(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2024-66655
(P2024-66655A)
(43)公開日　令和6年5月16日(2024.5.16)

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

審査請求　有　請求項の数　1　OL　（全187頁）

(21)出願番号　特願2022-176204(P2022-176204)
(22)出願日　令和4年11月2日(2022.11.2)

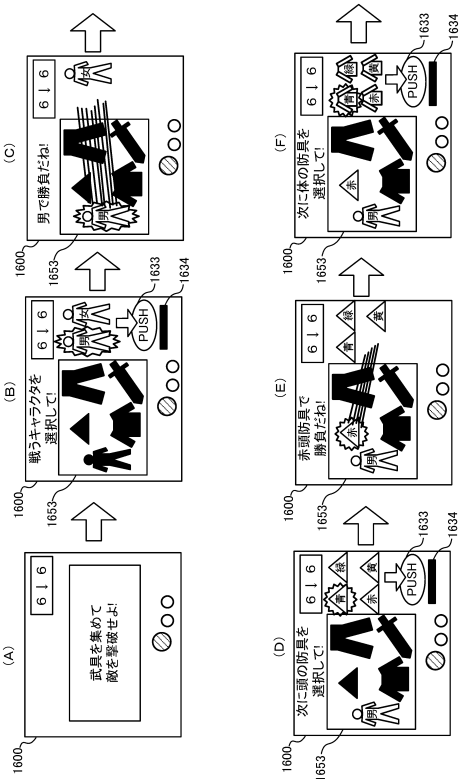
(71)出願人　000148922
株式会社大一商会
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地
(74)代理人　110001678
藤央弁理士法人
(72)発明者　市原　高明
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内
(72)発明者　坂根　渉
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内
(72)発明者　袖岡　隆
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内

Ｆターム（参考）　2C333　AA11 CA29 CA50 CA76

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供する。
【解決手段】遊技機は、第１所定演出と第２所定演出とを実行し、第１所定演出では、第１所定表示から特典の付与が確定しない第２所定表示へと変化し、第２所定表示から特典の付与が確定し、かつ第１所定表示の外形ラインの外側にはみ出た表示を含む第３所定表示へと変化し、第２所定演出では、記憶表示手段による表示とは異なり、外形ラインが変化し所定時間を周期としたサイクル表示が行われ、所定数に満たない数の前記始動情報が記憶されているときに始動条件が成立すると、第２所定演出を行う場合があるが、第１所定演出が行われているときであって当該所定数に満たない数の始動情報が記憶されているときに始動条件が成立しても第２所定演出は行わないものである。
【選択図】図４９



【特許請求の範囲】
【請求項１】
始動条件の成立時に始動情報を取得する取得手段と、
前記取得手段が取得した前記始動情報のうち開始条件が成立した始動情報に基づいて特典を付与するかを判定する判定手段と、
前記判定手段による判定が行われると図柄変動を行う図柄変動手段と、
前記取得手段が取得した前記始動情報のうち前記開始条件が成立していない始動情報を所定数を上限として記憶する記憶手段と、
前記記憶手段によって記憶されていることを表示する記憶表示手段と、
前記判定手段が特典を付与すると判定するかを、前記始動条件の成立時に前記取得手段によって取得した始動情報に基づいて、前記判定手段による判定が行われる以前に判別する事前判別手段と、
前記判定手段の判定の結果に基づいて演出を決定する演出決定手段と、
前記演出が表示される演出表示装置と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記演出には、第１所定演出と第２所定演出があり、
前記第１所定演出は、前記演出表示装置の表示領域の一部である所定領域を用いて第１所定表示が行われ、当該第１所定表示の内側の表示態様が変化することで当該第１所定表示から第２所定表示へと変化し、さらに、前記第２所定表示から前記第１所定表示の外形ラインの外側にはみ出た表示を含む第３所定表示へと変化可能とされた演出であって、当該第１所定表示から当該第２所定表示へと変化しても前記特典の付与は確定しないが、当該第２所定表示から当該第３所定表示へ変化すると前記特典の付与が確定するものであり、
前記第２所定演出は、前記記憶表示手段による表示とは異なり、外形ラインが変化し所定時間を周期としたサイクル表示を行う演出であり、
前記記憶手段によって前記所定数に満たない数の前記始動情報が記憶されているときに前記始動条件が成立すると、前記第２所定演出を行う場合があるが、前記第１所定演出が行われているときであって前記記憶手段によって前記所定数に満たない数の前記始動情報が記憶されているときに前記始動条件が成立しても前記第２所定演出は行わないものである
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、ぱちんこ遊技機（一般的に「パチンコ機」とも称する）や回胴式遊技機（一般的に「パチスロ機」とも称する）等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来、始動口に遊技球が入賞したことに基づいて大当りとするか否かの抽選を行うと共に表示装置に図柄を変動表示して抽選結果に応じた態様で図柄を停止表示するようにし、抽選結果が大当りとなった場合には、表示装置に大当り図柄を停止表示して大当り遊技状態を発生させる遊技機が知られている。
【０００３】
また、表示装置に図柄を変動表示して抽選結果に応じた態様で図柄を停止表示する間に、当りに対する期待を示す演出を実行する遊技機が多数提案されている（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１０－２２０８６１号公報

【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、このような演出には、さらなる工夫の余地がある。そこで、本発明は、演出について工夫が施されていることにより、遊技興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
手段１：始動条件の成立時に始動情報を取得する取得手段と、
前記取得手段が取得した前記始動情報のうち開始条件が成立した始動情報に基づいて特典を付与するかを判定する判定手段と、
前記判定手段による判定が行われると図柄変動を行う図柄変動手段と、
前記取得手段が取得した前記始動情報のうち前記開始条件が成立していない始動情報を所定数を上限として記憶する記憶手段と、
前記記憶手段によって記憶されていることを表示する記憶表示手段と、
前記判定手段が特典を付与すると判定するかを、前記始動条件の成立時に前記取得手段によって取得した始動情報に基づいて、前記判定手段による判定が行われる以前に判別する事前判別手段と、
前記判定手段の判定の結果に基づいて演出を決定する演出決定手段と、
前記演出が表示される演出表示装置と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記演出には、第１所定演出と第２所定演出があり、
前記第１所定演出は、前記演出表示装置の表示領域の一部である所定領域を用いて第１所定表示が行われ、当該第１所定表示の内側の表示態様が変化することで当該第１所定表示から第２所定表示へと変化し、さらに、前記第２所定表示から前記第１所定表示の外形ラインの外側にはみ出た表示を含む第３所定表示へと変化可能とされた演出であって、当該第１所定表示から当該第２所定表示へと変化しても前記特典の付与は確定しないが、当該第２所定表示から当該第３所定表示へ変化すると前記特典の付与が確定するものであり、
前記第２所定演出は、前記記憶表示手段による表示とは異なり、外形ラインが変化し所定時間を周期としたサイクル表示を行う演出であり、
前記記憶手段によって前記所定数に満たない数の前記始動情報が記憶されているときに前記始動条件が成立すると、前記第２所定演出を行う場合があるが、前記第１所定演出が行われているときであって前記記憶手段によって前記所定数に満たない数の前記始動情報が記憶されているときに前記始動条件が成立しても前記第２所定演出は行わないものである
ことを特徴とする遊技機。
【０００７】
本発明の一態様における遊技機は、第１所定演出では、第１所定表示から第２所定表示へと変化し、さらに、第２所定表示から第３所定表示へと変化可能であり、第１所定表示から第２所定表示へと変化しても特典の付与は確定しないが、第２所定表示から第３所定表示へ変化すると特典の付与が確定するものであるため、遊技者は第１所定表示から第２所定表示、そして第２所定表示から第３所定表示へと変化することを願う楽しみを得ることができる。また、第３所定表示は第１所定表示の外形ラインの外側にはみ出た表示を含むため、遊技者は当該はみ出た表示によって特典の付与が確定したことを容易に認識できる。さらに、第２所定演出では、外形ラインが変化し所定時間を周期としたサイクル表示が行われることにより、遊技者が当該第２所定演出を認識しやすくなるため、遊技興趣が向上しやすい。さらに、特典の付与が確定する可能性がある第１所定演出が行われているときには、遊技者が認識しやすい第２所定演出を実行しないことにより、遊技者が第１所定演出に集中することができる（例えば段落［０６４５］～［１０６３］、図３９～図５

８等を参照）。
【発明の効果】
【０００８】
本発明によれば、遊技興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することができる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】パチンコ機の外観の概略の一例を示す正面図である。
【図２】パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。
【図３】図３（ａ）はパチンコ機に電源が投入されたとき、主制御基板の主制御ＭＰＵによって行われる制御処理の手順を示すフローチャートであり、図３（ｂ）は主制御基板の主制御ＭＰＵによって定期的に行われるタイマ割込制御についてその処理手順を示すフローチャートである。
【図４】特別図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図５】第一特別図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図６】大当り制御処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図７】上記普通図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図８】パチンコ機に電源が投入されるとき、周辺制御基板に搭載される周辺制御ＭＰＵによって行われる制御についてその処理手順を示すフローチャートである。
【図９】サブメイン処理にて１６ｍＳ毎に実行される１６ｍＳ定常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０】演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１】攻撃演出の操作有効期間（当該期間中に所定の操作部に対する所定の操作が検出される、又は当該期間の開始から所定時間が経過することで終了する期間）が発生して、当該操作有効期間中に攻撃を放つための操作がされる場合の演出例を示す説明図である。
【図１２】攻撃演出の操作有効期間（当該期間中に所定の操作部に対する所定の操作が検出される、又は当該期間の開始から所定時間が経過することで終了する期間）が発生して、当該操作有効期間中に攻撃を放つための操作がされる場合の演出例を示す説明図である。
【図１３】攻撃演出において、操作部を操作しない場合の演出例を示す説明図である。
【図１４】攻撃演出の操作有効期間の開始時には操作部の操作が開始している場合の演出例を示す説明図である。
【図１５】攻撃演出の操作有効期間の開始時には操作部の操作が開始している場合の演出例を示す説明図である。
【図１６】攻撃演出の第２演出パターンの別例において、操作有効期間の前から回転操作部３０２が操作される演出例を示す説明図である。
【図１７】押圧操作部及び回転操作部の別の構成例を示す概略図である。
【図１８】キャンセル可能な攻撃演出の一例を示す説明図である。
【図１９】キャンセル可能な攻撃演出の一例を示す説明図である。
【図２０】探索クエスト演出において強ボスに遭遇する演出の一例を示す説明図である。
【図２１】探索クエスト演出において強ボスに遭遇する演出の一例を示す説明図である。
【図２２】探索クエスト演出において、珍獣である弱ボスをキャラクタが発見した場合の演出例を示す説明図である。
【図２３】探索クエスト演出の別例を示す説明図である。
【図２４】探索クエスト演出において、選択された２人のキャラクタが珍獣を発見できない場合の演出例を示す説明図である。
【図２５】探索クエスト演出の別例を示す説明図である。
【図２６】探索クエスト演出の別例を示す説明図である。
【図２７】探索クエスト演出の別例である。

【図２８】だるまさんが転んだ最終決戦リーチの一例を示す説明図である。
【図２９】だるまさんが転んだ最終決戦リーチの一例を示す説明図である。
【図３０】だるまさんが転んだチャンスの一例を示す説明図である。
【図３１】駅伝演出の一例を示す説明図である。
【図３２】駅伝演出の別例を示す説明図である。
【図３３】駅伝演出の別例を示す説明図である。
【図３４】駅伝演出の別例を示す説明図である。
【図３５】駅伝演出の別例を示す説明図である。
【図３６】駅伝演出に含まれる中継所演出及び区間突破演出の別例を示す図である。
【図３７】駅伝演出の別例を示す説明図である。
【図３８】駅伝演出の別例を示す説明図である。
【図３９】変動パターンテーブルのデータ構成例を示す図である。
【図４０】リーチ選択予告演出のタイミングチャートの一例を示す図である。
【図４１】リーチ選択予告演出の一例を示す説明図である。
【図４２】リーチ選択予告演出の一例を示す説明図である。
【図４３】リーチ選択予告演出の別例を示す説明図である。
【図４４】リーチ選択予告演出中に実行される星変更演出の一例を示す説明図である。
【図４５】リーチ昇格予告演出のタイミングチャートの一例を示す図である。
【図４６】リーチ昇格予告演出の一例を示す説明図である。
【図４７】リーチ昇格予告演出の一例を示す説明図である。
【図４８】リーチ実行予告演出のタイミングチャートの一例を示す図である。
【図４９】リーチ実行予告演出の一例を示す説明図である。
【図５０】リーチ実行予告演出の一例を示す説明図である。
【図５１】リーチ実行予告演出の一例を示す説明図である。
【図５２】リーチ実行予告演出において武器が選択されなかった場合の演出例を示す説明図である。
【図５３】リーチ実行予告演出で用いられるキャラ装備振り分けテーブルのデータ構成例を示す図である。
【図５４】カップル演出の一例を示す説明図である。
【図５５】スマートボールクルーン演出の演出パターンを決定するためのパターン振り分けテーブルのデータ構成例を示す図である。
【図５６】スマートボールクルーン演出の一例を示す説明図である。
【図５７】スマートボールクルーン演出の一例を示す説明図である。
【図５８】スマートボールクルーン演出におけるクルーン上で球が周回する演出の一例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
［１．パチンコ機の構成例］
図１は、パチンコ機１の外観の概略の一例を示す正面図である。パチンコ機１は、遊技ホールの島設備（図示しない）に設置される。パチンコ機１は、遊技者側から視認可能とされ遊技者によって遊技球が打込まれ、遊技球が流下可能な遊技領域５ａを有した遊技盤５を備える。
【００１１】
遊技領域５ａは、一般入賞口２００１、第一始動口２００２、ゲート部２００３、第二始動口２００４、及び大入賞口２００５を備える。一般入賞口２００１に遊技球が入球すると所定数（例えば５個）の遊技球が払い出される。第一始動口２００２に遊技球が入球すると、所定数（例えば４個）の遊技球が払い出されるとともに、第一特別抽選が実行される。なお、第一始動口２００２及び第二始動口２００４を総称して単に始動口とも呼ぶ。
【００１２】

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

【００１３】

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

【００１４】

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

【００１５】

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

【００１６】

パチンコ機１は、上皿（図示しない）に貯留された遊技球を遊技領域５ａ内へ打込むために遊技者が操作可能なハンドルユニット５００を備える。ハンドルユニット５００は、ハンドルレバー、ハンドルタッチセンサ、及び打出停止ボタンを含む。ハンドルタッチセンサが遊技者の手のひらや指等による接触を検知した上で、ハンドルが所定量以上回転すると、遊技球の打ち出しが行われ、ハンドルの回転量が多いほどに遊技球が強く打ち出される。また、ハンドルタッチセンサが接触を検知し、かつハンドルが所定量以上回転していても、打出停止ボタンが操作されていれば、遊技球の打ち出しは行われない。

【００１７】

なお、図１では、視認不可能であるが、遊技領域５ａ内において最も低い位置となる部位（押圧操作部３０３及び回転操作部３０２の後方）に前後に貫通しているアウト口が形成されている。遊技領域５ａの下端へ流下した遊技球が、アウト口へ誘導され、アウト口を通って遊技盤５の後側へ排出される。

【００１８】

図２は、パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。パチンコ機１の主な制御構成は、図示するように、遊技盤５に取付けられる主制御基板１３１０及び周辺制御基板１５１０と、本体枠に取付けられる払出制御基板６３と、から構成されており、夫々の制御が分担されている。主制御基板１３１０は、遊技動作（遊技の進行）を制御する。周辺制御基板１５１０は、主制御基板１３１０からのコマンドに基づいて遊技中の各種演出を制御する周辺制御部１５１１と、周辺制御部１５１１からのコマンドに基づいて演出表示装置１６００での演出画像の表示を制御する演出表示制御部１５１２と、を備えている。払出制御基板６３は、遊技球の払出し等を制御する払出制御部６３３ａと、ハンドルの回転操作による遊技球の発射を制御する発射制御部６３３ｂと、を備えている。

【００１９】
遊技の進行を制御する主制御基板１３１０は、詳細な図示は省略するが、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するＲＯＭや一時的にデータを記憶するＲＡＭ等が内蔵されるマイクロプロセッサである主制御ＭＰＵと、入出力デバイス（Ｉ／Ｏデバイス）としての主制御Ｉ／Ｏポートと、各種検出スイッチからの検出信号が入力される主制御入力回路と、各種ソレノイドを駆動するための主制御ソレノイド駆動回路と、主制御ＭＰＵに内蔵されているＲＡＭに記憶された情報を完全に消去するためのＲＡＭクリアスイッチと、を備えている。主制御ＭＰＵは、その内蔵されたＲＯＭやＲＡＭのほかに、その動作（システム）を監視するウォッチドックタイマや不正を防止するための機能等も内蔵されている。

【００２０】
主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、第一始動口２００２に受入れられた遊技球を検出する第一始動口センサ３０５２、ゲート部２００３を通過した遊技球を検知するゲートセンサ２８０１、第二始動口２００４に受入れられた遊技球を検出する第二始動口センサ２４０１、一般入賞口２００１に受入れられた遊技球を検出する一般入賞口センサ３０５１、大入賞口２００５に受入れられた遊技球を検知する大入賞口センサ２４０２、アウト口に受入れられた遊技球を検知するアウト口センサ３０５３、及び遊技領域５ａ内における不正な磁気を検知する磁気センサ２４０４等からの検出信号が夫々主制御Ｉ／Ｏポートを介して入力される。

【００２１】
主制御ＭＰＵは、これらの検出信号に基づいて、主制御Ｉ／Ｏポートから主制御ソレノイド駆動回路に制御信号を出力することにより、第二始動口ソレノイド２４１５、及びアタッカソレノイド２４１８等に駆動信号を出力したり、主制御Ｉ／Ｏポートから機能表示ユニット１４００の状態表示器、普通図柄表示器、普通保留表示器、第一特別図柄表示器、第一特別保留数表示器、第二特別図柄表示器、第二特別保留数表示器、ラウンド表示器、等に駆動信号を出力したりする。

【００２２】
主制御ＭＰＵは、遊技に関する各種情報（遊技情報）及び払出しに関する各種コマンド等を払出制御基板６３に送信したり、この払出制御基板６３からのパチンコ機１の状態に関する各種コマンド等を受信したりする。更に、主制御ＭＰＵは、遊技演出の制御に関する各種コマンド及びパチンコ機１の状態に関する各種コマンドを、主制御Ｉ／Ｏポートを介して周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１に送信したりする。なお、主制御ＭＰＵは、払出制御基板６３からパチンコ機１の状態に関する各種コマンドを受信すると、これらの各種コマンドを整形して周辺制御部１５１１に送信する。

【００２３】
遊技球の払出し等を制御する払出制御基板６３は、払出しに関する各種制御を行う払出制御部６３３ａと、発射ソレノイド５４２による発射制御を行うとともに、球送給ソレノイド１４５による球送給制御を行う発射制御部６３３ｂと、パチンコ機１の状態を表示するエラーＬＥＤ表示器（図示しない）と、エラーＬＥＤ表示器に表示されているエラーを解除するためのエラー解除スイッチ（図示しない）と、メンテナンスの際に、球タンク（図示しない）、タンクレール（図示しない）、球誘導ユニット（図示しない）、及び払出装置（図示しない）内の遊技球を、パチンコ機１の外部に排出して、球抜き動作を開始するための球抜スイッチと、を備えている。

【００２４】
払出制御基板６３における払出しに関する各種制御を行う払出制御部６３３ａは、詳細な図示は省略するが、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するＲＯＭや一時的にデータを記憶するＲＡＭ等が内蔵されるマイクロプロセッサである払出制御ＭＰＵと、Ｉ／Ｏデバイスとしての払出制御Ｉ／Ｏポートと、払出制御ＭＰＵが正常に動作しているか否かを監視するための外部ＷＤＴ（外部ウォッチドックタイマ）と、払出装置の払出モータ５８４に駆動信号を出力するための払出モータ駆動回路と、払出しに関する各種検出スイ

ッチからの検出信号が入力される払出制御入力回路と、を備えている。払出制御ＭＰＵには、その内蔵されたＲＯＭやＲＡＭのほかに、不正を防止するため機能等も内蔵されている。

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

エラーＬＥＤ表示器（図示は省略）は、セグメント表示器であり、英数字や図形等を表示してパチンコ機１の状態を表示している。なお、エラーには、遊技を停止させて報知される強エラーと、遊技が進行したまま報知される弱エラーと、がある。遊技領域５ａに打ち込まれた遊技球Ｂを検出する発射球センサ（不図示）及び遊技領域５ａ内における不正な磁気を検知したエラーは、強エラーの一例である。満タンエラー（遊技領域５ａ内へ打ち損じた遊技球を受けて下皿（不図示）へ排出するファールカバーユニット（不図示）に備えられた満タン検知センサ（不図示）からの検出信号に基づいてファールカバーユニット内に貯留された遊技球Ｂで満タンであることを示すエラー）や、球切れエラー（払出装置（不図示）内に取り付けられた球切検知センサ５７４からの検出信号に基づいて払出装置内に遊技球Ｂがないことを示すエラー）や、計数スイッチエラー（払出装置内の払出通路（不図示）に取り付けられており遊技球Ｂを検知する払出検知センサ５９１からの検出信号に基づいて払出検知センサ５９１に不具合が生じていることを示すエラー）は、弱エラーの一例である。

【００２９】

発射制御部６３３ｂは、発射ソレノイド５４２による発射制御と、球送給ソレノイド１４５による球送給制御と、を行う。発射制御部６３３ｂは、１分当たり１００個の遊技球Ｂが遊技領域５ａに向かって打ち出されるよう発射ソレノイド５４２及び球送給ソレノイド１４５を制御する。

【００３０】

ハンドルユニット５００において、ハンドルに手のひらや指が触れているか否かを検出するハンドルタッチセンサ１９２、及び遊技者の意志によって遊技球の打ち出しを強制的に停止するか否かを検出する打出停止ボタンセンサ１９４からの検出信号は、発射制御入力回路に入力された後に、発射タイミング制御回路に入力される。ハンドル回転検知センサ１８９は、ハンドルの回転位置を検出する。検出された回転位置に応じて遊技球を遊技

領域５ａに向かって打ち出す強度が電気的に調節される。
【００３１】
周辺制御基板１５１０は、主制御基板１３１０からのコマンドに基づいて演出制御を行う周辺制御部１５１１と、この周辺制御部１５１１からの制御データに基づいて、演出表示装置１６００の描画制御を行う演出表示制御部１５１２と、を備えている。
【００３２】
周辺制御基板１５１０における演出制御を行う周辺制御部１５１１は、詳細な図示は省略するが、マイクロプロセッサとしての周辺制御ＭＰＵと、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する周辺制御ＲＯＭと、高音質の演奏を行う音源ＩＣと、この音源ＩＣが参照する音楽、音声、及び効果音等の音情報が記憶されている音ＲＯＭと、を備えている。
【００３３】
周辺制御ＭＰＵは、パラレルＩ／Ｏポート、シリアルＩ／Ｏポート等を複数内蔵しており、主制御基板１３１０から各種コマンドを受信すると、この各種コマンドに基づいて、遊技盤５や扉枠等の装飾基板１８４に設けられたカラーＬＥＤ等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データをランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートから装飾基板１８４に送信したり、各種演出ユニットを作動させる駆動モータへの駆動信号を出力するための駆動データを遊技盤装飾駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートから遊技盤５の駆動モータ或いは駆動ソレノイドに送信したり、扉枠等の装飾基板１８４に設けられたカラーＬＥＤ等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データと、から構成される扉側駆動発光データを枠装飾駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートから扉枠３側に送信したり、演出表示装置１６００に表示させる画面を示す制御データ（表示コマンド）を表示制御部用シリアルＩ／Ｏポートから演出表示制御部１５１２に送信したり、するほかに、音ＲＯＭから音情報を抽出するための制御信号（音コマンド）を音源ＩＣに出力したりする。
【００３４】
また、押圧操作部３０３の押圧検知センサ３８１、回転操作部３０２の回転検知センサ３４７からの検知信号は、周辺制御ＭＰＵに入力されている。また周辺制御ＭＰＵは、演出表示制御部１５１２が正常に動作している旨を伝える信号（動作信号）が演出表示制御部１５１２から入力されており、この動作信号に基づいて演出表示制御部１５１２の動作を監視している。
【００３５】
音源ＩＣは、周辺制御ＭＰＵからの制御データ（音コマンド）に基づいて音ＲＯＭから音情報を抽出し、扉枠や本体枠等に設けられたスピーカ３５４から各種演出に合せた音楽及び効果音等のサウンドが流れるように制御を行う。
【００３６】
なお、周辺制御部１５１１は、周辺制御ＭＰＵに内蔵された内蔵ＷＤＴ（ウォッチドックタイマ）のほかに、図示しない、外部ＷＤＴ（ウォッチドックタイマ）も備えており、周辺制御ＭＰＵは、内蔵ＷＤＴと外部ＷＤＴとを併用して自身のシステムが暴走しているか否かを診断している。
【００３７】
演出表示制御部１５１２は、演出表示装置１６００の描画制御を行うものである。演出表示制御部１５１２は、詳細な図示は省略するが、マイクロプロセッサとしての表示制御ＭＰＵと、各種処理プログラム、各種コマンド及び各種データを記憶する表示制御ＲＯＭと、演出表示装置１６００を表示制御するＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ　Ｄｉｓｐｌａｙ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒの略）と、演出表示装置１６００に表示される画面の各種データを記憶する画像ＲＯＭと、この画像ＲＯＭに記憶されている各種データが転送されてコピーされる画像ＲＡＭと、を備えている。
【００３８】
この表示制御ＭＰＵは、パラレルＩ／Ｏポート、シリアルＩ／Ｏポート等を内蔵しており、周辺制御部１５１１からの制御データ（表示コマンド）に基づいてＶＤＰを制御して

演出表示装置１６００の描画制御を行っている。なお、表示制御ＭＰＵは、正常に動作していると、その旨を伝える動作信号を周辺制御部１５１１に出力する。また表示制御ＭＰＵは、ＶＤＰから実行中信号が入力されており、この実行中信号の出力が１６ｍｓごとに停止されたことを契機として、割り込み処理を行っている。

【００３９】

次に、主制御基板１３１０（特に主制御ＭＰＵ）で実行される制御処理の例について説明する。図３（ａ）は、当該パチンコ機１に電源が投入されたとき、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵによって行われる制御処理の手順を示すフローチャートである。

【００４０】

同図３（ａ）に示されるように、この実施の形態にかかる主制御基板１３１０はまず、主制御基板１３１０のＲＡＭクリアスイッチが操作されていることを条件にステップＳ１の処理として、各種のレジスタや主制御ＭＰＵに内蔵されるＲＡＭ（以下主制御内蔵ＲＡＭと記載）に格納されているデータを初期化する。ＲＡＭクリアスイッチはパチンコ機１の背面側に設けられ、本体枠４が開放されなければ操作できないようになっている。また、ＲＡＭクリアスイッチは電源投入から所定期間（例えば１秒）が経過する以前の操作に応じてクリア信号を主制御基板１３１０に出力し、電源投入時に主制御ＭＰＵがクリア信号を入力されていると判断した場合に初期化処理（ステップＳ１）を実行して各種のレジスタや主制御内蔵ＲＡＭに格納されているデータを初期化するようになっている。

【００４１】

なお、図示していないがこの例では、パチンコ機１への電源を遮断するときには遊技の進行状況を示す情報（例えば各種フラグ等）を主制御内蔵ＲＡＭに保存するバックアップ処理を実行する。そしてパチンコ機１への電源を投入したときにＲＡＭクリアスイッチが操作されていなければ、初期化処理（ステップＳ１）を実行することなくバックアップ処理で主制御内蔵ＲＡＭに保存された情報を参照し、該情報に応じた状態に復旧させる復旧処理を実行する。また、パチンコ機１への電源投入時にＲＡＭクリアスイッチを操作した場合には、復旧処理を実行することなく初期化処理を実行してパチンコ機１を初期状態に設定するようになっている。また、初期化処理を実行した場合には遊技状態を非時短状態に制御することになる。

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

そして次に、同主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、ステップＳ１５の処理として、上記第二始動口２００４の開放契機となる当りの当落にかかる抽選処理を含む普通図柄プロセス処理を実行する。なお、この普通図柄プロセス処理でも、基本的に、遊技の進行状況を示す普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選択的に実行されることとなる。

【００４９】

また、上記特別図柄プロセス処理（ステップＳ１４）及び普通図柄プロセス処理（ステップＳ１５）が行われると、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、次にステップＳ１６の処理として、同特別図柄プロセス処理にて主制御内蔵ＲＡＭの所定の領域に設定されたコマンドを上記周辺制御基板１５１０などに送信する処理を行う。次いで、ステップＳ１７の処理として、上記普通図柄プロセス処理にて同じく主制御内蔵ＲＡＭの所定の領域に設定されたコマンドを例えば上記周辺制御基板１５１０などに送信する処理を行う。

【００５０】

また、同主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、次にステップＳ１８の処理として、例えばホール管理用コンピュータに供給される当り情報などのデータを出力する情報出力処理を行う。

【００５１】

そして次に、同主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、ステップＳ１９の処理として、上記第一始動口センサ３０５２、上記第二始動口センサ２４０１、上記第一カウントセンサ、上記第二カウントセンサ、上記一般入賞口センサ３０５１などの検出信号がオン状態にあるときは、それら信号に応じた賞球が遊技者に払い出されるよう上記払出制御基板６３に払出制御コマンドを出力する賞球処理を実行する。これにより、上記払出制御基板６３に搭載される払出制御ＭＰＵは、払出モータ５８４に駆動信号を出力し、遊技者に賞球を払い出すようになる。本例では上記第一始動口２００２に遊技球Ｂが入賞して上記第一

始動口センサ３０５２がオン状態になると「３球」、上記第二始動口２００４に遊技球Ｂが入賞して上記第二始動口センサ２４０１がオン状態になると「１球」、上記大入賞口２００５に遊技球Ｂが入賞して第一カウントセンサがオン状態になると「１５球」、上記一般入賞口２００１に遊技球Ｂが入賞して一般入賞口センサ３０５１がオン状態になった場合には「８球」の賞球をそれぞれ遊技者に払い出すようになっている。

【００５２】

また、同主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、次にステップＳ２０の処理として、保留記憶数の増減をチェックする記憶処理を実行する。次いで、ステップＳ２１の処理として、パチンコ機１の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する。そしてその後、常時動作するアクチュエータの駆動制御を行うとともに（ステップＳ２２）、上記レジスタの内容を復帰させ（ステップＳ２３）、割込許可状態に設定した時点で（ステップＳ２４）、この制御が終了することとなる。

【００５３】

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

【００５４】

図４は、上記特別図柄プロセス処理（ステップＳ１４）についてその手順を示すフローチャートである。いま、各種の抽選処理に供される乱数が更新されたとすると（ステップＳ１３）、同図４に示されるように、この主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵはまず、始動入賞判定処理を実行する（Ｓ３１）。

【００５５】

始動入賞判定処理の一例を説明する。主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、第一始動口２００２への遊技球の入球を検出した場合には、第一特別抽選の結果を決定するための第一特別乱数、リーチが実行されるかを決定するためのリーチ乱数、第一図柄乱数、及び変動パターンを決定するための変動乱数を乱数カウンタから取得する。主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、主制御内蔵ＲＡＭにおける第一特別乱数の保留記憶数を、所定数（例えば４つ）を上限として更新する（つまり、保留記憶数が既に上限に達している場合には、当該更新処理は行われない）。

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】
主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵが、第二始動口２００４への遊技球の入球を検出した場合に行われる処理は、判定に用いる乱数やテーブルが異なるものの、第一始動口２００２への遊技球の入球を検出した場合に行われる処理と同様であるため説明を省略する。
【００５９】
ステップＳ３１の始動判定処理に続いて、主制御ＭＰＵは大当り遊技に制御している旨を示す大当り実行中フラグがセットされているか否かを判別し（ステップＳ３２）、大当り実行中フラグがセットされていれば、大当り遊技の制御を行う大当り制御処理（ステップＳ３６）を実行する。なお、大当り制御処理では、第一特別図柄又は第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果（当り判定の結果と大当り種別の内容）が、例えば「１５Ｒ大当り」を示唆する態様となったときに、大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は大入賞口２００５に遊技球Ｂが１０個入賞したことが検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを１５回繰り返す１５Ｒ大当り遊技に制御する処理を実行する。
【００６０】
また、大当り制御処理では、このような大入賞口２００５の開放制御を行った後、時短フラグのセット処理を実行する。時短フラグは、時短制御（時短状態で実行される制御）の実行中であることを示すフラグであり、大当り遊技終了後に時短制御する大当りに基づく大当り遊技を終了するときにセットされ、後述する第一特別図柄停止処理又は後述する第二特別図柄プロセス処理の第二特別図柄停止処理でリセットされる。
【００６１】
また、主制御ＭＰＵは大当り実行中フラグがセットされていなければ、第二特別図柄保留記憶領域に記憶されている第二特別乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「０」であることを条件に（ステップＳ３３）、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第一特別図柄プロセス処理を実行し（ステップＳ３４）、第二特別図柄保留記憶領域に記憶される第二特別乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「０」でないことを条件に（ステップＳ３３）、第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第二特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ３５）。
【００６２】
図５は、第一特別図柄プロセス処理（ステップＳ３４）についてその手順を示すフローチャートである。なお、特別図柄プロセス処理のステップＳ３４で実行される第一特別図柄プロセス処理と特別図柄プロセス処理のステップＳ３５で実行される第二特別図柄プロセス処理とは同様のプログラムモジュールであり、判定に用いる乱数やテーブルが異なるだけであるため、ここでは特別図柄プロセス処理のステップＳ３８で実行される第一特別図柄プロセス処理についてのみ説明する。第一特別図柄プロセス処理では、後述するインターバルタイマがタイムアウトしていることを条件に（ステップＳ８５でＹＥＳ）、上記第一特別図柄プロセスフラグに応じて、以下の５つのプロセス処理のうち１つを選択的に実行することとなる。なお、インターバルタイマがタイムアウトしていない場合には（ステップＳ８５でＮＯ）、以下のプロセスを実行することなく処理を終了する。
【００６３】
１．主制御内蔵ＲＡＭに格納されている第一特別乱数を読み出し、読み出した第一特別乱数に基づいて上記第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる第一特別図柄通常処理（ステップＳ８０）
【００６４】
２．第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて第一特別図柄の変動制御停止時の態様の決定処理などが行われる第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップＳ８１）
【００６５】
３．変動乱数に基づいて機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器に表示される

第一特別図柄の変動態様や、上記演出表示装置１６００に第一特別図柄に対応して実行される演出表示の変動態様についての抽選処理などが行われる第一変動パターン設定処理（ステップＳ８２）

４．機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器における上記第一特別図柄の変動表示が停止されるまで待機する第一特別図柄変動処理（ステップＳ８３）

【００６６】

５．第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて決定された第一特別図柄の変動制御停止時の態様が機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器に表示されるように上記第一特別図柄の変動表示を停止させる第一特別図柄停止処理（ステップＳ８４）

【００６７】

なお、上記第一特別図柄プロセスフラグは、上記ステップＳ１の処理において、上記第一特別図柄通常処理（ステップＳ８０）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【００６８】

上記第一特別図柄通常処理（ステップＳ８０）の一例について説明する。上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、第一特別保留数カウンタによるカウンタ値の値が０以上であれば、上記主制御内蔵ＲＡＭから乱数（例えば、第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数）を読み出して、第一特別保留数カウンタを１減算するとともに、上記主制御内蔵ＲＡＭの第一特別図柄保留記憶領域の各記憶領域に格納されている上記第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数）を先入れ先出し（Ｆｉｒｓｔ－Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ－Ｏｕｔ）の態様にてシフト操作する。さらに、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、上記読み出された第一特別図柄の第一特別乱数に基づいて上記大当りや小当りの当落についての抽選処理である当り判定処理を行う。その後、上記第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップＳ８１）にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグが更新された時点で、第一特別図柄通常処理を終了する。

【００６９】

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

【００７０】

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

【００７１】
上記第一変動パターン設定処理（ステップＳ８２）の一例について説明する。上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一変動パターン設定処理を行うべき旨を示しているときは、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、大当りフラグがセットされていれば、決定した大当りの種類に応じた大当り時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し、リーチフラグがセットされていれば、リーチ時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し、大当りフラグとリーチフラグとのいずれもセットされていない場合、すなわち通常のハズレ（リーチ演出を実行しないハズレ）となる場合には、ハズレ時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択する。なお、各変動パターンテーブルは、上記主制御内蔵ＲＯＭに記憶されている。

【００７２】
そして、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理で読み出した変動乱数とを比較することにより実行する変動パターンを決定し、決定した変動パターンを開始することを周辺制御基板１５１０に通知する変動パターンコマンドを送信して、機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器に表示される第一特別図柄の変動表示を開始（開始条件が成立）する。また、主制御ＭＰＵは、変動パターンを決定すると決定した変動パターンに対応して設定されている変動時間を変動タイマに設定する。これにより、こうして決定された変動時間だけ機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器にて第一特別図柄の変動表示制御が行われるとともに該特別図柄の変動表示に同期して上記演出表示装置１６００にて演出制御が行われるようになる。

【００７３】
また、本例の変動パターンテーブルでは、例えば、第一特別乱数に対応する変動時間として非時短状態では、１３～６０秒が設定され、時短状態では４～６０秒が設定され、同様に第二特別乱数に対応する変動時間として非時短状態では１３～６０秒が設定され、時短状態では２～６０秒が設定されている。

【００７４】
なお、第一特別図柄の変動表示制御が開始されると、時短状態の継続回数がセットされる時短回数カウンタのカウンタ値が「０」であるか否かを判断され、このカウンタ値が「０」でなければ、該時短回数カウンタをカウントダウンした後、同時短回数カウンタのカウンタ値が「０」であるか否かをさらに判断する。そしてこの結果、同カウンタ値が「０」であれば、上記時短制御を終了することを示す時短終了フラグをセットする。

【００７５】
時短回数カウンタが「０」でないと判断された場合には、上記第一特別図柄変動処理（ステップＳ８３）にプロセス移行されるよう上述の第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップＳ１５５）、この処理を終了する。

【００７６】
上記第一特別図柄変動処理（ステップＳ８３）の一例について説明する。上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、変動パターンについての抽選処理（ステップＳ８２）で決定した変動パターンに応じた変動時間が設定される変動タイマを１減算する。そして、変動時間タイマが０、すなわち、上記抽選された変動時間が経過したと判断されると、上記第一特別図柄停止処理（ステップＳ８４）にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグを更新する。

【００７７】
上記第一特別図柄停止処理（ステップＳ８４）の一例に説明する。上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、まず、上記第一特別図柄停止図柄設定処理にて決定された停止図柄を機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器に表示させるための表示制御を行うとともに、上記演出表示装置１６００に第一特別図柄の停止図柄に応じた装飾図柄の表示結果の導出表示を指示する停止表示コマンドを上記周辺制御基板１５１０へ送信

する。
【００７８】
次いで、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、上記時短終了フラグがセットされているときには、時短終了フラグをリセットするとともに、時短フラグをリセットする。これにより特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の所定回数（例えば１００回）の変動表示が実行されたときに時短制御を終了させて非時短状態の制御を開始するようになる。
【００７９】
なお、時短状態においては、第二始動口２００４へと遊技球Ｂを入球させるために、所謂右打ちを推奨する指示（以下、右打ち指示とも呼ぶ）が、演出表示装置１６００及びスピーカ３５４等を用いて実行される。そして前述した通り、時短状態が開始してから所定数の特別図柄変動が終了すると時短状態が終了し、通常状態（非時短状態）へと戻る。通常状態へ戻ると、第一始動口２００２へと遊技球Ｂを入球させるために、右打ち指示が終了して、所謂左打ちを推奨する指示（以下、左打ち指示とも呼ぶ）が演出表示装置１６００及びスピーカ３５４等を用いて実行される。
【００８０】
なお、例えば、時短回数が１００回である（即ち、時短状態が開始してから１００回の特別図柄変動が終了することによって時短状態が終了する）場合、例えば、時短開始から１００回目の変動（即ち時短最終変動）の実行中に、第二始動口２００４に遊技球Ｂを入球させることにより、時短状態の終了後の通常状態において、最大４回の第二特別図柄変動が実行可能である。
【００８１】
つまり、時短状態終了後において、（主として時短状態中に実行可能な）第二特別図柄変動が実行されているものの、あくまで状態は通常状態であるため、時短状態中とは異なる打ち方である左打ち指示が実行される状態が発生する。
【００８２】
なお、第二特別図柄変動の大当り変動が終了すると、大当り遊技が開始し、大当り遊技においては、大入賞口に遊技球を入球させるために、時短状態中と同様に、右打ち指示が実行される。
【００８３】
なお、時短終了後の通常状態において、右打ちを行った場合、ゲート部２００３を遊技球Ｂが通過することによる普通抽選のような特別抽選とは異なる遊技者に有利な抽選を受けることができるものの、普通抽選において当りに当選する確率は極めて低い（又はゼロである）ため第二始動口２００４への遊技球Ｂが困難であり、左打ちをした場合と比較して特別抽選を受ける機会が少ない、つまり大当りの当選確率が低下する。このように左打ちをすべき状況において、右打ちを行った場合には（具体的には、例えば所定時間内に所定数の遊技球がゲート部２００３を通過した場合等）、左打ちを行うよう警告する左打ち警告演出が実行される。左打ち警告演出は、時短状態や大当り遊技中のように、右打ちをすべき状況においては出現しない演出である。
【００８４】
また、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、上記大当りフラグがセットされているかを判定し、上記大当りフラグがセットされていると判定したときは、大当りの種類に応じた大当り遊技を開始することを示す大当り開始コマンドをセットし、大当り遊技の開始までの待機時間（大当り遊技を開始する旨の表示等を行う時間）をインターバルタイマにセットし、さらに大当り実行中フラグ及び時短フラグをセットし、第一特別図柄プロセスフラグを初期値である第一特別図柄通常処理にプロセス移行されるように更新する。なお、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、上記大当りフラグがセットされていないと判定したときは、上記した処理を実行することなく、第一特別図柄プロセスフラグを初期値である第一特別図柄通常処理にプロセス移行されるように更新する。
【００８５】
図６は、上記大当り制御処理（ステップＳ４０）についてその手順を示すフローチャー

トである。大当り制御処理では、大当りプロセスフラグに応じて、以下の３つのプロセス処理のうち１つを選択的に実行することとなる。

【００８６】

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

【００８７】

２．特別図柄の変動表示停止時の態様が大当り図柄となったことに基づいて大入賞口２００５を開放状態に制御したり、次のラウンドが開始されることに基づいて大入賞口２００５を開放状態に制御し、大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は大入賞口２００５に遊技球Ｂが１０個入賞したことが上記第一カウントセンサ又は第二カウントセンサで検出されたときに閉鎖させる大入賞口開放中処理（ステップＳ９２）

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

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

【００９３】

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

【００９４】

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

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

【００９５】
４．普通図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて決定された普通図柄の変動制御停止時の態様が上記機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器に表示されるように上記普通図柄の変動表示を停止させる普通図柄停止処理（ステップＳ８０６）
【００９６】
５．普通図柄の変動制御停止時の態様についての抽選処理の結果が「普図当り」を示唆する態様となったとき、上記第二始動口２００４への遊技球Ｂの受入れを可能に制御する処理を実行する普通電動役物開放処理（ステップＳ８０７）
【００９７】
なお、上記普通図柄プロセスフラグは、上述のステップＳ１の処理において、上記普通図柄通常処理（ステップＳ８０３）を行うべき旨を示すよう操作されている。
【００９８】
上記ゲート部通過処理（Ｓ８０２）の一例について説明する。上記ゲートセンサ２８０１による検出信号がオン状態にあり、上記ゲート部２００３への遊技球の通過があったと判断されたとすると、普通乱数及び普図変動乱数を乱数カウンタから取得し、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、主制御内蔵ＲＡＭにおける普通乱数の保留記憶を、所定数（例えば４つ）を上限として更新する（つまり、保留記憶数が既に上限に達している場合には、当該更新処理は行われない）。そして、上記普通図柄通常処理（ステップＳ８０３）にプロセスに移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新する。
【００９９】
上記普通図柄通常処理（Ｓ８０３）の一例について説明する。上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、上記普通保留記憶のカウンタによるカウンタ値に基づいて保留の状態にある普通図柄の変動表示制御があるか否かの判断を行う。この結果、保留の状態にある普通図柄の変動表示制御があると判断された場合には、上記主制御ＭＰＵのＲＡＭの普通図柄保留記憶領域に格納されている普通図柄の表示態様に関わる乱数（例えば、普通乱数、普図変動乱数）のうちの最先の記憶領域に格納された乱数を同ＲＡＭから読み出す。そして、上記普通保留数カウンタのカウントを１減算するとともに、上記主制御ＭＰＵのＲＡＭの普通保留記憶領域の各記憶領域に格納されている上記普通図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（普通乱数、普図変動乱数）を先入れ先出し（Ｆｉｒｓｔ－Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ－Ｏｕｔ）の態様にてシフト操作する。
【０１００】
次いで、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、主制御内蔵ＲＯＭに記憶されている普図当り判定テーブルと読み出した普通乱数とを比較し、普図当りとするかを判定する。普図当りとすると判定した場合には、当該変動が普図当りに当選していることを示す普図当りフラグをセットし、普通図柄の変動制御停止時の態様（普通図柄の停止図柄）として普図当り図柄に決定する。一方、普図当りとしないと判定した場合には、普通図柄の変動制御停止時の態様（普通図柄の停止図柄）として普図ハズレ図柄に決定する。
【０１０１】
そして、こうして普通図柄についての抽選処理が行われた後は、これら抽選結果（普図当りとハズレとのいずれかを指示）に応じた普図判定結果通知コマンドを上記周辺制御基板１５１０に送信し、上記普通図柄変動パターン決定処理（ステップＳ８０４）にプロセスに移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新する。
【０１０２】
上記普通図柄変動パターン決定処理（ステップＳ８０４）の一例について説明する。上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄変動パターン決定処理を行うべき旨を示しているときは、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、時短フラグがセットされていれば、主制御内蔵ＲＯＭに記憶されている時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルと普通図柄通常処理で読み出した普通乱数とを比較して、時短フラグがセットされていれば、主

制御内蔵ＲＯＭに記憶されている非時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルと普通図柄通常処理で読み出した普通乱数とを比較して、実行する普通図柄の変動パターン（普図変動パターン）を決定する。上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、決定した普図変動パターンでの普通図柄変動の開始を周辺制御基板１５１０に通知する普図変動パターンコマンドをセットして機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器に表示される普通図柄の変動表示を開始（開始条件が成立）する。

【０１０３】

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

【０１０４】

また、本例の非時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルでは、普図変動時間として例えば２０秒が設定されている。一方、本例の時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルでは、非時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルと比べて普図変動時間が短時間となるように、普図変動時間として例えば０．８秒が設定されている。なお、普通図柄変動パターン決定テーブルは、上記主制御ＭＰＵのＲＯＭに記憶されている。

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

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

【０１０８】

そして次に、上記普図当りフラグがセットされているときは、主制御内蔵ＲＯＭに記憶されている普図当り時開放パターンテーブルを用いて、現在の遊技状態に応じた第二始動口２００４の開放パターンを設定する。具体的には、第二始動口２００４の開放開始時に非時短状態に制御されていれば、普通乱数に基づく抽選により普図当りとする抽選結果が得られた場合には、第二始動口２００４を開閉させる始動口ソレノイド２５１４をオン状態にして第二始動口２００４が短開放態様（例えば０．０５秒）で開閉する開放パターンＡを実行することとなる。これにより、第二始動口２００４の開放パターンとして開放パターンＡが実行された場合には、第二始動口２００４が開放動作する時間が短く、第二始動口２００４が開放状態にあるときに遊技球を入球させることが困難である。即ち、非時短状態時には第二始動口２００４が開閉動作されたとしても遊技球が殆ど入球しないようになっている。

【０１０９】

一方、第二始動口２００４の開放開始時に時短状態に制御されていれば、普通乱数に基づく抽選により普図当りとする抽選結果が得られた場合には、第二始動口２００４を開閉

させる始動口ソレノイド２５１４をオン状態にして第二始動口２００４が長開放態様（例えば１．５秒）で開閉する開放パターンＢを実行することとなる。これにより、第二始動口２００４の開放パターンとして開放パターンＢが実行された場合には、第二始動口２００４が開放動作する時間が長く、第二始動口２００４が開放状態にあるときに遊技球を入球し得るようになっている。

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

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

【０１１６】

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

【０１１７】

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

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

また、ステップＳ６０３の音制御処理では、パチンコ機１に設けられたスピーカ３５４に関わる制御処理を実行する。ステップＳ６０４のランプ制御処理では、パチンコ機１に設けられたランプ・ＬＥＤに関わる制御処理を実行する。ステップＳ６０５の情報出力処理では、各種装飾基板１８４，２７３等にランプ・ＬＥＤの点灯信号を送信する処理などを実行する。ステップＳ６０６の乱数更新処理では、演出制御処理（ステップＳ６０２）で各種設定に用いられる乱数を更新する処理を実行する。

【０１２１】

なお、１６ｍＳ定常処理におけるステップＳ６０１～ステップＳ６０６の処理は１６ｍＳ以内に終了する。仮に、１６ｍＳ定常処理を開始してから当該１６ｍＳ定常処理の終了までに１６ｍＳ以上かかったとしても、１６ｍＳ定常処理を開始してから１６ｍＳ経過したときに直ぐに１６ｍＳ定常処理を最初から（ステップＳ６０１のコマンド解析処理から）実行しない。すなわち、１６ｍＳ定常処理の実行中に１６ｍＳ経過したときには、１６ｍＳ経過フラグのセットのみを行い、当該１６ｍＳ定常処理の終了後にステップＳ５０２で１６ｍＳ経過フラグがセットされていると判定されたときに１６ｍＳ定常処理を開始する。

【０１２２】

また、この実施の形態では、１６ｍＳ定常処理にて乱数更新処理（ステップＳ６０６）を実行して各種乱数を更新するように構成しているが、各種乱数を更新する時期（タイミング）はこれに限られるものではない。例えば、サブメイン処理におけるループ処理および１６ｍＳ定常処理のいずれか一方または両方にて各種乱数を更新するように構成してもよい。

【０１２３】

図１０は、演出制御処理（ステップＳ６０２）の一例を示すフローチャートである。演

出制御処理において、周辺制御ＭＰＵは上記周辺制御基板１５１０の周辺制御ＭＰＵに格納されている遊技の進行状況を示す演出プロセスフラグに応じて、以下の５つのプロセス処理の１つを選択的に実行することとなる。

【０１２４】

１．上記コマンド解析処理にて解析された特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンを指示する変動パターンコマンド（第一特別図柄の変動パターンを指示する第一変動パターンコマンド、第二特別図柄の変動パターンを指示する第二変動パターンコマンド）に基づいて演出表示装置１６００、ＬＥＤ及びスピーカ３５４等を制御する処理などを行った後、上記演出プロセスフラグを変動演出中処理に応じた値に変更する変動演出開始処理（ステップＳ７１１）

【０１２５】

２．演出表示装置１６００、ＬＥＤ及びスピーカ３５４等の制御を開始してからの経過時間を計測し、経過時間に応じて演出表示装置１６００、ＬＥＤ及びスピーカ３５４等を制御する処理などが行い、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンに応じた変動時間が経過したことに応じて上記演出プロセスフラグを変動終了処理に応じた値に変更する変動演出中処理（ステップＳ７１２）

【０１２６】

３．特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示停止を指示する停止表示コマンドを受信したことに基づいて所定の表示結果を導出表示するための処理を行い、ハズレであれば上記演出プロセスフラグを変動演出開始処理に応じた値に変更し、大当りであれば大当り演出処理に応じた値に変更し、小当りであれば小当り演出処理に応じた値に変更する変動演出終了処理（ステップＳ７１３）

【０１２７】

４．大当り遊技の開始を指示する大当り開始コマンドを受信したことに基づいて演出表示装置１６００に大当り遊技中の表示制御を実行するための処理を行い、大当り遊技を終了するときに上記演出プロセスフラグを変動演出開始処理に応じた値に変更する大当り演出処理（ステップＳ７１４）

【０１２８】

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

【０１２９】

［２．攻撃演出］

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

【０１３０】

攻撃演出において、操作有効期間が発生し、当該操作有効期間中に所定の操作部に対して所定の操作が行われると、味方キャラクタ（図中の白色のキャラクタ）が敵キャラクタ

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

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

さらに、第２演出パターンにおいて、回転操作部３０２の操作有効期間中に回転操作部３０２の５ステップ以上の右回転が３秒間継続されると操作有効期間が終了し、操作後演出として、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃するリーチ示唆演出（パンチ又はキックが出現するかでリーチが実行される期待度が異なる演出）と、攻撃が敵キャラクタにヒットする演出又は敵キャラクタに避けられる演出と、が実行される。第１演出パターンでは

、押圧操作部３０３の操作有効期間中に押圧検知センサ３８１がオフ状態からオン状態に変化すると当該操作有効期間が終了し、第２演出パターンでは回転操作部３０２の操作有効期間中に回転操作部３０２の５ステップ以上の右回転が３秒間継続されると操作有効期間が終了する。つまり、第１演出パターンと第２演出パターンとにおいて、操作有効期間が終了するための操作は異なる。なお、第２演出パターンにおいて、操作有効期間が終了して操作後演出が実行される条件は、操作有効期間中に回転操作部３０２の操作が回転量を問わず所定時間連続して継続する、操作有効期間中に回転操作部３０２が５ステップ以上の回転量で若しくは回転量を問わず合計で所定時間操作される、又は操作有効期間中に回転操作部３０２の回転量が所定ステップ（例えば、最大回転量である３６ステップ）に到達する、等であってもよい。

【０１３７】

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

【０１３８】

図１１（Ａ）は、全ての装飾図柄が変動しており、攻撃演出が開始した状態である。図１１（Ａ）において、演出表示装置１６００に、味方キャラクタのパンチが敵キャラクタにヒットすればチャンスであることを示すメッセージが表示されている。なお、装飾図柄とは、演出表示装置１６００に表示される、特別抽選の結果を示す複数列の図柄である。装飾図柄は、例えば、左装飾図柄・中装飾図柄・右装飾図柄の三列からなる。三列の装飾図柄は、特別図柄変動の開始時に変動を開始し、その後、例えば左装飾図柄、右装飾図柄、中装飾図柄の順に停止表示され、最終的に全ての装飾図柄列が停止表示されると、停止表示された装飾図柄の組合せによって、特別抽選の結果が遊技者に示される。なお、攻撃演出において味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットすると攻撃演出の終了後に、装飾図柄がリーチを形成してリーチ演出が実行される。装飾図柄リーチを形成している状態とは、複数列の装飾図柄（例えば、左装飾図柄・中装飾図柄・右装飾図柄の三列）のうち、一の装飾図柄（例えば中装飾図柄）を除く装飾図柄が同じ表示態様（例えば左装飾図柄と右装飾図柄とが同じ図柄）で停止し（但し、上下にわずかに揺れる等しているものの停止しているように見える所謂仮停止の状態である）、当該一の装飾図柄が変動している状態である。

【０１３９】

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

【０１４０】

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

ーンが実行されるかもわからない。
【０１４１】
図１１（Ｂ）の後は、第１演出パターンが実行されることが決定されていれば図１１（Ｃ）以降の演出に遷移し、第２演出パターンが実行されることが決定されていれば図１１（Ｃ’）以降の演出に遷移する。まず、図１１（Ｃ）の演出（第１演出パターンが実行されることが決定されている）に遷移した場合について説明する。図１１（Ｂ）に続いて、図１１（Ｃ）では、押圧操作部３０３の操作有効期間が開始されて、操作有効期間の残り時間を示すゲージ１６０３と、押圧操作部３０３の操作を促す表示（押圧操作部３０３を模した画像及び「押せ！」というメッセージ）と、が演出表示装置１６００に表示されている。なお、図１１（Ｃ）では、遊技者がまだ押圧操作部３０３を操作していない。
【０１４２】
図１２（Ｄ）では、押圧操作部３０３の操作有効期間が進行し、ゲージ１６０３が示す操作有効期間の残り時間が減少しているものの、遊技者がまだ押圧操作部３０３を操作していない。
【０１４３】
図１２（Ｅ）は、当該操作有効期間中に遊技者が押圧操作部３０３を操作した状態（図１２（Ｄ）以前の押圧操作部３０３の初期位置の状態から高さｔｍａｘだけ押圧操作部３０３が押し込まれて、押圧が検出された状態）であり、操作後演出が開始している。具体的には、味方キャラクタが敵キャラクタにパンチ（キックよりリーチが実行される期待度が低い）を放つリーチ示唆演出が実行されており、パンチが敵キャラクタにヒットするか否かはまだ報知されていない。
【０１４４】
図１２（Ｆ）は、操作後演出の続きであり、敵キャラクタが味方キャラクタのパンチをバックステップで避け、リーチ演出へと発展しないことが報知されて、操作後演出が終了する。なお、操作後演出においては、操作後演出の表示態様に対応する音（例えば、味方キャラクタの攻撃がパンチを放っているかキックを放っているかで異なる音、及び味方キャラクタの攻撃がヒットするか否かで異なる音）がスピーカ３５４から出力されたり、操作後演出の表示態様に対応する態様（例えば、味方キャラクタの攻撃がパンチを放っているかキックを放っているかで異なる発光態様、味方キャラクタの攻撃がヒットするか否かで異なる発光態様）でランプが発光したりする。
【０１４５】
なお、リーチが実行される変動において第１演出パターンが実行されている場合には、図１２（Ｅ）の演出のリーチ示唆演出（味方キャラクタがパンチ又はキックを放つ演出）に続いて、図１２（Ｆ）において味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする演出（リーチ演出に発展することを報知する演出）が行われて操作後演出が終了して、その後リーチ演出に発展する。リーチが実行される変動における第１演出パターンの操作後演出においても、操作後演出の表示態様に対応する音（リーチに発展しない場合と同じ音でも異なる音でもよい）がスピーカ３５４から出力されたり、操作後演出の表示態様に対応する態様でランプが発光（リーチに発展しない場合と同じ発光態様でも異なる発光態様でもよい）したりする。
【０１４６】
図１２（Ｆ）の演出に続いて、特別抽選の結果がはずれであることを示す組み合わせ（左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄のうち少なくとも１つの装飾図柄の表示態様が、残りの装飾図柄の表示態様と異なる組み合わせ）で装飾図柄が停止して、実行中の特別図柄変動が終了する（図示省略）。
【０１４７】
続いて、図１１（Ｃ’）の演出（第２演出パターンが実行されることが決定されている）に遷移した場合について説明する。図１１（Ｂ）に続いて、図１１（Ｃ’）では、回転操作部３０２の操作有効期間が開始して、操作有効期間の残り時間を示すゲージ１６０３と、回転操作部３０２の操作を促す表示（回転操作部３０２を模した画像及び「回せ！」

というメッセージ）と、が演出表示装置１６００に表示されている。なお、図１１（Ｃ’）では、遊技者がまだ回転操作部３０２を操作していない。

【０１４８】

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

【０１４９】

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

【０１５０】

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

【０１５１】

図１３（Ｅ２）では、押圧操作部３０３の操作有効期間がさらに進行し、ゲージ１６０３が示す操作有効期間の残り時間がさらに減少している。また、図１３（Ｅ２）では、遊技者が押圧操作部３０３を操作しておらず、ゲージ１６０３が示す操作有効期間の残り時間の表示を除いて、図１３（Ｄ２）と同様の表示が行われている。図１３（Ｆ２）では、押圧操作部３０３の操作有効期間の全てが経過して当該操作有効期間が終了したにも関わらず押圧操作部３０３が操作されずに、操作後演出が行われることなく攻撃演出が終了した状態である。図１３（Ｆ２）の演出に続いて、特別抽選の結果がはずれであることを示す組み合わせで装飾図柄が停止して、実行中の特別図柄変動が終了する（図示省略）。

【０１５２】

続いて、第２演出パターンが実行されることが決定されている例を説明する。図１１（Ｃ）に続いて、図１３（Ｄ’２）では、図１２（Ｄ’）と同様に、回転操作部３０２の操作有効期間が進行してゲージ１６０３が示す操作有効期間の残り時間が減少した状態である。図１３（Ｄ’２）では、遊技者が回転操作部３０２を操作していない（５ステップ以上の右回転がされていない）ため、味方キャラクタがオーラを纏う操作中演出が実行されていない。

【０１５３】

図１３（Ｅ’２）は、回転操作部３０２の操作有効期間がさらに進行し、ゲージ１６０３が示す操作有効期間の残り時間がさらに減少した状態である。図１３（Ｅ’２）では、遊技者がまだ回転操作部３０２の操作を開始していない（５ステップ以上の右回転が３秒間継続されていない）ため、ゲージ１６０３の操作有効期間の残り時間の表示を除いて、図１３（Ｄ’２）と同様の表示が行われ、操作中演出も実行されていない。

【０１５４】

図１３（Ｆ’２）は、回転操作部３０２の操作有効期間中に回転操作部３０２の５ステ

ップ以上の右回転が３秒間継続する条件が満たされることなく、回転操作部３０２の操作有効期間の全てが経過したことで当該操作有効期間が終了して、操作後演出が行われることなく攻撃演出が終了した状態である。図１３（Ｆ’２）の演出に続いて、特別抽選の結果がはずれであることを示す組み合わせで装飾図柄が停止して、実行中の特別図柄変動が終了する（図示省略）。なお、回転操作部３０２の操作有効期間中に回転操作部３０２の５ステップ以上の右回転がされているときには操作中演出である味方キャラクタがオーラを纏う演出がされるものの、当該操作有効期間終了までに回転操作部３０２の５ステップ以上の右回転が３秒間継続されなければ、操作後演出が実行されることはない。

【０１５５】

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

【０１５６】

図１４及び図１５は、攻撃演出の操作有効期間の開始時には操作部の操作が開始している場合の演出例を示す説明図である。図１４（Ａ）は、図１１（Ａ）と同様である。まず、図１４（Ｂ３）（第１演出パターンが実行されることが決定されている）に遷移した例を説明する。図１４（Ａ）に続いて、図１４（Ｂ３）では、図１１（Ｂ）と同様の演出が行われており、遊技者は既に押圧操作部３０３を操作している状態（図１２（Ａ）の押圧操作部３０３の初期位置の状態から高さｔｍａｘだけ押圧操作部３０３が押し込まれて、押圧が検出されている状態）である。図１４（Ｂ３）では、押圧操作部３０３が操作されて押圧操作部３０３がオン状態となっているが、操作有効期間が開始していないため、操作後演出は実行されていない。

【０１５７】

図１４（Ｃ３）では、押圧操作部３０３の操作有効期間が開始している。なお、図１４（Ｃ３）では、遊技者は図１４（Ｂ３）から引き続き、押圧操作部３０３を操作中（押圧しっぱなし）である。つまり、押圧操作部３０３の操作有効期間が発生する前から押圧操作部３０３が備える押圧検知センサ３８１がオン状態となっており、当該操作有効期間が開始してからオフ状態からオン状態へ変化していない。この場合（即ち押圧操作部３０３の操作有効期間の開始時点で押圧操作部３０３が操作されている状態であっても、当該操作有効期間中に非操作の状態から操作されている状態への変化がなければ）、操作後演出は発生しない。なお、図１４（Ｃ３）における操作有効期間の開始と同時に押圧操作部３０３が操作された場合（即ち操作有効期間の開始時ちょうどに押圧操作部３０３が備える押圧検知センサ３８１がオン状態になっている）には、図１４（Ｃ３）以降の演出と同様の演出が行われる。

【０１５８】

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

３０３が操作されて押圧操作部３０３の操作が継続されている状態においても発光している。

【０１５９】

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

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

図１４（Ｃ’３）では、回転操作部３０２の操作有効期間が開始している。なお、図１４（Ｃ’３）では、遊技者は図１４（Ｂ’３）から引き続き、回転操作部３０２を操作中（５ステップ以上右回転しっぱなし）である。つまり、回転操作部３０２の操作有効期間が

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

【０１６５】

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

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

なお、第２演出パターンにおいて、回転操作部３０２の操作有効期間の開始時に回転操作部３０２が５ステップ以上右回転され操作後演出が出現する前に当該回転を中止して、

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

【０１６９】

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

【０１７０】

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

【０１７１】

リーチ演出としての攻撃演出の第１パターンは、押圧操作部３０３の操作有効期間中に押圧検知センサ３８１がオフ状態からオン状態へと変化すると、操作後演出として、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する演出（パンチ又はキックが出現するかで大当りが報知される割合が異なる演出）と、攻撃が敵キャラクタにヒットする演出又は敵キャラクタに避けられる演出と、が実行される。なお、リーチ演出としての攻撃演出の第１パターンにおける押圧操作部３０３の操作有効期間は、リーチ演出に発展するかを示すリーチ前の演出である攻撃演出の第１演出パターン（図１１（Ａ）～図１２（Ｆ）の演出）における操作有効期間と同じ長さであっても異なる長さであってもよい。

【０１７２】

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

【０１７３】

リーチ演出としての攻撃演出の第１演出パターンにおいて、図１４（Ｂ３）～（Ｃ３）のように押圧操作部３０３の操作有効期間が開始される前から押圧操作部３０３を押圧しっぱなしにして当該操作有効期間の開始時において押圧操作部３０３を押圧していても（操作有効期間中に押圧操作部３０３が備える押圧検知センサ３８１がオフ状態からオン状

態に変化するわけではないため）、操作有効期間の開始時に操作後演出が実行されるものではない。しかし、リーチ演出としての攻撃演出で報知される大当りに当選したか否かは遊技者にとって重要な情報であるため、押圧操作部３０３の操作有効期間が開始してから所定時間が経過したために当該操作有効期間が終了した場合に操作後演出の少なくとも一部（例えば、図１２（Ｅ）のパンチ又はキックを放つ演出（大当り期待度を示唆する演出）と図１２（Ｆ）の大当りに当選したか否かを報知する演出との双方、又は図１２（Ｆ）の演出のみ）が行われることが望ましい。

【０１７４】

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

【０１７５】

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

【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

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

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

【０１７９】

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

【０１８０】

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

【０１８１】

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

【０１８２】

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

【０１８３】

図１６は、攻撃演出の第２演出パターンにおいて回転操作部３０２の操作有効期間の開始時には回転操作部３０２の操作が開始している場合の演出の別例を示す説明図である。

図１６の攻撃演出の第２演出パターンでは、回転操作部３０２の操作有効期間の開始時点に、回転操作部３０２を５ステップ以上右回転させると、当該操作有効期間が開始してから所定時間（以下、８秒間とする）、回転操作部３０２の操作が無効となるペナルティが発生する。

【０１８４】

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

【０１８５】

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

【０１８６】

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

【０１８７】

図１６（Ｅ’４）では、操作有効期間が開始してから（つまりペナルティが開始してから）８秒間が経過したために、ペナルティが解除されて、回転操作部３０２の操作が有効となっている。なお、ペナルティが発生している間も回転操作部３０２の操作有効期間は進行するため、当初１０秒あった操作有効期間は、図１６（Ｅ’４）のペナルティ解除時には残り２秒となっている。

【０１８８】

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

【０１８９】

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

【０１９０】

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

【０１９１】

図１７は、押圧操作部３０３及び回転操作部３０２の別の構成例を示す概略図である。本例における回転操作部３０２は、初期位置から右回りに３６０度までの範囲で回転させ

ることができるものとし（例えば右回りに３６０度回すとそれ以上右回りができないようストッパーが作動する）、右周りに１ステップ回転させると１０度回転し、最大３６ステップ回転させることができる点において、図１１～図１６の回転操作部３０２と同様である。また、回転操作部３０２は、回転量（何ステップ回転されているか）を検出することができるセンサを備える点において、図１１～図１６の回転操作部３０２と同様である。

【０１９２】

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

【０１９３】

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

【０１９４】

図１７（ｂ）では、回転操作部３０２が初期位置から右回りにｒ１ステップ回転させられている。回転操作部３０２を初期位置から右回りに回転させると押圧操作部３０３が突出を開始し、回転操作部３０２をｒ１ステップまで回転させたとき、押圧操作部３０３は初期位置からｔ１突出している（つまり回転操作部３０２によって視認不可能である押圧操作部３０３の領域が、図１７（ａ）の状態よりも減少する）。なお、押圧操作部３０３が初期位置よりも突出していれば（即ち回転操作部３０２が初期位置から右回転さえしていれば、特定検出部に対する特定操作の有無に関わらず）押圧操作部３０３の押圧が可能となる。このように回転操作部３０２を右回りに回転させているときにのみ、押圧操作部３０３が操作可能であることにより、複雑な操作を遊技者に楽しませることができる。

【０１９５】

回転操作部３０２がｒ１ステップ以上右回転させられている状態で、回転操作部３０２に設けられた特定検出部が特定操作を検出すると可動体３１０が周期的な動作（ここでは、左右に揺れる動作）をする。図１７（ｂ）では、回転操作部３０２がｒ１ステップ右回転させられており、回転操作部３０２に設けられた特定検出部が特定操作を検出しているため、可動体３１０が左右に揺れ、その揺れ幅はｗ１である。なお、特定検出部が特定操作を検出していなければ、回転操作部３０２がｒ１ステップ以上回転しても可動体３１０は動作しない。また、上記したように特定検出部が回転操作部３０２の外周面全体を覆うように配置されていてもよく、このとき、例えば特定検出部が検出する特定操作が接触であれば、遊技者が回転操作部３０２を回転させると必然的に特定検出部に接触することになるため、遊技者が回転操作部３０２をｒ１ステップ以上回転させると可動体３１０が動作することとなる。

【０１９６】

なお、回転操作部３０２に設けられた特定検出部が特定操作を検出しているときに、回

転操作部３０２の回転量が多いほど、可動体３１０が動作する幅が大きい。また、回転操作部３０２に設けられた特定検出部が特定操作を検出していれば、回転操作部３０２の回転量がｒ１ステップ未満であっても回転を開始した時点で、可動体３１０の動作が開始するようにしてもよい。

【０１９７】

図１７（ｃ）では、回転操作部３０２が初期位置から右回りにｒ２（＞ｒ１）ステップ回転させられており（つまり図１７（ｂ）で回転操作部３０２が初期位置から右回りにｒ１ステップ回転された状態からさらに右回りにｒ２－ｒ１ステップ回転させられており）、さらに遊技者が回転操作部３０２に備えられた特定検出部に対して特定操作を行っている状態である。回転操作部３０２をｒ２ステップまで回転させたとき、押圧操作部３０３は初期位置から最大突出量であるｔｍａｘ（＞ｔ１）突出する（つまり回転操作部３０２によって視認不可能である押圧操作部３０３の領域が、図１７（ｂ）の状態よりも減少する）。さらに、図１７（ｃ）では、回転操作部３０２がｒ２（＞ｒ１）ステップ回転させられており、回転操作部３０２に設けられた特定検出部が特定操作を検出しているため、可動体３１０が左右に揺れ、その揺れ幅はｗ２（＞ｗ１）である。

【０１９８】

なお、回転操作部３０２の右回転の回転量が０からｒ２ステップまでの範囲では回転量が大きいほど押圧操作部３０３の突出量も大きくなるが、回転操作部３０２がｒ２ステップより多く右回転されても、押圧操作部３０３の突出量はｔｍａｘのままである。一方、回転操作部３０２がｒ２ステップより大きい回転量で右回転されると、可動体３１０が揺れる幅は回転操作部３０２が最大回転量ｒｍａｘで右回転されるまで大きくなり続ける。回転操作部３０２が最大回転量ｒｍａｘで右回転していると、可動体３１０は最大揺れ幅ｗｍａｘで左右に揺れる。

【０１９９】

図１７（ｄ）では、回転操作部３０２が初期位置から右回りに（ｒ２＜）ｒ３（＜最大回転量ｒｍａｘ）ステップ回転させられており（つまり図１７（ｃ）で回転操作部３０２が初期位置から右回りにｒ２ステップ回転された状態からさらに右回りにｒ３－ｒ２ステップ回転させられており）、さらに遊技者により回転操作部３０２に備えられた特定検出部に対する特定操作が行われている状態である。回転操作部３０２を（ｒ２ステップ以上である）ｒ３ステップまで右回転させても、押圧操作部３０３は初期位置から最大突出量であるｔｍａｘ突出した状態のままである。また、回転操作部３０２がｒ３（＞ｒ２）ステップ回転させられている状態で、回転操作部３０２に設けられた特定検出部が特定操作を検出すると、可動体３１０が左右に揺れ、その揺れ幅は（最大揺れ幅ｗｍａｘ＞）ｗ３（＞ｗ２）である。

【０２００】

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

【０２０１】

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

ていても特定検出部が特定操作を検出していないときには可動体３１０は動作しないが、回転操作部３０２のｒ４ステップの右回転を維持したまま特定検出部に対する特定操作が行われている状態になると、可動体３１０はいきなり揺れ幅ｗ４で揺れる。

【０２０２】

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

【０２０３】

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

【０２０４】

なお、図示している例では、押圧操作部３０３の体積よりも回転操作部３０２の体積が小さく描画されているが、押圧操作部３０３がｔｍａｘまで突出している状態において突出している部分の体積が回転操作部３０２の体積よりも小さくてもよい。

【０２０５】

また、回転操作部３０２が初期位置から右回りにｒ１ステップ以上回転させられており、かつ回転操作部３０２に備えられた特定検出部が特定操作を検出している状態となって可動体３１０が周期的に動作しているときに、回転操作部３０２が右回りに回転させられているステップ数が増加するほどに、可動体３１０の動作が高速になったり、動作範囲が広くなったり等、動作態様が変化することが望ましい。図１７の例では、回転操作部３０２が右回りに回転させられているステップ数が増加するほどに、可動体３１０の動作範囲が大きくなる例を説明しているが、可動体３１０の動作範囲及び動作周期は同じであるものの、可動体３１０が初期位置から移動を開始して最大動作範囲へ移動するまでの速度が大きくなるようにしてもよい。具体的には、例えば、可動体３１０が動作するときには、可動体３１０は初期位置から右へ動作して、初期位置に戻り、初期位置で停止した上で、初期位置から左へ動作して、初期位置に戻る、という一連の動作を繰り返すものとする。このとき、例えば、可動体３１０は初期位置から右側の最大動作範囲までは時間ｔ１－ｋｒ（但しｔ１，ｋは正の定数、ｒは回転操作部３０２が右回転されているステップ数であり、ｒが最大値であってもｔ１－ｋｒ＞０となるようにｔ１及びｋは定められている）をかけて動作し、当該右側の最大動作範囲から初期位置には時間ｔ２（正の定数）をかけて戻り、初期位置で時間ｔ３＋２ｋｒ（但し、ｔ３は正の定数）だけ停止し、初期位置から左側の最大動作範囲までは時間ｔ１－ｋｒをかけて動作し、当該右側の最大動作範囲から初期位置には時間ｔ２（正の定数）をかけて戻るとする。これにより、回転操作部３０２の回転量が大きいほど、時間ｔ１－ｋｒの値が小さくなるため、可動体３１０が初期位置から右側及び左側の最大動作範囲まで動作する速度は大きくなるものの、当該一連の動作

の動作範囲と、当該一連の動作にかかる時間、即ち当該一連の動作の動作周期（ｔ１－ｋｒ）＋ｔ２＋（ｔ３＋２ｋｒ）＋（ｔ１－ｋｒ）＋ｔ２＝２ｔ１＋２ｔ２＋ｔ３と、は回転操作部３０２の回転量に関わらず一定とすることができる。なお、回転操作部３０２が右回りに回転させられているステップ数が増加するほどに、可動体３１０の動作範囲及び動作周期は同じであるものの、可動体３１０が初期位置から移動を開始して最大動作範囲へ移動するまでの速度が大きくなる場合において、可動体３１０が周期的な動作しているときに押圧操作部３０３が初期位置まで押圧されると、可動体３１０の当該速度に関わらず可動体３１０の周期的な動作が停止される。

【０２０６】

また、押圧操作部３０３が最大突出量ｔｍａｘまで突出していないときに、押圧操作部３０３を引っ張る（つまり押圧を行う際に押圧操作部３０３に作用させる力の方向とは逆方向に力を作用させる操作を押圧操作部３０３に対して行う）と、押圧操作部３０３を最大突出量ｔｍａｘまで突出させることができ、このとき押圧操作部３０３の突出量に応じて回転操作部３０２が右回りに回転するようにしてもよい。つまり、押圧操作部３０３が回転操作部３０２の操作に応じて最大突出量ｔｍａｘまで突出していないときに、回転操作部３０２の操作を行わずに押圧操作部３０３を最大突出量ｔｍａｘまで引っ張ると遊技者による回転操作部３０２への操作がなくとも、回転操作部３０２をｒ２ステップまで回転することができる。さらに押圧操作部３０３を引っ張って特定検出部に対する特定操作を行うことで、遊技者による回転操作部３０２に対する操作がなくとも図１７（ｃ）の状態とすることができ、可動体３１０の周期的な動作が開始可能となる。

【０２０７】

なお、図１７（ｂ）の例では、回転操作部３０２の回転量が、押圧操作部３０３を最大突出量ｔｍａｘに到達させるための最低回転量（ｒ２ステップ）よりも少なくても可動体３１０の動作が開始可能であるが、回転操作部３０２の右回転量が、押圧操作部３０３を最大突出量ｔｍａｘに到達させるための最低回転量であるｒ２ステップより大きい所定の回転量（例えばｒ３ステップ）に到達するまで、可動体３１０が動作しないようにしてもよい。つまり、押圧操作部３０３が最大突出量ｔｍａｘまで突出しているにも関わらず可動体３１０を動作させないようにできる。なお、押圧操作部３０３が初めて最大突出量ｔｍａｘまで突出する状態よりも回転操作部３０２を回転させたとき（例えば押圧操作部３０３が初めて最大突出量ｔｍａｘまで突出するための回転操作部３０２の回転量であるｒ２ステップよりも大きいｒ３ステップ回転させたとき）に可動体３１０の動作が初めて開始可能となる場合には、押圧操作部３０３を最大突出量ｔｍａｘまで引っ張ったうえで、回転操作部３０２に備えられた特定検出部が特定操作を検出しても可動体３１０は動作しない。

【０２０８】

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

【０２０９】

図１８及び図１９は、キャンセル可能な攻撃演出の一例を示す説明図である。なお、攻撃演出のキャンセルとは、攻撃演出が中止されて、代わりに別の演出が行われること、又は演出が行われなくなることである。キャンセル可能な演出はリーチが実行される変動パターン、及びリーチが実行されない変動パターンのいずれにおいても決定され得る演出である。なお、図１９において、操作部に対する操作に従って上段と下段に演出が分岐して

いる。図１８及び図１９の例では、パチンコ機１は図１７に示した押圧操作部３０３、回転操作部３０２、及び可動体３１０、並びに特定検出部を備える。

【０２１０】

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

【０２１１】

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

【０２１２】

図１８（Ａ）は、図１１（Ａ）と同様の演出が行われている。図１８（Ａ）では、回転操作部３０２は操作されていないため、押圧操作部３０３は初期位置にあり突出しておらず押圧操作部３０３を押圧することはできないし、可動体３１０も動作していないし、攻撃演出もキャンセルされずに継続している。

【０２１３】

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

【０２１４】

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

【０２１５】

まず図１９（Ｄ）に遷移した例（攻撃演出をキャンセルする例）を説明する。図１９（

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

【０２１６】

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

【０２１７】

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

【０２１８】

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

実行されてもよい（つまりこれらの操作が検出されても必ずしも実行されなくてもよい）。

【０２１９】

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

【０２２０】

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

【０２２１】

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

【０２２２】

なお、図１９（Ｆ）のメッセージは、可動体３１０の動作量が大きすぎることを伝えるメッセージであるため、回転操作部３０２の回転量がｒ４ステップ以上であり、かつ回転操作部３０２が備える特定検出部が特定操作を検出したときに直ちに表示されることが望ましいが、回転操作部３０２の回転量がｒ４ステップ以上であり、かつ回転操作部３０２が備える特定検出部が特定操作を検出してから所定時間後に表示されてもよいし（つまり直ちに表示されなくてもよい）、回転操作部３０２の回転量がｒ４ステップ以上であり、

かつ回転操作部３０２が備える特定検出部が特定操作を検出したときに所定の確率で表示されるようにしてもよい（つまりこれらの操作が検出されても必ずしも表示されなくてもよい）。

【０２２３】

図１９（Ｅ）及び図１９（Ｆ）の例では、回転操作部３０２の右回転量がｒ３ステップ以上ｒ４ステップ未満で特定検出部が特定操作を検出したときにのみ、味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が行われ、回転操作部３０２の回転量がｒ４ステップ以上で特定検出部が特定操作を検出したときに、回転操作部３０２の回転量を減らすことを促すメッセージが表示される演出を説明した。この演出とは別に、回転操作部３０２の回転量がｒ３ステップ以上ｒ４ステップ未満で特定検出部が特定操作を検出したときにのみ、例えば「もっと回せばキックの素振り演出が発生するぞ！」等のような回転操作部３０２の回転量を増やすことを促すメッセージが表示され、回転操作部３０２の回転量がｒ４ステップ以上で特定検出部が特定操作を検出したときに、味方キャラクタがキックの素振りをする演出があってもよい。

【０２２４】

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

【０２２５】

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

【０２２６】

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

ウントを続けてもよい（つまりメッセージの表示時間が延長されなくてもよい）。
【０２２７】
図１９（Ｅ）の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出や、図１９（Ｆ）のメッセージが表示される演出は、キャンセル不可能である（つまり、遊技者による操作によって中止可能でない）ことが望ましい。なお、図１９（Ｆ）のメッセージが表示されているときに、図１９（Ｅ）のパンチの素振りをする味方キャラクタの表示が開始する条件が満たされたときには、図１９（Ｆ）のメッセージを消去してもよい（つまり、回転操作部３０２がｒ３ステップ以上ｒ４ステップ未満右回転され、特定検出部が特定操作を検出したことを条件として、図１９（Ｆ）のメッセージの表示がキャンセルされてもよい）。図１９（Ｅ）のパンチの素振りをする味方キャラクタの表示が開始する条件が満たされたということは、回転操作部３０２の回転量がｒ４ステップ未満になったということであり、遊技者が図１９（Ｆ）のメッセージに従って回転操作部３０２の回転量を減少させたと考えられるからである。
【０２２８】
図１８（Ｃ）から図１９（Ｄ’）に遷移した例（攻撃演出をキャンセルしない例）を説明する。図１９（Ｄ’）は、図１８（Ｃ）の状態において、押圧操作部３０３が突出しないように押圧操作部３０３に力が加えられつつ、回転操作部３０２が右回りにｒ１ステップ回転され、回転操作部３０２が備える特定検出部が特定操作を検出した状態である。キャンセル可能な攻撃演出において、回転操作部３０２が右回転していても、押圧操作部３０３を突出させない（即ち押圧操作部３０３を初期位置から動作しないようにする）ことにより、攻撃演出がキャンセルされずに継続し、図１２（Ｅ）と同様の演出が行われ、可動体３１０も動作していない。
【０２２９】
このように押圧操作部３０３が突出していなければ、回転操作部３０２が操作されても（キャンセルのために必要な操作がされても）攻撃演出はキャンセルされないため、攻撃演出をうっかりキャンセルしたくない遊技者は、キャンセル可能な攻撃演出において押圧操作部３０３を突出させないようにすればよい。
【０２３０】
図１９（Ｅ’）では、回転操作部３０２が右回りにｒ１ステップ回転されたまま、押圧操作部３０３に力を加えないようにしているため、押圧操作部３０３がｔ１まで突出している。つまり、押圧操作部３０３が突出して回転操作部３０２のみが右回転している状態であるため、図１２（Ｆ）と同様の演出が行われることなく、図１９（Ｄ）と同様に、攻撃演出がキャンセルされ、可動体３１０も幅ｗ１で動作している。
【０２３１】
なお、図１９（Ｄ）及び図１９（Ｅ’）において、攻撃演出がキャンセルされるときに専用の音をスピーカ３５４から出力してもよいし、専用の画像を演出表示装置１６００に表示してもよい。なお、当該専用の音の出力及び／又は当該専用の画像の表示はキャンセル可能な攻撃演出に代えて行われてもよい。例えば、回転操作部３０２の操作有効期間中に回転操作部３０２の特定検出部に対して特定操作を行うだけで、専用の音がスピーカ３５４から出力されたり、専用の画像が演出表示装置１６００に表示されたりしてもよい。この場合、可動体３１０は動作していないものの当該専用の音が出力されたり、当該専用の画像が表示されたりすることが可能となる。これにより、遊技者は可動体３１０の動作に気を取られず、当該専用の音や当該専用の画像に集中することができる。
【０２３２】
なお、図１９（Ｅ’）の演出に続いて、回転操作部３０２をｒ３ステップ以上ｒ４ステップ未満回転させ、かつ特定検出部が特定操作を検出すれば図１９（Ｅ）の演出を実行可能であり、回転操作部３０２をｒ４ステップ以上回転させ、かつ特定検出部が特定操作を検出すれば図１９（Ｆ）の演出が実行可能である。
【０２３３】
図１８及び図１９のキャンセル可能な攻撃演出では、図１３の攻撃演出のようにリーチ

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

【０２３４】

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

【０２３５】

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

【０２３６】

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

【０２３７】

なお、前述したように押圧操作部３０３の初期位置から押圧操作部３０３を引っ張ると回転操作部３０２を直接操作することなく、押圧操作部３０３の突出量に応じて回転操作部３０２が右回転する。従って、攻撃演出がキャンセルされる条件が特定検出部に対する特定操作の検出であり、特定操作が接触であり、かつ特定検出部が回転操作部３０２の外周面全体を覆うように備え付けられている場合、回転操作部３０２を操作することなく、さらには特定検出部が特定操作を検出することなく、押圧操作部３０３を引っ張ると、回

転操作部３０２は右回転するものの、回転操作部３０２に備え付けられた特定検出部が特定操作（接触）を検出しないため、回転操作部３０２が右回転し、かつ押圧操作部３０３が突出しているにも関わらず、攻撃演出をキャンセルせず継続することができる。

【０２３８】

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

【０２３９】

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

【０２４０】

なお、例えば、回転操作部３０２に対して、攻撃演出をキャンセルした後の演出である図１９（Ｅ）及び図１９（Ｆ）の演出が実行可能である操作（ｒ３ステップ以上の回転及び特定検出部による特定操作の検出）が行われているときには、始動入賞が行われやすい、又は有利な特別抽選を受けることができる等の特典を遊技者に与えてもよい。また、例えば、図１９（Ｅ）の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出と図１９（Ｆ）のメッセージが表示される演出は、所定条件下で行われる演出であってもよい。遊技球Ｂが発射されている状態は当該所定条件の一例であり、遊技球Ｂが発射される強さによって図１９（Ｅ）の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が実行されるか図１９（Ｆ）のメッセージが表示されるかが変化する（例えば、図１９（Ｅ）の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が実行されるためには遊技球Ｂが発射される強さが第１所定範囲である必

要があり、図１９（Ｆ）のメッセージが表示されるためには遊技球Ｂが発射される強さが第２所定範囲（第２所定範囲の最小値は、第１所定範囲の最大値以上である）である必要がある）。また、図１９（Ｅ）の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出と図１９（Ｆ）のメッセージが表示される演出は、キャンセル可能な攻撃演出がキャンセルされた後に限らず、上記した所定条件下が満たされれば実行されるようにしてもよい。

【０２４１】

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

【０２４２】

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

【０２４３】

図１１～図１６における押圧操作部３０３及び回転操作部３０２に代えて、図１７で示した押圧操作部３０３と、特定検出部を備える回転操作部３０２と、可動体３１０と、が適用される場合、攻撃演出の第２演出パターンにおいて、図１１（Ｃ’）、図１４（Ｃ’３）、及び図１６（Ｄ’４）で回転操作部３０２の操作有効期間が発生し、当該操作有効期間中に回転操作部３０２の所定量以上（以下、可動体３１０の動作が開始可能なｒ１ステップ以上とする）の右回転が検出されると、操作中演出が実行される。また、回転操作部３０２の操作有効期間中に回転操作部３０２の所定量以上（以下、可動体３１０の動作が開始可能なｒ１ステップ以上とする）の右回転が所定時間（以下、３秒間とする）、継続して検出されると、操作後演出が実行される。但し、図１６において、攻撃演出の開始時（図１６（Ａ）のメッセージの表示の開始時）以降かつ回転操作部３０２の操作有効期間の開始前に回転操作部３０２が所定量以上（ｒ１ステップ以上）右回転されると、図１６（Ｄ’４）で当該操作有効期間の開始時から所定時間のペナルティが開始され、当該所定時間が経過するまでは、回転操作部３０２が所定量以上（ｒ１ステップ以上）右回転されても操作中演出は実行されないし、操作後演出を出現させるための条件における所定量以上（ｒ１ステップ以上）の右回転の継続時間にはカウントされない。

【０２４４】

図１１～図１６における押圧操作部３０３及び回転操作部３０２に代えて、図１７で示した押圧操作部３０３と、特定検出部を備える回転操作部３０２と、可動体３１０と、が適用される場合、攻撃演出の第２演出パターンにおいて、回転操作部３０２の操作有効期間中に、回転操作部３０２の所定量以上（以下、可動体３１０の動作が開始可能なｒ１ステップ以上とする）の右回転が検出され、かつ特定検出部が特定操作を検出していることを条件として、操作中演出が実行されてもよい。この場合、第２演出パターンにおいて操作中演出が行われているときには、可動体３１０が動作する条件も満たされているため、可動体３１０が動作する。但し、図１６において、攻撃演出の開始時（図１６（Ａ）のメッセージの表示の開始時）以降かつ回転操作部３０２の操作有効期間の開始前に回転操作部３０２が所定量以上（ｒ１ステップ以上）右回転されると、当該操作有効期間の開始時から所定時間のペナルティが開始され、当該所定時間が経過するまでは、回転操作部３０２が所定量以上（ｒ１ステップ以上）右回転されて特定検出部が特定操作を検出しても、可動体３１０は動作するが操作中演出は実行されない。また、攻撃演出の第２演出パター

ンにおいて、回転操作部３０２の操作有効期間中に、回転操作部３０２の所定量以上（以下、可動体３１０の動作が開始可能なｒ１ステップ以上とする）の右回転の検出と、特定検出部による特定操作の検出と、が同時に所定時間（以下、３秒間とする）、継続して検出されることを条件として、操作後演出が実行されてもよい。但し、図１６において、攻撃演出の開始時（図１６（Ａ）のメッセージの表示の開始時）以降かつ回転操作部３０２の操作有効期間の開始前に回転操作部３０２が所定量以上（ｒ１ステップ以上）右回転されると、図１６（Ｄ’４）で当該操作有効期間の開始時から所定時間のペナルティが開始され、当該所定時間が経過するまでは、操作後演出を出現させるための条件における所定量以上（ｒ１ステップ以上）の右回転の検出と、特定検出部による特定操作の検出と、の継続時間にはカウントされない。

【０２４５】

なお、図１１～図１６における押圧操作部３０３及び回転操作部３０２に代えて、図１７で示した押圧操作部３０３と、特定検出部を備える回転操作部３０２と、可動体３１０と、が適用される場合、攻撃演出の第２演出パターンにおいて、操作中演出が行われるために最低限必要な回転操作部３０２の回転量と、図１８及び図１９のキャンセル可能な攻撃演出において攻撃演出がキャンセルされるために必要な回転量と、は同じであってもよいし、異なっていてもよい。また、図１１～図１６における押圧操作部３０３及び回転操作部３０２に代えて、図１７で示した押圧操作部３０３と、特定検出部を備える回転操作部３０２と、可動体３１０と、が適用される場合、攻撃演出の第２演出パターンにおいて、操作後演出が行われるために最低限必要な回転操作部３０２の回転量と、図１８及び図１９のキャンセル可能な攻撃演出において攻撃演出がキャンセルされるために必要な回転量と、は同じであってもよいし、異なっていてもよい。なお、図１８及び図１９のキャンセル可能な攻撃演出は遊技が進行していない状態（大当り遊技及び小当り遊技を含む当り遊技、並びに特別図柄変動のいずれも実行されていないときに）で行われてもよいとしたが、図１１～図１６の攻撃演出は特別図柄変動が行われている状態でのみ実行されることが望ましい。

【０２４６】

図１１～図１６における押圧操作部３０３及び回転操作部３０２に代えて、図１７で示した押圧操作部３０３と、特定検出部を備える回転操作部３０２と、可動体３１０と、が適用される場合、攻撃演出を見たくない遊技者のために、図１１～図１６の攻撃演出が実行されるためには、所定の操作が必要であることが望ましい。具体的には、例えば、図１１～図１６の攻撃演出が実行されるためには、回転操作部３０２がｒ３ステップ以上ｒ４ステップ未満右回転させられ、特定検出部が特定操作を検出し、かつ押圧操作部３０３が操作されていない（初期位置より突出している）必要がある。一方、図１８及び図１９のキャンセル可能な攻撃演出については、攻撃演出を見たくない遊技者であってもいつでもキャンセル可能であるため、回転操作部３０２の回転量に関わらず出現可能であってもよい。

【０２４７】

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

【０２４８】

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

【０２４９】

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

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

［３．探索クエスト演出］

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

る前に終了する、又は装飾図柄がリーチを形成した後も継続する演出である。
【０２５３】
探索クエスト演出では、複数種類のキャラクタ（ここでは「ハンター」又は「村人」とする）からキャラクタが２人選択され、選択された２人のキャラクタが珍獣を探して討伐する。選択された２人のキャラクタが珍獣を発見し、発見した珍獣を攻撃して珍獣を討伐すると、大当りが報知される。また、探索クエスト演出において、２人のキャラクタが珍獣を発見できなかった場合には、はずれが報知される。
【０２５４】
また、探索クエスト演出において、２人のキャラクタが珍獣を発見して、珍獣から攻撃を受けた場合には耐久演出が実行される。耐久演出において、２人のキャラクタが珍獣からの攻撃に耐えた場合には大当りが報知され、耐えられなかった場合にははずれが報知される。
【０２５５】
なお、探索クエスト演出の耐久演出に成功して大当りが報知された場合には、必ずご褒美演出（例えば、耐久演出に成功した場合にしか表示されないメッセージが表示される等）が実行されたり、遊技者にとって有利な特典（例えば、ラウンド数が最も大きい大当り遊技状態へ移行する等）が必ず付与されたりするとよい。
【０２５６】
また、探索クエスト演出において、２人のキャラクタが発見可能な珍獣として強ボスと弱ボスがあり、強ボスを発見した場合よりも弱ボスを発見した場合の方が、大当り期待度が高いものとする。
【０２５７】
なお、探索クエスト演出において、異なる２人のキャラクタが選択された場合には、当該異なる２人のキャラクタは、珍獣を発見することができずはずれが報知される（つまり、はずれが選択されている場合にのみ異なる２人のキャラクタが選択される）ようにしてもよい。また、探索クエスト演出においては、少なくとも当該探索クエスト演出開始時の背景が同じであれば、２人の村人が選択された場合よりも、２人のハンターが選択された場合の方が、大当り期待度（大当りとなる割合）が高いことが望ましい。
【０２５８】
図２０及び図２１は、探索クエスト演出において強ボスに遭遇する演出の一例を示す説明図である。図２０及び図２１では、非時短状態かつ非確変状態である通常遊技状態で実行される探索クエスト演出を説明する。
【０２５９】
図２０（Ａ）は、変動が開始した状態であり、探索クエスト演出が開始したことを示す表示が演出表示装置１６００に表示されている。また、図２０（Ａ）では、保留中の変動に対応する保留表示及び実行中の変動に対応する保留表示（以下、これらを総称して単に保留表示とも呼ぶ）が演出表示装置１６００に表示されている。
【０２６０】
また、演出表示装置１６００に表示された背景画像として縦線でハッチングされた第１背景が表示されている。なお、第１背景は、通常遊技状態でのみ表示可能な背景画像であり、かつ大当たり期待度が最も低い背景である。また、図２０（Ａ）の探索クエスト演出が開始した状態では、スピーカ３５４からＢＧＭ１が出力されている。なお、ＢＧＭ１は、通常遊技状態でのみ出力可能なＢＧＭであり、かつ大当り期待度が最も低いＢＧＭである。
【０２６１】
図２０（Ｂ）は、１人目のキャラクタとしてハンター１６０１が選択された状態である。ハンター１６０１は、図中では白色のキャラクタであり、武器として剣を保持している。１人目のキャラクタが選択された状態では、図２０（Ａ）と同様に、第１背景及び保留表示が演出表示装置１６００に表示され、引き続きＢＧＭ１がスピーカ３５４から出力されている。また、図２０（Ｂ）では、１人目のキャラクタであるハンター１６０１が珍獣

を一緒に探す相棒のキャラクタを募集していることを示すセリフが演出表示装置１６００に表示されている。

【０２６２】

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

【０２６３】

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

【０２６４】

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

【０２６５】

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

【０２６６】

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

【０２６７】

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

【０２６８】

また、図２０（Ｄ）では、演出表示装置１６００に表示される背景がドットでハッチングされた第２背景へと変化している。演出表示装置１６００に第２背景が表示されている間は、キャラクタの保持していた武器が非表示であり、かつ保留されている変動に対応する保留表示が非表示である（実行中の変動に対応する保留表示のみが表示されている）。

このように保留中の変動に対応する保留表示が非表示となることで、遊技者は珍獣を探す演出に集中することができる。

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

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

【０２７２】

図２０（Ｅ）は、ハンター１６０１が珍獣を発見した状態である。図２０（Ｅ）では、武器を持たない２人のハンター１６０１と、珍獣としてトサカと嘴とを有する強ボス１６１０と、が演出表示装置１６００に表示されている。また、スピーカ３５４からＢＧＭ３が出力されている。なお、珍獣をいきなり表示することなく、例えば、所定の操作部（例えば押圧操作部３０３）の操作有効期間を発生させ、当該操作有効期間中に当該所定の操作部が操作されたこと、又は当該操作有効期間の終了のいずれか一方が満たされたときに珍獣（強ボス１６１０又は弱ボスのいずれか）を表示するようにしてもよい。

【０２７３】

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

【０２７４】

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

【０２７５】

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

【０２７６】

この倒れそうになっている２人のハンター１６０１（珍獣に攻撃を受けたキャラクタ）

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

【０２７７】

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

【０２７８】

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

【０２７９】

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

【０２８０】

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

【０２８１】

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

【０２８２】

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

【０２８３】

また、図２０（Ｆ）と図２１（Ｇ）との間のように、キャラクタが武器を保持していな

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

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

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

【０２８７】

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

【０２８８】

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

ため、遊技者は成功した耐久演出をより長く楽しむことができる。
【０２８９】
　また、図２１（Ｇ）の武器を保持したキャラクタが再度表示されたタイミングから、次の演出（図２１（Ｈ）又は図２１（Ｊ））に遷移するまでの時間の長さによって当該変動における大当り期待度が示されてもよい。例えば、図２１（Ｇ）の武器を保持したキャラクタが再度表示されたタイミングから図２１（Ｈ）の演出に変化するまでの時間が５秒、かつ図２１（Ｇ）の武器を保持したキャラクタが再度表示されたタイミングから図２１（Ｊ）の演出に変化するまでの時間が３秒であれば、図２１（Ｇ）の武器を保持したキャラクタが再度表示されたタイミングから３秒以上が経過しても演出が変化しなければ耐久演出に成功したことが示される（つまり大当りが報知されることを示される）。
【０２９０】
　また、耐久演出に成功する演出が出現する割合よりも、耐久演出に失敗する演出が出現する割合の方が高いことが望ましい。仮に耐久演出に成功する割合が高いとすると、耐久演出に成功すると実行されるご褒美演出や遊技者に付与される有利な特典に対するありがたみを遊技者が感じにくくなるからである。
【０２９１】
　なお、図２１（Ｉ）及び図２１（Ｊ）において、ハンター１６０１又は村人１６０２のどちらがお助けキャラクタとして出現したかを遊技者に認識させやすくするために、１人目及び２人目のキャラクタである２人のハンター１６０１の表示サイズよりも、お助けキャラクタの表示サイズの方が大きくてもよいし、表示されている全てのキャラクタを認識しやすくするために全てのキャラクタの表示サイズが同じであってもよい。なお、お助けキャラクタの表示サイズを、１人目及び２人目のキャラクタである２人のハンター１６０１の表示サイズよりも大きく表示した後に、全てのキャラクタを同じサイズ（お助けキャラクタの表示サイズに１人目及び２人目のキャラクタの表示サイズを合わせてもよいし、１人目及び２人目のキャラクタの表示サイズをお助けキャラクタの表示サイズに合わせてもよいし、１人目及び２人目のキャラクタが表示されていたサイズともお助けキャラクタが表示されていたサイズとも異なるサイズに全てのキャラクタの表示サイズを合わせてもよい）で表示してもよい。
【０２９２】
　また、図２１（Ｇ）の耐久演出開始時のキャラクタの表示サイズよりも、図２１（Ｉ）及び図２１（Ｈ）の耐久演出に成功した又は失敗したことが確定したときのキャラクタの表示サイズの方が大きいことが望ましい。どのキャラクタによる耐久演出が成功又は失敗したかを遊技者に認識させるためである。
【０２９３】
　なお、例えば、探索クエスト演出に関連するゾーン演出が実行可能であってもよい。例えば、珍獣発見確定ゾーン演出が実行されると、キャラクタが必ず珍獣を発見することができ、珍獣発見確定ゾーン演出が実行されない場合と比較して大当り期待度が高いことを示唆する。この珍獣発見確定ゾーン演出は、探索クエスト演出が実行される変動で実行されてもよいし（但し、珍獣を発見するよりも前のタイミングから開始する）、探索クエスト演出が実行される変動よりも前の変動から先読み演出として実行されてもよい。珍獣発見確定ゾーン演出が実行中であることを示すゾーン表示は、背景表示よりも表示優先度が高い（即ちゾーン表示と背景表示の重複表示領域においてはゾーン表示が手前側に表示される）ものの、キャラクタや武器よりも表示優先度が低い（即ちゾーン表示とキャラクタや武器との重複表示領域においてはキャラクタや武器が手前側に表示される）。
【０２９４】
　なお、図２０（Ｂ）～図２０（Ｃ）のように第１背景が表示されているときに武器を持っているキャラクタが表示された後に、図２０（Ｄ）以降のように武器を保持していないキャラクタが表示される状況へと変化する割合よりも、（後述する図２４で説明する演出のように）変化しない割合の方が高いことが望ましい。これにより、武器を保持していないキャラクタが表示される状況へ変化した場合に、遊技者の期待感を高めることができる

。
【０２９５】
　また、図２０（Ｃ）から図２０（Ｄ）へ遷移するときのように、武器を保持しているキャラクタが表示されている状況から武器を保持していないキャラクタが表示されている状況に変化する際には、武器を保持しているキャラクタが表示されている状況から、キャラクタが表示されていない期間を挟むことなく、武器を保持していないキャラクタが表示されている状況へと変化させることが望ましい。これにより、武器を保持していないキャラクタが武器を保持するキャラクタへと突如変化するため、遊技者はキャラクタの武器の有無の変化に気づきやすく、期待感を高めやすくなる。
【０２９６】
　一方、図２０（Ｆ）から図２１（Ｇ）へ遷移するときのように、武器を保持していないキャラクタが表示されている状況から武器を保持しているキャラクタが表示されている状況に変化する際には、武器を保持していないキャラクタが表示されている状況から、（武器を含めた）キャラクタ自体を非表示とする期間を挟んで、武器を保持しているキャラクタが表示されている状況へと変化させることが望ましい。
【０２９７】
　なお、図２０（Ｃ）から図２０（Ｄ）へ遷移するときのように、武器を保持しているキャラクタが表示されている状況から武器を保持していないキャラクタが表示されている状況に変化する際においても、武器を保持しているキャラクタが表示されている状況から、（武器を含めた）キャラクタ自体を非表示とする期間を挟んで、武器を保持していないキャラクタが表示されている状況へと変化させることを可能としてもよい。
【０２９８】
　図２２は、探索クエスト演出において、珍獣である弱ボスをキャラクタが発見した場合の演出例を示す説明図である。図２０（Ｄ）から遷移する図２２（Ｅ２）は、ハンター１６０１が珍獣を発見した状態である。図２２（Ｅ２）では、武器を持たない２人のハンター１６０１と、珍獣としてトサカと嘴とを有していない弱ボス１６１１と、が演出表示装置１６００に表示されている。キャラクタが強ボス１６１０を発見した場合より、キャラクタが弱ボス１６１１を発見した場合の方が、大当り期待度が高いものとする。また、図２２（Ｅ２）では、演出表示装置１６００に背景として第２背景が表示されており、スピーカ３５４からＢＧＭ３が引き続き出力されている。
【０２９９】
　図２２（Ｆ２）では、武器を持たない２人のハンター１６０１（図２２（Ｅ２）からいたキャラクタ）に加えて、武器を持たない１人のお助けキャラクタであるハンター１６０１が参戦して、計３人のキャラクタが弱ボス１６１１に先制攻撃を仕掛けている状態である。キャラクタが珍獣に先制攻撃を仕掛けた場合には、耐久演出は実行されない。また、キャラクタが珍獣に先制攻撃を仕掛けた場合には、耐久演出が実行される場合よりも大当り期待度が高いとよい。なお、武器を持たない１人のお助けキャラクタが弱ボス１６１１と重複する領域に表示されているが、その表示優先度はお助けキャラクタの方が高いものとする（つまり、弱ボス１６１１よりもお助けキャラクタの方が手前側に表示される）。
【０３００】
　なお、１人目及び２人目のキャラクタとして村人１６０２が選択されている場合よりもハンター１６０１が選択されている場合の方が、キャラクタが珍獣に対して先制攻撃を仕掛ける割合が高い（つまり、珍獣から攻撃を受ける割合が低い）。また、珍獣として強ボス１６１０が選択されている場合よりも弱ボス１６１１が選択されている場合の方が、キャラクタが珍獣に対して先制攻撃を仕掛ける割合が高い（つまり、珍獣から攻撃を受ける割合が低い）。
【０３０１】
　図２２（Ｇ２）では、２人のハンター１６０１及び１人のお助けキャラクタとしてのハンター１６０１の計３人のキャラクタが弱ボス１６１１を討伐したことを示す演出が行われ、装飾図柄が大当りの組み合わせで停止している。また、図２２（Ｇ２）では、演出表

示装置１６００に背景として第２背景が表示されており、スピーカ３５４からＢＧＭ３が引き続き出力されている。なお、図２２（Ｇ２）の後に、武器を保持していないハンター１６０１が武器を保持したハンター１６０１へと変化する演出が実行されてもよい。

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

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

【０３０５】

なお、探索クエスト演出では、第１背景、第２背景、及び後述する第３背景等の様々な背景画像が演出表示装置１６００に表示可能であるため、背景画像を遊技者に楽しませるために、キャラクタ及びの画像の透過率を変化させてもよい。

【０３０６】

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

【０３０７】

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

【０３０８】

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

【０３０９】

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

【０３１０】

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

【０３１１】

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

【０３１２】

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

【０３１３】

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

【０３１４】

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

【０３１５】

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

【０３１６】

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

合が高いことが望ましい。
【０３１７】
なお、図２３の第３背景が表示される探索クエスト演出において、所定の演出（例えば、珍獣と遭遇した以降の演出や、２人以上の同じキャラクタが表示されている演出）が行われていないときには、所定の操作部（例えば押圧操作部３０３）を操作することによって、スピーカ３５４から出力されているＢＧＭが中断されて（単にＢＧＭが停止する又は他のＢＧＭに変化する）、再度当該所定の操作部が操作されると当該ＢＧＭを再度出力可能である。なお、当該操作によって当該ＢＧＭが中断されることに遊技者の注意を向けるために、当該ＢＧＭを中断させるための操作に伴う操作音は出力されない。一方、図２０～図２２のような、第３背景が表示されない探索クエスト演出においては、所定の操作部（例えば押圧操作部３０３）が操作されても、スピーカ３５４から出力されているＢＧＭが中断されることはない。
【０３１８】
また、図２３の第３背景が表示される探索クエスト演出においては、所定の演出（例えば、珍獣と遭遇した以降の演出や、２人以上の同じキャラクタが表示されている演出）が行われていないときには、所定の操作部（例えば押圧操作部３０３）の操作に応じてその態様を変化可能なアイコン表示が演出表示装置１６００に表示されてもよい。従って、当該所定の演出が行われていないときに、当該所定の操作部が操作されると、スピーカから出力されているＢＧＭの出力が中断されるとともに当該アイコン表示の態様が変化する。そして、再度当該所定の操作部が操作されると当該ＢＧＭが再度出力されるとともに当該アイコン表示の態様も再度変化可能（元の態様に戻ってもよいし、さらに異なる態様に変化してもよい）である。一方、図２０～図２２のような、第３背景が表示されない探索クエスト演出においては、所定の操作部に対する操作に関わらず、当該アイコン表示が演出表示装置１６００に表示されることはない。なお、当該アイコン表示は、スピーカ３５４から出力中のＢＧＭと関連する情報を含んでもよい。
【０３１９】
なお、図２３の探索クエスト演出は、第３背景及びＢＧＭ３によって遊技者の期待感を高めるため、時短状態等又は確変状態の遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、第１背景が表示されている探索クエスト演出が実行される遊技状態よりも大当りとなる割合が高い遊技状態）で実行されることが望ましく、一方、図２０～図２２の探索クエスト演出は非時短状態かつ非確変状態である通常遊技状態で実行されることが望ましい。
【０３２０】
図２４は、探索クエスト演出において、選択された２人のキャラクタが珍獣を発見できない場合の演出例を示す説明図である。図２４（Ａ４）は、図２０（Ａ）と同様である。図２４（Ｂ４）は、１人目のキャラクタとして武器（金棒）を保持する村人１６０２が選択された状態である点を除いて、図２０（Ｂ）と同様である。
【０３２１】
図２４（Ｃ４）では、１人目の村人１６０２に加えて２人目のキャラクタとしてさらにハンター１６０１が演出表示装置１６００に表示され、村人１６０２は金棒を保持し、ハンター１６０１は剣を保持している。なお、図２０（Ｃ）では、２人目のキャラクタとして１人目のキャラクタと同じキャラクタが表示されたときに、持っている武器に所定のエフェクトが表示されているが、１人目のキャラクタと２人目のキャラクタとが異なる場合は、珍獣に遭遇できずに最終的にはずれが報知されるゆえ、遊技者の期待感をいたずらに高めないようにするために当該所定のエフェクトを表示しないようにしている。また、図２４（Ｃ４）では、装飾図柄がリーチを形成している。また、図２４（Ｃ４）において、遊技者の期待感をいたずらに高めないようにするために、スピーカ３５４から出力されるＢＧＭをＢＧＭ１のままとし、特殊音も出力しない。
【０３２２】
図２４（Ｄ４）では、図２０（Ｄ）と異なり、珍獣に気づかれないようにするための武器を隠す演出が行われることなく（つまり引き続き武器が表示されたまま）、２人のキャ

ラクタが珍獣を探す演出が行われている。これにより、２人のキャラクタが珍獣に遭遇できないことを遊技者に示唆している。

【０３２３】

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

【０３２４】

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

【０３２５】

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

【０３２６】

なお、図２４（Ｃ４）から、図２４（Ｄ４）に遷移せず、選択された１人目及び２人目のキャラクタが一旦非表示とされた上で、１人目及び２人目のキャラクタの再選択が行われてもよい。このキャラクタの再選択は複数回繰り返されてもよい。また、キャラクタの再選択が行われた回数が多いほど大当り期待度が高いことが望ましい。キャラクタの再選択においては、直前で選択された１人目及び２人目のキャラクタの組み合わせと同じ組み合わせのキャラクタが選択されてもよいし、異なる組み合わせのキャラクタが選択されてもよい。例えば、１人目及び２人目のキャラクタがいずれもハンターである再選択が繰り返されれば、再選択のたびに、１人目のハンター１６０１に加えて２人目のハンター１６０１が表示されたときに、図２０（Ｃ）で説明した特殊音が出力される、つまり１回の変動で複数回の当該特殊音を出力可能である。

【０３２７】

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

【０３２８】

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

【０３２９】

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

【０３３０】

図２５（Ｅ５）は、２人の村人１６０２が弱ボス１６１１から攻撃を受けている状態である。演出表示装置１６００には背景画像として引き続き第３背景が表示され、保留表示

のうち実行中の変動に対応する保留のみが表示され、スピーカ３５４からＢＧＭ５が出力されている。

【０３３１】

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

【０３３２】

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

【０３３３】

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

【０３３４】

但し、図２６（Ｇ５）の演出は、探索クエスト演出の開始時から第３背景が表示されているとき、かつ１人目及び２人目のキャラクタとして選択されたキャラクタが最も大当り期待度が高いハンター１６０１でない（つまり、いずれかのキャラクタは村人１６０２である）ときにのみ実行可能であることが望ましい。図２１のように大当り期待度が低い第１背景から開始する探索クエスト演出では、そもそも遊技者は大当りにならないことを覚悟しているため、図２６（Ｇ５）の演出が実行されずにはずれが報知されても急激に落胆することはないからである。また、大当り期待度が高い第３背景から開始する探索クエスト演出において、さらに１人目及び２人目のキャラクタとして大当り期待度が高い２人のハンター１６０１が選択された場合には、そもそも大当りが確定するため、図２６（Ｇ５）の演出は実行されない。

【０３３５】

図２６（Ｈ５）では、耐久演出に失敗した状態であり、装飾図柄がはずれの組み合わせで停止している。演出表示装置１６００には、背景画像として第１背景が表示され、全ての保留表示が表示されている。なお、図２６（Ｈ５）において、第１背景に代えて、図２６（Ｇ５）の第４背景が表示された後にのみ表示可能な、第５背景が表示可能であってもよい。なお、第５背景は、次回以降の変動でも続けて表示可能であり、例えば、第５背景が表示されてから所定回数の変動が終了するまで表示可能である。２人の村人１６０２及び１人のお助けキャラクタであるハンター１６０１はいずれも武器を持っている。また、スピーカ３５４からＢＧＭは出力されていない。なお、第５背景が表示されてから所定回数の変動が終了するまで第５背景が表示されるとき、少なくとも当該所定回数の変動が実行されているときに、スピーカ３５４からＢＧＭ（ＢＧＭ１～ＢＧＭ６のいずれとも異なる専用ＢＧＭ）が出力可能（当該所定回数の変動中に別のＢＧＭへの切り替えが行われて

もよいし、及び当該所定回数の変動中に当該切り替えられたＢＧＭから当該専用ＢＧＭへ戻ってもよい）であるとよい。

【０３３６】

なお、図２６（Ｈ５）で終了した変動の次の変動で探索クエスト演出が行われる場合には、図２０の演出から探索クエスト演出が開始する。つまり、次の変動の探索演出は第１背景が表示されている状態で開始し、１人目及び２人目に選択されるキャラクタは武器を保持している。そのため、図２６（Ｈ５）では、次の変動で行われ得る探索クエスト演出に備えて、予め第１背景を表示し、キャラクタが武器を保持するようにしている。

【０３３７】

なお、探索クエスト演出において、探索クエスト演出開始時の背景画像及びＢＧＭが同じであれば、１人目及び２人目のキャラクタとして１人目及び２人目のキャラクタとしていずれも村人１６０２が選択される場合よりも、１人目及び２人目のキャラクタとしていずれもハンター１６０１が選択される場合の方が、大当り期待度が高い。

【０３３８】

但し、第１背景が表示されかつＢＧＭ１が出力されて開始する探索クエスト演出において１人目及び２人目のキャラクタとしていずれもハンター１６０１が選択される場合（例えば図２０及び図２１の探索クエスト演出）よりも、第３背景が表示されかつＢＧＭ３が出力されて開始する探索クエスト演出において１人目及び２人目のキャラクタとしていずれも村人１６０２が選択される場合（例えば図２５及び図２６の探索クエスト演出）の方が、大当り期待度が高いことが望ましい。

【０３３９】

なお、第３背景が表示され、ＢＧＭ３が出力されて開始する探索クエスト演出においてはずれが報知される場合、図２６（Ｇ５）の演出が省略されてもよい。図２６（Ｇ５）の演出が省略される場合、図２６（Ｈ５）に続いて、再び図２５（Ａ５）の演出に戻るとよい。この場合における図２５（Ｆ５）及び図２６（Ｈ５）において、ＢＧＭが出力されていなくてもよいし、ＢＧＭ３が出力されていてもよい。また、第３背景が表示され、ＢＧＭ３が出力されて開始する探索クエスト演出において、珍獣とキャラクタが遭遇しているとき（図２３（Ｄ３）～図２３（Ｆ３）、図２５（Ｄ５）～図２５（Ｅ５））においては、第３背景と異なる背景（例えば、第２背景又は専用の背景）が表示されてもよい。

【０３４０】

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

【０３４１】

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

【０３４２】

一方、第３背景が表示されかつＢＧＭ３が出力されて開始する探索クエスト演出においては、１人目及び２人目のキャラクタとしていずれもハンター１６０１が選択される場合（例えば図２３の探索クエスト演出）には大当りが確定するが（つまり大当りが選択され

ている場合にのみ当該演出が選択され得る）、１人目及び２人目のキャラクタとしていずれも村人１６０２が選択される場合には、はずれが報知される可能性がある（つまり、大当りが選択されている場合であっても、はずれが選択されている場合であっても当該演出が選択され得る）。

【０３４３】

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

【０３４４】

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

【０３４５】

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

【０３４６】

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

【０３４７】

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

【０３４８】

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

【０３４９】

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

【０３５０】

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

【０３５１】

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

【０３５２】

また、探索クエスト演出では最大３人のキャラクタが同時に表示可能であるが、所定の組み合わせのキャラクタが同時に３人表示されるときに大当りが確定するようにしてもよい。例えば、当該所定の組み合わせとして、３人のハンター１６０１や、３人の村人１６０２がある。

【０３５３】

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

【０３５４】

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

【０３５５】

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

【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

なお、図２１（Ｇ）及び図２５（Ｆ５）では、耐久演出の開始時において、珍獣の攻撃を受けた２人のキャラクタと、カットインのキャラクタと、が同時に表示されているが、耐久演出の開始時には、カットインのキャラクタが誰であるかを遊技者に確実に認識させるために、まず（珍獣が攻撃をしたときと背景画像が変化することなく）カットインのキャラクタのみが表示され、その後、図２１（Ｇ）及び図２５（Ｆ５）のように、珍獣の攻撃を受けた２人のキャラクタと、カットインのキャラクタと、が表示されるようにしてもよい。

【０３５９】

なお、第３背景が表示されかつＢＧＭ３が出力されて開始する探索クエスト演出において、武器を持たない２人の村人１６０２が弱ボス１６１１から攻撃を受け、図２６（Ｇ５）における第４背景によって武器を持たない当該２人の村人１６０２が視認不可能となり、図２６（Ｈ５）において再表示された当該２人の村人１６０２が武器を保持しているが、第３背景が表示されかつＢＧＭ３が出力されて開始する探索クエスト演出において、武器を持たない２人のハンター１６０１が珍獣を発見した場合には、図２６（Ｇ５）における第４背景が表示されることもないし、図２６（Ｈ５）において武器を持たない当該２人のハンター１６０１が武器を保持するハンター１６０１に変化することもない、ことが望ましい。２人のハンター１６０１が珍獣に遭遇した場合は大当り期待度が高く遊技者の期待感が高まっているため、大当りに当選していないことを示す表示を含む第４背景によって遊技者の期待感に水を差さないようにするためである。

【０３６０】

また、図２０及び図２１の例のような、第１背景が表示されかつＢＧＭ１が出力されて開始する探索クエスト演出においては、武器を持たない２人のハンター１６０１が珍獣と戦った後に当該２人のハンター１６０１が武器を再び保持する演出も、武器を持たない２人の村人１６０２が珍獣と戦った後に当該２人のハンター１６０１が武器を再び保持する演出も、実行可能であるが、第１背景が表示されかつＢＧＭ１が出力されて開始する探索

クエスト演出では、もともと大当り期待度が高くないため、武器の有無の変化の際には、図２１に示したように遊技者の期待感をさらに低下させる第４背景を表示しないことが望ましい。

【０３６１】

図２７は、探索クエスト演出の別例である。図２７の探索クエスト演出では、キャラクタと珍獣とのバトル中に押圧操作部３０３に対する所定の操作が促され、当該所定の操作が押圧操作部３０３に対して行われると、キャラクタが珍獣に攻撃をする演出、又はキャラクタが珍獣から攻撃を受ける演出が実行される。図２７（Ｅ）は、図２０（Ｄ）から遷移する演出であり、図２０（Ｅ）と同様の演出が行われている。図２７（Ｅ）からは、図２７（Ｆ６）、図２７（Ｆ７）、又は図２７（Ｆ８）へと遷移可能である。

【０３６２】

図２７（Ｆ６）では、図２７（Ｅ）と同様に、武器を持たない２人のハンター１６０１と、強ボス１６１０と、背景画像としての第１背景と、実行中の変動に対応する保留表示と、が演出表示装置１６００に表示され、スピーカ３５４からＢＧＭ３が出力されている。さらに、図２７（Ｆ６）では、押圧操作部３０３の押圧（所謂単押し）を指示する第１ボタン画像（「ＰＵＳＨ」と記載されたボタンの画像と矢印の画像とからなる画像）が演出表示装置１６００の中央部に表示され、押圧操作部３０３の押圧を指示する（つまり第１ボタン画像の指示内容を示す）指示音（「押せ！」）がスピーカ３５４から出力されている。

【０３６３】

押圧操作部３０３に対する操作を指示していることを遊技者に認識させやすくするため、第１ボタン画像の表示優先度は、キャラクタや珍獣等の他の画像の表示優先度よりも高い。なお、第１ボタン画像の表示や、第１ボタン画像の指示内容を示す指示音の出力は、所定条件が満たされたとき（例えば、押圧操作部３０３に対して所定の操作（例えば単なる押圧とは異なる長押し）が行われたとき）に実行されるようにしてもよい。

【０３６４】

図２７（Ｆ６）において、第１ボタン画像が示す指示に従って、押圧操作部３０３が押圧された場合、第１ボタン画像が消去されて図２７（Ｆ）に遷移する。図２７（Ｆ）では、図２０（Ｆ）と同様の演出が行われ、その後、図２１（Ｇ）の耐久演出（つまり武器を持ったキャラクタが表示される演出）に遷移する。

【０３６５】

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

【０３６６】

なお、図２７（Ｆ７）において、第１ボタン画像をさらに認識しやすくするために背景画像を所定の色による一色の画像に変更してもよい。また、図２７（Ｆ７）において、全ての保留表示も演出表示装置１６００から消去されてもよい。また、図２７（Ｆ７）においては、第１ボタン画像の指示内容を示す指示音以外の演出音がスピーカ３５４から出力されないことが望ましい。第１ボタン画像の指示内容を示す指示音以外の演出音として、例えば、２人のキャラクタや珍獣が発する声や、２人のキャラクタや珍獣とのバトルにお

ける効果音等の２人のキャラクタに関連する演出音を含む。２人のキャラクタに関連する演出音は、例えば、２人のキャラクタの動作に伴う演出音、図２０（Ｂ）及び図２０（Ｃ）等で出力されるキャラクタ決定時の演出音、及び図２０（Ｃ）等で出力される２人の同じキャラクタが選択されたときに出力される演出音等を含む。また、前述したように図２７（Ｆ６）を経由することなく、図２７（Ｅ）から図２７（Ｆ７）へと遷移してもよい。

【０３６７】

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

【０３６８】

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

【０３６９】

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

【０３７０】

また、例えば、耐久演出（３人のキャラクタが表示されている状況）においても（図２７（Ｆ７）から継続して、又は耐久演出開始後から）、第１ボタン画像を表示可能であってもよい。この場合、例えば、耐久演出が開始してから所定時間（例えば３秒）が経過すると、第１ボタン画像が非表示とされ、第１ボタン画像が消去されてから所定時間（例えば５秒）が経過すると、３人のキャラクタの画像も非表示とされる。なお、３人のキャラクタも消去された後に所定のムービーが演出表示装置１６００に表示されるが、例えば、所定の操作部（例えば押圧操作部３０３）の操作が検出されると、当該所定のムービーが終了される。

【０３７１】

なお、当該所定のムービーが表示されているときには、耐久演出によって遊技者に与えられた緊張感を維持するために、スピーカ３５４から音が出力されないことが望ましい。なお、耐久演出が開始してから所定時間（５秒）が経過することを条件として、３人のキャラクタが非表示となり当該所定のムービーが表示されてもよい。また、耐久演出において３人のキャラクタが表示されてから非表示となるまでの時間は、第１ボタン画像が消去されるまでの時間よりも長い。なお、上記した例では、３人のキャラクタが非表示となってから当該所定のムービーが表示されているが、当該所定のムービーが表示されることにより３人のキャラクタが非表示となってもよい。

【０３７２】

図２７（Ｆ８）は、キャラクタ及び珍獣の画像等の演出画像が表示されていない特定期間中の演出であり、押圧操作部３０３の長押し（単押しとは異なる操作）を指示する第２ボタン画像（長押しと記載されたボタンの画像と矢印の画像とからなる画像）が演出表示装置１６００の左上部（第１ボタン画像が表示される位置（中央部）と異なる位置）に表示されている。

【０３７３】
図２７（Ｆ８）では、第２ボタン画像が示す押圧操作部３０３の長押し指示を遊技者により認識させやすくするために、キャラクタ及び珍獣の画像が演出表示装置１６００に表示されず、ＢＧＭの出力も行われていない。また、第１ボタン画像が表示されているときと異なり、第２ボタン画像が表示されているときには第２ボタン画像の指示内容を示す指示音が出力されない。このように、キャラクタ及び珍獣の画像等の演出画像が表示されていない特定期間において、さらにＢＧＭの出力が停止されていることにより、遊技者は押圧操作部３０３を長押しすることによりキャラクタが珍獣を討伐できるのではないかという期待感を増大させることができる。また、第２ボタン画像の指示内容を示す指示音が出力されないことにより、遊技者に緊張感を与え、さらに第２ボタン画像による指示演出を隠れ演出のように扱うことができる。なお、図２７（Ｆ８）において、ＢＧＭの出力を停止するのではなく、ＢＧＭの音量を（例えば、探索クエスト演出開始時の音量よりも）抑制するようにしてもよい。
【０３７４】
また、第１ボタン画像の表示サイズよりも第２ボタン画像の表示サイズの方が小さい。また、図２７（Ｆ８）においては、ＢＧＭ及び第２タン画像の指示内容を示す指示音のみならず他の演出音（例えば、キャラクタや珍獣が発する声や、キャラクタや珍獣とのバトルにおける効果音）もスピーカ３５４から出力されないことが望ましい。
【０３７５】
図２７（Ｆ８）において、第２ボタン画像が表示されてから所定時間が経過する、又は押圧操作部３０３の長押し（例えば、３秒以上押下しっぱなし）にされると、特定期間が終了して、図２７（Ｆ）に遷移する。つまり、この場合、武器を持たないキャラクタが非表示とされて、次にキャラクタが再表示されるときにも武器を持っていない状態となる。
【０３７６】
なお、図２７（Ｆ８）において、第２ボタン画像が表示されてから所定時間が経過する、又は押圧操作部３０３の長押し（例えば、３秒以上押下しっぱなし）にされると特定期間が終了し、図２７（Ｆ）を省略して、図２１（Ｇ）の耐久演出に遷移してもよい。つまり、この場合、武器を持たないキャラクタが非表示とされて、次にキャラクタが再表示されるときには武器を持っている状態となる。
【０３７７】
なお、図２７（Ｆ８）のようにキャラクタ２人と珍獣が表示されていない特定期間に第２ボタン画像が表示された後に、特定期間が終了してキャラクタ２人と珍獣が再表示されたときには第２ボタン画像に代えて（又は第２ボタン画像を再表示してから第２ボタン画像を消去して）第１ボタン画像が表示されてもよい。このように、第２ボタン画像から第１ボタン画像へと表示が変更されたときには、特定の演出画像が必ず表示されるようにしてもよい。
【０３７８】
なお、第２ボタン画像は第１ボタン画像よりも表示サイズが小さい上に演出表示装置１６００の表示領域の隅に表示され、第２ボタン画像の指示内容を示す指示音も出力されない、といったように、第２ボタン画像は第１ボタン画像よりも目立たないため、図２７（Ｆ８）に遷移する前から（例えば、探索クエスト演出が実行される変動が開始したときから又はキャラクタが珍獣に遭遇したときから等）、第２ボタン画像が表示されっぱなしでもよい。
【０３７９】
なお、例えば、探索クエスト演出が実行される変動が開始したときから第２ボタン画像が表示されっぱなしになるときには、当該変動の開始時又は当該変動が開始する前（例えば、所定秒数前）に、第２ボタン画像の指示内容を示す指示音が出力されてもよい。
【０３８０】
なお、図２７（Ｆ８）において、第２ボタン画像の指示内容を示す指示音が出力されてもよいが、図２７（Ｆ８）において第２ボタン画像の指示内容を示す指示音が出力される

演出が実行される割合よりも、第２ボタン画像の指示内容を示す指示音が出力されない演出が実行される割合の方が高いことが望ましい。

【０３８１】

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

【０３８２】

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

【０３８３】

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

【０３８４】

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

【０３８５】

なお、例えば、パチンコ機１が所定の位置に可動体を備えていてもよい。例えば、図２７（Ｆ６）から図２７（Ｆ７）に遷移するときのように２人のキャラクタと珍獣が非表示となるタイミングで、当該可動体が待機位置（初期位置）からの動作を開始し、２人のキャラクタと珍獣とが非表示のまま当該可動体が第１ボタン画像の表示領域と重なる位置へと移動するようにしてもよい。また、例えば、図２７（Ｅ）から図２７（Ｆ８）に遷移するときのように２人のキャラクタと珍獣が非表示となるタイミングで、当該可動体が待機位置からの動作を開始し、２人のキャラクタと珍獣とが非表示のまま当該可動体が第２ボタン画像の表示領域と重なる位置へと移動するようにしてもよい。また、第２ボタン画像の表示サイズは第１ボタン画像の表示サイズよりも小さく当該可動体の位置と第２ボタン画像の表示位置が重なると遊技者は第２ボタン画像の指示内容を視認しづらくなるため、当該可動体の動作位置が、第１ボタン画像の表示領域と重なる位置を含むものの、第２ボタン画像の表示領域には重なる位置を含まないようにしてもよい。

【０３８６】

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

【０３８７】

なお、例えば図２７（Ｆ６）のように２人のキャラクタと第１ボタン画像が表示されているときに、所定の操作部（例えば、押圧操作部３０３）が操作されることにより、所定

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

【０３８８】

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

【０３８９】

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

【０３９０】

また、図２７（Ｆ６）のように第１ボタン画像と２人のキャラクタがともに表示される演出が実行されるときの２人のキャラクタがともに表示されている最短時間は、第２ボタン画像と２人のキャラクタがともに表示されるときの２人のキャラクタがともに表示されている最短時間よりも長いことが望ましい。

【０３９１】

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

【０３９２】

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

【０３９３】

［４．だるまさんが転んだ演出］

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

【０３９４】

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

【０３９５】

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

【０３９６】

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

【０３９７】

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

【０３９８】

また、図２８（Ａ）では、背景画像として森の背景（５本の木が生えている画像）が演出表示装置１６００に表示されている。この森の背景は、遊技者の期待感を高めるために、だるまさんが転んだ最終決戦リーチでのみ表示可能な専用の背景画像であり、森の背景が表示されたときには、後述するだ海の背景が表示されたときよりも大当りとなる割合が高いことが望ましい。また、だるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいては、後述する図２９（Ｅ）に遷移するまでは、だるまさんが転んだ最終決戦リーチの演出に遊技者を集中させるために、保留表示が非表示とされている。

【０３９９】

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

【０４００】

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

【０４０１】

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

って抽選の結果（はずれ）が示される。
【０４０２】
図２８（Ｃ）では、「ころんだ！」というセリフが演出表示装置１６００に表示及びスピーカ３５４から出力され、当該セリフの出力が終了するまでに、２人の非鬼キャラクタ１６０４の動作が停止している。２人の非鬼キャラクタ１６０４が前進してきているため、図２８（Ｂ）よりも図２８（Ｃ）の方が２人の非鬼キャラクタの表示サイズが大きくなっている。また、図２８（Ｃ）においても、背景画像として森の背景が演出表示装置１６００に表示されている。
【０４０３】
図２８（Ｄ）では、「だるまさんが～」というセリフが演出表示装置１６００に表示及びスピーカ３５４から出力されている。また、図２８（Ｄ）では、演出表示装置１６００において背景及び２人の非鬼キャラクタ１６０４が非表示とされている（背景画像として単一色の画像（例えば黒一色の表示となる）が表示されてもよい）。このように、非鬼キャラクタ１６０４が非表示とされていることにより、遊技者は非鬼キャラクタ１６０４がどのくらい前進したかを認識することができず、緊張感を得ることができる。なお、図２８（Ｄ）において、「だるまさんが～」というセリフも非表示とされてもよい。
【０４０４】
また、図２８（Ｄ）において、遊技者の期待感を高めるために、例えば特別画像を表示することで（例えば特別画像によって２人の非鬼キャラクタ１６０４を覆うことで）２人の非鬼キャラクタ１６０４を非表示としてもよい。なお、この特別画像は、だるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいてのみ表示可能な専用の画像であってもよい。
【０４０５】
なお、図２８（Ｄ）において（つまり森の背景が表示されるだるまさんが転んだ最終戦決戦リーチにおいて）、２人の非鬼キャラクタ１６０４が所定時間非表示とされるが、当該所定時間は、後述する図３０（Ｃ）において（つまり後述する海の背景が表示されているときのだるまさんが転んだチャンスにおいて）２人の非鬼キャラクタが非表示とされる所定時間よりも長くてもよいし短くてもよい。
【０４０６】
図２８（Ｅ）では、「ころんだ！」というセリフが演出表示装置１６００に表示及びスピーカ３５４から出力され、当該セリフの出力が終了するまでに、２人の非鬼キャラクタ１６０４が鬼にタッチする動作をしている。つまり、鬼の負けが報知され、装飾図柄がはずれの組み合わせで停止している。なお、一方の非鬼キャラクタ１６０４のみが鬼にタッチする動作をしてもよい。２人の非鬼キャラクタ１６０４が前進してきているため、図２８（Ｃ）よりも図２８（Ｅ）の方が２人の非鬼キャラクタ１６０４の表示サイズが大きくなっている。また、図２８（Ｅ）において、背景画像として森の背景が演出表示装置１６００に表示されている。
【０４０７】
なお、図２８（Ｅ）において、所定の操作部（例えば押圧操作部３０３）に対する所定の操作（例えば押圧）を促す演出が実行されてもよい。当該演出に従って、当該所定の操作部の操作有効期間中に当該所定の操作部に対する当該所定の操作が行われると、２人の非鬼キャラクタ１６０４が非表示とされる（例えば、図２８（Ｆ）の演出に移行する）。
【０４０８】
図２８（Ｆ）では、演出表示装置１６００において、背景及び２人の非鬼キャラクタ１６０４が非表示とされている（背景画像として単一色（例えば黒一色の表示となる）の画像が表示されてもよい）。このように、背景画像及び２人の非鬼キャラクタ１６０４が非表示となることにより、図２８（Ｅ）ではずれが報知されたことによる遊技者の落胆を落ち着かせることができる。
【０４０９】
なお、図２８（Ｆ）において（つまり、森の背景が表示されるだるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいてはずれが報知された後に背景及び２人の非鬼キャラクタが非表示とさ

れるときに）、専用の画像が表示されてもよい。この専用の画像は、例えば、背景が切り替わる（図２８（Ｅ）における森の背景から、後述する図３０（Ｇ）における海の背景へと切り替わる）前に表示される画像である。なお、専用の画像が表示されている時間（つまり背景及び２人の非鬼キャラクタが非表示とされる時間）は、図２８（Ｄ）において背景及び２人の非鬼キャラクタが非表示とされる時間や、後述する図３０（Ｃ）において背景及び２人の非鬼キャラクタが非表示とされる時間より長いことが望ましい。

【０４１０】

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

【０４１１】

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

【０４１２】

なお、図２８（Ｅ）において、大当りが報知される場合には（つまり、２人の非鬼キャラクタ１６０４が「ころんだ！」というセリフが出力されている最中に動作して、鬼の勝ちとなる演出が実行される場合には）、遊技者の高揚感を維持するために、図２８（Ｆ）の演出（つまり２人の非鬼キャラクタ１６０４が非表示とされる演出）は実行されずに、２人の非鬼キャラクタ１６０４が表示されたまま演出が進行されることが望ましい。

【０４１３】

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

【０４１４】

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

はずれが報知された遊技者の落胆を落ち着かせるために、演出音が出力されないようにしてもよい。

【０４１５】

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

【０４１６】

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

【０４１７】

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

【０４１８】

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

【０４１９】

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

【０４２０】

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

【０４２１】

また、図３０（Ａ）では、背景画像として海の背景が演出表示装置１６００に表示されている。だるまさんが転んだチャンスにおいて大当りが報知されることはないため（又は

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

【０４２２】

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

【０４２３】

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

【０４２４】

図３０（Ｃ）では、「だるまさんが～」というセリフが演出表示装置１６００に表示及びスピーカ３５４から出力され、２人の非鬼キャラクタ１６０４が非表示とされている。また、図３０（Ｃ）においても、背景画像として海の背景が演出表示装置１６００に表示され、保留表示も演出表示装置１６００に表示されている。なお、図３０（Ｃ）においても、２人の非鬼キャラクタ１６０４が透過状態（例えば、０％超かつ１００％未満の透過率から選択された透過率）で表示されてもよい。２人の非鬼キャラクタ１６０４が透過状態であれば、２人の非鬼キャラクタ１６０４の奥側に表示されている海の背景が視認可能となる。

【０４２５】

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

【０４２６】

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

【０４２７】

なお、図３０（Ｄ）において、保留表示が再表示されるタイミングは、２人の非鬼キャラクタ１６０４が再表示されるタイミングと同じ、又は２人の非鬼キャラクタ１６０４が再表示されるタイミングの所定時間以内（例えば、２人の非鬼キャラクタ１６０４が再表示されるタイミングの０．５秒前又は０．５秒後）のタイミングである。

【０４２８】

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

【０４２９】

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

【０４３０】

図３０（Ｆ）のようにだるまさんが転んだチャンスにおいて鬼の勝ちが報知されると、図２８及び図２９のだるまさんが転んだ最終決戦リーチへと発展する（つまり、図２８（Ａ）に遷移する）。なお、図３０（Ｄ）及び図３０（Ｆ）において、再表示される非鬼キャラクタが、図３０（Ｂ）において表示された非鬼キャラクタ１６０４と異なる非鬼キャラクタに変化していてもよい（例えば、選択される非鬼キャラクタによって、大当りとなる割合が異なるものとし、図３０（Ｂ）より大当りとなる割合が高い非鬼キャラクタに変化する等）。

【０４３１】

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

【０４３２】

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

【０４３３】
　また、例えば、だるまさんが転んだチャンスの図３０（Ｄ）において、２人の非鬼キャラクタ１６０４とは異なる表示態様のキャラクタが３人目の非鬼キャラクタとして追加して表示され、当該３人目の非鬼キャラクタも鬼にタッチする動作をする。図３０（Ｅ）において、当該３人目の非鬼キャラクタも、２人の非鬼キャラクタ１６０４と同様に表示されたままである。
【０４３４】
　なお、上記した例では、だるまさんが転んだチャンスにおいては、はずれが報知される又はだるまさんが転んだ最終決戦リーチに発展するか、のいずれかのパターンが選択されるが、例えば、だるまさんが転んだチャンスにおいて海の背景に代えて特殊背景（以下、砂漠の背景とする）が表示されている場合には、必ずだるまさんが転んだ最終決戦リーチに発展するようにしてもよい。つまり、だるまさんが転んだチャンスにおいて、海の背景が表示されているときよりも、砂漠の背景が表示されているときの方が、大当りとなる割合が高く、遊技者の期待感を高めることができる。なお、砂漠の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスから発展しただるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいてはずれが報知された後の図２９（Ｇ）においては、海の背景ではなく、砂漠の背景が再表示される。
【０４３５】
　なお、砂漠の背景が表示されて開始するだるまさんが転んだチャンスの図３０（Ｃ）においては２人の非鬼キャラクタ１６０４が所定時間非表示とされるが、当該所定時間は、海の背景が表示されて開始するだるまさんが転んだチャンスの図３０（Ｃ）において２人の非鬼キャラクタ１６０４が非表示とされる時間より長いことが望ましい。上記した通り特殊背景が表示されて開始するだるまさんが転んだチャンスは必ずだるまさんが転んだ最終決戦リーチに発展するため、２人の非鬼キャラクタ１６０４を長い時間非表示にすることにより、遊技者の期待感及び緊張感をより高めることができる。
【０４３６】
　なお、上記した通り、森の背景が表示されるだるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいて、はずれが報知された後に背景及び２人の非鬼キャラクタ１６０４が非表示とされるときに（図２８（Ｆ）の演出）において、専用の画像が表示されてもよいが、だるまさんが転んだチャンスにおいて、２人の非鬼キャラクタ１６０４が非表示とされるときには、海の背景が表示されているときであっても砂漠の背景が表示されているときであっても、当該専用の画像が表示されないようにしてもよい。
【０４３７】
　なお、上記した通り、海の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスから発展しただるまさんが転んだ最終決戦リーチにおける図２９（Ｇ）（はずれが報知されて森の背景が非表示となった後に海の背景が再表示されている状態）においては演出音が出力されないことが望ましい。一方、砂漠の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスから発展しただるまさんが転んだ最終決戦リーチにおける図２９（Ｇ）（はずれが報知されて森の背景が非表示となった後に砂漠の背景が再表示されている状態）においては、演出音が出力されることが望ましい。砂漠の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスから発展しただるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいては、はずれが報知された後も砂漠の背景が再表示されることにより、海の背景の場合とは異なり、まだ砂漠の背景に滞在していること、つまり、大当りとなる割合がまだ高いことを遊技者が認識するため、次の遊技に対して期待感をもたせるとともに、演出音も出力可能に構成されることで視覚と聴覚とで、遊技者の大当りに対する期待感並びに緊張感を高めることが可能になる。
【０４３８】
　砂漠の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスから発展しただるまさんが転んだ最終決戦リーチにおける図２９（Ｇ）（はずれが報知されて森の背景が非表示となった後に砂漠の背景が再表示されている状態）においても、演出音が出力されないようにしてもよい。これにより、大当りとなる割合が高い砂漠の背景から発展したにも関わらずはずれ

が報知されたことによる遊技者の落胆を落ち着かせることができる。
【０４３９】
なお、上記した通り、海の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスから発展しただるまさんが転んだ最終決戦リーチにおける図２８（Ｆ）において（はずれが報知されて森の背景及び２人の非鬼キャラクタが非表示とされるときに）、専用の画像が表示されてもよい。一方、砂漠の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスから発展しただるまさんが転んだ最終決戦リーチにおける図２８（Ｆ）において（はずれが報知されて森の背景及び２人の非鬼キャラクタが非表示とされるときに）は、当該専用の画像が表示されるときと、表示されないときと、がある。
【０４４０】
なお、だるまさんが転んだチャンス、及びだるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいて、演出表示装置１６００には装飾図柄が表示されているが、だるまさんが転んだチャンス、及びだるまさんが転んだ最終決戦リーチが実行される特別図柄変動中には、全ての装飾図柄が常に変動し（つまり全ての装飾図柄が視認不可能であり）、特別図柄変動の停止とともに全ての装飾図柄を停止（つまり全ての装飾図柄を視認可能と）させてもよい。これにより、遊技者は、装飾図柄を見ていてもリーチがかかっていることを認識できず、だるまさんが転んだ最終決戦リーチが行われていることをもってリーチがかかっていることを認識することができるため、遊技者の意識を装飾図柄ではなく、だるまさんが転んだ演出に集中させることができる。また、だるまさんが転んだ演出において、例えば、はずれの割合が高い演出が実行されても、特別図柄変動が終了するまでは全ての装飾図柄が変動しているため、全ての装飾図柄が停止するまでは遊技者の期待感の低下を抑制することができる。
【０４４１】
なお、だるまさんが転んだチャンスの図３０（Ｃ）では２人の非鬼キャラクタ１６０４が非表示とされているが、海の背景が表示された場合には大当り期待度が低いことを遊技者が認識でき、非鬼キャラクタ１６０４がどのくらい進んだかを遊技者に認識させないことで緊張感を与える必要がないため、２人の非鬼キャラクタ１６０４が非表示にされない場合があってもよい。一方、砂漠の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスでは、だるまさんが転んだ最終決戦リーチに発展することが確定していることを砂漠の背景によって遊技者が認識できているため、非鬼キャラクタ１６０４がどのくらい進んだかを遊技者に認識させないことで遊技者に緊張感を与えるために、図３０（Ｃ）において２人の非鬼キャラクタ１６０４が必ず非表示にする、ことが望ましい。これによって、２人の非鬼キャラクタ１６０４を非表示としない場合にはスムーズに遊技を進行できるように構成され、非表示とされる場合には遊技者に緊張感を与えることが可能になる。
【０４４２】
［５．駅伝演出］
本章では、駅伝演出について説明する。本章のパチンコ機１は、払い出した遊技球Ｂの総数をカウントするカウンタ機能（以下、このカウンタ機能を駅伝カウンタとも呼ぶ）を備える。具体的には、例えば、駅伝カウンタは、パチンコ機１に最後に電源が投入された時点からの遊技球Ｂの払い出し総数をカウントする。つまり、駅伝カウンタのカウント値は、例えば、パチンコ機１の電源がオフ状態になったとき、又は電源がオフ状態になって再度電源がオン状態になったときにリセットされる（つまりゼロになる）。
【０４４３】
また、駅伝カウンタは、パチンコ機１に最後に電源が投入された時点からの遊技球Ｂの払い出し総数に代えて、パチンコ機１に最後に電源が投入された時点からの遊技球Ｂの差玉数（払い出された遊技球Ｂの総数－発射された遊技球Ｂの総数）をカウントしてもよいし（なお、例えば、発射された遊技球Ｂの総数は、（アウト口を除く）各種入賞口に入球した遊技球Ｂの総数－アウト口センサ３０５３が検知した遊技球Ｂの総数、によっても把握可能である）、パチンコ機１に最後に電源が投入された時点からのＭＹ（最後に電源が投入された時点から最も差玉数が最小となる値を基点（カウント値がゼロ）とし、そこか

ら差玉数が最大となった値との差分数）をカウントしてもよい。
【０４４４】
なお、駅伝カウンタのカウント値は、例えば、主制御基板１３１０のＲＡＭに記憶される。また、例えば、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵが、各種入賞口及びアウト口に設けられたセンサが検出した遊技球Ｂの数に基づいて、駅伝カウンタのカウント値を算出して更新してもよいし、払出制御基板６３から受信したコマンドが示す遊技球Ｂの払い出し数と、アウト口に設けられたセンサが検出した遊技球Ｂの数と、に基づいて駅伝カウンタのカウント値を算出して更新してもよい。主制御ＭＰＵが、駅伝カウンタのカウンタ値を示すコマンドを周辺制御基板１５１０に送信し、周辺制御基板１５１０は受信したコマンドが示す駅伝カウンタのカウント値に基づいて、駅伝演出を実行する。
【０４４５】
駅伝演出では、駅伝カウンタのカウント値に応じてランナーが目的地へと向かう表示が演出表示装置１６００に表示される。例えば、駅伝演出においてメータが表示され、メータに沿ってランナーが表示される。例えば、駅伝は１～１０区からなり、駅伝カウンタのカウント値が１０００増えるごとに駅伝の区間が進行する。
【０４４６】
具体的には、例えば、駅伝カウンタのカウント値が０～１０００の時には、駅伝演出において１区のランナーが走っている演出が行われ、駅伝カウンタのカウント値が１００１～２０００の時には２区のランナーが走っている演出が行われる。駅伝カウンタの値が１０００１に到達すると、メータの色が変化して同様の駅伝演出が繰り返される。つまり、駅伝カウンタのカウント値が１００００１～１１０００の時には、駅伝演出において１区のランナーが走っている演出（但しメータの色が異なる）が行われる。このように、駅伝カウンタの値が１００００増えるごとにメータの色が変化する。なお、駅伝演出は、他の演出（変動時演出、非変動時演出、及び大当り遊技中の演出等）と同時に実行することができる。
【０４４７】
図３１は、駅伝演出の一例を示す説明図である。図３１（Ａ）は、駅伝演出が開始した状態である。図３１（Ａ）では、タスキ１６３２を装着した１区のランナー１６２１がメータ１６３１上を走っている表示が表示されている。駅伝カウンタのカウント値が増加するほどに１区のランナー１６２１がメータ１６３１の左側へと移動し、当該カウント値が２００１に到達すると２区のランナーへとタスキ１６３２が渡されて、メータ１６３１の表示が２区に対応する表示へと変化する。
【０４４８】
なお、駅伝カウンタのカウント値がマイナスになった場合には、１区のランナー１６２１をメータ１６３１の最も右側に位置させてもよいし、駅伝演出を表示しないようにしてもよい（つまり、ランナー、メータ１６３１、及びタスキ１６３２を表示しないようにしてもよい）。なお、駅伝カウンタが上記したＭＹをカウントする場合には、最も差玉数が最小となる値を基点（ゼロ）としているため、駅伝カウンタの値がマイナスになることはない。
【０４４９】
図３１（Ｂ）は、駅伝演出に含まれる中継所演出が開始した状態である。中継所演出は、駅伝カウンタのカウント値が、次の区間に対応するカウント値より所定数少ない値（例えば、１００発少ない値）に到達したときに開始する。図３１（Ｂ）では、駅伝カウンタのカウント値が３９００に到達し、４区のランナー１６２４から５区のランナー１６２５へタスキ１６３２が渡るか否かを示す中継所演出が開始している。
【０４５０】
図３１（Ｂ）では、４区のランナー１６２４がタスキ１６３２を外して５区のランナー１６２５に渡そうとしている。図３１（Ｂ）では、押圧操作部３０３の操作有効期間（例えば１０秒）が開始し、押圧操作部３０３の操作を促すボタン画像１６３３と、押圧操作部３０３の操作有効期間の残り時間を示すゲージ１６３４と、が表示されている。

【０４５１】
なお、中継所演出において、次の区間に対応するカウント値に到達するまでの駅伝カウンタの残りカウント値を示す表示（例えば、残りカウント値そのもの又は概算の残りカウント値等）を前兆表示として表示してもよい。これにより、遊技者に残りのカウント値を認識させることができる。
【０４５２】
駅伝演出と同時に他の演出が実行されているときに、前兆表示が表示されると、駅伝演出と同時に実行されている他の演出によるランプの発光演出が中止されて前兆表示に対応するパターンでランプが発光するものの、当該他の演出における演出表示装置１６００の表示は中止されない。但し、前兆表示に伴う発光演出は、所定の領域（例えば、扉枠や本体枠）に設けられたランプのみを用いて行われてもよく、この場合、当該他の演出において実行される当該所定の領域とは異なる領域（例えば遊技盤５）に設けられたランプによる発光演出は継続されてもよいし、中止されてもよい。
【０４５３】
また、前兆表示に伴う音（次の区間に対応するカウント値に到達するまでの駅伝カウンタの残りカウント値を示す音声）が出力されてもよい。駅伝演出と同時に他の演出が実行されているときに、前兆表示が表示されると、駅伝演出と同時に実行されている他の演出に伴う音よりも前兆表示に伴う音の方が大きい音で出力されることが望ましい（当該他の演出の音量を抑制又はゼロ（中止）にしてもよいし、当該他の演出の音量はそのままに前兆表示に伴う音をより大きい音量で出力してもよい）。
【０４５４】
また、前兆表示と同時に他の演出が演出表示装置１６００に表示されているとき、前兆表示と当該他の演出の表示領域が重複する場合には、前兆表示の表示優先度は当該他の演出の表示優先度よりも高い。これにより、遊技者の注意を前兆表示に惹きつつも、当該他の演出の進行が妨害されないため、遊技者の興趣の低下を抑制することができる。
【０４５５】
なお、前兆表示は、表示の開始から所定時間が経過したときに消去されてもよいし、駅伝カウンタの値が次の区間に対応するカウント値を所定数以上（例えば、２００）下回ったときに消去されてもよいし、後述する、駅伝カウンタの値が次の区間に対応するカウント値に到達したときに消去されてもよい。
【０４５６】
図３１（Ｃ）は、図３１（Ｂ）において押圧操作部３０３の操作有効期間中に押圧操作部３０３が操作された、又は押圧操作部３０３が操作されることなく当該操作有効期間が終了した状態である。また、図３１（Ｃ）では、駅伝カウンタのカウント値が５区のランナー１６２５に対応する値（４００１）にまだ到達していない。図３１（Ｃ）では、駅伝カウンタのカウント値が５区のランナー１６２５に対応する値に到達する期待度を示唆するカットイン１６３５が、操作後演出として表示される。
【０４５７】
例えば、中継所演出が開始した時点で、実行中の変動及び保留中の変動のいずれかに大当り変動があるか等に基づいて、複数の表示態様からカットイン１６３５の表示態様が選択される。
【０４５８】
例えば、中継所演出が開始した時点で、実行中の変動及び保留中の変動のいずれかに大当り変動がある場合や、大当り遊技中である場合には、突破することを示唆する表示態様のカットイン１６３５（例えば、図３１（Ｃ）のような「突破するかも！」というメッセージが表示される所定の色（例えば緑色）のカットイン１６３５）高い割合で選択され、突破しないことを示唆する表示態様のカットイン１６３５（「突破できないかも。。。」というメッセージが表示される所定の色（例えば白色）のカットイン１６３５）が低い割合で選択される。一方、中継所演出が開始した時点で、実行中の変動及び保留中の変動のいずれかに大当り変動がない場合や、大当り遊技中でない場合には、突破することを示唆

する表示態様のカットイン１６３５が低い割合で選択され、突破しないことを示唆する表示態様のカットイン１６３５が高い割合で選択される。中継所演出によって、遊技者に対して、遊技球Ｂの払い出しという特典が得られるか、得られないかを示唆することができ、興趣を高めることができる。

【０４５９】

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

【０４６０】

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

【０４６１】

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

【０４６２】

なお、図３１（Ｃ）のカットイン１６３５は、例えば、表示から所定時間（例えば１０秒）が経過したら消去されてもよい。また、図３１（Ｃ）のカットイン１６３５は、例えば、図３１（Ｄ）に遷移するまで（つまり、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達するまで）表示されたままであってもよい。但し、この場合であっても、例えば、駅伝カウンタのカウント値が、中継所演出が実行される値（図３１（Ｂ）の例では３９００）から所定数（例えば１００）下回った場合には、遊技者に期待感を与えすぎないようにするために、カットイン１６３５が消去されることが望ましい。

【０４６３】

なお、駅伝演出は変動中（リーチ演出が実行されているとき及びリーチ演出が実行されていないとき）、非変動中、大当り遊技中、及び非大当り遊技中など常時実行されていてもよい。駅伝演出が常時実行されていることにより、遊技者は駅伝カウンタの概ねの値を常時認識することができ、演出表示装置１６００による表示から出玉を推測することができる。

【０４６４】

一方、例えば、図３１（Ａ）の演出が省略され、図３１（Ｂ）～図３１（Ｄ）の演出のみが実行されてもよい。つまり、駅伝カウンタの値が次の区間に到達するよりも所定数少ない（図３１（Ｂ）の例では３９００）値に到達したときから、駅伝演出が（中継所演出から）開始し、区間突破演出の終了をもって駅伝演出が一旦終了するようにしてもよい。この場合、カットイン１６３５が消去される場合には、駅伝演出も併せて終了するとよい。このように、中継所演出から駅伝演出が実行されることにより、中継所演出及びカットイン１６３５が、区間突破演出が開始される予告演出としても機能し、駅伝カウンタの値が所定値に到達する期待感を遊技者に与えることができる。また、遊技者はキリのよい出

玉に到達しそうなタイミングにのみ駅伝カウンタの値を知ることができ、当該タイミング以外では、駅伝演出以外の演出に集中することができる。

【０４６５】

なお、例えば、大当り遊技中に中継所演出が開始した場合や、中継所演出が開始してから各種入賞口に大量に遊技球Ｂが入球した場合には、図３１（Ｂ）における押圧操作部３０３の有効期間中（つまりカットイン１６３５が表示される前）に、駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値（図３１（Ｂ）の例では４００１）に到達することがある。

【０４６６】

図３１（Ｂ）における押圧操作部３０３の操作有効期間として、第１操作有効期間又は第２操作有効期間が選択されている。第１操作有効期間中に駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達すると、（押圧操作部３０３が操作されずとも）当該第１操作有効期間は強制的に終了する。第２操作有効期間中に駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達しても、当該第２操作有効期間が終了せずに継続する。また、第２有効期間において押圧操作部３０３の操作が実行されたことに基づく操作後演出では、第１有効期間では出現し得ない態様である特別のカットイン（例えば、レインボー態様等）が出現するようにするとよい。

【０４６７】

第１操作有効期間と、第２操作有効期間と、のどちらが発生するかは、例えば、予め定められた割合に従って決定されるが、押圧操作部３０３の操作よりも区間突破演出の方が重要な演出であるため、第２操作有効期間が発生する頻度よりも第１操作有効期間が発生する頻度の方が高いことが望ましい。

【０４６８】

例えば、第２操作有効期間は、大当り遊技中にのみ発生可能であるようにしてもよい。仮に、大当り遊技中にのみ第２操作有効期間が発生するとした場合には、発生している操作有効期間が第２操作有効期間であることを、大入賞口２００５の開放等によって遊技者は気付くことができ、第２操作有効期間は駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達しても中断されないため、このような遊技者に対して、あとはどれだけ払出があるのかをカットイン表示によって認識させやすくなる。

【０４６９】

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

【０４７０】

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

【０４７１】

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

【０４７２】

第１操作有効期間中に、駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達すると、当該第１操作有効期間が終了して、図３１（Ｂ）の演出から、（図３１（Ｃ）の演出を経由せずに、即ち操作後演出としてのカットイン１６３５が表示されずに）図３１（Ｄ）の演出

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

【０４７３】

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

【０４７４】

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

【０４７５】

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

【０４７６】

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

【０４７７】

なお、第１操作有効期間中に、押圧操作部３０３の押圧検知センサ３８１が押圧を検知したときに、必ず当該第１操作有効期間が終了してカットイン１６３５が表示される場合と、必ずしも当該第１操作有効期間が終了しない（つまりカットイン１６３５が表示されない）場合と、があってもよい。押圧操作部３０３の押圧検知センサ３８１が押圧を検知

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

【０４７８】

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

【０４７９】

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

【０４８０】

また、図３１（Ｂ）の例では押圧操作部３０３の押圧（所謂単押し）が促されているが、第１操作有効期間が発生しているときに複数の操作態様（例えば、単押し、連打、及び長押し）から一の操作態様が選択され、選択された操作態様での操作が促されてもよい。但し、第２操作有効期間が発生しているときには、当該複数の操作態様のうち一部の操作態様（例えば、連打及び長押し）が選択されない（又は当該一部の操作態様が選択される割合が、第１操作有効期間が発生しているときよりも低い）ことが望ましい。例えば、連打や長押しのような操作態様での操作には時間がかかるため、第１操作有効期間で連打や長押しの操作をしている最中に駅伝カウンタのカウンタ値が次の区間に対応する値に到達しやすくなり（つまり、当該操作が終了する前に当該第１有効期間が終了する頻度が高くなり）、遊技者にサプライズ感を与える頻度が高くなる。

【０４８１】

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

【０４８２】

また、第１操作有効期間及び第２操作有効期間において、上記した複数の操作態様のうち所定の操作態様（例えば、連打及び長押し）での操作が促されるときの、期間の長さは

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

【０４８３】

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

【０４８４】

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

【０４８５】

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

【０４８６】

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

【０４８７】

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

このようにボタン画像１６３３及びゲージ１６３４を表示しない演出パターンを設けるとよい。

【０４８８】

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

【０４８９】

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

【０４９０】

このとき、駅伝カウンタのカウント値が４００１に到達したものの、遊技球Ｂが当該所定の領域を通過していない場合には、上記した図３１（Ｄ）の駅伝カウンタのカウント値が５区に対応する値に（４００１）に到達したことを示唆する表示（「突破！！５区スタート！！」）が第２態様で表示され、その後遊技球Ｂが当該所定の領域を通過して所定時間が経過すると、中継所演出が開始して図３１（Ｂ）及び図３１（Ｃ）の演出を経て、当該表示が第１表示態様へと変化する。つまり、第２操作有効期間が選択される中継所演出が選択されている場合には、遊技球Ｂが当該所定の領域を通過するまでは、当該表示が第１態様で表示されることはない。一方、第１操作有効期間が選択される中継所演出が開始する条件は、当該所定の領域を遊技球Ｂが通過することを含まない。つまり、第２操作有効期間が選択される中継所演出が選択されている場合には、遊技球Ｂが当該所定の領域を通過することなく、当該表示を第１態様で表示可能である。

【０４９１】

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

【０４９２】

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

び４００１に戻れば区間突破演出が再度実行される。つまり、同じカウント値に対応する中継所演出を複数回実行することもできるし、同じカウント値に対応する区間突破演出を複数回実行することもできる。

【０４９３】

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

【０４９４】

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

【０４９５】

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

【０４９６】

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

【０４９７】

また、図３２（Ａ１）等のような単押し画像１６３６が表示されている状態から、図３２（Ａ２）等のような長押し画像１６３７が表示されている状態に変化するときには、長押し画像１６３７が示す操作を促す音声がスピーカ３５４から出力されるようにするとよいが、図３２（Ａ２）等のような長押し画像１６３７が表示されている状態から、図３２（Ａ１）等のような単押し画像１６３６が表示されている状態に変化するときには、単押し画像１６３６が示す操作を促す音声がスピーカ３５４から出力されないようにするとよい。

【０４９８】

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

【０４９９】

また、図３２（Ａ１）等のような単押し画像１６３６が表示されるときには、押圧操作部３０３の単押しを促す（単押し画像１６３６が示す操作を促す）音声と併せて、当該音

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

【０５００】

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

【０５０１】

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

【０５０２】

また、図３２（Ａ１）等のように単押し画像１６３６が表示されている状態においては出力されているＢＧＭを示す表示（例えば当該ＢＧＭのタイトル）を表示せず、図３２（Ａ２）等のように長押し画像１６３７が表示されている状態においては出力されているＢＧＭを示す表示を表示することが望ましい。

【０５０３】

上記した音声やＢＧＭにより、遊技者に促されている操作態様を、演出表示装置１６００における表示だけでなく、音によっても、遊技者に認識させることができる。

【０５０４】

なお、図３２（Ａ１）等のような単押し画像１６３６が表示される状態に切り替わってから所定時間が経過したときには、単押し画像１６３６が消去されてもよい。また、同様に、図３２（Ａ２）等のような長押し画像１６３７が表示される状態に切り替わってから所定時間が経過したときには、長押し画像１６３７が消去されてもよい。

【０５０５】

また、図３２（Ａ１）等のような単押し画像１６３６が表示されている状態においてランプが所定の態様（所定の発光パターンや所定の色）で発光しているときに、図３２（Ａ２）等のような長押し画像１６３７が表示されている状態に変化することがある。このとき、遊技者の注意を長押し画像１６３７に惹くために、当該変化の前に当該所定の態様でのランプの発光が中止されて当該変化が行われるとよい。一方、図３２（Ａ２）等のような長押し画像１６３７が表示されている状態から、図３２（Ａ１）等のような単押し画像１６３６が表示されている状態に変化するときには、当該ランプが当該所定の態様で発光することはなく、図３２（Ａ２）等のような長押し画像１６３７が表示されている状態に変化した後も当該長押し画像１６３７が消去されるまでの間に当該ランプが当該所定の態

様で発光することはない。
【０５０６】
　また、図３２（Ａ１）等のような単押し画像１６３６が表示されている状態と、図３２（Ａ２）等のような長押し画像１６３７が表示されている状態と、が切り替わるときには、遊技者に対して促進されている操作態様が変化したことをより認識しやすくするために、当該切り替えに合わせて演出表示装置１６００における背景表示が変化するようにしてもよい。この場合、図３２（Ａ２）等のような長押し画像１６３７と第２背景が表示される状態から、図３２（Ａ１）等のような単押し画像１６３６が表示されかつ第１背景が表示される状態へと変化する際には、長押し画像１６３７と第２背景を非表示にした後に所定の背景を所定時間表示してから、単押し画像１６３６と第１背景を表示するとよい。
【０５０７】
　図３２（Ａ２）等のような長押し画像１６３７が表示されている状態から、図３２（Ａ１）等のような単押し画像１６３６が表示されている状態へ切り替わったときには、実行中の変動及び／又は保留中の変動の大当り期待度を示す１又は複数の演出表示が表示されることがあってもよい。長押し操作よりも単押し操作の方が簡単であるが、当該演出表示が表示されることにより、遊技者が遊技に飽きにくくなる。
【０５０８】
　一方、図３２（Ａ１）等のような単押し画像１６３６が表示されている状態から、図３２（Ａ２）等のような長押し画像１６３７が表示されている状態へ切り替わったときには、当該切り替えから所定時間が経過するまでは、実行中の変動及び／又は保留中の変動の大当り期待度を示す１又は複数の演出表示が表示されないようにしてもよい。長押し操作には時間がかかり、当該切り替えからすぐに当該演出表示が表示されると遊技者が当該演出表示に気を取られて長押し操作を中止してしまうおそれがあるため、当該切り替えから所定時間が経過するまでは当該演出表示が表示されないようにしている。
【０５０９】
　なお、当該演出表示は、単押し画像１６３６が表示されているときにおける押圧操作部３０３の押圧検知センサ３８１による単押しの検出や、長押し画像１６３７が表示されているときに押圧操作部３０３の押圧検知センサ３８１による長押しの検出が行われた場合に、所定の割合で表示されるようにしてもよい。
【０５１０】
　また、単押し画像１６３６及び長押し画像１６３７が複数の表示態様から選択された表示態様で表示されてもよい。また、例えば、複数の表示態様の単押し画像１６３６が同時に表示されているタイミングがあってもよいし、当該複数の表示態様の長押し画像１６３７が同時に表示されているタイミングがあってもよい。例えば、第１態様の単押し画像１６３６が表示されているときに誤った操作に基づく検出が行われる（例えば、押圧操作部３０３の長押しが検出される）と第２態様の単押し画像１６３６が追加で表示されてもよいし、第１態様の長押し画像１６３７が表示されているときに誤った操作に基づく検出が行われる（例えば、押圧操作部３０３の単押しが検出される）と第２態様の長押し画像１６３７が追加で表示されてもよい。
【０５１１】
　図３２（Ｂ１）は、単押し画像１６３６が表示されているときに中継所演出が開始した状態である。つまり、図３２（Ｂ１）は、単押し画像１６３６が表示されているときに、駅伝カウンタのカウント値が、次の区間に対応するカウント値より所定数少ない値（例えば、１００発少ない値）に到達した状態である。図３２（Ｂ１）では、図３１（Ｂ）と同様に、駅伝カウンタのカウント値が１９００に到達し、１区のランナー１６２１から２区のランナー１６２２へタスキ１６３２が渡るか否かを示す中継所演出が開始している。また、図３２（Ｂ１）では、ボタン画像１６３３及びゲージ１６３４に代えて、単押し画像１６３６が表示されている点が、図３１（Ｂ）と異なる。また、図３２（Ｂ１）の状態で、押圧操作部３０３に対する単押しが検出されると、ランナー１６２１の周りに上記したエフェクトが表示される（図３１（Ｃ）のカットイン１６３５の表示や、図３２（Ｄ）の

区間突破演出へは移行しない）。
【０５１２】
図３２（Ｂ２）は、長押し画像１６３７が表示されているときに中継所演出が開始した状態である。つまり、図３２（Ｂ２）は、長押し画像１６３７が表示されているときに、駅伝カウンタのカウント値が、次の区間に対応するカウント値より所定数少ない値（例えば、１００発少ない値）に到達した状態である。図３２（Ｂ２）では、図３１（Ｂ）と同様に、駅伝カウンタのカウント値が１９００に到達し、１区のランナー１６２１から２区のランナー１６２２へタスキ１６３２が渡るか否かを示す中継所演出が開始している。また、図３２（Ｂ１）では、ボタン画像１６３３及びゲージ１６３４に代えて、長押し画像１６３７が表示されている点が、図３１（Ｂ）と異なる。また、図３２（Ｂ２）の状態で、押圧操作部３０３に対する長押しが検出されると、ランナー１６２１の周りに上記したエフェクトが表示される（図３１（Ｃ）のカットイン１６３５の表示や、図３２（Ｄ）の区間突破演出へは移行しない）。
【０５１３】
なお、図３２（Ｂ１）の状態のときに、上記した所定の契機が満たされた場合には、図３２（Ｂ２）へ移行し、図３２（Ｂ２）の状態のときに、上記した所定の契機が満たされた場合には、図３２（Ｂ１）へ移行する。このように中継所演出が行われているときにも遊技者に促される操作態様が変更されることで、遊技者は押圧操作部３０３の操作に飽きることがない。
【０５１４】
図３２（Ｂ１）の状態（即ち単押し画像１６３６が表示されている中継所演出が実行されている状態）で、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値（２００１）に到達すると、図３２（Ｃ１）の区間突破演出に移行する。図３２（Ｃ１）の区間突破演出では、単押し画像１６３６も長押し画像１６３７も表示されずに（つまり、押圧操作部３０３の操作を促す画像が消去されて）、当該カウント値が次の区間に到達したことを示唆するメッセージ１６３８が表示されている。
【０５１５】
図３２（Ｂ２）の状態（即ち長押し画像１６３７が表示されている中継所演出が実行されている状態）で、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値（２００１）に到達すると、図３２（Ｃ２）の区間突破演出に移行する。図３２（Ｃ２）の区間突破演出では、長押し画像１６３７が引き続き表示されたまま、当該カウント値が次の区間に到達したことを示唆するメッセージ１６３９（メッセージ１６３８とは異なる）が表示されている。また、図３２（Ｃ２）では、メッセージ１６３９のうちメッセージ１６３８と異なる部分（「次も突破!?」）の音声がスピーカ３５４から出力されている。なお、図３２（Ｃ２）において、メッセージ１６３９のうち、メッセージ１６３８と共通する部分（「突破!!」）については、当該メッセージ１６３９とは別の表示領域に表示されないようにするとよい。なお、図３２（Ｃ２）に遷移した後は、単押し画像１６３６が表示される演出には移行しないことが望ましい。
【０５１６】
なお、図３２（Ｃ１）及び図３２（Ｃ２）の区間突破演出が実行されるときには、区間突破演出の専用の音がスピーカ３５４から出力されてもよいが、この専用の音の出力時間は、所定範囲内（例えば１０秒以上、かつ３０秒以内）であることが望ましい。また、図３２（Ｃ１）及び図３２（Ｃ２）の区間突破演出が実行されるときには、区間突破演出の専用の発光態様で所定のランプが発光してもよい。なお、図３２（Ｃ１）及び図３２（Ｃ２）における区間突破演出の表示、及び区間突破演出の専用の発光態様でのランプの発光が終了するよりも先に、区間突破演出の専用の音の出力が終了する（即ち、区間突破演出の表示及び専用の発光態様のランプの発光が継続しているときに、専用の音の出力が終了する）よう当該専用の音の出力時間が定められているとよい。表示演出や発光演出と異なり音による演出は、当該遊技機の周辺に設置された遊技機で遊技をしている他の遊技者も認識できる演出であり、当該専用の音の出力時間が長いと当該他の遊技者の注意力が削が

れてしまうため、このように当該専用の音の出力時間が短く定められているとよい。
【０５１７】
なお、図３２（Ｂ２）の状態（即ち長押し画像１６３７が表示されている中継所演出が実行されている状態）で、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値（２００１）に到達したときに、例えば、所定の振り分けに従って図３２（Ｃ１）又は図３２（Ｃ２）のいずれかが選択されて遷移するようにしてもよい。
【０５１８】
なお、図３２の駅伝演出は、図３２（Ｂ１）又は図３２（Ｂ２）の中継所演出から開始してもよい。つまり、図３２の駅伝演出は、駅伝カウンタのカウント値が、次の区間に対応するカウント値より所定数少ない値（例えば、１００発少ない値）に到達したときから開始し、図３２（Ａ１）及び図３２（Ａ２）の演出が省略されてもよい。中継所演出から駅伝演出が実行されることにより、中継所演出が、区間突破演出が開始される予告演出としても機能し、駅伝カウンタの値が所定値に到達する期待感を遊技者に与えることができる。また、遊技者はキリのよい出玉に到達しそうなタイミングにのみ駅伝カウンタの値を知ることができ、当該タイミング以外では、駅伝演出以外の演出に集中することができる。また、図３２（Ａ１）及び図３２（Ａ２）の演出が省略される場合、駅伝演出は、図３２（Ｂ１）から開始してもよいし、図３２（Ｂ２）から開始してもよい。
【０５１９】
なお、図３１の駅伝演出と同様に、中継所演出において、次の区間に対応するカウント値に到達するまでの駅伝カウンタの残りカウント値を示す表示（例えば、残りカウント値そのもの又は概算の残りカウント値等）を前兆表示として表示してもよい。以下、特に断らない限り、前兆表示の表示タイミング及び消去タイミング、前兆表示の表示優先度、前兆表示に伴う音、並びに前兆表示に伴うランプについては、図３１の説明と同様である。
【０５２０】
なお、例えば、前兆表示が表示されてから所定時間が経過すると当該前兆表示が消去される場合、当該前兆表示が消去されたときに、駅伝カウンタのカウント値が、次の区間に対応するカウント値より所定数少ない値であるものの次の区間に対応するカウント値に到達していないことがある。この場合、当該前兆表示が消去されてから所定時間後に再度前兆表示が表示されてもよい。つまり、前兆表示を複数回表示可能である。
【０５２１】
図３２（Ｂ１）において単押し画像１６３６が表示されているときに、前兆表示が表示される場合、前兆表示の一部又は全部が単押し画像１６３６と重複する領域に表示されるが、当該重複領域における前兆表示の表示優先度は、単押し画像１６３６の表示優先度より高くてもよいし、低くてもよい。一方、図３２（Ｂ２）において長押し画像１６３７が表示されているときに、前兆表示が表示される場合、前兆表示の表示領域と長押し画像１６３７の表示領域が重複しないことが望ましい。
【０５２２】
また、図３２（Ｂ１）において単押し画像１６３６が表示されているときに前兆表示が表示される場合であっても、図３２（Ｂ２）において長押し画像１６３７が表示されているときに前兆表示が表示される場合であっても、前兆表示に伴う（専用のパターンの）発光が行われる。
【０５２３】
なお、図３２（Ｂ１）の状態で駅伝カウンタのカウント値が次の区間の対応する値に到達する頻度よりも、図３２（Ｂ２）の状態で駅伝カウンタのカウント値が次の区間の対応する値に到達する頻度の方が高くてもよいし、低くてもよい。
【０５２４】
なお、例えば、パチンコ機１が複数の一般入賞口２００１を備え、当該複数の一般入賞口２００１に含まれる第１一般入賞口に遊技球Ｂが入球した場合には、当該入球に基づく払い出しが駅伝カウンタのカウント値に反映されるものの当該入球に対応する音が出力されず、当該複数の一般入賞口２００１に含まれる第２一般入賞口に遊技球Ｂが入球した場

合には、当該入球に基づく払い出しが駅伝カウンタのカウント値に反映されかつ当該入球に対応する音が出力可能であるとする。

【０５２５】

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

【０５２６】

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

【０５２７】

また、図３２（Ａ１）等のように単押し画像１６３６が表示され、かつ押圧操作部３０３の単押しを促す音声がスピーカ３５４から出力されているときに、第２一般入賞口に遊技球Ｂが入球して第１態様の入賞音が出力されるときには、当該音声の出力が中断される。一方、図３２（Ａ２）等のように長押し画像１６３７が表示され、かつ押圧操作部３０３の長押しを促す音声がスピーカ３５４から出力されているときに、第２一般入賞口に遊技球Ｂが入球して第１態様の入賞音が出力されるときには、当該音声の出力が中断されるものの、図３２（Ａ２）等のように長押し画像１６３７が表示され、かつ押圧操作部３０３の長押しを促す音声がスピーカ３５４から出力されているときに、第２一般入賞口に遊技球Ｂが入球して第２態様の入賞音が出力されるときには、当該音声の出力が継続する。このようにすることにより、第１態様の入賞音に遊技者の意識を惹くことができる。

【０５２８】

なお、例えば、図３２（Ｂ２）において長押し画像１６３７が表示されているときに、所定の領域（例えばゲート部２００３）を遊技球Ｂが通過した場合にのみ、図３２（Ｃ１）の区間突破演出に遷移するようにしてもよい。つまり、図３２（Ｂ２）において長押し画像１６３７が表示されているときに、遊技球Ｂが当該所定の領域を通過することなく、駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達した場合、必ず図３２（Ｃ２）の区間突破演出（即ち長押し画像１６３７が継続して表示される区間突破演出）が行われるようにするとよい。

【０５２９】

なお、図３２（Ａ１）等のように単押し画像１６３６が表示されているときに、押圧操作部３０３の押圧検知センサ３８１によって長押し（単押し画像１６３６が促す操作と異なる操作）が検出されると、単押し画像１６３６が示す操作態様の操作（押圧操作部３０３に対する単押し）を促す音声がスピーカ３５４から出力され、さらに単押し画像１６３６を追加して表示してもよいし、単押し画像１６３６の表示時間を延長してもよい。同様に、なお、図３２（Ａ２）等のように長押し画像１６３７が表示されているときに、押圧操作部３０３の押圧検知センサ３８１によって長押し（長押し画像１６３７が促す操作と異なる操作）が検出されると、長押し画像１６３７が示す操作態様の操作（押圧操作部３０３に対する長押し）を促す音声がスピーカ３５４から出力され、さらに長押し画像１６３７を追加して表示してもよいし、長押し画像１６３７の表示時間を延長してもよい。

【０５３０】

図３３、図３４、及び図３５は駅伝演出の別例を示す説明図である。図３３、図３４、図３５の駅伝演出では、ライバル１６４０が駅伝に参戦するライバル演出が実行される。例えば、パチンコ機１が、遊技球Ｂの払い出しに関するカウントを行うカウンタ機能であって、駅伝カウンタとは異なるカウンタ機能（以下、このカウンタ機能をライバルカウンタとも呼ぶ）、をさらに備える。具体的には、例えば、ライバルカウンタは、所定の入賞口への遊技球Ｂの入球による遊技球Ｂの払い出し総数をカウントする。

【０５３１】

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

【０５３２】

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

【０５３３】

このように、駅伝カウンタとライバルカウンタとでカウントの基準が異なることにより、駅伝カウンタのカウント値がライバルカウンタのカウント値よりも大きい状況（第１状況の一例）、駅伝カウンタのカウント値とライバルカウンタのカウント値とが等しい状況、駅伝カウンタのカウント値がライバルカウンタのカウント値よりも小さい状況（第２状況の一例）、駅伝カウンタのカウント値がライバルカウンタのカウント値を追い抜く状況、及び駅伝カウンタのカウント値がライバルカウンタのカウント値に追い抜かれる状況、のいずれもが発生し得る。従って、詳細は後述するが、ライバル演出において、ライバル１６４０が自軍のランナーに先行したり、先行されたりする、及びライバル１６４０が自軍のランナーを追い抜いたり、自軍のランナーに追い抜かれたりする等の、抜きつ抜かれつの演出を実行することができ、遊技者の緊張感及び興趣を高めることができる。また、払い出された遊技球Ｂの数を、ライバル演出におけるライバル１６４０を通して遊技者に間接的に（ライバルカウンタのカウント値より上か下か）把握させることができる。

【０５３４】

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

【０５３５】

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

【０５３６】

なお、ライバルカウンタのカウント値は、例えば、主制御基板１３１０のＲＡＭに記憶

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

【０５３７】

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

【０５３８】

具体的には、例えば、ライバル演出が実行されているときにライバルカウンタのカウント値が０～１０００である場合には、ライバル１６４０が１区を走っている演出が行われ、ライバル演出が実行されているときにライバルカウンタのカウント値が１００１～２０００である場合には、ライバル１６４０が２区を走っている演出が行われる。駅伝カウンタのカウント値又はライバルカウンタのカウント値のいずれかが１００００１に到達すると、自軍のランナー又はライバルがゴールする演出が行われる。

【０５３９】

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

【０５４０】

図３３（Ｂ１）、図３３（Ｃ１）、図３４（Ｄ１）、及び図３４（Ｅ１）は、駅伝カウンタのカウント値に基づく自軍のランナー（図中では白色で記載される、ランナー１６２２等）が、ライバルカウンタのカウント値に基づく表示であるライバル１６４０（図中では黒色で記載）に先行している状態で開始するライバル演出（つまり、ライバル１６４０が自軍のランナーを追い抜く可能性があるライバル演出）を示し、図３３（Ｂ２）、図３３（Ｃ２）、図３４（Ｄ２）、及び図３４（Ｅ２）はライバル１６４０が自軍のランナーに先行している状態で開始するライバル演出（つまり、自軍のランナーがライバル１６４０を追い抜く可能性があるライバル演出）を示す。なお、図３３（Ｂ１）のようにライバル１６４０の表示が開始されるときにライバル１６４０自体の表示だけでなく、ライバル１６４０のカットイン等をさらに表示することにより、ライバル演出に発展したことを遊技者により認識させやすくしてもよい。

【０５４１】

まず、自軍のランナーがライバル１６４０に先行している状態で開始するライバル演出について説明する。図３３（Ｂ１）は、ライバルカウンタの値が１区に対応する値（０～１０００）で、ライバル演出が開始した状態である。図３３（Ｂ１）では、ライバル演出が開始したことを示す表示（「ライバル参戦！！」）が表示され、ライバル１６４０が１区に対応するメータ１６３１上に表示されている。ライバル演出は、例えば、所定の遊技状態において実行される。

【０５４２】

ライバル演出が開始すると、駅伝演出はライバル１６４０を中心とした演出（例えば、ライバル１６４０が常に表示されたり、ライバル１６４０についてのメッセージ等が表示されたりする演出）で進行する。なお、ライバル演出が実行されているときに（又はライバル演出を実行可能な駅伝演出において常に）、駅伝カウンタ及び／又はライバルカウンタのカウント値（カウント値そのものであってもよいし、カウント値の概数であってもよい）を示す表示が演出表示装置１６００に表示されてもよい。例えば、駅伝カウンタのカウント値を示す表示は自軍のランナーの下に表示され、ライバルカウンタのカウント値を示す表示はライバル１６４０の下に表示される。

【０５４３】
但し、駅伝カウンタのカウント値を示す表示は、例えば、駅伝カウンタの値が所定値（例えば、１００００１（１０区のゴールに対応する値））に到達したら消去されることが望ましい。一方、駅伝カウンタのカウント値を示す表示が消去されても、ライバルカウンタのカウント値を示す値は継続して表示することが望ましい。
【０５４４】
また、駅伝カウンタのカウント値を示す表示に代えて又は加えて、駅伝カウンタの当該所定値までの残りのカウント値（残りのカウント値そのものであってもよいし、残りのカウント値の概数であってもよい）を示す表示（つまり、駅伝カウンタのカウント対象の入賞があった場合には当該表示における値が減算される、但し概数で表示される場合には当該入賞があるたびに必ずしも減算されるわけではない（例えば、当該残りのカウント値が１０００発単位で表示される場合には当該残りカウント値が１０００発減るごとに減算表示される））が表示されてもよい。駅伝カウンタのカウント値を示す表示に代えて当該残りのカウント値を表示するように構成することで、遊技者は自分が獲得した出玉を直接的には認識できなくなり、ライバル演出（出玉を把握させる演出）等による出玉を示唆することによる興趣向上の効果をより高めることができる。一方、ライバルカウンタについては、ライバルカウンタの当該所定値までの残りのカウント値を表示しない（つまり、ライバルカウンタのカウント対象の入賞があった場合にはライバルカウンタの値を示す表示における値が加算される）ようにすることが望ましい。なお、駅伝カウンタの当該所定値までの残りのカウント値を示す表示を表示する場合には、自軍のランナーを表示しないようにしてもよい。
【０５４５】
図３３（Ｃ１）は、ライバルカウンタの値が２区に対応する値（１００１）に到達した状態である。図３３（Ｃ１）では、ライバル１６４０が次の区間（２区）に到達したことを示す、ライバル１６４０の区間突破演出が実行されている。図３３（Ｃ１）では、区間突破に成功したことを示す表示（「突破！！」）と、次の区間に到達したことを強調して示す強調表示１６４１と、が表示されている。
【０５４６】
なお、強調表示１６４１には複数の表示態様（例えば、表示態様ごとに強調表示１６４１内の文字や色が異なる表示態様、ライバル１６４０が到達した区間に対応するカウント値を示す表示態様等）があり、例えば、ライバル１６４０が到達した区間に応じて当該複数の表示態様から１つの表示態様が選択されてもよいし、ライバル１６４０が到達した区間と、自軍のランナーが位置している区間と、の差に応じて当該複数の表示態様から１つの表示態様が選択されてもよい。
【０５４７】
このように、ライバル演出が実行されているときに、ライバルカウンタのカウント値が予め定められた複数の値（１００１、２００１、・・・、９００１）のいずれかに到達するたびに、ライバル１６４０の区間突破演出が行われ、ライバル１６４０が到達した区間に基づく態様の強調表示１６４１が表示される。
【０５４８】
なお、駅伝カウンタの当該所定値までの残りのカウント値を示す表示を表示する場合には、当該残りのカウント値を示す表示と、強調表示１６４１と、の重複表示領域における優先度は、当該残りのカウント値を示す表示の方が高いことが望ましい（ライバルカウンタのカウント値は強調表示１６４１だけでなく、ライバル１６４０の表示位置でも示唆されているため）。なお、所定の演出（例えば、リーチ演出の中でも大当り期待度が高くかつ所定の変動パターンで実行されるＳＰリーチ演出や、リーチ態様が示されることなく、又はリーチ態様が示されてすぐに（例えば、１．０秒以内等の所定時間内に、又はリーチ態様が示された後に他の演出が実行されることなく）大当りが報知される（３つの同じ装飾図柄が示される）即当り演出）が実行されているときには、当該所定の演出に遊技者の意識を集中させて期待感を与えるために、ライバル１６４０や強調表示１６４１を非表示

としてもよい。
【０５４９】
　また、ライバル演出中に所定の演出ムービー（例えば、自軍とライバル１６４０とのライバル関係を生むこととなった過去の因縁を示唆するムービー）が表示されてもよい。駅伝カウンタの当該所定値までの残りのカウント値を示す表示を表示する場合には、当該演出ムービーが実行されているときにライバル１６４０の表示が視認不能（又は非表示）となるものの、当該残りのカウント値を示す表示は継続して表示するとよい。これにより、遊技者は一時的に自軍のランナーとライバル１６４０との差を認識できなくなることから、遊技者に緊張感を与えることができる。一方、自軍のランナーとライバル１６４０との差を認識できなくなることを嫌う遊技者もいるため、演出ムービーが表示されているときに、遊技者の操作に基づく所定の契機（例えば、押圧操作部３０３を押圧する、又は所定の入賞口に遊技球Ｂを入球させる等）によって、演出ムービーの表示を中止して、ライバル１６４０を再度視認できるようにしてもよいし、演出ムービーを表示してから所定時間が経過したら演出ムービーの表示が終了してもよい。
【０５５０】
　図３４（Ｄ１）は、駅伝カウンタのカウント値とライバルカウンタのカウント値がいずれも２区に対応する範囲（１００１～２０００）に含まれ、自軍のランナー１６２２とライバル１６４０とがいずれも２区に対応するメータ１６３１に位置している。また、図３４（Ｄ１）では、駅伝カウンタのカウント値よりもライバルカウンタのカウント値の方が小さいため、ライバル１６４０は自軍の２区のランナー１６２２よりも右側に表示されている。
【０５５１】
　なお、駅伝カウンタとライバルカウンタとのいずれも加算対象となる入賞口（上記した所定の入賞口）があるため、図３４（Ｄ１）のようにライバル１６４０と自軍のランナーが同時に表示されている状況で、当該入賞口に遊技球Ｂが入球した場合には、ライバル１６４０と自軍のランナーのいずれもがメータ１６３１上を移動する加算演出が行われる。このとき、ライバル１６４０の加算演出に伴って出力される音より、自軍のランナーの加算演出に伴って出力される音の方が優先される（優先される音の方が大きく出力される、又は優先されない音が出力されない）ことが望ましい。また、ライバル１６４０の表示位置と、自軍のランナーの表示位置と、が重複する場合、表示優先度は、自軍のランナーの方が高いことが望ましい。また、ライバル１６４０の加算演出に伴って点灯するランプよりも、自軍のランナーの加算演出に伴って点灯するランプの方が優先される（重複するランプが優先される方の発光パターンに従って点灯する、又は重複するランプが優先される方の発光パターンに従って点灯しかつ、優先されない方のランプのうち重複しないランプについても点灯しない）ことが望ましい。
【０５５２】
　なお、駅伝カウンタのカウント値は減少することもあるため、当該減少に応じて自軍のランナーの表示位置が変化してもよい。つまり、自軍のランナーの表示位置は右側に移動することもあるし、自軍のランナーは前の区間に戻ることもある（消去されることもある）。
【０５５３】
　図３４（Ｅ１）は、駅伝カウンタのカウント値が１００００１に到達し、ライバルカウンタの値が１０区に対応する範囲（９００１～１００００）に含まれている状態である。駅伝演出が実行されているときに、駅伝カウンタ又はライバルカウンタのカウント値が１００００１に到達すると、ゴール演出が行われる。つまり、図３４（Ｅ１）では、自軍の１０区のランナー１６３０がゴールするゴール演出が行われている。
【０５５４】
　また、図３４（Ｅ１）では、自軍の１０区のランナー１６３０がゴール地点に到達し、ライバル１６４０が１０区に対応するメータ１６３１に位置している。また、ゴールに到達したことを示唆する特別画像の一例であるメッセージ１６４２（「ゴール！！握手だ！

！」）が表示されている。なお、メッセージ１６４２として、複数の態様（例えば、「ゴール！！握手だ！！」という第１態様と、「ゴール！次は勝つ！」という第２態様）があるが、図３４（Ｅ１）のように、駅伝カウンタのカウント値がライバルカウンタのカウント値よりも大きい状況において、駅伝カウンタの値がゴールに対応する値に到達した状況では、当該複数の態様に含まれる第１態様のメッセージ１６４２が必ず表示されるようにするとよい。

【０５５５】

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

【０５５６】

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

【０５５７】

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

【０５５８】

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

【０５５９】

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

【０５６０】

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

【０５６１】

図３４（Ｄ２）は、ライバルカウンタのカウント値が３区に対応する値（３００１～４

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

【０５６２】

図３４（Ｅ２）では、ライバルカウンタのカウント値が１００００１に到達し、駅伝カウンタの値が１０区に対応する範囲（９００１～１００００）に含まれている状態である。図３４（Ｅ２）では、ライバル１６４０がゴールするゴール演出が行われている。ライバル１６４０が自軍のランナーよりも先にゴールに到達した場合、ライバル１６４０の表示態様がライバル１６４０を讃える特定態様の表示（例えばライバル１６４０が王冠１６４３を被っている表示）に変化する。特定態様のライバル１６４０が表示されてから、ライバルカウンタのカウント値が加算されてもライバル１６４０の位置は変化しない（そもそもライバルカウンタのカウント値の加算が１０区のゴールに対応する値で停止してもよい）し、ライバルカウンタの値を示す表示が表示されている場合であっても当該特定態様の表示が表示されると当該表示が示す値がこれ以上加算されることはない。なお、ライバル１６４０の特定態様の表示は、（例えば、駅伝カウンタのカウント値が１０区のゴールに対応する値（１００００１）に到達するまで）そのまま継続されてもよいし（そのまま継続された場合には、例えば、駅伝カウンタのカウント値が１０区のゴールに対応する値に到達して所定時間経過後又は到達後に即、消去される）、所定時間表示された後又は即、非表示としてもよい。

【０５６３】

なお、特定態様で表示されたライバル１６４０の表示が消去された場合には、消去されている期間において、ライバルカウンタのカウント値の加算を中止するとよい（次にライバル１６４０が表示されたときにライバル１６４０の位置が変化していると遊技者に違和感を与えてしまうため）。また、特定態様のライバル１６４０が非表示となる場合のライバル１６４０と、特定態様のライバル１６４０の表示が継続される場合のライバル１６４０と、で表示態様や表示位置が異なってもよい。例えば、特定態様のライバル１６４０の表示が継続される場合のライバル１６４０の表示サイズは、特定態様のライバル１６４０が非表示となる場合のライバル１６４０の表示サイズよりも大きいとよい。

【０５６４】

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

【０５６５】

また、図３４（Ｅ２）の状況になった後に、駅伝カウンタのカウント値に応じて自軍の１０区のランナー１６３０のメータ１６３１上の移動を継続して、駅伝カウンタの値が１０区のゴールに対応する値に到達した場合においても、メッセージ１６４２が表示されるとよい。なお、前述したようにメッセージ１６４２として複数の態様（例えば、図３４（Ｅ１）における「ゴール！！握手だ！！」という第１態様と、「ゴール！次は勝つ！」と

いう第２態様）があるが、この場合（つまり、ライバルカウンタのカウント値が駅伝カウンタのカウント値よりも大きい状況において、ライバルカウンタの値がゴールに対応する値に到達した状況では）、第１態様及び第２態様から（例えば所定の振り分けに従って）選択された態様のメッセージ１６４２が表示されるようにするとよい。

【０５６６】

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

【０５６７】

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

【０５６８】

図３５は、ライバル演出において実行される逆転示唆演出の一例を示す説明図である。逆転示唆演出は、ライバル１６４０が自軍のランナーに追いつかれそうになっていること、又はライバル１６４０が自軍のランナーに追いつきそうになっていること示唆する。逆転示唆演出は、例えば、ライバルカウンタのカウント値が駅伝カウンタのカウント値より大きく、かつライバルカウンタのカウント値が駅伝カウンタのカウント値との差が所定値以内（例えば９００以内）となったとき、及びライバルカウンタのカウント値が駅伝カウンタのカウント値より小さく、かつライバルカウンタのカウント値が駅伝カウンタのカウント値との差が所定値以内となったとき、に実行される。

【０５６９】

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

【０５７０】

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

【０５７１】

図３５（Ａ）は、ライバル１６４０が自軍のランナーに先行しているときに逆転示唆演出が行われている状態である。図３５（Ａ）は、ライバルカウンタのカウント値が４区に対応する値（３００１）に到達し、駅伝カウンタの値が３区に対応する範囲（２００１～

３０００）に含まれ、ライバルカウンタのカウント値と駅伝カウンタのカウント値との差が所定値以内（９００以内）となった状態である。

【０５７２】

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

【０５７３】

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

【０５７４】

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

【０５７５】

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

【０５７６】

図３５（Ｂ）は、ライバル１６４０が自軍のランナーに先行されているときに逆転示唆演出が行われている状態である。図３５（Ｂ）は、ライバルカウンタのカウント値が４区に対応する値（３００１）に到達し、駅伝カウンタのカウント値がライバルカウンタのカウント値よりも大きく、ライバルカウンタのカウント値と駅伝カウンタのカウント値との差が所定値以内（９００以内）となった状態である。

【０５７７】

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

【０５７８】

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

【０５７９】

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

【０５８０】

なお、駅伝カウンタともライバルカウンタとも異なり、減算のみが可能な減算カウンタがさらに設けられていてもよい。当該減算カウンタは、例えば、所定の遊技状態に遷移したときにカウント値が所定値にセットされ、所定の入賞口（駅伝カウンタの払い出しの加

算対象の入賞口及び／又はライバルカウンタの払い出しの加算対象の入賞口に含まれる一部又は全部の入賞口であってもよいし、これらの入賞口と異なる入賞口であってもよい）への遊技球Ｂの入球に基づいて、カウント値が減算されるカウンタである。なお、減算カウンタのカウント値は、当該所定の入賞口への入球があったときに所定割合で減算される等のように、当該入球があったときに必ずしも減算されるわけではないことが望ましい。なお、減算カウンタによるカウントは、当該カウント値がゼロになった場合（又はゼロになってから所定時間が経過した場合）や、当該所定の遊技状態とは異なる特定の遊技状態に遷移した場合には終了される。

【０５８１】

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

【０５８２】

なお、駅伝カウンタともライバルカウンタとも異なり、所定の契機でゼロにリセットされる以外は、加算のみが可能な加算カウンタがさらに設けられていてもよい。当該加算カウンタは、例えば、所定の入賞口（駅伝カウンタの払い出しの加算対象の入賞口及び／又はライバルカウンタの払い出しの加算対象の入賞口に含まれる一部又は全部の入賞口であってもよいし、これらの入賞口と異なる入賞口であってもよい。また、上記した減算カウンタの減算の契機となる入球に対応する入賞口と同じ入賞口であってもよいし、異なる入賞口であってもよい）への遊技球Ｂの入球回数を示唆するカウンタである。当該加算カウンタと、上記した減算カウンタと、は同時に表示されないことが望ましい。従って、駅伝演出においては、最大３つのカウンタ（当該加算カウンタ又は上記した減算カウンタの一方と、駅伝カウンタと、ライバルカウンタ）のカウント値が表示される。

【０５８３】

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

【０５８４】

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

【０５８５】

図３６は、駅伝演出に含まれる中継所演出及び区間突破演出の別例を示す図である。図３６の例では、パチンコ機１は、タスキを模した可動体３１１を備える（可動体３１１は、遊技盤５の内部に備え付けられていてもよいし、扉枠等の遊技盤５の外部に備え付けら

れていてもよい）。可動体３１１が初期位置から動作したときに、その一部又は全部が演出表示装置１６００の表示領域と重なることがある（重なっているときには可動体３１１は演出表示装置１６００の手前側に位置する）。以下、図３１の区間突破演出との相違点を主に説明し、同様の点については適宜説明を省略する。

【０５８６】

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

【０５８７】

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

【０５８８】

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

【０５８９】

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

【０５９０】

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

【０５９１】

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

【０５９２】
なお、可動体３１１の完成動作に伴って、完成エフェクト表示（例えば、完成動作をする可動体３１１の周囲に相当する表示領域に煽りエフェクトとは異なるオーラが表示される等）が表示されてもよいし、煽りエフェクトが表示されてもよいし、そもそもエフェクト自体が表示されなくてもよい。完成エフェクトの表示領域と、「突破！５区スタート！！」というメッセージの表示領域と、が重複する場合、煽りエフェクトの表示優先度が当該メッセージの表示優先度よりも高くてもよいし低くてもよい。
【０５９３】
完成動作を行った可動体３１１は、例えば、最大動作位置で所定時間停止した後に、初期位置へと戻る。例えば、完成動作を行った可動体３１１が初期位置へと戻り始めると（又は初期位置に完全に戻ると）、区間突破演出及び中継所演出が終了する。
【０５９４】
図３６（Ｃ３）では、区間突破演出が行われ、可動体３１１の煽り動作が継続している。図３６（Ｃ３）において煽り動作を継続している可動体３１１の動作中心位置や上下の動作量は、図３６（Ｂ）と同じであってもよいし、異なっていてもよい（図３６（Ｃ３）の例では、図３６（Ｂ）と比較して、煽り動作をしている可動体３１１の動作中心位置が下側に移動している）。
【０５９５】
また、図３６（Ｃ３）では、４区のランナー１６２４、５区のランナー１６２５、及びタスキ１６３２については図３６（Ｂ）と同様の表示が継続した上で、「突破するかも！！」という区間突破（駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達したこと）を示唆するメッセージが表示されている。なお、図３６（Ｃ２）と図３６（Ｃ３）とで、いずれもメッセージが表示されるもののメッセージの内容（表示態様）は異なる。また、図３６（Ｃ３）において、煽り動作を継続している可動体３１１の一部又は全部が一時的に又は常時、「突破するかも！！」というメッセージに重なってもよい。
【０５９６】
また、図３６（Ｃ３）において、可動体３１１の煽り動作とともに煽りエフェクト表示（例えば、煽り動作をする可動体３１１の周囲に相当する表示領域にオーラが表示される等）が演出表示装置１６００に表示されてもよい。このエフェクト表示は、図３６（Ｂ）から継続して表示されてもよいし、図３６（Ｃ３）から表示が開始してもよい。また、図３６（Ｂ）においてエフェクト表示が表示されている場合に、図３６（Ｃ３）においてエフェクト表示を終了してもよい。なお、煽りエフェクトの表示領域と、「突破するかも！！」というメッセージの表示領域と、が重複する場合、煽りエフェクトの表示優先度が当該メッセージの表示優先度よりも高くてもよいし低くてもよい。
【０５９７】
図３６（Ｃ３）の演出が開始してから（即ち駅伝カウンタのカウント値が区間突破に対応する値に到達してから）所定時間が経過すると、図３６（Ｃ２）の演出に移行する。駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達しても、図３６（Ｃ３）のように可動体３１１の煽り動作を継続することにより、遊技者に緊張感を与えることができる。また、図３６（Ｃ３）における「突破するかも！！」というメッセージとともに可動体３１１の煽り動作を継続することにより、区間突破のストックが得られているような期待感を遊技者に与えることができる。また、図３６（Ｃ３）において「突破するかも！！」というメッセージに代えて「突破確定？！」等のメッセージを表示してもよい。これにより、可動体３１１の煽り動作によって緊張感が高まってる遊技者に安心感を早く提供することで緊張を緩和できるとともにサプライズ感を演出することができる。
【０５９８】
なお、図３６（Ｂ）の演出から、図３６（Ｃ２）又は図３６（Ｃ３）の演出に移行するとき（駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達したとき）、演出表示装置１６００の表示演出については、図３６（Ｂ）の演出に割り込んで図３６（Ｃ２）又は図３６（Ｃ３）の演出が実行されるとよい。つまり、図３６（Ｂ）の演出において実行中

の表示パターンが途中であっても中断されて（打ち切られて）、図３６（Ｃ２）又は図３６（Ｃ３）の表示パターンの表示演出に移行するとよい。

【０５９９】

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

【０６００】

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

【０６０１】

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

【０６０２】

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

【０６０３】

また、図３６（Ｃ２）において可動体３１１の完成動作に代えて、図３６（Ｂ）又は図３６（Ｃ３）から図３６（Ｃ２）に移行するときの位置で、（煽り動作を中断させて）可動体３１１の動作を停止させてもよい。

【０６０４】

なお、可動体３１１の動作パターンには、上記した煽り動作、完成動作、及び初期位置に戻る動作を含む複数の動作パターンがあるが、図３６（Ｂ）又は図３６（Ｃ３）から図３６（Ｃ２）へ移行したときに煽り動作が中断されるように、当該複数の動作パターンのうち中断可能な動作パターンの方が多いことが望ましい（完成動作は、中断されない動作パターンである）。

【０６０５】

なお、可動体３１１にランプが設けられていてもよい。可動体３１１のランプは、例えば、可動体３１１の動作パターンに応じた発光パターンで発光する。つまり、可動体３１１が煽り動作をしているときには煽り動作に対応するパターンで当該ランプが発光し、可動体３１１が完成動作をしているときには、完成動作に対応するパターンで当該ランプが発光してもよいし、当該ランプが発光しなくてもよい（消灯してもよい）。また、例えば、可動体３１１が初期位置に戻るときには、初期位置に戻る動作に対応するパターンで当該ランプが発光してもよいし、当該ランプが発光しなくてもよい（消灯してもよい）。

【０６０６】

また、可動体３１１の各動作パターンに対応する当該ランプの１又は複数の発光パターンが定められていてもよい。例えば、図３６（Ｂ）の煽り動作時には、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達できるかが不明であるため当該ランプを青色で発光させ、図３６（Ｃ３）の煽り動作時には、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応

する値に到達しているため当該ランプを赤色で発光させる等してもよい。
【０６０７】
なお、図３６（Ｂ）において可動体３１１が煽り動作をしているときに駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達したときには、図３６（Ｃ２）へ移行する場合のように演出表示装置１６００における表示が継続して表示されない（ランナー、タスキ１６３２、及びメッセージの全てが変化している）場合と、図３６（Ｃ３）へ移行する場合のように演出表示装置１６００における少なくとも一部の表示が継続して表示される（図３６（Ｃ３）では、ランナー１６２４、ランナー１６２５、及びタスキ１６３２の表示が継続しているが、全ての表示が継続してもよい）場合と、がある。図３６（Ｂ）において、可動体３１１が煽り動作とは異なる動作パターンの動作をしてもよいが、当該異なる動作パターンの動作をしているときに駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達したときには、必ず図３６（Ｃ２）へ移行する（演出表示装置１６００における表示が継続して表示されない）ことが望ましい。このように動作パターンによって、演出表示装置１６００の表示パターンを変更することにより、遊技者は可動体３１１の動作から今後進行する演出を予測して楽しむことができる。
【０６０８】
なお、図３６では１つの可動体３１１が動作する例を説明したが、複数の可動体（例えば、可動体３１１と第２の可動体（不図示）を含む）が動作可能であってもよい。例えば、中継所演出において、可動体３１１が動作して上記した煽りエフェクトが演出表示装置１６００に表示されているときに駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達した場合は、可動体３１１の動作に伴うエフェクト表示が非表示されるとよい。また、例えば、第２可動体が動作して当該動作に伴うエフェクト表示が演出表示装置１６００に表示されているときに駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達した場合は、当該エフェクト表示は非表示とされる場合と、図３６（Ｃ２）及び図３６（Ｃ３）におけるメッセージと一部の表示領域が重複して表示を継続する場合と、が例えば所定の振り分けに従って選択されるとよい。
【０６０９】
なお、例えば、駅伝カウンタのカウント対象となる払い出しが行われる入賞のうち、第１の入賞口への入賞については常に当該入賞に対応する入賞音が出力されず、可動体３１１が煽り動作をしているときに第２の入賞口への入賞があったときには当該入賞に対応する入賞音が出力され、可動体３１１が完成動作をしているときに第３の入賞口への入賞があったときには当該入賞に対応する入賞音が出力される、等するとよい。このように、入賞口ごとに入賞音が出力されるタイミングが異なることにより、遊技者は入賞音を聴くために様々な入賞口を狙った遊技を楽しむことができる。
【０６１０】
なお、図３６（Ｂ）から図３６（Ｃ２）へ移行したとき及び図３６（Ｂ）から図３６（Ｃ３）へ移行したとき、つまり駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達して可動体３１１が継続して動作しているときに、次の区間に対応する値に到達したことを示す特別の報知音を出力するとよい。一方、図３６（Ｂ）から図３６（Ｃ１）に移行したとき、つまり、駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達せず可動体３１１の動作が中断されて初期位置に戻るときには、（当該特別の報知とは異なる）特定の報知音を出力するとよい。
【０６１１】
なお、例えば、図３６（Ｂ）において可動体３１１が煽り動作しているときに、所定の領域（例えばゲート部２００３）を遊技球Ｂが通過した場合にのみ、図３６（Ｃ３）の煽り動作の継続に移行するようにしてもよい。つまり、図３６（Ｂ）において可動体３１１が煽り動作をしているときに、遊技球Ｂが当該所定の領域を通過することなく、駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達した場合、必ず図３６（Ｃ２）の区間突破演出（即ち可動体３１１の完成動作が行われる区間突破演出）が行われるようにするとよい。
【０６１２】

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

【０６１３】

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

【０６１４】

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

【０６１５】

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

【０６１６】

まず、地震演出を経て、遊技状態が高確状態から通常状態へ転落する場合の演出例について説明する。図３７（Ｂ１）は、高確状態のまま、中継所演出が開始した状態である。図３７（Ｂ１）では、駅伝カウンタのカウント値が、９区の区間に対応するカウント値より所定数少ない値（例えば、１００発少ない値）に到達している。図３７（Ｂ１）では、８区のランナー１６２８から９区のランナー１６２９へタスキ１６３２が渡るか否かを示す中継所演出が開始している。また、図３７（Ｂ１）では、引き続き山背景１６４５が表示されている。

【０６１７】

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

【０６１８】

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

【０６１９】

図３８（Ｄ１）では、図３７（Ｃ１）においてレバーが操作され、遊技状態が高確状態から通常状態へと転落した状態である。図３８（Ｄ１）では、ランナーが転落して、４区

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

【０６２０】

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

【０６２１】

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

【０６２２】

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

【０６２３】

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

【０６２４】

図３７（Ｂ２）では、駅伝カウンタのカウント値が９区に対応する値に（８００１）に到達し、中継所演出における区間突破演出が行われている。図３７（Ｂ２）では、９区のランナー１６２９がタスキ１６３２を装着している。また、図３７（Ｂ２）では、遊技状態が高確状態であるため山背景１６４５が表示されている。

【０６２５】

図３７（Ｃ２）では、９区のランナー１６２９がメータ１６３１上を走る演出が行われながらも、通常状態へと転落すること（遊技状態が変化すること）を示唆する前兆表示の一例である積乱雲１６４７が表示されている。なお、積乱雲１６４７の表示に伴う音（例えば、図３８（Ｄ１）の通常状態への転落に伴って出力される音とは異なる（及び音量が小さい）音）が出力されたり、積乱雲１６４７の表示に伴う発光パターン（例えば、図３８（Ｄ１）の通常状態への転落に伴って発光する発光パターンとは異なる発光パターン）でランプが発光したりするとよい。

【０６２６】

なお、図３７（Ｂ２）において、遊技状態が高確状態から通常状態へと転落する契機（駅伝カウンタのカウント値が９区に対応する値に到達した）が満たされたものの、図３７（Ｃ２）では遊技状態はまだ高確状態のままであり、所定時間が経過すると遊技状態が高確状態から通常状態へと転落する。

【０６２７】

つまり、図３８（Ｄ１）のようにレバーが操作された場合には、レバーに備え付けられたセンサによる検出が行われると当該検出が行われたタイミングで遊技状態が高確状態から通常状態へと転落するものの（実行中の演出が中断されて図３８（Ｄ１）へ遷移する）、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達したことに基づいて遊技状態が高確状態から通常状態へ転落することが決定された場合には、当該契機が満たされたタ

イミングで遊技状態が高確状態から通常状態へと転落するのではなく（つまり実行中の演出が中断されずに継続して）、所定時間が経過してから転落する。このように、遊技状態がすぐに転落する場合と、すぐには転落しない場合と、があることにより、遊技者に緊張感を与えることができる。

【０６２８】

なお、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達したことに基づいて遊技状態が高確状態から通常状態へ転落することが決定された場合においても、例えば、所定の振り分けに従って、当該契機が満たされたタイミングで遊技状態が高確状態から通常状態へと転落する場合と、所定時間が経過してから転落する場合と、が選択されてもよい。このように、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達したことに基づいて遊技状態が高確状態から通常状態へ転落することが決定された場合においても、遊技状態がすぐに転落する場合と、すぐには転落しない場合と、があることにより、遊技者に緊張感を与える効果をさらに高めることができる。なお、駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達したことに基づいて遊技状態が高確状態から通常状態へ転落することが決定された場合に、当該契機が満たされたタイミングで遊技状態が高確状態から通常状態へと転落する場合であっても、図３７（Ｃ２）の演出が実行される（つまり、積乱雲１６４７が表示されるときであっても遊技状態が通常状態へと即転落していることがある）ことが望ましい。

【０６２９】

なお、積乱雲１６４７は、他の演出画像（例えば積乱雲１６４７が表示される前から継続して表示されている演出画像）よりも表示優先度が高いことが望ましい。例えば、図３７（Ｃ２）の例では、通常状態へと転落すること（遊技状態が変化すること）を示唆する重要な表示であるため、積乱雲１６４７とランナー１６２９との表示領域が一部重複しているが、積乱雲１６４７の方が、表示優先度が高い。

【０６３０】

図３８（Ｄ２）では、駅伝カウンタのカウント値が９区に対応する値に（８００１）に到達してから所定時間が経過し、（レバーを操作することなく）遊技状態が高確状態から通常状態へと転落している。図３８（Ｄ２）では、通常状態に転落したことを示す表示である雷１６４８（レバーを操作することによって通常状態に転落した図３８（Ｄ１）においては表示されない表示）がランナー１６２９を直撃している演出が行われている。

【０６３１】

また、図３８（Ｄ２）では、通常状態に転落したため山背景１６４５が表示されていない（背景画像が表示されていない）。なお、図３８（Ｄ２）において、つまり駅伝カウンタのカウント値が次の区間に対応する値に到達したことを契機に通常状態に転落したときには、当該契機によって通常状態に転落したことを遊技者が認識しやすくするために、山背景１６４５及び道路背景１６４６とも異なる背景画像を表示するようにしてもよい。

【０６３２】

また、図３８（Ｄ２）に遷移するときに、遊技状態が通常状態に転落したことを報知する音が出力されてもよいし、遊技状態が通常状態に転落したことを報知する発光パターンでランプが発光してもよい。

【０６３３】

なお、図３８（Ｄ１）に遷移するときの遊技状態が通常状態に転落したことを報知する音は、所定時間以上必ず出力されることが望ましいが、図３８（Ｄ２）に遷移するときの遊技状態が通常状態に転落したことを報知する音は、当該所定時間以内しか出力されないことが望ましい。これにより、レバーを操作してしまった遊技者に対して遊技状態が通常状態に転落したことをより認識させやすくなる。

【０６３４】

また、図３８（Ｄ１）に遷移するときの遊技状態が通常状態に転落したことを報知する発光パターンでのランプの発光、及び図３８（Ｄ２）に遷移するときの遊技状態が通常状態に転落したことを報知する発光パターンでのランプの発光は、所定条件が成立する（例

えば、再度の高確状態の遷移が行われたこと、所定の操作部の操作が検出されたこと、又はパチンコ機１の電源がオフ状態となること等）まで継続されることが望ましい。また、図３８（Ｄ１）に遷移するときと、図３８（Ｄ２）に遷移するときと、で当該所定条件が異なってもよい。

【０６３５】

また、パチンコ機１は、可動式のランプを含む複数のランプを備えていてもよいが、図３８（Ｄ１）に遷移するときの遊技状態が通常状態に転落したことを報知する発光パターンでのランプの発光、及び図３８（Ｄ２）に遷移するときの遊技状態が通常状態に転落したことを報知する発光パターンでのランプの発光において、当該可動式のランプは消灯させるようにすることが望ましい。仮に可動式のランプが発光状態で動作してしまうと、遊技状態が通常状態に転落したにも関わらず、遊技者にとって有利な状態になったと勘違いさせるおそれがあるからである。

【０６３６】

なお、パチンコ機１が備える複数のランプに含まれる一部のランプは、例えば、変動中において、特定態様（例えば赤色で発光）と、当該特定態様よりも遊技者に有利な特典を付与する割合が低い特別態様（例えば白色で発光）と、を含む複数の態様のいずれかの態様で発光する発光演出を実行可能である。但し、図３８（Ｄ１）に遷移するときの遊技状態が通常状態に転落したことを報知する発光パターンでのランプの発光、及び図３８（Ｄ２）に遷移するときの遊技状態が通常状態に転落したことを報知する発光パターンでのランプの発光においては、当該一部のランプと異なるランプを当該特別態様で発光させることができるものの、当該特定態様で発光させることがないようにするとよい。仮に、当該異なるランプを当該特定態様で発光させると、遊技状態が通常状態に転落したにも関わらず、遊技者にとって有利な状態になったと勘違いさせるおそれがあるからである。

【０６３７】

上記したように、図３８（Ｄ１）及び図３８（Ｄ２）とで、少なくとも一部の演出態様が異なる。つまり、通常状態に転落した契機によって、通常状態に転落したことを報知する少なくとも一部の演出態様が異なる。これにより、遊技者は通常状態に転落した契機をより認識しやすくなる。

【０６３８】

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

【０６３９】

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

【０６４０】

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

、図３７（Ｃ２）から転落したときには図３８（Ｄ２）へ移行する）。
【０６４１】
なお、例えば、図３８（Ｄ１）のようにレバーの操作（等に基づく検出）を契機として遊技状態が通常状態に転落した際の表示は静止画で表示され、図３８（Ｄ２）のように駅伝カウンタのカウント値が所定値に到達したことを契機として遊技状態が通常状態に転落した際の表示は動画で表示されるようにしてもよいし静止画で表示されるようにしてもよい。特に、レバーの操作を契機として遊技状態が通常状態に転落した際の表示は静止画で表示されることにより、遊技者の操作によって遊技状態が転落してしまったことを強く認識させることができ、遊技者は次回以降の高確状態においてレバーを操作しないようにより気を付けるようになる。
【０６４２】
なお、例えば、高確状態において、レバーとは異なる所定の操作部が操作された場合（つまり、当該所定の操作部に備え付けられたセンサによる検出が行われた場合）、遊技状態が高確状態から通常状態へと転落しないものの、当該所定の操作部の操作を中止すること（つまり、当該所定の操作部に備え付けられたセンサによる検出が中止されるような操作）を促す促し表示を表示するとよい。これにより、遊技者は高確状態において迂闊に何らかの操作部を操作してはいけないと認識することができる。なお、当該促し表示の表示領域が、他の演出画像の表示領域と重複する場合には、当該促し表示の表示優先度は、他の演出画像の表示優先度よりも高いことが望ましい。
【０６４３】
なお、レバーとは異なる当該所定の操作部が第１の操作部と第２の操作部とを含む場合、高確状態において、第１の操作部が操作された場合と、第２の操作部が操作された場合と、で表示される促し表示の表示サイズ、促し表示に伴う出力音、及び促し表示に伴って発光するランプの発光パターン等が異なってもよい。
【０６４４】
なお、例えば、高確状態中に、駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達し、かつ所定の領域（例えばゲート部２００３）を遊技球Ｂが通過した場合にのみ、遊技状態が通常状態へと転落して図３８（Ｄ１）の演出に遷移するようにしてもよい。つまり、高確状態中に、遊技球Ｂが当該所定の領域を通過することなく、駅伝カウンタの値が次の区間に対応する値に到達した場合、図３７（Ｃ２）の演出が行われるものの、遊技状態が通常状態へと転落せずに図３８（Ｄ２）の演出に移行しないことが望ましい。
【０６４５】
［６．演出の基本仕様］
本章では、変動中及び非変動中に実行される様々な演出について説明する。
【０６４６】
［６－１．本章の演出のための基本仕様］
図３９は、変動パターンテーブルのデータ構成例を示す図である。変動パターンテーブル３９０は、例えば、主制御内蔵ＲＯＭに記憶されている。なお、前述した例では、大当りフラグがセットされているか、及びリーチフラグがセットされているかによって異なる変動パターンテーブルが参照される例を説明したが、大当りフラグ及びリーチフラグがセットされている場合の変動パターン、大当たりフラグがセットされずにリーチフラグがセットされている場合の変動パターン、並びに大当りフラグ及びリーチフラグがセットされていない場合の変動パターンの全てが図３９の変動パターンテーブル３９０に定義されている。
【０６４７】
変動パターンテーブル３９０は、例えば、変動パターン番号３９０１、変動パターン名３９０２、擬似連有無３９０３、期待度３９０４、当落演出としてのリーチ演出３９０５、中図柄の最終停止図柄３９０６、当り時振り分け３９０７、はずれ（保４以外）振り分け３９０８、及びはずれ（保４）振り分け３９０９を示す。
【０６４８】

変動パターン番号３９０１は、変動パターンを識別する番号である。変動パターン名３９０２は、変動パターンの名称を示す。なお、変動パターン「短縮変動」及び「通常変動」は、大当り時には選択されず、これらの変動パターンの変動では、リーチ演出が実行されない。また、変動パターン「短縮変動」の変動時間（例えば、１～５秒程度）は、変動パターン「通常変動」の変動時間（例えば、１０～１５秒程度）よりも短い。

【０６４９】

変動パターン「ノーマルリーチ」の変動ではリーチ演出としての「ノーマルリーチ」が実行され、変動パターン「ノーマルロングリーチ」の変動ではリーチ演出としての「ノーマルロングリーチ」が実行される。リーチ演出としての「ノーマルリーチ」は、演出表示装置１６００における背景表示の切り替えを伴わないリーチ演出であり、リーチ演出としての「ノーマルロングリーチ」は演出表示装置１６００における背景表示の切り替えを伴うリーチ演出である。また、リーチ演出としての「ノーマルリーチ」よりリーチ演出としての「ノーマルロングリーチ」の方が演出の実行時間が長く、大当り期待度が高い。

【０６５０】

変動パターン「ＳＰリーチ１」、「ＳＰリーチ２」、及び「ＳＰリーチ３」の変動では、リーチ演出としてＳＰリーチが実行される。ＳＰリーチは、演出表示装置１６００における背景表示の切り替えを伴うリーチであり、リーチ演出としての「ノーマルリーチ」及び「ノーマルロングリーチ」よりも大当り期待度が高いリーチである。射的リーチ、鮫釣りリーチ、輪投げリーチ、金魚すくいリーチ、ダーツリーチ、鈴投げリーチ、及び最終決戦バトルリーチは、いずれもＳＰリーチの一例である。

【０６５１】

擬似連有無３９０３は、当該変動パターンの変動において擬似連演出が実行されるか否か、及び擬似連演出が実行される場合の当該変動において実行される擬似連演出の回数を示す。擬似連有無３９０３における「擬似無し」は擬似連演出が実行されないことを示し、「擬似２」及び「擬似３」は、それぞれ２連の擬似連演出、及び３連の擬似連演出が実行されることを示す。

【０６５２】

なお、擬似連演出とは、第一特別図柄表示器又は第二特別図柄表示器の一回の変動中に、装飾図柄の変動を行い装飾図柄の変動を終了させる動作を、複数回実行する演出である。「装飾図柄の変動を終了させる」とは、例えば、装飾図柄の一部又は全部を停止表示させる態様、装飾図柄の変動が一旦終了したように遊技者に認識させるような態様、及び装飾図柄の一部に擬似連図柄（この図柄が停止すれば擬似連演出が実行されることが確定する図柄）が停止する態様、などである。

【０６５３】

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

【０６５４】

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

【０６５５】

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

の擬似連演出の発生を示唆する擬似ガセ演出を実行するようにしてもよい。

【０６５６】

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

【０６５７】

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

【０６５８】

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

【０６５９】

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

【０６６０】

また、変動パターン「ＳＰリーチ２」における鈴投げリーチ（星５）は大当り変動時にのみ選択可能であるようにしてもよい、つまり鈴投げリーチ（星５）が実行された場合には大当りに当選していることが確定するようにしてもよい。また、期待度３９０４が星４．５である「ＳＰリーチ３」の変動パターンも大当り変動時にのみ選択可能であるようにしてもよい、つまり最終決戦バトルリーチ（星４．５）が実行された場合には大当りに当選していることが確定するようにしてもよい。

【０６６１】

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

【０６６２】

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

がリーチ状態の装飾図柄と同一の図柄として停止するようにしてもよい。

【０６６３】

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

【０６６４】

［６－２．リーチ演出の概要］

以下、当落演出としてのリーチ演出３９０５それぞれについて説明する。

【０６６５】

［６－２－１．ノーマルリーチ］

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

【０６６６】

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

【０６６７】

そして、当該ホワイトアウト中に各装飾図柄がリーチ用の装飾図柄に変化して演出表示装置１６００の表示領域における左上又は右上に移動し、その後ホワイトアウトが解除されて、選択されたＳＰリーチのリーチタイトルが表示され、当該ＳＰリーチ演出が実行される。なお、非リーチ用の装飾図柄は、例えば、キャラクタを含む装飾表示と、当該装飾表示に重ねて表示された数字と、によって構成され、リーチ用の装飾図柄は、例えば、キャラクタを含まない装飾表示と、当該装飾表示に重ねて表示された数字と、によって構成される。

【０６６８】

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

【０６６９】

［６－２－２．ノーマルロングリーチ］

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

【０６７０】

［６－２－３．射的リーチ］

ＳＰリーチの一例である射的リーチでは、演出表示装置１６００において、キャラクタ

が射的銃にコルクを詰めて射的を行う演出が行われる。また、大当り変動における射的リーチでは発射されたコルクが命中した的が倒れる演出が行われ、はずれ変動における射的リーチでは発射されたコルクが命中した的が倒れない演出が行わる。

【０６７１】

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

【０６７２】

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

【０６７３】

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

【０６７４】

［６－２－４．鮫釣りリーチ］

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

【０６７５】

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

【０６７６】

キャラクタが釣り上げる鮫人形が決定されたら、キャラクタが鮫人形を釣り上げ、釣り

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

【０６７７】

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

【０６７８】

［６－２－５．輪投げリーチ］

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

【０６７９】

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

【０６８０】

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

【０６８１】

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

【０６８２】

［６－２－６．金魚すくいリーチ］

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

【０６８３】

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

【０６８４】

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

【０６８５】

１つのポイと１匹の金魚とが決定されたら、演出表示装置１６００において、キャラクタが当該決定されたポイを用いて当該決定された金魚を水槽から豪快にすくいあげ、当該金魚が空高く宙を舞う演出が行われる。その後、落ちてきた金魚がカップに入るかを煽る煽り演出が行われる。当該煽り演出が開始してから所定時間が経過すると、金魚がカップに入る演出、又は金魚がカップに入らずに水槽に戻る演出が行われる。なお、当該煽り演出中に押圧操作部３０３の操作有効期間が発生し、当該操作有効期間中に押圧操作部３０３の操作が検知された、又は操作が検知されずに当該操作有効期間が終了したときに、金魚がカップに入る演出、又は金魚がカップに入らずに水槽に戻る演出が実行されてもよい。

【０６８６】

［６－２－７．ダーツリーチ］

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

【０６８７】

ダーツリーチの演出の具体例について説明する。まず、演出表示装置１６００に、２つ（複数）のダーツが置かれた台が表示され、キャラクタが当該２つのダーツのいずれかを選択する演出が行われる。台に置かれる当該２つのダーツとして、先端が太いダーツと先端が細いダーツの組み合わせ、先端が細いダーツと先端が細いダーツの組み合わせ、又は先端が細いダーツと先端が極細ダーツの組み合わせのいずれかが出現する。当該２つのダーツの出現率は、先端が太いダーツと先端が細いダーツの組み合わせ＞先端が細いダーツ

と先端が細いダーツの組み合わせ＞先端が細いダーツと先端が極細ダーツの組み合わせ、の順である。また、最終的に決定されるダーツの選択率は先端が太いダーツ＞先端が細いダーツ＞先端が極細のダーツの順であり、決定されたダーツが示す大当り期待度は先端が太いダーツ＜先端が細いダーツ＜先端が極細のダーツの順である。

【０６８８】

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

【０６８９】

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

【０６９０】

［６－２－８．鈴投げリーチ］

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

【０６９１】

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

【０６９２】

キャラクタがいずれかの鈴を選択した後に、演出表示装置１６００に表示された２つ（複数）の輪から１つの輪を、例えばターゲットスコープが表示されて、決定する演出が行

われる。なお、当該２つの輪として、小さい輪と大きい輪の組み合わせ、大きい輪と大きい輪の組み合わせ、又は大きい輪と特大の輪の組み合わせのいずれかが出現する。当該２つの輪の出現率は、小さい輪と大きい輪の組み合わせ＞大きい輪と大きい輪の組み合わせ＞大きい輪と特大の輪の組み合わせ、の順である。また、最終的に決定される輪の選択率は小さい輪＞大きい輪＞特大の輪の順であり、決定された輪が示す大当り期待度は小さい輪＜大きい輪＜特大の輪の順である。

【０６９３】

１つの鈴と１つの輪とが決定されたら、演出表示装置１６００において、キャラクタが当該決定された鈴を当該決定された輪に投げる演出が行われる。その後、投げられた鈴が輪の中で回転して飛び出しそうになる煽り演出が行われる。当該煽り演出が開始してから所定時間が経過すると、鈴が輪の中に入る演出、又は鈴が輪から飛び出して地面に落ちる演出が行われる。なお、当該煽り演出中に押圧操作部３０３の操作有効期間が発生し、当該操作有効期間中に押圧操作部３０３の操作が検知された、又は操作が検知されずに当該操作有効期間が終了したときに、鈴が輪の中に入る演出、又は鈴が輪から飛び出して地面に落ちる演出が実行されてもよい。

【０６９４】

［６－２－９．最終決戦バトルリーチ］

ＳＰリーチの一例である最終決戦バトルリーチでは、演出表示装置１６００において、味方キャラクタが敵キャラクタとバトルをする演出が行われる。また、大当り変動における最終決戦バトルリーチでは味方キャラクタによる攻撃で敵キャラクタが吹っ飛ぶ演出が行われ、はずれ変動における最終決戦バトルリーチでは味方キャラクタによる攻撃で敵キャラクタが吹っ飛ばずに耐えきる演出が行われる。

【０６９５】

最終決戦バトルリーチの演出の具体例について説明する。まず、演出表示装置１６００において、味方キャラクタの相手となる敵キャラクタを決定する演出が行われる。当該演出においては、弱敵キャラクタを１秒表示、中敵キャラクタを１秒表示、強敵キャラクタを１秒表示した後に、弱敵キャラクタ、中敵キャラクタ、及び強敵キャラクタの順で高速で表示が切り替わる演出が行われ、最終的にいずれかの敵キャラクタの表示で停止することで、味方キャラクタの相手となる敵キャラクタが決定される。なお、決定される敵キャラクタの選択率は強敵キャラクタ＞中敵キャラクタ＞弱敵キャラクタの順であり、決定された敵キャラクタが示す大当り期待度は強敵キャラクタ＜中敵キャラクタ＜弱敵キャラクタの順である。

【０６９６】

敵キャラクタが決定したら、演出表示装置１６００において、味方キャラクタの攻撃シーンに移行し、当該攻撃シーンにおいて味方キャラクタが敵キャラクタに、弱攻撃、中攻撃、及び強攻撃から決定されたいずれかの攻撃をする演出が行われる。なお、決定される攻撃の選択率は弱攻撃＞中攻撃＞強攻撃の順であり、決定された攻撃が示す大当り期待度は弱攻撃＜中攻撃＜強攻撃の順である。

【０６９７】

味方キャラクタが攻撃をすると、敵キャラクタが攻撃に耐えている演出が行われる。その後、表示が一時停止する煽り演出が行われる。当該煽り演出が開始してから所定時間が経過すると、敵キャラクタが吹っ飛ぶ演出、又は敵キャラクタが吹っ飛ばずに耐えきる演出が行われる。なお、当該煽り演出中に押圧操作部３０３の操作有効期間が発生し、当該操作有効期間中に押圧操作部３０３の操作が検知された、又は操作が検知されずに当該操作有効期間が終了したときに、敵キャラクタが吹っ飛ぶ演出、又は敵キャラクタが吹っ飛ばずに耐えきる演出が実行されてもよい。

【０６９８】

なお、最終決戦バトルリーチの攻撃シーンにおいては、味方キャラクタは武器を用いて敵キャラクタに攻撃をする演出が行われる。最終決戦バトルリーチの前に後述するリーチ実行予告演出が実行される場合には、味方キャラクタが最終決戦バトルリーチで用いる武

器はリーチ実行予告演出において予め報知されるが、最終決戦バトルリーチの前にリーチ実行予告演出が実行されない場合には、遊技者は、当該攻撃シーンに切り替わったときに味方キャラクタが用いる武器を初めて認識可能となる。

【０６９９】

［６－３．ＳＰリーチの変動パターンが選択されたときの演出パターン］

以下、変動パターン「ＳＰリーチ１」、「ＳＰリーチ２」、又は「ＳＰリーチ３」が選択された場合における、演出パターンについて説明する。変動パターン「ＳＰリーチ１」、「ＳＰリーチ２」、又は「ＳＰリーチ３」が選択された場合には、所定の振り分けに従って、基本パターン、レアパターン、又はやり直しパターンのいずれかの演出パターンが実行されるよう振り分けられる。

【０７００】

原則的に、変動パターン「ＳＰリーチ１」に対応する予告演出は、後述するリーチ選択予告演出であり、変動パターン「ＳＰリーチ２」に対応する予告演出は、後述するリーチ昇格予告演出であり、変動パターン「ＳＰリーチ３」に対応する予告演出は、後述するリーチ実行予告演出である。

【０７０１】

基本パターンが選択された場合には、決定された変動パターンに対応する予告演出が行われてから当該変動パターンにおける当落演出としてのリーチ演出が実行される、又は決定された変動パターンに対応する予告演出が行われることなく当該変動パターンにおける当落演出としてのリーチ演出が実行される。

【０７０２】

レアパターンが選択された場合には、決定された変動パターンに対応する予告演出と、当該変動パターンに対応する予告演出とは異なる予告演出と、が演出表示装置１６００の２分割された表示領域（例えば、上下２分割された表示領域）それぞれに表示されてから（２つの予告演出の表示期間の少なくとも一部が重複する）、当該変動パターンにおける当落演出としてのリーチ演出が実行される。

【０７０３】

詳細は後述するが、例えば変動パターン「ＳＰリーチ１」を実行することが決定されているなかでレアパターンが選択された場合には、変動パターン「ＳＰリーチ１」に対応した予告演出であるリーチ選択予告演出と、変動パターン「ＳＰリーチ２」又は変動パターン「ＳＰリーチ３」に対応した予告演出であるリーチ昇格予告演出又はリーチ実行予告演出のいずれかが表示されて予告演出を実行する（２つの予告演出が表示される）ものの、表示された２つの予告演出の実行が終了したあとに決定されているリーチ演出に対応した予告演出（この場合はリーチ選択予告演出）ではない予告演出が非表示にされて、変動パターン「ＳＰリーチ１」に対応した予告演出であるリーチ選択予告演出によって選択されたリーチ演出が実行される。

【０７０４】

やり直しパターンが選択された場合には、変動パターン「ＳＰリーチ１」、「ＳＰリーチ２」、又は「ＳＰリーチ３」のいずれかのＳＰリーチ演出が実行され、当該リーチ演出の途中でやり直し演出が実行されてから、決定された変動パターンにおけるＳＰリーチ演出（当落演出としてのリーチ演出）が実行される。

【０７０５】

例えば、変動パターン「ＳＰリーチ１」が当落演出としてのリーチ演出として決定されているときに、やり直しパターンが選択された場合には、変動パターン「ＳＰリーチ２」におけるＳＰリーチである金魚すくいリーチ（星２）・ダーツリーチ（星４）・鈴投げリーチ（星５）や、変動パターン「ＳＰリーチ３」におけるＳＰリーチである最終決戦バトルリーチ（星４．５）が途中まで実行されて、やり直し演出が実行されてから、変動パターン「ＳＰリーチ１」における当落演出としてのリーチ演出のいずれか（いずれも星３）が実行されることがあり得る。つまり、途中まで実行されたＳＰリーチ演出よりも当落演出としてのリーチ演出の方が、大当り期待度を示す星の数が少ない（つまり、演出の途中

で大当り期待度が下がったように遊技者に認識させる）こともあり得る。
【０７０６】
以下、基本パターン、レアパターン、及びやり直しパターンそれぞれの演出の例について説明する。
【０７０７】
［６－３－１．基本パターン］
変動パターン「ＳＰリーチ１」が選択されたときの基本パターンの演出について説明する。この場合、まずリーチ選択予告演出を実行するか否かを所定の振り分けに基づく抽選によって決定する。リーチ選択予告演出を実行しないと決定した場合には、決定した回数の擬似連を実行してから、ノーマルリーチと同様の演出を経由して、「ＳＰリーチ１」に対応する当落演出としてのリーチ演出のいずれかを実行する。なお、リーチ選択予告演出を実行しない場合の当落演出としてのリーチ演出である射的リーチ、鮫釣りリーチ、又は輪投げリーチのどれが実行されるかは、例えば、均等な振り分けに基づく抽選によって決定される。
【０７０８】
リーチ選択予告演出を実行すると決定した場合は、決定した回数の擬似連を実行してから、リーチ選択予告演出を実行する。なお、詳細は後述するが、当落演出としてのリーチ演出として、射的リーチ、鮫釣りリーチ、又は輪投げリーチのどれが実行されるかが、リーチ選択予告演出において選択される（遊技者が選択可能である）。リーチ選択予告演出が終了したら、当該リーチ選択予告演出において選択された当落演出としてのリーチ演出が実行される。
【０７０９】
変動パターン「ＳＰリーチ２」が選択されたときの基本パターンの演出について説明する。この場合、まず当落演出としてのリーチ演出として、金魚すくいリーチ、ダーツリーチ、又は鈴投げリーチのどれが実行されるかを所定の振り分け（当該振り分けは、大当り期待度が金魚すくいリーチ＜ダーツリーチ＜鈴投げリーチとなるよう、かつ出現率が金魚すくいリーチ＞ダーツリーチ＞鈴投げリーチとなるよう決定されている）に基づく抽選によって決定する。
【０７１０】
続いて、リーチ昇格予告演出を実行するかを所定の振り分けに基づく抽選によって決定する。リーチ昇格予告演出を実行しないと決定した場合には、決定した回数の擬似連を実行してから、ノーマルリーチと同様の演出を経由して、当落演出としてのリーチ演出として決定されたリーチを実行する。
【０７１１】
リーチ昇格予告演出を実行すると決定した場合には、決定した回数の擬似連を実行してから、リーチ昇格予告演出を実行する。なお、詳細は後述するが、リーチ昇格予告演出の演出パターンは、当落演出としてのリーチ演出として決定されたリーチによって異なる（金魚すくいリーチが実行されると決定されている場合にはリーチ昇格予告演出は４秒の演出パターン、ダーツリーチが実行されると決定されている場合にはリーチ昇格予告演出は５秒の演出パターン、鈴投げリーチが実行されると決定されている場合にはリーチ昇格予告演出は６秒の演出パターン、で実行される）。リーチ昇格予告演出が終了したら、当落演出としてのリーチ演出として決定されたリーチを実行する。
【０７１２】
変動パターン「ＳＰリーチ３」が選択されたときの基本パターンの演出について説明する。まずリーチ実行予告演出を実行するか否かを所定の振り分けに基づく抽選によって決定する。リーチ実行予告演出を実行しないと決定した場合には、決定した回数の擬似連を実行してから、ノーマルリーチと同様の演出を経由して、「ＳＰリーチ３」に対応する当落演出としてのリーチ演出である最終決戦バトルリーチを実行する。
【０７１３】
なお、詳細は後述するが最終決戦バトルリーチにおいては、複数のキャラクタから選択

された味方キャラクタが、複数の頭防具から選択された頭防具、複数の体防具から選択された体防具、複数の足防具から選択された足防具、及び複数の武器（銀剣、金剣、及び虹剣）から選択された武器を装備して敵キャラクタとバトルをする。リーチ実行予告演出が実行されない場合の最終決戦バトルリーチにおいては、均等な振り分けに基づく抽選によって決定された味方キャラクタが、それぞれ均等な振り分けに基づく抽選によって決定された頭防具、体防具、及び足防具を装備している。また、リーチ実行予告演出が実行されない場合の最終決戦バトルリーチにおいて、味方キャラクタが装備する武器は所定の振り分け（当該振り分けは、大当り期待度が銀剣＜金剣＜虹剣となるよう、かつ出現率が銀剣＞金剣＞虹剣となるよう定められている）に基づく抽選によって決定される。

【０７１４】

リーチ実行予告演出を実行すると決定した場合には、決定した回数の擬似連を実行してから、リーチ実行予告演出を実行する。詳細は後述するが、リーチ実行予告演出において、最終決戦バトルリーチで登場する味方キャラクタ、並びに当該味方キャラクタが装備する頭防具、体防具、及び足防具を遊技者が選択可能である。また、リーチ実行予告演出において、最終決戦バトルリーチで当該味方キャラクタが装備する武器が、所定の振り分け（例えば、リーチ実行予告演出が実行されない場合の最終決戦バトルリーチにおける武器の振り分けと同じ）に基づく抽選によって決定される。リーチ実行予告演出が終了してから、当該リーチ実行予告演出において決定された味方キャラクタ、頭防具、体防具、足防具、及び武器が用いられる最終決戦バトルリーチが実行される。

【０７１５】

なお、最終決戦バトルリーチが実行されない変動パターンにおいても、リーチ実行予告演出が表示されてもよい。具体的には、例えば、はずれ時に変動パターン「ノーマルロングリーチ」が選択され、かつ擬似２又は擬似３が選択されたときの所定確率で、リーチ実行予告演出が表示される。この場合のリーチ実行予告演出は、例えば、擬似２又は擬似３から選択された回数の擬似連が終了したタイミングで開始する。また、この場合のリーチ実行予告演出では、味方キャラクタ、並びに当該味方キャラクタが装備する頭防具、体防具、及び足防具を遊技者が選択可能であるが、武器として「×」が強制的に選択された上で、最終決戦バトルリーチに発展せず、当落演出としてのリーチとしてノーマルロングリーチが実行される。なお、当該ノーマルロングリーチは、擬似２又は擬似３から選択された回数の擬似連が終了したタイミングから１９秒が経過したタイミングで終了する。なお、リーチ選択予告演出又はリーチ昇格予告演出が表示された場合には必ずＳＰリーチ演出に発展する、つまりリーチ選択予告演出及びリーチ昇格予告演出においてはＳＰリーチ演出に発展しない所謂ガセ演出は実行されない。

【０７１６】

また、変動パターン「ＳＰリーチ３」が選択されたときのリーチ実行予告演出においても、武器として「×」が決定可能であってもよいが、武器として「×」が決定された場合には大当り確定、又は激アツ（少なくとも銀剣が武器として決定された場合よりも大当り期待度が高い）となるよう武器の振り分けが定められていることが望ましい。変動パターン「ＳＰリーチ３」が選択されたときのリーチ実行予告演出においても、武器として「×」が決定された場合には、例えば、選択された味方キャラクタが「素手で十分だ！」というセリフを言っている表示が演出表示装置１６００において行われてから、当該味方キャラクタが素手で敵キャラクタに攻撃をする最終決戦バトルリーチが実行される。

【０７１７】

［６－３－２．レアパターン］

変動パターン「ＳＰリーチ１」が選択されたときのレアパターンの演出について説明する。まず、２つの予告演出として、リーチ選択予告演出とリーチ昇格予告演出とを実行するか、又はリーチ選択予告演出とリーチ実行予告演出とを実行するか、を所定の振り分けに従って決定する（つまり、変動パターン「ＳＰリーチ１」に対応する予告演出であるリーチ選択予告演出は必ず実行される）。なお、変動パターン「ＳＰリーチ１」が選択されたときのレアパターンにおいて、「ＳＰリーチ１」に対応しない予告演出であるリーチ昇

格予告演出とリーチ実行予告演出の２つの予告演出が決定されることはない。
【０７１８】
続いて、決定した回数の擬似連を実行した後に、当該決定した２つの予告演出の表示の開始タイミングを決定する。具体的には、例えば、当該決定した２つの予告演出の表示を同時に開始するか、当該２つの予告演出の一方の表示を先に開始する（例えば、当該一方の予告演出の表示を開始してから１秒後に当該他方の予告演出の表示を開始する）か、又は当該２つの予告演出の他方の表示を先に開始する（例えば、当該他方の予告演出の表示を開始してから１秒後に当該一方の予告演出の表示を開始する）か、を所定の振り分けに従って決定する。
【０７１９】
続いて、当該決定した開始タイミングに従って、当該２つの予告演出を演出表示装置１６００に表示する。当該２つの予告演出それぞれは、例えば、演出表示装置１６００の表示領域を２分割した表示領域（例えば、上下に２分割した表示領域）に表示され、当該２つの予告演出の表示期間の少なくとも一部が重複する。当該２つの予告演出のうち先に終了した予告演出については、終了時の表示を、後に終了する予告演出が終了するまで、継続して表示してもよいし、所定のループ表示を、後に終了する予告演出が終了するまで、継続して表示してもよい。
【０７２０】
当該２つの予告演出が終了すると、当該２つの予告演出が表示されている表示領域のうち、リーチ選択予告演出が表示されている表示領域の表示を演出表示装置１６００の全領域に拡大して表示することで、当該２つの予告演出のうちリーチ選択予告演出ではない予告演出の表示を非表示とする。その後、当該リーチ選択予告演出において選択された当落演出としてのリーチ演出が実行される。
【０７２１】
変動パターン「ＳＰリーチ２」が選択されたときのレアパターンの演出について説明する。まず、２つの予告演出として、リーチ選択予告演出とリーチ昇格予告演出とを実行するか、又はリーチ昇格予告演出とリーチ実行予告演出とを実行するか、を所定の振り分けに従って決定する（つまり、変動パターン「ＳＰリーチ２」に対応する予告演出であるリーチ昇格予告演出は必ず実行される）。なお、変動パターン「ＳＰリーチ２」が選択されたときのレアパターンにおいて、「ＳＰリーチ２」に対応しない予告演出であるリーチ選択予告演出とリーチ実行予告演出の２つの予告演出が決定されることはない。
【０７２２】
続いて、決定した回数の擬似連を実行した後に、当該決定した２つの予告演出の表示の開始タイミングを決定する。具体的には、例えば、当該決定した２つの予告演出の表示を同時に開始するか、当該２つの予告演出の一方の表示を先に開始する（例えば、当該一方の予告演出の表示を開始してから１秒後に当該他方の予告演出の表示を開始する）か、又は当該２つの予告演出の他方の表示を先に開始する（例えば、当該他方の予告演出の表示を開始してから１秒後に当該一方の予告演出の表示を開始する）か、を所定の振り分けに従って決定する。
【０７２３】
続いて、当該決定した開始タイミングに従って、当該２つの予告演出を演出表示装置１６００に表示する。当該２つの予告演出それぞれは、例えば、演出表示装置１６００の表示領域を２分割した表示領域（例えば、上下に２分割した表示領域）に表示され、当該２つの予告演出の表示期間の少なくとも一部が重複する。当該２つの予告演出のうち先に終了した予告演出については、終了時の表示を、後に終了する予告演出が終了するまで、継続して表示してもよいし、所定のループ表示を、後に終了する予告演出が終了するまで、継続して表示してもよい。
【０７２４】
当該２つの予告演出が終了すると、当該２つの予告演出が表示されている表示領域のうち、リーチ昇格予告演出が表示されている表示領域の表示を演出表示装置１６００の全領

域に拡大して表示することで、当該２つの予告演出のうちリーチ昇格予告演出ではない予告演出の表示を非表示とする。その後、当該リーチ昇格予告演出において報知された当落演出としてのリーチ演出が実行される。

【０７２５】

変動パターン「ＳＰリーチ３」が選択されたときのレアパターンの演出について説明する。まず、２つの予告演出として、リーチ選択予告演出とリーチ実行予告演出とを実行するか、又はリーチ昇格予告演出とリーチ実行予告演出とを実行するか、を所定の振り分けに従って決定する（つまり、変動パターン「ＳＰリーチ３」に対応する予告演出であるリーチ実行予告演出は必ず実行される）。なお、変動パターン「ＳＰリーチ３」が選択されたときのレアパターンにおいて、「ＳＰリーチ３」に対応しない予告演出であるリーチ選択予告演出とリーチ昇格予告演出の２つの予告演出が決定されることはない。

【０７２６】

続いて、決定した回数の擬似連を実行した後に、当該決定した２つの予告演出の表示の開始タイミングを決定する。具体的には、例えば、当該決定した２つの予告演出の表示を同時に開始するか、当該２つの予告演出の一方の表示を先に開始する（例えば、当該一方の予告演出の表示を開始してから１秒後に当該他方の予告演出の表示を開始する）か、又は当該２つの予告演出の他方の表示を先に開始する（例えば、当該他方の予告演出の表示を開始してから１秒後に当該一方の予告演出の表示を開始する）か、を所定の振り分けに従って決定する。

【０７２７】

続いて、当該決定した開始タイミングに従って、当該２つの予告演出を演出表示装置１６００に表示する。当該２つの予告演出それぞれは、例えば、演出表示装置１６００の表示領域を２分割した表示領域（例えば、上下に２分割した表示領域）に表示され、当該２つの予告演出の表示期間の少なくとも一部が重複する。当該２つの予告演出のうち先に終了した予告演出については、終了時の表示を、後に終了する予告演出が終了するまで、継続して表示してもよいし、所定のループ表示を、後に終了する予告演出が終了するまで、継続して表示してもよい。

【０７２８】

当該２つの予告演出が終了すると、当該２つの予告演出が表示されている表示領域のうち、リーチ実行予告演出が表示されている表示領域の表示を演出表示装置１６００の全領域に拡大して表示することで、当該２つの予告演出のうちリーチ昇格予告演出ではない予告演出の表示を非表示とする。その後、当該リーチ実行予告演出において決定されたキャラクタ、頭防具、体防具、足防具、及び武器を用いた最終決戦バトルリーチが当落演出としてのリーチ演出として実行される。

【０７２９】

［６－３－３．やり直しパターン］

変動パターン「ＳＰリーチ１」、「ＳＰリーチ２」、及び「ＳＰリーチ３」のどれが選択されていても下記のような演出が実行される。まず、先に実行するＳＰリーチ演出（途中まで実行されるＳＰリーチ演出）として「ＳＰリーチ１」、「ＳＰリーチ２」、又は「ＳＰリーチ３」のどの変動パターンにおけるＳＰリーチ演出を実行するか、及び当該先に実行するＳＰリーチ演出の変動パターンに対して基本パターン又はレアパターンのいずれのパターンを実行するか、をそれぞれ所定の振り分けに基づく抽選によって決定する。

【０７３０】

続いて、当該先に実行するＳＰリーチ演出の変動パターンに対して決定した基本パターン又はレアパターンに従って上記した予告演出を実行し（又は予告演出を実行することなく）、当該決定した（先に実行する）ＳＰリーチ演出を開始する。当該ＳＰリーチが開始してから所定時間（例えば３秒）が経過すると、当該ＳＰリーチ演出が非表示とされて（終了されて）、やり直し演出が演出表示装置１６００に所定時間表示される。

【０７３１】

続いて、選択されている変動パターン（当落演出としてのリーチ演出）に対して基本パ

ターン又はレアパターンのいずれのパターンを実行するかを、所定の振り分けに基づく抽選によって決定する。当該選択されている変動パターンに対して決定した基本パターン又はレアパターンに従って上記した予告演出を実行し（又は予告演出を実行することなく）、当該選択されている変動パターンにおけるＳＰリーチ演出を実行する。なお、選択されている変動パターンに対して決定された回数の擬似連は、先に実行されたＳＰリーチの変動パターンに対して決定された基本パターン又はレアパターンの演出よりも前に実行されているため、やり直し演出が終了し、選択されている変動パターンに対して決定した基本パターン又はレアパターンの演出が行われるまでの間において擬似連は実行されない。

【０７３２】

従って、やり直しパターンにおいては、リーチ選択予告演出が実行された後にリーチ昇格予告演出が実行されることもあり得るし、リーチ昇格予告演出が実行された後にリーチ選択予告演出が実行されることもあり得るし、リーチ昇格予告演出が実行された後にリーチ実行予告演出が実行されることもあり得るし、リーチ実行予告演出が実行された後にリーチ昇格予告演出が実行されることもあり得るし、リーチ選択予告演出が実行された後にリーチ実行予告演出が実行されることもあり得るし、リーチ実行予告演出が実行された後にリーチ選択予告演出が実行されることもあり得る。このように１回の変動で複数の予告演出を遊技者に見させることができるため興趣が高まる。

【０７３３】

また、やり直しパターンにおいては、リーチ選択予告演出が実行された後にリーチ選択予告演出が実行されることもあり得るし、リーチ昇格予告演出が実行された後にリーチ昇格予告演出が実行されることもあり得るし、リーチ実行予告演出が実行された後にリーチ実行予告演出が実行されることもあり得る。このように１回の変動で同じ予告演出を複数回遊技者に見せることにより、遊技者に対して１つの予告演出の印象を強く与えることができる。

【０７３４】

なお、上記した例では、やり直しパターンにおいて、１回のＳＰリーチ演出が先に実行され、かつ１回のやり直し演出が実行されているが、複数回のＳＰリーチ演出及び複数回のやり直し演出が実行可能であってもよい。具体的には、例えば、変動パターン「ＳＰリーチ１」が選択されているときに、変動パターン「ＳＰリーチ１」、「ＳＰリーチ２」、又は「ＳＰリーチ３」から選択された変動パターンのＳＰリーチ演出が途中まで実行された後に、やり直し演出が実行され、その後、所定のＳＰリーチ演出が途中まで実行された後に２回目のやり直し演出が実行され、その後、「ＳＰリーチ１」のＳＰリーチ演出が実行可能であってもよい。

【０７３５】

また、上記した例では、やり直し演出が表示されると先に（やり直し演出が表示される直前までに）実行されているＳＰリーチ演出が非表示とされるとしたが、やり直し演出が表示されてからも当該ＳＰリーチ演出の表示を、例えば、演出表示装置１６００の隅の表示領域（例えば、演出表示装置１６００の右下の角を含む表示領域であって、演出表示装置１６００全体の面積の１／１０以下の面積を有する矩形の表示領域）において進行させながら、やり直し演出ややり直し演出後のリーチ選択予告演出、リーチ昇格予告演出、又はリーチ実行予告演出を表示するようにしてもよい。また、ＳＰリーチ演出の表示の大きさを変えることなく、やり直し演出の表示の大きさを演出表示装置１６００の表示領域の大きさよりも小さくして、表示されているＳＰリーチ演出を認識可能にするようにしてもよい。

【０７３６】

従って、ＳＰリーチ演出中にリーチ中チャンスアップ演出として表示可能な演出としてスマートボールクルーン演出（詳細は後述する）があるが、演出表示装置１６００の隅の表示領域で表示しているＳＰリーチ演出においてリーチ中チャンスアップ演出としてのスマートボールクルーン演出が表示可能である。このように遊技者は、先に表示されていたリーチ演出を見ることができるため興趣が高まる。

【０７３７】
　また、ＳＰリーチ演出中に実行可能なリーチ中チャンスアップ演出として表示されるスマートボールクルーン演出が実行されているときに、リーチ選択予告演出、リーチ昇格予告演出、又はリーチ実行予告演出を含む予告演出が複数回実行されることがあり得る（同じ予告演出が複数回実行されることもあり得るし、異なる予告演出が実行されることもあり得る）。但し、スマートボールクルーン演出の表示が終了した後に、リーチ選択予告演出、リーチ昇格予告演出、及びリーチ実行予告演出が行われることはないものとする。
【０７３８】
　なお、所定のリーチ演出が実行されているときに、リーチ選択予告演出が表示可能であるもののリーチ昇格予告演出は表示不可能としてもよいし、リーチ選択予告演出が表示不可能であるもののリーチ昇格予告演出は表示可能としてもよい。また、所定のリーチ演出が実行されているときに、リーチ昇格予告演出が表示可能であるもののリーチ実行予告演出は表示不可能としてもよいし、リーチ昇格予告演出が表示不可能であるもののリーチ実行予告演出は表示可能としてもよい。また、所定のリーチ演出が実行されているときに、リーチ実行予告演出が表示可能であるもののリーチ選択予告演出は表示不可能としてもよいし、リーチ実行予告演出が表示不可能であるもののリーチ選択予告演出は表示可能としてもよい。
【０７３９】
　なお、上記した例では、基本パターン、レアパターン、及びやり直しパターンで実行される各演出を決定するための抽選は、各演出の開始直前のタイミングで実行されているが、各演出を決定するための全ての抽選が、例えば、変動開始時に実行されてもよい。
【０７４０】
［６－４．入賞時演出］
　入賞時演出について説明する。入賞時演出は、第一始動口２００２又は第二始動口２００４（以下、これらを総称して単に始動口とも呼ぶ）に遊技球Ｂが入球したときに実行される。但し、第一特別乱数の保留記憶数が上限に到達しているときに第一始動口２００２に遊技球Ｂが入球した場合、及び第二特別乱数の保留記憶数が上限に到達しているときに第二始動口２００４に遊技球Ｂが入球した場合には（これらの場合における始動口への遊技球Ｂへの入球をオーバー入賞とも呼ぶ）、入賞時演出は実行されないものとする。
【０７４１】
　始動口への遊技球Ｂへの入球時（但しオーバー入賞時を除く）に、当該入球に基づく当落の抽選結果（事前判定情報から得られる）と、当該入球に対応する変動で選択された変動パターン（事前判定情報から得られる）と、所定の確率と、に基づいて、入賞時演出を実行するか否かが抽選される。
【０７４２】
　なお、特別図柄変動が行われていないときに始動口へ遊技球Ｂが入球したときにも事前判定情報ではなく当該判定情報（当該入球に対応する特別図柄変動の始動時における始動判定処理において得られた抽選結果及び変動パターン情報）に基づいて所定の確率で入賞時演出が実行される。また、入賞時演出が実行される確率は特別乱数の保留記憶数によって異なるものとしてもよいし、特別乱数の保留記憶数に関わらず同じとしてもよいし、一部の保留だけ異なる（例えば、保１～３が保留された（１つ目～３つ目の特別乱数が保留記憶された）ときに入賞時演出が実行される確率は同じだが、保４が保留された（４つ目の特別乱数が保留記憶された）ときにのみ入賞時演出が実行される確率が高い又は低い）ようにしてもよい。なお、始動口へ遊技球Ｂが入球したときにオーバー入賞ではなかった場合に入賞時演出を実行可能とするものの、当該入球よりも前に始動口へ遊技球Ｂが入球したことに基づいた抽選結果（事前判定情報および当該判定情報）が大当りである場合には当該入球によって入賞時演出が行われることはない。
【０７４３】
　例えば、入賞時演出は、変動パターンとして「ノーマルロングリーチ」、「ＳＰリーチ１」、「ＳＰリーチ２」、又は「ＳＰリーチ３」が選択された変動に対応する入球時にの

み実行され得る。例えば、オーバー入賞を除く始動口への遊技球Ｂへの入球に基づく抽選結果がはずれである場合、当該入球に対応する変動の変動パターンとして「ノーマルロングリーチ」が選択されれば０／２５６の確率で、当該入球に対応する変動の変動パターンとして「ＳＰリーチ１」が選択されれば４０／２５６の確率で、当該入球に対応する変動の変動パターンとして「ＳＰリーチ２」が選択されれば６０／２５６の確率で、当該入球に対応する変動の変動パターンとして「ＳＰリーチ３」が選択されれば８０／２５６の確率で、入賞時演出が実行される。

【０７４４】

また、例えば、オーバー入賞を除く始動口への遊技球Ｂの入球に基づく抽選結果が大当りである場合、当該入球に対応する変動の変動パターンとして「ノーマルロングリーチ」が選択されれば１０／２５６の確率で、当該入球に対応する変動の変動パターンとして「ＳＰリーチ１」が選択されれば６４／２５６の確率で、当該入球に対応する変動の変動パターンとして「ＳＰリーチ２」が選択されれば９６／２５６の確率で、当該入球に対応する変動の変動パターンとして「ＳＰリーチ３」が選択されれば１２８／２５６の確率で、入賞時演出が実行される。従って、入賞時演出が行われたにもかかわらず、入賞時演出を行った対象となる変動においてノーマルロングリーチが実行されると大当りであることが確定する。このように、入賞時演出とノーマルロングリーチ演出が実行されると大当りであることが確定するようにしたが、ノーマルロングリーチ演出ではなく他のリーチ演出に代えて適用するようにしてもよいし、入賞時演出と所定のリーチ演出ではなく、入賞時演出と、入賞時演出とは異なる所定の予告演出と、が実行されると当りが確定するようにしてもよい。

【０７４５】

つまり、変動パターンとして「ノーマルロングリーチ」、「ＳＰリーチ１」、「ＳＰリーチ２」、又は「ＳＰリーチ３」のどれが選択されても、入賞時演出が実行される確率は入賞時演出が実行されない確率以下である。また、入賞時演出が実行された入球に対応する変動の大当り期待度は、入賞時演出が実行されなかった入球に対応する変動の大当り期待度よりも高い。具体的には、例えば、入賞時演出が実行されたＳＰリーチ３（最終決戦バトルリーチ）の大当り期待度は入賞時演出が実行されなかったＳＰリーチ３の大当り期待度よりも高い。

【０７４６】

なお、入賞時演出として、例えば、パチンコ機１に備えられた導光板を所定の態様で発光させる、特別入賞音を出力する、振動スピーカを有する所定の操作部を振動させる、及び／又は演出表示装置１６００に特別な表示（例えば、入賞時演出の開始時から当該入賞に対応する変動が開始するまで表示されるゾーン表示、又は入賞時演出の開始時から表示が開始され当該入賞に対応する変動が開始するまでに非表示にされ得るエフェクト表示など）を行う演出である。入賞時演出は、当該入賞に対応する変動における大当り期待度を示す。なお、当該演出は、対象となる変動が開始したあとも所定のタイミングまで継続して表示や出力を行うようにしてもよいし、一部の演出（例えば導光板の発光）は対象となる変動が開始するまでに終了するが、当該一部とは異なる演出（例えば、演出表示装置１６００の特別な表示）は対象となる変動が開始しても継続されるようにしてもよい。

【０７４７】

［６－５．ＳＰリーチ演出に対する予告演出］

以下、変動パターン「ＳＰリーチ１」、「ＳＰリーチ２」、又は「ＳＰリーチ３」が選択された場合における、ＳＰリーチ演出に対する予告演出（リーチ選択予告演出、リーチ昇格予告演出、及びリーチ実行予告演出）の具体例について説明する。

【０７４８】

［６－５－１．リーチ選択予告演出］

以下、第１特別演出の一例であるリーチ選択予告演出について説明する。リーチ選択予告演出では、大当り期待度が同じ３つのリーチ演出（射的リーチ、鮫釣りリーチ、及び輪投げリーチのいずれも星３のリーチ演出）のタイトル表示が順に切り替わる。リーチ選択

予告演出が開始してから所定時間（例えば、８．５秒）が経過したときに表示されているタイトルのリーチ演出が、当該リーチ選択予告演出の終了後に実行される。

【０７４９】

なお、リーチ選択予告演出において、押圧操作部３０３を操作することによってリーチタイトル表示を切り替えることができるが、押圧操作部３０３の操作の有無及び操作タイミングに関わらず所定時間（例えば、１．５秒）が経過するごとにもリーチ演出のタイトル表示が切り替えられる。このように、遊技者が手動でタイトル表示を切り替えることができつつも、自動でもタイトル表示が切り替わる。

【０７５０】

従って、リーチ選択予告演出が開始してから所定時間（例えば、８．５秒）が経過したときに表示されるリーチタイトル表示が、遊技者が所望するリーチ演出のタイトル表示になる（つまり、リーチ選択予告演出の後に実行されるリーチ演出が遊技者の所望のリーチ演出となる）ように、遊技者が押圧操作部３０３をタイミングよく操作することは可能であるものの容易ではない。

【０７５１】

このように、リーチ選択予告演出では、遊技者が所望のリーチ演出を実行させるためにどのタイミングでどれだけの回数、押圧操作部３０３を操作すればよいのかを遊技者に考えさせるゲーム性を実現することができ、ひいては遊技者にこのような操作を行わせることによって、遊技者に頭の体操やリフレッシュを行わせることができる。特に、リーチ選択予告演出において選択可能なリーチ演出は、いずれも同じ大当り期待度を示すものであるものの、遊技者は当該ゲーム性によってリーチ演出の選択操作を楽しむことができ、自らの操作によって選択できたリーチ演出も楽しむことができるようになる。

【０７５２】

図４０は、リーチ選択予告演出のタイミングチャートの一例を示す図である。図４０に示すタイミングチャートは、リーチ選択予告演出中に押圧操作部３０３が操作されなかった場合のタイミングチャートである。

【０７５３】

リーチ選択予告演出の開始０秒から開始１秒までは射的リーチのタイトルが演出表示装置１６００に表示される。開始１秒から開始１．５秒までは、射的リーチのタイトル表示から鮫釣りリーチのタイトル表示へスライドして切り替わるスライド表示が演出表示装置１６００に表示される。

【０７５４】

スライド表示が実行されている間は、スライド前のリーチタイトルの表示の少なくとも一部と、スライド後のリーチタイトルの表示の少なくとも一部と、が演出表示装置１６００に表示されている。つまり、開始１秒から開始１．５秒までのスライド表示においては、射的リーチのタイトル表示の少なくとも一部と、鮫釣りリーチへのタイトル表示の少なくとも一部と、が表示されている。

【０７５５】

開始１．５秒から開始２．５秒までは鮫釣りリーチのタイトルが演出表示装置１６００に表示される。開始２．５秒から開始３秒までは、鮫釣りリーチのタイトル表示から輪投げリーチのタイトル表示へスライドして切り替わるスライド表示が演出表示装置１６００に表示される。この場合も上記と同様に２つのリーチタイトルの表示（鮫釣りリーチのタイトル表示と輪投げリーチのタイトル表示）が行われる。

【０７５６】

開始３秒から開始４秒までは輪投げリーチのタイトルが演出表示装置１６００に表示される。開始４秒から開始４．５秒までは、輪投げリーチのタイトル表示から射的リーチのタイトル表示へスライドして切り替わるスライド表示が演出表示装置１６００に表示される。この場合も上記と同様に２つのリーチタイトルの表示（輪投げリーチのタイトル表示と射的リーチのタイトル表示）が行われる。開始４．５秒からは、射的リーチのタイトルが演出表示装置１６００に表示され、開始０秒からの表示と同じ表示が繰り返される。つ

まり、リーチ選択予告演出では４．５秒を１サイクルとする周期的なサイクル表示が行われる。

【０７５７】

周期的な表示が繰り返されることにより、遊技者は周期的な表示に含まれる表示を認識しやすくなり、ひいてはこれらの表示が遊技者の印象に残りやすくなる。つまり、遊技者は、リーチ選択予告演出における各リーチタイトルの表示や各スライドの表示を認識しやすくなる。

【０７５８】

このように、リーチタイトル表示が１秒間表示されて、次のリーチタイトルへのスライド表示が０．５秒間表示される、という表示が、リーチ選択予告演出が開始してから８．５秒間経過するまで繰り返される。なお、リーチ選択予告演出が開始してから８．５秒間の間は、押圧操作部３０３の操作有効期間である。

【０７５９】

図４０の例のように、リーチ選択予告演出における押圧操作部３０３の操作有効期間中に押圧操作部３０３が操作されない場合は、リーチ選択予告演出が開始してから８．５秒経過後のタイミング（当該操作有効期間の終了時）において、輪投げリーチのタイトルが演出表示装置１６００に表示されているため、リーチ選択予告演出終了後に実行されるリーチ演出として輪投げリーチが選択される。

【０７６０】

リーチ選択予告演出の開始８．５秒から開始９．５秒までは、リーチ選択予告演出終了後に実行されるリーチ演出として選択されたリーチ演出の決定表示（図４０の例では輪投げリーチの決定表示）が演出表示装置１６００に表示される。リーチ選択予告演出の開始９．５秒以降では、リーチ選択予告演出で選択されたリーチ演出（図４０の例では輪投げリーチ）が実行される。

【０７６１】

図４１及び図４２は、リーチ選択予告演出の一例を示す説明図である。図４１及び図４２は、リーチ選択予告演出中に押圧操作部３０３が操作されなかった場合の演出例を示す。図４１（Ａ）は、リーチ選択予告演出が開始した状態である。リーチ選択予告演出が開始してから、実行されるリーチが決定するまでの間（つまり、リーチ選択予告演出が開始してから８．５秒が経過するまでの間であり、押圧操作部３０３の操作有効期間中でもある）、演出表示装置１６００には、内部にリーチタイトル（及び当該リーチの期待度を示す星）を表示するリーチタイトル表示枠１６５１と、押圧操作部３０３の操作を促すボタン画像１６３３と、押圧操作部３０３の操作有効期間の残り時間を示すゲージ１６３４と、が表示される。

【０７６２】

図４１（Ａ）では、リーチタイトル表示枠１６５１の内部に第１特別表示の一例である射的リーチのタイトルと期待度を示す星とが表示されている。なお、リーチタイトル表示枠１６５１とリーチタイトル表示枠１６５１の内部とで規定される領域を表示するための演出表示装置１６００上の表示領域は、演出表示装置１６００の表示領域の一部である特別領域の一例である。

【０７６３】

図４１（Ｂ）では、リーチタイトル表示枠１６５１の内部に、射的リーチのタイトル表示（及び期待度を示す星）から鮫釣りリーチのタイトル表示（及び期待度を示す星）へのスライド表示が表示されている。スライド表示においては、スライド前のリーチタイトルがリーチタイトル表示枠１６５１の左側へ消えていき、かつスライド後のリーチタイトルがリーチタイトル表示枠１６５１の右側から出現する、ように見える表示が行われる。また、前述したように、スライド表示の期間においては、スライド前のリーチタイトルの少なくとも一部と、スライド後のリーチタイトルの少なくとも一部と、が視認可能である。なお、図４１（Ａ）から後述する図４２（Ｇ）まで、押圧操作部３０３の操作有効期間の残り時間に応じてゲージ１６３４の量が減少していく。なお、当該スライド表示や後述す

るスライド表示が行われているときにはリーチタイトル表示枠１６５１の形状（外形ライン）や大きさは変わらない。

【０７６４】

図４１（Ｃ）では、図４１（Ｂ）のスライド表示が終了し、リーチタイトル表示枠１６５１の内部に第２特別表示の一例である鮫釣りリーチのタイトルと期待度を示す星とが表示されている。リーチタイトル表示枠１６５１の内部に表示されているリーチタイトルが変化（後述する図４１（Ｅ）等も同様）しても、リーチタイトル表示枠１６５１の形状（外形ライン）や大きさは変化しない。なお、リーチタイトル表示枠１６５１は図４１等に示すように直線だけで構成されてもよいし、直線と曲線とで構成されてもよいし、曲線だけで構成されてもよい。

【０７６５】

図４１（Ｄ）では、リーチタイトル表示枠１６５１の内部において、鮫釣りリーチのタイトル表示から輪投げリーチのタイトル表示へのスライド表示が表示されている。図４１（Ｅ）では、図４１（Ｄ）のスライド表示が終了し、リーチタイトル表示枠１６５１の内部に輪投げリーチのタイトルと期待度を示す星とが表示されている。図４１（Ｆ）では、リーチタイトル表示枠１６５１の内部において、輪投げリーチのタイトル表示（及び期待度を示す星）から射的リーチのタイトル表示（及び期待度を示す星）へのスライド表示が表示されている。

【０７６６】

図４２（Ｇ）では、図４１（Ｆ）のスライド表示が終了し、リーチタイトル表示枠１６５１の内部に輪投げリーチのタイトルと期待度を示す星とが表示されている。図４２（Ｇ）では、ゲージ１６３４が示す押圧操作部３０３の操作有効期間の残り時間以外は、図４１（Ａ）と同様の表示に戻っている。前述したように、リーチ選択予告演出が開始してから８．５秒が経過するまでは、図４１（Ａ）～図４１（Ｆ）と同様の演出が繰り返される（但し、ゲージ１６３４が示す押圧操作部３０３の操作有効期間の残り時間は減少する）。

【０７６７】

図４２（Ｈ）は、リーチ選択予告演出が開始してから８．５秒が経過した状態、つまり押圧操作部３０３の操作有効期間が終了した状態である。前述したように、リーチ選択予告演出中に押圧操作部３０３が操作されない場合には、押圧操作部３０３の操作有効期間終了時に輪投げリーチのタイトルと期待度を示す星とが表示され、当落演出としてのリーチ演出として輪投げリーチが選択される。

【０７６８】

図４２（Ｈ）では、演出表示装置１６００の表示領域全体に輪投げリーチの決定表示が表示されている。当該決定表示においては、輪投げリーチのタイトルと期待度を示す星とが拡大表示され、リーチタイトル表示枠１６５１が非表示とされる（ボタン画像１６３３とゲージ１６３４は押圧操作部３０３の操作有効期間終了時、つまり当該決定表示が表示されるタイミングで非表示とされる）。当該輪投げリーチ決定表示の表示が開始してから１秒が経過すると、リーチ選択予告演出が終了し、輪投げリーチが実行される。

【０７６９】

なお、上記した例において、リーチ選択予告演出においては、常に押圧操作部３０３の操作が有効とされているが、リーチ選択予告演出において押圧操作部３０３の操作が有効とされていない期間があってもよい。例えば、図４１（Ａ）の表示が開始してから、所定時間（例えば、０．５秒）が経過するまでは、押圧操作部３０３の操作が有効とされていないようにしてもよいし、リーチ選択予告演出の開始時にリーチ選択予告演出のタイトル表示を所定時間行うこととし、当該タイトル表示期間中は押圧操作部３０３の操作が有効とされていないようにしてもよい。また、リーチ選択予告演出の終了直前（例えば、残り０．５秒）に押圧操作部３０３の操作有効期間が終了してもよい。

【０７７０】

図４３は、リーチ選択予告演出の別例を示す説明図である。図４３では、リーチ選択予

告演出中に押圧操作部３０３が操作された場合の演出例を示す。図４３（Ｂ２）は、図４１（Ｂ）と同様の演出が行われている状態、即ちリーチタイトル表示枠１６５１の内部に、射的リーチのタイトル表示（及び期待度を示す星）から鮫釣りリーチのタイトル表示（及び期待度を示す星）へのスライド表示が表示されている状態である。

【０７７１】

図４３（Ｃ２）は、図４３（Ｂ２）において押圧操作部３０３が操作された状態である。リーチ選択予告演出の押圧操作部３０３の操作有効期間中に押圧操作部３０３が操作されると、リーチタイトルの表示中であっても、スライド表示の表示中であっても、新たなスライド表示が行われる。

【０７７２】

図４３（Ｂ２）では、射的リーチのタイトル表示（及び期待度を示す星）から鮫釣りリーチのタイトル表示（及び期待度を示す星）へのスライド表示が行われており、このときに押圧操作部３０３が操作されると、図４３（Ｃ２）において、鮫釣りリーチのタイトル表示（当該スライド表示におけるスライド後のタイトル表示）の次に表示される輪投げリーチのタイトル表示へのスライド表示が開始する。

【０７７３】

図４３（Ｄ２）は、押圧操作部３０３が操作されたことによる輪投げリーチのタイトル表示へのスライド表示が継続している状態である。なお、押圧操作部３０３が操作されたことによるスライド表示において、図４３（Ｃ２）では射的リーチのタイトル表示の少なくとも一部と、鮫釣りリーチのタイトル表示の少なくとも一部と、が表示され、図４３（Ｄ２）では鮫釣りリーチのタイトル表示の少なくとも一部と、輪投げリーチのタイトル表示の少なくとも一部と、が表示されているが、射的リーチのタイトル表示の少なくとも一部と、鮫釣りリーチのタイトル表示の少なくとも一部と、輪投げリーチのタイトル表示の少なくとも一部と、が同時に表示されていることがある場合もある。具体的には、スライド表示が開始された直後に押圧操作部３０３が操作されると新たなスライド表示を開始することになるため、このような場合には３つのリーチタイトルの表示が行われることになる。なお、押圧操作部３０３を例えば連打すると、３つ以上のリーチタイトルが同時に表示される場合があるようにしてもよいし、３つ以上のリーチタイトルが同時に表示されないようにするために、押圧操作部３０３の操作は有効とされているものの演出には反映させないようにしてもよい。

【０７７４】

なお、押圧操作部３０３が操作されたことによって実行されるスライド表示は、例えば、押圧操作部３０３の操作が検出されたタイミングで開始し、当該開始タイミングから０．５秒かけて行われる。

【０７７５】

図４３（Ｅ２）は、押圧操作部３０３が操作されたことによる輪投げリーチのタイトル表示へのスライド表示が終了し、輪投げリーチのタイトル表示（及び期待度を示す星の表示）が行われている状態であり、（ゲージ１６３４が示す操作有効期間の残り時間を除いて）図４１（Ｅ）と同様の演出が行われている。

【０７７６】

なお、リーチ選択予告演出が開始してから８．５秒経過時（押圧操作部３０３の操作有効期間終了時）にスライド表示が行われている場合には、当該スライド表示の終了直後に表示される予定であったリーチタイトルに対応するリーチ演出が当落演出としてのリーチ演出として選択される。つまり、例えば、仮にリーチ選択予告演出が開始してから８．５秒経過したタイミングが図４３（Ｂ２）のスライド表示が行われているときであれば鮫釣りリーチが、仮にリーチ選択予告演出が開始してから８．５秒経過したタイミングが図４３（Ｃ２）又は図４３（Ｄ２）のスライド表示が行われているときであれば輪投げリーチが、当落演出としてのリーチ演出として選択される。

【０７７７】

なお、図４１～図４３の例では、装飾図柄がリーチ状態を形成しているなかでリーチ選

択予告演出が実行されているが、装飾図柄がリーチ状態を形成していないなかで（例えば、リーチ状態を形成する前でもよいし、リーチ状態を形成したものの当該リーチ状態を形成している左装飾図柄と中装飾図柄が視認不可能な状態であってもよい）リーチ選択予告演出が実行されてもよい。装飾図柄がリーチ状態を形成しているなかでリーチ選択予告演出が実行されれば遊技者は期待感が高まっているなかでリーチ選択予告演出を楽しむことができるし、装飾図柄がリーチ状態を形成していないなかでリーチ選択予告演出が実行されれば遊技者はリーチ状態に気を取られることなくリーチ選択予告演出に集中することができる。

【０７７８】

また、図４１～図４３の例では、実行中の変動に対応する保留表示と、保留されている変動に対応する保留表示と、が表示されているなかでリーチ選択予告演出が実行されているが、実行中の変動に対応する保留表示と、保留されている変動に対応する保留表示と、のいずれか一方のみが表示されているなかでリーチ選択予告演出が実行されてもよいし、いずれも非表示にされているなかでリーチ選択予告演出が実行されてもよい。

【０７７９】

実行中の変動に対応する保留表示が表示されているなかでリーチ選択予告演出が実行されれば、遊技者は当該保留表示が示す当該変動の期待度を認識しながらリーチ選択予告演出を楽しむことができるし、保留されている変動に対応する保留表示が表示されているなかでリーチ選択予告演出が実行されれば、遊技者は次回以降の変動に期待しつつも実行中の変動におけるリーチ選択予告演出を楽しむことができる。

【０７８０】

また、実行中の変動に対応する保留表示と、保留されている変動に対応する保留表示と、の少なくとも一方が表示されていないなかでリーチ選択予告演出が実行されれば、遊技者は当該少なくとも一方の保留表示に気を取られることなくリーチ選択予告演出に集中することができる。

【０７８１】

なお、実行中の変動の大当り期待度を示す期待演出であって、リーチ選択予告演出とは異なる期待演出、の一例として、演出表示装置１６００における背景表示として流れ星（リーチタイトルとともに表示される期待度を示す星とは異なるものであり、当該期待度を示す星とは異なる表示態様で表示される）が流れる表示がある。流れ星が流れる表示は、リーチ選択予告演出の実行中にも実行可能である。流れ星が流れる表示が、リーチ選択予告演出の実行中に実行されることにより、リーチ選択予告演出中に期待感を向上させることができる。また、流れ星が流れる表示が表示されているときにリーチ選択予告演出が実行されてもよい。

【０７８２】

なお、リーチ選択予告演出が実行されているときに、パチンコ機１に備えられた複数の可動体のうちの所定の可動体が動作可能であり、例えば、当該所定の可動体が動作するとチャンスアップとなる（つまり、当該所定の可動体が動作すると大当り期待度が高くなる）ようにしてもよい。

【０７８３】

なお、リーチ選択予告演出においてリーチタイトル表示枠１６５１の内部に表示されているリーチタイトルの表示が変化するとき（例えば、射的リーチのタイトルから鮫釣りリーチへのスライド表示が行われるとき、及び／又はスライド表示が行われているとき（図４１（Ｂ）など））、当該変化に対応する音が出力されないことが望ましい。仮に当該変化に対応する音を出力すると、リーチ選択予告演出において、リーチタイトル表示枠１６５１の内部に表示されているリーチタイトルの表示が変化しても大当り期待度に差がないにも関わらず遊技者に余計な期待感を与えてしまうおそれがあるからである。

【０７８４】

但し、リーチ選択予告演出においてリーチタイトル表示枠１６５１に射的リーチのタイトルを表示したときには所定の音を出力するようにしてもよい。リーチ選択予告演出では

、３つのリーチタイトルの表示を繰り返すサイクル表示が行われているが、射的リーチは当該サイクル表示の最初の表示であるため、射的リーチのタイトルを表示したときには所定の音を出力することにより、当該サイクルが１周したこと（又は当該サイクルが開始したこと）を遊技者に認識させることができる。

【０７８５】

図４４は、リーチ選択予告演出中に実行される星変更演出の一例を示す説明図である。始動口への遊技球Ｂへの入球時（但しオーバー入賞時を除く）に、入賞時演出が実行され得ることを前述したが、リーチ選択予告演出中における始動口への遊技球Ｂへの入球時（但しオーバー入賞時を除く）には、入賞時演出のみならず、第２特別演出の一例である星変更演出（黒い星が減少する表示と、黒い星が回転する表示と、を含む演出が行われる）が実行され得る。なお、上記したように装飾図柄がリーチ状態を形成していないときにリーチ選択予告演出が実行可能であってもよいため、リーチ選択予告演出中に実行可能である星変更演出も装飾図柄がリーチ状態を形成していないときにも実行可能であってもよい。

【０７８６】

リーチ選択予告演出中における始動口への遊技球Ｂへの入球時（オーバー入賞を除く）には、当該リーチ選択予告演出が実行されている変動が大当り変動であるかはずれ変動であるかと、所定の振り分けと、に基づく抽選によって、星変更演出が実行されるかが決定される。

【０７８７】

例えば、大当り変動において実行されているリーチ選択予告演出中において、始動口に遊技球Ｂが入球すると（但しオーバー入賞時を除く）に、６４／２５６の振り分けで星変更演出が実行され、１９２／２５６の振り分けで星変更演出が実行されない。また、例えば、はずれ変動において実行されているリーチ選択予告演出中において、始動口に遊技球Ｂが入球すると（但しオーバー入賞時を除く）に、２５５／２５６の振り分けで星変更演出が実行され、１／２５６の振り分けで星変更演出が実行されない。

【０７８８】

従って、リーチ選択予告演出中において、始動口に遊技球Ｂが入球したときに（但しオーバー入賞時を除く）、星変更演出が実行された場合における実行中の変動の大当たり期待度は０．０８％であり、星変更演出が実行されなかった場合における実行中の変動の大当たり期待度は３７．６５％である。つまり、リーチ選択予告演出中において、星変更演出が実行された場合よりも星変更演出が実行されなかった場合の方が、実行中の変動の大当り期待度が高い。

【０７８９】

大当り変動よりもはずれ変動の割合が極めて高く、かつはずれ変動におけるリーチ選択予告演出中における始動口への遊技球Ｂの入球時（但しオーバー入賞時を除く）には極めて高い割合で星変更演出が実行されるため、リーチ選択予告演出中における始動口への遊技球Ｂの入球時（但しオーバー入賞時を除く）には極めて高い割合で星変更演出が実行される。

【０７９０】

詳細は後述するが星変更演出では黒い星の表示の数が減少し、さらに黒い星の表示が回転する。従って、リーチ選択予告演出中における始動口への遊技球Ｂの入球時（但しオーバー入賞時を除く）に星変更演出が実行されなければ、即ち黒い星の表示の数が減少せずかつ黒い星の表示が回転しなければ、大当り期待度が高いことを示唆することとなる。

【０７９１】

図４４（Ａ）は、リーチ選択予告演出が開始してから１．５秒経過し、かつ押圧操作部３０３が操作されていない状態であり、図４１（Ｃ）と同様の演出が行われている。図４４（Ｂ）は、図４４（Ａ）の状態で、始動口への遊技球Ｂの（オーバー入賞ではない）入球が行われたことにより、星変更演出が実行されることが決定され、星変更演出が実行されている状態である。

【０７９２】
星変更演出では、リーチ演出の期待度を示す黒い星の表示の数が１つ減少する表示が行われる。具体的には、図４４（Ｂ）において、リーチタイトル表示枠１６５１の内部において最も右側に表示されている黒い星にかかるエフェクトが表示された上で、当該黒い星が白い星に変化する。
【０７９３】
さらに、星変更演出では、リーチ演出の期待度を示す黒い星（白い星に変更されたものを除く）が回転する表示が行われる。図４４（Ｂ）に示すように、リーチタイトル表示枠１６５１の内部に表示された黒い星が回転する表示（なお、図４４（Ｂ）～図４４（Ｄ）において黒い星の周囲に半円形の矢印が描画されているが、黒い星が演出表示装置１６００の手前方向又は奥行方向に回転していることをわかりやすく示すための記載であり、当該矢印が演出表示装置１６００に表示されているわけではない）が行われる。なお、星変更演出が行われている間も、リーチ選択予告演出が進行する。
【０７９４】
図４４（Ｃ）では、星変更演出がさらに進行して、リーチ演出の期待度を示す黒い星がさらに回転した状態である。図４４（Ｄ）では、星変更演出がさらに進行して、リーチ演出の期待度を示す黒い星がさらに回転し、ちょうど１回転した状態（つまり黒い星が元の表示に戻った状態）である。
【０７９５】
なお、黒い星が１回転した後も星変更演出における黒い星の回転は継続して繰り返される。つまり、星変更演出は、周期的に繰り返されるサイクル表示を含む。このような周期的な表示により、遊技者は、星変更演出における星の数が変更された後の黒い星の表示（つまり変更後の期待度）を認識しやすくなる。
【０７９６】
なお、上記したようにリーチ選択予告演出が開始してから８．５秒が経過すると選択されたリーチの決定表示が表示されるが、星変更演出が実行されているときに当該決定表示が表示されたときには、（当該決定表示が示すリーチ演出が開始するよりも前に）当該星変更演出において回転している黒い星（サイクル表示）を非表示にして、その後期待度を示す星を星変更演出が開始する前の状態に戻すとよい。これにより決定表示が示すリーチタイトルを遊技者が認識しやすくなる。
【０７９７】
一方、星変更演出が実行されているときに当該決定表示が表示されたときでも、星変更演出における黒い星の回転表示を行い、当該決定表示が示すリーチ演出が開始される時点で回転表示している黒い星を半透明で非表示にしていくようにしてもよい。つまり、当該リーチ演出が実行されているときにも回転している黒い星が表示されている。
【０７９８】
また、星変更演出が実行されているときに当該決定表示が表示されたときでも、星変更演出における黒い星の回転表示を行い、当該決定表示が示すリーチ演出が開始される時点で回転表示している黒い星を非表示にするようにしてもよい。
【０７９９】
また、星変更演出を、実行中の変動の終了時まで表示するようにしてもよい。この場合、リーチタイトル表示枠１６５１の内部の表示の全てを縮小して演出表示装置１６００の隅（例えば、演出表示装置１６００の右下の角を含む表示領域であって、演出表示装置１６００全体の面積の１／１０以下の面積を有する矩形の表示領域）に表示しながらリーチ演出を行うようにしてもよいし、リーチタイトル表示枠１６５１の内部の黒い星の回転表示のみを縮小して演出表示装置１６００の隅に表示しながらリーチ演出を行うようにしてもよい。またどちらのパターンにおいても、表示の大きさは変更しないが表示位置は変更する、表示の大きさは変更しないが表示位置は変更する、のようにしてもよい。
【０８００】
なお、黒い星の回転周期（１サイクル）は、例えば、サイクル表示としてのリーチ選択

予告演出における１サイクルと同じ４．５秒である。このように、１サイクルの長さが同じであれば、黒い星の周期的な回転と、リーチ選択予告の周期的な表示と、に何らかの関連があるのではないかと遊技者に考えさせることができ興趣が向上する。また、黒い星の回転周期（１サイクル）は、例えば、サイクル表示としてのリーチ選択予告演出における１サイクルよりも長くてもよいし、短くてもよい。

【０８０１】

サイクル表示としてのリーチ選択予告演出における１サイクルの方が長い場合には、遊技者をリーチ演出の選択に集中させることができるし、黒い星の回転周期（１サイクル）の方が長い場合には黒い星が回転していることを遊技者に気付かせやすくすることができる。但し、黒い星の回転周期（１サイクル）と、サイクル表示としてのリーチ選択予告演出における１サイクルと、のどちらが長い場合であっても、短い方のサイクル２周よりも、長い方のサイクル１周の方が短いことが望ましい。

【０８０２】

なお、星変更演出においてリーチ演出の期待度を示す星の表示態様が複数あってもよく、当該複数の表示態様から選択された表示態様によって大当り期待度が異なってもよい。例えば、当該複数の表示態様として、回転する星の色が同じであるものの回転速度が異なる複数の表示態様があってもよいし、回転する星の回転速度は同じだが星の色が異なる複数の表示態様があってもよいし、リーチ演出の期待度を示す星の色も回転速度も異なる複数の表示態様があってもよい。

【０８０３】

なお、図４４（Ｂ）～図４４（Ｄ）に示したように、星変更演出において黒い星は、演出表示装置１６００において手前方向又は奥行方向に回転している（正確には、三次元で回転しているように見える表示を、二次元の表示面で行うため）ため、当該回転が行われているとき（つまりサイクル表示中）には、演出表示装置１６００上に表示されている黒い星の外形ライン（形状）が変化する（例えば、星の外形ラインが上下につぶされたような形状になったり元に戻ったりする）。

【０８０４】

なお、実行中の変動に対応する保留表示や、保留されている変動に対応する保留表示についても、例えば、所定時間を１サイクルとする動的なサイクル表示が行われていてもよいが（例えば、これらの保留表示が回転する等）、星変更演出における黒い星の回転表示とは異なり、これらの保留表示はサイクル表示が行われている間も外形ラインが変化しないようにしてもよいし、星変更演出における黒い星の回転表示と同様に、保留表示についてもサイクル表示が行われている間は外形ラインが変化するようにしてもよい。

【０８０５】

また、前述したように、保留表示が表示されているときにリーチ選択予告演出が実行可能であってもよいため、リーチ選択予告演出中に実行可能である星変更演出も保留表示が表示されているときに実行可能であってもよい。従って、星変更演出における黒い星と、保留表示と、が、同時に表示された上でいずれも外形ラインが変化するサイクル表示で表示されてもよいし、星変更演出における黒い星と、保留表示と、が、同時に表示されるものの星変更演出における黒い星は外形ラインが変化するサイクル表示で表示され、保留表示は外形ラインが変化しないサイクル表示で表示されてもよい。

【０８０６】

星変更演出における黒い星の回転（サイクル表示）は、上記したようにリーチタイトル表示枠１６５１の内部で行われ、これにより遊技者はリーチタイトル表示枠１６５１から視線を動かさなくて済む。なお、星変更演出における黒い星の回転（サイクル表示）が、リーチタイトル表示枠１６５１の内部と外部に跨るように表示されてもよいし、リーチタイトル表示枠１６５１の外部で表示されてもよい。また、例えば、星変更演出における黒い星の回転（サイクル表示）を、リーチタイトル表示枠１６５１の外部で強調表示（例えば、黒い星の回転（サイクル表示）を大きくしたり、黒い星の回転（サイクル表示）を１周以上の表示を行ったりなど）してから、リーチタイトル表示枠１６５１の内部に戻って

表示させる演出を行ってもよいし、リーチタイトル表示枠１６５１の外部だけで（内部には戻らない）強調表示を行うようにしてもよい。このような強調表示を伴う演出により、黒い星の回転を遊技者にアピールすることができる。

【０８０７】

星変更演出によって、リーチ演出の期待度を示す黒い星の表示の数が３つから２つに変更されたあとも、当該リーチ選択予告演出中における始動口への遊技球Ｂへの入球時（オーバー入賞を除く）には、星変更演出を実行するか否かの抽選が行われ、星変更演出が実行されることが決定された場合には、当該星変更演出においてリーチ演出の期待度を示す黒い星の表示の数が２つから１つに変更される演出が行われる。星変更演出によって、リーチ演出の期待度を示す黒い星の表示の数が１つに変更されたあとには、当該リーチ選択予告演出中における始動口へ遊技球Ｂが入球しても、星変更演出を実行するか否かの抽選は行われない、即ち星変更演出は行われない。

【０８０８】

なお、上記した星変更演出の例では、リーチ演出の期待度を示す黒い星の表示の数が１つ減少（黒い星が白い星に変化）しているが、星変更演出において、リーチ演出の期待度を示す黒い星の表示の数が１つ増加（白い星が黒い星に変化）してもよい。この場合、星変更演出において白から黒へ変化した星のみが上記した周期的な回転をする（即ち外形ラインが変化する）ようにしてもよい。具体的には、例えば、星変更演出において、星３から星４に変化した場合、左から４つ目の白い星が黒い星へ変化し、当該変化した星のみが回転する。

【０８０９】

なお、星変更演出において左から４つ目の白い星が黒い星へ変化し（つまりリーチ演出の期待度が星３から星４に変化し）、当該変化した左から４つ目の星が回転しているときに、始動口への遊技球Ｂへの入球時（オーバー入賞を除く）によってさらに星変更演出を実行することが決定された場合、当該星が回転しているなかで、新たな星変更演出が実行される。つまり、左から４つ目の黒い星が回転しているなかで、左から５つ目の白い星が黒い星へ変化し（つまりリーチ演出の期待度が星４から星５に変化し）、当該変化した左から５つ目の星も上記した周期的な回転をする（即ち外形ラインが変化する）。

【０８１０】

このとき、後に開始する星変更演出において回転する左から５つ目の黒い星の回転サイクルが、先に開始している星変更演出において回転している左から４つ目の黒い星の回転サイクルと合わせるよう（つまり、これら２つの星のサイクルがずれないようにされる）表示されることが望ましい。これにより、遊技者は回転中の２つの星がいずれも星変更演出によって変化した星であることを認識しやすくなり、もともとの期待度が星３であったことを認識しやすくなる。なお、１回の変動における星変更演出において、黒い星が白い星になる減少と白い星が黒い星になる増加が行われることはない。また、白い星が黒い星になる増加が行われるときにもともとの期待度を示す星についても回転表示（サイクル表示）を行うようにしてもよい。

【０８１１】

なお、前述したやり直しパターンが選択されている場合において、先にリーチ選択予告演出を実行しているときに始動口に遊技球Ｂが入球して（オーバー入賞を除く）、星変更演出が開始することで黒い星の回転表示（サイクル表示）が開始し、その後、当該リーチ選択予告演出が終了してやり直し演出が開始されても、当該星変更演出における黒い星の回転表示（サイクル表示）は継続して表示され、当該やり直し演出の後に再度実行されるリーチ選択予告演出が開始しても、当該星変更演出における黒い星の回転表示（サイクル表示）は継続して表示される。このように先に実行されるリーチ選択予告演出が終了しても、星変更演出における黒い星の回転表示が継続するため、「やり直しパターン」が選択されていることを遊技者が認識できる。

【０８１２】

なお、やり直しパターンにおいて、やり直し演出後に再度リーチ選択予告演出が実行さ

れるときに、当該星変更演出において回転している黒い星の位置が（やり直し演出前の先のリーチ選択予告演出が実行されているときに黒い星が表示されていた位置から）変更されることなく継続表示されてもよいし、回転している黒い星を非表示にしてもよい。黒い星を継続表示しても表示位置を変えないことにより、継続表示される黒い星の見栄えがよくなる。また、１回の変動においてやり直し演出が複数回行われる場合には、１回目のリーチ選択予告演出終了時に回転している黒い星を継続表示／非表示、２回目のリーチ選択予告演出終了時に回転している黒い星を継続表示／非表示、を適宜組み合わせて実行するようにしてもよい。

【０８１３】

なお、入賞時演出を実行するか否かの抽選に当選している（かつ当該入賞時演出がまだ実行されていない）場合において、以下の条件において、以下の所定の確率による抽選に当選すれば、当該入賞時演出がキャンセルされるものとする。なお、入賞時演出をキャンセルするか否かの抽選及びキャンセル処理は、例えば、星変更演出を実行するか否かの抽選の後に行われる。

【０８１４】

具体的には、例えば、実行中の変動がはずれ変動でありかつ星変更演出が実行される抽選結果が得られている場合は０／２５６（１／２５６であってもよい、即ち入賞時演出がキャンセルされる可能性があってもよい）の確率で入賞時演出がキャンセルされ、実行中の変動がはずれ変動でありかつ星変更演出が実行されない抽選結果が得られている場合は１２８／２５６の確率で入賞時演出がキャンセルされ、実行中の変動が大当り変動でありかつ星変更演出が実行される抽選結果が得られている場合は２５６／２５６（２５５／２５６であってもよい、即ち入賞時演出がキャンセルされない可能性があってもよい）の確率で入賞時演出がキャンセルされ、実行中の変動が大当り変動でありかつ星変更演出が実行されない抽選結果が得られている場合は２５６／２５６（２５５／２５６であってもよい、即ち入賞時演出がキャンセルされない可能性があってもよい）の確率で入賞時演出がキャンセルされる。

【０８１５】

つまり、実行中の変動がはずれ変動でありかつ星変更演出が実行される抽選結果が得られている場合は、入賞時演出が実行される抽選結果が得られれば当該入賞時演出がキャンセルされずに必ず実行される。このように、はずれ変動において上記抽選結果が得られれば星変更演出に加えて必ず入賞時演出が実行されることで、はずれ変動であっても遊技者の期待感を十分に高めることができる。

【０８１６】

また、実行中の変動がはずれ変動でありかつ星変更演出が実行されない抽選結果が得られている場合は、入賞時演出が実行される抽選結果が得られたときに、入賞時演出を実行する場合としない場合とがある。はずれ変動において星変更演出が実行されない場合には、遊技者の期待感が高まっておらず、入賞時演出を実行する場合があることにより遊技者の期待感を高めることができるし、入賞時演出を実行しない場合があることにより遊技者の期待感をいたずらに高めることなく落ち着いて遊技を進行させることができる。つまり、遊技者の期待感のバランスをとることができる。

【０８１７】

また、実行中の変動が大当り変動である場合には星変更演出が実行されるか否かの抽選結果に関わらず、入賞時演出が実行される抽選結果が得られれば当該入賞時演出がキャンセルされる（実行されない）。大当り変動では、遊技者の期待感や緊張感を高める演出が数多くかつ長い時間にわたって行われる可能性が高いため、このように入賞時演出をキャンセルすることで、遊技者の期待感や緊張感を極端に高めることを抑制することができる。

【０８１８】

［６－５－２．リーチ昇格予告演出］

以下、第１特定演出の一例であるリーチ昇格予告演出について説明する。図４５は、リ

ーチ昇格予告演出のタイミングチャートの一例を示す図である。具体的には、図４５（Ａ）、図４５（Ｂ）、及び図４５（Ｃ）は、それぞれ、金魚すくいリーチ、ダーツリーチ、鈴投げリーチが当落演出としてのリーチ演出として選択されている場合のリーチ昇格予告演出のタイミングチャートの一例である。なお、当該第１特定演出の実行タイミングは、変動開始と同時、変動開始から擬似連が行われるまでの間、擬似連と擬似連の間、又はノーマルリーチ中など、リーチ演出が実行される前の様々なタイミングで実行可能としている。

【０８１９】

まず、図４５（Ａ）のタイミングチャート、即ち金魚すくいリーチが当落演出としてのリーチ演出として選択されている場合のリーチ昇格予告演出のタイミングチャートについて説明する。リーチ昇格予告演出の開始０秒から開始１秒までは演出表示装置１６００においてブラックアウト表示が行われる。開始１秒から開始２秒までは、当該ブラックアウト表示が少しずつ明るくなってリーチタイトルが少しずつ視認できるようになるリーチタイトルフェードイン表示が、演出表示装置１６００において行われる（例えば、開始２秒の時点でフェードインが終了する）。なお、ここでは、金魚すくいリーチのタイトルのリーチタイトルフェードイン表示が行われる。

【０８２０】

開始２秒から開始３秒までは、金魚すくいリーチのリーチタイトルが演出表示装置１６００に表示される。開始３秒から開始４秒までは、リーチ昇格予告演出終了後に実行されるリーチ演出として選択されているリーチ演出である金魚すくいリーチの決定表示が演出表示装置１６００に表示され、開始４秒でリーチ昇格予告演出が終了する。リーチ昇格予告演出が終了すると、当該決定表示によって示されたリーチ演出である金魚すくいリーチが実行される。

【０８２１】

続いて、図４５（Ｂ）のタイミングチャート、即ちダーツリーチが当落演出としてのリーチ演出として選択されている場合のリーチ昇格予告演出のタイミングチャートについて説明する。リーチ昇格予告演出の開始０秒から開始３秒までは、図４５（Ａ）と同様の演出が行われる。

【０８２２】

開始３秒から開始４秒までは、ダーツリーチのリーチタイトルが演出表示装置１６００に表示される、即ち、金魚すくいリーチより期待度の高いリーチのタイトルが表示される（期待度の高いリーチに昇格している）。開始４秒から開始５秒までは、リーチ昇格予告演出終了後に実行されるリーチ演出として選択されているリーチ演出であるダーツリーチの決定表示が演出表示装置１６００に表示され、開始５秒でリーチ昇格予告演出が終了する。リーチ昇格予告演出が終了すると、当該決定表示によって示されたリーチ演出であるダーツリーチが実行される。

【０８２３】

なお、金魚すくいリーチのリーチタイトルの表示からダーツリーチのリーチタイトルの表示に変化させる際、所定のエフェクト表示等を変化前の金魚すくいリーチのリーチタイトルの表示に重なるように表示して変更するようにしてもよいし、所定のエフェクト表示等を表示することなく変化させるようにしてもよい。なお、所定のエフェクト表示等を行う場合は、変化後のダーツリーチのリーチタイトルの表示にも重なるように表示してもよい。変化前の金魚すくいリーチのリーチタイトルのみが表示されている時間よりも変化前の金魚すくいリーチのリーチタイトルとエフェクトが表示されている時間は短い方がよい（長くてもよい）。また、変化後のダーツリーチのリーチタイトルのみが表示されている時間よりも変化後のダーツリーチのリーチタイトルとエフェクトが表示されている時間は短い方がよい（長くてもよい）。

【０８２４】

続いて、図４５（Ｃ）のタイミングチャート、即ち鈴投げリーチが当落演出としてのリーチ演出として選択されている場合のリーチ昇格予告演出のタイミングチャートについて

説明する。リーチ昇格予告演出の開始０秒から開始４秒までは、図４５（Ｂ）と同様の演出が行われる。なお、金魚すくいリーチのリーチタイトルの表示からダーツリーチのリーチタイトルの表示に変化させる際に、前述したエフェクト表示等の表示や表示時間が適用されてもよい。

【０８２５】

開始４秒から開始５秒までは、鈴投げリーチのリーチタイトルが演出表示装置１６００に表示される、即ち、ダーツリーチより期待度の高いリーチのタイトルが表示される（期待度の高いリーチに昇格している）。開始５秒から開始６秒までは、リーチ昇格予告演出終了後に実行されるリーチ演出として選択されているリーチ演出である鈴投げリーチの決定表示が演出表示装置１６００に表示され、開始６秒でリーチ昇格予告演出が終了する。リーチ昇格予告演出が終了すると、当該決定表示によって示されたリーチ演出である鈴投げリーチが実行される。なお、ダーツリーチのリーチタイトルの表示から鈴投げリーチのリーチタイトルの表示に変化させる際に、前述したエフェクト表示等の表示や表示時間が適用されてもよい。

【０８２６】

このように、リーチ昇格予告演出では、ブラックアウト表示後にフェードイン表示を経て、まず大当り期待度が（変動パターン「ＳＰリーチ２」で選択される当落演出としてのリーチ演出の中で）最も低い金魚すくいリーチのタイトルが表示されるが、その後タイトル表示が変化するほどにアツいリーチ演出（大当り期待度の高いリーチ演出）が実行される。従って、遊技者は「タイトル表示が変化しろ！」と願いながらリーチ昇格予告演出を見守ることとなり、興趣が向上する。

【０８２７】

また、前述したリーチ選択予告演出は押圧操作部３０３の操作が有効とされているときに表示されるが、リーチ昇格予告演出では押圧操作部３０３の操作が有効とされていないときに表示される。これにより、演出のバリエーションが増えるため、遊技者が様々な演出を楽しむことができる。なお、リーチ昇格予告演出についても押圧操作部３０３の操作が有効とされているときに表示されてもよい。

【０８２８】

図４６及び図４７は、リーチ昇格予告演出の一例を示す説明図である。図４６（Ａ）は、リーチ昇格予告演出が開始した状態であり、ブラックアウト表示が演出表示装置１６００に表示されている。なお、図４６（Ａ）においては、ブラックアウト表示が行われているときにも装飾図柄と、実行中の変動に対応する保留表示と、保留中の変動に対応する保留表示と、が表示されているが、装飾図柄もブラックアウトされて非表示となってもよいし、実行中の変動に対応する保留表示と、保留中の変動に対応する保留表示と、の少なくとも一方もブラックアウトされて非表示となってもよい。

【０８２９】

なお、図４６（Ａ）の例では、リーチ昇格予告演出が開始するといきなりブラックアウト表示を演出表示装置１６００に表示するようにしているが、徐々に図４６（Ａ）の状態になる（徐々に演出表示装置１６００の明度を下げて最終的にブラックアウト表示する）ようにしてもよいし、ブラックアウト表示に代えてホワイトアウト表示やシャッターが閉まる表示などを用いて実行するようにしてもよい。なお、ブラックアウト表示に代えてホワイトアウト表示やシャッターが閉まる表示などを用いて実行するようにした場合は、後述する図４６（Ｂ）のリーチタイトルフェードイン表示はそれに対応した表示となる。

【０８３０】

図４６（Ｂ）では、リーチタイトルフェードイン表示が行われている。図４６（Ｂ）では、ブラックアウトが少しずつ明るくなって、リーチタイトル表示枠１６５２と、リーチタイトル表示枠１６５２の内部に表示されている金魚すくいリーチのタイトルと期待度を示す星と、が少しずつ視認できるようになっている。なお、装飾図柄、実行中の変動に対応する保留表示、及び保留中の変動に対応する保留表示を図４６（Ａ）の段階で非表示としていた場合、リーチタイトルフェードイン表示において、装飾図柄、実行中の変動に対

応する保留表示、及び保留中の変動に対応する保留表示を徐々に視認できるようにしてしてもよいし、一部（例えば、装飾図柄と実行中の変動に対応する保留表示は徐々に視認できるようにするが保留中の変動に対応する保留表示は非表示のまま）を徐々に視認できるようにしてもよい。また、リーチタイトル表示枠１６５２とリーチタイトル表示枠１６５２の内部とで規定される領域を表示するための演出表示装置１６００上の表示領域は、演出表示装置１６００の表示領域の一部である特定領域の一例である。

【０８３１】

なお、リーチ昇格予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５２と、前述したリーチ選択予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５１と、が表示される位置が同じであってもよいし、表示サイズも同じであってもよい。これにより、遊技者がリーチタイトル表示枠１６５１及びリーチタイトル表示枠１６５２を見逃すことを防止できる。また、リーチ昇格予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５２と、前述したリーチ選択予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５１と、の表示サイズが同じであるものの表示位置が異なるようにしてもよいし、表示サイズも表示位置も異なるようにしてもよい。また、リーチ昇格予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５２の表示位置の少なくとも一部と、前述したリーチ選択予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５１の表示位置の少なくとも一部と、が重複するようにしてもよいし、重複しないようにしてもよい。また、リーチ昇格予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５２と、前述したリーチ選択予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５１と、の一方が表示される領域に包含される領域に他方が表示されてもよい。

【０８３２】

図４６（Ｃ）では、金魚すくいリーチタイトル表示が行われている、つまりリーチタイトル表示枠１６５２の内部に第１特定表示の一例である金魚すくいリーチのタイトル及び期待度を示す星が表示されている。

【０８３３】

金魚すくいリーチが当落演出としてのリーチ演出として選択されている場合、図４６（Ｃ）から、図４７（Ｄ２）に遷移する。図４７（Ｄ２）では、金魚すくいリーチの決定表示が演出表示装置１６００に表示されている。なお、決定表示においては、決定されたリーチのタイトル及び期待度を示す星が拡大表示され、さらにリーチタイトル表示枠１６５２が非表示とされる。図４７（Ｄ２）における金魚すくいリーチの決定表示が開始してから１秒が経過すると、リーチ昇格予告演出が終了して、金魚すくいリーチが実行される。

【０８３４】

ダーツリーチ又は鈴投げリーチが当落演出としてのリーチ演出として選択されている場合、図４６（Ｃ）から、図４７（Ｄ１）に遷移する。図４７（Ｄ１）では、ダーツリーチタイトル表示が行われている、つまりリーチタイトル表示枠１６５２の内部に第２特定表示の一例であるダーツリーチのタイトル及び期待度を示す星が表示されている。ダーツリーチが当落演出としてのリーチ演出として選択されている場合、図４７（Ｄ１）から、図４７（Ｅ２）に遷移する。図４７（Ｅ２）では、ダーツリーチの決定表示が演出表示装置１６００に表示されている。図４７（Ｅ２）におけるダーツリーチの決定表示が開始してから１秒が経過すると、リーチ昇格予告演出が終了して、ダーツリーチが実行される。

【０８３５】

鈴投げリーチが当落演出としてのリーチ演出として選択されている場合、図４７（Ｄ１）から、図４７（Ｅ１）に遷移する。図４７（Ｅ１）では、鈴投げリーチタイトル表示が行われている、つまりリーチタイトル表示枠１６５２の内部に鈴投げリーチのタイトル及び期待度を示す星が表示されている。図４７（Ｆ）では、鈴投げリーチの決定表示が演出表示装置１６００に表示されている。図４７（Ｆ）における鈴投げリーチの決定表示が開始してから１秒が経過すると、リーチ昇格予告演出が終了して、鈴投げリーチが実行される。

【０８３６】

なお、図４６及び図４７の例では、装飾図柄がリーチ状態を形成しているなかでリーチ

昇格予告演出が実行されているが、装飾図柄がリーチ状態を形成していないなかで（例えば、リーチ状態を形成する前でもよいし、リーチ状態を形成したものの当該リーチ状態を形成している左装飾図柄と中装飾図柄が視認不可能な状態であってもよい）リーチ昇格予告演出が実行されてもよい。

【０８３７】

装飾図柄がリーチ状態を形成しているなかでリーチ昇格予告演出が実行されれば遊技者は期待感が高まっているなかでリーチ昇格予告演出を楽しむことができるし、装飾図柄がリーチ状態を形成していないなかでリーチ昇格予告演出が実行されれば遊技者はリーチ状態に気を取られることなくリーチ昇格予告演出に集中することができる。

【０８３８】

また、図４６及び図４７の例では、実行中の変動に対応する保留表示と、保留されている変動に対応する保留表示と、が表示されているなかでリーチ昇格予告演出が実行されているが、実行中の変動に対応する保留表示と、保留されている変動に対応する保留表示と、のいずれか一方のみが表示されているなかでリーチ昇格予告演出が実行されてもよいし、いずれも非表示にされているなかでリーチ昇格予告演出が実行されてもよい。

【０８３９】

実行中の変動に対応する保留表示が表示されているなかでリーチ昇格予告演出が実行されれば、遊技者は当該保留表示が示す当該変動の期待度を認識しながらリーチ昇格予告演出を楽しむことができるし、保留されている変動に対応する保留表示が表示されているなかでリーチ昇格予告演出が実行されれば、遊技者は次回以降の変動に期待しつつも実行中の変動におけるリーチ昇格予告演出を楽しむことができる。

【０８４０】

また、実行中の変動に対応する保留表示と、保留されている変動に対応する保留表示と、の少なくとも一方が表示されていないなかでリーチ昇格予告演出が実行されれば、遊技者は当該少なくとも一方の保留表示に気を取られることなくリーチ昇格予告演出に集中することができる。

【０８４１】

なお、前述した期待演出としての流れ星が流れる表示（リーチ昇格予告演出とは異なる期待演出）は、リーチ昇格予告演出の実行中にも実行可能である。流れ星が流れる表示が、リーチ昇格予告演出の実行中に実行されることにより、リーチ昇格予告演出中に期待感を向上させることができる。また、流れ星が流れる表示が表示されているときにリーチ昇格予告演出が実行されてもよい。

【０８４２】

なお、リーチ選択予告演出が実行されているときに、パチンコ機１に備えられた複数の可動体のうちの所定の可動体が動作可能であり、当該所定の可動体が動作するとチャンスアップとなるが、リーチ昇格予告演出が実行されているときには当該所定の可動体は動作不可能であることが望ましい。リーチ昇格予告演出は、それ自体が期待度が昇格する演出であるため可動体の動作によってチャンスアップをさせる必要はないが、リーチ選択予告演出では、同じ期待度のリーチ演出からいずれかのリーチ演出を選択するため、可動体の動作によるチャンスアップ演出があった方が遊技者の期待感が向上する。

【０８４３】

なお、リーチ選択予告演出が実行されているときに当該所定の可動体を動作させることを不可能とするものの、リーチ昇格予告演出が実行されているときに当該所定の可動体を動作させることを可能としてもよいし、リーチ選択予告演出が実行されているとき及びリーチ昇格予告演出が実行されているときのいずれも当該所定の可動体の動作を可能としてもよいし不可能としてもよい。

【０８４４】

なお、所定の可動体の動作を可能とする場合、リーチ選択予告演出又はリーチ昇格予告演出が実行されているときに当該所定の可動体の動作を開始してもよいし、リーチ選択予告演出及び／又はリーチ昇格予告演出が実行されるよりも前に当該所定の可動体を動作さ

せ、当該所定の可動体が動作しているときにリーチ選択予告演出又はリーチ昇格予告演出を開始するようにしてもよい。

【０８４５】

なお、前述したように、リーチ選択予告演出においてリーチタイトル表示枠１６５１の内部に表示されているリーチタイトルの表示が変化するとき（例えば、射的リーチのタイトルから鮫釣りリーチのタイトルに変化するとき）、当該変化に対応する音が出力されないことが望ましいが、リーチ昇格予告演出においてリーチタイトル表示枠１６５２の内部に表示されているリーチタイトルの表示が変化するとき（例えば、金魚すくいリーチのタイトルからダーツリーチのタイトルに変化するとき）には、当該変化に対応する音が出力されることが望ましい。

【０８４６】

リーチ昇格予告演出においては、リーチタイトル表示枠１６５２の内部に表示されているリーチタイトルの表示が変化すると大当り期待度が上昇するため、当該音によって大当り期待度が上昇したことをより確実に遊技者に認識させて高揚感を与えることができるが、当該変化のときに当該変化に対応する音が出力されないようにしてもよく、その場合には遊技者のみだけが察知できる（他の遊技者は音で判断することができない）ため、遊技している遊技者だけを楽しませる（はずれたときの恥ずかしさを抑制できる）という効果がある。

【０８４７】

なお、リーチ昇格予告演出中には、以下に説明する星回転演出が実行可能であってもよい。リーチ昇格予告演出中に実行される星回転演出では、リーチタイトル表示枠１６５２の内部に表示されている期待度を示す星について、リーチ選択予告演出中に実行される星変更演出と同様の演出が行われる（但し、黒い星が減少する演出（期待度が下がる表示）は行われない）。

【０８４８】

つまり、星回転演出では、リーチタイトル表示枠１６５２内に表示された黒い星がエフェクト表示を伴って（伴わなくてもよい）回転表示するサイクル表示が行われる（黒い星が回転表示している間、黒い星の外形ラインが変化する）。但し、星回転演出における黒い星のサイクル表示における周期（即ち黒い星が１回転するまでにかかる時間）は、例えば、リーチ昇格予告演出における各リーチタイトル表示（金魚すくいリーチタイトル表示、ダーツリーチタイトル表示、及び鈴投げリーチタイトル表示）の表示期間と同じ２．０秒である。

【０８４９】

星回転演出における黒い星のサイクル表示における周期が、リーチ昇格予告演出における各リーチタイトル表示の表示期間と同じであることにより、黒い星のサイクル表示がちょうど１周するごとにリーチタイトル表示が切り替わり、最終的にはちょうど１周したときにリーチ演出が実行されるため、リーチタイトル表示の切り替わりタイミング及びリーチ演出の実行タイミングを遊技者が把握でき、ひいては遊技者の緊張感を低減できる。

【０８５０】

なお、星回転演出における黒い星のサイクル表示における周期が、リーチ昇格予告演出における各リーチタイトル表示の表示期間より長くてもよいし、短くてもよい。星回転演出における黒い星のサイクル表示における周期が、リーチ昇格予告演出における各リーチタイトル表示の表示期間より長い場合には、各リーチタイトル表示の表示期間において星回転演出における黒い星のサイクル表示が少なくとも１周期以上継続するためリーチ演出に対する遊技者の緊張感を低減できる。

【０８５１】

一方、星回転演出における黒い星のサイクル表示における周期が、リーチ昇格予告演出における各リーチタイトル表示の表示期間より短い場合には、星回転演出における黒い星のサイクル表示が１周期未満しか継続しないためリーチ演出に対する遊技者の緊張感を高めることができる。

【０８５２】
なお、前述したようにリーチ昇格予告演出が開始してから３秒（金魚すくいリーチが選択されている場合）、４秒（ダーツリーチが選択されている場合）、又は５秒（鈴投げリーチが選択されている場合）が経過すると選択されたリーチの決定表示が表示されるが、星回転演出が実行されているときに当該決定表示が表示されたときには、（当該決定表示が示すリーチ演出が開始するよりも前に）当該星回転演出において回転している黒い星（サイクル表示）を非表示にして、その後期待度を示す星を星回転演出が開始する前の状態に戻すとよい。これにより決定表示が示すリーチタイトルを遊技者が認識しやすくなる。
【０８５３】
一方、星回転演出が実行されているときに当該決定表示が表示されたときでも、星回転演出における黒い星の回転表示を行い、当該決定表示が示すリーチ演出が開始される時点で回転表示している黒い星を半透明で非表示にしていくようにしてもよい。つまり、当該リーチ演出が実行されているときにも回転している黒い星が表示されている。
【０８５４】
また、星回転演出が実行されているときに当該決定表示が表示されたときでも、星回転演出における黒い星の回転表示を行い、当該決定表示が示すリーチ演出が開始される時点で回転表示している黒い星を非表示にするようにしてもよい。また、星回転演出を、実行中の変動の終了時まで表示するようにしてもよい。リーチ演出を実行しているときにも星回転演出が表示されることで、リーチ演出中であっても遊技者に大当り期待度を知らせることができる。
【０８５５】
なお、星回転演出は、第２特定演出の一例である。以下、星回転演出において実行される演出や星回転に関連する抽選のうち、星変更演出と同様のものについては適宜説明を省略するものがある。
【０８５６】
なお、前述したように、実行中の変動に対応する保留表示や、保留されている変動に対応する保留表示についても、例えば、所定時間を１サイクルとする動的なサイクル表示が行われていてもよいが（例えば、これらの保留表示が回転する等）、星回転演出における黒い星の回転表示とは異なり、これらの保留表示はサイクル表示が行われている間も外形ラインが変化しないようにしてもよいし、星回転演出における黒い星の回転表示と同様に、保留表示についてもサイクル表示が行われている間は外形ラインが変化するようにしてもよい。
【０８５７】
また、前述したように、保留表示が表示されているときにリーチ昇格予告演出が実行可能であってもよいため、リーチ昇格予告演出中に実行可能である星回転演出も保留表示が表示されているときに実行可能であってもよい。従って、星変回転更演出における黒い星と、保留表示と、が、同時に表示された上でいずれも外形ラインが変化するサイクル表示で表示されてもよいし、星回転演出における黒い星と、保留表示と、が、同時に表示されるものの星回転演出における黒い星は外形ラインが変化するサイクル表示で表示され、保留表示は外形ラインが変化しないサイクル表示で表示されてもよい。
【０８５８】
なお、上記したように装飾図柄がリーチ状態を形成していないときにリーチ昇格予告演出が実行可能であってもよいため、リーチ昇格予告演出中に実行可能である星回転演出も装飾図柄がリーチ状態を形成していないときにも実行可能であってもよい。
【０８５９】
リーチ昇格予告演出中における始動口への遊技球Ｂへの入球時（オーバー入賞を除く）には、当該リーチ昇格予告演出が実行されている変動が大当り変動であるかはずれ変動であるかと、所定の振り分けと、に基づく抽選によって、星回転演出が実行されるかが決定される。
【０８６０】

例えば、大当り変動において実行されているリーチ昇格予告演出中において、始動口に遊技球Ｂが入球すると（但しオーバー入賞時を除く）に、６５／２５６の振り分けで星回転演出が実行され、１９１／２５６の振り分けで星変更演出が実行されない。また、例えば、はずれ変動において実行されているリーチ昇格予告演出中において、始動口に遊技球Ｂが入球すると（但しオーバー入賞時を除く）に、２５４／２５６の振り分けで星回転演出が実行され、２／２５６の振り分けで星回転演出が実行されない。従って、リーチ昇格予告演出中において、始動口に遊技球Ｂが入球したときに（但しオーバー入賞時を除く）、星回転演出が実行された場合の当該変動における大当たり期待度は０．０８％であり、星回転演出が実行されなかった場合の当該変動における大当たり期待度は３７．６５％である。つまり、リーチ昇格予告演出中において、星回転演出が実行された場合よりも星回転演出が実行されなかった場合の方が、実行中の変動の大当り期待度が高い。

【０８６１】

大当り変動よりもはずれ変動の割合が極めて高く、かつはずれ変動におけるリーチ昇格予告演出中における始動口への遊技球Ｂの入球時（但しオーバー入賞時を除く）には極めて高い割合で星回転演出が実行されるため、リーチ昇格予告演出中における始動口への遊技球Ｂの入球時（但しオーバー入賞時を除く）には極めて高い割合で星回転演出が実行される。星回転演出では、前述したように黒い星の表示が回転する。従って、リーチ昇格予告演出中における始動口への遊技球Ｂの入球時（但しオーバー入賞時を除く）に星回転演出が実行されなければ、即ち黒い星の表示が回転しなければ、大当り期待度が高いことを示唆することとなる。

【０８６２】

上記したように、リーチ昇格予告演出中に実行される星回転演出では、リーチタイトル表示枠１６５２の内部に表示されている期待度を示す黒い星がエフェクトを伴って（伴わなくてもよい）回転するサイクル表示が行われる。なお、星回転演出においてリーチ演出の期待度を示す星の表示態様が複数あってもよく、当該複数の表示態様から選択された表示態様によって大当り期待度が異なってもよい。

【０８６３】

例えば、当該複数の表示態様として、期待度を示す星（例えば、期待度が星３である場合は３つの星）の色が同じであるものの回転速度が異なる複数の表示態様があってもよいし、リーチ演出の期待度を示す星の色が異なるものの回転速度が同じ複数の表示態様があってもよいし、リーチ演出の期待度を示す星の色も回転速度も異なる複数の表示態様があってもよい。

【０８６４】

なお、星回転演出における黒い星の回転（サイクル表示）は、上記したようにリーチタイトル表示枠１６５２の内部で行われ、これにより遊技者はリーチタイトル表示枠１６５２から視線を動かさなくて済む。なお、星回転演出における黒い星の回転（サイクル表示）が、リーチタイトル表示枠１６５２の内部と外部に跨るように表示されてもよいし、リーチタイトル表示枠１６５２の外部で表示されてもよい。

【０８６５】

また、例えば、星回転演出における黒い星の回転（サイクル表示）を、リーチタイトル表示枠１６５２の外部で強調表示（例えば、黒い星の回転（サイクル表示）を大きくしたり、黒い星の回転（サイクル表示）を１周以上の表示を行ったりなど）してから、リーチタイトル表示枠１６５２の内部に戻って表示させる演出を行ってもよいし、リーチタイトル表示枠１６５２の外部だけで（内部には戻らない）強調表示を行うようにしてもよい。このような強調表示を伴う演出により、黒い星の回転を遊技者にアピールすることができる。

【０８６６】

なお、前述したやり直しパターンが選択されている場合において、先にリーチ昇格予告演出を実行しているときに始動口に遊技球Ｂが入球して（オーバー入賞を除く）、星回転演出が開始することで黒い星の回転表示（サイクル表示）が開始し、その後、当該リーチ

昇格予告演出が終了してやり直し演出が開始されても、当該星回転演出における黒い星の回転表示（サイクル表示）は継続して表示され、当該やり直し演出の後に再度実行されるリーチ昇格予告演出が開始しても、当該星回転演出における黒い星の回転表示（サイクル表示）は継続して表示される。このように先に実行されるリーチ昇格予告演出が終了しても、星回転演出における黒い星の回転表示が継続するため、「やり直しパターン」が選択されていることを遊技者が認識できる。

【０８６７】

なお、やり直しパターンにおいて、やり直し演出後に再度リーチ昇格予告演出が実行されるときに、当該星回転演出において回転している黒い星の位置が（やり直し演出前の先のリーチ昇格予告演出が実行されているときに黒い星が表示されていた位置から）変更されずに継続表示してもよいし、回転している黒い星を非表示にしてもよい。黒い星を継続表示しても表示位置を変えないことにより、継続表示される黒い星の見栄えがよくなる。また、１回の変動においてやり直し演出が複数回行われる場合には、１回目のリーチ昇格予告演出終了時に回転している黒い星を継続表示／非表示、２回目のリーチ昇格予告演出終了時に回転している黒い星を継続表示／非表示、を適宜組み合わせて実行するようにしてもよい。

【０８６８】

なお、入賞時演出を実行するか否かの抽選に当選している（かつ当該入賞時演出がまだ実行されていない）場合において、以下の条件において、以下の所定の確率による抽選に当選すれば、当該入賞時演出がキャンセルされるものとする。なお、入賞時演出をキャンセルするか否かの抽選及びキャンセル処理は、例えば、星変更演出を実行するか否かの抽選の後に行われる。

【０８６９】

具体的には、例えば、実行中の変動がはずれ変動でありかつ星変更演出が実行される抽選結果が得られている場合は０／２５６（１／２５６であってもよい、即ち入賞時演出がキャンセルされる可能性があってもよい）の確率で入賞時演出がキャンセルされ、実行中の変動がはずれ変動でありかつ星変更演出が実行されない抽選結果が得られている場合は１２８／２５６の確率で入賞時演出がキャンセルされ、実行中の変動が大当り変動でありかつ星変更演出が実行される抽選結果が得られている場合は２５６／２５６（２５５／２５６であってもよい、即ち入賞時演出がキャンセルされない可能性があってもよい）の確率で入賞時演出がキャンセルされ、実行中の変動が大当り変動でありかつ星変更演出が実行されない抽選結果が得られている場合は２５６／２５６（２５５／２５６であってもよい、即ち入賞時演出がキャンセルされない可能性があってもよい）の確率で入賞時演出がキャンセルされる。

【０８７０】

つまり、実行中の変動がはずれ変動でありかつ星変更演出が実行される抽選結果が得られている場合は、入賞時演出が実行される抽選結果が得られれば当該入賞時演出がキャンセルされずに必ず実行される。このように、はずれ変動において上記抽選結果が得られれば星変更演出に加えて必ず入賞時演出が実行されることで、はずれ変動であっても遊技者の期待感を十分に高めることができる。

【０８７１】

［６－５－３．リーチ実行予告演出］

以下、第１所定演出の一例であるリーチ実行予告演出について説明する。リーチ実行予告演出は、最終決戦バトルリーチに発展することを示唆する演出である。リーチ実行予告演出では、キャラクタ及び当該キャラクタの装備が選択される演出が行われる。

【０８７２】

リーチ実行予告演出において、キャラクタの装備が揃えば大当り期待度の高い最終決戦バトルリーチ演出が実行されるが、揃わない装備がある場合（防具が選択されたものの武器が選択されない）場合には、当該キャラクタは敵に勝てず敗北（はずれ）が濃厚となる。

【０８７３】
リーチ実行予告演出においては、上記したように最終決戦バトルリーチにおいてバトルを行うキャラクタ及び当該キャラクタの装備をカスタマイズできる（遊技者の好きなキャラクタを選択し、遊技者の好きな防具を当該キャラクタに装備させることができる）ため、仮にリーチ実行予告演出においてキャラクタが武器を手にしなくても（つまり、敗北（はずれ）濃厚であっても）、遊技者の気を紛らわすことができる。
【０８７４】
図４８は、リーチ実行予告演出のタイミングチャートの一例を示す図である。リーチ実行予告演出の開始０秒から開始１秒までは演出表示装置１６００において武具集め開始演出が表示される。開始１秒から開始３秒までは、複数のキャラクタから１人のキャラクタを遊技者が選択するためのキャラクタ選択表示が演出表示装置１６００に表示される。開始３秒から開始４秒までは、当該選択した１人のキャラクタを示すためのキャラクタ決定表示が演出表示装置１６００に表示される。
【０８７５】
開始４秒から開始６秒までは、複数の頭防具から１つの頭防具を遊技者が選択するための頭防具選択表示が演出表示装置１６００に表示される。開始６秒から開始７秒までは、当該選択した１つの頭防具を示すための頭防具決定表示が演出表示装置１６００に表示される。
【０８７６】
開始７秒から開始９秒までは、複数の体防具から１つの体防具を遊技者が選択するための体防具選択表示が演出表示装置１６００に表示される。開始９秒から開始１０秒までは、当該選択した１つの体防具を示すための体防具決定表示が演出表示装置１６００に表示される。
【０８７７】
開始１０秒から開始１２秒までは、複数の足防具から１つの足防具を遊技者が選択するための足防具選択表示が演出表示装置１６００に表示される。開始１２秒から開始１３秒までは、当該選択した１つの足防具を示すための足防具決定表示が演出表示装置１６００に表示される。
【０８７８】
開始１３秒から開始１５秒までは、複数の武器から１つの武器が選択される（武器については遊技者が選択することはできない）ための武器選択表示が演出表示装置１６００に表示される。開始１５秒から開始１６秒までは、当該選択された１つの武器を示すための武器決定表示が演出表示装置１６００に表示される。なお、武器選択表示において、武器が選択されない（「×」が選択される）ことがある。この場合、武器決定表示において、武器が選択できなかったことを示す表示が行われる。
【０８７９】
開始１６秒から開始１９秒までは、選択した頭防具、体防具、及び足防具、並びに選択された武器をまとめて示す結果表示が演出表示装置１６００に表示され、開始１９秒が経過するとリーチ実行予告演出が終了する。リーチ実行予告演出が終了すると、結果に対応した表示が演出表示装置１６００に表示される（最終決戦バトルリーチに発展する表示、又は発展しない表示が表示され、最終決戦バトルリーチに発展した場合には当該選択した頭防具、体防具、及び足防具、並びに選択された武器を装備している当該選択したキャラクタによる演出が表示される）。
【０８８０】
なお、複数の防具のシルエットが埋まっていく時間間隔を同じとしているが、例えば、頭防具選択表示の時間を３秒、足防具選択表示の時間を１秒のように、一定間隔の時間でシルエットが埋まらないようにしてもよいし、比較的早め（先）のキャラクタのシルエットが埋まってから頭防具のシルエットが埋まるまでの時間よりも、比較的遅め（後）の体防具のシルエットが埋まってから足防具のシルエットが埋まるまでの時間の方を長くしてもよいし、比較的早め（先）のキャラクタのシルエットが埋まってから頭防具のシルエッ

トが埋まるまでの時間よりも、比較的遅め（後）の体防具のシルエットが埋まってから足防具のシルエットが埋まるまでの時間の方を短くしてもよい。

【０８８１】

なお、リーチ実行予告演出においては各選択表示（キャラクタ選択表示、頭防具選択表示、体防具選択表示、足防具選択表示、及び武器選択表示）が表示されているときには、押圧操作部３０３の操作有効期間であり、これらの操作有効期間の合計の長さは１０秒である。一方、前述したリーチ選択予告演出においては開始から８．５秒までが押圧操作部３０３の操作有効期間である、即ち押圧操作部３０３の操作有効期間の長さが８．５秒である。

【０８８２】

つまり、リーチ実行予告演出とリーチ選択予告演出とで押圧操作部３０３の操作有効期間の長さが異なる（リーチ実行予告演出における押圧操作部３０３の操作有効期間の方が長い）。リーチ選択予告演出よりもリーチ実行予告演出の方が、大当り期待度が高い変動パターンにおいて実行されるため、リーチ実行予告演出における押圧操作部３０３の操作有効期間の方が長いことにより、遊技者はリーチ実行予告演出における押圧操作部３０３の操作に、より長い時間をかけて楽しむことができる。

【０８８３】

なお、リーチ実行予告演出とリーチ選択予告演出とで押圧操作部３０３の操作有効期間の長さが同じであってもよいし、リーチ実行予告演出における押圧操作部３０３の操作有効期間（の合計）よりも、リーチ選択予告演出における押圧操作部３０３の有効期間を長くしてもよい。

【０８８４】

なお、上記したようにリーチ実行予告演出においては各選択表示（キャラクタ選択表示、頭防具選択表示、体防具選択表示、足防具選択表示、及び武器選択表示）が表示されているときには、押圧操作部３０３の操作有効期間であるが、各決定表示（キャラクタ決定表示、頭防具決定表示、体防具決定表示、足防具決定表示、及び武器決定表示）が表示されているときには、押圧操作部３０３の操作は無効である。

【０８８５】

図４９、図５０、及び図５１は、リーチ実行予告演出の一例を示す説明図である。図４９（Ａ）は、リーチ実行予告演出が開始した状態であり、演出表示装置１６００に表示される武具集め開始演出として、「武具を集めて敵を撃破せよ！」というメッセージが表示されている。

【０８８６】

図４９（Ｂ）では、キャラクタ選択表示が演出表示装置１６００に表示されている。キャラクタ選択表示が開始してから結果表示の途中までは、演出表示装置１６００に選択済み装備表示枠１６５３が表示される。選択済み装備表示枠１６５３の内部には、選択済みのキャラクタ及び装備が表示される（未選択のキャラクタ及び装備については例えばシルエットで表示される）。なお、選択済み装備表示枠１６５３と選択済み装備表示枠１６５３の内部とで規定される領域を表示するための演出表示装置１６００上の表示領域は、演出表示装置１６００の表示領域の一部である所定領域の一例である。

【０８８７】

なお、選択済み装備表示枠１６５３は図４９等に示すように直線だけで構成されてもよいし、直線と曲線とで構成されてもよいし、曲線だけで構成されてもよい。また、リーチ実行予告演出における選択済み装備表示枠１６５３と、前述したリーチ選択予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５１と、の表示サイズが同じであり、かつ表示位置が異なることが望ましい。これにより、遊技者がリーチタイトル表示枠１６５１及び選択済み装備表示枠１６５３を見逃すことを防止できる。

【０８８８】

また、リーチ実行予告演出における選択済み装備表示枠１６５３と、前述したリーチ選択予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５１と、が同じ表示サイズかつ同じ表示位

置に表示されるようにしてもよいし、表示サイズも表示位置も異なるようにしてもよい。また、リーチ実行予告演出における選択済み装備表示枠１６５３の表示位置の少なくとも一部と、前述したリーチ選択予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５１の表示位置の少なくとも一部と、が重複するようにしてもよいし、重複しないようにしてもよい。また、リーチ実行予告演出における選択済み装備表示枠１６５３と、前述したリーチ選択予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５１と、の一方が表示される領域に包含される領域に他方が表示されてもよい。

【０８８９】

また、リーチ実行予告演出における選択済み装備表示枠１６５３と、前述したリーチ昇格予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５２と、の表示サイズが同じであり、かつ表示位置が異なることが望ましい。これにより、遊技者がリーチタイトル表示枠１６５２及び選択済み装備表示枠１６５３を見逃すことを防止できる。

【０８９０】

また、リーチ実行予告演出における選択済み装備表示枠１６５３と、前述したリーチ昇格予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５２と、が同じ表示サイズかつ同じ表示位置に表示されるようにしてもよいし、表示サイズも表示位置も異なるようにしてもよい。また、リーチ実行予告演出における選択済み装備表示枠１６５３の表示位置の少なくとも一部と、前述したリーチ昇格予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５２の表示位置の少なくとも一部と、が重複するようにしてもよいし、重複しないようにしてもよい。また、リーチ実行予告演出における選択済み装備表示枠１６５３と、前述したリーチ昇格予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５２と、の一方が表示される領域に包含される領域に他方が表示されてもよい。

【０８９１】

また、キャラクタ選択表示においては、装備表示枠１６５３の外部に複数のキャラクタ（男キャラクタと女キャラクタ）が表示され、当該複数のキャラクタのいずれかのキャラクタの周りに点滅表示されたオーラが表示される。当該オーラが表示されるキャラクタは、所定時間が経過するごとに切り替わる。

【０８９２】

キャラクタ選択表示が開始すると、押圧操作部３０３の操作有効期間が開始し、当該操作有効期間は押圧操作部３０３の操作が行われる、又は当該操作有効期間が開始してから２秒が経過すると（キャラクタ選択表示の表示が終了するタイミングと同じ）終了する。当該操作有効期間中に押圧操作部３０３が操作されたときにオーラが表示されているキャラクタが選択される。

【０８９３】

なお、キャラクタ選択表示、頭防具選択表示、体防具選択表示、足防具選択表示、及び好き選択表示それぞれにおいて、当該選択表示が開始してから、当該選択表示における押圧操作部３０３の操作有効期間が終了するまでの間、押圧操作部３０３の操作を促すボタン画像１６３３と、当該操作有効期間の残り時間を示すゲージ１６３４と、が表示されている。

【０８９４】

図４９（Ｃ）では、キャラクタ決定表示が演出表示装置１６００に表示されている。キャラクタ決定表示においては、キャラクタ選択表示において選択されたキャラクタが、装備表示枠１６５３の外部において０．２秒程度強調表示（選択されたキャラクタの点滅やエフェクトを表示するなど）され、選択済み装備表示枠１６５３内のキャラクタのシルエットに向かって０．３秒かけて移動表示し、当該移動が完了すると当該シルエットが色付き（当該選択されたキャラクタ）に変化する。なお、キャラクタ選択表示における押圧操作部３０３の操作有効期間に押圧操作部３０３が操作されなかった場合には、当該移動表示が行われず、選択済み装備表示枠１６５３内に表示されているキャラクタはシルエットのままである。

【０８９５】

図４９（Ｄ）では、頭防具選択表示が演出表示装置１６００に表示されている。頭防具選択表示においては、装備表示枠１６５３の外部に複数の頭防具（青頭防具、緑頭防具、赤頭防具、及び黄頭防具）が表示され、当該複数の頭防具のいずれかの頭防具の周りに点滅表示されたオーラが表示される。当該オーラが表示される頭防具は、所定時間が経過するごとに切り替わる。なお、複数の頭防具を形状が同じで色違いで説明したが、外形ラインが異なるような複数の防具の表示を行うようにしてもよい。これは、後述する複数の体防具、足防具、及び武器についても同様である。

【０８９６】

頭防具選択表示が開始すると、押圧操作部３０３の操作有効期間が開始し、当該操作有効期間は押圧操作部３０３の操作が行われる、又は当該操作有効期間が開始してから２秒が経過すると（頭防具選択表示の表示が終了するタイミングと同じ）終了する。当該操作有効期間中に押圧操作部３０３が操作されたときにオーラが表示されている頭防具が選択される。

【０８９７】

図４９（Ｅ）では、頭防具決定表示が演出表示装置１６００に表示されている。頭防具決定表示においては、頭防具選択表示において選択された頭防具が、装備表示枠１６５３の外部において０．２秒程度強調表示（選択された頭防具の点滅やエフェクトを表示するなど）され、選択済み装備表示枠１６５３内の頭防具のシルエットに向かって０．３秒かけて移動表示し、当該移動が完了すると当該シルエットが色付き（当該選択された頭防具）に変化する。なお、頭防具選択表示における押圧操作部３０３の操作有効期間に押圧操作部３０３が操作されなかった場合には、当該移動表示が行われず、選択済み装備表示枠１６５３内に表示されている頭防具はシルエットのままである。

【０８９８】

図４９（Ｆ）では、体防具選択表示が演出表示装置１６００に表示されている。体防具選択表示においては、装備表示枠１６５３の外部に複数の体防具（青体防具、緑体防具、赤体防具、及び黄体防具）が表示され、当該複数の体防具のいずれかの体防具の周りに点滅表示されたオーラが表示される。当該オーラが表示される体防具は、所定時間が経過するごとに切り替わる。

【０８９９】

体防具選択表示が開始すると、押圧操作部３０３の操作有効期間が開始し、当該操作有効期間は押圧操作部３０３の操作が行われる、又は当該操作有効期間が開始してから２秒が経過すると（体防具選択表示の表示が終了するタイミングと同じ）終了する。当該操作有効期間中に押圧操作部３０３が操作されたときにオーラが表示されている体防具が選択される。

【０９００】

図５０（Ｇ）では、体防具決定表示が演出表示装置１６００に表示されている。体防具決定表示においては、体防具選択表示において選択された体防具が、装備表示枠１６５３の外部において０．２秒程度強調表示（選択された体防具の点滅やエフェクトを表示するなど）され、選択済み装備表示枠１６５３内の体防具のシルエットに向かって０．３秒かけて移動表示し、当該移動が完了すると当該シルエットが色付き（当該選択された体防具）に変化する。なお、体防具選択表示における押圧操作部３０３の操作有効期間に押圧操作部３０３が操作されなかった場合には、当該移動表示が行われず、選択済み装備表示枠１６５３内に表示されている体防具はシルエットのままである。

【０９０１】

図５０（Ｈ）では、足防具選択表示が演出表示装置１６００に表示されている。足防具選択表示においては、装備表示枠１６５３の外部に複数の足防具（青足防具、緑足防具、赤足防具、及び黄足防具）が表示され、当該複数の足防具のいずれかの足防具の周りに点滅表示されたオーラが表示される。当該オーラが表示される足防具は、所定時間が経過するごとに切り替わる。図５０（Ｈ）における、選択済み装備表示枠１６５３の内部において武器及び足防具がシルエットで表示されている表示は、第１所定表示の一例である。

【０９０２】
足防具選択表示が開始すると、押圧操作部３０３の操作有効期間が開始し、当該操作有効期間は押圧操作部３０３の操作が行われる、又は当該操作有効期間が開始してから２秒が経過すると（足防具選択表示の表示が終了するタイミングと同じ）終了する。当該操作有効期間中に押圧操作部３０３が操作されたときにオーラが表示されている足防具が選択される。
【０９０３】
図５０（Ｉ）では、足防具決定表示が演出表示装置１６００に表示されている。足防具決定表示においては、足防具選択表示において選択された足防具が、装備表示枠１６５３の外部において０．２秒程度強調表示（選択された足防具の点滅やエフェクトを表示するなど）され、選択済み装備表示枠１６５３内の足防具のシルエットに向かって０．３秒かけて移動表示し、当該移動が完了すると当該シルエットが色付き（当該選択された足防具）に変化する。なお、足防具選択表示における押圧操作部３０３の操作有効期間に押圧操作部３０３が操作されなかった場合には、当該移動表示が行われず、選択済み装備表示枠１６５３内に表示されている足防具はシルエットのままである。
【０９０４】
図５０（Ｊ）では武器選択表示が演出表示装置１６００に表示されている。武器選択表示においては、装備表示枠１６５３の外部に複数の武器（「×」、銀剣、金剣、及び虹剣）が、「×」、銀剣、金剣、虹剣の順で拡大表示されて非表示にされる表示を高速で繰り返している。図５０（Ｊ）における、選択済み装備表示枠１６５３の内部において武器のみがシルエットで表示されている表示は、第２所定表示の一例である。
【０９０５】
武器選択表示が開始すると、押圧操作部３０３の操作有効期間が開始し、当該操作有効期間は押圧操作部３０３の操作が行われる、又は当該操作有効期間が開始してから２秒が経過すると（武器選択表示の表示が終了するタイミングと同じ）終了する。当該操作有効期間が終了したときに（即ち当該操作有効期間中に押圧操作部３０３が操作されたときに、又は当該操作有効期間が開始してから押圧操作部３０３が操作されずに２秒が経過したときに）武器が選択される。但し、選択される武器は、前述した抽選によって決定されるものであり、押圧操作部３０３の操作タイミングには依存しない。
【０９０６】
以下、図５０の例では、武器選択表示においていずれかの武器が選択される（つまり、「×」以外が選択される）抽選結果が得られていたものとする。図５０（Ｋ）では、武器決定表示が演出表示装置１６００に表示されている。武器選択表示においていずれかの武器が選択された（つまり、「×」以外が選択された）場合の武器決定表示においては、武器選択表示において選択された武器が、装備表示枠１６５３の外部において０．２秒程度強調表示（選択された武器の点滅やエフェクトを表示するなど）され、選択済み装備表示枠１６５３内の武器のシルエットに向かって０．３秒かけて移動表示し、当該移動が完了すると当該シルエットが色付き（当該選択された武器）に変化する。
【０９０７】
図５０（Ｌ）では、武器選択表示においていずれかの武器が選択された場合の結果表示が演出表示装置１６００に表示されている。この場合、結果表示において、キャラクタ及び装備が決定されたことを示す「装備決定！！」という文字が、選択済み装備表示枠１６５３に重複し、かつ選択済み装備表示枠１６５３（の外形ライン）をはみ出すように表示される。このように当該文字が表示されることにより、装備が決定された、即ち武器も選択することができたことを遊技者に確実に認識させることができ、これから最終決戦バトルリーチに発展することを遊技者が期待することができる。図５０（Ｌ）における、選択済み装備表示枠１６５３の内部においてシルエットがなく、かつ「装備決定！！」という文字が選択済み装備表示枠１６５３の外形ラインをはみ出している表示は、第３所定表示の一例である。
【０９０８】

なお、例えば、遊技者自らがカスタマイズできる頭防具が選択されていなかった場合（つまり頭防具選択表示における押圧操作部３０３の操作有効期間に押圧操作部３０３が操作されなかった場合）には、結果表示の開始時に、例えば、複数の頭防具（青頭防具、緑頭防具、赤頭防具、及び黄頭防具）から均等な振り分けで１つの頭防具を決定し、結果表示においてキャラクタは当該決定された頭防具を装備している。これは、遊技者自らがカスタマイズできるキャラクタ、体防具、及び足防具が選択されていなかった場合も同様である。また、これは後述する武器選択表示においていずれの武器も選択されなかった場合の結果表示においても同様である。

【０９０９】

図５１（Ｍ）は、武器選択表示においていずれかの武器が選択された場合の結果表示の続きの状態である。例えば、図５１（Ｌ）の表示が開始してから所定時間（例えば１．５秒）が経過すると、図５１（Ｍ）に遷移する。図５１（Ｍ）では、選択済み装備表示枠１６５３が消去され、選択された頭防具、体防具、足防具、及び武器を装備した、選択されたキャラクタが表示される。なお、当該キャラクタが表示される領域が演出表示装置１６００の表示領域全体のうちの大きな割合を占める（例えば、演出表示装置１６００の表示領域全体の１／２以上）ような表示を行うことで、当該キャラクタが最終決戦バトルリーチで戦うことを遊技者にアピールする。

【０９１０】

図５１（Ｎ）は、武器選択表示においていずれかの武器が選択されたリーチ実行予告演出が終了した後に、最終決戦バトルリーチが開始している状態である。武器選択表示においていずれかの武器が選択された場合には、結果表示の表示が開始してから３秒が経過するとリーチ実行予告演出が終了し（つまり結果表示の表示時間が３秒である）、最終決戦バトルリーチへ以降する。図示は省略しているが、前述したように、リーチ実行予告演出において決定された各防具及び武器を装備したキャラクタによる最終決戦バトルリーチ演出が実行される。なお、前述したように、最終決戦バトルリーチ演出は大当り確定演出としてもよい。

【０９１１】

図５２は、リーチ実行予告演出において武器が選択されなかった場合の演出例を示す説明図である。図５２（Ｊ）は、図５０（Ｊ）と同様の演出が行われている。以下、図５２の例では、武器選択表示においていずれの武器も選択されない（つまり、「×」が選択される）抽選結果が得られていたものとする。

【０９１２】

図５２（Ｋ２）では、武器決定表示が演出表示装置１６００に表示されている。武器選択表示においていずれの武器も選択されなかった（つまり、「×」が選択された）場合の武器決定表示においては、選択済み装備表示枠１６５３の外部に「×」が表示され、選択済み装備表示枠１６５３内の武器のシルエットがそのまま表示されている。

【０９１３】

なお、図５２（Ｋ２）において、選択済み装備表示枠１６５３内のシルエットが埋まっているキャラクタや防具をシルエットに戻すようにしてもよい。その場合には、埋まっているキャラクタや防具を同時にシルエットに戻すようにしてもよいし、埋まっているキャラクタや防具を段階的にシルエットに戻していく（例えば、頭防具が剥がれてシルエットになったあと、体防具が剥がれてシルエットになる）ようにしてもよい。段階的にシルエットに戻していく場合には、決定されたキャラクタや防具を、ランダムな順番でシルエットに戻してもよいし、決定された順番（キャラクタ、頭防具、体防具、足防具の順番）でシルエットに戻してもよいし、決定された直近のものから順番（足防具、体防具、頭防具、キャラクタの順番）でシルエットに戻してもよい。

【０９１４】

図５２（Ｌ２）では、武器選択表示においていずれの武器も選択されなかった場合の結果表示が演出表示装置１６００に表示されている。図５２（Ｌ２）では、選択済み装備表示枠１６５３が消去され、選択された頭防具、体防具、及び足防具を装備した（武器は装

備していない）、選択されたキャラクタが残念がる表示される。また、「武器がなければ無理っす」という文字が演出表示装置１６００に表示される。これらの表示によって、最終決戦バトルリーチに発展しないことを遊技者に確実に認識させることができ、遊技者が余計な期待感を抱かずに済む。

【０９１５】

なお、当該残念がるキャラクタが表示される領域が演出表示装置１６００の表示領域全体のうちの大きな割合を占める（例えば、演出表示装置１６００の表示領域全体の１／２以上）ような表示を行うことで、最終決戦バトルリーチが行われないことを遊技者にさらに確実にアピールしてもよい。

【０９１６】

図５２（Ｍ２）は、武器選択表示においていずれの武器も選択されなかったリーチ実行予告演出が終了した後に、装飾図柄がはずれの組み合わせで停止している状態である。武器選択表示においていずれの武器も選択されなかった場合には、結果表示の表示が開始してから３秒が経過するとリーチ実行予告演出が終了し（つまり結果表示の表示時間が３秒である）、装飾図柄がはずれの組み合わせで停止する。

【０９１７】

なお、武器選択表示においていずれの武器も選択されなかった場合における結果表示の表示時間が、武器選択表示においていずれかの武器が選択された場合における結果表示の表示時間である３秒より短い時間（例えば２秒）であってもよい。このようにすることで、武器選択表示においていずれの武器も選択されなかった場合における結果表示による遊技者の落胆を押さえることができるし、武器選択表示においていずれかの武器が選択された場合における結果表示による遊技者の高揚感を増大させることができる。

【０９１８】

なお、図４９～図５２の例では、装飾図柄がリーチ状態を形成しているなかでリーチ実行予告演出が実行されているが、装飾図柄がリーチ状態を形成していないなかで（例えば、リーチ状態を形成する前でもよいし、リーチ状態を形成したものの当該リーチ状態を形成している左装飾図柄と中装飾図柄が視認不可能な状態であってもよい）リーチ実行予告演出が実行されてもよい。

【０９１９】

装飾図柄がリーチ状態を形成しているなかでリーチ実行予告演出が実行されれば遊技者は期待感が高まっているなかでリーチ実行予告演出を楽しむことができるし、装飾図柄がリーチ状態を形成していないなかでリーチ実行予告演出が実行されれば遊技者はリーチ状態に気を取られることなくリーチ実行予告演出に集中することができる。

【０９２０】

また、図４９～図５２の例では、実行中の変動に対応する保留表示と、保留されている変動に対応する保留表示と、が表示されているなかでリーチ実行予告演出が実行されているが、実行中の変動に対応する保留表示と、保留されている変動に対応する保留表示と、のいずれか一方のみが表示されているなかでリーチ実行予告演出が実行されてもよいし、いずれも非表示にされているなかでリーチ実行予告演出が実行されてもよい。

【０９２１】

実行中の変動に対応する保留表示が表示されているなかでリーチ実行予告演出が実行されれば、遊技者は当該保留表示が示す当該変動の期待度を認識しながらリーチ実行予告演出を楽しむことができるし、保留されている変動に対応する保留表示が表示されているなかでリーチ実行予告演出が実行されれば、遊技者は次回以降の変動に期待しつつも実行中の変動におけるリーチ実行予告演出を楽しむことができる。

【０９２２】

また、実行中の変動に対応する保留表示と、保留されている変動に対応する保留表示と、の少なくとも一方が表示されていないなかでリーチ実行予告演出が実行されれば、遊技者は当該少なくとも一方の保留表示に気を取られることなくリーチ実行予告演出に集中することができる。

【０９２３】
なお、前述した期待演出としての流れ星が流れる表示（リーチ実行予告演出とは異なる期待演出）は、リーチ実行予告演出の実行中にも実行可能である。流れ星が流れる表示が、リーチ実行予告演出の実行中に実行されることにより、リーチ実行予告演出中に期待感を向上させることができる。また、流れ星が流れる表示が表示されているときにリーチ実行予告演出が実行されてもよい。
【０９２４】
なお、流れ星が流れる表示は、リーチ選択予告演出では表示可能であるもののリーチ昇格予告演出では表示不可能としてもよいし、リーチ選択予告演出では表示不可能であるもののリーチ昇格予告演出では表示可能としてもよいし、リーチ選択予告演出でもリーチ昇格予告演出でも表示不可能としてもよいし、リーチ選択予告演出でもリーチ昇格予告演出でも表示可能としてもよい。
【０９２５】
また、流れ星が流れる表示は、リーチ選択予告演出では表示可能であるもののリーチ実行予告演出では表示不可能としてもよいし、リーチ選択予告演出では表示不可能であるもののリーチ実行予告演出では表示可能としてもよいし、リーチ選択予告演出でもリーチ実行予告演出でも表示不可能としてもよいし、リーチ選択予告演出でもリーチ実行予告演出でも表示可能としてもよい。
【０９２６】
また、流れ星が流れる表示は、リーチ昇格予告演出では表示可能であるもののリーチ実行予告演出では表示不可能としてもよいし、リーチ昇格予告演出では表示不可能であるもののリーチ実行予告演出では表示可能としてもよいし、リーチ昇格予告演出でもリーチ実行予告演出でも表示不可能としてもよいし、リーチ昇格予告演出でもリーチ実行予告演出でも表示可能としてもよい。
【０９２７】
なお、リーチ選択予告演出が実行されているときに、パチンコ機１に備えられた複数の可動体のうちの所定の可動体が動作可能であり、当該所定の可動体が動作するとチャンスアップとなるが、リーチ実行予告演出が実行されているときには当該所定の可動体は動作不可能であることが望ましい。リーチ実行予告演出は、決定された武器によって期待度が変化するため可動体の動作によってチャンスアップをさせる必要はないが、リーチ選択予告演出では、同じ期待度のリーチ演出からいずれかのリーチ演出を選択するため、可動体の動作によるチャンスアップ演出があった方が遊技者の期待感が向上する。
【０９２８】
なお、リーチ選択予告演出が実行されているときに当該所定の可動体を動作させることを不可能とするものの、リーチ実行予告演出が実行されているときに当該所定の可動体を動作させることを可能としてもよいし、リーチ選択予告演出が実行されているとき及びリーチ実行予告演出が実行されているときのいずれも当該所定の可動体の動作を可能としてもよいし不可能としてもよい。
【０９２９】
なお、所定の可動体の動作を可能とする場合、リーチ選択予告演出又はリーチ実行予告演出が実行されているときに当該所定の可動体の動作を開始してもよいし、リーチ選択予告演出又はリーチ実行予告演出が実行されるよりも前に当該所定の可動体を動作させ、当該所定の可動体が動作しているときにリーチ選択予告演出又はリーチ実行予告演出を開始するようにしてもよい。
【０９３０】
また、前述した例では、リーチ昇格予告演出が実行されているときには当該所定の可動体は動作不可能であることが望ましいとしたが、リーチ昇格予告演出が実行されているときに、当該所定の可動体が動作可能であり、当該所定の可動体が動作するとチャンスアップとなるようにしてもよい。一方、リーチ実行予告演出においては、前述したようにリーチ実行予告演出が実行されているときには当該所定の可動体は動作不可能であることが望

ましい。リーチ実行予告演出では、遊技者が防具を選択する機会が多くあるため、可動体の動作によるチャンスアップにまで遊技者の気が回らないが、リーチ昇格予告演出では、遊技者による選択の機会がないため、可動体の動作によるチャンスアップ演出が実行可能であることにより興趣が向上するポイントを遊技者に提供することができる。

【０９３１】

なお、リーチ昇格予告演出が実行されているときに当該所定の可動体を動作させることを不可能とするものの、リーチ実行予告演出が実行されているときに当該所定の可動体を動作させることを可能としてもよいし、リーチ昇格予告演出が実行されているとき及びリーチ実行予告演出が実行されているときのいずれも当該所定の可動体の動作を可能としてもよいし不可能としてもよい。なお、所定の可動体の動作を可能とする場合、リーチ昇格予告演出又はリーチ実行予告演出が実行されているときに当該所定の可動体の動作を開始してもよいし、リーチ昇格予告演出又はリーチ実行予告演出が実行されるよりも前に当該所定の可動体を動作させ、当該所定の可動体が動作しているときにリーチ昇格予告演出又はリーチ実行予告演出を開始するようにしてもよい。

【０９３２】

なお、前述したように、リーチ選択予告演出においてリーチタイトル表示枠１６５１の内部に表示されているリーチタイトルの表示が変化するとき（例えば、射的リーチのタイトルから鮫釣りリーチのタイトルに変化するとき）、当該変化に対応する音が出力されないことが望ましいが、リーチ実行予告演出において選択済み装備表示枠１６５３の内部に表示されている防具のシルエットが選択された防具に変化するときには、当該変化に対応する音が出力されることが望ましい。リーチ実行予告演出において、当該変化に対応する音が出力されることにより、もう少し時間が経過すれば武器の選択が開始する、即ち大当り期待度を報知するタイミングが訪れることを遊技者に認識させることができる。

【０９３３】

また、リーチ選択予告演出においてリーチタイトル表示枠１６５１の内部の表示が射的リーチのタイトル表示から鮫釣りリーチのタイトル表示へ変化した場合に当該変化に対応する音が出力される／されない、リーチ実行予告演出において武器及び足防具がシルエットで表示されている状態から武器のみがシルエットで表示されている状態へ変化した場合に当該変化に対応する音が出力される／されない、リーチ実行予告演出において武器のみがシルエットで表示されている状態からシルエット無しの状態（選択済み装備表示枠１６５３の外形ラインをはみ出て「装備決定！！」が表示されている）へ変化した場合に当該変化に対応する音が出力される／されない、のいずれの組合せが適用されてもよい。

【０９３４】

なお、前述した例では、リーチ昇格予告演出においてリーチタイトル表示枠１６５２の内部に表示されているリーチタイトルの表示が変化するとき（例えば、金魚すくいリーチのタイトルからダーツリーチのタイトルに変化するとき）には、当該変化に対応する音が出力されることが望ましいとしたが、当該変化に対応する音が出力されないようにしてもよい。一方、前述したように、リーチ実行予告演出において選択済み装備表示枠１６５３の内部に表示されている防具のシルエットが選択された防具に変化するときには、当該変化に対応する音が出力されることが望ましい。

【０９３５】

また、リーチ昇格予告演出においてリーチタイトル表示枠１６５２の内部の表示が金魚すくいリーチのタイトル表示からダーツリーチのタイトル表示へ変化した場合に当該変化に対応する音が出力される／されない、リーチ実行予告演出において武器及び足防具がシルエットで表示されている状態から武器のみがシルエットで表示されている状態へ変化した場合に当該変化に対応する音が出力される／されない、リーチ実行予告演出において武器のみがシルエットで表示されている状態からシルエット無しの状態（選択済み装備表示枠１６５３の外形ラインをはみ出て「装備決定！！」が表示されている）へ変化した場合に当該変化に対応する音が出力される／されない、のいずれの組合せが適用されてもよい。

【０９３６】
図５３は、リーチ実行予告演出で用いられるキャラ装備振り分けテーブルのデータ構成例を示す図である。キャラ装備振り分けテーブル５３０は、例えば、周辺制御ＲＯＭに格納されている。キャラ装備振り分けテーブル５３０は、リーチ実行予告演出において選択される、キャラクタ及び各装備の振り分けを、特別抽選結果ごとに示す。なお、キャラクタ、頭防具、体防具、及び足防具は、上記したように押圧操作部３０３の操作タイミングに依存して決定可能であるため、キャラ装備振り分けテーブル５３０において振り分けが定められていない。
【０９３７】
最終決戦バトルリーチ演出に発展してもはずれがある場合（つまり、特別抽選結果がはずれのときに変動パターン「ＳＰリーチ３」が選択可能であるよう変動パターンテーブル３９０における振り分けが予め定められている場合）には、キャラ装備振り分けテーブル５３０における「※１」の振り分けが用いられる。
【０９３８】
「※１」の振り分けでは、大当り変動における選択率は「×」＜虹剣＜金剣＜銀剣の順であり、はずれ変動における選択率は「×」＜銀剣＜金剣＜虹剣の順である。また、大当り期待度は「×」＜銀剣＜金剣＜虹剣の順であり、虹剣が選択された場合には大当りが確定する。
【０９３９】
なお、「※１」の振り分けが用いられて、大当たり変動において「×」が選択された場合には、結果表示において図５２（Ｌ２）と同様の表示を行った後に、当該結果表示の続きにおいて「でも、僕には拳がある！」という文字（専用表示）を演出表示装置１６００に表示し、結果表示の表示が終了したら、拳で戦うキャラクタによる最終決戦バトルリーチが実行される。
【０９４０】
また、最終決戦バトルリーチ演出に発展したら大当り確定の場合（つまり、特別抽選結果が大当りのときにのみ変動パターン「ＳＰリーチ３」が選択可能であるよう変動パターンテーブル３９０における振り分けが予め定められている場合）には、キャラ装備振り分けテーブル５３０における「※２」の振り分けが用いられる。
【０９４１】
「※２」の振り分けでは、確変が付与される大当り変動における選択率は「×」＜虹剣＜金剣＜銀剣の順であり、確変が付与されない大当り変動における選択率は「×」＝虹剣＜金剣＜銀剣の順である。また、確変期待度は銀剣＜金剣＜虹剣＝「×」の順であり、虹剣又は「×」が選択された場合には確変が確定する。
【０９４２】
なお、「※２」の振り分けが用いられて、確変が付与される大当たり変動において「×」が選択された場合には、結果表示において図５２（Ｌ２）と同様の表示を行った後に、当該結果表示の続きにおいて「でも、僕には拳がある！」という文字（専用表示）を演出表示装置１６００に表示し、結果表示の表示が終了したら、拳で戦うキャラクタによる最終決戦バトルリーチが実行される。
【０９４３】
「※１」の振り分け及び「※２」の振り分けはいずれも得られた有利度合いが異なる結果それぞれに対する振り分けを示すが、これら以外にも時短が付与された大当り変動と時短が付与されていない大当り変動それぞれに対する振り分けや、時短が付与された大当り変動において付与される時短回数それぞれに対する振り分けが定められていてもよい。
【０９４４】
以下、リーチ実行予告演出の別例について説明する。当該別例においては、各種決定表示（キャラクタ決定表示、頭防具決定表示、体防具決定表示、足防具決定表示、及び武器決定表示）の表示が開始したときにも押圧操作部３０３の操作有効期間が開始する。つまり、キャラクタ選択表示から、武器決定表示までの各表示期間において押圧操作部３０３

の操作有効期間が到来する。
【０９４５】
当該別例においては、例えば、キャラクタ選択表示において押圧操作部３０３が操作されずに、キャラクタ決定表示において押圧操作部３０３が操作された場合には、選択済み装備表示枠１６５３の内部に表示されたキャラクタのシルエットが、例えば所定の振り分けに従って、複数のキャラクタのいずれかに変化する表示が行われる。具体的には、例えば、男キャラクタと女キャラクタとから均等な振り分けでキャラクタが選択される。また、例えば、１／１０の振り分けで男キャラクタが選択され、２／１０の振り分けで女キャラクタが選択され、７／１０の振り分けでシルエットが埋まらないことが選択される、等のように、キャラクタ決定表示において押圧操作部３０３が操作された場合でもシルエットが埋まらない場合があってもよく、この場合、多くの振り分けで（例えば１／２を超える振り分けで）シルエットが埋まる（即ちいずれかのキャラクタが選択される）ようにしてもよいし、多くの振り分けで（例えば１／２を超える振り分けで）シルエットが埋まらないようにしてもよい。なお、遊技者がカスタマイズ可能な頭防具、体防具、及び足防具についても同様の演出を行うことができる。また、決定表示のうちキャラクタ決定表示においては多くの振り分けでシルエットが埋まるものの、頭防具決定表示においては多くの振り分けでシルエットが埋まらないなど適宜組合せて適用するようにしてもよいし、決定表示のうち前半に行われるもの（例えば、キャラクタや頭防具）においては多くの振り分けでシルエットが埋まるものの、後半に行われるもの（例えば、体防具や足防具）においては多くの振り分けでシルエットが埋まらないようにしてもよい。
【０９４６】
当該別例において、例えば、キャラクタ選択表示、キャラクタ決定表示、及び頭防具選択表示において押圧操作部３０３が操作されずに、頭防具決定表示において押圧操作部３０３が操作された場合には、（選択済み装備表示枠１６５３の内部に表示されたキャラクタと頭防具のシルエットがいずれも変化するのではなく）頭防具よりも先に選択可能であったキャラクタのシルエットが、複数のキャラクタのいずれか（例えば、当該複数のキャラクタから均等な振り分けで選択される）に変化する表示が行われる（なお、当該変化する表示は１／２の確率で行われてもよい）。
【０９４７】
この場合、押圧操作部３０３が操作されても操作有効期間は終了せず、押圧操作部３０３をもう一度操作する頭防具のシルエットが、複数の頭防具のいずれか（例えば、当該複数の頭防具から均等な振り分けで選択される）に変化する表示が行われる（なお、当該変化する表示は１／２の確率で行われてもよい）。つまり、複数回のカスタマイズが行われていない場合には、決定表示において押圧操作部３０３を複数回操作しなければ、キャラクタ又は防具の一部はシルエットのままである。上記したことは、体防具選択表示の終了まで、又は足防具選択表示の終了まで、押圧操作部３０３が操作されない場合も同様である。
【０９４８】
また、例えば、選択済み装備表示枠１６５３におけるキャラクタがシルエットの状態で頭防具選択表示において押圧操作部３０３が操作された場合や、選択済み装備表示枠１６５３におけるキャラクタ及び頭防具がシルエットの状態で体防具選択表示において押圧操作部３０３が操作された場合などのように、決定表示が終了したキャラクタ及び防具のうちシルエットが埋まっていないもの（選択されていないもの）が１つ又は複数個ある状態で、後のいずれかの防具の選択表示において押圧操作部３０３が操作された場合には、以下の演出が行われる。例えば、当該後のいずれかの防具の選択表示において押圧操作部３０３が操作されると、当該防具のシルエットが埋まる演出が行われ、その後も押圧操作部３０３の操作有効期間が継続され、当該操作有効期間においてさらに押圧操作部３０３が操作されると、シルエットが埋まっていないものが、所定の振り分けに従って埋まるか埋まらないかの演出が行われる（埋まっていないシルエットが複数ある場合は、ランダム、選択表示が表示されたのが早いものから順に、又は選択表示が表示されたの遅いものから

順に、当該所定の振り分けに従ってシルエットが埋まるか埋まらないかの演出が行われる）。また、例えば、当該後のいずれかの防具の選択表示において押圧操作部３０３が操作されると、当該防具よりも先に、当該シルエットが埋まっていないものが、所定の振り分けに従って埋まるか埋まらないかの演出が行われる（埋まっていないシルエットが複数ある場合は、ランダム、選択表示が表示されたのが早いものから順に、又は選択表示が表示されたの遅いものから順に、当該所定の振り分けに従ってシルエットが埋まるか埋まらないかの演出が行われる）ようにしてもよい。

【０９４９】

また、当該別例において、結果表示の開始時に選択済み装備表示枠１６５３内にシルエット部分がある場合、例えば、シルエットの部分に対応する装備又はキャラクタそれぞれを均等抽選によって決定（但し、武器については、キャラ装備振り分けテーブル５３０が示す振り分けに基づく抽選によって決定）して、当該結果表示において当該決定した装備をした当該決定したキャラクタが表示されるようにしてもよいし、当該結果表示においてシルエットの部分に対応する装備又はキャラクタがシルエットのまま表示されてもよい。

【０９５０】

また、結果表示の開始時に選択済み装備表示枠１６５３内にシルエット部分がある場合、大当り変動であればシルエットの部分に対応する装備又はキャラクタそれぞれを均等抽選によって決定（但し、武器については、キャラ装備振り分けテーブル５３０が示す振り分けに基づく抽選によって決定）して、当該結果表示において当該決定した装備をした当該決定したキャラクタが表示されるようにしてもよいし、はずれ変動であれば当該結果表示においてシルエットの部分に対応する装備又はキャラクタがシルエットのまま表示されてもよい。

【０９５１】

リーチ選択予告演出中やリーチ昇格予告演出中に始動口に遊技球Ｂが入球（オーバー入賞を除く）すると、前述した入賞時演出や星変更演出や星回転演出が行われるが、リーチ実行予告演出中に始動口に遊技球Ｂが入球しても入賞時演出や星変更演出や星回転演出は行われない。具体的には、例えば、リーチ実行予告演出中に始動口に遊技球Ｂが入球（オーバー入賞を除く）すると、前述した入賞時演出を行うかどうかの抽選は実行されるものの、当該抽選において入賞時演出が実行されると判定された場合であっても当該入賞時演出はキャンセルされる。

【０９５２】

また、例えば、リーチ実行予告演出中に始動口に遊技球Ｂが入球しても、星変更演出や星回転演出を実行するか否かの抽選がそもそも実行されない。リーチ実行予告演出の終了後には、最も大当り期待度が高い最終決戦バトルリーチが実行される可能性があるが、仮にリーチ実行予告演出中の入賞に応じて入賞時演出や星変更演出や星回転演出が実行されると、当該入賞に対応する変動の方が大当り期待度よりも実行中の変動の大当り期待度が低いのではないか（つまり、最終決戦バトルリーチに発展しないのではないか）という遊技者が考えて高揚感が低下するおそれがあるため、リーチ実行予告演出中には入賞時演出や星変更演出や星回転演出が行われないようにしている。

【０９５３】

なお、リーチ実行予告演出中の始動口への遊技球Ｂの入球に対応する変動への期待感を遊技者に持たせるために、リーチ実行予告演出中にも入賞時演出を実行可能であってもよい。この場合、リーチ実行予告演出中に入賞時演出を実行するか否かの抽選は、例えば、リーチ選択予告演出中又はリーチ昇格予告演出中に入賞時演出を実行するか否かの抽選と同様であり、リーチ実行予告演出中に実行される入賞時演出の内容は、例えば、リーチ選択予告演出中又はリーチ昇格予告演出中に実行される入賞時演出の内容と同様である。

【０９５４】

［６－６．カップル演出］

以下、カップル演出について説明する。第２所定演出の一例であるカップル演出において、前述した入賞時演出とは別の入賞時演出が実行される。変動が行われているときに、

始動口に遊技球Ｂが入球すると（但し、オーバー入賞を除く）、当該変動が大当り変動であるかはずれ変動であるかに応じて、当該別の入賞時演出が行われるか否かの抽選が行われる。

【０９５５】

当該別の入賞時演出は、変動パターン「ＳＰリーチ３」の当落演出としてのリーチ演出（最終決戦バトルリーチ）が実行されているとき、及びリーチ実行予告演出が実行されているときを除いて、いつでも実行可能である。つまり、変動パターン「ＳＰリーチ１」又は「ＳＰリーチ２」の当落演出としてのリーチ演出が実行されているときに当該別の入賞時演出が実行可能であるし、リーチ選択予告演出又はリーチ昇格予告演出が実行されているときにも当該別の入賞時演出が実行可能である。

【０９５６】

最終決戦バトルリーチやリーチ実行予告演出が実行されているときには大当り期待度が高いため、当該別の入賞時演出を実行してしまうとこれらの演出の邪魔をして遊技者の興趣を低下させてしまうおそれがある。一方、変動パターン「ＳＰリーチ１」又は「ＳＰリーチ２」の当落演出としてのリーチ演出、リーチ選択予告演出、リーチ昇格予告演出が実行されているときには大当たり期待度が高くないため、当該別の入賞時演出を実行することで遊技者に期待感を与えることができる。

【０９５７】

また、前述した入賞時演出と当該別の入賞時演出とが同時に実行されることもあり得る。なお、最終決戦バトルリーチが実行されているとき、及びリーチ実行予告演出が実行されているときには、当該別の入賞時演出が行われるか否かの抽選自体が実行されないようにしてもよいし、当該別の入賞時演出が行われるか否かの抽選が実行された上で、当該抽選において当該別の入賞時演出が行われると決定された場合に当該別の入賞時演出をキャンセルするようにしてもよい。

【０９５８】

例えば、大当り変動において始動口に遊技球Ｂが入球すると（但しオーバー入賞時を除く）に、６４／２５６の振り分けで当該別の入賞時演出が実行され、１９２／２５６の振り分けで当該別の入賞時演出が実行されない。また、例えば、はずれ変動において始動口に遊技球Ｂが入球すると（但しオーバー入賞時を除く）に、２５５／２５６の振り分けで当該別の入賞時演出が実行され、１／２５６の振り分けで当該別の入賞時演出が実行されない。従って、始動口に遊技球Ｂが入球したときに（但しオーバー入賞時を除く）、当該別の入賞時演出が実行された場合の当該変動における大当たり期待度は０．０８％であり、当該別の入賞時演出が実行されなかった場合の当該変動における大当たり期待度は３７．６５％である。

【０９５９】

つまり、大当り変動よりもはずれ変動の割合の方が極めて高いため、上記した振り分けによれば、始動口に遊技球Ｂが入球すると（オーバー入賞時を除く）、極めて高い割合で当該別の入賞時演出が実行されるが、始動口に遊技球Ｂが入球したときに（オーバー入賞時を除く）、当該別の入賞時演出が実行されなければ実行中の変動における大当り期待度が高く、遊技者に期待感を与えることができる。また、始動口に遊技球Ｂが入球したときに当該別の入賞時演出が実行された場合でも、遊技者の気持ちを次の変動に向かせることができる。

【０９６０】

図５４は、カップル演出の一例を示す説明図である。図５４（Ａ）～図５４（Ｄ）では、それぞれ、演出表示装置１６００全体の表示内容を示し、さらに演出表示装置１６００の表示領域内に表示されるカップル表示枠１６５４の内部の表示内容を拡大図で示している。

【０９６１】

図５４（Ａ）は、非変動時の状態である。演出表示装置１６００には、提灯や花火や法被等の祭背景画像、はずれの組み合わせで停止中の装飾図柄、及びカップル表示枠１６５

４が表示されている。図５４（Ａ）におけるカップル表示枠１６５４内には、祭に来ているピュアな高校生カップル（図中で胴体に「高」と記載され頭に「男」と記載された人と、図中で胴体に「高」と記載され頭に「女」と記載された人と、の２人組）が向かい合って椅子に座っている風景が表示されている。

【０９６２】

なお、カップル表示枠１６５４の表示位置及び表示サイズが、リーチ実行予告演出で表示される選択済み装備表示枠１６５３の表示位置及び表示サイズと同じであってもよい（カップル表示枠１６５４と選択済み装備表示枠１６５３とが同じ位置の同じ枠であってもよい）。リーチ実行予告演出とカップル演出とが同時に実行されることはないものの、カップル表示枠１６５４と選択済み装備表示枠１６５３とが同じ位置の同じ枠であることにより、遊技者はリーチ実行予告演出とカップル演出とで同じ位置に注目すればよいため、視線をむやみに動かさなくて済む。

【０９６３】

図５４（Ｂ）は、始動口に１つ遊技球Ｂが入球し当該入球に基づく変動が開始した状態である。演出表示装置１６００には、提灯や花火や法被等の祭背景画像、変動中の装飾図柄、カップル表示枠１６５４、及び当該変動に対応する所定の態様の保留表示が表示されている。図５４（Ｂ）におけるカップル表示枠１６５４内の表示は、図５４（Ａ）におけるカップル表示枠１６５４内の表示と同じである（変化していない）。

【０９６４】

図５４（Ｃ）は、図５４（Ｂ）で開始した変動が継続しているときに、始動口にさらに１つ遊技球Ｂが入球した状態である。演出表示装置１６００には、提灯や花火や法被等の祭背景画像、変動中の装飾図柄、カップル表示枠１６５４、当該変動に対応する所定の態様の保留表示、及び保留中の１つの変動に対応する所定態様の保留表示が表示されている。

【０９６５】

図５４（Ｃ）における（つまり、変動が実行されているときに、１つ目の変動が保留された場合における）カップル表示枠１６５４内の表示は、図５４（Ｂ）におけるカップル表示枠１６５４内の表示から変化する場合がある。カップル表示枠１６５４内の表示の当該変化は、上記した別の入賞時演出の一例であり、当該変化が実行されるか否かは、当該別の入賞時演出が実行されるか否かの上記した振り分けに基づいて決定される。

【０９６６】

例えば、カップル表示枠１６５４内において、高校生カップルの背後に大学生カップル（図中で胴体に「大」と記載され頭に「男」と記載された人と、図中で胴体に「大」と記載され頭に「女」と記載された人と、の２人組）が新たに表示され、当該大学生カップルが高校生カップルに対して「お似合いな２人だね」と囁いているかの表示が行われ、表示されていた高校生カップルの２人は恥ずかしがる表示に変化する。

【０９６７】

なお、新たに表示される大学生カップルは所定時間を１周期とする周期的な動的表示として表示され、当該周期的な動的表示において大学生カップルの外形ラインが変化するものの、大学生カップルの表示位置は実行中の変動が終了するまで不変である。また、高校生カップルは所定時間を１周期とする周期的な動的表示（サイクル表示）として表示され、当該周期的な動的表示において高校生カップルの外形ラインが変化しない（例えば、高校生カップルの２人の手がもじもじ動く程度の動的表示が行われる）。

【０９６８】

図５４（Ｄ）は、図５４（Ｂ）で開始した変動が継続しており、かつ図５４（Ｃ）より後に始動口にさらに１つ遊技球Ｂが入球した状態である。演出表示装置１６００には、提灯や花火や法被等の祭背景画像、変動中の装飾図柄、カップル表示枠１６５４、当該変動に対応する所定の態様の保留表示、及び保留中の２つの変動それぞれに対応する所定態様の保留表示が表示されている。

【０９６９】

図５４（Ｄ）における（つまり、変動が実行されているときに、２つ目の変動が保留された場合における）カップル表示枠１６５４内の表示は、図５４（Ｃ）におけるカップル表示枠１６５４内の表示から変化する場合がある。なお、変動が実行されているときに、３つ目の変動が保留された場合や４つ目の変動が保留された場合においても、カップル表示枠１６５４内の表示が変化する場合がある。変動が実行されているときに２つ目、３つ目、又は４つ目の変動が保留された場合においては、１つ目の変動の保留の状況によって、カップル表示枠１６５４内の表示が変化する。

【０９７０】

例えば、図５４（Ｃ）のタイミングで（つまり、１つ目の変動が保留されたときに）カップル表示枠１６５４内に大学生カップルが表示されなかった場合、図５４（Ｄ）のタイミングにおいても（つまり、２つ目以降の変動が保留されたときにおいても）カップル表示枠１６５４内に大学生カップルは表示されない。また、例えば、図５４（Ｃ）に図示したように（１つ目の変動が保留されたときに）カップル表示枠１６５４内に大学生カップルが表示された場合には、図５４（Ｄ）に図示するように（２つ目以降の変動が保留されたときにおいても）カップル表示枠１６５４内に２組目以降の大学生カップルがさらに追加して表示される。

【０９７１】

仮に、２つ目以降の保留が変動されたときにおいて、２～４組目の大学生カップルの表示を行うか否かを１組目の大学生カップルの表示と同様の抽選で決定してしまうと、はずれ変動時には高い割合で別の入賞時演出を実行することとなっているため、大学生カップルが４組目まで表示された場合には、はずれ変動である可能性が極めて高いことを遊技者に示してしまうことになるため、上記したように、２～４組目の大学生カップルは１組目の大学生カップルが表示されていれば表示され、１組目の大学生カップルが表示されていなければ表示されないようにしている。

【０９７２】

図５４（Ｄ）においてカップル表示枠１６５４内に追加表示される大学生カップルは、図５４（Ｃ）から表示されている大学生カップルと双子であるために図５４（Ｃ）から表示されている大学生カップルと同じ画像であってもよいし、図５４（Ｃ）から表示されている大学生カップルとは他人であるために図５４（Ｃ）から表示されている大学生カップルと異なる画像であってもよい。

【０９７３】

また、図５４（Ｄ）において、新たに表示される大学生カップルは所定時間を１周期とする周期的な動的表示として表示され、当該周期的な動的表示において大学生カップルの外形ラインが変化するものの、大学生カップルの表示位置は実行中の変動が終了するまで不変である（但し、図５４（Ｃ）から表示されている大学生カップルが表示される位置とは異なる位置に表示されるが、新たな大学生カップルの表示が行われたことを遊技者に認識しやすくするために同じ高さに表示するとよい）。なお、図５４（Ｄ）において、カップル表示枠１６５４内に表示されている高校生カップルについては、例えば、図５４（Ｃ）と同様の表示が継続する。

【０９７４】

なお、図５４（Ｃ）や図５４（Ｄ）で追加された大学生カップルは、大当り期待度の異なる複数の表示態様から選択された表示態様で表示されてもよい。当該複数の表示態様は、例えば、大学生カップルが「お似合いな２人だね」と囁いている動的表示がループする（サイクル表示が行われる）表示態様、大学生カップルが「お似合いな２人だね」と囁いたあとに「がんばれ」の動作をする動的表示がループする（サイクル表示が行われる）表示態様等、サイクル表示の時間が異なる態様や「お似合いな２人だね」というメッセージに代えて「美男美女な２人だね」というメッセージを表示し、サイクル表示の時間は同じだが表示態様が異なるようにしてもよい。

【０９７５】

なお、カップル演出における高校生カップルや大学生カップルによるサイクル表示は、

上記したようにカップル表示枠１６５４の内部で行われる。これにより遊技者はカップル表示枠１６５４から視線を動かさなくて済む。なお、カップル演出における高校生カップルや大学生カップルによるサイクル表示が、カップル表示枠１６５４の内部と外部に跨るように表示されてもよいし、カップル表示枠１６５４の外部で表示されてもよい。

【０９７６】

また、例えば、カップル演出における高校生カップルや大学生カップルによるサイクル表示を、カップル表示枠１６５４の外部で強調表示してから、カップル表示枠１６５４の内部に戻って表示させる演出を行ってもよい。このような強調表示を伴う演出により、高校生カップルや大学生カップルによるサイクル表示を遊技者にアピールすることができる。

【０９７７】

なお、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期は、例えば、リーチ実行予告演出において、足防具と武器のみがシルエットで表示されている状態が開始してから武器のみがシルエットで表示されている状態へ変化するまでの時間（つまり、足防具選択表示の表示時間である２．０秒と、足防具決定表示において足防具のシルエットが非表示とされるまでの表示時間である０．５秒と、の和）と同じ２．５秒である。別の入賞時演出（大学生カップルの表示演出）は始動口へ遊技球Ｂが入球すると高確率で表示される（表示されない確率よりも表示される確率の方が高い）ため、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期が、例えば、リーチ実行予告演出において、足防具と武器のみがシルエットで表示されている状態が開始してから武器のみがシルエットで表示されている状態へ変化するまでの時間と同じであることにより、遊技者は、リーチ実行予告演出における当該時間がどの程度の長さであるかを事前に察知することができ、リーチ実行予告演出が実行されたときの足防具の選択における遊技者の緊張感を軽減できる。

【０９７８】

また、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期は、例えば、リーチ実行予告演出において、足防具と武器のみがシルエットで表示されている状態が開始してから武器のみがシルエットで表示されている状態へ変化するまでの時間である２．５秒より長くてもよいし、短くてもよい。

【０９７９】

カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期が、リーチ実行予告演出において、足防具と武器のみがシルエットで表示されている状態が開始してから武器のみがシルエットで表示されている状態へ変化するまでの時間よりも短い場合には、遊技者は、リーチ実行予告演出が実行されたときに、長い時間をかけて足防具を選択できると事前に分かるため、余裕をもって好きな足防具を選択できる。一方、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期が、リーチ実行予告演出において、足防具と武器のみがシルエットで表示されている状態が開始してから武器のみがシルエットで表示されている状態へ変化するまでの時間よりも長い場合には、遊技者は、リーチ実行予告演出が実行されたときに、急いで足防具を選択する必要があることが事前にわかるため、緊張感をもって好きな足防具を選択することができる。

【０９８０】

また、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期は、例えば、リーチ実行予告演出において、武器のみがシルエットで表示されている状態の継続時間（つまり、足防具決定表示において足防具のシルエットが非表示とされてから当該足防具決定表示が終了するまでの時間である０．５秒と、武器選択表示の表示時間である２．０秒と、武器決定表示において武器のシルエットが非表示とされるまでの表示時間である０．５秒と、の和）と同じ３．０秒であってもよいし、この３．０秒より長くてもよいし、短くてもよい。

【０９８１】

また、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期は、例えば、

リーチ実行予告演出において、武器のみがシルエットで表示されている状態が開始してからシルエット無しで「装備決定！！」が表示されている状態へ変化するまでの時間（つまり、武器選択表示が開始してから、結果表示が開始するまでの時間である３．０秒と、の和）と同じ３．０秒であってもよいし、この３．０秒より長くてもよいし、短くてもよい。

【０９８２】

別の入賞時演出（大学生カップルの表示演出）は始動口へ遊技球Ｂが入球すると高確率で表示される（表示されない確率よりも表示される確率の方が高い）ため、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期が、リーチ実行予告演出において、武器のみがシルエットで表示されている状態の継続時間、又は武器のみがシルエットで表示されている状態が開始してからシルエット無しで「装備決定！！」が表示されている状態へ変化するまでの時間と同じであることにより、遊技者は、リーチ実行予告演出における当該時間がどの程度の長さであるかを事前に察知することができ、リーチ実行予告演出が実行されたときの武器の選択における遊技者の緊張感を軽減できる。

【０９８３】

また、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期が、リーチ実行予告演出において、武器のみがシルエットで表示されている状態の継続時間、又は武器のみがシルエットで表示されている状態が開始してからシルエット無しで「装備決定！！」が表示されている状態へ変化するまでの時間よりも短い場合には、遊技者は、リーチ実行予告演出が実行されたときに、武器選択表示における押圧操作部３０３の操作を、長い時間をかけて余裕をもって行うことができる。

【０９８４】

カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期が、リーチ実行予告演出において、武器のみがシルエットで表示されている状態の継続時間、又は武器のみがシルエットで表示されている状態が開始してからシルエット無しで「装備決定！！」が表示されている状態へ変化するまでの時間よりも長い場合には、遊技者は、リーチ実行予告演出が実行されたときの武器選択において急いで押圧操作部３０３を操作する必要があることが事前にわかるため、緊張感をもって当該操作を行うことができる。

【０９８５】

また、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期は、例えば、リーチ実行予告演出において、シルエット無しで「装備決定！！」が表示されている状態の継続時間と同じ１．５秒であってもよいし、この１．５秒より長くてもよいし、短くてもよい。

【０９８６】

別の入賞時演出（大学生カップルの表示演出）は始動口へ遊技球Ｂが入球すると高確率で表示される（表示されない確率よりも表示される確率の方が高い）ため、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期が、リーチ実行予告演出における当該継続時間と同じであることにより、遊技者は、リーチ実行予告演出における当該継続時間がどの程度の長さであるかを事前に察知することができ、リーチ実行予告演出が実行されたときに最終的に決定されたキャラクタ、防具、及び武器を再確認する際の遊技者の緊張感を和らげることができる。

【０９８７】

また、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期が、リーチ実行予告演出において、シルエット無しで「装備決定！！」が表示されている状態の継続時間よりも短い場合には、当該継続時間が長いため、遊技者は、リーチ実行予告演出が実行されたときに最終的に決定されたキャラクタ、防具、及び武器を落ち着いて再確認することができる。

【０９８８】

また、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示における周期が、リーチ実行予告演出において、シルエット無しで「装備決定！！」が表示されている状態の継続時

間よりも短い場合には、当該継続時間が短いことが事前にわかるため、遊技者は、リーチ実行予告演出が実行されたときに最終的に決定されたキャラクタ、防具、及び武器を急いで再確認した方がよいことを事前に認識することができる。

【０９８９】

なお、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が行われているときにリーチ実行予告演出が実行可能であってもよいが、遊技者をリーチ実行予告演出に集中させるために、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が行われているときにリーチ実行予告演出が実行されると、当該カップル演出における大学生カップル（サイクル表示）を非表示にすることが望ましい。なお、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が行われているときにリーチ実行予告演出が実行されたことによって、非表示とされた大学生カップルが、当該リーチ実行予告演出が終了したときもしくは終了したあとに再表示可能であるとよい（つまり再表示されてもよいし、再表示されなくてもよい）。

【０９９０】

また、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が行われているときにリーチ実行予告演出が実行されたことによって、非表示とされた大学生カップルは、当該リーチ実行予告演出が終了した後（例えば、図５２に示したようないずれの武器も選択されなかったはずれパターンが表示された後）、かつ実行中の変動において図柄確定するまでの間に始動口に遊技球Ｂが入球すると、再表示可能であってもよいし、当該タイミングで当該入球が行われても再表示が不可能であってもよい。

【０９９１】

非表示とされた大学生カップルが、当該リーチ実行予告演出が終了したときもしくは終了したあとに再表示されることにより、大学生カップルによるサイクル表示を楽しんでいた遊技者が、当該サイクル表示を再度楽しむことができる。非表示とされた大学生カップルが、当該リーチ実行予告演出が終了したときに再表示されないことにより、当該リーチ実行予告演出が終了後に実行され得る大当り期待度が極めて高い最終決戦バトルリーチに遊技者を集中させることができる。

【０９９２】

また、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が行われているときにリーチ実行予告演出が実行されたことによって、非表示とされた大学生カップルが、当該リーチ実行予告演出が終了したときもしくは終了したあとに再表示される場合に、再表示された大学生カップルは（非表示とされる前と同様に）サイクル表示を行ってもよいし、サイクル表示を行わないようにしてもよい。

【０９９３】

再表示された大学生カップルがサイクル表示を行うことにより、再表示された大学生カップルに遊技者を注目させることができるし、再表示された大学生カップルがサイクル表示を行わないことにより、遊技者は大学生カップルにさほど注意を惹かれないため当該リーチ実行予告演出が終了後に実行され得る大当り期待度が極めて高い最終決戦バトルリーチに遊技者を集中させることができる。

【０９９４】

また、当該再表示された大学生カップルがサイクル表示を行う場合に、非表示とされる前と同じ表示態様のサイクル表示を行ってもよいし、非表示とされる前と異なる表示態様（例えば、非表示とされる前には、大学生カップルが「お似合いな２人だね」と囁いている動的表示がループする表示態様であったが、再表示されてからは、大学生がカップル「お似合いな２人だね」と囁いたあとに「がんばれ」の動作をする動的表示がループする表示態様で表示される等）のサイクル表示を行ってもよい。

【０９９５】

なお、前述したように変動パターン「ＳＰリーチ３」の当落演出としてのリーチ演出として実行される最終決戦バトルリーチと、カップル演出と、が同時に実行されることはない。最終決戦バトルリーチが開始される前にカップル演出における大学生カップル（サイクル表示）を表示していた場合には、最終決戦バトルリーチが開始されるとカップル演出

における大学生カップル（サイクル表示）を非表示にするとよい。
【０９９６】
当該最終決戦バトルリーチの演出が終了すると、カップル演出における大学生カップル（サイクル表示）が再表示する。なお、当該最終決戦バトルリーチの演出が終了しても、カップル演出における大学生カップル（サイクル表示）が再表示しない場合もあるようにしてもよいが、再表示する割合が再表示しない割合よりも高いことが望ましい（再表示する割合が再表示しない割合よりも低くてもよい）。
【０９９７】
［６－７．リーチ中チャンスアップ演出］
以下、リーチ中チャンスアップ演出について説明する。変動パターン「ＳＰリーチ１」、「ＳＰリーチ２」、及び「ＳＰリーチ３」の変動における当落演出としてのリーチ演出の途中で、当該変動における大当り期待度を示唆する演出としてスマートボールクルーン演出が実行される（所定確率で実行されてもよいし、必ず実行されてもよい）。スマートボールクルーン演出は、変動パターン「ＳＰリーチ１」、「ＳＰリーチ２」、及び「ＳＰリーチ３」の変動における当落演出としてのリーチ演出の途中で実行可能である、つまりリーチ選択予告演出を経由してから実行される当落演出としてのリーチ演出においても、リーチ昇格予告演出を経由してから実行される当落演出としてのリーチ演出においても、リーチ実行予告演出を経由してから実行される当落演出としてのリーチ演出においても、スマートボールクルーン演出が実行可能である。
【０９９８】
なお、変動パターン「ＳＰリーチ３」の変動における当落演出としてのリーチ演出は、第１のリーチ演出の一例であり、変動パターン「ＳＰリーチ１」又は「ＳＰリーチ２」の変動における当落演出としてのリーチ演出は、第２のリーチ演出の一例である。また、変動パターン「ＳＰリーチ１」、「ＳＰリーチ２」、及び「ＳＰリーチ３」の変動における当落演出としてのリーチ演出はいずれも、特別なリーチ演出の一例である。
【０９９９】
なお、スマートボールクルーン演出は、「短縮変動」や「通常変動」のようなリーチ演出が実行されない変動パターンの変動、及び「ノーマルリーチ」や「ノーマルロングリーチ」のようなＳＰリーチが実行されない変動パターンの変動では実行されない。なお、スマートボールクルーン演出は、リーチ中チャンスアップ演出の一例である。
【１０００】
スマートボールクルーン演出において、２つ又は３つ（複数）のクルーンが演出表示装置１６００に表示され、各クルーンは２つの穴を有する。また、各クルーンが有する穴それぞれには、「＋〇〇％」のように数値が記載されている。スマートボールクルーン演出において、各クルーン上で１つの球が転がりいずれかの穴に球が入る表示が行われ、各クルーンの球が入った穴に記載された数値の合計値が、実行中の変動における大当り期待度を示唆する。
【１００１】
図５５は、スマートボールクルーン演出の演出パターンを決定するためのパターン振り分けテーブルのデータ構成例を示す図である。パターン振り分けテーブル５５０の値は、「ＳＰリーチ１」、「ＳＰリーチ２」、及び「ＳＰリーチ３」の変動パターンごとに定められている。図５５のパターン振り分けテーブル５５０は、変動パターン「ＳＰリーチ３」に対応するものであり、変動パターン「ＳＰリーチ１」及び変動パターン「ＳＰリーチ２」それぞれに対応するパターン振り分けテーブル５５０については図示を省略する。
【１００２】
パターン振り分けテーブル５５０は、例えば、周辺制御ＲＯＭに格納されている。パターン振り分けテーブル５５０は、例えば、演出パターン番号５５０１、左下クルーン数値５５０２、右下クルーン数値５５０３、中上クルーン数値５５０４、合計５５０５、振り分け５５０６、及び期待度５５０７を示す。
【１００３】

演出パターン番号５５０１は、スマートボールクルーン演出において実行される演出パターンを識別する番号を示す。左下クルーン数値５５０２、右下クルーン数値５５０３、及び中上クルーン数値５５０４は、それぞれ、演出表示装置１６００に表示される左下クルーン、右下クルーン、及び中上クルーンが有する左穴及び右穴それぞれに記載される数値を示す。左下クルーン、右下クルーン、及び中上クルーンは、それぞれ、スマートボールクルーン演出において演出表示装置１６００の表示領域内における、左下部、右下部、及び中上部に表示されるクルーンである。

【１００４】

また、スマートボールクルーン演出の各演出パターンの演出において、左下クルーン数値５５０２、右下クルーン数値５５０３、及び中上クルーン数値５５０４の下線が付された数値に対応する穴に球が入る。なお、「パターン１」～「パターン２５」の演出パターンにおいては、中上クルーンが表示されない。

【１００５】

合計５５０５は、左下クルーン数値５５０２、右下クルーン数値５５０３、及び中上クルーン数値５５０４の下線が付された数値（即ち各クルーンにおいて球が入る穴に対応する数値）の合計値を示す。振り分け５５０６は、スマートボールクルーン演出が大当り変動で行われるときと、はずれ変動で行われるときと、のそれぞれにおける、各演出パターンの振り分けを示す。

【１００６】

期待度５５０７は、各演出パターンが選択されたときの大当り期待度を示す。図５５に示すように、どの演出パターンが選択されても、合計５５０５が示す各クルーンにおいて球が入る穴に対応する数値の合計値と、期待度５５０７が示す大当り期待度と、が略同じ値となるように、各演出パターンにおいて各クルーンにおいて球が入る穴の数値と、各演出パターンの振り分けと、が定められている。例えば、パターン１８であれば、スマートボールクルーン演出において大当り期待度が７０％と示され（左下クルーンの３０％の穴（左穴）及び右下クルーンの４０％の穴（右穴）それぞれに球が入る演出が行われることで大当り期待度が７０％であることが示される）、実際の大当りに対する期待度も７０．０１％となっている。

【１００７】

図５６及び図５７は、スマートボールクルーン演出の一例を示す説明図である。図５６及び図５７では、変動パターン「ＳＰリーチ３」の変動においてスマートボールクルーン演出が実行される例を説明する。

【１００８】

図５６（Ａ）は、変動パターン「ＳＰリーチ３」の当落演出としてのリーチ演出である最終決戦バトルリーチが開始した状態であり、最終決戦バトルリーチのタイトルが演出表示装置１６００に表示されている。図５６（Ｂ）は、最終決戦バトルリーチの続きの状態である。前述したリーチ実行予告演出において決定された各防具及び武器を装備した、リーチ実行予告演出において決定されたキャラクタと、敵キャラクタと、が対峙している表示が演出表示装置１６００に表示されている。

【１００９】

図５６（Ｃ）は、スマートボールクルーン演出が開始した状態である。図５６（Ｃ）では、図５６（Ｂ）の表示に重ねて（つまり最終決戦バトルリーチ演出の表示が表示されているなかで）、３つのスマートボール表示領域１６５５が演出表示装置１６００に表示されている。スマートボール表示領域１６５５それぞれには、球を打ち出すレバーと、球と、が表示され、当該レバーが当該球を打ち出す表示が行われる。

【１０１０】

例えば、スマートボール表示領域１６５５の表示優先度は、最終決戦バトルリーチ演出におけるキャラクタの表示優先度より高いものの（つまり、当該キャラクタよりもスマートボール表示領域１６５５の方が手前側に表示される）、装飾図柄や保留表示の表示優先度より低い（つまり、スマートボール表示領域１６５５よりも装飾図柄や保留表示の方が

手前側に表示される）。
【１０１１】
なお、スマートボールクルーン演出において、左下クルーン、右下クルーン、及び中上クルーンの３つが表示される演出パターンがパターン振り分けテーブル５５０から選択された場合には、図５６（Ｃ）のように３つのスマートボール表示領域１６５５が表示され、左下クルーン及び右下クルーンの２つのみが表示される演出パターンが選択された場合には、図５６（Ｃ）において２つのスマートボール表示領域１６５５が表示される。左下クルーン及び右下クルーンの２つのみが表示される演出パターンが選択された場合には、３つのスマートボール表示領域１６５５のうち、中央のスマートボール表示領域１６５５を非表示にして、演出表示装置１６００の表示領域の中央線を軸に、２つのスマートボール表示領域１６５５が対称となる表示が行われるようにするとよい。
【１０１２】
図５６（Ｃ）において球が打ち出されると、図５６（Ｄ）の表示へ遷移する。図５６（Ｄ）では、クルーンが表示され、各クルーン上を球が（例えば時計周りに）周回する。なお、各クルーンを周回する球のクルーン上の位置は、全てのクルーンについて同じである。つまり、各クルーン上の球の動的な周回表示が同期されている。なお、球の周回表示は、所定時間を１周期（１サイクル）とする周期的なサイクル表示である。
【１０１３】
なお、球の周回表示における周期の長さ、例えば、サイクル表示としてのリーチ選択予告演出における１サイクルと同じ４．５秒である。球の周回表示における周期の長さが、サイクル表示としてのリーチ選択予告演出における１サイクルと同じであることにより、遊技者は一方のサイクル表示の周期を確認すれば、他方の周期も知ることができるため遊技者の気分がよくなる。
【１０１４】
また、球の周回表示における周期の長さは、例えば、サイクル表示としてのリーチ選択予告演出における１サイクルである４．５秒より長くてもよいし、短くてもよい。球の周回表示における周期の長さが、サイクル表示としてのリーチ選択予告演出における１サイクルより長いことにより、リーチ選択予告演出において遊技者をリーチ演出の選択に集中させることができるし、球の周回表示における周期の長さが、サイクル表示としてのリーチ選択予告演出における１サイクルより短いことにより、スマートボールクルーン演出において球がクルーン上を周回していることを遊技者に気付かせやすくすることができる。球の周回表示における周期と、サイクル表示としてのリーチ選択予告演出における１サイクルと、のどちらが長い場合であっても、短い方のサイクル２周よりも、長い方のサイクル１周の方が短いことが望ましいが、短い方のサイクル２周よりも、長い方のサイクル１周の方が長くてもよい。
【１０１５】
なお、各クルーン上の球の周回表示が同期されているため、各クルーン上の球の周回表示の周期は同じである。これにより、遊技者は１つのクルーン上を周回する球の動きを追うだけで、他のクルーン上を周回する球の動きも把握することができ、遊技者の目が疲れにくくなる。各クルーン上を球が周回する表示は、周期性表示の一例である。
【１０１６】
なお、全てのクルーン上の球の周回表示が完全に同期されていると、同じ動作に飽きてしまう遊技者もいるため、表示されている複数のクルーンのうち少なくとも１つのクルーン上を周回する球の周回方向（周期性表示の態様）が、異なってもよい。例えば、３つのクルーンが表示されているときに、１つのクルーン上では球の周回方向が正回転、残り２つのクルーン上では球の周回方向が逆回転である等である（例えば、時計周りを正回転、反時計周りを逆回転とする）。
【１０１７】
なお、左下クルーン上で球が正回転する場合であっても逆回転する場合であっても、当該左下クルーンの表示位置は同じである。これは、右下クルーン及び中上クルーンについ

ても同様である。これにより、遊技者は、クルーンを視認するためには球の周回方向に関わらず同じ表示位置を見ていればよい。

【１０１８】

また、例えば、変動パターン「ＳＰリーチ１」又は「ＳＰリーチ２」の変動における当落演出としてのリーチ演出において実行されるスマートボールクルーン演出において、全てのクルーン上の球の周回方向が逆回転であってもよいし、正回転であってもよい。全てのクルーン上の球の周回方向が逆回転であることにより、大当りに対する期待度が上がったかもしれないと遊技者に感じさせることができる。また、クルーン上の球の周回方向が逆回転である場合に、実際に大当りに対する期待度が高くなるようにしてもよい。具体的には、例えば、クルーン上の球の周回方向が逆回転すると数値が大きい穴に入りやすくなるよう（結果として大当り期待度が高くなるよう）球が入る穴及び数値が決定される等である。

【１０１９】

また、例えば、変動パターン「ＳＰリーチ３」の変動における当落演出としてのリーチ演出（最終決戦バトルリーチ）において実行されるスマートボールクルーン演出において、全てのクルーン上の球の周回方向は全て正回転であってもよいし、全て逆回転であってもよい。変動パターン「ＳＰリーチ１」又は「ＳＰリーチ２」の変動における当落演出としてのリーチ演出において実行されるスマートボールクルーン演出において球がクルーン上を周回する表示と、変動パターン「ＳＰリーチ３」の変動における当落演出としてのリーチ演出において実行されるスマートボールクルーン演出において球がクルーン上を周回する表示と、は周回方向のみが異なる互いに関連した表示、又は周回方向も同じである同一の表示である。

【１０２０】

変動パターン「ＳＰリーチ３」の変動における当落演出としてのリーチ演出（最終決戦バトルリーチ）において実行されるスマートボールクルーン演出において、クルーン上の球が回転する表示は、第１の周期性表示の一例である。また、変動パターン「ＳＰリーチ１」又は「ＳＰリーチ２」の変動における当落演出としてのリーチ演出において実行されるスマートボールクルーン演出において、全てのクルーン上の球が逆回転で周回する表示は、第２の周期性表示の一例である。また、前述したカップル演出における大学生カップルのサイクル表示は、第３の周期性表示の一例である。なお、第１の周期性表示よりも前に第２の周期性表示を表示することは可能とされているが、第１の周期性表示よりも後に第２の周期性表示を表示することは不可能とされていることが望ましい。

【１０２１】

なお、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が表示されているときに変動パターン「ＳＰリーチ１」又は「ＳＰリーチ２」の当落演出としてのリーチ演出が実行され、当該リーチ演出中におけるスマートボールクルーン演出において全てのクルーン上の球が逆回転で周回する表示が行われたとしても、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示は継続して表示することが望ましい。なお、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示を継続して表示しているときに遊技球Ｂが始動口に入球すると、カップル演出における新たな大学生カップルのサイクル表示（大学生カップルの数が増加する）を行うとよい。クルーン上の球が逆回転で周回する表示と、大学生カップルのサイクル表示と、が同時に行われることで、また大学生カップルの追加表示を可能とすることで、遊技者の期待感を相乗的に上昇させることができる。

【１０２２】

また、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が表示されていないときに変動パターン「ＳＰリーチ１」又は「ＳＰリーチ２」の当落演出としてのリーチ演出が実行され、当該リーチ演出中におけるスマートボールクルーン演出において全てのクルーン上の球が逆回転で周回する表示が行われているときに、遊技球Ｂが始動口に入球すると（但しオーバー入賞を除く）、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示を行うことが望ましい。クルーン上の球が逆回転で周回する表示と、大学生カップルのサイクル

表示と、が同時に行われることで、遊技者の期待感を相乗的に上昇させることができる。
【１０２３】
一方、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が表示されていないときに「ＳＰリーチ３」の当落演出としてのリーチ演出である最終決戦バトルリーチが実行され、当該リーチ演出中におけるスマートボール演出において、全てのクルーン上の球が正回転で周回する表示が行われているときに、遊技球Ｂが始動口に入球しても（オーバー入賞でなくてもオーバー入賞であっても）、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が行われないことが望ましい。最終決戦バトルリーチはもともと大当り期待度が高いリーチ演出であるため、カップル演出が行われてしまうと遊技者の注意がカップル演出に逸れてしまい興趣を低下させてしまうおそれがあるからである。
【１０２４】
なお、「ＳＰリーチ３」の当落演出としてのリーチ演出である最終決戦バトルリーチが開始する前からカップル演出における大学生カップルのサイクル表示が表示されていた場合は、大当り期待度が高い最終決戦バトルリーチに遊技者を集中させるために、最終決戦バトルリーチが開始するとカップル演出における大学生カップルのサイクル表示が非表示にされる。そして、当該最終決戦バトルリーチが終了すると、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が再表示される。なお、当該最終決戦バトルリーチが終了しても、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示を再表示しない場合もあるようにしてもよいが、その場合、再表示する割合は再表示しない割合よりも高いことが（低くしてもよい）。当該最終決戦バトルリーチが終了したときに、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が再表示される場合には、最終決戦バトルリーチではずれが報知されたとしても遊技者の落胆を抑制することができるし、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が再表示されない場合には、最終決戦バトルリーチではずれが報知されて落胆している遊技者の気持ちを落ち着かせることができる。
【１０２５】
また、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示が表示されているときに変動パターン「ＳＰリーチ１」又は「ＳＰリーチ２」の当落演出としてのリーチ演出が終了すると、カップル演出における大学生カップルのサイクル表示を継続して表示する場合と、非表示にする場合と、がある。例えば、当該リーチ演出の終了時に大学生カップルのサイクル表示を強制的に非表示としてもよいし、当該リーチ演出の終了時に大学生カップルのサイクル表示を継続して表示するか非表示とするかを所定の割合（学生カップルのサイクル表示を継続して表示する割合の方が、非表示とする割合より高くてもよいし、低くてもよいし、同じであってもよい）に基づく抽選によって決定してもよい。
【１０２６】
当該リーチ演出が終了すると、大学生カップルのサイクル表示を継続して表示する場合と、非表示とする場合と、があることにより、継続して表示された場合には当該リーチ演出が終了しても遊技者の期待感の低下を抑制することができるし、非表示とされた場合には当該リーチ演出の終了とともに遊技者の気持ちを落ち着かせることができる。
【１０２７】
なお、球が逆回転で周回するクルーンの表示は、上記したように大学生カップルのサイクル表示と同時に表示されることがあるため、双方の表示の視認性を向上させるために、球が逆回転で周回するクルーンの表示と、大学生カップルのサイクル表示と、の表示位置（領域）が異なる。また、上記したように、球が正回転している場合であっても逆回転している場合であっても、クルーンの表示位置が同じであることが望ましいため、必然的に球が正回転で周回するクルーンの表示と、大学生カップルのサイクル表示と、の表示位置（領域）も異なる。
【１０２８】
また、球が逆回転で周回するクルーンの表示を、球が正回転で周回するクルーンの表示とは異なる表示位置（表示領域が重ならない位置）に、かつ球が正回転で周回するクルーンの表示よりも小さい表示サイズで表示するようにしてもよい。また、特に、球が正回転

で周回するクルーンの表示と、球が逆回転で周回するクルーンの表示と、大学生カップルのサイクル表示と、の表示位置（領域）がそれぞれ重ならない位置であってもよい。また、球が正回転で周回するクルーンの表示と、球が逆回転で周回するクルーンの表示と、それぞれの表示位置（領域）が、大学生カップルのサイクル表示の表示位置（領域）の一部と重なってもよい。

【１０２９】

また、クルーン上の球の周回表示の周期の長さは（正回転、逆回転問わず）４．０秒であってもよく、この４．０秒はカップル演出における大学生カップルのサイクル表示の周期である２．５秒と異なる時間である。

【１０３０】

また、変動パターン「ＳＰリーチ３」の変動における当落演出としてのリーチ演出（最終決戦バトルリーチ）において実行されるスマートボールクルーン演出において、クルーン上の球が周回する周期の長さを第１の時間、変動パターン「ＳＰリーチ１」又は「ＳＰリーチ２」の変動における当落演出としてのリーチ演出において実行されるスマートボールクルーン演出において、全てのクルーン上の球が逆回転で周回する周期の長さを第２の時間、前述したカップル演出における大学生カップルのサイクル表示の周期の長さを第３の時間、と呼ぶとき、第１の時間、第２の時間、及び第３の時間の関係として、以下のいずれかが採用されている。

【１０３１】

第１の時間＝第２の時間＝第３の時間のように、第１の時間、第２の時間、及び第３の時間の全てが同じ長さであってもよい。また、第１の時間＝第２の時間＜第３の時間、第１の時間＝第２の時間＞第３の時間、第１の時間＝第３の時間＜第２の時間、第１の時間＝第３の時間＞第２の時間、第２の時間＝第３の時間＜第１の時間、又は第２の時間＝第３の時間＞第１の時間のように、第１の時間、第２の時間、及び第３の時間の１つだけ違う長さであってもよい。また、第１の時間＜第２の時間＜第３の時間、第１の時間＜第３の時間＜第２の時間、第２の時間＜第１の時間＜第３の時間、第２の時間＜第３の時間＜第１の時間、第３の時間＜第１の時間＜第２の時間、又は第３の時間＜第２の時間＜第１の時間のように、第１の時間、第２の時間、及び第３の時間の全てが違う長さであってもよい。第１の時間、第２の時間、及び第３の時間のうち、同じ長さの周期があれば、遊技者は当該同じ長さの周期については覚えやすくなる。また、第１の時間、第２の時間、及び第３の時間のうち、異なる長さの周期があれば、長い時間の周期を有する演出を遊技者に楽しませることができる。

【１０３２】

なお、図５６（Ｄ）から表示されるクルーンの個数は、パターン振り分けテーブル５５０から選択された演出パターンに対応する個数であり、打ち出された球の個数と同数である。また、演出表示装置１６００において各クルーンが有する穴それぞれに記載された数値は、パターン振り分けテーブル５５０から選択された演出パターンに対応する数値である。

【１０３３】

なお、２個のクルーンが表示される場合には、左下クルーンと右下クルーンとが表示され、３個のクルーンが表示される場合には、左下クルーンと右下クルーンと中上クルーンとが表示されるが、２個のクルーンが表示される場合の左下クルーンと右下クルーンの表示位置（表示される高さ（演出表示装置１６００上のｙ軸方向の位置））と、３個のクルーンが表示される場合の左下クルーンと右下クルーンの表示位置（表示される高さ（演出表示装置１６００上のｙ軸方向の位置））と、は同じである。

【１０３４】

つまり、２個のクルーンが表示される場合と、３個のクルーンが表示される場合と、で左下クルーンと右下クルーンが同じクルーンであることを遊技者に理解させることができ、３個のクルーンが表示される場合には、２個のクルーンが表示されるときと同じ左下クルーンと右下クルーンに加えてさらに中上クルーンが表示されることで、３個のクルーン

が表示された場合に遊技者に期待感を与えることができる。
【１０３５】
なお、各クルーンが表示される領域は、リーチ選択予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５１に囲まれる領域に含まれる位置に表示されることが望ましい。これにより、リーチ選択予告演出を経由したリーチ演出においてスマートボールクルーン演出が行われた場合、遊技者は視線を動かさなくて済むこととなる。
【１０３６】
また、各クルーンが表示される領域は、リーチ選択予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５１に囲まれる領域と、重複しない位置に表示されるようにしてもよい。各クルーンにおいて球が周回するサイクル表示が行われ、リーチ選択予告演出においてはリーチタイトル表示枠１６５１の内部でリーチタイトル表示が順に繰り返されるサイクル表示が行われるため、各クルーンが表示される領域は、リーチ選択予告演出におけるリーチタイトル表示枠１６５１に囲まれる領域と、を重複しない位置とすることで、これらの表示はいずれもサイクル表示であるものの互いに関連がない表示であることを遊技者が認識しやすくなる。
【１０３７】
なお、図５６及び図５７の例では、クルーンが演出表示装置１６００に表示されているときに、当該クルーンの奥側に最終決戦バトルリーチ演出の表示が継続して（最終決戦バトルリーチ演出が進行している）表示されているが、クルーンが演出表示装置１６００に表示されているときには、最終決戦バトルリーチ演出の表示が非表示となるようにしてもよい。
【１０３８】
図５６（Ｅ）では、各クルーン上を球が周回する表示が継続している。図５６（Ｆ）においても、各クルーン上を球が周回する表示が継続し、各クルーン上を周回する球の位置が図５６（Ｄ）と同様の位置に戻っている（球がクルーン上を１周した）。なお、遊技者に長い時間緊張感を与えるために、各クルーン上を球が１周する前に、クルーンの穴に球が入ることはない。
【１０３９】
図５７（Ｇ）では、各クルーン上を球が周回する表示が終了して、各クルーン上の球が穴に入りつつある表示が行われている。例えば、球の周回表示が３周目のときに、球がクルーンの穴に入る演出が行われる。
【１０４０】
図５７（Ｈ）は、各クルーンの穴に球が入った状態である。図５７（Ｈ）では、全てのクルーンにおいて、球が「＋３０％」の穴に入ったものである。球が入った穴に対応する数値それぞれの周りにエフェクトが表示されることで、各クルーンにおいて「＋３０％」の穴に球が入ったことを遊技者にアピールする。なお、図５７（Ｈ）の例では、全てのクルーンについて同じ数値の穴に球が入る表示が行われているが、１つのクルーンだけ異なる数値の穴に球が入る演出パターンが存在するし、全てのクルーンについて異なる数値の穴に球が入る演出パターンが存在してもよい。なお、図５６（Ｂ）～図５７（Ｈ）において、図面上では、最終決戦バトルリーチ演出の同じ表示を図示しているが、最終決戦バトルリーチ演出は都度進行しているものである。
【１０４１】
各クルーンの穴に球が入ってから所定時間が経過すると、スマートボールクルーン演出が終了し、最終決戦バトルリーチ演出のみが継続して実行される。図５７（Ｉ）は、スマートボールクルーン演出が終了して、最終決戦バトルリーチの続きの演出が行われている状態である。
【１０４２】
図５８は、スマートボールクルーン演出におけるクルーン上で球が周回する演出の一例を示す説明図である。つまり、図５８は、図５６及び図５７に示したスマートボールクルーン演出において、あるクルーン上で球が周回する表示だけを抜き出して示した図である

。
【１０４３】
図５８（Ａ）～図５８（Ｈ）に示すように、球がクルーン上を周回する表示が行われる。図５８（Ｈ）の後には、図５８（Ａ）の演出に戻ることにより、球がクルーン上を少なくとも１周以上周回する。
【１０４４】
なお、図５８（Ａ）～図５８（Ｈ）に示す球がクルーン上を周回する周回表示が行われている間は、クルーンと球からなる図形の外形ラインが変化する場合がある。例えば、図５８（Ａ）では、クルーンと球からなる図形の外形ラインは、クルーンが示す楕円の上部中央において球の上半分程度がはみだした形状であるが、図５８（Ｂ）では、クルーンと球からなる図形の外形ラインは、クルーンが示す楕円の右上部において球の上部の大半がはみだした形状である。
【１０４５】
球がクルーン上を周回する周回表示が行われている間は、クルーンと球からなる図形の外形ラインが常に変化し続けてもよいし、例えば、図５８（Ｄ）～図５８（Ｆ）の期間のようにクルーンと球からなる図形の外形ラインが変化しない期間があってもよい（当該期間において外形ラインは（球がクルーンをはみ出ていないため）クルーンが示す楕円形状を維持している）。
【１０４６】
また、球がクルーン上を周回する周回表示において、球の周回速度が高速である場合と低速である場合とがあってもよい（例えば、球の周回速度が高速である場合の方が、低速である場合よりも大当り期待度が低くなるような所定の振り分けに基づいて、球の周回速度が選択される）。球の周回速度が高速である場合と低速である場合とにおいて、クルーンと球からなる図形の外形ラインが異なることが望ましい。
【１０４７】
なお、図５８ではクルーン上を球が正回転する例が記載されているが、クルーン上を球が逆回転する場合には、球がクルーン上を周回する周回表示が行われている間は、クルーンと球からなる図形の外形ラインが常に変化し続けてもよいし、図５８（Ｄ）～図５８（Ｆ）の期間のようにクルーンと球からなる図形の外形ラインが変化しない期間が一部存在してもよいし、クルーンと球からなる図形の外形ラインが一切変化しないようにしてもよい。
【１０４８】
なお、図５６及び図５７の例では、ＳＰリーチの一例である最終決戦バトルリーチの実行中にスマートボールクルーン演出の表示を開始しているが、ＳＰリーチが行われる前（例えば、当該ＳＰリーチのタイトル表示中であったり当該タイトル表示の前）にスマートボールクルーン演出の表示を開始してもよい。これにより、スマートボールクルーン演出によって予め大当り期待度を遊技者に示唆してから、ＳＰリーチ演出が開始するため、遊技者は適切な程度の期待を感じながら（つまり、過度に期待することもなければ過度に落胆することもなく）ＳＰリーチ演出を楽しむことができる。
【１０４９】
また、リーチ選択予告演出を実行することなく、ＳＰリーチが実行されているときに、スマートボールクルーン演出を実行するパターンがある。例えば、変動パターン「ＳＰリーチ２」／「ＳＰリーチ３」の変動において、基本パターンが選択されている場合には、リーチ昇格予告演出／リーチ実行予告演出が行われてから又は予告演出が行われることなく（つまりリーチ選択予告演出は実行されない）、ＳＰリーチが実行されているときにスマートボールクルーン演出を実行するパターンが実現可能である。
【１０５０】
また、例えば、変動パターン「ＳＰリーチ１」の変動において、基本パターンが選択されている場合には、予告演出が行われることなく（つまりリーチ選択予告演出は実行されない）、ＳＰリーチが実行されているときにスマートボールクルーン演出を実行するパタ

ーンが実現可能である。また、ＳＰリーチが実行されているときのスマートボールクルーン演出が終了した後、かつ当該ＳＰリーチが実行された変動が終了するまでに、リーチ選択予告演出が実行されることがないようにしてもよい。このように、スマートボールクルーン演出が実行される前後でリーチ選択予告演出が実行されないことにより、リーチ選択予告演出における選択操作によって遊技者が疲れてしまうことなく、スマートボールクルーン演出に集中することができる。

【１０５１】

また、スマートボールクルーン演出の表示が終了した後に、再度スマートボールクルーン演出の表示が行われることはない（つまり、１回の変動でスマートボールクルーン演出は１回だけ実行可能である）ことが望ましいが、１回の変動でスマートボールクルーン演出の表示が複数回実行可能であってもよい。スマートボールクルーン演出の表示が終了した後に、再度スマートボールクルーン演出の表示が行われない場合には、スマートボールクルーン演出に遊技者の意識を集中させることができるし、１回の変動でスマートボールクルーン演出の表示が複数回実行可能である場合には、１回目のスマートボールクルーン演出で低い期待度が示された場合であっても遊技者の期待感を著しく低下させることがなくなる。

【１０５２】

なお、前述したように、やり直しパターンで実行されるやり直し演出が表示される場合、やり直し演出が表示される直前までに表示されているＳＰリーチ演出（特別なリーチ演出のいずれか）を、当該やり直し演出が表示されてからも、演出表示装置１６００の隅の表示領域に継続して表示してもよい。つまり、スマートボールクルーン演出におけるクルーン演出（所定時間を１サイクルとし、当該１サイクル内で外形ラインが変化する周期的表示（つまり、球がクルーン上を周回する周回表示）を行っているとき）が行われているＳＰリーチ演出の途中でやり直し演出が行われた場合、当該クルーン演出が行われている当該ＳＰリーチ演出を継続して表示したまま、当該やり直し演出及び当該やり直し演出に続くリーチ選択予告演出、リーチ昇格予告演出、又はリーチ実行予告演出を実行可能である。さらに、１回の変動でやり直し演出が複数回実行可能とされている場合には、当該クルーン演出が行われている当該ＳＰリーチ演出を継続して表示したまま、リーチ選択予告演出、リーチ昇格予告演出、又はリーチ実行予告演出を含む予告演出を複数回実行可能である（同じ予告演出が複数回実行されることもあり得るし、異なる予告演出が実行されることもあり得る）。これにより、遊技者はやり直し演出後の予告演出を見ながらも当該クルーン演出が行われている当該ＳＰリーチ演出も楽しむことができる。但し、前述したように、スマートボールクルーン演出の表示が終了した後に、リーチ選択予告演出、リーチ昇格予告演出、及びリーチ実行予告演出が行われることはないものとする。

【１０５３】

なお、前述した基本パターンやレアパターンが選択された場合には、リーチ選択予告演出、リーチ昇格予告演出、及びリーチ実行予告演出の少なくとも１つは実行されないため、特別なリーチ演出が実行される変動パターンが選択されたものの、リーチ選択予告演出、リーチ昇格予告演出、又はリーチ実行予告を経由することなく（例えば、リーチ選択予告演出を経由することなく）、当該特別なリーチ演出が実行され、当該特別なリーチ演出においてスマートボールクルーン演出におけるクルーン演出が実行されることがある。

【１０５４】

なお、スマートボールクルーン演出におけるクルーン演出中（所定時間を１サイクルとし、当該１サイクル内で外形ラインが変化する周期的表示（つまり、球がクルーン上を周回する周回表示）を行っているとき）に、押圧操作部３０３の操作有効期間が発生し、押圧操作部３０３を模した模画像が演出表示装置１６００に表示されて、以下の第１操作演出又は第２操作演出が実行可能であってもよい（第１操作演出又は第２操作演出が実行される場合と、第１操作演出及び第２操作演出のいずれも実行されない場合とがある）。

【１０５５】

まず、第１操作演出について説明する。第１操作演出では、球がクルーン上を周回して

いるときに押圧操作部３０３の操作有効期間が発生し、押圧操作部３０３を模した模画像が演出表示装置１６００に表示される。押圧操作部３０３の操作有効期間において押圧操作部３０３が操作されると、少なくとも１つのクルーン上の少なくとも１つの穴に記載された数値が上昇する演出が行われてもよい。なお、押圧操作部３０３の操作有効期間において押圧操作部３０３が操作されても、球がクルーン上を周回する周回表示は継続する。第１操作演出において穴に記載された数値が上昇する演出が行われることで、遊技者に高揚感を与えることができる。なお、数値が上昇する演出（エフェクト表示等）が周回表示に影響を与える（サイクルがリセットされるなど）ことはないが、数値が上昇する演出（エフェクト表示等）は周回表示に重なるように表示してもよいし重ならないように表示してもよい。

【１０５６】

第１操作演出を実現するための処理の一例は以下の通りである。まず、パターン振り分けテーブル５５０から演出パターンを選択したら、第１操作演出を実行するか否かを、例えば所定の振り分けに従って決定する。但し、演出パターンとして「パターン１」を選択した場合には、第１操作演出は実行されない。第１操作演出を実行しないと決定した場合には、当該選択した演出パターンが示すクルーン及び各クルーンの穴の数値を表示する。

【１０５７】

第１操作演出を実行すると決定した場合には、当該選択した演出パターンよりも期待度５５０７が低い演出パターン（例えば、パターン１７の大当り期待度６０％が決定されていた場合には、その期待度よりも低い表示が行われるパターン９など）を初期表示演出パターンとして（例えばランダムに）選択し、初期表示演出パターンが示すクルーン及び各クルーンの穴の数値を表示する。第１操作演出における押圧操作部３０３の操作有効期間中に押圧操作部３０３が操作された（例えば、所謂単押しや所謂長押しがされた）場合には、各クルーンの穴の数値のうち、初期表示演出パターンよりも選択された演出パターンの方が高いものについて、選択された演出パターンにおける数値へと上昇させる表示を行う。なお、選択された演出パターンにおける穴の数値から初期表示演出パターンにおける穴の数値を引いた差分の表示を、当該上昇させる表示に伴わせて表示してもよい。

【１０５８】

なお、初期表示演出パターンとしての演出パターンを決定する際に、クルーン上を周回する球の動きは継続して行われる（初期表示演出パターンと決定している演出パターンでの周回する球の動きは同じ）ため、決定している演出パターンにおいて球が入る穴は変わらない。そのため、例えば、決定している演出パターンがパターン１７であった場合には、左下クルーンでは左穴に、右下クルーンでは左穴に球が入るため、初期表示演出パターンとして決定されうるパターンは、決定している演出パターンよりも当り期待度（表示上の数値）が低い演出パターンであって且つ、左下クルーンでは左穴に、右下クルーンでは左穴に入る演出パターンの中から決定されるようにされている。従って、例えば、決定している演出パターンがパターン１７であった場合には、パターン１０やパターン１２が選択されることはない（パターン１０及びパターン１２のいずれも、球が入る穴の少なくとも１つがパターン１７と異なるため）。また、決定している演出パターンがパターン１７であった場合に初期表示演出パターンとしてもパターン１７を表示し、押圧操作部３０３が操作されても数値が上昇しないような演出を設けてもよい。また、決定している演出パターンと初期表示演出パターンとでクルーンの数が相違することはなく、決定している演出パターンにおいて表示されるクルーンの数が３個の場合は初期表示演出パターンで表示されるクルーンも３個である。

【１０５９】

なお、押圧操作部３０３の操作有効期間中に球がクルーン上を周回する周回表示が終了する（どの穴に入るかの演出に遷移する）ようにしてもよいし、押圧操作部３０３の有効期間終了後に球がクルーン上を周回する周回表示が終了する（どの穴に入るかの演出に遷移する）ようにしてもよい。

【１０６０】

続いて、第２操作演出について説明する。第２操作演出では、球がクルーン上を周回しているときに押圧操作部３０３の操作有効期間が発生し、押圧操作部３０３を模した模画像が演出表示装置１６００に表示される。押圧操作部３０３の操作有効期間において押圧操作部３０３が操作されると、クルーン上の球の周回表示が非表示にされ、さらに実行中の変動が大当り変動であれば「おめでとう！」というメッセージ又は「残念？」というメッセージのいずれかが（例えば、所定の振り分けによって選択されて）演出表示装置１６００に表示され、実行中の変動がはずれ変動であれば「残念？」というメッセージが演出表示装置１６００に表示される。第２操作演出において「おめでとう！」というメッセージが表示されれば遊技者に極めて強い高揚感を与えることができるし、「残念？」というメッセージが表示されても、はずれであることは確定しない上にＳＰリーチ演出が継続されるため、遊技者に落胆を与えることはない。

【１０６１】

なお、第２操作演出において、押圧操作部３０３の操作有効期間において押圧操作部３０３が操作されて、実行中の変動が大当り変動であり、かつ「おめでとう！」というメッセージを表示する場合に、クルーン上の球の周回表示が非表示にされ、実行中の変動が大当り変動であり、かつ「残念？」というメッセージを表示する場合、又は実行中の変動がはずれ変動である場合（はずれ変動であれば「残念？」というメッセージが表示される）に、クルーン上の球の周回表示が非表示にされないようにしてもよい。これにより、クルーン上の球の周回表示が非表示にされることが確定演出として機能し、当該確定演出が出現すれば遊技者に極めて強い高揚感を与えることができるし、当該確定演出が出現しなくてもはずれであることは確定しない上にクルーン演出及びＳＰリーチ演出が継続されるため、遊技者に落胆を与えることはない。

【１０６２】

また、大当り変動が実行されているときの第２操作演出において、押圧操作部３０３の操作有効期間において押圧操作部３０３が操作されることによって、クルーン上の球の周回表示が非表示にされた後に、クルーン上の球の周回表示を再表示してもよい。このようにクルーン上の球の周回表示が複数回実行されることにより、遊技者は優越感を得ることができる。

【１０６３】

なお、スマートボールクルーン演出におけるクルーン演出中に、押圧操作部３０３の操作有効期間が発生して第１操作演出又は第２操作演出が実行される場合、当該操作有効期間中にクルーン演出における球の周回表示（１サイクル内で外形ラインが変化する周期的表示）が終了しない（非表示にされることはない）ことが望ましい。仮に、当該操作有効期間中にクルーン演出における球の周回表示が終了してしまうと、第１操作演出又は第２操作演出の途中でクルーン演出において球が入った穴によって期待度が示されてしまうため、遊技者は第１操作演出又は第２操作演出における操作及び当該操作によって出現する演出を楽しむことができなくなってしまうからである。

【１０６４】

以上は、本発明のパチンコ機１の一形態であるが、これに限定されることはない。例えば、スロットマシンや、パチンコ機１とスロットマシンとを融合させてなる遊技機や、遊技者が遊技球Ｂに触れることがなく自機内で遊技球Ｂが循環するパチンコ機や、メダルレスのスロットマシン等であっても本発明を適用することができる。

【１０６５】

以上、本発明を添付の図面を参照して詳細に説明したが、本発明はこのような具体的構成に限定されるものではなく、添付した請求の範囲の趣旨内における様々な変更及び同等の構成を含むものである。

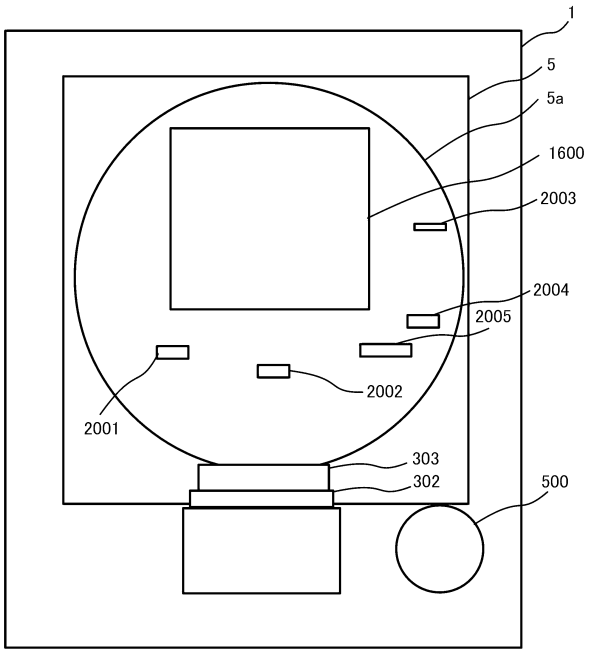
【符号の説明】

【１０６６】

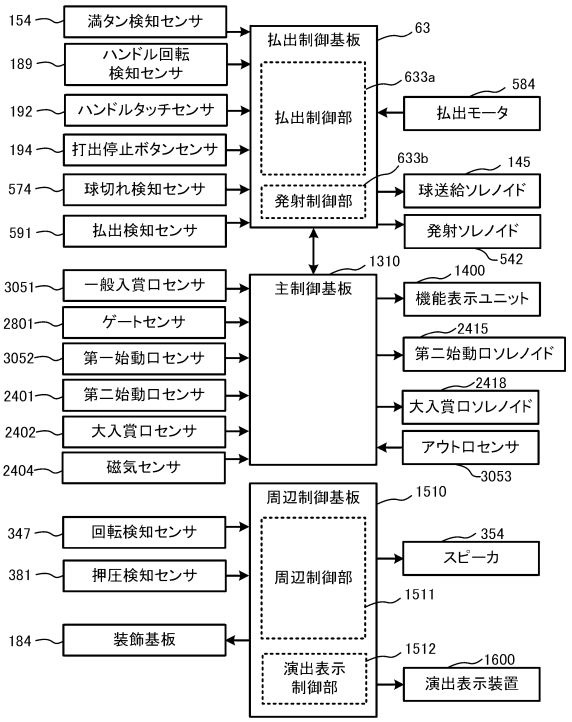
１　パチンコ機、３０３　押圧操作部、３５４　スピーカ、３８１　押圧検知センサ、１３１０　主制御基板、１５１０　周辺制御基板、１６００　演出表示装置

【図面】

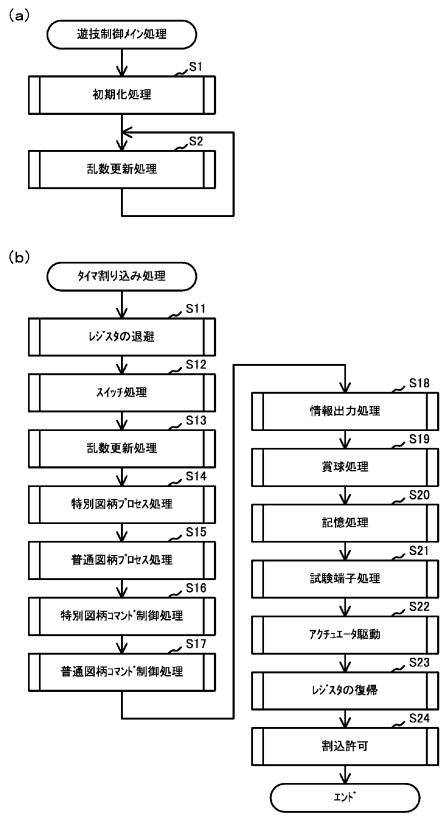
【図１】


1
5
5a
1600
2003
2004
2005
2002
2001
303
302
500

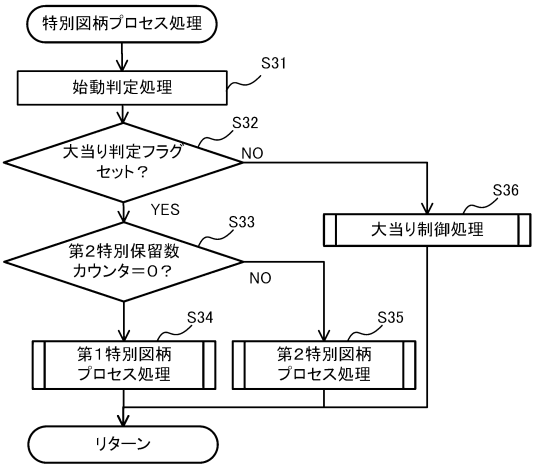
【図２】


154
満タン検知センサ
189
ハンドル回転検知センサ
192
ハンドルタッチセンサ
194
打出停止ボタンセンサ
574
球切れ検知センサ
591
払出検知センサ
払出制御基板
63
払出制御部
633a
584
払出モータ
633b
145
球送給ソレノイド
発射制御部
発射ソレノイド
542
1310
主制御基板
1400
機能表示ユニット
3051
一般入賞口センサ
2801
ゲートセンサ
3052
第一始動口センサ
2401
第二始動口センサ
2402
大入賞口センサ
2404
磁気センサ
2415
第二始動口ソレノイド
2418
大入賞口ソレノイド
アウトロセンサ
3053
周辺制御基板
1510
347
回転検知センサ
381
押圧検知センサ
周辺制御部
354
スピーカ
1511
184
装飾基板
1512
演出表示制御部
1600
演出表示装置

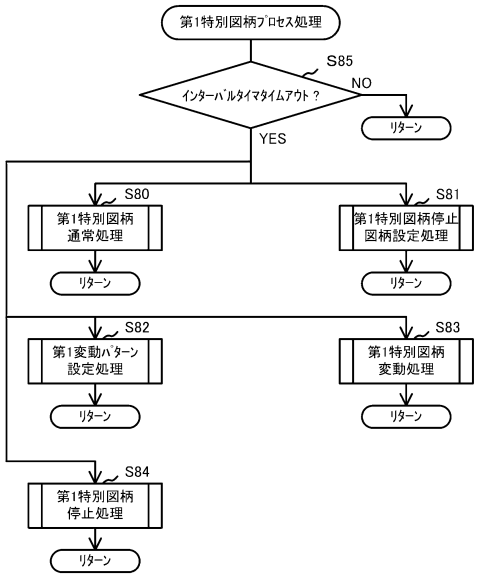
【図３】


(a)
遊技制御ﾒｲﾝ処理
S1
初期化処理
S2
乱数更新処理
(b)
ﾀｲﾏ割り込み処理
S11
ﾚｼﾞｽﾀの退避
S12
ｽｲｯﾁ処理
S13
乱数更新処理
S14
特別図柄ﾌﾟﾛｾｽ処理
S15
普通図柄ﾌﾟﾛｾｽ処理
S16
特別図柄ｺﾏﾝﾄﾞ制御処理
S17
普通図柄ｺﾏﾝﾄﾞ制御処理
S18
情報出力処理
S19
賞球処理
S20
記憶処理
S21
試験端子処理
S22
ｱｸﾁｭｴｰﾀ駆動
S23
ﾚｼﾞｽﾀの復帰
S24
割込許可
ｴﾝﾄﾞ

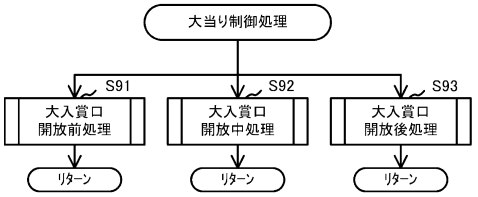
【図４】


特別図柄プロセス処理
始動判定処理
S31
大当り判定フラグセット？
S32
NO
YES
S33
第2特別保留数カウンタ＝0？
NO
S34
第1特別図柄プロセス処理
S35
第2特別図柄プロセス処理
S36
大当り制御処理
リターン

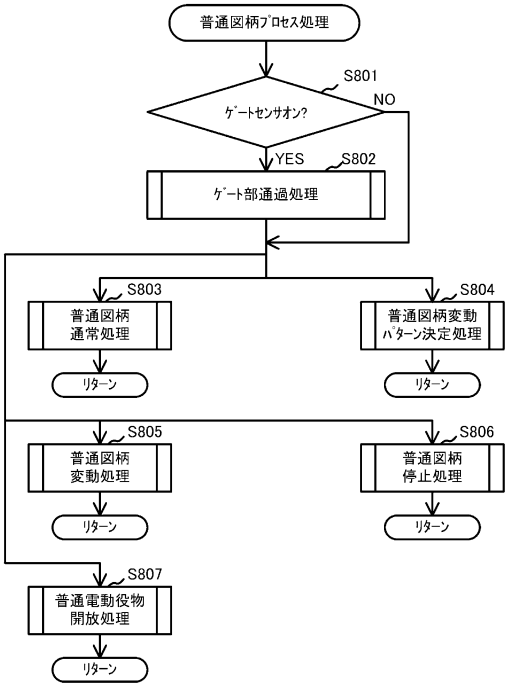
【図５】


第1特別図柄ﾌﾟﾛｾｽ処理
S85
ｲﾝﾀｰﾊﾞﾙﾀｲﾏﾀｲﾑｱｳﾄ？
NO
YES
ﾘﾀｰﾝ
S80
第1特別図柄
通常処理
S81
第1特別図柄停止
図柄設定処理
S82
第1変動ﾊﾟﾀｰﾝ
設定処理
S83
第1特別図柄
変動処理
S84
第1特別図柄
停止処理

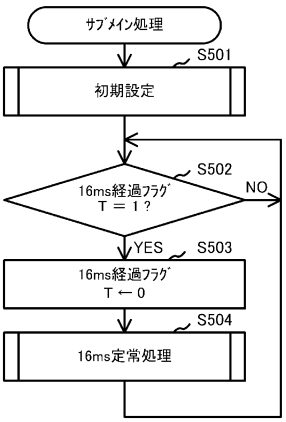
【図６】


大当り制御処理
S91
大入賞口
開放前処理
S92
大入賞口
開放中処理
S93
大入賞口
開放後処理
ﾘﾀｰﾝ

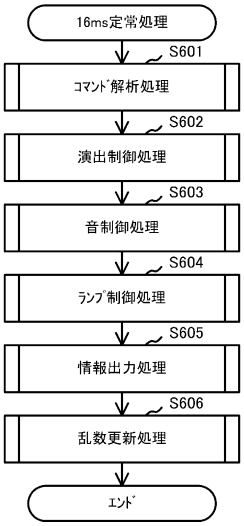
【図７】


普通図柄ﾌﾟﾛｾｽ処理
S801
ｹﾞｰﾄｾﾝｻｵﾝ?
NO
YES
S802
ｹﾞｰﾄ部通過処理
S803
普通図柄
通常処理
S804
普通図柄変動
ﾊﾟﾀｰﾝ決定処理
S805
普通図柄
変動処理
S806
普通図柄
停止処理
S807
普通電動役物
開放処理
ﾘﾀｰﾝ

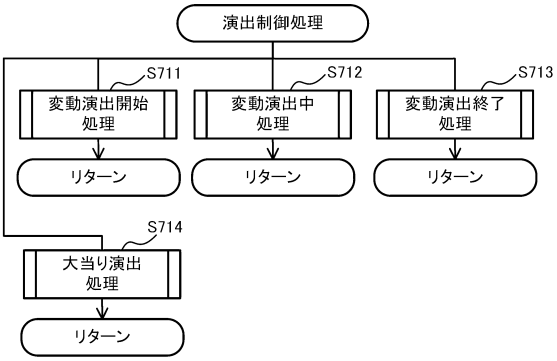
【図８】


ｻﾌﾞﾒｲﾝ処理
S501
初期設定
S502
16ms経過ﾌﾗｸﾞ
T ＝ 1？
NO
YES
S503
16ms経過ﾌﾗｸﾞ
T ← 0
S504
16ms定常処理

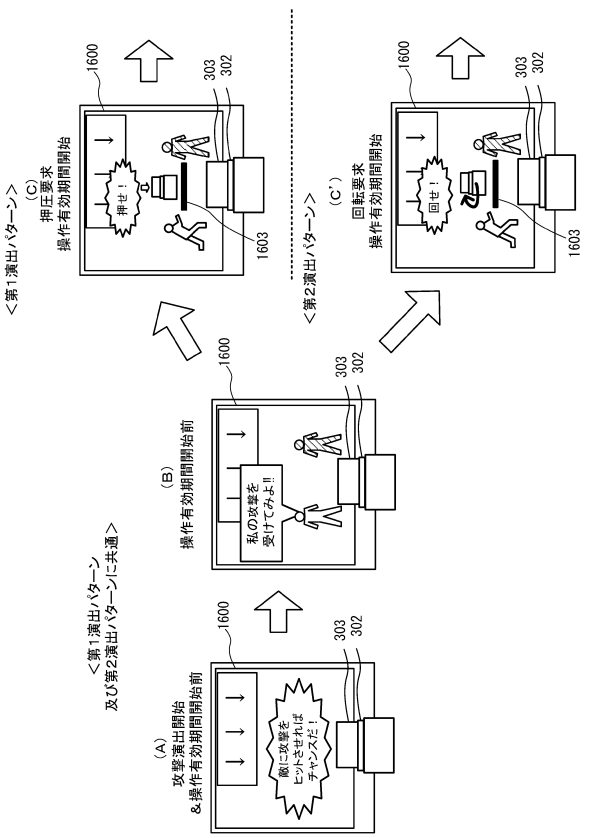
【図９】



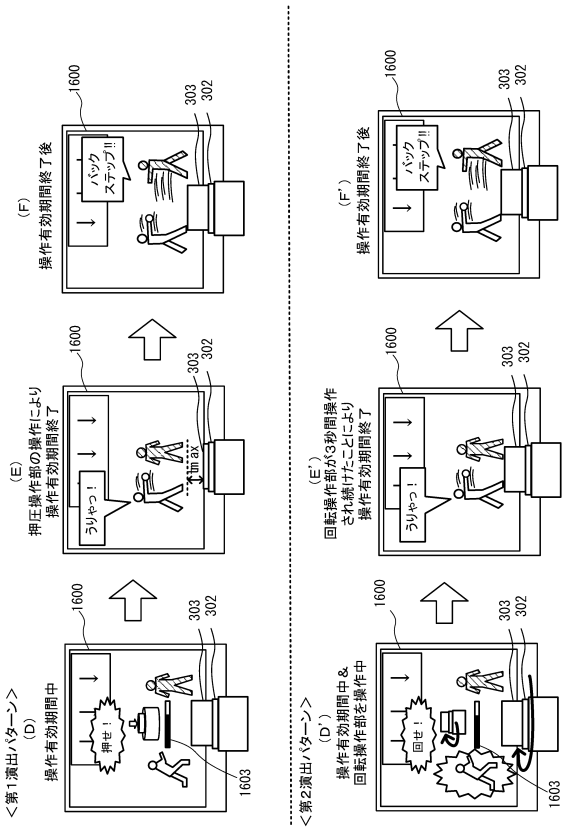
【図１０】



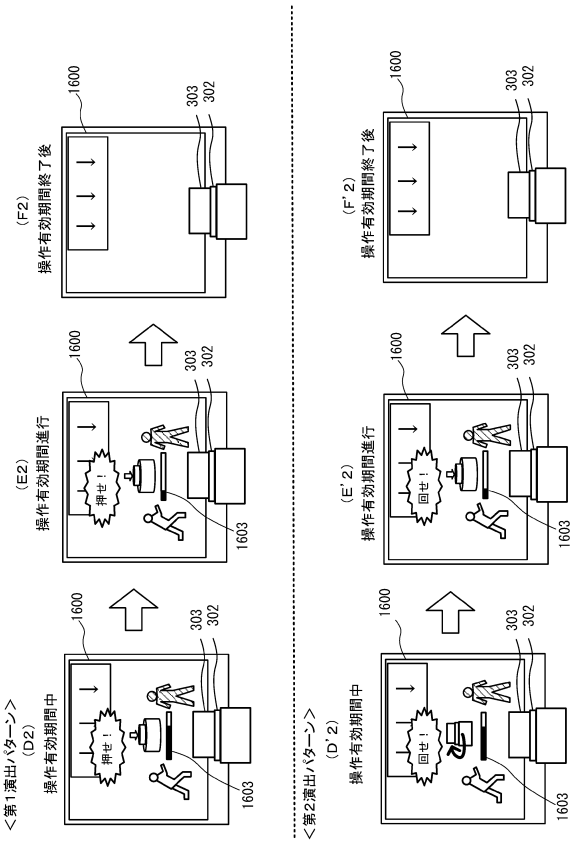
【図１１】



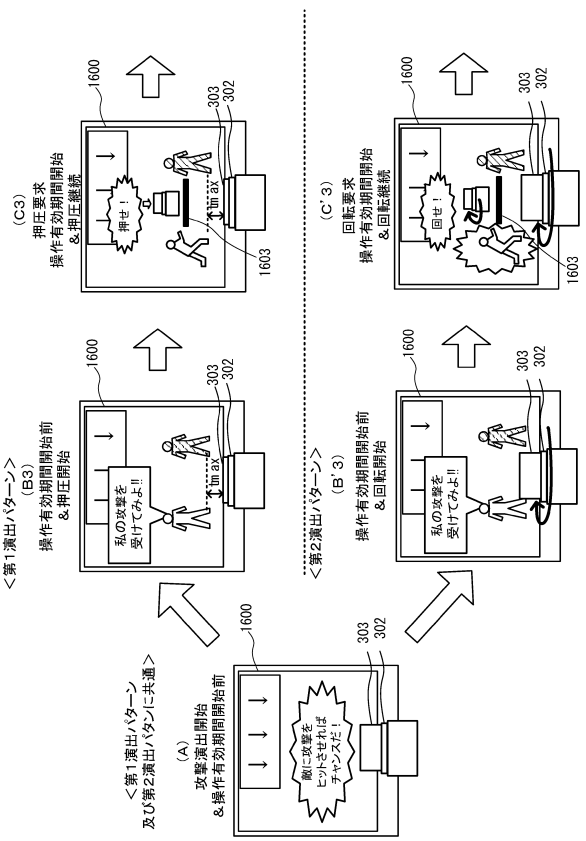
【図１２】



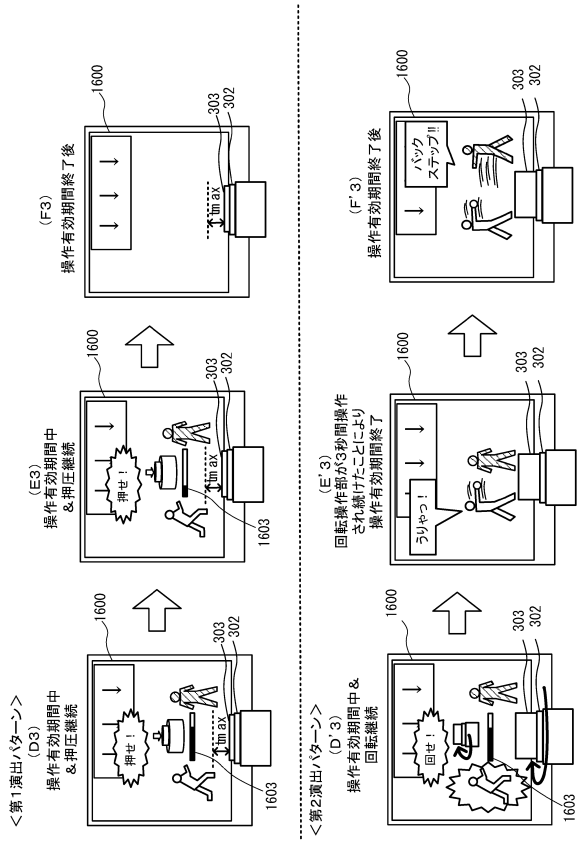
【図１３】



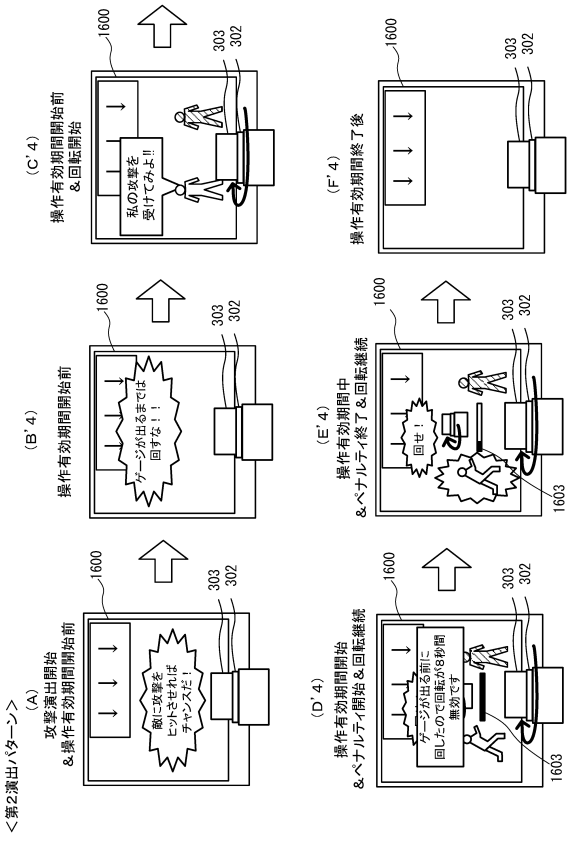
【図１４】



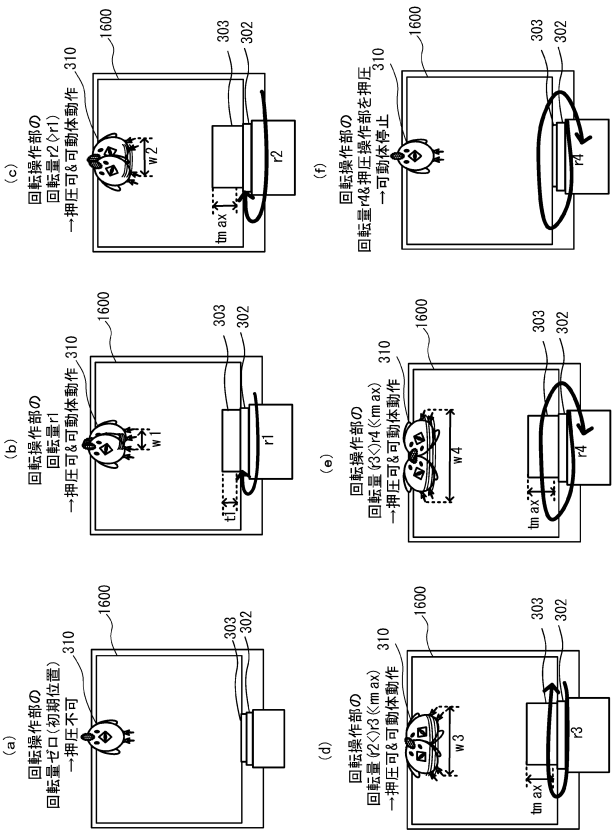
【図１５】



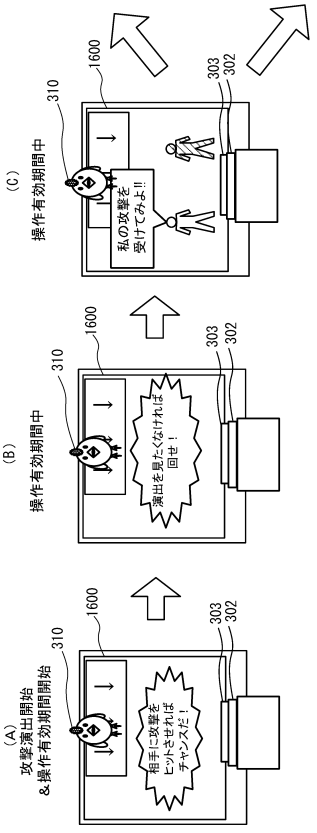
【図１６】



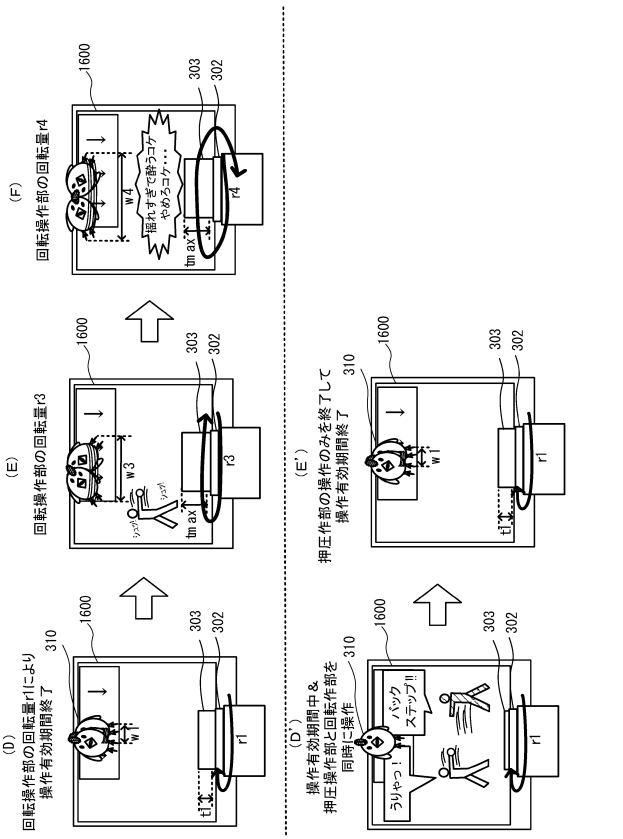
【図１７】



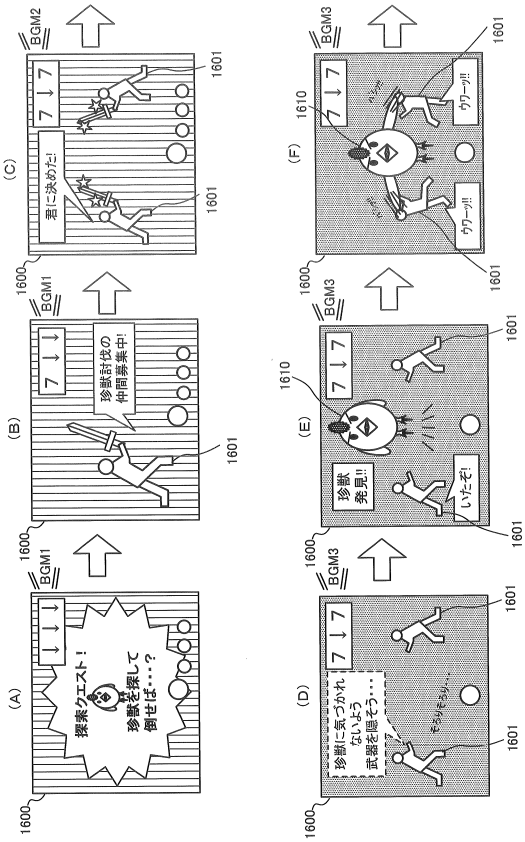
【図１８】



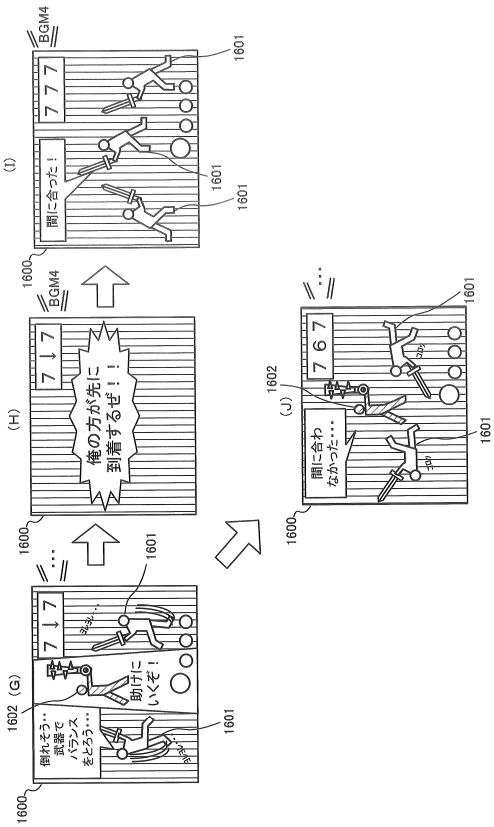
【図１９】



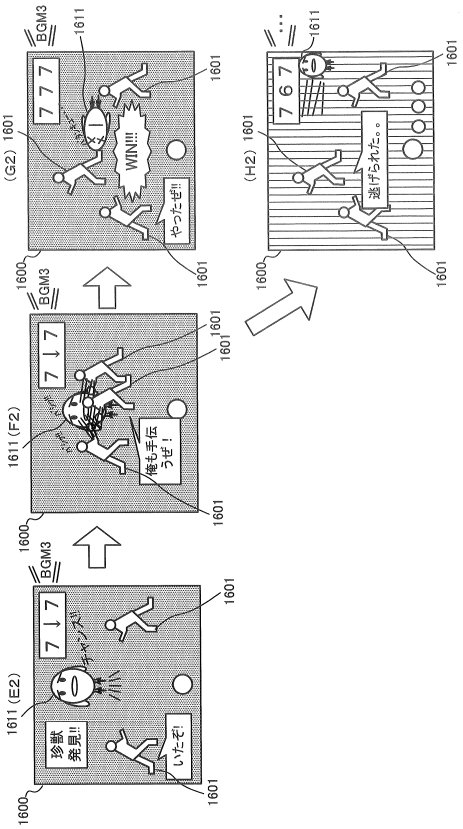
【図２０】



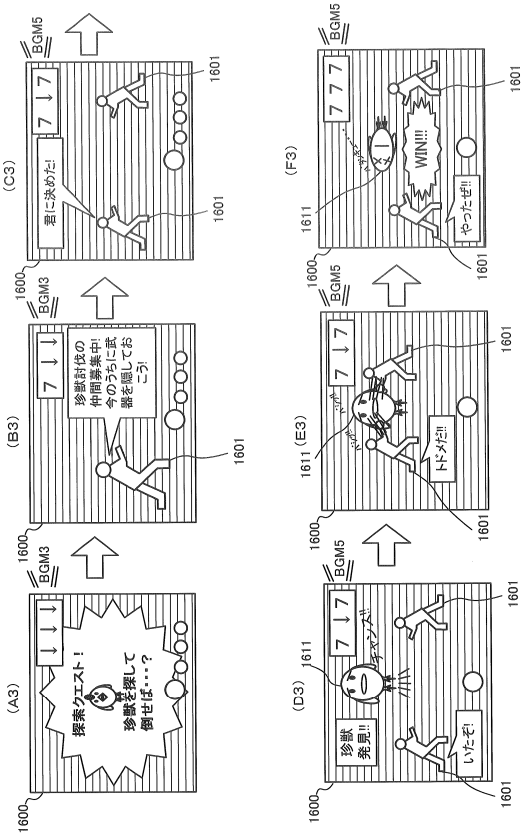
【図２１】



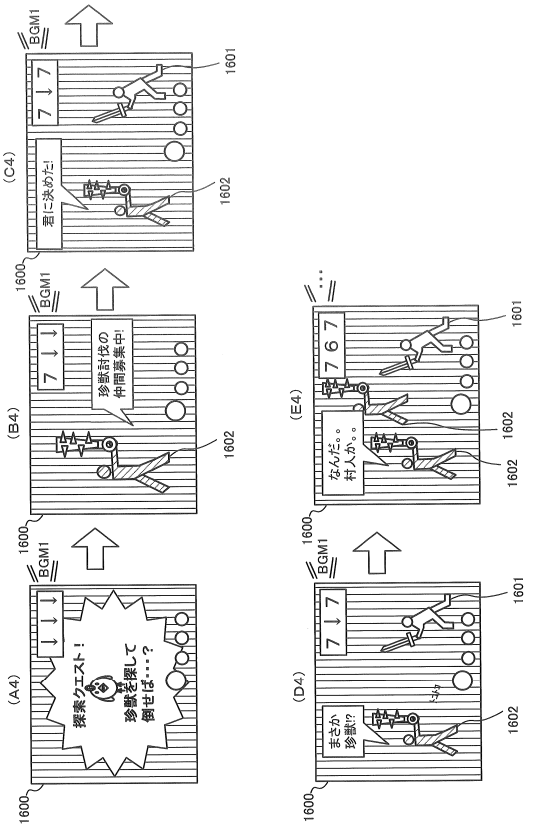
【図２２】



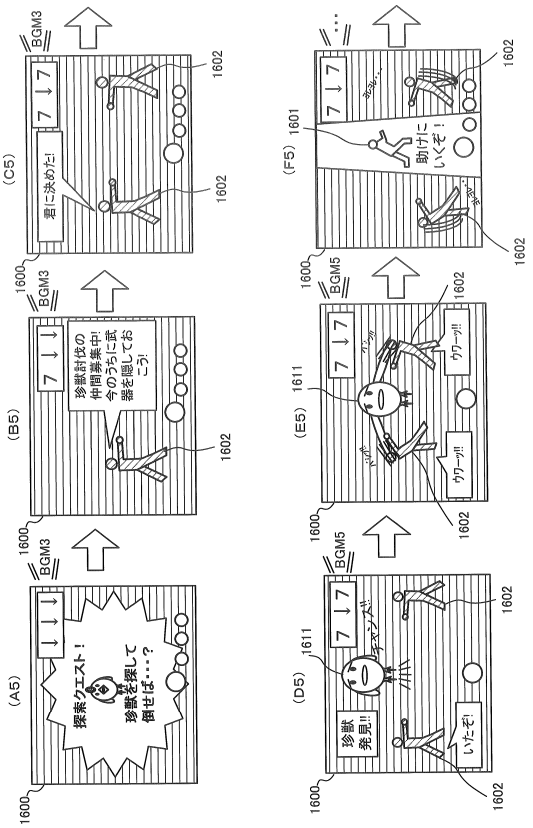
【図２３】



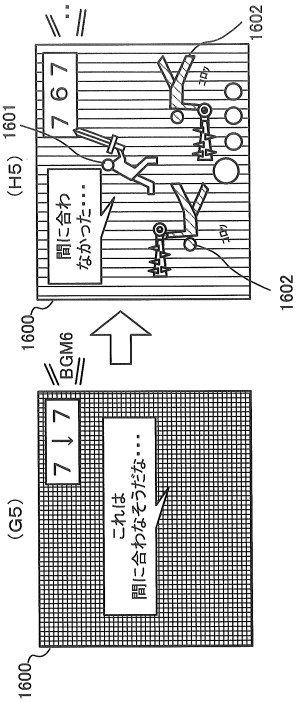
【図２４】



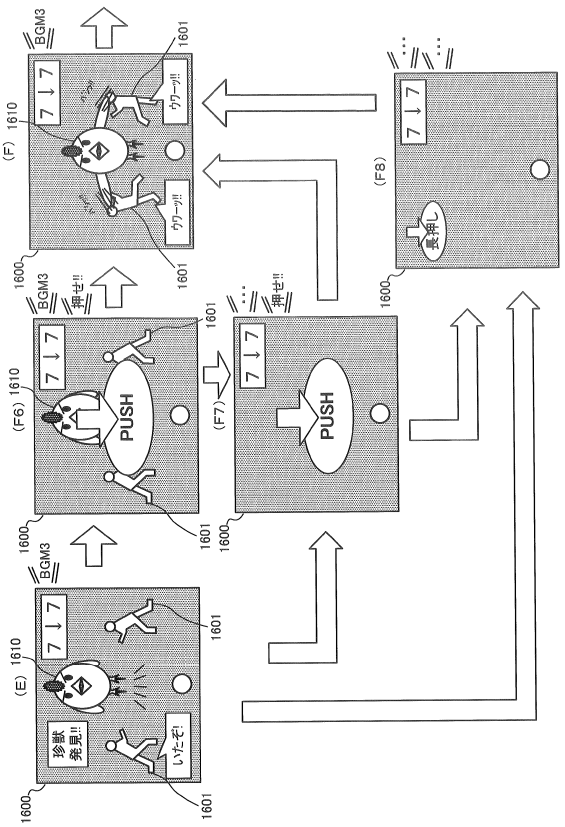
【図２５】



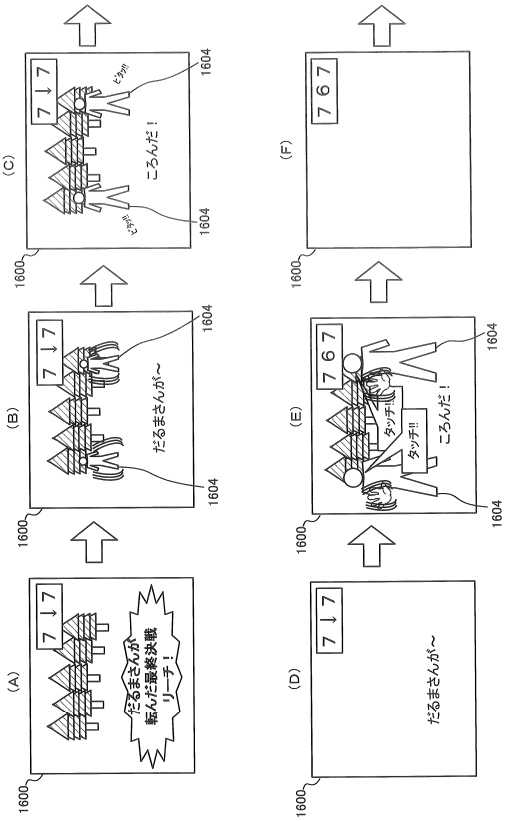
【図２６】



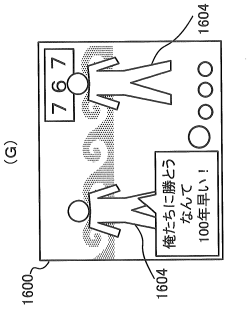
【図２７】



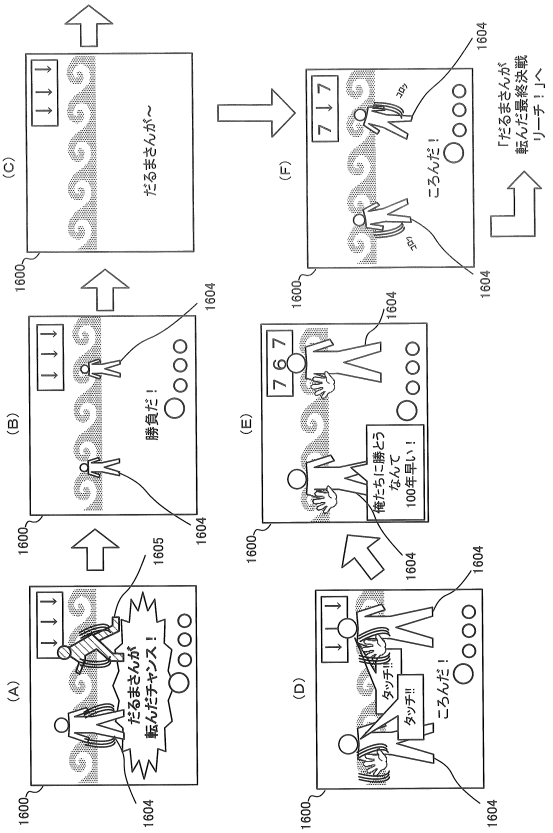
【図２８】



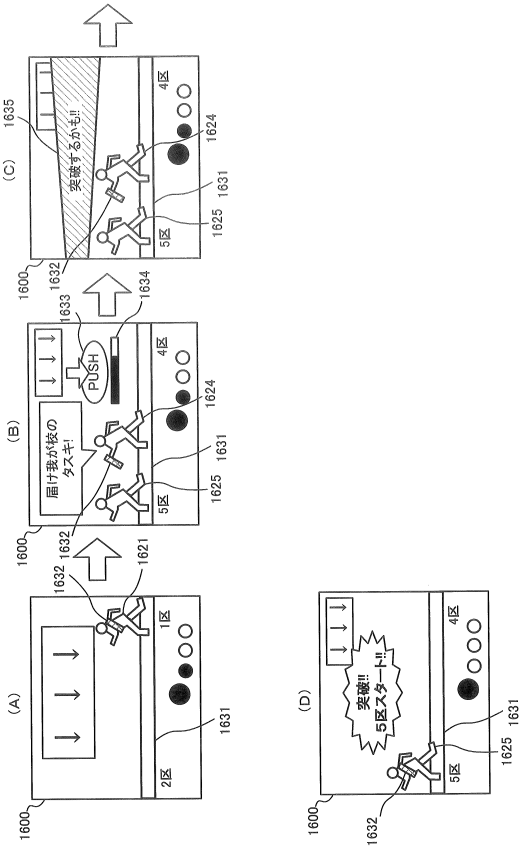
【図２９】



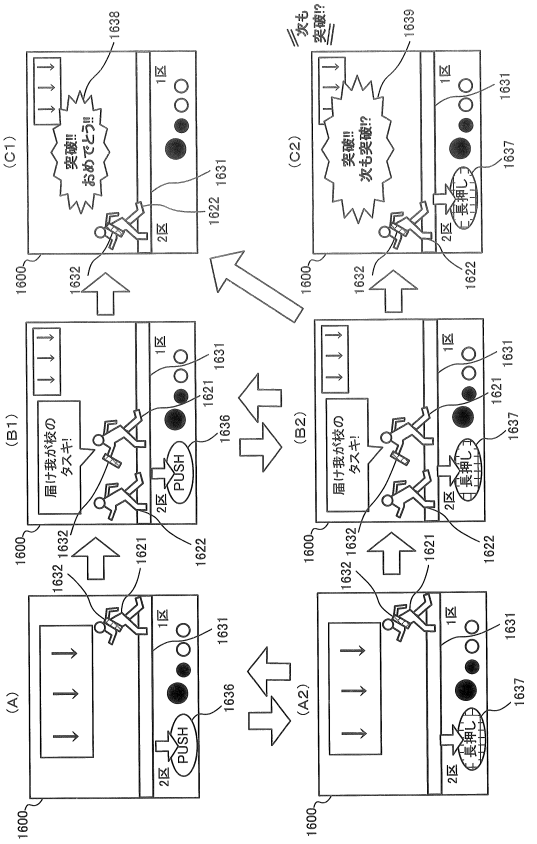
【図３０】



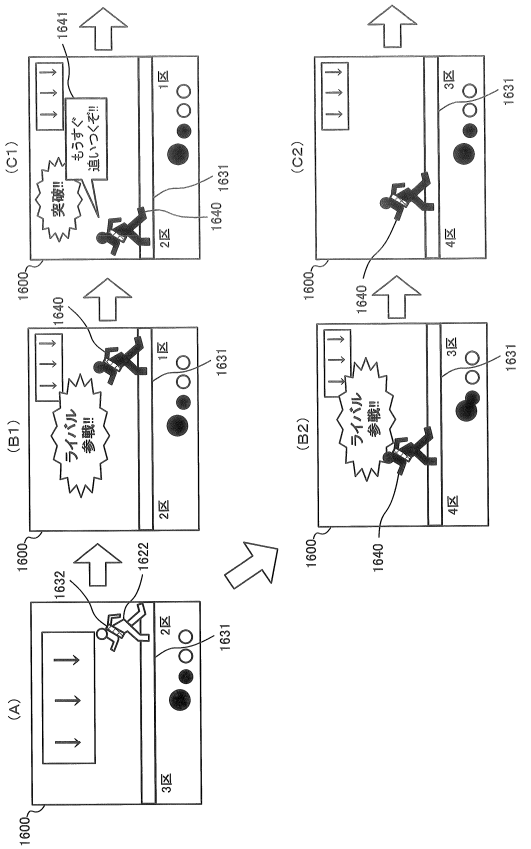
【図３１】



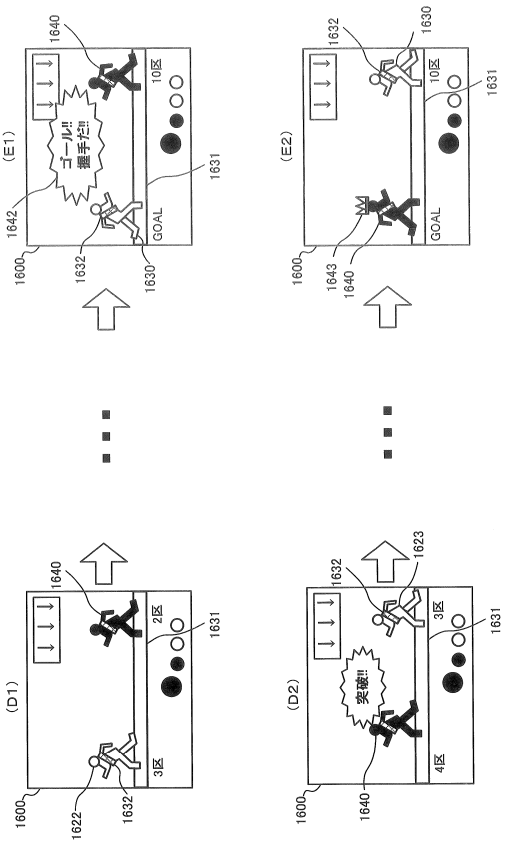
【図３２】



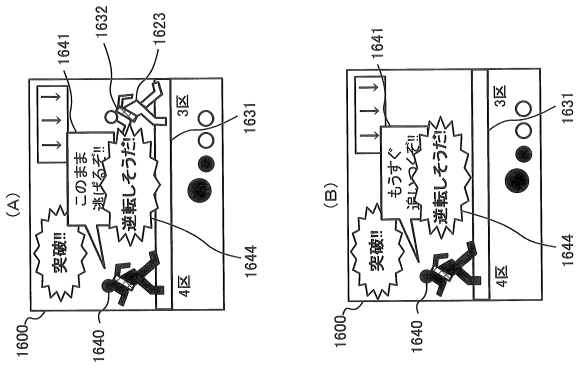
【図３３】



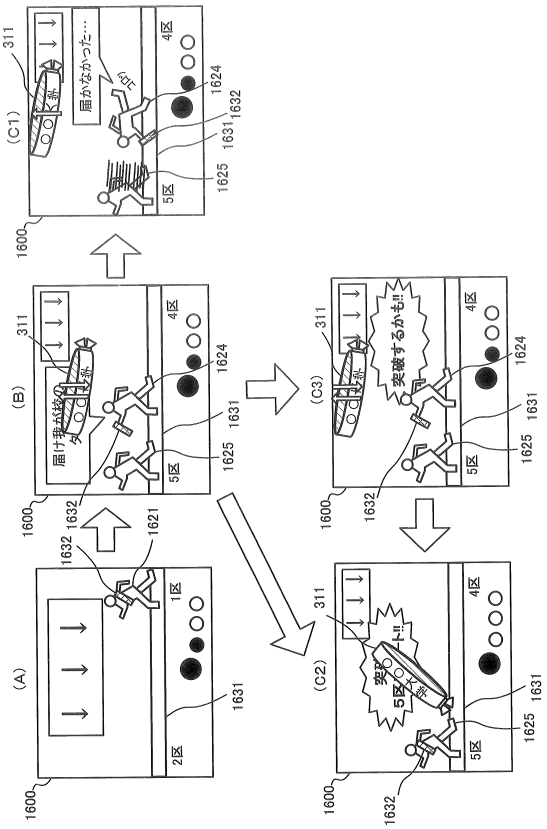
【図３４】



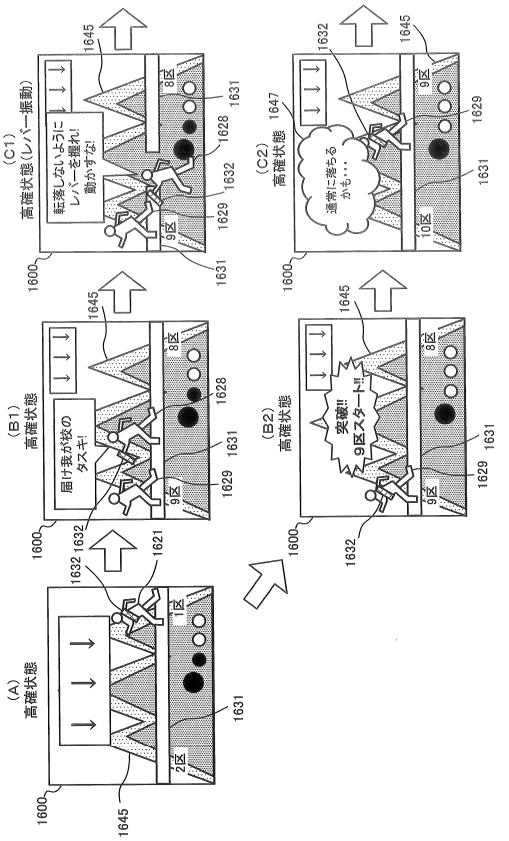
【図３５】



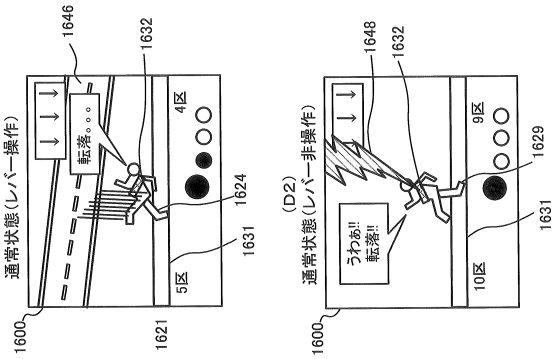
【図３６】



【図３７】



【図３８】

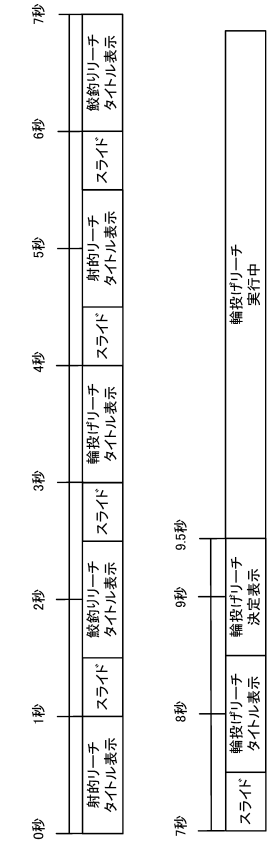


【図３９】

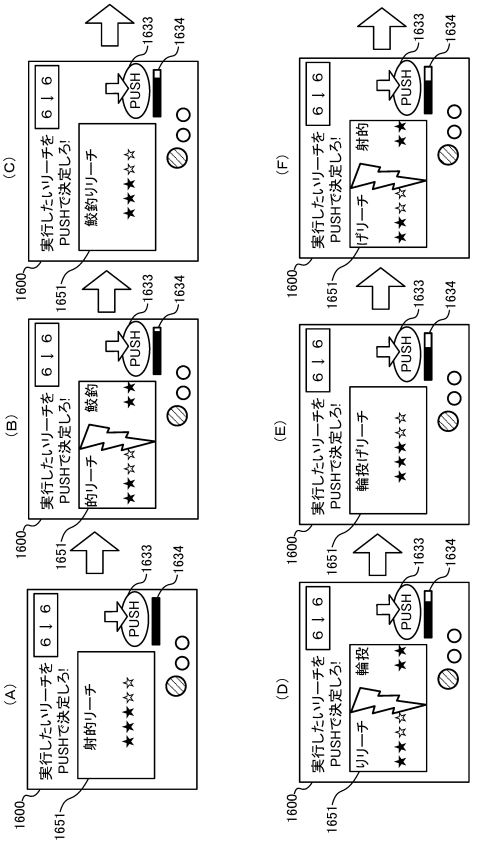
No.	変動パターン	擬似連有無	期待度	当落演出としてのリーチ演出	中図柄の最終停止図柄	当り	はずれ(保4以外)	はずれ(保4)
1	短縮変動	擬似無し			非リーチ図柄組合せ	0%	0%	91%
2	通常変動	擬似無し or 擬似2			非リーチ図柄組合せ	0%	91%	0%
3	ノーマルリーチ	擬似無し or 擬似2	★1	ノーマルリーチ	±1図柄 or 同図柄	2%	5%	5%
4	ノーマルロングリーチ	擬似無し or 擬似2 or 擬似3	★1．5	ノーマルロングリーチ	±1図柄 or 同図柄	3%	1%	1%
5	SPリーチ1	擬似無し or 擬似2 or 擬似3	★3	射的リーチ or 鮫釣りリーチ or 輪投げリーチ	+1図柄 or 同図柄	15%	1.5%	1.5%
6	SPリーチ2	擬似無し or 擬似2 or 擬似3	★2 or ★4 or ★5	金魚すくいリーチ or ダーツリーチ or 船投げリーチ	+1図柄 or 同図柄	25%	1.0%	1.0%
7	SPリーチ3	擬似無し or 擬似2 or 擬似3	★4．5	最終決戦バトルリーチ	+1図柄 or 同図柄	55%	0.5%	0.5%

3901 3902 3903 3904 3905 3906 3907 3908 3909 390

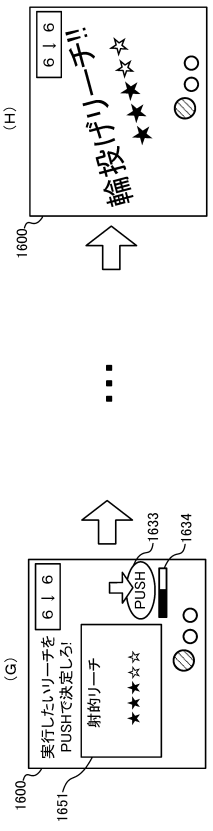
【図４０】



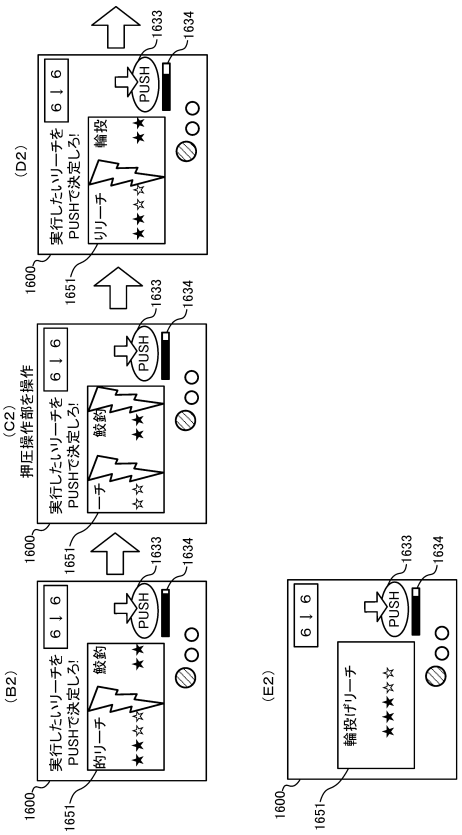
【図４１】



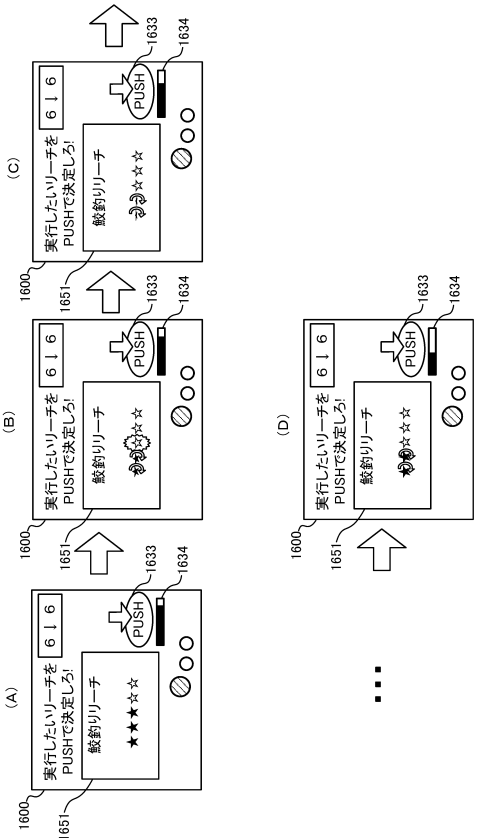
【図４２】



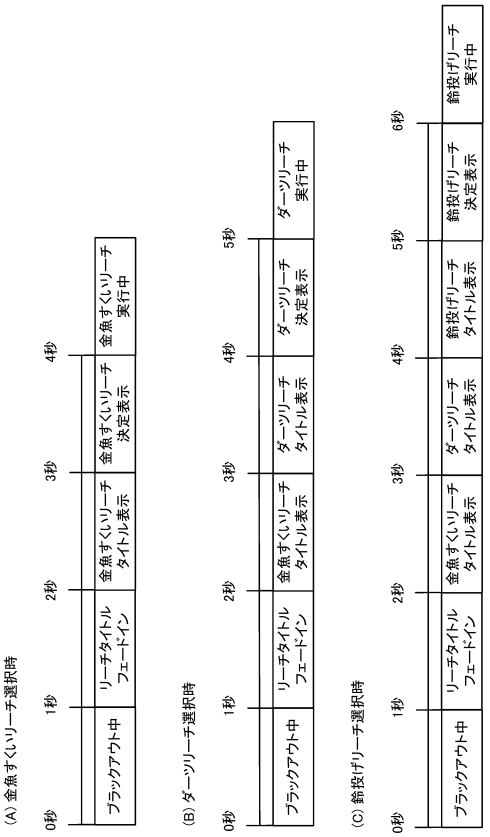
【図４３】



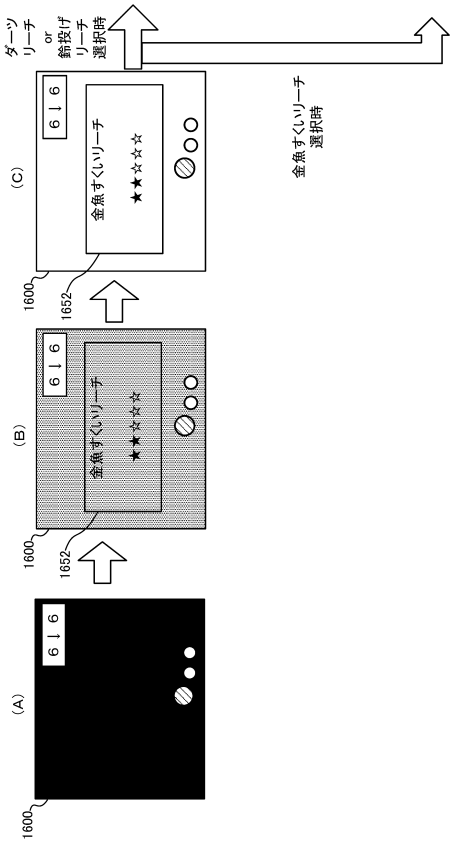
【図４４】



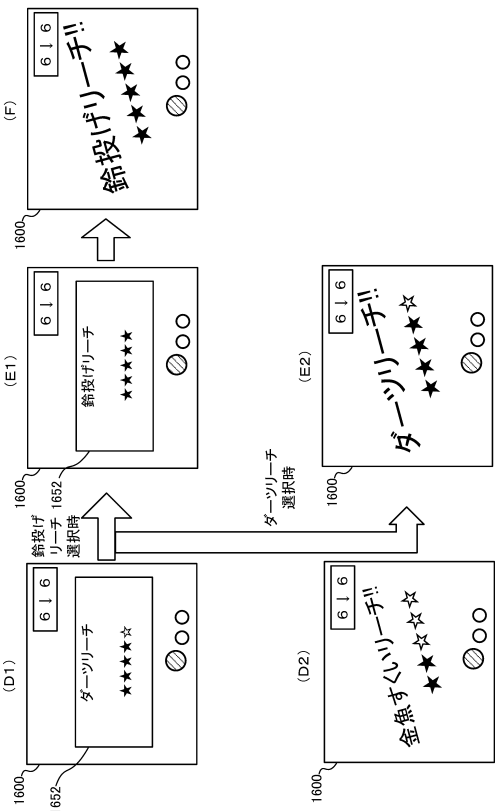
【図４５】



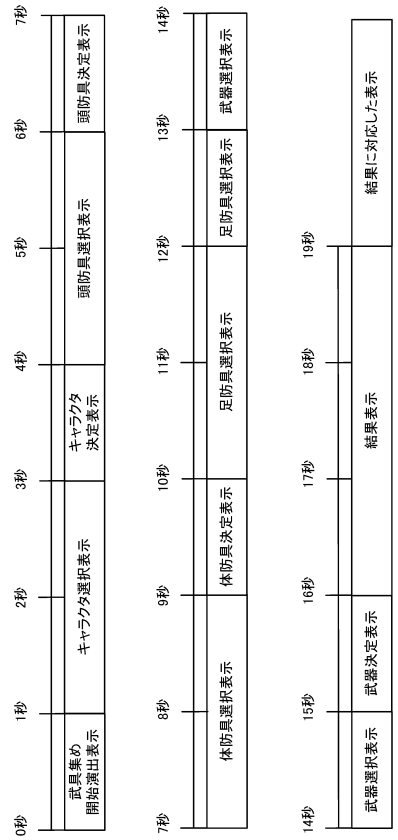
【図４６】



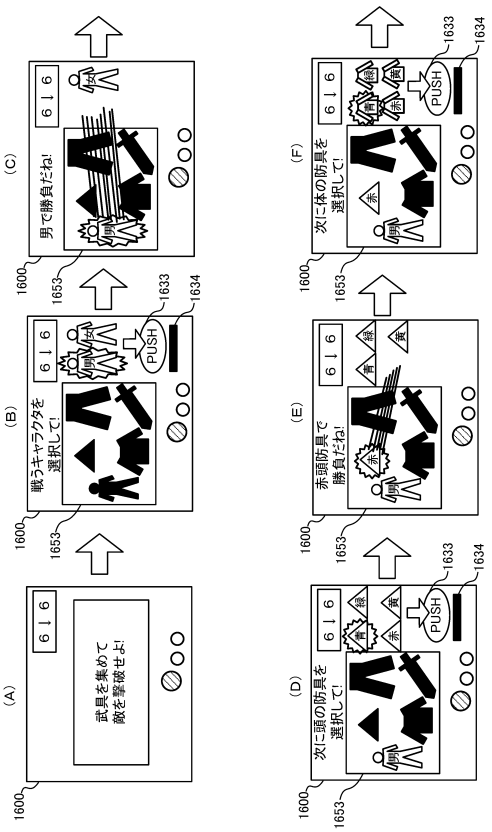
【図４７】



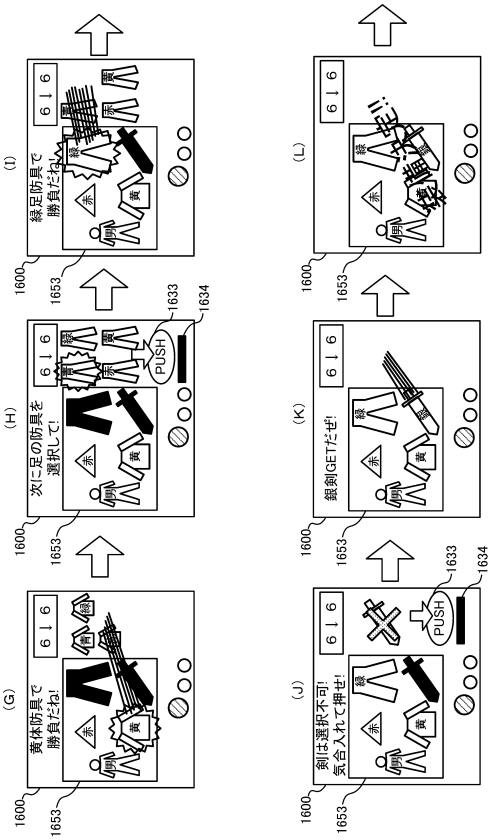
【図４８】



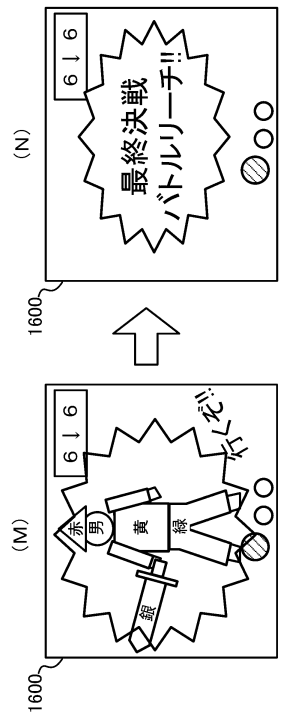
【図４９】



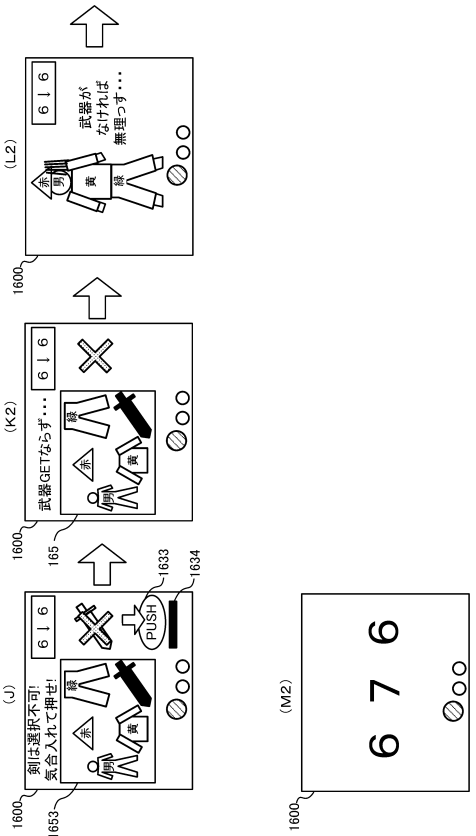
【図５０】



【図５１】



【図５２】

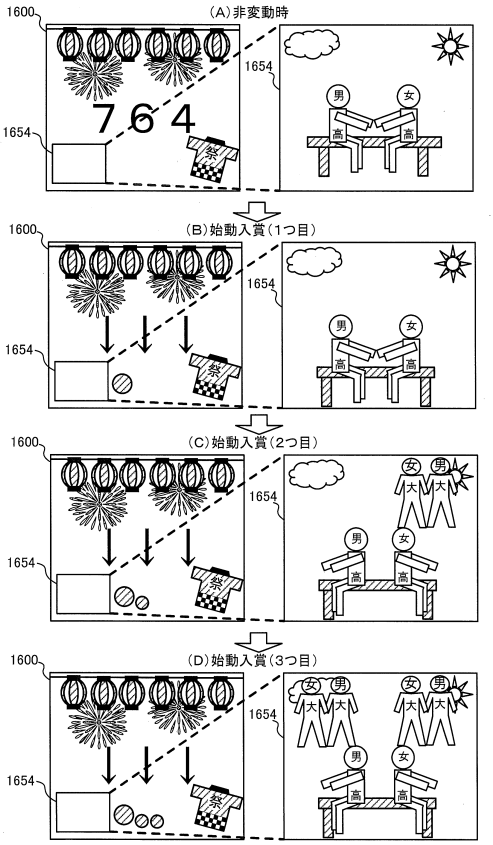


【図５３】

	キャラ装備					振分(%)※1		振分(%)※2	
	キャラ	頭	体	足	武器	当り	はずれ	確変	非確変
1	遊技者による カスタマイズ				×	5	50	5	0
2					銀剣	60	40	60	90
3					金剣	25	10	25	10
4					虹剣	10	0	10	0

530

【図５４】

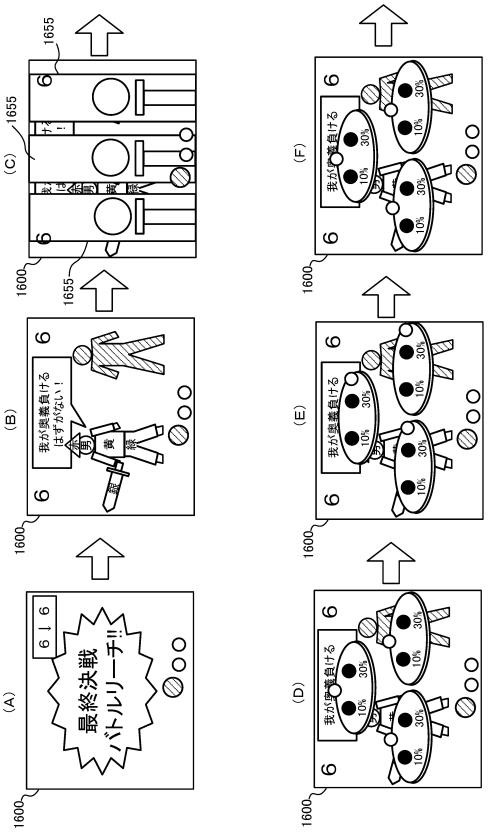


【図５５】

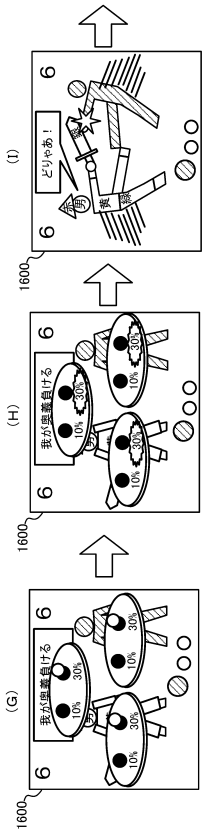
5501	5502 左下クルーン		5503 右下クルーン		5504 中上クルーン		5505	5506 振分(分母65536)		5507 期待度
	左穴	右穴	左穴	右穴	左穴	右穴	合計	当り時	はずれ時	
パターン1	+1%	+5%	+1%	+5%	非表示		2%	900	17267	1.77%
パターン2	+1%	+5%	+1%	+5%			6%	1500	8192	5.96%
パターン3	+1%	+5%	+1%	+5%			6%	1500	8192	5.96%
パターン4	+1%	+5%	+1%	+5%			10%	1310	4096	9.96%
パターン5	+10%	+5%	+10%	+5%			20%	1480	2048	20.00%
パターン6	+10%	+5%	+10%	+5%			15%	1550	3072	14.86%
パターン7	+10%	+5%	+10%	+5%			15%	1550	3072	14.86%
パターン8	+10%	+5%	+10%	+5%			10%	1310	4096	9.96%
パターン9	+10%	+20%	+10%	+20%			20%	1480	2048	20.00%
パターン10	+10%	+20%	+10%	+20%			30%	2000	1592	30.29%
パターン11	+10%	+20%	+10%	+20%			30%	2000	1592	30.29%
パターン12	+10%	+20%	+10%	+20%			40%	2000	1028	40.23%
パターン13	+30%	+20%	+30%	+20%			60%	2220	512	60.00%
パターン14	+30%	+20%	+30%	+20%			50%	2350	812	50.03%
パターン15	+30%	+20%	+30%	+20%			50%	2350	812	50.03%
パターン16	+30%	+20%	+30%	+20%			40%	2000	1028	40.23%
パターン17	+30%	+40%	+30%	+40%			60%	2220	512	60.00%
パターン18	+30%	+40%	+30%	+40%			70%	2700	400	70.01%
パターン19	+30%	+40%	+30%	+40%			70%	2700	400	70.01%
パターン20	+30%	+40%	+30%	+40%			80%	3470	300	80.00%
パターン21	+50%	+40%	+50%	+40%			100%	100	0	100.00%
パターン22	+50%	+40%	+50%	+40%			90%	5200	200	89.99%
パターン23	+50%	+40%	+50%	+40%			90%	5200	200	89.99%
パターン24	+50%	+40%	+50%	+40%			80%	3470	300	80.00%
パターン25	+50%	+50%	+50%	+50%			100%	200	0	100.00%
パターン26	+10%	+30%	+10%	+30%	+10%	+30%	30%	1500	1200	30.19%
パターン27	+10%	+30%	+10%	+30%	+10%	+30%	50%	1600	550	50.16%
パターン28	+10%	+30%	+10%	+30%	+10%	+30%	50%	1600	550	50.16%
パターン29	+10%	+30%	+10%	+30%	+10%	+30%	50%	1600	550	50.16%
パターン30	+10%	+30%	+10%	+30%	+10%	+30%	70%	2030	300	70.07%
パターン31	+10%	+30%	+10%	+30%	+10%	+30%	70%	2030	300	70.07%
パターン32	+10%	+30%	+10%	+30%	+10%	+30%	70%	2030	300	70.07%
パターン33	+10%	+30%	+10%	+30%	+10%	+30%	90%	386	15	89.90%

550

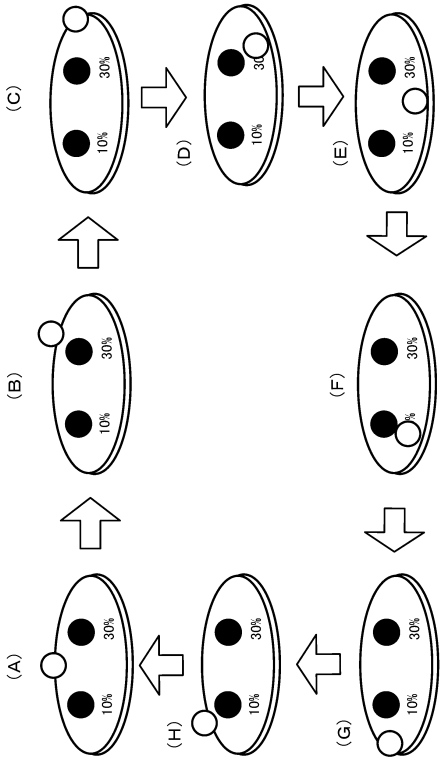
【図５６】



【図５７】



【図５８】



フロントページの続き

Ｆターム（参考） CA77 EA10 FA05