の実際を説明するフローチャートである。当該フローチャートに係る処理は、ステップＣ２０２から始まり、上述した期待演出実行許可フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＣ２０３に進み、偽なら処理は、ステップＣ２０２に戻る。
【７０２１】
ステップＣ２０３では、期待演出開始時間を参照して支持部材回動タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ２０４に進み、落下エフェクトｅｆ１が表示画面４２ａに表示される。当該判断が偽なら、処理はステップＣ２０３

に戻る。ステップＣ２０５はその後の処理であり、期待演出開始時間を参照して装飾部材回転タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ２０６に進み、落下エフェクトｅｆ１が表示画面４２ａから消去される。当該判断が偽なら、処理はステップＣ２０５に戻る。

【７０２２】

ステップＣ２０７はその後の処理であり、期待演出開始時間を参照して装飾部材回転タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ２０８に進み、装飾エフェクトｅｆ２が表示画面４２ａに表示される。当該判断が偽なら、処理はステップＣ２０７に戻る。ステップＣ２０９はその後の処理であり、期待演出開始時間を参照して装飾部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ２１０に進み、装飾エフェクトｅｆ２が表示画面４２ａから消去される。当該判断が偽なら、処理はステップＣ２０９に戻る。

【７０２３】

ステップＣ２１１はその後の処理であり、期待演出開始時間を参照して支持部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ２１２に進み、上昇エフェクトｅｆ３が表示画面４２ａに表示される。当該判断が偽なら、処理はステップＣ２１１に戻る。ステップＣ２１３はその後の処理であり、期待演出開始時間を参照して支持部材Ｃ１が初期位置に到達するタイミングである初期位置到達タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ２１４に進み、上昇エフェクトｅｆ３が表示画面４２ａから消去され、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＣ２１３に戻るが、初期位置到達タイミングが到来すると、処理はステップＣ２１４を介して終了となる。

【７０２４】

このように、役物落下演出において可動役物Ｃ１，Ｃ２が支持部材Ｃ１の落下動作を終えたものの装飾部材Ｃ２の回動動作を行えず、最終目標としていた水平となった状態となるに至らなかった場合に行われる未達成制御であれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２が回動動作における上昇動作と落下動作の往復動作を繰り返す制御の他に、この予定されていた時間を使って、可動役物Ｃ１，Ｃ２を回動動作できる範囲で上下に微動させる制御や、可動役物Ｃ１，Ｃ２を通常とは異なるタイミング・異なる速さで上昇動作させる制御であってもよい。これにより、正常に役物落下演出が行われている状態では見ることがない動作制御に遊技者の注意が集められるため、遊技者に表示画面４２ａ上のエフェクトと可動役物Ｃ１，Ｃ２との間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。

【７０２５】

本発明のパチンコ機１０は、上述の構成に限られず、下記の様に変形実施をすることができる。

＜変形例１＞

上述の構成では、装飾部材Ｃ２に「突撃！」の文字が付された構成となっていたが、装飾部材Ｃ２を表示内容が変更可能な表示可変パネルＣ２ａで構成し、表示可変パネルＣａ２の表示内容を工夫することにより、可動役物Ｃ１，Ｃ２ａの移動様式と表示画面４２ａの表示内容との齟齬を目立たせなくする構成としてもよい。なお、本例においても、表示可変パネルＣ２ａが動作したか否かにより表示画面４２ａに表示される各エフェクトが変更されることはない。

【７０２６】

表示可変パネルＣａ２は、具体的には、ＬＥＤが縦横に配列されて構成できる。表示可変パネルＣａ２は、ＬＥＤの点灯を制御することにより、文字や模様などを表示することが可能である。

【７０２７】

まず、本例における通常の演出内容について説明する。図６９１（１）は、大当たりスーパーリーチＥの変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図６９

１（１）は、図６８５（１）と同様であるが、表示可変パネルＣ２ａに「突撃！」などの表示がされていないことが大きく異なる。

【７０２８】

図６９１（１）は、図６８５（２）に対応する図であり、リーチ演出が役物落下演出まで発展したときの様子を示している。当該図では、初期状態にあった支持部材Ｃ１が傾斜して、表示可変パネルＣ２ａが表示画面４２ａの中央に現れ、表示画面４２ａには、落下エフェクトｅｆ１が現れる。この時にも表示可変パネルＣ２ａには、何の表示もなされていない。

【７０２９】

図６９１（３）は、図６８５（３）に対応する図であり、役物落下演出が回転動作まで進んだときの様子を示している。当該図では、支持部材Ｃ１とともに傾斜していた表示可変パネルＣ２ａが表示画面４２ａの中央で回動して、水平状態となり、表示画面４２ａには、落下エフェクトｅｆ１に代えて装飾エフェクトｅｆ２が現れる。この時点で表示可変パネルＣ２ａには、「トツゲキ」の表示Ｃ２ｂが現れる。図６９１（４），図６９１（５），図６９２（６）は、図６８５（４），図６８５（５），図６８６（６）に対応する図であり、図６９１（３）の状態が維持される様子を説明している。

【７０３０】

図６９２（７）は、図６８６（７）に対応する図であり、役物落下演出が逆回転動作まで進んだときの様子を示している。この時点で表示可変パネルＣ２ａ上の「トツゲキ」の表示Ｃ２ｂは消去される。

【７０３１】

図６９２（８）は、図６８６（８）に対応する図であり、役物落下演出が上昇動作まで進んだときの様子を示している。図６９２（９）は、図６８６（９）に対応する図であり、支持部材Ｃ１が水平状態となり、役物落下演出が終了したときの様子を表している。

【７０３２】

以降、表示可変パネルＣ２ａが故障により回転動作しない場合について説明する。図６９１（１１）は、役物落下演出が実行される前の様子を示しており、図６９１（１）と比べて特に変化はない。図６９１（１２）は、落下動作が実行される様子を示しており、図６９１（２）と比べて特に変化はない。

【７０３３】

図６９１（１３）は、本来は回転動作が実行されるときに、表示可変パネルＣ２ａを動作させる機構が故障したことにより、回転動作が実行されなかったときの様子を示している。このようなときでも表示画面４２ａの中央に装飾エフェクトｅｆ２が表示される。この装飾エフェクトｅｆ２は、装飾部材Ｃ２が水平状態となっていることを前提としているから、表示画面４２ａ上の配置が、回転できずに傾斜したままの装飾部材Ｃ２と一致しない。

【７０３４】

そこで、本例によれば、抵抗式ポジションセンサＣａ７に付属の位置センサが連接部材Ｃａ６先端の移動を検出しなかった場合、支持部材Ｃ１を傾斜させたままの状態で、図６９１（１３）～図６９１（１５），図６９２（１６）に示すように装飾エフェクトｅｆ２における表示可変パネルＣ２ａにより隠れて見えない部分を、表示可変パネルＣ２ａに表示する構成となっている。このときに表示可変パネルＣ２ａに表示されるのは、装飾エフェクトｅｆ２の輪郭と、輪郭よりも内側の内部のそれぞれを装飾エフェクトｅｆ２に類似させたエフェクト補完表示Ｃ２ｃである。この様な構成とすれば、遊技者に表示画面４２ａ上のエフェクトと可動役物Ｃ１，Ｃ２ａとの間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。

【７０３５】

図６９２（１７）は、装飾エフェクトｅｆ２が消去されるときの様子を示している。この図は、上述の図６９２（７）と特に異なる点はない。したがって、エフェクト補完表示Ｃ２ｃは、表示可変パネルＣ２ａが逆回転される際に消去される。以降、図６９２（１８

），図６９２（１９）もそれぞれ対応する図６９２（８），図６９２（９）と特に異なる点はない。

【７０３６】

以降、変形例１の動作を実現する制御に係るフローチャートについて説明する。図６９３は、変形例１に係る期待演出制御処理である。図６９３のフローチャートは、図６８８で説明した期待演出制御処理とほぼ同じ内容となっているが、ステップＣ１１０以降が図６８８のフローチャートと異なる。すなわち、ステップＣ１１０において、抵抗式ポジションセンサＣａ７の出力に基づいて表示可変パネルＣ２ａが実際に回転したと判断された場合、処理は、ステップＣ１１０ａに進み、「トツゲキ」の文字が表示可変パネルＣ２ａに表示される。ステップＣ１１１以降は、その後の処理であり、図６８８で説明した対応する各ステップと同様である。ただし、変形例１に係る図６９３のフローチャートにおいては、ステップＣ１１２の前に表示可変パネルＣ２ａから「トツゲキ」の文字を消去するステップＣ１１１ａを有している点が図６８８のフローチャートと異なる。

【７０３７】

ステップＣ１１５ａは、ステップＣ１１０において、表示可変パネルＣ２ａが実際には回転しなかったと判断された場合に実行される処理であり、当該処理によりエフェクト補完表示Ｃ２ｃが表示可変パネルＣ２ａに表示される。ステップＣ１１５ｂはその後の処理であり、期待演出開始時間の計測結果に基づいて、表示可変パネルＣ２ａが逆回転されるタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ１１６ａに進み、エフェクト補完表示Ｃ２ｃが表示可変パネルＣ２ａから消去される。当該判断が偽なら、処理はステップＣ１１５ｂに戻る。ステップＣ１１６ａが終了すると、処理は、図６８８を用いて説明したステップＣ１１３に進む。その後の処理の様子は、図６８８を用いた説明と同様である。

【７０３８】

＜変形例２＞

変形例１の構成に基づけば、支持部材Ｃ１の故障により、可動役物Ｃ１，Ｃ２ａが初期位置から動作しない場合についても対応が可能である。以降、この構成を変形例２として説明する。

【７０３９】

図６９４（１）～図６９４（５），図６９５（６）～図６９５（９）は、実施例７１に係る可動役物Ｃ１，Ｃ２ａに故障がなく、設定通りに落下演出が実行されるときの様子を示しており、具体的には、図６９１（１）～図６９１（５），図６９２（６）～図６９２（９）との間で違いはない。

【７０４０】

以降、表示可変パネルＣ２ａが故障により回転動作しない場合について説明する。図６９４（１１）は、役物落下演出が実行される前の様子を示しており、図６９４（１）と比べて特に変化はない。

【７０４１】

図６９４（１２）は、本来は落下動作が実行されるときに、支持部材Ｃ１を動作させる機構が故障したことにより、落下動作が実行されなかったときの様子を示している。このようなときでも表示画面４２ａに落下エフェクトｅｆ１が表示される。この落下エフェクトｅｆ１は、支持部材Ｃ１が傾斜状態となっていることを前提としているから、表示画面４２ａ上の配置が、傾斜できずに初期位置のままの可動役物Ｃ１，Ｃ２ａと一致しない。

【７０４２】

そこで、本例によれば、モータＣａ１に付属のエンコーダが回転軸Ｃａ２の回転を検出しなかった場合、可動役物Ｃ１，Ｃ２ａを初期位置に位置させたままの状態で、図６９４（１２）に示す様に、「ココみて」の文字を表示可変パネルＣ２ａに表示させる様にしている。この様な構成とすれば、遊技者に表示画面４２ａ上のエフェクトと可動役物Ｃ１，Ｃ２ａとの間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。この「ココみて」の文字は、本来表示可変パネルＣ２ａに表示される「トツ

ゲキ」の文字よりも目立つ態様で表示される。具体的には、「ココみて」の文字を「トツゲキ」の文字よりも太く表示したり、「ココみて」の文字を「トツゲキ」の文字よりも明るく表示したりすることで当該表示は実現できる。

【７０４３】

なお、図６９４（１３）～図６９４（１５），図６９５（１６）に示す様に「ココみて」の文字は、装飾エフェクトｅｆ２が表示画面４２ａに表示されている間にも表示可変パネルＣ２ａに表示される。同様に、図６９５（１８）に示す様に「ココみて」の文字は、上昇エフェクトｅｆ３が表示画面４２ａに表示されている間にも表示可変パネルＣ２ａに表示される。なお、図６９５（１７）においては、表示画面４２ａ上にはエフェクトが表示されていないから、表示可変パネルＣ２ａでは何も表示されていない。図６９５（１９）は、主装飾図柄ＳＺが「７」「７」「７」で揃う直前を表している。このタイミングでは、可動役物Ｃ１，Ｃ２が正常に動作する構成においても可動役物Ｃ１，Ｃ２は初期位置にあるから、図６９５（１９）と図６９５（９）との間で違いはない。

【７０４４】

以降、変形例２の動作を実現する制御に係るフローチャートについて説明する。図６９６は、変形例２に係る期待演出制御処理である。図６９６のフローチャートは、図６９３で説明した期待演出制御処理を基本としているが、ステップＣ１０７以降が図６９３のフローチャートと異なる。すなわち、ステップＣ１０７において、支持部材Ｃ１の回動処理が実行された後、ステップＣ１０７ａにおいて、モータＣａ１に付属のエンコーダの出力に基づいて支持部材Ｃ１が実際に回動したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ１０８以降に進み、その後、図６９３で説明した各ステップを実行して処理は終了となる。

【７０４５】

ステップＣ１０７ａの判断が偽の場合（支持部材Ｃ１が実際には回動しなかった場合）、処理は、ステップＣ１０７ｂに進んで表示可変パネルＣ２ａに「ココみて」の文字が表示される。ステップＣ１０７ｃはその後の処理であり、期待演出開始時間の計測に基づいて、支持部材Ｃ１の戻しタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ１０７ｄに進み、「ココみて」の表示が表示可変パネルＣ２から消去される。当該判断が偽なら、処理はステップＣ１０７ｃに戻る。

【７０４６】

ステップＣ１０７ｅは、その後の処理であり、期待演出開始時間の計測に基づいて、上昇エフェクトｅｆ３の表示のタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ１０７ｆに進み、「ココみて」の文字が再び表示可変パネルＣ２に表示される。当該判断が偽なら処理は、ステップＣ１０７ｅに戻る。

【７０４７】

ステップＣ１０７ｇは、ステップＣ１０７ｆの後の処理であり、期待演出開始時間の計測に基づいて、上昇エフェクトｅｆ３が消去されるタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ１０７ｈに進み、「ココみて」の文字が再び表示可変パネルＣ２から消去され、処理は終了となる。当該判断が偽ならば、処理はステップＣ１０７ｇに戻る。

【７０４８】

＜変形例３＞

上述の変形例２では、支持部材Ｃ１が動作しない場合、表示可変パネルＣ２ａに「ココみて」の文字が表示される構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。例えば、表示可変パネルＣ２ａに虹を模したグラデーション像を文字の代わりに表示してもよく、当該グラデーション像を表示可変パネルＣ２ａ上において移動させるようにＬＥＤの配色を変化させるようにしてもよい。また、「ココみて」などの文字を表示可変パネルＣ２ａに表示させ、あたかも文字が左方向等の所定方向に移動するかのようにＬＥＤの点灯・消灯を変化させるようにしてもよい。

【７０４９】

＜変形例４＞
上述の実施例７１では、支持部材Ｃ１が動作しない場合、表示可変パネルＣ２ａに「ココみて」の文字が表示される構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。例えば、図６９４（１２）において落下エフェクトｅｆ１の出現に合わせて「ヒュッ」といった落下を連想させるような文字を表示可変パネルＣ２ａ表示させる様にしてもよい。また、図６９４（１３）において装飾エフェクトｅｆ２の出現に合わせて「バーン」といったエフェクトの出現を表現する文字を表示可変パネルＣ２ａ表示させる様にしてもよい。そして、図６９５（１８）において上昇エフェクトｅｆ３の出現に合わせて「シュッ」といった上昇を連想させるような文字を表示可変パネルＣ２ａ表示させる様にしてもよい。
【７０５０】
＜変形例５＞
上述の変形例１，変形例２の特徴をいずれも備えた構成を本実施例のパチンコ機１０に適用してもよい。当該構成によれば、表示可変パネルＣ２ａの回転動作の不具合、支持部材Ｃ１の回動動作の不具合のいずれにも対応が可能なパチンコ機１０が提供できる。
【７０５１】
＜変形例６＞
上述の実施例では、可動役物Ｃ１，Ｃ２が協働して装飾部材Ｃ２を表示画面４２ａの中央に位置させる構成となっていたが、本発明は、この様な機構を有する構成に限られない。本発明は、図６９７（ａ）に示す様に表示画面４２ａの上部から移動せず、回転することにより遊技者の注意を引く円盤状の回転役物Ｃ１０を備えるパチンコ機１０に適用することができる。図６９７（ａ）を参照すれば分かるように、回転役物Ｃ１０には、「突撃！」の文字とそれを囲む吹き出しが付されており、これが右回りに回転することにより、大当たりのチャンスなどが到来していることを遊技者に知らせる構成となっている。すなわち、図６９７（ａ）を参照すれば分かるように、「突撃！」および吹き出しは、回転役物Ｃ１０が初期位置にあるときは、表示画面４２ａを囲む枠に隠れて遊技者は視認することができない。遊技者は、通常状態においては回転役物Ｃ１０における「突撃！」等が付されていない部分のみ視認できる。
【７０５２】
図６９７（ｂ）は、回転役物Ｃ１０が回転する回転演出が実行される様子を示している。回転演出は、回転役物Ｃ１０が回転するのに合わせて、回転役物Ｃ１０の周辺に所定のキャラクタを含んだキャラクタエフェクトｅｆ４が表示画面４２ａ上に表示される。このキャラクタエフェクトｅｆ４は、回転役物Ｃ１０に合わせて回転役物Ｃ１０の回転中心を中心として右回りに回転するように表示される。このキャラクタエフェクトｅｆ４は、回転役物Ｃ１０の回転開始後、「突撃！」の文字を囲む吹き出しのしっぽが表示画面４２ａの右上に出現するのに合わせて表示画面４２ａの右上に現れて、回転役物Ｃ１０が半回転する間に、回転役物Ｃ１０の回転中心回りに半回転するように移動し、「突撃！」の文字を囲む吹き出しのしっぽが表示画面４２ａの左上において消失するのに合わせて表示画面４２ａ左上から消失する。キャラクタエフェクトｅｆ４が有する口部はあたかも「と」「つ」「げ」「き」を続けて発音をするときの口の形状を模して変化する。
【７０５３】
このキャラクタエフェクトｅｆ４は、回転役物Ｃ１０の回転演出に対応した変動パターンに予め組み込まれた像であり、回転演出が開始されているはずのタイミングが到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。図６９７（ｂ）の場合は、予定通りに回転役物Ｃ１０が動作したので、遊技者からすれば、キャラクタエフェクトｅｆ４の出現、口部の動作およびキャラクタエフェクトｅｆ４の消失が回転役物Ｃ１０の回転に同期しているように見える。
【７０５４】
図６９７（ｃ）は、回転演出において回転役物Ｃ１０が動作しなかった場合を示している。回転役物Ｃ１０が動作しなかった理由としては、回転役物１０を動作させる機構に故障が生じた場合が考えられる。本例の構成によれば、回転役物１０を回転させるモータに

付属のエンコーダの出力により、回転役物１０が回転演出の開始時において回転をしないことが判定された場合に、回転役物Ｃ１０に付属の電飾を発光させ、キャラクタエフェクトｅｆ４の回転表示を目立たせないようになっている。この様な構成とすれば、遊技者に表示画面４２ａ上のエフェクトと回転役物Ｃ１０との間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。

【７０５５】

＜変形例７＞

上述の実施例においては、支持部材Ｃ１は、基端部に設けられたモータＣａ１に動作する様な構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。図６９８に示す様に、支持部材Ｃ１の傾斜動作を支持部材Ｃ１の基部に設けられた支持部材駆動ソレノイドＣａ１０を備え、支持部材駆動ソレノイドＣａ１０に付属の可動ピンが動作することに応じて支持部材Ｃ１が水平状態から傾斜状態に姿勢を変更する構成としてよい。本例の支持部材駆動ソレノイドＣａ１０は、本体部が表示画面４２ａを囲む外枠に設けられており、可動ピンは、下方向に突出している。最短状態の可動ピンが伸長して最長状態となると、水平状態の支持部材Ｃ１が傾斜状態となり、最長状態の可動ピンが伸長して最短状態となると、傾斜状態の支持部材Ｃ１が水平状態となる。支持部材駆動ソレノイドＣａ１０が動作しているかは、支持部材Ｃ１に設けられた抵抗式ポジションセンサによって監視される。当該ポジションセンサに基づいて、「ココみて」の文字を表示可変パネルＣ２ａに表示させる変形例２に係る構成を実現できる。

【７０５６】

なお、本例の支持部材駆動ソレノイドＣａ１０に油圧式のピストンを配置する等のリンク機構を付設することにより、支持部材駆動ソレノイドＣａ１０が有する可動ピンのストローク以上のストロークに基づいて支持部材Ｃ１を移動させるようにしてもよい。また、油圧式のピストンを配置する場合、支持部材駆動ソレノイドＣａ１０の可動ピンは、支持部材Ｃ１側に伸びている必要は無い。

【７０５７】

＜変形例８＞

上述の実施例では、装飾部材Ｃ２の回転は、支持部材Ｃ１に付属の役物駆動ソレノイドＣａ４により実現していたが、本発明はこの構成に限られない。当該回転をモータによって実現するようにしてもよい。この場合、抵抗式ポジションセンサＣａ７の代わりとしてモータに付属のエンコーダを利用できる。

【７０５８】

＜変形例９＞

上述の実施例は、支持部材Ｃ１が回動し、支持部材Ｃ１の先端に位置する装飾部材Ｃ２が回転する構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。装飾部材Ｃ２を有しない構成でも本発明は適用できる。この場合支持部材Ｃ１は、表示可変パネルＣ２ａと同様にＬＥＤが縦横に配列されており、故障により初期位置から動作しない場合は、落下エフェクトｅｆ１，上昇エフェクトｅｆ２に合わせて、例えば「ココみて」などの変形例２，変形例３で説明した各表示を行うことができる。

【７０５９】

上述の実施例は、支持部材Ｃ１が回動する構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。すなわち、可動役物Ｃ１，Ｃ２は、所定位置から特定位置まで動作可能な特定位置可動部材であれば、上述した所定の軸を起点として初期位置から特定位置まで回動する構成でもよいし、初期位置から特定位置に平行移動する構成でもよい。例えば、支持部材Ｃ１が平行移動して落下し、平行移動して上昇するような構成とすることもできる。この場合支持部材Ｃ１は、表示可変パネルＣ２ａと同様にＬＥＤが縦横に配列されており、故障により初期位置から動作しない場合は、落下エフェクトｅｆ１，上昇エフェクトｅｆ２に合わせて、例えば「ココみて」などの変形例２，変形例３で説明した各表示を行うことができる。また、支持部材Ｃ１は、初期位置に表示画面４２ａの右端（または左端）に位置し、表示画面４２ａ上に表示される登場エフェクトとともに左側（右側）に移動し、

表示画面４２ａ上に表示される退場エフェクトとともに初期状態に戻る構成でもよい。この場合支持部材Ｃ１は、表示可変パネルＣ２ａと同様にＬＥＤが縦横に配列されており、故障により初期位置から動作しない場合は、登場エフェクト，退場エフェクトに合わせて、例えば「ココみて」などの変形例２，変形例３で説明した各表示を行うことができる。

【７０６０】

その他、回動または回転する支持部材Ｃ１，装飾部材Ｃ２の一方または両方を平行移動可能とし、回動または回転とともに部材を平行移動させ、表示画面４２ａ上のエフェクトの出現様式を支持部材Ｃ１，装飾部材Ｃ２の移動様式に合わせて設定することもできる。

【７０６１】

＜変形例１０＞

本実施例では、装飾エフェクト表示ｅｆ２１は、正面視で可動役物Ｃ１，Ｃ２の背後に重なるように表示されていたが、正面視で可動役物Ｃ１，Ｃ２から離れた位置に表示されても構わない。可動役物Ｃ１，Ｃ２（例えば剣を模した役物）が落下動作を行い落下位置に停止したタイミングで、可動役物Ｃ１，Ｃ２の先に装飾エフェクト表示（例えば炎の画像）が表示されても構わない。例えば、剣が振り下ろされたときに炎が出ると大当たり期待度が高いことを示唆する演出である。

【７０６２】

＜変形例１１＞

本実施例では、大当たりまたは外れいずれもあるスーパーリーチＥという所定条件が成立することを契機に可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が実行されているが、大当たり確定のスーパーリーチという所定条件が成立することを契機に可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が実行されても構わない。

【７０６３】

＜変形例１２＞

本実施例では、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作は、例えばスーパーリーチＥのような図柄変動表示において大当たり期待度を示唆するために実行されていたが、大当たりラウンド中において大当たりラウンド数や確変または時短が付くか否かを示唆するために実行されても構わない。

【７０６４】

＜変形例１３＞

本実施例では、期待演出制御処理はサブ制御装置２６２に実行され、期待演出表示処理は表示制御装置４５に実行されているが、期待演出制御処理は主制御装置２６１に実行され、期待演出表示処理はサブ制御装置２６２に実行されても構わない。

【７０６５】

具体的には、期待演出が当たり期待度の高い場合にのみ実行される場合、期待演出は、遊技上重要な演出となる。この場合、期待演出制御処理（可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作制御）は、主制御装置２６１により実行される。この場合において、サブ制御装置２６２は、期待演出制御処理に関与しないか、単に主制御装置２６１からの実行指示に基づいて動作するだけである。

【７０６６】

＜変形例１４＞

上述の実施例では、可動役物Ｃ１，Ｃ２が正常に動作することを前提にエフェクトｅｆ１等が表示画面４２ａに表示される構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、エフェクトｅｆ１等に加えて、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作タイミングに合った音声を流すようにすることもできるし、エフェクトｅｆ１等に加えて、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作タイミングに合った動画を表示画面４２ａに表示するようにしてもよい。動画および音声は、エフェクトｅｆ１に代えて再生するようにしてもよいし、動画および音声を同時に再生する構成とすることもできる。

【７０６７】

＜変形例１５＞

上述の実施例では、可動役物Ｃ１，Ｃ２が初期位置にあるとき、可動役物Ｃ１，Ｃ２の全体または一部が遊技者に視認可能となっていたが、本発明はこの構成限られない。初期位置にある可動役物Ｃ１，Ｃ２を遊技者に視認させないように第３図柄表示装置４２に対して十分に離れた位置に配置することもできる。この様に構成すれば、期待演出において初めて可動役物Ｃ１，Ｃ２が遊技者に視認可能となるので、遊技者に驚きを感じさせ、面白みのあるパチンコ機１０を提供することができる。

【７０６８】

＜変形例１６＞

上述の実施例のように、支持部材Ｃ１は、基端部に設けられたモータＣａ１で動作する様な構成である場合には、支持部材Ｃ１は動作状態で停電により電源が切断された場合（電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合を除く）に支持部材Ｃ１は動作状態のまま停止される。ここで、通常、電源の再入時には、電源が切断された時におこなわれていた変動表示は終了し、大当たりであった場合には大当たり状態となり、外れて保留がある場合には、次の遊技に移行してしまう。

【７０６９】

しかし、本実施例７１では、期待演出が遊技者にとって重要なものであるので、停電により電源が切断された場合にも期待演出を行いたい。

【７０７０】

期待演出を行う方法として、動作状態のままで停止された支持部材Ｃ１をそのまま途中から再開する方法がある。その場合、停電中は期待演出の途中の状態を見せ続けることになり、一連の流れとしての期待演出が行えなくなるし、演出上の見栄えも悪くなる。例えば、役物の動作が全て終わった時に所定の態様を示す（例えば、キャラクタが完成する）役物演出の場合、停電時に完成していないキャラクタを見せ続けてしまうので興味が薄れてしまう。

【７０７１】

そこで、本変形例のように、支持部材Ｃ１は動作状態で電源が切断された場合に一旦、初期位置に戻る構成としてもよい。これにより、電源が切断された場合に支持部材Ｃ１が動作状態のまま停止されるのを防止することができる。こうすることで、遊技途中の状態のまま停電時に見せ続けることによる興趣の低減を防ぐことができる。

【７０７２】

支持部材Ｃ１は、図示しない弾性体（例えば、板バネ、コイルバネ、ゴム等）により水平状態になるように付勢されている。支持部材駆動ソレノイドＣａ１０は通電時には弾性体による支持部材Ｃ１に対する付勢力に抗して可動ピンを最長状態に突出させることで支持部材Ｃ１を傾斜状態とする。また、支持部材駆動ソレノイドＣａ１０は非通電時には、弾性体による付勢力により支持部材Ｃ１が水平状態になることで支持部材Ｃ１により可動ピンが押され最短状態となる。このようにすれば、支持部材Ｃ１は動作状態で電源が切断された場合に初期位置に戻るようにすることができる。

【７０７３】

したがって、支持部材Ｃ１が所定角度（例えば２５度）だけ第３図柄表示装置４２の上辺に対して傾く傾斜状態に作動されている時に、電源が切断された場合は、弾性体による付勢力により支持部材Ｃ１が初期状態（水平状態）となり、可動部材Ｃ１，Ｃ２は初期位置に戻る。

【７０７４】

パチンコ機１０は、バックアップ機能により動作状態（役物の動作状態と、遊技に関する変動表示演出に係る動作状態とを含む。）を、記憶装置（例えば、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３、サブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３等）に記憶保持している。これにより、電源の再入時にパチンコ機１０の動作状態を電源切断時の状態に復帰させることができ、電源切断時の状態から演出を行うことができる。

【７０７５】

したがって、支持部材Ｃ１が傾斜状態（動作状態）で電源が切断された場合には、支持部材Ｃ１が初期状態（水平状態）となり、電源の再入時には、サブ制御装置２６２は、復帰処理の開始時に電源切断時の状態つまり、支持部材Ｃ１が傾斜状態に制御する。

【７０７６】

例えば、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作を行う役物落下演出が実行されている時に電源が切断された場合には、電源の再入時には、復帰処理が開始されるとともに可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作を行う役物落下演出が実行される。復帰処理が開始時には、復帰処理に係る情報（例えば、復帰処理中、起動中等）が表示画面４２ａに表示されていてもよいし、表示画面４２ａには何も表示されていなくてもよい。

【７０７７】

また、可動役物Ｃ１，Ｃ２の装飾部材Ｃ２が故障により動作しない場合に行われる可動役物Ｃ１，Ｃ２が上昇動作、落下動作の往復動作を繰り返す繰り返し往復動作を行っている時に電源が切断された場合には、電源の再入時には、繰り返し往復動作の途中から残りの繰り返し往復動作行ってもよい。なお、往復動作の実行回数に応じて、期待演出の期待度が報知される構成である場合には、往復動作の実行回数を表示画面４２ａに表示していてもよい。そうすれば、電源の再入時に何回目の往復動作か報知することができ、期待演出の期待度を知らせることができる。

【７０７８】

また、電源が切断された場合に表示画面４２ａは表示されずに暗い状態になるが、電源の再入時には復帰処理に係る情報（例えば、復帰処理中、起動中等）を表示する。復帰処理が終わると電源切断時の状態から処理を行うことができる。

【７０７９】

その他、この復帰処理中の表示期間中に優先的に停電で中断した期待演出の役物の動作のみを再開してもよい。サブ制御装置２６２は、期待演出の役物の動作のみを優先的に再開することで役物の動作により復帰処理に係る情報を表示するよりも前に復帰処理が正常に行われていることを知らせることができる。これにより、復帰処理中の表示時間を有効に活用し、この表示時間終了後に次の遊技に移行できる。

【７０８０】

電源の再入時の処理は、特定の状態から再開するようにしていてもよい。例えば、リーチ演出中に電源が切断された場合には、リーチ演出の開始から再開してもよい。このようにすれば、途中で止まってしまった演出を再度実行することができ一連の演出をすべて実行することができる。

【７０８１】

また、リーチ演出中に電源が切断された場合に、リーチ演出の次の処理（例えば、大当たりであった場合には特定遊技状態中の処理、外れて保留がある場合には次のリーチ演出）から再開してもよい。このようにすれば、リーチ演出の次の処理から実行することができる。

【７０８２】

その他、復帰処理中の表示時間中から役物の動作のみを再開し、その表示時間中に役物の動作が終われば、その終了に合わせて、残りのリーチ演出を再開してもよい。これにより、全てのリーチ演出をやり直すことによる冗長さを低減できる。

【７０８３】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＡ１）に関し、遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技盤３０と、支持部材Ｃ１の落下動作と、装飾部材Ｃ２の回転動作という所定の動作を行う支持部材Ｃ１，装飾部材Ｃ２からなる可動役物Ｃ１，Ｃ２と、遊技に関する表示を実行する第３図柄表示装置４２と、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に伴って生じる支持部材Ｃ１の落下動作に伴う装飾部材Ｃ２の回転動作という所定事象を検出する装飾部材Ｃ２の回転動作を検出するセンサと、前記遊技領域に設けられた遊技球を入球させる特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂと、特図１用始動入賞装置３３ａ

，特図２用始動入賞装置３３ｂに対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行し、当該抽選の結果に基づいてスーパーリーチＥ当選という所定条件が成立すると支持部材Ｃ１を落下動作させ、装飾部材Ｃ２を回転動作させるという所定の制御で可動役物Ｃ１，Ｃ２を制御することで支持部材Ｃ１に落下動作、装飾部材Ｃ２に回転動作をさせ、スーパーリーチＥに当選すると支持部材Ｃ１の落下動作と、装飾部材Ｃ２の回転動作に対応する回転動作後の装飾部材Ｃ２背後の装飾エフェクトｅｆ２という所定の表示を第３図柄表示装置４２に実行させ、第３図柄表示装置４２が装飾エフェクトｅｆ２を表示しているにも関わらずセンサが可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作を検出しなかった場合、装飾エフェクトｅｆ２の表示を継続しつつ、支持部材Ｃ１の落下動作、装飾部材Ｃ２の回転動作とは異なる制御に基づいて可動役物Ｃ１，Ｃ２を制御することで可動役物Ｃ１，Ｃ２に落下・回転動作をさせない。

【７０８４】

このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２は、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに対する遊技球の入球を契機とした抽選の結果に基づいてスーパーリーチＥに当選し所定条件が成立すると、支持部材Ｃ１の落下動作、装飾部材Ｃ２の回転動作という所定の動作が行われる。第３図柄表示装置４２では、スーパーリーチＥに当選すると、支持部材Ｃ１，装飾部材Ｃ２の動作に対応する装飾エフェクトｅｆ２が第３図柄表示装置４２に表示される。しかしながら、スーパーリーチＥに当選したとしても、第３図柄表示装置４２が装飾エフェクトｅｆ２を表示しているにも関わらずセンサが可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作を検出しなかった場合、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作とは異なる動作に係る特定の制御を可動役物Ｃ１，Ｃ２に対して行うことで、予定されていた可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作を行わない。したがって、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に不具合が発生した場合に、予定されていた可動役物Ｃ１，Ｃ２動作に対応した装飾エフェクトｅｆ２がそのまま第３図柄表示装置４２に表示されても、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。その結果、可動役物Ｃ１，Ｃ２による落下・回転動作に対応する装飾エフェクトｅｆ２を行う遊技の興趣性を向上させることができる。

【７０８５】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＡ２）に関し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作を行わせない場合に、落下・回転動作とは異なる特定の動作で可動役物Ｃ１，Ｃ２を動作させる制御が実行される。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に不具合が発生した場合に、第３図柄表示装置４２が装飾エフェクトｅｆ２を表示していたとしても、予定されていた可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作とは異なる特定の動作で可動役物を動作させることによって、予定されていた落下・回転動作に対応させる装飾エフェクトｅｆ２が遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【７０８６】

なお、上述した落下・回転動作とは異なる特定の動作で可動役物Ｃ１，Ｃ２を動作させる制御を実行する替わりに、落下・回転動作と同じ特定の動作で可動役物Ｃ１，Ｃ２を動作させる制御を実行してもよい。例えば、可動役物Ｃ１，Ｃ２が故障し易い（故障すると困る）ことが予め予想されるのであれば、役物駆動ソレノイドＣａ４とは別の駆動機構を予め備えておき、役物駆動ソレノイドＣａ４が断線などによって可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が行われていないことが検出された場合には、別の駆動機構を駆動させることによって、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作を行わせるようにしてもよい。１の可動役物に対して故障用に別の駆動機構を設けることによるコストは発生するが、少なくとも遊技者がこの期待演出を見られなくなることによる当該パチンコ機１０に対する興趣の低減を抑制できる。

【７０８７】

また、故障が生じている可動役物Ｃ１，Ｃ２に対して外力を加え、故障により行うことができなかった回転動作を強制的に実行させることによって、落下・回転動作と同じ特定

の動作で可動役物Ｃ１，Ｃ２を動作させる制御を実行してもよい。具体的には、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作と、別の可動役物の動作とが連続して行われる構成において、可動役物Ｃ１，Ｃ２が回転動作を行わないまま停止していると、次に動作する別の可動役物と衝突してしまうような構成になっていれば、敢えて、別の可動役物と衝突させることで、可動役物Ｃ１，Ｃ２に回転動作を強制的に実行させるような構成である。このような強制的な解決手段によれば、少なくとも遊技者がこの期待演出を見られなくなることによる当該パチンコ機１０に対する興趣の低減を抑制できる。

【７０８８】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＡ３）に関し、予定されていた可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作とは異なる特定の動作を、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作の開始時点における可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作態様に引き続き行う。すなわち、特定の動作である落下動作の繰り返し動作（上昇→落下→上昇→落下という繰り返し）は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作の開始時点における落下動作に引き続き行われている。このようなパチンコ機１０によれば、予定されていた可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作の開始時点から特定の動作への連続性が失われないので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に不具合が発生した場合に、第３図柄表示装置４２における装飾エフェクトｅｆ２に対応して行われる落下・回転動作の代わりに実行される可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作への違和感を低減することができる。

【７０８９】

なお、落下・回転動作と同じ特定の動作で可動役物Ｃ１，Ｃ２を動作させる制御を実行する構成であれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作とは異なる特定の動作は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作の開始時点における可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作態様に引き続いてなくてもよい。具体的には、上述した構成では、動作自体は落下動作→回転動作というように続いているが、別の駆動機構の動作または別の可動役物の動作が介入するので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作の開始時点における可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作態様に引き続いていない。

【７０９０】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＡ４）に関し、予定されていた可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作とは異なる特定の動作は、落下・回転動作の終了時点における可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作態様を有している。すなわち、特定の動作である落下動作の繰り返し動作（上昇→落下→上昇→落下という繰り返し）は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作の終了時点における上昇動作を有している。このようなパチンコ機１０によれば、落下・回転動作と特定の動作との動作終了時点における可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作態様が共通しているので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に不具合が発生した場合に、第３図柄表示装置４２における装飾エフェクトｅｆ２に対応して行われる落下・回転動作とは異なる特定の動作への違和感を低減することができる。

【７０９１】

なお、落下・回転動作と同じ特定の動作で可動役物Ｃ１，Ｃ２を動作させる制御を実行する構成であれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作とは異なる特定の動作は、落下・回転動作の終了時点における可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作態様を有していなくてもよい。具体的には、上述した別の可動役物に衝突させて回動動作を強制的に行わせる構成では、強制的に行われた回転動作の後、この回転位置から落下位置まで復帰させる上昇動作を行う術がない。そのため、落下位置から初期位置まで復帰させる上昇動作（落下・回転動作の終了時点における動作）を有していない。このように一方通行的な動作となってしまうので、本実施例の構成の方がより一層、違和感を低減することができる。

【７０９２】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＡ５）に関し、予定されていた可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作とは異なる特定の動作は、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下・回転動作によって到達する位置である所定位置（図６８５（２）に示す落下位置）を経由する。このようなパチンコ機１０によれば、落下・回転動作と特定の動作との経由する

位置が共通しているので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に不具合が発生した場合に、第３図柄表示装置４２における装飾エフェクトｅｆ２に対応して行われる落下・回転動作とは異なる特定の動作への違和感を低減することができる。

【７０９３】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＡ６）に関し、落下・回転動作とは異なる動作に係る特定の制御は、第３図柄表示装置４２が装飾エフェクトｅｆ２を実行している最中に実行される（図６８５（１３）～図６８５（１５），図６８６（１６）参照）。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に不具合が発生した場合に実行される、第３図柄表示装置４２における装飾エフェクトｅｆ２と、特定の制御との違和感を低減することができる。

【７０９４】

なお、装飾エフェクトｅｆ２の実行期間は、可動役物Ｃ１，Ｃ２に回転動作をリトライさせ、装飾エフェクトｅｆ２の実行期間内にリトライによる回転動作が実行されなければ、この装飾エフェクトｅｆ２の実行期間の終了後に、繰り返し往復動作を行うように構成してもよい。つまり、繰り返し往復動作は、装飾エフェクトｅｆ２の実行期間の終了時から開始されるように構成してもよい。これにより、できる限り可動役物Ｃ１，Ｃ２の正常な動作を見せることができる。

【７０９５】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＡ７）に関し、装飾エフェクトｅｆ２は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作とは異なる特定の動作である２回目の往復運動の終了後に終了するように設定されている（図６８６（１６）～図６８６（１９）参照）。すなわち、（１６）に示す２回目の往復運動が終了するまで装飾エフェクトｅｆ２が表示されており、（１７）に示す２回目の往復運動の終了後の時点では装飾エフェクトｅｆ２の表示は終了するように設定されている。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に不具合が発生した場合に、第３図柄表示装置４２における装飾エフェクトｅｆ２と、特定の動作との違和感を低減することができる。なお、「特定の動作の終了後」は、例えば特定の動作の終了の直後であるが、直後とは言えないタイミングでもよい。なお、「特定の動作の終了後」であるが、特定の動作の終了と同時，特定の動作の終了の直前でもよい。「特定の制御」に含まれれば「特定の動作」以外の制御でも構わない。

【７０９６】

なお、本実施例では装飾エフェクトｅｆ２の表示が行われる時間は、繰り返し往復動作が行われる時間と同じであったが、繰り返し往復動作が行われる時間よりも長くてもよいし、繰り返し往復動作が行われる時間よりも短くてもよい。例えば、装飾エフェクトｅｆ２の表示が終わった後も、可動役物Ｃ１，Ｃ２が回転位置での停止姿勢を維持することに演出効果がある場合には、この回転位置での停止維持時間、繰り返し往復動作を続けてもよい。また、装飾エフェクトｅｆ２の表示が終わっていなくても、すでに済ませた繰り返し往復動作によって違和感を低減できるのであれば、装飾エフェクトｅｆ２の表示の途中で繰り返し往復動作を終えても構わない。

【７０９７】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＡ８）に関し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作に係る制御と異なる特定の制御の開始タイミングは、可動役物Ｃ１，Ｃ２が初期位置にあったときのタイミングよりも後の可動役物Ｃ１，Ｃ２が図６８５（１３）の状態となったときである。ここで、可動役物Ｃ１，Ｃ２が初期位置にあったときのタイミングとは、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作を伴う期待演出の開始タイミングを意味する。この期待演出の開始時点に相当するタイミングで、実際に落下・回転動作を行う変動パターンであるか否かにかかわらず、センターフレーム背面の奥まった位置から、図６８５（１１）に示す遊技者に視認可能となる初期位置に移動させる構成であっても構わない。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に不具合が発生した場合に、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と、特定の制御との違和感を低減することがで

きる。
【７０９８】
なお、特定の制御には、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作を伴う期待演出を含む変動パターンコマンドが設定された時点で、この期待演出の開始前に、予め落下・回転動作に係る駆動回路（モータＣａ１，役物駆動ソレノイドＣａ４）が断線していないかをチェックする処理を含んでも構わない。このような構成であれば、特定の制御の開始タイミングは、上述した可動役物Ｃ１，Ｃ２が初期位置にあったときのタイミングより早くなる。
【７０９９】
また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＡ９）に関し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作と装飾エフェクトｅｆ２は、いずれもスーパーリーチＥ長変動に係る期待演出に属している。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に不具合が発生した場合に、第３図柄表示装置４２において装飾エフェクトｅｆ２が表示されたにも関わらず可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作が行われないときに、特定な制御を行わなければ違和感が生じ易い状況を発生させることができる。
【７１００】
なお、本実施例では、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作と装飾エフェクトｅｆ２は、同一の期待演出に属しているが、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作とその背後に現れる表示画像とが異なる演出に属していてもよい。例えば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作は、その動作自体によって大当たり期待度を遊技者に示唆するものであり、その背後に現れる表示画像（示唆画像）も、その示唆画像自体によって大当たり期待度を遊技者に示唆するものである構成である。複数の示唆から大当たり期待度の正確さを高めるような構成でもよい。具体的には、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下・回転動作を正常に実行することを前提とした表示位置に示唆画像が表示されるように設定されている構成において、可動役物Ｃ１，Ｃ２が故障により回転動作を行えない場合に、示唆画像が完全に隠れてしまうことを避けるために、繰り返し往復動作によって示唆画像を遊技者に視認できるようにする構成である。
【実施例７２】
【７１０１】
上述の実施例では、装飾部材Ｃ２を動作させる機構が故障したことにより、抵抗式ポジションセンサＣａ７が連接部材Ｃａ６先端の移動を検出しなかった場合に可動役物Ｃ１，Ｃ２が上昇動作、落下動作を繰り返す制御が行われるようになっていたが、本実施例では、支持部材Ｃ１や装飾部材Ｃ２を動作させる機構が故障したことにより、後述の位置センサＣｃ１０や抵抗式ポジションセンサＣａ７が可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作や回転動作を検出しなかった場合に、表示画面４２ａを暗転することによりエフェクトを表示させないようにする点が異なっている。変形例では、別のエフェクトを表示することによりエフェクトを見えにくくする構成について説明し、さらに別の変形例では、表示画面４２ａを暗転することによりエフェクトを表示させないようにするのに加えて、可動役物Ｃ１，Ｃ２が上昇動作、落下動作を繰り返す制御が行われる構成について説明している。
【７１０２】
以下、実施例７２に係る遊技機について図６９９から図７１２を用いて詳細に説明する。
【７１０３】
図６９９は、実施例７２に係るパチンコ機１０の正面図である。実施例７２に係るパチンコ機１０は、実施例７１に係るパチンコ機１０と同様の構成であるが、支持部材Ｃ１が原点位置にあることを検出する位置センサが設けられている点と、表示画面４２ａが暗転する点が異なっている。具体的には、表示画面４２ａの上部中央には支持部材Ｃ１が落下動作に伴って原点位置から離れたという事象を検出する位置センサＣｃ１０（フォトセンサ、リミットスイッチ）が設けられ、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が行われたか否かを検出する。なお、本実施例において位置センサＣｃ１０は、表示画面４２ａの上部中央に見えるように設けられているが、支持部材Ｃ１が原点位置にあることを検出することがで

きればよく、例えば、センターフレーム４７と重なる位置に見えないように設けられていてもよい。表示画面４２ａには暗転表示Ｄｂ１が表示され表示画面４２ａを暗転させている様子が示されている。

【７１０４】

＜期待演出の実際＞

図７００、図７０１、図７０２を参照して本実施例に係る期待演出の実際について説明する。図７００は、特図１装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。図７０１は、各期待演出の示唆状態を示す図である。図７０２は、役物故障状態における各期待演出の示唆状態を示す図である。

【７１０５】

図７００に示すように、スーパーリーチＣ２、Ｅ００、Ｅ１、Ｅ２、Ｅ３が選択された場合には、期待演出において役物落下演出が行われる。具体的には、いずれも変動時間６０秒の大当たりスーパーリーチＣ１，前後外れスーパーリーチＣ１が設定された場合は、表示画面４２ａに表示されるエフェクト演出の一つであり、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作がこれからあるかもしれないことを示唆する演出である所定形状（例えば　　状）の落下前兆エフェクトｅｆ１０が装飾部材Ｃ２の背後に表示されるが、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しない（図７０１（ａ）も参照）。いずれも変動時間６０秒の大当たりスーパーリーチＣ２，前後外れスーパーリーチＣ２が設定された場合は、所定背後表示である落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作する（図７０１（ｂ）も参照）。落下前兆エフェクトｅｆ１０は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が行われた後まで表示され、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作の残像を示すようになっている。いずれも変動時間６０秒の大当たりスーパーリーチＤ，前後外れスーパーリーチＤが設定された場合は、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示（図７０４（２）も参照）された後に、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作をせず（図７０４（３）も参照）に暗転表示Ｄｂ１（図７０１（ｃ）も参照）が表示される。変動時間１２０秒の大当たりスーパーリーチＥ１，前後外れスーパーリーチＥ１が設定された場合は、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示（図７０７（２）も参照）され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作（図７０７（３）も参照）した後に、装飾部材Ｃ２が支持部材Ｃ１に対して回動する可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が行われ装飾エフェクトｅｆ２が表示（図７０１（ｄ）も参照）される。変動時間１２０秒の大当たりスーパーリーチＥ２が設定された場合は、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示（図７０８（２）も参照）され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作（図７０８（３）も参照）した後に、装飾部材Ｃ２が支持部材Ｃ１に対して回動する可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が行われ装飾エフェクトｅｆ２が表示（図７０８（４）も参照）されたのち特定態様（例えば暗転）を表示する暗転表示Ｄｂ１が装飾部材Ｃ２の背後に表示（図７０１（ｅ）も参照）される。変動時間１２０秒の大当たりスーパーリーチＥ３が設定された場合は、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示（図７０９（２）も参照）された後に、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作し、特定背後表示である暗転表示Ｄｂ１が表示（図７０１（ｆ）も参照）される。

【７１０６】

なお、落下前兆エフェクトｅｆ１０は、　　状のエフェクト表示であったが、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作がこれからあるかもしれないことを示唆するエフェクト表示であればよく、例えば、上方から下方に流れ落ちる小さな星のようなエフェクト表示であってもよい。その場合は、例えば、装飾部材Ｃ２に大きな星が描かれていた場合に、可動役物Ｃ１，Ｃ２が初期位置あるときに落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示されると小さな星が流れてきて、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作をすると大きな星がそれを追いかけるような演出を行うことができる。また、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が落下前兆エフェクトｅｆ１０を越えて行われると大きな星が小さな星を追い抜くような演出を行うことができ、可動役物の動作に対応したエフェクト表示を用いた演出に興趣性が増す。

【７１０７】

変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値に基づけば、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示

されるスーパーリーチＣ１が最も多い頻度で実行され、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作するスーパーリーチＣ２が次に多い頻度で実行され、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示された後に、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作をせずに暗転表示Ｄｂ１が表示されるスーパーリーチＤがその次に多い頻度で実行され、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作せずに装飾エフェクトｅｆ２が表示されるスーパーリーチＥ０がその次に多い頻度で実行され、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作した後に、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作せずに装飾エフェクトｅｆ２が表示されるスーパーリーチＥ００がその次に多い頻度で実行され、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作した後に、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が行われ装飾エフェクトｅｆ２が表示されるスーパーリーチＥ１がその次に多い頻度で実行され、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作した後に、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が行われ装飾エフェクトｅｆ２が表示されたのち暗転表示Ｄｂ１が表示されるスーパーリーチＥ２がその次に多い頻度で実行され、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示された後に、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作し、暗転表示Ｄｂ１が表示されるスーパーリーチＥ３がその次に多い頻度、つまり、最も少ない頻度で実行される。また、大当たり期待度は高い方から、スーパーリーチＥ３（外れ無し）、スーパーリーチＥ２、スーパーリーチＥ１、スーパーリーチＥ００、スーパーリーチＥ０、スーパーリーチＤ、スーパーリーチＣ２、スーパーリーチＣ１に設定されている。したがって、暗転表示Ｄｂ１は大当たり期待度が高いことを示唆できる。もっとも、期待演出は、大当たり期待度が相対的に高いスーパーリーチＣ以上で実行されているので、いずれであっても遊技者はある程度高い期待感を抱くものである。

【７１０８】

後述するように、スーパーリーチＣ２に係る演出中に可動役物Ｃ１，Ｃ２が故障により動作しない場合、役物落下演出における落下動作時点で落下動作しない場合は、図７０２（ａ）に示すように、可動役物Ｃ１，Ｃ２が初期状態で停止した状態（以下、落下動作不良）での期待演出のタイミングとなるが、暗転表示することで動作不良による可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間の齟齬を気付かせにくくすることができる。スーパーリーチＥ１に係る演出中に可動役物Ｃ１，Ｃ２が故障により動作しない場合、役物落下演出における落下動作時点で落下動作しない場合は、図７０２（ｂ）に示すように、可動役物Ｃ１，Ｃ２が初期状態で停止した状態での期待演出のタイミングとなるが、暗転表示することで動作不良による可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間の齟齬を気付かせにくくすることができる。また、役物落下演出における回転動作時点で回転動作しない場合は、図７０２（ｃ）に示すように、可動役物Ｃ１，Ｃ２は傾斜し、装飾部材Ｃ２は、支持部材Ｃ１に対し平行を維持した状態（以下、回転動作不良）での期待演出のタイミングとなるが、暗転表示することで動作不良による可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間の齟齬を気付かせにくくすることができる。なお、本実施例では、表示画面４２ａ全体に暗転表示Ｄｂ１を表示する暗転表示をしているが、暗転表示は、エフェクト表示を表示させないようにすることができればよく、図７０２（ｄ）に示すようにエフェクトが表示される範囲に暗転表示Ｄｂ１を表示するようにしていてもよい。

【７１０９】

続いて、図７０３，図７０４，図７０５，図７０６，図７０７，図７０８，図７０９を参照して各スーパーリーチにおける期待演出での可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作態様および表示画面４２ａでの表示態様について説明する。図７０３は、スーパーリーチＣ１，Ｃ２に係る期待演出の態様を示す図である。図７０４は、スーパーリーチＤに係る期待演出の態様を示す図である。図７０５は、スーパーリーチＥ０に係る期待演出の態様を示す図である。図７０６は、スーパーリーチＥ００に係る期待演出の態様を示す図である。図７０７は、スーパーリーチＥ１に係る期待演出の態様を示す図である。図７０８は、スーパーリーチＥ２に係る期待演出の態様を示す図である。図７０９は、スーパーリーチＥ３に係る

期待演出の態様を示す図である。
【７１１０】
まず、図７０３（１）～（４）を参照して、スーパーリーチＣ１に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。
【７１１１】
図７０３（１）は、スーパーリーチＣ１の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図７０３（１）においては、表示画面４２ａ上の主装飾図柄ＳＺは、「７」「↓」「７」のリーチ状態となっており、可動役物Ｃ１，Ｃ２は、第３図柄表示装置４２の上辺と平行な初期状態を維持している。
【７１１２】
図７０３（２）は、リーチ演出が期待演出のエフェクト演出まで発展したとき（例えば、変動開始後４５秒経過）の様子を示している。スーパーリーチＣ１に係るエフェクト演出が実行され、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が行われることを窺がわせる落下前兆エフェクトｅｆ１０が可動役物Ｃ１，Ｃ２の下方に表示される。変動時間６０秒のスーパーリーチＣ１の期待演出において、落下前兆エフェクトｅｆ１０が変動時間４５秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示されることで、スーパーリーチＣ１以上（大当たり期待度が高い）のリーチであることを認識することができる。落下前兆エフェクトｅｆ１０は、スーパーリーチＣ１以上のリーチであれば表示されるので、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示されると大当たり期待度が高いことが示唆され、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示されなければ大当たり期待度が高いことが示唆されない。したがって、変動時間４５秒のスーパーリーチＡ、Ｂは、落下前兆エフェクトｅｆ１０が始まる前にリーチが終了してしまうので大当たり期待度が高いことが示唆されずに遊技者としては少しがっかりする。
【７１１３】
図７０３（３）は、所定時間（例えば、９秒間）エフェクト演出が継続されている様子（例えば、変動開始後５０秒経過）を示している。図７０３（２）の状態が継続している。
【７１１４】
図７０３（４）は、エフェクト演出が終わったときの様子（例えば、変動開始後５４秒経過）を示している。所定時間（例えば、９秒間）表示画面４２ａに表示されていた落下前兆エフェクトｅｆ１０は消去される。スーパーリーチＣ１では、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しないように設定されている。つまり、落下前兆エフェクトｅｆ１０が可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が行われることを窺がわせるが、実際には可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しない期待演出となっている。この後、主装飾図柄ＳＺ「７」「↓」「７」が表示画面４２ａの中央に大きく表示され、当たりの場合は、主装飾図柄ＳＺが「７」「７」「７」で揃い停止表示され、外れの場合は、主装飾図柄ＳＺが「７」「７」「７」で揃わず（例えば、「７」「８」「７」等）に停止表示され変動表示が終了する。以下に説明する期待演出において同じ構成である。
【７１１５】
次に、図７０３（１１）～（１４）を参照して、スーパーリーチＣ２に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。
【７１１６】
図７０３（１１）～（１２）については、図７０３（１）～（２）に示したスーパーリーチＣ１に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。
【７１１７】
図７０３（１３）は、期待演出が役物落下演出まで発展したとき（例えば、変動開始後５０秒経過）の様子を示している。図７０３（１２）で表示された落下前兆エフェクトｅｆ１０が継続して表示されている。初期状態にあった可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作を開始して落下前兆エフェクトｅｆ１０を越えて回動した傾斜姿勢となる。したがって、落下前兆エフェクトｅｆ１０が可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作を誘発して動き出し、落下前兆

エフェクトｅｆ１０を可動役物Ｃ１，Ｃ２が追い越したように見える。変動時間６０秒のスーパーリーチＣ２において、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が変動時間５０秒目に開始されるようにすれば、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作することで、スーパーリーチＣ２であることを認識することができる。可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作するスーパーリーチＣ２は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作がないスーパーリーチＣ１よりも大当たり期待度が高いので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作があれば大当たり期待度が高いことが示唆され、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作がなければ大当たり期待度が高いことが示唆されない。

【７１１８】

図７０３（１４）は、役物落下演出が終わったときの様子（例えば、変動開始後５５秒経過）を示している。表示画面４２ａに表示されていた落下前兆エフェクトｅｆ１０は消去され（例えば、変動開始後５４秒経過）、可動役物Ｃ１，Ｃ２が上昇動作を開始（例えば、変動開始後５４秒経過）し、可動役物Ｃ１，Ｃ２は初期状態に戻る。可動役物Ｃ１，Ｃ２が上昇動作し初期状態に戻るのに１秒程度かかるようになっている。

【７１１９】

図７０４（１）～（５）を参照して、スーパーリーチＤに係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【７１２０】

図７０４（１）～（４）については、図７０３（１）～（４）に示したスーパーリーチＣ１に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【７１２１】

図７０４（５）は、期待演出が暗転演出まで発展したときの様子（例えば、変動開始後５５秒経過）を示している。スーパーリーチＤに係る暗転演出が実行され、暗転表示Ｄｂ１が表示画面４２ａに表示される。変動時間６０秒のスーパーリーチＤにおいて、暗転表示Ｄｂ１が変動時間５５秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで暗転表示Ｄｂ１が表示されることで、スーパーリーチＤであることを認識することができる。このタイミングで暗転表示Ｄｂ１のあるスーパーリーチＤは、このタイミングで暗転表示Ｄｂ１のないスーパーリーチＣ２よりも大当たり期待度が高いので、このタイミングで暗転表示Ｄｂ１があればスーパーリーチＣ２よりも大当たり期待度が高いことを示唆することができ、暗転表示Ｄｂ１がなければスーパーリーチＣ２よりも大当たり期待度が高いことを示唆することができない。また、スーパーリーチＣ１の期待演出は、暗転表示Ｄｂ１が表示されるまでのスーパーリーチＤの期待演出と態様が同じなので、スーパーリーチＣ２のような可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作がないことでスーパーリーチＣ１と認識し、スーパーリーチＣ１よりも大当たり期待度が高いスーパーリーチＣ２であることが示唆されずに少しがっかりしていた遊技者にとって暗転表示Ｄｂ１があることで、スーパーリーチＣ２よりも大当たり期待度が高いことが示唆されるのでより大当りに対する期待感を大きくすることができる。暗転演出が実行された後も、主装飾図柄ＳＺは、「７」「↓」「７」のリーチ状態は表示されるように構成されている。暗転表示Ｄｂ１が表示されるレイヤーよりも前面側のレイヤーにおいて装飾図柄ＳＺを表示させることで、表示画面４２ａを暗転していても装飾図柄ＳＺを表示することができる。これにより、表示画面４２ａが故障していないことを認識させることができる。なお、本実施例では、暗転演出を実行中に主装飾図柄ＳＺは、「７」「↓」「７」のリーチ状態は表示されるように構成されているが、暗転演出を実行中に表示画面４２ａに主装飾図柄ＳＺは、「７」「↓」「７」のリーチ状態を表示させない構成としてもよい。これにより、暗転演出に意識を集中させることができ、期待演出に係る遊技の興趣性を向上することができる。

【７１２２】

図７０４（６）は、暗転演出が実行された後に所定時間（例えば、３秒）経過して、暗転演出が終わったときの様子（例えば、変動開始後５８秒経過）を示している。２０９（５）において表示画面４２ａに表示されていた暗転表示Ｄｂ１は消去される。

【７１２３】

図７０５（１）～（９）を参照して、スーパーリーチＥ０に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【７１２４】

スーパーリーチＥ０に係る期待演出は、後述するスーパーリーチＥ１に係る期待演出とは、役物落下演出（落下動作、回転動作）が行われない点が異なっている。

【７１２５】

図７０５（１）～（３）については、図７０４（１）～（３）に示したスーパーリーチＤに係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【７１２６】

図７０５（４）は、期待演出がエフェクト演出まで発展したときの様子（例えば、変動開始後５５秒経過）を示している。可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作も回転動作もしていない状態で装飾エフェクトｅｆ２が表示される。変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ０において、変動時間５５秒目に開始され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作も回転動作もせずに装飾エフェクトｅｆ２が表示されるようにすれば、このタイミングで装飾エフェクトｅｆ２が表示されることで、スーパーリーチＥ０であることを認識することができる。スーパーリーチＥ０は、スーパーリーチＣ１、スーパーリーチＣ２、スーパーリーチＤよりも大当り期待度が高いので、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作も回転動作もせずに装飾エフェクトｅｆ２を表示させることで、スーパーリーチＣ１、スーパーリーチＣ２、スーパーリーチＤよりも大当り期待度が高いことを示唆することができる。

【７１２７】

図７０６（１）～（９）を参照して、スーパーリーチＥ００に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【７１２８】

スーパーリーチＥ００に係る期待演出は、後述するスーパーリーチＥ１に係る期待演出とは、役物落下演出（回転動作）が行われない点が異なっている。

【７１２９】

図７０６（１）～（３）については、図７０３（１１）～（１３）に示したスーパーリーチＣ２に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【７１３０】

図７０６（４）は、期待演出がエフェクト演出まで発展したときの様子（例えば、変動開始後５５秒経過）を示している。可動役物Ｃ１，Ｃ２が回転動作をしていない状態で装飾エフェクトｅｆ２が表示される。変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ００において、変動時間５５秒目に開始され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が回転動作せずに装飾エフェクトｅｆ２が表示されるようにすれば、このタイミングで装飾エフェクトｅｆ２が表示されることで、スーパーリーチＥ００であることを認識することができる。スーパーリーチＥ００は、スーパーリーチＣ１、スーパーリーチＣ２、スーパーリーチＤ、スーパーリーチＥ０よりも大当り期待度が高いので、このタイミングで落下動作した可動役物Ｃ１，Ｃ２を回転動作させずに装飾エフェクトｅｆ２を表示させることで、スーパーリーチＣ１、スーパーリーチＣ２、スーパーリーチＤ、スーパーリーチＥ０よりも大当り期待度が高いことを示唆することができる。

【７１３１】

図７０７（１）～（９）を参照して、スーパーリーチＥ１に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【７１３２】

図７０７（１）～（３）については、図７０３（１１）～（１３）に示したスーパーリーチＣ２に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【７１３３】

図７０７（４）は、期待演出が回転動作演出まで発展したときの様子（例えば、変動開始後５５秒経過）を示している。可動役物Ｃ１，Ｃ２が回転動作し、支持部材Ｃ１とともに傾斜していた装飾部材Ｃ２が表示画面４２ａの中央で回動して、水平状態となる。この

ときの表示画面４２ａには、装飾部材Ｃ２を盛り上げる目的で水平状態の装飾部材Ｃ２の周囲を囲む装飾エフェクトｅｆ２が表示される。変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ１において、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が変動時間５５秒目に開始され、装飾エフェクトｅｆ２が表示されるようにすれば、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が開始され、装飾エフェクトｅｆ２が表示されることで、スーパーリーチＥ１であることを認識することができる。可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が開始され、装飾エフェクトｅｆ２が表示されるスーパーリーチＥ１は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が開始され、装飾エフェクトｅｆ２が表示されないスーパーリーチＤよりも大当たり期待度が高いので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が開始され、装飾エフェクトｅｆ２が表示されればスーパーリーチＤより大当たり期待度が高いことを示唆することができ、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が開始され、装飾エフェクトｅｆ２が表示されなければスーパーリーチＤより期待度が高いことを示唆することができない。また、スーパーリーチＣ２の期待演出は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が開始され、装飾エフェクトｅｆ２が表示されるまでのスーパーリーチＥ１の期待演出と態様が同じなので、暗転表示Ｄｂ１がなくスーパーリーチＤよりも大当たり期待度が低いスーパーリーチＣ２であると認識しスーパーリーチＣ２よりも大当たり期待度が高いことが示唆されずに少しがっかりしていた遊技者にとって可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が開始され、装飾エフェクトｅｆ２が表示されることで、スーパーリーチＤよりも大当たり期待度が高いことが示唆されるのでより大当りに対する期待感を大きくすることができる。この装飾エフェクトｅｆ２は、スーパーリーチＥ１の変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、スーパーリーチＥ１に係る演出が開始されてから可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が実行されるはずのタイミングが到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。したがって、装飾エフェクトｅｆ２の出現が可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に同期しているように見える。装飾エフェクトｅｆ２は、所定時間（例えば、５秒間）にわたって実行されるため、図７０７（５）～図７０７（６）は、図７０７（４）の状態が維持される様子を説明している。

【７１３４】

図７０７（７）は、期待演出が逆回転動作演出まで進んだときの様子（例えば、変動開始後６０秒経過）を示している。可動役物Ｃ１，Ｃ２が逆回転動作し、水平状態となっていた装飾部材Ｃ２が表示画面４２ａの中央で回動して、支持部材Ｃ１とともに傾斜した状態となる。この時、図７０７（４）～図７０７（６）に亘って表示画面４２ａに表示されていた装飾エフェクトｅｆ２は消去される。

【７１３５】

図７０７（８）は、期待演出が上昇動作演出まで進んだときの様子（例えば、変動開始後６１秒経過）を示している。可動役物Ｃ１，Ｃ２が上昇動作し、傾斜していた支持部材Ｃ１が装飾部材Ｃ２とともに上昇し始める。このときの表示画面４２ａには、装飾部材Ｃ２の上昇動作を盛り上げる目的で上方へ回動する装飾部材Ｃ２の残像を示す　状の上昇エフェクトｅｆ３が表示される。この上昇エフェクトｅｆ３は、スーパーリーチＥ１の変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、スーパーリーチＥ１に係る演出が開始されてから可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作が実行されるはずのタイミングが到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。したがって、上昇エフェクトｅｆ３の出現が可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に同期しているように見える。

【７１３６】

図７０７（９）は、上昇動作演出が終わったときの様子（例えば、変動開始後６３秒経過）を示している。図７０７（８）において表示画面４２ａに表示されていた上昇エフェクトｅｆ３は消去され、可動役物Ｃ１，Ｃ２は第３図柄表示装置４２の上辺と平行な初期状態に戻る。

【７１３７】

図７０８（１）～（９）を参照して、スーパーリーチＥ２に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【７１３８】

図７０８（１）～（４）は、スーパーリーチＥ２の期待演出がエフェクト演出から役物落下演出を経て回転動作演出まで進んだときの様子を示しているが、この演出態様は、図７０７（１）～（４）に示したスーパーリーチＥ１に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【７１３９】

図７０８（５）は、期待演出が暗転演出まで発展したときの様子（例えば、変動開始後５６秒経過）を示している。スーパーリーチＥ２に係る暗転演出が実行され、暗転表示Ｄｂ１が表示画面４２ａに表示される。変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ２において、暗転表示Ｄｂ１が変動時間５６秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで暗転表示Ｄｂ１が表示されることで、スーパーリーチＥ２であることを認識することができる。このタイミングで暗転表示Ｄｂ１のあるスーパーリーチＥ２は、このタイミングで暗転表示Ｄｂ１のないスーパーリーチＥ１よりも大当たり期待度が高いので、このタイミングで暗転表示Ｄｂ１があればスーパーリーチＥ１より大当たり期待度が高いことが示唆することができ、このタイミングで暗転表示Ｄｂ１がなければスーパーリーチＥ１より大当たり期待度が高いことが示唆できない。上述のスーパーリーチＤに係る暗転演出では、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作および回転動作のない状態で暗転表示Ｄｂ１が表示画面４２ａに表示されていたが、スーパーリーチＥ２に係る暗転演出では、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作および回転動作が行われた後に暗転表示Ｄｂ１が表示画面４２ａに表示される。これにより、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作および回転動作が行われた後に暗転表示Ｄｂ１が表示画面４２ａに表示される方が、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作および回転動作のない状態で暗転表示Ｄｂ１が表示画面４２ａに表示されよりも大当たりの期待度の高いことを示唆することができる。暗転演出は、所定時間（例えば、４秒）にわたって実行されるため、図７０８（６）は、図７０８（５）の状態が維持される様子を示している。

【７１４０】

図７０８（７）～（９）は、スーパーリーチＥ２の期待演出が逆回転動作演出以降の様子を示しているが、図７０７（７）～（９）に示したスーパーリーチＥ１に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【７１４１】

図７０９（１）～（９）を参照して、スーパーリーチＥ３に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【７１４２】

図７０９（１）～（２）は、スーパーリーチＥ３の期待演出がエフェクト演出まで進んだときの様子を示しているが、この演出態様は、図７０８（１）～（２）に示したスーパーリーチＥ２に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【７１４３】

図７０９（３）は、期待演出が役物落下演出まで発展したとき（例えば、変動開始後５０秒経過）に暗転演出が行われる様子を示している。このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作し、初期状態にあった可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作を開始して傾斜姿勢となる。スーパーリーチＥ３に係る暗転演出が実行され、暗転表示Ｄｂ１が表示画面４２ａに表示される。変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ３において、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作され、暗転表示Ｄｂ１が変動時間５０秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作され、暗転表示Ｄｂ１が表示されることで、スーパーリーチＥ３であることを認識することができる。スーパーリーチＥ３は、大当たり期待度が最も高い大当たり確定のリーチであるので、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作され、暗転表示Ｄｂ１が表示されることで、大当たり期待度が最も高いことを示唆することができ、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作され、暗転表示Ｄｂ１が表示されなければ、大当たり期待度が最も高いことを示唆することができない。また、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作され、暗転表示Ｄｂ１が表示されることで、遊技者は早い段階から最も期待感を高めることができる。暗転演出は、所定時間（例えば、１１秒）にわたって実行されるため、図７０９（４）～（８）は、図７０９（

３）の状態が維持される様子を示している。
【７１４４】
図７０９（９）は、暗転演出が終わったときの様子（例えば、変動開始後６３秒経過）を示している。表示画面４２ａに表示されていた暗転表示Ｄｂ１は終了し、可動役物Ｃ１，Ｃ２は第３図柄表示装置４２の上辺と平行な初期状態に戻る。
【７１４５】
＜役物落下演出の実際：動作不良の場合＞
図７１０、図７１１、図７１２を参照してスーパーリーチに係る演出中に故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２が動作しない場合について説明する。可動役物Ｃ１，Ｃ２は、落下動作と回転動作を行うので、各動作について不具合が生じた場合について説明する。図７１０は、落下動作不良が発生した場合のスーパーリーチＣ２に係る期待演出の態様を示す図である。図７１１は、落下動作不良が発生した場合のスーパーリーチＥ１に係る期待演出の態様を示す図である。図７１２は、回転動作不良が発生した場合のスーパーリーチＥ１に係る期待演出の態様を示す図である。
【７１４６】
図７１０（１）～（４）を参照して、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しなかった場合のスーパーリーチＣ２に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。スーパーリーチＣ２における期待演出では、既に表示されているエフェクトを暗転することによりエフェクトを表示させないようにすることで可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間に齟齬を極力生じさせない構成となっている。これにより、表示画面４２ａを暗転させるという容易な制御により可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間に齟齬を極力感じさせなくすることができる。したがって、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作しなかった場合に備えて特別なエフェクト演出を準備する必要がなくなる。なお、本実施例では、エフェクトが表示されるレイヤーよりも前面側のレイヤーにおいて表示画面４２ａを暗転させる暗転表示Ｄｂ１を表示させることで、エフェクトを表示させないようにしているが、表示画面の電源を切ることによってエフェクトを表示させないようにしていてもよい。
【７１４７】
図７１０（１）～（２）については、図７０３（１１）～（１２）に示したスーパーリーチＣ２に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。
【７１４８】
図７１０（３）は、期待演出が役物落下演出まで発展したとき（例えば、変動開始後５０秒経過）の様子を示している。可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作に係る制御が実行されるが支持部材Ｃ１を傾斜させる機構に故障が発生し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が実行されなかった時の様子を示している。
【７１４９】
そこで、支持部材Ｃ１が落下動作に伴って原点位置から離れたという事象を検出する位置センサＣｃ１０が支持部材Ｃ１の移動を検出しなかった場合、既に表示されている落下前兆エフェクトｅｆ１０を表示されないようにするために図７１０（３）に示すように表示画面４２ａに暗転表示Ｄｂ１を表示する。この様な構成とすれば、表示画面４２ａに暗転表示Ｄｂ１を表示するという簡単な構成によりエフェクトを表示させないようにすることができ、遊技者に表示画面４２ａと可動役物Ｃ１，Ｃ２との間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。
【７１５０】
また、スーパーリーチＣ２に係る期待演出で故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しなかった場合に暗転表示Ｄｂ１を表示しなければ、スーパーリーチＣ２に係る期待演出は、図７０３（１）～（４）に示すようにスーパーリーチＣ１に係る期待演出と同じになってしまう。したがって、スーパーリーチＣ２であるにもかかわらずスーパーリーチＣ１と認識され、大当り期待度は、スーパーリーチＣ２より低いスーパーリーチＣ１の大当り期待度であると思われてしまう。そこで、スーパーリーチＣ２に係る期待演出では、故障

により可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作しなかった場合に暗転表示Ｄｂ１を表示させることで、スーパーリーチＣ１よりも大当たり期待度が高いことが示唆されるのでより大当りに対する期待感を大きくすることができる。

【７１５１】

図７１１（１）～（９）を参照して、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しなかった場合のスーパーリーチＥ１に期待演出の全体的な流れについて説明する。スーパーリーチＥ１における期待演出では、既に表示されているエフェクトを暗転することによりエフェクトを表示させないようにすることで可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間に齟齬を極力生じさせない構成となっている。これにより、表示画面４２ａを暗転させるという容易な制御により可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間に齟齬を極力感じさせなくすることができ、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作しなかった場合に備えて特別なエフェクト演出を準備する必要がなくなる。

【７１５２】

図７１１（１）～（２）については、図７０７（１）～（２）に示したスーパーリーチＥ１に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【７１５３】

図７１１（３）は、期待演出が役物落下演出まで発展したときの様子（例えば、変動開始後５０秒経過）を示している。可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作に係る制御が実行されるが支持部材Ｃ１を傾斜させる機構に故障が発生し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が実行されなかった時の様子を示している。

【７１５４】

そこで、支持部材Ｃ１が落下動作に伴って原点位置から離れたという事象を検出する位置センサＣｃ１０が支持部材Ｃ１の移動を検出しなかった場合、既に表示されている落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示されないようにするために図７１１（３）に示すように表示画面４２ａに非検出表示である暗転表示Ｄｂ１を表示する。この様な構成とすれば、表示画面４２ａに暗転表示Ｄｂ１を表示するという簡単な構成によりエフェクトを表示させないようにすることができ、遊技者に表示画面４２ａと可動役物Ｃ１，Ｃ２との間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。

【７１５５】

スーパーリーチＥ１に係る期待演出では、図７０７（４）～（８）に示すように支持部材Ｃ１が落下動作していることを前提として、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に同期しているように装飾エフェクトｅｆ２や上昇エフェクトｅｆ３が表示されるので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が実行されなかった時には、図７１１（４）～（８）に示すように暗転表示Ｄｂ１を表示して装飾エフェクトｅｆ２や上昇エフェクトｅｆ３が表示されないようにして、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間に齟齬を生じさせないようにしている。

【７１５６】

また、スーパーリーチＥ１に係る期待演出で故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しなかった場合に暗転表示Ｄｂ１を表示しなければ、スーパーリーチＥ１に係る期待演出は、図７０５（１）～（９）に示すようにスーパーリーチＥ０に係る期待演出と同じになってしまう。したがって、スーパーリーチＥ１であるにもかかわらずスーパーリーチＥ０と認識され、大当り期待度は、スーパーリーチＥ１より低いスーパーリーチＥ０の大当り期待度であると思われてしまう。そこで、スーパーリーチＥ１に係る期待演出では、故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作しなかった場合に暗転表示Ｄｂ１を表示させることで、スーパーリーチＥ０よりも大当たり期待度が高いことが示唆されるのでより大当りに対する期待感を大きくすることができる。

【７１５７】

図７１１（９）は、装飾エフェクトｅｆ２や上昇エフェクトｅｆ３が表示される期間が終了しそれに合わせて暗転表示Ｄｂ１が終了したときの様子（例えば、変動開始後６３秒経過）を示している。

【７１５８】
図７１２（１）～（９）を参照して、可動役物Ｃ１，Ｃ２が回転動作しなかった場合のスーパーリーチＥ１に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。スーパーリーチＥ１における期待演出では、既に表示されているエフェクトを暗転することによりエフェクトを表示させないようにすることで可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間に齟齬を極力生じさせない構成となっている。これにより、表示画面４２ａを暗転させるという容易な制御により可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間に齟齬を極力感じさせなくすることができ、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作しなかった場合に備えて特別なエフェクト演出を準備する必要がなくなる。
【７１５９】
図７１２（１）～（３）については、図７０７（１）～（３）に示したスーパーリーチＥ１に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。
【７１６０】
図７１２（４）は、図７０７（４）に示されるように本来は回転動作が実行されるときに、装飾部材Ｃ２を動作させる機構が故障したことにより、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が実行されなかったときの様子（例えば、変動開始後５５秒経過）を示している。このようなときでも表示画面４２ａの中央に装飾エフェクトｅｆ２が表示される。この装飾エフェクトｅｆ２は、装飾部材Ｃ２が水平状態となっていることを前提としているから、表示画面４２ａ上の配置が、回転できずに傾斜したままの装飾部材Ｃ２と一致しない。
【７１６１】
そこで、本例によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２が故障により動作できずに抵抗式ポジションセンサＣａ７が連接部材Ｃａ６先端の移動すなわち装飾部材Ｃ２の回転動作を検出しなかった場合、既に表示されている装飾エフェクトｅｆ２が表示されないようにするために図７１２（５）に示すように表示画面４２ａに暗転表示Ｄｂ１を表示する。装飾エフェクトｅｆ２は、所定時間（例えば、５秒間）にわたって実行されるため、図７１２（５）～図７１２（６）に示すように装飾エフェクトｅｆ２が表示される期間において装飾エフェクトｅｆ２が表示されないようにするために表示画面４２ａに暗転表示Ｄｂ１の表示を継続する。この様な構成とすれば、遊技者に表示画面４２ａと可動役物Ｃ１，Ｃ２との間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。このように、暗転表示Ｄｂ１は、抵抗式ポジションセンサＣａ７が装飾部材Ｃ２の回転動作を検出しなかったことに対応してすでに表示されている装飾エフェクトｅｆ２を遊技者に見えなくするように表示される非検出対応表示であれば、装飾エフェクトｅｆ２の前面に突然現れるシャッターのような画像で覆う表示であってもよい。
【７１６２】
また、スーパーリーチＥ１に係る期待演出で故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２が回転動作しなかった場合に暗転表示Ｄｂ１を表示しなければ、スーパーリーチＥ１に係る期待演出は、図７０６（１）～（９）に示すようにスーパーリーチＥ００に係る期待演出と同じになってしまう。したがって、スーパーリーチＥ１であるにもかかわらずスーパーリーチＥ００と認識され、大当り期待度は、スーパーリーチＥ１より低いスーパーリーチＥ００の大当り期待度であると思われてしまう。そこで、スーパーリーチＥ１に係る期待演出では、故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作しなかった場合に暗転表示Ｄｂ１を表示させることで、スーパーリーチＥ００よりも大当たり期待度が高いことが示唆されるのでより大当りに対する期待感を大きくすることができる。
【７１６３】
図７１２（７）は、装飾エフェクトｅｆ２が表示される期間が終了しそれに合わせて暗転表示Ｄｂ１が終了したときの様子（例えば、変動開始後６０秒経過）を示している。
【７１６４】
図７１２（８）～（９）については、図７０７（８）～（９）に示したスーパーリーチＥ１に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。
【７１６５】

＜期待演出制御処理＞
期待演出制御処理について図７１３を用いて説明する。図７１３は、本実施例における期待演出制御処理を説明するフローチャートである。本実施例における期待演出制御処理は図８０に示した実施例７１における期待演出制御処理とほとんど同じなので、異なる部分について説明する。
【７１６６】
ステップＣ１０５で期待演出開始時間の計測が開始されると、ステップＣ１０５ａに進む。
【７１６７】
ステップＣ１０５ａは、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照することにより、落下前兆エフェクト表示のタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ１０５ｂに進み、偽なら処理はステップＣ１０５ａに戻る。なお、本実施例を説明するフローチャートにおいて、所定の条件が成立するか否かを判断するときのステップは、判断が偽のとき、処理は当該ステップの入力に戻る構成として説明するが、本実施例等は、この様な構成に限られず、判断が偽のとき、処理を終了するように構成することもできる。
【７１６８】
ステップＣ１０５ｂでは、落下前兆エフェクト表示コマンドがセットされる。これにより、表示画面４２ａに落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示される。その後、ステップＣ１０６に進む。
【７１６９】
ステップＣ１０７で、支持部材Ｃ１を回動させる支持部材回動処理が実行されるとステップＣ１０７ａに進む。
【７１７０】
ステップＣ１０７ａはその後の処理であり、支持部材Ｃ１が実際に回動したか否かが判断される。当該判断は、支持部材Ｃ１が落下動作に伴って原点位置から離れたという事象を検出する位置センサＣｃ１０の出力に基づいて成される。当該判断が真なら、処理は、ステップＣ１０８に進み、当該判断が偽なら、処理はステップＣ１０７ｂに進む。
【７１７１】
ステップＣ１０７ｂでは、支持部材Ｃ１が落下動作をしなかったことで、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作不良であることを示す落下動作不良フラグをオンにしステップＣ１０７ｃに進む。
【７１７２】
ステップＣ１０７ｃでは、支持部材故障用暗転表示コマンドがセットされ表示制御装置４５に送られる。これにより、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作不良で表示画面４２ａに暗転表示Ｄｂ１が実行される。その後、ステップＣ１０８に進む。
【７１７３】
ステップＣ１１０で、装飾部材Ｃ２が実際に回転していなかったと判断されると、ステップＣ１１５ａに進む。
【７１７４】
ステップ１１５ａでは、装飾部材Ｃ２が回転動作をしなかったことで、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作不良であることを示す回転動作不良フラグをオンにしステップ１１５ｂに進む。
【７１７５】
ステップＣ１１５ｂでは、装飾部材故障用暗転表示コマンドがセットされ表示制御装置４５に送られる。これにより、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作不良で表示画面４２ａで暗転表示Ｄｂ１が実行される。その後、ステップＣ１１６に進む。
【７１７６】
＜期待演出表示処理＞
期待演出表示処理について図７１４を用いて説明する。図７１４は、本実施例における

期待演出表示処理を説明するフローチャートである。本実施例における期待演出表示処理は図６９０に示した実施例７１における期待演出表示処理とほとんど同じなので、異なる部分について説明する。

【７１７７】

ステップＣ２０２で期待演出実行許可フラグがオンと判断されるとステップＣ２０２ａに進む。

【７１７８】

ステップＣ２０２ａでは、期待演出開始時間を参照することにより、落下前兆エフェクト表示のタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ２０２ｂに進み、偽なら処理はステップＣ２０２ａに戻る。

【７１７９】

ステップＣ２０２ｂでは、落下前兆エフェクト表示コマンドがセットされ表示制御装置４５に送られる。これにより、表示画面４２ａに落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示される。その後、ステップＣ２０３に進む。

【７１８０】

ステップＣ２０３で、期待演出開始時間を参照して支持部材回動タイミングが到来したと判断されるとステップＣ２０３ａに進む。

【７１８１】

ステップＣ２０３ａでは、期待演出開始時間を参照して支持部材回動終了のタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣ２０３ｂに進み、落下前兆エフェクトは終了し、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示画面４２ａから消去される。これにより、落下前兆エフェクトｅｆ１０は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が終わるタイミングで消去される。その後、処理は、ステップＣ２０３ｃに進む。当該判断が偽なら、処理はステップＣ２０３ａに戻る。

【７１８２】

ステップＣ２０３ｃでは、上述した待演出制御処理において落下動作不良フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＣ２０３ｄに進み、暗転表示を実行し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作不良での暗転表示Ｄｂ１が表示画面４２ａに表示される。その後、処理はステップＣ２０５に進む。偽なら処理は、ステップＣ２０５に進む。

【７１８３】

ステップＣ２０８で、装飾エフェクトｅｆ２が表示画面４２ａに表示されるとステップＣ２０８ａに進む。

【７１８４】

ステップＣ２０８ａでは、上述した期待演出制御処理において回転動作不良フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＣ２０８ｂに進み、暗転表示を実行し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作不良での暗転表示Ｄｂ１が表示画面４２ａに表示される。その後、処理はステップＣ２０９に進む。偽なら処理は、ステップＣ２０９に進む。

【７１８５】

ステップＣ２１０で、装飾エフェクトｅｆ２が表示画面４２ａから消去されるとステップＣ２１０ａに進む。

【７１８６】

ステップＣ２１０ａでは、上述した待演出制御処理において回転動作不良フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップ２１０ｂに進み、暗転表示が終了され、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作不良での暗転表示Ｄｂ１が消去される。その後、処理はステップＣ２１１に進む。偽なら処理は、ステップＣ２１１に進む。

【７１８７】

ステップＣ２１４で、上昇エフェクトｅｆ３が表示画面４２ａから消去されるとステップＣ２１４ａに進む。

【７１８８】
ステップＣ２１４ａでは、上述した待演出制御処理において落下動作不良フラグがオンか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップ２１０ｂに進み、暗転表示が終了され、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作不良での暗転表示Ｄｂ１が消去される。これにより、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作不良であった場合は、落下前兆エフェクトｅｆ１０が開始されてから装飾エフェクトｅｆ２、上昇エフェクトｅｆ３が終了するまでエフェクト表示をさせないようにすることができる。その後、処理は終了。偽なら処理は、終了する。
＜変形例１＞
本実施例では、可動役物Ｃ１，Ｃ２に故障が発生した場合に、暗転表示を行う構成であったが、暗転表示に代えて別のエフェクトを表示する構成であってもよい。以下この構成について、図７１５、図７１６を用いて説明する。図７１５は、各期待演出の示唆状態を示す図である。図７１６は、役物故障状態における各期待演出の示唆状態を示す図である。
【７１８９】
図７１５（ａ）に示すように、スーパーリーチＣ１が設定された場合は、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示されるが、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しない。図７１５（ｂ）に示すように、スーパーリーチＣ２が設定された場合は、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示（図７１７（１２）も参照）され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作する。図７１５（ｃ）に示すように、スーパーリーチＤが設定された場合は、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示（図７１８（２）も参照）された後に、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作をせず（図７１８（３）も参照）に小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が表示される。図７１５（ｄ）に示すように、スーパーリーチＥ１が設定された場合は、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示（図７１９（２）も参照）され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作（図７１９（３）も参照）した後に、装飾部材Ｃ２が支持部材Ｃ１に対して回動する可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が行われ装飾エフェクトｅｆ２が表示される。図７１５（ｅ）に示すように、スーパーリーチＥ２が設定された場合は、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示（図７２０（２）も参照）され、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作（図７２０（３）も参照）した後に、装飾部材Ｃ２が支持部材Ｃ１に対して回動する可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が行われ装飾エフェクトｅｆ２が表示（図７２０（４）も参照）されたのち大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示される。図７１５（ｆ）に示すように、スーパーリーチＥ３が設定された場合は、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示（図７２１（２）も参照）された後に、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作し、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示される。
【７１９０】
役物故障状態におけるにおける各期待演出は、図７１６（ａ）に示すように、スーパーリーチＣ２が設定された場合に故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作をしなかった場合は、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が表示される。図７１６（ｂ）に示すように、スーパーリーチＥ１が設定された場合に故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作をしなかった場合は、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示される。図７１６（ｃ）に示すように、スーパーリーチＥ２が設定された場合に故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２が回転動作をしなかった場合は、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示される。
【７１９１】
続いて、図７１７，図７１８，図７１９，図７２０，図７２１を参照して各スーパーリーチにおける期待演出での可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作態様および表示画面４２ａでの表示態様について説明する。図７１７は、スーパーリーチＣ１，Ｃ２に係る期待演出の態様を示す図である。図７１８は、スーパーリーチＤに係る期待演出の態様を示す図である。図７１９は、スーパーリーチＥ１に係る期待演出の態様を示す図である。図７２０は、スーパーリーチＥ２に係る期待演出の態様を示す図である。図７２１は、スーパーリーチＥ３に係る期待演出の態様を示す図である。
【７１９２】
図７１７に示したスーパーリーチＣ１，Ｃ２に係る期待演出は、図７０３に示した本実

施例のスーパーリーチＣ１，Ｃ２に係る期待演出と同じなので説明は省略する。
【７１９３】
図７１８（１）～（６）を参照して、スーパーリーチＤに係る期待演出の全体的な流れについて説明する。
【７１９４】
図７１８（１）～（４）および（６）については、図７０４（１）～（）および（５６）に示した本実施例のスーパーリーチＤに係る期待演出と同じであるので説明は省略する。
【７１９５】
図７１８（５）は、期待演出がエフェクト演出まで発展したときの様子（例えば、変動開始後５５秒経過）を示している。スーパーリーチＤに係るエフェクト演出が実行され、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が表示画面４２ａに表示される。変動時間６０秒のスーパーリーチＤにおいて、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が変動時間５５秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が表示されることで、スーパーリーチＤであることを認識することができる。小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２のあるスーパーリーチＤは、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２のないスーパーリーチＣ２よりも大当たり期待度が高いので、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２があればスーパーリーチＣ２よりも大当たり期待度が高いことを示唆することができ、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２がなければスーパーリーチＣ２よりも大当たり期待度が高いことを示唆することができない。また、スーパーリーチＣ１の期待演出は、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が表示されるまでのスーパーリーチＤの期待演出と態様が同じなので、スーパーリーチＣ２のような可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作がないことでスーパーリーチＣ１と認識し、スーパーリーチＣ１よりも大当たり期待度が高いスーパーリーチＣ２であることが示唆されずに少しがっかりしていた遊技者にとって小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２があることで、スーパーリーチＣ２よりも大当たり期待度が高いことが示唆されるのでより大当りに対する期待感を大きくすることができる。小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が実行された後も、主装飾図柄ＳＺは、「７」「↓」「７」のリーチ状態は表示されるように構成されている。小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が表示されるレイヤーよりも前面側のレイヤーにおいて装飾図柄ＳＺを表示させることで、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２を表示していても装飾図柄ＳＺを表示することができる。これにより、表示画面４２ａが故障していないことを認識させることができる。なお、本実施例では、エフェクト演出を実行中に主装飾図柄ＳＺは、「７」「↓」「７」のリーチ状態は表示されるように構成されているが、エフェクト演出を実行中に表示画面４２ａに何も表示させない構成としてもよい。これにより、エフェクト演出に意識を集中させることができ、期待演出に係る遊技の興趣性を向上することができる。
【７１９６】
図７１９に示したスーパーリーチＥ１に係る期待演出は、図７０７に示した本実施例のスーパーリーチＥ１に係る期待演出と同じなので説明は省略する。
【７１９７】
図７２０（１）～（９）を参照して、スーパーリーチＥ２に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。
【７１９８】
図７２０（１）～（４）および（７）～（９）については、図７０８（１）～（４）および（７）～（９）に示した本実施例のスーパーリーチＥ２に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。
【７１９９】
図７２０（５）は、期待演出がエフェクト演出まで発展したときの様子（例えば、変動開始後５６秒経過）を示している。スーパーリーチＥ２に係るエフェクト演出が実行され、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示画面４２ａに表示される。変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ２において、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が変動時間５６秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示されることで、スー

パーリーチＥ２であることを認識することができる。大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３のあるスーパーリーチＥ２は、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３のないスーパーリーチＥ１よりも大当たり期待度が高いので、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３があればスーパーリーチＥ１よりも大当たり期待度が高いことが示唆することができ、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３がなければスーパーリーチＥ１よりも大当たり期待度が高いことが示唆できない。上述のスーパーリーチＤに係るエフェクト演出では、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作ない状態で小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が表示画面４２ａに表示されていたが、スーパーリーチＥ２に係るエフェクト演出では、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作および回転動作が行われた後に大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示画面４２ａに表示される。これにより、大当たりの期待度の高いことを示唆することができる。エフェクト演出は、所定時間（例えば、４秒）にわたって実行されるため、図７２０（６）は、図７２０（５）の状態が維持される様子を説明している。

【７２００】

図７２１（１）～（９）を参照して、スーパーリーチＥ３に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。

【７２０１】

図７２１（１）～（２）および（９）については、図７０９（１）～（２）および（９）に示した本実施例のスーパーリーチＥ３に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【７２０２】

図７２１（３）は、期待演出がエフェクト演出まで発展したときの様子（例えば、変動開始後５０秒経過）を示している。このタイミングでスーパーリーチＥ３に係るエフェクト演出が実行され、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示画面４２ａに表示される。変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ３において、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作され、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が変動時間５０秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作され、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示されることで、スーパーリーチＥ３であることを認識することができる。スーパーリーチＥ３は、大当たり期待度が最も高い大当たり確定のリーチであるので、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作され、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示されることで、大当たり期待度が最も高いことを示唆することができ、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作され、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示されなければ、大当たり期待度が最も高いことを示唆することができない。また、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作され、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示されることで、遊技者は早い段階から最も期待感を高めることができる。上述のスーパーリーチＥ２に係るエフェクト演出では、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作および回転動作が行われた後に大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示画面４２ａに表示されていたが、スーパーリーチＥ２に係るエフェクト演出では、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作のタイミングで大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示画面４２ａに表示される。これにより、大当たりの期待度の高いことを遊技者に認識させることができる。エフェクト演出は、所定時間（例えば、１１秒）にわたって実行されるため、図７２１（４）～（８）は、図７２１（３）の状態が維持される様子を示している。

【７２０３】

＜役物落下演出の実際：動作不良の場合＞

図７２２、図７２３、図７２４を参照してスーパーリーチに係る演出中に故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２が動作しない場合について説明する。可動役物Ｃ１，Ｃ２は、落下動作と回転動作を行うので、各動作について不具合が生じた場合について説明する。図７２２は、落下動作不良が発生した場合のスーパーリーチＣ２に係る期待演出の態様を示す図である。図７２３は、落下動作不良が発生した場合のスーパーリーチＥ１に係る期待演出の態様を示す図である。図７２４は、回転動作不良が発生した場合のスーパーリーチＥ１に係る期待演出の態様を示す図である。

【７２０４】

図７２２（１）～（４）を参照して、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しなかった場合のスーパーリーチＣ２に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。スーパーリーチＣ２における表示画面４２ａの表示は、支持部材Ｃ１の動作が不良となると別のエフェクト（小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２）を表示することによりエフェクト（落下前兆エフェクトｅｆ１０）を見えにくくして可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面４２ａに別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクト見えにくくすることができる。

【７２０５】

図７２２（１）～（２）および（４）については、図７１０（１）～（２）および（４）に示した本実施例の動作不良時のスーパーリーチＣ２に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【７２０６】

図７２２（３）は、期待演出が役物落下演出まで発展したとき（例えば、変動開始後５０秒経過）の様子を示している。可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作に係る制御が実行されるが支持部材Ｃ１を傾斜させる機構に故障が発生し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が実行されなかった時の様子を示している。

【７２０７】

そこで、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が故障により動作できずに支持部材Ｃ１が落下動作に伴って原点位置から離れたという事象を検出する位置センサＣｃ１０が支持部材Ｃ１の移動を検出しなかった場合、２３２ａ（３）に示すように落下前兆エフェクトｅｆ１０を見えにくくするように表示画面４２ａに小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２を表示する。この様な構成とすれば、表示画面４２ａに小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２を表示するという簡単な構成によりエフェクトを見えにくくして可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面４２ａに別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクト見えにくくすることができ、遊技者に表示画面４２ａと可動役物Ｃ１，Ｃ２とエフェクトとの間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。

【７２０８】

図７２３（１）～（９）を参照して、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しなかった場合のスーパーリーチＥ１の期待演出の全体的な流れについて説明する。スーパーリーチＥ１における表示画面４２ａの表示は、支持部材Ｃ１の動作が不良となると別のエフェクト（大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３）を表示することによりエフェクト（落下前兆エフェクトｅｆ１０、装飾エフェクトｅｆ２、上昇エフェクトｅｆ３）をほぼ見えになくして可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面４２ａに別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクトをほぼ見えなくすることができる。

【７２０９】

図７２３（１）～（２）および（９）については、図７１１（１）～（２）および（９）に示した本実施例の動作不良時のスーパーリーチＥ１に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【７２１０】

図７２３（３）は、期待演出が役物落下演出まで発展したとき（例えば、変動開始後５０秒経過）の様子を示している。可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作に係る制御が実行されるが支持部材Ｃ１を傾斜させる機構に故障が発生し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が実行されなかった時の様子を示している。

【７２１１】

そこで、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が故障により動作できずに支持部材Ｃ１が落下動作に伴って原点位置から離れたという事象を検出する位置センサＣｃ１０が支持部材Ｃ１の移動を検出しなかった場合、２３３（３）に示すように落下前兆エフェクトｅｆ１０がほぼ見えないような大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３を表示画面４２ａに表示する。この様

な構成とすれば、表示画面４２ａに大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３を表示するという簡単な構成によりエフェクトをほぼ見えなくして可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面４２ａに別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクトをほぼ見えなくすることができ、遊技者に表示画面４２ａと可動役物Ｃ１，Ｃ２とエフェクトとの間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。

【７２１２】

スーパーリーチＥ１に係る期待演出では、図７１９（４）～（８）に示すように支持部材Ｃ１が落下動作していることを前提として、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に同期しているように装飾エフェクトｅｆ２や上昇エフェクトｅｆ３が表示されるので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が実行されなかった時には、図７２３（４）～（８）に示すように大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３を表示して装飾エフェクトｅｆ２や上昇エフェクトｅｆ３もほぼ見えないようにして、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間に齟齬を生じさせないようにしている。

【７２１３】

図７２４（１）～（９）を参照して、可動役物Ｃ１，Ｃ２が回転動作しなかった場合のスーパーリーチＥ１の期待演出の全体的な流れについて説明する。スーパーリーチＥ１における期待演出では、既に表示されているエフェクトを装飾部材Ｃ２の動作が不良となると別のエフェクト（大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３）を表示することによりエフェクト（装飾エフェクトｅｆ２）をほぼ見えなくして可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面４２ａに別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクト見えにくくすることができる。

【７２１４】

図７２４（１）～（４）および（７）～（９）については、図７１２（１）～（４）および（７）～（９）に示した本実施例の動作不良時のスーパーリーチＥ１に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【７２１５】

図７２４（４）は、図７１９（４）に示されるように本来は回転動作が実行されるときに、装飾部材Ｃ２を動作させる機構が故障したことにより、回転動作が実行されなかったときの様子（例えば、変動開始後５５秒経過）を示している。このようなときでも表示画面４２ａの中央に装飾エフェクトｅｆ２が表示される。この装飾エフェクトｅｆ２は、装飾部材Ｃ２が水平状態となっていることを前提としているから、表示画面４２ａ上の配置が、回転できずに傾斜したままの装飾部材Ｃ２と一致しない。

【７２１６】

そこで、本例によれば、抵抗式ポジションセンサＣａ７が連接部材Ｃａ６先端の移動を検出しなかった場合、図７２４（５）～図７２４（６）に示すように装飾エフェクトｅｆ２が表示される期間において装飾エフェクトｅｆ２がほぼ見えないような大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３を表示画面４２ａに表示する。この様な構成とすれば、表示画面４２ａに大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３を表示するという簡単な構成によりエフェクトをほぼ見えなくして可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面４２ａに別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクトほぼ見えになくすることができ、遊技者に表示画面４２ａと可動役物Ｃ１，Ｃ２とエフェクトとの間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。

【７２１７】

図７２４（７）は、装飾エフェクトｅｆ２が表示される期間が終了しそれに合わせて大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が終了したときの様子（例えば、変動開始後６０秒経過）を示している。

【７２１８】

＜変形例２＞
上述の実施例では、装飾部材Ｃ２は矩形状のものであったが、装飾部材Ｃ２は矩形状ものに限られない。本変形例では、可動役物Ｃ１，Ｃ２の装飾部材Ｃ２がウサギを模した装飾部材Ｃ２ｒとなっており、役物の動作に対応したエフェクトが月を模した落下前兆エフェクトｅｆ１１となっている。変動時間が例えば６０秒のスーパーリーチＥａ１、スーパーリーチＥａ２、スーパーリーチＥａ３、スーパーリーチＥａ４（外れ無し）が設定され、また、大当たり期待度は高い方から、スーパーリーチＥａ４（外れ無し）、スーパーリーチＥａ３、スーパーリーチＥａ２、スーパーリーチＥａ１に設定されている。
【７２１９】
図７２５，図７２５を参照して各スーパーリーチにおける期待演出での可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作態様および表示画面４２ａでの表示態様について説明する。図７２５は、スーパーリーチＥａ１，Ｅａ２に係る期待演出の態様を示す図である。図７２７は、スーパーリーチＥａ３、Ｅａ４に係る期待演出の態様を示す図である。
【７２２０】
まず、図７２５（１）～（４）を参照して、スーパーリーチＥａ１に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。
【７２２１】
図７２５（１）は、スーパーリーチＥａ１の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図７２５（１）においては、表示画面４２ａ上の主装飾図柄ＳＺは、「７」「↓」「７」のリーチ状態となっており、可動役物Ｃ１，Ｃ２は、第３図柄表示装置４２の上辺と平行な初期状態を維持している。
【７２２２】
図７２５（２）は、スーパーリーチＥａ１の期待演出のエフェクト演出まで発展したとき（例えば、変動開始後４５秒経過）の様子を示している。スーパーリーチＥａ１に係るエフェクト演出が実行され、月の形をした落下前兆エフェクトｅｆ１１が可動役物Ｃ１，Ｃ２の下方に表示される。変動時間６０秒のスーパーリーチＥａ１の期待演出において、落下前兆エフェクトｅｆ１１が変動時間４５秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで落下前兆エフェクトｅｆ１１が表示されることで、スーパーリーチＥａ１または後述のスーパーリーチＥａ４のリーチであることを認識することができる。落下前兆エフェクトｅｆ１１は、スーパーリーチＥａ１またはスーパーリーチＥａ４であれば表示されるので、落下前兆エフェクトｅｆ１１が表示されるとスーパーリーチＥａ１またはスーパーリーチＥａ４の大当たり期待度であることが示唆される。
【７２２３】
図７２５（３）は、所定時間（例えば、５秒間）エフェクト演出が継続されている様子（例えば、変動開始後５０秒経過）を示している。図７２５（２）の状態が継続している。
【７２２４】
図７０３（４）は、エフェクト演出が終わったときの様子（例えば、変動開始後５１秒経過）を示している。所定時間（例えば、５秒間）表示画面４２ａに表示されていた落下前兆エフェクトｅｆ１１は消去される。スーパーリーチＥａ１では、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しないように設定されている。つまり、落下前兆エフェクトｅｆ１１が可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が行われることを窺がわせるが、実際には可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しない期待演出となっている。
【７２２５】
次に、図７２５（１１）～（１４）を参照して、スーパーリーチＥａ２に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。
【７２２６】
図７２５（１１）は、スーパーリーチＥａ２の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図７２５（１）におけるスーパーリーチＥａ１の期待演出と同じであるので説明は省略する。

【７２２７】
図７２５（１２）は、スーパーリーチＥａ２の期待演出がエフェクト演出まで進んだときの様子を示している。スーパーリーチＥａ２に係るエフェクト演出が実行され、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が表示画面４２ａに表示される。変動時間６０秒のスーパーリーチＥａ２において、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が変動時間４５秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が表示されることで、スーパーリーチＥａ２であることを認識することができる。スーパーリーチＥａ２はスーパーリーチＥａ１よりも大当り期待度か高いので、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２を表示することでスーパーリーチＥａ１よりも大当たり期待度が高いことを示唆することができる。
【７２２８】
次に、図７２５（１）～（４）を参照して、スーパーリーチＥａ３に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。
【７２２９】
図７２５（１）は、スーパーリーチＥａ３の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図７２５（１）におけるスーパーリーチＥａ１の期待演出と同じであるので説明は省略する。
【７２３０】
図７２５（２）は、スーパーリーチＥａ３の期待演出がエフェクト演出まで進んだときの様子を示している。スーパーリーチＥａ３に係るエフェクト演出が実行され、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示画面４２ａに表示される。変動時間６０秒のスーパーリーチＥａ３において、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が変動時間４５秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示されることで、スーパーリーチＥａ３であることを認識することができる。スーパーリーチＥａ３はスーパーリーチＥａ１、スーパーリーチＥａ２よりも大当り期待度か高いので、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３を表示することでスーパーリーチＥａ１、スーパーリーチＥａ２よりも大当たり期待度が高いことを示唆することができる。
【７２３１】
次に、図７２５（１１）～（１４）を参照して、スーパーリーチＥａ４に係る期待演出の全体的な流れについて説明する。
【７２３２】
図７２５（１１）は、スーパーリーチＥａ４の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図７２５（１）におけるスーパーリーチＥａ１の期待演出と同じであるので説明は省略する。
【７２３３】
図７２５（１２）は、スーパーリーチＥａ４の期待演出がエフェクト演出まで進んだときの様子を示している。スーパーリーチＥａ４に係るエフェクト演出が実行され、月の形をした落下前兆エフェクトｅｆ１１が可動役物Ｃ１，Ｃ２の下方に表示される。変動時間６０秒のスーパーリーチＥａ１の期待演出において、落下前兆エフェクトｅｆ１１が変動時間４５秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで落下前兆エフェクトｅｆ１１が表示されることで、スーパーリーチＥａ１またはスーパーリーチＥａ４のリーチであることを認識することができる。落下前兆エフェクトｅｆ１１は、スーパーリーチＥａ１またはスーパーリーチＥａ４であれば表示されるので、落下前兆エフェクトｅｆ１１が表示されるとスーパーリーチＥａ１またはスーパーリーチＥａ４の大当たり期待度であることが示唆される。
【７２３４】
図７２５（１３）は、スーパーリーチＥａ４の期待演出が役物落下演出まで進んだときの様子を示している。スーパーリーチＥａ４に係る役物落下演出が実行され、初期状態にあった可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作を開始して、落下前兆エフェクトｅｆ１１に対応する位置まで回動する。表示されている月の形をした落下前兆エフェクトｅｆ１１にウサギが腰掛けているようになる。変動時間６０秒のスーパーリーチＥａ１の期待演出において

、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が変動時間５０秒目に表示されるようにすれば、このタイミングで可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作がありウサギが月に腰掛けているように見えればスーパーリーチＥａ４であることを認識することができる。スーパーリーチＥａ４はスーパーリーチＥａ１、スーパーリーチＥａ２、スーパーリーチＥａ３よりも大当り期待度か高いので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作がありウサギが月に腰掛けているように見せればスーパーリーチＥａ１、スーパーリーチＥａ２、スーパーリーチＥａ３よりも大当たり期待度が高いことを示唆することができる。

【７２３５】

＜役物落下演出の実際：動作不良の場合＞

図７２７を参照してスーパーリーチに係る演出中に故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２が動作しない場合について説明する。図７２７は、落下動作不良が発生した場合のスーパーリーチＥａ４に係る期待演出の態様を示す図である。

【７２３６】

図７２７（１）～（４）を参照して、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しなかった場合のスーパーリーチＥａ４の期待演出の全体的な流れについて説明する。スーパーリーチＥａ４における表示画面４２ａの表示は、支持部材Ｃ１の動作が不良となると別のエフェクト（大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３）を表示することによりエフェクト（落下前兆エフェクトｅｆ１１）をほぼ見えになくして可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面４２ａに別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクトをほぼ見えなくすることができる。

【７２３７】

図７２７（１）～（２）および（４）については、図７２５（１１）～（１２）および（１４）に示した可動役物Ｃ１，Ｃ２が正常に動作するときのスーパーリーチＥａ４に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【７２３８】

図７２７（３）は、期待演出が役物落下演出まで発展したとき（例えば、変動開始後５０秒経過）の様子を示している。可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作に係る制御が実行されるが支持部材Ｃ１を傾斜させる機構に故障が発生し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が実行されなかった時の様子を示している。

【７２３９】

そこで、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作が故障により動作できずに支持部材Ｃ１が落下動作に伴って原点位置から離れたという事象を検出する位置センサＣｃ１０が支持部材Ｃ１の移動を検出しなかった場合、２３３（３）に示すように落下前兆エフェクトｅｆ１１がほぼ見えないような大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３を表示画面４２ａに表示する。この様な構成とすれば、表示画面４２ａに大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３を表示するという簡単な構成によりエフェクトをほぼ見えなくして可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間の齟齬を認識させにくい構成となっている。これにより、表示画面４２ａに他のリーチに係る期待演出で使われている別のエフェクトを表示させるという容易な制御によりエフェクトをほぼ見えなくすることができ、遊技者に表示画面４２ａと可動役物Ｃ１，Ｃ２とエフェクトとの間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。

【７２４０】

また、スーパーリーチＥａ４に係る期待演出で故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作しなかった場合に大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３を表示しなければ、スーパーリーチＥａ４に係る期待演出は、図７２５（１）～（４）に示すようにスーパーリーチＥａ１に係る期待演出と同じになってしまう。したがって、スーパーリーチＥａ４であるにもかかわらずスーパーリーチＥａ１と認識され、大当り期待度は、スーパーリーチＥａ４より低いスーパーリーチＥａ１の大当り期待度であると思われてしまう。そこで、スーパーリーチＥａ４に係る期待演出では、故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作しなかった場合に大

蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３を表示させることで、スーパーリーチＥａ１よりも大当たり期待度が高いことが示唆されるのでより大当りに対する期待感を大きくすることができる。

【７２４１】

＜変形例３＞

本変形例では、上述の実施例７１に記載した可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が不良となると可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作、落下動作を繰り返す構成に、本実施例で記載した表示画面４２ａを暗転することによりエフェクトを表示させない構成を加えることで可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間に齟齬を生じさせないようにしている。

【７２４２】

図７２８、図７２９は、抽選手段による抽選の結果に基づいて所定条件（例えば、スーパーリーチＥ１）が成立した場合の可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行われる表示について示した図である。

【７２４３】

可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が正常に動作する場合の、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａで行われる表示については図７２８（１）～（５），図７２９（６）～（１０）に示すように図７０７（１）～（９）示したスーパーリーチＥ１に係る期待演出と同じなので説明は省略する。

【７２４４】

図７２８（１１）～（１５），図７２９（１６）～（２０）は、スーパーリーチＥ１に係る期待演出中に装飾部材Ｃ２の故障により可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作しない場合について説明している。

【７２４５】

図７２８（１１）～（１３）については、図７２８（１）～（３）に示したスーパーリーチＥ１に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。

【７２４６】

図７２８（１４）は、図７２８（４）に示されるように本来は回転動作が実行されるときに、装飾部材Ｃ２を動作させる機構が故障したことにより、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が実行されなかったときの様子を示している。このようなときでも表示画面４２ａの中央に装飾エフェクトｅｆ２が表示される。この装飾エフェクトｅｆ２は、装飾部材Ｃ２が水平状態となっていることを前提としているから、表示画面４２ａ上の配置が、回転できずに傾斜したままの装飾部材Ｃ２と一致しない。

【７２４７】

そこで、本例によれば、抵抗式ポジションセンサＣａ７が連接部材Ｃａ６先端の移動を検出しなかった場合、図７２８（１５）～図７２９（１７）に示すように可動役物Ｃ１，Ｃ２が上昇動作、落下動作を繰り返すことで既に表示されている装飾エフェクトｅｆ２から注意をそらすとともに、既に表示されているエフェクトを暗転することによりエフェクトを表示させないようにすることで可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作と表示画面４２ａ上のエフェクトとの間に齟齬を極力生じさせない構成となっている。装飾エフェクトｅｆ２が表示される期間において装飾エフェクトｅｆ２が表示されないように表示画面４２ａに暗転表示Ｄｂ１を表示する。表示画面４２ａに暗転表示Ｄｂ１を表示するという簡単な構成によりエフェクトを表示させないようにすることができ、遊技者に表示画面４２ａと可動役物Ｃ１，Ｃ２との間の齟齬を極力感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。

【７２４８】

図７２９（１８）は、装飾エフェクトｅｆ２が表示される期間が終了しそれに合わせて可動役物Ｃ１，Ｃ２が上昇動作、落下動作の繰り返しが終わり、暗転表示Ｄｂ１が終了したときの様子を示している。

【７２４９】

図７２９（１９）～（２０）については、図７２９（９）～（１０）に示したスーパー

リーチＥ１に係る期待演出と同じであるので説明は省略する。
【７２５０】
＜変形例４＞
上述の変形例１では、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示画面４２ａに表示される構成であったが、これに限られず、、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が導光板に表示されるようになっている役物で行ってもよい。図７３０は、表示画面４２ａの手前側に２枚の導光板を設ける様子を示す図である。
【７２５１】
図７３０（ａ）に示すように導光板Ｃｂ１には小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２が表示されるように加工されている。これにより、図示しない発光部から導光板Ｃｂ１に光を当てることで小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２を表示し、導光板Ｃｂ１に光を当てなければ小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２は表示されない。
【７２５２】
図７３０（ｂ）に示すように導光板Ｃｂ２には大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示されるように加工されている。これにより、図示しない発光部から導光板Ｃｂ２に光を当てることで大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３を表示し、導光板Ｃｂ２に光を当てなければ大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３は表示されない。
【７２５３】
２枚の導光板（導光板Ｃｂ１、導光板Ｃｂ２）は、図７３０（ｃ）に示すように表示画面４２ａの手前側に導光板Ｃｂ１が表示画面４２ａと正面視で重なる様に設けられ、導光板Ｃｂ１の手前側に導光板Ｃｂ２が導光板Ｃｂ１と正面視で重なる様に設けられる。これにより、表示画面４２ａによる表示と導光板Ｃｂ１による表示と導光板Ｃｂ２とによる表示とを重ねて表示することができる。ここで、表示画面４２ａ、導光板Ｃｂ１、導光板Ｃｂ２は、本実施例における表示手段に相当する。
【７２５４】
また、導光板（導光板Ｃｂ１、導光板Ｃｂ２）は、表示画面４２ａと平行に可動可能な役物に設けられ、表示位置を移動して小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３を表示してもよい。
【７２５５】
＜変形例５＞
上述した本実施例では、装飾エフェクトｅｆ２は、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示されても、表示画面４２ａまたは導光板Ｃｂ１に表示され続けるようになっていたが、これに限られず、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示される場合に装飾エフェクトｅｆ２を非表示にするようになっていてもよい。
【７２５６】
＜変形例６＞
上述した本実施例では、エフェクトを表示させないようにするのに表示画面４２ａを暗転していたが、エフェクトの手前側で、エフェクトを表示させない（視認できない）ようになる表示を行っていてもよい。例えば、エフェクトの行われているレイヤーよりも手前のレイヤーにおいて、表示画面４２ａにシャッターが閉じる演出表示を行うことでエフェクトを表示させないようにしてもよい。
【７２５７】
＜変形例７＞
上述した本実施例では、落下前兆エフェクトｅｆ１０が可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作よりも前に行われる構成であったが、落下前兆エフェクトｅｆ１０が、可動役物Ｃ１，Ｃ２が落下動作よりも後に行われるようになっていてもよい。これにより、可動役物Ｃ１，Ｃ２が故障により落下動作しなかった場合に落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示されるよりも前に暗転表示を行えば、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示されないようにすることができる。したがって、暗転表示することで動作不良を気付かせないようにすることがで

き、遊技者に表示画面４２ａと可動役物Ｃ１，Ｃ２との間の齟齬を感じさせずに遊技に集中ができるパチンコ機１０を提供することができる。

【７２５８】

＜変形例８＞

上述した本実施例では、暗転表示Ｄｂ１、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示されることによって大当たり期待度を異ならせているが、暗転表示Ｄｂ１、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３はエフェクトを隠したり見にくくしたりするためだけのものであってもよく、暗転表示Ｄｂ１、小蜘蛛の巣エフェクトＤｂ２、大蜘蛛の巣エフェクトＤｂ３が表示されることによって大当たり期待度を異ならせていなくてもよい。

【７２５９】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＢ１）に関し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作を行う支持部材Ｃ１，装飾部材Ｃ２からなる可動役物Ｃ１，Ｃ２と、遊技に関する表示を実行する第３図柄表示装置４２と、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作を検出する位置センサＣＣ１０と、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作を検出する抵抗式ポジションセンサＣａ７と、遊技領域に設けられた遊技球を入球させる特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂと、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂに対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行する主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能と、抽選の結果に基づいて例えば、スーパーリーチＥ１の変動パターンコマンドが成立すると可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作させる制御で可動役物Ｃ１，Ｃ２にサブ制御装置２６２による役物落下演出を実行させる処理を行う機能と、スーパーリーチＥ１の変動パターンコマンドが成立すると可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作に対応する落下前兆エフェクトｅｆ１０、装飾エフェクトｅｆ２、上昇エフェクトｅｆ３を第３図柄表示装置４２に実行させる表示制御装置４５によるエフェクト表示を実行する機能を備え、表示制御装置４５によるエフェクト表示を実行する機能は、スーパーリーチＥ１の変動パターンコマンドが成立したにも関わらず、位置センサＣＣ１０が可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作を検出しなかった場合や抵抗式ポジションセンサＣａ７が可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作を検出しなかった場合、エフェクト表示と異なる暗転表示Ｄｂ１を行うように第３図柄表示装置４２を制御する。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に不具合が発生した場合に、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に対応させるはずのエフェクト表示がそのまま実行されてしまい遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。その結果、可動役物Ｃ１，Ｃ２の動作に対応させるはずのエフェクト表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる。

【７２６０】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＢ２）に関し、サブ制御装置２６２による役物落下演出を実行させる処理を行う機能は、例えば、スーパーリーチＥ１の変動パターンコマンドが成立したにも関わらず、抵抗式ポジションセンサＣａ７が可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作を検出しなかった場合、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作とは異なる可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と上昇動作を繰り返す動作をさせる。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作に不具合が発生した場合に、暗転表示Ｄｂ１を実行させることに加えて、（ＣＡ２）のように、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作とは異なる可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と上昇動作を繰り返す動作で可動役物Ｃ１，Ｃ２を動作させることによって、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作に対応させる装飾エフェクトｅｆ２が遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【７２６１】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＢ３）に関し、可動役物Ｃ１，Ｃ

２の落下動作と上昇動作を繰り返す動作は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作に引き続き行われる。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作開始時点から可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と上昇動作を繰り返す動作への連続性が失われないので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作に不具合が発生した場合に、第３図柄表示装置４２における装飾エフェクトｅｆ２に対応して行われる可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作とは異なる可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と上昇動作を繰り返す動作への違和感を低減することができる。

【７２６２】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＢ４）に関し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と上昇動作を繰り返す動作は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作の動作終了時点における可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作を有している。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作と可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と上昇動作を繰り返す動作との動作終了時点における可動役物Ｃ１，Ｃ２の上昇動作が共通しているので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作に不具合が発生した場合に、第３図柄表示装置４２における装飾エフェクトｅｆ２に対応して行われる可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作とは異なる可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と上昇動作を繰り返す動作への違和感を低減することができる。

【７２６３】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＢ５）に関し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と上昇動作を繰り返す動作は、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作によって到達する位置である可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作位置を経由する。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と回転動作と逆回転動作と上昇動作と、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と上昇動作を繰り返す動作との経由する位置が共通しているので、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作に不具合が発生した場合に、第３図柄表示装置４２における装飾エフェクトｅｆ２に対応して行われる可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作とは異なる可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作と上昇動作を繰り返す動作への違和感を低減することができる。

【７２６４】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＢ６）に関し、暗転表示Ｄｂ１は、第３図柄表示装置４２が装飾エフェクトｅｆ２を実行している最中に実行される。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作に不具合が発生した場合に実行される、第３図柄表示装置４２における装飾エフェクトｅｆ２に係る演出を変えることなく制御することができる。

【７２６５】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＢ７）に関し、装飾エフェクトｅｆ２は、暗転表示Ｄｂ１の開始時点で終了するように設定されている。このようなパチンコ機１０によれば、装飾エフェクトｅｆ２に係る演出を変えることなく終了するだけで暗転表示Ｄｂ１を実行することができる。

【７２６６】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＢ８）に関し、暗転表示Ｄｂ１の開始タイミングは、装飾エフェクトｅｆ２の開始のタイミングよりも後である。このようなパチンコ機１０によれば、装飾エフェクトｅｆ２に係る演出時間を変えることなく暗転表示Ｄｂ１を実行することができる。

【７２６７】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＢ９）に関し、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作と装飾エフェクトｅｆ２は、同一の演出に属している。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作に不具合が発生した場合に、装飾エフェクトｅｆ２が行われたにも関わらず可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作が行われないときに、特別な制御を行わなければ違和感が生じ易い状況を発生させることができる。

【７２６８】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＢ１０）に関し、暗転表示Ｄｂ１に要する時間は、落下前兆エフェクトｅｆ１０、装飾エフェクトｅｆ２に要する時間よりも短い。例えば、スーパーリーチＣ２における落下前兆エフェクトｅｆ１０の表示時間が９秒であるので、暗転表示Ｄｂ１の表示時間はそれよりも短い時間（例えば６秒）である。すなわち、落下前兆エフェクトｅｆ１０が表示されてから暗転表示Ｄｂ１に切り替わるまでの２秒間に、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作の検出処理や、不検出の場合のリトライ処理が行われる。つまり、この２秒間はやむを得ず落下前兆エフェクトｅｆ１０を表示させている期間である。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の回転動作に不具合が発生した場合に実行される、落下前兆エフェクトｅｆ１０、装飾エフェクトｅｆ２と、暗転表示Ｄｂ１との違和感を低減することができる。

【７２６９】

なお、暗転表示Ｄｂ１に要する時間が、落下前兆エフェクトｅｆ１０、装飾エフェクトｅｆ２に要する時間よりも長くてもよい。例えば、可動役物Ｃ１，Ｃ２の落下動作の開始タイミングに先立って、駆動回路に断線等のサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１によって検出可能な故障が発生していないか判断され、故障が検出された場合には、落下前兆エフェクトｅｆ１０の開始前に暗転表示Ｄｂ１を表示する。このようなパチンコ機１０によれば、落下前兆エフェクトｅｆ１０、装飾エフェクトｅｆ２を表示されている期間において、暗転表示Ｄｂ１を表示させることができ、落下前兆エフェクトｅｆ１０、装飾エフェクトｅｆ２に係る演出時間を変えることなく暗転表示Ｄｂ１を実行することができる。

【７２７０】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＢ１１）に関し、第３図柄表示装置４２は、主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能による抽選結果を表示する。抽選結果を表示と装飾エフェクトｅｆ２、暗転表示Ｄｂ１を同じ表示手段で行うことができる。

【実施例７３】

【７２７１】

以下、実施例７３に係るパチンコ機１０について説明する。実施例７３に係るパチンコ機１０は、実施例７１、実施例７２に係るパチンコ機１０と多くの共通点を有するが、往復する役物の動作を監視して、異常があると判定された場合は、エフェクトを目立たなくする表示を表示画面４２ａ上で行うことに特徴がある。

【７２７２】

図７３１は、本実施例に係るパチンコ機１０の正面図である。本実施例に係る第３図柄表示装置４２の上方には、遊技盤３０の盤面に対して平行に回動可能に構成することで、第３表示装置４２の一部を覆うように回動自在の支持部材Ｃ１と、支持部材Ｃ１の先端に設けられた、装飾部材Ｃｃ２が設けられている。装飾部材Ｃｃ２には「突撃！」の文字が付されており、支持部材Ｃ１が回動することで、実施例７３に係るパチンコ機１０は、遊技上のチャンスが到来していることを遊技者に知らせる構成となっている。以下では、支持部材Ｃ１と装飾部材Ｃｃ２を総称する場合は可動物（または可動役物）Ｃ１，Ｃｃ２と呼ぶ。

【７２７３】

上述した「突撃！」の文字は、それぞれが支持部材Ｃ１の回動角度だけ支持部材Ｃ１の回動方向と逆方向に傾斜した状態で装飾部材Ｃｃ２に付されている。この様に構成した理由について説明する。支持部材Ｃ１が回動して傾斜した状態となると、「突撃！」の文字の各々は支持部材Ｃ１が傾斜することによって傾くことになる。本例では、「突撃！」の文字が予め傾いた状態で装飾部材Ｃｃ２に付されているので、傾斜部材Ｃ１が回動することにより生じる「突撃！」の文字の回転が、装飾部材Ｃｃ２に対する文字の傾きを打ち消す。従って、支持部材Ｃ１が回動すると、図７３１の破線が示すように、「突撃！」の文字が遊技者にとって読みやすい傾きなしの状態となる。

【７２７４】

本実施例には、特定可動物である可動物Ｃ１，Ｃｃ２が正常に動作しているかを検出す

る所定事象検出部品である２つのセンサＣｃ３，Ｃｃ４が設けられている構成となっているのでこの点について説明する。図７３２は、センサＣｃ３，Ｃｃ４が可動物Ｃ１，Ｃｃ２の回動を検出する様子を説明している。先端センサＣｃ３は、支持部材Ｃ１の先端側に位置し、水平状態の支持部材Ｃ１の上辺に接触するように第３図柄表示装置４２の上側に設けられている。基部センサＣｃ４は、支持部材Ｃ１の基部側に位置し、水平状態の支持部材Ｃ１の上辺に接触しないように支持部材Ｃ１と距離を開けて支持部材Ｃ１の上側に設けられている。いずれのセンサＣｃ３，Ｃｃ４も遊技者に視認できない位置か、目立たない位置に設けられる。

【７２７５】

先端センサＣｃ３は、常閉接点を有するセンサであるから、一般的な接触センサとは異なり、可動物Ｃ１，Ｃｃ２に接している状態がＯＦＦ，可動物Ｃ１，Ｃｃ２が接していない状態がＯＮとなっている。従って、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が水平状態のとき、これに接触している先端センサＣｃ３は、図７３２（ａ）に示すようにＯＦＦ状態となる。そして、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が傾斜状態のとき、これに接触していない先端センサＣｃ３は、図７３２（ｂ）に示すようにＯＮ状態となる。なお、基部センサＣｃ４も常閉接点を有するセンサである。従って、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が水平状態のとき、これに接触していない基部センサＣｃ４は、図７３２（ａ）に示すようにＯＮ状態となる。そして、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が傾斜状態のとき、これに接触していない基部センサＣｃ４は、図７３２（ｂ）に示すようにＯＦＦ状態となる。

【７２７６】

図７３３は、本例の期待演出の態様を説明している。図７３３（１）は、大当たりスーパーリーチＥに当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。このときの表示画面４２ａには「７」「↓」「７」のリーチ状態となる。この時点では、可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、初期位置にあり水平状態を維持している。図７３３（１）の状態を第１状態と呼ぶ。

【７２７７】

図７３３（２）は、期待演出が開始された時の様子を示している。期待演出が開始されると可動物Ｃ１，Ｃｃ２の回動が開始され、その動きに合わせるようにして、表示画面４２ａには可動物Ｃ１，Ｃｃ２の背後に表示され、装飾部材Ｃｃ２の残像を示す　形の落下エフェクトｅｆ１が表示される。当該エフェクトは、装飾部材Ｃｃ２の回動に同期しているように見えるが、実際は、装飾部材Ｃｃ２が回動すると定められたタイミングに表示画面４２ａに表示されているに過ぎない。この点は、実施例７１と同様である。なお、リーチ状態を示す「７」「↓」「７」は、エフェクトや装飾図柄Ｃｃ２を用いた期待演出の妨げにならないように、表示画面４２ａの左下に小さく表示される。落下エフェクトｅｆ１を伴う可動物Ｃ１，Ｃｃ２の回動に係る演出を落下演出と呼び、図７３３（２）の状態を第２状態と呼ぶ。

【７２７８】

図７３３（３）はその後の様子を説明している。装飾部材Ｃｃ２は回動して落下位置まで移動し、回動後の装飾部材Ｃｃ２は、所定期間、傾斜状態を維持する。図７３３（３）の表示画面４２ａには、エフェクトが表示されていないが、例えば、装飾部材Ｃｃ２を囲むようなエフェクトをこのタイミングに表示画面４２ａに表示させる様にしてもよい。図７３３（３）の状態を第３状態と呼ぶ。

【７２７９】

図７３３（４）は、その後の様子を説明している。可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、図７３３（２）のときと逆方向に回動を開始する。その動きに合わせるようにして、表示画面４２ａには可動物Ｃ１，Ｃｃ２の背後に表示され、装飾部材Ｃｃ２の残像を示す　形の上昇エフェクトｅｆ３が表示される。当該エフェクトは、装飾部材Ｃｃ２の回動に同期しているように見えるが、実際は、装飾部材Ｃｃ２が回動すると定められたタイミングに表示画面４２ａに表示されているに過ぎない。この点は、実施例７１と同様である。図７３３（４）の状態を第４状態と呼ぶ。

【７２８０】
図７３３（５）は、その後、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が水平状態に戻ったときの様子を示している。この時、リーチ状態を示す「７」「↓」「７」の表示は、未だ表示画面４２ａの左下に小さく表示される。これは、これより可動物Ｃ１，Ｃｃ２の回動動作、逆回動動作が複数回繰り返されることに対応した構成である。つまり、本例においては、第２状態～第５状態が６回繰り返されて期待演出が終了する構成となっている。期待演出の間、リーチ状態を示す「７」「↓」「７」は、期待演出の妨げにならないように、表示画面４２ａの左下に小さく表示される。なお、可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、特定の状態において特定の動作を行う特定可動体であれば、通常時は単一の落下動作を行い、期待演出状態において往復動作を行うような複数種類の動作を行う可動体であってもよい。また、可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、平板状でなく立体的なものであってもよい。
【７２８１】
図７３４は、期待演出の各ステップにおいて、各センサＣｃ３，Ｃｃ４の状態がどのように変化するかについて説明している。期待演出は大まかには、第１状態から始まり、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が６回往復して終了となる。この動作を各ステップに分けて説明したのが図７３４となる。ステップ１～ステップ７は、１回目の往復動作「Ｉ」に対応し、ステップ７～ステップ１３は、２回目の往復動作「ＩＩ」に対応している。ステップ１３～ステップ１９は、３回目の往復動作「ＩＩＩ」に対応し、ステップ１９～ステップ２５は、４回目の往復動作「ＩＶ」に対応している。ステップ２５～ステップ３１は、５回目の往復動作「Ｖ」に対応し、ステップ３１～ステップ３７は、６回目の往復動作「ＶＩ」に対応している。
【７２８２】
１回目の往復動作「Ｉ」に関連するステップ１～ステップ７について説明する。ステップ１は、期待演出が開始された時点を示しており、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の状態は、図７３３で説明した第１状態である。このとき、先端センサＣｃ３は、ＯＦＦ状態であり、基部センサＣｃ４は、ＯＮ状態である。このときの表示画面４２ａには、エフェクトは表示されていない。
【７２８３】
ステップ２は、演出の状態が上述の第１状態から図７３３で説明した第２状態に切り替わりつつある時点を示しており、可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、先端センサＣｃ３から離れて、先端センサＣｃ３は、ＯＦＦ状態からＯＮ状態となる。ＯＦＦ状態となっている先端センサＣｃ３がＯＮ状態に切り替わることを第１事象と呼ぶ。したがって、ステップ２においては、第１事象が発生している。一方、可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、基部センサＣｃ４に接触して、基部センサＣｃ４は、ＯＮ状態からＯＦＦ状態となる。なお、表示画面４２ａには落下エフェクトｅｆ１が表示される。
【７２８４】
ステップ３は、演出の状態が上述の第２状態となった時点を示しており、各センサの状態に変化はない。なお、表示画面４２ａには落下エフェクトｅｆ１が表示される。ステップ４は、演出の状態が図７３３で説明した第３状態となった時点を示している。このときも各センサの状態に変化はない。このときの表示画面４２ａには、エフェクトは表示されていない。ステップ５は、演出の状態が図７３３で説明した第４状態となった時点を示している。このときも各センサの状態に変化はない。なお、表示画面４２ａには上昇エフェクトｅｆ３が表示される。
【７２８５】
ステップ６は、演出の状態が上述の第４状態から図７３３で説明した第５状態に切り替わりつつある時点を示しており、可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、基部センサＣｃ４から離れて、基部センサＣｃ４は、ＯＦＦ状態からＯＮ状態となる。ＯＦＦ状態となっている基部センサＣｃ４がＯＮ状態に切り替わることを第２事象と呼ぶ。したがって、ステップ６においては、第２事象が発生している。一方、可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、先端センサＣｃ３に接触して、先端センサＣｃ３は、ＯＮ状態からＯＦＦ状態となる。なお、表示画面４２ａには

上昇エフェクトｅｆ２が表示される。
【７２８６】
ステップ７は、演出の状態が上述の第５状態となった時点を示しており、各センサの状態に変化はない。
【７２８７】
続いて、２回目の往復動作「ＩＩ」に関連するステップ７～ステップ１３について説明する。ステップ７は既出であり説明を省略する。ステップ８は、演出の状態が上述の第５状態から第２状態に切り替わりつつある時点を示しており、可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、先端センサＣｃ３から離れて、先端センサＣｃ３は、ＯＦＦ状態からＯＮ状態となる。したがって、ステップ８においては、第１事象が発生している。なお、ステップ９～ステップ１１は、上述のステップ３～ステップ５と同様である。
【７２８８】
ステップ１２は、ステップ６と同様に第２事象が発生する。ステップ１３は、上述のステップ７と同様である。
【７２８９】
３回目の往復動作「ＩＩＩ」も同様に、ステップ１４において事象１が発生し、ステップ１８において事象２が発生する。
【７２９０】
この様に、１回目～３回目の往復動作の間に、第１事象が３回、第２事象が３回発生している。なお、先端センサＣｃ３、基端センサＣｃ４は、可動物Ｃ１，Ｃ２が第１事象，第２事象が生じさせる動作を行ったことを検出できる特定事象検出部品であれば、基端側と先端側に光センサを備える構成であっても構わない。
【７２９１】
このような往復動作をあと３回繰り返すと、期待演出に係る一連の動作は、期待演出終了に係るステップ３７で終了する。図７３５（ａ）は、支持部材Ｃ１が水平状態となり、期待演出が終了したときの様子を表している。表示画面４２ａ中央には、「７」「７」「７」で揃いそうな主装飾図柄ＳＺが表示される。
【７２９２】
本発明は、第１事象と第２事象の発生数を比較して、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作異常を検出する構成となっているのでこの点について説明する。図７３５（ｂ）は、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が正常に動作しているときの事象発生の態様を説明している。可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作に係る期待演出が開始されてから可動物Ｃ１，Ｃｃ２が３往復するまでに先端センサＣｃ３がＯＦＦ状態からＯＮ状態となる第１事象は、ステップ２，ステップ８，ステップ１４について３回発生する。同様に、期待演出が開始されてから可動物Ｃ１，Ｃｃ２が３往復するまでに基部センサＣｃ４がＯＦＦ状態からＯＮ状態となる第２事象は、ステップ６，ステップ１２，ステップ１８について３回発生する。
【７２９３】
図７３５（ｃ）は、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作に異常があるときの事象発生の態様を説明している。可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作に係る期待演出が開始されてから可動物Ｃ１，Ｃｃ２が３往復するまでに先端センサＣｃ３がＯＦＦ状態からＯＮ状態となる第１事象は、ステップ２，ステップ８について２回しか発生していない。つまり、ステップ１４において、先端センサＣｃ３がＯＦＦ状態からＯＮ状態となっていない。これは、ステップ１４より２つ前のステップ１２において、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が十分に水平状態とならず、ＯＮ状態の先端センサＣｃ３がＯＦＦ状態にならないまま、期待演出がステップ１４まで進んでしまったことを意味している。したがって、図７３５（ｃ）のステップ１４では、ＯＮ状態の先端センサＣｃ３は、そのままＯＮ状態を維持し、第１事象は発生しない。
【７２９４】
本実施例のパチンコ機１０は、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が３往復するまでに第１事象と第２事象の発生数を数えることにより、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作が正常であるかどうかを判断している。図７３５（ｂ）においては、先端センサＣｃ３に係る第１事象の発生回数と

基部センサＣｃ４に係る第２事象の発生回数がいずれも３回で同数なので、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作は正常であると判断できる。一方、図７３５（ｃ）においては、先端センサＣｃ３に係る第１事象の発生回数が２回であるのに対し、基部センサＣｃ４に係る第２事象の発生回数が３回となっており、第１事象と第２事象との間で発生回数が一致しないので、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作は異常であると判断できる。

【７２９５】

第１事象と同数の第２事象が検出されることを同数検出と呼び、本発明の所定事象に相当する。可動物Ｃ１，Ｃｃ２が３往復した時点で、同数検出か否かを判断している理由は、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作が検出されない事象が一度発生したとしても、続けて可動物Ｃ１，Ｃｃ２を動作させているうちに、正常に動作し直すこともあるからである。例えば、小さな駆動機構に虫やゴミのような小さな異物が混入したことにより、一度は可動物Ｃ１，Ｃｃ２が動作しない事象が発生したが、次の動作のときには、その小さな異物はつぶれてなくなり、正常に動作し直すこともある。このような場合に、最初の同数検出の判定は、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が複数回往復した時点で行うことにより、軽微な異常によって、演出が遮られることによる、遊技者の興趣の低下を防ぐことができる。また、後述するように、暗転表示がされた後は、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が１往復する毎に同数検出か否かを判断している理由は、軽微でない異常が発生していると判定されたのであるから、暗転表示を解消するか否かの判断に慎重を期すためである。

【７２９６】

図７３５（ｄ）は、１回目～３回目の往復動作において事象発生回数の不一致が発生し、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作が異常と判断（エラー判定）された場合、４回目の往復動作における表示画面４２ａの暗転表示がなされる様子を示している。エラー判定時表示である暗転表示は、センサＣ１，Ｃｃ２の検出に基づき可動物Ｃ１，Ｃｃ２の往復動作に伴う同数検出が発生していないという判定がされた場合に、それ以降、所定の暗い色調で期待演出に係るエフェクト表示を隠す表示画面４２ａ上の表示である。なお、暗転表示は、図７３５（ｄ）においては、主装飾図柄ＳＺも覆い隠してしまっているが、これを表示する構成としてもよい。

【７２９７】

このように４回目の往復動作において、暗転表示を行うようにすれば、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作異常によって発生する可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作と落下エフェクトｅｆ１，上昇エフェクトｅｆ３の表示との間に齟齬が発生してしまうことを防止することができる。すなわち、表示画面４２ａに表示されるエフェクトは、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が正常に動作していることを前提に表示されるため、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が正常に動作しないと、エフェクトと可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作タイミングが合わなくなったり、エフェクトの長さが可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作長さに合わなくなったりする。そこで本実施例によれば、この様な齟齬を遊技者に感じさせることがないように、暗転表示でエフェクトを覆い隠す構成となっている。なお、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の往復動作に対応して表示される所定動作対応表示であれば、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が傾斜状態で表示される装飾エフェクトであっても構わない。

【７２９８】

図７３５（ｅ）は、期待演出において暗転表示が発生し得る時期を説明している。可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作が正常な場合は、暗転表示は、６回の往復動作に亘って実施されることがない。可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作が異常な場合でも、少なくとも最初の３回の往復動作については、暗転表示は実行されないが、最初の３回の往復動作において可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作に異常があれば、４回目以降の往復動作について暗転表示が実行される。

【７２９９】

なお、図７３５（ｅ）の構成においては、４～６回目の往復動作について暗転表示が実行される説明となっているが、４回目の往復動作において第１事象と第２事象の発生数が各１回ずつである場合は、５回目の往復動作において暗転表示は行われない。同じく、５回目の往復動作において第１事象と第２事象の発生数が各１回ずつである場合は、６回目

の往復動作において暗転表示は行われない。

【７３００】

以降、この様な動作を実現する期待演出制御処理について、図７３６のフローチャートを参照しながら説明する。これら処理は、全てサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が実行する。この期待演出制御処理において、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作に伴う同数検出が発生したか否かの判定処理や、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の往復動作処理が実行される。この期待演出制御処理が実行されている状態を期待演出状態とも呼ぶ。処理は、ステップＣｃ１０１から始まり、変数ｋ，ｍ，ｎおよび暗転フラグが０にセットされる。暗転フラグとは、暗転表示を制御するフラグであり、これが１となると、暗転表示が実行され、０となると暗転表示が実行されない。

【７３０１】

続いて処理は、ステップＣｃ１０２に進み、所定条件として例えばスーパーリーチＥが発生したか否かが判断される。所定条件は、スーパーリーチＥの他にも、スーパーリーチＢ，Ｄ，Ｅのいずれかや、大当たり当選に係るスーパーリーチであることであってもよい。当該判断が偽なら処理はステップＣｃ１０２に戻り、真なら処理はステップＣｃ１０３に進み、期待演出許可フラグがＯＮか否かが判断される。ステップＣｃ１０３の判断が偽なら処理はステップＣｃ１０３に戻り、真なら、処理はステップＣｃ１０４に進んで表示用期待演出コマンドがセットされる。

【７３０２】

ステップＣｃ１０５はその後の処理であり、変動表示の開始を行う。ステップＣｃ１０６は、その後の処理であり、期待演出開始時間の計測が開始される。ステップＣｃ１０７は、その後の処理であり、変数ｋに１が加算される。この変数は、実行された可動物Ｃ１，Ｃｃ２の往復動作の回数を示すものであり、最大は６である。

【７３０３】

その後処理は、ステップＣｃ１０８に進み、変数ｋが３であるか否かが判断される。当該判断が真なら処理は、ステップＣｃ１２１に進む。当該判断が偽なら処理はステップＣｃ１０９に進む。ステップＣｃ１０９では、支持部材回動タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が偽なら処理はステップＣｃ１０９に戻る。当該判断が真なら処理は、ステップＣｃ１１０に進み、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の往復動作処理の一つとして、支持部材Ｃ１の回動処理が実行される。これにより可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、水平状態から傾斜状態に移行する。

【７３０４】

ステップＣｃ１１０はその後の処理であり、支持部材Ｃ１の回動処理に伴い先端センサＣｃ３に係る第１事象が発生したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＣｃ１１１に進み、変数ｍに１が加算される。この変数は、第１事象を計数するものである。当該判断が偽なら、ステップＣｃ１１１はスキップされる。

【７３０５】

ステップＣｃ１１２は、その後の処理であり、支持部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が偽なら処理はステップＣｃ１１２に戻る。当該判断が真なら処理は、ステップＣｃ１１３に進み、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の往復動作処理の一つとして、支持部材Ｃ１の戻し処理が実行される。これにより可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、傾斜状態から水平状態に戻る。

【７３０６】

ステップＣｃ１１４はその後の処理であり、支持部材Ｃ１の戻し処理に伴い基部センサＣｃ４に係る第２事象が発生したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＣｃ１１５に進み、変数ｎに１が加算される。この変数は、第２事象を計数するものである。当該判断が偽なら、ステップＣｃ１１５はスキップされる。その後処理はステップＣｃ１０７に戻って、変数ｋに１が加算される。

【７３０７】

変数ｋが３となり、６回のうち最初の３回の往復動作が終了すると、処理はステップＣ

ｃ１２１に進んで、変数ｍが変数ｎに等しい否かが判断される。このステップＣｃ１２１による処理は、先端センサＣｃ３，基部センサＣｃ４の検出に基づいて可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作に伴う所定判定事象である同数検出がされたという事象が発生したか否かを判定する処理である。当該判断が偽なら、処理はステップＣｃ１２２に進み暗転フラグが１にセットされて表示画面４２ａ上で暗転表示が実行される。当該判断が真ならステップＣｃ１２２はスキップされる。ステップＣｃ１２１は、単に変数ｍが変数ｎに等しいか否かを判断していたが、変数ｍが３であり、かつ変数ｎが３となった場合に真となり、変数ｍまたは変数ｎのいずれかが３とならなかった場合に偽となる判断をするステップをステップＣｃ１２２の代わり設けるようにしてもよい。当該ステップの具体例としては例えば、ｍ＋ｎが６であるか否かを判断させるものでよい。

【７３０８】

ステップＣｃ１２３は、その後の処理であり、事象を計数する変数ｍ，ｎが０にセットされる。ステップＣｃ１２４は、その後の処理であり、往復動作を計数する変数ｋに１が加算される。その後のステップＣｃ１２５においては、変数ｋが６であるか否かが判断される。当該判断が真なら処理は終了となる。偽なら処理は、ステップＣｃ１２６に進む。

【７３０９】

ステップＣｃ１２６～ステップＣｃ１３３は、上述のステップＣｃ１０９～ステップＣｃ１１５と同様なので説明を省略する。これらステップにより、第１事象および第２事象が発生したか否かの判断結果が変数ｍ，ｎに格納される。

【７３１０】

ステップＣｃ１３４はその後の処理であり、変数ｍが変数ｎに等しいか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＣｃ１３５に進み、暗転フラグが０にセットされる。これにより、表示画面４２ａに表示されていた暗転表示は終了となる。ステップＣｃ１３４は、単に変数ｍが変数ｎに等しいか否かを判断していたが、変数ｍが１であり、かつ変数ｎが１となった場合に真となり、変数ｍまたは変数ｎの両方またはいずれかが０の場合に偽となる判断をするステップをステップＣｃ１３４の代わりに設けるようにしてもよい。当該ステップの具体例としては例えば、ｍ＋ｎが２であるか否かを判断させるものでよい。

【７３１１】

ステップＣｃ１３４において、判断が真で、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作が正常ならば、処理はステップＣｃ１３５を実行した後、ステップＣｃ１２３に戻る。ここで、事象を計数する変数ｍ，ｎが再び０にセットされる。ステップＣｃ１３４において、判断が偽で、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作が異常ならば、処理はステップＣｃ１２２に戻る。ここで、暗転フラグが１にセットされ、暗転表示が開始または継続される。このように、ステップＣｃ１３４の判断が異なれば戻り先のステップが異なるが、いずれにせよ、ステップＣｃ１３４が実行される度にステップＣｃ１２４が実行され、往復動作を計数する変数ｋが増加する。そして、往復動作が６回となり、変数ｋが６になると、ステップＣｃ１２５が真となり、処理は終了する。

【７３１２】

このように、本実施例によれば、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が実際に動作しているか否かをセンサによって複数回に亘って監視し、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が故障と判断された場合、可動物Ｃ１，Ｃｃ２とエフェクトｅｆ１，ｅｆ３との間で生じる齟齬を遊技者が気付くことがないように暗転表示を行うなど表示画面４２ａの表示方法を工夫する構成となっている。したがって、本発明によれば、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が故障したとしても快適な遊技が続行できるパチンコ機１０が提供できる。

【７３１３】

なお、先端センサＣｃ３，基部センサＣｃ４の検出に基づいて可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作が正常であることを前提とする所定前提事象であれば、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の往動作にかかる時間と可動物Ｃ１，Ｃｃ２の復動作に係る時間とが一致しているという事象であってもよい。

【７３１４】
　また、暗転表示は、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の往復動作に伴う同数検出が発生していないという異常判定がされた場合に、落下エフェクトｅｆ１，上昇エフェクトｅｆ３を覆い隠すように表示される異常判定時表示であれば、少なくとも表示画面４２ａにおける落下エフェクトｅｆ１，上昇エフェクトｅｆ３が表示される部分を部分的に覆い隠すものであってもよいし、グレー表示、赤・緑・青・黄などの明色表示を採用してもよい。また、落下エフェクトｅｆ１の一部または全てを覆い隠し、上昇エフェクトｅｆ３は覆い隠さないように暗転表示を実行するようにしてもよく、逆に、落下エフェクトｅｆ１を覆い隠さず、上昇エフェクトｅｆ３の一部または全てを覆い隠すように暗転表示を実行するようにしてもよい。このような構成であっても、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が故障したとしても快適な遊技が続行できるパチンコ機１０が提供できる。
【７３１５】
　本発明は、上述の構成の他、下記の様に変形実施ができる。
＜変形例１＞
　上述の実施例によれば、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が回動動作、または戻し動作をする回数をセンサＣｃ３，Ｃｃ４によって計数する構成となっていたが、本発明はこの様な構成に限られず、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が戻し動作をするタイミングに基づいて可動物Ｃ１，Ｃｃ２の故障を発見する構成としてもよい。
【７３１６】
　図７３７（ａ）は、本例の構成を説明するタイムチャートである。期待演出が実行された直後は、先端センサＣｃ３がＯＦＦ状態であり、基部センサＣｃ４がＯＮ状態である。落下エフェクトｅｆ１が表示画面４２ａに表示されるタイミングには、可動物Ｃ１，Ｃｃ２は、水平状態から回動されて傾斜状態となるので、先端センサＣｃ３がＯＦＦ状態からＯＮ状態となり、基部センサＣｃ４がＯＮ状態からＯＦＦ状態となる。やがて、所定の時間ｔ１が経過すると、上昇エフェクトｅｆ３が表示画面４２ａに表示されて、可動役物Ｃ１．Ｃｃ２は、戻し動作をして傾斜状態から水平状態となる。本例では、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が水平状態から回動されて傾斜状態となる時点を起点として、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が戻し動作をして傾斜状態から水平状態となるまでの時間を計測して、当該時間が所定の時間ｔ１に等しくなるか否かで可動物Ｃ１，Ｃｃ２の異常を検出する。
【７３１７】
　例えば、図７３７（ｂ）に示すタイムチャートのように、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が回動動作をしてから戻し動作をするまでにある時間ｔ１よりも長い時間ｔ２を要したとする。この場合であっても、上昇エフェクトｅｆ３は、ｔ２が経過するよりも前の時間ｔ１後に表示画面４２ａ上に表示される。この上昇エフェクトｅｆ３は、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が上昇するときの残像を表していることからすれば、表示画面４２ａの表示と可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作の間に齟齬が生じることになる。
【７３１８】
　本例では、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が回動動作をしてから可動物Ｃ１，Ｃｃ２が戻し動作をするまでの時間がｔ１よりも長い場合、可動物Ｃ１，Ｃｃ２に異常が発生していることを認識して暗転表示が実行される。実際には、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が回動動作をしてからｔ１＋Δｔの時間が経過したにもかかわらず可動物Ｃ１，Ｃｃ２が戻し動作をしない場合、可動物Ｃ１，Ｃｃ２に異常が発生していると判断される。Δｔの具体例としては例えば、０．３秒程度であり、ｔ１よりも短い時間が望ましい。
【７３１９】
　可動物Ｃ１，Ｃｃ２が回動動作を実行したか否かは、図７３７（ｃ）に示すように、先端センサＣｃ３がＯＦＦ状態からＯＮ状態への切り替わりを検知する（第１事象を検知する）ことで判断できる。また、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が戻し動作を実行したか否かは、図７３７（ｃ）に示すように、基部センサＣｃ４がＯＦＦ状態からＯＮ状態への切り替わりを検知する（第２事象を検知する）ことで判断できる。本例では、第１事象が検出されてから所定時間ｔ＋Δｔ内に第２事象が検出された場合に暗転表示を行わず、第１事象が検出

されてから所定時間ｔ＋Δｔ内に第２事象が検出されなかった場合に暗転表示を行う。
【７３２０】
本例において、先端センサＣｃ３がＯＦＦ状態からＯＮ状態へ切り替わってから、ｔ１＋Δｔの時間が経過したにもかかわらず基部センサＣｃ４がＯＦＦ状態からＯＮ状態へ切り替わらない場合は、正常な可動物Ｃ１，Ｃｃ２の検出ができず、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が故障しているものと判断される。暗転表示は、この判断がされた後であれば実行が可能であるから、エフェクト表示中に暗転表示を行うこともできる。また、複数回往復する可動物Ｃ１，Ｃ２の動作を往復毎に監視し、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作が正常に戻ったと判断された時点で暗転表示を中止するようにしてもよい。
【７３２１】
＜変形例２＞
上述の変形例１では、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が戻し動作を実行したか否かを基部センサＣｃ４がＯＦＦ状態からＯＮ状態への切り替わりを検知することで判断していたが、本発明はこの構成に限られない。図７３７（ｄ）に示すように、先端センサＣｃ３がＯＦＦ状態からＯＮ状態へ切り替わってからｔ１＋Δｔ時間以内にＯＦＦ状態に戻ったことを検知することで可動物Ｃ１，Ｃｃ２が正常であることを判断するようにしてもよい。本例のパチンコ機１０は、先端センサＣｃ３が可動物Ｃ１，Ｃｃ２を検出している期間が所定の長さｔ＋Δｔ以下である場合に暗転表示を行わず、先端センサＣｃ３が可動物Ｃ１，Ｃｃ２を検出している期間が所定の長さｔ＋Δｔを超えた場合に暗転表示を行う。
【７３２２】
＜変形例３＞
上述の変形例１では、先端センサＣｃ３がＯＦＦ状態からＯＮ状態への切り替わりを検知することで可動物Ｃ１，Ｃｃ２が回動動作を実行したか否かを判断していたが、本発明はこの構成に限られない。可動物Ｃ１，Ｃｃ２が回動動作を実行したか否かを基部センサＣｃ４がＯＮ状態からＯＦＦ状態への切り替わりを検知することで判断してもよい。この場合、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が戻し動作を実行したか否かを先端センサＣｃ３がＯＮ状態からＯＦＦ状態への切り替わりを検知することで判断してもよい。
【７３２３】
＜変形例４＞
上述の変形例２では、先端センサＣｃ３が可動物Ｃ１，Ｃｃ２を検出している期間が所定の長さｔ＋Δｔ以下であるか否かで可動物Ｃ１，Ｃｃ２が戻し動作を実行したか否かを判断するようにしていたが、本発明はこの構成に限られない。基部センサＣｃ４がＯＮ状態からＯＦＦ状態へ切り替わってからｔ１＋Δｔ時間以内にＯＮ状態に戻ったことを検知することで可動物Ｃ１，Ｃｃ２が正常であることを判断するようにしてもよい。本例のパチンコ機１０は、基部センサＣｃ４が可動物Ｃ１，Ｃｃ２を検出していない期間が所定の長さｔ１＋Δｔ以下である場合に暗転表示を行わず、基部センサＣｃ４が可動物Ｃ１，Ｃｃ２を検出していない期間が所定の長さｔ１＋Δｔを超えた場合に暗転表示を行う。
【７３２４】
＜変形例５＞
上述の実施例では、暗転表示によりエフェクトｅｆ１，ｅｆ３を隠す構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、第３図柄表示装置４２の液晶パネルの前面に設けられた導光板に可視光を供給することにより、導光板に刻まれた模様を浮かび上がらせる導光板表示を行う構成としてよい。導光板表示により、液晶パネルに表示されるエフェクトｅｆ１，ｅｆ３が見づらくなる。つまり、導光板表示は、エフェクト表示よりも目立つ。
【７３２５】
本例は、上述の変形例１～変形例４と組み合わせて実施することもできるから、エフェクト表示中に導光板表示を行い、エフェクト表示と導光板表示を同時に行うこともできる。
【７３２６】
＜変形例６＞

上述の実施例では、暗転表示によりエフェクトｅｆ１，ｅｆ３を隠す構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、暗転表示を行う代わりに特徴的で遊技者の注意を惹くような音声を再生したり、ＬＥＤライトを発光したり、他の可動役物を派手に動作させたりすることにより、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作とエフェクトｅｆ１，ｅｆ３の表示の齟齬を遊技者に気付かせにくくする構成とすることもできる。

【７３２７】

＜変形例７＞

上述の実施例では、単一の可動物Ｃ１，Ｃｃ２が行う往復動作における往動作と復動作とが正常に行われているか否かを判定していたが、複数の可動物が同期して（同じタイミングで）行う往復動作に関して、正常に（同じタイミングで）行われているか否かを判定してもよい。この場合、同数検出か否かの判定は、複数の可動物が同時に行う例えば往動作を、複数回検出することによって行う。

【７３２８】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＣ１）に関し、遊技が行われる遊技領域を備えた遊技盤３０と、遊技盤３０の前面側で動作する可動物Ｃ１，Ｃｃ２と、遊技に関する表示を実行する第３図柄表示装置４２と、可動物Ｃ１，Ｃｃ２を検出する先端センサＣｃ３，基部センサＣｃ４を備え、先端センサＣｃ３，基部センサＣｃ４の検出に基づいて可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作に伴う同数検出がされたか否かを判定し、始動条件の成立を契機として遊技に関する抽選を実行し、抽選の結果に基づいて例えば、スーパーリーチＥとなると、可動物Ｃ１，Ｃｃ２に所定の動作をさせる期待演出を実行させ、通常遊技状態において可動物Ｃ１，Ｃｃ２の回動動作・戻し動作に対応する落下エフェクトｅｆ１，上昇エフェクトｅｆ３を第３図柄表示装置４２に実行させる構成であって、通常遊技状態において、基部センサＣｃ４が可動物Ｃ１，Ｃｃ２の移動を３回検出したにも係わらず先端センサＣｃ３が可動物Ｃ１，Ｃｃ２の移動を２回しか検出せず、同数検出がされなかった場合、表示画面４２ａにおいて暗転表示を実行する。

【７３２９】

このようなパチンコ機１０によれば、先端センサＣｃ３，基部センサＣｃ４の検出に基づいて可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作に伴う同数検出がされたか否かを判定する判定手段を備え、先端センサＣｃ３，基部センサＣｃ４が可動物Ｃ１，Ｃｃ２を検出したにも係わらず同数検出がなされなかった場合、暗転表示を実行する。つまり、本発明によれば、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作が正常で同数検出なされれば暗転表示の必要はないので、当該表示を実行せず、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作に異常があり同数検出がなされなければ、暗転表示を行う必要があり、当該表示を実行する。またこれによれば、遊技者は暗転表示に気を取られて可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作と落下エフェクトｅｆ１，上昇エフェクトｅｆ３の間に齟齬が生じていることを感じにくく、遊技の興趣性が損なわれないパチンコ機１０が提供できる。

【７３３０】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＣ２）に関し、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の第１事象を検出する第１先端センサＣｃ３と、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の第２事象を検出する基部センサＣｃ４を備え、第１事象の回数と第２事象の回数を比較することにより、所定事象（同数検出すなわち正常な往復動作）が発生したか否かを判定する。このようなパチンコ機１０によれば、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の第１事象を検出する第１先端センサＣｃ３と、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の第２事象を検出する基部センサＣｃ４が備えられ、第１事象の回数と第２事象の回数を比較することにより所定事象に発生の有無が判定される。この様に構成すると、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が発生させる複数の事象に基づいて所定事象の判定がなされるので、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の挙動をより正確に把握して所定事象の判定が可能となる。

【７３３１】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＣ３）に関し、先端センサＣｃ３

は、基部センサＣｃ４が第２事象を検出する前に第１事象を検出する。このようなパチンコ機１０によれば、先端センサＣｃ３は、基部センサＣｃ４が第２事象を検出する前に第１事象を検出する。この様に同一の可動物Ｃ１，Ｃｃ２に対して時間差をもって２回の検出を行うことで、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の挙動をより正確に把握することが可能となる。

【７３３２】

なお、変形例７で上述したように、複数の可動物が同時に行う複数回の往復動作であれば、同数検出か否かの判定は、複数の可動物が同時に行う例えば往動作を、複数回検出することによって行ってもよい。

【７３３３】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＣ４）に関し、先端センサＣｃ３，は、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が期待演出実行前の初期位置に存在するか否かを検出する。そして、基部センサＣｃ４は、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が落下演出後の落下位置に存在するか否かを検出する。このようなパチンコ機１０によれば、先端センサＣｃ３，基部センサＣｃ４は、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が所定位置に存在するか否かを検出する。この様な構成とすれば、先端センサＣｃ３，基部センサＣｃ４が可動物Ｃ１，Ｃｃ２の移動について検出することができるので、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の挙動を正確に把握できる。

【７３３４】

また、変形例５に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＣ５）に関し、第３図柄表示装置４２が落下エフェクトｅｆ１，上昇エフェクトｅｆ３を実行中に暗転表示を開始する。このようなパチンコ機１０によれば、第３図柄表示装置４２がエフェクトを表示させている最中に暗転表示が開始される。この様に構成すれば、エフェクト表示の終了を待たずに暗転表示がなされるので、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が同数検出を発生できなかった場合に対応して暗転表示がなされることになる。したがって上述の構成によれば、暗転表示はしかるべきときに確実になされることになる。

【７３３５】

なお、本実施例では、実行中の期待演出において同数検出でないと判定された場合に、その実行中の期待演出において暗転表示を実行していたが、実行中の期待演出においては暗転表示を実行せず、その後、すなわち、次に期待演出を行うときに暗転表示を実行するようにしてもよい。このようにすれば、暗転表示が行われる期待演出として認識され易くなり、自然な演出態様となる。

【７３３６】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＣ６）に関し、暗転表示を実行した後、４回目以降の往復動作において、同数検出がなされると暗転表示を中止する。このようなパチンコ機１０によれば、暗転表示をした後、同数検出がなされると暗転表示が中止される。この様に構成すれば、同数検出がなかったことに伴う暗転表示が後の同数検出の発生により中止されるので、不要な暗転表示が続けられることがないパチンコ機１０が提供できる。

【７３３７】

なお、暗転表示をした後、同数検出がなされると暗転表示を中止するという構成の替わりに、同数検出でないと判定された場合に、期待演出を継続するか否かを遊技者に選択させ、遊技者が期待演出を継続しないことを選択した場合に、暗転表示が中止されるようにしてもよい。この様に構成すれば、遊技者による期待演出を継続するか否かの選択という処理が増えるが、遊技者の判断を尊重することができる。

【７３３８】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＣ７）に関し、暗転表示をすることにより、エフェクト表示の少なくとも一部を遊技者に視認不可能にする。このようなパチンコ機１０によれば、暗転表示をすることにより、エフェクト表示の少なくとも一部を遊技者に視認不可能にする。この様にすれば、暗転表示に伴って第３図柄表示装置４２の表示内容が変化するので、遊技者が暗転表示に気付きやすくなり、エフェクト表示に対する注意を確実に暗転表示に向けさせることができる。

【７３３９】
なお、暗転表示の替わりに、遊技者の注意を他に向ける音声出力や画像表示や他の役物動作を実行する場合には、エフェクト表示が遊技者に視認可能となっていもよい。
【７３４０】
また、変形例５に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＣ８）に関し、暗転表示は、エフェクト表示よりも目立つ。このようなパチンコ機１０によれば、遊技者が導光板表示を気付きやすくなるので、暗転表示の効果を確実なものとすることができる。
【７３４１】
なお、暗転表示の替わりに、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作不良をお詫びするような文字やキャラクターがお詫びをしているような絵柄が現れる導光板表示を行ってもよい。例えば、「動きが悪くてごめんね」のような文字等をエフェクト表示の近くに表示させる。このようなお詫び文字等は、エフェクト表示よりも目立たないが、分かる人には分かる演出として、動作不良を楽しませることができる。
【７３４２】
また、変形例６に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＣ９）に関し、音声により特定の報知を実行する。このようなパチンコ機１０によれば、エフェクト表示と独立した音声により、確実に遊技者の気を惹くことができる。
【７３４３】
また、変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＣ１０）に関し、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の第１事象を検出する先端センサＣｃ３と、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の第２事象を検出する基部センサＣｃ４を備え、第１事象が検出されてから所定時間ｔ１＋Δｔ内に第２事象が検出された場合に正常な可動物Ｃ１，Ｃｃ２の検出がなされたと判定する。この様な構成は第１事象から第２事象が発生するまでの時間が決まっている場合に適用できる。すなわち、第１事象が発生した後、正常であれば所定時間ｔ１＋Δｔ内に第２事象が発生するところ、所定時間ｔ１＋Δｔを過ぎても当該第２事象の発生が検出されないことで確実に可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作異常を検知できる。
【７３４４】
また、変形例２に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＣ１１）に関し、先端センサＣｃ３が可動物Ｃ１，Ｃｃ２を検出している期間が所定の長さｔ１＋Δｔ以下である場合に所定事象が発生したと判定する。この様な構成は可動物Ｃ１，Ｃｃ２の検出時間が決まっている場合に適用できる。すなわち、可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作が正常ならば先端センサＣｃ３は所定期間ｔ１＋Δｔだけにしか可動物Ｃ１，Ｃｃ２を検出しないところ、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が所定期間ｔ１＋Δｔを超えて先端センサＣｃ３検出され続けている場合、可動物Ｃ１，Ｃｃ２が動作不良となっていることになる。この様に、当該構成によれば、確実に可動物Ｃ１，Ｃｃ２の動作異常を検知できる。
【実施例７４】
【７３４５】
以下、実施例７４に係るパチンコ機１０について説明する。実施例７４に係るパチンコ機１０は、実施例７１から実施例７３に係るパチンコ機１０と多くの共通点を有するが、第３図柄表示装置４２における第３図柄の変動表示中に行われる複数の役物の動作を監視して、いずれかの役物に異常がある場合は、その役物に対応するエフェクトを目立たなくする表示を表示画面４２ａ上のそれぞれの位置で行うことに特徴がある。
【７３４６】
図７３８は、本実施例に係るパチンコ機１０の正面図である。本実施例に係る第３図柄表示装置４２の四隅には、遊技盤３０の盤面に対して平行に回動可能に構成することで、第３図柄表示装置４２の一部を覆うように回動自在の特定可動物である第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が設けられている。
【７３４７】
第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２には、第３図柄表示装置の左上隅に第１支持部材Ｃｄ１と、第

１支持部材Ｃｄ１の先端に第１装飾部材Ｃｄ２が設けられている。第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４には、第３図柄表示装置の左下隅に第２支持部材Ｃｄ３と、第２支持部材Ｃｄ３の先端に第２装飾部材Ｃｄｅ４が設けられている。第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６には、第３図柄表示装置の右上隅に第３支持部材Ｃｄ５と、第３支持部材Ｃｄ５の先端に第３装飾部材Ｃｄ６が設けられている。第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８には、第３図柄表示装置の右下隅に第４支持部材Ｃｄ７と、第４支持部材Ｃｄ７の先端に第４装飾部材Ｃｄ８が設けられている。

【７３４８】

図示では省略するが、第１装飾部材Ｃｄ２には「小突撃」の文字が付されており、第１支持部材Ｃｄ１が回動することで、チャンスが到来していることを遊技者に示唆することが好ましい。また、第２装飾部材Ｃｄ４には「中追撃！」の文字が付されており、第２支持部材Ｃｄ３が回動することで、チャンスが到来していることを遊技者に示唆することが好ましい。第３装飾部材Ｃｄ６には「大攻撃」の文字が付されており、第３支持部材Ｃｄ５が回動することで、チャンスが到来していることを遊技者に示唆することが好ましい。第４装飾部材Ｃｄ８には「総突撃」の文字が付されており、第４支持部材Ｃｄ７が回動することで、チャンスが到来していることを遊技者に示唆することが好ましい。

【７３４９】

上述した「小突撃」の文字は、大当たりとなる可能性が通常の変動表示よりも高いことを遊技者に示唆する。上述した「中突撃」の文字は、大当たりとなる可能性が「小突撃」が現れる変動表示よりも高いことを遊技者に示唆する。上述した「大突撃」の文字は、大当たりとなる可能性が「中突撃」が現れる変動表示よりも高いことを遊技者に示唆する。上述した「総突撃」の文字は、大当たりとなる可能性が「大突撃」が現れる変動表示よりも高いことを遊技者に示唆する。

【７３５０】

本実施例には、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８がそれぞれの特定動作を正常に行っているかを検出する特定検出手段として、第１先端センサＣｄ１１，第１基端センサＣｄ１２と、第２先端センサＣｄ１３，第２基端センサＣｄ１４と、第３先端センサＣｄ１５，第３基端センサＣｄ１６と、第４先端センサＣｄ１７，第４基端センサＣｄ１８とが設けられている。

【７３５１】

図７３９（ａ）（ｂ）は、第１先端センサＣｄ１１，第１基端センサＣｄ１２が第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２の回動を検出する様子を説明している。第１先端センサＣｄ１１は、第１支持部材Ｃｄ１の先端側に位置し、水平状態の第１支持部材Ｃｄ１の上辺に接触するように第３図柄表示装置４２の左上隅側に設けられている。第１基端センサＣｄ１２は、第１支持部材Ｃｄ１の基部側に位置し、水平状態の第１支持部材Ｃｄ１の上辺に接触しないように第１支持部材Ｃｄ１と距離を開けて第１支持部材Ｃｄ１の上側に設けられている。第１先端センサＣｄ１１，第１基端センサＣｄ１２は遊技者に視認できない位置か、目立たない位置に設けられる。

【７３５２】

第１先端センサＣｄ１１は、常閉接点を有するセンサである。第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２に接している状態がＯＮ，第１可動物Ｃｄ１，Ｃｄ２が接していない状態がＯＦＦとなっている。従って、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が水平状態のとき、これに接触している第１先端センサＣｄ１１は、図７３９（ａ）に示すようにＯＮ状態となる。そして、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が傾斜状態のとき、これに接触していない第１先端センサＣｄ１１は、図７３９（ｂ）に示すようにＯＦＦ状態となる。このように、第１先端センサＣｄ１１は、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が水平状態にいるか否かを検出する。

【７３５３】

第１基端センサＣｄ１２は、常開接点を有するセンサである。第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２に接していない状態がＯＦＦ，第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が接している状態がＯＮとな

っている。従って、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が水平状態のとき、これに接触していない第１基端センサＣｄ１２は、図７３９（ａ）に示すようにＯＦＦ状態となる。そして、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が傾斜状態のとき、これに接触している第１基端センサＣｄ１２は、図７３９（ｂ）に示すようにＯＮ状態となる。このように、第１基端センサＣｄ１２は、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が第３図柄の変動表示期間における所定のタイミングで所定の傾斜位置まで動作したか否かを検出する。

【７３５４】

図７３９（ａ）（ｃ）は、第２先端センサＣｄ１３，第２基端センサＣｄ１４が第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４の回動を検出する様子を説明している。第２先端センサＣｄ１３は、第２支持部材Ｃｄ３の先端側に位置し、水平状態の第２支持部材Ｃｄ３の下辺に接触するように第３図柄表示装置４２の左下隅側に設けられている。第２基端センサＣｄ１４は、第２支持部材Ｃｄ３の基部側に位置し、水平状態の第２支持部材Ｃｄ３の下辺に接触しないように第２支持部材Ｃｄ３と距離を開けて第２支持部材Ｃｄ３の下側に設けられている。第２先端センサＣｄ１３，第２基端センサＣｄ１４は遊技者に視認できない位置か、目立たない位置に設けられる。

【７３５５】

第２先端センサＣｄ１３は、常閉接点を有するセンサである。第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４に接している状態がＯＮ，第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が接していない状態がＯＦＦとなっている。従って、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が水平状態のとき、これに接触している第２先端センサＣｄ１３は、図７３９（ａ）に示すようにＯＮ状態となる。そして、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が傾斜状態のとき、これに接触していない第２先端センサＣｄ１３は、図７３９（ｃ）に示すようにＯＦＦ状態となる。このように、第２先端センサＣｄ１３は、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が水平状態にいるか否かを検出する。

【７３５６】

第２基端センサＣｄ１４は、常開接点を有するセンサである。第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４に接していない状態がＯＦＦ，第２可動役物Ｃｄ１，Ｃｄ２が接している状態がＯＮとなっている。従って、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が水平状態のとき、これに接触していない第２基端センサＣｄ１４は、図７３９（ａ）に示すようにＯＦＦ状態となる。そして、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が傾斜状態のとき、これに接触している第２基端センサＣｄ１４は、図７３９（ｃ）に示すようにＯＮ状態となる。このように、第２基端センサＣｄ１４は、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が第３図柄の変動表示期間における所定のタイミングで所定の傾斜位置まで動作したか否かを検出する。

【７３５７】

図７３９（ａ），図７４０（ａ）は、第３先端センサＣｄ１５，第３基端センサＣｄ１６が第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６の回動を検出する様子を説明している。第３先端センサＣｄ１５は、第３支持部材Ｃｄ５の先端側に位置し、水平状態の第３支持部材Ｃｄ５の上辺に接触するように第３図柄表示装置４２の右上隅側に設けられている。第３基端センサＣｄ１６は、第３支持部材Ｃｄ５の基部側に位置し、水平状態の第３支持部材Ｃｄ５の上辺に接触しないように第３支持部材Ｃｄ５と距離を開けて第３支持部材Ｃｄ５の上側に設けられている。第３先端センサＣｄ１５，第３基端センサＣｄ１６は遊技者に視認できない位置か、目立たない位置に設けられる。

【７３５８】

第３先端センサＣｄ１５は、常閉接点を有するセンサである。第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６に接している状態がＯＮ，第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が接していない状態がＯＦＦとなっている。従って、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が水平状態のとき、これに接触している第３先端センサＣｄ１５は、図７３９（ａ）に示すようにＯＮ状態となる。そして、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が傾斜状態のとき、これに接触していない第３先端センサＣｄ１６は、図７４０（ａ）に示すようにＯＦＦ状態となる。このように、第３先端センサＣｄ１５は、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が水平状態にいるか否かを検出する。

【７３５９】

第３基端センサＣｄ１６は、常開接点を有するセンサである。第３可動物Ｃｄ５，Ｃｄ６に接していない状態がＯＦＦ，第３可動物Ｃｄ５，Ｃｄ６が接している状態がＯＮとなっている。従って、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が水平状態のとき、これに接触していない第３基端センサＣｄ１６は、図７４０（ａ）に示すようにＯＦＦ状態となる。そして、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が傾斜状態のとき、これに接触している第３基端センサＣｄ１６は、図７４０（ａ）に示すようにＯＮ状態となる。このように、第３基端センサＣｄ１６は、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が第３図柄の変動表示期間における所定のタイミングで所定の傾斜位置まで動作したか否かを検出する。

【７３６０】

図７３９（ａ），図７４０（ｂ）は、第４先端センサＣｄ１７，第４基端センサＣｄ１８が第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８の回動を検出する様子を説明している。第４先端センサＣｄ１７は、第４支持部材Ｃｄ７の先端側に位置し、水平状態の第４支持部材Ｃｄ７の下辺に接触するように第３図柄表示装置４２の右下隅側に設けられている。第４基端センサＣｄ１８は、第４支持部材Ｃｄ７の基部側に位置し、水平状態の第４支持部材Ｃｄ７の下辺に接触しないように第４支持部材Ｃｄ７と距離を開けて第４支持部材Ｃｄ７の下側に設けられている。第４先端センサＣｄ１７，第４基端センサＣｄ１８は遊技者に視認できない位置か、目立たない位置に設けられる。

【７３６１】

第４先端センサＣｄ１７は、常閉接点を有するセンサである。第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８に接している状態がＯＮ，第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が接していない状態がＯＦＦとなっている。従って、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が水平状態のとき、これに接触している第４先端センサＣｄ１７は、図７３９（ａ）に示すようにＯＮ状態となる。そして、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が傾斜状態のとき、これに接触していない第４先端センサＣｄ１７は、図７４０（ｂ）に示すようにＯＦＦ状態となる。このように、第４先端センサＣｄ１７は、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が水平状態にいるか否かを検出する。

【７３６２】

第４基端センサＣｄ１８は、常開接点を有するセンサである。第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８に接していない状態がＯＦＦ，第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が接している状態がＯＮとなっている。従って、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が水平状態のとき、これに接触していない第４基端センサＣｄ１８は、図７３９（ａ）に示すようにＯＦＦ状態となる。そして、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が傾斜状態のとき、これに接触している第４基端センサＣｄ１８は、図７４０（ｂ）に示すようにＯＮ状態となる。このように、第４基端センサＣｄ１８は、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が第３図柄の変動表示期間における所定のタイミングで所定の傾斜位置まで動作したか否かを検出する。

【７３６３】

図７４１は、第３図柄表示装置４２の前面に配設される複数に分割された導光板を説明する図である。（ａ）に示すように、第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａの前面には、右上、右下、左上、左下の４つの導光板表示が行われる領域が設けられている。具体的には、（ｂ）に示すように、第３図柄表示装置４２は、左上部分の前面に配設された第１導光板Ｃｄ３１と、左下部分の前面に配設された第２導光板Ｃｄ３２と、右上部分の前面に配設された第３導光板Ｃｄ３３と、右下部分の前面に配設された第４導光板Ｃｄ３４とを備えている。これらの導光板による導光板表示は後述する特定エラー表示であり、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８がそれぞれ正常に動作をしていないことを示すものである。

【７３６４】

第１導光板Ｃｄ３１は、「小突撃」の文字とその周りの蜘蛛の巣状の模様が描かれた導光板表示を実現する。第２導光板Ｃｄ３２は、「中突撃」の文字とその周りの蜘蛛の巣状の模様が描かれた導光板表示を実現する。第３導光板Ｃｄ３３は、「大突撃」の文字とその周りの蜘蛛の巣状の模様が描かれた導光板表示を実現する。第４導光板Ｃｄ３４は、「総突撃」の文字とその周りの蜘蛛の巣状の模様が描かれた導光板表示を実現する。これら

の導光板表示は、後述する第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８に異常が発生した場合に、それぞれの可動役物の替わりに用いられる。

【７３６５】

図７４２から図７４５は、本例の第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が所定動作条件である大当たりまたは外れスーパーリーチＢからＥのいずれかの変動パターンコマンドに基づき、第３図柄表示装置４２に表示される所定動作対応表示である４つのエフェクトＣｄ２１～Ｃｄ２４に適合するように、所定適合動作である回動動作を行う演出態様を示している。

【７３６６】

図７４２（１）～（５）は、本例の第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が正常に動作したときの期待演出の態様を説明している。図７４２（１）は、大当たりスーパーリーチＢまたは外れスーパーリーチＢに当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。このときの表示画面４２ａには例えば「７」「↓」「７」のリーチ状態となる。この時点では、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２は、初期状態である水平状態を維持している。もちろん、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８も、初期状態である水平状態を維持している。これは以下の説明でも同じである。

【７３６７】

図７４２（２）は、スーパーリーチＢの所定タイミングで期待演出が開始された時の様子を示している。期待演出が開始されると第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２は、第３図柄表示装置４２の左上隅を回転中心として、水平状態から、時計周りに回動を開始し、約４５度下り傾斜した傾斜状態で回動を停止する。具体的には、第１基端センサＣｄ１２が第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２を検出すると、モータの駆動が停止される。

【７３６８】

図７４２（３）はその後の様子を説明している。回動後の第１装飾部材Ｃｄ２は、所定期間、傾斜状態を維持する。この所定期間、図７４２（３）の表示画面４２ａには、右下がり傾斜状態の第１装飾部材Ｃｄ２の背後に第１エフェクトＣｄ２１が表示される。第１エフェクトＣｄ２１は、正面から見ると、表示画面４２ａの左上隅側で、右下がりの傾斜状態の第１装飾部材Ｃｄ２を囲むように表示画面４２ａに表示される。ここでは、第１エフェクトＣｄ２１は、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２の動作に適合している。第１エフェクトＣｄ２１は、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２に付される「小攻撃」をイメージしたエフェクトである。これにより、当該リーチ表示は、スーパーリーチＢであること（つまりスーパーリーチＢに相当する大当たり期待度であること）が示唆される。

【７３６９】

図７４２（４）は、その後の様子を説明している。第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２は、図７４２（２）のときと逆方向に回動を開始する。第１エフェクトＣｄ２１は、この回動開始に合わせて消去される。

【７３７０】

図７４２（５）は、その後、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第１先端センサＣｄ１１が第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２を検出し、モータの駆動が停止される。

【７３７１】

図７４２（１１）～（１５）は、本例の第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が正常に動作しなかったときの期待演出の態様を説明している。図７４２（１１）は、（１）と同じタイミングであり、大当たりスーパーリーチＢまたは外れスーパーリーチＢに当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。

【７３７２】

図７４２（１２）は、（２）と同じタイミングであり、スーパーリーチＢの所定タイミングで期待演出が開始された時の様子を示している。ここでは、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２の駆動機構に異常が発生しており、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２は、第３図柄表示装置４

２の左上隅での水平状態から、時計周りに回動を開始するが、約４５度傾斜した傾斜状態に到達する前に（半分ほど傾斜した状態で）回動を停止する。なお、ここでは駆動機構の異常状態は、半分傾斜した状態であったが、全く傾斜しない状態であってもよい。この点は以下の説明でも同じである。

【７３７３】

このような状態のままでは、（３）と同じタイミングになったときに、第３図柄表示装置４２の左上隅で、半分までしか傾斜していない第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２と、正常に約４５度まで傾斜したときの第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２の背後に表示される第１エフェクトＣｄ２１との位置に齟齬が生じてしまう。つまり、このままでは、第１エフェクトＣｄ２１は、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２の動作に適合しなくなってしまう。そこで、上述の実施例と同様にこの齟齬が目立ちにくくする。

【７３７４】

図７４２（１３）はその後の様子を説明している。回動後の第１装飾部材Ｃｄ２は、半分ほど傾斜した状態のままであり、この状態が正常に動作した場合と同じ所定期間の終了まで続く。この所定期間において、図７４２（１３）の表示画面４２ａに第１エフェクトＣｄ２１が表示されるが、第１エフェクトＣｄ２１の前面にある第１導光板Ｃｄ３１に電圧が印加されて、第１エフェクトＣｄ２１を覆い隠すように第１導光板Ｃｄ３１による表示が行われる。この第１導光板Ｃｄ３１による表示によっても、当該リーチ表示は、スーパーリーチＢであること（つまりスーパーリーチＢに相当する大当たり期待度であること）が示唆されるように構成されている。

【７３７５】

図７４２（１４）は、その後の様子を説明している。第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２は、図Ｃｄ３（１２）のときと逆方向に回動を開始する。第１エフェクトＣｄ２１、第１導光板Ｃｄ３１による導光板表示は、この回動開始に合わせて消去される。

【７３７６】

図７４２（１５）は、その後、第３可動役物Ｃｄ１，Ｃｄ２が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第１先端センサＣｄ１１が第１可動物Ｃｄ１，Ｃｄ２を検出し、モータの駆動が停止される。

【７３７７】

このように、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２の駆動機構に異常が発生しており、何も対処をせずに演出を実行すれば、正常な位置まで動作していない第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２と、正常な地位に表示される第１エフェクトＣｄ２１との位置に齟齬が生じてしまい、演出上または遊技上に不都合を生じさせる場合に、第１導光板Ｃｄ３１による導光板表示のような別個の演出を付加するという簡易な構成によってこのような不都合を生じにくくすることができる。この場合、予め異常を想定して第３図柄表示装置４２に表示される表示演出を分岐させるのではないので、第３図柄表示装置４２に表示パターンが増えることでの設計負担も減らすことができる。

【７３７８】

図７４３（１）～（５）は、本例の第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が正常に動作したときの期待演出の態様を説明している。図７４３（１）は、大当たりスーパーリーチＣまたは外れスーパーリーチＣに当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。リーチ状態において、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４は、初期状態である水平状態を維持している。

【７３７９】

図７４３（２）は、スーパーリーチＣの所定タイミングで期待演出が開始された時の様子を示している。この所定タイミングは、上述したスーパーリーチＢのタイミングと同じであることが演出上好ましい。期待演出が開始されると第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４は、第３図柄表示装置４２の左下隅を回転中心として、水平状態から、反時計周りに回動を開始し、約４５度上がり傾斜した傾斜状態で回動を停止する。具体的には、第２基端センサＣｄ１４が第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４を検出し、モータの駆動が停止される。

【７３８０】
図７４３（３）はその後の様子を説明している。回動後の第２装飾部材Ｃｄ４は、所定期間、傾斜状態を維持する。この所定期間、図７４３（３）の表示画面４２ａには、右上がりの傾斜状態の第２装飾部材Ｃｄ４の背後に第２エフェクトＣｄ２２が表示される。第２エフェクトＣｄ２２は、正面から見ると、第２装飾部材Ｃｄ４を囲むように表示画面４２ａに表示される。ここでは、第２エフェクトＣｄ２２は、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４の動作に適合している。第２エフェクトＣｄ２２は、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４に付される「中攻撃」をイメージした、第１エフェクトよりも大きな（あるいは、色や明るさが派手な）エフェクトである。これにより、当該リーチ表示は、スーパーリーチＣであること（つまりスーパーリーチＣに相当する大当たり期待度であること）が示唆される。
【７３８１】
図７４３（４）は、その後の様子を説明している。第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４は、図７４３（２）のときと逆方向に回動を開始する。第２エフェクトＣｄ２２は、この回動開始に合わせて消去される。
【７３８２】
図７４３（５）は、その後、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第２先端センサＣｄ１３が第２可動物Ｃｄ３，Ｃｄ４を検出し、モータの駆動が停止される。
【７３８３】
図７４３（１１）～（１５）は、本例の第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が正常に動作しなかったときの期待演出の態様を説明している。図７４３（１１）は、（１）と同じタイミングであり、大当たりスーパーリーチＣまたは外れスーパーリーチＣに当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。
【７３８４】
図７４３（１２）は、（２）と同じタイミングであり、スーパーリーチＣの所定タイミングで期待演出が開始された時の様子を示している。ここでは、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４の駆動機構に異常が発生しており、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４は、第３図柄表示装置４２の左下隅での水平状態から、反時計周りに回動を開始するが、約４５度傾斜した傾斜状態に到達する前に（半分ほど傾斜した状態で）回動を停止する。
【７３８５】
このような状態のままでは、（３）と同じタイミングになったときに、第３図柄表示装置４２の左下隅で、半分ほどしか傾斜していない第２可動役役物Ｃｄ３，Ｃｄ４と、正常に約４５度まで傾斜したときの第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４の背後に表示される第２エフェクトＣｄ２２との位置に齟齬が生じてしまう。このままでは、第２エフェクトＣｄ２２は、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４の動作に適合しなくなってしまう。そこで、上述の実施例と同様にこの齟齬が目立ちにくくする。
【７３８６】
図７４３（１３）はその後の様子を説明している。回動後の第２装飾部材Ｃｄ４は、半分ほど傾斜した状態のままであり、この状態が正常に動作した場合と同じ所定期間続く。この所定期間において、図７４３（１３）の表示画面４２ａに第２エフェクトＣｄ２２が表示されるが、第２エフェクトＣｄ２２の前面にある第２導光板Ｃｄ３２に電圧が印加されて、第２エフェクトＣｄ２２を覆い隠すように第２導光板Ｃｄ３２による表示が行われる。
【７３８７】
図７４３（１４）は、その後の様子を説明している。第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４は、図７４３（１２）のときと逆方向に回動を開始する。第２エフェクトＣｄ２２、第２導光板Ｃｄ３２による導光板表示は、この回動開始に合わせて消去される。
【７３８８】
図７４３（１５）は、その後、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第２先端センサＣｄ１３が第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４を検

出し、モータの駆動が停止される。

【７３８９】

このように、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４の駆動機構に異常が発生しており、何も対処をせずに演出を実行すれば、正常な位置まで動作していない第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４と、正常な地位に表示される第２エフェクトＣｄ２２との位置に齟齬が生じてしまい、演出上または遊技上に不都合を生じさせる場合に、第２導光板Ｃｄ３２による導光板表示のような別個の演出を付加するという簡易な構成によってこのような不都合を生じにくくすることができる。この場合、予め異常を想定して第３図柄表示装置４２に表示される表示演出を分岐させるのではないので、第３図柄表示装置４２に表示パターンが増えることでの設計負担も減らすことができる。

【７３９０】

図７４４（１）～（５）は、本例の第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が正常に動作したときの期待演出の態様を説明している。図７４４（１）は、大当たりスーパーリーチＤまたは外れスーパーリーチＤに当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。リーチ状態において、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６は、初期状態である水平状態を維持している。

【７３９１】

図７４４（２）は、スーパーリーチＤの所定タイミングで期待演出が開始された時の様子を示している。この所定タイミングは、上述したスーパーリーチＢ，Ｃのタイミングと同じであることが演出上好ましいが、変動時間の長短に応じて異なるタイミングでもよい。期待演出が開始されると第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６は、第３図柄表示装置４２の右上隅を回転中心として、水平状態から、反時計周りに回動を開始し、約４５度下がり傾斜した傾斜状態で回動を停止する。具体的には、第３基端センサＣｄ１６が第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６を検出し、モータの駆動が停止される。

【７３９２】

図７４４（３）はその後の様子を説明している。回動後の第３装飾部材Ｃｄ６は、所定期間、傾斜状態を維持する。この所定期間、図７４４（３）の表示画面４２ａには、左下がりの傾斜状態の第３装飾部材Ｃｄ６の背後に第３エフェクトＣｄ２３が表示される。第３エフェクトＣｄ２３は、正面から見ると、第３装飾部材Ｃｄ６を囲むように表示画面４２ａに表示される。ここでは、第３エフェクトＣｄ２３は、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６の動作に適合している。第３エフェクトＣｄ２３は、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６に付される「大攻撃」をイメージした、第２エフェクトよりも大きな（あるいは、色や明るさが派手な）エフェクトである。これにより、当該リーチ表示は、スーパーリーチＤであること（つまりスーパーリーチＤに相当する大当たり期待度であること）が示唆される。

【７３９３】

図７４４（４）は、その後の様子を説明している。第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６は、図７４４（２）のときと逆方向に回動を開始する。第３エフェクトＣｄ２３は、この回動開始に合わせて消去される。

【７３９４】

図７４４（５）は、その後、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第３先端センサＣｄ１５が第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６を検出し、モータの駆動が停止される。

【７３９５】

図７４４（１１）～（１５）は、本例の第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が正常に動作しなかったときの期待演出の態様を説明している。図７４４（１１）は、（１）と同じタイミングであり、大当たりスーパーリーチＤまたは外れスーパーリーチＤに当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。

【７３９６】

図７４４（１２）は、（２）と同じタイミングであり、スーパーリーチＤの所定タイミングで期待演出が開始された時の様子を示している。ここでは、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ

６の駆動機構に異常が発生しており、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６は、第３図柄表示装置４２の右上隅での水平状態から、反時計周りに回動を開始するが、約４５度傾斜した傾斜状態に到達する前に（半分ほど傾斜した状態で）回動を停止する。

【７３９７】

このような状態のままでは、（３）と同じタイミングになったときに、第３図柄表示装置４２の右上隅で、半分ほどしか傾斜していない第３可動役役物Ｃｄ５，Ｃｄ６と、正常に約４５度まで傾斜したときの第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６の背後に表示される第３エフェクトＣｄ２３との位置に齟齬が生じてしまう。このままでは、第３エフェクトＣｄ２３は、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６の動作に適合しなくなってしまう。そこで、上述の実施例と同様にこの齟齬が目立ちにくくする。

【７３９８】

図７４４（１３）はその後の様子を説明している。回動後の第３装飾部材Ｃｄ６は、半分ほど傾斜した状態のままであり、この状態が正常に動作した場合と同じ所定期間続く。この所定期間において、図７４４（１３）の表示画面４２ａに第３エフェクトＣｄ２３が表示されるが、第３エフェクトＣｄ２３の前面にある第３導光板Ｃｄ３３に電圧が印加されて、第３エフェクトＣｄ２３を覆い隠すように第３導光板Ｃｄ３３による表示が行われる。

【７３９９】

図７４４（１４）は、その後の様子を説明している。第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６は、図７４４（１２）のときと逆方向に回動を開始する。第３エフェクトＣｄ２３、第３導光板Ｃｄ３３による導光板表示は、この回動開始に合わせて消去される。

【７４００】

図７４４（１５）は、その後、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第３先端センサＣｄ１５が第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６を検出し、モータの駆動が停止される。

【７４０１】

このように、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６の駆動機構に異常が発生しており、何も対処をせずに演出を実行すれば、正常な位置まで動作していない第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６と、正常な地位に表示される第３エフェクトＣｄ２３との位置に齟齬が生じてしまい、演出上または遊技上に不都合を生じさせる場合に、第３導光板Ｃｄ３３による導光板表示のような別個の演出を付加するという簡易な構成によってこのような不都合を生じにくくすることができる。この場合、予め異常を想定して第３図柄表示装置４２に表示される表示演出を分岐させるのではないので、第３図柄表示装置４２に表示パターンが増えることでの設計負担も減らすことができる。

【７４０２】

図７４５（１）～（５）は、本例の第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が正常に動作したときの期待演出の態様を説明している。図７４５（１）は、大当たりスーパーリーチＥまたは外れスーパーリーチＥに当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。リーチ状態において、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８は、初期状態である水平状態を維持している。

【７４０３】

図７４５（２）は、スーパーリーチＥの所定タイミングで期待演出が開始された時の様子を示している。この所定タイミングは、上述したスーパーリーチＢ，Ｃ，Ｄのタイミングと同じであることが演出上好ましいが、変動時間の長短に応じて異なるタイミングでもよい。期待演出が開始されると第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８は、第３図柄表示装置４２の右下隅を回転中心として、水平状態から、時計周りに回動を開始し、約４５度上がり傾斜した傾斜状態で回動を停止する。具体的には、第４基端センサＣｄ１８が第３可動役物Ｃｄ７，Ｃｄ８を検出し、モータの駆動が停止される。

【７４０４】

図７４５（３）はその後の様子を説明している。回動後の第４装飾部材Ｃｄ８は、所定

期間、傾斜状態を維持する。この所定期間、図７４５（３）の表示画面４２ａには、左上がりの傾斜状態の第４装飾部材Ｃｄ８の背後に第４エフェクトＣｄ２４が表示される。第４エフェクトＣｄ２４は、正面から見ると、第４装飾部材Ｃｄ８を囲むように表示画面４２ａに表示される。ここでは、第４エフェクトＣｄ２１は、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８の動作に適合している。第４エフェクトＣｄ２４は、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８に付される「総攻撃」をイメージした、第３エフェクトよりも大きな（あるいは、色や明るさが派手な）エフェクトである。これにより、当該リーチ表示は、スーパーリーチＥであること（つまりスーパーリーチＥに相当する大当たり期待度であること）が示唆される。

【７４０５】

図７４５（４）は、その後の様子を説明している。第４可動役役物Ｃｄ７，Ｃｄ８は、図７４５（２）のときと逆方向に回動を開始する。第４エフェクトＣｄ２４は、この回動開始に合わせて消去される。

【７４０６】

図７４５（５）は、その後、第４可動役役物Ｃｄ７，Ｃｄ８が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第４先端センサＣｄ１７が第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８を検出し、モータの駆動が停止される。

【７４０７】

図７４５（１１）～（１５）は、本例の第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が正常に動作しなかったときの期待演出の態様を説明している。図７４５（１１）は、（１）と同じタイミングであり、大当たりスーパーリーチＥまたは外れスーパーリーチＥに当選したときの変動表示が開始されたときの様子を示している。

【７４０８】

図７４５（１２）は、（２）と同じタイミングであり、スーパーリーチＥの所定タイミングで期待演出が開始された時の様子を示している。ここでは、第４可動役役物Ｃｄ７，Ｃｄ８の駆動機構に異常が発生しており、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８は、第３図柄表示装置４２の右下隅での水平状態から、時計周りに回動を開始するが、約４５度傾斜した傾斜状態に到達する前に（半分ほど傾斜した状態で）回動を停止する。

【７４０９】

このような状態のままでは、（３）と同じタイミングになったときに、第３図柄表示装置４２の右下隅で、半分ほどしか傾斜していない第４可動役役物Ｃｄ７，Ｃｄ８と、正常に約４５度まで傾斜したときの第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８の背後に表示される第４エフェクトＣｄ２４との位置に齟齬が生じてしまう。このままでは、第４エフェクトＣｄ２４は、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８の動作に適合しなくなってしまう。そこで、上述の実施例と同様にこの齟齬が目立ちにくくする。

【７４１０】

図７４５（１３）はその後の様子を説明している。回動後の第４装飾部材Ｃｄ８は、半分ほど傾斜した状態のままであり、この状態が正常に動作した場合と同じ所定期間続く。この所定期間において、図７４５（１３）の表示画面４２ａに第４エフェクトＣｄ２４が表示されるが、第４エフェクトＣｄ２４の前面にある第４導光板Ｃｄ３４に電圧が印加されて、第４エフェクトＣｄ２４を覆い隠すように第４導光板Ｃｄ３４による表示が行われる。

【７４１１】

図７４５（１４）は、その後の様子を説明している。第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８は、図７４５（１２）のときと逆方向に回動を開始する。第４エフェクトＣｄ２４、第４導光板Ｃｄ３４による導光板表示は、この回動開始に合わせて消去される。

【７４１２】

図７４５（１５）は、その後、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が水平状態に戻ったときの様子を示している。具体的には、第４先端センサＣｄ１７が第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８を検出し、モータの駆動が停止される。

【７４１３】

このように、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８の駆動機構に異常が発生しており、何も対処をせずに演出を実行すれば、正常な位置まで動作していない第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８と、正常な地位に表示される第４エフェクトＣｄ２４との位置に齟齬が生じてしまい、演出上または遊技上に不都合を生じさせる場合に、第４導光板Ｃｄ３４による導光板表示のような別個の演出を付加するという簡易な構成によってこのような不都合を生じにくくすることができる。この場合、予め異常を想定して第３図柄表示装置４２に表示される表示演出を分岐させるのではないので、第３図柄表示装置４２に表示パターンが増えることでの設計負担も減らすことができる。

【７４１４】

また、第１可動物Ｃｄ１，Ｃｄ２，第２可動物Ｃｄ３，Ｃｄ４，第３可動物Ｃｄ５，Ｃｄ６，第４可動物Ｃｄ７，Ｃｄ８が行う所定動作の前提条件として、特定の変動パターンコマンド（スーパーリーチＢ～Ｅ）を例に説明してきたが、コマンドの種別に関わらず、単に変動パターンコマンド等のコマンドが送信されたことを所定動作前提条件としても構わない。このようにすれば、変動パターンの種別によらずに頻繁に行われる演出において、表示パターンが増えることでの設計負担をさらに減らすことができる。また、第１可動物Ｃｄ１，Ｃｄ２，第２可動物Ｃｄ３，Ｃｄ４，第３可動物Ｃｄ５，Ｃｄ６，第４可動物Ｃｄ７，Ｃｄ８は、特定の状態において特定の動作を行う特定可動体であれば、他の演出状態では回動幅・回動速度が異なる落下動作を行うが、この期待演出状態のみ本例のような特定の落下動作を行う可動体であってもよい。このようにすれば、複数種類の落下動作に対応する複数種類の表示パターンが増えることでの設計負担をさらに減らすことができる。

【７４１５】

また、第３図柄表示装置４２に所定のタイミングで表示されるエフェクト表示に適応する所定適応動作であれば、大当たり期待度を示唆する可動物である第１可動物Ｃｄ１，Ｃｄ２，第２可動物Ｃｄ３，Ｃｄ４，第３可動物Ｃｄ５，Ｃｄ６，第４可動物Ｃｄ７，Ｃｄ８の回動動作の他に、潜伏確変か否かを示唆する可動物の動作や、設定付きパチンコ機における設定値を示唆する可動物の動作でもよい。この場合、エフェクトＣｄ２１～Ｃｄ２４は、これらの特定の動作に対応する特定動作対応表示であれば潜伏確変か否かや設定付きパチンコ機における設定値を示唆する表示でもよい。例えば、第１可動物Ｃｄ１，Ｃｄ２が第１エフェクトＣｄ２１に適応する動作を行えば潜伏確変（あるいは最高値である設定５。以下同じ。）の確率は２５％であり、第２可動物Ｃｄ３，Ｃｄ４が第２エフェクトＣｄ２２に適応する動作を行えば潜伏確変の確率は５０％であり、第３可動物Ｃｄ５，Ｃｄ６が第３エフェクトＣｄ２３に適応する動作を行えば潜伏確変の確率は７５％であり、第４可動物Ｃｄ６，Ｃｄ７が第４エフェクトＣｄ２４に適応する動作を行えば潜伏確変の確率は１００％であり、いずれの可動物においてもエフェクト表示に適応しない動作を行えば、潜伏確変の確率は０％であるとする。このようにすれば、第３図柄表示装置４２における所定の表示と、可動物の所定の動作との齟齬が遊技者にとって不利益となり、このような不利益を避けるために表示パターンを増やすことが不可避に見えるケースにおいても、表示パターンが増えることでの設計負担を減らすことができる。

【７４１６】

また、第１可動物Ｃｄ１，Ｃｄ２，第２可動物Ｃｄ３，Ｃｄ４，第３可動物Ｃｄ５，Ｃｄ６，第４可動物Ｃｄ７，Ｃｄ８は、本例では平板状の可動体であるが、所定のキャラクタを象った立体的な可動体であってもよい。

【７４１７】

＜期待演出制御処理＞

図７４６，図７４７は、本実施例においてサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う期待演出制御処理を説明するフローチャートである。このフローチャートは、上述した期待演出制御処理のフローチャートと基本的な流れは共通しているので、共通する説明は適宜省略している。

【７４１８】

図７４６に示すステップＣｄ１０１からステップＣｄ１１２までの処理では、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２の動作を伴う期待演出に関する処理である。ステップＣｄ１０１では、スーパーリーチＢに係る変動パターンコマンドを受信したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＣｄ１０２に進み、偽なら処理は、ステップＣｄ２０１に進む。

【７４１９】

ステップＣｄ１０２では、期待演出実行許可フラグがオンであるか否かが判断される。期待演出実行許可フラグは、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が初期位置にあるときにオンとなるフラグであり、各可動役物に付属された第１先端センサＣｄ１１、第２先端センサＣｄ１３、第３先端センサＣｄ１５、第４先端センサＣｄ１７の出力に基づいてオン・オフが切り替わる。ステップＣｄ１０２の判断が真なら、処理はステップＣＣｄ１０３に進み、偽なら処理はステップＣｄ１０２に戻る。

【７４２０】

ステップＣｄ１０３では、表示用第１期待演出コマンドがセットされる。これにより、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２の動作に合わせた表示画面４２ａの表示が実行可能となる。その後、処理はステップＣｄ１０４に進み、スーパーリーチＢに関する変動が開始される。その後、処理はステップＣｄ１０５に進み、期待演出開始時間の計測が開始される。

【７４２１】

ステップＣｄ１０６は、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照することにより、第１支持部材回動タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣｄ１０７に進み、偽なら処理はステップＣｄ１０６に戻る。ステップＣｄ１０７では、第１支持部材Ｃｄ１を回動させる第１支持部材回動処理が実行される。また、第１支持部材回動処理に伴い、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が傾斜状態となったタイミングで、第１エフェクトＣｄ２１を表示させるコマンドを表示制御装置４５へ送る。

【７４２２】

ステップＣｄ１０８はその後の処理であり、第１支持部材Ｃｄ１が実際に回動したか否かが判断される、特定エラー判定が実行される。この特定エラー判定は、特定エラー事象である第１可動物Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動物Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動物Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動物Ｃｄ７，Ｃｄ８がそれぞれ正常に動作していない事象が発生したか否かを判定する処理である。具体的には、当該ステップでは、第１先端センサ１１の検出に基づく第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が初期位置から動作したか否かの判断と、第１基端センサ１２の検出に基づく第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が傾斜位置（傾斜状態）に到達したか否かの判断が行われている。当該判断が真なら、処理は、ステップＣｄ１０９に進み、期待演出開始時間を参照して第１支持部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。ステップＣｄ１０９の判断が真なら、処理は、ステップＣｄ１１２に進み、第１支持部材Ｃｄ２が逆回転され、本処理が終了する。当該判断が偽なら、処理はステップＣｄ１０９に戻る。

【７４２３】

ステップＣｄ１０８の判断が偽なら、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２の動作に異常が発生しているので、処理は、ステップＣｄ１１０に進む。ステップＣｄ１１０では、第１落下動作不良フラグがオンとされ、ステップＣｄ１１１へ進む。第１落下動作不良フラグは、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が正常に回動していないことが検出された場合にオンされるフラグである。当該第１落下動作不良フラグは、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が正常に回動すればオフとなる。

【７４２４】

ステップＣｄ１１１では、第１支持部材故障用導光板表示コマンドがセットされる。これにより、第１導光板Ｃｄ３１に電圧を印加し、第１導光板Ｃｄ３１による導光板表示が行われる。この後、上述したステップＣｄ１０９の処理に戻る。

【７４２５】

また、図７４６に示すステップＣｄ２０１からステップＣｄ２１２までの処理では、第

２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４の動作を伴う期待演出に関する処理である。ステップＣｄ２０１では、上述したステップＣｄ１０１の判断が偽である場合、スーパーリーチＣに係る変動パターンコマンドを受信したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＣｄ２０２に進み、偽なら処理は、ステップＣｄ３０１に進む。

【７４２６】

ステップＣｄ２０２では、ステップＣｄ１０２と同様に、期待演出実行許可フラグがオンであるか否かが判断される。ステップＣｄ２０２の判断が真なら、処理はステップＣｄ２０３に進み、偽なら処理はステップＣｄ２０２に戻る。

【７４２７】

ステップＣｄ２０３では、表示用第２期待演出コマンドがセットされる。これにより、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４の動作に合わせた表示画面４２ａの表示が実行可能となる。その後、処理はステップＣｄ２０４に進み、スーパーリーチＣに関する変動が開始される。その後、処理はステップＣｄ２０５に進み、期待演出開始時間の計測が開始される。

【７４２８】

ステップＣｄ２０６は、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照することにより、第２支持部材回動タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣｄ２０７に進み、偽なら処理はステップＣｄ２０６に戻る。ステップＣｄ２０７では、第２支持部材Ｃｄ３を回動させる第２支持部材回動処理が実行される。また、第２支持部材回動処理に伴い、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が傾斜状態となったタイミングで、第２エフェクトＣｄ２２を表示させるコマンドを表示制御装置４５へ送る。

【７４２９】

ステップＣｄ２０８はその後の処理であり、第２支持部材Ｃｄ３が実際に回動したか否かが判断される、特定エラー判定が実行される。具体的には、当該ステップでは、第２先端センサ１３の検出に基づく第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が初期位置から動作したか否かの判断と、第２基端センサ１４の検出に基づく第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が傾斜位置（傾斜状態）に到達したか否かの判断が行われている。当該判断が真なら、処理は、ステップＣｄ２０９に進み、期待演出開始時間を参照して第２支持部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。ステップＣｄ２０９の判断が真なら、処理は、ステップＣｄ２１２に進み、第２支持部材Ｃｄ３が逆回転され、本処理が終了する。当該判断が偽なら、処理はステップＣｄ２０９に戻る。

【７４３０】

ステップＣｄ２０８の判断が偽なら、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４の動作に異常が発生しているので、処理は、ステップＣｄ２１０に進む。ステップＣｄ２１０では、第２落下動作不良フラグがオンとされ、ステップＣｄ２１１へ進む。第２落下動作不良フラグは、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が正常に回動していないことが検出された場合にオンされるフラグである。当該第２落下動作不良フラグは、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４が正常に回動すればオフとなる。

【７４３１】

ステップＣｄ２１１では、第２支持部材故障用導光板表示コマンドがセットされる。これにより、第２導光板Ｃｄ３２に電圧を印加し、第２導光板Ｃｄ３２による導光板表示が行われる。この後、上述したステップＣｄ２０９の処理に戻る。

【７４３２】

次に、図７４７に示すステップＣｄ３０１からステップＣｄ３１２までの処理では、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６の動作を伴う期待演出に関する処理である。ステップＣｄ３０１では、上述したステップＣｄ２０１の判断が偽である場合、スーパーリーチＤに係る変動パターンコマンドを受信したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＣｄ３０２に進み、偽なら処理は、ステップＣｄ４０１に進む。

【７４３３】

ステップＣｄ３０２では、ステップＣｄ１０２と同様に、期待演出実行許可フラグがオンであるか否かが判断される。ステップＣｄ３０２の判断が真なら、処理はステップＣｄ

３０３に進み、偽なら処理はステップＣｄ３０２に戻る。
【７４３４】
ステップＣｄ３０３では、表示用第３期待演出コマンドがセットされる。これにより、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６の動作に合わせた表示画面４２ａの表示が実行可能となる。その後、処理はステップＣｄ３０４に進み、スーパーリーチＤに関する変動が開始される。その後、処理はステップＣｄ３０５に進み、期待演出開始時間の計測が開始される。
【７４３５】
ステップＣｄ３０６は、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照することにより、第３支持部材回動タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣｄ３０７に進み、偽なら処理はステップＣｄ３０６に戻る。ステップＣｄ３０７では、第３支持部材Ｃｄ５を回動させる第３支持部材回動処理が実行される。また、第３支持部材回動処理に伴い、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が傾斜状態となったタイミングで、第３エフェクトＣｄ２３を表示させるコマンドを表示制御装置４５へ送る。
【７４３６】
ステップＣｄ３０８はその後の処理であり、第３支持部材Ｃｄ５が実際に回動したか否かが判断される、特定エラー判定が実行される。具体的には、当該ステップでは、第３先端センサ１５の検出に基づく第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が初期位置から動作したか否かの判断と、第３基端センサ１６の検出に基づく第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が傾斜位置（傾斜状態）に到達したか否かの判断が行われている。当該判断が真なら、処理は、ステップＣｄ３０９に進み、期待演出開始時間を参照して第３支持部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。ステップＣｄ３０９の判断が真なら、処理は、ステップＣｄ３１２に進み、第３支持部材Ｃｄ５が逆回転され、本処理が終了する。当該判断が偽なら、処理はステップＣｄ３０９に戻る。
【７４３７】
ステップＣｄ３０８の判断が偽なら、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６の動作に異常が発生しているので、処理は、ステップＣｄ３１０に進む。ステップＣｄ３１０では、第３落下動作不良フラグがオンとされ、ステップＣｄ３１１へ進む。第３落下動作不良フラグは、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が正常に回動していないことが検出された場合にオンされるフラグである。当該第３落下動作不良フラグは、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６が正常に回動すればオフとなる。
【７４３８】
ステップＣｄ３１１では、第３支持部材故障用導光板表示コマンドがセットされる。これにより、第３導光板Ｃｄ３３に電圧を印加し、第３導光板Ｃｄ３３による導光板表示が行われる。この後、上述したステップＣｄ３０９の処理に戻る。
【７４３９】
また、図７４７に示すステップＣｄ４０１からステップＣｄ４１２までの処理では、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８の動作を伴う期待演出に関する処理である。ステップＣｄ４０１では、上述したステップＣｄ３０１の判断が偽である場合、スーパーリーチＥに係る変動パターンコマンドを受信したか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＣｄ４０２に進み、偽なら処理は、本処理を修了する。
【７４４０】
ステップＣｄ４０２では、ステップＣｄ１０２と同様に、期待演出実行許可フラグがオンであるか否かが判断される。ステップＣｄ４０２の判断が真なら、処理はステップＣｄ４０３に進み、偽なら処理はステップＣｄ４０２に戻る。
【７４４１】
ステップＣｄ４０３では、表示用第４期待演出コマンドがセットされる。これにより、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８の動作に合わせた表示画面４２ａの表示が実行可能となる。その後、処理はステップＣｄ４０４に進み、スーパーリーチＥに関する変動が開始される。その後、処理はステップＣｄ４０５に進み、期待演出開始時間の計測が開始される。
【７４４２】

ステップＣｄ４０６は、その後の処理であり、期待演出開始時間を参照することにより、第４支持部材回動タイミングが到来したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＣｄ４０７に進み、偽なら処理はステップＣｄ４０６に戻る。ステップＣｄ４０７では、第４支持部材Ｃｄ７を回動させる第４支持部材回動処理が実行される。また、第４支持部材回動処理に伴い、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が傾斜状態となったタイミングで、第４エフェクトＣｄ２４を表示させるコマンドを表示制御装置４５へ送る。

【７４４３】

ステップＣｄ４０８はその後の処理であり、第４支持部材Ｃｄ７が実際に回動したか否かが判断される、特定エラー判定が実行される。具体的には、当該ステップでは、第４先端センサ１７の検出に基づく第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が初期位置から動作したか否かの判断と、第４基端センサ１８の検出に基づく第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が傾斜位置（傾斜状態）に到達したか否かの判断が行われている。当該判断が真なら、処理は、ステップＣｄ４０９に進み、期待演出開始時間を参照して第４支持部材戻しタイミングが到来したか否かが判断される。ステップＣｄ４０９の判断が真なら、処理は、ステップＣｄ４１２に進み、第４支持部材Ｃｄ７が逆回転され、本処理が終了する。当該判断が偽なら、処理はステップＣｄ４０９に戻る。

【７４４４】

ステップＣｄ４０８の判断が偽なら、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８の動作に異常が発生しているので、処理は、ステップＣｄ４１０に進む。ステップＣｄ４１０では、第４落下動作不良フラグがオンとされ、ステップＣｄ４１１へ進む。第４落下動作不良フラグは、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が正常に回動していないことが検出された場合にオンされるフラグである。当該第４落下動作不良フラグは、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が正常に回動すればオフとなる。

【７４４５】

ステップＣｄ４１１では、第４支持部材故障用導光板表示コマンドがセットされる。これにより、第４導光板Ｃｄ３４に電圧を印加し、第４導光板Ｃｄ３４による導光板表示が行われる。この後、上述したステップＣｄ４０９の処理に戻る。

【７４４６】

このように、各可動物がそれぞれの特定の動作を正常に行うことを阻害する特定阻害事象であれば、第１可動物Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動物Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動物Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動物Ｃｄ７，Ｃｄ８がそれぞれ正常な初期位置、正常な動作位置にいないという事象の他に、可動物が初期位置から動作位置までの移動にかかる時間が正常な時間よりも長い／短いという事象であってもよい。また、各可動物がそれぞれ特定の動作を正常に行うことを阻害される事象が発生したことに応じた特定阻害表示であれば、各可動物がそれぞれ正常な初期位置、正常な動作位置にいないという事象が発生したことに応じた表示の他に、各可動物が初期位置から動作位置までの移動時間が正常な時間よりも長い／短いという事象が発生したことに応じた表示であってもよい。これにより、各可動物の動作とそれぞれに応じた所定の表示との齟齬を埋めることができる。

【７４４７】

本発明は、上述の構成の他、下記の様に変形実施ができる。

【７４４８】

＜変形例１＞

本実施例では、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８は、それぞれ上下または左右対称な動きをしていたが、それぞれ異なる動きをしても構わない。この異なる動きは、動作方向が異なったり、動作範囲が異なったりする構成でもよい。また、本実施例では、第１先端センサＣｄ１１，第１基端センサＣｄ１２と、第２先端センサＣｄ１３，第２基端センサＣｄ１４と、第３先端センサＣｄ１５，第３基端センサＣｄ１６と、第４先端センサＣｄ１７，第４基端センサＣｄ１８は、同じセンサが上下または左右対称に設けられる構成であったが、各可動体の形状や動作が異なる場合があることを想定すると、それぞれの特定の動作を検

出するために最適な特定検出部品であれば、第１先端センサＣｄ１１，第１基端センサＣｄ１２を接触センサ、第２先端センサＣｄ１３，第２基端センサＣｄ１４を光センサのようにセンサの種類を異ならせたり、配置場所を非対称に設けたりしても構わない。

【７４４９】

＜変形例２＞

本実施例では、異常が生じた箇所を覆う部分的に覆う第１導光板３１から第４導光板３４を配していたが、これに代えて表示画面４２ａの全体を覆う４枚の導光板を配してもよい。また、上述した他の実施例のように、導光板表示を模した画像表示、暗転表示をしても構わない。また、導光板表示や他の画像表示、暗転表示に変えて、特定の音声または特定の発光を出力しても構わない。特定の音声は、例えば各可動役物に対応付けられた「小突撃」「中突撃」「大突撃」「総突撃」のような音声である。特定の発光は、第３図柄表示装置４２の周縁で、例えば各可動役物に対応付けられた「小突撃」「中突撃」「大突撃」「総突撃」の表示またはこれに対応する色分けを有する発光領域である。この特定の音声または特定の発光は、通常の遊技において出力される音声または発光よりも目立つ態様（音量が大きい、発光時間が長い、出力時間が長い、または、通常の遊技では光らない発光領域が光る態様）で出力されることが好ましい。

【７４５０】

＜変形例３＞

本実施例では、可動役物は、第３図柄表示装置４２の四隅に１つずつ計４個であったが、２個または３個であっても構わない。

【７４５１】

＜変形例４＞

本実施例では、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２はスーパーリーチＢ、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４はスーパーリーチＣ、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６はスーパーリーチＤに対応付けられ、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８はスーパーリーチＥのように１対１に対応付けられていたが、例えば、スーパーリーチＢであっても大当たり期待度が低い場合は、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２のみが動作し、大当たり期待度が高い場合は、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２と第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８とが動作するというように複数の動作態様を備えても構わない。この場合、もし第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２と第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８との両方の駆動機構に異常が発生した場合には、第１導光板Ｃｄ３１，第４導光板Ｃｄ３４の両方による導光板表示が行われる。

【７４５２】

＜変形例５＞

本実施例では、特定エラー判定によって、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８の動作に異常が発生したと判定された場合、それぞれの可動役物が傾斜状態にある所定期間ずっと、第１導光板Ｃｄ３１、第２導光板Ｃｄ３２、第３導光板Ｃｄ３３、第４導光板Ｃｄ３４による導光板表示が行われる構成であったが、可動役物の動作の異常が所定期間の途中で解消した場合、その時点で導光板表示を解除して、可動役物とエフェクト画像とによる演出を見せるようにしてもよい。

【７４５３】

ここで、可動役物の動作の異常について説明する。実施例７１において図６８１を参照して説明した構成であれば、可動役物Ｃ１，Ｃ２を回動させるための回動機構（モータＣａ１と回転軸Ｃ２。図示されないギアを含む。）が摩耗により損傷した場合だけでなく、回動機構に対する電気系統の断線、回動機構に異物が挟まるなどの場合がある。後者の異常であれば、内枠１２を開放して断線を修復することや、前面枠セット１４を開放して異物を取り除くことによって解消しうる。また、異物であれば、１回の動作では異常として検出されるが、次のタイミングでは挟まった異物が落下して、可動役物が正常に動作する（異常が解消される）場合もある。このような異物が挟まる異常であれば、導光板表示が所定期間の途中で終わる構成が望ましい。

【７４５４】
＜変形例６＞
本実施例では、可動役物の動作に異常が発生した場合には、自然に異常が解消されるか、あるいは、ホール等の従業者が作業を行う以外に対処が無かったため、遊技者からすれば、本来であれば見ることができる演出をその間は見られないという不都合が生じる。そこで、このような異常が発生した場合に、遊技者の操作によって異常の解消ができる構成を採用してもよい。例えば、可動役物の駆動機構にバイブレータを設置し、導光板表示が実行された場合には、特定の操作手段の操作によってバイブレータが振動を駆動機構に与えるように構成してもよい。その場合、導光板表示とともに音声によって「役物バイブレータボタンを押して」のような報知を行い、遊技者に異常解消のための操作を促すようにしてもよい。役物バイブレータボタンは、例えば前面枠セット１２の前面側に設けられる。
【７４５５】
＜変形例７＞
本実施例では、第１装飾部材Ｃｄ２、第２装飾部材Ｃｄ４、第３装飾部材Ｃｄ６、第４装飾部材Ｃｄ８に「小突撃」、「中突撃」、「大突撃」、「総突撃」の文字を表示し、第１導光板Ｃｄ３１、第２導光板Ｃｄ３２、第３導光板Ｃｄ３３、第４導光板Ｃｄ３４による導光板表示にも「小突撃」、「中突撃」、「大突撃」、「総突撃」の文字を表示していたが、「小突撃」、「中突撃」、「大突撃」、「総突撃」の文字を表示しなくても構わない。第１導光板Ｃｄ３１、第２導光板Ｃｄ３２、第３導光板Ｃｄ３３、第４導光板Ｃｄ３４による導光板表示は、それぞれ第１装飾部材Ｃｄ２、第２装飾部材Ｃｄ４、第３装飾部材Ｃｄ６、第４装飾部材Ｃｄ８の背後に表示されるので、スーパーリーチＢ～Ｅを示唆する各可動役物のいずれに対応しているか明らかだからである。また、各導光板表示の模様を異ならせる（網目の粗密を異ならせる）などして、スーパーリーチＢ～Ｅを示唆する各可動役物のいずれに対応しているか明らかにしてもよい。
【７４５６】
また、装飾部材の表示と導光板表示とを異ならせても構わない。例えば、第１導光板Ｃｄ３１による導光板表示は、「小突撃」を示唆する小型動物を表示し、第２導光板Ｃｄ３２による導光板表示は、「中突撃」を示唆する中型動物を表示し、第３導光板Ｃｄ３３による導光板表示は、「大突撃」を示唆する大型動物を表示し、第４導光板Ｃｄ３４による導光板表示は、「総突撃」を示唆する小型動物、中型動物、大型動物を表示してもよい。
【７４５７】
＜変形例８＞
本実施例では、第１エフェクトＣｄ２１、第２エフェクトＣｄ２２、第３エフェクトＣｄ２３、第４エフェクトＣｄ２４を第３図柄表示装置４２に表示させていたが、第３図柄表示装置４２の周囲に配置されるサブ表示装置に表示しても構わない。
【７４５８】
＜変形例９＞
本実施例では、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８には、それぞれ第１先端センサＣｄ１１と第１基端センサＣｄ１２、第２先端センサＣｄ１３と第２基端センサＣｄ１４、第３先端センサＣｄ１５と第３基端センサＣｄ１６、第４先端センサＣｄ１７と第４基端センサＣｄ１８が設けられていたが、第１先端センサＣｄ１１、第２先端センサＣｄ１３、第３先端センサＣｄ１５、第４先端センサＣｄ１７のみが設けられても構わない。また、第１基端センサＣｄ１２、第２基端センサＣｄ１４、第３基端センサＣｄ１６、第４基端センサＣｄ１８のみが設けられても構わない。
【７４５９】
＜変形例１０＞
本実施例では、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２、第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８は、それぞれ異なる第１エフェクトＣｄ２１、

第２エフェクトＣｄ２２、第３エフェクトＣｄ２３、第４エフェクトＣｄ２４を表示していたが、共通する１つのエフェクト画像を表示するものでも構わない。例えば、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が動作すると、表示画面４２ａの中央に「突撃」を象徴する特定のエフェクト画像を表示する。第２可動体Ｃｄ３，Ｃｄ４、第３可動体Ｃｄ５，Ｃｄ６、第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が動作するときも、同じ特定のエフェクト画像を表示する。このような場合にも、可動役物の動作に異常が発生した場合に、本実施例のような対処が必要となるからである。

【７４６０】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＤ１）に関し、遊技が行われる遊技領域を備えた遊技盤３０と、遊技盤３０に対して動作する第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２から第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８（複数の可動物）を検出する第１先端センサＣｄ１１，第１基端センサＣｄ１２から第４先端センサＣｄ１７，第４基端センサＣｄ１８（複数の検出手段）と、第１先端センサＣｄ１１，第１基端センサＣｄ１２から第４先端センサＣｄ１７，第４基端センサＣｄ１８の検出に基づいて第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２が正常に動作しない特定エラーから第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が正常に動作しない特定エラー（特定事象）が発生したか否かを判定するサブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による期待演出制御処理にて特定エラー判定を行う機能（判定手段）と、スーパーリーチＢ～Ｅの変動パターンコマンド（所定条件）が成立すると、上述した可動物に第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２の回動動作から第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８の回動動作（所定の動作）をさせる所定の制御を行うことが可能なサブ制御装置２６２による期待演出制御処理にて役物制御を行う機能（制御手段）と、上述した所定条件が成立すると、上述した所定の動作に対応する第１エフェクトＣｆ２１から第４エフェクトＣｆ２４（所定の表示）を実行させるサブ制御装置によるエフェクト表示を実行させる機能（表示制御手段）とを備え、上述した所定条件が成立したにも関わらず、上述した判定手段によって上述した特定事象が発生したと判定された場合、その特定事象が上述した複数の検出手段のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかに応じて、所定の表示とは異なる第１導光板Ｃｆ３１による導光板表示から第４導光板Ｃｆ３４による導光板表示（特定の表示）が実行される。

【７４６１】

このようなパチンコ機１０によれば、第１導光板Ｃｆ３１による導光板表示から第４導光板Ｃｆ３４による導光板表示は、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２から第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８が正常に動作しない特定エラーが第１先端センサＣｄ１１，第１基端センサＣｄ１２から第４先端センサＣｄ１７，第４基端センサＣｄ１８のうちいずれのセンサの検出に基づいて発生したと判定されたかに応じているので、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２から第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８のいずれかの動作とそれに正常に対応する第１エフェクトＣｆ２１から第４エフェクトＣｆ２４とが見られなくても、遊技の現状を的確に認識することができる。その結果、第１可動体Ｃｄ１，Ｃｄ２から第４可動体Ｃｄ７，Ｃｄ８による回動動作に対応する第１エフェクトＣｆ２１から第４エフェクトＣｆ２４を行う遊技の興趣性が損なわれないようにすることができる。

【７４６２】

また、本実施例の変形例５に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＤ２）に関し、上述した導光板表示は、所定期間表示され、所定期間内であっても、上述した判定手段によって可動役物の特定エラーが解消されたと判定された場合は、導光板表示は終了する。このようなパチンコ機１０によれば、上述した導光板表示は所定期間表示されるので、第１導光板Ｃｆ３１による導光板表示から第４導光板Ｃｆ３４のいずれかの動作によって特定エラーが発生したときに、遊技の現状を認識し易くすることができる。また、所定期間内であっても特定エラーが無くなった場合は導光板表示も終了するので、必要がないのにいつまでも表示されている不都合が低減される。

【７４６３】

なお、所定期間内であっても可動役物の特定エラーが解消されたと判定された場合に導

光板表示を終了する替わりに、可動役物の特定エラーが解消されたと判定された場合であっても、所定期間を経過するまでは導光板表示は終了しない構成であってもよい。導光板表示を演出と一体付けている場合に、エラー解消の有無にかかわらず、導光板表示を遊技者が認識できる時間を確保することができる。

【７４６４】

また、本実施例および変形例７に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＤ３）に関し、上述した導光板表示は、可動役物の特定エラーが第１先端センサＣｄ１１，第１基端センサＣｄ１２から第４先端センサＣｄ１７，第４基端センサＣｄ１８のうちいずれの検出手段の検出に基づいて発生したと判定されたかに応じて異なる所定の示唆ないし報知（可動役物に対応する位置での導光板表示や、可動役物ごとに異なる導光板表示によって、大当たり期待度を示唆ないし報知する構成）である。このようなパチンコ機１０によれば、導光板表示がどの可動役物に対応しているか分かるので、遊技の現状を的確に認識させることができる。

【７４６５】

なお、可動役物ごとに異なる導光板表示とする替わりに、同じ導光板表示としてもよい。表示される場所の相違によって、異なる態様であることが認識できるからである。

【７４６６】

また、本実施例の変形例７に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＤ４）に関し、上述した導光板表示は、可動役物の特定エラーが第１先端センサＣｄ１１，第１基端センサＣｄ１２から第４先端センサＣｄ１７，第４基端センサＣｄ１８のうちいずれのセンサの検出に基づいて発生したと判定されたかを遊技者または当該遊技機が設置されるホール従業者に認識可能な所定の示唆ないし報知（各可動役物に付された「小突撃」「中突撃」「大突撃」「総突撃」の文字に対応する文字ないし絵柄を含む導光板表示）である。このようなパチンコ機１０によれば、導光板表示がどの可動役物に対応しているかより分かり易くなるので、遊技の現状を的確に認識させることができる。

【７４６７】

なお、上述のように、可動役物ごとに異なる導光板表示とする替わりに、同じ導光板表示としてもよい。表示される場所の相違によって、異なる態様であることが認識できるからである。

【７４６８】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＤ５）に関し、導光板表示は、エフェクト表示よりも目立つ態様（エフェクト表示を覆い隠す態様）で表示される。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物の特定エラーが発生したときに表示される導光板表示に、遊技者の注目を集め易くすることができる。

【７４６９】

なお、導光板表示をエフェクト表示よりも目立つ態様とする替わりに、導光板表示をエフェクト表示よりも目立たない態様としてもよい。つまり、エフェクト表示の近傍に控えめに文字等を導光板表示させることで、それが分かる人に分からせる演出としてもよい。

【７４７０】

また、本実施例の変形例２に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＤ６）に関し、導光板表示に対応する特定の音声（「小突撃」「中突撃」「大突撃」「総突撃」のような音声）または特定の発光（第３図柄表示装置４２の周縁で「小突撃」「中突撃」「大突撃」「総突撃」の表示またはこれに対応する色分けを有する発光領域）の少なくともいずれか一方が出力され、この特定の音声または特定の発光は、通常の遊技において出力される音声または発光よりも目立つ態様（音量が大きい、発光時間が長い、出力時間が長い、または、通常の遊技では光らない発光領域が光る態様）で出力される構成を備えてもよい。このようなパチンコ機１０によれば、遊技者だけでなく、当該パチンコ機１０が設置されるホールの従業者にも認識し易くすることができる。

【７４７１】

なお、この特定の出力を遊技者に目立つ態様とする替わりに、特定の出力を遊技者に目

立たない態様で出力してもよい。これを知っているホールの従業者に認識し易くすることができる。

【７４７２】

また、本実施例および変形例５に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＤ７）に関し、パチンコ機１０本体は、外枠１１と、外枠１１の前面側で開放可能な内枠１２を備え、可動役物の特定エラーは、外枠１１に対して内枠１２を開放し、所定の作業（内枠１２の裏面からの駆動機構の電気系統の修理。さらに前面枠セット１４も開放した状態での故障部品の交換、異物の除去）が行われることで解消可能な事象である。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物の特定エラーは、導光板表示等によって遊技者またはホール等の従業者に気付かせるメリットがある。

【７４７３】

なお、この特定エラーは、ホール等で解消可能な事象ではなく、メーカーに持ち込まなければ解消できない事象であってもよい。遊技の進行に支障がないのであれば、このような事象は遊技者やホール等の従業者にそれほど気付かせなくてもよい。遊技の進行に支障があるのであれば、このような事象は遊技者やホール等の従業者に気付かせ易くする方がよい。

【７４７４】

また、本実施例の変形例６に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＤ８）に関し、可動役物の特定エラーは、内枠１２の前面側に設けられた役物バイブレータボタンを遊技者が操作することによって解消可能な事象であり、パチンコ機１０は、役物バイブレータボタンを遊技者が操作することによって可動役物１０の特定エラーを解消可能な可動役物に接するように配設されたバイブレータ装置を備えてもよい。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物の特定エラーは、役物バイブレータボタンを遊技者が操作することによって解消できるので、ホール等の従業者が来るまで待つ必要がなくなる。

【実施例７５】

【７４７５】

上述の実施例では、１の可動役物（可動役物Ｃ１，Ｃ２）に所定の動作をさせる制御が行われているにも関わらず、その所定の動作の一部が検出されなかった場合に、その可動役物に異なる制御が行われる構成について説明したが、可動役物が複数である点が上述の実施例とは異なる。

【７４７６】

以下、実施例７５に係る遊技機について図７４８から図７６５を用いて詳細に説明する。

【７４７７】

図７４８は、実施例７５に係るパチンコ機１０の正面図である。実施例７５に係るパチンコ機１０は、実施例７１，実施例７２に係るパチンコ機１０と同様な構成であるが、第３図柄表示装置４２の上方に、２つの可動役物が設けられている点と、各可動役物に発光部が設けられている点が異なる。すなわち、第３図柄表示装置４２の左上部を覆うように回動自在の第１支持部材Ｃ３と、第１支持部材Ｃ３の先端に設けられた第１装飾部材Ｃ４が設けられている。また、第３図柄表示装置４２の右上部を覆うように回動自在の第２支持部材Ｃ５と、第２支持部材Ｃ５の先端に設けられた第２装飾部材Ｃ６が設けられている。第１支持部材Ｃ３，第１装飾部材Ｃ４は、第１特定可動部材である第１可動役物Ｃ３，Ｃ４を構成しており、第２支持部材Ｃ５，第２装飾部材Ｃ６は、第２特定可動部材である第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を構成している。

【７４７８】

また、第１装飾部材Ｃ４，第２装飾部材Ｃ６には、それぞれ発光部（ＬＥＤ）が設けられており、通常時は消灯しており、演出実行時に点灯するように構成されている。発光部は、例えば発光により文字を表示する発光文字部Ｃｅ１，発光文字部Ｃｅ２である。これは、例えば、ＬＥＤ基板の前面に文字形状の着色部を有するカラーフィルターが配された構造であり、ＬＥＤの発光によって装飾部材のカバー面に有色光による文字を表示させる

ものである。第１装飾部材Ｃ４には、発光文字部Ｃｅ１が設けられ、第２装飾部材Ｃ６には、発光文字部Ｃｅ２が設けられている。

【７４７９】

なお、本例では、第１装飾部材Ｃ４，第２装飾部材Ｃ６は、回動する構成としてないが、実施例７１と同様に回動する構成としてもよい。また、第１装飾部材Ｃ４，第２装飾部材Ｃ６は、その形状（パチンコ機に関連した人物、動物、道具などの形状）によって装飾効果を生じる装飾部材とするが、実施例７１のように「突撃！」のような文字が付されていても構わない。

【７４８０】

第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を回動させる構成は、実施例７１と同様である。第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は、サブ制御装置によって時計回りの回動動作（以下、第１の落下動作）を制御されている。第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、サブ制御装置によって反時計回りの回動動作（以下、第２の落下動作）を制御されている。第１可動役物Ｃ３，Ｃ４には、原点位置にあることを検出する位置センサＣｅ３（フォトセンサ、リミットスイッチ）が設けられている。また、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６にも、位置センサＣｅ４が設けられている。つまり、位置センサＣｅ３は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４がその落下動作に伴って原点位置（位置センサＣｅ３が設けられた位置）から離れたという所定事象を検出し、位置センサＣｅ４は、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６がその落下動作に伴って原点位置（位置センサＣｅ４が設けられた位置）から離れたという所定事象を検出する。第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４がその落下動作に伴って原点位置から離れたという所定事象が位置センサＣｅ３によって検出されたことに基づいて、落下動作を行うよう制御される。第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作は、いずれも同じ角度まで回転する動作であり、その回転角度は、例えば原点位置から３０度回転した位置である。

【７４８１】

＜役物落下演出の実際＞

次に、図７４９，図７５０を参照して本実施例に係る役物落下演出の実際について説明する。図７４９は、特図１装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。図７５０は、各役物落下演出の示唆状態を示す図である。図７４９を参照すれば分かるように、抽選結果が複数種類の大当たりスーパーリーチまたは前後外れスーパーリーチに当選したときに役物落下演出が実行される。具体的には、いずれも変動時間６０秒の大当たりスーパーリーチＣ１，前後外れスーパーリーチＣ１が設定された場合は、左側の第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下する役物落下演出（以下、左落下演出。図７５０（ａ）も参照）が実行される。この左落下演出は、その示唆状態となったときの態様が、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１（「突」）と、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２（「撃」）とが発光し、発光文字部Ｃｅ１（「突」）のみが落下して装飾エフェクト表示ｅｆ２１（「行け！」）と重なる態様であることから、「突撃行け演出「突行け」成立態様」として遊技者に認識されるものである。

【７４８２】

いずれも変動時間６０秒の大当たりスーパーリーチＣ２，前後外れスーパーリーチＣ２が設定された場合は、右側の第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下する役物落下演出（以下、右落下演出。図７５０（ｂ）も参照）が実行される。この右落下演出は、その示唆状態となったときの態様が、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１（「突」）と、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２（「撃」）とが発光し、発光文字部Ｃｅ２（「撃」）のみが落下して装飾エフェクト表示ｅｆ２１（「行け！」）と重なる態様であることから、「突撃行け演出「撃行け」成立態様」として遊技者に認識されるものである。

【７４８３】

変動時間１２０秒の大当たりまたは前後外れスーパーリーチＥ１が選択されたという所定動作条件が設定された場合は、左側の第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と右側の第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の両方が落下する役物落下演出（以下、両落下演出。図７５０（ｃ）も参照）が

実行される。この両落下演出は、その示唆状態となったときの態様が、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１（「突」）と、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２（「撃」）とが発光し、発光文字部Ｃｅ１（「突」）と発光文字部Ｃｅ２（「撃」）とが落下して装飾エフェクト表示ｅｆ２１（「行け！」）と重なる態様であることから、「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」として遊技者に認識されるものである。

【７４８４】

変動時間１２０秒の大当たりスーパーリーチＥ２が設定された場合は、左側の第１可動役物Ｃ３，Ｃ４も右側の第２可動役物Ｃ５，Ｃ６もいずれも落下しない役物演出（以下、両停止演出。図７５０（ｄ）も参照）が実行される。スーパーリーチＥ２は、大当たりスーパーリーチのみとなっているが、外れスーパーリーチにて選択されても構わない。この両停止演出は、その示唆状態となったときの態様が、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１（「突」）と、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２（「撃」）とが発光し、発光文字部Ｃｅ１（「突」）と発光文字部Ｃｅ２（「撃」）とがいずれも落下せず（初期状態のまま）大当たり確定を示唆する「勝利は我らにある！」というメッセージ画像Ｃｅ５が表示される態様であることから、「突撃大当たり確定態様」として遊技者に認識されるものである。

【７４８５】

変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値に基づけば、大当たり・前後外れスーパーリーチいずれにおいても、左落下演出（「突撃行け演出「突行け」成立態様」）が最も多い頻度で実行され、次に、右落下演出（「突撃行け演出「撃行け」成立態様」）が多い頻度で実行され、次に、両落下演出、（「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」）が多い頻度で実行され、最後に、両停止演出（「突撃大当たり確定態様」）が最も少ない頻度で実行される。つまり、大当たり期待度が高い順番でいえば、両停止演出（「突撃大当たり確定態様」）が最も大当たり期待度が高く、両落下演出（「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」）が次に大当たり期待度が高く、右落下演出（「突撃行け演出「撃行け」成立態様」）が次に大当たり期待度が高く、左落下演出（「突撃行け演出「突行け」成立態様」）がこの中では最も大当たり期待度が低くなるよう。もっとも、役物落下演出は、大当たり期待度が相対的に高いスーパーリーチＣ以上で実行されているので、いずれであっても遊技者はある程度高い期待感を抱くものである。

【７４８６】

役物落下演出の開始は、例えば、変動時間６０秒のスーパーリーチＣ１，Ｃ２が設定される場合は、左落下演出、右落下演出ともに変動開始５０秒後に開始されるようにすれば、このタイミングで左側の第１可動役物Ｃ３，Ｃ４または右側の第２可動役物Ｃ５，Ｃ６のいずれかが落下するかに応じて、「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」か「突撃行け演出「撃行け」成立態様」かを認識することができる。また、例えば、変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ１，Ｅ２が設定される場合も、両落下演出、両停止演出ともに変動開始５０秒後に開始されるようにすれば、このタイミングで左側の第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と右側の第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の両方が落下するか、あるいは、両方とも落下しないかに応じて、「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」か「突撃大当たり確定態様」かを認識することができる。なお、スーパーリーチＥ１，Ｅ２での役物落下演出の開始タイミングは、変動開始１００秒後のように、スーパーリーチＣ１，Ｃ２と同じでなくてもよい。

【７４８７】

後述するように、スーパーリーチＣ１，Ｃ２，Ｅ１に係る演出中に第１可動役物Ｃ３，Ｃ４または第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が故障により動作しない場合、役物落下演出における落下時点（すなわち示唆状態）では、図７５０（ｅ）に示すように、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４，第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が初期状態で停止した状態（以下、役物故障状態）となる。この役物故障状態となったときの態様は、今までの説明を形式的に当てはめれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１（「突」）と、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２（「撃」）とが発光するが、役物故障状態のため発光文字部Ｃｅ１（「突」）と発光文字部Ｃｅ２（「撃」）とがいずれも落下せず、装飾エフェクト表示ｅｆ２１（「

行け！」）が表示される態様（想定例：「突撃」「行け」離間表示態様」）となることが想定される。この「「突撃」「行け」離間表示態様」は、上に「突撃」の点灯表示あり、下に画像表示がある態様である点で、上述した「突撃大当たり確定態様」（「突撃」「行け」離間表示態様）と似てしまう。そのため、仮にこの「「突撃」「行け」離間表示態様」が実行されれば、遊技者にとっては、大当たり確定を示す期待演出の一つであるという誤解を招く恐れがある。そこで、本実施例では、図７５３～図７５５で後述するように、故障状態が発生した場合でもこのような誤解を生じさせない表示態様を行っている。

【７４８８】

続いて、図７５１，図７５２を参照して正常に動作する場合の役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様について説明する。図７５１は、スーパーリーチＣ１，Ｃ２に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示す図である。図７５２は、スーパーリーチＥ１，Ｅ２に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示す図である。なお、図７５１（１）～（４）では、スーパーリーチＣ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示し、図７５１（１１）～（１４）では、スーパーリーチＣ２に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示し、図７５２（１）～（５）では、スーパーリーチＥ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示し、図７５２（１１）～（１４）では、スーパーリーチＥ２に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示す。

【７４８９】

図７５１（１）～（４）を参照して、スーパーリーチＣ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【７４９０】

図７５１（１）は、大当たりスーパーリーチＣ１の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図７５１（１）においては、表示画面４２ａ上の主装飾図柄ＳＺは、「７」「↓」「７」のリーチ状態となっており、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、第３図柄表示装置４２の上辺と平行な初期状態を維持している。

【７４９１】

図７５１（２）は、リーチ演出が役物落下演出まで発展したときの様子を示している。当該図では、スーパーリーチＣ１に係る役物落下演出が左落下演出であることに基づき、初期状態にあった第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作を開始して傾斜姿勢となり、第１装飾部材Ｃ４が表示画面４２ａの中央の落下位置に現れる。この第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作の開始と同時に、第１装飾部材Ｃ４に内蔵された発光文字部Ｃｅ１が「突」の文字を発光させる。つまり、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は、「突」の文字を発光させながら落下動作を行い、落下位置に停止した状態でも発光を続けている。

【７４９２】

図７５１（３）は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下位置に落下した直後の画面である。このときの表示画面４２ａには、第１装飾部材Ｃ４の背後には、少なくとも第１装飾部材Ｃ４の背後を囲むように装飾エフェクトｅｆ２１が表示される。この装飾エフェクトｅｆ２１は、スーパーリーチＣ１の変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、スーパーリーチＣ１に係る演出が開始されてから第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下位置に到達するはずのタイミングが到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。図７５１（３）の場合は、予定通りに第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動作したので、遊技者からすれば、装飾エフェクトｅｆ２１の出現が第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下位置への到達に同期しているように見える。この点は、役物落下演出における上昇演出においても同じである。

【７４９３】

第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作の開始に伴って初期位置から離れたことが位置センサＣｅ３によって検出されたことに基づいて、初期状態のままの第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２が「撃」の文字を発光させる。ここでは、この検出に基づいて発光文字部Ｃｅ２が「撃」の文字を発光させるタイミングが第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下位置

に到達したタイミングとほとんど同時であるため、図７５１（３）において発光文字部Ｃｅ２を点灯させているが、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が初期位置から離れた検出されると同時に、発光文字部Ｃｅ２を点灯させても構わない。

【７４９４】

装飾エフェクトｅｆ２１には、第１総称部材Ｃ４の背後を囲む装飾表示とともに、「行け！」の文字画像が表示される。このとき、装飾エフェクトｅｆ２の前面には、「突」の文字が表示された第１装飾部材Ｃ４が位置し、装飾エフェクトｅｆ２の上側で装飾エフェクトｅｆ２と重ならない位置（つまり初期位置）には「撃」の文字が表示された第２装飾部材Ｃ６が位置する。そのため、遊技者には、「撃」の文字だけがやや離れ、文字とエフェクトとで「突行け！」という示唆演出が実行されたように見える。この示唆演出が、上述した「突撃行け演出「突行け」成立態様」である。なお、当該メッセージは、スーパーリーチＣ１確定ではなく、スーパーリーチＣ１である可能性が高いことを示唆するものでもよい。

【７４９５】

図７５１（４）は、落下位置で所定時間待機した後、役物落下演出の上昇動作が終わったときの様子を示している。図７５１（３）において表示画面４２ａに表示されていた装飾エフェクトｅｆ２１は、上昇動作の開始時点で消去される。また、これと同時に、第１装飾部材Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１、第２装飾部材Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２も消灯される。この後、リーチ当たりまたはリーチ外れに対応するリーチ変動が表示される。

【７４９６】

このように、「突撃行け演出「突行け」成立態様」は、遊技者に、当該変動パターンがスーパーリーチＣ１であるので、大当たり期待度がやや高いが、スーパーリーチＥ１，Ｅ２に比べれば劣るという「中の下」程度の期待感を抱かせるものである。

【７４９７】

図７５１（１１）～（１４）を参照して、スーパーリーチＣ２に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【７４９８】

図７５１（１１）は、大当たりスーパーリーチＣ２の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示しているが、この表示態様は、図７５１（１）と同じである。

【７４９９】

図７５１（１２）は、リーチ演出が役物落下演出まで発展したときの様子を示している。当該図では、スーパーリーチＣ２に係る役物落下演出が右落下演出であることに基づき、初期状態にあった第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下動作を開始して傾斜姿勢となり、第２装飾部材Ｃ６が表示画面４２ａの中央の落下位置に現れる。この第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作の開始と同時に、第２装飾部材Ｃ６に内蔵された発光文字部Ｃｅ１が「撃」の文字を発光させる。つまり、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、「撃」の文字を発光させながら落下動作を行い、落下位置に停止した状態でも発光を続けている。

【７５００】

図７５１（１３）は、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下位置に落下した直後の画面である。このときの表示画面４２ａには、第２装飾部材Ｃ６の背後には、少なくとも第２装飾部材Ｃ６の背後を囲むように装飾エフェクトｅｆ２１が表示される。この装飾エフェクトｅｆ２１は、スーパーリーチＣ２の変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、スーパーリーチＣ２に係る演出が開始されてから第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下位置に到達するはずのタイミングが到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。

【７５０１】

第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下動作の開始に伴って初期位置から離れたことが位置センサＣｅ４によって検出されたことに基づいて、初期状態のままの第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１が「突」の文字を発光させる。ここでは、この検出に基づいて発光文字部Ｃｅ１が「突」の文字を発光させるタイミングが第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下位置

に到達したタイミングとほとんど同時であるため、図７５１（１３）において発光文字部Ｃｅ２を点灯させているが、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が初期位置から離れた検出されると同時に、発光文字部Ｃｅ１を点灯させても構わない。

【７５０２】

この装飾エフェクトｅｆ２１は、スーパーリーチＣ１にて表示されたものと同じである。すなわち、装飾エフェクトｅｆ２１は、第２装飾部材Ｃ６の背後を囲む装飾表示とともに、「行け！」の文字画像が表示される。このとき、装飾エフェクトｅｆ２の前面には、「撃」の文字が表示された第２装飾部材Ｃ６が位置し、装飾エフェクトｅｆ２の上側で装飾エフェクトｅｆ２と重ならない位置（つまり初期位置）には「突」の文字が表示された第１装飾部材Ｃ４が位置する。そのため、遊技者には、「突」の文字だけがやや離れ、文字とエフェクトで「撃行け！」という示唆演出が実行されたように見える。この示唆演出が、上述した「突撃行け演出「撃行け」成立態様」である。なお、当該示唆演出は、スーパーリーチＣ２確定ではなく、スーパーリーチＣ２である可能性が高いことを示唆するものでもよい。

【７５０３】

図７５１（１４）は、落下位置で所定時間待機した後、役物落下演出の上昇動作が終わったときの様子を示している。図７５１（１３）において表示画面４２ａに表示されていた装飾エフェクトｅｆ２１は、上昇動作の開始時点で消去される。また、これと同時に、第１装飾部材Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１、第２装飾部材Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２も消灯される。

【７５０４】

このように、「突撃行け演出「撃行け」成立態様」は、遊技者に、当該変動パターンがスーパーリーチＣ２であるので、大当たり期待度がスーパーリーチＣ２よりも高いが、スーパーリーチＥ１，Ｅ２に比べれば劣るという「中の上」程度の期待感を抱かせるものである。また、６０秒の変動表示演出の終盤の時点で、左落下演出によって「突撃行け演出「突行け」成立態様」が出るか、右落下演出によって「突撃行け演出「撃行け」成立態様」が出るかに応じて、スーパーリーチＣ１であるか、スーパーリーチＣ１よりも大当たり期待度が高いスーパーリーチＣ２であるかを遊技者に示唆することができる。

【７５０５】

図７５２（１）～（５）を参照して、スーパーリーチＥ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【７５０６】

図７５２（１）は、大当たりスーパーリーチＥ１の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示しているが、この表示態様は、図７５１（１）と同じである。

【７５０７】

図７５２（２）は、リーチ演出が役物落下演出まで発展したときの様子を示している。当該図では、スーパーリーチＥ１に係る役物落下演出が両落下演出であることに基づき、初期状態にあった第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作を開始して傾斜姿勢となり、第１装飾部材Ｃ２が表示画面４２ａの中央の落下位置に現れる。この第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作の開始と同時に、第１装飾部材Ｃ４に内蔵された発光文字部Ｃｅ１が「突」の文字を発光させる。つまり、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は、「突」の文字を発光させながら落下動作を行い、落下位置に停止した状態でも発光を続けている。

【７５０８】

図７５２（３）は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下位置に落下した直後の画面である。このときの表示画面４２ａには、第１支持部材Ｃ１が落下動作の開始に伴って初期位置から離れたと検出されたことが位置センサＣｅ３によって検出されたことに基づき、初期状態にあった第２支持部材Ｃ１が落下動作を開始して傾斜姿勢となり、第２装飾部材Ｃ２が表示画面４２ａの中央の落下位置に現れる。第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、落下動作の開始と同時に、第２装飾部材Ｃ６に内蔵された発光文字部Ｃｅ２が「撃」の文字を発光させる。つまり、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、「撃」の文字を発光させながら落下動作を行い、

落下位置に停止した状態でも発光を続けている。
【７５０９】
図７５２（４）は、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下位置に落下した直後の画面である。このときの表示画面４２ａには、第１装飾部材Ｃ４，第２装飾部材Ｃ６の背後には、少なくとも第１装飾部材Ｃ４，第２装飾部材Ｃ６の背後を囲むように装飾エフェクトｅｆ２１が表示される。この装飾エフェクトｅｆ２１は、スーパーリーチＥ１の変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、スーパーリーチＥ１に係る演出が開始されてから第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下位置に到達するはずのタイミングが到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。
【７５１０】
この装飾エフェクトｅｆ２１は、スーパーリーチＣ１，Ｃ２にて表示されたものと同じである。すなわち、装飾エフェクトｅｆ２１は、第１装飾部材Ｃ４，第２装飾部材Ｃ６の背後を囲む装飾表示とともに、「行け！」の文字画像が表示される。このとき、第１装飾部材Ｃ４に表示された「突」の文字と、第２装飾部材Ｃ６に表示された「撃」の文字と、装飾エフェクトｅｆ２１に表示された「行け！」とが近いことから、文字とエフェクトとで「突撃行け！」という示唆演出が実行されたように見える。これが上述した「突撃行け演出「撃行け」成立態様」である。
【７５１１】
図７５２（５）は、落下位置で所定時間待機した後、役物落下演出の上昇動作が終わったときの様子を示している。図７５２（４）において表示画面４２ａに表示されていた装飾エフェクトｅｆ２１は、上昇動作の開始時点で消去される。また、これと同時に、第１装飾部材Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１、第２装飾部材Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２も消灯される。この後、変動時間は６０秒程度残っているので、リーチ当たりになるかリーチ外れになるかを見せる動画などの変動表示演出が実行される。
【７５１２】
図７５２（１１）～（１４）を参照して、スーパーリーチＥ２に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。
【７５１３】
図７５２（１１）は、大当たりスーパーリーチＥ２の変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示しているが、この表示態様は、図７５２（１）と同じである。
【７５１４】
図７５２（１２）は、リーチ演出が役物演出まで発展したときの様子を示している。ただし、当該図では、スーパーリーチＥ１に係る役物演出が両停止演出であることに基づき、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６ともに初期状態のままである様子を表示している。スーパーリーチＥ２では、スーパーリーチＥ１の変動パターンであれば第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下するタイミングで、第１装飾部材Ｃ４に内蔵された発光文字部Ｃｅ１（「突」の文字）を発光させる。
【７５１５】
図７５２（１３）は、（１２）の直後の画面である。すなわち、スーパーリーチＥ２では、スーパーリーチＥ１の変動パターンであれば第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下するタイミングで、第２装飾部材Ｃ４に内蔵された発光文字部Ｃｅ２（「撃」の文字）を発光させる。
【７５１６】
図７５２（１４）は、（１３）の直後の画面である。表示画面４２ａには、初期状態にある第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１（「突」）と、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２（「撃」）とが発光を続けている。このタイミングで、表示画面４２ａには、大当たり確定であることを示唆するメッセージとして例えば「勝利は我らにある！」というメッセージ画像Ｃｅ５が表示されている。なお、このメッセージ表示が、上述した「突撃大当たり確定態様」である。このメッセージ画像Ｃｅ５は、スーパーリーチＥ２の変動パターンに対応する変動表示演出に予め組み込まれた像であり、スーパーリーチ

Ｅ２に係る演出が開始されてから所定のタイミング（例えば、スーパーリーチＥ１であれば装飾エフェクトｅｆ２１が表示されるタイミング）が到来したときに表示画面４２ａに表示されるものである。なお、メッセージ画像Ｃｅ５に替えて、スーパーリーチＥ１と同じ装飾エフェクトｅｆ２１を表示しても構わない。

【７５１７】

図７５２（１５）は、メッセージ画像Ｃｅ５を所定時間表示したときの様子を示している。図７５２（１４）において表示画面４２ａに表示されていたメッセージ画像Ｃｅ５は、この時点で消去される。この後、大当たり確定のリーチ表示演出が実行される。なお、上述のようにスーパーリーチＥ２は、リーチ外れもある変動パターンとしてもよい。

【７５１８】

このように、１２０秒の変動表示演出の終盤の時点で、両落下演出を構成する左可動役物Ｃ３，Ｃ４と右可動役物Ｃ５，Ｃ６と装飾エフェクトｅｆ２１によって「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」が出るか、両停止演出を構成する左可動役物Ｃ３，Ｃ４と右可動役物Ｃ５，Ｃ６とメッセージ画像Ｃｅ５によって「突撃大当たり確定表示」が出るかに応じて、スーパーリーチＥ１であるか、スーパーリーチＥ１よりも大当たり期待度が高い（大当たり確定の）スーパーリーチＥ２であるかを遊技者に示唆することができる。

【７５１９】

＜役物落下演出の実際：第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動作しない場合＞

図７５３，図７５４を参照してスーパーリーチ演出中に第１可動役物Ｃ３，Ｃ４または第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が故障により動作しない場合について説明する。図７５３は、役物故障が発生した場合のスーパーリーチＣ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示す図である。図７５４は、役物故障が発生した場合のスーパーリーチＥ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を示す図である。

【７５２０】

図７５３を参照して、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に故障が発生した場合のスーパーリーチＣ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。なお、（１）～（４）は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が正常に動作する場合の表示態様であり、上述した図７５１（１）～（４）に示す図と同じであるが、（１１）～（１４）に示す第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に故障の表示態様と対比させるため、図７５３にも記載する。

【７５２１】

図７５３（１１）は、役物落下演出が実行される前の様子を示しており、図７５１（１），図７５３（１）と比べて特に変化はない。

【７５２２】

図７５３（１２）は、本来は図７５１（２），図７５３（２）に示すように落下動作が実行されるときに、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４を動作させる機構が故障したことにより、落下動作が実行されなかったときの様子を示している。第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は落下していないが、発光パターンに従って第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下タイミングに合わせて第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１は発光されている。

【７５２３】

図７５３（１３）は、図７５１（３），図７５３（３）に対応する図である。ここで、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２の発光制御が時間のみに基づいて実行されているとすれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が故障により動作しなかったとしても、予め定められたタイミングで発光文字部Ｃｅ２の発光制御が行われるはずである。その場合、本当は左落下演出を伴うスーパーリーチＣ１の変動パターンであるにも関わらず、両停止演出を伴うスーパーリーチＥ２の変動パターンであるかのような誤った印象を与えるおそれがある（図７５０（ｅ）参照）。本例では、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作を開始したことに伴って初期位置から離れたことが位置センサＣｅ５によって検出されないことに基づいて、予め定められたタイミングが到来しても、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下演出状態に至らなかったことを示す未到達制御である、初期状態の第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２を発光しないという不発光制御が行われる。そのため、初期位置で発光文

字部Ｃｅ１によって「突」の文字が発光し（発光文字部Ｃｅ２は「撃」の文字を発光せず）、画面中央で「行け！」の文字を含む装飾エフェクトｅｆ２１が表示される「突行け！」という示唆演出が表示される。この示唆演出を、「突撃行け演出故障時「撃」不発光態様」と呼ぶ。

【７５２４】

このように、スーパーリーチＣ１における表示画面４２ａの表示は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作が不良かどうかによって変化しない。そのため、本例のような第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が故障により落下動作ができない場合、正常に動作した場合の第１可動役物Ｃ３の位置および表示画面４２ａ中央の装飾エフェクトｅｆ２１と、故障が発生した場合の第１可動役物Ｃ３の位置および表示画面４２ａ中央の装飾エフェクトｅｆ２１との間に齟齬が生じてしまうだけでなく、故障が発生した状態の演出（図７５０（ｅ）に示す想定例：「突撃」「行け」離間表示態様）によって別の変動パターン（図７５０（ｄ）に示す「突撃大当たり確定表示」）であるような誤った示唆を与えるおそれもある。本実施例によれば第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の故障を検出した後の第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光パターンを、故障がなかった場合の発光パターンと異ならせた「突撃行け演出故障時「撃」不発光態様」とすることで、正常に動作した場合の第１可動役物Ｃ３の位置および表示画面４２ａ中央の装飾エフェクトｅｆ２１と、故障が発生した場合の第１可動役物Ｃ３の位置および表示画面４２ａ中央の装飾エフェクトｅｆ２１との間に齟齬が生じたとしても、故障が発生した状態の演出によって誤った示唆を遊技者に感じさせ難くすることができる。

【７５２５】

この「突撃行け演出故障時「撃」不発光態様」は、文字とエフェクトとで「突行け！」のメッセージを表示する点で、「突撃行け演出「突行け」成立態様」と共通するところもあるので、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に故障が発生した場合のスーパーリーチＣ１に係る役物落下演出においても、スーパーリーチＣ１であるという示唆を与えることができる。

【７５２６】

また、図示は省略するが、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に故障が発生した場合のスーパーリーチＣ２に係る役物落下演出においては、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の故障を検出した後、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の「突」発光を消灯することで、故障がなかった場合の発光パターンと異ならせた「突撃行け演出故障時「突」不発光態様」とすることで、正常に動作した場合の第１可動役物Ｃ３の位置および表示画面４２ａ中央の装飾エフェクトｅｆ２１と、故障が発生した場合の第１可動役物Ｃ３の位置および表示画面４２ａ中央の装飾エフェクトｅｆ２１との間に齟齬が生じたとしても、故障が発生した状態の演出によって誤った示唆を遊技者に感じさせ難くすることができる。

【７５２７】

この「突撃行け演出故障時「突」不発光態様」は、文字とエフェクトとで「撃行け！」のメッセージを表示する点で、「突撃行け演出「撃行け」成立態様」と共通するところもあるので、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に故障が発生した場合のスーパーリーチＣ２に係る役物落下演出においても、スーパーリーチＣ２であるという示唆を与えることができる。

【７５２８】

図７５４（１１）～（１５）を参照して、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に故障が発生した場合のスーパーリーチＥ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。なお、図７５４（１）～（５）は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が正常に動作する場合の表示態様であり、上述した図７５２（１）～（５）に示す図と同じである。

【７５２９】

図７５４（１１）は、役物落下演出が実行される前の様子を示しており、図７５２（１），図７５４（１）と比べて特に変化はない。

【７５３０】

図７５４（１２）は、本来は図７５２（２），図７５４（２）に示すように落下動作が実行されるときに、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４を動作させる機構が故障したことにより、落下動作が実行されなかったときの様子を示している。第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は落下して

いないが、発光パターンに従って第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下タイミングに合わせて第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１は発光されている。

【７５３１】

図７５４（１３）は、図７５２（３），図７５４（３）に対応する図である。本来は第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作を開始したことに伴って初期位置から離れたことが位置センサＣｅ５によって検出されたことに基づいて、初期状態の第２可動役物Ｃ５，Ｃ６も落下動作を開始し、発光文字部Ｃｅ２が発光するはずであったが、この検出がなされないことに基づいて、初期状態の第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を落下動作させない停止制御と、発光文字部Ｃｅ２をスーパーリーチＥ１故障時における特別発光を行う特別発光制御が行われる。また、同時に、発光文字部Ｃｅ１の発光が、スーパーリーチＥ１故障時における特別発光を示す特別発光制御に変更される。

【７５３２】

この特別発光制御は、スーパーリーチＥ１の変動パターンにおいて役物故障が発生した場合に発光文字部Ｃｅ１と発光文字部Ｃｅ２とに採用される発光制御である。特別発光制御は、発光色は、スーパーリーチＥ２よりも大当たり期待度が低いが、スーパーリーチＥ１に相当する大当たり期待度を示唆する発光色であるとする。例えば、上述した大当たり確定時の「攻」「撃」の発光色を赤色とし、通常の「攻」「撃」の発光色を白色とすれば、特別発光制御における「攻」「撃」の発光色を青色（図示では縦縞模様）とする。この示唆は、文字が所定の色で発光するだけでは成立せず、エフェクト表示等の所定の画像表示が備わったときの示唆としてもよい。

【７５３３】

図７５４（１４）は、図７５２（４），図７５４（４）に対応する図である。初期位置で発光文字部Ｃｅ１によって「突」の文字が特別発光をし、初期位置で発光文字部Ｃｅ２によって「撃」の文字が特別発光をし、画面中央で「行け！」の文字を含む装飾エフェクトｅｆ２１が表示されることによって、特別発光にて「突」「撃」と「行け！」とがやや離れている「突撃」「行け」離間特別発光表示態様での示唆演出が実行される。

【７５３４】

このように、スーパーリーチＥ１における表示画面４２ａの表示は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の動作が不良かどうかによって変化しない。本例の場合、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は、落下動作ができないので、正常に動作した場合の第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の位置および表示画面４２ａ中央の装飾エフェクトｅｆ２１と、故障が発生した場合の第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の位置および表示画面４２ａ中央の装飾エフェクトｅｆ２１との間に齟齬が生じてしまうだけでなく、故障が発生した状態の演出（図７５０（ｅ）に示す想定例：「突撃」「行け」離間表示態様）によって別の変動パターン（図７５０（ｄ）に示す「突撃大当たり確定表示」）であるような誤った示唆を与えるおそれもある。本実施例によれば第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の故障を検出した後の第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光パターンを、故障がなかった場合の発光パターンと異ならせた「「突撃」「行け」離間特別発光表示態様」とすることで、正常に動作した場合の第１可動役物Ｃ３の位置および表示画面４２ａ中央の装飾エフェクトｅｆ２１と、故障が発生した場合の第１可動役物Ｃ３の位置および表示画面４２ａ中央の装飾エフェクトｅｆ２１との間に齟齬が生じたとしても、故障が発生した状態の演出によって誤った示唆を遊技者に感じさせ難くすることができる。

【７５３５】

この「「突撃」「行け」離間特別発光表示態様」は、「突撃大当たり確定表示」のように「突撃」の文字とメッセージ表示とをやや離れさせて表示するところに共通点もあるが、「突撃」の文字の発光色を特別発光色としているので、想定例の「特別」「行け」離間表示態様のように、「突撃大当たり確定表示」の文字も同じ色で表示されるほど紛らわしい変動パターンではなくなる。また、「攻撃」の文字を特別発光色で表示させるスーパーリーチＥ１相当の変動パターンを別に設けていれば、この「「突撃」「行け」離間特別発光表示態様」からも、スーパーリーチＥ１のような大当たり期待度が高いスーパーリーチ

（スーパーリーチＥ２ではないが、これに近い期待度の高いスーパーリーチ）であることを示唆することもできる。なお、第１可動役物Ｃ１，Ｃ２の回動動作（第１の落下動作）の前提となる所定動作前提条件であれば、スーパーリーチＥ１のような変動パターンコマンドの他に、ラウンド開始コマンドであっても構わない。

【７５３６】

図７５５（１１）～（１５）を参照して、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に故障が発生した場合のスーパーリーチＥ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【７５３７】

図７５５（１１）は、役物落下演出が実行される前の様子を示しており、図７５４（１１）と比べて特に変化はない。

【７５３８】

図７５５（１２）は、役物落下演出の開始直後の様子（第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作をし、発光文字部Ｃｅ１が発光制御されている様子）を示しているが、外見では図７５４（２）と比べて特に変化はない。しかし、内部的には、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させる機構が故障している。

【７５３９】

図７５５（１３）は、図７５４（３）に対応する図である。本来は第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作を開始したことに伴って初期位置から離れたことが位置センサＣｅ５によって検出されたことに基づいて、初期状態の第２可動役物Ｃ５，Ｃ６も落下動作を開始し、発光文字部Ｃｅ２が発光するはずであったが、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の動作機構が故障していることに基づいて第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は落下動作しないが、位置センサＣｅ５の検出に基づき発光文字部Ｃｅ２は発光する。なお、発光文字部Ｃｅ２は発光パターンに基づき発光するとしてもよい。

【７５４０】

図７５５（１４）は、図７５４（４）に対応する図である。落下位置で発光文字部Ｃｅ１によって「突」の文字が特別発光をし、落下位置から初期位置に戻り、初期位置で発光文字部Ｃｅ２は「撃」の文字を通常の発行から特別発光に変化させ、画面中央で「行け！」の文字を含む装飾エフェクトｅｆ２１が発光する「突撃」「行け」離間特別発光表示態様が実行される。これにより、スーパーリーチＥ１に係る役物落下演出において第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に故障が発生した場合でも、故障が発生した状態の演出によって誤った示唆を遊技者に感じさせ難くすることができる。このように、一方の可動役物の動作に基づいて他方の可動役物を動作させる演出において、所定の演出実行条件が成立したにも関わらず、故障により一方の可動役物が演出状態に至らなかった場合に行われる未達成制御であれば、他方の可動役物の不発光制御の他に、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４および第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の特別発光制御であっても、故障が発生した状態の演出によって誤った示唆を遊技者に感じさせ難くすることができる。

【７５４１】

＜変形例１＞

本実施例では、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に故障が発生した場合に、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に対して正常時とは異なる制御を行う構成であったが、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６とは異なる部材もしくは役物に対して正常時とは異なる制御を行う構成であってもよい。以下、この構成について図７５６を参照して説明する。なお、本例では、左落下演出，右落下演出，両落下演出においては、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は発光せずに、落下動作だけを行うものとする。

【７５４２】

まず、図７５６を参照して、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６と、これらとは異なる部材もしくは役物とで行う役物落下演出について説明する。図７５６は、変形例１に係る各役物落下演出の示唆状態を示す図である。

【７５４３】

図７５６（ａ）に示すように、変動時間６０秒のスーパーリーチＣ１が設定された場合は、発光文字部Ｃｅ１は発光しない態様で第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下する左落下演出（「突撃行け演出「突行け」成立態様」）が実行される。図７５６（ｃ）に示すように、変動時間６０秒のスーパーリーチＣ２が設定された場合は、発光文字部Ｃｅ２は発光しない態様で第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下する右落下演出（「突撃行け演出「撃行け」成立態様」）が実行される。図７５６（ｅ）に示すように、変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ１が設定された場合は、発光文字部Ｃｅ１、発光文字部Ｃｅ２いずれも発光しない態様で第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下する両落下演出（「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」）が実行される。図７５６（ｆ）に示すように、変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ２が設定された場合は、発光文字部Ｃｅ１、発光文字部Ｃｅ２いずれも発光させる態様で第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６いずれも落下しない両停止演出（）が実行される。図７５６（ｇ）に示すように、変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ３が設定された場合は、発光文字部Ｃｅ１、発光文字部Ｃｅ２、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６をいずれも作動させず、外付け発光文字部Ｃｅ７，Ｃｅ８を発光させる態様で両文字発光演出が実行される。

【７５４４】

後述するように、スーパーリーチＣ１，Ｃ２，Ｅ１に係る演出中に第１可動役物Ｃ３，Ｃ４または第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が故障により動作しない場合、役物落下演出における落下時点（すなわち示唆状態）については以下のようになる。図７５６（ｂ）に示すように、変動時間６０秒のスーパーリーチＣ１が設定された場合で、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が故障で動作しない場合は、発光文字部Ｃｅ１が発光しない態様で、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４とは異なる外付け発光文字部Ｃｅ７が発光する役物故障状態での「突撃行け演出「突行け」成立態様」（「突」文字発光演出）が実行される。図７５６（ｄ）に示すように、変動時間６０秒のスーパーリーチＣ２が設定された場合で、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が故障で動作しない場合は、発光文字部Ｃｅ２が発光しない態様で、第２可動役物Ｃ３，Ｃ４とは異なる外付け発光文字部Ｃｅ８が発光する役物故障状態での「突撃行け演出「撃行け」成立態様」（「撃」文字発光演出）が実行される。図７５６（ｈ）に示すように、変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ１が設定された場合で、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が故障で動作しない場合は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６いずれも作動させない態様で、外付け発光文字部Ｃｅ７，外付け発光文字部Ｃｅ８いずれも発光する役物故障状態での「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」（「突」「撃」文字発光演出）が実行される。

【７５４５】

続いて、図７５７，図７５８を参照して役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様について説明する。

【７５４６】

図７５７（１）～（４）を参照して、変形例１のスーパーリーチＣ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。変形例１のスーパーリーチＣ１に係る役物落下演出は、基本的には図７５１（１）～（４）に示す本実施例のスーパーリーチＣ１に係る左落下演出と同じであるが、左落下演出において第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１も、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２もいずれも発光しない点が異なる。なお、本例では外付け発光文字部Ｃｅ７，Ｃｅ８は作動しない。

【７５４７】

図７５７（１１）～（１４）を参照して、変形例１のスーパーリーチＣ２に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。変形例１のスーパーリーチＣ２に係る役物落下演出は、基本的には図７５１（１１）～（１４）に示す本実施例のスーパーリーチＣ２に係る右落下演出と同じであるが、右落下演出において第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１も、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２もいずれも発光しない点が異なる。

【７５４８】

図７５８（１）～（５）を参照して、変形例１のスーパーリーチＥ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。変形例１のスーパーリーチＥ１に係る役物落下演出は、基本的には図７５２（１）～（５）に示す本実施例のスーパーリーチＣ１に係る左落下演出と同じであるが、両落下演出において第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１も、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２もいずれも発光しない点が異なる。なお、本例では外付け発光文字部Ｃｅ７，Ｃｅ８は作動しない。

【７５４９】

図７５８（１１）（１２）（１３Ａ）（１４）を参照して、変形例１のスーパーリーチＥ２に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。変形例１のスーパーリーチＥ２に係る役物落下演出は、図７５２（１）～（５）に示す本実施例のスーパーリーチＥ２に係る両停止演出と同じである。

【７５５０】

図７５８（１１）（１２）（１３Ｂ）（１４）を参照して、変形例１のスーパーリーチＥ３に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。スーパーリーチＥ３は、スーパーリーチＥ２と同じ大当たり確定のスーパーリーチである。変形例１のスーパーリーチＥ３に係る役物落下演出は、基本的には変形例１のスーパーリーチＥ２に係る両停止演出と同じであるが、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の発光文字部Ｃｅ１、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の発光文字部Ｃｅ２いずれも発光しない代わりに、外付け発光文字部Ｃｅ７，Ｃｅ８が発光する点が異なる。

【７５５１】

次に、変形例１に係るスーパーリーチＣ１において第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動作しない場合について図７５９を参照して説明する。

【７５５２】

図７５９（１３）は、図７５９（３）に対応する図である。ここでは、位置センサＣｅ５は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作を開始したことに伴って初期位置から離れる所定事象が発生していないことを検出している。本例では、発光文字部Ｃｅ１、発光文字部Ｃｅ２いずれも発光しないが、その代わりに、外付け発光文字部Ｃｅ７が表示画面４２ａ上に「突」の文字を、装飾エフェクトｅｆ２１の「行け！」の文字の斜め左上に投光（あるいは投影）する。これにより、「突行け！」というメッセージを表示させることができる。これが、役物故障状態での「突撃行け演出「突行け」成立態様」（「突」文字発光演出）である。

【７５５３】

これにより、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に故障が発生した場合のスーパーリーチＣ１に係る役物落下演出において、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６とは異なる部材または役物を用いても、スーパーリーチＣ１であるという示唆を与えることができる。また、同様に、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に故障が発生した場合のスーパーリーチＣ２に係る役物落下演出において、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６とは異なる部材または役物を用いても、スーパーリーチＣ２であるという示唆を与えることができる。

【７５５４】

次に、変形例１に係るスーパーリーチＥ１において第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動作しない場合について図７６０を参照して説明する。

【７５５５】

図７６０（１４）は、図７６０（４）に対応する図である。ここでは、位置センサＣｅ５は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作を開始したことに伴って初期位置から離れる所定事象が発生していないことを検出している。本例では、図７６０（１３）に示すように第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を落下動作させない停止制御が行われている。本例では、発光文字部Ｃｅ１、発光文字部Ｃｅ２いずれも発光しないが、その代わりに、外付け発光文字部Ｃｅ７が表示画面４２ａ上に「突」の文字を、外付け発光文字部Ｃｅ８が表示画面４２ａ上に「撃」の文字を、装飾エフェクトｅｆ２１の「行け！」の文字の斜め左上、斜め右上

に重なるように投光（あるいは投影）する。これにより、「突撃行け！」というメッセージを表示させることができる。これが、役物故障状態での「突撃行け演出「突撃行け」成立態様」（「突」「撃」文字発光演出）である。

【７５５６】

これにより、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に故障が発生した場合のスーパーリーチＥ１に係る役物落下演出において、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６とは異なる部材または役物を用いても、スーパーリーチＥ１であるという示唆を与えることができる。

【７５５７】

＜変形例２＞

本実施例および変形例１では、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６いずれも動作させる条件（例えばスーパーリーチＥ１）が成立した場合において、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に伴って生じる初期位置から離れるという所定事象が検出されなかった場合について説明したが、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に伴って初期位置から離れたが、落下位置に到達するという所定事象が検出されないことに基づいて、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に対して落下動作をさせないという異なる制御を行う構成であってもよい。このような構成について図７６１，図７６２を参照して説明する。

【７５５８】

図７６１（１）～（５）は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が正常に動作を行った場合を示す。これは、図７５２（１）～（５）に示す正常な動作と同じである。本例では、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６には、例えばモータＣｅ１０である駆動部品と、例えばロータリーエンコーダＣｅ１１である動作量検出部品がそれぞれ備えられている。サブ制御装置は、ロータリーエンコーダＣｅ１１から出力された信号に基づいて、落下動作に伴って生じる落下位置に到達するという所定事象が検出されたか否かを判断する。所定事象は、後述するように第１可動役物Ｃ３，Ｃ４，第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作に伴って検出された回転角度が、目的とする回転角度に到達したこと、言い換えれば、目的とする回転角度に到達しない第１の故障，第２の故障，第３の故障いずれにも該当しないことである。すなわち、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に伴って検出された回転角度が、第１の故障，第２の故障，第３の故障いずれにも該当しないことを条件に、正常な動作を行なう。また、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作に伴って検出された回転角度が、第１の故障，第２の故障，第３の故障いずれにも該当しないことを条件に、正常な動作のまま本演出に係る動作を終了する。

【７５５９】

図７６１（１１）～（１５），図７６２（１）～（５）、図７６２（１１）～（１５）は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に故障が発生した場合を示す。本例で想定する故障は以下の通りである。第１可動役物Ｃ３，Ｃを例に説明するが、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６でも同じである。

【７５６０】

第１可動役物Ｃ３，Ｃが正常に落下動作を行えば、初期位置（０度）から目的角度（３０度）まで傾くとする。故障は、例えば、駆動機構を構成する部品に歪みや詰まりが生じて、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４，第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を目的停止位置まで動作させることができない場合である。故障としては、微動作（例えば０度より大きく１０度未満）である場合の第１の故障と、微動作よりも大きい動作（例えば１０度以上、２０度未満）である場合の第２の故障と、目的角度に近い動作（例えば２０度以上、３０度未満）である場合の第３の故障とがある。

【７５６１】

図７６１（１１）～（１５）を参照して、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に第１の故障が発生した場合のスーパーリーチＥ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。スーパーリーチＥ１は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２

可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作を含む変動パターンである。
【７５６２】
図７６１（１１）は、役物落下演出が実行される前の様子を示しており、図７５４（１１）と比べて特に変化はない。
【７５６３】
図７６１（１２）は、役物落下演出の開始直後の様子を示している。ここで、本例では、両落下動作を含む大当たり第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作をするが、第１の故障の範囲で停止する様子を示している。すなわち、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が初期位置から離れたが、微動作の範囲（０度より大きく１０度未満）で停止した場合を示している。
【７５６４】
図７６１（１３）は、上記（１２）の直後の状態であり、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作が微動作の範囲内であると検出されたことに基づき、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない停止制御が行われる。ここで、スーパーリーチＥ１は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と第２可動役物Ｃ５，Ｃ６との両方が落下する両落下演出であるので、本来であれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が微動作の範囲で停止し、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が目的角度まで回転して停止するはずである。しかし、このようにしてしまうと、この誤動作が目立ってしまい違和感を生じさせる。そこで、一方の役物の誤動作が微動作の範囲内であれば、他方の役物は初期位置から動作しない停止制御を行う。このようにすることで、一方の役物に微動作の範囲の誤動作が発生しても、この誤動作を目立ちにくくすることができる。
【７５６５】
図７６１（１４）は、上記（１３）の直後の状態であり、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作が微動作の範囲内で停止しており、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に対して停止制御が行われている状態で、装飾エフェクト表示ｅｆ２１が表示されている状態を示している。このとき、「突」の文字が微動作のためにやや初期位置からずれているが、概ね横並びに「突」「撃」の文字が並び、その下に「行け！」の装飾エフェクト表示がされている。この横並びに「突」「撃」の文字の演出態様は、大当たりスーパーリーチＥ２に関連付けており、スーパーリーチＥ２よりも大当たり期待度は低いが、スーパーリーチＥ１程度の期待度であることを示唆している。なお、もちろん、概ね横並びに「突」「撃」の文字が並び、その下に「行け！」の装飾エフェクト表示がされている演出態様の大当たりスーパーリーチＥ３（あるいは、スーパーリーチＥ１，スーパーリーチＥ２）のような変動パターンを設けてもよい。
【７５６６】
もし仮に、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が微動作の範囲で停止し、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が目的角度まで回転して停止する演出態様をとれば、スーパーリーチＣ１であるかのような誤解を生じるおそれもある。本例のようにすることで、一方の役物に微動作の範囲の誤動作が発生しても、本来意図した大当たり期待度の変動パターン（スーパーリーチＥ１、もしくは、スーパーリーチＥ１に近い）であることを示唆することができる。
【７５６７】
図７６２（１）～（５）を参照して、第２可動役物Ｃ３，Ｃ４に第２の故障（大きな動作）が発生した場合のスーパーリーチＥ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。
【７５６８】
図７６２（１）は、役物落下演出が実行される前の様子を示している。
【７５６９】
図７６２（２）は、役物落下演出の開始直後の様子（第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作をし、発光文字部Ｃｅ１が発光制御されている様子）を示している。ここで、本例では、両落下動作を含む大当たり第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作をするが、第２の故障の範囲で停止する様子を示している。すなわち、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が初期位置から離れたが、微動作よりも大きな動作の範囲（１０度より大きく２０度未満）で停止した場合を示している。

【７５７０】
図７６２（３）は、上記（２）の直後の状態であり、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作が大きな動作の範囲内であると検出されたことに基づき、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と同じ位置まで落下させる制御が行われる。ここで、スーパーリーチＥ１は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と第２可動役物Ｃ５，Ｃ６との両方が落下する両落下演出であるので、本来であれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が大きな動作の範囲で停止し、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が目的角度まで回転して停止するはずである。しかし、このようにしても、依然としてこの誤動作が目立ってしまい違和感を生じさせる。そこで、一方の役物の誤動作が大きな動作の範囲内であれば、他方の役物を初期位置から一方の役物と同じ位置まで落下させる制御を行う。このようにすることで、一方の役物に大きな動作の範囲の誤動作が発生した場合に、この誤動作を目立ちにくくすることができる。
【７５７１】
図７６２（４）は、上記（３）の直後の状態であり、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作が大きな動作の範囲内で停止しており、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に対して第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と同じ位置まで落下させる制御が行われている状態で、装飾エフェクト表示ｅｆ２１が表示されている状態を示している。このとき、概ね横並びに「突」「撃」の文字が並び、そのすぐ下に「行け！」の装飾エフェクト表示がされている。この横並びに「突」「撃」の文字の演出態様は、大当たりスーパーリーチＥ２に関連付けており、スーパーリーチＥ２よりも大当たり期待度は低いが、スーパーリーチＥ１程度の期待度であることを示唆している。なお、もちろん、概ね横並びに「突」「撃」の文字が並び、そのすぐ下に「行け！」の装飾エフェクト表示がされている演出態様の大当たりスーパーリーチＥ３（あるいは、スーパーリーチＥ１，スーパーリーチＥ２）のような変動パターンを設けてもよい。
【７５７２】
もし仮に、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が大きな動作の範囲で停止し、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が目的角度まで回転して停止する演出態様をとれば、スーパーリーチＣ１であるかのような誤解を生じるおそれもある。本例のようにすることで、一方の役物に大きな動作の範囲の誤動作が発生しても、本来意図した大当たり期待度の変動パターン（スーパーリーチＥ１、もしくは、スーパーリーチＥ１に近い）であることを示唆することができる。
【７５７３】
図７６２（１１）～（１５）を参照して、第２可動役物Ｃ３，Ｃ４に第３の故障（目的角度に近い動作）が発生した場合のスーパーリーチＥ１に係る役物落下演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。
【７５７４】
図７６２（１１）は、役物落下演出が実行される前の様子を示している。
【７５７５】
図７６２（１２）は、役物落下演出の開始直後の様子（第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作をし、発光文字部Ｃｅ１が発光制御されている様子）を示している。ここで、本例では、両落下動作を含む大当たり第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作をするが、第３の故障の範囲で停止する様子を示している。すなわち、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が初期位置から離れたが、目的角度に近い動作の範囲（２０度より大きく３０度未満）で停止した場合を示している。
【７５７６】
図７６２（１３）は、上記（１２）の直後の状態であり、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作が目的角度に近い動作の範囲内であると検出されたことに基づき、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を正常な動作と同じ制御が行われる。ここで、スーパーリーチＥ１は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と第２可動役物Ｃ５，Ｃ６との両方が落下する両落下演出であるので、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が目的角度に近い動作の範囲で停止しているならば、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を目的角度まで回転させて停止させても、誤動作も目立に難いからである。
【７５７７】

図７６２（１４）は、上記（１３）の直後の状態であり、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の目的角度に近い動作の範囲内で停止しており、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が目的角度まで動作させる制御が行われている状態で、装飾エフェクト表示ｅｆ２１が表示されている状態を示している。このとき、概ね横並びに「突」「撃」の文字が並び、その後に「行け！」の装飾エフェクト表示が重なっているので、スーパーリーチＥ１の正常な動作とほとんど同じ状態となっている。

【７５７８】

本例のようにすることで、一方の役物に誤動作が発生したときに、その誤動作が軽微なものであれば、正常な動作をそのまま行うことで、本来の大当たり期待度の変動パターンを示唆することができる。

【７５７９】

なお、変形例２では、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に故障が発生した場合を説明したが、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に故障が発生した場合は、本実施例と同様に、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の故障を目立ちにくくする制御が行われる。具体的には、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の故障が第１の故障であれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に対して初期位置まで戻す制御が実行される。また、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の故障が第２の故障であれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に対して第２可動役物Ｃ５，Ｃ６と同じ位置まで戻す制御が行われる。また、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の故障が第３の故障であれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に対してそのまま停止制御が実行される。

【７５８０】

＜変形例３＞

本実施例および第１可動役物Ｃ３，Ｃ４および第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が回動する構成について説明したが、初期位置から特定位置まで動作可能な特定位置可動部材であれば、回動以外の動作（例えば前後、上下、左右などの直線動作）であってもよい。変形例１，変形例２では、また、本実施例では、一方の役物の故障が発生し、他方の役物を停止制御した際に、役物とその背後の装飾エフェクト表示とに離間が生じ、一体感が低減している例もあったが、役物とその背後の装飾エフェクト表示との一体感を低減しにくい構成であってもよい。このような構成について図７６３を参照して説明する。変形例１に係るスーパーリーチＥ１において第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動作しない場合について以下に説明するが、他のスーパーリーチである場合や、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が動作しない場合は、上述の本実施例、変形例１，２と同様である。

【７５８１】

図７６３（１）～（５）は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が正常に動作を行った場合を示す。第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６には、発光文字部Ｃｅ１，Ｃｅ２が設けられている。正常に動作している場合には発光文字部Ｃｅ１，Ｃｅ２は発光しないものとするが、発光しなくても「突」「撃」の文字は遊技者から視認可能になっているものとする。（４）に示す両落下演出では、発光していない「突」「撃」の文字の背後に「行け！」の装飾エフェクト表示ｅｆ２１が表示されている。

【７５８２】

本例では、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６には、例えばモータＣｅ１２である駆動部品と、例えばロータリーエンコーダＣｅ１３である動作量検出部品がそれぞれ備えられている。また、モータＣ１２には、ボールネジＣ１４が連結され、ボールネジＣ１４を正逆方向に回転させる。第１支持部材Ｃ３，第２指示部材Ｃ５には、ボールネジＣ１４の回転を直線運動に変換するボールナットＣ１５が取り付けられている。これにより、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、モータＣｅ１２の回転に伴い、上下に直線移動が可能となっている。サブ制御装置は、ロータリーエンコーダＣｅ１３から出力された信号に基づいて、落下動作に伴って生じる所定事象が検出されたか否かを判断する。

【７５８３】

図７６３（１１）～（１５）は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に故障が発生した場合を示す

。本例で想定する故障は、変形例１のように第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動作しない故障であるが、変形例２のように第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動作するが微動作等で停止する場合でもよい。

【７５８４】

図７６３（１２）は、図７６３（２）に対応する図である。ここでは、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は、初期位置から動作しない故障が発生している。そのため、ロータリーエンコーダＣｅ１３は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作を開始したことに伴って初期位置から離れる所定事象が発生していないことを検出している。

【７５８５】

図７６３（１３）は、図７６３（３）に対応する図である。ここでは、ロータリーエンコーダＣｅ１３の検出に基づいて第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を落下動作させない停止制御が行われている。

【７５８６】

図７６３（１４）は、図７６３（４）に対応する図である。ここでは、本来であれば、落下動作を行った第１可動役物Ｃ３，Ｃ４，第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の背後に装飾エフェクト表示ｅｆ２１が表示されるはずある。しかし、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は故障により初期位置であり、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は停止制御により初期位置である。そのため、装飾エフェクト表示ｅｆ２１を実行してしまうと、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４，第２可動役物Ｃ５，Ｃ６と装飾エフェクト表示ｅｆ２１との間に違和感が生じてしまう。そこで、この違和感を低減するために、発光文字部Ｃｅ１、発光文字部Ｃｅ２を強烈に発光させ、「突撃」の発光文字を中心にフラッシュｆｒ１を生じさせる制御が行われる。これにより、フラッシュｆｒ１と装飾エフェクト表示ｅｆ２１とが重なりあうことで、両者の一体感が増し、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４，第２可動役物Ｃ５，Ｃ６と装飾エフェクト表示ｅｆ２１との間の違和感を低減することができる。

【７５８７】

＜変形例４＞

本実施例および変形例１～変形例３では、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に故障が発生した場合に、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に対する異なる制御は、表示画面４２ａにおける装飾エフェクト表示ｅｆ２１と同時に実行されてきたが、装飾エフェクト表示ｅｆ２１の終了後に実行されても構わない。また、装飾エフェクト表示は常に装飾エフェクト表示ｅｆ２１であったが、装飾エフェクト表示ｅｆ２１の終了後に、別の装飾エフェクト表示（または表示以外の別の演出）を実行しても構わない。このような構成について図７６４を参照して説明する。変形例４に係るスーパーリーチＥ１において第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動作しない場合について以下に説明するが、他のスーパーリーチである場合や、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が動作しない場合は、上述の本実施例、変形例１～変形例３と同様である。

【７５８８】

図７６４（１）～（５）は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が正常に動作を行った場合を示す。第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６には、発光文字部Ｃｅ１，Ｃｅ２が設けられている。発光文字部Ｃｅ１，Ｃｅ２は、本実施例と同様に、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の動作タイミングに合わせて発光するように構成されている。本例では、（２）に示すように、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作および発光文字部Ｃｅ１の発光を行ったタイミングで、（３）に示すように、表示画面４２ａに装飾エフェクト表示ｅｆ２１（「行け！」の表示。以下、第１装飾エフェクト表示ｅｆ２１と呼ぶ。）が実行される。スーパーリーチＥ１であれば、この後、（４）に示すように、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下動作および発光文字部Ｃｅ２の発光を行う際、第１装飾エフェクト表示ｅｆ２１が終了し、第２装飾エフェクト表示ｅｆ２２（「行け行け！」の表示、または、これに相当する表示以外の音声・発光等の別の演出）が実行される。つまり、本例での両落下演出は、「突」の落下と「行け」の表示とがあった後、「撃」の落下と「行け行け」の表示とがあることで、「突撃行け行け！」のメッセージを表示する。なお、図示は省略するが、スーパーリーチＣ１であれば、第１装飾エフェ

クト表示ｅｆ２１のままであり、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６も落下動作と発光文字部Ｃｅ２の発光も行われない。

【７５８９】

図７６４（１１）～（１５）は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に故障が発生した場合を示す。本例で想定する故障は、変形例１のように第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動作しない故障であるが、変形例２のように第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動作するが微動作等で停止する場合でもよい。

【７５９０】

図７６４（１２）は、図７６４（２）に対応する図である。ここでは、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は、発光文字部Ｃｅ１を発光しているが、初期位置から動作しない故障が発生している。そのため、位置センサＣｅ３３は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作を開始したことに伴って初期位置から離れる所定事象が発生していないことを検出している。

【７５９１】

図７６４（１３）は、図７６３（３）に対応する図である。ここでは、正常に動作していれば第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下位置に到達するタイミングになったので、表示画面４２ａには、第１装飾エフェクト表示ｅｆ２１が実行されている。

【７５９２】

図７６４（１４）は、図７６３（４）に対応する図である。ここでは、位置センサＣｅ３の検出に基づいて第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を落下動作させない停止制御が行われている。本来であれば、落下動作を行った第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と第２装飾エフェクト表示ｅｆ２２に組合せられるように、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が落下動作を行うはずである。しかし、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は停止制御により初期位置であるため、そのままでは第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と第２装飾エフェクト表示ｅｆ２２の組合せと、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６との間に違和感が生じてしまう。そこで、この違和感を低減するために、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の停止制御に合わせて、発光文字部Ｃｅ２（あるいは、第２装飾部材Ｃ６全体）を強烈に発光させ、「撃」の発光文字を中心にフラッシュｆｒ２（強烈な発光）を生じさせる制御が行われる。これにより、フラッシュｆｒ２と第２装飾エフェクト表示ｅｆ２２とが重なりあうことで、「突撃行け行け！」としての両者の一体感が増す。これにより、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作を行わないまま第１装飾エフェクト表示ｅｆ２１が終了したことによる違和感を低減することができる。

【７５９３】

なお、本例では、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に対する異なる制御は、装飾エフェクト表示ｅｆ２１の終了後に実行される構成であったが、装飾エフェクト表示ｅｆ２１の終了よりも前から実行されても構わない。また、本例では、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に対する異なる制御は、第１装飾エフェクト表示ｅｆ２１の終了後、第２装飾エフェクト表示ｅｆ２２と同時に実行される構成であったが、第２装飾エフェクト表示ｅｆ２２を表示する構成を含まない構成（フラッシュｆｒ２のみ）でもよいし、反対に、フラッシュｆｒ２を表示する構成を含まない構成（第２装飾エフェクト表示ｅｆ２２のみ）であってもよい。

【７５９４】

＜変形例５＞

本実施例および変形例１～変形例４では、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４，第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、パチンコ機１０の正面視で初期位置においても落下位置においても遊技者から視認されていたが、図７６５に示すように、初期位置においては遊技者から視認し難く、落下動作を始めると遊技者から視認されるようになる構成でも構わない。

【７５９５】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＥ１）に関し、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作を行う第１支持部材Ｃ３，第１装飾部材Ｃ４からなる可動役物Ｃ３，Ｃ４と、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作を行う第２支持部材Ｃ５，第２装飾部材Ｃ６からなる可動役物Ｃ５，Ｃ６と、遊技に関する表示を実行する第３図柄表示装置４２と、可動役物

Ｃ３，Ｃ４の落下動作に伴って生じる所定事象（例えば、原点位置から離れたという所定事象）を検出するセンサ（例えば、位置センサＣｅ３等）と、前記遊技領域に設けられた遊技球を入球させる入球口（特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂ）と、前記入球口に対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行する主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能と、抽選処理を行う機能による抽選の結果に基づいてスーパーリーチＥ１，Ｅ２いずれかが選択されたという所定条件が成立すると第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作をするように第１可動役物Ｃ３，Ｃ４を制御し、位置センサＣｅ３が第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に係る上述の所定事象を検出した場合、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作に対応する制御で第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を制御するサブ制御装置２６２による期待演出を実行させる処理（期待演出制御処理）を行う機能と、上述の所定条件が成立すると第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に対応する所定の表示（第１可動役物Ｃ３，Ｃ４，第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下位置に相当する位置での装飾エフェクト表示ｅｆ２１）を第３図柄表示装置４２に実行させる表示制御装置４５による装飾エフェクト表示を実行する機能（期待演出表示処理を実行する機能）を備え、サブ制御装置２６２による期待演出制御処理を行う機能は、上述の所定条件が成立したにも関わらず、位置センサＣｅ３が第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に係る上述の所定事象を検出しなかった場合、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６第２の動作に対応する制御と異なる制御（例えば、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない制御）で第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を制御する。

【７５９６】

このようなパチンコ機１０によれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は、遊技球の始動入賞を契機として抽選手段による抽選の結果に基づいてスーパーリーチＣ１，Ｃ２，Ｅ１，Ｅ２いずれかが選択されたという所定条件が成立すると、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作を行い、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に伴って生じる原点位置から離れたという所定事象が検出された場合、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作を行う。第３図柄表示装置４２では、この所定条件が成立すると、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に対応する装飾エフェクト表示ｅｆ２１を行う。しかしながら、この所定条件が成立していたとしても、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、第３図柄表示装置４２が所定の表示を実行しているにも関わらず位置センサＣｅ３が第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作に伴って生じる所定事象を検出しなかった場合、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作に対応する制御と異なる制御（例えば、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない制御）に基づいて制御される。したがって、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作に不具合が発生した場合に、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に対応させるはずの所定の表示がそのまま実行されても、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。その結果、複数の可動役物による所定の動作に対応する所定の表示を行う遊技の興趣性を向上させることができる。

【７５９７】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＥ２）に関し、上述の異なる制御は、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作とは異なる特定の態様（例えば第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない態様）で第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を制御する。このようなパチンコ機１０によれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作に不具合が発生した場合に、装飾エフェクト表示ｅｆ２１を第３図柄表示装置４２に実行させていたとしても、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作とは異なる特定の態様で第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を制御させることによって、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に対応させる装飾エフェクト表示ｅｆ２１が遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【７５９８】

なお、異なる制御は、他の可動役物を第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に衝突させることで、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４に強制的に回動動作を行わせることで、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作と同じ動作態様とするものであってもよい。これにより、少なくとも遊技者には当初予定していた演出を見せることができるが、パチンコ機１０の継続使用という観点か

らは、本実施例のように第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作とは異なる特定の態様で第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を制御する方が好ましい。

【７５９９】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＥ３）に関し、上述の異なる制御は、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない制御である。このようなパチンコ機１０によれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作に不具合が発生した場合に、装飾エフェクト表示ｅｆ２１を第３図柄表示装置４２に実行させていたとしても、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６のみが動作してしまうことによって生じる、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に対応させる装飾エフェクト表示ｅｆ２１との違和感を生じさせることを低減することができる。

【７６００】

なお、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない制御とする替わりに、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を異なる態様で動作させる制御であってもよい。例えば、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を本来よりも大きなストロークで動かす制御や、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を複数回数往復させる制御である。このような構成によっても、第１可動役物Ｃ７，Ｃ８が動かないことへの違和感を低減することができる。

【７６０１】

また、本実施例の変形例２に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＥ４）に関し、サブ制御装置２６２による期待演出制御処理を行う機能は、スーパーリーチＣ１，Ｃ２，Ｅ１，Ｅ２いずれかが選択されるという所定条件が成立し、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が落下動作したにも関わらず、ロータリーエンコーダＣｅ１３が第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に伴って生じる落下位置に到達するという所定事象を検出しなかった場合、上述の異なる制御（第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を落下動作させない制御）で第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を制御する。このようなパチンコ機１０によれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動作したにも関わらず、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作に不具合（落下位置に到達しないという不具合）が発生した場合に、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に対応させるはずの装飾エフェクト表示ｅｆ２１がそのまま実行されても、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【７６０２】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＥ５）に関し、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作により例えば３０度だけ移動し、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作により、同じ３０度だけ移動する。このようなパチンコ機１０によれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、同じ角度だけ移動するので、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作に不具合が発生した場合に、仮に第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の動作が実行されてしまうと、違和感を生じさせ易くなっているが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【７６０３】

なお、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作角度と、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の動作角度とを異ならせても構わない。とくに、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の方が、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６よりも大きく動くように設定されている場合は、大きく動く第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動かないことによる遊技者に与える違和感が大きくなる。そのため、大きく動く第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動かない場合に、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に対して異なる制御を行うメリットが大きくなる。

【７６０４】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＥ６）に関し、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作により遊技盤３０に対して例えば盤面に平行な方向である所定方向に移動可能であり、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作により遊技盤３０に対して同じ所定方向に移動可能である。このようなパチンコ機１０によれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４と第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、同じ遊技盤３０に対して所定方向に移動するので、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に不具

合が発生した場合に、仮に第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作が実行されてしまうと、違和感を生じさせ易くなっているが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【７６０５】

なお、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の移動方向と、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の移動方向とを異ならせても構わない。とくに、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の方が、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６よりも遊技者に目立つ方向に動く（例えば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が盤面の外側から中心に向かう方向に動き、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が盤面の外回りを動く）ように設定されている場合は、目立つ方向に動く第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動かないことによる遊技者に与える違和感が大きくなる。そのため、目立つ方向に動く第１可動役物Ｃ３，Ｃ４が動かない場合に、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に対して異なる制御を行うメリットが大きくなる。

【７６０６】

なお、本実施例では第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作による遊技盤に対する所定方向を盤面に平行な方向としたが、盤面に対して垂直な方向（例えば、盤面の奥側から手前側に突出するような動作）や、盤面に対して斜め方向（例えば、平行な方向の成分と、垂直な方向の成分とを含む動作）であってもよい。

【７６０７】

また、本実施例の変形例４に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＥ７）に関し、上述の異なる制御（例えば、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない制御および第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の第２発光文字部Ｃｅ２を中心にフラッシュｆｒ２を生じさせる制御）は、装飾エフェクト表示ｅｆ２１の終了後に実行されるように設定されている。このようなパチンコ機１０によれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に不具合が発生した場合に、この不具合が発生したまま装飾エフェクト表示ｅｆ２１の終了したことによる違和感を低減することができる。

【７６０８】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＥ８）に関し、上述の異なる制御（第２可動役物Ｃ５，Ｃ６を動作させない制御）の開始タイミングは、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の制御開始のタイミングよりも後である。このようなパチンコ機１０によれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に不具合が発生した場合に、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の制御開始のタイミングよりも後に行われる制御に対する違和感を低減することができる。

【７６０９】

なお、例えば期待演出を開始する前に行われる断線有無の確認処理や、予備動作の実行によって、予め第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の動作不良が発生することが分かっている場合は、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の制御開始のタイミングよりも前から第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に対する異なる制御を実行することによって、遊技者の意識を第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に向けさせてもよい。

【７６１０】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＥ９）に関し、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作と第２可動役物Ｃ５，Ｃ６の落下動作と装飾エフェクト表示ｅｆ２１は、同一の演出に属している。このようなパチンコ機１０によれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４の落下動作に不具合が発生した場合に、第３図柄表示装置４２における装飾エフェクト表示ｅｆ２１が行われたにも関わらず第１可動役物Ｃ３，Ｃ４も第２可動役物Ｃ５，Ｃ６も行われないときに、上述の異なる制御を行わなければ違和感が生じ易い状況を発生させるが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。

【７６１１】

また、本実施例の変形例５に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＥ１０）に関し、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４は、遊技者に視認しがたい退避位置（センターフレームの上枠に隠れる位置）と遊技者に視認しやすい露出位置との間を往復移動することが可能となっており

、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６は、遊技者に視認しがたい退避位置（センターフレームの上枠に隠れる位置）と遊技者に視認しやすい露出位置との間を往復移動することが可能となっている。このようなパチンコ機１０によれば、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６に、遊技者に視認しがたい退避位置と遊技者に視認しやすい露出位置との間を往復移動させるという、とくに見せたい演出において、違和感が生じ易い状況を発生させるが、上述した構成によって、遊技者に違和感を生じさせることを低減することができる。なお、このよう構成は、上述した実施例７１、実施例７２等の可動役物が１つの構成についてもあてはまる。

【実施例７６】

【７６１２】

上述の実施例７５では、可動役物が複数であって、第１可動役物Ｃ３，Ｃ４がその回動動作に伴って原点位置から離れたという事象が位置センサＣｅ３によって検出されたことに基づいて、第２可動役物Ｃ５，Ｃ６が回動動作を行うよう制御されていたが、可動する可動役物と可動しない遊技部品とで所定の制御を行う構成において、可動役物の動作が検出されない場合に所定の制御とは異なる制御を行うようにしてもよい。

【７６１３】

以下、実施例７６に係る遊技機について図７６６から図７７３を用いて詳細に説明する。

【７６１４】

図７６６は、実施例７６に係るパチンコ機１０の正面図である。実施例７６に係るパチンコ機１０は、実施例７５に係るパチンコ機１０とは異なり、可動する可動役物Ｃ７，Ｃ８と、可動しない遊技部品である発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０とを備える。この可動役物Ｃ７，Ｃ８を動作する機構および可動役物Ｃ７，Ｃ８および発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０に関する制御が実施例７５と異なる。具体的には、第３図柄表示装置４２の左上部を基点に第３図柄表示装置４２の上辺に平行移動可能な可動支持部材Ｃ７と、可動支持部材Ｃ７の先端に設けられた可動装飾部材Ｃ８が設けられている。また、第３図柄表示装置４２の中央上部に固定された発光支持部材Ｃ９と、第２支持部材Ｃ９に設けられた発光装飾部材Ｃ１０が設けられている。可動支持部材Ｃ７，可動装飾部材Ｃ８は、第１の遊技部品である可動役物Ｃ７，Ｃ８を構成しており、発光支持部材Ｃ９，発光装飾部材Ｃ１０は、第２の遊技部品である発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０を構成している。

【７６１５】

具体的には、図７６７（ａ）に示すように、可動役物Ｃ７，Ｃ８は、初期状態では、少なくとも一部が第３図柄表示装置４２の左下隅で、センターフレーム４７の背後に隠れた状態で待機している。可動支持部材Ｃ７は、後述する（ｂ）に示すように動作中に表示画面４２ａの前面に重なる部分が、表示画像を視認する妨げにならないように無色もしくは有色の透過性を有する樹脂で形成されている。可動装飾部材Ｃ８は、例えば大砲の形を模した平板状の遊技部品であり、初期状態では第３図柄表示装置４２の左下隅に砲身を隠し、砲口を右斜め上に向けた状態で発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０に狙いを合わせるように配設されている。可動装飾部材Ｃ８は、可能な限り背後の視認性を良くする観点からは、透過性を有する樹脂で形成されてもよい。透過性を有する樹脂は、有色でも無色でもよいが、無色の場合は、役物としての存在感を確保するために、縁取りを有色で行うとよい。

【７６１６】

可動装飾部材Ｃ８は、この砲口を右斜め上に向けた状態から、この砲口を真上に向けた状態に、姿勢を変える姿勢変換機構Ｃ１１を備えている。姿勢変換機構Ｃ１１は、モータやソレノイドなどの駆動部と、駆動力を姿勢変換のための回動力に変換する変換部とを備えている。可動支持部材７は、可動装飾部材Ｃ８を上下にスライドするための上下スライド機構Ｃ１２を備えている。上下スライド機構Ｃ１２は、可動装飾部材Ｃ８の裏面に取り付けられたボールナットＣ１３と、可動支持部材Ｃ７を構成するボールネジＣ１４と、ボールネジＣ１４を回転させるモータＣ１５によって構成されている。

【７６１７】

発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０は、初期状態では第３図柄表示装置４２の中央上部で、センターフレーム４７の前面に露出された状態で固定されている。発光支持部材Ｃ９は、センターフレーム４７の中央上部で発光装飾部材Ｃ１０を支持しており、発光装飾部材Ｃ１０は、（ａ）にて発光装飾部材Ｃ１０の破断領域で示すように、発光体であるＬＥＤが縦横にびっしりと配列されている。発光装飾部材Ｃ１０は、この配列されたＬＥＤのうち、所定のＬＥＤのみを発光させることで所定の絵柄（後述する爆発発光表示Ｃ３２）を発光表示させたり、全部のＬＥＤを発光させたり（後述する全面発光Ｃ３４）することができる。

【７６１８】

図７６７（ｂ）に示すように、可動役物Ｃ７，Ｃ８は、後述するように役物移動演出を行う演出状態になると、センターフレーム４７の左下隅の初期位置を維持するか、または、この初期位置から現れて第３図柄表示装置４２の中央やや上側の位置（以下、中央上側演出位置と呼ぶ）に停止するまでの所定の動作を行わせる制御である第１所定制御が行われる。可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置を維持するかまたは中央上側演出位置に停止する所定のタイミングで、その背後では所定動作対応表示であるエフェクト表示（例えば、初期位置での砲弾発射時における砲口付近での爆発を示すエフェクト表示Ｃ３１または中央上側演出位置での砲弾発射時における砲口付近での爆発を示すエフェクト表示Ｃ３３）が行われる。発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０は、このエフェクト表示Ｃ３１またはエフェクト表示Ｃ３３の直後（または同時）に、発光装飾部材Ｃ１０にて所定の発光表示（例えば、砲弾着弾時の爆発を示す爆発発光表示Ｃ３２）を行わせる制御である第２所定制御が行われる。

【７６１９】

図７６８は、可動役物Ｃ７，Ｃ８の駆動機構の詳細を示している。図７６８（ａ）に示すように、可動役物Ｃ７，Ｃ８は、第３図柄表示装置４２の上辺の左側に、第３図柄表示装置４２の中央に向けて往復移動可能とする駆動機構を備えている。具体的には、駆動機構は、可動役物Ｃ７，Ｃ８に水平方向の駆動力を付与するモータＣｆ１である駆動部品と、可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置から水平方向に動作したという動作事象を検出するための例えばロータリーエンコーダーＣｆ２のような駆動検出部品と、モータＣｆ１による回転を水平動に変換する動力変換部品であるベルトＣｆ３と、可動支持部品Ｃ７を支持した状態でベルトＣｆ３に沿って平行移動するスライダーＣｆ４とを備える。これらの部品は、ユニット化されてセンターフレーム４７の背面に取り付けられる。モータＣｆ１側をベルトＣｆ３の基端とするとき、その先端は、第３図柄表示装置４２の中央よりもやや右側（モータＣｆ１寄り）に設けられている。なお、駆動機構は、モータＣｆ１とベルトＣｆ３によってスライダーＣｆ４を移動させる構成に限らず、モータが接続されたボールネジによってスライダーを移動させる構成でも構わない。駆動検出部品は、それぞれの位置に配設された位置センサ（リミットスイッチ、光センサ）であっても構わない。

【７６２０】

図７６８（ｂ）に示すように、駆動機構は、可動役物Ｃ７，Ｃ８を中央上側演出位置に位置させるときは、姿勢変換機構Ｃ１１によって可動役物Ｃ７，Ｃ８の姿勢を右斜め上向きから鉛直上向きに変化させた状態で、スライダーＣｆ３が中央演出位置に到達する回転量に達したとことがロータリーエンコーダＣｆ２によって検出されるまでモーターＣｆ１を駆動する。駆動機構は、サブ制御装置によって駆動制御されている。上述した姿勢変換機構Ｃ１１，上下スライド機構Ｃ１２も同様である。そして、スライダーＣｆ３が右中央位置に到達したタイミングで、（ｃ）に示すように、上下スライド機構Ｃ１２によって可動役物Ｃ７，Ｃ８は、中央上側演出位置に到達する。

【７６２１】

ここで、可動役物Ｃ７，Ｃ８を中央上側演出位置に駆動させる制御が行われるスーパーリーチＥまたはスーパーリーチＦに係る変動パターンコマンドであったが、可動役物Ｃ７，Ｃ８が故障により動作しなかった場合、中央上側演出位置の背後で表示されるエフェクト表示Ｅ３３との齟齬を生じにくくするように、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０に特別な制御

が行われる。すなわち、図７６８（ｃ）に示すように、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０に、エフェクト表示Ｅ３３を覆い隠すように強烈に全面発光させる制御である第３所定制御が行われている。これにより、可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置にいることが遊技者にとって有利な状態を示唆する演出において、故障により可動役物Ｃ７，Ｃ８を動作させることができない場合に、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０に強烈に全面発光させることで、故障による可動役物Ｃ７，Ｃ８とエフェクト表示Ｅ３３とによって誤って遊技者にとっての価値または期待度の低いスーパーリーチＣまたはスーパーリーチＤであるかのような誤解が生じることを低減できる。また、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０による強烈な全面発光を、スーパーリーチＥ，Ｆと同程度の高い大当たり期待度の変動パターンにおいて採用することで、このような全面発光も遊技者にとって有利な状態を示唆するものと遊技者に認識させることができる。

【７６２２】

なお、可動役物Ｃ７，Ｃ８が回動する構成について説明したが、可動役物Ｃ７，Ｃ８は、初期位置から目的位置まで往復動作可能な可動遊技部品であれば、左右方向以外の直線動作（例えば上下方向や、前後方向の直線動作）であってもよい。発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０は、可動役物Ｃ７，Ｃ８とは異なる別遊技部品であれば、可動役物Ｃ７，Ｃ８の演出位置から離れた位置に設けられてもよいし、所定の位置で回転動作される構成でもよいし、可動役物Ｃ７，Ｃ８の動作に同期した音声を出力する遊技部品であってもよい。すなわち、ある態様で特定された動作として第１特定動作を行わせる第１特定制御であれば、上述のような上下方向や、前後方向の直線動作や回動動作を行わせる制御であってもよい。また、異なる態様で特定された第２特定制御であれば、発光の他にも、上述した音声出力や、振動や、メイン液晶もしくはサブ液晶での液晶表示であってもよい。また、可動役物Ｃ７，Ｃ８が故障により動作しなかった場合に発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０が行った特別な制御についても、可動役物Ｃ７，Ｃ８の故障を気付かれ難くする第３特定制御であれば、他の実施例で述べたような暗転表示や導光板表示のような可動役物とは異なる制御であってもよい。

【７６２３】

次に、図７６９，図７７０を参照して本実施例の役物移動演出の実際について説明する。図７６９は、特図１装飾図柄変動パターン選択用テーブルである。図７７０は、各役物演出および役物移動演出の示唆状態を示す図である。図７６９を参照すれば分かるように、抽選結果が複数種類の大当たりスーパーリーチまたは前後外れスーパーリーチに当選したときに役物演出および役物移動演出が実行される。役物演出とは、上述した可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置を維持した状態で砲撃が行われる演出であり、役物移動演出とは、上述した可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置まで移動した状態で砲撃が行われる演出である。具体的には、いずれも変動時間６０秒の大当たりスーパーリーチＣ，大当たりまたは前後外れスーパーリーチＤが設定された場合は、可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置を維持したままで行われる役物演出（図７７０（ａ）（ｂ）も参照）が実行される。この役物演出は、大砲を模した可動装飾部材Ｃ８が初期状態である右斜め上向き姿勢で砲弾を発射する演出であって、初期位置での砲弾発射時の砲口付近の爆発を示すエフェクト表示Ｃ３１が表示画面４２ａに表示される。そして、大当たりスーパーリーチＣであれば、狙いである発光装飾部材Ｃ１０において砲弾着弾時の爆発を示す爆発発光表示Ｃ３２が表示される。大当たり・前後外れスーパーリーチＤであれば狙いである発光装飾部材Ｃ１０から外れるので、爆発発光表示Ｃ３２は表示されないが、その後のリーチ演出の展開次第で大当たりまたは外れになる。

【７６２４】

変動時間１２０秒の大当たりスーパーリーチＥ，大当たりまたは前後外れスーパーリーチＦが設定された場合は、可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置に平行移動する役物移動演出（図７７０（ｃ）（ｄ）も参照）が実行される。この役物移動演出は、上述した役物演出に比べてもリーチ外れの変動パターンコマンドにおいて出にくく（例えば変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）のうち１９０～１９８に）、大当たり期待度が設定されて

いる。そのため、この役物移動演出は、中央上側演出位置に平行移動する動作そのものにも遊技者の期待感が高まるものである。また、この役物移動演出は、その示唆状態となったときの態様が、可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置に到達したタイミングで、大砲を模した可動装飾部材Ｃ８が鉛直上向き姿勢で砲弾を発射する演出であって、中央上側演出位置での砲弾発射時の砲口付近の爆発を示すエフェクト表示Ｃ３３が表示画面４２ａに表示される。そして、大当たりスーパーリーチＥであれば、狙いである発光装飾部材Ｃ１０において砲弾着弾時の爆発を示す爆発発光表示Ｃ３２が表示される。大当たり・前後外れスーパーリーチＦであれば狙いである発光装飾部材Ｃ１０から外れるので、爆発発光表示Ｃ３２は表示されないが、その後のリーチ演出の展開次第で大当たりまたは外れになる。

【７６２５】

役物移動演出の開始は、例えば、変動時間６０秒のスーパーリーチＣ，Ｄが設定される場合は、役物演出が例えば変動開始５０秒後に開始されるようにすれば、このタイミングで役物演出が実行されるか否かに応じて、スーパーリーチの中でも大当たり期待度が低いスーパーリーチＡ，Ｂか、それに比べて大当たり期待度が高いスーパーリーチＣ，Ｄかを認識することができる。また、例えば、変動時間１２０秒のスーパーリーチＥ，Ｆが設定される場合、両移動演出が変動開始例えば５０秒後に開始されるようにすれば、このタイミングで可動役物Ｃ７，Ｃ８が平行移動するか否かに応じて、スーパーリーチの中でも大当たり期待度が最も高いスーパーリーチＥ，Ｆかを認識することができる。

【７６２６】

後述するように、スーパーリーチＥ，Ｆに係る演出中に可動役物Ｃ７，Ｃ８が故障により動作しない場合、役物移動演出における中央上側演出位置に到達した時点（すなわち示唆状態）では、図７７０（ｅ）（ｆ）に示すように、可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期状態で停止した状態（以下、役物故障状態）となる。この役物故障状態となったとき、何らの対処も施さなければ、可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置にある状態で、中央上側演出位置でエフェクト表示Ｃ３３（砲弾発射時の爆発表示）が表示される。また、スーパーリーチＥであれば、この後、狙いである発光装飾部材Ｃ１０にて爆発発光表示Ｃ３２（砲弾着弾時の爆発表示）が表示される。これにより、通常大当たりの可能性もある大当たりスーパーリーチＣ，Ｄであるかのような誤解を招く恐れがある。また、この役物故障状態では、故障のため初期位置に可動役物Ｃ７，Ｃ８がいるにも関わらず中央上側演出位置でエフェクト表示Ｃ３３が表示されているという違和感も生じるおそれがある。

【７６２７】

そこで、本実施例では、図７７３で後述するように、故障状態が発生した場合でもこのような誤解や違和感を生じさせない特別な演出を行っている。なお、エフェクト表示Ｃ３１は、可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置からの砲弾発射に対応して表示される第１特定動作対応表示であれば、初期位置から離れる方向に向けて砲弾が発射されるような画像であってもよい。また、エフェクト表示Ｃ３３は、中央上側演出位置からの砲弾発射に対応して表示される第２特定動作対応表示であれば、中央上側演出位置から離れる方向に向けて砲弾が発射されるような画像であってもよい。

【７６２８】

続いて、図７７１，図７７２を参照して正常に動作する場合の役物演出，役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様について説明する。図７７１は、スーパーリーチＣ，Ｄに係る役物演出を含む変動表示演出の表示態様を示す図である。図７７２は、スーパーリーチＥ，Ｆに係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を示す図である。なお、図７７１（１）～（４）では、スーパーリーチＣに係る役物演出を含む変動表示演出の表示態様を示し、図７７１（１１）～（１３）では、スーパーリーチＤに係る役物演出を含む変動表示演出の表示態様を示し、図７７２（１）～（４）では、スーパーリーチＥに係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を示し、図７７２（１１）～（１４）では、スーパーリーチＦに係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を示す。

【７６２９】

図７７１（１）～（４）を参照して、スーパーリーチＣに係る役物演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【７６３０】

図７７１（１）は、スーパーリーチＣの変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示している。図７７１（１）においては、表示画面４２ａ上の主装飾図柄ＳＺは、「７」「↓」「７」のリーチ状態となっており、可動役物Ｃ７，Ｃ８は、第３図柄表示装置４２の左下隅の初期位置における初期状態を維持している。

【７６３１】

図７７１（２）は、リーチ演出が役物演出まで発展したときの様子を示している。当該図では、スーパーリーチＣに係る期待演出が役物演出であることに基づき、初期状態を維持した状態で、砲弾発射時の爆発表示であるエフェクト表示Ｃ３１が表示画面４２ａに表示されている。

【７６３２】

図７７１（３）は、エフェクト表示Ｃ３１が表示された直後（またはそれと同時）の様子を示している。当該図では、砲弾発射時の爆発表示であるエフェクト表示Ｃ３１に加えて、発光装飾部材Ｃ１０には砲弾着弾時の爆発表示である爆発発光表示Ｃ３２が表示されている。これにより、当該スーパーリーチは、大当たりスーパーリーチＣであることを認識することができる。

【７６３３】

図７７１（４）は、役物演出の終了後、リーチ演出が終了したときの様子を示している。すなわち、当該スーパーリーチは、大当たり組合せを示す結果が表示される。

【７６３４】

このように、役物演出において、可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置を維持している状態で、右斜め上向きの砲弾発射時の爆発表示を示すエフェクト表示Ｃ３１が表示画面４２ａに表示され、砲弾着弾時の爆発表示を示す爆発発光表示Ｃ３２が発光装飾部材Ｃ１０に表示されると、当該スーパーリーチは大当たり確定のスーパーリーチＥの示唆であると認識することができる。

【７６３５】

図７７１（１１）～（１４）を参照して、大当たりまたは前後外れスーパーリーチＤに係る役物演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【７６３６】

図７７１（１１）は、スーパーリーチＤの変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示しているが、この表示態様は、図７７１（１）と同じである。

【７６３７】

図７７１（１２）は、リーチ演出が役物演出まで発展したときの様子を示しているが、この表示態様は、図７７１（２）と同じである。

【７６３８】

図７７１（１３）は、エフェクト表示Ｃ３１が表示された直後（またはそれと同時）の様子を示している。当該図では、砲弾発射時の爆発表示であるエフェクト表示Ｃ３１が表示画面４２ａに表示されているが、発光装飾部材Ｃ１０には爆発発光表示Ｃ３２が表示されていない。これにより、当該スーパーリーチは、大当たりまたは前後外れスーパーリーチＤであることを認識することができる。

【７６３９】

図７７２（１）～（４）を参照して、大当たりスーパーリーチＥに係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【７６４０】

図７７２（１）は、スーパーリーチＥの変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示しているが、この表示態様は、図７７１（１）（１１）と同じである。

【７６４１】

図７７２（２）は、リーチ演出が役物移動演出まで発展したときの様子を示している。

当該図では、スーパーリーチＥの役物移動演出に基づき、初期状態にあった可動役物Ｃ７，Ｃ８が右方向及び上方向への平行移動を行い、中央上側演出位置で停止する。

【７６４２】

図７７２（３）は、可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置に到達した直後の画面である。このときの表示画面４２ａには、中央上側演出位置に到達した可動装飾部材Ｃ８の背後には、可動装飾部材Ｃ８の砲口付近に、砲弾発射時の爆発表示を示すエフェクト表示Ｃ３３が表示される。

【７６４３】

図７７２（４）は、エフェクト表示Ｃ３３が表示された直後（またはそれと同時）の様子を示している。当該図では、中央上側演出位置での砲弾発射時の爆発表示であるエフェクト表示Ｃ３３に加えて、発光装飾部材Ｃ１０には砲弾着弾時の爆発表示である爆発発光表示Ｃ３２が表示されている。

【７６４４】

このように、役物演出において、可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置に到達した状態で、鉛直上向きの砲弾発射時の爆発表示を示すエフェクト表示Ｃ３３が表示画面４２ａに表示され、砲弾着弾時の爆発表示を示す爆発発光表示Ｃ３２が発光装飾部材Ｃ１０に表示されると、当該スーパーリーチは確変または時短付き大当たり確定のスーパーリーチＥであることを示唆することができる。

【７６４５】

図７７２（１１）～（１４）を参照して、スーパーリーチＦに係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【７６４６】

図７７２（１１）は、大当たりスーパーリーチＦの変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示しているが、この表示態様は、図７７２（１）と同じである。

【７６４７】

図７７２（１２）は、リーチ演出が役物移動演出まで発展したときの様子を示しているが、この表示態様は、図７７２（２）と同じである。

【７６４８】

図７７２（１３）は、可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置に到達した状態で、鉛直上向きの砲弾発射時の爆発表示を示すエフェクト表示Ｃ３３が表示画面４２ａに表示されたときの様子を示しているが、この表示態様は、図７７２（３）と同じである。

【７６４９】

図７７２（１４）は、エフェクト表示Ｃ３３が表示された直後（またはそれと同時）の様子を示している。当該図では、砲弾発射時の爆発表示であるエフェクト表示Ｃ３３が表示画面４２ａに表示されているが、発光装飾部材Ｃ１０には爆発発光表示Ｃ３２が表示されていない。これにより、当該スーパーリーチは、大当たりまたは前後外れスーパーリーチＦであることを認識することができる。

【７６５０】

図７７３を参照してスーパーリーチＥ，Ｆの演出中に可動役物Ｃ７，Ｃ８が故障により動作しない場合について説明する。図７７３は、役物故障が発生した場合のスーパーリーチＥ，Ｆに係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を示す図である。

【７６５１】

図７７３（１）～（４）を参照して、可動役物Ｃ７，Ｃ８に故障が発生した場合のスーパーリーチＥに係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【７６５２】

図７７３（１）は、大当たりスーパーリーチＥの変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示しているが、この表示態様は、図７７２（１）と同じである。

【７６５３】

図７７３（２）は、本来は図７７２（２）に示すように可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置から平行移動する動作が実行されるときに、可動役物Ｃ７，Ｃ８を動作させる機構が故障

したことにより、可動役物Ｃ７，Ｃ８の平行移動が実行されていない様子を示している。なお、可動役物Ｃ７，Ｃ８の動作制御に伴って生じた動作関連事象を検出するものであれば、その動作制御によって動作が開始されたたことの検出のほかに、その動作制御によって目的が達成されたことの検出であってもよい。例えば、中央（上側）演出位置への到達を検出できるようにベルトＣｆ３（図７６８参照）近傍に近接センサを設けることによって、可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央（上側）演出位置へ到達したことを検出することができる。

【７６５４】

図７７３（３）は、本来であれば可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置に到達した直後のタイミングでの様子を示している。すなわち、可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置にいる状態で、中央上側演出位置にて砲弾発射時の爆発表示を示すエフェクト表示Ｃ３３が表示画面４２ａに表示されている。ここで、可動役物Ｃ７，Ｃ８が故障状態のまま初期位置にいるので、本来は中央上側演出位置で砲撃を行うスーパーリーチＥの（この時点ではスーパーリーチＦであるとも思える）変動パターンであるにも関わらず、初期位置で砲撃を行うスーパーリーチＣの（この時点ではスーパーリーチＤであるとも思える）変動パターンであるかのような誤った印象を与えるおそれがある。

【７６５５】

図７７３（４）は、図７７３（３）の直後の様子を示している。ここで、当該変動は、大当たりスーパーリーチＥに係る変動パターンコマンドであるので、本来であれば、発光装飾部材Ｃ１０には砲弾着弾時の爆発表示を示す爆発発光表示Ｃ３２が表示される。しかし、可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置にいる状態のままで、中央上側演出位置ではエフェクト表示Ｃ３３が表示され、発光装飾部材Ｃ１０では爆発発光表示Ｃ３２が表示されるとすると、どちらの演出が正しいのかはっきりせず、遊技者に違和感を生じさせる。そこで、本例では、可動役物Ｃ７，Ｃ８を平行移動させる指示を送ったにも関わらず、可動役物Ｃ７，Ｃ８が平行移動を開始したことに伴って初期位置から離れたことがロータリーエンコーダＣｆ２によって検出されないことに基づいて、このエフェクト表示Ｃ３３，爆発発光表示Ｃ３２を遊技者が視認し難くなるように、発光装飾部材Ｃ１０において強烈な全面発光を実行する。このような強烈な全面発光は、図示では発光装飾部材Ｃ１０からはみ出した発光として符号Ｃ３４を付して示す。発光装飾部材Ｃ１０が強烈に全面発光されれば、仮に全面発光が爆発発光表示Ｃ３２部分を除くＬＥＤにて行われたとしても、爆発発光表示Ｃ３２は遊技者に認識し難くなる。

【７６５６】

これにより、遊技者は、中央上側演出位置での爆発表示であるエフェクト表示Ｃ３３や、発光装飾部材Ｃ１０での爆発発光表示Ｃ３２が行われたことの印象を薄めることができる。さらに、この発光装飾部材Ｃ１０での強烈な全面発光を、大当たりスーパーリーチＥと同程度に高い大当たり期待度を示す変動パターンコマンドにおいても実行することで、スーパーリーチの種別は分からないが、大当たり期待度が非常に高い演出が行われた、という認識を遊技者に与えることができる。

【７６５７】

図７７３（１１）～（１４）を参照して、可動役物Ｃ７，Ｃ８に故障が発生した場合のスーパーリーチＦに係る役物移動演出を含む変動表示演出の表示態様を説明する。

【７６５８】

図７７３（１１）は、大当たりスーパーリーチＦの変動パターンがリーチ演出まで進んだときの様子を示しているが、この表示態様は、図７７３（１）と同じである。

【７６５９】

図７７３（１２）は、可動役物Ｃ７，Ｃ８を動作させる機構が故障したことにより、可動役物Ｃ７，Ｃ８の平行移動が実行されていない様子を示しているが、この表示態様は、図７７３（２）と同じである。

【７６６０】

図７７３（１３）は、本来であれば可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置に到達した

直後の様子を示しているが、この表示態様は、図７７３（３）と同じである。
【７６６１】
図７７３（１４）は、図７７３（１３）の直後の様子を示している。ここで、当該変動は、大当たりスーパーリーチＦに係る変動パターンコマンドであるので、発光装飾部材Ｃ１０には爆発発光表示Ｃ３２が表示されないが、可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置にいる状態のまま中央上側演出位置にエフェクト表示Ｃ３３が表示されると、遊技者に違和感を生じさせる。そこで、本例では、このような場合にも、このエフェクト表示Ｃ３３を遊技者が視認し難くなるように、発光装飾部材Ｃ１０において強烈な全面発光Ｃ３４を出力する。
【７６６２】
これにより、遊技者は、中央上側演出位置での爆発表示であるエフェクト表示Ｃ３３が行われたことの印象を薄めることができる。さらに、この発光装飾部材Ｃ１０での強烈な全面発光を、大当たりスーパーリーチＦと同程度に高い大当たり期待度を示す変動パターンコマンドにおいても実行することで、スーパーリーチの種別は分からないが、大当たり期待度が非常に高い演出が行われた、という認識を遊技者に与えることができる。
【７６６３】
＜変形例１＞
【７６６４】
本実施例では、可動しない遊技部品は、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０であったが、スピーカーを備える音声出力部品であってもよい。音声出力部品は、図１において前面枠セット１４の正面視で上部の左右２箇所に設けられた音出力部２４であってもよいし、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０と同じ位置に設けられる音出力部であってもよい。音出力部は、正常時には、爆発発光表示Ｃ３２を行う替わりに「ドカーン」のような爆発音声出力を行い、故障時には、「キュインキュイン」のような特別な音声出力を行う。また、「ドカーン」のような擬音の替わりに、「目標撃破」のような台詞としてもよい。また、「目標撃破！」のような文字を表示する液晶表示装置であってもよい。この場合は、故障時には「げきあつ！」のような特別な文字表示を行ってもよい。このように、特別な音声出力、文字表示に関する制御によっても、違和感が発生することを低減できる。
【７６６５】
＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＦ１）に関し、遊技盤３０に設けられた可動役物Ｃ７，Ｃ８と、遊技盤３０に設けられた発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０と、遊技盤３０に設けられ、遊技に関する表示を実行する第３図柄表示装置４２と、遊技領域３０ａを流下する遊技球を入球させる特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂと、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂに対する遊技球の入球を契機として遊技に関する抽選を実行する主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能と、主制御装置２６１による抽選処理を行う機能による抽選の結果に基づいて例えばスーパーリーチＥ，Ｆが選択されるという所定条件が成立すると、第１の制御（例えば、可動役物Ｃ７，Ｃ８を画面左外側の初期位置から中央上側演出位置へ移動させる移動制御）で可動役物Ｃ７，Ｃ８を制御し、第２の制御（例えば、可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置に来たタイミングでの発光制御）で発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０を制御するサブ制御装置２６２による期待演出を実行させる処理（期待演出制御処理）を実行する機能と、可動役物Ｃ７，Ｃ８に対する第１の制御に伴って生じる事象（例えば可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置にいなくなる事象）を検出するセンサ（例えばロータリーエンコーダーＣｆ２等）を備え、上述の所定条件の成立後、サブ制御装置２６２による期待演出を実行させる処理（期待演出制御処理）を実行する機能は、可動役物Ｃ７，Ｃ８に係る上述の事象が検出されなかったことを条件に、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０に対し第３の制御（例えば、可動役物Ｃ７，Ｃ８が故障で初期位置から動かない場合に、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０を強烈に全面発光させる全面発光制御）を行い、パチンコ機１０は、上述の所定条件が成立すると、可動役物Ｃ７，Ｃ８に係る上述の事象が検出されたか否か

に関わらず中央上側演出位置の背後のエフェクト表示Ｃ３３を第３図柄表示装置４２に実行させる表示制御装置４５を備える。

【７６６６】

前記（ＣＦ１）に記載の遊技機によれば、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂに対する遊技球の入球を契機として主制御装置２６１による抽選処理を行う機能による抽選の結果に基づいて例えばスーパーリーチＥが選択されるという所定条件が成立すると、可動役物Ｃ７，Ｃ８は第１の制御で制御され、音声装飾部品Ｃ９，Ｃ１０は第２の制御で制御される。この所定条件の成立後、可動役物Ｃ７，Ｃ８に対する第１の制御に伴って生じる事象が検出されなかったことを条件に、第２可動役物Ｃ９，Ｃ１０に対し第３の制御が行われる。これにより、可動役物Ｃ７，Ｃ８に対して第１の制御を行ったにも関わらず、その第１の制御に伴って生じる事象が検出されていない場合に、そのまま発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０に対する第２の制御が行われることによって生じる違和感を低減できる。このとき、第３図柄表示装置４２は、この所定条件が成立すると可動役物Ｃ７，Ｃ８に係る上述の事象が検出された否かに関わらず所定の表示は共通であるので、表示制御が煩雑になることも低減できる。その結果、複数の遊技部品による所定の動作を行う遊技の興趣性を向上させることができる。

【７６６７】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＦ２）に関し、第３の制御は、第２の制御に代えて実行される（可動役物Ｃ７，Ｃ８が故障で初期位置から動かない場合に、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０を強烈に全面発光させる）。このようなパチンコ機１０によれば、第２の制御の実行によって違和感が生じることを低減できる。

【７６６８】

なお、第２の制御と第３の制御とを同時に実行してもよい。例えば、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０において爆発発光表示Ｃ３２を実行中に、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０とは異なる発光装飾部品（例えばセンターフレームの枠に沿って配設されたＬＥＤ）によって全面発光を行う構成である。このような構成であれば、第２の制御と第３の制御との違いをより明確にすることができる。

【７６６９】

また、本実施例の変形例２に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＦ３）に関し、第３の制御は、第２の制御の実行中に開始される、例えば発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０が爆発発光表示Ｃ３２を実行中に全面発光Ｃ３４を開始させる制御であってもよい。前記（ＣＦ３）に記載の遊技機によれば、第２の制御の実行中に違和感が生じることを低減できる。

【７６７０】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＦ４）に関し、第１の制御は、可動役物Ｃ７，Ｃ８の動作に関する制御（例えば、可動役物Ｃ７，Ｃ８を画面左外側の初期位置から中央上側演出位置へ移動させる移動制御）であり、上述の事象は、可動役物Ｃ７，Ｃ８の動作に関する制御に伴って生じる事象（例えば可動役物Ｃ７，Ｃ８が初期位置にいなくなる事象）である。このようなパチンコ機１０によれば、可動役物Ｃ７，Ｃ８の動作に関する制御に伴って生じる事象が検出されてないという遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、違和感が発生することを低減できる。

【７６７１】

なお、本実施例では、第１の制御が行われる第１遊技部品として可動役物Ｃ７，Ｃ８を例にとって説明したが、第１遊技部品は可動しない遊技部品であってもよい。すなわち、第１遊技部品が第１発光装飾部品であり、第２遊技部品が第２発光装飾部品である例である。具体的には、第１発光装飾部品が大砲を模した発光装飾部品であり、第２装飾部品が標的を模した発光装飾部品である。第１発光装飾部品が発光することで砲弾の発射を認識させるように構成されている。第１発光装飾部品が故障により発光していないにも関わらず、第２発光装飾部品が爆発発光表示Ｃ３２を行ってしまう場合には、第２発光装飾部品または他の発光装飾部品の全面発光によって第１発光装飾部品の不発光をごまかすように構成してもよい。

【７６７２】
　また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＦ５）に関し、第２の制御は、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０を変位させないで行われる所定の出力に関する制御（例えば、可動役物Ｃ７，Ｃ８が中央上側演出位置に来たタイミングでの爆発発光表示Ｃ３２による発光制御）である。このようなパチンコ機１０によれば、第１の制御に伴って生じる事象が検出されてないが、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０を変位させないで行われる所定の出力に関する制御が行われるという遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、違和感が発生することを低減できる。
【７６７３】
　なお、本実施例では、第２の制御は、所定の出力に関する制御であったが、所定の出力以外の制御であってもよい。例えば、期待演出が、動作してきた可動役物Ｃ７，Ｃ８と、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０とが合体するという演出である場合に、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０がその合体に必要な形に変形するための動作制御である。
【７６７４】
　また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＦ６）に関し、第３の制御は、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０に関する制御に連続して行われる。このようなパチンコ機１０によれば、正常に制御されている発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０の制御に連続して第３の制御が行われるので、違和感が発生することを低減できる。
【７６７５】
　なお、第３の制御は、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０に関する制御に連続していなくてもよい。例えば、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０とは異なる遊技部品がエフェクト表示Ｃ３３や、爆発発光表示Ｃ３２を隠す動作を行う構成であってもよい。
【７６７６】
　また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＦ７）に関し、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０は、ＬＥＤを備え、第３の制御は、ＬＥＤの発光に関する制御である。このようなパチンコ機１０によれば、遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０に備えられたＬＥＤに関する制御によって、違和感が発生することを低減できる。
【７６７７】
　また、本実施例の変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＦ８）に関し、発光装飾部品Ｃ９，Ｃ１０の替わりに、スピーカーを備える音声出力部品であってもよく、第３の制御は、音声出力に関する制御であってもよい。このようなパチンコ機１０によれば、遊技者に違和感を生じ易い状況が発生する場合に、音声出力に関する制御によって、違和感が発生することを低減できる。
【７６７８】
　また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＦ９）に関し、第３の制御は、第２の制御の終了に合わせて終了するように設定されている。このようなパチンコ機１０によれば、第３の制御の終了と第２の制御の終了とが合わないことによる違和感が発生することを低減できる。
【７６７９】
　なお、第３の制御をより強く意識させるために、第２の制御の終了後に終了するように設定されてもよい。例えば、全面発光Ｃ３４は、エフェクト表示Ｃ３３や爆発発光表示Ｃ３２が終了した後も全面発光を続けてもよい。
【７６８０】
　また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＣＦ１０）に関し、所定の表示は、第３の制御の終了に合わせて終了するように設定されている。このようなパチンコ機１０によれば、所定の表示の終了と第３の制御の終了とが合わないことによる違和感が発生することを低減できる。
【７６８１】
　なお、第３の制御が短時間で強く意識させることができるものであれば、所定の表示が

終了する前に第３の制御が終了するように設定されてもよい。全面発光Ｃ３４による強烈な発光によって遊技者が気分を悪くすることを低減するために、強烈な発光を短時間に実行してもよい。全面発光Ｃ３４の終了後も遊技者はしばらく目がくらむため、エフェクト表示Ｃ３３や爆発発光表示Ｃ３２に目がいきにくくすることができる。

【実施例７７】

【７６８２】

続いて、実施例７７に係るパチンコ機１０の構成について説明する。実施例７７に係るパチンコ機１０は、実施例１で説明した装置と同様の構成となっているが、パチンコ機１０の出率（例えば１時間から１０時間といった所定時間内に発射された発射球数に対する賞球数の割合。以下、出率と呼ぶ。）を規定する出率設定値が例えば段階１から段階６まで段階的に変更されることが実施例１の構成と大きく異なっている。

【７６８３】

図７７４は、実施例７７に係るパチンコ機１０の盤面を示す正面図である。実施例７７に係るパチンコ機１０は、遊技者が遊技球発射ハンドル１８を操作することによって発射された遊技球を検出するために、戻り球防止部材５３の下流側に発射球感知センサＤａ１が設けられている。発射球感知センサＤａ１は、戻り球防止部材５３を通過した遊技球を感知できる構成であり、発射球数がカウントを開始してから例えば１，０００球となったか否かを繰り返し検出している。実施例７７の構成は、発射球数が１，０００球となる毎に出率設定値が自動的に変更されるようになっている。なお、後述するシナリオとは、出率設定値の変更様式を意味しており、本実施例では、用意された複数のシナリオのうちの１つを選ぶことができ、選択されたシナリオに基づいて特図１、特図２に係る出率設定値が更新される構成となっている。なお、以下では、特図１に係る出率設定値の更新について説明するが、特図１，特図２の両方であってもよいし、特図２のみであってもよい。本例においては、出率設定値の更新は、所定充足条件である発射球数が１，０００球となる毎になされるが、本発明はこの構成に限られず、更新に必要な発射球数は適宜変更することができる。

【７６８４】

発射球感知センサＤａ１は、遊技球が通過する貫通孔を有しており、遊技球が貫通孔を通過すると、遊技球の通過信号を出力することができる。実際の発射球感知センサＤａ１は、スルーゲート３４に設けられている遊技球のセンサと同様の構成とすることができる。発射球感知センサＤａ１を戻り球防止部材５３の下流側に配置することにより、発射球感知センサＤａ１の周縁部に衝突した遊技球が球案内通路４９側に跳ね反って戻ることが戻り球防止部材５３により防止される。

【７６８５】

本実施例に係るパチンコ機１０は、背面の構造にも特徴があるのでこの点について説明する。図７７５は、実施例７７に係るパチンコ機１０の背面図である。当該図が示す様に、主制御基板２６１を保護する基板ボックスに設定キー挿入部Ｄａ１１と、シナリオ設定値変更操作である遊技に関する選択を入力させる更新ボタンＤａ１２が備えられている。これら設定キー挿入部Ｄａ１１と更新ボタンＤａ１２は、ＲＡＭ消去スイッチ３２３の上側に設けられている。従って、各部材Ｄａ１１，Ｄａ１２は、主制御基板２６１の右側に位置し主制御基板２６１と別に設けられているロッカ式の電源スイッチ３８２ａとは異なり、主制御基板２６１の基板ボックス内に設けられた部材の一部が基板ボックス外に露出した構成である。各部材Ｄａ１１，Ｄａ１２は、主制御基板２６１の左端に設けられている。

【７６８６】

主制御基板２６１を保護する基板ボックスには、２つの７セグメントＬＥＤ表示器で構成された設定表示部Ｄａ１３が設けられている。設定表示部Ｄａ１３は、後述の設定値カウンタの値を表示するために設けられている部材であり、０～９９までの数値を表示できる。

【７６８７】

設定キー挿入部Ｄａ１１の具体的構成について説明する。設定キー挿入部Ｄａ１１は、専用のキーを挿入可能なキーホールを有しており、当該キーホールに専用のキーを挿入してキーの挿入方向に伸びる中心軸周りに回転させると、キーホールもこれに合わせて回転するように構成されている。専用のキーが挿入されていない設定キー挿入部Ｄａ１１は、後述するシナリオ設定値の変更を受け付けないオフ状態である。専用のキーが挿入された状態でキーが回転されると、設定キー挿入部Ｄａ１１は、シナリオ設定値の変更が可能なオン状態となる。

【７６８８】

更新ボタンＤａ１２の具体的構成について説明する。更新ボタンＤａ１２は、ＲＡＭ消去スイッチ３２３と同様、モーメンタリ動作方式の押しボタンスイッチで構成され、更新ボタンＤａ１２を押下する回数に応じてシナリオ設定値の選択ができる様に構成されている。シナリオ設定値の選択方法については後述する。

【７６８９】

図７７６は、本実施例のパチンコ機１０における電気的構成の特徴部を説明している。当該図を参照すれば分かるように基板ボックス２６３には、シナリオ管理ユニットＤａ１０が設けられている。シナリオ管理ユニットＤａ１０の具体的構成としては、主制御基板２６１ａ上に設けられていているが、主制御基板とは異なる基板に設けられていてもよい。シナリオ管理ユニットＤａ１０には、上述の設定キー挿入部Ｄａ１１，更新ボタンＤａ１２が設けられている。シナリオ管理ユニットＤａ１０に対する作業者の入力は、入出力ポート５０５を通じて主制御基板２６１ａ上のＣＰＵ５０１に送出される。なお、発射球感知センサＤａ１の検出結果も入出力ポート５０５を通じてＣＰＵ５０１に送出される。なお、作業者は遊技者とは異なり、パチンコ機１０の当たり確率に関する設定を変更できる権限を有するものであり、作業者がパチンコ機１０の設定を変更するときは、パチンコ機１０の背面を操作することになる。したがって、作業者の作業中は、遊技を行うことはできない期間である。

【７６９０】

以降、主制御基板２６１ａの動作について説明する。図７７７は、電源スイッチ３８２ａの操作により電源が投入された時の主基板メイン処理の動作を示すフローチャートであり、実際には、ＣＰＵ５０１が実行する。当該フローチャートは、図１６で説明したメイン処理とほぼ同様であるが、ＲＡＭアクセス許可処理に関するステップＳ１０３と、ＲＡＭ消去スイッチ３２３の判断に関するステップＳ１０４の間に、設定キー挿入部Ｄａ１１がオン状態であるか否かの判断に関するステップＤａ１０１が挿入されていることが大きく異なる。ステップＤａ１０１の判断が偽なら処理は、ステップＳ１０４に進む。また、当該判断が真なら処理は、ステップＤａ１０２に進み、シナリオ設定値の変更が実行される。その後の処理は、ステップＳ１０４が真だったときの処理と同様である。すなわち、ステップＳ１１３では、使用ＲＡＭ領域をクリアおよび初期設定が実行され、パチンコ機１０が初期化状態とされる。したがって、設定キー挿入部Ｄａ１１がオン状態の場合、シナリオ設定が変更されるのみならず、ＲＡＭ領域のクリアおよび初期設定がなされる。つまり、パチンコ機１０の電源を投入する際に、設定キー挿入部Ｄａ１１をオン状態にしておくと、電源遮断前の遊技に関するデータはシナリオ設定値を含めて全て消去されてパチンコ機１０が立ち上がり、シナリオ設定値の初期値が設定されることになる。この様な初期設定を行うパチンコ機１０の初期化機能は、主制御基板２６１ａ上のＣＰＵ５０１が実現する。当該初期設定により、遊技状態は通常状態に設定される。このような遊技状態の設定を行う遊技状態設定機能は、主制御基板２６１ａ上のＣＰＵ５０１が実現する。なお、ステップＤａ１０２の具体的構成は後述する。

【７６９１】

また、図７７７には、割り込み許可に関するステップＳ１１２またはステップＳ１１７の下流に、出率設定値更新処理に関するステップＤａ１０３を備えている。当該ステップは、ステップＤａ１０２で設定されたシナリオに従って特別図柄に係る出率設定値を更新する動作である。当該ステップＤａ１０３の具体的構成は後述する。

【７６９２】
図７７８は、シナリオ設定値変更処理を具体的に説明している。当該処理は、図７７７においては、ステップＤａ１０２に相当する。シナリオ設定値変更処理は、ステップＤａ２０１から始まり、設定値カウンタが１１にセットされる。つまり、設定値カウンタにセットされた１１という数値は、パチンコ機１０が初期化された状態で最初に設定されている初期値である。その後、処理はステップＤａ２０２に進み、設定キー挿入部Ｄａ１１がオフ状態となっているか否かが判断される。作業者がシナリオの設定を変更するときには、設定キー挿入部Ｄａ１１はオン状態となっているので、当該判断は偽となり、処理は、ステップＤａ２０３に進む。
【７６９３】
ステップＤａ２０３では、更新ボタンＤａ１２が押下されたか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＤａ２０４に進み、設定値カウンタに１が加算される。また当該判断が偽なら、処理は、ステップＤａ２０２に戻る。ステップＤａ２０５は、ステップＤａ２０４の後の処理であり、設定値カウンタが２１以上となったか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は、ステップＤａ２０６に進み、設定値カウンタは再び１１にセットされる。また、当該判断が偽なら、処理はステップＤａ２０２に戻る。この様にして、設定値カウンタは、更新ボタンＤａ１２の押下回数に応じて、初期値「１１」から、１２→１３→・・・→２０→１１→１２→・・・というように循環する。したがって、設定値カウンタは、作業者による更新ボタンＤａ１２の操作に応じて１１から２０までの間の数値のいずれかとなる。設定表示部Ｄａ１３は、現在の設定値カウンタの値を表示する。この表示により作業者は、現在の設定値カウンタの値を確実に知ることができる。本実施例では、設定値カウンタの値を設定表示部Ｄａ１３以外に、例えば、第３図柄表示装置４２に表示させる様にしてもよいし、音声によって作業者に通知するような構成としてもよい。なお、この場合、設定値カウンタに関するより詳細な情報を作業者に報知することも可能である。詳細な情報の具体例としては、例えば、３頻出パターンシナリオ等、設定値カウンタに対応するシナリオの名称であったり、設定値カウンタに対応するシナリオに係る出率設定値の更新パターンであったりしてよい。シナリオおよび出率設定値の詳細は後述する。
【７６９４】
作業者がシナリオの設定の変更を終了するときには、キーを回転操作することで設定キー挿入部Ｄａ１１をオフ状態とする。この様にすると、ステップＤａ２０２の判断は真となり、処理はステップＤａ２０７に進む。当該ステップで、設定値カウンタの値がシナリオ設定値にセットされる。従って、主制御基板２６１ａ上のＣＰＵ５０１は、シナリオの設定機能を有している。当該ステップ以降、作業者が選択したシナリオに基づいて遊技が実行されることになる。以上でシナリオ設定値変更処理は終了となる。
【７６９５】
図７７９は、出率設定値更新処理を具体的に説明している。当該処理は、図７７７においては、ステップＤａ１０３に相当する。出率設定値更新処理は、ステップＤａ３００から始まり、ＲＡＭ５０３より作業者が指定したシナリオ設定値が読み出される。シナリオ設定値は、１１から２０まであり、それぞれに対応する遊技に関する出力の程度を定めている段階の変更パターンが定められている。例えば、シナリオ設定値が１１に指定された場合は、当該段階は、段階３→段階６→段階３→段階２→段階５→・・・というパターンで変化する。１例として、ステップＤａ３００において、シナリオ設定値として１１が読み出されたとする。このように、段階が変更されると、それに連れて出率設定値も同様に段階３→段階６→段階３→段階２→段階５→・・・というように更新される。本例の遊技機は、更新される出率設定値に基づいて当たり確率を決定して動作する。従って、本例の出率設定値は、出率などの遊技に関する出力の程度を段階的に定める値となっている。
【７６９６】
その後、処理はステップＤａ３０１に進み、出率設定値がＲＡＭ５０３より読み出される。前処理において読み出されたシナリオ設定値が１１の場合は、出率設定値として初期

値「段階３」が読み出される。これは、シナリオ設定値「１１」に対応する出率設定値の更新パターンである段階３→段階６→段階３→・・・のうちの最初の値に相当する。従って、主制御基板２６１ａ上のＣＰＵ５０１は、出率設定値設定機能を有している。

【７６９７】

その後、処理は、ステップＤａ３０２に進み、出率設定値送信コマンドがセットされる。出率設定値送信コマンドは、出率設定値を主制御装置２６１からサブ制御装置２６２へ送信するコマンドである。サブ制御装置２６２は、主制御装置２６１から送信された出率設定値に基づいて、演出設定（例えば魚群出現率の設定）を行う。この魚群出現率は、特別図柄に係る変動表示の際に魚群演出が行われる確率を意味しており、出率設定値に対応して予め設定されている。したがって、本実施例においては、特別図柄に係る出率設定値が変化すると、それに伴って魚群演出の発生確率が変化する。ステップＤａ３０２の具体的動作としては、主制御装置２６１は、出率設定値が「段階３」であることを示すコマンドをサブ制御装置２６２に送信する。これに伴い、サブ制御装置２６２は、魚群出現率を３０％にセットする。出率設定値「段階３」に対応する魚群出現率は３０％に設定されているからである。

【７６９８】

その後、処理はステップＤａ３０３に進み、球数カウンタが０にセットされる。ステップＤａ３０４はその後の処理であり、発射球感知センサＤａ１が遊技球を検出したか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップＤａ３０４に戻る。当該判断が真なら、処理はステップＤａ３０５に進み、球数カウンタに１が加算される。ステップＤａ３０６はその後の処理であり、球数カウンタが１，０００となったか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップＤａ３０４に戻る。

【７６９９】

ステップＤａ３０６において、判断が真となった場合は、処理はステップＤａ３０７に進み、設定されたシナリオが最後まで実行されたか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップＤａ３０８に進み、真なら処理は終了となる。

【７７００】

ステップＤａ３０８では、設定されたシナリオに従い、段階が変更される。本例では、設定されたシナリオは、１１であり、このシナリオに基づけば、出率設定値は、段階３→段階６→段階３→段階２→段階５→・・・というパターンで更新されるから、ステップＤａ３０８によって出率設定値は初期値「段階３」から「段階６」に更新される。従って、主制御基板２６１ａ上のＣＰＵ５０１は、出率設定値更新機能を有している。

【７７０１】

この出率設定値が変動されたタイミングより後に行われる、大当たり抽選処理や、変動パターンコマンド決定処理は、変更後の出率設定値に基づいて行われる。

【７７０２】

その後、処理は、ステップＤａ３０９に進み、出率設定値送信コマンドがセットされる。出率設定値「段階６」に対応する魚群出現率は６０％であるから、魚群出現率は６０％にセットされる。その後処理は、ステップＤａ３０３に戻る。したがって、このフローチャートに係る処理は、シナリオの終了によりステップＤａ３０３～ステップＤａ０９からなるループを抜けて終了となる。

【７７０３】

この様にして、発射球数が１，０００球になる毎にステップＤａ３０３～ステップＤａ３０９が繰り返されることにより、段階は、段階３から段階６に、段階６から段階３に、段階３から段階２に、というように変遷していく。これに伴い魚群出現率は、３０％から６０％に、６０％から３０％に、３０％から２０％に、というように変遷していく。本例では、特定充足条件としては、発射球数が１，０００球になる毎に出率設定値が変遷していたが、変動回数が所定回数（例えば５０回）となったり所定の時刻（パチンコ機１０が電源ＯＮされてからのカウント値に基づき推定される時刻）となったりすることで出率設定値を変遷させるようにしてもよい。

【７７０４】
次に、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が通常処理における演出管理実行処理において行う魚群演出設定処理について図７８０～図７８３を参照して説明する。なお、演出管理実行処理は、実施例１にて図３９を参照して説明したものであるので、省略している。図７８０は、サブ制御装置２６２による魚群演出設定処理を示すフローチャートである。図７８１は、サブ制御装置２６２による魚群演出実行判定処理を示すフローチャートである。図７８２は、サブ制御装置２６２による魚群出現率更新処理を示すフローチャートである。図７８３は、サブ制御装置２６２による魚群演出表示態様設定処理を示すフローチャートである。
【７７０５】
図７８０を参照して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う魚群演出設定処理を説明する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、ステップＤａ３２０にて後述する魚群演出実行判定処理を行い、ステップＤａ３４０にて後述する魚群出現率更新処理を行い、ステップＤａ３６０にて後述する魚群演出表示態様設定処理を行う。
【７７０６】
図７８１を参照して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う魚群演出実行判定処理を説明する。ステップＤａ３２１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１から、魚群演出有り変動パターンコマンドを受信しているか否かを判断する。魚群演出有り変動パターンコマンドは、後述するように大当たり・外れスーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆに係る変動パターンコマンドである。また、後述するように、魚群演出有り変動パターンコマンドである場合に、出率設定値に応じた割合（魚群出現率）で魚群演出が実行される。魚群演出有り変動パターンコマンドを受信していれば、ステップＤａ３２２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。
【７７０７】
ステップＤａ３２２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出有り変動フラグを１にセットし、ステップＤａ３２３へ進む。ステップＤａ３２３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出有り変動パターンコマンドに基づく変動表示の終了タイミングであるか否かを判断する。変動表示の終了タイミングであればステップＤａ３２４へ進み、そうでなければ本処理を終了する。
【７７０８】
ステップＤａ３２４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出有り変動フラグを０にセットし、本処理を終了する。このようにして、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、変動パターンコマンドを受信するごとに、魚群演出を行うか否かを判断している。
【７７０９】
図７８２を参照して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う魚群出現率更新処理について説明する。ステップＤａ３４１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１から出率設定値送信コマンドを受信したか否かを判断する。出率設定値送信コマンドは、パチンコ機の電源立ち上げ時と、その後の出率設定値の更新時とに主制御装置２６１のＣＰＵ５０１から受信するコマンドである。出率設定値送信コマンドを受信していればステップＤａ３４２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。
【７７１０】
ステップＤａ３４２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、出率設定値に対応する魚群出現率をセットし、ステップＤａ３４３へ進む。出率設定値に対応する魚群出現率は、後述において図７８４を参照して説明する。
【７７１１】
ステップＤａ３４３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群出現率変更フラグを１にセットして、本処理を終了する。このようにして、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群出現率の変更があったか否かという形で、出率設定値が更新されたか否かを把握している。

【７７１２】
図７８３を参照して、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が行う魚群演出表示態様設定処理について説明する。ステップＤａ３６１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出有り変動フラグが１であるか否かを判断する。魚群演出有りフラグが１であれば、後述するように出率設定値に応じた魚群出現率にて魚群演出抽選が行われる。魚群演出有りフラグが１であればステップＤａ３６２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。
【７７１３】
ステップＤａ３６２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出タイミングであるか否かを判断する。魚群演出タイミングは、例えば高速変動中の特定のタイミングである。なお、本実施例では、魚群演出タイミングは、１つの魚群演出有り変動表示において１回としているが、リーチ演出中の特定のタイミングにも実行できることとして、１つの魚群演出有り変動表示において複数回としてもよい。魚群演出タイミングであればステップＤａ３６３へ進み、魚群演出タイミングでなければステップＤａ３６７へ進む。
【７７１４】
ステップＤａ３６３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述したステップＤａ３４２にてセットされた魚群出現率を読み出し、ステップＤａ３６４へ進む。ステップＤａ３６４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、読み出された魚群出現率にて魚群演出抽選を行い、ステップＤａ３６５へ進む。なお、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、この魚群演出抽選機能として、魚群演出有り変動パターンコマンドを受信する毎に取得される魚群演出抽選用の乱数と、乱数の一時記憶領域と、取得された乱数が当選値であるか否かを判定する機能などを備えている。
【７７１５】
ステップＤａ３６５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出抽選に当選したか否かを判断する。魚群演出抽選に当選していればステップＤａ３６６へ進み、そうでなければステップＤａ３６９へ進む。
【７７１６】
ステップＤａ３６６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出を第３図柄表示装置４２に表示させるために表示用魚群演出コマンドをセットして、ステップＤａ３６９へ進む。
【７７１７】
上述したステップＤａ３６２にて魚群演出タイミングでないと判断された場合、ステップＤａ３６７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、上述した魚群出現率変更フラグが１であるか否かを判断する。魚群出現率変更フラグが１であればステップＤａ３６８へ進み、そうでなければステップＤａ３６９へ進む。つまり、ステップＤａ３６７では、魚群演出タイミングではないタイミングで出率設定値の更新条件が成立し、出率設定値が更新され、それに対応する魚群出現率の変更があったか否かが判断される。
【７７１８】
ステップＤａ３６８では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出禁止期間であるか否かを判断する。魚群演出禁止期間は、例えば、リーチ演出の最も重要な場面（大当たりか外れかが分かれる場面）を表示する期間である。魚群演出タイミングではないタイミングで出率設定値の更新条件が成立する場合があるが、そのタイミングが魚群演出禁止期間であれば魚群演出を行わない。もちろん、どの場面であるか否かに関わらず、魚群演出を実行してもよい。
【７７１９】
ステップＤａ３６８にて否と判断された場合の処理は、上述したステップＤａ３６３からステップＤａ３６６である。すなわち、魚群演出タイミングではないタイミングで出率設定値の更新条件が成立した場合、更新された出率設定値に応じた魚群出現率にて魚群演出抽選が行われ、当選した場合には魚群演出が行われる。例えば、当初の魚群演出タイミングでは魚群演出抽選に落選したとしても、その後、出率設定値が更新され、出率設定値

が高い値に更新されたことによって、新たな魚群演出抽選で当選する場合がある。このような場合、当初の魚群演出タイミングでは魚群演出が実行されなかったが、これより後の出率設定値更新タイミングで魚群演出が実行される場合がある。この場合も、ステップＤａ３６６の終了後、ステップＤａ３６９へ進む。ステップＤａ３６８にて肯定と判断された場合も、ステップＤａ３６９へ進む。

【７７２０】

ステップＤａ３６９では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群出現率変更フラグが１であるか否かを判断する。魚群出現率変更フラグが１であればステップＤａ３７０へ進み、そうでなければ本処理を終了する。魚群出現率変更フラグが１であるのは、上述した出率設定値の更新条件が成立した場合である。

【７７２１】

ステップＤａ３７０では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群出現率変更フラグを０に戻し、本処理を終了する。すなわち、出率設定値の更新条件が成立した場合、その時点で抽選結果に応じて魚群演出が実行されるが、次に出率設定値の更新条件が成立するまでは、魚群演出タイミングにて抽選結果に応じて魚群演出が実行される。

【７７２２】

このように、出率設定値に対応する魚群出現率にて実行される魚群演出は、スーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆでの魚群演出タイミングにて行われるが、出率設定値の更新条件が成立した場合は、この更新条件成立タイミングにて、この更新された出率設定値に対応する魚群出現率にて魚群演出が実行される。したがって、遊技者は、通常の魚群演出タイミングではないタイミングにて魚群演出が実行された場合に、出率設定値が更新されたのではないか、という示唆を得ることができる。もっと言えば、通常の魚群演出タイミングでは魚群演出が実行されなかったが、魚群演出タイミングではないタイミングにて魚群演出が実行された場合に、出率設定値が良い値に更新されたかもしれない、という示唆を得ることができる。

【７７２３】

図７８４（ａ）は、特別図柄に係る出率設定値について説明している。出率設定反映値である出率設定値は、段階１から段階６までの数値を取ることができ、値が大きいほど遊技者にとって有利である。例えば、出率設定値が段階１の場合、通常時当たり確率は約０．３３％であり、確変時当たり確率はそのほぼ１０倍の約３．３％である。そして、出率設定値が段階１のときの魚群出現率は１０％である。以降、出率設定値が段階１から１ずつ大きくなる毎に、通常時当たり確率は、次第に大きくなる。そして、確変時当たり確率は、通常時当たり確率のほぼ１０倍だから、出率設定値が段階１から１ずつ大きくなる毎に、確変時当たり確率も次第に大きくなる。そして、出率設定値が１から１ずつ大きくなる毎に、魚群出現率も次第に大きくなる。最終的には、出率設定値は、最大の段階６となり、それに伴い、通常時当たり確率は、約０．４％に、確変時当たり確率は、約４％に、魚群出現率は、６０％となる。出率設定値と魚群出現率との間には比例関係がある。

【７７２４】

図７８４（ｂ）は、本実施例に係る特図１大当たり抽選用テーブルである。大当たり図柄カウンタＣ２，第１図柄、第３図柄、当たり種別については実施例１に係る図１１（ａ）の構成と同様である。実施例７７においては、出率設定値によって異なる特図１大当たり抽選用テーブルを使用して特別図柄に関する抽選を行う。図７８４（ｂ）は、このうち、出率設定値「段階１」に関するテーブルを示している。大当たり乱数カウンタは０から４２，７５１までのいずれかの数値となる。低確率抽選の場合、通常時当たり確率で特図１に係る抽選が実施されるよう、大当たり乱数カウンタＣ１が０～１４２のとき大当たりとなり、それ以外のときハズレとなるよう設定されている。一方、高確率抽選の場合、確変時当たり確率で特図１に係る抽選が実施されるよう、大当たり乱数カウンタＣ１が０～１，４２４のとき大当たりとなり、それ以外のときハズレとなるよう設定されている。

【７７２５】

同様に、出率設定値が２のときは、大当たり乱数カウンタＣ１が０～１４６のとき通常

時に大当たりとなり、０～１，４７３のとき確変時に大当たりとなる。出率設定値が３のときは、大当たり乱数カウンタＣ１が０～１５２のとき通常時に大当たりとなり、０～１，５２６のとき確変時に大当たりとなる。出率設定値が４のときは、大当たり乱数カウンタＣ１が０～１５７のとき通常時に大当たりとなり、０～１，５８２のとき確変時に大当たりとなる。出率設定値が段階５のときは、大当たり乱数カウンタＣ１が０～１６３のとき通常時に大当たりとなり、０～１，６４３のとき確変時に大当たりとなる。出率設定値が６のときは、大当たり乱数カウンタＣ１が０～１７０のとき通常時に大当たりとなり、０～１，７０９のとき確変時に大当たりとなる。大当たり乱数カウンタＣ１が上述した大当たりに関する数値以外のときはハズレとなる。この様な事情は、いずれの出率設定値であっても同様である。

【７７２６】

図７８５、図７８６は、特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルを示している。当該図を参照すれば分かるように、当落および変動時間に依らず、変動パターンがスーパーリーチＢとなっているとき、そのときの出率設定値に対応する魚群出現率で魚群演出が実行される。つまり、出率設定値が段階１のときスーパーリーチＢは、出率設定値に対応する魚群出現率「１０％」のもと実行される。したがって、この場合、１０回の変動に対し１回程度の頻度で魚群演出が実行される。この様な事情は、スーパーリーチＤ，スーパーリーチＦでも同様である。

【７７２７】

また、特図１主装飾図柄変動パターン選択用テーブルは、出率設定値に応じて、変動時間や、スーパーリーチ発生率が異なる複数のテーブルが設けられている。ここでは、出率設定値が段階１と段階６のテーブルについて説明する。

【７７２８】

図７８５は、出率設定値が段階１である場合の特図１主装飾図柄変動パター選択用テーブルであり、大当たり・外れスーパーリーチＣ，大当たり・外れスーパーリーチＤの変動時間が６０秒に設定され、大当たり・外れスーパーリーチＥ，大当たり・外れスーパーリーチＦの変動時間が１００秒または１２０秒に設定される。このように、スーパーリーチＣ，Ｄの変動時間がスーパーリーチＥ，Ｆの変動時間（１２０秒）の半分（６０秒）であるものが、通常の変動パターン選択用テーブルである。

【７７２９】

また、段階１では、大当たり図柄カウンタＣ２（０～９９）が０～９である場合、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）は、スーパーリーチＡ，Ｂが０～３０に設定され、スーパーリーチＣ，Ｄが３１～１４０に設定され、スーパーリーチＥ，Ｆが１４１～１９８に設定されている。大当たり図柄カウンタＣ２（０～９９）が１０～４９および５０～９９である場合、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）は、ノーマルリーチＡ，Ｂが０～６５に設定され、スーパーリーチＡ，Ｂが６６～１３２に設定され、スーパーリーチＣ，Ｄが１３３～１９８に設定されている。

【７７３０】

図７８６は、出率設定値が段階６である場合の特図１主装飾図柄変動パター選択用テーブルであり、大当たりスーパーリーチＣ，大当たりスーパーリーチＤ，大当たりスーパーリーチＥ，大当たりスーパーリーチＦの変動時間が１２０秒に設定され、外れスーパーリーチＣ，外れスーパーリーチＤ，外れスーパーリーチＥ，外れスーパーリーチＦの変動時間が１００秒（１２０秒でも構わない）に設定される。すなわち、出率設定値が段階６である場合は、出率設定値が段階１である場合に比べて、スーパーリーチＣ，Ｄの変動時間が長い時間（１２０秒）になるように設定されている。これにより、もし仮に出率設定値が段階６であるにも関わらず変動時間が段階１のときと同じであれば単位時間当たりに連続して大当たりが発生する可能性が高く（出率が高く）なり易くなるが、本例の段階６のように変動時間を長くしておけば単位時間当たりに連続して大当たりが発生する可能性が低く（出率が低く）なり易くなる。

【７７３１】

また、段階６では、大当たり図柄カウンタＣ２（０～９９）が０～９である場合、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）は、スーパーリーチＡ，Ｂが０～１０に設定され、スーパーリーチＣ，Ｄが１１～１４０に設定され、スーパーリーチＥ，Ｆが１４１～１９８に設定されている。大当たり図柄カウンタＣ２（０～９９）が１０～４９および５０～９９である場合、変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）は、ノーマルリーチＡ，Ｂが０～１に設定され、スーパーリーチＡ，Ｂが２～１２に設定され、スーパーリーチＣ，Ｄが１３～１９８に設定されている。つまり、段階６では、ノーマルリーチ、スーパーリーチＡ，Ｂがほとんど選択されず、スーパーリーチＣ，ＤまたはスーパーリーチＥ，Ｆが選択されるように設定されている。リーチ有り外れの場合も同様である。これにより、単位時間当たりに連続して大当たりが発生する可能性が低く（出率が低く）なり易くしている。

【７７３２】

なお、出率設定値が段階２から段階５である場合を省略しているが、段階に応じて変動時間が長くなるように設定するとよい。

【７７３３】

また、図７８５，図７８６を参照すれば分かるように、出率設定値に対応する魚群出現率での魚群演出は、例えば変動パターンがスーパーリーチＢ，スーパーリーチＤ，スーパーリーチＦとなっているときに実行可能となっている。そのため、変動パターンがスーパーリーチＡとなっているとき、そのときの出率設定値に対応する魚群出現率では魚群演出が実行されない。スーパーリーチＡの場合、遊技者が表示画面４２ａを用いた設定を通じて選択した場合には、その魚群出現率で魚群演出が実行され、遊技者による選択が行われない場合は出率設定値に対応する魚群出現率で魚群演出が実行される。この様な事情は、スーパーリーチＣ，スーパーリーチＥでも同様である。なお、これに限らず、全てのスーパーリーチにおいて出率設定値に対応する魚群出現率での魚群演出を実行してもよい。

【７７３４】

そして、図７８１を参照すれば分かるように、大当たりノーマルリーチＡの場合、魚群出現率は、出率設定値に連動することなく一定である。この時の魚群出現率としては、例えば５０％でよい。魚群出現率が出率設定値に依らず一定なのは、大当たりノーマルリーチＡの他に、大当たりノーマルリーチＢ，前後外れノーマルリーチＡ，Ｂ，および完全外れの場合である。これら変動パターンに対応する魚群出現率は、大当たりノーマルリーチＡの場合と同じである必要はなく、例えば、変動時間が短くなるにつれ魚群出現率を下げるようにしてもよいし、変動パターンの希少度に応じて魚群出現率を上げるようにしてもよい。

【７７３５】

図７８７（ａ）は、本実施例において予め定められた１０種のシナリオ「Ａ」「Ｂ」・・・「Ｊ」を具体的に説明している。このうちシナリオＡは、シナリオ設定値が１１のときに設定可能なシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階３→段階６→段階３→段階２→段階５→・・・というパターンとなっている。この更新パターンは、同じシナリオ設定値「段階３」が複数回出現するパターン（「３頻出パターン」）の例である。シナリオＢは、シナリオ設定値が１２のときに設定可能なシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階２→段階１→段階３→段階５→段階３→・・・というパターンとなっている。この更新パターンは、上下に大きく出率設定値が変動するパターン（「乱高下パターン」）の例である。

【７７３６】

シナリオＣは、シナリオ設定値が１３のときに設定可能なシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階３→段階２→段階１→段階４→・・・というパターンとなっている。この更新パターンは、出率設定値が全体的に小さいパターン（「低設定パターン」）の例である。シナリオＤは、シナリオ設定値が１４のときに設定可能なシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階４→段階５→段階６→段階５→段階４→・・・というパターンとなっている。この更新パターンは、出率設定値が全体的に大きいパターン（「高設定パターン」）の例である。

【７７３７】
シナリオＩは、シナリオ設定値が１９のときに設定可能なシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階２→段階３→段階４→段階５→・・・というパターンとなっている。この更新パターンは、出率設定値が次第に大きくなるパターン（「上昇パターン」）の例である。シナリオＪは、シナリオ設定値が２０のときに設定可能なシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階６→段階５→段階４→段階３→段階２→・・・というパターンとなっている。この更新パターンは、出率設定値が次第に小さくなるパターン（「下降パターン」）の例である。なお、上昇パターンでは、最高値で留まってもよいし、再び最低値からの上昇を繰り返してもよい。下降パターンも同様である。
【７７３８】
図７８７（ｂ）は、１０種のシナリオに対応する魚群出現率の更新パターンである。この更新パターンは、出率設定値の更新パターンにより自ずと定まる。例えば、シナリオＡのときの魚群出現率の更新パターンは、３０％→６０％→３０％→２０％→５０％→・・・となる。シナリオＡに係る出率設定値の更新パターンが段階３→段階６→段階３→段階２→段階５→・・・だからである。この点、上述したように、出率設定値と魚群出現率の間には比例関係がある。この様な事情は、他のシナリオ「Ｂ」・・・「Ｊ」についても同様である。
【７７３９】
図７８７（ｃ）は、表示画面４２ａに表示される魚群出現率の選択画面である。上述したように魚群出現率は、スーパーリーチＢ，スーパーリーチＤ，スーパーリーチＦについて図７８７（ｂ）を用いて説明したように自動で決定されるが、その他のスーパーリーチの魚群演出については、遊技者が選択画面を通じて魚群出現率を手動で設定することができる。設定操作が行われた場合は、手動で設定された魚群出現率が優先され、設定操作が行われなかった場合には、その直前にシナリオで設定された魚群出現率に設定される。選択画面は具体的には、図７８７（ｃ）に示すように、「魚群設定」の文字の下に、「多い」「普通」「少ない」と付された魚群出現頻度を示すアイコンが配列され、遊技者は、パチンコ機１０に設けられた左選択ボタン８２，右選択ボタン８３を通じてこれらのアイコンのうちの一つを選択することができる。アイコンが選択された状態で決定ボタン８１が押下されると、選択されたアイコンに対応する魚群出現頻度がスーパーリーチＢ等の魚群出現率に反映される。魚群出現率は、具体的には、「多い」アイコンの選択が確定された場合は例えば８５％に、「普通」アイコンの選択が確定された場合は例えば５５％に、「少ない」アイコンの選択が確定された場合は例えば１５％に設定される。選択画面が表示されるタイミングとしては、例えば、始動入賞に伴って３つの主装飾図柄ＳＺがいずれも変動している変動表示中に決定ボタン８１が遊技者によって長押しされたときでよい。なお、この魚群出現率を手動で設定する構成を備えず、すべて魚群出現率を自動で決定するようにしてもよい。
【７７４０】
図７８７（ｄ）は、スーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆのリーチ演出中において決定ボタン８１を長押しすると出現する選択画面であり、後述の魚群出現履歴を表示するか否かを遊技者に選択させる画面である。
【７７４１】
図７８８は、本実施例における第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示されるデモ表示を説明している。デモ表示が行われるデモ画面Ｄａ２０は、遊技者が遊技を開始する前や、一定時間遊技球を発射していない場合に自動的に表示画面４２ａに表示されるものである。デモ画面Ｄａ２０には、例えば、図７８８（ａ）に示すように、パチンコ機１０がシナリオ設定の可能なシナリオ設定機能が搭載された設定付きパチンコ機であることを示す搭載機能情報Ｄａ２１が表示される。搭載機能情報Ｄａ２１は、例えば「設定付きパチンコ機－シナリオ設定機能搭載－」という搭載機能を示す文字情報である。
【７７４２】
上述したデモ画面Ｄａ２０を所定時間表示した後、図７８８（ｂ）に示すように、搭載

機能をもう少し詳しく説明する搭載機能説明情報Ｄａ２２と、この搭載機能の説明を直感的に分かるように図示して説明する搭載機能図説情報Ｄａ２３とが表示される。搭載機能説明情報Ｄａ２２は、複数用意されたシナリオの内のいずれかが作業者に選択されており、遊技球を発射すればするほどそのシナリオに沿って出率設定値が更新される機能が付いていることを遊技者に説明するための、例えば「発射すればするほど設定値が更新されるよ。更新のシナリオは・・・」という文字情報である。搭載機能図説情報Ｄａ２３は、遊技球を発射できる程度の回転角度で、右方向に回転操作された遊技球発射ハンドル１８（図１参照）を示す「発射操作時ハンドル」という操作方法説明情報と、発射操作された状態とすることで出率設定値が上昇する可能性があることを示す「右回転矢印」および「設定値ＵＰ！？」という操作結果説明情報である。

【７７４３】

図７８８（ｂ）の表示の後、デモ画面Ｄａ２０の表示は、図７８８（ｃ）のようなものに切り替わる。当該表示は、シナリオの種別とその特徴が羅列されているリストを表示するシナリオ種別情報Ｄａ２４である。シナリオ種別情報Ｄａ２４は、当該リストが表示画面４２ａよりも縦長で、一度に表示画面４２ａに収まらないときは、当該リストを先頭から表示して、以降、リストを上方向に移動させることにより、最終的にリストの末尾を表示画面４２ａに表示させるとよい。もちろん、シナリオ種別情報Ｄａ２４は、シナリオ種別の全て（シナリオＡ～Ｊ）を一度に表示画面４２ａに表示されるものであれば、視認性を高めることができる。図７８８（ｃ）に示すように、このときのシナリオ種別情報Ｄａ２４の下部には「決定ボタン長押しで魚群履歴」という補助操作情報Ｄａ２５の表示がなされる。補助操作情報Ｄａ２５にも、この補助操作を直感的に分かるように決定ボタン８１を押下する図案を加えてもよい。図７８８（ｃ）の表示がなされた後、表示画面４２ａは、再び図７８８（ａ）の表示を行う。この様にして、デモ表示中の表示画面４２ａは、図７８８（ａ）～図７８８（ｃ）に係る表示をループして表示する。

【７７４４】

なお、上述したシナリオ種別情報Ｄａ２４は、現在どのシナリオかを示唆する情報や、現在の出率設定値がいくつであるかを示唆する情報は表示されていなかったが、これらを表示する構成を採用してもよい。

【７７４５】

デモ表示中に遊技者が決定ボタン８１を長押しすると、魚群出現履歴のグラフが出現する（図７８９参照）。当該グラフの縦軸は、魚群の発生割合を表しており、１０変動のうち魚群演出が実行された変動のパーセンテージを示している。グラフの横軸は、遊技球の発射球数を表している。なお、図７８９で示した魚群出現割合は、スーパーリーチＢ，スーパーリーチＤ，スーパーリーチＦのときの場合のみデータを収集して得られたものである。このグラフは、前の遊技者が残した結果の統計となっている。決定ボタン８１を遊技者が長押ししてからしばらくの時間が経過すると、表示画面４２ａの表示は、元のデモ表示に戻る。

【７７４６】

図７８９は、表示画面４２ａに表示される魚群出現履歴を具体的に示している。シナリオとしてシナリオＡが設定されている場合、図７８９（ａ）に示すように魚群設定値は、段階３→段階６→段階３→段階５→・・・と遷移し、それに連れて魚群出現の統計は、出現割合がほぼ３０％→６０％→３０％→５０％→・・・と遷移する。魚群出現の統計上の出現割合と、設定された魚群出現率が完全に一致しないのは、魚群出現率はあくまでも確率であり、多少のバラツキをもって実際の演出に反映されるからである。遊技者は、表示画面４２ａを通じて魚群出現の統計を視認することができる。この様な事情は、シナリオとしてシナリオＢが設定されている場合にも同様であり、魚群出現の統計上の出現割合は、図７８９（ｂ）のように遷移する。同様に、シナリオとしてシナリオＣが設定されている場合には、魚群出現の統計上の出現割合は、図７８９（ｃ）のように遷移する。いずれの場合も、遊技者は、表示画面４２ａを通じて魚群出現の統計を視認することができる。遊技者は、与えられた情報に基づいて現在のシナリオがどのシナリオに設定されているか

を予想する。例えば、魚群出現履歴が図７８９（ａ）のように遷移していた場合、当該図に係る履歴を参照した遊技者は、魚群出現率が３０％となる事象が２回現れていることから、設定されたシナリオが３頻出パターンに係るシナリオＡであろうと予測することが可能である。なお、この予測がある程度分かりづらくなるように図７８９に係る魚群出現履歴の表示におけるグラフのデータ点数は制限されている。データ点数の具体例としては、５～１０でよい。この様にデータ点数を制限すれば、設定されたシナリオが一目瞭然に遊技者に理解されることを防止できる。この構成は、グラフのデータ点数が多いほど魚群出現率の変遷パターンを理解しやすいことに配慮したものである。

【７７４７】

なお、遊技者は、デモ表示中でなくても遊技中に魚群出現履歴を参照することもできる。図７８７（ｄ）は、スーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆのリーチ演出中において決定ボタン８１を長押しすると出現する魚群出現履歴を表示するか否かを遊技者に選択させる選択画面である。当該画面の表示中も、スーパーリーチの演出は続行され、遊技者の選択に従い上述した魚群出現履歴のグラフがスーパーリーチ演出に重畳して出現する。当該グラフは、現在の遊技者および前の遊技者が魚群を出現させた実績を示すものとなる。表示画面４２ａが図７８９の状態のときに遊技者が決定ボタン８１を押下すると、魚群出現履歴の重畳表示が終了し、表示画面４２ａの表示は特別図柄に係る通常の変動表示に戻る。遊技者が選択画面において魚群出現履歴の表示を選択せず、図７８７（ｄ）において「見ない」を選択した場合は、魚群出現履歴のグラフが表示されずに、重畳表示されていた選択画面が消去されて表示画面４２ａの表示は特別図柄に係る通常の変動表示に戻る。

【７７４８】

図７９０は、設定された魚群出現率に基づいて実際に魚群演出が実行される様子を説明している。図７９０（ａ）に示す左側の５つの表示画面４２ａの図示は、魚群出現率が２０％に設定された場合に特別図柄変動が５回転している様子を示している。魚群演出とは、主装飾図柄ＳＺが高速変動中において、表示画面４２ａの右端辺に登場した魚群のイメージが表示画面４２ａの左側向けて流れ、表示画面４２ａの左端辺から退場する演出である。図７９０（ａ）を見れば分かるように、魚群出現率が２０％に設定されている場合は、５回の変動表示のうち１回程度、魚群演出が実行される。一方、図７９０（ｂ）に示す右側の５つの表示画面４２ａの図示は、魚群出現率が６０％に設定されている場合に特別図柄変動が５回転している様子を示している。図７９０（ｂ）を見れば分かるように、魚群出現率が６０％に設定されている場合は、５回の変動表示のうち３回程度、魚群演出が実行される。このように、魚群出現率の設定値が高いほど目立つ演出が実行される。

【７７４９】

図７９１（１）～（４）は、変動表示中に発射球数が１，０００球となって出率設定値が変更された場合の第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａでの表示態様を説明している。

【７７５０】

（１）に示す表示画面４２ａでは、出率設定値が「段階１」（魚群出現率１０％）にて主装飾図柄ＳＺの変動表示が行われている。この変動表示は、魚群演出有りの変動パターンコマンドが実行されているので、魚群演出タイミングにて魚群演出抽選が行われる。この変動表示では、魚群抽選の結果が落選になり易く、実際に落選であったため、この変動表示における魚群演出タイミングでは魚群演出は行われていない。

【７７５１】

（２）に示す表示画面４２ａでは、（１）に示す変動表示中に、発射球数が１，０００球となる出率設定値の変更条件が成立したことにより、出率設定値が変更された状態を示している。ここでは、出率設定値が「段階６」（魚群出現率６０％）に変更されたとする。そして、出率設定値が変更されたタイミングで再び行われる魚群演出抽選が行われる。この魚群抽選は当選になり易く、実際に当選であったとする。そのため、表示画面４２ａには、当初の魚群演出タイミングより後に、魚群演出が表示されている。この表示態様から、遊技者は、出率設定値に変更があったのではないか、という示唆を得ることができる

。
【７７５２】
（３）に示す表示画面４２ａでは、（１）に示す変動表示中で（２）の直後に第１保留ｈ１が発生したとする。この第１保留ｈ１に対する先読み抽選，変動開始時の大当たり抽選は、出率設定値「段階６」に対応する大当たり当選確率，変動パターンコマンドで行われる。なお、保留表示を出率設定値に応じて変化させるとすれば、出率設定値「段階６」を示す態様で表示してもよい。
【７７５３】
（４）に示す表示画面４２ａでは、（１）～（３）に示した変動表示の終了後、（３）に示した第１保留ｈ１に基づいて行われる出率設定値「段階６」で行われる変動表示である。この変動表示は、魚群出現率６０％で行われるため、魚群演出タイミングで行われる魚群演出抽選は当選し易く、実際に魚群演出に当選したとする。そのため、魚群演出タイミングでは魚群演出が行われている。こら（３）（４）の表示態様から、遊技者は、魚群演出が本来のタイミングやそうでないタイミングで頻出していることから、出率設定値に変更があり、変更後の出率設定値は高い値ではないかという示唆を得ることができる。
【７７５４】
なお、発射球数が１，０００球となる出率設定値の変更条件が成立するタイミングは、図柄変動表示中に限らず、図柄変動表示が行われていない通常画面表示中や、大当たりラウンド遊技の表示中もある。これらの場合は、変動後の出率設定値での大当たり抽選や魚群演出抽選が行われるタイミングは次に変動表示が実行されるタイミングとなる。もっとも、出率設定値の変更があったこと（あるいは変更後の出率設定値）を示唆する表示を、通常画面表示中や、大当たりラウンド遊技表示中の変更条件成立タイミングで行ってもよい。
【７７５５】
このように、変動表示が実行されており、発射球数が１，０００球となる出率設定値の変更条件が成立した場合、この変動表示を継続しつつも、この出率設定値の変更条件が成立した時点から、変更後の出率設定値を反映させた態様で、この変動表示に関する演出（魚群演出、保留表示演出）を行うことで、出率設定値の変更条件の成立を変動表示に関する演出として遊技者に認識できる態様で楽しませることができる。
【７７５６】
以上のような実施例７７の構成は、出率設定値が所定のパターンで更新され、しかも、複数のシナリオのうちのどれを選択するかによって更新のパターンを変化させることができる。したがって、本発明によれば、出率設定値が全体的に高いシナリオと出率設定値が全体的に低いシナリオとの間にあるホールが獲得する利益の差を小さくすることができるので、出率設定値の変更が可能なパチンコ機１０をホールに定着させることができる。そして、初期状態において出率設定値として高い段階が反映されるシナリオを選択しても、遊技中にそれが変動するので、高い段階の出率設定値のままで著しく高い出率になるような事態が生じにくくなり、当該選択をしても、遊技機の設置に必要な検定を通過しないという事態が低減できる。しかも、演出の履歴を表示することにより更新パターンの種別を遊技者に予想させることができるので、遊技者に飽きを感じさせないパチンコ機１０を提供することができる。
【７７５７】
ここで、上述したシナリオの中で例えばシナリオＡ（３頻出パターン），シナリオＢ（乱高下パターン），シナリオＩ（上昇パターン），シナリオＪ（下降パターン）のような平均すれば中間的な出率設定値となるパターンが設定された場合の出率について計算してみる。一定期間遊技を行った場合、大当たりによる払出は、例えば、大入賞口３２ａの賞球を１１個とした場合に、８Ｒの大当たりでは８Ｒ×１０カウント×１１賞球＝８８０個となり、１６Ｒの大当たりでは１６Ｒ×１０カウント×１１賞球＝１７６０個であった。
【７７５８】
上述の遊技結果では、遊技球が６８６０球発射されるまでに８Ｒの通常大当たり４回と

、１６Ｒの確変大当たり１回と、８Ｒの確変大当たり１回しているので、８Ｒの大当たりが５回で１６Ｒの大当たりが１回となっている。この大当たりによる払出を合計すると（８８０個×５回）＋（１７６０個×１回）＝６１６０個となる。

【７７５９】

払出は特図１用始動入賞装置３３ａ（ヘソ）や特図２用始動入賞装置３３ｂ（電チュー）によっても行われるので、例えば、賞球を３個とし、２５０球発射したうちの２０球が特図１用始動入賞装置３３ａに入賞するとした場合の払出は、約１６４６個となる。また、特図２用始動入賞装置３３ｂによる払出は確変中の約２００個と約４００個となる。この他一般入賞口３１によっても賞球の払出が行われるが除外している。

【７７６０】

遊技球が６８６０球発射されるまでに行われる払出の合計は、６１６０個＋約１６４６個＋約２００個＋約４００個＝約８４０６個となる。したがって、出率は８４０６（払出数）÷６８６０（発射数）＝約１．２２となる。

【７７６１】

上述したシナリオよりも低い段階が多いシナリオＣ（低設定パターン）が設定された場合は、大当たりになる回数が減り易いので、出率は約１．２２よりも低くなり易い。例えば、シナリオＡ等が設定された場合よりも８Ｒの大当たりが１回少ない場合の出率は、７５２６（払出数）÷６８６０（発射数）＝約１．０９となる。

【７７６２】

上述したシナリオよりも高い段階が多いシナリオＤ（高設定パターン）が設定された場合は、大当たりになる回数が増え易いので、出率は約１．２２よりも高くなり易い。例えば、シナリオＡ等が設定された場合よりも８Ｒの大当たりが１回多い場合の出率は、７５２６（払出数）÷６８６０（発射数）＝約１．３５となる。

【７７６３】

このように、出率は２．００を越えると射幸性が高いと判断されるため、これらの出率は、いずれも適正な値となっている。

【７７６４】

本実施例は、上述の構成の他、下記の様な変形実施ができる。

＜変形例１＞

上述の実施例では、発射球数が所定数となる毎に出率設定値が更新される構成だったが、本発明はこの構成に限られない。出率設定値の更新を抽選する構成としてもよい。図７９２（ａ）は、本例に係る特図１大当たり抽選用テーブルを示している。当該図に示されているように、特図１入賞に従い、大当たり抽選とは別に、出率設定値の更新に係る特別抽選が実施される。当該特別抽選は、特別抽選乱数カウンタＣ４が１以下か否かで当落が決定される抽選である。特別抽選乱数カウンタＣ４が０または１のとき、出率設定値の変更フラグがＴＲＵＥとされ、これにより出率設定値の更新がなされる。一方、特別抽選乱数カウンタＣ４が２以上のとき、出率設定値の変更フラグがＦＡＬＳＥとされ、これにより出率設定値の維持が決定される。特別抽選乱数カウンタＣ４は０から９９までの数値を取り得ることからすれば、特図１入賞時に１／５０の確率で出率設定値が更新されることになる。

【７７６５】

なお、本例では、出率設定値がいずれの値であっても特別抽選の当選確率は一定であったが、本例の更なる変形例として、出率設定値に応じて特別抽選の当選確率を変更する構成であってもよい。この例によれば、例えば、図７９２（ｂ）に示す様に、出率設定値が高いほど特別抽選の当選確率を高くし、遊技者にとって有利な状態が続きにくい構成とすることもできるし、例えば、出率設定値が高いほど特別抽選の当選確率を低くし、遊技者にとって有利な状態が続きやすい構成とすることもできる。

【７７６６】

図７９２（ｂ）の例で説明すれば、出率設定値が最低の１である場合、特別抽選乱数カウンタＣ４が０または１であれば出率設定値の変更フラグがＴＲＵＥとされる。この場合

は、特別抽選に当選し難いので、出率設定値は更新されにくい。出率設定値が低いほど遊技者にとって不利であることは、出率設定値が１となってしまうと遊技者にとって不利な状態が継続し易いことを意味する。出率設定値が増加するにつれ、出率設定値は高まるので、その意味で遊技者にとって有利となる。しかし、出率設定値が増加するに連れ特別抽選に当選し易くなり、出率設定値が段階６のとき、特別抽選乱数カウンタＣ４が０～６のいずれかであれば、出率設定値の変更フラグがＴＲＵＥとされる。このように特別抽選に当選し易くなったということは、出率設定値が段階６となっても遊技者にとって有利な状態が継続し難いことを意味する。本例のように構成すれば、出率設定値を変えて遊技の面白みを変更させることで遊技者に配慮をしつつ、遊技難易度のバランスが取れたパチンコ機１０が提供できる。

【７７６７】

＜変形例２＞

上述の実施例では、魚群出現率が出率設定値と連動していたが、出率設定値と連動させる演出を魚群演出以外の演出とすることもできる。例えば、図７９３（ａ）に示す様に、第３図柄表示装置４２の上部に発光役物Ｄａ２を配置し、この発光役物Ｄａ２の発光態様を出率設定値に連動させるようにしてもよい。

【７７６８】

発光役物Ｄａ２は、サブ制御装置の制御により、点灯および消灯を繰り返すことができる。図７９３（ｂ）には、上側に示す消灯状態の発光役物Ｄａ２と下側に示す点灯状態の発光役物Ｄａ２が説明されている。

【７７６９】

図７９３（ｃ）は、出率設定値によって発光役物Ｄａ２の点灯パターンが変化する様子を説明するテーブルである。出率設定値が最低の１のとき、発光役物Ｄａ２の点灯パターンは１となる。点灯パターン１は、発光役物Ｄａ２が消灯と点灯を所定時間（例えば２秒）ごとに繰り返す点灯パターンである。出率設定値が段階２のとき、発光役物Ｄａ２の点灯パターンは２となる。点灯パターン２は、発光役物Ｄａ２が所定時間消灯した後、所定時間の２倍の時間（例えば４秒）点灯することを繰り返す点灯パターンである。以降、出率設定値が大きくなるに連れ発光役物Ｄａ２の点灯時間は長くなり、出率設定値が最高の段階６のとき、発光役物Ｄａ２の点灯パターンは６となる。点灯パターン６は、発光役物Ｄａ２が所定時間消灯した後、所定時間の６倍の時間（例えば１２秒）点灯することを繰り返す点灯パターンである。このように、本例においては、出率設定値が高いほど発光役物Ｄａ２が目立つ構成となっている。本例の点灯パターンは、発光役物Ｄａ２の色相を変化させたり、明るさを変化させたりするものでもよい。これらの場合でも、発光役物Ｄａ２の発光態様を出率設定値に連動している。発光役物Ｄａ２の明るさを出率設定値に連動させる場合は、出率設定値が高いほど発光役物Ｄａ２を明るくするように構成することができる。また、出率設定値が低いほど発光役物Ｄａ２が目立つ構成としてもよい。

【７７７０】

また、本例の更なる変形例として、遊技者が決定ボタン８１を通じて発光役物Ｄａ２の点灯パターンを変更できる構成としてもよい。このような構成の具体例としては、表示画面４２ａに図７９４（ａ）のような発光役物Ｄａ２の発光設定画面を表示させ、遊技者に発光役物Ｄａ２の発光強度（明るさ）を選択させる。表示画面４２ａに発光設定画面を表示させるには、遊技者は遊技中に決定ボタン８１を長押しすればよい。発光役物Ｄａ２の明るさが出率設定値に連動させる場合は、発光設定画面により、点灯を連続させるか、点灯・消灯を繰り返すようにするかを選択する構成とすることができる。

【７７７１】

上述の実施例では、所定のタイミングで決定ボタン８１を長押しすると、魚群出現履歴が表示画面４２ａに表示される構成となっていたが、本例においては、魚群出現履歴を表示する代わりに発光役物Ｄａ２の発光割合の履歴を表示画面４２ａに表示するようにしてもよい。発光割合履歴は、図７９４（ｂ）に示すように遊技球の発射球数が１，０００球となる度に変化する発光役物Ｄａ２の発光していた時間の割合を経時的に示すグラフであ

る。縦軸は、全時間に対する発光役物Ｄａ２が発光していた時間の割合（発光割合）であり、点灯パターンが１のときは、最低の５０％となる。この割合は、点灯パターンが２，３，４と変化していくと大きくなり、点灯パターンが６のとき最高の８６％となる。上述の魚群出現履歴では、設定された魚群出現率がある程度のバラツキをもって実際の魚群演出に反映されていたが、本例の場合は、点灯パターンに対応する発光割合がバラツキなくグラフに反映される。このように構成することにより、設定されたシナリオが認識されやすくなり、固有の面白みを有するパチンコ機１０が提供できる。

【７７７２】

出率設定値と連動させる演出を魚群演出以外の演出とする他の例としては、例えば、パチンコ機１０に設けられている役物の動き方のパターンと出率設定値とを連動させる構成や、パチンコ機１０から流れる音楽のパターンと出率設定値とを連動させる構成などが考えられる。

【７７７３】

＜変形例３＞

上述の実施例の構成では、スーパーリーチＢ等の変動表示における魚群出現率は、遊技者によって変更できる構成ではなかったが、スーパーリーチＢ等において遊技者の魚群頻度に関する指定を加味して魚群演出を行う様にしてもよい。図７９５（ａ）は、本例におけるシナリオＡに関する魚群出現確率の更新パターンを表している。遊技者が図７８７（ｃ）で説明した選択画面を通じて魚群の発生頻度を「普通」に設定すると、シナリオＡの魚群出現確率は、実施例で説明した通り、３０％→６０％→３０％→２０％→５０％→・・・というように遷移する。一方、遊技者が魚群の発生頻度を「多い」に設定すると、魚群は、通常の１．５倍の頻度で出現するようになる。したがって、魚群出現確率は、４５％→９０％→４５％→３０％→７５％→・・・というように遷移する。そして、遊技者が魚群の発生頻度を「少ない」に設定すると、魚群は、通常の０．５倍の頻度で出現するようになる。したがって、魚群出現確率は、１５％→３０％→１５％→１０％→２５％→・・・というように遷移する。遊技中に魚群出現頻度が遊技者に変更された場合は、その変更に合わせて魚群出現率を何倍にするかを変更できる。本変形例においては、全てのスーパーリーチについてシナリオおよび遊技者の指定を加味した魚群出現率で魚群演出を実行させることもできる。

【７７７４】

本例に係る魚群の発生頻度に関する設定は、出率設定値が所定回数変更されると（例えば１０回変更されると）、現在の設定に依らず、「普通」の頻度にリセットされるようにしてもよいし、遊技者が設定を変更するまでは魚群の発生頻度に関する設定を維持するようにしてもよい。

【７７７５】

本例に関する魚群出現履歴の表示画面には、図７９５（ｂ）に示すように、グラフの下部において設定された魚群発生頻度を示す横長のバーが設けられている。当該バーには、遊技者が設定した魚群頻度が遊技に反映されていた期間がグラフの横軸に対応して表示される。遊技者はこの表示を参照して設定されたシナリオの種別を予想する。

【７７７６】

＜変形例４＞

上述の実施例の構成では、出率設定値が全てのシナリオで共用される構成であったが、この構成に代えて、特定のシナリオにしか出現しない出率設定値を設けるようにしてもよい。本例によれば、出率設定値が段階１～段階６の他、出率設定値「段階６」よりも遊技者に有利な出率設定値「段階７」が設定されている（図７９５（ｃ）参照）。この特別な出率設定値は、例えば出率設定値が全体的に大きいシナリオＤに出現する構成としてよい。同様に、出率設定値「段階１」よりも遊技者に不利な出率設定値「段階０」を設けて、これを例えば出率設定値が全体的に小さいシナリオＣに出現する構成としてよい。

【７７７７】

図７９５（ｃ）を参照すれば分かるように、出率設定値が段階７のときの魚群出現率は

、出率設定値が段階６のときと同様、６０％となっている。出率設定値「段階７」が魚群出現率「７０％」に対応していると、遊技者は、魚群出現履歴上における魚群出現率「７０％」の発見により設定されたシナリオを速やかに理解できてしまう。本例は、この様な事態を生じさせないように、出率設定値「段階７」を魚群出現率「６０％」に対応させて、遊技に適度な分かりにくさを含めるようにしている。

【７７７８】

＜変形例５＞

上述の実施例の構成では、遊技盤３０に発射された遊技球の球数（発射球数）が１，０００となる度に出率設定値を更新するように設定されていたが、本発明はこの構成に限られず、例えば、遊技中において所定時間を経過する毎に出率設定値を更新するように構成することもできる。

【７７７９】

図７９６は、本例に係る出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。当該フローチャートにおけるステップＤａ３００～ステップＤａ３０２は図７７９と同様なので説明を省略する。ステップＤａ３０３ａは、ステップＤａ３０２に続いて行われるステップであり、タイムカウンタが０にセットされる。その後処理はステップＤａ３０４ａに進み、１秒経過したか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理は、ステップＤａ３０４ａに戻る。当該判断が真なら、処理はステップＤａ３０５ａに進み、タイムカウンタに１が加算される。ステップＤａ３０６ａはその後の処理であり、タイムカウンタが６００となったか否かが判断され、当該判断が偽なら、処理はステップＤａ３０４ａに戻る。そして、当該判断が真なら、処理はステップＤａ３０７に進む。ステップＤａ３０７～ステップＤａ３０９については、図７７９と同様なので説明を省略する。ステップＤａ３０９が終了すると、処理はＤａ３０３ａに戻る。本例では、１０分ごとに出率設定値が更新されていたが、当該時間は適宜変更が可能である。

【７７８０】

＜変形例６＞

上述した実施例および変形例では、出率設定値がいくつに更新されたかは、変動表示中に行われる魚群演出出現率によって推測するしかなかったが、変動表示中に魚群演出出現率とは異なる演出によって出率設定値を示唆するようにしてもよい。変動表示中に出率設定値の更新条件が成立したタイミングで、「！」のような表示を行い、「！」の数によって出率設定値を示唆する演出である。例えば、出率設定値が段階６に更新された場合は「！！！！！！」という画像によって示唆する。変動表示中ではないが遊技球を発射している通常画面中にこのような演出を行ってもよい。また、上述した変形例５のように時間によって出率設定値を更新する構成であれば、遊技球を発射していないデモ画面表示中に出率設定値が更新される場合もある。このような場合に、更新条件成立タイミングで「いま遊技を行えばいいことあるかも！！！！！！」のような画像を表示してもよい。このようにすれば、出率設定値が段階６に更新されていることを積極的にアピールすることで、パチンコ機１０の稼働率を上げることができる。

【７７８１】

＜変形例７＞

変形例１の構成において、出率設定値が更新されてから所定の変動回数（５０回）とならないと、次の更新を行わないようにする構成とすることもできる。本例では、出率設定値が更新されてから５０回変動が行われないと次の更新が行われない構成であるが、次の更新までに必要な変動回数は、適宜変更できる。

【７７８２】

図７９７は、本例に係る出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。当該処理は、ステップＤａ４００から始まり、ＲＡＭ５０３より作業者が指定したシナリオ設定値が読み出される。例えば、シナリオ設定値が１１に指定された場合は、出率設定値は、段階３→段階６→段階３→段階２→段階５→・・・というパターンで更新される。その後、処理はステップＤａ４０１に進み、出率設定値がＲＡＭ５０３より読み出される。前処

理において読み出されたシナリオ設定値が１１の場合は、出率設定値として初期値「段階３」が読み出される。ステップＤａ４０２はその後の処理であり、出率設定値送信コマンドがセットされる。

【７７８３】

その後、処理はステップＤａ４０３に進み、変動回数カウンタが０とされる。ステップＤａ４０４はその後の処理であり、特別図柄に係る変動が生じたか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップＤａ４０４に戻る。当該判断が真なら処理はステップＤａ４０５に進み変動回数カウンタに１が加算される。ステップＤａ４０６はその後の処理であり、変動回数カウンタが５０回になったか否かが判断され、当該判断が偽なら、処理はステップＤａ４０４に戻る。当該判断が真なら、処理はステップＤａ４０８に進み、当該判断が偽なら処理はステップＤａ４０４に戻る。ステップＤａ４０８では、シナリオが終了したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＤａ４０９に進み、出率設定値が更新される。シナリオ設定値が１１の場合は、出率設定値は、初期値「段階３」から次の値「段階６」に更新される。ステップＤａ４１０はその後の処理であり、出率設定値送信コマンドがセットされる。ステップＤａ４１０の後、処理はステップＤａ４０３に戻る。したがって、このフローチャートに係る処理は、シナリオの終了によりステップＤａ４０３～ステップＤａ４１０からなるループを抜けて終了となる。

【７７８４】

図７９８は、本例に係る魚群演出表示態様設定処理を説明するフローチャートである。本例に係る魚群演出表示態様設定処理は、上述した図７８３に示す魚群演出表示態様設定処理と異なり、図柄変動表示中に出率設定値が変更されることはないので、魚群演出タイミング以外で（出率設定値が変更されたタイミング）で魚群演出が実行されることはない。

【７７８５】

すなわち、ステップＤａ３６１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出有り変動フラグが１であるか否かを判断する。魚群演出有りフラグが１であればステップＤａ３６２へ進み、そうでなければ本処理を終了する。本例では、先の出率設定値が更新された図柄変動の終了から５０回目の図柄変動である場合、その５０回目の図柄変動がスーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆに係る図柄変動であれば、魚群演出有り変動フラグが１となる。

【７７８６】

ステップＤａ３６２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、魚群演出タイミングであるか否かを判断する。魚群演出タイミングであればステップＤａ３６３（魚群出現率読み出し），ステップＤａ３６４（魚群演出抽選）へ進む。魚群演出タイミングでなければ、上述した図７８３に示すような魚群出現率変更フラグの確認処理を行わずに、本処理を終了する。

【７７８７】

このように、本例では、先の出率設定値が更新された図柄変動の終了から５０回目の図柄変動である場合、その５０回目の図柄変動がスーパーリーチＢ，Ｄ，Ｆに係る図柄変動であれば、魚群演出有り変動フラグが１となるので、魚群演出は、その５０回目の図柄変動における魚群演出タイミングとなった時に、魚群演出抽選に当選した場合に、実行される。

【７７８８】

図７９９（１）～（４）は、先に出率設定値の変更された変動から５０回目の変動表示を達成して出率設定値が変更された場合の第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａでの表示態様を説明している。

【７７８９】

（１）に示す表示画面４２ａでは、先に出率設定値の変更された変動から４９回目の変動表示において、出率設定値が「段階１」（魚群出現率１０％）にて主装飾図柄ＳＺの変動表示が行われている。この変動表示は、魚群演出有りの変動パターンコマンドが実行さ

れているが、魚群抽選の結果が落選になり易く、実際に落選であったため、この変動表示における魚群演出タイミングでは魚群演出は行われていない。

【７７９０】

（２）に示す表示画面４２ａでは、（１）に示す変動終了後に行われる、先に出率設定値の変更された変動から５０回目の変動表示において、出率設定値が「段階６」（魚群出現率６０％）にて主装飾図柄ＳＺの変動表示が行われている。この変動表示は、魚群演出有りの変動パターンコマンドが実行されているが、（２）に示す時点は魚群演出タイミングではないものとする。

【７７９１】

（３）に示す表示画面４２ａは、（２）に示す変動表示において魚群演出タイミングとなった状態を示している。この変動表示は、上述の通り魚群演出有りの変動パターンコマンドが実行されており、魚群抽選の結果が当選になり易く、実際に当選であったため、この変動表示における魚群演出タイミングで魚群演出が行われている。

【７７９２】

（４）に示す表示画面４２ａは、（３）に示す変動表示中に第１保留ｈ１が発生した状態を示している。この第１保留表示ｈ１は、出率設定値「段階６」にて先読み抽選，大当たり抽選等が行われる。この第１保留表示ｈ１は、（３）に示す魚群演出タイミングより前に発生した場合でも、同様である。

【７７９３】

このように、変動表示が実行され、その変動表示が先に出率設定値の変更された変動から５０回目の変動表示という出率設定値の変更条件を成立させるものである場合、この変更条件成立直後に行われる５０回目の変動表示から、変更後の出率設定値を反映させた態様で、この変動表示に関する演出（魚群演出、保留表示演出）を行うことで、出率設定値の変更条件の成立を変動表示に関する演出として遊技者に認識できる態様で楽しませることができる。

【７７９４】

＜変形例８＞

上述の実施例では、シナリオ設定値を設定することにより、通常時当たり確率・確変時当たり確率である出率設定値の更新パターンが指定される構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、通常時当たり確率・確変時当たり確率である出率設定値以外に遊技に反映される遊技設定反映値であればシナリオ設定値に関連づけることができる。一例として図８００（ａ）に示すように、発射球数設定値を設け、これの更新パターンをシナリオ設定値により指定するようにしてもよい。なお、発射球数設定値に限らず、図柄変動時間設定値あるいはスーパーリーチ発生割合設定値を設け、これの更新パターンをシナリオ設定値により指定するようにしてもよい。

【７７９５】

発射球数設定値とは、１分間に発射される遊技球発射数を設定する値であり、例えば、発射球数設定値が最低の段階１のとき、遊技球は１分間に１００発発射される。また、遊発射球数設定値が段階２のとき、遊技球は１分間に１２０発発射され、発射球数設定値が段階３のとき、遊技球は１分間に１４０発発射され、発射球数設定値が段階４のとき、遊技球は１分間に１６０発発射され、発射球数設定値が段階５のとき、遊技球は１分間に１８０発発射され、発射球数設定値が段階６のとき、遊技球は１分間に２００発発射される。発射球数設定値の段階が大きい、つまり１分間に発射される遊技球の数が多い程、パチンコ機１０の出率が高くなるので、遊技者にとって有利度が高くなる。また、更新ボタンＤａ１２は、遊技に関する選択を入力させるものであれば、本例のような発射球数設定値の更新パターンを選択させる構成でもよい。

【７７９６】

なお、図７９８（ｂ）に示すように、本実施例のような出率設定値によって通常時当たり確率・確変時当たり確率を異ならせる構成に、本例のような出率設定値によって遊技球発射数を異ならせる構成を加えても構わない。このように構成すれば、出率設定値によっ

て通常時当たり確率・確変時当たり確率が変化したことを、遊技球発射球数の変化によって示唆することができる。

【７７９７】

なお、本例とは反対に、段階１を最も遊技球発射数が多く、段階６を最も遊技球発射数が少なくしてもよい。出率設定値を通常時当たり確率・確変時当たり確率に対応させる構成に加えて、このような構成を採用すれば、高い段階ほど遊技球発射数が少なくなるので、高い通常時当たり確率・確変時当たり確率において出率が著しく高くなることを低減できる。

【７７９８】

本例における主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が行う発射制御処理について図８０１を参照して説明する。なお、本例の遊技球発射制御は、実施例１において図２６を参照して説明したものと共通するため、同じ処理については共通の符号を用いて説明し、異なる点について新たな符号を用いて説明する。

【７７９９】

ステップＳ７２１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、発射制御装置３１２からの発射許可信号Ｓ７がＯＮであるか否かを判定する。発射許可信号Ｓ７は、遊技者が遊技球発射ハンドル１８をタッチしていることを示すタッチ検出信号Ｓ５と、発射停止スイッチ１８ａが操作されていないことを示す発射維持信号Ｓ６とが入力されていることを条件に主制御装置２６１に主力される。発射許可信号Ｓ７がＯＮである場合は、ステップＤａ５０１に進み、ＯＦＦである場合は本処理を終了する。

【７８００】

ステップＤａ５０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、出率設定値（すなわち発射球数設定値）を読み出し、ステップＤａ５０２へ進む。すなわち、出率設定値の更新する条件が成立すれば、そのタイミングで出率設定値が読み出される。これにより、出率設定値の更新する条件が成立したタイミングで、遊技球発射数を変更することができる。

【７８０１】

ステップＤａ５０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、出率設定値が段階１であるか否かを判定する。出率設定値が段階１であればステップＤａ５０３へ進み、遊技球発射数を１分間に１００発に設定し、ステップＳ７２２に進む。そうでなければステップＤａ５０４へ進む。

【７８０２】

ステップＤａ５０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、出率設定値が段階２であるか否かを判定する。出率設定値が段階２であればステップＤａ５０５へ進み、遊技球発射数を１分間に１２０発に設定し、ステップＳ７２２に進む。そうでなければステップＤａ５０６へ進む。

【７８０３】

ステップＤａ５０６では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、出率設定値が段階３であるか否かを判定する。出率設定値が段階３であればステップＤａ５０７へ進み、遊技球発射数を１分間に１４０発に設定し、ステップＳ７２２に進む。そうでなければステップＤａ５０８へ進む。

【７８０４】

ステップＤａ５０８では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、出率設定値が段階４であるか否かを判定する。出率設定値が段階４であればステップＤａ５０９へ進み、遊技球発射数を１分間に１６０発に設定し、ステップＳ７２２に進む。そうでなければステップＤａ５０９へ進む。

【７８０５】

ステップＤａ５１０では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、出率設定値が段階５であるか否かを判定する。出率設定値が段階５であればステップＤａ５１１へ進み、遊技球発射数を１分間に１８０発に設定し、ステップＳ７２２に進む。そうでなければステップＤａ５１２へ進む。

【７８０６】
ステップＤａ５１２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、出率設定値が段階６であるか否かを判定する。出率設定値が段階６であればステップＤａ５１３へ進み、遊技球発射数を１分間に２００発に設定し、ステップＳ７２２に進む。そうでなければ本処理を終了する。なお、出率設定値が不正な値であれば、本処理を終了する替わりに、エラーコマンドを出力してもよい。
【７８０７】
ステップＳ７２２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、発射制御信号Ｓ８及び球送り制御信号Ｓ９を発射制御装置３１２に出力し、発射装置２２９による遊技球発射制御を行い、ステップＳ７２３に進む。例えば、例えば出率設定値が段階６であれば、発射装置２２９が１分間に２００発発射できるように遊技球発射制御が行われる。ステップＳ７２３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球発射操作が行われたことを示す発射操作コマンドをセットする。
【７８０８】
このように、本例の発射制御処理では、出率設定値の更新条件が成立したタイミングで遊技球発射数が変更されるので、出率設定値の更新条件が成立したことを、遊技球発射数の変化によって示唆することができる。
【７８０９】
なお、本例のように段階１～段階６の出率設定値それぞれに応じて１分あたりの遊技球発射数を異ならせる構成は、却って遊技球発射数の変化が分かり難くなる可能性がある。そこで、出率設定値が段階１～段階３の場合は１分あたりの遊技球発射数を１００発に設定し、出率設定値が段階４～段階６の場合は１分あたりの遊技球発射数を２００発に設定して、感覚的に分かり易くしてもよい。また、出率設定値を段階１か段階６の２個のみとし、出率設定値が段階１の場合は１分あたりの遊技球発射数を１００発に設定し、出率設定値が段階６の場合は１分あたりの遊技球発射数を２００発に設定して、感覚的に分かり易くしてもよい。
【７８１０】
＜変形例９＞
上述の実施例では、シナリオ設定値を設定することにより、出率設定値の更新パターンが指定される構成となっていたが、本発明はこの構成に限られず、出率設定値以外に遊技に反映される遊技設定反映値であればシナリオ設定値に関連づけることができる。一例として図８０２（ａ）に示すように、ラウンド数設定値を設け、これの更新パターンをシナリオ設定値により指定するようにしてもよい。ラウンド数設定値とは、ラウンド数を設定する値であり、例えば、ラウンド数設定値が最低の段階１のとき、第１図柄種別が第３大当たりとなると当たり種別は１１ラウンド確変付き大当たりとなる。一方、第１図柄種別が第２大当たりとなると当たり種別は３ラウンド確変付き大当たりとなる。そして、第１図柄種別が第１大当たりとなると当たり種別は３ラウンド通常大当たりとなる。ラウンド数設定値が高くなると、それに連れて、当たり種別が遊技者にとって有利な設定となる。そして、ラウンド数設定値が最高の段階６のとき、第１図柄種別が第３大当たりとなると当たり種別は１６ラウンド確変付き大当たりとなる。一方、第１図柄種別が第２大当たりとなると当たり種別は８ラウンド確変付き大当たりとなる。そして、第１図柄種別が第１大当たりとなると当たり種別は８ラウンド通常大当たりとなる。また、更新ボタンＤａ１２は、遊技設定値変更操作である遊技に関する選択を入力させるものであれば、本例のようなラウンド数設定値の更新パターンを選択させる構成でもよい。また、本例とは反対に、段階１を最もラウンド数が多く、段階６を最もラウンド数が少なくしてもよい。このようにすれば、高い段階ほどラウンド数が小さくなるので、高い段階において出率が著しく高くなることを低減できる。本実施例のような構成と組み合わせても効果的である。
【７８１１】
＜変形例１０＞
上述の実施例では、シナリオ設定値を設定することにより、出率設定値の更新パターン

が指定される構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。図８０２（ｂ）に示すように、出率に関連する出力の一例として大当たり図柄カウンタ設定値を設け、これの更新パターンをシナリオ設定値により指定するようにしてもよい。大当たり図柄カウンタ設定値とは、停止図柄と大当たり種別との対応関係を設定する値であり、例えば、大当たり図柄カウンタ設定値が最低の段階１のとき、大当たり図柄カウンタＣ２が０～９で停止図柄が「７」「７」「７」となると、大当たり種別は遊技者にとって最も有利な第３大当たりとなる。一方、大当たり図柄カウンタＣ２が１０～１９で停止図柄が「１」「１」「１」となると、大当たり種別は遊技者にとって比較的有利な第２大当たりとなる。そして、停止図柄がそれ以外の当たり目となると、大当たり種別は遊技者にとって不利な第１大当たりとなる。この様に、大当たり図柄カウンタ設定値が高くなると、それに連れて、遊技者にとって有利な設定となる。

【７８１２】

例えば、大当たり図柄カウンタ設定値が最高の段階６のとき、大当たり図柄カウンタＣ２が０～１９で停止図柄が「７」「７」「７」となると、大当たり種別は第３大当たりとなる。また、大当たり図柄カウンタＣ２が２０～７９で停止図柄が「１」「２」「３」「４」「５」「９」に係る当たり目のいずれかとなると、大当たり種別は第２大当たりとなる。そして、大当たり図柄カウンタＣ２が８０～９９で停止図柄が「６」「８」に係る当たり目のいずれかとなると、大当たり種別は第１大当たりとなる。また、本例では、大当たり図柄カウンタ設定値によって第３大当たりとなる確率が変化していたが、本発明はこの構成に限られず、大当たり図柄カウンタ設定値の間で第３大当たりとなる確率を一定としてもよい。また、本例とは反対に、段階１を最も第１大当たりが多く、段階６を最も第１大当たりが少なくしてもよい。このようにすれば、高い段階ほど第１大当たりが少なくなるので、高い段階において出率が著しく高くなることを低減できる。本実施例のような構成と組み合わせても効果的である。

【７８１３】

＜変形例１１＞

上述の実施例では、シナリオ設定値を設定することにより、出率設定値の更新パターンが指定される構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。図８０３（ａ）に示すように、出率に関連する出力の一例として大入賞賞球数設定値を設け、これの更新パターンをシナリオ設定値により指定するようにしてもよい。大入賞賞球数設定値とは、アタッカー（大入賞口３２ａ）に遊技球が入球したときの払い出し賞球数を設定する値であり、例えば、大入賞賞球数設定値が最低の段階１のとき、アタッカー入賞１球あたり７球の賞球が払い出される。大入賞賞球数設定値が高くなると、それに連れて払い出し賞球数が増加し遊技者にとって有利な設定となる。そして、大入賞賞球数設定値が最高の段階６のとき、アタッカー入賞１球あたり１２球の賞球が払い出される。また、反対に、段階１を最も賞球数が多く、段階６を最も賞球数が少なくしてもよい。このようにすれば、高い段階ほど賞球数が小さくなるので、高い段階において出率が著しく高くなることを低減できる。本実施例のような構成と組み合わせても効果的である。

【７８１４】

＜変形例１２＞

上述の実施例のパチンコ機１０は、確変機となっていたが、本発明はこの構成に限られない。本発明は時短機に適用することもできる。また、この場合、図８０３（ｂ）に示すように、出率に関連する出力の一例として時短状態継続設定値を設け、これの更新パターンをシナリオ設定値により指定するようにしてもよい。時短状態継続設定値とは、時短状態の長さを設定する値であり、例えば、時短状態継続設定値が最低の段階１のとき、時短状態の上限回転数は、特図２変動１０回転となる。時短状態継続設定値が高くなると、それに連れて、遊技者にとって有利な設定となる。そして、時短状態継続設定値が最高の段階６のとき、時短状態の上限回転数は特図２変動６０回転となる。時短状態中に特図２に係る抽選結果が当たりとなった場合は、その時点で時短状態は終了する。また、反対に、段階１を最も時短回数が多く、段階６を最も時短回数が少なくしてもよい。このようにす

れば、高い段階ほど時短回数が少なくなるので、高い段階において出率が著しく高くなることを低減できる。本実施例のような構成と組み合わせても効果的である。

【７８１５】

＜変形例１３＞

本発明を時短機に適用する場合、図８０３（ｃ）に示すように、出率に関連する出力の一例として普図抽選変動時間設定値を設け、これの更新パターンをシナリオ設定値により指定するようにしてもよい。普図抽選変動時間設定値とは、普通図柄抽選の変動時間を設定する値であり、例えば、普図抽選変動時間設定値が最低の段階１のとき、スルーゲート３４に遊技球が通過してから普通図柄の抽選結果が出るまでに１０秒を要する。普図抽選変動時間設定値が高くなると、それに連れて普図抽選変動時間は短くなり、遊技者にとって有利な設定となる。そして、普図抽選変動時間設定値が最高の段階６のとき、スルーゲート３４に遊技球が通過してから普通図柄の抽選結果が出るまでが０．５秒で済む。また、反対に、段階１を最も普図抽選変動時間が短く、段階６を最も普図抽選変動時間が長くしてもよい。このようにすれば、高い段階ほど普図抽選変動時間が長くなるので、高い段階において出率が著しく高くなることを低減できる。本実施例のような構成と組み合わせても効果的である。なお、普図抽選変動時間設定値の替わりに特図抽選変動時間設定値を設け、特別図柄抽選の変動時間を設定してもよい。

【７８１６】

＜変形例１４＞

上述の実施例に加えて、設定キー挿入部Ｄａ１１がオフ状態のときにシナリオ設定値が主制御基板２６１ａのＣＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３から読み出される構成としてもよい。本例のパチンコ機１０は、停電などにより給電が断たれても、停電前の遊技に関する情報をＲＡＭ５０３が記憶している。記憶される情報としては、例えば、遊技状態が通常状態かそれとも確変状態かといった遊技状態に関する設定値や、抽選結果に関する設定値は、ラウンドの回数に関する設定値などである。本例のパチンコ機は、これら設定値に加えて、シナリオ設定値を記憶するようにしている。

【７８１７】

設定キー挿入部Ｄａ１１をオフ状態とし、かつ、ＲＡＭ消去スイッチ３２３に操作がされないで、パチンコ機１０への給電を再開して電源スイッチ３８２ａをオン状態とすると、ＲＡＭ５０３に記憶されている種々の設定値が読み出されて停電前の遊技状態の再現が実行される。このときシナリオ設定値もＲＡＭ５０３から読み出されるので、シナリオについても再現された状態でパチンコ機１０が再起動されることになる。

【７８１８】

なお、本例のパチンコ機１０は、再起動される際に設定された段階まで再現する構成となっている。更新回数は、当たり確率の設定値を再現するのに利用される値であり、作業者に選択されたシナリオに基づき設定の変更が何回なされたかを示す値となっている。当該更新回数は、段階が変更される度に１ずつインクリメントされるパラメータであり、ＲＡＭ５０３に記憶されている。パチンコ機１０が再起動すると、ＲＡＭ５０３に記憶されているシナリオ設定値、および更新回数が読み出される。そして、シナリオ設定値に対応する段階の数列のうち、更新回数に対応する数値が読み出され、当たり確率の設定が実行される。例えば、読み出されたシナリオ設定値が１１で変更回数が段階３だとすると、読み出される段階は、「段階２」に設定される。シナリオ設定値１１に対応するシナリオＡは、段階３→段階６→段階３→段階２→・・・というように変遷するからである。

【７８１９】

＜変形例１５＞

上述の変形例１４の構成に代えて、更新回数が示す通りに段階を設定しないでパチンコ機１０を再起動させる構成とすることもできる。この構成としては、例えば、更新回数に１を加えた値に基づいて段階を設定するようにすることもできる。この様に構成することで、電源寸断前の段階は、設定されたシナリオに基づいて１回更新されて遊技に反映される。例えば、読み出されたシナリオ設定値が１１で更新回数が３だとすると、段階は、当

該更新回数が指定する「段階２」の次の値「段階５」に設定される。シナリオ設定値１１に対応するシナリオＡは、段階３→段階６→段階３→段階２→段階５・・・というように更新されるからである。このように段階を前倒しで設定するようにすれば、段階を変えようとして遊技者が発射した遊技球が無駄になることがない。

【７８２０】

＜変形例１６＞

更新回数が示す通りに段階を設定しないでパチンコ機１０を再起動させる構成の別例としては、例えば、再起動する際に段階をＲＡＭ５０３より読み出して、読み出された段階よりも段階を高い段階にして遊技に反映させることもできる。例えば、読み出されたシナリオ設定値が１１で変更回数が３だとすると、設定は、段階２よりも大きくされる。シナリオ設定値１１に対応するシナリオＡは、３→６→３→２→５・・・というように更新されるからである。具体的な設定方法としては、例えば、読み出されたシナリオ設定値「２」よりも所定の数だけ（例えば１）大きい「３」を出率の設定として遊技に反映させる方法や、読み出された段階が所定の値（例えば「３」）よりも小さい場合、当該所定の値「３」を当たり確率の設定として遊技に反映させる方法、または、読み出されたシナリオ設定値によらず段階の最大値「６」を当たり確率の設定として遊技に反映させる方法などが考えられる。

【７８２１】

いずれにせよ設定された段階が変更される場合は、読み出されたシナリオ設定値および更新回数に基づいて次の当たり確率の設定がなされる。従って、例えば、上述の例で言えば、段階を「２」としないで「３」または「６」とした後、出率設定は、「５」に更新される。シナリオ設定値１１に対応するシナリオＡは、３→６→３→２→５・・・というように段階が変更され、更新回数は４であるからである。本例のパチンコ機１０は、段階の更新時においてはシナリオＡが規定する更新パターンに従う。

【７８２２】

＜変形例１７＞

上述の実施例の構成に加えて、遊技球の発射球数が１，０００球に達したことを契機として所定の報知を行う構成としてもよい。報知の具体的構成としては、例えば、表示画面４２ａにおいて「１，０００球達成！」といった文字を表示させることで実現される。当該文字は、表示画面４２ａにおいて実行中の演出に係る表示の上に重畳される。当該文字が表示されるのは３秒程度である。その後の報知の具体的な構成としては、例えば、「１，０００球達成！」の文字が表示されてから遊技球の発射球数が１，０００球となったときに表示画面４２ａにおいて「１，０００球達成！」の文字を再び表示するようにしてもよいし、「２，０００球達成！」というように、発射球数を累積的にカウントして表示する構成とすることもできる。

【７８２３】

＜変形例１８＞

上述の実施例の構成によれば、魚群出現率を出率設定値に連動させることにより、魚群の出現頻度により現在設定されているシナリオの種別を遊技者に示唆する構成となっていたが、本発明はこの構成に限られない。魚群出現率以外の設定によって現在設定されているシナリオの種別を遊技者に予想させるようにしてもよい。例えば、変形例７で説明したようなラウンド数設定値が設けられた構成において、遊技者が遊技を続けていくと、第３大当たりが発生したときのラウンド数が例えば、１３Ｒ→１６Ｒ→１３Ｒ→１２Ｒ→１５Ｒ・・・というように変化する。これに気がついた遊技者は、３頻出パターンに係るシナリオＡに基づいてパチンコ機１０が動作しているのであろうと予想することができる。このように、本例は、ラウンド数の変遷によりシナリオの種別を遊技者に示唆する構成である。図８０４（ａ）は、本例のラウンド数設定値とラウンド数の関連性を示している。ラウンド数の変化を遊技者に確実に気付かせるためには、ラウンド数変更の履歴を示すラウンド数変更履歴を表示画面４２ａに表示するように構成するとよい。この構成の具体的な態様は、上述の実施例で説明した魚群出現履歴に係る態様に準ずる。

【７８２４】
本例のような態様は、変形例１０，１１，１２，１３にも適用できる。例えば、変形例８に本例の構成を組み合わせた場合、大当たりの種別とその時の図柄の関連性の変遷により、シナリオの種別を遊技者に示唆させるパチンコ機１０となる。例えば、「４」に係る当たり目で第２大当たりが発生し、その後、「３」に係る当たり目で第１大当たりが発生したとすれば、遊技者は大当たり図柄カウンタ設定値が６→１というように変遷したと考える（図８０２（ｂ）参照）。この場合、遊技者は、乱高下パターンに係るシナリオＢに基づいてパチンコ機１０が動作しているのであろうと予想することができる。
【７８２５】
例えば、変形例１１に本例の構成を組み合わせた場合、賞球数の変遷によりシナリオの種別を遊技者に示唆させるパチンコ機１０が提供できる。そして、変形例１２に本例の構成を組み合わせた場合、時短状態が継続した回転数の変遷によりシナリオの種別を遊技者に示唆させる時短機が提供できる。そして、変形例１３に本例の構成を組み合わせた場合、普通図柄変動時間の変遷によりシナリオの種別を遊技者に示唆させる時短機が提供できる。
【７８２６】
いずれの組み合わせについても、パラメータ更新の履歴を上述の実施例で説明した魚群出現履歴と同様な態様で遊技者に通知する構成としてもよい。この様に構成すれば、遊技者は、設定されているシナリオの種別をより簡単に知ることができる。
【７８２７】
＜変形例１９＞
変形例９に関し、図８０４（ｂ）に示すように実施例で説明した段階とラウンド数設定値とを予め関連づけておき、段階が変更されると、それに連れてラウンド数設定値も自動的に更新されるように構成してもよい。その他、実施例に係る段階、変形例９に係るラウンド数設定値、変形例１０に係る大当たり図柄カウンタ設定値、変形例１１に係る大入賞球設定値、変形例１２に係る時短状態継続設定値、変形例１３に係る普図抽選変動時間設定値のうちの全てまたは幾らかを選んで、それらを予め関連づけておいて、シナリオに従い関連された設定値を一括に更新する構成としてもよい。
【７８２８】
＜変形例２０＞
上述の実施例では、ＲＡＭ消去スイッチ３２３の状態によらず設定キー挿入部Ｄａ１１がオン状態となっていた場合にシナリオ設定値変更処理が実行されるように構成されていたが、本発明はこの構成に限られず、図８０５に示すように、設定キー挿入部Ｄａ１１がオン状態となっても、ＲＡＭ消去スイッチ３２３がＯＮとならないとシナリオ設定値変更処理がされない構成であってもよい。当該図を参照して、本例の動作について説明する。メイン処理が開始されてからステップＤａ１０１までは、図７７７の動作説明と同様であるので、ステップＤａ１０１から説明を開始する。
【７８２９】
ステップＤａ１０１においては設定キー挿入部Ｄａ１１がオン状態か否かが判断される。当該判断が真なら処理は、ステップＤａ１１１に進む。当該処理が偽なら、処理はステップＳ１０５に進む。
【７８３０】
処理がステップＤａ１１１に進んだ場合は、ＲＡＭ消去スイッチ３２３がＯＮであるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＤａ１０２に進み、シナリオ設定値変更処理が実行される。当該判断が偽なら、処理はステップＤａ１１２に進み、シナリオ設定値の報知が実行される。当該ステップは、具体的には、設定されているシナリオの種別を設定表示部Ｄａ１３に表示する構成でよい。また、本例では、シナリオ設定値を設定表示部Ｄａ１３以外に、例えば、第３図柄表示装置４２に表示させる様にしてもよいし、音声によって作業者に通知するような構成としてもよい。なお、この場合、シナリオ設定値に関するより詳細な情報を作業者に報知することも可能である。詳細な情報の具体例

としては、例えば、３頻出パターンシナリオ等、シナリオの名称であったり、シナリオ設定値に係る出率設定値の更新パターンであったりしてよい。

【７８３１】

ステップＤａ１１２の後、処理はステップＤａ１０１に戻る。したがって、このフローチャートに係る処理は、設定キー挿入部Ｄａ１１がオフ状態となるか、またはＲＡＭ消去スイッチ３２３がＯＮとなるかのいずれかによりステップＤａ１０１～ステップＤａ１１２からなるループを抜ける。本例に係るその他の動作の詳細は、図７７７等を用いて説明済みである。

【７８３２】

＜変形例２１＞

上述の実施例では、用意された複数のシナリオのうちの１つを選択して動作する構成となっていたが、本発明はこの構成限られず、単一のシナリオしか有さない構成とすることもできる。当該構成の場合、設定キー挿入部Ｄａ１１，更新ボタンＤａ１２，設定表示部Ｄａ１３は必ずしも必要とされない。

【７８３３】

＜変形例２２＞

上述の実施例では、用意された複数のシナリオのうちの１つを選択して動作する構成となっていたが、本発明はこの構成限られず、複数の出率設定値のうちのいずれかか、シナリオモードかを更新ボタンＤａ１２によって選択できる構成であってもよい。すなわち、更新ボタンＤａ１２の押下によって、出率設定値「段階１」，「段階２」，「段階３」，「段階４」，「段階５」，「段階６」，「シナリオモード」の順に選択される。「シナリオモード」は、変形例２１のように、単一のシナリオの中で出率設定値が更新されるモードである。

＜変形例２３＞

上述の実施例では、出率設定値の変更様式を定めるシナリオは、「３頻出パターン」「乱高下パターン」「低設定パターン」「高設定パターン」「上昇パターン」「下降パターン」のように、あらゆる種類の変更パターンを備えていたが、「３頻出パターン」のみで複数パターンを構成したり、「乱高下パターン」のみで複数パターンを構成したり、「低設定パターン」のみで複数パターンを構成したり、「高設定パターン」のみで複数パターンを構成したり、「上昇パターン」のみで複数パターンを構成したり、「下降パターン」のみで複数パターンを構成したりしてもよい。

【７８３４】

図８０６を参照して、例えば、「下降パターン」のみで複数パターンを構成する場合を説明する。パチンコ機１０は、１時間に６，０００発発射できる性能があり、ホールの営業時間は１０時間であるとし、１日に発射できる最大発射数は６万球とする。図８０６（ａ）に示すように、「下降パターン１」では、出率設定値は「段階６」「段階５」「段階４」「段階３」「段階２」「段階１」の順に１万球発射ごとに出率設定値が降順に変更される。「下降パターン２」では、出率設定値は「段階６」「段階５」「段階４」の順に２万球発射ごとに出率設定値が変更される。「下降パターン３」では、出率設定値は「段階６」「段階５」の順に３万球発射ごとに出率設定値が変更される。このように構成すれば、ホールでの営業開始直後はどのパチンコ機１０も出率設定値が「段階６」に設定されているので、より多くの遊技者を集めることができる。その後は、遊技が進むにつれて設定されたシナリオに応じて出率設定値の低くなり方が異なる。これにより、出率設定値の降下の仕方の違いに早く気付けるかどうかという遊技性を実現することができる。

【７８３５】

発射球数に代えて変動表示回数としてもよい。例えば、パチンコ機１０は、１時間に１２０回変動できる性能があり、ホールの営業時間は１０時間であるとし、１日の最大変動回数を１，２００回とする。すると、図８０６（ｂ）に示す様に、上述の「下降パターン１」では、２００回ごとに出率設定値が変更され、上述の「下降パターン２」では、４００回ごとに出率設定値が変更され、上述の「下降パターン３」では、６００回ごとに出率

設定値が変更される、とすれば同様に構成できる。なお、本例では、大当たり抽選に当選した場合にも計数を継続するが、大当たり抽選に当選した場合に計数をリセットして１からカウントをし始めてもよい。

【７８３６】

出率設定値の変更条件は、一定間隔でなくてもよい。図７７７ａ（ｃ）に示す様に、例えば、「下降パターン１」では、出率設定値「段階６」「段階５」は１００回ごとに変更し、出率設定値「段階４」は４００回で変更し、出率設定値「段階３」「段階２」「段階１」は２００回ごとに変更する。「下降パターン２」では、出率設定値「段階６」「段階５」は２００回ごとに変更し、出率設定値「段階４」は８００回とする。「下降パターン３」では、出率設定値「段階６」は３００回とし、出率設定値「段階５」は９００回とする。このように、出率設定値の高さに応じて、その期間を異ならせることで、遊技者の利益とホールの利益とのバランスを取ることができる。

【７８３７】

＜変形例２４＞

上述の変形例２３とは異なり、例えば、「上昇パターン」のみで複数パターンを構成する場合について、図８０７を参照して説明する。パチンコ機１０は、上述と同じく、１時間に６，０００発発射できる性能があり、ホールの営業時間は１０時間であるとし、１日に発射できる最大発射数は６万球とする。図８０７（ａ）に示すように、「上昇パターン１」では、出率設定値は「段階１」「段階２」「段階３」「段階４」「段階５」「段階６」の順に１万球発射ごとに出率設定値が昇順に変更される。「上昇パターン２」では、出率設定値は「段階１」「段階３」「段階５」の順に２万球発射ごとに出率設定値が変更される。「上昇パターン３」では、出率設定値は「段階１」「段階６」の順に３万球発射ごとに出率設定値が変更される。このように、「段階１」「段階３」「段階５」や、「段階１」「段階６」のように、「上昇パターン１」とは異なる間隔で出率設定値が上昇するパターンがあってもよい。

【７８３８】

また、「上昇パターン４」では、出率設定値は「段階１」「段階６」の順に変更されるが、出率設定値「段階１」の期間は１万球までであって、「段階６」の期間は５万球もある。「上昇パターン５」では、出率設定値は「段階１」「段階６」の順に変更されるが、出率設定値「段階１」の期間は５万球もあって、「段階６」の期間は１万球である。このように、出率設定値の高さは同じであっても、それが変更される期間が異なるように構成してもよい。

【７８３９】

発射球数に代えて変動表示回数としてもよい。例えば、パチンコ機１０は、上述と同じく、１時間に１２０回変動できる性能があり、ホールの営業時間は１０時間であるとし、１日の最大変動回数を１，２００回とする。すると、図８０７（ｂ）に示す様に、上述の「上昇パターン１」では、２００回ごとに出率設定値が変更され、上述の「上昇パターン２」では、４００回ごとに出率設定値が変更され、上述の「上昇パターン３」では、６００回ごとに出率設定値が変更される、とすれば同様に構成できる。また、「上昇パターン４」では、出率設定値「段階１」を１００回、「段階６」を１，１００回とし、「上昇パターン５」では、出率設定値「段階１」を１，０００回、「段階６」を１００回とすれば、上述と同様に構成できる。なお、本例では、大当たり抽選に当選した場合にも計数を継続するが、大当たり抽選に当選した場合に計数をリセットして１からカウントをし始めてもよい。

【７８４０】

出率設定値の変更条件は、一定間隔でなくてもよい。図７７７ｂ（ｃ）に示す様に、例えば、「上昇パターン１」では、出率設定値「段階１」「段階２」は１００回ごとに変更し、出率設定値「段階３」「段階４」は３００回で変更し、出率設定値「段階５」「段階６」は２００回ごとに変更する。「上昇パターン２」では、出率設定値「段階１」「段階２」は３００回、「段階３」「段階４」は２００回、「段階５」「段階６」は１００回ご

とに変化する。「上昇パターン３」では、出率設定値「段階１」「段階２」は２００回、「段階３」「段階４」は１００回、「段階５」「段階６」は３００回ごとに変化する。このように、シナリオに応じて、出率設定値の高さが同じでも、その期間を異ならせることで、どのような変化パターンであるかを遊技者に気付かれ難くすることができる。

【７８４１】

＜変形例２５＞

上述の変形例２４の図８０７（ａ）に示す「上昇パターン」と同様のパターンについて説明するが、出率設定値の更新条件が発射球数と特図１始動入賞装置３３ａ、特図２始動入賞装置３３ｂへの入賞率とである点が、上述の変形例２４の図８０７（ａ）に示す「上昇パターン」とは異なる。図８０８（ａ）に示すように、「上昇パターン１」では、出率設定値は「段階１」「段階２」「段階３」「段階４」「段階５」「段階６」の順に１万球発射ごとに、始動口入賞率が２％であれば、出率設定値が昇順に変更される。始動口入賞率は、本例では、１万球発射した場合に、特図１始動入賞装置３３ａに２００球入球するものと考え、２％としている。「上昇パターン２」では、出率設定値は「段階１」「段階３」「段階５」の順に２万球発射ごとに、始動口入賞率が２％であれば、出率設定値が変更される。

【７８４２】

「上昇パターン３」では、出率設定値は「段階１」「段階６」の順に３万球発射ごとに、始動口入賞率が２．３％であれば、出率設定値が変更される。始動口入賞率２．３％は、３万球発射した場合に、特図１始動入賞装置３３ａに６９０球入球することによって達成される。平均では、３万球発射した場合に、特図１始動入賞装置３３ａに６００球入球であるので、達成することは難しい。したがって、「上昇パターン３」では、遊技球発射ハンドル１８の操作を上手に行い、効率よく特図１始動入賞装置３３ａを狙う必要がある。

【７８４３】

上昇パターン４」では、出率設定値は「段階１」「段階６」の順に変更されるが、出率設定値「段階１」の期間は１万球までであって、１万球発射時点で、始動口入賞率が２．５％であれば、出率設定値が「段階６」に変更され、「段階６」の期間は５万球もある。始動口入賞率２．５％は、１万球発射した場合に、特図１始動入賞装置３３ａに２５０球入球することによって達成される。平均では、１万球発射した場合に、特図１始動入賞装置３３ａに２００球入球であるので、達成することはかなり難しい。したがって、「上昇パターン３」では、遊技球発射ハンドル１８の操作をさらに上手に行い、さらに効率的に特図１始動入賞装置３３ａを狙う必要がある。

【７８４４】

「上昇パターン５」では、出率設定値は「段階１」「段階６」の順に変更されるが、出率設定値「段階１」の期間は５万球もあって、５万球発射時点で、始動口入賞率が２．１％であれば、出率設定値が「段階６」に変更されるが、「段階６」の期間は１万球である。始動口入賞率２．１％は、５万球発射した場合に、特図１始動入賞装置３３ａに１，０５０球入球することによって達成される。平均では、５万球発射した場合に、特図１始動入賞装置３３ａに１，０００球入球であるので、これは少し丁寧に特図１始動入賞装置３３ａを狙えば容易に達成できる。

【７８４５】

このように、出率設定値の更新条件を発射球数と始動口入賞率とに設定することとし、特定の出率設定値の更新には、通常よりも高い始動口入賞率を設定することにより、出率設定値の更新に遊技者の遊技球反射ハンドル１８の操作の技量が加味される、という斬新な遊技性を実現できる。

【７８４６】

＜変形例２６＞

また、上述の変形例２５において図８０８（ａ）に示す「上昇パターン」と同様のパターンについて説明するが、本例の「上昇パターン１」では、出率設定値「段階１」では１

万球発射到達時点で始動口入賞率が２．０１％であれば、出率設定値が「段階２」に変更され、出率設定値「段階２」では２万球発射到達時点で始動口入賞率が２．０３％であれば、出率設定値が「段階３」に変更され、出率設定値「段階３」では３万球発射到達時点で始動口入賞率が２．０５％であれば、出率設定値が「段階４」に変更され、出率設定値「段階４」では４万球発射到達時点で始動口入賞率が２．０７％であれば、出率設定値が「段階５」に変更され、出率設定値「段階５」では５万球発射到達時点で始動口入賞率が２．０９％であれば、出率設定値が「段階６」に変更される。このパチンコ機１０では、始動口入賞率の平均が２．００％であるので、出率設定値が高くなるにしたがって、始動口入賞率が高くなるため、遊技球発射ハンドル１８の操作の技量を求めることができる。

【７８４７】

＜変形例２７＞

また、上述の変形例２６において図８０８（ｂ）に示す「上昇パターン１」では、全ての出率設定値の変更に発射球数と始動口入賞率とを判定していたが、本例の「上昇パターン１」では、図８０８（ｃ）に示すように、出率設定値「段階１」「段階２」「段階３」「段階４」「段階５」は発射球数のみによって変更されるが、出率設定値「段階６」は、発射球数と始動口入賞率とによって変更される点が異なっている。すなわち、出率設定値「段階１」「段階２」「段階３」「段階４」「段階５」では１万球発射到達ごとに出率設定値が変更されるが、出率設定値「段階６」は、５万球発射到達時点で始動口入賞率が２．０９％であれば変更される。このように、出率設定値の一部の変更条件に、遊技球発射ハンドル１８の操作の技量を求めることによって、遊技を引き締めることができる。

【７８４８】

＜変形例２８＞

本実施例では、遊技者が遊技球発射ハンドル１８を右方向に回転操作して遊技球を発射すると、発射球数１，０００球達成ごとに出率設定値が更新される構成であったが、遊技者が遊技球発射ハンドル１８を右方向に回転操作するごとに出率設定値が更新される構成であってもよい。この構成について図８０９、図８１０を参照して説明する。

【７８４９】

図８０９（ａ）は、本例での出率設定値の更新パターンの更新条件を説明する。本例での出率設定値の更新条件は、発射許可フラグが１から０に変化することである。すなわち、シナリオＡ「３頻出パターン」（「段階３」「段階６」「段階３」「段階２」「段階５」・・・との変化パターン）の初期値である出率設定値「段階３」において遊技者が遊技球発射操作をしている状態で、遊技者が遊技球発射ハンドル１８から手を放すと、出率設定値は「段階６」に更新される。次に、出率設定値「段階６」において遊技者が遊技球発射操作をしている状態で、遊技者が遊技球発射ハンドル１８から手を放すと、出率設定値は「段階３」に更新される。次に、出率設定値「段階３」において遊技者が遊技球発射操作をしている状態で、遊技者が遊技球発射ハンドル１８から手を放すと、出率設定値は「段階２」に更新される。次に、出率設定値「段階２」において遊技者が遊技球発射操作をしている状態で、遊技者が遊技球発射ハンドル１８から手を放すと、出率設定値は「段階５」に更新される。以下、これを繰り返す。

【７８５０】

このように、遊技球発射ハンドル１８から手を放すと出率設定値は更新されるので、遊技者が現在の出率設定値が良い値であると考える場合には、遊技球発射ハンドル１８から手を放さずに遊技に集中させることができる。反対に、遊技者が現在の出率設定値が悪い値であると考える場合や、遊技の流れを変えたいと考える場合には、遊技球発射ハンドル１８から手を放して休憩を与えることができる。

【７８５１】

なお、本例の構成を実施例の構成に組み合わせて、出率設定値の更新条件を、発射許可フラグが１から０になるか、あるいは、発射球数１，０００球到達が成立するか、としてもよい。

【７８５２】

図８０９（ｂ）は、本例における主制御装置２５１のＣＰＵ５０１が行う発射制御処理を示すフローチャートである。具体的には、ステップＳ７２１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、図８に示すように、発射制御装置３１２からの発射許可信号Ｓ７がＯＮであるか否かを判定する。発射許可信号Ｓ７をＯＮにするためには、遊技者が遊技球発射ハンドル１８にタッチしていることが検出される必要がある。発射許可信号Ｓ７がＯＮである場合は、ステップＳ７２２に進む。

【７８５３】

ステップＳ７２２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、発射制御信号Ｓ８及び球送り制御信号Ｓ９を発射制御装置３１２に出力し、発射装置２２９による遊技球発射制御を行い、ステップＳ７２３へ進む。発射制御信号Ｓ８（パルス信号）は、遊技者が遊技球発射ハンドル１８を回転操作した際の回転角度を検出した結果得られるボリューム信号ことに基づいて振幅値が決定される信号である。ステップＳ７２３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技球発射操作が行われたことを示す発射操作コマンドをセットし、ステップＤａ６０１に進む。

【７８５４】

ステップＤａ６０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、遊技者が遊技球発射ハンドル１８にタッチした状態で回転操作していることを示す発射操作フラグを１にセットして、本処理を終了する。上述したステップＳ７２１において、発射許可信号Ｓ７がＯＦＦである場合、遊技者が遊技球発射ハンドル１８から手を放したのか否かを判断するため、ステップＤａ６０２に進む。

【７８５５】

ステップＤａ６０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、当該処理の直前の発射制御処理において発射操作フラグが１であるか否かを判断する。直前の発射操作フラグが１であれば、遊技者が遊技球発射ハンドル１８から手を放したので、ステップＤａ６０３へ進み、発射操作フラグを０にセットして、本処理を終了する。直前の発射操作フラグが０であれば、そもそも遊技球発射ハンドル１８が操作されていないので、本処理を終了する。

【７８５６】

図８１０は、本例における主制御装置２５１のＣＰＵ５０１が行う出率設定値更新処理を示すフローチャートである。具体的には、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、シナリオ設定値を読み出し（ステップＤａ３００）、出率設定値を読み出し（ステップＤａ３０１）、出率設定値送信コマンドをセットし（ステップＤａ３０２）、ステップＤａ６１１へ進む。ステップＤａ６１１では、主制御装置２５１のＣＰＵ５０１は、直前の発射操作フラグが１にセットされているか否かを判断する。直前の発射操作フラグが１にセットされていれば、当該処理の直前に遊技球発射ハンドル１８がタッチされていたことになるので、ステップＤａ６１２へ進む。直前の発射操作フラグが１にセットされていなければ、遊技球発射ハンドル１８がそもそも操作されていないことになるので、繰り返し本処理を行う。

【７８５７】

ステップＤａ６１２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、現在の発射操作フラグが０であるか否かを判断する。現在の発射操作フラグが０であれば、遊技球発射ハンドル１８から手が離されたことになる。この遊技球発射ハンドル１８から手が離されたことが、本例での出率設定値の更新条件である。この場合、処理はステップＤａ３０７へ進み、設定されたシナリオが最後まで実行されたか否かが判断される。シナリオの最後でなければ、処理は、出率設定値が更新され（ステップＤａ３０８）、出率設定値送信コマンドがセットされ（ステップＤａ３０９）、再びステップＤａ６１１へ戻り、本例の出率設定値更新条件が成立するか否か判断される。現在の発射操作フラグが０でなければ、ちょうどいま遊技球発射ハンドル１８が回転操作されたことになるので、再びステップＤａ６１１へ戻り、本例の出率設定値更新条件が成立するか否か判断される。

【７８５８】

このように、本例では、遊技者が遊技球発射ハンドル１８を右方向に回転操作するごとに、すなわち、遊技者が遊技球発射ハンドル１８から手を放したことが検出されるごとに、出率設定値が更新されるという斬新な遊技性を実現できる。また、本例では、「ハンドルを操作するごとに設定が変わるよ」などと示唆することが好ましい。これにより、遊技球発射ハンドル１８に対して遊技者が遊技球発射操作に中断を挟むことによって、出率設定値が変更されるので、無自覚に遊技球発射操作が継続されること（のめり込み）を防止できる。

【７８５９】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＡ１）（ＤＡ１－２）に関し、シナリオ設定に関する選択を入力させる更新ボタンＤａ１２を備え、パチンコ機１０に電源が投入される際に、設定キー挿入部Ｄａ１１をオン状態とする特定の操作が実行されるとパチンコ機１０を初期化する構成であり、パチンコ機１０が初期化された場合、パチンコ機１０の遊技状態を通常遊技状態に設定して、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御に関する複数段階の出率設定値のうちの所定の出率設定値（初期値であるシナリオ設定値「１１」において最初にくる出率設定値「３」）を遊技に反映させることが可能であり、通常遊技状態において、発射球数が１，０００球に達成すると、出率設定値のうちの第１の出率設定値（例えば「段階３」）を更新ボタンＤａ１２の操作に依らないで変化させることが可能である。発射球数１，０００球達成という条件は、第３図柄表示装置４２にて行われる通常画面表示，図柄変動表示，大当たりラウンド表示等の実行中に成立し得る条件である。通常遊技状態において、例えば図柄変動表示が実行され、発射球数１，０００球達成という条件が成立した場合、図柄変動表示を継続しつつも、この条件が成立した時点から、この変更後の出率設定値を反映させた態様で、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等が行われる。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技の興趣性が向上されたパチンコ機１０を提供することができる。すなわち、このパチンコ機１０によれば、図柄変動表示等の実行中において、発射球数が１，０００球に達成した時点で、複数段階に設定された大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御に関する出率設定値が自動的に変更され、変更された態様で、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御が行われる。つまり、仮に、ホールにとって不利な出率設定値で大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御が行われたとしても、本発明の様に出率設定値を複数の段階の間で自動的に変動させるようにすれば、ホールに不利な状況は長く続かない。従って、本発明によれば、遊技に流動性が生まれるので、出率設定値調整機能付きパチンコ機をホールに定着させることができる。そして、ホールが初期状態として出率設定値を高い段階としても、図柄変動表示等の実行中に、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御に関する出率設定値が自動的に変更され、変更された態様で大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御が行われるので、高い出率設定値のままで著しく高い出率になるような事態が生じにくくなり、パチンコ機の設置に必要な検定を通過しないという事態が低減できる。また、本発明に係るパチンコ機１０によれば、遊技者は、遊技状態が通常遊技状態となったままの遊技中に遊技に関する出率設定値が自動的に変化し、変化された態様で大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御が行われるという単調ではない斬新な前提に基づいた面白みのある遊技を行うことができる。

【７８６０】

なお、上述した実施例では、パチンコ機１０が初期化された場合、遊技に関する複数段階の出率設定値のうちの所定の出率設定値を、初期値であるシナリオ設定値「１１」において最初にくる出率設定値「３」としたが、パチンコ機１０が初期化された場合に設定される出率設定値を、抽選により決定する構成であってもよい。例えば、パチンコ機１０が初期化された場合に設定されるシナリオ設定値を抽選により決定し（例えば「シナリオ設定値「１２」）、その決定されたシナリオの最初の出率設定値（例えば出率設定値「２」

）を設定する構成としてもよい。また、パチンコ機１０が初期化された場合に設定されるシナリオ設定値を抽選により決定し（例えば「シナリオ設定値「１２」）、その決定されたシナリオに設定されている出率設定値の中から最初に設定される出率設定値を決定する（例えば出率設定値「５」）構成としてもよい。このような構成によっても、遊技中に遊技に関する出率設定値が変化するという単調ではない斬新な前提に基づいた面白みができる。

【７８６１】

また、上述した実施例では、通常遊技状態において、発射球数が１，０００球に達成すると、出率設定値のうちの第１の出率設定値を更新ボタンＤａ１２の操作に依らないで変化させる構成を説明したが、大当たり遊技状態中、確変状態中または時短状態中に、発射球数が１，０００球に達成することで出率設定値を変更してもよい。このような構成によっても、遊技中に遊技に関する出率設定値が変化するという単調ではない斬新な前提に基づいた面白みができる。

【７８６２】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＡ２）に関し、第１の出率設定値（例えば「段階３」）を更新ボタンＤａ１２の操作に依らないで低くする、高くする、または、低くしたり高くしたりすることが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、電源投入時に設定された第１の出率設定値（例えば「３」）が遊技中に低くなる、高くなる、または、低くなったり高くなったりする場合がある。この様に構成すれば、遊技の変化が複雑なものとなり、将来の遊技がどのようになるか分からないという不確定要素が適度に組み込まれたパチンコ機１０が提供できる。

【７８６３】

なお、上述の実施例では、シナリオ設定値の中に、出率設定値を低くしたり高くしたりいずれも行う構成が含まれていたが、シナリオ設定値の中に、出率設定値を低くする構成しか含まれていなかったり、出率設定値を高くする構成しか含まれていなかったりする構成であってもよい。このような構成であっても、各シナリオ設定値の最初の出率設定値を異ならせることで、遊技中に遊技に関する段階値が変化するという単調ではない斬新な前提に基づいた面白みができる。

【７８６４】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＡ３）に関し、パチンコ機１０が初期化された場合、所定の出率設定値「段階３」を初期値として設定し、発射球数が１，０００球に達成すると更新ボタンＤａ１２の操作に依らないで出率設定値を初期値に設定する。

このようなパチンコ機１０によれば、出率設定値は、初期値に設定されたあと、発射球数が１，０００球に達成する毎に変遷していくが、発射球数の１，０００球達成により初期値に戻る。この様に構成すれば、パチンコ機１０は、所定条件が成立し続けるとやがて初期状態に戻るので、電源投入時の状態を再現でき、遊技の状態が遊技を続けて行くうちに次第に変化して戻らないことが防止でき、遊技の持続性が高いものとなる。

【７８６５】

なお、上述した実施例では、パチンコ機１０が初期化された場合、遊技に関する複数段階の出率設定値のうちの所定の出率設定値を、初期値であるシナリオ設定値「１１」において最初にくる出率設定値「３」としたが、上述のように、パチンコ機１０が初期化された場合に設定される出率設定値を、抽選により決定する構成であってもよい。

【７８６６】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＡ４）に関し、初期値（例えば「３」）よりも上方または下方に変化させることが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技者が初期状態のパチンコ機１０に対して遊技を続けていくうちに、出率設定値が初期値を基準に上昇したり、低下したりする。この様な構成とすれば、多様な遊技を遊技者が体験することができ、面白みのあるパチンコ機１０が提供できる。

【７８６７】

なお、上述した実施例では、いずれのシナリオ設定値においても、出率設定値が初期値より大きくなったり、小さくなったりしていたが、出率設定値が初期値から変化しないシナリオがあってもよい。例えば、３頻出パターンであるシナリオ設定値「１１」であれば「３」のまま変化しないシナリオである。また、例えば、低設定パターンであるシナリオ設定値「１３」であれば「１」のまま変化しないシナリオや、高設定パターンであるシナリオ設定値「１４」であれば「６」のまま変化しないシナリオである。出率設定値が変化するシナリオの中に、出率設定値が変化しないシナリオが混ざることで、シナリオの価値の高低が付くため、興趣性を向上させることができる。

【７８６８】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＡ５）に関し、第１の出率設定値（例えば「３」）を更新ボタンＤａ１２の操作に依らないで出率設定値の取り得る範囲の中の最大値「段階６」となるように高めることが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技中に更新ボタンＤａ１２が操作されなくても出率設定値が最大値に設定される。この様に構成すれば、遊技の有利さに関し遊技者は偶然性を感じることができ、遊技者に遊技を続けたくなるような動機を提供するパチンコ機１０を構成できる。

【７８６９】

なお、上述した実施例では、更新ボタンＤａ１２の操作に依らないで出率設定値の取り得る範囲の中の最大値を、他のシナリオ設定値でも出率設定値として取りうる範囲の最大千である「段階６」として説明したが、上述した変形例４のように、ある特定のシナリオ設定値でしか取り得ない出率設定値である「段階７」を設けてもよい。

【７８７０】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＡ６）に関し、出率設定値に基づいて特別図柄に係る入賞に伴う演出態様を決定することが可能であり、出率設定値が大きい程、魚群演出頻度が高まり演出態様がより目立つものになる。

このようなパチンコ機１０によれば、演出態様が遊技に関する出率設定値と連動することになる。この様に構成すれば、演出態様に遊技者の関心を惹くこともできるようになるし、現在の出率設定値を遊技者に示唆させることもできる。このように、本実施例のパチンコ機は、面白みがあり、奥が深い遊技を提供することができる。

【７８７１】

なお、上述した実施例では、シナリオ設定値は、魚群出現率という遊技者が第３図柄表示装置４２の表示画面４２ａにおいて目立つ，目立たないを認識される構成であったが、上述の変形例２の発光役物Ｄａ２のように第３図柄表示装置４２とは異なる手段によって実行される演出出力であってもよい。

【７８７２】

本実施例の変形例２に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＡ７）に関し、出率設定値に基づいてパチンコ機１０の発光役物Ｄａ２の発光時間を決定することが可能であり、出率設定値が大きい程、パチンコ機１０の発光時間が長くなる。

このようなパチンコ機１０によれば、パチンコ機１０の出力が遊技の出率設定値と連動することになる。この様に構成すれば、パチンコ機１０の出力に遊技者の関心を惹くこともできるようになるし、現在の出率設定値を遊技者に示唆させることもできる。このように、実施例のパチンコ機は、面白みがあり、奥が深い遊技を提供することができる。

【７８７３】

なお、本実施例の変形例２では、パチンコ機１０の出力を、発光役物Ｄａ２の発光時間として説明したが、スピーカーからの音声のような出力であってもよい。例えば、上述の発光役物Ｄａ２の消灯を、太鼓のバチをならす「カン」の音に対応させ、上述の発光役物Ｄａ２の点灯を、太鼓をならす「ドン」の音に対応させることができる。

【７８７４】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＡ８）に関し、更新ボタンＤａ１２に入力される選択は、演出態様またはパチンコ機１０の出力に影響する。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技前の操作によって遊技中に自動的に演出態様またはパチンコ機１０の出力を変動することができ、遊技者が遊技をし易いパチンコ機１０を提供できる。

【７８７５】

なお、本実施例および変形例２等では、更新ボタンＤａ１２に入力されるシナリオ設定値の選択は、出率設定値の変更として演出態様またはパチンコ機１０の出力に影響していたが、更新ボタンＤａ１２に入力されるシナリオ設定値の中に出率設定値を変更しないものがあってもよい。

【７８７６】

本実施例の変形例１２に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＡ９）に関し、遊技中に変更された出率設定値を記憶するＲＡＭ５０３を備え、パチンコ機１０に電源が投入される際に、設定キー挿入部Ｄ１１をオン状態にしない場合、記憶された出率設定値を記憶手段から読み出すことが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、電源投入前からＲＡＭ５０３が保持している出率設定値が反映され、電源投入前にパチンコ機１０が起動していたときの遊技が再現されるので、停電等によりパチンコ機１０の電源が寸断されても、遊技者は、パチンコ機１０の再起動後に遊技の続きを行うことができる。

【７８７７】

なお、上述した実施例では、遊技中に変更された出率設定値をＲＡＭ５０３に記憶し、パチンコ機１０の電源スイッチによる電源ＯＦＦ時や、パチンコ機１０の遊技中の断電時に、出率設定値がＲＡＭ５０３に記憶される構成であったが、出率設定値がＲＡＭ５０３に記憶されない構成であってもよい。電源投入時の出率設定値は、初期値でもよいし、抽選により決定される出率設定値でもよい。これにより、電源投入時に出率設定値が変わるという面白味を提供することができる。

【７８７８】

本実施例の変形例１４に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＡ１０）に関し、出率設定値をＲＡＭ５０３から読み出して、記憶された出率設定値とは異なる出率設定値を遊技に反映させることが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、ＲＡＭ５０３に記憶された出率設定値に基づいて、当該出率設定値と異なる値を遊技に反映させることができる。したがって、当該構成によれば、再起動後のパチンコ機１０の動作の自由度が増え、結果として、遊技者の利益に配慮がなされたパチンコ機１０が提供できる。

【７８７９】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＡ１１）に関し、発射球数が１，０００球に達成したことを契機として「１，０００球達成！」の文字を表示する第３図柄表示装置４２を備えてもよい。

このようなパチンコ機１０によれば、出率設定値の更新タイミングが分かりやすく、遊技者の遊技に対するモチベーションを引き出すパチンコ機１０が提供できる。

【７８８０】

なお、上述の実施例では、発射球数が１，０００球に達成したことを契機として「１，０００球達成！」の文字を表示することで、現在の出率設定値は遊技者に知らせないとしても、何らかの出率設定値の更新があったことは分かり易くしていたが、「１，０００球達成！」の文字を表示させないことで、出率設定値の更新があったことも分からないようしてもよい。つまり、発射球数のカウントは発射球数が増えるごとに表示するが、「１，０００球達成！」のような区切りは表示しないことで、１，０００球到達毎に出率設定値が更新されることを知っている遊技者にしかそれを気付かせないようにする構成である。また、発射球数のカウントも表示しないことで、遊技者に出率設定値の更新があったことも分からないようしてもよい。

【７８８１】

また、本実施例の変形例７に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＢ１）に関し、パチン

コ機１０に電源が投入される際に、設定キー挿入部Ｄａ１１をオン状態とする特定の操作が実行されるとパチンコ機１０を初期化する構成であり、パチンコ機１０が初期化された場合、パチンコ機１０の遊技状態を通常遊技状態に設定して、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御に関する複数段階の出率設定値のうちの所定の出率設定値（初期値であるシナリオ設定値「１１」において最初にくる出率設定値「３」）を遊技に反映させることが可能であり、通常遊技状態において、先に出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目を達成すると、出率設定値のうちの第１の出率設定値（例えば「段階３」）を更新ボタンＤａ１２の操作に依らないで変化させることが可能である。先に出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目達成という条件は、図柄変動表示が先に出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目に到達することであり、出率設定値は、図柄変動表示が先に出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目に到達することによって変更し得るものである。通常遊技状態において、例えば図柄変動表示が実行され、先に出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目達成という条件が成立した場合、その成立直後に行われる図柄変動表示から、この変更後の出率設定値を反映させた態様で、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等が行われる。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技の興趣性が向上されたパチンコ機１０を提供することができる。すなわち、このパチンコ機１０によれば、図柄変動表示の実行中において先に出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目達成という条件が成立した直後に行われる変動表示から、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御に関する設定値が自動的に変更され、変更された態様で、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等が行われる。この複数段階に設定された大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御に関する設定値は、先に出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目を達成することによって変更し得るものである。したがって、上述した（ＤＡ１）と同様に、設定値調整機能付き遊技機をホールに定着させることができる。そして、単調ではない斬新な前提に基づいた面白みのある遊技を行うことができる。これらの結果、遊技の興趣性を向上することができる。

【７８８２】

本実施例および変形例７を含む各変形例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＢ２）に関し、出率設定値は、所定時間内に図柄変動表示の結果として大当たり結果が発生する可能性の高さを示す値である。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技に関する表示の実行中において、先に出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目達成という条件が成立した直後に行われる変動表示から、所定時間内に図柄変動表示の結果として大当たり結果が発生する可能性の高さを示す出率設定値が自動的に変更され、変更された態様で、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等に関する制御が行われる。この所定時間内に図柄変動表示の結果として大当たり結果が発生する可能性の高さを示す出率設定値は、先に出率設定値の変更された変動から変動回数５０回目達成することによって変更し得るものである。したがって、上述した（ＤＡ１）と同様に、出率設定値調整機能付き遊技機をホールに定着させることができる。そして、単調ではない斬新な前提に基づいた面白みのある遊技を行うことができる。これらの結果、遊技の興趣性を向上することができる。

【７８８３】

本実施例の変形例２３に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＢ３）に関し、出率設定値は、先に出率設定値の変更された変動から変動回数２００回目達成という条件が成立すると、所定時間内に図柄変動表示の結果として大当たり結果が発生する可能性の高さが低い値となる（つまり出率設定値が１低くなる）。

このようなパチンコ機１０によれば、先に出率設定値の変更された変動から変動回数２００回目達成という条件が成立すると、次からは、所定時間内に図柄変動表示の結果として大当たり結果が発生する可能性の高さを示す出率設定値が自動的に低くなるという新し

い遊技性を提供できる。

【７８８４】

本実施例の変形例２４に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＢ４）に関し、出率設定値は、先に出率設定値の変更された変動から変動回数２００回目達成という条件が成立すると、所定時間内に図柄変動表示の結果として大当たり結果が発生する可能性の高さが高い値となる（つまり出率設定値が段階１、高くなる）。

このようなパチンコ機１０によれば、先に出率設定値の変更された変動から変動回数２００回目達成という条件が成立すれば、次からは、所定時間内に図柄変動表示の結果として大当たり結果が発生する可能性の高さを示す出率設定値が自動的に高くなるという新しい遊技性を提供できる。

【７８８５】

また、本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＣ１）に関し、パチンコ機１０に電源が投入される際に、設定キー挿入部Ｄａ１１をオン状態とする特定の操作が実行されるとパチンコ機１０を初期化する構成であり、パチンコ機１０が初期化された場合、パチンコ機１０の遊技状態を通常遊技状態に設定して、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御に関する複数段階の出率設定値のうちの所定の出率設定値（初期値であるシナリオ設定値「１１」において最初にくる出率設定値「３」）を遊技に反映させることが可能であり、通常遊技状態において、発射球数１，０００球を達成すると、出率設定値のうちの第１の出率設定値（例えば「段階３」）を変化させることが可能である。出率設定値は、遊技球発射ハンドル１８に対して右方向に回転させる操作をすることによって変更し得るものである。通常遊技状態において、例えば図柄変動表示が実行され、発射球数１，０００球達成という条件が成立した場合、図柄変動表示を継続しつつ、この発射球数１，０００球達成という条件が成立した時点から、変更後の出率設定値を反映させた態様で、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等が行われる。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技の興趣性が向上されたパチンコ機１０を提供することができる。すなわち、このパチンコ機１０によれば、図柄変動表示等の実行中において、発射球数１，０００球達成が成立した時点で、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御に関する出率設定値が自動的に変更され、変更された態様で、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御が行われる。この魚群演出表示態様設定等の制御に関する出率設定値は、遊技球発射ハンドル１８に対して遊技者が右方向に回転させる操作をすることによって変更し得るものである。したがって、もし仮に、遊技部品が本来の設置角度から異ならせて設置されており、遊技部品によって影響を受けた遊技球が本来よりも所定の入球口に入球し難い方向に流下されている不測の状況が発生したとしても、遊技球発射ハンドル１８に対して遊技者が右方向に回転させる操作をすることによって、この出率設定値を変更し得るので、このような不測の状況の影響を受け難くすることができる。

また、上述した（ＤＡ１）と同様に、出率設定値調整機能付き遊技機をホールに定着させることができる。そして、単調ではない斬新な前提に基づいた面白みのある遊技を行うことができる。これらの結果、遊技の興趣性を向上することができる。

【７８８６】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＣ２）に関し、出率設定値は、遊技球発射ハンドル１８に対して右方向に回転させる操作を継続することによって変更し得るものである。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技球発射ハンドル１８に対して右方向の回転操作を継続する遊技者に対して、手軽に、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御に関する出率設定値の変更の機会を与えることができる。

【７８８７】

なお、本実施例では、出率設定値は、発射球数１，０００球達成が成立することのみによって変更される構成であったので、遊技者が遊技球発射ハンドル１８を右方向に回転さ

せる操作を継続すれことによって自動的に更新条件が達成される構成であったが、本実施例の変形例２５、変形例２６のように、発射球数１，０００球達成するごとに始動口入賞率が所定の入賞率を達成していれば、出率設定値を更新する構成としてもよい。

【７８８８】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＣ３）に関し、出率設定値は、遊技球発射ハンドル１８に対して右方向への回転操作を継続することによって最大値まで変更し得るものである。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技球発射ハンドル１８に対して右方向に回転させる操作を継続する遊技者に対して、手軽に、複数段階の最大値に設定された大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御に関する出率設定値の変更の機会を与えることができる。

【７８８９】

なお、本実施例では、出率設定値は、発射球数１，０００球達成が成立することのみによって変更される構成であったので、遊技者が遊技球発射ハンドル１８を右方向に回転させる操作を継続すれことによって自動的に最大値まで更新条件が達成される構成であったが、本実施例の変形例２７のように、最大値への更新判定時においては、始動口入賞率が所定の入賞率を達成していることを条件に、出率設定値を更新する構成としてもよい。

【７８９０】

本実施例の変形例２６に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＣ４）に関し、出率設定値は、遊技球発射ハンドル１８に対して右方向への回転操作を行う毎に変更し得るものである。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技球発射ハンドル１８に対して遊技者が遊技球発射操作の中断を挟むことによって、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等の制御に関する出率設定値が変更されるので、無自覚に遊技球発射操作が継続されること（のめり込み）を防止できる。

【実施例７８】

【７８９１】

続いて、実施例７８に係るパチンコ機１０について説明する。本実施例のパチンコ機１０は、遊技球の発射球数に関する第１の条件が成立すると、出率設定値を高めるように構成されていることが最大の特徴であり、この点において実施例７７の構成とは異なっている。

【７８９２】

ここで、遊技球の発射球数に関する第１の条件は、遊技球が５万発発射されたことである。この５万発は、少なくともパチンコ機１０の電源が遮断されずに現在の遊技状態が継続している場合に成立し得る条件である。つまり、このような場合に成立し得る条件であれば、より多い発射球数であってもよいし、より少ない発射球数でもよい。また、当日中に達成できる発射球数であってもよいし、日をまたいで達成できる発射球数であってもよい。

【７８９３】

本実施例に係る出率設定値更新処理について図８１１を参照しながら説明する。この処理は、主制御装置２６１ａのＣＰＵ５０１が実行する。出率設定値設定更新処理は、ステップＤｂ１００から始まり、ＲＡＭ５０３より作業者が指定したシナリオ設定値が読み出される。その後、処理はステップＤｂ１０１に進み、出率設定値がＲＡＭ５０３より読み出される。その後、処理は、ステップＤｂ１０２に進み、出率設定値送信コマンドがセットされる。出率設定値送信コマンドは、出率設定値を主制御装置２６１からサブ制御装置２６２へ送信するコマンドである。以上の各ステップは、実施例７７における出率設定値更新処理と同じ動作である。

【７８９４】

その後処理は、ステップＤｂ１０４に進み、動作に関係するカウンタおよびフラグが０に設定される。当該処理の動作に関係するカウンタは、球数カウンタであり、動作に関係

するフラグは、大当たりフラグである。
【７８９５】
その後、処理は、ステップＤｂ１０４に進み、発射球感知センサＤａ１が遊技球を検出したか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理はステップＤｂ１０４に戻る。当該判断が真なら、処理はステップＤｂ１０５に進み、球数カウンタに１が加算される。当該判断が偽ならステップＤｂ１０５はスキップされる。ステップＤｂ１０６はその後の処理であり、大当たりが発生したか否かが判断される。当該判断が真なら処理は、ステップＤｂ１０７に進み大当たりフラグが１にセットされる。当該判断が偽なら、ステップＤｂ１０７はスキップされる。
【７８９６】
ステップＤｂ１０８は、その後の処理であり、出率設定値を自動的に上昇させるための所定上昇条件である球数カウンタが例えば５万となったか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＤｂ１０９に進み、偽なら処理はＤｂ１０４に戻る。ステップＤｂ１０９では、大当たりフラグが０であるか否かが判断される。当該判断が真なら処理は、ステップＤｂ１１０，ステップＤｓ１１１に進み、出率設定値がシナリオに従って更新され、出率設定値送信コマンドがセットされて処理は終了となる。また、当該判断が偽なら、処理はステップＤｂ１１０，ステップＤｓ１１１をスキップして終了となる。
【７８９７】
つまり、本実施例によれば、遊技者が５万球の遊技球を遊技盤３０に発射したにも係わらず、一度も特図に係る大当たりが発生しなかった場合に、出率設定値がシナリオに従って更新される構成となっている。
【７８９８】
図８１２（ａ）は本実施例において設定されているシナリオＡ～Ｆを表している。シナリオＡに係るシナリオ設定値は２１であり、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階２に設定されている。シナリオＢに係るシナリオ設定値は２２であり、出率設定値の更新パターンは、段階２→段階３に設定されている。シナリオＣは、出率が事実上変化しないシナリオとなっており、出率設定値の更新パターンは、段階３→段階３となっている。同様に、シナリオＤは、出率設定値が段階４から変化しないシナリオであり、シナリオＥは、出率設定値が５から変化しないシナリオである。そして、シナリオＦは、出率設定値が段階６から変化しないシナリオとなっている。この様に、本実施例のシナリオは、出率設定値が段階３未満で低い場合は増加し、段階３以上の場合は、変化しないように設定されている。
【７８９９】
なお、本実施例のシナリオは、図８１２（ｂ）に示すように設定してもよい。当該図に係るシナリオは、出率設定値が段階３未満で低い場合、出率設定値は、一律に段階３に更新される。出率設定値が段階３以上となっているシナリオについては図８１２（ａ）と同様である。
【７９００】
本実施例の変動図柄を出力する出力装置である第３図柄表示装置４２は、シナリオに基づいて出率設定値が更新されたことを報知する構成となっているのでこの点について説明する。図８１２（ｃ）は、遊技球の発射球数が五万球に達したときに表示画面４２ａに重畳表示される文字を表している。具体的には、当該図が示すように、表示画面４２ａに「５０，０００球達成！ゾーンチェンジ！」の文字が表示される。上述したように、遊技球の発射球数が五万球に達すると、シナリオに従って出率設定値が変更される。このときの出率設定値は、遊技者にとって有利な値に変更されるので、実施例に係るパチンコ機１０は、この状態の変化を遊技者に分かりやすくする目的で、ゾーンチェンジに関する表示を行うようにしている。なお、このような重畳表示がなされるのは、シナリオＡ，Ｂについてであり、シナリオに従っても出率設定値が更新されないシナリオＣ～シナリオＦについては、図８１２（ｃ）に示すような重畳表示はなされない。なお、表示画面４２ａに「５０，０００球達成！ゾーンチェンジ！」の文字を表示する代わりに出率設定値の更新を示

す「ゾーンチェンジ！」の文字を表示するようにしてもよい。
【７９０１】
なお、本例のパチンコ機１０は、遊技の進行を遊技者に感知させる出力部として第３図柄表示装置４２を採用せず、「５０，０００球達成！ゾーンチェンジ！」という表示を表示画面４２ａに表示させる代わりに、音声によりゾーンチェンジの報知を行うような構成としてもよい。なお、出率設定値を自動的に上昇させるための特定上昇条件を特図変動２０００回転達成にして発射球数５万球達成の代わりとしてよい。
【７９０２】
本発明のパチンコ機１０は、出率設定値が低く設定されており、５万球の遊技球を遊技領域に発射したにもかかわらず一度も大当たりとならなかった場合、シナリオ従い出率設定値が上昇するように構成されている。この様に構成することにより、遊技者に対する遊技の難易度が適度に調整され、バランスの取れたパチンコ機１０が提供できる。
【７９０３】
本発明は、上述の実施例の限られず、下記の様に変形実施が可能である。
＜変形例１＞
上述の実施例の構成に加えて、シナリオに従い出率設定値が更新された後、発射球数が５万球よりも多い例えば１０万球となるまでに大当たりに当選したという第２の条件が成立した場合、出率設定値を低下させる構成とすることもできる。この１０万発は、少なくともパチンコ機１０の電源が遮断されずに現在の遊技状態が継続している場合に、上述した５万発の次に成立し得る条件である。つまり、このような場合に成立し得る条件であれば、より多い発射球数であってもよいし、より少ない発射球数でもよい。また、当日中に達成できる発射球数であってもよいし、日をまたいで達成できる発射球数であってもよい。
【７９０４】
図８１３は、本例に係る主制御装置２６１ａのＣＰＵ５０１が行う出率設定値更新処理を説明している。当該処理は、ステップＤｂ２００から始まり、各ステップを経てステップＤｂ２０７に進む。以上の各ステップは、図８１１で説明した出率設定値更新処理のステップＤｂ１００～ステップＤｂ１０７と同じ動作である。
【７９０５】
ステップＤｂ２２１はその後の処理であり、球数カウンタが例えば１０万に達したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は後述のステップＤｂ２３１に進み、当該判断が偽なら、処理はステップＤｂ２２２に進む。当該ステップにおいては、球数カウンタが例えば５万に達したか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＤｂ２２３に進み、偽なら処理はステップＤｂ２０４に戻る。ステップＤｂ２２３では、大当たりフラグが１であるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理はステップＤｂ２２４に進み、偽なら処理はステップＤｂ２０４に戻る。
【７９０６】
ステップＤｂ２２４においては、大当たりフラグが０にセットされ、更新フラグが１にセットされる。更新フラグとは、シナリオに基づいて大当たり設定値が更新されたことを示すフラグである。その後処理はステップＤｂ２２５に進み、出率設定値の更新が実行される。ステップＤｂ２２６はその後の処理であり、出率設定値送信コマンドがセットされる。この動作により、サブ制御装置のＣＰＵは、図８１２（ｃ）で説明した５万球達成の表示を実行できる。その後処理は、ステップＤｂ２０４に戻る。
【７９０７】
ステップＤｂ２３１は、ステップＤｂ２２１が真の場合実行される処理であり、発射球数が１０万球に達したときに実行される動作である。当該ステップでは、大当たりフラグが１であるか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＤｂ２３２に進み、偽なら処理は終了となる。ステップＤｂ２３２では更新フラグが１であるか否かが判断される。当該判断が真なら処理はステップＤｂ２３３に進み、偽なら処理は終了となる。
【７９０８】

ステップＤｂ２３３では、出率設定値を１減算する処理が実行される。ステップＤｂ２３４はその後の処理であり、出率設定値送信コマンドがセットされる。その後処理は終了となる。

【７９０９】

この様に本例によれば、発射球数が５万球から１０万球に至るまでに大当たりが発生し、かつ、発射球数が５万球となったときに出率設定値が更新された場合、出率設定値が例えば段階１だけ減算される構成となっている。従って本例によれば、例えばシナリオとしてシナリオＡが設定されている場合、当初の出率設定値は段階１であったところ、発射球数が５万球に達成したにも係わらず一度も大当たりが発生しない場合、出率設定値はシナリオに従い２に更新され、その後、発射球数が５万球から１０万球に至るまでに大当たりが発生すると、出率設定値は、１減算されて段階１となる。本例によれば、シナリオとしてシナリオＣ等、出率設定値が更新によって変化しないシナリオが設定されている場合も、発射球数が１０万球に達した場合に出率設定値が段階１減算されることがあり得るが、この減算処理を実行させないように構成することもできる。

【７９１０】

また、図８１４（ａ）に示すように、出率設定値が段階１減算される際に、表示画面４２ａに「流れが変わった！」の文字を重畳表示させるようにしてもよい。この表示は、ステップＤｂ２３４に出率設定値送信コマンドがセットされたことに伴いサブ制御装置が実行する。なお、表示画面４２ａに「流れが変わった！」の文字を表示する代わりに出率設定値の更新を示す「ゾーンチェンジ！」または「ゾーン変更！」の文字を表示するようにしてもよい。

【７９１１】

なお、本例のパチンコ機１０は、「流れが変わった！」という表示を表示画面４２ａに表示させる代わりに、出率設定値更新の報知を行うような構成としてもよい。５万球達成を音声により報知する構成であれば、１０万球に係る音声は５万球達成の音声と異なる音声とすることができる。

【７９１２】

本例によれば、一度遊技者に有利となった出率設定値を大当たり発生という条件付きの１０万発達成という第２の条件の成立によって低下させる構成となっている。上述した実施例の構成では、出率設定値が一度遊技者に有利な値に更新されると、更新後の値に基づいて遊技が続行されてしまうという問題があったが、本例によれば、遊技者の利益を確保しつつ、難易度のバランスが取れたパチンコ機１０が提供できる。なお、第２の条件は、大当たり発生という条件を付けずに、１０万発達成のみをもって、現在の出率設定値を下げる構成であってもよい。

【７９１３】

＜変形例２＞

上述の実施例では、遊技球の発射球数が５万球に達した時点でゾーンチェンジに関する表示を表示画面４２ａに表示するようにしていたが、本発明はこの構成に限られない。遊技者が決定ボタン８１を例えば連続して２回押下すると、図８１４（ｂ）に示すように「５０，０００球超えたのでゾーンチェンジしているよ！」という文字を表示画面４２ａに重畳表示させるようにしてもよい。ただし、このような表示がなされるのは、遊技球の発射球数が５万球以上となっており、かつ、シナリオとしてシナリオＡ等、更新により出率設定値が増加するシナリオが設定されている場合である。これら条件を満たさないで遊技者が決定ボタン８１を連続して２回押下した場合は、表示画面４２ａの表示内容に変化がないように構成してもよいし、「お知らせは何もないよ」といったゾーンチェンジ以外の文字を表示画面４２ａに表示させる様にしてもよい。また、５万球に達した時点で、「決定ボタンを２回押したらメッセージが出るよ」という様な示唆画像を表示してもよい。また、このような示唆画像を１万球毎に表示し、５万球に達するまでは現状を表示する「ゾーンチェンジはまだだよ」というような文字を表示し、５万球に達して始めて上記メッセージが表示されるようにされてもよい。

【７９１４】
＜変形例３＞
本例は、戦績が振るわない遊技者を救済する救済ゾーンを備えたパチンコ機１０に関している。救済ゾーンに突入した場合、図８１４（ｃ）に示すように、ゾーンチェンジに関する表示が表示画面４２ａに重畳表示される。この時重畳表示される文字は、例えば、「救済ゾーン突入！」である。救済ゾーンは、例えば出率設定値を７として遊技が行われる。
【７９１５】
以降、図８１５を参照しながら本例に関係する出率設定値更新処理について説明する。当該処理は、主制御装置２６１ａのＣＰＵ５０１が実行する。処理は、Ｄｂ２００から始まり、各ステップを経てステップＤｂ２２６に進む。以上の各ステップは、図８１３で説明した出率設定値更新処理のステップＤｂ２００～ステップＤｂ２２６と同じ動作である。
【７９１６】
本例において、特徴的なのは、遊技球の発射球数が例えば１０万球に達した後の処理であるのでこの点について説明する。遊技球の発射球数が１０万球に達しステップＤｂ２２１の判断が真となると、処理はステップＤｂ２３１に進み、大当たりフラグが１であるか否かが判断される。当該判断が真なら、処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＤｂ２３２ａに進み、更新フラグが１であるか否かが判断され、当該判断が真なら処理は終了となる。当該判断が偽なら、処理はステップＤｂ２３３ａに進み、出率設定値が例えば、７に設定される。この出率設定値「７」は、シナリオを規定する出率設定値の取り得る範囲１～６を超えて高い値となっている。ステップＤｂ２３３ａにおいて出率設定値を当該範囲内の例えば６とすることもできる。
【７９１７】
ステップＤｂ２３４は、その後の処理であり、出率設定値送信コマンドがセットされる。その後処理は、ステップＤｂ２４１に進み、救済ゾーン表示コマンドがセットされる。このコマンドにより、サブ制御装置は、「救済ゾーン突入！」といった文字を表示画面４２ａに表示させることができる。
【７９１８】
この様に本例によれば、発射球数が５万球から１０万球に至るまでに大当たりが発生せず、かつ、発射球数が５万球となったときに出率設定値が更新されなかった場合、出率設定値が例えば段階７に更新される構成となっている。従って本例によれば、例えばシナリオとしてシナリオＡが設定されている場合、当初の出率設定値は段階１であったところ、発射球数が５万球に達成するまでに大当たりが発生し、出率設定値が更新されず、その後、発射球数が５万球から１０万球に至るまでに大当たりが発生しない条件が揃うと、出率設定値は、段階７となる。本例によれば、シナリオとしてシナリオＣ等、出率設定値が更新によって変化しないシナリオが設定されている場合も、発射球数が１０万球に達した場合に出率設定値が段階７とされることがある。
【７９１９】
＜変形例４＞
上述の実施例に加えて、設定キー挿入部Ｄａ１１がオフ状態のときにシナリオ設定値が主制御基板２６１ａのＣＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３から読み出される構成としてもよい。この構成の詳細は上述したとおりである。
【７９２０】
＜変形例５＞
更新回数が示す通りに出率設定値を設定しないでパチンコ機１０を再起動させる構成の別例としては、例えば、再起動する際に出率設定値をＲＡＭ５０３より読み出して、読み出された出率設定値よりも高い設定値を設定して遊技に反映させることもできる。この構成の詳細は上述したとおりである。
【７９２１】

＜本実施例における特徴的な構成＞
本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＤ１）に関し、出率設定値に関する選択を入力させる更新ボタンＤａ１２と、パチンコ機１０に電源が投入される際に、設定キー挿入部Ｄａ１１をオン状態とする特定の操作が実行されるとパチンコ機１０を初期化する構成であり、パチンコ機１０が初期化された場合、パチンコ機１０の遊技状態を通常遊技状態に設定して、複数段階に設定された遊技制御手段が行う制御に関する出率設定値のうちの所定の設定値を遊技に反映させることが可能であり、通常遊技状態において、出率設定値を更新することが可能であり、発射球数が５万球に達成するという所定条件が成立すると更新ボタンＤａ１２の操作に依らないで、第１の設定値に対応する「段階１」をより高い「段階２」に自動的に変更することが可能であり、この発射球数が５万球に達成するという所定条件は、少なくともパチンコ機１０の電源が遮断されずに通常遊技状態が継続している場合に成立し得る条件であって、遊技に関する表示の実行中に成立し得る条件である。通常遊技状態において、例えば図柄変動表示が実行され、発射球数１，０００球達成という条件が成立した場合、図柄変動表示を継続しつつ、この発射球数１，０００球達成という条件が成立した時点から、変更後の出率設定値を反映させた態様で、大当たり抽選，変動パターンコマンド決定、魚群演出表示態様設定等が行われる。
このようなパチンコ機１０によれば、遊技の興趣性が向上されたパチンコ機１０を提供することができる。すなわち、これによれば、遊技中において、出率設定値が自動的に変更可能とされ、変更された態様で遊技に関する制御が行われる。つまり、仮に、ホールにとって不利な出率設定値で遊技が行われたとしても、出率設定値を複数の段階の間で自動的に変動させるようにすれば、ホールに不利な状況は長く続かない。従って、遊技に流動性が生まれるので、出率設定値調整機能付きパチンコ機１０をホールに定着させることができる。そして、初期状態として出率設定値を高い段階としても、遊技中に出率設定値が自動的に変動するので、高い出率設定値のままで著しく高い出率になるような事態が生じにくくなり、パチンコ機１０の設置に必要な検定を通過しないという事態が低減できる。また、通常遊技状態において、発射球数が５万発に達成するという条件が成立すると、更新ボタンＤａ１２の操作に依らないで現在の出率設定値（例えば段階１）がより高い出率設定値（段階２）に変更される。そして、この発射球数が５万発に達成するという条件は、少なくともパチンコ機１０の電源が遮断されずに通常遊技状態が継続していたとしても成立し得る条件であって、遊技に関する表示の実行中に成立し得る条件である。したがって、少なくとも遊技を実行し続けていれば、発射球数が５万発に達成するという条件を満たすことによって、確実に、遊技を始めたときよりも高い出率設定値で遊技を遊技者に行わせることができる。その結果、遊技の興趣性が向上された遊技機を提供することができる。
【７９２２】
なお、本実施例では、発射球数が５万球に達成するという所定条件が成立すると更新ボタンＤａ１２の操作に依らないで、現在の設定値を、それより高い設定値に自動的に変更するものであったが、現在の設定値を、それより低い設定値に自動的に変更するものであっても構わない。つまり、ある所定条件が成立すると、現在の設定値を一方向に自動的に変更するものであってもよい。例えば、遊技に関するのめり込みを防止する観点からは、例えば５万球到達までに大当たり当選しなければ、設定値を自動的に下げることで、５万球到達時点で遊技者にきっぱりと遊技の継続を諦めさせ易くすることができる。
【７９２３】
変形例２に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＤ２）に関し、第３図柄表示装置４２は、出率設定値の変更に基づいて「ゾーンチェンジ！」の表示を実行可能である。第３図柄表示装置４２は、出率設定値が第１の値「段階１」から第２の値「段階２」に変更された後、遊技者による決定ボタン８１を連続して２回押下するという所定の入力をすると、「５０，０００球超えたのでゾーンチェンジしているよ！」という所定の表示を実行する。
これによれば、出率設定値が第１の値「段階１」から第２の値「段階２」に上昇された後、遊技者による所定の入力がなされると、所定の表示が実行される。この様に構成すれ

ば、遊技者が所定の入力を実行しなければ所定の表示がなされないので、遊技者は、所定の表示に気を取られることなく、遊技に興じることができる。

【７９２４】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＤ３）に関し、第３図柄表示装置４２は、出率設定値が第１の値「段階１」から第２の値「段階２」に上昇されたことを契機として「ゾーンチェンジ！」の所定の表示を実行する。

これによれば、出率設定値が第１の値「段階１」から第２の値「段階２」に上昇されたことを契機として所定の表示が実行される。この様に構成すれば、遊技者は、出率設定値の変更を確実に知った状態で遊技に興じることができる。

【７９２５】

変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＤ４）に関し、通常遊技状態において、発射球数が５万球に達成するという条件（第１の条件）が成立した後、発射球数が１０万球に達成する前に大当たりに当選するという条件（第２の条件）が成立すると、出率設定値を第２の値「段階２」をより低い第３の値「段階１」に変更することが可能である。

これによれば、遊技者としては、これまでにない新たな面白みを有する遊技機が提供できる。この第２の条件は大当たり当選していれば遊技者の発射操作に基づいて成立するので、遊技者の発射操作によって第２の値で行える遊技期間が少なくなっていくというドキドキ感を提供できる。また、第２の値を、少なくとも遊技を行っていれば達成し得る一定の期間内に限って成立するという特別感を出すことができる。

【７９２６】

上述の変形例１では、第３の値は、第１の値と同じ値であったが、第１の値よりも低い値であってもよい。例えば、第１の値が「段階５」であり、第２の値が「段階６」であり、第３の値が「段階２」である。これにより、「段階６」で大当たり当選した後は、第１の値よりも低い値に設定することで、第２の値の期間の特別感を出すことができる。

【７９２７】

上述の変形例１では、第２の条件が成立すると、出率設定値を低くする構成としたが、出率設定値を高くする構成としてもよい。例えば、この場合の第２の条件は、１０万発到達しても大当たり当選していないという条件である。これにより、はまっていく遊技者を救済することができる。

【７９２８】

変形例１に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＤ５）に関し、第３図柄表示装置４２は、出率設定値が第２の値「段階２」から第３の値「段階１」に変更されると、所定の報知とは異なる「チェンジだよ！」という特定の報知を実行可能である。

これによれば、出率設定値が第２の値「段階２」からより低い第３の値「段階１」に変更されると、所定の報知とは異なる特定の報知を実行可能である。この様に構成すれば、遊技者としては、第２の値「段階２」が長く続くようにパチンコ機１０を操作するようになるので、これまでにない新たな面白みを有するパチンコ機１０が提供できる。

【７９２９】

なお、上述のように、特定の報知を実行せずに、内部的に出率設定値を変更してもよい。

【７９３０】

実施例３に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＤ６）に関し、第２の値は、設定値の取り得る範囲の中の最大値「段階６」である。

これによれば、第２の値は、出率設定値の取り得る範囲の中の最大値「段階６」である。この様に構成すれば、遊技者が出率設定値の更新を体感しやすく、メリハリのあるパチンコ機１０が提供できる。

【７９３１】

なお、上述のように、第２の値を、特別な場合にだけ設定される「段階７」としてもよい。このようにすれば、より一層、はまり救済の効果を高める。

【７９３２】

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＤ７）に関し、第２の値は、設定値の取りうる範囲の中の中間の値「段階３」であってもよい。
これによれば、第２の値は、出率設定値の取りうる範囲の中の中間の値「３」である。この様に構成すれば、出率設定値の変化が小さく抑えられるので、遊技の難易度についてバランスの取れたパチンコ機１０が提供できる。
【７９３３】
本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＤ８）に関し、本実施例の１つ前の実施例７７と同様に、遊技中に変更された出率設定値を記憶するＲＡＭ５０３を備え、パチンコ機１０に電源が投入される際に、設定キー挿入部Ｄａ１１をオン状態とする特定の操作が実行されない場合、変更された出率設定値をＲＡＭ５０３から読み出すことが可能である。
これによれば、電源投入前から記憶手段が保持している出率設定値が反映され、電源投入前にパチンコ機１０が起動していたときの遊技が再現されるので、停電等によりパチンコ機１０の電源が寸断されても、遊技者は、パチンコ機１０の再起動後に遊技の続きを行うことができる。
【７９３４】
本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＤ９）に関し、本実施例の１つ前の実施例７７と同様に、出率設定値をＲＡＭ５０３から読み出して、出率設定値を記憶された値とは異なる値に設定することが可能である。
これによれば、ＲＡＭ５０３に記憶された出率設定値に基づいて、当該値と異なる値を遊技に反映させることができる。したがって、当該構成によれば、再起動後のパチンコ機１０の動作の自由度が増え、結果として、遊技者の利益に配慮がなされたパチンコ機１０が提供できる。
【７９３５】
本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＤ１０）に関し、第３図柄表示装置４２は、第１の条件が成立したことを「５０，０００球達成！」を表示することで報知することが可能である。
これによれば、出率設定値の更新タイミングが分かりやすく、遊技者の遊技に対するモチベーションを引き出すパチンコ機１０が提供できる。
【実施例７９】
【７９３６】
上述の実施例７７では、発射球数が計数されて所定数（例えば、１，０００球）となる毎に出率設定値が更新される構成であったが、所定の状態（例えば、大当たり遊技状態）で、発射球数を計数しない構成であってもよい。以下、この構成について説明する。
【７９３７】
本実施例では、発射球数の計数値が所定数（例えば、１，０００球）に到達する毎に出率設定値をシナリオに基づいて更新するように構成されているが、所定の状態（例えば、大当たり遊技状態）では、発射球数を計数せずに出率設定値を更新しないようになっている。したがって、大当たり遊技中に出率設定値の更新がされてしまうことを抑制でき、大当たり遊技後に、大当たり遊技状態となった出率設定値で再び遊技を楽しむことができる。また、大当たり遊技中に止め打ちをすることで有利度合いが変わることを抑制することができる。
【７９３８】
まず、本実施における設定値変更シナリオについて説明する。設定値変更シナリオとは、所定の条件が成立（例えば、発射球数の計数値が所定数となる）する毎に更新される出率設定値を決めたものである。図８１６（ａ）は、各設定値変更シナリオにおける出率設定値の更新パターンを示す図である。図８１６（ｂ）は、出率設定値が更新される時に更新されるステージの更新パターンを示す図である。
【７９３９】
図８１６（ａ）に示すように設定値変更シナリオは、例えば、１０種のシナリオ「Ａ」

から「Ｊ」が設けられている。設定値変更シナリオは、シナリオＢを除いて、シナリオが最後まで行くと最初から繰り返されるようになっている。

【７９４０】

シナリオＡは、シナリオ設定値が１１のときに設定されるシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階２→段階３→段階４→段階５→段階６というパターンとなっている。この更新パターンは、シナリオが進むにつれて段階が大きく（以降、高くともいう）なるようになっている。

【７９４１】

シナリオＢは、シナリオ設定値が１２のときに設定されるシナリオであり、あらかじめ決められた段階はなく、出率設定値の更新が行われる時に、抽選により段階が規則性なく設定されるようになっているシナリオである。

【７９４２】

シナリオＣは、シナリオ設定値が１３のときに設定されるシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階２→段階３→段階１→段階２→段階３というパターンとなっている。この更新パターンは、段階が小さい（以降、低いともいう）ものが設定されているシナリオである。

【７９４３】

シナリオＤは、シナリオ設定値が１４のときに設定されるシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階４→段階５→段階６→段階４→段階５→段階６というパターンとなっている。この更新パターンは、段階が大きいものが設定されているシナリオである。

【７９４４】

シナリオＧは、シナリオ設定値が１７のときに設定されるシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階４→段階３→段階２→段階６→段階１→段階５というパターンとなっている。この更新パターンは、段階が規則性なく設定されているシナリオである。

【７９４５】

シナリオＩは、シナリオ設定値が１９のときに設定されるシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階１→段階３→段階４→段階６→段階６というパターンとなっている。この更新パターンは、出率設定値が更新されても同じ段階が設定される（例えば、段階１→段階１、段階６→段階６）ものを含むシナリオである。

【７９４６】

シナリオＪは、シナリオ設定値が２０のときに設定されるシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階６→段階５→段階４→段階３→段階２→段階１というパターンとなっている。この更新パターンは、シナリオが進むにつれて段階が小さくなるようになっている。

【７９４７】

上述のシナリオの出率設定値の更新パターンは、一例であり、シナリオにおいて、いずれかの段階が設定されていればよく、以下のような出率設定値の更新パターンが考えられる。出率設定値が全て同じ段階に更新されてもよい（例えば、段階６→段階６→段階６→段階６→段階６→段階６）。シナリオの途中で抽選により段階が決められていてもよい（例えば、段階１→段階２→抽選により決定→段階４→段階５→段階６）。シナリオの途中から抽選により段階が決められていてもよい（例えば、段階１→段階２→段階３→抽選により段階を決定→抽選により段階を決定→抽選により段階を決定）。また、シナリオの途中までは抽選により段階が決められ、途中から予め決められた段階になるようにしていてもよい（例えば、抽選により段階を決定→抽選により段階を決定→抽選により段階を決定→段階４→段階５→段階６）。さらに、抽選により決められる段階が高くなるような抽選を行っていてもよい（抽選が行われると段階５、６に設定されやすい）し、逆に、段階が低くなるような抽選を行っていてもよい（抽選が行われると段階１、２に設定されやすい）。また、抽選により決められる段階が特定の範囲となるような抽選を行っていてもよい（例えば、抽選が行われると段階３、４しか設定されない）。

【７９４８】

本実施例における遊技機は、出率設定値が更新されるとステージを変化させるようにしている。これにより、ステージを変化させることで、遊技者に出率設定値が更新されたことを報知することができる。図８１６（ｂ）は、出率設定値が更新される時に更新されるステージの更新パターンを示す図である。

【７９４９】

図８１６（ｂ）に示すように、本実施例では、シナリオで設定される出率設定値の数（例えば６）と同じ数の６つのステージ（朝ステージ、昼ステージ、夕方ステージ、夜ステージ、真夜中ステージ、早朝ステージ）が設けられている。各ステージには、ステージごとに背景画像が設けられており、各ステージの情景を示す画像が背景画像ＤＣ２１として表示される。例えば、朝ステージでは、朝の情景を表す背景画像が背景画像ＤＣ２１として表示され、昼ステージに変わると昼の情景を表す背景画像が背景画像ＤＣ２１として表示される。出率設定値が更新されると、それに合わせてステージが更新されステージに対応した背景画像ＤＣ２１が表示されるようになっている。ステージは最後のステージまで行くと最初のステージに戻って更新されるようになっている。具体的には、早朝ステージの後には朝ステージに更新される。

【７９５０】

具体的には、シナリオＡが設定されている場合、最初の出率設定値が段階１に設定されている時は、朝ステージが設定され、朝の背景が表示される。出率設定値が段階２に更新されると、ステージも昼ステージに更新され、昼の背景が表示される。出率設定値が段階３に更新されると、ステージも夕方ステージに更新され、夕方の背景が表示される。出率設定値が段階４に更新されると、ステージも夜ステージに更新され、夜の背景が表示される。出率設定値が段階５に更新されると、ステージも真夜中ステージに更新され、真夜中の背景が表示される。出率設定値が段階６に更新されると、ステージも早朝ステージに更新され、早朝の背景が表示される。出率設定値が段階１に更新されると、ステージも朝ステージに更新され、朝の背景が表示される。

【７９５１】

シナリオＢが設定されている場合、最初の出率設定値（例えば、抽選により決定された段階２）が設定されている時は、朝ステージが設定され、朝の背景が表示される。出率設定値が次の設定値（例えば、抽選により決定された段階１）に更新されると、ステージも昼ステージに更新され、昼の背景が表示される。出率設定値が次の設定値（例えば、抽選により決定された段階３）に更新されると、ステージも夕方ステージに更新され、夕方の背景が表示される。出率設定値が次の設定値（例えば、抽選により決定された段階５）に更新されると、ステージも夜ステージに更新され、夜の背景が表示される。出率設定値が次の設定値（例えば、抽選により決定された段階３）に更新されると、ステージも真夜中ステージに更新され、真夜中の背景が表示される。出率設定値が次の設定値（例えば、抽選により決定された段階４）に更新されると、ステージも早朝ステージに更新され、早朝の背景が表示される。出率設定値が次の設定値（抽選により決定された段階）に更新されると、ステージも朝ステージに更新され、朝の背景が表示される。

【７９５２】

シナリオＣが設定されている場合、最初の出率設定値が段階１に設定されている時は、朝ステージが設定され、朝の背景が表示される。出率設定値が段階２に更新されると、ステージも昼ステージに更新され、昼の背景が表示される。出率設定値が段階３に更新されると、ステージも夕方ステージに更新され、夕方の背景が表示される。出率設定値が段階１に更新されると、ステージも夜ステージに更新され、夜の背景が表示される。出率設定値が段階２に更新されると、ステージも真夜中ステージに更新され、真夜中の背景が表示される。出率設定値が段階３に更新されると、ステージも早朝ステージに更新され、早朝の背景が表示される。出率設定値が段階１に更新されると、ステージも朝ステージに更新され、朝の背景が表示される。

【７９５３】

シナリオＤが設定されている場合、最初の出率設定値が段階４に設定されている時は、

朝ステージが設定され、朝の背景が表示される。出率設定値が段階５に更新されると、ステージも昼ステージに更新され、昼の背景が表示される。出率設定値が段階６に更新されると、ステージも夕方ステージに更新され、夕方の背景が表示される。出率設定値が段階４に更新されると、ステージも夜ステージに更新され、夜の背景が表示される。出率設定値が段階５に更新されると、ステージも真夜中ステージに更新され、真夜中の背景が表示される。出率設定値が段階６に更新されると、ステージも早朝ステージに更新され、早朝の背景が表示される。出率設定値が段階４に更新されると、ステージも朝ステージに更新され、朝の背景が表示される。

【７９５４】

シナリオＧが設定されている場合、最初の出率設定値が段階４に設定されている時は、朝ステージが設定され、朝の背景が表示される。出率設定値が段階３に更新されると、ステージも昼ステージに更新され、昼の背景が表示される。出率設定値が段階２に更新されると、ステージも夕方ステージに更新され、夕方の背景が表示される。出率設定値が段階６に更新されると、ステージも夜ステージに更新され、夜の背景が表示される。出率設定値が段階１に更新されると、ステージも真夜中ステージに更新され、真夜中の背景が表示される。出率設定値が段階５に更新されると、ステージも早朝ステージに更新され、早朝の背景が表示される。出率設定値が段階４に更新されると、ステージも朝ステージに更新され、朝の背景が表示される。

【７９５５】

同様にシナリオＩ、Ｊにおいても出率設定値が更新されると、朝ステージ→昼ステージ→夕方ステージ→夜ステージ→真夜中ステージ→早朝ステージ→朝ステージ→・・・の順に変化するようになっている。

【７９５６】

このように、ステージは、出率設定値が更新されると、朝ステージ→昼ステージ→夕方ステージ→夜ステージ→真夜中ステージ→早朝ステージ→朝ステージ→・・・の順に変化するようになっている。シナリオで設定される出率設定値の数（例えば６）とステージの数（例えば６）は同じ数だけ設けられているので、出率設定値の段階が抽選で決定されるシナリオＢを除いて、各ステージで設定される出率設定値の段階は毎回同じになる。

【７９５７】

具体的には、シナリオＡが設定されている場合、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階２→段階３→段階４→段階５→段階６→段階１→・・・なので、朝ステージでは、出率設定値は段階１に設定され、昼ステージでは、出率設定値は段階２に設定され、夕方ステージでは、出率設定値は段階３に設定され、夜ステージでは、出率設定値は段階４に設定され、真夜中ステージでは、出率設定値は段階５に設定され、早朝ステージでは、出率設定値は段階６に設定され、再び朝ステージとなると、出率設定値は段階１に設定される。

【７９５８】

このように、各ステージで設定される出率設定値の段階は毎回同じになるので、ステージごとに大当たりのし易さが変わる。したがって、ステージごとに大当たり回数を数えることによって各ステージの出率設定値の段階を推測することができる。なお、ステージの数は６つに限られず、出率設定値が更新されたことを報知することができればいくつでもあってもよい。例えば、朝ステージ、昼ステージのみを備え、出率設定値が更新されると、朝ステージ→昼ステージ→朝ステージ→昼ステージ→・・・のように変化させることでも出率設定値が更新されたことを報知することはできる。このようにすれば、ステージは、出率設定値の段階と１対１で対応しなくなり、例えば、出率設定値が段階１に更新された場合に朝ステージが設定される場合もあれば昼ステージが設定される場合もあるので、ステージごとに大当たり回数を数えたとしても各ステージの出率設定値の段階を推測することはできない。

【７９５９】

主制御装置２６１は、遊技者による遊技球発射ハンドル１８の操作が成立したことに基

づいて生じる発射装置２２９によって遊技盤３０の方へ打ち込まれる所定計数事象である遊技球の発射を発射球感知センサＤａ１で感知した回数を計数（カウント）する球数カウンタを備え、所定有利度合いであり設定値変更条件達成度合いである球数カウンタの計数値が所定計数更新条件である所定数（例えば、１０）となる毎にサブ制御装置２６２に設定値変更度合いである球数カウンタの計数値を出力する。サブ制御装置２６２は、出力された球数カウンタの計数値を第１発射数情報ＤＣ２０として表示画面４２ａに表示する。また、主制御装置２６１は、球数カウンタの計数値が所定数よりも多い特定数（例えば、１０００）となる毎に出率設定値を更新し、サブ制御装置２６２に球数カウンタの計数値を出力する。サブ制御装置２６２は、出力された球数カウンタの計数値を第２発射数情報ＤＣ２２として表示画面４２ａに表示する。球数カウンタは、通常状態、確変状態において発射球感知センサＤａ１で感知した回数を計数（カウント）し、大当たり遊技状態では、発射球感知センサＤａ１で感知した回数を計数しないようになっている。したがって、球数カウンタの計数値は、所定計数更新状態である通常状態、確変状態で更新され、所定非計数更新状態である大当たり遊技状態では更新されない。なお、球数カウンタの計数値が所定数（例えば、６０００）となると計数値はリセットされ０に戻されるようになっている。

【７９６０】

この構成について、図８１７を用いて詳しく説明する。図８１７は、本実施例における出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。実施例７７の図７７９に示した出率設定値更新処理と同様の処理を行う部分については説明を省略する。

【７９６１】

ステップＤａ３０３で、球数カウンタが０にセットされると、ステップＤａ３０４ＤＣ１に進み、現在の遊技状態が大当たり遊技状態（第２状態）であるか否かが判断される。大当たり遊技状態であると判断されると、再びステップＤａ３０４ＤＣ１に戻る。大当たり遊技状態でなければ（第１状態）、処理は、ステップＤａ３０４に進む。これにより、大当たり遊技状態では、球数カウンタは、発射球感知センサＤａ１で感知した回数を計数（カウント）しないようになっている。

【７９６２】

ステップＤａ３０４はその後の処理であり、発射球感知センサＤａ１が遊技球を検出したか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理は、ステップＤａ３０４ＤＣ１に戻る。当該判断が真なら、ステップＤａ３０５に進み、球数カウンタに１が加算され、処理は、ステップＤａ３０４ＤＣ２に進む。

【７９６３】

ステップＤａ３０４ＤＣ２では、球数カウンタの計数値が１０の倍数（１０×Ｎ）であるか否かが判断される。当該判断が真なら、ステップＤａ３０４ＤＣ３に進み、第１球数更新コマンドをセットし、処理は、ステップＤａ３０４ＤＣ４に進む。これにより、球数カウンタが１０計数する毎に表示画面４２ａに第１発射数情報ＤＣ２０を表示して更新することができる。

【７９６４】

ステップＤａ３０４ＤＣ４では、球数カウンタの計数値が１０００の倍数（１０００×Ｎ）であるか否かが判断される。当該判断が真なら、ステップＤａ３０４ＤＣ５に進み、第２球数更新コマンドをセットし、処理は、ステップＤａ３０７に進む。これにより、球数カウンタが１０００計数する毎に表示画面４２ａに第２発射数情報ＤＣ２２を表示することができる。

【７９６５】

ステップＤａ３０９ＤＣ１では、球数カウンタの計数値が６０００であるか否かが判断される。当該判断が真なら、ステップＤａ３０３に戻り、球数カウンタの計数値が０にセットされる。当該判断が偽なら、処理は、ステップＤａ３０４ＤＣ１に戻る。これにより、球数カウンタが６０００計数すると計数値を０にすることができる。

【７９６６】

シナリオＧが設定された場合の遊技の流れについて図８１８～図８３２を用いて説明する。シナリオＧでは、球数カウンタの計数値が所定数（例えば、１０００）となる毎に出率設定値が、段階４→段階３→段階２→段階６→段階１→段階５・・・に更新される。図８１８、図８１９は、シナリオが１周した時の遊技の流れを示す図である。図８２０は、遊技開始前から遊技開始直後の表示態様を示す図である。図８２１は、計数値が所定数（１０００）となるときの表示態様を示す図である。図８２２は、大当たり遊技状態となり球数カウンタに計数されないときの表示態様を示す図である。図８２３は、計数値が所定数（２０００）となるときの表示態様を示す図である。図８２４は、計数値が所定数（３０００）となるときの表示態様を示す図である。図８２５は、大当たり遊技状態となり球数カウンタに計数されないときの表示態様を示す図である。図８２６は、大当たり遊技状態となり球数カウンタに計数されないときの表示態様を示す図である。図８２７は、計数値が所定数（４０００）となるときの表示態様を示す図である。図８２８は、計数値が所定数（５０００）となるときの表示態様を示す図である。図８２９は、大当たり遊技状態となり球数カウンタに計数されないときの表示態様を示す図である。図８３０は、大当たり遊技状態となり球数カウンタに計数されないときの表示態様を示す図である。図８３１は、計数値が所定数（６０００）となるときの表示態様を示す図である。図８３２は、大当たり遊技状態となり球数カウンタに計数されないときの表示態様を示す図である。

【７９６７】

図８１８に示すようにシナリオ設定値変更処理が行われると球数カウンタの計数値が０にセットされる。出率設定値がシナリオの最初の段階４に設定され、ステージは、朝ステージにセットされて、朝の背景が表示される。通常状態（第１状態）から遊技が開始される。通常状態は、非サポート状態でありサポート状態と比べて特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞はし難い状態である。したがって、特図１用始動入賞装置３３ａを狙った左打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態である。通常状態や確変状態（第１状態）では、遊技球の発射を発射球感知センサＤａ１で感知した回数を球数カウンタで計数（カウント）し、計数値が所定数（例えば、１０）となる毎に第１発射数情報ＤＣ２０を表示画面４２ａに表示して更新する。遊技者による遊技球発射ハンドル１８の操作が成立したことに基づいて生じる発射装置２２９によって遊技盤３０の方へ打ち込まれるという特定計数事象を計数しているが、識別情報の変動回数を計数していてもよい。計数値が所定数（例えば、１０）となる毎に特定計数更新条件を満たしサブ制御装置２６２に球数カウンタの計数値を出力していたが、識別情報が変動する度に変動回数を表示して更新していてもよい。球数カウンタは、計数値を更新する特定計数更新状態であれば、通常状態、確変状態だけでなく、大当たり遊技状態、確変状態で計数値を更新していてもよい。これにより大当たり遊技状態、確変状態で出率設定値の更新された場合、次回の通常状態では、大当たりに当選した時の出率設定値の段階とは異なる出率設定値の段階で遊技を行うことができる。また、計数値を更新しない特定非計数更新状態であれば、大当たり遊技状態だけでなく、確変状態で計数値を更新しないようにしていてもよい。また、計数値は特定有利度合いを示せば、遊タイム突入までの達成度合いを示すものであってもよい。

【７９６８】

球数カウンタの計数値が１０００となると出率設定値が段階３に更新され、ステージが朝ステージから昼ステージに更新され、昼の背景が表示される。昼ステージでは、球数カウンタの計数値が１５２０となっている時に８Ｒの通常大当たりとなり、大当たり遊技状態（第２状態）となった場合が示されている。大当たり遊技状態は、非サポート状態でありサポート状態と比べて特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞はし難い状態であるが大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態である。大当たり遊技状態では、大入賞口３２ａを狙って遊技球が発射されているが、大当たり遊技状態では球数カウンタは発射球数を計数しないので、大当たり遊技状態中は、球数カウンタの計数値を表示する第１発射数情報ＤＣ２０は更新されない。大当たり遊技状態（第２状態）が終了すると通常状態（第１状態）に戻り、球数カウンタは発射球数を計数し、第１発射数情報ＤＣ２０の更新が再開される。

【７９６９】
球数カウンタの計数値が２０００となると出率設定値が段階２に更新され、ステージが昼ステージから夕方ステージに更新され、夕方の背景が表示される。夕方ステージでは、大当たり遊技状態が発生せずに通常状態で遊技が行われる。
【７９７０】
球数カウンタの計数値が３０００となると出率設定値が段階６に更新されステージが夕方ステージから夜ステージに更新され、夜の背景が表示される。夜ステージでは、球数カウンタの計数値が３２２０となっている時と、３３９０となっている時とに８Ｒの通常大当たりとなり、大当たり遊技状態（第２状態）となった場合が示されている。大当たり遊技状態は、非サポート状態でありサポート状態と比べて特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞はし難い状態であるが大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態である。大当たり遊技状態では、大入賞口３２ａを狙って遊技球が発射されているが、大当たり遊技状態では球数カウンタは発射球数を計数しないので、大当たり遊技状態中は、球数カウンタの計数値を表示する第１発射数情報ＤＣ２０は更新されない。大当たり遊技状態（第２状態）が終了すると通常状態（第１状態）に戻り、球数カウンタは発射球数を計数し、第１発射数情報ＤＣ２０の更新が再開される。
【７９７１】
球数カウンタの計数値が４０００となると出率設定値が段階１に更新されステージが夜ステージから真夜中ステージに更新され、真夜中の背景が表示される。真夜中ステージでは、大当たり遊技状態が発生せずに通常状態で遊技が行われる。
【７９７２】
図８１９に示すように、球数カウンタの計数値が５０００となると出率設定値が段階５に更新されステージが真夜中ステージから早朝ステージに更新され、早朝の背景が表示される。早朝ステージでは、球数カウンタの計数値が５７００となっている時に１６Ｒの確変大当たりとなり、大当たり遊技状態（第２状態）となった場合が示されている。大当たり遊技状態は、非サポート状態でありサポート状態と比べて特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞はし難い状態であるが大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態である。大当たり遊技状態では、大入賞口３２ａを狙って遊技球が発射されているが、大当たり遊技状態では発射球数を更新しないので、大当たり遊技状態中は、発射球数の計数が第１発射数情報ＤＣ２０は更新されない。大当たり遊技状態終了後に確変状態となり、確変時の早朝の背景が表示される。確変状態はサポート状態となって特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞はし易い状態となり、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙った右打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態である。確変状態（第１状態）は大当たり遊技状態ではないので発射球数を更新する。早朝ステージでは、確変状態中に第１発射数情報ＤＣ２０が５９００Ｐとなっている時に８Ｒの確変大当たりとなり、大当たり遊技状態となった場合が示されている。大当たり遊技状態（第２状態）では発射球数を更新しないので、大当たり遊技状態中は、発射球数の計数が第１発射数情報ＤＣ２０は更新されない。大当たり遊技状態終了後に確変状態（第１状態）となり、確変時の早朝の背景が表示される。サポート状態となって特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞はし易い状態となり、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙った右打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態である。確変状態は大当たり遊技状態ではないので発射球数を更新する。
【７９７３】
確変状態（第１状態）中に発射球数の計数が第１発射数情報ＤＣ２０が６０００Ｐとなると出率設定値が段階４に更新されステージが早朝ステージから朝ステージに更新され、確変時の朝の背景が表示される。発射球数の計数が第１発射数情報ＤＣ２０が６０００Ｐとなると計数はリセットされ０に戻される。朝ステージでは、第１発射数情報ＤＣ２０が３００Ｐとなっている時に８Ｒの通常大当たりとなり、大当たり遊技状態（第２状態）となった場合が示されている。大当たり遊技状態は、非サポート状態でありサポート状態と比べて特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞はし難い状態であるが大入賞口３２ａを狙っ

た右打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態である。大当たり遊技状態では、大入賞口３２ａを狙って遊技球が発射されているが、大当たり遊技状態では発射球数を更新しないので、大当たり遊技状態中は、発射球数の計数が第１発射数情報ＤＣ２０は更新されない。大当たり遊技状態終了後通常状態（第１状態）に戻り発射球数を更新する。

【７９７４】

遊技開始前から遊技開始直後の表示態様について図８２０を用いて説明する。図８２０（１）は、図８１８に示された対応図面記号＜Ａ＞の表示態様を示す図である。遊技球が発射される前のデモ画面または発射直後の表示画面４２ａにステージが更新される条件として「１０００発打てばステージが変わるよ」の変更条件情報ＤＣ１０が表示される。発射球数の計数値が所定数（例えば、１，０００球）に到達する毎に出率設定値が更新され、それに合わせてステージも更新されるようになっているので、変更条件情報ＤＣ１０は出率設定値が更新される条件を示唆するものでもある。

【７９７５】

図８２０（２）に示すように、「ステージが変われば設定が変わるかも」の変更示唆情報ＤＣ１１が表示される。変更示唆情報ＤＣ１１は、ステージが変わって設定が変わることもあれば、設定が変わらないこともあることを示している。例えば、シナリオＡでは、ステージが変われば出率設定値が変わるようなシナリオになっている。具体的には、朝ステージから昼ステージに変わった時は、出率設定値は、段階１から段階２へ更新されて出率設定値は変わっている。一方で、シナリオＩでは、ステージが変わっても出率設定値が変わらない場合がある。具体的には、朝ステージから昼ステージに変わった時は、出率設定値は、段階１から段階１へ更新されるが段階１のまま変わっていない。したがって、ステージが変わっても出率設定値は変わっていない。

【７９７６】

図８２０（３）に示すように、シナリオＧの最初の出率設定値の段階４が設定されているので「朝ステージ」となり、遊技球が発射されると表示画面４２ａには「朝背景」の背景画像ＤＣ２１が表示される。球数カウンタが発射球数を１０計数する毎に表示画面４２ａに第１発射数情報ＤＣ２０を表示して更新することができる。第１発射数情報ＤＣ２０として「１０Ｐ」が表示され球数カウンタが発射球数を１０計数したことが示される。球数カウンタが発射球数を１０００計数すれば出率設定値が更新されるので、第１発射数情報ＤＣ２０として「１０Ｐ」は遊技者の有利度合いに関連する情報である。

【７９７７】

図８２０（４）は、球数カウンタに発射球数が２０計数された時に始動入賞があり装飾図柄が変動表示している様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１０Ｐ」から「２０Ｐ」に更新されて表示される。

【７９７８】

図８２０（５）は、装飾図柄が変動表示している時に球数カウンタに発射球数が３０計数された時の様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２０Ｐ」から「３０Ｐ」に更新されて表示される。

【７９７９】

図８２０（６）は、装飾図柄の変動表示が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「５」、「７」、「８」の外れで停止したことを示している。球数カウンタが発射球数を４０計数したので、第１発射数情報ＤＣ２０は、「３０Ｐ」から「４０Ｐ」に更新されて表示される。

【７９８０】

図８２０（７）は、装飾図柄が変動表示している時に球数カウンタに発射球数遊技球が５０計数された時の様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「４０Ｐ」から「５０Ｐ」に更新されて表示される。

【７９８１】

球数カウンタに発射球数が１０００計数され、出率設定値が更新される場合について図８２１を用いて説明する。図８２１（１）は、球数カウンタに発射球数が９９０計数され

た場合を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「９９０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。背景画像ＤＣ２１は「朝背景」が表示されている。

【７９８２】

図８２１（２）は、図８１８に示された対応図面記号＜Ｂ＞の表示態様を示す図である。球数カウンタに発射球数が１０００計数されたので、第１発射数情報ＤＣ２０は、「９９０Ｐ」から「１０００Ｐ」に更新されて表示される。また、球数カウンタに発射球数が１０００計数されたので、出率設定値が更新される。シナリオＧの最初の出率設定値の段階４がシナリオＧの２番目の出率設定値の段階３に更新されるので、ステージが「朝ステージ」から「昼ステージ」更新され、それに合わせて背景画像ＤＣ２１も「朝背景」から「昼背景」に更新される。さらに、球数カウンタに発射球数が１０００計数されたので、表示画面４２ａに「１０００ＯＶＥＲ」の第２発射数情報ＤＣ２２を表示する。球数カウンタに発射球数が１０００計数されれば出率設定値が更新されるので、第２発射数情報ＤＣ２２として「１０００ＯＶＥＲ」は遊技者の有利度合いに関連する情報である。

【７９８３】

図８２１（３）は、球数カウンタに発射球数が１０１０計数されたときに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１０００Ｐ」から「１０１０Ｐ」に更新されて表示される。装飾図柄の変動表示が終了し「４」、「３」、「９」の外れで停止したことを示している。

【７９８４】

図８２１（４）は、球数カウンタに発射球数が１０２０計数されたときに装飾図柄の変動表示が開始した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１０１０Ｐ」から「１０２０Ｐ」に更新されて表示される。

【７９８５】

球数カウンタに発射球数が計数されない場合について図８２２を用いて説明する。図８２２（１）は、球数カウンタに発射球数が１５１０計数された場合を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１５１０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。シナリオＧの２番目の出率設定値の段階３に設定されているので、ステージは「昼ステージ」で、背景画像ＤＣ２１は「昼背景」が表示されている。

【７９８６】

図８２２（２）は、球数カウンタに発射球数が１５２０計数された時に装飾図柄の変動表示が終了し「２」、「２」、「２」の大当たり組合せで確定したことを示している。「２」、「２」、「２」の組み合わせは、８Ｒの通常大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始される。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１５１０Ｐ」から「１５２０Ｐ」に更新されて表示される。図８２２（２）は、図８１８に示された対応図面記号＜Ｃ＞の表示態様を示す図である。

【７９８７】

図８２２（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。大当たり遊技状態では発射球数が計数されずに出率設定値が更新されないので、計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示され、第１発射数情報ＤＣ２０は表示されない。背景画像ＤＣ２１は大当たり遊技状態を示す「大当り背景」が表示されている。

【７９８８】

なお、計数を停止していることを示すために「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示されているが、「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔを表示しなくてもよい。これにより、大当たり遊技状態の制御処理への負担を減らすことができる。

【７９８９】

また、「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔを表示せずに、第１発射数情報ＤＣ２０を表示していてもよい。これにより、大当たり遊技状態では、遊技球が発射されていても、第１発射数情報ＤＣ２０が例えば、「１５２０Ｐ」から更新されないので、大当

たり遊技状態には出率設定値の更新されないことを示すことができる。
【７９９０】
　また、計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示中に、第１発射数情報ＤＣ２０が表示していてもよい。これにより、大当たり遊技状態では、遊技球が発射されていても、第１発射数情報ＤＣ２０が例えば、「１５２０Ｐ」から更新されずに「カウント停止中」が表示されているので、大当たり遊技中に出率設定値の更新されないことを示すことができる。
【７９９１】
　また、「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔのかわりに、計数を停止していることを示すためのキャラクタ（例えば、手で静止するキャラクタ）を表示してもよい。
【７９９２】
　また、計数を停止しないで、大当たり遊技状態が終了した時に大当たり遊技状態での発射球数を減算するようにしていてもよい。
【７９９３】
　図８２２（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。
【７９９４】
　図８２２（５）は、大当たり遊技状態が終了するときの様子を示している。大当たりが発生した時の発射球数の計数値とステージ、当たり種別が結果情報ＤＣ２０Ｋとして表示される。これにより、遊技者は、大当たりとなった時の発射数の計数値とステージ、当たり種別を確認することができる。
【７９９５】
　図８２２（６）は、大当たり遊技状態が終了し通常状態に戻った時の様子を示している。発射球数の計数を再開することを示す「カウント再開するよ」の計数再開情報ＤＣ２０Ｒが表示され、左打ちでの遊技を促す左打ち情報ＤＣ２４が表示される。
【７９９６】
　図８２２（７）は、通常状態に戻り発射球数の計数を再開する時の様子を示している。大当たり遊技状態になる前に計数していた「１５２０Ｐ」の第１発射数情報ＤＣ２０が表示される。大当たり遊技状態でも遊技球は発射されるが、大当たり遊技状態では発射球数が計数されないので、実際に発射した発射数と球数カウンタの発射球数の計数値は異なる（例えば、８０）。大当たり遊技状態になる前のステージである「昼ステージ」の背景画像ＤＣ２１「昼背景」が表示される。図８２２（７）は、図８１８に示された対応図面記号＜Ｄ＞の表示態様を示す図である。
【７９９７】
　図８２２（８）は、再び球数カウンタに発射球数が計数された様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１５２０Ｐ」から「１５３０Ｐ」に更新されて表示される。
【７９９８】
　球数カウンタに発射球数が２０００計数され、出率設定値が更新される場合について図８２３を用いて説明する。図８２３（１）は、球数カウンタに発射球数が１９９０計数された場合を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１９９０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。背景画像ＤＣ２１は「昼背景」が表示されている。
【７９９９】
　図８２３（２）は、図８１８に示された対応図面記号＜Ｅ＞の表示態様を示す図である。球数カウンタに発射球数が２０００計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「１９９０Ｐ」から「２０００Ｐ」に更新されて表示される。球数カウンタに発射球数が２０００計数されたので表示画面４２ａに「２０００ＯＶＥＲ」の第２発射数情報ＤＣ２２を表示する。球数カウンタに発射球数が１０００計数される毎に出率設定値が更新されるので、第２発射数情報ＤＣ２２として「２０００ＯＶＥＲ」は遊技者の有利度合いに関連する情報である。球数カウンタに発射球数が２０００計数され、１０００の倍数（１０００×

Ｎ）となったので、出率設定値が更新される。シナリオＧの２番目の出率設定値の段階３がシナリオＧの３番目の出率設定値の段階２に更新されるので、ステージが「昼ステージ」から「夕方ステージ」更新され、それに合わせて背景画像ＤＣ２１も「昼背景」から「夕方背景」に更新される。

【８０００】

図８２３（３）は、球数カウンタに発射球数が２０１０計数されたときに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２０００Ｐ」から「２０１０Ｐ」に更新されて表示される。装飾図柄の変動表示が終了し「７」、「８」、「６」の外れで停止したことを示している。

【８００１】

図８２３（４）は、球数カウンタに発射球数が２０２０計数されたときに装飾図柄の変動表示が開始した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２０１０Ｐ」から「２０２０Ｐ」に更新されて表示される。

【８００２】

球数カウンタに発射球数が３０００計数され、出率設定値が更新される場合について図８２４を用いて説明する。図８２４（１）は、球数カウンタに発射球数が２９９０計数された場合を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２９９０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。背景画像ＤＣ２１は「夕方背景」が表示されている。

【８００３】

図８２４（２）は、図８１８に示された対応図面記号＜Ｆ＞の表示態様を示す図である。球数カウンタに発射球数が３０００計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「２９９０Ｐ」から「３０００Ｐ」に更新されて表示される。球数カウンタに発射球数が３０００計数されたので表示画面４２ａに「３０００ＯＶＥＲ」の第２発射数情報ＤＣ２２を表示する。球数カウンタに発射球数が１０００計数される毎に出率設定値が更新されるので、第２発射数情報ＤＣ２２として「３０００ＯＶＥＲ」は遊技者の有利度合いに関連する情報である。球数カウンタに発射球数が３０００計数され、１０００の倍数（１０００×Ｎ）となったので、出率設定値が更新される。シナリオＧの３番目の出率設定値の段階２がシナリオＧの４番目の出率設定値の段階６に更新されるので、ステージが「夕方ステージ」から「夜ステージ」更新され、それに合わせて背景画像ＤＣ２１も「夕方背景」から「夜背景」に更新される。

【８００４】

図８２４（３）は、球数カウンタに発射球数が３０１０計数されたときに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２０００Ｐ」から「２０１０Ｐ」に更新されて表示される。装飾図柄の変動表示が終了し「１」、「６」、「６」の外れで停止したことを示している。

【８００５】

図８２４（４）は、球数カウンタに発射球数が３０２０計数されたときに装飾図柄の変動表示が開始した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「３０１０Ｐ」から「３０２０Ｐ」に更新されて表示される。

【８００６】

球数カウンタに発射球数が計数されない場合について図８２５を用いて説明する。図８２５（１）は、球数カウンタに発射球数が３２１０計数された場合を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「３２１０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。シナリオＧの４番目の出率設定値の段階６に設定されているので、ステージは「夜ステージ」で、背景画像ＤＣ２１は「夜背景」が表示されている。

【８００７】

図８２５（２）は、球数カウンタに発射球数が３２２０計数された時に装飾図柄の変動表示が終了し「４」、「４」、「４」の大当たり組合せで確定したことを示している。「４」、「４」、「４」の組み合わせは、８Ｒの通常大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始される。第１発射数情報ＤＣ２０は、「３２１０Ｐ」から「３２２０

Ｐ」に更新されて表示される。図８２５（２）は、図８１８に示された対応図面記号＜Ｇ＞の表示態様を示す図である。

【８００８】

図８２５（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。大当たり遊技状態では発射球数が計数されずに出率設定値が更新されないので、計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示され、第１発射数情報ＤＣ２０は表示されない。背景画像ＤＣ２１は大当たり遊技状態を示す「大当り背景」が表示されている。

【８００９】

図８２５（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。

【８０１０】

図８２５（５）は、大当たり遊技状態が終了するときの様子を示している。大当たりが発生した時の発射球数の計数値とステージ、当たり種別の履歴が結果情報ＤＣ２０Ｋとして表示される。これにより、遊技者は、大当たりとなった時の発射数の計数値とステージ、当たり種別の履歴を確認することができる。

【８０１１】

図８２５（６）は、大当たり遊技状態が終了し通常状態に戻った時の様子を示している。発射球数の計数を再開することを示す「カウント再開するよ」の計数再開情報ＤＣ２０Ｒが表示され、左打ちでの遊技を促す左打ち情報ＤＣ２４が表示される。

【８０１２】

図８２５（７）は、通常状態に戻り発射球数の計数を再開する時の様子を示している。大当たり遊技状態になる前に計数していた「３２２０Ｐ」の第１発射数情報ＤＣ２０が表示される。大当たり遊技状態でも遊技球は発射されるが、大当たり遊技状態では発射球数が計数されないので、実際に発射した発射数と球数カウンタの発射球数の計数値は異なる（例えば、前回の大当たり遊技状態で発射した８０と今回の大当たり遊技状態で発射した８０を合わせた１６０）。大当たり遊技状態になる前のステージである「夜ステージ」の背景画像ＤＣ２１「夜背景」が表示される。図８２５（７）は、図８１８に示された対応図面記号＜Ｈ＞の表示態様を示す図である。

【８０１３】

図８２５（８）は、再び球数カウンタに発射球数が計数された様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「３２２０Ｐ」から「３２３０Ｐ」に更新されて表示される。

【８０１４】

球数カウンタに発射球数が計数されない場合について図８２６を用いて説明する。図８２６（１）は、球数カウンタに発射球数が３３８０計数された場合を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「３３８０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。シナリオＧの４番目の出率設定値の段階６に設定されているので、ステージは「夜ステージ」で、背景画像ＤＣ２１は「夜背景」が表示されている。

【８０１５】

図８２６（２）は、球数カウンタに発射球数が３３９０計数された時に装飾図柄の変動表示が終了し「８」、「８」、「８」の大当たり組合せで確定したことを示している。「８」、「８」、「８」の組み合わせは、８Ｒの通常大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始される。第１発射数情報ＤＣ２０は、「３３８０Ｐ」から「３３９０Ｐ」に更新されて表示される。図８２６（２）は、図８１８に示された対応図面記号＜Ｉ＞の表示態様を示す図である。

【８０１６】

図８２６（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。大当たり

遊技状態では発射球数が計数されずに出率設定値が更新されないので、計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示され、第１発射数情報ＤＣ２０は表示されない。背景画像ＤＣ２１は大当たり遊技状態を示す「大当り背景」が表示されている。

【８０１７】

図８２６（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。

【８０１８】

図８２６（５）は、大当たり遊技状態が終了するときの様子を示している。大当たりが発生した時の発射球数の計数値とステージ、当たり種別の履歴が結果情報ＤＣ２０Ｋとして表示される。これにより、遊技者は、大当たりとなった時の発射数の計数値とステージ、当たり種別の履歴を確認することでステージ毎の大当り回数を確認することができる。本実施例では、朝ステージと夕方ステージでは大当たりがなく、昼ステージで１回大当たりし、夜ステージで２回大当りしている。出率設定値の段階が高いほど大当たりし易いので、朝ステージと夕方ステージより昼ステージの方が出率設定値の段階が高く、昼ステージより夜ステージの方が出率設定値の段階が高いことが推測される。したがって、遊技者は、この履歴を利用することで各ステージに設定されている出率設定値の段階を推測することができる。

【８０１９】

図８２６（６）は、大当たり遊技状態が終了し通常状態に戻った時の様子を示している。発射球数の計数を再開することを示す「カウント再開するよ」の計数再開情報ＤＣ２０Ｒが表示され、左打ちでの遊技を促す左打ち情報ＤＣ２４が表示される。

【８０２０】

図８２６（７）は、通常状態に戻り発射球数の計数を再開する時の様子を示している。大当たり遊技状態になる前に計数していた「３３９０Ｐ」の第１発射数情報ＤＣ２０が表示される。大当たり遊技状態でも遊技球は発射されるが、大当たり遊技状態では発射球数が計数されないので、実際に発射した発射数と球数カウンタの発射球数の計数値は異なる（例えば、これまでの大当たり遊技状態で発射した１６０と今回の大当たり遊技状態で発射した８０を合わせた２４０）。大当たり遊技状態になる前のステージである「夜ステージ」の背景画像ＤＣ２１「夜背景」が表示される。図８２６（７）は、図８１８に示された対応図面記号＜Ｊ＞の表示態様を示す図である。

【８０２１】

図８２６（８）は、再び球数カウンタに発射球数が計数された様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「３３９０Ｐ」から「３４００Ｐ」に更新されて表示される。

【８０２２】

球数カウンタに発射球数が４０００計数され、出率設定値が更新される場合について図８２７を用いて説明する。図８２７（１）は、球数カウンタに発射球数が３９９０計数された場合を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「３９９０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。背景画像ＤＣ２１は「夜背景」が表示されている。

【８０２３】

図８２７（２）は、図８１８に示された対応図面記号＜Ｋ＞の表示態様を示す図である。球数カウンタに発射球数が４０００計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「３９９０Ｐ」から「４０００Ｐ」に更新されて表示される。球数カウンタに発射球数が４０００計数されたので表示画面４２ａに「４０００ＯＶＥＲ」の第２発射数情報ＤＣ２２を表示する。球数カウンタに発射球数が１０００計数される毎に出率設定値が更新されるので、第２発射数情報ＤＣ２２として「４０００ＯＶＥＲ」は遊技者の有利度合いに関連する情報である。球数カウンタに発射球数が４０００計数され、１０００の倍数（１０００×Ｎ）となったので、出率設定値が更新される。シナリオＧの４番目の出率設定値の段階６がシナリオＧの５番目の出率設定値の段階１に更新されるので、ステージが「夜ステージ

」から「真夜中ステージ」更新され、それに合わせて背景画像ＤＣ２１も「夜背景」から「真夜中背景」に更新される。

【８０２４】

図８２７（３）は、球数カウンタに発射球数が４０１０計数されたときに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「４０００Ｐ」から「４０１０Ｐ」に更新されて表示される。装飾図柄の変動表示が終了し「８」、「５」、「７」の外れで停止したことを示している。

【８０２５】

図８２７（４）は、球数カウンタに発射球数が４０２０計数されたときに装飾図柄の変動表示が開始した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「４０１０Ｐ」から「４０２０Ｐ」に更新されて表示される。

【８０２６】

球数カウンタに発射球数が５０００計数され、出率設定値が更新される場合について図８２８を用いて説明する。図８２８（１）は、球数カウンタに発射球数が４９９０計数された場合を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「４９９０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。背景画像ＤＣ２１は「真夜中背景」が表示されている。

【８０２７】

図８２８（２）は、図８１９に示された対応図面記号＜Ｌ＞の表示態様を示す図である。球数カウンタに発射球数が５０００計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「４９９０Ｐ」から「５０００Ｐ」に更新されて表示される。球数カウンタに発射球数が５０００計数されたので表示画面４２ａに「５０００ＯＶＥＲ」の第２発射数情報ＤＣ２２を表示する。球数カウンタに発射球数が１０００計数される毎に出率設定値が更新されるので、第２発射数情報ＤＣ２２として「５０００ＯＶＥＲ」は遊技者の有利度合いに関連する情報である。球数カウンタに発射球数が５０００計数され、１０００の倍数（１０００×Ｎ）となったので、出率設定値が更新される。シナリオＧの５番目の出率設定値の段階１がシナリオＧの６番目の出率設定値の段階５に更新されるので、ステージが「真夜中ステージ」から「早朝ステージ」更新され、それに合わせて背景画像ＤＣ２１も「真夜中背景」から「早朝背景」に更新される。

【８０２８】

図８２８（３）は、球数カウンタに発射球数が５０１０計数されたときに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「５０００Ｐ」から「５０１０Ｐ」に更新されて表示される。装飾図柄の変動表示が終了し「３」、「９」、「１」の外れで停止したことを示している。

【８０２９】

図８２８（４）は、球数カウンタに発射球数が５０２０計数されたときに装飾図柄の変動表示が開始した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「５０１０Ｐ」から「５０２０Ｐ」に更新されて表示される。

【８０３０】

球数カウンタに発射球数が計数されない場合について図８２９を用いて説明する。図８２９（１）は、球数カウンタに発射球数が５６９０計数された場合を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「５６９０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。シナリオＧの６番目の出率設定値の段階５に設定されているので、ステージは「早朝ステージ」で、背景画像ＤＣ２１は「早朝ステージ」が表示されている。

【８０３１】

図８２９（２）は、球数カウンタに発射球数が５７００計数された時に装飾図柄の変動表示が終了し「７」、「７」、「７」の大当たり組合せで確定したことを示している。「７」、「７」、「７」の組み合わせは、１６Ｒの確変大当たりであり、この後、１６Ｒの大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると確変状態に移行する。第１発射数情報ＤＣ２０は、「５６９０Ｐ」から「５７００Ｐ」に更新されて表示される。図８２９（２）は、図８１９に示された対応図面記号＜Ｍ＞の表示態様を示す図である。

【８０３２】
図８２９（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。大当たり遊技状態では発射球数が計数されずに出率設定値が更新されないので計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示され、第１発射数情報ＤＣ２０は表示されない。背景画像ＤＣ２１は大当たり遊技状態を示す「大当り背景」が表示されている。
【８０３３】
図８２９（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。
【８０３４】
図８２９（５）は、大当たり遊技状態が終了するときの様子を示している。大当たりが発生した時の発射球数の計数値とステージ、当たり種別の履歴が結果情報ＤＣ２０Ｋとして表示される。結果情報ＤＣ２０Ｋの表示領域に全ての履歴が表示できないときはスクロールして表示する。これにより、遊技者は、大当たりとなった時の発射数の計数値とステージ、当たり種別の履歴を確認することでステージ毎の大当り回数を確認することができる。本実施例では、朝ステージと夕方ステージでは大当たりがなく、昼ステージで１回大当たりし、夜ステージで２回大当りし、早朝ステージで１回大当たりしている。出率設定値が高いほど大当たりし易いので、朝ステージと夕方ステージより昼ステージと早朝ステージの方が出率設定値が高く、昼ステージと早朝ステージより夜ステージの方が出率設定値が高いことが推測される。したがって、遊技者は、この履歴を利用することで各ステージに設定されている出率設定値を推測することができる。
【８０３５】
図８２９（６）は、大当たり遊技状態が終了し確変状態に移行した時の様子を示している。発射球数の計数を再開することを示す「カウント再開するよ」の計数再開情報ＤＣ２０Ｒが表示され、確変状態になることを示す「ＲＵＳＨ突入」の有利状態突入情報ＤＣ２５が表示される。
【８０３６】
図８２９（７）は、確変状態で変動表示を再開する時の様子を示している。確変状態ではサポート状態となって特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞はし易い状態となり、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙った右打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態であることを示す有利状態右打ち情報ＤＣ２６が表示される。大当たり遊技状態になる前に計数していた「５７００Ｐ」の第１発射数情報ＤＣ２０が表示される。大当たり遊技状態でも遊技球は発射されるが、大当たり遊技状態では発射球数が計数されないので、実際に発射した発射数と球数カウンタの発射球数の計数値は異なる（例えば、これまでの大当たり遊技状態で発射した２４０と今回の大当たり遊技状態で発射した１６０を合わせた４００）。大当たり遊技状態になる前のステージである「早朝ステージ」が確変状態であることを示す背景画像ＤＣ２１「確変早朝背景」が表示される。図８２９（７）は、図８１９に示された対応図面記号＜Ｎ＞の表示態様を示す図である。
【８０３７】
図８２９（８）は、再び球数カウンタに発射球数が計数された様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「５７００Ｐ」から「５７１０Ｐ」に更新されて表示される。このように本実施例では、確変状態でも球数カウンタに発射球数を計数しているが、確変状態では球数カウンタに発射球数を計数しないようにしていてもよい。これにより、確変状態中に出率設定値を変わらないようにすることができ、確変状態中に有利度合いが変わることを抑制することができる。
【８０３８】
確変状態中に大当りとなった場合について図８３０を用いて説明する。図８３０（１）は、確変状態中に球数カウンタに発射球数が５８９０計数された様子を示している。第１

発射数情報ＤＣ２０は、「５８９０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。確変状態では右打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態であることを示す有利状態右打ち情報ＤＣ２６が表示されており、シナリオＧの６番目の出率設定値の段階５に設定されているので、「早朝ステージ」が確変状態であることを示す背景画像ＤＣ２１「確変早朝背景」が表示されている。

【８０３９】

図８３０（２）に示すように、球数カウンタに発射球数が５９００計数された時に装飾図柄の変動表示が終了し「３」、「３」、「３」の大当たり組合せで確定したことを示している。「３」、「３」、「３」の組み合わせは、８Ｒの確変大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると確変状態に移行する。第１発射数情報ＤＣ２０は、「５８９０Ｐ」から「５９００Ｐ」に更新されて表示される。図８３０（２）は、図８１９に示された対応図面記号＜Ｏ＞の表示態様を示す図である。

【８０４０】

図８３０（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。大当たり遊技状態では発射球数が計数されずに出率設定値が更新されないので計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示され、第１発射数情報ＤＣ２０は表示されない。背景画像ＤＣ２１は大当たり遊技状態を示す「大当り背景」が表示されている。

【８０４１】

図８３０（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。ＲＵＳＨ中はＲＵＳＨ中に払い出された賞球数が合算されて表示される。

【８０４２】

図８３０（５）は、大当たり遊技状態が終了するときの様子を示している。大当たりが発生した時の発射球数の計数値とステージ、当たり種別の履歴が結果情報ＤＣ２０Ｋとして表示される。結果情報ＤＣ２０Ｋの表示領域に全ての履歴が表示できないときはスクロールして表示する。これにより、遊技者は、大当たりとなった時の発射数の計数値とステージ、当たり種別の履歴を確認することでステージ毎の大当り回数を確認することができる。本実施例では、朝ステージと夕方ステージでは大当たりがなく、昼ステージで１回大当たりし、夜ステージで２回大当りし、早朝ステージで２回大当たりしている。ただし、早朝ステージの２回目の大当たりは、確変状態での大当りなので、出率設定値の段階の推測には、利用しない方が良い。出率設定値の段階が高いほど大当たりし易いので、朝ステージと夕方ステージより昼ステージと早朝ステージの方が出率設定値の段階が高く、昼ステージと早朝ステージより夜ステージの方が出率設定値の段階が高いことが推測される。したがって、遊技者は、この履歴を利用することで各ステージに設定されている出率設定値の段階を推測することができる。

【８０４３】

図８３０（６）は、大当たり遊技状態が終了し確変状態に移行した時の様子を示している。発射球数の計数を再開することを示す「カウント再開するよ」の計数再開情報ＤＣ２０Ｒが表示され、確変状態が継続することを示す「ＲＵＳＨ継続」の有利状態継続情報ＤＣ２７が表示される。

【８０４４】

図８３０（７）は、確変状態で変動表示を再開する時の様子を示している。確変状態ではサポート状態となって特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞はし易い状態となり、特図２用始動入賞装置３３ｂを狙った右打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態であることを示す有利状態右打ち情報ＤＣ２６が表示される。大当たり遊技状態になる前に計数していた「５９００Ｐ」の第１発射数情報ＤＣ２０が表示される。大当たり遊技状

態でも遊技球は発射されるが、大当たり遊技状態では発射球数が計数されないので、実際に発射した発射数と球数カウンタの発射球数の計数値は異なる（例えば、これまでの大当たり遊技状態で発射した４００と今回の大当たり遊技状態で発射した８０を合わせた４８０）。大当たり遊技状態になる前のステージである「早朝ステージ」が確変状態であることを示す背景画像ＤＣ２１「確変早朝背景」が表示される。図８３０（７）は、図８１９に示された対応図面記号＜Ｐ＞の表示態様を示す図である。

【８０４５】

図８３０（８）は、再び球数カウンタに発射球数が計数された様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「５９００Ｐ」から「５９１０Ｐ」に更新されて表示される。

【８０４６】

球数カウンタに発射球数が６０００計数され、出率設定値が更新される場合について図８３１を用いて説明する。図８３１（１）は、球数カウンタに発射球数が５９９０計数された場合を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「５９９０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。背景画像ＤＣ２１は「早朝ステージ」が確変状態であることを示す「確変早朝背景」が表示されている。

【８０４７】

図８３１（２）は、図８１９に示された対応図面記号＜Ｑ＞の表示態様を示す図である。球数カウンタに発射球数が６０００計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「５９９０Ｐ」から「６０００Ｐ」に更新されて表示される。球数カウンタに発射球数が６０００計数されたので表示画面４２ａに「６０００ＯＶＥＲ」の第２発射数情報ＤＣ２２を表示する。球数カウンタに発射球数が１０００計数される毎に出率設定値が更新されるので、第２発射数情報ＤＣ２２として「６０００ＯＶＥＲ」は遊技者の有利度合いに関連する情報である。球数カウンタに発射球数が６０００計数され、１０００の倍数（１０００×Ｎ）となったので、出率設定値が更新される。シナリオは最後まで行くと最初から繰り返されるようになっているので、シナリオＧの６番目（最後）の出率設定値の段階５がシナリオＧの１番目（最初）の出率設定値の段階４に更新されるので、ステージが「早朝ステージ」から「朝ステージ」更新され、それに合わせて背景画像ＤＣ２１も確変状態であることを示す「確変早朝背景」から「確変朝背景」に更新される。球数カウンタの発射球数計数値が所定数（例えば、６，０００球）に到達したので、球数カウンタの発射球数の計数値はリセットされて０となる。

【８０４８】

図８３１（３）は、球数カウンタの発射球数の計数値のリセット後に球数カウンタに発射球数が１０計数されたときに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「６０００Ｐ」から「１０Ｐ」に更新されて表示される。装飾図柄の変動表示が終了し「３」、「９」、「１」の外れで停止したことを示している。

【８０４９】

図８３１（４）は、球数カウンタに発射球数が２０計数されたときに装飾図柄の変動表示が開始した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１０Ｐ」から「２０Ｐ」に更新されて表示される。

【８０５０】

確変状態中に通常大当りとなり通常状態に戻る場合について図８３２を用いて説明する。図８３２（１）は、確変状態中に球数カウンタに発射球数が２９０計数された様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２９０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。確変状態では右打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態であることを示す有利状態右打ち情報ＤＣ２６が表示されており、シナリオＧの１番目の出率設定値の段階４に設定されているので、「朝ステージ」が確変状態であることを示す背景画像ＤＣ２１「確変朝背景」が表示されている。

【８０５１】

図８３２（２）に示すように、球数カウンタに発射球数が３００計数された時に装飾図柄の変動表示が終了し「６」、「６」、「６」の大当たり組合せで確定したことを示して

いる。「６」、「６」、「６」の組み合わせは、８Ｒの通常大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると通常状態に移行する。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２９０Ｐ」から「３００Ｐ」に更新されて表示される。図８３２（２）は、図８１９に示された対応図面記号＜Ｒ＞の表示態様を示す図である。

【８０５２】

図８３２（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。大当たり遊技状態では発射球数が計数されずに出率設定値が更新されないので計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示され、第１発射数情報ＤＣ２０は表示されない。背景画像ＤＣ２１は大当たり遊技状態を示す「大当り背景」が表示されている。

【８０５３】

図８３２（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。ＲＵＳＨ中はＲＵＳＨ中に払い出された賞球数が合算されて表示される。

【８０５４】

図８３２（５）は、大当たり遊技状態が終了するときの様子を示している。大当たりが発生した時の発射球数の計数値とステージ、当たり種別の履歴が結果情報ＤＣ２０Ｋとして表示される。結果情報ＤＣ２０Ｋの表示領域に全ての履歴が表示できないときはスクロールして表示する。これにより、遊技者は、大当たりとなった時の発射数の計数値とステージ、当たり種別の履歴を確認することでステージ毎の大当り回数を確認することができる。本実施例では、夕方ステージでは大当たりがなく、昼ステージで１回大当たりし、夜ステージで２回大当りし、早朝ステージで２回大当たりし、朝ステージで１回大当たりしている。ただし、早朝ステージの２回目の大当たりと朝ステージの大当たりは、確変状態での大当りなので、出率設定値の段階の推測には、利用しない方が良い。出率設定値の段階が高いほど大当たりし易いので、朝ステージと夕方ステージより昼ステージと早朝ステージの方が出率設定値の段階が高く、昼ステージと早朝ステージより夜ステージの方が出率設定値の段階が高いことが推測される。したがって、遊技者は、この履歴を利用することで各ステージに設定されている出率設定値の段階を推測することができる。

【８０５５】

図８３２（６）は、大当たり遊技状態が終了し通常状態に移行した時の様子を示している。発射球数の計数を再開することを示す「カウント再開するよ」の計数再開情報ＤＣ２０Ｒが表示され、確変状態が終了することを示す「ＲＵＳＨ終了」の有利状態終了情報ＤＣ２８が表示され、左打ちでの遊技を促す左打ち情報ＤＣ２４が表示される。

【８０５６】

図８３２（７）は、通常状態に戻り発射球数の計数を再開する時の様子を示している。大当たり遊技状態になる前に計数していた「３００Ｐ」の第１発射数情報ＤＣ２０が表示される。大当たり遊技状態でも遊技球が発射されるが、大当たり遊技状態では発射球数が計数されないので、実際に発射した発射数と球数カウンタの発射球数の計数値は異なる（例えば、これまでの大当たり遊技状態で発射した４８０と今回の大当たり遊技状態で発射した８０を合わせた５６０）。大当たり遊技状態になる前のステージである「朝ステージ」の背景画像ＤＣ２１「朝背景」が表示される。図８３２（７）は、図８１９に示された対応図面記号＜Ｓ＞の表示態様を示す図である。

【８０５７】

図８３２（８）は、再び球数カウンタに発射球数が計数された様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「３００Ｐ」から「３１０Ｐ」に更新されて表示される。

【８０５８】

ここで、シナリオＧが設定された場合に図８１８、図８１９に記載した遊技結果となった時の出率について計算してみる。大当たりによる払出は、例えば、大入賞口３２ａの賞

球を１１個とした場合に、８Ｒの大当たりでは８Ｒ×１０カウント×１１賞球＝８８０個となり、１６Ｒの大当たりでは１６Ｒ×１０カウント×１１賞球＝１７６０個となる。

【８０５９】

上述の遊技結果では、遊技球が６８６０球発射されるまでに昼ステージで８Ｒの通常大当たり１回、夜ステージで８Ｒの通常大当たりが２回、早朝ステージで１６Ｒの確変大当たり１回と８Ｒの確変大当たり１回、朝ステージで８Ｒの通常大当たり１回しているので、８Ｒの大当たりが５回で１６Ｒの大当たりが１回となっている。この大当たりによる払出を合計すると（８８０個×５回）＋（１７６０個×１回）＝６１６０個となる。

【８０６０】

払出は特図１用始動入賞装置３３ａ（ヘソ）や特図２用始動入賞装置３３ｂ（電チュー）によっても行われるので、例えば、賞球を３個とし、２５０球発射したうちの２０球が特図１用始動入賞装置３３ａに入賞するとした場合の払出は、約１６４６個となる。また、特図２用始動入賞装置３３ｂによる払出は確変中の約２００個と約４００個となる。この他一般入賞口３１によっても賞球の払出が行われるが除外している。

【８０６１】

遊技球が６８６０球発射されるまでに行われる払出の合計は、６１６０個＋約１６４６個＋約２００個＋約４００個＝約８４０６個となる。したがって、シナリオＧが設定された場合の出率は８４０６（払出数）÷６８６０（発射数）＝約１．２２となる。

【８０６２】

シナリオＧよりも低い段階が多いシナリオＣが設定された場合は、大当たりになる回数が減り易いので、出率は約１．２２よりも低くなり易い。例えば、シナリオＧが設定された場合よりも８Ｒの大当たりが１回少ない場合の出率は、７５２６（払出数）÷６８６０（発射数）＝約１．０９となる。

【８０６３】

シナリオＧよりも高い段階が多いシナリオＤが設定された場合は、大当たりになる回数が増え易いので、出率は約１．２２よりも高くなり易い。例えば、シナリオＧが設定された場合よりも８Ｒの大当たりが１回多い場合の出率は、７５２６（払出数）÷６８６０（発射数）＝約１．３５となる。

【８０６４】

＜変形例１＞

本実施例では、球数カウンタの発射球数の計数値が所定数（例えば、１，０００球）に到達する毎に出率設定値をシナリオに基づいて更新するように構成されていたが、変動回数の計数値が所定数（例えば、１００変動）に到達する毎、または、変動毎に出率設定値の更新に係る特別抽選が実施され、特別抽選に当選すると出率設定値をシナリオに基づいて更新するように構成されていてもよい。

【８０６５】

また、本実施例では通常状態だけでなく大当たり遊技状態後の確変状態においても、計数値が所定数に到達する毎に出率設定値をシナリオに基づいて更新するように構成されているが、本変形例では、所定の状態（例えば、大当たり遊技状態、確変状態）では、変動回数を計数せずに出率設定値を更新しないようになっている。したがって、大当たり遊技中だけでなく確変状態中にも出率設定値の更新がされてしまうことを抑制できる。

【８０６６】

まず、変形例における設定値変更シナリオについて図８３３を用いて説明する。図８３３（ａ）は、各設定値変更シナリオにおける出率設定値の更新パターンを示す図である。図８３３（ｂ）は、出率設定値が更新される時に更新されるゾーンの更新パターンを示す図である。

【８０６７】

図８３３（ａ）は、図８１６（ａ）に示した設定値変更シナリオと同じなので説明は省略する。

【８０６８】

本変形例における遊技機は、出率設定値が更新されるとゾーンを変化させるようにしている。これにより、ゾーンを変化させることで、遊技者に出率設定値が更新されたことを報知することができる。図８３３（ｂ）は、出率設定値が更新される時に更新されるステージの更新パターンを示す図である。

【８０６９】

図８３３（ｂ）に示すように、出率設定値の段階の数（例えば６）に対応する６つのゾーン（白ゾーン、青ゾーン、緑ゾーン、赤ゾーン、金ゾーン、虹ゾーン）が設けられている。各出率設定値の段階は各ゾーンと対になっており、出率設定値が段階１に設定される時は白ゾーンが設定され、出率設定値が段階２に設定される時は青ゾーンが設定され、出率設定値が段階３に設定される時は緑ゾーンが設定され、出率設定値が段階４に設定される時は赤ゾーンが設定され、出率設定値が段階５に設定される時は金ゾーンが設定され、出率設定値が段階６に設定される時は虹ゾーンが設定される。したがって、出率設定値が更新されると、それに合わせてゾーンも更新されるようになっている。

【８０７０】

具体的には、シナリオＡが設定されている場合、最初の出率設定値が段階１に設定されている時は、白ゾーンが設定される。出率設定値が段階２に更新されると、ゾーンも青ゾーンに更新される。出率設定値が段階３に更新されると、ゾーンも緑ゾーンに更新される。出率設定値が段階４に更新されると、ゾーンも赤ゾーンに更新される。出率設定値が段階５に更新されると、ゾーンも金ゾーンに更新される。出率設定値が段階６に更新されると、ゾーンも虹ゾーンに更新される。出率設定値が段階１に更新されると、ゾーンも白ゾーンに更新される。

【８０７１】

シナリオＢが設定されている場合、最初の出率設定値（例えば、抽選により決定された２）が設定されている時は、青ゾーンが設定される。出率設定値が次の設定値（例えば、抽選により決定された段階１）に更新されると、ゾーンも白ゾーンに更新される。出率設定値が次の設定値（例えば、抽選により決定された段階３）に更新されると、ゾーンも緑ゾーンに更新される。出率設定値が次の設定値（例えば、抽選により決定された段階５）に更新されると、ゾーンも金ゾーンに更新される。出率設定値が次の設定値（例えば、抽選により決定された段階３）に更新されると、ゾーンも緑ゾーンに更新される。出率設定値が次の設定値（例えば、抽選により決定された段階４）に更新されると、ゾーンも赤ゾーンに更新される。出率設定値が次の設定値（抽選により決定された出率設定値の段階）に更新されると、ゾーンは出率設定値の段階と対になったゾーンに更新される。

【８０７２】

シナリオＣが設定されている場合、最初の出率設定値が段階１に設定されている時は、白ゾーンが設定される。出率設定値が段階２に更新されると、ゾーンも青ゾーンに更新される。出率設定値が段階３に更新されると、ゾーンも緑ゾーンに更新される。出率設定値が段階１に更新されると、ゾーンも白ゾーンに更新される。出率設定値が段階２に更新されると、ゾーンも青ゾーンに更新される。出率設定値が段階３に更新されると、ゾーンも緑ゾーンに更新される。出率設定値が段階１に更新されると、ゾーンも白ゾーンに更新される。

【８０７３】

シナリオＤが設定されている場合、最初の出率設定値が段階４に設定されている時は、赤ゾーンが設定される。出率設定値が段階５に更新されると、ゾーンも金ゾーンに更新される。出率設定値が段階６に更新されると、ゾーンも虹ゾーンに更新される。出率設定値が段階４に更新されると、ゾーンも赤ゾーンに更新される。出率設定値が段階５に更新されると、ゾーンも金ゾーンに更新される。出率設定値が段階６に更新されると、ゾーンも虹ゾーンに更新される。出率設定値が段階４に更新されると、ゾーンも赤ゾーンに更新される。

【８０７４】

このように、ゾーンは、出率設定値が更新されると、出率設定値の段階に対応したゾー

ンに変化するようになっている。ゾーンの数は出率設定値の段階と同じ数設けられている。したがって、ゾーンごとの大当たりの発生回数を数えることによって、ゾーンごとの出率設定値の段階が推測できる様になっている。

【８０７５】

サブ制御装置２６２は、変動回数を計数（カウント）し、計数が所定数（例えば、１）となる毎に変動回数情報ＤＣ２０Ａを表示画面４２ａに表示して更新する。また、出率設定値が更新されてからの変動回数が特定数（例えば、１００）となると出率設定値が更新されることを示す設定変更情報ＤＣ３０を表示画面４２ａに表示する。サブ制御装置２６２は、第１状態（例えば、通常状態）では、変動回数を計数（カウント）し、第２状態（例えば、大当たり遊技状態、確変状態）では、変動回数を計数しないようになっている。また、第１状態（例えば、通常状態）では、特別抽選を実行し、第２状態（例えば、大当たり遊技状態、確変状態）では、特別抽選を実行しないようになっている

【８０７６】

この構成について、図８３４を用いて詳しく説明する。図８３４は、本変形例における出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。本実施例の図８１７に示した出率設定値更新処理と同様の処理を行う部分については説明を省略する。

【８０７７】

ステップＤａ３０２で、出率設定値送信コマンドがセットされると、ステップＤａ３０３ＤＣ１０に進み、第１、第２変動回数カウンタが０にセットされ、処理は、ステップＤａ３０４ＤＣ１１に進む。

【８０７８】

ステップＤａ３０４ＤＣ１１では、現在の遊技状態が大当たり遊技状態、または、確変状態であるか否かが判断される。大当たり遊技状態、または、確変状態であると判断されると、再びステップＤａ３０４ＤＣ１１に戻る。大当たり遊技状態、または、確変状態でなければ、処理は、ステップＤａ３０４ＤＣ１２に進む。これにより、大当たり遊技状態、または、確変状態では、変動回数を計数（カウント）せずに、また、特別抽選を実行しないようにすることができる。

【８０７９】

ステップＤａ３０４ＤＣ１２では、変動が開始されたか否かが判断される。当該判断が偽なら、処理は、ステップＤａ３０４ＤＣ１１に戻る。当該判断が真なら、ステップＤａ３０４ＤＣ１３に進む。

【８０８０】

ステップＤａ３０４ＤＣ１３では、第１、第２変動回数カウンタに１が加算され、処理は、ステップＤａ３０４ＤＣ１４に進む。

【８０８１】

ステップＤａ３０４ＤＣ１４では、第１変動回数更新コマンドをセットし、処理は、ステップＤａ３０４ＤＣ１５に進む。これにより、変動が開始された時の変動回数を示す変動回数情報ＤＣ２０Ａを表示画面４２ａに表示して更新することができる。

【８０８２】

ステップＤａ３０４ＤＣ１５では、特別抽選に当選したか否かが判断される。特別抽選に当選したと判断されると、ステップＤａ３０４ＤＣ１８に進み、第２変動回数カウンタが０にセットされ、処理は、ステップＤａ３０７に進む。特別抽選に当選したと判断されなければ、処理は、ステップＤａ３０４ＤＣ１６に進む。これにより、特別抽選が当選して出率設定値が更新されてからの変動回数をカウントすることができる。

【８０８３】

ステップＤａ３０４ＤＣ１６では、第２変動回数カウンタが１００の倍数（１００×Ｎ）であるか否かが判断される。当該判断が真なら、ステップＤａ３０４ＤＣ１７に進み、ゾーン変更コマンドをセットし、処理は、ステップＤａ３０７に進む。これにより、第２変動回数カウンタが１００となる毎に表示画面４２ａにゾーンが変わることを示す設定変更情報ＤＣ３０を表示することができる。当該判断が偽なら、処理は、ステップＤａ３０

４ＤＣ１１に戻る。

【８０８４】

図８３５～図８４３を用いて、変動回数の計数値が所定数（例えば、１００変動）に到達する毎、または、変動毎に出率設定値の更新に係る特別抽選が実施され、特別抽選に当選すると出率設定値をシナリオに基づいて更新する構成について詳細に説明する。図８３５、出率設定値が更新される流れを示す図である。図８３６は、遊技開始前から遊技開始直後の表示態様を示す図である。図８３７は、計数が所定数（１００）となるときの表示態様を示す図である。図８３８は、特別抽選に当選したときの表示態様を示す図である。図８３９は、出率設定値が更新されてからの計数が所定数（１００）となるときの表示態様を示す図である。図８４０は、大当たり遊技状態で計数されないときの表示態様を示す図である。図８４１は、確変状態となったときの表示態様を示す図である。図８４２は、確変状態で計数されないときの表示態様を示す図である。図８４３は、計数されない状態から計数される状態になるときの表示態様を示す図である。

【８０８５】

シナリオＡが設定された場合の出率設定値が更新される流れについて説明する。図８３５に示すようにシナリオ設定値変更処理が行われると変動の計数を表示する表示変動数（変動回数情報ＤＣ２０Ａ）が０にセットされ、出率設定値は、段階１にセットされ、ゾーンは、白ゾーンにセットされる。遊技状態は、通常状態から開始される。通常状態は、非サポート状態でありサポート状態と比べて特図２用始動入賞装置３３ｂへの入賞はし難い状態である。したがって、特図１用始動入賞装置３３ａを狙った左打ちでの遊技を行うことが遊技者にとって有利な状態である。

【８０８６】

変動の計数が１００となると出率設定値が更新されゾーンが白ゾーンから青ゾーンに更新される。青ゾーンでは、計数された変動回数を示す変動回数情報ＤＣ２０Ａが１４０Ｇとなっている時に特別抽選に当選し、出率設定値が更新されゾーンが青ゾーンから緑ゾーンに更新された場合が示されている。緑ゾーンに更新されてからの変動の計数が１００となり、出率設定値が更新されゾーンが緑ゾーンから赤ゾーンに更新された場合が示されている。赤ゾーンでは、計数された変動回数を示す変動回数情報ＤＣ２０Ａが２６０Ｇのときに８Ｒの通常大当たりとなり、変動回数情報ＤＣ２０Ａが３１０Ｇのとき１６Ｒの確変大当たりとなり、確変状態を経て８Ｒの通常大当たりとなり場合が示されている。赤ゾーンに更新されてからの変動の計数が１００となり、出率設定値が更新されゾーンが赤ゾーンから金ゾーンに更新された場合が示されている。

【８０８７】

シナリオＡが設定された場合の遊技の流れについて説明する。シナリオＡでは、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階２→段階３→段階４→段階５→段階６→段階１→・・・というパターンとなっている。ゾーンは、出率設定値の更新に合わせて更新され、白ゾーン→青ゾーン→緑ゾーン→赤ゾーン→金ゾーン→虹ゾーン→・・・と更新される。

【８０８８】

遊技開始前から遊技開始直後の表示態様について図８３６を用いて説明する。図８３６（１）は、図８３５に示された対応図面記号＜Ａ＞の表示態様を示す図である。変動が開始される前のデモ画面にゾーンが更新される条件として「ゾーンは、ゾーンが変わってから１００変動するか、特別抽選に当選すると変わるよ」の変更条件情報ＤＣ１０Ａが表示される。出率設定値が更新されると、それに合わせてゾーンも更新されるようになっているので、変更条件情報ＤＣ１０Ａは出率設定値が更新される条件を示唆するものでもある。変動はまだ開始されていないので、変動回数を示す変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「０Ｇ」と表示されている。出率設定値の段階１に対応する「白ゾーン」の背景画像ＤＣ２１Ａが表示画面４２ａに表示されている。

【８０８９】

変動が開始されると図８３６（２）に示すように、変動回数を示す変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「０Ｇ」から「１Ｇ」に更新されて表示される。

【８０９０】
図８３６（３）は、変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「２」、「７」、「６」の外れで停止したことを示している。
【８０９１】
図８３６（４）は、変動が開始された様子が示されており、変動回数を示す変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「１Ｇ」から「２Ｇ」に更新されて表示される。
【８０９２】
図８３６（５）は、変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「４」、「１」、「１」の外れで停止したことを示している。
【８０９３】
変動が１００計数された場合について図８３７を用いて説明する。図８３７（１）は、変動が９９計数された場合を示している。装飾図柄が変動表示を開始し、変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「９９Ｇ」に更新されて表示される。背景画像ＤＣ２１Ａは「白ゾーン」が表示されている。
【８０９４】
図８３７（２）は、９９計数された時の変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「５」、「３」、「９」の外れで停止したことを示している。
【８０９５】
図８３７（３）は、装飾図柄が変動表示を開始し、変動が１００計数された場合を示している。変動回数情報ＤＣ２０Ａが「９９Ｇ」から「１００Ｇ」に更新されて表示される。
【８０９６】
図８３７（４）は、１００計数された時の変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「４」、「８」、「７」の外れで停止したことを示している。図８３７（４）は、図８３５に示された対応図面記号＜Ｂ＞の表示態様を示す図である。
【８０９７】
図８３７（５）は、変動が１００計数されたのでゾーンが変わることを示す設定変更情報ＤＣ３０の「ゾーンチェンジ」が表示される。
【８０９８】
図８３７（６）は、出率設定値が段階１から段階２に更新され、それに合わせて背景画像ＤＣ２１Ａも「白ゾーン」から「青ゾーン」に更新される。装飾図柄が変動表示を開始し、変動回数情報ＤＣ２０Ａが「１００Ｇ」から「１０１Ｇ」に更新されて表示される。
【８０９９】
図８３７（７）は、１０１計数された時の変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「９」、「２」、「１」の外れで停止したことを示している。
【８１００】
特別抽選に当選して出率設定値が更新される場合について図８３８を用いて説明する。図８３８（１）は、変動が１４０計数された時に特別抽選が当選した時の様子を示している。装飾図柄が変動表示を開始し、変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「１４０Ｇ」に更新されて表示される。背景画像ＤＣ２１Ａは「青ゾーン」が表示されている。特別抽選に当選したことを示唆する特別抽選当選示唆情報ＤＣ３１の「ゾーン変わるかも」が表示される。
【８１０１】
図８３８（２）は、変動が１４０計数された時の変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「４」、「７」、「９」の外れで停止したことを示している。図８３８（２）は、図８３５に示された対応図面記号＜Ｃ＞の表示態様を示す図である。
【８１０２】
図８３８（３）は、特別抽選に当選したのでゾーンが変わることを示す設定変更情報ＤＣ３０の「ゾーンチェンジ」が表示される。
【８１０３】

図８３８（４）は、出率設定値が段階２から段階３に更新され、それに合わせて背景画像ＤＣ２１Ａも「青ゾーン」から「緑ゾーン」に更新される。装飾図柄が変動表示を開始し、変動回数情報ＤＣ２０Ａが「１４０Ｇ」から「１４１Ｇ」に更新されて表示される。

【８１０４】

図８３８（５）は、１４１計数された時の変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「５」、「１」、「１」の外れで停止したことを示している。

【８１０５】

図８３８（６）は、変動が開始された様子が示されており、変動回数を示す変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「１４１Ｇ」から「１４２Ｇ」に更新されて表示される。

【８１０６】

図８３８（７）は、変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「３」、「７」、「２」の外れで停止したことを示している。

【８１０７】

特別抽選に当選して出率設定値が更新されてから変動が１００計数された場合について図８３９を用いて説明する。図８３９（１）は、特別抽選に当選してから変動が９９計数された時の様子を示している。装飾図柄が変動表示を開始し、変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「２３９Ｇ」に更新されて表示される。背景画像ＤＣ２１Ａは「緑ゾーン」が表示されている。

【８１０８】

図８３９（２）は、特別抽選に当選してから変動が９９計数された時の変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「１」、「２」、「４」の外れで停止したことを示している。

【８１０９】

図８３９（３）は、装飾図柄が変動表示を開始し、特別抽選に当選してから変動が１００計数された場合を示している。変動回数情報ＤＣ２０Ａが「２３９Ｇ」から「２４０Ｇ」に更新されて表示される。

【８１１０】

図８３９（４）は、特別抽選に当選してから１００計数された時の変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「８」、「２」、「６」の外れで停止したことを示している。図８３９（４）は、図８３５に示された対応図面記号＜Ｄ＞の表示態様を示す図である。

【８１１１】

図８３９（５）は、特別抽選に当選してから変動が１００計数されたのでゾーンが変わることを示す設定変更情報ＤＣ３０の「ゾーンチェンジ」が表示される。

【８１１２】

図８３９（６）は、出率設定値が段階３から段階４に更新され、それに合わせて背景画像ＤＣ２１Ａも「緑ゾーン」から「赤ゾーン」に更新される。装飾図柄が変動表示を開始し、変動回数情報ＤＣ２０Ａが「２４０Ｇ」から「２４１Ｇ」に更新されて表示される。

【８１１３】

図８３９（７）は、変動が２４１計数された時の変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「３」、「５」、「９」の外れで停止したことを示している。

【８１１４】

変動が計数されない場合について図８４０を用いて説明する。図８４０（１）は、装飾図柄が変動表示を開始し、変動が２６０計数された場合を示している。変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「２６０Ｇ」に更新されて表示される。背景画像ＤＣ２１Ａは「赤ゾーン」が表示されている。

【８１１５】

図８４０（２）に示すように、変動が２６０計数されている時に装飾図柄の変動表示が終了し「２」、「２」、「２」の大当たり組合せで確定したことを示している。「２」、

「２」、「２」の組み合わせは、８Ｒの通常大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始される。図８４０（２）は、図８３５に示された対応図面記号＜Ｅ＞の表示態様を示す図である。

【８１１６】

図８４０（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。大当たり遊技状態では変動がないので変動回数情報ＤＣ２０Ａは表示されない。

【８１１７】

図８４０（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。

【８１１８】

図８４０（５）は、最終ラウンド遊技中を示している。ラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。

【８１１９】

図８４０（６）は、通常状態に戻った時の様子を示している。左打ちでの遊技を促す左打ち情報ＤＣ２４が表示される。

【８１２０】

図８４０（７）は、通常状態に戻り計数を再開する時の様子を示している。大当たり遊技状態になる前に計数していた「２６０Ｇ」の変動回数情報ＤＣ２０Ａが表示される。大当たり遊技状態になる前のゾーンである「赤ゾーン」の背景画像ＤＣ２１Ａが表示される。図８４０（７）は、図８３５に示された対応図面記号＜Ｆ＞の表示態様を示す図である。

【８１２１】

図８４０（８）は、装飾図柄が変動表示を開始し、変動が２６１計数された場合を示している。変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「２６０Ｇ」から「２６１Ｇ」に更新されて表示される。

【８１２２】

確変状態で変動が計数されない場合について図８４１を用いて説明する。図８４１（１）は、装飾図柄が変動表示を開始し、変動が３１０計数された場合を示している。変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「３１０Ｇ」に更新されて表示される。背景画像ＤＣ２１Ａは「赤ゾーン」が表示されている。

【８１２３】

図８４１（２）に示すように、変動が３１０計数されている時に装飾図柄の変動表示が終了し「７」、「７」、「７」の大当たり組合せで確定したことを示している。「７」、「７」、「７」の組み合わせは、１６Ｒの確変大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると確変状態に移行する。図８４１（２）は、図８３５に示された対応図面記号＜Ｇ＞の表示態様を示す図である。

【８１２４】

図８４１（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。大当たり遊技状態では変動がないので変動回数情報ＤＣ２０Ａは表示されない。

【８１２５】

図８４１（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。

【８１２６】

図８４１（５）は、最終ラウンド遊技中を示している。ラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数で

ある払出賞球数ＤＣ２３が表示される。
【８１２７】
図８４１（６）は、確変状態に移行した時の様子を示している。確変状態に移行したことを示す「ＲＵＳＨ突入」の有利状態突入情報ＤＣ２５が表示される。
【８１２８】
図８４１（７）は、確変状態では、変動が計数されないことを示すために変動回数情報ＤＣ２０Ａが表示される。大当たり遊技状態になる前に計数していた「３１０Ｇ」の変動回数情報ＤＣ２０Ａが表示される。確変状態中に右打ちでの遊技を促す有利状態右打ち情報ＤＣ２６が表示される。大当たり遊技状態になる前のゾーンである「赤ゾーン」の背景画像ＤＣ２１Ａが表示される。図８４１（７）は、図８３５に示された対応図面記号＜Ｈ＞の表示態様を示す図である。
【８１２９】
図８４１（８）は、装飾図柄が変動表示を開始しているが、確変状態では変動が計数されないので、変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「３１０Ｇ」から更新されない。図８４１（８）は、図８３５に示された対応図面記号＜Ｉ＞の表示態様を示す図である。
【８１３０】
確変状態で変動が計数されない場合について図８４２を用いて説明する。図８４２（１）は、装飾図柄が変動表示を開始しているが、確変状態なので変動が計数されない。変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「３１０Ｇ」から更新されない。
【８１３１】
図８４２（２）変動が終了した時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「８」、「４」、「３」の外れで停止したことを示している。図８４２（３）～図８４２（８）も同様に装飾図柄が変動表示を開始しているが、確変状態なので変動が計数されない様子が示されている。図８４２（１）～図８４２（８）は、図８３５に示された対応図面記号＜Ｉ＞の表示態様を示す図である。
【８１３２】
確変状態から通常状態に戻る場合について図８４３を用いて説明する。図８４３（１）は、確変状態で変動が開始された時の様子が示されている。装飾図柄が変動表示を開始しているが、確変状態では変動が計数されないので、変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「３１０Ｇ」から更新されない。背景画像ＤＣ２１Ａは「赤ゾーン」が表示されている。
【８１３３】
図８４３（２）に示すように、装飾図柄の変動表示が終了し「６」、「６」、「６」の大当たり組合せで確定したことを示している。「６」、「６」、「６」の組み合わせは、８Ｒの通常大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると通常状態に移行する。図８４３（２）は、図８３５に示された対応図面記号＜Ｊ＞の表示態様を示す図である。
【８１３４】
図８４３（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。大当たり遊技状態では変動がないので変動回数情報ＤＣ２０Ａは表示されない。
【８１３５】
図８４３（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。
【８１３６】
図８４３（５）は、最終ラウンド遊技中を示している。ラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。
【８１３７】
図８４３（６）は、通常状態に移行した時の様子を示している。通常状態に移行したこ

とを示す「ＲＵＳＨ終了」の有利状態終了情報ＤＣ２８が表示され、左打ちでの遊技を促す左打ち情報ＤＣ２４が表示される。

【８１３８】

図８４３（７）は、通常状態に戻り計数を再開する時の様子を示している。確変状態になる前に計数していた「３１０Ｇ」の変動回数情報ＤＣ２０Ａが表示される。確変状態になる前のゾーンである「赤ゾーン」の背景画像ＤＣ２１Ａが表示される。図８４３（７）は、図８３５に示された対応図面記号＜Ｋ＞の表示態様を示す図である。

【８１３９】

図８４３（８）は、装飾図柄が変動表示を開始し、変動が３１１計数された場合を示している。変動回数情報ＤＣ２０Ａは、「３１０Ｇ」から「３１１Ｇ」に更新されて表示される。

【８１４０】

＜変形例２＞

本実施例では、出率設定値の段階毎に設定されるステージは決まっていなかったが、各出率設定値の段階毎に同じステージが設定されるようになっていてもよい。具体的には、本実施例では、シナリオＡが設定されている場合は、出率設定値が段階１である時には、「朝ステージ」が設定され、出率設定値が段階２である時には、「昼ステージ」が設定されるのにたいして、シナリオＢが設定されている場合は、出率設定値が段階２である時には、「朝ステージ」が設定され、出率設定値が段階１である時には、「昼ステージ」が設定されている。したがって、出率設定値が段階１である時には、「朝ステージ」が設定される場合もあれば、「昼ステージ」が設定される場合もある。対して、本変形例では、どのシナリオが設定されていても出率設定値が段階１である時には「朝ステージ」しか設定されないようになっている。

【８１４１】

以下、この構成について図８４４を用いて説明する。図８４４（ａ）は、各設定値変更シナリオにおける出率設定値の更新パターンを示す図である。図８４４（ｂ）は、出率設定値毎に設定されるステージを示す図である。図８４４（ｃ）は、出率設定値が更新される時に更新されるステージの更新パターンを示す図である。

【８１４２】

まず、本変形例における設定値変更シナリオについて説明する。図８４４（ａ）に示すように設定値変更シナリオは、例えば、１０種のシナリオ「Ａ」・・・「Ｊ」が設けられている。

【８１４３】

シナリオＡは、シナリオ設定値が１１のときに設定されるシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階２→段階３→段階４→段階５→段階６というパターンとなっている。この更新パターンは、シナリオが進むにつれて出率設定値の段階が大きくなるようになっている。

【８１４４】

シナリオＢは、シナリオ設定値が１２のときに設定されるシナリオであり、あらかじめ決められた出率設定値の段階はなく、出率設定値の更新が行われる時に、抽選により出率設定値の段階がランダムに設定されるようになっているシナリオである。

【８１４５】

シナリオＣは、シナリオ設定値が１３のときに設定されるシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階２→段階３→段階１→段階２→段階３→段階４→段階５→段階６→段階１→段階２→段階３→段階１→段階２→段階３→段階４→段階５→段階６というパターンとなっている。この更新パターンは、出率設定値の段階が小さいものが多く設定されているシナリオである。

【８１４６】

シナリオＤは、シナリオ設定値が１４のときに設定されるシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階２→段階３→段階４→段階５→段階６→段階４→段階５

→段階６→段階４→段階５→段階６→段階４→段階５→段階６→段階１→段階２→段階３というパターンとなっている。この更新パターンは、出率設定値の段階が大きいものが多く設定されているシナリオである。

【８１４７】

シナリオＩは、シナリオ設定値が１９のときに設定されるシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階１→段階２→段階２→段階３→段階３→段階４→段階４→段階５→段階５→段階６→段階６というパターンとなっている。この更新パターンは、出率設定値が更新されても同じ出率設定値が設定される（例えば、段階１→段階１、段階６→段階６）ものを含むシナリオである。

【８１４８】

シナリオＪは、シナリオ設定値が２０のときに設定されるシナリオであり、出率設定値の更新パターンは、段階６→段階５→段階４→段階３→段階２→段階１というパターンとなっている。この更新パターンは、シナリオが進むにつれて出率設定値の段階が小さくなるようになっている。

【８１４９】

本変形例における遊技機は、各出率設定値の段階毎に設定されるステージが決まっている。図８４４（ｂ）に示すように出率設定値が段階１に設定される場合には、「朝ステージ」が設定され、出率設定値が段階２に設定される場合には、「昼ステージ」が設定され、出率設定値が段階３に設定される場合には、「夕方ステージ」が設定され、出率設定値が段階４に設定される場合には、「夜ステージ」が設定され、出率設定値が段階５に設定される場合には、「真夜中ステージ」が設定され、出率設定値が段階６に設定される場合には、「早朝ステージ」が設定されるようになっている。これにより、ステージ毎に出率設定値の段階を変えることができ、ステージ毎の大当たりのし易さを変えることができる。

【８１５０】

図８４４（ｃ）に示すように、本実施例では、シナリオで設定される出率設定値の段階に対応してステージが設定される。出率設定値が更新されると、それに合わせてステージも更新されステージに対応した背景画像が表示されるようになっている。

【８１５１】

ここで、シナリオＣについてみてみると、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階２→段階３→段階１→段階２→段階３→段階４→段階５→段階６→段階１→段階２→段階３→段階１→段階２→段階３→段階４→段階５→段階６というパターンとなっているので、ステージは、朝→昼→夕方→朝→昼→夕方→夜→真夜中→早朝→朝→昼→夕方→朝→昼→夕方→夜→真夜中→早朝というパターンで更新される。朝、昼、夕方が夜、真夜中、早朝よりも多く設定されるシナリオである。

【８１５２】

夜、真夜中、早朝の方が朝、昼、夕方よりも出率設定値の段階が高いので、夜、真夜中、早朝の方が大当たりになり易い。したがって、朝、昼、夕方が多いシナリオは、夜、真夜中、早朝が多いシナリオよりも大当たりとなり難いシナリオである。遊技者は朝、昼、夕方が多いシナリオの時に大当たりとなる回数が少なければ、このシナリオは、出率設定値の段階が小さいシナリオであることが推測できる。

【８１５３】

シナリオＤについてみてみると、出率設定値の更新パターンは、段階１→段階２→段階３→段階４→段階５→段階６→段階４→段階５→段階６→段階４→段階５→段階６→段階４→段階５→段階６→段階１→段階２→段階３というパターンとなっているので、ステージは、朝→昼→夕方→夜→真夜中→早朝→夜→真夜中→早朝→夜→真夜中→早朝→夜→真夜中→早朝→朝→昼→夕方というパターンで更新される。朝、昼、夕方が夜、真夜中、早朝よりも少なく設定されるシナリオである。

【８１５４】

夜、真夜中、早朝の方が朝、昼、夕方よりも出率設定値の段階が高いので、夜、真夜中

、早朝の方が大当たりになり易い。したがって、夜、真夜中、早朝が多いシナリオは、朝、昼、夕方が多いシナリオよりも大当たりとなり易いシナリオである。遊技者は夜、真夜中、早朝が多いシナリオの時に大当たりとなる回数が多ければ、このシナリオは、出率設定値の段階が大きいシナリオであることが推測できる。

【８１５５】

＜変形例３＞

変形例２では、ステージに設定されている出率設定値の段階は報知されていなかったが、ステージに設定されている出率設定値が報知されていてもよい。この構成について、図８４５を用いて説明する。図８４５は、デモ画面での表示態様を示す図である。

【８１５６】

図８４５（１）に示すように、遊技球が発射される前のデモ画面または発射直後の表示画面４２ａにステージが更新される条件として「１０００発打てばステージが変わるよ」の変更条件情報ＤＣ１０が表示される。

【８１５７】

図８４５（２）に示すように、遊技球が発射される前のデモ画面または発射直後の表示画面４２ａに各ステージにおける出率設定値の段階がステージ設定対応情報ＤＣ３２として表示される。従って、遊技者は、各ステージにおける出率設定値の段階を知ることができ、出率設定値の段階が高いステージが多く設定されれば有利なシナリオが設定されていることを推測することができる。

【８１５８】

＜変形例４＞

本実施例では、大当たり遊技状態では、発射球数を計数しないようになっていたが、大当たり遊技状態に代えてまたは加えて、右打ちの遊技状態の間も発射球数を計数しないようにしてもよい。このようにすることで、有利な状態である右打ちの遊技状態で出率設定値の更新がされてしまうことを抑制できる。

【８１５９】

＜変形例５＞

上述の本実施例では、用意された複数のシナリオのうちの１つを選択して動作する構成となっていたが、本発明はこの構成限られず、単一のシナリオしか有さない構成とすることもできる。

【８１６０】

＜変形例６＞

上述の本実施例では、大当たり遊技状態では、計数値を更新せずに出率設定値を更新しないようになっていたが、大当たり遊技状態となるまでの遊技状態の経緯に応じて大当たり遊技状態で計数値を更新するかしないか変わる構成であってもよい。以下、この構成について説明する。

【８１６１】

本変形例では、通常状態、確変状態だけでなく大当たり遊技状態となった時も計数値を更新するが確変状態の後の通常状態で大当りとなり大当たり遊技状態となった場合には計数値を更新しないように構成されている。これにより、大当たり遊技状態となるまでの遊技状態の経緯に応じて出率設定値の更新のタイミングを異ならせることができる。すなわち、確変状態となったときは大当たり遊技状態となった時も計数値が更新されているので、出率設定値が何回か更新されたのではないか、と遊技者は考え、確変状態の終了時には出率設定値がいくつだろうか、と遊技者は考える傾向がある。ここで、確変状態の後の通常状態で大当りしたという事はその時の出率設定値が良い（高い）からだ、と遊技者は感じる傾向があるので、この時の大当たり遊技状態中に出率設定値が更新されると出率設定値が良い（高い）ものから悪い（低い）ものになったかもしれない、と遊技者は不安に感じる傾向がある。したがって、確変状態の後の通常状態で大当りした時は、この大当たり遊技状態で計数値を更新しないことで、この大当たり遊技状態中に出率設定値を更新しないようにすることができ、この大当たり遊技状態中に出率設定値が更新されることで出率

設定値が良い（高い）ものから悪い（低い）ものになったかもしれないといった不安にさせることを防ぐことができ、大当たり遊技状態終了後に出率設定値が良い（高い）と思われる出率設定値で再び遊技を行う機会を必ず与えることができる。なお、確変状態に限られず、大当たり状態の終了後に移行する通常状態よりも始動条件が成立し易くなる状態であれば時短状態であってもよい。また、本変形例では、確変状態が終了するのは、確変状態で通常大当たりに当たった時であるが、決められた回転数で確変状態が終了するものであってもよい。

【８１６２】

図８４６を用いて遊技の流れについて説明する。図８４６は、遊技の流れを示す図である。図８４６に示すように通常状態で球数カウンタの計数値が１３００となっている時に１６Ｒの確変大当たりとなり、大当たり遊技状態となった場合が示されている。この大当たり遊技状態は、確変状態の後の通常状態で大当りとなった大当たり遊技状態ではないので、大当たり遊技状態中も発射球数を計数して計数値を更新する。確変大当たりなので大当たり遊技状態終了後に確変状態に移行する。

【８１６３】

次の大当たり遊技状態は、確変状態で球数カウンタの計数値が１７００となっている時に８Ｒの確変大当たりとなり発生している。この大当たり遊技状態も確変状態の後の通常状態で大当りとなった大当たり遊技状態ではないので、大当たり遊技状態中も発射球数を計数して計数値を更新する。確変大当たりなので大当たり遊技状態終了後に確変状態に移行する。

【８１６４】

次の大当たり遊技状態は、確変状態で球数カウンタの計数値が２３００となっている時に８Ｒの通常大当たりとなり発生している。この大当たり遊技状態も確変状態の後の通常状態で大当りとなった大当たり遊技状態ではないので、大当たり遊技状態中も発射球数を計数して計数値を更新する。通常大当たりなので大当たり遊技状態終了後に通常状態に移行する。

【８１６５】

次の大当たり遊技状態は、確変状態の後の通常状態で球数カウンタの計数値が２５００となっている時に８Ｒの通常大当たりとなり発生している。この大当たり遊技状態は、確変状態の後の通常状態で大当りとなった大当たり遊技状態なので、大当たり遊技状態中は発射球数を計数して計数値を更新しない。通常大当たりなので大当たり遊技状態終了後に通常状態に移行する。

【８１６６】

次の大当たり遊技状態は、通常状態で球数カウンタの計数値が２７００となっている時に８Ｒの通常大当たりとなり発生している。この大当たり遊技状態は、確変状態の後の通常状態の後の通常状態で発生した大当たり遊技状態であって、確変状態の後の通常状態で大当りとなった大当たり遊技状態ではないので、大当たり遊技状態中も発射球数を計数して計数値を更新する。通常大当たりなので大当たり遊技状態終了後に通常状態に移行する。

【８１６７】

大当たり遊技状態となるまでの遊技状態の経緯に応じた大当たり遊技状態で計数値を更新する場合について図８４７、図８４８を用いて説明する。図８４７、図８４８は、大当たり遊技状態で計数値を更新するときの表示態様を示す図である。

【８１６８】

図８４７（１）は、確変状態において球数カウンタに発射球数が１６９０計数されたときに装飾図柄が変動表示している様子を示している。通常遊技状態よりも少なくとも始動条件が成立し易くなる状態であることを示す有利状態右打ち情報ＤＣ２６が表示されている。

【８１６９】

図８４７（２）は、確変状態において球数カウンタに発射球数が１７００計数されたと

きに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１６９０Ｐ」から「１７００Ｐ」に更新されて表示される。装飾図柄の変動表示が終了し「３」、「３」、「３」の大当たり組合せで確定したことを示している。「３」、「３」、「３」の組み合わせは、８Ｒの確変大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると確変状態に移行する。

【８１７０】

図８４７（３）は、大当たり遊技状態が開始された時の様子を示している。大当りラウンドが開始される前なので遊技球は発射されておらず発射球数は１７００計数された状態のままである。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１７００Ｐ」が表示されている。

【８１７１】

図８４７（４）は、大当りラウンドが開始された時の様子を示している。大当りラウンドが開始されて遊技球が発射されるので発射球数は１７１０計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「１７００Ｐ」から「１７１０Ｐ」に更新されて表示される。

【８１７２】

図８４７（５）は、最終ラウンドの時の様子を示している。遊技球は発射されているので発射球数は１７８０計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「１７７０Ｐ」から「１７８０Ｐ」に更新されて表示される。

【８１７３】

図８４７（６）は、大当りラウンドが終了した時の様子を示している。遊技球は発射されておらず発射球数は１７８０計数された状態のままである。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１７８０Ｐ」が表示されている。

【８１７４】

図８４７（７）は、大当たり遊技状態が終了し、確変状態に移行した時の様子を示している。この時もまだ遊技球は発射されておらず発射球数は１７８０計数された状態のままである。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１７８０Ｐ」が表示されている。

【８１７５】

図８４７（８）は、確変状態で装飾図柄が変動表示している様子を示している。遊技球が発射され、発射球数は１７９０計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「１７８０Ｐ」から「１７９０Ｐ」に更新されて表示される。

【８１７６】

図８４８（１）は、確変状態において球数カウンタに発射球数が２２９０計数されたときに装飾図柄が変動表示している様子を示している。通常遊技状態よりも少なくとも始動条件が成立し易くなる状態であることを示す有利状態右打ち情報ＤＣ２６が表示されている。

【８１７７】

図８４８（２）は、確変状態において球数カウンタに発射球数が２３００計数されたときに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２２９０Ｐ」から「２３００Ｐ」に更新されて表示される。装飾図柄の変動表示が終了し「６」、「６」、「６」の大当たり組合せで確定したことを示している。「６」、「６」、「６」の組み合わせは、８Ｒの通常大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると通常状態に移行する。

【８１７８】

図８４８（３）は、大当たり遊技状態が開始された時の様子を示している。大当りラウンドが開始される前なので遊技球は発射されておらず発射球数は２３００計数された状態のままである。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２３００Ｐ」が表示されている。

【８１７９】

図８４８（４）は、大当りラウンドが開始された時の様子を示している。大当りラウンドが開始されて遊技球が発射されるので発射球数は２３１０計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「２３００Ｐ」から「２３１０Ｐ」に更新されて表示される。

【８１８０】

図８４８（５）は、最終ラウンドの時の様子を示している。遊技球は発射されているので発射球数は２３８０計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「２３７０Ｐ」から「２３８０Ｐ」に更新されて表示される。

【８１８１】

図８４８（６）は、大当りラウンドが終了した時の様子を示している。遊技球は発射されておらず発射球数は２３８０計数された状態のままである。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２３８０Ｐ」が表示されている。

【８１８２】

図８４８（７）は、大当たり遊技状態が終了し、通常状態に移行した時の様子を示している。この時もまだ遊技球は発射されておらず発射球数は２３８０計数された状態のままである。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２３８０Ｐ」が表示されている。

【８１８３】

図８４８（８）は、通常状態で装飾図柄が変動表示している様子を示している。遊技球が発射され、発射球数は２３９０計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「２３８０Ｐ」から「２３９０Ｐ」に更新されて表示される。

【８１８４】

大当たり遊技状態となるまでの遊技状態の経緯に応じた大当たり遊技状態で計数値を更新しない場合について図８４９を用いて説明する。図８４９は、大当たり遊技状態で計数値を更新しないときの表示態様を示す図である。

【８１８５】

図８４９（１）は、確変状態の後の通常状態で球数カウンタに発射球数が２４９０計数されたときに装飾図柄が変動表示している様子を示している。

【８１８６】

図８４９（２）は、確変状態の後の通常状態において球数カウンタに発射球数が２５００計数されたときに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２４９０Ｐ」から「２５００Ｐ」に更新されて表示される。装飾図柄の変動表示が終了し「２」、「２」、「２」の大当たり組合せで確定したことを示している。「２」、「２」、「２」の組み合わせは、８Ｒの通常大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると通常状態に移行する。

【８１８７】

図８４９（３）は、大当たり遊技状態が開始された時の様子を示している。確変状態の後の通常状態において大当たり遊技状態となった場合には発射球数が計数されないので、計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示され、第１発射数情報ＤＣ２０は表示されない。

【８１８８】

図８４９（４）は、大当りラウンドが開始された時の様子を示している。大当りラウンドが開始されて遊技球が発射されるが発射球数が計数されないので、計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示されている。

【８１８９】

図８４９（５）は、最終ラウンドの時の様子を示している。大当りラウンド中で遊技球が発射されているが発射球数が計数されないので、計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示されている。

【８１９０】

図８４９（６）は、大当りラウンドが終了した時の様子を示している。発射球数の計数を再開することを示す「カウント再開するよ」の計数再開情報ＤＣ２０Ｒが表示される。

【８１９１】

図８４９（７）は、大当たり遊技状態が終了し、通常状態に移行した時の様子を示している。大当たり遊技状態になる前に計数していた「２５００Ｐ」の第１発射数情報ＤＣ２０が表示される。

【８１９２】

図８４９（８）は、通常状態で装飾図柄が変動表示している様子を示している。遊技球が発射されているので発射球数は２５１０計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「２５００Ｐ」から「２５１０Ｐ」に更新されて表示される。

【８１９３】

上述の図８４６では、確変状態の後の通常状態で通常大当たりとなった場合について説明したが、確変状態の後の通常状態で確変大当たりとなった場合について図８５０を用いて説明する。図８５０は、遊技の流れを示す図である。図８４６と確変状態の後の通常状態になるまでは同じなので説明は省略する。図８５０に示すように確変状態の後の通常状態で球数カウンタの計数値が２５００となっている時に８Ｒの確変大当たりとなり大当たり遊技状態が発生している。この大当たり遊技状態は、確変状態の後の通常状態で大当りとなった大当たり遊技状態なので、大当たり遊技状態中は発射球数を計数して計数値を更新しない。確変大当たりなので大当たり遊技状態終了後に確変状態に移行する。

【８１９４】

次の大当たり遊技状態は、通常状態で球数カウンタの計数値が２７００となっている時に８Ｒの通常大当たりとなり発生している。この大当たり遊技状態は、確変状態で発生した大当たり遊技状態であって、確変状態の後の通常状態で大当りとなった大当たり遊技状態ではないので、大当たり遊技状態中も発射球数を計数して計数値を更新する。通常大当たりなので大当たり遊技状態終了後に通常状態に移行する。

【８１９５】

確変状態の後の通常状態で確変大当たりとなった場合に大当たり遊技状態中は発射球数を計数して計数値を更新しない構成について図８５１を用いて説明する。図８５１は、大当たり遊技状態で計数値を更新しないときの表示態様を示す図である。

【８１９６】

図８５１（１）は、確変状態の後の通常状態で球数カウンタに発射球数が２４９０計数されたときに装飾図柄が変動表示している様子を示している。

【８１９７】

図８５１（２）は、確変状態の後の通常状態において球数カウンタに発射球数が２５００計数されたときに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２４９０Ｐ」から「２５００Ｐ」に更新されて表示される。装飾図柄の変動表示が終了し「３」、「３」、「３」の大当たり組合せで確定したことを示している。「３」、「３」、「３」の組み合わせは、８Ｒの確変大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると確変状態に移行する。

【８１９８】

図８５１（３）は、大当たり遊技状態が開始された時の様子を示している。確変状態の後の通常状態において大当たり遊技状態となった場合には発射球数が計数されないので、計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示され、第１発射数情報ＤＣ２０は表示されない。

【８１９９】

図８５１（４）は、大当りラウンドが開始された時の様子を示している。大当りラウンドが開始されて遊技球が発射されるが発射球数が計数されないので、計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示されている。

【８２００】

図８５１（５）は、最終ラウンドの時の様子を示している。大当りラウンド中で遊技球が発射されているが発射球数が計数されないので、計数を停止していることを示す「カウント停止中」の計数停止情報ＤＣ２０Ｔが表示されている。

【８２０１】

図８５１（６）は、大当りラウンドが終了した時の様子を示している。発射球数の計数を再開することを示す「カウント再開するよ」の計数再開情報ＤＣ２０Ｒが表示される。

【８２０２】

図８５１（７）は、大当たり遊技状態が終了し、通常状態に移行した時の様子を示して

いる。大当たり遊技状態になる前に計数していた「２５００Ｐ」の第１発射数情報ＤＣ２０が表示される。

【８２０３】

図８５１（８）は、通常状態で装飾図柄が変動表示している様子を示している。遊技球が発射されているので発射球数は２５１０計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「２５００Ｐ」から「２５１０Ｐ」に更新されて表示される。

【８２０４】

図８５２を用いて球数カウンタに発射球数が１０００計数される毎に、表示画面４２ａに表示される第２発射数情報ＤＣ２２の種別について説明する。球数カウンタに発射球数が１０００計数される毎に出率設定値が更新されるので、第２発射数情報ＤＣ２２は遊技者の有利度合いに関連する情報である。

【８２０５】

図８５２（ａ）に示すように第２発射数情報ＤＣ２２は複数あり、出率設定値が更新されたことを示す「１０００ＯＶＥＲ」、出率設定値が更新され更新された出率設定値が少なくとも１ではないことを示す「１０００ＯＶＥＲ設定１ではない」、出率設定値が更新され更新された出率設定値が３以上であることを示す「１０００ＯＶＥＲ設定３以上」があり、シナリオに基づいて更新される出率設定値に応じて第２発射数情報ＤＣ２２の表示内容が決定される。具体的には、図８１６に示したシナリオＡでは、発射球数が１０００計数された時に出率設定値は、「１」→「２」に更新されるので、第２発射数情報ＤＣ２２は、「１０００ＯＶＥＲ」、「１０００ＯＶＥＲ設定１ではない」のいずれかが選択され、「１０００ＯＶＥＲ設定３以上」は選択されない。

【８２０６】

また、図８５２（ｂ）に示すように第２発射数情報ＤＣ２２には、発射球数が１０００よりも多い４０００計数される毎に特別に選択される種別として、出率設定値が更新され更新された出率設定値が５、６であることを示す「４０００ＯＶＥＲ設定高設定」、出率設定値が更新され更新された出率設定値が６であることを示す「４０００ＯＶＥＲ設定最高」がある。これらの表示は１０００計数された時に表示される第２発射数情報ＤＣ２２より高い有利度であることを示し、シナリオに基づいて更新される出率設定値に応じて第２発射数情報ＤＣ２２の表示内容が決定される。具体的には、図８１６に示したシナリオＧでは、発射球数が４０００計数された時に出率設定値は、「２」→「６」に更新されるので、「４０００ＯＶＥＲ設定高設定」、「４０００ＯＶＥＲ設定最高」が特別に選択されることがある。シナリオＡでは、発射球数が４０００計数された時に出率設定値は、「３」→「４」に更新されるので、「４０００ＯＶＥＲ設定高設定」、「４０００ＯＶＥＲ設定最高」は選択されずに、「４０００ＯＶＥＲ」、「４０００ＯＶＥＲ設定１ではない」、「４０００ＯＶＥＲ設定３以上」のうちいずれかが選択される。

【８２０７】

なお、第２発射数情報ＤＣ２２は、これに限定されず更新された出率設定値に対応する示唆が行えるようになっていればよく、出率設定値が更新され更新された出率設定値が奇数であることを示す「１０００ＯＶＥＲ設定奇数」、出率設定値が更新され更新された出率設定値が偶数であることを示す「１０００ＯＶＥＲ設定偶数」、出率設定値が更新され更新された出率設定値が更新される前の出率設定値よりも良くなっていることを示す「１０００ＯＶＥＲ設定ＵＰ」などを有していてもよい。

【８２０８】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＥ１）に関し、遊技に関する所定条件が成立したことに基づいて生じる所定事象を計数する。遊技状態が第１状態で計数値が所定事象の回数に基づいて定められる第１条件を満たす度に更新された計数値を表示手段に表示させて報知することが可能である。また、第１状態は、変動表示が実行されていない状態でも計数値を複数回更新して表示手段に表示させることが可能である。したがって、変動表示の回数とは関係のない遊技球の発射を計数して、計数値とすることができる。計数

手段は、遊技状態が第１状態の後に発生する第２状態で所定条件が成立した場合に計数値を更新しないので第２状態では計数値が更新されずに出率設定値が更新されない。したがって、有利度合いに関する計数値を好適に計数することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技球が発射されると、遊技球の発射された数を計数する。変動表示の回数とは関係のない計数値が１０００球となると出率設定値が更新されるが、大当たり遊技状態では、発射された数を計数しないので、大当たり遊技中は計数値が増えずに出率設定値が更新されない。したがって、大当たり遊技後に、大当たり遊技状態となった出率設定値で再び遊技を楽しむことができる。

【８２０９】

なお、本実施例では、通常状態や確変状態で発射球数が１０球を満たす度に更新された発射球数を第３図柄表示装置４２に表示させて報知していたが、通常状態や確変状態で発射球数が１球を満たす度に更新された発射球数を第３図柄表示装置４２に表示させて報知してもよい。このようにすれば、頻繁に発射球数を更新することができる。

【８２１０】

また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＥ２）に関し、出率設定値更新処理は、通常状態や確変状態で、発射球数が１０球よりも多くの事象の回数を要する発射球数が１０００球を満たす度に、更新された発射球数を、発射球数が１０球を満たした場合の第１発射数情報ＤＥ２０とは異なる態様で第２発射数情報ＤＥ２２を表示させて報知することが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、計数値が１０の倍数となる毎に更新される計数値の表示とは異なる態様で計数値が１０００の倍数となる毎に計数値を表示することができ、計数値が１０００の倍数となる毎に出率設定値の更新が行われることを報知することができる。

【８２１１】

なお、本実施例では、第２条件は第１条件よりも多くの所定事象の回数を要する条件であったが、第２条件は第１条件よりも少ない所定事象の回数を要するものであってもよい。例えば、第１条件が発射球数を１００球を満たすものであり、第２条件が発射球数を１０球を満たすものであった場合、第２発射数情報ＤＥ２２（「１００ＶＥＲ」）を頻繁に表示することができ、出率設定値の更新が近くなっていることを頻繁に確認することができる。また、第２条件は第１条件よりも多かったり少なかったりしていてもよい。例えば、第１条件が発射球数を１０００球を満たすものであり、第２条件が発射球数を１００００球を満たすものであったり、１１１１球を満たすものである場合、第２発射数情報ＤＥ２２（「１０００ＯＶＥＲ」、「１１１１ＯＶＥＲ」）を不規則なタイミングで表示することができ第２発射数情報ＤＥ２２の表示のタイミングを変化させることができる。

【８２１２】

また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＥ３）に関し、遊技球の発射操作が成立したことに基づいて生じる事象は、遊技球の発射球数が増加する現象である。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技球の発射球数が増加することで発射球数の更新が行うことができる。

【８２１３】

なお、本実施例では、遊技球の発射操作が成立したことに基づいて生じる事象は、遊技球の発射球数が増加する現象であったが、計数値は、遊技球の発射球数により減少するものであってもよい。例えば、所定条件が成立した場合（例えば、遊タイム突入）に計数値を１００００に設定し、遊技球を発射する毎に計数値を減らしていってもよい。このようにすれば、出率設定値の更新が行われる残りの回数を表示することができ、あと何回遊技球を発射すれば出率設定値の更新が行われるのかを解り易くすることができる。

【８２１４】

また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＥ４）に関し、遊技球が流

下可能な遊技盤を備え、遊技球の発射操作は、遊技盤において遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで成立しうる条件である。
　このようなパチンコ機１０によれば、遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで、遊技球の発射球数が増加し、出率設定値の更新を行うことができる。
【８２１５】
　なお、本実施例では、所定条件は、遊技盤において遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで成立しうる条件であったが、遊技開始からの経過時間によって成立するものであってもよい。このようにすれば、遊技者の操作によらず出率設定値の更新を行うことができる。
【８２１６】
　また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＥ５）に関し、発射球数は、遊技球のカウント数である。
　このようなパチンコ機１０によれば、遊技球の発射球数を計数値とすることで、計数値が１０００の倍数となる毎に出率設定値の更新を行うことができる。
【８２１７】
　なお、本実施例では、遊技球の発射球数を計数値とすることで、計数値が１０００の倍数となる毎に出率設定値の更新をしていたが、遊技開始からの経過時間を計数値としてもよい。このようにすれば、遊技者の操作によらず出率設定値の更新を行うことができる。
【８２１８】
　また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＥ６）に関し、大当たり遊技状態は、通常状態での始動入賞を契機として発生する。
　このようなパチンコ機１０によれば、大当たり遊技状態は、通常状態で始動入賞を契機として発生するので、通常状態で始動入賞しなければ計数値が更新されずに、出率設定値の更新が行われないようにすることができる。
【８２１９】
　なお、本実施例では、第２状態は、通常状態での始動入賞を契機として発生していたが、第２状態は、遊技開始からの経過時間を契機に有利な状態を発生するものであってもよい。このようにすれば、第２状態は、遊技者の操作によらず発生させることができる。
【８２２０】
　また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＥ７）に関し、大当たり遊技状態は、通常状態で始動入賞し大当り結果となった場合に発生する。
　このようなパチンコ機１０によれば、大当たり遊技状態は、通常状態で始動入賞し大当り結果となった場合に発生するので、通常状態で始動入賞して大当り結果となければ計数値が更新されずに、出率設定値の更新が行われないようにすることができる。
【８２２１】
　また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＥ８）に関し、通常状態、大当たり遊技状態の間で、右打ち、左打ちに関する打ち方が異なる。
　このようなパチンコ機１０によれば、例えば、右打ちのときに計数値を更新し、左打ちのときは計数値を更新しないようにすることができる。これにより、右打ちのときに出率設定値の更新が行われ、左打ちのときは出率設定値の更新が行われないようにすることができる。これとは逆に、左打ちのときに計数値を更新し、右打ちのときは計数値を更新しないようにしていてもよい。これにより、左打ちのときに出率設定値の更新が行われ、右打ちのときは出率設定値の更新が行われないようにすることができる。
【８２２２】
　また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＥ９）に関し、通常状態や確変状態は、遊技状態が通常状態のときよりも始動入賞し易い遊技状態を含み、大当たり遊技状態は、通常状態よりも始動入賞し難い遊技状態を含む。
　このようなパチンコ機１０によれば、サポート状態のときに計数値を更新し、非サポート状態のときは計数値を更新しないようにすることができる。これにより、サポート状態のときに出率設定値の更新が行われ、非サポート状態のときは出率設定値の更新が行われ

ないようにすることができる。
【８２２３】
なお、大当たり遊技状態は、確変状態よりも始動入賞し難い遊技状態である。
【８２２４】
本実施例の変形例６に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＦ１）に関し、遊技に関する表示を行う第３図柄表示装置４２と、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂへ遊技球が入球することにより抽選する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１と、を備え、抽選の結果が大当たりとなった場合に遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行可能であり、抽選の結果が確変付き大当たり、時短付大当たりとなった場合に大当たり遊技状態に移行し大当たり遊技状態の終了後に特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球が成立し易くなるサポート状態に移行可能に制御可能な主制御装置２６１の次回遊技状態設定処理機能を有し、遊技球の発射操作が成立したことに基づいて生じる遊技球の発射を計数して、計数結果を遊技者の有利度合い（出率設定値）に関する計数値とすることが可能な出率設定値更新処理における球数カウンタと、計数値が１０を満たす度に更新された計数値を第３図柄表示装置４２に表示させる発射球数の表示を実行することが可能な出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ２～ステップＤａ３０４ＤＣ３と、計数値が１０よりも多い第２条件、１０００を満たす度に更新された計数値を第３図柄表示装置４２に表示させる「１０００ＯＶＥＲ」を実行することが可能な出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ４～ステップＤａ３０４ＤＣ５と、を備え、球数カウンタは、確変状態または時短状態において大当たりまたは確変付き大当たり、時短付大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合には遊技球の発射操作が成立した場合に計数値を更新し、確変状態または時短状態において大当たりとなり大当たり遊技状態に移行し大当たり遊技状態の終了後の通常遊技状態において大当たりまたは確変付き大当たり、時短付大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合、または、確変状態または時短状態において所定期間大当たりまたは確変付き大当たり、時短付大当たりとならなかったことに基づいて移行した通常遊技状態において大当たりまたは確変付き大当たり、時短付大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合には計数値を更新しない構成であり、出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ４～ステップＤａ３０４ＤＣ５によって実行される報知の種別として、「１０００ＯＶＥＲ」等と、「１００００ＯＶＥＲ」等よりも高い有利度合いに対応する「４００００ＯＶＥＲ設定最高」等と、を少なくとも含む複数の種別を有している。
このようなパチンコ機１０によれば、遊技球が発射されると、遊技球の発射された数を計数する。計数値が１０００球となると出率設定値が更新されるが、大当たり遊技状態の発生の仕方（それまでの遊技状態の経過）に応じて、大当たり遊技状態に発射された数を計数したりしなかったりするので、それまでの遊技状態の経過に応じて大当たり遊技中に出率設定値を更新したり、しなかったりするとことができる。また、出率設定値を更新する際に表示される報知の種別が複数あることで出率設定値が更新されたことを報知するだけでなく出率設定値がどの値に変化したかを示唆することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。
【８２２５】
なお、本変形例６では、発射球数が１０球を満たす度に更新された発射球数を第３図柄表示装置４２に表示させて報知していたが、発射球数が１球を満たす度に更新された発射球数を第３図柄表示装置４２に表示させて報知してもよい。このようにすれば、頻繁に発射球数を更新することができる。
【８２２６】
また、本実施例の変形例６に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＦ２）に関し、出率設定値更新処理は、第１発射数情報ＤＦ２０とは異なる態様で第２発射数情報ＤＦ２２を表示させて報知することが可能である。
このようなパチンコ機１０によれば、計数値が１０の倍数となる毎に更新される計数値の表示とは異なる態様で計数値が１０００の倍数となる毎に計数値を表示することができ、計数値が１０００の倍数となる毎に出率設定値の更新が行われることを報知することが

できる。
【８２２７】
なお、本実施例では、第２条件は第１条件よりも多くの所定事象の回数を要する条件であったが、第２条件は第１条件よりも少ない所定事象の回数を要するものであってもよい。例えば、第１条件が発射球数を１００球を満たすものであり、第２条件が発射球数を１０球を満たすものであった場合、第２発射数情報ＤＦ２２（「１００ＯＶＥＲ」）を頻繁に表示することができ、出率設定値の更新が近くなっていることを頻繁に確認することができる。また、第２条件は第１条件よりも多かったり少なかったりしていてもよい。例えば、第１条件が発射球数を１０００球を満たすものであり、第２条件が発射球数を１０００球を満たすものであったり、１１１１球を満たすものである場合、第２発射数情報ＤＦ２２（「１０００ＯＶＥＲ」、「１１１１ＯＶＥＲ」）を不規則なタイミングで表示することができ第２発射数情報ＤＦ２２の表示のタイミングを変化させることができる。
【８２２８】
また、本実施例の変形例６に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＦ３）に関し、遊技球の発射操作が成立したことに基づいて生じる事象は、遊技球の発射球数が増加する現象である。
このようなパチンコ機１０によれば、遊技球の発射球数が増加することで発射球数の更新が行うことができる。
【８２２９】
なお、本実施例では、遊技球の発射操作が成立したことに基づいて生じる事象は、遊技球の発射球数が増加する現象であったが、計数値は、遊技球の発射球数により減少するものであってもよい。例えば、所定条件が成立した場合（例えば、遊タイム突入）に計数値を１００００に設定し、遊技球を発射する毎に計数値を減らしていってもよい。このようにすれば、出率設定値の更新が行われる残りの回数を表示することができ、あと何回遊技球を発射すれば出率設定値の更新が行われるのかを解り易くすることができる。
【８２３０】
また、本実施例の変形例６に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＦ４）に関し、遊技球が流下可能な遊技盤を備え、遊技球の発射操作は、遊技盤において遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで成立しうる条件である。
このようなパチンコ機１０によれば、遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで、遊技球の発射球数が増加し、出率設定値の更新を行うことができる。
【８２３１】
なお、本実施例では、所定条件は、遊技盤において遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで成立しうる条件であったが、遊技開始からの経過時間によって成立するものであってもよい。このようにすれば、遊技者の操作によらず出率設定値の更新を行うことができる。
【８２３２】
また、本実施例の変形例６に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＦ５）に関し、発射球数は、遊技球のカウント数である。
このようなパチンコ機１０によれば、遊技球の発射球数を計数値とすることで、計数値が１０００の倍数となる毎に出率設定値の更新を行うことができる。
【８２３３】
なお、本実施例では、遊技球の発射球数を計数値とすることで、計数値が１０００の倍数となる毎に出率設定値の更新をしていたが、遊技開始からの経過時間を計数値としてもよい。このようにすれば、遊技者の操作によらず出率設定値の更新を行うことができる。
【８２３４】
また、本実施例の変形例６に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＦ６）に関し、計数値を更新する第１状態と、計数値を更新しない第２状態とを有し、第２状態は、第１状態時の始動入賞を契機として発生する。
このようなパチンコ機１０によれば、計数値を更新しない第２状態は、第１状態時の始

動入賞を契機として発生するので、計数値を更新する第１状態で始動入賞しなければ計数値が更新され続け、出率設定値の更新が頻繁に行われるようにすることができる。

【８２３５】

なお、本実施例では、第２状態は、第１状態での始動入賞を契機として発生していたが、第２状態は、遊技開始からの経過時間を契機に発生するものであってもよい。このようにすれば、第２状態は、遊技者の操作によらず発生させることができる。

【８２３６】

また、本実施例の変形例６に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＦ７）に関し、第２状態は、始動入賞に伴う抽選結果に応じて発生する。

このようなパチンコ機１０によれば、第２状態は、大当たり結果に応じて、計数値を更新したりしなかったりすることができる。

【実施例８０】

【８２３７】

上述の実施例７９では、所定の状態（例えば、大当たり遊技状態）では、発射球数を計数しないことで計数値を更新しないようになっていたが、通常大当たりとなった時に発射球数の計数値を０に戻すことで、発射球数の計数値が更新されないようになっている。通常当たりに当たると発射球数の計数値を０にするが、大当たり状態中に発射球数の計数値を計数する。これにより、通常大当たりとなった時は、確変大当たりの大当たり中とは異なり計数をすることができ、通常大当たりとなった時と確変大当たりの大当たり中とで遊技の興趣性を異ならせることができる。また、確変大当たり中は発射球数の計数値が更新されないようになっている。

【８２３８】

所定計数値更新部である球数カウンタは、例えば、通常状態では、発射球感知センサＤａ１で検出した回数を計数（カウント）し、例えば、通常大当たりとなった場合に、球数カウンタを０にリセットする。球数カウンタを０にリセットしたときには、出率設定値をシナリオの最初の出率設定値に戻す。これにより、通常大当たりになれば、最初のステージからやり直すことができる。なお、球数カウンタを０にリセットしたときに出率設定値をシナリオの最初の出率設定値に戻さなくてもよい。

【８２３９】

この構成について、図８５３を用いて詳しく説明する。図８５３は、本実施例における出率設定値更新処理を説明するフローチャートである。上述の実施例７９の図８１７に示した出率設定値更新処理と同様の処理を行う部分については説明を省略する。

【８２４０】

ステップＤａ３０３で、球数カウンタが０にセットされると、ステップＤａ３０４ＤＣ２０に進み、通常大当たりとなったか否かが判断される。通常大当たりとなったと判断されると、処理は、ステップＤａ３０４ＤＣ２１に進み球数カウンタが０にセットされる。通常大当たりでなければ、処理は、ステップＤａ３０４に進む。これにより、通常大当たりとなった時に球数カウンタを０にすることができ、球数カウンタの計数値を更新しないようにすることができる。つまり、球数カウンタの計数値が１０、２０、３０、・・・、２６８０、２６９０と更新されていたが、通常大当たりになると球数カウンタが０にセットされ、球数カウンタの計数値は２７００に更新されずに０になる。

【８２４１】

遊技の流れについて図８５４を用いて説明する。図８５４は、遊技の流れを示す図である。

【８２４２】

図８５４に示すように球数カウンタの計数値が２６９０計数された時に通常大当たりとなり、出率設定値がシナリオの最初の出率設定値に戻り、ステージは、朝ステージにセットされる。また、球数カウンタが０にセットされ、計数値が０となる。

【８２４３】

通常大当たりとなった時の表示態様について図８５５を用いて説明する。図８５５は、

大当たりとなる前から大当り後の表示態様を示す図である。

【８２４４】

図８５５（１）は、球数カウンタに発射球数が２６８０計数された様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２６８０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。シナリオの３番目の出率設定値に設定されているので、ステージは「夕方ステージ」で、背景画像ＤＣ２１は「夕方背景」が表示されている。

【８２４５】

図８５５（２）は、球数カウンタに発射球数が２６９０計数された時に装飾図柄の変動表示が終了し「２」、「２」、「２」の大当たり組合せで確定したことを示している。「２」、「２」、「２」の組み合わせは、８Ｒの通常大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始される。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２６８０Ｐ」から「２６９０Ｐ」に更新されて表示される。通常大当たりとなったので、球数カウンタが０にセットされるとともに、シナリオの最初の出率設定値が設定される。

【８２４６】

図８５５（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。球数カウンタが０にセットされているので、第１発射数情報ＤＣ２０は、「２７００Ｐ」に更新されずに「０Ｐ」が表示される。大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。シナリオの最初の出率設定値に戻ったのでステージは「朝ステージ」となっているが背景画像ＤＣ２１は大当たり遊技中なので大当たり遊技状態を示す「大当り背景」が表示されている。図８５５（３）は、図８５４に示された対応図面記号＜Ａ＞の表示態様を示す図である。

【８２４７】

図８５５（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。遊技球の発射操作が行われ、球数カウンタに発射球数が１０計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「０Ｐ」から「１０Ｐ」に更新されて表示される。

【８２４８】

図８５５（５）は、最終ラウンド遊技の様子を示している。球数カウンタに発射球数が８０計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「７０Ｐ」から「８０Ｐ」に更新されて表示される。

【８２４９】

図８５５（６）は、大当たり遊技状態が終了し通常状態に戻った時の様子を示している。「朝ステージ」となっていることを示す背景画像ＤＣ２１「朝背景」が表示される。左打ちでの遊技を促す左打ち情報ＤＣ２４が表示される。図８５５（６）は、図８５４に示された対応図面記号＜Ｂ＞の表示態様を示す図である。

【８２５０】

図８５５（７）は、通常状態に戻り変動表示を再開する時の様子を示している。球数カウンタに発射球数が９０計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「８０Ｐ」から「９０Ｐ」に更新されて表示される。

【８２５１】

図８５５（８）は、変動表示している様子を示している。球数カウンタに発射球数が１００計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「９０Ｐ」から「１００Ｐ」に更新されて表示される。このように球数カウンタは、所定条件が成立した時に計数値を更新可能な特定計数値更新部であれば、遊技球を検出したときに計数値を更新する構成であってもよい。

【８２５２】

このように、通常大当たりになると球数カウンタが０にセットされ、大当たり遊技中に発射した遊技球は０から計数される。したがって、出率設定値が更新されるのに必要な遊技球の発射数を増やすことができる。また、出率設定値の更新に必要な遊技球の発射を大

当たり遊技中に発射した遊技球も計数することができ、出率設定値の更新に必要な遊技球の発射を大当たり遊技中に消化することができる。

【８２５３】

＜変形例１＞

所定の大当たり（例えば、通常大当たり）となった場合に発射球数の計数値を初期値にリセットしてから発射球数を計数し、発射球数の計数値が所定値となると発射球数の計数が制限されるようになっていてもよい。また、特定の大当たり（例えば、確変大当たり）となった場合に発射球数の計数の制限が解除されるようになっていてもよい。

【８２５４】

この構成について図８５６～図８６０を用いて詳しく説明する。図８５６は、遊技の流れを示す図である。図８５７は、通常大当たりの時の表示態様を示す図である。図８５８は、発射球数の計数が制限される時の表示態様を示す図である。図８５９は、発射球数の計数の制限が解除される時の表示態様を示す図である。図８６０は、発射球数の計数の制限が解除された後に出率設定値の更新が行われる時の表示態様を示す図である。

【８２５５】

図８５６に示すように球数カウンタの計数値が２６９０計数された時に通常大当たりとなり、出率設定値がシナリオの最初の出率設定値に戻り、ステージは、朝ステージにセットされる。また、球数カウンタが０にセットされ、計数値が０となる。通常大当たりとなった場合には、球数カウンタの計数値が３００となった時に発射球数の計数が更新されないように制限される。確変大当たりになると制限は解除され、発射球数の計数の更新が行われる。制限解除後に球数カウンタの計数値が１０００となり出率設定値の更新が行われる。

【８２５６】

通常大当たりとなった時の表示態様について図８５７を用いて説明する。図８５７（１）は、球数カウンタに発射球数が２６８０計数された様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２６８０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。シナリオの３番目の出率設定値に設定されているので、ステージは「夕方ステージ」で、背景画像ＤＣ２１は「夕方背景」が表示されている。

【８２５７】

図８５７（２）は、球数カウンタに発射球数が２６９０計数された時に装飾図柄の変動表示が終了し「２」、「２」、「２」の大当たり組合せで確定したことを示している。「２」、「２」、「２」の組み合わせは、８Ｒの通常大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始される。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２６８０Ｐ」から「２６９０Ｐ」に更新されて表示される。大当たりとなったので、球数カウンタが０にセットされるとともに、シナリオの最初の出率設定値が設定される。

【８２５８】

図８５７（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。球数カウンタが０にセットされているので、第１発射数情報ＤＣ２０は、「２７００Ｐ」に更新されずに「０Ｐ」が表示される。大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。シナリオの最初の出率設定値に戻ったのでステージは「朝ステージ」となっているが背景画像ＤＣ２１は大当たり遊技中なので大当たり遊技状態を示す「大当り背景」が表示されている。図８５７（３）は、図８５６に示された対応図面記号＜Ａ＞の表示態様を示す図である。

【８２５９】

図８５７（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。遊技球の発射操作が行われ、球数カウンタに発射球数が１０計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「０Ｐ」から「１０Ｐ」に更新されて表示される。

【８２６０】

図８５７（５）は、最終ラウンド遊技の様子を示している。球数カウンタに発射球数が８０計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「７０Ｐ」から「８０Ｐ」に更新されて表示される。

【８２６１】

図８５７（６）は、大当たり遊技状態が終了し通常状態に戻った時の様子を示している。「朝ステージ」となっていることを示す背景画像ＤＣ２１「朝背景」が表示される。左打ちでの遊技を促す左打ち情報ＤＣ２４が表示される。図８５７（６）は、図８５６に示された対応図面記号＜Ｂ＞の表示態様を示す図である。

【８２６２】

図８５７（７）は、通常状態に戻り変動表示を再開する時の様子を示している。球数カウンタに発射球数が９０計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「８０Ｐ」から「９０Ｐ」に更新されて表示される。図８５７（８）は、変動表示している様子を示している。球数カウンタに発射球数が１００計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「９０Ｐ」から「１００Ｐ」に更新されて表示される。

【８２６３】

通常大当たりとなってから発射球感知センサＤａ１に遊技球が所定の回数（例えば、３００回）検出されると、発射球数の計数が制限される。図８５８（１）は、通常大当たりとなってから発射球感知センサＤａ１に遊技球が２９０回検出された時の様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２９０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。

【８２６４】

図８５８（２）は、通常大当たりとなってから発射球感知センサＤａ１に遊技球が３００回検出された時の様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「２９０Ｐ」から「３００Ｐ」に更新されて表示される。通常大当たりとなってから発射球感知センサＤａ１に遊技球が所定の回数（例えば、３００回）検出されたので、発射球数の計数が制限される。つまり、発射球感知センサＤａ１に遊技球が検出されても球数カウンタの計数値は更新されない。以降、確変大当たりとなるまで、第１発射数情報ＤＣ２０は、更新されない。図８５８（２）は、図８５６に示された対応図面記号＜Ｃ＞の表示態様を示す図である。

【８２６５】

図８５８（３）は、遊技球が発射されているが第１発射数情報ＤＣ２０が更新されない様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０の更新が制限されていることを示す背景画像ＤＣ２１「制限朝背景」が表示される。第１発射数情報ＤＣ２０は「３００Ｐ」のままで装飾図柄が変動表示している。

【８２６６】

図８５８（４）は、第１発射数情報ＤＣ２０の更新が制限されている時に装飾図柄の変動表示が終了した時の様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は「３００Ｐ」のままで装飾図柄の変動表示が終了し「２」、「６」、「８」の外れで停止している。所定の回数（例えば、３００回）は一例であり、３００よりも多くてもよい。例えば、所定の回数を１３００とした場合に、出率設定値は１回更新されることになるが、その後の当たり設定値を更新されないようにすることができる。また、所定の回数は３００よりも少なくてもよい。この場合、出率設定値が更新されずに遊技を行うことができ、計数値の更新の制限が解除された場合に、出率設定値が更新されるのに必要な遊技球の発射数を増やすことができる。

【８２６７】

確変大当たりとなると計数値の更新の制限が解除される。図８５９（１）は、計数値の更新が制限されている時の表示態様を示している。第１発射数情報ＤＣ２０の更新が制限されていることを示す背景画像ＤＣ２１「制限朝背景」が表示されている。遊技球が発射されているが、第１発射数情報ＤＣ２０は「３００Ｐ」のままで更新されない。

【８２６８】

図８５９（２）は、計数値の更新の制限されている時に確変大当たりとなった時の様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「３」、「３」、「３」の大当たり組合せで確定したことを示している。「３」、「３」、「３」の組み合わせは、８Ｒの確変大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると確変状態に移行する。第１発射数情報ＤＣ２０は、「３００Ｐ」が表示されている。確変大当たりとなったので、計数値の更新の制限が解除され、遊技球が発射されると第１発射数情報ＤＣ２０は更新される。図８５９（２）は、図８５６に示された対応図面記号＜Ｄ＞の表示態様を示す図である。

【８２６９】

図８５９（３）は、大当たり遊技状態が開始された様子を示している。大入賞口３２ａを狙った右打ちでの遊技を促すオープニング中右打ち情報４４ｇが表示される。背景画像ＤＣ２１は大当たり遊技状態を示す「大当り背景」が表示されている。計数値の更新の制限が解除されたので発射球数が計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「３００Ｐ」から「３１０Ｐ」に更新されて表示される。

【８２７０】

図８５９（４）に示すように、ラウンド遊技が開始されるとラウンド数を示すラウンド数情報４４ｉが表示される。大入賞口３２ａに入賞した遊技球に対して払い出される賞球数である払出賞球数ＤＣ２３が表示される。遊技球が発射されているので第１発射数情報ＤＣ２０は、「３１０Ｐ」から「３２０Ｐ」に更新されて表示される。

【８２７１】

図８５９（５）は、最終ラウンド遊技の様子を示している。球数カウンタに発射球数が３８０計数されたので第１発射数情報ＤＣ２０は、「３７０Ｐ」から「３８０Ｐ」に更新されて表示される。

【８２７２】

図８５９（６）は、大当たり遊技状態が終了し確変状態に移行した時の様子を示している。確変状態になることを示す「ＲＵＳＨ突入」の有利状態突入情報ＤＣ２５が表示される。図８５９（６）は、図８５６に示された対応図面記号＜Ｅ＞の表示態様を示す図である。

【８２７３】

図８５９（７）は、変動表示を再開する時の様子を示している。遊技球が発射されているので第１発射数情報ＤＣ２０は、「３８０Ｐ」から「３９０Ｐ」に更新されて表示される。確変状態中に右打ちでの遊技を促す有利状態右打ち情報ＤＣ２６が表示される。大当たり遊技状態になる前のステージである「朝ステージ」が確変状態であることを示す背景画像ＤＣ２１「確変朝背景」が表示される。

【８２７４】

図８５９（８）は、球数カウンタに発射球数が４００計数されたときに装飾図柄の変動表示が開始した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「３９０Ｐ」から「４００Ｐ」に更新されて表示される。

【８２７５】

計数値の更新の制限が解除されて、球数カウンタに発射球数が１０００計数され、出率設定値が更新される場合について図８６０を用いて説明する。図８６０（１）は、計数値の更新の制限が解除されてから球数カウンタに発射球数が９９０計数された場合を示している。確変状態中に右打ちでの遊技を促す有利状態右打ち情報ＤＣ２６が表示されている。第１発射数情報ＤＣ２０は、「９９０Ｐ」に更新され、装飾図柄が変動表示している。背景画像ＤＣ２１は「確変朝背景」が表示されている。

【８２７６】

図８６０（２）は、球数カウンタに発射球数が１０００計数されたので、第１発射数情報ＤＣ２０は、「９９０Ｐ」から「１０００Ｐ」に更新されて表示される。また、球数カウンタに発射球数が１０００計数されたので、出率設定値が更新される。シナリオの最初の出率設定値がシナリオの２番目の出率設定値に更新されるので、ステージが「朝ステー

ジ」から「昼ステージ」更新され、「昼ステージ」が確変状態であることを示す背景画像ＤＣ２１「確変昼背景」が表示される。球数カウンタに発射球数が１０００計数されたので、表示画面４２ａに「１０００ＯＶＥＲ」の第２発射数情報ＤＣ２２を表示する。図８６０（２）は、図８５６に示された対応図面記号＜Ｆ＞の表示態様を示す図である。

【８２７７】

図８６０（３）は、球数カウンタに発射球数が１０１０計数されたときに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１０００Ｐ」から「１０１０Ｐ」に更新されて表示される。装飾図柄の変動表示が終了し「４」、「３」、「９」の外れで停止したことを示している。

【８２７８】

図８６０（４）は、球数カウンタに発射球数が１０２０計数されたときに装飾図柄の変動表示が開始した様子を示している。第１発射数情報ＤＣ２０は、「１０１０Ｐ」から「１０２０Ｐ」に更新されて表示される。

【８２７９】

このように、通常大当たりになると球数カウンタが０にセットされ、大当たり遊技中に発射した遊技球は０から計数される。その後、発射球感知センサＤａ１に遊技球が所定の回数（例えば、３００回）検出されると計数値の更新が制限され、確変大当たりとなった場合に計数値の更新の制限が解除されるようになっているので、通常大当たりとなった後は、確変大当たりとなるまで出率設定値の更新がされないので出率設定値が更新されずに遊技を行うことができる。

【８２８０】

＜変形例２＞

変形例１では、所定の大当たり（例えば、通常大当たり）となった時に発射球数の計数値を０にリセットしていたが、確変大当たりとなった場合には、所定の大当たり（例えば、通常大当たり）となっても発射球数の計数値を０にリセットしなくてもよい。

【８２８１】

これにより、確変大当たりとなった場合は、通常大当たりとなっても計数値は０とならないので、確変状態において計数された計数値を通常大当たりとなっても継続して計数値とすることができる。したがって、通常大当たりとなってからの出率設定値の更新が少ない遊技球の発射数で行われるようにすることができる。

【８２８２】

＜変形例３＞

変形例１では、所定の大当たり（例えば、通常大当たり）となった時に発射球数の計数値を０にリセットしていたが、確変大当たりとなった場合には、所定の大当たり（例えば、通常大当たり）しなくても発射球数の計数値を０にリセットしてもよい。具体的には、確変状態で発射球数が所定数（例えば、１００００）計数された時に発射球数の計数値を０にリセットするように構成されていてもよい。

【８２８３】

これにより、確変大当たりとなった場合は、発射球数が所定数（例えば、１００００）計数された時に発射球数の計数値を０にリセットされるので、通常大当たりならなくても発射球数の計数値を０にリセットすることができる。

【８２８４】

＜変形例４＞

本実施例では、所定の大当たり（例えば、通常大当たり）となった時に発射球数の計数値を０にリセットしていたが、大当たりとなった時に発射球数の計数値を０にリセットしてもよい。

【８２８５】

このようすれば、大当たりになると球数カウンタが０にセットされ、大当たり遊技中に発射した遊技球は０から計数される。したがって、出率設定値が更新されるのに必要な遊技球の発射数を増やすことができる。また、出率設定値の更新に必要な遊技球の発射を大

当たり遊技中に発射した遊技球も計数することができ、出率設定値の更新に必要な遊技球の発射を大当たり遊技中に消化することができる。

【８２８６】

＜変形例５＞

発射球感知センサＤａ１は、戻り球防止部材５３の下流側に設けられ、戻り球防止部材５３を通過した遊技球を検出するようになっていてもよい。このようにすることで、遊技領域に発射された遊技球全てを検出することができる。

【８２８７】

＜変形例６＞

発射球感知センサＤａ１は、可変表示装置ユニット３５の右側に設けられた右側遊技領域３０ａｒにおいてに設けられ、右側遊技領域３０ａｒを通過する遊技球を検出するようになっていてもよい。このようにすることで、遊技領域に発射された遊技球の一部を検出することができる。また、右打ちされた遊技球だけを検出することができる。

【８２８８】

＜変形例７＞

発射球感知センサＤａ１は、左側遊技領域３０ｌを流下する遊技球が入球可能な位置に設けられていてもよい。このようにすることで、遊技領域に発射された遊技球の一部を検出することができる。また、左打ちされた遊技球の一部を検出することができる。

【８２８９】

＜変形例８＞

本実施例では、用意された複数のシナリオのうちの１つを選択して動作する構成となっていたが、本発明はこの構成限られず、単一のシナリオしか有さない構成とすることもできる。

【８２９０】

＜変形例９＞

本実施例では、通常大当たりとなった時に発射球数の計数値を０に戻していたが、大当たり遊技状態となるまでの遊技状態の経緯に応じて大当たり遊技状態となった時に計数値を０に戻すか戻さないか変わる構成であってもよい。以下、この構成について説明する。

【８２９１】

本変形例では、通常状態、確変状態だけでなく大当たり遊技状態となった時も計数値を更新し確変状態の後の通常状態で大当りとなり大当たり遊技状態となった場合には計数値を初期値（０）にリセットするように構成されている。これにより、大当たり遊技状態となるまでの遊技状態の経緯に応じて出率設定値の更新のタイミングを異ならせることができる。すなわち、確変状態となったときは大当たり遊技状態となった時も計数値が更新されているので、出率設定値が何回か更新されたのではないか、と遊技者は考え、確変状態の終了時には出率設定値がいくつだろうか、と遊技者は考える傾向がある。ここで、確変状態の後の通常状態で大当りしたという事はその時の出率設定値が良い（高い）からだ、と遊技者は感じる傾向があるので、計数値を初期値（０）にリセットすることで大当たり遊技状態終了後に出率設定値が良い（高い）と感じられている出率設定値で再び遊技を行う回数を増やすことができる。なお、確変状態に限られず、大当たり状態の終了後に移行する通常状態よりも始動条件が成立し易くなる状態であれば時短状態であってもよい。また、本変形例では、確変状態が終了するのは、確変状態で通常大当たりに当たった時であるが、決められた回転数で確変状態が終了するものであってもよい。

【８２９２】

本実施例では、計数値を初期値（０）にリセットしたときには、出率設定値をシナリオの最初の出率設定値に戻していたが、本変形例では、出率設定値をシナリオの最初の出率設定値は戻さない。従って、計数値を初期値（０）にリセットされたときは出率設定値が更新されるのに必要な遊技球の発射数が増加する。具体的には、発射球数の計数値が５００計数された時に０にリセットされた場合、あと５００計数されても出率設定値は更新されずに１０００計数された時に更新される。なお、計数値を初期値（０）にリセットする

のはこのタイミングで行われるのに限られず、確変状態の後に通常状態に移行したタイミングで計数値を初期値（０）にリセットしてもよい。これにより、確変状態が終了した直後に当たり確率設定値の更新がされないようにすることができる。また、確変状態が終了した時の当たり確率設定値で行う遊技の回数を多くすることができる。

【８２９３】

大当たり遊技状態となるまでの遊技状態の経緯に応じた大当たり遊技状態で計数値を初期値（０）にリセットする場合について図８６１を用いて説明する。図８６１は、遊技の流れを示す図である。確変状態の後の通常状態で大当りとなるまで（球数カウンタの計数値が２５００となるまで）は、上述の実施例の図８４６と同じであるので説明は省略する。

【８２９４】

確変状態の後の通常状態で球数カウンタの計数値が２５００となっている時に８Ｒの確変大当たりとなり大当たり遊技状態が発生している。この大当たり遊技状態は、確変状態の後の通常状態で大当りとなった大当たり遊技状態なので、大当たり遊技状態となった時に計数値を初期値（０）にリセットする。

【８２９５】

大当たり遊技状態となるまでの遊技状態の経緯に応じた大当たり遊技状態で計数値を初期値（０）にリセットする場合の表示態様について図８６２を用いて説明する。図８６２は、大当たり遊技状態で計数値を初期値（０）にリセットときの表示態様を示す図である。

【８２９６】

図８６２（１）は、確変状態の後の通常状態で球数カウンタに発射球数が２４９０計数されたときに装飾図柄が変動表示している様子を示している。

【８２９７】

図８６２（２）は、確変状態の後の通常状態において球数カウンタに発射球数が２５００計数されたときに装飾図柄の変動表示が終了した様子を示している。装飾図柄の変動表示が終了し「２」、「２」、「２」の大当たり組合せで確定したことを示している。「２」、「２」、「２」の組み合わせは、８Ｒの通常大当たりであり、この後、８Ｒの大当たり遊技状態が開始され、大当たり遊技状態が終了すると通常状態に移行する。

【８２９８】

図８６２（３）は、大当たり遊技状態が開始された時の様子を示している。確変状態の後の通常状態において大当たり遊技状態となった場合に計数値を初期値（０）にリセットされるので、第１発射数情報ＤＣ２０は「０Ｐ」にリセットされる。

【８２９９】

図８６２（４）は、大当りラウンドが開始された時の様子を示している。大当りラウンドが開始されて遊技球が発射されるので発射球数は１０計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「０Ｐ」から「１０Ｐ」に更新されて表示される。

【８３００】

図８６２（５）は、最終ラウンドの時の様子を示している。遊技球は発射されているので発射球数は８０計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「７０Ｐ」から「８０Ｐ」に更新されて表示される。

【８３０１】

図８６２（６）は、大当りラウンドが終了した時の様子を示している。遊技球は発射されておらず発射球数は８０計数された状態のままである。第１発射数情報ＤＣ２０は、「８０Ｐ」が表示されている。

【８３０２】

図８６２（７）は、大当たり遊技状態が終了し、通常状態に移行した時の様子を示している。この時もまだ遊技球は発射されておらず発射球数は８０計数された状態のままである。第１発射数情報ＤＣ２０は、「８０Ｐ」が表示されている。

【８３０３】

図８６２（８）は、通常状態で装飾図柄が変動表示している様子を示している。遊技球が発射され、発射球数は９０計数され、第１発射数情報ＤＣ２０は、「８０Ｐ」から「９０Ｐ」に更新されて表示される。

【８３０４】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、特図１用始動入賞装置３３ａ，特図２用始動入賞装置３３ｂに対する遊技球の入球に基づいて抽選を実行する主制御装置２６１による大当たり抽選用テーブルを用いた抽選処理を行う機能と、抽選の結果が、例えば、通常大当たりである場合に通常遊技状態よりも有利な大当たり遊技状態に制御可能であり、抽選の結果が、例えば、確変大当たりである場合に大当たり遊技状態に制御可能であり大当たり遊技状態の終了後に通常遊技状態よりも所定の始動条件が成立し易い確変状態に制御可能な主制御装置２６１の次回遊技状態設定処理と、を備えた遊技機において、例えば、発射球感知センサＤａ１で遊技球を検出したことに基づいて例えば、発射球数を更新することが可能な例えば、球数カウンタと、発射球数が更新されたことを報知することが可能な第３図柄表示装置４２と、を備え、球数カウンタは、例えば、通常大当たりである場合に発射球数を例えば、０にリセットすることが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技球が発射されると、遊技球の発射された数を計数する。計数値が１０００球となると出率設定値が更新されるが、通常大当たりとなると計数値が０にリセットされるので、出率設定値が更新されるのに必要な遊技球の発射数を増やすことができる。

【８３０５】

なお、本実施例では、通常大当たりとなると計数値が０にリセットしていたが、通常大当たりとなると計数値が０にリセットしていなくてもよい。つまり、計数値の更新が続いていてもよい。通常大当たりなっても、出率設定値が更新されるのに必要な遊技球の発射数が増やされることなく出率設定値の更新をされ易くすることができ、出率設定値の更新がされ易い遊技機を提供することができる。

【８３０６】

また、変形例１に係るパチンコ機１０によれば、球数カウンタは、通常大当たりである場合に発射球感知センサＤａ１で例えば、３００回で遊技球を検出したことに基づいて発射球数を更新しないことが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、通常大当たりとなった場合に発射球感知センサＤａ１に遊技球が所定の回数（例えば、３００回）検出されると、計数値の更新を停止するので、出率設定値が更新されずに遊技を行うことができる。所定の回数は１例であり、３００よりも多くてもよい。この場合は、例えば、１３００とした場合に、計数値が１０００球となって出率設定値は１回更新されることになるが、その後の出率設定値は更新されなくすることができる。また、所定の回数は３００よりも少なくてもよい。この場合、出率設定値が更新されずに遊技を行うことができ、計数値の更新が再開された場合に、出率設定値が更新されるのに必要な遊技球の発射数を増やすことができる。

【８３０７】

また、変形例１に係るパチンコ機１０によれば、球数カウンタは、確変大当たりである場合に通常大当たりとなるまで発射球数を更新する。

このようなパチンコ機１０によれば、確変大当たりとなった場合は、通常大当たりとなるまで、計数値は、０とならないので、出率設定値の更新が行われ、有利な遊技状態である確変状態において、出率設定値の更新が行われることにより、さらに有利な状態にしたり、逆に有利な遊技状態より不利な状態にすることができる。

【８３０８】

また、変形例２に係るパチンコ機１０によれば、球数カウンタは、確変大当たりである場合に通常大当たりとなっても発射球数を更新する。

このようなパチンコ機１０によれば、確変大当たりとなった場合は、通常大当たりとなっても計数値は０とならないので、確変状態において計数された計数値を通常大当たりと

なっても継続して計数値とすることができる。これにより、通常大当たりとなってからの出率設定値の更新が少ない遊技球の発射数で行われるようにすることができる。

【８３０９】

また、変形例３に係るパチンコ機１０によれば、球数カウンタは、確変大当たりである場合に通常大当たりとならない場合でも発射球数を初期値にリセットする。

このようなパチンコ機１０によれば、確変大当たりとなった場合は、通常大当たりとならない場合でも計数値を０にリセットされるので、出率設定値が更新されるのに必要な遊技球の発射数を増やすことができる。

【８３１０】

また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、遊技球を検出する例えば、発射球感知センサＤａ１を備え、所定条件は、発射球感知センサＤａ１の検出により成立する。

このようなパチンコ機１０によれば、発射球感知センサＤａ１に遊技球が検出されることで、出率設定値の更新が行われるようにすることができる。これにより、遊技球の発射操作により出率設定値の更新が行われるようにすることができる。

【８３１１】

なお、所定条件は、変動回数または遊技開始からの経過時間により成立するものであってもよい。このようにすれば、遊技者の操作によらず出率設定値の更新を行うことができる。

【８３１２】

また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、発射球感知センサＤａ１は、例えば、戻り球防止部材５３の下流側に設けられ、弱い発射速度で遊技球を打ち出す左打ち操作された遊技球を全て検出することが可能である。具体的には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するための釘３９が弱い発射速度で遊技球を打ち出す左打ち操作された遊技球がすべて通過するような流路を形成するように配置され、その流路を通過した遊技球を全て検出することができる位置に発射球感知センサＤａ１が設けられている。

このようなパチンコ機１０によれば、発射球感知センサＤａ１は、発射操作により発射された遊技球を全て検出することができる。したがって、計数値を早く増加させることができ、出率設定値の更新が行われ易くすることができる。これにより、遊技球の発射操作により様々な出率設定値で遊技を行うことができる。

【８３１３】

なお、発射球感知センサＤａ１は、弱い発射速度で遊技球を打ち出す左打ち操作された遊技球の一部を検出するものであってもよい。具体的には、釘３９が弱い発射速度で遊技球を打ち出す左打ち操作された遊技球の一部が通過するような流路を形成するように配置され、その流路内に発射球感知センサＤａ１が設けられている。このようにすれば、遊技球の一部しか計数値を更新しないので出率設定値の更新をされ難くすることができる。

【８３１４】

また、変形例６に係るパチンコ機１０によれば、発射球感知センサＤａ１は、例えば、右打ちをした時だけ検出できる位置に設けられ、最大の発射速度で遊技球を打ち出す右打ち操作された場合に発射された遊技球の一部を検出することが可能である。具体的には、釘３９が最大の発射速度で遊技球を打ち出す右打ち操作された遊技球の一部が通過するような流路を形成するように配置され、その流路内に発射球感知センサＤａ１が設けられている。

このようなパチンコ機１０によれば、発射球感知センサＤａ１は、発射操作により発射された遊技球の一部を検出することができる。したがって、計数値の増加をおさえることができ、出率設定値の更新が行われ難くすることができる。これにより、出率設定値の更新がされ難い状態で遊技を行うことができる。なお、発射球感知センサＤａ１は、発射された遊技球の一部を検出することができればよく、例えば、右打ち操作により発射された遊技球を検出する位置に設けられていてもよいし、左打ち操作により発射された遊技球の一部を検出する位置に設けられていてもよい。

【８３１５】

なお、発射球感知センサＤａ１は、最大の発射速度で遊技球を打ち出す右打ち操作された遊技球の全てを検出ものであってもよい。具体的には、釘３９が最大の発射速度で遊技球を打ち出す右打ち操作された遊技球がすべて通過するような流路を形成するように配置され、その流路を通過した遊技球を全て検出することができる位置に発射球感知センサＤａ１が設けられている。このようにすれば、発射された遊技球の全てが計数値を更新し、出率設定値の更新をされ易くすることができる。

【８３１６】

本実施例の変形例９に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＧ１）に関し、遊技に関する表示を行う第３図柄表示装置４２と、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂへ遊技球が入球することにより抽選する主制御装置２６１のＣＰＵ５０１と、を備え、抽選の結果が大当たりとなった場合に遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行可能であり、抽選の結果が確変付き大当たり、時短付大当たりとなった場合に大当たり遊技状態に移行し大当たり遊技状態の終了後に特図２用始動入賞装置３３ｂへの遊技球の入球が成立し易くなるサポート状態に移行可能に制御可能な主制御装置２６１の次回遊技状態設定処理機能を有し、遊技球の発射操作が成立したことに基づいて生じる遊技球の発射を計数して、計数結果を遊技者の有利度合い（出率設定値）に関する計数値とすることが可能な出率設定値更新処理における球数カウンタと、計数値が１０を満たす度に更新された計数値を第３図柄表示装置４２に表示させる発射球数の表示を実行することが可能な出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ２～ステップＤａ３０４ＤＣ３と、計数値が１０よりも多い第２条件、１０００を満たす度に更新された計数値を第３図柄表示装置４２に表示させる「１０００ＯＶＥＲ」を実行することが可能な出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ４～ステップＤａ３０４ＤＣ５と、を備え、球数カウンタは、確変状態または時短状態において大当たりまたは確変付き大当たり、時短付大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合には遊技球の発射操作が成立した場合に計数値を更新し、確変状態または時短状態において大当たりとなり大当たり遊技状態に移行し大当たり遊技状態の終了後の通常遊技状態において大当たりまたは確変付き大当たり、時短付大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合、または、確変状態または時短状態において所定期間大当たりまたは確変付き大当たり、時短付大当たりとならなかったことに基づいて移行した通常遊技状態において大当たりまたは確変付き大当たり、時短付大当たりとなり大当たり遊技状態に移行した場合には計数値を０にリセットする構成であり、出率設定値更新処理のステップＤａ３０４ＤＣ４～ステップＤａ３０４ＤＣ５によって実行される報知の種別として、「１０００ＯＶＥＲ」等と、「１０００ＯＶＥＲ」等よりも高い有利度合いに対応する「４０００ＯＶＥＲ設定最高」等と、を少なくとも含む複数の種別を有している。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技球が発射されると、遊技球の発射された数を計数する。計数値が１０００球となると出率設定値が更新されるが、大当たり遊技状態の発生の仕方（それまでの遊技状態の経緯）に応じて、計数値を０にリセットしたりしなかったりするので、それまでの遊技状態の経緯に応じて大当たり遊技中に出率設定値を更新したり、しなかったりするとことができる。また、出率設定値を更新する際に表示される報知の種別が複数あることで出率設定値が更新されたことを報知するだけでなく出率設定値がどの値に変化したかを示唆することができ、遊技の興趣性を向上させることができる。

【８３１７】

なお、本変形例９では、発射球数が１０球を満たす度に更新された発射球数を第３図柄表示装置４２に表示させて報知していたが、発射球数が１球を満たす度に更新された発射球数を第３図柄表示装置４２に表示させて報知してもよい。このようにすれば、頻繁に発射球数を更新することができる。

【８３１８】

また、本実施例の変形例９に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＧ２）に関し、出率設定値更新処理は、第１発射数情報ＤＦ２０とは異なる態様で第２発射数情報ＤＦ２２を表示させて報知することが可能である。

このようなパチンコ機１０によれば、計数値が１０の倍数となる毎に更新される計数値の表示とは異なる態様で計数値が１０００の倍数となる毎に計数値を表示することができ、計数値が１０００の倍数となる毎に出率設定値の更新が行われることを報知することができる。

【８３１９】

なお、本実施例では、第２条件は第１条件よりも多くの所定事象の回数を要する条件であったが、第２条件は第１条件よりも少ない所定事象の回数を要するものであってもよい。例えば、第１条件が発射球数を１００球を満たすものであり、第２条件が発射球数を１０球を満たすものであった場合、第２発射数情報ＤＦ２２（「１００ＯＶＥＲ」）を頻繁に表示することができ、出率設定値の更新が近くなっていることを頻繁に確認することができる。また、第２条件は第１条件よりも多かったり少なかったりしていてもよい。例えば、第１条件が発射球数を１０００球を満たすものであり、第２条件が発射球数を１００００球を満たすものであったり、１１１１球を満たすものである場合、第２発射数情報ＤＦ２２（「１０００ＯＶＥＲ」、「１１１１ＯＶＥＲ」）を不規則なタイミングで表示することができ第２発射数情報ＤＦ２２の表示のタイミングを変化させることができる。

【８３２０】

また、本実施例の変形例９に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＧ３）に関し、遊技球の発射操作が成立したことに基づいて生じる事象は、遊技球の発射球数が増加する現象である。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技球の発射球数が増加することで発射球数の更新が行うことができる。

【８３２１】

なお、本実施例では、遊技球の発射操作が成立したことに基づいて生じる事象は、遊技球の発射球数が増加する現象であったが、計数値は、遊技球の発射球数により減少するものであってもよい。例えば、所定条件が成立した場合（例えば、遊タイム突入）に計数値を１００００に設定し、遊技球を発射する毎に計数値を減らしていってもよい。このようにすれば、出率設定値の更新が行われる残りの回数を表示することができ、あと何回遊技球を発射すれば出率設定値の更新が行われるのかを解り易くすることができる。

【８３２２】

また、本実施例の変形例９に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＧ４）に関し、遊技球が流下可能な遊技盤を備え、遊技球の発射操作は、遊技盤において遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで成立しうる条件である。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで、遊技球の発射球数が増加し、出率設定値の更新を行うことができる。

【８３２３】

なお、本実施例では、所定条件は、遊技盤において遊技者が遊技球を発射させる操作を実行することで成立しうる条件であったが、遊技開始からの経過時間によって成立するものであってもよい。このようにすれば、遊技者の操作によらず出率設定値の更新を行うことができる。

【８３２４】

また、本実施例の変形例９に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＧ５）に関し、発射球数は、遊技球のカウント数である。

このようなパチンコ機１０によれば、遊技球の発射球数を計数値とすることで、計数値が１０００の倍数となる毎に出率設定値の更新を行うことができる。

【８３２５】

なお、本実施例では、遊技球の発射球数を計数値とすることで、計数値が１０００の倍数となる毎に出率設定値の更新をしていたが、遊技開始からの経過時間を計数値としてもよい。このようにすれば、遊技者の操作によらず出率設定値の更新を行うことができる。

【８３２６】

また、本実施例の変形例９に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＧ６）に関し、

計数値を更新する第１状態と、計数値を更新しない第２状態とを有し、第２状態は、第１状態時の始動入賞を契機として発生する。
　このようなパチンコ機１０によれば、計数値を更新しない第２状態は、第１状態時の始動入賞を契機として発生するので、計数値を更新する第１状態で始動入賞しなければ計数値が更新され続け、出率設定値の更新が頻繁に行われるようにすることができる。
【８３２７】
　なお、本実施例では、第２状態は、第１状態での始動入賞を契機として発生していたが、第２状態は、遊技開始からの経過時間を契機に発生するものであってもよい。このようにすれば、第２状態は、遊技者の操作によらず発生させることができる。
【８３２８】
　また、本実施例の変形例９に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＧ７）に関し、第２状態は、始動入賞に伴う抽選結果に応じて発生する。
　このようなパチンコ機１０によれば、第２状態は、大当たり結果に応じて、計数値を更新したりしなかったりすることができる。
【実施例８１】
【８３２９】
　上述の実施例７７から実施例８０では、特別図柄の当否抽選は、出率設定値がいずれの値であるかが加味される抽選しかなかったが、出率設定値がいずれの値であるかが加味されない抽選を含んでも構わない。以下、この構成について説明する。なお、複数の出率設定値のうちから１の出率設定値を定める構成（シナリオ設定値変更処理、出率設定値更新処理）については、上述の実施例７７から実施例８０と共通するため、説明を省略している。
【８３３０】
　本実施例における特別図柄の当否抽選は、２段階の抽選から構成されている。すなわち、出率設定値に寄らないで行われる第１抽選と、第１抽選の結果が外れ（暫定外れ）となったことを契機として所定の出率設定値に基づいて行われる第２抽選とである。
【８３３１】
　第１抽選は、出率設定値に寄らない固定確率の抽選により暫定外れかそれ以外（大当たりまたは小当たり）かを決定する一段階目の抽選である。第２抽選は、第１抽選が暫定外れであったことを契機として出率設定値に応じた確率で暫定外れを大当たりに書き換えるか否かの二段階目の抽選を実行することにより最終的な特図抽選結果を決定する抽選である。
【８３３２】
　第１抽選は、段階１から段階６のいずれである場合にも行われる共通の抽選である。固定確率は、通常時すなわち低確率での当たり確率である。本実施例では段階１と同じ確率であるが、異なる確率でもよい。暫定外れとは、第１抽選における当たり確率で抽選が行われた場合の外れである。第２抽選は、出率設定値が段階１から段階６のいずれかその時の出率設定値（所定の出率設定値）で行われる抽選である。なお、第１抽選を段階１の出率設定値で行った場合は、第２抽選を出率設定値２から出率設定値６のいずれかで構成してもよい。
【８３３３】
　大当たり抽選テーブルについて図８６３を参照して説明する。図８６３は設定値用テーブルであり、（ｂ）は出率設定値が段階１の特図１用大当たり抽選用テーブルである。なお、出率設定値が段階２から段階６の特図１用大当たり抽選用テーブルもこの（ｂ）と同様である。特図２用大当たり抽選用テーブルも同様である。
【８３３４】
　（ａ）に示すように、設定値用テーブルでは、第１抽選と第２抽選とで分けられている。第１抽選は、固定確率であるため出率設定値に影響せず、通常時の当たり確率は約０．３３％であり、確変時の当たり確率は約３．３％である。第２抽選は、出率設定値が「段階１」であれば、通常時の当たり確率は固定確率と同じ約０．３３％であり、確変時の当

たり確率は固定確率と同じ約３．３％である。また、出率設定値が「段階２」，「段階３」，「段階４」，「段階５」，「段階６」であれば、ぞれぞれ、通常時の当たり確率は固定確率より高い約０．３４％，約０．３６％，約０．３７％，約０．３８％，約０．４０％であり、確変時の当たり確率は固定確率より高い約３．４％，約３．６％，約３．７％，約３．８％，約４．０％である。

【８３３５】

（ｂ）に示すように、大当たり抽選用テーブルは、大当たり乱数カウンタＣ１に関して、当たり値は、第１抽選の当たり値と、第２抽選の当たり値との２通り設けられている。図示では、出率設定値が段階１であるため、第１抽選の当たり値と第２抽選の当たり値とが同じ値に設定されているが、出率設定値が段階２から段階６では、第１抽選の当たり値よりも第２抽選の当たり値の方が多く設定されている。

【８３３６】

図８６４のフローチャートを用いて本実施例の変動開始処理を詳細に説明する。なお、変動開始処理は、実施例１でも説明しているので、同じ符号が付されたステップは、簡単な説明に留める。

【８３３７】

ステップＤｅ５０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、出率設定値が段階１～段階６のいずれであるかに関わらず、まずは、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて暫定外れか大当たりかを判別する第１抽選を行う。具体的には、第１抽選では、大当たりか否かは固定確率すなわち通常の低確率時の当たり確率でその時々のモード（確変状態であるのか通常状態であるのか）に基づいて判別される。固定確率は、約０．３３％であり、高確率時には約３．３％である。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、暫定外れであると判別した場合はステップＤｅ５０３へ進み、暫定外れでない（大当たりである）と判別した場合はステップＤｅ５０２へ進む。なお、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が第１抽選によって暫定外れか大当たりかを判別する暫定判別機能が第１抽選判別機能である。

【８３３８】

ステップＤｅ５０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１抽選の結果が大当たりであって暫定外れは含まれないことをサブ制御装置２６２に知らせるために、暫定外れ無し（大当たり）指定コマンドを設定し、ステップＳ５０２へ進む。

【８３３９】

ステップＳ５０２では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタＣ２の値に対応する大当たり図柄を、第１から第３いずれの大当たり図柄の何れかとするかを決定し、決定された大当たり図柄を停止図柄に設定する。

【８３４０】

ステップＳ５０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり時における変動パターン（大当たり変動パターン）を決定する。

【８３４１】

ステップＤｅ５０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１抽選の結果が暫定外れであることをサブ制御装置２６２に知らせるために、暫定外れ有り指定コマンドを設定し、ステップＤｅ５０４へ進む。

【８３４２】

ステップＤｅ５０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２抽選を行うために出率設定値を読み出し、ステップＤｅ５０５へ進む。ステップＤｅ５０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、読み出された出率設定値に基づいて、第１抽選の結果を大当たりにかきかえるか否かを判別する第２抽選を行う。読み出された出率設定値が段階１であれば第１抽選における固定確率と同じであるので、ステップＤｅ５０５における第２抽選の結果は第１抽選の結果と同じである。読み出された出率設定値が段階２から段階６であれば第１抽選における固定確率よりも当たり確率が高いので、ステップＤｅ５０５にお

ける第２抽選の結果が第１抽選の結果と異なる可能性がある。具体的には、上述のように読み出された出率設定値が段階１である場合に、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が「１４３」であれば第１抽選の結果は暫定外れであるが、第２抽選の結果は大当たりである。そのため、第２抽選の結果として、第１抽選の結果が暫定外れから大当たりに書き換えられる。なお、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１が第２抽選によって第１抽選の結果である暫定外れを大当たりに書き換えるか否かを判別する最終判別機能が第２抽選判別機能である。

【８３４３】

ステップＤｅ５０１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１抽選にて暫定外れと判断された大当たり乱数カウンタＣ１の値に対して、読み出された出率設定値に基づき大当たりか否かを判別する第２抽選を行う。つまり、第２抽選の結果が大当たりであれば、第１抽選の結果の暫定外れは大当たりに書き換えられ、ステップＳ５０２へ進み、外れであればステップＳ５０４へ進む。

【８３４４】

ステップＳ５０４では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ図柄を停止図柄に設定し、ステップＳ５０５へ進む。ステップＳ５０５では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、外れ時における変動パターン（外れ演出パターン）を決定し、当該外れ変動パターンを変動パターン指定コマンドに設定する。

【８３４５】

ステップＳ５０７では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、大当たり変動パターンまたは外れ変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを設定する。

【８３４６】

ステップＳ５０９では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１図柄表示装置４０の大当たり図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定するか、または、第１図柄表示装置４０の外れ図柄に対応する装飾図柄指定コマンドを設定し、本処理を終了する。

【８３４７】

このように、複数の出率設定値のうちから設定された１の出率設定値に基づき特別図柄の当否抽選が行われる場合でも、大当たり乱数カウンタＣ１を用いた特別図柄の抽選は、出率設定値を加味しない固有確率での第１抽選と、出率設定値を加味した第２抽選という二段階の抽選で行われるので、この第１抽選の結果（例えば暫定外れ無し指定コマンド，暫定外れ有り指定コマンドいずれか）と第２抽選の結果（例えば変動パターン指定コマンド，装飾図柄指定コマンドの種別）とを利用して、変動表示態様を好適にできる。なお、設定値によらないで暫定的に定められる結果を判定できる暫定判定機能であれば、暫定外れか大当たりかの他に、小当たりか小当たりでない暫定外れを判定するものや、確変大当たりか通常大当たりである暫定外れかを判定するもの等であってもよい。また、設定値に基づいて最終的に定められる結果を判定できる最終判定機能であれば、大当たりか否かの他に、小当たりか小当たりでないかを最終的に判定するものや、確変大当たりか通常大当たりかを最終的に判定するもの等であってもよい。以下、第１抽選，第２抽選と変動表示態様の関係について説明する。

【８３４８】

図８６５を参照して、サブ制御装置２６２によって行われる変動表示態様設定処理について説明する。この変動表示態様設定処理は、実施例１でも説明しているので、同じ符号が付されたステップは、簡単な説明に留める。なお、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１が、最終的な特図抽選結果を出力するために設定する、後述する表示用暫定外れ無し大当たり変動パターン指定コマンドや、表示用暫定外れ有り大当たり変動パターン指定コマンドや、表示用暫定外れ有り外れ変動パターン指定コマンドを設定する最終コマンド設定機能が変動パターン指定コマンド設定機能であり、判別結果出力制御である。また、後述する暫定外れ無し大当たり変動表示態様や、暫定外れ有り大当たり変動表示態様や、暫定外れ有り外れ変動表示態様が所定の判別結果出力態様である。

【８３４９】

ステップＤｅ２４７１では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１から送信された変動パターン指定コマンド、暫定外れ指定コマンド（暫定外れ無し指定コマンドまたは暫定外れ有り指定コマンド）を受信したか否かを判断する。受信していればステップＳ２４７２へ進み、そうでなければステップＳ２４７７へ進む。

【８３５０】

ステップＳ２４７２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、保留格納エリアに格納されたデータをシフトして、ステップＤｅ２４７２へ進む。

【８３５１】

ステップＤｅ２４７２では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、格納されたデータのうち暫定外れ指定コマンドに関するデータを参照して、暫定外れ無しであるか否か（暫定外れ無し指定コマンドであったか否か）を判断する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、暫定外れ無しであれば第１抽選の結果は大当たりであり、暫定外れ有りであれば第２抽選が行われていることを判別できる。暫定外れ無しであればステップＤｅ２４７３へ進み、暫定外れ有りであればステップＤｅ２４７４へ進む。

【８３５２】

ステップＤｅ２４７３では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示制御装置４５へ第１抽選の結果が暫定外れではなく大当たりであったことを知らせるために、表示用暫定外れ無し大当たり変動パターン指定コマンドを設定して、本処理を終了する。後述するように、表示制御装置４５は、このコマンドに基づいて、特別図柄の変動表示およびそれに伴う表示演出を、暫定外れ無し大当たり変動表示態様にて実行する。

【８３５３】

ステップＤｅ２４７４では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、第２抽選の結果が大当たりであったか否かを判断する。大当たりであれば、ステップＤｅ２４７５へ進み、外れであればステップＤｅ２４７６へ進む。

【８３５４】

ステップＤｅ２４７５では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示制御装置４５へ第１抽選の結果が暫定外れであったが第２抽選の結果が大当たりであったことを知らせるために、表示用暫定外れ有り大当たり変動パターン指定コマンドを設定して本処理を終了する。後述するように、表示制御装置４５は、このコマンドに基づいて、特別図柄の変動表示およびそれに伴う表示演出を、暫定外れ有り大当たり変動表示態様にて実行する。

【８３５５】

ステップＤｅ２４７６では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、表示制御装置４５へ第１抽選の結果が暫定外れであり第２抽選の結果も外れであったことを知らせるために、表示用暫定外れ有り外れ変動パターン指定コマンドを設定して本処理を終了する。後述するように、表示制御装置４５は、このコマンドに基づいて、特別図柄の変動表示およびそれに伴う表示演出を、暫定外れ有り外れ変動表示態様にて実行する。

【８３５６】

ステップＳ２４７７では、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、装飾図柄指定コマンドを受信したか否かを判断する。受信していれば、ステップＳ２４７８にて停止表示コマンドを設定して本処理を終了する。そうでない場合も本処理を終了する。

【８３５７】

このように、第１抽選の結果も第２抽選の結果もどちらも遊技者に認識させる態様で出力されるように表示用暫定外れ無し大当たり変動パターン指定コマンド、表示用暫定外れ有り大当たり変動パターン指定コマンド、表示用暫定外れ有り外れ変動パターン指定コマンドが設定されるので、その設定された指定コマンドに基づいて、出率設定値が低い場合でも高い場合でも少なくとも、出率設定値に寄らない第１抽選の結果（暫定外れの有無）があることで、出率設定値を用いた特別図柄抽選に対する遊技の興趣性を向上させることができる。なお、最終的な出力するために設定するための最終出力コマンド設定機能であれば、大当たり状態の終了後に確変状態を発生させるか否かを指定するコマンドであってもよい。

【８３５８】
次に、図８６６を参照して、サブ制御装置２６２から表示用変動パターン指定コマンド（表示用暫定外れ無し大当たり変動パターン指定コマンド，表示用暫定外れ有り大当たり変動パターン指定コマンド，表示用暫定外れ有り外れ変動パターン指定コマンド）を受信した場合に、表示制御装置４５が実行する図柄列変動表示処理について説明する。なお、図柄列変動表示処理は、実施例１でも説明しているので、同じ符号が付されたステップは簡単な説明に留め、フラグの上げ下げなど共通する詳細な処理は適宜省略している。
【８３５９】
ステップＳ３２０１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、第３図柄表示装置４２にて右列、中列、左列の主装飾図柄Ｓｚの高速変動を所定時間表示させる。
【８３６０】
ステップＤｅ３２０１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、高速変動中の主装飾図柄Ｓｚを、後述するように暫定抽選図柄Ｚｎと本抽選図柄Ｈｎとに分離し、暫定抽選図柄Ｚｎと本抽選図柄Ｈｎの高速変動を所定時間表示させる。
【８３６１】
ステップＤｅ３２０２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、実行中の変動表示が暫定外れ無しであるか否かを判断する。具体的には、受信した表示用暫定外れ無し変動パターン指定コマンドに基づき判断する。当該判断が真（暫定外れ無し、すなわち暫定当たり）である場合は、ステップＤｅ３２０３に進み、偽（暫定外れ有り、すなわち暫定外れ）である場合は、ステップＤｅ３２１１へ進む。
【８３６２】
この暫定外れ無し変動パターン指定コマンドは、第１抽選の結果が当たりであるため、大当たり変動パターンコマンドのみである。暫定外れ有り変動パターン指定コマンドは、第１抽選の結果が暫定外れであるが、第２抽選の結果が当たりか外れであるため、大当たり変動パターンコマンドも外れ変動パターンコマンドもどちらもある。
【８３６３】
ステップＤｅ３２０３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、暫定当たり停止表示タイミングであるか否かを判断する。暫定当たり停止表示タイミングであれば、ステップＤｅ３０４に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【８３６４】
ステップＤｅ３２０４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、暫定抽選図柄Ｚｎを所定の当たり組合せで停止させる暫定当たり停止表示を行う。暫定外れ無し大当たりの場合は、暫定当たり後、必ず本抽選図柄の大当たりとなる。暫定抽選図柄Ｚｎの当たり組合せは、例えば、最終的な特別図柄の抽選結果となる本抽選図柄Ｈｎの当たり組合せ（すなわち、主装飾図柄Ｓｚの当たり組合せ）と同じにする。このようにすれば、暫定当たり後の変動表示を安心して見ることができる。なお、両者を異なる図柄としてもよい。異なる図柄すれば、本抽選図柄の当たり組合が停止されるまでどの種別の大当たりになるか分からなくすることができる。
【８３６５】
暫定抽選図柄Ｚｎが暫定当たりの組合せで停止表示されるまでの期間および停止表示されている期間も、本抽選図柄Ｈｎは、高速変動を続けている。後述するように、暫定抽選の結果の表示後、本抽選図柄Ｈｎによる変動表示は、出率設定値に応じて異なる態様で実行される。
【８３６６】
ステップＤｅ３２０５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、本抽選図柄Ｈｎのリーチタイミングか否かを判断する。リーチタイミングであればステップＤｅ３２０６に進み、そうでなければ本処理を終了する。
【８３６７】
ステップＤｅ３２０６では、左右の本抽選図柄Ｓｚを所定のリーチ組み合わせで停止させ、真ん中の本抽選図柄Ｈｎを変動させ続ける。この本抽選図柄Ｓｚのリーチ変動期間に

、種々のリーチ演出（リーチ発展演出）が実行され、その演出によって大当たり組合せで停止するか否かが示唆される。

【８３６８】

ステップＳ３２１０では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、停止表示コマンドを受信したか否かを判断する。停止表示コマンドを受信していればステップＤｅ３２０７に進み、そうでなければ本処理を終了する。ステップＤｅ３２０７では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、リーチ変動中の本抽選図柄Ｈｎを停止させて、右、中、左の本抽選図柄Ｈｎを所定の組み合わせで停止させる。

【８３６９】

ステップＤｅ３２０８では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、暫定抽選図柄Ｚｎと本抽選図柄Ｈｎとを元の主装飾図柄Ｓｚに戻して、主装飾図柄Ｓｚによる確定表示を行い、本処理を終了する。

【８３７０】

ステップＤｅ３２１１では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、実行中の暫定外れ有りの変動表示が暫定外れ有りである場合に、暫定外れ停止表示タイミングであるか否かを判断する。暫定外れ停止表示タイミングである場合はステップＤｅ３２１２に進み、そうでない場合は本処理を終了する。

【８３７１】

ステップＤｅ３２１２では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、暫定抽選図柄Ｚｎを外れ組合せで停止表示する暫定外れ停止表示を行う。暫定外れ有り大当たりの場合は、暫定外れ停止表示後、本抽選図柄の変動表示の結果は大当たりとなる。暫定外れ有り外れの場合は、暫定外れ停止表示後、本抽選図柄の変動表示の結果は外れとなる。そのため、暫定抽選図柄Ｚｎの外れ組合せと、本抽選図柄の当たり組合せ・外れ組合せとが対応しない場合も有りうる。この場合、主装飾図柄Ｓｚの確定表示時に、暫定抽選図柄Ｚｎを本抽選図柄Ｈｎに合わせるように変化させればよい。

【８３７２】

暫定抽選図柄Ｚｎが暫定外れ組合せで停止表示されるまでの期間および停止表示されている期間も、本抽選図柄Ｈｎは、高速変動を続けている。

【８３７３】

ステップＤｅ３２１３では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、本抽選図柄によるリーチ表示があるか否かを判断する。具体的には、変動パターン指定コマンドがリーチ有りであるか否かを判断する。リーチ有りであれば上述したステップＤｅ３２０５へ進み、最終的に本抽選図柄Ｈｎによるリーチ外れ停止表示を行う。リーチ無しであればステップＤｅ３２１４へ進む。

【８３７４】

ステップＤｅ３２１４では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、停止表示コマンドを受信したか否かを判断する。停止表示コマンドを受信していれば、ステップＤｅ３２１５へ進み、そうでなければ本処理を終了する。

【８３７５】

ステップＤｅ３２１５では、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、本抽選図柄Ｈｎをリーチ無しの完全外れで停止表示させる。この後、主装飾図柄Ｓｚによる確定表示を行うため、上述したステップＤｅ３２０８へ進み、本処理を終了する。

【８３７６】

このように、第１抽選の結果も第２抽選の結果もどちらも遊技者に認識させる態様で出力されるように表示用暫定外れ無し大当たり変動パターン指定コマンド、表示用暫定外れ有り大当たり変動パターン指定コマンド、表示用暫定外れ有り外れ変動パターン指定コマンドが設定されるので、その設定された指定コマンドに基づいて、出率設定値が低い場合でも高い場合でも少なくとも、出率設定値に寄らない第１抽選に係る変動表示を見せることができることで、出率設定値を用いた特別図柄の変動表示に対する遊技の興趣性を向上させることができる。

【８３７７】
図８６７を参照して、暫定抽選図柄Ｚｎ，本抽選図柄Ｈｎ，装飾図柄Ｓｚと、変動表示における出率設定値の示唆表示について説明する。この暫定抽選図柄Ｚｎ，本抽選図柄Ｈｎ，装飾図柄Ｓｚと、変動表示における出率設定値の示唆表示は、判別結果出力態様である変動表示態様を構成するものである。
【８３７８】
図８６７（ａ）に示す様に、主装飾図柄Ｓｚは、「Ａ」～「Ｉ」の装飾が付された暫定抽選図柄Ｚｎと、「１」～「９」までの数字が付された本抽選図柄Ｈｎとで構成されている。「Ａ」と「１」，「Ｂ」と「２」，「Ｃ」と「３」・・・「Ｉ」と「９」は、それぞれ１つの主装飾図柄Ｓｚを構成している。「Ａ」～「Ｉ」は、キャラクターの絵柄などの装飾である。
【８３７９】
主装飾図柄Ｓｚの変動表示においては、暫定抽選の結果と、本抽選の結果とがそれぞれ遊技者に区別して認識させるように表示される。具体的には、図８６７（ｂ）に示す様に、主装飾図柄Ｓｚは、変動表示中に、暫定抽選図柄Ｚｎと本抽選図柄Ｈｎとに分離され、それぞれが変動表示を行う。変動表示中に、暫定抽選の結果と本抽選の結果とを表示できれば、暫定抽選の結果をバトル演出（プレイヤーが敵キャラクターに勝利すれば暫定当選となり、敵キャラクターに敗北すれば暫定外れとなる演出）によって遊技者に認識させ、本抽選の結果を特別図柄の変動表示で認識させる構成であってもよい。
【８３８０】
暫定抽選図柄Ｚｎの変動表示中は、出率設定値が「段階１」～「段階６」のいずれであっても、それを遊技者に認識させ難くしており、暫定抽選図柄Ｚｎの変動表示後（本抽選図柄Ｈｎの変動表示がメインとなる期間）は、それを遊技者に認識可能な態様としている。具体的には、図８６７（ｃ）（ｄ）に示す様に、出率設定値が「段階１」～「段階６」のいずれであるかは、当該保留表示ｔｈの模様によって遊技者に示唆しているが、暫定抽選図柄Ｚｎの変動表示中は、無模様とすることで、出率設定値を遊技者に示唆しないようにしている。
【８３８１】
当該保留表示ｔｈは、本抽選図柄Ｈｎの変動表示中は、出率設定値を考慮した態様で表示される。例えば、当該保留表示は、出率設定値が「段階１」であれば左下がりの斜線で示され、出率設定値が「段階２」であれば右下がりの斜線で示され、出率設定値が「段階３」であれば直交する格子模様によって示され、出率設定値が「段階４」であれば斜行する格子模様によって示され、出率設定値が「段階５」であれば細かいドット模様によって示され、出率設定値が「段階６」であれば太い縦縞模様によって示される。また、大当たり確定（例えば暫定外れ無し）である場合は、当該保留表示ｔｈを太い線で囲んだ態様によって示される。例えば、出率設定値が「段階６」で大当たり確定である場合は、太い縦縞模様によって示された当該保留表示Ｔｈを、上述の太い線で囲んだ態様によって示される。
【８３８２】
このように、本抽選図柄Ｈｎによって行われる本抽選表示においては、出率設定値がどの値に設定されているかが所定のタイミングで分かってしまうが、暫定抽選図柄Ｚｎによって行われる暫定抽選表示においては、出率設定値がどの値に設定されているか分からないまま変動表示が行われる。これにより、少なくとも、暫定抽選の結果が表示されるまでは、出率設定値に関わらず大当たり当選への期待感を維持することができる。なお、本抽選表示における所定のタイミングは、暫定抽選の結果表示のタイミングでもよいが、本抽選表示の終盤のタイミングでもよい。
【８３８３】
図８６８を参照して、本実施例において表示されるデモ画面について説明する。
【８３８４】
図８６８（ａ）に示すように、デモ画面では、このパチンコ機１０が暫定抽選機能を備

えていることが「暫定抽選機能搭載！」のように表示されている。また、第３図柄表示装置４２での大当たり抽選に係る変動表示が、暫定抽選，本抽選の順に行われることが「大当たり抽選は、暫定抽選→本抽選の順に行われるよ。」のように遊技者に報知されている。また、暫定抽選の結果が当たりであった場合にその後の大当たり確定になることが「残体抽選図柄『Ａ』・・・『Ｉ』で当たれば、本抽選図柄『１』・・・『９』も大当たり確定だよ」のように表示されている。また、暫定抽選の結果が外れであった場合でも、その後大当たり当選の可能性があることが「暫定抽選図柄で外れても、本抽選図柄で大当たりの可能性があるよ」のように表示されている。なお、第３図柄表示装置４２だけでなく、変動表示ともにスピーカーから出力される音声も、暫定抽選，本抽選の順に変化するものである。

【８３８５】

図８６８（ｂ）に示すように、（ａ）の次に表示されるデモ画面では、このパチンコ機１０が出率設定値を報知する機能を備えていることが「設定値報知機能搭載！」のように表示されている。さらに、より具体的に、「設定値は、本抽選時に保留表示の模様で教えてくれるかも！？」のように表示され、出率設定値と保留表示の模様との関係を示唆する情報が表示されている。この場合、出率設定値と保留表示とは１対１で対応していないが、この模様であればこの出率設定値になり易い、という程度に関連付けられている。なお、出率設定値と保留表示とは１対１で対応付けてもよい。

【８３８６】

これらのデモ画面により、遊技者は、後述する特別図柄の変動表示中における遊技の楽しみ方を知ることができる。デモ画面は、変動表示が行われていない時間が所定時間続くことによって表示されるので、遊技中に何度か見ることができるものである。なお、出率設定値は、本実施例のように直接示唆ないし報知する構成でなく、上述した実施例のように魚群演出，背景画像や遊技の履歴から現在の出率設定値を推測できる構成を採用してもよい。

【８３８７】

図８６９～図８７１を参照して、暫定外れ有りの場合と暫定外れ無しの場合の変動表示態様について説明する。本実施例では、暫定外れの有無は、変動表示態様において遊技者に示唆される構成となっている。なお、暫定外れの有無は、変動表示態様において遊技者に示唆されない構成であっても構わない。

【８３８８】

まず、図８６９（１）～（８）を参照して、暫定外れ無し大当たり変動表示態様について説明する。

【８３８９】

図８６９（１）は、表示画面４２ａにおいて、通常状態において主装飾図柄Ｓｚが停止表示されている状態を示している。（２）は、表示画面４２ａにおいて、始動入賞に基づき主装飾図柄Ｓｚの変動表示が開始された状態を示している。（１）（２）において、表示画面４２ａには、通常背景Ｄｅ１が表示されている。また、通常背景Ｄｅ１とともに通常背景音楽が出力されている。

【８３９０】

（３）は、主装飾図柄Ｓｚの変動表示後に、主装飾図柄Ｓｚが暫定抽選図柄Ｚｎと、本抽選図柄Ｈｎとに分離した状態を示している。暫定抽選図柄Ｚｎは、暫定抽選に遊技者の注目を集めるための情報（例えば「暫定抽選中」との文字）を付した状態で、高速変動されている。本抽選図柄Ｈｎも高速変動されている。（３）において、表示画面４２ａには、通常背景Ｄｅ１の一部に、暫定抽選図柄Ｚｎを表示する暫定抽選背景Ｄｅ２が設けられている。暫定抽選背景Ｄｅ２は、ワイプで囲まれたような別画像となっている。なお、暫定抽選背景Ｄｅ２を表示画面４２ａの全体に表示し、本抽選図柄Ｈｎを小さく表示しても構わない。暫定抽選背景Ｄｅ２を設けずに、暫定抽選図柄Ｚｎを通常背景Ｄｅ１に重畳表示する構成でも構わない。また、暫定抽選背景Ｄｅ２とともに暫定抽選音楽が出力されている。

【８３９１】
（４）は、暫定抽選図柄Ｚｎの高速変動後、暫定抽選の結果が表示された状態を示している。本例での変動パターン指定コマンドは、暫定外れ無しであるので、暫定抽選図柄Ｚｎが例えば「Ａ」「Ａ」「Ａ」で揃う組合せが表示されている。また、暫定抽選の結果が当たりであることを遊技者に注目させるための情報（例えば「暫定当たり」の文字）が表示されている。
【８３９２】
（５）は、暫定当たりの停止表示後、本抽選図柄Ｈｎによる本抽選表示が開始された状態を示している。本抽選図柄Ｈｎによる変動表示は、（３）の時点から行われている。そのため、本抽選表示が開始された状態とは、本抽選図柄Ｈｎに遊技者の注目を集めるタイミングとなったことを示している。具体的には、本抽選図柄Ｈｎの左列が例えば「１」で停止表示されている。また、本抽選表示に遊技者の注目を集めるための表示（例えば「本抽選中」の文字）が行われている。（５）において、表示画面４２ａには、本抽選表示に変わったことを示す本抽選背景Ｄｅ３が表示されている。暫定抽選背景Ｄｅ２には、暫定当たりを示す情報が表示されている。これにより、遊技者は、本抽選において大当たりが確定していることを認識することができる。なお、暫定抽選背景Ｄｅ２の代わりに、本抽選背景Ｄｅ３に暫定当たりを示す情報を加えて表示しても構わない。また、本抽選背景Ｄｅ３とともに本抽選音楽が出力されている。
【８３９３】
当該保留表示Ｔｈは、（１）～（４）において無模様で表示されているため、出率設定値がどの値であるかの示唆は得られていないが、（５）以降では、出率設定値がどの値であるかが、例えば当該保留表示Ｔｈの模様によって示される。（５）では、当該保留表示Ｔｈは、縦縞模様になっているので、遊技者は、出率設定値が「段階６」かもしれないとの示唆を得ることができる。また、暫定抽選が暫定当たり（大当たり確定）となったことを受けて、当該保留表示Ｔｈが太い線で囲まれているので、遊技者は、本抽選表示においては、大当たり確定の変動表示であるとの示唆を得ることができる。このような示唆が本抽選音楽から得られてもよい。
【８３９４】
（６）は、本抽選図柄Ｈｎの左列の停止表示後、本抽選図柄Ｚｎの右列も「１」でリーチ停止表示され、中列がリーチ変動表示されている状態を示している。ここでは、リーチ停止表示に遊技者の注目を集めるための表示（例えば「リーチ」の文字）が表示されている。（６）において、本抽選表示がリーチ表示に変わったことを示すリーチ背景Ｄｅ４が表示されている。なお、リーチ背景Ｄｅ４は、リーチ発展演出に移行した場合は、例えばバトル演出などのリーチ発展背景に変化する場合もあるが、本例では勝利確定のリーチ発展演出となる。また、勝利確定のリーチ発展演出にあわせて、勝利確定のリーチ発展音楽が出力される。
【８３９５】
（７）は、本抽選図柄Ｈｎのリーチ停止表示後、本抽選図柄Ｈｎが大当たり組合せとなったことを示す「１」で停止表示された状態を示している。また、本抽選図柄Ｈｎが大当たり組合せとなったことを示す表示（例えば「おめでとう！」の文字）が表示されている。（７）において、リーチ背景Ｄｅ４ではリーチ演出の最終場面が表示されている。例えば、リーチ発展演出に移行していれば、プレイヤーが敵キャラクターに勝利したことを示す画像である。また、勝利画像にあわせて、勝利音楽が出力される。
【８３９６】
（８）は、本抽選図柄Ｈｎの大当たり停止表示後、主装飾図柄Ｓｚによる確定表示が行われている状態を示している。本抽選図柄Ｈｎと暫定抽選図柄Ｚｎとは、元の主装飾図柄Ｓｚに戻されている。また、主装飾図柄Ｓｚによる大当たり確定表示を遊技者に注目させるための表示（例えば「大当たり！」の文字）が表示されている。（８）において、主装飾図柄Ｓｚの変動表示が確定したことを示すため通常背景Ｄｅ１に戻されている。また、通常背景Ｄｅ１に合わせて、通常音楽に戻される。

【８３９７】
次に、図８７０（１）～（８）を参照して、暫定外れ有りの変動表示態様を説明する。なお、音楽の出力に関しては上述と同様である。
【８３９８】
（１）～（３）は、上述した図８６９（１）～（３）と同じである。
【８３９９】
（４）は、暫定抽選図柄Ｚｎの高速変動後、暫定抽選の結果が表示された状態を示している。本例での変動パターン指定コマンドは、暫定外れ有りであるので、暫定抽選図柄Ｚｎが例えば「Ａ」「Ｄ」「Ａ」で揃う暫定外れ組合せが表示されている。また、暫定抽選背景Ｄｅ２には、暫定抽選の結果が外れであることを遊技者に注目させるための情報（例えば「暫定外れ」の文字）が表示されている。
【８４００】
（５）は、暫定当たりの停止表示後、本抽選図柄Ｈｎによる本抽選表示が開始された状態を示している。本例では、本抽選図柄Ｈｎの左列が例えば「６」で停止表示されている。また、本抽選背景Ｄｅ３には、本抽選表示に遊技者の注目を集めるための情報（例えば「本抽選中」の文字）が表示されている。暫定抽選背景Ｄｅ２には、暫定外れを示す情報が表示されている。これにより、遊技者は、本抽選において大当たりまたは外れいずれになる可能性もあることを認識することができる。
【８４０１】
当該保留表示Ｔｈは、（１）～（４）において無模様で表示されているため、出率設定値がどの値であるかの示唆は得られていないが、（５）以降では、当該保留表示Ｔｈは、直交する格子模様になっているので、遊技者は、出率設定値が「段階３」かもしれないとの示唆を得ることができる。なお、当該保留表示Ｔは、その色によって大当たり期待度を示唆する構成も含んでもよい。
【８４０２】
（６）は、本抽選図柄Ｈｎの左列の停止表示後、本抽選図柄Ｚｎの右列も「６」でリーチ停止表示され、中列がリーチ変動表示されている状態を示している。リーチ背景Ｄｅ４は、リーチ発展演出（バトル演出）に移行し、プレイヤーが敵キャラクターに勝利するかどうか期待感を持たせる演出が行われる。
【８４０３】
（７）は、本抽選図柄Ｈｎのリーチ停止表示後、本抽選図柄Ｈｎが大当たり組合せとなったことを示す「６」で停止表示された状態を示している。また、リーチ背景Ｄｅ４では、本抽選図柄Ｈｎが大当たり組合せとなったことを示す情報（例えば「おめでとう！」の文字）が表示されている。なお、リーチ外れである場合は、本抽選図柄Ｈｎが大当たり組合せとなったことを示す例えば「５」で停止表示され、本抽選図柄Ｈｎが外れ組合せとなったことを示す情報（例えば「残念！」の文字）が表示される。
【８４０４】
（８）は、本抽選図柄Ｈｎの大当たり停止表示後、主装飾図柄Ｓｚによる確定表示が行われている状態を示している。通常背景Ｄｅ１では、本抽選図柄Ｈｎと暫定抽選図柄Ｚｎとが元の主装飾図柄Ｓｚに戻され、大当たり確定表示を遊技者に注目させるための情報（例えば「大当たり！」の文字）が表示されている。なお、リーチ外れである場合は、本抽選図柄Ｈｎと暫定抽選図柄Ｚｎとが元の主装飾図柄Ｓｚに戻され、外れ組合せ確定表示を行い、外れ確定表示を遊技者に注目させるための情報（例えば「残念！」の文字）が表示される。
【８４０５】
次に、図８７１（１）～（８）を参照して、暫定外れ有りの完全外れ変動パターンを説明する。なお、音楽の出力に関しては上述と同様に外れに対応する音楽の出力がなされる。
【８４０６】
（１）～（５）は、上述した図８７０（１）～（５）と同じく、暫定抽選図柄Ｚｎによ

る暫定抽選の結果が外れとなり、本抽選図柄Ｈｍの左列が「６」で停止表示されるまでを示している。当該保留表示Ｔｈは、（１）～（４）において無模様で表示されているが、（５）以降では、直交する格子模様に変化している。

【８４０７】

（６）は、本抽選図柄Ｈｎの左列が「６」で停止表示された後、本抽選図柄Ｚｎの右列が「１」で停止表示され、中列がリーチ変動表示されている状態を示している。つまり、暫定抽選の結果が外れとなったが、本抽選図柄Ｈｎによるリーチ停止表示が成立せず、完全外れとなることを示唆している。（６）において、リーチ停止表示が成立していないので、本抽選背景Ｄｅ３のままである。

【８４０８】

（７）は、本抽選図柄Ｈｎの右列が「１」で停止表示された後、本抽選図柄Ｈｎの中列が「９」で停止表示された完全外れを示している。（７）も本抽選背景Ｄｅ３である。

【８４０９】

（８）は、本抽選図柄Ｈｎの完全外れ停止表示後、主装飾図柄Ｓｚによる完全外れ確定表示が行われている状態を示している。ここで、暫定外れ組合せは「Ａ」「Ｄ」「Ａ」であり、完全外れ組合せは「Ｅ６」「Ｉ９」「Ａ１」であるため、両者は一致していない。暫定抽選図柄Ｚｎと本抽選図柄Ｈｎとは個別に行われているので、両者を一致させると、却って不自然となるからである。

【８４１０】

このように、本抽選図柄Ｈｎによって行われる本抽選表示においては、出率設定値がどの値に設定されているかが本抽選の実質的な開始時（図８６９～図８７１における（５）の時点）で示唆されるが、暫定抽選図柄Ｚｎによって行われる暫定抽選表示においては、出率設定値がどの値に設定されているか分からないまま変動表示が行われる。しかも、暫定抽選表示の結果が暫定当たりであれば大当たり確定であり、暫定外れであっても大当たりの可能性が残っている。これにより、少なくとも、暫定抽選の結果が表示されるまでは、出率設定値に関わらず大当たり当選への期待感を維持することができる。すなわち、暫定抽選の結果が暫定外れとして表示された時点で、出率設定値が高い値であることが示唆されていれば、その後に行われる本抽選において大当たり当選への期待感を高く持つことができる。また、出率設定値が低い値であることが示唆されていれば、その後に行われる本抽選において大当たり当選への期待感は低いことを前提とした大当たり当選への期待感を持つことができる。

【８４１１】

本実施例は、上述の構成の他、下記の様な変形実施ができる。

【８４１２】

＜変形例１＞

本実施例では、第２抽選すなわち二段階目の抽選である本抽選図柄Ｈｎによる本抽選が必ず行われる構成であったが、第２抽選が行われない構成を含んでもよい。第２抽選が行われない構成は、例えば、第２抽選を行うか否かを決める特別抽選を行う構成である。以下、この構成について図８７２，図８７３を参照して説明する。図８７２は、変形例１に係る変動開始処理を示すフローチャートである。図８７３は、変形例１に係る変動表示態様を説明する図である。

【８４１３】

ステップＤｅ５０１において第１抽選の結果が暫定外れと判断された場合、ステップＤｅ５０３にて暫定外れ有り指定コマンドを設定後、ステップＤｅ５１１に進む。ステップＤｅ５１１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、出率設定値を変更するか否かの判断を行う。出率設定値を変更するか否かの判断は、例えば、上述した実施例７７で述べたように、大当たり乱数カウンタＣ１と同様の特別抽選乱数カウンタＣ４が設けられ、その特別抽選乱数カウンタＣ４から取得された値に基づいて行われる。この特別抽選の結果が出率設定値を変更する結果である場合は、ステップＤｅ５０４に進む。ステップＤｅ５０４では、出率設定値を読み出し、ステップＤｅ５０５へ進む。特別抽選の結果が出率設定

値を変更しない結果である場合はステップＤｅ５０４を飛ばして、ステップＤｅ５０５へ進む。ステップＤｅ５０５では、特別抽選の当否に応じた出率設定値に基づく第２抽選の結果を大当たりへ書き換えるか否かの判断が行われる。

【８４１４】

次に、特別抽選を遊技者に見せる変動表示態様について説明する。なお、本例では、特別抽選およびその結果を遊技者に示唆ないし報知するが、遊技者に見せない構成であっても構わない。

【８４１５】

図８７３（１）に示す表示画面４２ａには、暫定抽選図柄Ｚｎによる暫定抽選の結果が表示されている。このとき、表示画面４２ａには、出率設定値を暫定抽選に反映させるか否かを抽選により決めるための特別抽選が行われていることを示す情報（例えば、「設定反映抽選中・・・」という文字）が表示されている。この情報は、（１）において、設定反映抽選背景Ｄｅ５として表示されている。

【８４１６】

（２）は、特別抽選の結果が当たりであった場合の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、特別抽選に当選したことを示す情報（例えば「設定反映！」という文字とスマイル画像）が表示されている。この情報は、（２）において、設定反映抽選結果Ｄｅ６として表示されている。

【８４１７】

（３）は、当たりである設定反映抽選結果Ｄｅ６が表示された後の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、当該保留表示Ｔｈに出率設定値を反映させた結果、直交する格子模様として表示されている。これにより、遊技者は、出率設定値が「段階３」で本抽選が行われることを認識することができる。

【８４１８】

（４）は、特別抽選の結果が外れであった場合の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、特別抽選に外れたことを示す情報（例えば「設定不反映　残念！」という文字）が表示されている。この情報は、（４）において、設定反映抽選結果Ｄｅ６として表示されている。

【８４１９】

（５）は、外れである設定反映抽選結果Ｄｅ６が表示された後の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、出率設定値を反映させることができなかった結果、無模様のままの当該保留表示Ｔｈが表示されている。これにより、遊技者は、出率設定値が「段階１」のまま本抽選が行われることを認識することができる。

【８４２０】

このように、第１抽選の結果が暫定外れである場合に、特別抽選の結果に基づいて、出率設定値に応じた第２抽選を行うか否かが決まるので、第１抽選の結果が暫定外れとなった後の遊技の興趣性を向上させることができる。なお、本例では、設定反映抽選背景Ｄｅ５，設定反映抽選結果Ｄｅ６を表示することで、特別抽選の結果を遊技者に認識させた状態で反映させているが、これらを表示せずに、遊技者に認識させない状態で反映させてもよい。

【８４２１】

＜変形例２＞

変形例１では、特別抽選およびその結果は、暫定抽選の結果表示直後すなわち本抽選図柄Ｈｎによるリーチ表示前に表示していたが、本抽選図柄Ｈｎによるリーチ表示後に表示しても構わない。図８７４は、変形例２に係る変動表示態様を示す図である。

【８４２２】

図８７４（１）に示す表示画面４２ａには、暫定抽選図柄Ｚｎによる暫定抽選の結果（暫定外れ）が表示されている。（２）（３）は、本抽選図柄Ｈｎによる変動表示と、そこにおけるリーチ停止表示を示している。本抽選図柄Ｈｎによるリーチ停止表示中に設定反映抽選背景Ｄｅ５が表示されている。

【８４２３】
（４）は、本抽選図柄Ｈｎによるリーチ変動表示中の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、特別抽選に当選したことを示す設定反映抽選結果Ｄｅ６が表示されている。この結果表示を受けて、当該保留表示ｔｈは、現在の出率設定値「段階３」を示唆する直交する格子模様に変化している。
【８４２４】
（５）は、同じく本抽選図柄Ｈｎによるリーチ変動表示中に、特別抽選に落選したことを示す設定反映抽選結果Ｄｅ６が表示されている。この結果表示を受けて、当該保留表示ｔｈは、現在の出率設定値「段階１」を示唆する無模様のままとなっている。
【８４２５】
このように、リーチ変動表示演出においても、設定反映抽選結果Ｄｅ６が表示されるまで、出率設定値がいくつであるかに対する期待感を持たせた状態で遊技を楽しませることができる。
【８４２６】
＜変形例３＞
本実施例では、第２抽選では読み出された設定値が必ず用いられる構成であったが、読み出された設定値が用いられない構成を含んでもよい。以下、この構成について図８７５，図８７６を参照して説明する。図８７５は、変形例２に係る変動開始処理を示すフローチャートである。図８７６は、変形例２に係る変動表示態様を示す図である。
【８４２７】
ステップＤｅ５０１において第１抽選の結果が暫定外れと判断された場合、ステップＤｅ５０３，ステップＤｅ５０４に進む。ステップＤｅ５０３では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、暫定外れ有り指定コマンドを設定し、ステップＤｅ５０４では、現在の設定値を読み出し、ステップＤｅ５２１へ進む。ステップＤｅ５２１では、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、読み出された出率設定値に対応する大当たり確率が規定範囲内であるか否かが判断される。規定範囲内であるときは、そのままステップＤｅ５０５へ進み、第２抽選処理を実行する。規定範囲外であるときは、第２抽選処理を実行せず、ステップＳ５０４へ進む。
【８４２８】
出率設定値に対応する大当たり確率が規定範囲外であるとは、出率設定値に対応する大当たり確率が「段階１」～「段階６」に対応する大当たり確率のいずれにも該当しないことである。例えば、大当たり確率が不正に高い値が設定されている場合である。具体的には、上述のように出率設定値が「段階１」であるとき通常時が０．３３％であり、確変時が３．３％であるところ、通常時が３３％に設定されたような場合である。主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、このような規定範囲外の値を異常値であると判断する。
【８４２９】
ステップＳ５０４では、当たり確率が規定範囲外であると判定された場合、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２抽選処理を行わないで、そのまま外れ図柄を停止図柄に設定し、ステップＳ５０５では、外れ変動パターンを決定する。
【８４３０】
次に、不正設定判定を含む変動表示態様について説明する。なお、本例では、設定判定およびその結果を遊技者に示唆ないし報知するが、遊技者に見せない構成であっても構わない。
【８４３１】
図８７６（１）に示す表示画面４２ａには、暫定抽選図柄Ｚｎによる暫定抽選の結果が表示されている。このとき、表示画面４２ａには、出率設定値に対応する大当たり確率を確認していることを示す情報（例えば、「設定確認中」という文字）が表示されている。この情報は、（１）において、設定確認背景Ｄｅ７として表示されている。この大当たり確率の確認は、大当たり確率が規定範囲内であるか否かの確認という意味もある。
【８４３２】

（２）は、確認の結果が規定範囲内であった場合の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、規定範囲内であったことを示す情報（例えば「設定判明！」という文字）が表示されている。この情報は、（２）において、設定確認結果Ｄｅ８として表示されている。

【８４３３】

（３）は、設定確認結果Ｄｅ８が表示された後の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、当該保留表示Ｔｈが直交する格子模様として表示されている。これにより、遊技者は、出率設定値が「段階３」で本抽選が行われることを認識することができる。

【８４３４】

（４）は、確認の結果が規定範囲外であった場合の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、規定範囲外であったことを示す情報（例えば「不正設定検出！」という文字）が表示されている。この情報は、（４）において、不正設定検出背景Ｄｅ９として表示されている。

【８４３５】

（５）は、不正設定検出背景Ｄｅ９が表示された後の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、不正設定検出背景Ｄｅ９は、本抽選図柄背景Ｄｅ３に大きく表示されている。これにより、不正な大当たり確率に対応付けられた出率設定値が不正に設定されていることが報知される。また、本抽選図柄Ｈｎの右列は、「１」が停止表示され、完全外れになることを示している。これにより、不正設定が検出されたときは、必ず外れになるように設定されている。なお、不正設定が検出されたことは、音声で報知してもよい。

【８４３６】

このように、第１抽選の結果が暫定外れとなっても、読み出された出率設定値に対応する大当たり確率が規定範囲外であれば、そのような大当たり確率は反映させないので、出率設定値に対応する大当たり確率を規定範囲外とする不正行為が行われても、そのような不正行為が遊技に反映させることを防止することができる。

【８４３７】

＜変形例４＞

本実施例では、第１抽選は必ず行われる構成であったが、第１抽選が行われない構成を含んでもよい。以下、この構成について図８７７を参照して説明する。図８７７は、変形例４に係る変動開始処理を示すフローチャートである。

【８４３８】

ステップＤｅ５３１は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１抽選を行うに先立って、出率設定値に対応する大当たり確率が規定範囲外であるか否かを判断する。出率設定値に対応する大当たり確率が規定範囲外であるか否かは、上述した変形例３での説明と同じである。大当たり確率が規定範囲内である場合は、ステップＤｅ５０１以下に進み、第１抽選，第２抽選を行う。大当たり確率が規定範囲外である場合は、第１抽選，第２抽選を行わないでステップＳ５０４へ進む。

【８４３９】

ステップＳ５０４では、当たり確率が規定範囲外であると判定された場合、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第１抽選処理と第２抽選処理を行わないで、そのまま外れ図柄を停止図柄に設定し、ステップＳ５０５では、外れ変動パターンを決定する。

【８４４０】

すなわち、当たり確率が規定範囲外である場合は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図抽選の結果が大当たりにならないように第１抽選，第２抽選をスキップして、いきなり外れ図柄の決定を行う。

【８４４１】

次に、不正設定判定を含む変動表示態様について説明する。なお、本例では、設定判定およびその結果を遊技者に示唆ないし報知するが、遊技者に見せない構成であっても構わない。

【８４４２】

図８７８（１）に示す表示画面４２ａには、主装飾図柄Ｓｚによる高速変動が表示されている。このとき、表示画面４２ａには、出率設定値に対応する大当たり確率を確認していることを示す情報（例えば、「設定確認中」という文字）が表示されている。この情報は、（１）において、設定確認背景Ｄｅ１０として表示されている。この大当たり確率の確認は、大当たり確率が規定範囲内であるか否かの確認という意味もある。

【８４４３】

（２）は、確認の結果が規定範囲内であった場合の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、規定範囲内であったことを示す情報（例えば「これは・・・」という文字）が表示されている。ここでは、現時点がいまだ変動開始直後であるので、出率設定値がいずれの値であるか遊技者に気付かせないように、あいまいな表現にしている。この情報は、（２）において、設定確認結果Ｄｅ１１として表示されている。

【８４４４】

（３）は、設定確認結果Ｄｅ１１が表示された後の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、主装飾図柄Ｓｚが本抽選図柄Ｈｎと暫定抽選図柄Ｓｚとに分かれて、暫定抽選図柄Ｓｚの変動表示が行われている様子が表示されている。これにより、遊技者は、暫定抽選と本抽選の両方を楽しむことができる。

【８４４５】

（４）は、確認の結果が規定範囲外であった場合の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、規定範囲外であったことを示す情報（例えば「不正設定検出！」という文字）が表示されている。この情報は、（４）において、不正設定検出背景Ｄｅ１２として表示されている。

【８４４６】

（５）は、不正設定検出背景Ｄｅ１２が表示された後の表示画面４２ａである。表示画面４２ａには、不正設定検出背景Ｄｅ１２は、通常背景Ｄｅ１に大きく表示されている。これにより、不正な大当たり確率に対応付けられた出率設定値が不正に設定されていることが報知される。不正設定が検出されたときは、必ず完全外れになるように設定されている。具体的には、変動パターン指定コマンドは、リーチも経由しない完全外れ変動表示態様を示すものとなる。

【８４４７】

このように、第１抽選の結果が暫定外れであるか否かに関わらず、そもそも設定値が規定範囲外であれば、第１抽選、第２抽選いずれも行わないので、大当たり確率を規定範囲外とする不正行為が行われた場合に、そのような遊技機において当たりを発生させることを防止することができる。

【８４４８】

＜変形例５＞

本実施例では、更新ボタンＤａ１２の操作によって設定されるシナリオ設定値に基づいて遊技中に出率設定値が変更される構成であったが、シナリオ設定値を備えず、更新ボタンＤａ１２の操作によって直接、出率設定値が変更される構成であってもよい。

【８４４９】

＜本実施例における特徴的な構成＞

本実施例に係るパチンコ機１０は、上述の（ＤＨ１）に関し、パチンコ機１０に電源が投入される際に、設定キー挿入部Ｄａ１１をオン状態とする特定の操作が実行されるとパチンコ機１０を初期化する構成であり、パチンコ機１０が初期化された場合、パチンコ機１０の遊技状態を通常遊技状態に設定して、複数段階に設定された図柄変動遊技に関する出率設定値のうちの所定の設定値を遊技に反映させることが可能である。図柄変動遊技に関する制御を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、特図１用始動入賞装置３３ａ、特図２用始動入賞装置３３ｂに遊技球が入球したことが検出されると第１抽選の結果が暫定外れか大当たりかの判別を出率設定値が複数段階の設定値のうちのいずれであるかに依らない固定確率で行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による変動開始処理における第１抽選判別機能と、第１抽選の結果が暫定外れ有りとの結果となったことを契機として、出率

設定値が複数段階の設定値のうちのいずれであるかに基づき、第２抽選の結果が大当たりか否かの判別を行うことが可能な主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による変動開始処理における第２抽選判別機能と、を備える。図柄変動遊技は、第１抽選と第２抽選とに基づいて行うことが可能である。

【８４５０】

これによれば、複数段階に設定された図柄変動遊技に関する出率設定値のうちのいずれかの出率設定値が設定された場合に、単にその出率設定値に基づいて遊技に関する判別が行われ、その判別結果が出力されるのではく、その出率設定値に寄らないで第１抽選の結果が暫定外れか大当たりかの判別が行われ、その第１抽選の結果が暫定外れであった場合に、その後、出率設定値に基づいて第２抽選の結果が大当たりか否かの判別が行われ、第１抽選と第２抽選とに基づいて図柄変動遊技が行われる。つまり、第２抽選の結果が大当たりか否かの判別において出率設定値に基づいた判別が行われる前に、第１抽選の結果が暫定外れか大当たりかの判別において出率設定値がいずれであるかに関わらず等しい条件で判別が行われるという、斬新な判別構成を備えるパチンコ機１０を提供することができる。また、このような斬新な判別構成を用いて、遊技の興趣性が向上されたパチンコ機１０を提供することができる。

【８４５１】

なお、本実施例では、第１抽選と第２抽選とは、先に第１抽選が行われ、その後第２抽選が行われたが、先に第２抽選が行われ、その後第１抽選が行われても構わない。先に出率設定値に基づく第２抽選が行われ、その後出率設定値に基づかない第１抽選が行われることで、大当たり当選の可能性は低くなるが大当たり当選の最後のチャンスを、第１抽選に担わせることができる。また、第１抽選と第２抽選とは、同時に行われても構わない。出率設定値に基づく第２抽選と出率設定値に基づかない第１抽選との２つの抽選機会があるというだけでも、そうではない遊技機と比べて、遊技の興趣性を向上さ易くすることができる。

【８４５２】

また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＨ２）に関し、第１抽選の結果が暫定外れか大当たりかの判別は、出率設定値を反映させないで行われる、暫定的に図柄変動遊技を決定する処理である。これによれば、１回目の判別において、いきなり最終的な図柄変動遊技が決まらないので、遊技の興趣性を向上することができる。また、１回目の判別において、暫定的にでも図柄変動遊技が決まるので、暫定的に決まった図柄変動遊技に基づいて、演出を実行することも可能となる。

【８４５３】

また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＨ３）に関し、第２抽選の結果が大当たりか否かの判別は、出率設定値を反映させて行われる、最終的に図柄変動遊技を決定する処理である。これによれば、２回目の判別において、最終的な図柄変動遊技が決まるので、遊技の興趣性を向上することができる。

【８４５４】

また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＨ４）に関し、図柄変動遊技に関する制御を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、第２抽選の結果が大当たりか否かの判別結果に応じて、暫定外れ無し大当たり変動表示態様または暫定外れ有り大当たり変動表示態様となるか、暫定外れ有り外れ変動表示態様となるかのように図柄変動遊技が異なる。これによれば、第２抽選の結果が大当たりか否かの判別結果に応じて図柄変動遊技が異なるので、遊技の興趣性を向上させることができる。

【８４５５】

なお、本実施例では、第３図柄表示装置４２に表示される変動表示態様は、暫定外れ無し大当たりまたは暫定外れ有り大当たりとなるか、暫定外れ有り外れとなるかに応じて異なっていたが、停止図柄の組合せを除き、変動表示態様は同じであってもよい。変動表示態様は同じであっても、抽選機会が第１抽選と第２抽選との２つあることで、そうでない遊技機と比べて遊技の興趣性を向上することができる。

【８４５６】
　また、本実施例に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＨ５）に関し、図柄変動遊技に関する制御を行う主制御装置２６１のＣＰＵ５０１は、暫定的な図柄変動遊技が決定された状態で、出率設定値がいずれであるかに応じて、最終的な図柄変動遊技を異ならせることが可能である。これによれば、図柄変動遊技に関する出率設定値がいずれであるかに応じて、暫定的な図柄変動遊技に対する最終的な図柄変動遊技の違いによって、遊技の興趣性を向上させることができる。
【８４５７】
　なお、本実施例では、出率設定値に応じて保留表示を異ならせることで、最終的な図柄変動遊技を異ならせていたが、所定の出率設定値に応じて本抽選図柄Ｈｎ，暫定抽選図柄Ｚｎの変動態様を異ならせたり、所定の出率設定値に応じてリーチ演出のストーリーを異ならせることで、最終的な図柄変動遊技を異ならせても構わない。
【８４５８】
　また、本実施例の変形例５に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＨ６）に関し、出率設定値を変更する操作を受ける更新ボタンＤａ１２を備え、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による第２抽選判別機能は、更新ボタンＤａ１２の操作によって設定された出率設定値に基づき第２抽選の結果が大当たりか否かの判別を行う。これによれば、更新ボタンＤａ１２の操作に基づく、暫定的な図柄変動遊技に対する最終的な図柄変動遊技の違いによって、遊技の興趣性を向上させることができる。
【８４５９】
　また、本実施例の変形例３に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＨ７）に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による第２抽選判別機能は、所定の出率設定値として設定された出率設定値が、通常時に大当たり確率が３３％というような不正な大当たり確率に対応する不正な出率設定値である場合は第２抽選の結果が大当たりか否かの判別を行わず、仮に不正な出率設定値に基づけば第１抽選の結果が暫定外れであっても第２抽選の結果が大当たりであると判別されるとしても、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による変動パターン指定コマンド設定機能は、第１抽選の結果が暫定外れ有りとの結果に基づいて図柄変動遊技を行う。これによれば、設定された出率設定値が不正な出率設定値である場合にまで第２抽選の結果が大当たりか否かの判別を行ってしまい、第２抽選の結果が大当たりであるとの誤った判別に基づいて図柄変動遊技を行ってしまう不都合を回避することができる。
【８４６０】
　また、本実施例の変形例４に係るパチンコ機１０によれば、上述の（ＤＨ８）に関し、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１による第２抽選判別機能は、設定された出率設定値が不正な出率設定値である場合は第２抽選の結果が大当たりか否かの判別を行わず、仮に不正な出率設定値に基づけば第１抽選の結果が暫定外れ無し大当たりであると判別されるとしても、サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１による変動パターン指定コマンド設定機能は、第１抽選の結果及び第２抽選の結果のいずれにも依らないで完全外れ変動表示態様にて図柄変動遊技を行う。これによれば、設定された出率設定値が不正な出率設定値である場合にまで第１抽選及び第２抽選を行ってしまい、その第１抽選及び第２抽選による判別結果が大当たりであるとの誤った判別に基づいて図柄変動遊技を行ってしまう不都合を回避することができる。
【８４６１】
　この発明は、上記実施形態に限られることはなく、同様の効果を奏する別の構成としてもよく、例えば下記のように変形実施することができる。
【８４６２】
　［１］上述した実施例１では、エンディングカウントダウン情報４４ｖは、「エンディング時間：後○秒」のように記述的に表示したが、これに限られない。エンディングカウントダウン情報４４ｖの他の例は、数値情報を示すタイマー画像がある。遊技者は、エンディング画面４４ｊを見ればエンディング期間に入ったことを認識できるので、タイマー

画像を表示するだけでも、エンディング時間をカウントダウンしていることを認識できる。これにより、エンディング画面４４ｊをまとまりよく表示できる。他の例は、エンディング時間を帯グラフで表し、帯グラフ状のバーの上で現時点の位置を示すことでエンディング時間の残り時間を視覚的に示すシークバーに置き換えてもよい。

【８４６３】

また、実施例１では、カウントダウン情報４４ｖは、エンディング時間をカウントダウンしていたが、エンディング期間を含む大当たりラウンド遊技状態の時間をカウントダウンしてもよい。すなわち、大当たりラウンド遊技の開始時点またはその途中時点からエンディング期間の終了タイミングまでをカウントダウンしてもよい。

【８４６４】

［２］上述した実施例１では、本発明の「未到来示唆情報」としてエンディング中右打ち情報４４ｋ、次遊技状態近接情報４４ｌおよびエンディングカウントダウン情報４４ｖが３つがともに表示される構成を例に挙げて説明してきたが、それぞれ単独で「未到来示唆情報」として表示されるものであったり、２つの組み合わせで「未到来示唆情報」として表示されるものであってもよい。

【８４６５】

［３］上述した実施例１では、本発明の「所定の遊技状態」を大当たりラウンド遊技状態、「次の遊技状態」を大当たりラウンド遊技状態後の高確率・サポート状態等としていたが、「所定の遊技状態」「次の遊技状態」はその他の遊技状態であってもよい。例えば、「所定の遊技状態」を回数切りの高確率・サポート状態等の有利遊技状態として、「次の遊技状態」をその有利遊技状態の終了後の遊技状態（例えば通常遊技状態）としてもよい。

【８４６６】

［４］上述した実施例１では、本発明の「特定操作」を音量調節操作としていたが、「特定操作」は他の操作であってもよい。例えば、表示演出に登場させるキャラクター画像を遊技者が選択できる場合で、その選択できる期間が高速変動中や大当たりラウンド遊技状態中に設定されている場合であれば、キャラクター画像の選択操作も本発明の「特定操作」に含まれる。

【８４６７】

［５］上述した実施例１では、本発明の「特定操作」が許可された期間は、特定操作期間中情報４４ａを表示していたが、特定操作期間中情報４４ａを表示せずに、所定のタイミングがきたら、特定操作期間終期近接情報４４ｅを表示するようにしてもよい。

【８４６８】

［６］上述した実施例１では、通常画面４３ａやデモ画面４３ｂや高速変動中画面４３ｃやオープニング画面４３ｈやラウンド画面４３ｉやエンディング画面４３ｊ等で決定ボタン８１を押下することで、これらの画面が特定操作画面４４ｂに切り替わったが、決定ボタン８１とは別の左選択ボタン８２や右選択ボタン８３を押下することで、これらの画面が特定操作画面４４ｂに切り替わるように構成してもよい。この場合、特定操作期間中情報４４ａ（「音量変更可」）の表示中に枠ボタン８０のいずれかを押下すれば特定操作を実行可能となることが予め遊技者に知らされている。これにより、直感的で分かりやすく、特定操作をし損なうことを低減できる。

【８４６９】

また、特定操作期間中情報４４ａ（「音量変更可」）を表示画面４２ａするタイミングに合わせて、表示画面４２ａの所定領域に手を近付けさせることによって、これらの画面が特定操作画面４４ｂに切り替わるようにしてもよい。例えば「音量変更するときは画面に手を近付けて」などの情報が表示画面４２ａに表示される。これにより、さらに直感的で分かりやすく、特定操作をし損なうことを低減できる。

【８４７０】

［７］上述した実施例では、例えば、図６１に示すエンディング演出パターンのように、各エンディング情報（次遊技状態示唆情報４４ｗ，製造者情報４４ｘ，カード抜き忘れ

防止情報４４ｙ，のめり込み防止情報４４ｚ）の表示時間は、５秒または１０秒といった同じ時間であったが、異なる時間であってもよい。例えば、次遊技状態示唆情報４４ｗが６秒であり、カード抜き忘れ防止情報４４ｙが８秒であり、のめり込み防止情報４４ｚが１０秒である。また、同じ種類のエンディング情報であっても、所定の条件ごとに、エンディング情報の表示時間を変えてもよい。例えば、変動時間の長短に応じて、エンディング情報の表示時間を変えるような例である。

【８４７１】

［８］上述した実施例では、例えば、図６１に示すエンディング演出パターンのように、各エンディング情報は、一定の順番（おおむね、次遊技状態示唆情報４４ｗ，製造者情報４４ｘ，カード抜き忘れ防止情報４４ｙ，のめり込み防止情報４４ｚの順番）で表示されていたが、例えば次遊技状態示唆情報４４ｗを最後に表示したり、カード抜き忘れ防止情報４４ｙを最初に表示したりするなど、同じ表示時間のエンディング情報の表示順序を入れ替えるパターンを設けてもよい。

【８４７２】

なお、同じ表示時間のエンディング情報とは、表示時間が完全同一のものに限らず、演出許容される範囲のものであれば表示時間が近似するものであってもよい。この場合、演出上許容される範囲で、不足分の表示時間を延長するか、または、超過分の表示時間を削減すれば、エンディング情報の表示順序を入れ替えることができる。

【８４７３】

［９］上述した実施例２～実施例５では、遊技機本体の前面側に配設される装飾カバーの発光領域として、第３電飾部３０４のようなトップランプを例に挙げて説明したが、第１電飾部３０１や第２電飾部３０２のようなサイドランプであってもよい。また、前面枠セット１４を構成する他のランプであってもよい。

【８４７４】

［１０］上述した実施例６～実施例９では、可動電飾部３０５の装飾カバーの発光領域として、センターフレーム３７の開口の右縁部の裏側に配設される可動電飾部３０５を例に挙げて説明したが、センターフレーム３７の開口の左縁部の裏側に配設される可動電飾部３０５や、センターフレーム３７の開口の上縁部に配設される可動電飾部３０５であってもよい。また、可動電飾部３０５は、センターフレーム３７の開口の右縁部や左縁部や上縁部において全部または一部が常時露出しているものであってもよい。

【８４７５】

［１１］上述した実施例６～実施例９では、可動電飾部３０５は、センターフレーム３７に配設されていたが、可動電飾部３０５は、遊技盤３０のセンターフレーム３７以外の箇所に配設された状態で視認されるものや、内枠１２や可動表示装置ユニット３５に配設された状態で、センターフレーム３７の開口などから視認されるものであってもよい。

【８４７６】

［１２］上述した実施例６～実施例９では、可動電飾部３０５に光を照射する光照射装置７０７は、発光基板であったが、発光基板以外のもので光を照射するものを利用してもよい。例えば、第３図柄表示装置４２から照射される光を利用して可動電飾部３０５の装飾カバーを発光させるものであってもよい。

【８４７７】

［１３］上述した実施例２～実施例５では、光照射装置６０７に対する制御は、発光基板６１１から照射される光の照射角度を第１の照射角度にするための姿勢制御であったり、発光基板６１１から照射される光の照射面積を第１の照射面積にするための照射面積制御であったりしたが、第１の発光領域６０５，第２の発光領域６０６の所定点（例えば中心点）と発光基板６１１の所定点（例えば中心点）との間の照射距離を変える照射距離制御であってもよい。

【８４７８】

［１４］上述した実施例２～実施例１２では、照射手段は、回転（回動）、傾倒、左右方向への移動をするものであったが、折り曲げ、湾曲、伸ばし縮み、前後方向への移動の

少なくともいずれかが可能なものであってもよい。また、ヒンジ等で折り曲げることができる構造であれば折り曲げたり、フレキシブル基板であれば湾曲させたり、スライド機構などで伸ばし縮みできる構造であれば伸ばし縮みしたりすることで、照射面積を容易に調整することができる。前後方向への移動によって、照射距離を容易に調整できるようにしてもよい。

【８４７９】

［１５］上述した実施例２～実施例５では、制御手段の入力部に関して、押し込み部６１６が突起であって、押し込み受け部６１７がそれを受ける面であったが、これとは逆に、押し込み部６１６が面であって、押し込み受け部６１７がその面に接触する突起であってもよい。

【８４８０】

［１６］上述した実施例３，実施例７では、光照射手段以外のもので光の態様を制御する構成として、透光板６３１，７３１を例に挙げて説明したが、光を反射させる反射部材を傾倒または回動させて光の態様を制御してもよい。

【８４８１】

［１７］本発明を各種（例えば第一種、第三種など）の遊技機に実施してもよいし、上記実施例とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される。）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞されることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。また、球が所定の入賞口に入ることで特別遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。さらに、パチンコ機以外にも、アレンジボール型パチンコ、雀球など遊技球を使用する各種遊技機として実施するようにしてもよい。

【８４８２】

［１８］発明を実施すための各手段や、実施例に記載された発明や、上述した各変形に記載された発明は、各々相反するものでない限り、発明の構成の適宜変更や置換や削除や組み合わせなどした構成とすることも可能である。

【産業上の利用可能性】

【８４８３】

以上のように、本発明は、パチンコ機等の遊技機に適している。

【符号の説明】

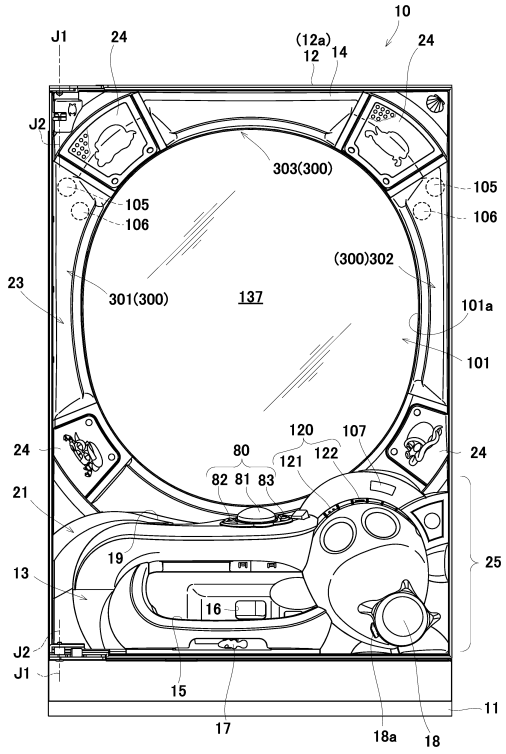
【８４８４】

１０　　パチンコ機
Ｄａ１１　　設定キー挿入部
Ｄａ１２　　更新ボタンＤａ１２

【図面】

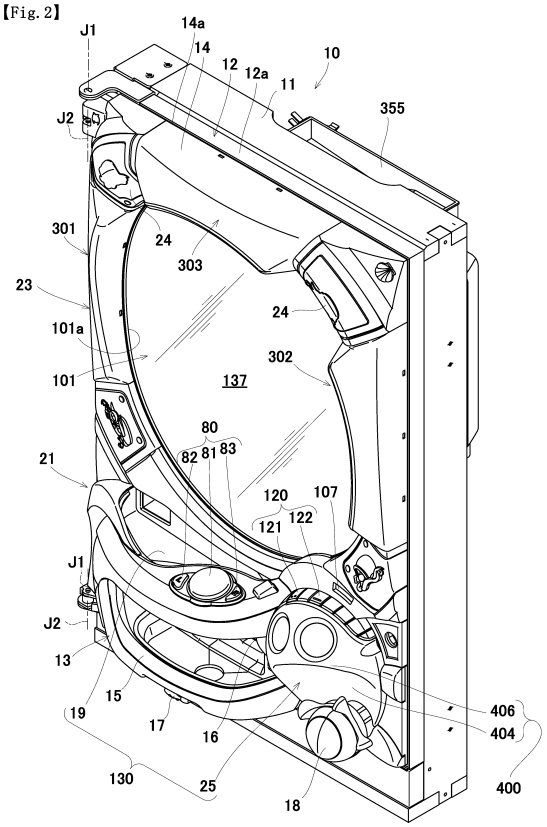
【図１】

【Fig. 1】



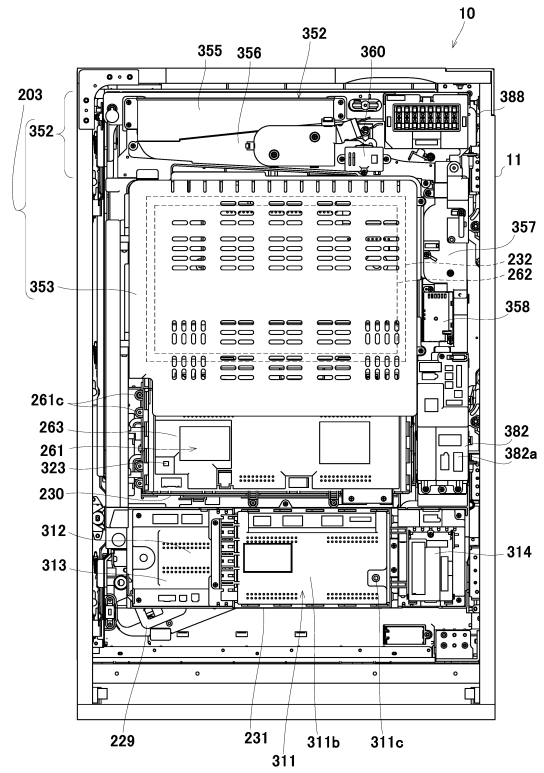
【図２】

【Fig. 2】



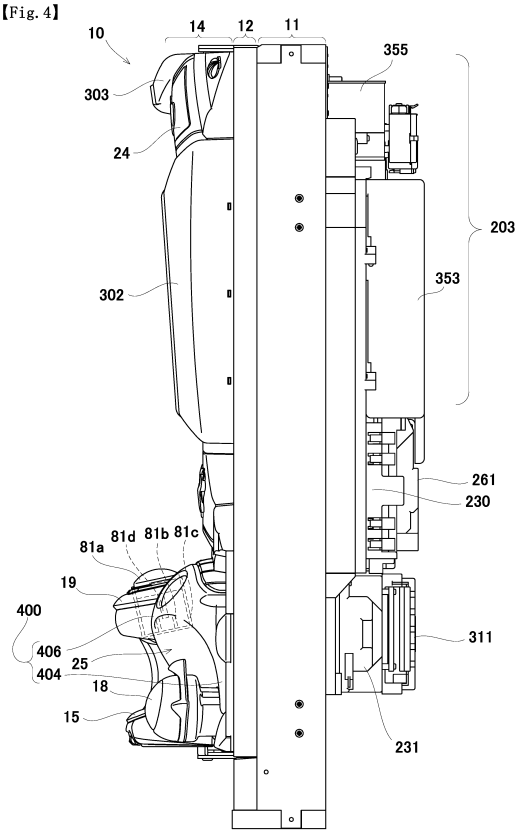
【図３】

【Fig. 3】



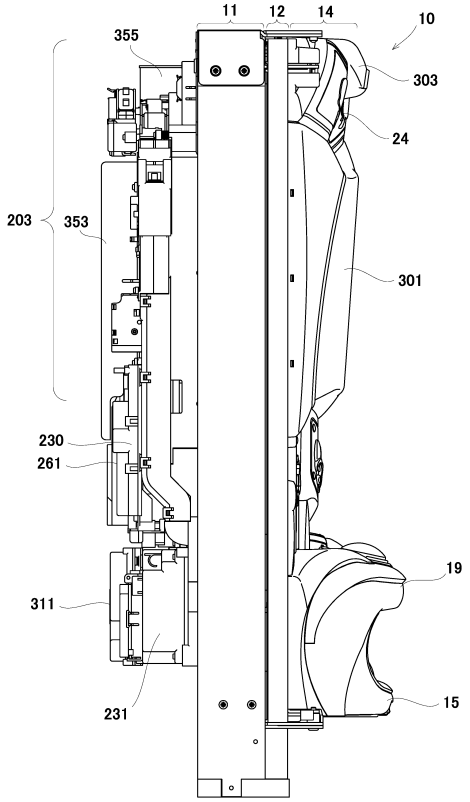
【図４】

【Fig. 4】



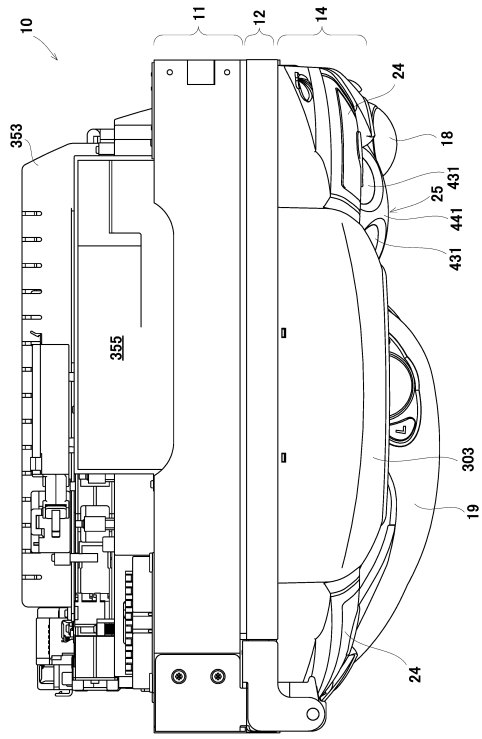
【図５】

【Fig.5】



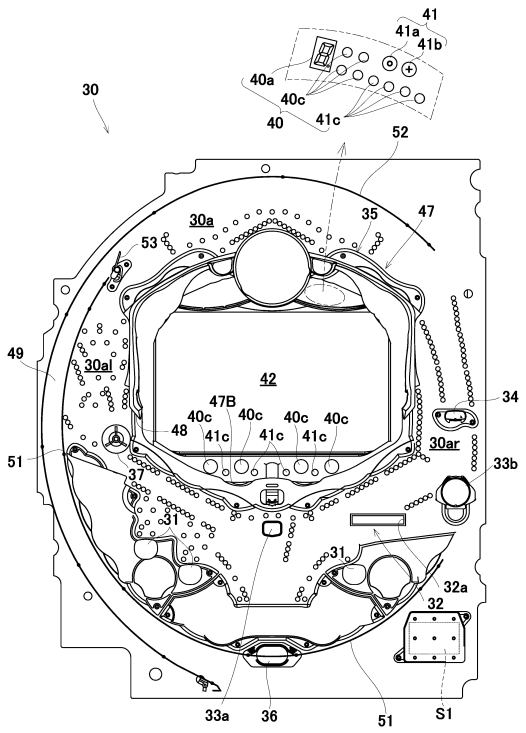
【図６】

【Fig.6】



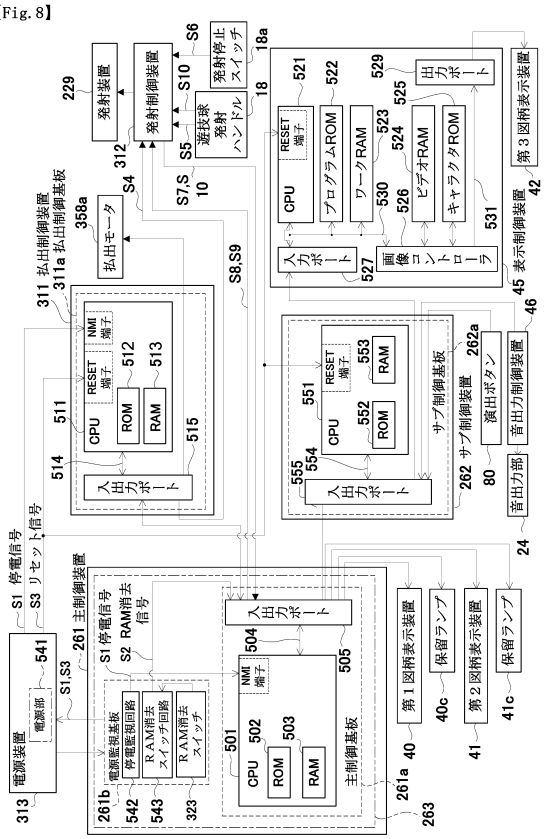
【図７】

【Fig.7】



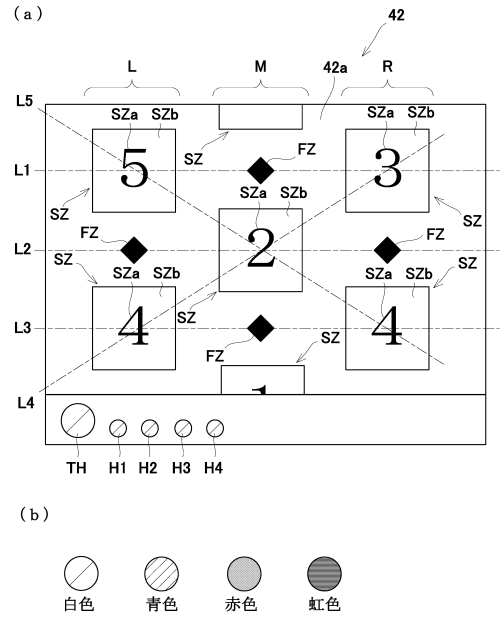
【図８】

【Fig.8】



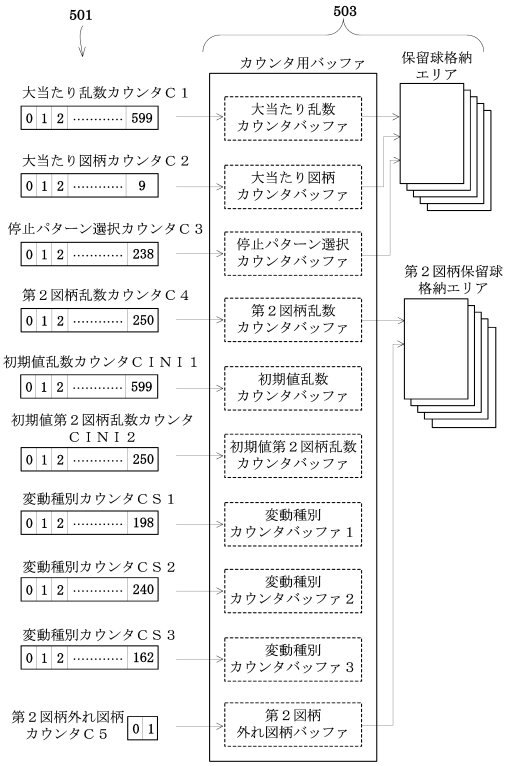
【図９】

【Fig. 9】



【図１０】

【Fig. 10】



【図１１】

【Fig. 11】

（ａ） 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続&サポート回数
低確率	高確率							
150 450	50～57, 350～357	0～9	第3記号（第3大当たり）	7	16R確変	10	35	100
		10～49	第2記号（第2大当たり）	1, 3 5, 9	8R確変	10	25	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）	2, 4 6, 8	8R通常	10	25	100

（ｂ） 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続&サポート回数
低確率	高確率							
150 450	50～57, 350～357	0～19	第3記号（第3大当たり）	7	16R確変	10	30	100
		20～49	第2記号（第2大当たり）	1, 3 5, 9	8R確変	10	20	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）	2, 4 6, 8	8R通常	10	20	0

【図１２】

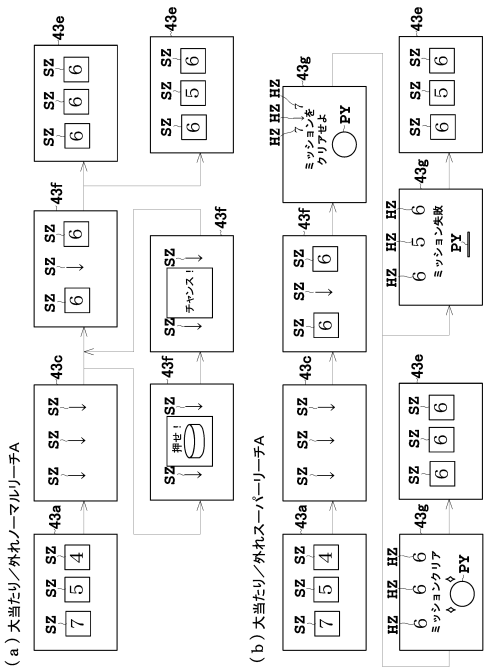
【Fig. 12】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	決定ボタン使用演出（有：○）
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
		141～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○
			121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－
10～39		0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	○
			121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
40～99		0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	○
			190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○
			190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○
			190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	○
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	○
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	○
		171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE（100秒）	○
			200～240	前後外れスーパーリーチF（100秒）	－
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	○
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	○
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	○
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	○
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	○
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	○

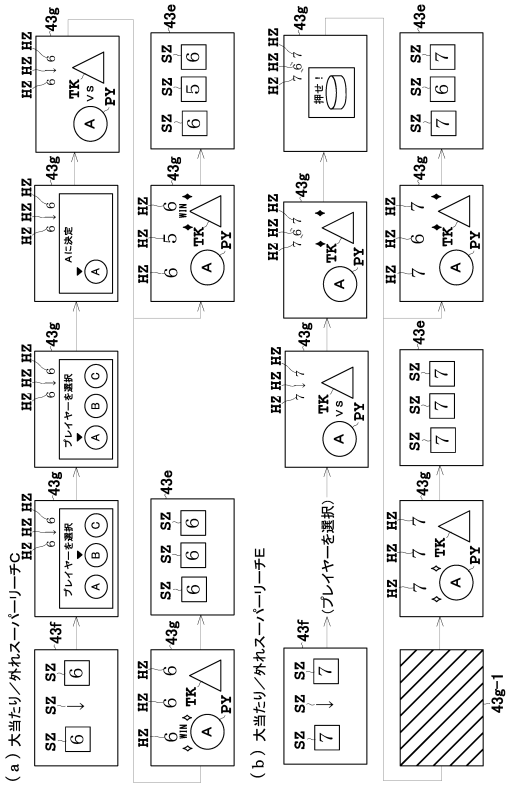
【図１３】

【Fig. 13】



【図１４】

【Fig. 14】



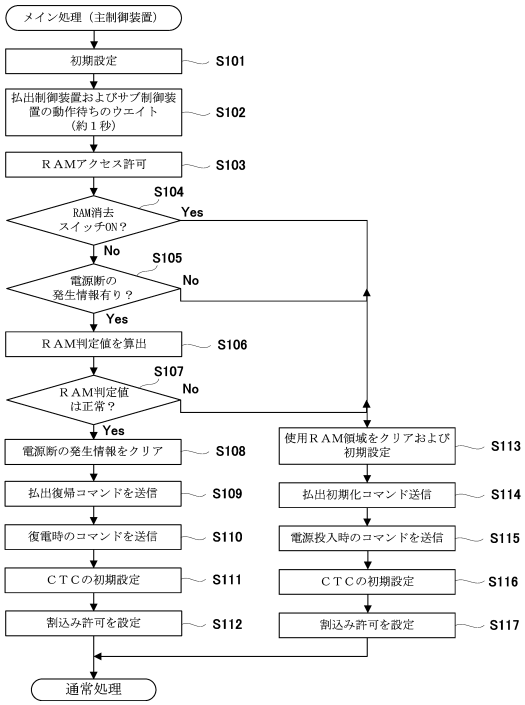
【図１５】

【Fig. 15】

当たり種別	ED時間（秒）	エンディング演出パターン
16R確変（特1）	35	もう1回（44w）／ロゴ（44x）／プリペイドカード（44y）／適度に楽しむ（44n）　44j
16R確変（特2）	30	もう1回（44w）／プリペイドカード（44y）／適度に楽しむ（44n）　44j
8R確変（特1）	25	もう1回（44w）／ロゴ（44x）／プリペイドカード（44y）　44j
8R確変（特2）	20	もう1回（44w）／プリペイドカード（44y）　44j
8R通常（特1）	25	チャンス（44w）／ロゴ（44x）／プリペイドカード（44y）　44j
8R通常（特2）	20	チャンス（44w）／プリペイドカード（44y）　44j

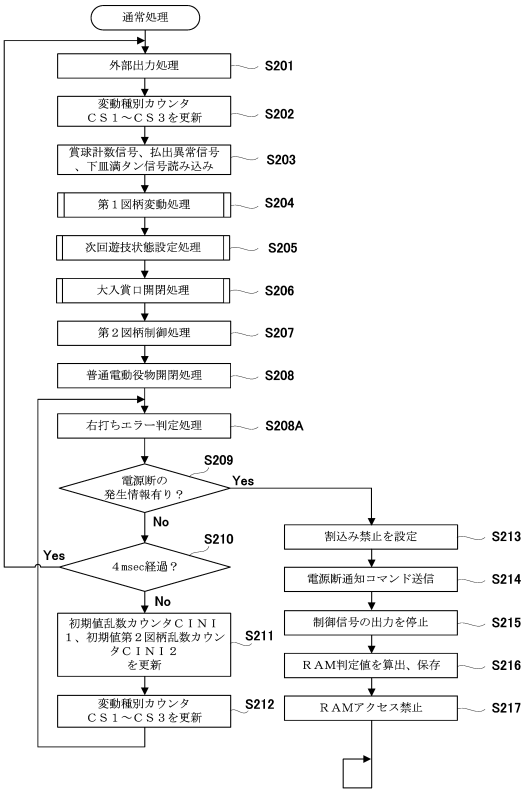
【図１６】

【Fig. 16】



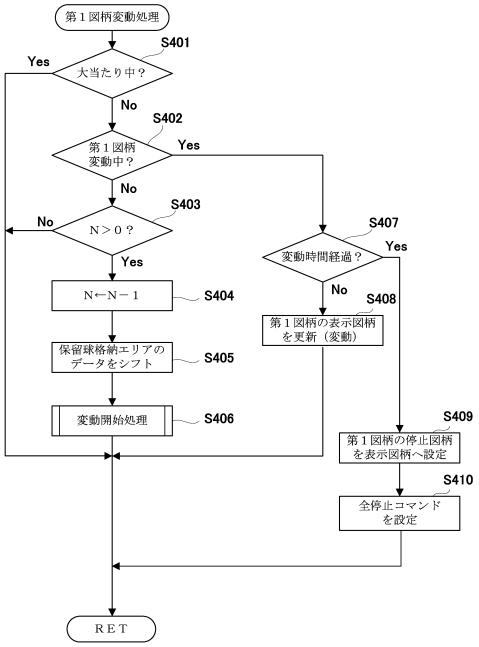
【図１７】

【Fig. 17】



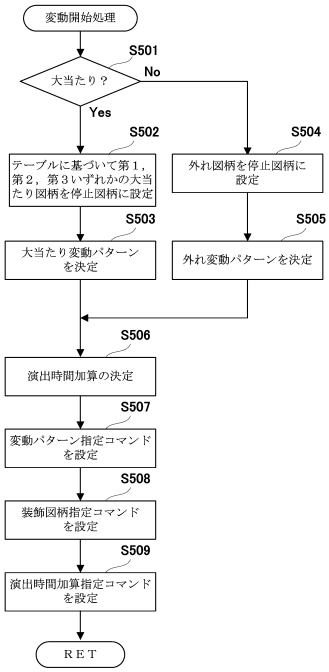
【図１８】

【Fig. 18】



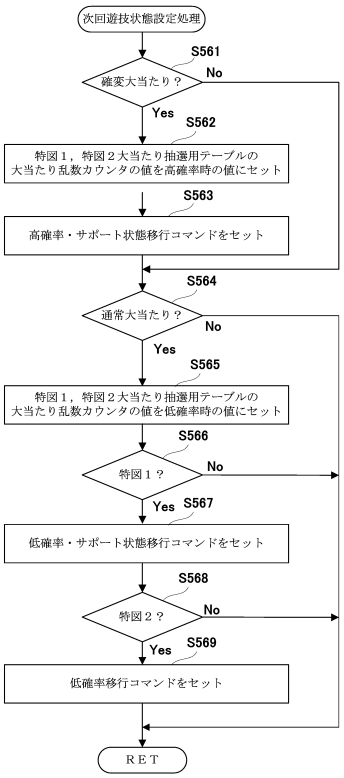
【図１９】

【Fig. 19】

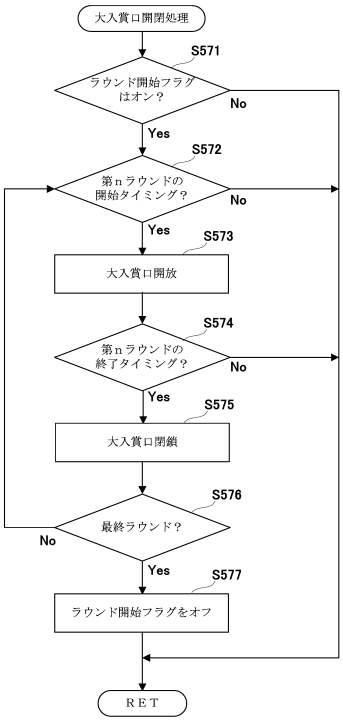


【図２０】

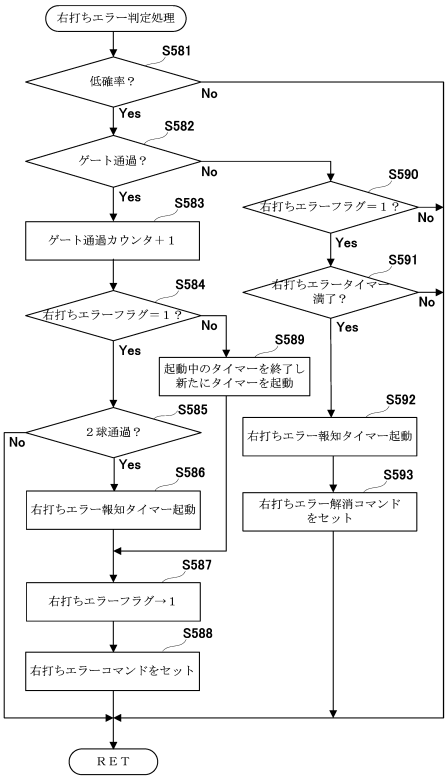
【Fig. 20】



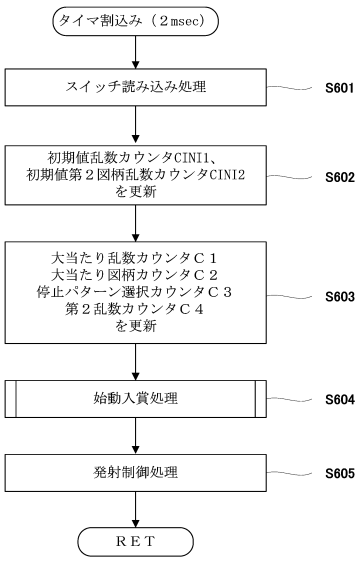
【図２１】
【Fig. 21】



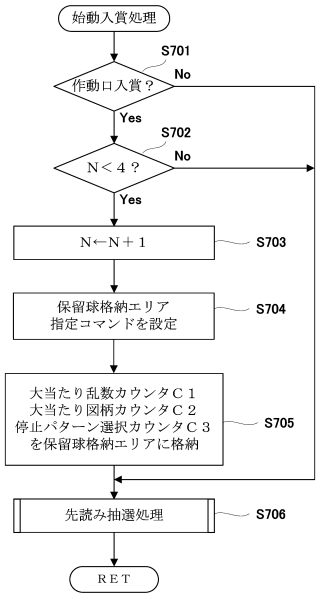
【図２２】
【Fig. 22】



【図２３】
【Fig. 23】

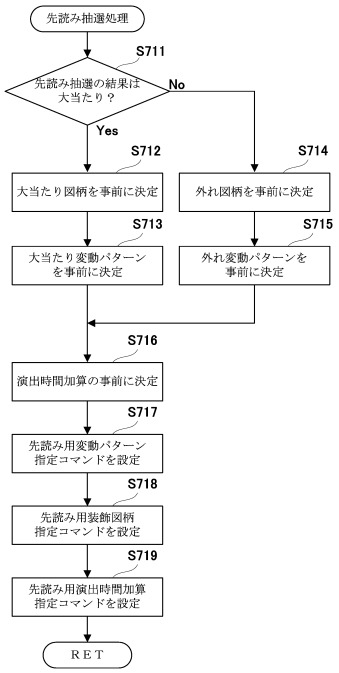


【図２４】
【Fig. 24】



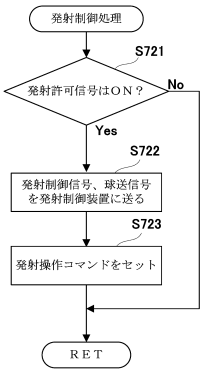
【図２５】

【Fig. 25】



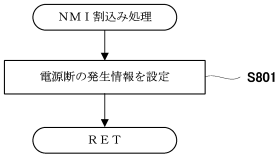
【図２６】

【Fig. 26】



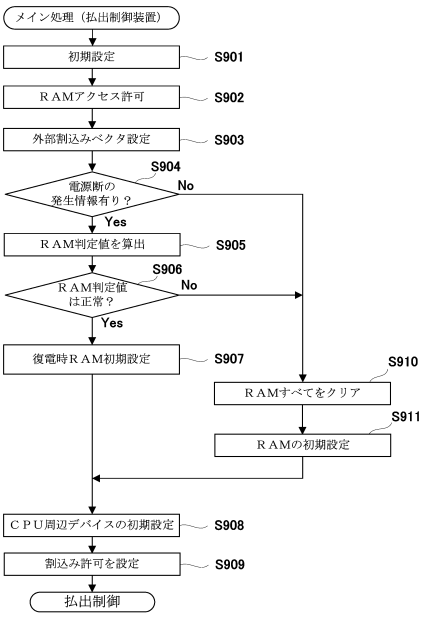
【図２７】

【Fig. 27】



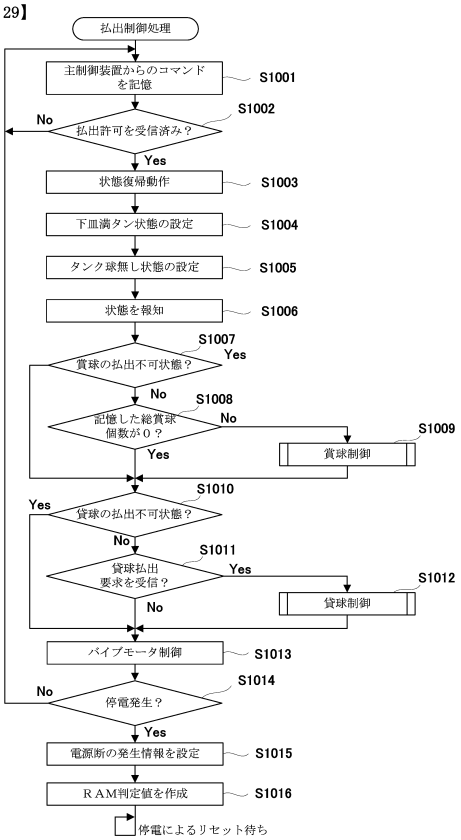
【図２８】

【Fig. 28】



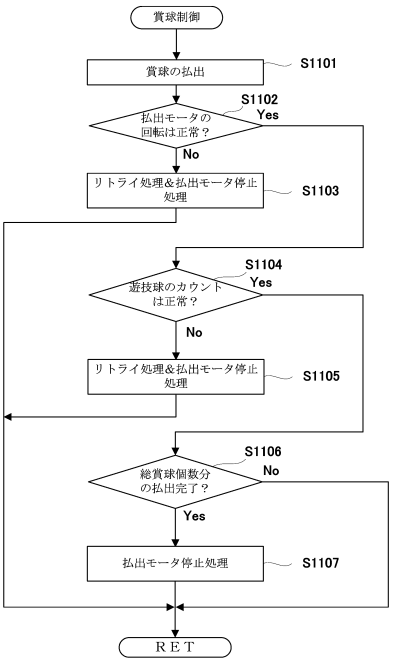
【図２９】

【Fig.29】



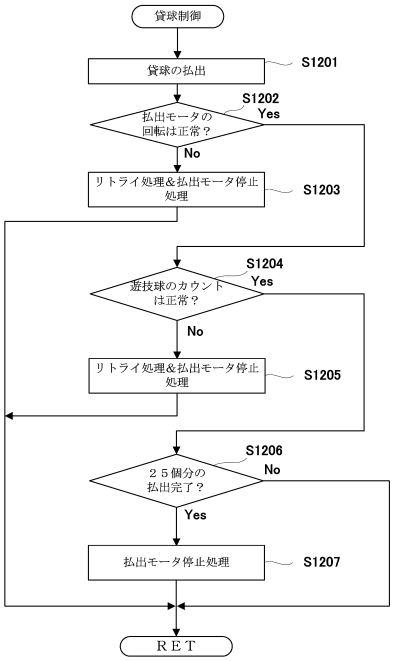
【図３０】

【Fig.30】



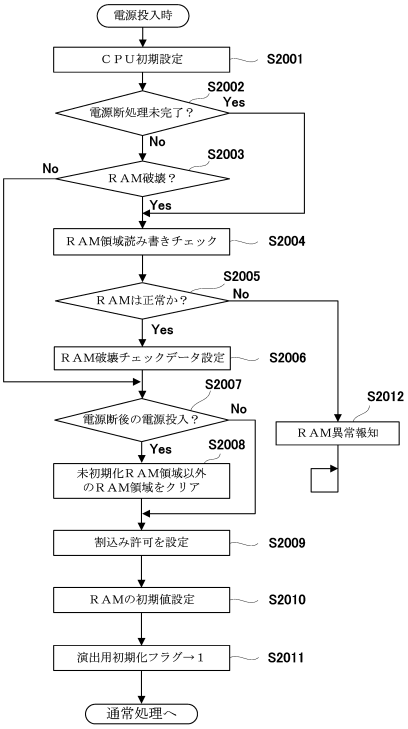
【図３１】

【Fig.31】



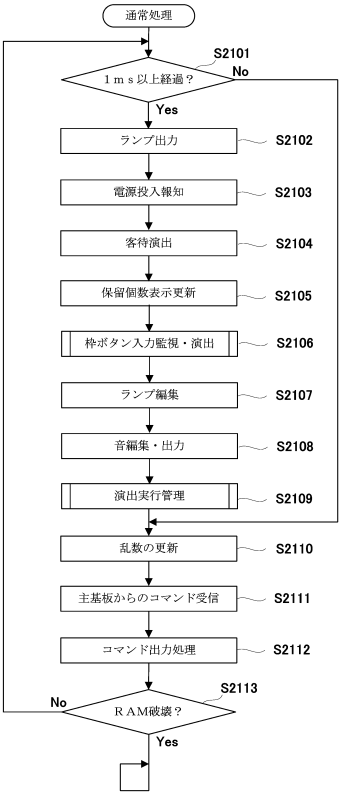
【図３２】

【Fig.32】



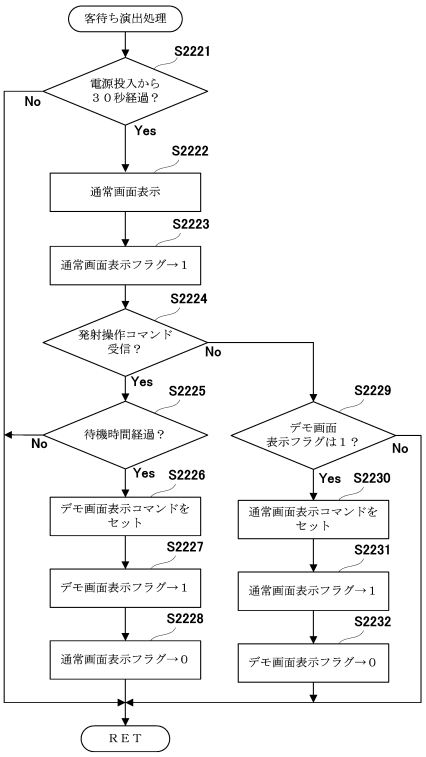
【図３３】

【Fig.33】



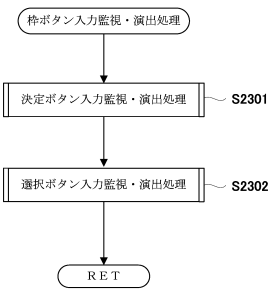
【図３４】

【Fig.34】



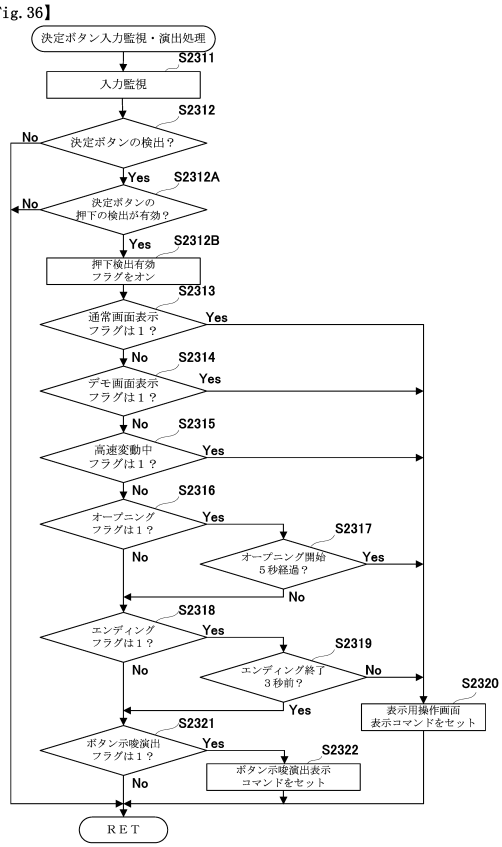
【図３５】

【Fig.35】



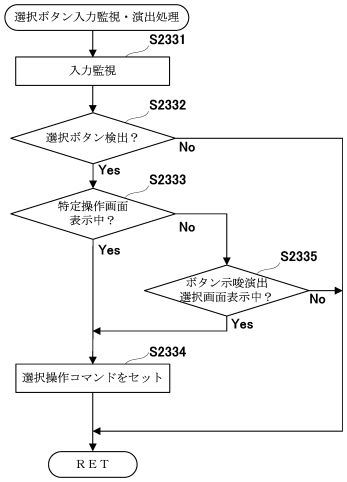
【図３６】

【Fig.36】



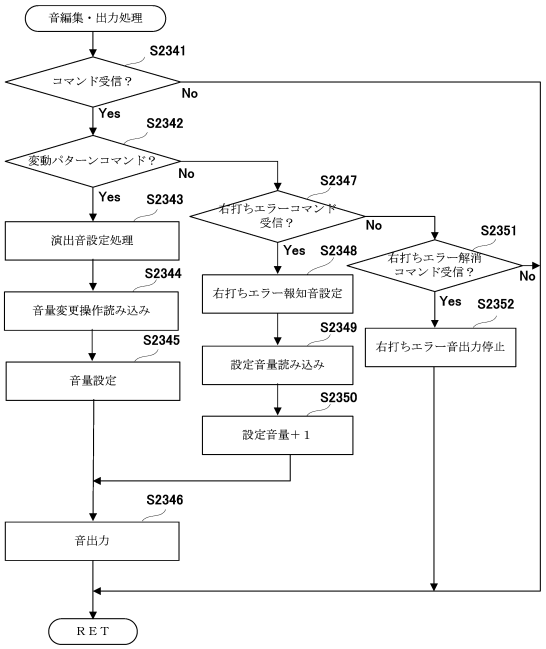
【図３７】

【Fig.37】



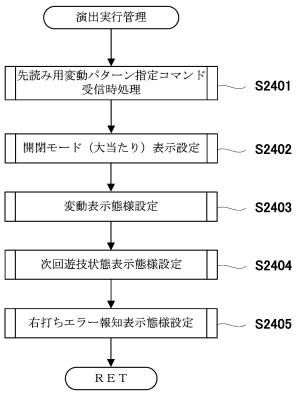
【図３８】

【Fig.38】



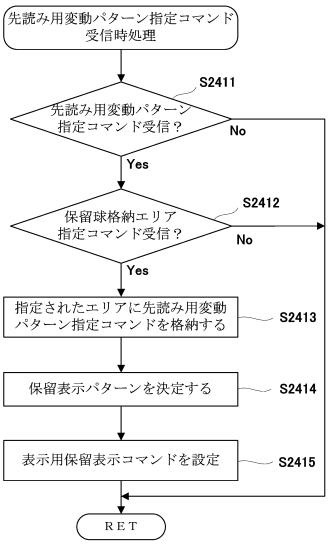
【図３９】

【Fig.39】



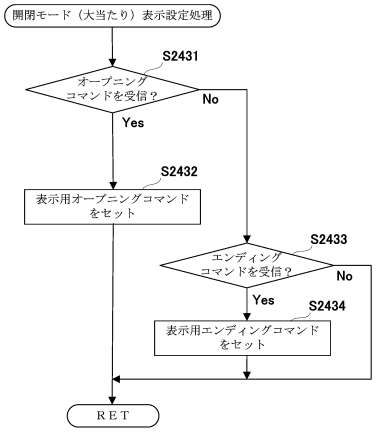
【図４０】

【Fig.40】



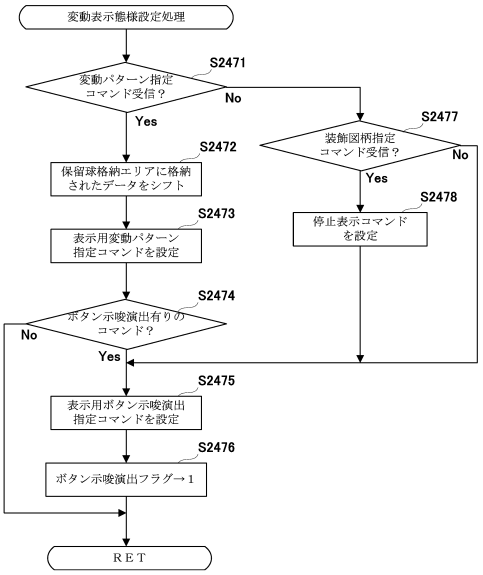
【図４１】

【Fig.41】



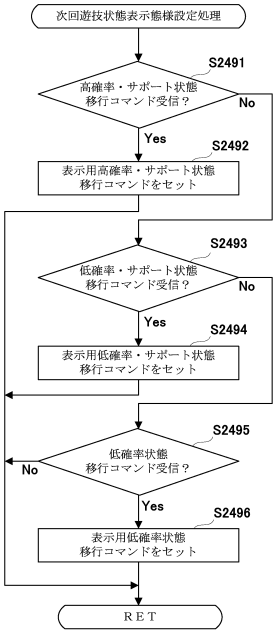
【図４２】

【Fig.42】



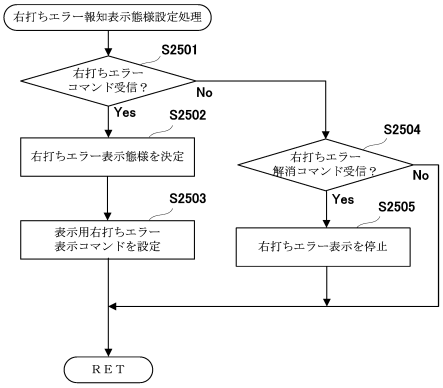
【図４３】

【Fig.43】

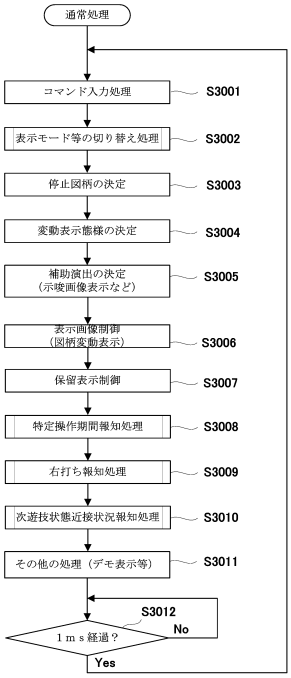


【図４４】

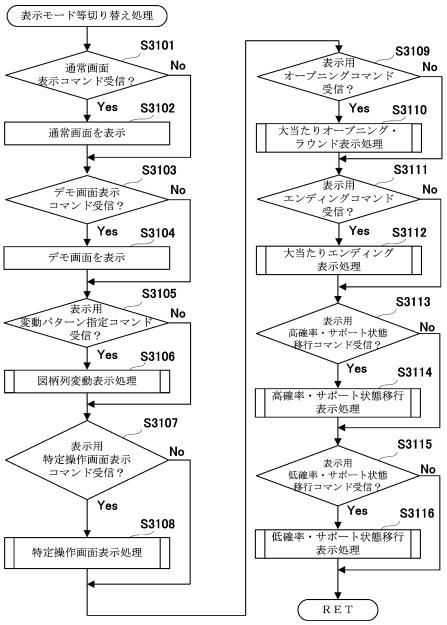
【Fig.44】



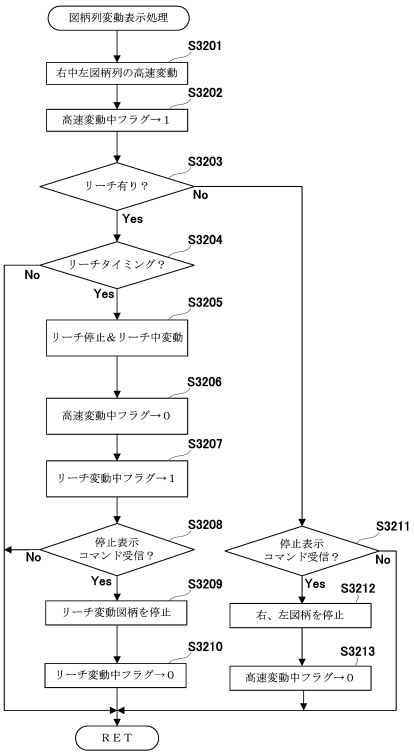
【図４５】
【Fig.45】



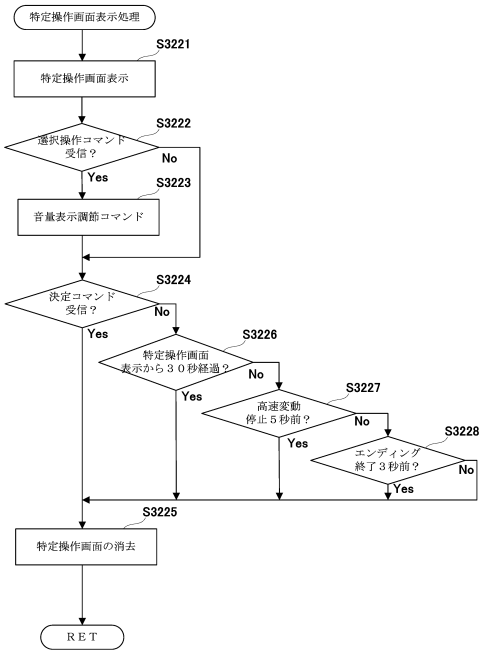
【図４６】
【Fig.46】



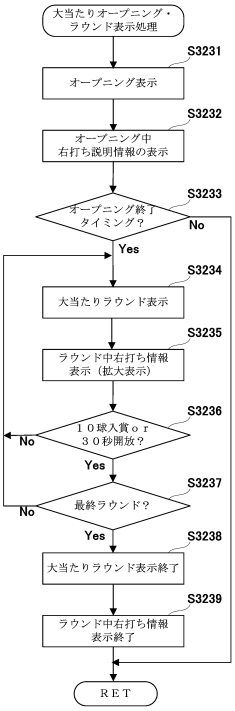
【図４７】
【Fig.47】



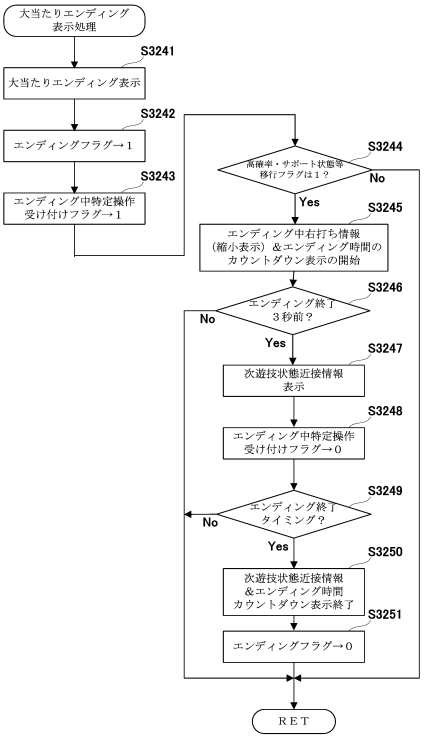
【図４８】
【Fig.48】



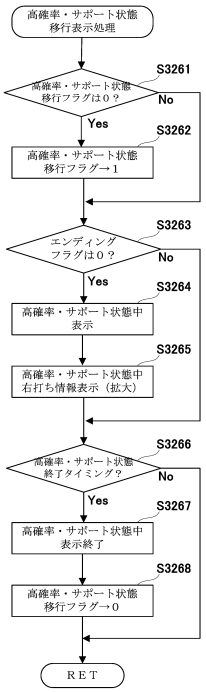
【図４９】
【Fig.49】



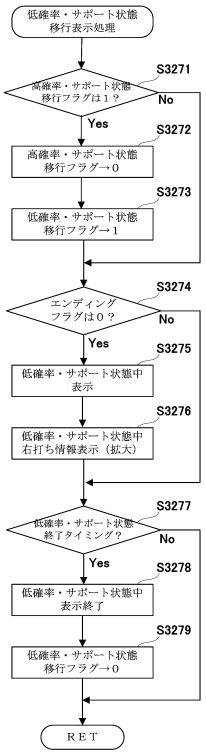
【図５０】
【Fig.50】



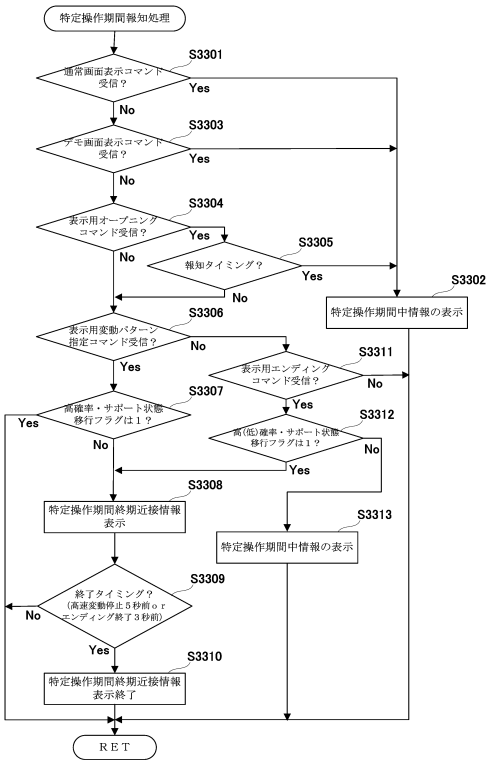
【図５１】
【Fig.51】



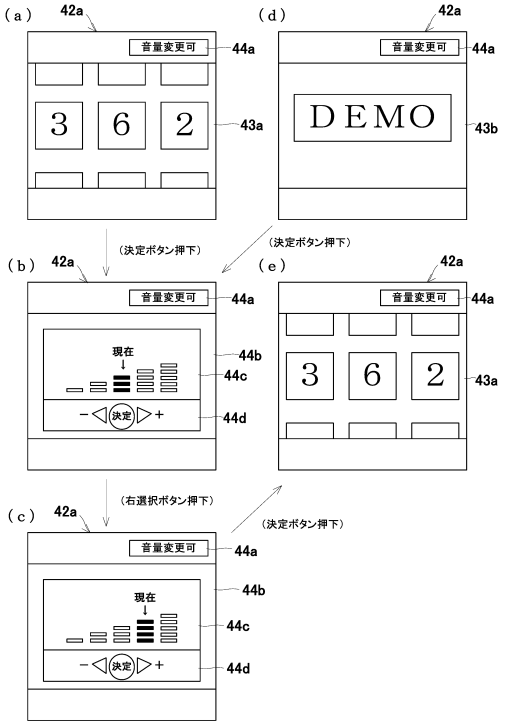
【図５２】
【Fig.52】



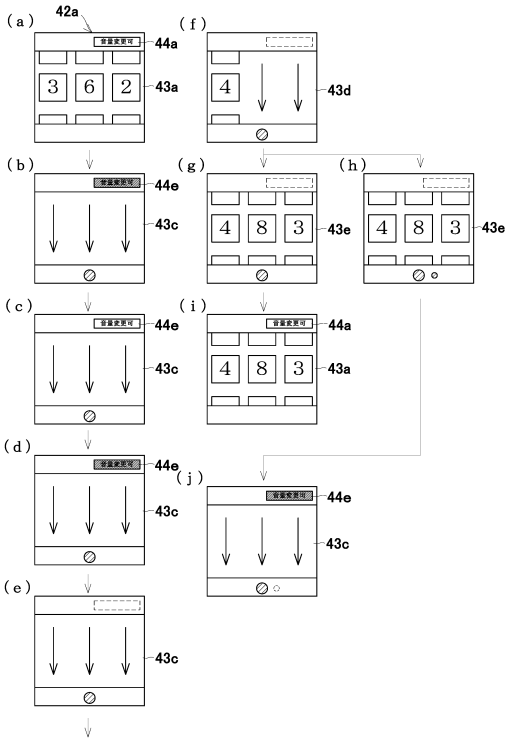
【図５３】
【Fig.53】



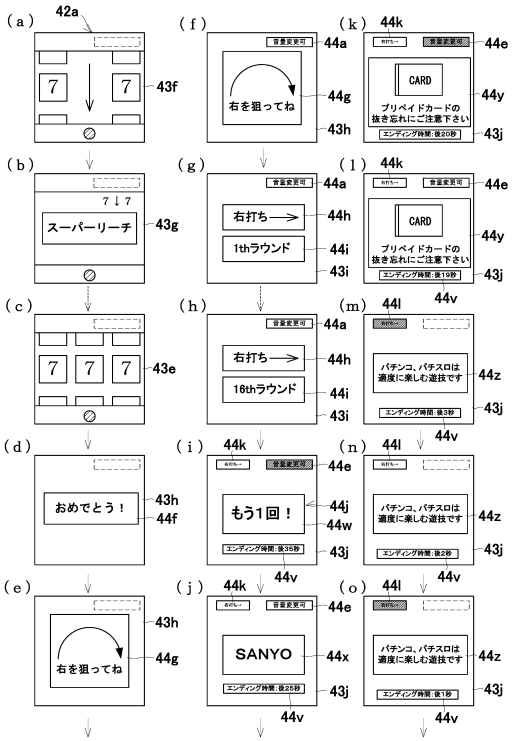
【図５４】
【Fig.54】



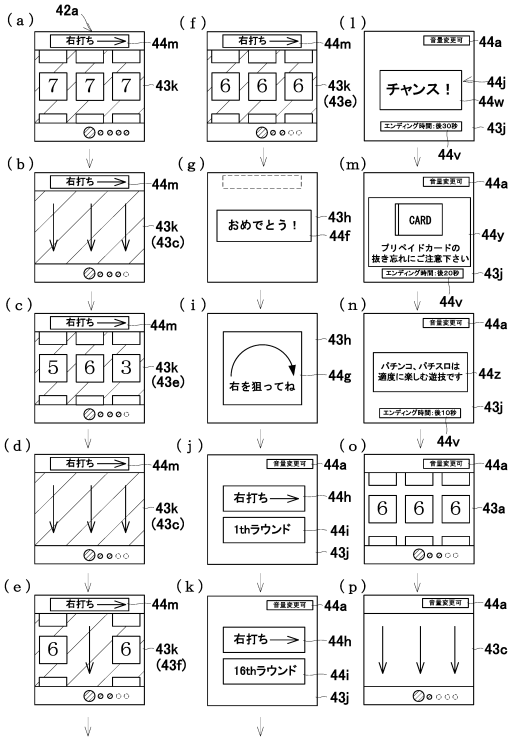
【図５５】
【Fig.55】



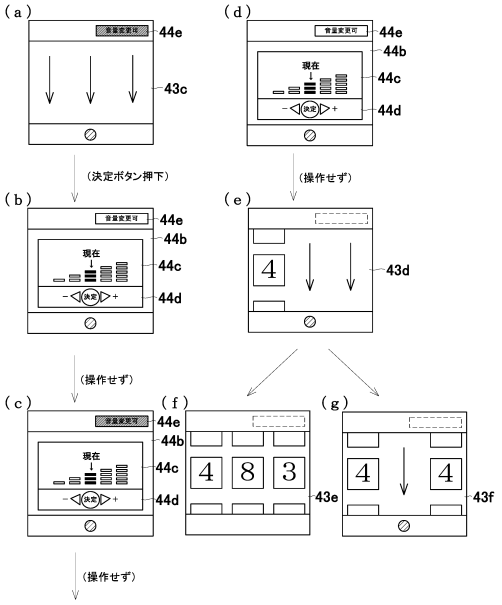
【図５６】
【Fig.56】



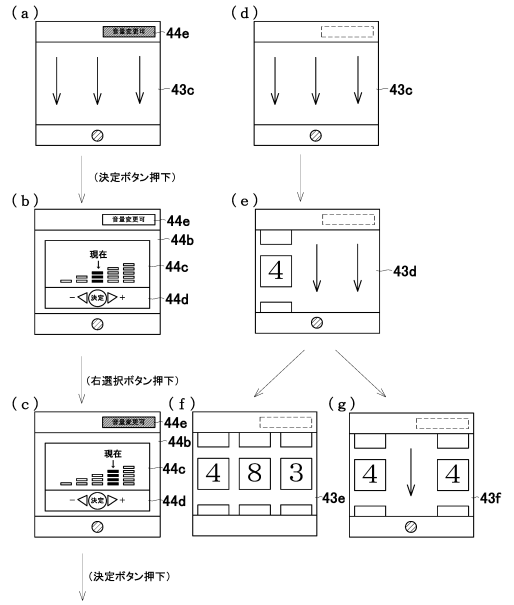
【図５７】
【Fig.57】



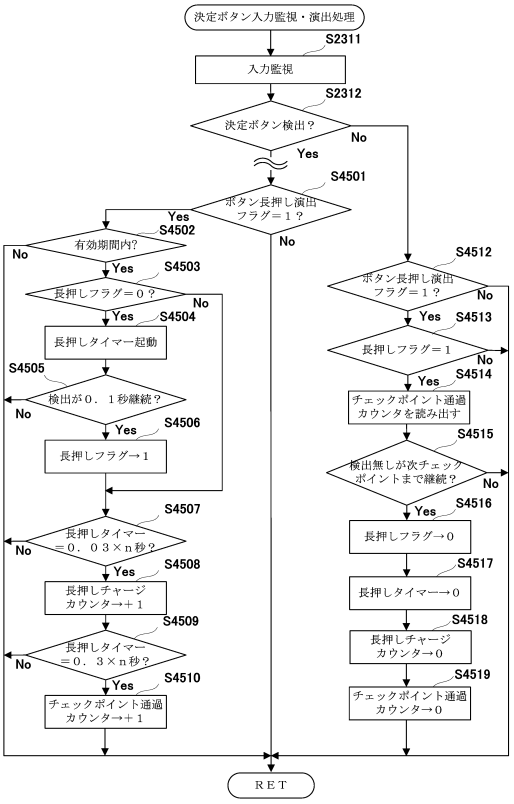
【図５８】
【Fig.58】



【図５９】
【Fig.59】

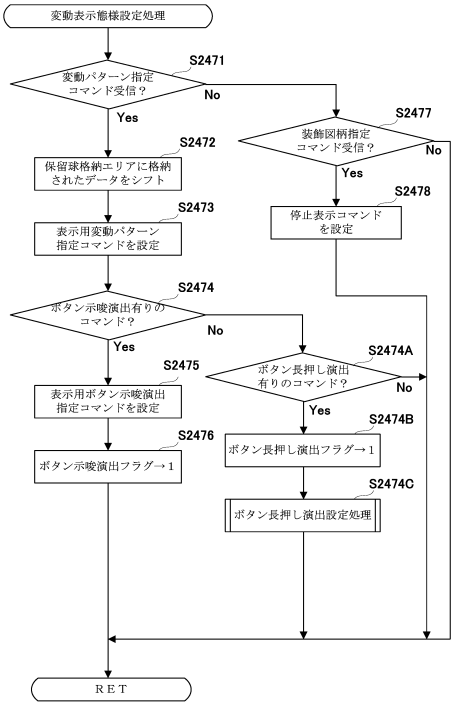


【図６０】
【Fig.060】



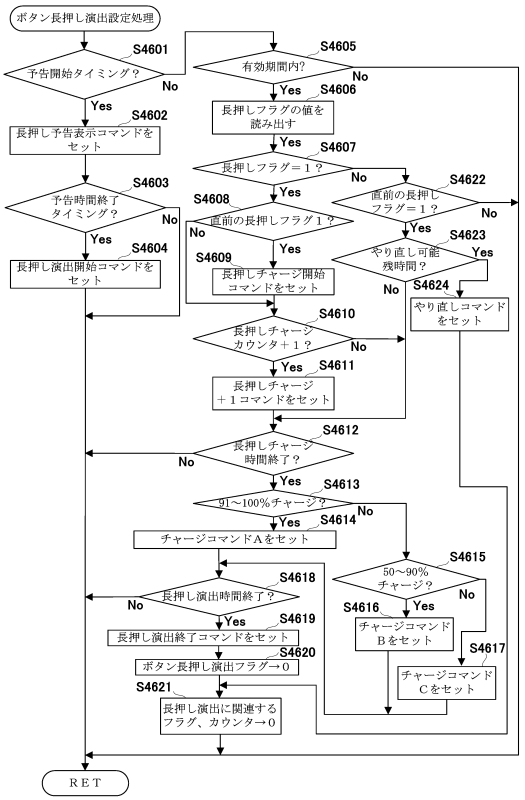
【図６１】

【Fig.061】



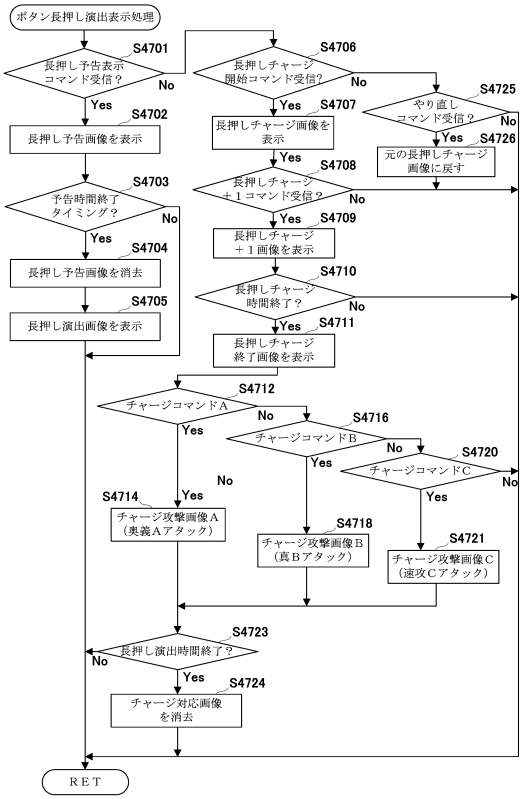
【図６２】

【Fig.062】



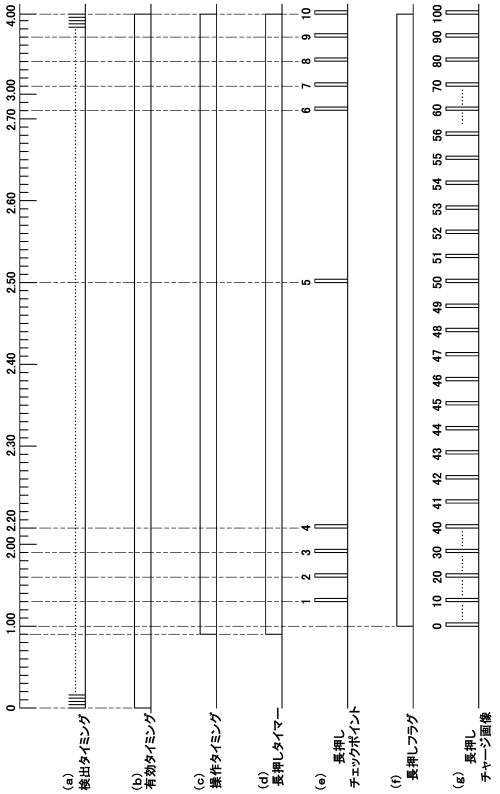
【図６３】

【Fig.063】



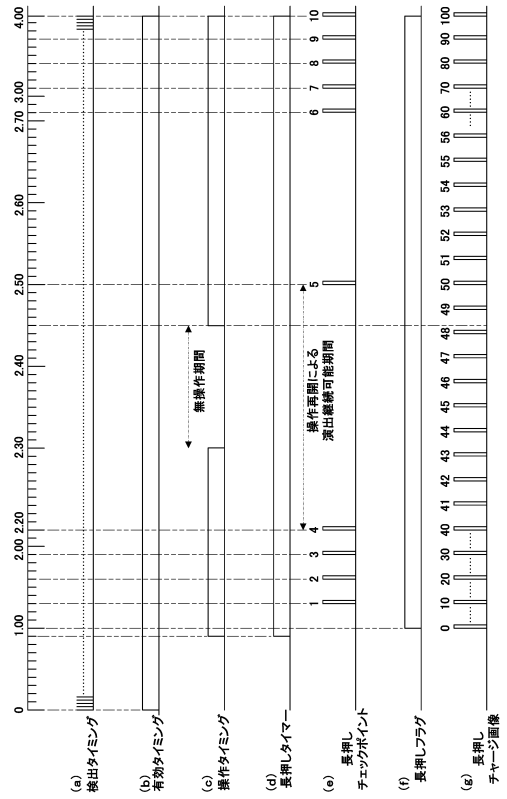
【図６４】

【Fig.064】



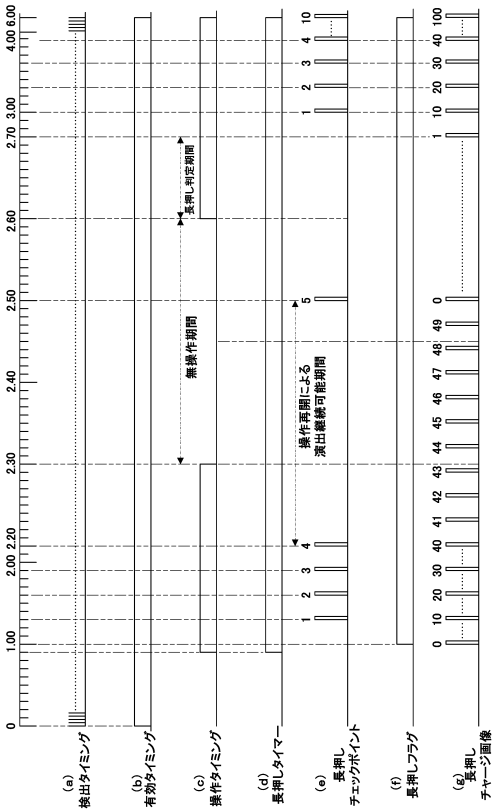
【図６５】

【Fig. 065】



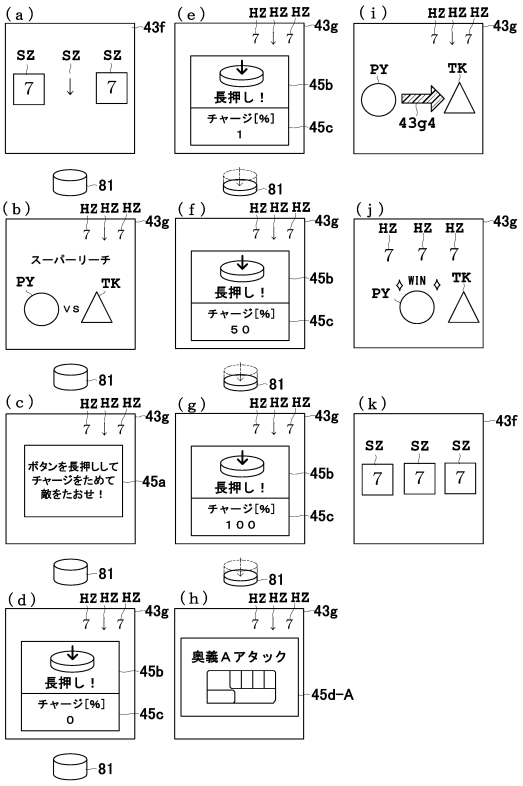
【図６６】

【Fig. 066】



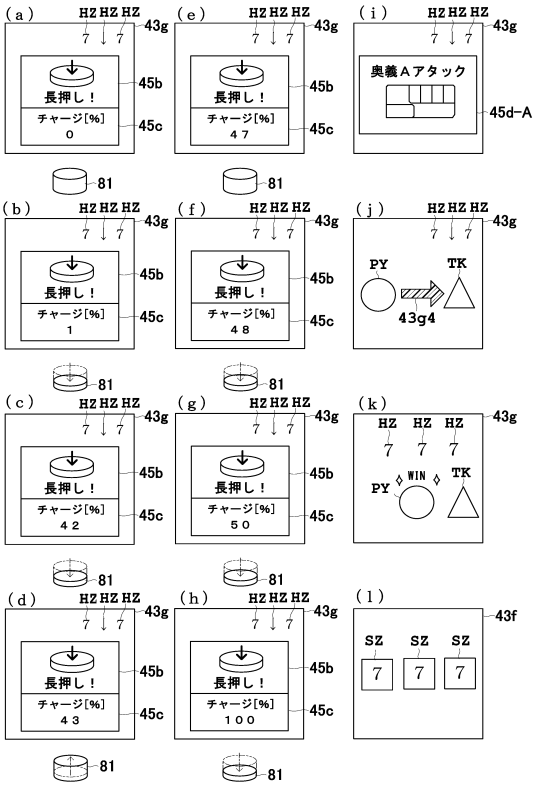
【図６７】

【Fig. 067】



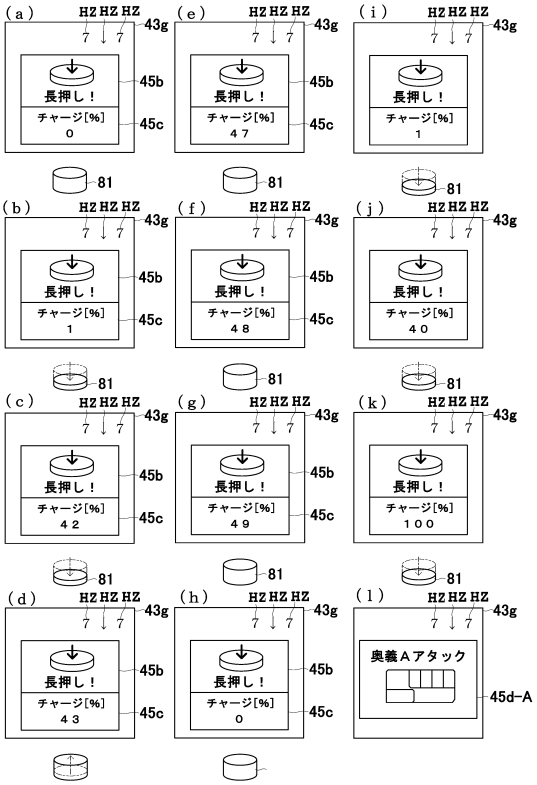
【図６８】

【Fig. 068】



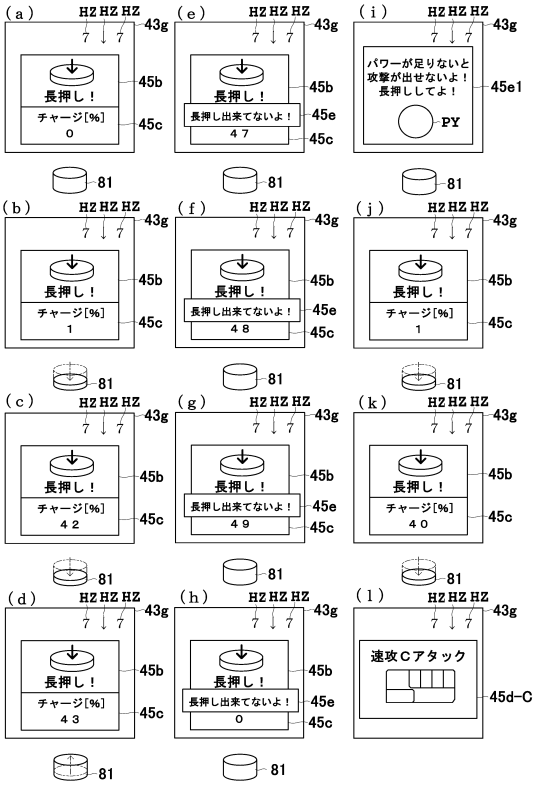
【図６９】

【Fig. 069】



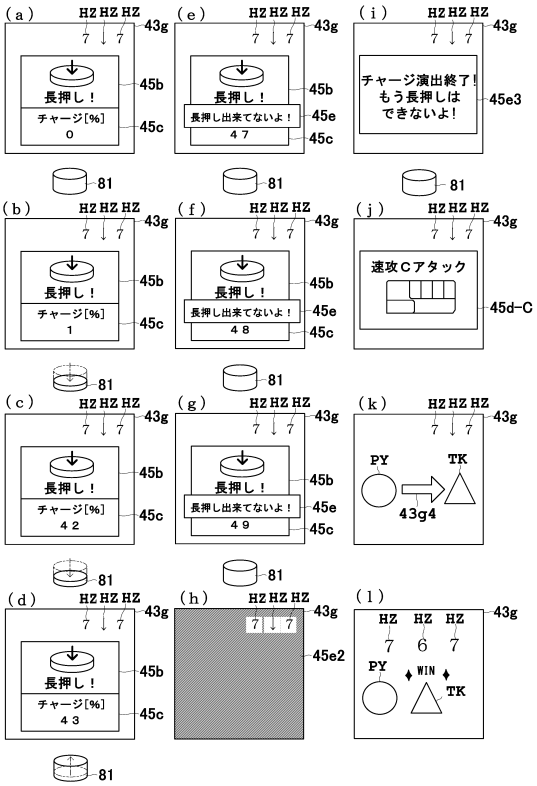
【図７０】

【Fig. 070】



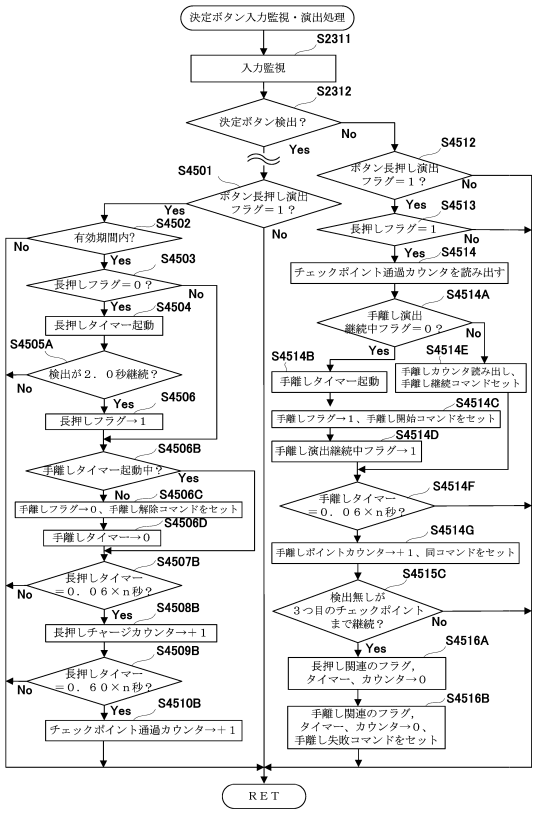
【図７１】

【Fig. 071】



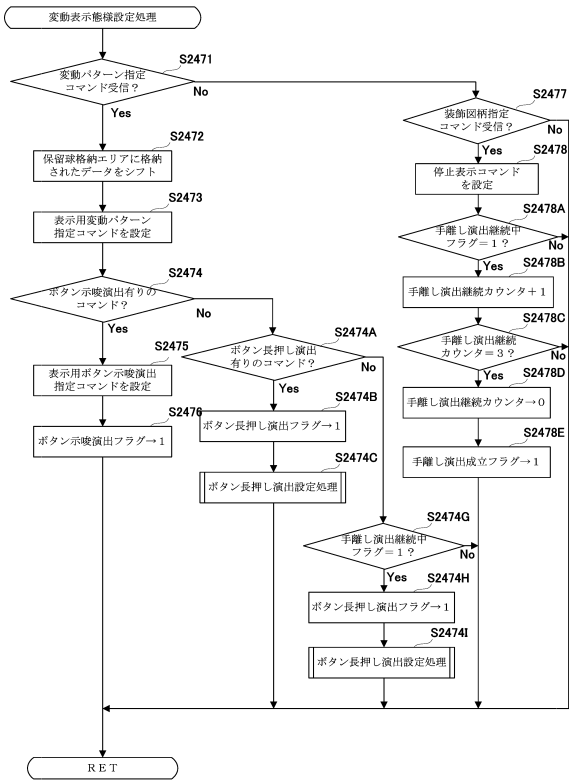
【図７２】

【Fig. 072】



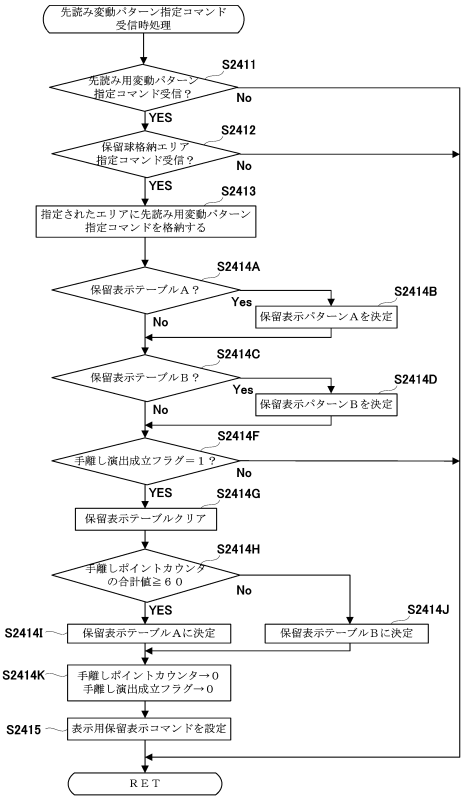
【図７３】

【Fig.073】



【図７４】

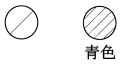
【Fig.074】



【図７５】

【Fig.075】

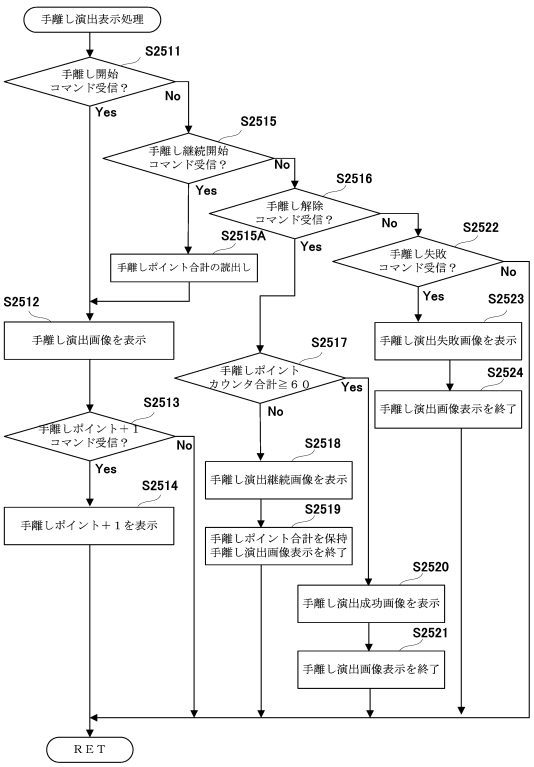
（ａ）保留変化パターンＡ



（ｂ）保留変化パターンＢ

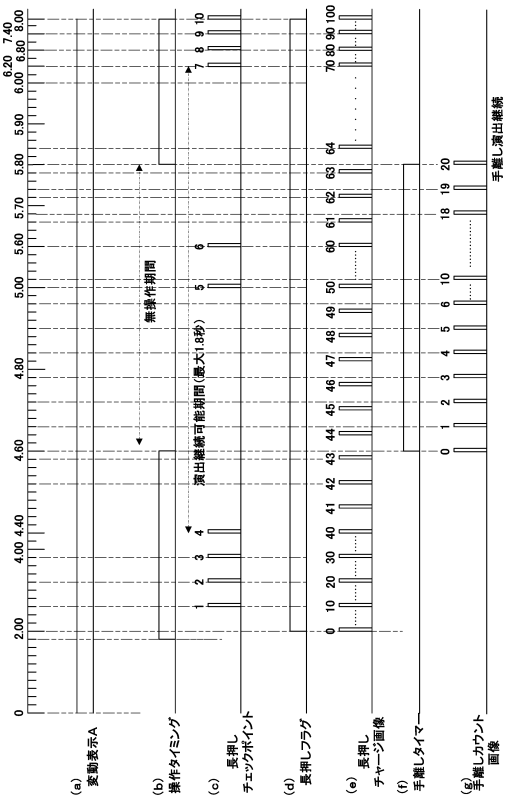
【図７６】

【Fig.076】



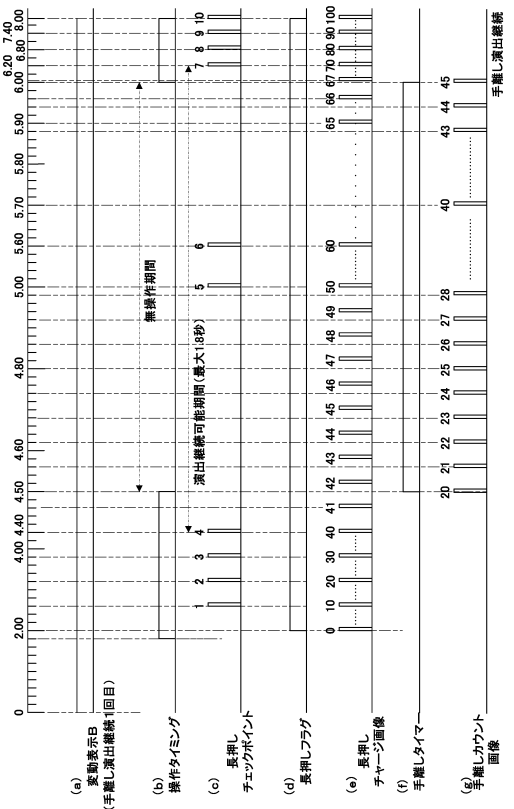
【図７７】

【Fig.077】



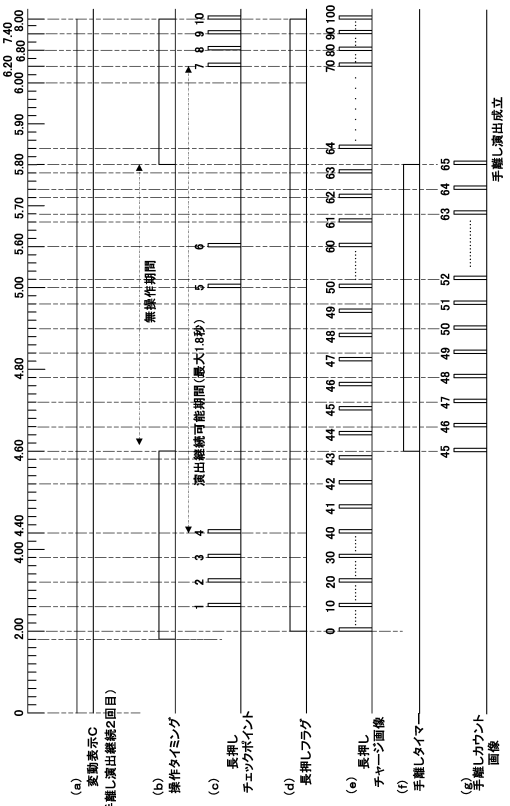
【図７８】

【Fig.078】



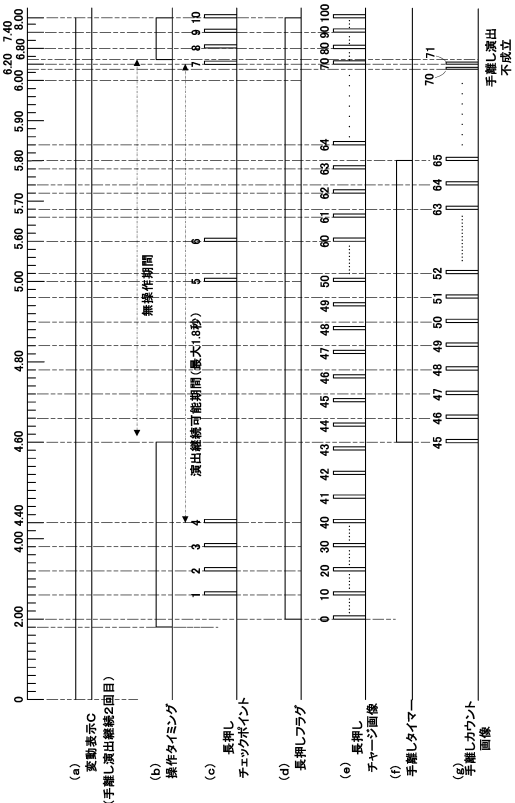
【図７９】

【Fig.079】



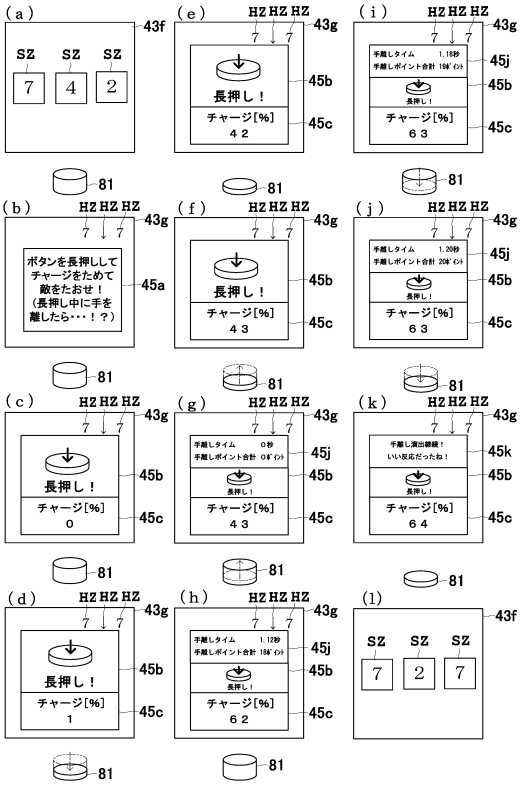
【図８０】

【Fig.080】



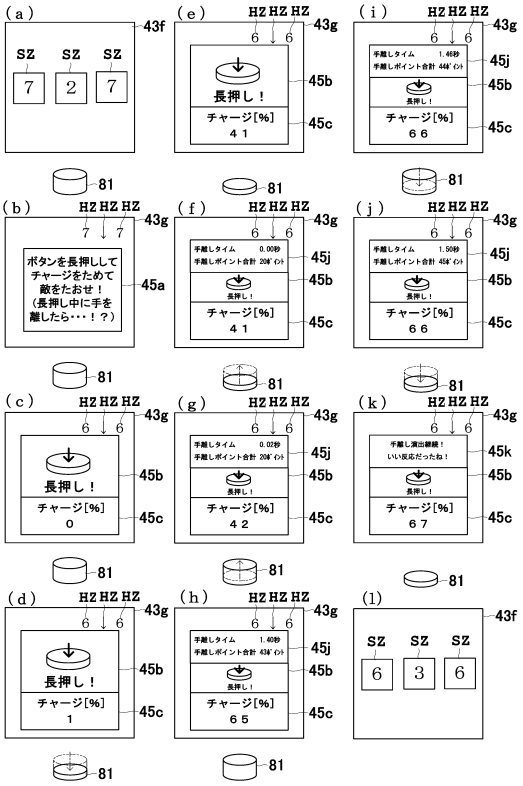
【図８１】

【Fig.081】



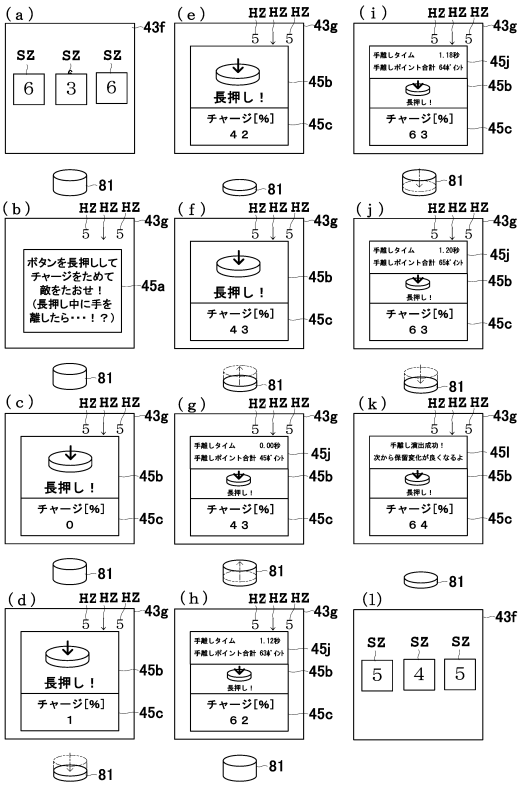
【図８２】

【Fig.082】



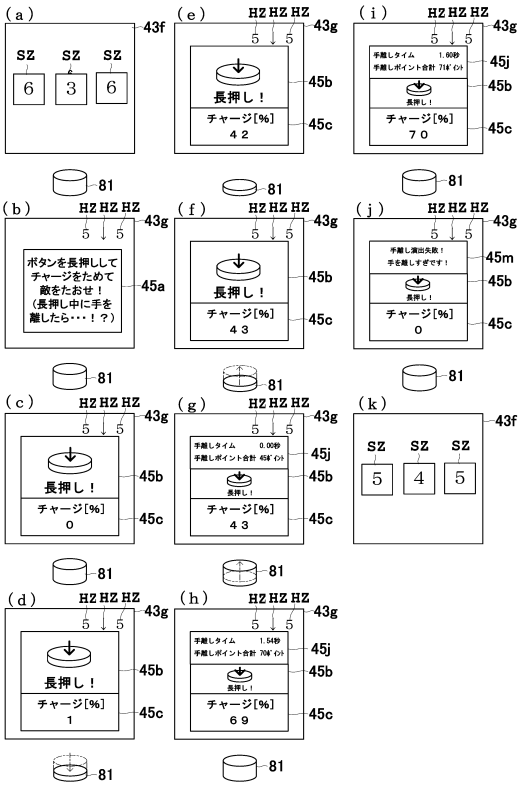
【図８３】

【Fig.083】



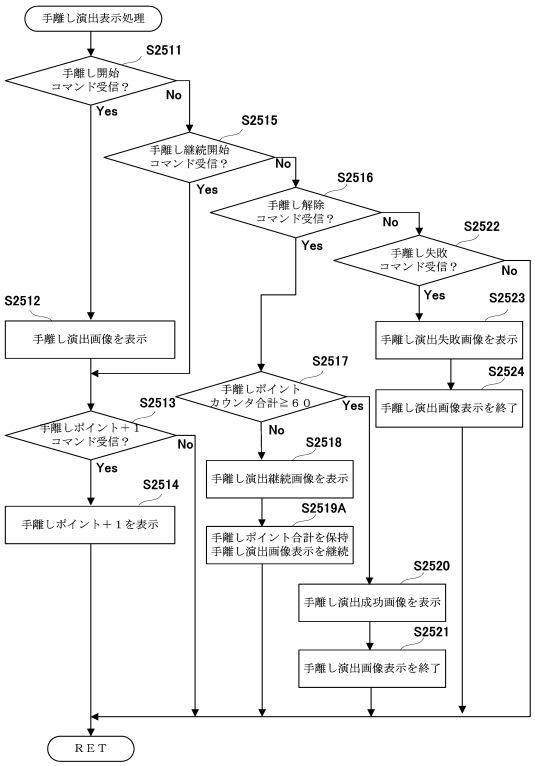
【図８４】

【Fig.084】



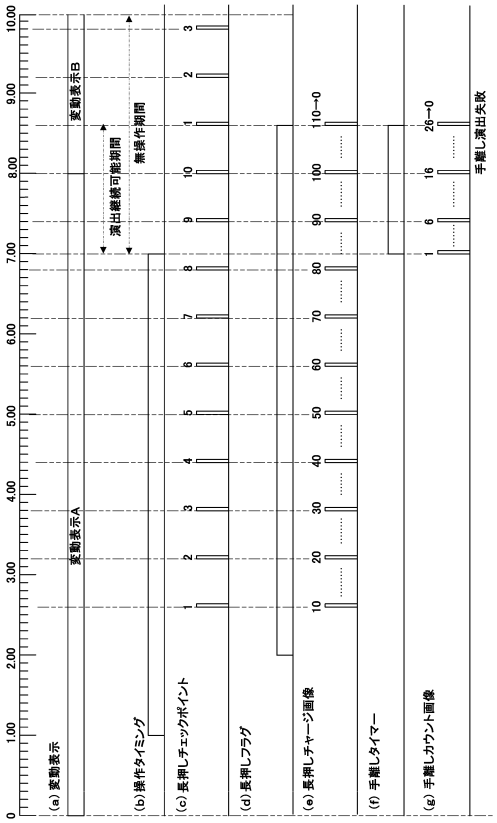
【図８５】

【Fig.085】



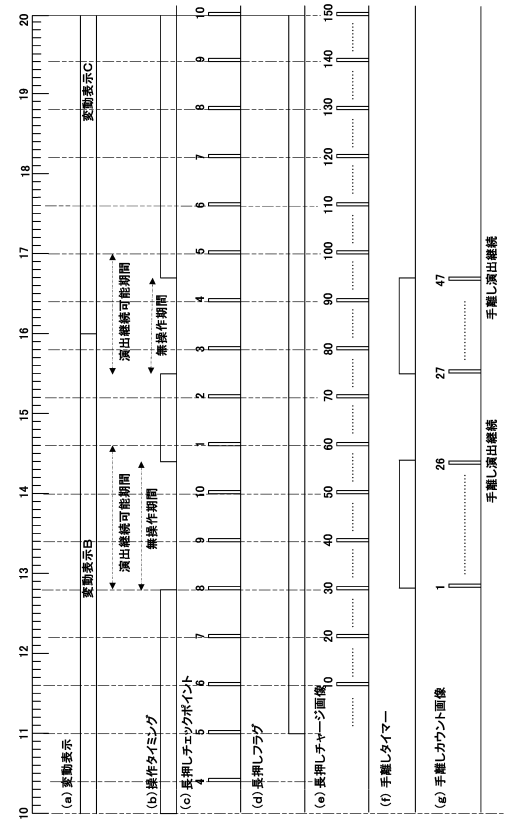
【図８６】

【Fig.086】



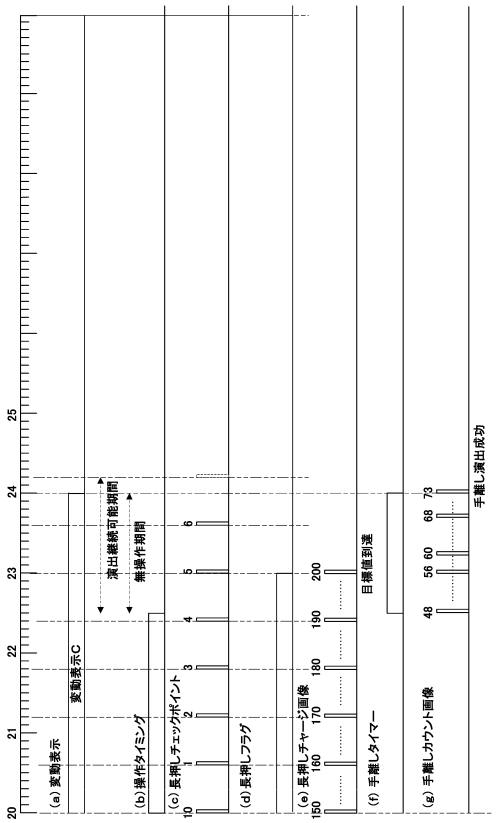
【図８７】

【Fig.087】



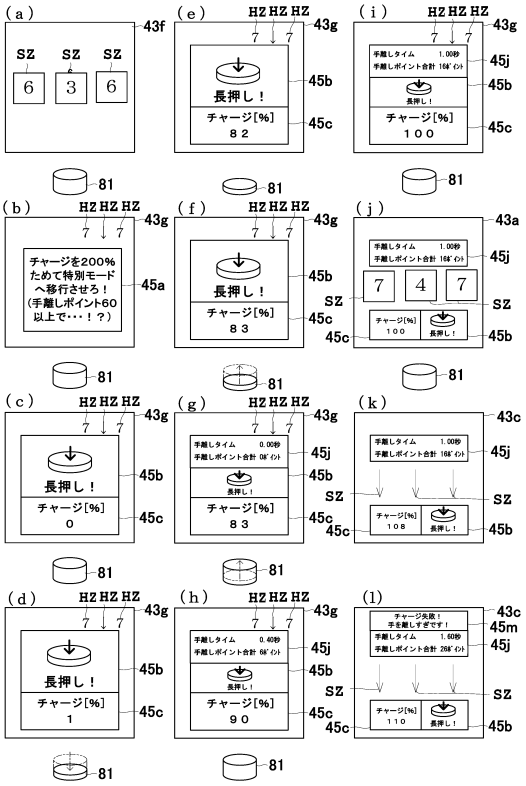
【図８８】

【Fig.088】



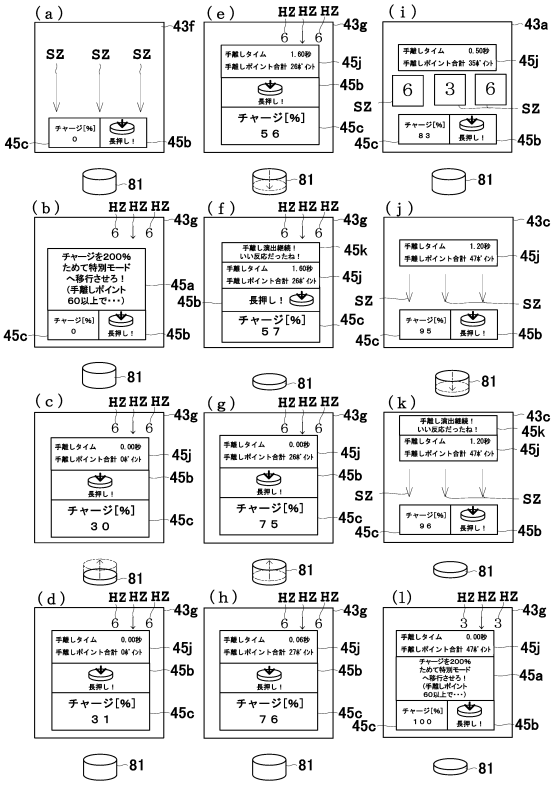
【図８９】

【Fig.089】



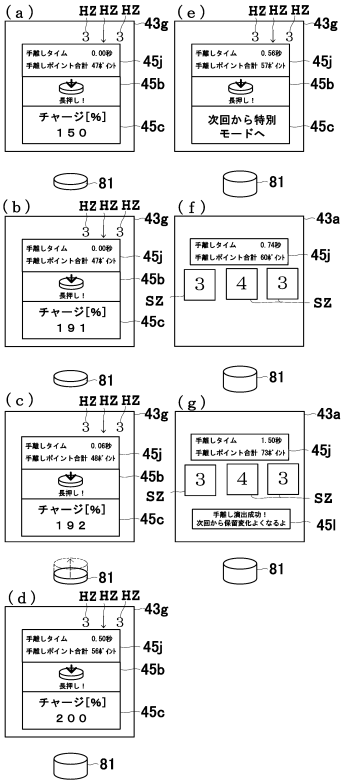
【図９０】

【Fig.090】



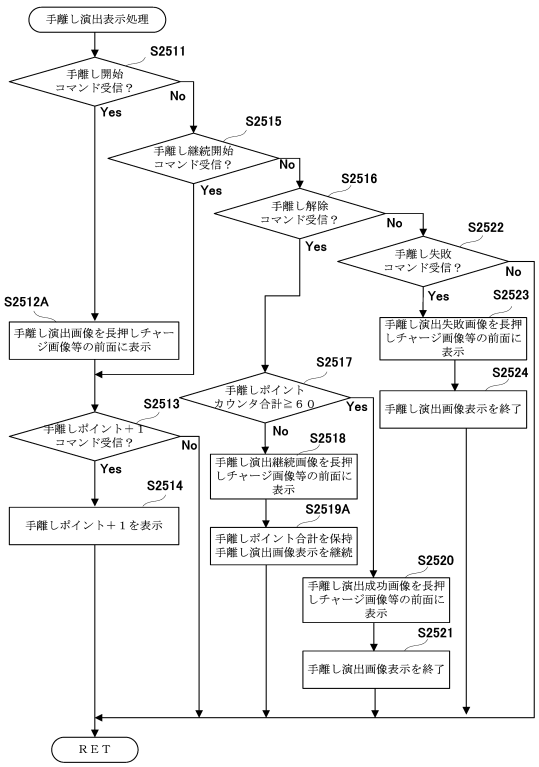
【図９１】

【Fig.091】



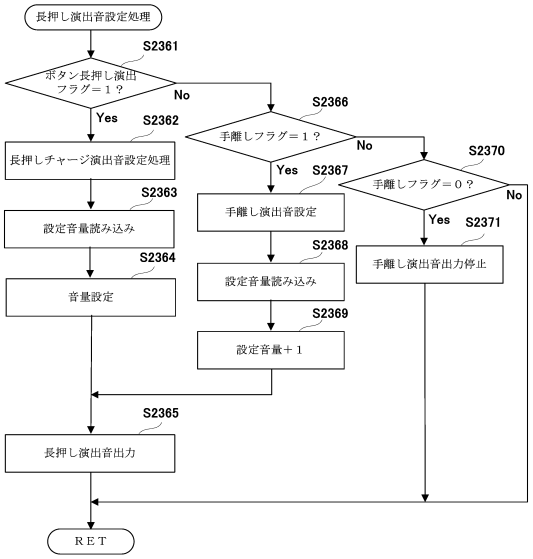
【図９２】

【Fig.092】



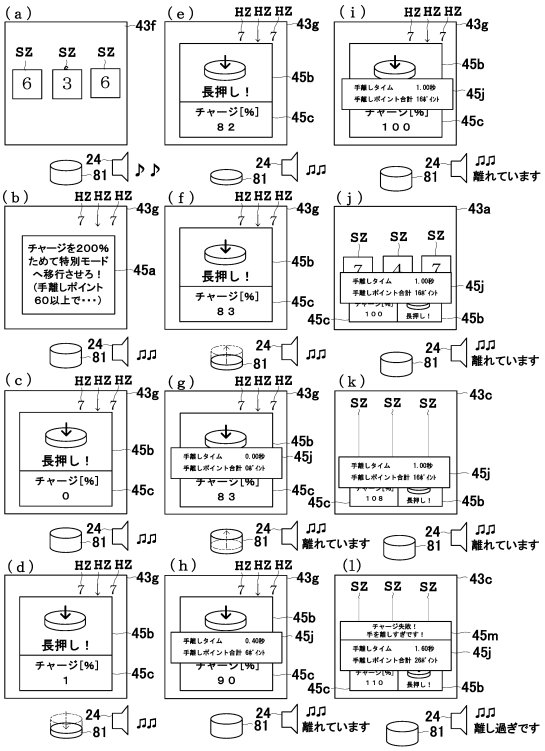
【図９３】

【Fig.093】



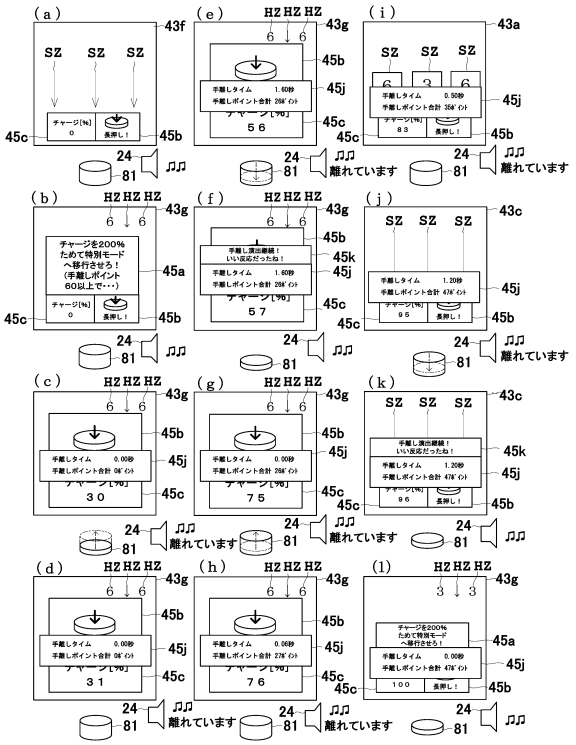
【図９４】

【Fig.094】



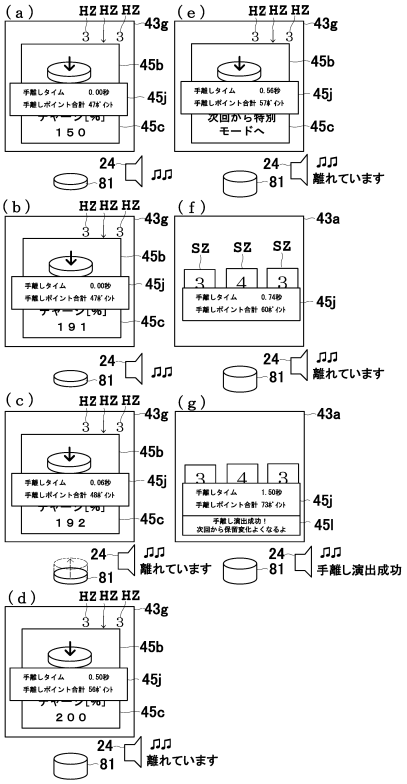
【図９５】

【Fig.095】



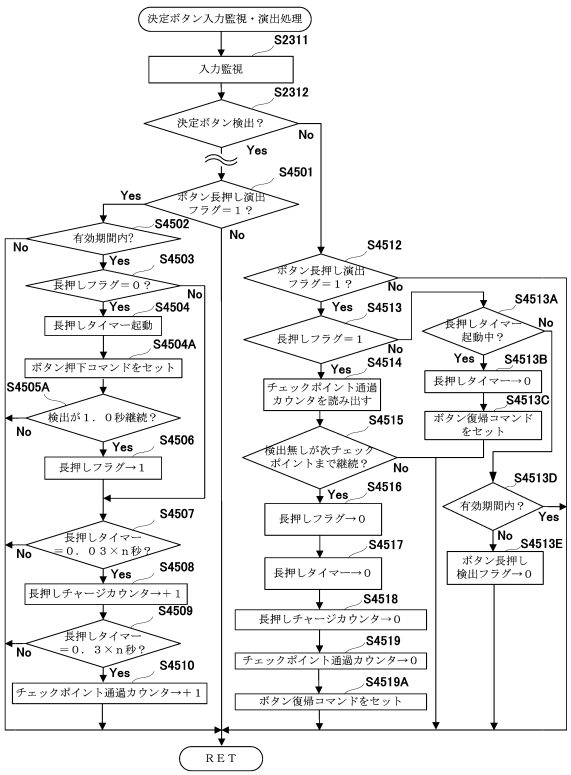
【図９６】

【Fig.096】



【図９７】

【Fig.097】



【図９８】

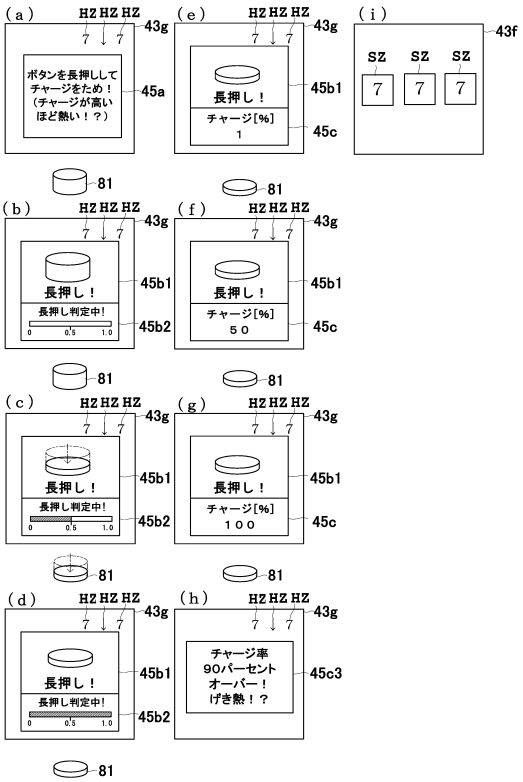
【Fig.098】

チャージパターン抽選用テーブル

変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	長押し演出の有無（有：○）	長押しチャージ合計値（チャージパターン）
141～198	0～90	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○	90～100パーセント（チャージパターンA）
	91～110			80～89パーセント（チャージパターンB）
	111～120			70～79パーセント（チャージパターンC）
	121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－	－
171～198	0～99	外れスーパーリーチE（100秒）	○	80～89パーセント（チャージパターンB）
	100～199			70～79パーセント（チャージパターンC）
	200～240	外れスーパーリーチF（100秒）	－	－

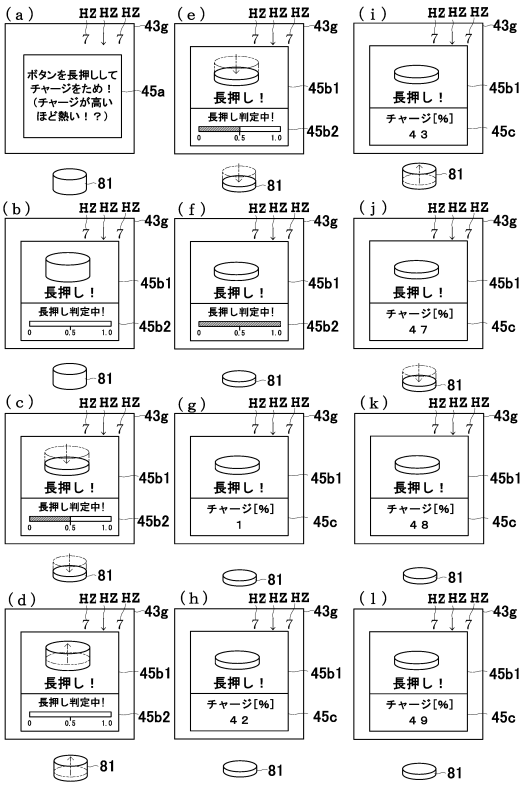
【図９９】

【Fig.099】



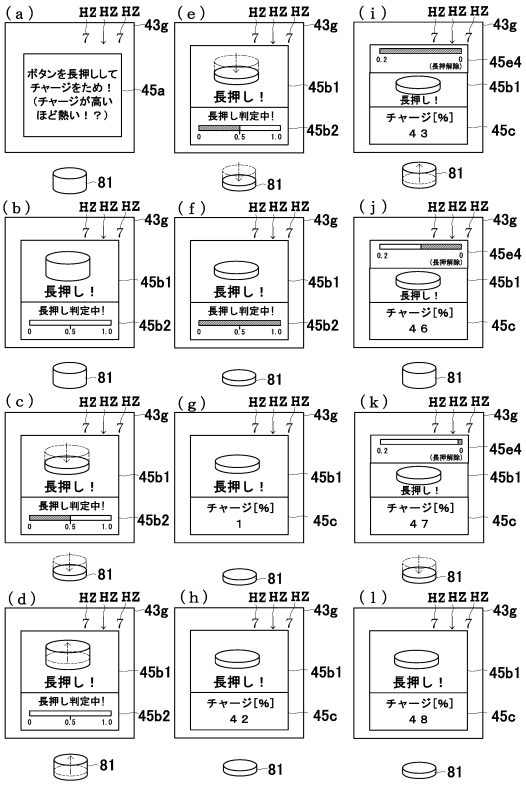
【図１００】

【Fig.100】



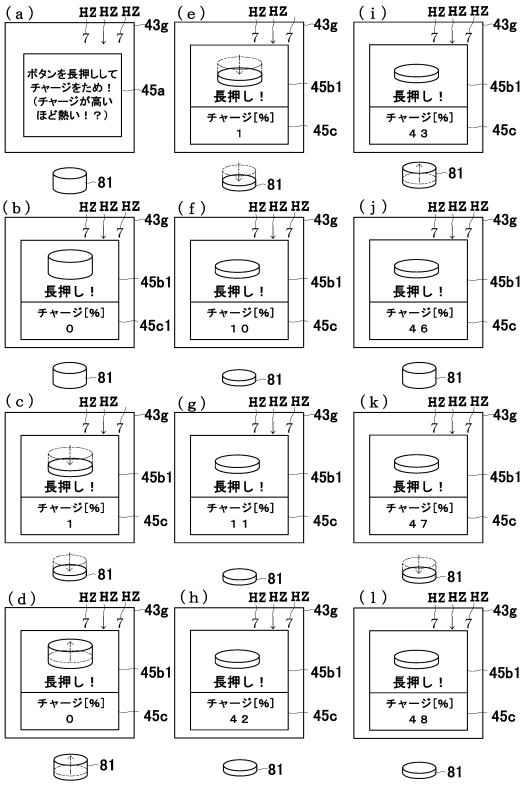
【図１０１】

【Fig.101】



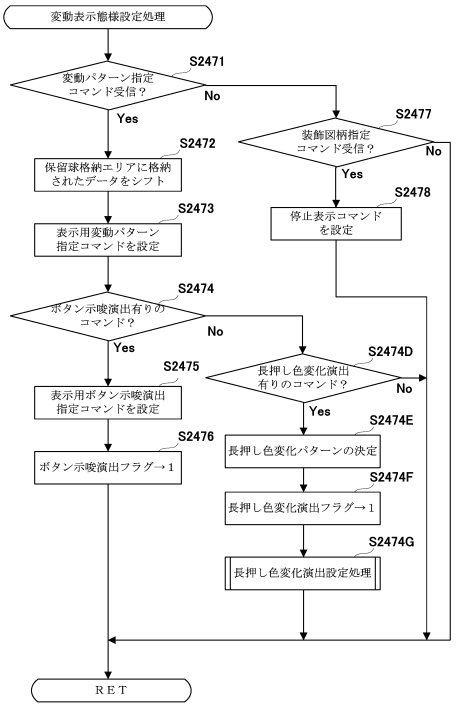
【図１０２】

【Fig.102】



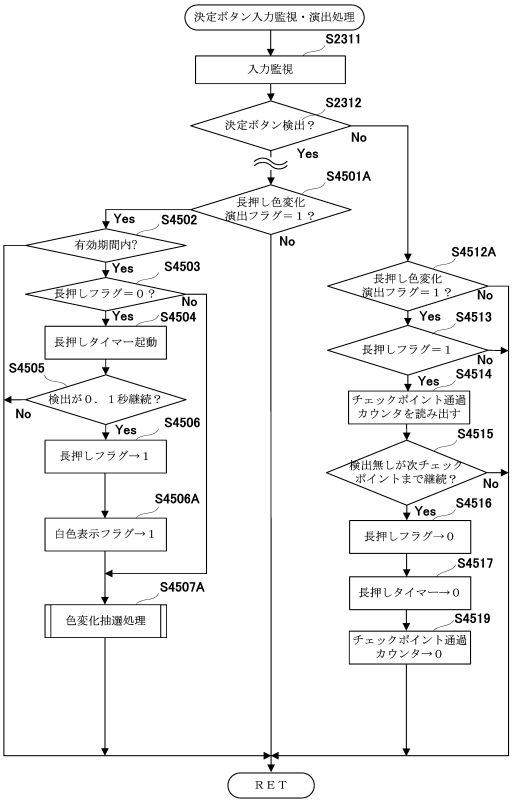
【図１０３】

【Fig.103】



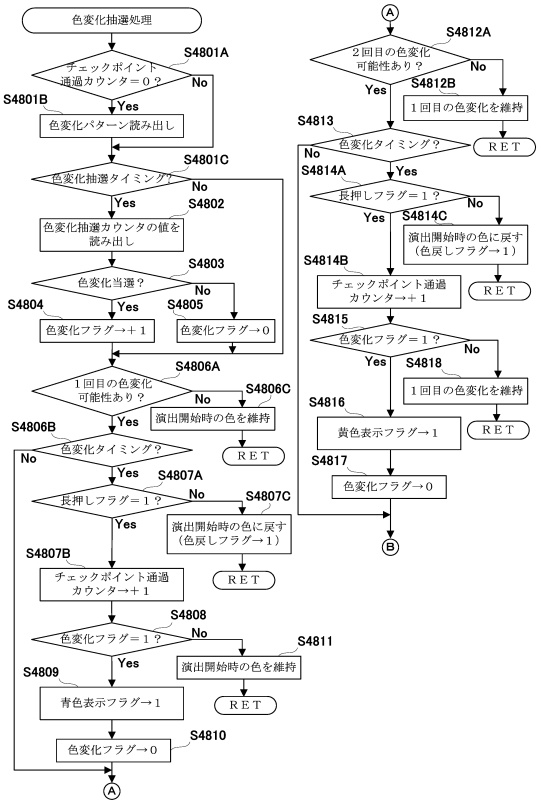
【図１０４】

【Fig.104】



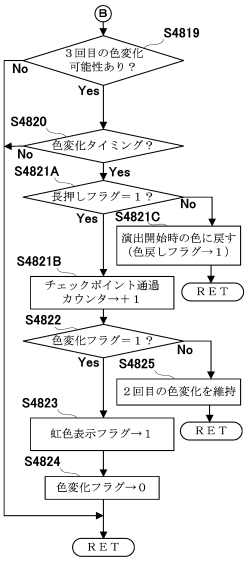
【図１０５】

【Fig.105】



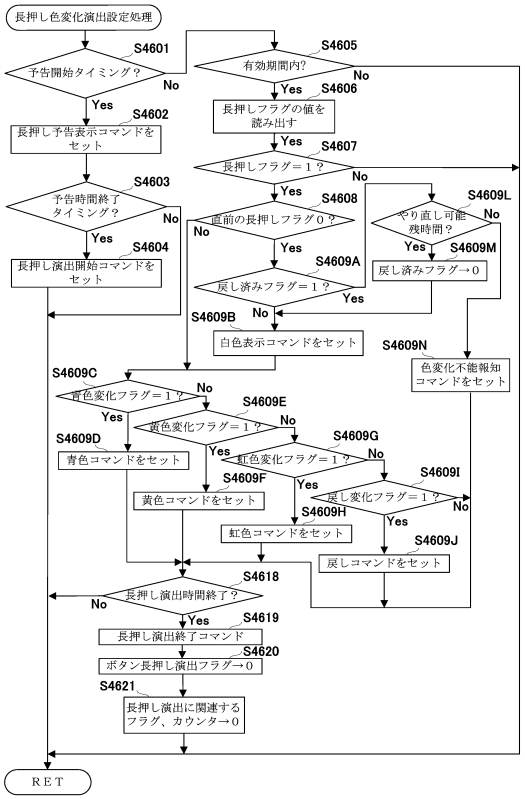
【図１０６】

【Fig.106】



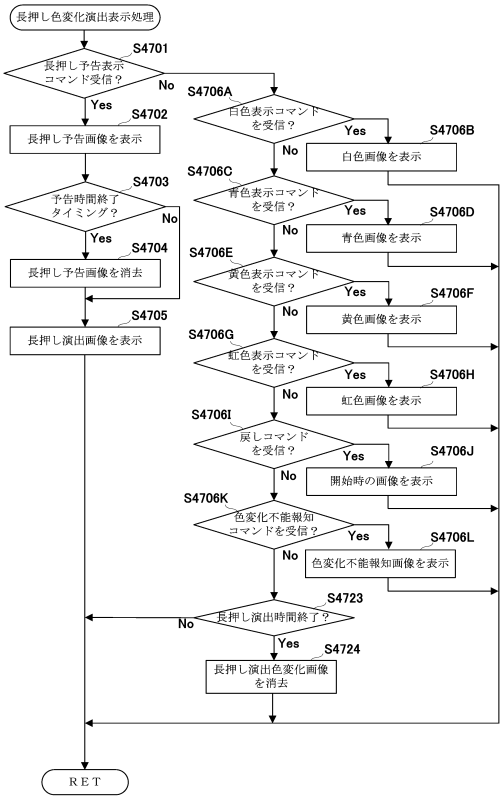
【図１０７】

【Fig.107】



【図１０８】

【Fig.108】



【図１０９】

【Fig.109】

色変化パターン選択用テーブル

変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	長押し演出の有無（有：○）	色変化パターン
141～198	0～85	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○	色変化パターンA（3段変化）
	86～105			色変化パターンB（2段変化）
	106～115			色変化パターンC（1段変化）
	116～120			色変化パターンD（変化なし）
	121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－	－
171～198	0～59	外れスーパーリーチE（100秒）	○	色変化パターンB（2段変化）
	60～119			色変化パターンC（1段変化）
	120～199			色変化パターンD（変化なし）
	200～240	外れスーパーリーチF（100秒）	－	－

【図１１０】

【Fig.110】

色変化抽選用テーブル

（a） 色変化パターンAが選択された場合

色変化抽選カウンタ ＼ チェックポイント通過数	色変化抽選カウンタ（0～99）	
	当たり（色変化あり）	外れ（色変化なし）
0回	0～44（青色に変化）	45～99（白色のまま）
1回	0～29（黄色に変化）	30～99（青色のまま）
2回	0～19（虹色に変化）	20～99（黄色のまま）

（b） 色変化パターンBが選択された場合

色変化抽選カウンタ ＼ チェックポイント通過数	色変化抽選カウンタ（0～99）	
	当たり（色変化あり）	外れ（色変化なし）
0回	0～44（青色に変化）	45～99（白色のまま）
1回	0～29（黄色に変化）	30～99（青色のまま）

（c） 色変化パターンCが選択された場合

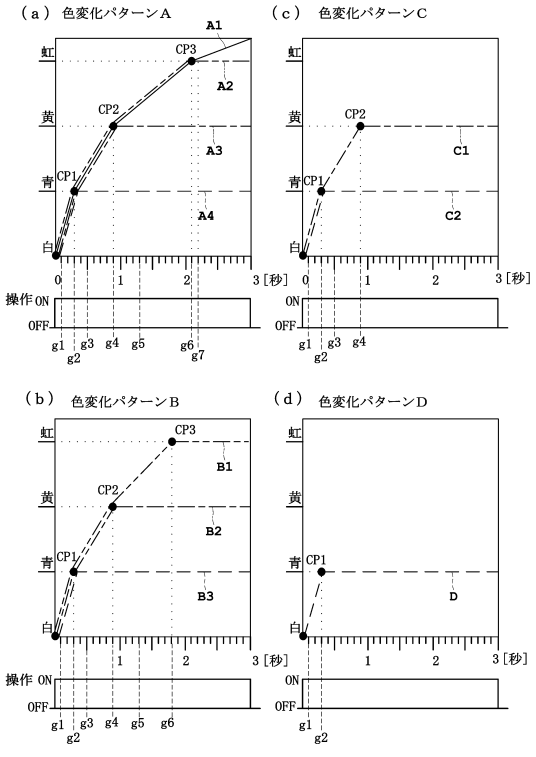
色変化抽選カウンタ ＼ チェックポイント通過数	色変化抽選カウンタ（0～99）	
	当たり（色変化あり）	外れ（色変化なし）
0回	0～44（青色に変化）	45～99（白色のまま）

（d） 色変化パターンDが選択された場合

色変化抽選カウンタ ＼ チェックポイント通過数	色変化抽選カウンタ（0～99）	
	当たり（色変化あり）	外れ（色変化なし）
0回	無し	0～99（白色のまま）

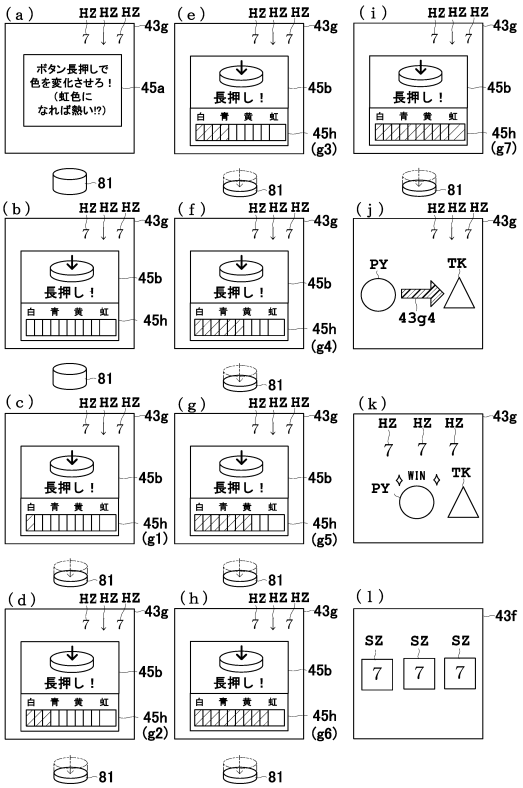
【図１１１】

【Fig.111】



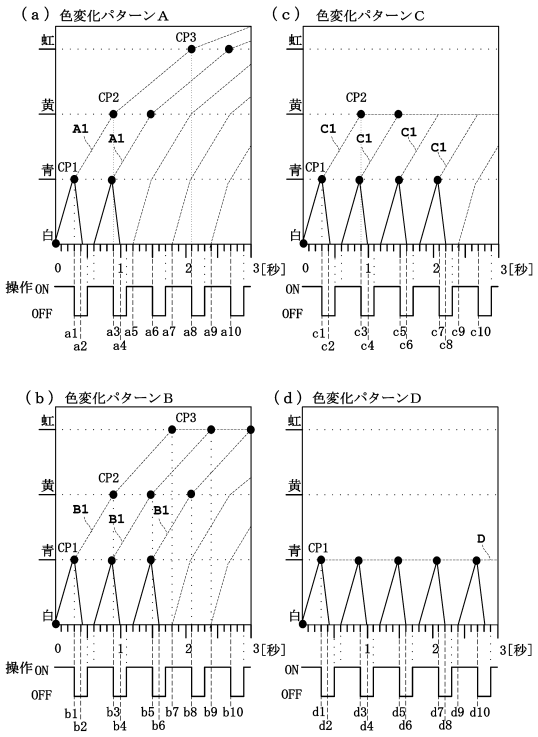
【図１１２】

【Fig.112】



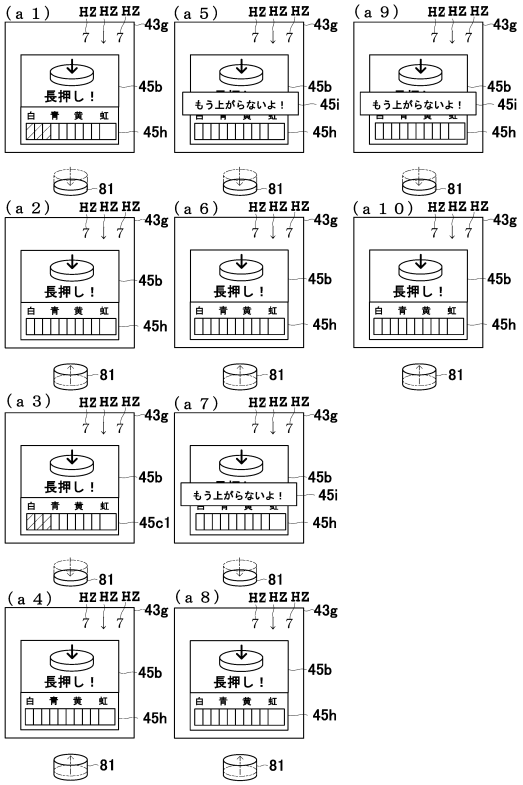
【図１１３】

【Fig.113】



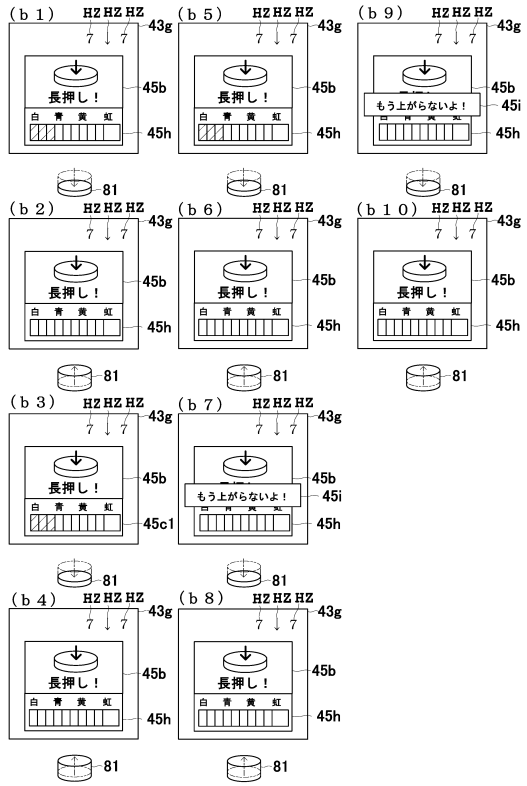
【図１１４】

【Fig.114】



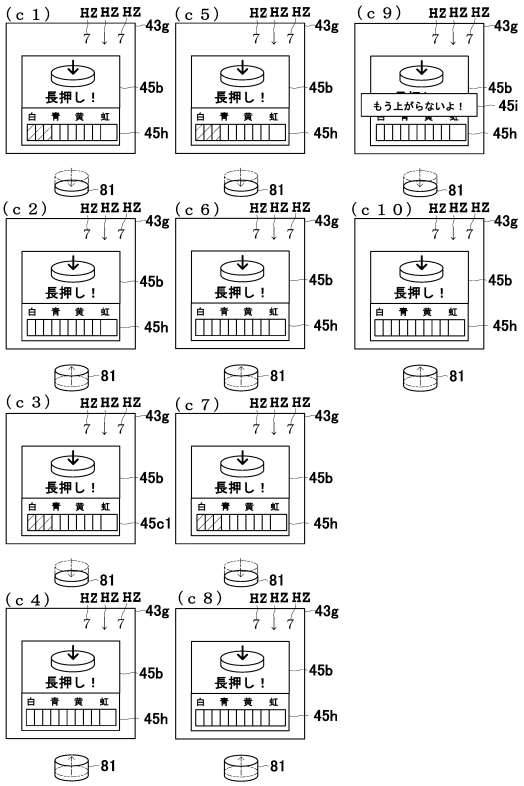
【図１１５】

【Fig.115】



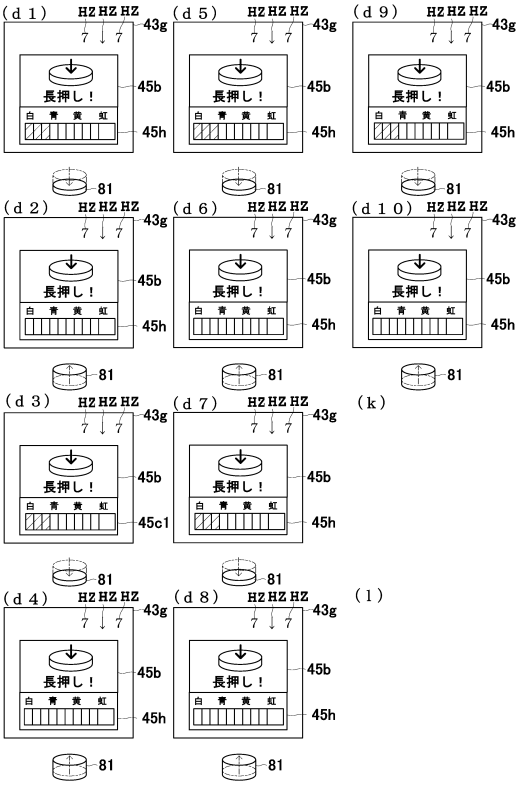
【図１１６】

【Fig.116】



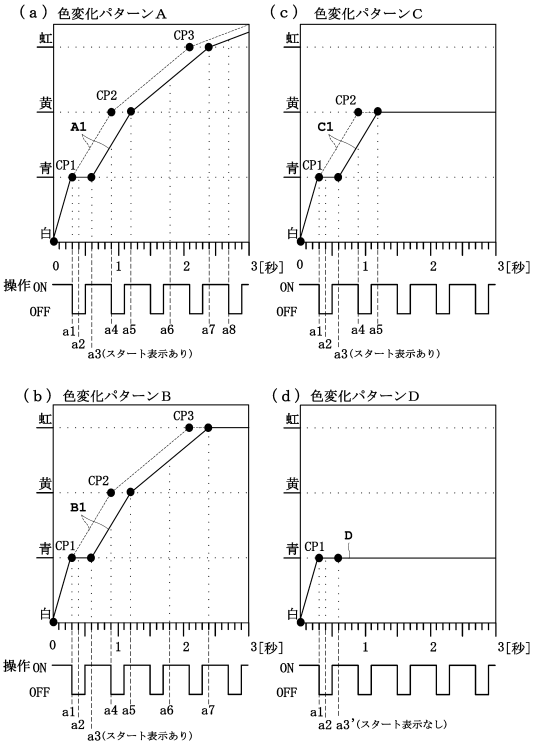
【図１１７】

【Fig.117】



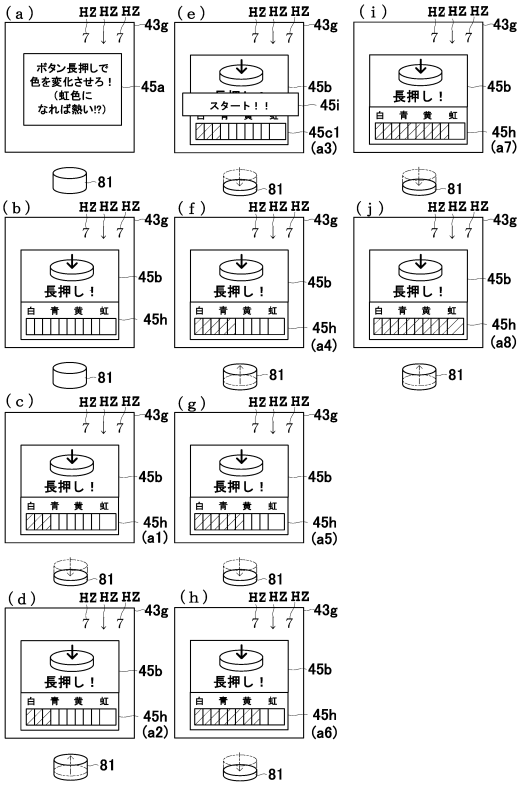
【図１１８】

【Fig.118】



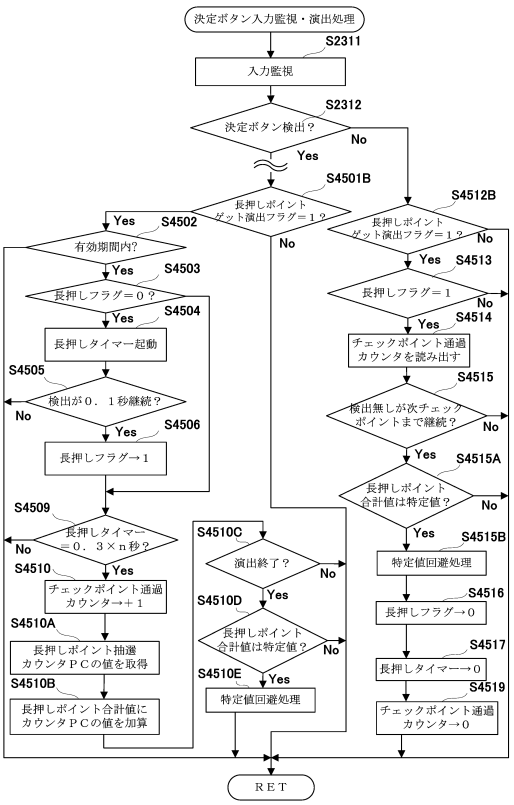
【図１１９】

【Fig.119】



【図１２０】

【Fig.120】



【図１２１】

【Fig.121】

ポイントゲットパターン抽選用テーブル

変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	長押し演出の有無（有：○）	長押しポイント合計値（ポイントゲットパターン）
141～198	0～90	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○	90～100ポイント（ポイントゲットパターンA）
	91～110			80～89ポイント（ポイントゲットパターンB）
	111～120			70～79ポイント（ポイントゲットパターンC）
	121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－	－
171～198	0～99	外れスーパーリーチE（100秒）	○	80～89ポイント（ポイントゲットパターンB）
	100～199			70～79ポイント（ポイントゲットパターンC）
	200～240	外れスーパーリーチF（100秒）	－	－

【図１２２】

【Fig.122】

長押しポイント抽選用テーブル

ポイントゲットパターン ＼ 長押しポイント抽選回数	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目
ポイントゲットパターンA（長押しポイント合計値90～100ポイント）	10	10	10	10	10	10	10	10 9 8 7	10 9 8 7	10 9 8 7 6
ポイントゲットパターンB（長押しポイント合計値80～89ポイント）	10	10	10	10	10 9	9 8	9 8 7	8 7 6	7 6 5	6 5
ポイントゲットパターンC（長押しポイント合計値70～79ポイント）	10	10	10 9	10 9	9 8	8 7	7 6	6 5	5 4	4 3

【図１２３】

【Fig.123】

(a)ポイントゲットパターンAでの長押しポイント抽選の抽選結果

1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	合計ポイント
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
10	10	10	10	10	10	10	10	10	9	99
10	10	10	10	10	10	10	10	9	9	98
10	10	10	10	10	10	10	9	9	9	97
10	10	10	10	10	10	10	9	9	8	96
10	10	10	10	10	10	10	9	8	8	95
10	10	10	10	10	10	10	9	8	7	94
10	10	10	10	10	10	10	9	7	7	93
10	10	10	10	10	10	10	8	7	7	92
10	10	10	10	10	10	10	7	7	7	91
10	10	10	10	10	10	10	7	7	6	90

(b)ポイントゲットパターンBでの長押しポイント抽選の抽選結果

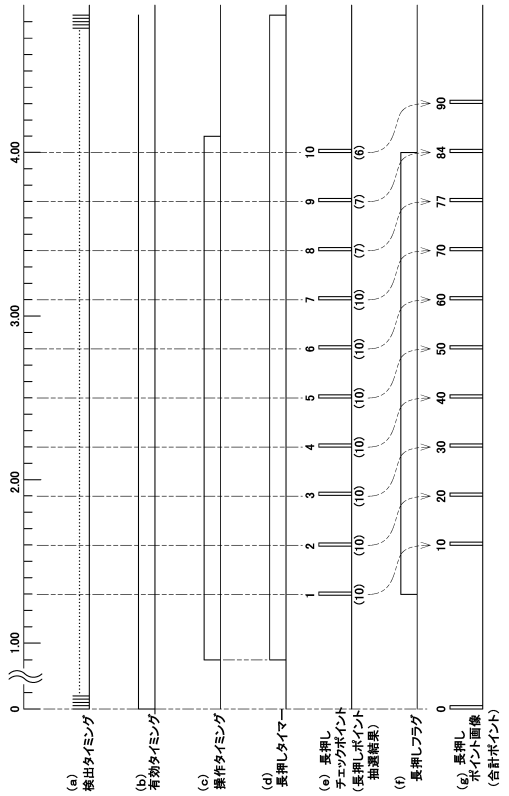
1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	合計ポイント
10	10	10	10	10	9	9	8	7	6	89
10	10	10	10	10	9	8	8	7	6	88
10	10	10	10	10	9	8	7	7	6	87
10	10	10	10	10	9	8	7	6	6	86
10	10	10	10	10	9	8	7	6	5	85
10	10	10	10	9	9	8	7	6	5	84
10	10	10	10	9	8	8	7	6	5	83
10	10	10	10	9	8	7	7	6	5	82
10	10	10	10	9	8	7	6	6	5	81
10	10	10	10	9	8	7	6	5	5	80

(c)ポイントゲットパターンCでの長押しポイント抽選の抽選結果

1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	合計ポイント
10	10	10	10	9	8	7	6	5	4	79
10	10	10	9	9	8	7	6	5	4	78
10	10	10	9	8	8	7	6	5	4	77
10	10	10	9	8	7	7	6	5	4	76
10	10	10	9	8	7	6	6	5	4	75
10	10	10	9	8	7	6	5	5	4	74
10	10	10	9	8	7	6	5	4	4	73
10	10	10	9	8	7	6	5	4	3	72
10	10	9	9	8	7	6	5	4	3	71
10	10	9	8	8	7	6	5	4	3	70

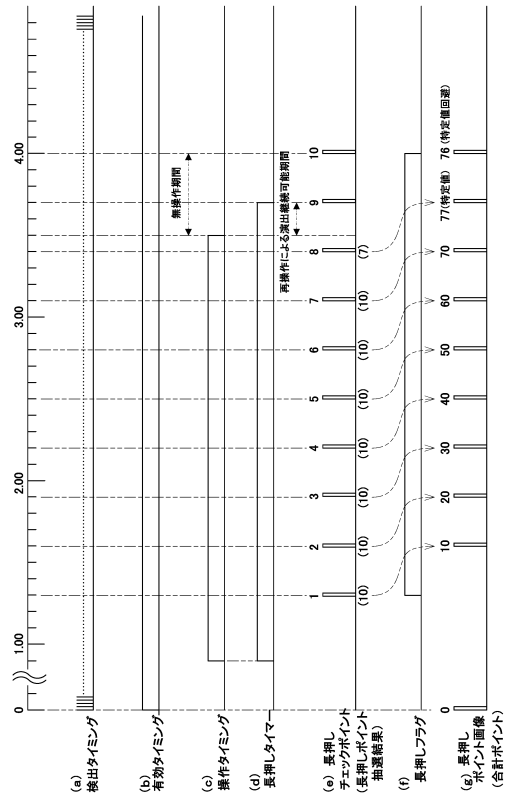
【図１２４】

【Fig. 124】



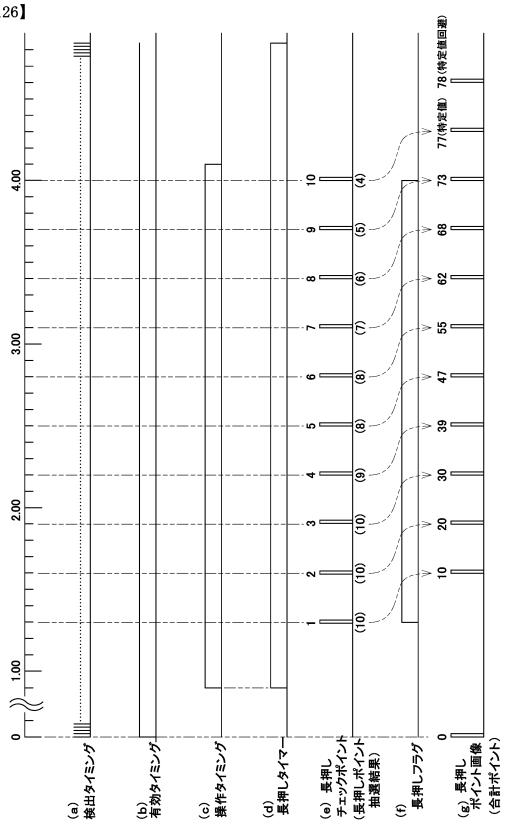
【図１２５】

【Fig. 125】



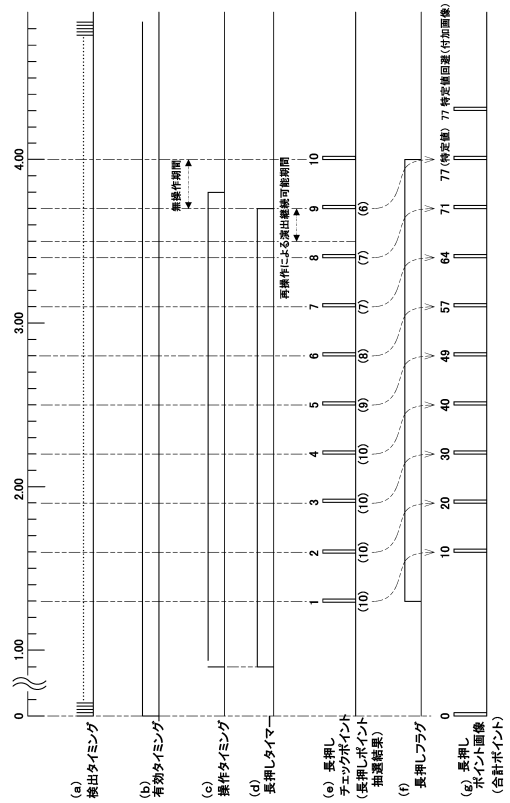
【図１２６】

【Fig. 126】



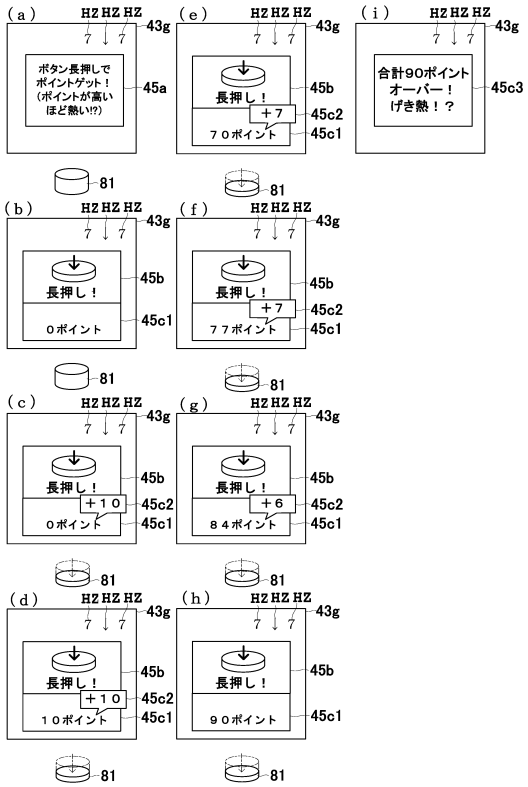
【図１２７】

【Fig. 127】



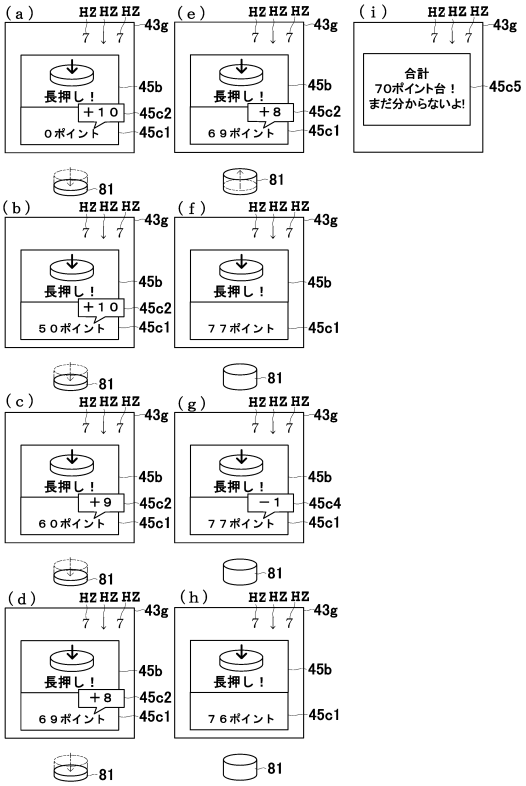
【図１２８】

【Fig.128】



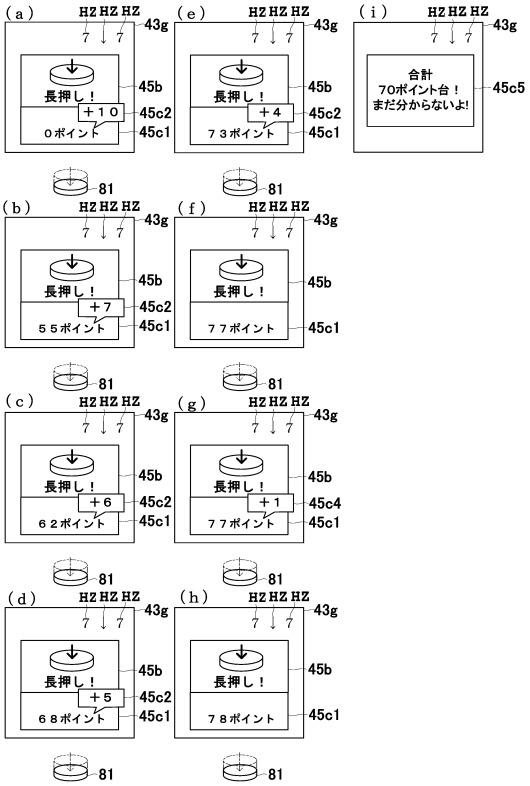
【図１２９】

【Fig.129】



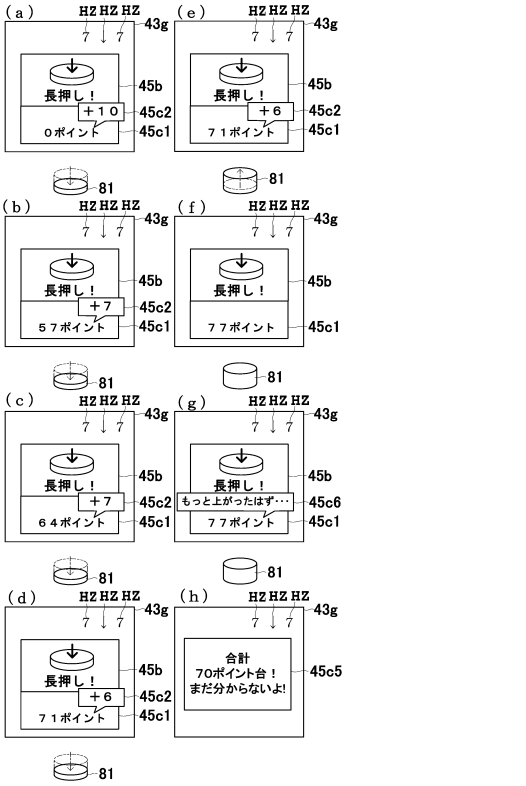
【図１３０】

【Fig.130】



【図１３１】

【Fig.131】



【図１３２】

【Fig.132】

（a）ポイントゲットパターン抽選用テーブル

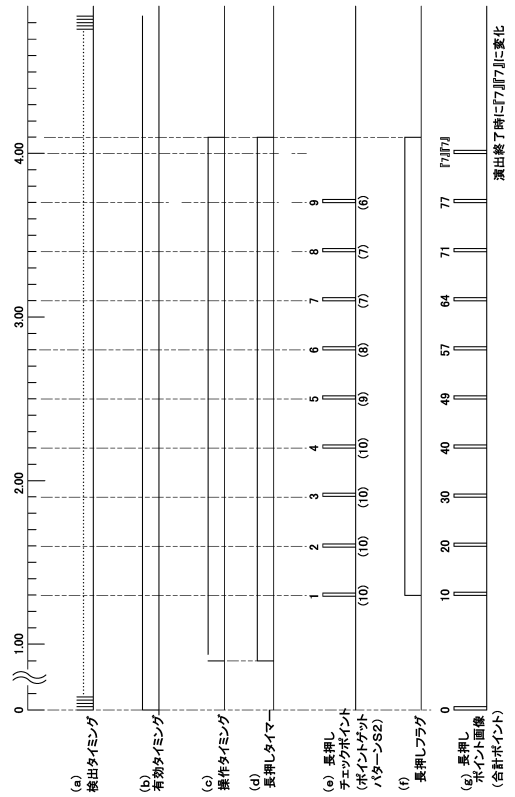
変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	長押し演出の有無（有：○）	長押しポイント合計値（ポイントゲットパターン）
141～198	0～30	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○	『7』『7』『7』ポイント（ポイントゲットパターンS）
	31～90			90～100ポイント（ポイントゲットパターンA）
	91～110			80～89ポイント（ポイントゲットパターンB）
	111～120			70～79ポイント（ポイントゲットパターンC）
	121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－	－
171～198	0～99	外れスーパーリーチE（100秒）	○	80～89ポイント（ポイントゲットパターンB）
	100～199			70～79ポイント（ポイントゲットパターンC）
	200～240	外れスーパーリーチF（100秒）	－	－

（b）ポイントゲットパターンSでの長押しポイント抽選の抽選結果

1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	合計ポイント	パターン
10	10	10	10	10	10	10	7	－	－	77	S1
10	10	10	10	9	8	7	7	6	－	77	S2
10	10	10	9	8	8	7	6	5	4	77	S3

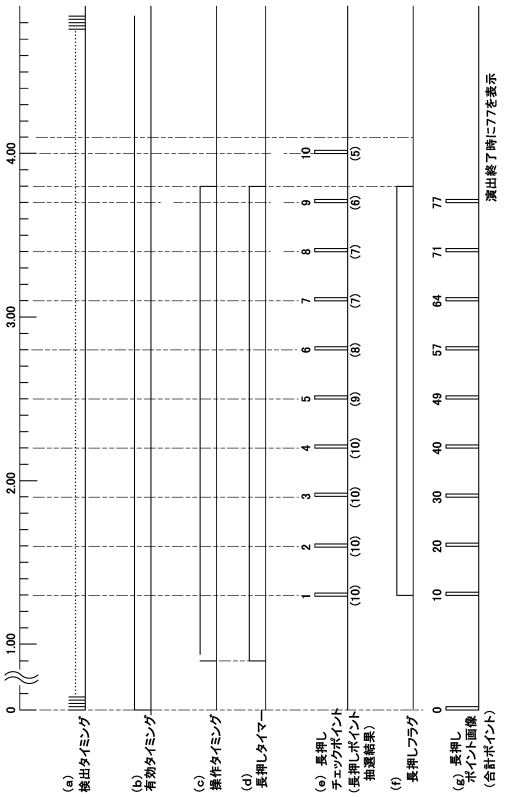
【図１３３】

【Fig. 133】



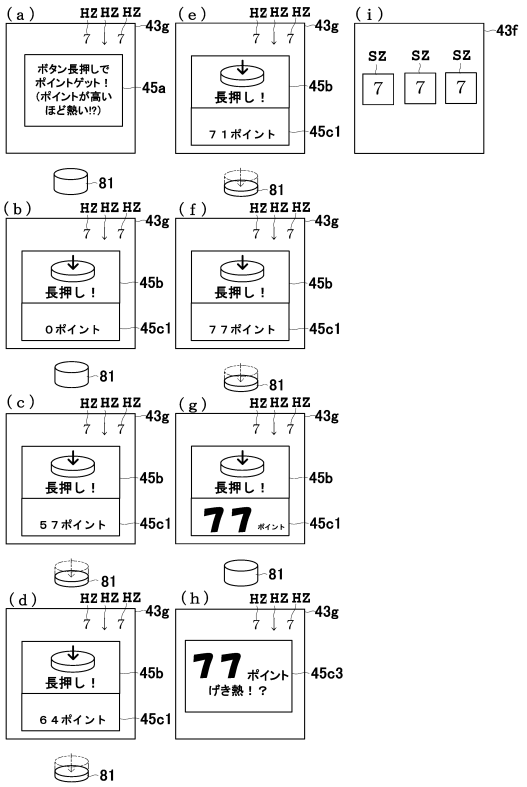
【図１３４】

【Fig. 134】



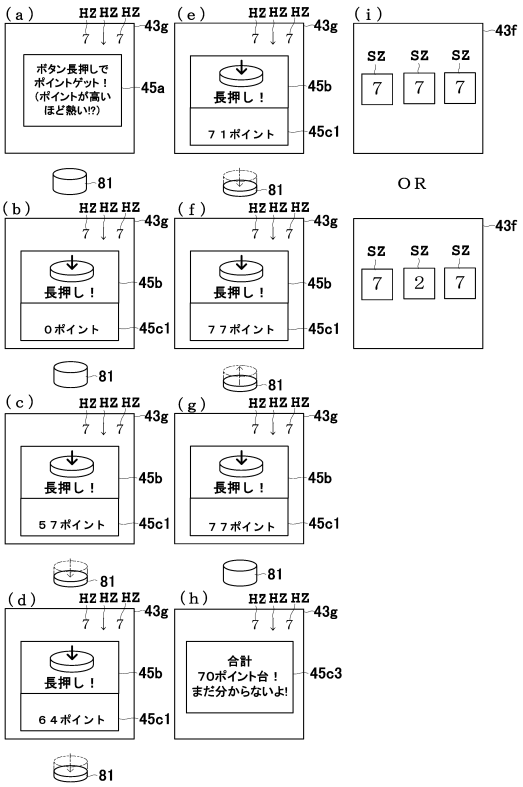
【図１３５】

【Fig.135】



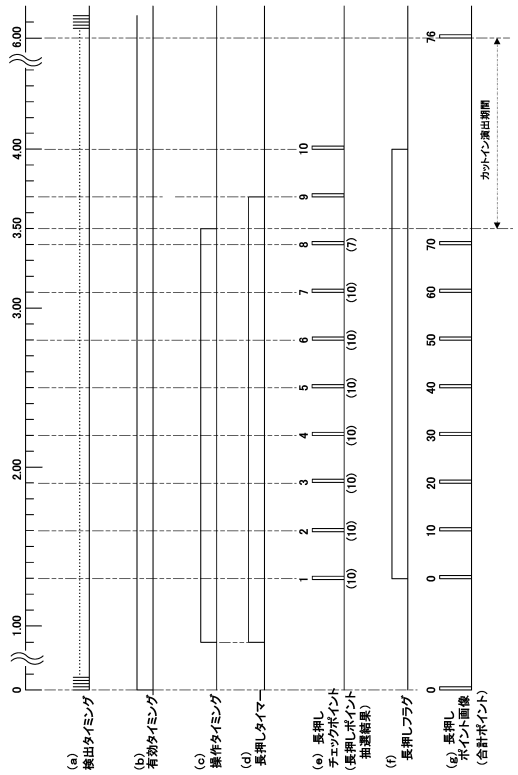
【図１３６】

【Fig.136】



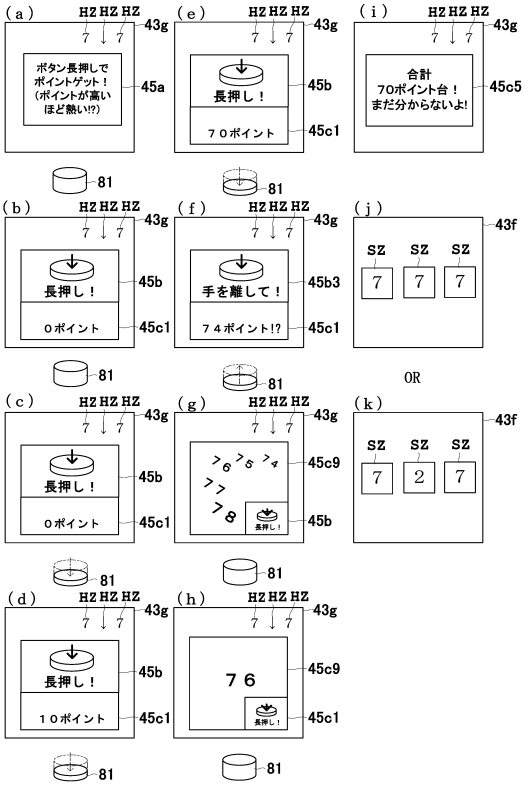
【図１３７】

【Fig. 137】



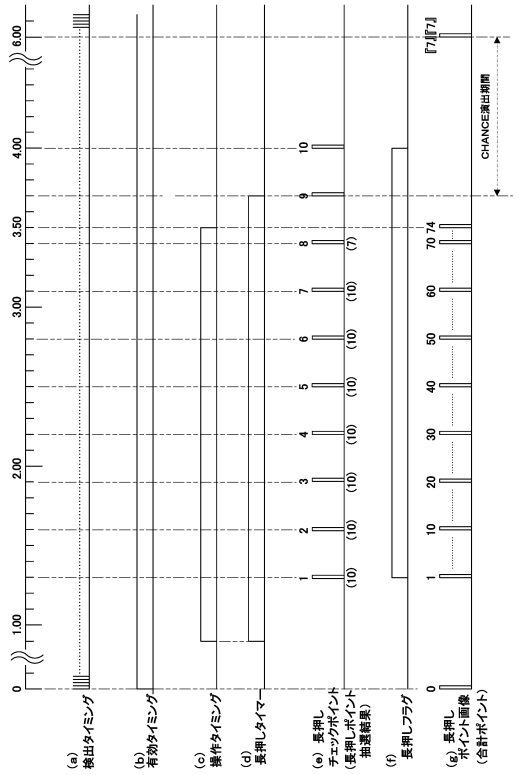
【図１３８】

【Fig.138】



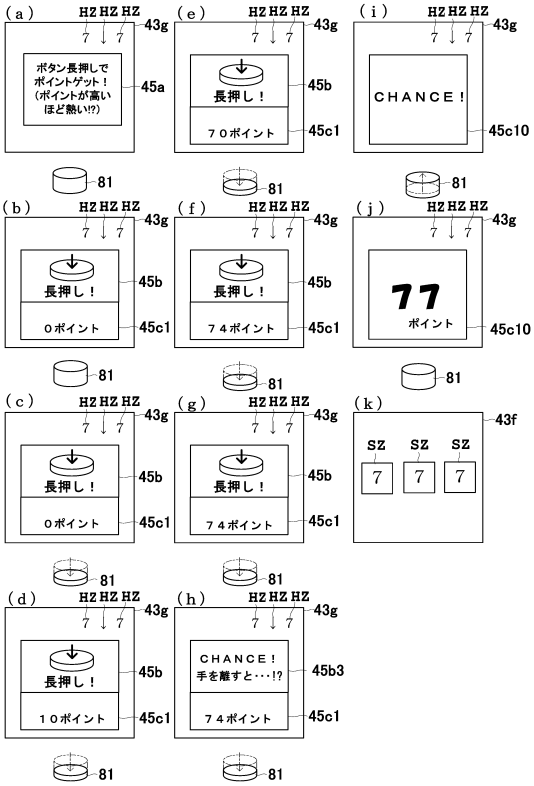
【図１３９】

【Fig. 139】

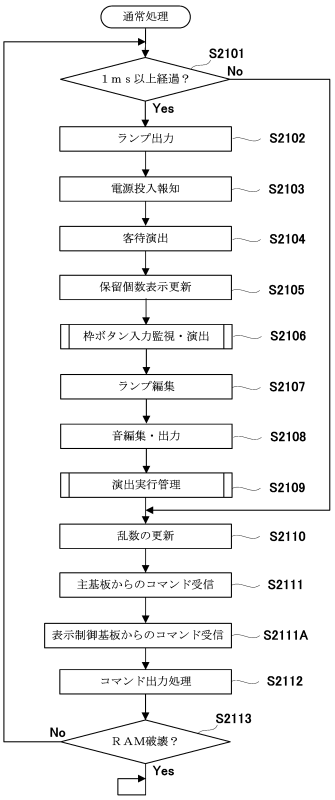


【図１４０】

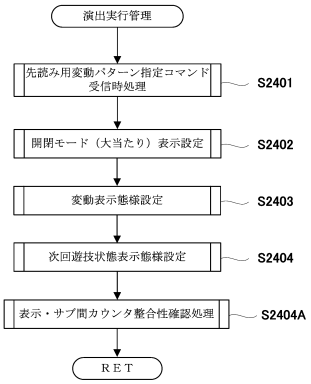
【Fig.140】



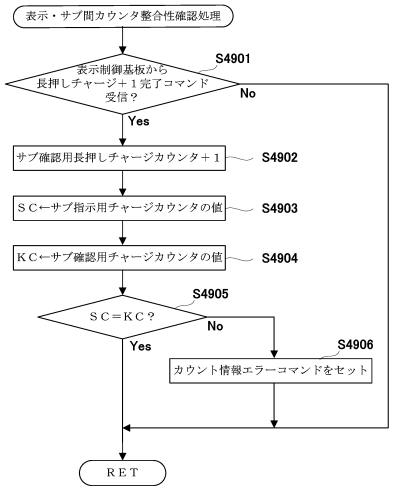
【図１４１】
【Fig.141】



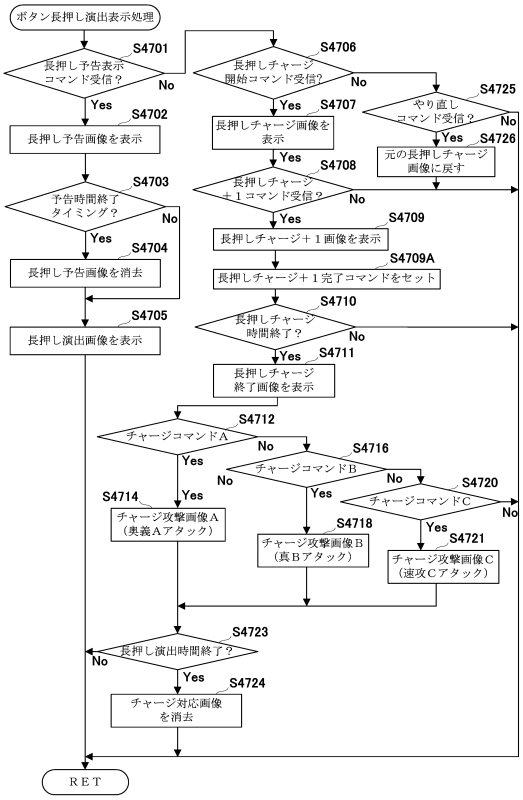
【図１４２】
【Fig.142】



【図１４３】
【Fig.143】

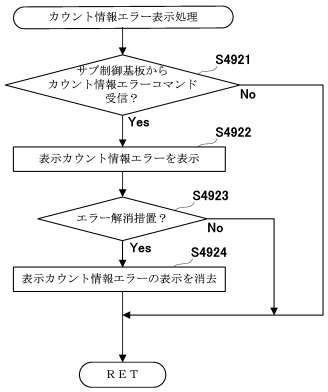


【図１４４】
【Fig.144】



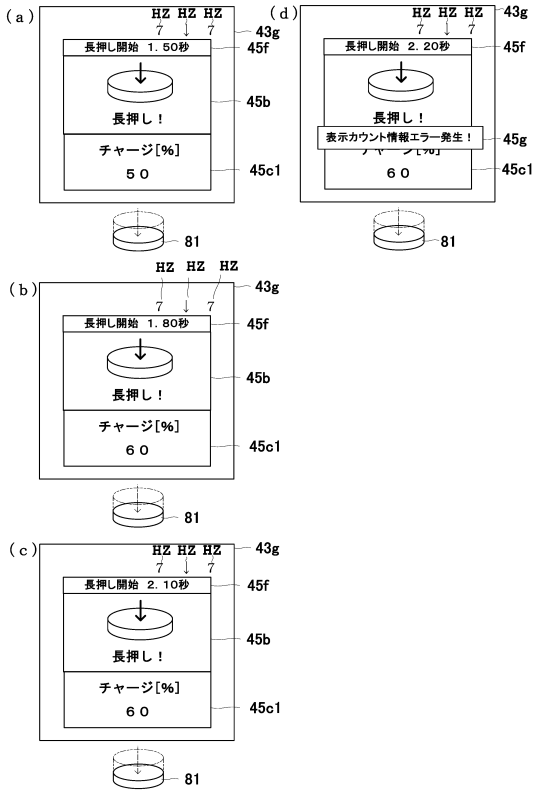
【図１４５】

【Fig.145】



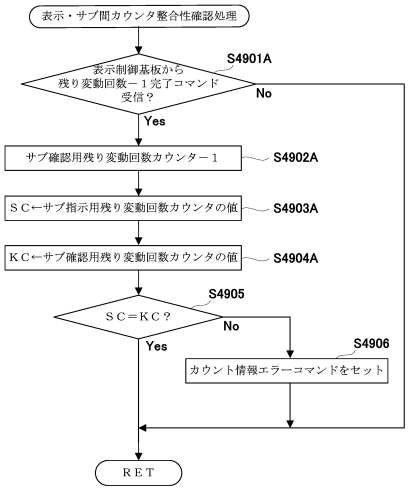
【図１４６】

【Fig.146】



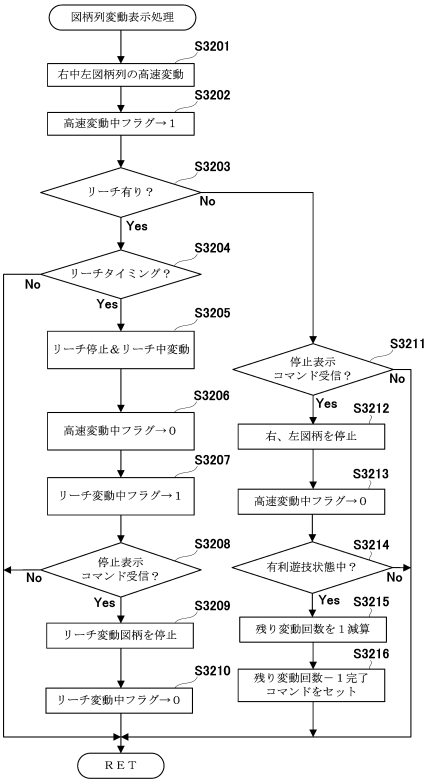
【図１４７】

【Fig.147】



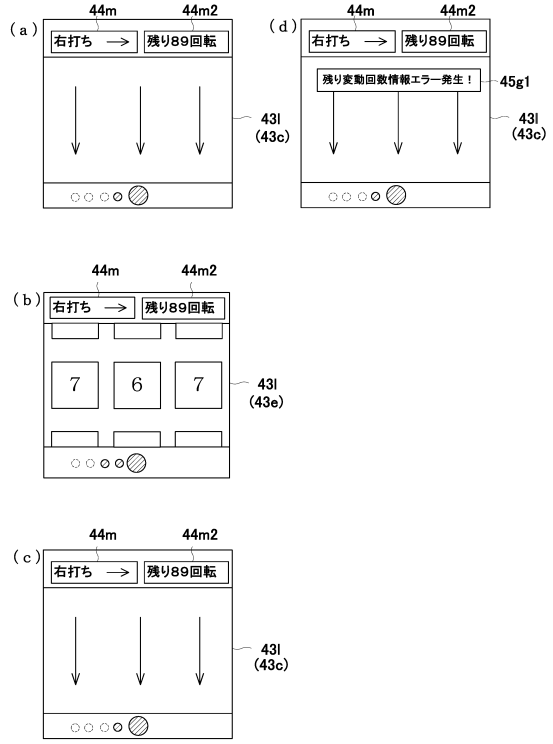
【図１４８】

【Fig.148】



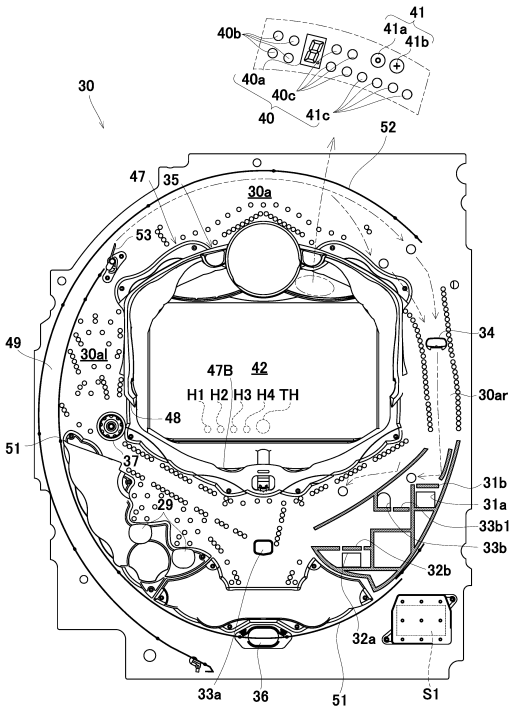
【図１４９】

【Fig.149】



【図１５０】

【Fig.150】



【図１５１】

【Fig.151】

(a) 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	時短状態の終期
150 450	0～47	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7 9	6R時短2	10	10	2回目の変動表示まで
	48～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	5	5	なし

(b) 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	時短の終期
150		第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7，9	6R時短2	0．3	1．0	2回目の変動表示まで
450		第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	0．3	1．0	なし
2～149 151～449 451～599	0～10	第6記号（第4大当たり）	2，8	3R通常（V入賞）	0．3	1．0	なし
	11～85	第5記号（第3小当たり）	3，4，5 6	3R時短1（V入賞）	0．3	1．0	1回目の変動表示まで
	86～96	第4記号（第2小当たり）	1，9	9R時短1（V入賞）	0．3	1．0	1回目の変動表示まで
	97～99	第9記号（第1小当たり）	7	9R時短2（V入賞）	0．3	1．0	2回目の変動表示まで

【図１５２】

【Fig.152】

(a) 普通当たり抽選用テーブル

普通当たり乱数用カウンタCS3（0～250）	第2図柄
0～248	○
249，250	×

(b) 普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）抽選用テーブル

遊技状態	変動時間（秒）	開放時間（秒）
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	5	0．2
時短状態	0．5	0．9

【図１５３】

【Fig.153】

（ａ）特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（連チャンゾーン1回目）

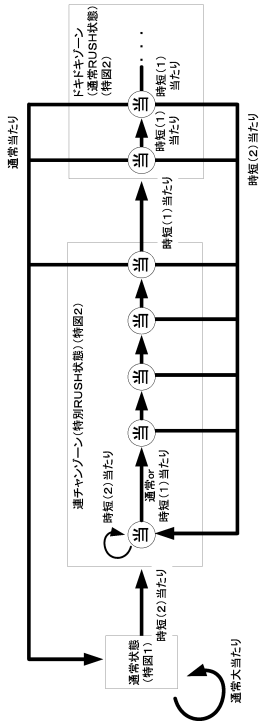
大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	普通当たり乱数用カウンタCS1（0～250）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150，450		0～198	0～240	大当たり長変動（11秒）
	0～99	0～198	0～240	小当たり長変動（10秒）
0，1		0～198	0～240	ハズレ長変動（11秒）

（ｂ）特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（連チャンゾーン2回目～5回目）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	普通当たり乱数用カウンタCS1（0～250）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150，450	0，1	0～198	0～240	大当たり短変動（4秒）
	2～99	0～198	0～240	小当たり短変動（3秒）
0，1		0～198	0～240	ハズレ短変動（4秒）

【図１５４】

【Fig.154】

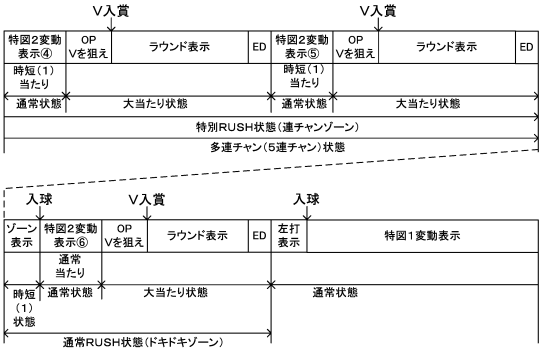


【図１５５】

【Fig.155】

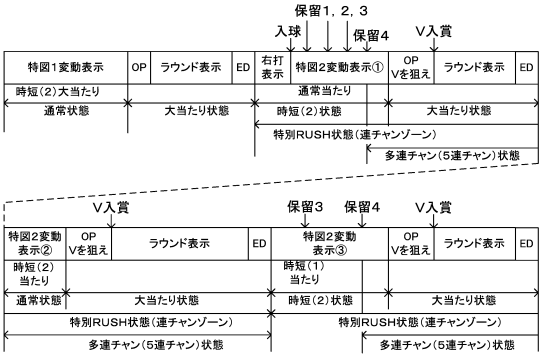
【図１５６】

【Fig.156】



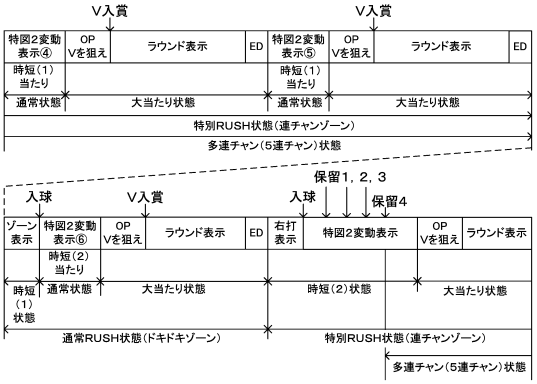
【図１５７】

【Fig.157】



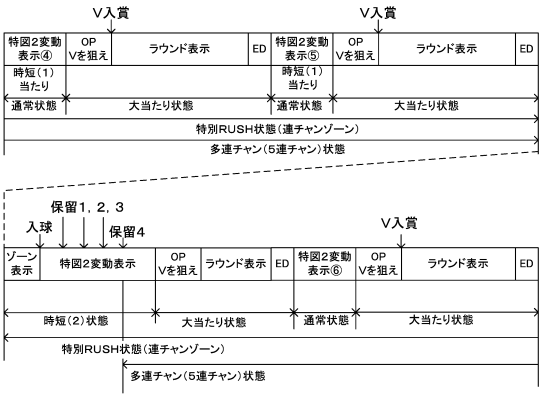
【図１５８】

【Fig.158】



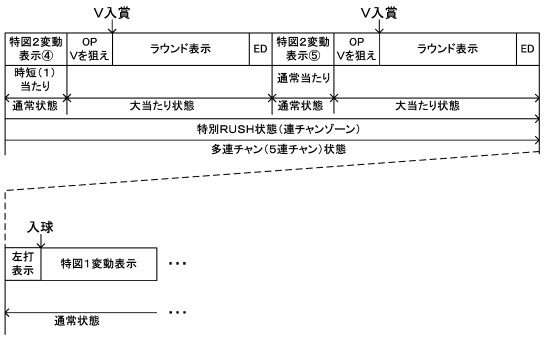
【図１５９】

【Fig.159】



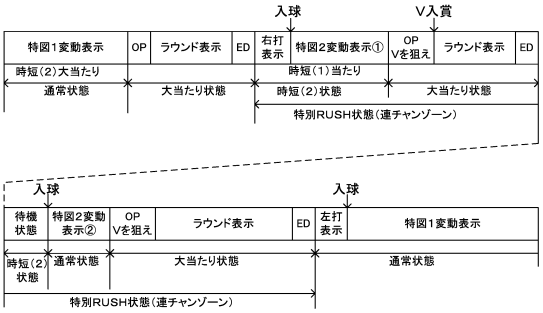
【図１６０】

【Fig.160】



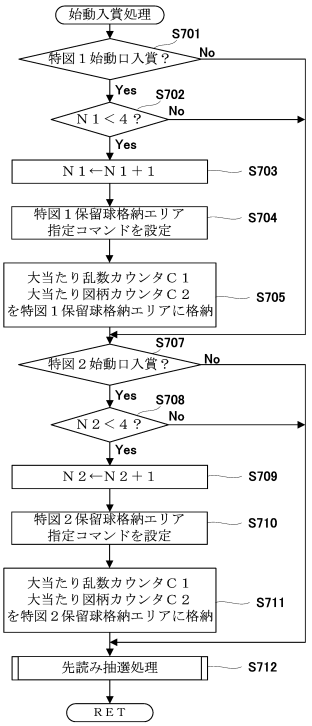
【図１６１】

【Fig.161】



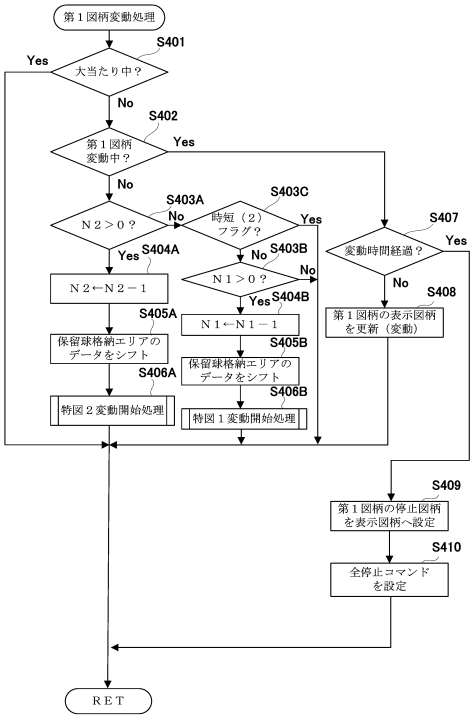
【図１６２】

【Fig.162】



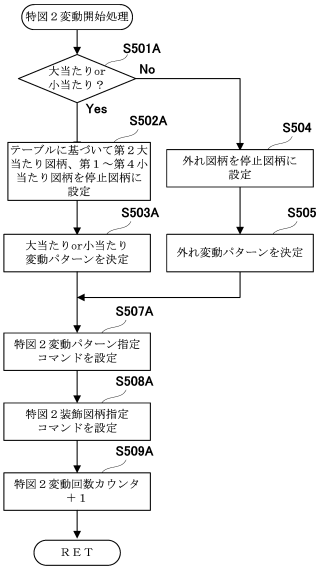
【図１６３】

【Fig.163】



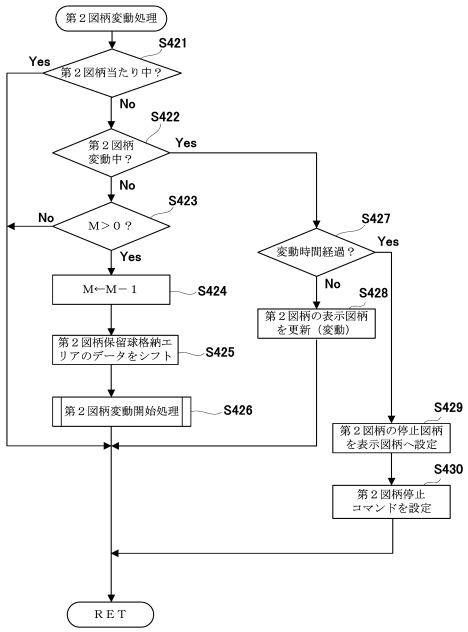
【図１６４】

【Fig.164】



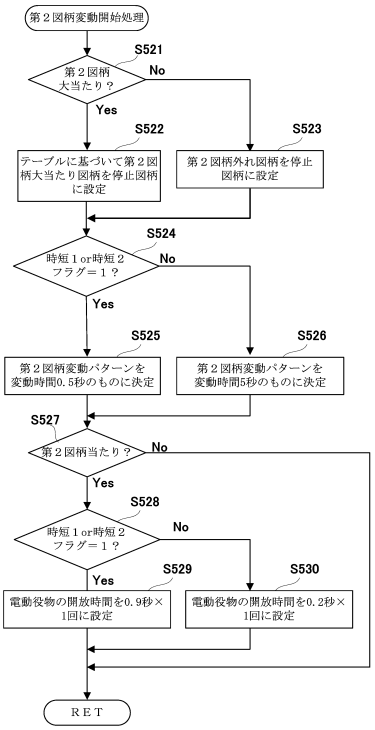
【図１６５】

【Fig.165】



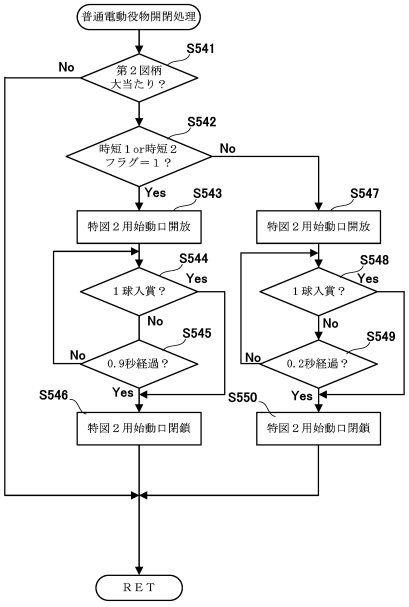
【図１６６】

【Fig.166】



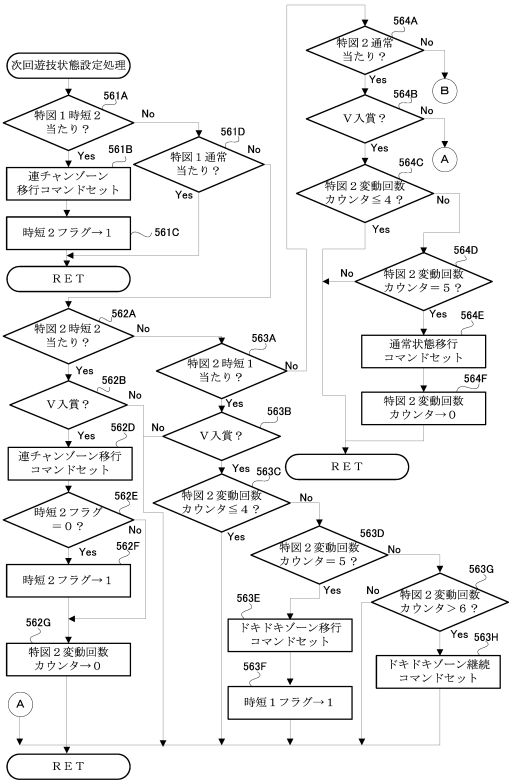
【図１６７】

【Fig.167】



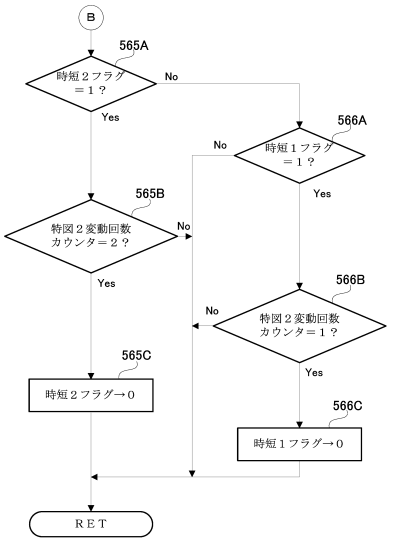
【図１６８】

【Fig.168】



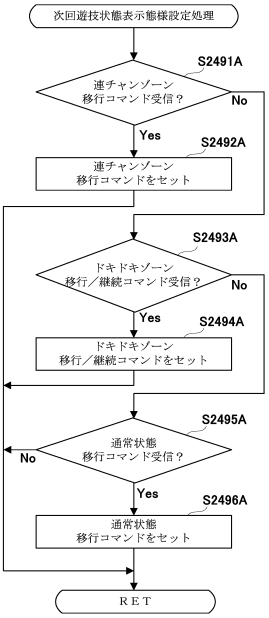
【図１６９】

【Fig.169】



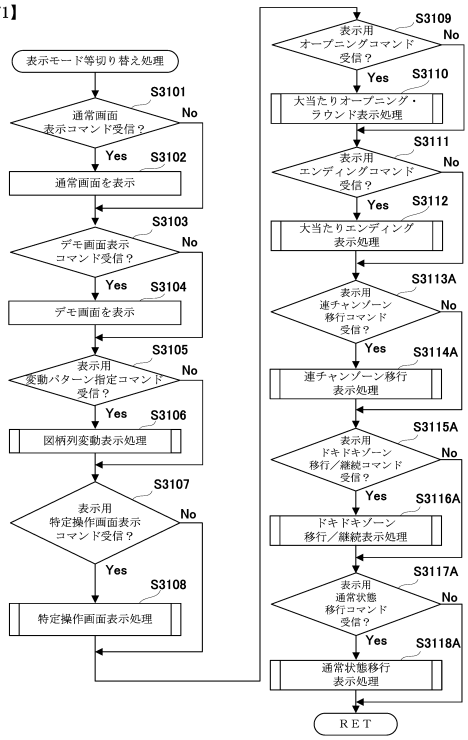
【図１７０】

【Fig.170】



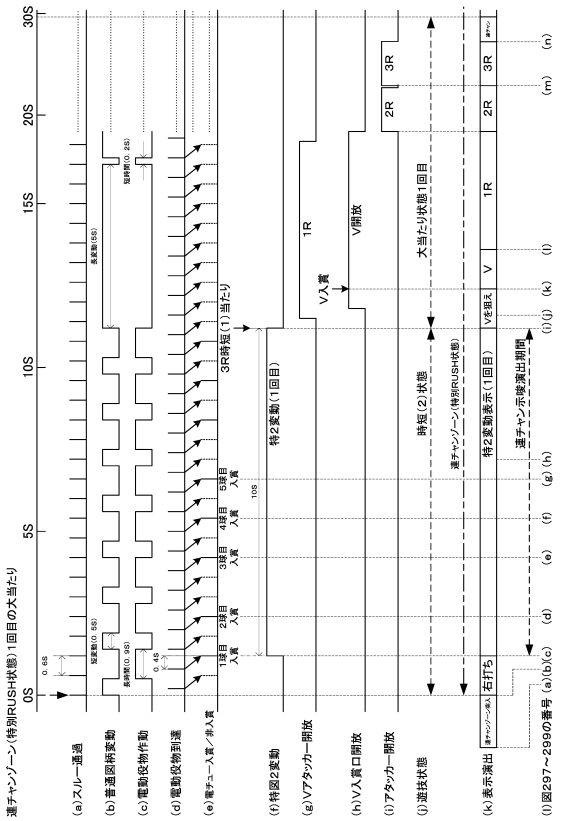
【図１７１】

【Fig.171】



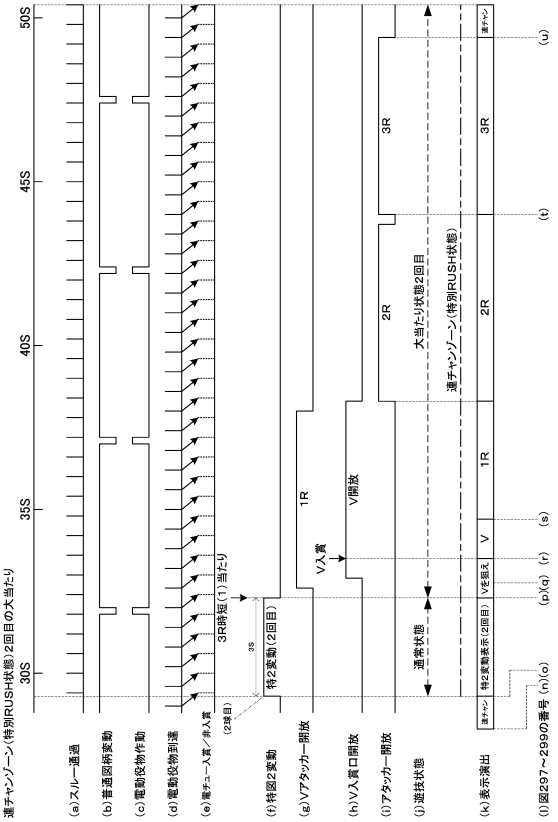
【図１７２】

【Fig.172】



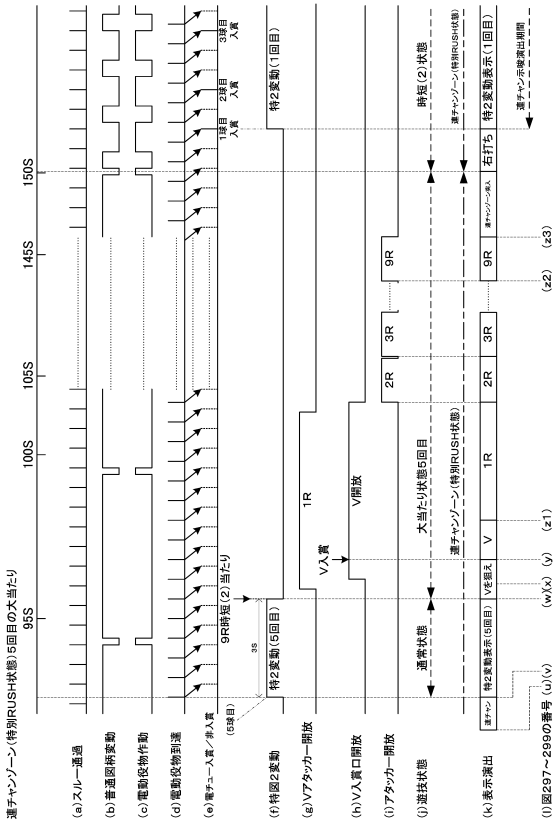
【図１７３】

【Fig.173】



【図１７４】

【Fig.174】



【図１７５】

【Fig.175】

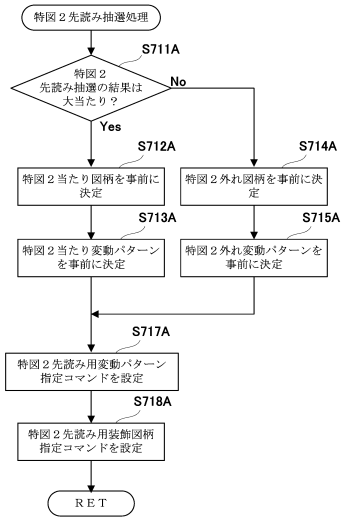
連チャン示唆演出表示パターン決定用テーブル

大当たり図柄カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	当たり種別	入賞時の保留番号	連チャン示唆演出シナリオ	パターン種別
0 1 150 450 以外	97～99	9R時短（2）	0（連）	20%上がる、連チャン見込数表示（連チャン見込数＝（保留番号＋1）＋5×連チャンゾーン突入回数）「もっと上を目指してね」	A1
			1（連）	20%上がる、連チャン見込数表示「これ位普通よね」	A2
			2（連）	20%上がる、連チャン見込数表示「これ位では喜べないよね」	A3
			3（連）	20%上がる、連チャン見込数表示「あと一歩だったね」	A4
			4（連） 0（ドキ）	20%上がる、連チャン見込数表示「最高の引きだね」レインボー変化	A5
	11～85	3R時短（1）	0～3（連）	20%上がる	B1
			4（連） 0（ドキ）	20%上がる、連チャン見込数表示「もっと上を目指してね」	B2
	86～96	9R時短（1）	0～3（連）	20%上がる	B1
			4（連） 0（ドキ）	20%上がる、連チャン見込数表示「もっと上を目指してね」	B2
	0～10	3R通常	0～3（連）	20%上がる	C1
			4（連） 0（ドキ）	10%上がる「ここまでか・・・」	C2
150		6R時短（2）（直撃）	0（連）	20%上がる、連チャン見込数表示「もっと上を目指してね」	A1
			1（連）	20%上がる、連チャン見込数表示、「これ位普通よね」	A2
			2（連）	20%上がる、連チャン見込数表示、「これ位では喜べないよね」	A3
			3（連）	20%上がる、連チャン見込数表示、「あと一歩だったね」	A4
			4（連） 0（ドキ）	20%上がる、連チャン見込数表示、「最高の引きだね」レインボー変化	A5
450		6R通常（直撃）	0～3（連）	20%上がる	C1
			4（連） 0（ドキ）	10%上がる「ここまでか・・・」	C2
0，1		外れ	0～3（連）	20%上がる	D1
			4（連） 0（ドキ）	10%上がる	D2

入賞時の保留番号
0：実行エリア
1～4：保留第1～第4エリア

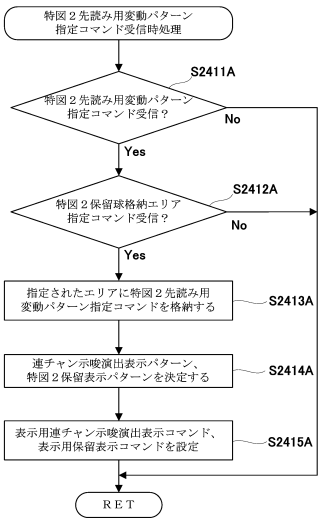
【図１７６】

【Fig.176】



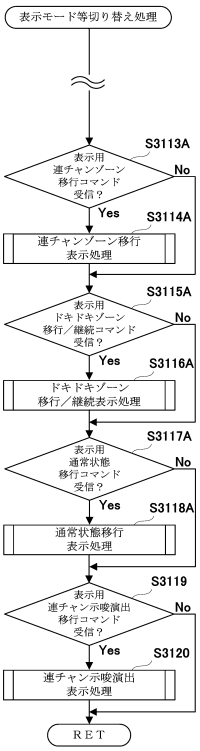
【図１７７】

【Fig.177】



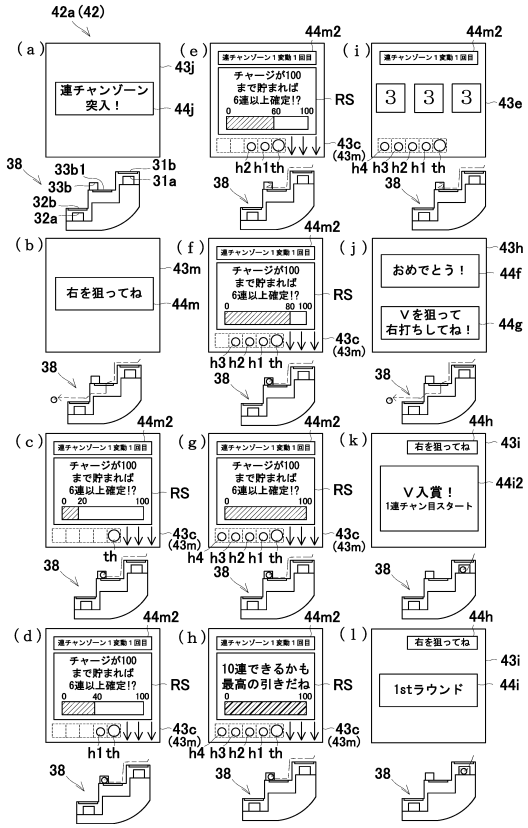
【図１７８】

【Fig.178】



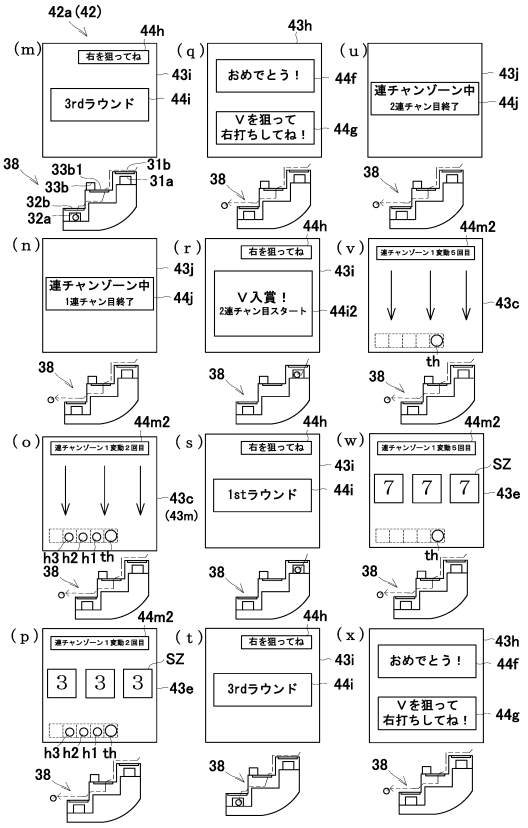
【図１７９】

【Fig.179】



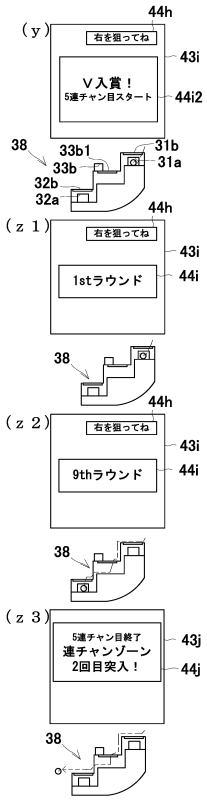
【図１８０】

【Fig.180】



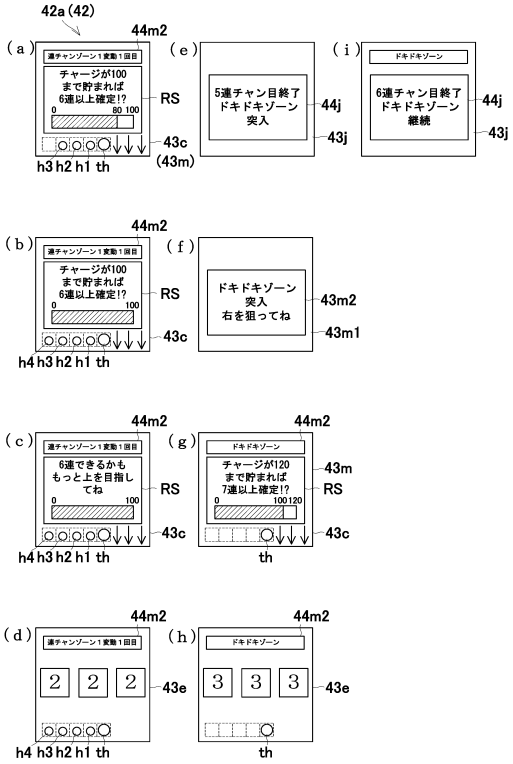
【図１８１】

【Fig.181】



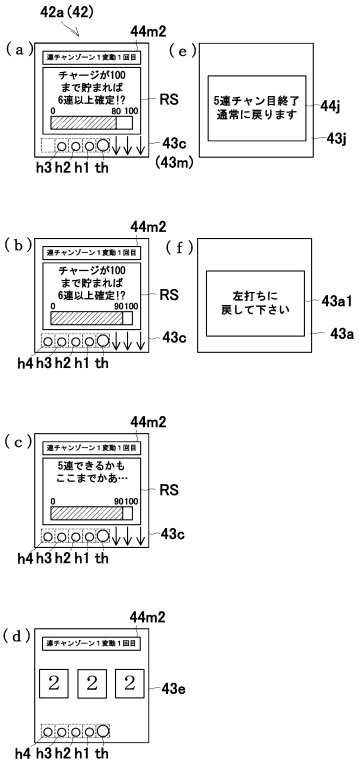
【図１８２】

【Fig.182】



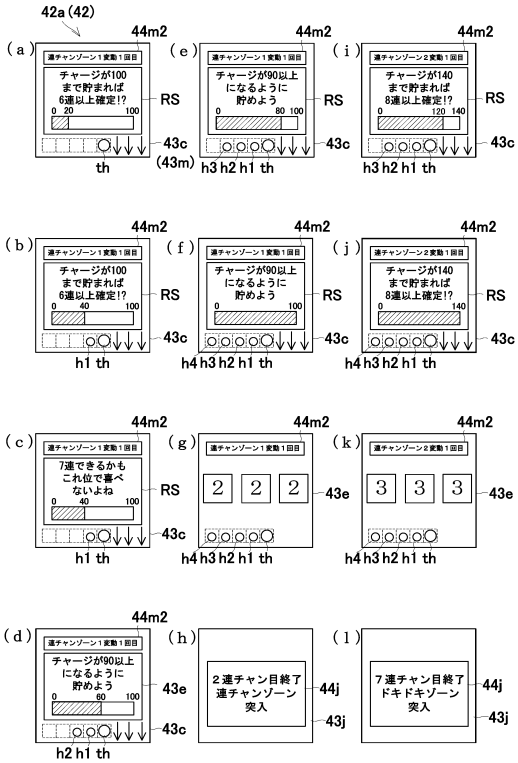
【図１８３】

【Fig.183】



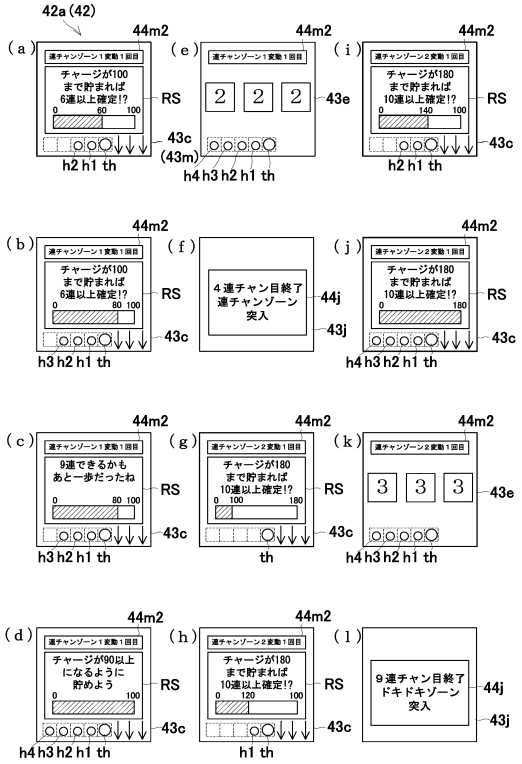
【図１８４】

【Fig.184】



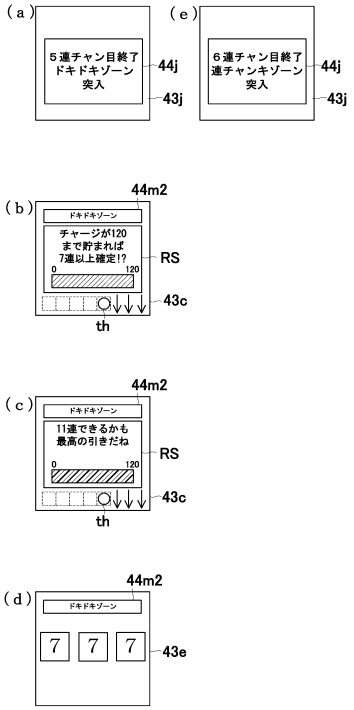
【図１８５】

【Fig.185】



【図１８６】

【Fig.186】



【図１８７】

【Fig.187】 エンディング時間決定用テーブル

当たり種別	入賞時の保留番号	大当たり乱数カウンタC2（割合）（0～99）	エンディング時間（秒）
3R通常当たり	0～3（連チャン）		1
	0（ドキドキ）4（連チャン）	0～1（2%）	4
		2～3（2%）	7
		4～6（3%）	10
		7～10（4%）	31
3R時短（1）当たり	0～3（連チャン）		1
	0（ドキドキ）4（連チャン）	11～31（21%）	4
		32～50（19%）	7
		51～68（18%）	10
		69～85（17%）	31
9R時短（1）当たり	0～3（連チャン）		1
	0（ドキドキ）4（連チャン）	86～89（4%）	4
		90～92（3%）	7
		93～94（2%）	10
		95～96（2%）	31
9R時短（2）当たり	0～3（連チャン）		1
	0（ドキドキ）4（連チャン）	97～99（2%）	31

【図１８８】

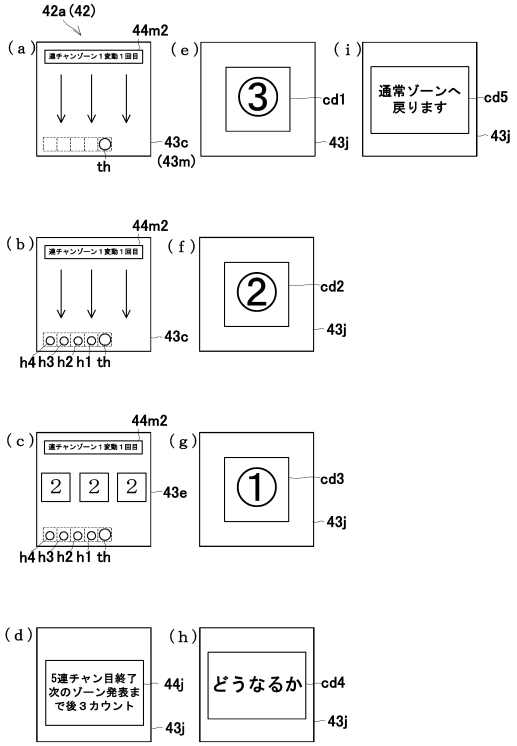
【Fig.188】

エンディング演出パターン決定用テーブル

当たり種別	エンディング時間（秒）	エンディング演出シナリオ（秒）	演出パターン
3R通常当たり	4	カウント 0～1 / 3表示 1～3 / 通常 3～4	Sn1
	7	カウント 0～1 / 3表示 1～4 / 2表示 4～6 / 通常 6～7	Sn2
	10	カウント 0～1 / 3表示 1～4 / 2表示 4～7 / 1表示 7～9 / 通常 9～10	Sn3
	31	カウント 0～1 / 3表示 1～4 / 2表示 4～7 / 1表示 7～10 / どうなるか表示 10～28 / 通常 28～31	Sn4
3R時短（1）当たり	4	カウント 0～1 / 3表示 1～3 / ドキドキ 3～4	Sn5
	7	カウント 0～1 / 3表示 1～4 / 2表示 4～6 / ドキドキ 6～7	Sn6
	10	カウント 0～1 / 3表示 1～4 / 2表示 4～7 / 1表示 7～9 / ドキドキ 9～10	Sn7
	31	カウント 0～1 / 3表示 1～4 / 2表示 4～7 / 1表示 7～10 / どうなるか表示 10～28 / ドキドキ 28～31	Sn8
9R時短（1）当たり	4	カウント 0～1 / 3表示 1～3 / ドキドキ 3～4	Sn5
	7	カウント 0～1 / 3表示 1～4 / 2表示 4～6 / ドキドキ 6～7	Sn6
	10	カウント 0～1 / 3表示 1～4 / 2表示 4～7 / 1表示 7～9 / ドキドキ 9～10	Sn7
	31	カウント 0～1 / 3表示 1～4 / 2表示 4～7 / 1表示 7～10 / どうなるか表示 10～28 / ドキドキ 28～31	Sn8
9R時短（2）当たり	31	カウント 0～1 / 3表示 1～4 / 2表示 4～7 / 1表示 7～10 / どうなるか表示 10～28 / 連チャン 28～31	Sn9

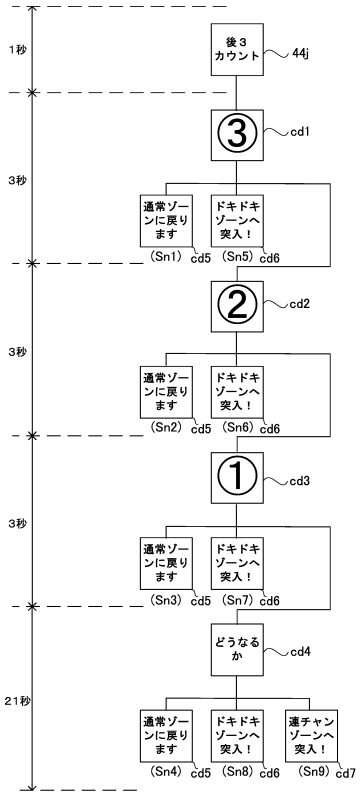
【図１８９】

【Fig.189】



【図１９０】

【Fig.190】



【図１９１】

【Fig.191】

（ａ）V入賞口開閉パターン決定用テーブル（第1の特別RUSH状態）

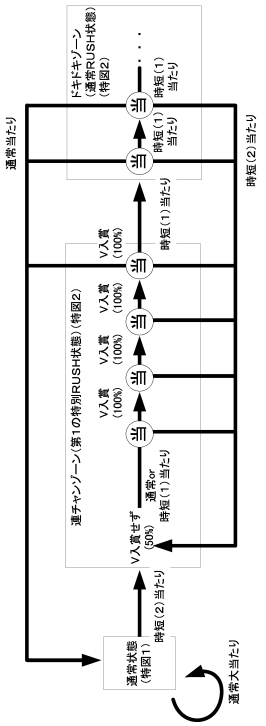
直前の時短状態	開放パターン	V入賞率
特図1の時短（2）当たりに基づく時短（2）状態	第1パターン（第1ラウンドのうちの0．6秒×2回）	50%

（ｂ）V入賞口開閉パターン決定用テーブル（第2の特別RUSH状態）

直前の時短状態	開放パターン	V入賞率
特図2の時短（2）当たりに基づく時短（2）状態	第2パターン（第1ラウンド中）	100%

【図１９２】

【Fig.192】



【図１９３】

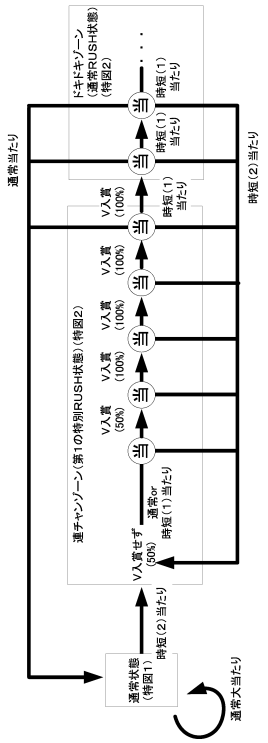
【Fig.193】

特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	時短状態の終期
150 450	0～47	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7 9	6R時短3	10	10	3回目の変動表示まで
	48～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	5	5	なし

【図１９４】

【Fig. 194】



【図１９５】

【Fig.195】

（ａ）V入賞口開閉パターン決定用テーブル（第1の特別RUSH状態）

直前の時短状態	開放パターン	V入賞率
特図1の時短（2）当たりに基づく時短（2）状態	第2パターン（第1ラウンド中）	100%

（ｂ）V入賞口開閉パターン決定用テーブル（第2の特別RUSH状態）

直前の時短状態	開放パターン	V入賞率
特図2の時短（2）当たりに基づく時短（2）状態	第1パターン（第1ラウンドのうちの0．6秒×2回）	50%

【図１９６】

【Fig.196】

特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	時短の終期
150		第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7，9	6R時短2	0．3	1．0	3回目の変動表示まで
450		第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	0．3	1．0	なし
2～149 151～449 451～599	0～10	第6記号（第4大当たり）	2，8	3R通常（V入賞）	0．3	1．0	なし
	11～85	第5記号（第3小当たり）	3，4，5 6	3R時短1（V入賞）	0．3	1．0	1回目の変動表示まで
	86～96	第4記号（第2小当たり）	1，9	9R時短1（V入賞）	0．3	1．0	1回目の変動表示まで
	97～99	第9記号（第1小当たり）	7	9R時短2（V入賞）	0．3	1．0	3回目の変動表示まで

【図１９７】

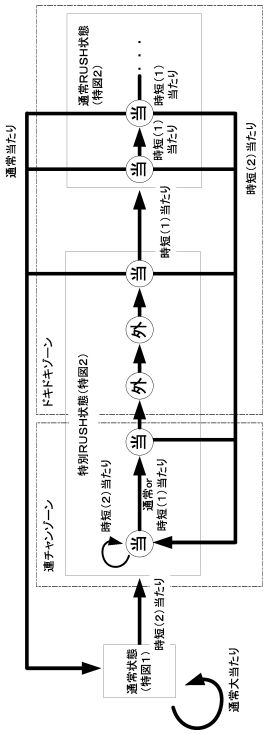
【Fig.197】

特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	時短の終期
150		第2記号（第2大当たり）	1，3，5，7，9	6R時短2	0．3	1．0	2回目の変動表示まで
450		第1記号（第1大当たり）	2，4，6，8	6R通常	0．3	1．0	なし
300～449，451～599	0～10	第6記号（第4大当たり）	2，8	3R通常（V入賞）	0．3	1．0	なし
	11～85	第5記号（第3小当たり）	3，4，5，6	3R時短1（V入賞）	0．3	1．0	1回目の変動表示まで
	86～96	第4記号（第2小当たり）	1，9	9R時短1（V入賞）	0．3	1．0	1回目の変動表示まで
	97～99	第9記号（第1小当たり）	7	9R時短2（V入賞）	0．3	1．0	2回目の変動表示まで

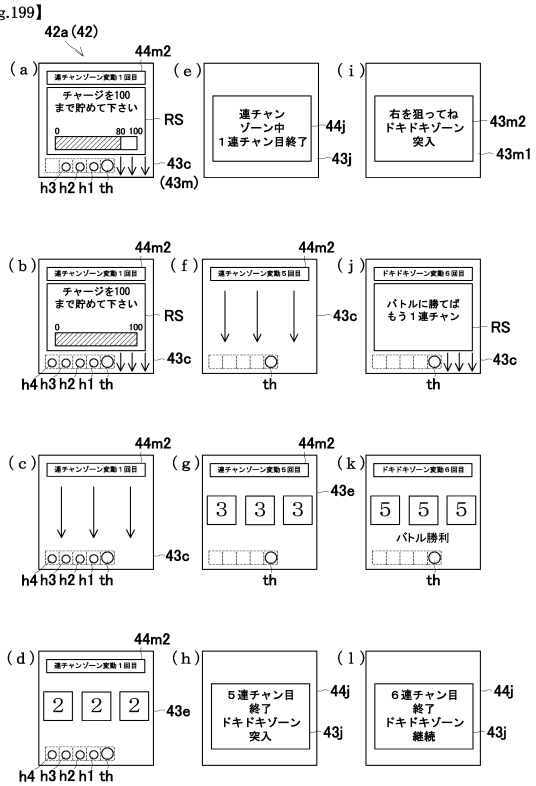
【図１９８】

【Fig.198】



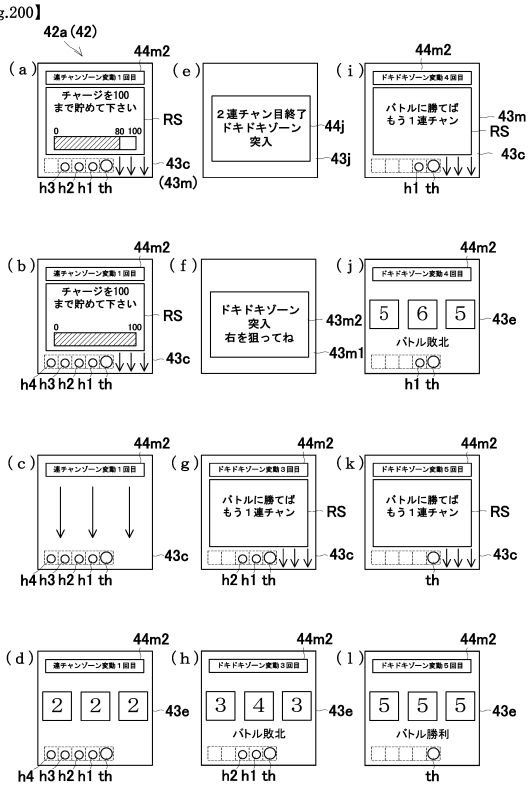
【図１９９】

【Fig.199】



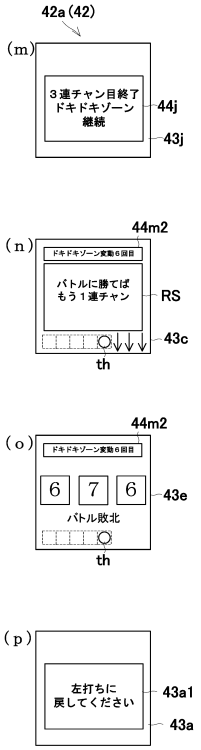
【図２００】

【Fig.200】



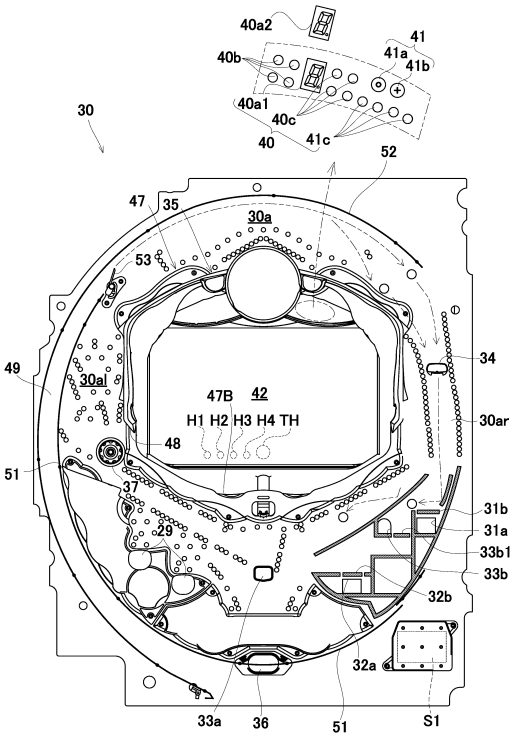
【図２０１】

【Fig.201】



【図２０２】

【Fig.202】



【図２０３】

【Fig.203】

（ａ） 特図１大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第１図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
150 300 450	0～19	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7 9	6R時短A1	保留4回 or 普通図柄変動20回まで
	20～34			6R時短A2	保留3回 or 普通図柄変動20回まで
	35～44			6R時短A3	保留2回 or 普通図柄変動20回まで
	45～47			6R時短A4	保留1回 or 普通図柄変動20回まで
	48～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	なし

（ｂ）特図2大当たり抽選用テーブル（時短A状態中）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第１図柄	第3図柄	当たり種別	時短の終期
150 300	0～99	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7，9	6R時短	保留1回 or 普通図柄変動20回まで
450	0～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	なし
2～149 151～299 301～449 451～599	0～51	第3記号（第1小当たり）	2，4 6，8	3R通常（V入賞）	なし
	52～71	第4記号（第2小当たり）	1，3 5，7，9	3R時短（V入賞）	保留4回 or 普通図柄変動20回まで
	72～86				保留3回 or 普通図柄変動20回まで
	87～96				保留2回 or 普通図柄変動20回まで
	97～99				保留1回 or 普通図柄変動20回まで

【図２０４】

【Fig.204】

特図2大当たり抽選用テーブル（時短B状態中）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第１図柄	第3図柄	当たり種別	時短の終期
150 300	0～99	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7，9	6R時短	普通図柄変動30回まで
450	0～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常	なし
2～149 151～299 301～449 451～599	0～51	第3記号（第1小当たり）	2，4 6，8	3R通常（V入賞）	なし
	52～99	第4記号（第2小当たり）	1，3 5，7，9	3R時短（V入賞）	普通図柄変動30回まで

【図２０５】

【Fig.205】

（ａ） 普通当たり抽選用テーブル（時短状態）

普通当たり乱数用カウンタ CS3（0～250）	第2図柄
0～16	○
17～250	×

（ｂ） 普通当たり抽選用テーブル（通常状態、大当たりラウンド遊技状態）

普通当たり乱数用カウンタ CS3（0～250）	第2図柄
0～250	×

（ｃ） 普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）抽選用テーブル

遊技状態	普通当たり乱数用カウンタ CS3（0～250）	変動時間（秒）	開放時間（秒）
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	0～250	60	
時短A状態	0～83	3	0．9
	84～167	10	
	168～250	15	
時短B状態	0～83	3	0．9
	84～167	15	
	168～250	30	

【図２０６】

【Fig.206】

（ａ） 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150，300 450	0～99	0～198	0～240	大当たり長変動（30秒）
2～149 151～299 301～499 451～599	0～51 52～71 72～86 87～96 97～99	0～30	0～240	小当たり長変動パターンA（30秒）
	0～51 52～71 72～86 87～96 97～99	31～140	0～240	小当たり長変動パターンB（60秒）
	0～51 52～71 72～86 87～96 97～99	141～198	0～240	小当たり長変動パターンC（90秒）
0，1		0～198	0～240	ハズレ長変動（30秒）

（ｂ）特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短B状態）

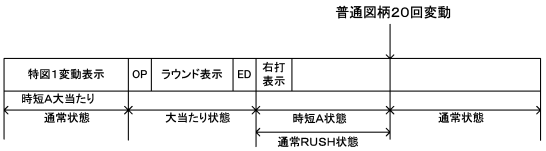
大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150，300 450	0～99	0～198	0～240	大当たり短変動（2秒）
2～149 151～299 301～449 451～599	2～99	0～198	0～240	小当たり短変動（2秒）
0，1		0～198	0～240	ハズレ短変動（2秒）

【図２０７】

【Fig.207】

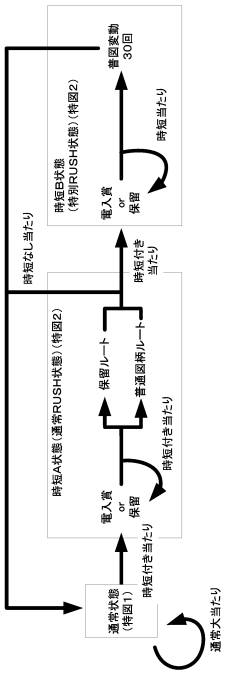
【図２０８】

【Fig.208】



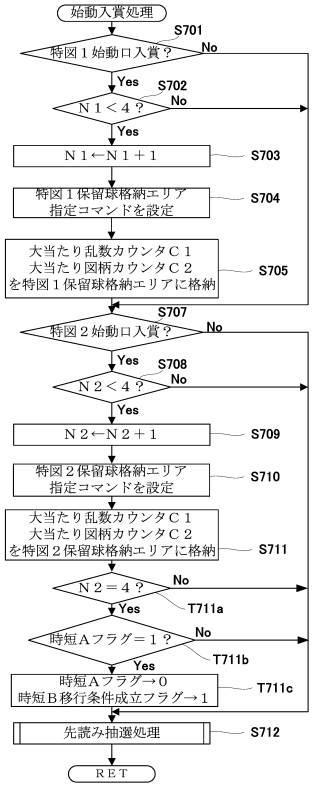
【図２０９】

【Fig.209】



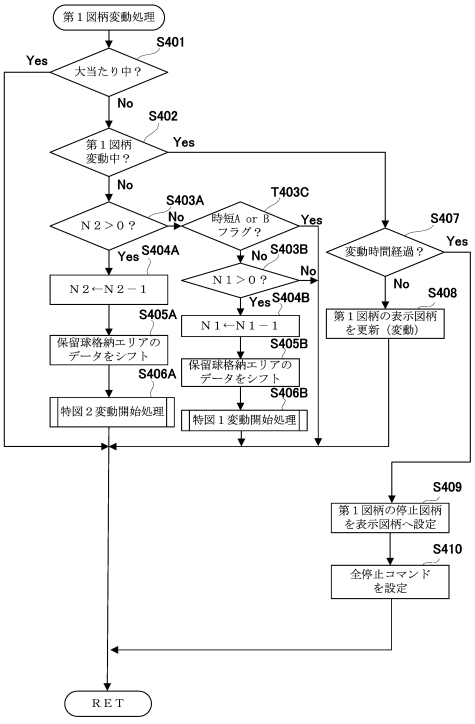
【図２１０】

【Fig.210】



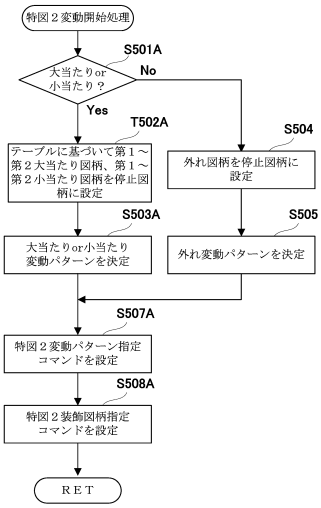
【図２１１】

【Fig.211】



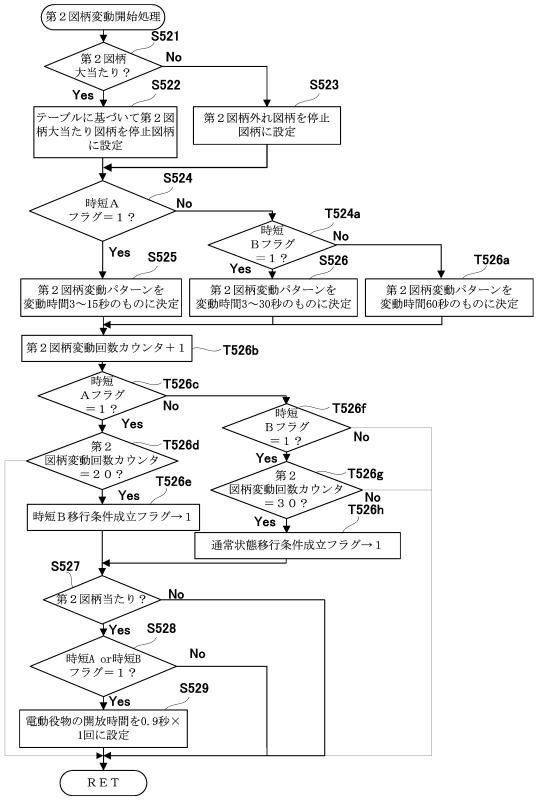
【図２１２】

【Fig.212】



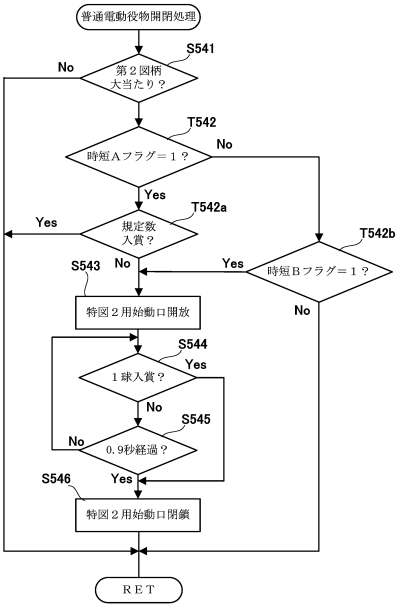
【図２１３】

【Fig.213】



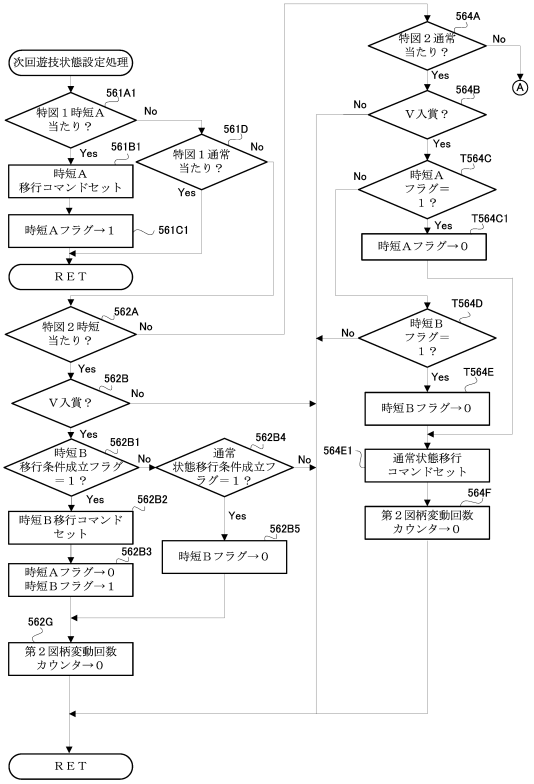
【図２１４】

【Fig.214】



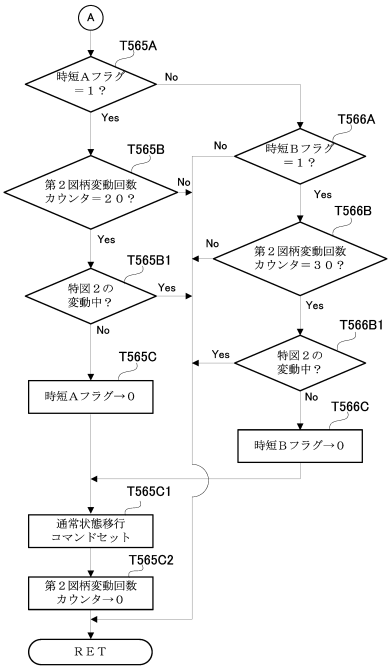
【図２１５】

【Fig.215】



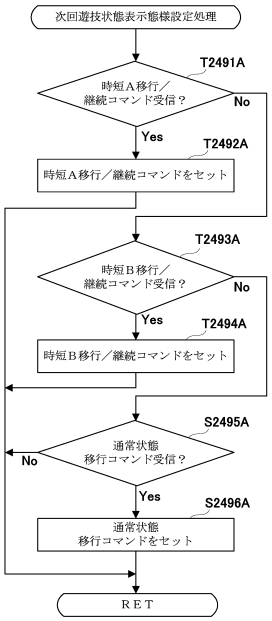
【図２１６】

【Fig.216】



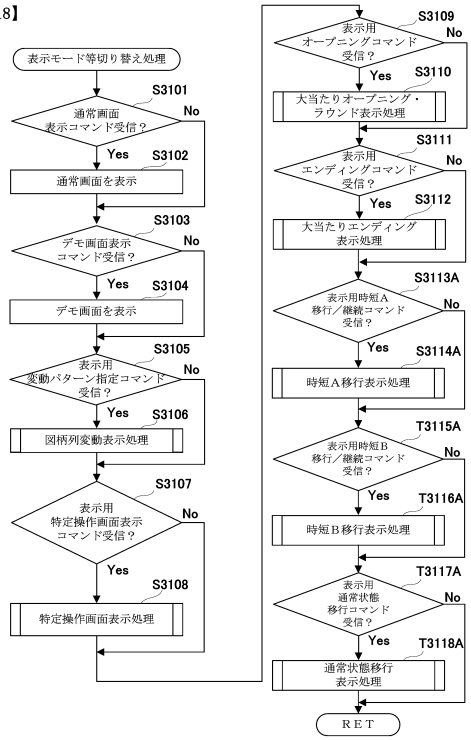
【図２１７】

【Fig.217】



【図２１８】

【Fig.218】



【図２１９】

【Fig.219】

（ａ） 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
150 300 450	0～19	第2記号（第2大当たり）	1，3，5，7，9	6R時短A1	保留4回 or 特図1変動1回終了
	20～34			6R時短A2	保留3回 or 特図1変動1回終了
	35～44			6R時短A3	保留2回 or 特図1変動1回終了
	45～47			6R時短A4	保留1回 or 特図1変動1回終了
	48～99	第1記号（第1大当たり）	2，4，6，8	6R通常	なし

（ｂ）特図2大当たり抽選用テーブル（時短A状態中）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短の終期
150 300	0～99	第2記号（第2大当たり）	1，3，5，7，9	6R時短	保留1回 or 特図1変動1回終了
450	0～99	第1記号（第1大当たり）	2，4，6，8	6R通常	なし
2～149 151～299 301～449 451～599	0～51	第3記号（第1小当たり）	2，4，6，8	3R通常（V入賞）	なし
	52～71	第4記号（第2小当たり）	1，3，5，7，9	3R時短（V入賞）	保留4回 or 特図1変動1回終了
	72～86				保留3回 or 特図1変動1回終了
	87～96				保留2回 or 特図1変動1回終了
	97～99				保留1回 or 特図1変動1回終了

【図２２０】

【Fig.220】

（ａ）特図2大当たり抽選用テーブル（時短B状態中）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短の終期
150 300	0～99	第2記号（第2大当たり）	1，3，5，7，9	6R時短	特図1変動2回終了
450	0～99	第1記号（第1大当たり）	2，4，6，8	6R通常	なし
2～149 151～299 301～449 451～599	0～51	第3記号（第1小当たり）	2，4，6，8	3R通常（V入賞）	なし
	52～99	第4記号（第2小当たり）	1，3，5，7，9	3R時短（V入賞）	特図1変動2回終了

（ｂ）特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A，B状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150 300 450	0～19 20～34 35～44 45～47 48～99	0～198	0～240	大当たり長変動（120秒）
上記以外		0～198	0～240	ハズレ長変動（120秒）

【図２２１】

【Fig.221】

（ａ）普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）抽選用テーブル

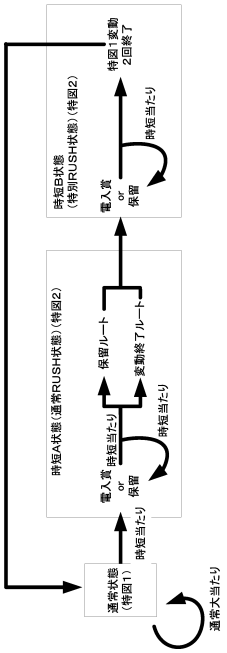
遊技状態	普通当たり乱数用カウンタCS3（0～250）	変動時間（秒）	開放時間（秒）
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	0～250	60	
時短A状態	0～150	3	0．9
	151～220	10	
	221～250	15	
時短B状態	0～150	3	0．9
	151～220	10	
	221～250	15	

（ｂ）　特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150，300 450	0～99	0～198	0～240	大当たり長変動（10秒）
2～149 151～299 301～499 451～599	0～51 52～71 72～86 87～96 97～99	0～30	0～240	小当たり長変動パターンA（10秒）
	0～51 52～71 72～86 87～96 97～99	31～140	0～240	小当たり長変動パターンB（30秒）
	0～51 52～71 72～86 87～96 97～99	141～198	0～240	小当たり長変動パターンC（50秒）
0，1		0～198	0～240	ハズレ長変動（10秒）

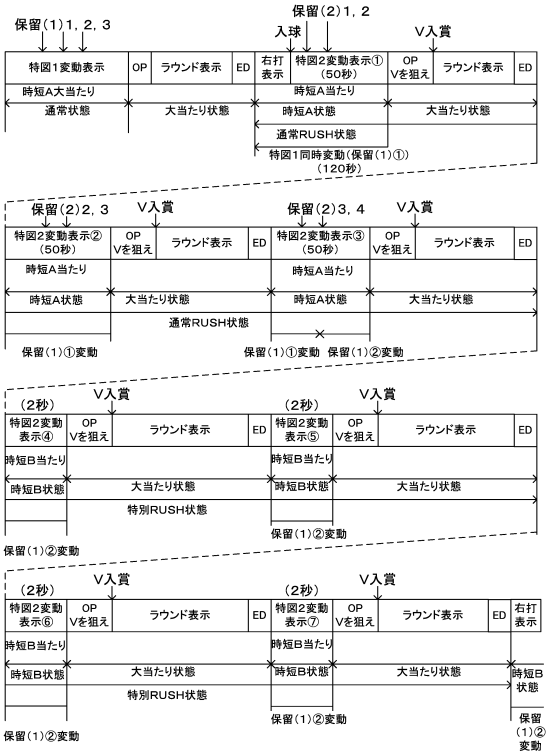
【図２２２】

【Fig．222】



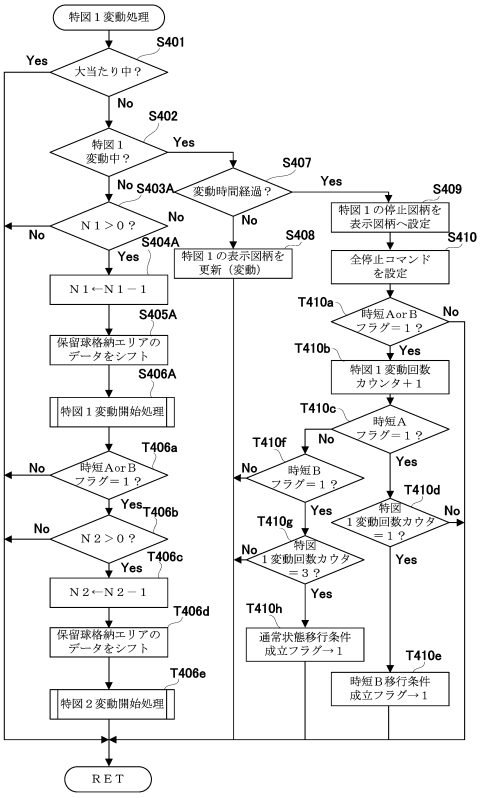
【図２２３】

【Fig.223】



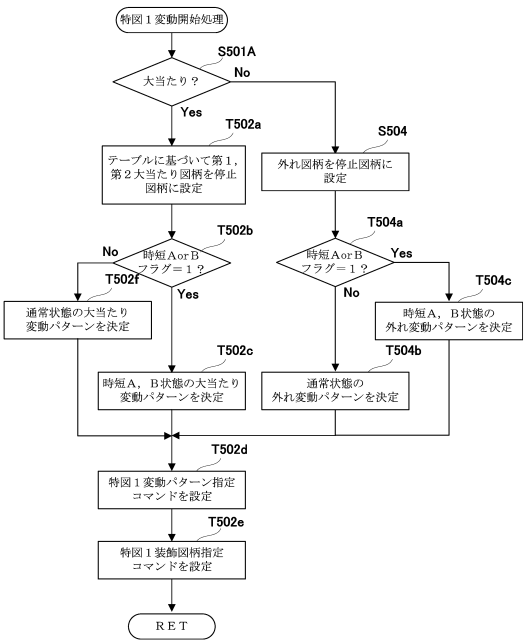
【図２２４】

【Fig.224】



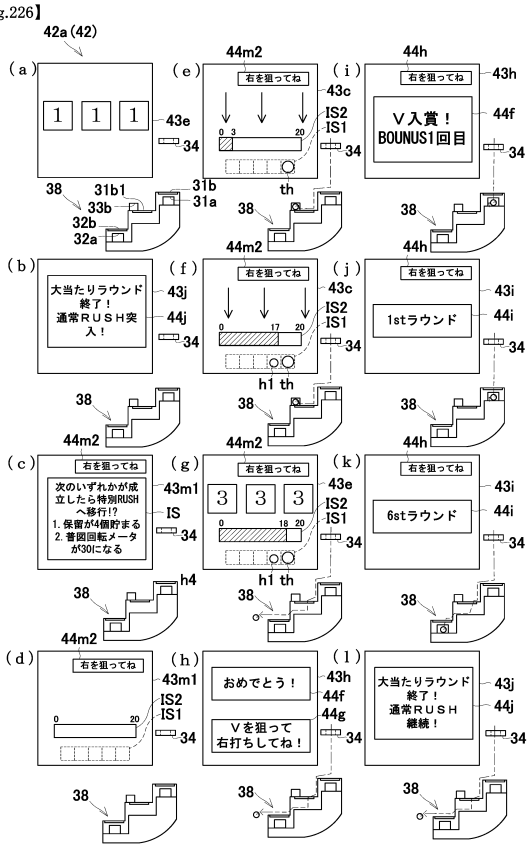
【図２２５】

【Fig.225】



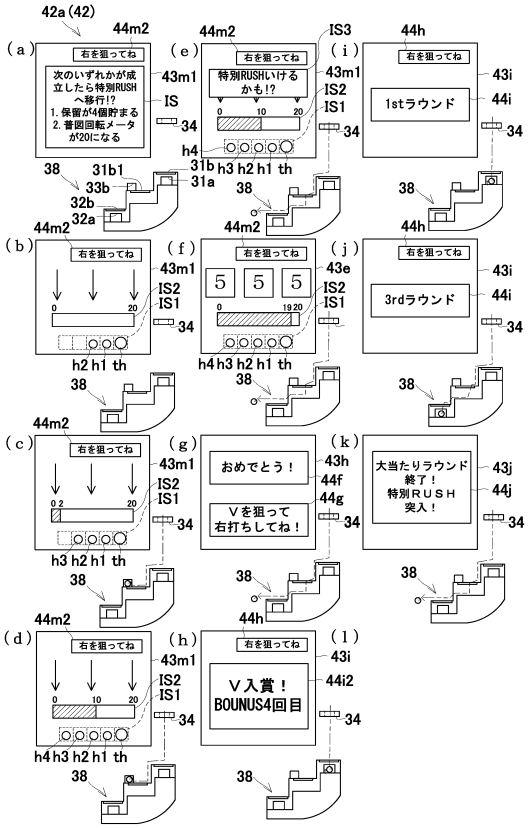
【図２２６】

【Fig.226】



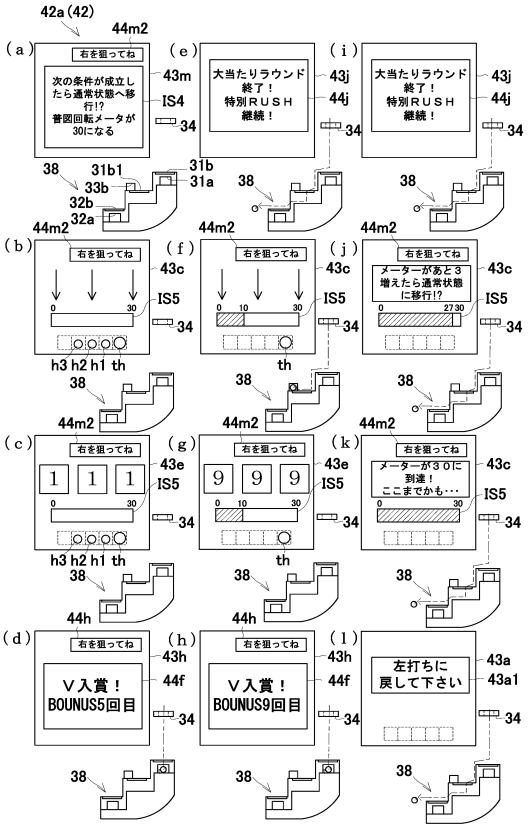
【図２２７】

【Fig.227】



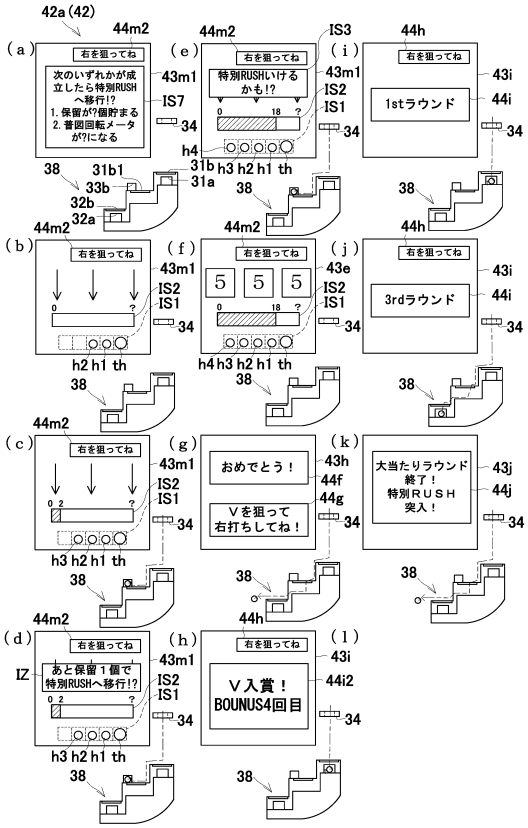
【図２２８】

【Fig.228】



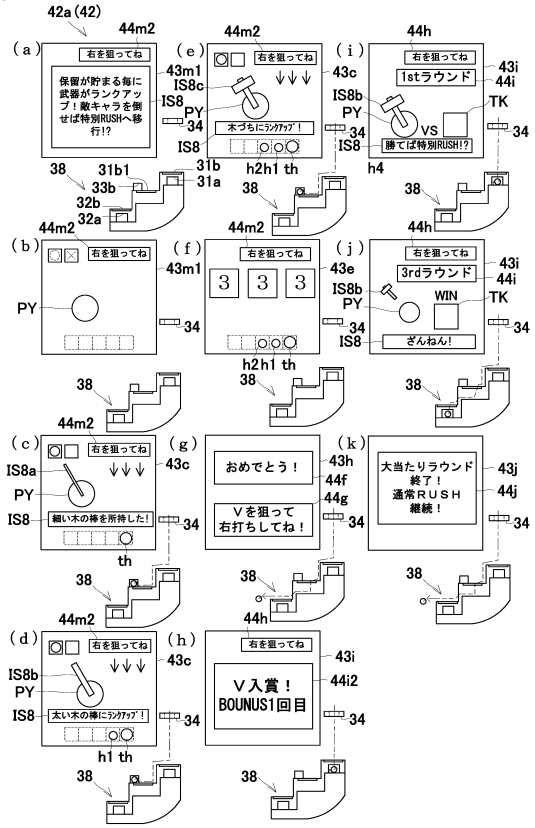
【図２２９】

【Fig.229】



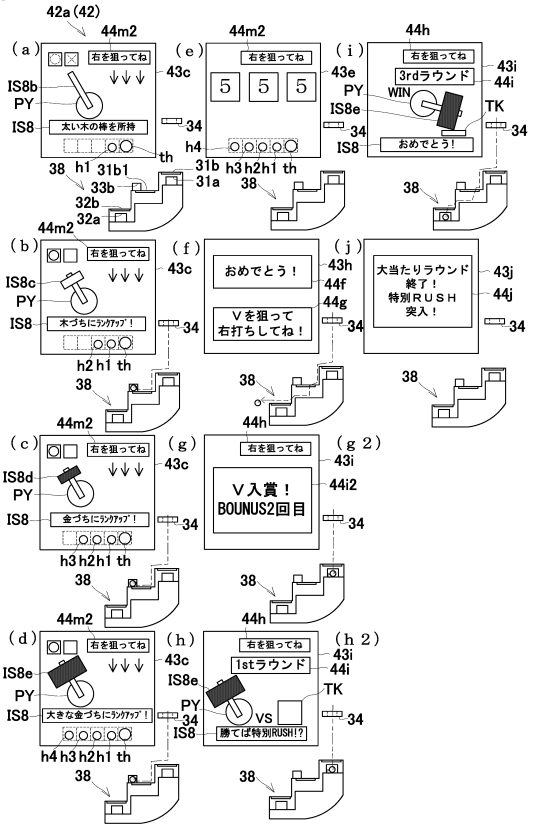
【図２３０】

【Fig.230】



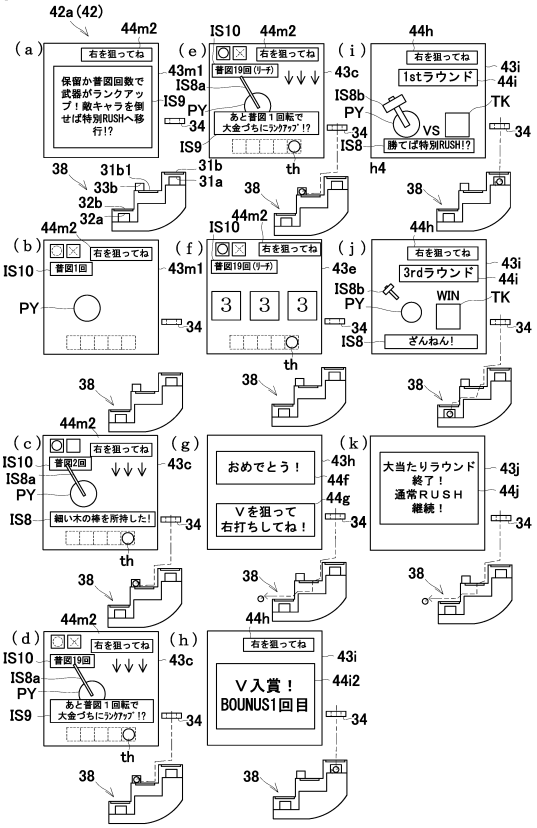
【図２３１】

【Fig.231】



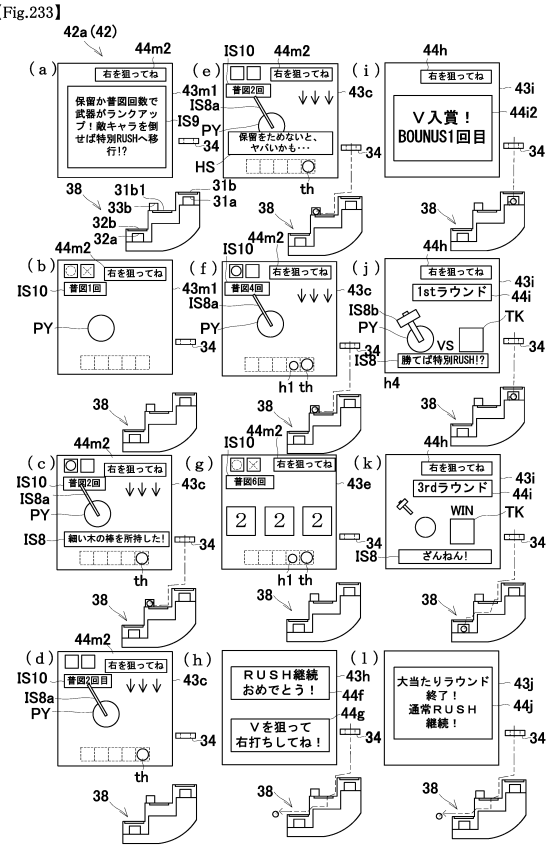
【図２３２】

【Fig.232】



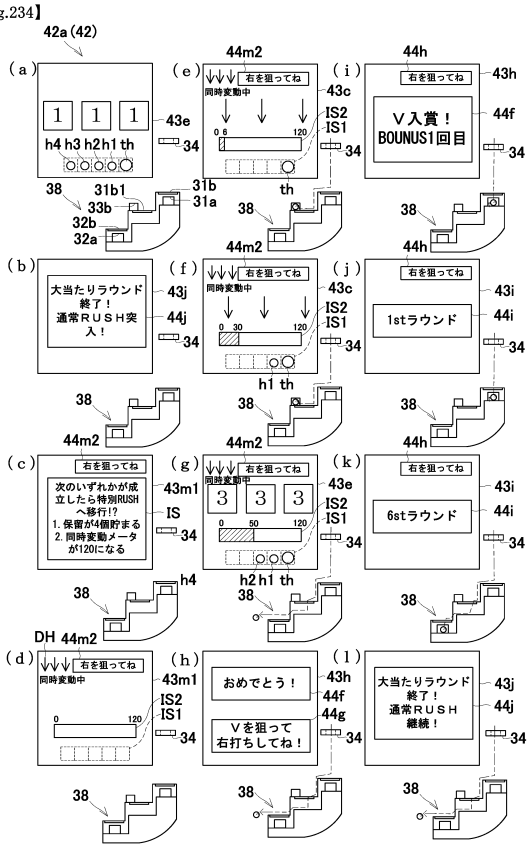
【図２３３】

【Fig.233】



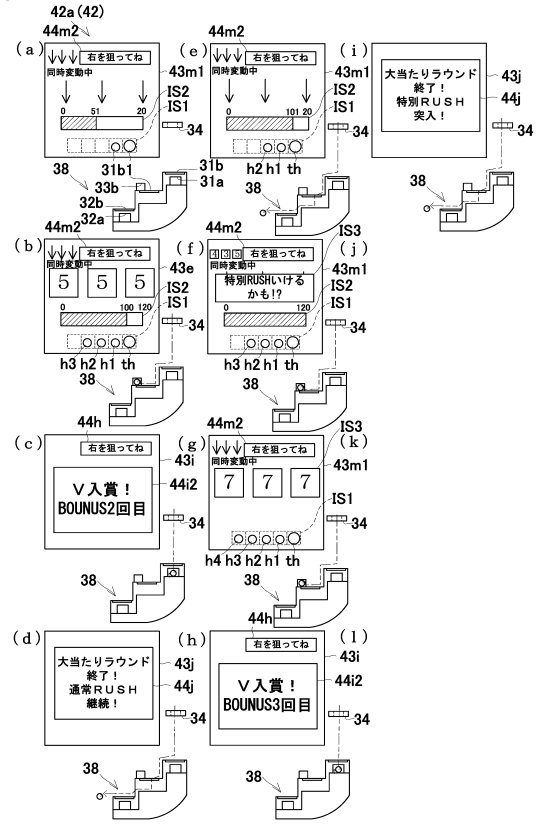
【図２３４】

【Fig.234】



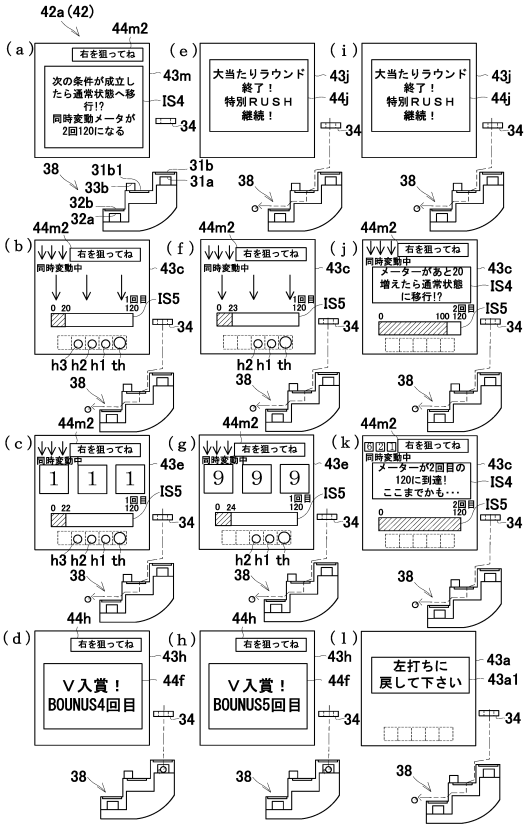
【図２３５】

【Fig.235】



【図２３６】

【Fig.236】



【図２３７】

【Fig.237】

（ａ）特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態	時短状態の終期
150 300 450	0～2	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7，9	6R時短	時短A1	保留4個 or 普図変動20回まで
	3～12				時短A2	保留3個 or 普図変動20回まで
	13～27				時短A3	保留2個 or 普図変動20回まで
	28～47				時短A4	保留1個 or 普図変動20回まで
	48～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常		なし

（ｂ）特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態	時短の終期
150 300 450	0～47	第2記号（第2大当たり）	1，3 5，7，9	6R時短	時短A4	保留1個 or 普図変動20回まで
					時短B	普図変動30回まで
	48～99	第1記号（第1大当たり）	2，4 6，8	6R通常		なし
2～149 151～299 301～449 451～599	0～2	第4記号（第2小当たり）	1，3 5，7，9	3R時短（V入賞）	時短A1	保留4個 or 普図変動20回まで
					時短B	普図変動30回まで
	3～12				時短A2	保留3個 or 普図変動20回まで
					時短B	普図変動30回まで
	13～27				時短A3	保留2個 or 普図変動20回まで
					時短B	普図変動30回まで
	28～86				時短A4	保留1個 or 普図変動20回まで
					時短B	普図変動30回まで
	87～99	第3記号（第1小当たり）	2，4 6，8	3R通常（V入賞）		なし

【図２３８】

【Fig.238】

（ａ）普通当たり抽選用テーブル（時短状態中）

普通当たり乱数カウンタC4（0～250）	第2図柄
0～13 84～97 168～181	○
14～83 98～167 182～250	×

（ｂ）普通当たり抽選用テーブル（非時短状態中）

普通当たり乱数カウンタC4（0～250）	第2図柄
0～250	×

（ｃ）普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）抽選用テーブル

遊技状態	普通当たり乱数カウンタC4（0～250）	変動時間（秒）	開放時間（秒）
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	0～125	3	－
	126～225	4	
	226～250	5	
時短A状態	0～125	3	0．9
	126～225	4	
	226～250	5	
時短B状態	0～125	1	0．9
	126～225	2	
	226～250	3	

【図２３９】

【Fig.239】

（ａ）特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A状態）

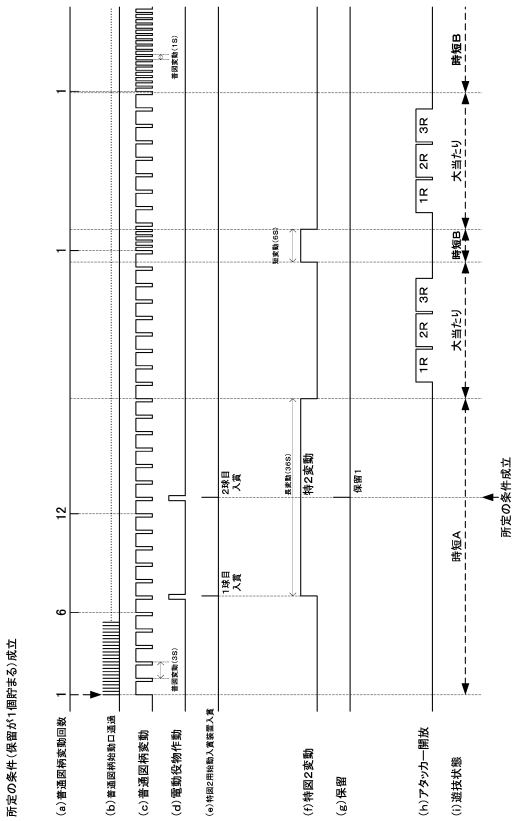
大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	普通当たり乱数カウンタC4（0～250）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150，300，450	0～99	0～250	0～240	大当たり長変動（30秒）
2～149 151～299 301～449 451～599	0～99	0～250	0～200	小当たり長変動パターンA（36秒）
			201～231	小当たり長変動パターンB（42秒）
			231～240	小当たり長変動パターンC（48秒）
0，1	0～99	0～250	0～240	ハズレ長変動（30秒）

（ｂ）特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短B状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	普通当たり乱数カウンタC4（0～250）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150，300，450	0～99	0～250	0～240	大当たり短変動（6秒）
2～149 151～299 301～449 451～599	0～99	0～250	0～240	小当たり短変動（6秒）
0，1	0～99	0～250	0～240	ハズレ短変動（6秒）

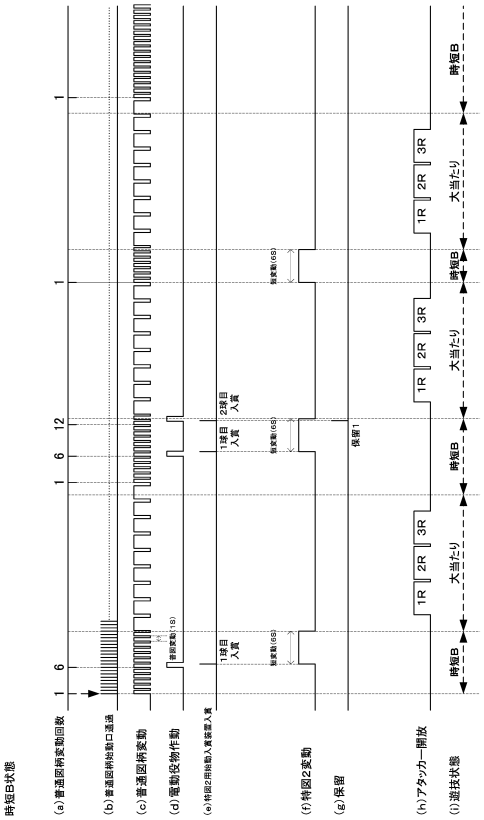
【図２４０】

【Fig.240】



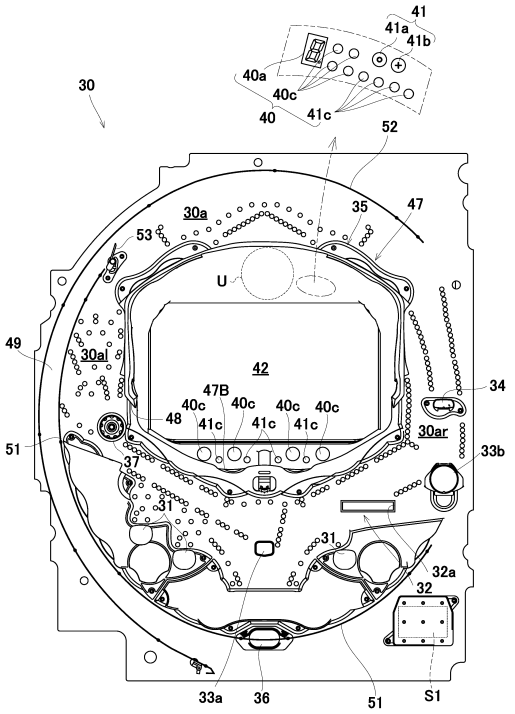
【図２４１】

【Fig.241】



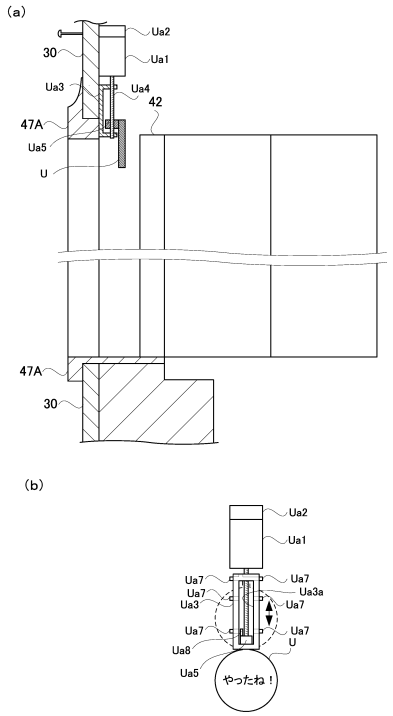
【図２４２】

【Fig.242】



【図２４３】

【Fig.243】



【図２４４】

【Fig.244】

特図1，特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変or時短継続回数
低確率	高確率							
150 450	50～57，350～357	0～49	第2記号（第2大当たり）	1～9	8R確変＋時短	10	25	確変：次回の大当たりまで 時短：300回
		50～99	第1記号（第1大当たり）		8R時短	10	25	時短：300回

【図２４５】

【Fig.245】

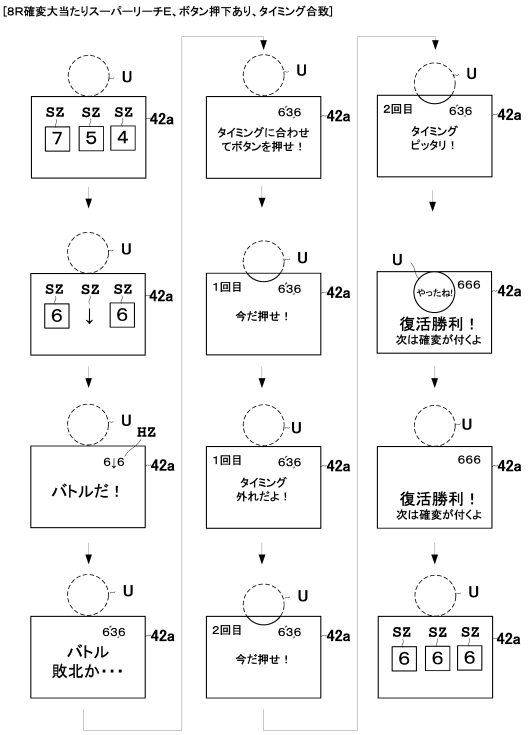
特図1，特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	役物移動演出/決定ボタン使用演出（有：○）
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○/－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－/－
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（100秒）	○/－
			121～240	大当たりスーパーリーチD（100秒）	－/－
		141～198	0～200	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○/○
			201～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	○/－
50～99		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○/－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－/－
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（100秒）	○/－
			121～240	大当たりスーパーリーチD（100秒）	－/－
		141～198	0～200	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○/○
			201～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	○/－
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－/－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－/－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－/－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－/－
		151～198	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－/－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－/－
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－/－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－/－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－/－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－/－
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－/－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－/－
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	－/－
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	－/－
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	－/－

（特図2は変動時間が半分）

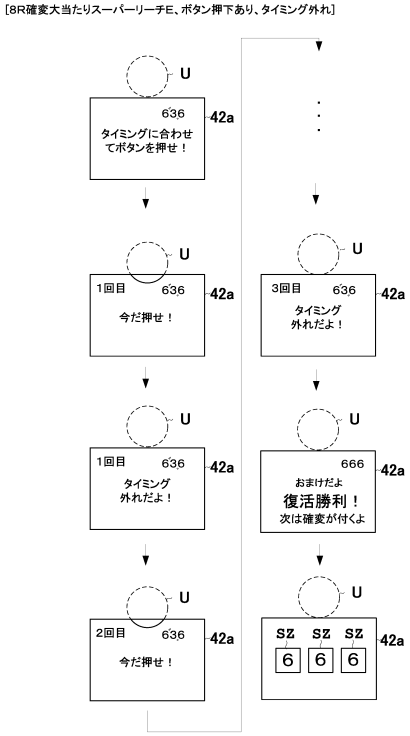
【図２４６】

【Fig.246】



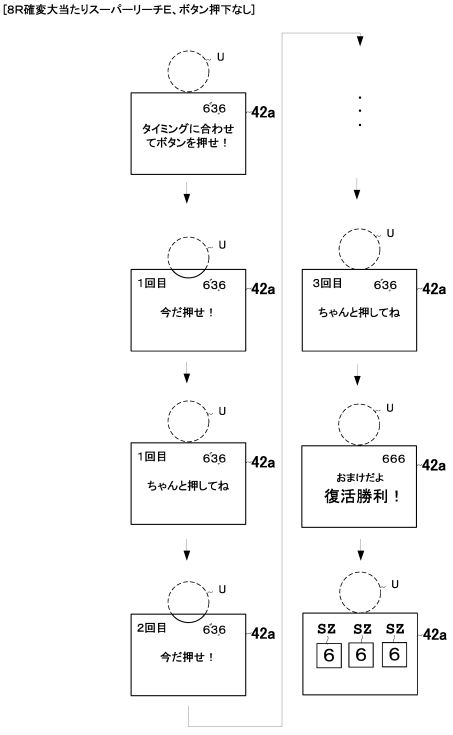
【図２４７】

【Fig.247】



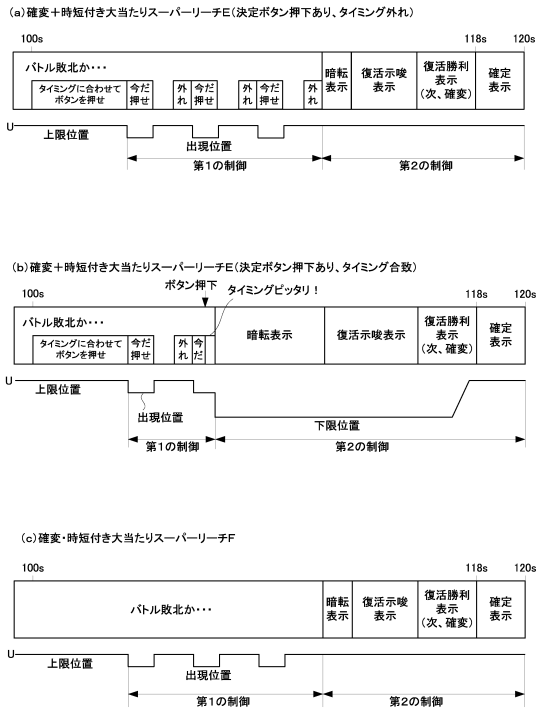
【図２４８】

【Fig.248】



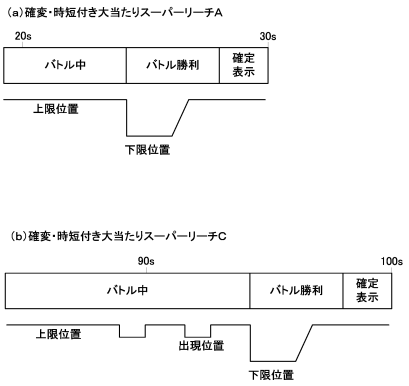
【図２４９】

【Fig.249】



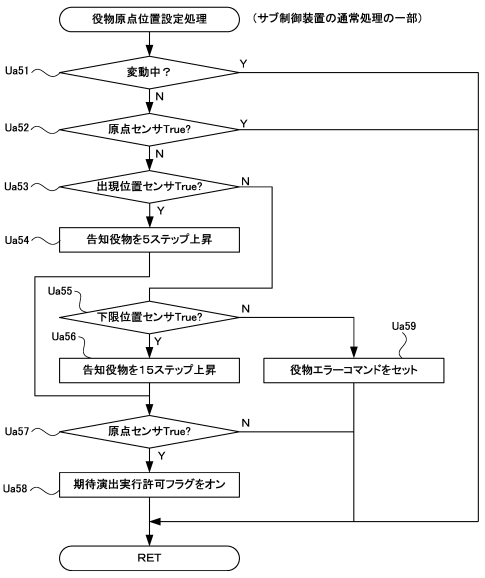
【図２５０】

【Fig.250】



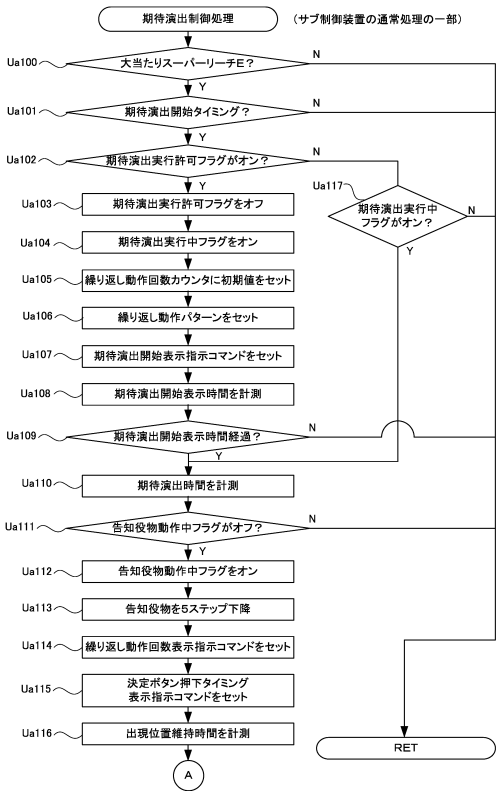
【図２５１】

【Fig.251】



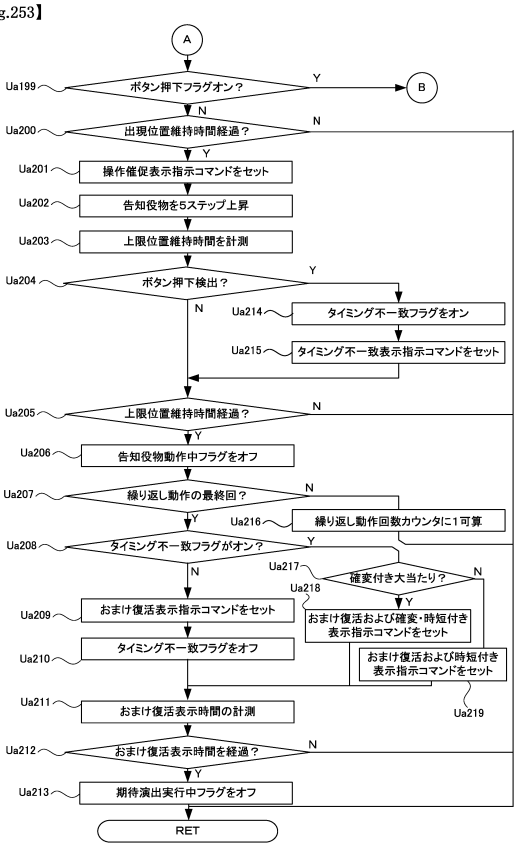
【図２５２】

【Fig.252】



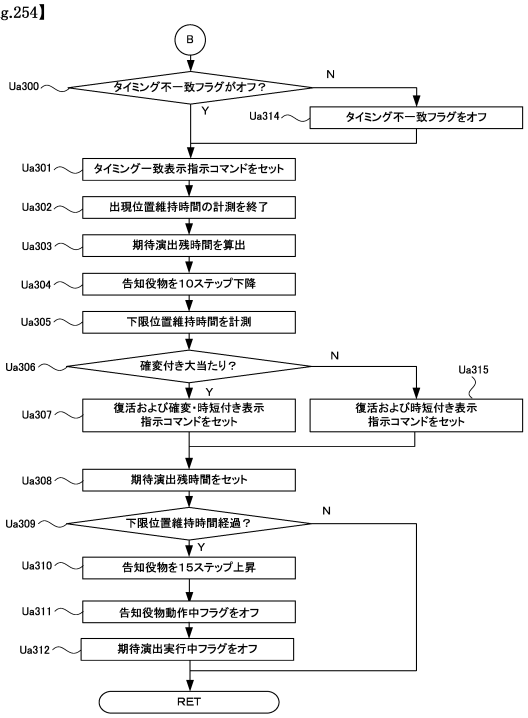
【図２５３】

【Fig.253】



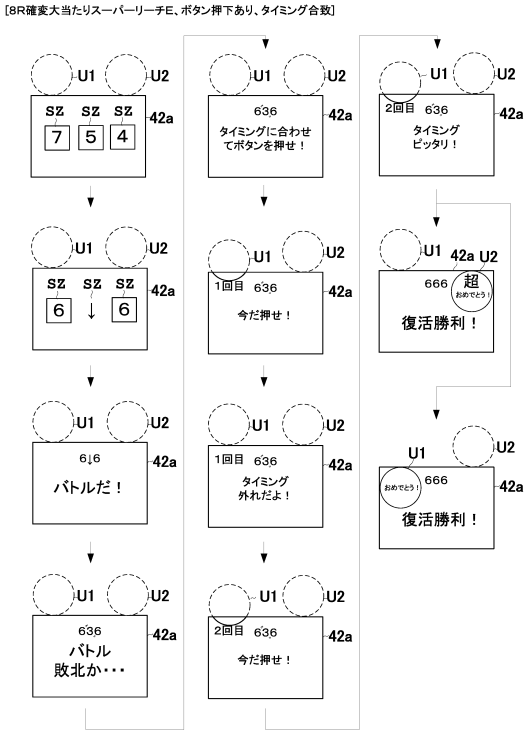
【図２５４】

【Fig.254】



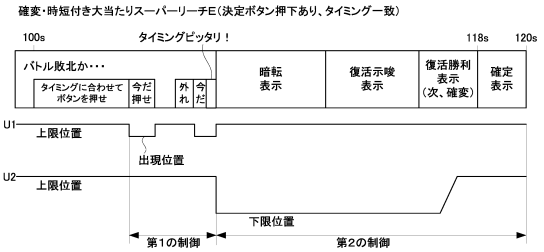
【図２５５】

【Fig.255】



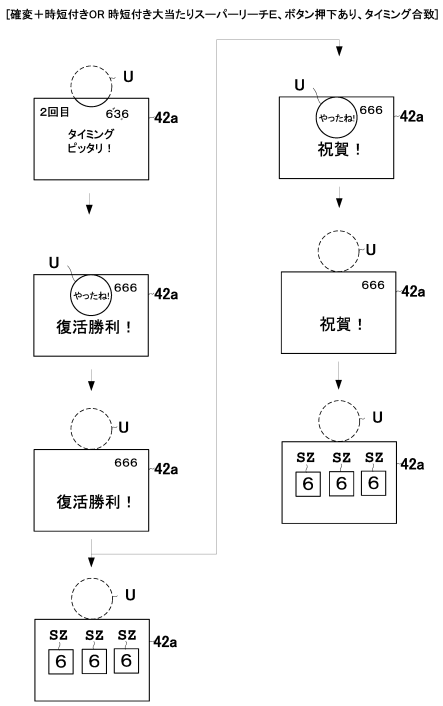
【図２５６】

【Fig.256】



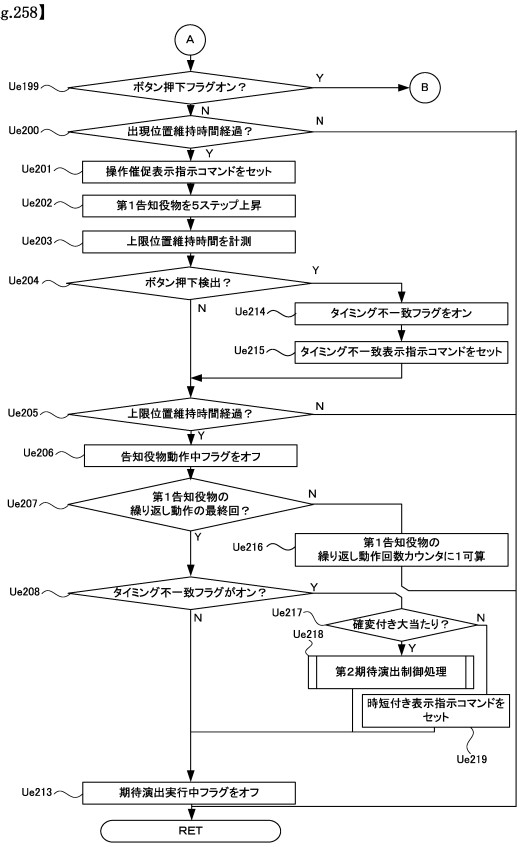
【図２５７】

【Fig.257】



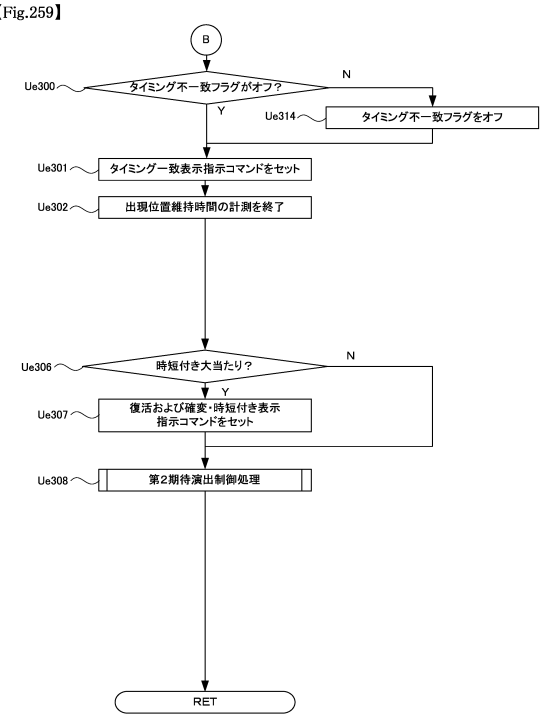
【図２５８】

【Fig.258】



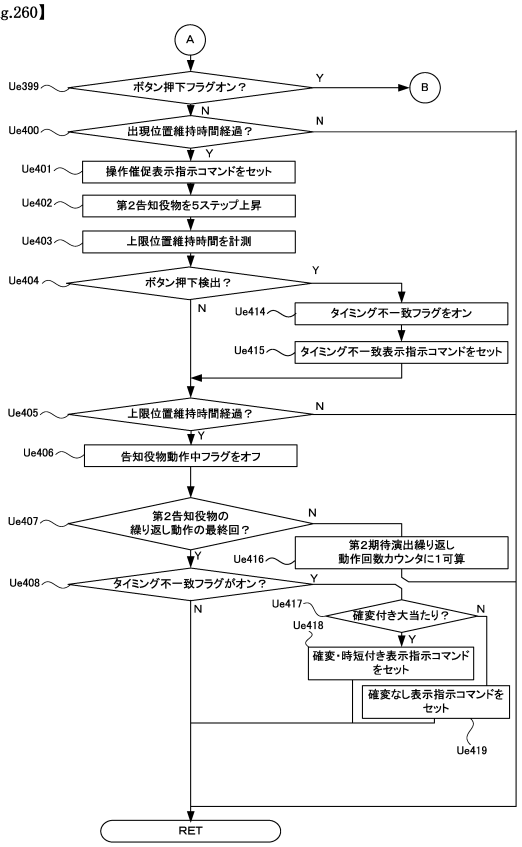
【図２５９】

【Fig.259】



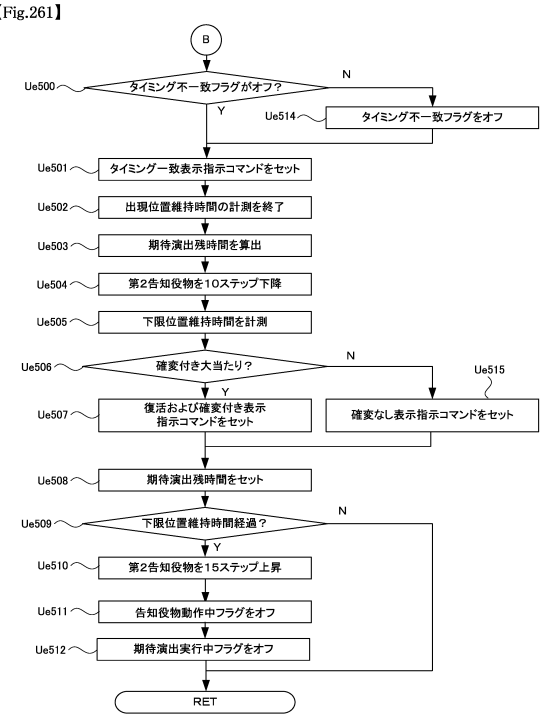
【図２６０】

【Fig.260】



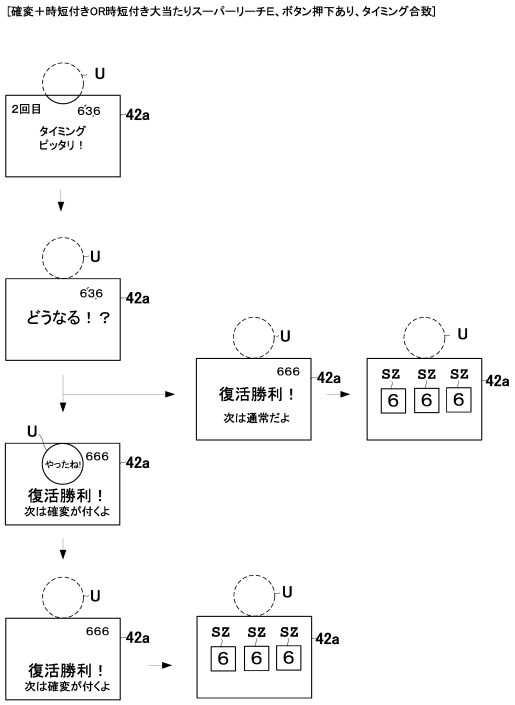
【図２６１】

【Fig.261】



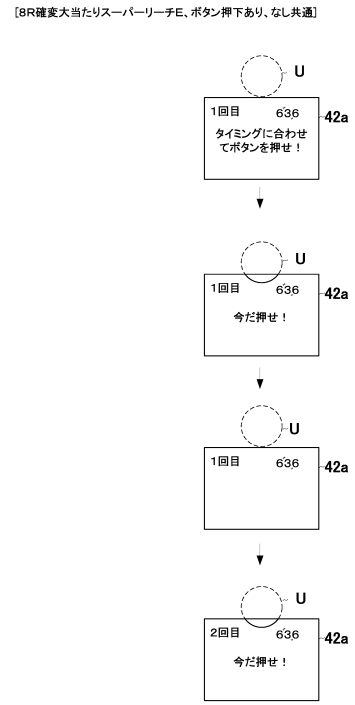
【図２６２】

【Fig.262】



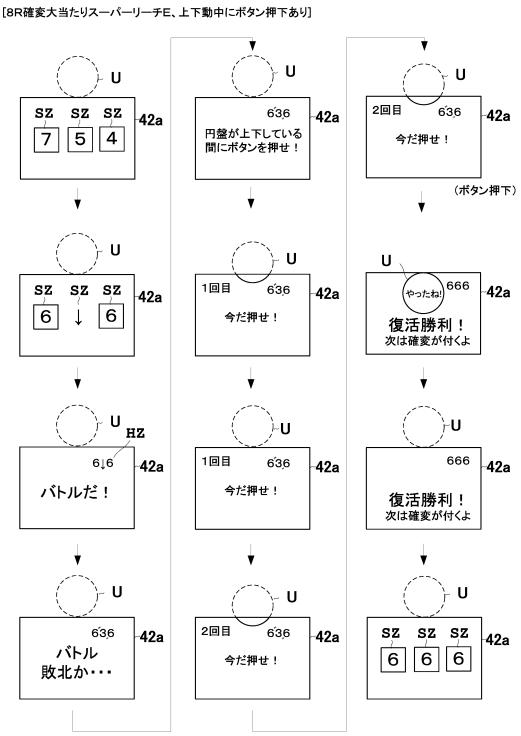
【図２６３】

【Fig.263】



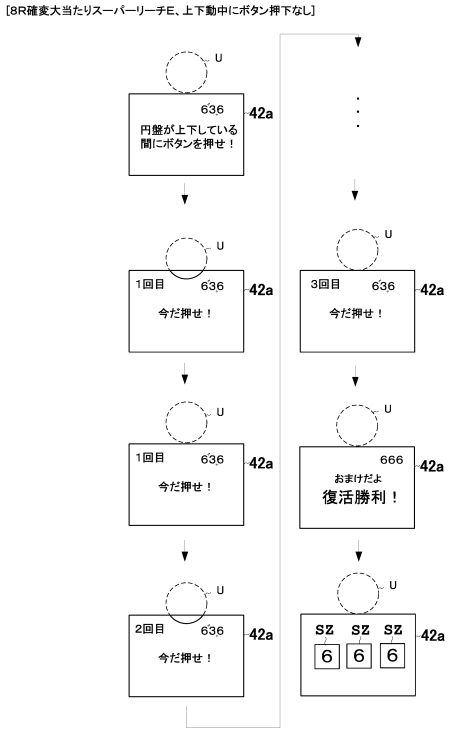
【図２６４】

【Fig.264】



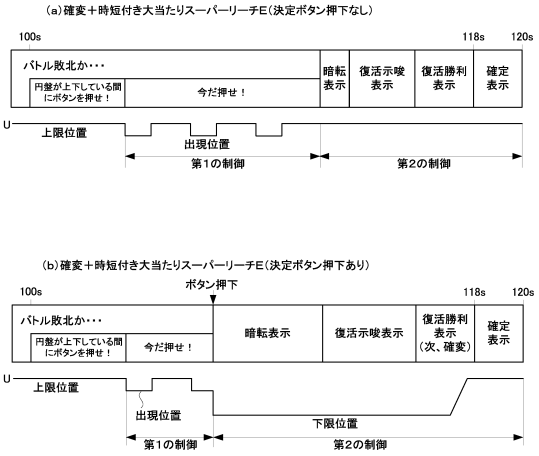
【図２６５】

【Fig.265】



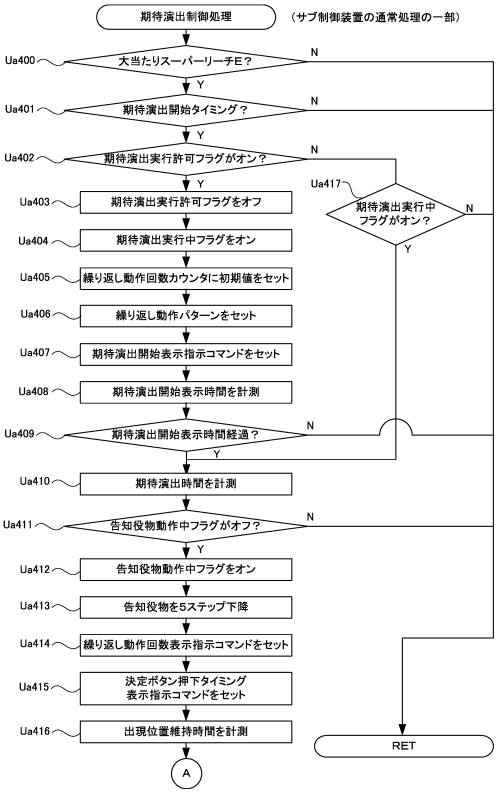
【図２６６】

【Fig.266】



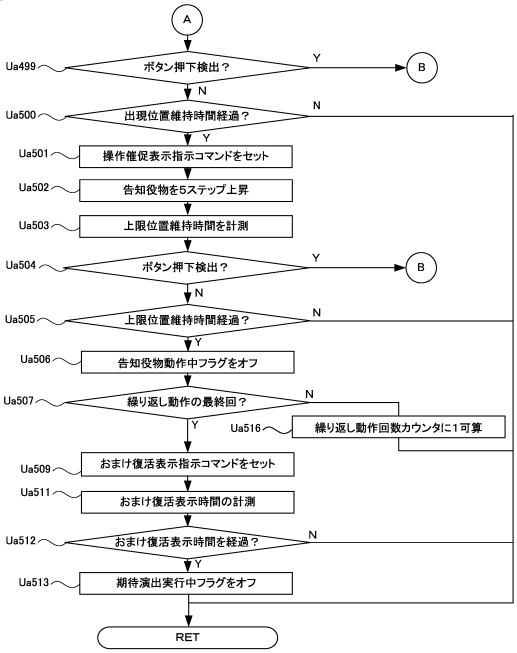
【図２６７】

【Fig.267】



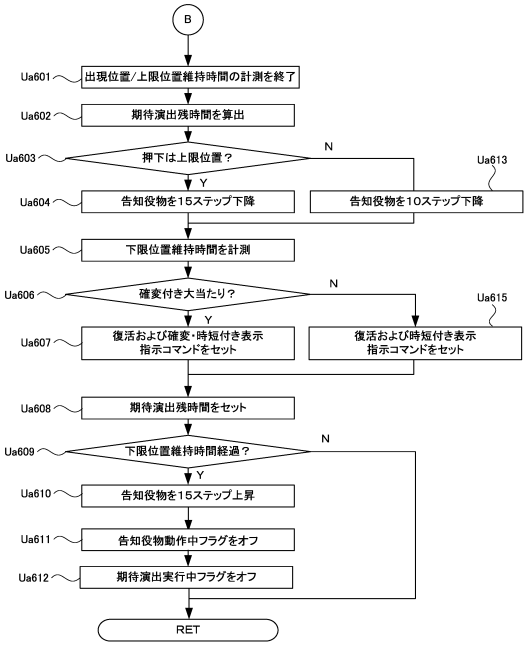
【図２６８】

【Fig.268】



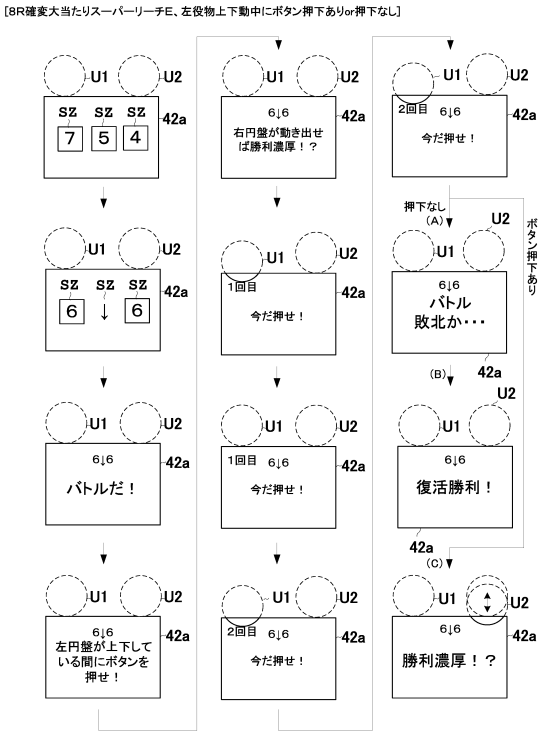
【図２６９】

【Fig.269】



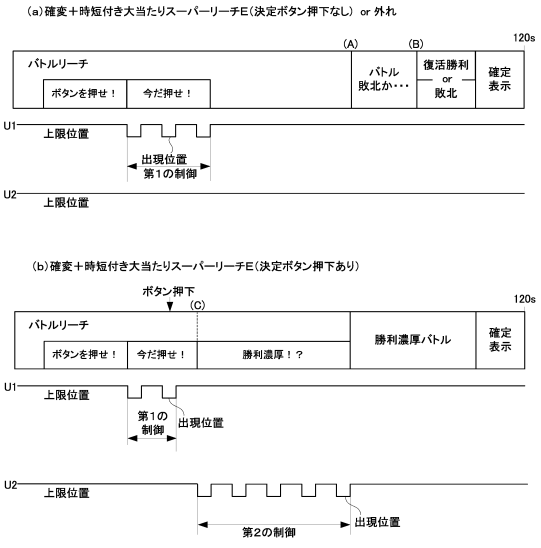
【図２７０】

【Fig.270】



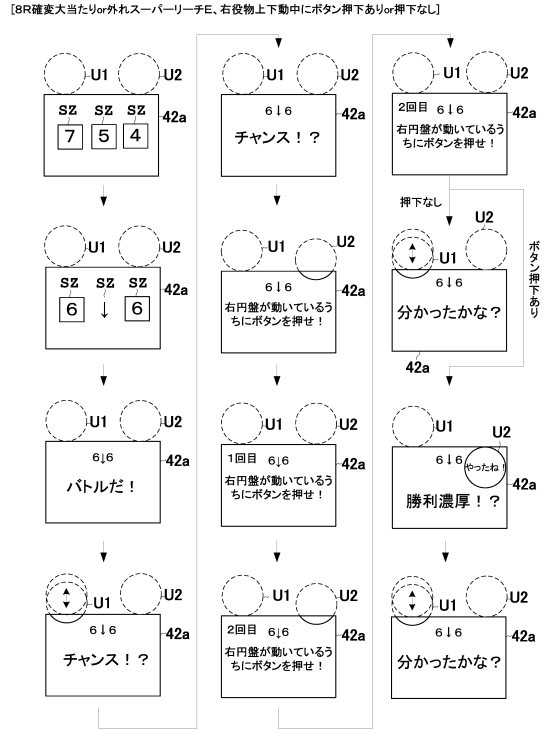
【図２７１】

【Fig.271】



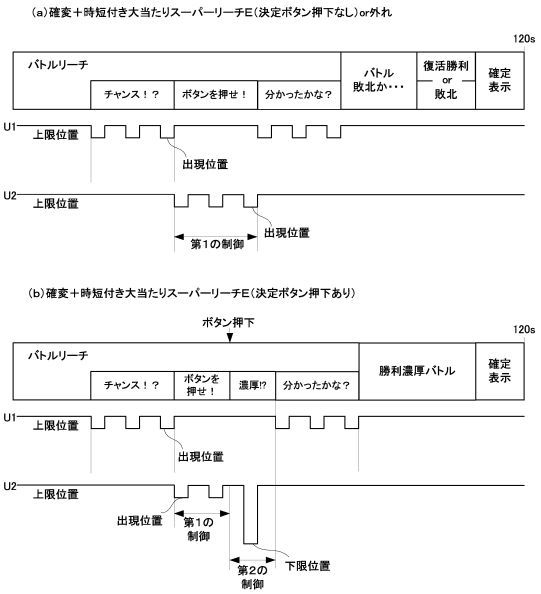
【図２７２】

【Fig.272】



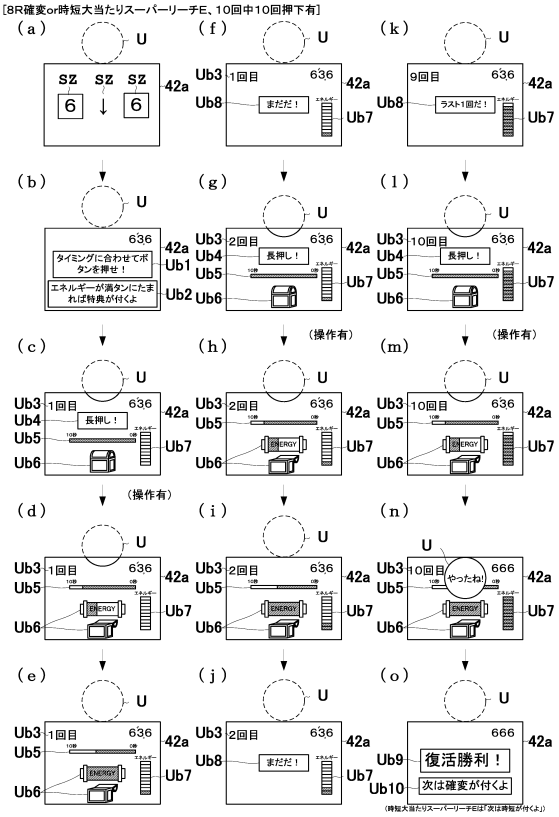
【図２７３】

【Fig.273】



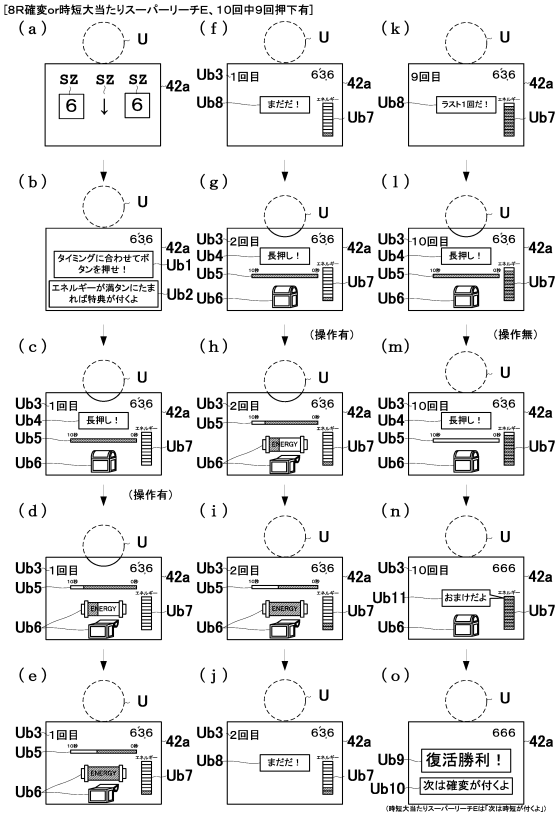
【図２７４】

【Fig.274】



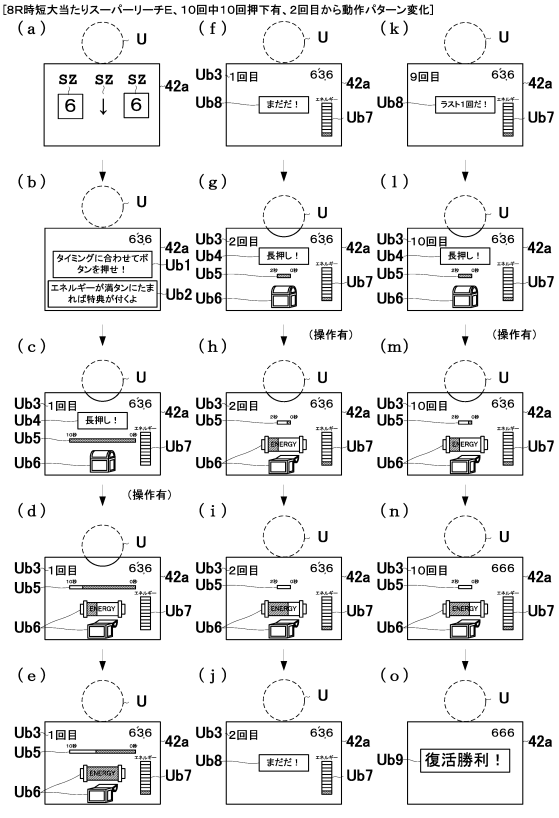
【図２７５】

【Fig.275】



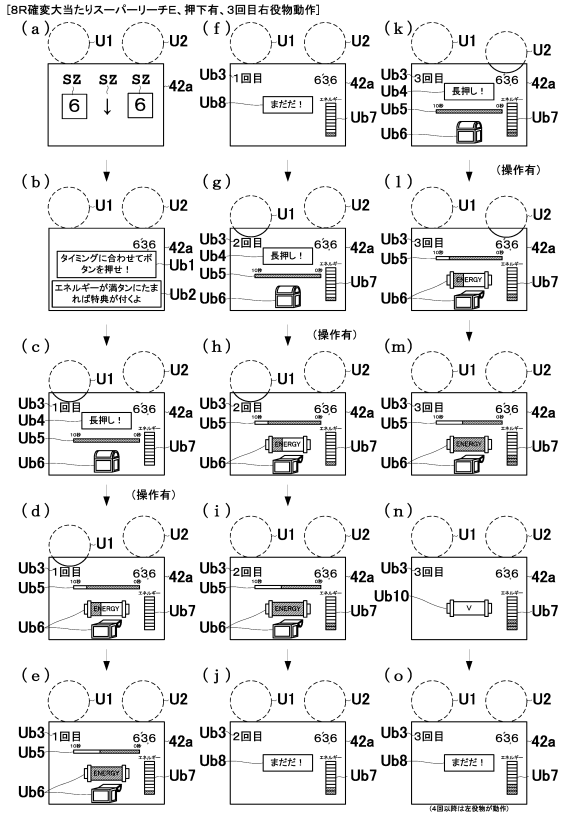
【図２７６】

【Fig.276】



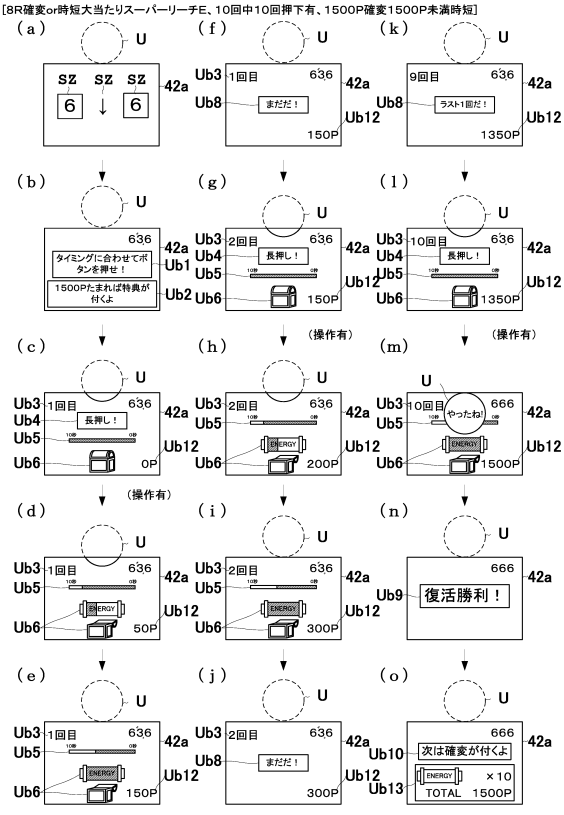
【図２７７】

【Fig.277】



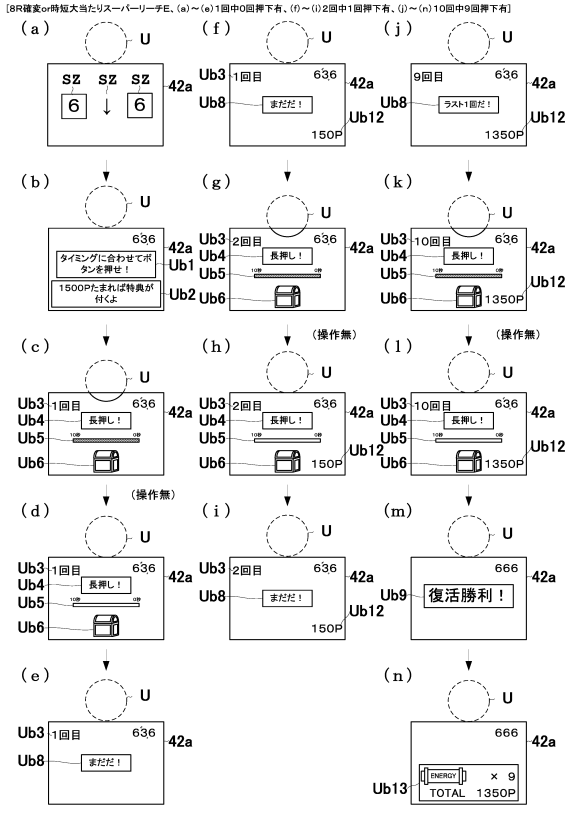
【図２７８】

【Fig.278】



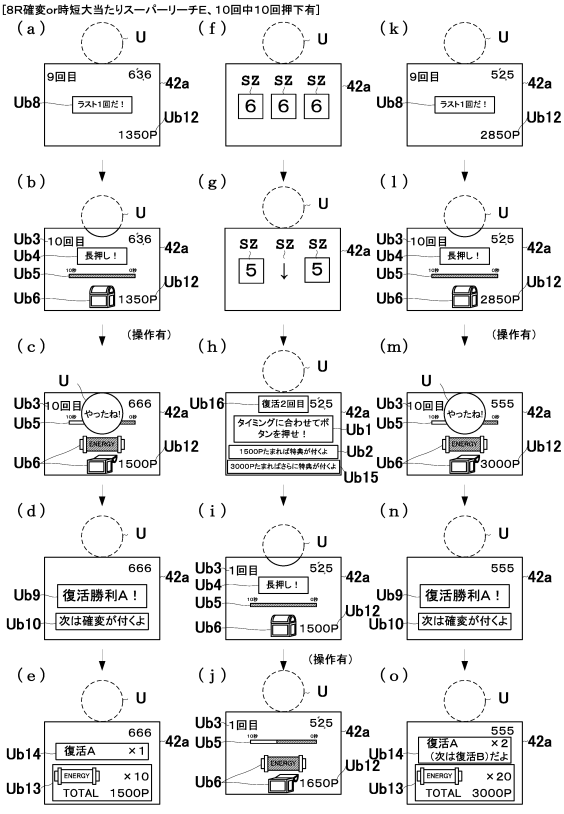
【図２７９】

【Fig.279】



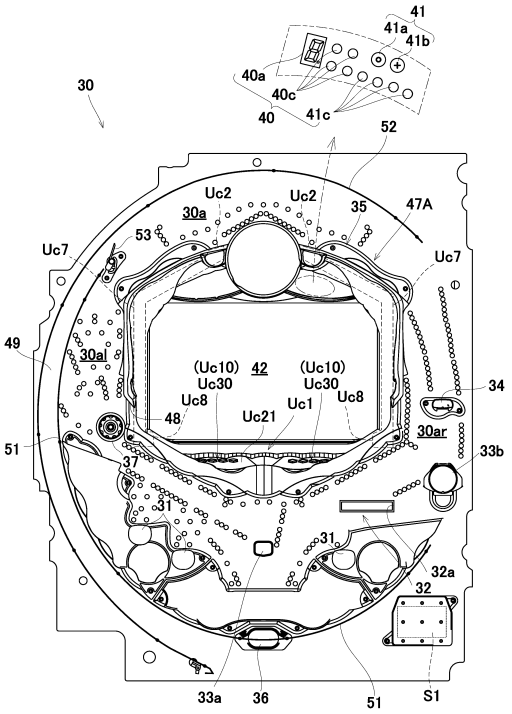
【図２８０】

【Fig.280】



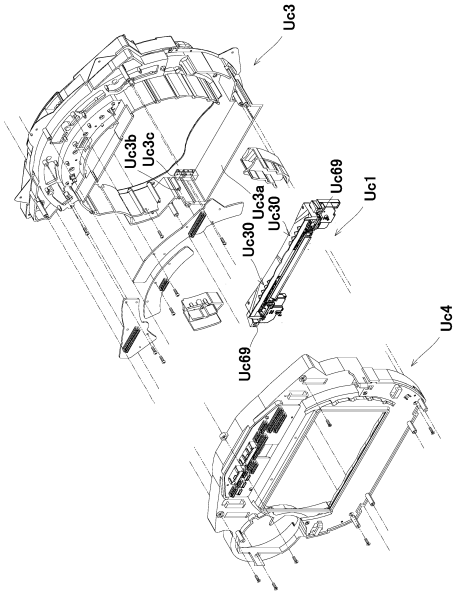
【図２８１】

【Fig.281】



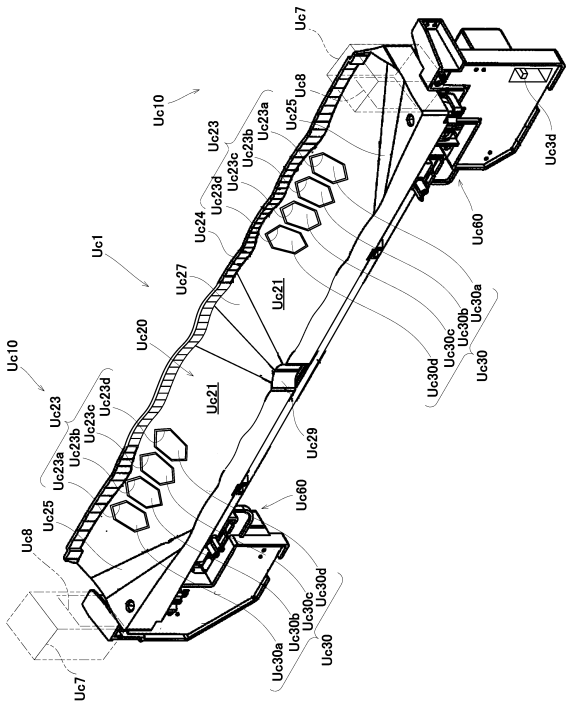
【図２８２】

【Fig.282】



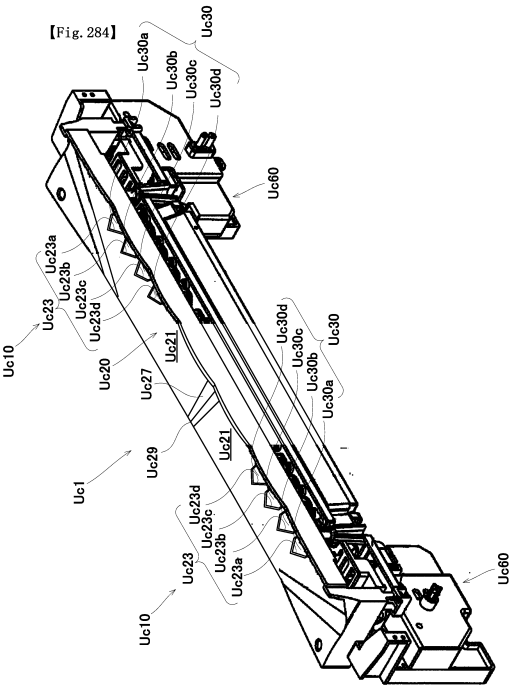
【図２８３】

【Fig.283】

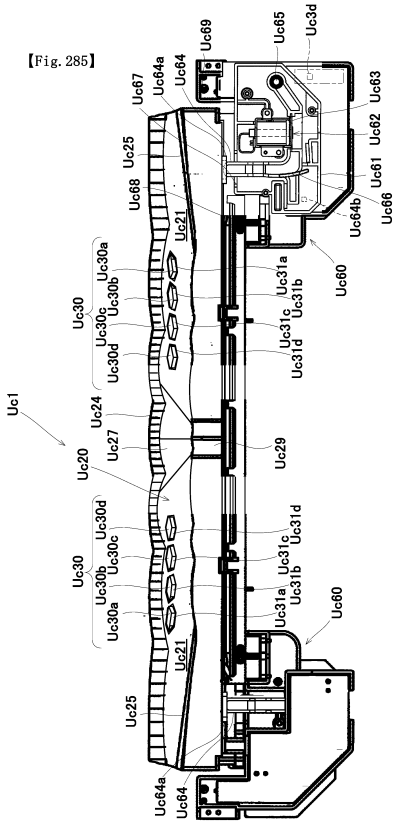


【図２８４】

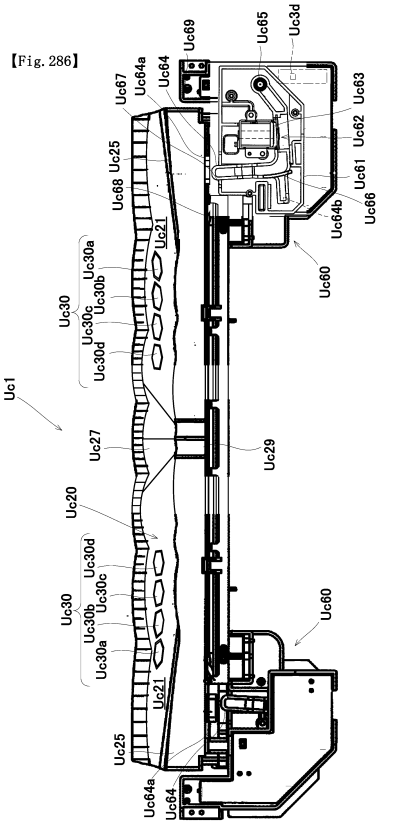
【Fig.284】



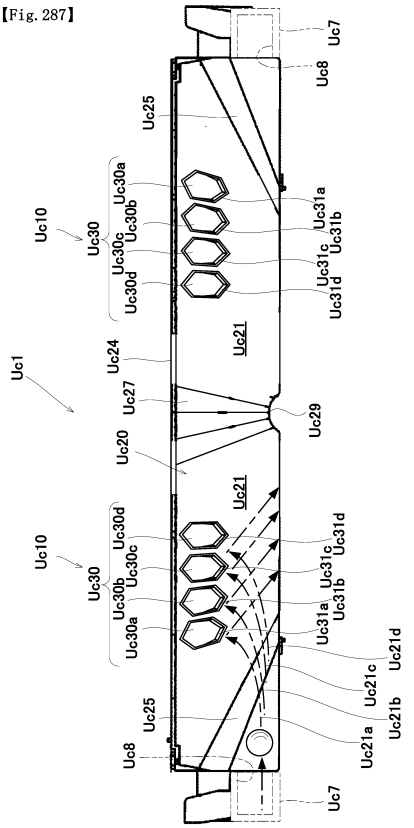
【図２８５】



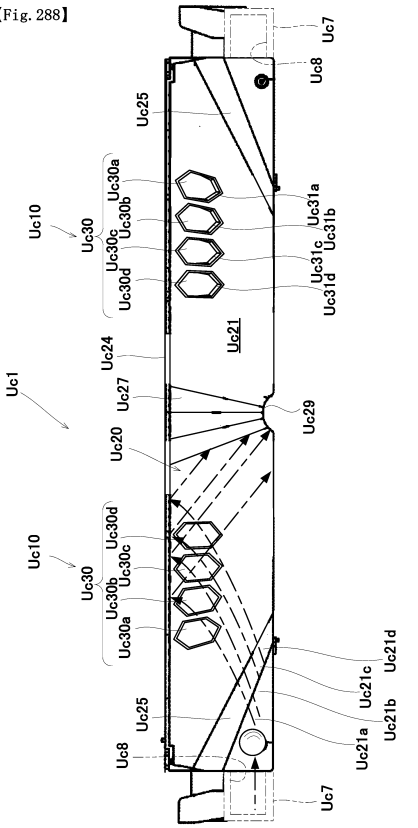
【図２８６】



【図２８７】

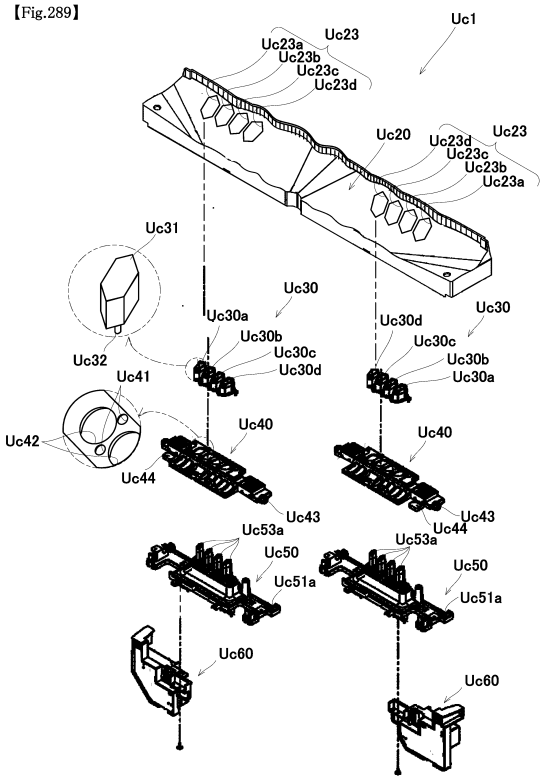


【図２８８】



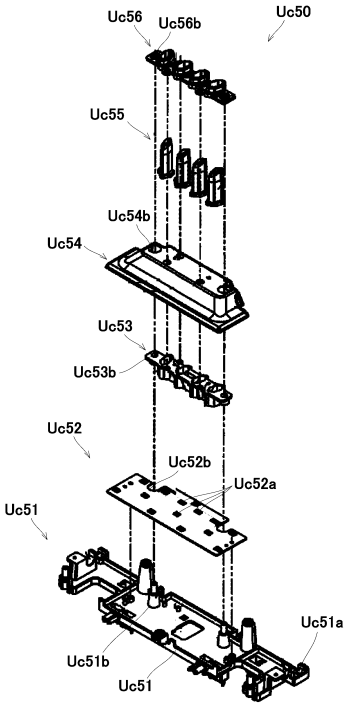
【図２８９】

【Fig.289】



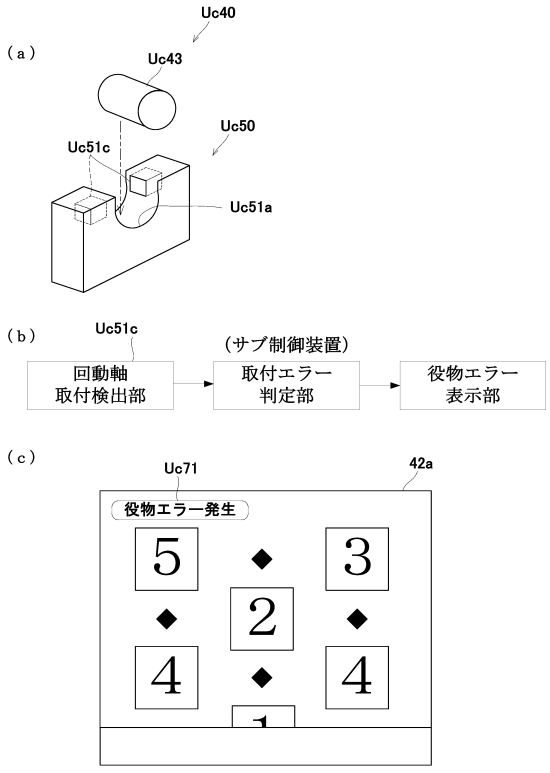
【図２９０】

【Fig.290】



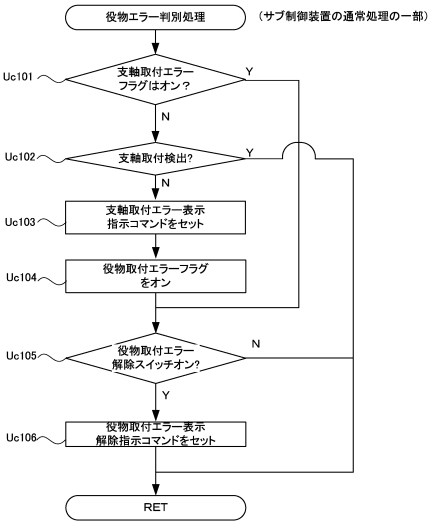
【図２９１】

【Fig.291】



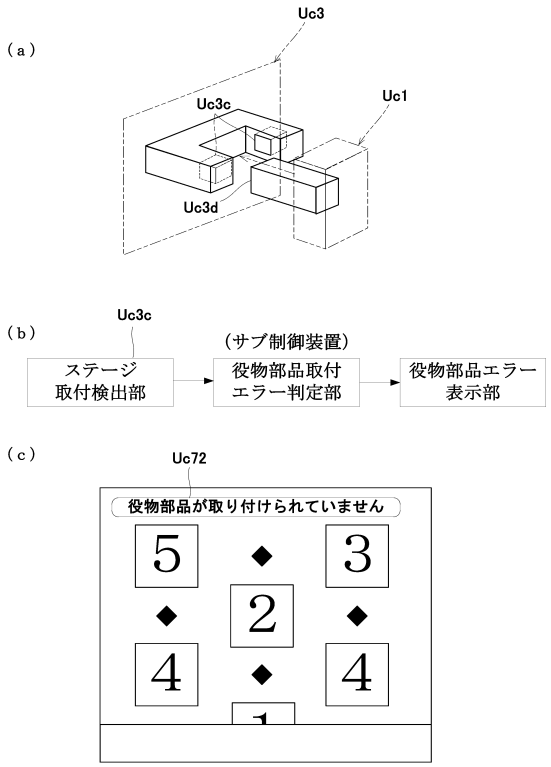
【図２９２】

【Fig.292】



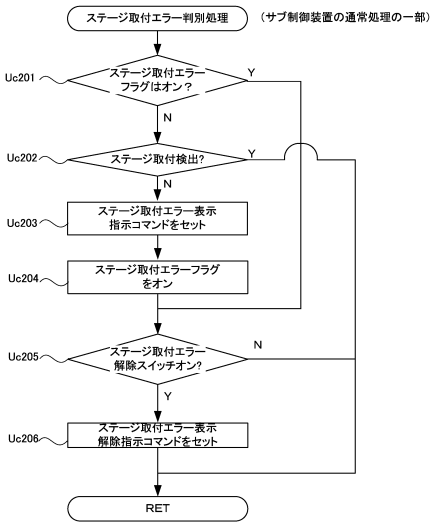
【図２９３】

【Fig.293】



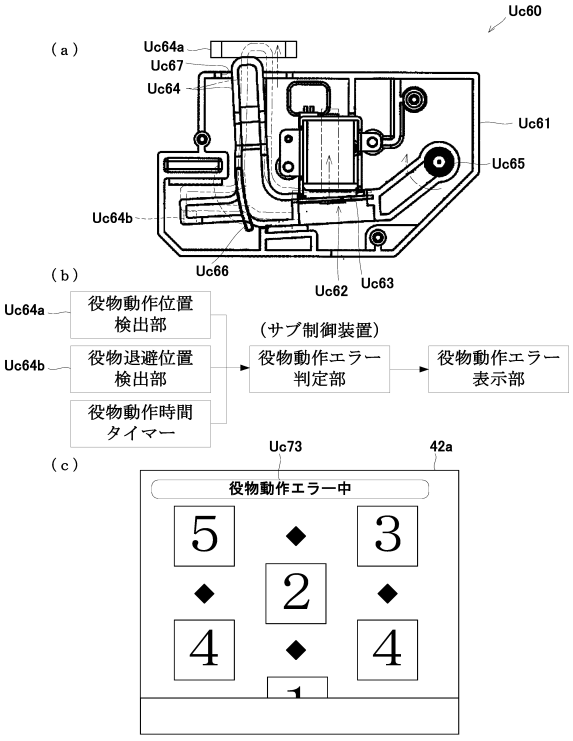
【図２９４】

【Fig.294】



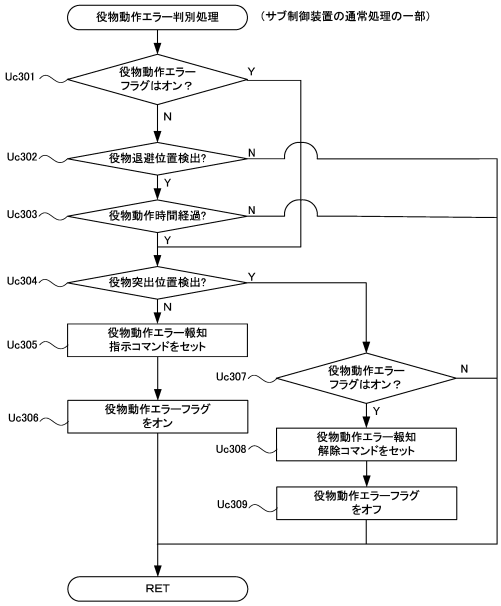
【図２９５】

【Fig.295】



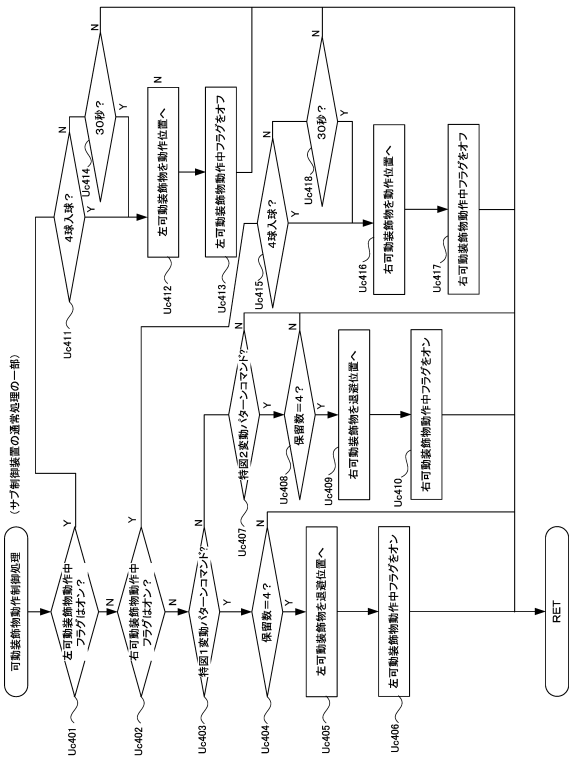
【図２９６】

【Fig.296】



【図２９７】

【Fig.297】



【図２９８】

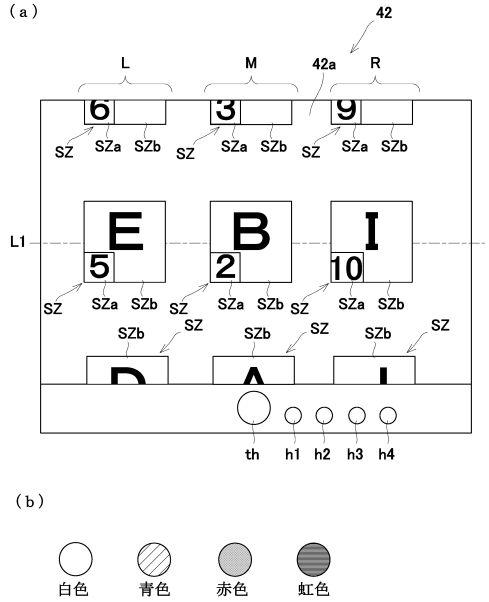
【Fig.298】

＜主装飾図柄・決め台詞対応テーブル＞

主装飾図柄	数字部	装飾部	決め台詞			
			左停止時	外れ時	リーチ時	当たり時
A 1	1	A	A見参	無念	リーチ也	感涙
B 2	2	B	Bが来たよ	ざんねん	リーチよ	やったね
C 3	3	C	Cだよ	ざんねんだよ	リーチだよ	やっただよ
D 4	4	D	Dである	ざんねんである	リーチである	当たりである
E 5	5	E	Eを待ってたよね	ざんねんだったね	リーチになったね	当たりが来たね
F 6	6	F	Fですわよ	ざんねんですわ	リーチですわよ	当たりですわよ
7	7					
G 8	8	G	Gが来たからね	ざんねんだね	リーチ来たからね	当たりだね
H 9	9	H	Hのこと好き？	ハズレ嫌い	リーチ好き？	当たり大好き
I 10	10	I	Iを愛してる？	ハズレ大嫌い	リーチ愛してる？	当たり愛してる
J 11	11	J	Jと呼んでくれ	ハズレだぜ	リーチだぜ	当たりだぜ

【図２９９】

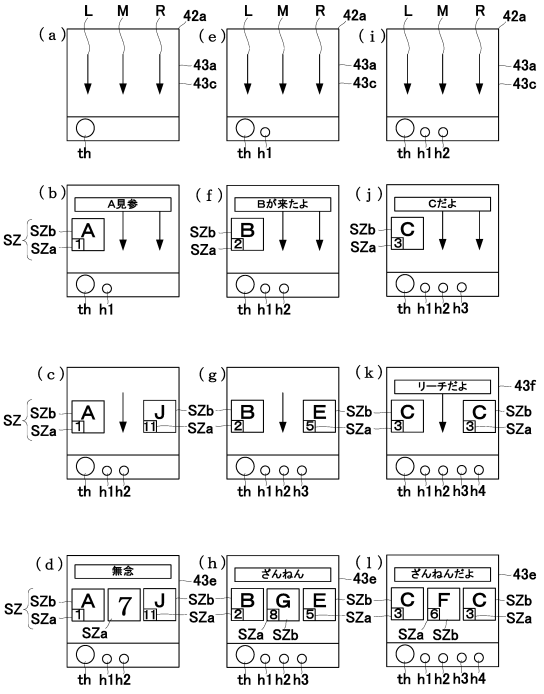
【Fig.299】



【図３００】

【Fig.300】

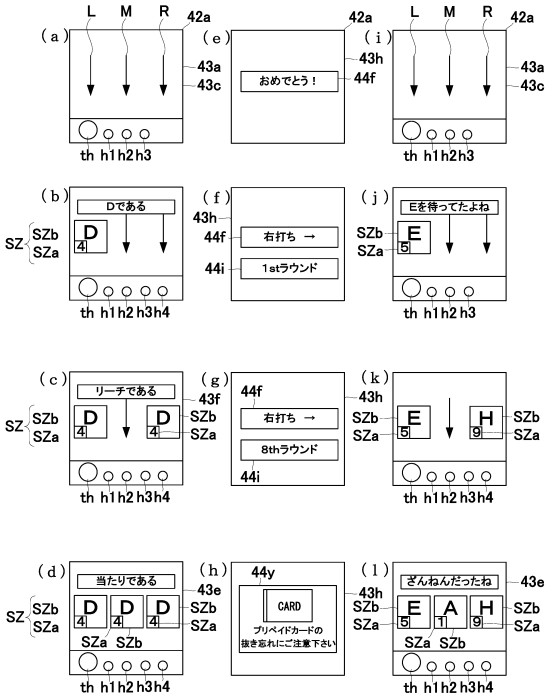
＜左装飾図柄列に規則性＞



【図３０１】

【Fig.301】

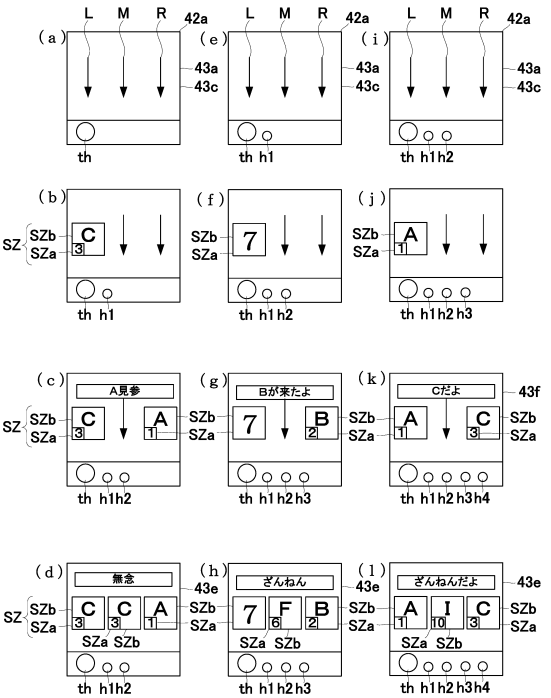
<左装飾図柄列に規則性>



【図３０２】

【Fig.302】

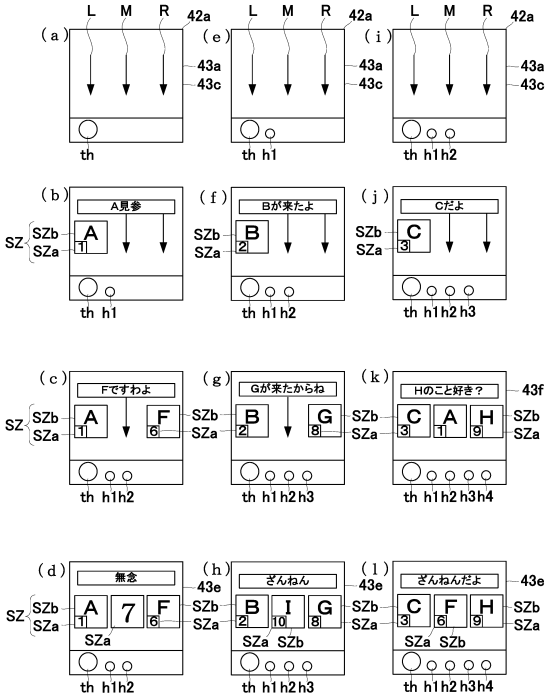
<変形例:右装飾図柄列に規則性>



【図３０３】

【Fig.303】

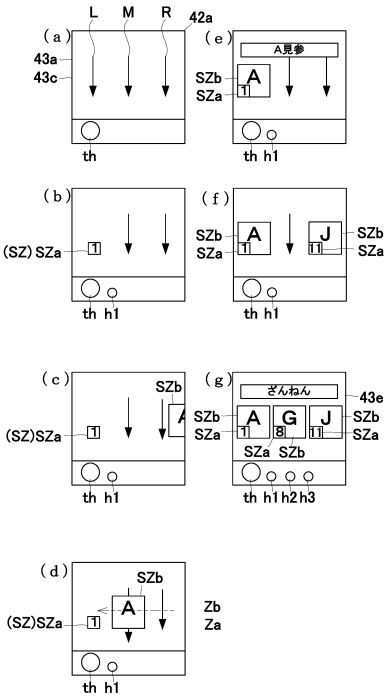
<左装飾図柄列と右装飾図柄列に規則性>



【図３０４】

【Fig.304】

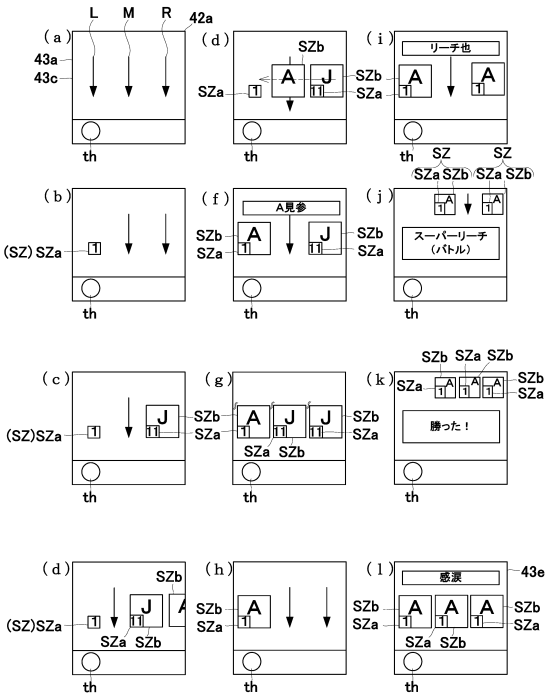
<左装飾図柄列の停止態様>



【図３０５】

【Fig.305】

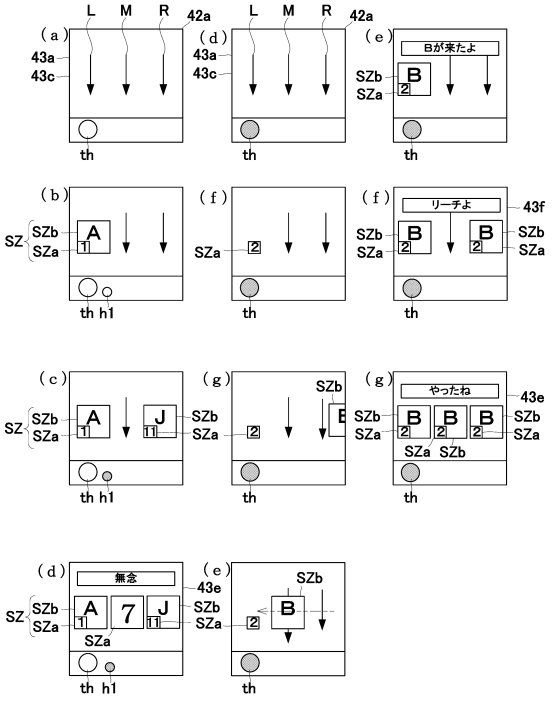
＜左装飾図柄列の異なるタイミングの停止態様＞



【図３０６】

【Fig.306】

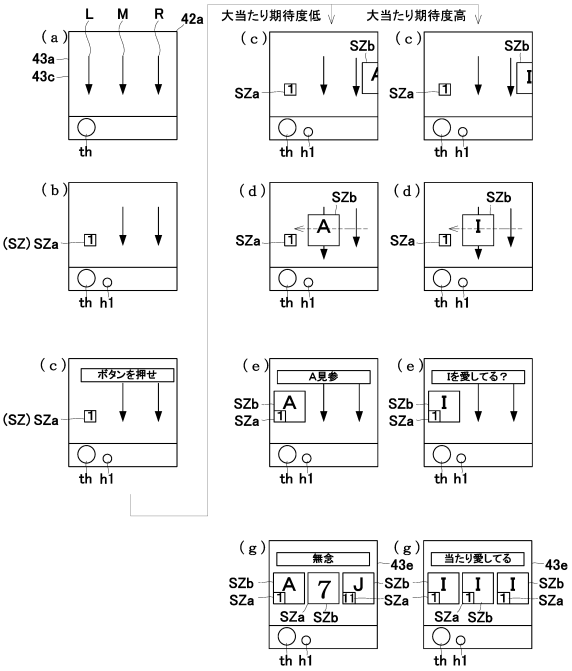
＜左装飾図柄列の高期待度での停止態様＞



【図３０７】

【Fig.307】

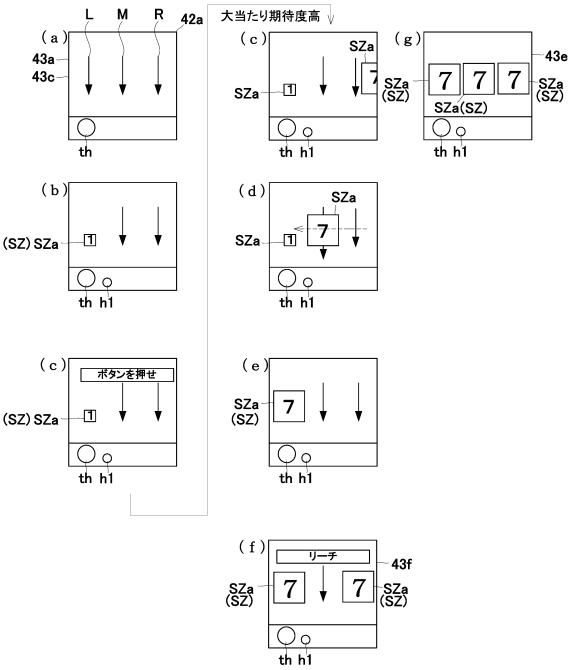
＜左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様＞



【図３０８】

【Fig.308】

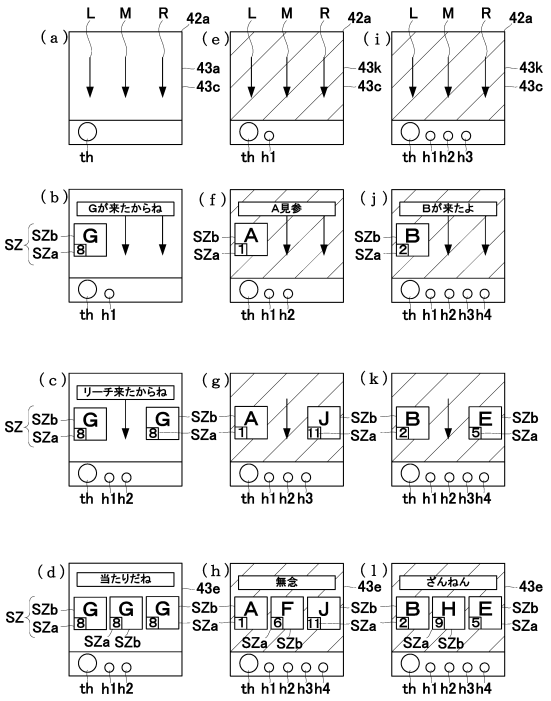
＜左装飾図柄列のボタン押下後の停止態様＞



【図３０９】

【Fig.309】

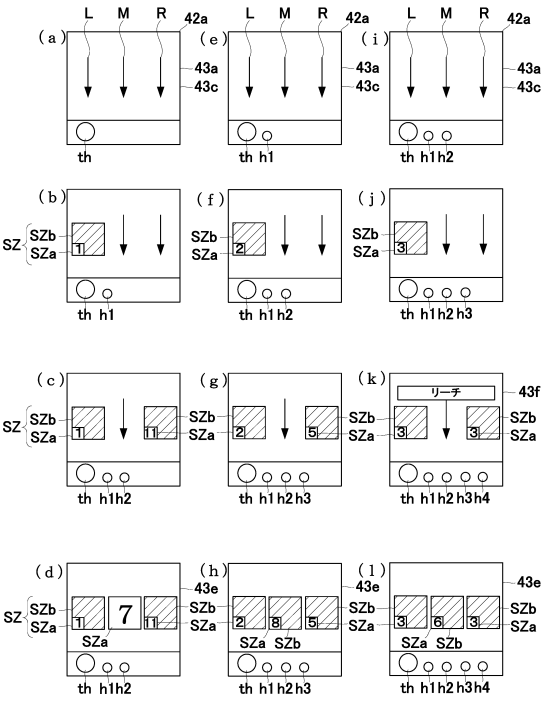
＜有利遊技状態中にのみ左装飾図柄列に規則性＞



【図３１０】

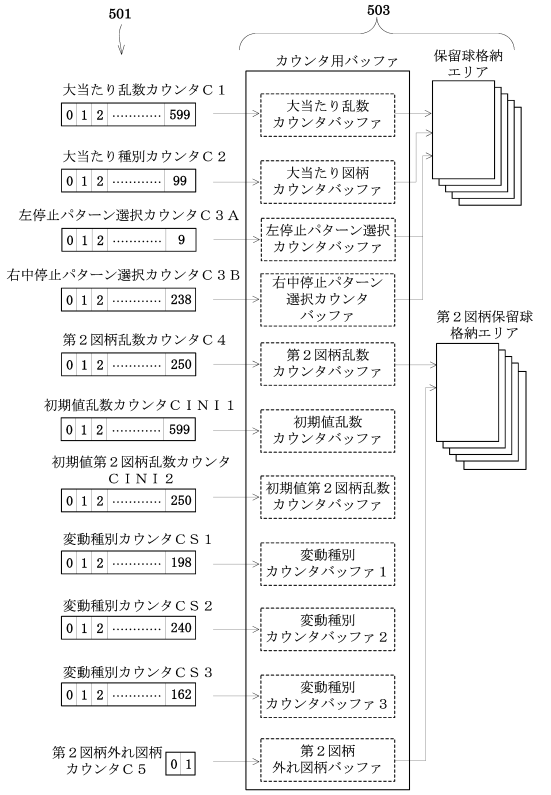
【Fig.310】

＜装飾部を変えずに数字部に規則性＞



【図３１１】

【Fig.311】



【図３１２】

【Fig.312】

（ａ） 特図１大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり種別カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変or時短回数
低確率	高確率							
150 450	50～57, 350～357	0～9	第3記号（第3大当たり）	7	8R確変	10	25	次回大当たりまで
		10～49	第2記号（第2大当たり）	1～6 8～11	8R時短	10	25	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）		8R通常	10	25	

（ｂ） 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変or時短回数
低確率	高確率							
150 450	50～57, 350～357	0～19	第3記号（第3大当たり）	7	8R確変	10	20	次回大当たりまで
		20～49	第2記号（第2大当たり）	1～6 8～11	8R時短	10	20	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）		8R通常	10	20	

【図３１３】

【Fig.313】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	左停止パターン選択カウンタC3A（0～9）	右中停止パターン選択カウンタC3B（0～238）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	決定ボタン使用演出（有：○）
0～9	0～9		170～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○
				121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－
			0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○
				121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
			31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○
				121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
			141～169	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○
				121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－
10～49			0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	○
				121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
			66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○
				121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
			133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○
				121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
50～99			0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	○
				190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
			66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○
				190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
			133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○
				190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
	0	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
				190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	○
			101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
				190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	○
			151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
				190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	○
			171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE（100秒）	○
				200～240	前後外れスーパーリーチF（100秒）	－
		209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
				190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	○
			101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
				190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	○
			151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
				190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	○
		0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	○
			101～150	0～240	完全外れB（15秒）	○
			151～198	0～240	完全外れE（20秒）	○

【図３１４】

【Fig.314】

＜当たり図柄停止パターン選択用テーブル＞

大当たり種別カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	左停止パターン選択カウンタC3A（0～9）	第3図柄（当たり図柄の停止パターン）
0～9	170～198	0～10	7, 7, 7
	0～169	0	1, 1, 1
		1	2, 2, 2
		2	3, 3, 3
		3	4, 4, 4
		4	5, 5, 5
		5	6, 6, 6
		6	8, 8, 8
		7	9, 9, 9
		8	10, 10, 10
		9	11, 11, 11
10～99	0～198	0	1, 1, 1
		1	2, 2, 2
		2	3, 3, 3
		3	4, 4, 4
		4	5, 5, 5
		5	6, 6, 6
		6	8, 8, 8
		7	9, 9, 9
		8	10, 10, 10
		9	11, 11, 11

【図３１５】

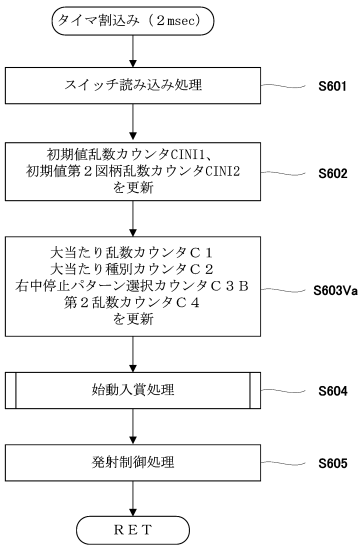
【Fig.315】

＜外れ図柄停止パターン選択用テーブル＞

左停止パターン選択カウンタC3A（0～9）	右中停止パターン選択カウンタC3B（0～238）	第3図柄（外れ図柄の停止パターン）
0	0	1, 1, 2
	1	1, 2, 2
	2	1, 3, 2
	3	1, 4, 2
	⋮	⋮
	198	1, 8, 11
	199	1, 9, 11
	200	1, 10, 11
	201	1, 11, 11
	202～238	「1」「1」リーチでの前後外れパターン
1	0	2, 1, 1
	1	2, 2, 1
	2	2, 3, 1
	3	2, 4, 1
	⋮	⋮
	198	2, 8, 11
	199	2, 9, 11
	200	2, 10, 11
	201	2, 11, 11
	202～238	「2」「2」リーチでの前後外れパターン
⋮	⋮	⋮
9	0	11, 1, 1
	1	11, 2, 1
	2	11, 3, 1
	3	11, 4, 1
	⋮	⋮
	198	11, 8, 10
	199	11, 9, 10
	200	11, 10, 10
	201	11, 11, 10
	202～238	「11」「11」リーチでの前後外れパターン

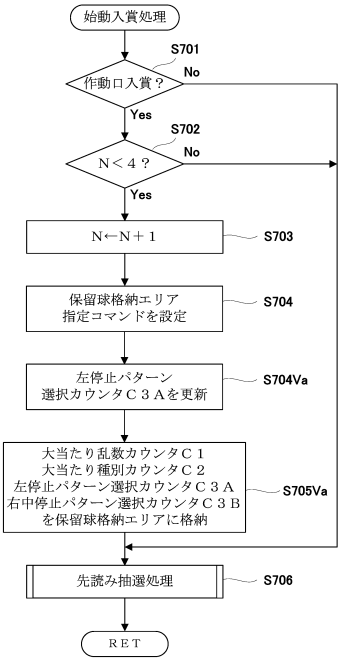
【図３１６】

【Fig.316】



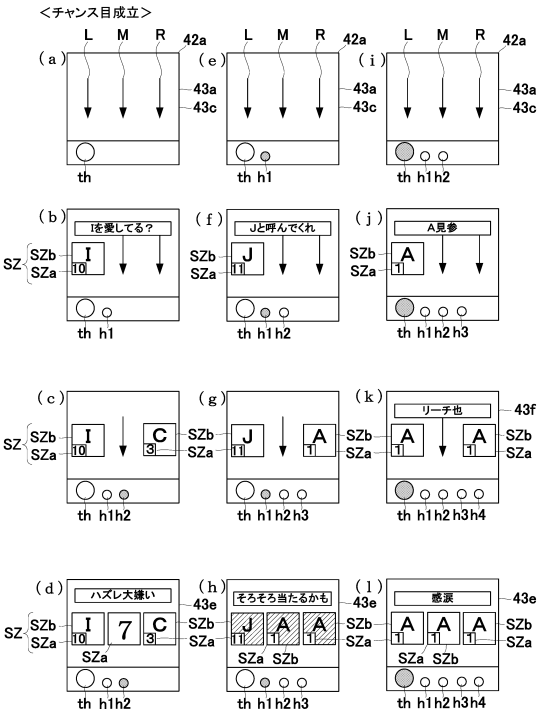
【図３１７】

【Fig.317】



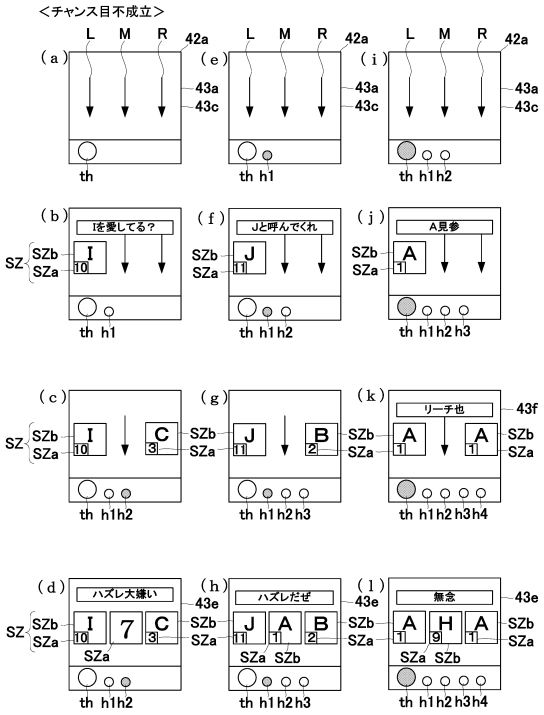
【図３１８】

【Fig.318】



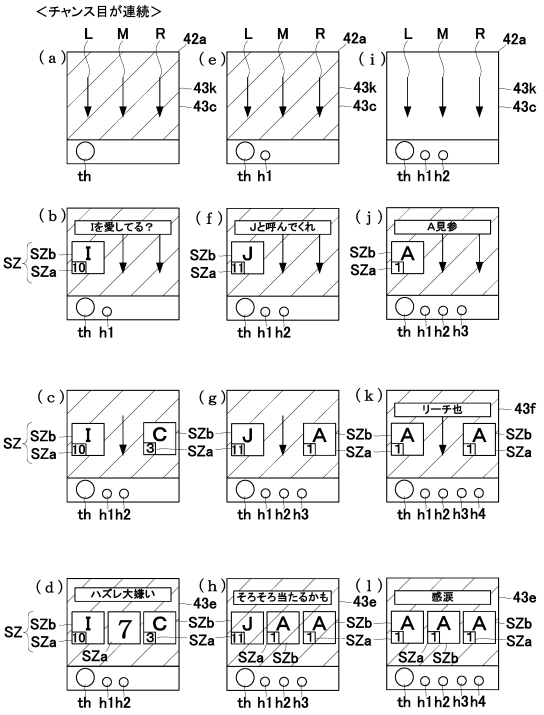
【図３１９】

【Fig.319】



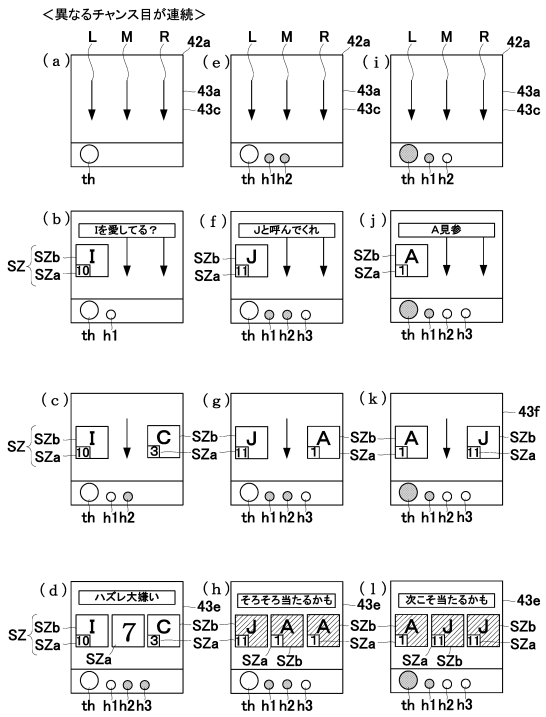
【図３２０】

【Fig.320】



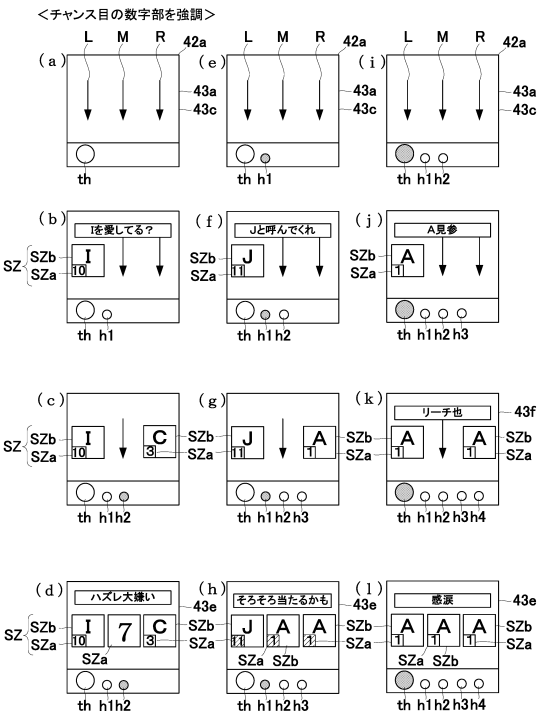
【図３２１】

【Fig.321】



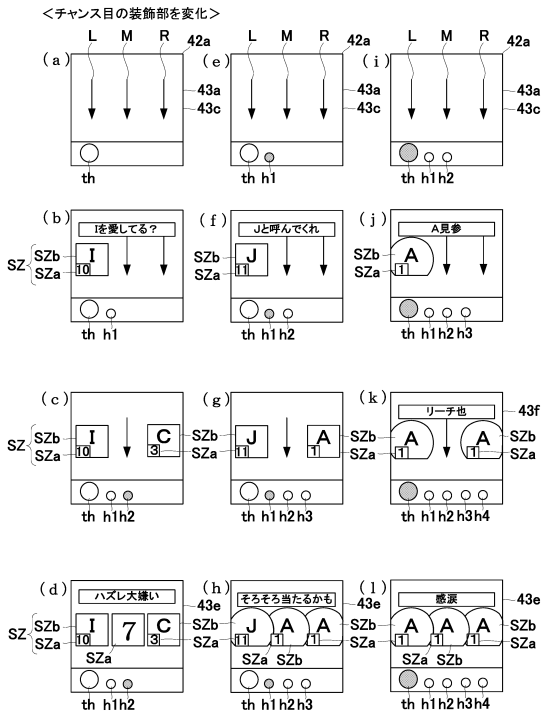
【図３２２】

【Fig.322】



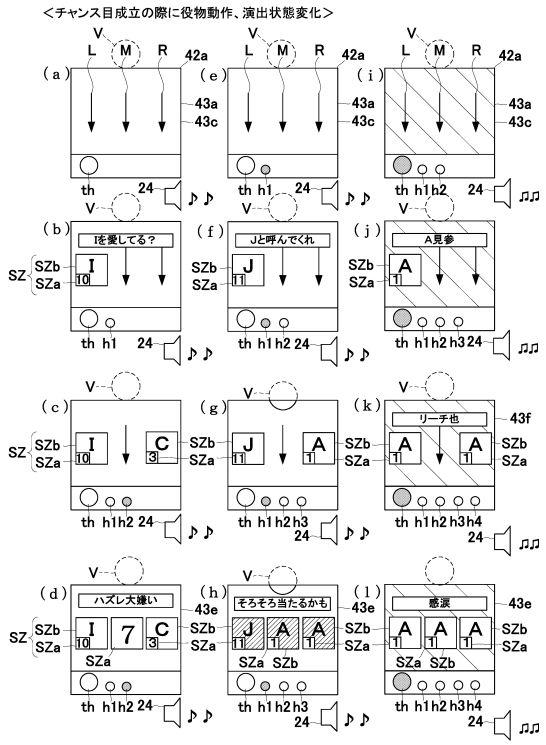
【図３２３】

【Fig.323】



【図３２４】

【Fig.324】



【図３２５】

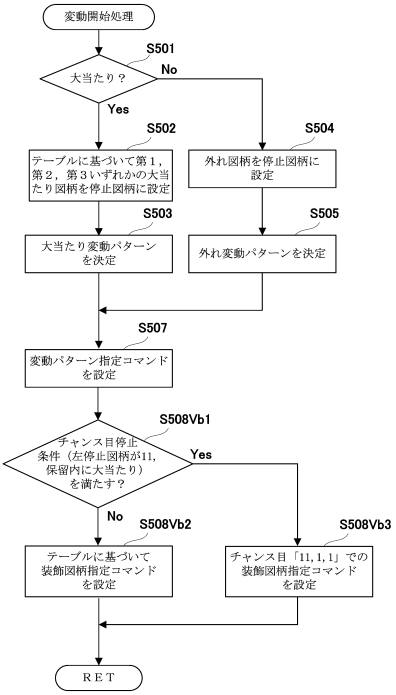
【Fig.325】

＜外れ図柄停止パターン選択用テーブル＞

左停止パターン選択カウンタC3A（0～9）	右中停止パターン選択カウンタC3B（0～238）	第3図柄（外れ図柄の停止パターン）
0	0	1, 1, 2
	1	1, 2, 2
	2	1, 3, 2
	3	1, 4, 2
	⋮	⋮
	198	1, 8, 11
	199	1, 9, 11
	200	1, 10, 11
	201	1, 11, 11
	202～238	「1」「1」リーチでの前後外れパターン
1	0	2, 1, 1
	1	2, 2, 1
	2	2, 3, 1
	3	2, 4, 1
	⋮	⋮
	198	2, 8, 11
	199	2, 9, 11
	200	2, 10, 11
	201	2, 11, 11
	202～238	「2」「2」リーチでの前後外れパターン
⋮	⋮	⋮
9	0	11, 2, 1
	1	11, 3, 1
	2	11, 4, 1
	3	11, 5, 1
	⋮	⋮
	198	11, 8, 10
	199	11, 9, 10
	200	11, 10, 10
	201	11, 11, 10
	202～238	「11」「11」リーチでの前後外れパターン

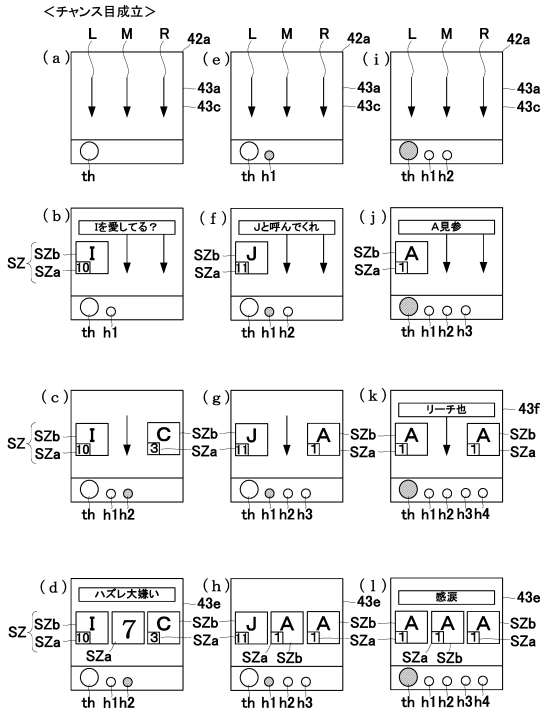
【図３２６】

【Fig.326】



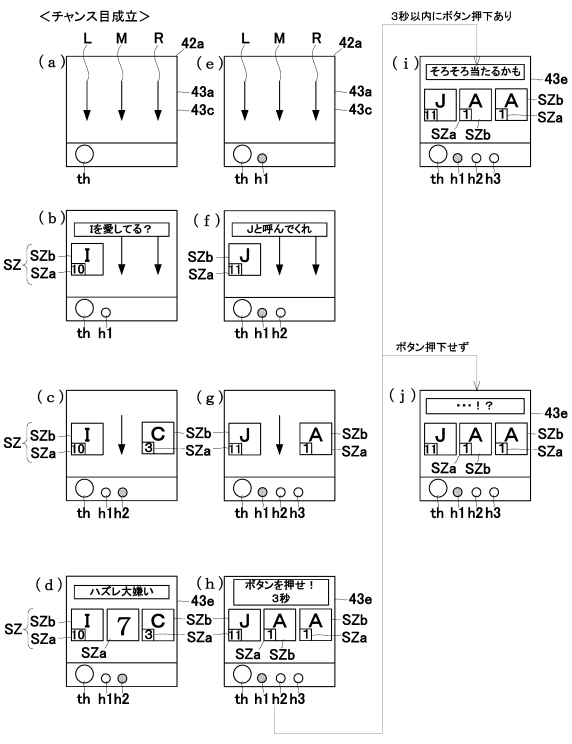
【図３２７】

【Fig.327】



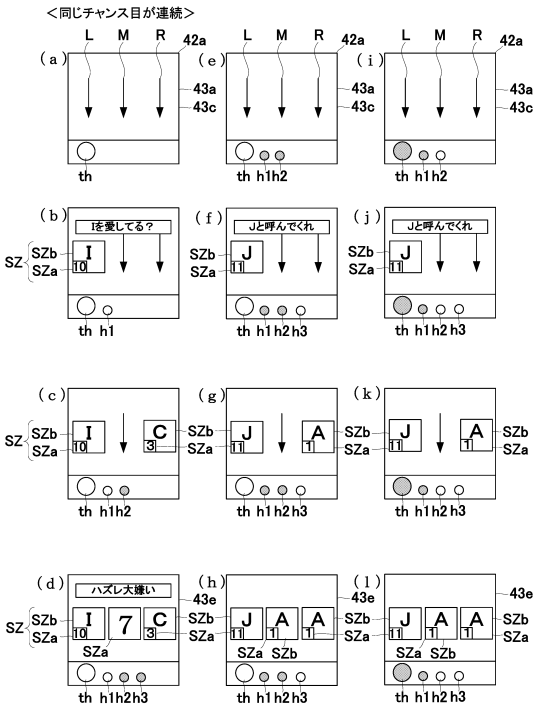
【図３２８】

【Fig.328】



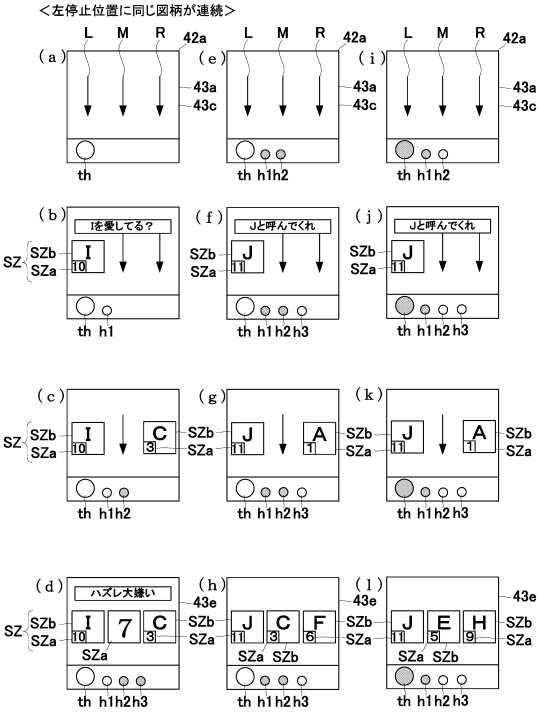
【図３２９】

【Fig.329】



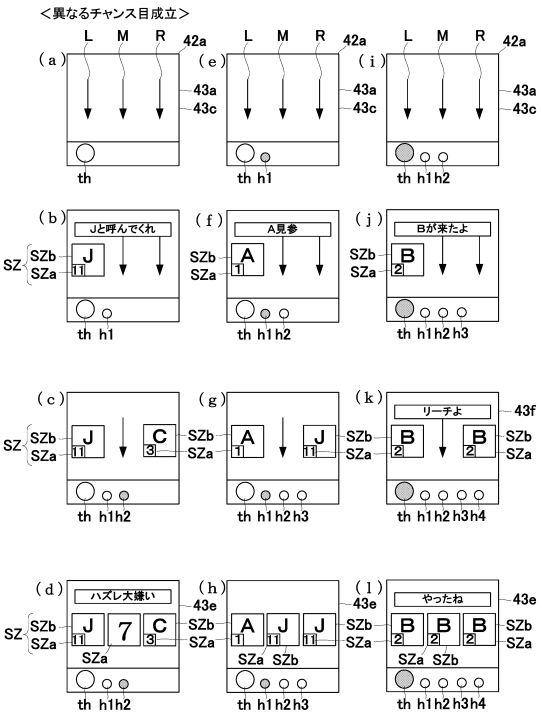
【図３３０】

【Fig.330】



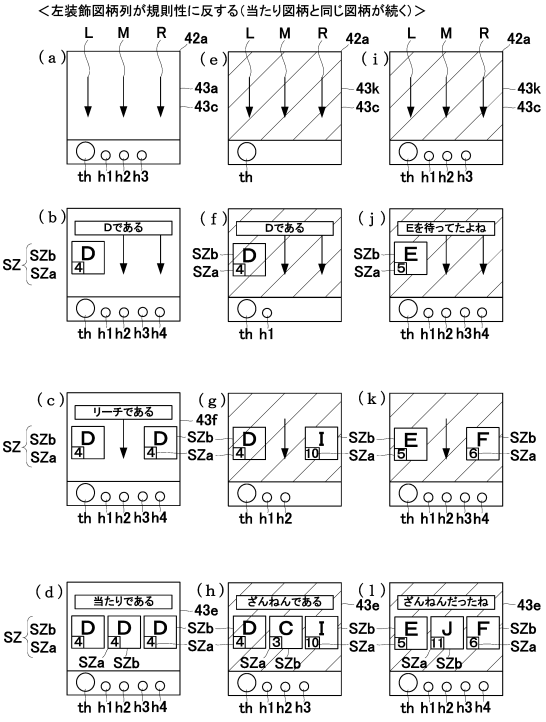
【図３３１】

【Fig.331】



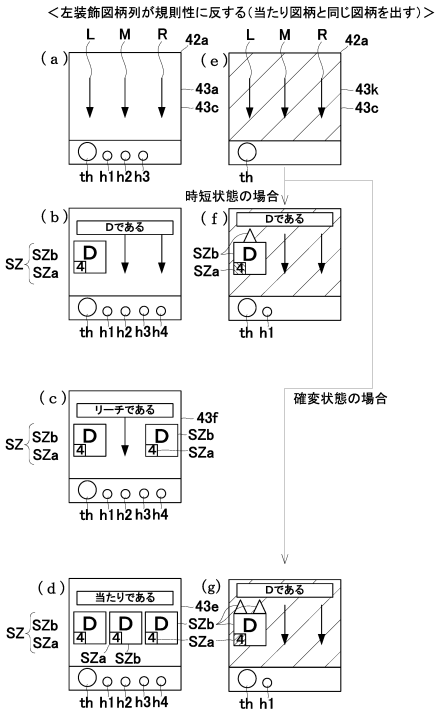
【図３３２】

【Fig.332】



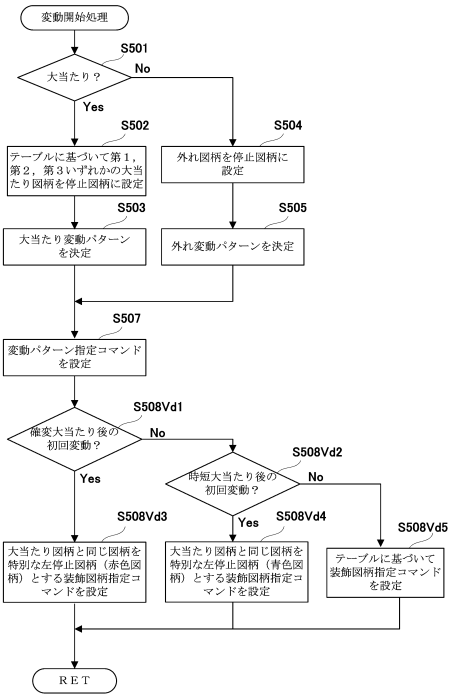
【図３３３】

【Fig.333】



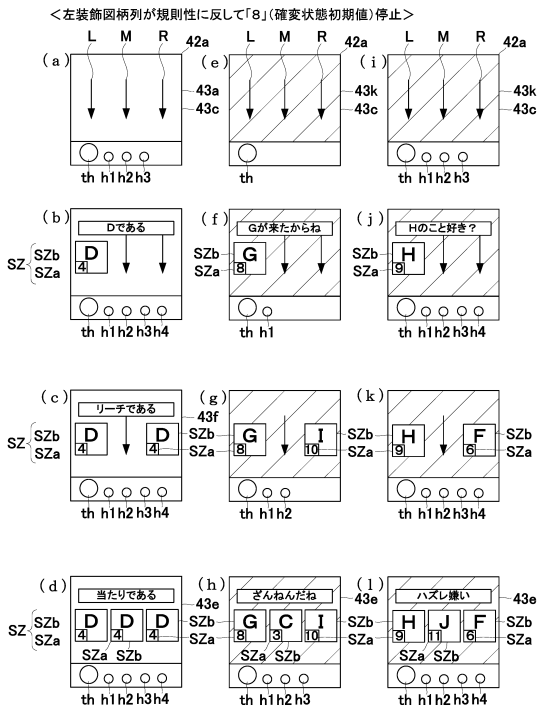
【図３３４】

【Fig.334】



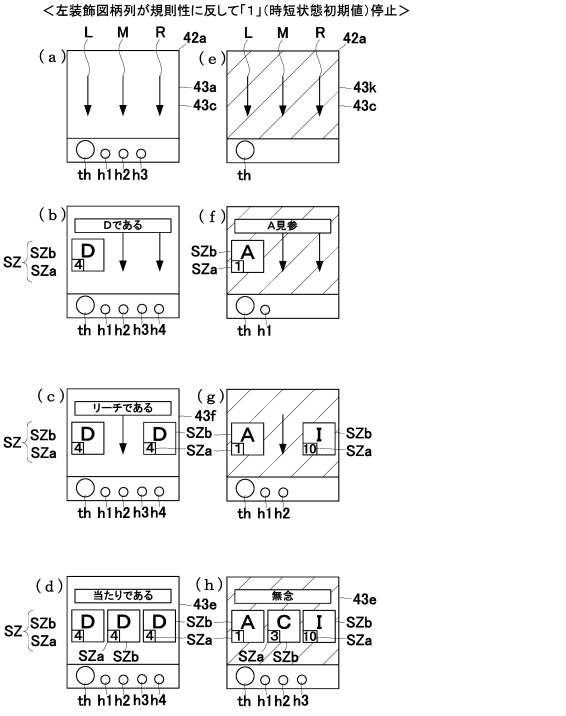
【図３３５】

【Fig.335】



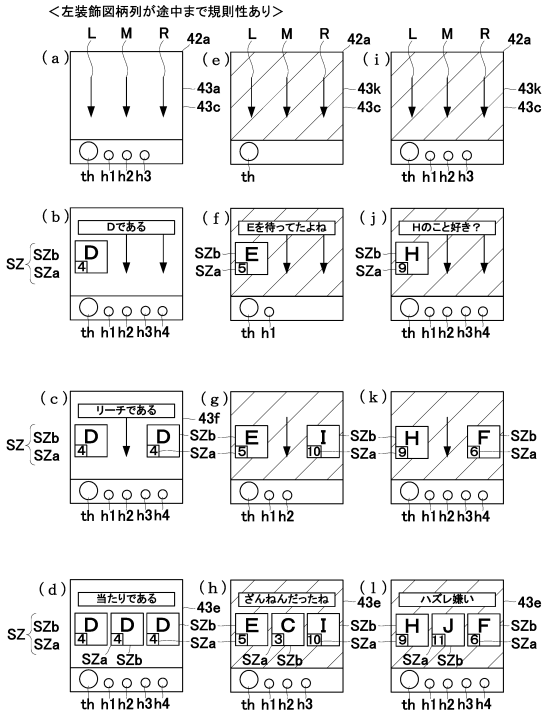
【図３３６】

【Fig.336】



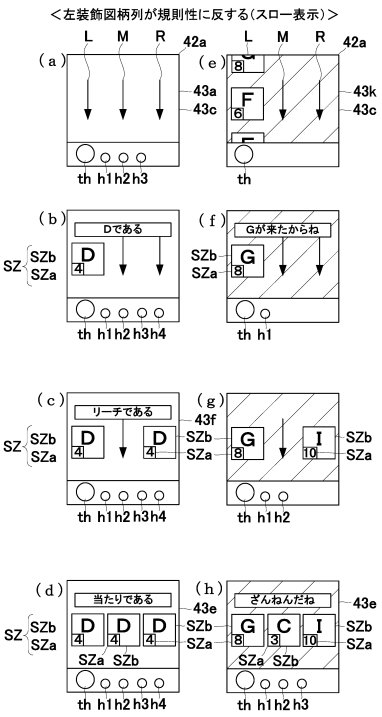
【図３３７】

【Fig.337】



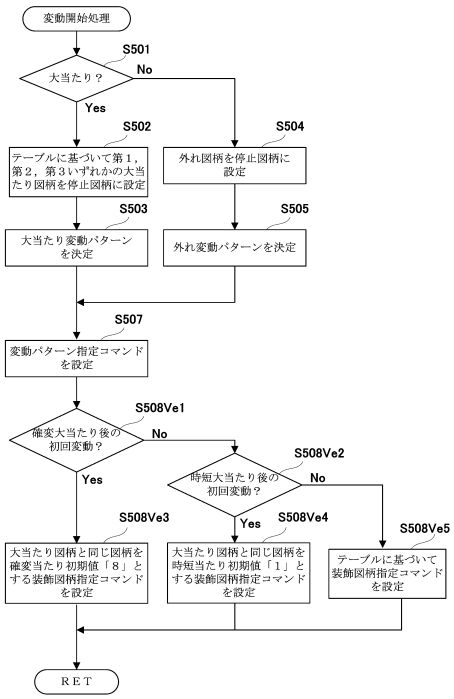
【図３３８】

【Fig.338】



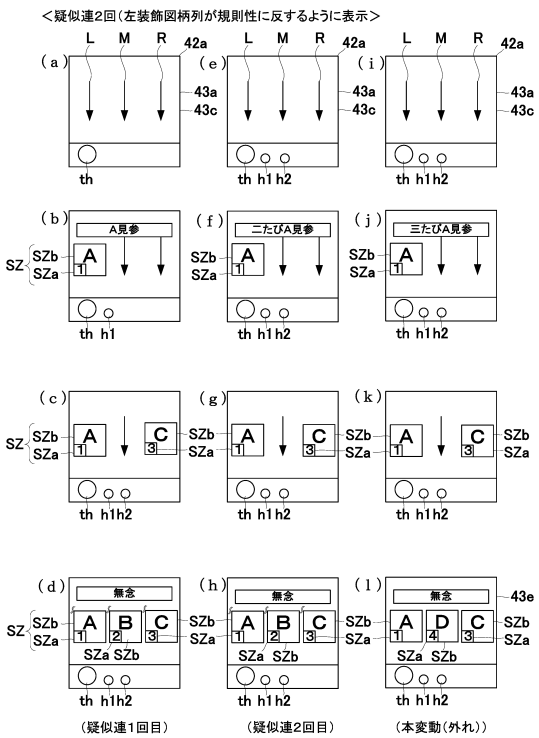
【図３３９】

【Fig.339】



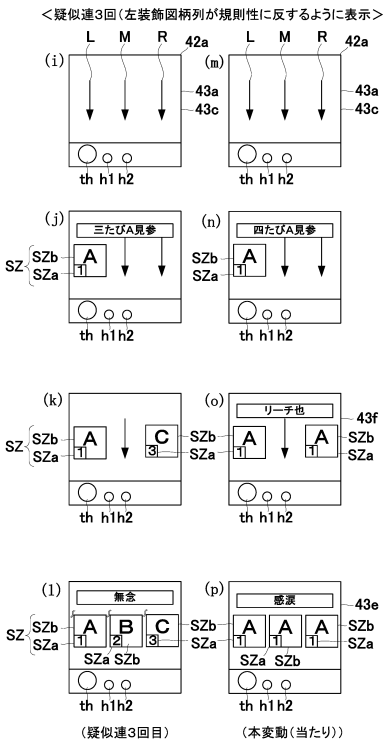
【図３４０】

【Fig.340】



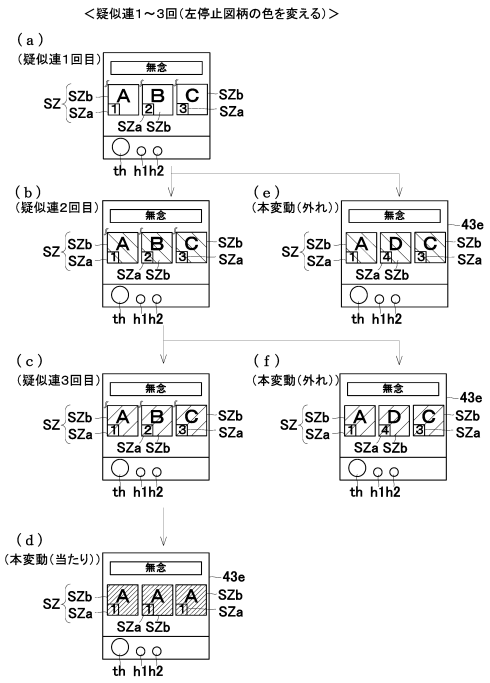
【図３４１】

【Fig.341】



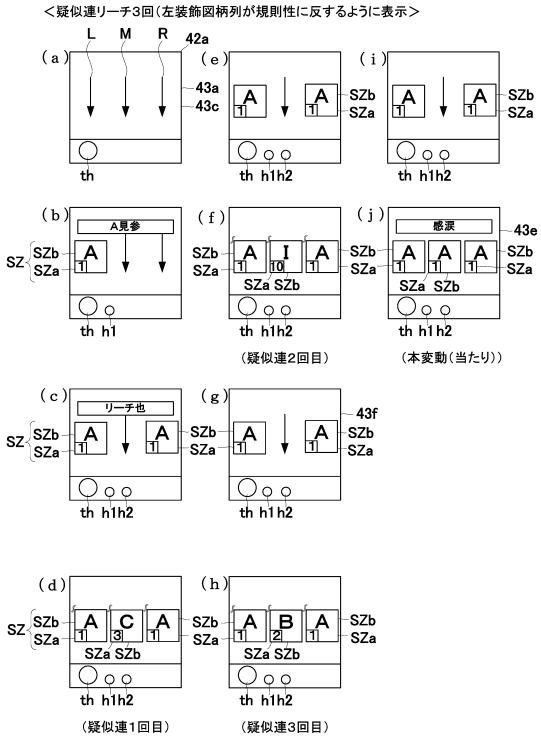
【図３４２】

【Fig.342】



【図３４３】

【Fig.343】



【図３４４】

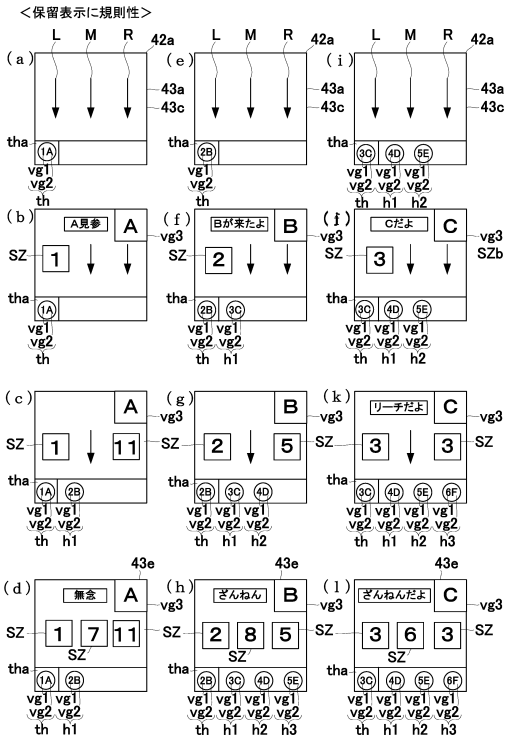
【Fig.344】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	左停止パターン選択カウンタC3A（0～9）	右中停止パターン選択カウンタC3B（0～238）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	疑似連演出（有：○）
0～9	0～9	0～201	170～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（90秒）	○（2回）
				121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	○（3回）
			0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
				121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
			31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○（1回）
				121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
			141～169	0～120	大当たりスーパーリーチE（90秒）	○（2回）
				121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	○（3回）
10～49			0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
				121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
			66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
				121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
			133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○（1回）
				121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
50～99			0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
				190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
			66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
				190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
			133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○（1回）
				190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
	0	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
				190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
			101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
				190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
			151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	○（1回）
				190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
			171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE(90秒)	○（2回）
				200～240	前後外れスーパーリーチF（90秒）	－
		209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
				190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
			101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
				190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
			151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	○（1回）
				190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
		0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	－
			101～150	0～240	完全外れB（15秒）	－
			151～198	0～240	完全外れE（20秒）	－

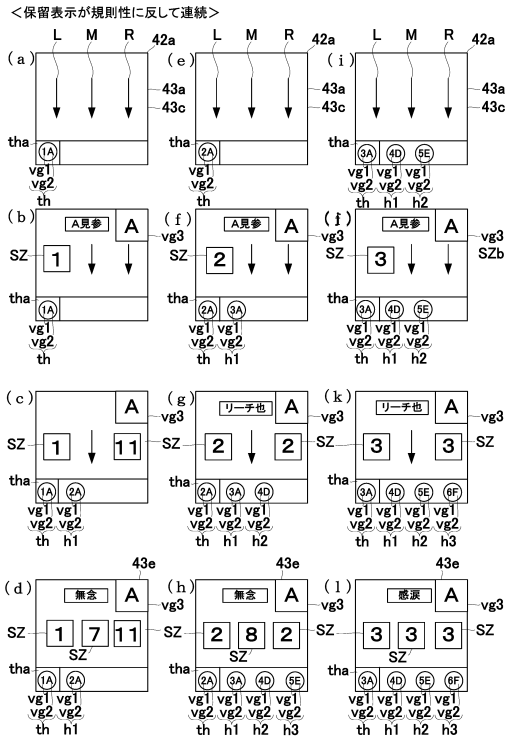
【図３４５】

【Fig.345】



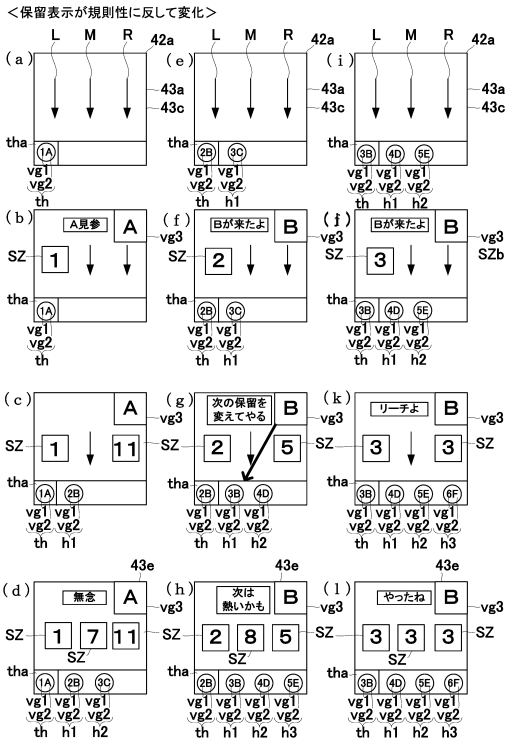
【図３４６】

【Fig.346】



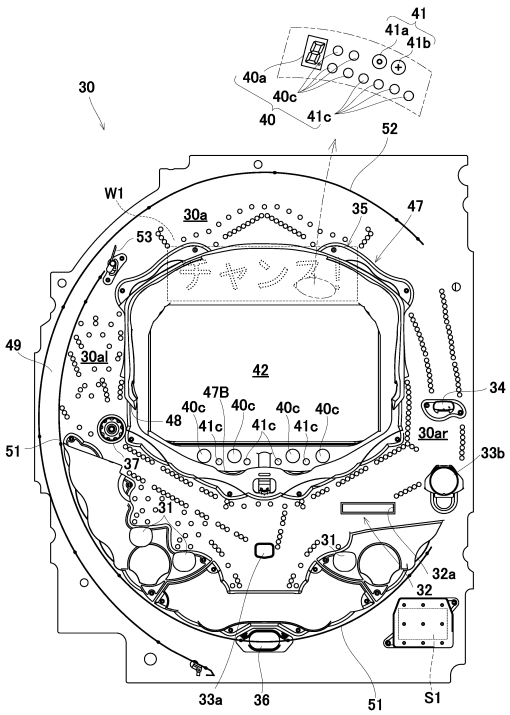
【図３４７】

【Fig.347】



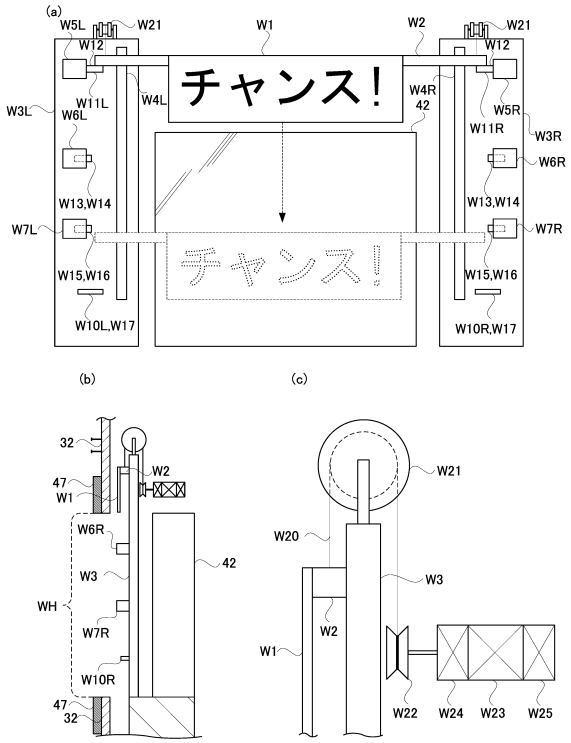
【図３４８】

【Fig.348】



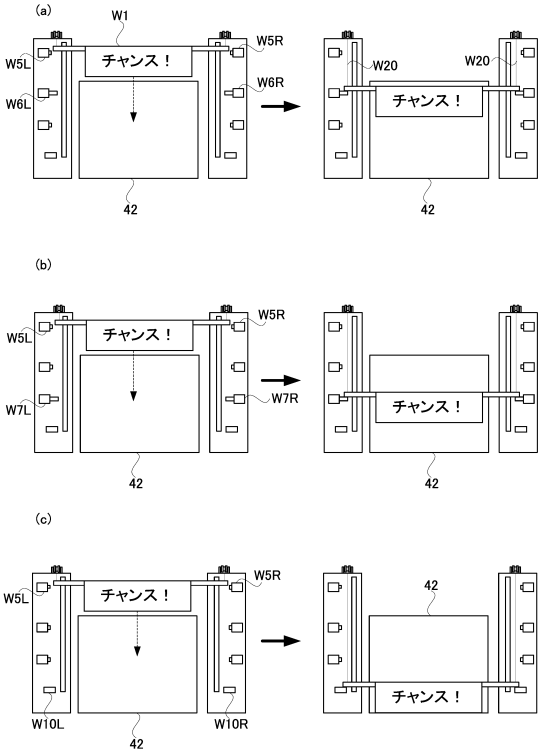
【図３４９】

【Fig. 349】



【図３５０】

【Fig. 350】



【図３５１】

【Fig. 351】

（ａ） 特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続&サポート回数
低確率	高確率							
150 450	50～57, 350～357	0～9	第3記号（第3大当たり）	1，3，7，5，9	8R確変	10	35	次回の大当たりまで
		10～49	第2記号（第2大当たり）		8R時短	10	25	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）	2，4，6，8	8R通常	10	25	0

（ｂ） 特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	OP時間（秒）	ED時間（秒）	確変継続&サポート回数
低確率	高確率							
150 450	50～57, 350～357	0～19	第3記号（第3大当たり）	1，3，7，5，9	8R確変	10	30	次回の大当たりまで
		20～49	第2記号（第2大当たり）		8R時短	10	20	100
		50～99	第1記号（第1大当たり）	2，4，6，8	8R通常	10	20	0

【図３５２】

【Fig. 352】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	役物移動演出（有：○）／伸縮パターン
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○／C
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○／C
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
		141～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○／C
			121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－
10～49		0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○／B
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○／B
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
50～99		0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○／A
			190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○／A
			190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
		171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE（100秒）	－
			200～240	前後外れスーパーリーチF（100秒）	－
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	－
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	－
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	－

【図３５３】

【Fig.353】

(a)

	OFF	ON
最上位置の可動支持部品	伸長	収縮
第１中間位置の可動支持部品	収縮	伸長
第２中間位置の可動支持部品	収縮	伸長

(b)

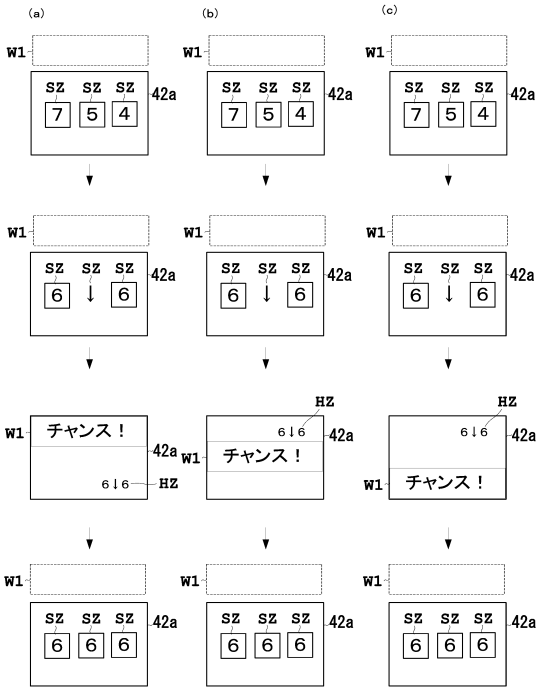
	第１中間位置の可動支持部品	第２中間位置の可動支持部品
伸縮パターンA	伸長	収縮
伸縮パターンB	収縮	伸長
伸縮パターンC	収縮	収縮

(c)

大当たり種別	変動パターン	期待演出の開始タイミング		
		伸縮パターンC	伸縮パターンB	伸縮パターンA
確変大当たり	大当たりスーパーリーチA	20秒		
	大当たりスーパーリーチC	40秒		
	大当たりスーパーリーチE	80秒		
時短大当たり	大当たりスーパーリーチA		20秒	
	大当たりスーパーリーチC		40秒	
通常大当たり	大当たりスーパーリーチA			20秒
	大当たりスーパーリーチC			40秒

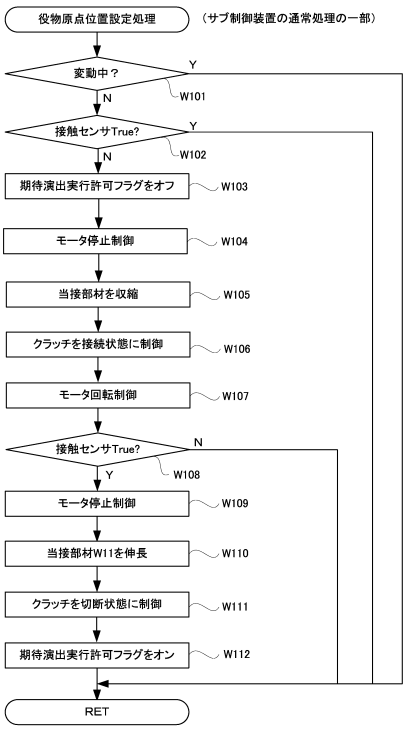
【図３５４】

【Fig.354】



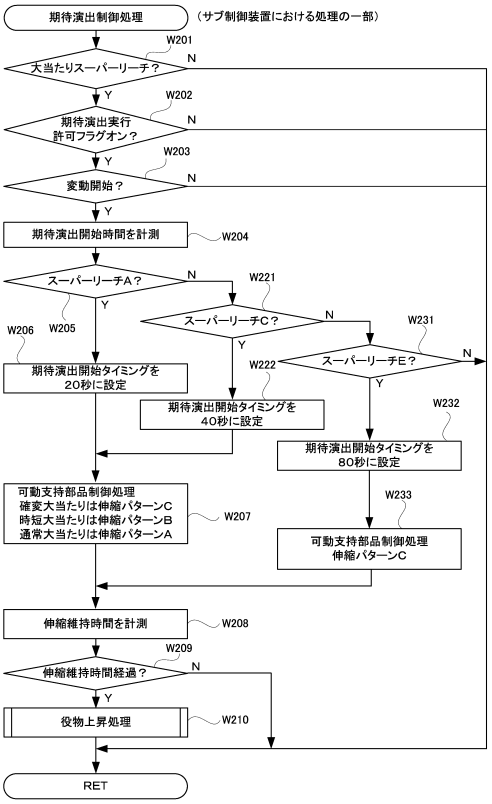
【図３５５】

【Fig.355】



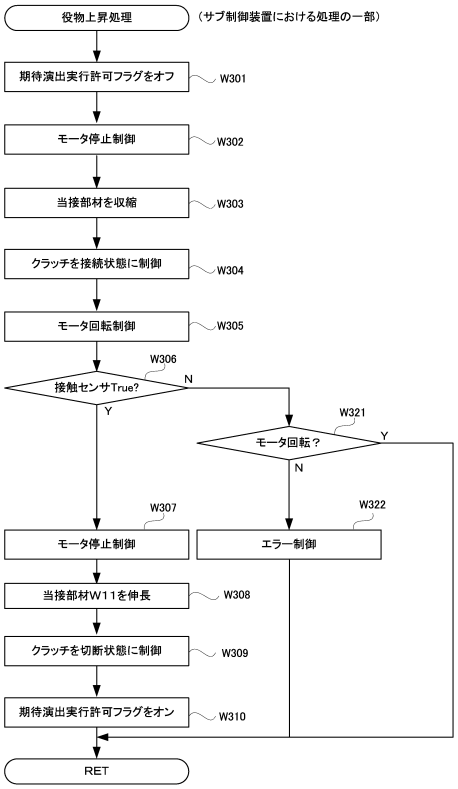
【図３５６】

【Fig.356】



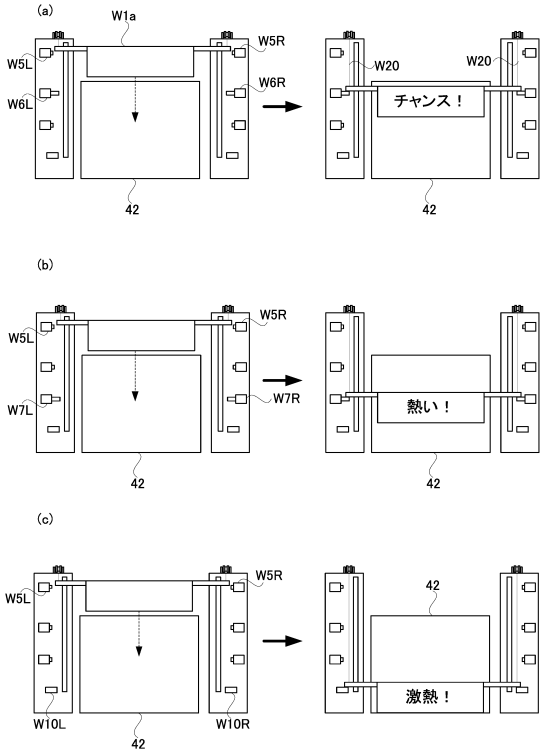
【図３５７】

【Fig. 357】



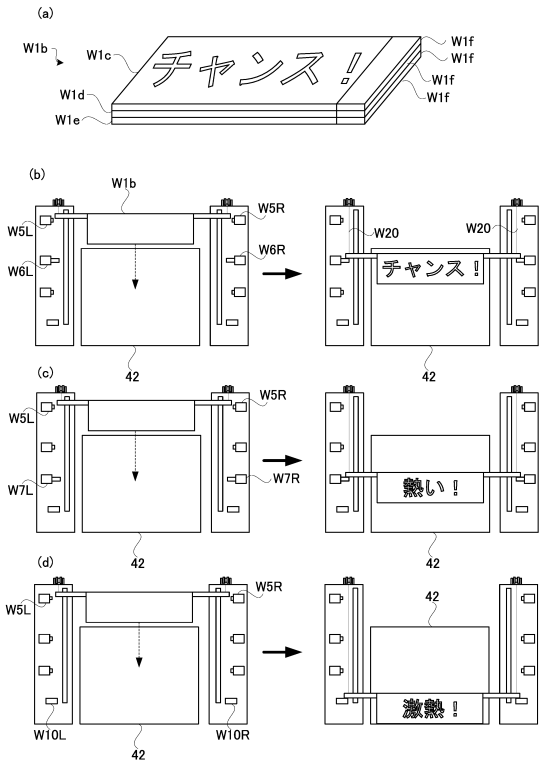
【図３５８】

【Fig. 358】



【図３５９】

【Fig. 359】



【図３６０】

【Fig. 360】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	役物移動演出（有：○）／伸縮パターン
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○／C
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○／C
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
		141～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○／C
			121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－
10～49		0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○／B
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○／B
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
50～99		0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	○／A
			190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○／A
			190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	○／B
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	○／B
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
		171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE（100秒）	○／C
			200～240	前後外れスーパーリーチF（100秒）	－
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	○／A
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	○／A
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	－
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	－
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	－

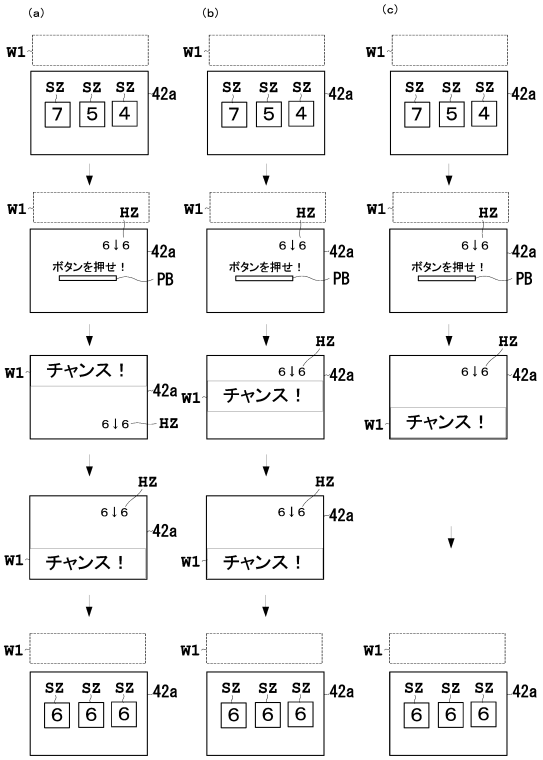
【図３６１】

【Fig.361】

大当たり種別	変動パターン	期待演出の開始タイミング		
		伸縮パターンC	伸縮パターンB	伸縮パターンA
確変大当たり	大当たりスーパーリーチA	20秒		
	大当たりスーパーリーチC	40秒		
	大当たりスーパーリーチE	80秒		
時短大当たり	大当たりスーパーリーチA		20秒	
	大当たりスーパーリーチC		40秒	
通常大当たり	大当たりスーパーリーチA			20秒
	大当たりスーパーリーチC			40秒
ハズレ	外れスーパーリーチA		20秒	
	外れスーパーリーチC		40秒	
	外れスーパーリーチE	80秒		
	外れスーパーリーチA			20秒
	外れスーパーリーチC			40秒

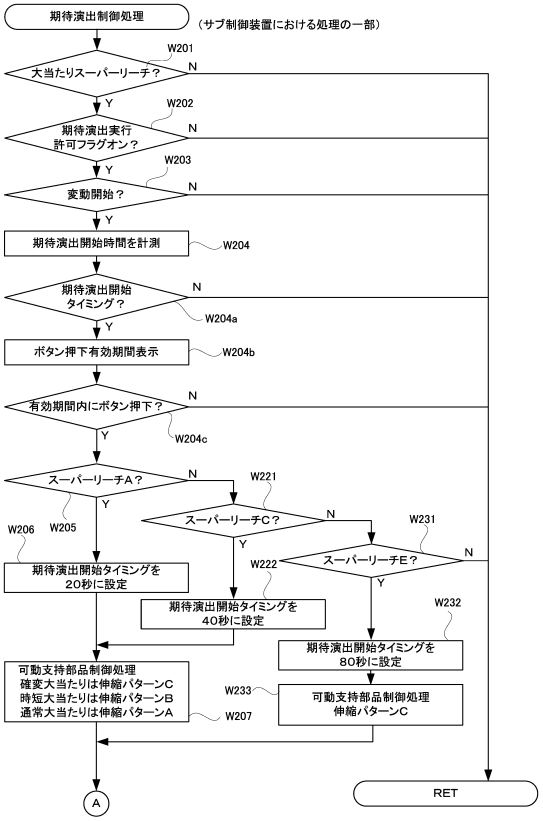
【図３６２】

【Fig.362】



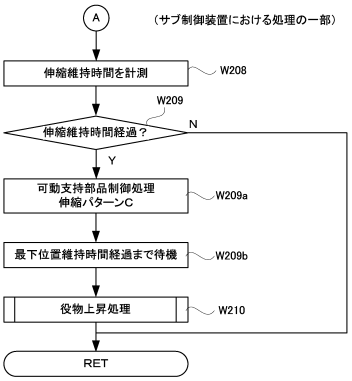
【図３６３】

【Fig.363】



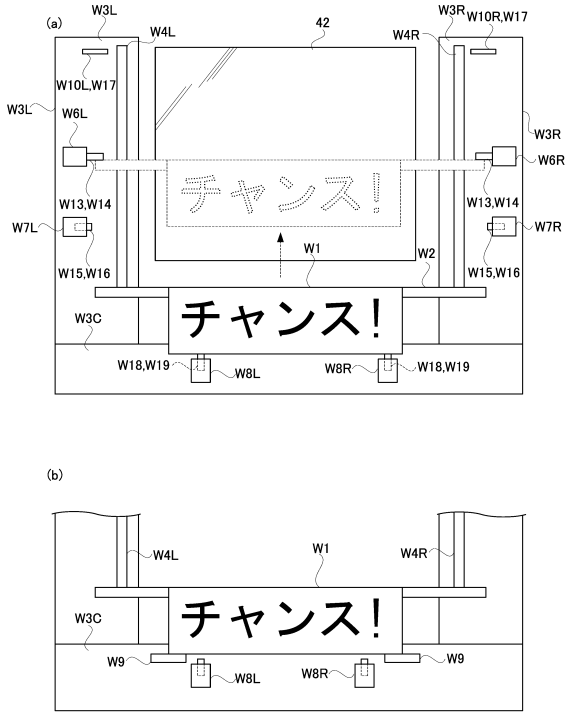
【図３６４】

【Fig.364】



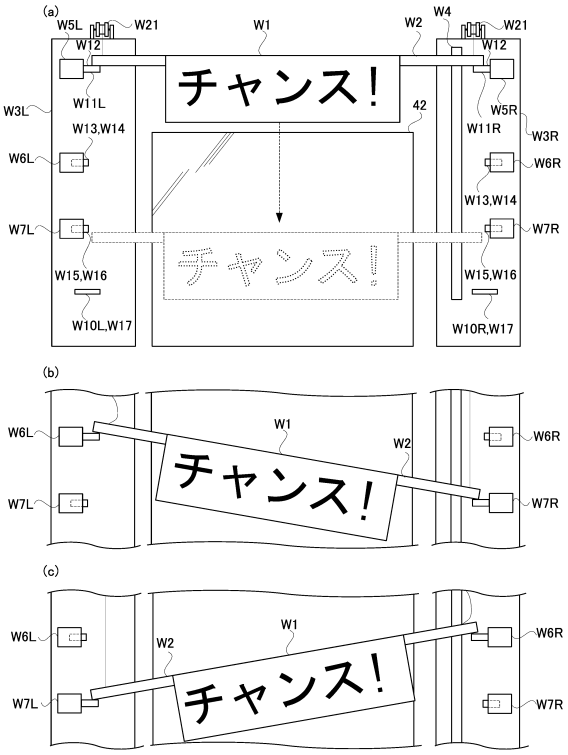
【図３６５】

【Fig. 365】



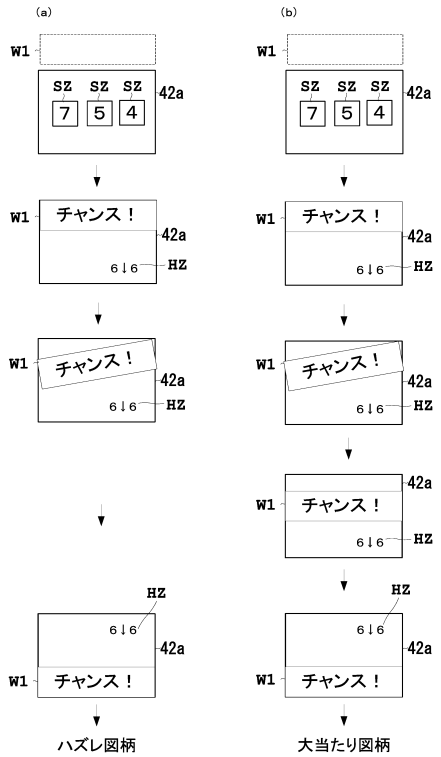
【図３６６】

【Fig. 366】



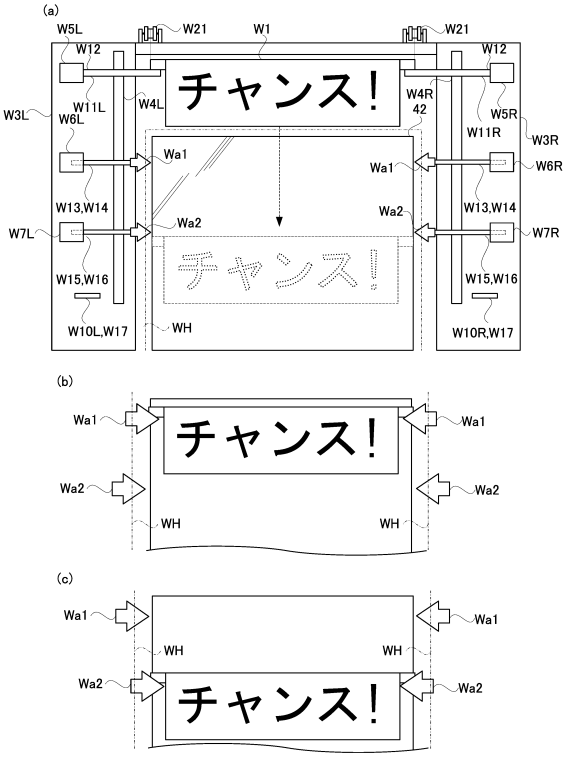
【図３６７】

【Fig. 367】



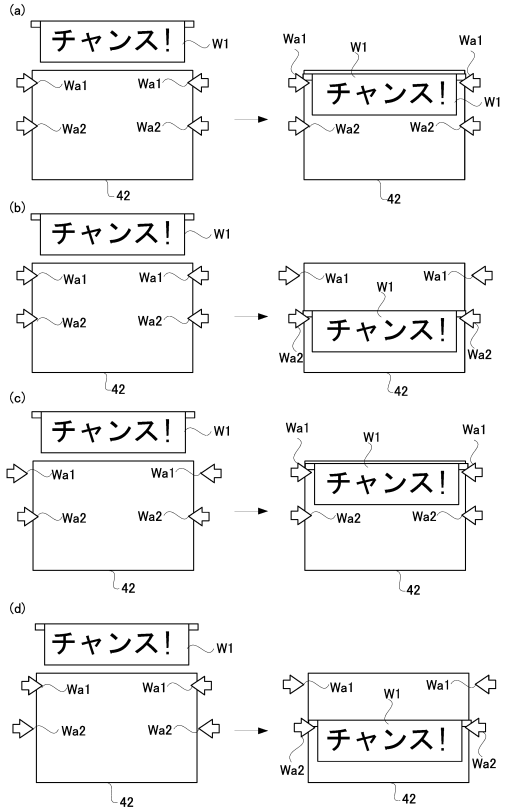
【図３６８】

【Fig. 368】



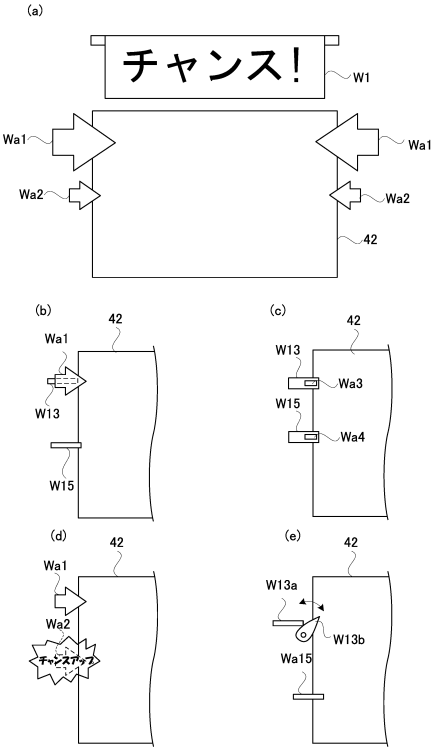
【図３６９】

【Fig. 369】



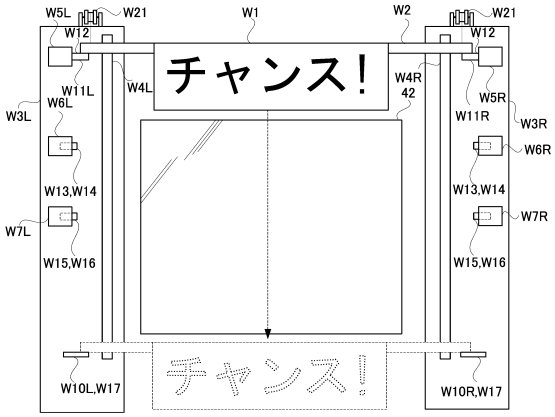
【図３７０】

【Fig. 370】



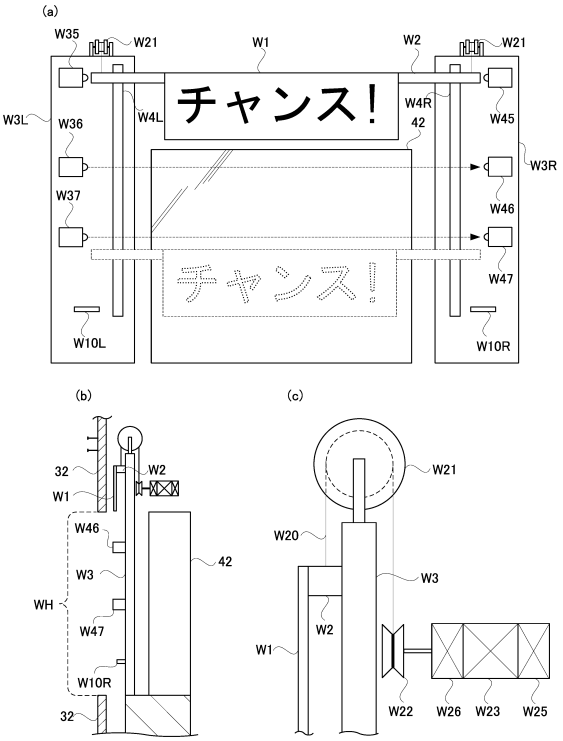
【図３７１】

【Fig. 371】



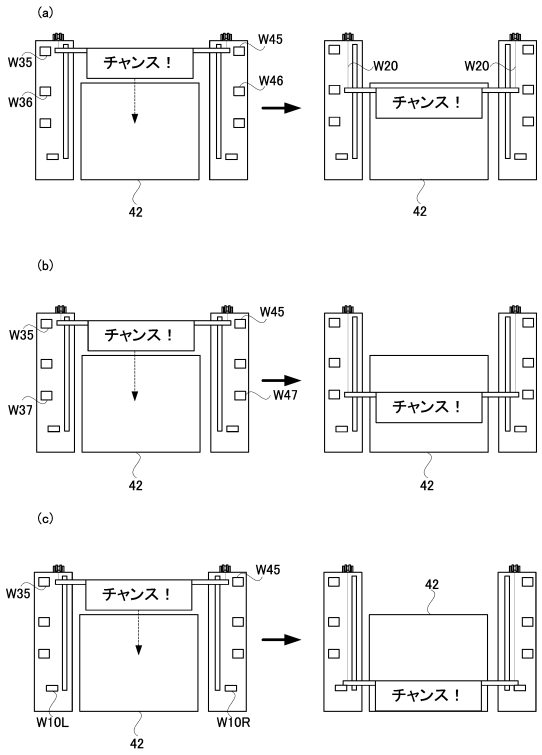
【図３７２】

【Fig. 372】



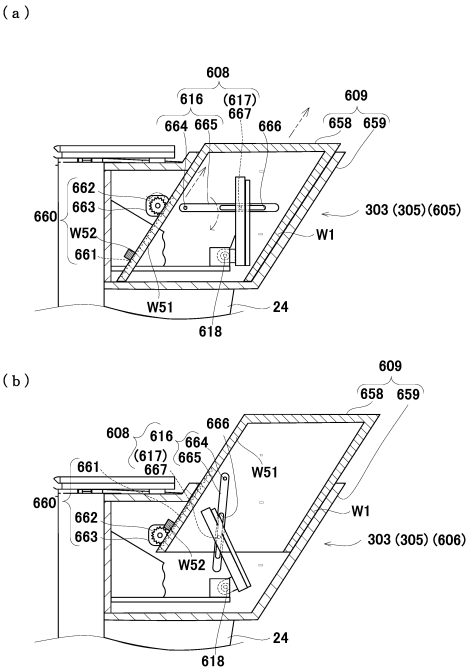
【図３７３】

【Fig.373】



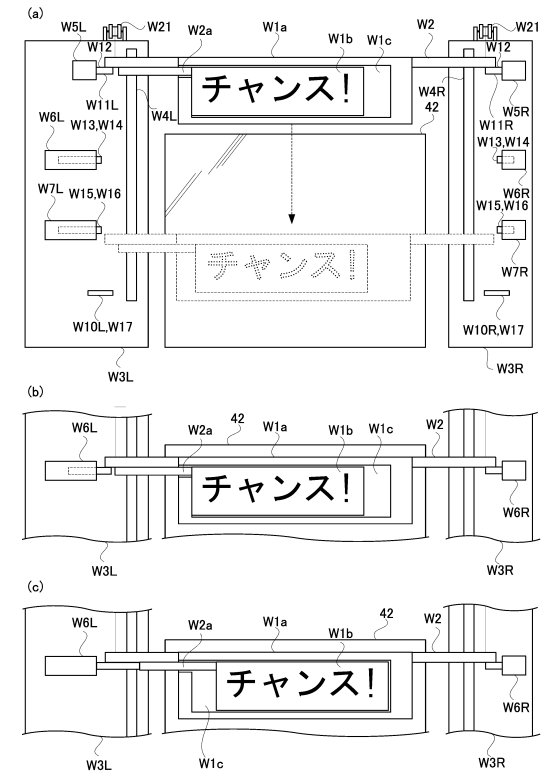
【図３７４】

【Fig.374】



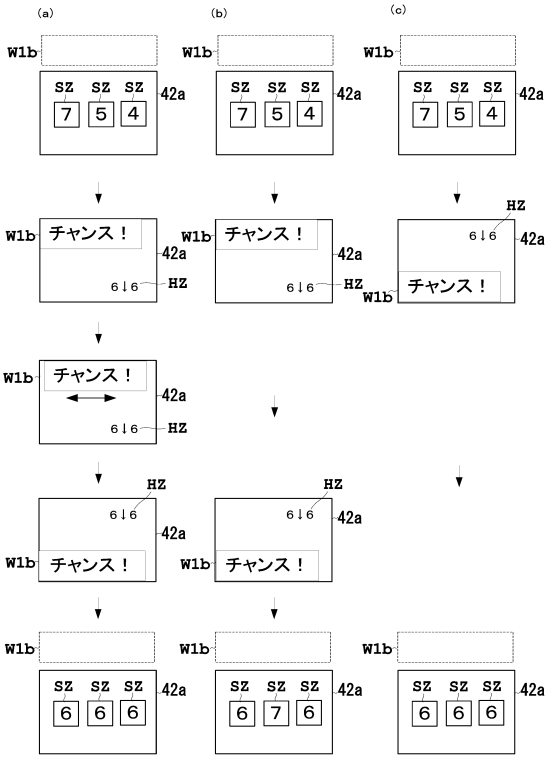
【図３７５】

【Fig.375】

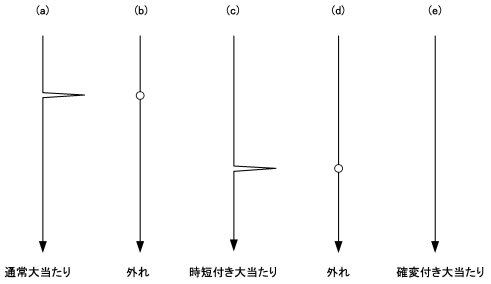


【図３７６】

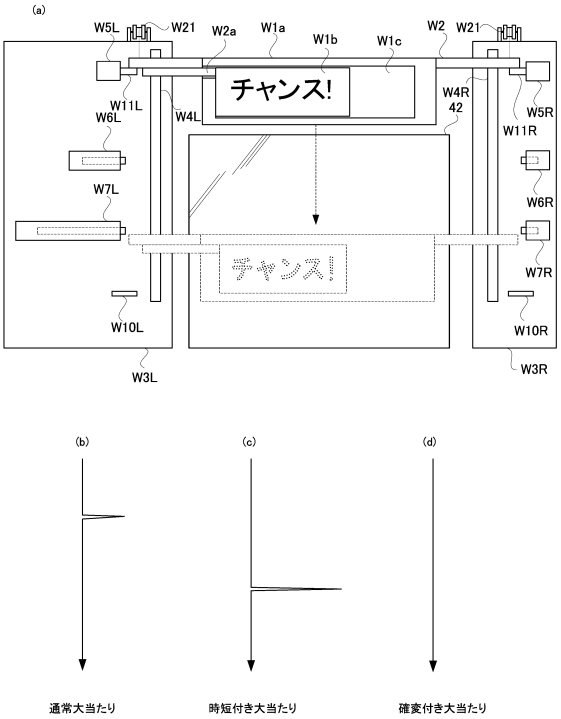
【Fig.376】



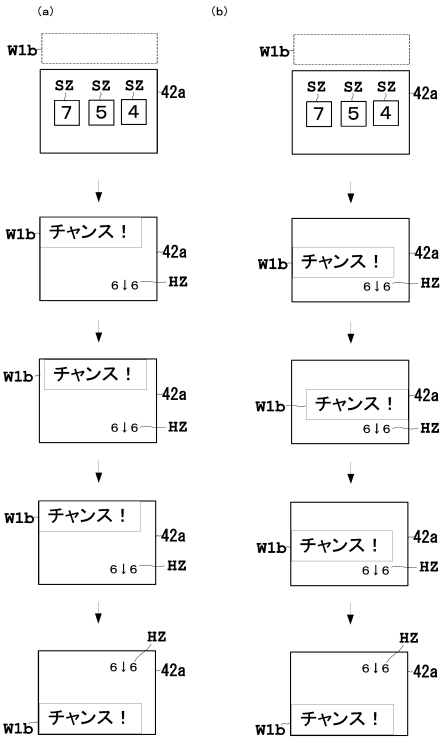
【図３７７】
【Fig.377】



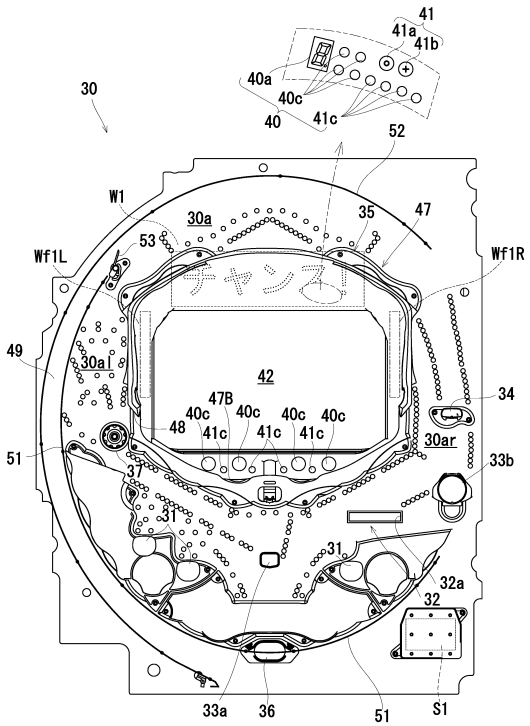
【図３７８】
【Fig.378】



【図３７９】
【Fig.379】

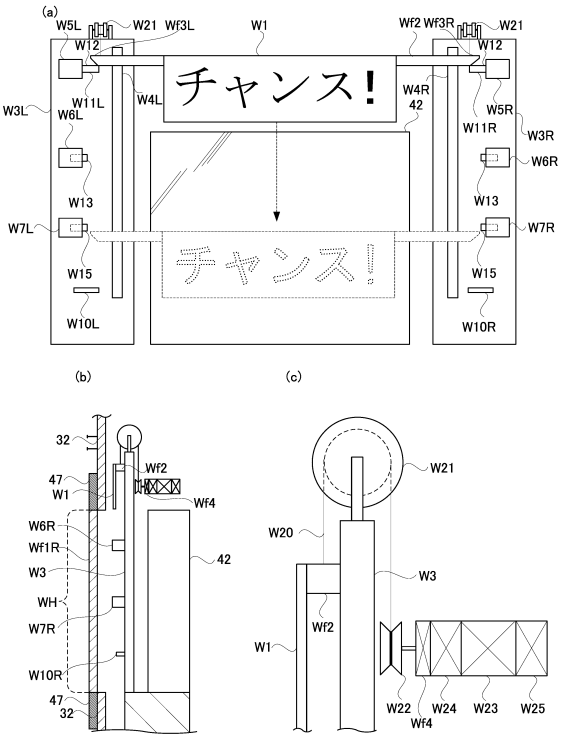


【図３８０】
【Fig.380】



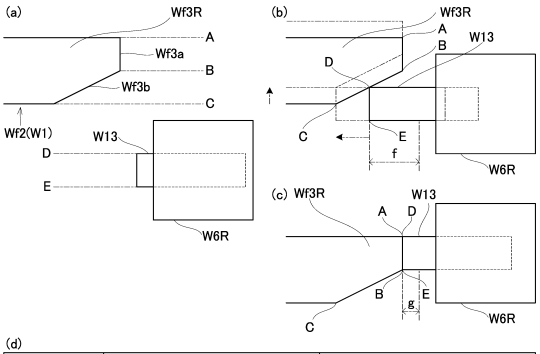
【図３８１】

【Fig. 381】



【図３８２】

【Fig. 382】



(d)

	第１中間位置の可動支持部品	第２中間位置の可動支持部品
伸縮パターンD（通常大当たり）	被当接箇所の下位置Cが当接部材の上位置Dにくるタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長
伸縮パターンE（時短大当たり）	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長	被当接箇所の下位置Cが当接部材の上位置Dにくるタイミングで伸長
伸縮パターンF（確変大当たり）	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長

(e)

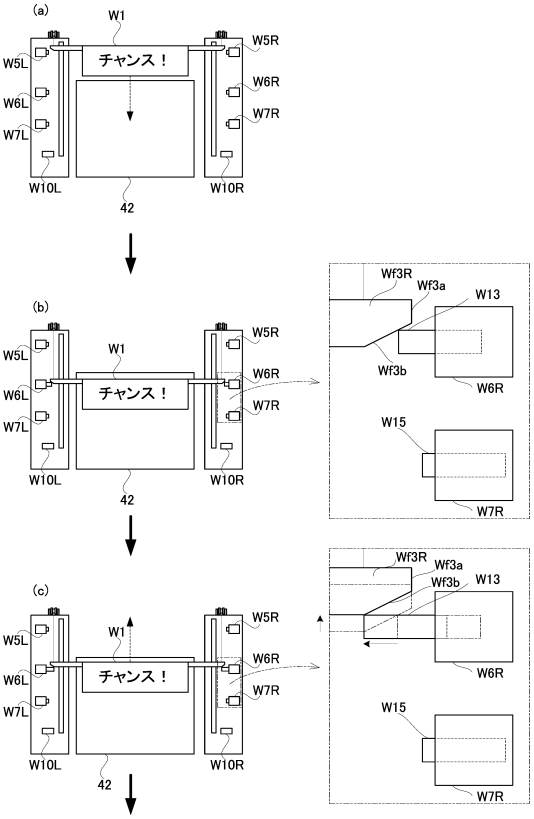
	第１中間位置の可動部材の被当接箇所	第２中間位置の可動部材の被当接箇所
伸縮パターンD（通常大当たり）	下側当接面Wf3b	上側当接面Wf3a
伸縮パターンE（時短大当たり）	上側当接面Wf3a	下側当接面Wf3b
伸縮パターンF（確変大当たり）	上側当接面Wf3a	上側当接面Wf3a

(f)

	第１中間位置の当接部材の移動幅	第２中間位置の当接部材の移動幅
伸縮パターンD（通常大当たり）	広い(f)	狭い(g)
伸縮パターンE（時短大当たり）	狭い(g)	広い(f)
伸縮パターンF（確変大当たり）	狭い(g)	狭い(g)

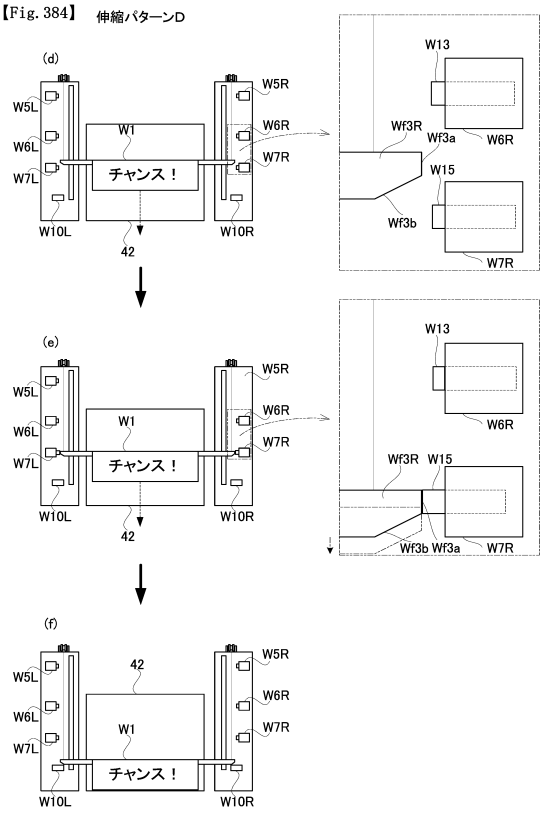
【図３８３】

【Fig. 383】 伸縮パターンD



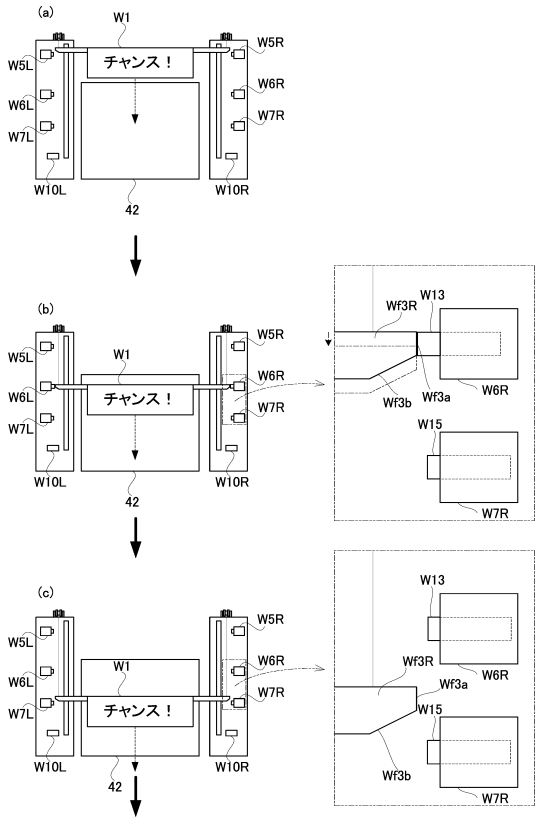
【図３８４】

【Fig. 384】 伸縮パターンD



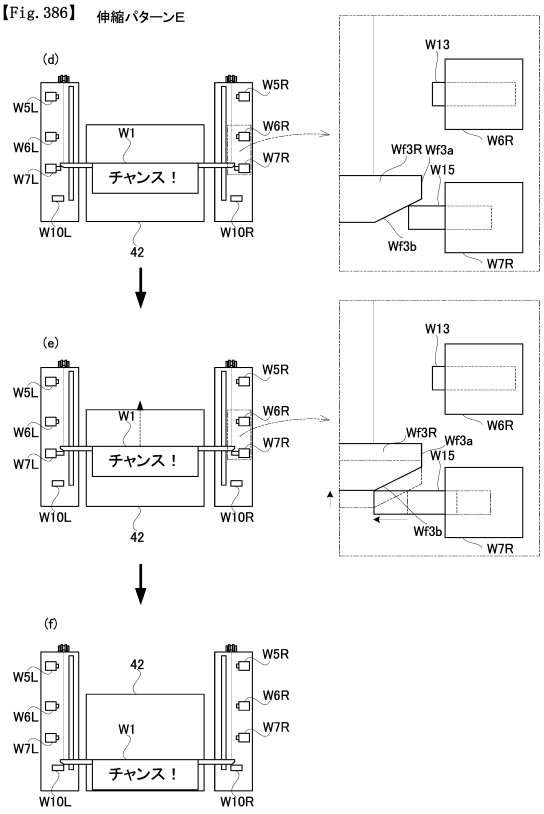
【図３８５】

【Fig. 385】 伸縮パターンE



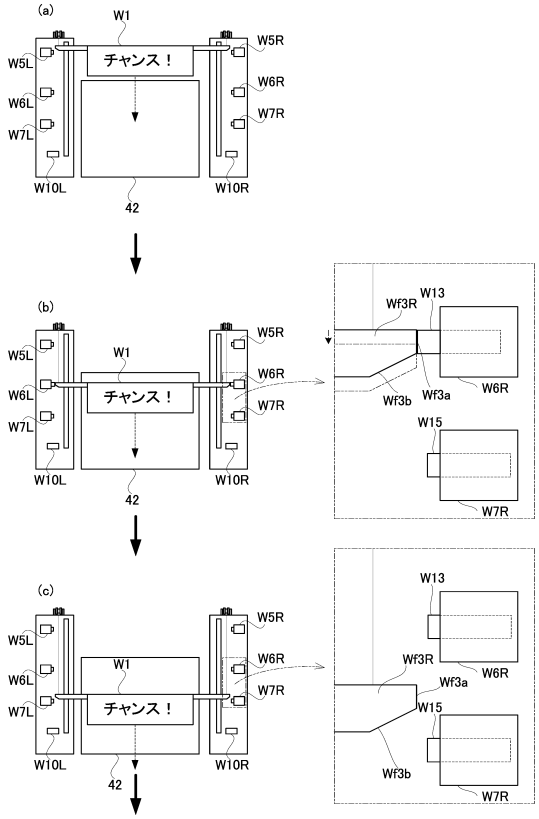
【図３８６】

【Fig. 386】 伸縮パターンE



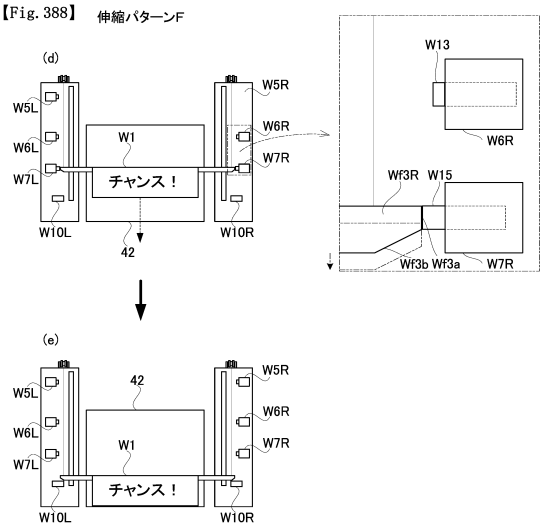
【図３８７】

【Fig. 387】 伸縮パターンF



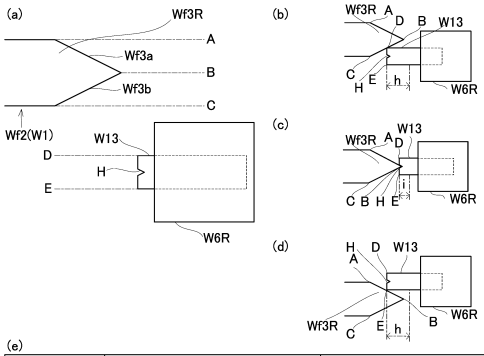
【図３８８】

【Fig. 388】 伸縮パターンF



【図３８９】

【Fig. 389】



(e)

	第１中間位置の可動支持部品	第２中間位置の可動支持部品
伸縮パターンD（通常大当たり）	被当接箇所の下位置Cが当接部材の上位置Dにくるタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長
伸縮パターンE（時短大当たり）	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長	被当接箇所の下位置Cが当接部材の上位置Dにくるタイミングで伸長
伸縮パターンF（確変大当たり）	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長
伸縮パターンDfake（外れ）	被当接箇所の中位置Bが当接部材の中心凹部Hに合うタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長
伸縮パターンEfake（外れ）	被当接箇所の中位置Bが当接部材の下位置Eにくるタイミングで伸長	被当接箇所の中位置Bが当接部材の中心凹部Hに合うタイミングで伸長

(f)

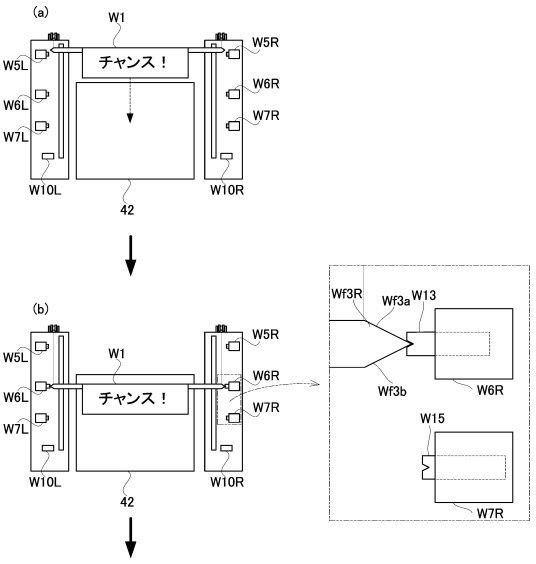
	第１中間位置の可動部材の被当接箇所	第２中間位置の可動部材の被当接箇所
伸縮パターンD	下側当接面Wf3b	上側当接面Wf3a
伸縮パターンE	上側当接面Wf3a	下側当接面Wf3b
伸縮パターンF	上側当接面Wf3a	上側当接面Wf3a
伸縮パターンDfake	中位置B	上側当接面Wf3a
伸縮パターンEfake	上側当接面Wf3a	中位置B

(g)

	第１中間位置の当接部材の移動幅	第２中間位置の当接部材の移動幅
伸縮パターンD	(i)よりも広い(h)	(i)よりも広い(h)
伸縮パターンE	(i)よりも広い(h)	(i)よりも広い(h)
伸縮パターンF	(i)よりも広い(h)	(i)よりも広い(h)
伸縮パターンDfake	最も狭い(i)	(i)よりも広い(h)
伸縮パターンEfake	(i)よりも広い(h)	最も狭い(i)

【図３９０】

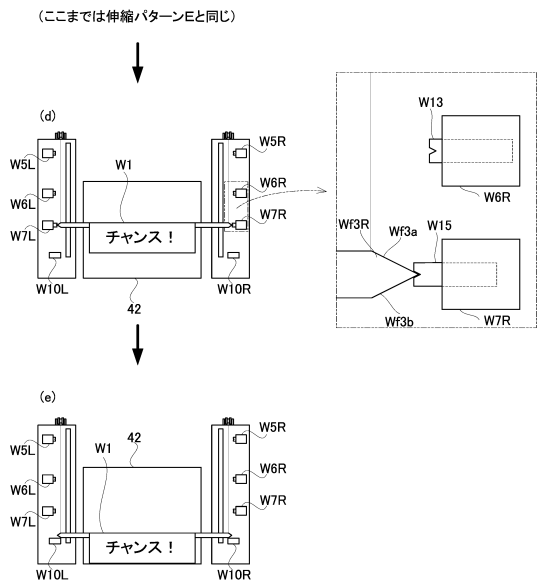
【Fig. 390】 伸縮パターンDfake



（以下、伸縮パターンDと同じ）

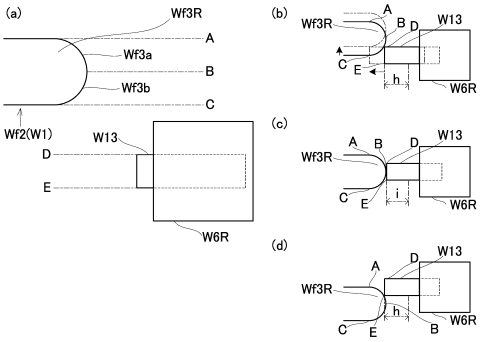
【図３９１】

【Fig. 391】 伸縮パターンEfake



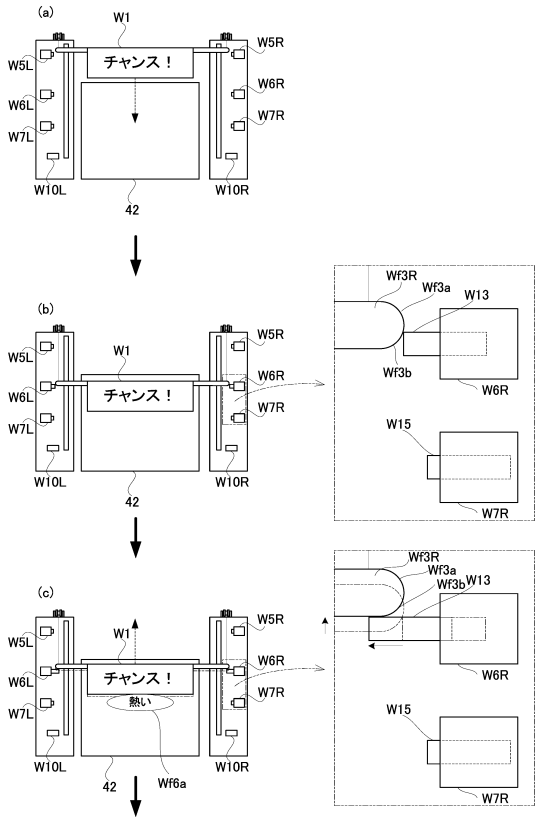
【図３９２】

【Fig. 392】



【図３９３】

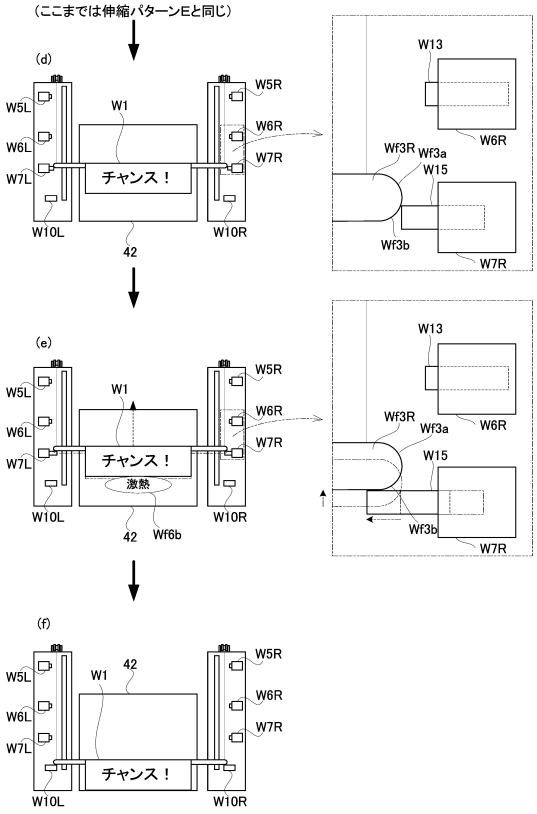
【Fig.393】 伸縮パターンD



【図３９４】

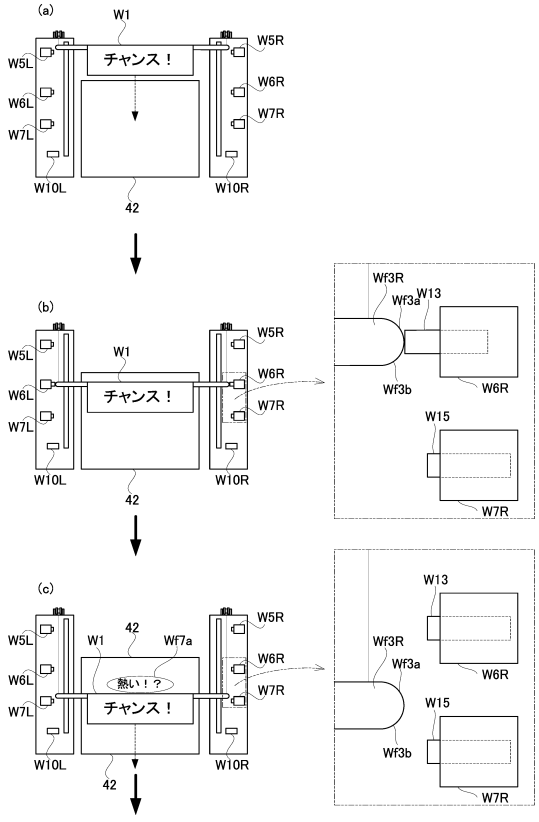
【Fig.394】 伸縮パターンE

（ここまでは伸縮パターンEと同じ）



【図３９５】

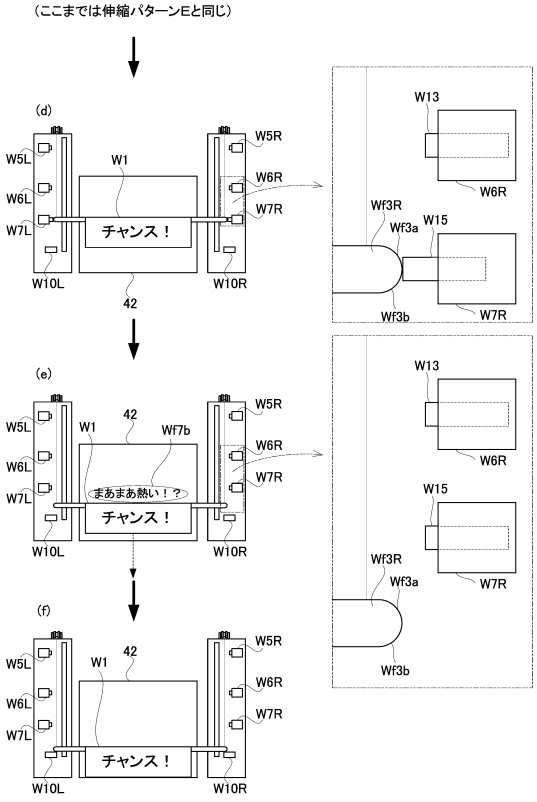
【Fig.395】 伸縮パターンDfake



【図３９６】

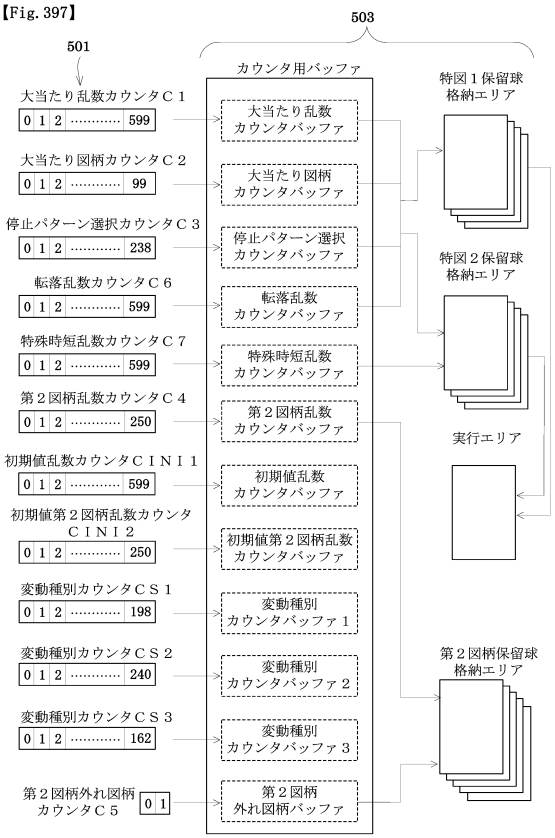
【Fig.396】 伸縮パターンEfake

（ここまでは伸縮パターンEと同じ）



【図３９７】

【Fig. 397】



【図３９８】

【Fig. 398】

（ａ）特図1、特図2大当たり抽選用テーブル（低確率）

大当たり乱数カウンタC1（0～599） 低確率	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	確変状態の終期
150 300 450	0～9	第2記号 （第2大当たり）	7	16R確変	転落当選まで
	10～99	第1記号 （第1大当たり）	1，2，3，4 5，6，8，9	8R確変	転落当選まで

（ｂ）特図1、特図2大当たり抽選用テーブル（高確率）

大当たり乱数カウンタC1（0～599） 高確率	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	確変状態の終期
30、60、90 120、150、180 210、240、270 300、330、360 390、420、450 480、510、540 570、599	0～9	第2記号 （第2大当たり）	7	16R確変	転落当選まで
	10～99	第1記号 （第1大当たり）	1，2，3，4 5，6，8，9	8R確変	転落当選まで

（ｃ）転落抽選用テーブル

転落乱数カウンタC6（0～599）	当否結果
0、100 200、300 400、500	転落当選

（ｄ）特図2特殊時短抽選用テーブル（通常時）

特殊時短乱数カウンタC7（0～599）	当否結果	時短回数
0～599	特殊時短当選	10000回

【図３９９】

【Fig. 399】

（ａ）特図2変動パターン選択用テーブル（1回転～30回転、転落落選）

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	転落乱数カウンタC6（0～599）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9		0、100 200、300 400、500 以外	0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
10～99			0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
	0～198		0～140	外れ変動パターンA（3秒）
			141～198	外れスーパーリーチA、B、C（30秒）

（ｂ）特図2変動パターン選択用テーブル（転落当選）

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	転落乱数カウンタC6（0～599）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9		0、100 200、300 400、500	0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
10～99			0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
	0～198		0～198	転落変動パターン（30秒）

（ｃ）特図2変動パターン選択用テーブル（31回転～、転落落選）

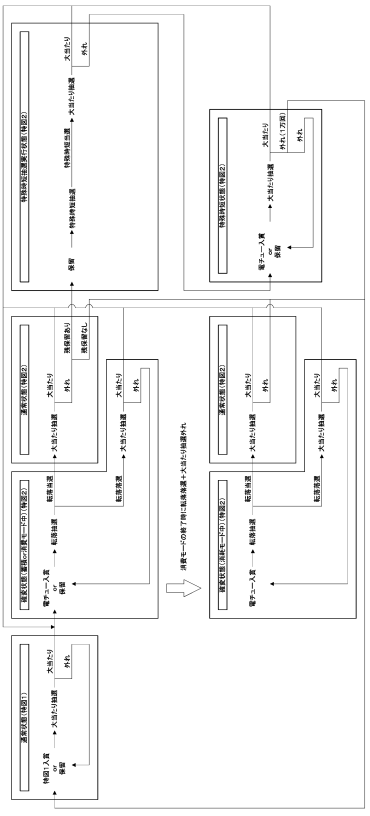
大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	転落乱数カウンタC6（0～599）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9		0、100 200、300 400、500 以外	0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
10～99			0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
	0～198		0～198	外れ変動パターンB（0．5秒）

（ｄ）特図2特殊時短時変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9		0～198	特殊時短時大当たり変動パターンA（2秒）
10～99		0～198	特殊時短時大当たり変動パターンB（2秒）
	0～198	0～198	特殊時短時外れ変動パターン（2秒）

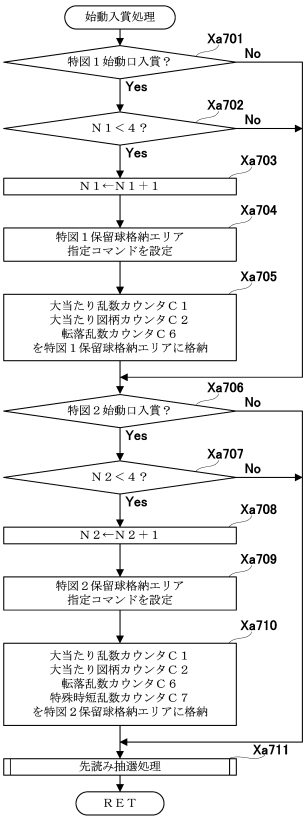
【図４００】

【Fig. 400】



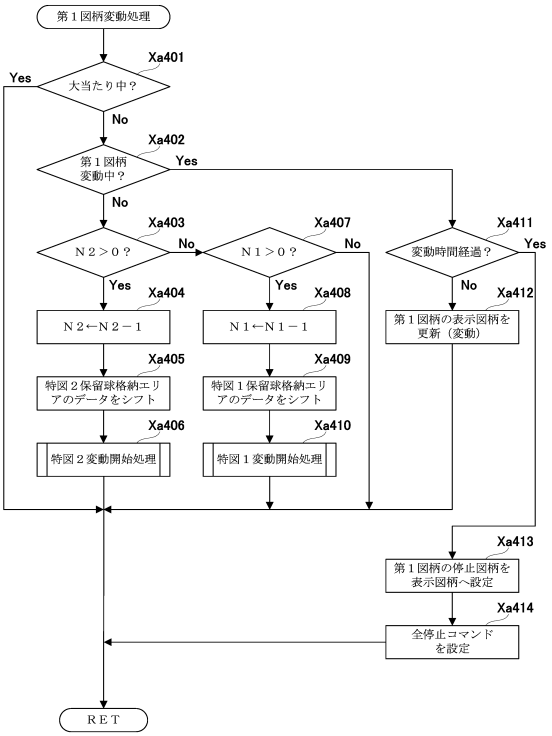
【図４０１】

【Fig. 401】



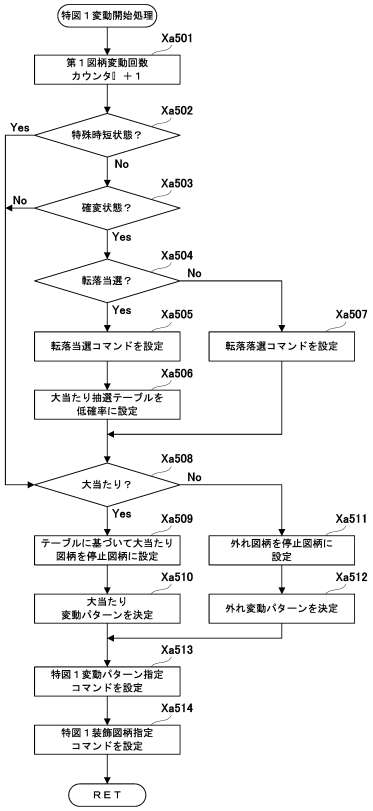
【図４０２】

【Fig. 402】



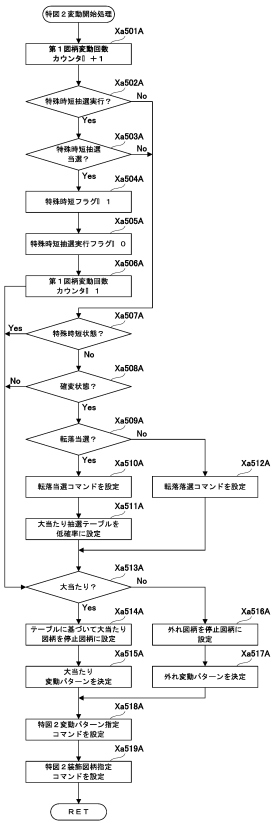
【図４０３】

【Fig. 403】



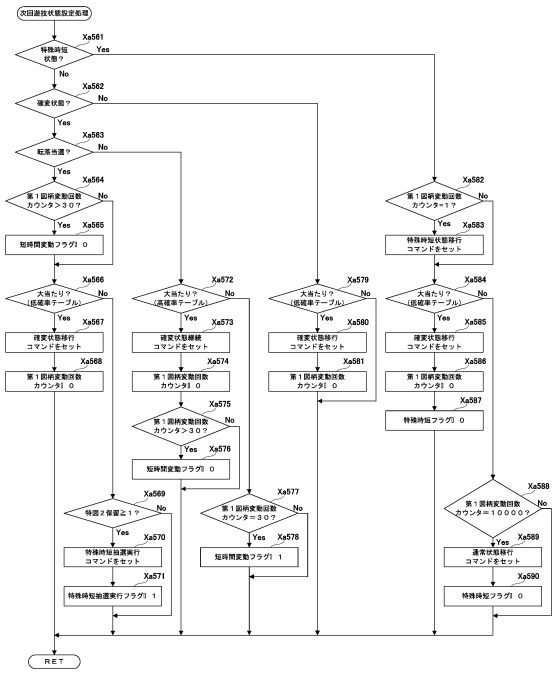
【図４０４】

【Fig. 404】



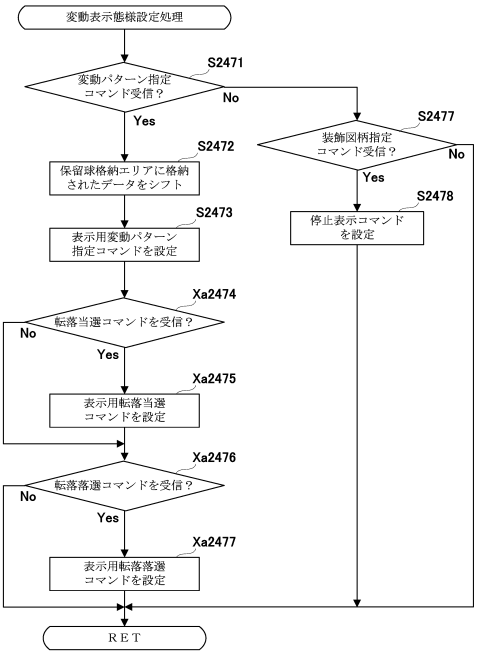
【図４０５】

【Fig. 405】



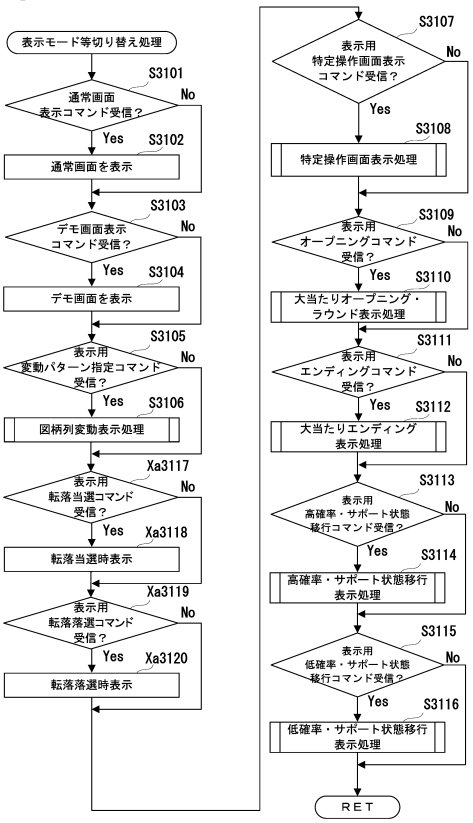
【図４０６】

【Fig. 406】



【図４０７】

【Fig. 407】



【図４０８】

【Fig. 408】

（ａ）特図2特殊時短抽選用テーブル（通常時）

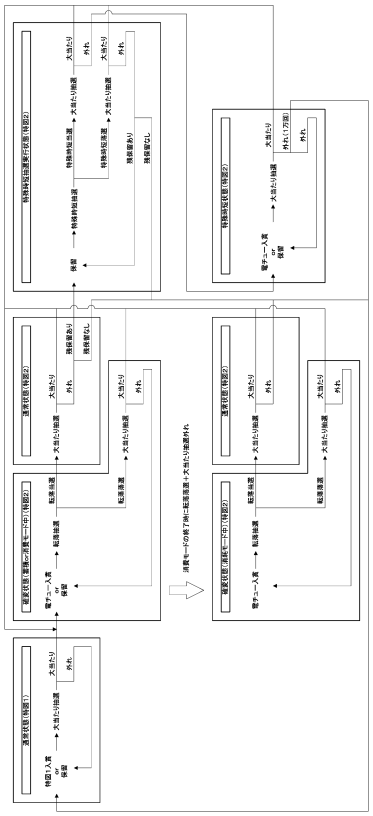
特殊時短乱数カウンタC7（0～599）	当否結果	時短回数
0～9 100～109 200～209 300～309 400～409 500～509	特殊時短当選	10000回

（ｂ）特図2特殊時短抽選変動パターン選択用テーブル

特殊時短乱数カウンタC7（0～599）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9 100～109 200～209 300～309 400～409 500～509	特殊時短当選変動パターン（2秒）
0～9 100～109 200～209 300～309 400～409 500～509 以外	特殊時短落選変動パターン（2秒）

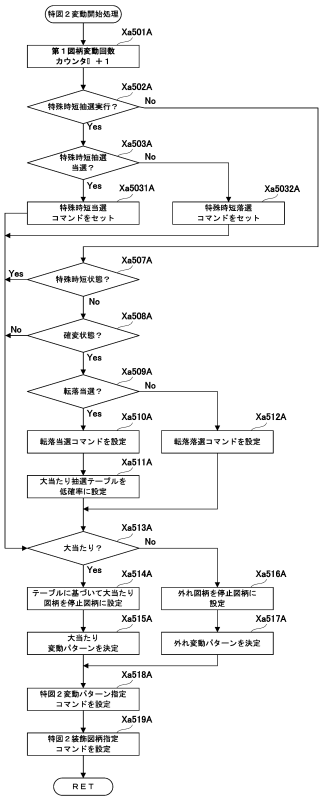
【図４０９】

【Fig. 409】



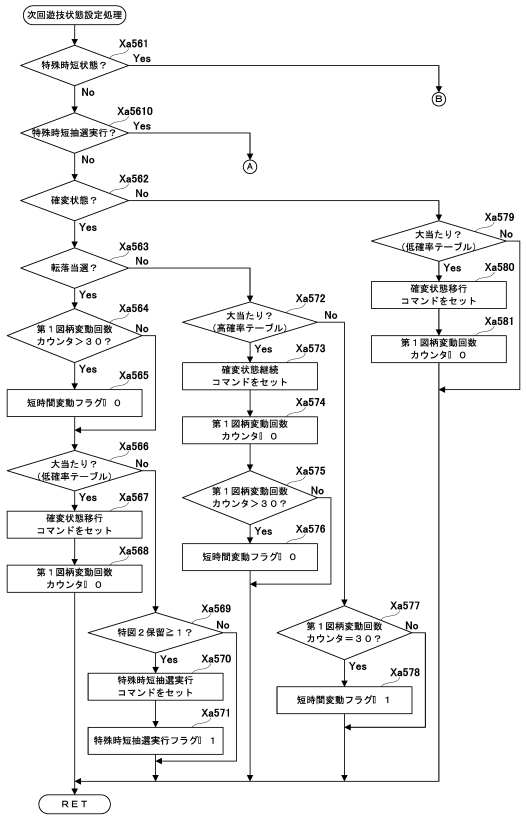
【図４１０】

【Fig. 410】



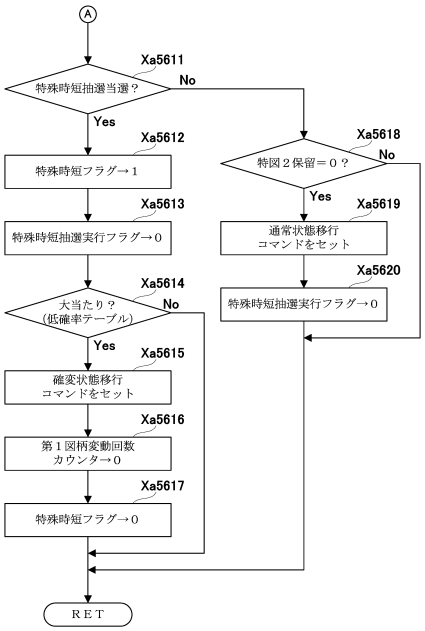
【図４１１】

【Fig. 411】



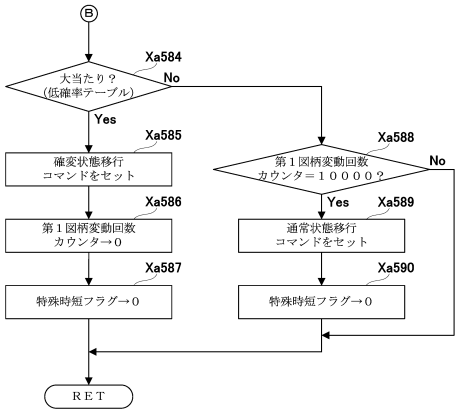
【図４１２】

【Fig. 412】



【図４１３】

【Fig. 413】



【図４１４】

【Fig. 414】

（ａ）特図2変動パターン選択用テーブル

（k(2n－2)＋1回転～k(2n－1)回転(k:正の整数、n:自然数)、転落落選）

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	転落乱数カウンタC6（0～599）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9		0、100 200、300 400、500 以外	0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
10～99			0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
	0～198		0～140	外れ変動パターンA（3秒）
			141～198	外れスーパーリーチA、B、C（30秒）

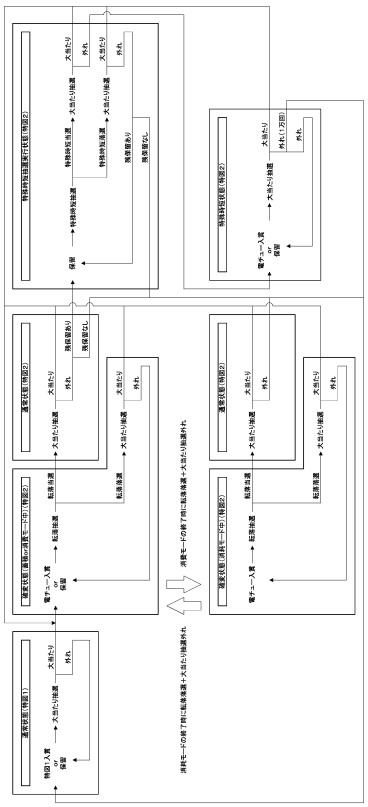
（ｂ）特図2変動パターン選択用テーブル

（k(2n－1)＋1回転～k(2n)回転(k:正の整数、n:自然数)、転落落選）

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	転落乱数カウンタC6（0～599）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～9		0、100 200、300 400、500 以外	0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
10～99			0～30	大当たりスーパーリーチA（45秒）
			31～140	大当たりスーパーリーチB（45秒）
			141～198	大当たりスーパーリーチC（45秒）
	0～198		0～198	外れ変動パターンB（0．5秒）

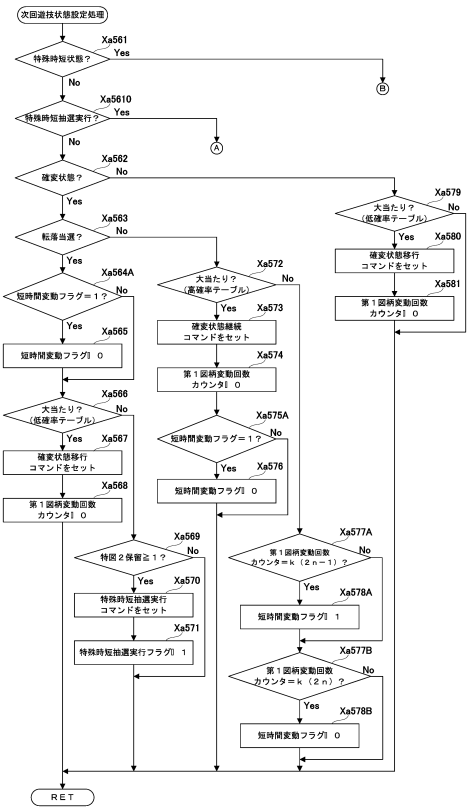
【図４１５】

【Fig. 415】

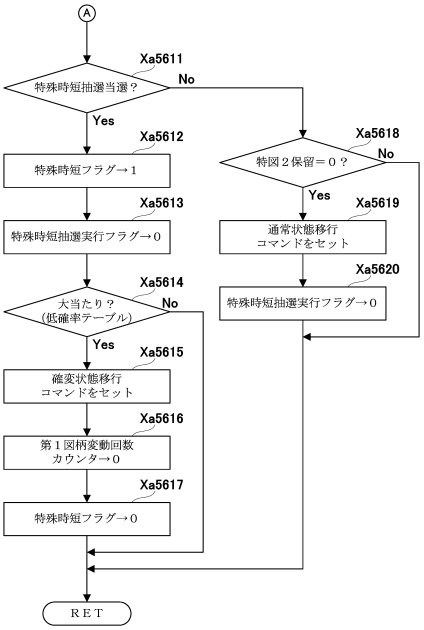


【図４１６】

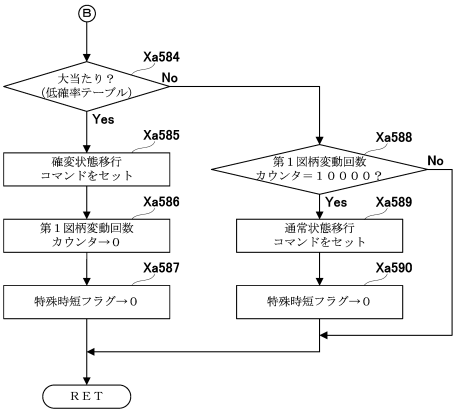
【Fig. 416】



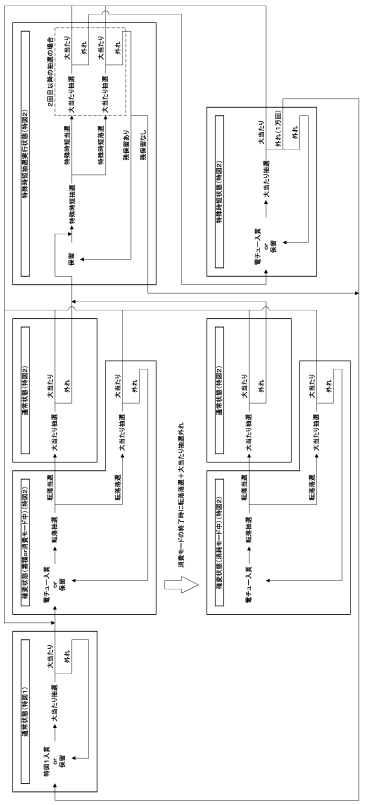
【図４１７】
【Fig. 417】



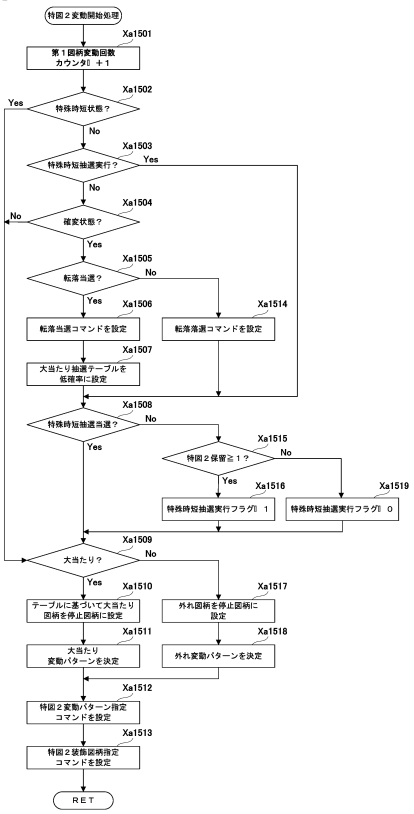
【図４１８】
【Fig. 418】



【図４１９】
【Fig. 419】

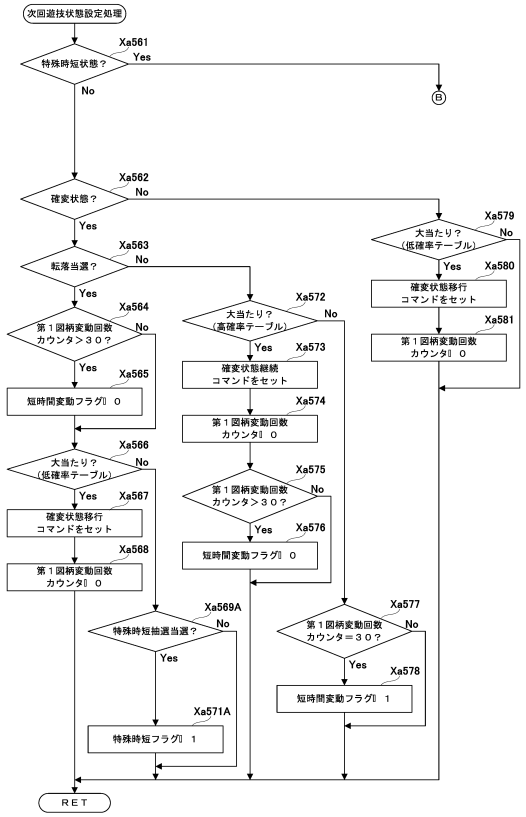


【図４２０】
【Fig. 420】



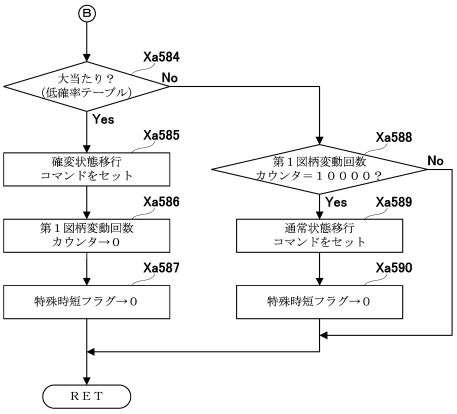
【図４２１】

【Fig.421】



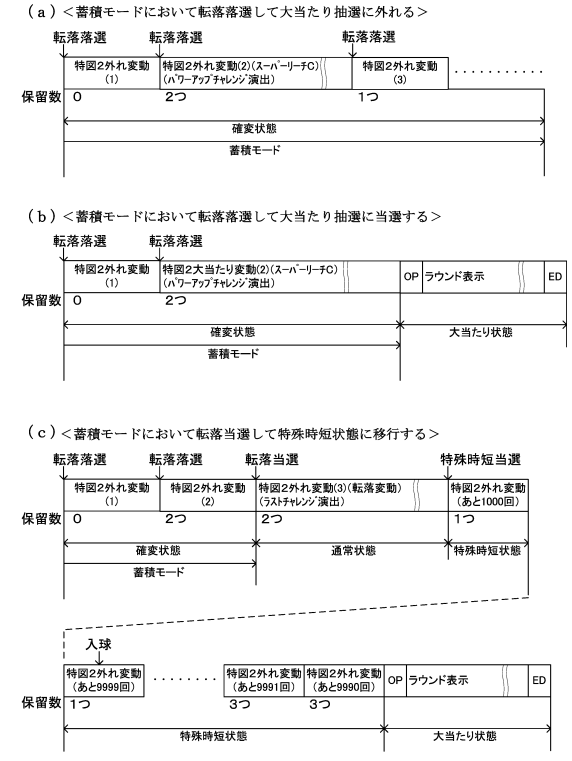
【図４２２】

【Fig.422】



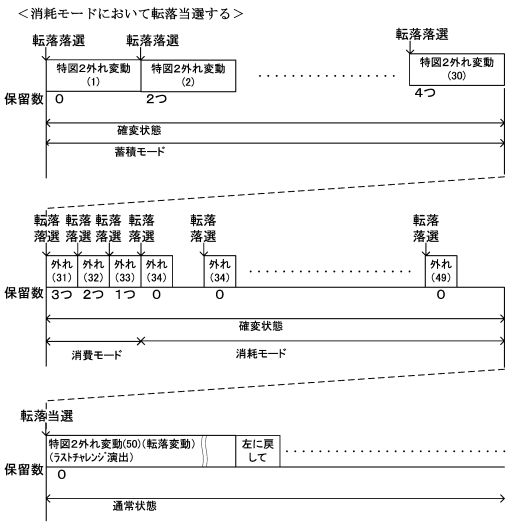
【図４２３】

【Fig.423】



【図４２４】

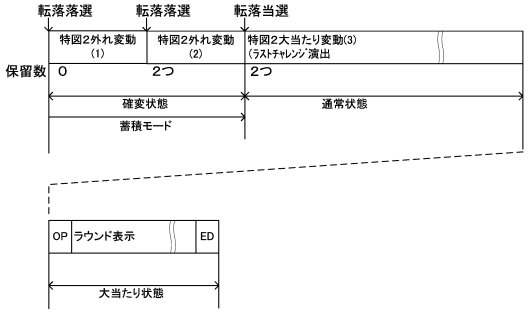
【Fig.424】



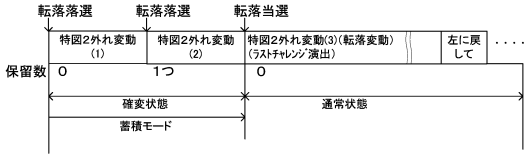
【図４２５】

【Fig.425】

（ａ）＜蓄積モードにおいて転落当選して大当たり抽選に当選する＞



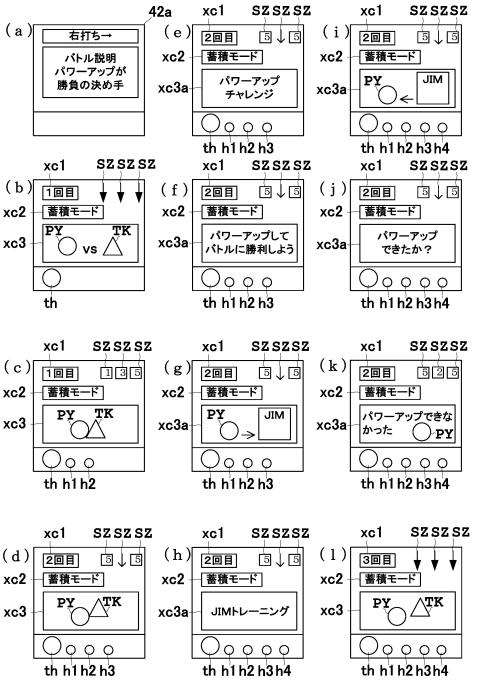
（ｂ）＜保留無しの状態で蓄積モードにおいて転落当選する＞



【図４２６】

【Fig.426】

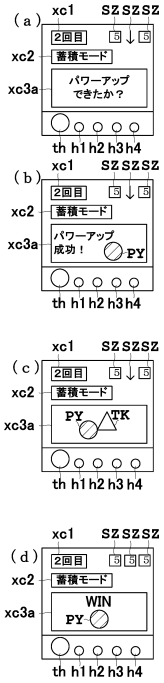
＜蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に外れる＞



【図４２７】

【Fig.427】

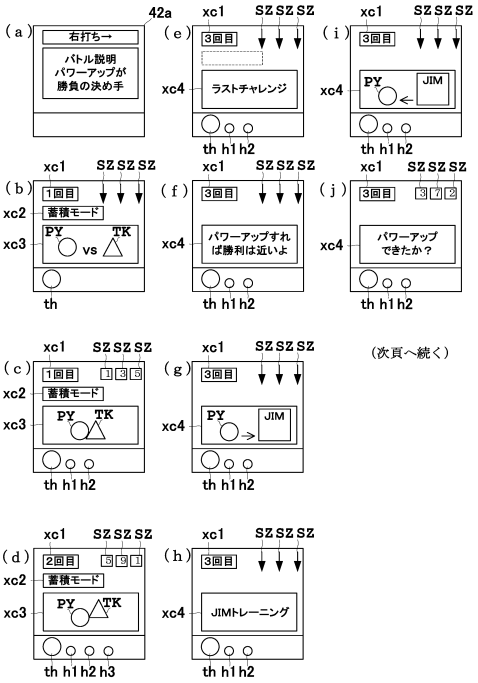
＜蓄積モードにおいて転落落選して大当たり抽選に当選する＞



【図４２８】

【Fig.428】

＜蓄積モードにおいて転落当選して特殊時短状態に移行する＞

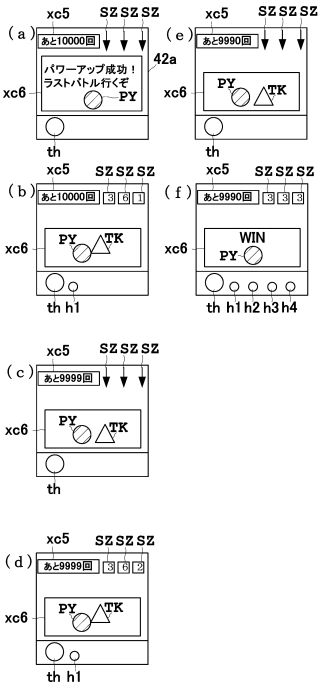


（次頁へ続く）

【図４２９】

【Fig.429】

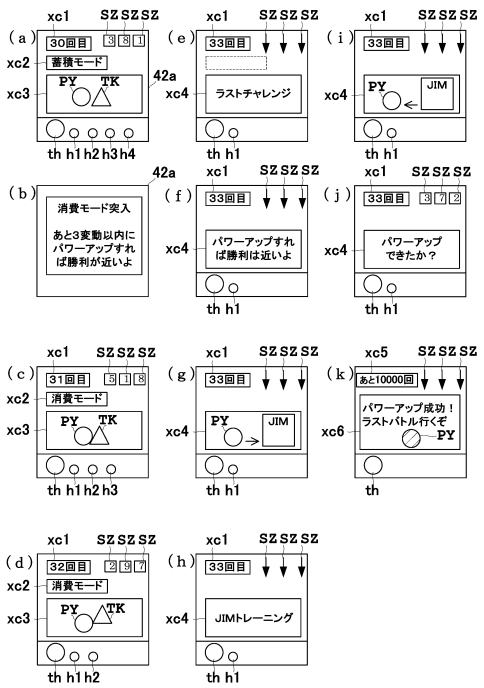
＜蓄積モードにおいて転落当選して特殊時短状態に移行する＞



【図４３０】

【Fig.430】

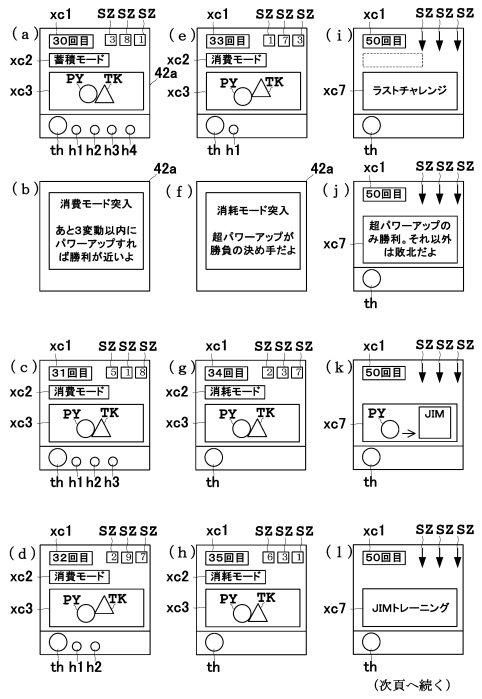
＜消費モードにおいて転落当選して特殊時短状態に移行する＞



【図４３１】

【Fig.431】

＜消耗モードにおいて転落当選する＞

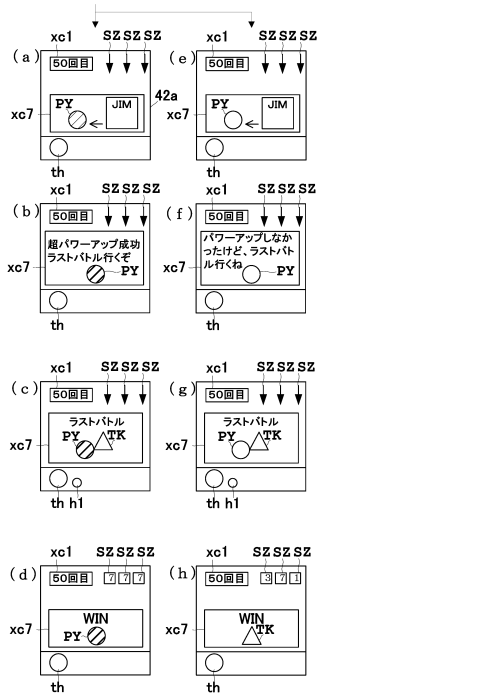


（次頁へ続く）

【図４３２】

【Fig.432】

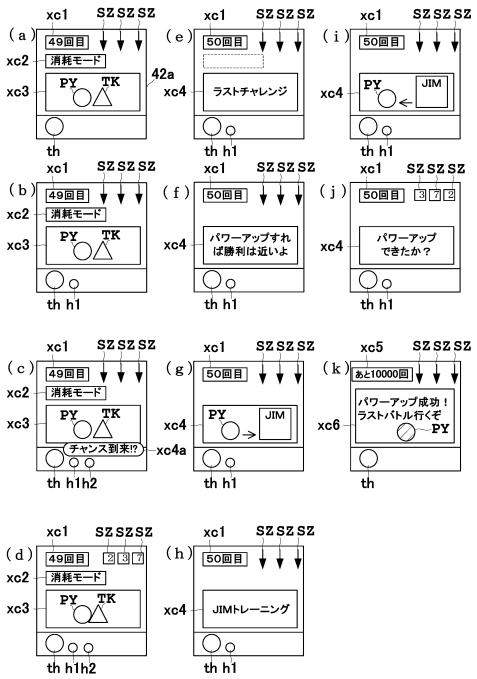
＜消耗モードにおいて転落当選する＞



【図４３３】

【Fig.433】

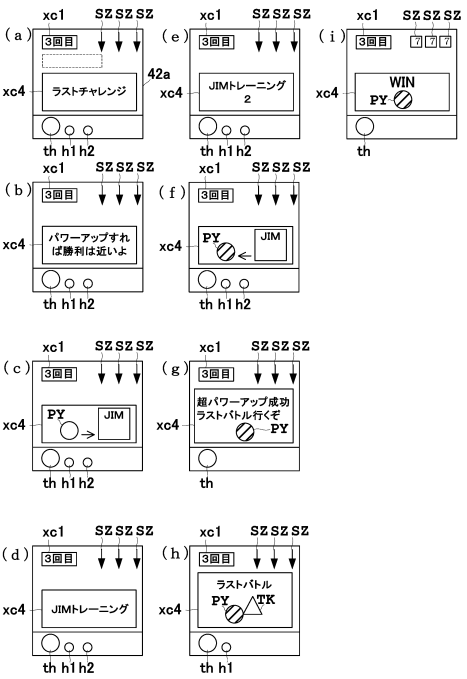
＜消耗モードにおいて偶発的に連続始動入賞して転落当選する＞



【図４３４】

【Fig.434】

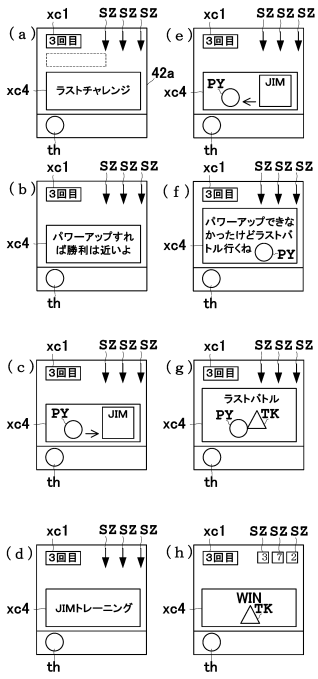
＜蓄積モードにおいて転落当選して大当たり抽選に当選する＞



【図４３５】

【Fig.435】

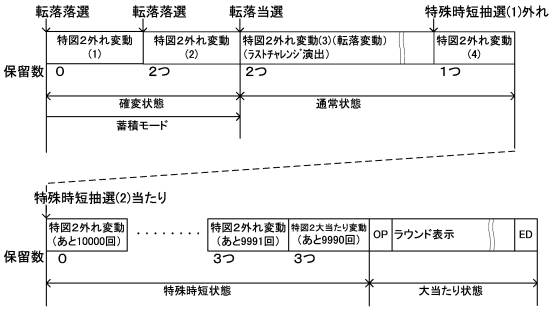
＜保留無しの状態で蓄積モードにおいて転落当選する＞



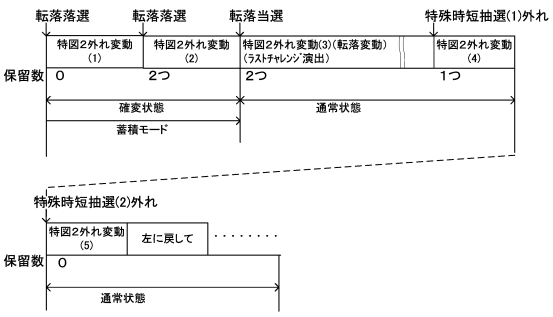
【図４３６】

【Fig.436】

（ａ）＜蓄積モードにおいて転落当選して特殊時短抽選(1/10)に当選する＞



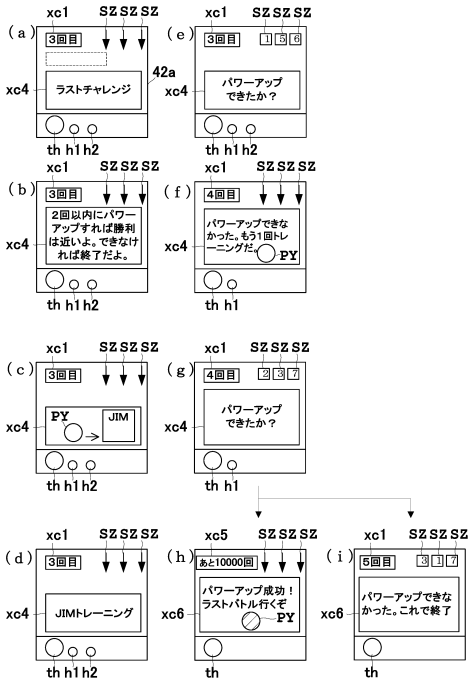
（ｂ）＜蓄積モードにおいて転落当選して特殊時短抽選(1/10)に落選し続ける＞



【図４３７】

【Fig.437】

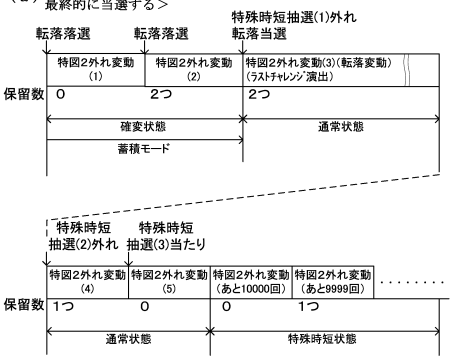
＜蓄積モードにおいて転落当選して特殊時短抽選(1/10)に当選する／落選し続ける＞



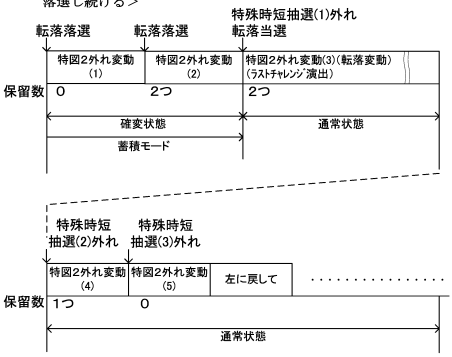
【図４３８】

【Fig.438】

(a)＜蓄積モードにおいて転落当選と同時に特殊時短抽選(1/10)が行われ、最終的に当選する＞



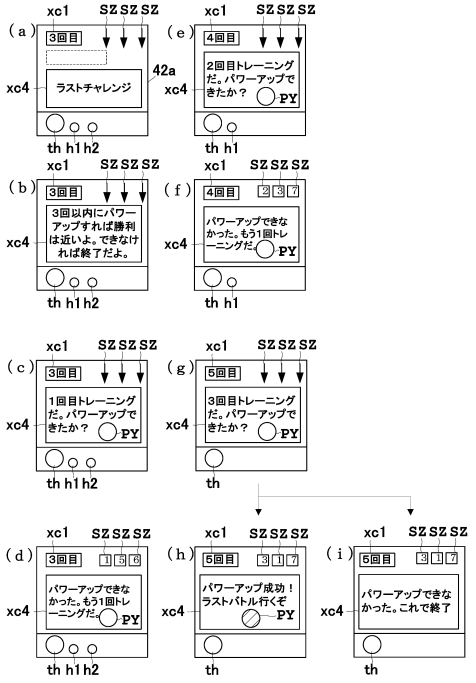
(b)＜蓄積モードにおいて転落当選と同時に特殊時短抽選(1/10)が行われ、落選し続ける＞



【図４３９】

【Fig.439】

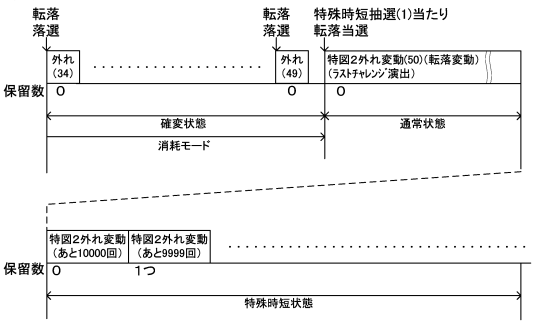
＜蓄積モードにおいて転落当選と同時に特殊時短抽選(1/10)が行われ、最終的に当選する／落選し続ける＞



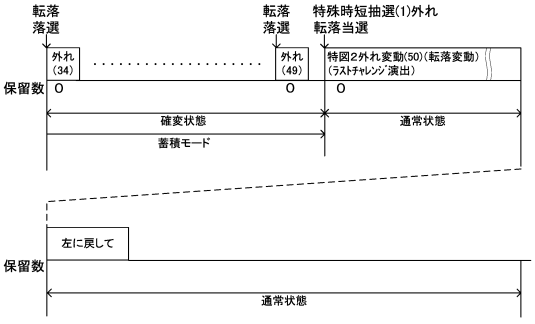
【図４４０】

【Fig.440】

(a)＜消耗モードにおいて転落当選して特殊時短抽選(1/10)に当選する＞



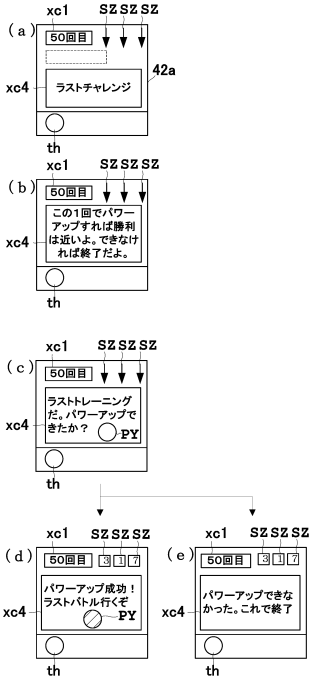
(b)＜消耗モードにおいて転落当選して特殊時短抽選(1/10)に落選する＞



【図４４１】

【Fig.441】

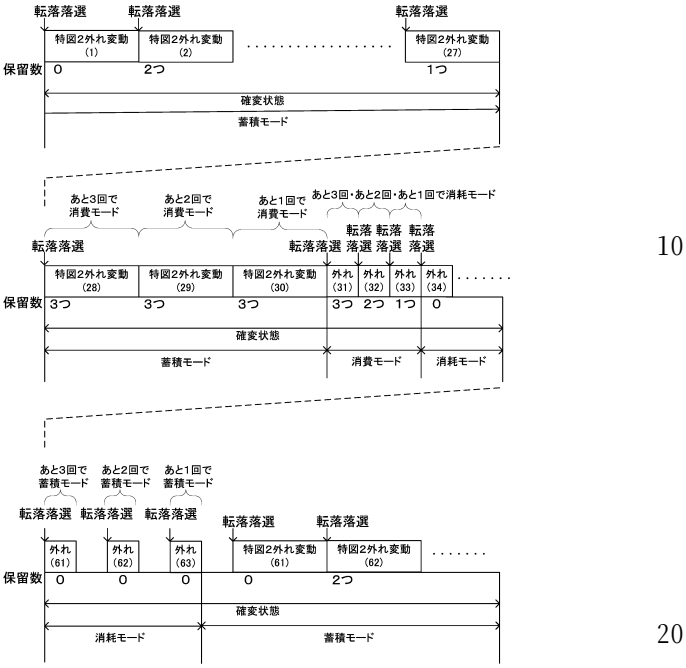
＜消耗モードにおいて転落当選して特殊時短抽選(1/10)に当選する／落選する＞



【図４４２】

【Fig.442】

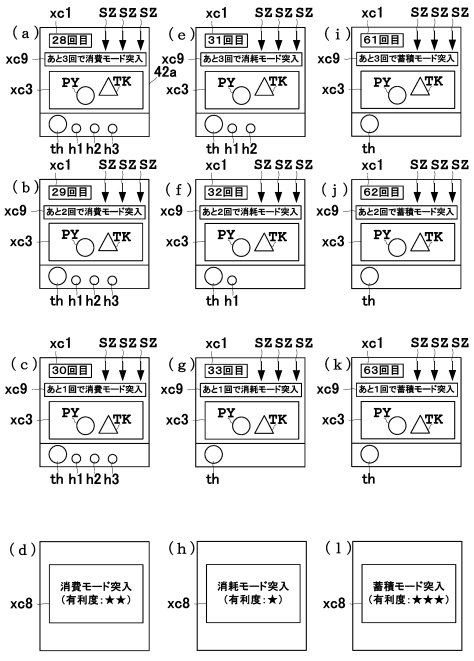
＜蓄積モードから消費モード・消耗モードに移行した後、蓄積モードに戻る＞



【図４４３】

【Fig.443】

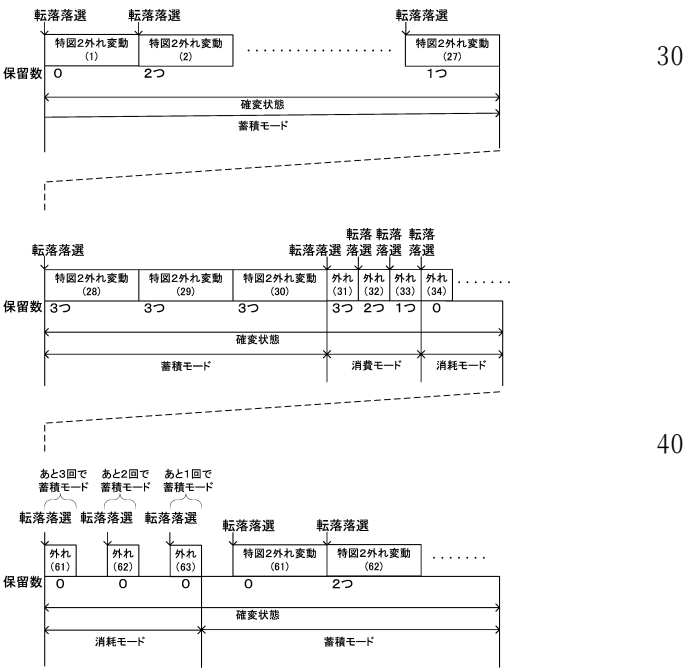
＜蓄積モードから消費モード・消耗モードに移行した後、蓄積モードに戻る＞



【図４４４】

【Fig.444】

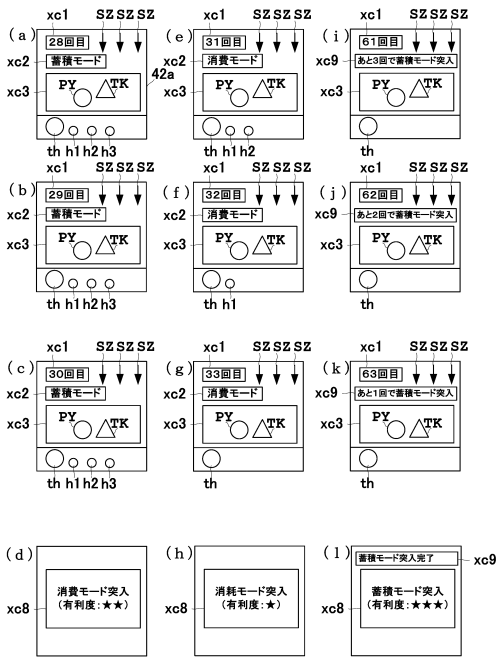
＜消耗モードから蓄積モードに移行する場合のみモード移行示唆情報を表示＞



【図４４５】

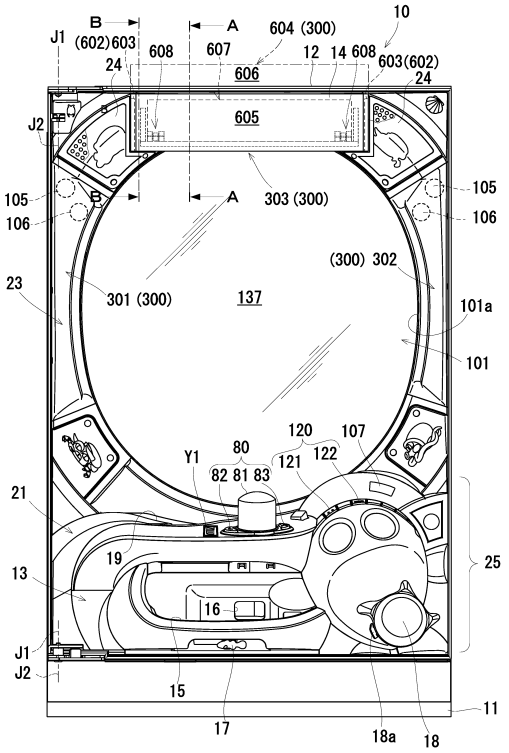
【Fig.445】

＜消耗モードから蓄積モードに移行する場合のみモード移行示唆情報を表示＞



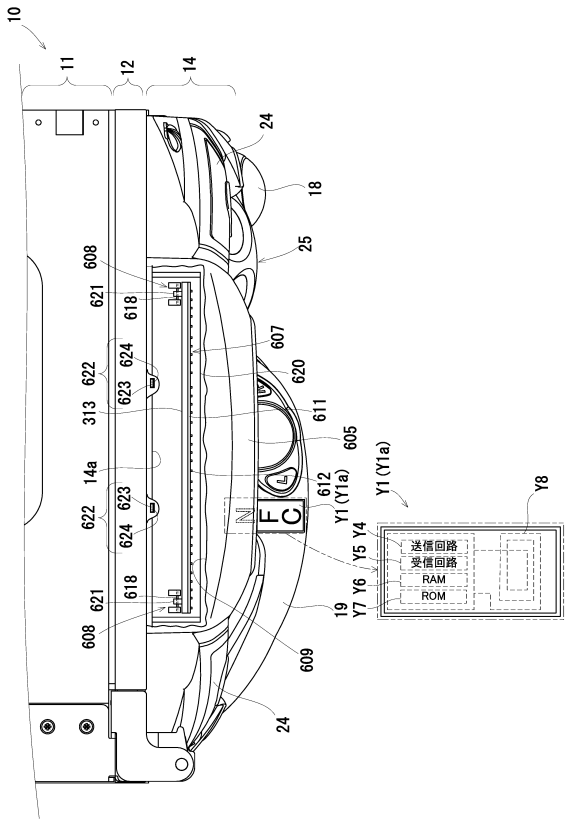
【図４４６】

【Fig.446】



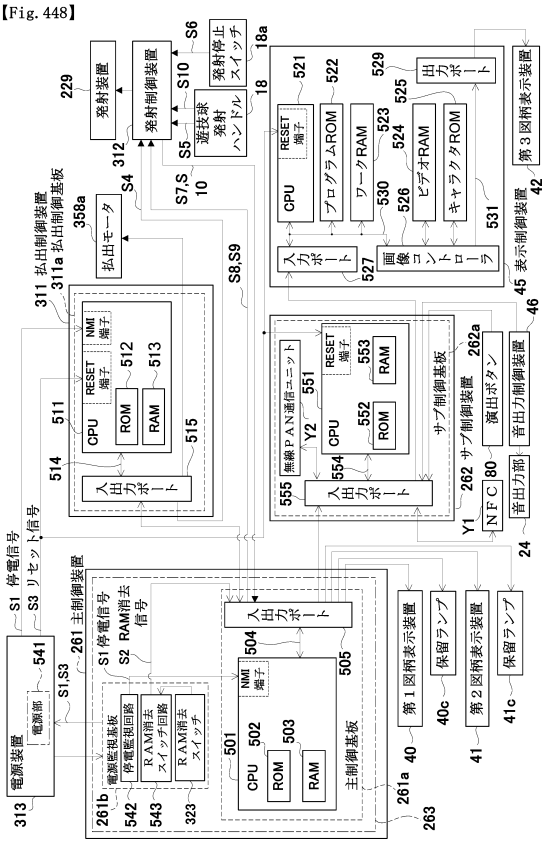
【図４４７】

【Fig.447】



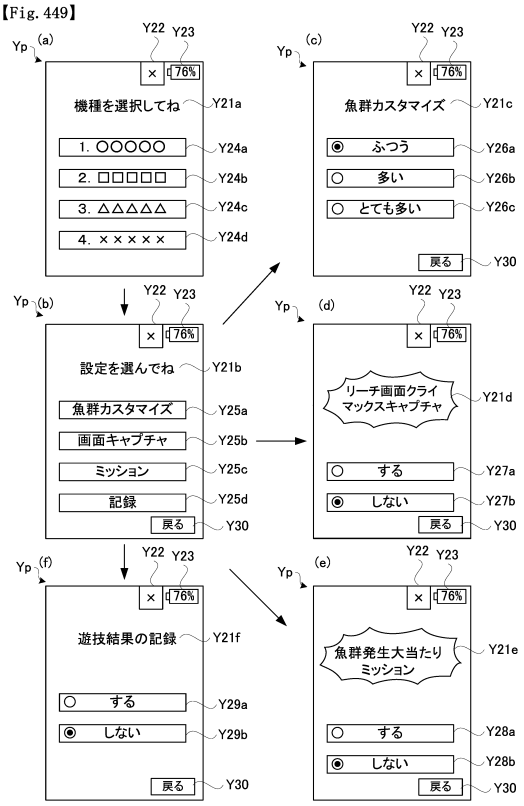
【図４４８】

【Fig.448】



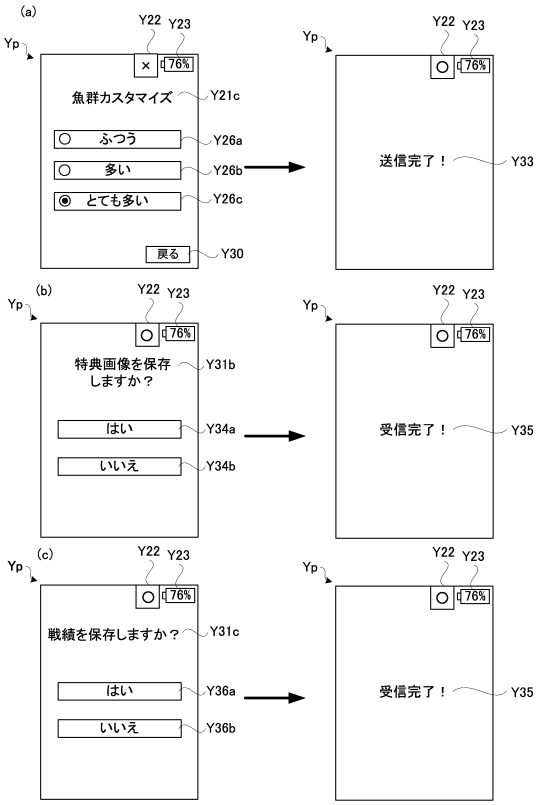
【図４４９】

【Fig. 449】



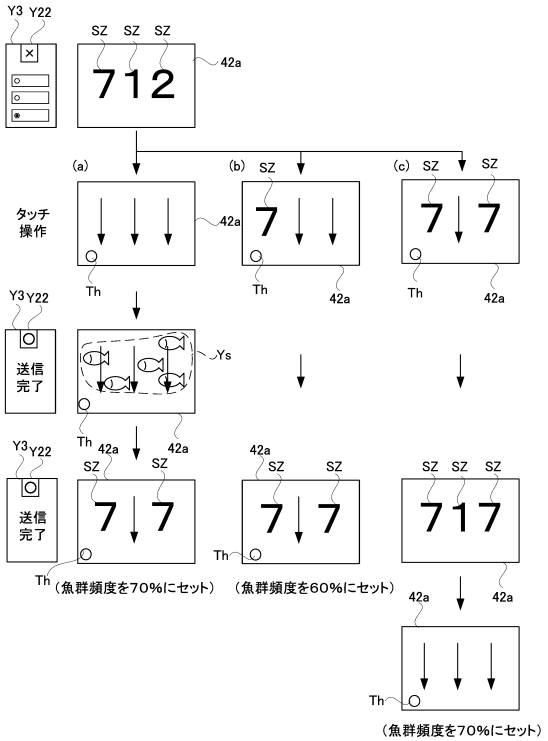
【図４５０】

【Fig. 450】



【図４５１】

【Fig. 451】



【図４５２】

【Fig. 452】

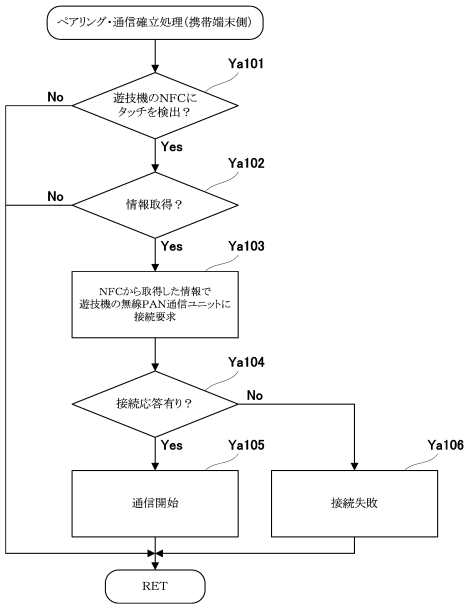
(a)魚群発生パターン選択用テーブル(「特定タイミングから高速変動終了まで」以外)

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～72	○	30	高
	73～240	―		
多い	0～120	○	50	中
	121～240	―		
とても多い	0～168	○	70	最低
	169～240	―		

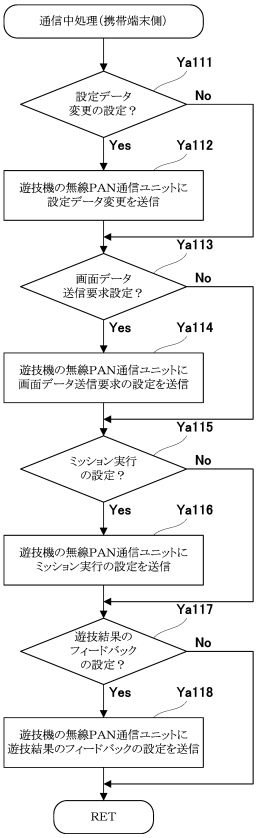
(b)魚群発生パターン選択用テーブル(特定タイミングから高速変動終了まで)

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0～144	○	60	低
	145～240	―		

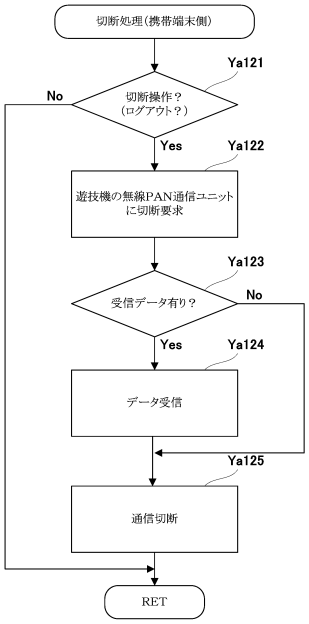
【図４５３】
【Fig. 453】



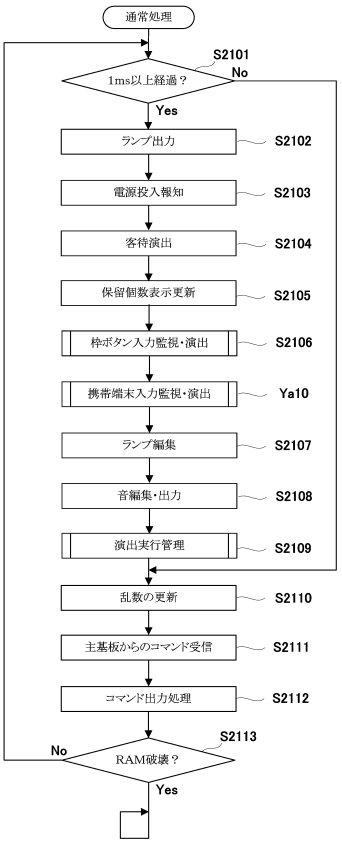
【図４５４】
【Fig. 454】



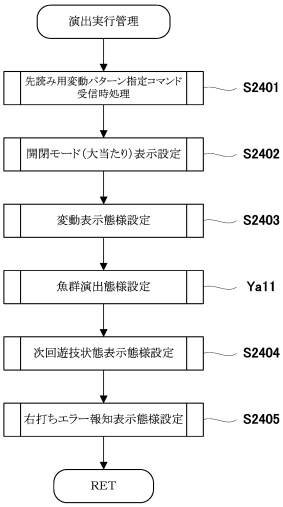
【図４５５】
【Fig. 455】



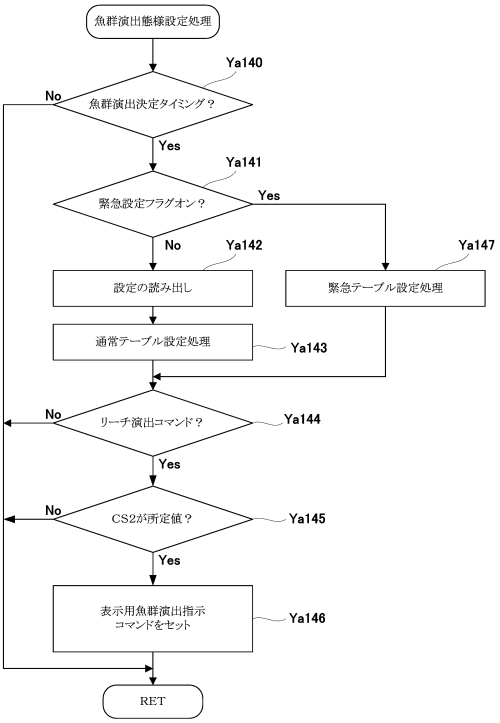
【図４５６】
【Fig. 456】



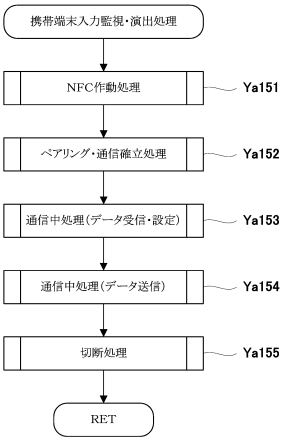
【図４５７】
【Fig.457】



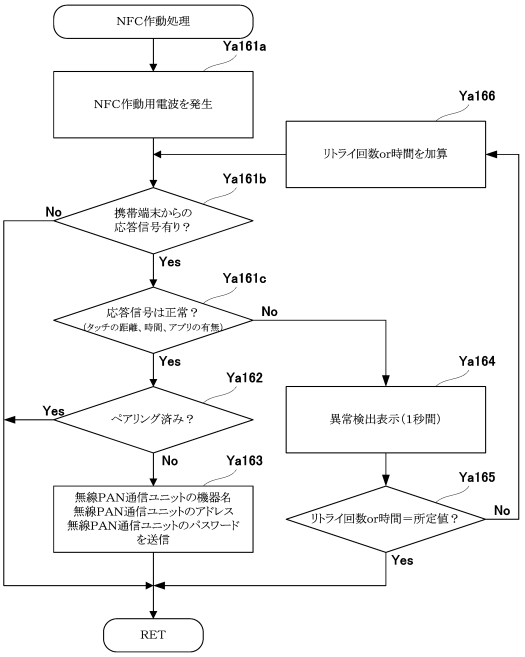
【図４５８】
【Fig.458】



【図４５９】
【Fig.459】

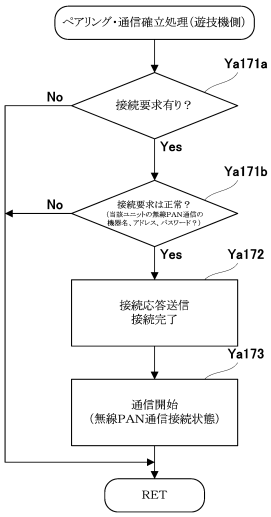


【図４６０】
【Fig.460】



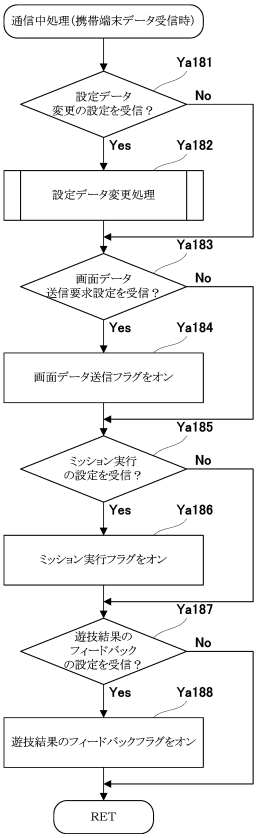
【図４６１】

【Fig.461】



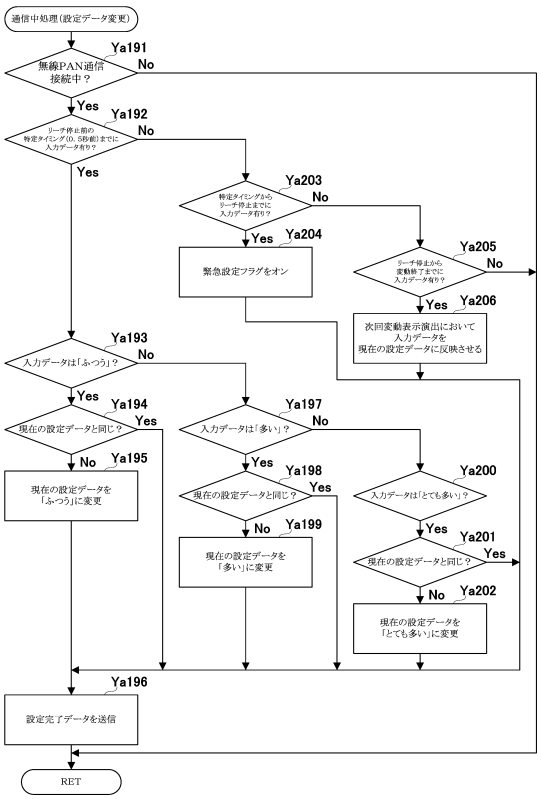
【図４６２】

【Fig.462】



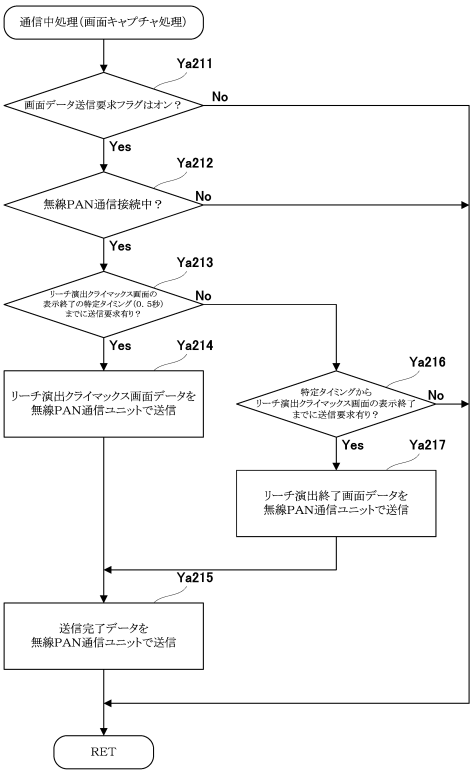
【図４６３】

【Fig.463】



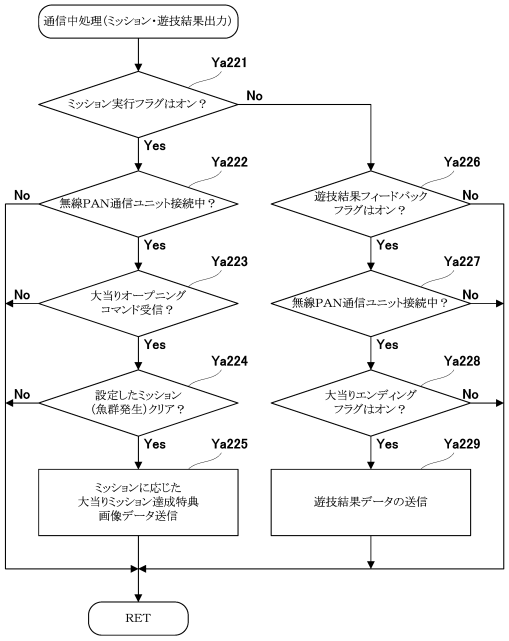
【図４６４】

【Fig.464】



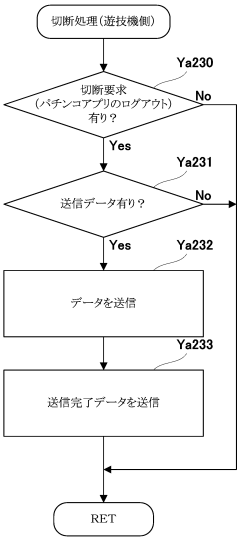
【図４６５】

【Fig. 465】



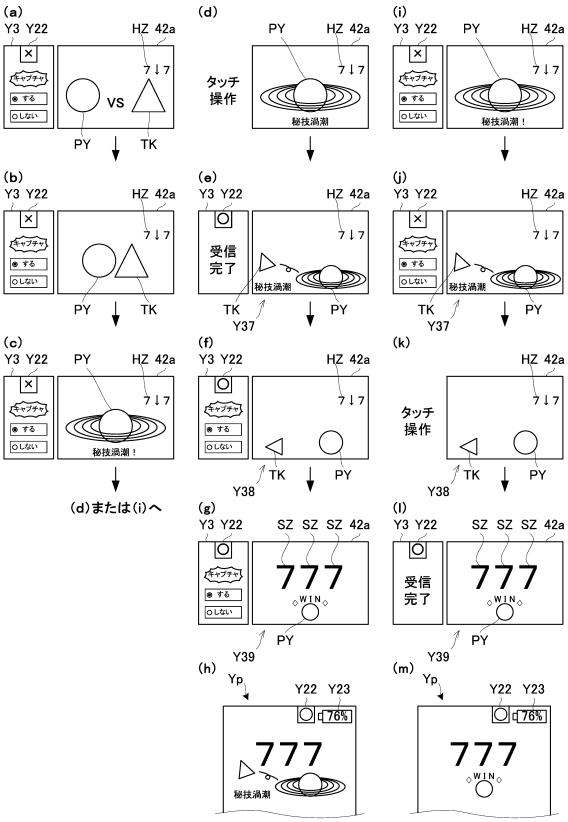
【図４６６】

【Fig. 466】



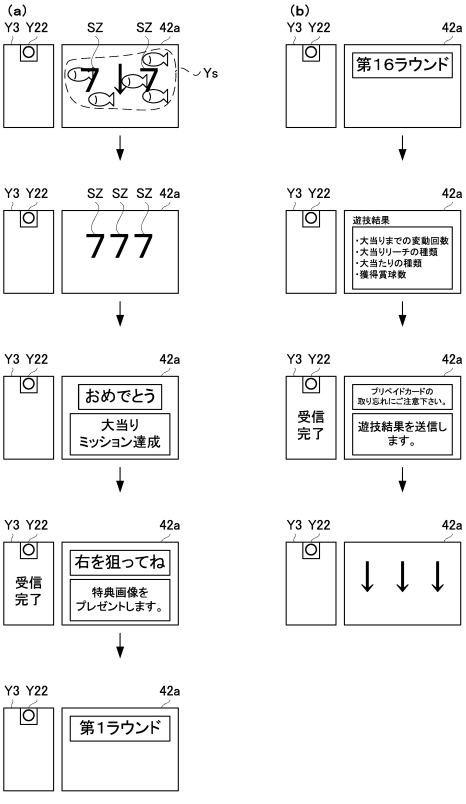
【図４６７】

【Fig. 467】

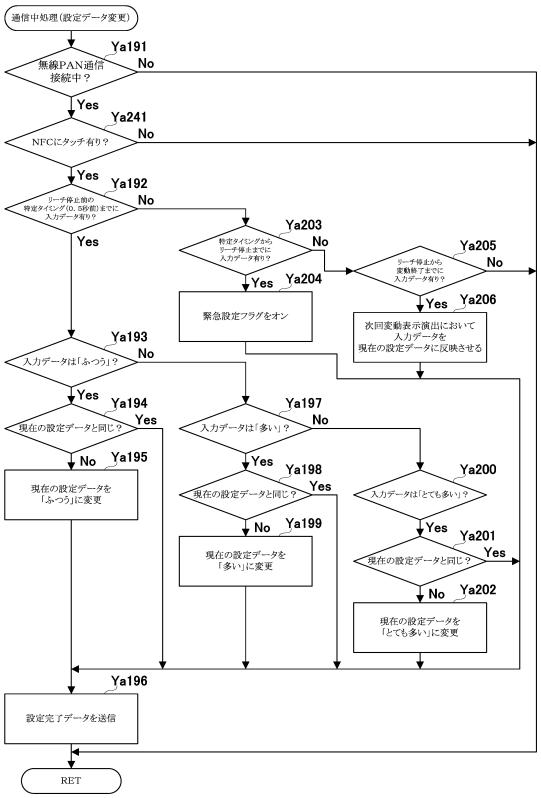


【図４６８】

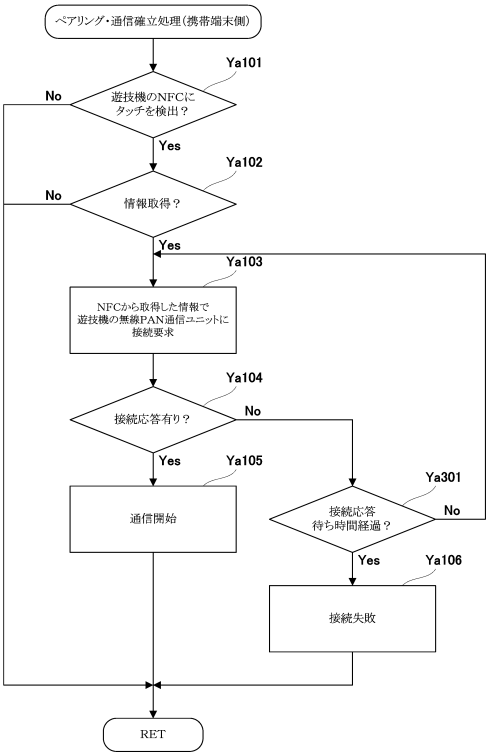
【Fig. 468】



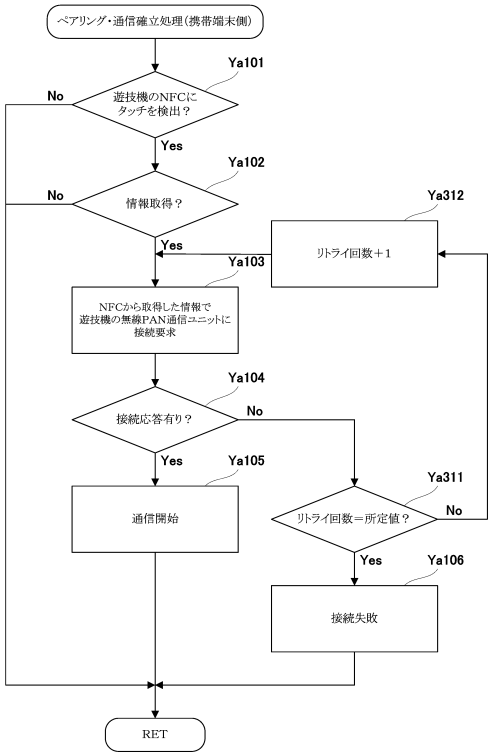
【図４６９】
【Fig. 469】



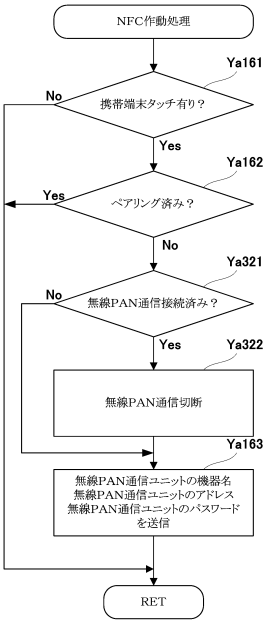
【図４７０】
【Fig. 470】



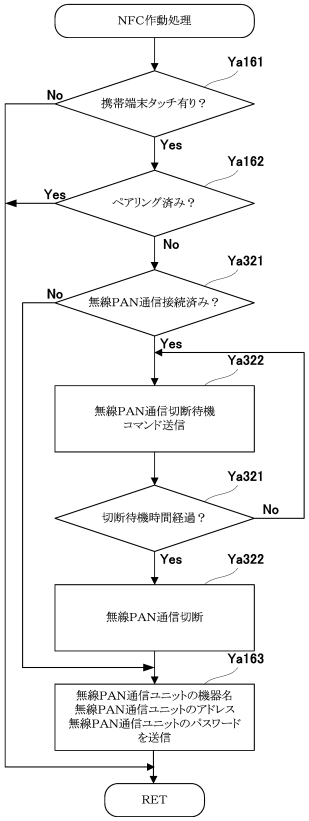
【図４７１】
【Fig. 471】



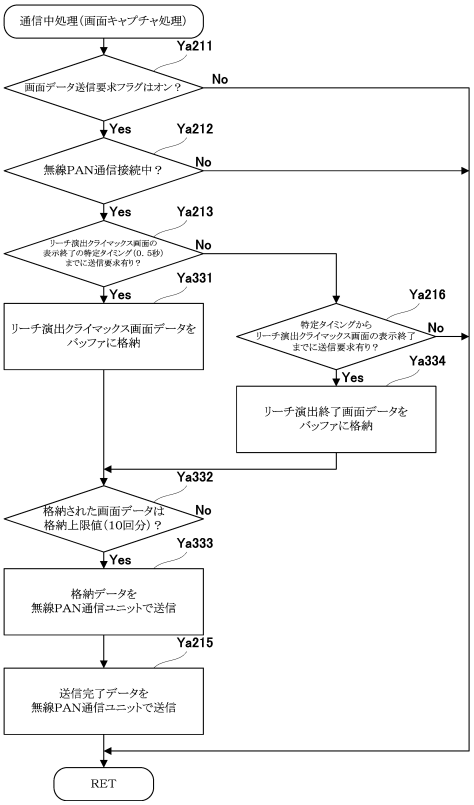
【図４７２】
【Fig. 472】



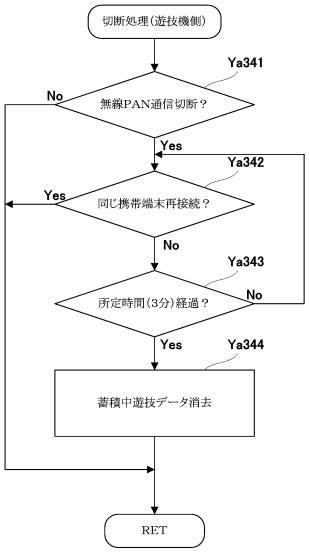
【図４７３】
【Fig. 473】



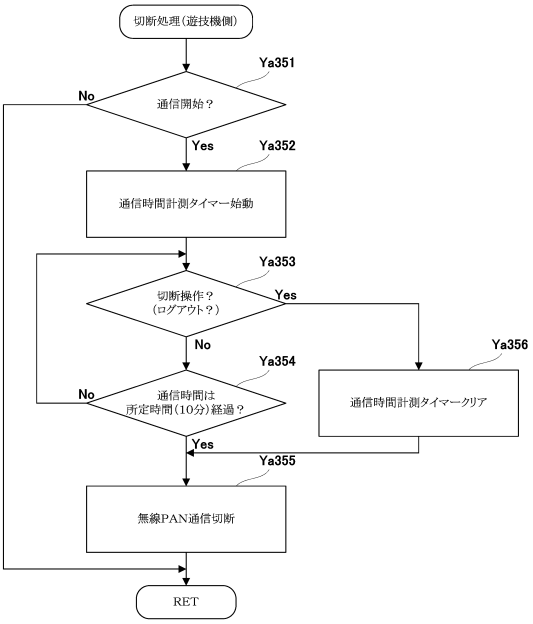
【図４７４】
【Fig. 474】



【図４７５】
【Fig. 475】

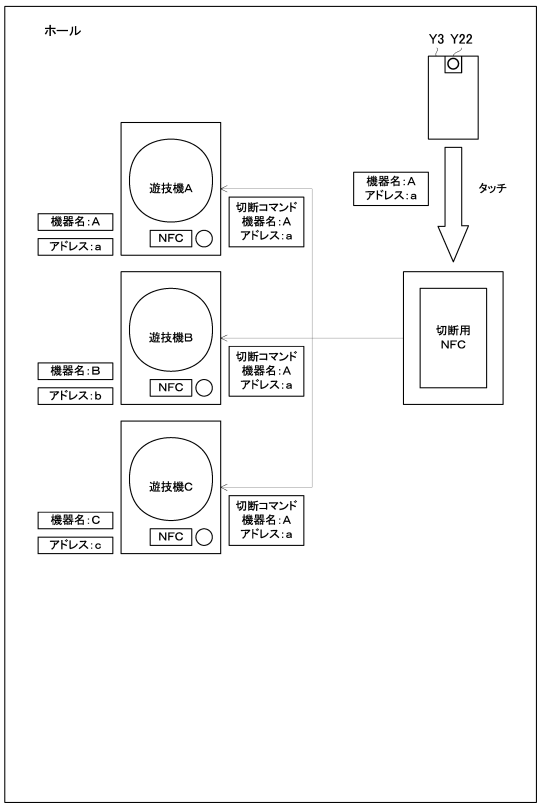


【図４７６】
【Fig. 476】



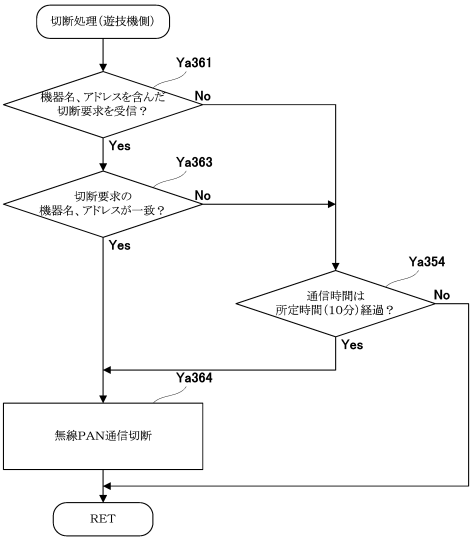
【図４７７】

【Fig. 477】



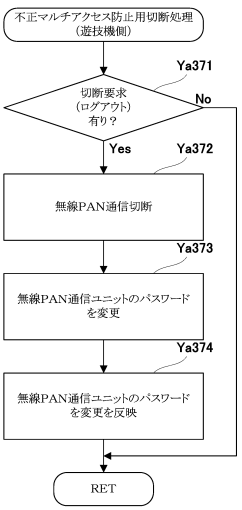
【図４７８】

【Fig. 478】



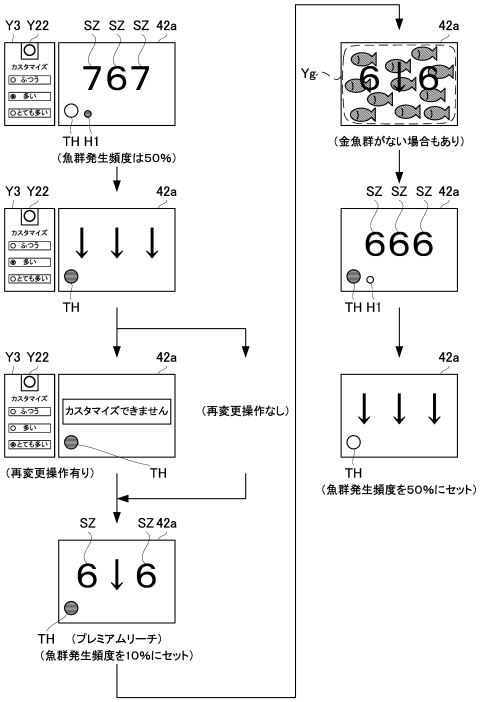
【図４７９】

【Fig. 479】



【図４８０】

【Fig. 480】



【図４８１】

【Fig. 481】

(a)魚群発生パターン選択用テーブル(「特定タイミングから高速変動終了まで」以外)

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～72	○	30	高
	73～240	―		
多い	0～120	○	50	中
	121～240	―		
とても多い	0～168	○	70	最低
	169～240	―		

(b)魚群発生パターン選択用テーブル(特定タイミングから高速変動終了まで)

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0～144	○	60	低
	145～240	―		

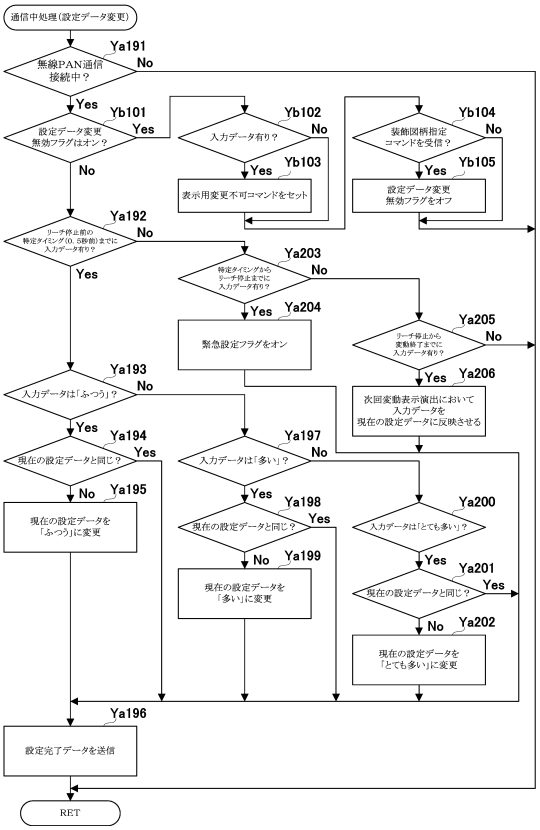
(c)魚群発生パターン選択用テーブル(プレミアムリーチ変動パターンコマンドの場合)

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
とても少ない	0～24	○(金)	10	最高
	25～240	―		

(プレミアムリーチは、例えば、図12の大当たりスーパーリーチE、F(120秒))

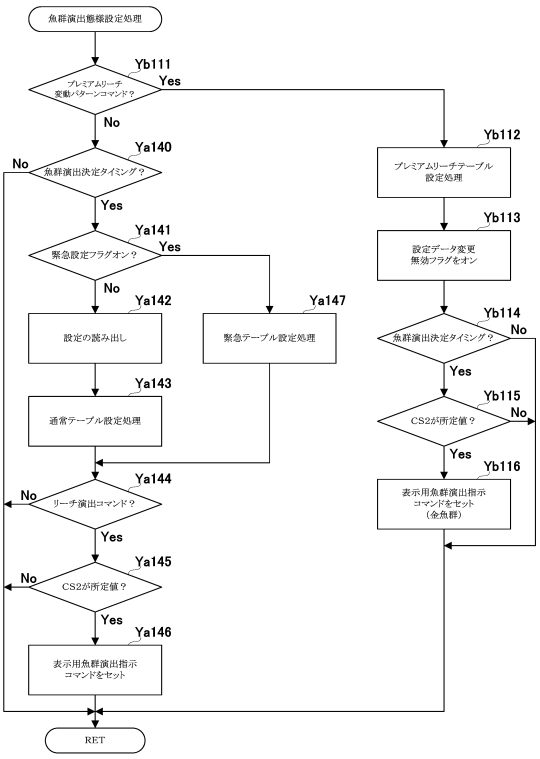
【図４８２】

【Fig. 482】



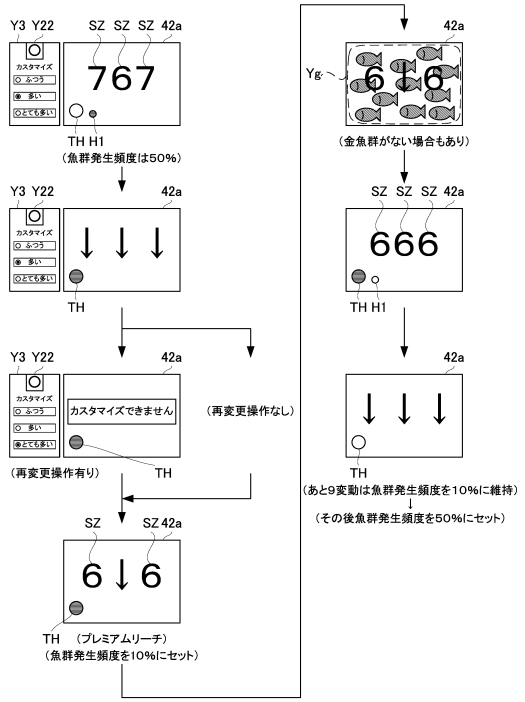
【図４８３】

【Fig. 483】



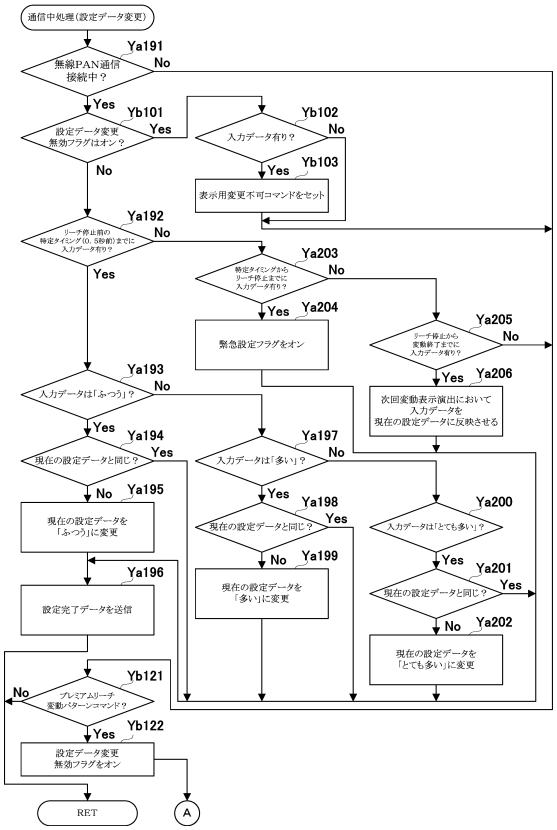
【図４８４】

【Fig. 484】



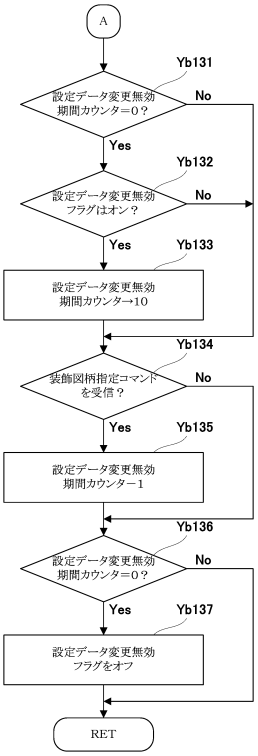
【図４８５】

【Fig. 485】



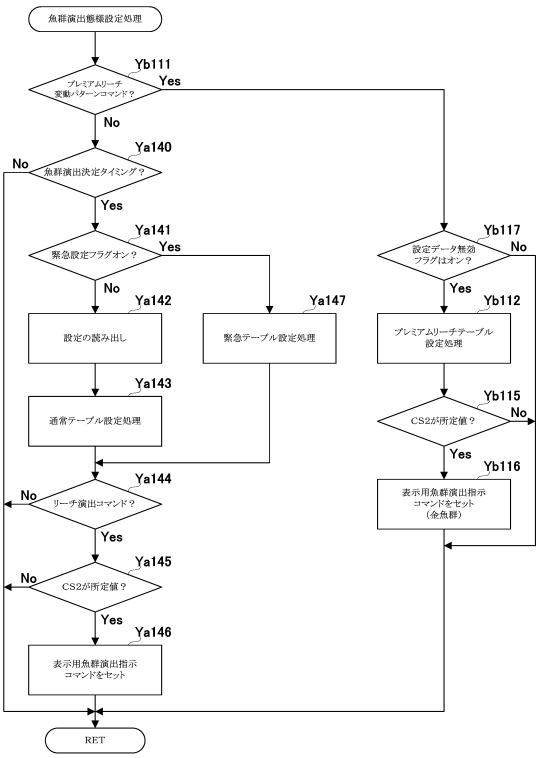
【図４８６】

【Fig. 486】



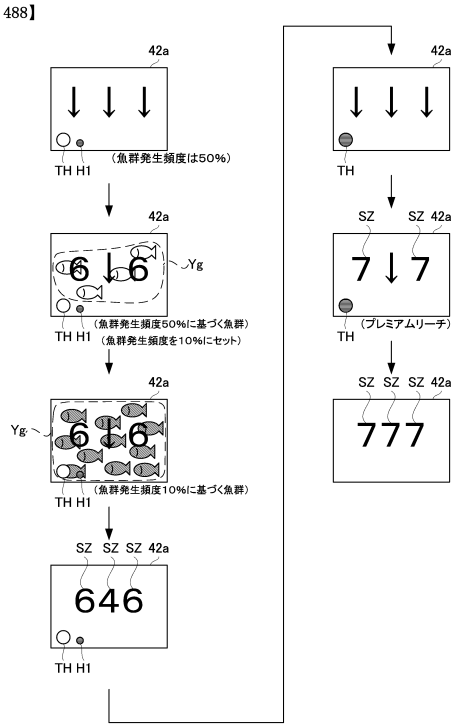
【図４８７】

【Fig. 487】



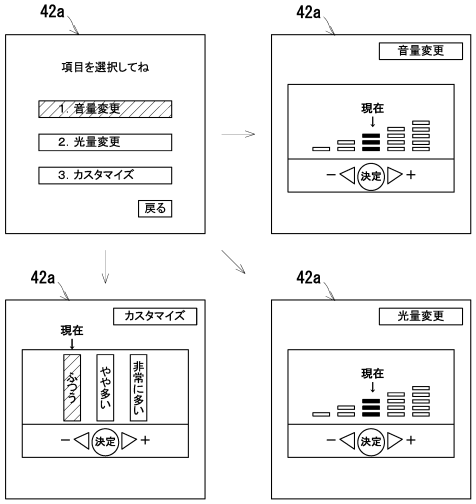
【図４８８】

【Fig. 488】



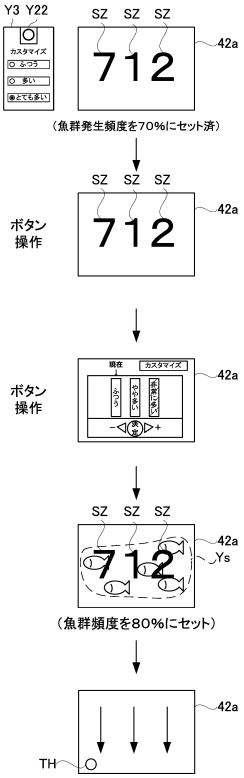
【図４８９】

【Fig. 489】



【図４９０】

【Fig. 490】



【図４９１】

【Fig. 491】

（a）携帯端末設定用魚群発生パターン選択用テーブル（「特定タイミングから高速変動終了まで」以外）

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度（%）	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～72	○	30	高
	73～240	－		
多い	0～120	○	50	中
	121～240	－		
とても多い	0～168	○	70	最低
	169～240	－		

（b）携帯端末設定用魚群発生パターン選択用テーブル（特定タイミングから高速変動終了まで）

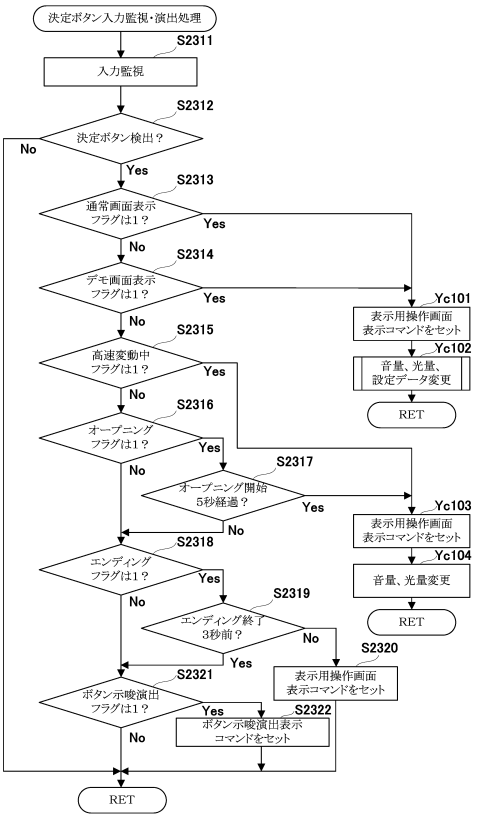
予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度（%）	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0～144	○	60	低
	145～240	－		

（c）演出ボタン設定用魚群発生パターン選択用テーブル（プレミアムリーチ変動パターンコマンドの場合）

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度（%）	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～72	○	30	高
	73～240	－		
やや多い	0～156	○	65	低
	157～240	－		
非常に多い	0～192	○	80	超最低
	193～240	－		

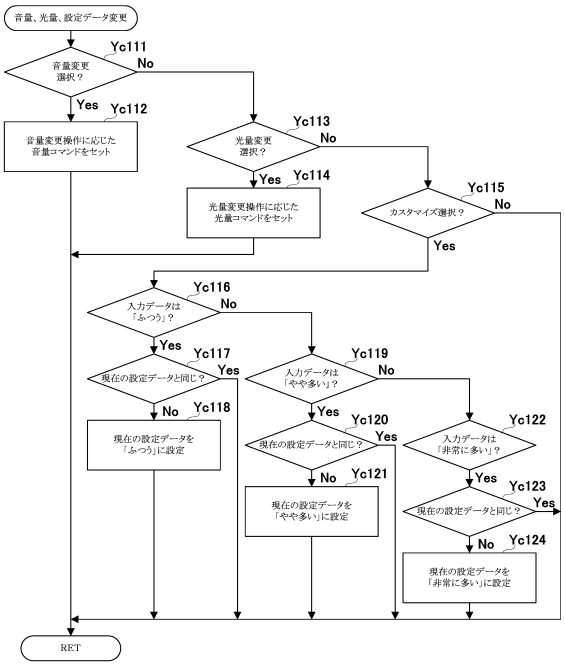
【図４９２】

【Fig. 492】



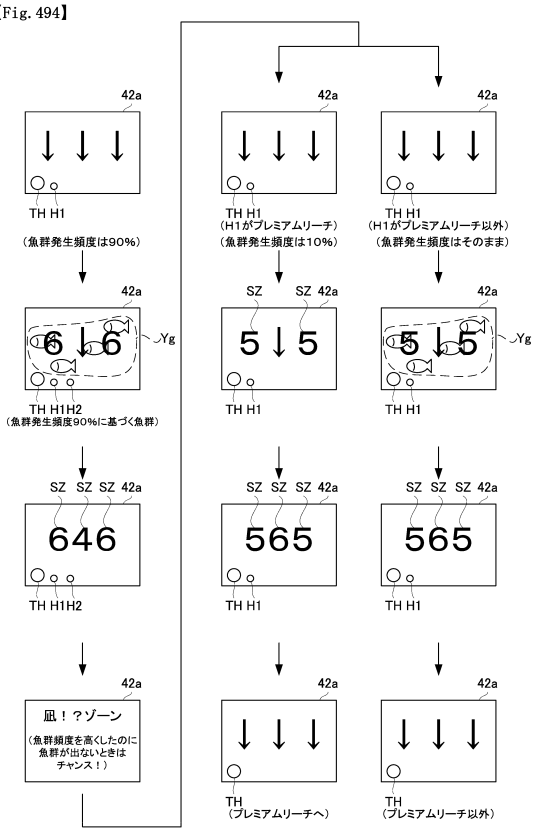
【図４９３】

【Fig. 493】



【図４９４】

【Fig. 494】



【図４９５】

【Fig. 495】

（a）魚群発生パターン選択用テーブル（「特定タイミングから高速変動終了まで」以外）

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度（%）	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～120	○	50	高
	121～240	－		
多い	0～192	○	80	低
	193～240	－		
とても多い	0～216	○	90	最低
	217～240	－		

（b）魚群発生パターン選択用テーブル（特定タイミングから高速変動終了まで）

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度（%）	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0～168	○	70	中
	169～240	－		

（c）魚群発生パターン選択用テーブル（プレミアムリーチ変動パターンコマンドの場合）

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度（%）	魚群発生時の大当たり期待度
とても少ない	0～24	○（金）	10	最高
	25～240	－		

（プレミアムリーチは、例えば、図12の大当たりスーパーリーチE、F（120秒））

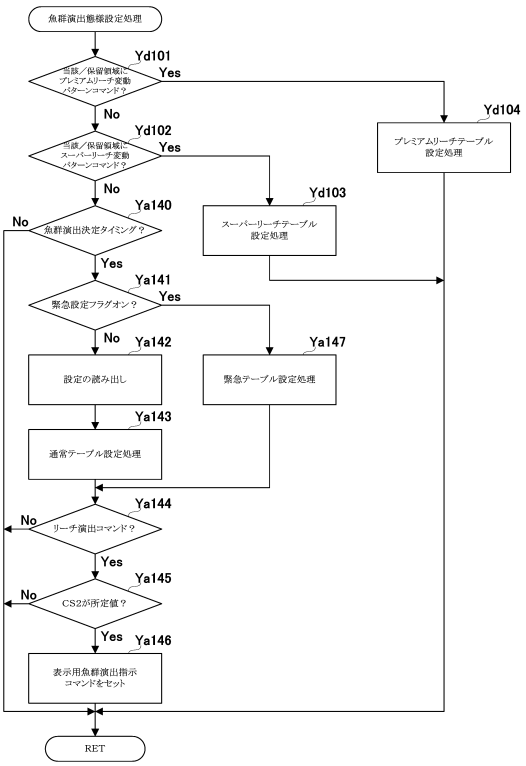
（d）魚群発生パターン選択用テーブル（スーパーリーチ変動パターンコマンドの場合）

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度（%）	魚群発生時の大当たり期待度
少ない	0～72	○	30	やや高
	73～240	－		

（スーパーリーチは、例えば、図12の大当たりスーパーリーチC、D（60秒））

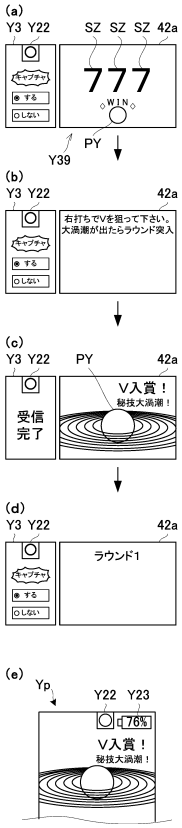
【図４９６】

【Fig. 496】



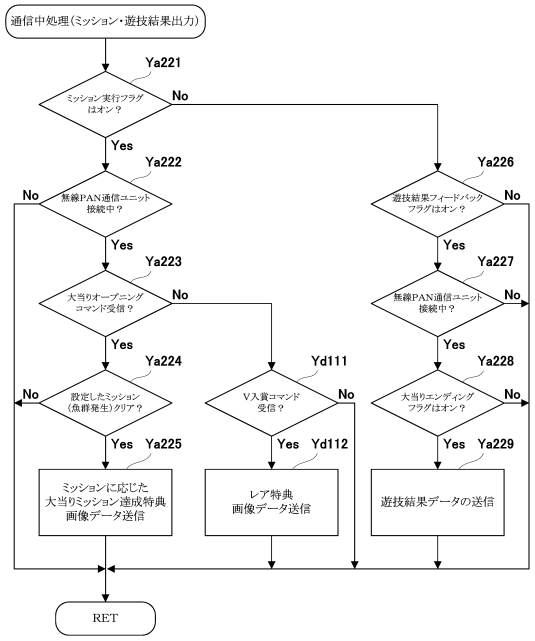
【図４９７】

【Fig. 497】



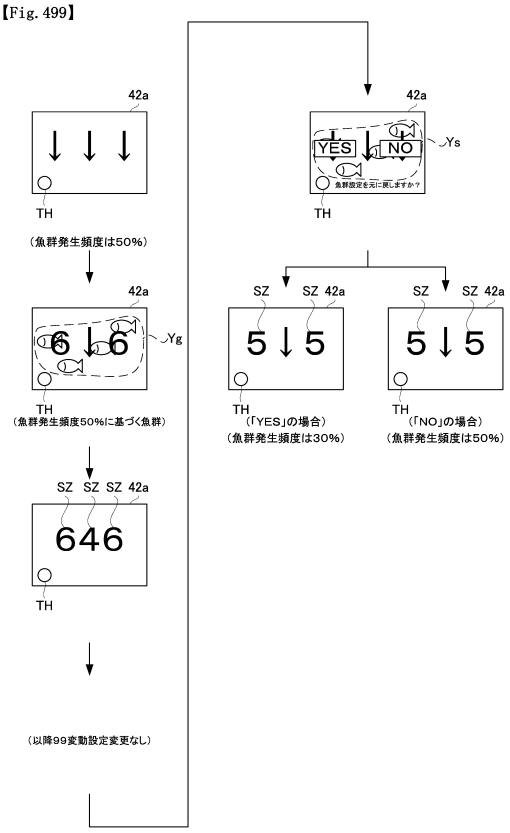
【図４９８】

【Fig. 498】



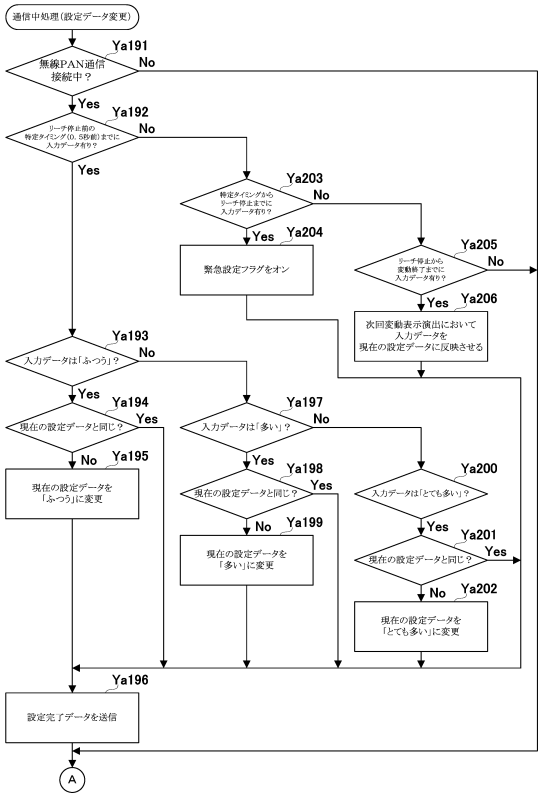
【図４９９】

【Fig. 499】



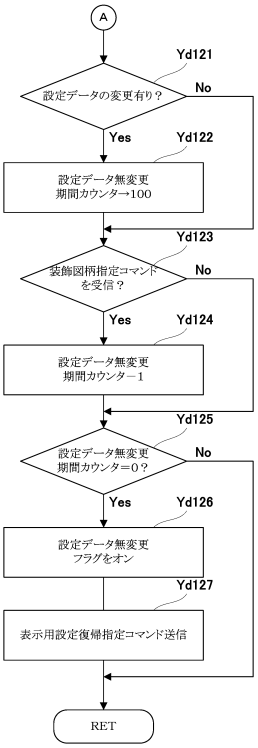
【図５００】

【Fig. 500】



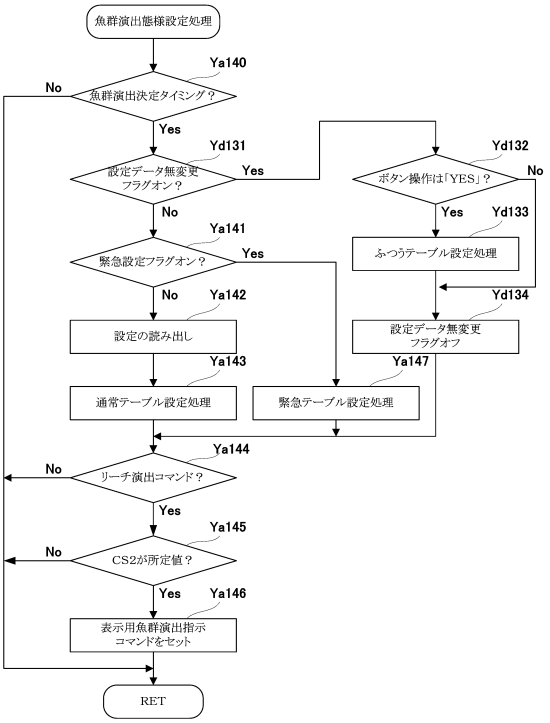
【図５０１】

【Fig. 501】



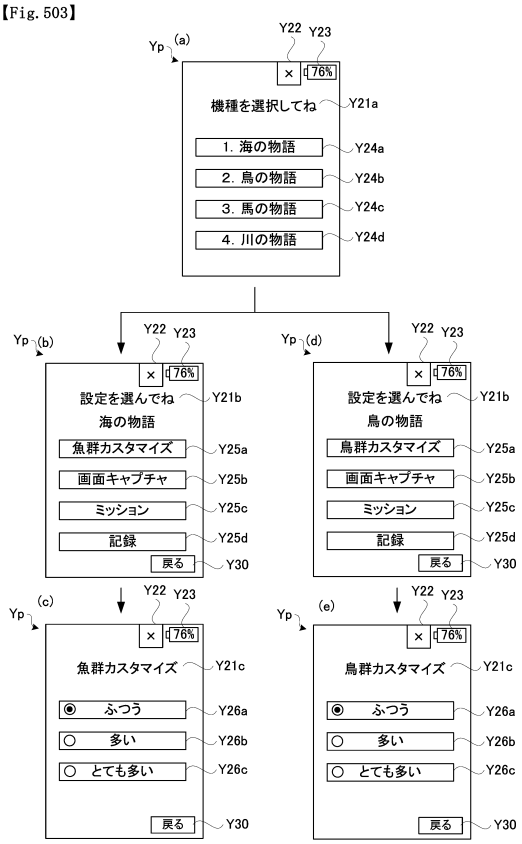
【図５０２】

【Fig. 502】



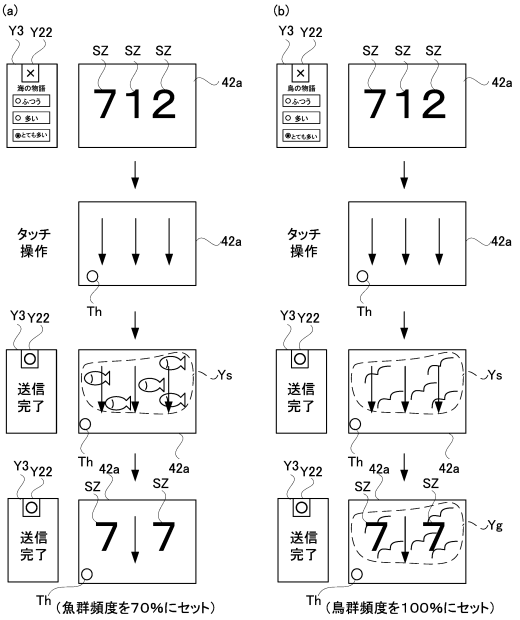
【図５０３】

【Fig. 503】



【図５０４】

【Fig. 504】



【図５０５】

【Fig. 505】

(a)機種「海の物語」での魚群発生パターン選択用テーブル(「特定タイミングから高速変動終了まで」以外)

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～72	○	30	高
	73～240	―		
多い	0～120	○	50	中
	121～240	―		
とても多い	0～168	○	70	最低
	169～240	―		

(b)機種「海の物語」での魚群発生パターン選択用テーブル(特定タイミングから高速変動終了まで)

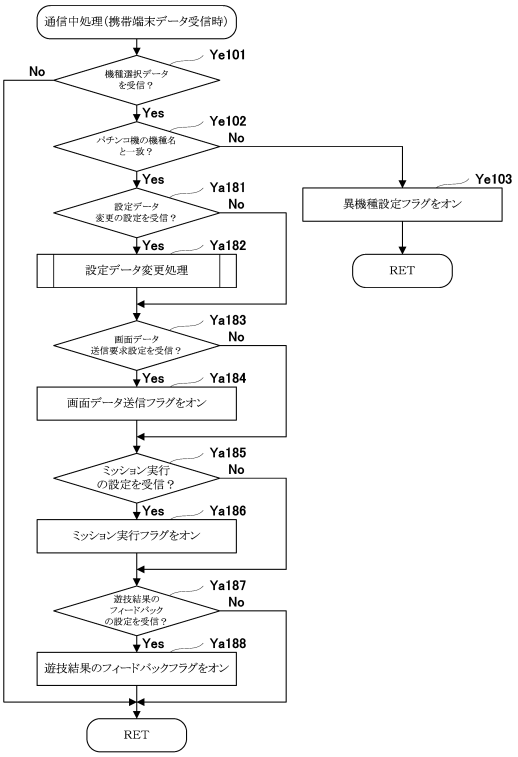
予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0～144	○	60	低
	145～240	―		

(c)機種「海の物語」での鳥群発生パターン選択用テーブル(機種「鳥の物語」が入力された場合)

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	鳥群発生	リーチ演出における鳥群発生頻度(%)	鳥群発生時の大当たり期待度
全て	0～240	○	100	影響なし

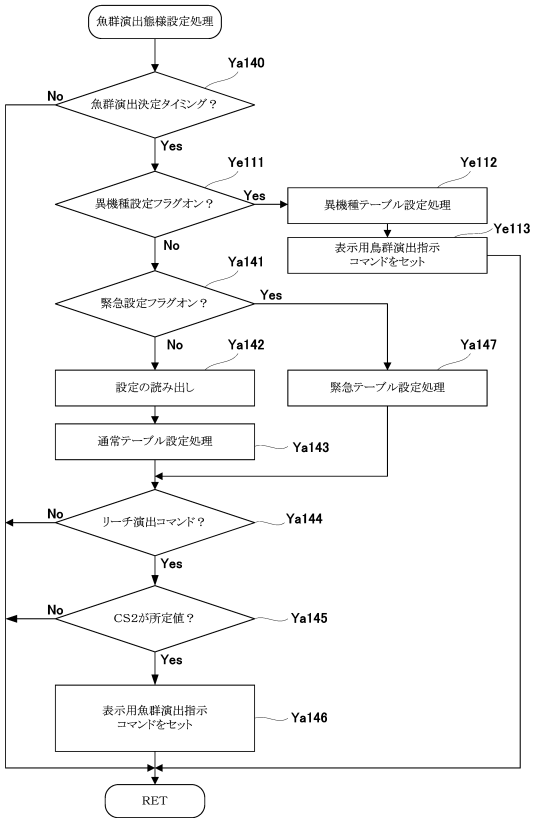
【図５０６】

【Fig. 506】



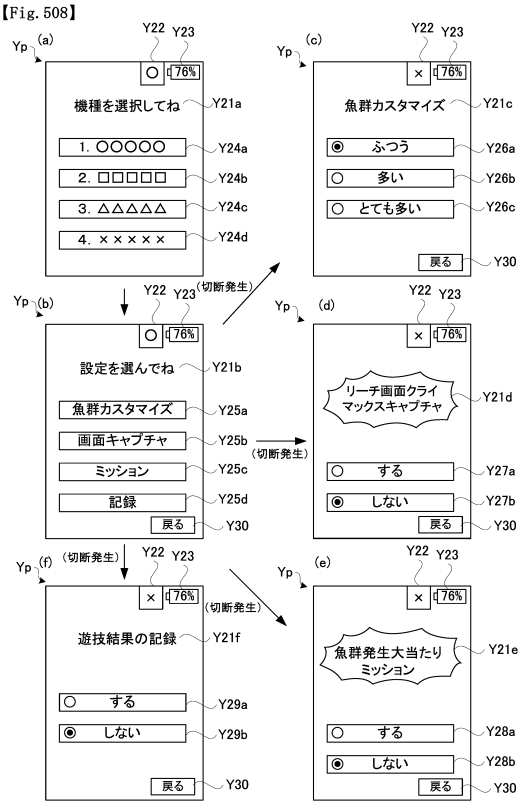
【図５０７】

【Fig. 507】



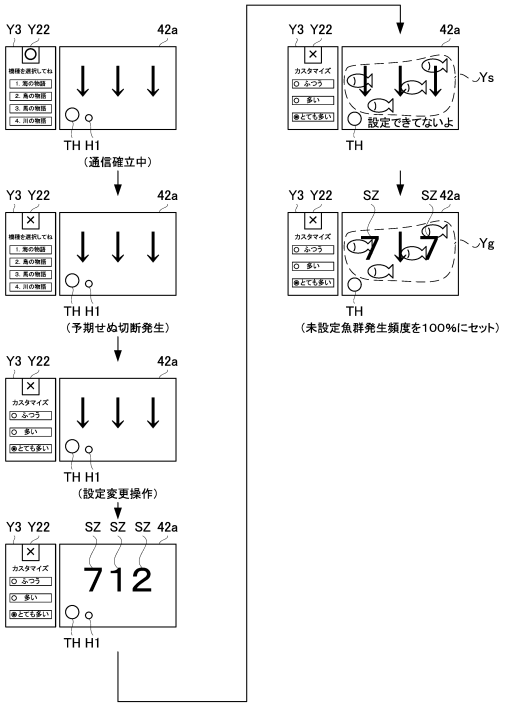
【図５０８】

【Fig. 508】



【図５０９】

【Fig. 509】



【図５１０】

【Fig. 510】

(a)魚群発生パターン選択用テーブル(「特定タイミングから高速変動終了まで」以外)

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度（%）	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～72	○	30	高
	73～240	―		
多い	0～120	○	50	中
	121～240	―		
とても多い	0～168	○	70	最低
	169～240	―		

(b)魚群発生パターン選択用テーブル(特定タイミングから高速変動終了まで)

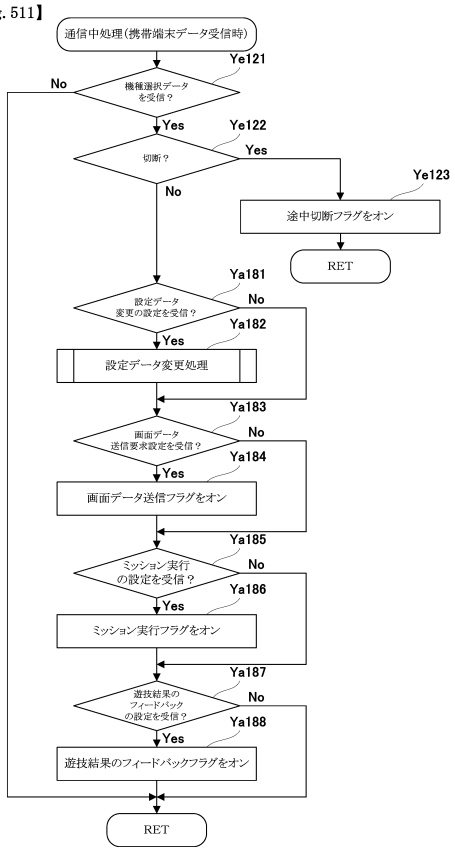
予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度（%）	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0～144	○	60	低
	145～240	―		

(c)未設定魚群発生パターン選択用テーブル(通信確立および機種選択後、通信切断が発生した場合)

予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	未設定魚群発生	リーチ演出における未設定魚群発生頻度（%）	未設定魚群発生時の大当たり期待度
全て	0～240	○	100	影響なし

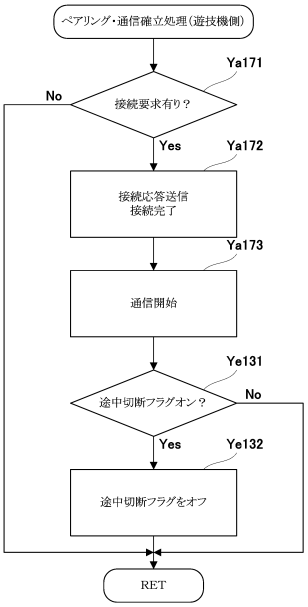
【図５１１】

【Fig. 511】



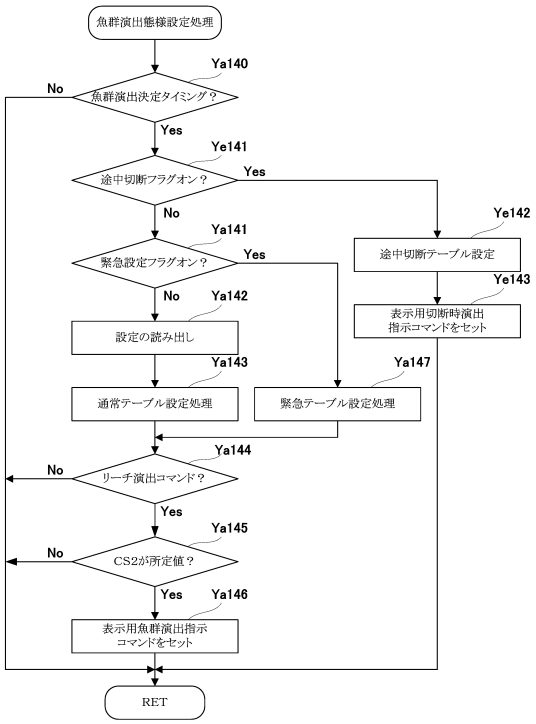
【図５１２】

【Fig. 512】



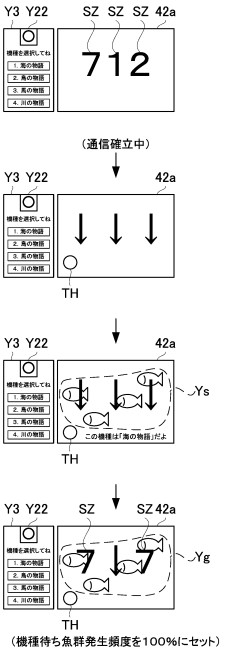
【図５１３】

【Fig. 513】



【図５１４】

【Fig. 514】



【図５１５】

【Fig. 515】

(a)魚群発生パターン選択用テーブル(「特定タイミングから高速変動終了まで」以外)

カスタマイズで選択された設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
ふつう	0～72	○	30	高
	73～240	―		
多い	0～120	○	50	中
	121～240	―		
とても多い	0～168	○	70	最低
	169～240	―		

(b)魚群発生パターン選択用テーブル(特定タイミングから高速変動終了まで)

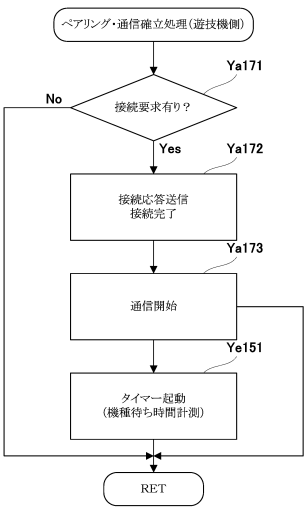
予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	魚群発生	リーチ演出における魚群発生頻度(%)	魚群発生時の大当たり期待度
少し多い	0～144	○	60	低
	145～240	―		

(c)機種待ち魚群発生パターン選択用テーブル(通信確立後所定時間設定変更操作がない場合)

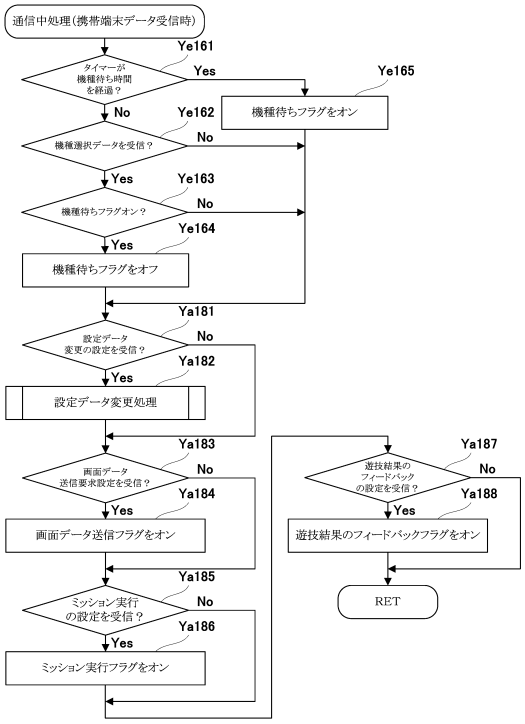
予め定められた設定	変動種別カウンタCS2（0～240）	機種待ち魚群発生	リーチ演出における機種待ち魚群発生頻度(%)	機種待ち魚群発生時の大当たり期待度
全て	0～240	○	100	影響なし

【図５１６】

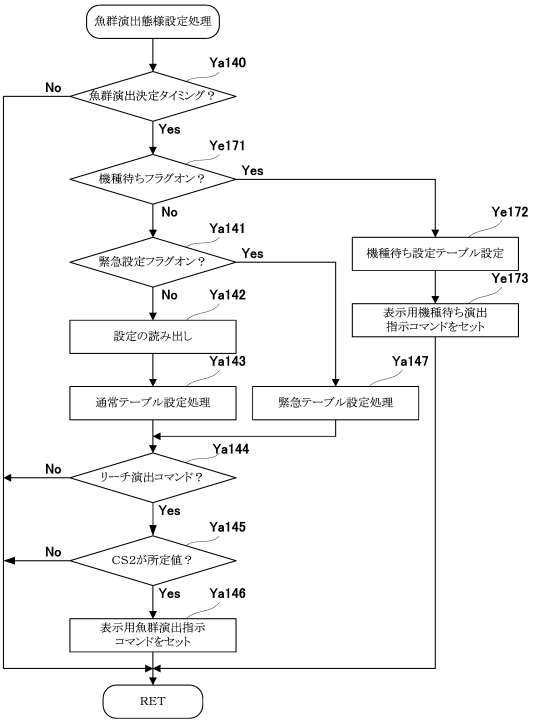
【Fig. 516】



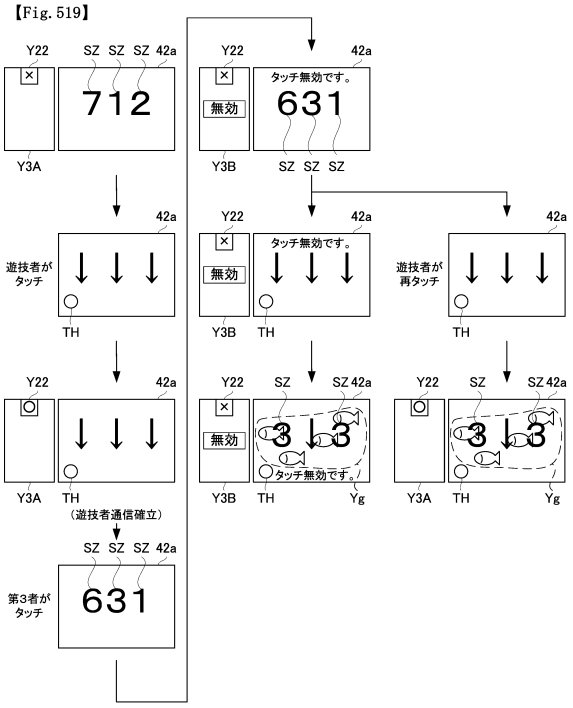
【図５１７】
【Fig. 517】



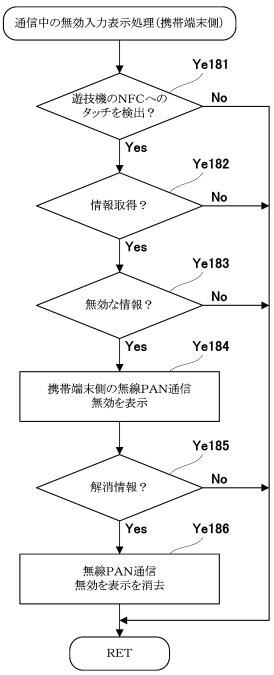
【図５１８】
【Fig. 518】



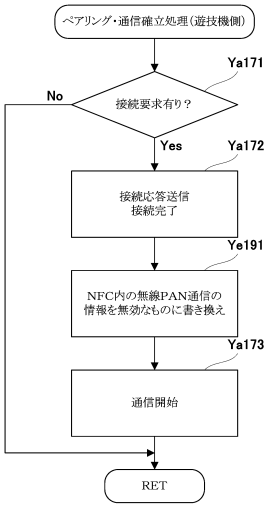
【図５１９】
【Fig. 519】



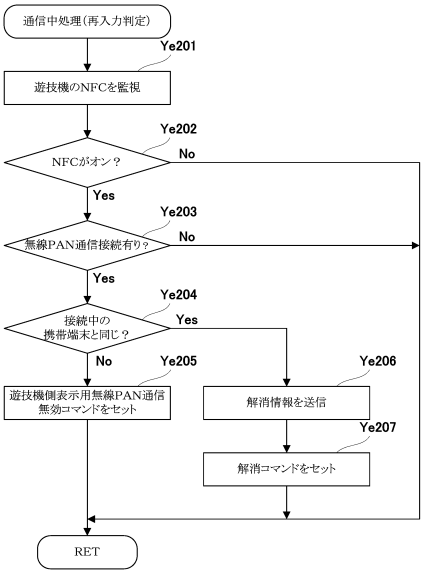
【図５２０】
【Fig. 520】



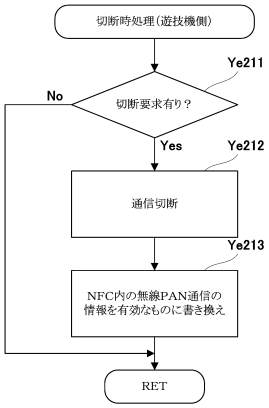
【図５２１】
【Fig.521】



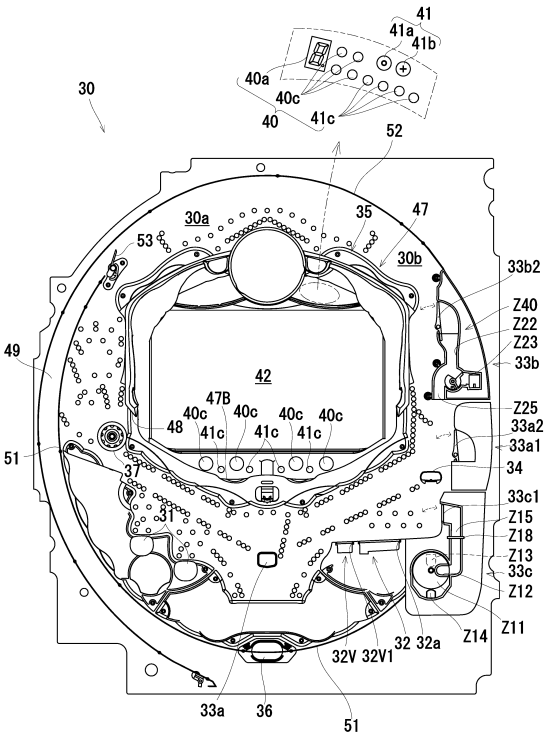
【図５２２】
【Fig.522】



【図５２３】
【Fig.523】

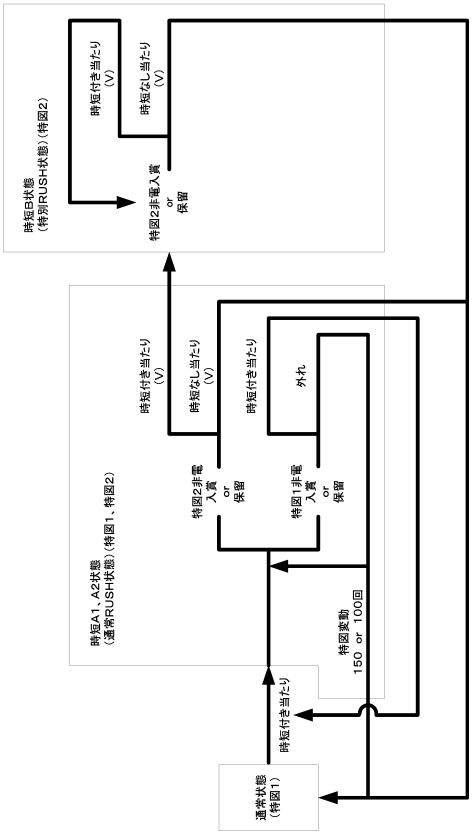


【図５２４】
【Fig.524】



【図５２５】

【Fig.525】



【図５２６】

【Fig.526】

（ａ）特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
150 300	0～44	第2記号 （第2大当たり）	1～9	6R時短A1	特別図柄変動 150回まで
	45～99	第1記号 （第1大当たり）		6R時短A2	特別図柄変動 100回まで

（ｂ）特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
0～599	0～49	第3記号 （第1小当たり）	1～9	12R時短B （V入賞）	特別図柄変動 1回
	50～69	第4記号 （第2小当たり）		6R時短B （V入賞）	特別図柄変動 1回
	70～99	第5記号 （第3小当たり）		3R通常 （V入賞）	なし （特図2保留なければ RUSH終了）

【図５２７】

【Fig.527】

（ａ）普通当たり抽選用テーブル

普通当たり乱数用カウンタC4（0～250）	第2図柄
0～200	○
201～250	×

（ｂ）普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）テーブル

遊技状態	変動時間（秒）	開放時間（秒）
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	60	0.1
時短A1、A2状態	3	1.0 （ただし、2球入球したら閉鎖）
時短B状態	1	3.0 （ただし、2球入球したら閉鎖）

【図５２８】

【Fig.528】

（ａ）特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（通常、時短A1、A2状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
150、300	0～99	0～198	大当たり長変動 （90秒）
150、300 以外		0～30	リーチ外れ変動 パターンA（30秒）
		31～140	リーチ外れ変動 パターンB（60秒）
		141～178	リーチ外れ変動 パターンC（90秒）
		179～198	完全ハズレ変動 （10秒）

（ｂ）特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短B状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～599	0～99	0～250	大当たり短変動 （10秒）

【図５２９】

【Fig.529】

（ａ）時短A1、A2状態での特図1特図2の非電開放用振分可動物の動作

可動パターン	入球口（入球確率）
時短開始時に 受け入れ口を反時計回りに 回転運動	上部入球口（1／350） 下部入球口（349／350）

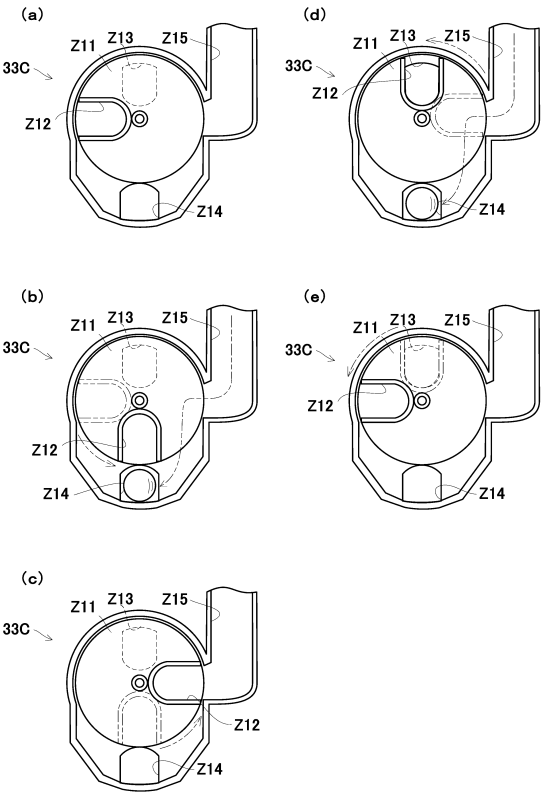
（ｂ）時短B状態での特図1特図2の非電開放用振分可動物の動作

可動パターン	入球口（入球確率）
受け入れ口を反時計回りに 回転運動し遊技球通路側で受け 入れ口を所定時間（10s） 停止後再び回転運動	上部入球口（1／1）

【図５３０】

【Fig.530】

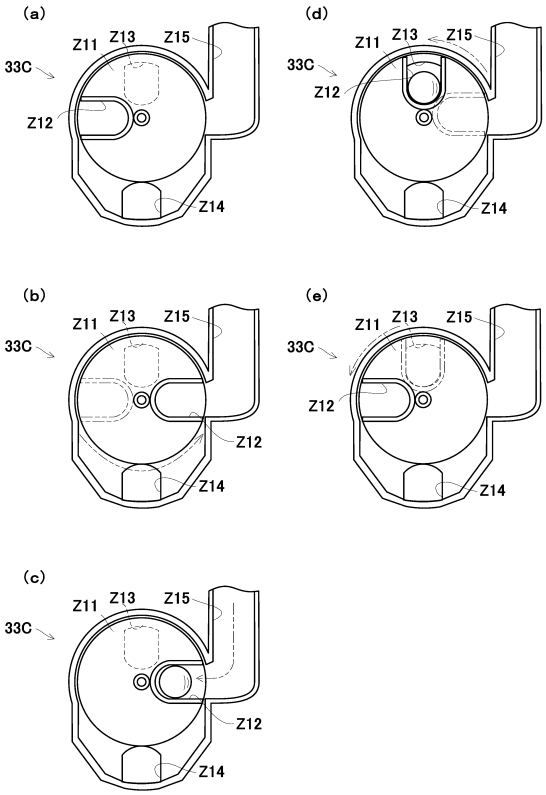
（時短A1、A2状態）



【図５３１】

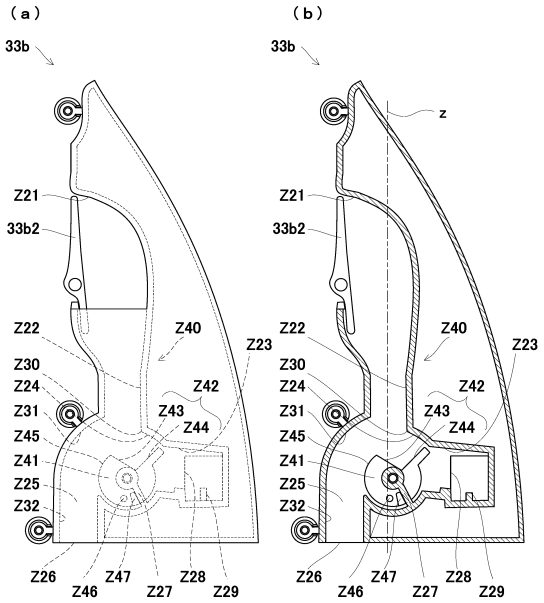
【Fig.531】

（時短B状態）



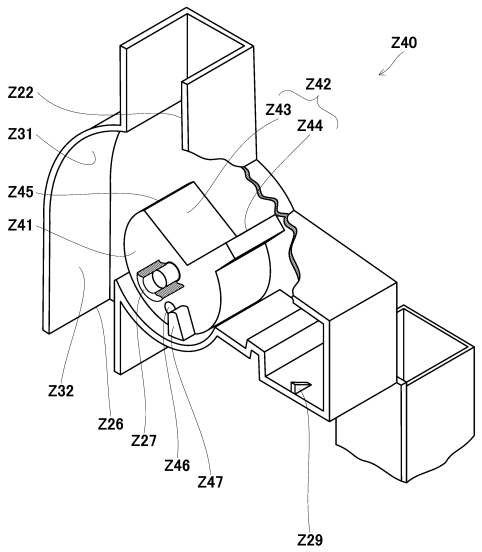
【図５３２】

【Fig.532】



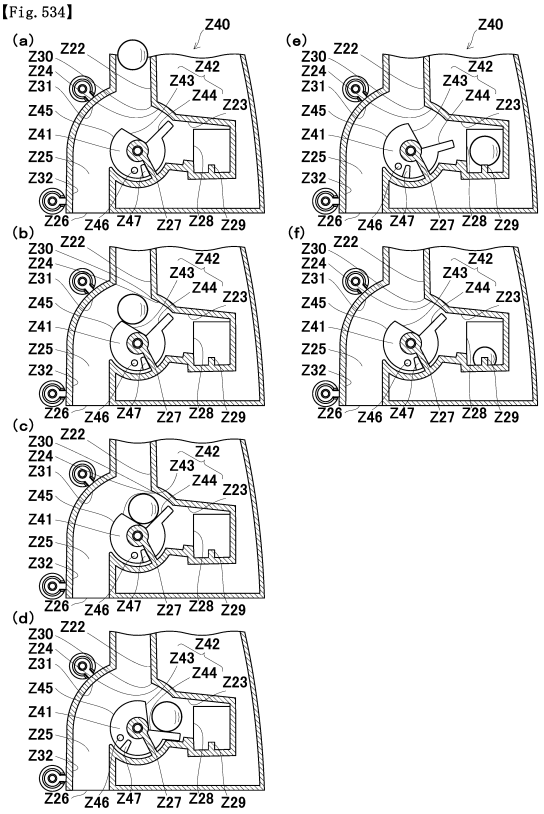
【図５３３】

【Fig. 533】



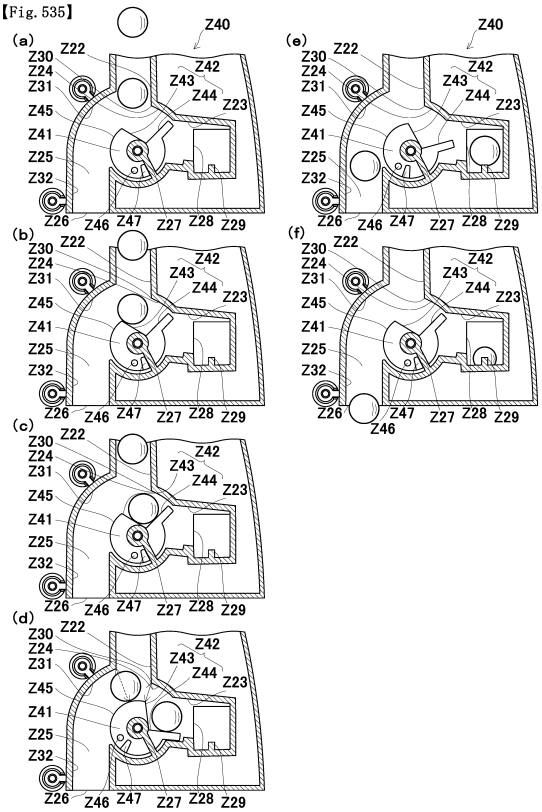
【図５３４】

【Fig. 534】



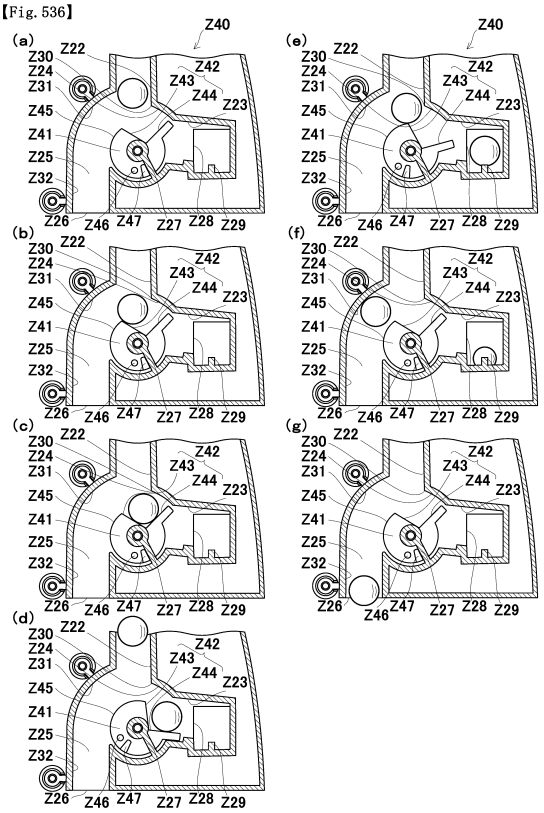
【図５３５】

【Fig. 535】



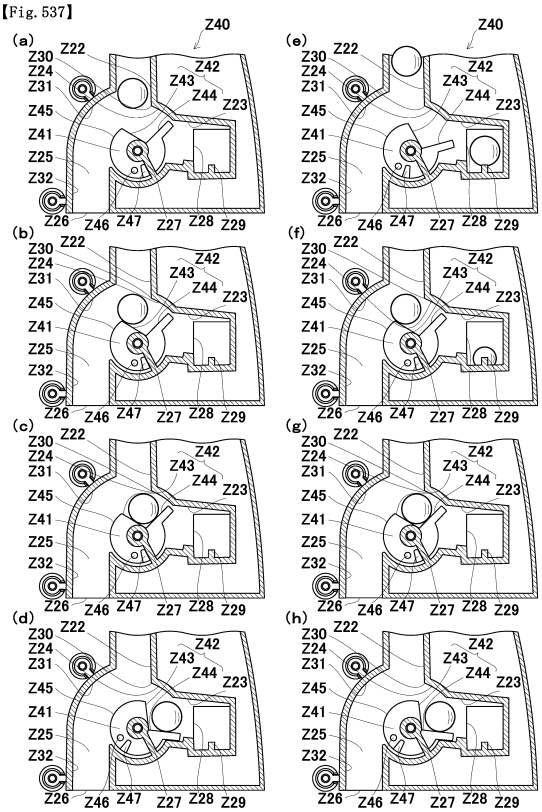
【図５３６】

【Fig. 536】



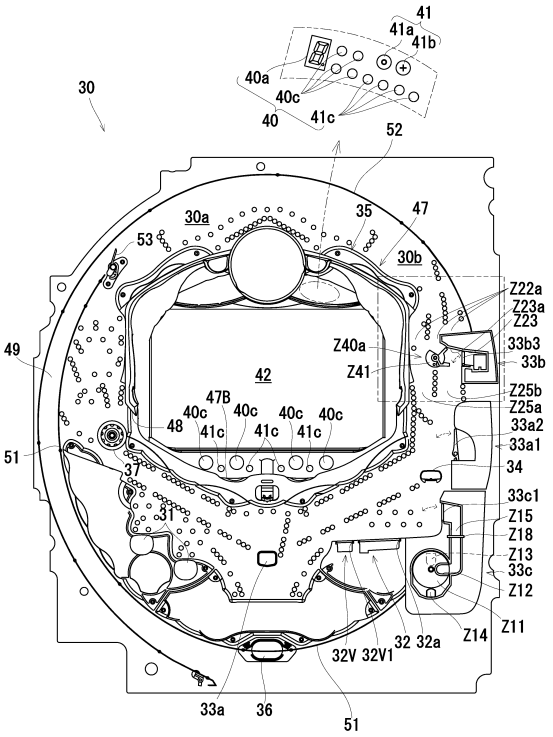
【図５３７】

【Fig.537】



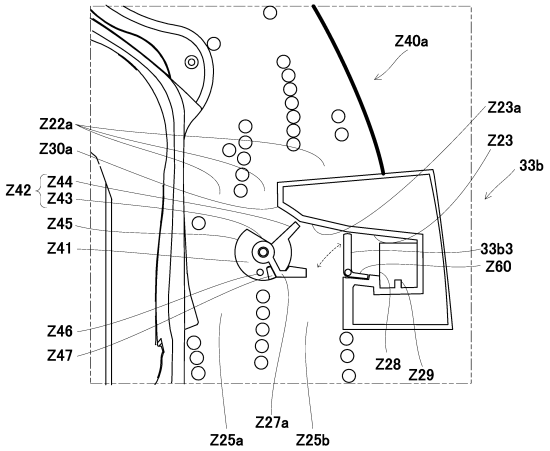
【図５３８】

【Fig.538】



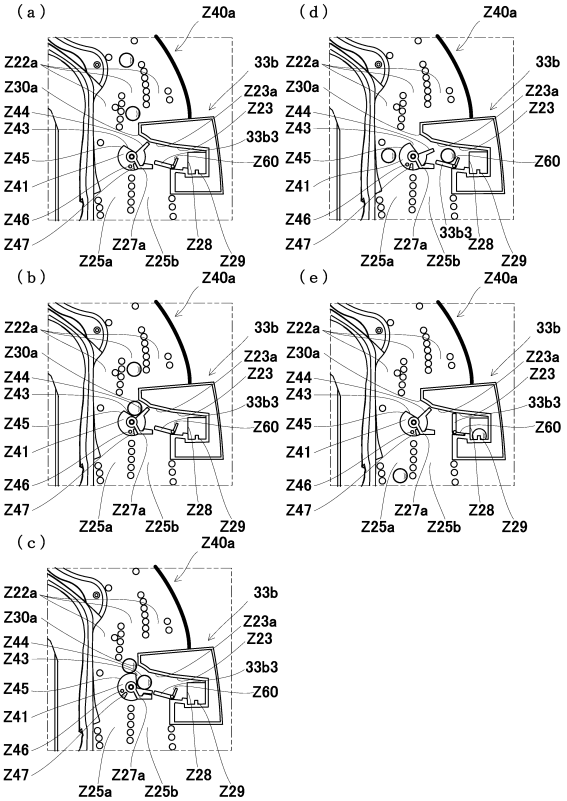
【図５３９】

【Fig.539】



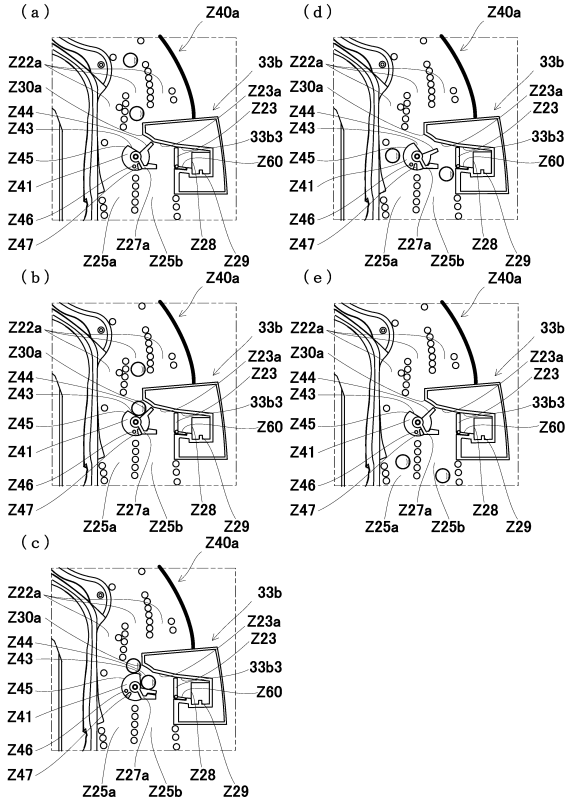
【図５４０】

【Fig.540】



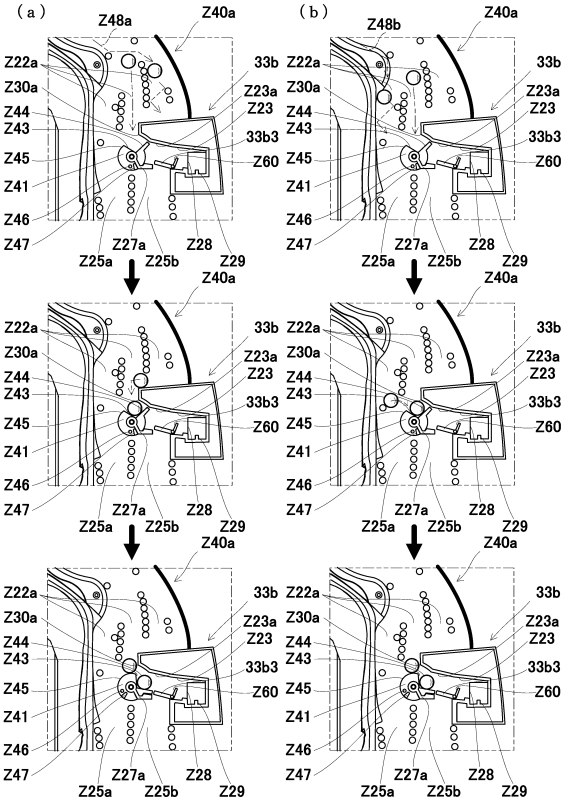
【図５４１】

【Fig.541】



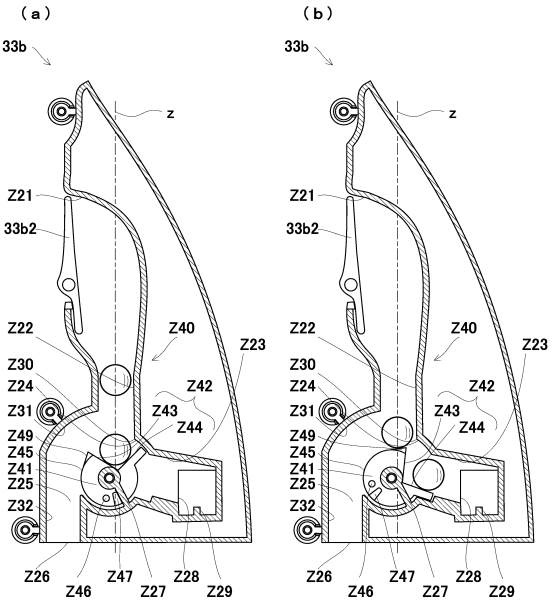
【図５４２】

【Fig.542】



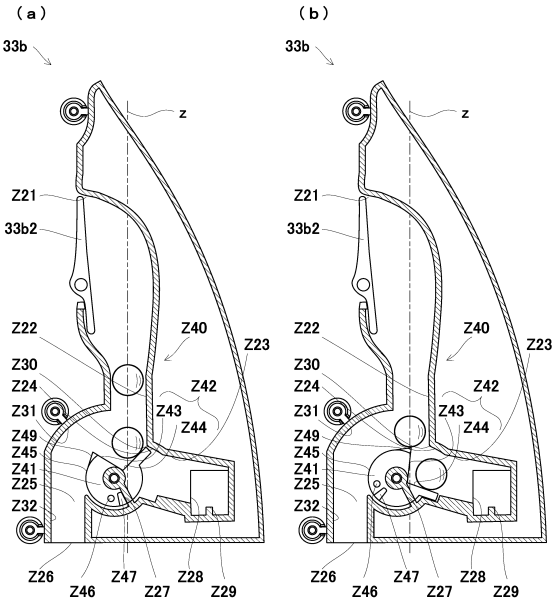
【図５４３】

【Fig.543】



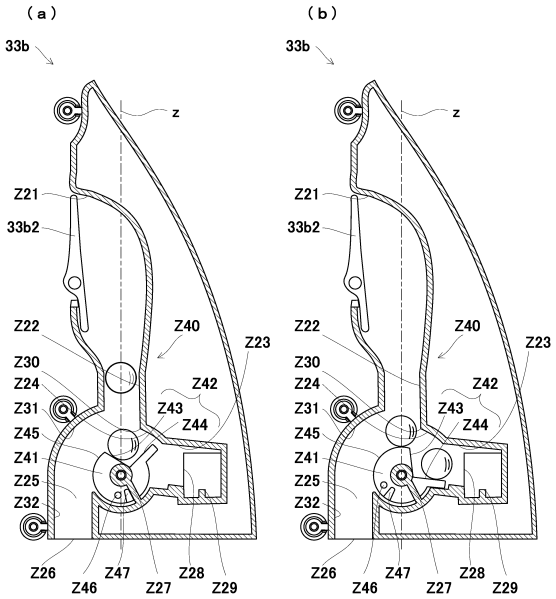
【図５４４】

【Fig.544】



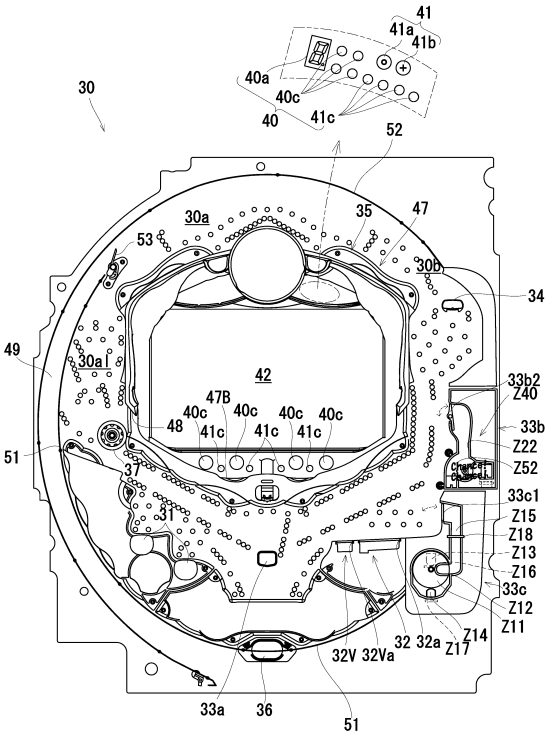
【図５４５】

【Fig.545】



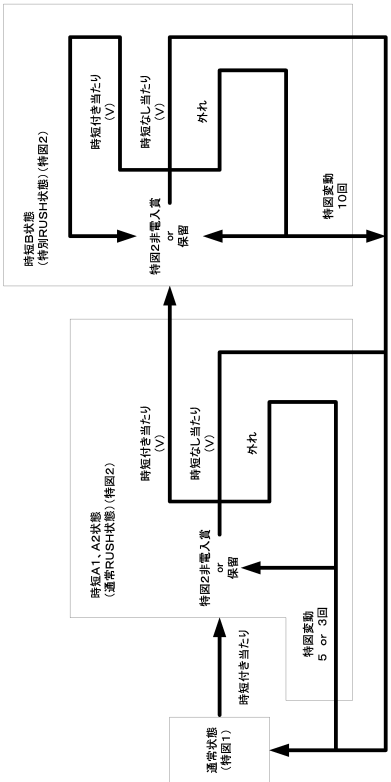
【図５４６】

【Fig.546】



【図５４７】

【Fig.547】



【図５４８】

【Fig.548】

（ａ）特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
150 300	0～44	第2記号（第2大当たり）	1～9	6R時短A1	特別図柄変動5回まで
	45～99	第1記号（第1大当たり）		6R時短A2	特別図柄変動3回まで

（ｂ）特図2大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態の終期
0～119	0～49	第3記号（第1小当たり）	1～9	12R時短B（V入賞）	特別図柄変動10回
	50～69	第4記号（第2小当たり）		6R時短B（V入賞）	特別図柄変動10回
	70～99	第5記号（第3小当たり）		3R通常（V入賞）	なし（特図2保留なければRUSH終了）

【図５４９】

【Fig.549】

（ａ）時短A1、A2状態での特図2の非電開放用振分可動物の動作

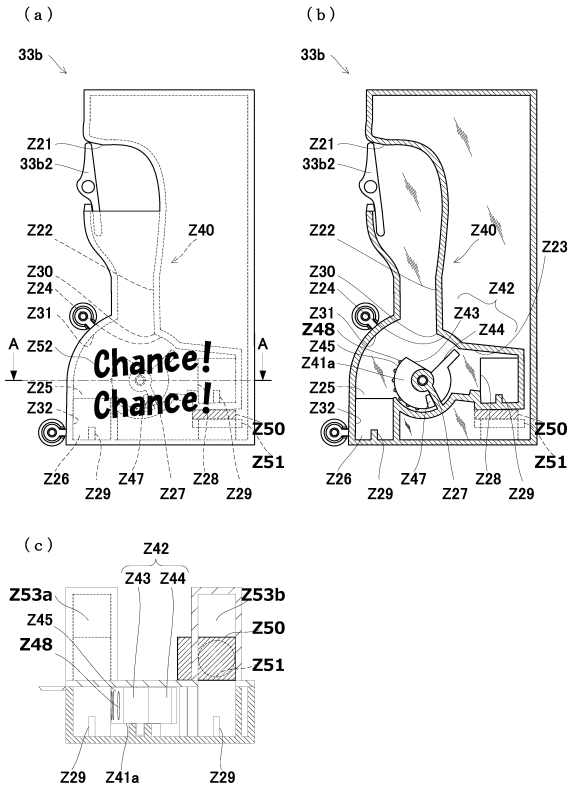
可動パターン	入球口（入球確率）
受け入れ口を遊技球通路と上部入球口とで往復運動	上部入球口（1／90） 下部入球口（89／90）

（ｂ）時短B状態での特図2の非電開放用振分可動物の動作

可動パターン	入球口（入球確率）
受け入れ口を遊技球通路と上部入球口とで往復運動（遊技球通路側では所定時間（2s）停止）	上部入球口（1／2） 下部入球口（1／2）

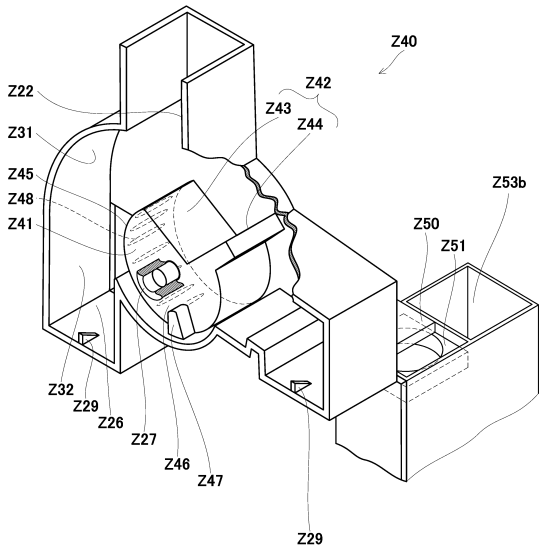
【図５５０】

【Fig.550】



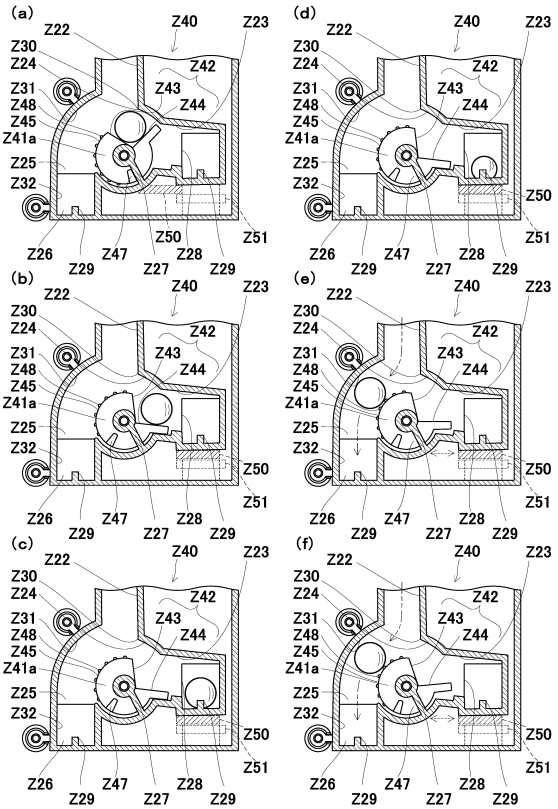
【図５５１】

【Fig.551】



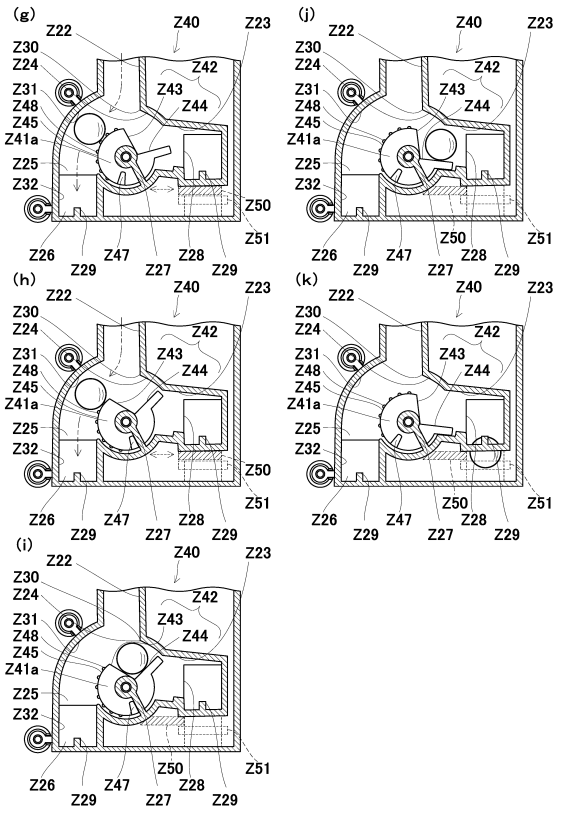
【図５５２】

【Fig.552】



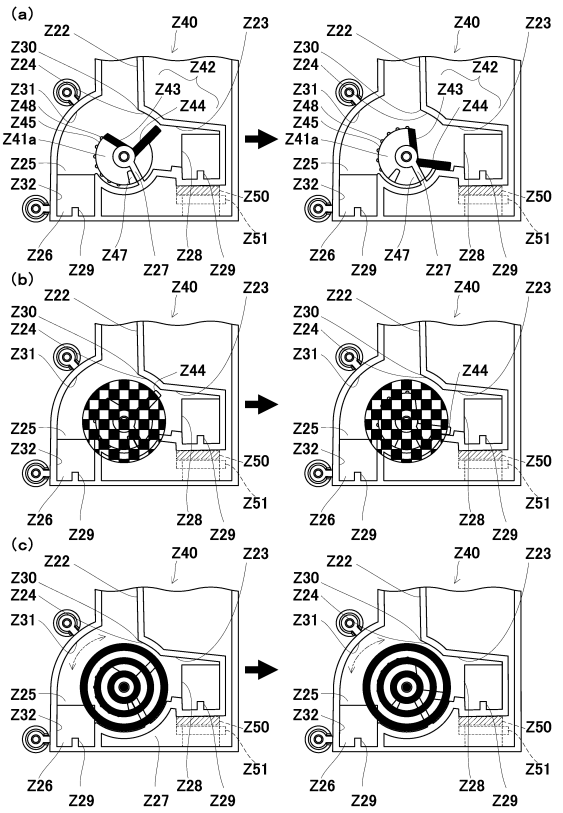
【図５５３】

【Fig.553】



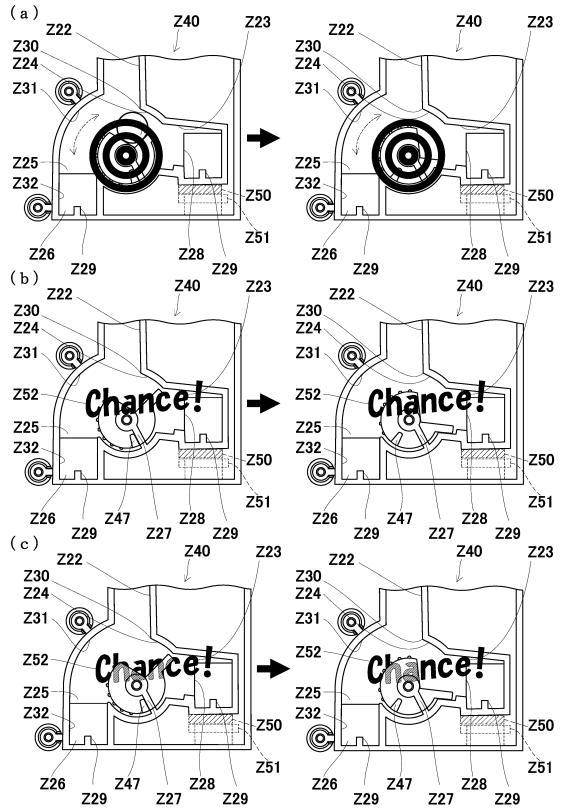
【図５５４】

【Fig.554】



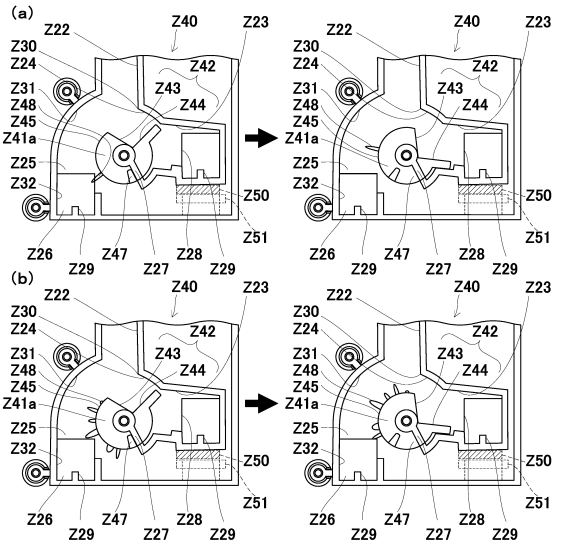
【図５５５】

【Fig.555】



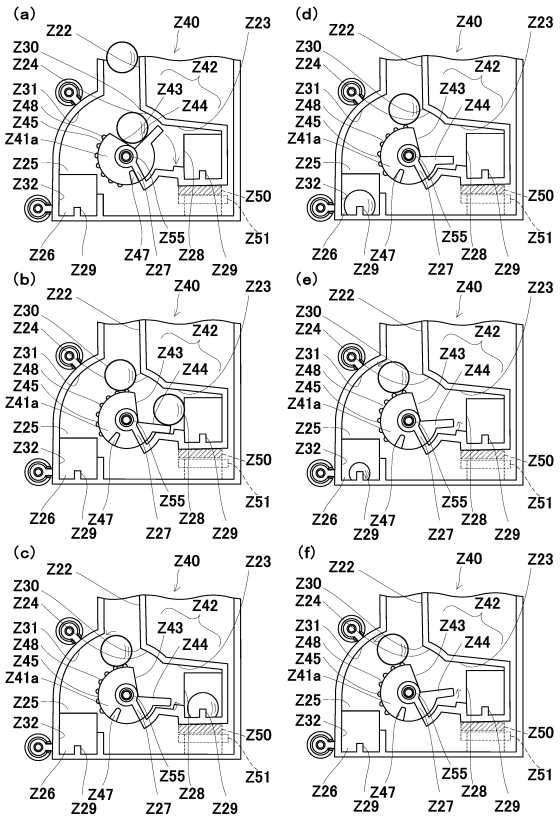
【図５５６】

【Fig.556】



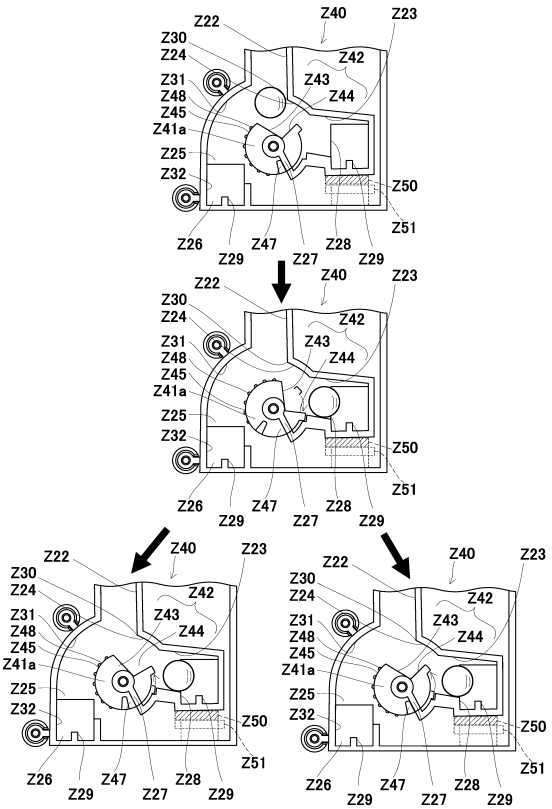
【図５５７】

【Fig. 557】



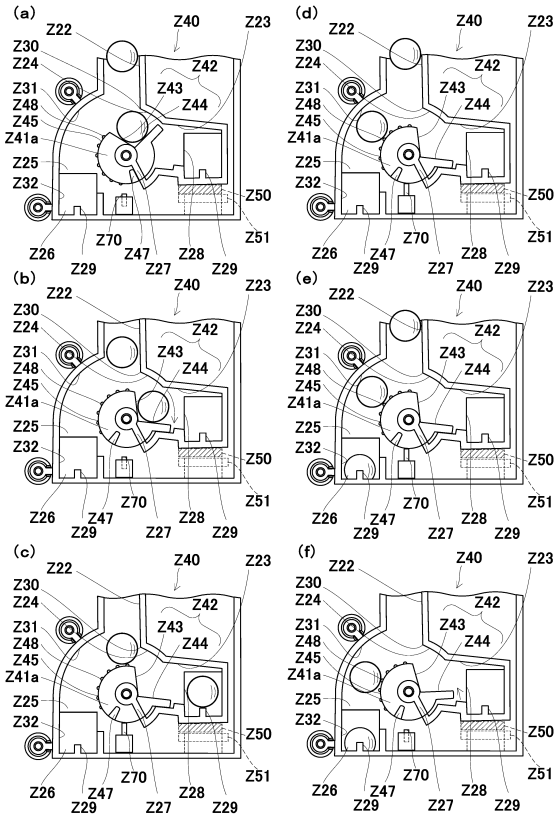
【図５５８】

【Fig. 558】



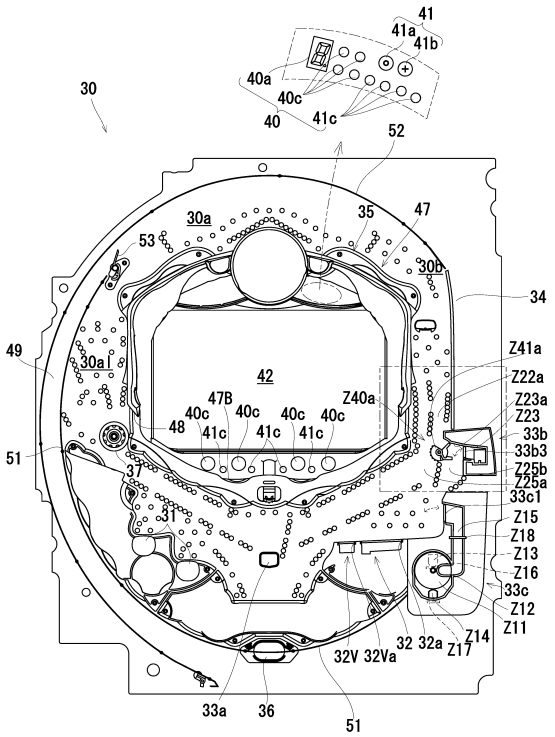
【図５５９】

【Fig. 559】



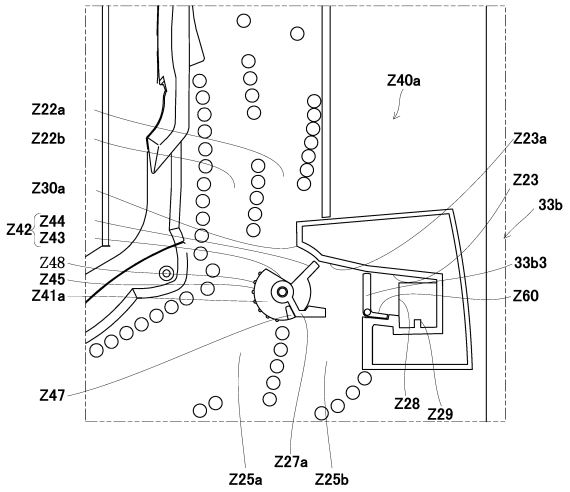
【図５６０】

【Fig. 560】



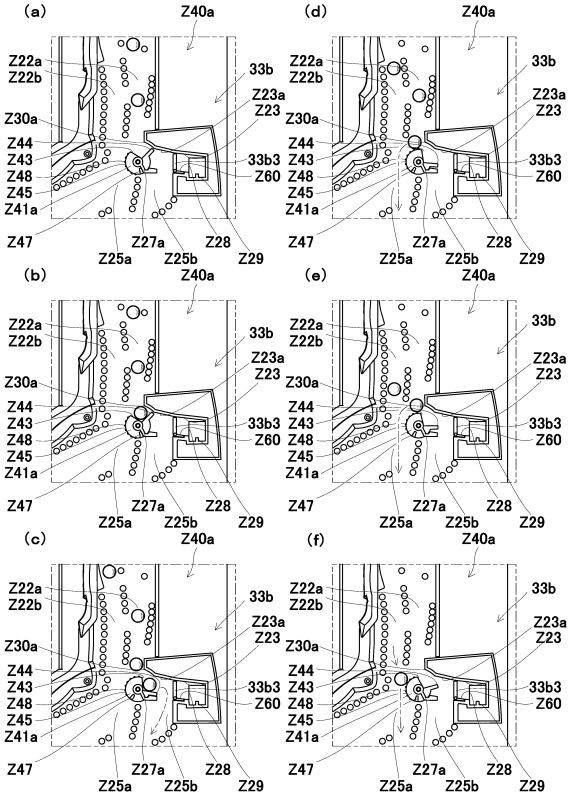
【図５６１】

【Fig.561】



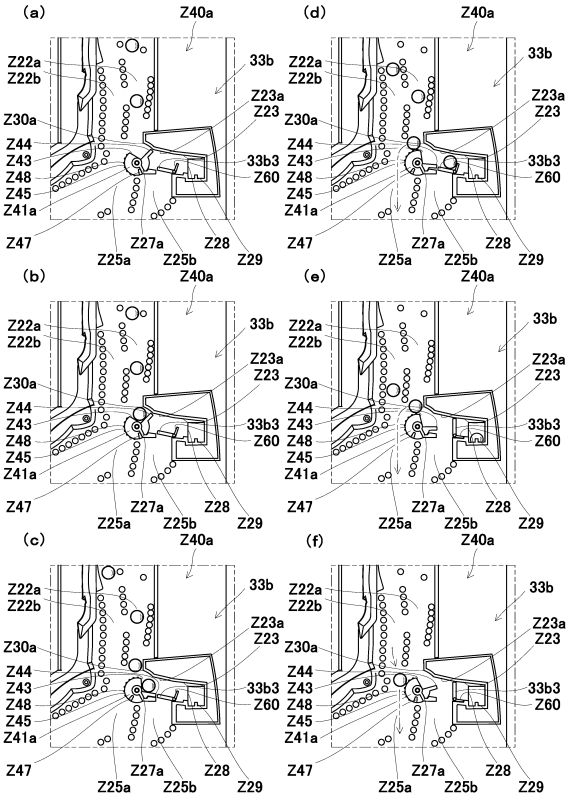
【図５６２】

【Fig.562】



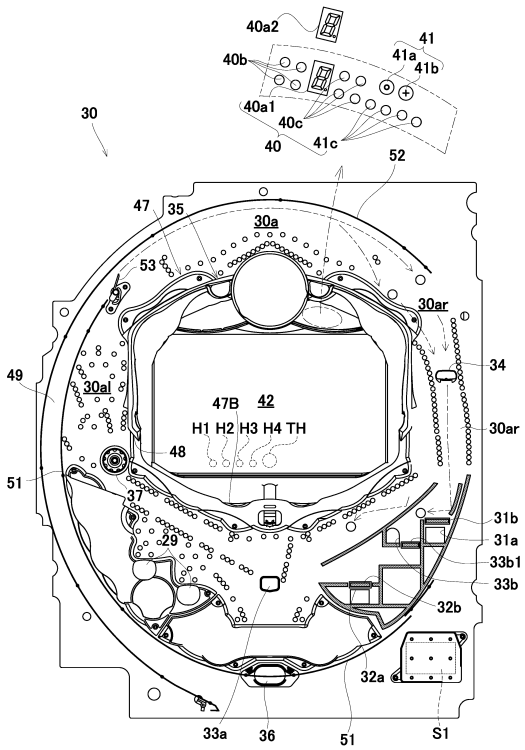
【図５６３】

【Fig.563】



【図５６４】

【Fig.564】



【図５６５】

【Fig.565】

（ａ）　特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態／その終期
150 300 450	0～2	第2記号（第2大当たり）	1～9	6R時短C	時短C状態／特別図柄変動10回（残保留4回）まで
	3～99	第1記号（第1大当たり）	1～9	6R時短A	時短A状態／特別図柄変動7回（残保留4回）まで

（ｂ）特図2大当たり抽選用テーブル（時短A状態及びその残保留（時短B状態を除く）中）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	V通過時の状態	時短状態／その終期
0～2	0～99	第2記号（第2大当たり）	1～9	6R時短C（直撃）	無し	時短C状態／特別図柄変動10回（残保留4回）まで
3～79	0～79	第4記号（第2小当たり）	1～9	6R時短（V）	通常状態	時短A状態／特別図柄変動7回（残保留4回）まで
	80～99	第3記号（第1小当たり）	1～9	6R通常（V）	通常状態	無し

【図５６６】

【Fig.566】

（ａ）特図2大当たり抽選用テーブル（時短B状態中）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	V通過時の状態	時短状態／その終期
0～2	0～99	第2記号（第2大当たり）	1～9	6R時短C（直撃）	無し	時短C状態／特別図柄変動10回（残保留4回）まで
3～79	0～99	第4記号（第2小当たり）	1～9	6R時短（V）	時短B状態	時短C状態／特別図柄変動10回（残保留4回）まで

（ｂ）　特図2大当たり抽選用テーブル（時短C状態）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	V通過時の状態	時短状態／その終期
0～2	0～99	第2記号（第2大当たり）	1～9	6R時短C（直撃）	無し	時短C状態／特別図柄変動10回（残保留4回）まで
3～79	0～79	第4記号（第2小当たり）	1～9	6R時短（V）	時短C状態	時短C状態／特別図柄変動10回（残保留4回）まで
	80～99	第3記号（第1小当たり）	1～9	6R通常（V）	通常状態	無し

【図５６７】

【Fig.567】

特別抽選用テーブル（時短A状態の最終変動（7回目）

特別抽選カウンタC4（0～99）	抽選結果	時短状態／その終期
0～24	当選	時短B状態／特別図柄変動5回まで（すなわち残保留消化後の1回目の変動開始まで）
25～99	落選	無し

【図５６８】

【Fig.568】

（ａ）普通図柄抽選用テーブル

普通図柄乱数用カウンタCS3（0～250）	第2図柄
0～16	×
17～250	○

（ｂ）普通図柄変動パターン（普通電動役物開放パターン）抽選用テーブル

遊技状態	普通図柄乱数用カウンタCS3（0～250）	変動時間（秒）	開放時間（秒）
通常状態 大当たりラウンド遊技状態	0～250	60	0．3
時短A状態、時短C状態	0～250	10	1．0
時短B状態	0～250	50	0．3

【図５６９】

【Fig. 569】

（ａ）特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

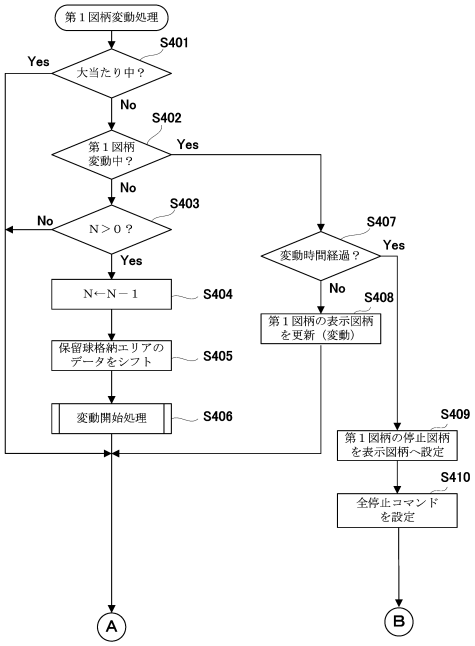
大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
150, 300 450	0～99	0～198	0～240	大当たり変動（30秒）
上記以外		0～198	0～240	ハズレ変動（3～30秒）

（ｂ）特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～2	0～99	0～198	0～240	大当たり変動（30秒）
3～79	0～99	0～198	0～240	小当たり変動（30秒）
上記以外		0～198	0～240	ハズレ変動（3～30秒）

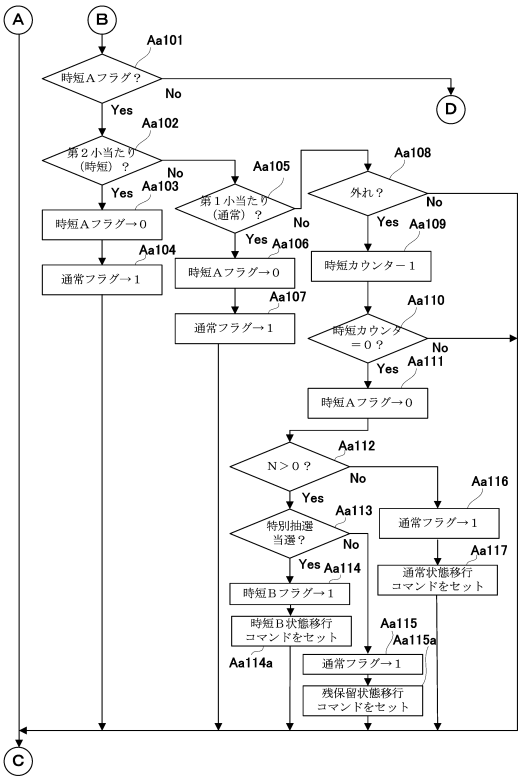
【図５７０】

【Fig. 570】



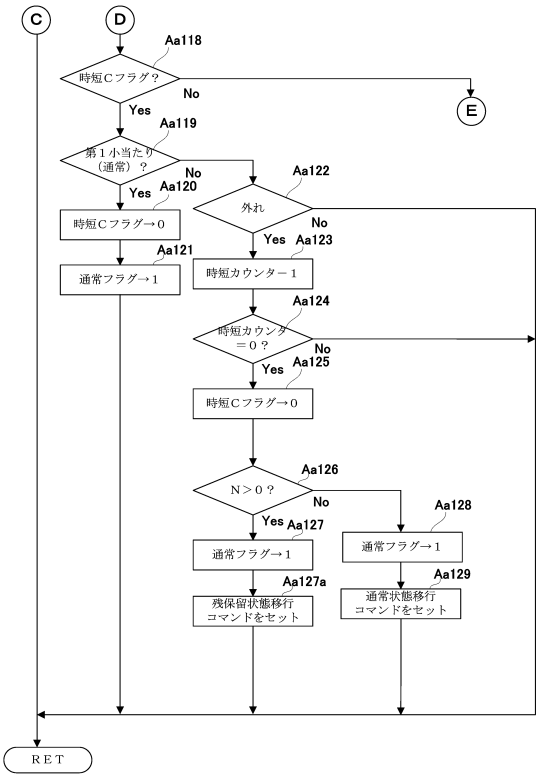
【図５７１】

【Fig. 571】

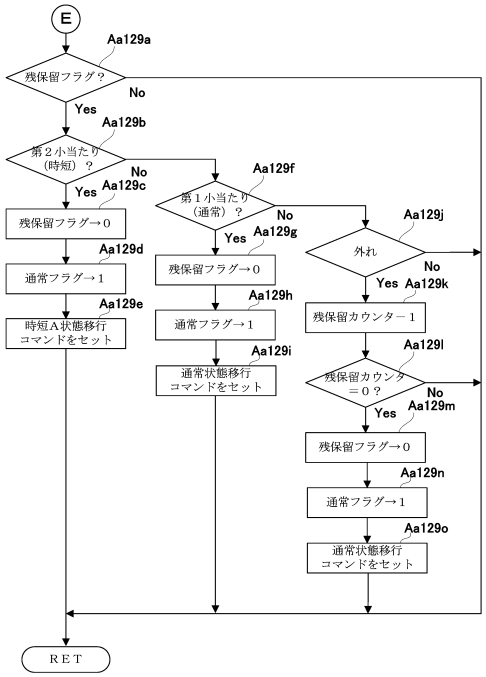


【図５７２】

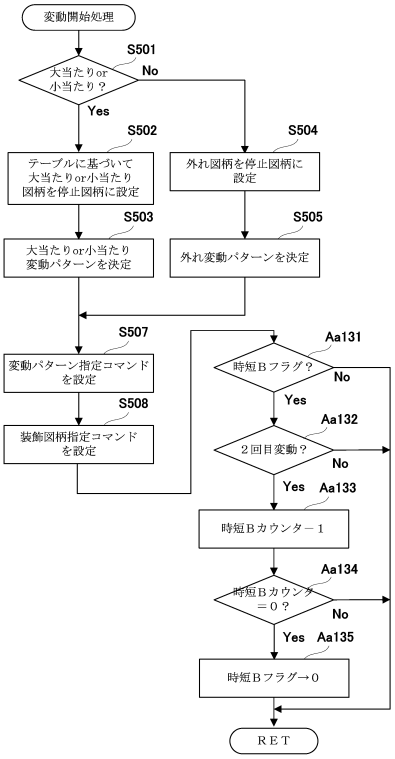
【Fig. 572】



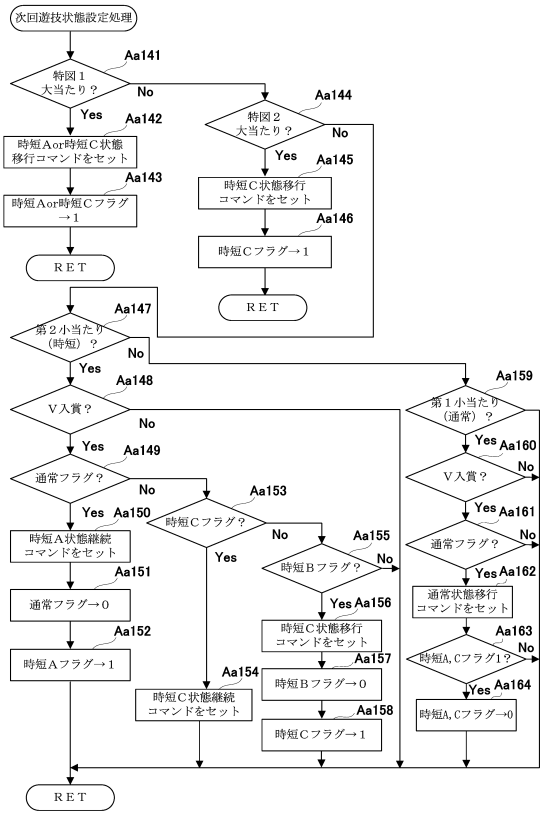
【図５７３】
【Fig. 573】



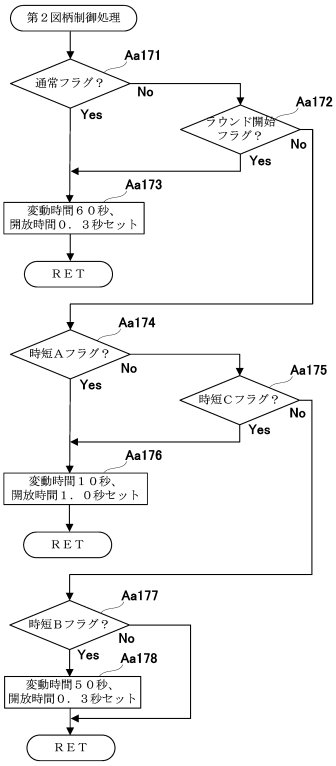
【図５７４】
【Fig. 574】



【図５７５】
【Fig. 575】

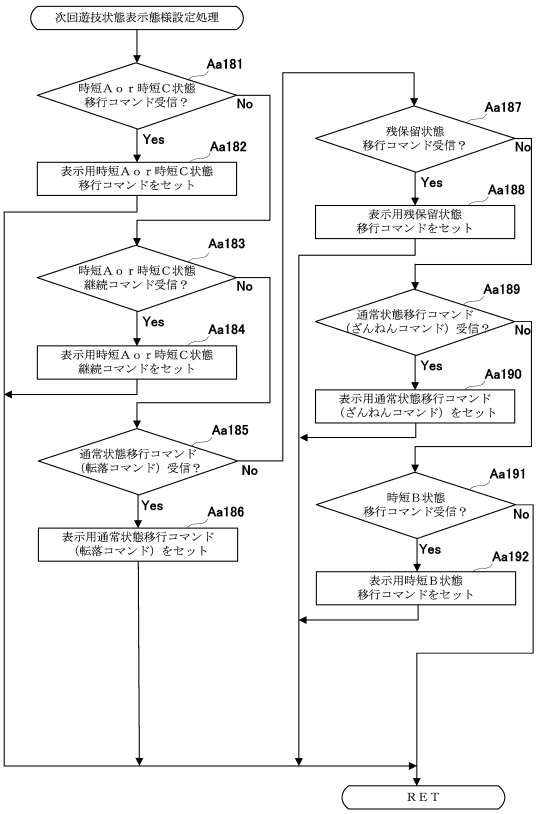


【図５７６】
【Fig. 576】



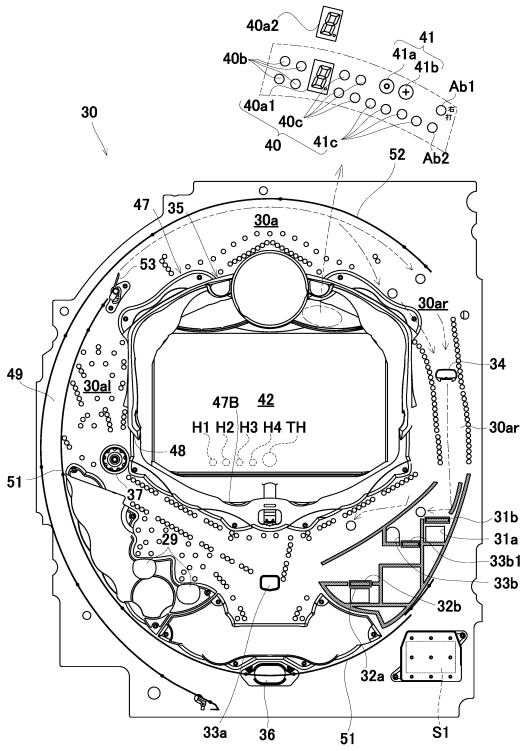
【図５７７】

【Fig. 577】



【図５７８】

【Fig. 578】



【図５７９】

【Fig. 579】

（ａ）右打ちランプ

点灯：右打ち遊技中（時短A、時短C）

消灯：非右打ち遊技中（通常、時短B）

（ｂ）状態ランプ

点灯：時短状態中（時短A、時短B、時短C）

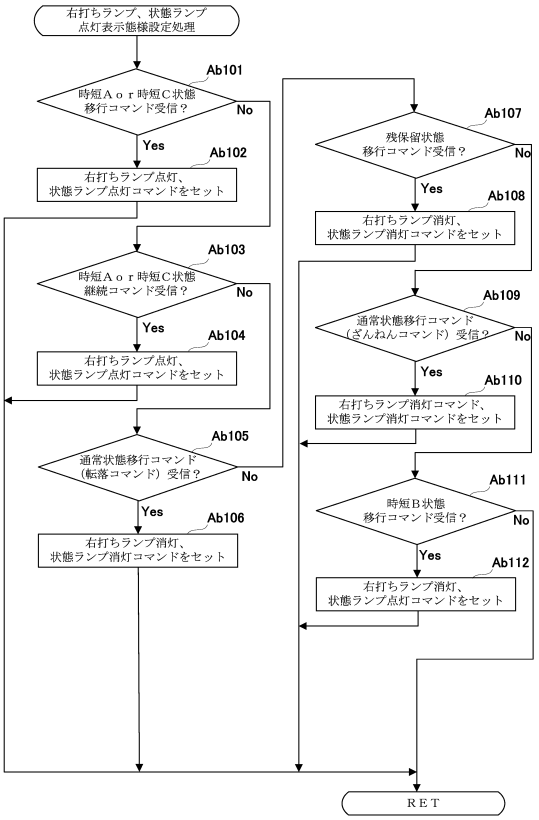
消灯：通常状態中

【図５８０】

【Fig. 580】

【図５８１】

【Fig.581】



【図５８２】

【Fig.582】

（ａ）右打ちランプ

右打 青色点灯：右打ち遊技中（時短A、時短C）

右打 消灯：非右打ち遊技中（通常、時短B）

（ｂ） 状態ランプ

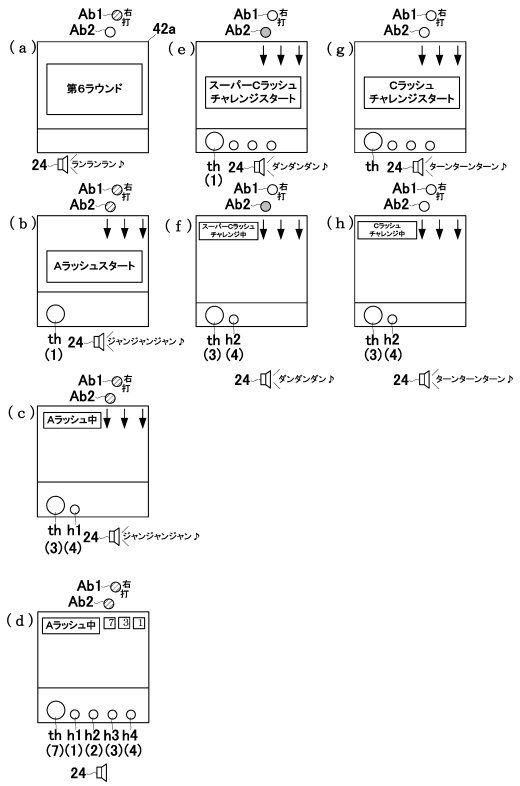
青色点灯：時短A状態、時短C状態中

赤色点灯：時短B状態

消灯：通常状態中

【図５８３】

【Fig.583】



【図５８４】

【Fig.584】

（ａ）右打ちランプ

右打 青色点灯：右打ち遊技中（時短A、時短C）

右打 消灯：非右打ち遊技中（通常、時短B）

（ｂ） 状態ランプ

青色点灯：時短A状態、時短C状態中
（但し、最終変動の確定期間を除く）

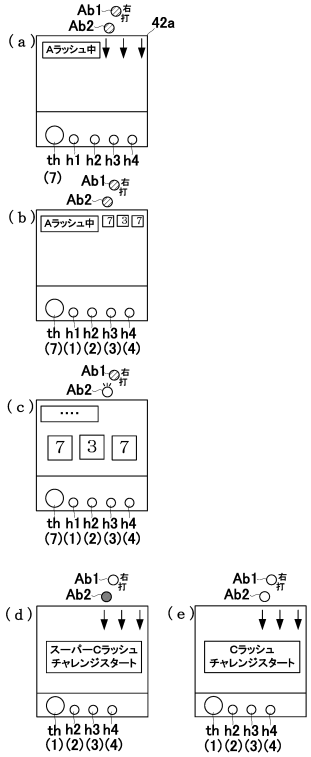
赤色点灯：時短B状態中

消灯：通常状態中

白色点灯：時短A状態、時短C状態の最終変動の確定期間

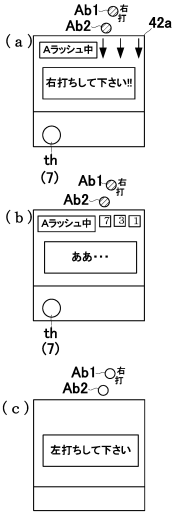
【図５８５】

【Fig.585】



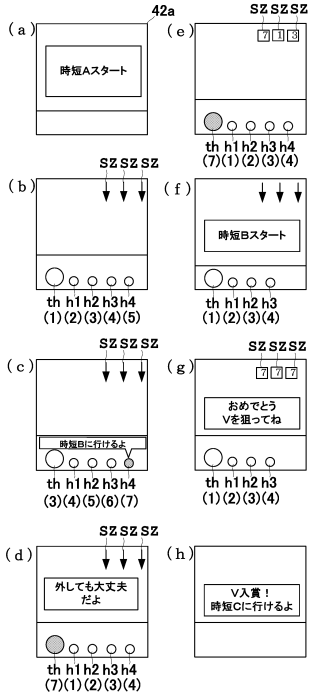
【図５８６】

【Fig.586】



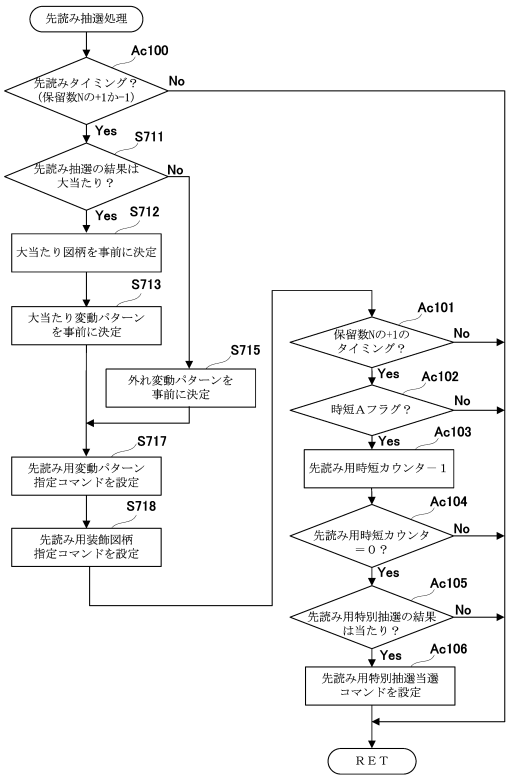
【図５８７】

【Fig.587】

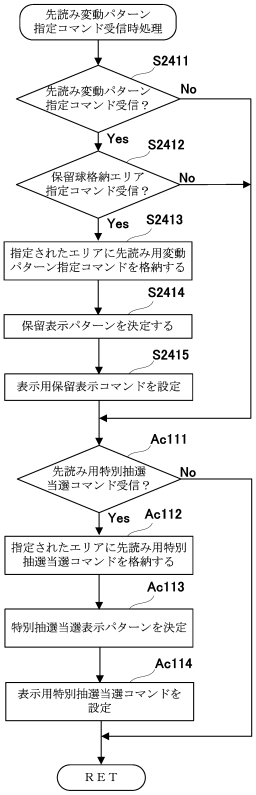


【図５８８】

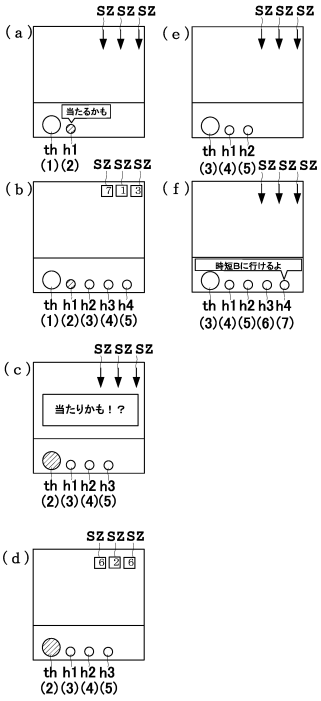
【Fig. 588】



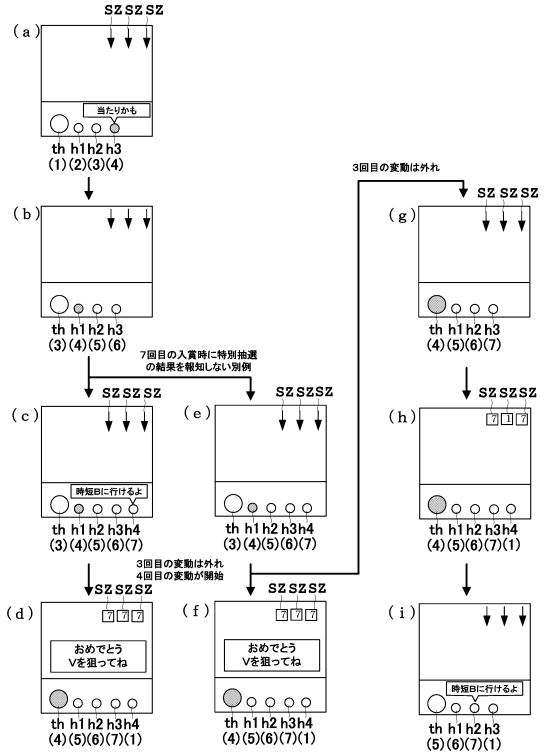
【図５８９】
【Fig. 589】



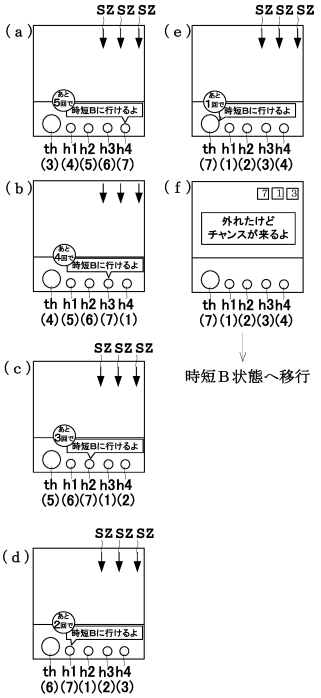
【図５９０】
【Fig.590】



【図５９１】
【Fig.591】

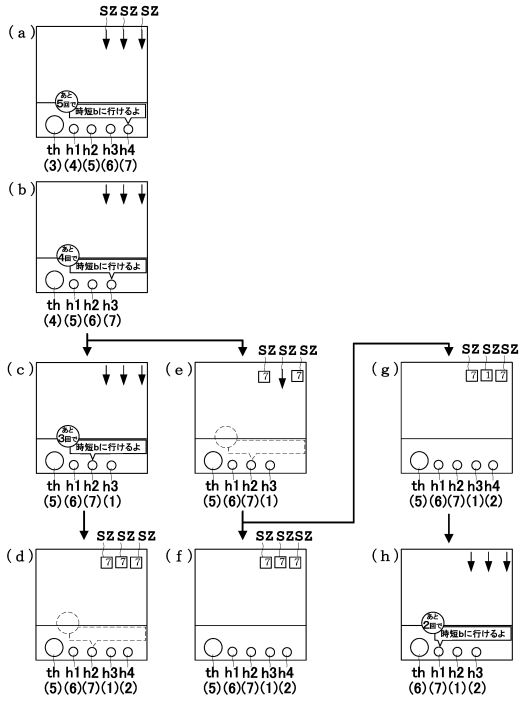


【図５９２】
【Fig.592】



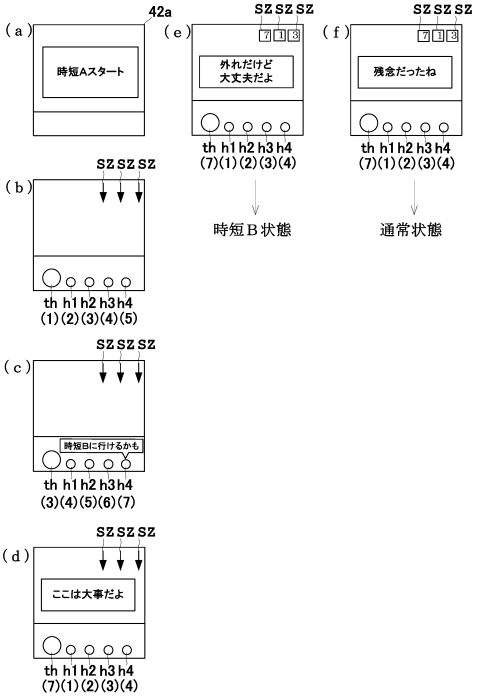
【図５９３】

【Fig.593】



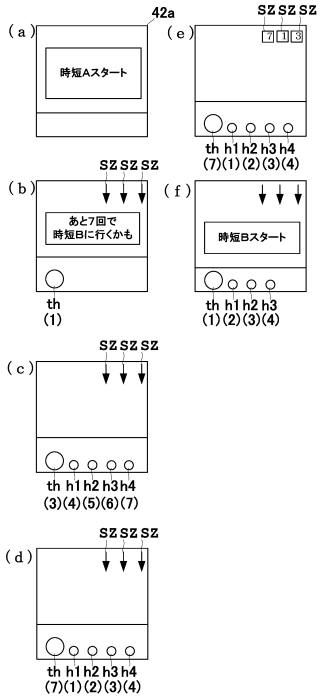
【図５９４】

【Fig.594】



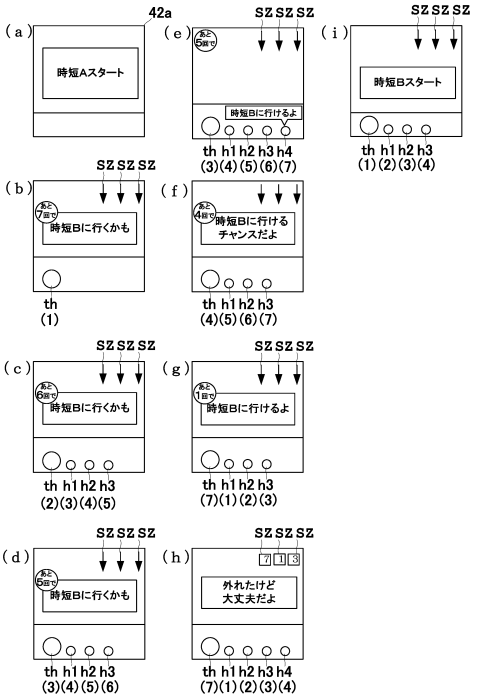
【図５９５】

【Fig.595】



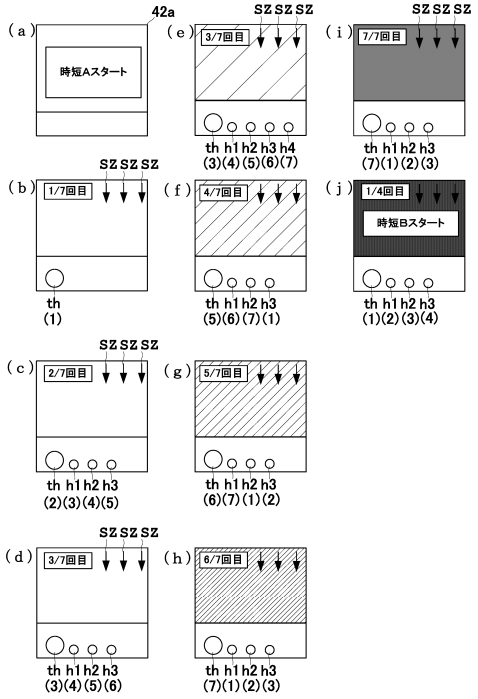
【図５９６】

【Fig.596】



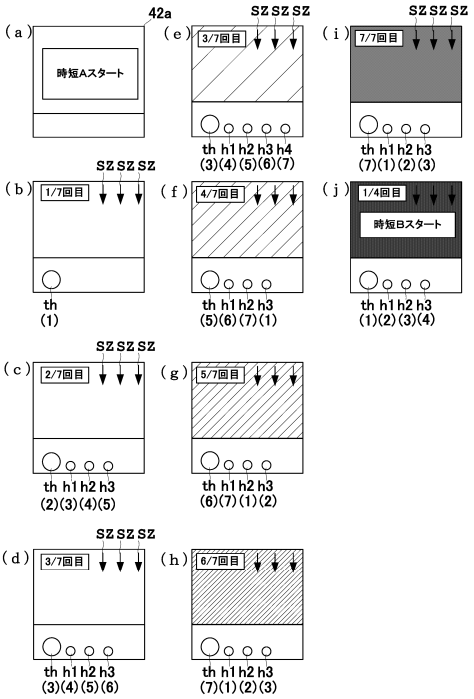
【図５９７】

【Fig.597】



【図５９８】

【Fig.598】



【図５９９】

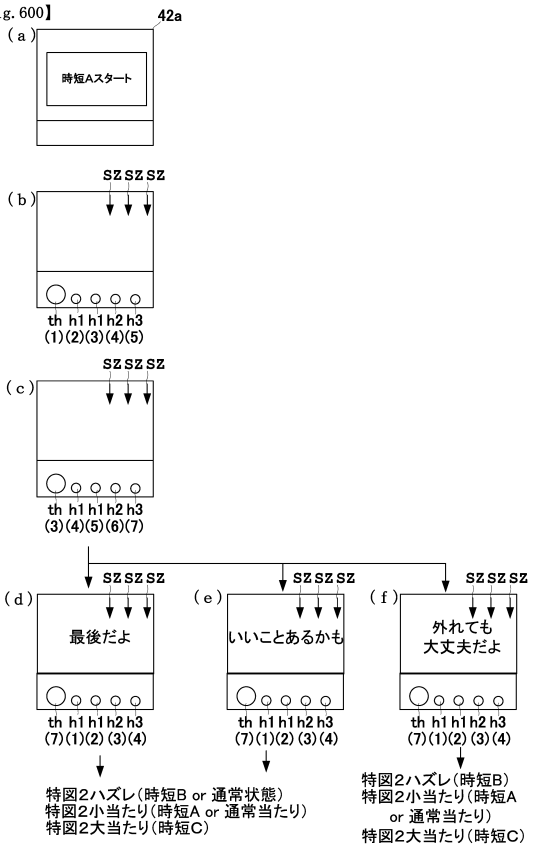
【Fig. 599】

表示用特別抽選用テーブル（時短A状態の最終変動（7回目）

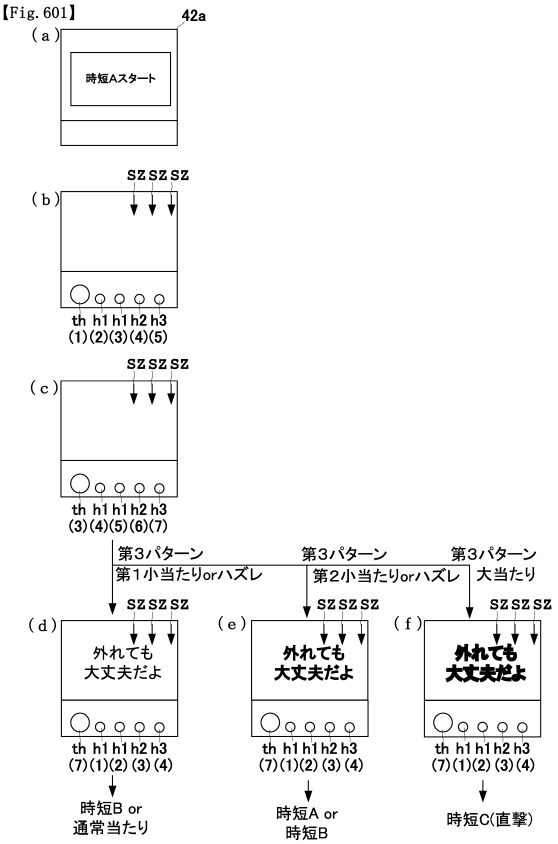
特別抽選カウンタC4（0～99）	抽選結果表示パターン	表示される文字
0～9	第1当選表示パターン	最後だよ
10～19	第2当選表示パターン	いいことあるかも
20～24	第3当選表示パターン	外れても大丈夫だよ
25～90	第1落選表示パターン	最後だよ
91～99	第2落選表示パターン	いいことあるかも

【図６００】

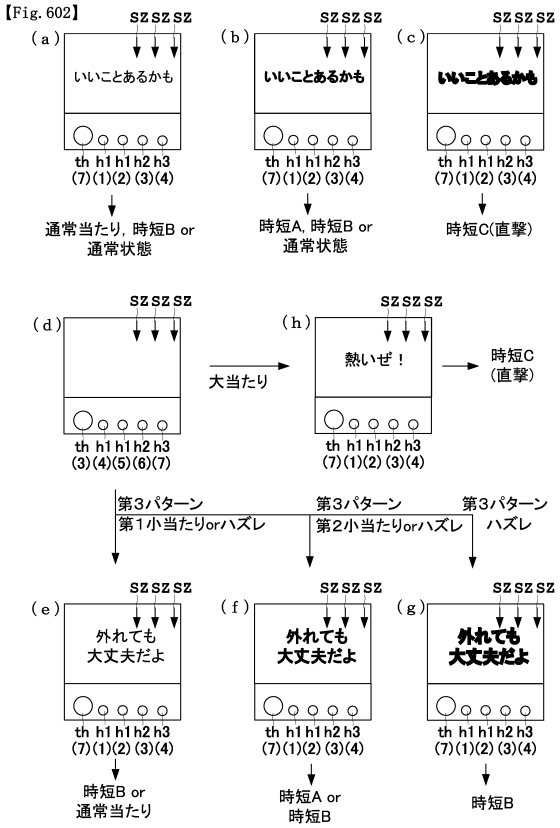
【Fig. 600】



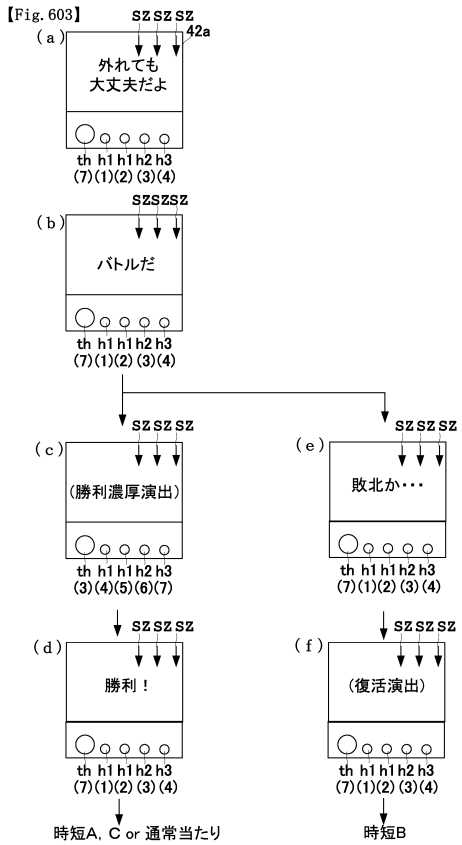
【図６０１】



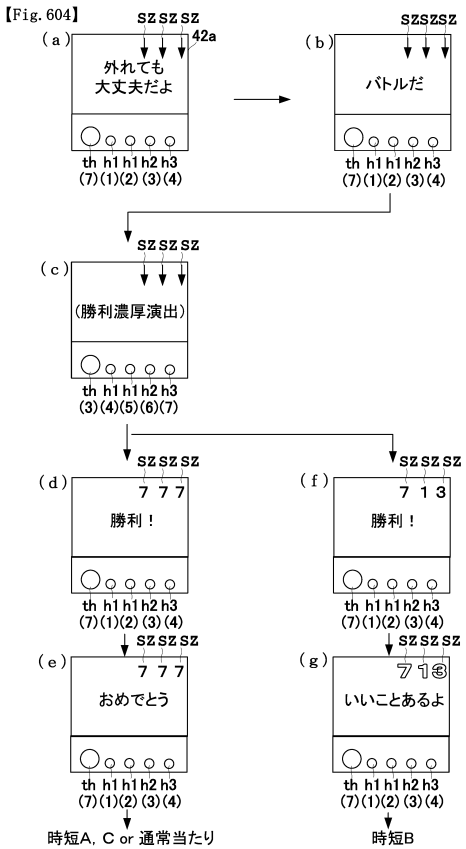
【図６０２】



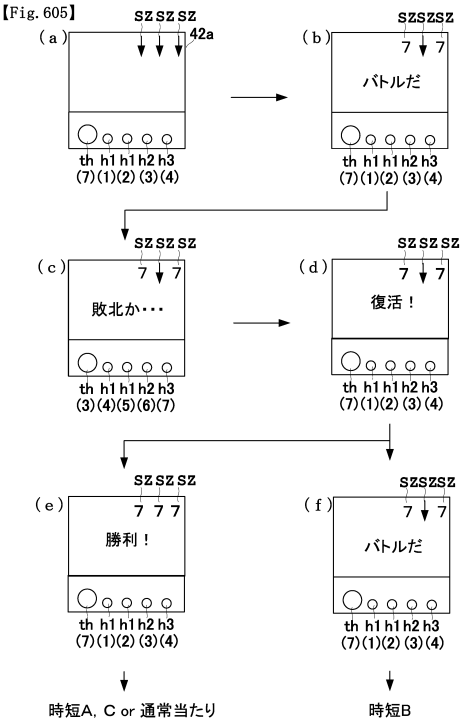
【図６０３】



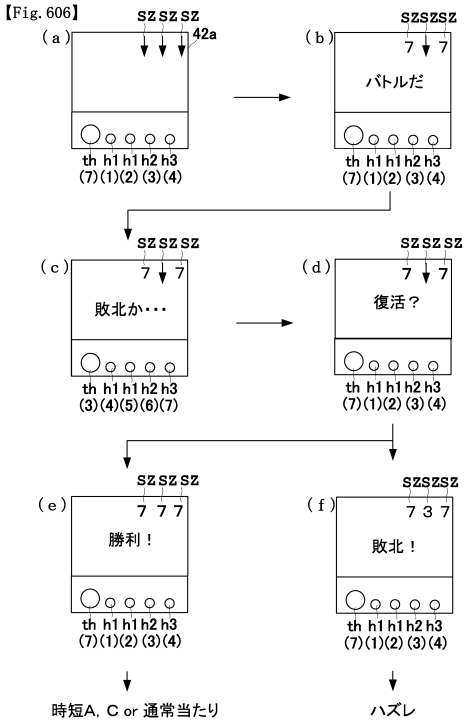
【図６０４】



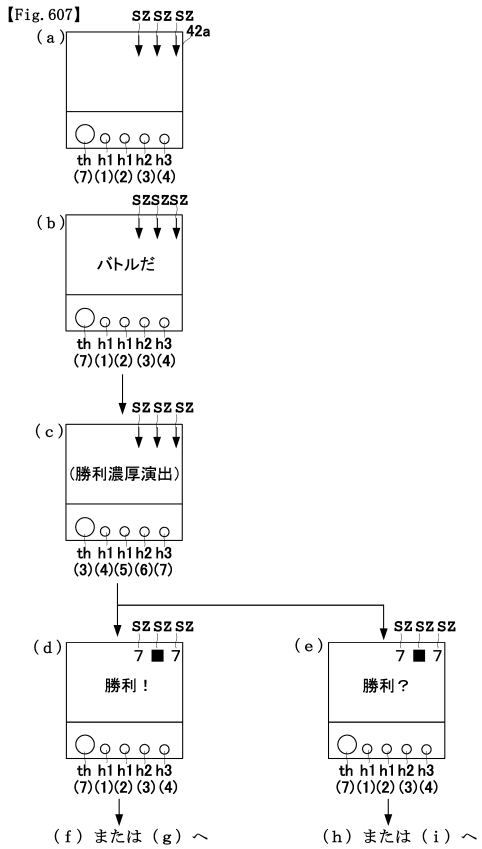
【図６０５】



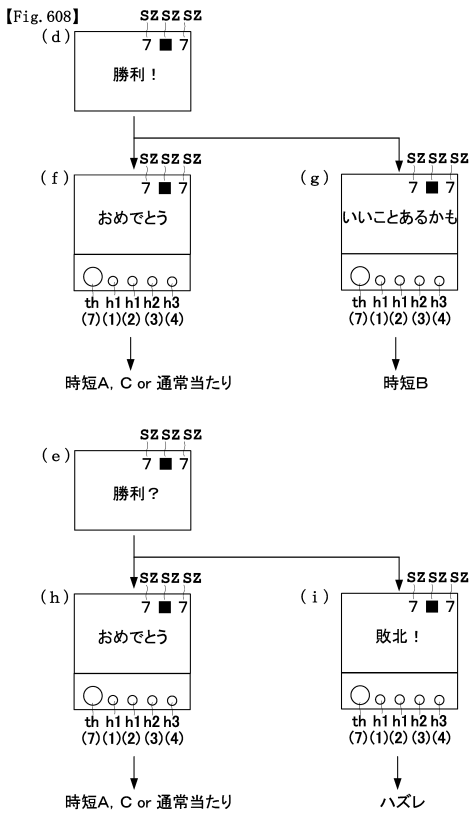
【図６０６】



【図６０７】

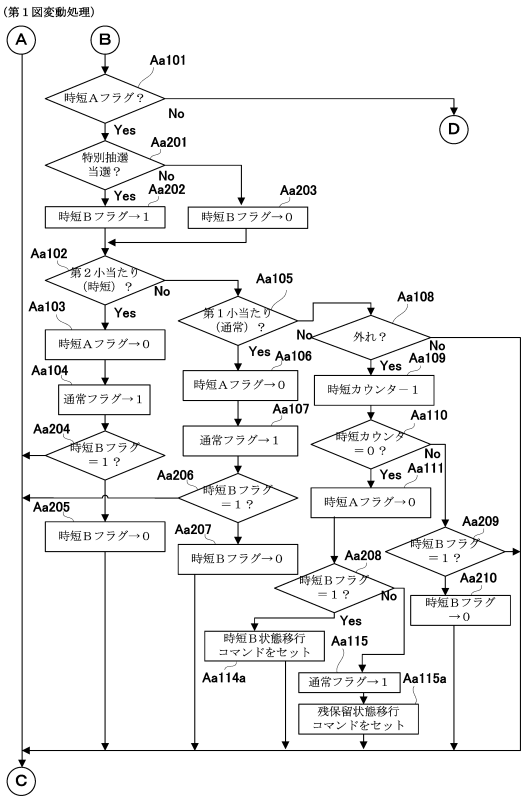


【図６０８】



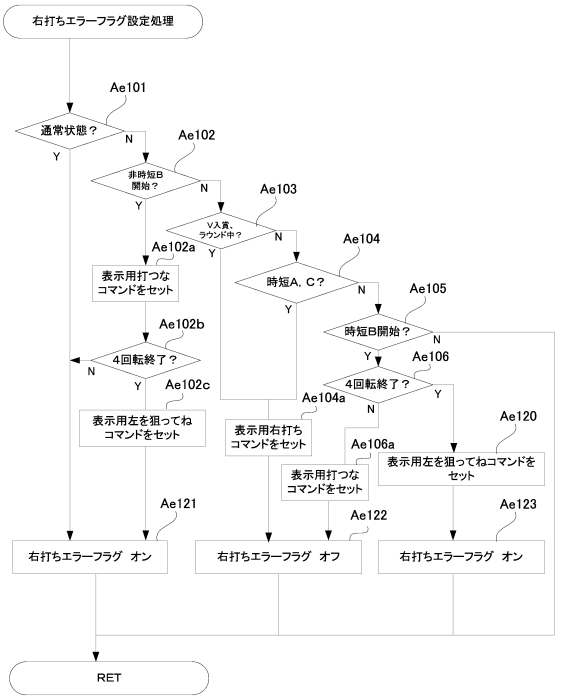
【図６０９】

【Fig. 609】



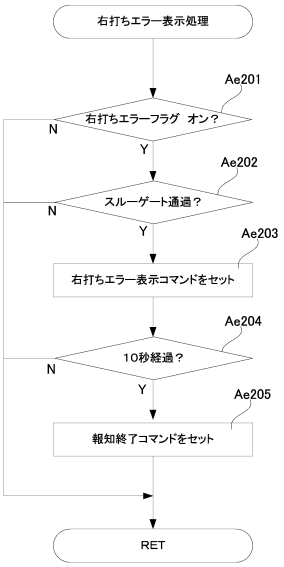
【図６１０】

【Fig. 610】



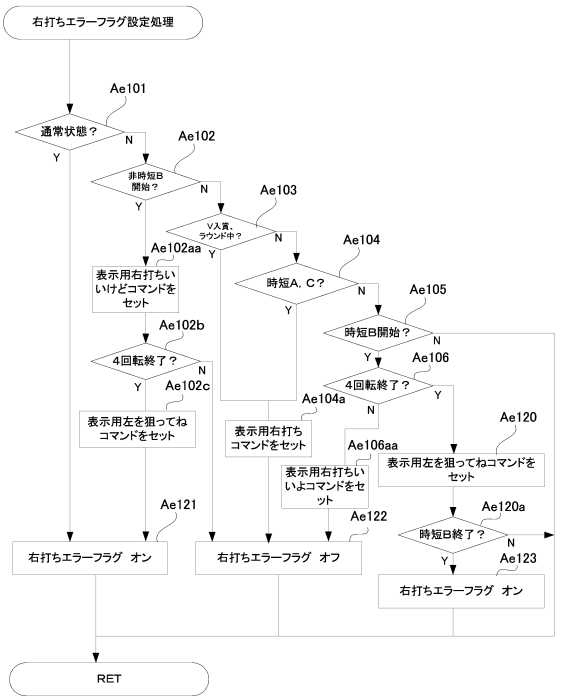
【図６１１】

【Fig. 611】



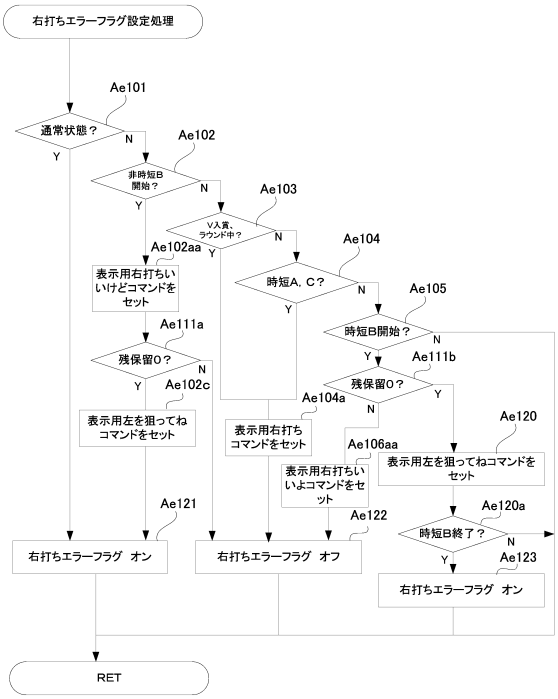
【図６１２】

【Fig. 612】



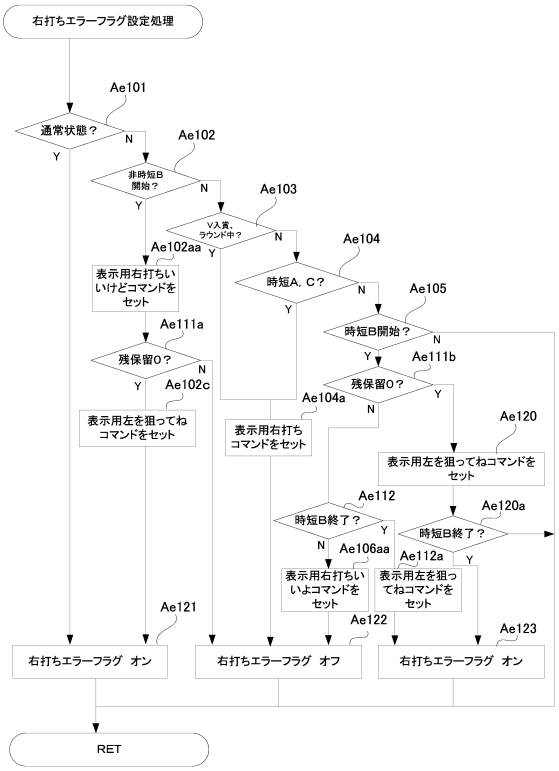
【図６１３】

【Fig. 613】



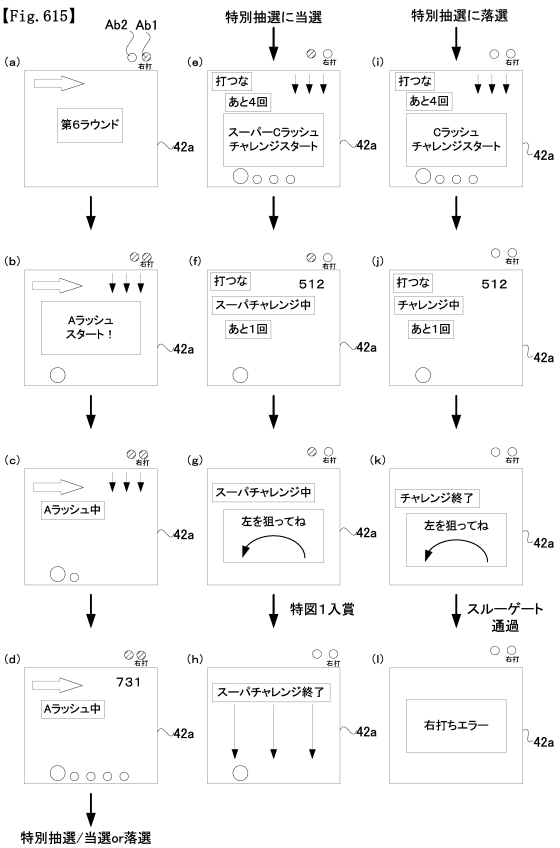
【図６１４】

【Fig. 614】



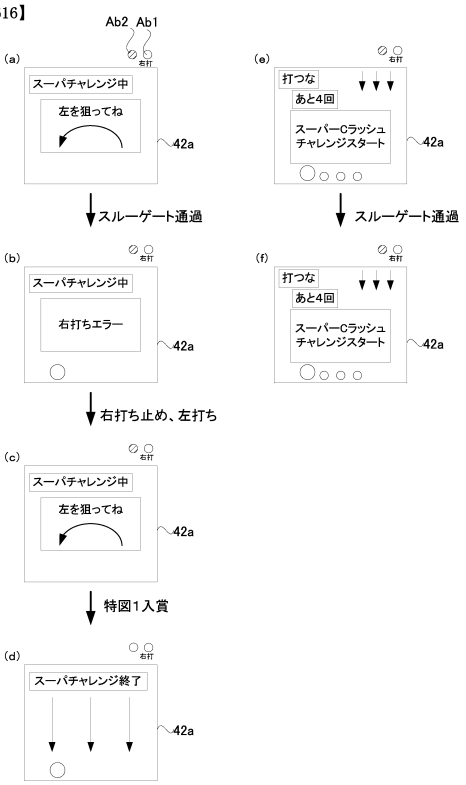
【図６１５】

【Fig. 615】



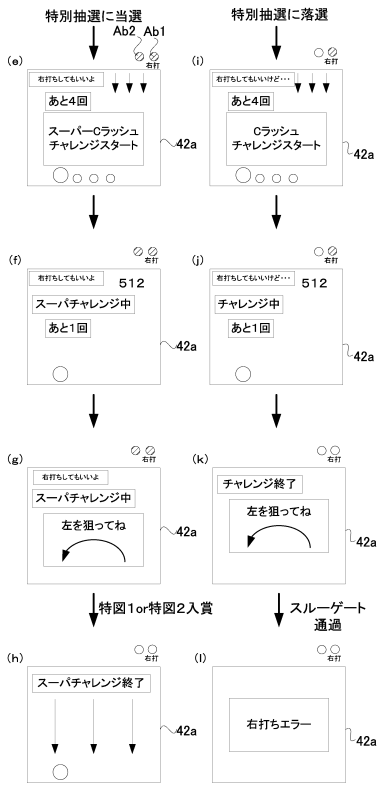
【図６１６】

【Fig. 616】



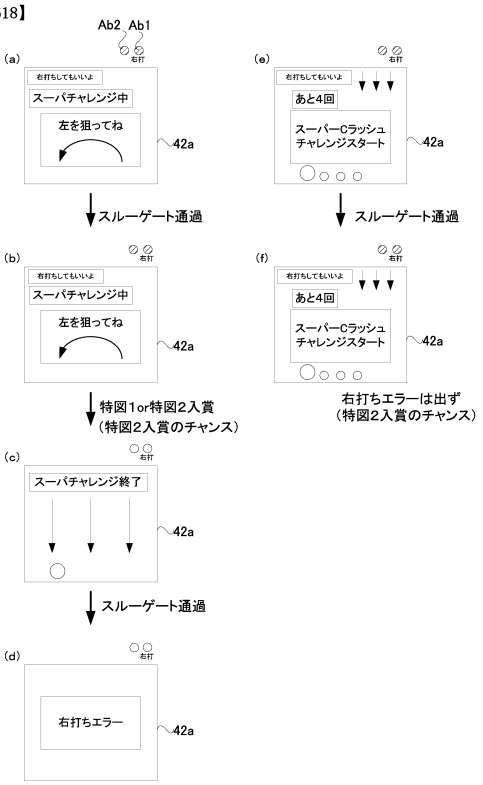
【図６１７】

【Fig. 617】



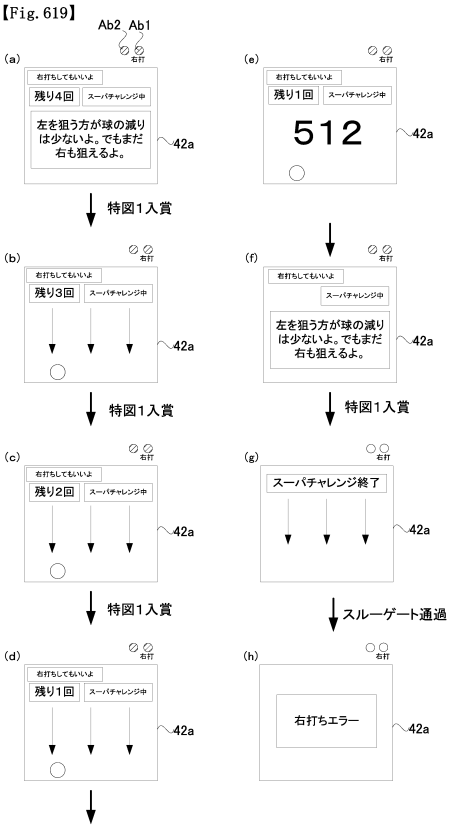
【図６１８】

【Fig. 618】



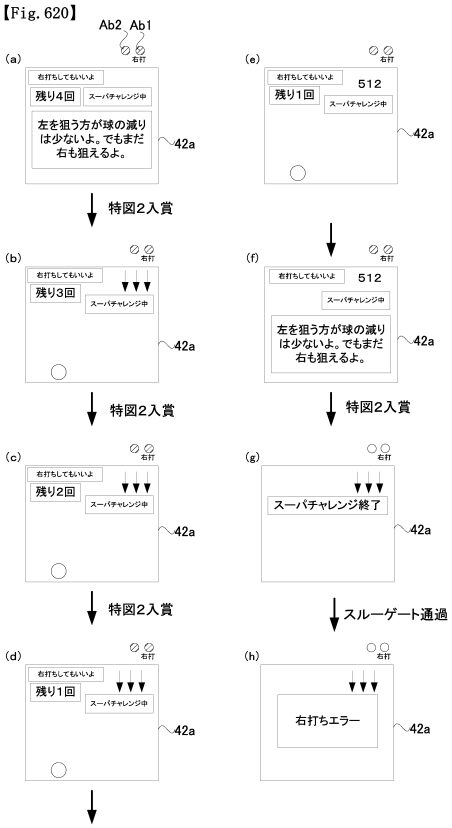
【図６１９】

【Fig. 619】



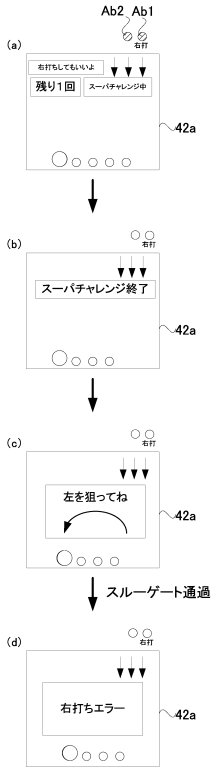
【図６２０】

【Fig. 620】



【図６２１】

【Fig.621】



【図６２２】

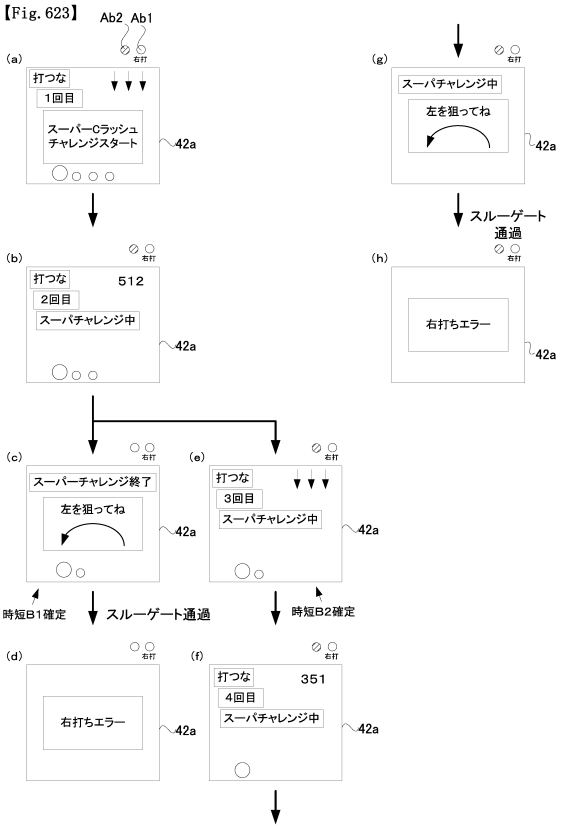
【Fig.622】

特別抽選用テーブル（時短A状態の最終変動（7回目）

特別抽選カウンタC4（0～99）	抽選結果	時短状態／その終期
0～24	第1特別当選	時短B1状態／3回目の特別図柄変動開始まで
25～30	第2特別当選	時短B2状態／5回目の特別図柄変動開始まで
31～99	落選	無し

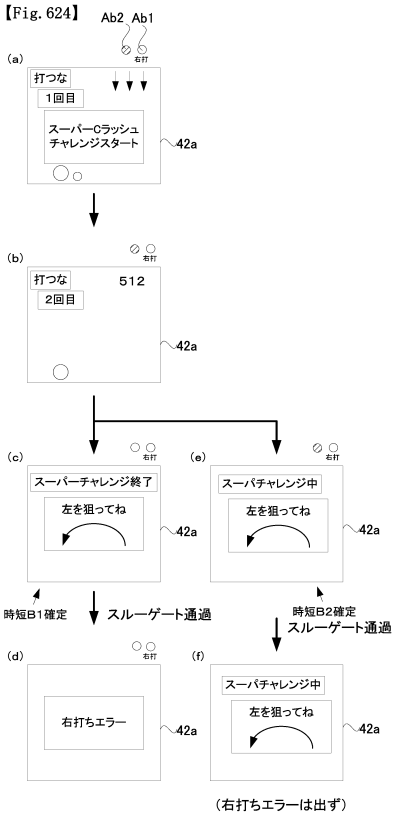
【図６２３】

【Fig.623】



【図６２４】

【Fig.624】



【図６２５】

【Fig.625】

（ａ）　特図1大当たり抽選用テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	時短状態／その終期
150 300 450	0～2	第2記号（第2大当たり）	7	6R時短C	時短C状態／特別図柄変動10回（残保留4回）まで
	3～99	第1記号（第1大当たり）	1，2，3 4，5，6 8，9	6R時短A	時短A状態／特別図柄変動7回（残保留4回）まで

（ｂ）特図2大当たり抽選用テーブル（時短A状態及びその残保留（時短B状態を除く）中）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別	V通過時の状態	時短状態／その終期
0～2	0～99	第2記号（第2大当たり）	7	6R時短C（直撃）	無し	時短C状態／特別図柄変動10回（残保留4回）まで
3～79	0～79	第4記号（第2小当たり）	1，3 5，9	6R時短（V）	通常状態	時短A状態／特別図柄変動7回（残保留4回）まで
	80～99	第3記号（第1小当たり）	2，4 6，8	6R通常（V）	通常状態	無し

【図６２６】

【Fig.626】

（ａ）　特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A最終変動）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	特別抽選カウンタC4（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～2	0～99	0～99	0～198	0～240	大当たり変動（60秒）
3～79	0～79	0～99	0～198	0～240	時短A付小当たり変動（第2小当たり）（30秒）
	80～99	0～99	0～198	0～240	通常小当たり変動（第1小当たり）（60秒）
上記以外		0～24	0～198	0～240	特別変動（20秒）
		25～99	0～198	0～240	ハズレ変動（10秒）

【図６２７】

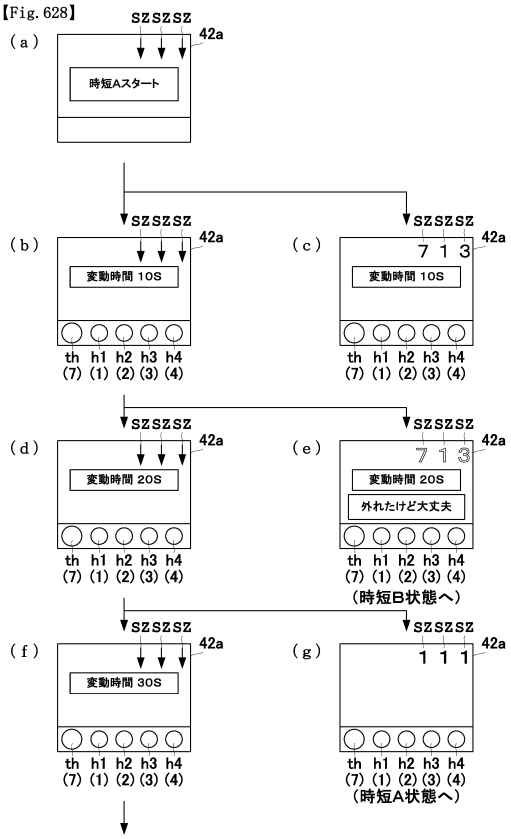
【Fig.627】

（ａ）　特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A最終変動以外）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～2	0～99		0～198	0～240	大当たり変動（60秒）
3～79	0～79		0～198	0～240	時短A付小当たり変動（第2小当たり）（40秒）
	80～99		0～198	0～240	通常小当たり変動（第1小当たり）（30秒）
上記以外		151～160	0～198	0～240	ハズレ変動（60秒）
		161～170	0～198	0～240	ハズレ変動（40秒）
		171～198	0～198	0～240	ハズレ変動（30秒）
		0～100	0～198	0～240	ハズレ変動（10秒）
		101～150	0～198	0～240	ハズレ変動（20秒）

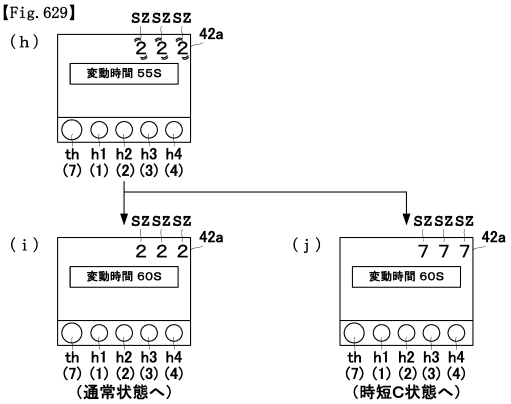
【図６２８】

【Fig.628】



【図６２９】

【Fig.629】



【図６３０】

【Fig.630】

(a) 特別抽選用テーブル

特別抽選カウンタC4（0～99）	抽選結果	第3図柄	当選種別	時短状態
0～24	当選	713等	時短B5	時短B(5回)
25～30	当選	656等	時短B100	時短B(100回)
31～99	落選	713等		無し

【図６３１】

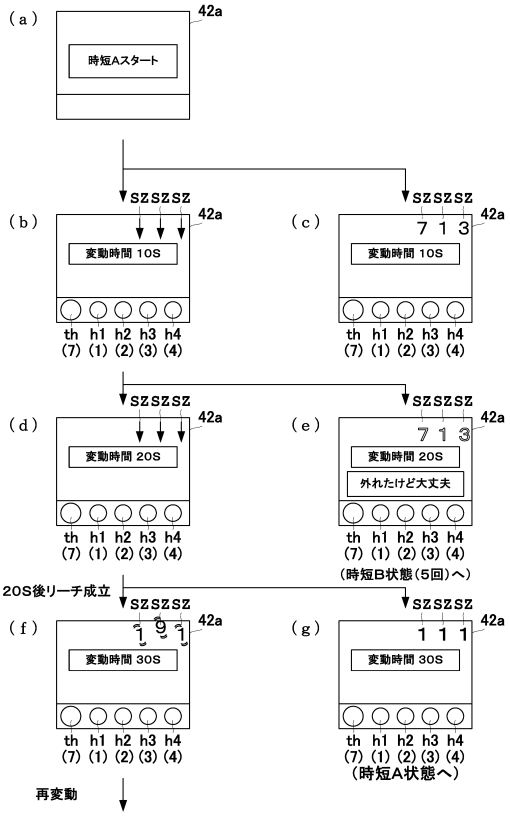
【Fig.631】

(a) 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル(時短A最終変動)

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	特別抽選カウンタC4（0～99）	変動種別カウンタCS1(0～198)	変動種別カウンタCS2(0～240)	変動パターン（変動時間[秒]）
0～2	0～99	0～99	0～198	0～240	大当たり変動（60秒）
3～79	0～59	0～99	0～198	0～240	時短A付小当たり変動（第2小当たり）（30秒）
	60～79	0～99	0～198	0～240	通常小当たり変動（第1小当たり）（40秒）
	80～99	0～99	0～198	0～240	通常小当たり変動（第1小当たり）（60秒）
上記以外		0～24	0～198	0～240	時短B5変動（20秒）
		25～30	0～198	0～240	時短B100変動（40秒）
		31～99	0～198	0～240	ハズレ変動（10秒）

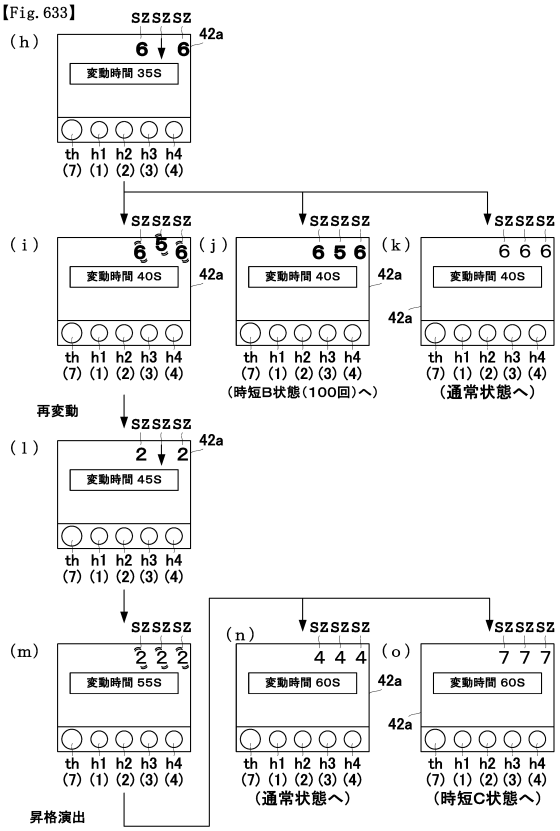
【図６３２】

【Fig.632】



【図６３３】

【Fig.633】



【図６３４】

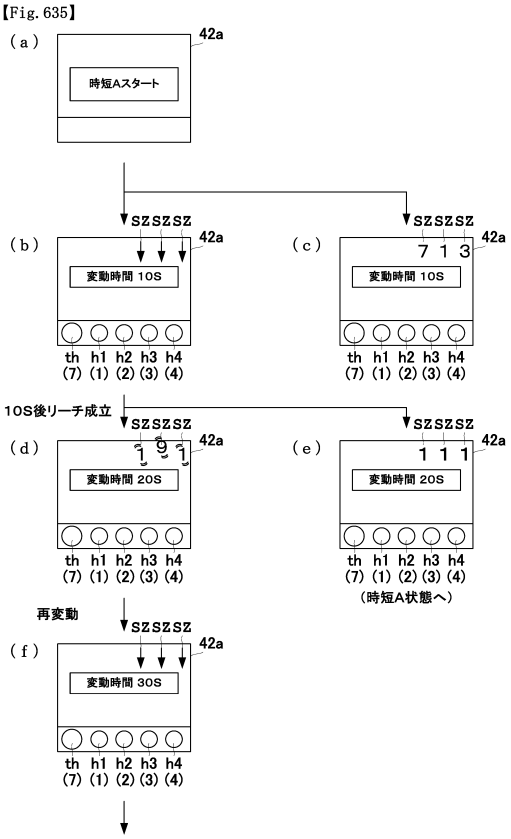
【Fig.634】

（ａ） 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A最終変動）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	特別抽選カウンタC4（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～2	0～99	0～99	0～198	0～240	大当たり変動（60秒）
3～79	0～59	0～99	0～198	0～240	時短A付小当たり変動（第2小当たり）（30秒）
	60～79	0～99	0～198	0～240	通常小当たり変動（第1小当たり）（60秒）
	80～99	0～99	0～198	0～240	通常小当たり変動（第1小当たり）（60秒）
上記以外		0～24	0～198	0～240	時短B5変動（40秒）
		25～30	0～198	0～240	時短B100変動（45秒）
		31～99	0～198	0～240	ハズレ変動（10秒）

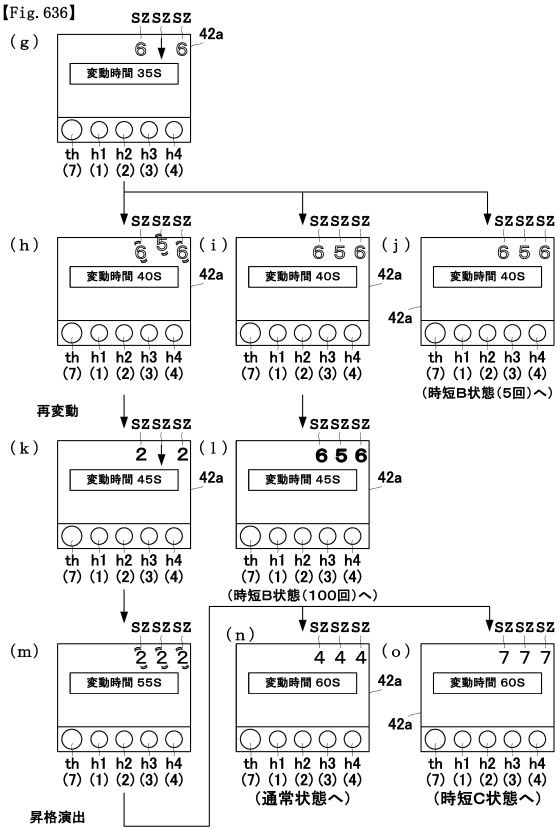
【図６３５】

【Fig.635】



【図６３６】

【Fig.636】



【図６３７】

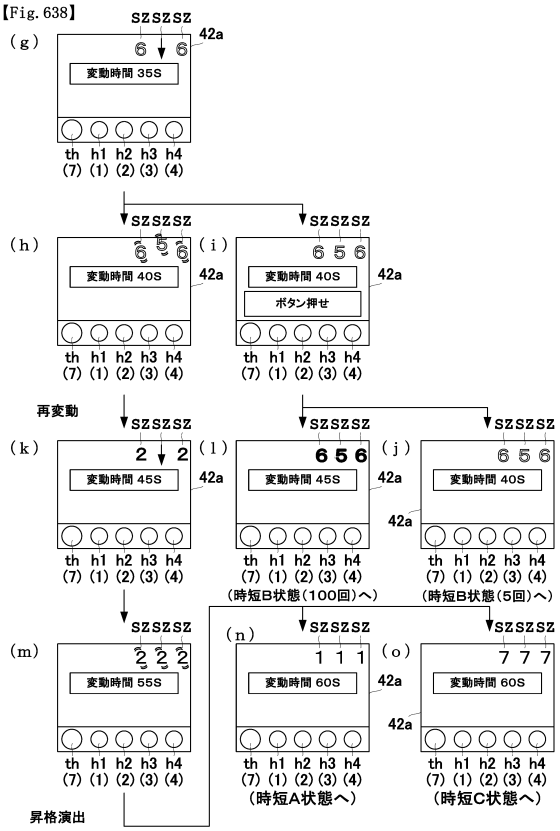
【Fig.637】

（ａ） 特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A最終変動）

大当たり乱数カウンタC1（0～599）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	特別抽選カウンタC4（0～99）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）
0～2	0～99	0～99	0～198	0～240	大当たり変動（60秒）
3～79	0～59	0～99	0～198	0～240	時短A付小当たり変動（第2小当たり）（60秒）
	60～79	0～99	0～198	0～240	通常小当たり変動（第1小当たり）（60秒）
	80～99	0～99	0～198	0～240	通常小当たり変動（第1小当たり）（60秒）
上記以外		0～24	0～198	0～240	時短B5変動（40秒）
		25～30	0～198	0～240	時短B100変動（45秒）
		31～99	0～198	0～240	ハズレ変動（10秒）

【図６３８】

【Fig.638】



【図６３９】

【Fig.639】

特図2主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（時短A状態中）

大当たり乱数カウンタC1（0～559）	大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動パターン（変動時間）
0～2	0～99		0～139	大当たり変動パターンA1（60秒）
			140～189	大当たり変動パターンA2（60秒）
			190～198	大当たり変動パターンA3（60秒）
3～79	0～79		0～139	時短A付き小当たり変動パターンA1（40秒）
			140～189	時短A付き小当たり変動パターンA2（40秒）
			190～198	時短A付き小当たり変動パターンA3（40秒）
	80～99		0～139	通常小当たり変動パターンA1（30秒）
			140～189	通常小当たり変動パターンA2（30秒）
			190～198	通常小当たり変動パターンA3（30秒）
上記以外		151～160	0～139	リーチハズレ変動パターンA2（60秒）
			140～198	リーチハズレ変動パターンA3（60秒）
		161～170	0～139	リーチハズレ変動パターンA2（40秒）
			140～198	リーチハズレ変動パターンA3（40秒）
		171～198	0～139	リーチハズレ変動パターンA2（30秒）
			140～198	リーチハズレ変動パターンA3（30秒）
		0～100	0～49	完全ハズレ変動パターンA2（10秒）
			50～198	完全ハズレ変動パターンA3（10秒）
		101～150	0～49	完全ハズレ変動パターンA2（20秒）
			50～198	完全ハズレ変動パターンA3（20秒）

【図６４０】

【Fig.640】

(a)

保留表示	条件	示唆内容	略号
	変動パターンA1	直撃大当たり確定 or 小当たり確定	A1
	変動パターンA2	直撃大当たり期待高 or 小当たり期待高	A2
	変動パターンA3	直撃大当たり期待低 or 小当たり期待低	A3
	変動パターンA1，A2，A3	不明	

(b)

保留表示	条件	示唆内容	略号
	第1特別当選	時短B1（保留3回）	S
	第2特別当選	時短B2（保留5回）	D
	特別当選落選	時短B無し	

【図６４１】

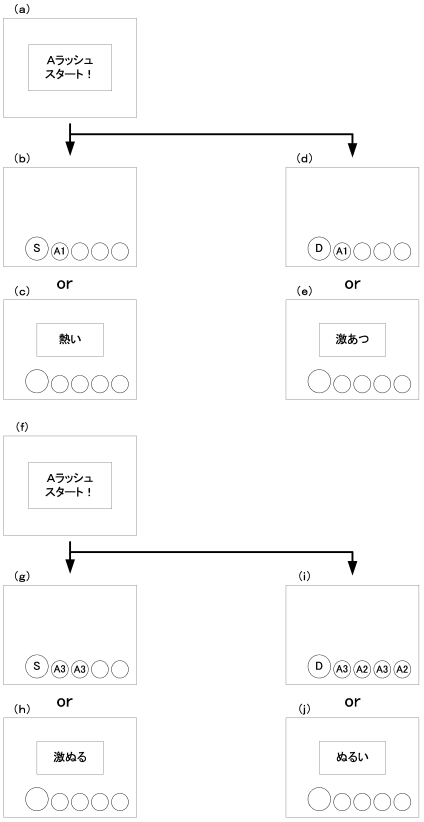
【Fig. 641】

最終変動中保留満タン時のメッセージ選択用テーブル

メッセージ	特別抽選/変動パターンの条件	示唆内容
激あつ	第2特別当選 and 時短B中にA1	時短B2発生 時短C発生の確定
熱い	第1特別当選 and 時短B中にA1	時短B1発生 時短C発生の可能性高
ぬるい	第2特別当選 and 時短B中にA2，A3	時短Cに行ける可能性低
激ぬる	第1特別当選 and 時短B中にA2，A3	時短Cに行ける可能性低
もう一回チャンス	特別抽選落選 and 時短B中にA1	なし
がんばって	特別抽選落選 and 時短B中にA2	なし
残念	特別抽選落選 and 時短B中にA3	なし
（なし）	特別抽選落選 and 時短B中にA2，A3	なし

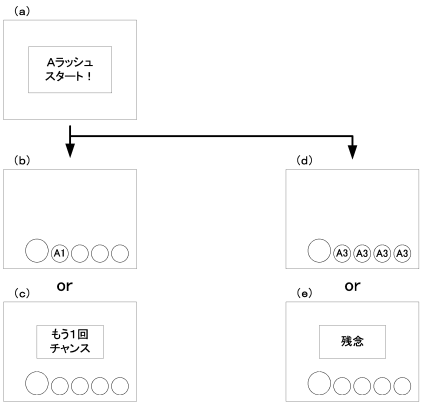
【図６４２】

【Fig. 642】



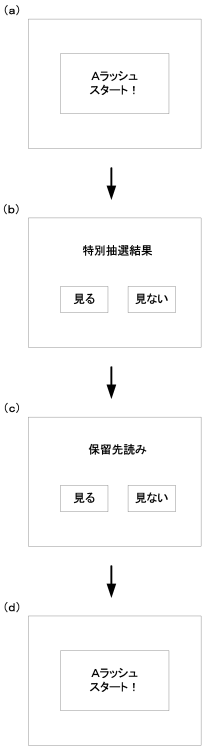
【図６４３】

【Fig. 643】



【図６４４】

【Fig. 644】



【図６４５】

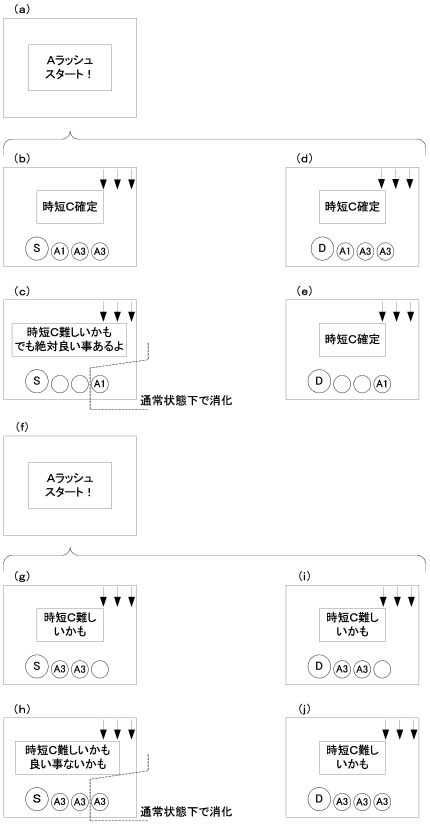
【Fig. 645】

最終変動開始時のメッセージ選択用テーブル

メッセージ	特別抽選/変動パターンの条件	示唆内容
時短C確定	第1、第2特別当選 and 時短B中にA1	時短B1orB2発生 時短B内で直撃or小当たり確定
時短C行くかも	第1、第2特別当選 and 時短B中にA2	時短B1orB2発生 時短B内で直撃or小当たり期待高
時短C難しいかも	第1、第2特別当選 and 時短B中にA3	時短B2発生 時短B内で直撃or小当たり期待低
時短C難しいかも でも絶対良い事あるよ	第1特別当選 and 時短B中にA3 and 時短B外にA1	時短B1発生 時短B内で直撃or小当たり期待低 時短B外で直撃or小当たり確定
時短C難しいかも でも良い事あるよ	第1特別当選 and 時短B中にA3 and 時短B外にA2	時短B1発生 時短B内で直撃or小当たり期待低 時短B外で直撃or小当たり期待高
時短C難しいかも 良い事ないかも	第1特別当選 and 時短B中にA3 and 時短B外にA3	時短B1発生 時短B内で直撃or小当たり期待低 時短B外で直撃or小当たり期待低

【図６４６】

【Fig. 646】



【図６４７】

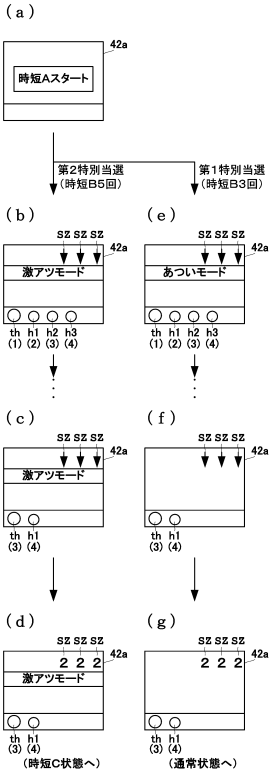
【Fig. 647】

最終変動中の第1～第3保留入賞時のメッセージ選択用テーブル

メッセージ	特別抽選/変動パターンの条件	示唆内容
時短C確定 入りました	時短B中にA1	時短B内で直撃or小当たり確定
時短C行くかも 入りました	時短B中にA2	時短B内で直撃or小当たり期待高
時短C難しいかも 入りました	時短B中にA3	時短B内で直撃or小当たり期待低
時短C難しいかも でも絶対良い事あるよ 入りました	時短B中にA3 and 時短B外にA1	時短B内で直撃or小当たり期待低 時短B外で直撃or小当たり確定
時短C難しいかも でも良い事あるよ 入りました	時短B中にA3 and 時短B外にA2	時短B内で直撃or小当たり期待低 時短B外で直撃or小当たり期待高
時短C難しいかも 良い事ないかも 入りました	時短B中にA3 and 時短B外にA3	時短B内で直撃or小当たり期待低 時短B外で直撃or小当たり期待低

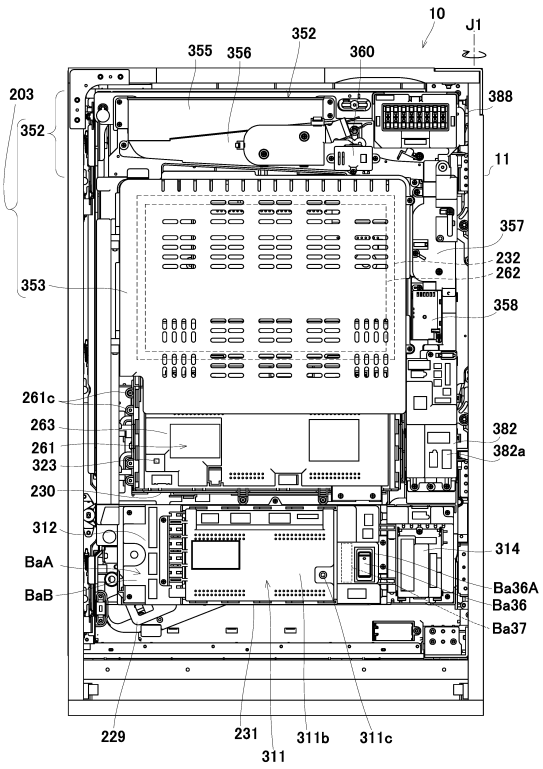
【図６４８】

【Fig. 648】



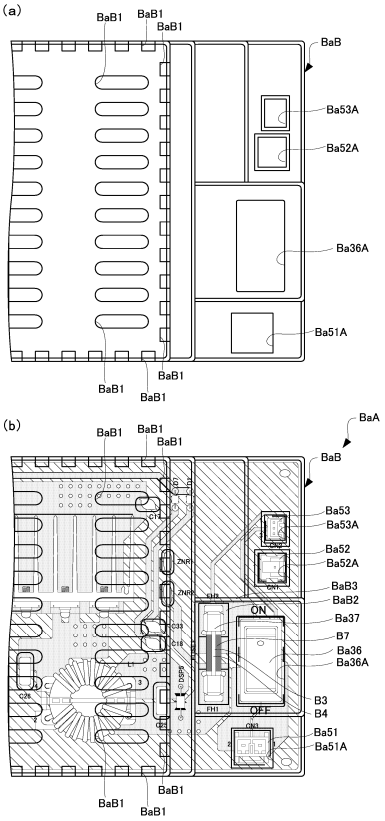
【図６４９】

【Fig. 649】



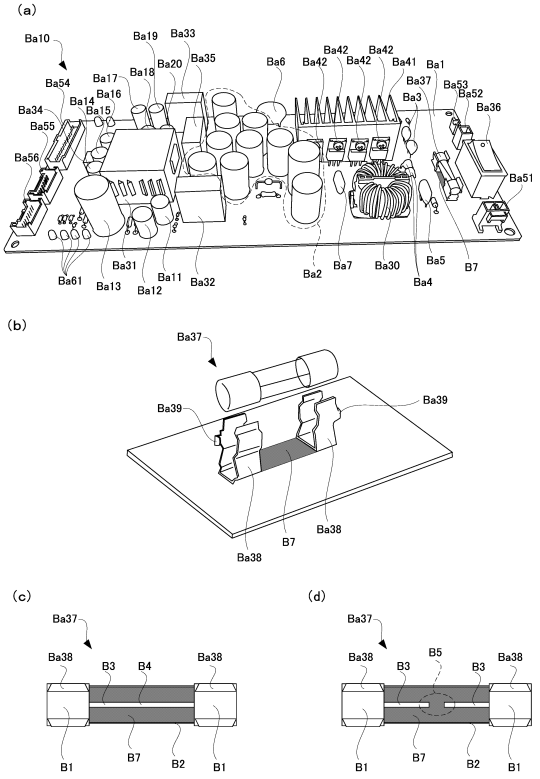
【図６５０】

【Fig. 650】



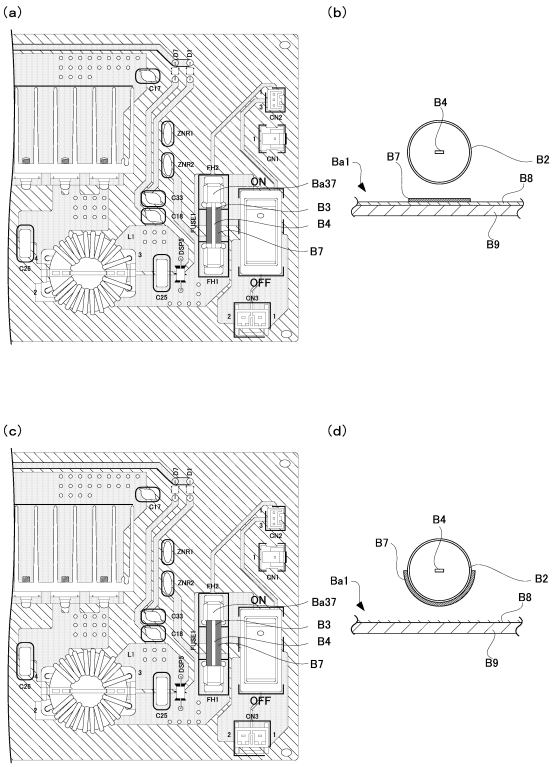
【図６５１】

【Fig. 651】



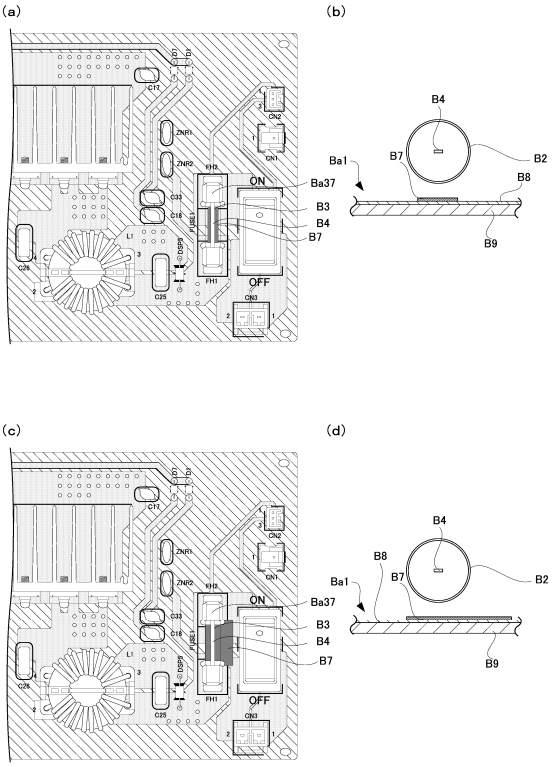
【図６５２】

【Fig. 652】



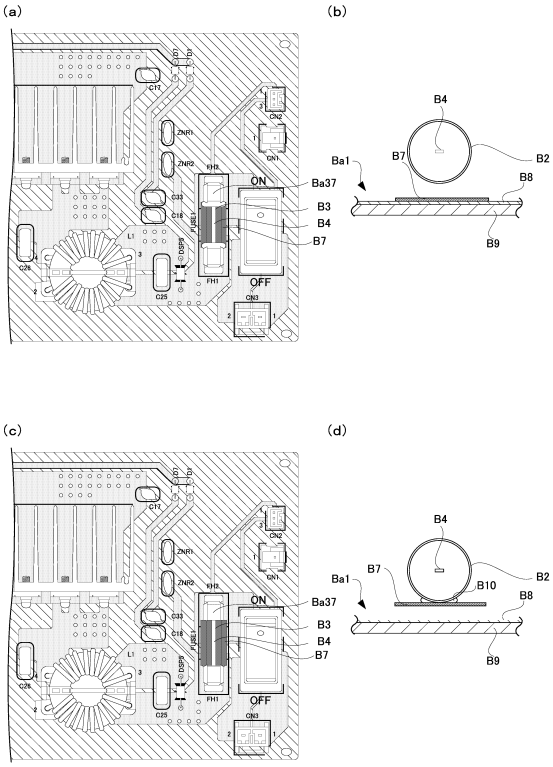
【図６５３】

【Fig. 653】



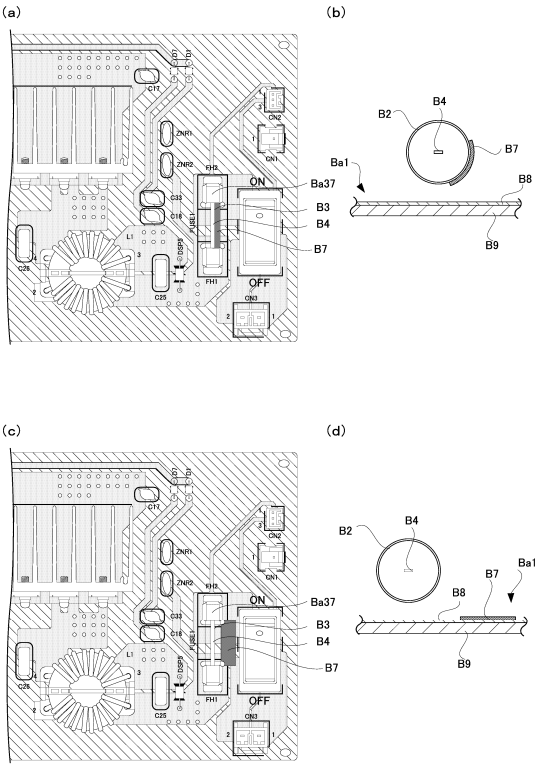
【図６５４】

【Fig. 654】



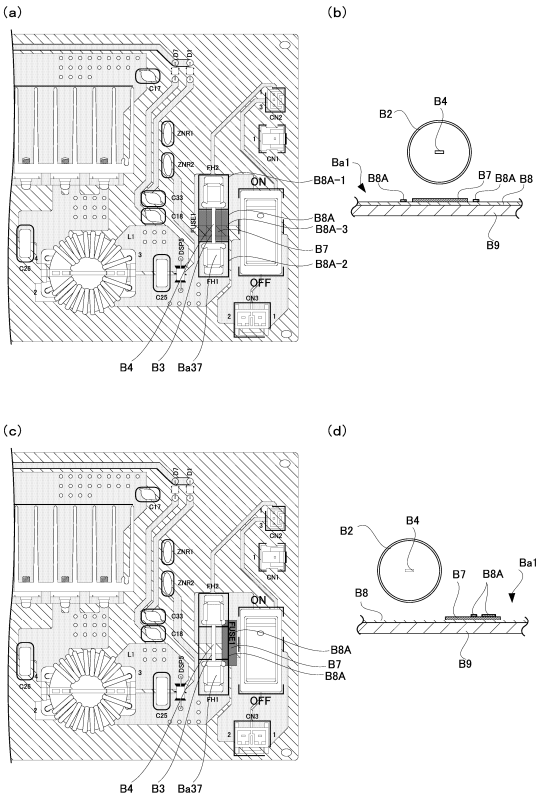
【図６５５】

【Fig. 655】



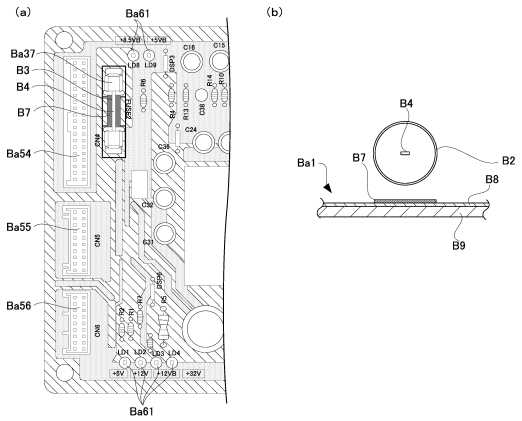
【図６５６】

【Fig. 656】



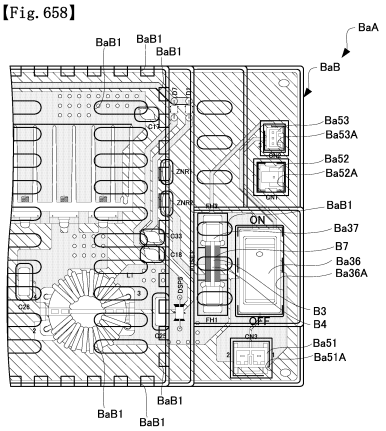
【図６５７】

【Fig. 657】



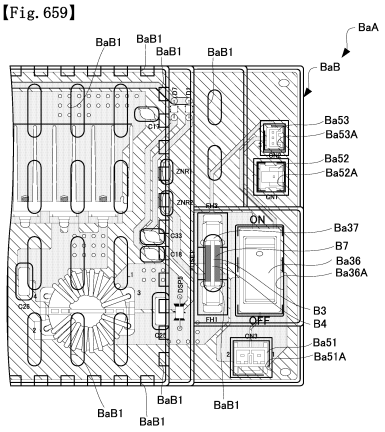
【図６５８】

【Fig. 658】



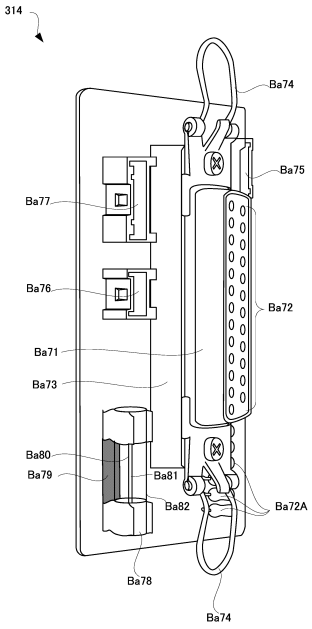
【図６５９】

【Fig. 659】

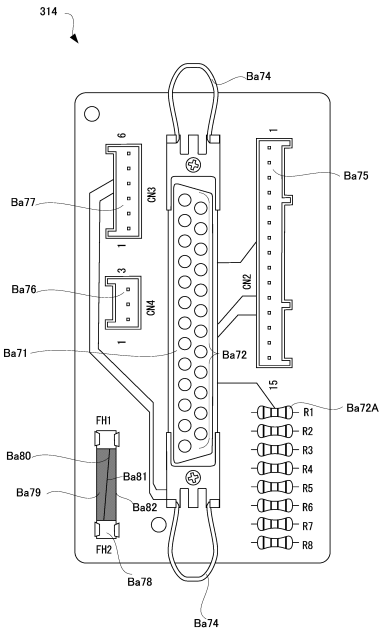


【図６６０】

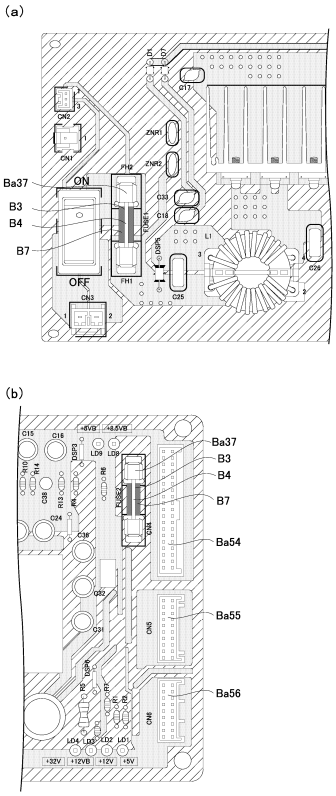
【Fig. 660】



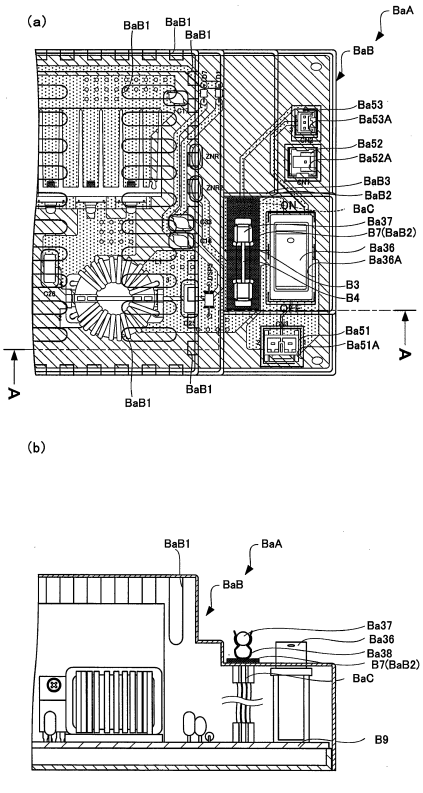
【図６６１】
【Fig. 661】



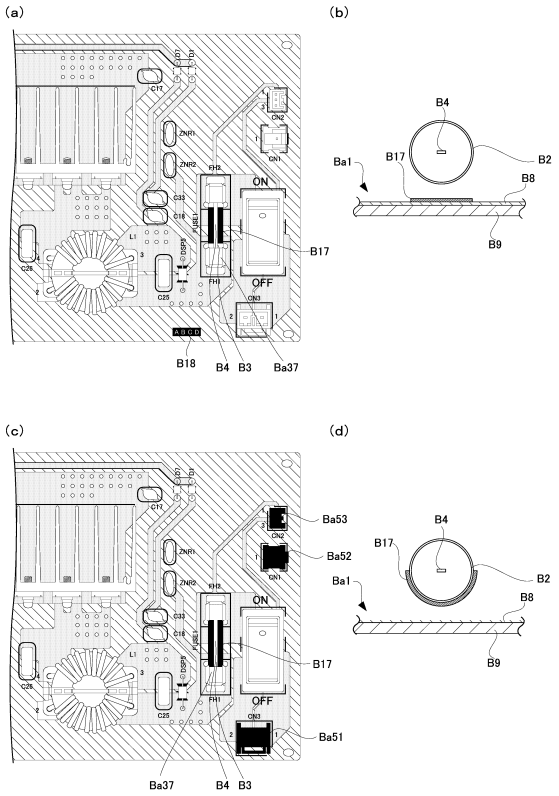
【図６６２】
【Fig. 662】



【図６６３】
【Fig. 663】

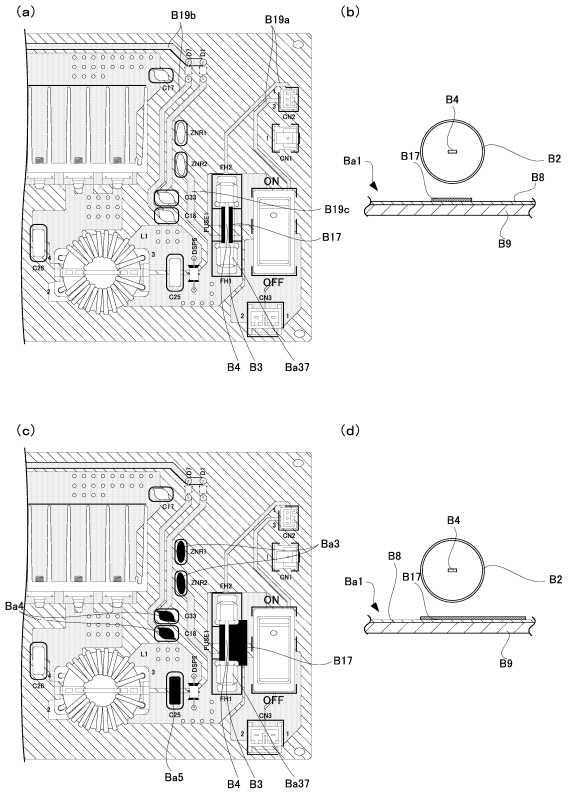


【図６６４】
【Fig. 664】



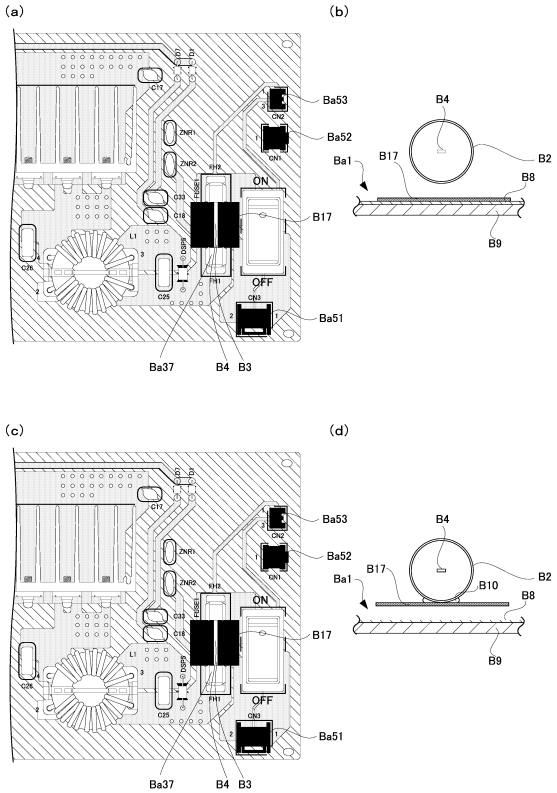
【図６６５】

【Fig. 665】



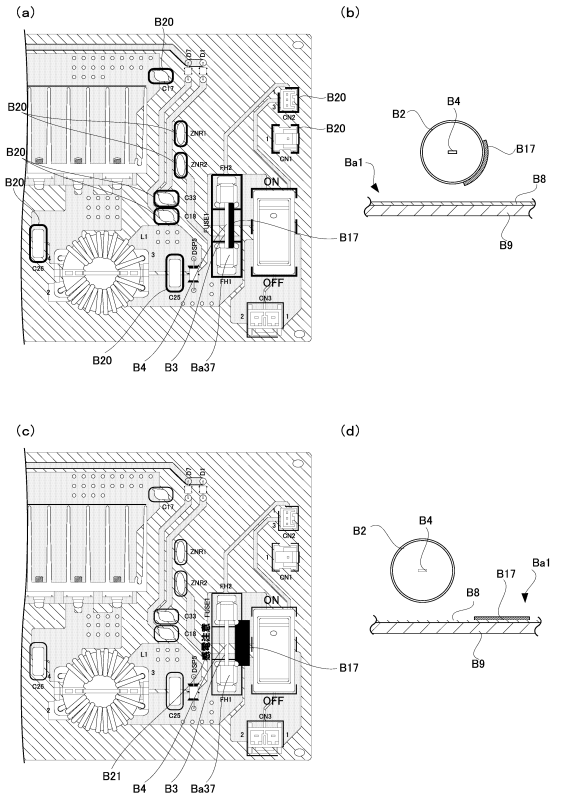
【図６６６】

【Fig. 666】



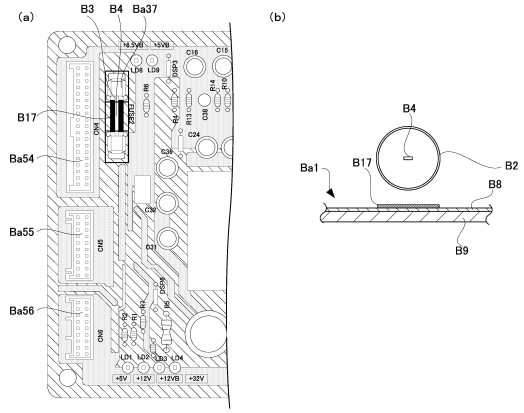
【図６６７】

【Fig. 667】



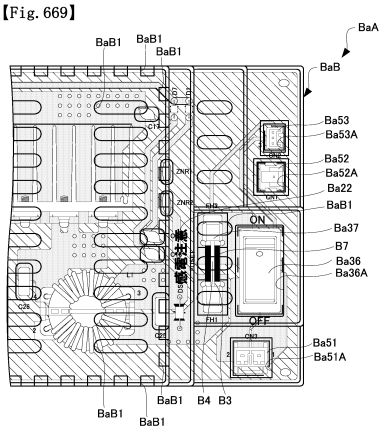
【図６６８】

【Fig. 668】



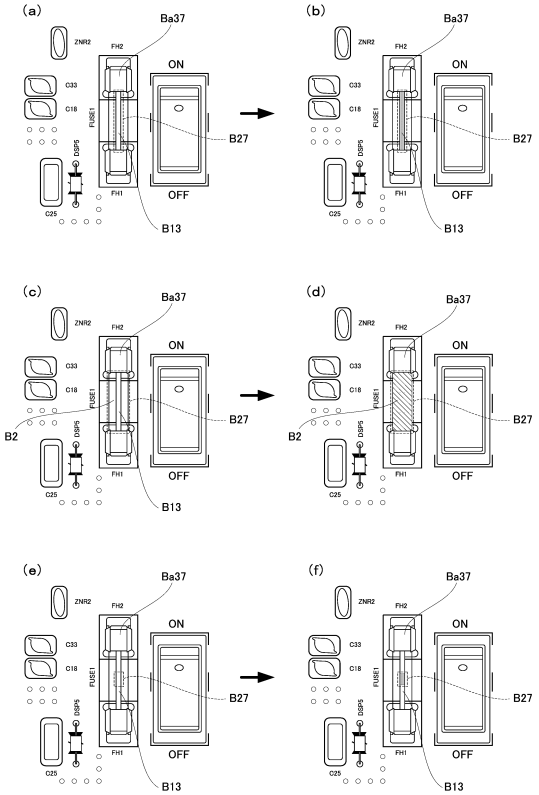
【図６６９】

【Fig. 669】



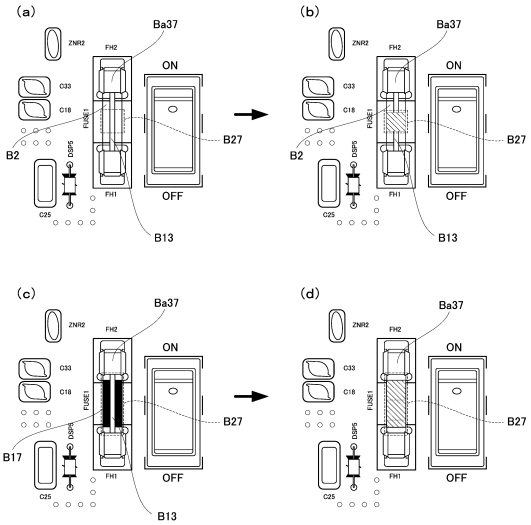
【図６７０】

【Fig. 670】



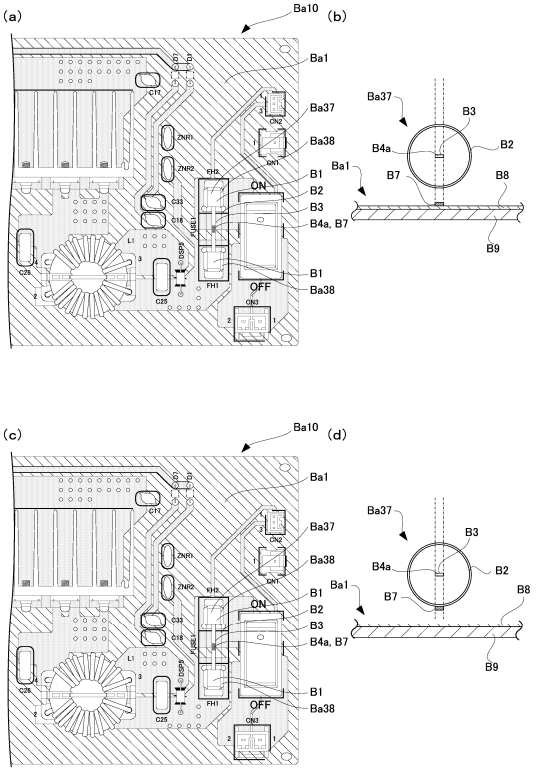
【図６７１】

【Fig. 671】



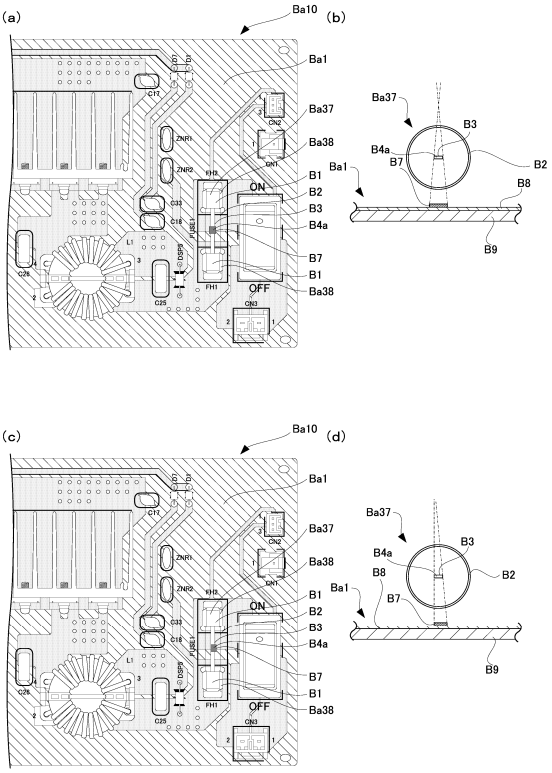
【図６７２】

【Fig. 672】



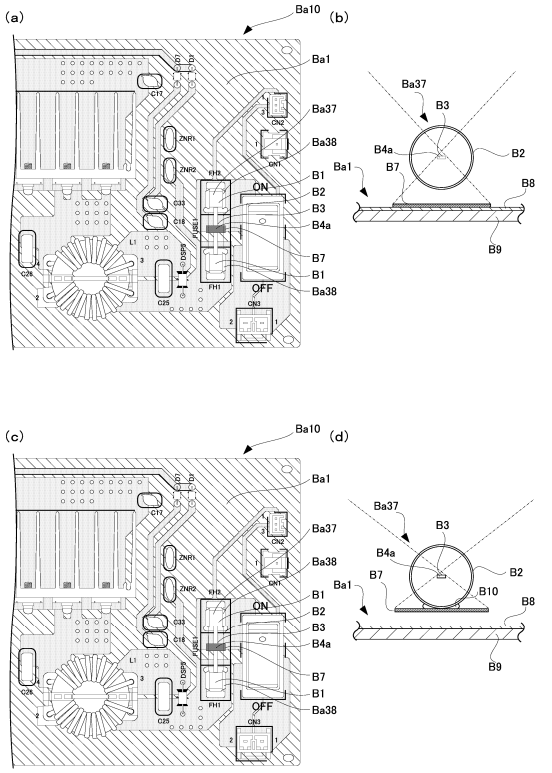
【図６７３】

【Fig. 673】



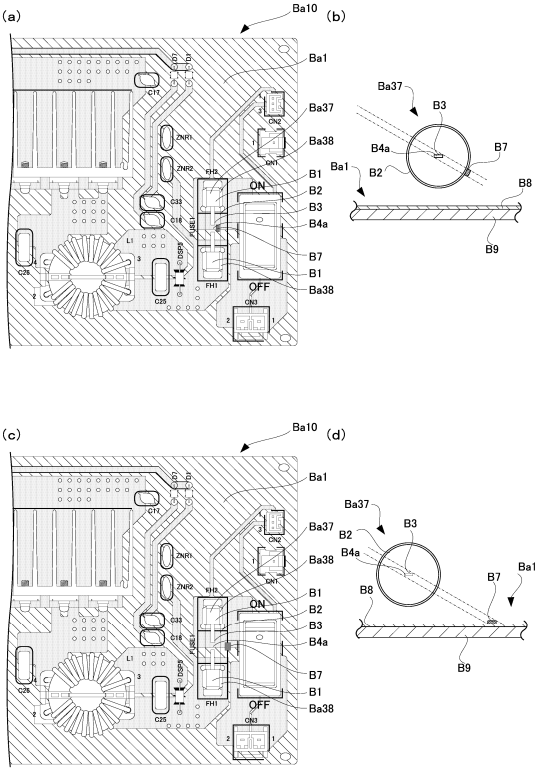
【図６７４】

【Fig. 674】



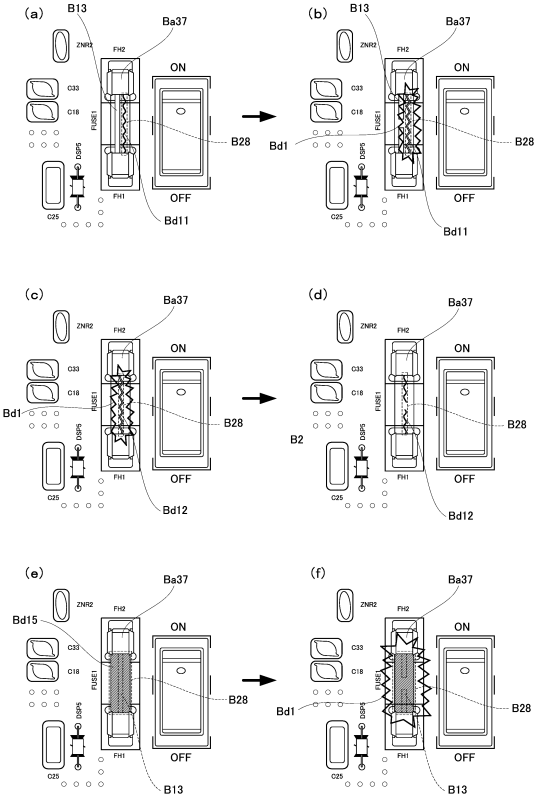
【図６７５】

【Fig. 675】



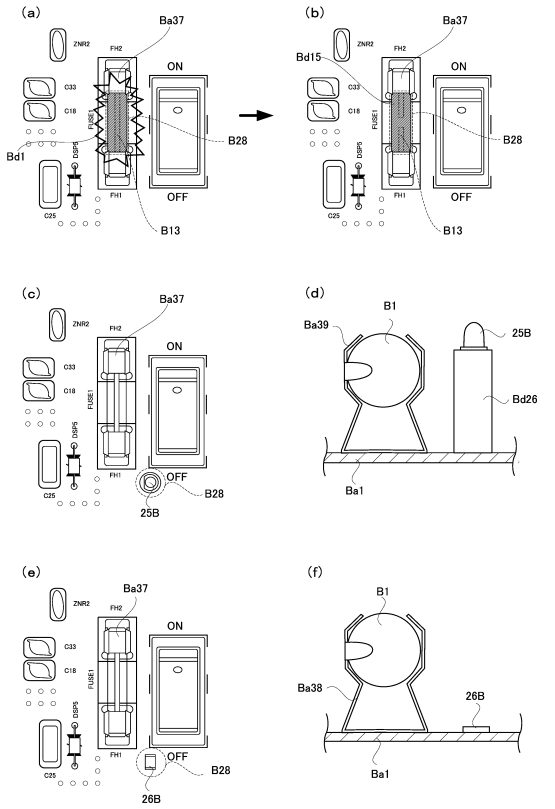
【図６７６】

【Fig. 676】



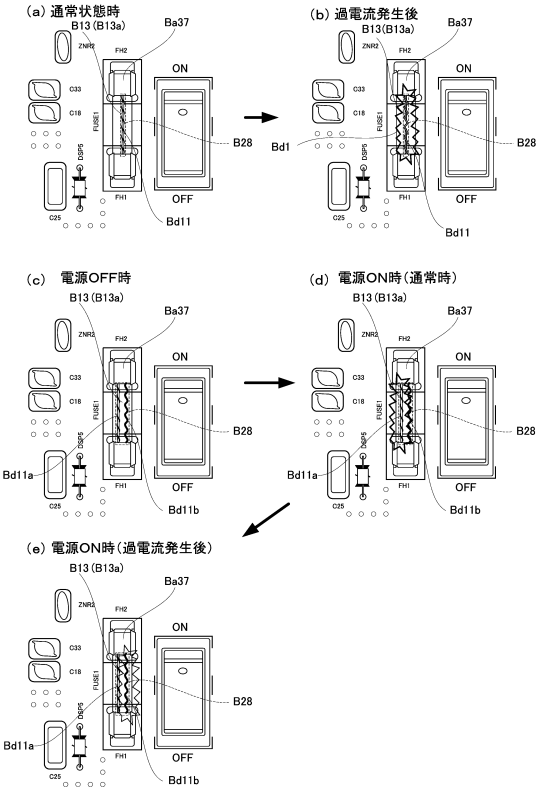
【図６７７】

【Fig. 677】



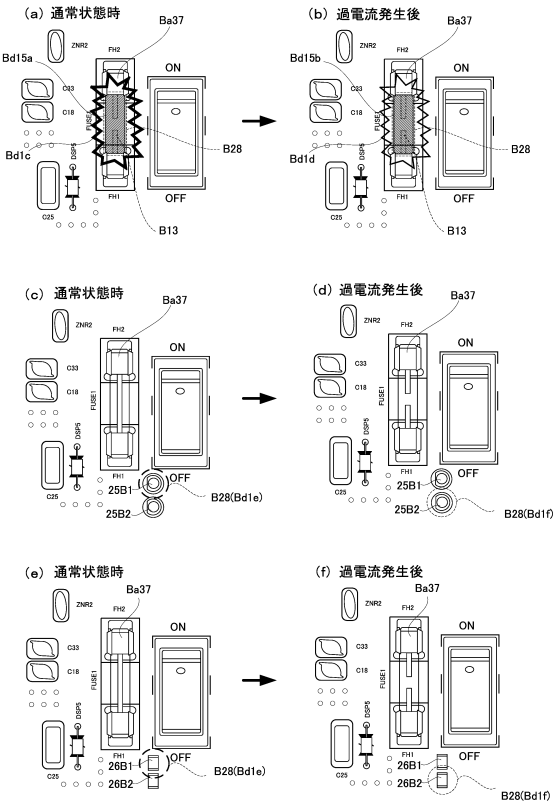
【図６７８】

【Fig. 678】



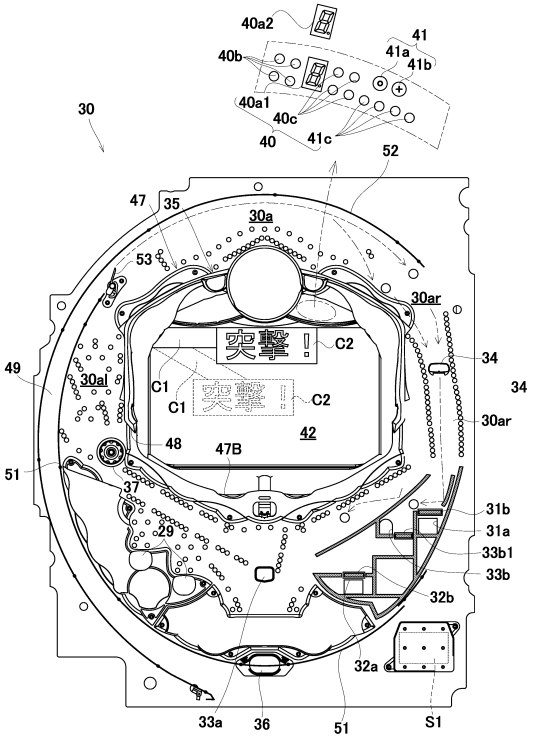
【図６７９】

【Fig. 679】



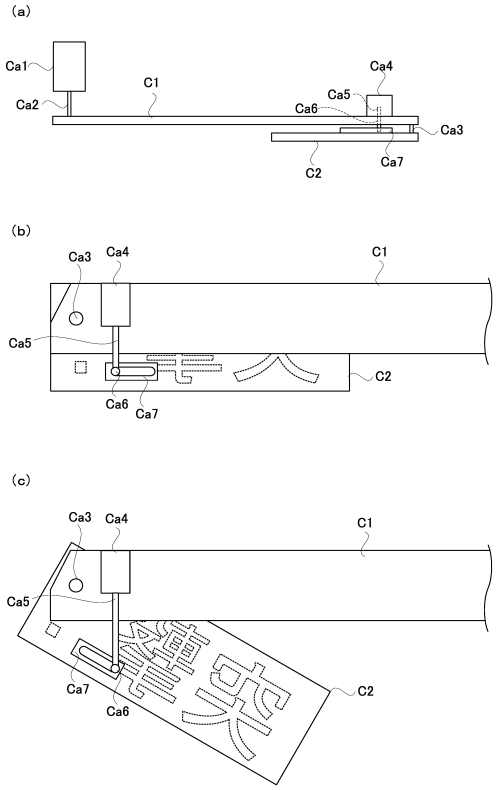
【図６８０】

【Fig. 680】



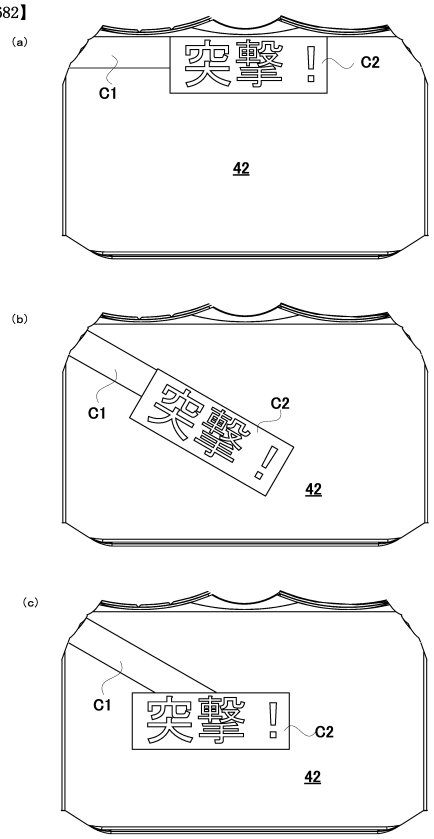
【図６８１】

【Fig. 681】



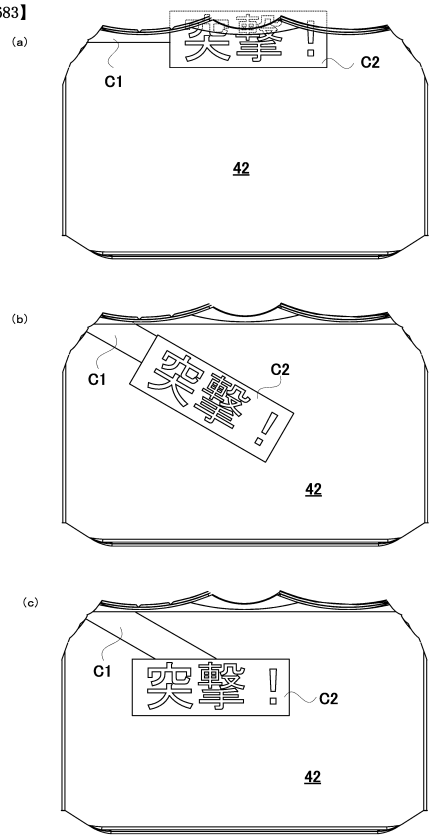
【図６８２】

【Fig. 682】



【図６８３】

【Fig. 683】



【図６８４】

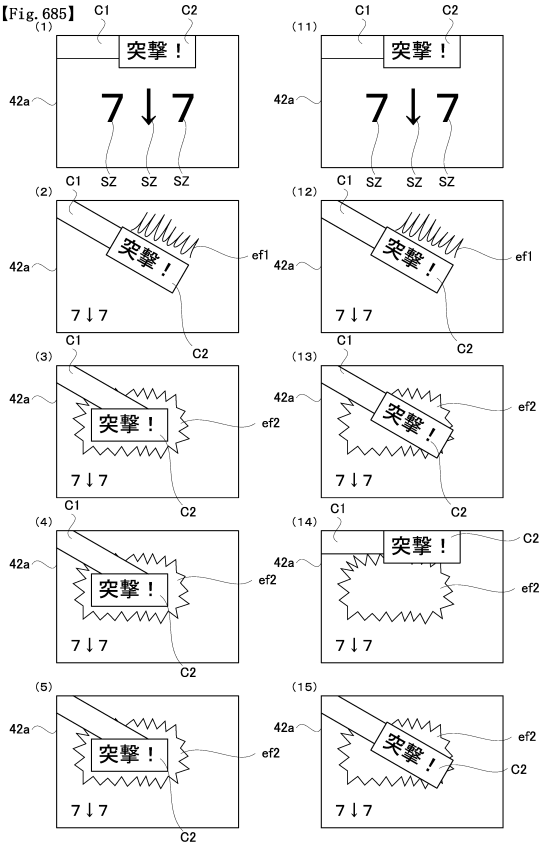
【Fig. 684】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	落下演出（有：○）
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
		141～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○
			121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－
10～39		0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
40～99		0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
		171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE（120秒）	○
			200～240	前後外れスーパーリーチF（120秒）	－
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	－
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	－
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	－

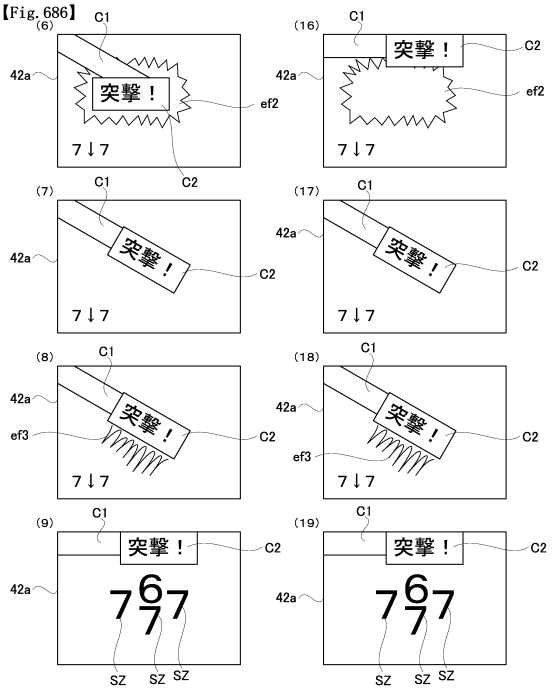
【図６８５】

【Fig. 685】



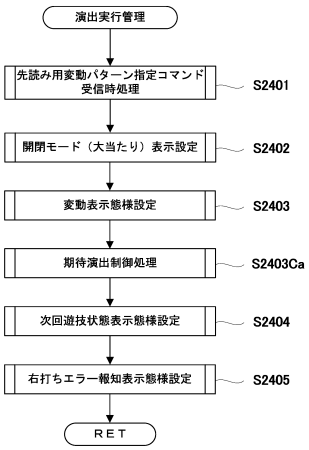
【図６８６】

【Fig. 686】



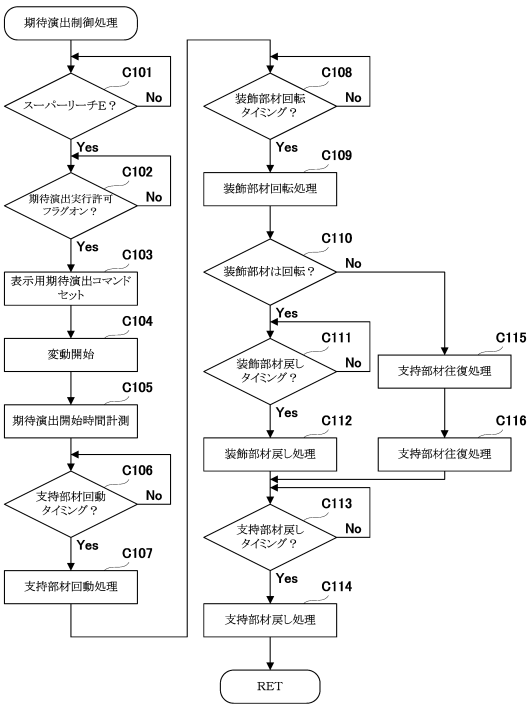
【図６８７】

【Fig. 687】



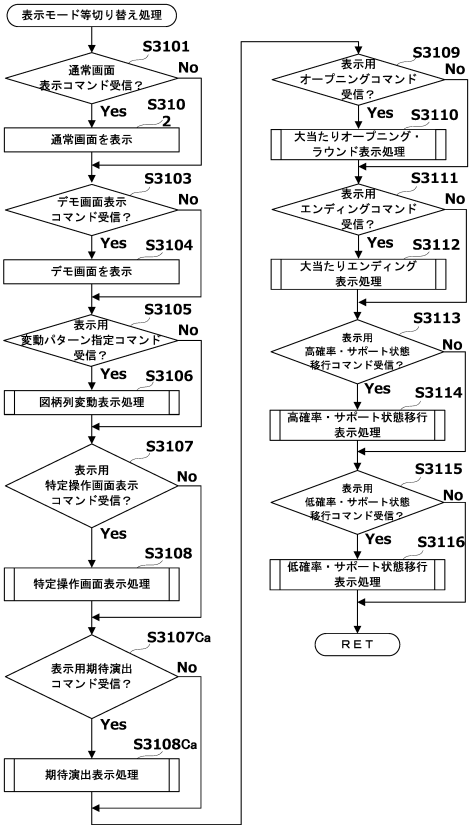
【図６８８】

【Fig. 688】



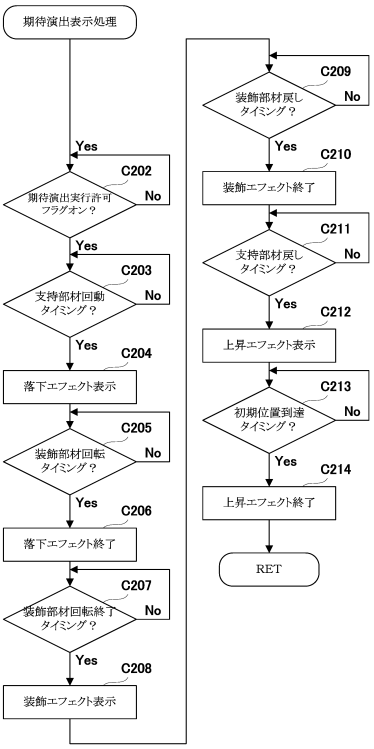
【図６８９】

【Fig. 689】



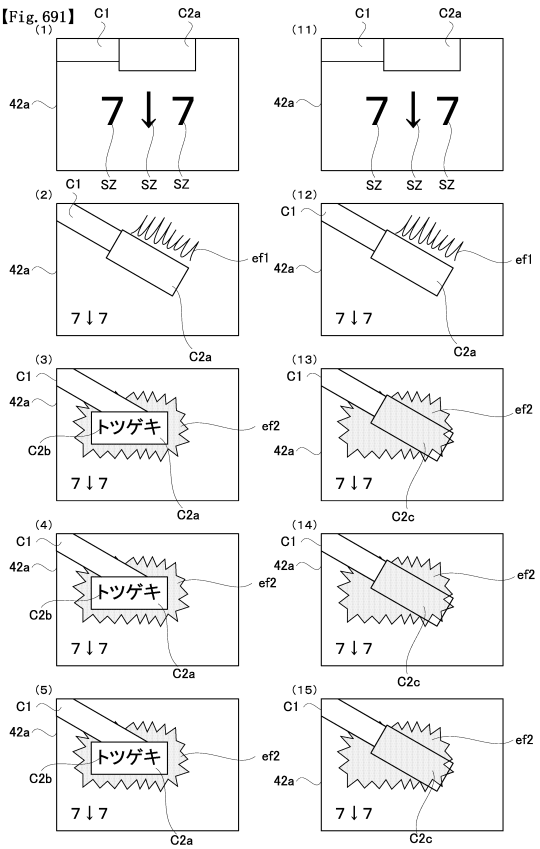
【図６９０】

【Fig. 690】



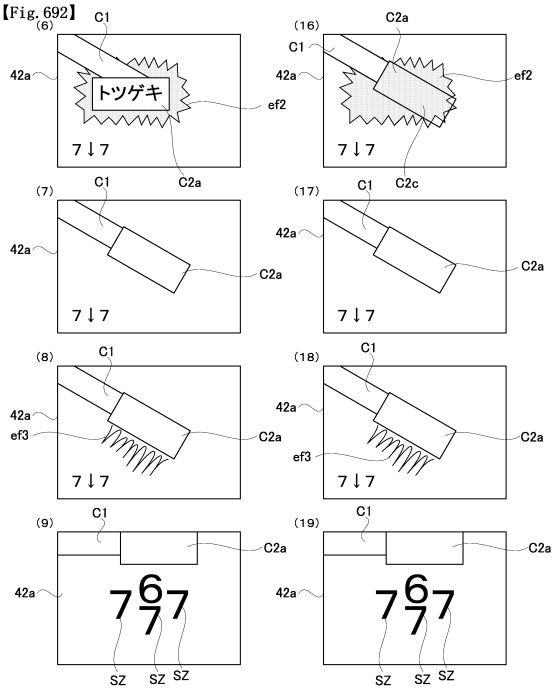
【図６９１】

【Fig. 691】



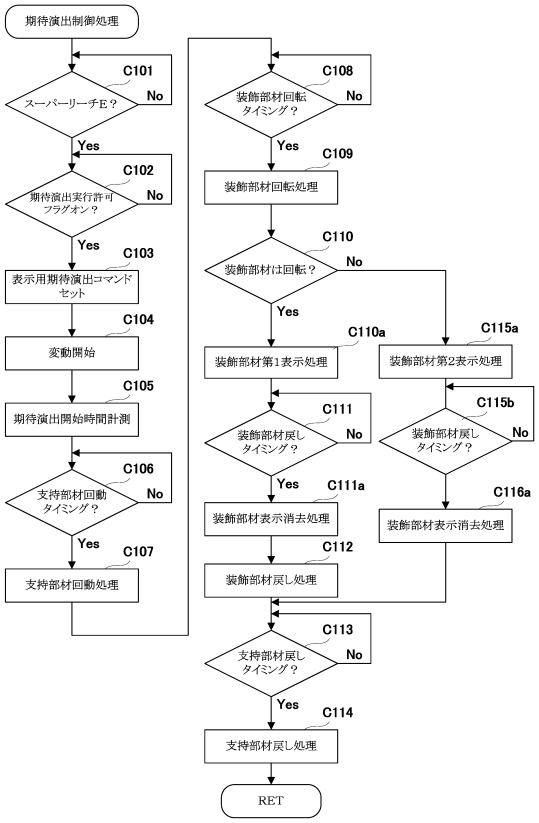
【図６９２】

【Fig. 692】



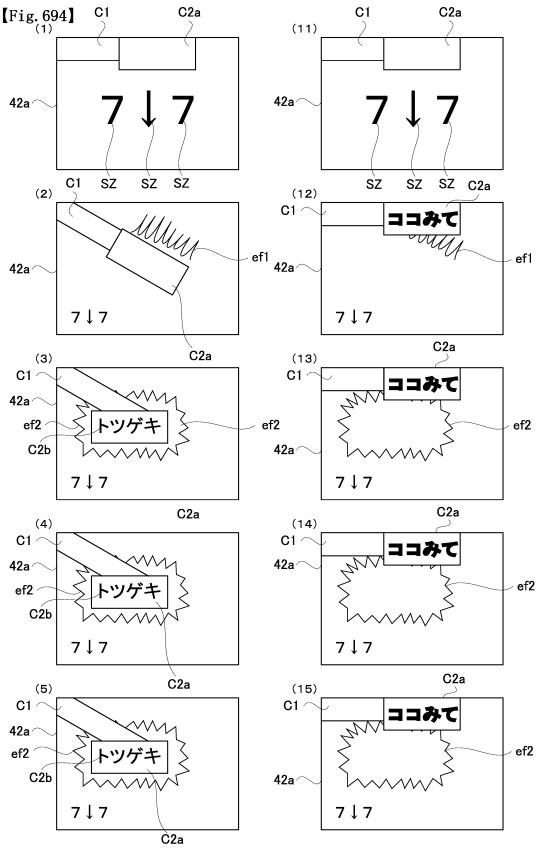
【図６９３】

【Fig. 693】



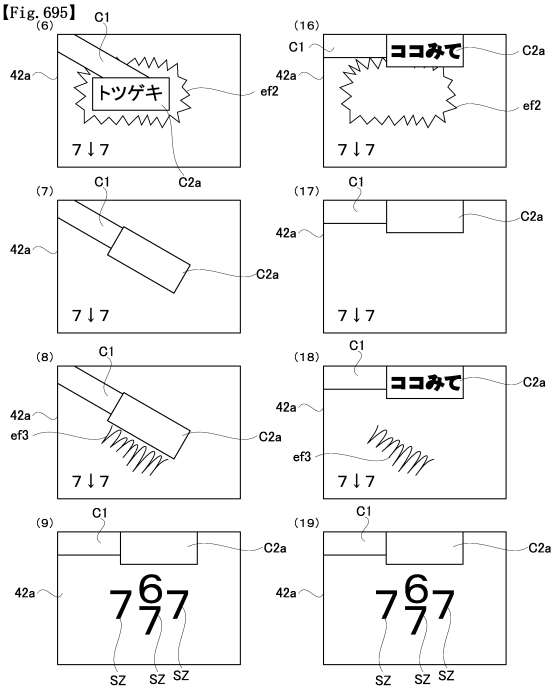
【図６９４】

【Fig. 694】



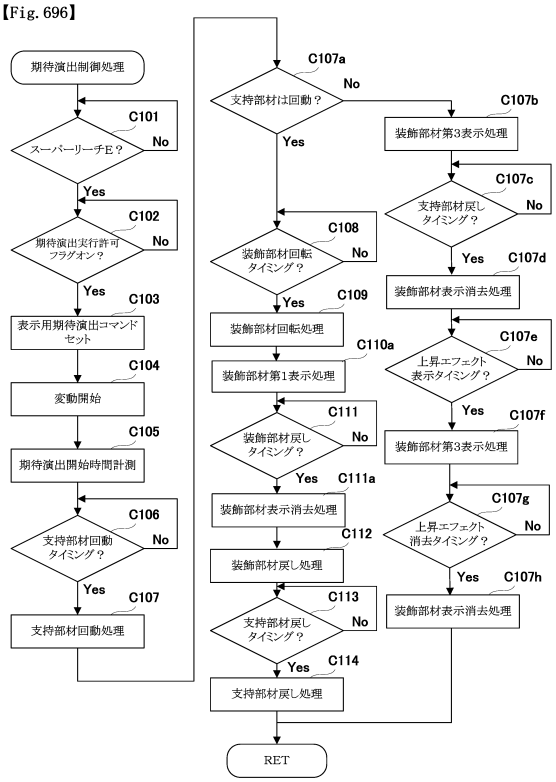
【図６９５】

【Fig. 695】



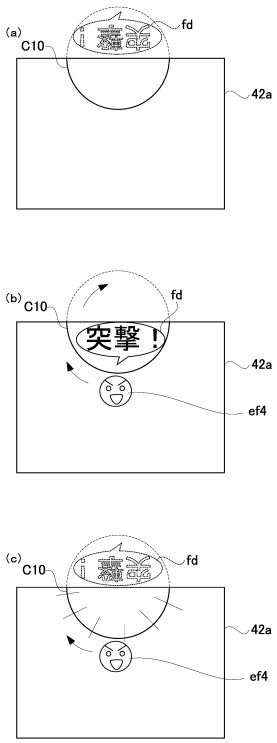
【図６９６】

【Fig. 696】



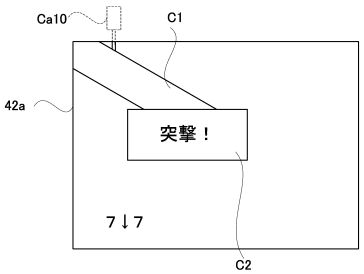
【図６９７】

【Fig. 697】



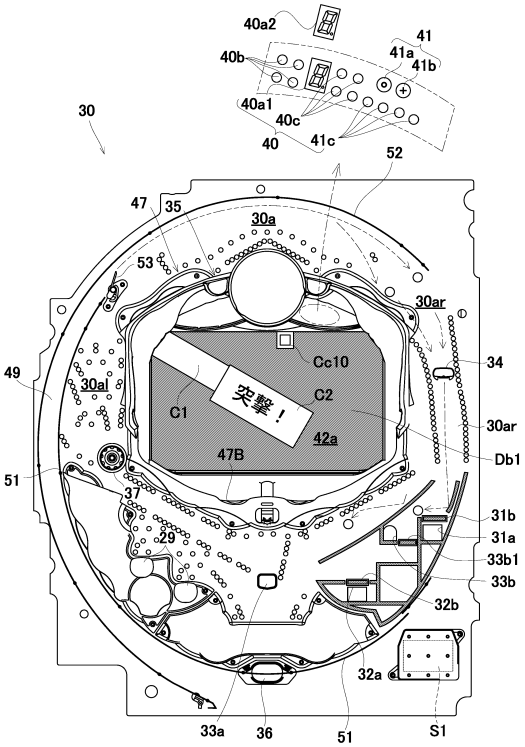
【図６９８】

【Fig. 698】



【図６９９】

【Fig. 699】



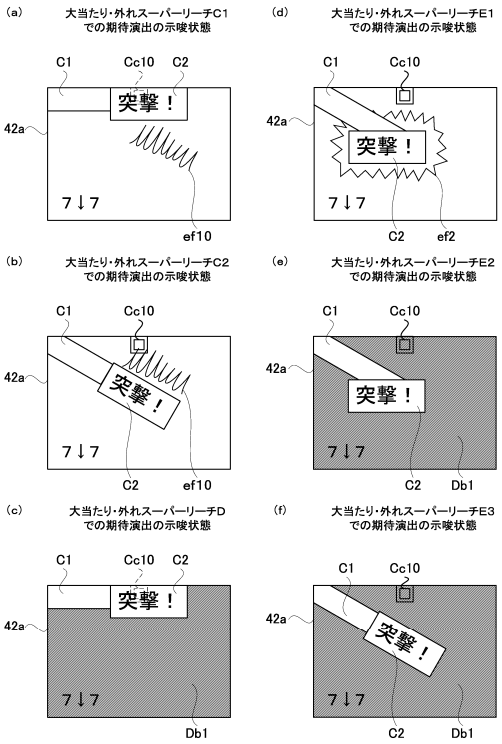
【図７００】

【Fig. 700】 特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～238）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	役物演出（有：○）
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（45秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（45秒）	－
		31～70	0～60	大当たりスーパーリーチC1（60秒）	－
			61～140	大当たりスーパーリーチC2（60秒）	○
			141～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
		71～198	0～20	大当たりスーパーリーチE0（120秒）	－
			21～50	大当たりスーパーリーチE00（120秒）	○
			51～90	大当たりスーパーリーチE1（120秒）	○
			91～140	大当たりスーパーリーチE2（120秒）	○
			141～240	大当たりスーパーリーチE3（120秒）	○
10～39		0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（45秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（45秒）	－
		133～198	0～60	大当たりスーパーリーチC1（60秒）	－
			61～140	大当たりスーパーリーチC2（60秒）	○
			141～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
40～99		0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（45秒）	－
			190～240	大当たりスーパーリーチB（45秒）	－
		133～198	0～60	大当たりスーパーリーチC1（60秒）	－
			61～140	大当たりスーパーリーチC2（60秒）	○
			141～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（45秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（45秒）	－
		151～170	0～150	前後外れスーパーリーチC1（60秒）	－
			151～210	前後外れスーパーリーチC2（60秒）	○
			211～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
		171～198	0～100	前後外れスーパーリーチE0（120秒）	－
			101～180	前後外れスーパーリーチE00（120秒）	○
			181～220	前後外れスーパーリーチE1（120秒）	○
			221～240	前後外れスーパーリーチE2（120秒）	○
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～170	0～189	前後外れスーパーリーチA（45秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（45秒）	－
		171～198	0～150	前後外れスーパーリーチC1（60秒）	－
			151～210	前後外れスーパーリーチC2（60秒）	○
			211～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	－
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	－
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	－

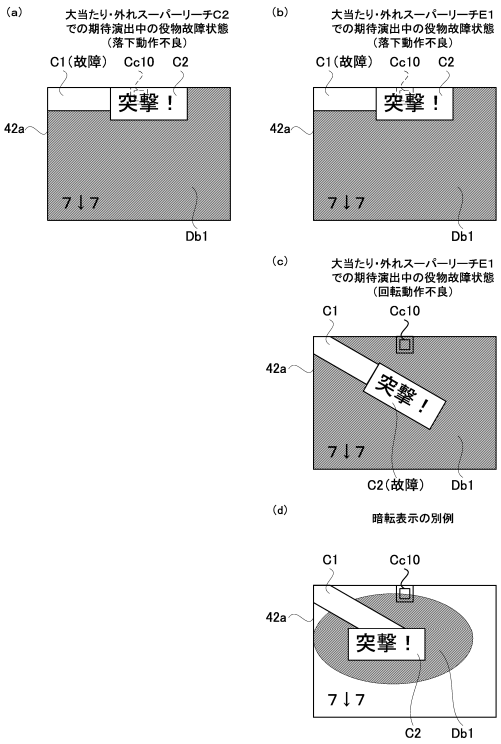
【図７０１】

【Fig. 701】



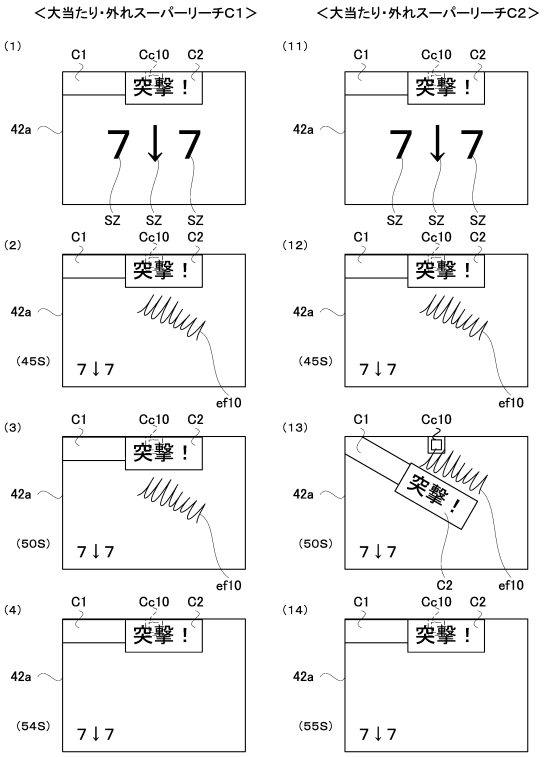
【図７０２】

【Fig. 702】



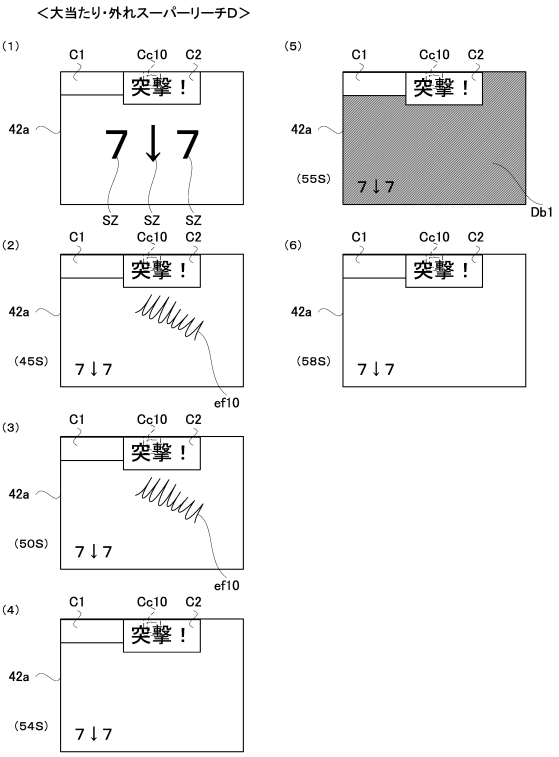
【図７０３】

【Fig. 703】



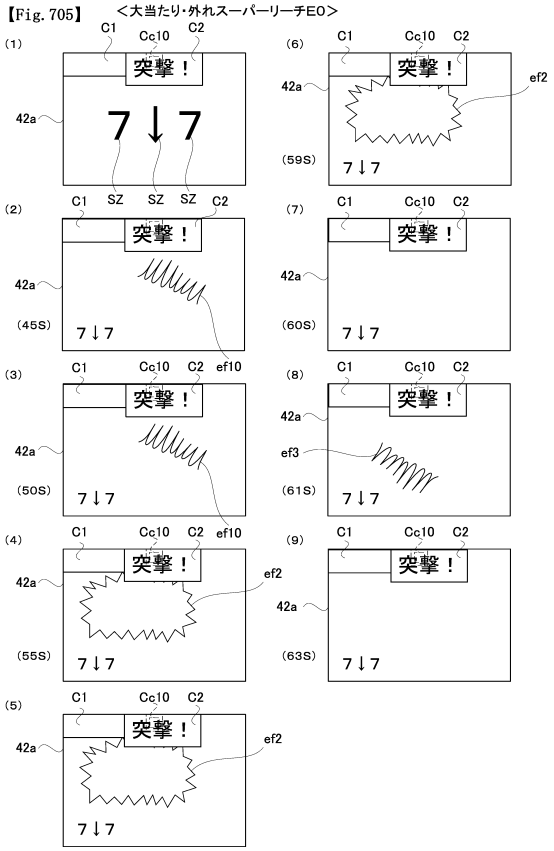
【図７０４】

【Fig. 704】



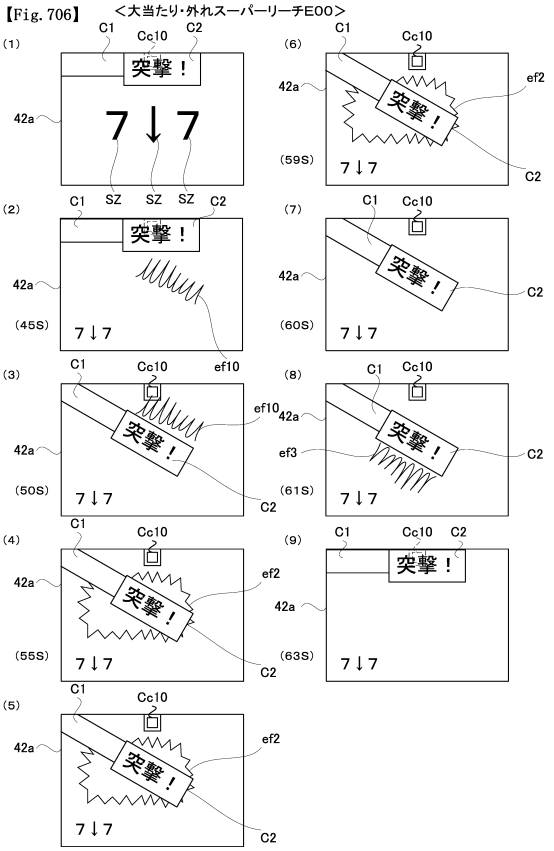
【図７０５】

【Fig. 705】 ＜大当たり・外れスーパーリーチE0＞



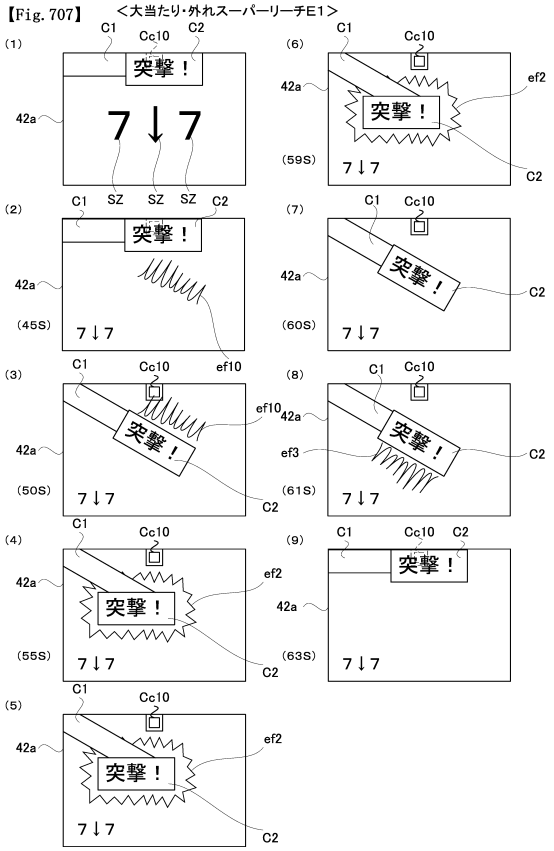
【図７０６】

【Fig. 706】 ＜大当たり・外れスーパーリーチE00＞



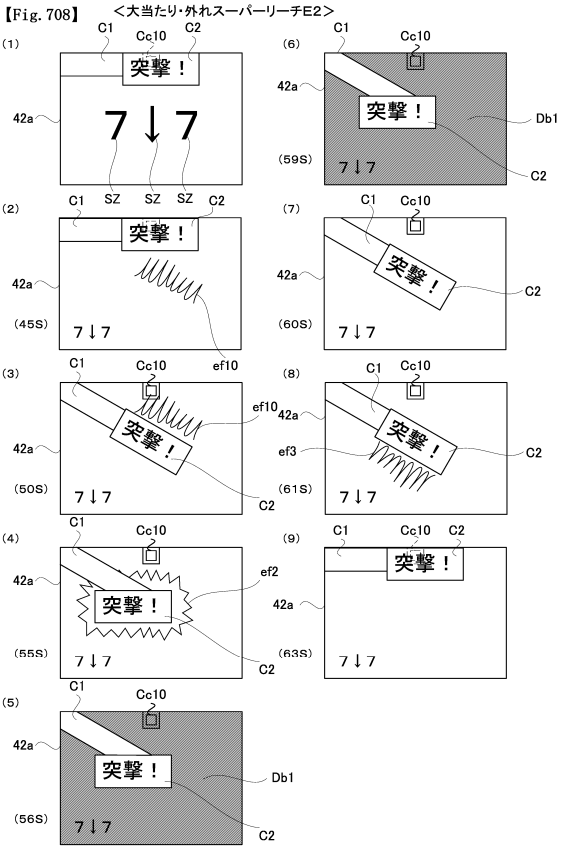
【図７０７】

【Fig. 707】 ＜大当たり・外れスーパーリーチE1＞



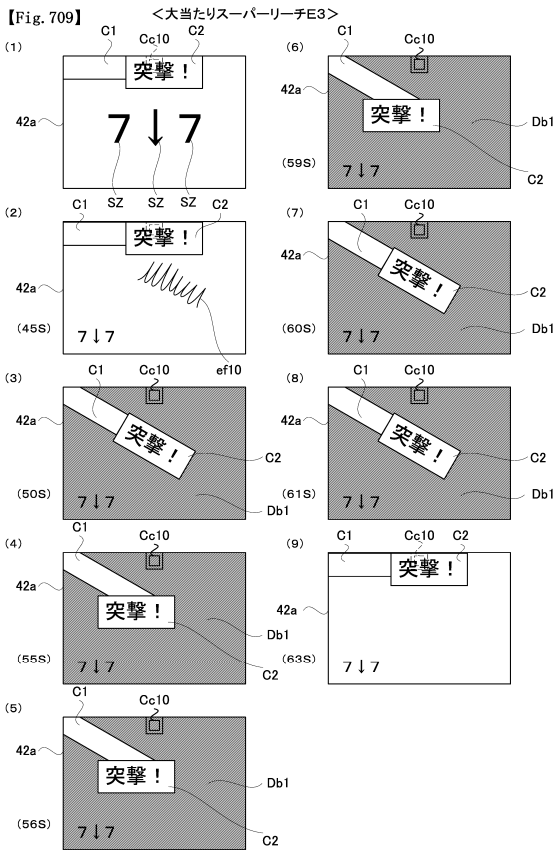
【図７０８】

【Fig. 708】 ＜大当たり・外れスーパーリーチE2＞



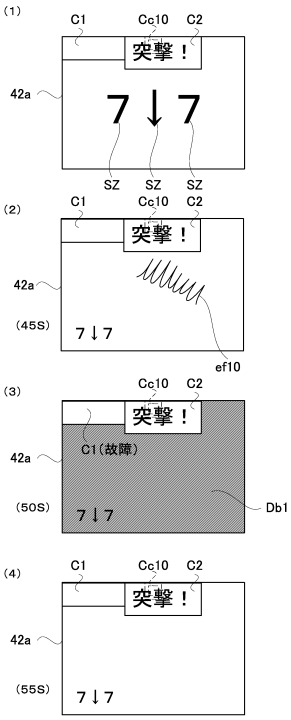
【図７０９】

【Fig. 709】 ＜大当たりスーパーリーチE3＞



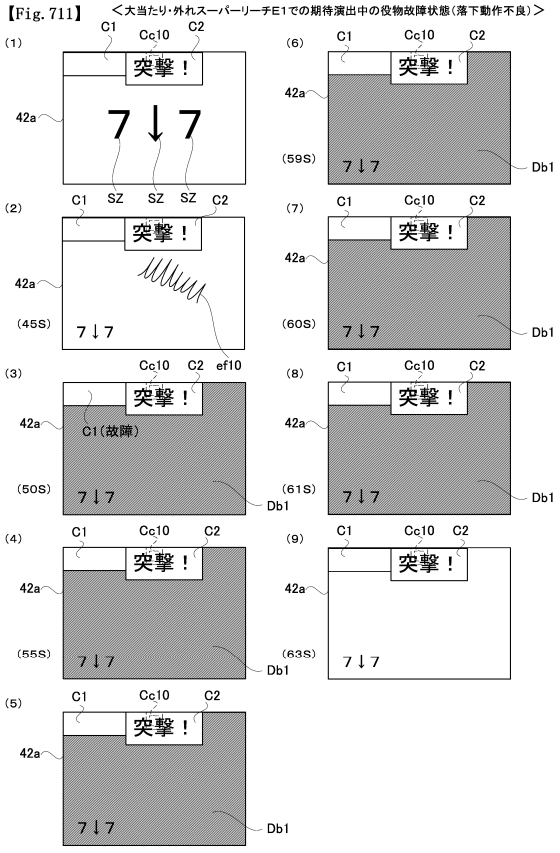
【図７１０】

【Fig. 710】＜大当たり・外れスーパーリーチC2での期待演出中の役物故障状態（落下動作不良）＞



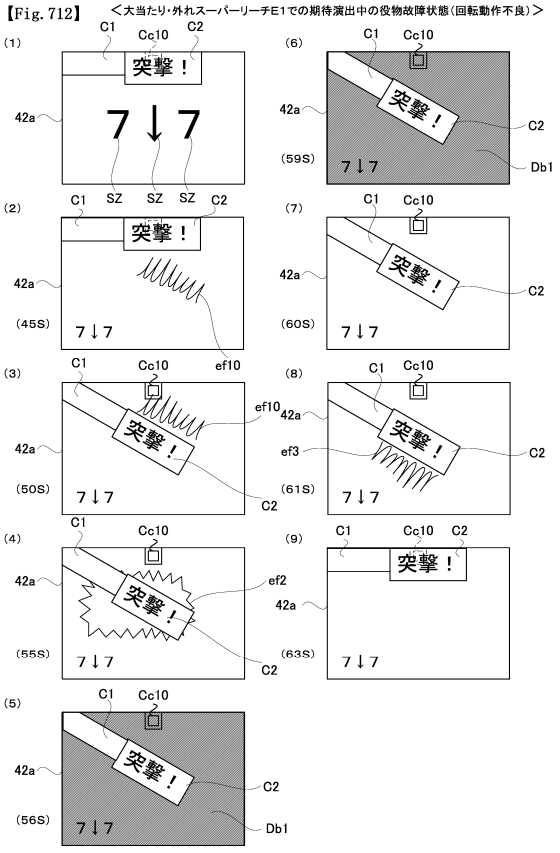
【図７１１】

【Fig. 711】 ＜大当たり・外れスーパーリーチE1での期待演出中の役物故障状態（落下動作不良）＞



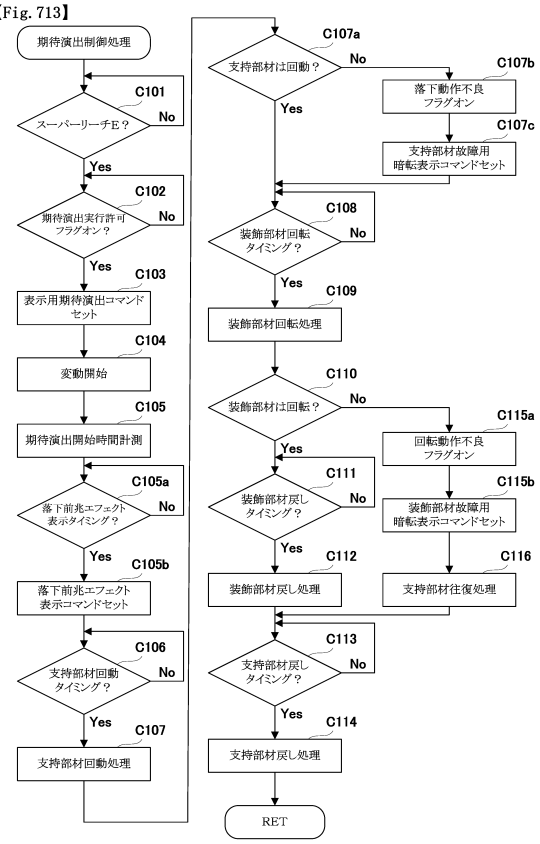
【図７１２】

【Fig. 712】 ＜大当たり・外れスーパーリーチE1での期待演出中の役物故障状態（回転動作不良）＞



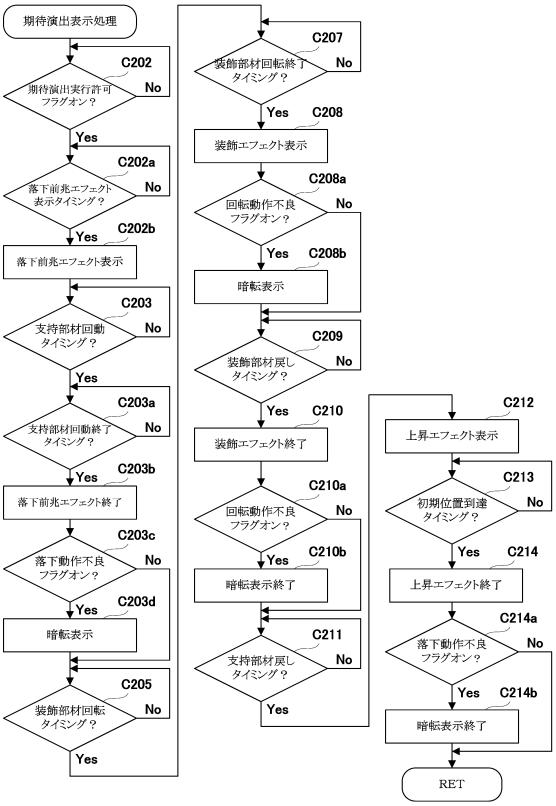
【図７１３】

【Fig. 713】



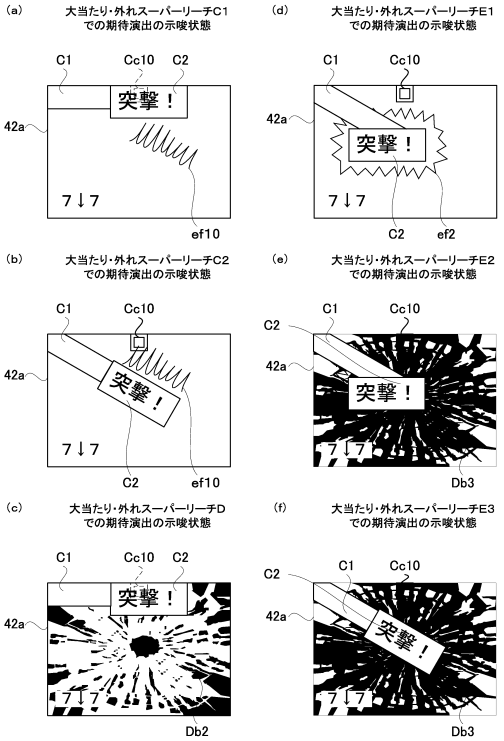
【図７１４】

【Fig. 714】



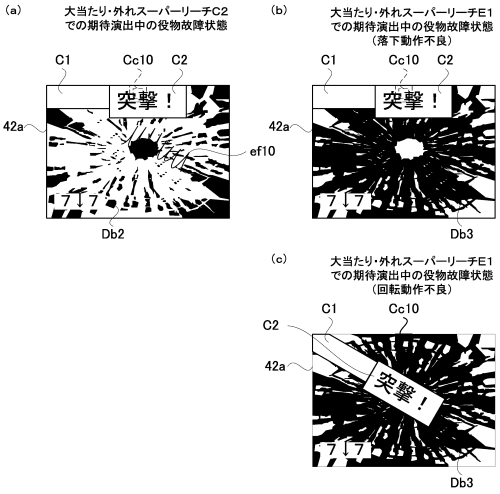
【図７１５】

【Fig. 715】



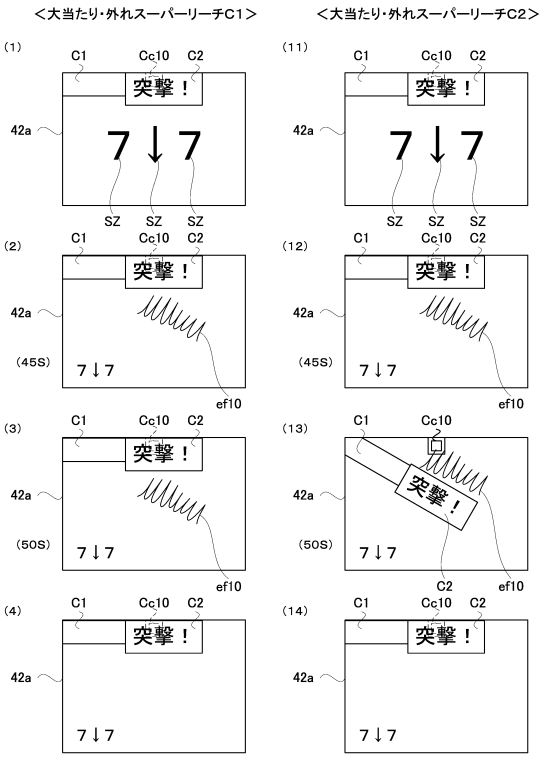
【図７１６】

【Fig. 716】



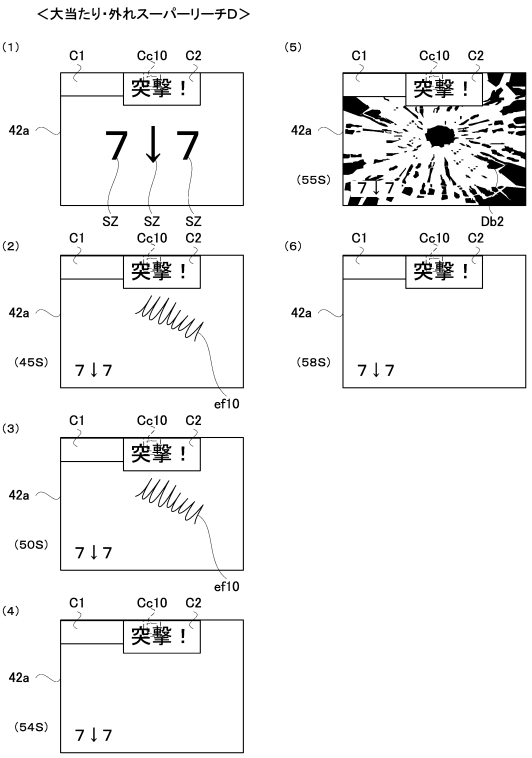
【図７１７】

【Fig. 717】



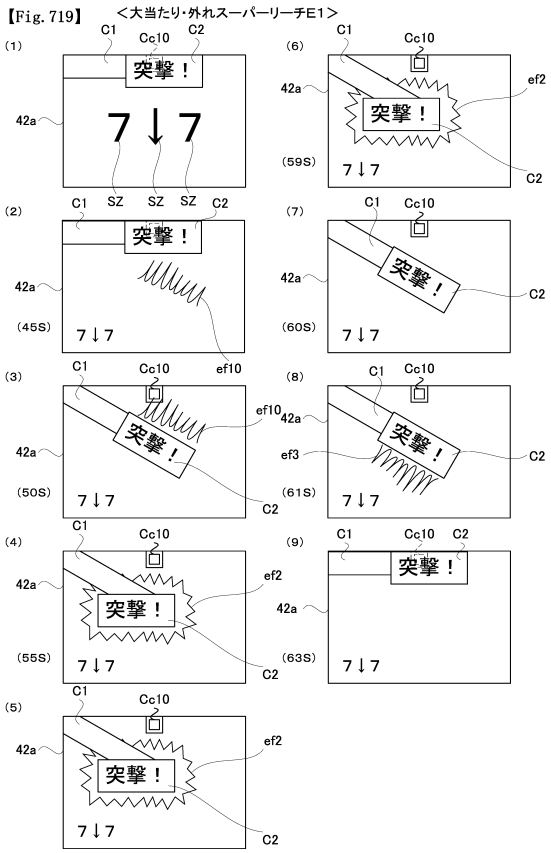
【図７１８】

【Fig. 718】



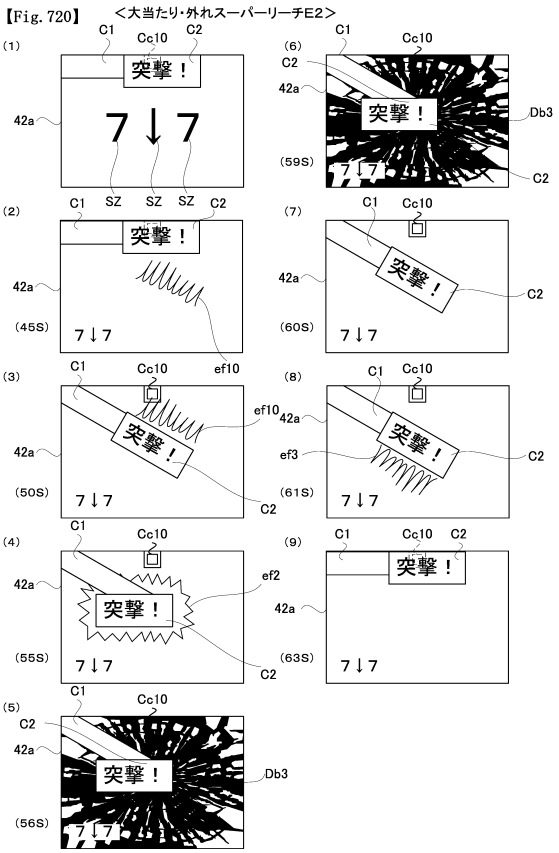
【図７１９】

【Fig. 719】



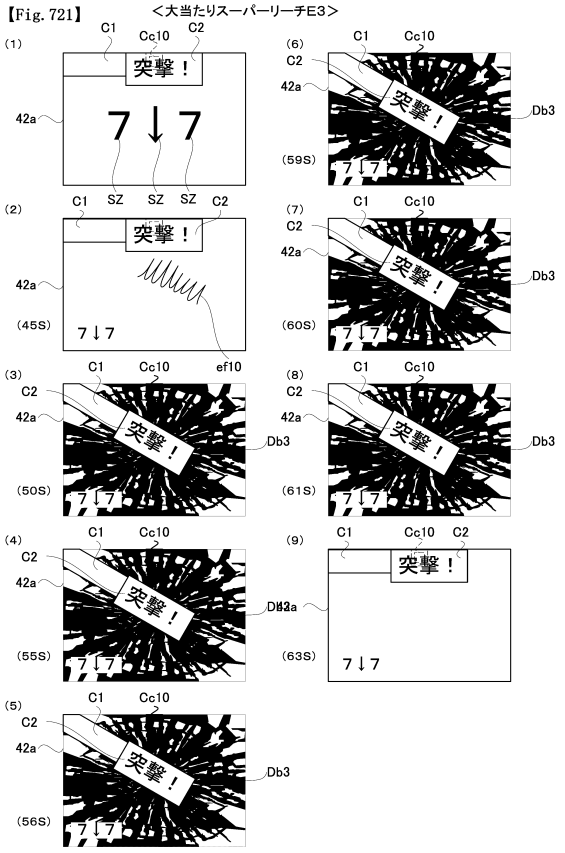
【図７２０】

【Fig. 720】



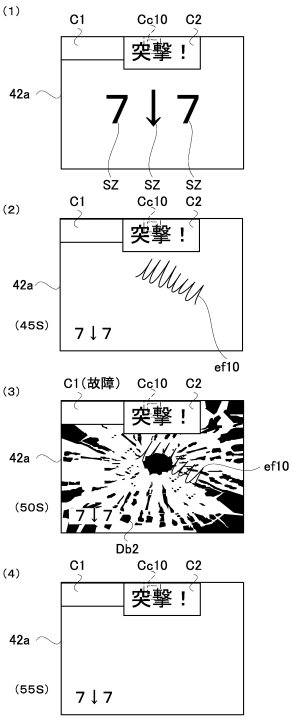
【図７２１】

【Fig. 721】 ＜大当たりスーパーリーチE3＞



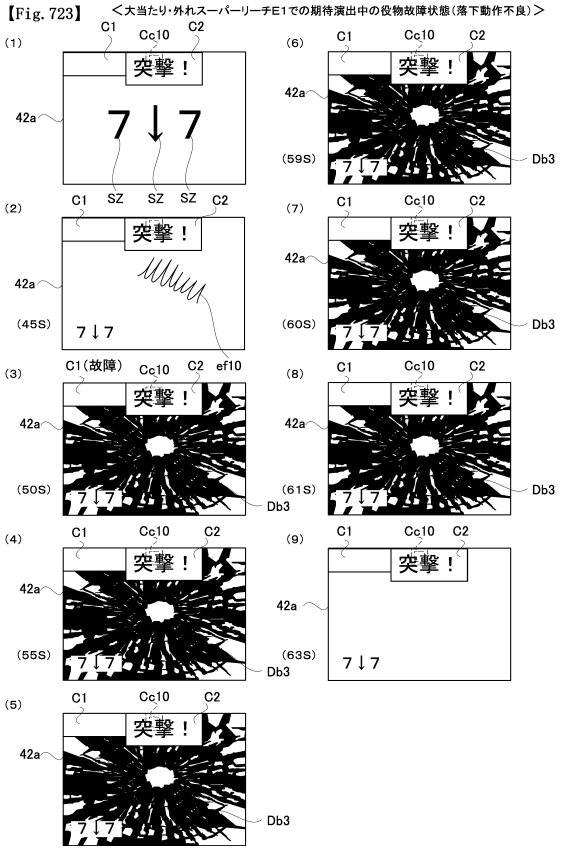
【図７２２】

【Fig. 722】＜大当たり・外れスーパーリーチC2での期待演出中の役物故障状態（落下動作不良）＞



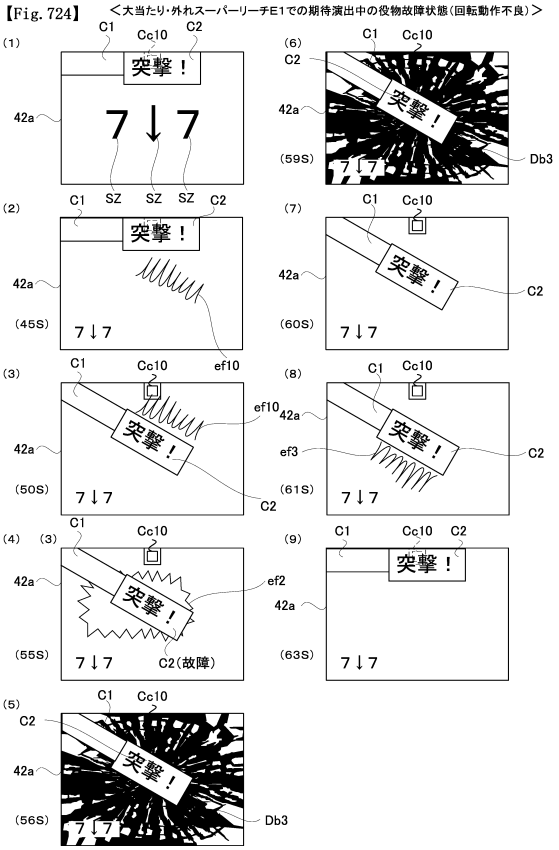
【図７２３】

【Fig. 723】 ＜大当たり・外れスーパーリーチE1での期待演出中の役物故障状態（落下動作不良）＞



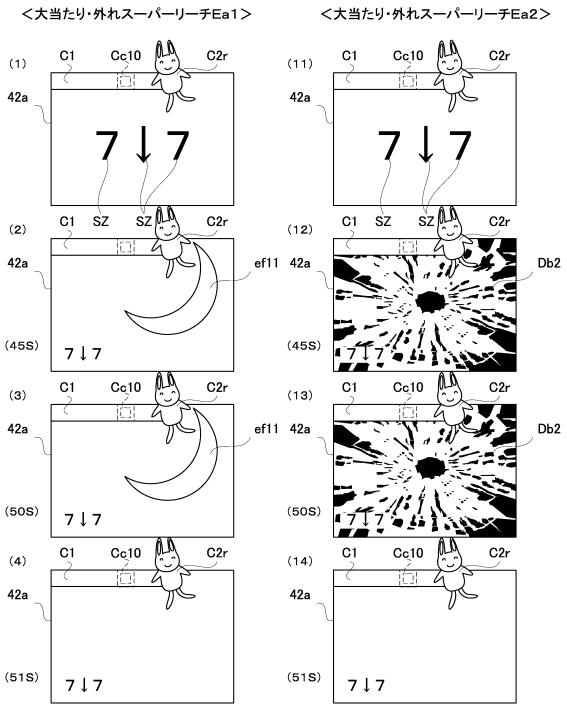
【図７２４】

【Fig. 724】 ＜大当たり・外れスーパーリーチE1での期待演出中の役物故障状態（回転動作不良）＞



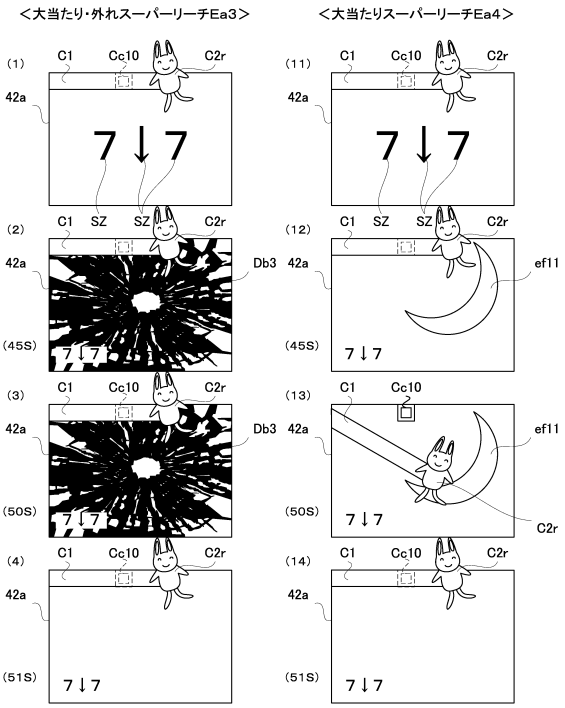
【図７２５】

【Fig. 725】



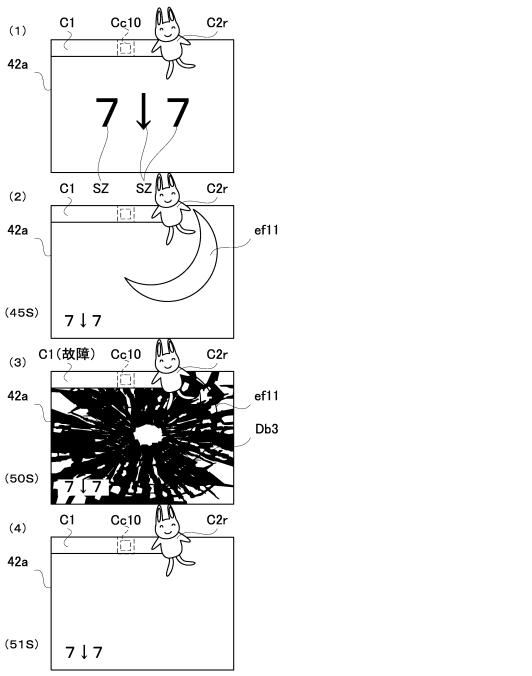
【図７２６】

【Fig. 726】



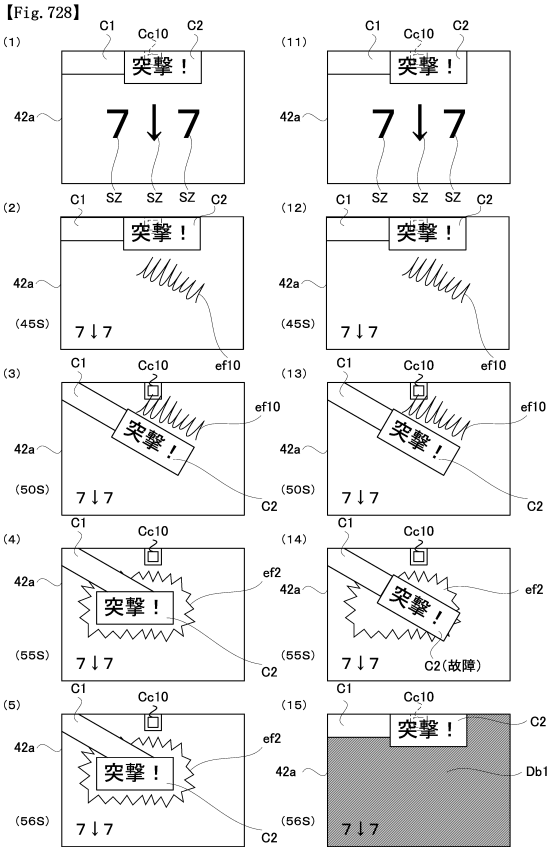
【図７２７】

【Fig. 727】



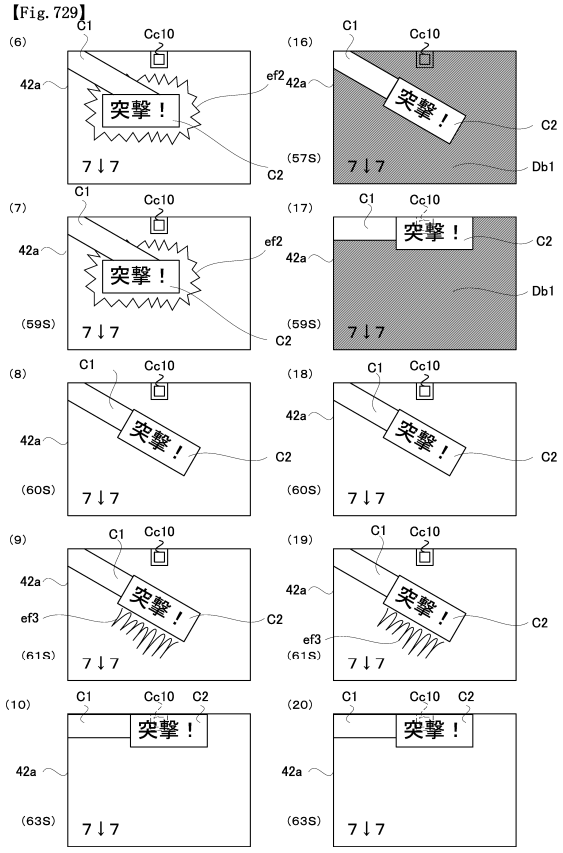
【図７２８】

【Fig. 728】



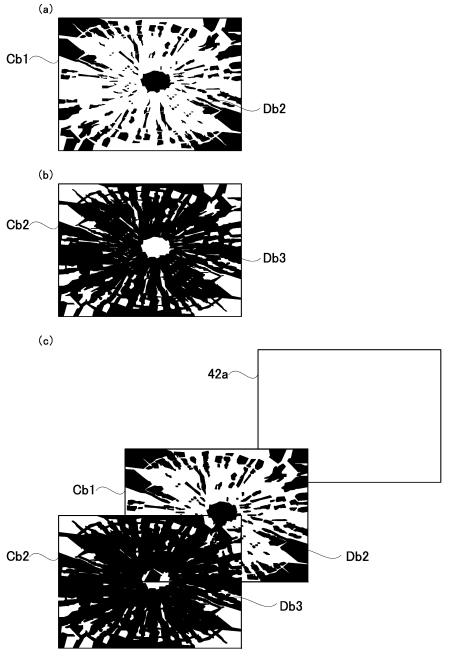
【図７２９】

【Fig. 729】



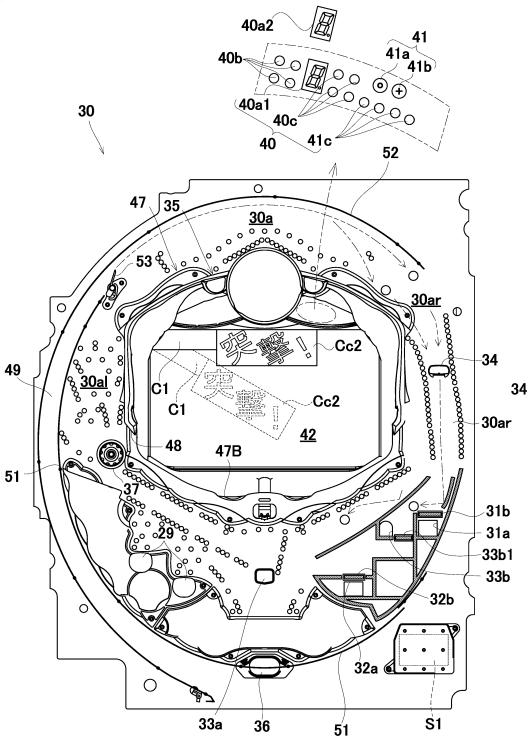
【図７３０】

【Fig. 730】



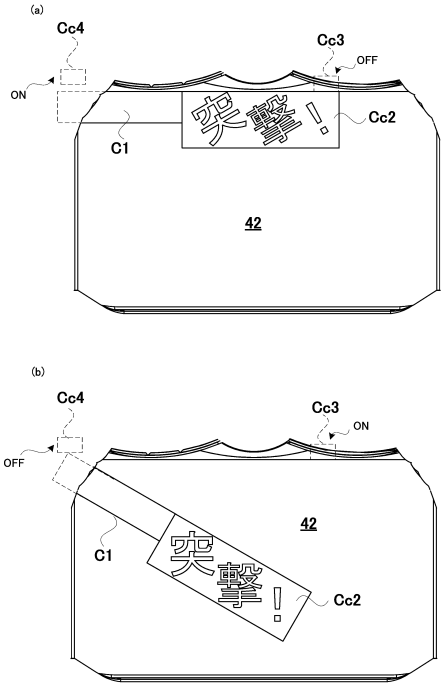
【図７３１】

【Fig. 731】



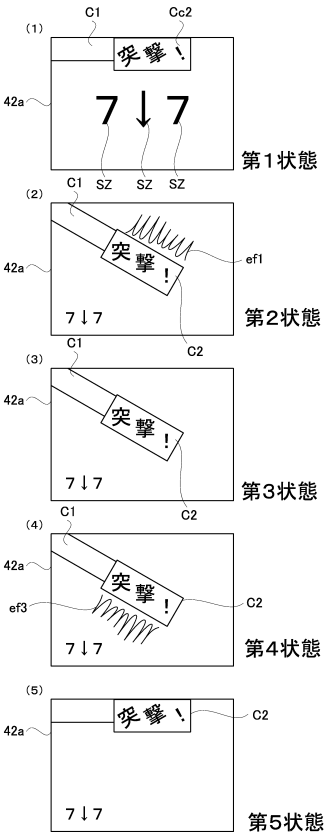
【図７３２】

【Fig. 732】



【図７３３】

【Fig. 733】



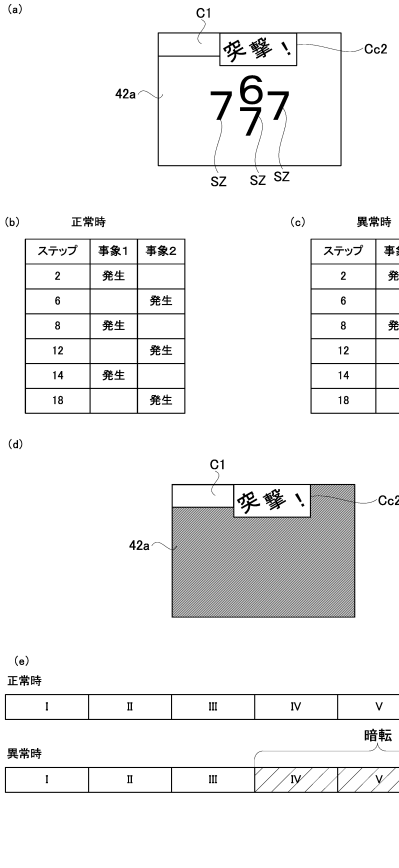
【図７３４】

【Fig. 734】

ステップ	演出の状態	可動物の状態	Cc3	Cc4	エフェクト	事象1	事象2	
1	第1状態	水平	OFF	ON				I
2	1→2	水平→傾斜	OFF→ON	ON→OFF	ef1	発生		
3	第2状態	傾斜	ON	OFF	ef1			
4	第3状態	傾斜	ON	OFF				
5	第4状態	傾斜	ON	OFF	ef3			
6	4→5	傾斜→水平	ON→OFF	OFF→ON	ef3		発生	
7	第5状態	水平	OFF	ON				II
8	5→2	水平→傾斜	OFF→ON	ON→OFF	ef1	発生		
9	第2状態	傾斜	ON	OFF	ef1			
10	第3状態	傾斜	ON	OFF				
11	第4状態	傾斜	ON	OFF	ef3			
12	4→5	傾斜→水平	ON→OFF	OFF→ON	ef3		発生	
13	第5状態	水平	OFF	ON				III
14	5→2	水平→傾斜	OFF→ON	ON→OFF	ef1	発生		
15	第2状態	傾斜	ON	OFF	ef1			
16	第3状態	傾斜	ON	OFF				
17	第4状態	傾斜	ON	OFF	ef3			
18	4→5	傾斜→水平	ON→OFF	OFF→ON	ef3		発生	
19	第5状態	水平	OFF	ON				IV
25	第5状態	水平	OFF	ON				V
31	第5状態	水平	OFF	ON				VI
37	期待演出終了	水平	OFF	ON				

【図７３５】

【Fig. 735】



(b) 正常時

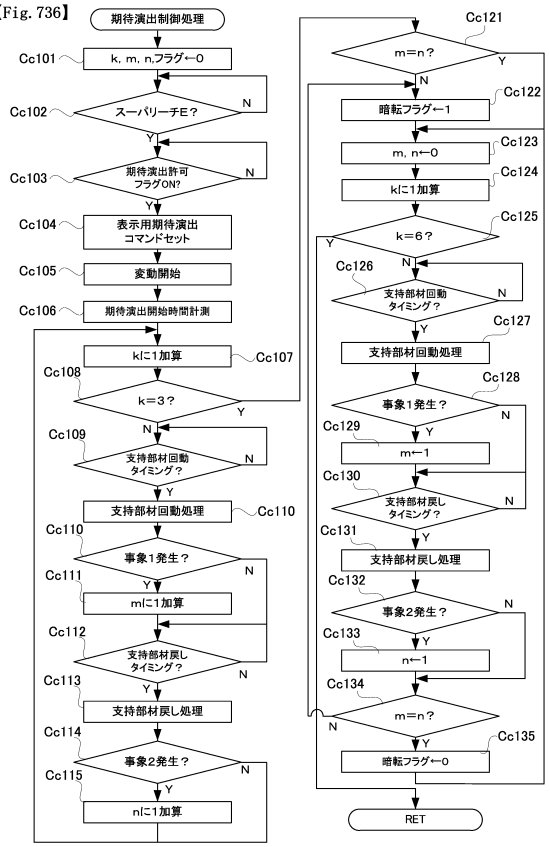
ステップ	事象1	事象2
2	発生	
6		発生
8	発生	
12		発生
14	発生	
18		発生

(c) 異常時

ステップ	事象1	事象2
2	発生	
6		発生
8	発生	
12		発生
14		
18		発生

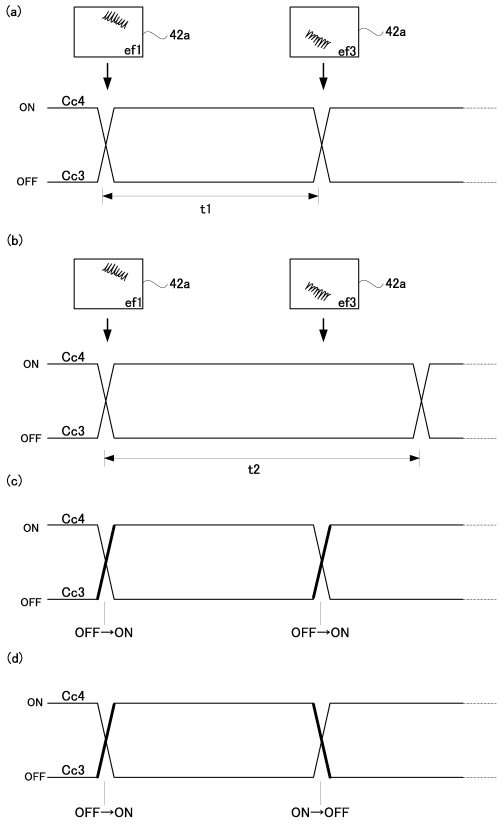
【図７３６】

【Fig. 736】



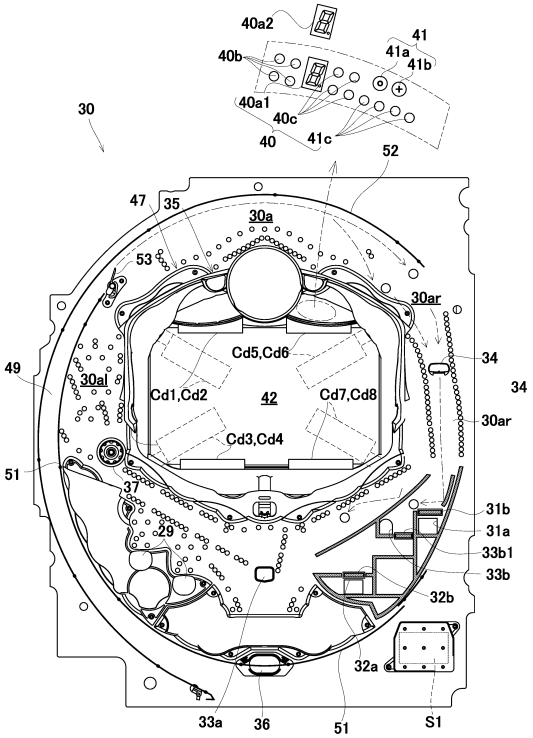
【図７３７】

【Fig. 737】



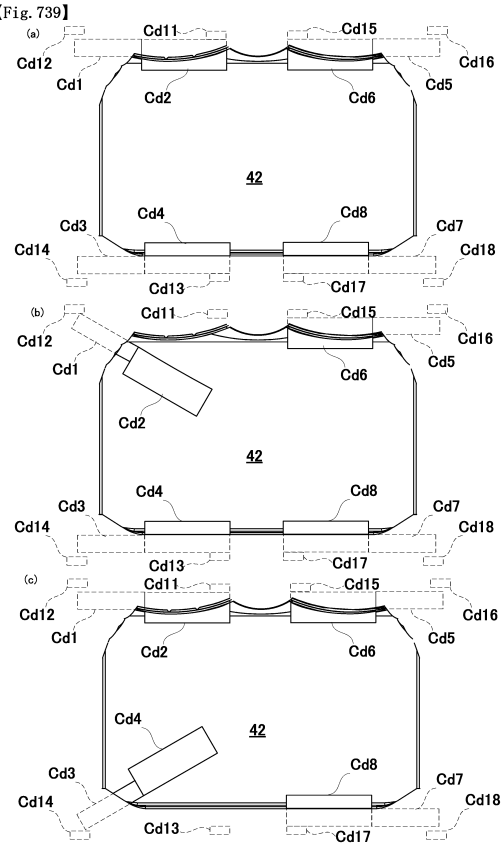
【図７３８】

【Fig. 738】



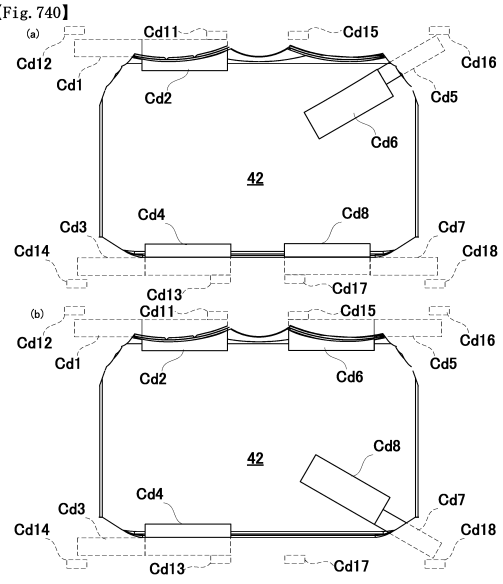
【図７３９】

【Fig. 739】



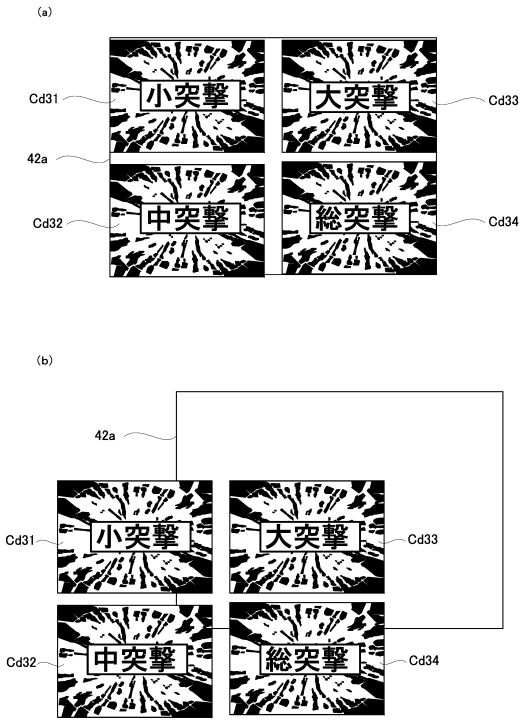
【図７４０】

【Fig. 740】



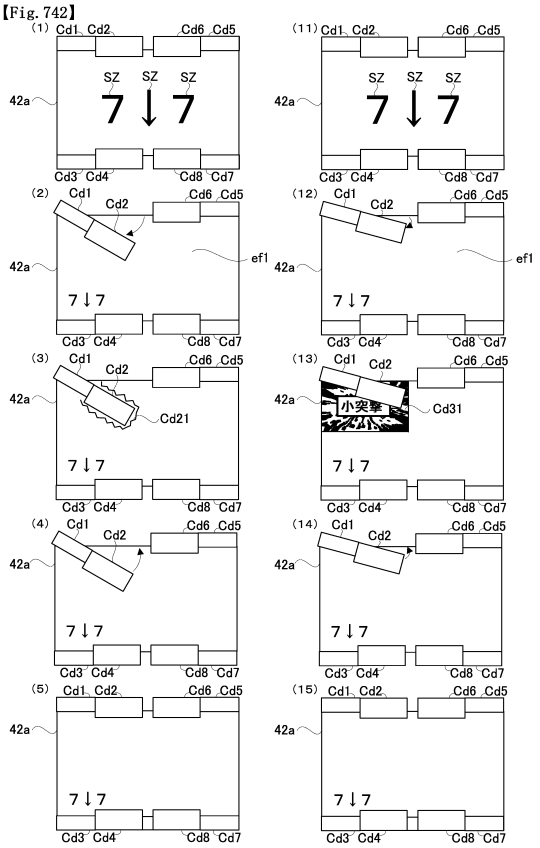
【図７４１】

【Fig. 741】



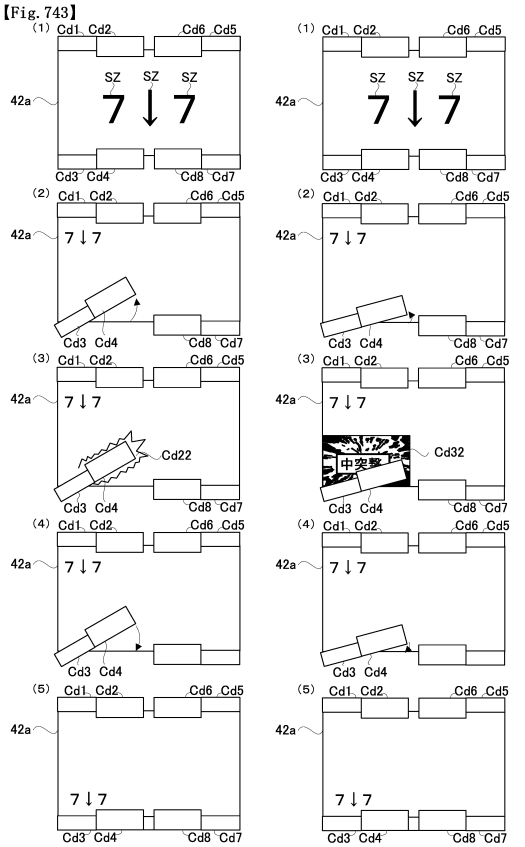
【図７４２】

【Fig. 742】



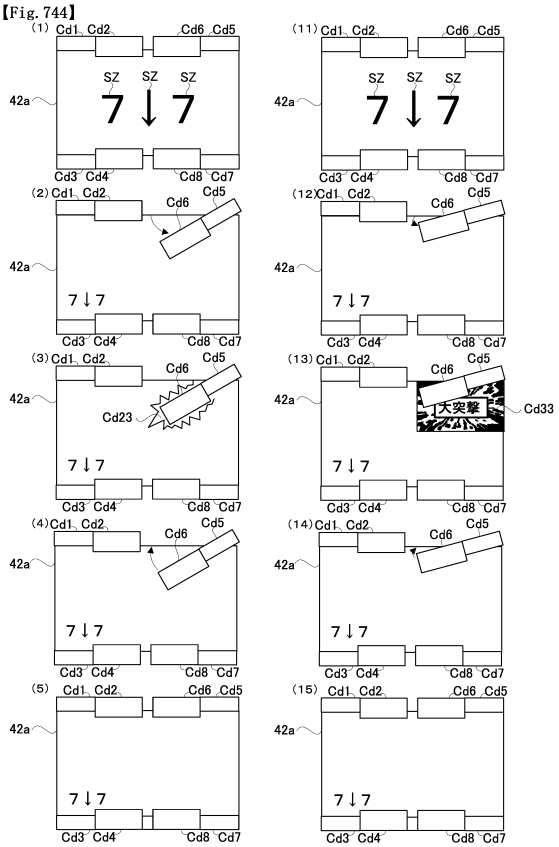
【図７４３】

【Fig. 743】



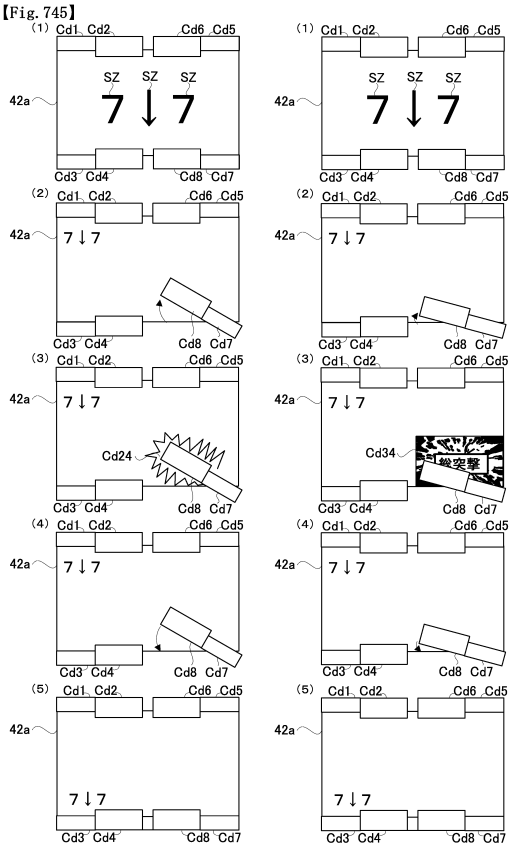
【図７４４】

【Fig. 744】



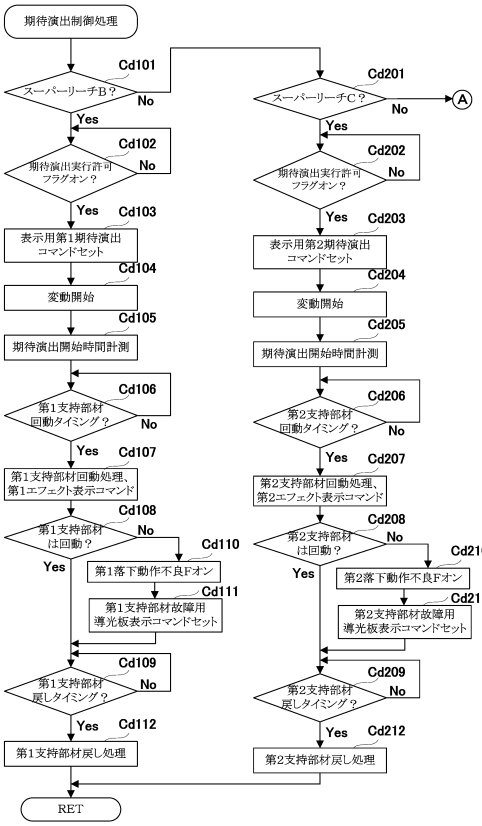
【図７４５】

【Fig. 745】



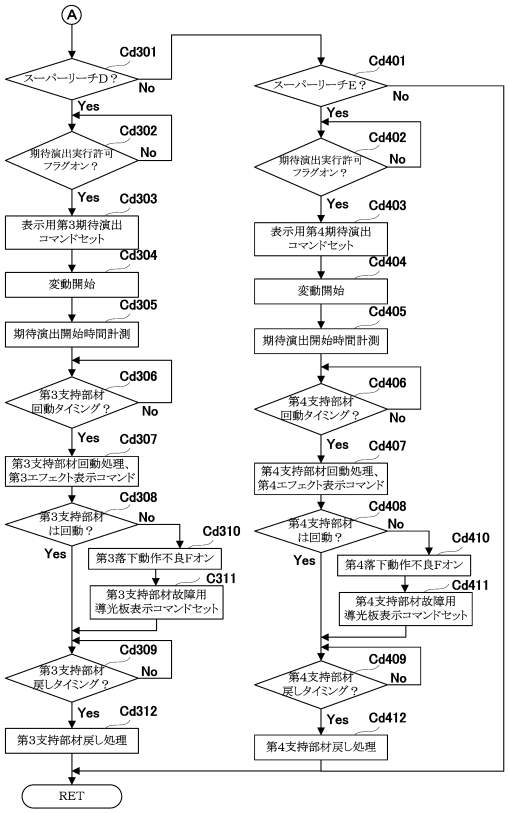
【図７４６】

【Fig. 746】



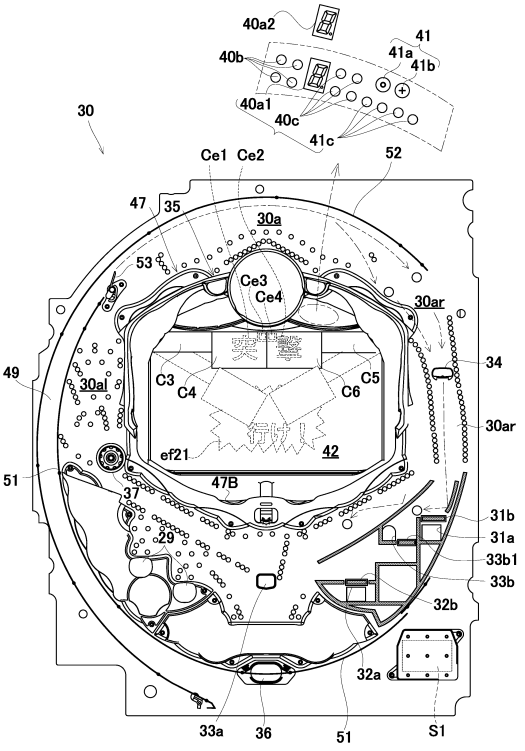
【図７４７】

【Fig. 747】



【図７４８】

【Fig. 748】



【図７４９】

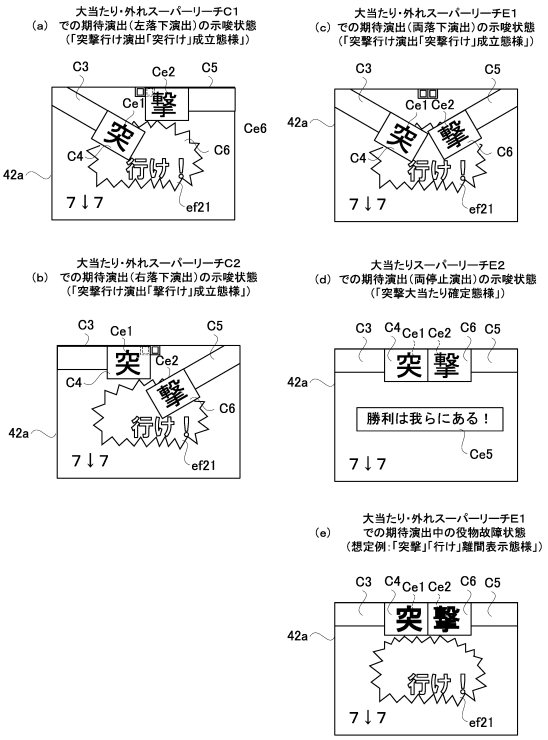
【Fig. 749】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	役物演出（有：○）
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		31～140	0～90	大当たりスーパーリーチC1（60秒）	○（左落下）
			91～120	大当たりスーパーリーチC2（60秒）	○（右落下）
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
		141～198	0～100	大当たりスーパーリーチE1（120秒）	○（両落下）
			101～120	大当たりスーパーリーチE2（120秒）	○（両停止）
			121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	－
10～39		0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～90	大当たりスーパーリーチC1（60秒）	○（左落下）
			91～120	大当たりスーパーリーチC2（60秒）	○（右落下）
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
40～99		0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	－
		66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	－
		133～198	0～150	大当たりスーパーリーチC1（60秒）	○（左落下）
			151～189	大当たりスーパーリーチC2（60秒）	○（右落下）
			190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	－
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
		151～170	0～150	前後外れスーパーリーチC1（60秒）	○（左落下）
			151～189	前後外れスーパーリーチC2（60秒）	○（右落下）
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
		171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE1（120秒）	○（両落下）
			200～240	前後外れスーパーリーチF（120秒）	－
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	－
		151～170	0～150	前後外れスーパーリーチC1（60秒）	○（左落下）
			151～189	前後外れスーパーリーチC2（60秒）	○（右落下）
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	－
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	－
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	－
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	－

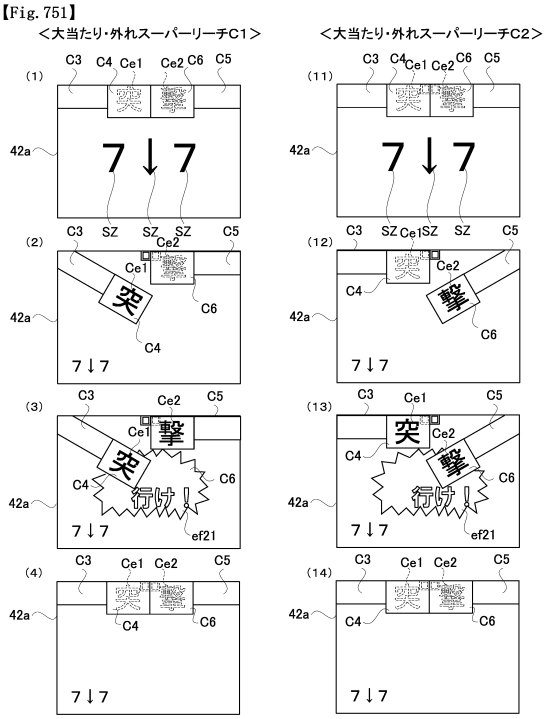
【図７５０】

【Fig. 750】



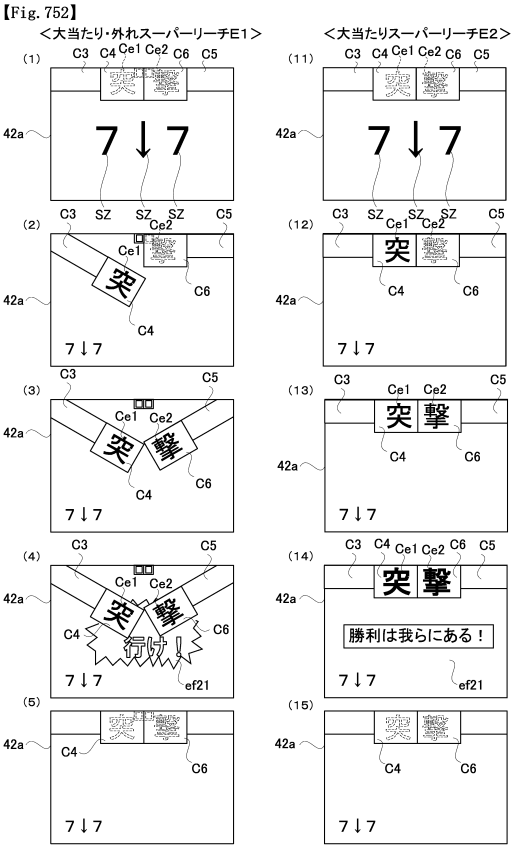
【図７５１】

【Fig. 751】



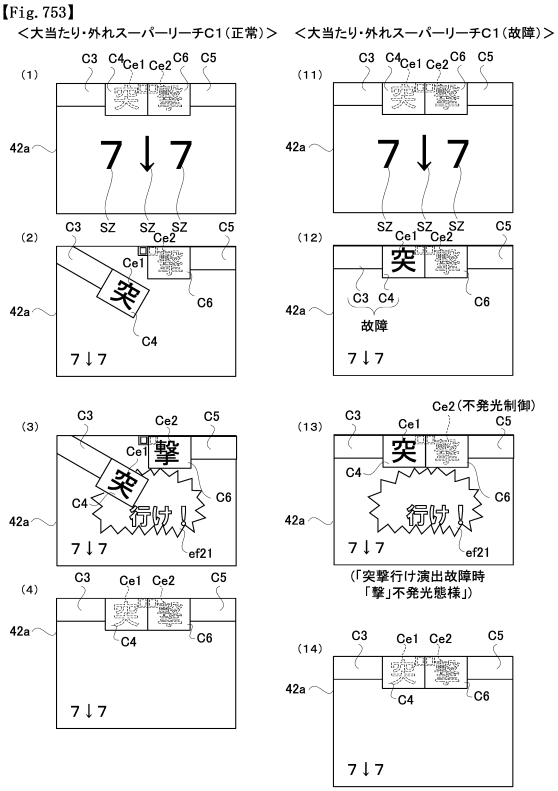
【図７５２】

【Fig. 752】



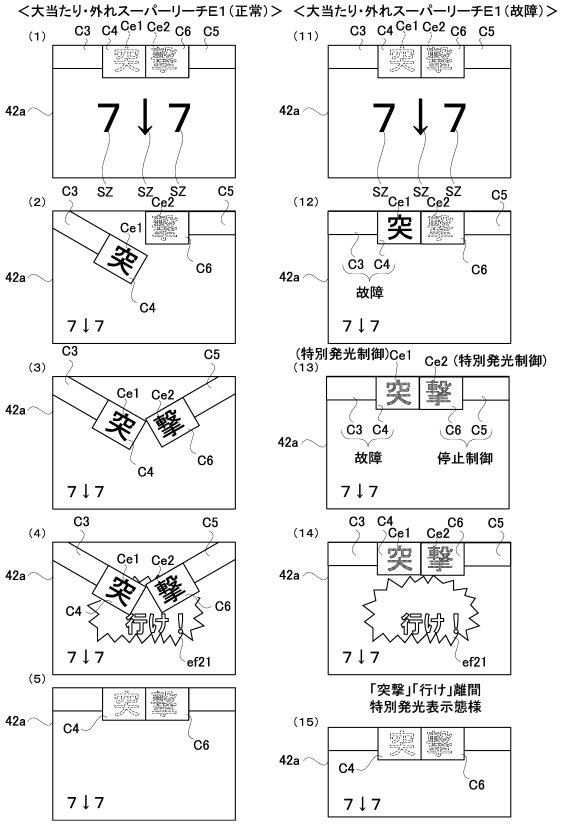
【図７５３】

【Fig. 753】



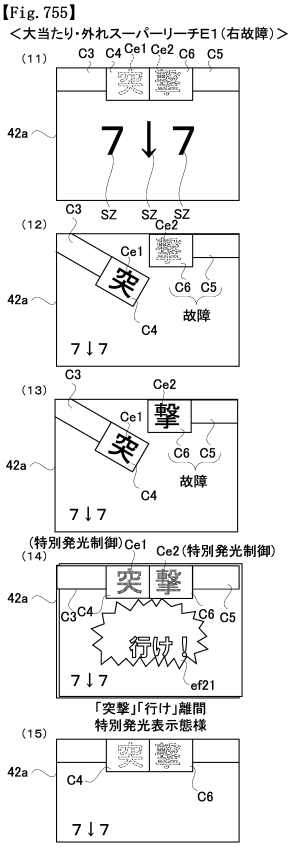
【図７５４】

【Fig. 754】



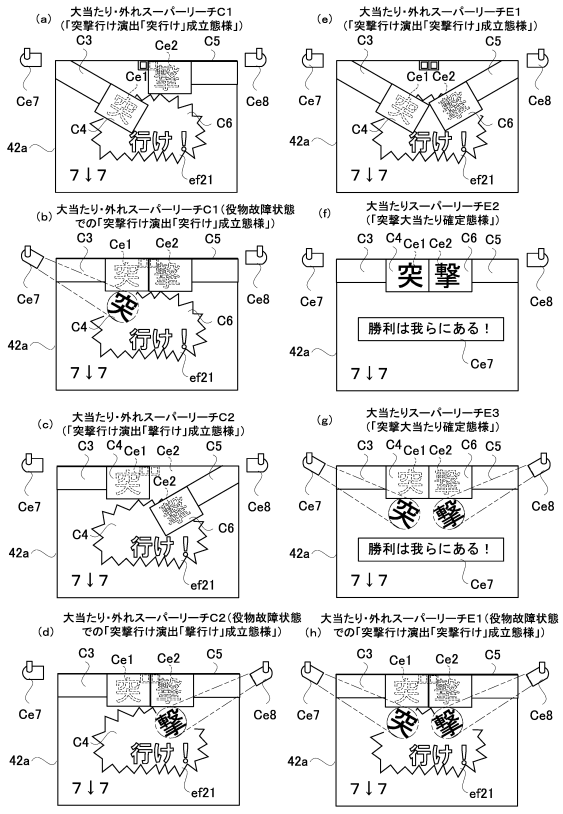
【図７５５】

【Fig. 755】



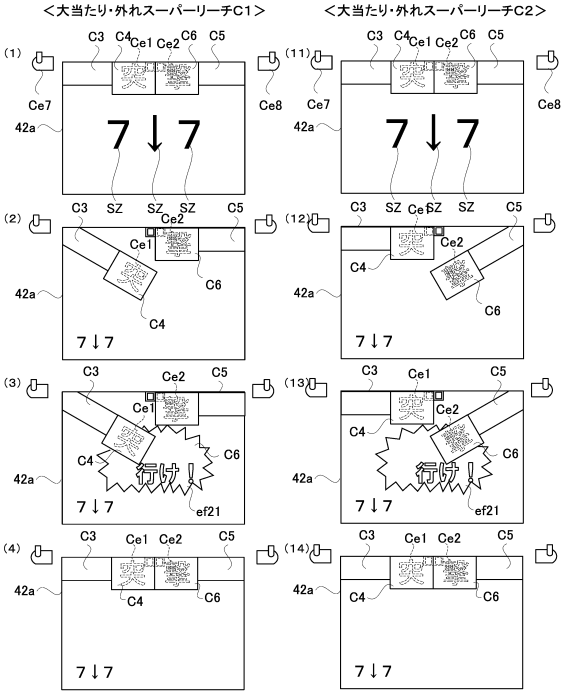
【図７５６】

【Fig. 756】



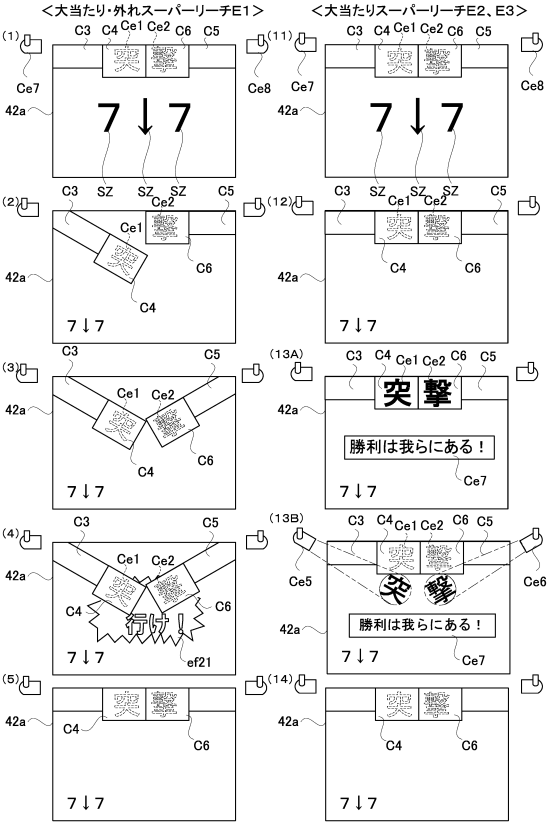
【図７５７】

【Fig. 757】



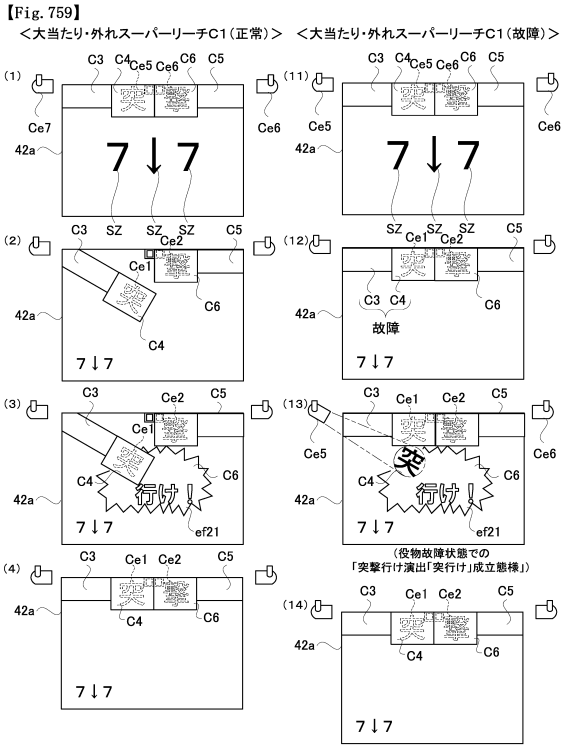
【図７５８】

【Fig. 758】



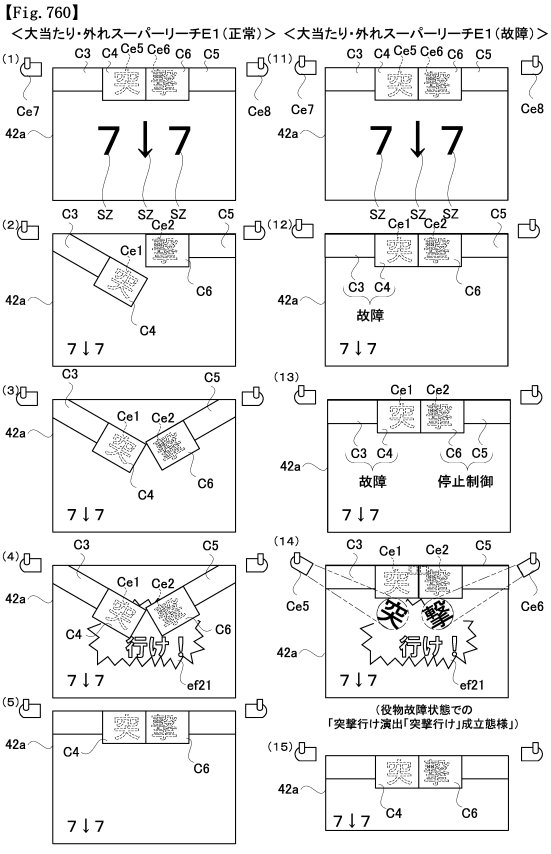
【図７５９】

【Fig. 759】

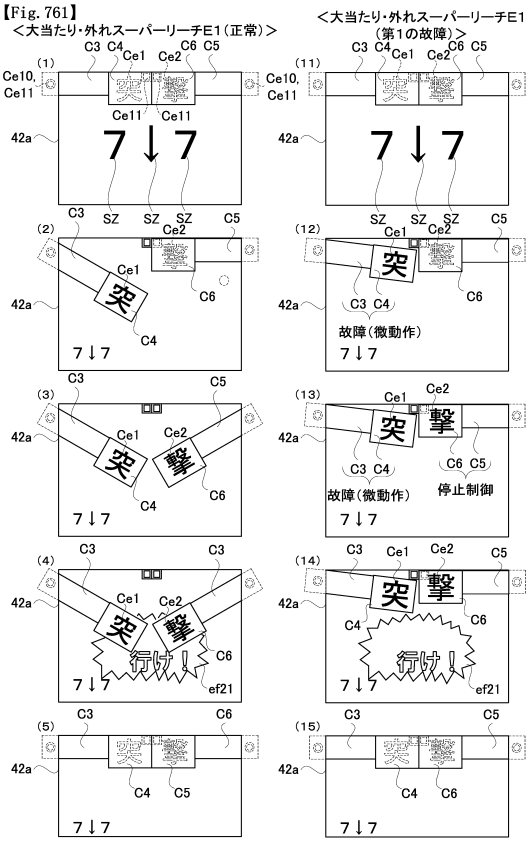


【図７６０】

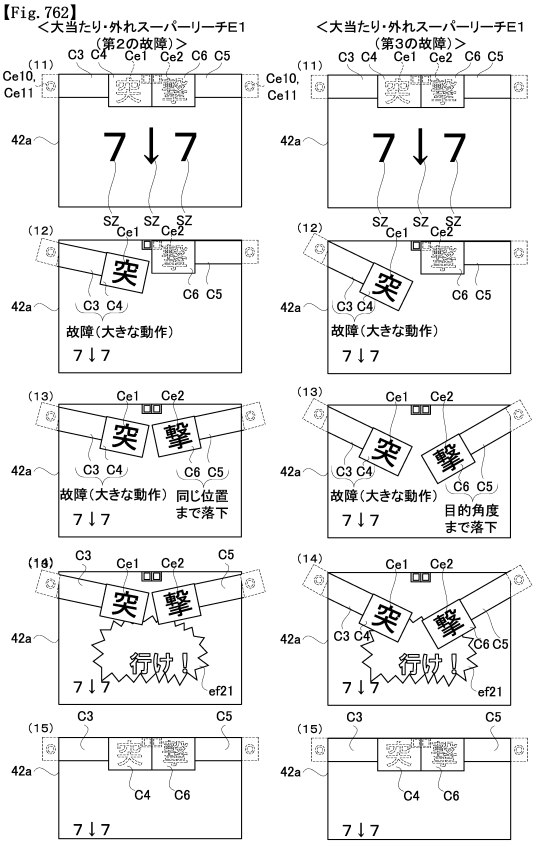
【Fig. 760】



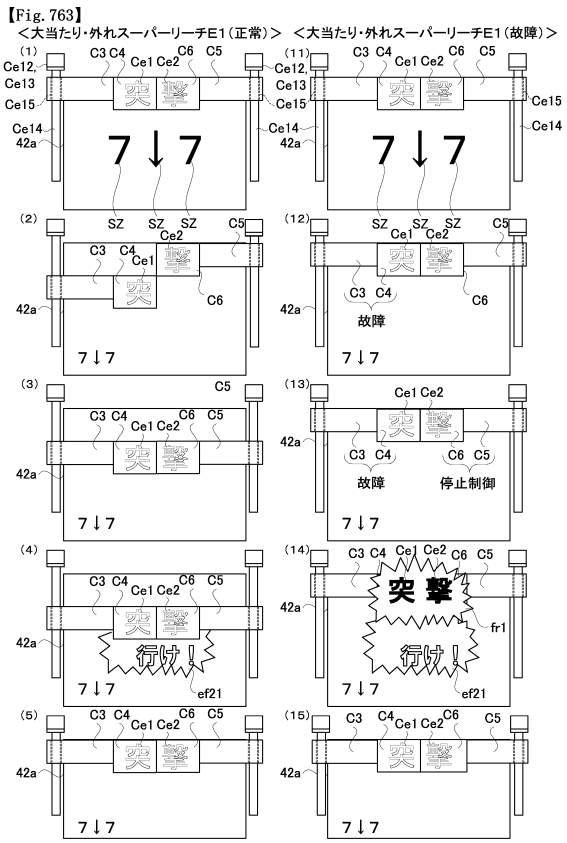
【図７６１】



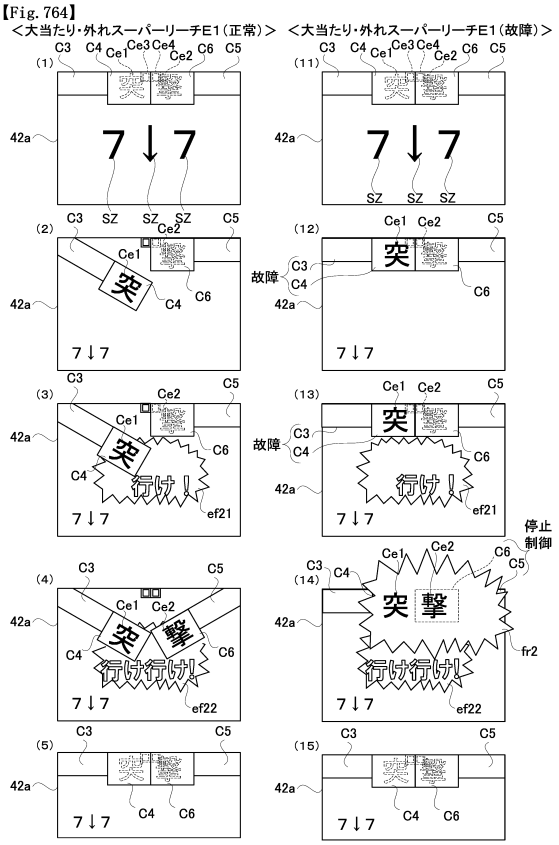
【図７６２】



【図７６３】

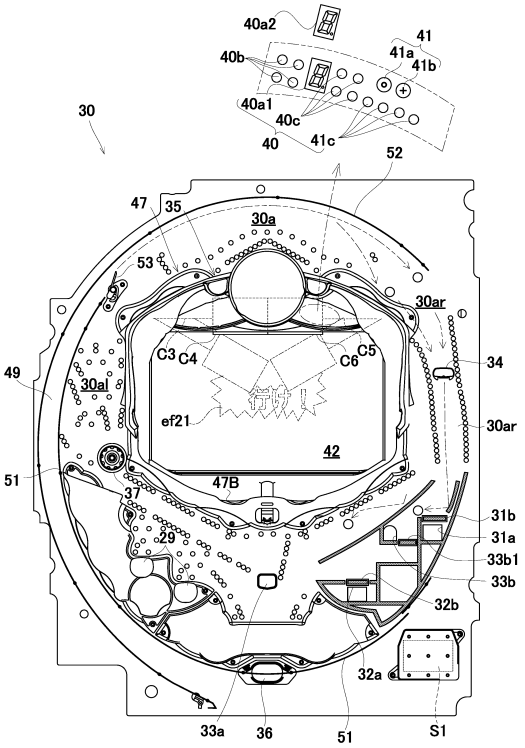


【図７６４】



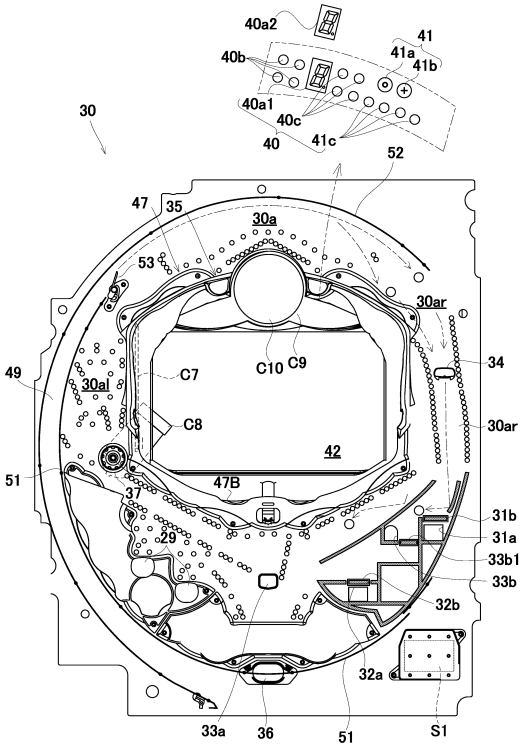
【図７６５】

【Fig. 765】



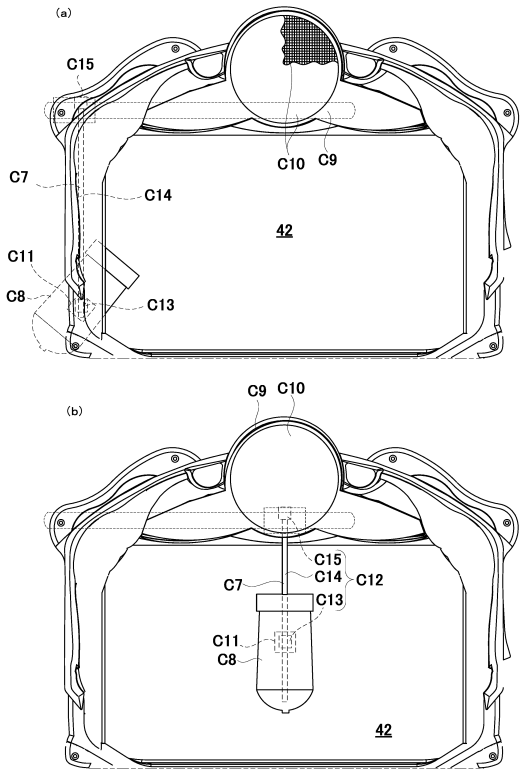
【図７６６】

【Fig. 766】



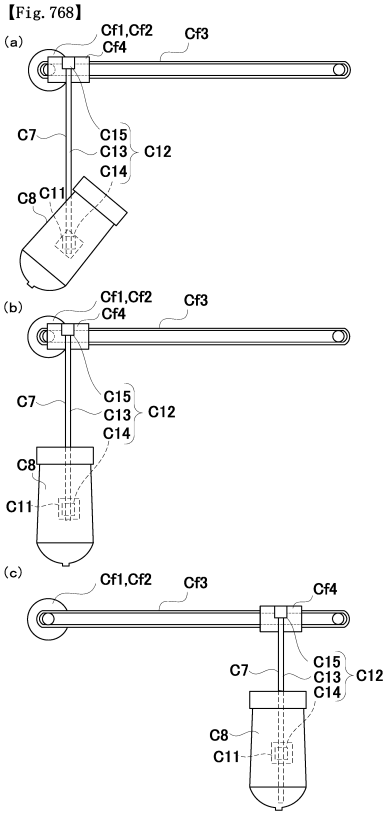
【図７６７】

【Fig. 767】



【図７６８】

【Fig. 768】



【図７６９】

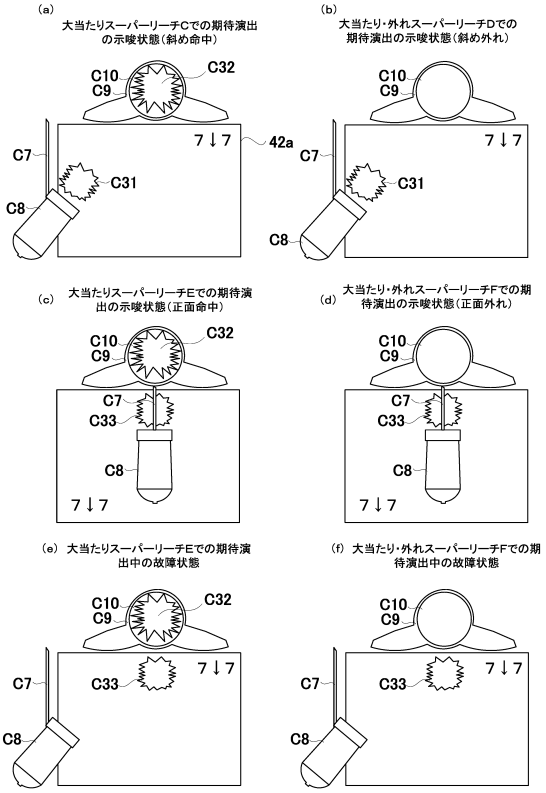
【Fig. 769】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	役物演出/役物移動演出（有:○）
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（60秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（60秒）	－
		31～140	0～90	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○（斜め命中）
			91～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	○（斜め外れ）
		141～198	0～200	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○（正面命中）
			201～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	○（斜め外れ）
10～39		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（60秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（60秒）	－
		31～140	0～90	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○（斜め命中）
			91～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	○（斜め外れ）
		141～198	0～240	大当たりスーパーリーチE（120秒）	○（正面命中）
			0～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	○（斜め外れ）
40～99		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（60秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（60秒）	－
		31～198	0～90	大当たりスーパーリーチC（60秒）	○（斜め命中）
			91～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	○（斜め外れ）
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（60秒）	－
		151～190	0～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	○（斜め外れ）
		191～198	0～240	前後外れスーパーリーチF（120秒）	○（正面外れ）
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	－
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	－
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（60秒）	－
		151～190	0～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	○（斜め外れ）
		191～198	0～240	前後外れスーパーリーチF（120秒）	○（正面外れ）
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	－
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	－
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	－

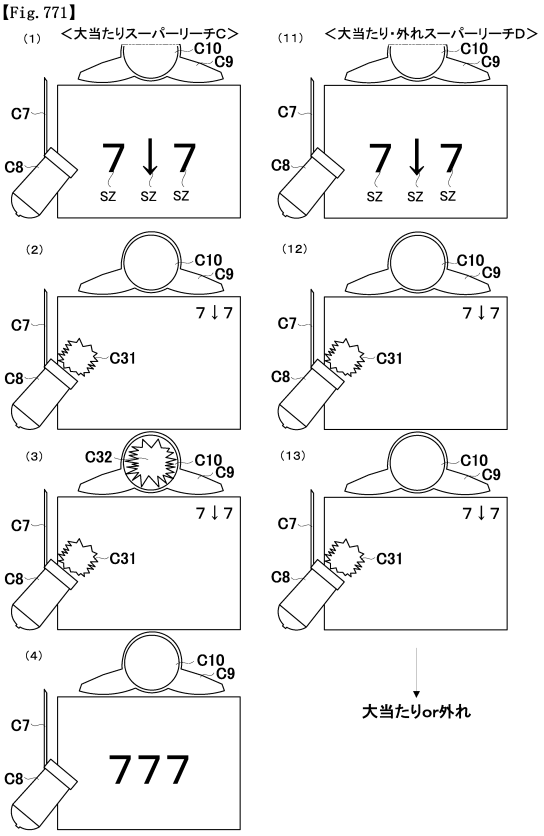
【図７７０】

【Fig. 770】



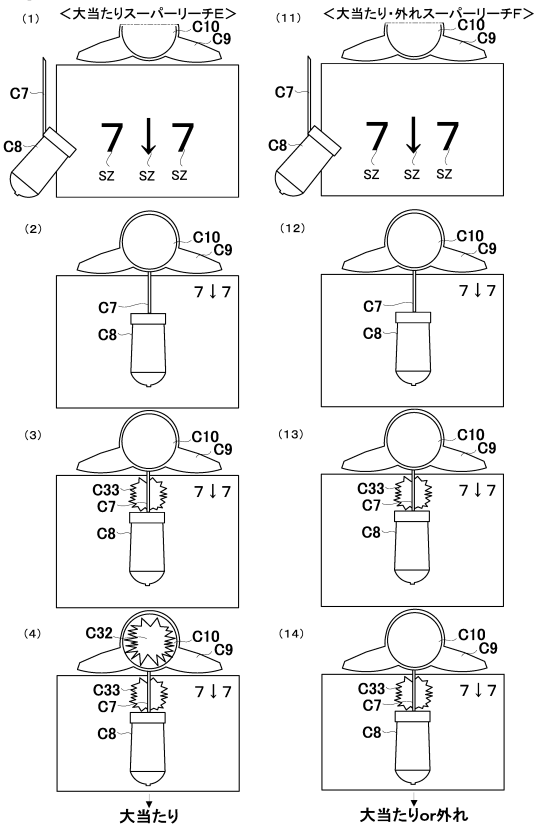
【図７７１】

【Fig. 771】



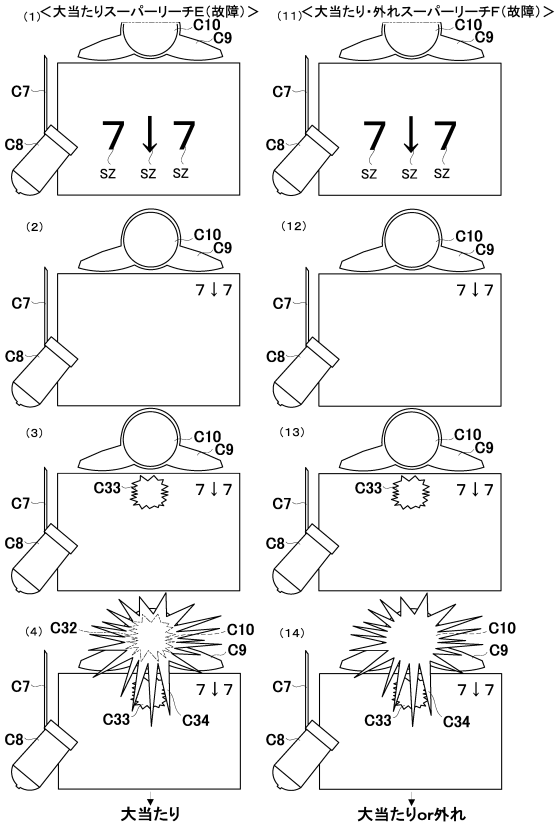
【図７７２】

【Fig. 772】



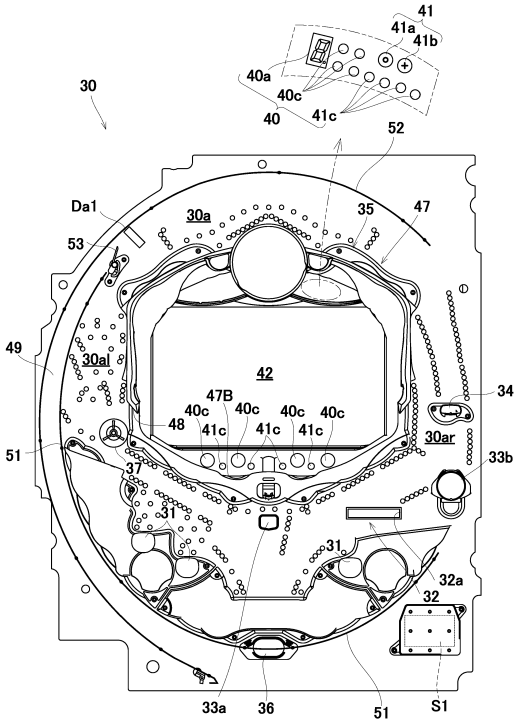
【図７７３】

【Fig. 773】



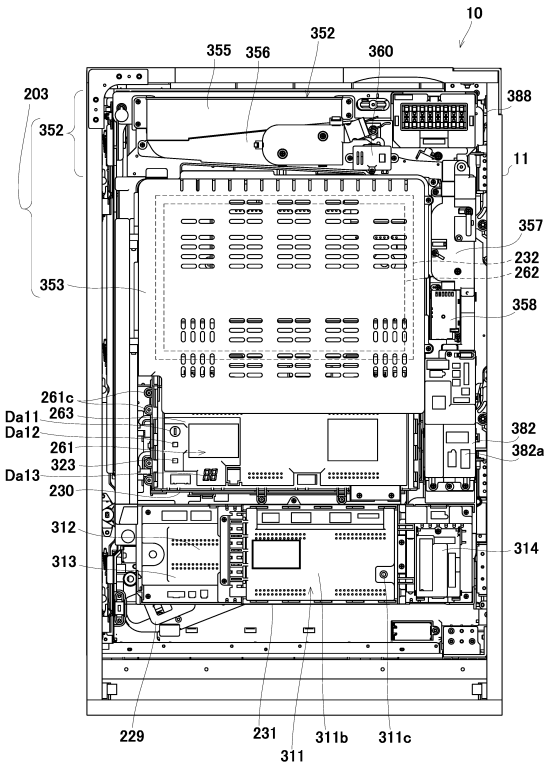
【図７７４】

【Fig. 774】



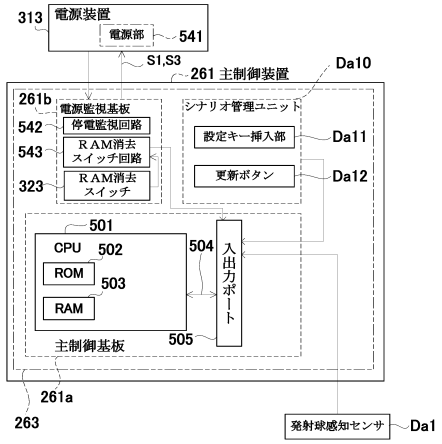
【図７７５】

【Fig. 775】



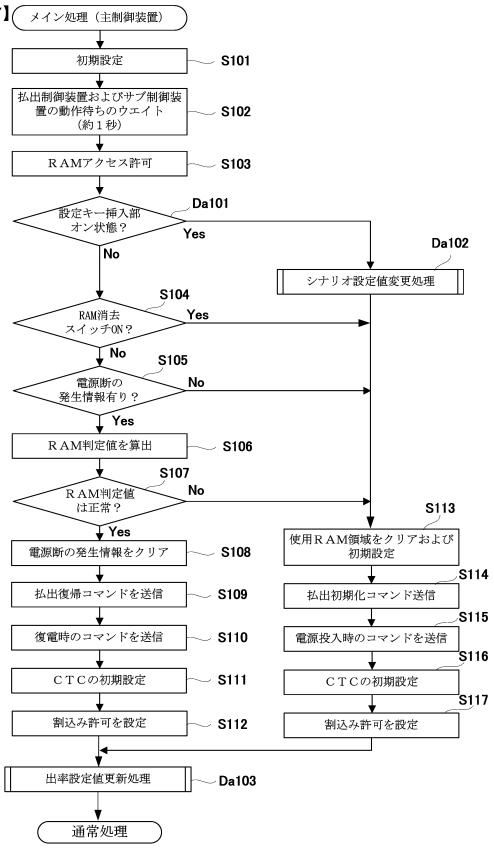
【図７７６】

【Fig. 776】



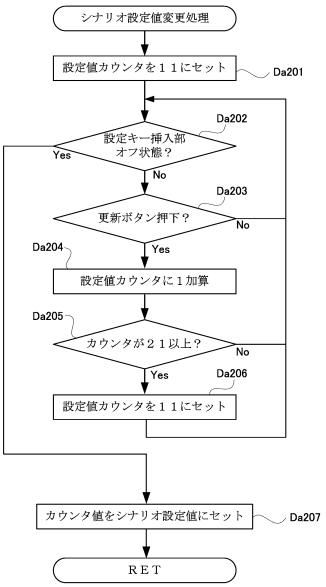
【図７７７】

【Fig. 777】



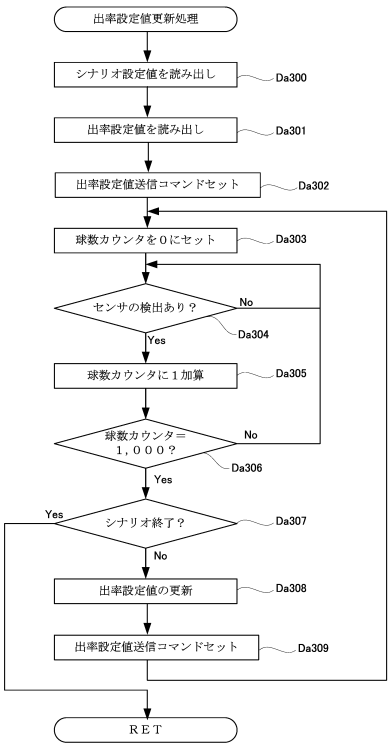
【図７７８】

【Fig. 778】



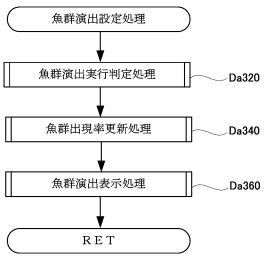
【図７７９】

【Fig. 779】



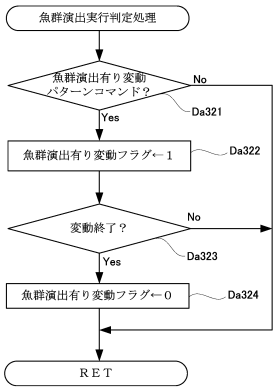
【図７８０】

【Fig. 780】



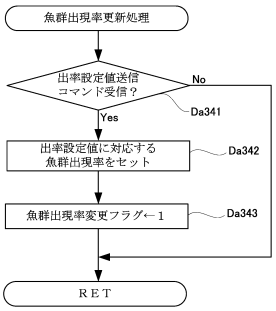
【図７８１】

【Fig. 781】



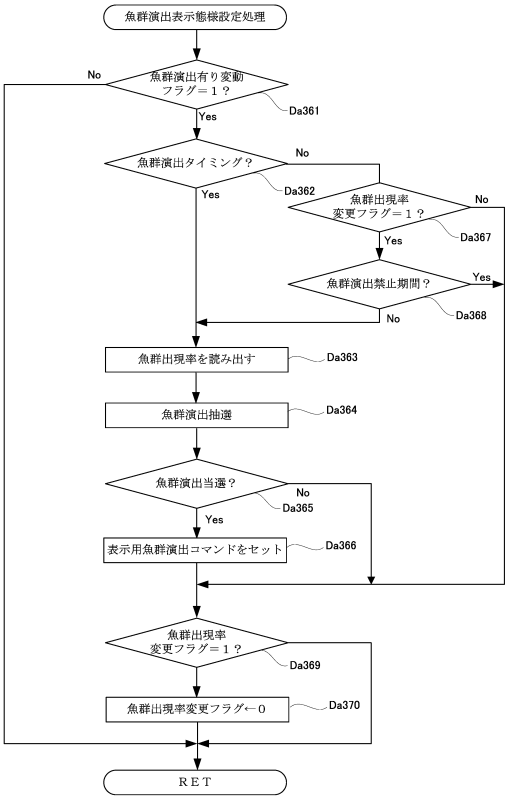
【図７８２】

【Fig. 782】



【図７８３】

【Fig. 783】



【図７８４】

【Fig. 784】

(a)

出率設定値	通常時当たり確率	確変時当たり確率	魚群出現率
段階1	143/42,752（0.33%）	1,425/42,752（3.3%）	10%
段階2	147/42,752（0.34%）	1,474/42,752（3.4%）	20%
段階3	153/42,752（0.36%）	1,527/42,752（3.6%）	30%
段階4	158/42,752（0.37%）	1,583/42,752（3.7%）	40%
段階5	164/42,752（0.38%）	1,644/42,752（3.8%）	50%
段階6	171/42,752（0.40%）	1,710/42,752（4.0%）	60%

(b)

出率設定値	大当たり乱数カウンタC1（0～42,751）		大当たり図柄カウンタC2（0～99）	第1図柄	第3図柄	当たり種別
	低確率	高確率				
段階1	0～142	0～1,424	0～9	第3記号（第3大当たり）	7	16R確変
			10～49	第2記号（第2大当たり）	1，3，5，9	8R確変
			50～99	第1記号（第1大当たり）	2，4，6，8	8R通常

【図７８５】

【Fig. 785】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（出率設定値：段階1）

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	魚群出現率を自動設定（可変：○）（一定：×）
0～9		0～30	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	○
		31～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	○
		141～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	○
10～49		0～65	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	×
			121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	×
		66～132	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	○
		133～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（60秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	○
50～99		0～65	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	×
			190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	×
		66～132	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	○
		133～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	大当たりスーパーリーチD（60秒）	○
	202～208	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	×
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	×
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	○
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	○
		171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE（100秒）	－
			200～240	前後外れスーパーリーチF（100秒）	○
	209～238	0～100	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	×
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	×
		101～150	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	○
		151～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（60秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（60秒）	○
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	×
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	×
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	×

※「－」は手動設定が優先される

【図７８６】

【Fig. 786】

特図1主装飾図柄変動パターン選択用テーブル（出率設定値：段階6）

大当たり図柄カウンタC2（0～99）	停止パターン選択カウンタC3（0～198）	変動種別カウンタCS1（0～198）	変動種別カウンタCS2（0～240）	変動パターン（変動時間[秒]）	魚群出現率を自動設定（可変：○）（一定：×）
0～9		0～10	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	○
		11～140	0～120	大当たりスーパーリーチC（120秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチD（120秒）	○
		141～198	0～120	大当たりスーパーリーチE（120秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチF（120秒）	○
10～49		0～1	0～120	大当たりノーマルリーチA（20秒）	×
			121～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	×
		2～12	0～120	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	○
		13～198	0～120	大当たりスーパーリーチC（120秒）	－
			121～240	大当たりスーパーリーチD（120秒）	○
50～99		0～1	0～189	大当たりノーマルリーチA（20秒）	×
			190～240	大当たりノーマルリーチB（20秒）	×
		2～12	0～189	大当たりスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	大当たりスーパーリーチB（30秒）	○
		13～198	0～189	大当たりスーパーリーチC（120秒）	－
			190～240	大当たりスーパーリーチD（120秒）	○
	202～208	0～10	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	×
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	×
		11～20	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	○
		21～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（100秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（100秒）	○
		171～198	0～199	前後外れスーパーリーチE（100秒）	－
			200～240	前後外れスーパーリーチF（100秒）	○
	209～238	0～10	0～189	前後外れノーマルリーチA（20秒）	×
			190～240	前後外れノーマルリーチB（20秒）	×
		11～20	0～189	前後外れスーパーリーチA（30秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチB（30秒）	○
		21～170	0～189	前後外れスーパーリーチC（100秒）	－
			190～240	前後外れスーパーリーチD（100秒）	○
	0～201	0～100	0～240	完全外れA（10秒）	×
		101～150	0～240	完全外れB（15秒）	×
		151～198	0～240	完全外れE（20秒）	×

※「－」は手動設定が優先される

【図７８７】

【Fig. 787】

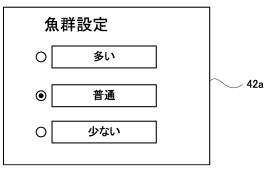
(a)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン
A（3頻出パターン）	11	3 → 6 → 3 → 2 → 5 → ･･･
B（乱高下パターン）	12	2 → 1 → 3 → 5 → 3 → ･･･
C（低設定パターン）	13	1 → 3 → 2 → 1 → 4 → ･･･
D（高設定パターン）	14	4 → 5 → 6 → 5 → 4 → ･･･
⋮	⋮	⋮
I（上昇パターン）	19	1 → 2 → 3 → 4 → 5 → ･･･
J（下降パターン）	20	6 → 5 → 4 → 3 → 2 → ･･･

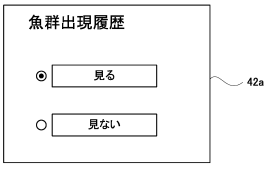
(b)

シナリオ	シナリオ設定値	魚群出現率の更新パターン
A	11	30% → 60% → 30% → 20% → 50% → ･･･
B	12	20% → 10% → 30% → 50% → 30% → ･･･
C	13	10% → 30% → 20% → 10% → 30% → ･･･
D	14	40% → 50% → 60% → 50% → 40% → ･･･
⋮	⋮	⋮
I	19	10% → 20% → 30% → 40% → 50% → ･･･
J	20	60% → 50% → 40% → 30% → 20% → ･･･

(c)



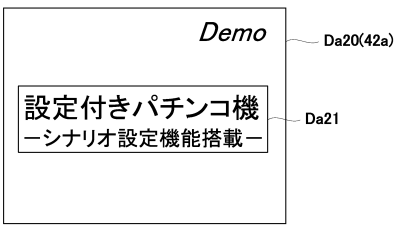
(d)



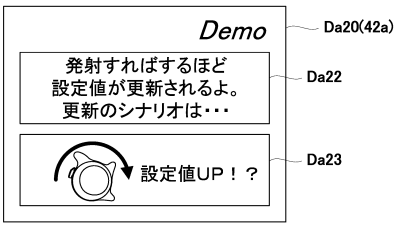
【図７８８】

【Fig. 788】

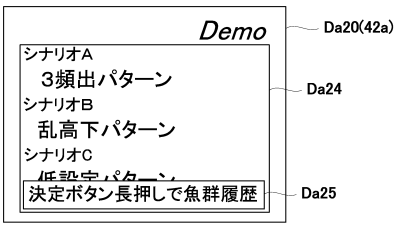
(a)



(b)

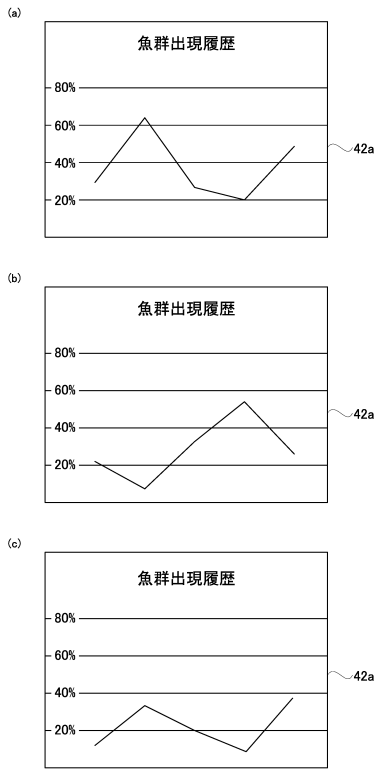


(c)



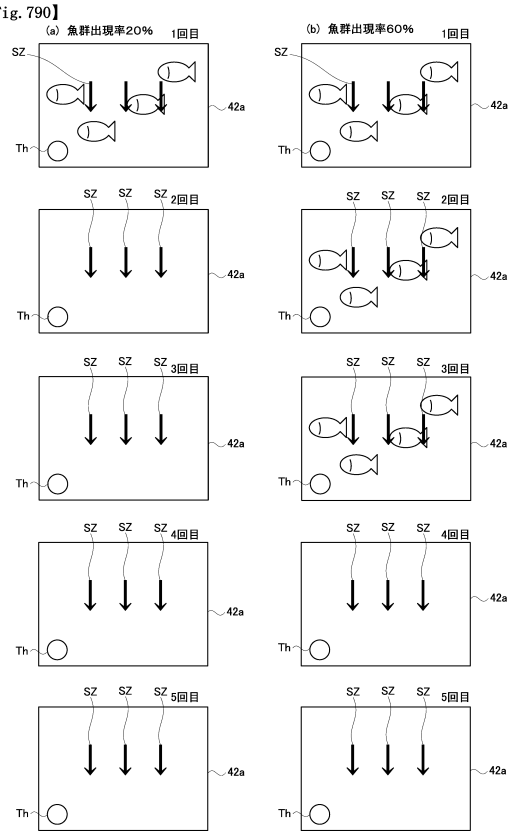
【図７８９】

【Fig. 789】



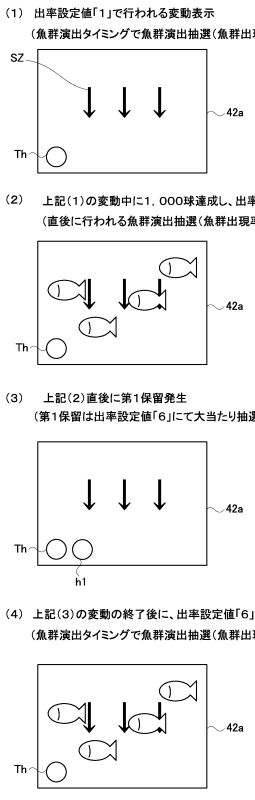
【図７９０】

【Fig. 790】



【図７９１】

【Fig. 791】



【図７９２】

【Fig. 792】

(a)

出率設定値		特別抽選乱数カウンタC4（0～99）	出率設定値変更フラグ
段階1～段階6		0～1	TRUE
		2～99	FALSE

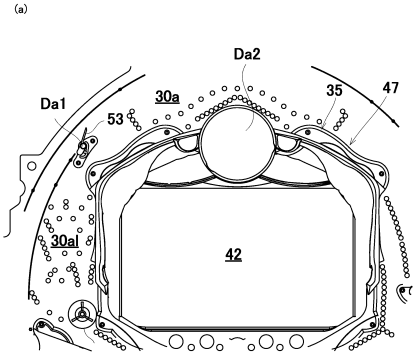
(b)

出率設定値		特別抽選乱数カウンタC4（0～99）	当たり確率設定値変更フラグ
段階1		0～1	TRUE
		2～99	FALSE
段階2		0～2	TRUE
		3～99	FALSE
段階3		0～3	TRUE
		4～99	FALSE
段階4		0～4	TRUE
		5～99	FALSE
段階5		0～5	TRUE
		6～99	FALSE
段階6		0～6	TRUE
		7～99	FALSE

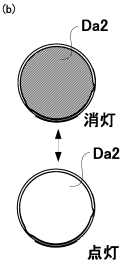
【図７９３】

【Fig. 793】

(a)



(b)



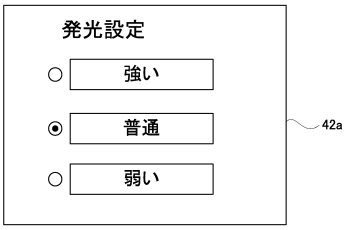
(c)

出率設定値	点灯パターン種別	点灯パターン(●:消灯 ○:点灯)
段階1	1	●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○…
段階2	2	●○○●○○●○○●○○●○○●○○●○…
段階3	3	●○○○●○○○●○○○●○○○●○○○…
段階4	4	●○○○○●○○○○●○○○○●○○○○…
段階5	5	●○○○○○●○○○○○●○○○○○●○…
段階6	6	●○○○○○○●○○○○○○●○○○○○…

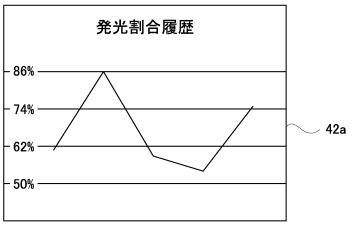
【図７９４】

【Fig. 794】

(a)



(b)



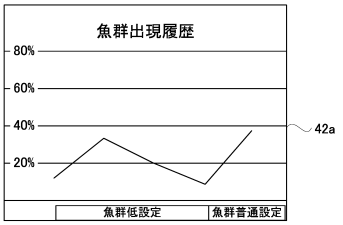
【図７９５】

【Fig. 795】

(a)

シナリオ	シナリオ設定値	魚群出現確率の更新パターン
A	11	30% → 60% → 30% → 20% → 50% → …
AH(×1.5)	11	45% → 90% → 45% → 30% → 75% → …
AL(×0.5)	11	15% → 30% → 15% → 10% → 25% → …

(b)

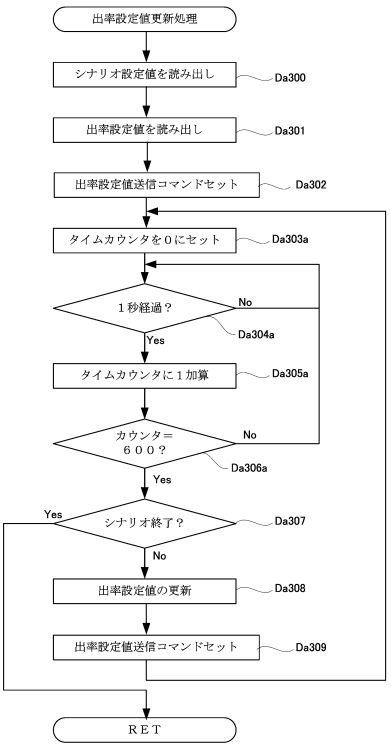


(c)

出率設定値	通常時当たり確率	確変時当たり確率	魚群出現率
段階1	143/42,752 (0.33%)	1,425/42,752 (3.3%)	10%
段階2	147/42,752 (0.34%)	1,474/42,752 (3.4%)	20%
段階6	171/42,752 (0.40%)	1,710/42,752 (4.0%)	60%
段階7	180/42,752 (0.42%)	1,800/42,752 (4.2%)	60%

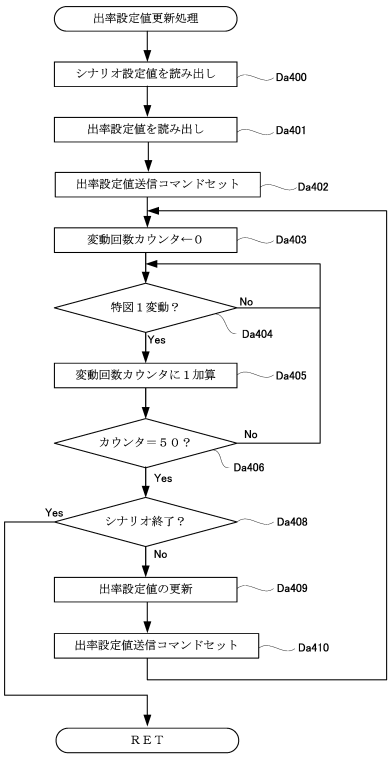
【図７９６】

【Fig. 796】



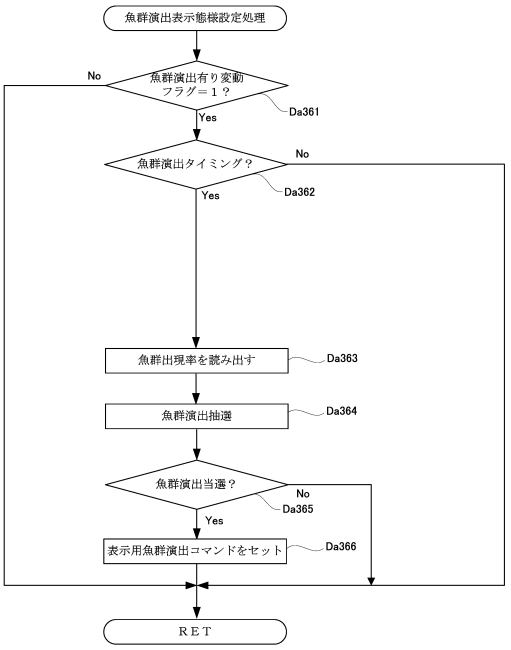
【図７９７】

【Fig. 797】



【図７９８】

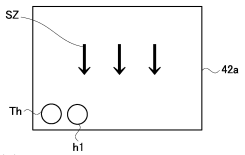
【Fig. 798】



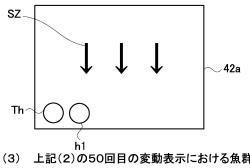
【図７９９】

【Fig. 799】

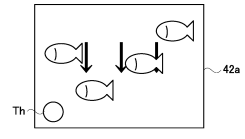
（1） 先に出率設定値の変更された変動から49回目の変動表示（出率設定値「1」）
（魚群演出タイミングで魚群演出抽選（魚群出現率10%）落選）



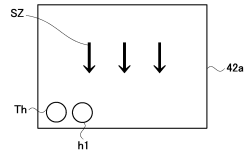
（2） 上記（1）の変動終了後に行われる50回目の変動表示
（先に出率設定値の変更された変動から50回目の変動を達成し、出率設定値が「6」に変更）



（3） 上記（2）の50回目の変動表示における魚群演出タイミング
（魚群演出タイミングで魚群演出抽選（魚群出現率60%）当選）



（4） 上記（3）の変動表示中に第１保留発生
（第１保留は、出率設定値「6」にて大当たり抽選等が行われる）



【図８００】

【Fig. 800】

(a)

出率設定値（発射球数設定値）	1分あたりの遊技球発射数
段階1	100発/分
段階2	120発/分
段階3	140発/分
段階4	160発/分
段階5	180発/分
段階6	200発/分

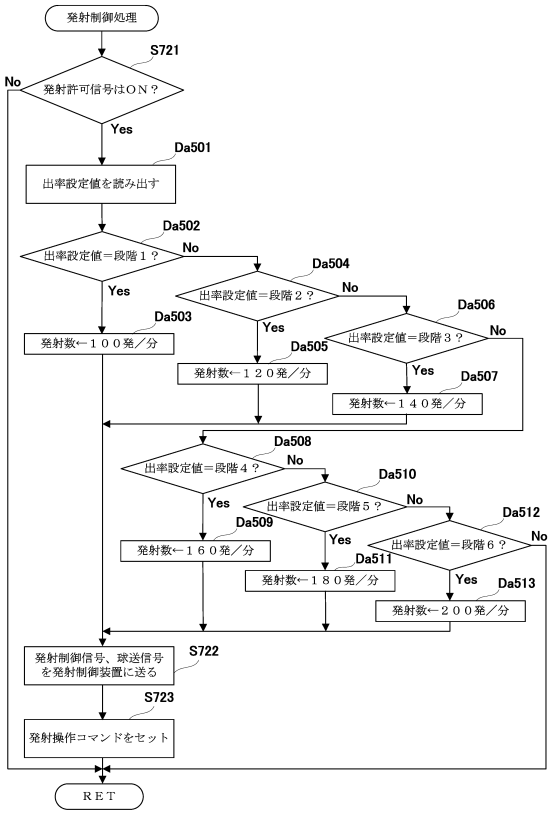
(b)

(a)の変形例

出率設定値	通常時当たり確率	確変時当たり確率	1分あたりの遊技球発射数
段階1	143/42,752（0.33%）	1,425/42,752（3.3%）	100発/分
段階2	147/42,752（0.34%）	1,474/42,752（3.4%）	120発/分
段階3	153/42,752（0.36%）	1,527/42,752（3.6%）	140発/分
段階4	158/42,752（0.37%）	1,583/42,752（3.7%）	160発/分
段階5	164/42,752（0.38%）	1,644/42,752（3.8%）	180発/分
段階6	171/42,752（0.40%）	1,710/42,752（4.0%）	200発/分

【図８０１】

【Fig. 801】



【図８０２】

【Fig. 802】

(a)

ラウンド数設定値	第1図柄種別	ラウンド数	魚群出現率
段階1	第3大当たり	11R	10%
	第2大当たり	3R	
	第1大当たり	3R	
段階2	第3大当たり	12R	20%
	第2大当たり	4R	
	第1大当たり	4R	
段階3	第3大当たり	13R	30%
	第2大当たり	5R	
	第1大当たり	5R	
段階4	第3大当たり	14R	40%
	第2大当たり	6R	
	第1大当たり	6R	
段階5	第3大当たり	15R	50%
	第2大当たり	7R	
	第1大当たり	7R	
段階6	第3大当たり	16R	60%
	第2大当たり	8R	
	第1大当たり	8R	

(b)

大当たり図柄カウンタ設定値	第3大当たり図柄	第2大当たり図柄	第1大当たり図柄	魚群出現率
段階1	7	1	2, 3, 4, 5, 6, 8, 9	10%
段階2	7	1, 3	2, 4, 5, 6, 8, 9	20%
段階3	7	1, 3, 5	2, 4, 6, 8, 9	30%
段階4	7	1, 3, 5, 9	2, 4, 6, 8	40%
段階5	7	1, 2, 3, 5, 9	4, 6, 8	50%
段階6	7	1, 2, 3, 4, 5, 9	6, 8	60%

【図８０３】

【Fig. 803】

(a)

大入賞賞球数設定値	賞球数	魚群出現率
段階1	7球	10%
段階2	8球	20%
段階3	9球	30%
段階4	10球	40%
段階5	11球	50%
段階6	12球	60%

(b)

時短状態継続設定値	時短状態の上限	魚群出現率
段階1	10回転	10%
段階2	20回転	20%
段階3	30回転	30%
段階4	40回転	40%
段階5	50回転	50%
段階6	60回転	60%

(c)

普図抽選変動時間設定値	変動時間	魚群出現率
段階1	10秒	10%
段階2	8秒	20%
段階3	6秒	30%
段階4	4秒	40%
段階5	2秒	50%
段階6	0．5秒	60%

【図８０４】

【Fig. 804】

(a)

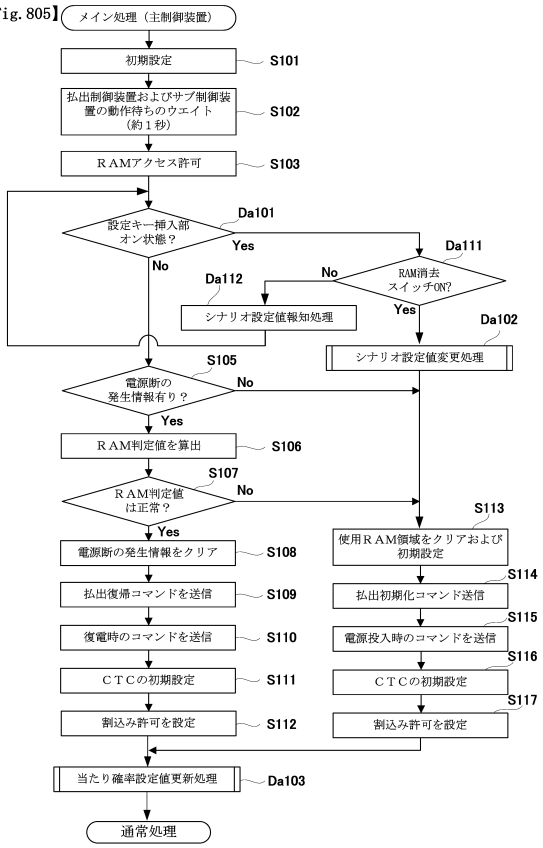
ラウンド数設定値	第1図柄種別	ラウンド数
段階1	第3大当たり	11R
	第2大当たり	3R
	第1大当たり	3R
段階2	第3大当たり	12R
	第2大当たり	4R
	第1大当たり	4R
段階3	第3大当たり	13R
	第2大当たり	5R
	第1大当たり	5R
段階4	第3大当たり	14R
	第2大当たり	6R
	第1大当たり	6R
段階5	第3大当たり	15R
	第2大当たり	7R
	第1大当たり	7R
段階6	第3大当たり	16R
	第2大当たり	8R
	第1大当たり	8R

(b)

出率設定値	ラウンド数設定値	第1図柄種別	ラウンド数
段階1	段階1	第3大当たり	11R
		第2大当たり	3R
		第1大当たり	3R
段階2	段階2	第3大当たり	12R
		第2大当たり	4R
		第1大当たり	4R
段階	段階3	第3大当たり	13R
		第2大当たり	5R
		第1大当たり	5R
段階4	段階4	第3大当たり	14R
		第2大当たり	6R
		第1大当たり	6R
段階5	段階5	第3大当たり	15R
		第2大当たり	7R
		第1大当たり	7R
段階6	段階6	第3大当たり	16R
		第2大当たり	8R
		第1大当たり	8R

【図８０５】

【Fig. 805】



【図８０６】

【Fig. 806】

(a)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン（更新条件：発射球数）
A（下降パターン1）	11	（1～1万球） （10,001～2万球） （20,001～3万球） （30,001～4万球） （40,001～5万球） （50,001～6万球） 6 → 5 → 4 → 3 → 2 → 1
B（下降パターン2）	12	（1～2万球） （20,001～4万球） （40,001～6万球） 6 → 5 → 4
C（下降パターン3）	13	（1～3万球） （30,001～6万球） 6 → 5

(b)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン（更新条件：変動回数）
A（下降パターン1）	11	（1～200回） （201～400回） （401～600回） （601～801回） （801～1,000回） （1,001～1,200回） 6 → 5 → 4 → 3 → 2 → 1
B（下降パターン2）	12	（1～400回） （401～800回） （801～1,200回） 6 → 5 → 4
C（下降パターン3）	13	（1～600回） （601～1,200回） 6 → 5

(c)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン（更新条件：変動回数）
A（下降パターン1）	11	（1～100回） （101～200回） （201～600回） （601～801回） （801～1,000回） （1,001～1,200回） 6 → 5 → 4 → 3 → 2 → 1
B（下降パターン2）	12	（1～200回） （201～400回） （401～1,200回） 6 → 5 → 4
C（下降パターン3）	13	（1～300回） （301～1,200回） 6 → 5

【図８０７】

【Fig. 807】

(a)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン（更新条件：発射球数）
A（上昇パターン1）	11	（1～1万球） （10,001～2万球） （20,001～3万球） （30,001～4万球） （40,001～5万球） （50,001～6万球） 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6
B（上昇パターン2）	12	（1～2万球） （20,001～4万球） （40,001～6万球） 1 → 3 → 5
C（上昇パターン3）	13	（1～3万球） （30,001～6万球） 1 → 6
D（上昇パターン4）	14	（1～1万球） （10,001～6万球） 1 → 6
E（上昇パターン5）	15	（1～5万球） （50,001～6万球） 1 → 6

(b)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン（更新条件：変動回数）
A（上昇パターン1）	11	（1～200回） （201～400回） （401～600回） （601～801回） （801～1,000回） （1,001～1,200回） 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6
B（上昇パターン2）	12	（1～400回） （401～800回） （801～1,200回） 1 → 3 → 6
C（上昇パターン3）	13	（1～600回） （601～1,200回） 1 → 6
D（上昇パターン4）	14	（1～100回） （101～1,200回） 1 → 6
E（上昇パターン5）	15	（1～1,000回） （1,001～1,200回） 1 → 6

(c)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン（更新条件：変動回数）
A（上昇パターン1）	11	（1～100回） （101～200回） （201～500回） （501～800回） （801～1,000回） （1,001～1,200回） 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6
B（上昇パターン2）	12	（1～300回） （301～600回） （601～800回） （801～1,000回） （1,001～1,100回） （1,101～1,200回） 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6
C（上昇パターン3）	13	（1～200回） （201～400回） （401～500回） （501～601回） （601～900回） （901～1,200回） 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

【図８０８】

【Fig. 808】

(a)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン（更新条件：発射球数＋始動口入賞率）
A（上昇パターン1）	11	（1～1万球） +(入賞率2%)（10,001～2万球） +(入賞率2%)（20,001～3万球） +(入賞率2%)（30,001～4万球） +(入賞率2%)（40,001～5万球） +(入賞率2%)（50,001～6万球） 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6
B（上昇パターン2）	12	（1～2万球） +(入賞率2%)（20,001～4万球） +(入賞率2%)（40,001～6万球） 1 → 3 → 5
C（上昇パターン3）	13	（1～3万球） +(入賞率2.5%)（30,001～6万球） 1 → 6
D（上昇パターン4）	14	（1～1万球） +(入賞率2.5%)（10,001～6万球） 1 → 6
E（上昇パターン5）	15	（1～1万球） +(入賞率2.1%)（50,001～6万球） 1 → 6

(b)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン（更新条件：発射球数＋始動口入賞率）
A（上昇パターン1）	11	（1～1万球） +(入賞率2.01%)（10,001～2万球） +(入賞率2.03%)（20,001～3万球） +(入賞率2.05%)（30,001～4万球） +(入賞率2.07%)（40,001～5万球） +(入賞率2.09%)（50,001～6万球） 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

(c)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン（更新条件：発射球数or 発射球数＋始動口入賞率）
A（上昇パターン1）	11	（1～1万球） （10,001～2万球） （20,001～3万球） （30,001～4万球） （40,001～5万球） +(入賞率2.09%)（50,001～6万球） 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

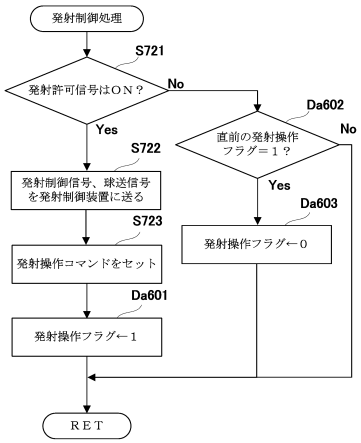
【図８０９】

【Fig. 809】

(a)

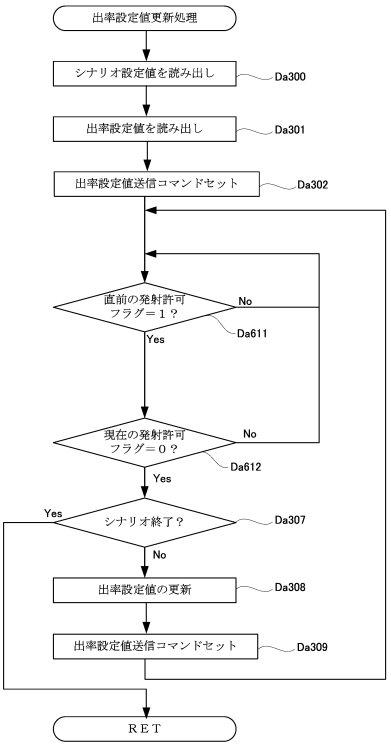
シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン
A （3振出パターン）	11	(発射許可フラグ1→0) 3 → (発射許可フラグ1→0) 6 → (発射許可フラグ1→0) 3 → (発射許可フラグ1→0) 2 → (発射許可フラグ1→0) 5 → …
B （乱高下パターン）	12	(発射許可フラグ1→0) 2 → (発射許可フラグ1→0) 1 → (発射許可フラグ1→0) 3 → (発射許可フラグ1→0) 5 → (発射許可フラグ1→0) 3 → …
⋮	⋮	⋮

(b)



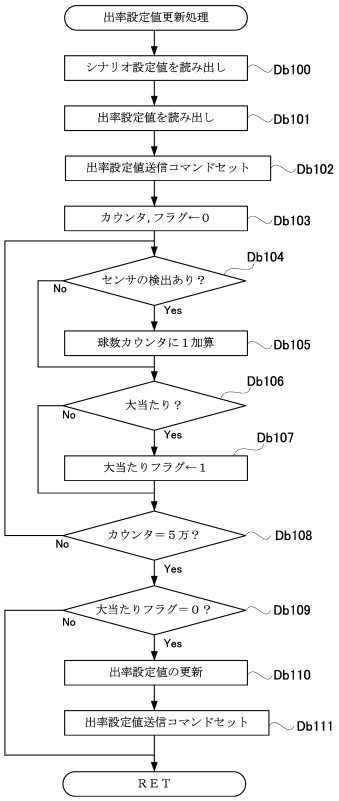
【図８１０】

【Fig. 810】



【図８１１】

【Fig. 811】



【図８１２】

【Fig. 812】

(a)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン
A	21	1 → 2
B	22	2 → 3
C	23	3 → 3
D	24	4 → 4
E	25	5 → 5
F	26	6 → 6

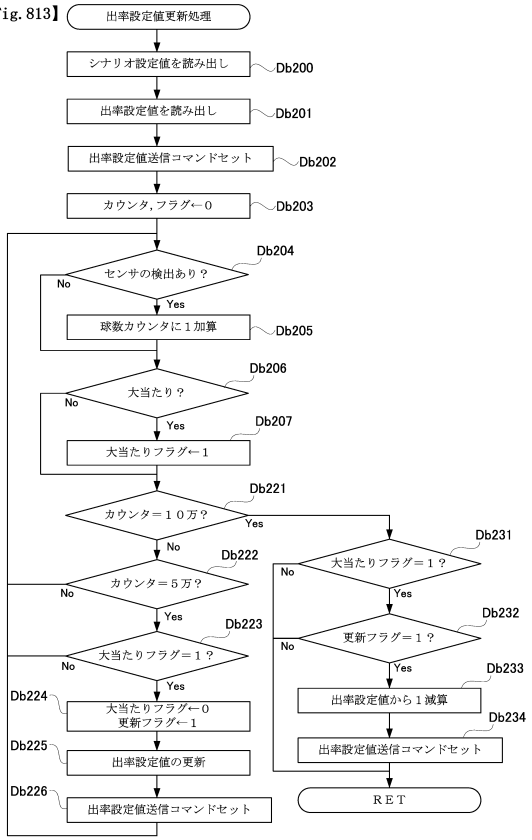
(b)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン
A1	31	1 → 3
B1	32	2 → 3
C1	33	3 → 3

(c)

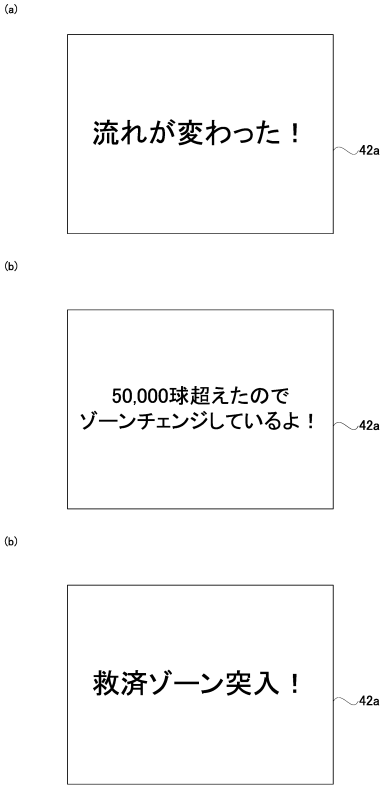
【図８１３】

【Fig. 813】



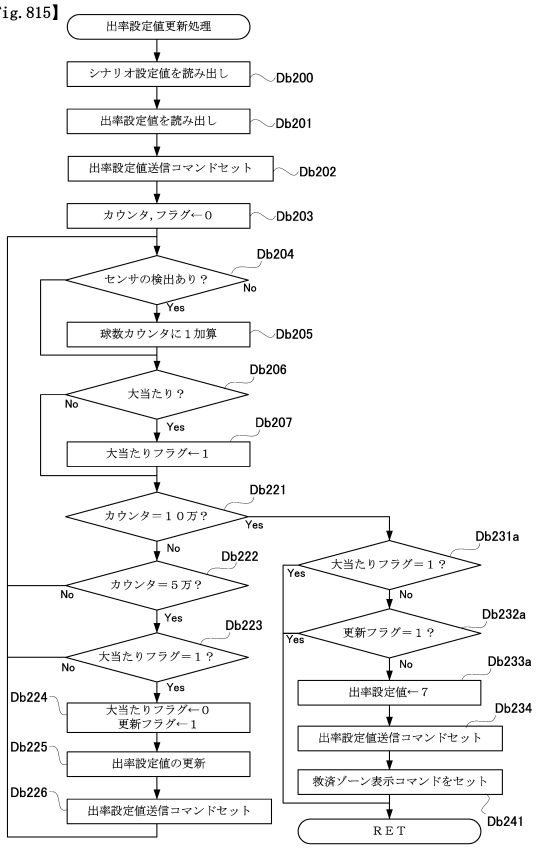
【図８１４】

【Fig. 814】



【図８１５】

【Fig. 815】



【図８１６】

【Fig. 816】

(a)

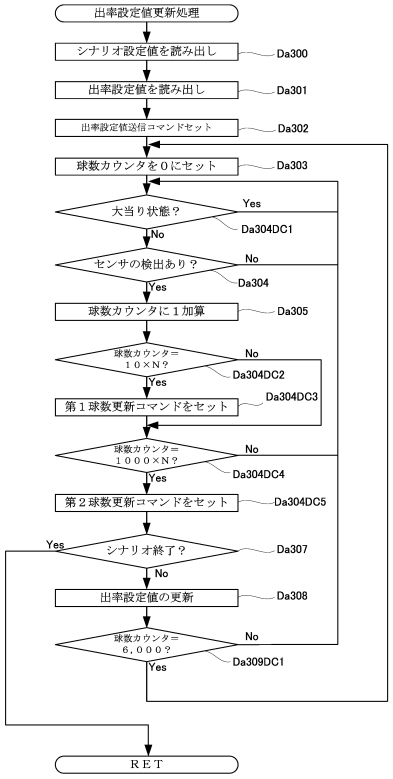
シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン
A	11	1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6
B	12	2 → 1 → 3 → 5 → 3 → 4 …（段階は抽選により決定）
C	13	1 → 2 → 3 → 1 → 2 → 3
D	14	4 → 5 → 6 → 4 → 5 → 6
⋮	⋮	⋮
G	17	4 → 3 → 2 → 6 → 1 → 5
⋮	⋮	⋮
I	19	1 → 1 → 3 → 4 → 6 → 6
J	20	6 → 5 → 4 → 3 → 2 → 1

(b)

シナリオ	シナリオ設定値	ステージの更新パターン
A～J	11～20	朝 → 昼 → 夕方 → 夜 → 真夜中 → 早朝

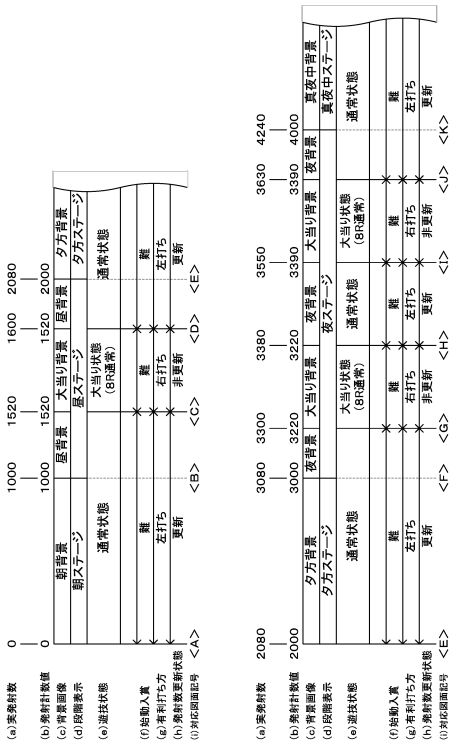
【図８１７】

【Fig. 817】



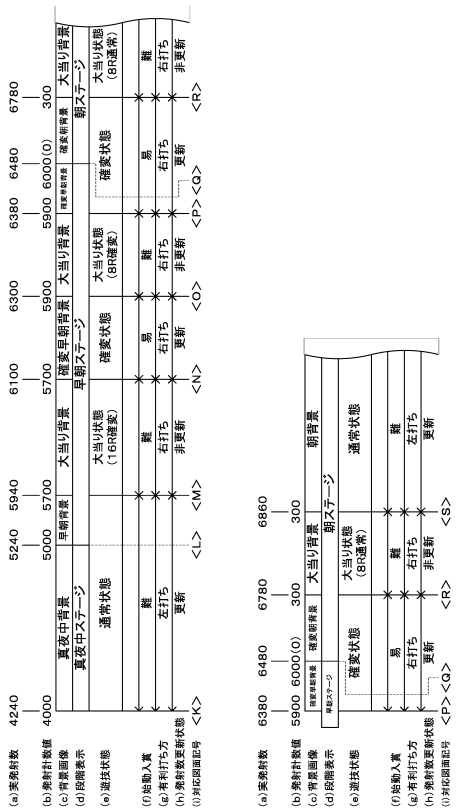
【図８１８】

【Fig. 818】



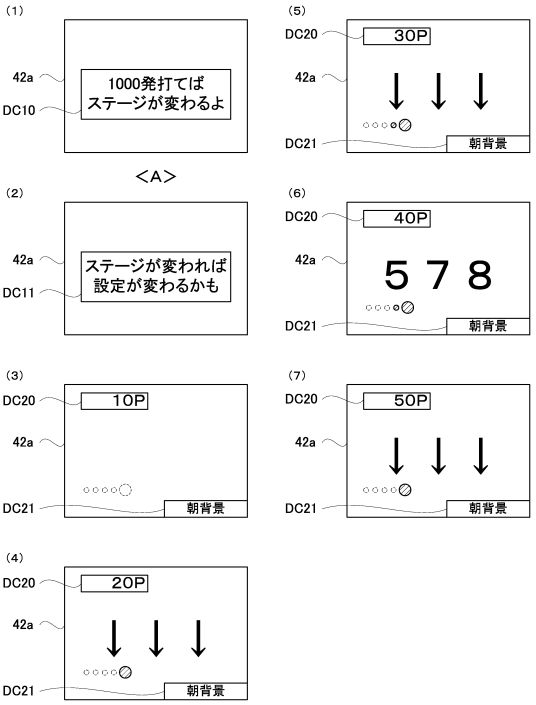
【図８１９】

【Fig. 819】

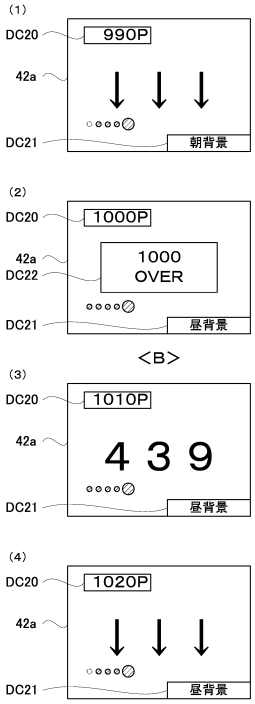


【図８２０】

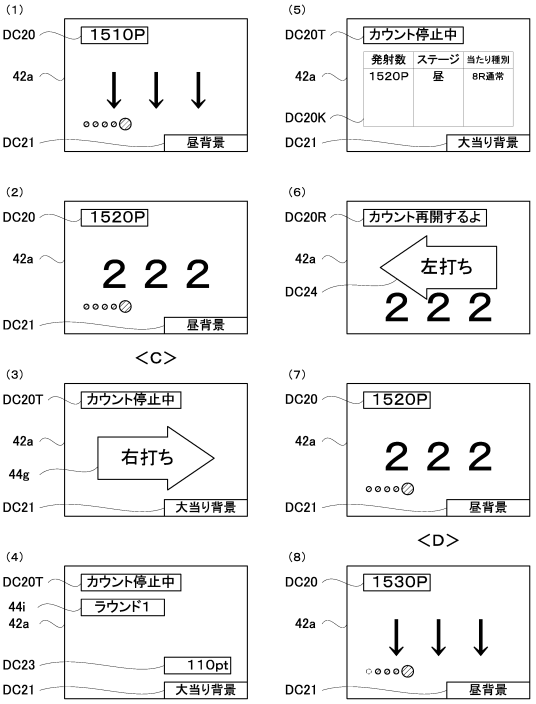
【Fig. 820】



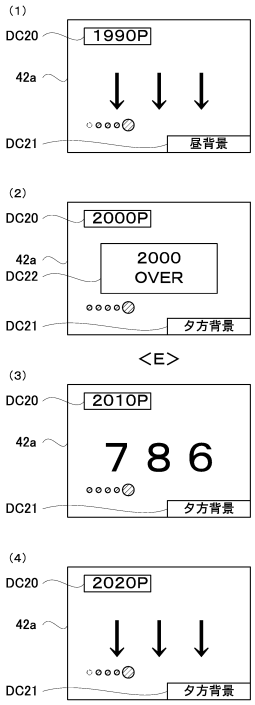
【図８２１】
【Fig. 821】



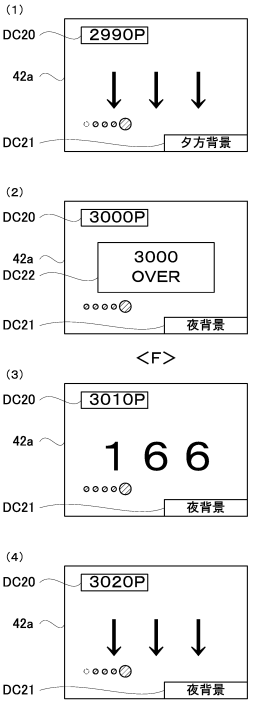
【図８２２】
【Fig. 822】



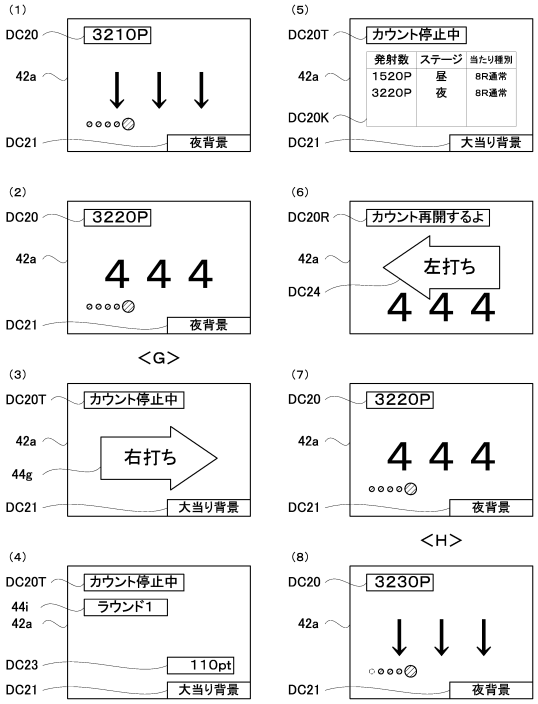
【図８２３】
【Fig. 823】



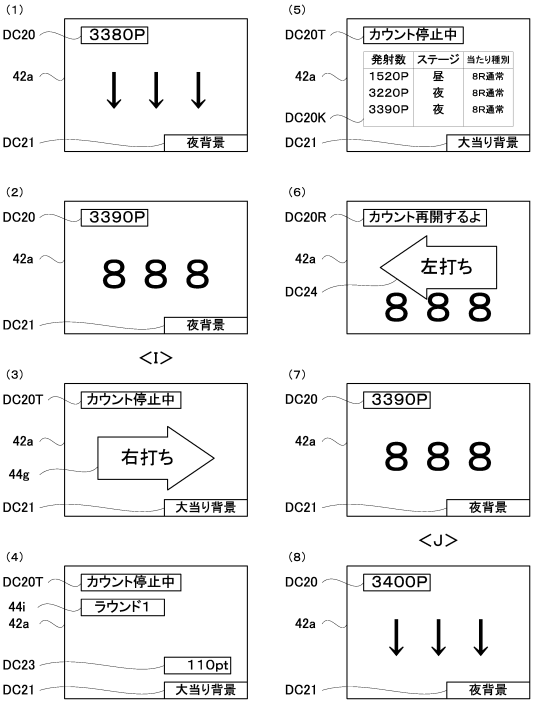
【図８２４】
【Fig. 824】



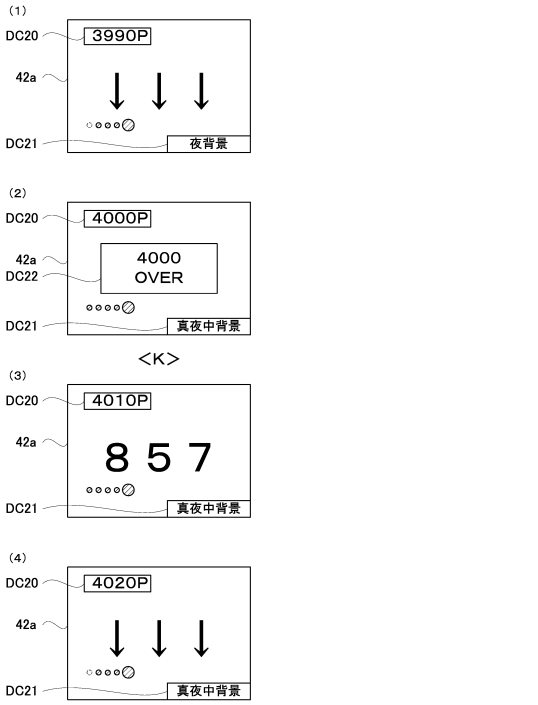
【図８２５】
【Fig. 825】



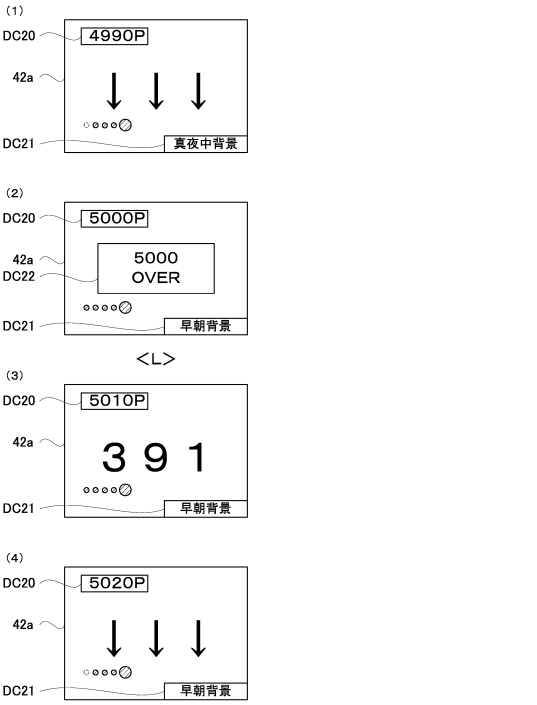
【図８２６】
【Fig. 826】



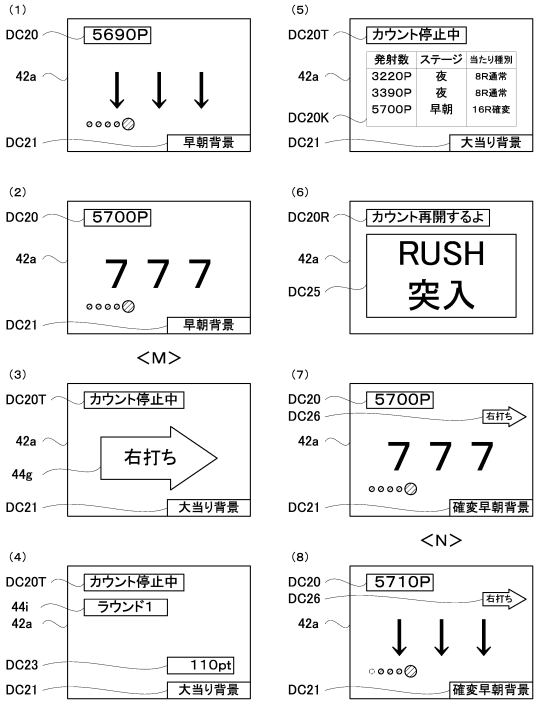
【図８２７】
【Fig. 827】



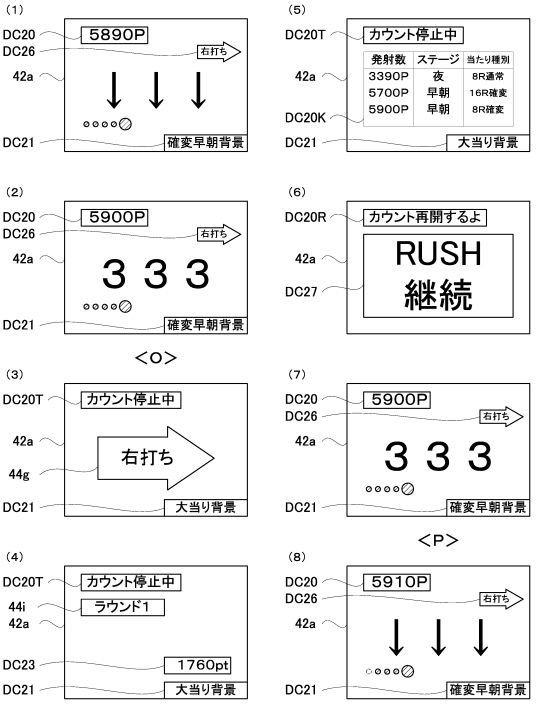
【図８２８】
【Fig. 828】



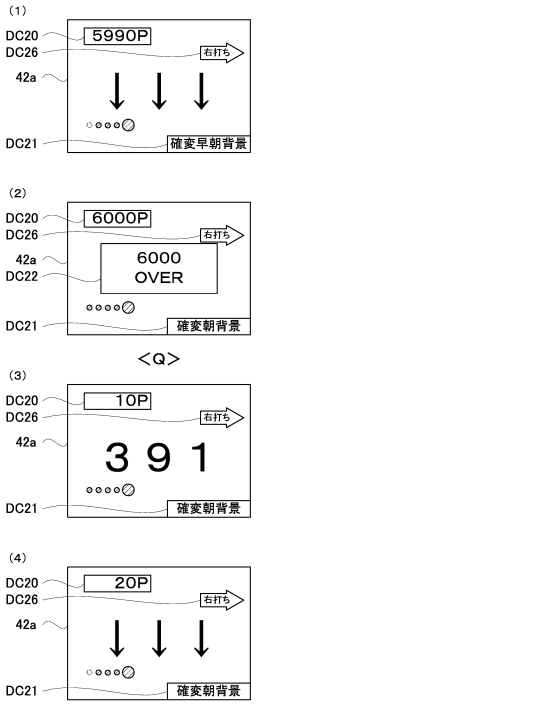
【図８２９】
【Fig. 829】



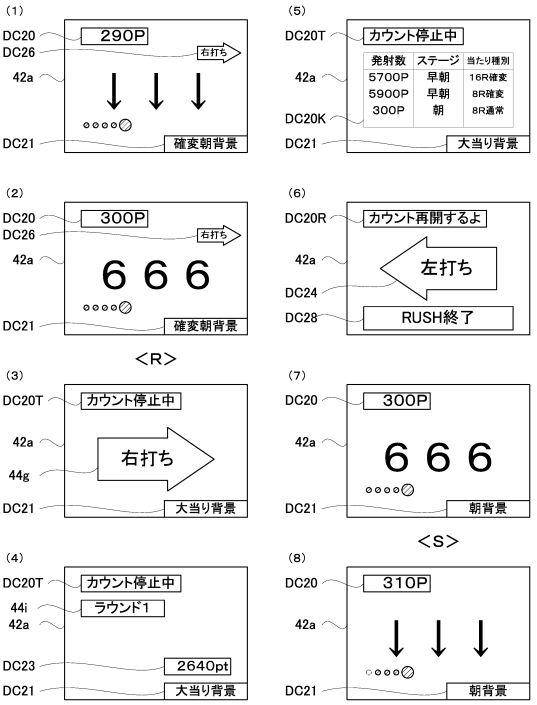
【図８３０】
【Fig. 830】



【図８３１】
【Fig. 831】



【図８３２】
【Fig. 832】



【図８３３】

【Fig. 833】

(a)

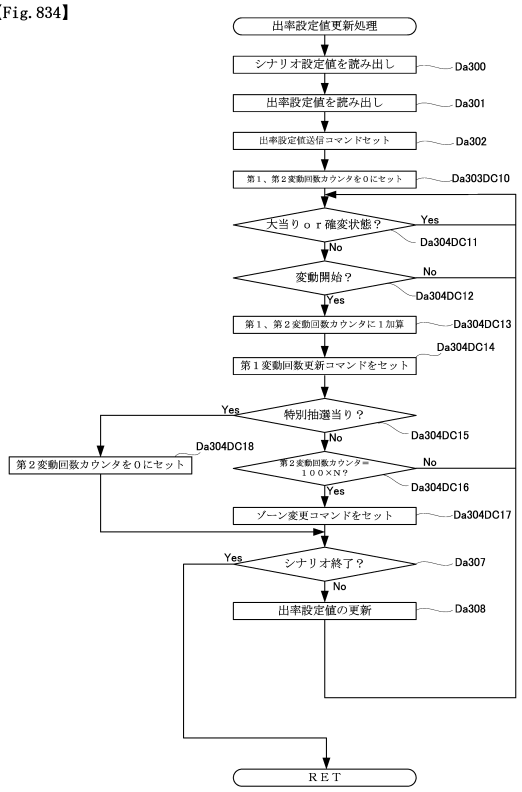
シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン
A	11	1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6
B	12	2 → 1 → 3 → 5 → 3 → 4 … （段階は抽選により決定）
C	13	1 → 2 → 3 → 1 → 2 → 3
D	14	4 → 5 → 6 → 4 → 5 → 6
⋮	⋮	⋮
G	17	4 → 3 → 2 → 6 → 1 → 5
⋮	⋮	⋮
I	19	1 → 1 → 3 → 4 → 6 → 6
J	20	6 → 5 → 4 → 3 → 2 → 1

(b)

シナリオ	シナリオ設定値	ゾーンの更新パターン(ゾーンは段階により決定)
A	11	白 → 青 → 緑 → 赤 → 金 → 虹
B	12	青 → 白 → 緑 → 金 → 緑 → 赤…
C	13	白 → 青 → 緑 → 白 → 青 → 緑
D	14	赤 → 金 → 虹 → 赤 → 金 → 虹
⋮	⋮	⋮
G	17	赤 → 緑 → 青 → 虹 → 白 → 金
⋮	⋮	⋮
I	19	白 → 白 → 緑 → 赤 → 虹 → 虹
J	20	虹 → 金 → 赤 → 緑 → 青 → 白

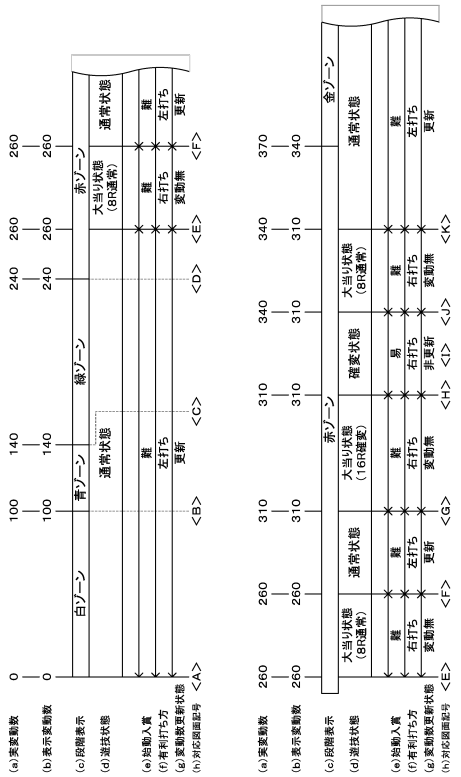
【図８３４】

【Fig. 834】



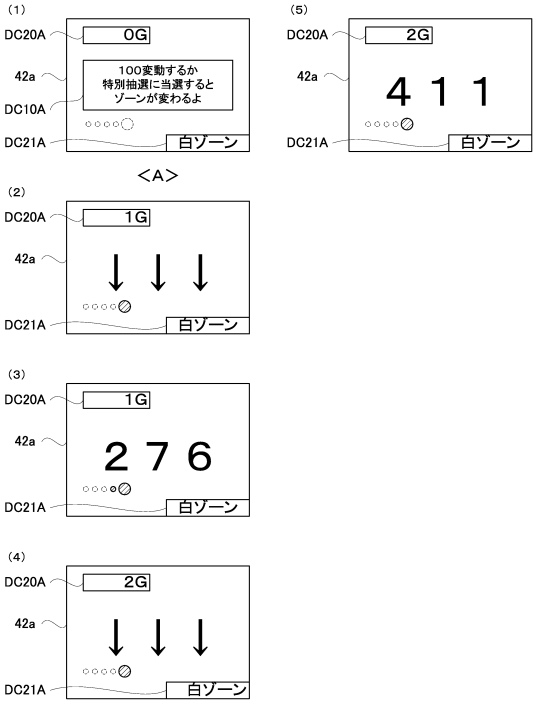
【図８３５】

【Fig. 835】

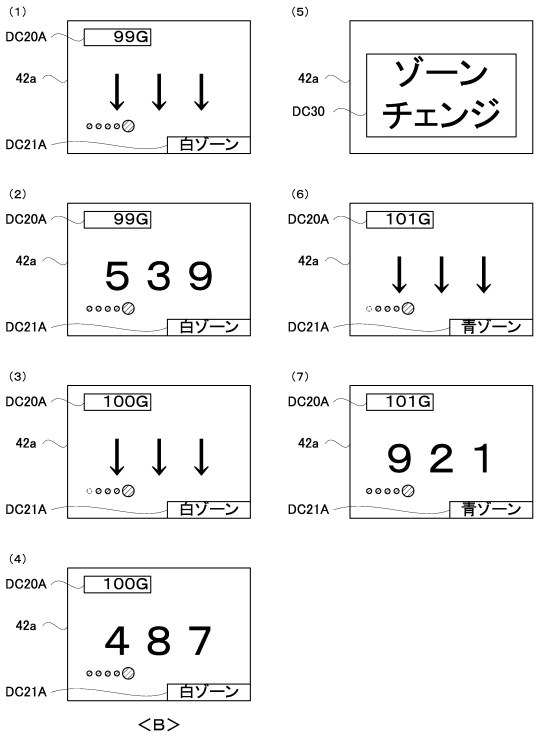


【図８３６】

【Fig. 836】

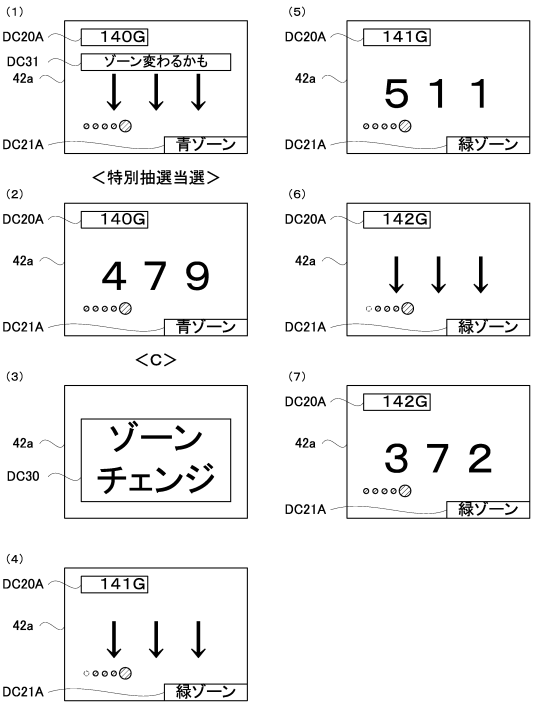


【図８３７】
【Fig. 837】



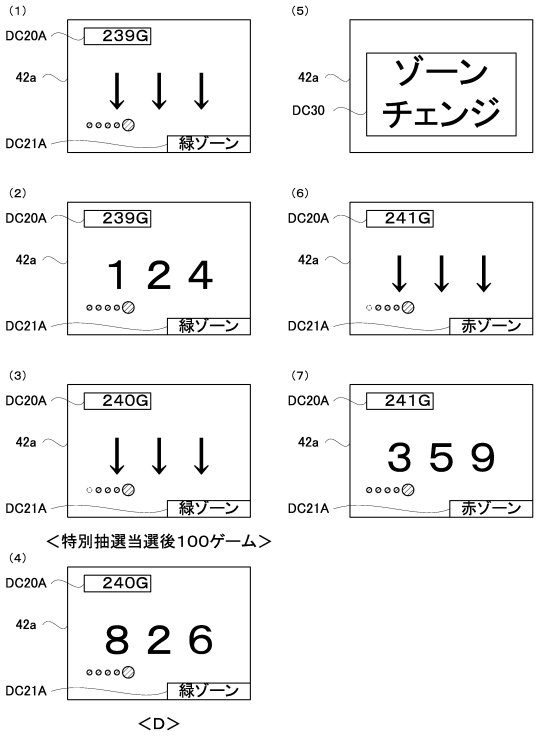
<B>

【図８３８】
【Fig. 838】



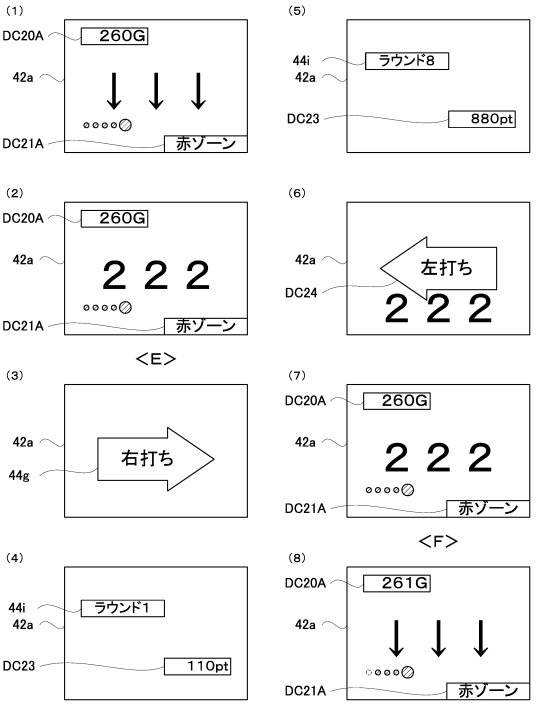
<特別抽選当選>
<C>

【図８３９】
【Fig. 839】



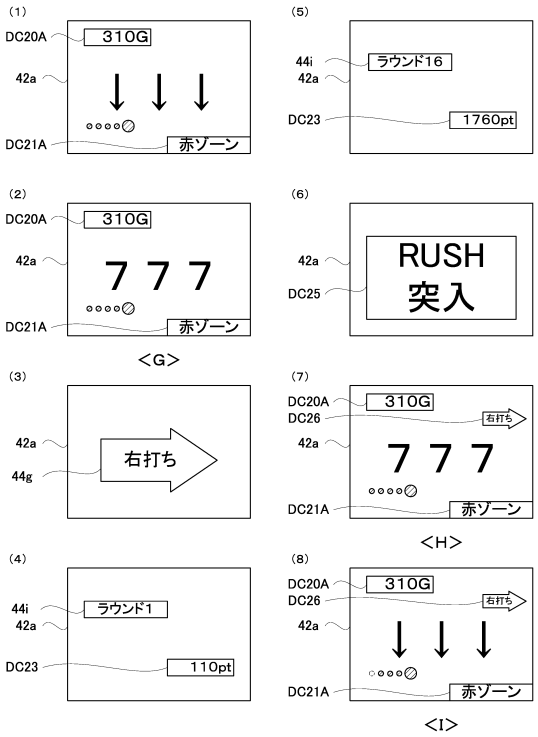
<特別抽選当選後100ゲーム>
<D>

【図８４０】
【Fig. 840】

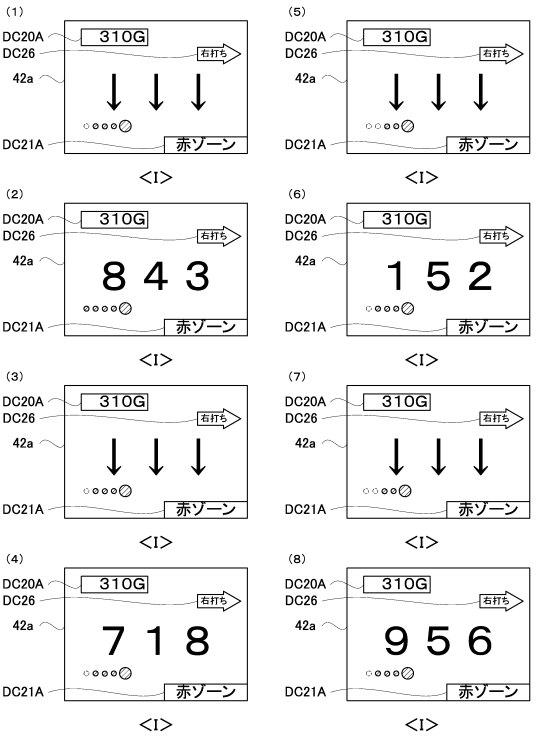


<E>
<F>

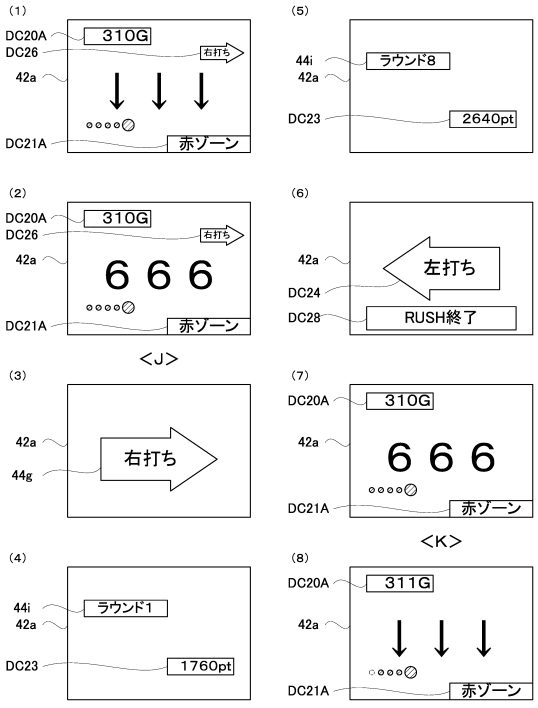
【図８４１】
【Fig. 841】



【図８４２】
【Fig. 842】



【図８４３】
【Fig. 843】



【図８４４】
【Fig. 844】

(a)

シナリオ	シナリオ設定値	出率設定値の更新パターン
A	11	1→2→3→4→5→6
B	12	2→1→3→5→3→4・・・ (段階は抽選により決定)
C	13	1→2→3→1→2→3→4→5→6→1→2→3→1→2→3→4→5→6
D	14	1→2→3→4→5→6→4→5→6→4→5→6→4→5→6→1→2→3
⋮	⋮	⋮
I	19	1→1→2→2→3→3→4→4→5→5→6→6
J	20	6→5→4→3→2→1

(b)

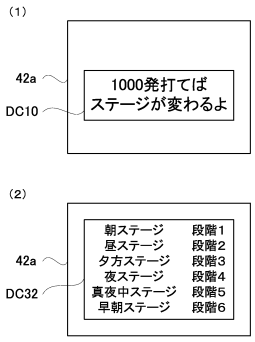
出率設定値	設定されるステージ
1	朝ステージ
2	昼ステージ
3	夕方ステージ
4	夜ステージ
5	真夜中ステージ
6	早朝ステージ

(c)

シナリオ	シナリオ設定値	ステージの更新パターン
A	11	朝→昼→夕方→夜→真夜中→早朝
B	12	昼→朝→夕方→真夜中→夕方→夜・・・
C	13	朝→昼→夕方→朝→昼→夕方→夜→真夜中→早朝→朝→昼→夕方→朝→昼→夕方→夜→真夜中→早朝
D	14	朝→昼→夕方→夜→真夜中→早朝→夜→真夜中→早朝→夜→真夜中→早朝→夜→真夜中→早朝→朝→昼→夕方
⋮	⋮	⋮
I	19	朝→朝→昼→昼→夕方→夕方→夜→夜→真夜中→真夜中→早朝→早朝
J	20	早朝→真夜中→夜→夕方→昼→朝

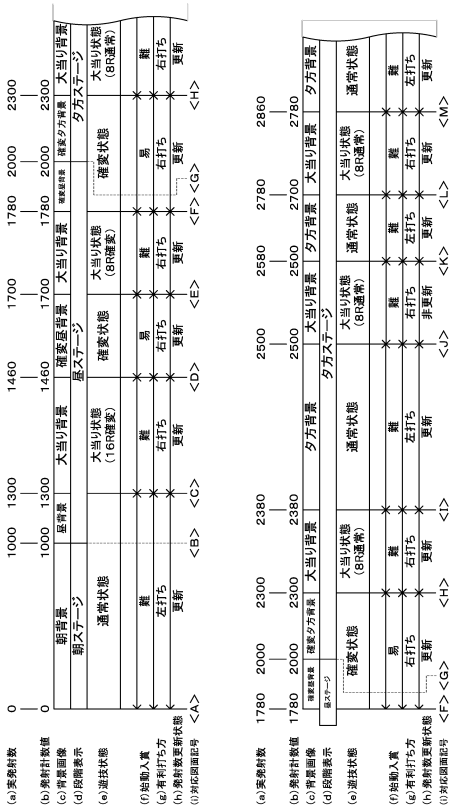
【図８４５】

【Fig. 845】



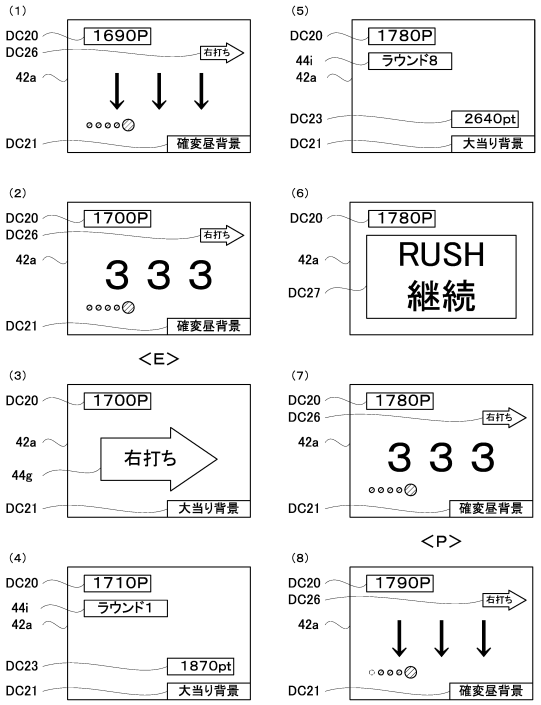
【図８４６】

【Fig. 846】



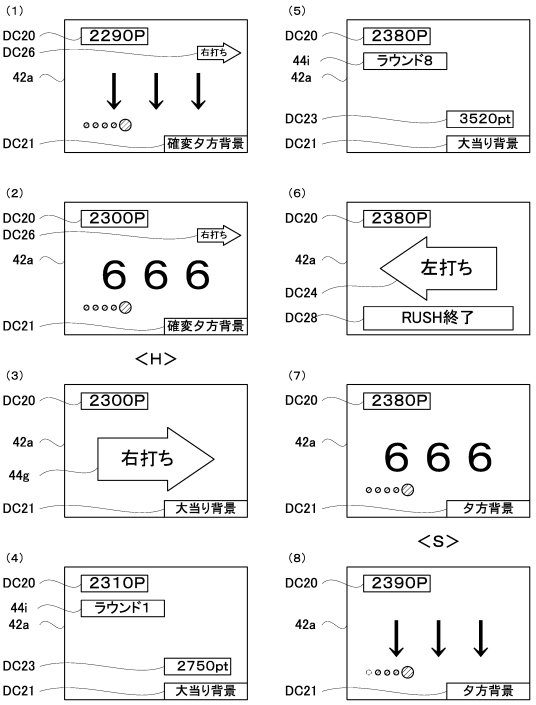
【図８４７】

【Fig. 847】



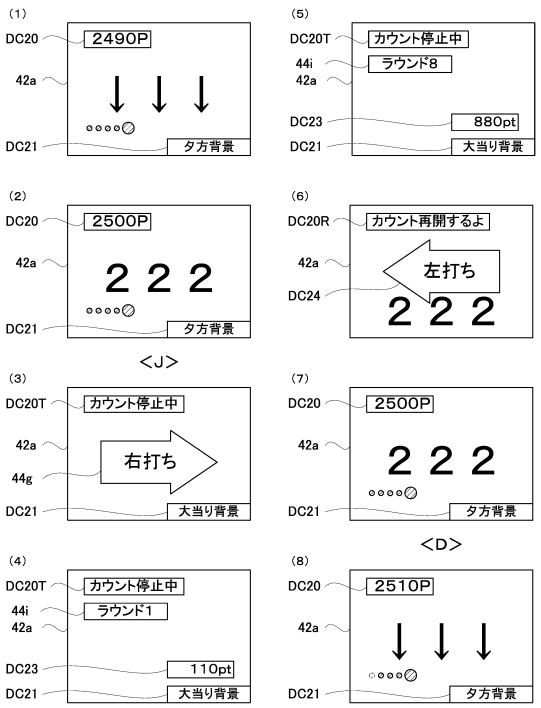
【図８４８】

【Fig. 848】



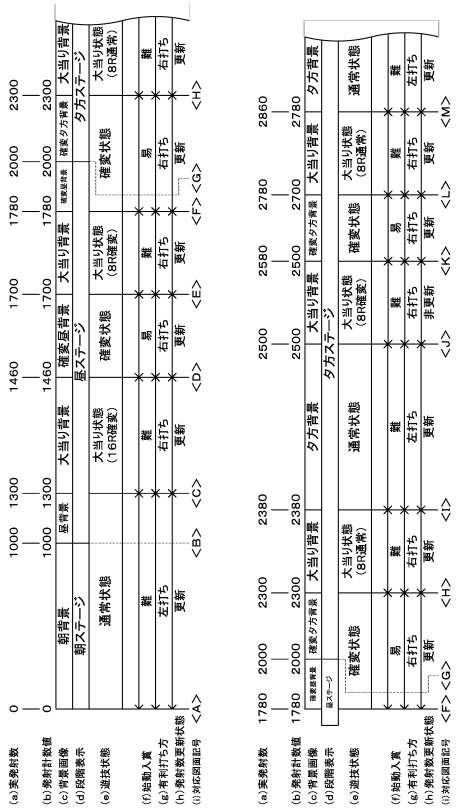
【図８４９】

【Fig. 849】



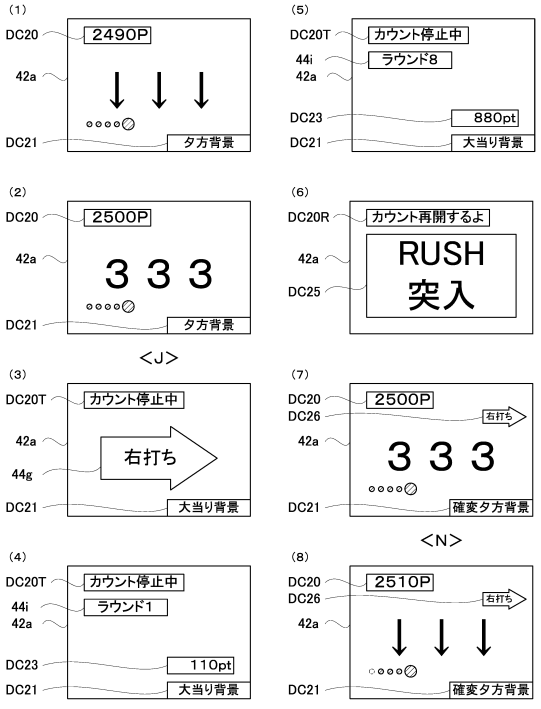
【図８５０】

【Fig. 850】



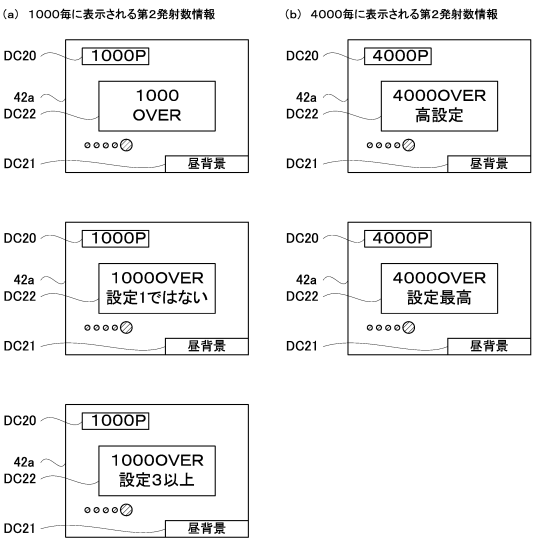
【図８５１】

【Fig. 851】



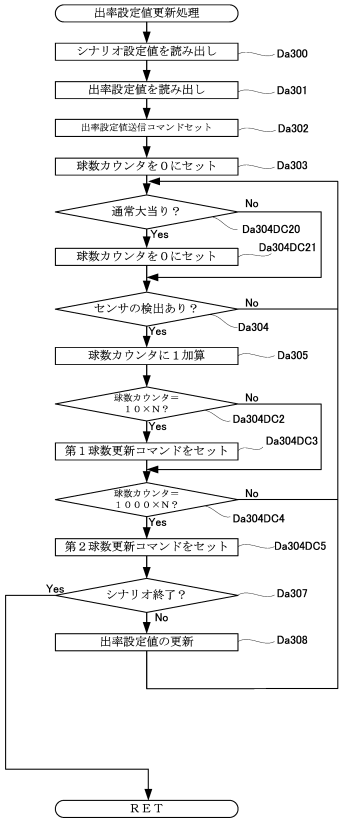
【図８５２】

【Fig. 852】



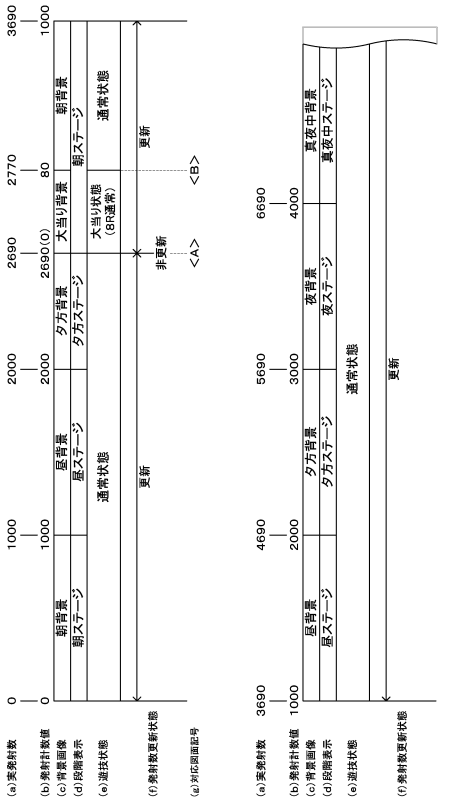
【図８５３】

【Fig. 853】



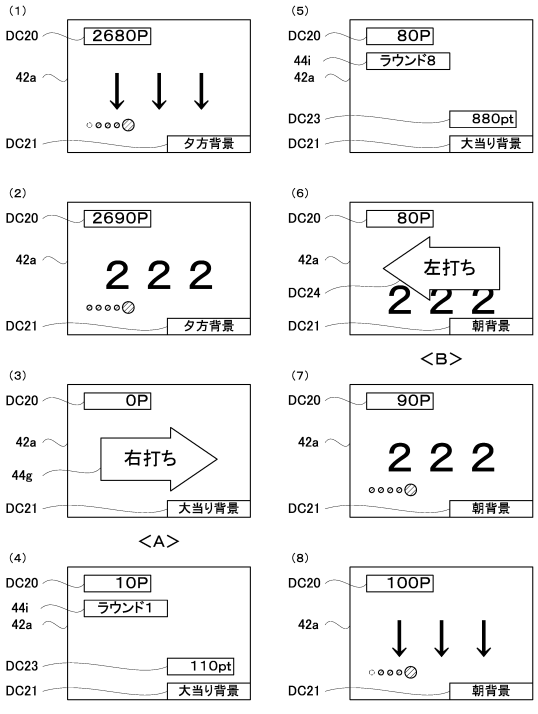
【図８５４】

【Fig. 854】



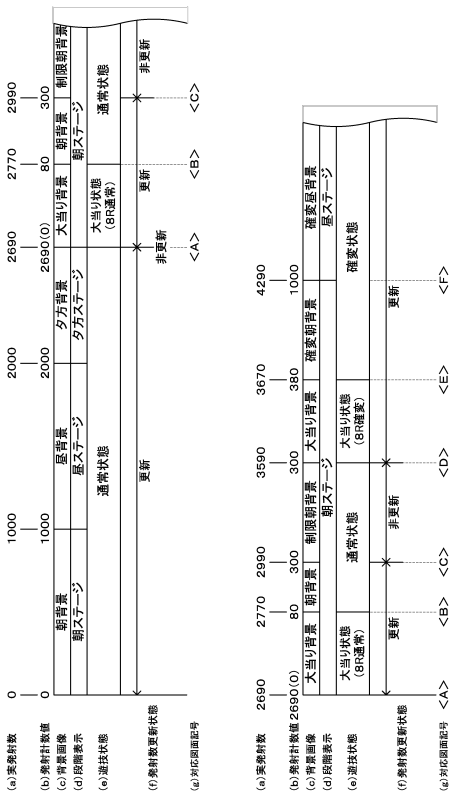
【図８５５】

【Fig. 855】

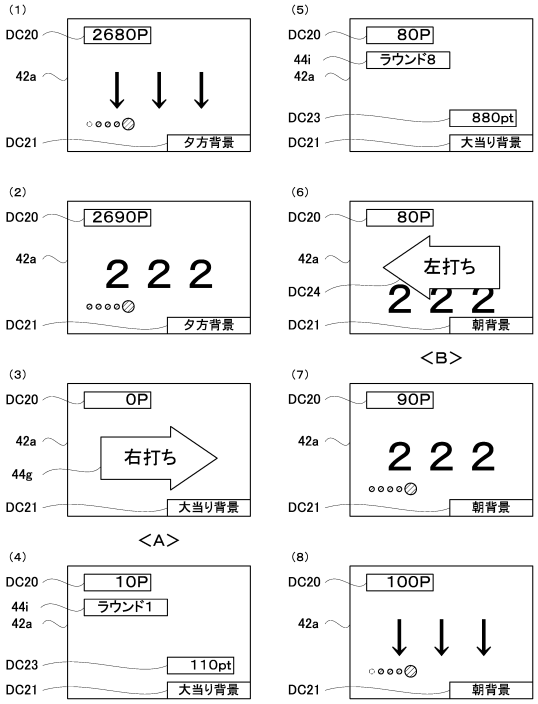


【図８５６】

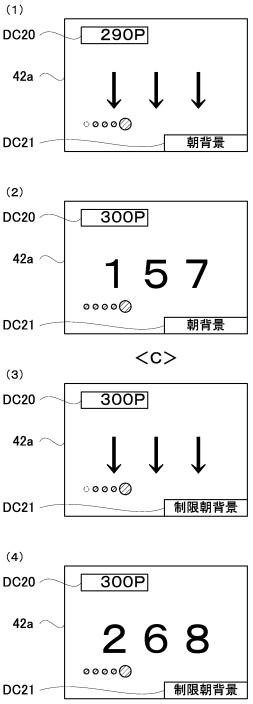
【Fig. 856】



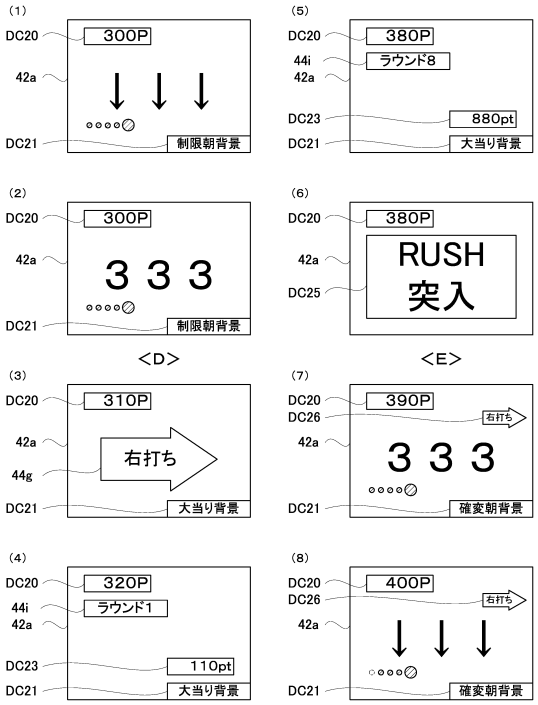
【図８５７】
【Fig. 857】



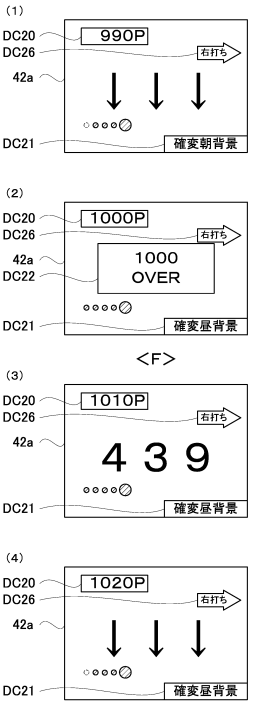
【図８５８】
【Fig. 858】



【図８５９】
【Fig. 859】

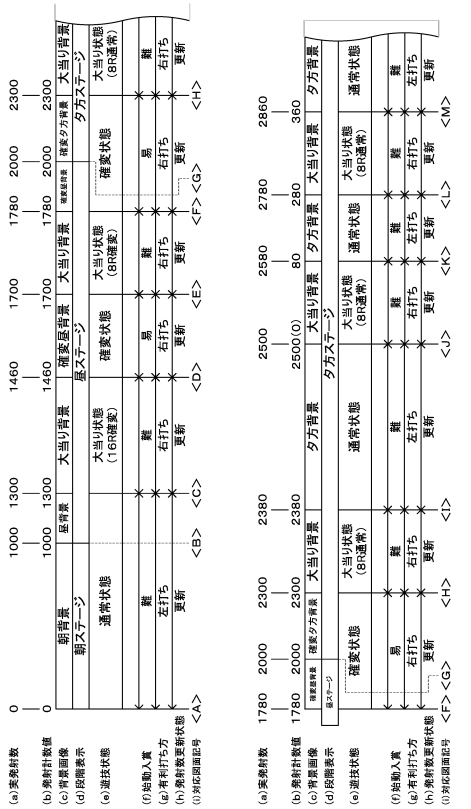


【図８６０】
【Fig. 860】



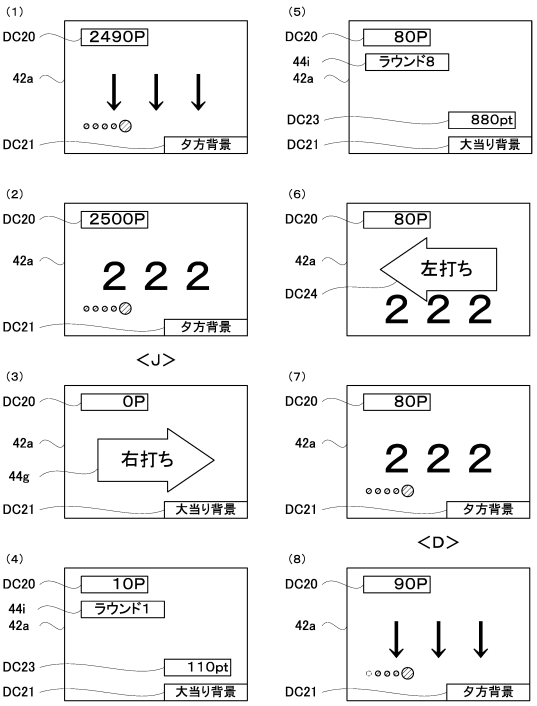
【図８６１】

【Fig. 861】



【図８６２】

【Fig. 862】



【図８６３】

【Fig. 863】

(a)

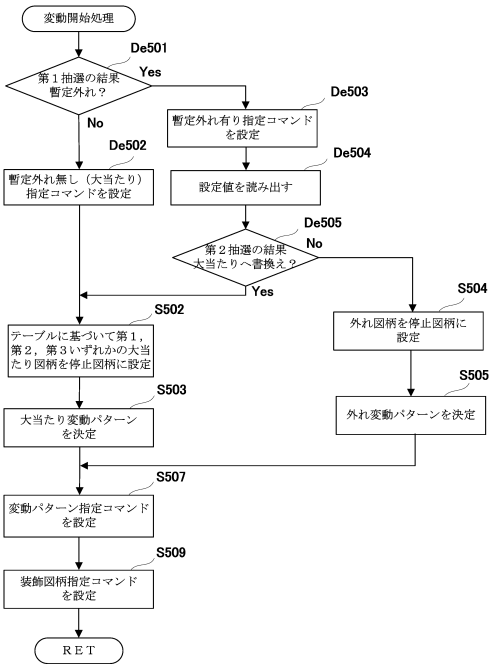
	出率設定値	当たり確率(通常時)	当たり確率(確変時)
第1抽選	固定確率	143/42,752 (0.33%)	1,425/42,752 (3.3%)
第2抽選	段階1	143/42,752 (0.33%)	1,425/42,752 (3.3%)
	段階2	147/42,752 (0.34%)	1,474/42,752 (3.4%)
	段階3	153/42,752 (0.36%)	1,527/42,752 (3.6%)
	段階4	158/42,752 (0.37%)	1,583/42,752 (3.7%)
	段階5	164/42,752 (0.38%)	1,644/42,752 (3.8%)
	段階6	171/42,752 (0.40%)	1,710/42,752 (4.0%)

(b)

出率設定値	大当たり乱数カウンタC1 (0～42,751)				大当たり図柄カウンタC2 (0～99)	第1図柄	第3図柄	当たり種別
	第1抽選		第2抽選					
	低確率	高確率	低確率	高確率				
段階1	0～142	0～1,424	0～142	0～1,424	0～9	第3記号(第3大当たり)	7	16R確変
					10～49	第2記号(第2大当たり)	1, 3, 5, 9	8R確変
					50～99	第1記号(第1大当たり)	2, 4, 6, 8	8R通常

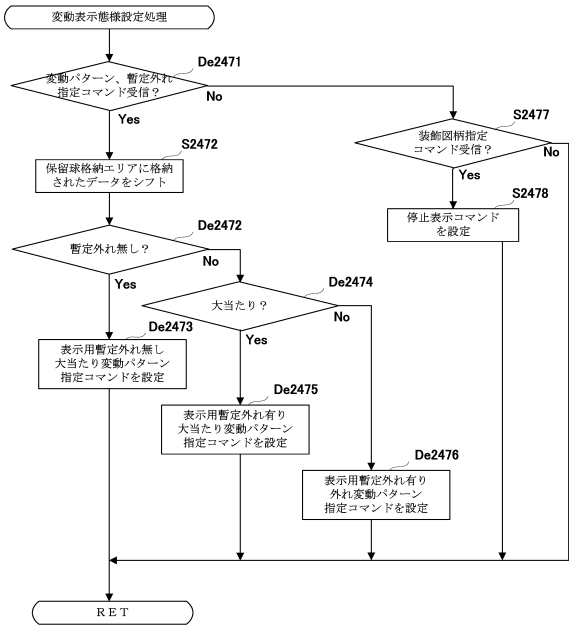
【図８６４】

【Fig. 864】



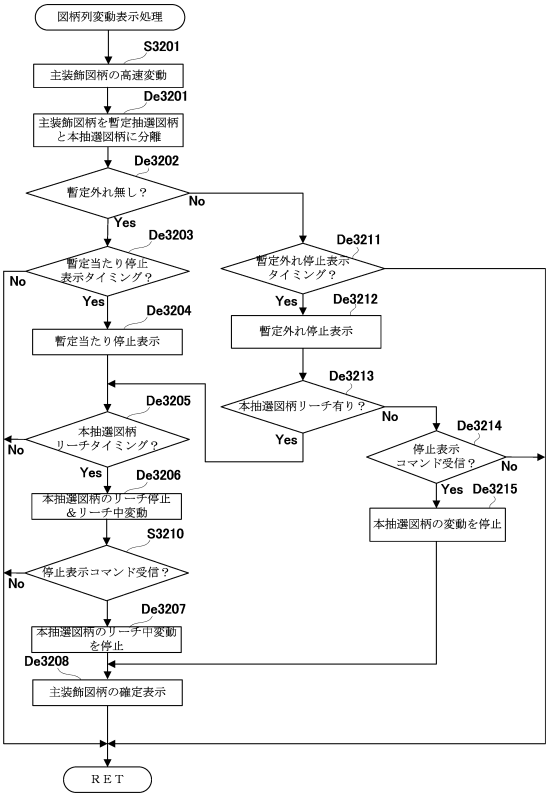
【図８６５】

【Fig. 865】



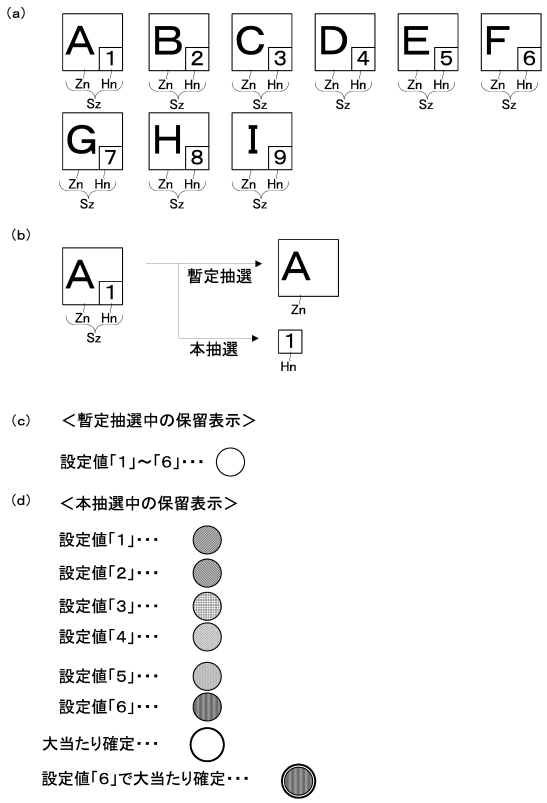
【図８６６】

【Fig. 866】



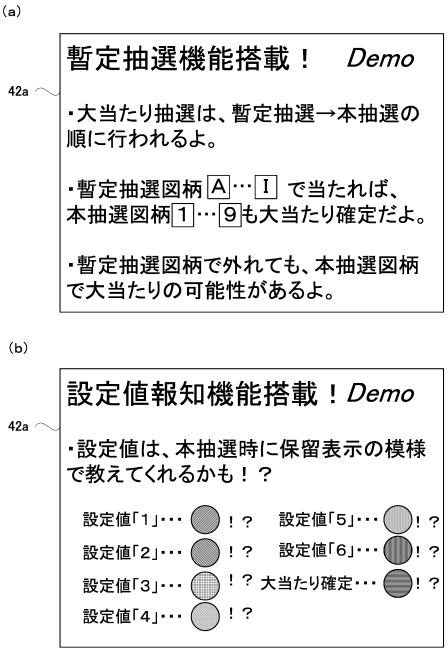
【図８６７】

【Fig. 867】

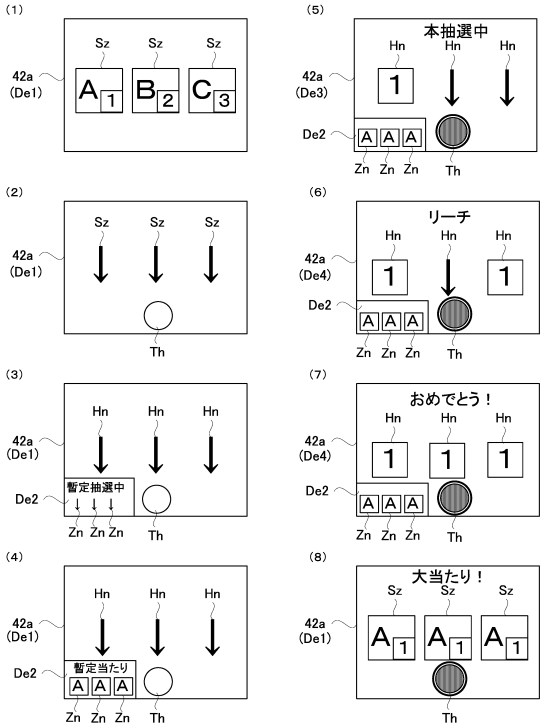


【図８６８】

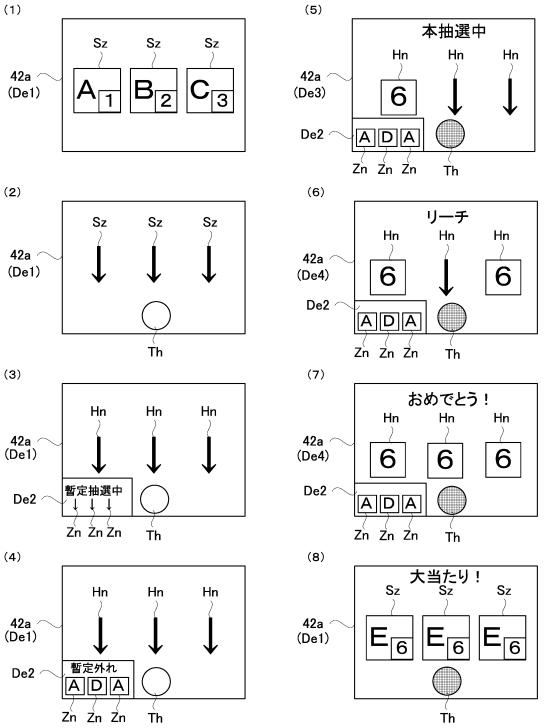
【Fig. 868】



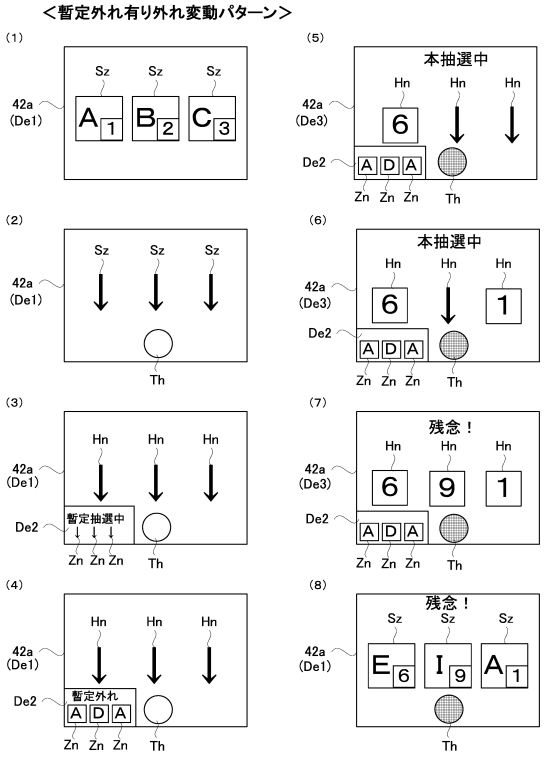
【図８６９】
【Fig. 869】



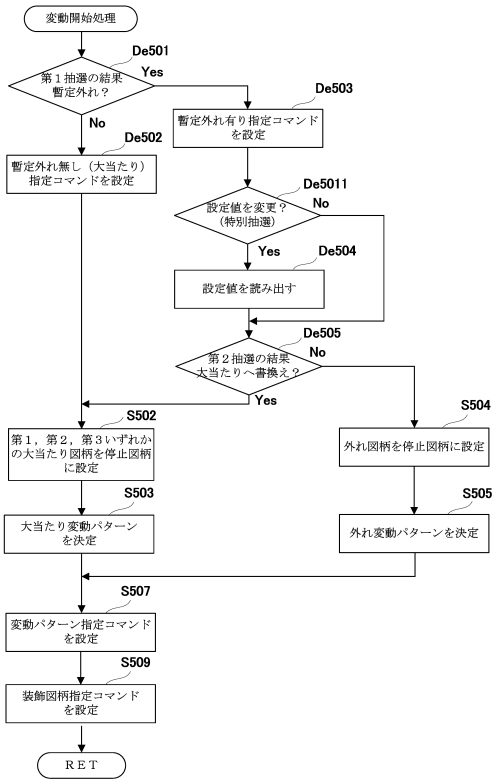
【図８７０】
【Fig. 870】



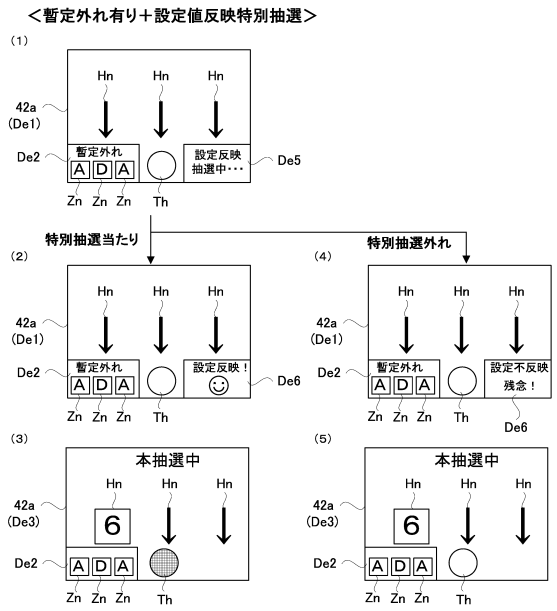
【図８７１】
【Fig. 871】



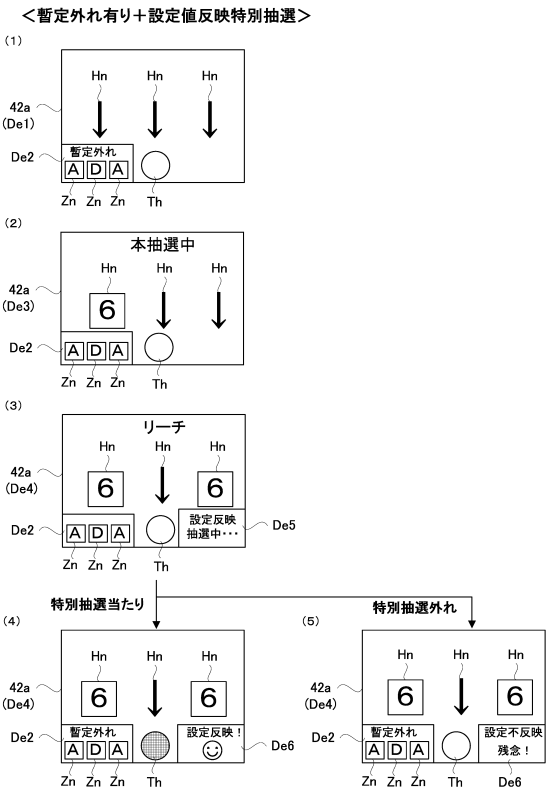
【図８７２】
【Fig. 872】



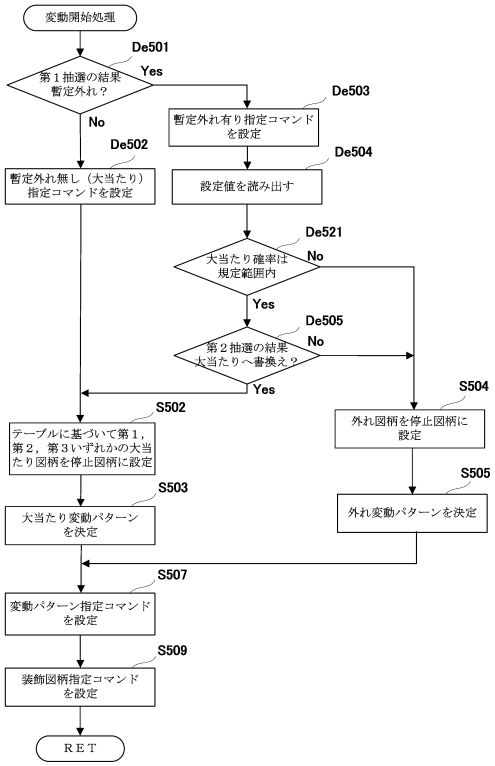
【図８７３】
【Fig. 873】



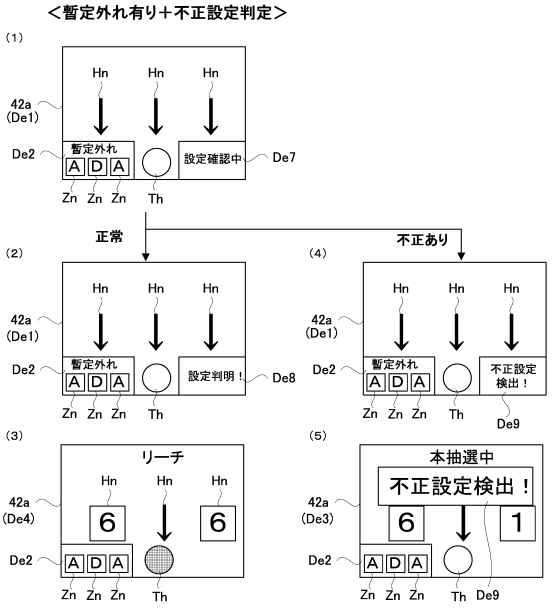
【図８７４】
【Fig. 874】



【図８７５】
【Fig. 875】

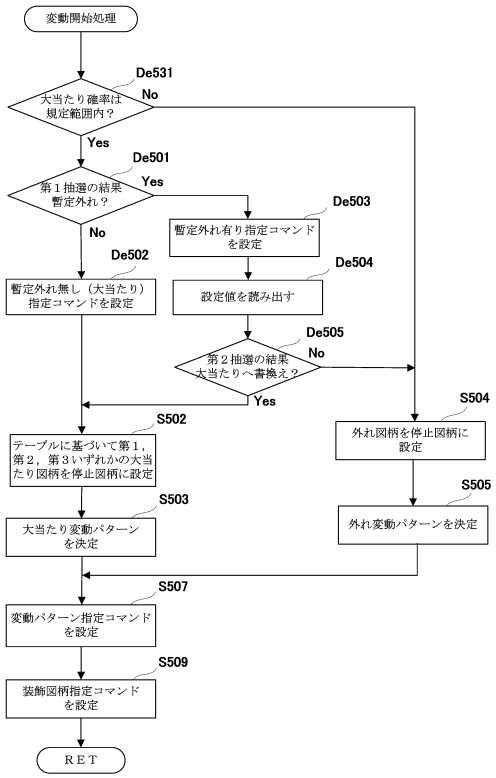


【図８７６】
【Fig. 876】



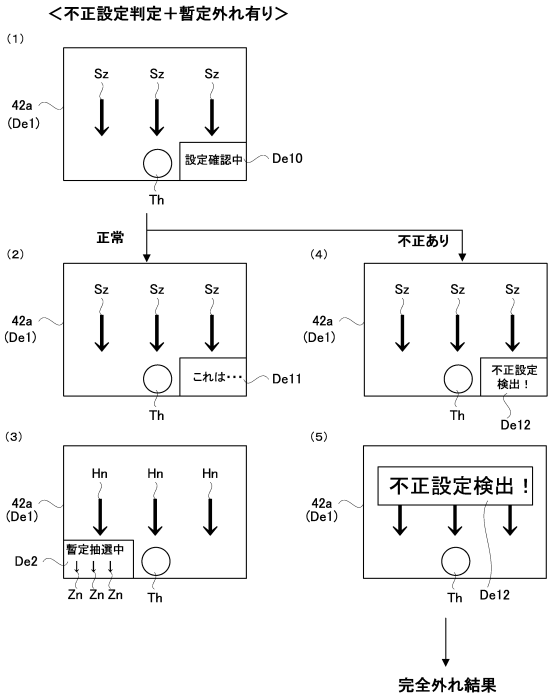
【図８７７】

【Fig. 877】



【図８７８】

【Fig. 878】



フロントページの続き

名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社 三洋物産内
(72)発明者 濱口 博史
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社 三洋物産内
(72)発明者 冨岡 雅満
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社 三洋物産内
(72)発明者 川島 哲
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社 三洋物産内
(72)発明者 胡本 義宏
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社 三洋物産内
(72)発明者 北田 昇平
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社 サンスリー内

Ｆターム（参考） 2C088 AA79 BA02 BA07 BC58 EA10