(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2020-174885
(P2020-174885A)
(43)公開日　令和2年10月29日(2020.10.29)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C088
		A63F	7/02	326Z	2C333

審査請求 未請求　請求項の数 1　ＯＬ　（全 941 頁）

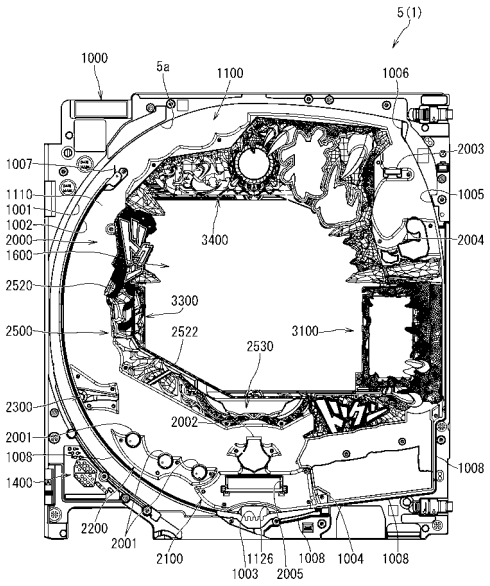
(21)出願番号　特願2019-78958(P2019-78958)
(22)出願日　平成31年4月17日(2019.4.17)

(71)出願人　000148922
株式会社大一商会
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地
(72)発明者　市原　高明
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内
(72)発明者　坂根　渉
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内

Ｆターム(参考)　2C088 AA51 EA10
2C333 AA11 CA49 CA73 CA76 CA77
FA05 FA19

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技興趣を維持することのできる遊技機を提供する。
【解決手段】このパチンコ機１では、遊技領域５ａに打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な始動口を有する。始動口に遊技球が入球されると、当りについての判断処理が行われる。そしてこの後、この判断処理の結果に応じた変動表示が開始されて、該変動表示において当り図柄が表示されると当り遊技が行われるようになる。この点、このパチンコ機１では、操作手段に対する演出受付期間内で特別な表示を行いうる。
【選択図】図６０



【特許請求の範囲】
【請求項１】
判定を行う判定手段と、
前記判定手段の判定結果に基づいて特典を付与しうる特典付与手段と、
遊技者による操作によって変位する操作受け部を有する操作手段と、
前記操作受け部を摸した摸画像を表示する摸画像表示手段と、
所定画像が表示されうる表示対象領域において、時間経過に応じて該所定画像の表示面積を減少させる表示を実行可能な残り時間示唆手段と、
前記摸画像と前記所定画像とが表示されているときに遊技者による操作が行われて前記操作受け部に所定変位が生じると表示変化を生じさせうる操作受付実行手段と
を備え、
前記所定画像の表示面積が減少されている状況にあるとき、該所定画像が表示されうる表示対象領域においては、該所定画像とは異なる画像、または該所定画像の態様が一部変化された画像が表示され、
前記操作受付実行手段による表示変化は、期待度の異なる複数態様のいずれかで表示され、
さらに、
複数の実装用電子部品を用いることによって少なくとも前記判定手段による判定処理と、前記特典付与手段による特典を付与する処理とがそれぞれ実行されうる第１制御部を備え、
前記第１制御部には、挿入実装領域と表面実装領域との両方が設けられ、
前記摸画像と前記所定画像がそれぞれ表示される受付期間として、複数種別の受付期間が用意されている
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、ぱちんこ遊技機（一般的に「パチンコ機」とも称する）や回胴式遊技機（一般的に「スロットマシン」とも称する）等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来、例えば特許文献１に見られるように、当りに当選したとき、多量の賞が獲得可能とされる特別遊技が行われる遊技機が知られている。
【０００３】
すなわち、この特許文献１に記載の遊技機では、まず、始動口への遊技球の入賞があるか否かを判断する。そして、この始動口への遊技球の入賞があったときは、当りの当落などが判定される判定処理を行う。またこの際、所定の表示器において特別図柄を所定の変動時間だけ変動表示させる。そして、所定の変動時間が経過したとき、当りに当選したことが示される表示態様にて上記特別図柄を停止表示させるとともに、大入賞口の開閉部材を動作させることで、遊技者に対して多くの賞が獲得可能とされる特別遊技を提供する。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１０－１８７７９１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
このような従来の遊技機では、操作手段による演出が実行されることが多いが、該操作手段による演出が行われるときの遊技興趣をより一層向上させるようにすることが求められる。

【０００６】
この発明は、こうした実情に鑑みてなされたものであり、遊技興趣の低下が抑制されうる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
手段１：判定を行う判定手段と、
前記判定手段の判定結果に基づいて特典を付与しうる特典付与手段と、
遊技者による操作によって変位する操作受け部を有する操作手段と、
前記操作受け部を摸した摸画像を表示する摸画像表示手段と、
所定画像が表示されうる表示対象領域において、時間経過に応じて該所定画像の表示面積を減少させる表示を実行可能な残り時間示唆手段と、
前記摸画像と前記所定画像とが表示されているときに遊技者による操作が行われて前記操作受け部に所定変位が生じると表示変化を生じさせうる操作受付実行手段と
を備え、
前記所定画像の表示面積が減少されている状況にあるとき、該所定画像が表示されうる表示対象領域においては、該所定画像とは異なる画像、または該所定画像の態様が一部変化された画像が表示され、
前記操作受付実行手段による表示変化は、期待度の異なる複数態様のいずれかで表示され、
さらに、
複数の実装用電子部品を用いることによって少なくとも前記判定手段による判定処理と、前記特典付与手段による特典を付与する処理とがそれぞれ実行されうる第１制御部を備え、
前記第１制御部には、挿入実装領域と表面実装領域との両方が設けられ、
前記摸画像と前記所定画像がそれぞれ表示される受付期間として、複数種別の受付期間が用意されている
ことを特徴とする遊技機。
【０００８】
上記構成では、所定画像の表示面積が減少されている状況にあるとき、該所定画像が表示されうる表示対象領域においては、該所定画像とは異なる画像、または該所定画像の態様が一部変化された画像（明細書中、「特定画像ＴＧ」に相当）が表示されるようにしたことから、操作機会が付与されるときの遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。
【発明の効果】
【０００９】
この発明によれば、遊技興趣の低下が抑制されうる。
【図面の簡単な説明】
【００１０】
【図１】本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。
【図２】パチンコ機の右側面図である。
【図３】パチンコ機の左側面図である。
【図４】パチンコ機の背面図である。
【図５】パチンコ機を右前から見た斜視図である。
【図６】パチンコ機を左前から見た斜視図である。
【図７】パチンコ機を後ろから見た斜視図である。
【図８】本体枠から扉枠を開放させると共に、外枠から本体枠を開放させた状態で前から見たパチンコ機の斜視図である。
【図９】パチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して前から見た分解斜視図である。
【図１０】パチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して後ろから見た分解斜

視図である。
【図１１】パチンコ機における外枠の正面図である。
【図１２】外枠の右側面図である。
【図１３】外枠を前から見た斜視図である。
【図１４】外枠を後ろから見た斜視図である。
【図１５】外枠を分解して前から見た分解斜視図である。
【図１６】（ａ）は外枠における外枠側上ヒンジ部材の部位を、左枠部材を省略して下側から見た斜視図であり、（ｂ）は（ａ）を分解して示す分解斜視図である。
【図１７】（ａ）は外枠の外枠側上ヒンジ部材に対して本体枠の本体枠側上ヒンジ部材が取外されている状態を拡大して示す斜視図であり、（ｂ）は外側上ヒンジ部材に本体側上ヒンジ部材が取付けられている状態を拡大して示す斜視図である。
【図１８】外枠におけるロック部材の作用を示す説明図である。
【図１９】パチンコ機における扉枠の正面図である。
【図２０】扉枠の右側面図である。
【図２１】扉枠の左側面図である。
【図２２】扉枠の背面図である。
【図２３】扉枠を右前から見た斜視図である。
【図２４】扉枠を左前から見た斜視図である。
【図２５】扉枠を後ろから見た斜視図である。
【図２６】図１９におけるＡ－Ａ線で切断した断面図である。
【図２７】図１９におけるＢ－Ｂ線で切断した断面図である。
【図２８】図１９におけるＣ－Ｃ線で切断した断面図である。
【図２９】扉枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図３０】扉枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図３１】（ａ）は扉枠における扉枠ベースユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は扉枠ベースユニットを後ろから見た斜視図である。
【図３２】扉枠ベースユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図３３】扉枠ベースユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図３４】（ａ）は扉枠における演出操作ユニットの正面図であり、（ｂ）は演出操作ユニットの右側面図である。
【図３５】（ａ）は演出操作ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は演出操作ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図３６】演出操作ユニットを、操作ボタンの中心軸の延びている方向から見た説明図である。
【図３７】図３４（ａ）におけるＤ－Ｄ線で切断した断面図である。
【図３８】図３４（ｂ）におけるＥ－Ｅ線で切断した断面図である。
【図３９】（ａ）は図３４（ｂ）におけるＦ－Ｆ線で切断した断面図であり、（ｂ）は（ａ）におけるＡ部の拡大図である。
【図４０】演出操作ユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図４１】演出操作ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図４２】（ａ）は操作ボタンを分解して前から見た分解斜視図であり、（ｂ）は操作ボタンを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図４３】演出操作ユニットの装飾基板ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図４４】図３７の演出操作ユニットの断面図において操作ボタンを押圧した状態を示す説明図である。
【図４５】（ａ）は演出操作ユニットを操作ボタンの中心軸の延びている方向から見た図において操作ボタンの一部を切欠いて操作ボタンの第一ボタン装飾部やボタンフレーム等によって隠そうとしている部位を示す説明図であり、（ｂ）は演出操作ユニットの断面図において操作ボタンの第一ボタン装飾部やボタンフレーム等によって隠そうとしている部

位を示す説明図である。
【図４６】（ａ）は演出操作ユニットの外観を前から見た斜視図で示す説明図であり、（ｂ）は演出操作ユニットの外観を操作ボタンの中心軸の延びている方向から見た説明図である。
【図４７】（ａ）は扉枠における扉枠左サイドユニットの正面図であり、（ｂ）は扉枠左サイドユニットを前から見た斜視図であり、（ｃ）は扉枠左サイドユニットを後ろから見た斜視図である。
【図４８】扉枠左サイドユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図４９】扉枠左サイドユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図５０】図４７（ａ）におけるＬ－Ｌ線で切断した断面図である。
【図５１】（ａ）は扉枠における扉枠右サイドユニットの正面図であり、（ｂ）は扉枠右サイドユニットを前から見た斜視図であり、（ｃ）は扉枠右サイドユニットを後ろから見た斜視図である。
【図５２】扉枠右サイドユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図５３】扉枠右サイドユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図５４】図５１（ａ）におけるＭ－Ｍ線で切断した断面図である。
【図５５】（ａ）は図５１（ａ）におけるＮ－Ｎ線で切断した断面図であり、（ｂ）は図５１（ａ）におけるＯ－Ｏ線で切断した断面図である。
【図５６】（ａ）は扉枠における扉枠トップユニットの正面図であり、（ｂ）は扉枠トップユニットを前から見た斜視図であり、（ｃ）は扉枠トップユニットを後ろから見た斜視図である。
【図５７】扉枠トップユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図５８】扉枠トップユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図５９】図５６におけるＰ－Ｐ線で切断した断面図である。
【図６０】遊技盤の正面図である。
【図６１】遊技盤を主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図６２】遊技盤を主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図６３】表ユニットと裏ユニットを除いた遊技盤の正面図である。
【図６４】図６３の遊技盤を分解して前から見た分解斜視図である。
【図６５】図６３の遊技盤を分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図６６】遊技盤をパチンコ機に取付けた状態で機能表示ユニットの部位を正面から拡大して示す説明図である。
【図６７】図６３とは異なる形態の遊技パネルを、前構成部材、基板ホルダ、及び主制御ユニットと共に前から見た分解斜視図である。
【図６８】図６７を後ろから見た分解斜視図である。
【図６９】主制御基板、払出制御基板及び周辺制御基板のブロック図である。
【図７０】図６９のつづきを示すブロック図である。
【図７１】主基板を構成する払出制御基板とＣＲユニット及び度数表示板との電気的な接続を中継する遊技球等貸出装置接続端子板に入出力される各種検出信号の概略図である。
【図７２】図６９のつづきを示すブロック図である。
【図７３】周辺制御ＭＰＵの概略を示すブロック図である。
【図７４】液晶及び音制御部における音源内蔵ＶＤＰ周辺のブロック図である。
【図７５】パチンコ機の電源システムを示すブロック図である。
【図７６】図７５のつづきを示すブロック図である。
【図７７】主制御基板の回路を示す回路図である。
【図７８】停電監視回路を示す回路図である。
【図７９】主制御基板と周辺制御基板との基板間の通信用インターフェース回路を示す回路図である。
【図８０】払出制御部の回路等を示す回路図である。
【図８１】払出制御入力回路を示す回路図である。

【図８２】図８１の続きを示す回路図である。
【図８３】払出モータ駆動回路を示す回路図である。
【図８４】ＣＲユニット入出力回路を示す回路図である。
【図８５】主制御基板との各種入出力信号、及び外部端子板への各種出力信号を示す入出力図である。
【図８６】外部端子板の出力端子の配列を示す図である。
【図８７】上皿側液晶表示装置の表示領域の描画を行う液晶モジュール回路を示す回路図である。
【図８８】主制御基板から払出制御基板へ送信される各種コマンドの一例を示すテーブルである。
【図８９】主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンドの一例を示すテーブルである。
【図９０】図８９の主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンドのつづきを示すテーブルである。
【図９１】主制御基板が受信する払出制御基板からの各種コマンドの一例を示すテーブルである。
【図９２】主制御側電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
【図９３】図９２の主制御側電源投入時処理のつづきを示すフローチャートである。
【図９４】主制御側タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図９５】周辺制御部電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
【図９６】周辺制御部Ｖブランク割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図９７】周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図９８】周辺制御部コマンド受信割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図９９】周辺制御部停電予告信号割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１００】ＬＯＣＫＮ信号履歴作成処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０１】接続不具合判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０２】接続回復処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０３】上皿側液晶用トランスミッタＩＣのＩＮＩＴ端子に対して接続確認信号を出力するタイミングを説明するタイミングチャートである。
【図１０４】特別図柄及び特別電動役物制御処理（ステップＳ１１４）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１０５】第一始動口通過処理（ステップＳ５２３２）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１０６】第二始動口通過処理（ステップＳ５２３４）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１０７】第一特別図柄プロセス処理（ステップＳ５２３８）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１０８】第一特別図柄通常処理（ステップＳ５２８０）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１０９】大当り判定処理（ステップＳ５３０５）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１１０】（Ａ）は、大当り判定テーブルを示す図であり、（Ｂ），（Ｃ）は、図柄決定テーブルを示す図である。
【図１１１】第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップＳ５２８１）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１１２】第一変動パターン設定処理（ステップＳ５２８２）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１１３】第一特別図柄変動処理（ステップＳ５２８３）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１１４】第一特別図柄停止処理（ステップＳ５２８４）についてその手順を示すフロ

ーチャートである。
【図１１５】普通図柄及び普通電動役物制御処理（ステップＳ１１６）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１１６】ゲート部通過処理（ステップＳ５４０２）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１１７】普通図柄通常処理（ステップＳ５４０３）についてその手順を示すフローチャートである。
【図１１８】通常遊技状態にあるときに上記演出図柄変動開始処理で参照される演出パターン（変動演出）の判定テーブルＴ１を示す図である。
【図１１９】音定義テーブルの一例を示す図である。
【図１２０】図１１９で例示した報知音の種類別に、報知内容や、報知態様、報知時間のほか、報知が終了される条件（解除条件）を示す図である。
【図１２１】刀演出操作ユニットを備えた遊技機の正面図である。
【図１２２】刀演出操作ユニットを備えた遊技機の右側面図である。
【図１２３】抜刀演出を実行可能な演出モードにおける演出パターンの選択テーブルの一例を示す図であり、（Ａ）変動パターンの種別に応じた抜刀準備移行演出の有無を選択する選択テーブルの一例を示し、（Ｂ）抜刀本演出の有無を選択する選択テーブルの一例を示す。
【図１２４】オーラ部材が刀部（刀身部）自体に設けられる場合の刀装飾体の抜刀動作について説明する状態遷移図であり、（Ａ）納刀状態、（Ｂ）第一抜刀状態、（Ｃ）第二抜刀状態を示す。
【図１２５】オーラ部材の動作について説明する縦断面図である。
【図１２６】オーラ部材が鞘部に設けられる場合の刀装飾体の抜刀動作について説明する状態遷移図であり、（Ａ）納刀状態、（Ｂ）第一抜刀状態、（Ｃ）第二抜刀状態を示す。
【図１２７】オーラ部材の動作について説明する縦断面図である。
【図１２８】姫リーチ演出における演出表示装置の画面遷移及び刀装飾体の動作遷移を説明する図である。
【図１２９】姫リーチ演出における演出表示装置の画面遷移及び刀装飾体の動作遷移を説明する図である。
【図１３０】姫リーチ演出における演出表示装置の画面遷移及び刀装飾体の動作遷移を説明する図である。
【図１３１】多面的に使われる操作ボタンの操作演出を含むリーチ演出における演出表示装置の画面遷移、操作ボタンの状態遷移及び刀装飾体の動作遷移を説明する図である。
【図１３２】多面的に使われる操作ボタンの操作演出を含むリーチ演出における演出表示装置の画面遷移、操作ボタンの状態遷移及び刀装飾体の動作遷移を説明する図である。
【図１３３】多面的に使われる操作ボタンの操作演出を含むリーチ演出における演出表示装置の画面遷移、操作ボタンの状態遷移及び刀装飾体の動作遷移を説明する図である。
【図１３４】リーチ演出における演出表示装置の画面遷移、操作ボタンの状態遷移及び刀装飾体の動作遷移を説明する図である。
【図１３５】リーチ演出における演出表示装置の画面遷移、操作ボタンの状態遷移及び刀装飾体の動作遷移を説明する図である。
【図１３６】リーチ演出における演出表示装置の画面遷移、操作ボタンの状態遷移及び刀装飾体の動作遷移を説明する図である。
【図１３７】リーチ演出における演出表示装置の画面遷移、操作ボタンの状態遷移及び刀装飾体の動作遷移を説明する図である。
【図１３８】リーチ演出における演出表示装置の画面遷移、操作ボタンの状態遷移及び刀装飾体の動作遷移を説明する図である。
【図１３９】擬似連演出に用いられる刀装飾体の形態について説明する図である。
【図１４０】主制御基板によって抽選された変動パターンの変動演出（リーチ演出）に基づいて、周辺制御基板による抽選によってリーチ演出中に操作ボタン又は刀装飾体のいず

れかが操作有効とされると決定した場合に、第１示唆パターンの操作前示唆演出が実行されるリーチ演出の遷移例を示す図である。
【図１４１】主制御基板によって抽選された変動パターンの変動演出（リーチ演出）に基づいて、周辺制御基板による抽選によってリーチ演出中に操作ボタン又は刀装飾体のいずれかが操作有効とされると決定した場合に、第１示唆パターンの操作前示唆演出が実行されるリーチ演出の遷移例を示す図である。
【図１４２】前述した第１示唆パターンと同様にリーチ演出中に操作ボタン又は刀装飾体のいずれかが操作有効とされると決定した場合に、第２示唆パターンの操作前示唆演出が実行されるリーチ演出の遷移例を示す図である。
【図１４３】操作前示唆演出として第２示唆パターンが行われたにも拘わらず、刀装飾体が操作有効とならずに一旦は操作ボタンが操作有効になり、その後に刀装飾体が操作有効になるステップアップパターンの操作前示唆演出について示す図である。
【図１４４】一体化摸画像について、その一例を示す図である。
【図１４５】有効期間が開始されてから終了されるまでの一体化摸画像についての表示例を示す図である。
【図１４６】有効期間が開始されてから終了されるまでの一体化摸画像についての表示例を示す図である。
【図１４７】第１の有効期間が発生するときの演出進展についてその一例を示す図である。
【図１４８】第１の有効期間が発生するときの演出進展についてその変形例を示す図である。
【図１４９】第１の有効期間が発生するときの演出進展についてその変形例を示す図である。
【図１５０】第１の有効期間が発生するときの演出進展についてその変形例を示す図である。
【図１５１】第２の有効期間が発生するときの演出進展についてその一例を示す図である。
【図１５２】第２の有効期間が発生するときの演出進展についてその変形例を示す図である。
【図１５３】第２の有効期間が発生するときの演出進展についてその変形例を示す図である。
【図１５４】第２の有効期間が発生するときの演出進展についてその変形例を示す図である。
【図１５５】第２の有効期間が発生するときの演出進展についてその変形例を示す図である。
【図１５６】一体化摸画像にかかる期待度を段階的に示唆する演出について、その変形例を説明する図である。
【図１５７】一体化摸画像について、その一例を示す図である。
【図１５８】一体化摸画像が表示される有効期間での演出進展例を示す図である。
【図１５９】一体化摸画像が表示される有効期間での演出進展例を示す図である。
【図１６０】一体化摸画像が表示される有効期間での演出進展例を示す図である。
【図１６１】第２受付許容状態が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。
【図１６２】第１受付許容状態が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。
【図１６３】第２受付許容状態が発生するときの演出内容についてその一例を示す図である。
【図１６４】第１受付許容状態が発生するときの演出内容についてその一例を示す図である。
【図１６５】第４受付許容状態が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイム

チャートである。
【図１６６】第５受付許容状態が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。
【図１６７】判定の結果として第１条件が満たされて第１の受付期間（第１受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。
【図１６８】判定の結果として第２条件が満たされて第２の受付期間（第２受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。
【図１６９】判定の結果として第３条件が満たされて第３の受付期間（第３受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。
【図１７０】判定の結果として第４条件が満たされて第４の受付期間（第４受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。
【図１７１】判定の結果として第５条件が満たされて第５の受付期間（第５受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。
【図１７２】判定の結果として第６条件が満たされて第６の受付期間（第６受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。
【図１７３】判定の結果として第７条件が満たされて第７の受付期間（第７受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。
【図１７４】第１の受付期間（第１受付演出）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。
【図１７５】第１の受付期間（第１受付演出）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。
【図１７６】第２の受付期間（第２受付演出）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。
【図１７７】第２の受付期間（第２受付演出）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。
【図１７８】第４の受付期間（第４受付演出）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。
【図１７９】第４の受付期間（第４受付演出）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。
【図１８０】受付期間に関する演出の変形例である。
【図１８１】受付期間に関する演出の変形例である。
【図１８２】受付期間に関する演出の変形例である。
【図１８３】受付期間に関する演出の変形例である。
【図１８４】受付期間に関する演出の変形例である。
【図１８５】受付期間Ａ（受付演出Ａ）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。
【図１８６】受付期間Ｂ（受付演出Ｂ）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。
【図１８７】受付期間Ｃ（受付演出Ｃ）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。
【図１８８】受付期間Ｄ（受付演出Ｄ）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。
【図１８９】受付期間Ｄ（受付演出Ｄ）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。
【図１９０】受付期間Ａ～Ｄの発生条件にかかる設定例を示すテーブルである。
【図１９１】受付期間Ａ（受付演出Ａ）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。
【図１９２】受付期間Ｂ（受付演出Ｂ）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。
【図１９３】受付期間Ｃ（受付演出Ｃ）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図

である。
【図１９４】受付期間Ｄ（受付演出Ｄ）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。
【図１９５】受付期間Ｄの変形例を示す図である。
【図１９６】受付期間Ｄの変形例を示す図である。
【図１９７】受付期間Ｄの変形例を示す図である。
【図１９８】受付期間Ｅ（受付演出Ｅ）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。
【図１９９】受付期間Ｅ内の演出例を示す図である。
【図２００】第１Ｂ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２０１】第１Ｂ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２０２】第１Ｂ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２０３】第２Ｂ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２０４】第２Ｂ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２０５】第２Ｂ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２０６】第３Ｂ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２０７】第３Ｂ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２０８】第３Ｂ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２０９】第１Ｂ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２１０】第１Ｂ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２１１】第２Ｂ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２１２】第３Ｂ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２１３】第３Ｂ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２１４】第１Ｂ受付期間が発生する変動パターンの別例を示す図である。
【図２１５】第３Ｂ受付期間が発生する変動パターンの別例を示す図である。
【図２１６】第１Ｃ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２１７】第１Ｃ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２１８】第１Ｃ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２１９】第２Ｃ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２２０】第２Ｃ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２２１】第２Ｃ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２２２】第３Ｃ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２２３】第３Ｃ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２２４】第３Ｃ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２２５】第１Ｃ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２２６】第１Ｃ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２２７】第２Ｃ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２２８】第３Ｃ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２２９】第３Ｃ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２３０】第３Ｃ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２３１】第１Ｃ受付期間が発生する変動パターンの別例を示す図である。
【図２３２】第３Ｃ受付期間が発生する変動パターンの別例を示す図である。
【図２３３】第３Ｃ受付期間が発生する変動パターンの別例を示す図である。
【図２３４】第１Ｄ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２３５】第１Ｄ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２３６】第１Ｄ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２３７】第２Ｄ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２３８】第２Ｄ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２３９】第２Ｄ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２４０】第１Ｄ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。

【図２４１】第１Ｄ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２４２】第１Ｄ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２４３】第１Ｄ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２４４】第２Ｄ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２４５】第２Ｄ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２４６】第２Ｄ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２４７】第２Ｄ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２４８】第１Ｄ受付期間が発生する変動パターンの別例を示す図である。
【図２４９】第１Ｄ受付期間が発生する変動パターンの別例を示す図である。
【図２５０】第１Ｄ受付期間が発生する変動パターンの別例を示す図である。
【図２５１】第２Ｄ受付期間が発生する変動パターンの別例を示す図である。
【図２５２】第２Ｄ受付期間が発生する変動パターンの別例を示す図である。
【図２５３】第１Ｅ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２５４】第１Ｅ受付期間における受付期間関連周期性表示を説明する図である。
【図２５５】第１Ｅ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２５６】第１Ｅ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２５７】第１Ｅ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２５８】第２Ｅ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２５９】第２Ｅ受付期間における受付期間関連周期性表示を説明する図である。
【図２６０】第２Ｅ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２６１】第２Ｅ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２６２】第２Ｅ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２６３】第３Ｅ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２６４】第３Ｅ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２６５】第３Ｅ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２６６】第４Ｅ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２６７】第４Ｅ受付期間における受付期間関連周期性表示を説明する図である。
【図２６８】第４Ｅ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２６９】第４Ｅ受付期間が発生する変動パターンの演出例を示す図である。
【図２７０】第５Ｅ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２７１】第６Ｅ受付期間についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２７２】周期的変化のある特別画像表示についての変形例を示す図である。
【図２７３】周期的変化のある特別画像表示についての変形例を示す図である。
【図２７４】周期的変化のある特別画像表示についての変形例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【００１１】

［１．パチンコ機の全体構造］

本発明の一実施形態であるパチンコ機１について、図面を参照して詳細に説明する。まず、図１乃至図１０を参照して本実施形態のパチンコ機１の全体構成について説明する。図１は本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。図２はパチンコ機の右側面図であり、図３はパチンコ機の左側面図であり、図４はパチンコ機の背面図である。図５はパチンコ機を右前から見た斜視図であり、図６はパチンコ機を左前から見た斜視図であり、図７はパチンコ機を後ろから見た斜視図である。また、図８は本体枠から扉枠を開放させると共に、外枠から本体枠を開放させた状態で前から見たパチンコ機の斜視図である。図９はパチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して前から見た分解斜視図であり、図１０はパチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【００１２】

本実施形態のパチンコ機１は、遊技ホールの島設備（図示しない）に設置される枠状の外枠２と、外枠２の前面を開閉可能に閉鎖する扉枠３と、扉枠３を開閉可能に支持してい

ると共に外枠２に開閉可能に取付けられている本体枠４と、本体枠４に前側から着脱可能に取付けられると共に扉枠３を通して遊技者側から視認可能とされ遊技者によって遊技球が打込まれる遊技領域５ａを有した遊技盤５と、を備えている。

【００１３】

パチンコ機１の外枠２は、図９及び図１０等に示すように、上下に離間しており左右に延びている上枠部材１０及び下枠部材２０と、上枠部材１０及び下枠部材２０の両端同士を連結しており上下に延びている左枠部材３０及び右枠部材４０と、を備えている。上枠部材１０、下枠部材２０、左枠部材３０、及び右枠部材４０は、前後の幅が同じ幅に形成されている。また、上枠部材１０及び下枠部材２０の左右の長さに対して、左枠部材３０及び右枠部材４０の上下の長さが、長く形成されている。

【００１４】

また、外枠２は、左枠部材３０及び右枠部材４０の下端同士を連結し下枠部材２０の前側に取付けられる幕板部材５０と、上枠部材１０の正面視左端部側に取付けられている外枠側上ヒンジ部材６０と、幕板部材５０の正面視左端側上部と左枠部材３０とに取付けられている外枠側下ヒンジ部材７０と、を備えている。外枠２の外枠側上ヒンジ部材６０と外枠側下ヒンジ部材７０とによって、本体枠４及び扉枠３が開閉可能に取付けられている。

【００１５】

パチンコ機１の扉枠３は、正面視の外形が上下に延びた四角形で前後に貫通している貫通口１１１を有した枠状の扉枠ベースユニット１００と、扉枠ベースユニット１００の貫通口１１１よりも下側で前面右下隅に取付けられており遊技球を遊技盤５の遊技領域５ａ内へ打込むために遊技者が操作可能なハンドルユニット３００と、扉枠ベースユニット１００の貫通口１１１よりも下側で前面下部に取付けられている皿ユニット３２０と、皿ユニット３２０の中央に取付けられており遊技領域５ａ内に遊技球が打込まれることで変化する遊技状態に応じて遊技者に参加型の演出を提示することが可能な演出操作ユニット４００と、皿ユニット３２０の上側で扉枠ベースユニット１００における貫通口１１１よりも左側の前面左部に取付けられている扉枠左サイドユニット５３０と、皿ユニット３２０の上側で扉枠ベースユニット１００における貫通口１１１よりも右側の前面右部に取付けられている扉枠右サイドユニット５５０と、扉枠左サイドユニット５３０及び扉枠右サイドユニット５５０の上側で扉枠ベースユニット１００における貫通口１１１よりも上側の前面上部に取付けられている扉枠トップユニット５７０と、を備えている。

【００１６】

パチンコ機１の本体枠４は、一部が外枠２の枠内に挿入可能とされると共に遊技盤５の外周を支持可能とされた枠状の本体枠ベース６００と、本体枠ベース６００の正面視左側の上下両端に取付けられ外枠２の外枠側上ヒンジ部材６０及び外枠側下ヒンジ部材７０に夫々回転可能に取付けられると共に扉枠３の扉枠側上ヒンジ部材１４０及び扉枠側下ヒンジ部材１５０が夫々回転可能に取付けられる本体枠側上ヒンジ部材６２０及び本体枠側下ヒンジ部材６４０と、本体枠ベース６００の正面視左側面に取付けられる補強フレーム６６０と、本体枠ベース６００の前面下部に取付けられており遊技盤５の遊技領域５ａ内に遊技球を打込むための球発射装置６８０と、本体枠ベース６００の正面視右側面に取付けられており外枠２と本体枠４、及び扉枠３と本体枠４の間を施錠する施錠ユニット７００と、本体枠ベース６００の正面視上辺及び左辺に沿って後側に取付けられており遊技者側へ遊技球を払出す逆Ｌ字状の払出ユニット８００と、本体枠ベース６００の後面下部に取付けられている基板ユニット９００と、本体枠ベース６００の後側に開閉可能に取付けられ本体枠ベース６００に取付けられた遊技盤５の後側を覆う裏カバー９８０と、を備えている。

【００１７】

本体枠４の払出ユニット８００は、本体枠ベース６００の後側に取付けられる逆Ｌ字状の払出ユニットベース８０１と、払出ユニットベース８０１の上部に取付けられており上方へ開放された左右に延びた箱状で図示しない島設備から供給される遊技球を貯留する球

タンク８０２と、球タンク８０２の下側で払出ユニットベース８０１に取付けられており球タンク８０２内の遊技球を正面視左方向へ誘導する左右に延びたタンクレール８０３と、払出ユニットベース８０１における正面視左側上部の後面に取付けられタンクレール８０３からの遊技球を蛇行状に下方へ誘導する球誘導ユニット８２０と、球誘導ユニット８２０の下側で払出ユニットベース８０１から着脱可能に取付けられており球誘導ユニット８２０により誘導された遊技球を払出制御基板ボックス９５０に収容された払出制御基板９５１からの指示に基づいて一つずつ払出す払出装置８３０と、払出ユニットベース８０１の後面に取付けられ払出装置８３０によって払出された遊技球を下方へ誘導すると共に皿ユニット３２０における上皿３２１での遊技球の貯留状態に応じて遊技球を通常放出口８５０ｄ又は満タン放出口８５０ｅの何れかから放出させる上部満タン球経路ユニット８５０と、払出ユニットベース８０１の下端に取付けられ上部満タン球経路ユニット８５０の通常放出口８５０ｄから放出された遊技球を前方へ誘導して前端から扉枠３の貫通球通路２７３へ誘導する通常誘導路８６１及び満タン放出口８５０ｅから放出された遊技球を前方へ誘導して前端から扉枠３の満タン球受口２７４へ誘導する満タン誘導路８６２を有した下部満タン球経路ユニット８６０と、を備えている。

【００１８】

本体枠４の基板ユニット９００は、本体枠ベース６００の後側に取付けられる基板ユニットベース９１０と、基板ユニットベース９１０の正面視左側で本体枠ベース６００の後側に取付けられ内部に低音用の下部スピーカ９２１を有したスピーカユニット９２０と、基板ユニットベース９１０の後側で正面視右側に取付けられ内部に電源基板が収容されている電源基板ボックス９３０と、スピーカユニット９２０の後側に取付けられており内部にインターフェイス制御基板が収容されているインターフェイス制御基板ボックス９４０と、電源基板ボックス９３０及びインターフェイス制御基板ボックス９４０に跨って取付けられており内部に遊技球の払出しを制御する払出制御基板９５１が収容された払出制御基板ボックス９５０と、を備えている。

【００１９】

パチンコ機１の遊技盤５は、図９及び図１０等に示すように、遊技球が打込まれる遊技領域５ａの外周を区画し球発射装置６８０から発射された遊技球を遊技領域５ａの上部に案内する外レール１００１及び内レール１００２を有した前構成部材１０００と、前構成部材１０００の後側に取付けられると共に遊技領域５ａの後端を区画する平板状の遊技パネル１１００と、を備えている。

【００２０】

本実施形態のパチンコ機１は、上皿３２１に遊技球を貯留した状態で、遊技者がハンドル３０２を回転操作すると、球発射装置６８０によってハンドル３０２の回転角度に応じた強さで遊技球が遊技盤５の遊技領域５ａ内へ打込まれる。そして、遊技領域５ａ内に打込まれた遊技球が、入賞口に受入れられると、受入れられた入賞口に応じて、所定数の遊技球が払出装置８３０によって上皿３２１に払出される。この遊技球の払出しによって遊技者の興趣を高めることができるため、上皿３２１内の遊技球を遊技領域５ａ内へ打込ませることができ、遊技者に遊技を楽しませることができる。

【００２１】

［２．外枠の全体構成］

パチンコ機１の外枠２について、図１１乃至図１６を参照して説明する。図１１はパチンコ機における外枠の正面図であり、図１２は外枠の右側面図である。また、図１３は外枠を前から見た斜視図であり、図１４は外枠を後ろから見た斜視図である。図１５は、外枠を分解して前から見た分解斜視図である。図１６（ａ）は外枠における外枠側上ヒンジ部材の部位を、左枠部材を省略して下側から見た斜視図であり、（ｂ）は（ａ）を分解して示す分解斜視図である。外枠２は、遊技ホール等のパチンコ機１が設置される島設備（図示は省略）に取付けられるものである。

【００２２】

外枠２は、図示するように、上下に離間しており左右に延びている上枠部材１０及び下

枠部材２０と、上枠部材１０及び下枠部材２０の両端同士を連結しており上下に延びている左枠部材３０及び右枠部材４０と、を備えている。上枠部材１０、下枠部材２０、左枠部材３０、及び右枠部材４０は、前後の幅が同じ幅に形成されている。また、上枠部材１０及び下枠部材２０の左右の長さに対して、左枠部材３０及び右枠部材４０の上下の長さが、長く形成されている。また、外枠２は、上枠部材１０及び下枠部材２０の左右両端面と、左枠部材３０及び右枠部材４０の左右方向の外側を向いた側面とが、同一面となるように組立てられている。

【００２３】

また、外枠２は、上枠部材１０の正面視左端部側に取付けられている外枠側上ヒンジ部材６０と、外枠側上ヒンジ部材６０の下面に取付けられているロック部材６６と、幕板部材５０の正面視左端側上部と左枠部材３０とに取付けられている外枠側下ヒンジ部材７０と、を備えている。外枠２の外枠側上ヒンジ部材６０と外枠側下ヒンジ部材７０とによって、本体枠４及び扉枠３を開閉可能に取付けることができる。

【００２４】

また、外枠２は、左枠部材３０及び右枠部材４０の下端同士を連結し下枠部材２０の前側に取付けられる幕板部材５０と、幕板部材５０の後側に取付けられていると共に両端が左枠部材３０及び右枠部材４０に夫々取付けられる幕板補強部材８０と、幕板部材５０の上面における左右中央から左寄りの位置に取付けられている平板状の左滑り部材８１と、幕板部材５０の上面における右端付近の位置に取付けられている平板状の右滑り部材８２と、を備えている。幕板補強部材８０は、中実の部材（例えば、木材、合板、等）によって形成されており、下枠部材２０、左枠部材３０、及び右枠部材４０に、取付けられている。

【００２５】

更に、外枠２は、上枠部材１０と左枠部材３０、上枠部材１０と右枠部材４０、下枠部材２０と左枠部材３０、及び下枠部材２０と右枠部材４０を、夫々連結している連結部材８５を備えている。また、外枠２は、右枠部材４０の内側（左側面側）に取付けられており後述する施錠ユニット７００の外枠用鉤７０３が係止される上鉤掛部材９０及び下鉤掛部材９１を、備えている。

【００２６】

［２－１．上枠部材］

外枠２の上枠部材１０は、所定厚さの無垢（中実）の材料（例えば、木材、合板、等）によって形成されている。この上枠部材１０は、左右両端における前後方向の中央に、上下に貫通しており左右方向中央側へ窪んだ係合切欠部１１を備えている。この係合切欠部１１内には、連結部材８５の後述する左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂの上横固定部８７が取付けられる。また、上枠部材１０は、正面視左側端部の上面と前面に、一般面よりも窪んだ取付段部１２を備えている。この取付段部１２には、外枠側上ヒンジ部材６０が取付けられる。

【００２７】

［２－２．下枠部材］

外枠２の下枠部材２０は、所定厚さの無垢（中実）の材料（例えば、木材、合板、等）によって形成されている。この下枠部材２０は、左右の長さ及び上下の厚さが、上枠部材１０の左右の長さ及び上下の厚さと同じ寸法に形成されていると共に、前後の幅が、上枠部材１０の前後の幅よりも長く形成されている。下枠部材２０は、左右両端における前後方向の中央よりも後側寄りの位置に、上下に貫通しており左右方向中央側へ窪んだ係合切欠部２１を備えている。この係合切欠部２１内には、連結部材８５の後述する左下連結部材８５Ｃ及び右下連結部材８５Ｄの下横固定部８８が取付けられる。

【００２８】

また、下枠部材２０は、左右両端の前面から後方へ窪んだ前端切欠部２２を備えている。下枠部材２０において、前端切欠部２２の後端から下枠部材２０の後面までの前後方向の幅が、上枠部材１０の前後方向の幅と同じ寸法に形成されている。この下枠部材２０は

、外枠２に組立てた状態で、左右の前端切欠部２２同士の間の部位が、幕板部材５０内に挿入される。

【００２９】

［２－３．左枠部材及び右枠部材］

外枠２の左枠部材３０及び右枠部材４０は、一定の断面形状で上下に延びており、アルミ合金等の金属の押出形材によって形成されている。左枠部材３０及び右枠部材４０は、平面視において互いに対称の形状に形成されている。左枠部材３０及び右枠部材４０は、外枠２として組立てた時に、左右方向の外側となる側面において、前後方向中央に対して後寄りの位置から後端付近までの間に、内側へ窪んだ凹部３１，４１と、凹部３１，４１の反対側の側面から膨出しており内部が空洞に形成されている突出部３２，４２と、を備えている。この左枠部材３０及び右枠部材４０は、突出部３２，４２によって、強度・剛性が高められている。また、突出部３２，４２内には、連結部材８５の後述する左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂの後側の下横固定部８８が挿入されて取付けられる。

【００３０】

また、左枠部材３０及び右枠部材４０は、表面に上下に延びた複数の溝が形成されている。この複数の溝によって、パチンコ機１を遊技ホール等の島設備に設置したり運搬したりする等の際に、作業者の指掛りとなってパチンコ機１を持ち易くすることができると共に、パチンコ機１の外観の意匠性を高めることとができる。

【００３１】

［２－４．幕板部材］

外枠２の幕板部材５０は、後側が開放された箱状に形成されている。幕板部材５０は、上面における正面視左端付近に後方へ平板状に延出している後方延出部５１と、後方延出部５１の左端から遊技球が通過可能な大きさでＵ字状に切欠かれており上下に貫通している左排出孔５２と、後方延出部５１における左排出孔５２の右側において遊技球が通過可能な大きさで上下に貫通している右排出孔５３と、後方延出部５１の後端を含む幕板部材５０の上面の後端から上方へ平板状に延出している立壁部５４と、立壁部５４の上端付近から前方へ膨出しており前面が上方へ向かうに従って後方へ向かうように傾斜している返し部５５と、を備えている。

【００３２】

幕板部材５０は、後方延出部５１の前側の上面と、後方延出部５１の上面とに、外枠側下ヒンジ部材７０が載置されるように、外枠側下ヒンジ部材７０の後述する水平部７１が取付けられる。また、幕板部材５０の左排出孔５２は、外枠２に組立てた状態で外枠側下ヒンジ部材７０の後述する排出孔７４と一致する位置に形成されている。また、右排出孔５３は、外枠２に組立てた状態で外枠側下ヒンジ部材７０よりも右側となる位置に形成されている。右排出孔５３は、左排出孔５２よりも大きく形成されている。

【００３３】

また、幕板部材５０は、後方延出部５１よりも右側の上面が、前端側が低くなるように傾斜している。また、幕板部材５０は、上面における後方延出部５１よりも右側の部位に左滑り部材８１を取付けるための左取付部５６と、上面における右端付近に右滑り部材８２を取付けるための右取付部５７と、を備えている。幕板部材５０は、上面に、左滑り部材８１及び右滑り部材８２を介して本体枠４の下面が載置される。

【００３４】

この幕板部材５０は、図示するように、前面に浅いレリーフ状の装飾が形成されている。また、幕板部材５０は、図示は省略するが、箱状の内部が複数のリブによって格子状に仕切られており、強度・剛性が高められている。また、幕板部材５０は、幕板補強部材８０の前側半分を、内部に収容可能に形成されている。

【００３５】

［２－５．外枠側上ヒンジ部材］

外枠２の外枠側上ヒンジ部材６０は、図示するように、水平に延びた平板状で外形が四角形の上固定部６１と、上固定部６１の前端から前方へ延出している平板状の前方延出部

６２と、前方延出部６２の右端から前方へ向かうに従って前方延出部６２の左右中央へ延びており上下に貫通している軸受溝６３と、上固定部６１の平面視左辺から下方へ延びている平板状の横固定部６４と、前方延出部６２の左端から前端を周って軸受溝６３が開口している部位までの端辺から下方へ延びており横固定部６４と連続している平板状の垂下部６５と、を備えている（図１６（ｂ）等を参照）。

【００３６】

外枠側上ヒンジ部材６０は、外枠２が組立てられた状態で、上固定部６１が、上枠部材１０の取付段部１２の上面に載置されており、図示しないビスによって固定されている。また、前方延出部６２は、上枠部材１０の前端よりも前方へ延出している。また、横固定部６４は、左枠部材３０の外側側面の凹部３１内に上側から挿入された状態で、ビスによって左枠部材３０に固定されている。

【００３７】

この外枠側上ヒンジ部材６０は、軸受溝６３内に本体枠側上ヒンジ部材６２０の本体枠上ヒンジピン６２２を挿入させることで、外枠側下ヒンジ部材７０と協働して本体枠４を開閉可能に支持することができる。この外枠側上ヒンジ部材６０は、金属板をプレス成型により屈曲させて形成されている。

【００３８】

［２－６．ロック部材］

外枠２のロック部材６６は、図１６に示すように、左右が所定幅で前後に延びている帯板状のロック本体６６ａと、ロック本体６６ａの後端から右方へ突出している操作部６６ｂと、ロック本体６６ａの後端から左方へ延びた後に斜め左前方へ延びている弾性変形可能な棒状の弾性部６６ｃと、ロック本体６６ａの後端付近で上下に貫通している取付孔６６ｄと、を備えている。このロック部材６６は、合成樹脂によって形成されている。ロック部材６６は、取付ビス６７によって、外枠側上ヒンジ部材６０における前方延出部６２の下面に回動可能に取付けられる。

【００３９】

このロック部材６６は、取付孔６６ｄを通して、ロック本体６６ａの後端が、外枠側上ヒンジ部材６０の前方延出部６２における軸受溝６３よりも後側の位置に取付けられる。また、ロック部材６６を外枠側上ヒンジ部材６０に取付けた状態では、ロック本体６６ａが、平面視で軸受溝６３を遮ることができると共に、前端付近の右側面が、外枠側上ヒンジ部材６０の垂下部６５における軸受溝６３の開口まで延びている部位と当接可能となるように前方へ延びている（図１８を参照）。

【００４０】

また、ロック本体６６ａの後端から左方へ延びている弾性部６６ｃの先端は、外枠側上ヒンジ部材６０における垂下部６５の内周面に当接している。このロック部材６６は、弾性部６６ｃの付勢力によって取付孔６６ｄを中心に、前端が左方へ回動する方向に付勢されている。従って、通常の状態では、ロック部材６６のロック本体６６ａの前端付近の右側面が、垂下部６５に当接している（図１８を参照）。この状態では、軸受溝６３におけるロック本体６６ａよりも前側の部位に、本体枠側上ヒンジ部材６２０の後述する本体枠上ヒンジピン６２２を収容可能な空間が形成される。

【００４１】

このロック部材６６は、操作部６６ｂを操作することで、弾性部６６ｃの付勢力に抗してロック本体６６ａを回動させることができる。そして、操作部６６ｂの操作によって、ロック本体６６ａを、その前端が左方へ移動する方向へ回動させることで、平面視において軸受溝６３からロック本体６６ａを後退させることができ、軸受溝６３が全通している状態とすることができる。これにより、軸受溝６３内に本体枠上ヒンジピン６２２を挿入したり、軸受溝６３内から本体枠上ヒンジピン６２２を外したりすることができる。

【００４２】

［２－７．外枠側下ヒンジ部材］

外枠２の外枠側下ヒンジ部材７０は、図示するように、水平に延びている平板状の水平

部７１と、水平部７１の左辺において前後方向中央よりも後側の部位から上方へ立上っている平板状の立上り部７２と、水平部７１の前端付近から上方へ突出している外枠下ヒンジピン７３と、水平部７１を上下に貫通しており遊技球が一つのみ通過可能な大きさの排出孔７４と、を備えている。この外枠側下ヒンジ部材７０は、金属板をプレス成型により屈曲させて形成されている。

【００４３】

外枠側下ヒンジ部材７０の水平部７１は、平面視において、左辺を底辺とした台形に形成されている。外枠下ヒンジピン７３は、円柱状で、上下方向中央よりも上部が、上端が窄まった円錐台状に形成されている。この外枠下ヒンジピン７３は、水平部７１の前端付近における左寄りの位置に取付けられている。排出孔７４は、水平部７１において、立上り部７２の前後方向中央の部位と接し、水平部７１の左辺から右方へ逆Ｕ字状に延びるように形成されている。この排出孔７４は、幕板部材５０の左排出孔５２と、略同じ大きさに形成されている。

【００４４】

外枠側下ヒンジ部材７０は、外枠２が組立てられた状態では、水平部７１が、幕板部材５０の左端付近の上面と後方延出部５１上に載置されており、水平部７１が、幕板部材５０の上面を貫通する図示しないビスによって幕板補強部材８０に固定されている。また、外枠２が組立てられた状態では、立上り部７２が、左枠部材３０の内側側面における突出部３２よりも前側の部位に、図示しないビスによって取付けられている。この外枠側下ヒンジ部材７０は、外枠下ヒンジピン７３を、本体枠４の本体枠側下ヒンジ部材６４０における本体枠用下ヒンジ孔（図示は省略）に挿通させることで、外枠側上ヒンジ部材６０と協働して本体枠４を開閉可能に取付けることができる。

【００４５】

また、外枠２が組立てられた状態では、排出孔７４が、幕板部材５０の左排出孔５２と一致している。これにより、水平部７１上の遊技球を、排出孔７４及び左排出孔５２を通して、幕板部材５０の後側へ落下（排出）させることができる。詳述すると、外枠２に対して本体枠４を閉じる時に、外枠２と本体枠４との間に落下した遊技球が、本体枠４が閉じられるのに従って、外枠２と本体枠４との間が徐々に狭くなることから、間隔が広い後方側へ転動とすることとなり、排出孔７４から排出させることができる。この際に、排出孔７４が、パチンコ機１に組立てた状態で、外枠２に対して本体枠４を閉じた時に、本体枠４の後端と略同じとなる位置に形成されているため、外枠２と本体枠４との間に落下した遊技球を、排出孔７４から排出させることで本体枠４よりも後側へ転動するのを阻止し易くすることができ、外枠側下ヒンジ部材７０の部位に遊技球が留まり難くすることができる。

【００４６】

［２－８．連結部材］

外枠２の連結部材８５は、上枠部材１０と左枠部材３０とを連結する左上連結部材８５Ａと、上枠部材１０と右枠部材４０とを連結する右上連結部材８５Ｂと、下枠部材２０と左枠部材３０とを連結する左下連結部材８５Ｃと、下枠部材２０と右枠部材４０とを連結する右下連結部材８５Ｄと、がある。

【００４７】

連結部材８５は、水平に延びた平板状の水平固定部８６と、水平固定部８６の左右側辺の何れか一方から上方へ延出している平板状の上横固定部８７と、水平固定部８６における上横固定部８７が延出している部位と同じ側から下方へ延出している平板状の下横固定部８８と、を備えている。この連結部材８５は、平板状の金属板を屈曲させて形成されている。

【００４８】

左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂでは、水平固定部８６の前後方向の中央から上横固定部８７が上方へ延出していると共に、上横固定部８７の前後両側から下横固定部８８が下方へ延出している。つまり、左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂでは

、下横固定部８８が前後に離間して二つ備えられている。左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂの水平固定部８６は、上枠部材１０の下面に当接した状態で上枠部材１０に固定される。また、左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂの上横固定部８７は、上枠部材１０の係合切欠部２１内に挿入されて、上枠部材１０の左右方向の端部に固定される。また、左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂの前側の下横固定部８８は、左枠部材３０及び右枠部材４０の突出部３２，４２よりも前側の内側側面に夫々固定される。更に、左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂの後側の下横固定部８８は、左枠部材３０及び右枠部材４０の突出部３２，４２内に挿入されて外側側面から捩じ込まれるビスにより左枠部材３０及び右枠部材４０に夫々固定される。

【００４９】

左下連結部材８５Ｃ及び右下連結部材８５Ｄでは、上横固定部８７の後端が、水平固定部８６の後端よりも後方へ突出していると共に、上横固定部８７の水平固定部８６よりも後方へ突出している部位の下端から下横固定部８８が水平固定部８６よりも下方へ延出している。また、左下連結部材８５Ｃ及び右下連結部材８５Ｄでは、上横固定部８７の後端から水平固定部８６と同じ側へ突出している屈曲部８９を更に備えている。左下連結部材８５Ｃ及び右下連結部材８５Ｄの水平固定部８６は、下枠部材２０の上面に当接した状態で固定される。また、左下連結部材８５Ｃ及び右下連結部材８５Ｄの上横固定部８７は、左枠部材３０及び右枠部材４０の突出部３２，４２よりも前側の内側側面に夫々固定される。更に、左下連結部材８５Ｃ及び右下連結部材８５Ｄの下横固定部８８は、下枠部材２０の係合切欠部２１内に挿入されて下枠部材２０の左右方向の端部面に夫々固定される。

【００５０】

［２－９．外枠側上ヒンジ部材のロック機構］

次に、本実施形態のパチンコ機１の外枠２において、外枠側上ヒンジ部材６０におけるロック部材６６による本体枠４の本体枠側上ヒンジ部材６２０に対するロック機構について、図１７及び図１８を参照して説明する。図１７（ａ）は外枠の外枠側上ヒンジ部材に対して本体枠の本体枠側上ヒンジ部材が取外されている状態を拡大して示す斜視図であり、（ｂ）は外側上ヒンジ部材に本体側上ヒンジ部材が取付けられている状態を拡大して示す斜視図である。図１８は、外枠におけるロック部材の作用を示す説明図である。

【００５１】

外枠２におけるロック部材６６は、外枠側上ヒンジ部材６０の前方延出部６２に取付けた状態（通常の状態）では、弾性部６６ｃの先端が垂下部６５の内周面と当接しており、ロック本体６６ａがく字状に屈曲した軸受溝６３の一部を閉塞するようになっていると共に、ロック本体６６ａの先端部分が、軸受溝６３の最深部分を閉塞した状態とはならず、軸受溝６３の最深部分に本体枠４の本体枠側上ヒンジ部材６２０の本体枠上ヒンジピン６２２を挿入可能な空間が形成された状態となっている。

【００５２】

本実施形態における外枠側上ヒンジ部材６０とロック部材６６とを用いた本体枠上ヒンジピン６２２の支持機構は、本体枠上ヒンジピン６２２が軸受溝６３の最深部分に挿入されてロック本体６６ａの前端の右側面が、右側の垂下部６５と接近している状態（この状態ではロック本体６６ａの前端の右側面と右側の垂下部６５との間に僅かな隙間があり当接した状態となっていない）である通常の軸支状態においては、屈曲している軸受溝６３の最深部分に位置する本体枠上ヒンジピン６２２とロック本体６６ａの前端面との夫々の中心が斜め方向にずれて対向した状態となっている。

【００５３】

そして、この通常の軸支状態においては、重量のある本体枠４を軸支している本体枠上ヒンジピン６２２が軸受溝６３の前端部分に当接した状態となっているので、本体枠上ヒンジピン６２２からロック本体６６ａの前端面への負荷がほとんどかかっていない。つまり、ロック部材６６の弾性部６６ｃに対し負荷がかかっていない状態となっている。なお、ロック本体６６ａの前端面が円弧状に形成されているため、ロック部材６６を回動させるために操作部６６ｂを回動操作した時に、ロック部材６６がスムーズに回動するように

なっている。また、図示では、ロック本体６６ａの前端面の円弧中心が、取付孔６６ｄの中心（ロック部材６６の回転中心）とされている。

【００５４】

従って、本体枠上ヒンジピン６２２がく字状に形成された軸受溝６３の傾斜に沿って抜ける方向に作用力Ｆがかかって、ロック本体６６ａの円弧状の前端面に当接したとき、その作用力Ｆを、本体枠上ヒンジピン６２２と円弧状の前端面との当接部分に作用する分力Ｆ１（ロック本体６６ａの前端面の円弧の法線方向）と、本体枠上ヒンジピン６２２と軸受溝６３の一側内面との当接部分に作用する分力Ｆ２と、に分けたときに、分力Ｆ１の方向が取付孔６６ｄ（取付ビス６７）の中心（ロック部材６６の回転中心）を向くため、ロック部材６６のロック本体６６ａの前端が、右側の垂下部６５から離れる方向に回転させるモーメントが働かず、本体枠上ヒンジピン６２２がロック部材６６のロック本体６６ａの前端部と軸受溝６３の一側内面との間に挟持された状態が保持される。

【００５５】

このため、通常の軸支状態、或は、本体枠上ヒンジピン６２２の作用力がロック部材６６にかかった状態でも、ロック部材６６の弾性部６６ｃに常時負荷がかからず、合成樹脂で一体形成される弾性部６６ｃのクリープによる塑性変形を防止し、長期間に亘って本体枠上ヒンジピン６２２の軸受溝６３からの脱落を防止することができる。なお、仮に無理な力がかかってロック部材６６のロック本体６６ａの前端部が右方へ移動する方向へ回転させられても、ロック本体６６ａの前端右側面が垂下部６５に当接してそれ以上回転しないので、ロック部材６６が前方延出部６２の外側にはみ出ないようになっている。

【００５６】

なお、ロック本体６６ａの前端面の形状は円弧状でなくても、上記した分力Ｆ１の作用により回転モーメントが生じない位置又はロック部材６６をその前端部が前方延出部６２の外側に向って回転させる回転モーメントが生ずる位置にロック部材６６の回転中心（取付ビス６７により固定される軸）を位置させることにより、常時ロック部材６６の弾性部６６ｃに対しても負荷がかかることはないし、ロック部材６６が回転してもロック本体６６ａの前端の右側面が垂下部６５に当接するだけであるため、ロック部材６６が前方延出部６２の外側にはみ出ることもない。

【００５７】

外枠側上ヒンジ部材６０の軸受溝６３に、本体枠側上ヒンジ部材６２０の本体枠上ヒンジピン６２２を支持させる場合は、軸受溝６３の開放されている側から軸受溝６３内に本体枠上ヒンジピン６２２を挿入する。軸受溝６３内に本体枠上ヒンジピン６２２を挿入すると、ロック部材６６のロック本体６６ａの右側面に本体枠上ヒンジピン６２２が当接し、弾性部６６ｃの付勢力に抗してロック本体６６ａの前端が左方へ移動するようにロック部材６６が取付ビス６７を中心に回動する。これにより、軸受溝６３を閉鎖していたロック本体６６ａが後退して軸受溝６３が開放され、軸受溝６３の最深部（前端）へ本体枠上ヒンジピン６２２を移動させることができるようになる。

【００５８】

そして、軸受溝６３の最深部に本体枠上ヒンジピン６２２を移動させると、本体枠上ヒンジピン６２２とロック部材６６のロック本体６６ａとの当接が解除され、弾性部６６ｃの付勢力によってロック本体６６ａの前端が右方へ移動するようにロック部材６６が回動し、ロック部材６６が通常の状態に復帰する。これにより、本体枠上ヒンジピン６２２が、軸受溝６３内におけるロック本体６６ａの前端よりも前側の空間に収容された状態となり、本体枠上ヒンジピン６２２が、軸受溝６３の最深部において回動可能な状態で保持（ロック）された状態となる。

【００５９】

軸受溝６３内から本体枠上ヒンジピン６２２を取外す場合は、ロック部材６６の操作部６６ｂを操作して、ロック本体６６ａの前端が左方へ移動するようにロック部材６６を回動させ、弾性部６６ｃの付勢力に抗して軸受溝６３からロック本体６６ａを後退させる。これにより、軸受溝６３の最深部と開口部とが連通した状態となり、軸受溝６３から本体

枠上ヒンジピン６２２を取外すことができる。
【００６０】
［２－１０．外枠側下ヒンジ部材の部位における防犯機構と球噛み防止機構］
本実施形態のパチンコ機１における外枠２の外枠側下ヒンジ部材７０の部位における防犯機構と外枠２と本体枠４との間に遊技球が挟まれるのを防止するための球噛み防止機構について説明する。
【００６１】
外枠２は、組立てた状態では、幕板部材５０の上面における正面視左端部に外枠側下ヒンジ部材７０が取付けられている。外枠側下ヒンジ部材７０の水平部７１は、幕板部材５０の上面の左端付近と後方延出部５１の上面とに載置された状態で取付けられている。この幕板部材５０には、上面の後端から上方へ立上っている立壁部５４を備えている。これにより、外枠側下ヒンジ部材７０と本体枠側下ヒンジ部材６４０との間の隙間を通して、本体枠４（パチンコ機１）の後側へピアノ線等の不正な工具を侵入させようとしても、不正な工具の先端が幕板部材５０の上面の後端から上方へ延出している立壁部５４に当接するため、不正な工具がこれ以上後側へ挿入されるのを阻止することができ、外枠側下ヒンジ部材７０の部位を介して不正行為が行われるのを防止することができる。
【００６２】
また、立壁部５４の上端に、前方へ延出している返し部５５を備えているため、立壁部５４に当接した不正な工具が上方へ曲がった場合、返し部５５によって不正な工具の先端を更に前方へ折返させることができるため、本体枠４の後側に不正な工具が侵入させられるのを阻止することができ、外枠側下ヒンジ部材７０の部位を介して不正行為が行われるのを確実に阻止することができる。
【００６３】
ところで、幕板部材５０の上面の後端に上方へ延出している立壁部５４を備えるようにした場合、外枠２に対して本体枠４を開いている状態で、遊技球が外枠側下ヒンジ部材７０（水平部７１）上に落下した場合、水平部７１上の遊技球が、立壁部５４の存在によって水平部７１の後端から後方へ排出されないため、外枠２と本体枠４との間に挟まれてしまう虞がある。これに対して、本実施形態では、外枠側下ヒンジ部材７０の水平部７１と、幕板部材５０の後方延出部５１とに、遊技球が通過可能な排出孔７４、左排出孔５２、及び右排出孔５３を備えているため、外枠側下ヒンジ部材７０の水平部７１上の遊技球を、排出孔７４等から下方へ排出することができ、外枠２と本体枠４との間に遊技球が挟まれるのを低減させることができる。
【００６４】
従って、外枠２と本体枠４との間に遊技球が挟まれることで、外枠側下ヒンジ部材７０の周りが破損したり、本体枠４が正常な状態で閉まらずに外枠２と本体枠４との間に隙間ができてしまい、その隙間を使って不正行為が行われてしまったりするのを防止することができる。
【００６５】
［３．扉枠の全体構成］
パチンコ機１の扉枠３について、図１９乃至図３０を参照して説明する。図１９はパチンコ機における扉枠の正面図であり、図２０は扉枠の右側面図であり、図２１は扉枠の左側面図であり、図２２は扉枠の背面図である。図２３は扉枠を右前から見た斜視図であり、図２４は扉枠を左前から見た斜視図であり、図２５は扉枠を後ろから見た斜視図である。図２６は図１９におけるＡ－Ａ線で切断した断面図であり、図２７は図１９におけるＢ－Ｂ線で切断した断面図であり、図２８は図１９におけるＣ－Ｃ線で切断した断面図である。図２９は扉枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図３０は扉枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【００６６】
扉枠３は、図２９及び図３０等に示すように、正面視の外形が上下に延びた四角形で枠状の扉枠ベースユニット１００と、扉枠ベースユニット１００の前面右下隅に取付けられ

ているハンドルユニット３００と、扉枠ベースユニット１００の前面下部に取付けられている皿ユニット３２０と、皿ユニット３２０の中央に取付けられている演出操作ユニット４００と、皿ユニット３２０の上側で扉枠ベースユニット１００の前面左部に取付けられている扉枠左サイドユニット５３０と、皿ユニット３２０の上側で扉枠ベースユニット１００の前面右部に取付けられている扉枠右サイドユニット５５０と、扉枠左サイドユニット５３０及び扉枠右サイドユニット５５０の上側で扉枠ベースユニット１００の前面上部に取付けられている扉枠トップユニット５７０と、を備えている。

【００６７】

扉枠３の扉枠ベースユニット１００は、詳細は後述するが、正面視の外形が上下に延びた長方形（四角形）で前後に貫通している貫通口１１１を有した板状の扉枠ベース１１０と、扉枠ベース１１０の後側に取付けられている枠状の補強ユニット１３０と、補強ユニット１３０の正面視左端側の上下両端に取付けられており本体枠４に対してヒンジ回転可能に取付けられる扉枠側上ヒンジ部材１４０及び扉枠側下ヒンジ部材１５０と、扉枠ベース１１０の後面に取付けられ貫通口１１１を閉鎖するガラスユニット１９０と、ガラスユニット１９０の後面下部を覆う防犯カバー２００と、扉枠ベース１１０の後面に扉枠ベース１１０を貫通して前方に突出するように取付けられ開閉可能とされている扉枠３と本体枠４、及び本体枠４と外枠２との間を施錠するための開閉シリンダユニット２１０と、扉枠ベース１１０の後面下部に取付けられ遊技球を球発射装置６８０に送るための球送りユニット２５０と、扉枠ベース１１０の後面下部に取付けられ球発射装置６８０により発射されて遊技領域５ａ内に到達しなかった遊技球を受けて下皿３２２へ排出させるファールカバーユニット２７０と、を備えている。

【００６８】

扉枠３のハンドルユニット３００は、詳細は後述するが、回転可能なハンドル３０２を遊技者が回転操作することで、上皿３２１内に貯留されている遊技球を、ハンドル３０２の回転角度に応じた強さで遊技盤５の遊技領域５ａ内に打込むことができるものである。

【００６９】

扉枠３の皿ユニット３２０は、詳細は後述するが、扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース１１０の前面において貫通口１１１の下側の部位に取付けられ、前面が前方へ膨出していると共に、左右方向中央の前端に演出操作ユニット４００が取付けられる。皿ユニット３２０は、遊技領域５ａ内に打込むための遊技球を貯留する上皿３２１と、上皿３２１の下側に配置されており上皿３２１やファールカバーユニット２７０から供給される遊技球を貯留可能な下皿３２２と、上皿３２１に貯留されている遊技球を下皿３２２へ抜くための上皿球抜きボタン３２７と、球貸機に投入した現金やプリペイドカードの残金の範囲内で遊技者に遊技球を貸し出すための球貸ボタン３２８と、球貸機から貸出された遊技球の分を差し引いた現金やプリペイドカードを返却させるための返却ボタン３２９と、球貸機に投入した現金やプリペイドカードの残数等を表示する球貸返却表示部３３０と、演出提示時に遊技者の操作が受付可能とされている演出選択左ボタン３３１及び演出選択右ボタン３３２と、下皿３２２内の遊技球を皿ユニット３２０の下方へ排出するための下皿球抜きボタン３３３と、を備えている。

【００７０】

扉枠３の演出操作ユニット４００は、皿ユニット３２０の正面視左右方向中央の前部に取付けられるものであり、遊技者が押圧操作することができると共に、遊技者に対して演出画像を提示することができるものである。この演出操作ユニット４００は、詳細は後述するが、遊技者が操作可能な大型の操作ボタン４１０と、操作ボタン４１０内に遊技者側から視認可能に配置され演出画像を表示可能な扉枠側演出表示装置４６０と、を備えている。

【００７１】

扉枠３の扉枠左サイドユニット５３０は、詳細な内容は後述するが、皿ユニット３２０の上側で扉枠ベースユニット１００における貫通口１１１よりも左側の前面左部に取付けられ、貫通口１１１（遊技領域５ａ）の左外側を装飾するものである。扉枠左サイドユニ

ット５３０は、発光装飾可能な左ユニット装飾レンズ部材（図示は省略）を備えている。
【００７２】
扉枠３の扉枠右サイドユニット５５０は、詳細な内容は後述するが、皿ユニット３２０の上側で扉枠ベースユニット１００における貫通口１１１よりも右側の前面右部に取付けられ、貫通口１１１（遊技領域５ａ）の右外側を装飾するものである。この扉枠右サイドユニット５５０は、扉枠左サイドユニット５３０よりも前方へ大きく突出しており、左右両面側に備えられている右ユニット左装飾部材５５４及び右ユニット右装飾部材５５７と、前端に備えられている右ユニット装飾レンズ部材５６１と、を備えている。扉枠右サイドユニット５５０は、右ユニット左装飾部材５５４、右ユニット右装飾部材５５７、及び右ユニット装飾レンズ部材５６１を発光装飾させることができる。
【００７３】
扉枠３の扉枠トップユニット５７０は、扉枠左サイドユニット５３０及び扉枠右サイドユニット５５０の上側で扉枠ベースユニット１００の扉枠ベース１１０の前面における貫通口１１１の上側に取付けられ、扉枠３の上部を装飾するものである。扉枠トップユニット５７０は、詳細な内容は後述するが、左右に離間した一対の上部スピーカ５７３と、前面中央で前方へ突出しているトップ中装飾部材５７６と、トップ中装飾部材５７６の左右両側を装飾しているトップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０と、を備えている。扉枠トップユニット５７０は、トップ中装飾部材５７６、トップ左装飾レンズ部材５７９、及びトップ右装飾レンズ部材５８０を発光装飾させることができる。
【００７４】
［３－１．扉枠ベースユニットの全体構成］
扉枠３の扉枠ベースユニット１００について、図３１乃至図３３を参照して詳細に説明する。図３１（ａ）は扉枠における扉枠ベースユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は扉枠ベースユニットを後ろから見た斜視図である。図３２は扉枠ベースユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図３３は扉枠ベースユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【００７５】
扉枠ベースユニット１００は、正面視左辺側が本体枠４の前面を閉鎖するように本体枠４に対して開閉可能（ヒンジ回転可能）に取付けられるものである。扉枠ベースユニット１００は、前面下隅にハンドルユニット３００が、貫通口１１１の下側前面に演出操作ユニット４００が取付けられる皿ユニット３２０が、貫通口１１１の左外側前面に扉枠左サイドユニット５３０が、貫通口１１１の右外側前面に扉枠右サイドユニット５５０が、貫通口１１１の上外側前面に扉枠トップユニット５７０が、夫々取付けられるものである。
【００７６】
扉枠ベースユニット１００は、図３２及び図３３に等に示すように、正面視の外形が上下に延びた長方形で前後に貫通している貫通口１１１を有した板状の扉枠ベース１１０と、扉枠ベース１１０の後側に取付けられている枠状の補強ユニット１３０と、補強ユニット１３０の正面視左端側の上下両端に取付けられており扉枠ベース１１０から前方へ突出して本体枠４の本体枠側上ヒンジ部材６２０及び本体枠側下ヒンジ部材６４０に回転可能に取付けられる扉枠側上ヒンジ部材１４０及び扉枠側下ヒンジ部材１５０と、扉枠ベース１１０の前面で貫通口１１１の正面視左側に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている扉枠左サイド装飾基板１６０と、扉枠ベース１１０の後側に回動可能に取付けられておりガラスユニット１９０を着脱可能に取付けるためのガラスユニット取付部材１７０と、を備えている。
【００７７】
また、扉枠ベースユニット１００は、扉枠ベース１１０の前面で正面視右下隅に取付けられておりハンドルユニット３００を取付けるための筒状のハンドル取付部材１８０と、扉枠ベース１１０の後面に取付けられ貫通口１１１を閉鎖するガラスユニット１９０と、ガラスユニット１９０の後面下部を覆う防犯カバー２００と、扉枠ベース１１０の後面に扉枠ベース１１０を貫通して前方に突出するように取付けられる開閉シリンダユニット２

１０と、扉枠ベース１１０の後面下部に取付けられる球送りユニット２５０と、扉枠ベース１１０の後面下部に取付けられるファールカバーユニット２７０と、を備えている。

【００７８】

更に、扉枠ベースユニット１００は、図示は省略するが、扉枠３に備えられている各種の装飾基板、球送ソレノイド２５５、ハンドル回転検知センサ３０７、ハンドルタッチセンサ３１０、単発ボタン操作センサ３１２、球貸ボタン３２８、返却ボタン３２９、球貸返却表示部３３０、演出選択左ボタン３３１、演出選択右ボタン３３２、振動モータ４２４、押圧検知センサ４４０、扉枠側演出表示装置４６０（液晶表示装置４６１）、上部スピーカ５７３、等と、本体枠４における基板ユニット９００の扉枠用中継基板９１１との接続を中継するための扉本体中継基板を備えている。

【００７９】

［３－１ａ．扉枠ベース］

扉枠３における扉枠ベースユニット１００の扉枠ベース１１０について、主に図３１乃至図３３を参照して詳細に説明する。扉枠ベース１１０は、正面視の外形が上下に延びた四角形（長方形）に形成されている。扉枠ベース１１０は、前後に貫通しており、正面視における内周形状が上下に延びた略四角形に形成された貫通口１１１を備えている。貫通口１１１は、内周を形成している上辺及び左右両辺が、扉枠ベース１１０の外周辺に夫々接近しており、内周を形成している下辺が、扉枠ベース１１０の下端から上下方向の約１／３の高さに位置している。従って、扉枠ベース１１０は、前後に貫通している貫通口１１１により全体が枠状に形成されている。この扉枠ベース１１０は、合成樹脂により一体成形されている。

【００８０】

扉枠ベース１１０は、前面における正面視右下隅に形成されており左端側が右端側よりも前方へやや突出するように傾斜しているハンドル取付座面１１２と、ハンドル取付座面１１２と貫通口１１１との間で正面視右端付近に後面から前方へ向かって窪み、開閉シリンダユニット２１０のシリンダ取付板金２１３が取付けられるシリンダ取付部１１３と、シリンダ取付部１１３において前後に貫通しており開閉シリンダユニット２１０のシリンダ錠２１１が挿通されるシリンダ挿通孔１１４と、シリンダ挿通孔１１４及びハンドル取付座面１１２の正面視左側で前後に貫通しており球送りユニット２５０の進入口２５１ａ及び球抜口２５１ｂを前方に臨ませるための球送り開口１１５と、を備えている。

【００８１】

また、扉枠ベース１１０は、扉枠ベース１１０の左右方向中央より左寄りで且つハンドル取付座面１１２と略同じ高さで前後に貫通しておりファールカバーユニット２７０の球放出口２７６を前方に臨ませる下皿用通過口１１６と、扉枠ベース１１０の正面視左端付近で貫通口１１１の下辺に隣接するように前後に貫通しておりファールカバーユニット２７０の貫通球通路２７３を前方に臨ませる上皿用通過口１１７と、貫通口１１１の内周に沿って後面から前方へ向かって窪み、ガラスユニット１９０のガラス枠１９１が挿入されるガラスユニット取付部１１８と、扉枠ベース１１０の左右両上隅において前後に貫通しており扉枠トップユニット５７０の上部スピーカ５７３の後端が挿通されるスピーカ挿通口１１９と、を備えている。

【００８２】

［３－１ｂ．補強ユニット］

扉枠ベースユニット１００の補強ユニット１３０について、図３１及び図３３等を参照して詳細に説明する。補強ユニット１３０は、扉枠ベース１１０の後側に取付けられることで扉枠ベース１１０を補強して、扉枠ベース１１０（扉枠３）の強度剛性を高めている。補強ユニット１３０は、扉枠ベース１１０の後面における上辺に沿って取付けられる左右に延びた上補強板金１３１と、扉枠ベース１１０の後面における貫通口１１１の下側に取付けられる左右に延びた中補強板金１３２と、扉枠ベース１１０の後面における正面視左辺に沿って取付けられる上下に延びた左補強板金１３３と、扉枠ベース１１０の後面における正面視右辺に沿って取付けられる上下に延びた右補強板金１３４と、右補強板金１

３４の後面に取付けられており施錠ユニット７００の扉枠用鉤７０２が係止される施錠係止部１３５と、を備えている。

【００８３】

補強ユニット１３０は、上補強板金１３１の左右両端が左補強板金１３３及び右補強板金１３４の夫々の上端にビスによって連結固定されており、中補強板金１３２の左端が左補強板金１３３にビスによって連結固定されている。中補強板金１３２の右端は、後述する開閉シリンダユニット２１０のシリンダ取付板金２１３を介して右補強板金１３４に連結固定されている。従って、補強ユニット１３０は、上補強板金１３１、中補強板金１３２、左補強板金１３３、及び右補強板金１３４等によって、枠状に形成されている。

【００８４】

補強ユニット１３０の上補強板金１３１、中補強板金１３２、左補強板金１３３、右補強板金１３４、及び施錠係止部１３５は、夫々金属板を適宜屈曲させて形成されている。中補強板金１３２は、扉枠ベース１１０の上皿用通過口１１７と対応する位置に、前後に貫通した切欠部１３２ａが形成されている。

【００８５】

補強ユニット１３０は、詳細な図示は省略するが、各上補強板金１３１、中補強板金１３２、左補強板金１３３、及び右補強板金１３４において、夫々前後方向に屈曲された部位を有しており、その部位によって、強度剛性が高められていると共に、外部からのピアノ線やマイナスドライバー等の不正な工具の侵入を防止している。

【００８６】

［３－１ｃ．扉枠側上ヒンジ部材］

扉枠ベースユニット１００の扉枠側上ヒンジ部材１４０について、主に図３１乃至図３３等を参照して詳細に説明する。扉枠側上ヒンジ部材１４０は、扉枠ベース１１０に取付けられ上下に離間している一対の突出片１４１ａを有した扉枠上ヒンジ軸ブラケット１４１と、扉枠上ヒンジ軸ブラケット１４１の一対の突出片１４１ａを貫通しており、上端が本体枠側上ヒンジ部材６２０の扉枠用上ヒンジ孔６２３に挿入される円柱状の扉枠上ヒンジピン１４２と、扉枠上ヒンジピン１４２における一対の突出片１４１ａの間の位置に取付けられている円盤状の鍔部材１４３と、鍔部材１４３と一対の突出片１４１ａのうちの下側の突出片１４１ａとの間に介装されていると共に扉枠上ヒンジピン１４２が挿通されており、扉枠上ヒンジピン１４２を上方へ付勢しているロックバネ１４４と、を備えている。

【００８７】

扉枠上ヒンジ軸ブラケット１４１は、図示は省略するが一対の突出片１４１ａの後端同士を連結している平板状の取付片を有しており、側面視の形状が前方へ開放されたコ字状に形成されている。扉枠上ヒンジ軸ブラケット１４１は、一対の突出片１４１ａ同士を連結している取付片が、ビスによって扉枠ベース１１０の後面に取付けられている。

【００８８】

扉枠上ヒンジピン１４２は、上側の突出片１４１ａよりも上方に突出している部位（上端）が、本体枠側上ヒンジ部材６２０の扉枠用上ヒンジ孔６２３に対して回転可能に挿入される。また、扉枠上ヒンジピン１４２は、図示は省略するが、下側の突出片１４１ａよりも下方に突出している部位が水平方向に屈曲している。この屈曲している部位が下側の突出片１４１ａの下面に当接することで、扉枠上ヒンジピン１４２の上方への移動を規制している。

【００８９】

鍔部材１４３は、Ｅリングとされており、扉枠上ヒンジピン１４２の外周に形成されている溝内に挿入保持されている。ロックバネ１４４は、扉枠上ヒンジピン１４２を挿通可能なコイルスプリングとされており、上端が鍔部材１４３に当接していると共に、下端が下側の突出片１４１ａに当接している。このロックバネ１４４は、鍔部材１４３と下側の突出片１４１ａとの間に、圧縮された状態で介装されており、鍔部材１４３を介して扉枠上ヒンジピン１４２を上方へ付勢している。

【００９０】
扉枠側上ヒンジ部材１４０は、扉枠上ヒンジピン１４２がロックバネ１４４により上方へ付勢された状態となっており、扉枠上ヒンジピン１４２における下端の水平に屈曲している部位が下側の突出片１４１ａの下面に当接することで、これ以上の上方への移動が規制されている。この状態では、扉枠上ヒンジピン１４２の上端が、上側の突出片１４１ａの上面よりも所定量上方に突出している。
【００９１】
扉枠側上ヒンジ部材１４０は、扉枠上ヒンジピン１４２における下端の水平に屈曲している部位を作業者が持って、ロックバネ１４４の付勢力に抗してその部位を下方へ引っ張ると、扉枠上ヒンジピン１４２を全体的に下方へ移動させることができ、扉枠上ヒンジピン１４２の上端を、上側の突出片１４１ａの上面よりも下方へ没入させることができる。従って、扉枠側上ヒンジ部材１４０は、扉枠上ヒンジピン１４２の上端を、本体枠側上ヒンジ部材６２０の扉枠用上ヒンジ孔６２３に対して下方から挿入させたり、下方へ抜いたりすることができる。これにより、扉枠側上ヒンジ部材１４０の扉枠上ヒンジピン１４２の上端を、本体枠側上ヒンジ部材６２０の扉枠用上ヒンジ孔６２３に挿入させることで、扉枠３の正面視上部左端を、本体枠４に対してヒンジ回転可能に支持させることができる。
【００９２】
また、扉枠側上ヒンジ部材１４０は、扉枠上ヒンジピン１４２における扉枠上ヒンジ軸ブラケット１４１の一対の突出片１４１ａにより支持されている部位が、後述する扉枠側下ヒンジ部材１５０の扉枠下ヒンジピン１５２と同軸上に支持されている。これにより、扉枠側上ヒンジ部材１４０と扉枠側下ヒンジ部材１５０とによって、扉枠３を本体枠４に対して良好な状態でヒンジ回転させることができる。
【００９３】
［３－１ｄ．扉枠側下ヒンジ部材］
扉枠ベースユニット１００の扉枠側下ヒンジ部材１５０について、主に図３１及び図３２等を参照して詳細に説明する。扉枠側下ヒンジ部材１５０は、扉枠ベース１１０に取付けられ前方に延出している平板状の延出片１５１ａを有している扉枠下ヒンジ軸ブラケット１５１と、扉枠下ヒンジ軸ブラケットにおける延出片１５１ａの前端部付近から下方に突出している円柱状の扉枠下ヒンジピン１５２（図２１及び図２２を参照）と、を備えている。
【００９４】
扉枠下ヒンジ軸ブラケット１５１は、水平に延びた平板状の延出片１５１ａの後端から上方に延出した平板状の取付片（図示は省略）を有しており、側面視の全体形状が略Ｌ字状に形成されている。この扉枠下ヒンジ軸ブラケット１５１は、図示しない取付片がビスによって扉枠ベース１１０の後面に取付けられている。
【００９５】
扉枠下ヒンジピン１５２は、下端部が、下方へ向かうほど窄まる円錐台状に形成されている。この扉枠下ヒンジピン１５２は、後述する本体枠４における本体枠側下ヒンジ部材６４０の扉枠用ヒンジ孔６４４に、上方から回転可能に挿入される。扉枠下ヒンジピン１５２は、扉枠側上ヒンジ部材１４０の扉枠上ヒンジピン１４２と同軸上に配置されている。
【００９６】
この扉枠側下ヒンジ部材１５０は、扉枠下ヒンジピン１５２が本体枠側下ヒンジ部材６４０の扉枠用ヒンジ孔６４４に挿入されることで、扉枠３を本体枠４に対してヒンジ回転可能に支持することができる。
【００９７】
［３－１ｅ．扉枠左サイド装飾基板］
扉枠ベースユニット１００の扉枠左サイド装飾基板１６０について、主に図３１及び図３２等を参照して詳細に説明する。扉枠左サイド装飾基板１６０は、扉枠ベース１１０の

前面において、貫通口１１１の正面視左側に取付けられている。扉枠左サイド装飾基板１６０は、扉枠ベース１１０における正面視左側のスピーカ挿通口１１９よりも下側の位置の高さから貫通口１１１の上下方向の中央付近の高さまで上下に延びている扉枠左サイド上装飾基板１６１と、扉枠左サイド上装飾基板１６１の下側の位置の高さから上皿用通過口１１７の下端と略同じ高さまで上下に延びている扉枠左サイド下装飾基板１６２と、を備えている。

【００９８】

扉枠左サイド装飾基板１６０の扉枠左サイド上装飾基板１６１及び扉枠左サイド下装飾基板１６２は、夫々前面に、前方へ光を照射可能な複数のＬＥＤ１６１ａ，１６２ａを備えている。これらＬＥＤ１６１ａ，１６２ａは、フルカラーＬＥＤとされている。

【００９９】

扉枠左サイド装飾基板１６０は、扉枠３を組立てた状態で、後述する扉枠左サイドユニット５３０の後方に位置しており、前面に備えられた（実装された）複数のＬＥＤ１６１ａ，１６２ａを適宜発光させることで、扉枠左サイドユニット５３０の左ユニット装飾レンズ部材を発光装飾させることができる。

【０１００】

［３－１ｆ．ガラスユニット取付部材］

扉枠ベースユニット１００のガラスユニット取付部材１７０について、主に図３１（ｂ）等を参照して詳細に説明する。ガラスユニット取付部材１７０は、扉枠ベース１１０の後側に回動可能に取付けられておりガラスユニット１９０を着脱可能に取付けるためのものである。ガラスユニット取付部材１７０は、扉枠ベース１１０の後側で前後に延びた軸線周りに対して回転可能に取付けられる円盤状の基部１７１と、基部１７１から回転軸線に対して直角方向へ棒状に突出している突出部１７２と、を有している。

【０１０１】

ガラスユニット取付部材１７０は、扉枠ベース１１０の後面における一対のスピーカ挿通口１１９の下側で、ガラスユニット取付部１１８よりも外側の部位に、夫々回転可能に取付けられている。

【０１０２】

ガラスユニット取付部材１７０は、突出部１７２が基部１７１から上方へ突出するように回転させた状態とすることで、背面視において扉枠ベース１１０のガラスユニット取付部１１８よりも突出部１７２が外側に位置した状態となり、扉枠ベース１１０のガラスユニット取付部１１８に対してガラスユニット１９０を挿入したり、ガラスユニット取付部１１８からガラスユニット１９０を取外したりすることができる。

【０１０３】

ガラスユニット取付部材１７０は、ガラスユニット１９０を扉枠ベース１１０のガラスユニット取付部１１８に挿入させた状態で、突出部１７２が基部１７１から下方へ突出するように回転させると、突出部１７２がガラスユニット１９０の取付片１９１ａの後側と当接し、ガラスユニット１９０上部の後方への移動を規制した状態となり、ガラスユニット１９０を扉枠ベース１１０に取付けることができる。

【０１０４】

ガラスユニット取付部材１７０は、扉枠ベース１１０に回転可能に取付けられる円盤状の基部１７１から突出部１７２が突出しているため、ガラスユニット取付部材１７０の重心位置が突出部１７２内に位置している。このことから、ガラスユニット取付部材１７０が自由に回転できる状態では、突出部１７２が基部１７１から下方へ突出した状態で安定することとなる。そして、ガラスユニット取付部材１７０では、突出部１７２が基部１７１から下方へ突出している回転位置の時に、突出部１７２によりガラスユニット１９０の後方への移動を規制させるようにしているため、ガラスユニット取付部材１７０に振動等が作用しても、突出部１７２が基部１７１から上方へ突出するように全体が回転することはなく、ガラスユニット１９０の後方への移動の規制が自然に解除されることはない。

【０１０５】

なお、扉枠ベース１１０からガラスユニット１９０を取外す場合は、ガラスユニット取付部材１７０を、突出部１７２が基部１７１から上方へ突出するように回転させて、突出部１７２をガラスユニット１９０の取付片１９１ａよりも外側へ移動させることで、ガラスユニット１９０の上部側を後方へ移動させることができるようになり、扉枠ベース１１０からガラスユニット１９０を取外すことができる。

【０１０６】

［３－１ｇ．ハンドル取付部材］

扉枠ベースユニット１００のハンドル取付部材１８０について、主に図３１乃至図３３等を参照して詳細に説明する。ハンドル取付部材１８０は、扉枠ベース１１０の前面にハンドルユニット３００を取付けるためのものである。ハンドル取付部材１８０は、図３２及び図３３等に示すように、前後方向へ延びた円筒状の筒部１８１と、筒部１８１の後端から筒部１８１の軸に対して直角方向外方へ延びた円環状のフランジ部１８２と、筒部１８１内に突出していると共に筒部１８１の軸方向全長に亘って延びており筒部１８１の周方向に対して不等間隔に配置された複数（本例では三つ）の突条１８３と、筒部１８１の外周面とフランジ部１８２の前面とを繋ぎ、筒部１８１の周方向に対して複数配置された補強リブ１８４と、を備えている。

【０１０７】

ハンドル取付部材１８０は、フランジ部１８２の後面を、扉枠ベース１１０におけるハンドル取付座面１１２の前面に当接させた状態で、ビスによってハンドル取付座面１１２に取付けられる。

【０１０８】

筒部１８１は、内径がハンドルユニット３００におけるハンドルベース３０１の基部３０１ａの外径よりも若干大きく形成されている。三つの突条１８３は、一つが筒部１８１内の上側に備えられており、残り二つが筒部１８１内の下側に備えられている。これら三つの突条１８３は、ハンドルベース３０１における三つの溝部３０１ｃと対応する位置に形成されている。従って、ハンドル取付部材１８０は、三つの突条１８３と、ハンドルベース３０１の三つの溝部３０１ｃとを一致させた状態でのみ、筒部１８１内にハンドルベース３０１の基部３０１ａを挿入させることができ、扉枠ベース１１０に対してハンドルベース３０１（ハンドルユニット３００）の回転位置を規制することができる。

【０１０９】

なお、ハンドル取付部材１８０は、フランジ部１８２の後面に対して、筒部１８１の軸線が垂直に延びていることから、扉枠ベース１１０の傾斜したハンドル取付座面１１２に取付けることで、筒部１８１の軸線が右前方へ延びるように傾いた状態となり、ハンドルユニット３００を同様に傾いた状態で扉枠ベース１１０に取付けることができる。

【０１１０】

［３－１ｈ．ガラスユニット］

扉枠ベースユニット１００のガラスユニット１９０について、主に図３１乃至図３３等を参照して詳細に説明する。ガラスユニット１９０は、扉枠ベース１１０の貫通口１１１を、前方から後方が視認できるように閉鎖するものである。ガラスユニット１９０は、扉枠ベース１１０の貫通口１１１の内周形状よりも大きくガラスユニット取付部１１８に取付可能な枠状のガラス枠１９１と、ガラス枠１９１の枠内を閉鎖し外周がガラス枠１９１に取付けられている透明な二つのガラス板１９２と、を備えている。二つのガラス板１９２は、ガラス枠１９１の前端側と後端側とに夫々取付けられており、互いの間に空間が形成されるように前後に離間している（図２６等を参照）。

【０１１１】

ガラス枠１９１は、正面視左右上隅よりも下側の位置から外方へ平板状に延出している一対の取付片１９１ａと、下端から下方へ突出していると共に下辺に沿って延びている帯板状の係止片１９１ｂと、を有している。ガラス枠１９１の取付片１９１ａは、ガラスユニット取付部材１７０の突出部１７２と当接可能とされている。係止片１９１ｂは、扉枠ベース１１０と補強ユニット１３０の中補強板金１３２との間の空間内に挿入可能とされ

ている（図２６を参照）。
【０１１２】
このガラスユニット１９０は、扉枠ベース１１０の後側から、ガラス枠１９１の係止片１９１ｂを、扉枠ベース１１０と補強ユニット１３０の中補強板金１３２との間の隙間に上方から挿入した上で、ガラス枠１９１の前端を扉枠ベース１１０のガラスユニット取付部１１８の後面に当接させ、ガラスユニット取付部材１７０を回転させてガラスユニット取付部材１７０の突出部１７２をガラス枠１９１の取付片１９１ａの後面と当接させることで、扉枠ベース１１０に取付けられる。
【０１１３】
ガラスユニット１９０を扉枠ベース１１０から取外す場合は、上記と逆の手順により、取外すことができる。これにより、ガラスユニット１９０は、扉枠ベース１１０に対して着脱可能となっている。
【０１１４】
［３－１ｉ．防犯カバー］
扉枠ベースユニット１００の防犯カバー２００について、主に図３１乃至図３３等を参照して詳細に説明する。防犯カバー２００は、ガラスユニット１９０の後面下部を覆うように扉枠ベース１１０の後側に取付けられ、透明な合成樹脂により形成されている。防犯カバー２００は、外周が所定形状に形成された平板状の本体部２０１と、本体部２０１の外周縁に沿って後方へ短く突出した平板状の後方突片２０２と、左右に離間して配置され本体部２０１よりも前方に突出し、扉枠ベース１１０の後側に係止可能とされている一対の係止片２０３と、を備えている。
【０１１５】
防犯カバー２００の本体部２０１は、扉枠ベース１１０に取付けた状態で下端がガラスユニット１９０の下端よりも下方へ突出するように形成されている。また、本体部２０１は、上端が、パチンコ機１に組立てた状態で、遊技盤５における遊技領域５ａの下端に沿った形状に形成されている。詳述すると、本体部２０１の上端は、後述する前構成部材１０００の内レール１００２の一部、アウト誘導部１００３、右下レール１００４の一部、及び右レール１００５に沿った形状に形成されており、パチンコ機１に組立てた状態で遊技領域５ａ内に突出しないように形成されている。
【０１１６】
後方突片２０２は、本体部２０１の外周縁の略全周に亘って形成されている。従って、防犯カバー２００は、本体部２０１と後方突片２０２とによって、後方へ開放された浅い箱状に形成されており、強度・剛性が高くなっている。また、後方突片２０２は、図３３に示すように、本体部２０１の外周縁とは異なる本体部２０１の後面の一部からも後方に突出している。この本体部２０１の後面の一部から後方に突出している後方突片２０２は、パチンコ機１に組立てた状態で遊技盤５の前構成部材１０００における外レール１００１の一部と沿うように形成されている。
【０１１７】
なお、後方突片２０２は、パチンコ機１に組立てた状態で、遊技盤５における外レール１００１と内レール１００２との間に位置する部位には形成されていない。これにより、外レール１００１と内レール１００２との間を通る遊技球（球発射装置６８０により発射された遊技球）が、防犯カバー２００の後方突片２０２に当接することはなく、遊技領域５ａ内への遊技球の打込みを阻害することはない。
【０１１８】
一対の係止片２０３は、扉枠ベース１１０の後側に弾性係止される。これにより、防犯カバー２００は、扉枠ベース１１０に対して容易に着脱することができる。
【０１１９】
防犯カバー２００は、パチンコ機１に組立てた状態で、本体部２０１の前面がガラスユニット１９０の後面（ガラス枠１９１の後端）と当接し、本体部２０１の下辺から後方へ突出している部位を除いた後方突片２０２が、後述する前構成部材１０００の防犯凹部１

００８内に挿入された状態となる。また、防犯カバー２００は、本体部２０１の下辺から後方に突出している後方突片２０２が、前構成部材１０００の下面と接するように前構成部材１０００の前面よりも後方へ突出している状態となる。これにより、防犯カバー２００と遊技盤５（前構成部材１０００）との間が、防犯カバー２００の後方突片２０２と前構成部材１０００の防犯凹部１００８とによって複雑に屈曲した状態となるため、遊技盤５の前面下方より防犯カバー２００と前構成部材１０００との間を通してピアノ線等の不正な工具を遊技領域５ａ内に侵入させようとしても、後方突片２０２や防犯凹部１００８に阻まれることとなり、遊技領域５ａ内への不正な工具の侵入を阻止することができる。

【０１２０】

［３－１ｊ．開閉シリンダユニット］

扉枠ベースユニット１００の開閉シリンダユニット２１０について、主に図３１乃至図３３等を参照して説明する。開閉シリンダユニット２１０は、正面視において扉枠ベース１１０の右端付近で貫通口１１１とハンドル取付座面１１２との間の位置のシリンダ取付部１１３に後側から取付けられ、後述する施錠ユニット７００と協働して、扉枠３と本体枠４との開閉、及び、外枠２と本体枠４との開閉に使用されるものである。

【０１２１】

開閉シリンダユニット２１０は、前面に鍵穴２１１ａを有し前後に延びた円筒状のシリンダ錠２１１と、シリンダ錠２１１の後端に取付けられており鍵穴２１１ａに挿入された鍵の回動操作を施錠ユニット７００の鍵シリンダ７１０に伝達させる回転伝達部材２１２と、シリンダ錠２１１を扉枠ベース１１０（補強ユニット１３０）に取付けるシリンダ取付板金２１３と、を備えている。

【０１２２】

シリンダ錠２１１は、対応する鍵（図示は省略）を鍵穴２１１ａに差し込むことで、鍵を回転させることができるものであり、対応する鍵であれば、正面視において時計回り及び反時計回りの何れの方向へも所定角度回転させることができる。

【０１２３】

回転伝達部材２１２は、後方が開放された円筒状（詳しくは、後方へ向かうに従って直径が大きくなる円錐筒状）に形成されており、中心軸を挟んで対向した位置に後端から前方へ向かって切欠かれた一対の切欠部２１２ａを有している。この回転伝達部材２１２は、本体枠４における施錠ユニット７００の鍵シリンダ７１０が後方から挿入されるように形成されており、施錠ユニット７００の鍵シリンダ７１０の突起が一対の切欠部２１２ａ内に挿入されることで、回転伝達部材２１２（シリンダ錠２１１の鍵穴２１１ａに挿入された鍵）の回転を、施錠ユニット７００の鍵シリンダ７１０に伝達させて鍵シリンダ７１０を回転させることができる。

【０１２４】

シリンダ取付板金２１３は、一枚の金属板を屈曲させて形成されており、平面視の形状が前方へ突出している凸形状に形成されている。詳述すると、シリンダ取付板金２１３は、正面視において上下に延びた長方形で平板状の前板部２１３ａと、前板部２１３ａの左右両辺から後方へ平板状に延出している一対の側板部２１３ｂと、一対の側板部２１３ｂの夫々の後辺から互いに遠ざかる方向へ平板状に延出している一対の取付板部２１３ｃと、を備えている。シリンダ取付板金２１３の前板部２１３ａは、上下方向略中央の位置で後方からシリンダ錠２１１が貫通し、前板部２１３ａの後面にシリンダ錠２１１の後端が取付けられる。シリンダ取付板金２１３の一対の取付板部２１３ｃは、正面視左側の取付板部２１３ｃが補強ユニット１３０の中補強板金１３２の右端部に取付けられ、正面視右側の取付板部２１３ｃが補強ユニット１３０の右補強板金１３４に取付けられる。これにより、シリンダ取付板金２１３によって、補強ユニット１３０の中補強板金１３２と右補強板金１３４とが連結される。

【０１２５】

開閉シリンダユニット２１０は、扉枠ベースユニット１００に組立てた状態では、シリンダ取付板金２１３の前板部２１３ａから前方に突出しているシリンダ錠２１１の前端が

、扉枠ベース１１０の後側からシリンダ挿通孔１１４に挿通されて扉枠ベース１１０の前方へ突出していると共に、シリンダ取付板金２１３の前板部２１３ａ及び一対の側板部２１３ｂが後方へ開放されている箱状のシリンダ取付部１１３内に収容されている。

【０１２６】

［３－４．演出操作ユニットの全体構成］

扉枠３における演出操作ユニット４００の全体構成について、主に図３４乃至図４１等を参照して詳細に説明する。図３４（ａ）は扉枠における演出操作ユニットの正面図であり、（ｂ）は演出操作ユニットの右側面図である。また、図３５（ａ）は演出操作ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は演出操作ユニットを後ろから見た斜視図である。図３６は、演出操作ユニットを操作ボタンの中心軸の延びている方向から見た説明図である。図３７は図３４（ａ）におけるＤ－Ｄ線で切断した断面図であり、図３８は図３４（ｂ）におけるＥ－Ｅ線で切断した断面図である。図３９（ａ）は図３４（ｂ）におけるＦ－Ｆ線で切断した断面図であり、（ｂ）は（ａ）におけるＡ部の拡大図である。図４０は演出操作ユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図４１は演出操作ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。演出操作ユニット４００は、皿ユニット３２０の正面視左右方向中央の前部に取付けられるものであり、遊技者が押圧操作することができると共に、遊技者に対して演出画像を提示することができるものである。

【０１２７】

演出操作ユニット４００は、外形が円形で外周縁を除いた中央側が透明に形成されており遊技者が押圧操作可能な操作ボタン４１０と、操作ボタン４１０の外周を囲み皿ユニットカバー３２６の演出操作ユニット取付部３２６ａに取付けられる枠状のフレームユニット４１５と、操作ボタン４１０よりも後方に配置されており操作ボタン４１０の外周縁及びフレームユニット４１５を発光装飾させることが可能な装飾基板ユニット４２０と、フレームユニット４１５の後側に取付けられており操作ボタン４１０及び装飾基板ユニット４２０が前面に取付けられているベースユニット４３０と、操作ボタン４１０を通して遊技者側から視認可能にベースユニット４３０に取付けられており演出画像を表示可能な扉枠側演出表示装置４６０と、を備えている。

【０１２８】

［３－４ａ．操作ボタン］

演出操作ユニット４００の操作ボタン４１０について、主に図３９乃至図４２等を参照して詳細に説明する。図４２（ａ）は操作ボタンを分解して前から見た分解斜視図であり、（ｂ）は操作ボタンを分解して後ろから見た分解斜視図である。操作ボタン４１０は、外形が皿ユニット３２０の上下方向の高さよりも若干小さい直径の円形に形成されており、外周縁を除いた中央側が透明に形成されている。操作ボタン４１０は、外周が円形で中央側が前方へ膨出するように湾曲面状（球面の一部の形状）に形成されている透明なボタンレンズ４１１と、ボタンレンズ４１１の外周縁の前側に取付けられている円環状のボタンフレーム４１２と、ボタンフレーム４１２の後側にボタンレンズ４１１の外周縁を挟持するように取付けられている円筒状のボタンベース４１３と、を備えている。ボタンフレーム４１２及びボタンベース４１３は、光を通し難い部材によって形成されている。

【０１２９】

ボタンレンズ４１１は、全体が略一定の厚さに形成されている。また、ボタンレンズ４１１は、表面側が凹凸の無い滑らかな湾曲面状に形成されている。ボタンレンズ４１１は、ボタンフレーム４１２の内周側となる位置に裏面から断面Ｗ字状に窪んだ状態で中央側（内側）へ所定長さで延びていると共に周方向に列設されている第一ボタン装飾部４１１ａと、第一ボタン装飾部４１１ａよりも外周側の位置に裏面から断面円弧状に窪んだ状態で中央側へ向かう軸線上に延びていると共に周方向に所定角度範囲内で列設されている複数（六つ）の第二ボタン装飾部４１１ｂと、を備えている。

【０１３０】

ボタンレンズ４１１の第一ボタン装飾部４１１ａは、図示するように、操作ボタン４１

０に組立てた状態では、ボタンフレーム４１２の内周から中央側へ延びており、左右両側の一群が、上下両側の一群よりも中央側へ長く延びている。

【０１３１】

ボタンレンズ４１１の複数の第二ボタン装飾部４１１ｂは、夫々が同一の円周上において円弧状に延びており、左右両側に夫々三つずつ形成されている。これらの第二ボタン装飾部４１１ｂは、ボタンフレーム４１２のフレーム開口部４１２ａから臨むように形成されていると共に、前面側がボタンフレーム４１２の前面と略同一面上となるように前方へ突出している。

【０１３２】

ボタンレンズ４１１は、第一ボタン装飾部４１１ａ及び第二ボタン装飾部４１１ｂの部位において、裏面に形成されている断面Ｗ字状や断面円弧状の凹凸により、光が屈折するレンズ効果が発揮されるため、後側が明瞭に見えないようになっている。

【０１３３】

ボタンフレーム４１２は、円環状に形成されており、前後方向に貫通し周方向へ所定長さで円弧状に延びた複数（六つ）のフレーム開口部４１２ａを備えている。六つのフレーム開口部４１２ａは、左右両側に夫々三つずつ備えられており、ボタンレンズ４１１の六つの第二ボタン装飾部４１１ｂと対応している。このボタンフレーム４１２は、表面に金属光沢を有したメッキ層を備えている。

【０１３４】

ボタンベース４１３は、前後方向に短く延びた略円筒状の本体部４１３ａと、本体部４１３ａの前端から外方へ突出している円環状のフランジ部４１３ｂと、フランジ部４１３ｂの後側から本体部４１３ａの外周に沿って後方へ円柱状に突出しており周方向に略等間隔で複数（四つ）配置されているガイドボス部４１３ｃと、フランジ部４１３ｂの後側から本体部４１３ａの外周に沿って後方へ帯板状に突出しており周方向に複数（三つ）配置されている検知片４１３ｄと、本体部４１３ａよりも外側でフランジ部４１３ｂを前後に貫通していると共に外周に沿って所定長さで延びており周方向に複数（六つ）形成されているベース開口部４１３ｅと、本体部４１３ａの前端から前方へ筒状に延出しており前端側がボタンレンズ４１１の内面に沿うように内側（中央側）へ窄まっている内側延出部４１３ｆと、を備えている。

【０１３５】

ボタンベース４１３における内側延出部４１３ｆの外周面と、フランジ部４１３ｂの前面とにボタンレンズ４１１の外周縁及びボタンフレーム４１２が取付けられる。四つのガイドボス部４１３ｃは、本体部４１３ａの周方向に対して、上下左右の四隅に相当する部位に夫々配置されている。これら四つのガイドボス部４１３ｃは、ベースユニット４３０におけるユニットベース４３１の保持孔４３１ｂ内に夫々摺動可能に挿入される。三つの検知片４１３ｄは、本体部４１３ａの周方向に対して、上側に二つ、下側に一つ、配されるように、周方向へ略等間隔に配置されている。これら三つの検知片４１３ｄは、操作ボタン４１０が押圧されると、ベースユニット４３０の押圧検知センサ４４０により検知される。

【０１３６】

六つのベース開口部４１３ｅは、左右両側に夫々三つずつ備えられており、ボタンレンズ４１１の第二ボタン装飾部４１１ｂ及びボタンフレーム４１２のフレーム開口部４１２ａと対応している。ボタンベース４１３におけるベース開口部４１３ｅの部位では、本体部４１３ａ及び内側延出部４１３ｆの一部が、外周側から内側へ窪んでいる。内側延出部４１３ｆは、内側へ窄まっている前端の内径が、ボタンフレーム４１２の内径と略一致している。

【０１３７】

この操作ボタン４１０は、前面が前方へ湾曲面状（略球面の一部の形状）に膨出していると共に、透明に形成されており、後側に配置されている扉枠側演出表示装置４６０の表示画面を前方から視認することができる。操作ボタン４１０は、四つのガイドボス部４１

３ｃがベースユニット４３０におけるユニットベース４３１の保持孔４３１ｂに摺動可能に挿入されていると共に、ユニットベース４３１の保持孔に４３１ｂに挿入されている操作ボタンバネ４３８により前方へ付勢されている。操作ボタン４１０は、ベースユニット４３０の操作ボタンバネ４３８の付勢力により、外周縁の前面側がフレームユニット４１５に当接することで、前方へのこれ以上の移動が規制されており、操作ボタンバネ４３８の付勢力に抗して押圧操作することで、後端がベースユニット４３０の前面に当接するまで後方へ移動する。操作ボタン４１０は、押圧操作して後方へ移動させると、三つの検知片４１３ｄの少なくとも一つがベースユニット４３０の押圧検知センサ４４０に検知される。この押圧検知センサ４４０による検知片４１３ｄの検知によって、操作ボタン４１０が操作されたこととなる。

【０１３８】

また、操作ボタン４１０は、演出操作ユニット４００を組立てた状態で、透明なボタンレンズ４１１におけるボタンフレーム４１２の内周端から中央側へ延びるように全周に亘って形成されている第一ボタン装飾部４１１ａによって、ボタンベース４１３の内周面と、ベースユニット４３０の操作ボタン内装飾部材４３２との間の隙間を、遊技者側から見え難くすることができる。

【０１３９】

更に、操作ボタン４１０は、円筒状のボタンベース４１３の前端開口を、ボタンレンズ４１１とボタンフレーム４１２とで閉鎖しており、ボタンレンズ４１１の外周縁に取付けられているボタンフレーム４１２により、操作ボタン４１０の外径に対して、後方が視認可能な透明な部分が、外周から内側へ窄まったように形成されている。このボタンフレーム４１２の存在によっても、ボタンベース４１３の内周面と、ベースユニット４３０の操作ボタン内装飾部材４３２との間の隙間を、遊技者側から見え難くしている。

【０１４０】

また、操作ボタン４１０は、演出操作ユニット４００に組立てた状態では、筒状のボタンベース４１３（本体部４１３ａ）の後端が、装飾基板ユニット４２０の内周側を通して装飾基板ユニット４２０の前面よりも後方へ突出した状態となる。これにより、装飾基板ユニット４２０の操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３に夫々実装されている第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａ及び第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂから前方へ照射された光が、ボタンベース４１３の外側から内側へ漏れるのを防止することができると共に、ベースユニット４３０の操作ボタン左内装飾基板４３３、操作ボタン右内装飾基板４３４、操作ボタン上内装飾基板４３５、及び操作ボタン下内装飾基板４３６に実装されたＬＥＤから前方へ照射された光がボタンベース４１３の内側から外側へ漏れるのを防止することができる。従って、装飾基板ユニット４２０の第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａ及び第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂやベースユニット４３０の操作ボタン左内装飾基板４３３、操作ボタン右内装飾基板４３４、操作ボタン上内装飾基板４３５、及び操作ボタン下内装飾基板４３６に実装されたＬＥＤが、発光装飾対象としている部位以外が発光装飾されてしまうのを防止することができ、見栄え良く発光装飾を行うことができる。

【０１４１】

［３－４ｂ．フレームユニット］

演出操作ユニット４００のフレームユニット４１５について、主に図３９乃至図４１等を参照して詳細に説明する。フレームユニット４１５は、操作ボタン４１０の前方側から外周を囲むように、皿ユニット３２０における皿ユニットカバー３２６の演出操作ユニット取付部３２６ａに前側から取付けられ、操作ボタン４１０の外側を装飾している。フレームユニット４１５は、外形が演出操作ユニット取付部３２６ａの前端側に合せた形状に形成されている。

【０１４２】

フレームユニット４１５は、皿ユニット３２０における皿ユニットカバー３２６の演出操作ユニット取付部３２６ａに取付けられ円形の中央開口部４１６ａを有する枠状のフレーム本体４１６と、中央開口部４１６ａの左右両側でフレーム本体４１６に後側から取付

けられる透光性を有した一対のフレームサイドレンズ４１７と、中央開口部４１６ａの上側でフレーム本体４１６に前側から取付けられる透光性を有したフレームトップレンズ４１８と、を備えている。

【０１４３】

フレーム本体４１６は、操作ボタン４１０の外径よりも小径で前後に貫通している円形の中央開口部４１６ａと、中央開口部４１６ａよりも左右両外側で前後に貫通していると共に中央開口部４１６ａの周縁に沿って円弧状に延びており周方向に列設されている複数（六つ）の外周開口部４１６ｂと、中央開口部４１６ａの上側前面において所定幅で切欠かれている切欠部４１６ｃと、を備えている。中央開口部４１６ａは、操作ボタン４１０におけるボタンフレーム４１２のフレーム開口部４１２ａの外周側の直径と略同じ大きさに形成されている。これにより、フレーム開口部４１２ａの外周後側に操作ボタン４１０におけるボタンベース４１３のフランジ部４１３ｂの前端側が当接できるようになっている。

【０１４４】

六つの外周開口部４１６ｂは、中央開口部４１６ａの左右両外側に、夫々三つずつ備えられており、後側からフレームサイドレンズ４１７によって閉鎖されている。切欠部４１６ｃは、前後方向にも貫通しており、前側からフレームトップレンズ４１８が嵌込まれている。

【０１４５】

また、フレーム本体４１６は、中央開口部４１６ａの周縁よりも若干外側の位置から後方へ延出している略筒状の内側筒部４１６ｄを備えている。内側筒部４１６ｄは、中央開口部４１６ａと外周開口部４１６ｂとの間の位置から後方へ延出しており、切欠部４１６ｃと対応している部位が切欠かれている。内側筒部４１６ｄは、演出操作ユニット４００を組立てた状態では、装飾基板ユニット４２０の操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３における夫々の第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａと第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂとの間に位置しており、第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａと第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂとの間を仕切っている（図３８を参照）。

【０１４６】

更に、フレーム本体４１６は、外周の左右両側上部において夫々外方へ延出しており、皿ユニット３２０の皿ユニットカバー３２６の演出操作ユニット取付部３２６ａに取付けられる一対の取付部４１６ｅを備えている。フレーム本体４１６（演出操作ユニット４００）は、一対の取付部４１６ｅと切欠部４１６ｃの左右両側の部位が、皿ユニット３２０における皿ユニットカバー３２６の演出操作ユニット取付部３２６ａに取付けられる。

【０１４７】

フレーム本体４１６は、中央開口部４１６ａを間にして切欠部４１６ｃ側（フレームトップレンズ４１８が取付けられる側）とは反対側で切欠部４１６ｃと同じ幅の部位を除いて、表面の略全体に金属光沢を有したメッキ層が形成されている。

【０１４８】

フレームサイドレンズ４１７は、フレーム本体４１６の左右に夫々三つずつ形成されている外周開口部４１６ｂを後側から閉鎖している。フレームサイドレンズ４１７は、前面側が凹凸の無い滑らかな面に形成されており、後面側に中央開口部４１６ａの周縁に沿った複数の凹凸が形成されている（図３９及び図４６を参照）。これら複数の凹凸によって光が屈折することで、フレームサイドレンズ４１７の後側が見えないようになっている。

【０１４９】

フレームトップレンズ４１８は、フレーム本体４１６の切欠部４１６ｃに前側から嵌込まれるように、外形が略四角形に形成されている。フレームトップレンズ４１８は、前面側が滑らかに形成されている。また、フレームトップレンズ４１８は、後面側に中央開口部４１６ａの周縁に沿ってジグザグ状に延びた複数の凹凸が中央開口部４１６ａの半径方向に複数列設されている（図３７及び図４６を参照）。これら複数の凹凸によって光が屈折することで、フレームトップレンズ４１８の後側が見えないようになっている。

【０１５０】
フレームユニット４１５は、演出操作ユニット４００を組立てた状態で、一対のフレームサイドレンズ４１７が装飾基板ユニット４２０の操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３における夫々の第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂの前方に位置すると共に、フレームトップレンズ４１８がベースユニット４３０のフレームトップレンズ装飾基板４３７の前方に位置し、それらに実装されている第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂ等によって夫々が発光装飾可能となっている。
【０１５１】
［３－４ｃ．装飾基板ユニット］
演出操作ユニット４００の装飾基板ユニット４２０について、主に図３９乃至図４３等を参照して詳細に説明する。図４３は、演出操作ユニットの装飾基板ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。装飾基板ユニット４２０は、フレームユニット４１５の下方でベースユニット４３０の前面に取付けられ、操作ボタン４１０の第二ボタン装飾部４１１ｂ及びフレームユニット４１５のフレームサイドレンズ４１７を発光装飾させることができると共に、演出操作ユニット４００に振動を付与させることができるものである。
【０１５２】
装飾基板ユニット４２０は、上方側が開放されたＣ字状の基板ベース４２１と、基板ベース４２１における左右両側の前面に夫々取付けられている操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３と、基板ベース４２１の前面下部に取付けられている振動モータ４２４と、振動モータ４２４の前側を覆うように基板ベース４２１の前面に取付けられているモータカバー４２５と、を備えている。
【０１５３】
基板ベース４２１は、内周側が操作ボタン４１０のボタンベース４１３における筒状の本体部４１３ａの外径よりも若干大きく形成されていると共に、外周側がボタンベース４１３におけるフランジ部４１３ｂの外径よりも大きく且つフレームユニット４１５の外径よりも小さく形成されている。
【０１５４】
操作ボタン左外装飾基板４２２は、基板ベース４２１の前面に沿って円弧状に延びている。操作ボタン左外装飾基板４２２は、前面側に、基板ベース４２１の内周に沿って実装された複数の第一ＬＥＤ４２２ａと、複数の第一ＬＥＤ４２２ａよりも半径方向外側で基板ベース４２１の内周に沿って実装された複数の第二ＬＥＤ４２２ｂと、を備えている。操作ボタン右外装飾基板４２３は、基板ベース４２１の前面に沿って円弧状に延びている。操作ボタン右外装飾基板４２３は、前面側に、基板ベース４２１の内周に沿って実装された複数の第一ＬＥＤ４２３ａと、複数の第一ＬＥＤ４２３ａよりも半径方向外側で基板ベース４２１の内周に沿って実装された複数の第二ＬＥＤ４２３ｂと、を備えている。これら操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３は、前後両面が白色とされている。
【０１５５】
振動モータ４２４は、回転軸に偏芯した錘４２４ａが取付けられており、この錘４２４ａを回転させることで振動を発生させることができる。
【０１５６】
装飾基板ユニット４２０は、演出操作ユニット４００に組立てた状態では、基板ベース４２１の内側に、操作ボタン４１０におけるボタンベース４１３の筒状の本体部４１３ａ後端側が挿入されている。また、装飾基板ユニット４２０は、操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３における夫々の第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａが操作ボタン４１０の第二ボタン装飾部４１１ｂの後方に位置し、夫々の第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂがフレームユニット４１５のフレームサイドレンズ４１７の後方に位置している。また、演出操作ユニット４００に組立てた状態では、操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３の夫々の第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａと、夫々の第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂとの間に、フレームユニット４１５の内側筒部４１６ｄが

位置している（図３８を参照）。
【０１５７】
従って、装飾基板ユニット４２０は、操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３における夫々の第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａからの光によって操作ボタン４１０の第二ボタン装飾部４１１ｂのみを発光装飾させることができると共に、夫々の第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂからの光によってフレームユニット４１５のフレームサイドレンズ４１７のみを発光装飾させることができる。
【０１５８】
また、装飾基板ユニット４２０は、振動モータ４２４の錘４２４ａを回転させることで、振動を発生させて、演出操作ユニット４００全体を振動させることができる。
【０１５９】
［３－４ｆ．演出操作ユニットの作用効果］
演出操作ユニット４００の作用効果について、主に図４４乃至図４６等を参照して詳細に説明する。図４４は、図３７の演出操作ユニットの断面図において操作ボタンを押圧した状態を示す説明図である。図４５（ａ）は演出操作ユニットを操作ボタンの中心軸の延びている方向から見た図において操作ボタンの一部を切欠いて操作ボタンの第一ボタン装飾部やボタンフレーム等によって隠そうとしている部位を示す説明図であり、（ｂ）は演出操作ユニットの断面図において操作ボタンの第一ボタン装飾部やボタンフレーム等によって隠そうとしている部位を示す説明図である。図４６（ａ）は演出操作ユニットの外観を前から見た斜視図で示す説明図であり、（ｂ）は演出操作ユニットの外観を操作ボタンの中心軸の延びている方向から見た説明図である。
【０１６０】
本実施形態の演出操作ユニット４００は、遊技盤５の遊技領域５ａ内に遊技球が打込まれることで変化する遊技状態に応じて演出画像を遊技者に見せることができると共に、遊技者に操作ボタン４１０の操作をさせて遊技者に提示した演出に遊技者を参加させて楽しませることができるものである。
【０１６１】
演出操作ユニット４００は、全高が、扉枠３の扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース１１０の貫通口１１１の下側の部位の高さと略同じ高さに形成されている。また、演出操作ユニット４００は、全幅が、扉枠３の全幅の１／３よりも若干大きく形成されている。演出操作ユニット４００は、正面視において、遊技領域５ａ（扉枠ベース１１０の貫通口１１１）の下側で左右方向の中央に配置されている。
【０１６２】
演出操作ユニット４００は、フレームユニット４１５のフレーム本体４１６の上部が、皿ユニット３２０における皿ユニットカバー３２６の演出操作ユニット取付部３２６ａに取付けられている。演出操作ユニット４００は、皿ユニット３２０に取付けた状態で、底面となる中継基板カバー４４２の脚部４４２ａの下面が、皿ユニット３２０の皿ユニットカバー３２６における底板部３２６ｉの上面との間に、隙間が形成されている。つまり、演出操作ユニット４００は、皿ユニット３２０に対して上部のみが取付けられており、吊下げられた状態に取付けられている。
【０１６３】
また、演出操作ユニット４００は、フレームユニット４１５の前面（フレーム本体４１６の中央開口部４１６ａの前端内周により形成される面）が、演出操作ユニット取付部３２６ａの前端開口の傾斜面と平行になるように取付けられている。これにより、演出操作ユニット４００は、湾曲面状（略球面の一部の形状）に前方へ膨出している透明な操作ボタン４１０の中心軸線ＣＬが、垂直線に対して６３度の角度で、前方へ向かうに従って上方へ移動するように傾斜している。これにより、本パチンコ機１を用いて遊技を行うために本パチンコ機１の前で遊技者が着座すると、遊技者の頭部が皿ユニット３２０（演出操作ユニット４００）の上方に配置されている遊技盤５における遊技領域５ａの中央の前方に位置するため、操作ボタン４１０の中心軸線ＣＬが、遊技者の頭部付近を通ることとな

る。従って、遊技者が遊技領域５ａから演出操作ユニット４００（操作ボタン４１０）に視線を落すと、操作ボタン４１０がその正面視（中心軸線ＣＬと平行な方向からの投影視）に可及的に近い状態で見えることとなり、操作ボタン４１０や操作ボタン４１０内の扉枠側演出表示装置４６０等を良好な状態で視認することができる。

【０１６４】

演出操作ユニット４００は、操作ボタン４１０の四つのガイドボス部４１３ｃがベースユニット４３０の四つの保持孔４３１ｂに夫々摺動可能に挿入されていると共に、操作ボタンバネ４３８により前方へ付勢されている。演出操作ユニット４００は、通常の状態（操作ボタン４１０を押圧操作していない状態）では、操作ボタンバネ４３８の付勢力によって、操作ボタン４１０のボタンベース４１３のフランジ部４１３ｂの前端が、フレームユニット４１５のフレーム本体４１６の後面における中央開口部４１６ａ付近の部位に当接している。

【０１６５】

演出操作ユニット４００は、通常の状態では、操作ボタン４１０におけるボタンフレーム４１２の内周付近から中央側（中心軸線ＣＬ側）が、フレームユニット４１５におけるフレーム本体４１６の中央開口部４１６ａから前方へ突出している。換言すると、操作ボタン４１０における湾曲面状（略球面の一部の形状）に前方へ膨出している透明なボタンレンズ４１１において、ボタンフレーム４１２の内周（内側）から前方へ突出している部位が、フレームユニット４１５のフレーム本体４１６の中央開口部４１６ａから前方へ突出している（図３７等を参照）。

【０１６６】

因みに、本実施形態では、フレームユニット４１５におけるフレーム本体４１６の中央開口部４１６ａの直径が約１５ｃｍとされており、操作ボタン４１０の中心軸線ＣＬ方向に対してボタンレンズ４１１（の前端）がフレームユニット４１５の前面から約４ｃｍ前方へ突出している。

【０１６７】

通常の状態において、遊技者が演出操作ユニット４００の操作ボタン４１０を押圧操作すると、操作ボタン４１０は操作ボタンバネ４３８の付勢力に抗して中心軸線ＣＬに沿って後方へ移動する。そして、操作ボタン４１０の後端がベースユニット４３０のユニットベース４３１の前面に当接すると、後方への移動が規制されて操作ボタン４１０の後方への移動が停止する。遊技者が操作ボタン４１０を押圧操作する時には、湾曲面状（略球面の一部の形状）に前方へ膨出しているボタンレンズ４１１を押圧する。

【０１６８】

この操作ボタン４１０は、従来のパチンコ機に備えられている演出用の操作ボタンと比較して、外径が非常に大きく形成されているため、ボタンレンズ４１１の中央部分から離れた周縁付近が押圧される可能性が高い。詳述すると、従来のパチンコ機における演出用の操作ボタンは、その中心軸線が垂直線と略平行に延びるように取付けられているのに対して、本実施形態の演出操作ユニット４００の操作ボタン４１０は、中心軸線ＣＬが垂直線に対して傾いて取付けられているため、遊技者が従来のパチンコ機と同様に上方から操作ボタン４１０を押圧すると、図４４において白抜きの矢印で示すように、操作ボタン４１０の中心軸線ＣＬから離れた部位を押圧することとなる。

【０１６９】

ところで、従来のパチンコ機における演出用の操作ボタンは、遊技者が押圧操作する面が平坦な面に形成されていることから、押圧操作する部位を平坦な面としたまま操作ボタンを大きくした場合、操作ボタンの中央から外れた部位を押圧すると、その押圧された部位が先に後退するように押圧操作する面が傾いてしまい、操作ボタンが真直ぐに後退することができなくなって、操作ボタンを押圧操作することができなくなる虞がある。

【０１７０】

これに対して、本実施形態の演出操作ユニット４００の操作ボタン４１０は、遊技者が押圧操作する部位（ボタンレンズ４１１）が、前方へ膨出した湾曲面状（略球面の一部の

形状）としているため、操作ボタン４１０の中央から離れた位置を押圧操作した場合、その力が操作ボタン４１０の全体に分散されて操作ボタン４１０が傾き難くなり、操作ボタン４１０が真直ぐに後方へ移動することができる。従って、操作ボタン４１０の前面側のどの位置を押圧操作しても、操作ボタン４１０が傾くことなくスムーズに後退することができるため、押圧操作を確実に検知させることができ、操作ボタン４１０を押圧操作する演出を十分に楽しませることができる。

【０１７１】

また、演出操作ユニット４００は、装飾基板ユニット４２０における基板ベース４２１の前面下部に振動モータ４２４が取付けられている上で、上述したように、演出操作ユニット４００が吊下げられるように上部のみが皿ユニットカバー３２６の演出操作ユニット取付部３２６ａに取付けられているため、振動モータ４２４により錘４２４ａを回転させて振動を発生させると、取付けられている部位から最も離れた部位で振動が発生することから、演出操作ユニット４００全体を大きく（強く）振動させることができ、演出操作ユニット４００に触れている遊技者に対して振動を伝達させることができる。また、振動モータ４２４を、比較的遊技者が押圧操作し易い位置（図４４において白抜きの矢印の位置）の直下に配置しているため、操作ボタン４１０を押圧操作している遊技者に対して強い振動を伝達させることができ、遊技者を驚かせて演出を楽しませることができる。

【０１７２】

更に、演出操作ユニット４００は、吊下げられたような状態で皿ユニットカバー３２６に取付けられていると共に、下面を形成している中継基板カバー４４２の脚部４４２ａの下面と皿ユニットカバー３２６の底板部３２６ｉの上面との間に隙間が形成されているため、操作ボタン４１０を強く下方へ押圧したり叩いたりした時に、脚部４４２ａの下面が底板部３２６ｉの上面に当接するまでの間、フレームユニット４１５の取付部４１６ｅや皿ユニットカバー３２６の演出操作ユニット取付部３２６ａ等が下方へ撓むことで衝撃を吸収することができる。また、脚部４４２ａの下面が底板部３２６ｉの上面に当接した後では、演出操作ユニット４００の下方への移動を規制し、フレームユニット４１５の取付部４１６ｅや皿ユニットカバー３２６の演出操作ユニット取付部３２６ａ等に無理な力が作用するのを回避させることができ、演出操作ユニット４００等の破損を防止することができる。従って、演出操作ユニット４００の操作ボタン４１０を押圧操作する演出を遊技者に提示した時等に、強い力で操作ボタン４１０が押圧操作されたり叩かれたりしても、操作ボタン４１０や演出操作ユニット４００等が破損することはないため、破損による遊技の中断を回避させることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができると共に、破損し難くすることで遊技ホール側の負担の増加を抑制させることができる。

【０１７３】

なお、上述したように、遊技者が押圧操作する操作ボタン４１０のボタンレンズ４１１を、前方へ突出している湾曲面状（略球面の一部の形状）に形成しているため、平板状とした場合と比較して強度・剛性が高くなっていると共に、強く叩かれても、その衝撃をボタンレンズ４１１全体へ分散させることができ、破損し難くなっている。

【０１７４】

また、演出操作ユニット４００は、図４６に示すように、ボタンレンズ４１１、フレームサイドレンズ４１７、フレームトップレンズ４１８、及び操作ボタン内装飾部材４３２が、透明な部材で構成されているため、それらの裏面側に形成されている第一ボタン装飾部４１１ａ、第二ボタン装飾部４１１ｂ、第一ボタン内装飾部４３２ｆ、及び第二ボタン内装飾部４３２ｇ等の凹凸による装飾が、前方側（遊技者側）から視認することができる。また、それら凹凸の装飾が形成されている部位では、板厚が変化していることら光が複雑に屈折するため、凹凸の装飾が形成されている部位を通しては後側が視認し難くなっている。

【０１７５】

演出操作ユニット４００は、操作ボタン４１０のボタンレンズ４１１におけるボタンフレーム４１２の内周から中央側へ延びている第一ボタン装飾部４１１ａを備えているため

、この第一ボタン装飾部４１１ａの凹凸の装飾によりボタンレンズ４１１の内側となる部位の外周縁の部位において後方を見え辛くすることができる。第一ボタン装飾部４１１ａが形成されている部位の後方（中心軸線ＣＬ方向の後方）には、操作ボタン４１０のボタンベース４１３の本体部４１３ａの内周面と操作ボタン内装飾部材４３２の周壁部４３２ａの外周面との間の隙間が位置しているが、その隙間の前方に位置する第一ボタン装飾部４１１ａによって前方側（遊技者側）から、操作ボタン内装飾部材４３２の外周の隙間を見え難くすることができる。これにより、押圧操作可能な操作ボタン４１０内に、位置が固定されている操作ボタン内装飾部材４３２を備えても、操作ボタン４１０の見栄えの悪化を防止することができ、操作ボタン４１０を見た遊技者が不快感を抱くのを防止することができると共に、透明な操作ボタン４１０内に操作ボタン内装飾部材４３２を問題なく配置することができ、操作ボタン４１０の見栄えを良くすることができる。

【０１７６】

詳述すると、演出操作ユニット４００は、操作ボタン４１０におけるボタンレンズ４１１の第一ボタン装飾部４１１ａ、第二ボタン装飾部４１１ｂ、及びボタンフレーム４１２によって、ベースユニット４３０の操作ボタン内装飾部材４３２の外周よりも外側で後方側（奥側）にあるユニットベース４３１や装飾基板ユニット４２０等が、透明なボタンレンズ４１１を通して遊技者側から見えないように形成されている。具体的には、図４５において、一点鎖線で囲んだクロスハッチの部位が、遊技者側から見えないようにしている。このように、操作ボタン４１０に第一ボタン装飾部４１１ａ、第二ボタン装飾部４１１ｂ、及びボタンフレーム４１２等を備えているため、操作ボタン内装飾部材４３２の外側や奥側を見え難くして隠すことができ、操作ボタン４１０、ひいては、演出操作ユニット４００全体の見栄えを良くすることができる。

【０１７７】

また、演出操作ユニット４００は、操作ボタン４１０におけるボタンレンズ４１１の第一ボタン装飾部４１１ａが、操作ボタン４１０の中心軸線ＣＬへ向かうように延びていると共に周方向に列設されているのに対して、操作ボタン４１０の内側後方に配置されている操作ボタン内装飾部材４３２の前板部４３２ｂに形成されている第二ボタン内装飾部４３２ｇが中心軸線ＣＬを中心とした変八角形状に延びていると共に同心円状に列設されているため、図４６に示すように、第一ボタン装飾部４１１ａの凹凸線と第二ボタン内装飾部４３２ｇの凹凸線とが交差することとなり、幾何学的な装飾を遊技者に見せることができる。

【０１７８】

また、演出操作ユニット４００は、第一ボタン装飾部４１１ａと第二ボタン内装飾部４３２ｇとが、前後方向（中心軸線ＣＬの延びている方向）に離れているため、第一ボタン装飾部４１１ａと第二ボタン内装飾部４３２ｇとによって奥行のある立体的な感じの幾何学模様を遊技者に見せることができ、操作ボタン４１０内を含む装飾を楽しませることができる。

【０１７９】

更に、演出操作ユニット４００では、第一ボタン装飾部４１１ａと第二ボタン内装飾部４３２ｇとが前後方向に離れているため、遊技者の目の位置が移動すると、第一ボタン装飾部４１１ａの凹凸線と、第二ボタン内装飾部４３２ｇの凹凸線との重なり具合が変化するため、動きのある装飾を遊技者に見せることができ、遊技者を楽しませることができる。

【０１８０】

このように、演出操作ユニット４００は、操作ボタン４１０の第一ボタン装飾部４１１ａと操作ボタン内装飾部材４３２の第二ボタン内装飾部４３２ｇとによって、動きがあり立体感のある装飾を遊技者に見せることができるため、遊技者の関心を強く引付けることができ、訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０１８１】

また、演出操作ユニット４００は、操作ボタン４１０内（ボタンフレーム４１２の内側

）で、操作ボタン内装飾部材４３２の後方には、操作ボタン左内装飾基板４３３、操作ボタン右内装飾基板４３４、操作ボタン上内装飾基板４３５、及び操作ボタン下内装飾基板４３６が配置されており、それらの前面に実装されている複数のＬＥＤを発光させることで、操作ボタン４１０内の操作ボタン内装飾部材４３２を発光装飾させることができる。つまり、操作ボタン左内装飾基板４３３、操作ボタン右内装飾基板４３４、操作ボタン上内装飾基板４３５、及び操作ボタン下内装飾基板４３６によって、操作ボタン４１０内を発光装飾させることができる。これら操作ボタン左内装飾基板４３３、操作ボタン右内装飾基板４３４、操作ボタン上内装飾基板４３５、及び操作ボタン下内装飾基板４３６の前面に実装されているＬＥＤは、図３８に示すように、中心軸線ＣＬの延びている方向から見て、操作ボタン４１０のボタンベース４１３における筒状の本体部４１３ａの内側に配置されているため、それらからの光が本体部４１３ａの外側に漏れることはなく、操作ボタン４１０内のみを良好に発光装飾させることができる。

【０１８２】

また、演出操作ユニット４００は、操作ボタン４１０の外周付近に位置するボタンフレーム４１２のフレーム開口部４１２ａから臨む第二ボタン装飾部４１１ｂの後方に、装飾基板ユニット４２０における操作ボタン左外装飾基板４２２の第一ＬＥＤ４２２ａ及び操作ボタン右外装飾基板４２３の第一ＬＥＤ４２３ａが配置されており、それら第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａを発光させることで、操作ボタン４１０の六つの第二ボタン装飾部４１１ｂを発光装飾させることができる。操作ボタン左外装飾基板４２２の第一ＬＥＤ４２２ａ及び操作ボタン右外装飾基板４２３の第一ＬＥＤ４２３ａは、図３８に示すように、操作ボタン４１０のボタンベース４１３における筒状の本体部４１３ａと、フレームユニット４１５のフレーム本体４１６における筒状の内側筒部４１６ｄとの間に位置しており、第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａからの光が本体部４１３ａの内側や内側筒部４１６ｄの外側へ漏れることはなく、操作ボタン４１０の第二ボタン装飾部４１１ｂのみを良好に発光装飾させることができる。

【０１８３】

更に、演出操作ユニット４００は、フレームユニット４１５におけるフレーム本体４１６の六つの外周開口部４１６ｂから臨むフレームサイドレンズ４１７の後方に、操作ボタン左外装飾基板４２２の第二ＬＥＤ４２２ｂ及び操作ボタン右外装飾基板４２３の第二ＬＥＤ４２３ｂが配置されており、それら第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂを発光させることでフレームサイドレンズ４１７を発光装飾させることができる。操作ボタン左外装飾基板４２２の第二ＬＥＤ４２２ｂ及び操作ボタン右外装飾基板４２３の第二ＬＥＤ４２３ｂは、フレームユニット４１５のフレーム本体４１６における筒状の内側筒部４１６ｄとフレーム本体４１６の外周との間に位置しており、第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂからの光が内側筒部４１６ｄの内側やフレーム本体４１６の外側へ漏れることはなく、フレームユニット４１５のフレームサイドレンズ４１７のみを良好に発光装飾させることができる。

【０１８４】

また、演出操作ユニット４００は、フレームユニット４１５のフレームトップレンズ４１８の後方に、ベースユニット４３０におけるフレームトップレンズ装飾基板４３７が配置されており、フレームトップレンズ装飾基板４３７の前面に実装されている複数のＬＥＤを発光させることで、フレームトップレンズ４１８を発光装飾させることができる。ベースユニット４３０におけるユニットベース４３１のフレームトップレンズ装飾基板４３７が取付けられている部位の下側からは、フレームトップレンズ４１８の下端後方付近まで平板状の遮光壁部４３１ｃが前方へ突出しており、フレームトップレンズ装飾基板４３７のＬＥＤからの光が操作ボタン４１０やフレームサイドレンズ４１７側へ漏れることはなく、フレームユニット４１５のフレームトップレンズ４１８のみを良好に発光装飾させることができる。

【０１８５】

［３－５．扉枠左サイドユニット］

扉枠３の扉枠左サイドユニット５３０について、主に図４７乃至図５０を参照して詳細

に説明する。図４７（ａ）は扉枠における扉枠左サイドユニットの正面図であり、（ｂ）は扉枠左サイドユニットを前から見た斜視図であり、（ｃ）は扉枠左サイドユニットを後ろから見た斜視図である。図４８は扉枠左サイドユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図４９は扉枠左サイドユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図５０は図４７（ａ）におけるＬ－Ｌ線で切断した断面図である。扉枠左サイドユニット５３０は、皿ユニット３２０の上側で扉枠左サイド上装飾基板１６１及び扉枠左サイド下装飾基板１６２（扉枠左サイド装飾基板１６０）の前側を覆うように扉枠ベースユニット１００における貫通口１１１よりも左側の前面左部に取付けられるものである。扉枠左サイドユニット５３０は、扉枠ベース１１０の貫通口１１１の正面視左側を装飾するためのものである。

【０１８６】

扉枠左サイドユニット５３０は、扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース１１０の前面で貫通口１１１の正面視左側に取付けられる上下に延びた帯板状の左ユニットベース５３１と、左ユニットベース５３１の前面に取付けられている透明な帯板状の左ユニット拡散レンズ部材５３２と、左ユニット拡散レンズ部材５３２の前方に配置されており前端部に多面体状の装飾を有している透光性を有する左ユニット装飾レンズ部材（図示は省略）と、左ユニット装飾レンズ部材の前側から左ユニットベース５３１の前面上部に取付けられており前方へ筒枠状に突出していると共に上下に延びている左ユニット上装飾ベース５３４と、左ユニット装飾レンズ部材の前側から左ユニットベース５３１の前面下部に取付けられており左ユニット上装飾ベース５３４よりも短く前方へ枠状に突出している左ユニット下装飾ベース５３５と、左ユニット上装飾ベース５３４及び左ユニット下装飾ベース５３５の前側から左ユニット装飾レンズ部材の前端側を覆うように左ユニットベース５３１の前側に取付けられている透明な左ユニット装飾カバー５３６と、左ユニット装飾カバー５３６の前側に取付けられている複数の飾り部材５３７と、を備えている。

【０１８７】

扉枠左サイドユニット５３０の左ユニットベース５３１は、後側が開放された浅い箱状に形成されており、前面に前後に貫通している複数の開口部５３１ａを有している。複数の開口部５３１ａは、図示するように、円形状の穴と、上下に延びた四角形状の穴とがある。左ユニットベース５３１は、扉枠左サイド装飾基板１６０（扉枠左サイド上装飾基板１６１及び扉枠左サイド下装飾基板１６２）の前面に実装されているＬＥＤ１６１ａ，１６２ａが、複数の開口部５３１ａから前方へ臨むように、扉枠ベース１１０の前面左側に取付けられる。左ユニットベース５３１の各開口部５３１ａは、扉枠３に組立てた時に、扉枠左サイド装飾基板１６０の各ＬＥＤ１６１ａ，１６２ａが上下方向の略中央に位置するように夫々形成されている。この左ユニットベース５３１は、不透光性の部材によって形成されている。

【０１８８】

また、左ユニットベース５３１は、上記貫通口１１１を塞ぐように配設されるガラス板１９２から手前側に向けて立設された左側反射立壁部５３８（図５、図２３を参照）を有している。この左側反射立壁部５３８では、平らな面状をなし上記貫通口１１１に対して臨むように設けられる内側面が光を反射可能な反射面として設けられている。なお、この反射面は、左側反射立壁部５３８の内側面これ自体を金属や樹脂などの反射用素材から設けることのほか、同内側面に対して反射用シールを取り付けることなどによっても設けることが可能である。そして後述するが、この左側反射立壁部５３８は、左ユニットベース５３１によって形成されて、上述した反射立壁部３３の一部（左側部分）を担う部分となっている。

【０１８９】

左ユニット拡散レンズ部材５３２は、透明な部材によって形成されており、上拡散レンズ部材５３２Ａと下拡散レンズ部材５３２Ｂとに上下に分割されている。左ユニット拡散レンズ部材５３２は、左ユニットベース５３１における円形状の開口部５３１ａと対応している正面視円形の円形レンズ部５３２ａと、四角形状の開口部５３１ａと対応している

正面視四角形の角形レンズ部５３２ｂと、を備えている。扉枠左サイドユニット５３０は、扉枠３に組立てた状態で、円形レンズ部５３２ａ及び角形レンズ部５３２ｂの中央の直後に、扉枠左サイド装飾基板１６０の夫々のＬＥＤ１６１ａ，１６２ａが位置するように形成されている。

【０１９０】

左ユニット拡散レンズ部材５３２の円形レンズ部５３２ａは、前面及び後面が滑らかな凸レンズ状に形成されている。この円形レンズ部５３２ａによって、後方に配置されているＬＥＤ１６１ａ，１６２ａからの光を、点状のまま前方へ照射させることができる。この円形レンズ部５３２ａから前方へ照射された光によって、左ユニット装飾レンズ部材の円形装飾部を発光装飾させることができる。

【０１９１】

左ユニット拡散レンズ部材５３２の角形レンズ部５３２ｂは、前面中央において円錐状に後方へ窪んだ中央拡散反射部５３２ｃと、前面における中央拡散反射部５３２ｃの外側に形成されている前面拡散レンズ部５３２ｄと、後面中央（中央拡散反射部５３２ｃの直後）において湾曲面状に後方へ膨出している入力レンズ部５３２ｅと、後面における入力レンズ部５３２ｅの外側で全体的に入力レンズ部５３２ｅから遠ざかるに従って前方へ移動するように傾斜している前方反射部５３２ｆと、を備えている。

【０１９２】

角形レンズ部５３２ｂの前面拡散レンズ部５３２ｄは、中央拡散反射部５３２ｃを中心にした放射状に延びている線により周方向へ分割されている同心円弧状の複数の溝により形成されている。更に詳述すると、前面拡散レンズ部５３２ｄは、半径方向に沿って切断した時の断面形状に、溝の部分が後方へ円弧状に窪んでおり、溝と溝の間の山の部分が前方へ円弧状に膨出しており、前面が滑らかな波状に形成されている。また、前面拡散レンズ部５３２ｄは、周方向へ分割している放射状に延びた線を境に、溝の部分と山の部分とが周方向へ交互に位置するように形成されている。

【０１９３】

角形レンズ部５３２ｂの前方反射部５３２ｆは、入力レンズ部５３２ｅを中心にした放射状に延びている線により周方向へ分割されている同心円弧状の複数の溝により形成されている。これら複数の溝は、後方から前方へ向かってＶ字状に窪んでおり、最深部が円弧状に形成されている。前方反射部５３２ｆは、半径方向に沿って切断した時の断面形状が、溝と溝との間の山の部分が後方へ尖った三角形状に形成されており、鋸状に形成されている。前方反射部５３２ｆは、中心から遠ざかるに従って溝及び山の部分が前方へ移動するように形成されている。また、前方反射部５３２ｆは、周方向へ分割している放射状に延びた線を境に、溝の部分と山の部分とが周方向へ交互に位置するように形成されている。この周方向へ分割している放射状に延びた線は、前面拡散レンズ部５３２ｄにおける放射状に延びた分割線と一致している。

【０１９４】

この角形レンズ部５３２ｂは、扉枠３に組立てた状態で、入力レンズ部５３２ｅの直後に、扉枠左サイド装飾基板１６０の対応しているＬＥＤ１６１ａ，１６２ａが位置している。

【０１９５】

角形レンズ部５３２ｂは、ＬＥＤ１６１ａ，１６２ａから前方へ照射された光が、入力レンズ部５３２ｅから角形レンズ部５３２ｂ内に入力される。この入力レンズ部５３２ｅは、後方へ湾曲面状（凸レンズ状）に膨出していることから、ＬＥＤ１６１ａ，１６２ａから前方へ広がる光を、前方へ平行に進むように屈折させて、入力された光の略全てを円錐状の中央拡散反射部５３２ｃへ導くことができる。そして、中央拡散反射部５３２ｃへ導かれた光は、中央拡散反射部５３２ｃの傾斜している円錐面により、前後に延びた軸線に対して直角方向（扉枠左サイド装飾基板１６０の前面と平行な方向）へ拡散するように反射させられ、角形レンズ部５３２ｂ内をその前面に沿って中央側から外側へ向かって進むこととなる。また、中央拡散反射部５３２ｃで反射した光は、角形レンズ部５３２ｂの

前後方向の厚さ全体に亘って、中央側から外側（中央拡散反射部５３２ｃの中心線から遠ざかる方向）へ進む。

【０１９６】

角形レンズ部５３２ｂ内を扉枠左サイド装飾基板１６０の前面と略平行に中央側から外側へ向かって反射した光が、鋸状の前方反射部５３２ｆに到達すると、前方反射部５３２ｆの面により前方側へ反射する。この際に、前方反射部５３２ｆは、後面が中央拡散反射部５３２ｃから遠ざかるに従って前方へ移動するように傾斜していることから、角形レンズ部５３２ｂの前後方向の厚が、中央から遠ざかるに従って薄くなっている（図５０を参照）。これにより、中央拡散反射部５３２ｃにおいて角形レンズ部５３２ｂの前後方向の厚さ全体に亘って外側へ向かって反射している光を、中心側から外側へ向かうに従って、前方反射部５３２ｆにより順次前方へ反射させることができる。

【０１９７】

そして、前方反射部５３２ｆにより前方へ向かって反射させられた光は、前面拡散レンズ部５３２ｄを通って角形レンズ部５３２ｂから前方へ照射される。この際に、前面拡散レンズ部５３２ｄは、断面が波状に形成されているため、前方反射部５３２ｆで前方へ向かって反射させられた光を様々な方向へ拡散させることができ、角形レンズ部５３２ｂの前面から略均一に光を前方（左ユニット装飾レンズ部材の後面）へ照射させることができる。

【０１９８】

この角形レンズ部５３２ｂは、前面拡散レンズ部５３２ｄ及び前方反射部５３２ｆでは、同心円状の複数の溝を放射状に延びた複数の線で分割した上で、分割線を境に同心円弧状の複数の溝を半径方向へずらして、同心円弧状の溝を周方向において交互に配置するようにしているため、角形レンズ部５３２ｂの前面から前方へ照射される光が、同心円状の縞模様の濃淡を有した光となるのを回避させることができ、より濃淡の均一な光を前方へ照射させることができる。これにより、左ユニット装飾レンズ部材における角形レンズ部５３２ｂの前方の多面装飾部を略均一に発光装飾させることができる。

【０１９９】

図示しない左ユニット装飾レンズ部材は、左ユニット装飾カバー５３６の前面に沿うように形成されている。左ユニット装飾レンズ部材は、左ユニット拡散レンズ部材５３２の円形レンズ部５３２ａの前方の位置する部位に形成されている円形装飾部と、左ユニット拡散レンズ部材５３２の角形レンズ部５３２ｂの前方に位置する部位に形成されている多面装飾部と、を備えている。円形装飾部は、前面が窪み前後に短く延びた円柱状の部位の外周に三角形のリブを周方向に複数備えた形状に形成されている。多面装飾部は、上下に延びた直方体の前面に四角錘状の部位が上下方向に複数列設されていると共に、直方体の部位の左右両側に複数の三角形からなる多面体が上下方向に複数列設したような形状に形成されている。円形装飾部及び多面装飾部は、扉枠右サイドユニット５５０における右ユニット装飾レンズ部材５６１の円形装飾部５６１ａ及び多面装飾部５６１ｂと、同じ形状に形成されている。

【０２００】

左ユニット装飾レンズ部材は、透明な左ユニット装飾カバー５３６を通して前方側（遊技者側）から視認することができる。また、左ユニット装飾レンズ部材は、円形装飾部が左ユニット拡散レンズ部材５３２の円形レンズ部５３２ａから前方へ照射された光により、多面装飾部が左ユニット拡散レンズ部材５３２の角形レンズ部５３２ｂから前方へ照射された光により、夫々発光装飾させられる。

【０２０１】

左ユニット上装飾ベース５３４は、正面視の形状が上下に延びた四角形で、前後に延びた角筒状に形成されている。左ユニット上装飾ベース５３４は、外周における下面を構成する部位が、前端側から後端側へ向かうに従って下方へ突出するように傾斜していおり、その部位の下部が前後に貫通している。この左ユニット上装飾ベース５３４は、不透光性の部材によって形成されている。

【０２０２】
左ユニット下装飾ベース５３５は、正面視の形状が、上方へ開放されているコ字状に形成されている。左ユニット下装飾ベース５３５は、前端における上下方向略中央から上側が、上方へ向かうに従って後方へ移動するように後端まで傾斜している。この左ユニット下装飾ベース５３５は、不透光性の部材によって形成されている。
【０２０３】
左ユニット装飾カバー５３６は、扉枠左サイドユニット５３０の全高に亘って上下に延びている。左ユニット装飾カバー５３６は、上下方向の中間部が後方へ凹むように屈曲しており、左ユニット上装飾ベース５３４の前端に沿うように下部が後方へ折れ曲がっているく字状の部位と、左ユニット下装飾ベース５３５の前端に沿うように上部が後方へ折れ曲がっているく字状の部位と、上側のく字状の部位の下端と下側のく字状の部位の上端とを結んでいる直線状の部位と、で構成されている。
【０２０４】
左ユニット装飾カバー５３６は、上下両端が左ユニット上装飾ベース５３４の前面と、左ユニット下装飾ベース５３５の前面とに夫々取付けられる。この左ユニット装飾カバー５３６は、透明な部材によって形成されており、後側に配置されている左ユニット装飾レンズ部材を前方側から視認することができる。
【０２０５】
飾り部材５３７は、上下に短く延びており、上下方向へ所定間隔で左ユニット装飾カバー５３６の前面に取付けられている。飾り部材５３７は、不透光性の部材によって形成されている。
【０２０６】
［３－６．扉枠右サイドユニット］
扉枠３の扉枠右サイドユニット５５０について、主に図５１乃至図５５等を参照して詳細に説明する。図５１（ａ）は扉枠における扉枠右サイドユニットの正面図であり、（ｂ）は扉枠右サイドユニットを前から見た斜視図であり、（ｃ）は扉枠右サイドユニットを後ろから見た斜視図である。図５２は扉枠右サイドユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図５３は扉枠右サイドユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図５４は、図５１（ａ）におけるＭ－Ｍ線で切断した断面図である。図５５（ａ）は図５１（ａ）におけるＮ－Ｎ線で切断した断面図であり、（ｂ）は図５１（ａ）におけるＯ－Ｏ線で切断した断面図である。扉枠右サイドユニット５５０は、皿ユニット３２０の上側で扉枠ベースユニット１００の扉枠ベース１１０の前面における貫通口１１１の右側に取付けられるものである。
【０２０７】
扉枠右サイドユニット５５０は、扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース１１０の前面で貫通口１１１の正面視右側に取付けられる上下に延びた箱状の右ユニットベース５５１と、右ユニットベース５５１の前面に取付けられている扉枠右サイド装飾基板５５２と、扉枠右サイド装飾基板５５２の前側で右ユニットベース５５１の前面における正面視中央より左側に取付けられており上下方向及び前後方向に延びている透明平板状の右ユニット左拡散レンズ部材５５３と、右ユニット左拡散レンズ部材５５３の左側面に取付けられており装飾が施されているシート状の右ユニット左装飾部材５５４と、右ユニット左装飾部材５５４の左側を覆うように右ユニット左拡散レンズ部材５５３に取付けられている透明平板状の右ユニット左カバー５５５と、を備えている。
【０２０８】
また、扉枠右サイドユニット５５０は、扉枠右サイド装飾基板５５２の前側且つ右ユニット左拡散レンズ部材５５３の正面視右側で右ユニットベース５５１の前面における正面視中央より右側と右ユニット左拡散レンズ部材５５３とに取付けられており上下方向及び前後方向に延びている透明平板状の右ユニット右拡散レンズ部材５５６と、右ユニット右拡散レンズ部材５５６の右側面に取付けられており装飾が施されているシート状の右ユニット右装飾部材５５７と、右ユニット右装飾部材５５７の右側を覆うように右ユニット右

拡散レンズ部材５５６に取付けられている透明平板状の右ユニット右カバーと５５８、を備えている。

【０２０９】

更に、扉枠右サイドユニット５５０は、右ユニット左拡散レンズ部材５５３と右ユニット右拡散レンズ部材５５６との間に配置されており前方及び右方が開放された上下方向及び前後方向に延びた浅い箱状で不透光性の右ユニット左遮光部材５５９と、右ユニット右拡散レンズ部材５５６の左側で右ユニット左遮光部材５５９の開放されている右側を閉鎖するように取付けられている不透光性で平板状の右ユニット右遮光部材５６０と、を備えている。

【０２１０】

また、扉枠右サイドユニット５５０は、右ユニット左拡散レンズ部材５５３及び右ユニット右拡散レンズ部材５５６の前端に取付けられており前端部に多面体状の装飾を有している透光性を有する右ユニット装飾レンズ部材５６１と、右ユニット装飾レンズ部材５６１の左右両側と右ユニット左拡散レンズ部材５５３及び右ユニット右拡散レンズ部材５５６の前端側を覆うように右ユニットベース５５１の前面に取付けられている前後に貫通した枠状の右ユニット装飾ベース５６２と、右ユニット装飾ベース５６２の前端開口を閉鎖するように右ユニット装飾ベース５６２の前側に取付けられている透明な右ユニットカバー５６３と、右ユニットカバー５６３の前側に取付けられている複数の飾り部材５６４と、を備えている。なお、図示は省略するが、扉枠右サイドユニット５５０は、右ユニットベース５５１を上下に貫通するように取付けられ、扉枠ベースユニット１００の扉本体中継基板と、扉枠トップユニット５７０の扉枠トップユニット中継基板５８９とを接続するための接続ケーブルを備えている。

【０２１１】

扉枠右サイドユニット５５０の右ユニットベース５５１は、正面視の形状が上下に長く延びた四角形で、前後に短く角筒状に延びており、前後方向の中央付近が閉鎖された箱状に形成されている。この右ユニットベース５５１は、不透光性の部材によって形成されている。

【０２１２】

また、右ユニットベース５５１は、上記貫通口１１１を塞ぐように配設されるガラス板１９２から手前側に向けて立設された右側反射立壁部５６８（図６、図２４を参照）を有している。この右側反射立壁部５６８では、平らな面状をなし上記貫通口１１１に対して臨むように設けられる内側面が光を反射可能な反射面として設けられている。なお、この反射面は、左側反射立壁部５３８の内側面と同様、右側反射立壁部５６８の内側面これ自体を金属や樹脂などの反射用素材から設けることのほか、同内側面に対して反射用シールを取り付けることなどによっても設けることが可能である。そして後述するが、この右側反射立壁部５６８は、右ユニットベース５５１によって形成されて、上述した反射立壁部３３の一部（右側部分）を担う部分となっている。

【０２１３】

扉枠右サイド装飾基板５５２は、上下に延びた帯板状に形成されている。扉枠右サイド装飾基板５５２は、前面における左右方向中央より左側に実装されている複数の左ＬＥＤ５５２ａと、前面における左右方向中央より右側に実装されている右ＬＥＤ５５２ｂと、前面における左右方向中央に実装されている複数の中ＬＥＤ５５２ｃと、を備えている。扉枠右サイド装飾基板５５２の左ＬＥＤ５５２ａは、右ユニット左拡散レンズ部材５５３を介して右ユニット左装飾部材５５４を発光装飾させためのものである。また、右ＬＥＤ５５２ｂは、右ユニット右拡散レンズ部材５５６を介して右ユニット右装飾部材５５７を発光装飾させるためのものである。中ＬＥＤ５５２ｃは、右ユニット装飾レンズ部材５６１を発光装飾させるためのものである。

【０２１４】

扉枠右サイド装飾基板５５２は、前後両面が白色に形成されている。扉枠右サイド装飾基板５５２は、上側の扉枠右サイド上装飾基板５５２Ａと、下側の扉枠右サイド下装飾基

板５５２Ｂとに上下に分割されている。図示は省略するが、扉枠右サイド下装飾基板５５２Ｂは、扉枠ベースユニット１００の扉本体中継基板に接続されており、扉枠右サイド上装飾基板５５２Ａは、扉枠右サイド下装飾基板５５２Ｂに接続されている。

【０２１５】

右ユニット左拡散レンズ部材５５３は、上下方向及び前後方向に延びた平板状の本体部５５３ａと、本体部５５３ａの後辺から正面視右方へ短く平板状に突出している後壁部５５３ｂと、後壁部５５３ｂの正面視右端側から左方へ四角形状に切欠かれており上下方向に所定間隔で複数形成されている切欠部５５３ｃと、本体部５５３ａの正面視左面側において右ユニット左装飾部材５５４を収容可能に浅く窪んでいる収容凹部５５３ｄと、本体部５５３ａの後端面から後方へ突出しており上下方向に複数備えられている入力レンズ部５５３ｅと、本体部５５３ａの正面視右面側において各入力レンズ部５５３ｅが上下方向の中央となるように上下方向に複数配置されている側面反射部５５３ｆと、を備えている。

【０２１６】

右ユニット左拡散レンズ部材５５３の本体部５５３ａは、側面視の形状が、上下に延びた四角形の前端側の上隅がＣ面取り状に斜めに切欠かれていると共に、下辺が前方へ向かうに従って上方へ移動するように傾斜している形状に形成されている。また、本体部５５３ａは、図５５に示すように、後端側から前方へ向かうに従って、正面視右方へ移動するように全体が、扉枠右サイド装飾基板５５２の前面の垂直線に対して僅かに傾斜している。本体部５５３ａの前端は、扉枠３に組立てた状態で、扉枠左サイドユニット５３０の前端よりも大きく前方へ突出している。

【０２１７】

後壁部５５３ｂは、扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態で、その右端が、右ユニットベース５５１の左右方向略中央まで延びている。この後壁部５５３ｂの右端には、右ユニット右拡散レンズ部材５５６の後壁部５５６ｂの左端が当接する。

【０２１８】

複数の切欠部５５３ｃは、上下方向へ所定間隔で複数形成されており、一部が扉枠右サイド装飾基板５５２の中ＬＥＤ５５２ｃと対応している。扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態では、複数の切欠部５５３ｃから扉枠右サイド装飾基板５５２の中ＬＥＤ５５２ｃが前方に臨んでおり、複数の中ＬＥＤ５５２ｃによって右ユニット装飾レンズ部材５６１を良好に発光装飾させることができる。

【０２１９】

収容凹部５５３ｄは、底面が平坦面に形成されており、外周の形状が右ユニット左装飾部材５５４の外形形状に略一致している。これにより、右ユニット左装飾部材５５４を収容することができる。

【０２２０】

複数の入力レンズ部５５３ｅは、本体部５５３ａの後端面から上下方向へ所定間隔で後方へ突出している。具体的には、右ユニット左拡散レンズ部材５５３を上下方向へ６等分した時の夫々の上下方向略中央に形成されている。入力レンズ部５５３ｅは、詳細な図示は省略するが、上下に延びた四角形が後方へ突出した直方体の部位と、その直方体の部位の後面から球面状に湾曲するように前方へ向かって窪んでいる部位と、を有している。これら入力レンズ部５５３ｅは、扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態で、扉枠右サイド装飾基板５５２の左ＬＥＤ５５２ａの直前に夫々位置している。これにより、左ＬＥＤ５５２ａからの光を、本体部５５３ａ内で広く拡散されるように入力させることができる。

【０２２１】

側面反射部５５３ｆは、上下方向に複数（六つ）備えられている。各側面反射部５５３ｆは、入力レンズ部５５３ｅを中心にした放射状に延びている線により周方向へ分割されている同心円弧状の複数の溝により形成されている。これら同心円弧状の複数の溝は、夫々の溝において、入力レンズ部５５３ｅに近い側の面が本体部５５３ａの面に対して傾斜

していると共に、入力レンズ部５５３ｅから遠い側の面が本体部５５３ａの面に対して垂直に延びており、最深部が円弧状に形成されている。側面反射部５５３ｆは、入力レンズ部５５３ｅを中心とした半径方向に切断した時に断面形状が、溝と溝との間の山の部分が中心側へ向くような尖った三角形状に形成されており、全体が鋸状に形成されている。また、側面反射部５５３ｆは、複数の同心円弧状の溝を周方向に分割している放射状の線を境に、溝の部分と山の部分とが周方向へ交互に配置されるように形成されている。

【０２２２】

この右ユニット左拡散レンズ部材５５３は、扉枠右サイド装飾基板５５２の左ＬＥＤ５５２ａから前方へ照射された光が、入力レンズ部５５３ｅの後面から右ユニット左拡散レンズ部材５５３の本体部５５３ａ内へと入射される。この入力レンズ部５５３ｅの後端は、前方へ向かって湾曲状に窪んでいることから、その湾曲面により左ＬＥＤ５５２ａからの光が広がるように屈折し、本体部５５３ａ内において、各入力レンズ部５５３ｅを中心として前方へ向かって放射状に拡散することとなる。

【０２２３】

本体部５５３ａは、全体が前方へ向かうに従って正面視右方へ移動するように、扉枠右サイド装飾基板５５２の前面から垂直に延びている線に対して僅かに傾斜しているため、扉枠右サイド装飾基板５５２の前面に実装されている左ＬＥＤ５５２ａから照射されて入力レンズ部５５３ｅから本体部５５３ａ内に入射された光が、本体部５５３ａ内の平坦な左面に当ることとなる。しかしながら、左ＬＥＤ５５２ａからの直接光は、本体部５５３ａの左面に対する入射角度の関係で、本体部５５３ａの左面から外部へ放射されることはなく、左面の内面で側面反射部５５３ｆ側へ反射することとなる。

【０２２４】

そして、入力レンズ部５５３ｅから本体部５５３ａ内に前方へ向かって入射された光は、鋸状の側面反射部５５３ｆに当ることで正面視左方へ反射し、本体部５５３ａの左面から外方へ照射されることとなる。なお、本体部５５３ａの右面（側面反射部５５３ｆ）からも外方（正面視右方）へ光が照射されるが、本体部５５３ａの右側に配置されている右ユニット左遮光部材５５９が白色の部材とされているため、右ユニット左遮光部材５５９の左面が明るく照らされることとなり、右ユニット左遮光部材５５９で反射した間接光が本体部５５３ａを通って左方側へ照射されることとなる。従って、本体部５５３ａの左面からは、本体部５５３ａ内において側面反射部５５３ｆにより左方へ反射された光と、側面反射部５５３ｆから右方へ照射されて右ユニット左遮光部材５５９の左面で左方へ反射して本体部５５３ａを通過した光とが、左方へ照射されるため、本体部５５３ａの左側に取付けられている右ユニット左装飾部材５５４を良好な明るさで発光装飾させることができる。

【０２２５】

また、側面反射部５５３ｆでは、同心円状の複数の溝を放射状に延びた複数の線で分割した上で、分割線を境に同心円弧状の複数の溝を半径方向へずらして、同心円弧状の溝を周方向において交互に配置するようにしているため、本体部５５３ａの左面から外方（左方）へ照射される光が、同心円状の縞模様の濃淡を有した光となるのを回避させることができ、より濃淡の均一な光を左方へ照射させることができる。これにより、本体部５５３ａの左面の収容凹部５５３ｄに収容されている右ユニット左装飾部材５５４を、略均一に発光装飾させることができる。

【０２２６】

なお、右ユニット左拡散レンズ部材５５３は、透明な部材により形成されているため、本体部５５３ａの正面視左側（収容凹部５５３ｄが形成されている側）から、反対側に形成されている側面反射部５５３ｆの複数の同心円弧状の溝と放射状に延びている線とからなる模様を視認することができる。従って、右ユニット左装飾部材５５４において、透明な部分を形成した場合、その透明な部分を通して右ユニット左拡散レンズ部材５５３の側面反射部５５３ｆの模様が視認できることとなり、右ユニット左装飾部材５５４における透明な部分を側面反射部５５３ｆによって装飾することができる。

【０２２７】
右ユニット左装飾部材５５４は、薄いシート状に形成されており、パチンコ機１のメーカーロゴや、遊技盤５において遊技者に提示する演出のコンセプトに沿ったロゴ、等の装飾が、透光性を有するように施されている。右ユニット左カバー５５５は、扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態で、右ユニット左装飾部材５５４の外面を保護している。
【０２２８】
右ユニット右拡散レンズ部材５５６は、右ユニット左拡散レンズ部材５５３とは略左右対称に形成されており、同じような構成を備えている。詳述すると、右ユニット右拡散レンズ部材５５６は、上下方向及び前後方向に延びた平板状の本体部５５６ａと、本体部５５６ａの後辺から正面視左方へ短く平板状に突出している後壁部５５６ｂと、後壁部５５６ｂの正面視左端側から右方へ四角形状に切欠かれており上下方向に所定間隔で複数形成されている切欠部５５６ｃと、本体部５５６ａの正面視右面側において右ユニット右装飾部材５５７を収容可能に浅く窪んでいる収容凹部５５６ｄと、本体部５５６ａの後端面から後方へ突出しており上下方向に複数備えられている入力レンズ部５５６ｅと、本体部５５６ａの正面視左面側において各入力レンズ部５５６ｅが上下方向の中央となるように上下方向に複数配置されている側面反射部５５６ｆと、を備えている。
【０２２９】
右ユニット右拡散レンズ部材５５６の本体部５５６ａは、側面視の形状が、上下に延びた四角形の前端側の上隅がＣ面取り状に斜めに切欠かれていると共に、下辺が前方へ向かうに従って上方へ移動するように傾斜している形状に形成されており、右ユニット左拡散レンズ部材５５３の本体部５５３ａと外形が略同じ形状に形成されている。また、本体部５５６ａは、図５５に示すように、後端側から前方へ向かうに従って、正面視左方へ移動するように全体が、扉枠右サイド装飾基板５５２の前面の垂直線に対して僅かに傾斜している。本体部５５６ａの前端は、扉枠３に組立てた状態で、扉枠左サイドユニット５３０の前端よりも大きく前方へ突出している。
【０２３０】
後壁部５５６ｂは、扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態で、その左端が、右ユニットベース５５１の左右方向略中央まで延びている。この後壁部５５６ｂの左端には、右ユニット左拡散レンズ部材５５３の後壁部５５３ｂの右端が当接する。
【０２３１】
複数の切欠部５５６ｃは、上下方向へ所定間隔で複数形成されており、一部が扉枠右サイド装飾基板５５２の中ＬＥＤ５５２ｃと対応している。これら複数の切欠部５５６ｃは、右ユニット左拡散レンズ部材５５３の複数の切欠部５５３ｃと対応した位置に形成されている。従って、扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態では、右ユニット左拡散レンズ部材５５３の切欠部５５３ｃと、右ユニット右拡散レンズ部材５５６の切欠部５５６ｃとで、前後に貫通している四角い開口部が形成され、その開口部から扉枠右サイド装飾基板５５２の中ＬＥＤ５５２ｃが前方に臨み、複数の中ＬＥＤ５５２ｃによって右ユニット装飾レンズ部材５６１を良好に発光装飾させることができる。
【０２３２】
収容凹部５５６ｄは、底面が平坦面に形成されており、外周の形状が右ユニット右装飾部材５５７の外形形状に略一致している。これにより、右ユニット右装飾部材５５７を収容することができる。
【０２３３】
複数の入力レンズ部５５６ｅは、本体部５５６ａの後端面から上下方向へ所定間隔で後方へ突出している。具体的には、右ユニット右拡散レンズ部材５５６を上下方向へ６等分した時の夫々の上下方向略中央に形成されている。入力レンズ部５５６ｅは、詳細な図示は省略するが、上下に延びた四角形が後方へ突出した直方体の部位と、その直方体の部位の後面から球面状に湾曲するように前方へ向かって窪んでいる部位と、を有している。これら入力レンズ部５５６ｅは、扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態で、扉枠右サイド装飾基板５５２の右ＬＥＤ５５２ｂの直前に夫々位置している。これにより、右ＬＥ

Ｄ５５２ｂからの光を、本体部５５６ａ内で広く拡散されるように入力させることができる。

【０２３４】

側面反射部５５６ｆは、上下方向に複数（六つ）備えられている。各側面反射部５５６ｆは、入力レンズ部５５６ｅを中心にした放射状に延びている線により周方向へ分割されている同心円弧状の複数の溝により形成されている。これら同心円弧状の複数の溝は、夫々の溝において、入力レンズ部５５６ｅに近い側の面が本体部５５６ａの面に対して傾斜していると共に、入力レンズ部５５６ｅから遠い側の面が本体部５５６ａの面に対して垂直に延びており、最深部が円弧状に形成されている。側面反射部５５６ｆは、入力レンズ部５５６ｅを中心とした半径方向に切断した時に断面形状が、溝と溝との間の山の部分が中心側へ向くような尖った三角形状に形成されており、全体が鋸状に形成されている。また、側面反射部５５６ｆは、複数の同心円弧状の溝を周方向に分割している放射状の線を境に、溝の部分と山の部分とが周方向へ交互に配置されるように形成されている。

【０２３５】

この右ユニット右拡散レンズ部材５５６は、扉枠右サイド装飾基板５５２の右ＬＥＤ５５２ｂから前方へ照射された光が、入力レンズ部５５６ｅの後面から右ユニット右拡散レンズ部材５５６の本体部５５６ａ内へと入射される。この入力レンズ部５５６ｅの後端は、前方へ向かって湾曲状に窪んでいることから、その湾曲面により右ＬＥＤ５５２ｂからの光が広がるように屈折し、本体部５５６ａ内において、各入力レンズ部５５６ｅを中心として前方へ向かって放射状に拡散することとなる。

【０２３６】

本体部５５６ａは、全体が前方へ向かうに従って正面視左方へ移動するように、扉枠右サイド装飾基板５５２の前面から垂直に延びている線に対して僅かに傾斜しているため、扉枠右サイド装飾基板５５２の前面に実装されている右ＬＥＤ５５２ｂから照射されて入力レンズ部５５６ｅから本体部５５６ａ内に入射された光が、本体部５５６ａ内の平坦な右面に当ることとなる。しかしながら、右ＬＥＤ５５２ｂからの直接光は、本体部５５６ａの右面に対する入射角度の関係で、本体部５５６ａの左面から外部へ放射されることはなく、右面の内面で側面反射部５５６ｆ側へ反射することとなる。

【０２３７】

そして、入力レンズ部５５６ｅから本体部５５６ａ内に前方へ向かって入射された光は、鋸状の側面反射部５５６ｆに当ることで正面視右方へ反射し、本体部５５６ａの右面から外方へ照射されることとなる。なお、本体部５５６ａの右面（側面反射部５５６ｆ）からも外方（正面視左方）へ光が照射されるが、本体部５５６ａの左側に配置されている右ユニット右遮光部材５６０が白色の部材とされているため、右ユニット右遮光部材５６０の右面が明るく照らされることとなり、右ユニット右遮光部材５６０で反射した間接光が本体部５５６ａを通って右方側へ照射されることとなる。従って、本体部５５６ａの右面からは、本体部５５６ａ内において側面反射部５５６ｆにより右方へ反射された光と、側面反射部５５６ｆから左方へ照射されて右ユニット右遮光部材５６０の右面で右方へ反射して本体部５５６ａを通過した光とが、右方へ照射されるため、本体部５５６ａの右側に取付けられている右ユニット右装飾部材５５７を良好な明るさで発光装飾させることができる。

【０２３８】

また、側面反射部５５６ｆでは、同心円状の複数の溝を放射状に延びた複数の線で分割した上で、分割線を境に同心円弧状の複数の溝を半径方向へずらして、同心円弧状の溝を周方向において交互に配置するようにしているため、本体部５５６ａの右面から外方（右方）へ照射される光が、同心円状の縞模様の濃淡を有した光となるのを回避させることができ、より濃淡の均一な光を右方へ照射させることができる。これにより、本体部５５６ａの右面の収容凹部５５６ｄに収容されている右ユニット右装飾部材５５７を、略均一に発光装飾させることができる。

【０２３９】

なお、右ユニット右拡散レンズ部材５５６は、透明な部材により形成されているため、本体部５５６ａの正面視右側（収容凹部５５６ｄが形成されている側）から、反対側に形成されている側面反射部５５６ｆの複数の同心円弧状の溝と放射状に延びている線とからなる模様を視認することができる。従って、右ユニット右装飾部材５５７において、透明な部分を形成した場合、その透明な部分を通して右ユニット右拡散レンズ部材５５６の側面反射部５５６ｆの模様が視認できることとなり、右ユニット右装飾部材５５７における透明な部分を側面反射部５５６ｆによって装飾することができる。

【０２４０】

右ユニット右装飾部材５５７は、薄いシート状に形成されており、パチンコ機１のメーカーロゴや、遊技盤５において遊技者に提示する演出のコンセプトに沿ったロゴ、等の装飾が、透光性を有するように施されている。右ユニット右カバー５５８は、扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態で、右ユニット右装飾部材５５７の外面を保護している。右ユニット右装飾部材５５７及び右ユニット右カバー５５８は、右ユニット左装飾部材５５４及び右ユニット左カバー５５５とは、略左右対称に形成されている。また、右ユニット左装飾部材５５４と右ユニット右装飾部材５５７とに施される装飾は、同じ装飾であっても良いし、異なる装飾であっても良い。

【０２４１】

右ユニット左遮光部材５５９は、側面視の形状が右ユニット左拡散レンズ部材５５３及び右ユニット右拡散レンズ部材５５６の側面視の形状と、略同じ形状に形成されている。右ユニット左遮光部材５５９は、前方及び右方が開放された浅い箱状に形成されている。右ユニット左遮光部材５５９は、上下方向及び前後方向に延びた平板状の本体部５５９ａと、本体部５５９ａの後辺から正面視右方へ短く平板状に突出している後壁部５５９ｂと、後壁部５５９ｂの正面視右端側から左方へ四角形状に切欠かれており上下方向に所定間隔で複数形成されている切欠部５５９ｃと、本体部５５９ａの右面から右方へ延出していると共に後壁部５５９ｂから本体部５５９ａの前端まで延びている平板状の複数の補強部５５９ｄと、を備えている。

【０２４２】

右ユニット左遮光部材５５９の本体部５５９ａは、側面視の形状が、上下に延びた四角形の前端側の上隅がＣ面取り状に斜めに切欠かれていると共に、下辺が前方へ向かうに従って上方へ移動するように傾斜している形状に形成されており、右ユニット左拡散レンズ部材５５３及び右ユニット右拡散レンズ部材５５６の本体部５５３ａ，５５６ａと外形が略同じ形状に形成されている。

【０２４３】

後壁部５５９ｂは、扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態で、その左端が、右ユニットベース５５１の左右方向略中央よりも右側へ延出している。この後壁部５５９ｂの右端には、右ユニット右遮光部材５６０の左面が当接する。

【０２４４】

複数の切欠部５５９ｃは、上下方向へ所定間隔で複数形成されており、一部が扉枠右サイド装飾基板５５２の中ＬＥＤ５５２ｃと対応している。これら複数の切欠部５５９ｃは、右ユニット左拡散レンズ部材５５３及び右ユニット右拡散レンズ部材５５６の複数の切欠部５５３ｃ，５５６ｃと対応した位置に形成されている。従って、扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態では、複数の切欠部５５９ｃから扉枠右サイド装飾基板５５２の中ＬＥＤ５５２ｃが前方に臨み、複数の中ＬＥＤ５５２ｃによって右ユニット装飾レンズ部材５６１を良好に発光装飾させることができる。

【０２４５】

複数の補強部５５９ｄは、左右の幅と略同じ高さで上下方向に離間している一対の補強部５５９ｄを一組として、上下方向へ所定距離離間して三組備えられている。各組の補強部５５９ｄは、右ユニットカバー５６３に取付けられる飾り部材５６４の後方となる位置に夫々形成されている。これら複数の補強部５５９ｄによって、扉枠右サイドユニット５５０の全体の強度・剛性を高めている。

【０２４６】
右ユニット右遮光部材５６０は、側面視の形状が、上下に延びた四角形の前端側の上隅がＣ面取り状に斜めに切欠かれていると共に、下辺が前方へ向かうに従って上方へ移動するように傾斜している形状に形成されており、右ユニット左遮光部材５５９における本体部５５９ａと略同じ形状に形成されている。右ユニット右遮光部材５６０は、扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態で、浅い箱状に形成されている右ユニット左遮光部材５５９の右方へ開放されている右側開口を閉鎖している。
【０２４７】
右ユニット左遮光部材５５９及び右ユニット右遮光部材５６０は、白色の部材によって夫々形成されている。右ユニット左遮光部材５５９及び右ユニット右遮光部材５６０は、図５５に示すように、扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態で、夫々の本体部５５９ａ及び右ユニット右遮光部材５６０が、右ユニット左拡散レンズ部材５５３及び右ユニット右拡散レンズ部材５５６の本体部５５３ａ，５５６ａと近接するように配置されている。これにより、右ユニット左遮光部材５５９の本体部５５９ａ及び右ユニット右遮光部材５６０同士が左右方向に離間しており、左右方向に所定幅で上下方向及び前後方向に延びた空間を形成している。この右ユニット左遮光部材５５９の本体部５５９ａ及び右ユニット右遮光部材５６０同士の間に形成された空間を通して、扉枠右サイド装飾基板５５２の中ＬＥＤ５５２ｃから前方へ放射された光が、右ユニット装飾レンズ部材５６１の後側に照射される。
【０２４８】
また、右ユニット左遮光部材５５９及び右ユニット右遮光部材５６０は、不透光性の部材によって形成されており、扉枠右サイド装飾基板５５２における左ＬＥＤ５５２ａ、中ＬＥＤ５５２ｃ、右ＬＥＤ５５２ｂから夫々前方へ照射される光が、互いに干渉するのを防止しており、右ユニット左装飾部材５５４、右ユニット右装飾部材５５７、及び右ユニット装飾レンズ部材５６１を、夫々対応している左ＬＥＤ５５２ａ、右ＬＥＤ５５２ｂ、及び中ＬＥＤ５５２ｃによってのみ発光装飾させることができる。
【０２４９】
更に、右ユニット左遮光部材５５９及び右ユニット右遮光部材５６０は、三組の補強部５５９ｄによって内部空間が上下方向へ四つに分割されているため、分割された夫々の空間の後側に配置されている扉枠右サイド装飾基板５５２の中ＬＥＤ５５２ｃによって、各空間同士の間で光が干渉しないようにすることができ、右ユニット装飾レンズ部材５６１の各空間の前方に位置している部位を、夫々独立して発光装飾させることができる。つまり、扉枠右サイドユニット５５０の前端側において、上下方向へ複数（四つ）の領域に分割して夫々を独立して発光装飾させることができる。
【０２５０】
右ユニット装飾レンズ部材５６１は、右ユニット左拡散レンズ部材５５３及び右ユニット右拡散レンズ部材５５６の前端形状に沿った形状に形成されている。右ユニット装飾レンズ部材５６１は、正面視において円形状に形成されている円形装飾部５６１ａと、上下に延びており複数の多面体が形成されている多面装飾部５６１ｂと、を備えている。円形装飾部５６１ａは、前面が窪み前後に短く延びた円柱状の部位の外周に三角形のリブを周方向に複数備えた形状に形成されている。多面装飾部５６１ｂは、上下に延びた直方体の前面に四角錘状の部位が上下方向に複数列設されていると共に、直方体の部位の左右両側に複数の三角形からなる多面体が上下方向に複数列設したような形状に形成されている。
【０２５１】
詳述すると、右ユニット装飾レンズ部材５６１は、複数の円形装飾部５６１ａ及び多面装飾部５６１ｂが、右ユニット左遮光部材５５９における三組の補強部５５９ｄによって四つに分割されている夫々の空間の前方に位置する部位において、上から三つの部位では、上下方向の中央に配置された円形装飾部５６１ａの上下両側に一つずつ多面装飾部５６１ｂが配置され、最も下側の部位では、多面装飾部５６１ｂのみが配置されるように形成されている。

【０２５２】
右ユニット装飾レンズ部材５６１は、右ユニット左拡散レンズ部材５５３及び右ユニット右拡散レンズ部材５５６の前端に取付けられている。右ユニット装飾レンズ部材５６１は、透明な右ユニットカバー５６３を通して前方側（遊技者側）から視認することができる。この右ユニット装飾レンズ部材５６１は、後方に配置されている扉枠右サイド装飾基板５５２の中ＬＥＤ５５２ｃによって、発光装飾させられる。
【０２５３】
右ユニット装飾ベース５６２は、前後方向に貫通している筒枠状に形成されている。右ユニット装飾ベース５６２は、右ユニット左拡散レンズ部材５５３及び右ユニット右拡散レンズ部材５５６の前端及び上端の形状に沿った形状に形成されている。右ユニット装飾ベース５６２は、右ユニット左拡散レンズ部材５５３及び右ユニット右拡散レンズ部材５５６における前端付近の左右両外側と、右ユニット装飾レンズ部材５６１の左右両側を被覆可能に形成されている。扉枠右サイドユニット５５０に組立てた状態で、右ユニット装飾ベース５６２の前端よりも、右ユニット装飾レンズ部材５６１の前端が、僅かに前方へ突出している。この右ユニット装飾ベース５６２は、不透光性の部材によって形成されている。
【０２５４】
右ユニットカバー５６３は、右ユニット装飾ベース５６２の前端開口を閉鎖可能に形成されている。この右ユニットカバー５６３は、透明な部材によって形成されており、後側に配置されている右ユニット装飾レンズ部材５６１を前方側から視認することができる。
【０２５５】
飾り部材５６４は、上下に短く延びており、上下方向へ所定間隔で右ユニットカバー５６３の前面に取付けられている。飾り部材５６４は、不透光性の部材によって形成されている。三つの飾り部材５６４は、右ユニットカバー５６３（右ユニット装飾レンズ部材５６１）を上下方向へ四つに分割している。
【０２５６】
扉枠右サイドユニット５５０は、扉枠３に組立てた状態で、扉枠左サイドユニット５３０よりも前方へ大きく板状に突出しており、皿ユニット３２０の上皿３２１前端よりも若干前方へ突出している。扉枠右サイドユニット５５０は、突出した左右両面側に備えられている右ユニット左装飾部材５５４及び右ユニット右装飾部材５５７と、前端に備えられている右ユニット装飾レンズ部材５６１と、を夫々独立して発光装飾させることができる。
【０２５７】
扉枠右サイドユニット５５０は、板状で前方へ大きく突出していることから、本パチンコ機１を遊技ホールの島設備に設置すると、扉枠右サイドユニット５５０が右側に隣接しているパチンコ機との間で仕切りのような作用効果を発揮することができる。これにより、本パチンコ機１で遊技する遊技者に対して、個室で遊技しているように錯覚させることができ、周りの他の遊技者に気兼ねすることなくリラックスした雰囲気で遊技を行わせることができる。
【０２５８】
また、扉枠右サイドユニット５５０は、前方へ大きく突出していることから、パチンコ機１が並んだ状態で設置される遊技ホールでは、本パチンコ機１の前方に位置していなくても、島設備に沿った横方向からでも視認することができ、多数のパチンコ機が列設されている遊技ホール内において本パチンコ機１を目立たせることができる。従って、扉枠右サイドユニット５５０の左右両面側の右ユニット左装飾部材５５４や右ユニット右装飾部材５５７を発光装飾させると、本パチンコ機１の前方近辺に位置していなくても、遠くから本パチンコ機１の存在を知らせることができ、遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。
【０２５９】
更に、扉枠右サイドユニット５５０において、本パチンコ機１で球詰りやエラー等の不

具合が発生した時に、左右両面側の右ユニット左装飾部材５５４や右ユニット右装飾部材５５７、及び右ユニット装飾レンズ部材５６１等を特有な態様で発光装飾させるようにすることで、遊技ホールの係員に対して、不具合の発生を直ち知らせて認識させることができ、不具合に対して素早い対応ができるようになることから、遊技者の遊技の中断を早期に解決させることができ、遊技者が苛立ちを覚えて遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０２６０】

［３－７．扉枠トップユニット］

扉枠３の扉枠トップユニット５７０について、主に図５６乃至図５９等を参照して詳細に説明する。図５６（ａ）は扉枠における扉枠トップユニットの正面図であり、（ｂ）は扉枠トップユニットを前から見た斜視図であり、（ｃ）は扉枠トップユニットを後ろから見た斜視図である。図５７は扉枠トップユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図５８は扉枠トップユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図５９は、図５６におけるＰ－Ｐ線で切断した断面図である。扉枠トップユニット５７０は、扉枠左サイドユニット５３０及び扉枠右サイドユニット５５０の上側で扉枠ベースユニット１００の扉枠ベース１１０の前面における貫通口１１１の上側に取付けられるものである。

【０２６１】

扉枠トップユニット５７０は、扉枠ベースユニット１００の扉枠ベース１１０の前面における貫通口１１１の上側で左右方向の中央に取付けられる中央ベース５７１と、中央ベース５７１の左右両側に取付けられていると共に扉枠ベース１１０の前面に取付けられる一対のサイドベース５７２と、一対のサイドベース５７２の前面に夫々取付けられている一対の上部スピーカ５７３と、左右に延びていると共に左右方向中央が前方へ突出しており後方が開放されている箱状で一対の上部スピーカ５７３の前方位置で前後に夫々貫通している一対の開口部５７４ａ、及び一対の開口部５７４ａよりも左右方向中央寄りの位置から中央付近まで夫々延びていると共に前後方向に夫々貫通しており上下に離間している複数（左右夫々三つ）のスリット５７４ｂを有しており中央ベース５７１及び一対のサイドベース５７２の前側に取付けられているユニット本体２７１と、一対の上部スピーカ５７３の前側に夫々配置されており一対の開口部５７４ａを閉鎖するようにユニット本体２７１の後側に取付けられているパンチングメタルからなるスピーカカバー５７５と、を備えている。

【０２６２】

ここで、図示は割愛するが、一対のサイドベース５７２（左側サイドベース５７２ａ，右側サイドベース５７２ｂ）では、開口窓の設けられる側に向けてのみ開口された内部空間をそれぞれ有しており、これらの内部空間において、開口窓の外周内へと外周外から発光するように設けられる上記外周外発光部３４（左側外周外発光部３４ａ，右側外周外発光部３４ｂ）と、開口窓の外周内からの光をその外周外で検出する外周外光検出部３５（左側外周外光検出部３５ａ，右側外周外光検出部３５ｂ）とがそれぞれ設けられる構造となっている。

【０２６３】

また、扉枠トップユニット５７０は、ユニット本体２７１の左右方向中央の前面に取付けられており透光性を有しているトップ中装飾部材５７６と、トップ中装飾部材５７６の後側に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている扉枠トップ中装飾基板５７７と、ユニット本体２７１の前面に夫々取付けられており複数のスリット５７４ｂを夫々閉鎖していると共にトップ中装飾部材５７６の左右両端付近から開口部５７４ａを跨いでユニット本体２７１の左右両端付近まで夫々延びている透明平板状の複数（左右夫々三つ）の導光部材５７８と、ユニット本体２７１の前面におけるトップ中装飾部材５７６の左右両側に夫々取付けられており複数（三つ）の導光部材５７８の前面を夫々覆っているトップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０と、トップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０の夫々の前方側からユニット本体２７１の前面に夫々取付けられておりトップ中装飾部材５７６の左右両側から開口部５７４ａの中

央側端部付近まで夫々延びているトップ中左装飾部材５８１及びトップ中右装飾部材５８２と、を備えている。

【０２６４】

更に、扉枠トップユニット５７０は、ユニット本体２７１における左右両側面の内側に夫々取付けられており複数（三つ）の導光部材５７８における左右方向外側端部と対面する部位にＬＥＤが夫々実装されている扉枠トップ左装飾基板５８３及び扉枠トップ右装飾基板５８４と、ユニット本体２７１の後側における左右方向中央の左右両側に夫々形成されている複数（三つの）スリット５７４ｂが貫通している部位に夫々取付けられている一対の基板ベース５８５と、一対の基板ベース５８５の前面に夫々取付けられておりユニット本体２７１のスリット５７４ｂの後方となる位置に複数のＬＥＤ５８６ａ，５８７ａが実装されている扉枠トップ中左装飾基板５８６及び扉枠トップ中右装飾基板５８７と、扉枠トップ中左装飾基板５８６及び扉枠トップ中右装飾基板５８７の前側でユニット本体２７１の後側に夫々取付けられている一対の遮光部材５８８と、を備えている。

【０２６５】

また、扉枠トップユニット５７０は、ユニット本体２７１内で中央ベース５７１の前面に取付けられている扉枠トップユニット中継基板５８９と、扉枠トップユニット中継基板５８９の前面を覆うように中央ベース５７１に取付けられている中継基板カバー５９０と、ユニット本体２７１の上開口部５７４ｃを閉鎖するようにユニット本体２７１に取付けられている上カバー５９１と、ユニット本体２７１の下開口部５７４ｄを閉鎖するようにユニット本体２７１に取付けられている下カバー５９２と、を備えている。

【０２６６】

扉枠トップユニット５７０の中央ベース５７１は、正面視の形状が左右に延びた四角形に形成されている。中央ベース５７１は、後方へ開放された箱状に形成されており、前面に複数の凹凸を備えている。一対のサイドベース５７２は、中央ベース５７１の左右両端に夫々取付けられる。一対の上部スピーカ５７３は、各サイドベース５７２の前面に夫々取付けられる。一対の上部スピーカ５７３は、扉枠トップユニット５７０に組立てた状態で、夫々の前面が、扉枠トップユニット５７０の左右方向中央に近い側が後方へ移動するように斜めに取付けられている。一対の上部スピーカ５７３は、広い周波数帯域で音を出力可能なフルレンジのコーン型スピーカである。

【０２６７】

ユニット本体２７１は、正面視の形状が、左右に延びた四角形の左右両端付近の下部が下方へ膨出したような形状に形成されている。換言すると、ユニット本体２７１は、正面視の形状が、左右に延びた四角形を、下端辺側から上方へ窄まった台形で切欠いたような形状に形成されている。ユニット本体２７１は、平面視の形状が、左右に延びた四角形と、その四角形の前端辺側における左右方向中央を中心にして全幅（左右方向の長さ）の約１／２の部位を底辺とする前方へ突出した台形と、その台形の前端辺を長辺として前方へ短く突出した四角形と、を組合せた形状に形成されている。従って、ユニット本体２７１は、前面における左右方向中央で前方へ突出した部位の両側が、ユニット本体２７１の左右方向の端部と、前方へ突出した部位の前端の左右方向端部とを結んだ線よりも後方に位置している（窪んでいる）。

【０２６８】

ユニット本体２７１は、前面における左右方向両端から前方へ突出している部位よりも外側の位置までの部位に、夫々前後に貫通している開口部５７４ａが形成されている。また、ユニット本体２７１は、前面における前方へ台形に突出している部位の斜めに延びている部位に、上下方向に所定の高さで左右に延びていると共に前後方向に貫通している複数のスリット５７４ｂが形成されている。複数のスリット５７４ｂは、ユニット本体２７１の前面における前方へ斜めに延びている部位の前端付近から、開口部５７４ａ付近まで左右に延びている。また、複数のスリット５７４ｂは、ユニット本体２７１の左右方向中央の両側に、夫々三つずつ上下に離間して形成されている。

【０２６９】

また、ユニット本体２７１は、上面における左右方向中央に後端から前方へ向かって四角く切欠かれた上開口部５７４ｃと、下面における左右方向に後端から前方へ向かって切欠かれた下開口部５７４ｄと、を備えている。ユニット本体２７１の上開口部５７４ｃは、上カバー５９１によって閉鎖される。また、下開口部５７４ｄは、下カバー５９２によって閉鎖される。

【０２７０】

また、ユニット本体２７１は、左右両端に上下に延びたトップ左装飾部５７４ｅ及びトップ右装飾部５７４ｆを備えている。トップ左装飾部５７４ｅは、その前面が、開口部５７４ａの形成されている部位の前面と、前後方向が略同じ位置に形成されている。トップ右装飾部５７４ｆは、その前面が、開口部５７４ａの形成されている部位の前面よりも前方へ位置するように形成されている。このユニット本体２７１は、不透光性の部材によって形成されている。

【０２７１】

トップ中装飾部材５７６は、ユニット本体２７１の前面における左右方向中央において前方へ突出している部位の前端に取付けられる。トップ中装飾部材５７６は、正面視の形状が、略正方形の下辺の左右方向中央部が下方へ位置するように折れ曲がった変五角形と、変五角形の左右の辺の上端から左右方向外側へ延出した辺の先端と辺五角形の左右の辺の下端とを結んだ略直角三角形と、を組合せたような形状に形成されている。トップ中装飾部材５７６は、前面の変五角形の部位が、下方へ向かうに従って後方へ移動するように傾斜している。このトップ中装飾部材５７６は、全体が立体的な形状に形成されており、透光性を有している。

【０２７２】

扉枠トップ中装飾基板５７７は、前面が、トップ中装飾部材５７６の変五角形の部位の前面と沿うように、下方へ向かうに従って後方へ移動するように傾斜した状態でトップ中装飾部材５７６の後側に取付けられる。扉枠トップ中装飾基板５７７は、前面に複数のＬＥＤが実装されており、それらＬＥＤを発光させることで、トップ中装飾部材５７６を発光装飾させることができる。

【０２７３】

導光部材５７８は、透明な部材によって形成されている。導光部材５７８は、ユニット本体２７１の前面における前方へ突出した部位の前端よりも左右両外側の形状に沿った形状に形成されている。ユニット本体２７１の左右方向両端部に近い側を端部側、中央に近い側を中央側として説明すると、導光部材５７８は、端部側から中央側へ向かって左右に真っすぐに延びた直部５７８ａと、直部５７８ａの中央側の端部側から中央側へ向かうに従って前方へ移動するように半径の大きい円弧状に延びた円弧部５７８ｂと、で構成されている。導光部材５７８は、直部５７８ａでは前後方向の奥行きが上下方向の高さよりも小さく形成されており、円弧部５７８ｂでは前後方向の奥行きが上下方向の高さよりも大きく形成されている。また、導光部材５７８は、直部５７８ａでは上下方向の高さが一定に形成されており、円弧部５７８ｂでは上下方向の高さが中央側へ向かうに従って小さくなるように形成されている。導光部材５７８は、扉枠トップユニット５７０に組立てた状態で、直部５７８ａがユニット本体２７１の開口部５７４ａの直前に位置し、円弧部５７８ｂがユニット本体２７１のスリット５７４ｂを前方から閉鎖している。

【０２７４】

導光部材５７８は、直部５７８ａの後面に形成されている鋸状の凹凸からなる拡散反射部５７８ｃと、円弧部５７８ｂの後面側に形成されている複数の凹凸からなる拡散入力部５７８ｄと、を備えている。

【０２７５】

導光部材５７８は、扉枠トップユニット５７０に組立てた状態で、左右方向両外側の端部が、扉枠トップ左装飾基板５８３又は扉枠トップ右装飾基板５８４のＬＥＤ５８３ａ，５８４ａと対面していると共に、拡散入力部５７８ｄが扉枠トップ中左装飾基板５８６又は扉枠トップ中右装飾基板５８７のＬＥＤ５８６ａ，５８７ａと対面している。この導光

部材５７８は、左右方向両外側の端部から、扉枠トップ左装飾基板５８３又は扉枠トップ右装飾基板５８４のＬＥＤ５８３ａ，５８４ａからの光が入射されると、その光が直部５７８ａ内を中央側へ進むと共に、直部５７８ａの後面に形成されている拡散反射部５７８ｃにより端部側から順次前方へ反射され、直部５７８ａの前面全体から光が前方へ照射される。導光部材５７８の前方にはトップ左装飾レンズ部材５７９又はトップ右装飾レンズ部材５８０が配置されており、それらのうちの直部５７８ａの前方となる部位が発光装飾させられる。

【０２７６】

また、導光部材５７８は、円弧部５７８ｂの後面に形成されている拡散入力部５７８ｄから、扉枠トップ中左装飾基板５８６又は扉枠トップ中右装飾基板５８７のＬＥＤ５８６ａ，５８７ａからの光が入射されると、その光が拡散入力部５７８ｄの凹凸により円弧部５７８ｂ内へ広く拡散され、円弧部５７８ｂの前面全体から光が前方へ照射される。これにより、トップ左装飾レンズ部材５７９又はトップ右装飾レンズ部材５８０における円弧部５７８ｂの前方に位置している部位を発光装飾させることができる。

【０２７７】

このように、導光部材５７８は、扉枠トップ左装飾基板５８３及び扉枠トップ中左装飾基板５８６のＬＥＤ５８３ａ，５８６ａ、又は、扉枠トップ右装飾基板５８４及び扉枠トップ中右装飾基板５８７のＬＥＤ５８４ａ，５８７ａ、からの光を導いて、前方に配置されているトップ左装飾レンズ部材５７９又はトップ右装飾レンズ部材５８０の全体を良好（均一）な状態で発光装飾させることができる。

【０２７８】

トップ左装飾レンズ部材５７９は、ユニット本体２７１の前面における左右方向中央より左側に配置される三つの導光部材５７８の前方を覆うように、ユニット本体２７１の前面に取付けられる。トップ左装飾レンズ部材５７９は、三つの導光部材５７８を夫々独立して前方から収容する三つの装飾レンズ部５７９ａを有している。トップ左装飾レンズ部材５７９の装飾レンズ部５７９ａは、導光部材５７８に倣った形状に形成されており、導光部材５７８の前面及び上下両面を被覆している。各装飾レンズ部５７９ａの前面には、前方へ突出した四角錘台の凹凸が左右に列設されている。

【０２７９】

トップ左装飾レンズ部材５７９は、扉枠トップユニット５７０におけるトップ中装飾部材５７６の左端から、ユニット本体２７１のトップ左装飾部５７４ｅの右端まで延びている。つまり、トップ左装飾レンズ部材５７９は、扉枠トップユニット５７０におけるトップ中装飾部材５７６よりも左側の略全体を装飾している。このトップ左装飾レンズ部材５７９は、三つの導光部材５７８を介して扉枠トップ左装飾基板５８３及び扉枠トップ中左装飾基板５８６のＬＥＤ５８３ａ，５８６ａによって発光装飾させられる。

【０２８０】

トップ右装飾レンズ部材５８０は、ユニット本体２７１の前面における左右方向中央より右側に配置される三つの導光部材５７８の前方を覆うように、ユニット本体２７１の前面に取付けられる。トップ右装飾レンズ部材５８０は、三つの導光部材５７８を夫々独立して前方から収容する三つの装飾レンズ部５８０ａを有している。トップ右装飾レンズ部材５８０の装飾レンズ部５８０ａは、導光部材５７８に倣った形状に形成されており、導光部材５７８の前面及び上下両面を被覆している。各装飾レンズ部５８０ａの前面には、前方へ突出した四角錘台の凹凸が左右に列設されている。

【０２８１】

トップ右装飾レンズ部材５８０は、扉枠トップユニット５７０におけるトップ中装飾部材５７６の右端から、ユニット本体２７１のトップ右装飾部５７４ｆの左端まで延びている。つまり、トップ右装飾レンズ部材５８０は、扉枠トップユニット５７０におけるトップ中装飾部材５７６よりも右側の略全体を装飾している。このトップ右装飾レンズ部材５８０は、三つの導光部材５７８を介して扉枠トップ右装飾基板５８４及び扉枠トップ中右装飾基板５８７のＬＥＤ５８４ａ，５８７ａによって発光装飾させられる。

【０２８２】
トップ中左装飾部材５８１は、ユニット本体２７１の前面における左側の開口部５７４ａとトップ中装飾部材５７６との間で、トップ左装飾レンズ部材５７９の前方からユニット本体２７１の前面に取付けられる。トップ中左装飾部材５８１は、扉枠トップユニット５７０に組立てた状態で、トップ左装飾レンズ部材５７９の三つの装飾レンズ部５７９ａの間を埋めるように取付けられており、前面の中央寄りがトップ左装飾レンズ部材５７９の前面よりも前方に突出している。このトップ中左装飾部材５８１は、不透光性の部材によって形成されている。
【０２８３】
トップ中右装飾部材５８２は、ユニット本体２７１の前面における右側の開口部５７４ａとトップ中装飾部材５７６との間で、トップ右装飾レンズ部材５８０の前方からユニット本体２７１の前面に取付けられる。トップ中右装飾部材５８２は、扉枠トップユニット５７０に組立てた状態で、トップ右装飾レンズ部材５８０の三つの装飾レンズ部５８０ａの間を埋めるように取付けられており、前面の中央寄りがトップ右装飾レンズ部材５８０の前面よりも前方に突出している。このトップ中右装飾部材５８２は、不透光性の部材によって形成されている。
【０２８４】
扉枠トップ左装飾基板５８３は、ユニット本体２７１内における左側面（トップ左装飾部５７４ｅ）の内側に、ＬＥＤ５８３ａが実装されている面を右方へ向けて取付けられている。扉枠トップ左装飾基板５８３は、ユニット本体２７１の左右方向中央より左側の前面に取付けられている三つの導光部材５７８の左端面と対向する位置にＬＥＤ５８３ａが実装されている（図５９を参照）。三つのＬＥＤ５８３ａは、夫々独立して発光させることができる。扉枠トップ左装飾基板５８３のＬＥＤ５８３ａにより、三つの導光部材５７８の直部５７８ａを介して、トップ左装飾レンズ部材５７９におけるユニット本体２７１の左側の開口部５７４ａの前方に位置している部位を発光装飾させることができる。
【０２８５】
扉枠トップ右装飾基板５８４は、ユニット本体２７１内における右側面（トップ右装飾部５７４ｆ）の内側に、ＬＥＤ５８４ａが実装されている面を左方へ向けて取付けられている。扉枠トップ右装飾基板５８４は、ユニット本体２７１の左右方向中央より右側の前面に取付けられている三つの導光部材５７８の右端面と対向する位置にＬＥＤ５８４ａが実装されている（図５９を参照）。三つのＬＥＤ５８４ａは、夫々独立して発光させることができる。扉枠トップ右装飾基板５８４のＬＥＤ５８４ａにより、三つの導光部材５７８の直部５７８ａを介して、トップ右装飾レンズ部材５８０におけるユニット本体２７１の右側の開口部５７４ａの前方に位置している部位を発光装飾させることができる。
【０２８６】
一対の基板ベース５８５は、ユニット本体２７１内における複数のスリット５７４ｂが形成されている部位の後側に取付けられるものである。一対の基板ベース５８５は、互いが略左右対称に形成されている。基板ベース５８５は、上下及び前後に延びた辺を有する側面視略正方形の側壁と、側壁の後辺から直角に左右方向外方へ延びた正面視四角形の後壁と、側壁の上辺の前端から側壁の上辺途中までを結んだ線を斜辺として側壁と後壁の上辺同士を結んでいる略直角三角形の上壁と、上壁とは反対側で側壁と後壁の下辺同士を結んでいる略直角三角形の下壁と、を備え、上下の斜辺同士の間が開放された三角柱状の箱状に形成されている。基板ベース５８５は、開放されている部位が、ユニット本体２７１によって閉鎖されるようにユニット本体２７１に取付けられる。この基板ベース５８５は、開放されている部位が閉鎖されるように、扉枠トップ中左装飾基板５８６又は扉枠トップ中右装飾基板５８７が取付けられる。
【０２８７】
扉枠トップ中左装飾基板５８６は、ユニット本体２７１における左右中央より左側の後側に取付けられる基板ベース５８５において、箱状の開放されている部位を前方から閉鎖するように、基板ベース５８５に取付けられる。扉枠トップ中左装飾基板５８６は、基板

ベース５８５の前面に取付けられることで、前面が、ユニット本体２７１の左右方向中央側へ向かうに従って前方へ移動するように、左右に延びた面に対して傾斜した状態となる。これにより、扉枠トップ中左装飾基板５８６は、扉枠トップユニット５７０に組立てた状態で、その前面が、ユニット本体２７１の左右方向中央より左側の三つのスリット５７４ｂが形成されている部位の面と略平行な状態となる。

【０２８８】

扉枠トップ中左装飾基板５８６は、ユニット本体２７１の三つのスリット５７４ｂと対応している位置に、複数のＬＥＤ５８６ａが実装されている。これにより、扉枠トップ中左装飾基板５８６は、扉枠トップユニット５７０に組立てた状態で、ユニット本体２７１の中央より左側の三つのスリット５７４ｂから、複数のＬＥＤ５８６ａが前方に臨んだ状態となる。扉枠トップ中左装飾基板５８６は、複数のＬＥＤ５８６ａを発光させることで、導光部材５７８の円弧部５７８ｂを介して、トップ左装飾レンズ部材５７９のトップ中装飾部材５７６に近い部位を発光装飾させることができる。

【０２８９】

扉枠トップ中右装飾基板５８７は、ユニット本体２７１における左右中央より右側の後側に取付けられる基板ベース５８５において、箱状の開放されている部位を前方から閉鎖するように、基板ベース５８５に取付けられる。扉枠トップ中右装飾基板５８７は、基板ベース５８５の前面に取付けられることで、前面が、ユニット本体２７１の左右方向中央側へ向かうに従って前方へ移動するように、左右に延びた面に対して傾斜した状態となる。これにより、扉枠トップ中右装飾基板５８７は、扉枠トップユニット５７０に組立てた状態で、その前面が、ユニット本体２７１の左右方向中央より右側の三つのスリット５７４ｂが形成されている部位の面と略平行な状態となる。

【０２９０】

扉枠トップ中右装飾基板５８７は、ユニット本体２７１の三つのスリット５７４ｂと対応している位置に、複数のＬＥＤ５８７ａが実装されている。これにより、扉枠トップ中右装飾基板５８７は、扉枠トップユニット５７０に組立てた状態で、ユニット本体２７１の中央より右側の三つのスリット５７４ｂから、複数のＬＥＤ５８７ａが前方に臨んだ状態となる。扉枠トップ中右装飾基板５８７は、複数のＬＥＤ５８７ａを発光させることで、導光部材５７８の円弧部５７８ｂを介して、トップ右装飾レンズ部材５８０のトップ中装飾部材５７６に近い部位を発光装飾させることができる。

【０２９１】

一対の遮光部材５８８は、扉枠トップ中左装飾基板５８６及び扉枠トップ中右装飾基板５８７とユニット本体２７１との間の位置で、ユニット本体２７１の前面後側に取付けられるものである。一対の遮光部材５８８は、不透光性の部材によって、互いが略左右対称に形成されている。遮光部材５８８は、ユニット本体２７１における三つのスリット５７４ｂと対応して列設されている扉枠トップ中左装飾基板５８６及び扉枠トップ中右装飾基板５８７の複数のＬＥＤ５８６ａ，５８７ａの上下の間を仕切っている。この遮光部材５８８により、各導光部材５７８の直後に位置しているＬＥＤ５８６ａ，５８７ａによってのみ、その導光部材５７８により光を前方へ誘導させることができ、トップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０の夫々の装飾レンズ部５７９ａ，５８０ａを夫々独立させた状態で良好に発光装飾させることができる。

【０２９２】

扉枠トップユニット中継基板５８９は、中央ベース５７１の前面に取付けられている。扉枠トップユニット中継基板５８９は、一対の上部スピーカ５７３、扉枠トップ中装飾基板５７７、扉枠トップ左装飾基板５８３、扉枠トップ右装飾基板５８４、扉枠トップ中左装飾基板５８６、及び扉枠トップ中右装飾基板５８７と、扉枠ベースユニット１００の扉本体中継基板との接続を中継している。扉枠トップユニット中継基板５８９は、扉枠右サイドユニット５５０に備えられている図示しない接続ケーブルを介して、扉本体中継基板と接続されている。この扉枠トップユニット中継基板５８９は、前側が中継基板カバー５９０によって覆われている。

【０２９３】
この扉枠トップユニット５７０は、左右方向中央において前方へ突出したトップ中装飾部材５７６を備えていると共に、トップ中装飾部材５７６の左右両側の前面が後方へ抉れているように湾曲しているため、トップ中装飾部材５７６のみが前方へ大きく突出しているように遊技者を錯覚させることができ、遊技者の関心を本パチンコ機１に対して強く引付けさせることができる。
【０２９４】
また、扉枠トップユニット５７０は、中央に配置されているトップ中装飾部材５７６の左右両側を装飾しているトップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０を、トップ中装飾部材５７６の左右両側から、ユニット本体２７１の左右両端に形成されているトップ左装飾部５７４ｅ及びトップ右装飾部５７４ｆまで延びるように形成している。これにより、扉枠トップユニット５７０によって、扉枠３の前面上部を全体的に装飾することができる。
【０２９５】
この際に、扉枠トップユニット５７０では、トップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０が配置されている左右方向両端付近の夫々の後方に、パンチングメタルからなるスピーカカバー５７５により前面が保護された上部スピーカ５７３を備え、トップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０の上下に離間している三つの装飾レンズ部５７９ａ，５８０ａの間からスピーカカバー５７５が前方へ臨むようにしているため、左右の上部スピーカ５７３から出力されるサウンドを、良好な状態で遊技者に聴かせることができ、良質なステレオサウンドを楽しませることができる。
【０２９６】
また、扉枠トップユニット５７０は、トップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０の後側に備えられた複数の導光部材５７８により、扉枠トップ左装飾基板５８３、扉枠トップ右装飾基板５８４、扉枠トップ中左装飾基板５８６、及び扉枠トップ中右装飾基板５８７からの光を、トップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０に導くことができ、トップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０の前面全体を良好に発光装飾させることができる。従って、扉枠トップユニット５７０は、左右の上部スピーカ５７３の前方を含む扉枠３の上部の前面全体を発光装飾させることができる。
【０２９７】
［３－８．扉枠の作用効果］
扉枠３の作用効果について説明する。本実施形態のパチンコ機１における扉枠３は、扉枠ベースユニット１００における扉枠ベース１１０の前後に貫通している貫通口１１１を、従来のパチンコ機よりは上下及び左右方向へ大きくしており、貫通口１１１の拡大に合せて、皿ユニット３２０及び扉枠トップユニット５７０の上下方向の高さを小さくしていると共に、扉枠左サイドユニット５３０及び扉枠右サイドユニット５５０の左右方向の幅を小さくしている。これにより、貫通口１１１（ガラスユニット１９０）を通して、本体枠４に取付けられた遊技盤５（遊技領域５ａ）の前面を、可及的に広く遊技者（前方）から見えるようにすることができ、遊技領域５ａの広い遊技盤５に対応している。
【０２９８】
扉枠３は、貫通口１１１の下側において、前方へ膨出している皿ユニット３２０の左右方向中央に大きな半球面状の操作ボタン４１０を有した演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）を備え、演出操作ユニット４００の左右両側における下半分（上皿３２１よりも下側の部分）の前面（皿前下装飾部３２６ｃの前面）を、後方へ抉れるように窪んだ形状（皿ユニット３２０の左右両端の前端と、演出操作ユニット４００の左右両端の前端とを結んだ直線よりも、演出操作ユニット４００の左右両側の前面が後方へ位置するように凹状に湾曲した形状）に形成されている。これにより、皿ユニット３２０の左右方向中央の前面に取付けられている演出操作ユニット４００が前方へ大きく突出しているように見えるため、遊技者に対して演出操作ユニット４００を目立たせて強調して

見せることができ、演出操作ユニット４００に強く注目させることができる。
【０２９９】
扉枠３は、貫通口１１１よりも下側の皿ユニット３２０の前面に配置されている演出操作ユニット４００を、大きな半球面状の透明な操作ボタン４１０が、斜め上前方を向くように傾けた状態で取付けているため、本パチンコ機１の前で遊技者が着座すると、操作ボタン４１０が遊技者の頭部（顔）を向いた状態となり、遊技者が視線を落として演出操作ユニット４００を見ると、操作ボタン４１０が略正面に近い状態で見えることとなり、大きくて丸い操作ボタン４１０を強烈に視認させることができ、操作ボタン４１０を用いた演出に対して期待感を高めさせることができると共に、透明な操作ボタン４１０内に配置されている扉枠側演出表示装置４６０に表示される演出画像を良好な状態で視認させることができ、演出画像を十分に楽しませることができる。
【０３００】
また、扉枠３は、皿ユニット３２０の全高と略同じ直径の大きくて前方へ丸く膨出した操作ボタン４１０を備えているため、操作ボタン４１０を操作する際に、短い距離の手の移動で操作ボタン４１０の何れかの部位に触れることができ、操作ボタン４１０の「早押し」を比較的容易に行うことができる。また、大径で前方へ丸く膨出した操作ボタン４１０を、傾けた状態で取付けているため、従来のパチンコ機の操作ボタンのように上から押圧操作することができるだけでなく、左方や右方、或いは、前方からでも良好に操作することができ、操作性の良い操作ボタン４１０によって操作ボタン４１０を用いた演出をより楽しませることができる。
【０３０１】
また、扉枠３は、皿ユニット３２０によって演出操作ユニット４００を、吊り下げたような状態で取付けていると共に、演出操作ユニット４００の下部に振動を発生させる振動モータ４２４を備えているため、遊技状態に応じて振動モータ４２４を回転させて振動を発生させると、操作ボタン４１０の上部に触れている遊技者の手に対して、強い振動を伝達させることができ、遊技者を驚かせて操作ボタン４１０を用いた演出をより一層楽しませることができる。
【０３０２】
更に、扉枠３は、皿ユニット３２０の前面中央に、皿ユニット３２０の全高に亘る大きな操作ボタン４１０（演出操作ユニット４００）を備えていることから、従来のパチンコ機と比較して上皿３２１の下にある下皿３２２が目立ち難くなるため、従来のパチンコ機を見慣れた遊技者に対して、明らかに異なっていると認識させ易くすることができ、遊技者の関心を強く引付けられる訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。
【０３０３】
また、扉枠３は、皿ユニット３２０の前面における演出操作ユニット４００の左側に開口している下皿開口部３２６ｄに対して、下皿３２２を、演出操作ユニット４００の後側へ回り込むように形成しているため、下皿開口部３２６ｄの大きさに対して、下皿３２２の容積を大きくすることができ、下皿３２２での遊技球の貯留数を十分に確保することができる。また、下皿３２２の後部が演出操作ユニット４００の後側へ回り込んでいることから、遊技者が下皿３２２内に左手を入れたり、下皿開口部３２６ｄに左手の指を掛けたりした時に、指先が下皿３２２の後の壁に触れ難くなるため、遊技者に対して違和感を与え難くすることができ、遊技に対する興趣の低下を抑制させることができると共に、下皿開口部３２６ｄの大きさに比べて下皿３２２の容積が大きいことを触覚でも認識させることができる。
【０３０４】
更に、扉枠３は、上皿３２１からの遊技球が下皿３２２に放出される下皿球供給口３２３ｃと下皿３２２の遊技球を皿ユニット３２０の下方のドル箱等に抜くための下皿球抜き孔３２２ａとを、前後に直線状に配置すると共に、正面視において下皿開口部３２６ｄの右外側（演出操作ユニット４００のフレームユニット４１５の左端よりも右側）に配置している。つまり、下皿球供給口３２３ｃ及び下皿球抜き孔３２２ａを、演出操作ユニット

４００、皿ユニットカバー３２６における演出操作ユニット取付部３２６ａ（下皿開口部３２６ｄの右外側）、下皿カバー３４０の前端側、等の後方に配置しているため、遊技者側から下皿球供給口３２３ｃや下皿球抜き孔３２２ａが見えず、皿ユニット３２０（パチンコ機１）の外観をスッキリさせることができ、パチンコ機１の見栄えを良くすることができる。

【０３０５】

また、扉枠３は、下皿３２２において、下皿球供給口３２３ｃの前方（真正面）の下方に下皿球抜き孔３２２ａを配置しているため、下皿球抜き孔３２２ａを開いた状態とすると、上皿３２１等から下皿３２２へ放出された遊技球が、下皿３２２に入ると直ぐに下皿球抜き孔３２２ａから下方のドル箱等へ排出されることとなる。この際に、遊技者側からは、下皿球供給口３２３ｃや下皿球抜き孔３２２ａが見えないため、上皿３２１等から下皿３２２を通ってドル箱へ排出される遊技球の流れも見ることができない。これにより、遊技者に対して上皿３２１の遊技球や上皿３２１が満タンな状態で払出装置８３０から払出された遊技球等が、直接ドル箱へ排出されているように錯覚させることができるため、遊技球が下皿３２２を通る煩わしさを感じさせ難くすることができ、遊技者を遊技（遊技球の打込操作や演出画像等）に専念させて興趣の低下を抑制させることができる。

【０３０６】

また、扉枠３は、下皿３２２において、下皿球供給口３２３ｃの前方左寄りの位置に下皿球抜き孔３２２ａを配置すると共に、下皿球抜き孔３２２ａよりも右側の下皿３２２の立上った壁部を下皿球抜き孔３２２ａの方向を向くように斜めに湾曲させているため、下皿球供給口３２３ｃから下皿３２２へ供給された遊技球を、直接的に下皿球抜き孔３２２ａへ誘導したり、右側の壁部に反射させて間接的に下皿球抜き孔３２２ａへ誘導したりすることができる。これにより、下皿球抜き孔３２２ａが開いたままの状態では、下皿球供給口３２３ｃから下皿３２２に供給された遊技球が、下皿３２２における下皿球抜き孔３２２ａよりも左側の領域（下皿第一領域Ａ１）へ侵入することなく、下皿球抜き孔３２２ａから下方へ排出させることができるため、下皿３２２内を流通する遊技球を遊技者に見せることなく下皿３２２の下方（ドル箱）へ遊技球を排出させることができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

【０３０７】

また、扉枠３は、下皿３２２が前方へ臨む皿ユニットカバー３２６の下皿開口部３２６ｄを、演出操作ユニット取付部３２６ａ（演出操作ユニット４００）と下スピーカ口３２６ｅとの間に備えているため、遊技者が下皿開口部３２６ｄに手を掛けたり、下皿３２２に手を入れたりしても、下スピーカ口３２６ｅの前方が遊技者の手によって遮られることはないため、本体枠４の基板ユニット９００における下部スピーカ９２１からのサウンドを、良好に前方へ出力させることができ、本パチンコ機１によるサウンドを楽しませることができる。また、遊技者が下皿３２２に手を入れたり近付けたりすると、下スピーカ口３２６ｅから前方へ出力される下部スピーカ９２１からの重低音による振動を、遊技者に触覚的に感じさせることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０３０８】

また、扉枠３は、貫通口１１１の右側から板状で前方へ大きく突出している扉枠右サイドユニット５５０を備えていることから、本パチンコ機１を遊技ホールの島設備に設置すると、扉枠右サイドユニット５５０が右側に隣接しているパチンコ機との間で仕切りのような作用効果を発揮することができるため、本パチンコ機１で遊技する遊技者に対して、個室で遊技しているような感じに錯覚させることができ、周りの他の遊技者に気兼ねすることなくリラックスした雰囲気で遊技を行わせることができる。

【０３０９】

更に、扉枠３は、板状で前方へ大きく突出している扉枠右サイドユニット５５０の前端や左右両面を、発光装飾させることができるため、パチンコ機１が並んだ状態で設置される遊技ホール内において、本パチンコ機１の前方に位置していなくても、島設備に沿った

横方向から等の遠くからでも本パチンコ機１の存在を知らせることができ、遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０３１０】

また、扉枠３は、貫通口１１１の上側の扉枠トップユニット５７０において、左右方向中央で前方へ突出しているトップ中装飾部材５７６を備えると共に、トップ中装飾部材５７６の左右両側の前面を、後方へ抉れるように窪んだ形状（扉枠トップユニット５７０の左右両端の前端と、トップ中装飾部材５７６の左右両端の前端とを結んだ直線よりも、扉枠トップユニット５７０におけるトップ中装飾部材５７６の左右両側の前面が後方へ位置するように凹状に湾曲した形状）に形成されている。これにより、扉枠トップユニット５７０のトップ中装飾部材５７６のみが前方へ大きく突出しているように見えるため、遊技者に対してトップ中装飾部材５７６を目立たせて強調して見せることができ、トップ中装飾部材５７６に強く注目させることができる。

【０３１１】

ところで、従来のパチンコ機における扉枠の上部には、左右に離間した一対の上部スピーカが備えられており二つの上部スピーカが目立っていた。これに対して、本実施形態の扉枠３は、貫通口１１１の上側に取付けられている扉枠トップユニット５７０において、左右両端にパンチングメタルからなるスピーカカバー５７５により前面が保護された一対の上部スピーカ５７３を備えた上で、中央のトップ中装飾部材５７６の左右両側からスピーカカバー５７５の前を通って左右方向両端まで延びたトップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０を備え、トップ左装飾レンズ部材５７９及びトップ右装飾レンズ部材５８０の前面全体を、発光装飾できるようにしている。これにより、扉枠３の前面上部を全体的に装飾することができるため、扉枠３の上部において、一対の上部スピーカ５７３が目立たなくなり、従来のパチンコ機とは明らかに異なる装飾が施されていることを一見して遊技者に認識させることができ、遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機１とすることができると共に、一対の上部スピーカ５７３により良質なステレオサウンドを遊技者に楽しませることができる。

【０３１２】

このように、本実施形態の扉枠３は、貫通口１１１より下側と上側において、皿ユニット３２０に取付けられている演出操作ユニット４００と、扉枠トップユニット５７０のトップ中装飾部材５７６とが、夫々左右方向の中央で前方へ大きく突出しているため、左右方向中央を通る仮想線が目立つような上下において統一感のある装飾を遊技者に見せることができると共に、洗練された感じの装飾により他のパチンコ機よりも目立たせることができ、訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０３１３】

また、扉枠３は、左右方向の中央において上下に配置されている扉枠トップユニット５７０のトップ中装飾部材５７６と演出操作ユニット４００とを、前方へ突出させているため、トップ中装飾部材５７６及び演出操作ユニット４００を発光装飾させると、扉枠３の前面の左右方向中央で上下に延びたような発光ラインを遊技者に見せることができ、遊技者の視線を左右方向中央に配置された演出操作ユニット４００の操作ボタン４１０等に誘導させることができる。

【０３１４】

［５．遊技盤の全体構成］

次に、パチンコ機１の遊技盤５の全体構成について、図６０乃至図６６等を参照して詳細に説明する。図６０は、遊技盤の正面図である。図６１は遊技盤を主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図６２は遊技盤を主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図６３は表ユニットと裏ユニットを除いた遊技盤の正面図であり、図６４は図６３の遊技盤を分解して前から見た分解斜視図であり、図６５は図６３の遊技盤を分解して後ろから見た分解斜視図である。図６６は、遊技盤をパチンコ機に取付けた状態で機能表示ユニットの部位を正面から拡大して示す説明図である。

【０３１５】

遊技盤５は、遊技者がハンドルユニット３００のハンドル３０２を操作することで遊技球が打込まれる遊技領域５ａを有している。また、遊技盤５は、遊技領域５ａの外周を区画し外形が正面視略四角形状とされた前構成部材１０００と、前構成部材１０００の後側に取付けられており遊技領域５ａの後端を区画する板状の遊技パネル１１００と、遊技パネル１１００の後側下部に取付けられている基板ホルダ１２００と、基板ホルダ１２００の後面に取付けられており遊技球を遊技領域５ａ内へ打込むことで行われる遊技内容を制御する主制御基板１３１０を有している主制御ユニット１３００と、を備えている。遊技パネル１１００の前面において遊技領域５ａ内となる部位には、遊技球と当接する複数の障害釘が所定のゲージ配列で植設されている（図示は省略）。

【０３１６】

また、遊技盤５は、主制御基板１３１０からの制御信号に基づいて遊技状況を表示し前構成部材１０００の左下隅に遊技者側へ視認可能に取付けられている機能表示ユニット１４００と、遊技パネル１１００の後側に取付けられている周辺制御ユニット１５００と、正面視において遊技領域５ａの中央に配置されており所定の演出画像を表示可能な遊技盤側演出表示装置１６００と、遊技パネル１１００の前面に取付けられる表ユニット２０００と、遊技パネル１１００の後面に取付けられる裏ユニット３０００と、を更に備えている。裏ユニット３０００の後面に遊技盤側演出表示装置１６００が取付けられていると共に、遊技盤側演出表示装置１６００の後面に周辺制御ユニット１５００が取付けられている。

【０３１７】

遊技パネル１１００は、外周が枠状の前構成部材１０００の内周よりもやや大きく形成されていると共に透明な平板状のパネル板１１１０と、パネル板１１１０の外周を保持しており前構成部材１０００の後側に取付けられると共に後面に裏ユニット３０００が取付けられる枠状のパネルホルダ１１２０と、を備えている。

【０３１８】

表ユニット２０００は、遊技領域５ａ内に打込まれた遊技球を受入可能に常時開口している複数の一般入賞口２００１と、複数の一般入賞口２００１とは遊技領域５ａ内の異なる位置で遊技球を受入可能に常時開口している第一始動口２００２と、遊技領域５ａ内の所定位置に取付けられており遊技球の通過を検知するゲート部２００３と、遊技球がゲート部２００３を通過することにより抽選される普通抽選結果に応じて遊技球の受入れが可能となる第二始動口２００４と、第一始動口２００２又は第二始動口２００４への遊技球の受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて遊技球の受入れが何れかにおいて可能となる大入賞口２００５と、を備えている。

【０３１９】

また、表ユニット２０００は、遊技領域５ａ内の左右方向中央でアウト口１１２６の直上に取付けられており第一始動口２００２及び大入賞口２００５を有している始動口ユニット２１００と、始動口ユニット２１００の正面視左方で内レール１００２に沿って取付けられており複数の一般入賞口２００１を有しているサイドユニット下２２００と、サイドユニット下２２００の正面視左端上方に取付けられているサイドユニット上２３００と、遊技領域５ａ内の略中央に取付けられておりゲート部２００３、及び第二始動口２００４を有している枠状のセンター役物２５００と、を備えている。

【０３２０】

裏ユニット３０００は、パネルホルダ１１２０の後面に取付けられ前方が開放されている箱状で後壁に四角い開口部３０１０ａを有している裏箱３０１０と、裏箱３０１０の後面に取付けられており遊技盤側演出表示装置１６００を着脱可能に取付けるためのロック機構３０２０と、を備えている。

【０３２１】

更に、裏ユニット３０００は、裏箱３０１０内の前端で正面視左辺側の上下方向中央から上寄りに取付けられている裏左中装飾ユニット３０５０と、裏箱３０１０内における開口部３０１０ａの下方で裏箱３０１０の後壁付近に取付けられている裏下後可動演出ユニ

ット３１００と、裏箱３０１０内における開口部３０１０ａの上方で正面視左側に取付けられている裏上左可動演出ユニット３２００と、裏箱３０１０内で開口部３０１０ａの正面視左側に取付けられている裏左可動演出ユニット３３００と、裏箱３０１０内における開口部３０１０ａの上方で左右方向中央から正面視右端までにかけて取付けられている裏上中可動演出ユニット３４００と、裏箱３０１０内における開口部３０１０ａの下方で裏下後可動演出ユニット３１００の前方に取付けられている裏下前可動演出ユニット３５００と、を備えている。

【０３２２】

［５－１．前構成部材］

次に、前構成部材１０００について、主に図６４及び図６５等を参照して説明する。前構成部材１０００は、正面視の外形が略正方形とされ、内形が略円形状に前後方向へ貫通しており、内形の内周によって遊技領域５ａの外周を区画している。この前構成部材１０００は、正面視で左右方向中央から左寄りの下端から時計回りの周方向へ沿って円弧状に延び正面視左右方向中央上端を通り過ぎて右斜め上部まで延びた外レール１００１と、外レール１００１に略沿って前構成部材１０００の内側に配置され正面視左右方向中央下部から正面視左斜め上部まで円弧状に延びた内レール１００２と、内レール１００２の下端の正面視右側で遊技領域５ａの最も低くなった位置に形成されており後方へ向かって低くなるように傾斜しているアウト誘導部１００３と、を備えている。

【０３２３】

また、前構成部材１０００は、アウト誘導部１００３の正面視右端から前構成部材１０００の右辺付近まで右端側が僅かに高くなるように直線状に傾斜している右下レール１００４と、右下レール１００４の右端から前構成部材１０００の右辺に沿って外レール１００１の上端の下側まで延びており上部が前構成部材１０００の内側へ湾曲している右レール１００５と、右レール１００５の上端と外レール１００１の上端とを繋いでおり外レール１００１に沿って転動して来た遊技球が当接する衝止部１００６と、を備えている。

【０３２４】

また、前構成部材１０００は、内レール１００２の上端に回動可能に軸支され、外レール１００１との間を閉鎖するように内レール１００２の上端から上方へ延出した閉鎖位置と正面視時計回りの方向へ回動して外レール１００１との間を開放した開放位置との間でのみ回動可能とされると共に閉鎖位置側へ復帰するように図示しないバネによって付勢された逆流防止部材１００７を、備えている。

【０３２５】

更に、前構成部材１０００は、外レール１００１及び内レール１００２における下端から略垂直に延びた付近の部位の外側、アウト誘導部１００３及び右下レール１００４の下側、及び右レール１００５の外側、の夫々の部位において、前端から後方へ窪んだ防犯凹部１００８を備えている。この防犯凹部１００８は、遊技盤５を本体枠４に取付けて、本体枠４に対して扉枠３を閉じた状態とすると、扉枠３における防犯カバー２００の後方へ突出した後方突片２０２が挿入された状態となる。これにより、防犯カバー２００と遊技盤５（前構成部材１０００）との間が、防犯カバー２００の後方突片２０２と前構成部材１０００の防犯凹部１００８とによって複雑に屈曲した状態となるため、遊技盤５の前面下方より防犯カバー２００と前構成部材１０００との間を通してピアノ線等の不正な工具を遊技領域５ａ内に侵入させようとしても、後方突片２０２や防犯凹部１００８に阻まれることとなり、遊技領域５ａ内への不正な工具の侵入を阻止することができる。

【０３２６】

また、前構成部材１０００は、内レール１００２の後端から後方へ突出している複数の位置決め突起１００９を備えている。これら位置決め突起１００９は、遊技パネル１１００におけるパネル板１１１０に形成されている内レール固定孔１１１６に挿入させることで、内レール１００２をパネル板１１１０の前面に位置決め固定することができる。

【０３２７】

更に、前構成部材１０００は、後面から後方へ突出している複数の取付ボス１０１０を

備えている。複数の取付ボス１０１０は、遊技パネル１１００におけるパネルホルダ１１２０の取付孔１１２８に挿入されることで、パネルホルダ１１２０（遊技パネル１１００）との間を位置決めすることができる。

【０３２８】

また、前構成部材１０００は、正面視左下隅において下端から上方へ切欠かれている切欠部１０１１を備えている。この切欠部１０１１は、遊技パネル１１００におけるパネルホルダ１１２０の切欠部１１２７と一致しており、遊技盤５を本体枠４に取付けた時に、これら切欠部１０１１，１１２７を貫通して下部満タン球経路ユニット８６０の通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の前端開口が前方へ臨むようになっている。

【０３２９】

［５－２．遊技パネル］

次に、遊技パネル１１００について、主に図６１及び図６２、図６４及び図６５等を参照して説明する。遊技パネル１１００は、外周が枠状の前構成部材１０００の内周よりもやや大きく形成されていると共に透明な合成樹脂で形成されている平板状のパネル板１１１０と、パネル板１１１０の外周を保持しており前構成部材１０００の後側に取付けられると共に後面に裏ユニット３０００が取付けられる枠状のパネルホルダ１１２０と、を備えている。

【０３３０】

遊技パネル１１００のパネル板１１１０は、アクリル樹脂、ポリカーボネイト樹脂、ポリアリレート樹脂、メタクリル樹脂等の合成樹脂板や、ガラスや金属等の無機質板により形成されている。このパネル板１１１０の板厚は、パネルホルダ１１２０（遊技パネル１１５０）よりも薄く、障害釘を前面に植設したり表ユニット２０００を取付けたりしても十分に保持可能な必要最低限の厚さ（８～１０ｍｍ）とされている。なお、本例では、透明な合成樹脂板によってパネル板１１１０が形成されている。

【０３３１】

パネル板１１１０は、遊技領域５ａ内において最も低い位置となる部位に下端から上方へ窪んだアウト凹部１１１１が形成されている。また、パネル板１１１０には、前後に貫通しており表ユニット２０００を取付けるための開口部１１１２が複数形成されている。

【０３３２】

また、パネル板１１１０は、外周近傍に配置され前後方向に貫通する丸孔からなる複数の嵌合孔１１１３と、左下部の外周近傍に配置され前後方向に貫通し上下方向に延びる長孔１１１４と、を備えている。これら嵌合孔１１１３及び長孔１１１４は、遊技領域５ａよりも外側に配置されており、パネルホルダ１１２０との位置決めを行うものである。また、パネル板１１１０は、上辺の両端と下辺の両端に、前側が窪んだ段状の係合段部１１１５が夫々備えられている。これら係合段部１１１５は、パネル板１１１０の板厚の略半分まで切欠いた形態とされると共に、嵌合孔１１１３及び長孔１１１４と同様に、遊技領域５ａよりも外側に配置されており、パネル板１１１０をパネルホルダ１１２０へ係合固定するためのものである。

【０３３３】

また、パネル板１１１０は、所定位置に内レール固定孔１１１６が複数備えられている。この内レール固定孔１１１６に内レール１００２の後側から突出する位置決め突起１００９を嵌合固定させることで、内レール１００２を所定の位置に固定することができる。

【０３３４】

遊技パネル１１００のパネルホルダ１１２０は、パネル板１１１０を包含する大きさで外形が略四角形状とされ、パネル板１１１０よりも厚く（本例では、約２０ｍｍ）形成されている。パネルホルダ１１２０は、合成樹脂（例えば、熱可塑性合成樹脂）により形成されている。このパネルホルダ１１２０は、パネル板１１１０を着脱可能に保持し前面側から後方側に向かって凹んだ保持段部１１２１と、保持段部１１２１の内側において略遊技領域５ａと同等の大きさで前後方向に貫通する貫通口１１２２と、を備えている。

【０３３５】

パネルホルダ１１２０の保持段部１１２１は、前面からの深さがパネル板１１１０の厚さと略同じ深さとされており、保持段部１１２１内に保持されたパネル板１１１０の前面が、パネルホルダ１１２０の前面と略同一面となる。また、保持段部１１２１は、その前側内周面が、パネル板１１１０の外周面に対して所定量のクリアランスが形成される大きさに形成されている。このクリアランスにより、温度変化や経時変化により相対的にパネル板１１１０が伸縮しても、その伸縮を吸収できるようになっている。

【０３３６】

また、パネルホルダ１１２０は、保持段部１１２１に保持されるパネル板１１１０に形成されている嵌合孔１１１３及び長孔１１１４と対応する位置に配置され、保持段部１１２１の前面から前方に向かって延びており、パネル板１１１０の嵌合孔１１１３及び長孔１１１４に嵌合及び挿通可能な複数の突出ピン１１２３を備えている。これらの突出ピン１１２３をパネル板１１１０の嵌合孔１１１３及び長孔１１１４に嵌合及び挿通することで、パネルホルダ１１２０とパネル板１１１０とを互いに位置決めすることができる。

【０３３７】

更に、パネルホルダ１１２０は、パネル板１１１０の係合段部１１１５と対応する位置に、係合段部１１１５と係合する係合爪１１２４及び係合片１１２５を備えている。詳述すると、係合爪１１２４は、パネルホルダ１１２０の保持段部１１２１の上部に配置されており、パネル板１１１０における上側の係合段部１１１５と対応し、保持段部１１２１の前面から前方に向かって突出し、係合段部１１１５と弾性係合するようになっている。この係合爪１１２４は、先端がパネルホルダ１１２０の前面から突出しない大きさとされている。

【０３３８】

パネルホルダ１１２０の係合片１１２５は、パネルホルダ１１２０の保持段部１１２１の下部に配置され、パネル板１１１０における下側の係合段部１１１５と対応している。この係合片１１２５は、保持段部１１２１の前面との間にパネル板１１１０の係合段部１１１５が挿入可能な大きさの隙間を形成した状態で、パネルホルダ１１２０の前面に沿って上側（中心側）に向かって所定量延びている。これら係合爪１１２４及び係合片１１２５にパネル板１１１０の係合段部１１１５を係合させることで、パネル板１１１０がパネルホルダ１１２０に対して着脱可能に保持される。

【０３３９】

また、パネルホルダ１１２０は、遊技領域５ａ内において最も低い位置となる部位に前後に貫通しているアウト口１１２６を備えている。パネルホルダ１１２０は、アウト口１１２６の後面下側が、アウト口１１２６と同じ幅で下端まで前方へ窪んでいる。

【０３４０】

更に、パネルホルダ１１２０は、正面視左下隅において下端から上方へ切欠かれている切欠部１１２７を備えている。この切欠部１１２７は、前構成部材１０００の切欠部１０１１と一致しており、遊技盤５を本体枠４に取付けた時に、これら切欠部１０１１，１１２７を貫通して下部満タン球経路ユニット８６０の通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の前端開口が前方へ臨むようになっている。

【０３４１】

また、パネルホルダ１１２０は、前構成部材１０００における複数の取付ボス１０１０と対応している位置に、前後に貫通した複数の取付孔１１２８を備えている。これら複数の取付孔１１２８に、前構成部材１０００の取付ボス１０１０を挿入することで、パネルホルダ１１２０を前構成部材１０００の後側に取付けることができると共に、前構成部材１０００との間でパネルホルダ１１２０（遊技パネル１１００）を位置決めすることができる。

【０３４２】

また、パネルホルダ１１２０は、切欠部１１２７の上側で前後方向に貫通している四角い挿通孔１１２９を備えている。この挿通孔１１２９は、機能表示ユニット１４００の後端が挿通される。

【０３４３】
遊技パネル１１００は、前構成部材１０００の後側に取付けた状態では、前構成部材１０００のアウト誘導部１００３の後側にパネルホルダ１１２０のアウト口１１２６が開口した状態となる。これにより、遊技領域５ａの下端へ流下した遊技球が、アウト誘導部１００３によって後側のアウト口１１２６へ誘導され、アウト口１１２６を通って遊技パネル１１００の後側へ排出される。
【０３４４】
［５－２ａ．遊技パネルの第二実施形態］
次に、上記の遊技パネル１１００とは異なる実施形態の遊技パネル１１５０について、主に図６７及び図６８を参照して詳細に説明する。図６７は、図６３とは異なる形態の遊技パネルを、前構成部材、基板ホルダ、及び主制御ユニットと共に前から見た分解斜視図である。図６８は、図６７を後ろから見た分解斜視図である。この遊技パネル１１５０は、所定厚さ（例えば、１８ｍｍ～２１ｍｍ）のベニヤ合板等の木質板材によって形成されている。この遊技パネル１１５０は、上記の遊技パネル１１００のパネルホルダ１１２０と同じ厚さに形成されている。
【０３４５】
遊技パネル１１５０は、外形が前構成部材１０００の外形と略同形状に形成されている。遊技パネル１１５０は、正面視左右方向略中央の下部で前構成部材１０００のアウト誘導部１００３と対応した位置に前後方向へ貫通するアウト口１１５１を備えている。遊技パネル１１５０は、アウト口１１５１の後面下側が、アウト口１１５１と同じ幅で下端まで前方へ窪んでいる。
【０３４６】
また、遊技パネル１１５０は、下端の正面視左側に前後方向へ横長に貫通すると共に下方へ開放され前構成部材１０００の切欠部１０１１と同形状の切欠部１１５２と、切欠部１１５２の上側で上下方向に貫通しており機能表示ユニット１４００の後端が挿通される四角い挿通孔１１５３と、を備えている。
【０３４７】
また、遊技パネル１１５０は、前構成部材１０００の内レール１００２から後方へ突出している複数の位置決め突起１００９と対応する位置に、位置決め突起１００９を嵌合可能な前後に貫通している複数の内レール固定孔１１５４を備えている。また、遊技パネル１１５０は、前構成部材１０００における複数の取付ボス１０１０と対応している位置に、前後に貫通した複数の取付孔１１５５を備えている。これら複数の取付孔１１５５に、前構成部材１０００の取付ボス１０１０を挿入することで、遊技パネル１１５０を前構成部材１０００の後側に取付けることができると共に、前構成部材１０００との間で遊技パネル１１５０を位置決めすることができる。
【０３４８】
更に、遊技パネル１１５０は、図示は省略するが、上記の遊技パネル１１００におけるパネル板１１１０の開口部１１１２と同様に、表ユニット２０００を取付けるための前後に貫通している複数の開口部が備えられている。
【０３４９】
遊技パネル１１５０は、前構成部材１０００の後側に取付けた状態で、前構成部材１０００のアウト誘導部１００３の後側にアウト口１１５１が開口した状態となる。これにより、遊技領域５ａの下端へ流下した遊技球が、アウト誘導部１００３によって後側のアウト口１１５１へ誘導され、アウト口１１５１を通って遊技パネル１１５０の後側へ排出される。
【０３５０】
［５－３．基板ホルダ］
次に、基板ホルダ１２００について、主に図６４乃至図６５等を参照して説明する。基板ホルダ１２００は、上方及び前方が開放された横長の箱状に形成されており、底面が左右方向中央へ向かって低くなるように傾斜している。この基板ホルダ１２００は、遊技盤

５に組立てた状態で、遊技パネル１１００の後側に取付けられている裏ユニット３０００の下部を下側から覆うことができる。これにより、アウト口１１２６を通って遊技パネル１１００の後側へ排出された遊技球、及び、表ユニット２０００及び裏ユニット３０００から下方へ排出された遊技球、を全て受けることができ、底面に形成された排出部１２０１から下方へ排出させることができる。

【０３５１】

［５－４．主制御基板ユニット］

次に、主制御ユニット１３００について、主に図６４乃至図６５等を参照して説明する。主制御ユニット１３００は、基板ホルダ１２００の後面に着脱可能に取付けられている。この主制御ユニット１３００は、遊技内容及び遊技球の払出し等を制御する主制御基板１３１０と、主制御基板１３１０を収容しており基板ホルダ１２００に取付けられる主制御基板ボックス１３２０と、を備えている。

【０３５２】

主制御基板ボックス１３２０は、複数の封印機構を備えており、一つの封印機構を用いて主制御基板ボックス１３２０を閉じると、次に、主制御基板ボックス１３２０を開けるためにはその封印機構を破壊する必要があり、主制御基板ボックス１３２０の開閉の痕跡を残すことができる。従って、開閉の痕跡を見ることで、主制御基板ボックス１３２０の不正な開閉を発見することができ、主制御基板１３１０への不正行為に対する抑止力が高められている。

【０３５３】

なお、主制御基板ボックス１３２０をはじめとした各種の基板ボックス９３０，９５０，１３２０，１５２０，３０４２はいずれも、外部からの目視確認が可能とされるように透過性をもった部材として設けられている。すなわち後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、特に、上記払出制御基板ボックス９５０内の払出制御基板９５１や上記主制御基板ボックス１３２０内の主制御基板１３１０において不正抑制性能で劣る表面実装領域が設けられるようになっていることから、後述の不正対策に関わる各種の作用効果を得る上でこのような透過性を確保しておくことは重要である。

【０３５４】

［５－５．機能表示ユニット］

次に、機能表示ユニット１４００について、主に図６４乃至図６６等を参照して説明する。機能表示ユニット１４００は、図示するように、遊技領域５ａの外側で前構成部材１０００の左下隅に取付けられている。機能表示ユニット１４００は、遊技盤５をパチンコ機１に組立てた状態で、扉枠３の貫通口１１１を通して前方（遊技者側）から視認することができる（図６６を参照）。この機能表示ユニット１４００は、主制御基板１３１０からの制御信号に基づき複数のＬＥＤを用いて、遊技状態（遊技状況）や、普通抽選結果や特別抽選結果等を表示するものである。

【０３５５】

機能表示ユニット１４００は、図６６に示すように、遊技状態を表示する一つのＬＥＤからなる状態表示器１４０１と、ゲート部２００３に対する遊技球の通過により抽選される普通抽選結果を表示する四つのＬＥＤからなる普通図柄表示器１４０２と、ゲート部２００３に対する遊技球の通過に係る保留数を表示する二つのＬＥＤからなる普通保留表示器１４０８と、第一始動口２００２への遊技球の受入れにより抽選された第一特別抽選結果を表示する八つのＬＥＤからなる第一特別図柄表示器１４０３と、第一始動口２００２への遊技球の受入れに係る保留数を表示する二つのＬＥＤからなる第一特別保留数表示器１４０４と、第二始動口２００４への遊技球の受入れにより抽選された第二特別抽選結果を表示する八つのＬＥＤからなる第二特別図柄表示器１４０５と、第二始動口２００４への遊技球の受入れに係る保留数を表示する二つのＬＥＤからなる第二特別保留数表示器１４０６と、第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果が「大当り」等の時に、大入賞口２００５の開閉パターンの繰返し回数（ラウンド数）を表示する三つのＬＥＤからなるラウンド表示器１４０７と、を主に備えている。

【０３５６】
この機能表示ユニット１４００では、備えられているＬＥＤを、適宜、点灯、消灯、及び、点滅、等させることにより、保留数や図柄等を表示することができる。
【０３５７】
［５－６．周辺制御ユニット］
次に、周辺制御ユニット１５００について、図６２を参照して説明する。周辺制御ユニット１５００は、裏ユニット３０００の裏箱３０１０の後面に取付けられる遊技盤側演出表示装置１６００の後側に取付けられている。周辺制御ユニット１５００は、主制御基板１３１０からの制御信号に基いて遊技者に提示する演出を制御する周辺制御基板１５１０と、周辺制御基板１５１０を収容している周辺制御基板ボックス１５２０と、を備えている。周辺制御基板１５１０は、図示は省略するが、発光演出、サウンド演出、及び可動演出、等を制御するための周辺制御部と、演出画像を制御するための演出表示制御部と、を備えている。
【０３５８】
［５－７．遊技盤側演出表示装置］
次に、遊技盤側演出表示装置１６００について、図６１乃至図６２を参照して説明する。遊技盤側演出表示装置１６００は、正面視において遊技領域５ａの中央に配置されており、遊技パネル１１００の後側に、裏ユニット３０００の裏箱３０１０を介して取付けられている。詳述すると、遊技盤側演出表示装置１６００は、裏箱３０１０の後壁の略中央の後面に対して、着脱可能に取付けられている。この遊技盤側演出表示装置１６００は、遊技盤５を組立てた状態で、枠状のセンター役物２５００の枠内を通して、前側（遊技者側）から視認することができる。この遊技盤側演出表示装置１６００は、白色ＬＥＤをバックライトとしたフルカラーの液晶表示装置であり、静止画像や動画を表示することができる。
【０３５９】
遊技盤側演出表示装置１６００は、正面視左側面から外方へ突出している二つの左固定片１６０１と、正面視右側面から外方へ突出している右固定片１６０２と、を備えている。この遊技盤側演出表示装置１６００は、液晶画面を前方へ向けた状態で、後述する裏箱３０１０の枠状の液晶取付部３０１０ｂ内の正面視左内周面に開口している二つの固定溝３０１０ｃに、裏箱３０１０の斜め後方から二つの左固定片１６０１を挿入した上で、右固定片１６０２側を前方へ移動させて、右固定片１６０２をロック機構３０２０の開口部内に挿入し、ロック機構３０２０を下方へスライドさせることにより、裏箱３０１０に取付けられる。
【０３６０】
［５－８．表ユニット］
次に、表ユニット２０００について、図６０乃至図６２を参照して説明する。遊技盤５の表ユニット２０００は、遊技パネル１１００におけるパネル板１１１０に、前方から取付けられており、前端がパネル板１１１０の前面よりも前方へ突出していると共に、後端が開口部１１１２を貫通してパネル板１１１０の後面よりも後方へ突出している。
【０３６１】
本実施形態の表ユニット２０００は、遊技領域５ａ内に打込まれた遊技球を受入可能としており常時開口している複数の一般入賞口２００１と、複数の一般入賞口２００１とは遊技領域５ａ内の異なる位置で遊技球を受入可能に常時開口している第一始動口２００２と、遊技領域５ａ内の所定位置に取付けられており遊技球の通過を検知するゲート部２００３と、遊技球がゲート部２００３を通過することにより抽選される普通抽選結果に応じて遊技球の受入れが可能となる第二始動口２００４と、第一始動口２００２又は第二始動口２００４への遊技球の受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて遊技球の受入れが可能となる大入賞口２００５と、を備えている。
【０３６２】
複数の一般入賞口２００１は、遊技領域５ａ内の下部に配置されている。第一始動口２

００２は、遊技領域５ａ内の左右方向中央でアウト口１１２６の直上に配置されている。ゲート部２００３は、遊技領域５ａ内における正面視右上で衝止部１００６の略直下に配置されている。第二始動口２００４は、ゲート部２００３の直下から正面視右寄りに配置されている。大入賞口２００５は、第一始動口２００２とアウト口１１２６との間に配置されている。

【０３６３】

また、表ユニット２０００は、遊技領域５ａ内の左右方向中央でアウト口１１２６の直上に取付けられており第一始動口２００２及び大入賞口２００５を有している始動口ユニット２１００と、始動口ユニット２１００の正面視左方で内レール１００２に沿って取付けられており複数の一般入賞口２００１を有しているサイドユニット下２２００と、サイドユニット下２２００の正面視左端上方に取付けられているサイドユニット上２３００と、遊技領域５ａ内の略中央に取付けられており、ゲート部２００３、及び第二始動口２００４を有している枠状のセンター役物２５００と、を備えている。

【０３６４】

始動口ユニット２１００は、遊技領域５ａ内において、左右方向中央の下端部付近でアウト口１１２６の直上に配置されており、パネル板１１１０に前方から取付けられている。この始動口ユニット２１００は、第一始動口２００２が、遊技球を一度に一つのみ受入可能な大きさで上方に向かって開口しており、大入賞口２００５が、遊技球を一度に複数（例えば、４個～６個）受入可能な大きさで左右に延びており、遊技状態に応じて開閉可能に形成されている。

【０３６５】

サイドユニット下２２００は、遊技領域５ａ内において、始動口ユニット２１００の左方で内レール１００２に沿って円弧状に延びており、パネル板１１１０に前方から取付けられている。サイドユニット下２２００は、常時遊技球を受入可能な複数の一般入賞口２００１を有している。

【０３６６】

サイドユニット上２３００は、遊技領域５ａ内において、サイドユニット下２２００の正面視左上方で上下方向中央からやや下寄りに前方からパネル板１１１０に取付けられている。サイドユニット上２３００は、パネル板１１１０の前面に取付けた状態で、棚部の左端が内レール１００２に接近しており、内レール１００２に沿って流下してきた遊技球を、右方（遊技領域５ａの左右方向中央）へ誘導させることができる。

【０３６７】

センター役物２５００は、遊技領域５ａ内において、始動口ユニット２１００、及びサイドユニット下２２００よりも上方で、正面視略中央やや上寄りに配置されており、遊技パネル１１００のパネル板１１１０の前面に取付けられている。センター役物２５００は、枠状に形成されており、枠内を通して遊技パネル１１００の後方に配置された遊技盤側演出表示装置１６００や裏ユニット３０００に備えられている演出ユニット等を前方から視認することができる。センター役物２５００は、ゲート部２００３、及び第二始動口２００４を有している。

【０３６８】

枠状のセンター役物２５００は、下辺を除いた全周が、遊技パネル１１００のパネル板１１１０の前面よりも前方へ突出しており、遊技領域５ａ内に打込まれた遊技球が、枠内に侵入できないようになっている。

【０３６９】

センター役物２５００は、正面視左側の外周面に、遊技領域５ａ内の遊技球が進入可能に開口しているワープ入口２５２０と、ワープ入口２５２０に進入した遊技球を放出可能とされ枠内に開口しているワープ出口２５２２と、ワープ出口２５２２から放出された遊技球を左右方向に転動させた後に遊技領域５ａ内へ放出するステージ２５３０と、を備えている。ステージ２５３０の直下に始動口ユニット２１００が配置されており、ステージ２５３０の中央から遊技球が下方へ放出されると、極めて高い確率で第一始動口２００２

に遊技球が受入れられる。
【０３７０】
［５－９．裏ユニット］
次に、遊技盤５における裏ユニット３０００について、図６０乃至図６２を参照して説明する。裏ユニット３０００は、遊技パネル１１００におけるパネルホルダ１１２０の後面に取付けられている。また、裏ユニット３０００の後側に遊技盤側演出表示装置１６００及び周辺制御ユニット１５００が取付けられている。
【０３７１】
裏ユニット３０００は、パネルホルダ１１２０の後面に取付けられ前方が開放されている箱状で後壁に四角い開口部３０１０ａを有している裏箱３０１０と、裏箱３０１０の後面で開口部３０１０ａの下辺に沿って左右に延びた軸周りに回動可能に取付けられており演出駆動基板を収容している箱状の演出駆動基板ボックス３０４２と、を備えている。
【０３７２】
また、裏ユニット３０００は、裏箱３０１０内の前端で正面視左辺側の上下方向中央から上寄りに取付けられている裏左中装飾ユニット３０５０と、裏箱３０１０内における開口部３０１０ａの下方で裏箱３０１０の後壁付近に取付けられている裏下後可動演出ユニット３１００と、裏箱３０１０内における開口部３０１０ａの上方で正面視左側に取付けられている裏上左可動演出ユニット３２００と、裏箱３０１０内で開口部３０１０ａの正面視左側に取付けられている裏左可動演出ユニット３３００と、裏箱３０１０内における開口部３０１０ａの上方で左右方向中央から正面視右端までにかけて取付けられている裏上中可動演出ユニット３４００と、裏箱３０１０内における開口部３０１０ａの下方で裏下後可動演出ユニット３１００の前方に取付けられている裏下前可動演出ユニット３５００と、を備えている。
【０３７３】
裏ユニット３０００の裏箱３０１０は、前方が開放されている箱状で後壁に四角く貫通している開口部３０１０ａと、開口部３０１０ａの周縁から間隔を開けて後方へ突出している平板枠状の液晶取付部３０１０ｂと、液晶取付部３０１０ｂにおける背面視左辺において枠内の内側から外方へ向かって窪んでおり遊技盤側演出表示装置１６００の左固定片１６０１が挿入される二つの固定溝３０１０ｃと、液晶取付部３０１０ｂの背面視右辺の上下方向中央において後端から裏箱３０１０の後壁まで切欠かれロック機構３０２０が取付けられる切欠部３０１０ｄと、を備えている。
【０３７４】
開口部３０１０ａは、遊技盤側演出表示装置１６００の表示画面と略同じ大きさに形成されている。また、液晶取付部３０１０ｂは、枠内に遊技盤側演出表示装置１６００を嵌め込むことが可能な大きさに形成されている。裏箱３０１０は、後面における切欠部３０１０ｄの背面視左側にロック機構３０２０が上下にスライド可能に取付けられる。
【０３７５】
また、裏箱３０１０は、前端から外方へ延出している平板状の固定片部３０１０ｅを備えている。この固定片部３０１０ｅは、前面が遊技パネル１１００のパネルホルダ１１２０の後面に当接した状態で、パネルホルダ１１２０に取付けられる。裏箱３０１０は、各可動演出ユニット等を取付けるためのボスや取付孔等が適宜位置に形成されている。
【０３７６】
裏ユニット３０００は、裏下後可動演出ユニット３１００、裏上左可動演出ユニット３２００、裏左可動演出ユニット３３００、裏上中可動演出ユニット３４００、及び裏下前可動演出ユニット３５００、等を適宜用いて、発光演出、可動演出、表示演出、等を行うことが可能であり、各種の演出によっても遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。
【０３７７】
［６．遊技内容］
次に、本実施形態のパチンコ機１による遊技内容について、図６０等を参照して説明す

る。本実施形態のパチンコ機１は、扉枠３の前面右下隅に配置されたハンドルユニット３００のハンドル３０２を遊技者が回転操作することで、皿ユニット３２０の上皿３２１に貯留された遊技球が、遊技盤５における外レール１００１と内レール１００２との間を通って遊技領域５ａ内の上部へと打ち込まれて、遊技球による遊技が開始される。遊技領域５ａ内の上部へ打ち込まれた遊技球は、その打込強さによってセンター役物２５００の左側、或いは、右側の何れかを流下する。なお、遊技球の打込み強さは、ハンドル３０２の回転量によって調整することができ、時計回りの方向へ回転させるほど強く打込むことができ、連続で一分間に最大１００個の遊技球、つまり、０．６秒間隔で遊技球を打込むことができる。

【０３７８】

また、遊技領域５ａ内には、適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘（図示は省略）が遊技パネル１１００（パネル板１１１０）の前面に植設されており、遊技球が障害釘に当接することで、遊技球の流下速度が抑制されると共に、遊技球に様々な動きが付与されて、その動きを楽しませられるようになっている。また、遊技領域５ａ内には、障害釘の他に、遊技球の当接により回転する風車（図示は省略）が適宜位置に備えられている。

【０３７９】

センター役物２５００の上部へ打込まれた遊技球は、センター役物２５００の外周面のうち、最も高くなった部位よりも正面視左側へ進入すると、図示しない複数の障害釘に当接しながら、センター役物２５００よりも左側の領域を流下することとなる。そして、センター役物２５００の左側の領域を流下する遊技球が、センター役物２５００の外周面に開口しているワープ入口２５２０に進入すると、ワープ出口２５２２からステージ２５３０に供給される。

【０３８０】

ステージ２５３０に供給された遊技球は、ステージ２５３０上を転動して左右に行ったり来たりして前方へ放出される。ステージ２５３０の中央から遊技球が遊技領域５ａ内に放出されと、第一始動口２００２の直上に位置していることから、高い確率で第一始動口２００２に受入れられる。この第一始動口２００２に遊技球が受入れられると、主制御基板１３１０及び払出制御基板９５１を介して払出装置８３０から所定数（例えば、３個）の遊技球が、上皿３２１に払出される。

【０３８１】

ステージ２５３０を転動している遊技球が、中央以外から遊技領域５ａ内に放出されと、始動口ユニット２１００へ向かって流下する。センター役物２５００のステージ２５３０から遊技領域５ａ内に放出された遊技球は、始動口ユニット２１００の第一始動口２００２や、開状態の大入賞口２００５等に受入れられる可能性がある。

【０３８２】

ところで、センター役物２５００の左側へ流下した遊技球が、ワープ入口２５２０に進入しなかった場合、サイドユニット上２３００により左右方向中央側へ寄せられ、サイドユニット下２２００の一般入賞口２００１や第一始動口２００２等に受入れられる可能性がある。そして、一般入賞口２００１に遊技球が受入れられると、主制御基板１３１０及び払出制御基板９５１を介して払出装置８３０から所定数（例えば、１０個）の遊技球が、上皿３２１に払出される。

【０３８３】

一方、遊技領域５ａ内においてセンター役物２５００の上部に打込まれた遊技球が、センター役物２５００の外周面の最も高くなった部位よりも右側に進入する（所謂、右打ちする）と、その下流側に、ゲート部２００３と第二始動口２００４とが備えられている領域を流下することとなる。

【０３８４】

そして、右打した遊技球が、ゲート部２００３を通過すると、主制御基板１３１０において普通抽選が行われ、抽選された普通抽選結果が「普通当り」の場合、第二始動口２００４が所定時間（例えば、０．３～１０秒）の間、開状態となり、第二始動口２００４へ

の遊技球の受入れが可能となる。そして、第二始動口２００４に遊技球が受入れられると、主制御基板１３１０及び払出制御基板９５１を介して払出装置８３０から所定数（例えば、４個）の遊技球が、上皿３２１に払出される。

【０３８５】

本実施形態では、ゲート部２００３を遊技球が通過することで行われる普通抽選において、普通抽選を開始してから普通抽選結果を示唆するまでにある程度の時間を設定している（例えば、０．０１～６０秒、普通変動時間とも称す）。この普通抽選結果の示唆は、遊技盤５の機能表示ユニット１４００に表示される。第二始動口２００４では、普通変動時間の経過後に開状態となる。

【０３８６】

また、遊技球がゲート部２００３を通過してから普通抽選結果が示唆されるまでの間に、遊技球がゲート部２００３を通過すると、普通抽選結果の示唆を開始することができないため、普通抽選結果の示唆の開始を、先の普通抽選結果の示唆が終了するまで保留するようにしている。また、普通抽選結果の保留数は、４つまでを上限とし、それ以上については、ゲート部２００３を遊技球が通過しても、保留せずに破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。

【０３８７】

本実施形態のパチンコ機１は、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球が受入れられると、主制御基板１３１０において、遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、「大当り」、「中当り」、「小当り」、「確率変動当り」、「時間短縮当り」、等）を発生させる特別抽選結果の抽選が行われる。そして、抽選された特別抽選結果を、所定時間（例えば、０．１～３６０秒、特別変動時間とも称す）かけて遊技者に示唆する。なお、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球が受入れられることで抽選される特別抽選結果には、「ハズレ」、「小当り」、「２Ｒ大当り」、「５Ｒ大当り」、「１５Ｒ大当り」、「確変（確率変更）当り」、「時短（時間短縮）当り」、「確変時短当り」、「確変時短無し当り」、等がある。

【０３８８】

第一始動口２００２及び第二始動口２００４への遊技球の受入れにより抽選された特別抽選結果（第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果）が、有利遊技状態を発生させる特別抽選結果の場合、特別変動時間の経過後に、大入賞口２００５が所定の開閉パターンで遊技球の受入れが可能な状態となる。大入賞口２００５が開状態の時に、大入賞口２００５に遊技球が受入れられると、主制御基板１３１０及び払出基板によって払出装置８３０から所定数（例えば、１０個、又は、１３個）の遊技球が、上皿３２１に払出される。従って、大入賞口２００５が遊技球を受入可能としている時に、大入賞口２００５に遊技球を受入れさせることで、多くの遊技球を払出させることができ、遊技者を楽しませることができる。

【０３８９】

特別抽選結果が「小当り」の場合、大入賞口２００５が、所定短時間（例えば、０．２秒～０．６秒の間）の間、遊技球を受入可能な開状態となってから閉鎖する開閉パターンを複数回（例えば、２回）繰返す。一方、特別抽選結果が「大当り」の場合、大入賞口２００５が、遊技球を受入可能な開状態となった後に、所定時間（例えば、約３０秒）経過、或いは、大入賞口２００５への所定個数（例えば、１０個）の遊技球の受入れ、の何れかの条件が充足すると、遊技球を受入不能な閉状態とする開閉パターン（一回の開閉パターンを１ラウンドと称す）を、所定回数（所定ラウンド数）繰返す。例えば、「２Ｒ大当り」であれば２ラウンド、「５Ｒ大当り」であれば５ラウンド、「１５Ｒ大当り」であれば１５ラウンド、夫々繰返して、遊技者に有利な有利遊技状態を発生させる。

【０３９０】

なお、「大当り」では、大当り遊技の終了後に、「大当り」等の特別抽選結果が抽選される確率を変更（「確変当り」）したり、特別抽選結果を示唆する演出画像の表示時間を変更（「時短当り」）したりする「当り」がある。

【０３９１】
本実施形態では、第一始動口２００２及び第二始動口２００４への遊技球の受入れにより特別抽選の開始から抽選された特別抽選結果が示唆されるまでの間に、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球が受入れられると、特別抽選結果の示唆を開始することができないため、先に抽選された特別抽選結果の示唆が完了するまで、特別抽選結果の示唆の開始が保留される。この保留される特別抽選結果の保留数は、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に対して、夫々４つまでを上限とし、それ以上については、第一始動口２００２及び第二始動口２００４に遊技球が受入れられても特別抽選結果を保留せずに、破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。

【０３９２】
この特別抽選結果の示唆は、機能表示ユニット１４００と遊技盤側演出表示装置１６００とで行われる。機能表示ユニット１４００では、主制御基板１３１０によって直接制御されて特別抽選結果の示唆が行われる。機能表示ユニット１４００での特別抽選結果の示唆は、複数のＬＥＤを、点灯・消灯を繰返して所定時間点滅させ、その後に、点灯しているＬＥＤの組合せによって特別抽選結果を示唆する。

【０３９３】
一方、遊技盤側演出表示装置１６００では、主制御基板１３１０からの制御信号に基いて、周辺制御基板１５１０によって間接的に制御され演出画像として特別抽選結果の示唆が行われる。遊技盤側演出表示装置１６００での特別抽選結果を示唆する演出画像は、複数の図柄からなる図柄列を、左右方向へ三つ並べて表示した状態で、各図柄列を変動させ、変動表示されている図柄列を順次停止表示させ、停止表示される三つの図柄列の図柄が、特別抽選結果と対応した組合せとなるように夫々の図柄列が停止表示される。特別抽選結果が「ハズレ」以外の場合は、三つの図柄列が停止して各図柄が停止表示された後に、特別抽選結果を示唆する確定画像が遊技盤側演出表示装置１６００に表示されて、抽選された特別抽選結果に応じた有利遊技状態（例えば、小当り遊技、大当り遊技、等）が発生する。

【０３９４】
なお、機能表示ユニット１４００での特別抽選結果を示唆する時間（ＬＥＤの点滅時間（変動時間））と、遊技盤側演出表示装置１６００での特別抽選結果を示唆する時間（図柄列が変動して確定画像が表示されるまでの時間）とは、異なっており、機能表示ユニット１４００の方が長い時間に設定されている。

【０３９５】
また、周辺制御基板１５１０では、遊技盤側演出表示装置１６００による特別抽選結果を示唆するための演出画像の表示の他に、抽選された特別抽選結果に応じて、扉枠３における演出操作ユニット４００の操作ボタン４１０や扉枠側演出表示装置４６０、センター役物２５００の各種装飾体、裏ユニット３０００の各種装飾体、裏下後可動演出ユニット３１００、裏上左可動演出ユニット３２００、裏左可動演出ユニット３３００、裏上中可動演出ユニット３４００、及び裏下前可動演出ユニット３５００、等を適宜用いて、発光演出、可動演出、表示演出、等を行うことが可能であり、各種の演出によっても遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。

【０３９６】
［本実施形態と本発明の関係］
本実施形態における扉枠３は本発明の扉ユニットに、本実施形態における本体枠４は本発明の本体ユニットに、本実施形態の扉枠３における扉枠ベースユニット１００の貫通口１１１は本発明の窓部に、本実施形態の扉枠３における皿ユニット３２０の皿ユニットカバー３２６は本発明の膨出部に、本実施形態の演出操作ユニット４００及び第二演出操作ユニット４００Ａにおける操作ボタン４１０のボタンレンズ４１１は本発明の第一装飾体に、本実施形態におけるボタンレンズ４１１の第一ボタン装飾部４１１ａは本発明の第一

装飾部に、夫々相当している。
【０３９７】
また、本実施形態におけるベースユニットの操作ボタン内装飾部材、扉枠側第二演出表示装置４６０Ａにおけるスクリーンユニット４７０のメインスクリーン４７１及びサブスクリーン４７２は本発明の第二装飾体に、本実施形態における操作ボタン内装飾部材４３２の第二ボタン内装飾部４３２ｇ、スクリーンユニット４７０の周縁装飾部４７２ａ、サブスクリーン装飾部材４７６、及び周縁装飾部材４７８は本発明の第二装飾部に、夫々相当している。
【０３９８】
更に、本実施形態における操作ボタン左内装飾基板４３３、操作ボタン右内装飾基板４３４、操作ボタン上内装飾基板４３５、及び操作ボタン下内装飾基板４３６に実装されている各ＬＥＤとサブスクリーン装飾基板４７７のＬＥＤ４７７ａとは本発明の発光体に、本実施形態における扉枠側演出表示装置４６０は本発明の奥側装飾手段に、本実施形態におけるフレームユニット４１５、ベースユニット４３０のユニットベース４３１、及び第二ベースユニット４５０のユニットベース４５１は本発明のベース部に、夫々相当している。
【０３９９】
［８．本実施形態の特徴的な作用効果］
このように、本実施形態のパチンコ機１によると、扉枠３における前方に膨出している皿ユニット３２０の前面に取付けられている演出操作ユニット４００（或いは、第二演出操作ユニット４００Ａ）の操作ボタン４１０のボタンレンズ４１１を外方から見ると、第一ボタン装飾部４１１ａと操作ボタン内装飾部材４３２の第二ボタン内装飾部４３２ｇ（或いは、扉枠側第二演出表示装置４６０Ａにおけるスクリーンユニット４７０の周縁装飾部４７２ａ、サブスクリーン装飾部材４７６、周縁装飾部材４７８、等）とが重なった装飾、第一ボタン装飾部４１１ａと扉枠側演出表示装置４６０とが重なった装飾、等のこれまでにない遠近感のある装飾性に溢れた装飾を遊技者に見せることができるため、遊技者の関心を強く引付けることができ、他のパチンコ機との差別化を図ることが可能な訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。
【０４００】
また、ボタンレンズ４１１（操作ボタン４１０）の移動方向に操作ボタン内装飾部材４３２（或いは、扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ（スクリーンユニット４７０））、及び扉枠側演出表示装置４６０等を配置していると共に、ユニットベース４３１（ユニットベース４５１）によりボタンレンズ４１１を遊技者の操作によって移動させることができるように支持されているため、遊技者がボタンレンズ４１１を操作（押圧）して移動させると、第一ボタン装飾部４１１ａと第二ボタン内装飾部４３２ｇ（或いは、周縁装飾部４７２ａ、サブスクリーン装飾部材４７６、周縁装飾部材４７８、等）とが近付いたり離れたりすることとなるため、第一ボタン装飾部４１１ａと第二ボタン内装飾部４３２ｇ（或いは、周縁装飾部４７２ａ、サブスクリーン装飾部材４７６、周縁装飾部材４７８、等）との距離の変化により第一ボタン装飾部４１１ａと第二ボタン内装飾部４３２ｇ（或いは、周縁装飾部４７２ａ、サブスクリーン装飾部材４７６、周縁装飾部材４７８、等）とが重なって見える装飾の遠近感を変化させることが可能となり、第一ボタン装飾部４１１ａと第二ボタン内装飾部４３２ｇ（或いは、周縁装飾部４７２ａ、サブスクリーン装飾部材４７６、周縁装飾部材４７８、等）とによる装飾（交差態様）を、遊技者自身によって変化させることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。
【０４０１】
また、ボタンレンズ４１１の中央を、操作ボタン内装飾部材４３２（或いは、扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）とは反対側となる外方へ膨出させていることから、第一装飾体と第二装飾体との間に空間が形成されることとなるため、遊技者から見た時に、ボタンレンズ４１１の第一ボタン装飾部４１１ａまでの距離と、操作ボタン内装飾部材４３２の第二ボタン内装飾部４３２ｇ（或いは、スクリーンユニット４７０の周縁装飾部４７２ａ、

サブスクリーン装飾部材４７６、周縁装飾部材４７８、等）までの距離とが、より大きく異なることとなり、ボタンレンズ４１１を操作して移動させていない状態でも、遊技者の目の位置が移動すると、第一ボタン装飾部４１１ａと第二ボタン内装飾部４３２ｇ（或いは、周縁装飾部４７２ａ、サブスクリーン装飾部材４７６、周縁装飾部材４７８、等）との交差態様（重なり具合）が変化するため、動きのある装飾を遊技者に見せることができ、遊技者の関心を強く引付けることができる。

【０４０２】

更に、透明なボタンレンズ４１１の外周縁に、中央へ向かう放射状の装飾を有した第一ボタン装飾部４１１ａを備えているため、ボタンレンズ４１１における第一ボタン装飾部４１１ａが備えられていない中央側を通して奥側の操作ボタン内装飾部材４３２（或いは、扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）や扉枠側演出表示装置４６０を、良好に視認させることができると共に、第一ボタン装飾部４１１ａの放射状の装飾によって遊技者の視線をボタンレンズ４１１の中央へ向けさせることができ、透明なボタンレンズ４１１の中央を通して操作ボタン内装飾部材４３２（或いは、扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）や扉枠側演出表示装置４６０に対して遊技者の関心を強く向けさせることができる。

【０４０３】

また、操作ボタン内装飾部材４３２に、中央を中心とした同心円状の複数の多角形の装飾を有した第二ボタン内装飾部４３２ｇを備えているため、外方から見た時に、ボタンレンズ４１１の第一ボタン装飾部４１１ａの装飾と、操作ボタン内装飾部材４３２の第二ボタン内装飾部４３２ｇの装飾とが、互いに交差することとなり、第一ボタン装飾部４１１ａと第二ボタン内装飾部４３２ｇとによる装飾の遠近感を確実に発揮させることができ、第一ボタン装飾部４１１ａと第二ボタン内装飾部４３２ｇとによる装飾を目立たせて遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０４０４】

また、操作ボタン内装飾部材４３２の第二ボタン内装飾部４３２ｇの装飾に、中央を中心とした同心円状の複数の多角形の装飾を有するようにしているため、第二ボタン内装飾部４３２ｇの装飾によって遊技者の視線や関心を操作ボタン内装飾部材４３２の中央に見える扉枠側演出表示装置４６０へ向けさせることができ、扉枠側演出表示装置の装飾（演出画像）を楽しませることができる。

【０４０５】

更に、操作ボタン左内装飾基板４３３、操作ボタン右内装飾基板４３４、操作ボタン上内装飾基板４３５、及び操作ボタン下内装飾基板４３６に実装されている各ＬＥＤ（或いは、サブスクリーン装飾基板４７７のＬＥＤ４７７ａ）を発光させると、その光によって操作ボタン内装飾部材４３２（或いは、サブスクリーン装飾部材４７６）を発光装飾させることができると共に、更に、ボタンレンズ４１１も発光装飾させることができるため、第一ボタン装飾部４１１ａや第二ボタン内装飾部４３２ｇ（或いは、サブスクリーン装飾部材４７６）の装飾に加えて発光装飾によっても遊技者を楽しませることができる。この際に、第二ボタン内装飾部４３２ｇ（或いは、サブスクリーン装飾部材４７６）によって操作ボタン左内装飾基板４３３、操作ボタン右内装飾基板４３４、操作ボタン上内装飾基板４３５、及び操作ボタン下内装飾基板４３６の各ＬＥＤ（或いは、ＬＥＤ４７７ａ）からの光を拡散させることができることから、第二ボタン内装飾部４３２ｇでは、操作ボタン左内装飾基板４３３、操作ボタン右内装飾基板４３４、操作ボタン上内装飾基板４３５、及び操作ボタン下内装飾基板４３６の各ＬＥＤ（或いは、ＬＥＤ４７７ａ）からの直接的な光により発光装飾させられるのに対して、第一ボタン装飾部４１１ａでは、第二ボタン内装飾部４３２ｇ（或いは、サブスクリーン装飾部材４７６）により拡散された間接的な光により発光装飾させられることとなり、第二ボタン内装飾部４３２ｇ（サブスクリーン装飾部材４７６）が強く発光装飾されるのに対して第一ボタン装飾部４１１ａが弱く発光装飾されるため、操作ボタン左内装飾基板４３３、操作ボタン右内装飾基板４３４、操作ボタン上内装飾基板４３５、及び操作ボタン下内装飾基板４３６の各ＬＥＤ（或いは、ＬＥＤ４７７ａ）を発光させた状態で、外方から第一ボタン装飾部４１１ａと第二ボタン

内装飾部４３２ｇ（或いは、サブスクリーン装飾部材４７６）とを見ると、より遠近感が強調された装飾を遊技者に見せることができ、遊技者の関心を強く引付けさせられる訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０４０６】

また、ボタンレンズ４１１の移動する方向に操作ボタン内装飾部材４３２（或いは、扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）を配置しているため、ボタンレンズ４１１や操作ボタン内装飾部材４３２（或いは、扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）の外周りよも外側の部位に、ボタンレンズ４１１が移動するためのスペースを確保する必要がなく、ボタンレンズ４１１や操作ボタン内装飾部材４３２（或いは、扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）を外側に広げて、可及的に大きくすることが可能となり、大型化できることでボタンレンズ４１１や操作ボタン内装飾部材４３２（或いは、扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）を目立たせることができる。また、上述したように、ボタンレンズ４１１の外側に、移動させるためのスペースを確保する必要がないため、ボタンレンズ４１１の外側の部位に、フレームユニット４１５を配置することで、パチンコ機１全体の装飾性を高めることができ、見栄えを良くして遊技者の関心を強く引付けられる訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０４０７】

また、ボタンレンズ４１１の中央を外方へ膨出させていることから、遊技者がボタンレンズ４１１を叩いたりして表面の一部に衝撃を加えた場合、ボタンレンズ４１１を平坦な形状とした場合と比較して、加えられた衝撃力が、ボタンレンズ４１１の全体に分散し易くなるため、ボタンレンズ４１１を壊れ難く（破損し難く）することができる。従って、遊技中にボタンレンズ４１１が破損することで、遊技が中断してしまい、遊技者によっては苛立ちを覚えて興趣を低下させてしまうのを回避させることができると共に、ボタンレンズ４１１が破損し難くなることで、本パチンコ機１を設置している遊技ホール側の負担の増加を抑制させることができる。

【０４０８】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、本体枠４内に配置されている遊技盤５の遊技領域５ａを、前方から貫通口１１１を通して視認可能としている扉枠３において、貫通口１１１の下側で前方に膨出している皿ユニット３２０の皿ユニットカバー３２６に取付けられている演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）のユニットベース４３１（第二ベースユニット４５０）に、外径が１０ｃｍ～３０ｃｍの範囲内である約１５ｃｍの円形状で遊技者が操作することで可動する（進退する）操作ボタン４１０と、操作ボタン４１０の透明なボタンレンズ４１１を通して前方から視認可能な操作ボタン内装飾部材４３２及び扉枠側演出表示装置４６０（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）と、操作ボタン４１０が枠内に配置される枠状のフレームユニット４１５と、を取付けていることから、従来のパチンコ機において遊技球の貯留皿が目立った位置に、可及的に大きな操作ボタン４１０を有した演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）が見えるため、遊技者に対して一見しただけで従来のパチンコ機とは異なっていることを認識させることができ、訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。そして、フレームユニット４１５に透光性を有したフレームサイドレンズ４１７を備えると共に、フレームサイドレンズ４１７と隣接するように操作ボタン４１０（ボタンレンズ４１１）の外縁に透光性を有した第二ボタン装飾部４１１ｂを備え、フレームサイドレンズ４１７と第二ボタン装飾部４１１ｂの後側でユニットベース４３１（第二ベースユニット４５０）に取付けられた操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３に第二ボタン装飾部４１１ｂを発光装飾させるための第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａと、フレームサイドレンズ４１７を発光装飾させるための第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂと、を備えた上で、フレームサイドレンズ４１７と第二ボタン装飾部４１１ｂとの間を仕切るフレーム本体４１６の内側筒部４１６ｄと、第二ボタン装飾部４１１ｂとボタンレンズ４１１の中央側とを仕切るボタンベース４１３の本体部４１３ａ及び内側延出部４１３ｆとを備えるようにしているため、内側筒部４１６ｄと本体部４１３ａ及び内側延出部４１３ｆとにより、

第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａからの光がフレームサイドレンズ４１７やボタンレンズ４１１の中央側を照らしたり、第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂからの光が第二ボタン装飾部４１１ｂを照らしたりするのを防止することができ、隣接しているフレームサイドレンズ４１７と第二ボタン装飾部４１１ｂとを夫々独立させて発光装飾させることができる。従って、フレームサイドレンズ４１７や第二ボタン装飾部４１１ｂを、夫々くっきりと発光装飾させることができ、見栄えの良い発光演出を行うことができる。また、隣接しているフレームサイドレンズ４１７と第二ボタン装飾部４１１ｂとに対して、消灯、点灯、点滅、明るさ、色、等を適宜組合せることで、多彩なパターンの発光演出を行うことができ、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０４０９】

また、操作ボタン４１０の第二ボタン装飾部４１１ｂを発光装飾させる第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａと、フレームユニット４１５のフレームサイドレンズ４１７を発光装飾させる第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂとを、一つの操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３に備え、操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３をユニットベース４３１（第二ベースユニット４５０）に取付けているため、第二ボタン装飾部４１１ｂ（操作ボタン４１０）に基板を備えた場合と比較して、第二ボタン装飾部４１１ｂから第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａを可及的に遠ざけることができ、第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａからの光を十分に拡散させた状態で第二ボタン装飾部４１１ｂに照射させることができる。従って、第二ボタン装飾部４１１ｂを均一に発光装飾させることができるため、第二ボタン装飾部４１１ｂやフレームサイドレンズ４１７の発光装飾の見栄えを良くすることができ、遊技者の関心を強く引付けさせることができると共に、遊技者を楽しませることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

【０４１０】

更に、操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３を、ユニットベース４３１（第二ベースユニット４５０）に取付けているため、操作ボタン４１０の進退に伴って操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３に接続されている配線が屈曲したり伸展したりすることはなく、疲労による配線の断線を無くすことができる。従って、操作ボタン４１０（第二ボタン装飾部４１１ｂ）を可動させても、配線が断線することはないため、操作ボタン４１０の可動（操作）や、フレームサイドレンズ４１７及び第二ボタン装飾部４１１ｂの発光装飾を、問題なく遊技者に楽しませることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

【０４１１】

また、操作ボタン４１０の透明なボタンレンズ４１１の外縁に第二ボタン装飾部４１１ｂが備えられていることから、透明なボタンレンズ４１１を通して後方の操作ボタン内装飾部材４３２及び扉枠側演出表示装置４６０（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）を見た時に、操作ボタン内装飾部材４３２及び扉枠側演出表示装置４６０（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）の外縁を第二ボタン装飾部４１１ｂが装飾している状態となり、パチンコ機１の見栄えを良くすることができる。そして、第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａや第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂを適宜発光させることで、後方に操作ボタン内装飾部材４３２及び扉枠側演出表示装置４６０（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）が見える透明なボタンレンズ４１１の外縁を装飾している第二ボタン装飾部４１１ｂやフレームサイドレンズ４１７を、上述したように、様々なパターンで発光装飾させることができるため、遊技者の関心を操作ボタン４１０や扉枠側演出表示装置４６０（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）に強く引付けさせることができ、発光演出や操作ボタン４１０の操作、及び扉枠側演出表示装置４６０（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）による演出画像等を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０４１２】

また、外縁に第二ボタン装飾部４１１ｂが備えられたボタンレンズ４１１（操作ボタン４１０）を、遊技者によって操作可能としているため、遊技者参加型演出の実行中に、操

作ボタン４１０を遊技者に操作させるようにすることで、遊技者に対して操作ボタン４１０の操作（遊技者参加型演出）を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。そして、遊技者参加型演出の実行時に、操作ボタン４１０の第二ボタン装飾部４１１ｂやフレームユニット４１５のフレームサイドレンズ４１７を発光装飾させることで、遊技者の関心を操作ボタン４１０に引付けることができるため、遊技者に対して操作ボタン４１０の操作を促すことができ、遊技者を遊技者参加型演出に参加させて楽しませることができる。

【０４１３】

更に、操作ボタン４１０の第二ボタン装飾部４１１ｂのみを第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａによって発光装飾可能としている不透光性の本体部４１３ａ及び内側延出部４１３ｆを備えていため、操作ボタン４１０における第二ボタン装飾部４１１ｂよりも中央側の部位が第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａによって発光装飾させられる（照らされる）ことはなく、操作ボタン４１０（ボタンレンズ４１１）の中央側が明るくなることで後方に配置されている操作ボタン内装飾部材４３２及び扉枠側演出表示装置４６０（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）が前方から見辛くなるのを防止することができる。従って、第二ボタン装飾部４１１ｂを良好な状態で発光装飾させることができると共に、透明なボタンレンズ４１１を通して後方の操作ボタン内装飾部材４３２及び扉枠側演出表示装置４６０（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）を良好な状態で視認させることができ、遊技者に対して装飾や発光演出等を十分に楽しませて遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０４１４】

また、内側筒部４１６ｄを、フレームサイドレンズ４１７を備えたフレームユニット４１５の後側から延びるようにしているため、フレームユニット４１５の後側では、フレームサイドレンズ４１７と操作ボタン４１０の第二ボタン装飾部４１１ｂとの間を内側筒部４１６ｄによって完全に仕切ることができる。一方、内側筒部４１６ｄにおける操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３に近い側の端部（後端部）では、第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａや第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂからの光が拡散範囲よりも内側筒部４１６ｄの後端が、操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３に近い側に位置しているため、操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３の前面との間に隙間が形成されていても、第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａからの光がフレームサイドレンズ４１７を照らしたり、第二ＬＥＤ４２２ｂ４２３ｂからの光が第二ボタン装飾部４１１ｂを照らしたりすることはない。従って、内側筒部４１６ｄによって光を確実に遮ることができ、上述した作用効果を確実に奏するパチンコ機１を具現化することができる。

【０４１５】

また、ボタンベース４１３の本体部４１３ａ及び内側延出部４１３ｆを、操作ボタン４１０（ボタンレンズ４１１）の後側から延びるようにしているため、操作ボタン４１０の後側では、第二ボタン装飾部４１１ｂとボタンレンズ４１１の中央側との間を、本体部４１３ａ及び内側延出部４１３ｆによって完全に仕切ることができる。一方、本体部４１３ａにおける操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３に近い側の端部（後端部）では、操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３よりも後方へ延びているため、第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａからの光が本体部４１３ａの後端を潜ることはなく、操作ボタン４１０のボタンレンズ４１１の中央側への光の浸入を完全に遮断することができる。従って、第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａによって第二ボタン装飾部４１１ｂを良好な状態で発光装飾させることができると共に、透明なボタンレンズ４１１を通して後方の操作ボタン内装飾部材４３２及び扉枠側演出表示装置４６０（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）を良好な状態で視認させることができ、遊技者に対して装飾や発光演出等を十分に楽しませて遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０４１６】

また、前方から見た時に、操作ボタン４１０（ボタンレンズ４１１）の後方に配置され

た操作ボタン内装飾部材４３２（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）の外側の部位の前方に第二ボタン装飾部４１１ｂが位置することとなるため、ボタンレンズ４１１と操作ボタン内装飾部材４３２（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）との間の隙間から、操作ボタン内装飾部材４３２（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）の外側にあるの部材や後側（奥側）を第二ボタン装飾部４１１ｂによって見え難くすることができ、操作ボタン４１０の見栄えの悪化を防止することができる。また、この際に、第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａによって第二ボタン装飾部４１１ｂを発光装飾させると、第二ボタン装飾部４１１ｂの明るさに対して、操作ボタン内装飾部材４３２（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）の外側や後側が相対的に暗くなるため、操作ボタン内装飾部材４３２（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）の外側や後側にある部材を見え難くすることができる。従って、操作ボタン４１０、フレームユニット４１５、操作ボタン内装飾部材４３２及び扉枠側演出表示装置４６０（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）、等の見栄えをより向上させることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

【０４１７】

また、操作ボタン４１０の外周形状を円形状としているため、操作ボタン４１０（ボタンレンズ４１１）の外縁に備えられている第二ボタン装飾部４１１ｂと、第二ボタン装飾部４１１ｂに隣接しているフレームサイドレンズ４１７が、円弧状に延びた形態となる。従って、第一ＬＥＤ４２２ａ，４２３ａや第二ＬＥＤ４２２ｂ，４２３ｂを適宜発光させることで、操作ボタン４１０の外縁を光がグルグル回るような発光演出や、操作ボタン４１０の内側から外側へ光が広がるような発光演出や、操作ボタン４１０の外側から内側へ光が収束するような発光演出、等を遊技者に見せることができるため、多彩な発光演出によって遊技者を飽き難くさせることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０４１８】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、扉枠３における皿ユニット３２０の皿ユニットカバー３２６に、貯留されている遊技球が遊技領域５ａ内に打込まれて遊技に用いられる上皿３２１を取付けると共に、上皿３２１の前側且つ下方に演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）を着脱可能に取付けて演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の後方に所定広さの取付空間３２６ｊの残りの空間を形成し、その取付空間３２６ｊの残りの空間の左側に下皿本体３２５における下皿第一領域Ａ１に対応する部位を配置すると共に、その部位から取付空間３２６ｊの残りの空間内に下皿本体３２５における下皿第二領域Ａ２に対応する部位を延出させて遊技球を貯留可能な下皿３２２を取付けるようにしているため、前方から見た時に下皿３２２が小さく見えることとなり、下皿３２２を目立ち難くすることができ、相対的に演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）を目立ち易くすることができる。従って、本パチンコ機１を前方から見た時に、従来のパチンコ機では上皿と下皿とが上下に並んで見えていた位置に、演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）が見えるため、遊技者に対して一見しただけで従来のパチンコ機とは異なっていることを認識させることができ、遊技者の関心を強く引付けることが可能な訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０４１９】

また、下皿３２２の下皿本体３２５における下皿第二領域Ａ２の部位において、外周から上方へ延出した本体立壁部３２５ｂの上端から上方へ延出し、取付空間３２６ｊの残りの空間側への遊技球の移動を規制する下皿カバー３４０，３４０Ａを備えているため、下皿３２２内の遊技球が演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の後側に接触するのを阻止することができ、下皿３２２内に供給された遊技球や下皿３２２に貯留されている遊技球が、演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の後側に当接したり押圧したりするのを防止することができる。従って、遊技球が演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の後側に当接することはなく、遊技球によって演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の後側が破損すること

はないため、演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の破損により遊技が中断することで遊技者の興趣を低下させてしまうのを防止することができると共に、本パチンコ機１を設置している遊技ホール側の負担の増加を抑制させることができる。

【０４２０】

また、下皿３２２の下皿本体３２５における下皿第二領域Ａ２の部位に、本体立壁部３２５ｂと取付空間３２６ｊの残りの空間側へ遊技球が移動するのを規制する下皿カバー３４０，３４０Ａとを備えているため、遊技球が下皿本体３２５から取付空間３２６ｊの残りの空間内へ侵入する（こぼれる）のを防止することがでる。従って、遊技球が取付空間３２６ｊの残りの空間内に侵入することで、遊技者が損した気分になったり、不快な気分になったりするのを防止することができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０４２１】

また、下皿カバー３４０，３４０Ａによって、下皿３２２における下皿本体３２５の下皿第二領域Ａ２の部位を覆っているため、下皿３２２内に供給され遊技球が、下皿３２２内で跳ねて飛び上がっても、取付空間３２６ｊの残りの空間側へ侵入するのを確実に防止することができ、上述した作用効果を確実に奏することができる。また、下皿カバー３４０，３４０Ａによって下皿本体３２５の下皿第二領域Ａ２の部位を覆っていることから、遊技者が、下皿本体３２５の下皿第一領域Ａ１側（下皿開口部３２６ｄ）から下皿第二領域Ａ２の部位内に手を入れた時に、下皿カバー３４０，３４０Ａにより指先等が取付空間３２６ｊの残りの空間側へ侵入するのを規制することができるため、指先等が上皿３２１の下面や演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の後側等に触れて怪我をするのを防止することができ、遊技者に対して安全な状態で遊技させることができる。

【０４２２】

更に、下皿カバー３４０，３４０Ａと演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）との間に隙間を有しているため、下皿カバー３４０，３４０Ａに遊技球の当接による衝撃や圧力等が作用しても、下皿カバー３４０，３４０Ａから演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）へ伝達されることはなく、演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の破損を確実に防止することができる。

【０４２３】

また、下皿３２２の下皿本体３２５における下皿第二領域Ａ２の部位において、下皿球供給口３２３ｃの前方に下皿球抜き孔３２２ａを備えているため、下皿球抜き孔３２２ａが開いている状態では、下皿球供給口３２３ｃから放出された遊技球をそのまま下皿球抜き孔３２２ａに進入させて下方（ドル箱）へ排出させることができ、遊技球を下皿本体３２５の本体立壁部３２５ｂの前端側に到達し難くすることができる。たとえ、遊技球が下皿球抜き孔３２２ａを飛び越えたとしても、上述したように下皿カバー３４０，３４０Ａを備えていることから、遊技球が演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の後側に当接するのを阻止することができるため、演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の破損を防止することができ、遊技の中断を低減させて遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０４２４】

また、下皿３２２の前端付近の下皿本体３２５の底壁部３２５ａが、前方へ向かうほど高くなっているため、下皿本体３２５の本体立壁部３２５ｂの前端側へ向かう遊技球が、傾斜した底面を登ることとなり、遊技球の移動速度を減衰させることができる。従って、下皿カバー３４０，３４０Ａに当接する遊技球の速度を遅くすることができるため、下皿カバー３４０，３４０Ａによって遊技球が取付空間３２６ｊの残りの空間側へ移動するのを確実に規制することができると共に、遊技球が下皿カバー３４０，３４０Ａや本体立壁部３２５ｂに当接した時の衝撃を小さくしてそれらが破損するのを抑制させることができる。

【０４２５】

また、少なくとも下皿カバー３４０，３４０Ａを別部材としているため、下皿カバー３４０，３４０Ａが破損した時に、下皿カバー３４０，３４０Ａを交換するだけで、容易に修復することができ、本パチンコ機１を設置している遊技ホール側の負担の増加を軽減させることができる。

【０４２６】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、一般入賞口２００１等に遊技球を受入させるような遊技が行われる遊技盤５の遊技領域５ａの下方に、前面の左右方向中央が最も前方へ膨出した皿ユニット３２０の皿ユニットカバー３２６に備えた上で、その最も前方へ膨出した部位に演出操作ユニット４００や第二演出操作ユニット４００Ａ着脱可能に取付けると共に、皿ユニットカバー３２６に上皿３２１と下皿３２２とからなる遊技球を貯留可能な貯留皿を備え、貯留皿（上皿３２１及び下皿３２２）に、正面視において演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の外方に位置する下皿第一領域Ａ１と正面視において演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の後方となる取付空間３２６ｊの後部の空間内に位置する下皿第二領域Ａ２とを有するようにしているため、前方から見た時に、演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）を目立たせることができると共に、貯留皿（上皿３２１及び下皿３２２）を小さく見せて目立ち難くすることができる。従って、従来のパチンコ機では上皿と下皿とが見えていた部位に目立つ演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）が見えるため、遊技者に対して従来のパチンコ機とは異なる遊技機であることを一見して認識させることができ、遊技者の関心を強く引付けることが可能な訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０４２７】

また、皿ユニットカバー３２６の前面の左右方向中央に演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）が取付けられていることから、皿ユニットカバー３２６の表面における下皿３２２が開口している部位が小さくなるが、正面視において演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の後方となる取付空間３２６ｊの後部の空間内に位置する下皿第二領域Ａ２を有した下皿本体３２５の第一増設部３２５Ｂ、第二増設部３２５Ｃ、及び下皿カバー３４０，３４０Ａを、備えているため、下皿３２２における前方から見えない範囲（下皿第二領域Ａ２）にも遊技球を貯留することができる。従って、前方からの見た目に反して遊技球の貯留量を十分に確保することができるため、遊技者に対して、下皿３２２内における遊技球の残量を気にさせることなく遊技に専念させることができ、遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０４２８】

更に、下皿第一領域Ａ１を有している下皿本体３２５や本体部３２５Ａに、下皿第二領域Ａ２を有している下皿カバー３４０，３４０Ａや第一増設部３２５Ｂ及び第二増設部３２５Ｃを取付けて（組合せて）下皿３２２を構成しているため、予め大きさの異なる複数の下皿カバー３４０，３４０Ａや第一増設部３２５Ｂ及び第二増設部３２５Ｃ等を用意しておき、パチンコ機１のコンセプトや皿ユニットカバー３２６内の取付空間３２６ｊの広さ等に応じた大きさの下皿カバー３４０，３４０Ａや第一増設部３２５Ｂ及び第二増設部３２５Ｃを取付けることで、下皿３２２の容積を最適なものとすることができる。また、上述したように、下皿カバー３４０，３４０Ａや第一増設部３２５Ｂ及び第二増設部３２５Ｃを組替える（取替える）ことで、取付空間３２６ｊの後部の空間の広さに対応させることができ、この後部の空間の広さが演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の後方への突出量に依存していることから、後方の突出量の異なる様々な演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）に対応可能な下皿３２２とすることができ、パチンコ機１の汎用性を高めることができる。

【０４２９】

また、下皿３２２に、底壁部３２５ａと、底壁部３２５ａの外周端から立上った本体立壁部３２５ｂとを備えているため、下皿３２２が下方へ窪んだ容器状となり、遊技球を確実に貯留させることができる。また、下皿カバー３４０，３４０Ａに、下皿本体３２５の

本体立壁部３２５ｂの上端から立上ったカバー立壁部３４０ａを有しているため、予め様々な形状の下皿カバー３４０，３４０Ａを用意しておき、パチンコ機１のコンセプトや取付空間３２６ｊの後部の空間の広さ（形状）等に応じた形状の下皿カバー３４０，３４０Ａを組合せる（取付ける）ことで、様々な形態に対応させることができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

【０４３０】

また、下皿本体３２５と下皿カバー３４０，３４０Ａとで構成されている下皿３２２において、下皿本体３２５の本体立壁部３２５ｂの上端に下皿カバー３４０，３４０Ａを組合せて（取付けて）いることから、下皿３２２における遊技球が載置される部位が下皿本体３２５となるため、貯留により多くの遊技球の荷重がかかる部位に、下皿本体３２５と下皿カバー３４０，３４０Ａとの境界（繋ぎ目、分割線ＰＬ）が位置することはない。従って、貯留された遊技球の荷重を下皿本体３２５でのみ受けることとなるため、多くの遊技球を貯留させても下皿本体３２５から下皿カバー３４０，３４０Ａが引離されるような力が作用することはなく、下皿本体３２５から下皿カバー３４０，３４０Ａが外れるのを防止することができる。

【０４３１】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、一般入賞口２００１等に遊技球を受入させるような遊技が行われる遊技盤５の遊技領域５ａの下方且つ前方に、遊技球を貯留可能な上皿３２１と下皿３２２とを備えていると共に、左右方向中央に配置された演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）によって下皿３２２内の下皿球供給口３２３ｃと下皿球抜き孔３２２ａとを含む下皿３２２の半分以上を前方（遊技者）から視認困難としている（見え難くしている）ため、パチンコ機１の外観をすっきりさせて見栄えを良くすることができ、遊技者の関心を強く引付けることが可能な訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。また、演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）によって下皿球供給口３２３ｃから下皿球抜き孔３２２ａへ向かう遊技球を視認困難としているため、遊技者に対して下皿３２２内における遊技球の流れに気付かせ難くして気が散るのを防止することができ、遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０４３２】

また、演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）によって、下皿球供給口３２３ｃから下皿球抜き孔３２２ａへ遊技球を誘導する下皿３２２における底面の下皿球供給口３２３ｃと下皿球抜き孔３２２ａとの間の部位、球誘導部３２２ｃ及び緩衝部３２２ｄ等の誘導手段により誘導されている遊技球を視認困難としているため、下皿球抜き孔３２２ａを開いたままの状態とすると、下皿球供給口３２３ｃから下皿３２２に供給された遊技球が、誘導手段に誘導されてスムーズ（即座）に下皿球抜き孔３２２ａから下方へ排出されることとなり、遊技者に対して下皿３２２を通ることなく遊技球が下皿３２２の下方（ドル箱）へ排出されているように錯覚させることができる。これにより、遊技者に対して、遊技球が下皿３２２を通る煩わしさを感じさせ難くすることができ、遊技者を遊技に専念させて興趣の低下を抑制させることができる。

【０４３３】

更に、演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）によって、下皿球供給口３２３ｃや下皿球抜き孔３２２ａ等を含む下皿３２２の半分以上を前方から視認困難としていることから、蓋然的に、下皿球供給口３２３ｃや下皿球抜き孔３２２ａ等が演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の後方に位置している。つまり、下皿３２２の半分以上を、演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の後方へ回り込ませるようにしているため、前方から見える下皿３２２の大きさに対して、実際の下皿３２２の大きさ（容量）が大きくなっているため、見た目に比べて下皿３２２内における遊技球の貯留量を十分に確保することができる。

【０４３４】

また、下皿球抜き孔３２２ａが開いている状態では、下皿球供給口３２３ｃから下皿３２２内に放出された遊技球を、下皿３２２における底面の下皿球供給口３２３ｃと下皿球

抜き孔３２２ａとの間の部位、球誘導部３２２ｃ及び緩衝部３２２ｄ等の誘導手段によって下皿球抜き孔３２２ａへスムーズに誘導して下皿３２２の下方（ドル箱）へ排出させることができるため、遊技球が下皿３２２内を回るように流通するのを防止することができ、下皿３２２内を流通する遊技球を前方（遊技者）から確実に視認困難な状態とすることができる。従って、遊技者に対して下皿３２２内における遊技球の流れに気付かせ難くすることができ、遊技者の気が散るのを防止して遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０４３５】

更に、下皿球抜き孔３２２ａを開いたままの状態とすると、下皿球供給口３２３ｃから下皿３２２に供給された遊技球を、球誘導部３２２ｃ等によって遊技者に気付かせることなく即座に下皿球抜き孔３２２ａから下方へ排出させることができるため、遊技者に対して下皿３２２を通ることなく遊技球が下皿３２２の下方（ドル箱）へ排出されているように錯覚させることができる。これにより、遊技者に対して、遊技球が下皿３２２を通る煩わしさを感じさせ難くすることができ、遊技者を遊技に専念させて興趣の低下を抑制させることができる。

【０４３６】

また、演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）によって、下皿３２２の平面視における遊技球の貯留領域（貯留面積）の半分以上を前方から視認困難としていることから、前方から見える下皿３２２の大きさに対して、実際の下皿３２２は、見える大きさの倍以上あるため、従来のパチンコ機の下皿と同様に、遊技球の貯留量を十分に確保することができる。

【０４３７】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、一般入賞口２００１等に遊技球を受入させるような遊技が行われる遊技盤５の遊技領域５ａの正面視下方で前方へ膨出している扉枠３の皿ユニット３２０における皿ユニットカバー３２６の前面の左右方向中央に、皿ユニットカバー３２６の全高と同じ高さの大型の演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）を取付けるための演出操作ユニット取付部３２６ａを備えていると共に、皿ユニットカバー３２６の前面における演出操作ユニット取付部３２６ａの左右両側で上下方向略中央よりも下側の皿前下装飾部３２６ｃを、後方へ抉れるように凹んだ形状としているため、演出操作ユニット取付部３２６ａに取付けられた演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）が、前方へ大きく突出しているように見せることができ、演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）を目立たせることができる。従って、従来のパチンコ機において上皿と下皿とが上下に並んで見えていた位置に、大型の演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）が強調された状態で見えるため、遊技者に対して一見しただけで従来のパチンコ機とは異なっていることを認識させることができ、訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。そして、皿ユニットカバー３２６の前面における演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の左右両外側で後方へ凹んでいる皿前下装飾部３２６ｃから、下皿３２２を後方へ窪ませていると共に一部を演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の後方へ回り込ませており、下皿３２２内における遊技球の貯留量（下皿３２２の容積）を十分に確保することができるため、下皿３２２が遊技球で満杯になるのを気にしながら遊技しなくても良く、遊技者を遊技に専念させることができ、遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０４３８】

また、下皿３２２の一部が演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の後方へ回り込んでいるため、遊技者が前方から下皿３２２内に手を入れた時に、指先が下皿３２２の後壁（皿ユニットベース３２３の前面）や下皿カバー３４０等に触れ難くすることができる。これにより、遊技者に対して触覚でも遊技球の貯留量が十分に確保されていることを認識させることができると共に、下皿３２２内に遊技球が貯留されている状態では、下皿３２２内に多くの遊技球が貯留されていることを認識できるため、遊技者に

対して満足感を付与させることができ、遊技を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。また、下皿３２２に入れた手の指先が、下皿３２２の後壁や下皿カバー３４０等に触れ難いことから、遊技者に対して従来のパチンコ機における下皿と同じような感覚を与えることができるため、従来のパチンコ機に慣れた遊技者に対して、違和感を与えてしまうのを低減させることができ、遊技者を安心させて遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【０４３９】

更に、下皿３２２を、奥側（後方）へ行くほど広くなるように形成しているため、前側が小さくても、遊技球の貯留量を十分に確保することができる。換言すると、下皿３２２の前端側の部位を小さくしているため、下皿３２２が開口している皿ユニットカバー３２６の前面（皿前下装飾部３２６ｃ）において、下皿３２２を目立ち難くすることができ、相対的に、演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）を目立ち易くすることができる。従って、下皿３２２における遊技球の貯留量を十分に確保しつつ演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）を備えることができ、遊技者に対する訴求力を高めることができると共に、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０４４０】

また、下皿３２２における演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の後方に回り込んでいる部位の側方及び上方を下皿カバー３４０で覆っているため、遊技者が下皿３２２内に手を入れた時に、指先等が皿ユニットカバー３２６の内面や演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の後面等に触れて怪我をするのを防止することができ、遊技者に対して安全な状態で遊技させることができる。また、下皿カバー３４０により、下皿３２２から皿ユニットカバー３２６内へ遊技球が侵入する（こぼれる）のを防止することができる。

【０４４１】

更に、演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）を、皿ユニットカバー３２６の前面の左右方向中央に配置しているため、遊技者側から演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）をより目立たせることができ、遊技者の関心を強く引付けることが可能な訴求力の高いパチンコ機１とすることができると共に、演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）による装飾を見え易くするとことができ、演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の装飾や演出を楽しませて遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

【０４４２】

また、下皿３２２に、上皿３２１と連通可能な下皿球供給口３２３ｃと、開閉可能に上下へ貫通している下皿球抜き孔３２２ａと、を備えていることから、従来のパチンコ機における下皿と同じ機能を有しているため、従来のパチンコ機に慣れた遊技者が、本パチンコ機１で遊技した時に、下皿３２２の機能に対して戸惑うことはなく、従来と同じような感じで遊技を行うことができ、遊技者を遊技に専念させて遊技を楽しませることができる。また、下皿球供給口３２３ｃと下皿球抜き孔３２２ａとを演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の後方に夫々配置しているため、正面から見ると下皿球供給口３２３ｃと下皿球抜き孔３２２ａとが、遊技者側から見えず、パチンコ機１の外観をすっきりさせて見栄えを良くすることができ、遊技者の関心を強く引付けることが可能な訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０４４３】

更に、本実施形態のパチンコ機１によると、扉枠３における遊技領域５ａが臨むの扉枠ベースユニット１００の扉枠ベース１１０の貫通口１１１の下側で、前方に膨出している皿ユニット３２０の皿ユニットカバー３２６に取付けられている演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）のベースユニット４３０（第二ベースユニット４５０）に、遊技者に演出を提示可能な扉枠側演出表示装置４６０の外側を装飾している操作ボタン内装飾部材４３２（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａのスクリーンユニット４７０）

を取付けると共に、操作ボタン内装飾部材４３２（スクリーンユニット４７０）の外周を囲むように外径が約１５ｃｍで中央がベースユニット４３０（第二ベースユニット４５０）から遠ざかる方向（外方）へ膨出している透明なボタンレンズ４１１を有した操作ボタン４１０を取付け、ボタンレンズ４１１の外周縁に第一ボタン装飾部４１１ａ、第二ボタン装飾部４１１ｂ、及びボタンフレーム４１２を備えていると共に、ボタンレンズ４１１側からベースユニット４３０（第二ベースユニット４５０）側へ突出している筒状のボタンベース４１３を備えているため、第一ボタン装飾部４１１ａやボタンベース４１３等によってボタンレンズ４１１と操作ボタン内装飾部材４３２（スクリーンユニット４７０）との間の隙間から操作ボタン内装飾部材４３２（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａのスクリーンユニット４７０）の外縁や奥側（後側）等が見えるのを低減させることができ、操作ボタン４１０の見栄えを良くすることができる。従って、操作ボタン４１０や内部に備えられた操作ボタン内装飾部材４３２や扉枠側演出表示装置４６０（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）等の見栄えをより向上させることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

【０４４４】

また、操作ボタン４１０における第一ボタン装飾部４１１ａ、第二ボタン装飾部４１１ｂ、ボタンフレーム４１２、及びボタンベース４１３によってボタンレンズ４１１と操作ボタン内装飾部材４３２（スクリーンユニット４７０）との間の隙間から操作ボタン内装飾部材４３２（スクリーンユニット４７０）の外縁や奥側等を見え難くすることができることから、操作ボタン４１０の外径を大きくすることでボタンレンズ４１１と操作ボタン内装飾部材４３２（スクリーンユニット４７０）との間の隙間が相対的に大きくなっても、第一ボタン装飾部４１１ａ等によって良好に隠すことができるため、見栄えの悪化を防止しつも、外径が約１５ｃｍの大型の操作ボタン４１０（ボタンレンズ４１１）を問題なく具現化することができる。従って、操作ボタン４１０や扉枠側演出表示装置４６０（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）を大型化することができるため、本パチンコ機１を目立たせることができ、遊技者の関心を強く引付けて訴求力の高いパチンコ機１とすることができる。

【０４４５】

更に、ボタンレンズ４１１側からベースユニット４３０（第二ベースユニット４５０）側へ筒状に突出しているボタンベース４１３（本体部４１３ａ）を備えているため、ボタンレンズ４１１と操作ボタン内装飾部材４３２（スクリーンユニット４７０）の間の隙間を斜めから見た時に、ボタンベース４１３の内壁によって操作ボタン内装飾部材４３２（スクリーンユニット４７０）よりも外側にあるものを遮蔽して見えなくすることができ、操作ボタン４１０の見栄えをより一層良くすることができる。

【０４４６】

また、透明なボタンレンズ４１１を、ベースユニット４３０（第二ベースユニット４５０）から遠ざかる方向（外方）へ膨出した立体形状（半球面体状）としていることから、ボタンレンズ４１１の外周縁付近の表面が、ボタンベース４１３の前端側の開口により形成される平面（ベースユニット４３０（第二ベースユニット４５０）とボタンレンズ４１１とが並んでいる方向と直交する平面、つまり、操作ボタン４１０の進退方向と直交する平面）に対して傾斜している状態となるため、遊技者側から見ると光が屈折し易くなる。従って、外周縁に備えられている第一ボタン装飾部４１１ａ、第二ボタン装飾部４１１ｂ、及びボタンフレーム４１２とボタンベース４１３とを合せて、ボタンレンズ４１１と操作ボタン内装飾部材４３２（スクリーンユニット４７０）との間の隙間から操作ボタン内装飾部材４３２（スクリーンユニット４７０）の外縁や奥側等を見え難くすることができ、上述した作用効果を確実に奏することができる。

【０４４７】

また、ボタンレンズ４１１を外方へ膨出した立体形状に形成していることから、操作ボタン４１０内の容積が大きくなるため、操作ボタン４１０内に配置される操作ボタン内装飾部材４３２や扉枠側演出表示装置４６０（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）を、より

大きくしたり可動させ易くしたりすることが可能となり、操作ボタン４１０内により遊技者を楽しませられる扉枠側演出表示装置４６０（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）を備え易くすることができ、より遊技者を楽しませられるパチンコ機１を具現化することができる。

【０４４８】

更に、ボタンレンズ４１１を立体形状に形成しているため、操作ボタン４１０に意匠性（装飾性）が付与されることとなるため、本パチンコ機１において操作ボタン４１０を目立たせて遊技者の関心を向けさせることができ、遊技するパチンコ機として本パチンコ機１を選択させ易くすることができる。

【０４４９】

また、ボタンレンズ４１１の外周縁に備えられている第一ボタン装飾部４１１ａ、第二ボタン装飾部４１１ｂ、及びボタンフレーム４１２において、ボタンフレーム４１２を不透明としているため、ボタンフレーム４１２の部位では、ボタンレンズ４１１と操作ボタン内装飾部材４３２（スクリーンユニット４７０）との間の隙間から操作ボタン４１０や操作ボタン内装飾部材４３２（スクリーンユニット４７０）等の奥側が見えるのを確実に隠すことができ、操作ボタン４１０等の見栄えの悪化を低減させて見栄えを良くすることができる。

【０４５０】

また、ボタンレンズ４１１の外周端から内側へ所定幅で全周に亘って不透明なボタンフレーム４１２を備えており、第一ボタン装飾部４１１ａ及び第二ボタン装飾部４１１ｂと協働して、遊技者側から操作ボタン４１０におけるボタンベース４１３の本体部４１３ａと操作ボタン内装飾部材４３２（スクリーンユニット４７０）との間の隙間を見え難くすることができるため、本体部４１３ａと操作ボタン内装飾部材４３２（スクリーンユニット４７０）との間の隙間を大きくすることが可能となり、その分、操作ボタン４１０や扉枠側第二演出表示装置４６０Ａのスクリーンユニット４７０が動くスペースを確保し易くすることができ、それらを良好に可動させることができる。

【０４５１】

更に、ボタンレンズ４１１の外周を円筒状としているため、多角形状とした場合と比較して、外周に方向性が無くなることから操作ボタン４１０をスムーズに可動させ易くすることができる。従って、操作ボタン４１０を大型化しても問題なく押圧操作することができ、遊技者に対して操作ボタン４１０を用いる遊技者参加型演出を確実に楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０４５２】

また、操作ボタン４１０を大型化していることから、遊技者に対して操作ボタン４１０を操作させる遊技者参加型演出を実行した時に、操作ボタン４１０の位置を確認しながら操作しなくても容易に操作ボタン４１０に触れて押圧操作させ易くすることができるため、遊技者に対して操作ボタン４１０を用いた遊技者参加型演出に参加させ易くすることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０４５３】

更に、操作ボタン４１０内に扉枠側演出表示装置４６０（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）を備えているため、遊技状態に応じて演出画像を提示することで、遊技者の関心を操作ボタン４１０内の扉枠側演出表示装置４６０（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）に強く引付けさせることができ、扉枠側演出表示装置４６０（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）による演出を楽しませることができると共に、扉枠側演出表示装置４６０（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）による演出画像や発光演出等により遊技者に対して操作ボタン４１０の操作を促すことができ、遊技者参加型演出に遊技者を積極的に参加させて楽しませることで興趣の低下を抑制させることができる。また、操作ボタン４１０内で演出が実行されることで、遊技者によっては何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。

【０４５４】

また、大型の操作ボタン４１０の透明なボタンレンズ４１１（第一ボタン装飾部４１１ａよりも内側の部位）を通して扉枠側演出表示装置４６０（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）を視認することができるため、遊技者に対して本パチンコ機１の操作ボタン４１０が、従来のパチンコ機の操作ボタンとは明らかに異なるものであることを即座に認識させることができ、遊技者に対する訴求力の高いパチンコ機１とすることができると共に、遊技者の操作ボタン４１０や操作ボタン４１０内の扉枠側演出表示装置４６０（扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ）を用いた演出に対する期待感を高めさせることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

【０４５５】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

【０４５６】

すなわち、上記の実施形態では、遊技機としてパチンコ機１に適用したものを示したが、これに限定するものではなく、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機に、適用しても良く、この場合でも、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【０４５７】

また、上記の実施形態では、操作ボタン４１０におけるボタンレンズ４１１において、ボタンフレーム４１２の内周側となる部位に第一ボタン装飾部４１１ａを形成したものを示したが、これに限定するものではなく、第一ボタン装飾部４１１ａが形成されていないボタンレンズ４１１しても良い。

【０４５８】

また、上記の実施形態では、操作ボタン４１０におけるボタンレンズ４１１の外周縁に不透明なボタンフレーム４１２を取付けたものを示したが、これに限定するものではなく、ボタンフレーム４１２を取付けずに、ボタンレンズ４１１におけるボタンフレーム４１２と対応する部位に、全周に亘って後側を隠すための装飾部を形成するようにしても良い。

【０４５９】

更に、上記の実施形態では、操作ボタン４１０において、ボタンレンズ４１１の外周縁から操作ボタン内装飾部材４３２や扉枠側第二演出表示装置４６０Ａの外周の全周を囲むようにベースユニット４３０（第二ベースユニット４５０）側へ筒状に突出したボタンベース４１３（本体部４１３ａ）を備えたものを示したが、これに限定するものではなく、操作ボタン内装飾部材４３２や扉枠側第二演出表示装置４６０Ａの外周の全周に対して一部のみ囲むように少なくとも一つベースユニット４３０（第二ベースユニット４５０）側へ突出したものであっても良い。このボタンベース４１３の形状としては、ボタンレンズ４１１の外周に沿った形状としても良いし、ボタンレンズ４１１の外周に沿っていない形状としても良い。ボタンベース４１３は、少なくとも内壁側に装飾（シールの貼付けや印刷等による平面的な装飾、レリーフ等の凹凸による立体的な装飾）を有していても良い。更に、ボタンベース４１３は、透光性であっても良いし、不透光性であっても良い。また、ボタンベース４１３は、有色であっても良いし、無色透明であっても良い。また、ボタンベース４１３を透明とした場合、内壁側又は外壁側の少なくとも一方に、シボ、スリット、プリズム、等の光拡散加工を施すことが望ましい。

【０４６０】

また、上記の実施形態では、下皿３２２が、皿ユニットカバー３２６の前面における演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の左外側の部位からのみ後方へ窪んだ例を示したが、これに限定するものではなく、演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の左右両側から後方へ窪み、演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の後方において互いに繋がっているような下皿３２２としても良いし、演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の右外側の部位からの

み後方へ窪み、一部が演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）の後方へ回り込んでいるようにしても良い。

【０４６１】

更に、上記の実施形態では、皿ユニットカバー３２６の前面における下皿３２２が後方へ窪んでいる部位（皿前下装飾部３２６ｃ）の形状（下皿３２２の前端の形状）を、後方へ湾曲面状に凹んだ例を示したが、これに限定するものではなく、多角柱面状、或いは、多面体状に凹んだ前面としても良い。

【０４６２】

また、上記の実施形態では、皿ユニットカバー３２６の前面に演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）を取付けた例を示したが、これに限定するものではなく、「操作ダイヤル、タッチパネル等の操作装置を備えたもの」、「表面に装飾を有した回転体を備えたもの」、「装飾を有した装飾体と、装飾体を可動させる可動装置と、を備えたもの」、「遊技機のコンセプトに沿ったキャラクタ、アイテム、ロゴ、及びシーン（ジオラマ）等を立体的に摸した装飾体を備えたもの」、「遊技機のコンセプトに沿ったキャラクタ、アイテム、ロゴや、所定の摸様、等の装飾がシールや印刷等によって施されたもの」、等を備えたユニット或いはパネル等の部材を取付けても良い。また、取付空間３２６ｊ（演出操作ユニット取付部３２６ａ）に取付けられる部材は、一つである必要はなく、複数（二つ以上）の部材を取付けても良い。例えば、取付空間３２６ｊの上半分に取付けられる部材と、取付空間３２６ｊの下半分に取付けられる部材とのように、別々の部材を取付けるようにしても良い。

【０４６３】

また、上記の実施形態では、皿ユニットカバー３２６に、演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）を取付けるための前方へ開口した演出操作ユニット取付部３２６ａを形成したものを示したが、これに限定するものではなく、演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）を取付けるための開口（演出操作ユニット取付部３２６ａ）を有していない皿ユニットカバー（例えば、パネル状のカバー部）とし、皿ユニットカバーの後方に、取付空間３２６ｊ（或いは、取付空間３２６ｊの残りの空間）に相当する空間を形成する構成としても良い。なお、このような皿ユニットカバーの前面には、遊技機のコンセプトに沿ったキャラクタ、アイテム、ロゴ、所定の摸様、等の装飾を、シール、印刷、装飾部材の取付け、等によって施すことが望ましい。

【０４６４】

更に、上記の実施形態では、下皿３２２の平面視における遊技球の貯留領域（貯留面積）の半分よりも若干大きい領域を、被覆部としての演出操作ユニット４００（第二演出操作ユニット４００Ａ）により前方から視認困難に被覆する例を示したが、これに限定するものではなく、下皿３２２における遊技球の貯留領域の半分以下の領域を前方から視認困難とするようにしても良いし、下皿３２２の全体を前方から視認困難とするようにしても良い。

【０４６５】

また、上記の実施形態では、操作ボタン４１０の第二ボタン装飾部４１１ｂ、及びフレームユニット４１５のフレームサイドレンズ４１７を、周方向に対して部分的に備えた円弧状のものを示したが、これに限定するものではなく、第二ボタン装飾部４１１ｂやフレームサイドレンズ４１７が全周に亘って延びた円環状のものとしても良い。

【０４６６】

また、上記の実施形態では、演出操作ユニット４００における操作ボタン内装飾部材４３２の第二ボタン内装飾部４３２ｇとして、中央を中心とした同心円状の複数の多角形を有した装飾を示したが、これに限定するものではなく、第二ボタン内装飾部４３２ｇとして、中央を中心とした同心円状の複数の円形（楕円形を含む）を有した装飾としても良い。

【０４６７】

更に、上記の実施形態では、操作ボタン４１０の透明なボタンレンズ４１１（前部材）

を通して、後側に配置された操作ボタン内装飾部材４３２や扉枠側演出表示装置４６０、扉枠側第二演出表示装置４６０Ａ等の後部材が常に視認できるようにしたものを示したが、これに限定するものではなく、前後（又は上下）に配置された、前部材及び後部材の少なくとも一方を、所定条件の充足により後側が視認可能となる可変光透過手段を有した構成としても良い。ここで、可変光透過手段としては、「マジックミラーのように、前側と後側の明るさの違いにより後側が視認可能となるもの」、「液晶フィルムのように、電源のＯＮ／ＯＦＦにより透明となったり不透明となったりして後側が視認可能となるもの」、等が挙げられる。なお、前部材と後部材とは、相対的に移動可能としても良いし、相対的に移動できないようにしても良い。

【０４６８】

前部材及び後部材の少なくとも一方に可変光透過手段を有するようにすることで、通常の状態では、前部材のみが、或いは、前部材と後部材とが、視認可能な状態となっており、視認可能な部材の装飾を遊技者に見せることができる。そして、特別な状態では、所定条件を充足させることで、通常の状態では見えなかった後側の部材（後部材、或いは、後部材の後側に配置されている部材）が見えることで、前部材と後部材が、或いは、前部材と後部材と後部材の後側の部材とが、重なった装飾を見せることができる。従って、前部材と後部材とを用いて様々な装飾（装飾演出）を遊技者に見せることができ、遊技者を飽きさせ難くすることができると共に、遊技者を楽しませることができ、遊技者の興趣の低下を抑制させることができる。

【０４６９】

具体的に詳述すると、例えば、前部材にマジックミラーのような可変光透過手段を有するようにした場合、通常の状態では、前部材の後側を暗くすることで、前部材の装飾のみを遊技者に視認させることができる。そして、前部材と後部材との間、或いは、後部材の後側、をＬＥＤ等の発光部の光により明るくすると、前部材における可変光透過手段の充足条件が満たされて、前部材を通して後部材が視認できるようになり、前部材の装飾と後部材の装飾とが重なった装飾を遊技者に見せることができる。

【０４７０】

或いは、前部材を透明とし、後部材にマジックミラーのような可変光透過手段を有するようにした場合、通常の状態では、前部材を通して後部材の表面が見えるため、前部材の装飾と後部材の表面とによる装飾を遊技者に見せることができる。そして、後部材の後側を、ＬＥＤ等の発光部の光により明るくすると、後部材における可変光透過手段の充足条件が満たされて、後部材を通して後側が視認できるようになり、前部材及び後部材を通して、後部材の後側の部材（例えば、表示装置、キャラクタ等の装飾体）を遊技者に見せることができる。

【０４７１】

更には、前部材と後部材の両方に、マジックミラーのような可変光透過手段を有するようにした場合、通常の状態では、前部材の装飾のみを遊技者に見せることができ、前部材と後部材との間を、ＬＥＤ等の発光部の光により明るくすると、前部材における可変光透過手段の充足条件が満たされて、前部材を通して後部材の表面が視認できるようになり、前部材と後部材とによる装飾を遊技者に見せることができる。一方、後部材の後側を、ＬＥＤ等の発光部の光により明るくする（或いは、前部材と後部材との間と後部材の後側とを同時に、ＬＥＤ等の発光部の光により明るくする）と、前部材及び後部材における夫々の可変光透過手段の充足条件が夫々満たされて、前部材及び後部材を通して、後部材の後側の部材（例えば、表示装置、キャラクタ等の装飾体）を遊技者に見せることができる。これにより、発光部の光により明るくする部位を適宜選択することで、視認可能となる範囲を多段階に変化させることができ、多彩な装飾を遊技者に楽しませることができる。

【０４７２】

なお、上記の具体例では、可変光透過手段を、マジックミラーのようなものとしていることから、後側を暗くしている状態では、鏡のように見えるため、前部材や後部材の表面においてキラキラした装飾を遊技者に見せることができる。

【０４７３】
また、上記の具体例では、可変光透過手段を、マジックミラーのようなものとして説明したが、液晶フィルムのようなものとした場合でも、同様の作用効果を奏することができる。また、液晶フィルムのようなものを可変光透過手段とした場合、不透明な状態でも光を透過させることができる（透光性を有している）ため、前部材と後部材との間や後部材の後側を、ＬＥＤ等の発光部の光により明るくさせる（又は、発光装飾させる）ことができるようにすれば、より多彩な発光演出や装飾演出等の演出を遊技者に見せることができる。
【０４７４】
［７．主制御基板、払出制御基板及び周辺制御基板］
次に、パチンコ機１の各種制御を行う制御基板について、図６９～図７４を参照して説明する。図６９は主制御基板、払出制御基板及び周辺制御基板のブロック図であり、図７０は図６９のつづきを示すブロック図であり、図７１は主基板を構成する払出制御基板とＣＲユニット及び度数表示板との電気的な接続を中継する遊技球等貸出装置接続端子板に入出力される各種検出信号の概略図であり、図７２は図６９のつづきを示すブロック図であり、図７３は周辺制御ＭＰＵの概略を示すブロック図であり、図７４は液晶表示制御部における音源内蔵ＶＤＰ周辺のブロック図である。
【０４７５】
パチンコ機１は、その制御構成として、図６９に示すように、制御用電源（例えば、＋５Ｖなど）の生成処理のほか、賞球の払出しを含めた遊技に関する制御を行う第１制御部ＭＣＧと、該第１制御部ＭＣＧによって進行される遊技に関する演出を行う第２制御部ＳＣＧとを備えている。
【０４７６】
より具体的には、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、複数の基板を用意することにより各種制御が分担される構造を採用しており、上記第１制御部ＭＣＧとして、主制御基板１３１０、払出制御基板９５１、及び電源基板９３１を備えており、上記第２制御部ＳＣＧとして、周辺制御基板１５１０を備えている。以下、この実施の形態にかかるパチンコ機１の制御構成を説明するにあたり、まず、主制御基板１３１０、払出制御基板９５１、電源基板９３１の順に上記第１制御部ＭＣＧについて説明し、その後、上記第２制御部ＳＣＧ（周辺制御基板１５１０）について説明する。
【０４７７】
［７－１．主制御基板］
上記第１制御部ＭＣＧのうち、遊技の進行を制御する主制御基板１３１０は、図６９に示すように、電源投入時に実行される電源投入時処理を制御するとともに電源投入時から所定時間が経過した後に実行されるとともに遊技動作を制御するメイン制御プログラムなどの各種制御プログラムや各種コマンドを記憶するＲＯＭや一時的にデータを記憶するＲＡＭ等が内蔵されるマイクロプロセッサである主制御ＭＰＵ１３１０ａと、各種検出スイッチからの検出信号が入力される主制御入力回路１３１０ｂと、各種信号を外部の基板等へ出力するための主制御出力回路１３１０ｃと、各種ソレノイドを駆動するための主制御ソレノイド駆動回路１３１０ｄと、予め定めた電圧の停電又は瞬停の兆候を監視する停電監視回路１３１０ｅと、を主として備えている。
【０４７８】
主制御ＭＰＵ１３１０ａには、その内蔵されているＲＡＭ（以下、「主制御内蔵ＲＡＭ」と記載する。）や、その内蔵されているＲＯＭ（以下、「主制御内蔵ＲＯＭ」と記載する。）のほかに、その動作（システム）を監視するウォッチドックタイマ１３１０ａｆ（以下、「主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆ」と記載する。）や不正を防止するための機能等も内蔵されている。
【０４７９】
また、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、不揮発性のＲＡＭが内蔵されている。この不揮発性のＲＡＭには、主制御ＭＰＵ１３１０ａを製造したメーカによって個体を識別するための

ユニークな符号（世界で１つしか存在しない符号）が付された固有のＩＤコードが予め記憶されている。この一度付されたＩＤコードは、不揮発性のＲＡＭに記憶されるため、外部装置を用いても書き換えることができない。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、不揮発性のＲＡＭからＩＤコードを取り出して参照することができるようになっている。

【０４８０】

また、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、遊技に関する各種乱数のうち、大当り遊技状態を発生させるか否かの決定に用いるための大当り判定用乱数をハードウェアにより更新するハード乱数回路１３１０ａｎ（以下、「主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎ」と記載する。）が内蔵されている。この主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎは、予め定めた数値範囲（本実施形態では、最小値として値０～最大値として値３２７６７という数値範囲が予め設定されている。）内において乱数を生成し、初期値として予め定めた値が固定されておらず（つまり、初期値が固定されておらず）、主制御ＭＰＵ１３１０ａがリセットされるごとに異なる値がセットされるように回路構成されている。具体的には、主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎは、主制御ＭＰＵ１３１０ａがリセットされると、まず、予め定めた数値範囲内における一の値を初期値として、主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力されるクロック信号（後述する主制御水晶発振器から出力されるクロック信号）に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を重複することなく次々に抽出し、予め定めた数値範囲内におけるすべての値を抽出し終えると、再び、予め定めた数値範囲内における一の値を抽出して、主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力されるクロック信号に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を重複することなく次々に抽出する。このような高速な抽選を主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎが繰り返し行い、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎから値を取得する時点における主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎが抽出した値を大当り判定用乱数としてセットするようになっている。

【０４８１】

主制御入力回路１３１０ｂは、その各種入力端子に各種検出スイッチからの検出信号がそれぞれ入力された情報を強制的にリセットするためのリセット端子が設けられず、リセット機能を有していない。このため、主制御入力回路１３１０ｂは、後述する主制御システムリセットからのシステムリセット信号が入力されない回路として構成されている。つまり、主制御入力回路１３１０ｂは、その各種入力端子に入力されている各種検出スイッチからの検出信号に基づく情報が後述する主制御システムリセットによりリセットされないことによって、その情報に基づく各種信号がその各種出力端子から出力される回路として構成されている。

【０４８２】

主制御出力回路１３１０ｃは、エミッタ端子がグランド（ＧＮＤ）と接地されたオープンコレクタ出力タイプとして回路構成されており、その各種入力端子に各種信号を外部の基板等へ出力するための各種信号が入力された情報を強制的にリセットするためのリセット端子が設けられるリセット機能を有するリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａと、リセット端子が設けられていないリセット機能を有しないリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂと、から構成されている。リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａは、後述する主制御システムリセットからのシステムリセット信号が入力される回路として構成されている。つまり、リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａは、その各種入力端子に入力されている各種信号を外部の基板等へ出力するための情報が後述する主制御システムリセットによりリセットされることによって、その情報に基づく信号がその各種出力端子から全く出力されない回路として構成されている。これに対して、リセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂは、後述する主制御システムリセットからのシステムリセット信号が入力されない回路として構成されている。つまり、リセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂは、その各種入力端子に入力されている各種信号を外部の基板等へ出力するための情報が後述する主制御システムリセットによりリセットされないことによって、その情報に基づく信号がその各種出力端子から出力される回路として構成さ

れている。
【０４８３】
図６０に示した、第一始動口２００２に入球した遊技球を検出する第一始動口センサ４００２、第二始動口２００４に入球した遊技球を検出する第二始動口センサ４００４、及び一般入賞口２００１に入球した遊技球を検出する一般入賞口センサ４０２０からの検出信号や停電監視回路１３１０ｅからの信号は、主制御入力回路１３１０ｂを介して主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の入力ポートの入力端子に入力されている。また、図６０に示した、ゲート部２００３を通過した遊技球を検出するゲートセンサ４００３、大入賞口２００５に入球した遊技球を検出するカウントセンサ４００５、及び図９に示した裏ユニット３０００に取り付けられて磁石を用いた不正行為を検出する磁気検出センサ４０２４からの検出信号は、遊技盤５に取り付けられたパネル中継基板４１６１、そして主制御入力回路１３１０ｂを介して主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の入力ポートの入力端子に入力されている。
【０４８４】
主制御ＭＰＵ１３１０ａは、これらの各スイッチからの検出信号に基づいて、その所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａに駆動信号を出力することにより、リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａから主制御ソレノイド駆動回路１３１０ｄに制御信号を出力し、主制御ソレノイド駆動回路１３１０ｄからパネル中継基板４１６１を介して始動口ソレノイド２１０７及びアタッカソレノイド２１０８に駆動信号を出力したり、その所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａに駆動信号を出力することにより、リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａからパネル中継基板４１６１、そして機能表示ユニット１４００を介して第一特別図柄表示器１４０３、第二特別図柄表示器１４０５、第一特別保留数表示器１４０４、第二特別保留数表示器１４０６、普通図柄表示器１４０２、状態表示器１４０１、及びラウンド表示器１４０７に駆動信号を出力したりする。
【０４８５】
また、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、その所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａに遊技に関する各種情報（遊技情報）を出力することにより、リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａから払出制御基板９５１に遊技に関する各種情報（遊技情報）を出力したり、その所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａに信号（停電クリア信号）を出力することにより、リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａから停電監視回路１３１０ｅに信号（停電クリア信号）を出力したりする。
【０４８６】
なお、本実施形態において、第一始動口センサ４００２、第二始動口センサ４００４、ゲートセンサ４００３、及びカウントセンサ４００５には、非接触タイプの電磁式の近接スイッチを用いているのに対して、一般入賞口センサ４０２０，４０２０には、接触タイプのＯＮ／ＯＦＦ動作式のメカニカルスイッチを用いている。これは、遊技球が第一始動口２００２や第二始動口２００４に頻繁に入球するし、ゲート部２００３を頻繁に通過するため、第一始動口センサ４００２、第二始動口センサ４００４、及びゲートセンサ４００３による遊技球の検出も頻繁に発生する。このため、第一始動口センサ４００２、第二始動口センサ４００４、及びゲートセンサ４００３には、寿命の長い近接スイッチを用いている。また、遊技者にとって有利となる大当り遊技状態が発生すると、大入賞口２００５が開放されて遊技球が頻繁に入球するため、カウントセンサ４００５による遊技球の検出も頻繁に発生する。このため、カウントセンサ４００５にも、寿命の長い近接スイッチを用いている。これに対して、遊技球が頻繁に入球しない一般入賞口２００１，２２０１には、一般入賞口センサ４０２０，４０２０による検出も頻繁に発生しない。このため、一般入賞口センサ４０２０，４０２０には、近接スイッチより寿命が短いメカニカルスイッチを用いている。
【０４８７】

また、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、その所定のシリアル出力ポートの出力端子からリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂに払い出しに関する各種コマンドをシリアルデータとして送信することにより、リセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂから払出制御基板９５１に各種コマンドをシリアルデータとして送信する。払出制御基板９５１は、主制御基板１３１０からの各種コマンドをシリアルデータとして正常受信完了すると、その旨を伝える信号（払主ＡＣＫ信号）を主制御基板１３１０に出力する。この信号（払主ＡＣＫ信号）が主制御入力回路１３１０ｂを介して主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の入力ポートの入力端子に入力されるようになっている。

【０４８８】

また、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、払出制御基板９５１からのパチンコ機１の状態に関する各種コマンドをシリアルデータとして主制御入力回路１３１０ｂで受信することにより、主制御入力回路１３１０ｂからその所定のシリアル入力ポートの入力端子で各種コマンドをシリアルデータとして受信する。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、払出制御基板９５１からの各種コマンドをシリアルデータとして正常受信完了すると、その旨を伝える信号（主払ＡＣＫ信号）を、その所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａに出力し、リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａから払出制御基板９５１に信号（主払ＡＣＫ信号）を出力する。

【０４８９】

また、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、その所定のシリアル出力ポートの出力端子からリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂに遊技演出の制御に関する各種コマンド及びパチンコ機１の状態に関する各種コマンドをシリアルデータとして送信することにより、リセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂから周辺制御基板１５１０に各種コマンドをシリアルデータとして送信する。

【０４９０】

ここで、周辺制御基板１５１０へ各種コマンドをシリアルデータとして送信する主周シリアル送信ポートについて簡単に説明する。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、主制御ＣＰＵコア１３１０ａａを中心として構成されており、主制御内蔵ＲＡＭのほかに、主制御各種シリアルＩ／Ｏポートの１つである主周シリアル送信ポート１３１０ａｅ等がバス１３１０ａｈを介して回路接続されている（図７９を参照）。主周シリアル送信ポート１３１０ａｅは、周辺制御基板１５１０へ各種コマンドを主周シリアルデータとして送信するものであり、送信シフトレジスタ１３１０ａｅａ、送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂ、シリアル管理部１３１０ａｅｃ等を主として構成されている（図７９を参照）。主制御ＣＰＵコア１３１０ａａは、コマンドを送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂにセットして送信開始信号をシリアル管理部１３１０ａｅｃに出力すると、このシリアル管理部１３１０ａｅｃが送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂにセットされたコマンドを送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂから送信シフトレジスタ１３１０ａｅａに転送して主周シリアルデータとして周辺制御基板１５１０に送信開始する。本実施形態では、送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂの記憶容量として３２バイトを有している。主制御ＣＰＵコア１３１０ａａは、送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂに複数のコマンドをセットした後にシリアル管理部１３１０ａｅｃに送信開始信号を出力することによって複数のコマンドを連続的に周辺制御基板１５１０に送信している。

【０４９１】

なお、主制御基板１３１０に各種電圧を供給する電源基板９３１は、電源遮断時にでも所定時間、主制御基板１３１０に電力を供給するためのバックアップ電源としての電気二重層キャパシタ（以下、単に「キャパシタ」と記載する。）ＢＣ０（図７５を参照）を備えている。このキャパシタＢＣ０により主制御ＭＰＵ１３１０ａは、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報を主制御内蔵ＲＡＭに記憶することができるようになっている。主制御内蔵ＲＡＭに記憶される各種情報は、電源投入時から予め定めた期間内に後述する払出制御基板９５１の操作スイッチ９５４が操作されると、操作スイッチ９５４からの操作信号（ＲＡＭクリア信号）が払出制御基板９５１から出力され、主制御入力回路１

３１０ｂを介して、主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の入力ポートの入力端子に入力され、これを契機として、主制御ＭＰＵ１３１０ａによって主制御内蔵ＲＡＭから完全に消去（クリア）されるようになっている。

【０４９２】

［７－２．払出制御基板］

上記第１制御部ＭＣＧのうち、遊技球の払い出し等を制御する払出制御基板９５１は、図７０に示すように、払い出しに関する各種制御を行う払出制御部９５２と、各種機能を兼用する操作スイッチ９５４と、パチンコ機１の状態を表示するエラーＬＥＤ表示器８６０ｂと、を備えている。また、ＲＡＭクリアスイッチとしての機能を兼ね備える操作スイッチ９５４は、操作されることによって出力された検出信号に基づいて、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されているＲＡＭ（以下、「主制御内蔵ＲＡＭ」と記載する。）に記憶された情報を完全に消去するためのＲＡＭクリア信号を出力する。

【０４９３】

［７－２－１．払出制御部］

払い出しに関する各種制御を行う払出制御部９５２は、図７０に示すように、電源投入時に実行される電源投入時処理を制御するとともに電源投入時から所定時間が経過した後に実行される遊技媒体の払出動作を制御する払出制御プログラムを含む各種制御プログラムや各種コマンドを記憶するＲＯＭや一時的にデータを記憶するＲＡＭ等が内蔵されるマイクロプロセッサである払出制御ＭＰＵ９５２ａと、払い出しに関する各種検出スイッチからの検出信号が入力される払出制御入力回路９５２ｂと、各種信号を外部の基板等へ出力するための払出制御出力回路９５２ｃと、払出装置８３０の払出モータ８３４に駆動信号を出力するための払出モータ駆動回路９５２ｄと、ＣＲユニット６との各種信号をやり取りするためのＣＲユニット入出力回路９５２ｅと、を備えている。払出制御ＭＰＵ９５２ａには、その内蔵されているＲＡＭ（以下、「払出制御内蔵ＲＡＭ」と記載する。）や、その内蔵されているＲＯＭ（以下、「払出制御内蔵ＲＯＭ」と記載する。）のほかに、その動作（システム）を監視するウォッチドックタイマや不正を防止するための機能等も内蔵されている。

【０４９４】

払出制御プログラムは、払出制御ＭＰＵ９５２ａの制御によって、主制御基板１３１０からの遊技に関する各種情報（遊技情報）及び払い出しに関する各種コマンドをそれぞれ払出制御入力回路９５２ｂを介して主払シリアルデータ受信信号としてシリアル方式でシリアルデータを受信する。また、払出制御プログラムは、遊技球の払出動作にエラーが発生したことを契機として枠状態１コマンド（第１のエラー発生コマンドに相当）を生成したり、エラー解除部としての操作スイッチ９５４の操作信号（検出信号）に基づいて１６ビット（２バイト）のエラー解除ナビコマンド（第１のエラー解除コマンドに相当）を作成し、これらエラー発生コマンド及びエラー解除ナビコマンドをそれぞれ、払主シリアルデータ送信信号としてシリアル方式のシリアルデータとして、払出制御Ｉ／Ｏポート９５２ｂを介して主制御基板１３１０の受信ポートに対して出力する（コマンド送信手段）。また、この払出制御プログラムは、電源投入時から所定時間が経過した後、即ち、払出制御部メイン処理が実行されたり払出制御部タイマ割り込み処理が実行されて払出制御が開始された後に、その払出動作に関してエラーが発生した場合、操作スイッチ９５４の操作に伴って発生した検出信号に基づいて当該エラーを解除するとともに当該エラーに応じた警告情報の出力などを停止させる（エラー解除制御手段）。

【０４９５】

また、この払出制御プログラムは、扉枠開放スイッチ６１８からその開放操作に伴う検出信号（扉枠開放検出信号）が入力されると扉枠開放コマンドの（第１の扉開放コマンド）を出力するとともに、本体枠開放スイッチ６１９からその開放操作に伴う検出信号（本体枠開放検出信号）が入力されると本体枠開放コマンド（第１の本体枠開放コマンド）を出力する。一方、また、この払出制御プログラムは、扉枠開放スイッチ６１８からその閉鎖操作に伴う検出信号（扉枠閉鎖検出信号）が入力されると扉枠閉鎖コマンド（第１の扉枠

閉鎖コマンド）のを出力するとともに、本体枠開放スイッチ６１９からその閉鎖操作に伴う検出信号（本体枠閉鎖検出信号）が入力されると本体枠閉鎖コマンド（第１の本体枠閉鎖コマンド）を出力する。

【０４９６】

払出制御入力回路９５２ｂは、その各種入力端子に各種検出スイッチからの検出信号がそれぞれ入力された情報を強制的にリセットするためのリセット端子が設けられず、リセット機能を有していない。このため、払出制御入力回路９５２ｂは、後述する払出制御システムリセットからのシステムリセット信号が入力されない回路として構成されている。つまり、払出制御入力回路９５２ｂは、その各種入力端子に入力されている各種検出スイッチからの検出信号に基づく情報が後述する払出制御システムリセットによりリセットされないことによって、その情報に基づく各種信号がその各種出力端子から出力される回路として構成されている。

【０４９７】

払出制御出力回路９５２ｃは、エミッタ端子がグランド（ＧＮＤ）と接地されたオープンコレクタ出力タイプとして回路構成されており、その各種入力端子に各種信号を外部の基板等へ出力するための各種信号が入力された情報を強制的にリセットするためのリセット端子が設けられるリセット機能を有するリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａと、リセット端子が設けられていないリセット機能を有しないリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂと、から構成されている。リセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａは、後述する払出制御システムリセットからのシステムリセット信号が入力される回路として構成されている。つまり、リセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａは、その各種入力端子に入力されている各種信号を外部の基板等へ出力するための情報が後述する払出制御システムリセットによりリセットされることによって、その情報に基づく信号がその各種出力端子から全く出力されない回路として構成されている。これに対して、リセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂは、後述する払出制御システムリセットからのシステムリセット信号が入力されない回路として構成されている。つまり、リセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂは、その各種入力端子に入力されている各種信号を外部の基板等へ出力するための情報が後述する払出制御システムリセットによりリセットされないことによって、その情報に基づく信号がその各種出力端子から出力される回路として構成されている。

【０４９８】

払出ユニット８００の球誘導ユニット８２０の供給通路内の遊技球の球切れを検知する球切れ検知センサ８２７、及び払出装置８３０の払出出口８３１ｂ，８３２ｂから放出される遊技球を検知する払出検知センサ８４２、払出羽根８３９の回転を検知する羽根回転検知センサ８４０からの検出信号は、払出制御入力回路９５２ｂを介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力されている。なお、後述の説明上、羽根回転検知センサ８４０を、この明細書において単に回転検知センサ８４０ということにする。

【０４９９】

また、本体枠４に対する扉枠３の開放を検出する扉枠開放スイッチ６１８、及び外枠２に対する本体枠４の開放を検出する本体枠開放スイッチ６１９からの検出信号は、払出制御入力回路９５２ｂを介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力されている。

【０５００】

また、図１に示したファールカバーユニット２７０の収容空間が貯留された遊技球で満タンであるか否かを検出する満タン検知センサ２７９からの検出信号は、まずハンドル中継端子板３１５、電源基板９３１、そして払出制御入力回路９５２ｂを介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力されている。

【０５０１】

払出制御ＭＰＵ９５２ａは、主制御基板１３１０からの払い出しに関する各種コマンド

を、払出制御入力回路９５２ｂを介して、そのシリアル入力ポートの入力端子でシリアルデータ方式で受信したり、操作スイッチ９５４の操作信号（検出信号）を払出制御入力回路９５２ｂを介して主制御基板１３１０に対して出力する。払出制御ＭＰＵ９５２ａは、主制御基板１３１０からの各種コマンドをシリアルデータとして正常受信完了すると、その旨を伝える信号（払主ＡＣＫ信号）を、その所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａに出力することにより、リセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａから主制御基板１３１０に信号（払主ＡＣＫ信号）を出力する。

【０５０２】

また、払出制御ＭＰＵ９５２ａは、そのシリアル出力ポートの出力端子から、パチンコ機１の状態を示すための各種コマンドをシリアルデータとしてリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂに送信することにより、リセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂから主制御基板１３１０に各種コマンドをシリアルデータとして送信する。

主制御基板１３１０は、払出制御基板９５１からの各種コマンドをシリアルデータとして正常受信完了すると、その旨を伝える信号（主払ＡＣＫ信号）を払出制御基板９５１に出力する。この信号（主払ＡＣＫ信号）が払出制御入力回路９５２ｂを介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力されるようになっている。

【０５０３】

また、払出制御ＭＰＵ９５２ａは、その所定の出力ポートの出力端子から、払出モータ８３４を駆動するための駆動信号をリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａに出力することにより、リセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａから駆動信号を払出モータ駆動回路９５２ｄに出力し、払出モータ駆動回路９５２ｄから駆動信号を払出モータ８３４に出力したり、その所定の出力ポートの出力端子から、パチンコ機１の状態をエラーＬＥＤ表示器８６０ｂに表示するための駆動信号をリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａに出力することにより、リセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａから駆動信号をエラーＬＥＤ表示器８６０ｂに出力したりする。

【０５０４】

エラーＬＥＤ表示器８６０ｂは、セグメント表示器であり、英数字や図形等を表示してパチンコ機１の状態を表示している。エラーＬＥＤ表示器８６０ｂが表示して報知する内容としては、次のようなものがある。例えば、図形「－」が表示されているときには「正常」である旨を報知し、数字「０」が表示されているときには「接続異常」である旨（具体的には、主制御基板１３１０と払出制御基板９５１との基板間において電気的な接続に異常が生じている旨）を報知し、数字「１」が表示されているときには「球切れ」である旨（具体的には、球切れ検知センサ８２７からの検出信号に基づいて払出装置８３０の供給通路内に遊技球がない旨）を報知し、数字「２」が表示されているときには「球がみ」である旨（具体的には、回転検知センサ８４０からの検出信号に基づいて払出装置８３０の供給通路と連通する振分空間の入り口において払出回転体と遊技球とがその入り口近傍でかみ合って払出回転体が回転困難となっている旨）を報知し、数字「３」が表示されているときには「払出検知センサエラー」である旨（具体的には、払出検知センサ８４２からの検出信号に基づいて払出検知センサ８４２に不具合が生じている旨）を報知し、数字「５」が表示されているときには「リトライエラー」である旨（具体的には、払い出し動作のリトライ回数が予め設定された上限値に達した旨）を報知し、数字「６」が表示されているときには「満タン」である旨（具体的には、満タン検知センサ２７９からの検出信号に基づいてファールカバーユニット２７０の収容空間が貯留された遊技球で満タンである旨）を報知し、数字「７」が表示されているときには「ＣＲ未接続」である旨（払出制御基板９５１からＣＲユニット６までに亘るいずれかにおいて電気的な接続が切断されている旨）を報知し、数字「９」が表示されているときには「ストック中（賞球ストック（未払出）あり）」である旨（具体的には、まだ払い出していない遊技球の球数が予め定めた球数に達している旨）を報知している。

【０５０５】

また、払出制御ＭＰＵ９５２ａは、その所定の出力ポートの出力端子から、実際に払い

出した遊技球の球数等をリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａに出力することにより、リセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａから図示しない抵抗を介して外部端子板７８４に実際に払い出した遊技球の球数等を出力したりする。

【０５０６】

また、払出制御基板９５１は、主制御基板１３１０からの遊技に関する各種情報（遊技情報）を図示しない抵抗を介して外部端子板７８４に出力している。外部端子板７８４は、図示しない複数のフォトカプラ（赤外ＬＥＤとフォトＩＣとが内蔵されて構成されている。）が設けられており、これらの複数のフォトカプラを介して、遊技場（ホール）に設置されたホールコンピュータに遊技球の球数等及び各種情報（遊技情報、遊技球の払出動作に関するエラー内容或いはエラーがあった旨）をそれぞれ伝えるようになっている。外部端子板７８４とホールコンピュータとは、複数のフォトカプラにより電気的に絶縁された状態となっており、パチンコ機１の外部端子板７８４を経由してホールコンピュータへ異常な電圧が印加されてホールコンピュータが誤動作したり故障したりしないようになっているし、ホールコンピュータからパチンコ機１の外部端子板７８４を経由して遊技を進行する主制御基板１３１０や払出等を制御する払出制御基板９５１に異常な電圧が印加されて誤動作したり故障したりしなしようになっている。ホールコンピュータは、パチンコ機１が払い出した遊技球の球数等やパチンコ機１の遊技情報を把握することにより遊技者の遊技を監視している。

【０５０７】

球貸ボタン３２８からの遊技球の球貸要求信号、及び返却ボタン３２９からのプリペイドカードの返却要求信号は、まず度数表示板３６５、主扉中継端子板８８０、そして遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介してＣＲユニット６に入力されるようになっている。ＣＲユニット６は、球貸要求信号に従って貸し出す遊技球の球数を指定した信号を、遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して払出制御基板９５１にシリアル方式で送信し、この信号がＣＲユニット入出力回路９５２ｅを介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力されるようになっている。また、ＣＲユニット６は、貸し出した遊技球の球数に応じて挿入されたプリペイドカードの残度を更新するとともに、その残度を球貸返却表示部３３０に表示するための信号を、遊技球等貸出装置接続端子板８６９、主扉中継端子板８８０、そして度数表示板３６５に出力し、この信号が球貸返却表示部３３０に入力されるようになっている。また、球貸返却表示部３３０に隣接するＣＲユニットランプ３６５ｄは、ＣＲユニット６からの供給電圧が遊技球等貸出装置接続端子板８６９そして主扉中継端子板８８０を介して入力されるようになっている。

【０５０８】

なお、払出制御基板９５１に各種電圧を供給する電源基板９３１は、電源遮断時にでも所定時間、払出制御基板９５１に電力を供給するためのバックアップ電源としてのキャパシタＢＣ１（図７５を参照）を備えている。このキャパシタＢＣ１により払出制御ＭＰＵ９５２ａは、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報を払出制御内蔵ＲＡＭ（払出記憶部）に記憶することができるようになっている。払出制御内蔵ＲＡＭに記憶される各種情報は、電源投入時から予め定めた期間内に操作スイッチ９５４が操作されると、その操作信号が払出制御入力回路９５２ｂを介して、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力され、払出制御ＭＰＵ９５２ａは払出制御内蔵ＲＡＭに記憶された情報を完全に消去するためのＲＡＭクリア信号として判断し、これを契機として、払出制御ＭＰＵ９５２ａによって払出制御内蔵ＲＡＭから完全に消去（クリア）されるようになっている。この操作信号（ＲＡＭクリア信号）は、リセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂに出力され、リセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂから主制御基板１３１０に出力されるようにもなっている。

【０５０９】

［７－２－２．遊技球等貸出装置接続端子板との各種信号のやり取り］

ここで、払出制御部９５２とＣＲユニット６とにおける各種信号のやり取り、及びＣＲユニット６と度数表示板３６５とにおける各種信号のやり取りについて、図７１に基づい

て説明する。遊技球等貸出装置接続端子板８６９は、図７１に示すように、ＣＲユニット６と払出制御基板９５１との基板間の電気的な接続を中継するほかに、ＣＲユニット６と度数表示板３６５との基板間の電気的な接続も中継している（正確には、遊技球等貸出装置接続端子板８６９は、主扉中継端子板８８０を介して度数表示板３６５と電気的に接続されており、ＣＲユニット６と遊技球等貸出装置接続端子板８６９とが電気的に接続され、遊技球等貸出装置接続端子板８６９と主扉中継端子板８８０とが電気的に接続され、そして主扉中継端子板８８０と度数表示板３６５とが電気的に接続されている）。ＣＲユニット６と遊技球等貸出装置接続端子板８６９との基板間、遊技球等貸出装置接続端子板８６９と払出制御基板９５１との基板間、遊技球等貸出装置接続端子板８６９と主扉中継端子板８８０との基板間、及び遊技球等貸出装置接続端子板８６９と度数表示板３６５との基板間は、各配線（ハーネス）によって電気的にそれぞれ接続されている。また、電源基板９３１からの後述するＡＣ２４Ｖが遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介してＣＲユニット６に供給されている。ＣＲユニット６は、この供給されたＡＣ２４Ｖから所定電圧ＶＬ（本実施形態では、直流＋１２Ｖ（ＤＣ＋１２Ｖ、以下「＋１２Ｖ」記載する。））を、内蔵する図示しない電圧作成回路により作成してグランドＬＧとともに、遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して払出制御基板９５１に供給する一方、遊技球等貸出装置接続端子板８６９そして主扉中継端子板８８０を介して度数表示板３６５に供給している。

【０５１０】

度数表示板３６５は、その部品面に、の球貸ボタン３２８と対応する位置に押ボタンスイッチである球貸ボタン３２８が実装され、貸球ユニット３６０の返却ボタン３２９と対応する位置に押ボタンスイッチである返却ボタン３２９が実装され、貸球ユニット３６０の貸出残表示部３６３と対応する位置にセグメント表示器である球貸返却表示部３３０が実装されている。

【０５１１】

球貸ボタン３２８及び返却ボタン３２９は、ＣＲユニット６からのグランドＬＧが遊技球等貸出装置接続端子板８６９そして主扉中継端子板８８０を介して電気的に接続されている。球貸ボタン３２８は、球貸ボタン３２８が押圧操作されると、球貸ボタン３２８のスイッチが入り（ＯＮし）、球貸ボタン３２８からの球貸操作信号ＴＤＳが主扉中継端子板８８０そして遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介してＣＲユニット６に入力されるようになっている。返却ボタン３２９は、返却ボタン３２９が押圧操作されると、返却ボタン３２９のスイッチが入り（ＯＮし）、返却ボタン３２９からの返却操作信号ＲＥＳが主扉中継端子板８８０そして遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介してＣＲユニット６に入力されるようになっている。

【０５１２】

球貸返却表示部３３０は、セグメント表示器が３個一列に並設されたものであり、これら３桁のセグメント表示器のうち１桁のセグメント表示器ずつ順次駆動する、いわゆるダイナミック点灯方式によって３桁のセグメント表示器が点灯制御されるようになっている。このような点灯制御によって、球貸返却表示部３３０は、ＣＲユニット６に挿入されたプリペイドカードの残額を表示したり、ＣＲユニット６のエラーを表示したりする。球貸返却表示部３３０は、３桁のセグメント表示器のうち１桁のセグメント表示器を指定するためのデジット信号ＤＧ０～ＤＧ２（計３本の信号）と、この指定した１桁のセグメント表示器を点灯させて表示させる内容を指定するためのセグメント駆動信号ＳＥＧ－Ａ～ＳＥＧ－Ｇ（計７本の信号）と、がＣＲユニット６から遊技球等貸出装置接続端子板８６９そして主扉中継端子板８８０を介して入力されると、この入力された、デジット信号ＤＧ０～ＤＧ２及びセグメント駆動信号ＳＥＧ－Ａ～ＳＥＧ－Ｇに従って１桁のセグメント表示器が順次発光され、これらの３桁のセグメント表示器の発光による内容が貸出残表示部３６３を通して視認することができるようになっている。

【０５１３】

なお、球貸返却表示部３３０に隣接してＣＲユニットランプ３６５ｄが度数表示板３６

５に実装されている。このＣＲユニットランプ３６５ｄは、ＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬが遊技球等貸出装置接続端子板８６９そして主扉中継端子板８８０を介して入力されている。所定電圧ＶＬは、ＣＲユニットランプ３６５ｄを介して遊技球等貸出装置接続端子板８６９に実装された電流制限抵抗を通って球貸可能信号ＴＤＬとしてＣＲユニット６に入力されている。ＣＲユニット６は、内蔵する電圧作成回路で電源基板９３１から供給されたＡＣ２４Ｖから所定電圧ＶＬを作成しており、球貸ボタン３２８及び返却ボタン３２９が有効である球貸可能な状態である場合には球貸可能信号ＴＤＬの論理を制御してＣＲユニットランプ３６５ｄを発光させ、この発光が貸出残表示部３６３を通して視認することができるようになっている。また、セグメント駆動信号ＳＥＧ－Ａ～ＳＥＧ－Ｇは、遊技球等貸出装置接続端子板８６９に実装された電流制限抵抗を通って球貸返却表示部３３０に入力されている。

【０５１４】

ＣＲユニット６は、球貸ボタン３２８が押圧操作されて球貸ボタン３２８からの球貸操作信号ＴＤＳが度数表示板３６５から主扉中継端子板８８０そして遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して入力されると、貸球要求信号であるＢＲＤＹを、遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して、払出制御基板９５１（払出制御ＭＰＵ９５２ａ）に出力するようになっている。そしてＣＲユニット６は、１回の払出動作で所定の貸球数（本実施形態では、２５球であり、金額として１００円に相当する。）を払い出すための１回の払出動作開始要求信号であるＢＲＱを、遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して、払出制御基板９５１（払出制御ＭＰＵ９５２ａ）に出力するようになっている。ＢＲＤＹ及びＢＲＱが入力される払出制御基板９５１（払出制御ＭＰＵ９５２ａ）は、１回の払出動作を開始した旨又は終了した旨を伝えるための信号であるＥＸＳを、遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して、ＣＲユニット６に出力したり、貸球を払い出すための払出動作が可能である旨又は不可能である旨を伝えるための信号であるＰＲＤＹを、遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して、ＣＲユニット６に出力したりする。なお、例えば、球貸ボタン３２８が押圧操作されると、２００円分の遊技球が払い出されるように、ホールの店員等がＣＲユニット６に予め設定している場合には、１回の払出動作が連続して２回行われるようになっており、１００円分の２５球が払い出されると、続けて１００円分の２５球が払い出され、計２００円分の５０球が払い出されることとなる。

【０５１５】

ＣＲユニット６は、返却ボタン３２９が押圧操作されて返却ボタン３２９からの返却操作信号ＲＥＳが度数表示板３６５から主扉中継端子板８８０そして遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して入力されると、プリペイドカードを図示しない挿入口から排出して返却するようになっている。この返却されたプリペイドカードは、球貸ボタン３２８が押圧操作された結果、払い出された遊技球の球数に相当する金額が減算された残額が記憶されている。

【０５１６】

［７－３．電源基板９３１］

次に、上記第１制御部ＭＣＧのうち、電源基板９３１について簡単に説明する。電源基板９３１は、パチンコ島設備から供給され交流２４ボルト（ＡＣ２４Ｖ）を電気的に接続したり、電気的に遮断したりすることができる電源スイッチ９３４と、各種電源を生成する電源制御部９３５と、図５に示した打球発射装置６５０の発射ソレノイド６８２による発射制御及び図１に示した球送りユニット２５０の球送ソレノイド２５５による球送制御を行う発射制御部９５３と、を備えている。

【０５１７】

［７－３－１．電源制御部］

電源制御部９３５は、電源スイッチ９３４が操作されてパチンコ島設備から供給される交流２４ボルト（ＡＣ２４Ｖ）を整流する同期整流回路９３５ａと、同期整流回路９３５ａで整流された電力の力率を改善する力率改善回路９３５ｂと、力率改善回路９３５ｂで力率が改善された電力を平滑化する平滑化回路９３５ｃと、平滑化回路９３５ｃで平滑化

された電力から各種基板に供給するための各種直流電源を作成する電源作成回路９３５ｄと、を備えている。

【０５１８】

［７－３－２．発射制御部］

発射ソレノイド６８２による発射制御と、球送ソレノイド２５５による球送制御と、を行う発射制御部９５３は、発射制御回路９５３ａを主として構成されている。発射制御回路９５３ａは、ハンドル３０２の回転位置に応じて遊技球を遊技領域５ａに向かって打ち出す強度（発射強度）を電気的に調節するハンドル回転検知センサ３０７からの操作信号と、ハンドル３０２に手のひらや指が触れているか否かを検出するハンドルタッチセンサ３１０からの検出信号と、遊技者の意志によって遊技球の打ち出し（発射）を強制的に停止するか否かを検出する単発ボタン操作センサ３１２からの検出信号と、がハンドル中継端子板３１５を介して、入力されている。また、発射制御回路９５３ａは、ＣＲユニット６と遊技球等貸出装置接続端子板８６９とが電気的に接続されると、その旨を伝えるＣＲ接続信号が払出制御基板９５１を介して入力されている。

【０５１９】

発射制御回路９５３ａは、ハンドル回転検知センサ３０７からの操作信号に基づいて遊技球を遊技領域５ａに向かって打ち出す（発射する）ための駆動電流を調整して発射ソレノイド６８２に出力する制御を行っている一方、ハンドル中継端子板３１５を介して球送ソレノイド２５５に一定電流を出力することにより球送りユニット２５０の球送部材が皿ユニット３２０の上皿３２１に貯留された遊技球を１球受け入れ、球送部材が受け入れた遊技球を打球発射装置６５０側へ送る制御を行っている。

【０５２０】

［７－４．周辺制御基板］

こうした第１制御部ＭＣＧに対し、上記第２制御部ＳＣＧのうちの周辺制御基板１５１０では、図７２に示すように、主制御基板１３１０からの各種コマンドに基づいて演出制御を行い、かつ、図１９に示す扉枠側演出表示装置４６０の表示領域の描画を行う演出表示駆動基板４４５０と制御コマンドや各種情報（各種データ）をやり取りする周辺制御部１５１１と、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０の描画制御を行う一方、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音楽や効果音等の音制御を行う液晶表示制御部１５１２と、年月日を特定するカレンダー情報と時分秒を特定する時刻情報とを保持するリアルタイムクロック（以下、「ＲＴＣ」と記載する。）制御部４１６５と、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音楽や効果音等の音量をつまみ部を回動操作することにより調節する音量調整ボリューム１５１０ａと、を備えている。

【０５２１】

［７－４－１．周辺制御部］

演出制御を行う周辺制御部１５１１は、図７２に示すように、マイクロプロセッサとしての周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと、電源投入時に実行される電源投入時処理を制御するとともに電源投入時から所定時間が経過した後に実行されるとともに演出動作を制御するサブ制御プログラムなどの各種制御プログラム、各種データ、各種制御データ及び各種スケジュールデータを記憶する周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂと、後述する液晶表示制御部１５１２の音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａからのＶブランク信号が入力されるごとに実行される周辺制御部定常処理をまたいで継続される各種情報（例えば、遊技盤側演出表示装置１６００に描画する画面を規定するスケジュールデータや各種ＬＥＤ等の発光態様を規定するスケジュールデータなどを管理するための情報など）を記憶する周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃと、日をまたいで継続される各種情報（例えば、大当り遊技状態が発生した履歴を管理するための情報や特別な演出フラグの管理するための情報など）を記憶する周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄと、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａが正常に動作しているか否かを監視するための周辺制御外部ウォッチドックタイマ１５１１ｅ（以下、「周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅ」と記載する。）と、を備えている。

【０５２２】
周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃは、瞬停が発生して電力がすぐ復帰する程度の時間しか記憶された内容を保持することができず、電力が長時間遮断された状態（長時間の電断が発生した場合）ではその内容を失うのに対して、周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄは、電源基板９３１に設けられた図示しない大容量の電解コンデンサ（以下、「ＳＲＡＭ用電解コンデンサ」と記載する。）によりバックアップ電源が供給されることにより、記憶された内容を５０時間程度、保持することができるようになっている。電源基板９３１にＳＲＡＭ用電解コンデンサが設けられることにより、遊技盤５をパチンコ機１から取り外した場合には、周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄにバックアップ電源が供給されなくなるため、周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄは、記憶された内容を保持することができなくなってその内容を失う。
【０５２３】
周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅは、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａのシステムが暴走していないかを監視するためのタイマであり、このタイマがタイマアップすると、ハードウェア的にリセットをかけるようになっている。つまり、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、一定期間内（タイマがタイマアップするまで）に周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅのタイマをクリアするクリア信号を周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅに出力しないときには、リセットがかかることとなる。周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、一定期間内にクリア信号を周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅに出力するときには、周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅのタイマカウントを再スタートさせることができるため、リセットがかからない。
【０５２４】
周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、パラレルＩ／Ｏポート、シリアルＩ／Ｏポート等を複数内蔵しており、主制御基板１３１０からの各種コマンドを受信すると、この各種コマンドに基づいて、遊技盤５の各装飾基板に設けた複数のＬＥＤ等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データをランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートから図示しない周辺制御出力回路を介してランプ駆動基板４１７０に送信したり、遊技盤５に設けた各種可動体を作動させるモータやソレノイド等の電気的駆動源への駆動信号を出力するための遊技盤側モータ駆動データをモータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートから周辺制御出力回路を介してモータ駆動基板４１８０に送信したり、扉枠３に設けたダイヤル駆動モータ４１４等の電気的駆動源への駆動信号を出力するための扉側モータ駆動データを枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートから周辺制御出力回路、枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２を介して枠装飾駆動アンプ基板１９４に送信したり、扉枠３の各装飾基板に設けた複数のＬＥＤ等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データを枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートから周辺制御出力回路、枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２を介して枠装飾駆動アンプ基板１９４に送信したりする。
【０５２５】
主制御基板１３１０からの各種コマンドは、図示しない周辺制御入力回路を介して、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの主制御基板用シリアルＩ／Ｏポートに入力されている。また、演出操作ユニット４００に設けられた、ダイヤル操作部４０１の回転（回転方向）を検出するための回転検出スイッチからの検出信号、及び押圧操作部４０５の操作を検出するための押圧検出スイッチからの検出信号は、枠装飾駆動アンプ基板１９４に設けた図示しない扉側シリアル送信回路でシリアル化され、このシリアル化された演出操作ユニット検出データが扉側シリアル送信回路から、周辺扉中継端子板８８２、枠周辺中継端子板８６８、そして周辺制御入力回路を介して、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの演出操作ユニット検出用シリアルＩ／Ｏポートに入力されている。
【０５２６】
遊技盤５に設けた各種可動体の原位置や可動位置等を検出するための各種検出スイッチ（例えば、フォトセンサなど。）からの検出信号は、モータ駆動基板４１８０に設けた図示しない遊技盤側シリアル送信回路でシリアル化され、このシリアル化された可動体検出データが遊技盤側シリアル送信回路から周辺制御入力回路を介して、周辺制御ＭＰＵ１５

１１ａのモータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートに入力されている。周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの入出力を切り替えることにより周辺制御基板１５１０とモータ駆動基板４１８０との基板間における各種データのやり取りを行うようになっている。

【０５２７】

なお、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、ウォッチドックタイマを内蔵（以下、「周辺制御内蔵ＷＤＴ」と記載する。）しており、周辺制御内蔵ＷＤＴと周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅとを併用して自身のシステムが暴走しているか否かを診断している。

【０５２８】

［７－４－１ａ．周辺制御ＭＰＵ］

次に、マイクロコンピュータである周辺制御ＭＰＵ１５１１ａについて説明する。周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、図７３に示すように、周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａを中心として、周辺制御内蔵ＲＡＭ１５１１ａｂ、周辺制御ＤＭＡ（Ｄｉｒｅｃｔ　Ｍｅｍｏｒｙ　Ａｃｃｅｓｓの略）コントローラ１５１１ａｃ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート１５１１ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート１５１１ａｇ、及び周辺制御アナログ／デジタルコンバータ（以下、周辺制御Ａ／Ｄコンバータと記載する）１５１１ａｋ等から構成されている。

【０５２９】

周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａは、周辺制御内蔵ＲＡＭ１５１１ａｂ、周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃに対して、内部バス１５１１ａｈを介して、各種データを読み書きする一方、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート１５１１ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート１５１１ａｇ、及び周辺制御Ａ／Ｄコンバータ１５１１ａｋに対して、内部バス１５１１ａｈ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、そして周辺バス１５１１ａｉを介して、各種データを読み書きする。

【０５３０】

また、周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａは、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂに対して、内部バス１５１１ａｈ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、そして外部バス１５１１ｈを介して、各種データを読み込む一方、周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃ、及び周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄに対して、内部バス１５１１ａｈ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、そして外部バス１５１１ｈを介して、各種データを読み書きする。

【０５３１】

周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃは、周辺制御内蔵ＲＡＭ１５１１ａｂ、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ、周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃ、及び周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄ等の記憶装置と、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート１５１１ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート１５１１ａｇ、及び周辺制御Ａ／Ｄコンバータ１５１１ａｋ等の入出力装置と、の装置間において、周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａを介すことなく、独立してデータ転送を行う専用のコントローラであり、ＤＭＡ０～ＤＭＡ３という４つのチャンネルを有している。

【０５３２】

具体的には、周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃは、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに内蔵される周辺制御内蔵ＲＡＭ１５１１ａｂの記憶装置と、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに内蔵される、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート１５１１ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート１５１１ａｇ、及び周辺制御Ａ／Ｄコンバータ１５１１ａｋ等の入出力装置と、の装置間において、周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａを介すことなく、独立してデータ転送を行うために、周辺制御内蔵ＲＡＭ１５１１ａｂの記憶装置に対して、内部バス１５１１ａｈを介して、読み書きする一方、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート１５１１ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート１５１１ａｇ、及び周辺制御Ａ／Ｄコンバータ１５１１ａｋ等の入出力装置に対して、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ及び周辺バス１５１１ａｉを

介して、読み書きする。
【０５３３】
また、周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃは、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに外付けされる、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ、周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃ、及び周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄ等の記憶装置と、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに内蔵される、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート１５１１ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート１５１１ａｇ、及び周辺制御Ａ／Ｄコンバータ１５１１ａｋ等の入出力装置と、の装置間において、周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａを介すことなく、独立してデータ転送を行うために、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ、周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃ、及び周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄ等の記憶装置に対して、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ及び外部バス１５１１ｈを介して、読み書きする一方、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート１５１１ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート１５１１ａｇ、及び周辺制御Ａ／Ｄコンバータ１５１１ａｋ等の入出力装置に対して、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ及び周辺バス１５１１ａｉを介して、読み書きする。
【０５３４】
周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄは、内部バス１５１１ａｈ、周辺バス１５１１ａｉ、及び外部バス１５１１ｈをコントロールして周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａの中央処理装置と、周辺制御内蔵ＲＡＭ１５１１ａｂ、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ、周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃ、及び周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄ等の記憶装置と、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート１５１１ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート１５１１ａｇ、及び周辺制御Ａ／Ｄコンバータ１５１１ａｋ等の入出力装置と、の各種装置間において、各種データのやり取りを行う専用のコントローラである。
【０５３５】
周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート１５１１ａｅは、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポート、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポート、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポート、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポート、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポート、主制御基板用シリアルＩ／Ｏポート、演出操作ユニット情報取得用シリアルＩ／Ｏポートを有している。
【０５３６】
周辺制御内蔵ウォッチドックタイマ（周辺制御内蔵ＷＤＴ）１５１１ａｆは、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａのシステムが暴走していないかを監視するためのタイマであり、このタイマがタイマアップすると、ハードウェア的にリセットをかけるようになっている。つまり、周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａは、ウォッチドックタイマをスタートさせた場合には、一定期間内（タイマがタイマアップするまで）にそのタイマをクリアするクリア信号を周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆに出力しないときには、リセットがかかることとなる。周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａは、ウォッチドックタイマをスタートさせて一定期間内にクリア信号を周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆに出力するときには、タイマカウントを再スタートさせることができるため、リセットがかからない。
【０５３７】
周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート１５１１ａｇは、遊技盤側モータ駆動ラッチ信号、扉側モータ駆動発光ラッチ信号等の各種ラッチ信号を出力するほかに、周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅにクリア信号を出力したり、遊技盤５に設けた各種可動体の原位置や可動位置等を検出するための各種検出スイッチからの検出信号をモータ駆動基板４１８０に設けた図示しない遊技盤側シリアル送信回路でシリアル化して、このシリアル化された可動体検出データを遊技盤側シリアル送信回路から周辺制御ＭＰＵ１５１１ａのモータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートで受信するための可動体情報取得ラッチ信号を出力したりする。このＬＥＤは、高輝度の白色ＬＥＤであり、大当り遊技状態の発生が確定している旨を伝えるための確定告知ランプとなっている。本実施形態では、ＬＥＤと周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート１５１１ａｇとが電気的に直接接続された構成を採用することにより、Ｌ

ＥＤと周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート１５１１ａｇとの経路を短くすることで遊技上重量な意味を持つＬＥＤの点灯制御についてノイズ対策を講ずることができる。なお、ＬＥＤの点灯制御については、後述する周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理において実行されるようになっており、このＬＥＤを除く他のＬＥＤ等は、後述する周辺制御部定常処理において実行されるようになっている。

【０５３８】

周辺制御Ａ／Ｄコンバータ１５１１ａｋは、音量調整ボリューム１５１０ａと電気的に接続されており、音量調整ボリューム１５１０ａのつまみ部が回動操作されることにより抵抗値が可変し、つまみ部の回転位置における抵抗値により分圧された電圧を、アナログ値からデジタル値に変換して、値０～値１０２３までの１０２４段階の値に変換している。本実施形態では、１０２４段階の値を７つに分割して基板ボリューム０～６として管理している。基板ボリューム０では消音、基板ボリューム６では最大音量に設定されており、基板ボリューム０から基板ボリューム６に向かって音量が大きくなるようにそれぞれ設定されている。基板ボリューム０～６に設定された音量となるように液晶表示制御部１５１２（後述する音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａ）を制御して下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から音楽や効果音が流れるようになっている。このように、つまみ部の回動操作に基づく音量調整により下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から音楽や効果音が流れるようになっている。

【０５３９】

なお、本実施形態では、音楽や効果音のほかに、パチンコ機１の不具合の発生やパチンコ機１に対する不正行為をホールの店員等に報知するための報知音や、遊技演出に関する内容等を告知する（例えば、遊技盤側演出表示装置１６００に繰り広げられている画面をより迫力あるものとして演出したり、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高いこと告知したりする等。）ための告知音も下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れるが、報知音や告知音は、つまみ部の回動操作に基づく音量調整に全く依存されずに流れる仕組みとなっており、消音から最大音量までの音量をプログラムにより液晶表示制御部１５１２（後述する音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａ）を制御して調整することができるようになっている。このプログラムにより調整される音量は、上述した７段階に分けられた基板ボリュームと異なり、消音から最大音量までを滑らかに変化させることができるようになっている。これにより、例えば、ホールの店員等が音量調整ボリューム１５１０ａのつまみ部を回動操作して音量を小さく設定した場合であっても、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音楽や効果音等の演出音が小さくなるものの、パチンコ機１に不具合が発生しているときや遊技者が不正行為を行っているときには大音量（本実施形態では、最大音量）に設定した報知音を流すことができる。したがって、演出音の音量を小さくしても、報知音によりホールの店員等が不具合の発生や遊技者の不正行為を気付き難くなることを防止することができる。また、つまみ部の回動操作に基づく音量調整により設定されている現在の基板ボリュームに基づいて、広告音を流す音量を小さくして音楽や効果音の妨げとならないようにしたりする一方、広告音を流す音量を大きくして音楽や効果音に加えて遊技盤側演出表示装置１６００で繰り広げられている画面をより迫力あるものとして演出したり、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高いこと告知したりすることもできる。

【０５４０】

［７－４－１ｂ．周辺制御ＲＯＭ］

周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂは、周辺制御部１５１１、液晶表示制御部１５１２、ＲＴＣ制御部４１６５等を制御する各種制御プログラム、各種データ、各種制御データ、及び各種スケジュールデータを予め記憶されている。各種スケジュールデータには、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に描画する画面を生成する画面生成用スケジュールデータ、各種ＬＥＤの発光態様を生成する発光態様生成用スケジュールデータ、音楽や効果音等を生成する音生成用スケジュールデータ、及びモータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動態様を生成する電気的駆動源スケジュールデータ等がある。画面生

成用スケジュールデータは、画面の構成を規定する画面データが時系列に配列されて構成されており、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に描画する画面の順序が規定されている。発光態様生成用スケジュールデータは、各種ＬＥＤの発光態様を規定する発光データが時系列に配列されて構成されている。音生成用スケジュールデータは、音指令データが時系列に配列されて構成されており、音楽や効果音が流れる順番が規定されている。この音指令データには、後述する液晶表示制御部１５１２の音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａの内蔵音源における複数の出力チャンネルのうち、どの出力チャンネルを使用するのかを指示するための出力チャンネル番号と、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａの内蔵音源における複数のトラックのうち、どのトラックに音楽及び効果音等の音データを組み込むのかを指示するためのトラック番号と、が規定されている。電気的駆動源スケジュールデータは、モータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動データが時系列に配列されて構成されており、モータやソレノイド等の電気的駆動源の動作が規定されている。

【０５４１】

なお、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂに記憶されている各種制御プログラムは、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂから直接読み出されて実行されるものもあれば、後述する周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御プログラムコピーエリアに電源投入時等においてコピーされたものが読み出されて実行されるものもある。また周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂに記憶されている、各種データ、各種制御データ及び各種スケジュールデータも、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂから直接読み出されるものもあれば、後述する周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリアに電源投入時等においてコピーされたものが読み出されるものもある。

【０５４２】

また、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂには、ＲＴＣ制御部４１６５を制御する各種制御プログラムの１つとして、遊技盤側演出表示装置１６００の使用時間に応じて遊技盤側演出表示装置１６００の輝度を補正するための輝度補正プログラムが含まれている。この輝度補正プログラムは、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトがＬＥＤタイプのものが装着されている場合には、遊技盤側演出表示装置１６００の経年変化にともなう輝度低下を補正するものであり、後述するＲＴＣ制御部４１６５の内蔵ＲＡＭから遊技盤側演出表示装置１６００を最初に電源投入した日時、現在の日時、輝度設定情報等を取得して、この取得した輝度設定情報を補正情報に基づいて補正する。この補正情報は、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂに予め記憶されている。輝度設定情報は、後述するように、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトであるＬＥＤの輝度が１００％～７０％までに亘る範囲を５％刻みで調節するための輝度調節情報と、現在設定されている遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトであるＬＥＤの輝度と、が含まれているものであり、例えば、遊技盤側演出表示装置１６００を最初に電源投入した日時と現在の日時とから、遊技盤側演出表示装置１６００を最初に電源投入した日時からすでに６月を経過している場合には、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂから対応する補正情報（例えば、５％）を取得するとともに、輝度設定情報に含まれるＬＥＤの輝度が７５％で遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトを点灯するときには、この７５％に対して取得した補正情報である５％だけさらに上乗せした８０％の輝度となるように、輝度設定情報に含まれる輝度調節情報に基づいて遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトの輝度を調節して点灯し、遊技盤側演出表示装置１６００を最初に電源投入した日時からすでに１２月を経過している場合には、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂから対応する補正情報（例えば、１０％）を取得するとともに、輝度設定情報に含まれるＬＥＤの輝度が７５％で遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトを点灯するときには、この７５％に対して取得した補正情報である１０％だけさらに上乗せした８５％の輝度となるように、輝度設定情報に含まれる輝度調節情報に基づいて遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトの輝度を調節して点灯する。

【０５４３】

［７－４－１ｃ．周辺制御ＲＡＭ］

周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃは、図７３に示すように、各種制御プログラムが実行されることにより更新される各種情報のうち、バック

アップ対象となっているものを専用に記憶するバックアップ管理対象ワークエリア１５１１ｃａと、このバックアップ管理対象ワークエリア１５１１ｃａに記憶されている各種情報がコピーされたものを専用に記憶するバックアップ第１エリア１５１１ｃｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｃｃと、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂに記憶されている各種制御プログラムがコピーされたものを専用に記憶する各種制御プログラムコピーエリア１５１１ｃｄと、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂに記憶されている、各種データ、各種制御データ、及び各種スケジュールデータ等がコピーされたものを専用に記憶する各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅと、各種制御プログラムが実行されることにより更新される各種情報のうち、バックアップ対象となっていないものを専用に記憶するバックアップ非管理対象ワークエリア１５１１ｃｆと、が設けられている。

【０５４４】

なお、パチンコ機１の電源投入時（瞬停や停電による復電時も含む。）には、バックアップ非管理対象ワークエリア１５１１ｃｆに対して値０が強制的に書き込まれてゼロクリアされる一方、バックアップ管理対象ワークエリア１５１１ｃａ、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂ、及びバックアップ第２エリア１５１１ｃｃについては、パチンコ機１の電源投入時に主制御基板１３１０からの電源投入時状態コマンド（図８９を参照）がＲＡＭクリア演出開始及び遊技状態を指示するものである（例えば、電源投入時から予め定めた期間内に図６９に示した操作スイッチ９５４が操作された時における演出の開始を指示したりするものである）であるときにはゼロクリアされる。

【０５４５】

バックアップ管理対象ワークエリア１５１１ｃａは、後述する液晶表示制御部１５１２の音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａからのＶブランク信号が入力されるごとに実行される周辺制御部定常処理において更新される各種情報である演出情報（１ｆｒ）をバックアップ対象として専用に記憶するＢａｎｋ０（１ｆｒ）と、後述する１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに実行される周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理において更新される各種情報である演出情報（１ｍｓ）をバックアップ対象として専用に記憶するＢａｎｋ０（１ｍｓ）と、から構成されている。ここで、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）及びＢａｎｋ０（１ｍｓ）の名称について簡単に説明すると、「Ｂａｎｋ」とは、各種情報を記憶するための記憶領域の大きさを表す最小管理単位であり、「Ｂａｎｋ」に続く「０」は、各種制御プログラムが実行されることにより更新される各種情報を記憶するための通常使用する記憶領域であることを意味している。つまり「Ｂａｎｋ０」とは、通常使用する記憶領域の大きさを最小管理単位としているという意味である。そして、後述するバックアップ第１エリア１５１１ｃｂからバックアップ第２エリア１５１１ｃｃに亘るエリアに設けられる、「Ｂａｎｋ１」、「Ｂａｎｋ２」、「Ｂａｎｋ３」、及び「Ｂａｎｋ４」とは、「Ｂａｎｋ０」と同一の記憶領域の大きさを有していることを意味している。「（１ｆｒ）」は、後述するように、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａが１画面分（１フレーム分）の描画データを遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に出力すると、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａからの画面データを受け入れることができる状態である旨を伝えるＶブランク信号を周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに出力するようになっているため、Ｖブランク信号が入力されるごとに、換言すると、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるところから、「Ｂａｎｋ０」、「Ｂａｎｋ１」、「Ｂａｎｋ２」、「Ｂａｎｋ３」、及び「Ｂａｎｋ４」にそれぞれ付記されている（演出情報（１ｆｒ）や後述する演出バックアップ情報（１ｆｒ）についても、同一の意味で用いる）。「（１ｍｓ）」は、後述するように、１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるところから、「Ｂａｎｋ０」、「Ｂａｎｋ１」、「Ｂａｎｋ２」、「Ｂａｎｋ３」、及び「Ｂａｎｋ４」にそれぞれ付記されている（演出情報（１ｍｓ）や後述する演出バックアップ情報（１ｍｓ）についても、同一の意味で用いる）。

【０５４６】

Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）には、ランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａ、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂ、受信コマンド記憶領

域１５１１ｃａｃ、ＲＴＣ情報取得記憶領域１５１１ｃａｄ、及びスケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅ等が設けられている。ランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａには、遊技盤５の各装飾基板に設けた複数のＬＥＤへの点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴがセットされる記憶領域であり、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂには、扉枠３の各装飾基板に設けた複数のＬＥＤ等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴがセットされる記憶領域であり、受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃには、主制御基板１３１０から送信される各種コマンドを受信してその受信した各種コマンドがセットされる記憶領域であり、ＲＴＣ情報取得記憶領域１５１１ｃａｄには、ＲＴＣ制御部４１６５（後述するＲＴＣ４１６５ａのＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａ）から取得した各種情報がセットされる記憶領域であり、スケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅには、主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ１３１０ａ）から受信したコマンドに基づいて、この受信したコマンドと対応する各種スケジュールデータがセットされる記憶領域である。スケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅには、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂから各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅにコピーされた各種スケジュールデータが読み出されてセットされるものもあれば、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂから各種スケジュールデータが直接読み出されてセットされるものもある。

【０５４７】

Ｂａｎｋ０（１ｍｓ）には、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆ、モータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇ、可動体情報取得記憶領域１５１１ｃａｈ、及び演出操作ユニット情報取得記憶領域１５１１ｃａｉ、及び描画状態情報取得記憶領域１５１１ｃａｋ等が設けられている。枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆには、扉枠３に設けたダイヤル駆動モータ４１４等の電気的駆動源への駆動信号を出力するための扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴがセットされる記憶領域であり、モータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇには、遊技盤５に設けた各種可動体を作動させるモータやソレノイド等の電気的駆動源への駆動信号を出力するための遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴがセットされる記憶領域であり、可動体情報取得記憶領域１５１１ｃａｈには、遊技盤５に設けた各種検出スイッチからの検出信号に基づいて遊技盤５に設けた各種可動体の原位置や可動位置等を取得した各種情報がセットされる記憶領域であり、演出操作ユニット情報取得記憶領域１５１１ｃａｉには、演出操作ユニット４００に設けられた各種検出スイッチからの検出信号に基づいてダイヤル操作部４０１の回転（回転方向）及び押圧操作部４０５の操作等を取得した各種情報（例えば、演出操作ユニット４００に設けられた各種検出スイッチからの検出信号に基づいて作成するダイヤル操作部４０１の回転（回転方向）履歴情報、及び押圧操作部４０５の操作履歴情報など。）がセットされる記憶領域であり、描画状態情報取得記憶領域１５１１ｃａｋには、演出表示駆動基板４４５０が周辺制御基板１５１０の音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａからの描画データを受信し、この受信した描画データが異常なデータであると判断すると、その旨を伝えるために出力する後述するＬＯＣＫＮ信号に基づいて周辺制御基板１５１０と演出表示駆動基板４４５０との接続間における不具合の頻度や不具合の発生状態を取得した各種情報がセットされる記憶領域である。

【０５４８】

なお、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）のランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａ及び枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂと、Ｂａｎｋ０（１ｍｓ）の枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆ及びモータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇとは、第１領域及び第２領域という２つの領域にそれぞれ分割されている。

【０５４９】

ランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａは、後述する周辺制御部定常処理が実行されると、ランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａの第１領域に、遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴがセットされ、次の周辺制御部定常処理が実行されると、

ランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａの第２領域に遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴがセットされるようになっており、周辺制御部定常処理が実行されるごとに、ランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａの第１領域、第２領域に遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴが交互にセットされる。周辺制御部定常処理が実行され、例えば、今回の周辺制御部定常処理においてランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａの第２領域に遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴがセットされるときには、前回の周辺制御部定常処理が実行された際に、ランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａの第１領域にセットした遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴに基づいて処理を進行するようになっている。

【０５５０】

枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂは、周辺制御部定常処理が実行されると、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂの第１領域に、扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴがセットされ、次の周辺制御部定常処理が実行されると、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂの第２領域に扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴがセットされるようになっており、周辺制御部定常処理が実行されるごとに、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂの第１領域、第２領域に扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴが交互にセットされる。周辺制御部定常処理が実行され、例えば、今回の周辺制御部定常処理において枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂの第２領域に扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴがセットされるときには、前回の周辺制御部定常処理が実行された際に、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂの第１領域にセットした扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴに基づいて処理を進行するようになっている。

【０５５１】

枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆは、後述する周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されると、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆの第１領域に、扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴがセットされ、次の周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されると、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆの第２領域に扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴがセットされるようになっており、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるごとに、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆの第１領域、第２領域に扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴが交互にセットされる。周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行され、例えば、今回の周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理において枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆの第２領域に扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴがセットされるときには、前回の周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行された際に、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆの第１領域にセットした扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴに基づいて処理を進行するようになっている。

【０５５２】

モータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇは、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されると、モータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇの第１領域に、遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴがセットされ、次の周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されると、モータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇの第２領域に遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴがセットされるようになっており、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるごとに、モータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇの第１領域、第２領域に遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴが交互にセットされる。周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行され、例えば、今回の周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理においてモータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇの第２領域に遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴがセットされるときには、前回の周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行された際に、モータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇの第１領域にセットした遊技盤側モータ駆動データＳＭ－

ＤＡＴに基づいて処理を進行するようになっている。

【０５５３】

次に、バックアップ管理対象ワークエリア１５１１ｃａに記憶されている各種情報である演出情報がコピーされたものを専用に記憶するバックアップ第１エリア１５１１ｃｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｃｃについて説明する。バックアップ第１エリア１５１１ｃｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｃｃは、２つのバンクを１ペアとする２ペアが１ページとして管理されている。通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶される内容である演出情報（１ｆｒ）は、演出バックアップ情報（１ｆｒ）として、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるごとに、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｃｃに周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃにより高速にコピーされるとともに、通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶される内容である演出情報（１ｍｓ）は、演出バックアップ情報（１ｍｓ）として、１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるごとに、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｃｃに周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃにより高速にコピーされる。１ページの整合性は、そのページを構成する２つのバンクの内容が一致しているか否かにより行う。

【０５５４】

具体的には、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂは、Ｂａｎｋ１（１ｆｒ）及びＢａｎｋ２（１ｆｒ）を１ペアとし、Ｂａｎｋ１（１ｍｓ）及びＢａｎｋ２（１ｍｓ）を１ペアとする、計２ペアが１ページとして管理されている。通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶される内容は、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるごとに、Ｂａｎｋ１（１ｆｒ）及びＢａｎｋ２（１ｆｒ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃにより高速にコピーされるとともに、通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶される記憶は、１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるごとに、Ｂａｎｋ１（１ｍｓ）及びＢａｎｋ２（１ｍｓ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃにより高速にコピーされ、このページの整合性は、Ｂａｎｋ１（１ｆｒ）及びＢａｎｋ２（１ｆｒ）の内容が一致しているか否かにより行うとともに、Ｂａｎｋ１（１ｍｓ）及びＢａｎｋ２（１ｍｓ）の内容が一致しているか否かにより行う。

【０５５５】

また、バックアップ第２エリア１５１１ｃｃは、Ｂａｎｋ３（１ｆｒ）及びＢａｎｋ４（１ｆｒ）を１ペアとし、Ｂａｎｋ３（１ｍｓ）及びＢａｎｋ４（１ｍｓ）を１ペアとする、計２ペアが１ページとして管理されている。通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶される内容は、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるごとに、Ｂａｎｋ３（１ｆｒ）及びＢａｎｋ４（１ｆｒ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃにより高速にコピーされるとともに、通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶される記憶は、１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるごとに、Ｂａｎｋ３（１ｍｓ）及びＢａｎｋ４（１ｍｓ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃにより高速にコピーされ、このページの整合性は、Ｂａｎｋ３（１ｆｒ）及びＢａｎｋ４（１ｆｒ）の内容が一致しているか否かにより行うとともに、Ｂａｎｋ３（１ｍｓ）及びＢａｎｋ４（１ｍｓ）の内容が一致しているか否かにより行う。

【０５５６】

このように、本実施形態では、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂは、Ｂａｎｋ１（１ｆｒ）及びＢａｎｋ２（１ｆｒ）を１ペアとし、Ｂａｎｋ１（１ｍｓ）及びＢａｎｋ２（１ｍｓ）を１ペアとする、計２ペアを１ページとして管理するためのエリアであり、バックアップ第２エリア１５１１ｃｃは、Ｂａｎｋ３（１ｆｒ）及びＢａｎｋ４（１ｆｒ）を１ペアとし、Ｂａｎｋ３（１ｍｓ）及びＢａｎｋ４（１ｍｓ）を１ペアとする、計２ペアを１ページとして管理するためのエリアである。各ページの先頭と終端とには、つまり

バックアップ第１エリア１５１１ｃｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｃｃの先頭と終端とには、それぞれ異なるＩＤコートが記憶されるようになっている。

【０５５７】

また、本実施形態では、通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶される内容である演出情報（１ｆｒ）は、演出バックアップ情報（１ｆｒ）として、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるごとに、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｃｃに周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃにより高速にコピーされるとともに、通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶される内容である演出情報（１ｍｓ）は、演出バックアップ情報（１ｍｓ）として、１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるごとに、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｃｃに周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃにより高速にコピーされるようになっているが、これらの周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃによる高速コピーを実行するプログラムは共通化されている。つまり本実施形態では、演出情報（１ｆｒ）、演出情報（１ｍｓ）を、共通の管理手法（共通のプログラムの実行）で情報を管理している。

【０５５８】

［７－４－１ｄ．周辺制御ＳＲＡＭ］

周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに外付けされる周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄは、各種制御プログラムが実行されることにより更新される各種情報のうち、バックアップ対象となっているものを専用に記憶するバックアップ管理対象ワークエリア１５１１ｄａと、このバックアップ管理対象ワークエリア１５１１ｄａに記憶されている各種情報がコピーされたものを専用に記憶するバックアップ第１エリア１５１１ｄｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｄｃと、が設けられている。なお、周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄに記憶された内容は、パチンコ機１の電源投入時（瞬停や停電による復電時も含む。）に主制御基板１３１０からの電源投入時状態コマンド（図８９を参照）がＲＡＭクリア演出開始及び遊技状態を指示するものである（例えば、電源投入時から予め定めた期間内に図６９に示した操作スイッチ９５４が操作された時における演出の開始を指示したりするものである）ときにおいても、ゼロクリアされない。この点については、上述した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのバックアップ管理対象ワークエリア１５１１ｃａ、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂ、及びバックアップ第２エリア１５１１ｃｃがゼロクリアされる点と、全く異なる。また、パチンコ機１の電源投入後、所定時間内において、演出操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作すると、設定モードを行うための画面が遊技盤側演出表示装置１６００に表示されるようになっている。この設定モードの画面に従って演出操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作することで、周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄに記憶されている内容（項目）ごとに（例えば、大当り遊技状態が発生した履歴など。）クリアすることができる一方、周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃに記憶されている内容（項目）については、全く表示されず、設定モードにおいてクリアすることができないようになっている。この点についても、周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃと周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄとで全く異なる。

【０５５９】

バックアップ管理対象ワークエリア１５１１ｄａは、日をまたいで継続される各種情報である演出情報（ＳＲＡＭ）（例えば、大当り遊技状態が発生した履歴を管理するための情報や特別な演出フラグの管理するための情報など）をバックアップ対象として専用に記憶するＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）から構成されている。ここで、Ｂａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の名称について簡単に説明すると、「Ｂａｎｋ」とは、上述したように、各種情報を記憶するための記憶領域の大きさを表す最小管理単位であり、「Ｂａｎｋ」に続く「０」は、各種制御プログラムが実行されることにより更新される各種情報を記憶するための通常使用する記憶領域であることを意味している。つまり「Ｂａｎｋ０」とは、通常使用する記憶領域の大きさを最小管理単位としているという意味である。そして、後述するバックアッ

プ第１エリア１５１１ｄｂからバックアップ第２エリア１５１１ｄｃに亘るエリアに設けられる、「Ｂａｎｋ１」、「Ｂａｎｋ２」、「Ｂａｎｋ３」、及び「Ｂａｎｋ４」とは、「Ｂａｎｋ０」と同一の記憶領域の大きさを有していることを意味している。「（ＳＲＡＭ）」は、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに外付けされる周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄに記憶されている各種情報がバックアップ対象となっていることから、「Ｂａｎｋ０」、「Ｂａｎｋ１」、「Ｂａｎｋ２」、「Ｂａｎｋ３」、及び「Ｂａｎｋ４」にそれぞれ付記されている（演出情報（ＳＲＡＭ）や後述する演出バックアップ情報（ＳＲＡＭ）についても、同一の意味で用いる）。

【０５６０】

次に、バックアップ管理対象ワークエリア１５１１ｄａに記憶されている各種情報である演出情報（ＳＲＡＭ）がコピーされたものを専用に記憶するバックアップ第１エリア１５１１ｄｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｄｃについて説明する。バックアップ第１エリア１５１１ｄｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｄｃは、２つのバンクを１ペアとする、この１ペアを１ページとして管理されている。通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶される内容である演出情報（ＳＲＡＭ）は、演出バックアップ情報（ＳＲＡＭ）として、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるごとに、バックアップ第１エリア１５１１ｄｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｄｃに周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃにより高速にコピーされる。１ページの整合性は、そのページを構成する２つのバンクの内容が一致しているか否かにより行う。

【０５６１】

具体的には、バックアップ第１エリア１５１１ｄｂは、Ｂａｎｋ１（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）を１ペアとする、この１ペアが１ページとして管理されている。通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶される内容は、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるごとに、Ｂａｎｋ１（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃにより高速にコピーされ、このページの整合性は、Ｂａｎｋ１（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）の内容が一致しているか否かにより行う。

【０５６２】

また、バックアップ第２エリア１５１１ｄｃは、Ｂａｎｋ３（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）を１ペアとする、この１ペアが１ページとして管理されている。通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶される内容は、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるごとに、Ｂａｎｋ３（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃにより高速にコピーされ、このページの整合性は、Ｂａｎｋ３（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）の内容が一致しているか否かにより行う。

【０５６３】

このように、本実施形態では、バックアップ第１エリア１５１１ｄｂは、Ｂａｎｋ１（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）を１ペアとする、この１ペアを１ページとして管理するためのエリアであり、バックアップ第２エリア１５１１ｄｃは、Ｂａｎｋ３（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）を１ペアとする、この１ペアを１ページとして管理するためのエリアである。各ページの先頭と終端とには、つまりバックアップ第１エリア１５１１ｄｂ及びバックアップ第２エリア１５１１ｄｃの先頭と終端とには、それぞれ異なるＩＤコートが記憶されるようになっている。

【０５６４】

［７－４－２．液晶表示制御部］

遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０の描画制御と下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音楽や効果音等の音制御とを行う液晶表示制御部１５１２は、図７２に示すように、音楽や効果音等の音制御を行うための音源が内蔵（以下、「内蔵音源」と記載する。）されるとともに遊技盤側演出表示装置１６００及び

扉枠側演出表示装置４６０の描画制御を行う音源内蔵ＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ　Ｄｉｓｐｌａｙ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒの略）１５１２ａと、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に表示される画面の各種キャラクタデータに加えて音楽や効果音等の各種音データを記憶する液晶及び音制御ＲＯＭ１５１２ｂと、シリアル化された音楽や効果音等をオーディオデータとして枠装飾駆動アンプ基板１９４に向かって送信するオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃと、扉枠側演出表示装置４６０へシリアル化された描画データを扉枠３の皿ユニット３２０の右側に取り付けられている扉枠側演出表示装置４６０の下方近傍に配置されて皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０へ向かって送信する扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから出力されるシリアルデータであるＬＯＣＫＮ信号出力要求データをプラス信号とマイナス信号とに差動化する差動化回路１５１２ｅと、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号のほかに、差動化回路１５１２ｅからの信号が入力されるとともに、差動化回路１５１２ｅからの信号が入力されているときには、この信号を伝送するように回路接続する一方、差動化回路１５１２ｅからの信号が入力されていないときには、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号を伝送するように回路接続する強制切替回路１５１２ｆと、を備えている。この液晶及び音制御ＲＯＭ１５１２ｂには、後述する画面や画像の表示に用いるスプライトデータとして、例えばリング状表示物（環状の表示物）の表示に用いる環状画像データ、後述する操作メニュー背景画像の表示に用いる操作メニュー背景画像データ、後述する少なくとも１つの選択表示物の表示に用いる選択表示物画像データ、後述するボリュームスケールを含む音量調整画面の表示に用いる音調調整背景画像データ、後述する音量調整アイコンの表示に用いる音量設定アイコン画像データ等の他、遊技者から見て本体枠４の背面における各部位の位置が視認可能な本体枠背面画像の表示に用いる本体枠背面画像データ、サービスモード画面の表示に用いるサービスモード画面画像データ、休憩タイマー設定画面の表示に用いる休憩タイマー設定画面画像データ、及び、休憩中画面の表示に用いる休憩中画面画像データが格納されている。なお、液晶及び音制御ＲＯＭ１５１２ｂは、演出操作ユニット４００の押圧操作部４０５（操作部）を操作すべき旨を促すための示唆表示物の表示に用いる示唆表示物画像データをも格納している。

【０５６５】

周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、主制御基板１３１０からのコマンドと対応する画面生成用スケジュールデータを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのスケジュールデータ記憶領域に１５１１ｃａｅにセットし、このスケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた画面生成用スケジュールデータの先頭の画面データを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力した後に、後述するＶブランク信号が入力されたことを契機として、スケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた画面生成用スケジュールデータに従って先頭の画面データに続く次の画面データを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力する。このように、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、スケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた画面生成用スケジュールデータに従って、この画面生成用スケジュールデータに時系列に配列された画面データを、Ｖブランク信号が入力されるごとに、先頭の画面データから１つずつ音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力する。

【０５６６】

また、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、主制御基板１３１０からのコマンドと対応する音生成用スケジュールデータの先頭の音指令データを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのスケジュールデータ記憶領域に１５１１ｃａｅ

にセットし、このスケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた音生成用スケジュールデータの先頭の音指令データを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力した後に、Ｖブランク信号が入力されたことを契機として、スケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた音生成用スケジュールデータに従って先頭の音指令データに続く次の音指令データを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力する。このように、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、スケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた音生成用スケジュールデータに従って、この音生成用スケジュールデータに時系列に配列された音指令データを、Ｖブランク信号が入力されるごとに、先頭の音指令データから１つずつ音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力する。

【０５６７】

［７－４－２ａ．音源内蔵ＶＤＰ］

音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａは、上述した内蔵音源のほかに、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから画面データが入力されると、この入力された画面データに基づいて、図７４に示すように、液晶及び音制御ＲＯＭ１５１２ｂから遊技盤側キャラクタデータ及び上皿側キャラクタデータを抽出してスプライトデータを作成して遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に表示する１画面分（１フレーム分）の描画データを生成するためのＶＲＡＭも内蔵（以下、「内蔵ＶＲＡＭ」と記載する。）している。音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａは、内蔵ＶＲＡＭ上に生成した描画データのうち、遊技盤側演出表示装置１６００に対する描画データをチャンネルＣＨ１から遊技盤側演出表示装置１６００に出力するとともに、扉枠側演出表示装置４６０に対する描画データをチャンネルＣＨ２から、図示しない周辺制御出力回路、枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０を介して、扉枠側演出表示装置４６０に出力（送信）することで、遊技盤側演出表示装置１６００と扉枠側演出表示装置４６０との同期化を図っている。

【０５６８】

チャンネルＣＨ１から出力される描画データは、周辺制御基板１５１０から遊技盤側演出表示装置１６００に出力されるのに対して、チャンネルＣＨ２から出力される描画データは、周辺制御基板１５１０から、枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０の右側に取り付けられている扉枠側演出表示装置４６０の下方近傍に配置されて皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０を介して扉枠側演出表示装置４６０に出力（送信）される。このように、チャンネルＣＨ１から出力される描画データは、上述したように、周辺制御基板１５１０から遊技盤側演出表示装置１６００に出力されるため、周辺制御基板１５１０及び遊技盤側演出表示装置１６００は遊技盤５にそれぞれ取り付けられていることによりチャンネルＣＨ１から遊技盤側演出表示装置１６００までの経路に要する配線の長さが短いものの、チャンネルＣＨ２から出力される描画データは、上述したように、周辺制御基板１５１０から扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０を介して扉枠側演出表示装置４６０に出力されるため、周辺制御基板１５１０は遊技盤５に取り付けられているのに対して、演出表示駆動基板４４５０は扉枠３の皿ユニット３２０内に収納されていることによりチャンネルＣＨ２から枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして演出表示駆動基板４４５０までの経路に要する配線の長さがチャンネルＣＨ１と比べて極めて長くなることでノイズの影響を極めて受けやすくなる。このため、描画データを送るための配線の長さがチャンネルＣＨ１と比べて極めて長くなるというチャンネルＣＨ２に対しては、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄにおいてザインエレクトロニクス株式会社の「Ｖ－ｂｙ－Ｏｎｅ（登録商標）」というディファレンシャル方式の通信を採用することにより、ノイズの影響を受け難い仕組みとなっている。

【０５６９】

チャンネルＣＨ１は、ＬＶＤＳ（Ｌｏｗ Ｖｏｌｔａｇｅ Ｄｉｆｆｅｒｅｎｔｉａｌ Ｓｉｇｎａｌｉｎｇ）というシリアル方式による差動インターフェースを使用しているのに対して、チャンネルＣＨ２は、パラレル方式によるインターフェースを使用している。チャンネルＣＨ２から出力される描画データは、赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号という３つの映像信号と、水平同期信号、垂直同期信号、及びクロック信号という３つの同期信号と、から構成されており、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ４６１０ｄでシリアル化されて、図示しない周辺制御出力回路、枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に送信される。そして、このシリアル化された各種信号は、演出表示駆動基板４４５０においてパラレル信号に復元されて扉枠側演出表示装置４６０に出力されるようになっている。

【０５７０】

このように、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａが遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に表示する１画面分（１フレーム分）の画面データを音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力すると、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａは、この入力された画面データに基づいて液晶及び音制御ＲＯＭ１５１２ｂからキャラクタデータを抽出してスプライトデータを作成して遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に表示する１画面分（１フレーム分）の描画データを内蔵ＶＲＡＭ上で生成し、この生成した描画データうち、遊技盤側演出表示装置１６００に対する画像データをチャンネルＣＨ１から遊技盤側演出表示装置１６００に出力するとともに、扉枠側演出表示装置４６０に対する画像データをチャンネルＣＨ２から図示しない周辺制御出力回路、枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０を介して扉枠側演出表示装置４６０に出力（送信）する。つまり、「１画面分（１フレーム分）の画面データ」とは、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に表示する１画面分（１フレーム分）の描画データを内蔵ＶＲＡＭ上で生成するためのデータのことである。

【０５７１】

また、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａは、１画面分（１フレーム分）の描画データを、チャンネルＣＨ１から遊技盤側演出表示装置１６００に出力するとともに、扉枠側演出表示装置４６０に対する画像データをチャンネルＣＨ２から図示しない周辺制御出力回路、枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０を介して扉枠側演出表示装置４６０に出力（送信）すると、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａからの画面データを受け入れることができる状態である旨を伝えるＶブランク信号を周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに出力する。本実施形態では、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０のフレーム周波数（１秒間あたりの画面更新回数）として概ね秒間３０ｆｐｓに設定しているため、Ｖブランク信号が出力される間隔は、約３３．３ｍｓ（＝１０００ｍｓ÷３０ｆｐｓ）となっている。周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、このＶブランク信号が入力されたことを契機として、後述する周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理を実行するようになっている。ここで、Ｖブランク信号が出力される間隔は、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０の液晶サイズによって多少変化する。また、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａとが実装された周辺制御基板１５１０の製造ロットにおいてもＶブランク信号が出力される間隔が多少変化する場合がある。

【０５７２】

なお、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａは、フレームバッファ方式が採用されている。この「フレームバッファ方式」とは、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０の画面に描画する１画面分（１フレーム分）の描画データをフレームバッファ（内蔵ＶＲＡＭ）に保持し、このフレームバッファ（内蔵ＶＲＡＭ）に保持した１画面分（１フレーム分）の描画データを、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に出力する方式である。

【０５７３】
　また、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａは、主制御基板１３１０からのコマンドに基づいて周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから上述した音指令データが入力されると、図７４に示すように、液晶及び音制御ＲＯＭ１５１２ｂに記憶されている音楽や効果音等の音データを抽出して内蔵音源を制御することにより、音指令データに規定された、トラック番号に従って音楽及び効果音等の音データをトラックに組み込むとともに、出力チャンネル番号に従って使用する出力チャンネルを設定して下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音楽や効果音等をシリアル化してオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃに出力する。
【０５７４】
　なお、音指令データには、音データを組み込むトラックの音量を調節するためのサブボリューム値も含まれており、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａの内蔵音源における複数のトラックには、音楽や効果音等の演出音の音データとその音量を調節するサブボリューム値のほかに、パチンコ機１の不具合の発生やパチンコ機１に対する不正行為をホールの店員等に報知するための報知音の音データとその音量を調節するサブボリューム値が組み込まれる。具体的には、演出音に対しては、上述した、音量調整ボリューム１５１０ａのつまみ部が回動操作されて調節された基板ボリュームがサブボリューム値として設定され、報知音に対しては、音量調整ボリューム１５１０ａのつまみ部の回動操作に基づく音量調整に全く依存されず最大音量がサブボリューム値として設定されるようになっている。演出音のサブボリューム値は、演出操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作することで後述する設定モードへ移行して調節することができるようになっている。
【０５７５】
　また、音指定データには、出力するチャンネルの音量を調節するためのマスターボリューム値も含まれており、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａの内蔵音源における複数の出力チャンネルには、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａの内蔵音源における複数のトラックうち、使用するトラックに組み込まれた演出音の音データと、使用するトラックに組み込まれた演出音の音量を調節するサブボリューム値と、を合成して、この合成した演出音の音量を、実際に、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音量となるマスターボリューム値まで増幅し、この増幅した演出音をシリアル化してオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃに出力するようになっている。
【０５７６】
　本実施形態では、マスターボリューム値は一定値に設定されており、合成した演出音の音量が最大音量であるときに、マスターボリューム値まで増幅されることにより、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音量が許容最大音量となるように設定されている。具体的には、演出音に対しては、複数のトラックのうち、使用するトラックに組み込まれた演出音の音データと、使用するトラックに組み込まれた演出音の音量を調節するサブボリューム値として設定された音量調整ボリューム１５１０ａのつまみ部が回動操作されて調節された基板ボリュームと、を合成して、この合成した演出音の音量を、実際に、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音量となるマスターボリューム値まで増幅し、この増幅した演出音をシリアル化してオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃに出力し、報知音に対しては、使用するトラックに組み込まれた報知音の音データと、使用するトラックに組み込まれた報知音の音量を調節するサブボリューム値として設定された音量調整ボリューム１５１０ａのつまみ部の回動操作に基づく音量調整に全く依存されず最大音量と、を合成して、この合成した報知音の音量を、実際に、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音量となるマスターボリューム値まで増幅し、この増幅した報知音をシリアル化してオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃに出力する。
【０５７７】
　ここで、演出音が下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れている場合に、

パチンコ機１の不具合の発生やパチンコ機１に対する不正行為をホールの店員等に報知するため報知音を流す制御について簡単に説明すると、まず演出音が組み込まれているトラックのサブボリューム値を強制的に消音に設定し、この演出音が組み込まれたトラックの音データと、その消音に設定したサブボリューム値と、報知音が組み込まれたトラックの音データと、報知音の音量が最大音量に設定されたサブボリューム値と、を合成し、この合成した演出音の音量と報知音の音量とを、実際に、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音量となるマスターボリューム値まで増幅し、この増幅した演出音及び報知音をシリアル化してオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃに出力する。

【０５７８】

つまり、実際に、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音は、最大音量の報知音だけが流れることとなる。このとき、演出音は消音となっているため、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れないものの、演出音は、上述した音生成用スケジュールデータに従って進行している。本実施形態では、報知音は所定期間（例えば、９０秒）だけ下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れるようになっており、この所定期間経過すると、これまで消音に強制的に設定された音生成用スケジュールデータに従って進行している演出音の音量が、音量調整ボリューム１５１０ａのつまみ部が回動操作されて調節された基板ボリュームがサブボリューム値として再び設定され（このとき、演出操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作することで設定モードへ移行して調節されている場合には、その調節された演出音のサブボリューム値に設定され）、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れるようになっている。

【０５７９】

このように、演出音が下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れている場合に、パチンコ機１の不具合の発生やパチンコ機１に対する不正行為をホールの店員等に報知するため報知音が流れるときには、演出音の音量が消音になって報知音が下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れるものの、この消音となった演出音は、音生成用スケジュールデータに従って進行しているため、報知音が所定期間経過して下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れなくなると、演出音は、報知音が流れ始めたところから再び流れ始めるのではなく、報知音が流れ始めて所定期間経過した時点まで音生成用スケジュールデータに従って進行したところから再び流れ始めるようになっている。

【０５８０】

［７－４－２ｂ．液晶及び音制御ＲＯＭ］

液晶及び音制御ＲＯＭ１５１２ｂは、図７４に示すように、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に描画するための遊技盤側キャラクタデータと、扉枠側演出表示装置４６０の表示領域に描画するための上皿側キャラクタデータと、が予め記憶されるとともに、音楽、効果音、報知音、及び告知音等の各種の音データも予め記憶されている。

【０５８１】

［７－４－２ｃ．オーディオデータ送信ＩＣ］

オーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃは、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａからのシリアル化したオーディオデータが入力されると、右側オーディオデータをプラス信号、マイナス信号とする差分方式のシリアルデータとして、図示しない周辺制御出力回路、枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２を介して、枠装飾駆動アンプ基板１９４に送信するとともに、左側オーディオデータをプラス信号、マイナス信号とする差分方式のシリアルデータとして、図示しない周辺制御出力回路、枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２を介して、枠装飾駆動アンプ基板１９４に送信する。これにより、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から各種演出に合わせた音楽や効果音等がステレオ再生されるようになっている。

【０５８２】

なお、オーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃは、周辺制御基板１５１０から枠装飾駆動

アンプ基板１９４に亘る基板間を、左右それぞれ差分方式のシリアルデータとしてオーディオデータを出力することにより、例えば、左側オーディオデータのプラス信号、マイナス信号にノイズの影響を受けても、プラス信号に乗ったノイズ成分と、マイナス信号に乗ったノイズ成分と、を枠装飾駆動アンプ基板１９４で合成して１つの左側オーディオデータにする際に、互いにキャンセルし合ってノイズ成分が除去されるようになっているため、ノイズ対策を講じることができる。

【０５８３】

［７－４－２ｄ．扉枠側演出用トランスミッタＩＣ］

扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄは、図７４に示すように、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａのチャンネルＣＨ２から出力される描画データが入力されている。チャンネルＣＨ２は、上述したように、パラレル方式によるインターフェースが使用されている。描画データは、赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号という３つの映像信号と、水平同期信号、垂直同期信号、及びクロック信号という３つの同期信号と、から構成されており、赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号がそれぞれ８ビット、計２４ビットで構成されている。本実施形態では、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄに入力可能な赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号がそれぞれ６ビット、計１８ビットであるため、各映像信号における上位６ビットが扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄに入力されている。下位２ビットは、人間の目にとって判別困難な極めて微弱な色情報であるため、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａから出力されているものの、微弱な色情報を含む下位２ビットを無効化している。

【０５８４】

音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａのチャンネルＣＨ２から出力される描画データである、赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号という３つの映像信号と、水平同期信号、垂直同期信号、及びクロック信号という３つの同期信号と、が扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄに入力されると、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄは、赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号という３つの映像信号と、水平同期信号、垂直同期信号、及びクロック信号という３つの同期信号と、がザインエレクトロニクス株式会社の「Ｖ－ｂｙ－Ｏｎｅ（登録商標）」というディファレンシャル方式のシリアル信号（シリアルデータ）にシリアル化して差動１ペアケーブルのみでこれらの各種信号を、周辺制御基板１５１０から枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に送信する。

【０５８５】

上述したように、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａのチャンネルＣＨ１から出力される描画データは、周辺制御基板１５１０から遊技盤側演出表示装置１６００に出力されるため、チャンネルＣＨ１から遊技盤側演出表示装置１６００までの経路（第１経路）に要する配線の長さが短いものの、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａのチャンネルＣＨ２から出力される描画データは、周辺制御基板１５１０から枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０を介して扉枠側演出表示装置４６０に出力（送信）されるため、チャンネルＣＨ２から扉枠側演出表示装置４６０までの経路（第２経路）に要する配線の長さが第１経路に要する配線の長さより極めて長くなることによりノイズの影響を極めて受けやすくなる。

【０５８６】

具体的には、図１に示した本体枠４に対して開閉自在に扉枠３が軸支されているため、本体枠４の開放側辺に沿って図５に示した施錠ユニット７００の反対側である閉塞側に、例えば本体枠４に装着される遊技盤５に備える周辺制御基板１５１０から扉枠３に備える皿ユニット３２０に収納される演出表示駆動基板４４５０などの、本体枠４側に備える各種基板と扉枠３側に備える各種基板とを電気的に接続する各種配線を通す必要がある。ところが、本体枠４の閉塞側には、払出装置８３０のほかに、この払出装置８３０によって払出された遊技球を、皿ユニット３２０の上皿３２１へ誘導することができると共に上皿３２１が遊技球で満タンになると払出された遊技球を下皿３２２側へ分岐誘導することが

できる満タン分岐ユニット７７０が配置されている。
また、本体枠４の下側には、パチンコ島設備から電源が供給される図６に示した電源基板９３１等を一纏めにしてユニット化した図５に示した払出ユニット８００が配置されている。このように、本体枠４側に備える各種基板と扉枠３側に備える各種基板とを電気的に接続する各種配線は、払出装置８３０、満タン分岐ユニット７７０、電源基板９３１等の近傍に引き回されることとなり、払出装置８３０に備える払出モータ８３４が駆動されることによるノイズのほかに、遊技球による静電放電によるノイズやパチンコ機１が設置されるパチンコ島設備から供給される電源ラインに侵入したノイズ等を受ける環境下にある。

【０５８７】
このため、描画データを送るための配線の長さがチャンネルＣＨ１と比べて極めて長くなるというチャンネルＣＨ２に対しては、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄにおいてザインエレクトロニクス株式会社の「Ｖ－ｂｙ－Ｏｎｅ（登録商標）」というディファレンシャル方式の通信を採用することにより、ノイズの影響を受け難い仕組みとなっている。本実施形態では、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に備える後述する扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間を電気的に接続するための配線として、上述したように、差動１ペアケーブルを用いているが、この差動１ペアケーブルは、２本の配線が単に平行に設けられる平行線ではなく、ツイストペアケーブルである。このツイストペアケーブルは、２本の配線を撚り合わせたケーブルであって、撚り対線とも呼ばれるものである。

【０５８８】
ここで、トランスミッタとレシーバとの間を電気的に接続する差動１ペアケーブルとして平行線を採用した場合について簡単に説明する。描画データを送るための配線の長さが音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａのチャンネルＣＨ１と比べて極めて長くなるという音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａのチャンネルＣＨ２に対して、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄにおいてザインエレクトロニクス株式会社の「Ｖ－ｂｙ－Ｏｎｅ（登録商標）」というディファレンシャル方式の通信を採用してノイズの影響を受け難い仕組みとしても、このようなハードウェアによる構成だけでは、遊技球の静電放電によるノイズ、パチンコ機１が設置されるパチンコ島設備から供給される電源ラインに侵入したノイズ等により、平行線におけるシリアルデータが影響を受けると、扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０で受信する際にそのノイズがキャンセル（除去）されないため、シリアルデータが影響を受けた状態のまま扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０で受信されることとなり、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａのチャンネルＣＨ２から出力される描画データが正規なものと異なる乱れたものとして扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０で受信され、扉枠側演出表示装置４６０の表示領域では、いわゆる砂嵐のような画像が表示されて何の画像であるのかを全く認識することができなくなるという問題がある。

【０５８９】
そこで、本実施形態では、描画データを送るための配線の長さが音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａのチャンネルＣＨ１と比べて極めて長くなるという音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａのチャンネルＣＨ２に対して、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄにおいてザインエレクトロニクス株式会社の「Ｖ－ｂｙ－Ｏｎｅ（登録商標）」というディファレンシャル方式の通信を採用してノイズの影響を受け難い仕組みとするとともに、このようなハードウェアによる構成に加えて、ディファレンシャル方式によるシリアルデータが配線に侵入したノイズの影響を受けたとしても受信側においてそのノイズをキャンセル（除去）することができるツイストペアケーブルを、トランスミッタとレシーバとの間を電気的に接続する差動１ペアケーブルとして採用した。これにより、遊技球の静電放電によるノイズ、パチンコ機１が設置されるパチンコ島設備から供給される電

源ラインに侵入したノイズ等により、ツイストペアケーブルにおいてシリアルデータが影響を受けたとしても、扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０で受信する際にそのノイズがキャンセル（除去）されるようになっているため、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａのチャンネルＣＨ２から出力される描画データは、扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０で確実に受信されて扉枠側演出表示装置４６０に出力されることにより、扉枠側演出表示装置４６０において、液晶表示制御部１５１２の音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａが生成した画像を確実に表示することができる。ノイズをキャンセル（除去）することにより、砂嵐のような何の画像であるのかを全く認識することができなくなるような画像が扉枠側演出表示装置４６０で表示されることを防止することができるため、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。したがって、ノイズの影響による遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【０５９０】

なお、本実施形態では、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に備える後述する扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間においては、枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２が介在している。これは、本体枠４と扉枠３とが一体的に構成されるものではなく、別々に組み立てられたものを、本体枠４に扉枠３を取り付けるという構造を採用しているため、本体枠４に扉枠３を取り付ける作業のあとに、扉枠３側に備える各種基板からのハーネスやツイストケーブルなどの各種配線を本体枠４側に備える周辺扉中継端子板８８２に電気的に接続することによって、本体枠４側に備える各種基板と、扉枠３側に備える各種基板と、を電気的に接続することができるようになっている。このような構成により、本体枠４から扉枠３を開放して各種配線を取り外す作業を行ったあとに、本体枠４から扉枠３を取り外すことで、本体枠４や扉枠３のメンテナンスを行うことができるし、扉枠３に生じた不具合が解消することができない場合には、この不具合のある扉枠３に替えて他の扉枠３’を本体枠４に取り付けて、扉枠３’側に備える各種基板からの各種配線を本体枠４側に備える周辺扉中継端子板８８２に電気的に接続することによって、本体枠４側に備える各種基板と、扉枠３’側に備える各種基板と、を電気的に接続することができる。

【０５９１】

また、本実施形態では、上述したように、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄにおいてザインエレクトロニクス株式会社の「Ｖ－ｂｙ－Ｏｎｅ（登録商標）」というディファレンシャル方式の通信を採用してノイズの影響を受け難い仕組みとするとともに、このようなハードウェアによる構成に加えて、ディファレンシャル方式によるシリアルデータが配線に侵入したノイズの影響を受けたとしても受信側においてそのノイズをキャンセル（除去）することができるツイストペアケーブルを、トランスミッタとレシーバとの間を電気的に接続する差動１ペアケーブルとして採用した。具体的には、周辺制御基板１５１０と枠周辺中継端子板８６８との基板間、枠周辺中継端子板８６８と周辺扉中継端子板８８２との基板間、そして周辺扉中継端子板８８２と演出表示駆動基板４４５０との基板間においては、それぞれツイストペアケーブルにより電気的に接続されているのに対して、電源配線やその他の各種信号を伝える配線においては、それぞれハーネスにより電気的に接続されている。これにより、枠周辺中継端子板８６８と周辺扉中継端子板８８２とには、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄにより送信されるディファレンシャル方式によるシリアルデータを伝送するための映像伝送用配線パターンのほかに、電源用配線パターンやその他の各種信号を伝送するための各種信号用配線パターンと、が混在している。このため、枠周辺中継端子板８６８、及び周辺扉中継端子板８８２には、電源用配線パターンや各種信号用配線パターンから所定寸法だけ離して上述した映像伝送用配線パターンがそれぞれ形成されている。トランスミッタからレシーバまでの経路には、枠周辺中継端子板８６８、及び周辺扉中継端子板８８２という複数の中継端子板をまたぐこととなるため、これらの複数の中継端子板に形成される映像伝

送用配線パターンの入出力間において、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄにより送信されるディファレンシャル方式によるシリアルデータを伝送する信号の一部が反射されてノイズとなったり、その信号の出力レベルが低下するという問題が生ずる。そこで、本実施形態では、これらの複数の中継端子板に形成される映像伝送用配線パターンには、インピーダンス整合が施されている。

【０５９２】

また、本実施形態では、上述したように、周辺制御基板１５１０と枠周辺中継端子板８６８との基板間、枠周辺中継端子板８６８と周辺扉中継端子板８８２との基板間、そして周辺扉中継端子板８８２と演出表示駆動基板４４５０との基板間においては、それぞれツイストペアケーブルにより電気的に接続されているのに対して、電源配線やその他の各種信号を伝える配線においては、それぞれハーネスにより電気的に接続されているが、ツイストペアケーブルのうち、一方の配線を赤色とし、他方の配線を灰色とするとともに、ハーネスのうち、電源を供給する配線を赤色とし、他の複数の配線を灰色としている。なお、電源を供給する配線を赤色とせず、黄色としてもよい。

【０５９３】

［７－４－２ｅ．強制切替回路、差動化回路］

扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号は、強制切替回路１５１２ｆ、図示しない周辺制御出力回路、枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に送信されるようになっている。この強制切替回路１５１２ｆには、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号のほかに、周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから出力されるシリアルデータであるＬＯＣＫＮ信号出力要求データが差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化されて入力されている。この差動化回路１５１２ｅでは、ＬＯＣＫＮ信号出力要求データをディファレンシャル方式のシリアル信号（シリアルデータ）にシリアル化している。このＬＯＣＫＮ信号出力要求データは、パチンコ機１の電源投入時における起動画面を遊技盤側演出表示装置１６００に表示している期間や、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションを行っている期間において、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に備える後述する扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生しているか否かを確認するために、扉枠側演出表示装置４６０の動作確認要求として送信されるものである。強制切替回路１５１２ｆは、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が入力されているときには、この２つの信号を伝送するように回路接続する一方、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が入力されていないときには、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号を伝送するように回路接続するように回路構成されている。これにより、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が入力されているときには、その２つの信号を伝送するように回路接続するため、その２つの信号が、周辺制御基板１５１０から枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に送信される一方、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が入力されていないときには、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号を伝送するように回路接続するため、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号が、周辺制御基板１５１０から枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に送信される。周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、パチンコ機１の電源投入時における起動画面を遊技盤側演出表示装置１６００に表示している期間や、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションを行っている期間において、ＬＯＣＫＮ信号出力要求データを、扉枠３の皿ユニット３２０内に収

納される演出表示駆動基板４４５０（実際には、周辺制御基板１５１０に備える差動化回路１５１２ｅ）に向かって送信する。

【０５９４】

扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０は、周辺制御基板１５１０からのシリアル信号（シリアルデータ）を後述する扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０で受信すると、シリアル化された各種信号をパラレル信号に復元して扉枠側演出表示装置４６０に出力する液晶モジュール回路４４５０Ｖと、から主として構成されている。

【０５９５】

扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０は、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａからの描画データを受信し、この受信した描画データが異常なデータであると判断すると、その旨を伝える後述するＬＯＣＫＮ信号を周辺扉中継端子板８８２、そして枠周辺中継端子板８６８を介して、周辺制御基板１５１０に出力する。このＬＯＣＫＮ信号は、周辺制御基板１５１０の図示しない周辺制御入力回路を介して、周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに入力される。周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、入力されるＬＯＣＫＮ信号に基づいて、所定の条件が成立すると、その旨を伝えるための画像を音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａを制御して生成して遊技盤側演出表示装置１６００に出力することにより遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示して報知する。

【０５９６】

また、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０は、受信したその２つの信号がＬＯＣＫＮ信号出力要求データであると判断したときには、後述するＬＯＣＫＮ信号を周辺扉中継端子板８８２、そして枠周辺中継端子板８６８を介して、周辺制御基板１５１０に出力する。このＬＯＣＫＮ信号は、周辺制御基板１５１０の図示しない周辺制御入力回路を介して、周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに入力される。これにより、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、ＬＯＣＫＮ信号出力要求データの送信に対する応答信号として、ＬＯＣＫＮ信号が入力されているときにはトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生していないとして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に不具合が発生していないと判断することができる一方、ＬＯＣＫＮ信号が入力されていないときにはトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生しているとして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に不具合が発生していると判断して、その旨を伝える報知画像（例えば、「上皿側液晶表示装置に不具合が発生しました。店員をお呼びください。」）を、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａを制御して遊技盤側演出表示装置１６００に出力するとともに、その旨を伝える報知音（例えば、「上皿側液晶表示装置に不具合が発生しています。」）を、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａを制御してオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃに出力することにより扉枠３に設けたスピーカから報知音が流れる。これにより、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示される報知画像と、扉枠３に設けたスピーカ等から繰り返し流れる報知音と、により報知を行うことができるようになっている。このとき、扉枠３に備える発光装飾用のＬＥＤや遊技盤５に備える各種装飾基板に実装される各種ＬＥＤをすべて点灯してもよい。

【０５９７】

［７－４－３．ＲＴＣ制御部］

年月日を特定するカレンダー情報と時分秒を特定する時刻情報とを保持するＲＴＣ制御部４１６５は、図７２に示すように、ＲＴＣ４１６５ａを中心として構成されている。このＲＴＣ４１６５ａには、カレンダー情報と時刻情報とが保持されるＲＡＭ４１６５ａａが内蔵（以下、「ＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａ」と記載する。）されている。ＲＴＣ４１６５ａは、駆動用電源及びＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａのバックアップ用電源として電池４１６５ｂ（本実施形態では、ボタン電池を採用している。）から電力が供給されるようになっている。つまりＲＴＣ４１６５ａは、周辺制御基板１５１０（パチンコ機１）からの電力が全く供給されずに、周辺制御基板１５１０（パチンコ機１）と独立して電池

４１６５ｂから電力が供給されている。これにより、ＲＴＣ４１６５ａは、パチンコ機１の電力が遮断されても、電池４１６５ｂからの電力供給により、カレンダー情報や時刻情報を更新保持することができるようになっている。

【０５９８】

周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、ＲＴＣ４１６５ａのＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａからカレンダー情報や時刻情報を取得して上述した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのＲＴＣ情報取得記憶領域１５１１ｃａｄにセットし、この取得したカレンダー情報や時刻情報に基づく演出を遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０で繰り広げることができるようになっている。このような演出としては、例えば、１２月２５日であればクリスマスツリーやトナカイの画面が遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０で繰り広げられたり、大晦日であれば新年カウントダウンを実行する画面が遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０で繰り広げられたりする等を挙げることができる。カレンダー情報や時刻情報は、工場出荷時に設定される。

【０５９９】

なお、ＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａには、カレンダー情報や時刻情報のほかに、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトがＬＥＤタイプのものが装着されている場合にはＬＥＤの輝度設定情報が記憶保持されている。周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトがＬＥＤタイプのものが装着されている場合には、ＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａから輝度設定情報を取得してバックライトの輝度調整をＰＷＭ制御により行う。輝度設定情報は、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトであるＬＥＤの輝度が１００％～７０％までに亘る範囲を５％刻みで調節するための輝度調節情報と、現在設定されている遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０のバックライトであるＬＥＤの輝度と、が含まれている。

【０６００】

また、ＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａには、カレンダー情報、時刻情報や輝度設定情報のほかに、カレンダー情報、時刻情報、及び輝度設定情報をＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａに最初に記憶した年月日及び時分秒の情報として入力日時情報も記憶されている。

【０６０１】

周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０のバックライトが冷陰極管タイプのものが装着されている場合には、バックライトのＯＮ／ＯＦＦ制御もしくはＯＮのみとするようになっている。

【０６０２】

ＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａに記憶される、カレンダー情報、時刻情報、輝度設定情報、及び入力日時情報等の各種情報は、遊技機メーカの製造ラインにおいて設定される。製造ラインにおいては、例えば遊技盤側演出表示装置１６００の表示テスト等の各種テストを行うため、遊技盤側演出表示装置１６００を最初に電源投入した日時として入力日時情報が製造ラインで入力された年月日及び時分秒である製造日時に設定される。

【０６０３】

このように、ＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａには、カレンダー情報や時刻情報のほかに、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトがＬＥＤタイプのものが装着されている場合における輝度設定情報、及び入力日時情報等、パチンコ機１の機種情報（例えば、低確率や高確率における大当り遊技状態が発生する確率など）とは独立して維持が必要な情報を記憶保持することができるようになっている。

【０６０４】

また、ＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａに記憶保持される輝度設定情報等は、パチンコ機１が設置されるホールの環境によっては製造日時に設定された遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトの輝度では明るすぎたり、暗すぎたりする場合もある。そこで、演出操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作することで設定モードへ移行してバックライトの輝度を所定の輝度に調節することができるようになってい

る。パチンコ機１の電源投入後、所定時間内において、演出操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作すると、設定モードを行うための画面が遊技盤側演出表示装置１６００に表示されるほかに、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションが行われている期間内において、演出操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作すると、設定モードを行うための画面が遊技盤側演出表示装置１６００に表示されるようになっている。この設定モードの画面に従って演出操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作することでカレンダー情報、時刻情報を再設定したり、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトの輝度を所望の輝度に調節したりすることができる。この調節された遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトの所望の輝度は、輝度設定情報に記憶されるＬＥＤの輝度としてそれぞれ上書き（更新記憶）されるようになっている。

【０６０５】

なお、設定モードでは、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、上述した輝度補正プログラムを実行することにより、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトがＬＥＤタイプのものが装着されている場合には、遊技盤側演出表示装置１６００の経年変化にともなう輝度低下を補正する。周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、ＲＴＣ制御部４１６５のＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａから、入力日時情報を取得して遊技盤側演出表示装置１６００を最初に電源投入した日時を特定し、年月日を特定するカレンダー情報と時分秒を特定する時刻情報とを取得して現在の日時を特定し、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトであるＬＥＤの輝度が１００％～７０％までに亘る範囲を５％刻みで調節するための輝度調節情報と現在設定されている遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトであるＬＥＤの輝度とを有する輝度設定情報を取得する。この取得した輝度設定情報を周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂに予め記憶されている補正情報に基づいて補正する。

【０６０６】

例えば、遊技盤側演出表示装置１６００を最初に電源投入した日時と現在の日時とから、遊技盤側演出表示装置１６００を最初に電源投入した日時からすでに６月を経過している場合には、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂから対応する補正情報（例えば、５％）を取得するとともに、輝度設定情報に含まれるＬＥＤの輝度が７５％で遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトを点灯するときには、この７５％に対して取得した補正情報である５％だけさらに上乗せした８０％の輝度となるように、輝度設定情報に含まれる輝度調節情報に基づいて遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトの輝度を調節して点灯し、遊技盤側演出表示装置１６００を最初に電源投入した日時からすでに１２月を経過している場合には、周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂから対応する補正情報（例えば、１０％）を取得するとともに、輝度設定情報に含まれるＬＥＤの輝度が７５％で遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトを点灯するときには、この７５％に対して取得した補正情報である１０％だけさらに上乗せした８５％の輝度となるように、輝度設定情報に含まれる輝度調節情報に基づいて遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトの輝度を調節して点灯する。

【０６０７】

なお、ＲＴＣ制御部４１６５のＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａから、直接、年月日を特定するカレンダー情報と時分秒を特定する時刻情報とを取得して現在の日時を特定してもいいし、後述する周辺制御部電源投入時処理におけるステップＳ１００２の現在時刻情報取得処理において周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのＲＴＣ情報取得記憶領域１５１１ｃａｄにおける、カレンダー情報記憶部にセットされて周辺制御基板１５１０のシステムにより更新される現在のカレンダー情報と、時刻情報記憶部にセットされて周辺制御基板１５１０のシステムにより更新される現在の時刻情報と、を取得して現在の日時を特定してもいい。

【０６０８】

［８３４．音量調整ボリューム］

音量調整ボリューム１５１０ａは、上述したように、下部スピーカ９２１及び上部スピ

ーカ５７３から流れる音楽や効果音等の音量をつまみ部を回動操作することにより調節することができるようになっている。音量調整ボリューム１５１０ａは、上述したように、そのつまみ部が回動操作されることにより抵抗値が可変するようになっており、電気的に接続された周辺制御Ａ／Ｄコンバータ１５１１ａｋがつまみ部の回転位置における抵抗値により分圧された電圧を、アナログ値からデジタル値に変換して、値０～値１０２３までの１０２４段階の値に変換している。本実施形態では、上述したように、１０２４段階の値を７つに分割して基板ボリューム０～６として管理している。基板ボリューム０では消音、基板ボリューム６では最大音量に設定されており、基板ボリューム０から基板ボリューム６に向かって音量が大きくなるようにそれぞれ設定されている。基板ボリューム０～６に設定された音量となるように液晶表示制御部１５１２（音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａ）を制御して下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から音楽や効果音が流れるようになっている。

【０６０９】

このように、つまみ部の回動操作に基づく音量調整により下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から音楽や効果音が流れるようになっている。また、本実施形態では、上述したように、音楽や効果音のほかに、パチンコ機１の不具合の発生やパチンコ機１に対する不正行為をホールの店員等に報知するための報知音や、遊技演出に関する内容等を告知する（例えば、遊技盤側演出表示装置１６００に繰り広げられている画面をより迫力あるものとして演出したり、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高いこと告知したり等。）ための告知音も下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れるが、報知音や告知音は、つまみ部の回動操作に基づく音量調整に全く依存されずに流れる仕組みとなっており、消音から最大音量までの音量をプログラムにより液晶表示制御部１５１２（音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａ）を制御して調整することができるようになっている。

【０６１０】

このプログラムにより調整される音量は、上述した７段階に分けられた基板ボリュームと異なり、消音から最大音量までを滑らかに変化させることができるようになっている。これにより、例えば、ホールの店員等が音量調整ボリューム１５１０ａのつまみ部を回動操作して音量を小さく設定した場合であっても、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音楽や効果音等の演出音が小さくなるものの、パチンコ機１に不具合が発生しているときや遊技者が不正行為を行っているときには大音量（本実施形態では、最大音量）に設定した報知音を流すことができる。したがって、演出音の音量を小さくしても、報知音によりホールの店員等が不具合の発生や遊技者の不正行為を気付き難くなることを防止することができる。

【０６１１】

また、つまみ部の回動操作に基づく音量調整により設定されている現在の基板ボリュームに基づいて、広告音を流す音量を小さくして音楽や効果音の妨げとならないようにしたりする一方、広告音を流す音量を大きくして音楽や効果音に加えて遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０で繰り広げられている画面をより迫力あるものとして演出したり、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高いこと告知したりすることもできる。

【０６１２】

なお、本実施形態では、音量調整ボリューム１５１０ａのつまみ部を回動操作することにより音楽や効果音の音量を調節するようになっていることに加えて、演出操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作することで設定モードへ移行して音楽や効果音の音量を調節することができるようになっている。パチンコ機１の電源投入後、所定時間内において、演出操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作すると、設定モードを行うための画面が遊技盤側演出表示装置１６００に表示されるほかに、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションが行われている期間内において、演出操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作すると、設定モードを行うための画面が遊技盤側演出表示

装置１６００に表示されるようになっている。この設定モードの画面に従って演出操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作することで音楽や効果音の音量を所望の音量に調節することができる。具体的には、音量調整ボリューム１５１０ａのつまみ部の回転位置における抵抗値により分圧された電圧を、周辺制御Ａ／Ｄコンバータ１５１１ａｋがアナログ値からデジタル値に変換して、この変換した値に対して、演出操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５の操作に応じて所定値を加算又は減算することによって、基板ボリュームの値を増やしたり、又は減らしたりすることができるようになっている。この調節された音量は、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａの内蔵音源における複数のトラックのうち、音楽や効果音等の演出音の音データが組み込まれたトラックに対して、サブボリューム値として設定更新されて演出音の音量の調節に反映されるものの、上述した報知音や告知音の音量に調節に反映されないようになっている。

【０６１３】

このように、本実施形態では、音量調整ボリューム１５１０ａのつまみ部を直接回動操作することにより音楽や効果音の音量を調節する場合と、演出操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５の操作に応じて所定値を加算又は減算することによって、基板ボリュームの値を増やしたり、又は減らしたりすることにより音楽や効果音の音量を調節する場合と、の２つの方法がある。音量調整ボリューム１５１０ａは、周辺制御基板１５１０に実装されているため、本体枠４を外枠２から必ず開放した状態にする必要がある。そうすると、音量調整ボリューム１５１０ａのつまみ部を回動操作することができるのは、ホールの店員となる。ところが、ホールの店員が調節した音量では、遊技者にとって小さく感じて音楽や効果音を聞き取り難い場合もあるし、遊技者にとって大きく感じて音楽や効果音をうるさく感じる場合もある。そこで、パチンコ機１の電源投入後、所定時間内において、演出操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作したり、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションが行われている期間内において、演出操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作したりした場合には、設定モードを行うための画面が遊技盤側演出表示装置１６００に表示され、この設定モードの画面に従って演出操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作することで音楽や効果音の音量を所望の音量に調節することができるようになっている。これにより、遊技者は所望の音量に音楽や効果音の音量を調節することができるため、ホールの店員が調節した音量を小さく感じて音楽や効果音を聞き取り難い場合には、演出操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作して所望の音量まで大きくすることができるし、ホールの店員が調節した音量を大きく感じて音楽や効果音をうるさく感じる場合には、演出操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作して所望の音量まで小さくすることができる。

【０６１４】

また、本実施形態では、パチンコ機１において遊技が行われていない状態が所定時間継続され、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションが繰り返し行われると（例えば、１０回）、前回、パチンコ機１の前面に着座して遊技を行っていた遊技者が調節した音量がキャンセルされて、音量が初期化されるようになっている。この音量の初期化では、ホールの店員が調節した音量、つまりホールの店員が音量調整ボリューム１５１０ａのつまみ部を直接回動操作して調節した音量となるようになっている。これにより、前回、パチンコ機１の前面に着座して遊技を行っていた遊技者が調節した音量を小さく感じて音楽や効果音を聞き取り難い場合には、今回、パチンコ機１の前面に着座して遊技を行う遊技者が演出操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作して所望の音量まで大きくすることができるし、前回、パチンコ機１の前面に着座して遊技を行っていた遊技者が調節した音量を大きく感じて音楽や効果音をうるさく感じる場合には、今回、パチンコ機１の前面に着座して遊技を行う遊技者が演出操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作して所望の音量

まで小さくすることができる。
【０６１５】
［８．電源システム］
次に、パチンコ機１の電源システムについて、図７５及び図７６を参照して説明する。図７５はパチンコ機の電源システムを示すブロック図であり、図７６は図７５のつづきを示すブロック図である。まず、電源基板９３１について説明し、続いて各制御基板等に供給される電源について説明する。なお、各種基板のグランド（ＧＮＤ）や各種端子板のグランド（ＧＮＤ）は、電源基板９３１のグランド（ＧＮＤ）と電気的に接続されており、同一グランド（ＧＮＤ）となっている。
【０６１６】
［８－１．電源基板９３１］
電源基板９３１は、電源コードと電気的に接続されており、この電源コードのプラグがパチンコ島設備の電源コンセントに差し込まれている。電源スイッチ９３４を操作すると、パチンコ島設備から供給されている電力が電源基板９３１に供給され、パチンコ機１の電源投入を行うことができる。
【０６１７】
電源基板９３１は、図７５に示すように、電源制御部９３５、発射制御部９５３を備えている。電源制御部９３５は、パチンコ島設備から供給される交流２４ボルト（ＡＣ２４Ｖ）から各種直流電圧を作成したり、主制御基板１３１０や払出制御基板９５１へのバックアップ電源を供給する回路であり、発射制御部９５３は、図５に示した打球発射装置６５０の発射ソレノイド６８２や図１に示した球送りユニット２５０の球送ソレノイド２５５を駆動制御する回路である。
【０６１８】
電源制御部９３５は、同期整流回路９３５ａ、力率改善回路９３５ｂ、平滑化回路９３５ｃ、電源作成回路９３５ｄ、キャパシタＢＣ０，ＢＣ１を備えている。パチンコ島設備から供給されているＡＣ２４Ｖは、電源基板９３１を介して遊技球等貸出装置接続端子板８６９に供給されるとともに、同期整流回路９３５ａに供給されている。この同期整流回路９３５ａは、パチンコ島設備から供給され交流２４ボルト（ＡＣ２４Ｖ）を整流して力率改善回路９３５ｂに供給している。この力率改善回路９３５ｂは、整流された電力の力率を改善して直流＋３７Ｖ（ＤＣ＋３７Ｖ、以下、「＋３７Ｖ」と記載する。）を作成して平滑化回路９３５ｃに供給している。この平滑化回路９３５ｃは、供給される＋３７Ｖのリップルを除去して＋３７Ｖを平滑化させて発射制御部９５３の発射制御回路９５３ａ及び電源作成回路９３５ｄにそれぞれ供給している。
【０６１９】
キャパシタＢＣ０は、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されたＲＡＭ（主制御内蔵ＲＡＭ）へのバックアップ電源を供給し、キャパシタＢＣ１は、払出制御基板９５１における払出制御部９５２の払出制御ＭＰＵ９５２ａに内蔵されたＲＡＭ（払出制御内蔵ＲＡＭ）へのバックアップ電源を供給している。
【０６２０】
発射制御部９５３の発射制御回路９５３ａは、平滑化回路９３５ｃから供給される＋３７Ｖを駆動電源として、ハンドル３０２の回転位置に見合う打ち出し強度（発射強度）で遊技球を図１に示した遊技領域５ａに向かって打ち出す（発射する）ための駆動電流を調整して発射ソレノイド６８２に出力する制御を行う一方、球送りユニット２５０の球送ソレノイド２５５に一定電流を出力することにより球送りユニット２５０の球送部材が皿ユニット３２０の上皿３２１に貯留された遊技球を１球受け入れ、球送部材が受け入れた遊技球を打球発射装置６５０側へ送る制御を行う。
【０６２１】
電源作成回路９３５ｄは、平滑化回路９３５ｃから供給される＋３７Ｖから直流＋５Ｖ（ＤＣ＋５Ｖ、以下、「＋５Ｖ」と記載する。）、直流＋１２Ｖ（ＤＣ＋１２Ｖ、以下、「＋１２Ｖ」と記載する。）、及び直流＋２４Ｖ（ＤＣ＋２４Ｖ、以下、「＋２４Ｖ」と

記載する。）をそれぞれ作成して払出制御基板９５１及び枠周辺中継端子板８６８にそれぞれ供給している。＋５Ｖが印加されて供給される電源系統が＋５Ｖ電源ライン、＋１２Ｖが印加されて供給される電源系統が＋１２Ｖ電源ライン、そして＋２４Ｖが印加されて供給される電源系統が＋２４Ｖ電源ラインとなる。

【０６２２】

電源作成回路９３５ｄで作成される＋５Ｖは、後述するように、払出制御基板９５１に供給されている。払出制御基板９５１に供給される＋５Ｖは、払出制御フィルタ回路９５１ａを介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの電源端子に印加されるとともに、ダイオードＰＤ０を介して払出制御内蔵ＲＡＭの電源端子に印加されるようになっている。電源作成回路９３５ｄで作成される＋１２Ｖは、払出制御基板９５１を介して主制御基板１３１０の＋５Ｖ作成回路１３１０ｇに供給されている。この＋５Ｖ作成回路１３１０ｇは、払出制御基板９５１からの＋１２Ｖから主制御ＭＰＵ１３１０ａの制御基準電圧である＋５Ｖを作成している。＋５Ｖ作成回路１３１０ｇで作成される＋５Ｖは、主制御フィルタ回路１３１０ｈを介して主制御ＭＰＵ１３１０ａの電源端子に供給されるとともに、ダイオードＭＤ０を介して主制御内蔵ＲＡＭの電源端子に供給されるようになっている。

【０６２３】

電源基板９３１のキャパシタＢＣ１のマイナス端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地される一方、キャパシタＢＣ１のプラス端子は、払出制御基板９５１の払出制御内蔵ＲＡＭの電源端子と電気的に接続されるとともに、払出制御基板９５１のダイオードＰＤ０のカソード端子とも電気的に接続されている。つまり、電源基板９３１の電源作成回路９３５ｄで作成される＋５Ｖは、払出制御ＭＰＵ９５２ａの電源端子に向かって電流が流れるとともに、ダイオードＰＤ０により順方向である払出制御内蔵ＲＡＭの電源端子と、キャパシタＢＣ１のプラス端子と、に向かって電流が流れるようになっている。このように、キャパシタＢＣ１は、電源基板９３１の電源作成回路９３５ｄで作成される＋５Ｖが払出制御基板９５１、そして再び払出制御基板９５１から電源基板９３１に戻ってくるという電気的な接続方法により、＋５Ｖが供給されて充電することができるようになっている。これにより、電源作成回路９３５ｄで作成される＋５Ｖが払出制御基板９５１に供給されなくなった場合には、キャパシタＢＣ１に充電された電荷が払ＶＢＢとして払出制御基板９５１に供給されるようになっているため、払出制御ＭＰＵ９５２ａの電源端子にはダイオードＰＤ０により電流が妨げられて流れず払出制御ＭＰＵ９５２ａが作動しないものの、払出制御内蔵ＲＡＭの電源端子には払ＶＢＢが供給されることにより記憶内容が保持されるようになっている。

【０６２４】

電源基板９３１のキャパシタＢＣ０のマイナス端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地される一方、キャパシタＢＣ０のプラス端子は、払出制御基板９５１を介して主制御基板１３１０の主制御内蔵ＲＡＭの電源端子と電気的に接続されるとともに、主制御基板１３１０のダイオードＭＤ０のカソード端子とも電気的に接続されている。つまり、＋５Ｖ作成回路１３１０ｇで作成される＋５Ｖは、主制御ＭＰＵ１３１０ａの電源端子に向かって電流が流れるとともに、ダイオードＭＤ０により順方向である主制御内蔵ＲＡＭの電源端子と、キャパシタＢＣ０のプラス端子と、に向かって電流が流れるようになっている。このように、キャパシタＢＣ０は、＋５Ｖ作成回路１３１０ｇで作成される＋５Ｖが主制御基板１３１０、そして払出制御基板９５１から電源基板９３１に供給されるという電気的な接続方法により、＋５Ｖが供給されて充電することができるようになっている。これにより、電源基板９３１の電源作成回路９３５ｄで作成される＋１２Ｖが払出制御基板９５１を介して主制御基板１３１０の＋５Ｖ作成回路１３１０ｇに供給されなくなって＋５Ｖ作成回路１３１０ｇが＋５Ｖを作成することができなくなった場合には、キャパシタＢＣ０に充電された電荷が主ＶＢＢとして、払出制御基板９５１を介して、主制御基板１３１０に供給されるようになっているため、主制御ＭＰＵ１３１０ａの電源端子にはダイオードＭＤ０により電流が妨げられて流れず主制御ＭＰＵ１３１０ａが作動しないものの、主制御内蔵ＲＡＭの電源端子には主ＶＢＢが供給されることにより記憶内容が保持されるように

なっている。このように、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、主制御内蔵ＲＡＭに対してバックアップ電源を供給するバックアップ電源回路は、上記ダイオードＭＤ０と上記キャパシタＢＣ０とによって構成されている。

【０６２５】

［８－２．各制御基板等に供給される電圧］

次に、各制御基板等に供給される電圧についての概要を説明し、続いて、主として払出制御基板に供給される電圧、そして主制御基板に供給される電圧について説明する。

【０６２６】

電源基板９３１の電源作成回路９３５ｄで作成された＋５Ｖ、＋１２Ｖ、及び＋２４Ｖという３種類の電圧は、図７５に示すように、払出制御基板９５１に供給され、これら３種類の電圧のうち、＋１２Ｖ及び＋２４Ｖという２種類の電圧は、払出制御基板９５１を介して主制御基板１３１０に供給されている。また電源基板９３１の電源作成回路９３５ｄで作成された＋５Ｖ、＋１２Ｖ、及び＋２４Ｖという３種類の電圧は、枠周辺中継端子板８６８に供給されるとともに、この枠周辺中継端子板８６８を介して、周辺制御基板１５１０及び周辺扉中継端子板８８２にそれぞれ供給されている。

【０６２７】

周辺制御基板１５１０に供給される＋５Ｖ、＋１２Ｖ、及び＋２４Ｖという３種類の電圧は、図７６（ａ）に示すように、ランプ駆動基板４１７０のランプ駆動回路４１７０ａ及びモータ駆動基板４１８０の駆動源駆動回路４１８０ａにそれぞれ供給されている。ランプ駆動基板４１７０のランプ駆動回路４１７０ａは、遊技盤５の各種装飾基板に点灯信号、点滅信号や階調点灯信号等の各種信号を出力し、モータ駆動基板４１８０の駆動源駆動回路４１８０ａは、遊技盤５のモータやソレノイド等の電気的駆動源に駆動信号を出力する。

【０６２８】

周辺制御基板１５１０は、枠周辺中継端子板８６８から供給される＋５Ｖから直流３．３Ｖ（ＤＣ＋３．３Ｖ、以下、「＋３．３Ｖ」と記載する。）を作成する＋３．３Ｖ作成回路１５１０ｂを備えている。＋３．３Ｖ作成回路１５１０ｂが作成する＋３．３Ｖは、遊技盤側演出表示装置１６００の液晶モジュール１６００ａに供給されている。また、周辺制御基板１５１０に供給される＋１２Ｖは、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライト電源１６００ｂに供給されている。

【０６２９】

これに対して、周辺扉中継端子板８８２に供給される＋５Ｖ、＋１２Ｖ、及び＋２４Ｖという３種類の電圧は、図７６（ｂ）に示すように、枠装飾駆動アンプ基板１９４に供給されている。枠装飾駆動アンプ基板１９４は、周辺扉中継端子板８８２から供給される＋１２Ｖから直流＋９Ｖ（ＤＣ＋９Ｖ、以下、「＋９Ｖ」と記載する。）を作成する＋９Ｖ作成回路１９４ａを備えている。＋９Ｖ作成回路１９４ａが作成する＋９Ｖとともに、周辺扉中継端子板８８２から供給される＋５Ｖ、＋１２Ｖ、及び＋２４Ｖという計４種類の電圧が扉枠３の各種装飾基板等に供給されている。

【０６３０】

また、周辺扉中継端子板８８２に供給される＋１２Ｖは、上皿側液晶モジュール電源回路４４５０ｘに供給されている。上皿側液晶モジュール電源回路４４５０ｘは、＋１２Ｖから＋３．３Ｖを作成している。上皿側液晶モジュール電源回路４４５０ｘが作成した＋３．３Ｖは、図７４に示した液晶モジュール回路４４５０Ｖを構成する各種電子部品にそれぞれ供給されているほかに、上皿側液晶モジュールバックライト電源回路４４５０ｙや扉枠側演出表示装置４６０にそれぞれ供給されている。上皿側液晶モジュールバックライト電源回路４４５０ｙが作成した電圧は、扉枠側演出表示装置４６０に供給されている。

【０６３１】

［８－２－１．払出制御基板に供給される電圧］

払出制御基板９５１は、図７５に示すように、払出制御ＭＰＵ９５２ａ等のほかに、払出制御フィルタ回路９５１ａ等を備えている。この払出制御フィルタ回路９５１ａは、電

源基板９３１からの＋５Ｖが供給されており、この＋５Ｖからノイズを除去している。この＋５Ｖは、ダイオードＰＤ０を介して電源基板９３１のキャパシタＢＣ１に供給されるほかに、例えば、払出制御部９５２の払出制御ＭＰＵ９５２ａ等に供給されている。電源基板９３１からの＋１２Ｖは、例えば、払出制御部９５２の払出制御入力回路９５２ｂ等に供給されるとともに、払出制御基板９５１を介して、外部端子板７８４の外部通信回路７８４ａに供給されている。この外部端子板７８４の外部通信回路７８４ａは、パチンコ機１が払い出した遊技球の球数やパチンコ機１の遊技情報等を伝える信号を遊技場（ホール）に設置されたホールコンピュータへ出力する回路である。ホールコンピュータは、外部通信回路７８４ａから出力される信号から、パチンコ機１が払い出した遊技球の球数やパチンコ機１の遊技情報等を把握することにより遊技者の遊技を監視している。なお、電源基板９３１からの＋２４は、払出制御基板９５１において何ら使用されずに、払出制御基板９５１を介して、主制御基板１３１０に供給されている。

【０６３２】

［８－２－２．主制御基板に供給される電圧］

主制御基板１３１０は、図７５に示すように、主制御ＭＰＵ１３１０ａ等のほかに、＋５Ｖ作成回路１３１０ｇ、主制御フィルタ回路１３１０ｈ、停電監視回路１３１０ｅ等を備えている。＋５Ｖ作成回路１３１０ｇは、電源基板９３１からの＋１２Ｖが払出制御基板９５１を介して供給され、この＋１２Ｖから主制御ＭＰＵ１３１０ａの制御基準電圧である＋５Ｖを作成している。主制御基板１３１０において、＋５Ｖ作成回路１３１０ｇが作成する＋５Ｖが印加されて供給される電源系統が＋５Ｖ電源ラインとなる。本実施形態では、電源基板９３１の電源作成回路９３５ｄで作成される＋５Ｖ電源ラインと、主制御基板１３１０の＋５Ｖ作成回路１３１０ｇで作成される＋５Ｖ電源ラインと、が電気的に接続されることがないように回路構成されているため、電源基板９３１の電源作成回路９３５ｄで作成される＋５Ｖ電源ラインが主制御基板１３１０の各種電子部品と電気的に接続されることがないし、主制御基板１３１０の＋５Ｖ作成回路１３１０ｇで作成される＋５Ｖ電源ラインが主制御基板１３１０を除く他の基板等の各種電子部品と電気的に接続されることもない。

【０６３３】

主制御フィルタ回路１３１０ｈは、＋５Ｖ作成回路１３１０ｇで作成される＋５Ｖが供給されており、この＋５Ｖからノイズを除去している。この＋５Ｖは、ダイオードＭＤ０を介して電源基板９３１のキャパシタＢＣ０に供給されるほかに、例えば、主制御ＭＰＵ１３１０ａ等に供給されている。払出制御基板９５１からの＋１２Ｖは、例えば、主制御入力回路１３１０ｂ等に供給され、払出制御基板９５１からの＋２４Ｖは、例えば、主制御ソレノイド駆動回路１３１０ｄ等に供給されている。

【０６３４】

停電監視回路１３１０ｅは、電源基板９３１からの＋１２Ｖ及び＋２４Ｖが払出制御基板９５１を介して供給されており、これら＋１２Ｖ及び＋２４Ｖの停電又は瞬停の兆候を監視している。停電監視回路１３１０ｅは、＋１２Ｖ及び＋２４Ｖの停電又は瞬停の兆候を検出すると、停電予告として停電予告信号を主制御ＭＰＵ１３１０ａに出力する。停電予告信号は、主制御基板１３１０、そして払出制御基板９５１の払出制御入力回路９５２ｂを介して払出制御ＭＰＵ９５２ａに入力される。また、停電予告信号は、主制御基板１３１０を介して周辺制御基板１５１０に入力される。また、停電予告信号は、周辺制御基板１５１０、枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２を介して、図７６（ｂ）に示すように、枠装飾駆動アンプ基板１９４に入力されるとともに、この枠装飾駆動アンプ基板１９４を介して、扉枠の装飾基板等にそれぞれ入力されるようになっている。

【０６３５】

本実施形態では、停電監視回路１３１０ｅは、＋１２Ｖ電源ラインと＋２４Ｖ電源ラインとの２つの電源ラインに印加される電圧をそれぞれ監視することによって、＋１２Ｖ電源ライン又は＋２４Ｖ電源ラインの一方の電源ラインに印加される電圧を監視する場合と

比べて、停電又は瞬停等の電源断の兆候をより正確に把握することができる。

【０６３６】

［９．主制御基板の回路］

次に、図６９に示した主制御基板１３１０の回路等について、図７７～図７９を参照して説明する。図７７は主制御基板の回路を示す回路図であり、図７８は停電監視回路を示す回路図であり、図７９は主制御基板と周辺制御基板との基板間の通信用インターフェース回路を示す回路図である。まず、図７５に示した主制御フィルタ回路１３１０ｈについて説明し、続いて主制御基板１３１０で作成された電源、主制御システムリセット、主制御水晶発振器、主制御入力回路、停電監視回路、主制御ＭＰＵへの各種入出力信号、そして主制御基板１３１０と周辺制御基板１５１０との基板間の通信用インターフェース回路について説明する。

【０６３７】

主制御基板１３１０は、図６９及び図７５に示した、主制御ＭＰＵ１３１０ａ、主制御入力回路１３１０ｂ、主制御出力回路１３１０ｃ、主制御ソレノイド駆動回路１３１０ｄ、停電監視回路１３１０ｅ、＋５Ｖ作成回路１３１０ｇ、及び主制御フィルタ回路１３１０ｈのほかに、周辺回路として、図７７に示すように、リセット信号を出力する主制御システムリセットＭＩＣ１、クロック信号を出力する主制御水晶発振器ＭＸ０（本実施形態では、２４メガヘルツ（ＭＨｚ））を主として構成されている。

【０６３８】

［９－１．主制御フィルタ回路］

主制御フィルタ回路１３１０ｈは、図７７に示すように、主制御３端子フィルタＭＩＣ０を主として構成されている。この主制御３端子フィルタＭＩＣ０は、Ｔ型フィルタ回路であり、フェライトで磁気シールドした減衰特性の優れたものである。主制御３端子フィルタＭＩＣ０は、その１番端子に、＋５Ｖ作成回路１３１０ｇで作成される＋５Ｖが印加され、その２番端子がグランド（ＧＮＤ）と接地され、その３番端子からノイズ成分を除去した＋５Ｖが出力されている。１番端子に印加される＋５Ｖは、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ０の他端と電気的に接続されることにより、まずリップル（電圧に畳重された交流成分）が除去されて平滑化されている。

【０６３９】

３番端子から出力される＋５Ｖは、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される、コンデンサＭＣ１及び電解コンデンサＭＣ２（本実施形態では、静電容量：４７０マイクロファラッド（μＦ））の他端とそれぞれ電気的に接続されることにより、さらにリップルが除去されて平滑化されている。この平滑化された＋５Ｖは、主制御システムリセットＭＩＣ１の電源端子、主制御水晶発振器ＭＸ０の電源端子であるＶＤＤ端子、主制御ＭＰＵ１３１０ａの電源端子であるＶＤＤ端子等にそれぞれ印加されている。なお、主制御ＭＰＵ１３１０ａの電源端子であるＶＤＤ端子には、停電又は瞬停が発生してパチンコ島設備からの電源が遮断された場合に、電解コンデンサＭＣ２に充電された電荷が停電又は瞬停が発生してから約７ミリ秒（ｍｓ）という期間に亘って＋５Ｖとして印加されるようになっている。

【０６４０】

主制御ＭＰＵ１３１０ａのＶＤＤ端子は一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ３の他端と電気的に接続され、ＶＤＤ端子に印加される＋５Ｖはさらにリップルが除去されて平滑化されている。主制御ＭＰＵ１３１０ａの接地端子であるＶＳＳ端子はグランド（ＧＮＤ）と接地されている。

【０６４１】

また、主制御ＭＰＵ１３１０ａのＶＤＤ端子は、コンデンサＭＣ３と電気的に接続されるほかに、ダイオードＭＤ０のアノード端子と電気的に接続されている。ダイオードＭＤ０のカソード端子は、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されているＲＡＭ（主制御内蔵ＲＡＭ）の電源端子であるＶＢＢ端子と電気的に接続されるとともに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ４の他端と電気的に接続されている。この主制御内蔵Ｒ

ＡＭのＶＢＢ端子は、ダイオードＭＤ０のカソード端子及びコンデンサＭＣ４の他端と電気的に接続されるほかに、抵抗ＭＲ０を介して、図７５に示した電源基板９３１のキャパシタＢＣ０のプラス端子と電気的に接続されている。つまり、主制御フィルタ回路１３１０ｈによりノイズ成分が除去されて平滑化された＋５Ｖは、主制御ＭＰＵ１３１０ａのＶＤＤ端子に印加されるとともに、ダイオードＭＤ０を介して、主制御内蔵ＲＡＭのＶＢＢ端子と、キャパシタＢＣ０のプラス端子と、に印加されるようになっている。これにより、上述したように、図７５に示した電源基板９３１の電源作成回路９３５ｄで作成される＋１２Ｖが払出制御基板９５１を介して主制御基板１３１０の＋５Ｖ作成回路１３１０ｇに供給されなくなって＋５Ｖ作成回路１３１０ｇが＋５Ｖを作成することができなくなった場合には、キャパシタＢＣ０に充電された電荷が主ＶＢＢとして主制御基板１３１０に供給されるようになっているため、主制御ＭＰＵ１３１０ａのＶＤＤ端子にはダイオードＭＤ０により電流が妨げられて流れず主制御ＭＰＵ１３１０ａが作動しないものの、主制御内蔵ＲＡＭのＶＢＢ端子には主ＶＢＢが印加されることにより記憶内容が保持されるようになっている。

【０６４２】

［９－２．主制御システムリセット］

主制御フィルタ回路１３１０ｈによりノイズ成分が除去されて平滑化された＋５Ｖは、図７７に示すように、主制御システムリセットＭＩＣ１の電源端子に印加されている。主制御システムリセットＭＩＣ１は、主制御ＭＰＵ１３１０ａ及びリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａにそれぞれリセットをかけるものであり、遅延回路が内蔵されている。主制御システムリセットＭＩＣ１の遅延容量端子には、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ５の他端と電気的に接続されており、このコンデンサＭＣ５の容量によって遅延回路による遅延時間を設定することができるようになっている。具体的には、主制御システムリセットＭＩＣ１は、電源端子に入力された＋５Ｖがしきい値（例えば、４．２５Ｖ）に達すると、遅延時間経過後に出力端子からシステムリセット信号を出力する。

【０６４３】

主制御システムリセットＭＩＣ１の出力端子は、主制御ＭＰＵ１３１０ａのリセット端子であるＳＲＳＴ端子及びリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａのリセット端子とそれぞれ電気的に接続されている。出力端子は、オープンコレクタ出力タイプであり、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＭＲ１の他端と電気的に接続されるとともに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ６の他端と電気的に接続されている。このコンデンサＭＣ６によりリップルが除去されて平滑化されている。出力端子は、電源端子に入力される電圧がしきい値より大きいときにはプルアップ抵抗ＭＲ１により＋５Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなり、この論理が主制御ＭＰＵ１３１０ａのＳＲＳＴ端子及びリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａのリセット端子にそれぞれ入力される一方、電源端子に入力される電圧がしきい値より小さいときには論理がＬＯＷとなり、この論理が主制御ＭＰＵ１３１０ａのＳＲＳＴ端子及びリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａのリセット端子にそれぞれ入力される。主制御ＭＰＵ１３１０ａのＳＲＳＴ端子及びリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａのリセット端子はそれぞれ負論理入力であるため、電源端子に入力される電圧がしきい値より小さい状態となると、主制御ＭＰＵ１３１０ａ及びリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａにリセットがかかる。なお、電源端子は一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ７の他端と電気的に接続されており、電源端子に入力される＋５Ｖはリップルが除去されて平滑化されている。また、接地端子はグラント（ＧＮＤ）と接地されており、ＮＣ端子は外部と電気的に未接続の状態となっている。

【０６４４】

［９－３．主制御水晶発振器］

主制御フィルタ回路１３１０ｈによりノイズ成分が除去されて平滑化された＋５Ｖは、図７７に示すように、主制御水晶発振器ＭＸ０の電源端子であるＶＤＤ端子に印加されて

いる。このＶＤＤ端子は、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ８の他端と電気的に接続されており、ＶＤＤ端子に入力される＋５Ｖは、さらにリップルが除去されて平滑化されている。また、この平滑化された＋５Ｖは、ＶＤＤ端子のほかに、出力周波数選択端子であるＡ端子、Ｂ端子、Ｃ端子及びＳＴ端子にもそれぞれ印加されている。主制御水晶発振器ＭＸ０は、これらのＡ端子、Ｂ端子、Ｃ端子及びＳＴ端子に＋５Ｖがそれぞれ印加されることにより、２４ＭＨｚのクロック信号を出力端子であるＦ端子から出力する。

【０６４５】

主制御水晶発振器ＭＸ０のＦ端子は、主制御ＭＰＵ１３１０ａのクロック端子であるＣＬＫ端子と電気的に接続されており、２４ＭＨｚのクロック信号が入力されている。なお、主制御水晶発振器ＭＸ０の接地端子であるＧＮＤ端子はグランド（ＧＮＤ）と接地されており、主制御水晶発振器ＭＸ０のＦ端子の分周波を出力するＤ端子は外部と電気的に未接続の状態となっている。

【０６４６】

［９－４．主制御入力回路］

主制御入力回路１３１０ｂは、図６９に示した、一般入賞口センサ４０２０，４０２０、第一始動口センサ４００２、第二始動口センサ４００４、磁気検出センサ４０２４、カウントセンサ４００５、ゲートセンサ４００３からの検出信号のほかに、図７０に示した払出制御基板９５１に備える操作スイッチ９５４からの操作信号（ＲＡＭクリア信号）等が入力される回路である。各スイッチからの検出信号が入力される回路構成は、同一であるため、ここでは、操作スイッチ９５４からの操作信号（ＲＡＭクリア信号）が入力される回路について説明する。

【０６４７】

［９－４－１．操作スイッチからの操作信号（ＲＡＭクリア信号）が入力される回路］

まず、操作スイッチ９５４は、上述したように、電源投入時から予め定めた期間内において払出制御基板９５１の払出制御ＭＰＵ９５２ａに内蔵されるＲＡＭ（払出制御内蔵ＲＡＭ）、及び主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるＲＡＭ（主制御内蔵ＲＡＭ）をクリアする場合に操作されたり、電源投入後においてエラー報知されている際に、そのエラーを解除するために操作されたりするようになっており、電源投入時から予め定めた期間内におけるＲＡＭクリアを行う機能と、電源投入後（ＲＡＭクリアとして機能を奏する期間を経過した後、つまり電源投入時から予め定めた期間が経過した後）におけるエラー解除を行う機能と、を有している。主制御基板１３１０には、払出制御基板９５１が有するエラー解除を行う機能を有していないため、電源投入時から予め定めた期間内に操作スイッチ９５４からの操作信号が入力されると、主制御内蔵ＲＡＭをクリアするためのＲＡＭクリア信号として判断して主制御内蔵ＲＡＭをクリアする処理を行う。

【０６４８】

主制御基板１３１０には、操作スイッチ９５４が操作されていないときには払出制御基板９５１から論理がＬＯＷとなった操作信号が入力される一方、操作スイッチ９５４が操作されているときには払出制御基板９５１から論理がＨＩとなった操作信号が払出制御基板９５１から入力されるようになっている（この点の詳細な説明について後述する）。

【０６４９】

電源投入時から予め定めた期間内において払出制御基板９５１に備える操作スイッチ９５４からの操作信号を伝える伝送ラインは、図７７に示すように、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＭＲ２の他端と電気的に接続されるとともに抵抗ＭＲ３を介してトランジスタＭＴＲ０のベース端子と電気的に接続されている。トランジスタＭＴＲ０のベース端子は、抵抗ＭＲ３と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＭＲ４の他端と電気的に接続されている。トランジスタＭＴＲ０のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、トランジスタＭＴＲ０のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＭＲ５の他端と電気的に接続されるとともに非反転バッファＩＣＭＩＣ１０（非反転バッファＩＣＭＩＣ１０は、

８つの非反転バッファ回路を備えており、その１つ（ＭＩＣ１０Ａ）に入力された信号波形の論理を反転させることなく整形して出力する。）を介して主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０と電気的に接続されている。

【０６５０】

払出制御基板９５１における操作スイッチ９５４からの操作信号を出力する回路は、エミッタ端子がグランド（ＧＮＤ）と接地されるオープンコレクタ出力タイプとして回路構成されており、操作スイッチ９５４からの操作信号を伝える伝送ラインがプルアップ抵抗ＭＲ２により＋１２Ｖ側に引き上げられている。主制御基板１３１０は、操作スイッチ９５４が操作されていないときには払出制御基板９５１からの操作信号がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなって入力される一方、操作スイッチ９５４が操作されているときには払出制御基板９５１からの操作信号がプルアップ抵抗ＭＲ２により＋１２Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなって入力される。

【０６５１】

抵抗ＭＲ３，ＭＲ４、及びトランジスタＭＴＲ０から構成される回路は、操作スイッチ９５４からの操作信号によりＯＮ／ＯＦＦするスイッチ回路である。

【０６５２】

操作スイッチ９５４が操作されていないときには、論理がＬＯＷとなった操作信号がトランジスタＭＴＲ０のベース端子に入力されることでトランジスタＭＴＲ０がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、トランジスタＭＴＲ０のコレクタ端子に印加される電圧が抵抗ＭＲ５により＋５Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった操作スイッチ９５４からの操作信号が主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０に入力される。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、入力端子ＰＡ０に入力される操作スイッチ９５４からの操作信号の論理値がＨＩであるときには主制御内蔵ＲＡＭに記憶される情報を消去するＲＡＭクリアを行うことを指示するものでないと判断する。

【０６５３】

一方、操作スイッチ９５４が操作されているときには、プルアップ抵抗ＭＲ２により＋１２Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった操作信号がトランジスタＭＴＲ０のベース端子に入力されることでトランジスタＭＴＲ０がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、トランジスタＭＴＲ０のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなった操作スイッチ９５４からの操作信号が主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０に入力される。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、入力端子ＰＡ０に入力される操作スイッチ９５４からの操作信号の論理値がＬＯＷであるときには主制御内蔵ＲＡＭに記憶される情報を消去するＲＡＭクリアを行うことを指示するものであると判断する。

【０６５４】

なお、操作スイッチ９５４からの操作信号は、プルアップ抵抗ＭＲ２により＋１２Ｖ側に引き上げられている。これは、操作スイッチ９５４からの操作信号が払出制御基板９５１を介して入力されているためである。つまり、主制御基板１３１０と払出制御基板９５１との基板間においては、基板間を電気的に接続する配線（ハーネス）に侵入するノイズの影響を抑えるために、制御基準電圧である＋５Ｖよりも高い電圧である＋１２Ｖを用いて信号の信頼性を高めている。そこで、本実施形態では、主制御基板１３１０に直接入力される、一般入賞口センサ４０２０、第一始動口センサ４００２、及び第二始動口センサ４００４からの検出信号は、プルアップ抵抗により＋５Ｖ側に引き上げられる一方、図６９に示したパネル中継基板４１６１を介して入力される、磁気検出センサ４０２４、カウントセンサ４００５、一般入賞口センサ４０２０、及びゲートセンサ４００３からの検出信号は、主制御基板１３１０に直接入力されないため、操作スイッチ９５４からの操作信号と同様に、プルアップ抵抗により＋１２Ｖ側に引き上げられている。

【０６５５】

［９－５．停電監視回路］

主制御基板１３１０は、図７５に示したように、電源基板９３１から＋１２Ｖ及び＋２

４Ｖという２種類の電圧が払出制御基板９５１を介して供給されており、＋１２Ｖ及び＋２４Ｖが停電監視回路１３１０ｅに入力されている。停電監視回路１３１０ｅは、＋１２Ｖ及び＋２４Ｖの停電又は瞬停の兆候を監視しており、停電又は瞬停の兆候を検出すると、停電予告として停電予告信号を、主制御ＭＰＵ１３１０ａのほかに、払出制御基板９５１の払出制御ＭＰＵ９５２ａや周辺制御基板１５１０に出力する。ここでは、まず停電監視回路の構成について説明し、続いて＋２４Ｖの停電又は瞬停の監視、＋１２Ｖの停電又は瞬停の監視、そして停電予告信号の出力について説明する。

【０６５６】

［９－５－１．停電監視回路の構成］

停電監視回路１３１０ｅは、図７８に示すように、シャント式安定化電源回路ＭＩＣ２０、オープンコレクタ出力タイプのコンパレータＭＩＣ２１、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣ２２、トランジスタＭＴＲ２０～ＭＴＲ２３を主として構成されている。

【０６５７】

シャント式安定化電源回路ＭＩＣ２０の基準電圧入力端子であるＲＥＦ端子、及びカソード端子であるＫ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＭＲ２０の他端と電気的に接続されて＋５Ｖが印加されており、ＲＥＦ端子に入力される電流が抵抗ＭＲ２０により制限されている。Ｋ端子は、コンパレータＭＩＣ２１の比較基準電圧となるリファレンス電圧Ｖｒｅｆ（本実施形態では、２．４９５Ｖが設定されている。）を出力する。Ｋ端子は、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ２０の他端と電気的に接続されており、Ｋ端子から出力されるリファレンス電圧Ｖｒｅｆは、コンデンサＭＣ２０によりリップル（電圧に畳重された交流成分）が除去されて平滑化されている。なお、シャント式安定化電源回路ＭＩＣ２０のアノード端子であるＡ端子はグランド（ＧＮＤ）と接地されている。

【０６５８】

コンパレータＭＩＣ２１は、２つの電圧比較回路を備えており、その１つ（ＭＩＣ２１Ａ）を、＋２４Ｖの監視電圧Ｖ１とリファレンス電圧Ｖｒｅｆとを比較するために用いているとともに、残りの１つ（ＭＩＣ２１Ｂ）を、＋１２Ｖの監視電圧Ｖ２とリファレンス電圧Ｖｒｅｆとを比較するために用いている。ＭＩＣ２１Ａのプラス端子である３番端子は、＋２４Ｖの監視電圧Ｖ１が印加され、ＭＩＣ２１Ａのマイナス端子である２番端子は、リファレンス電圧Ｖｒｅｆが印加されている。ＭＩＣ２１Ｂのプラス端子である５番端子は、＋１２Ｖの監視電圧Ｖ２が印加され、ＭＩＣ２１Ｂのマイナス端子である６番端子は、リファレンス電圧Ｖｒｅｆが印加されている。これらの比較結果は、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣ２２に入力されている。このＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２は、２つのＤタイプフリップフロップ回路を備えており、その１つ（ＭＩＣ２２Ａ）を本実施形態に用いている。コンパレータＭＩＣ２１の電源端子であるＶｃｃ端子は、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ２１の他端と電気的に接続されており、コンパレータＭＩＣ２１の電源端子であるＶｃｃ端子に印加される＋５Ｖは、コンデンサＭＣ２１によりリップルが除去されて平滑化され、コンパレータＭＩＣ２１のグランド端子であるＧＮＤ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地されている。

【０６５９】

［９－５－２．＋２４Ｖの停電又は瞬停の監視］

＋２４Ｖの停電又は瞬停の監視は、上述したように、コンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ａが＋２４Ｖの監視電圧Ｖ１とリファレンス電圧Ｖｒｅｆとを比較することにより行われている。＋２４Ｖの監視電圧Ｖ１が印加されるコンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ａのプラス端子である３番端子は、図７８に示すように、一端が＋２４Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＭＲ２１の他端と、一端がグランド（ＧＮＤ）に接地される抵抗ＭＲ２２の他端と、が電気的に接続されるとともに抵抗ＭＲ２１，ＭＲ２２の他端と、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ２３の他端と、が電気的に接続されている。コンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ａのプラス端子である３番端子に印加される＋２４Ｖの監視電圧Ｖ１は、抵抗ＭＲ２１，ＭＲ２２による抵抗比によって＋２４Ｖが分

圧され、コンデンサＭＣ２３によりリップルが除去されて平滑化されている。抵抗ＭＲ２１，ＭＲ２２の値は、＋２４Ｖが停電又は瞬停した際に、その電圧が＋２４Ｖから落ち始めて予め設定した停電検知電圧Ｖ１ｐｆ（本実施形態では、２１．４０Ｖに設定されている。）となったときに、＋２４Ｖの監視電圧Ｖ１がリファレンス電圧Ｖｒｅｆと同値になるように設定されている。

【０６６０】

コンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ａの出力端子である１番端子は、オープンコレクタ出力となっており、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＭＲ２３の他端と電気的に接続されるとともに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ２４の他端と電気的に接続されてＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子と電気的に接続されている。コンデンサＭＣ２４は、ローパスフィルタとしての役割を担っている。

【０６６１】

＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより大きいときには、＋２４Ｖの監視電圧Ｖ１がリファレンス電圧Ｖｒｅｆより大きくなり、コンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ａの出力端子である１番端子に印加される電圧は、プルアップ抵抗ＭＲ２３により＋５Ｖ側に引き上げられ、論理がＨＩとなった信号がＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力される。

【０６６２】

一方、＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより小さいときには、＋２４Ｖの監視電圧Ｖ１がリファレンス電圧Ｖｒｅｆより小さくなり、コンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ａの出力端子である１番端子に印加される電圧は、グランド（ＧＮＤ）側に引き下げられ、論理がＬＯＷとなった信号がＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力される。

【０６６３】

［９－５－３．＋１２Ｖの停電又は瞬停の監視］

＋１２Ｖの停電又は瞬停の監視は、上述したように、コンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ｂが＋１２Ｖの監視電圧Ｖ２とリファレンス電圧Ｖｒｅｆとを比較することにより行われている。＋１２Ｖの監視電圧Ｖ２が印加されるコンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ｂのプラス端子である５番端子は、図７８に示すように、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＭＲ２４の他端と、一端がグランド（ＧＮＤ）に接地される抵抗ＭＲ２５の他端と、が電気的に接続されるとともに抵抗ＭＲ２４，ＭＲ２５の他端と、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ２５の他端と、が電気的に接続されている。コンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ｂのプラス端子である５番端子に印加される＋１２Ｖの監視電圧Ｖ２は、抵抗ＭＲ２４，ＭＲ２５による抵抗比によって＋１２Ｖが分圧され、コンデンサＭＣ２５によりリップルが除去されて平滑化されている。抵抗ＭＲ２４，ＭＲ２５の値は、＋１２Ｖが停電又は瞬停した際に、その電圧が＋１２Ｖから落ち始めて予め設定した停電検知電圧Ｖ２ｐｆ（本実施形態では、１０．４７Ｖに設定されている。）となったときに、＋１２Ｖの監視電圧Ｖ２がリファレンス電圧Ｖｒｅｆと同値になるように設定されている。

【０６６４】

コンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ｂの出力端子である７番端子は、オープンコレクタ出力となっており、上述したＭＩＣ２１Ａの出力端子である１番端子と電気的に接続されているため、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＭＲ２３の他端と電気的に接続されるとともに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ２４の他端と電気的に接続されてＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子と電気的に接続されている。コンデンサＭＣ２４は、上述したように、ローパスフィルタとしての役割を担っている。

【０６６５】

＋１２Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ２ｐｆより大きいときには、＋１２Ｖの監視電圧Ｖ２

がリファレンス電圧Ｖｒｅｆより大きくなり、コンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ｂの出力端子である７番端子に印加される電圧は、プルアップ抵抗ＭＲ２３により＋５Ｖ側に引き上げられ、論理がＨＩとなった信号がＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力される。

【０６６６】

一方、＋１２Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ２ｐｆより小さいときには、＋１２Ｖの監視電圧Ｖ２がリファレンス電圧Ｖｒｅｆより小さくなり、コンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ｂの出力端子である７番端子に印加される電圧は、グランド（ＧＮＤ）側に引き下げられ、論理がＬＯＷとなった信号がＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力される。

【０６６７】

［９－５－４．停電予告信号の出力］

ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２は、クロック入力端子である１ＣＫ端子に入力されるクロック信号のエッジの変化により、Ｄ入力端子である１Ｄ端子に入力される信号の値（論理）を記憶し、この記憶値（論理）を、出力端子である１Ｑ端子から出力するとともに、その記憶値（論理）を反転させた値を、出力端子である負論理１Ｑ端子から出力する。また、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２は、クリア端子であるＣＬＲ端子に論理がＬＯＷとなった信号が入力されると、ラッチ状態を解除してプリセット端子であるＰＲ端子に入力されている信号の論理を反転させた信号を出力端子である１Ｑ端子から出力する（このとき、１Ｑから出力される信号の論理を反転させた信号、つまりプリセット端子であるＰＲ端子に入力されている信号の論理と同一の論理となった信号を負論理１Ｑ端子から出力する）一方、クリア端子であるＣＬＲ端子に論理がＨＩとなった信号が入力されると、ラッチ状態をセットする。また、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２は、クリア端子であるＣＬＲ端子に論理がＨＩとなった信号が入力されてラッチ状態をセットするようになっている際に、プリセット端子であるＰＲ端子に論理がＬＯＷとなった信号が入力されると、論理をＨＩとする信号を出力端子である１Ｑ端子から出力する状態を維持する（このとき、１Ｑから出力される信号の論理を反転させた信号を負論理１Ｑ端子から出力する状態を維持する）。

【０６６８】

ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２は、本実施形態において、Ｄ入力端子である１Ｄ端子、及びクロック入力端子である１ＣＫ端子は、グランド（ＧＮＤ）とそれぞれ接地されているため、クロック入力端子である１ＣＫ端子に入力されるクロック信号のエッジの変化がなく、Ｄ入力端子である１Ｄ端子に入力される信号の値（論理）を記憶して出力端子である１Ｑ端子から出力することがないように回路構成されている。ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２は、プリセット端子であるＰＲ端子に、上述したように、＋２４Ｖの停電又は瞬停の監視を行うコンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ａの出力端子である１番端子からの信号と、＋１２Ｖの停電又は瞬停の監視を行うコンパレータＭＩＣ２１のＭＩＣ２１Ｂの出力端子である７番端子からの信号と、が入力され、これらの信号に基づいて、出力端子である１Ｑ端子から信号を出力する。なお、電源端子であるＶｃｃ端子は、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ２２の他端と電気的に接続されており、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の電源端子であるＶｃｃ端子に印加される＋５Ｖは、コンデンサＭＣ２２によりリップルが除去されて平滑化され、接地端子であるＧＮＤ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、出力端子である１Ｑ端子の論理を反転する負論理１Ｑ端子は外部と電気的に未接続の状態となっている。

【０６６９】

ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２は、本実施形態において、クリア端子であるＣＬＲ端子に主制御ＭＰＵ１３１０ａからの停電クリア信号がリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａを介して入力されている。この停電クリア信号は、主制御ＭＰＵ１３１０ａが行う後述する主制御側電源投入時処理において、出力開始されて所定時間経過後に停止されるようになっている。ＣＬＲ端子は負論理入力であるため、主制御ＭＰＵ１３１０

ａからの停電クリア信号は、リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａを介してその論理がＬＯＷとなってＣＬＲ端子に入力される。ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２は、ＣＬＲ端子に停電クリア信号が入力されると、ラッチ状態を解除するようになっており、このとき、プリセット端子であるＰＲ端子に入力された論理を反転して出力端子である１Ｑ端子から出力する。

【０６７０】

一方、主制御ＭＰＵ１３１０ａからの停電クリア信号の出力が停止されると、リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａを介してその論理がＨＩとなってＣＬＲ端子に入力される。ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２は、ＣＬＲ端子に停電クリア信号が入力されないときには、ラッチ状態をセットするようになっており、ＰＲ端子に論理がＬＯＷとなって入力された状態をラッチする。

【０６７１】

ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子は、主制御入力回路１３１０ｂを介して主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１と電気的に接続され、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号が停電予告信号として主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１に入力されるようになっている。また、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子は、リセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂと電気的に接続され、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号をリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂから払出制御基板９５１に払出停電予告信号として出力するとともに、周辺制御基板１５１０に周辺停電予告信号として出力する。

【０６７２】

ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子と、主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１と、を電気的に接続する主制御入力回路１３１０ｂは、図７８に示すように、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子が、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＭＲ２６の他端と電気的に接続されるとともに抵抗ＭＲ２７を介してトランジスタＭＴＲ２０のベース端子と電気的に接続されている。トランジスタＭＴＲ２０のベース端子は、抵抗ＭＲ２７と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＭＲ２８の他端と電気的に接続されている。トランジスタＭＴＲ２０のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、トランジスタＭＴＲ２０のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＭＲ２９の他端と電気的に接続されるとともに非反転バッファＩＣＭＩＣ２３（非反転バッファＩＣＭＩＣ２３は、８つの非反転バッファ回路を備えており、その１つ（ＭＩＣ２３Ａ）に入力された信号波形の論理を反転させることなく整形して出力する。）を介して主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１と電気的に接続されている。

【０６７３】

抵抗ＭＲ２７，ＭＲ２８、及びトランジスタＭＴＲ２０から構成される回路は、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号によりＯＮ／ＯＦＦするスイッチ回路である。

【０６７４】

ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号の論理がＬＯＷであるときには、トランジスタＭＴＲ２０のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられてトランジスタＭＴＲ２０がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。一方、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号の論理がＨＩであるときには、トランジスタＭＴＲ２０のベース端子に印加される電圧が＋５Ｖ側に引き上げられてトランジスタＭＴＲ２０がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。

【０６７５】

＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより大きいという条件、及び＋１２Ｖの電圧が

停電検知電圧Ｖ２ｐｆより大きいという条件の両方の条件が成立したときには、論理がＨＩとなった信号がＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力されるため、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号がその論理がＬＯＷとなってトランジスタＭＴＲ２０のベース端子に入力されることでトランジスタＭＴＲ２０がＯＦＦする。これにより、トランジスタＭＴＲ２０のコレクタ端子に印加される電圧が抵抗ＭＲ２９により＋５Ｖ側に引き上げられて非反転バッファＩＣＭＩＣ２３を介して論理がＨＩとなった停電予告信号が主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１に入力される。

【０６７６】

一方、＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより小さいという条件、及び＋１２Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ２ｐｆより小さいという条件のうち、いずれか一方の条件が成立したときには、論理がＬＯＷとなった信号がＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力されるため、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号がその論理がＨＩとなってトランジスタＭＴＲ２０のベース端子に入力されることでトランジスタＭＴＲ２０がＯＮする。これにより、トランジスタＭＴＲ２０のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて非反転バッファＩＣＭＩＣ２３を介して論理がＬＯＷとなった停電予告信号が主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１に入力される。

【０６７７】

また、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号を払出制御基板９５１に払出停電予告信号として出力するリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂは、図７８に示すように、オープンコレクタ出力タイプとして回路構成されており、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子が上述した主制御入力回路１３１０ｂの抵抗ＭＲ２６と電気的に接続されて抵抗ＭＲ３０を介して前段のトランジスタＭＴＲ２１のベース端子と電気的に接続されている。前段のトランジスタＭＴＲ２１のベース端子は、抵抗ＭＲ３０と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＭＲ３１の他端と電気的に接続されている。前段のトランジスタＭＴＲ２１のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、前段のトランジスタＭＴＲ２１のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＭＲ３２の他端と電気的に接続されるとともに抵抗ＭＲ３３を介して後段のトランジスタＭＴＲ２２のベース端子と電気的に接続されている。後段のトランジスタＭＴＲ２２のベース端子は、抵抗ＭＲ３３と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＭＲ３４の他端と電気的に接続されている。後段のトランジスタＭＴＲ２２のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、後段のトランジスタＭＴＲ２２のコレクタ端子は、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＭＣ２６の他端と電気的に接続され、そして配線（ハーネス）を介して払出制御基板９５１と電気的に接続されている。なお、後段のトランジスタＭＴＲ２２のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して、払出制御基板９５１と電気的に接続されると、払出制御基板９５１における図７０に示した払出制御部９５２の払出制御入力回路９５２ｂにおいて、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続される図示しないプルアップ抵抗の他端と電気的に接続されるとともに図７０に示した払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子と電気的に接続される。

【０６７８】

抵抗ＭＲ３０，ＭＲ３１、及び前段のトランジスタＭＴＲ２１から構成される回路は前段のスイッチ回路であり、抵抗ＭＲ３３，ＭＲ３４、及び後段のトランジスタＭＴＲ２２から構成される回路は後段のスイッチ回路であり、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号によりＯＮ／ＯＦＦするものである。

【０６７９】

ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号の論理がＬＯＷであるときには、前段のトランジスタＭＴＲ２１のベース端子に印加される

電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて前段のトランジスタＭＴＲ２１がＯＦＦし、前段のスイッチ回路もＯＦＦすることとなり、後段のトランジスタＭＴＲ２２のベース端子に印加される電圧である、前段のトランジスタＭＴＲ２１のコレクタ端子に印加される電圧が抵抗ＭＲ３２により＋５Ｖ側に引き上げられることで後段のトランジスタＭＴＲ２２がＯＮし、後段のスイッチ回路もＯＮすることとなる。一方、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号の論理がＨＩであるときには、トランジスタＭＴＲ２１のベース端子に印加される電圧が＋５Ｖ側に引き上げられてトランジスタＭＴＲ２１がＯＮし、前段のスイッチ回路もＯＮすることとなり、後段のトランジスタＭＴＲ２２のベース端子に印加される電圧である、前段のトランジスタＭＴＲ２１のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることで後段のトランジスタＭＴＲ２２がＯＦＦし、後段のスイッチ回路もＯＦＦすることとなる。

【０６８０】

＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより大きいという条件、及び＋１２Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ２ｐｆより大きいという条件の両方の条件が成立したときには、論理がＨＩとなった信号がＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力されるため、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号がその論理がＬＯＷとなって前段のトランジスタＭＴＲ２１のベース端子に入力されることで前段のトランジスタＭＴＲ２１がＯＦＦする。これにより、前段のトランジスタＭＴＲ２１のコレクタ端子に印加される電圧が抵抗ＭＲ３２により＋５Ｖ側に引き上げられて後段のトランジスタＭＴＲ２２のベース端子に印加されることで後段のトランジスタＭＴＲ２２がＯＮする。これにより、後段のトランジスタＭＴＲ２２のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して払出制御基板９５１においてグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることで論理がＬＯＷとなった払出停電予告信号が払出制御基板９５１に入力される。

【０６８１】

一方、＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより小さいという条件、及び＋１２Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ２ｐｆより小さいという条件のうち、いずれか一方の条件が成立したときには、論理がＬＯＷとなった信号がＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力されるため、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号がその論理がＨＩとなって前段のトランジスタＭＴＲ２１のベース端子に入力されることで前段のトランジスタＭＴＲ２１がＯＮする。これにより、前段のトランジスタＭＴＲ２１のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）に引き下げられて後段のトランジスタＭＴＲ２２のベース端子に印加されることで後段のトランジスタＭＴＲ２２がＯＦＦする。これにより、後段のトランジスタＭＴＲ２２のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して払出制御基板９５１における払出制御部９５２の払出制御入力回路９５２ｂにおいてプルアップ抵抗により＋１２Ｖ側に引き上げられることで論理がＨＩとなった払出停電予告信号が払出制御基板９５１に入力される。

【０６８２】

また、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号を周辺制御基板１５１０に周辺停電予告信号として出力するリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂは、図７８に示すように、オープンコレクタ出力タイプとして回路構成されており、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子が上述した主制御入力回路１３１０ｂの抵抗ＭＲ２６と電気的に接続されて抵抗ＭＲ３５を介してトランジスタＭＴＲ２３のベース端子と電気的に接続されている。トランジスタＭＴＲ２３のベース端子は、抵抗ＭＲ３５と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＭＲ３６の他端と電気的に接続されている。トランジスタＭＴＲ２３のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、トランジスタＭＴＲ２３のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して周辺制御基板１５１０と電気的に接続されている。なお、トランジスタＭＴＲ２３のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して周辺制御基

板１５１０と電気的に接続されると、図７２に示した周辺制御基板１５１０における周辺制御部１５１１の図示しない周辺制御入力回路において、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続される図示しないプルアップ抵抗の他端と電気的に接続されるとともに図７２に示した周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの所定の入力ポートの入力端子と電気的に接続される。

【０６８３】

抵抗ＭＲ３５，ＭＲ３６、及びトランジスタＭＴＲ２３から構成される回路は、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号によりＯＮ／ＯＦＦするスイッチ回路である。

【０６８４】

ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号の論理がＬＯＷであるときには、トランジスタＭＴＲ２３のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられてトランジスタＭＴＲ２３がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。一方、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号の論理がＨＩであるときには、トランジスタＭＴＲ２３のベース端子に印加される電圧が＋５Ｖ側に引き上げられてトランジスタＭＴＲ２３がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。

【０６８５】

＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより大きいという条件、及び＋１２Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ２ｐｆより大きいという条件の両方の条件が成立したときには、論理がＨＩとなった信号がＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力されるため、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号がその論理がＬＯＷとなってトランジスタＭＴＲ２３のベース端子に入力されることでトランジスタＭＴＲ２３がＯＦＦする。これにより、トランジスタＭＴＲ２３のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して周辺制御基板１５１０における周辺制御部１５１１の払出制御入力回路においてプルアップ抵抗により＋１２Ｖ側に引き上げられることで論理がＨＩとなった周辺停電予告信号が周辺制御基板１５１０に入力される。

【０６８６】

一方、＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより小さいという条件、及び＋１２Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ２ｐｆより小さいという条件のうち、いずれか一方の条件が成立したときには、論理がＬＯＷとなった信号がＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力されるため、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号がその論理がＨＩとなってトランジスタＭＴＲ２３のベース端子に入力されることでトランジスタＭＴＲ２３がＯＮする。これにより、トランジスタＭＴＲ２３のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して周辺制御基板１５１０においてグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることで論理がＬＯＷとなった周辺停電予告信号が周辺制御基板１５１０に入力される。

【０６８７】

このように、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号を主制御ＭＰＵ１３１０ａに停電予告信号として伝える主制御入力回路１３１０ｂと、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号を周辺制御基板１５１０に周辺停電予告信号として出力するリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂと、にはトランジスタがそれぞれ１つであり、主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力される停電予告信号と周辺制御基板１５１０に入力される周辺停電予告信号との論理が同一論理となっているのに対して、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力される信号を払出制御基板９５１に払出停電予告信号として出力するリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂにはトランジスタが前段と後段との２つであり、払出停電予告信号の論理は、主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力される停電予告信号の論理と周辺制御基板１５１０に入力される周辺停電予告信号の論理とを反転させ

た論理となっており、停電予告信号の論理及び周辺停電予告信号の論理と異なっている。
【０６８８】
　また、主制御入力回路１３１０ｂのトランジスタＭＴＲ２０のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＭＲ２９の他端と電気的に接続されるとともに非反転バッファＩＣＭＩＣ２３を介して主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１と電気的に接続されているのに対して、リセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂの後段のトランジスタＭＴＲ２２のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して、払出制御基板９５１における払出制御部９５２の払出制御入力回路９５２ｂにおいて、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗の他端と電気的に接続されているとともに、リセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂのトランジスタＭＴＲ２３のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して、周辺制御基板１５１０における周辺制御部１５１１の払出制御入力回路において、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗と電気的に接続されている。これは、主制御入力回路１３１０ｂのトランジスタＭＴＲ２０のコレクタ端子と主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１との端子間においては、主制御入力回路１３１０ｂのトランジスタＭＴＲ２０と主制御ＭＰＵ１３１０ａとが主制御基板１３１０に実装されているため、主制御ＭＰＵ１３１０ａの制御基準電圧である＋５Ｖを用いた停電予告信号の論理（ＯＮ／ＯＦＦ信号）によって停電予告を行うのに対して、主制御基板１３１０と払出制御基板９５１との基板間、及び主制御基板１３１０と周辺制御基板１５１０との基板間においては、基板間を電気的に接続する配線（ハーネス）に侵入するノイズの影響を抑えるために、主制御ＭＰＵ１３１０ａ、払出制御ＭＰＵ９５２ａ、及び周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの制御基準電圧である＋５Ｖよりも高い電圧である＋１２Ｖを用いた停電予告信号の論理（ＯＮ／ＯＦＦ信号）によって停電予告を行っている。
【０６８９】
［９－６．主制御ＭＰＵへの各種入出力信号］
　次に、主制御ＭＰＵ１３１０ａへの各種入出力信号について、図７７を参照して説明する。主制御ＭＰＵ１３１０ａのシリアル入力ポートのシリアルデータ入力端子であるＲＸＡ端子は、図６９に示した払出制御基板９５１からのシリアルデータが主制御入力回路１３１０ｂを介して払主シリアルデータ受信信号として受信される。一方、主制御ＭＰＵ１３１０ａのシリアル出力ポートのシリアルデータ出力端子であるＴＸＡ端子及びＴＸＢ端子は、ＴＸＡ端子から、払出制御基板９５１に送信するシリアルデータを主払シリアルデータ送信信号としてリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂに送信してリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂから払出制御基板９５１に主払シリアルデータ送信信号を送信し、ＴＸＢ端子から、図６９に示した周辺制御基板１５１０に送信するシリアルデータを主周シリアルデータ送信信号としてリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂに送信してリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂから周辺制御基板１５１０に主周シリアルデータ送信信号を送信する。
【０６９０】
　主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の入力ポートの各入力端子には、上述した操作信号（ＲＡＭクリア信号）が入力されるほかに、例えば、上述した主払シリアルデータ受信信号の正常受信完了の旨を伝える払出制御基板９５１からの払主ＡＣＫ信号が主制御入力回路１３１０ｂを介して入力されたり、図６９に示した第一始動口センサ４００２等の各種スイッチからの検出信号が主制御入力回路１３１０ｂを介してそれぞれ入力されたり等する。
【０６９１】
　一方、主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の出力ポートの各出力端子からは、例えば、上述した払主シリアルデータ受信信号の正常受信完了の旨を伝える主払ＡＣＫ信号をリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａに出力してリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａから主払ＡＣＫ信号を払出制御基板９５１に出力したり、図６９に示した、始動口ソレノイド２１０７に対して、リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａに駆動信号を出力してリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａから主制御ソレノイド駆動回路

１３１０ｄを介して始動口ソレノイド２１０７に駆動信号を出力したり、図６９に示した第一特別図柄表示器１４０３等の各種表示器に対して、リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａにそれぞれ駆動信号を出力してリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａから各種表示器に駆動信号をそれぞれ出力したり、遊技に関する各種情報（遊技情報）をリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａに出力してリセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａから遊技に関する各種情報（遊技情報）を払出制御基板９５１に出力したり等する。

【０６９２】

［９－７．主制御基板と周辺制御基板との基板間の通信用インターフェース回路］

次に、主制御基板１３１０と周辺制御基板１５１０との基板間の通信用インターフェース回路について、図７９を参照して説明する。主制御基板１３１０は、図７５に示した電源基板９３１からの＋１２Ｖが払出制御基板９５１を介して供給され、＋５Ｖ作成回路１３１０ｇは、この＋１２Ｖから主制御ＭＰＵ１３１０ａの制御基準電圧である＋５Ｖを作成している。主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０へ送信される主周シリアルデータ送信信号は、主制御基板１３１０と周辺制御基板１５１０との基板間を電気的に接続する配線（ハーネス）に侵入するノイズの影響を抑えるために、主制御ＭＰＵ１３１０ａの制御基準電圧である＋５Ｖよりも高い電圧である＋１２Ｖを用いて送信されることによってその信頼性が高められている。

【０６９３】

具体的には、主制御基板１３１０は、リセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂを通信用インターフェース回路として機能させており、通信用インターフェース回路は、抵抗ＭＲ５０、抵抗ＭＲ５１，ＭＲ５２、及びトランジスタＭＴＲ５０を主として構成されている。これに対して、周辺制御基板１５１０には、通信用インターフェース回路として、ダイオードＡＤ１０、電解コンデンサＡＣ１０（本実施形態では、静電容量：４７μＦ）、フォトカプラＡＩＣ１０（赤外ＬＥＤとフォトＩＣとが内蔵されて構成されている。）を主として構成されている。

【０６９４】

主制御基板１３１０のダイオードＭＤ５０のアノード端子には、電源基板９３１から供給される＋１２Ｖが払出制御基板９５１を介して印加され、ダイオードＭＤ５０のカソード端子には、マイナス端子がグランド（ＧＮＤ）と接地される電解コンデンサＭＣ５０（本実施形態では、静電容量：２２０マイクロファラッド（μＦ））のプラス端子と電気的に接続されている。ダイオードＭＤ５０のカソード端子は、電解コンデンサＭＣ５０のプラス端子と電気的に接続されるほかに、配線（ハーネス）を介して、周辺制御基板１５１０のフォトカプラＡＩＣ１０のアノード端子（１番端子）と電気的に接続されている。これにより、例えば停電又は瞬停が発生することにより、電源基板９３１からの電力が払出制御基板９５１を介して主制御基板１３１０に供給されなくなった場合には、電解コンデンサＭＣ５０に充電された電荷が＋１２Ｖとして主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０のフォトカプラＡＩＣ１０のアノード端子に印加し続けることができるようになっている。

【０６９５】

このように、主制御ＭＰＵ１３１０ａの電源端子であるＶＤＤ端子には、停電又は瞬停が発生した場合に、図７７に示した電解コンデンサＭＣ２（本実施形態では、静電容量：４７０μＦ）に充電された電荷が＋５Ｖとして印加されるようになっているため、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵される主周シリアル送信ポート１３１０ａｅは、少なくとも、その送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂに主制御ＣＰＵコア１３１０ａａがセットしたコマンドをシリアル管理部１３１０ａｅｃにより送信シフトレジスタ４１ａｅａに転送して送信シフトレジスタ１３１０ａｅａから主周シリアルデータとして送信完了することができる。

【０６９６】

主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０へ送信される主周シリアルデータ送信信

号は、上述したように、主制御基板１３１０と周辺制御基板１５１０との基板間を電気的に接続する配線（ハーネス）に侵入するノイズの影響を抑えるために、主制御ＭＰＵ１３１０ａの制御基準電圧である＋５Ｖよりも高い電圧である＋１２Ｖを用いて送信されることによってその信頼性が高められている。

【０６９７】

そこで、本実施形態では、停電又は瞬停が発生した場合に、電解コンデンサＭＣ５０に充電された電荷が＋１２Ｖとして主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０のフォトカプラＡＩＣ１０のアノード端子に印加されるようになっているため、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵される主周シリアル送信ポート１３１０ａｅは、その送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂに主制御ＣＰＵコア１３１０ａａがセットしたコマンドをシリアル管理部１３１０ａｅｃにより送信シフトレジスタ４１ａｅａに転送して送信シフトレジスタ１３１０ａｅａから主周シリアルデータとして送信すると、トランジスタＭＴＲ５０のコレクタ端子から＋１２Ｖにより論理をＨＩとする主周シリアルデータ送信信号を送信することができるようになっている。

【０６９８】

なお、本実施形態では、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵される主周シリアル送信ポート１３１０ａｅの送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂの記憶容量が３２バイトを有しており、また1パケットが3バイトのデータから構成されているため、送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂに最大で１０パケット分のデータが記憶されるようになっている。また、本実施形態では、主制御ＭＰＵ１３１０ａから送信される主周シリアルデータの転送ビットレートが１９２００ｂｐｓに設定されている。

【０６９９】

フォトカプラＡＩＣ１０のカソード端子（３番端子）は、抵抗ＡＲ１０、そしてその配線（ハーネス）を介して、主制御基板１３１０のトランジスタＭＴＲ５０のコレクタ端子と電気的に接続されている。周辺制御基板１５１０の抵抗ＡＲ１０は、フォトカプラＡＩＣ１０の内蔵赤外ＬＥＤに流れる電流を制限するための制限抵抗である。

【０７００】

図７７に示した主制御ＭＰＵ１３１０ａから主周シリアルデータ送信信号を出力するＴＸＢ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＭＲ５０の他端と電気的に接続されるとともに抵抗ＭＲ５１を介してトランジスタＭＴＲ５０のベース端子と電気的に接続されている。トランジスタＭＴＲ５０のベース端子は、抵抗ＭＲ５１と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＭＲ５２の他端と電気的に接続されている。トランジスタＭＴＲ５０のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地されている。

【０７０１】

抵抗ＭＲ５１，ＭＲ５２、及びトランジスタＭＴＲ５０から構成される回路はスイッチ回路であり、主周シリアルデータ送信信号の論理がＨＩであるときには、トランジスタＭＴＲ５０のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられてトランジスタＭＴＲ５０がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、周辺制御基板１５１０のフォトカプラＡＩＣ１０の内蔵赤外ＬＥＤに順方向の電流が流れないため、フォトカプラＡＩＣ１０がＯＦＦする。一方、主周シリアルデータ送信信号の論理がＬＯＷであるときには、トランジスタＭＴＲ５０のベース端子に印加される電圧が抵抗ＭＲ５０により＋５Ｖ側に引き上げられてトランジスタＭＴＲ５０がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、周辺制御基板１５１０のフォトカプラＡＩＣ１０の内蔵赤外ＬＥＤに順方向の電流が流れるため、フォトカプラＡＩＣ１０がＯＮする。

【０７０２】

周辺制御基板１５１０のダイオードＡＤ１０のアノード端子には、電源基板９３１から供給される＋５Ｖが枠周辺中継端子板８６８を介して印加されて、ダイオードＡＤ１０のカソード端子が、マイナス端子がグランド（ＧＮＤ）と接地される電解コンデンサＡＣ１０のプラス端子と電気的に接続されている。ダイオードＡＤ１０のカソード端子は、電解

コンデンサＡＣ１０のプラス端子と電気的に接続されるほかに、フォトカプラＡＩＣ１０の電源端子であるＶｃｃ端子（６番端子）と電気的に接続されている。フォトカプラＡＩＣ１０のエミッタ端子（４番端子）は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、フォトカプラＡＩＣ１０のコレクタ端子（５番端子）は、電解コンデンサＡＣ１０のプラス端子と電気的に接続されるプルアップ抵抗ＡＲ１１により＋５Ｖ側に引き上げられて周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの主制御基板用シリアルＩ／Ｏポートの入力端子と電気的に接続されている。フォトカプラＡＩＣ１０がＯＮ／ＯＦＦすることによりフォトカプラＡＩＣ１０のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号が主周シリアルデータ送信信号として周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの主制御基板用シリアルＩ／Ｏポートの入力端子に入力される。

【０７０３】

これにより、上述したように、例えば停電又は瞬停が発生することにより、電源基板９３１から供給される＋５Ｖが枠周辺中継端子板８６８を介して周辺制御基板１５１０に供給されなくなった場合には、電解コンデンサＡＣ１０に充電された電荷が＋５ＶとしてフォトカプラＡＩＣ１０のＶｃｃ端子に印加し続けることができるようになっている。電又は瞬停が発生した際に、電解コンデンサＡＣ１０からの＋５Ｖが印加されることにより、主制御ＭＰＵ１３１０ａのＴＸＢ端子から周辺制御基板１５１０へ送信される主周シリアルデータ送信信号は、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵される主周シリアル送信ポート１３１０ａｅの送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂにセットされたデータが送信完了することができるようになっており、送信途中の主周シリアルデータ送信信号、つまり主周シリアルデータが寸断されることなく、また欠落されることなく周辺制御基板１５１０で確実に受信されるようになっている。

【０７０４】

主制御ＭＰＵ１３１０ａのＴＸＢ端子から周辺制御基板１５１０へ送信される主周シリアルデータ送信信号の論理がＨＩであるときには、トランジスタＭＴＲ５０のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられてトランジスタＭＴＲ５０がＯＦＦすることでフォトカプラＡＩＣ１０がＯＦＦするようになっているため、フォトカプラＡＩＣ１０のコレクタ端子に印加される電圧がプルアップ抵抗ＡＲ１１により＋５Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった主周シリアルデータ送信信号が周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの主制御基板用シリアルＩ／Ｏポートの入力端子に入力される一方、主制御ＭＰＵ１３１０ａのＴＸＢ端子から周辺制御基板１５１０へ送信される主周シリアルデータ送信信号の論理がＬＯＷであるときには、トランジスタＭＴＲ５０のベース端子に印加される電圧が抵抗ＭＲ５０により＋５Ｖ側に引き上げられてトランジスタＭＴＲ５０がＯＮすることでフォトカプラＡＩＣ１０がＯＮするようになっているため、フォトカプラＡＩＣ１０のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなった主周シリアルデータ送信信号が周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの主制御基板用シリアルＩ／Ｏポートの入力端子に入力される。このように、フォトカプラＡＩＣ１０のコレクタ端子から出力される主周シリアルデータ送信信号の論理は、主制御ＭＰＵ１３１０ａのＴＸＢ端子から周辺制御基板１５１０へ送信される主周シリアルデータ送信信号の論理と、同一の論理となっている。

【０７０５】

このように、本実施形態では、主制御ＭＰＵ１３１０ａの制御基準電圧である＋５Ｖが印加される＋５Ｖ電源ラインと、ダイオードＭＤ５０を介して印加される通信用電圧である＋１２Ｖが印加される＋１２Ｖ電源ラインと、が停電又は瞬停が発生して制御基準電圧及び通信用電圧が低下した際の対策が施されている。つまり、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵される主周シリアル送信ポート１３１０ａｅに対しては、＋５Ｖ電源ラインと、主制御フィルタ回路１３１０ｈの電解コンデンサＭＣ２を第１の補助電源とする電解コンデンサＭＣ２のプラス端子と、が電気的に並列接続されることにより、停電又は瞬停が発生して＋５Ｖ電源ラインから印加される制御基準電圧が低下しても、第１の補助電源である主制御フィルタ回路１３１０ｈの電解コンデンサＭＣ２のプラス端子からの制御基準電圧が

印加されることによって、制御基準電圧が印加された状態を維持することができるようになっているし、抵抗ＭＲ５０、抵抗ＭＲ５１，ＭＲ５２、及びトランジスタＭＴＲ５０から構成されて通信用インターフェース回路として機能させるリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂに対しては、＋１２Ｖ電源ラインに印加される＋１２Ｖが通信用電圧としてダイオードＭＤ５０のアノード端子に印加され、このダイオードＭＤ５０のカソード端子と、第２の補助電源である電解コンデンサＭＣ５０のプラス端子と、が電気的に並列接続されることにより、停電又は瞬停が発生して＋１２Ｖ電源ラインからダイオードＭＤ５０を介して印加される通信用電圧が低下しても、第２の補助電源である電解コンデンサＭＣ５０のプラス端子からの通信用電圧が印加されることによって、通信用電圧が印加された状態を維持することができるようになっている。これにより、主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０へ送信中のコマンドの寸断を防止することができ、また欠落を防止することができるため、周辺制御基板１５１０は、送信中のコマンドを確実に受信することができる。したがって、停電の発生直後や瞬停時におけるコマンドの取りこぼしを解消することができる。

【０７０６】

また、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵される主周シリアル送信ポート１３１０ａｅの送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂにセットされた複数のコマンドを主周シリアルデータとしてすべて、抵抗ＭＲ５０、抵抗ＭＲ５１，ＭＲ５２、及びトランジスタＭＴＲ５０から構成されて通信用インターフェース回路として機能させるリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂを介して、周辺制御基板１５１０へ送信完了することができるように、主制御フィルタ回路１３１０ｈの電解コンデンサＭＣ２の静電容量として４７０μＦが設定され、電解コンデンサＭＣ５０の静電容量として２２０μＦが設定されている。これにより、主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０へ送信中に停電又は瞬停が発生しても、送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂにセットされた複数のコマンドを主周シリアルデータとしてすべてインターフェース回路として機能させるリセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂを介して周辺制御基板１５１０へ送信完了することができるため、周辺制御基板１５１０は、送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂにセットされた複数のコマンドを寸断することなく、また欠落することなく確実に受信することができる。

【０７０７】

［１０．払出制御基板の回路］

次に、図７０に示した払出制御基板９５１の回路等について、図８０～図８５を参照して説明する。図８０は払出制御部の回路等を示す回路図であり、図８１は払出制御入力回路を示す回路図であり、図８２は図８１の続きを示す回路図であり、図８３は払出モータ駆動回路を示す回路図であり、図８４はＣＲユニット入出力回路を示す回路図であり、図８５は主制御基板との各種入出力信号、及び外部端子板への各種出力信号を示す入出力図である。まず、払出制御フィルタ回路について説明し、続いて払出制御部の回路、そして主制御基板との各種入出力信号及び外部端子板への各種出力信号について説明する。

【０７０８】

［１０－１．払出制御フィルタ回路］

払出制御フィルタ回路９５１ａは、図８０に示すように、払出制御３端子フィルタＰＩＣ０を主として構成されている。この払出制御３端子フィルタＰＩＣ０は、Ｔ型フィルタ回路であり、フェライトで磁気シールドした減衰特性の優れたものである。払出制御３端子フィルタＰＩＣ０の１番端子は、図７５に示した電源基板９３１からの＋５Ｖが印加されるとともに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＰＣ０の他端と電気的に接続されており、電源基板９３１からの＋５Ｖがコンデンサ ＰＣ０により、まずリップル（電圧に畳重された交流成分）が除去されて平滑化されている。払出制御３端子フィルタＰＩＣ０の２番端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、払出制御３端子フィルタＰＩＣ０の３番端子は、ノイズ成分を除去した＋５Ｖを出力している。

【０７０９】

払出制御３端子フィルタＰＩＣ０の３番端子は、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地され

る、コンデンサＰＣ１、及び電解コンデンサＰＣ２（本実施形態では、静電容量：１８０マイクロファラッド（μＦ））の他端とそれぞれ電気的に接続されることにより、払出制御３端子フィルタＰＩＣ０の３番端子から出力される＋５Ｖからさらにリップルが除去されて平滑化されている。この平滑化された＋５Ｖは、後述する、払出制御システムリセットＰＩＣ１の電源端子、払出制御水晶発振器ＰＸ０の電源端子であるＶＣＣ端子、払出制御ＭＰＵ９５２ａの電源端子であるＶＤＤ端子等にそれぞれ印加されている。なお、払出制御ＭＰＵ９５２ａの電源端子であるＶＤＤ端子には、停電又は瞬停が発生してパチンコ島設備からの電源が遮断された場合に、電解コンデンサＰＣ２に充電された電荷が停電又は瞬停が発生してから約７ミリ秒（ｍｓ）という期間に亘って＋５Ｖとして印加されるようになっている。

【０７１０】

払出制御ＭＰＵ９５２ａのＶＤＤ端子は、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＰＣ３の他端と電気的に接続され、ＶＤＤ端子に印加される＋５ＶはコンデンサＰＣ３によりさらにリップルが除去されて平滑化されている。払出制御ＭＰＵ９５２ａの接地端子であるＶＳＳ端子はグランド（ＧＮＤ）と接地されている。

【０７１１】

また、払出制御ＭＰＵ９５２ａのＶＤＤ端子は、コンデンサＰＣ３と電気的に接続されるほかに、ダイオードＰＤ０のアノード端子と電気的に接続されている。ダイオードＰＤ０のカソード端子は、払出制御ＭＰＵ９５２ａに内蔵されているＲＡＭ（払出制御内蔵ＲＡＭ）の電源端子であるＶＢＢ端子と電気的に接続されるとともに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＰＣ４の他端と電気的に接続されている。この払出制御内蔵ＲＡＭのＶＢＢ端子は、ダイオードＰＤ０のカソード端子及びコンデンサＰＣ４の他端と電気的に接続されるほかに、抵抗ＰＲ０を介して、図７５に示した電源基板９３１のキャパシタＢＣ１のプラス端子と電気的に接続されている。つまり、払出制御フィルタ回路９５１ａによりノイズ成分が除去されて平滑化された＋５Ｖは、払出制御ＭＰＵ９５２ａのＶＤＤ端子に印加されるとともに、ダイオードＰＤ０を介して、払出制御内蔵ＲＡＭのＶＢＢ端子と、キャパシタＢＣ１のプラス端子と、に印加されるようになっている。これにより、上述したように、図７５に示した電源基板９３１の電源作成回路９３５ｄで作成される＋５Ｖが払出制御基板９５１に供給されなくなった場合には、キャパシタＢＣ１に充電された電荷が払ＶＢＢとして払出制御基板９５１に供給されるようになっているため、払出制御ＭＰＵ９５２ａのＶＤＤ端子にはダイオードＰＤ０により電流が妨げられて流れず払出制御ＭＰＵ９５２ａが作動しないものの、払出制御内蔵ＲＡＭのＶＢＢ端子には払ＶＢＢが印加されることにより記憶内容が保持されるようになっている。このように、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、払出制御内蔵ＲＡＭに対してバックアップ電源を供給するバックアップ電源回路は、上記ダイオードＰＤ０と上記キャパシタＢＣ１とによって構成されている。

【０７１２】

［１０－２．払出制御部の回路］

払出制御部９５２は、払出制御ＭＰＵ９５２ａ、払出制御入力回路９５２ｂ、払出制御出力回路９５２ｃ、払出モータ駆動回路９５２ｄ、ＣＲユニット入出力回路９５２ｅのほかに、周辺回路として、図８０に示すように、リセット信号を出力する払出制御システムリセットＰＩＣ１、クロック信号を出力する払出制御水晶発振器ＰＸ０（本実施形態では、８メガヘルツ（ＭＨｚ））を主として構成されている。ここでは、まず払出制御システムリセットについて説明し、続いて払出制御水晶発振器、払出制御入力回路、払出モータ駆動回路、ＣＲユニット入出力回路、そして払出制御ＭＰＵへの各種入出力信号について説明する。

【０７１３】

［１０－２－１．払出制御システムリセット］

払出制御フィルタ回路９５１ａによりノイズ成分が除去されて平滑化された＋５Ｖは、図８０に示すように、払出制御システムリセットＰＩＣ１の電源端子に印加されている。

払出制御システムリセットＰＩＣ１は、払出制御ＭＰＵ９５２ａ及びリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａにそれぞれリセットをかけるものであり、遅延回路が内蔵されている。払出制御システムリセットＰＩＣ１の遅延容量端子には、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＰＣ５の他端と電気的に接続されており、このコンデンサＰＣ５の容量によって遅延回路による遅延時間を設定することができるようになっている。具体的には、払出制御システムリセットＰＩＣ１は、電源端子に入力された＋５Ｖがしきい値（例えば、４．２５Ｖ）に達すると、遅延時間経過後に出力端子からシステムリセット信号を出力する。

【０７１４】

払出制御システムリセットＰＩＣ１の出力端子は、払出制御ＭＰＵ９５２ａのリセット端子であるＳＲＴ０端子及びリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａのリセット端子とそれぞれ電気的に接続されている。出力端子は、オープンコレクタ出力タイプであり、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＰＲ１の他端と電気的に接続されるとともに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＰＣ６の他端と電気的に接続されている。このコンデンサＰＣ６は、ローパスフィルタとしての役割を担っている。出力端子は、電源端子に入力される電圧がしきい値より大きいときにはプルアップ抵抗ＰＲ１により＋５Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなり、この論理が払出制御ＭＰＵ９５２ａのＳＲＴ０端子及びリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａのリセット端子にそれぞれ入力される一方、電源端子に入力される電圧がしきい値より小さいときには論理がＬＯＷとなり、この論理が払出制御ＭＰＵ９５２ａのＳＲＴ０端子及びリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａのリセット端子にそれぞれ入力される。払出制御ＭＰＵ９５２ａのＳＲＴ０端子及びリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａのリセット端子はそれぞれ負論理入力であるため、電源端子に入力される電圧がしきい値より小さい状態となると、払出制御ＭＰＵ９５２ａ及びリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａにリセットがかかる。なお、電源端子は一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＰＣ７の他端と電気的に接続されており、電源端子に入力される＋５Ｖはリップルが除去されて平滑化されている。また、接地端子はグラント（ＧＮＤ）と接地されており、ＮＣ端子は外部と電気的に未接続の状態となっている。

【０７１５】

［１０－２－２．払出制御水晶発振器］

払出制御フィルタ回路９５１ａによりノイズ成分が除去されて平滑化された＋５Ｖは、図８０に示すように、払出制御水晶発振器ＰＸ０の電源端子であるＶＣＣ端子に入力されている。このＶＣＣ端子は、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＰＣ８の他端と電気的に接続されており、ＶＣＣ端子に入力される＋５Ｖはさらにリップルが除去されて平滑化されている。また、この平滑化された＋５Ｖは、ＶＣＣ端子のほかに、払出制御水晶発振器ＰＸ０の出力許可（Ｏｕｔｐｕｔ　Ｅｎａｂｌｅ）端子であるＯＥ端子にも印加されている。払出制御水晶発振器ＰＸ０は、そのＯＥ端子に＋５Ｖが印加されることにより、８ＭＨｚのクロック信号を出力端子であるＯＵＴ端子から出力する。

【０７１６】

払出制御水晶発振器ＰＸ０のＯＵＴ端子は、払出制御ＭＰＵ９５２ａのクロック端子であるＭＣＬＫ端子と電気的に接続されており、８ＭＨｚのクロック信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａに入力されている。なお、払出制御水晶発振器ＰＸ０の接地端子であるＧＮＤ端子はグラント（ＧＮＤ）と接地されている。

【０７１７】

［１０－２－３．払出制御入力回路］

払出制御入力回路９５２ｂは、図７０に示した、扉枠開放スイッチ６１８、本体枠開放スイッチ６１９、図７５に示した主制御基板１３１０に備える停電監視回路１３１０ｅからの払出停電予告信号が入力される回路、図７０に示したハンドル中継端子板３１５、そして電源基板９３１を介して満タン検知センサ２７９からの検出信号が入力される回路、操作スイッチ９５４からの操作信号が入力される回路等である。まず、扉枠開放スイッチ

からの検出信号が入力される回路について説明し、続いて本体枠開放スイッチからの検出信号が入力される回路、停電監視回路からの払出停電予告信号が入力される回路、満タン検知センサからの検出信号が入力される回路、そして操作スイッチからの操作信号が入力される回路について説明する。なお、満タン検知センサ２７９や、図７０に示した、球切れ検知センサ８２７、払出検知センサ８４２、回転検知センサ８４０等の各種検出スイッチは、出力端子がオープンコレクタ出力タイプであるため、各種検出スイッチからの検出信号が入力される回路構成はほぼ同一であるため、ここでは、満タン検知センサからの検出信号が入力される回路について説明する。

【０７１８】

［１０－２－３（ａ）．扉枠開放スイッチからの検出信号が入力される回路］

扉枠開放スイッチ６１８は、常閉形（ノーマルクローズ（ＮＣ））を用いており、図１に示した、扉枠３が本体枠４から開放された状態でスイッチがＯＮ（導通）し、扉枠３が本体枠４に閉鎖された状態でスイッチがＯＦＦ（切断）するようになっている。扉枠開放スイッチ６１８の２番端子は、グランド（ＧＮＤ）に接地される一方、扉枠開放スイッチ６１８の１番端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＰＲ２０の他端と電気的に接続されるとともに抵抗ＰＲ２１を介してトランジスタＰＴＲ２０のベース端子と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ２０のベース端子は抵抗ＰＲ２１と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＰＲ２２の他端と電気的に接続されている。また、扉枠開放スイッチ６１８の１番端子は、プルアップ抵抗ＰＲ２０と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＰＣ２０の他端と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ２０のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、トランジスタＰＴＲ２０のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＰＲ２３の他端と電気的に接続されるとともに非反転バッファＩＣＰＩＣ２０（非反転バッファＩＣＰＩＣ２０は、８つの非反転バッファ回路を備えており、その１つ（ＰＩＣ２０Ａ）に入力された信号波形の論理を反転させることなく整形して出力する。）を介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ２０がＯＮ／ＯＦＦすることによりトランジスタＰＴＲ２０のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号が扉開放信号として払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０に入力される。

【０７１９】

また、扉枠開放スイッチ６１８の１番端子は、プルアップ抵抗ＰＲ２０により＋５Ｖ側に引き上げられて抵抗ＰＲ２１を介してトランジスタＰＴＲ２０のベース端子と電気的に接続されるほか、プルアップ抵抗ＰＲ２０により＋５Ｖ側に引き上げられて抵抗ＰＲ２４を介してトランジスタＰＴＲ２１のベース端子と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ２１のベース端子は抵抗ＰＲ２４と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＰＲ２５の他端と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ２１のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、トランジスタＰＴＲ２１のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して外部端子板７８４と電気的に接続されている。なお、トランジスタＰＴＲ２１のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して外部端子板７８４と電気的に接続されると、外部端子板７８４において、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続される図示しないプルアップ抵抗の他端と電気的に接続される。トランジスタＰＴＲ２１がＯＮ／ＯＦＦすることによりトランジスタＰＴＲ２１のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号が外端枠扉開放情報出力信号として外部端子板７８４に入力される。

【０７２０】

更に、扉枠開放スイッチ６１８の１番端子は、プルアップ抵抗ＰＲ２０により＋５Ｖ側に引き上げられて抵抗ＰＲ２１を介してトランジスタＰＴＲ２０のベース端子と電気的に接続されるとともに、プルアップ抵抗ＰＲ２０により＋５Ｖ側に引き上げられて抵抗ＰＲ２４を介してトランジスタＰＴＲ２１のベース端子と電気的に接続されるほか、プルアッ

プ抵抗ＰＲ２０により＋５Ｖ側に引き上げられて抵抗ＰＲ２６を介してトランジスタＰＴＲ２２のベース端子と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ２２のベース端子は抵抗ＰＲ２６と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＰＲ２７の他端と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ２２のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、トランジスタＰＴＲ２２のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して図６９に示した主制御基板１３１０と電気的に接続されている。なお、トランジスタＰＴＲ２２のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して主制御基板１３１０と電気的に接続されると、図６９に示した主制御基板１３１０の主制御入力回路１３１０ｂにおいて、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続される図示しないプルアップ抵抗の他端と電気的に接続される。トランジスタＰＴＲ２２がＯＮ／ＯＦＦすることによりトランジスタＰＴＲ２２のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号が主枠扉開放信号として主制御基板１３１０に入力される。

【０７２１】

プルアップ抵抗ＰＲ２０及びコンデンサＰＣ２０から構成される回路は、スイッチ信号発生回路であり、扉枠３が本体枠４から開放される際に、又は扉枠３が本体枠４に閉鎖される際に、扉枠開放スイッチ６１８を構成する接点が短時間ＯＮ／ＯＦＦを繰り返すバタつき現象による扉枠開放スイッチ６１８からの電圧の変動を吸収する機能も有する回路として構成されている。

【０７２２】

抵抗ＰＲ２１，ＰＲ２２、及びトランジスタＰＴＲ２０から構成される回路と、抵抗ＰＲ２４，ＰＲ２５、及びトランジスタＰＴＲ２１から構成される回路と、抵抗ＰＲ２６，ＰＲ２７、及びトランジスタＰＴＲ２２から構成される回路と、は扉枠開放スイッチ６１８からの検出信号によりＯＮ／ＯＦＦするスイッチ回路である。

【０７２３】

扉枠３が本体枠４から開放された状態では、扉枠開放スイッチ６１８がＯＮしているため、トランジスタＰＴＲ２０のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることでトランジスタＰＴＲ２０がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ２０のコレクタ端子に印加される電圧がプルアップ抵抗ＰＲ２３により＋５Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった扉枠開放信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０に入力される。また、扉枠３が本体枠４から開放された状態では、扉枠開放スイッチ６１８がＯＮしているため、トランジスタＰＴＲ２１のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることでトランジスタＰＴＲ２１がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ２１のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して外部端子板７８４のプルアップ抵抗により＋１２Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった外端枠扉開放情報出力信号が外部端子板７８４に入力される。また、扉枠３が本体枠４から開放された状態では、扉枠開放スイッチ６１８がＯＮしているため、トランジスタＰＴＲ２２のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることでトランジスタＰＴＲ２２がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ２２のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して主制御基板１３１０の主制御入力回路１３１０ｂのプルアップ抵抗により＋１２Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった主枠扉開放信号が主制御基板１３１０に入力される。

【０７２４】

一方、扉枠３が本体枠４から閉鎖された状態では、扉枠開放スイッチ６１８がＯＦＦしているため、トランジスタＰＴＲ２０のベース端子に印加される電圧がプルアップ抵抗ＰＲ２０により＋５Ｖ側に引き上げられることでトランジスタＰＴＲ２０がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ２０のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなった扉枠開放信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０に入力される。また、扉

枠３が本体枠４から閉鎖された状態では、扉枠開放スイッチ６１８がＯＦＦしているため、トランジスタＰＴＲ２１のベース端子に印加される電圧が＋５Ｖ側に引き上げられることでトランジスタＰＴＲ２１がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ２１のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなった外端枠扉開放情報出力信号が外部端子板７８４に入力される。また、扉枠３が本体枠４から閉鎖された状態では、扉枠開放スイッチ６１８がＯＦＦしているため、トランジスタＰＴＲ２２のベース端子に印加される電圧が＋５Ｖ側に引き上げられることでトランジスタＰＴＲ２２がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ２２のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなった主枠扉開放信号が主制御基板１３１０に入力される。

【０７２５】

このように、扉枠３が本体枠４から開放された状態では、扉枠開放スイッチ６１８がＯＮすることにより、論理がＨＩとなった扉枠開放信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０に入力され、論理がＨＩとなった外端枠扉開放情報出力信号が外部端子板７８４に入力され、論理がＨＩとなった主枠扉開放信号が主制御基板１３１０に入力される一方、扉枠３が本体枠４に閉鎖された状態では、扉枠開放スイッチ６１８がＯＦＦすることにより、論理がＬＯＷとなった扉枠開放信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０に入力され、論理がＬＯＷとなった外端枠扉開放情報出力信号が外部端子板７８４に入力され、論理がＬＯＷとなった主枠扉開放信号が主制御基板１３１０に入力される。

【０７２６】

［１０－２－３（ｂ）．本体枠開放スイッチからの検出信号が入力される回路］

本体枠開放スイッチ６１９は、常閉形（ノーマルクローズ（ＮＣ））を用いており、図１に示した、本体枠４が外枠２から開放された状態でスイッチがＯＮ（導通）し、本体枠４が外枠２に閉鎖された状態でスイッチがＯＦＦ（切断）するようになっている。本体枠開放スイッチ６１９の２番端子は、グランド（ＧＮＤ）に接地される一方、本体枠開放スイッチ６１９の１番端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＰＲ２８の他端と電気的に接続されるとともに抵抗ＰＲ２９を介してトランジスタＰＴＲ２３のベース端子と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ２３のベース端子は抵抗ＰＲ２９と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＰＲ３０の他端と電気的に接続されている。また、本体枠開放スイッチ６１９の１番端子は、プルアップ抵抗ＰＲ２８と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＰＣ２１の他端と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ２３のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、トランジスタＰＴＲ２３のコレクタ端子は、上述したトランジスタＰＴＲ２１のコレクタ端子と電気的に接続されるとともに、配線（ハーネス）を介して外部端子板７８４と電気的に接続されている。なお、トランジスタＰＴＲ２３のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して外部端子板７８４と電気的に接続されると、外部端子板７８４において、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続される図示しないプルアップ抵抗の他端と電気的に接続される。トランジスタＰＴＲ２３がＯＮ／ＯＦＦすることによりトランジスタＰＴＲ２３のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号が外端枠扉開放情報出力信号として外部端子板７８４に入力される。

【０７２７】

また、本体枠開放スイッチ６１９の１番端子は、プルアップ抵抗ＰＲ２８により＋５Ｖ側に引き上げられて抵抗ＰＲ２９を介してトランジスタＰＴＲ２３のベース端子と電気的に接続されるほか、プルアップ抵抗ＰＲ２８により＋５Ｖ側に引き上げられて抵抗ＰＲ３１を介してトランジスタＰＴＲ２４のベース端子と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ２４のベース端子は抵抗ＰＲ３１と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＰＲ３２の他端と電気的に接続されている。トランジスタＰ

ＴＲ２４のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、トランジスタＰＴＲ２４のコレクタ端子は、上述したトランジスタＰＴＲ２２のコレクタ端子と電気的に接続されるとともに、配線（ハーネス）を介して図６９に示した主制御基板１３１０と電気的に接続されている。なお、トランジスタＰＴＲ２４のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して主制御基板１３１０と電気的に接続されると、図６９に示した主制御基板１３１０の主制御入力回路１３１０ｂにおいて、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続される図示しないプルアップ抵抗の他端と電気的に接続される。トランジスタＰＴＲ２４がＯＮ／ＯＦＦすることによりトランジスタＰＴＲ２４のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号が主枠扉開放信号として主制御基板１３１０に入力される。

【０７２８】

プルアップ抵抗ＰＲ２８及びコンデンサＰＣ２１から構成される回路は、スイッチ信号発生回路であり、本体枠４が外枠２から開放される際に、又は本体枠４が外枠２に閉鎖される際に、本体枠開放スイッチ６１９を構成する接点が短時間ＯＮ／ＯＦＦを繰り返すバタつき現象による本体枠開放スイッチ６１９からの電圧の変動を吸収する機能も有する回路として構成されている。

【０７２９】

抵抗ＰＲ２９，ＰＲ３０、及びトランジスタＰＴＲ２３から構成される回路と、抵抗ＰＲ３１，ＰＲ３２、及びトランジスタＰＴＲ２４から構成される回路と、は本体枠開放スイッチ６１９からの検出信号によりＯＮ／ＯＦＦするスイッチ回路である。

【０７３０】

本体枠４が外枠２から開放された状態では、本体枠開放スイッチ６１９がＯＮしているため、トランジスタＰＴＲ２３のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることでトランジスタＰＴＲ２３がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ２３のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して外部端子板７８４のプルアップ抵抗により＋１２Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった外端枠扉開放情報出力信号が外部端子板７８４に入力される。また、本体枠４が外枠２から開放された状態では、本体枠開放スイッチ６１９がＯＮしているため、トランジスタＰＴＲ２４のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることでトランジスタＰＴＲ２４がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ２４のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して主制御基板１３１０の主制御入力回路１３１０ｂのプルアップ抵抗により＋１２Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった主枠扉開放信号が主制御基板１３１０に入力される。

【０７３１】

一方、本体枠４が外枠２に閉鎖された状態では、本体枠開放スイッチ６１９がＯＦＦしているため、トランジスタＰＴＲ２３のベース端子に印加される電圧がプルアップ抵抗ＰＲ２８により＋５Ｖ側に引き上げられることでトランジスタＰＴＲ２３がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ２３のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して外部端子板７８４においてグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなった外端枠扉開放情報出力信号が外部端子板７８４に入力される。また、本体枠４が外枠２に閉鎖された状態では、本体枠開放スイッチ６１９がＯＦＦしているため、トランジスタＰＴＲ２４のベース端子に印加される電圧がプルアップ抵抗ＰＲ２８により＋５Ｖ側に引き上げられることでトランジスタＰＴＲ２４がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ２４のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して主制御基板１３１０においてグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなった主枠扉開放信号が主制御基板１３１０に入力される。

【０７３２】

このように、本体枠４が外枠２から開放された状態では、本体枠開放スイッチ６１９がＯＮすることにより、論理がＨＩとなった外端枠扉開放情報出力信号が外部端子板７８４

に入力され、論理がＨＩとなった主枠扉開放信号が主制御基板１３１０に入力される一方、本体枠４が外枠２に閉鎖された状態では、本体枠開放スイッチ６１９がＯＦＦすることにより、論理がＬＯＷとなった外端枠扉開放情報出力信号が外部端子板７８４に入力され、論理がＬＯＷとなった主枠扉開放信号が主制御基板１３１０に入力される。

【０７３３】

本実施形態では、上述したように、扉枠３が本体枠４に閉鎖された状態と、本体枠４が外枠２から開放された状態と、のうち、いずれか一方の状態又は両方の状態となった場合でも、主制御基板１３１０に対しては主枠扉開放信号が入力されるようになっているため、図６９に示した主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、主枠扉開放信号に基づいて、扉枠３が本体枠４から開放された状態であるか、それとも本体枠４が外枠２から開放された状態であるかを判別することができないものの、扉枠３及び／又は本体枠４が開放されているという遊技者が通常遊技中に生じない状態が発生していることを判断することができるし、外部端子板７８４に対しては外端枠扉開放情報出力信号が入力されるようになっているため、この外端枠扉開放情報出力信号が外部端子板７８４を介してホールコンピュータに伝わり、ホールコンピュータは、外端枠扉開放情報出力信号に基づいて、扉枠３が本体枠４から開放された状態であるか、それとも本体枠４が外枠２から開放された状態であるかを判別することができないものの、扉枠３及び／又は本体枠４が開放されているという遊技者が通常遊技中に生じない状態が発生していることを判断することができる。

【０７３４】

また、本実施形態では、上述したように、扉枠開放スイッチ６１８、本体枠開放スイッチ６１９をノーマルクローズのスイッチを採用したことにより、何らかの原因により扉枠開放スイッチ６１８が短絡してスイッチがＯＮ（導通）する状態となっても、扉枠３が本体枠４から開放された状態となり、何らかの原因により本体枠開放スイッチ６１９が短絡してスイッチがＯＮ（導通）する状態となっても、本体枠４が外枠２から開放された状態となる。このように、扉枠開放スイッチ６１８及び本体枠開放スイッチ６１９をノーマルクローズのスイッチを採用することにより、短絡時にでも、主枠扉開放信号を主制御基板１３１０に出力することができるとともに、外端枠扉開放情報出力信号を外部端子板７８４を介してホールコンピュータに伝えることができる。

【０７３５】

なお、扉枠開放スイッチ６１８及び本体枠開放スイッチ６１９をノーマルクローズのスイッチから、常開形（ノーマルオープン（ＮＯ））のスイッチ（扉枠開放スイッチ６１８’及び本体枠開放スイッチ６１９’）に替えると、扉枠開放スイッチ６１８’は、扉枠３が本体枠４から閉鎖された状態でスイッチがＯＮ（導通）し、扉枠３が本体枠４に開放された状態でスイッチがＯＦＦ（切断）する。本体枠開放スイッチ６１９’は、本体枠４が外枠２から閉鎖された状態でスイッチがＯＮ（導通）し、本体枠４が外枠２に開放された状態でスイッチがＯＦＦ（切断）する。そうすると、何らかの原因により扉枠開放スイッチ６１８’が断線してスイッチがＯＦＦ（切断）する状態となっても、扉枠３が本体枠４から開放された状態となるし、また、何らかの原因により本体枠開放スイッチ６１９’が断線してスイッチがＯＦＦ（切断）する状態となっても、本体枠４が外枠２から開放された状態となる。このように、扉枠開放スイッチ６１８’及び本体枠開放スイッチ６１９’をノーマルオープンのスイッチを採用しても、断線時にでも、主枠扉開放信号を主制御基板１３１０に出力することができるとともに、外端枠扉開放情報出力信号を外部端子板７８４を介してホールコンピュータに伝えることができる。

【０７３６】

［１０－２－３（ｃ）．停電監視回路からの払出停電予告信号が入力される回路］

主制御基板１３１０に備える停電監視回路１３１０ｅからの払出停電予告信号を伝える伝送ラインは、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＰＲ４０の他端と電気的に接続されるとともに抵抗ＰＲ４１を介してトランジスタＰＴＲ４０のベース端子と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ４０のベース端子は抵抗ＰＲ４

１と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＰＲ４２の他端と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ４０のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、トランジスタＰＴＲ４０のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＰＲ４３の他端と電気的に接続されるとともに非反転バッファＩＣＰＩＣ４０（非反転バッファＩＣＰＩＣ４０は、８つの非反転バッファ回路を備えており、その１つ（ＰＩＣ４０Ａ）に入力された信号波形の論理を反転させることなく整形して出力する。）を介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ４０がＯＮ／ＯＦＦすることによりトランジスタＰＴＲ４０のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号が払出停電予告信号として払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１に入力される。

【０７３７】

抵抗ＰＲ４１，ＰＲ４２、及びトランジスタＰＴＲ４０から構成される回路は、主制御基板１３１０に備える停電監視回路１３１０ｅからの払出停電予告信号によりＯＮ／ＯＦＦするスイッチ回路である。

【０７３８】

停電監視回路１３１０ｅは、上述したように、電源基板９３１からの＋１２Ｖ及び＋２４Ｖという２種類の電圧の停電又は瞬停の兆候を監視しており、停電又は瞬停の兆候を検出すると、リセット機能なし主制御出力回路１３１０ｃｂを介して停電予告として払出停電予告信号を払出制御基板９５１に出力する。停電監視回路１３１０ｅは、＋１２Ｖ及び＋２４Ｖの電圧の停電又は瞬停の兆候を監視し、上述したように、＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより大きいという条件、及び＋１２Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ２ｐｆより大きいという条件の両方の条件が成立したときには、後段のトランジスタＭＴＲ２２のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して払出制御基板９５１においてグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなった払出停電予告信号が払出制御基板９５１に入力される一方、＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより小さいという条件、及び＋１２Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ２ｐｆより小さいという条件のうち、いずれか一方の条件が成立したときには、後段のトランジスタＭＴＲ２２のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して上述したプルアップ抵抗ＰＲ４０により＋１２Ｖ側に引き上げられることで論理がＨＩとなった払出停電予告信号が払出制御基板９５１に入力される。

【０７３９】

＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより大きいという条件、及び＋１２Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ２ｐｆより大きいという条件の両方の条件が成立したときには、つまり＋１２Ｖ及び＋２４Ｖの電圧の停電又は瞬停の兆候がないときには、論理がＬＯＷとなった払出停電予告信号が払出制御基板９５１に入力されるため、トランジスタＰＴＲ４０のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることでトランジスタＰＴＲ４０がＯＦＦし、トランジスタＰＴＲ４０のコレクタ端子に印加される電圧が抵抗ＰＲ４３により＋５Ｖ側に引き上げられる。これにより、トランジスタＰＴＲ４０のコレクタ端子から論理がＨＩとなった払出停電予告信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１に入力される。

【０７４０】

一方、＋２４Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ１ｐｆより小さいという条件、及び＋１２Ｖの電圧が停電検知電圧Ｖ２ｐｆより小さいという条件のうち、いずれか一方の条件が成立したときには、つまり＋１２Ｖ及び／又は＋２４Ｖの電圧の停電又は瞬停の兆候があるときには、論理がＨＩとなった払出停電予告信号が払出制御基板９５１に入力されるため、停電監視回路１３１０ｅからの払出停電予告信号によりトランジスタＰＴＲ４０のベース端子に印加される電圧がプルアップ抵抗ＰＲ４０により＋１２Ｖ側に引き上げられることでトランジスタＰＴＲ４０がＯＮし、トランジスタＰＴＲ４０のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられる。これにより、トランジスタＰＴＲ４０の

コレクタ端子の論理がＬＯＷとなった払出停電予告信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１に入力される。

【０７４１】

このように、＋１２Ｖ及び／又は＋２４Ｖの電圧の停電又は瞬停の兆候があるときには、論理がＨＩとなった払出停電予告信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１に入力される一方、＋１２Ｖ及び＋２４Ｖの電圧の停電又は瞬停の兆候がないときには、論理がＬＯＷとなった払出停電予告信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１に入力されるようになっている。これは、上述したように、＋１２Ｖ及び／又は＋２４Ｖの電圧の停電又は瞬停の兆候があるときには、論理がＨＩとなった停電予告信号が主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１に入力される一方、＋１２Ｖ及び＋２４Ｖの電圧の停電又は瞬停の兆候がないときには、停電予告信号が主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ１に入力されるようになっているため、停電監視回路１３１０ｅからの停電予告による、払出制御ＭＰＵ９５２ａに入力される払出停電予告信号の論理と、主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力される停電予告信号の論理と、が同一論理となっている。

【０７４２】

［１０－２－３（ｄ）．満タン検知センサからの検出信号が入力される回路］

図１に示したファールカバーユニット２７０に備える満タン検知センサ２７９からの検出信号は、図１に示したハンドル中継端子板３１５、そして図６に示した電源基板９３１を介して、払出制御基板９５１に入力されている。この満タン検知センサ２７９の出力端子は、エミッタ端子がグランド（ＧＮＤ）と接地されるオープンコレクタ出力タイプとして回路構成されており、払出制御基板９５１において、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＰＲ４４ａの他端と電気的に接続されるとともに満タン検知センサ用３端子フィルタＰＩＣ５０の１番端子と電気的に接続されている。この満タン検知センサ用３端子フィルタＰＩＣ５０は、Ｔ型フィルタ回路であり、フェライトで磁気シールドした減衰特性の優れたものである。

【０７４３】

満タン検知センサ用３端子フィルタＰＩＣ５０の２番端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、満タン検知センサ用３端子フィルタＰＩＣ５０の３番端子は、抵抗ＰＲ４４ｂを介して、満タン検知センサ用３端子フィルタＰＩＣ５０の１番端子と電気的に接続されるとともに、抵抗ＰＲ４５を介してトランジスタＰＴＲ４１のベース端子と電気的に接続されている。これにより、満タン検知センサ２７９の検出信号は、満タン検知センサ用３端子フィルタＰＩＣ５０において、ノイズ成分が除去されてトランジスタＰＴＲ４１のベース端子に入力される。トランジスタＰＴＲ４１のベース端子は、抵抗ＰＲ４５が電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）に接地される抵抗ＰＲ４６の他端と電気的に接続されるとともに、一端がグランド（ＧＮＤ）と電気的に接続されるコンデンサＰＣ４０の他端と電気的に接続されている。コンデンサＰＣ４０は、ローパスフィルタとしての役割を担っている。トランジスタＰＴＲ４１のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）に接地され、トランジスタＰＴＲ４１のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＰＲ４７の他端と電気的に接続されるとともに非反転バッファＩＣＰＩＣ４０（非反転バッファＩＣＰＩＣ４０は、８つの非反転バッファ回路を備えており、その１つ（ＰＩＣ４０Ｂ）に入力された信号波形の論理を反転させることなく整形して出力する。）を介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ２と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ４１がＯＮ／ＯＦＦすることによりトランジスタＰＴＲ４１のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号が満タン信号として払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ２に入力される。

【０７４４】

抵抗ＰＲ４５，ＰＲ４６、及びトランジスタＰＴＲ４１から構成される回路は、満タン検知センサ２７９からの検出信号によりＯＮ／ＯＦＦするスイッチ回路である。

【０７４５】

満タン検知センサ２７９は、上述したように、ファールカバーユニット２７０の第二球通路における収容空間が貯留された遊技球で満タンとなっているか否かを検出するものである。本実施形態では、収容空間が貯留された遊技球で満タンとなっていないときには、満タン検知センサ２７９の出力端子に印加される電圧がハンドル中継端子板３１５、そして電源基板９３１を介して、払出制御基板９５１においてプルアップ抵抗４４ａにより＋１２Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった信号が払出制御基板９５１に入力される一方、収容空間が貯留された遊技球で満タンとなっているときには、満タン検知センサ２７９の出力端子に印加される電圧がハンドル中継端子板３１５、そして電源基板９３１を介して、払出制御基板９５１においてグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなった信号が払出制御基板９５１に入力される。

【０７４６】

収容空間が貯留された遊技球で満タンとなっていないときには、満タン検知センサ２７９の出力端子に印加される電圧がハンドル中継端子板３１５、そして電源基板９３１を介して、払出制御基板９５１においてプルアップ抵抗４４ａにより＋１２Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった信号が上述したトランジスタＰＴＲ４１のベース端子に入力されることでトランジスタＰＴＲ４１がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ４１のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなった満タン信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ２に入力される。

【０７４７】

一方、収容空間が貯留された遊技球で満タンとなっているときには、満タン検知センサ２７９の出力端子に印加される電圧がハンドル中継端子板３１５、そして電源基板９３１を介して、払出制御基板９５１においてグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなった信号が上述したトランジスタＰＴＲ４１のベース端子に入力されることでトランジスタＰＴＲ４１がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ４１のコレクタ端子に印加される電圧が抵抗ＰＲ４７により＋５Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった満タン信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ２に入力される。

【０７４８】

なお、本実施形態では、満タン検知センサ２７９からの検出信号は、満タン検知センサ用３端子フィルタＰＩＣ５０を介して、抵抗ＰＲ４５、抵抗ＰＲ４６、及びトランジスタＰＴＲ４１から構成されるスイッチ回路に入力される回路構成としていたが、図７０に示した、球切れ検知センサ８２７、払出検知センサ８４２等の各種検出スイッチからの検出信号は、満タン検知センサ用３端子フィルタＰＩＣ５０のようなＴ型フィルタ回路を介さずに各スイッチ回路に直接入力される回路構成となっている。満タン検知センサ２７９は、扉枠３に取り付けられるファールカバーユニット２７０に設けられているため、本体枠４に取り付けられる払出装置８３０に設けられる球切れ検知センサ８２７、払出検知センサ８４２等と比べると、検出信号を伝送する経路が極めて長くなり、ノイズの影響を極めて受けやすい。

【０７４９】

満タン検知センサ２７９は、ファールカバーユニット２７０の第二球通路における収容空間が貯留された遊技球で満タンとなっているか否かを検出するものであり、払出制御ＭＰＵ９５２ａは、満タン検知センサ２７９からの検出信号に基づいて、収容空間が貯留された遊技球で満タンであると判断すると、払出モータ８３４の駆動制御を強制的に停止して払出回転体による遊技球の払い出しを停止する制御を行うようになっている。つまり、満タン検知センサ２７９からの検出信号を伝える伝送経路（伝送ライン）にノイズが侵入すると、払出制御ＭＰＵ９５２ａは、収容空間が貯留された遊技球で満タンでもないのに、払出モータ８３４の駆動制御を強制的に停止して払出回転体による遊技球の払い出しを停止するという場合もあるし、収容空間が貯留された遊技球で満タンであるにもかからず、払出モータ８３４を駆動制御して払出回転体を回転させて遊技球の払い出しを継続する

ことにより上述した賞球通路の上流側まで遊技球で満たされると、払出回転体そのものが回転することができなくなって払出モータ８３４に負荷が異常にかかり、払出モータ８３４が過負荷となって異常発熱して故障したり、払出モータ８３４の回転軸を払出回転体の回転運動に伝達する機構等が故障したりするという場合もある。そこで、本実施形態では、このような問題が発生しないように、満タン検知センサ２７９からの検出信号を、まず満タン検知センサ用３端子フィルタＰＩＣ５０において、ノイズ成分が除去するように回路構成を採用した。

【０７５０】

［１０－２－３（ｅ）．操作スイッチからの操作信号が入力される回路］

操作スイッチ９５４の出力端子である１番端子及び２番端子は、グランド（ＧＮＤ）に接地され、操作スイッチ９５４の出力端子である３番端子及び４番端子は、プルアップ抵抗ＰＲ４８により＋５Ｖ側に引き上げられて抵抗ＰＲ４９を介して前段のトランジスタＰＴＲ４２のベース端子と電気に接続されている。前段のトランジスタＰＴＲ４２のベース端子は、抵抗ＰＲ４９と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＰＲ５０の他端と電気的に接続されている。また、操作スイッチ９５４の出力端子である４番端子は、プルアップ抵抗ＰＲ４８と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地されるコンデンサＰＣ４１の他端と電気的に接続されている。前段のトランジスタＰＴＲ４２のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、前段のトランジスタＰＴＲ４２のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＰＲ５１の他端と電気的に接続されるとともに抵抗ＰＲ５２を介して後段のトランジスタＰＴＲ４３のベース端子と電気的に接続されている。後段のトランジスタＰＴＲ４３のベース端子は、抵抗ＰＲ５２と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＰＲ５３の他端と電気的に接続されている。後段のトランジスタＰＴＲ４３のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、後段のトランジスタＰＴＲ４３のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＰＲ５４の他端と電気的に接続されるとともに非反転バッファＩＣＰＩＣ４０（非反転バッファＩＣＰＩＣ４０は、８つの非反転バッファ回路を備えており、その１つ（ＰＩＣ４０Ｃ）に入力された信号波形の論理を反転させることなく整形して出力する。）を介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ３と電気的に接続されている。前段及び後段のトランジスタＰＴＲ４２，ＰＴＲ４３がＯＮ／ＯＦＦすることにより後段のトランジスタＰＴＲ４３のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号がＲＷＭＣＬＲ信号として払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ３に入力される。

【０７５１】

また、操作スイッチ９５４の出力端子である３番端子及び４番端子は、プルアップ抵抗ＰＲ４８により＋５Ｖ側に引き上げられて抵抗ＰＲ４９を介して前段のトランジスタＰＴＲ４２のベース端子と電気に接続されるほか、プルアップ抵抗ＰＲ４８により＋５Ｖ側に引き上げられて抵抗ＰＲ５５を介してトランジスタＰＴＲ４４のベース端子と電気に接続されている。トランジスタＰＴＲ４４のベース端子は、抵抗ＰＲ５５と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＰＲ５６の他端と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ４４のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、トランジスタＰＴＲ４４のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して主制御基板１３１０と電気的に接続されている。なお、トランジスタＰＴＲ４４のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して主制御基板１３１０と電気的に接続されると、図７７に示した、主制御基板１３１０の主制御入力回路１３１０ｂにおいて、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＭＲ２の他端と電気的に接続される。トランジスタＰＴＲ４４がＯＮ／ＯＦＦすることによりトランジスタＰＴＲ４４のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号がＲＡＭクリア信号として主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０に入力される。

【０７５２】

プルアップ抵抗ＰＲ４８及びコンデンサＰＣ４１から構成される回路は、スイッチ信号

発生回路であり、操作スイッチ９５４が押圧操作される際に、操作スイッチ９５４を構成する接点が短時間ＯＮ／ＯＦＦを繰り返すバタつき現象による操作スイッチ９５４からの電圧の変動を吸収する機能も有する回路として構成されている。

【０７５３】

抵抗ＰＲ４９，ＰＲ５０、及びトランジスタＰＴＲ４２から構成される回路は前段のスイッチ回路であり、抵抗ＰＲ５２，ＰＲ５３、及びトランジスタＰＴＲ４３から構成される回路は後段のスイッチ回路であり、抵抗ＰＲ５５，ＰＲ５６、及びトランジスタＰＴＲ４４から構成される回路はスイッチ回路であり、操作スイッチ９５４からの操作信号によりＯＮ／ＯＦＦするものである。

【０７５４】

操作スイッチ９５４は、上述したように、電源投入時から予め定めた期間内において払出制御基板９５１の払出制御ＭＰＵ９５２ａに内蔵されるＲＡＭ（払出制御内蔵ＲＡＭ）、及び主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるＲＡＭ（主制御内蔵ＲＡＭ）をクリアする場合に操作されたり、電源投入後においてエラー報知されている際に、そのエラーを解除するために操作されたりするようになっており、電源投入時から予め定めた期間内におけるＲＡＭクリアを行う機能と、電源投入後（ＲＡＭクリアとして機能を奏する期間を経過した後、つまり電源投入時から予め定めた期間が経過した後）におけるエラー解除を行う機能と、を有している。操作スイッチ９５４からの操作信号は、電源投入時から予め定めた期間内におけるＲＡＭクリアを行う機能においては、ＲＡＭクリア信号となる一方、電源投入後（電源投入時から予め定めた期間が経過した後）におけるエラー解除を行う機能においては、エラー解除信号となる。

【０７５５】

操作スイッチ９５４が操作されていないときには、操作スイッチ９５４の出力端子である３番端子及び４番端子がプルアップ抵抗ＰＲ４８により＋５Ｖ側に引き上げられることで論理がＨＩとなった操作信号が前段のトランジスタＰＴＲ４２のベース端子に入力されて前段のトランジスタＰＴＲ４２がＯＮし、前段のスイッチ回路もＯＮすることとなり、後段のトランジスタＰＴＲ４３のベースに印加される電圧である、前段のトランジスタＰＴＲ４３のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることで後段のトランジスタＰＴＲ４３がＯＦＦし、後段のスイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、後段のトランジスタＰＴＲ４３のコレクタ端子に印加される電圧が抵抗ＰＲ５４により＋５Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなったＲＷＭＣＬＲ信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ３に入力される。払出制御ＭＰＵ９５２ａは、電源投入時から予め定めた期間内において、入力端子ＰＡ３に入力されるＲＷＭＣＬＲ信号の論理がＨＩであるときには払出制御内蔵ＲＡＭに記憶される情報を消去するＲＡＭクリアを行うことを指示するものではないと判断し、電源投入後（電源投入時から予め定めた期間が経過した後）において、入力端子ＰＡ３に入力されるＲＷＭＣＬＲ信号の論理がＨＩであるときにはエラー解除を行うことを指示するものではないと判断する。

【０７５６】

また、操作スイッチ９５４が操作されていないときには、操作スイッチ９５４の出力端子である３番端子及び４番端子がプルアップ抵抗ＰＲ４８により＋５Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなった操作信号がトランジスタＰＴＲ４４のベース端子に入力されてトランジスタＰＴＲ４４がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ４４のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して主制御基板１３１０においてグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなったＲＡＭクリア信号が主制御基板１３１０に入力される。主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、電源投入時から予め定めた期間内に論理がＬＯＷであるＲＡＭクリア信号が入力されているときには、上述したように、図７７に示した、この論理がＬＯＷであるＲＡＭクリア信号がトランジスタＭＴＲ０のベース端子に入力されることでトランジスタＭＴＲ０がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、トランジスタＭＴＲ０のコレクタ端子に印加される電圧が抵抗ＭＲ５により＋５Ｖ側に引き上げられて論理

がＨＩとなったＲＡＭクリア信号が主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０に入力される。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、入力端子ＰＡ０に入力されるＲＡＭクリア信号の論理がＨＩであるときには主制御内蔵ＲＡＭに記憶される情報を消去するＲＡＭクリアを行うことを指示するものではないと判断する。

【０７５７】

一方、操作スイッチ９５４が操作されているときには、操作スイッチ９５４の出力端子である３番端子及び４番端子がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることで論理がＬＯＷとなった操作信号が前段のトランジスタＰＴＲ４２のベース端子に入力されて前段のトランジスタＰＴＲ４２がＯＦＦし、前段のスイッチ回路もＯＦＦすることとなり、後段のトランジスタＰＴＲ４３のベースに印加される電圧である、前段のトランジスタＰＴＲ４２のコレクタ端子に印加される電圧が抵抗ＰＲ５１により＋５Ｖ側に引き上げられることで後段のトランジスタＰＴＲ４３がＯＮし、後段のスイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、後段のトランジスタＰＴＲ４３のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなったＲＷＭＣＬＲ信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ３に入力される。払出制御ＭＰＵ９５２ａは、電源投入時から予め定めた期間内において、入力端子ＰＡ３に入力されるＲＷＭＣＬＲ信号の論理がＬＯＷであるときには払出制御内蔵ＲＡＭに記憶される情報を消去するＲＡＭクリアを行うことを指示するものであると判断し、電源投入後（電源投入時から予め定めた期間が経過した後）において、入力端子ＰＡ３に入力されるＲＷＭＣＬＲ信号の論理がＬＯＷであるときにはエラー解除を行うことを指示するものであると判断する。

【０７５８】

また、操作スイッチ９５４が操作されているときには、操作スイッチ９５４の出力端子である３番端子及び４番端子がプルアップ抵抗ＰＲ４８によりグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることで論理がＬＯＷとなった操作信号がトランジスタＰＴＲ４４のベース端子に入力されてトランジスタＰＴＲ４４がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ４４のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して主制御基板１３１０の主制御入力回路１３１０ｂのプルアップ抵抗ＭＲ２により＋１２Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなったＲＡＭクリア信号が主制御基板１３１０に入力される。主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、電源投入時から予め定めた期間内に論理がＨＩであるＲＡＭクリア信号が入力されているときには、上述したように、図７７に示した、この論理がＨＩであるＲＡＭクリア信号がトランジスタＭＴＲ０のベース端子に入力されることでトランジスタＭＴＲ０がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、トランジスタＭＴＲ０のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなったＲＡＭクリア信号が主制御ＭＰＵ１３１０ａの入力ポートＰＡの入力端子ＰＡ０に入力される。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、入力端子ＰＡ０に入力されるＲＡＭクリア信号の論理がＬＯＷであるときには主制御内蔵ＲＡＭに記憶される情報を消去するＲＡＭクリアを行うことを指示するものであると判断する。

【０７５９】

［１０－２－４．払出モータ駆動回路］

次に、図５に示した払出装置８３０の払出モータ８３４に駆動信号を出力するための払出モータ駆動回路９５２ｄについて説明する。払出モータ駆動回路９５２ｄは、図８３に示すように、電圧切替回路９５２ｄａ、ドライブＩＣＰＩＣ６０を主として構成されている。電圧切替回路９５２ｄａの電源入力端子１，２は、＋１２Ｖ電源ライン及び＋５Ｖ電源ラインとそれぞれ電気的に接続されて＋１２及び＋５Ｖがそれぞれ印加され、電圧切替回路９５２ｄａの接地端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地されている。電圧切替回路９５２ｄａの電源切替入力端子は、電圧切替信号が入力される。この電圧切替信号は、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａに出力され、リセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａから電圧切替回路９５２ｄａの電源切替入力端子に出力されるようになっている。電圧切替回路９５２ｄａ

の電源出力端子は、ツェナーダイオードＰＺＤ６０を介して、ドライブＩＣＰＩＣ６０のカソード端子である３番端子及び１０番端子とそれぞれ電気的に接続されるとともに、払出モータ８３４の電源端子と電気的に接続され、電圧切替回路９５２ｄａの電圧切替入端子に入力される電圧切替信号に基づいて、＋１２Ｖ又は＋５Ｖを、モータ駆動電圧として、ツェナーダイオードＰＺＤ６０を介して、ドライブＩＣＰＩＣ６０のカソード端子である３番端子及び１０番端子にそれぞれ供給するとともに、払出モータ８３４に供給する。

【０７６０】

ドライブＩＣＰＩＣ６０は、４つのダーリントンパワートランジスタを備えており、本実施形態では、ドライブＩＣＰＩＣ６０のエミッタ端子である６番端子及び７番端子は、それぞれグランド（ＧＮＤ）と接地され、ドライブＩＣＰＩＣ６０のベース端子である１番端子、５番端子、８番端子、そして１２番端子は、払出モータ駆動信号が抵抗ＰＲ６０～ＰＲ６３を介してそれぞれ入力される。ドライブＩＣＰＩＣ６０のコレクタ端子である２番端子、４番端子、９番端子、そして１１番端子は、ドライブＩＣＰＩＣ６０のベース端子である１番端子、５番端子、８番端子、そして１２番端子とそれぞれ対応しており、ドライブＩＣＰＩＣ６０のベース端子である１番端子、５番端子、８番端子、そして１２番端子に払出モータ駆動信号が抵抗ＰＲ６０～ＰＲ６３を介してそれぞれ入力されると、励磁信号である駆動パルスを払出モータ８３４と対応する各相（／Ｂ相、Ｂ相、Ａ相、／Ａ相）にそれぞれ出力する。この払出モータ駆動信号は、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａに出力され、リセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａから抵抗ＰＲ６０～ＰＲ６３を介してドライブＩＣＰＩＣ６０のベース端子である１番端子、５番端子、８番端子、そして１２番端子にそれぞれ出力されるようになっている。これらの駆動パルスは、払出モータ８３４の各相（／Ｂ相、Ｂ相、Ａ相、／Ａ相）に流す励磁電流のスイッチングにより行われ、払出モータ８３４を回転させる。なお、このスイッチングにより各相（／Ｂ相、Ｂ相、Ａ相、／Ａ相）の駆動パルス（励磁信号）を遮断したときには逆起電力が発生する。この逆起電力がドライブＩＣＰＩＣ６０の耐圧を超えると、ドライブＩＣＰＩＣ６０が破損するため、保護として、ドライブＩＣＰＩＣ６０のカソード端子である３番端子及び１０番端子の前段に上述したツェナーダイオードＰＺＤ０を電気的に接続する回路構成を採用した。

【０７６１】

［１０－２－５．ＣＲユニット入出力回路］

次に、図７１に示したＣＲユニット６との各種信号を入出力するためのＣＲユニット入出力回路９５２ｅについて説明する。払出制御基板９５１は、ＣＲユニット６から、上述したように、遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して、貸球要求信号であるＢＲＤＹと、１回の払出動作開始要求信号であるＢＲＱと、が入力され、また図７１に示した電源基板９３１から供給されるＡＣ２４Ｖから作成した、所定電圧ＶＬ（＋１２Ｖ）及びグランドＬＧが供給される一方、払出制御基板９５１から、遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して、１回の払出動作を開始した旨又は終了した旨を伝えるＥＸＳ信号と、貸球を払い出すための払出動作が可能である旨又は不可能である旨を伝えるＰＲＤＹ信号と、を出力する。これらの各種信号等を入出力する入出力回路は、図８４に示すように、フォトカプラＰＩＣ７０～ＰＩＣ７４（赤外ＬＥＤとフォトトランジスタとが内蔵されている。）を主として構成されている。

【０７６２】

ＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬは、抵抗ＰＲ７０を介して、フォトカプラＰＩＣ７０のアノード端子に印加されている。フォトカプラＰＩＣ７０のカソード端子は、ＣＲユニット６からのグランドＬＧと電気的に接続されている。抵抗ＰＲ６０は、フォトカプラＰＩＣ７０の内蔵赤外ＬＥＤに流れる電流を制限するための制限抵抗である。フォトカプラＰＩＣ７０のアノード端子にＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬが印加されているときには、フォトカプラＰＩＣ７０がＯＮする一方、フォトカプラＰＩＣ７０のアノード端子にＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬが印加されていないときには、フォトカプラＰＩＣ７０がＯＦＦするようになっている。フォトカプラＰＩＣ７０のエミッタ端子は、グラン

ド（ＧＮＤ）と接地され、フォトカプラＰＩＣ７０のコレクタ端子は、抵抗ＰＲ７１を介してトランジスタＰＴＲ７０のベース端子と電気的に接続されるほかに、抵抗ＰＲ７２を介してトランジスタＰＴＲ７１のベース端子と電気的に接続されている。フォトカプラＰＩＣ７０のコレクタ端子は、抵抗ＰＲ７１と電気的に接続されるほかに、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＰＲ７３の他端と電気的に接続されている。

【０７６３】

トランジスタＰＴＲ７０のベース端子は、抵抗ＰＲ７１と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＰＲ７４の他端と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ７０のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）に接地され、トランジスタＰＴＲ７０のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＰＲ７５の他端と電気的に接続されるとともに非反転バッファＩＣＰＩＣ８０（非反転バッファＩＣＰＩＣ８０は、８つの非反転バッファ回路を備えており、その１つ（ＰＩＣ８０Ａ）に入力された信号波形の論理を反転させることなく整形して出力する。）を介して図８０に示した払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ７０がＯＮ／ＯＦＦすることによりトランジスタＰＴＲ７０のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号がＣＲ接続信号１として払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力される。

【０７６４】

一方、トランジスタＰＴＲ７１のベース端子は、抵抗ＰＲ７２と電気的に接続されるほかに、一端がグランド（ＧＮＤ）と接地される抵抗ＰＲ７６の他端と電気的に接続されている。トランジスタＰＴＲ７１のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）に接地され、トランジスタＰＴＲ７１のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して電源基板９３１と電気的に接続されている。なお、トランジスタＰＴＲ７１のコレクタ端子は、配線（ハーネス）を介して電源基板９３１と電気的に接続されると、電源基板９３１において、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続される図示しないプルアップ抵抗の他端と電気的に接続される。トランジスタＰＴＲ７１がＯＮ／ＯＦＦすることによりトランジスタＰＴＲ７１のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号がＣＲ接続信号として電源基板９３１に入力される。

【０７６５】

抵抗ＰＲ７１，ＰＲ７４、及びトランジスタＰＴＲ７０から構成される回路は、フォトカプラＰＩＣ７０のＯＮ／ＯＦＦによりＯＮ／ＯＦＦするスイッチ回路である。

【０７６６】

ＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬがフォトカプラＰＩＣ７０のアノード端子に印加されていないときには、フォトカプラＰＩＣ７０がＯＦＦし、プルアップ抵抗ＰＲ７３により＋５Ｖ側に引き上げられることでトランジスタＰＴＲ７０がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ７０のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなったＣＲ接続信号１が払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力される。

【０７６７】

一方、ＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬがフォトカプラＰＩＣ７０のアノード端子に印加されているときには、フォトカプラＰＩＣ７０がＯＮし、トランジスタＰＴＲ７０のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることでトランジスタＰＴＲ７０がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ７０のコレクタ端子に印加される電圧がプルアップ抵抗ＰＴＲ７５により＋５Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなったＣＲ接続信号１が払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力される。

【０７６８】

抵抗ＰＲ７２，ＰＲ７６、及びトランジスタＰＴＲ７１から構成される回路も、フォトカプラＰＩＣ７０のＯＮ／ＯＦＦによりＯＮ／ＯＦＦするスイッチ回路である。

【０７６９】
ＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬがフォトカプラＰＩＣ７０のアノード端子に印加されていないときには、フォトカプラＰＩＣ７０がＯＦＦし、プルアップ抵抗ＰＲ７３により＋５Ｖ側に引き上げられることでトランジスタＰＴＲ７１がＯＮし、スイッチ回路もＯＮすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ７１のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して電源基板９３１においてグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなったＣＲ接続信号が電源基板９３１に入力される。
【０７７０】
一方、ＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬがフォトカプラＰＩＣ７０のアノード端子に印加されているときには、フォトカプラＰＩＣ７０がＯＮし、トランジスタＰＴＲ７１のベース端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられることでトランジスタＰＴＲ７１がＯＦＦし、スイッチ回路もＯＦＦすることとなる。これにより、トランジスタＰＴＲ７１のコレクタ端子に印加される電圧が配線（ハーネス）を介して電源基板９３１のプルアップ抵抗により＋１２Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなったＣＲ接続信号が電源基板９３１に入力される。
【０７７１】
ＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬは、フォトカプラＰＩＣ７０のアノード端子のほかに、抵抗ＰＲ７７を介して、フォトカプラＰＩＣ７１のアノード端子にも印加されている。フォトカプラＰＩＣ７１のカソード端子は、ＣＲユニット６からのＢＲＤＹが入力されている。抵抗ＰＲ７７は、フォトカプラＰＩＣ７１の内蔵赤外ＬＥＤに流がれる電流を制限するための制限抵抗である。フォトカプラＰＩＣ７１のアノード端子にＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬが印加されているときであって、ＣＲユニット６からのＢＲＤＹの論理がＬＯＷとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７１がＯＮする一方、フォトカプラＰＩＣ７１のアノード端子にＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬが印加されているときであって、ＣＲユニット６からのＢＲＤＹの論理がＨＩとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７１がＯＦＦするようになっている。フォトカプラＰＩＣ７１のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、フォトカプラＰＩＣ７１のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＰＲ７８の他端と電気的に接続されるとともに非反転バッファＩＣＰＩＣ８０（非反転バッファＩＣＰＩＣ８０は、８つの非反転バッファ回路を備えており、その１つ（ＰＩＣ８０Ｂ）に入力された信号波形の論理を反転させることなく整形して出力する。）を介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子と電気的に接続されている。フォトカプラＰＩＣ７１がＯＮ／ＯＦＦすることによりフォトカプラＰＩＣ７１のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号がＢＲＤＹ信号として払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力される。
【０７７２】
フォトカプラＰＩＣ７１のアノード端子にＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬが印加されているときであって、ＣＲユニット６からのＢＲＤＹの論理がＬＯＷとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７１がＯＮするため、フォトカプラＰＩＣ７１のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなったＢＲＤＹ信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力される。一方、フォトカプラＰＩＣ７１のアノード端子にＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬが印加されているときであって、ＣＲユニット６からのＢＲＤＹの論理がＨＩとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７１がＯＦＦするため、フォトカプラＰＩＣ７１のコレクタ端子に印加される電圧がプルアップ抵抗ＰＲ７８により＋５Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなったＢＲＤＹ信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力される。このように、フォトカプラＰＩＣ７１のコレクタ端子から出力されるＢＲＤＹ信号の論理は、ＣＲユニット６からのＢＲＤＹの論理と同一の論理となっている。
【０７７３】
ＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬは、フォトカプラＰＩＣ７０のアノード端子、及び

フォトカプラＰＩＣ７１のアノード端子のほかに、抵抗ＰＲ７９を介して、フォトカプラＰＩＣ７２のアノード端子にも印加されている。フォトカプラＰＩＣ７２のカソード端子は、ＣＲユニット６からのＢＲＱが入力されている。抵抗ＰＲ７９は、フォトカプラＰＩＣ７２の内蔵赤外ＬＥＤに流がれる電流を制限するための制限抵抗である。フォトカプラＰＩＣ７２のアノード端子にＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬが印加されているときであって、ＣＲユニット６からのＢＲＱの論理がＬＯＷとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７２がＯＮする一方、フォトカプラＰＩＣ７２のアノード端子にＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬが印加されているときであって、ＣＲユニット６からのＢＲＱの論理がＨＩとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７２がＯＦＦするようになっている。フォトカプラＰＩＣ７２のエミッタ端子は、グランド（ＧＮＤ）と接地され、フォトカプラＰＩＣ７２のコレクタ端子は、一端が＋５Ｖ電源ラインと電気的に接続されるプルアップ抵抗ＰＲ８０の他端と電気的に接続されるとともに非反転バッファＩＣＰＩＣ８０（非反転バッファＩＣＰＩＣ８０は、８つの非反転バッファ回路を備えており、その１つ（ＰＩＣ８０Ｃ）に入力された信号波形の論理を反転させることなく整形して出力する。）を介して払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子と電気的に接続されている。フォトカプラＰＩＣ７２がＯＮ／ＯＦＦすることによりフォトカプラＰＩＣ７２のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号がＢＲＱ信号として払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力される。

【０７７４】

フォトカプラＰＩＣ７２のアノード端子にＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬが印加されているときであって、ＣＲユニット６からのＢＲＱの論理がＬＯＷとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７２がＯＮするため、フォトカプラＰＩＣ７２のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなったＢＲＱ信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力される。一方、フォトカプラＰＩＣ７２のアノード端子にＣＲユニット６からの所定電圧ＶＬが印加されているときであって、ＣＲユニット６からのＢＲＱの論理がＨＩとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７２がＯＦＦするため、フォトカプラＰＩＣ７２のコレクタ端子に印加される電圧がプルアップ抵抗ＰＲ８０により＋５Ｖ側に引き上げられて論理がＨＩとなったＢＲＱ信号が払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの入力端子に入力される。このように、フォトカプラＰＩＣ７２のコレクタ端子から出力されるＢＲＱ信号の論理は、ＣＲユニット６からのＢＲＱの論理と同一の論理となっている。

【０７７５】

払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子から１回の払出動作を開始した旨又は終了した旨を伝えるＥＸＳ信号は、リセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂに出力され、リセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂから抵抗ＰＲ８１を介してフォトカプラＰＩＣ７３のカソード端子に入力されている。フォトカプラＰＩＣ７３のアノード端子は、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＰＲ８２の他端と電気的に接続されている。抵抗ＰＲ８２は、フォトカプラＰＩＣ７３の内蔵赤外ＬＥＤに流がれる電流を制限するための制限抵抗である。フォトカプラＰＩＣ７３のアノード端子に抵抗ＰＲ８２を介して＋１２Ｖが印加されているときであって、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂを介して出力されるＥＸＳ信号の論理がＬＯＷとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７３がＯＮする一方、フォトカプラＰＩＣ７３のアノード端子に抵抗ＰＲ８２を介して＋１２Ｖが印加されているときであって、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂを介して出力されるＥＸＳ信号の論理がＨＩとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７３がＯＦＦするようになっている。フォトカプラＰＩＣ７３のエミッタ端子は、ＣＲユニット６からのグランドＬＧと接地され、フォトカプラＰＩＣ７３のコレクタ端子は、プルアップ抵抗ＰＲ８３により、遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して、ＣＲユニット６内において所定電圧ＶＬに引き上げられてその内蔵制御装置と電気的に接続されている。フォトカプラＰＩＣ７３がＯＮ／

ＯＦＦすることによりフォトカプラＰＩＣ７３のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号がＥＸＳとしてＣＲユニット６の内蔵制御装置に入力される。

【０７７６】

フォトカプラＰＩＣ７３のアノード端子に抵抗ＰＲ８２を介して＋１２Ｖが印加されているときであって、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂを介して出力されるＥＸＳ信号の論理がＬＯＷとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７３がＯＮするため、フォトカプラＰＩＣ７３のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなったＥＸＳがＣＲユニット６の内蔵制御装置に入力される。一方、フォトカプラＰＩＣ７３のアノード端子に抵抗ＰＲ８２を介して＋１２Ｖが印加されているときであって、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂを介して出力されるＥＸＳ信号の論理がＨＩとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７３がＯＦＦするため、フォトカプラＰＩＣ７３のコレクタ端子に印加される電圧がプルアップ抵抗ＰＲ８３により所定電圧ＶＬに引き上げられて論理がＨＩとなったＥＸＳがＣＲユニット６の内蔵制御装置に入力される。このように、フォトカプラＰＩＣ７３のコレクタ端子から出力されるＥＸＳの論理は、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂを介して出力されるＥＸＳ信号の論理と同一の論理となっている。

【０７７７】

払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子から貸球を払い出すための払出動作が可能である旨又は不可能である旨を伝えるＰＲＤＹ信号は、抵抗ＰＲ８４を介して、フォトカプラＰＩＣ７４のカソード端子に入力されている。フォトカプラＰＩＣ７４のアノード端子は、一端が＋１２Ｖ電源ラインと電気的に接続される抵抗ＰＲ８５の他端と電気的に接続されている。抵抗ＰＲ８５は、フォトカプラＰＩＣ７４の内蔵赤外ＬＥＤに流がれる電流を制限するための制限抵抗である。フォトカプラＰＩＣ７４のアノード端子に抵抗ＰＲ８５を介して＋１２Ｖが印加されているときであって、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂを介して出力されるＰＲＤＹ信号の論理がＬＯＷとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７４がＯＮする一方、フォトカプラＰＩＣ７４のアノード端子に抵抗ＰＲ８５を介して＋１２Ｖが印加されているときであって、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂを介して出力されるＰＲＤＹ信号の論理がＨＩとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７４がＯＦＦするようになっている。フォトカプラＰＩＣ７４のエミッタ端子は、ＣＲユニット６からのグランドＬＧと接地され、フォトカプラＰＩＣ７４のコレクタ端子は、プルアップ抵抗ＰＲ８６により、遊技球等貸出装置接続端子板８６９を介して、ＣＲユニット６内において所定電圧ＶＬに引き上げられてその内蔵制御装置と電気的に接続されている。フォトカプラＰＩＣ７４がＯＮ／ＯＦＦすることによりフォトカプラＰＩＣ７４のコレクタ端子から出力される信号の論理が変化し、その信号がＰＲＤＹとしてＣＲユニット６の内蔵制御装置に入力される。

【０７７８】

フォトカプラＰＩＣ７４のアノード端子に抵抗ＰＲ８５を介して＋１２Ｖが印加されているときであって、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂを介して出力されるＰＲＤＹ信号の論理がＬＯＷとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７４がＯＮするため、フォトカプラＰＩＣ７４のコレクタ端子に印加される電圧がグランド（ＧＮＤ）側に引き下げられて論理がＬＯＷとなったＰＲＤＹがＣＲユニット６の内蔵制御装置に入力される。一方、フォトカプラＰＩＣ７４のアノード端子に抵抗ＰＲ８５を介して＋１２Ｖが印加されているときであって、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂを介して出力されるＰＲＤＹ信号の論理がＨＩとなっているときには、フォトカプラＰＩＣ７４がＯＦＦするため、フォトカプラＰＩＣ７４のコレクタ端子に

印加される電圧がプルアップ抵抗ＰＲ８６により所定電圧ＶＬに引き上げられて論理がＨＩとなったＰＲＤＹがＣＲユニット６の内蔵制御装置に入力される。このように、フォトカプラＰＩＣ７４のコレクタ端子から出力されるＰＲＤＹの論理は、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの出力端子からリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂを介して出力されるＰＲＤＹ信号の論理と同一の論理となっている。

【０７７９】

［１０－２－６．払出制御ＭＰＵへの各種入出力信号］

次に、払出制御ＭＰＵ９５２ａの各種入出力ポートの入出力端子から入出力される各種入出力信号について説明する。

【０７８０】

払出制御ＭＰＵ９５２ａのシリアル入力ポートのシリアルデータ入力端子であるＲＸＤ端子は、図８０に示すように、主制御基板１３１０からのシリアルデータが払出制御入力回路９５２ｂを介して主払シリアルデータ受信信号として受信される。一方、払出制御ＭＰＵ９５２ａのシリアル出力ポートのシリアルデータ出力端子であるＴＸＤ端子からは、主制御基板１３１０に送信するシリアルデータを払主シリアルデータ送信信号としてリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂに送信してリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂから主制御基板１３１０に払主シリアルデータ送信信号を送信する。

【０７８１】

払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の入力ポートの各入力端子には、上述した、ＲＷＭＣＬＲ信号、払出停電予告信号、扉開放信号、満タン信号、ＣＲユニット６からの各種信号（ＢＲＱ信号、ＢＲＤＹ信号、ＣＲ接続信号１等）等がそれぞれ入力されるほかに、例えば、上述した払主シリアルデータ受信信号の正常受信完了の旨を伝える主制御基板１３１０からの主払ＡＣＫ信号が払出制御入力回路９５２ｂを介して入力されたり、図７０に示した、球切れ検知センサ８２７、払出検知センサ８４２、回転検知センサ８４０等からの検出信号が払出制御入力回路９５２ｂを介してそれぞれ入力されたり等する。

【０７８２】

一方、払出制御ＭＰＵ９５２ａの所定の出力ポートの各出力端子からは、上述したＥＸＳ信号及びＰＲＤＹ信号をリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂにそれぞれ出力してリセット機能なし払出制御出力回路９５２ｃｂからＥＸＳ信号及びＰＲＤＹ信号をＣＲユニット入出力回路９５２ｅに出力したり、上述した電圧切替信号をリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａに出力してリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａから電圧切替信号を電圧切替回路９５２ｄａに出力したり、払出モータ駆動信号をリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａに出力してリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａから払出モータ駆動信号を払出モータ駆動回路９５２ｄを介して払出モータ８３４に出力したりするほかに、例えば、上述した主払シリアルデータ受信信号の正常受信完了の旨を伝える払主ＡＣＫ信号をリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａに出力してリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａから払主ＡＣＫ信号を主制御基板１３１０に出力したり、図７０に示したエラーＬＥＤ表示器８６０ｂの駆動信号をリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａに出力してリセット機能付き払出制御出力回路９５２ｃａから駆動信号をエラーＬＥＤ表示器８６０ｂに出力したり等する。

【０７８３】

［１０－３．主制御基板との各種入出力信号及び外部端子板への各種出力信号］

次に、払出制御基板９５１と主制御基板１３１０との各種入出力信号と、払出制御基板９５１から外部端子板７８４への各種出力信号について、図８５を参照して説明する。

【０７８４】

［１０－３－１．主制御基板との各種入出力信号］

払出制御基板９５１は、主制御基板１３１０と各種入出力信号のやり取りを行う。具体的には、図８５（ａ）に示すように、払出制御基板９５１は、上述した、払主シリアルデータ送信信号、払主ＡＣＫ信号、操作信号（ＲＡＭクリア信号）、主枠扉開放信号等を、主制御基板１３１０に出力する。これらの出力される信号は、主制御基板１３１０の主制

御入力回路１３１０ｂのプルアップ抵抗により＋１２Ｖ側に引き上げられている。
【０７８５】
一方、払出制御基板９５１は、上述した、主払シリアルデータ受信信号、主払ＡＣＫ信号、及び操作信号（ＲＡＭクリア信号）のほかに、メイン賞球数情報出力信号、１５ラウンド大当り情報出力信号、及び２ラウンド大当り情報出力信号等の大当り情報出力信号、確率変動中情報出力信号、特別図柄表示情報出力信号、普通図柄表示情報出力信号、時短中情報出力信号、始動口入賞情報出力信号等の遊技に関する遊技情報信号や払出停電予告信号等が主制御基板１３１０から入力される。これらの入力される信号は、払出制御基板９５１の払出制御部９５２の払出制御入力回路９５２ｂのプルアップ抵抗により＋１２Ｖ側に引き上げられている。
【０７８６】
［１０－３－２．外部端子板への各種出力信号］
払出制御基板９５１は、外部端子板７８４に各種信号を出力する。具体的には、図８５（ｂ）に示すように、上述した外端枠扉開放情報出力信号のほかに、払出モータ８３４が賞球として実際に払い出した遊技球の球数が１０球に達するごとに出力される賞球数情報出力信号、主制御基板１３１０から払出制御基板９５１を介して、メイン賞球数情報出力信号、１５ラウンド大当り情報出力信号と２ラウンド大当り情報出力信号との大当り情報出力信号、確率変動中情報出力信号、特別図柄表示情報出力信号、普通図柄表示情報出力信号、時短中情報出力信号、及び始動口入賞情報出力信号等の遊技情報信号を、外部端子板７８４に出力する。これらの出力される信号は、外部端子板７８４のプルアップ抵抗により＋１２Ｖ側に引き上げられている。つまり外部端子板７８４には、払出制御基板９５１側からの外端枠扉開放情報出力信号、及び賞球数情報出力信号という２つの信号が出力され、主制御基板１３１０側からのメイン賞球数情報出力信号、１５ラウンド大当り情報出力信号、２ラウンド大当り情報出力信号、確率変動中情報出力信号、特別図柄表示情報出力信号、普通図柄表示情報出力信号、時短中情報出力信号、及び始動口入賞情報出力信号という８つの信号が払出制御基板９５１を介して（通過して）出力されるようになっている。
【０７８７】
外部端子板７８４から出力される信号は、図示しない遊技場（ホール）に設置されたホールコンピュータに伝わるようになっており、ホールコンピュータは、遊技者の遊技等を監視している。なお、１５ラウンド大当り情報出力信号又は２ラウンド大当り情報出力信号を１つの大当り情報出力信号としてホールコンピュータに出力する場合には、ホールコンピュータは、ラウンドが２回となった大当りの回数（２ラウンド大当りの発生回数）と、ラウンドが１５回となった大当りの回数（１５ラウンド大当りの発生回数）と、が合算されたものがパチンコ機１の大当りの回数となる。このため、ホールコンピュータは、その合算された大当り回数から、２ラウンド大当りの発生回数や１５ランド大当りの発生回数を把握することができないので、実際にパチンコ機１で発生した大当り回数が多いのが、２ラウンド大当りであるのか、それとも１５ラウンド大当りであるのかを、把握することができない。またパチンコ機１の上方に図示しないデータカウンタが配置されており、遊技者の中には、このデータカウンタに表示された大当り遊技状態の発生回数等を参考にして遊技を行うか否かを選択する者もいる。
【０７８８】
ところが、データカウンタに表示された大当り遊技状態の発生回数は、実際には２ラウンド大当りの発生回数に偏っている場合もあるので、遊技者が遊技を開始しても、２ラウンド大当りばかり発生して１５ラウンド大当りがなかなか発生しないこともある。このように、データカウンタに表示された大当り遊技状態の発生回数は、遊技者に期待感を与えることはできるものの、必要以上に遊技者の射幸心をあおりかねない。
【０７８９】
そこで、本実施形態では、大当り情報出力信号として、１５ラウンド大当り情報出力信号と２ラウンド大当り情報出力信号とを別々にホールコンピュータに出力することにより

、ホールコンピュータは、２ラウンド大当りの発生回数と、１５ラウンド大当り発生回数と、を正確に把握することができるようになっている。したがって、ホールコンピュータは、実際にパチンコ機１で発生した大当り回数の多いのが、２ラウンド大当りであるのか、それとも１５ラウンド大当りであるのかを、把握することができるし、データカウンタには１５ラウンド大当りの発生回数と２ラウンド大当りの発生回数とを別々に又は１５ラウンド大当りの発生回数のみを大当り遊技状態の発生回数として表示することができるので、必要以上に遊技者の射幸心をあおることもない。

【０７９０】

なお、本実施形態では、２ラウンド大当り情報出力信号は２ラウンド大当りが発生して終了するまでの期間においてホールコンピュータに出力された状態となっており、１５ラウンド大当り情報出力信号も１５ラウンド大当りが発生して終了するまでの期間においてホールコンピュータに出力された状態となっている。本実施形態のように、２ラウンド大当り情報出力信号及び１５ラウンド大当り情報出力信号をホールコンピュータに出力する方法のほかに、例えば、２ラウンド大当りが発生すると、２ラウンド大当り情報出力信号が所定期間だけホールコンピュータに出力される状態とし、１５ラウンド大当りが発生すると、１５ラウンド大当り情報出力信号が所定期間だけホールコンピュータに出力される状態とする、このような２ラウンド大当り情報出力信号及び１５ラウンド大当り情報出力信号を同一の所定期間だけホールコンピュータに出力する方法も挙げることができる。

【０７９１】

［１１．外部端子板の出力端子の配列］

次に、遊技場（ホール）に設置されたホールコンピュータへ各種信号を出力する外部端子板７８４の出力端子の配列について、図８６を参照して説明する。外部端子板７８４は、、本体枠ベース６００の後面に取り付けられる賞球ベースの後面に取り付けられるとともに、その後側が外部端子板カバー７８６により覆われている。図８６は外部端子板の出力端子の配列を示す図である。

【０７９２】

外部端子板７８４は、上述したように、外端枠扉開放情報出力信号、賞球数情報出力信号、メイン賞球数情報出力信号、１５ラウンド大当り情報出力信号と２ラウンド大当り情報出力信号との大当り情報出力信号、確率変動中情報出力信号、特別図柄表示情報出力信号、普通図柄表示情報出力信号、時短中情報出力信号、及び始動口入賞情報出力信号を払出制御基板９５１から入力されると、パチンコ機１の外部へ出力するものである。

【０７９３】

これらの各種信号について、簡単に説明すると、外端枠扉開放情報出力信号は、図１に示した扉枠３及び／又は本体枠４が開放されているという遊技者が通常遊技中に生じない状態が発生していることを伝える信号であり、賞球数情報出力信号は、図５に示した払出モータ８３４が賞球として実際に払い出した遊技球の球数が１０球に達するごとにその旨を伝える信号であり、メイン賞球数情報出力信号は、図８に示した第一始動口２００２、第二始動口２００４、一般入賞口２００１，２２０１、及び大入賞口２００５等の各種入賞口に入球した遊技球に基づいて賞球として払い出す予定の遊技球の球数が１０球に達するごとにその旨を伝える信号であり、１５ラウンド大当り情報出力信号は、１５ラウンド大当りが発生している状態である旨を伝える信号であり、２ラウンド大当り情報出力信号は、２ラウンド大当りが発生している状態である旨を伝える信号であり、確率変動中情報出力信号は、確率変動が発生している状態である旨を伝える信号であり、特別図柄表示情報出力信号は、図１０に示した機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器１４０３や第二特別図柄表示器１４０５で特別図柄の変動表示を終了（停止）した状態である旨を伝える信号であり、普通図柄表示情報出力信号は、図１０に示した機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器１４０２で普通図柄の変動表示を終了（停止）した状態である旨を伝える信号であり、時短中情報出力信号は、時短状態が発生している旨を伝える信号であり、始動口入賞情報出力信号は、図８に示した第一始動口２００２又は第二始動口２００４に遊技球が入球するごとにその旨を伝える信号である。

【０７９４】
外部端子板７８４には、図８６に示すように、出力端子ＰＴ１～ＰＴ１０が一列に水平に並んで配置されている。出力端子ＰＴ１は、白色に施されて賞球数情報出力信号が出力されるものである。賞球数情報出力信号は、上述したように、図５に示した払出モータ８３４が賞球として実際に払い出した遊技球の球数が１０球に達するごとにその旨を伝える信号であり、本実施形態では、出力端子ＰＴ１から０．１０５秒間、出力されるようになっている。外部端子板７８４からの賞球数情報出力信号がホールコンピュータへ入力されると、ホールコンピュータは、賞球数情報出力信号が入力されるごとに、パチンコ機１の払出モータ８３４が賞球として１０球の遊技球を賞球として払い出したことを把握することができるとともに、その払い出した遊技球の球数をカウントしてパチンコ機１が払い出した遊技球の総球数を把握することができる。

【０７９５】
出力端子ＰＴ２は、緑色に施されて外端枠扉開放情報出力信号が出力されるものである。外端枠扉開放情報出力信号は、上述したように、図１に示した扉枠３及び／又は本体枠４が開放されているという遊技者が通常遊技中に生じない状態が発生していることを伝える信号であり、本実施形態では、出力端子ＰＴ２から扉枠３及び／又は本体枠４が開放されている間、出力されるようになっている。外部端子板７８４からの外端枠扉開放情報出力信号がホールコンピュータへ入力されると、ホールコンピュータは、外端枠扉開放情報出力信号が入力されている間、パチンコ機１の扉枠３及び／又は本体枠４が開放されていることを把握することができる。

【０７９６】
出力端子ＰＴ３は、灰色に施されて特別図柄表示情報出力信号が出力されるものである。特別図柄表示情報出力信号は、上述したように、図１０に示した機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器１４０３や第二特別図柄表示器１４０５で特別図柄の変動表示を終了（停止）した状態である旨を伝える信号であり、本実施形態では、出力端子ＰＴ３から機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器１４０３や第二特別図柄表示器１４０５における特別図柄の変動表示の終了（停止）時に０．１２８秒間、出力されるようになっている。外部端子板７８４からの特別図柄表示情報出力信号がホールコンピュータへ入力されると、ホールコンピュータは、特別図柄表示情報出力信号が入力されると、パチンコ機１の機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器１４０３や第二特別図柄表示器１４０５において特別図柄の変動表示が終了（停止）したことを把握することができるとともに、その回数をカウントしてパチンコ機１の機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器１４０３や第二特別図柄表示器１４０５において特別図柄を変動表示した総回数を把握することができる。

【０７９７】
出力端子ＰＴ４は、黄色に施されて始動口入賞情報出力信号が出力されるものである。始動口入賞情報出力信号は、上述したように、図８に示した第一始動口２００２又は第二始動口２００４に遊技球が入球するごとにその旨を伝える信号であり、本実施形態では、出力端子ＰＴ４から第一始動口２００２又は第二始動口２００４に遊技球が入球するごとに０．１２８秒間、出力されるようになっている。外部端子板７８４からの始動口入賞情報出力信号がホールコンピュータへ入力されると、ホールコンピュータは、始動口入賞情報出力信号が入力されるごとに、パチンコ機１の第一始動口２００２又は第二始動口２００４に遊技球が入球したことを把握することができるとともに、始動口入賞情報出力信号が入力された回数をカウントしてパチンコ機１の第一始動口２００２又は第二始動口２００４に入球した遊技球の総球数を把握することができる。

【０７９８】
出力端子ＰＴ５は、黒色に施されて１５ラウンド大当り情報出力信号が出力されるものである。１５ラウンド大当り情報出力信号は、上述したように、１５ラウンド大当りが発生している状態である旨を伝える信号であり、本実施形態では、出力端子ＰＴ５から１５ラウンド大当りが発生している間、出力されるようになっている。外部端子板７８４から

の１５ラウンド大当り情報出力信号がホールコンピュータへ入力されると、ホールコンピュータは、１５ラウンド大当り情報出力信号が入力されている間、パチンコ機１に１５ラウンド大当りが発生している状態であることを把握することができるとともに、１５ラウンド大当り情報出力信号が入力された回数をカウントしてパチンコ機１に１５ラウンド大当りが発生した総回数を把握することができる。

【０７９９】

出力端子ＰＴ６は、桃色に施されて２ラウンド大当り情報出力信号が出力されるものである。２ラウンド大当り情報出力信号は、上述したように、２ラウンド大当りが発生している状態である旨を伝える信号であり、本実施形態では、出力端子ＰＴ６から２ラウンド大当りが発生している間、出力されるようになっている。外部端子板７８４からの２ラウンド大当り情報出力信号がホールコンピュータへ入力されると、ホールコンピュータは、２ラウンド大当り情報出力信号が入力されている間、パチンコ機１に２ラウンド大当りが発生している状態であることを把握することができるとともに、２ラウンド大当り情報出力信号が入力された回数をカウントしてパチンコ機１に２ラウンド大当りが発生した総回数を把握することができる。

【０８００】

出力端子ＰＴ７は、青色に施されて普通図柄表示情報出力信号が出力されるものである。普通図柄表示情報出力信号は、上述したように、図１０に示した機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器１４０２で普通図柄の変動表示を終了（停止）した状態である旨を伝える信号であり、本実施形態では、出力端子ＰＴ７から機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器１４０２における普通図柄の変動表示の終了（停止）時に０．１２８秒間、出力されるようになっている。外部端子板７８４からの普通図柄表示情報出力信号がホールコンピュータへ入力されると、ホールコンピュータは、普通図柄表示情報出力信号が入力されると、パチンコ機１の機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器１４０２において普通図柄の変動表示が終了（停止）したことを把握することができるとともに、その回数をカウントしてパチンコ機１の機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器１４０２において普通図柄を変動表示した総回数を把握することができる。

【０８０１】

出力端子ＰＴ８は、赤色に施されて時短中情報出力信号が出力されるものである。時短中情報出力信号は、上述したように、時短状態が発生している旨を伝える信号であり、本実施形態では、出力端子ＰＴ８から時短状態が発生している間、出力されるようになっている。外部端子板７８４からの時短中情報出力信号がホールコンピュータへ入力されると、ホールコンピュータは、時短中情報出力信号が入力されると、パチンコ機１に時短状態が発生していることを把握することができるとともに、時短中情報出力信号が入力された回数をカウントしてパチンコ機１に時短状態が発生した総回数を把握することができる。

【０８０２】

出力端子ＰＴ９は、橙色に施されて確率変動中情報出力信号が出力されるものである。確率変動中情報出力信号は、上述したように、確率変動が発生している状態である旨を伝える信号であり、本実施形態では、出力端子ＰＴ９から確率変動が発生している間、出力されるようになっている。外部端子板７８４からの確率変動中情報出力信号がホールコンピュータへ入力されると、ホールコンピュータは、確率変動中情報出力信号が入力されると、パチンコ機１に確率変動が発生している状態であることを把握することができるとともに、確率変動中情報出力信号が入力された回数をカウントしてパチンコ機１に確率変動が発生した総回数を把握することができる。

【０８０３】

出力端子ＰＴ１０は、水色に施されてメイン賞球数情報出力信号が出力されるものである。メイン賞球数情報出力信号は、上述したように、図８に示した第一始動口２００２、第二始動口２００４、一般入賞口２００１，２２０１、及び大入賞口２００５等の各種入賞口に入球した遊技球に基づいて賞球として払い出される予定の遊技球の球数が１０球に達するごとにその旨を伝える信号であり、本実施形態では、出力端子ＰＴ１０から０．１

２８秒間、出力されるようになっている。外部端子板７８４からのメイン賞球数情報出力信号がホールコンピュータへ入力されると、ホールコンピュータは、メイン賞球数情報出力信号が入力されるごとに、パチンコ機１が賞球として１０球の遊技球を賞球として払い出す予定であることを把握することができるとともに、その払い出す予定の遊技球の球数をカウントしてパチンコ機１が払い出す予定の遊技球の総球数を把握することができる。なお、例えば第一始動口２００２、第二始動口２００４、一般入賞口２００１，２２０１、及び大入賞口２００５等の各種入賞口に入球した遊技球に基づいて賞球として払い出す予定の遊技球の球数が２０球以上に達してメイン賞球数情報出力信号を複数回出力するとき場合には、メイン賞球数情報出力信号が０．２５６（＝０．１２８秒間×２回）秒間、１つの連続した信号とならにように、０．１２８秒間という間隔をあけて出力するようになっている。

【０８０４】

外部端子板７８４の出力端子ＰＴ１～ＰＴ１０のうち、出力端子ＰＴ１，ＰＴ２は、払出制御基板９５１側において出力される各種信号が出力されるのに対して、出力端子ＰＴ３～ＰＴ１０は、主制御基板１３１０側において出力される各種信号が払出制御基板９５１を介して（通過して）出力されるように配置されている。出力端子ＰＴ１～ＰＴ１０は、それぞれ色が施され、これらの色と同一色に施されたコネクタを有する配線を出力端子ＰＴ１～ＰＴ１０にそれぞれ電気的に接続することにより、他の配線を誤って電気的に接続することを防止することができるようになっている。そして、払出制御基板９５１側において出力される各種信号と、主制御基板１３１０側において出力される各種信号と、を混在しないように、払出制御基板９５１側において出力される各種信号をホールコンピュータへ伝えるための出力端子ＰＴ１，ＰＴ２を外部端子板７８４の左側に一列に配置するとともに、主制御基板１３１０側において出力される各種信号をホールコンピュータへ伝えるための出力端子ＰＴ３～ＰＴ１０を外部端子板７８４の中央左寄りから右側に向かって一列に配置することにより、この点においても、払出制御基板９５１側において出力される各種信号をホールコンピュータへ伝えるための配線と、主制御基板１３１０側において出力される各種信号をホールコンピュータへ伝えるための配線と、を誤って電気的に接続することを防止することができるようになっている。

【０８０５】

なお、本実施形態では、払出制御基板９５１側において出力される賞球数情報出力信号と、主制御基板１３１０側において出力されるメイン賞球数情報出力信号と、がそれぞれ外部端子板７８４からホールコンピュータへ伝えるように構成されている。これは、例えば、パチンコ島設備に何らかのトラブルにより図１に示した賞球タンク７２０にパチンコ島設備側からの遊技球が供給されなくなっている状態において、賞球タンク７２０に貯留されている遊技球が残り少なくなった時点において、たまたまパチンコ機１に１５ラウンド大当りが発生すると、遊技球を賞球として払い出すための賞球タンク７２０に貯留されている遊技球の球数が不足するため、払い出すことができなくなる（また、例えば払出装置８３０内において球詰まりや球がみが発生すると、これを解消することができないと、遊技球を払い出すことができない）。そうすると、払出制御基板９５１側において出力される賞球数情報出力信号は、上述したように、図５に示した払出モータ８３４が賞球として実際に払い出した遊技球の球数が１０球に達するごとにその旨を伝える信号であるため、遊技球を払い出すことができなくなることにより払出制御基板９５１は賞球数情報出力信号を出力して外部端子板７８４を介してホールコンピュータへ伝えることができなくなる。遊技球が払い出されない状態となると、遊技者がホールの店員等を呼び出す。ホールの店員などは、例えば、パチンコ島設備から賞球タンク７２０へ遊技球を供給するためのホース状の補給ノズル等をチェックして球詰まりの位置を特定（また、例えば払出装置８３０内において発生した、球詰まりの位置や球がみの位置を特定）して解消することにより、遊技球が払い出される状態に復帰することとなる。

【０８０６】

しかし、ホールの店員等が作業をすすめている状況であっても、主制御基板１３１０に

よる遊技は進行しているため、１５ラウンド大当り終了したのちに、ホールの店員等の作業により遊技球が払い出される状態に復帰すると、払出制御基板９５１は未払い出しの遊技球を次々と払い出すこととなり、１５ラウンド大当り終了して１５ラウンド大当りが発生していない時期であるにもかかわらず、払出制御基板９５１は、払出モータ８３４が賞球として実際に払い出した遊技球の球数が１０球に達するごとにその旨を伝える賞球数情報出力信号を出力して外部端子板７８４を介してホールコンピュータへ伝えることとなる。そうすると、１５ラウンド大当りが発生していない時期であるにもかかわらず、極めて多くの遊技球を払い出すこととなるため、パチンコ機１の遊技状態と、パチンコ機１が払い出した遊技球の球数と、の関係をホールコンピュータが正確に把握することができないという問題が生ずる。

【０８０７】

そこで、本実施形態では、払出制御基板９５１により払出モータ８３４が駆動制御されて賞球として実際に払い出したか否かに関係なく、つまり払出制御基板９５１が出力する賞球数情報出力信号とは別の信号として、主制御基板１３１０は、図８に示した第一始動口２００２、第二始動口２００４、一般入賞口２００１，２２０１、及び大入賞口２００５等の各種入賞口に入球した遊技球に基づいて賞球として払い出す予定の遊技球の球数が１０球に達するごとにその旨を伝える信号としてメイン賞球数情報出力信号を出力して払出制御基板９５１、そして外部端子板７８４を介して、ホールコンピュータへ伝えるという仕組みを採用した。これにより、仮に、上述したトラブル（補給ノズル等における球詰まり、払出装置８３０内における球詰まりや球がみ等のトラブル）が発生したとしても、パチンコ機１の遊技状態と、この遊技状態における払い出す予定の遊技球の球数と、の関係を正確にホールコンピュータへ伝えることができる。したがって、パチンコ機１の遊技状態と、遊技状態における払い出される遊技球の球数と、の関係をホールコンピュータが正確に把握することができる。

【０８０８】

［１２．演出表示駆動基板の回路］

次に、扉枠側演出表示装置４６０の表示領域の描画を行う演出表示駆動基板４４５０の回路について、図８７を参照して説明する。演出表示駆動基板４４５０は、上述したように、扉枠３の皿ユニット３２０の右側に取り付けられている扉枠側演出表示装置４６０の下方近傍に配置されて皿ユニット３２０内に収納されており、扉枠側演出表示装置４６０の表示領域の描画を行う液晶モジュール回路４５０Ｖを主として構成されている。図８７は上皿側液晶表示装置の表示領域の描画を行う液晶モジュール回路を示す回路図である。

【０８０９】

［１２－１．液晶モジュール回路］

演出表示駆動基板４４５０の液晶モジュール回路４５０Ｖは、図８７に示すように、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０を主として構成されている。

【０８１０】

液晶モジュール回路４５０Ｖは、図７４に示した周辺制御基板１５１０の扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄからザインエレクトロニクス株式会社の「Ｖ－ｂｙ－Ｏｎｅ（登録商標）」というディファレンシャル方式によるシリアル信号（シリアルデータ）がプラス信号とマイナス信号として送信されると、枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２を介して、コモンモードチョークコイルＳＤＬ０にそれぞれ入力され、このコモンモードチョークコイルＳＤＬ０によりプラス信号とマイナス信号とからノイズをそれぞれ分離することができるようになっている。ノイズが分離されたプラス信号とマイナス信号とは、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＲＸＩＮ＋端子とＲＸＩＮ－端子とにそれぞれ入力されている。ＲＸＩＮ＋端子とＲＸＩＮ－端子との間には抵抗ＳＤＲ０が電気的に接続されている。この抵抗ＳＤＲ０は、終端抵抗（ターミネータ）であり、プラス信号とマイナス信号とがＲＸＩＮ＋端子とＲＸＩＮ－端子とにおいてそれぞれ反射するのを防ぎ、シリアル信号の乱れを防止している。

【０８１１】

扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０は、ＲＸＩＮ＋端子とＲＸＩＮ－端子とにおいてそれぞれ入力されたシリアル信号（シリアルデータ）に基づいて、赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号という３つの映像信号と、水平同期信号、垂直同期信号、及びクロック信号という３つの同期信号と、に復元する（つまり、シリアル化される前のパラレル信号に復元する）。なお、赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号は、上述したように、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａのチャンネルＣＨ２から出力される赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号がそれぞれ８ビットであるものの、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄに入力可能な赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号がそれぞれ６ビット、計１８ビットであるため、各映像信号における上位６ビットの信号となっている。

【０８１２】

液晶モジュール回路４５０Ｖは、周辺制御基板１５１０の扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄからの信号のほかに、上述したように、周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから出力されるシリアルデータであるＬＯＣＫＮ信号出力要求データが周辺制御基板１５１０の差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号も入力されるようになっている。周辺制御基板１５１０の強制切替回路１５１２ｆは、上述したように、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が入力されているときには、この２つの信号を伝送するように回路接続する一方、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が入力されていないときには、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号を伝送するように回路接続するように回路構成されている。これにより、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が入力されているときには、その２つの信号を伝送するように回路接続するため、その２つの信号が、周辺制御基板１５１０から枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０の液晶モジュール回路４５０Ｖに送信される一方、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が入力されていないときには、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号を伝送するように回路接続するため、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号が、周辺制御基板１５１０から枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、そして扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０の液晶モジュール回路４５０Ｖに送信される。

【０８１３】

強制切替回路１５１２ｆは、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が入力されていないときには、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号、つまり扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄからザインエレクトロニクス株式会社の「Ｖ－ｂｙ－Ｏｎｅ（登録商標）」というディファレンシャル方式によるシリアル信号（シリアルデータ）がプラス信号とマイナス信号として、周辺制御基板１５１０から枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２を介して、コモンモードチョークコイルＳＤＬ０に入力され、そして扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＲＸＩＮ＋端子とＲＸＩＮ－端子とにそれぞれ入力される一方、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が周辺制御基板１５１０から枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２を介して入力されているときには、この２つの信号がコモンモードチョークコイルＳＤＬ０に入力され、そして扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＲＸＩＮ＋端子とＲＸＩＮ－端子とにそれぞれ入力される。扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０は、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が入力されているときには、ＬＯＣＫＮ信号の出力要求であることを判断して、後述するＬＯＣＫＮ端子からＬＯＣＫＮ信号を周辺扉中継端子板８８２、そして枠周辺中継端子板８６８を介して、周辺制御基板１５１０に出力する。このＬＯＣＫＮ信号は、周辺制御基板１５１０の図示しな

い周辺制御入力回路を介して、周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに入力される。

【０８１４】

なお、周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから出力されるシリアルデータであるＬＯＣＫＮ信号出力要求データは、上述したように、パチンコ機１の電源投入時における起動画面を遊技盤側演出表示装置１６００に表示している期間や、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションを行っている期間において、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生しているか否かを確認するために、扉枠側演出表示装置４６０の動作確認要求として送信されるものである。本実施形態におけるＬＯＣＫＮ信号出力要求データは、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化されるものの、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号、つまり上述したザインエレクトロニクス株式会社の「Ｖ－ｂｙ－Ｏｎｅ（登録商標）」というディファレンシャル方式のシリアル信号（シリアルデータ）とデータ形式が全く異なる構造としている。このため、ＬＯＣＫＮ信号出力要求データが扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０で受信されると、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号でないものと判断し、異常なデータであるとして、後述するＬＯＣＫＮ端子からＬＯＣＫＮ信号を出力することとなる。換言すると、本実施形態では、受信したデータが異常なデータであると判断したときにＬＯＣＫＮ信号を出力するという扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０の機能を利用して、後述するＬＯＣＫＮ端子からＬＯＣＫＮ信号を強制的に出力させるために、わざわざ、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号とデータ形式が異なる構造のＬＯＣＫＮ信号出力要求データを、周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから出力することにより、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０というデバイスが正常に動作しているか否かを確認することができるようになっている。これにより、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生しているか否かを確認することができる。

【０８１５】

扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＶＤＤ端子、ＶＤＤＯ端子、ＬＶＤＳＶＤＤ端子、ＰＬＬＶＤＤ端子、及びＰＤＷＮ端子は、図７６に示した上皿側液晶モジュール電源回路４４５０ｘが作成した＋３．３Ｖがそれぞれ供給され、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＧＮＤ端子、ＧＮＤＯ端子、ＬＶＤＳＧＮＤ願紙、ＰＬＬＧＮＤ端子、ＥＤＧＥ端子、ＯＥ端子、ＭＯＤＥ０、及びＭＯＤＥ１端子がそれぞれグランドに接地されている。

【０８１６】

ＶＤＤ端子は、デジタル回路用の電源端子であり、このデジタル回路用のグランドとなるＧＮＤ端子との端子間にコンデンサＳＤＣ０が電気的に接続されており、ＶＤＤ端子に供給される＋３．３Ｖの電源ラインから高周波ノイズを除去している。

【０８１７】

ＶＤＤＯ端子は、ＴＴＬ（Ｔｒａｎｓｉｓｔｏｒ－Ｔｒａｎｓｉｓｔｏｒ　Ｌｏｇｉｃ）出力用の電源端子であり、このＴＴＬ出力用のグランドとなるＧＮＤＯ端子との端子間にコンデンサＳＤＣ１が電気的に接続されており、ＶＤＤＯ端子に供給される＋３．３Ｖの電源ラインから高周波ノイズを除去している。

【０８１８】

ＬＶＤＳＶＤＤ端子は、ＬＶＤＳ（Ｌｏｗ　Ｖｏｌｔａｇｅ　Ｄｉｆｆｅｒｅｎｔｉａｌ　Ｓｉｇｎａｌｉｎｇ）入力用の電源端子であり、このＬＶＤＳ入力用のグランドとなるＬＶＤＳＧＮＤ端子との端子間にコンデンサＳＤＣ２が電気的に接続されており、ＬＶＤＳＶＤＤ端子に供給される＋３．３Ｖの電源ラインから高周波ノイズを除去している。

【０８１９】

ＰＬＬＶＤＤ端子は、ＰＬＬ（Ｐｈａｓｅ　Ｌｏｃｋｅｄ　Ｌｏｏｐ）回路用の電源端子であり、このＰＬＬ回路用のグランドとなるＰＬＬＧＮＤ端子との端子間にコンデンサＳＤＣ３が電気的に接続されており、ＰＬＬＶＤＤ端子に供給される＋３．３Ｖの電源ラインから高周波ノイズを除去している。

【０８２０】

ＰＤＷＮ端子は、＋３．３Ｖが供給（印加）されることにより論理がＨＩとなって通常動作する旨を伝える一方、＋３．３の供給が停止されて論理がＬＯＷとなってパワーダウンする旨を伝える端子である。ＰＤＷＮ端子は、＋３．３Ｖが抵抗ＳＤＲ１を介して供給されるとともに、一端がグランドに接地されたバリスタＳＤＺ０の他端と電気的に接続されている。このバリスタＳＤＺ０は、抵抗ＳＤＲ１を介して供給される＋３．３Ｖの電電ラインのノイズや過電圧を抑えている。

【０８２１】

ＥＤＧＥ端子は、後述する、ＣＬＫＯＵＴ端子から出力されるクロック信号ＤＣＬＫに基づく各種出力端子（ＤＥ端子、ＳＹＮＣ０端子～ＳＹＮＣ２端子、及びＤ０端子～Ｄ１７端子）から出力される各種信号の伝送を、立ち上がりエッジとする（論理がＬＯＷからＨＩへ遷移する）場合、又は立ち下がりエッジとする（論理がＨＩからＬＯＷへ遷移する）場合のいずれかを指定するための端子であり、本実施形態では、上述したように、ＥＤＧＥ端子をグランドに接地することにより立ち下がりエッジを指定している。因みに、ＥＤＧＥ端子を＋３．３Ｖに接続すると、立ち上がりエッジを指定することができる。

【０８２２】

ＯＥ端子は、後述する各種出力端子（ＤＥ端子、ＳＹＮＣ０端子～ＳＹＮＣ２端子、Ｄ０端子～Ｄ１７端子、及びＣＬＫＯＵＴ端子）の出力を許可するか否かを指示するものであり、本実施形態では、上述したように、ＯＥ端子をグランドに接地することにより、常に、出力可能状態としている。因みに、ＯＥ端子を＋３．３Ｖに接続すると、出力することができない状態となる。

【０８２３】

ＭＯＤＥ０端子、及びＭＯＤＥ１端子は、動作モードを選択する端子であり、ともにグランドに接地することで動作モードを選択することができる。動作モードには、ノーマルモードとシェイクハンドモードとがある。ノーマルモードでは、ＲＸＩＮ＋端子とＲＸＩＮ－端子とにおいてそれぞれ入力されたシリアル信号（シリアルデータ）に基づいて、赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号という３つの映像信号（１８ビットの映像信号）と、水平同期信号、垂直同期信号、及びクロック信号という３つの同期信号（３ビットの同期信号）と、から構成されるパラレル信号に扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が復元するという通常動作するモードである。シェイクハンドモードでは、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を確認（回復）するための所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を送信要求する旨をＬＯＣＫＮ端子からＬＯＣＫＮ信号を出力するモードである。このシェイクハンドモードは、自動的に切り替わるようになっている。

【０８２４】

例えば、ＲＸＩＮ＋端子とＲＸＩＮ－端子とにおいてそれぞれ入力されたシリアル信号（シリアルデータ）に基づいて、赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号という３つの映像信号（１８ビットの映像信号）と、水平同期信号、垂直同期信号、及びクロック信号という３つの同期信号（３ビットの同期信号）と、から構成されるパラレル信号に扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が復元したものが、何らかの理由により、異常なデータで扉枠側演出表示装置４６０に描画することが困難である場合には、ノーマルモードからシェイクハンドモードに自動的に切り替わってＬＯＣＫＮ端子からＬＯＣＫＮ信号を出力する。このＬＯＣＫＮ信号は、ダンピング抵抗である抵抗ＳＤＲ２、周辺扉中継端子板８８２、そして枠周辺中継端子板８６８を介して、周辺制御基板１５１０に入力され、周辺制御基板１５１０の図示しない周辺制御入力回路を介して、周辺制御基板１５１０の

周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに入力される。周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、入力されるＬＯＣＫＮ信号に基づいて、所定の条件が成立すると、その旨を扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄに伝えるために、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄのＩＮＩＴ端子に接続確認信号を出力する。この接続確認信号がＩＮＩＴ端子に入力されると、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄは、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０との接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を回復するための所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を、周辺制御基板１５１０から枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２を介して、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０に送信する。このような所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）が扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０で受信されることにより、トランスミッタとレシーバとの間の接続を容易に回復することができるようになっている。所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）は、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄに予め記憶されている。なお、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄのＩＮＩＴ端子と、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＬＯＣＫＮ端子と、を枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２を介して電気的に直接接続してもよい。

【０８２５】

ＬＯＣＫＮ端子は、上述したように、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を確認（回復）するための所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を送信要求する旨を出力する端子である。ＬＯＣＫＮ端子から出力されるＬＯＣＫＮ信号は、演出表示駆動基板４４５０のダンピング抵抗である抵抗ＳＤＲ２、周辺扉中継端子板８８２、そして枠周辺中継端子板８６８を介して、周辺制御基板１５１０に入力され、周辺制御基板１５１０の図示しない周辺制御入力回路を介して、周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに入力される。

【０８２６】

ＳＹＮＣ０端子～ＳＹＮＣ２端子は、ＲＸＩＮ＋端子とＲＸＩＮ－端子とにおいてそれぞれ入力されたシリアル信号（シリアルデータ）に基づいて復元された水平同期信号、垂直同期信号、及びクロック信号という３つの同期信号を出力する端子である。本実施形態では、復元された、水平同期信号、垂直同期信号、及びクロック信号という３つの同期信号を使用しないため、ＳＹＮＣ０端子～ＳＹＮＣ２端子が未接続端子となっている。

【０８２７】

ＤＥ端子は、後述する、ＣＬＫＯＵＴ端子から出力されるクロック信号、データ出力端子であるＤ０端子～Ｄ１７端子から出力されるデータが有効又は無効であることを伝えるＤＥ信号を出力する端子である。ＤＥ端子から出力されるＤＥ信号は、ダンピング抵抗である抵抗ＳＤＲ３を介して扉枠側演出表示装置４６０に入力される。

【０８２８】

ＣＬＫＯＵＴ端子は、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０に内蔵されるＰＬＬ回路により生成されるクロック信号ＤＣＬＫを出力する端子である。ＣＬＫＯＵＴ端子から出力されるクロック信号ＤＣＬＫは、ダンピング抵抗である抵抗ＳＤＲ４を介して扉枠側演出表示装置４６０に入力される。

【０８２９】

Ｄ０端子～Ｄ１７端子は、ＲＸＩＮ＋端子とＲＸＩＮ－端子とにおいてそれぞれ入力されたシリアル信号（シリアルデータ）に基づいて復元された赤色映像信号、緑色映像信号、及び青色映像信号という３つの映像信号（１８ビットの映像信号）を出力するデータ出力端子である。Ｄ０端子～Ｄ５端子という６ビットのデータ出力端子から青色映像信号Ｂ０～Ｂ５（６ビット）をクロック信号ＤＣＬＫと同期して出力し、この青色映像信号Ｂ０～Ｂ５の各信号線がダンピング抵抗であるラダー抵抗ＳＤＲＡ０を介して扉枠側演出表示

装置４６０にそれぞれ入力される。Ｄ６端子～Ｄ１１端子という６ビットのデータ出力端子から緑色映像信号Ｇ０～Ｇ５（６ビット）をクロック信号ＤＣＬＫと同期して出力し、この緑色映像信号Ｇ０～Ｇ５の各信号線がダンピング抵抗であるラダー抵抗ＳＤＲＡ１を介して扉枠側演出表示装置４６０にそれぞれ入力される。Ｄ１２端子～Ｄ１７端子という６ビットのデータ出力端子から赤色映像信号Ｒ０～Ｒ５（６ビット）をクロック信号ＤＣＬＫと同期して出力し、この赤色映像信号Ｒ０～Ｒ５の各信号線がダンピング抵抗であるラダー抵抗ＳＤＲＡ２を介して扉枠側演出表示装置４６０にそれぞれ入力される。

【０８３０】

なお、周辺制御基板１５１０、枠周辺中継端子板８６８、周辺扉中継端子板８８２、演出表示駆動基板４４５０、及び扉枠側演出表示装置４６０のグランドは、電気的に接続されており、同一グランドとなっている。

【０８３１】

［１３．主制御基板の送受信に関する各種コマンド］

次に、主制御基板１３１０から払出制御基板９５１へ送信される各種コマンドと、主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０へ送信される各種コマンドについて、図８８～図９１を参照して説明する。図８８は主制御基板から払出制御基板へ送信される各種コマンドの一例を示すテーブルであり、図８９は主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンドの一例を示すテーブルであり、図９０は図８９の主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンドのつづきを示すテーブルであり、図９１は主制御基板が受信する払出制御基板からの各種コマンドの一例を示すテーブルである。まず、主制御基板から払出制御基板へ送信される払い出しに関するコマンドである賞球コマンドについて説明し、続いて主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンドについて説明し、主制御基板が受信する払出制御基板からの各種コマンドについて説明する。

【０８３２】

［１３－１．主制御基板から払出制御基板へ送信される各種コマンド］

主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、図６９に示した、一般入賞口センサ４０２０，４０２０、第一始動口センサ４００２、第二始動口センサ４００４、及びカウントセンサ４００５等の各種入賞スイッチからの検出信号が入力されると、これらの検出信号に基づいて、予め定めた球数の遊技球を賞球として払い出すための賞球コマンドを払出制御基板へ送信する。この賞球コマンドは、１バイト（８ビット）の記憶容量を有するコマンドである。本実施形態では、パチンコ機１とＣＲユニット６（パチンコ機１と通信して、パチンコ機１（払出装置８３０）の払出モータ８３４を駆動して貯留皿である、上皿３２１や下皿３２２に貸球として遊技球を払い出す装置）とが電気的に接続されている場合には（このようなパチンコ機を「ＣＲ機」という。）、図８８（ａ）に示すように、主制御基板１３１０から払出制御基板９５１に送信する賞球コマンドには、コマンド１０Ｈ～コマンド１ＥＨ（「Ｈ」は１６進数を表す。）が用意されており、コマンド１０Ｈでは賞球１個が指定され、コマンド１１Ｈでは賞球２個が指定され、・・・、コマンド１ＥＨでは賞球１５個が指定されている。この指定された賞球数だけ、払出制御基板９５１は、払出モータ８３４を駆動して遊技球を払い出す制御を行う。

【０８３３】

また、パチンコ機１と球貸し機（遊技球を貯留皿である、上皿３２１や下皿３２２に貸球として直接払い出す装置）とが遊技場（ホール）に隣接して設置され、パチンコ機１と球貸し機が電気的に接続されている場合には（このようなパチンコ機を「一般機」という。）、図８８（ｂ）に示すように、主制御基板１３１０から払出制御基板９５１に送信する賞球コマンドには、コマンド２０Ｈ～コマンド２ＥＨが用意されており、コマンド２０Ｈでは賞球１個が指定され、コマンド２１Ｈでは賞球２個が指定され、・・・、コマンド２ＥＨでは賞球１５個が指定されている。この指定された賞球数だけ、払出制御基板９５１は、払出モータ８３４を駆動して遊技球を払い出す制御を行う。

【０８３４】

なお、ＣＲ機及び一般機の共通のコマンドとして、図８８（ｃ）に示すように、コマン

ド３０Ｈが用意されており、このコマンド３０Ｈではセルフチェックが指定されている。送信側は、コマンド送信後、所定期間、受信側からコマンドの受け取り確認として出力するＡＣＫ信号が入力されない場合に、コマンド３０Ｈを送信して、ＡＣＫ信号が入力されるか否かをチェックすることで接続状態を確認する。本実施形態におけるＣＲ機の場合では、払出制御基板９５１がＣＲユニット６との接続状態を確認する。

【０８３５】

［１３－２．主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンド］

次に、主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０へ送信される各種コマンドについて説明する。主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、遊技の進行に基づいて周辺制御基板１５１０に各種コマンドを送信する。これらの各種コマンドは、２バイト（１６ビット）の記憶容量を有するコマンドであり、図８９及び図９０に示すように、１バイト（８ビット）の記憶容量を有するコマンドの種類を示すステータスと、１バイト（８ビット）の記憶容量を有する演出のバリエーションを示すモードと、から構成されている。

【０８３６】

各種コマンドは、図８９及び図９０に示すように、特図１同調演出関連、特図２同調演出関連、大当り関連、電源投入、普図同調演出関連、普通電役演出関連、報知表示、状態表示、及びその他に区分されている。

【０８３７】

［１３－２－１．特図１同調演出関連］

特図１同調演出関連は、図６９に示した第一始動口センサ４００２からの検出信号に基づくものであり、その区分には、図８９に示すように、図６９に示した機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器１４０３に関する、特図１同調演出開始、特別図柄１指定、特図１同調演出終了、及び変動時状態指定という名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「Ａ＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ機１の仕様内容によって予め定められたものである）。

【０８３８】

特図１同調演出開始コマンドは、モードで指定された演出パターンで特図同調演出開始を指示するものであり、特別図柄１指定コマンドは、はずれ、特定大当り、非特定大当りを指定するものであり、特図１同調演出終了コマンドは、特図１同調演出終了を指示するものであり、変動時状態指定コマンドは、確率及び時短状態を指示するものである。なお、確率及び時短状態には、低確率状態であって時短状態であることを指示する低確率時短状態と、高確率状態であって時短状態であるを指示する高確率時短状態と、低確率状態であって時短状態でないことを指示する低確率非時短状態と、高確率状態であって時短状態でないことを指示する高確率非時短状態と、から構成されている（通常遊技状態としては、低確率非時短状態が設定されている）。ここで、高確率状態は、大当りする確率が低確率状態（通常遊技状態）と比べて高く設定されるという状態であり、時短状態は、例えば、図１０に示した普通図柄表示器１４０２による普通図柄を変動表示する時間を、非時短状態（通常遊技状態）と比べて、短くして普通抽選結果に対応した発光パターンで停止表示することにより、所定時間における後述する普通抽選による普通抽選結果の停止表示回数を非時短状態と比べて多くするとともに、さらに、図８に示した一対の可動片を開閉動作させる期間を、非時短状態（通常遊技状態）と比べて、長くして図８に示した第二始動口２００４への遊技球の受入率（入球率）を高めることにより持ち球を減らさず特別図柄の抽選機会を得ることができるという状態（換言すると、非時短状態と比べて、一対の可動片を開閉動作させるか否かの決定を多くするとともに、一対の可動片を開閉動作させる場合には一対の可動片の開閉動作の期間を長くすることにより、第二始動口２００４への遊技球の受入率（入球率）を高めるという状態）である。

【０８３９】

これらの各種コマンドの送信タイミングとして、特図１同調演出開始コマンドは、特別図柄１変動開始時に送信され、特別図柄１指定コマンドは、特図１同調演出開始の直後に

送信され、特図１同調演出終了コマンドは、特別図柄１変動時間経過時（特別図柄１確定時）に送信され、変動時状態指定コマンドは、特図当落情報指定の直後に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には後述する主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【０８４０】

［１３－２－２．特図２同調演出関連］

特図２同調演出関連は、図６９に示した第二始動口センサ４００４からの検出信号に基づくものであり、その区分には、図８９に示すように、図６９に示した機能表示ユニット１４００の第二特別図柄表示器１４０５に関する、特図２同調演出開始、特別図柄２指定、及び特図２同調演出終了という名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「Ｂ＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ機１の仕様内容によって予め定められたものである）。

【０８４１】

特図２同調演出開始コマンドは、モードで指定された演出パターンで特図同調演出開始を指示するものであり、特別図柄２指定コマンドは、はずれ、特定大当り、非特定大当りを指定するものであり、特図２同調演出終了は、特図２同調演出終了を指示するものである。

【０８４２】

これらの各種コマンドの送信タイミングとして、特図２同調演出開始コマンドは、特別図柄２変動開始時に送信され、特別図柄２指定コマンドは、特図２同調演出開始の直後に送信され、特図２同調演出終了コマンドは、特別図柄２変動時間経過時（特別図柄２確定時）に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【０８４３】

［１３－２－３．大当り関連］

大当り関連という区分には、図８９に示すように、大当りオープニング、大入賞口１開放Ｎ回目表示、大入賞口１閉鎖表示、大入賞口１カウント表示、大当りエンディング、大当り図柄表示、小当りオープニング、小当り開放表示、小当りカウント表示、及び小当りエンディングという名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「Ｃ＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ機１の仕様内容によって予め定められたものである）。

【０８４４】

大当りオープニングコマンドは、大当りオープニング開始を指示するものであり、大入賞口１開放Ｎ回目表示コマンドは、１～１６ラウンド目の大入賞口１開放中開始（図８に示した、始動口ユニット２１００の大入賞口２００５のＮ回目のラウンドの開放中又は開放開始）を指示するものであり、大入賞口１閉鎖表示コマンドは、ラウンド間の大入賞口１閉鎖中開始（始動口ユニット２１００の大入賞口２００５のラウンド間の閉鎖中又は閉鎖開始）を指示するものであり、大入賞口１カウント表示コマンドは、カウント０～１０個の遊技球の球数をカウントした旨（図６９に示したカウントセンサ４００５によって検出された、大入賞口２００５に入球した遊技球の球数）を伝えるものであり、大当りエンディングコマンドは、大当りエンディング開始を指示するものであり、大当り図柄表示コマンドは、大当り図柄情報表示を指示するものである。

【０８４５】

また、小当りオープニングコマンドは、小当りオープニング開始を指示するものであり、小当り開放表示コマンドは、小当り開放中開始（小当り時における、始動口ユニット２１００の大入賞口２００５の開放中又は開放開始）を指示するものであり、小当りカウント表示コマンドは、小当り中大入賞口入賞演出（小当り中における、大入賞口２００５に入球した遊技球がカウントセンサ４００５によって検出された場合における演出）を指示

するものであり、小当りエンディングコマンドは、小当りエンディング開始を指示するものである。

【０８４６】

これらの各種コマンドの送信タイミングとして、大当りオープニングコマンドは、大当りオープニング開始時に送信され、大入賞口１開放Ｎ回目表示コマンドは、１～１６ラウンド目の大入賞口１開放時（始動口ユニット２１００の大入賞口２００５のＮ回目のラウンドの開放時）に送信され、大入賞口１閉鎖表示コマンドは、大入賞口１閉鎖時（始動口ユニット２１００の大入賞口２００５の閉鎖開始）に送信され、大入賞口１カウント表示コマンドは、大入賞口１開放時及び大入賞口１へのカウント変化時（始動口ユニット２１００の大入賞口２００５の開放時、及び大入賞口２００５に入球した遊技球がカウントセンサ４００５によって検出された時）に送信され、大当りエンディングコマンドは、大当りエンディング開始時に送信され、大当り図柄表示コマンドは、大入賞口開放時（始動口ユニット２１００の大入賞口２００５の開放時）に送信される。

【０８４７】

また、小当りオープニングコマンドは、小当りオープニング開始時に送信され、小当り開放表示コマンドは、小当り開放時（小当り時における、始動口ユニット２１００の大入賞口２００５の開放時）に送信され、小当りカウント表示コマンドは、小当り中大入賞口入賞時（小当り中における、大入賞口２００５に入球した遊技球がカウントセンサ４００５によって検出された時）に送信され、小当りエンディングコマンドは、小当りエンディング開始時に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【０８４８】

［１３－２－４．電源投入］

電源投入という区分には、図８９に示すように、電源投入時状態、及び電源投入時主制御復帰先という名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「Ｄ＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ機１の仕様内容によって予め定められたものである）。

【０８４９】

電源投入時状態コマンドは、ＲＡＭクリア演出開始及び遊技状態を指示するものである。電源投入時状態コマンドは、電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時も含む。）に、図７０に示した払出制御基板９５１の操作スイッチ９５４が操作されてＲＡＭクリアを行う場合にその旨を指示する情報と、電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時も含む。）に、上述した、低確率時短状態、高確率時短状態、低確率非時短状態、及び高確率非時短状態のうち、いずれの状態（確率及び時短状態）で復帰するかを指示する情報と、パチンコ機の機種コードを示す情報と、から構成されている。このパチンコ機の機種コードは、例えば、いわゆる、マックスタイプ、ミドルタイプ、甘デジタイプをそれぞれ作成するときに、どの作品の版権に対するものであるのか、どのような遊技仕様（例えば、確率変動が生ずると、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様のほかに、特別図柄の変動回数が限定（例えば、３０回や７０回）された状態で確率変動が生ずるという遊技仕様（いわゆる、ＳＴ機）など）であるのか、を特定するものである。つまり、パチンコ機の機種コードの情報は、機種タイプを示すマックスタイプ、ミドルタイプ、及び甘デジタイプのうち、いずれのタイプであるかを特定するためのシリーズコードと、作品の版権を特定するための版権コードと、遊技仕様（例えば、確率変動が生ずると、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様のほかに、特別図柄の変動回数が限定された状態で確率変動が生ずるという遊技仕様（ＳＴ機）など）を特定するための遊技仕様コードと、から主として構成されている。

【０８５０】

電源投入時主制御復帰先コマンドは、主制御基板１３１０自体の復帰先を指示するもの

である。電源投入時主制御復帰先コマンドは、図６９に示した始動口ソレノイド２１０７の駆動状態を指示する情報と、図６９に示したアタッカソレノイド２１０８の駆動状態を指示する情報と、を主としてから構成されている。

【０８５１】

電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとの送信タイミングとして、主制御基板電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時も含む。）に送信される。具体的には、パチンコ機１の電源投入時、停電又は瞬停から復帰するときに、後述する主制御側電源投入時処理が実行されて主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理で電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとが送信される。

【０８５２】

［１３－２－５．普図同調演出関連］

普図同調演出関連は、図６９に示したゲートセンサ４００３からの検出信号に基づくものであり、その区分には、図８９に示すように、図６９に示した機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器１４０２に関する、普図同調演出開始、普図柄指定、普図同調演出終了、及び変動時状態指定という名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「Ｅ＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ機１の仕様内容によって予め定められたものである）。

【０８５３】

普図同調演出開始コマンドは、モードで指定された演出パターンで普図同調演出開始を指示するものであり、普図柄指定コマンドは、はずれ、特定大当り、非特定大当りを指定するものであり、普図同調演出終了コマンドは、普図同調演出終了を指示するものであり、変動時状態指定コマンドは、確率及び時短状態を指示するものである。なお、確率及び時短状態には、上述したように、低確率状態であって時短状態であることを指示する低確率時短状態と、高確率状態であって時短状態であるを指示する高確率時短状態と、低確率状態であって時短状態でないことを指示する低確率非時短状態と、高確率状態であって時短状態でないことを指示する高確率非時短状態と、から構成されている（通常遊技状態としては、低確率非時短状態が設定されている）。

【０８５４】

これらの各種コマンドの送信タイミングとして、普図同調演出開始コマンドは、普通図柄１変動開始時に送信され、普図柄指定コマンドは、普図同調演出開始の直後に送信され、普図同調演出終了コマンドは、普通図柄変動時間経過時（普通図柄確定時）に送信され、変動時状態指定コマンドは、普図当落情報指定の直後に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【０８５５】

［１３－２－６．普通電役演出関連］

普通電役演出関連は、図６９に示した始動口ソレノイド２１０７の駆動により開閉される図８に示した一対の可動片に関するものであり、その区分には、図８９に示すように、普図当りオープニング、普電開放表示、及び普図当りエンディングという名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「Ｆ＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ機１の仕様内容によって予め定められたものである）。

【０８５６】

普図当りオープニングコマンドは、普図当りオープニング開始を指示するものであり、普電開放表示コマンドは、普電開放中開始（一対の可動片が始動口ソレノイド２１０７の駆動により左右方向へ拡開した状態、又は拡開する時）を指示するものであり、普図当りエンディングコマンドは、普図当りエンディング開始を指示するものである。

【０８５７】
これらの各種コマンドの送信タイミングとして、普図当りオープニングコマンドは、普図当りオープニング開始時に送信され、普電開放表示コマンドは、普電開放時（一対の可動片が始動口ソレノイド２１０７の駆動により左右方向へ拡開する時）に送信され、普図当りエンディングコマンドは、普図当りエンディング開始時に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。
【０８５８】
［１３－２－７．報知表示］
報知表示の区分には、図９０に示すように、入賞異常表示、接続異常表示、断線・短絡異常表示、磁気検出スイッチ異常表示、扉開放、及び扉閉鎖という名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「６＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ機１の仕様内容によって予め定められたものである）。
【０８５９】
入賞異常表示コマンドは、大当り中（条件装置作動中）以外に大入賞口に入賞した時（大当り中でもないのに、始動口ユニット２１００の大入賞口２００５に遊技球が入球してその遊技球をカウントセンサ４００５が検出した時）に入賞異常報知の開始を指示するものであり、接続異常表示コマンドは、例えば、主制御基板１３１０と払出制御基板９５１との基板間に亘る経路において電気的な接続異常がある場合に接続異常報知の開始を指示するものであり、断線・短絡異常表示コマンドは、例えば、主制御基板１３１０と、第一始動口センサ４００２、第二始動口センサ４００４、カウントセンサ４００５等との電気的な接続の断線・短絡が生じた場合に断線・短絡異常表示の開始を指示するものであり、磁気検出スイッチ異常表示コマンドは、図６９に示した磁気検出センサ４０２４に異常が生じた場合に磁気検出スイッチ異常報知の開始を指示するものである。
【０８６０】
また、扉開放コマンドは、図７０に示した、払出制御基板９５１を介して入力される扉枠開放スイッチ６１８からの検出信号（開放信号）に基づいて、扉枠３が本体枠４に対して開放された状態である場合に、扉開放報知を指示するものであり、扉枠閉鎖コマンドは、その扉枠開放スイッチ６１８からの検出信号に基づいて、扉枠３が本体枠４に対して閉鎖された状態である場合に扉開放報知終了を指示するものである。一方、本体枠開放コマンドは、図７０に示した、払出制御基板９５１を介して入力される本体枠開放スイッチ６１９からの検出信号（開放信号）に基づいて、本体枠４が外枠２に対して開放された状態である場合に、本体枠開放報知を指示するものであり、本体枠閉鎖コマンドは、その本体枠開放スイッチ６１９からの検出信号に基づいて、本体枠４が外枠２に対して閉鎖された状態である場合に本体枠開放報知終了を指示するものである。
【０８６１】
これらの各種コマンドの送信タイミングとして、入賞異常表示コマンドは、大当り中（条件装置作動中）以外に大入賞口に入賞した時に送信され、接続異常表示コマンドは、主制御基板１３１０から払出制御基板９５１へのコマンド送信時に払出制御基板９５１からのＡＣＫ返信（ＡＣＫ信号）がなかった時に送信され、断線・短絡異常表示コマンドは、第一始動口センサ４００２、第二始動口センサ４００４、カウントセンサ４００５等のうち、いずれが断線または短絡状態となった時に送信され、磁気検出スイッチ異常表示コマンドは、磁気検出センサ４０２４の異常を検知した時に送信される。また、扉開放コマンドは、扉開放を検知した時（扉枠開放スイッチ６１８からの検出信号に基づいて、扉枠３が本体枠４に対して開放された状態である場合）に送信され、扉枠閉鎖コマンドは、扉閉鎖を検知した時（扉枠開放スイッチ６１８からの検出信号に基づいて、扉枠３が本体枠４に対して閉鎖された状態である場合）に送信される。本体枠開放コマンドは、本体枠開放を検知した時（本体枠開放スイッチ６１９からの検出信号に基づいて、本体枠４が外枠２に対して開放された状態である場合）に送信され、本体枠閉鎖コマンドは、本体枠閉鎖を

検知した時（本体枠開放スイッチ６１９からの検出信号に基づいて、本体枠４が外枠２に対して閉鎖された状態である場合）に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【０８６２】

［１３－２－８．状態表示］

状態表示の区分には、図９０に示すように、枠状態１コマンド（エラー発生コマンドに相当）、エラー解除ナビコマンド（エラー解除コマンドに相当）及び枠状態２コマンドという名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「７＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ機１の仕様内容によって予め定められたものである）。

【０８６３】

枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド及び枠状態２コマンドは、それぞれ、払出制御基板９５１から送信された１バイト（８ビット）の記憶容量を有するコマンドであり、これらの詳細な説明は、後述する。なお、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、払出制御基板９５１からの枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド、及び枠状態２コマンドを受信すると、図９０に示すように、「７＊Ｈ」をステータスとして設定するとともに、その受信したコマンドをそのままモードとして設定する。つまり、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、払出制御基板９５１からの枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド、及び枠状態２コマンドを受信すると、これら受信したコマンドに付加情報である「７＊Ｈ」を付加することにより、２バイト（１６ビット）の記憶容量を有するコマンドに整形する。

【０８６４】

整形された、枠状態１コマンドは、電源復旧時、枠状態の変化時、及びエラー解除ナビ時に送信され、エラー解除ナビコマンドは、エラー解除ナビ時に送信され、枠状態２コマンドは、電源復旧時、及び枠状態の変化時に送信される。なお、これら整形された、枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド、及び枠状態２コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【０８６５】

［１３－２－９．テスト関連］

テスト関連の区分には、図９０に示すように、テストという名称の各種コマンドから構成されている。このテストコマンドには、ステータスとして「８＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ機１の仕様内容によって予め定められたものである）。

【０８６６】

テストコマンドは、周辺制御基板１５１０の各種検査を指示するものである（例えば、図７２に示した、周辺制御部１５１１、液晶表示制御部１５１２、ランプ駆動基板４１７０、モータ駆動基板４１８０、及び枠装飾駆動アンプ基板１９４等の各種基板の検査を行うものである）。

【０８６７】

テストコマンドの送信タイミングとして、主制御基板電源投入時ＲＡＭクリア及びＲＡＭクリア以外の時に送信される。具体的には、パチンコ機１の電源投入時、停電又は瞬停から復帰するときであって、払出制御基板９５１の操作スイッチ９５４が操作されたときに、後述する主制御側電源投入時処理が実行されて主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理でテストコマンドが送信される。

【０８６８】

［１３－２－１０．その他］

その他の区分には、図９０に示すように、始動口入賞、変動短縮作動終了指定、高確率

終了指定、特別図柄１記憶、特別図柄２記憶、普通図柄記憶、特別図柄１記憶先読み演出、及び特別図柄２記憶先読み演出という名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「９＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ機１の仕様内容によって予め定められたものである）。

【０８６９】

始動口入賞コマンドは、始動口入賞演出開始を指示するものであって、第一始動口センサ４００２からの検出信号に基づいて第一始動口２００２に遊技球が入球した場合における演出の開始と、第二始動口センサ４００４からの検出信号に基づいて第二始動口２００４に遊技球が入球した場合における演出の開始と、をそれぞれ指示するものであり、変動短縮作動終了指定コマンドは、変動短縮作動状態から変動短縮非作動状態への状態移行を指示するものであり、高確率終了指定コマンドは、高確率状態から低確率状態への状態移行を指示するものであり、特別図柄１記憶コマンドは、特別図柄１保留０～４個（図８に示した第一始動口２００２に遊技球が入球して機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器１４０３で特別図柄の変動表示に未だ使用されていない球数（保留数））を伝えるものであり、特別図柄２記憶コマンドは、特別図柄２保留０～４個（図８に示した第二始動口２００４に遊技球が入球して機能表示ユニット１４００の第二特別図柄表示器１４０５で特別図柄の変動表示に未だ使用されていない球数（保留数））を伝えるものであり、普通図柄記憶コマンドは、普通図柄１保留０～４個（図８に示したゲート部２００３を遊技球が通過して機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器１４０２で普通図柄の変動表示に未だ使用されていない球数（保留数））を伝えるものであり、特別図柄１記憶先読み演出コマンドは、特別図柄１保留が機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器１４０３で特別図柄の変動表示に使用される前に、先読みしてその特別図柄１保留に基づく第一特別図柄表示器１４０３による表示結果の予告を報知する先読み演出開始を指示するものであり、特別図柄２記憶先読み演出コマンドは、特別図柄２保留が機能表示ユニット１４００の第二特別図柄表示器１４０５で特別図柄の変動表示に使用される前に、先読みしてその特別図柄２保留に基づく第二特別図柄表示器１４０５による表示結果の予告を報知する先読み演出開始を指示するものである。

【０８７０】

これらの各種コマンドの送信タイミングとして、始動口入賞コマンドは、始動口入賞時（第一始動口センサ４００２からの検出信号に基づいて第一始動口２００２に遊技球が入球した時や、第二始動口センサ４００４からの検出信号に基づいて第二始動口２００４に遊技球が入球した時）に、図５に示した下部スピーカ９２１及び図２に示した上部スピーカ５７３から主に音声でその旨を報知するために送信され、変動短縮作動終了指定コマンドは、規定回数の変動短縮を消化した変動確定後の停止期間終了時（はずれ停止期間経過後）に送信され、高確率終了指定コマンドは、「高確率Ｎ回」の場合の高確率回数を消化した変動確定後の停止期間終了時（はずれ停止期間経過後）に送信され、特別図柄１記憶コマンドは、特別図柄１作動保留球数変化時（第一始動口２００２に遊技球が入球して機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器１４０３で特別図柄の変動表示に未だ使用されていない保留数がある状態において、さらに第一始動口２００２に遊技球が入球して保留数が増加した時や、その保留数から第一特別図柄表示器１４０３で特別図柄の変動表示に使用してその保留数が減少した時）に送信され、特別図柄２記憶コマンドは、特別図柄２作動保留球数変化時（第二始動口２００４に遊技球が入球して機能表示ユニット１４００の第二特別図柄表示器１４０５で特別図柄の変動表示に未だ使用されていない保留数がある状態において、さらに第二始動口２００４に遊技球が入球して保留数が増加した時や、その保留数から第二特別図柄表示器１４０５で特別図柄の変動表示に使用してその保留数が減少した時）に送信され、普通図柄記憶コマンドは、普通図柄１作動保留球数変化時（ゲート部２００３を遊技球が通過して機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器１４０２で普通図柄の変動表示に未だ使用されていない保留数がある状態において、さらにゲート部２００３を遊技球が通過して保留数が増加した時や、その保留数から普通図柄表

示器１４０２で普通図柄の変動表示に使用してその保留数が減少した時）に送信され、特別図柄１記憶先読み演出コマンドは、特別図柄１作動保留球数増加時（第一始動口２００２に遊技球が入球して保留数が増加した時）に送信され、特別図柄２記憶先読み演出コマンドは、特別図柄２作動保留球数増加時（第二始動口２００４に遊技球が入球して保留数が増加した時）に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【０８７１】

ところで、始動口入賞コマンドは、上述したように、始動口入賞時（第一始動口センサ４００２からの検出信号に基づいて第一始動口２００２に遊技球が入球した時や、第二始動口センサ４００４からの検出信号に基づいて第二始動口２００４に遊技球が入球した時）に、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から主に音声でその旨を報知するために送信されるが、図７２に示した周辺制御基板１５１０が始動口入賞コマンドをどのように利用するかについては、パチンコ機の仕様によって異なる場合もある。例えば、本実施形態におけるパチンコ機１では、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から音声で報知するほかに、不正行為の有無を監視するためにも利用するという仕様のものである。これに対して、他のパチンコ機では、周辺制御基板１５１０が始動口入賞コマンドを単に受信するだけで、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から音声で報知しない仕様のものもある。

【０８７２】

［１３－３．主制御基板が受信する払出制御基板からの各種コマンド］

次に、主制御基板１３１０が受信する払出制御基板９５１からの各種コマンドについて説明する。

【０８７３】

払出制御基板９５１からの各種コマンドの区分には、図９１に示すように、枠状態１、エラー解除ナビ及び枠状態２という名称のコマンドから構成されており、枠状態１、エラー解除ナビ、そして枠状態２の順で優先順位が設定されている。

【０８７４】

枠状態１コマンド（エラー発生コマンドに相当）には、球切れ、満タン、５０個以上のストック中、接続異常及びＣＲ未接続が用意されており、球切れではビット０（Ｂ０、「Ｂ」はビットを表す。）に値１がセットされ、満タンではビット１（Ｂ１）に値１がセットされ、５０個以上のストック中ではビット２（Ｂ２）に値１がセットされ、接続異常ではビット３（Ｂ３）に値１がセットされ、ＣＲ未接続ではビット４（Ｂ４）に値１がセットされる。枠状態１コマンドのビット５（Ｂ５）～ビット７（Ｂ７）には、Ｂ５に値１、Ｂ６に値０、そしてＢ７に値０がセットされている。

【０８７５】

エラー解除ナビコマンド（エラー解除コマンドに相当）には、球がみ、払出検知センサエラー及びリトライエラーが用意されており、球がみではビット２（Ｂ２）に値１がセットされ、払出検知センサエラーではビット３（Ｂ３）に値１がセットされ、リトライエラーではビット４（Ｂ４）に値１がセットされる。ここで、「払出検知センサエラー」とは、図７０に示した払出検知センサ８４２の不具合が生じているか否かを示すものである。「リトライエラー」とは、リトライ動作によるつじつまの合わない遊技球の払い出しが繰り返し行われたことを示すものである。エラー解除ナビコマンドのビット（Ｂ０）、ビット（Ｂ１）、及びビット５（Ｂ５）～ビット７（Ｂ７）には、Ｂ０に値０、Ｂ１に値０、Ｂ５に値０、Ｂ６に値１、そしてＢ７に値０がセットされている。

【０８７６】

枠状態２コマンドには、球抜き中が用意されており、球抜き中ではビット０（Ｂ０）に値１がセットされる。枠状態２コマンドのビット１（Ｂ１）～ビット７（Ｂ７）には、Ｂ１に値０、Ｂ２に値０、Ｂ３に値０、Ｂ４に値０、Ｂ５に値１、Ｂ６に値１、そしてＢ７に値０がセットされている。

【０８７７】

これらの各種コマンドの送信タイミングとして、枠状態１コマンドは、電源復旧時、枠状態の変化時、及びエラー解除ナビ時に送信され、エラー解除ナビコマンドは、エラー解除ナビ時に送信され、枠状態２コマンドは、電源復旧時、及び枠状態の変化時に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には後述する払出制御部電源投入時処理の払出制御部メイン処理におけるステップＳ５５８のコマンド送信処理で送信される。

【０８７８】

［１４．主制御基板の各種制御処理］

次に、パチンコ機１の遊技の進行に応じて、図６９に示した主制御基板１３１０が行う各種制御処理について、図９２～図９４を参照して説明する。図９２は主制御側電源投入時処理の一例を示すフローチャートであり、図９３は図９２の主制御側電源投入時処理のつづきを示すフローチャートであり、図９４は主制御側タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。まず、遊技制御に用いられる各種乱数について説明し、続いて初期値更新型のカウンタの動き、主制御側電源投入時処理、主制御側タイマ割り込み処理について説明する。

【０８７９】

［１４－１．各種乱数］

遊技制御に用いられる各種乱数として、大当り遊技状態を発生させるか否かの決定に用いるための大当り判定用乱数と、大当り遊技状態を発生させないときにリーチ（リーチはずれ）を発生させるか否かの決定に用いるためのリーチ判定用乱数と、図６９に示した、第一特別図柄表示器１４０３及び第二特別図柄表示器１４０５で変動表示される特別図柄の変動表示パターンの決定に用いるための変動表示パターン用乱数と、大当り遊技状態を発生させるときに第一特別図柄表示器１４０３及び第二特別図柄表示器１４０５で導出表示される大当り図柄の決定に用いるための大当り図柄用乱数と、この大当り図柄用乱数の初期値の決定に用いるための大当り図柄用初期値決定用乱数、小当り遊技状態を発生させるときに第一特別図柄表示器１４０３及び第二特別図柄表示器１４０５で導出表示される小当り図柄の決定に用いるための小当り図柄用乱数、この小当り図柄用乱数の初期値の決定に用いるための小当り図柄用初期値決定用乱数等が用意されている。またこれらの乱数に加えて、図８に示した可動片を開閉動作させるか否かの決定に用いるための普通図柄当り判定用乱数と、この普通図柄当り判定用乱数の初期値の決定に用いるための普通図柄当り判定用初期値決定用乱数と、図６９に示した普通図柄表示器１４０２で変動表示される普通図柄の変動表示パターンの決定に用いるための普通図柄変動表示パターン用乱数等が用意されている。

【０８８０】

このような遊技制御に用いられる各種乱数のうち、大当り判定用乱数はハードウェアにより更新されるものに対して、他の各種乱数はソフトウェアにより更新されるようになっている。

【０８８１】

例えば、大当り判定用乱数は、図６９に示した主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵される主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎによりハードウェアにより直接更新されるようになっている。この主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎは、上述したように、主制御ＭＰＵ１３１０ａがリセットされると、まず、予め定めた数値範囲内における一の値を初期値として、主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力されるクロック信号（図７７に示した主制御水晶発振器ＭＸ０から出力されるクロック信号）に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を次々に抽出し、予め定めた数値範囲内におけるすべての値を抽出し終えると、再び、予め定めた数値範囲内における一の値を抽出して、主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力されるクロック信号に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を次々に抽出する。このような高速な抽選を主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎが繰り返し行い、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎから値を取得する時点における主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎが抽出した値を大当り判定用乱数としてセットするようになっている。

【０８８２】
これに対して、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタは、最小値から最大値までに亘る予め定めた固定数値範囲内において更新され、この最小値から最大値までに亘る範囲を、後述する主制御側タイマ割り込み処理が行われるごとに値１ずつ加算されることでカウントアップする。このカウンタは、普通図柄当り判定用初期値決定用乱数から最大値に向かってカウントアップし、続いて最小値から普通図柄当り判定用初期値決定用乱数に向かってカウントアップする。普通図柄当り判定用乱数の最小値から最大値までに亘る範囲をカウンタがカウントアップし終えると、普通図柄当り判定用初期値決定用乱数は更新される。このようなカウンタの更新方法を「初期値更新型のカウンタ」という。普通図柄当り判定用初期値決定用乱数は、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から一の値を抽選する初期値抽選処理を実行して得ることができるようになっている。

【０８８３】
なお、本実施形態では、図７０に示した払出制御基板９５１の操作スイッチ９５４が電源投入時に操作された場合や、後述する、主制御側電源投入時処理において図６９に示した主制御ＭＰＵ１３１０ａの主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている遊技情報を数値とみなしてその合計を算出して得たチェックサムの値（サム値）が主制御側電源断時処理（電源断時）において記憶されているチェックサムの値（サム値）と一致していない場合など、主制御内蔵ＲＡＭの全領域をクリアする場合には、普通図柄当り判定用初期値決定用乱数は、図６９に示した主制御ＭＰＵ１３１０ａがその内蔵する不揮発性のＲＡＭからＩＤコードを取り出し、この取り出したＩＤコードに基づいて普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から常に同一の固定値を導出する初期値導出処理を実行し、この導出した固定値がセットされる仕組みとなっている。つまり、普通図柄当り判定用初期値決定用乱数は、初期値導出処理の実行によりＩＤコードに基づいて導出された同一の固定値が常に上書き更新されるようになっている。このように、普通図柄当り判定用初期値決定用乱数にセットされる値は、ＩＤコードを利用して導出されており、主制御ＭＰＵ１３１０ａを製造したメーカによって主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵する不揮発性のＲＡＭにＩＤコードを記憶させるとＩＤコードが外部装置を用いても書き換えられないという第１のセキュリティー対策と、主制御内蔵ＲＡＭの全領域をクリアする場合に初期値導出処理を実行することによってＩＤコードに基づいて同一の固定値を導出するという第２のセキュリティー対策と、による２段階のセキュリティー対策が講じられることよって解析されるのを防止している。

【０８８４】
ここで、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵する不揮発性のＲＡＭからＩＤコードを取り出し、この取り出したＩＤコードを普通図柄当り判定用初期値決定用乱数として用いる利点について説明する。例えば、賞球として払い出される遊技球を不正に獲得しようとする者が何らかの方法で遊技盤５を入手して分解し、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵する不揮発性のＲＡＭに予め記憶されているＩＤコードを不正に取得し、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの値と普通図柄当り判定値とが一致するタイミングを把握することができたとしても、そのＩＤコードが個体を識別するためのユニークな符号が付されたものであるため、他の遊技盤５’に備える主制御ＭＰＵ１３１０ａ’に内蔵する不揮発性のＲＡＭに予め記憶されているＩＤコードとまったく異なるものとなる。つまり他の遊技盤５’においては、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの値と普通図柄当り判定値とが一致するタイミングも、入手した遊技盤５のものとまったく異なる。換言すると、入手した遊技盤５を分解して解析して得たＩＤコードは、他の遊技盤５’、つまり他のパチンコ機１’において、まったく役に立たないものであるため、分解して解析した得た所定間隔ごとに瞬停を発生させ、その所定間隔ごとに、図８に示したゲート部２００３に遊技球を通過させたとしても、図８に示した可動片を開閉動作させて第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態を発生させることができない。

【０８８５】

［１４－２．主制御側電源投入時処理］
まず、パチンコ機１に電源が投入されると、デフォルトとして予め定めたアドレスにスタックポインタが設定されるように主制御ＭＰＵ１３１０ａが回路構成されている。このスタックポインタは、例えば、使用中の記憶素子（レジスタ）の内容を一時記憶するためにスタックに積んだアドレスを示したり、サブルーチンを終了して本ルーチンに復帰するときの本ルーチンの復帰アドレスを一時記憶するためにスタックに積んだアドレスを示したりするものであり、スタックが積まれるごとにスタックポインタが進む。
【０８８６】
そして上述したメイン制御プログラムが、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａによる制御の下、図９２及び図９３に示すように、主制御側電源投入時処理を行う。この主制御側電源投入時処理が開始されると、メイン制御プログラムは、主制御ＭＰＵ１３１０ａの制御の下、ＲＡＭアクセス許可の設定を行う（ステップＳ１０）。このＲＡＭアクセス許可の設定により主制御内蔵ＲＡＭ（遊技記憶部）に対する更新を行うことができる。
【０８８７】
ステップＳ１０に続いて、メイン制御プログラムは、図６９に示した主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆの初期値設定及び起動設定を行う（ステップＳ１２）。ここでは、主制御ＭＰＵ１３１０ａの動作（システム）が正常動作しているか否かを監視する主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆに初期値を設定するために主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるウオッチドックタイマコントロールレジスタ（以下、「ＷＤＴコントロールレジスタ」と記載する。）にタイマ設定値を設定して主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆを起動させて主制御ＭＰＵ１３１０ａをリセットするまでの計時を開始する。主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆが起動すると、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆによる計時が開始され、この計時された時間がタイマ設定値で設定された時間に達するまでに、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるウオッチドックタイマクリアレジスタ（以下、「ＷＤＴクリアレジスタ」と記載する。）にタイマクリア設定値をセットしないと、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆにより主制御ＭＰＵ１３１０ａが強制的にリセットされるようになっている。これに対して、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆが起動して計時が開始されると、この計時された時間がタイマ設定値で設定された時間に達するまでにＷＤＴクリアレジスタにタイマクリア設定値をセットすると、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆによる計時がクリアされて、再び計時が開始されるようになっている。このように、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆによる計時をタイマ設定値で設定された時間に達するまでにクリアして再び計時を開始するという処理を繰り返し行うことにより主制御ＭＰＵ１３１０ａの動作（システム）が正常動作しているか否かを監視することができる。
【０８８８】
ステップＳ１２に続いて、メイン制御プログラムは、停電クリア処理を行う（ステップＳ１４）。この電電クリア処理では、まず、図７８に示した停電監視回路１３１０ｅに停電クリア信号の出力を開始する。この停電監視回路１３１０ｅは、電圧比較回路であるコンパレータＭＩＣ２１と、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣ２２と、から構成されている。電圧比較回路であるコンパレータＭＩＣ２１は、＋２４Ｖとリファレンス電圧との電圧を比較したり、＋１２Ｖとリファレンス電圧との電圧を比較したりすることで、その比較結果を出力する。この比較結果は、停電又は瞬停が発生していない場合ではその論理がＨＩとなってＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力される一方、停電又は瞬停が発生した場合ではその論理がＬＯＷとなってＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力されるようになっている。
【０８８９】
電電クリア処理では、まず停電監視回路１３１０ｅに停電クリア信号の出力を開始することにより、このＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のクリア端子であるＣＬＲ端子に停電クリア信号の出力を開始する。この停電クリア信号は、主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の出力ポートの出力端子からその論理をＬＯＷとして、リセット機能付き主制御出力回

路１３１０ｃａを介して、Ｄタイプフリップフロップ ＩＣのクリア端子であるＣＬＲ端子に入力される。これにより、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のラッチ状態を解除することができ、ラッチ状態をセットするまでの間、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のプリセット端子であるＰＲ端子に入力された論理を反転して出力端子である１Ｑ端子から出力する状態とすることができ、その１Ｑ端子からの信号を監視することができる。

【０８９０】

続いて、電電クリア処理では、ウェイトタイマ処理を行い、停電予告信号が入力されているか否かを判定する。電源投入時から所定電圧となるまでの間では電圧がすぐに上がらない。一方、停電又は瞬停（電力の供給が一時停止する現象）となるときでは電圧が下がり、停電予告電圧より小さくなると、停電監視回路１３１０ｅから停電予告として停電予告信号が入力される。電源投入時から所定電圧に上がるまでの間では同様に電圧が停電予告電圧より小さくなると、停電監視回路１３１０ｅから停電予告信号が入力される。そこで、ウェイトタイマ処理では、電源投入後、電圧が停電予告電圧より大きくなって安定するまで待つための処理であり、本実施形態では、待ち時間（ウェイトタイマ）として２００ミリ秒（ｍｓ）が設定されている。停電予告信号が入力されているか否かの判定では、停電予告信号として、上述したＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２の出力端子である１Ｑ端子から出力されている信号に基づいて行う。

【０８９１】

電源投入後に電圧が停電予告電圧より大きくなって安定するまで待っても停電予告信号の入力がなかったときには、メイン制御プログラムは、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のクリア端子であるＣＬＲ端子に停電クリア信号の出力を停止する。ここでは、停電クリア信号は、主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の出力ポートの出力端子からその論理をＨＩとして、リセット機能付き主制御出力回路１３１０ｃａを介して、Ｄタイプフリップフロップ ＩＣのクリア端子であるＣＬＲ端子に入力される。これにより、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２をラッチ状態にセットすることができる。ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２は、そのプリセット端子であるＰＲ端子に論理がＬＯＷとなって入力された状態をラッチすると、出力端子である１Ｑ端子から停電予告信号を出力する。

【０８９２】

ステップＳ１４に続いて、メイン制御プログラムは、電源投入時から所定時間に亘って主制御内蔵ＲＡＭ（遊技記憶部）の初期化を行うＲＡＭクリア処理を実行可能な状態とする（遊技側電源投入時操作制御手段）。具体的には、メイン制御プログラムは、まず、図７０に示した払出制御基板９５１の操作スイッチ９５４が操作されているか否かを判定する（ステップＳ１６）。この判定では、メイン制御プログラムが、払出制御基板９５１の操作スイッチ９５４が操作されたことに伴う操作信号（検出信号）に基づくエラー解除ナビコマンド（第１のエラー解除コマンド）が主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力されているか否かにより行う。メイン制御プログラムは、その操作信号の論理値に基づいて、操作スイッチ９５４からの操作信号の論理値がＨＩであるときにはＲＡＭクリアを行うことを指示するものではないと判断して操作スイッチ９５４が操作されていないと判定する一方、操作スイッチ９５４からの操作信号の論理値がＬＯＷであるときにはＲＡＭクリアを行うことを指示するものであると判断して操作スイッチ９５４が操作されていると判定する。

【０８９３】

ステップＳ１６において、メイン制御プログラムは、上記操作スイッチ９５４が操作されているときには、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値１をセットする（ステップＳ１８）。一方、メイン制御プログラムは、ステップＳ１６で操作スイッチ９５４が操作されていないときには、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値０をセットする（ステップＳ２０）。即ち、メイン制御プログラムは、電源投入時から所定時間に亘って、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されたＲＡＭ（つまり、主制御内蔵ＲＡＭ（遊技記憶部））の初期化を行うＲＡＭクリア処理を実行可能な状態とする（遊技制御側電源投入時操作

制御手段）。上述したＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧは、主制御ＭＰＵ１３１０ａの主制御内蔵ＲＡＭ（遊技記憶部）に記憶されている、確率変動、未払い出し賞球等の遊技に関する遊技情報を消去するか否かを示すフラグであり、遊技情報を消去するとき値１、遊技情報を消去しないとき値０にそれぞれ設定される。なお、ステップＳ１８及びステップＳ２０でセットされたＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧの値は、主制御ＭＰＵ１３１０ａの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶される。

【０８９４】

ステップＳ１８又はステップＳ２０に続いて、メイン制御プログラムは、ウェイト時間待機処理を行う（ステップＳ２２）。このウェイト時間待機処理では、図７２に示した、周辺制御基板１５１０の液晶表示制御部１５１２による遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０の描画制御を行うシステムが起動する（ブートする）まで待っている。本実施形態では、ブートするまでの待機時間（ブートタイマ）として２．５秒（ｓ）が設定されている。

【０８９５】

ステップＳ２２に続いて、メイン制御プログラムは、停電予告信号が入力されているか否かを判定する（ステップＳ２４）。上述したように、パチンコ機１の電源を遮断したり、停電又は瞬停したりするときには、電圧が停電予告電圧以下となると、停電予告として停電予告信号が停電監視回路１３１０ｅから入力される。ステップＳ２４の判定は、この停電予告信号に基づいて行う。ステップＳ２４の判定で停電予告信号の入力があるときには、メイン制御プログラムは、ステップＳ２４の判定に再び戻り、停電予告信号の入力があり続ける限り、ステップＳ２４の判定を繰り返し行う。これにより、ステップＳ１２において起動した主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆに対して主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるＷＤＴクリアレジスタにタイマクリア設定値をセットし、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆによる計時をクリアして再び計時を開始させることができなくなることによって、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆにより主制御ＭＰＵ１３１０ａが強制的にリセットされることとなる。その後メイン制御プログラムが、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａによる制御の下、この主制御側電源投入時処理を再び行う。なお、ステップＳ２４の判定がステップＳ２２のウェイト時間待機処理に続いて行われる点についての詳細な説明を後述する。

【０８９６】

ステップＳ２４の判定で停電予告信号の入力がないときには、メイン制御プログラムは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値０である否かを判定する（ステップＳ２６）。上述したように、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧは、遊技情報を消去するとき値１、遊技情報を消去しないとき値０にそれぞれ設定される。ステップＳ２６でＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値０であるとき、つまり遊技情報を消去しないときには、チェックサムの算出を行う（ステップＳ２８）。このチェックサムは、主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている遊技情報を数値とみなしてその合計を算出するものである。

【０８９７】

ステップＳ２８に続いて、メイン制御プログラムは、算出したチェックサムの値（サム値）が後述する主制御側電源断時処理（電源断時）において記憶されているチェックサムの値（サム値）と一致しているか否かを判定する（ステップＳ３０）。一致しているときには、このメイン制御プログラムは、バックアップフラグＢＫ－ＦＬＧが値１であるか否かを判定する（ステップＳ３２）。このバックアップフラグＢＫ－ＦＬＧは、遊技情報、チェックサムの値（サム値）及びバックアップフラグＢＫ－ＦＬＧの値等の遊技バックアップ情報を後述する主制御側電源断時処理において主制御内蔵ＲＡＭに記憶保持したか否かを示すフラグであり、主制御側電源断時処理を正常に終了したとき値１、主制御側電源断時処理を正常に終了していないとき値０にそれぞれ設定される。なお、主制御基板１３１０の製造ラインの検査工程において、検査のために製造してから最初に主制御基板１３１０が電源投入される際における、ステップＳ２８のチェックサムの算出と、ステップＳ３０の判定と、についての詳細な説明を後述する。

【０８９８】
ステップＳ３２でバックアップフラグＢＫ－ＦＬＧが値１であるとき、つまり主制御側電源断時処理を正常に終了したときには、メイン制御プログラムは、復電時として主制御内蔵ＲＡＭの作業領域を設定する（ステップＳ３４）。この設定は、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されたＲＯＭ（つまり、主制御内蔵ＲＯＭ）から復電時情報を読み出し、この復電時情報を主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットする。これにより、遊技バックアップ情報から遊技情報を読み出してこの遊技情報に応じた各種コマンドを主制御内蔵ＲＡＭの所定記憶領域に記憶する。なお、「復電」とは、電源を遮断した状態から電源を投入した状態のほかに、停電又は瞬停からその後の電力の復旧した状態、不正手段（例えば、不正行為者が腕の裾に隠した高周波出力装置）からの高周波が主制御基板１３１０に照射されて主制御ＭＰＵ１３１０ａ自体がリセットし、その後に復帰した状態も含める。
【０８９９】
ステップＳ３４に続いて、メイン制御プログラムは、バックアップフラグＢＫ－ＦＬＧに値０をセットする（ステップＳ３６）。これにより、これ以後の各種処理が行われることにより遊技情報、チェックサムの値（サム値）等が変更されるため、後述する主制御側電源断時処理を正常に終了してバックアップフラグＢＫ－ＦＬＧに値１がセットされないと、後述するように、主制御内蔵ＲＡＭの全領域がクリアされることとなる。
【０９００】
一方、ステップＳ２６でＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値０でない（値１である）とき、つまり遊技情報を消去するときには、或いはステップＳ３０でチェックサムの値（サム値）が一致していないときには、又はステップＳ３２でバックアップフラグＢＫ－ＦＬＧが値１でない（値０である）とき、つまり主制御側電源断時処理を正常に終了していないときには、メイン制御プログラムは、主制御内蔵ＲＡＭの全領域をクリアする（ステップＳ３８）。即ち、メイン制御プログラムは、上述した操作スイッチ９５４の操作に伴う検出信号の入力を契機として遊技制御側ＲＡＭクリア処理を実行している（払出制御側電源投入時操作制御手段）。具体的には、メイン制御プログラムは、値０を主制御内蔵ＲＡＭに書き込むことよって行う。なお、その代わりに、メイン制御プログラムは、初期値として主制御内蔵ＲＯＭから所定値を読み出して、セットしてもよい。また、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、操作スイッチ９５４からの操作信号の論理値がＲＡＭクリアを指示するもので遊技情報を消去するとき、サム値が一致していないとき、又は主制御側電源断時処理を正常に終了していないときには、主制御ＭＰＵ１３１０ａの不揮発性のＲＡＭに予め記憶された固有のＩＤコードを取り出し、この取り出したＩＤコードに基づいて普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から常に同一の固定値を導出する初期値導出処理を行い、この固定値を、上述した普通図柄当り判定用乱数の初期値の決定に用いるための普通図柄当り判定用初期値決定用乱数にセットする。
【０９０１】
ステップＳ３８に続いて、メイン制御プログラムは、初期設定として主制御内蔵ＲＡＭの作業領域を設定する（ステップＳ４０）。この設定は、主制御内蔵ＲＯＭから初期情報を読み出してこの初期情報を主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされることにより実施される。
【０９０２】
ステップＳ３６又はステップＳ４０に続いて、メイン制御プログラムは、割り込み初期設定を行う（ステップＳ４２）。この設定は、後述する主制御側タイマ割り込み処理が行われるときの割り込み周期を設定するものである。本実施形態では、４ミリ秒（ｍｓ）に設定されている。
【０９０３】
ステップＳ４２に続いて、メイン制御プログラムは、シリアル通信初期設定を行う（ステップＳ４４）。ここでは、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵される各種シリアル入出力ポート（例えば、払出制御基板９５１に対するシリアル入出力ポート（受信チャンネル及び送信チャンネル）、周辺制御基板１５１０に対するシリアル入出力ポート（受信チャンネ

ル及び送信チャンネル）に対応する、送信シリアルポートプリスケーラに通信速度の設定やパリティ有無の設定等を行うとともに、送信シリアルポートコントロールレジスタに送信回路の初期化の設定や送信許可の設定等を行う。

【０９０４】

ステップＳ４４に続いて、メイン制御プログラムは、試験信号出力ポート初期化設定を行う（ステップＳ４６）。ここでは、遊技機の試験機関において、各種検査情報を出力するための図示しない試験信号出力ポートを、電源投入時に初期化設定（ＯＦＦデータ出力に設定）等を行う。

【０９０５】

ステップＳ４６に続いて、メイン制御プログラムは、図６９に示した主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎの起動設定を行う（ステップＳ４８）。ここでは、遊技に関する各種乱数のうち、大当り遊技状態を発生させるか否かの決定に用いるための大当り判定用乱数を、ハードウェアにより更新するために主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵される、ハード乱数コントロールレジスタに乱数をラッチして取得するという設定等を行うとともに、ハード乱数設定レジスタに主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎの起動等を設定する。これらの設定により主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎが起動すると、主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力されるクロック信号（図７７に示した主制御水晶発振器ＭＸ０から出力されるクロック信号）に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を重複することなく次々に抽出し、予め定めた数値範囲内におけるすべての値を抽出し終えると、再び、予め定めた数値範囲内における一の値を抽出して、主制御ＭＰＵ１３１０ａに入力されるクロック信号に基づいて高速に予め定めた数値範囲内における他の値を重複することなく次々に抽出する。なお、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎから乱数（乱数値）を取得するときには、主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎにラッチ信号を出力し、このラッチ信号が入力された際における主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎが抽出した乱数（乱数値）を、主制御内蔵主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるハード乱数ラッチレジスタから取得するようになっている。主制御ＭＰＵ１３１０ａは、この取得した乱数値を大当り判定用乱数としてセットする。

【０９０６】

ステップＳ４８に続いて、メイン制御プログラムは、電源投入時に送信するコマンドの予約設定を行う（ステップＳ５０）。ここでは、ステップＳ３４の主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の設定において主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされた復電時情報に基づいて、電源投入（復電）した旨を伝えるために、図８９に示した電源投入に区分される電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶する。主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域には、ステップＳ３４の主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の設定において、遊技バックアップ情報から遊技情報を読み出してこの遊技情報に応じた各種コマンドが記憶されている場合もある。このような場合には、まず遊技情報に応じた各種コマンドの送信完了後に、続いて電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとが送信されることとなる。これらのコマンドは、後述する主制御側タイマ割り込み処理において送信されるようになっている。なお、ステップＳ５０において電源投入時に送信するコマンドの予約設定が行われる点についての詳細な説明を後述する。

【０９０７】

ステップＳ５０に続いて、メイン制御プログラムは、割り込み許可設定を行う（ステップＳ５２）。この設定によりステップＳ４２で設定した割り込み周期、つまり４ｍｓごとに後述する主制御側タイマ割り込み処理が繰り返し行われる。

【０９０８】

ステップＳ５２に続いて、メイン制御プログラムは、電源投入時から所定時間を経過すると、つまり、主制御側メイン処理が開始されると、操作スイッチ９５４（操作スイッチ）の操作に伴うエラー解除ナビコマンドの受け取りを契機とした遊技制御側ＲＡＭクリア処理の実行を規制することとなる（通常時操作制御手段）。以上のように、メイン制御プ

ログラムは、操作スイッチ９５４の操作に伴って入力される検出信号を、タイムシェアリングの概念により、上述のように電源投入時から所定時間に亘ってエラー解除ナビコマンドの入力を契機としてＲＡＭクリア処理を実行させたり（遊技制御側電源投入時操作制御手段）、当該所定時間の経過後は当該エラー解除ナビコマンドの入力があってもＲＡＭクリア処理の実行を規制し（遊技制御側通常時操作制御手段）、発生したエラーに伴うエラー報知を解除するための解除スイッチとして取り扱っている。つまり、本来、払出動作に関して発生したエラーを解除するために使用されるはずであった操作スイッチ９５４（エラー解除部）を、電源投入時から所定時間に亘って、その代わりに、遊技記憶部としての主制御内蔵ＲＡＭ（及び後述する払出記憶部としての払出制御内蔵ＲＡＭ）の初期化を開始させるためのＲＡＭクリア処理を実行するための操作部として機能させたり、当該所定時間の経過後に、遊技球の払出動作に関して発生したエラーを解除するための操作部として機能させることができるようになっている。

【０９０９】

次にメイン制御プログラムは、停電予告信号が入力されているか否かを判定する（ステップＳ５４）。上述したように、パチンコ機１の電源を遮断したり、停電又は瞬停したりするときには、電圧が停電予告電圧以下となると、停電予告として停電予告信号が停電監視回路１３１０ｅから入力される。ステップＳ５４の判定は、この停電予告信号に基づいて行う。

【０９１０】

ステップＳ５４で停電予告信号の入力がないときには、メイン制御プログラムは非当落乱数更新処理を行う（ステップＳ５６）。この非当落乱数更新処理では、上述した、リーチ判定用乱数、変動表示パターン用乱数、大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数等を更新する。このように、非当落乱数更新処理では、当落判定（大当り判定）にかかわらない乱数をソフトウェアにより更新する。なお、上述した、普通図柄当り判定用乱数、普通図柄当り判定用初期値決定用乱数及び普通図柄変動表示パターン用乱数等もこの非当落乱数更新処理により更新される。

【０９１１】

ステップＳ５６に続いて、再びステップＳ５４に戻り、メイン制御プログラムは、停電予告信号の入力があるか否かを判定し、この停電予告信号の入力がなければ、ステップＳ５６で非当落乱数更新処理を行い、ステップＳ５４～ステップＳ５６を繰り返し行う。なお、このステップＳ５４～ステップＳ５６の処理を「主制御側メイン処理」という。

【０９１２】

一方、ステップＳ５４で停電予告信号の入力があったときには、メイン制御プログラムは、割り込み禁止設定を行う（ステップＳ５８）。この設定により後述する主制御側タイマ割り込み処理が行われなくなり、主制御内蔵ＲＡＭへの書き込みを防ぎ、遊技情報の書き換えを保護している。

【０９１３】

ステップＳ５８に続いて、メイン制御プログラムは、停電クリア信号を出力開始する（ステップＳ６０）。ここでは、ステップＳ１４の停電クリア処理において停電クリア信号を出力開始した処理と同一の処理を行う。これにより、メイン制御プログラムは、主制御ＭＰＵ１３１０ａの制御の下、ＤタイプフリップフロップＭＩＣ２２のラッチ状態を解除することができる。

【０９１４】

ステップＳ６０に続いて、メイン制御プログラムは、図６９に示した、始動口ソレノイド２１０７、アタッカソレノイド２１０８、第一特別図柄表示器１４０３、第二特別図柄表示器１４０５、第一特別保留数表示器１４０４、第二特別保留数表示器１４０６、普通図柄表示器１４０２、普通図柄記憶表示器１１８８、状態表示器１４０１、ラウンド表示器１４０７等に出力している駆動信号を停止する（ステップＳ６２）。

【０９１５】

ステップＳ６２に続いて、メイン制御プログラムは、チェックサムの算出を行ってこの

算出した値を記憶する（ステップＳ６４）。このチェックサムは、上述したチェックサムの値（サム値）及びバックアップフラグＢＫ－ＦＬＧの値の記憶領域を除く、主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の遊技情報を数値とみなしてその合計を算出する。

【０９１６】

ステップＳ６４に続いて、メイン制御プログラムは、バックアップフラグＢＫ－ＦＬＧに値１をセットする（ステップＳ６６）。これにより、遊技バックアップ情報の記憶が完了する。

【０９１７】

ステップＳ６６に続いて、メイン制御プログラムは、ＲＡＭアクセス禁止の設定を行う（ステップＳ６８）。このＲＡＭアクセス禁止の設定により主制御内蔵ＲＡＭ（遊技記憶部）に対するアクセスが行うことができなくなることよって主制御内蔵ＲＡＭ（遊技記憶部）の内容の更新を防止することができる。

【０９１８】

ステップＳ６８に続いて、無限ループに入る。この無限ループでは、ステップＳ１２において起動した主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆに対して主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるＷＤＴクリアレジスタにタイマクリア設定値をセットし、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆによる計時をクリアして再び計時を開始させることができなくなることによって、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆにより主制御ＭＰＵ１３１０ａが強制的にリセットされることとなる。その後メイン制御プログラムが、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａによる制御の下、この主制御側電源投入時処理を再び行う。なお、ステップＳ５８～ステップＳ６８の処理及び無限ループを「主制御側電源断時処理」という。

【０９１９】

パチンコ機１（主制御ＭＰＵ１３１０ａ）は、停電したとき又は瞬停したときにはリセットがかかり、その後の電力の復旧により主制御側電源投入時処理を行う。

【０９２０】

なお、ステップＳ３０では主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている遊技バックアップ情報が正常なものであるか否かを検査し、続いてステップＳ３２では主制御側電源断時処理が正常に終了された否かを検査している。このように、主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている遊技バックアップ情報を２重にチェックすることにより遊技バックアップ情報が不正行為により記憶されたものであるか否かを検査している。

【０９２１】

ここで、ステップＳ２４の停電予告信号の有無の判定をステップＳ２２のウェイト時間待機処理に続いて行う点について説明する。まず、ステップＳ２４の停電予告信号の有無の判定がない場合における問題点について、つまりステップＳ２２のウェイト時間待機処理に続いてステップＳ２６のＲＡＭクリアフラグの値の判定を行ってその後の処理をすすめる場合における問題点について説明する。

【０９２２】

主制御ＭＰＵ１３１０ａの電源端子であるＶＤＤ端子には、上述したように、停電又は瞬停が発生してパチンコ島設備からの電源が遮断された場合に、図７７に示した電解コンデンサＭＣ２に充電された電荷が停電又は瞬停が発生してから約７ミリ秒（ｍｓ）という期間に亘って＋５Ｖとして印加されるようになっている。つまり、瞬停や停電によりパチンコ島設備からの電源が遮断された状態であっても、電解コンデンサＭＣ２というハードウェアに充電された電荷が＋５Ｖとして印加されることにより、パチンコ島設備からの電源が遮断されてから約７ｍｓという時間が経過するまでの期間内に、主制御側電源断時処理を完了することができるようになっている。これは、遊技者が遊技を行っている際に、つまり、主制御側メイン処理又は後述する主制御側タイマ割り込み処理を行っている際に、停電又は瞬停が発生してパチンコ島設備からの電源が遮断された場合において、主制御側電源断時処理を確実に完了することができるようになっている。

【０９２３】

ところが、極めて稀な現象として、復電時にステップＳ２２のウェイト時間待機処理に

おいて、図７２に示した、周辺制御基板１５１０の液晶表示制御部１５１２による遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０の描画制御を行うシステムが起動する（ブートする）までの待機時間（ブートタイマ：本実施形態では、２．５秒が設定されている。）を計時開始し、その待機時間に達する直前で、仮に瞬停又は停電が発生すると、主制御ＭＰＵ１３１０ａの電源端子であるＶＤＤ端子に電解コンデンサＭＣ２というハードウェアに充電された電荷が＋５Ｖとして印加されるものの、約７ｍｓという期間内に、ステップＳ４２で割り込み初期設定が行われ、その後、ステップＳ５２で割り込み許可設定が行われることにより、後述する主制御側タイマ割り込み処理が行われて、主制御内蔵ＲＡＭの内容が更新されても、主制御側電源投入時処理における主制御側電源断時処理を完了することができなくなる場合がある。このため、主制御内蔵ＲＡＭの内容に基づく、チェックサムを算出した値が記憶されることなく再び復電時に主制御側電源投入時処理を開始することとなる。

【０９２４】

そうすると、今回の復電時において主制御側電源投入時処理を開始して、瞬停や停電が発生することなく、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理を完了し、その後、ステップＳ２８で主制御内蔵ＲＡＭの内容に基づくチェックサムを算出した値と、瞬停又は停電が発生した直前における主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている値と、をステップＳ３０で比較判定すると、チェックサムの値が一致するはずがなく、ステップＳ３８で主制御内蔵ＲＡＭの全領域をクリアすることなる。換言すると、復電時に操作スイッチ９５４がホールの店員等により操作されてＲＡＭクリアというホールの店員等による意思表示がなくても、強制的に主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている情報を消去（クリア）することとなるという問題がある。

【０９２５】

そこで、本実施形態では、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理の直後に、停電予告信号が入力されているか否かの判定を行う処理をステップ２４として設けて、停電予告信号が入力されているときには、ステップＳ２４の判定に再び戻り、停電予告信号の入力があり続ける限り、ステップＳ２４の判定を繰り返し行うようになっている。これにより、ステップＳ１２において起動した主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆに対して主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるＷＤＴクリアレジスタにタイマクリア設定値をセットし、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆによる計時をクリアして再び計時を開始させることができなくなることによって、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆにより主制御ＭＰＵ１３１０ａが強制的にリセットさせることができるようになっている。ステップＳ２２のウェイト時間待機処理を行う前に、ステップＳ１８又はステップＳ２０においてＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値が設定されるものの、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧの値は、上述したように、主制御ＭＰＵ１３１０ａの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶されるため、ステップＳ１０でＲＡＭアクセス許可の設定が行われていても、主制御内蔵ＲＡＭの内容（遊技情報）が全く変更されない。

【０９２６】

このように、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理の直後に、停電予告信号が入力されているか否かの判定を行う処理をステップ２４として設けて、停電予告信号が入力されているときには（つまり、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理で待機した後にパチンコ機１への電源が遮断されるとステップＳ２４の判定により判定されたときには）、ステップＳ２４の判定に再び戻り、停電予告信号の入力があり続ける限り、ステップＳ２４の判定を繰り返し行うことにより、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａを強制的にリセットして主制御基板１３１０を再起動することができるようになっているため、遊技の進行を行うことができず、遊技情報が更新されることを防止することができ、チェックサムの算出結果に変動が生ずることがないようになっている。これにより、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、再起動した際に、ステップＳ２８のチェックサムの算出結果と、ステップＳ６４のチェックサムの算出記憶した値と、が一致していると判定することとなるため、主制御内蔵ＲＡＭに記憶保持される瞬停や停電が発生する直前の

遊技情報を初期化することがない。したがって、復電時において、瞬停や停電が発生する直前の遊技情報が初期化されることを防止することができる。

【０９２７】

また、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理の直後に、停電予告信号が入力されているか否かの判定を行う処理をステップ２４として設けて、停電予告信号が入力されていないときには（つまり、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理で待機した後にパチンコ機１への電源が遮断されないとステップＳ２４の判定により判別されたときには）、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａが遊技の進行を行っている際に、パチンコ機１への電源が遮断されても、主制御ＭＰＵ１３１０ａの電源端子であるＶＤＤ端子に、図７７に示した電解コンデンサＭＣ２による電源の供給により、この遊技の進行による遊技情報を記憶するためのバックアップ処理であるステップＳ５８～ステップＳ６８の処理及び無限ループにより構成される主制御側電源断時処理を主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａが完了することができるようになっているため、主制御ＭＰＵ１３１０ａの主制御ＭＰＵ１３１０ａは、再起動した際に、ステップＳ２８のチェックサムの算出結果と、バックアップ処理においてチェックサムの算出結果（つまり、ステップＳ６４のチェックサムの算出記憶した値）と、が一致していると判定することとなるため、主制御内蔵ＲＡＭに記憶保持される瞬停や停電が発生する直前の遊技情報を初期化することがない。つまり、瞬停や停電が発生する直前の遊技情報に復元されて主制御基板１３１０を起動することができるようになっている。

【０９２８】

更に、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理の直後に、ステップＳ２４で停電予告信号が入力されていると判定したときには主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆにより主制御ＭＰＵ１３１０ａが強制的にリセットさせることで主制御内蔵ＲＡＭの内容を全く更新することなく再び主制御側電源断時処理を開始することができる一方、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理の直後に、ステップＳ２４で停電予告信号が入力されていないと判定したときにはこれまで通りハードウェアによる約７ｍｓという「瞬停又は停電時電源確保期間」以内に主制御側電源断時処理を確実に完了することができるようになっている。つまり、本実施形態では、復電時に主制御側電源投入時処理を行っている際に瞬停や停電が発生してパチンコ島設備からの電源が遮断された場合であって、主制御ＭＰＵ１３１０ａの電源端子であるＶＤＤ端子に、図７７に示した電解コンデンサＭＣ２に充電された電荷が停電又は瞬停が発生してから約７ミリ秒（ｍｓ）という期間に亘って＋５Ｖとして印加されるようになっているため、電解コンデンサＭＣ２というハードウェアによる約７ｍｓという「瞬停又は電源確保期間」内において主制御側電源断時処理を完了することができない場合においては、ステップＳ２２のウェイト時間待機処理の直後におけるステップ２４で停電予告信号が入力されているか否かの判定を行い、停電予告信号が入力されているときには、ステップＳ２４の判定に再び戻り、停電予告信号の入力があり続ける限り、ステップＳ２４の判定を繰り返し行うことにより、ステップＳ１２において起動した主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆに対して主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるＷＤＴクリアレジスタにタイマクリア設定値をセットし、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆによる計時をクリアして再び計時を開始させることができなくなることによって、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆにより主制御ＭＰＵ１３１０ａが強制的にリセットさせることができるようになっている。このようなソフトウェアによる主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆにより主制御ＭＰＵ１３１０ａが強制的にリセットされることでステップＳ２４より後のステップ（具体的には、ステップＳ４２で割り込み初期設定を行って、その後に、ステップＳ５２で割り込み許可を設定して後述する主制御側タイマ割り込み処理を開始するという制御フロー）への進行を阻止することで主制御内蔵ＲＡＭの内容（遊技情報）が更新されることを回避することができるという仕組みを採用した。このように停電又は瞬停が発生してパチンコ島設備からの電源が遮断された際に、主制御内蔵ＲＡＭの内容（遊技情報）が全く変更されないようにソフトウェアで賄う部分と、主制御側電源断時処理を確実に完了して主制御内蔵ＲＡＭの内容（遊技情報）が全く変更されないようにハードウェアで賄う部分と、に２つに

分けて構成することにより、主制御内蔵ＲＡＭの内容（遊技情報）が変更されることを確実に防止することができるようになっている。

【０９２９】

次に、ステップＳ５０において電源投入時に送信するコマンドの予約設定が行われる点について説明する。ステップＳ５０では、上述したように、ステップＳ３４の主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の設定において主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされた復電時情報に基づいて、電源投入（復電）した旨を伝えるために、図８９に示した電源投入に区分される電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶する。この電源投入時主制御復帰先コマンドは、上述したように、始動口ソレノイド２１０７の駆動状態を指示する情報と、図６９に示したアタッカソレノイド２１０８の駆動状態を指示する情報と、主として構成されている。ここでは、まず電源投入時主制御復帰先コマンドに、始動口ソレノイド２１０７の駆動状態を指示する情報と、図６９に示したアタッカソレノイド２１０８の駆動状態を指示する情報と、が含まれていない場合における問題点、つまり、ステップＳ５０において電源投入時主制御復帰先コマンドが電源投入時に送信するコマンドの予約設定が行われない場合における問題点について説明する。

【０９３０】

例えば、周辺制御基板１５１０が大当り遊技状態の画面（例えば、大当り遊技演出の画面）を図８に示した遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示制御している際に、主制御基板１３１０がアタッカソレノイド２１０８を駆動して図８に示した大入賞口２００５が開閉部材２１０７により開放されているときに瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、主制御基板１３１０は、ステップＳ３４の主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の設定において主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされた復電時情報に基づいて、瞬停又は停電が発生する直前の遊技状態に復元されることにより、アタッカソレノイド２１０８の駆動を開始して大入賞口２００５が開閉部材２１０７により閉鎖されている状態から開放されている状態へ移行することとなる。

【０９３１】

ところが、瞬停や停電が発生すると、周辺制御基板１５１０は、復電時において、主制御基板１３１０からの各種コマンドを受信して復帰するようになっているため、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、周辺制御基板１５１０は、復電時において主制御基板１３１０から受信した電源投入時状態コマンドが指示する確率及び時短状態に基づいて復帰することができる。しかし、主制御基板１３１０が遊技状態として大当り遊技状態を発生させているときに、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、周辺制御基板１５１０は、復電時において主制御基板１３１０から受信した電源投入時状態コマンドが指示する確率及び時短状態に基づいて、確率及び時短状態に応じて画面を遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示して復帰することができても、大当り遊技状態のどのラウンドであるか全く表示することができない。つまり、例えば大入賞口２００５に遊技球が入球して図６９に示したカウントセンサ４００５によって検出され、大入賞口２００５に入球した遊技球の球数を伝える大入賞口１カウント表示コマンドを主制御基板１３１０が周辺制御基板１５１０に送信して周辺制御基板１５１０が受信したとしても、周辺制御基板１５１０は、確率及び時短状態に応じて画面に大入賞口２００５に入球した遊技球の球数が遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示することができても、大当り遊技状態のどのラウンド（つまり、何回目のラウンド）であるか全く表示することができない。

【０９３２】

このような状況において、主制御基板１３１０は、例えば大当り遊技状態の４ラウンド（４回目のラウンド）を終了するときには、アタッカソレノイド２１０８の駆動を停止して大入賞口２００５が開閉部材２１０７により開放されている状態から閉鎖されている状態へ移行する旨（つまり、始動口ユニット２１００の大入賞口２００５のラウンド間の閉鎖開始）を指示する大入賞口１閉鎖表示コマンドを主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０に送信し、主制御基板１３１０が大当り遊技状態の５ラウンド（５回目のラウン

ド）を開始するときには、アタッカソレノイド２１０８の駆動を開始して大入賞口２００５が開閉部材２１０７により閉鎖されている状態から開放されている状態へ移行する旨（つまり、大入賞口２００５の５回目のラウンドの開放開始）を指示する大入賞口開放５回目表示コマンドを主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０へ送信する。これにより、周辺制御基板１５１０は、大当り遊技状態の５ラウンドの開始という画面を、上述した確率及び時短状態に応じた画面からようやく切り替えて遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示することとなる。

【０９３３】

また、例えば、第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態となって遊技者に有利な遊技状態となっている旨を伝える画面（例えば、可動片が拡開されている旨を遊技者に伝える画面）を周辺制御基板１５１０が遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示制御している際に、主制御基板１３１０が始動口ソレノイド２１０７を駆動して図８に示した一対の可動片を左右方向へ拡開させた状態となっているときに瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、主制御基板１３１０は、ステップＳ３４の主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の設定において主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされた復電時情報に基づいて、瞬停又は停電が発生する直前の遊技状態に復元されることにより、始動口ソレノイド２１０７の駆動を開始して一対の可動片が略垂直に立上った状態から左右方向へ拡開させた状態へ移行することとなる。

【０９３４】

ところが、瞬停や停電が発生すると、周辺制御基板１５１０は、復電時において、主制御基板１３１０からの各種コマンドを受信して復帰するようになっているため、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、周辺制御基板１５１０は、復電時において主制御基板１３１０から受信した電源投入時状態コマンドに基づいて復帰することができる。しかし、主制御基板１３１０が遊技状態として第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態となって遊技者に有利な遊技状態を発生させているときに、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、周辺制御基板１５１０は、復電時において主制御基板１３１０から受信した電源投入時状態コマンドが指示する確率及び時短状態に基づいて、確率及び時短状態に応じて画面を遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示して復帰することができても、第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態となって遊技者に有利な遊技状態となっている旨を伝える画面を周辺制御基板１５１０が遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に全く表示することができない。このため、パチンコ機の前面に着座する遊技者は、瞬停や停電が発生したことに驚いて、復電時において、瞬停や停電が発生する直前における第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態であることを忘れている場合もあり、このような場合には、復電時における遊技状態として第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態に復帰されているにもかかわらず、復電時に遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に遊技を指示する画面（つまり、第二始動口２００４へ遊技球を入球させるという遊技を指示する画面）が表示されないことにより、遊技者がどのような遊技を行えば分からなくなるという問題もあった。

【０９３５】

このように、上述した２つ例においては、瞬停又は停電直前における遊技状態に、復電後、速やかに復帰することができないという問題があった。換言すると、パチンコ機の前面に着座する遊技者は、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、パチンコ機のシステムがかたまった状態、いわゆるフリーズした状態に見えて故障したと勘違いするという問題があった。

【０９３６】

そこで、本実施形態では、主制御基板１３１０が電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時も含む。）において、電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとを周辺制御基板１５１０に送信するために、ステップＳ５０において、図８９に示した電源投入に区分される電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信

情報記憶領域に記憶するようになっている。そして、これらのコマンドは、後述する主制御側タイマ割り込み処理において送信されるようになっている。

【０９３７】

これにより、周辺制御基板１５１０は、主制御基板１３１０から受信した電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとに基づいて、例えば、上述した例では、大当り遊技状態の４ラウンドにおいて、瞬停や停電が発して、その後に復電すると、主制御基板１３１０の復帰先として、アタッカソレノイド２１０８の駆動を開始して大入賞口２００５が開閉部材２１０７により閉鎖されている状態から開放されている状態へ移行する旨を周辺制御基板１５１０に伝えることができるため、周辺制御基板１５１０は、大当り遊技状態の４ラウンドである旨を特定した画面（つまり、何回目のラウンドであるかを示す画面）を遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示することができないものの、大当り遊技状態であってアタッカソレノイド２１０８の駆動を開始して大入賞口２００５が開閉部材２１０７により開放されている状態である旨を伝える画面（例えば、「大当りです。大入賞口が開放されています。大入賞口に遊技球を入球させるように遊技を行ってください。」というメッセージを遊技者に伝える画面）を遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示してパチンコ機の前面に着座する遊技者に復電後において大入賞口２００５に遊技球を入球させるという遊技を指示することができるし、また例えば、上述した例では、第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態となって遊技者に有利な遊技状態となっている状態において、瞬停や停電が発して、その後に復電すると、主制御基板１３１０の復帰先として、始動口ソレノイド２１０７の駆動を開始して一対の可動片を左右方向へ拡開させた状態となっている旨を伝える画面（例えば、「可動片を拡開させています。下始動口に遊技球を入球させるように遊技を行ってください。」というメッセージを遊技者に伝える画面）を周辺制御基板１５１０が遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示してパチンコ機の前面に着座する遊技者に復電後において第二始動口２００４へ遊技球を入球させるという遊技を指示することができる。これにより、瞬停や停電が発して、その後に復電する際に、周辺制御基板１５１０の復帰先を主制御基板１３１０側で細かく指示することができる。したがって、瞬停又は停電直前における遊技状態に、復電後、速やかに復帰することができる。換言すると、パチンコ機の前面に着座する遊技者は、瞬停や停電が発生して、その後に復電すると、パチンコ機のシステムがかたまった状態、いわゆるフリーズした状態に見えて故障したと勘違いすることを防止することができる。

【０９３８】

次に、主制御基板１３１０の製造ラインの検査工程である主制御基板検査工程において、検査のために製造してから最初に主制御基板１３１０が電源投入される際における、ステップＳ２８のチェックサムの算出と、ステップＳ３０の判定と、について説明する。主制御基板検査工程において、検査のために製造してから最初に主制御基板１３１０が電源投入されると、上述した、バックアップ処理であるステップＳ５８～ステップＳ６８の処理及び無限ループにより構成される主制御側電源断時処理を主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、一度も実行していない状態であるため、ステップＳ２８で主制御内蔵ＲＡＭの内容に基づくチェックサムを算出しても、ステップＳ３０で比較判定において、チェックサムの値が一致するはずがなく、ステップＳ３８で主制御内蔵ＲＡＭの全領域を必ずクリアすることなる。これにより、ステップＳ５０において電源投入時に送信するコマンドの予約設定が行われると、図８９に示した電源投入に区分される電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶することにより、電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドという２つのコマンドのみが送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶される状態となる。そして、これらのコマンドは、後述する主制御側タイマ割り込み処理において、まず電源投入時状態コマンドが送信され、続いて電源投入時主制御復帰先コマンドが送信されるようになっている。これを利用して、主制御基板検査工程においては、検査のために製造してから最初に主制御基板１３１０が電源投入される

と、主制御基板１３１０から最初のコマンドとして電源投入時状態コマンドが主制御基板検査工程の検査装置へ送信されることとなる。

【０９３９】

ところで、電源投入時状態コマンドは、上述したように、電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時も含む。）に、図７０に示した払出制御基板９５１の操作スイッチ９５４が操作されてＲＡＭクリアを行う場合にその旨を指示する情報と、電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時も含む。）に、上述した、低確率時短状態、高確率時短状態、低確率非時短状態、及び高確率非時短状態のうち、いずれの状態（確率及び時短状態）で復帰するかを指示する情報と、パチンコ機の機種コードを示す情報と、から構成されている。ここでは、電源投入時状態コマンドにパチンコ機の機種コードを示す情報が含まれていない場合における問題点について説明する。

【０９４０】

パチンコ機の機種コードは、上述したように、パチンコ機１（正確には、主制御基板１３１０）として、いわゆる、マックスタイプ、ミドルタイプ、甘デジタイプをそれぞれ作成するときに、どの作品の版権に対するものであるのか、どのような遊技仕様（例えば、確率変動が生ずると、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様のほかに、特別図柄の変動回数が限定（例えば、３０回や７０回）された状態で確率変動が生ずるという遊技仕様（いわゆる、ＳＴ機）など））であるのか、を特定することができるものである。

【０９４１】

パチンコ機１を製造するメーカの製造ラインにおいては、主制御基板１３１０を製造する際に、複数種類の作品の版権に対する主制御基板１３１０が混在する場合がある。そうすると、製造ラインの作業者は、複数種類の作品の版権（例えば、映画Ａ、映画Ｂ、ドラマＣ、映画Ｄ、漫画Ｅ、及び漫画Ｆという作品の版権）のうち、どの作品の版権に対する主制御基板１３１０を製造するために主制御基板１３１０が製造ラインに流れているのか分からなくなったり、複数種類の作品の版権のうち、一の版権（例えば、映画Ｄという作品の版権）に対する主制御基板１３１０を製造するために主制御基板１３１０が製造ラインに流れているにもかかわらず、他の版権（例えば、漫画Ｆという作品の版権）に対する主制御基板１３１０を製造するために主制御基板１３１０が製造ラインに流れているという思い込みや勘違いもある。このため、パチンコ機１を製造するメーカの製造ラインにおいて、主制御基板１３１０を製造する際に、複数種類の作品の版権に対する主制御基板１３１０が混在すると、製造ラインの作業者は、製造ラインで製造した主制御基板１３１０がどの作品の版権に対するものなのかを確認することができないし、同一作品の版権に対しても、どの機種タイプ（マックスタイプ、ミドルタイプ、甘デジタイプのうち、いずれのタイプ）であるのか、そしてどのような遊技仕様（確率変動が生ずると、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様やＳＴ機）であるのかを確認することもできない。これにより、パチンコ機１を製造するメーカの製造ラインにおいて、主制御基板１３１０を製造する際に、複数種類の作品の版権に対する主制御基板１３１０が混在すると、複数種類の作品の版権に対する主制御基板１３１０が混在したまま、遊技盤５に主制御基板１３１０を取り付けるための遊技盤組立ラインへ送られることとなる。このため、遊技盤組立ラインの作業者は、作品の版権に対する遊技盤５と対応しない主制御基板１３１０を遊技盤５に取り付ける場合もあった。これにより、結果として、遊技盤５の生産効率が低下するという問題があった。

【０９４２】

そこで、本実施形態では、主制御基板１３１０が電源投入時（電源投入する場合のほかに、停電や瞬停が発生して電力が回復する復電時も含む。）において、パチンコ機の機種コードを示す情報を含む電源投入時状態コマンドを周辺制御基板１５１０に送信するために、ステップＳ５０において、図８９に示した電源投入に区分される電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの

送信情報記憶領域に記憶するようになっている。そして、これらのコマンドは、後述する主制御側タイマ割り込み処理において送信されるようになっている。

【０９４３】

これにより、パチンコ機１を製造するメーカの製造ラインの作業者は、製造ラインの検査工程である主制御基板検査工程において、主制御基板１３１０を電源投入することにより、検査装置が主制御基板１３１０から受信した電源投入時状態コマンドに含まれるパチンコ機の機種コードを示す情報に基づいて、つまり、パチンコ機の機種コードを示す情報を構成する、上述した、機種タイプを示すマックスタイプ、ミドルタイプ、及び甘デジタイプのうち、いずれのタイプであるかを特定するためのシリーズコードと、作品の版権を特定するための版権コードと、遊技仕様（例えば、確率変動が生ずると、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様のほかに、特別図柄の変動回数が限定された状態で確率変動が生ずるという遊技仕様（ＳＴ機）など）を特定するための遊技仕様コードと、に基づいて、検査モニタに表示する詳細な機種情報を目視することにより、主制御基板１３１０がどの作品の版権に対するものなのかを判別することができるとともに、同一作品の版権に対しても、どの機種タイプ（マックスタイプ、ミドルタイプ、及び甘デジタイプのうち、いずれのタイプ）であるのか、そしてどのような遊技仕様（確率変動が生ずると、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様やＳＴ機）であるのかを判別することもできるようになっている。これにより、パチンコ機１を製造するメーカの製造ラインにおいて、主制御基板１３１０を製造する際に、複数種類の作品の版権に対する主制御基板１３１０が混在しても、製造ラインの主制御基板検査工程の作業者は、検査モニタを目視して主制御基板１３１０の機種タイプ、作品の版権、及び遊技仕様を正確に判別することができることによって、作品の版権に対する主制御基板１３１０ごとに分別して後続の遊技盤組立ラインへ送ることができる。そして、遊技盤組立ラインの作業者は、作品の版権に対する遊技盤５と対応する主制御基板１３１０を遊技盤５に確実に取り付けることができ、作品の版権に対する遊技盤５と対応しない主制御基板１３１０を遊技盤５に取り付けるという作業によって生ずる遊技盤５の生産効率の低下を防止することができる。したがって、遊技盤５の生産効率の向上に寄与することができる。

【０９４４】

［１４－３．主制御側タイマ割り込み処理］

次に、主制御側タイマ割り込み処理について説明する。この主制御側タイマ割り込み処理は、図９２及び図９３に示した主制御側電源投入時処理において設定された割り込み周期（本実施形態では、４ｍｓ）ごとに繰り返し行われる。

【０９４５】

主制御側タイマ割り込み処理が開始されると、主制御基板１３１０では、メイン制御プログラムが、主制御ＭＰＵ１３１０ａの制御の下、図９４に示すように、レジスタバンクの切替を行う（ステップＳ１００）。主制御ＭＰＵ１３１０ａの汎用記憶素子（汎用レジスタ）には、第１のレジスタバンクと第２のレジスタバンクとから構成される２つのレジスタバンクがある。第１のレジスタバンクは上述した主制御側電源投入時処理における主制御メイン処理において使用される一方、第のレジスタバンクは本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理において使用される。ステップＳ１００では、本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理において第２のレジスタバンクを使用するため、主制御側電源投入時処理における主制御メイン処理において使用されている第１のレジスタバンクから第２のレジスタタンクへのレジスタバンクの切り替えを行う。なお、本実施形態では、本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理が開始されるときに、各レジスタをスタックに退避する処理は必要ないようになっている。

【０９４６】

ステップＳ１００に続いて、メイン制御プログラムは、タイマ減算処理を行う（ステップＳ１０２）。このタイマ減算処理では、例えば、後述する特別図柄及び特別電動役物制御処理で決定される変動表示パターンに従って第一特別図柄表示器１４０３及び第二特別

図柄表示器１４０５が点灯する時間、後述する普通図柄及び普通電動役物制御処理で決定される普通図柄変動表示パターンに従って普通図柄表示器１４０２が点灯する時間のほかに、主制御基板１３１０（主制御ＭＰＵ１３１０ａ）が送信した各種コマンドを払出制御基板９５１が正常に受信した旨を伝える払主ＡＣＫ信号が入力されているか否かを判定する際にその判定条件として設定されているＡＣＫ信号入力判定時間等の時間管理を行う。具体的には、変動表示パターン又は普通図柄変動表示パターンの変動時間が５秒間であるときには、タイマ割り込み周期が４ｍｓに設定されているので、このタイマ減算処理を行うごとに変動時間を４ｍｓずつ減算し、その減算結果が値０になることで変動表示パターン又は普通図柄変動表示パターンの変動時間を正確に計っている。

【０９４７】

本実施形態では、ＡＣＫ信号入力判定時間が１００ｍｓに設定されている。このタイマ減算処理を行うごとにＡＣＫ信号入力判定時間が４ｍｓずつ減算し、その減算結果が値０になることでＡＣＫ信号入力判定時間を正確に計っている。なお、これらの各種時間及びＡＣＫ信号入力判定時間は、時間管理情報として主制御内蔵ＲＡＭの時間管理情報記憶領域に記憶される。

【０９４８】

ステップＳ１０２に続いて、メイン制御プログラムは、スイッチ入力処理を行う（ステップＳ１０４）。このスイッチ入力処理では、主制御ＭＰＵ１３１０ａの各種入力ポートの入力端子に入力されている各種信号を読み取り、入力情報として主制御内蔵ＲＡＭの入力情報記憶領域に記憶する。具体的には、このメイン制御プログラムは、例えば、図８に示した一般入賞口２００１，２２０１に入球した遊技球を検出する図６９に示した一般入賞口センサ４０２０，４０２０からの検出信号、図８に示した大入賞口２００５に入球した遊技球を検出する図６９に示したカウントセンサ４００５からの検出信号、図８に示した第一始動口２００２に入球した遊技球を検出する図６９に示した第一始動口センサ４００２からの検出信号、図８に示した第二始動口２００４に入球した遊技球を検出する図６９に示した第二始動口センサ４００４からの検出信号、図８に示したゲート部２００３を通過した遊技球を検出する図６９に示したゲートセンサ４００３からの検出信号、図６９に示した磁石を用いた不正行為を検出する磁気検出センサ４０２４からの検出信号や後述する賞球制御処理で送信した賞球コマンドを図６９に示した払出制御基板９５１が正常に受信した旨を伝える払出制御基板９５１からの払主ＡＣＫ信号、をそれぞれ読み取り、入力情報として入力情報記憶領域に記憶する。また、第一始動口２００２に入球した遊技球を検出する第一始動口センサ４００２からの検出信号、第二始動口２００４に入球した遊技球を検出する第二始動口センサ４００４からの検出信号をそれぞれ読み取ると、これと対応する図９０に示したその他に区分される始動口入賞コマンドを送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶する。つまり、第一始動口センサ４００２からの検出信号があると、これと対応する始動口入賞コマンドが送信情報として送信情報記憶領域に記憶されるし、第二始動口センサ４００４からの検出信号があると、これと対応する始動口入賞コマンドが送信情報として送信情報記憶領域に記憶されるようになっている。

【０９４９】

なお、本実施形態では、一般入賞口２００１，２２０１に入球した遊技球を検出する一般入賞口センサ４０２０，４０２０からの検出信号、大入賞口２００５に入球した遊技球を検出するカウントセンサ４００５からの検出信号、第一始動口２００２に入球した遊技球を検出する第一始動口センサ４００２からの検出信号、第二始動口２００４に入球した遊技球を検出する第二始動口センサ４００４からの検出信号、及びゲート部２００３を通過した遊技球を検出するゲートセンサ４００３からの検出信号は、このスイッチ入力処理が開始されると、まず１回目としてそれぞれ読み取られ、所定時間（例えば、１０μｓ）経過した後、２回目としてそれぞれ再び読み取られる。そして、この２回目に読み取られた結果と、１回目に読み取られた結果と、を比較する。この比較結果のうち、同結果となっているものがあるか否かを判定する。同結果でないものについては、さらに、３回目として再び読み取られ、この３回目に読み取られた結果と、２回目に読み取られた結果と、

を比較する。この比較結果のうち、同結果となっているものがあるか否かを再び判定する。同結果でないものについては、さらに、４回目として再び読み取られ、この４回目に読み取られた結果と、３回目に読み取られた結果と、を比較する。この比較結果のうち、同結果となっているものがあるか否かを再び判定する。同結果とならいものについては、遊技球の入球がないものとして扱う。

【０９５０】

このように、スイッチ入力処理では、メイン制御プログラムが、一般入賞口センサ４０２０，４０２０、カウントセンサ４００５、第一始動口センサ４００２、第二始動口センサ４００４、及びゲートセンサ４００３からの検出信号を、１回目～３回目に亘って比較する２度読み取りと、２回目～４回目に亘って比較する２度読み込みと、による計２回の２度読み取りを行うことによって、チャタリングやノイズ等の影響による誤検出を回避することができるようになっているため、一般入賞口センサ４０２０，４０２０、カウントセンサ４００５、第一始動口センサ４００２、第二始動口センサ４００４、及びゲートセンサ４００３からの検出信号の信頼性を高めることができる。

【０９５１】

ステップＳ１０４に続いて、メイン制御プログラムは、当落乱数更新処理を行う（ステップＳ１０６）。この当落乱数更新処理では、上述した、大当り図柄用乱数、及び小当り図柄用乱数を更新する。またこれらの乱数に加えて、図９３に示した主制御側電源投入時処理（主制御側メイン処理）におけるステップＳ５６の非当落乱数更新処理で更新される、大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数も更新する。これらの大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数は、主制御側メイン処理及びこの主制御側タイマ割り込み処理においてそれぞれ更新されることでランダム性をより高めている。これに対して、大当り図柄用乱数、及び小当り図柄用乱数は、当落判定（大当り判定）にかかわる乱数であるためこの当落乱数更新処理が行われるごとにのみ、それぞれのカウンタがカウントアップする。なお、上述した、普通図柄当り判定用乱数、普通図柄当り判定用初期値決定用乱数もこの当落乱数更新処理により更新される。

【０９５２】

例えば、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタは、上述したように、初期値更新型のカウンタであり、最小値から最大値までに亘る予め定めた固定数値範囲内において更新され、この最小値から最大値までに亘る範囲を、この主制御側タイマ割り込み処理が行われるごとに値１ずつ加算されることでカウントアップする。普通図柄当り判定用初期値決定用乱数から最大値に向かってカウントアップし、続いて最小値から普通図柄当り判定用初期値決定用乱数に向かってカウントアップする。普通図柄当り判定用乱数の最小値から最大値までに亘る範囲をカウンタがカウントアップし終えると、この当落乱数更新処理により大当り判定用初期値決定用乱数は更新される。普通図柄当り判定用初期値決定用乱数は、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から一の値を抽選する初期値抽選処理を実行して得ることができるようになっている。

【０９５３】

本実施形態では、大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数を、図９３に示した主制御側電源投入時処理（主制御側メイン処理）におけるステップＳ５６の非当落乱数更新処理、及び本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０６の当落乱数更新処理でそれぞれ更新しているが、割り込みタイマが発生するごとに本ルーチンの処理時間にムラが生じて次の割り込みタイマが発生するまでの残り時間内において主制御側メイン処理を繰り返し実行することによりステップＳ５６の非当落乱数更新処理の実行回数がランダムとなる場合には、大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数をステップＳ５６の非当落乱数更新処理においてのみ更新する仕組みとしてもよい。

【０９５４】

ステップＳ１０６に続いて、メイン制御プログラムは、賞球制御処理を行う（ステップＳ１０８）。この賞球制御処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出し

てこの入力情報に基づいて遊技球を払い出すための図８８に示した賞球コマンドを作成するとともに、賞球として払い出す予定の遊技球の球数が１０球に達している場合には、その旨を伝えるためにメイン賞球数情報出力信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したり、主制御基板１３１０と払出制御基板９５１との基板間の接続状態を確認するための図８８に示したセルフチェックコマンドを作成したりする。そして作成した賞球コマンドやセルフチェックコマンドを主払シリアルデータとして払出制御基板９５１に送信する。例えば、図８に示した大入賞口２００５に遊技球が１球、入球すると、賞球として１５球を払い出す賞球コマンドを作成するとともに、賞球として払い出す予定の遊技球の球数が１０球に達しているため、その旨を伝えるためにメイン賞球数情報出力信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶し、賞球コマンドを払出制御基板９５１に送信したり、この賞球コマンドを払出制御基板９５１が正常に受信完了した旨を伝える払主ＡＣＫ信号が所定時間内に入力されないときには主制御基板１３１０と払出制御基板９５１との基板間の接続状態を確認するセルフチェックコマンドを作成して払出制御基板９５１に送信したりする。なお、賞球として１５球を払い出す賞球コマンドを作成する場合のように、賞球として払い出す遊技球の球数が１０球を超える場合には、その超えた球数に、次回のこの賞球制御処理において、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて賞球として払い出す予定の遊技球の球数が加算されて、この加算された遊技球の球数がに達しているときには、その旨を伝えるためにメイン賞球数情報出力信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶することとなる。

【０９５５】

ステップＳ１０８に続いて、メイン制御プログラムは、枠コマンド受信処理を行う（ステップＳ１１０）。払出制御基板９５１では、払出制御プログラムが、図９１に示した状態表示に区分される１バイト（８ビット）の各種コマンド（例えば、枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド、及び枠状態２コマンド）を送信する。一方、後述するように払出制御プログラムは、払出動作にエラーが発生した場合にエラー発生コマンドを出力したり、操作スイッチ９５４の検出信号に基づいてエラー解除ナビコマンドを出力する。

上述した枠コマンド受信処理では、メイン制御プログラムが、この各種コマンドを払主シリアルデータとして正常に受信すると、その旨を払出制御基板９５１に伝える情報を、出力情報として主制御内蔵ＲＡＭの出力情報記憶領域に記憶する。また、メイン制御プログラムは、その正常に払主シリアルデータとして受信したコマンドを２バイト（１６ビット）のコマンドに整形し（図９０の状態表示に区分される各種コマンド（枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド、及び枠状態２コマンド））、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶する。なお、ここでいう枠状態１コマンドは第１のエラー発生コマンドに相当するとともに、エラー解除ナビコマンドは第１のエラー解除コマンドに相当する。

【０９５６】

ステップＳ１１０に続いて、メイン制御プログラムは、不正行為検出処理を行う（ステップＳ１１２）。この不正行為検出処理では、賞球に関する異常状態を確認する。例えば、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出し、大当り遊技状態でない場合にカウントセンサ４００５からの検出信号が入力されているとき（大入賞口２００５に遊技球が入球するとき）等には、異常状態として図９０に示した報知表示に区分される入賞異常表示コマンドを作成し、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶する。

【０９５７】

ステップＳ１１２に続いて、メイン制御プログラムは、特別図柄及び特別電動役物制御処理を行う（ステップＳ１１４）。この特別図柄及び特別電動役物制御処理では、図６９に示した主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎにラッチ信号を出力し、ラッチ信号が入力された際における主制御内蔵ハード乱数回路１３１０ａｎが抽出した乱数（乱数値）を、主制御内蔵主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるハード乱数ラッチレジスタから取得し、この取得した乱数値を大当り判定用乱数としてセットする。そして大当り判定用乱数（つまり、主制御内蔵主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるハード乱数ラッチレジスタから

取得した乱数値）と、主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている大当り判定値と、が一致するか否かを判定（大当り遊技状態を発生させるか否かを判定（「特別抽選」という。））したり、大当り図柄用乱数を更新するカウンタの値を取り出して主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている確変当り判定値と一致するか否かを判定（確率変動を発生させるか否かの判定）したりする。ここで、「確率変動」とは、大当りする確率が通常時（低確率）にくらべて高く設定された高確率（確変時）に変化することである。本実施形態では、上述した大当り判定値の範囲（大当り判定範囲）として、低確率では値３２６６８～値３２７６７が設定されており、通常時判定テーブルから読み出されるのに対して、高確率では値３１７６８～値３２７６７が設定されており、確変時判定テーブルから読み出される。このように、ステップＳ１１４の特別図柄及び特別電動役物制御処理では、大当り判定用乱数（つまり、主制御内蔵主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるハード乱数ラッチレジスタから取得した乱数値）と、主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている大当り判定値と、が一致するか否かを判定するときには、大当り判定用乱数（つまり、主制御内蔵主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるハード乱数ラッチレジスタから取得した乱数値）が大当り判定範囲に含まれているか否かにより行う。

【０９５８】

これらの判定結果が第一始動口センサ４００２によるものである場合には図８９に示した特図１同調演出関連の各種コマンドを作成する一方、その抽選結果が第二始動口センサ４００４によるものである場合には図８９に示した特図２同調演出関連の各種コマンドを作成し、送信情報として送信情報記憶領域に記憶するするとともに、その決定した特別図柄の変動表示パターンに従って第一特別図柄表示器１４０３又は第二特別図柄表示器１４０５を点灯させるよう第一特別図柄表示器１４０３又は第二特別図柄表示器１４０５への点灯信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。また、発生させる遊技状態に応じて、例えば大当り遊技状態となるときには、図８９に示した大当り関連に区分される各種コマンド（大当りオープニングコマンド、大入賞口１開放Ｎ回目表示コマンド、大入賞口１閉鎖表示コマンド、大入賞口１カウント表示コマンド、大当りエンディングコマンド、及び大当り図柄表示コマンド）を作成し、送信情報として送信情報記憶領域に記憶したり、図８に示した開閉部材２１０７を開閉動作させるようアタッカソレノイド２１０８への駆動信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したり、大入賞口２００５が閉鎖状態から開放状態となる回数（ラウンド）が２回であるときには、図１０に示したラウンド表示器１４０７の２ラウンド表示ランプ１４０７ａを点灯させるよう２ラウンド表示ランプ１４０７ａへの点灯信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したり、ラウンドが１５回であるときには、図１０に示したラウンド表示器１４０７の１５ラウンド表示ランプ１４０７ｂを点灯させるよう１５ラウンド表示ランプ１４０７ｂへの点灯信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したり、確率変動の発生の有無を所定の色で点灯させるよう状態表示器１４０１への点灯信号の出力を設定し、出力情報として出力情報記憶領域に記憶したりする。

【０９５９】

ステップＳ１１４に続いて、メイン制御プログラムは、普通図柄及び普通電動役物制御処理を行う（ステップＳ１１６）。この普通図柄及び普通電動役物制御処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいてゲート入賞処理を行う。このゲート入賞処理では、入力情報からゲートセンサ４００３からの検出信号が入力端子に入力されていたか否かを判定する。この判定結果に基づいて、検出信号が入力端子に入力されていたときには、上述した普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの値等を抽出してゲート情報として主制御内蔵ＲＡＭのゲート情報記憶領域に記憶する。

【０９６０】

このゲート情報記憶領域には、第０区画～第３区画（４つの区画）が設けられており、第０区画、第１区画、第２区画、そして第３区画の順にゲート情報が格納されるようになっている。例えばゲート情報がゲート情報記憶の第０区画～第２区画に格納されている場

合、ゲートセンサ４００３からの検出信号が入力端子に入力されていたときにはゲート情報をゲート情報記憶の第３区画に格納する。

【０９６１】

ゲート情報はゲート情報記憶の第０区画に格納されているものが主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされる。このゲート情報がセットされると、ゲート情報記憶の第１区画のゲート情報がゲート情報記憶の第０区画に、ゲート情報記憶の第２区画のゲート情報がゲート情報記憶の第１区画に、ゲート情報記憶の第３区画のゲート情報がゲート情報記憶の第２区画に、それぞれシフトされてゲート情報記憶の第３区画が空き領域となる。例えば、ゲート情報記憶の第１区画～第２区画にゲート情報が記憶されている場合には、ゲート情報記憶の第１区画のゲート情報がゲート情報記憶の第０区画に、ゲート情報記憶の第２区画のゲート情報がゲート情報記憶の第１区画にそれぞれシフトされてゲート情報記憶の第２区画及びゲート情報記憶の第３区画が空き領域となる。ここで、ゲート情報記憶の第１区画～第３区画にゲート情報が格納されていると、格納されたゲート情報の総数を保留球として普通図柄記憶表示器１１８８を点灯させるよう、上述したゲート情報に基づいて普通図柄記憶表示器１１８８の点灯信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。

【０９６２】

ゲート入賞処理に続いて、主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされたゲート情報を読み出し、この読み出したゲート情報から普通図柄当り判定用乱数の値を取り出して主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている普通図柄当り判定値と一致するか否かを判定する（「普通抽選」という）。この判定結果（普通抽選による抽選結果）により可動片を開閉動作させるか否かが決定する。この決定で開閉動作をさせる場合には、一対の可動片が左右方向へ拡開した状態となることで第二始動口２００４へ遊技球が受入可能となる遊技状態となって遊技者に有利な遊技状態なる。この決定と対応する普通図柄の変動表示パターンを上述した普通図柄変動表示パターン用乱数に基づいて決定し、図８９に示した普図同調演出関連に区分される各種コマンドを作成し、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶するとともに、その決定した普通図柄の変動表示パターンに従って普通図柄表示器１４０２を点灯させるよう普通図柄表示器１４０２への点灯信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。また、例えばその取り出した普通図柄当り判定用乱数の値が主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている普通図柄当り判定値と一致しているときには、図８９に示した普通電役演出関連の各種コマンドを作成し、送信情報として送信情報記憶領域に記憶するとともに、可動片を開閉動作させるよう始動口ソレノイド２１０７への駆動信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する一方、その取り出した普通図柄当り判定用乱数の値が主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている普通図柄当り判定値と一致していないときには、上述した普通図柄変動表示パターン用乱数に基づいて普通図柄変動表示パターンを決定し、図８９に示した普図同調演出関連に区分される各種コマンドを作成し、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶するとともに、その決定した普通図柄変動表示パターンに従って普通図柄表示器１４０２を点灯させるよう普通図柄表示器１４０２への点灯信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。

【０９６３】

ステップＳ１１６に続いて、メイン制御プログラムは、ポート出力処理を行う（ステップＳ１１８）。このポート出力処理では、主制御ＭＰＵ１３１０ａの各種出力ポートの出力端子から、上述した出力情報記憶領域から出力情報を読み出してこの出力情報に基づいて各種信号を出力する。このメイン制御プログラムは、例えば、出力情報に基づいて主制御ＭＰＵ１３１０ａの所定の出力ポートの出力端子から、払出制御基板９５１からの各種コマンドを正常に受信完了したときには主払ＡＣＫ信号を払出制御基板９５１に出力したり、大当り遊技状態であるときには大入賞口２００５の開閉部材２１０７の開閉動作を行うアタッカソレノイド２１０８に駆動信号を出力したり、可動片の開閉動作を行う始動口ソレノイド２１０７に駆動信号を出力したりするほかに、メイン賞球数情報出力信号、１

５ラウンド大当り情報出力信号、２ラウンド大当り情報出力信号、確率変動中情報出力信号、特別図柄表示情報出力信号、普通図柄表示情報出力信号、時短中情報出力情報、始動口入賞情報出力信号等の遊技に関する各種情報（遊技情報）信号を払出制御基板９５１に出力したりする。

【０９６４】

ステップＳ１１８に続いて、メイン制御プログラムは、周辺制御基板コマンド送信処理を行う（ステップＳ１２０）。この周辺制御基板コマンド送信処理では、このメイン制御プログラムが、上述した送信情報記憶領域から送信情報を読み出してこの送信情報を主周シリアルデータとして周辺制御基板１５１０に送信する。この送信情報には、本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理で作成した、図８９に示した、特図１同調演出関連に区分される各種コマンド、特図２同調演出関連に区分される各種コマンド、大当り関連に区分される各種コマンド（例えば、大入賞口２００５（図８参照）に入球した遊技球を検出した際にカウントセンサ４００５（図６９参照）からの検出信号に基づ大入賞口カウントコマンドに相当する大入賞口１カウント表示コマンド）、電源投入に区分される各種コマンド、普図同調演出関連に区分される各種コマンド、普通電役演出関連に区分される各種コマンド、図９０に示した、報知表示に区分される各種コマンド（扉開放コマンド、扉枠閉鎖コマンド、本体枠開放コマンド、本体枠閉鎖コマンドなど）、状態表示に区分される各種コマンド（枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド及び枠状態２コマンド）、テスト関連に区分される各種コマンド及びその他に区分される各種コマンドが記憶されている。主周シリアルデータは、１パケットが３バイトに構成されている。具体的には、主周シリアルデータは、１バイト（８ビット）の記憶容量を有するコマンドの種類を示すステータスと、１バイト（８ビット）の記憶容量を有する演出のバリエーションを示すモードと、ステータス及びモードを数値とみなしてその合計を算出したサム値と、から構成されており、このサム値は、送信時に作成されている。

【０９６５】

この周辺制御基板コマンド送信処理では、メイン制御プログラムが、主周シリアルデータとして各種コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で周辺制御基板１５１０に送信する。主制御ＭＰＵ１３１０ａの電源端子であるＶＤＤ端子には、上述したように、停電又は瞬停が発生した場合に、図７７に示した電解コンデンサＭＣ２に充電された電荷が＋５Ｖとして印加されるようになっているため、図７９に示した、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵される主周シリアル送信ポート１３１０ａｅは、少なくとも、その送信バッファレジスタ１３１０ａｅｂに主制御ＣＰＵコア１３１０ａａがセットしたコマンドをシリアル管理部１３１０ａｅｃにより送信シフトレジスタ４１ａｅａに転送して送信シフトレジスタ１３１０ａｅａから主周シリアルデータとして送信完了することができるようになっている。停電又は瞬停が発生して電力が回復する復電時には、図９３に示した主制御側電源投入時処理におけるステップＳ５０の電源投入時に送信するコマンドの予約設定において、復電した旨を伝えるために、図８９に示した電源投入に区分される電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶しているため、主周シリアルデータとして、電源投入時状態コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で周辺制御基板１５１０に送信し、続いて電源投入時主制御復帰先コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で周辺制御基板１５１０に送信する。なお、主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域には、主制御側電源投入時処理におけるステップＳ３４の主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の設定において、遊技バックアップ情報から遊技情報を読み出してこの遊技情報に応じた各種コマンドが記憶されている場合もある。このような場合には、まず遊技情報に応じた各種コマンドの送信完了後に、続いて電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとが送信されることとなる。

【０９６６】

この周辺制御基板コマンド送信処理では、メイン制御プログラムが、ＲＸＡ端子の受信ポートによって払出制御基板９５１から枠状態１コマンド（第１のエラー発生コマンド）

を受信した場合、周辺制御基板１５１０（演出制御部）に対して枠状態１コマンド（第２のエラー発生コマンド）を送信する（エラーコマンド送出手段）。この場合、メイン制御プログラムは、払出制御基板９５１から受け取った図９１に示す形態である枠状態１コマンドを、図９０に示す形態の枠状態１コマンドとして周辺制御基板１５１０に転送している。

【０９６７】

またその一方、この周辺制御基板コマンド送信処理では、メイン制御プログラムが、ＲＸＡ端子の受信ポートによって払出制御基板９５１からエラー解除ナビコマンド（第１のエラー解除コマンド）を受信した場合、周辺制御基板１５１０に対してエラー解除ナビコマンド（第２のエラー解除コマンド）を送信する（エラーコマンド送出手段）。この場合、メイン制御プログラムは、払出制御基板９５１から受け取った図９１に示す形態であるエラー解除ナビコマンドを、図９０に示す形態のエラー解除ナビコマンドとして周辺制御基板１５１０に転送している。

【０９６８】

またさらに、この周辺制御基板コマンド送信処理では、メイン制御プログラムが、ＲＸＡ端子の受信ポートによって払出制御基板９５１から本体枠開放コマンド（第１の本体枠開放コマンド）を受信した場合、周辺制御基板１５１０（演出制御部）に対して本体枠開放コマンド（第２の本体枠開放コマンド）を送信する（本体枠コマンド送出手段、第２の本体枠送出手段）。この場合、メイン制御プログラムは、払出制御基板９５１から受け取った図９１に示す形態である本体枠開放コマンドを、図９０に示す形態である本体枠開放コマンドとして周辺制御基板１５１０に転送している。一方、この周辺制御基板コマンド送信処理では、メイン制御プログラムが、ＲＸＡ端子の受信ポートによって払出制御基板９５１から本体枠閉鎖コマンド（第１の本体枠閉鎖コマンド）を受信した場合、周辺制御基板１５１０（演出制御部）に対して本体枠閉鎖コマンド（第２の本体枠閉鎖コマンド）を送信する（本体枠コマンド送出手段、第２の本体枠コマンド送出手段）。この場合、メイン制御プログラムは、払出制御基板９５１から受け取った図９１に示す形態である本体枠閉鎖コマンドを、図９０に示す形態である本体枠閉鎖コマンドとして周辺制御基板１５１０に転送している。

【０９６９】

また、この周辺制御基板コマンド送信処理では、メイン制御プログラムが、ＲＸＡ端子の受信ポートによって払出制御基板９５１から扉開放コマンド（第１の扉開放コマンド）を受信した場合、周辺制御基板１５１０（演出制御部）に対して扉開放コマンド（第２の扉枠開放コマンド）を送信する（扉枠コマンド送出手段、第２の扉枠コマンド送出手段）。この場合、メイン制御プログラムは、払出制御基板９５１から受け取った図９１に示す形態である扉枠閉鎖コマンドを、図９０に示す形態である扉閉鎖コマンドとして周辺制御基板１５１０に転送している。一方、この周辺制御基板コマンド送信処理では、メイン制御プログラムが、ＲＸＡ端子の受信ポートによって払出制御基板９５１から扉閉鎖コマンド（第１の扉閉鎖コマンド）を受信した場合、周辺制御基板１５１０（演出制御部）に対して扉閉鎖コマンド（第２の扉閉鎖コマンド）を送信する（扉枠コマンド送出手段、第２の扉枠コマンド送出手段）。この場合、メイン制御プログラムは、払出制御基板９５１から受け取った図９１に示す形態である扉閉鎖コマンドを、図９０に示す形態である扉閉鎖コマンドとして周辺制御基板１５１０に転送している。

【０９７０】

ステップＳ１２０に続いて、メイン制御プログラムは、図６９に示した主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆのクリアを行い（ステップＳ１２２）、このルーチンを終了する。ステップＳ２２の主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆのクリアは、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されるＷＤＴクリアレジスタにタイマクリア設定値をセットすることにより行う。これにより、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆによる計時がクリアされる。そして、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆによる計時が再び開始されることによって、主制御内蔵ＷＤＴ１３１０ａｆにより主制御ＭＰＵ１３１０ａが強制的にリセットされずに済む。

【０９７１】
なお、主制御基板１３１０は、上述したように、遊技の進行を行っている際に、パチンコ機１への電源が遮断される前に、遊技の進行による遊技情報を記憶するための上述したバックアップ処理を実行して完了することができるとともに、復電時において、主制御基板１３１０による遊技の進行の復帰先として、バックアップ処理を実行した遊技情報に基づいて、パチンコ機１への電源が遮断される際における、本ルーチンにおけるステップＳ１１８のポート出力処理による電気的駆動源である始動口ソレノイド２１０７やアタッカソレノイド２１０８の駆動状態を指示する図８９の電源投入時主制御復帰先コマンドを周辺制御基板１５１０へ出力することができるようになっている。つまり、主制御基板１３１０は、図９３の主制御側電源投入時処理におけるステップＳ５０の電源投入時に送信するコマンドの予約設定において、同処理におけるステップＳ３４の主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の設定において主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされた復電時情報に基づいて、電源投入（復電）した旨を伝えるために、図８９の電源投入に区分される電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶し、本ルーチンにおけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理において、主周シリアルデータとして、電源投入時状態コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で周辺制御基板１５１０に送信し、続いて電源投入時主制御復帰先コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で周辺制御基板１５１０に送信する。このため、周辺制御基板１５１０は、主制御基板１３１０からの電源投入時主制御復帰先コマンドに基づいて、復電時における主制御基板１３１０による遊技の進行の復帰先を遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域において演出表示することができる。これにより、遊技者が遊技を行っている際に、瞬停や停電が発生して、その後に復電するときに、瞬停又は停電直前における遊技状態に、復電後、速やかに復帰することができるとともに、主制御基板１３１０による遊技の進行の復帰先を遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域において演出表示して報知することができるため、パチンコ機１のシステムがかたまった状態、いわゆるフリーズした状態に遊技者に見えて故障したと勘違いされることを防止することができる。したがって、瞬停又は停電直前における遊技状態に、復電後、速やかに復帰することにより、遊技者に故障したと勘違いされることを防止することができる。

【０９７２】
また、主制御基板１３１０の製造ラインの検査工程である主制御基板検査工程において、検査のために製造してから最初に主制御基板１３１０が電源投入されると、上述したように、図９２の主制御側電源投入時処理におけるステップＳ３８で主制御内蔵ＲＡＭの全領域を必ずクリアすることなる。これにより、同処理におけるステップＳ５０の電源投入時に送信するコマンドの予約設定において、電源投入時に送信するコマンドの予約設定が行われると、図８９に示した電源投入に区分される電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドとを作成して送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶することにより、電源投入時状態コマンドと電源投入時主制御復帰先コマンドという２つのコマンドのみが送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域に記憶される状態となり、本ルーチンにおけるステップＳ１２０の周辺制御基板コマンド送信処理において、主周シリアルデータとして、電源投入時状態コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で主制御基板検査工程の検査装置に送信し、続いて電源投入時主制御復帰先コマンドを構成する、ステータス、モード、そしてサム値という順番で主制御基板検査工程の検査装置に送信する。主制御基板検査工程の検査装置は、主制御基板１３１０から受信した電源投入時状態コマンドに含まれるパチンコ機の機種コードを示す情報に基づいて、つまり、パチンコ機の機種コードを示す情報を構成する、上述した、機種タイプを示すマックスタイプ、ミドルタイプ、及び甘デジタイプのうち、いずれのタイプであるかを特定するためのシリーズコードと、作品の版権を特定するための版権コードと、遊技仕様（例えば、確率変動が生ずると、次回大当り遊技状態が発生するまでその状態が継続されるという遊技仕様のほかに、特別図柄の変動回数が限定された状態で確

率変動が生ずるという遊技仕様（ＳＴ機）など）を特定するための遊技仕様コードと、に基づいて、主制御基板検査工程の検査モニタに詳細な機種情報を表示するようになっている。

【０９７３】

［１６－１．周辺制御部の各種制御処理］

［１６－１－１．周辺制御部電源投入時処理］

まず、周辺制御部電源投入時処理について、図９５を参照して説明する。パチンコ機１に電源が投入されると、図７２に示した周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、図９５に示すように、周辺制御部電源投入時処理を行う。この周辺制御部電源投入時処理が開始されると、演出制御プログラムが周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの制御の下、初期設定処理を行う（ステップＳ１０００）。この初期設定処理では、演出制御プログラムが、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａ自身を初期化する処理と、ホットスタート／コールドスタートの判定処理と、リセット後のウェイトタイマを設定する処理等を行う。周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、まず自身を初期化する処理を行うが、この周辺制御ＭＰＵ１５１１ａを初期化する処理にかかる時間は、マイクロ秒（μｓ）オーダーであり、極めて短い時間で周辺制御ＭＰＵ１５１１ａを初期化することができる。これにより、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、割り込み許可が設定された状態となることによって、例えば、後述する周辺制御部コマンド受信割り込み処理において、主制御基板１３１０から出力される、図８９及び図９０に示した、遊技演出の制御に関するコマンドやパチンコ機１の状態に関するコマンド等の各種コマンドを受信することができる状態となる。

【０９７４】

ホットスタート／コールドスタートの判定処理では、図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃついては、そのバックアップ第１エリア１５１１ｃｂにおける、Ｂａｎｋ１（１ｆｒ）及びＢａｎｋ２（１ｆｒ）にバックアップされている内容である演出バックアップ情報（１ｆｒ）を比較するとともに、Ｂａｎｋ１（１ｍｓ）及びＢａｎｋ２（１ｍｓ）にバックアップされている内容である演出バックアップ情報（１ｍｓ）を比較し、そのバックアップ第２エリア１５１１ｃｃにおける、Ｂａｎｋ３（１ｆｒ）及びＢａｎｋ４（１ｆｒ）にバックアップされている内容である演出バックアップ情報（１ｆｒ）を比較するとともに、Ｂａｎｋ３（１ｍｓ）及びＢａｎｋ４（１ｍｓ）にバックアップされている内容である演出バックアップ情報（１ｍｓ）を比較し、この比較した内容が一致しているときには図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの通常使用する記憶領域である、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）に対してＢａｎｋ１（１ｆｒ）に記憶されている内容である演出バックアップ情報（１ｆｒ）と、Ｂａｎｋ０（１ｍｓ）に対してＢａｎｋ１（１ｍｓ）に記憶されている内容である演出バックアップ情報（１ｍｓ）と、をそれぞれコピーバックしてホットスタートとする一方、比較した内容が一致していないとき（つまり、不一致であるとき）には周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの通常使用する記憶領域である、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）及びＢａｎｋ０（１ｍｓ）に対してそれぞれ値０を強制的に書き込んでコールドスタートとする。

【０９７５】

またホットスタート／コールドスタートの判定処理では、図７３に示した周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄについても、そのバックアップ第１エリア１５１１ｄｂにおける、Ｂａｎｋ１（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）にバックアップされている内容である演出バックアップ情報（ＳＲＡＭ）を比較するとともに、そのバックアップ第２エリア１５１１ｄｃにおける、Ｂａｎｋ３（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）にバックアップされている内容である演出バックアップ情報（ＳＲＡＭ）を比較する。この比較した内容が一致しているときには図７３に示した周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄの通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に対してＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶されている内容である演出バックアップ情報（ＳＲＡＭ）をコピーバックしてホットスタートとする一方、比較した内容が一致していないとき（つまり、不一致であるとき）には周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄの通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に対して値０を強制

的に書き込んでコールドスタートとする。このようなホットスタート又はコールドスタートに続いて、図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのバックアップ非管理対象ワークエリア１５１１ｃｆに対して値０を強制的に書き込んでゼロクリアする。そして周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、この初期化設定処理を行った後に、図７３に示した周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆと、図７２に示した周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅと、にクリア信号を出力して周辺制御ＭＰＵ１５１１ａにリセットがかからないようにしている。

【０９７６】

ステップＳ１０００に続いて、演出制御プログラムは現在時刻情報取得処理を行う（ステップＳ１００２）。この現在時刻情報取得処理では、図７２に示したＲＴＣ制御部４１６５のＲＴＣ４１６５４ａのＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａから、年月日を特定するカレンダー情報と時分秒を特定する時刻情報とを取得して、図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのＲＴＣ情報取得記憶領域１５１１ｃａｄに、現在のカレンダー情報としてカレンダー情報記憶部にセットするとともに、現在の時刻情報として時刻情報記憶部にセットする。また、現在時刻情報取得処理では、液晶表示装置の輝度設定処理も行う。この液晶表示装置の輝度設定処理では、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａがＲＴＣ制御部４１６５のＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａから輝度設定情報を取得して、この取得した輝度設定情報に含まれるＬＥＤの輝度となるように、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトの輝度を調節して点灯する処理を行う。輝度設定情報は、上述したように、遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトであるＬＥＤの輝度が１００％～７０％までに亘る範囲を５％刻みで調節するための輝度調節情報と、現在設定されている遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトであるＬＥＤの輝度と、が含まれているものである。

【０９７７】

液晶表示装置の輝度設定処理では、具体的には、ＲＴＣ制御部４１６５のＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａに記憶されている輝度設定情報に含まれるＬＥＤの輝度が７５％で遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトを点灯するときには、輝度設定情報に含まれる輝度調節情報に基づいて遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトの輝度を調節して点灯し、ＲＴＣ制御部４１６５のＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａに記憶されている輝度設定情報に含まれるＬＥＤの輝度が８０％で遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトを点灯するときには、輝度設定情報に含まれる輝度調節情報に基づいて遊技盤側演出表示装置１６００のバックライトの輝度を調節して点灯する。なお、この液晶表示装置の輝度設定処理では、上述した、遊技盤側演出表示装置１６００の使用時間に応じて遊技盤側演出表示装置１６００の輝度を補正するための輝度補正プログラムと同様な補正が全く行われないようになっている。これは、この液晶表示装置の輝度設定処理に輝度補正プログラムと同様な補正プログラムが組み込まれることにより、液晶表示装置の輝度設定処理が実行されるごとに、ＬＥＤの輝度が１００％に向かって補正されるのを防止するためである。

【０９７８】

本実施形態では、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａがＲＴＣ４１６５ａのＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａからカレンダー情報と時刻情報とを取得するのは、電源投入時の１回のみとなっている。また周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、この現在時刻情報取得処理を行った後に、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆと周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅとにクリア信号を出力して周辺制御ＭＰＵ１５１１ａにリセットがかからないようにしている。

【０９７９】

ステップＳ１００２に続いて、演出制御プログラムは、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値０をセットする（ステップＳ１００６）。このＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧは、後述する周辺制御部定常処理を実行するか否かを決定するためのフラグであり、周辺制御部定常処理を実行するとき値１、周辺制御部定常処理を実行しないとき値０にそれぞれ設定される。Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧは、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａからの画面データを受け入れることができる状態である旨を伝えるＶブランク信号が音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａから入力されたことを契機として実行される後述する周辺

制御部Ｖブランク信号割り込み処理において値１がセットされるようになっている。このステップＳ１００６では、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値０をセットすることによりＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧを一度初期化している。また周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、このＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値０をセットした後に、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆと周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅとにクリア信号を出力して周辺制御ＭＰＵ１５１１ａにリセットがかからないようにしている。

【０９８０】

ステップＳ１００６に続いて、演出制御プログラムは、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であるか否かを判定する（ステップＳ１００８）。このＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１でない（値０である）ときには、再びステップＳ１００８に戻ってＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であるか否かを繰り返し判定する。このような判定を繰り返すことにより、周辺制御部定常処理を実行するまで待機する状態となる。また周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、このＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であるか否かを判定した後に、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆと周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅとにクリア信号を出力して周辺制御ＭＰＵ１５１１ａにリセットがかからないようにしている。

【０９８１】

ステップＳ１００８でＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であるとき、つまり周辺制御部定常処理を実行するときには、まず定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値１をセットする（ステップＳ１００９）。この定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧは、周辺制御部定常処理を実行中であるとき値１、周辺制御部定常処理を実行完了したとき値０にそれぞれセットされる。

【０９８２】

ステップＳ１００９に続いて、演出制御プログラムは１ｍｓ割り込みタイマ起動処理を行う（ステップＳ１０１０）。この１ｍｓ割り込みタイマ起動処理では、後述する周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理を実行するための１ｍｓ割り込みタイマを起動するとともに、この１ｍｓ割り込みタイマが起動して周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行された回数をカウントするための１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮに値１をセットして１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮの初期化も行う。この１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮは周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理で更新される。

【０９８３】

ステップＳ１０１０に続いて、演出制御プログラムは、ランプデータ出力処理を行う（ステップＳ１０１２）。このランプデータ出力処理では、演出制御プログラムが図７２に示したランプ駆動基板４１７０へのＤＭＡシリアル連続送信を行う。ここでは、図７３に示した周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃを利用してランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポート連続送信を行う。このランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポート連続送信が開始されるときには、図７３に示した周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａに、図８に示した遊技盤５に設けた各種装飾基板の複数のＬＥＤへの点灯信号、点滅信号、又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴが後述するランプデータ作成処理で作成されてセットされた状態となっている。

【０９８４】

図７３に示した周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａは、周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信を指定し、ランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａの先頭アドレスに格納された遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴのうちの最初の１バイトを、外部バス１５１１ｈ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、そして周辺バス１５１１ａｉを介して、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込む。これにより、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、遊技盤側発光クロック信号ＳＬ－ＣＬ

Ｋと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始する。
【０９８５】
周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃは、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信割り込み要求が発生するごとに、これを契機として（本実施形態では、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに書き込まれた１バイトのデータが送信シフトレジスタに転送され、その送信バッファレジスタに１バイトのデータがなくなって空となったことを契機としている。）、周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａがバスを使用していない場合に、ランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａに格納された残りの遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴを１バイトずつ、外部バス１５１１ｈ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、そして周辺バス１５１１ａｉを介して、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込むことで、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、遊技盤側発光クロック信号ＳＬ－ＣＬＫと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始し、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートによる連続送信を行っている。
【０９８６】
またランプデータ出力処理では、演出制御プログラムが、図７２に示した枠装飾駆動アンプ基板１９４へのＤＭＡシリアル連続送信処理を行う。ここでも、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃを利用して枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポート連続送信を行う。この枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポート連続送信が開始されるときには、図７３に示した周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂに、扉枠３に設けた各種装飾基板の複数のＬＥＤへの点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴが後述するランプデータ作成処理で作成されてセットされた状態となっている。
【０９８７】
周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａは、周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因に枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートの送信を指定し、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂの先頭アドレスに格納された扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴのうちの最初の１バイトを、外部バス１５１１ｈ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、そして周辺バス１５１１ａｉを介して、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込む。これにより、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、扉側発光クロック信号ＳＴＬ－ＣＬＫと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始する。
【０９８８】
周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃは、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートの送信割り込み要求が発生するごとに、これを契機として（本実施形態では、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに書き込まれた１バイトのデータが送信シフトレジスタに転送され、その送信バッファレジスタに１バイトのデータがなくなって空となったことを契機としている。）、周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａがバスを使用していない場合に、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂに格納された残りの扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴを１バイトずつ、外部バス１５１１ｈ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、そして周辺バス１５１１ａｉを介して、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込むことで、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、扉側発光クロック信号ＳＴＬ－ＣＬＫと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始し、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポート

による連続送信を行っている。
【０９８９】
ステップＳ１０１２に続いて、演出制御プログラムは、演出操作ユニット監視処理を行う（ステップＳ１０１４）。この演出操作ユニット監視処理では、後述する周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理における演出操作ユニット情報取得処理において、演出操作ユニット４００に設けられた各種検出スイッチからの検出信号に基づいて操作ボタン４１０の操作等を取得した各種情報がセットされる図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの演出操作ユニット情報取得記憶領域１５１１ｃａｉに基づいて、操作ボタン４１０の操作有無を監視し、操作ボタン４１０の操作の状態を遊技演出に反映するか否かを適宜決定する。
【０９９０】
ステップＳ１０１４に続いて、演出制御プログラムは、表示データ出力処理を行う（ステップＳ１０１６）。この表示データ出力処理では、後述する表示データ作成処理で音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａの内蔵ＶＲＡＭ上に生成した１画面分（１フレーム分）の描画データを音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａが図７４に示したチャンネルＣＨ１，２から遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に出力する。これにより、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０にさまざまな画面が描画される。なお、表示データ出力処理では、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａの描画能力を超える描画を行った場合には、生成した１画面分（１フレーム分）の描画データを遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に出力することをキャンセルするようになっている。これにより、処理時間の遅れを防止することができるが、いわゆるコマ落ちが発生することとなるものの、ステップＳ１０１２のランプデータ出力処理による、図８に示した遊技盤５に設けた各種装飾基板の複数のＬＥＤ、及び扉枠３に設けた各種装飾基板の複数のＬＥＤによる演出と、後述する音データ出力処理による、図５に示した下部スピーカ９２１及び図２に示した上部スピーカ５７３から各種演出に合わせた音楽や効果音等による演出と、の同期を優先することができる仕組みとなっている。
【０９９１】
ステップＳ１０１６に続いて、演出制御プログラムは、音データ出力処理を行う（ステップＳ１０１８）。この音データ出力処理では、演出制御プログラムが、後述する音データ作成処理で音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに設定された音楽及び効果音等の音データをシリアル化したオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃに出力したり、音楽及び効果音のほかに報知音や告知音の音データをシリアル化したオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃに出力したりする。このオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃは、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａからのシリアル化したオーディオデータが入力されると、右側オーディオデータを、プラス信号及びマイナス信号とする差分方式のシリアルデータとして枠装飾駆動アンプ基板１９４に向かって送信するとともに、左側オーディオデータを、プラス信号及びマイナス信号とする差分方式のシリアルデータとして枠装飾駆動アンプ基板１９４に向かって送信する。これにより、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から各種演出に合わせた音楽や効果音等がステレオ再生されたりするほかに報知音や告知音もステレオ再生されたりする。
【０９９２】
ステップＳ１０１８に続いて、演出制御プログラムはスケジューラ更新処理を行う（ステップＳ１０２０）。このスケジューラ更新処理では、演出制御プログラムが図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのスケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた各種スケジュールデータを更新する。例えば、スケジューラ更新処理では、スケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた画面生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された画面データのうち、先頭の画面データから何番目の画面データを音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力するのかを指示するために、ポインタを更新する。
【０９９３】
またスケジューラ更新処理では、スケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセット

された発光態様生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された発光データのうち、先頭の発光データから何番目の発光データを各種ＬＥＤの発光態様とするのかを指示するために、ポインタを更新する。

【０９９４】

またスケジューラ更新処理では、スケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた音生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された、音楽や効果音等の音データ、報知音や告知音の音データを指示する音指令データのうち、先頭の音指令データから何番目の音指令データを音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力するのかを指示するために、ポインタを更新する。

【０９９５】

またスケジューラ更新処理では、スケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた電気的駆動源スケジュールデータを構成する時系列に配列されたモータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動データのうち、先頭の駆動データから何番目の駆動データを出力対象とするのかを指示するために、ポインタを更新する。電気的駆動源スケジュールデータを構成する時系列に配列されたモータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動データは、後述する、１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに繰り返し実行される周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理におけるモータ及びソレノイド駆動処理で更新される。この１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに繰り返し実行されるモータ及びソレノイド駆動処理では、ポインタが指示する駆動データに従ってモータやソレノイド等の電気的駆動源を駆動するとともに、時系列に規定された次の駆動データにポインタを更新し、自身の処理を実行するごとに、ポインタを更新する。つまり、モータ及びソレノイド駆動処理において更新したポインタの指示する駆動データは、スケジューラ更新処理において強制的に更新される仕組みとなっているため、仮に、モータ及びソレノイド駆動処理においてポインタが何らかの原因で本来指示するはずの駆動データから他の駆動データを指示することとなっても、スケジューラ更新処理において強制的に本来指示するはずの駆動データに指示するように強制的に更新されるようになっている。

【０９９６】

ステップＳ１０２０に続いて、演出制御プログラムは、受信コマンド解析処理を行う（ステップＳ１０２２）。この受信コマンド解析処理では、演出制御プログラムが、演出表示駆動基板４４５０から周辺扉中継端子板８８２、そして枠周辺中継端子板８６８を介して送信された情報や、主制御基板１３１０から送信された各種コマンドを、後述する周辺制御部コマンド受信割り込み処理（コマンド受信手段）において受信した各種コマンドの解析を行う（コマンド解析手段）。演出制御プログラムは、演出表示駆動基板４４５０から周辺扉中継端子板８８２、そして枠周辺中継端子板８６８を介して送信された情報に基づいて、画面生成用スケジュールデータ、発光態様生成用スケジュールデータ、音生成用スケジュールデータ、及び電気的駆動源スケジュールデータ等を、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのスケジュールデータ記憶領域に１５１１ｃａｅにセットする。また、演出制御プログラムは、この周辺制御部コマンド割り込み処理で受信された主制御基板１３１０からのコマンドが、例えば、始動口入賞演出の開始を指示するための始動口入賞コマンド、普通図柄の保留数（０～４個）を識別するための普通図柄記憶コマンド、図柄同調演出の開始を指示するための図柄同調演出開始コマンド、始動保留数が変化すると出力される図柄記憶コマンド、大入賞口２００５に遊技球が受け入れられる度に出力された大入賞口１カウント表示コマンド（大入賞口カウントコマンド）、または、図９０に示される満タンという内容を示す枠状態１コマンド（第２のエラー発生コマンド、満タンエラー発生コマンド）であるか否かを解析し（コマンド解析手段）、現在、どの遊技状態であるかを認識する。また、この演出制御プログラムは、電源投入時から所定時間が経過した後、この周辺制御部コマンド受信割り込み処理によって受信されたコマンドが本体枠開放コマンド、本体枠閉鎖コマンド、扉開放コマンドまたは扉枠閉鎖コマンドであるか否かを解析する。主制御基板１３１０からの各種コマンドは、

周辺制御部コマンド受信割り込み処理で受信されて図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃに記憶されるようになっており、受信コマンド解析処理では、演出制御プログラムが、受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃに記憶された各種コマンドの解析を行う。各種コマンドには、図８９に示した、特図１同調演出関連に区分される各種コマンド、特図２同調演出関連に区分される各種コマンド、大当り関連に区分される各種コマンド、電源投入に区分される各種コマンド、普図同調演出関連に区分される各種コマンド、普通電役演出関連に区分される各種コマンド、図９０に示した、報知表示に区分される各種コマンド、上述した扉枠開放コマンド、扉枠閉鎖コマンド、本体枠開放コマンド及び本体枠閉鎖コマンド並びにエラー解除ナビコマンド（第２のエラー解除コマンドに相当）及び枠状態１コマンド（第２のエラー発生コマンドに相当）などの状態表示に区分される各種コマンド、テスト関連に区分される各種コマンド及びその他に区分される各種コマンドがある。

【０９９７】

ステップＳ１０２２に続いて、演出制御プログラムが警告処理を行う（ステップＳ１０２４）。この警告処理では、さらに、演出制御プログラムが、上述のようにステップＳ１０２２の受信コマンド解析処理で解析したコマンドに、図９０に示した報知表示に区分される各種コマンドが含まれているときには、各種異常報知を実行するための異常表示態様に設定されている、画面生成用スケジュールデータ、発光態様生成用スケジュールデータ、音生成用スケジュールデータ、及び電気的駆動源スケジュールデータ等を、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのスケジュールデータ記憶領域に１５１１ｃａｅにセットする。なお、警告処理では、複数の異常が同時に発生した場合には、予め登録した優先度の高い順から異常報知から行われ、その異常が解決して残っている他の異常報知に自動的に遷移するようになっている。これにより、一の異常が発生した後であってその異常を解決する前に他の異常が発生して一の異常が発生しているという情報を失うことなく、複数の異常を同時に監視することができる。

【０９９８】

またさらに、この警告処理では、電源投入時から所定時間が経過した後に、演出制御プログラムが、上述した受信コマンド解析処理（ステップＳ１０２２）において解析したコマンドが、図９０に示した状態表示に区分される各種コマンド、例えばエラー解除ナビコマンド（第２のエラー解除コマンド）である場合、演出動作に伴う通常の演出態様とは異なる態様で液晶表示制御部１５１２を制御することにより、例えば、遊技盤側演出表示装置１６００（演出装置）、扉枠側演出表示装置４６０（演出装置）、ランプ（演出装置）を用いて視覚的に外部に警告したり、スピーカを用いて聴覚的に外部に警告する（エラー報知手段）。このようにすると、悪意のある遊技者が、遊技状態であるにも拘わらず払出制御基板９５１の操作スイッチ９５４を操作することにより主制御基板１３１０にエラー解除ナビコマンドを入力しようと試行した際に、パチンコ機１が外部に警告を行う構成となっているため、遊技の進行に影響を及ぼしかねない主制御基板１３１０に対する不正行為が抑止されるようになる。

【０９９９】

次に、上述したステップＳ１０２４に続いて、演出制御プログラムはＲＣＴ取得情報更新処理を行う（ステップＳ１０２６）。このＲＴＣ取得情報更新処理では、演出制御プログラムが、ステップＳ１００２の現在時刻情報取得処理で取得して図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのＲＴＣ情報取得記憶領域１５１１ｃａｄにセットした、カレンダー情報記憶部に記憶されたカレンダー情報と時刻情報記憶部に記憶された時刻情報とを更新する。このＲＣＴ取得情報更新処理により、時刻情報記憶部に記憶される時刻情報である時分秒が更新され、この更新される時刻情報に基づいてカレンダー情報記憶部に記憶されるカレンダー情報である年月日が更新される。

【１０００】

ステップＳ１０２６に続いて、演出制御プログラムはランプデータ作成処理を行う（ス

テップＳ１０２８）。このランプデータ作成処理では、この演出制御プログラムが、ステップＳ１０２０のスケジューラ更新処理においてポインタが更新されて、発光態様生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された発光データのうち、そのポインタが指示する発光データに基づいて、図８に示した遊技盤５に設けた各種装飾基板の複数のＬＥＤへの点灯信号、点滅信号、又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して作成するとともに、図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａにセットするとともに、扉枠３に設けた各種装飾基板の複数のＬＥＤへの点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して作成して、図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂにセットする。

【１００１】

ステップＳ１０２８に続いて、演出制御プログラムは表示データ作成処理を行う（ステップＳ１０３０）。この表示データ作成処理では、演出制御プログラムが、ステップＳ１０２０のスケジューラ更新処理においてポインタが更新されて、画面生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された画面データのうち、そのポインタが示す画面データを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力する。音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａは、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから画面データが入力されると、この入力された画面データに基づいて液晶及び音制御ＲＯＭ１５１２ｂからキャラクタデータを抽出してスプライトデータを作成して遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０に表示する１画面分（１フレーム分）の描画データを内蔵ＶＲＡＭ上に生成する。

【１００２】

ステップＳ１０３０に続いて、演出制御プログラムは音データ作成処理を行う（ステップＳ１０３２）。この音データ作成処理では、演出制御プログラムが、ステップＳ１０２０のスケジューラ更新処理においてポインタが更新されて、音生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された音指令データのうち、そのポインタが指示する音指令データを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力する。音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａは、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから音指令データが入力されると、液晶及び音制御ＲＯＭ１５１２ｂに記憶されている音楽や効果音等の音データを抽出して内蔵音源を制御することにより、音指令データに規定された、トラック番号に従って音楽及び効果音等の音データを組み込むとともに、出力チャンネル番号に従って使用する出力チャンネルを設定する。

【１００３】

なお、音データ作成処理では、この音データ作成処理を行うごとに（つまり、周辺制御部定常処理を行うごとに）、図７３に示した周辺制御Ａ／Ｄコンバータ１５１１ａｋを起動し、音量調整ボリューム１５１０ａのつまみ部の回転位置における抵抗値により分圧された電圧を、値０～値１０２３までの１０２４段階の値に変換している。本実施形態では、１０２４段階の値を７つに分割して基板ボリューム０～６として管理しており、基板ボリューム０では消音、基板ボリューム６では最大音量に設定されており、基板ボリューム０から基板ボリューム６に向かって音量が大きくなるようにそれぞれ設定されている。基板ボリューム０～６に設定された音量となるように液晶表示制御部１５１２の音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａを制御して、上述したステップＳ１０１８の音データ出力処理で音データをシリアル化したオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃに出力することにより、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から音楽や効果音が流れるようになっている。

【１００４】
また、報知音や告知音は、つまみ部の回動操作に基づく音量調整に全く依存されずに流れる仕組みとなっており、消音から最大音量までの音量をプログラムにより液晶表示制御部１５１２の音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａを制御して調整することができるようになっている。このプログラムにより調整される音量は、上述した７段階に分けられた基板ボリュームと異なり、消音から最大音量までを滑らかに変化させることができるようになっている。例えば、ホールの店員等が音量調整ボリューム１５１０ａのつまみ部を回動操作して音量を小さく設定した場合であっても、下部スピーカ９２１及び上部スピーカ５７３から流れる音楽や効果音等の演出音が小さくなるものの、パチンコ機１に不具合が発生しているときや遊技者が不正行為を行っているときには大音量（本実施形態では、最大音量）に設定した報知音を流すことができる。したがって、演出音の音量を小さくしても、報知音によりホールの店員等が不具合の発生や遊技者の不正行為を気付き難くなることを防止することができる。また、つまみ部の回動操作に基づく音量調整により設定されている現在の基板ボリュームに基づいて、広告音を流す音量を小さくして音楽や効果音の妨げとならないようにしたりする一方、広告音を流す音量を大きくして音楽や効果音に加えて遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０で繰り広げられている画面をより迫力あるものとして演出したり、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高いこと告知したりすることもできる。
【１００５】
ステップＳ１０３２に続いて、演出制御プログラムはバックアップ処理を行う（ステップＳ１０３４）。このバックアップ処理では、演出制御プログラムが、図７３に示した、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃに記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂと、バックアップ第２エリア１５１１ｃｃと、にそれぞれコピーしてバックアップするとともに、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄに記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｄｂと、バックアップ第２エリア１５１１ｄｃと、にそれぞれコピーしてバックアップする。
【１００６】
具体的には、バックアップ処理では、周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃについて、図７３に示した、バックアップ対象ワークエリア１５１１ｃａにおける、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに、つまり周辺制御部定常処理が実行されるごとに、バックアップ対象となっているＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる、ランプ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａａ、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｂ、受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃ、ＲＴＣ情報取得記憶領域１５１１ｃａｄ、及びスケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅに記憶されている内容である演出情報（１ｆｒ）を、演出バックアップ情報（１ｆｒ）として、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ１（１ｆｒ）及びＢａｎｋ２（１ｆｒ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃが高速にコピーし、そしてバックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ３（１ｆｒ）及びＢａｎｋ４（１ｆｒ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃが高速にコピーする。
【１００７】
この周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃによるＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶されている内容の高速コピーについて簡単に説明すると、図７３に示した周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ１（１ｆｒ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｆｒ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ１（１ｆｒ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ２（

１ｆｒ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｆｒ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ２（１ｆｒ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。

【１００８】

続いて、周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶されている内容を、バックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ３（１ｆｒ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｆｒ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ３（１ｆｒ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶されている内容を、バックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ４（１ｆｒ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｆｒ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ４（１ｆｒ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。

【１００９】

またバックアップ処理では、周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄについて、図７３に示した、バックアップ対象ワークエリア１５１１ｄａにおける、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに、つまり周辺制御部定常処理が実行されるごとに、バックアップ対象となっているＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶されている内容である演出情報（ＳＲＡＭ）を、演出バックアップ情報（ＳＲＡＭ）として、バックアップ第１エリア１５１１ｄｂのＢａｎｋ１（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃが高速にコピーし、そしてバックアップ第２エリア１５１１ｄｃのＢａｎｋ３（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃが高速にコピーする。

【１０１０】

この周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃによるＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶されている内容の高速コピーについて簡単に説明すると、図７３に示した周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｄｂのＢａｎｋ１（ＳＲＡＭ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア１５１１ｄｂのＢａｎｋ１（ＳＲＡＭ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｄｂのＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア１５１１ｄｂのＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。

【１０１１】

続いて、周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶されている内容を、バックアップ第２エリア１５１１ｄｃのＢａｎｋ３（ＳＲＡＭ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア１５１１ｄｃのＢａｎｋ３（ＳＲＡＭ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶されている内容を、バックアップ第２エリア１５１１ｄｃ

のＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア１５１１ｄｃのＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。

【１０１２】

ステップＳ１０３４に続いて、ＷＤＴクリア処理を行う（ステップＳ１０３６）。このＷＤＴクリア処理では、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆと、周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅと、にクリア信号を出力して周辺制御ＭＰＵ１５１１ａにリセットがかからないようにしている。

【１０１３】

ステップＳ１０３６に続いて、演出制御プログラムが、周辺制御部定常処理の実行完了として定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値０をセットし（ステップＳ１０３８）、再びステップＳ１００６に戻り、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値０をセットして初期化し、後述する周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理においてＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値１がセットされるまで、ステップＳ１００８の判定を繰り返し行う。つまりステップＳ１００８では、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値１がセットされるまで待機し、ステップＳ１００８でＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であると判定されると、ステップＳ１００９～ステップＳ１０３８の処理を行い、再びステップＳ１００６に戻る。このように、ステップＳ１００８でＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であると判定されると、ステップＳ１００９～ステップＳ１０３８の処理を行うようになっている。ステップＳ１００９～ステップＳ１０３８の処理を「周辺制御部定常処理」という。

【１０１４】

この周辺制御部定常処理は、演出制御プログラムが、まずステップＳ１００９で周辺制御部定常処理を実行中であるとして定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値１をセットすることから開始し、ステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマ起動処理を行い、ステップＳ１０１２、ステップＳ１０１４、・・・、そしてステップＳ１０３６の各処理を行って最後にステップＳ１０３８において周辺制御部定常処理の実行完了として定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値０をセットすると、完了することとなる。周辺制御部定常処理は、ステップＳ１００８でＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であるときに実行される。このＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧは、上述したように、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａからの画面データを受け入れることができる状態である旨を伝えるＶブランク信号が音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａから入力されたことを契機として実行される後述する周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理において値１がセットされるようになっている。本実施形態では、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０のフレーム周波数（１秒間あたりの画面更新回数）として、上述したように、概ね秒間３０ｆｐｓに設定しているため、Ｖブランク信号が入力される間隔は、約３３．３ｍｓ（＝１０００ｍｓ÷３０ｆｐｓ）となっている。つまり、周辺制御部定常処理は、約３３．３ｍｓごとに繰り返し実行されるようになっている。

【１０１５】

［１６－１－２．周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理］

次に、図７２に示した、周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａからの画面データを受け入れることができる状態である旨を伝えるＶブランク信号が液晶表示制御部１５１２の音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａから入力されたことを契機として実行する周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理について説明する。この周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理が開始されると、周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、図９６に示すように、定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧが値０であるかを判定する（ステップＳ１０４５）。この定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧは、上述したように、図９５の周辺制御部電源投入時処理におけるステップＳ１００９～ステップＳ１０３８の周辺制御部定常処理を実行中であるとき値１、周辺制御部定常処理を実行完了したとき値０にそれぞれセットされる

。
【１０１６】
ステップＳ１０４５で定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧが値０でない（値１である）とき、つまり周辺制御部定常処理を実行中であるときには、そのままこのルーチンを終了する。一方、ステップＳ１０４５で定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧが値０であるとき、つまり周辺制御部定常処理を実行完了したときには、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値１をセットし（ステップＳ１０５０）、このルーチンを終了する。このＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧは、上述したように、周辺制御部定常処理を実行するか否かを決定するためのフラグであり、周辺制御部定常処理を実行するとき値１、周辺制御部定常処理を実行しないとき値０にそれぞれ設定される。
【１０１７】
本実施形態では、ステップＳ１０４５で定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧが値０であるか否か、つまり周辺制御部定常処理を実行完了したか否かを判定し、周辺制御部定常処理を実行完了したときにはステップＳ１０５０でＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値１をセットするようになっているが、これは、周辺制御部定常処理を実行中であるときに、Ｖブランク信号が入力されてＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値１をセットすると、図９５の周辺制御部電源投入時処理におけるステップＳ１００８の判定で周辺制御部定常処理を実行するものとして、現在実行中の周辺制御部定常処理を途中で強制的にキャンセルして周辺制御部定常処理を最初から実行開始するため、これを防止する目的で、図９５の周辺制御部電源投入時処理（周辺制御部定常処理）におけるステップＳ１００９で定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値１をセットすることで周辺制御部定常処理を実行中である旨を、本ルーチンである周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理に伝えるとともに、図９５の周辺制御部電源投入時処理（周辺制御部定常処理）におけるステップＳ１０３８で定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値０をセットすることで周辺制御部定常処理を実行完了した旨を、本ルーチンである周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理に伝えることにより、本ルーチンである周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理におけるステップＳ１０４５の判定で定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧが値０であるか否か、つまり周辺制御部定常処理を実行完了したか否かを判定するようになっている。換言すると、Ｖブランク信号が入力されて次のＶブランク信号が入力されるまでに周辺制御部定常処理を実行完了することができず、いわゆる処理落ちした場合の処置である。
【１０１８】
これにより、今回の周辺制御部定常処理においては、約３３．３ｍｓという時間でその処理を完了できず処理落ちした場合には、図９５の周辺制御部電源投入時処理におけるステップＳ１００８の判定で次回のＶブランク信号が入力されるまで待機する状態となる。つまり、処理落ちした今回の周辺制御部定常処理を実行するための時間が約６６．６ｍｓとなる。通常、図９５の周辺制御部電源投入時処理（周辺制御部定常処理）におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマの起動により１ｍｓ割り込みタイマが発生するごとに繰り返し実行する、後述する周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理は１回の周辺制御部定常処理に対して３２回だけ実行されるものの、上述した処理落ちした今回の周辺制御部定常処理が存在する場合には、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が６４回ではなく、３２回だけ実行されるようになっている。つまり、周辺制御部定常処理が処理落ちした場合であっても、周辺制御部定常処理による演出の進行状態とタイマ割り込み制御である周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理による演出の進行状態との整合性が崩れないようになっている。したがって、周辺制御部定常処理が処理落ちした場合であっても演出の進行状態を確実に整合させることができる。
【１０１９】
［１６－１－３．周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理］
次に、図９５の周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマの起動により１ｍｓ割り込みタイマが発生するごとに繰り返し実行する周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理について説明する。この周辺制御部１

ｍｓタイマ割り込み処理が開始されると、図７２に示した周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、図９７に示すように、１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮが３３回より小さいか否かを判定する（ステップＳ１１００）。この１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮは、上述したように、図９５の周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０の１ｍｓ割り込みタイマ起動処理で１ｍｓ割り込みタイマが起動して本ルーチンである周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行された回数をカウントするカウンタである。本実施形態では、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０のフレーム周波数（１秒間あたりの画面更新回数）として、上述したように、概ね秒間３０ｆｐｓに設定しているため、Ｖブランク信号が入力される間隔は、約３３．３ｍｓ（＝１０００ｍｓ÷３０ｆｐｓ）となっている。つまり、周辺制御部定常処理は、約３３．３ｍｓごとに繰り返し実行されるようになっているため、周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマを起動した後、次の周辺制御部定常処理が実行されるまでに、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が３２回だけ実行されるようになっている。具体的には、周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマが起動されると、まず１回目の１ｍｓタイマ割り込みが発生し、２回目、・・・、そして３２回目の１ｍｓタイマ割り込みが順次発生することとなる。

【１０２０】

ステップＳ１１００で１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮが３３回より小さくないとき、つまり３３回目の１ｍｓタイマ割り込みが発生してこの周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が開始されたときには、そのままこのルーチンを終了する。３３回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生が次回のＶブランク信号の発生よりたまたま先行した場合には、本実施形態では、割り込み処理の優先順位として、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の方が周辺制御部Ｖブランク割り込み処理と比べて高く設定されているものの、この３３回目の１ｍｓタイマ割り込みによる周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の開始を強制的にキャンセルするようになっている。換言すると、本実施形態では、Ｖブランク信号が周辺制御基板１５１０のシステム全体を支配する信号であるため、３３回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生が次回のＶブランク信号の発生よりたまたま先行した場合には、周辺制御部Ｖブランク割り込み処理を実行するために３３回目の１ｍｓタイマ割り込みによる周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の開始が強制的にキャンセルさせられている。そして、Ｖブランク信号の発生により周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマを再び起動した後、新たに１回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生による周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理を開始するようになっている。

【１０２１】

一方、ステップＳ１１００で１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮが３３回より小さいときには、１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮに値１だけ足す（インクリメントする、ステップＳ１１０２）。この１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮに値１が足されることにより、図９５の周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０の１ｍｓ割り込みタイマ起動処理で１ｍｓ割り込みタイマが起動して本ルーチンである周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行された回数が１回分だけ増えることとなる。

【１０２２】

ステップＳ１１０２に続いて、モータ及びソレノイド駆動処理を行う（ステップＳ１１０４）。このモータ及びソレノイド駆動処理では、図７３に示した、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのスケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた電気的駆動源スケジュールデータを構成する時系列に配列されたモータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動データのうち、ポインタが指示する駆動データに従って、図７２に示した、枠装飾駆動アンプ基板１９４及びモータ駆動基板４１８０のモータやソレノイド等の電気的駆動源を駆動するとともに、時系列に規定された次の駆動データにポインタを更新し、このモータ及びソレノイド駆動処理を実行するごとに、ポインタを更新する。

【１０２３】
具体的には、モータ及びソレノイド駆動処理では、枠装飾駆動アンプ基板１９４へのＤＭＡシリアル連続送信処理を行う。ここでは、図７３に示した周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃを利用して枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポート連続送信を行う。この枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポート連続送信が開始されるときには、まず周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのスケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた電気的駆動源スケジュールデータを構成する時系列に配列されたモータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動データのうち、ポインタが指示する駆動データに基づいて、演出操作ユニット４００のダイヤル駆動モータ４１４への駆動信号を出力するための扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して作成するとともに、図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆにセットする。そして周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａは、周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因に枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートの送信を指定し、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆの先頭アドレスに格納された扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴのうちの最初の１バイトを、外部バス１５１１ｈ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、そして周辺バス１５１１ａｉを介して、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込む。これにより、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、扉側モータ駆動クロック信号ＳＴＭ－ＣＬＫと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始する。

【１０２４】
周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃは、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートの送信割り込み要求が発生するごとに、これを契機として（本実施形態では、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに書き込まれた１バイトのデータが送信シフトレジスタに転送され、その送信バッファレジスタに１バイトのデータがなくなって空となったことを契機としている。）、周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａがバスを使用していない場合に、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆに格納された残りの扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴを１バイトずつ、外部バス１５１１ｈ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、そして周辺バス１５１１ａｉを介して、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込むことで、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、扉側モータ駆動クロック信号ＳＴＭ－ＣＬＫと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始し、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートによる連続送信を行っている。

【１０２５】
またモータ及びソレノイド駆動処理では、モータ駆動基板４１８０へのＤＭＡシリアル連続送信処理を行う。ここでも、図７３に示した周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃを利用してモータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポート連続送信を行う。このモータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポート連続送信が開始されるときには、まず周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのスケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた電気的駆動源スケジュールデータを構成する時系列に配列されたモータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動データのうち、ポインタが指示する駆動データに基づいて、図８に示した遊技盤５に設けられる各種可動体を可動させるためのモータやソレノイドへの駆動信号を出力するための遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴを、周辺制御部１５１１の周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂ又は周辺制御ＲＡ

Ｍ１５１１ｃの各種制御データコピーエリア１５１１ｃｅから抽出して作成するとともに、図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのモータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇにセットする。そして周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａは、周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にモータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信を指定し、モータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇの先頭アドレスに格納された遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴのうちの最初の１バイトを、外部バス１５１１ｈ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、そして周辺バス１５１１ａｉを介して、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込む。これにより、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、遊技盤側モータ駆動クロック信号ＳＭ－ＣＬＫと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始する。

【１０２６】

周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃは、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信割り込み要求が発生するごとに、これを契機として（本実施形態では、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに書き込まれた１バイトのデータが送信シフトレジスタに転送され、その送信バッファレジスタに１バイトのデータがなくなって空となったことを契機としている。）、周辺制御ＣＰＵコア１５１１ａａがバスを使用していない場合に、モータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇに格納された残りの遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴを１バイトずつ、外部バス１５１１ｈ、周辺制御バスコントローラ１５１１ａｄ、そして周辺バス１５１１ａｉを介して、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込むことで、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、遊技盤側モータ駆動クロック信号ＳＭ－ＣＬＫと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始し、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートによる連続送信を行っている。

【１０２７】

ステップＳ１１０４に続いて、可動体情報取得処理を行う（ステップＳ１１０６）。この可動体情報取得処理では、遊技盤５に設けた各種検出スイッチからの検出信号が入力されているか否かを判定することにより各種検出スイッチからの検出信号の履歴情報（例えば、原位置履歴情報、可動位置履歴情報など。）を作成し、図７３に示した、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの可動体情報取得記憶領域１５１１ｃａｈにセットする。この可動体情報取得記憶領域１５１１ｃａｈにセットされる各種検出スイッチからの検出信号の履歴情報から遊技盤５に設けた各種可動体の原位置や可動位置等を取得することができる。

【１０２８】

ステップＳ１１０６に続いて、演出操作ユニット情報取得処理を行う（ステップＳ１１０８）。この演出操作ユニット情報取得処理では、演出操作ユニット４００に設けられた各種検出スイッチからの検出信号が入力されているか否かを判定することにより各種検出スイッチからの検出信号の履歴情報（例えば、操作ボタン４１０の操作履歴情報など。）を作成し、図７３に示した、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの演出操作ユニット情報取得記憶領域１５１１ｃａｉにセットする。この演出操作ユニット情報取得記憶領域１５１１ｃａｉにセットされる各種検出スイッチからの検出信号の履歴情報から操作ボタン４１０の操作有無を取得することができる。

【１０２９】

ステップＳ１１０８に続いて、描画状態情報取得処理を行う（ステップＳ１１１０）。この描画状態情報取得処理では、図８７に示した演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＬＯＣＫＮ端子から出力されるＬＯＣＫＮ信号の履歴情報を作成し、図７３に示した、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの描画状態情報取得記憶領域１５１１ｃａｋにセットする。ＬＯＣＫＮ信号

は、上述したように、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータであると判断すると、その旨を伝えるために出力する信号であり、具体的には、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を確認（回復）するための所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を送信要求するために出力する信号である。描画状態情報取得記憶領域１５１１ｃａｋにセットされるＬＯＣＫＮ信号の履歴情報から周辺制御基板１５１０と演出表示駆動基板４４５０との接続間における不具合の頻度や不具合の発生状態を取得して扉枠側演出表示装置４６０の描画状態を取得することができる。

【１０３０】

ステップＳ１１１０に続いて、バックアップ処理を行い（ステップＳ１１１２）、このルーチンを終了する。このバックアップ処理では、図７３に示した、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃに記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂと、バックアップ第２エリア１５１１ｃｃと、にそれぞれコピーしてバックアップするとともに、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＳＲＡＭ１５１１ｄに記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｄｂと、バックアップ第２エリア１５１１ｄｃと、にそれぞれコピーしてバックアップする。

【１０３１】

具体的には、バックアップ処理では、周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃについて、図７３に示した、バックアップ対象ワークエリア１５１１ｃａにおける、１ｍｓ割り込みタイマが発生するごとに、つまり本ルーチンである周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるごとに、バックアップ対象となっているＢａｎｋ０（１ｍｓ）に含まれる、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域１５１１ｃａｆ、モータ駆動基板側送信データ記憶領域１５１１ｃａｇ、可動体情報取得記憶領域１５１１ｃａｈ、及び演出操作ユニット情報取得記憶領域１５１１ｃａｉに記憶されている内容である演出情報（１ｍｓ）を、演出バックアップ情報（１ｍｓ）として、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ１（１ｍｓ）及びＢａｎｋ２（１ｍｓ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃが高速にコピーし、そしてバックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ３（１ｍｓ）及びＢａｎｋ４（１ｍｓ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃが高速にコピーする。

【１０３２】

この周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃによるＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶されている内容の高速コピーについて簡単に説明すると、図７３に示した周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ１（１ｍｓ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｍｓ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｍｓ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ１（１ｍｓ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ２（１ｍｓ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｍｓ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｍｓ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ２（１ｍｓ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。

【１０３３】

続いて、周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶されている内容を、バックアップ第２エリア１

５１１ｃｃのＢａｎｋ３（１ｍｓ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｍｓ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｍｓ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ３（１ｍｓ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶されている内容を、バックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ４（１ｍｓ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｍｓ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｍｓ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ４（１ｍｓ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。

【１０３４】

このように、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理では、１ｍｓという期間内において、演出の進行として上述したステップＳ１１０４～ステップＳ１１０８の演出に関する各種処理を実行している。これに対して、図９５の周辺制御部電源投入時処理における周辺制御部定常処理では、約３３．３ｍｓという期間内において、演出の進行として上述したステップＳ１０１２～ステップＳ１０３２の演出に関する各種処理を実行している。周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理では、ステップＳ１１００で１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮが値３３より小さくないとき、つまり３３回目の１ｍｓタイマ割り込みが発生してこの周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が開始されたときには、そのままこのルーチンを終了するようになっているため、仮に、３３回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生が次回のＶブランク信号の発生よりたまたま先行した場合でも、この３３回目の１ｍｓタイマ割り込みによる周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の開始を強制的にキャンセルし、Ｖブランク信号の発生により周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマを再び起動した後、新たに１回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生による周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理を開始するようになっている。つまり、周辺制御部定常処理による演出の進行状態とタイマ割り込み制御である周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理による演出の進行状態との整合性が崩れないようになっている。したがって、演出の進行状態を確実に整合させることができる。

【１０３５】

また、上述したように、Ｖブランク信号が出力される間隔は、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０の液晶サイズによって多少変化するし、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａとが実装された周辺制御基板１５１０の製造ロットにおいてもＶブランク信号が出力される間隔が多少変化する場合もある。本実施形態では、Ｖブランク信号が周辺制御基板１５１０のシステム全体を支配する信号であるため、３３回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生が次回のＶブランク信号の発生よりたまたま先行した場合には、周辺制御部Ｖブランク割り込み処理を実行するために３３回目の１ｍｓタイマ割り込みによる周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の開始が強制的にキャンセルさせられている。つまり本実施形態では、Ｖブランク信号が出力される間隔が多少変化する場合であっても、３３回目の１ｍｓタイマ割り込みによる周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の開始を強制的にキャンセルすることによって、このＶブランク信号が出力される間隔が多少変化することによる時間ズレを吸収することができるようになっている。

【１０３６】

［１６－１－４．周辺制御部コマンド受信割り込み処理］

次に、主制御基板１３１０からの各種コマンドを受信する周辺制御部コマンド受信割り込み処理について説明する。図７２に示した周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、主制御基板１３１０からの各種コマンドがシリアルデータとして送信開始されると、これを契機として主周シリアルデータを周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに内蔵する主制御基板用シリアルＩ／Ｏポートで１バイト（８ビット）の情報を受信バッファに取り込み、この取り込みが完了すると、これを契機として割り込みが発生し、周辺制御部コマンド受信割り込み処理を行う。主周シリアルデータは、１パケットが３バイトに構成されており

、１バイト目としてステータスが割り振られ、２バイト目としてモードが割り振られ、３バイト目としてステータスとモードとを数値とみなしてその合計を算出したサム値が割り振られている。

【１０３７】

周辺制御部コマンド受信割り込み処理が開始されると、周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、図９８に示すように、１バイト受信期間タイマがタイムアウトしたか否かを判定する（ステップＳ１２００）。この１バイト受信期間タイマは、主制御基板１３１０から送信される主周シリアルデータのうち、１バイト（８ビット）の情報を受信し得る期間を設定するものである。

【１０３８】

ステップＳ１２００で１バイト受信期間タイマがタイムアウトしていないとき、つまり主制御基板１３１０から送信される主周シリアルデータのうち、１バイト（８ビット）の情報を受信し得る期間内であるときには、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの内蔵する主制御基板用シリアルＩ／Ｏポートの受信バッファから受信した１バイトの情報を取り込み（ステップＳ１２０２）、受信カウンタＳＲＸＣに値１を加える（インクリメントする、ステップＳ１２０４）。この受信カウンタＳＲＸＣは、受信バッファから取り出した回数を示すカウンタであり、主周シリアルデータの１バイト目であるステータスを受信バッファから取り出すと値１、主周シリアルデータの２バイト目であるモードを受信バッファから取り出すと値２、主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を受信バッファから取り出すと値３となる。なお、受信カウンタＳＲＸＣは、電源投入時等に初期値０がセットされる。

【１０３９】

ステップＳ１２０４に続いて、受信カウンタＳＲＸＣが値３であるか否か、つまり主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を受信バッファから取り出したか否かを判定する（ステップＳ１２０６）。この判定では、主周シリアルデータの１バイト目であるステータスに続いて、主周シリアルデータの２バイト目であるモード、そして主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を、順に受信バッファから取り出したか否かを判定している。

【１０４０】

ステップＳ１２０６で受信カウンタＳＲＸＣが値３でないとき、つまり主周シリアルデータの１バイト目であるステータスに続いて、まだ主周シリアルデータの２バイト目であるモード、そして主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を、順に受信バッファから取り出していないときには、１バイト受信期間タイマのセットを行い（ステップＳ１２０８）、このルーチンを終了する。ステップＳ１２０８で１バイト受信期間タイマがセットされることで、主周シリアルデータの２バイト目であるモード又は主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を受信し得る期間が設定される。

【１０４１】

一方、ステップＳ１２０６で受信カウンタＳＲＸＣが値３であるとき、つまり主周シリアルデータの１バイト目であるステータスに続いて、主周シリアルデータの２バイト目であるモード、そして主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を、順に受信バッファから取り出したときには、受信カウンタＳＲＸＣに初期値０をセットし（ステップＳ１２１０）、サム値を算出する（ステップＳ１２１２）。この算出は、ステップＳ１２０２で受信バッファからすでに取り出した、主周シリアルデータの１バイト目であるステータスと、主周シリアルデータの２バイト目であるモードと、を数値とみなしてその合計（サム値）を算出する。

【１０４２】

ステップＳ１２１２に続いて、ステップＳ１２０２で受信バッファからすでに取り出した主周シリアルデータの３バイト目であるサム値と、ステップＳ１２１２で算出したサム値と、が一致しているか否かを判定する（ステップＳ１２１４）。ステップＳ１２０２で受信バッファからすでに取り出した主周シリアルデータの３バイト目であるサム値は、主

制御基板１３１０からの主周シリアルデータのうち、主周シリアルデータの３バイト目として割り振られたサム値であるため、ステップＳ１２１２で算出したサム値と一致しているはずである。ところが、パチンコ機１は、パチンコ島設備から遊技球が供給されており、遊技球は、互いにこすれ合って帯電すると、静電放電してノイズを発生するため、パチンコ機１はノイズの影響を受けやすり環境下にある。そこで、本実施形態では、周辺制御部１５１１側において、受信した主周シリアルデータの１バイト目として割り振られたステータスと、主周シリアルデータの２バイト目として割り振られたモードと、を数値とみなしてその合計（サム値）を算出し、この算出したサム値が、主制御基板１３１０からの主周シリアルデータのうち、主周シリアルデータの３バイト目として割り振られたサム値と一致しているか否かを判定している。これにより、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、主制御基板１３１０と周辺制御基板１５１０との基板間において、主周シリアルデータがノイズの影響を受けて正規と異なる主周シリアルデータに変化したか否かを判定することができる。

【１０４３】

ステップＳ１２１４で、ステップＳ１２０２で受信バッファからすでに取り出した主周シリアルデータの３バイト目であるサム値と、ステップＳ１２１２で算出したサム値と、が一致しているときには、受信した、主周シリアルデータの１バイト目として割り振られたステータスと、主周シリアルデータの２バイト目として割り振られたモードとを、図７３に示した、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃに記憶し（ステップＳ１２１６）、このルーチンを終了する。この受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃは、リングバッファとして用いており、主周シリアルデータの１バイト目として割り振られたステータスと、主周シリアルデータの２バイト目として割り振られたモードとは、受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃの周辺制御部受信リングバッファに記憶される。この「周辺制御部受信リングバッファ」とは、バッファの最後と先頭が繋がっているように使われるバッファのことであり、バッファの先頭から順次データを記憶し、バッファの最後まできたら最初に戻って記憶する。なお、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、ステップＳ１２１６で周辺制御部受信リングバッファに記憶する際に、受信した、主周シリアルデータの１バイト目として割り振られたステータスと、主周シリアルデータの２バイト目として割り振られたモードと、を対応付けて記憶しており、３バイト目として割り振られたサム値を破棄する。

【１０４４】

一方、ステップＳ１２００で１バイト受信期間タイマがタイムアウトしていないとき、つまり主制御基板１３１０から送信される主周シリアルデータのうち、１バイト（８ビット）の情報を受信し得る期間を超えているときには、又はステップＳ１２１４で、ステップＳ１２０２で受信バッファからすでに取り出した主周シリアルデータの３バイト目であるサム値と、ステップＳ１２１２で算出したサム値と、が一致していないときには、そのままこのルーチンを終了する。

【１０４５】

［１６－１－５．周辺制御部停電予告信号割り込み処理］

次に、図７５に示した、主制御基板１３１０の停電監視回路１３１０ｅからの停電予告信号（周辺停電予告信号）が主制御基板１３１０から入力されたことを契機として実行する周辺制御部停電予告信号割り込み処理について説明する。この周辺制御部停電予告信号割り込み処理が開始されると、図７２に示した周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、まず２マイクロ秒タイマを起動し（ステップＳ１３２０）、停電予告信号（周辺停電予告信号）が入力されているか否かを判定する（ステップＳ１３０２）。この判定で停電予告信号（周辺停電予告信号）が入力されていないときには、そのままこのルーチンを終了する。

【１０４６】

一方、ステップＳ１３０２で停電予告信号が入力されているときには、２マイクロ秒経過したか否かを判定する（ステップＳ１３０４）。この判定では、ステップＳ１３２０で

起動したタイマが２マイクロ秒経過した否かを判定している。ステップＳ１３０４で２マクロ秒経過していないときには、ステップＳ１３０２に戻り、停電予告信号が入力されているか否かを判定し、停電予告信号が入力されていないときにはそのままこのルーチンを終了する一方、停電予告信号が入力されているときには、再びステップＳ１３０４で２マイクロ秒経過したか否かを判定する。つまりステップＳ１３０４の判定では、本ルーチンである周辺制御部停電予告信号割り込み処理が開始されて２マイクロ秒間、停電予告信号が入力され続けているか否かを判定している。

【１０４７】

ステップＳ１３０４で本ルーチンである周辺制御部停電予告信号割り込み処理が開始されて２マイクロ秒間、停電予告信号が入力され続けているときには、節電処理を行う（ステップＳ１３０６）。この節電処理では、遊技盤側演出表示装置１６００及び扉枠側演出表示装置４６０のバックライトの消灯、遊技盤５に設けられるモータやソレノイドへの励磁ＯＦＦ、各種ＬＥＤの消灯等を順次実行することによりパチンコ機１のシステム全体の消費電力を抑えることによって、パチンコ機１の電力が遮断されても周辺制御ＭＰＵ１５１１ａが動作可能な時間である２０ミリ秒の期間だけ安定動作を確保している。

【１０４８】

ステップＳ１３０６に続いて、コマンド受信待機処理を行う（ステップＳ１３０８）。このコマンド受信待機処理では、主制御基板１３１０が送信中の各種コマンドがある場合を想定して、送信中のコマンドを周辺制御ＭＰＵ１５１１ａが受信することができるように、少なくとも、１７ミリ秒の期間だけ待機するようになっている。コマンドを受信すると、上述した、周辺制御部コマンド受信割り込み処理が開始されて、図７３に示した、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃ（周辺制御部受信リングバッファ）に受信したコマンドが記憶される。

【１０４９】

ステップＳ１３０８に続いて、コマンドのバックアップ処理を行う（ステップＳ１３１０）。このコマンドのバックアップ処理では、図７３に示した、バックアップ対象ワークエリア１５１１ｃａにおけるＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃに記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ１（１ｆｒ）及びＢａｎｋ２（１ｆｒ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃが高速にコピーし、そしてバックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ３（１ｆｒ）及びＢａｎｋ４（１ｆｒ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃが高速にコピーする。

【１０５０】

この周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃによるＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃに記憶されている内容の高速コピーについて簡単に説明すると、図７３に示した周辺制御ＭＰＵ１５１１ａの周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃに記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ１（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃの先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃの終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ１（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃに記憶されている内容を、バックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ２（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃの先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃの終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア１５１１ｃｂのＢａｎｋ２（１ｆｒ）に含

まれる受信コマンド記憶領域の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。
【１０５１】
続いて、周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃに記憶されている内容を、バックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ３（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃの先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃの終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ３（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＭＰＵコア１５１１ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ１５１１ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃに記憶されている内容を、バックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ４（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃの先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域１５１１ｃａｃの終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア１５１１ｃｃのＢａｎｋ４（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。
【１０５２】
ステップＳ１３１０に続いて、停電予告信号（周辺停電予告信号）が入力されているか否かを判定する（ステップＳ１３１２）。この判定で停電予告信号が入力されているときには、ＷＤＴクリア処理を行う（ステップＳ１３１４）。このＷＤＴクリア処理では、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、図７３に示した周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆと、図７２に示した周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅと、にクリア信号を出力して周辺制御ＭＰＵ１５１１ａにリセットがかからないようにする。
【１０５３】
一方、ステップＳ１３１２で停電予告信号が入力されていないとき、又はステップＳ１３１４に続いて、再びステップＳ１３１２に戻り、停電予告信号が入力されているか否かを判定する。つまり、停電予告信号（周辺停電予告信号）が入力されているか否かを無限に判定し続けることとなる。このように無限に判定し続けることにより、ステップＳ１３１２で停電予告信号（周辺停電予告信号）が入力されていないときには、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆと、周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅと、にクリア信号を出力することができなくなり、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａにリセットがかかる一方、ステップＳ１３１２で停電予告信号が入力されているときには、ステップＳ１３１４でＷＤＴクリア処理を行い、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａにリセットがかからない。なお、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａにリセットがかかると、図９５に示した周辺制御部電源投入時処理が再び開始されることとなる。
【１０５４】
このように、ステップＳ１３１２による判定で無限ループにおいて停電予告信号（周辺停電予告信号）の入力が継続する場合には、ステップＳ１３１４でＷＤＴクリア処理が実行されることによって停電状態になる直前で周辺制御ＭＰＵ１５１１ａにリセットがかからないようになっている。これに対して、ステップＳ１３１２による判定で無限ループにおいて停電予告信号の入力が継続されず解除された場合には、ＷＤＴクリア処理が実行されないため、周辺制御内蔵ＷＤＴ１５１１ａｆと、周辺制御外部ＷＤＴ１５１１ｅと、にクリア信号を出力が中断されるようになっている。これにより、ノイズなどで本ルーチンである周辺制御部停電予告信号割り込み処理が誤って開始され、そのノイズが２マイクロ秒の期間を超えて発生することでステップＳ１３０２の判定を通過したとしても、ステップＳ１３１２による判定で無限ループにおいて停電予告信号（周辺停電予告信号）の入力が継続されず解除された場合には、ステップＳ１３１４のＷＤＴクリア処理が実行されな

いことにより周辺制御ＭＰＵ１５１１ａにリセットがかかるようになっているため、そのようなノイズに対して自動的にリセット復帰することで対応することができるようになっている。

【１０５５】

［１６－１－６．ＬＯＣＫＮ信号履歴作成処理］

次に、図９７に示した周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理におけるステップＳ１１１０の描画状態情報取得処理の一処理として実行するＬＯＣＫＮ信号履歴作成処理について説明する。このＬＯＣＫＮ信号履歴作成処理では、図８７に示した演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＬＯＣＫＮ端子から出力されるＬＯＣＫＮ信号の履歴を作成する。このＬＯＣＫＮ信号は、上述したように、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が、図７４に示した周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータであると判断すると、その旨を伝えるために出力する信号であり、具体的には、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を確認（回復）するための所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を送信要求するために出力する信号である。

【１０５６】

ＬＯＣＫＮ信号履歴作成処理が開始されると、図７２に示した周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、図１００に示すように、図７３に示した、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの描画状態情報取得記憶領域１５１１ｃａｋからＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴを読み出す（ステップＳ１５００）。このＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴは、１バイト（８ビット：最上位ビットＢ７、Ｂ６、Ｂ５、Ｂ４、Ｂ３、Ｂ２、Ｂ１、最下位ビットＢ０、「Ｂ」はビットを表す。）の記憶容量を有しており、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＬＯＣＫＮ端子から出力されるＬＯＣＫＮ信号の履歴がＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴとして描画状態情報取得記憶領域１５１１ｃａｋに記憶されている。

【１０５７】

ステップＳ１５００に続いて、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＬＯＣＫＮ端子から出力されるＬＯＣＫＮ信号があるか否かを判定する（ステップＳ１５０２）。この判定は、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号があるときには、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータであると判断して、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０との接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を確認（回復）するための所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を送信要求していると判定する一方、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号がないときには、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータでない（正常なデータである）と判断して、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０との接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を確認（回復）するための所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を送信要求していないと判定する。

【１０５８】

ステップＳ１５０２で扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号があるときには、ＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報のシフト処理を行う（ステップＳ１５０４）。このＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報のシフト処理では、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号があるときには、ステップＳ１５００で読み出したＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴを、最上位ビットＢ７←Ｂ６、Ｂ６←Ｂ５、Ｂ５←Ｂ４、Ｂ４←Ｂ３、Ｂ３←Ｂ２、Ｂ２←Ｂ１、Ｂ１←最下位ビットＢ０という具合に、最

下位ビットＢ０から最上位ビットＢ７に向かって１ビットずつシフトする。
【１０５９】
ステップＳ１５０４でＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴをシフトした場合には、ＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴの最下位ビットＢ０に値１をセットし（ステップＳ１５０６）、このルーチンを終了する。
【１０６０】
一方、ステップＳ１５０２で扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号がないときには、ＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報のシフト処理を行う（ステップＳ１５０８）。このＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報のシフト処理では、ステップＳ１５０４のＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報のシフト処理と同一の処理を行い、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号がないときには、ステップＳ１５００で読み出したＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴを、最上位ビットＢ７←Ｂ６、Ｂ６←Ｂ５、Ｂ５←Ｂ４、Ｂ４←Ｂ３、Ｂ３←Ｂ２、Ｂ２←Ｂ１、Ｂ１←最下位ビットＢ０という具合に、最下位ビットＢ０から最上位ビットＢ７に向かって１ビットずつシフトする。
【１０６１】
ステップＳ１５０８でＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴをシフトした場合には、ＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴの最下位ビットＢ０に値０をセットし（ステップＳ１５１０）、このルーチンを終了する。
【１０６２】
このように、このＬＯＣＫＮ信号履歴作成処理が実行されるごとに、ＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴを最下位ビットＢ０から最上位ビットＢ７に向かって１ビットずつシフトしたのち、最下位ビットＢ０に値１又は値０がセットされるため、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号の履歴を作成することができる。
【１０６３】
［１６－１－７．接続不具合判定処理］
次に、図９５に示した周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０２４の警告処理の一処理として実行する接続不具合判定処理について説明する。この接続不具合判定処理では、図８７に示した演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＬＯＣＫＮ端子から出力されるＬＯＣＫＮ信号の履歴に基づいて、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生しているか否か判定する。
【１０６４】
接続不具合判定処理が開始されると、図７２に示した周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、図１０１に示すように、図７３に示した、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃの描画状態情報取得記憶領域１５１１ｃａｋからＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴを読み出す（ステップＳ１５２０）。このＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴには、上述したように、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＬＯＣＫＮ端子から出力されるＬＯＣＫＮ信号の履歴が記憶されている。このＬＯＣＫＮ信号は、上述したように、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータであると判断すると、その旨を伝えるために出力する信号であり、具体的には、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を確認（回復）するための所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を送信要求するために出力する信号である。
【１０６５】
ステップＳ１５２０に続いて、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ

信号があるか否かを判定する（ステップＳ１５２２）。この判定は、ステップＳ１５２０で読み出したＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴが接続確認判定値と一致しているか否かを判定する。この接続確認判定値は、図７２に示した周辺制御ＲＯＭ１５１１ｂに予め記憶されており、本実施形態では、「００００１１１１Ｂ（「Ｂ」はビットを表す。）」であり、上位４ビットのＢ７～Ｂ４が値０、下位４ビットのＢ３～Ｂ０が値１となっている。ステップＳ１５２２の判定では、ＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴの下位４ビットＢ３～Ｂ０と接続確認判定値の下位４ビットＢ３～Ｂ０とが一致しているか否かの判定を行う。

【１０６６】

ステップＳ１５２２で、ステップＳ１５２０で読み出したＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴの下位４ビットＢ３～Ｂ０と接続確認判定値の下位４ビットＢ３～Ｂ０とが一致していないときには、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生していない状態であると判定して、そのままこのルーチンを終了する。

【１０６７】

一方、ステップＳ１５２２で、ステップＳ１５２０で読み出したＬＯＣＫＮ信号検出履歴情報ＬＯＣＫＮ－ＨＩＳＴの下位４ビットＢ３～Ｂ０と接続確認判定値の下位４ビットＢ３～Ｂ０とが一致しているときには、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定して通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴに値１だけ足す（インクリメントする、ステップＳ１５２４）。この通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴは、本ルーチンが実行されるごとに、ステップＳ１５２２の判定において、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した回数をカウントアップする（累積回数を数える）ものである。なお、通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴは、パチンコ機１が電源投入されると、値０がセットされてリセットされるようになっているのに対して、瞬停や停電によってリセットされず、復電時において瞬間や停電となる直前の通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値に復元されるようになっている。

【１０６８】

ステップＳ１５２４に続いて、通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴより小さいか否かを判定する（ステップＳ１５２６）。この判定では、通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴより小さいときには、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達していないと判定する一方、通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴより小さくない（大きい）ときには、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達していると判定する。

【１０６９】

ステップＳ１５２６で通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴより小さいとき、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達していないときには、通信異常フラグＣＣ－ＦＬＧに値０をセットし（ステップＳ１５２８）、このルーチンを終了する。一方、ステップＳ１５２６で通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴより小さくない（大きい）とき、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達しているときには、通信異常フラグＣＣ－ＦＬＧに値１をセットし（ステップＳ１５３０）、このルーチンを終了する。通信異常フラグＣＣ－ＦＬＧは、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達してトランスミッタとレシーバとの間の接続に確

実に不具合が発生しているか否かを示すフラグであり、トランスミッタとレシーバとの間の接続に確実に不具合が発生しているとき値１、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達していないとき値０にそれぞれ設定される。なお、通信異常フラグＣＣ－ＦＬＧは、パチンコ機１が電源投入されると、値０がセットされてリセットされるようになっているのに対して、瞬停や停電によってリセットされず、復電時において瞬間や停電となる直前の通信異常フラグＣＣ－ＦＬＧの値に復元されるようになっている。

【１０７０】

［１６－１－８．接続回復処理］

次に、図９５に示した周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０２４の警告処理の一処理として実行する接続回復処理について説明する。この接続回復処理では、図１０１に示した接続不具合判定処理に続いて実行され、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を確認（回復）するために所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を出力する一方、トランスミッタとレシーバとの間の接続が異常であるときにその旨を報知する。

【１０７１】

接続回復処理が開始されると、図７２に示した周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、図１０２に示すように、図９５に示した周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０２０のスケジューラ更新処理において、図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのスケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた各種スケジュールデータのうち、画面生成用スケジュールデータを起動中であるか否かを判定する（ステップＳ１５４０）。この判定では、スケジューラ更新処理において、画面生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された画面データのうち、先頭の画面データから何番目の画面データを音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力するのかを指示するために、ポインタが更新されているか否かを判定する。換言すると、スケジューラ更新処理において、ポインタを更新しているときには画面生成用スケジュールデータに沿って演出が進行しているため、画面生成用スケジュールデータが起動中であると判定する一方、画面生成用スケジュールデータに沿って演出が完了してポインタの更新がすべて終了しているときには画面生成用スケジュールデータが未起動であると判定する。なお、この判定では、パチンコ機１の電源投入時における起動画面を遊技盤側演出表示装置１６００に表示している期間や、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションを行っている期間であるか否かを、画面生成用スケジュールデータに基づいて判断することができるようになっており、パチンコ機１の電源投入時における起動画面を遊技盤側演出表示装置１６００に表示している期間や、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションを行っている期間であるときには、後述するステップＳ１５４２へ進む一方、パチンコ機１の電源投入時における起動画面を遊技盤側演出表示装置１６００に表示している期間や、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションを行っている期間でないとき（単なる、客待ちの待機した状態であるとき）には、そのままこのルーチンを終了するようになっている。

【１０７２】

ステップＳ１５４０で画面生成用スケジュールデータに沿って演出が進行しているとき、つまり画面生成用スケジュールデータが起動中であるときには、そのままこのルーチンを終了する一方、ステップＳ１５４０で画面生成用スケジュールデータに沿って演出が完了してポインタの更新がすべて終了しているとき、つまり画面生成用スケジュールデータが未起動であるときには、通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が値０でないか否かを判定する（ステップＳ１５４２）。この通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴは、上述したように、図１０１に示した接続不具合判定処理が実行されるごとに、同処理におけるステップＳ１５２２の判定において、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミ

ッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した回数をカウントアップする（累積回数を数える）ものである。この判定では、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した回数が１回でもあったか否かを判定する。

【１０７３】

ステップＳ１５４２で通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が値０であるとき、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した回数が１回もないときには、そのままこのルーチンを終了する一方、ステップＳ１５４２で通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が値０でないとき、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した回数が１回でもあったときには、通信異常フラグＣＣ－ＦＬＧの値が値０であるか否かを判定する（ステップＳ１５４４）。この通信異常フラグＣＣ－ＦＬＧは、上述したように、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達してトランスミッタとレシーバとの間の接続に確実に不具合が発生しているか否かを示すフラグであり、トランスミッタとレシーバとの間の接続に確実に不具合が発生しているとき値１、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達していないとき値０にそれぞれ設定される。

【１０７４】

ステップＳ１５４４で通信異常フラグＣＣ－ＦＬＧの値が値０であるとき、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達していないときには、ＳＹＮＣパターン出力処理を行い（ステップＳ１５４６）、このルーチンを終了する。このＳＹＮＣパターン出力処理では、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａが周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄのＩＮＩＴ端子に対して接続確認信号を出力することにより、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄが演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０に対して所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を出力する。この所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）は、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄに予め記憶されているものであって扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０に対して出力されるものであり、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０との接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を回復するものである。

【１０７５】

一方、ステップＳ１５４４で通信異常フラグＣＣ－ＦＬＧの値が値０でない（値１である）とき、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に確実に不具合が発生しているときには、通信エラー表示処理を行い（ステップＳ１５４８）、このルーチンを終了する。この通信エラー表示処理では、トランスミッタとレシーバとの間の接続に確実に不具合が発生している旨を伝えるために、図８に示した遊技盤５に備える遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に描画する処理を行う。例えば、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に「上皿側液晶表示装置に不具合が発生しました。店員をお呼びください。」というメッセージが表示される。また、通信エラー表示処理では、パチンコ機１の電源投入時における起動画面を遊技盤側演出表示装置１６００に表示している期間や、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションを行っている期間において、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生しているか否かを確認するために、扉枠側演出表示装置４６０の動作確認要求として、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａからＬＯＣＫＮ信号出力要求データを送信し、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０がＬＯＣＫＮ信号出力要求データの送信に対する応答信号として、ＬＯＣＫＮ端子からＬＯＣＫＮ

信号を周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに出力し、このＬＯＣＫＮ信号が入力されていないときには、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生しているとして扉枠側演出表示装置４６０に不具合が発生していると判断し、その旨を、報知画像（例えば、「上皿側液晶表示装置に不具合が発生しました。店員をお呼びください。」）が遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示する処理を行うとともに、報知音（例えば、「上皿側液晶表示装置に不具合が発生しています。」）が扉枠３に設けたスピーカ等から繰り返し流れる処理を行う。このとき、扉枠３に備える発光装飾用のＬＥＤや遊技盤５に備える各種装飾基板に実装される各種ＬＥＤをすべて点灯する処理を行うようにしてもよい。

【１０７６】

次に、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａが図７４に示した周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄのＩＮＩＴ端子に対して接続確認信号を出力するタイミングについて図１０３のタイミングチャートを用いて説明する。

【１０７７】

まず、図８に示した遊技盤５に備える遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に変動表示される装飾図柄について簡単に説明すると、図９５に示した周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理等により装飾図柄の変動表示が実行されるようになっており、図６９に示した主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａよる図９３に示した主制御側電源投入時処理の主制御側メイン処理や図９４に示した主制御側タイマ割り込み処理等により図８に示した第一始動口２００２への遊技球の受入れにより抽選された第一特別抽選結果、又は図８に示した第二始動口２００４への遊技球の受入れにより抽選された第二特別抽選結果が「大当り」となると、図８に示した大入賞口２００５の開閉動作の繰返し回数（ラウンド数）が１ラウンド～１５ラウンドまでの計１５ラウンドとなり、各ラウンドでは、所定時間（例えば、３０秒間）内において、大入賞口２００５に遊技球が入球して、その球数が所定個数（例えば、９球）となると、そのラウンドが消化するようになっており、大入賞口２００５に遊技球が１球入球するごとに、所定個数（例えば、１５球）の遊技球が払い出されるようになっている。

【１０７８】

第一始動口２００２への遊技球の受入れにより抽選された第一特別抽選結果、又は第二始動口２００４への遊技球の受入れにより抽選された第二特別抽選結果は、主制御基板１３１０からのコマンドに基づいて、周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１が液晶表示制御部１５１２を制御することにより、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域の左側には左側装飾図柄、中央には中央装飾図柄、そして右側には右側装飾図柄の変動表示が開始され、所定時間経過した後に左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄の変動表示が停止されて第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果を遊技者が認識することができるようになっており、このとき、図６６に示した機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器１４０３又は第二特別図柄表示器１４０５で表示された第一特別図柄又は第二特別図柄においても第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果を確認することができるようになっている。左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄が変動表示されているときには背景画像が視認できる程度に左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄が半透明な態様となり、左側装飾図柄は表示領域の左上側から左下側に向かって、中央装飾図柄は表示領域の中央上側から中央下側に向かって、右側装飾図柄は表示領域の右上側から右下側に向かってそれぞれリールが回転しているかのような態様で変動表示されるとともに、左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄が停止表示されると、停止表示された左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄と対応する位置における背景画像が視認困難となるように左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄が不透明な態様となるようになっている。このように、図６６に示した機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器１４０３又は第二特別図柄表示器１４０５において変動表示開始されて停止表示される第一特別図柄又は第二特別図柄と、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域で変動表示開始されて停止表示される左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄と、が同期化されている。

【１０７９】
周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１は、第一始動口２００２への遊技球の受入れにより抽選された第一特別抽選結果、又は第二始動口２００４への遊技球の受入れにより抽選された第二特別抽選結果を伝える主制御基板１３１０からのコマンドを受信すると、この受信したコマンドに基づいて、液晶表示制御部１５１２を制御することにより、図１０３に示すように、図８に示した遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄の変動表示が開始されると（タイミングＫ０）、図９５に示した周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０２０のスケジューラ更新処理において、図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのスケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた画面生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された画面データのうち、先頭の画面データから何番目の画面データを音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａに出力するのかを指示するために、ポインタが更新されているため、つまりスケジューラ更新処理において、ポインタを更新しているときには画面生成用スケジュールデータに沿って演出が進行しているため、画面生成用スケジュールデータが起動中であり、画面生成用スケジュールデータが起動中である間、つまり左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄の変動表示が開始されて停止表示されるまでの間においては、図９５に示した周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０２４の警告処理において、図１０２に示した接続回復処理を実行しても、この接続回復処理におけるステップＳ１５４０の判定で、そのままルーチンを強制的に終了するようになっている。

【１０８０】
これにより、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄の変動表示が開始されて停止表示されるまでの間においては、通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が値０でないときであっても、つまり周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間（つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続）に不具合が発生している状態であると判定した回数が１回でもある場合であっても、接続回復処理におけるステップＳ１５４６のＳＹＮＣパターン出力処理を行わず、トランスミッタとレシーバとの間の接続を回復する処理を行わないようになっているし、接続回復処理におけるステップＳ１５４８の通信エラー表示処理を行わず、例えば、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に「上皿側液晶表示装置に不具合が発生しました。店員をお呼びください。」というメッセージが表示されないようになっているため、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータであることを伝える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号を無効化するとともに、扉枠側演出表示装置４６０は、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データに基づいて画像を表示する。

【１０８１】
遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄の変動表示が開始されて停止表示されると（タイミングＫ１）、図９５に示した周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０２０のスケジューラ更新処理において、図７３に示した周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃのスケジュールデータ記憶領域１５１１ｃａｅにセットされた画面生成用スケジュールデータに沿って演出が完了してポインタの更新がすべて終了しているため、つまりスケジューラ更新処理において、画面生成用スケジュールデータが未起動であり、画面生成用スケジュールデータが未起動である間においては、図９５に示した周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０２４の警告処理の一処理として実行する図１０２に示した接続回復処理におけるステップＳ１５４０の判定で、同処理におけるステップＳ１５４２の処理へ進み、通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が値０であるとき、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した回数が１回もない

ときには、そのままルーチンを終了する一方、通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が値０でないとき、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した回数が１回でもあったときには、同処理におけるステップＳ１５４４の処理へ進み、通信異常フラグＣＣ－ＦＬＧの値が値０であるとき、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達していないときには、同処理におけるステップＳ１５４６の処理へ進み、上述したＳＹＮＣパターン出力処理を行い、ルーチンを終了する一方、通信異常フラグＣＣ－ＦＬＧの値が値０でない（値１である）とき、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に確実に不具合が発生しているときには、同処理におけるステップＳ１５４８の処理へ進み、上述した通信エラー表示処理を行い、ルーチンを終了する。換言すると、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄が停止表示されている間においては、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０との接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態が１回でもある場合であって、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達していないときには、ＳＹＮＣパターン出力処理を必ず行うことにより、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０との接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を回復する処理を行う一方、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達しているとき（つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に確実に不具合が発生している）には、通信エラー表示処理を必ず行うことにより、例えば、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に「上皿側液晶表示装置に不具合が発生しました。店員をお呼びください。」というメッセージを表示して報知する処理を行うようになっており、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータであることを伝える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号を有効化している。

【１０８２】

遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄の変動表示が開始されて停止表示され、再び左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄の変動表示が開始されるまでのインターバル期間においては、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄が停止表示されている間であるため、上述したように、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータであることを伝える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号が有効化され、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０との接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態が１回でもある場合であって、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達していないときには、ＳＹＮＣパターン出力処理を必ず行うことにより、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０との接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を回復する処理を行う一方、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達しているとき（つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に確実に不具合が発生している）には、通信エラー表示処理を必ず行うことにより、例えば、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に「上皿側液晶表示装置に不具合が発生しました。店員をお呼びください。」というメッセージを表示して報知する処理を行うようになっている。

【１０８３】

再び左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄の変動表示が開始されると（タイミングＫ２）、上述したように、画面生成用スケジュールデータが起動中であるため、左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄が停止表示される（タイミングＫ３）まで

の間においては、通信チェックカウンタＣＣ－ＣＮＴの値が値０でないときであっても、つまり周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間（つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続）に不具合が発生している状態であると判定した回数が１回でもある場合であっても、接続回復処理におけるステップＳ１５４６のＳＹＮＣパターン出力処理を行わず、トランスミッタとレシーバとの間の接続を回復する処理を行わないようになっているし、接続回復処理におけるステップＳ１５４８の通信エラー表示処理を行わず、例えば、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に「上皿側液晶表示装置に不具合が発生しました。店員をお呼びください。」というメッセージが表示されないようになっているため、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータであることを伝える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号を無効化するとともに、扉枠側演出表示装置４６０は、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データに基づいて画像を表示する。

【１０８４】

このように、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄の変動表示が開始されて停止表示され、再び左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄の変動表示が開始されるまでのインターバル期間においては、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータであることを伝える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号が有効化される一方、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄の変動表示が開始されて停止表示されるまでの間においては、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータであることを伝える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０からのＬＯＣＫＮ信号が無効化されるようになっている。これは、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域において左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄の停止表示される組み合わせ結果が遊技者には最も関心のある情報であり、遊技者に利益が付与される大当り遊技状態が発生するか否かを遊技者が判断することができるため、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄が変動表示されると、左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄が停止表示されるまでは、扉枠側演出表示装置４６０の表示領域に描画される演出の画像がノイズの影響等により乱れて正しく描画できない状態となったとしても、途中で演出を中断し、正しく描画できる状態に回復する処理を行うのではなく、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に左側装飾図柄、中央装飾図柄、及び右側装飾図柄を停止表示させることにより、遊技者の最も関心のある情報を描画完了させている。

【１０８５】

この点においては、周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａが、パチンコ機１の電源投入時における起動画面を遊技盤側演出表示装置１６００に表示している期間や、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションを行っている期間において、ＬＯＣＫＮ信号出力要求データを、周辺制御基板１５１０に備える差動化回路１５１２ｅに送信する場合と大きく異なっている。このＬＯＣＫＮ信号出力要求データは、パチンコ機１の電源投入時における起動画面を遊技盤側演出表示装置１６００に表示している期間や、客待ち状態となって遊技盤側演出表示装置１６００によるデモンストレーションを行っている期間において、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから送信されるものであって、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生しているか否かを確認するために、扉枠側演出表示装置４６０の動作確認要求として送信されるものである。

【１０８６】

周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから出力されるシリアルデータであるＬＯＣＫＮ信号出力要

求データが周辺制御基板１５１０に備える差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化されると、上述したように、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が周辺制御基板１５１０に備える強制切替回路１５１２ｆに入力される。強制切替回路１５１２ｆは、差動化回路１５１２ｅにおいてプラス信号とマイナス信号とに差動化された２つの信号が入力されているときには、その２つの信号を伝送するように回路接続するため、その２つの信号が、周辺制御基板１５１０から扉枠３の皿ユニット３２０内に収納される演出表示駆動基板４４５０に送信される。そして演出表示駆動基板４４５０に備える液晶モジュール回路４４５０Ｖの扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０は、受信したその２つの信号がＬＯＣＫＮ信号出力要求データであると判断したときには、そもそも、ＬＯＣＫＮ信号出力要求データは、上述したように、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから出力される信号とデータ形式が異なる構造であるため、異常なデータであると判断され、ＬＯＣＫＮ信号を周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに出力する。これにより、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、ＬＯＣＫＮ信号出力要求データの送信に対する応答信号として、ＬＯＣＫＮ信号が入力されているときにはトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生していないとして演出表示駆動基板４４５０に不具合が発生していないと判断することができる一方、ＬＯＣＫＮ信号が入力されていないときにはトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生しているとして演出表示駆動基板４４５０に不具合が発生していると判断して、その旨を伝える報知画像（例えば、「上皿側液晶表示装置に不具合が発生しました。店員をお呼びください。」）を、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａを制御して遊技盤側演出表示装置１６００に出力するとともに、その旨を伝える報知音（例えば、「上皿側液晶表示装置に不具合が発生しています。」）を、音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａを制御してオーディオデータ送信ＩＣ１５１２ｃに出力することにより扉枠３に設けたスピーカ等から報知音が流れる。これにより、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示される報知画像と、扉枠３に設けたスピーカ等から繰り返し流れる報知音と、により報知を行うことができるようになっている。このとき、扉枠３に備える発光装飾用のＬＥＤや遊技盤５に備える各種装飾基板に実装される各種ＬＥＤをすべて点灯してもよい。

【１０８７】

このように、周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、シリアルデータであるＬＯＣＫＮ信号出力要求データを送信すると、強制切替回路１５１２ｆがＬＯＣＫＮ信号出力要求データを扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０で受信することができるように回路接続し、ＬＯＣＫＮ信号出力要求データを受信した扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が応答信号として扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０のＬＯＣＫＮ端子からＬＯＣＫＮ信号を周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに出力するようになっているため、ＬＯＣＫＮ信号が入力されているときにはトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生していないとして扉枠側演出表示装置４６０に不具合が発生していないと判断することができる一方、ＬＯＣＫＮ信号が入力されていないときにはトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生しているとして扉枠側演出表示装置４６０に不具合が発生していると判断することができる。そして、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、扉枠側演出表示装置４６０に不具合が発生していると判断したときには報知処理として、図１０２の接続回復処理におけるステップＳ１５４８の通信エラー表示処理を実行することができるようになっている。換言すると、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、扉枠側演出表示装置４６０の不具合を発見すると、その旨を、報知処理を実行することにより、ホールの店員等に報知することができるようになっているため、ホールの店員等は、遊技者が遊技を行う前に、扉枠側演出表示装置４６０に不具合が発生しているか否かを極めて簡単にチェックすることができ、そのチェックに手間がかからないようになっている。したがって、扉枠側演出表示装置４６０の不具合を手間をかけずに発見することができる。

【１０８８】

また、ＬＯＣＫＮ信号は、上述したように、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０が、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランス

ミッタＩＣ１５１２ｄから受信した描画データが異常なデータであると判断すると、その旨を伝えるために出力する信号であり、具体的には、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続を確認（回復）するための所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を送信要求するために出力する信号であるため、扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０は、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから送信される画像を正常に受信できないときには扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄとの画像通信間において通信不具合が発生して受信した描画データが異常なデータとなる旨を伝えるために、ＬＯＣＫＮ信号を周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに出力することができるようになっている。これにより、ＬＯＣＫＮ信号が入力される周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０へ送信開始する旨を伝える接続確認信号を扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄに出力することにより、画像通信間における通信不具合を解消させることができるようになっている。換言すると、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、画像通信間における通信不具合による扉枠側演出表示装置４６０の不具合を早期に発見して、その不具合を解消させるように扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄに働きかけることができるようになっている。したがって、扉枠側演出表示装置４６０の不具合を発見して解消することにより遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【１０８９】

更に、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから送信される画像を受信して扉枠側演出表示装置４６０に出力する扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０は、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから送信される画像を正常に受信できないときには扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄとの画像通信間において通信不具合が発生している旨を伝える通信不具合発生信号であるＬＯＣＫＮ信号を演出制御マイクロプロセッサである周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａに出力することができるようになっているため、ＬＯＣＫＮ信号が入力される周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、液晶表示制御部１５１２の音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａを制御して通信不具合が発生している旨を伝える画像である「上皿側液晶表示装置に不具合が発生しました。店員をお呼びください。」というメッセージを生成し、この生成した画像を遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域に表示して報知することができるようになっている。換言すると、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、画像通信間における通信不具合による扉枠側演出表示装置４６０の不具合を早期に発見して、その旨を、パチンコ機１の前面に着座する遊技者に報知してその遊技者がホールの店員等に伝えたり、パチンコ機１の前をたまたま通りかかったホールの店員等に直接報知することができるようになっているため、ホールの店員等は、その不具合が発生して早い段階でその不具合を解消するための作業に取り掛かることができる。したがって、扉枠側演出表示装置４６０の不具合を早期発見して解消することにより遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【１０９０】

更にまた、周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、タイミングＫ１～タイミングＫ２の期間（インターバル期間）において、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態が１回でもある場合であって、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達していないときには、ＬＯＣＫＮ信号を有効化して画像通信間における通信不具合を解消するための所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０に送信開始する旨を伝える接続確認信号を扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄに、その累積回数が累

積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達するまで、繰り返し出力し続けることができるようになっている。これにより、周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａが第一特別図柄表示器１４０３又は第二特別図柄表示器１４０５において第一特別図柄又は第二特別図柄遊技を変動開始して停止表示して遊技の進行を実行していない期間に限って、繰り返し接続確認信号を出力し続けることができるため、通信不具合が解消される方向へ向かわせることができる。

【１０９１】

そして、周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、タイミングＫ１～タイミングＫ２の期間（インターバル期間）において、周辺制御基板１５１０に備える扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄと、演出表示駆動基板４４５０に備える扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０と、の接続間、つまりトランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態が１回でもある場合であって、トランスミッタとレシーバとの間の接続に不具合が発生している状態であると判定した累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達していないときには、ＬＯＣＫＮ信号を有効化して画像通信間における通信不具合を解消するための所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄから扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０に送信開始する旨を伝える接続確認信号を扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄに、その累積回数が累積回数上限値ＣＣ－ＬＭＴに達するまで、繰り返し出力し続けている際に、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａが第一特別図柄表示器１４０３又は第二特別図柄表示器１４０５において第一特別図柄又は第二特別図柄遊技を変動開始して遊技の進行を再び実行開始したときには接続確認信号の出力を停止し、扉枠側演出用トランスミッタＩＣ１５１２ｄは、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａから出力される接続確認信号が停止されて接続確認信号が入力されなくなると、所定のデータパターン（ＳＹＮＣパターン）を扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０に送信するのを停止して液晶表示制御部１５１２の音源内蔵ＶＤＰ１５１２ａが生成する画像を扉枠側演出用レシーバＩＣＳＤＩＣ０に出力することができるようになっている。これにより、周辺制御部１５１１の周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａが第一特別図柄表示器１４０３又は第二特別図柄表示器１４０５において第一特別図柄又は第二特別図柄遊技を変動開始して停止表示して遊技の進行を実行していない期間に限って、繰り返し不具合解消信号である接続確認信号を出力し続けることにより、通信不具合が解消される方向へ向かわせることができるようになっているため、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａが第一特別図柄表示器１４０３又は第二特別図柄表示器１４０５において第一特別図柄又は第二特別図柄遊技を変動開始して停止表示して遊技の進行を実行していない期間に限って、繰り返し接続確認信号を出力し続けている際に、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａが第一特別図柄表示器１４０３又は第二特別図柄表示器１４０５において第一特別図柄又は第二特別図柄遊技を変動開始して遊技の進行を再び実行開始したとしても、扉枠側演出表示装置４６０の表示画面において進行する演出の歪み（画像の乱れ）は、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａが遊技の進行を再び実行開始して終了するごと（タイミングＫ１～タイミングＫ２の期間（インターバル期間）となるごと）に、解消する方向へ向かわせることができる。

【１０９２】

以上のような実施形態によれば、パチンコ機１が図６９の主制御基板１３１０及び図７０の払出制御基板９５１を備えている。主制御基板１３１０は、遊技盤５に区画形成される遊技領域５ａに向かって打球発射装置６５０によって発射される遊技球が遊技領域５ａに設けられる始動領域である第一始動口２００２や第二始動口２００４に入球したことに基づいて遊技の進行を制御する遊技制御マイクロプロセッサである図６９の主制御ＭＰＵ１３１０ａが実装されている。払出制御基板９５１は、主制御基板１３１０からの払出指令である図８８（ａ），（ｂ）の賞球コマンドに基づいて払出装置８３０による遊技球の払い出しを制御する払出制御マイクロプロセッサである図７０の払出制御ＭＰＵ９５２ａが実装されている。

【１０９３】
遊技制御マイクロプロセッサである主制御ＭＰＵ１３１０ａは、少なくとも、主制御ＭＰＵ１３１０ａに内蔵されているＲＡＭ（主制御内蔵ＲＡＭ）を備えている。主制御内蔵ＲＡＭは、電源遮断後においても遊技に関する情報を記憶することができるようになっている。
【１０９４】
払出制御マイクロプロセッサである払出制御ＭＰＵ９５２ａは、少なくとも、払出制御ＭＰＵ９５２ａに内蔵されているＲＡＭ（払出制御内蔵ＲＡＭ）を備えている。払出制御内蔵ＲＡＭは、電源遮断後においても払い出しに関する情報を記憶することができるようになっている。
【１０９５】
本実施形態のパチンコ機１は、さらに、図７０の操作スイッチ９５４を備えている。操作スイッチ９５４は、電源投入時から図９２の主制御側電源投入時処理におけるステップＳ１６の判定処理が行われる期間内に操作されると、主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている遊技に関する情報を消去するための図７７のＲＡＭクリア信号を遊技制御マイクロプロセッサである主制御ＭＰＵ１３１０ａ出力するとともに、電源投入時から払出制御部電源投入時処理が行われる期間内に操作されると、払出制御内蔵ＲＡＭに記憶されている払い出しに関する情報を消去するためのＲＡＭクリア信号として図８２のＲＷＭＣＬＲ信号を払出制御マイクロプロセッサである払出制御ＭＰＵ９５２ａに出力するＲＡＭクリア機能と、電源投入時から図９２の主制御側電源投入時処理におけるステップＳ１６の判定処理が行われる期間（又は、電源投入時から払出制御部電源投入時処理が行われる期間）が経過した後に操作されると、払出装置８３０に関して発生したエラーを解除するためのエラー解除信号として図８２のＲＷＭＣＬＲ信号を遊技制御マイクロプロセッサである主制御ＭＰＵ１３１０ａに出力せずに払出制御マイクロプロセッサである払出制御ＭＰＵ９５２ａに出力するエラー解除機能と、を兼備するものである。
【１０９６】
このように、操作スイッチ９５４は、電源投入時から図９２の主制御側電源投入時処理におけるステップＳ１６の判定処理が行われる期間内に操作されると、主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている遊技に関する情報を消去するための図７７のＲＡＭクリア信号を遊技制御マイクロプロセッサである主制御ＭＰＵ１３１０ａに出力するとともに、電源投入時から払出制御部電源投入時処理が行われる期間内に操作されると、払出制御内蔵ＲＡＭに記憶されている払い出しに関する情報を消去するためのＲＡＭクリア信号として図８２のＲＷＭＣＬＲ信号を払出制御マイクロプロセッサである払出制御ＭＰＵ９５２ａに出力するＲＡＭクリア機能と、電源投入時から図９２の主制御側電源投入時処理におけるステップＳ１６の判定処理が行われる期間（又は、電源投入時から払出制御部電源投入時処理が行われる期間）が経過した後に操作されると、払出装置８３０に関して発生したエラーを解除するためのエラー解除信号として図８２のＲＷＭＣＬＲ信号を遊技制御マイクロプロセッサである主制御ＭＰＵ１３１０ａに出力せずに払出制御マイクロプロセッサである払出制御ＭＰＵ９５２ａに出力するエラー解除機能と、を兼備しているため、１つの操作スイッチ９５４による操作により、ＲＡＭクリア機能とエラー解除機能との２つの異なる機能をそれぞれパチンコ機１に設けることができる。したがって、コスト削減に寄与しながらＲＡＭクリア機能及びエラー解除機能を設けることができる。
【１０９７】
［パネル中継基板４１６１のセンサ信号入力部］
パネル中継基板４１６１のセンサ信号入力部は、遊技盤に配された各種検出センサ、例えば、一般入賞口センサ４０２０、第一始動口センサ４００２、第二始動口センサ４００４、カウントセンサ４００５、振動検出センサ、磁気検出センサ４０２４等からの検出信号が入力される回路である。各検出センサからの検出信号が入力される回路構成は、同一であるため、ここでは、検出センサの一例として磁気検出センサ４０２４を挙げ、磁気検出センサ４０２４からの検出信号が入力される回路について説明する。

【１０９８】
遊技機において、遊技領域に打ち込まれた遊技球に対し、磁石（例えば、永久磁石や電磁石）を近づける等して、遊技球の流下状態を欲しいがままに操り、不当な利益を得ようとする不正な遊技行為が後を絶たない。
【１０９９】
このような不正な遊技行為を検知し、発光手段や音声による警報等によって不正行為を抑制するために、遊技領域の所定位置に対応させて、磁気を検出可能な磁気検出センサ４０２４が設けられている。
【１１００】
以下、この実施の形態にかかるパチンコ機１において、遊技進行や演出にかかる制御について総括する。
【１１０１】
上述の通り、主制御基板１３１０は、パチンコ機１全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御信号（制御コマンド）を出力する。また、周辺制御基板１５１０は、主制御基板１３１０が出力した制御信号（制御コマンド）に基づいて、演出表示装置１６００の表示態様（図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの表示画像など）や、演出に寄与する各種部材（演出操作ユニット４００や可動部材など）の表示態様や動作態様を制御する。
【１１０２】
特に、主制御基板１３１０では、割込処理が行われる都度、特別図柄プロセス処理を行う。この特別制御処理では、まず、第一・第二始動口入賞処理を行う。この第一・第二始動口入賞処理では、始動口に遊技球が入賞したか否かの判断が行われ、入賞した旨判断したときには該当する特別図柄側の保留数を１増加させる処理などが行われる。
【１１０３】
第一・第二始動口入賞処理を終えたとき、処理フラグが０であれば、変動開始処理を実行する。この変動開始処理では、保留数が１以上であることを条件に、保留状態にある大当り判定を消化してこれを実行し、この大当り判定（当落や、その種別など）の結果を記憶した後、処理フラグを「１」に更新する。
【１１０４】
一方、第一・第二始動口入賞処理を終えたとき、処理フラグが１であれば、変動パターン設定処理を実行する。この変動パターン設定処理では、上記記憶した大当り判定の結果や現在の遊技状態などに基づいて第一特別図柄表示器または第二特別図柄表示器に表示される特別図柄（識別図柄）の変動パターン（特別図柄の変動表示を開始してから停止表示するまでの変動時間など）や停止図柄（大当り図柄やハズレ図柄など）を決定・設定した後、処理フラグを「２」に更新する。
【１１０５】
また一方、第一・第二始動口入賞処理を終えたとき、処理フラグが２であれば、変動中処理を実行する。この変動中処理では、変動パターン設定処理にて決定・設定された変動時間をタイマにより監視し、タイムアウトしたことに基づいて第一特別図柄表示器または第二特別図柄表示器における特別図柄の変動表示を停止させる。そしてこの後、変動開始処理にて記憶した大当り判定の結果が大当りであるときには、処理選択フラグを「３」に更新し、変動開始処理にて記憶した大当り判定の結果が大当りでないとき（ハズレ）には、処理選択フラグを「０」に更新する。すなわちこの場合、次の割込処理では、変動開始処理から再びやり直すこととなる。
【１１０６】
また一方、第一・第二始動口入賞処理を終えたとき、処理フラグが３であれば、大当り遊技処理を実行する。この大当り遊技処理では、大当り遊技を実行するための条件の一つである条件装置を作動させて、当選した大当りの種別に基づいて決定された大当り遊技の態様（例えばラウンド数）をセットし、これに基づいて開閉部材２１０６にかかる開閉動作が制御される。また、大当り遊技が終了する場合には、条件装置の作動を停止させる処

理を行ったり、当選した大当りの種別が特別種別であるときには時短状態や確変状態などの有利状態に制御されていることを示すように遊技状態フラグの更新を行った後、処理フラグが「０」に更新される。すなわちこの場合、次の割込処理では、変動開始処理から再びやり直すこととなる。

【１１０７】

なお、変動パターンとしては、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、特別図柄の図柄変動が開始してから終了するまでの時間を決定付けるものであるほか、周辺制御基板１５１０に対してその情報が送信されることで、演出表示装置１６００において現れる演出パターンの種類を決定しうるものである。本実施形態において、複数種類の変動パターンは、大当り変動用変動パターン、はずれリーチ変動用変動パターン、及びはずれ変動用変動パターンに分類できる。大当り変動は、大当り判定の結果が大当りであるときに行われる変動であり、演出表示装置１６００では、リーチ演出を経て、装飾図柄の変動表示が最終的に大当り図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。はずれリーチ変動は、大当り判定の結果がハズレであり、且つリーチ乱数に基づくリーチ判定にてリーチを行う旨判断されたときに行われる変動であり、演出表示装置１６００では、リーチ演出を経て、装飾図柄の変動表示が最終的にはずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。はずれ変動は、大当り判定の結果がハズレであり、且つリーチ乱数に基づくリーチ判定にてリーチを行う旨判断されなかったときに行われる変動であり、演出表示装置１６００では、リーチ演出を経ないで、装飾図柄の変動表示が最終的にはずれ図柄を確定停止表示させるように展開される演出が実行される。また、変動パターンは、第１特別図柄側と第２特別図柄側とのいずれの変動パターンであるかを特定可能なように規定されている。

【１１０８】

すなわち、周辺制御基板１５１０では、主制御基板１３１０から大当り判定の結果などの遊技情報を取得してこれを参照することで、こうした装飾図柄の変動パターンを出現可能としている。また、周辺制御基板１５１０では、該取得した遊技情報に基づいて演出表示装置１６００にて装飾図柄の変動パターンを出現させるほか、期待度に関わる演出表示（背景や保留画像）を変化させたり、演出操作ユニット４００における態様（表示や動き）を変化させたり、裏下後可動演出ユニット３１００などの可動部材を動作させたりする制御を実行する。

【１１０９】

次に、本実施例におけるパチンコ機１の遊技制御について詳述する。図１０４は、特別図柄及び特別電動役物制御処理（図９４：ステップＳ１１４）についてその手順を示すフローチャートである。

【１１１０】

いま、メイン制御プログラムにおいて、特別図柄及び特別電動役物制御処理（図９４：ステップＳ１１４）に移行されたとすると、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａはまず、図１０４に示されるように、上記第一始動口センサ４００２による検出信号がオン状態（第一始動口２００２への入球あり）にあることを条件に（ステップＳ５２３１におけるＹＥＳ）、第一大当り判定用乱数を上記乱数カウンタから取得してこれを主制御内蔵ＲＡＭの第一特別図柄保留記憶領域に格納するなどの第一始動口通過処理を実行する（ステップＳ５２３２）。また、上記第二始動口センサ４００４による検出信号がオン状態（第二始動口２００４への入球あり）にあることを条件に（ステップＳ５２３３におけるＹＥＳ）、第二特別図柄の第二特別乱数（第二大当り判定用乱数）を上記乱数カウンタから取得してこれを主制御内蔵ＲＡＭの第二特別図柄保留記憶領域に格納するなどの第二始動口通過処理を実行する（ステップＳ５２３４）。

【１１１１】

次いで、大当り遊技状態に制御している旨を示す大当り実行中フラグがセットされているか否かを判別し（ステップＳ５２３５）、大当り実行中フラグがセットされていれば、大当り遊技状態の制御を行う大当り制御処理（ステップＳ５２４０ａ）を実行する。

【１１１２】
なお、この実施の形態にかかる大当り制御処理では、図１１０に示されるように、
・第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての判定処理の結果が「８Ｒ確変大当りＡ」、及び「８Ｒ通常大当り」のいずれかを示唆する態様となったときに、大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は大入賞口２００５に遊技球が９個入賞したことが上記カウントセンサ４００５で検出されたときに閉鎖させる開閉パターン（ラウンド遊技）を８回繰り返す８Ｒ大当り遊技状態に制御し、
・第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての判定処理の結果が「１６Ｒ確変大当り」を示唆する態様となったときに、大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は大入賞口２００５に遊技球が９個入賞したことが上記カウントセンサ４００５で検出されたときに閉鎖させる開閉パターン（ラウンド遊技）を１６回繰り返す１６Ｒ大当り遊技状態に制御し、
・第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての判定処理の結果が「８Ｒ確変大当りＢ」を示唆する態様となったときに、大入賞口２００５を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は大入賞口２００５に遊技球が９個入賞したことが上記カウントセンサ４００５で検出されたときに閉鎖させる開閉パターン（ラウンド遊技）を８回繰り返す８Ｒ大当り遊技状態に制御し、
・第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての判定処理の結果が「２Ｒ通常大当り」を示唆する態様となったときに、大入賞口２００５を短時間開放（例えば０．６秒）した後に閉鎖させる開閉パターン（ラウンド遊技）を２回繰り返す２Ｒ大当り遊技状態に制御する。
【１１１３】
すなわち、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上記時短制御が実行される状況においては左打ちよりも右打ちが遊技者にとって有利であり、上記時短制御が実行されない状況においては右打ちよりも左打ちが遊技者にとって有利であることは上述した通りである。この点、左打ち状態では、第一始動口２００２への遊技球の受け入れに応じた第一特別図柄についての抽選の結果として大当りが当選されたとしても最大で８ラウンドの長時間開放の大当り遊技状態（概ね１０００個の遊技球が獲得可能）しか発生しない。
【１１１４】
これに対し、右打ち状態では、第二始動口２００４への遊技球の受け入れに応じた第二特別図柄についての抽選において、大当りが当選されると、概ね５０％の確率（当選種の割り振り率）で１６ラウンドの長時間開放の大当り遊技状態（概ね２０００個の遊技球が獲得可能）が実行されるようになっているなど、大当りに当選したときに獲得可能とされる賞球の期待値が多くなっているため、右打ち状態に移行制御された場合には左打ち状態にあるときよりも多量の賞球獲得が期待できるようになっている。
【１１１５】
なお、大当り制御処理では、このような大入賞口２００５の開放制御を開始させるにあたり、まず、条件装置の作動を開始させる処理、後述の変動回数カウンタをリセットする処理、等々といった処理が行われる。
【１１１６】
また、大当り制御処理では、このような大入賞口２００５の開放制御を行った後、図１１０に示されるように、当該大当り遊技が行われる契機となった大当りの当選種に応じて、高確率フラグ、時短フラグの各セット処理を実行する。
【１１１７】
高確率フラグは、高確率状態であることを示すフラグであって、後述する図１０９に示す大当り判定処理で用いられるものであり、大当り遊技状態終了後に確変制御する大当り（８Ｒ確変大当りＡ、１６Ｒ確変大当り、８Ｒ確変大当りＢ）に基づく大当り遊技状態を終了するときにセットされ、次に大当りとなったときに後述する図１１４に示す第一特別図柄停止処理又は図示しない第二特別図柄停止処理でリセットされる。
【１１１８】

時短フラグは、時短制御の実行中（低確率時短状態、高確率時短状態）であることを示すフラグであり、図１１０に示されるように、大当り遊技状態終了後に時短制御（高確率時短状態）する大当り（８Ｒ確変大当りＡ、１６Ｒ確変大当り、８Ｒ確変大当りＢ）に基づく大当り遊技状態を終了するときにセットされ、次に大当りとなったときに後述する図１１４に示す第一特別図柄停止処理又は図示しない第二特別図柄停止処理でリセットされる。若しくは、低確率時短状態が発生してから大当りに当選しないままで特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）が１００回消化されたときに後述する図１１４に示す第一特別図柄停止処理又は図示しない第二特別図柄停止処理でリセットされる。

【１１１９】

変動回数カウンタは、該変動回数カウンタがリセットされてからの特別図柄の変動回数を示すカウンタであって、後述する図１１２に示す第１変動パターン設定処理（第２変動パターン設定処理）で用いられるものであり、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動が行われるときに更新（例えば、カウントアップ）されるとともに、少なくとも特定種別の大当り（１６Ｒ確変大当り、８Ｒ確変大当りＢ）に基づく大当り遊技状態を開始するときにリセットされる。

【１１２０】

また、大当り実行中フラグがセットされていなければ（ステップＳ５２３５におけるＮＯ）、次にステップＳ５２３６の処理として、小当り遊技状態に制御している旨を示す小当り実行中フラグがセットされているか否かを判別する。そしてこの結果、小当り実行中フラグがセットされていれば、小当り遊技状態の制御を行う小当り制御処理（ステップＳ５２４０ｂ）を実行する。なお、小当り制御処理では、大入賞口２００５を特定の開放時間（例えば１．８秒）だけ開放させる処理が行われる。

【１１２１】

ここで、小当り制御処理（ステップＳ５２４０ｂ）では、大当り制御処理（ステップＳ５２４０ａ）の場合とは異なり、このような大入賞口２００５の開放制御が行われた後、高確率フラグ、時短フラグ、時短回数カウンタなどの各セット処理が行われることはない。ただし、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、図１１０（ａ）に示されるように、大当り判定にて小当りに当選することはない。

【１１２２】

また、小当り実行中フラグがセットされていなければ（ステップＳ５２３６におけるＮＯ）、第二特別図柄保留記憶領域に記憶される第二大当り判定用乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「０」であることを条件に（ステップＳ５２３７）、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第一特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ５２３８）。

【１１２３】

これに対し、第二特別図柄保留記憶領域に記憶される第二大当り判定用乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「０」でない場合は（ステップＳ５２３７）、第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第二特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ５２３９）。これにより、保留状態にされている第二特別図柄についての抽選が無くならないように遊技している限りは（第二特別保留数カウンタの値が「０」でない限りは）、第一特別図柄についての抽選の保留状況にかかわらず、第二大当り判定用乱数についての抽選のみが途切れることなく連続して行われるようになる（優先実行）。

【１１２４】

したがって、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、遊技者は、時短状態（高確率時短状態）においてはセンター役物２５００の右側への遊技球の打込み（右打ち）を維持するだけで、第二大当り判定用乱数についての抽選（判定処理）のみを途切れることなく連続して行うことができるようになる。

【１１２５】

なお、第２特図（第二特別図柄）を用いた特図ゲーム（図柄変動）が第１特図（第一特

別図柄）を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば、第一始動口２００２や第二始動口２００４を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【１１２６】

図１０５は、上記第一始動口通過処理（ステップＳ５２３２）についてその手順を示すフローチャートである。

【１１２７】

いま、上記ステップＳ５２３１の処理において、上記第一始動口センサ４００２がオン状態にあり、上記第一始動口２００２への遊技球の入球があったと判断されたとすると、同図１０５に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ステップＳ５２４１の処理として、まず、第一特別図柄側の各乱数（大当り判定用乱数、リーチ判定用乱数、大当り図柄用乱数、変動表示パターン用乱数）を上記乱数カウンタから取得する。

【１１２８】

次いで、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、上記第一特別保留数カウンタによるカウンタ値を主制御内蔵ＲＡＭから取得し、このカウンタ値に基づいて上記第一特別図柄の保留数がその最大値（上限値）である「４」であるか否かの判断を行う（ステップＳ５２４２）。このステップＳ５２４２の処理において、上記第一特別図柄の保留数がその最大値でないと判断された場合には、上記第一特別図柄の変動表示（第一特別図柄についての判定処理）を新たに保留の状態とすべく、以下のステップＳ５２４３～Ｓ５２４５の処理を行うこととなる。

【１１２９】

すなわち、まず、上記ステップＳ５２４３の処理として、上記第一特別保留数カウンタをカウントアップ（１加算）する。次いで、ステップＳ５２４４の処理として、上記ステップＳ５２４１で取得された各乱数を、上記主制御内蔵ＲＡＭの記憶領域のうちの上記第一特別保留数カウンタによるカウンタ値に対応する第一特別図柄保留記憶領域に格納する。

【１１３０】

そして次に、第１特図側の先読み演出を実行するための第１特図先読み処理を実行し、処理を終了する（ステップＳ５２４５）。後述するが、第１特図側の先読み演出は、第一特別図柄の変動表示を開始する前に第一特別図柄の判定結果（若しくは、その期待度）を事前に示唆する演出である。この第１特図先読み処理では、周辺制御基板１５１０側で先読み演出の実行有無や演出内容などを決定するために必要とされる情報（先読み判定用の当落に関する情報、先読み判定用の図柄種別に関する情報、先読み判定用の変動パターン番号に関する情報等）を生成し、周辺制御基板１５１０に対する送信情報として対応する記憶領域に記憶する。この際、第一特別図柄の判定結果そのものの代わりに、大当り遊技の種別を示唆している情報として特別図柄の停止図柄に関する情報をコマンドに含めるようにしてもよい。例えば、変動パターンのうちのＳＰリーチ群、ノーマルリーチ群、図柄種別のうちの潜確当り群、小当り群といった、最終的に決定される前の段階の情報を先読みコマンドとして送信してもよい。

【１１３１】

一方、上記ステップＳ５２４２の処理において、上記第一特別図柄の保留数がその最大値であると判断された場合には、上記第一特別図柄の変動表示は新たに保留されない。すなわち、ステップＳ５２４３～ステップＳ５２４５の処理を実行することなく処理を終了することで、上記第一特別図柄の変動表示を新たに保留の状態としない。

【１１３２】

図１０６は、上記第二始動口通過処理（ステップＳ５２３４）についてその手順を示すフローチャートである。

【１１３３】
いま、上記ステップＳ５２３３の処理において、上記第二始動口センサ４００４がオン状態にあり、上記第二始動口２００４への遊技球の入球があったと判断されたとすると、同図１０６に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ステップＳ５２５１の処理として、まず、上記第二特別図柄側の各乱数（第二大当り判定用乱数、第二リーチ判定用乱数、第二大当り図柄用乱数、第二変動表示パターン用乱数）を上記乱数カウンタから取得する。
【１１３４】
次いで、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、上記第二特別保留数カウンタによるカウンタ値を主制御内蔵ＲＡＭから取得し、このカウンタ値に基づいて上記第二特別図柄の保留数がその最大値である「４」であるか否かの判断を行う（ステップＳ５２５２）。このステップＳ５２５２の処理において、上記第二特別図柄の保留数がその最大値でないと判断された場合には、上記第二特別図柄の変動表示制御（第二特別図柄についての抽選）を新たに保留の状態とすべく、以下のステップＳ５２５３～Ｓ５２５５の処理を行うこととなる。
【１１３５】
すなわち、まず、上記ステップＳ５２５３の処理として、上記第二特別保留数カウンタをカウントアップ（１加算）する。次いで、ステップＳ５２５４の処理として、上記ステップＳ５２５１で取得された各乱数を、上記主制御内蔵ＲＡＭの記憶領域のうちの上記第二特別保留数カウンタによるカウンタ値に対応する第二特別図柄保留記憶領域に格納する。
【１１３６】
そして次に、第２特図側の先読み演出を実行するための第２特図先読み処理を実行し、処理を終了する（ステップＳ５２５５）。後述するが、第２特図側の先読み演出は、第二特別図柄の変動表示を開始する前に第二特別図柄の判定結果（若しくは、その期待度）を事前に示唆する演出である。この第２特図先読み処理では、周辺制御基板１５１０側で先読み演出の実行有無や演出内容などを決定するために必要とされる情報（当落情報、図柄種別、変動パターン番号等）を生成し、周辺制御基板１５１０に対する送信情報として対応する記憶領域に記憶する。この際、第二特別図柄の判定結果そのものの代わりに、大当り遊技の種別を示唆している情報として特別図柄の停止図柄に関する情報をコマンドに含めるようにしてもよい。例えば、変動パターンのうちのＳＰリーチ群、ノーマルリーチ群、図柄種別のうちの潜確当り群、小当り群といった、最終的に決定される前の段階の情報を先読みコマンドとして送信してもよい。
【１１３７】
一方、上記ステップＳ５２５２の処理において、上記第二特別図柄の保留数がその最大値であると判断された場合には、上記第二特別図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、ステップＳ５２５３～ステップＳ５２５５の処理を実行することなく処理を終了することで、上記第二特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態としない。
【１１３８】
第一始動口２００２へ遊技球が入球したことに基づいて第一特別図柄の保留数が変化すると上記周辺制御基板コマンド送信処理（ステップＳ１２０）にて第一特別図柄の保留数を指示するコマンド（第一保留数指定コマンド０～４）をセットして周辺制御基板１５１０に送信する。また、第二始動口２００４へ遊技球が入球したことに基づいて第二特別図柄の保留数が変化すると上記周辺制御基板コマンド送信処理（ステップＳ１２０）にて第二特別図柄の保留数を指示するコマンド（第二保留数指定コマンド０～４）をセットして周辺制御基板１５１０に送信する。
【１１３９】
図１０７は、第一特別図柄プロセス処理（ステップＳ５２３８）についてその手順を示すフローチャートである。なお、特別図柄及び特別電動役物制御処理のステップＳ５２３８で実行される第一特別図柄プロセス処理と特別図柄及び特別電動役物制御処理のステッ

プＳ５２３９で実行される第二特別図柄プロセス処理とは同様のプログラムモジュールであり、判定に用いる乱数やテーブルが異なるだけであるため、ここでは特別図柄及び特別電動役物制御処理のステップＳ５２３８で実行される第一特別図柄プロセス処理についてのみ説明する。第一特別図柄プロセス処理では、上記第一特別図柄プロセスフラグに応じて、以下の５つのプロセス処理のうち１つを選択的に実行することとなる。

【１１４０】

１．主制御内蔵ＲＡＭに格納されている第一特別図柄に対応する大当り判定用乱数を読み出し、読み出した大当り判定用乱数に基づいて上記第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる第一特別図柄通常処理（ステップＳ５２８０）

【１１４１】

２．第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての判定処理の結果に基づいて第一特別図柄の変動制御停止時の態様の決定処理などが行われる第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップＳ５２８１）

【１１４２】

３．変動表示パターン用乱数に基づいて上記第一特別図柄表示器１４０３に表示される第一特別図柄の変動態様や、上記演出表示装置（遊技盤側演出表示装置）１６００に特別図柄に対応して実行される演出表示の変動態様についての抽選処理などが行われる第一変動パターン設定処理（ステップＳ５２８２）

【１１４３】

４．第一特別図柄表示器１４０３における上記第一特別図柄の変動表示が停止されるまで待機する第一特別図柄変動処理（ステップＳ５２８３）

【１１４４】

５．第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての判定処理の結果に基づいて決定された第一特別図柄の変動制御停止時の態様が上記第一特別図柄表示器１４０３に表示されるように上記第一特別図柄の変動表示を停止させる第一特別図柄停止処理（ステップＳ５２８４）

【１１４５】

なお、上記第一特別図柄プロセスフラグの初期値は、上記第一特別図柄通常処理（ステップＳ５２８０）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【１１４６】

図１０８は、上記第一特別図柄通常処理（ステップＳ５２８０）についてその手順を示すフローチャートである。

【１１４７】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、同図１０８に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、まず、ステップＳ５３０１の処理として、上記第一特別保留数カウンタによるカウンタ値に基づいて保留の状態にある第一特別図柄の変動表示があるか否かの判断を行う。この結果、保留の状態にある第一特別図柄の変動表示があると判断された場合には、次にステップＳ５３０２の処理として、上記主制御内蔵ＲＡＭの第一特別図柄保留記憶領域に格納されている第一特別図柄の表示態様に関わる乱数（例えば、第一大当り判定用乱数、第一リーチ判定用乱数、第一大当り図柄用乱数、第一変動表示パターン用乱数）のうちの最先の記憶領域に格納された乱数を同主制御内蔵ＲＡＭから読み出す。そして次に、ステップＳ５３０３及びＳ３０４の処理として、上記第一特別保留数カウンタをカウントダウンするとともに、上記主制御内蔵ＲＡＭの第一特別図柄保留記憶領域の各記憶領域に格納されている上記第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（例えば、第一大当り判定用乱数、第一リーチ判定用乱数、第一大当り図柄用乱数、第一変動表示パターン用乱数）を先入れ先出し（Ｆｉｒｓｔ－Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ－Ｏｕｔ）の態様にてシフト操作する。

【１１４８】

具体的には、第一特別図柄保留記憶領域は４つの記憶領域（第一特別図柄保留記憶領域ａ～第一特別図柄保留記憶領域ｄ）を有し、第一始動口２００２への始動入賞の発生に応じて抽出した乱数を１番目（最先）の領域から順に記憶する。そして、ｎ番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に乱数が記憶されている場合に始動入賞が発生するとｎ＋１番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に抽出した乱数を記憶し、１番目の記憶領域に格納された乱数に基づく変動表示の開始条件が成立すると１番目の記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出すとともにＮ番目（Ｎ＝２～４）の記憶領域に記憶されている各種乱数をＮ－１番目（Ｎ＝２～４）番目の記憶領域に移動させる。これにより、上記第一特別図柄の変動表示の保留が発生した順序を特定可能に記憶されるとともに最先の保留（最も先に発生した保留）から順に変動表示の保留が解除されるようになる。同様に第二特別図柄保留記憶領域は４つの記憶領域（第二特別図柄保留記憶領域ａ～第二特別図柄保留記憶領域ｄ）を有し、第二始動口２００４への始動入賞の発生に応じて抽出した乱数を１番目（最先）の領域から順に記憶する。そして、ｎ番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に乱数が記憶されている場合に始動入賞が発生するとｎ＋１番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に抽出した乱数を記憶し、１番目の記憶領域に格納された乱数に基づく変動表示の開始条件が成立すると１番目の記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出すとともにＮ番目（Ｎ＝２～４）の記憶領域に記憶されている各種乱数をＮ－１番目（Ｎ＝２～４）番目の記憶領域に移動させる。これにより、上記第二特別図柄の変動表示の保留が発生した順序を特定可能に記憶されるとともに最先の保留（最も先に発生した保留）から順に変動表示の保留が解除されるようになる。

【１１４９】

そしてその後、ステップＳ５３０５の処理として、上記読み出された第一大当り判定用乱数に基づいて上記大当りの当落についての判定処理である大当り判定処理を行う。その後、上記第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップＳ５２８１）にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグが更新された時点で（ステップＳ５３０６）、この処理を終了する。

【１１５０】

図１０９は、上記大当り判定処理（ステップＳ５３０５）についてその手順を示すフローチャートである。

【１１５１】

上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、現在の遊技状態が高確率状態（高確率時短状態、高確率非時短状態）であれば（ステップＳ５３１１）、図１１０（Ａ）に示す高確率時の大当り判定テーブルを選択し（ステップＳ５３１２）、現在の遊技状態が低確率状態であれば（ステップＳ５３１１）、図１１０（Ａ）に示す低確率時の大当り判定テーブルを選択し（ステップＳ５３１３）、選択した大当り判定テーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ５３０２で読み出した大当り判定用乱数とを比較する（ステップＳ５３１４）。

【１１５２】

図１１０（Ａ）に示すように大当り判定テーブルは、上記主制御内蔵ＲＯＭに記憶され、特別乱数の種類毎（第一大当り判定用乱数、第二大当り判定用乱数）に遊技状態が低確率時（低確率非時短状態、低確率時短状態）の場合に使用する低確率時の大当り判定テーブルと、遊技状態が高確率時（高確率非時短状態、高確率時短状態）の場合に使用する高確率時の大当り判定テーブルと、を備えている。そして、第一大当り判定用乱数と比較するために参照される低確率時の大当り判定テーブルでは、２０４種類の第一大当り判定用乱数が大当りに当選したことを示す大当り判定値と一致し、６５３３２種類の第一大当り判定用乱数が上記ハズレであることを示すはずれ判定値と一致するように上記第一大当り判定用乱数（６５５３６種類）がそれぞれ関連付けされている（低確率時の大当り確率；概ね「３２１分の１」）。これに対し、特別図柄及び特別電動役物制御処理のステップＳ５２３９で実行される第二特別図柄プロセス処理内において第二特別図柄の大当り判定用乱数（第二大当り判定用乱数）と比較するために参照される低確率時の大当り判定テーブルでは、２０４種類の第二大当り判定用乱数が大当りに当選したことを示す大当り判定値

と一致し、６５３３２種類の第二大当り判定用乱数が上記ハズレであることを示すはずれ判定値と一致するように上記第二大当り判定用乱数がそれぞれ関連付けされている（低確率時の大当り確率；概ね「３２１分の１」）。

【１１５３】

また、第一大当り判定用乱数と比較するために参照される高確率時の大当り判定テーブルでは、２０４０種類の第一大当り判定用乱数が大当り判定値と一致し、６３４９６種類の第一大当り判定用乱数がはずれ判定値と一致するように上記第一大当り判定用乱数がそれぞれ関連付けされている（高確率時の大当り確率；概ね「３２分の１」）。これに対し、特別図柄及び特別電動役物制御処理のステップＳ５２３９で実行される第二特別図柄プロセス処理内において第二大当り判定用乱数と比較するために参照される高確率時の大当り判定テーブルでは、２０４０種類の第二大当り判定用乱数が大当りに当選したことを示す大当り判定値と一致し、６３４９６種類の第二大当り判定用乱数が上記ハズレであることを示すはずれ判定値と一致するように上記第二大当り判定用乱数がそれぞれ関連付けされている（高確率時の大当り確率；概ね「３２分の１」）。なお、第一大当り判定用乱数と比較するために参照される大当り判定テーブルと、第二大当り判定用乱数と比較するために参照される大当り判定テーブルに設定される大当り判定値（大当り判定値の個数を同数として大当り判定値を異ならせるものであってもよいし（大当り確率は同一）、大当り判定値の個数を異ならせるものであってもよい（大当り確率を異ならせる））を異ならせるようにしてもよく、この場合には低確率時の大当り判定テーブルと高確率時の大当り判定テーブルのうち少なくとも一方の大当り判定値を異ならせるようにすればよい（両方異ならせるようにしてもよい）。

【１１５４】

上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、選択した大当り判定テーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ５３０２で読み出した大当り判定用乱数との比較の結果、大当りとすると判定した場合には（ステップＳ５３１５）、当該変動が大当りに当選していることを示す大当りフラグをセットし（ステップＳ５３１６）、大当り判定処理を終了する。

【１１５５】

また、上記ステップＳ５３１５で、大当りに落選した旨判断された場合は、選択した大当り判定テーブルに基づいて、上記読み出した大当り判定用乱数が小当りに当選したことを示す小当り判定値と一致するか否かの判断を行う（ステップＳ５３１７）。ただし上述の通り、本例の第一特別図柄通常処理（第二特別図柄プロセス処理）のステップＳ５３０２においては小当り判定値と一致する大当り判定用乱数が読み出されることはないので（小当り確率；６５５３６分の０）、このステップＳ５３１７では、小当りに当選されていない旨判断される（ハズレ判定される）こととなる。

【１１５６】

一方、上記ステップＳ５３１７で、ハズレとすると判定した場合には、リーチ判定テーブルとステップＳ５３０２で読み出したリーチ判定用乱数とを比較する（ステップＳ５３１９）。

【１１５７】

図示しないリーチ判定テーブルは、上記主制御内蔵ＲＯＭに記憶され、遊技状態が高確率非時短状態時の場合に使用する高確率非時短状態時のリーチ判定テーブルと、遊技状態が高確率時短状態時の場合に使用する高確率時短状態時のリーチ判定テーブルと、遊技状態が低確率状態時（低確率非時短状態）の場合に使用する低確率状態時のリーチ判定テーブルと、を備えている。

【１１５８】

ここで、高確率時短状態時のリーチ判定テーブルでは、１種類のリーチ判定用乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、７１種類のリーチ判定用乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するように上記リーチ判定用乱数がそれぞれ関連付けされている。ただし、高確率時短状態時のリーチ判定テーブルでは、時短状態にあるときの遊

技の進行スピードを最大限まで高めるべく、７２種類のリーチ判定用乱数の全てがリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するようにして、リーチすることを示すリーチ判定値と一致することがないようにしてもよい。

【１１５９】

また、低確率状態時のリーチ判定テーブルでは、高確率時短状態時のリーチ判定テーブルに設定されるリーチ判定用乱数と同一のリーチ判定用乱数を含む５種類のリーチ判定用乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、６７種類のリーチ判定用乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するように上記リーチ判定用乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、この実施の形態では、低確率状態時では、リーチすることを示すリーチ判定値が高確率時短状態時よりも高められ、所定の確率で得られるようになっている。

【１１６０】

さらに、高確率非時短状態時のリーチ判定テーブルでは、高確率時短状態時及び低確率状態時のリーチ判定テーブルに設定されるリーチ判定用乱数と同一のリーチ判定用乱数を含む５種類のリーチ判定用乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、６７種類のリーチ判定用乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するように上記リーチ判定用乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、この実施の形態では、高確率非時短状態時では、リーチすることを示すリーチ判定値が低確率非時短状態と同じとされている。

【１１６１】

上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、選択したリーチ判定テーブルとステップＳ５３０２で読み出したリーチ判定用乱数との比較の結果（ステップＳ５３１９）、リーチハズレとすると判定した場合には（ステップＳ５１２０におけるＹＥＳ）、当該変動がリーチとなることを示すリーチフラグをセットして処理を終了する（ステップＳ５１２１）。

【１１６２】

図１１１は、上記第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップＳ５２８１）についてその手順を示すフローチャートである。

【１１６３】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄停止図柄設定処理を行うべき旨を示しているときは、同図１１１に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、まず、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理の結果、すなわち上記大当り判定処理（ステップＳ５３０５）の結果を判別する。抽選処理結果の判別は、大当りフラグがセットされているか否か（ステップＳ５３３１）を判別することにより行う。

【１１６４】

主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ステップＳ５３３１で大当りフラグがセットされていれば、図１１０（Ｂ）に示す図柄決定テーブルを選択して、第一特別図柄通常処理のステップＳ５３０２で読み出した第一大当り図柄用乱数と選択した図柄決定テーブルとを比較することにより第一特別図柄の変動制御停止時の態様（第一特別図柄の停止図柄）としての大当り図柄を決定する（ステップＳ５３３２）。

【１１６５】

図１１０（Ｂ）に示すように、第一特別図柄側の図柄決定テーブルには、判定結果（８Ｒ確変大当りＡ，８Ｒ通常大当り）に対して第一大当り図柄用乱数（ここでは、総数２００個の第一大当り図柄用乱数）がそれぞれ関連付けされるかたちで記憶されている。なお、図１１０（Ｃ）に示すように、第二特別図柄側の図柄決定テーブルには、判定結果（１６Ｒ確変大当り，８Ｒ確変大当りＢ，２Ｒ通常大当り）に対して第二大当り図柄用乱数（ここでは、総数２００個の第二大当り図柄用乱数）がそれぞれ関連付けされるかたちで記憶されている。

【１１６６】

主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａでは、取得した大当り図柄用乱数に対応して関連付けされている判定結果を特定することにより、大当りの種類を決定する。なお、本例の図柄決定テーブルでは、第一大当り図柄用乱数に基づいて決定される大当りの種類と第二大当り図柄用乱数に基づいて決定される大当りの種類とが異なるように設定している。より具体的には、高確率状態への移行契機となる確変大当りと、高確率状態への移行契機とならない通常大当りとの振分け率（割り振り）は同じとされているが、第一大当り図柄用乱数に基づいて決定される大当りによって獲得可能とされる遊技球の期待値よりも、第二大当り図柄用乱数に基づいて決定される大当りによって獲得可能とされる遊技球の期待値のほうが大きくなっている。

【１１６７】

大当りの種類毎の具体的な遊技・演出内容を簡潔にまとめると以下の通りである。

１．演出表示装置１６００において大当り図柄組合わせが現れてから、大入賞口２１０３を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は大入賞口２１０３に遊技球が９個入賞したことが上記カウントセンサ４００５で検出されたときに閉鎖させる開閉パターン（ラウンド遊技）を８回繰り返すことで遊技球が大入賞口２１０３に入球可能（容易）な８Ｒ大当り遊技状態に制御し、この８Ｒ大当り遊技状態の後は、次に大当り遊技状態が発生するまで高確率時短状態に制御するとともに、８Ｒ大当り遊技状態の実行期間中は特定のキャラクタが勝利するバトル演出（バトル勝利演出）を行い、高確率時短状態においては相対的に有利な状態であることが演出表示装置１６００において示される演出モードに制御される８Ｒ確変大当りＡ

【１１６８】

２．演出表示装置１６００において大当り図柄組合わせが現れてから、大入賞口２１０３を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は大入賞口２１０３に遊技球が９個入賞したことが上記カウントセンサ４００５で検出されたときに閉鎖させる開閉パターン（ラウンド遊技）を８回繰り返すことで遊技球が大入賞口２１０３に入球可能（容易）な８Ｒ大当り遊技状態に制御し、この８Ｒ大当り遊技状態の後は、特別図柄の変動表示が１００回消化される（若しくは、１００回消化されるまでの期間内で大当りに当選する）まで低確率時短状態に制御するとともに、８Ｒ大当り遊技状態の実行期間中は特定のキャラクタが敗北するバトル演出（バトル敗北演出）を行い、低確率時短状態においては、相対的に不利な状態であることが演出表示装置１６００において示される演出モードに制御される８Ｒ通常大当り

【１１６９】

３．演出表示装置１６００において大当り図柄組合わせが現れてから、大入賞口２１０３を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は大入賞口２１０３に遊技球が９個入賞したことが上記カウントセンサ４００５で検出されたときに閉鎖させる開閉パターン（ラウンド遊技）を１６回繰り返すことで遊技球が大入賞口２１０３に入球可能（容易）な１６Ｒ大当り遊技状態に制御し、この１６Ｒ大当り遊技状態の後は、次に大当り遊技状態が発生するまで高確率時短状態に制御するとともに、１６Ｒ大当り遊技状態の実行期間中はラウンド数が８ラウンドを超えるか（１６ラウンドになるか）についての演出（成功演出）が行われる上乗せチャレンジ演出を行い、高確率時短状態に制御されてからの所定期間が経過した以降は相対的に有利な状態であることが演出表示装置１６００において示される演出モードに制御される１６Ｒ確変大当り

【１１７０】

４．演出表示装置１６００において大当り図柄組合わせが現れてから、大入賞口２１０３を長時間開放（例えば２８．５秒）した後又は大入賞口２１０３に遊技球が９個入賞したことが上記カウントセンサ４００５で検出されたときに閉鎖させる開閉パターン（ラウンド遊技）を８回繰り返すことで遊技球が大入賞口２１０３に入球可能（容易）な８Ｒ大当り遊技状態に制御し、この８Ｒ大当り遊技状態の後は、次に大当り遊技状態が発生するまで高確率時短状態に制御するとともに、８Ｒ大当り遊技状態の実行期間中はラウンド数が８ラウンドを超えるか（１６ラウンドになるか）についての演出（失敗演出）が行われ

る上乗せチャレンジ演出を行い、高確率時短状態に制御されてからの所定期間が経過した以降は相対的に有利な状態であることが演出表示装置１６００において示される演出モードに制御される８Ｒ確変大当りＢ

【１１７１】

５．演出表示装置１６００において大当り図柄組合わせが現れてから、大入賞口２１０３を短時間開放（例えば０．６秒）した後又は大入賞口２１０３に遊技球が９個入賞したことが上記カウントセンサ４００５で検出されたときに閉鎖させる開閉パターン（ラウンド遊技）を２回繰り返すことで遊技球が大入賞口２１０３に入球され難い２Ｒ大当り遊技状態に制御し、この２Ｒ大当り遊技状態の後は、特別図柄の変動表示が１００回消化される（若しくは、１００回消化されるまでの期間内で大当りに当選する）まで低確率時短状態に制御するとともに、２Ｒ大当り遊技状態の実行期間中は特定のキャラクタが敗北するバトル演出（バトル敗北演出）を行い、低確率時短状態においては、相対的に不利な状態であることが演出表示装置１６００において示される演出モードに制御される２Ｒ通常大当り

【１１７２】

なお、上記左打ち状態では遊技球がゲート部２００３を通過することがなく、第二始動口２００４を開状態にする可動片（図示略）の駆動は行われない。そのため、左打ち状態では第二始動口２００４への遊技球の入賞は発生せず、第一始動口２００２への遊技球の入賞のみが発生することになり、第二特別図柄の保留球がある場合を除き第一特別図柄表示器１４０３における第一特別図柄の変動表示のみが実行され、第一特別図柄に関連した大当り（８Ｒ確変大当りＡ，８Ｒ通常大当り）が発生することになる。同様に、上記右打ち状態では第一始動口２００２に遊技球は入賞しない。そのため、右打ち状態では第二始動口２００４への遊技球の入賞のみが発生することになり、第一特別図柄の保留球がある場合を除き第二特別図柄表示器１１８６における第二特別図柄の変動表示のみが実行され、第二特別図柄に関連した大当り（１６Ｒ確変大当り，８Ｒ確変大当りＢ，２Ｒ通常大当り）が発生することになる。

【１１７３】

また、第一特別図柄に関連した大当りでは最大で大入賞口２１０３を長時間開放（例えば２８．５秒）する開閉パターンを８回繰り返して概ね１０００個の遊技球しか払い出されないのに対し、第二特別図柄に関連した大当りでは最大で大入賞口２１０３を長時間開放（例えば２８．５秒）する開閉パターンを１６回繰り返して概ね２０００個の遊技球を払い出し可能である。

【１１７４】

なお、第一特別図柄停止図柄設定処理において８Ｒ確変大当りＡに決定した場合には大当り図柄として８Ｒ確変大当りＡ図柄に決定し、８Ｒ通常大当りに決定した場合には大当り図柄として８Ｒ通常大当り図柄に決定する。また、図示しないが第二特別図柄停止図柄設定処理において１６Ｒ確変大当りに決定した場合には大当り図柄として１６Ｒ確変大当り図柄に決定し、８Ｒ確変大当りＢに決定した場合には大当り図柄として８Ｒ確変大当りＢ図柄に決定し、２Ｒ通常大当りに決定した場合には大当り図柄として２Ｒ通常大当り図柄に決定する。

【１１７５】

また、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ステップＳ５３３１で大当りフラグがセットされていなければ、次にステップＳ５３３３の処理として、小当りフラグがセットされているか否かを判断する。そしてこの結果、第二特別図柄プロセス処理（ステップＳ５２３９）内の当該ステップＳ５３３３に相当する処理にて小当りフラグがセットされていれば、第二特別図柄の変動停止時の態様として小当り図柄（特有の図柄停止態様）に決定した後（ステップＳ５３３４）、ステップＳ５３３７に移行する。

【１１７６】

またさらに、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ステップＳ５３３３で小当りフラグがセットされていなければ、特別図柄の変動停止時の態様としてハズレ図柄

に決定した後（ステップＳ５３３６）、ステップＳ５３３７に移行する。
【１１７７】
そして、こうして停止図柄についての決定処理が行われた後は、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ステップＳ５３３７の処理として、上記抽選結果（大当りの種類、小当り、リーチはずれ、はずれのいずれかを指示（第一特別図柄の停止図柄の態様を指示するものであってもよい））が上記周辺制御基板１５１０に送信されるよう抽選結果それぞれに応じた判定結果通知コマンドをセットする。そしてその後は、ステップＳ５３３８の処理として、上記第１変動パターン設定処理（ステップＳ５２８２）にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。
【１１７８】
なお、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、受信した判定結果通知コマンド及び変動パターンコマンドに基づいて演出表示装置１６００を表示制御する（左・中・右の装飾図柄を変動表示して左装飾図柄→右装飾図柄→中装飾図柄の順序で停止表示させる（なお左・中・右の装飾図柄を同一図柄で同期して変動表示し同時に停止表示する場合もある））。例えば、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、大当りとして２Ｒ通常大当り以外の種別に当選した場合には左・中・右の装飾図柄が３つ揃いとなる組合わせに決定する。これに対し、２Ｒ通常大当りが得られた場合は、特定の図柄組合わせ（左・中・右の装飾図柄の少なくとも１つが他の図柄と同じとならない組合わせ）に決定する。また、リーチはずれを特定した場合にはリーチを伴ったはずれ図柄（左・右の装飾図柄が「０」～「９」の同一の図柄の組み合わせであって中装飾図柄が異なる図柄の組み合わせ；リーチハズレ図柄）に決定し、はずれを特定した場合には、リーチを伴わないはずれ図柄（左・中・右の装飾図柄のうち少なくとも左・右の装飾図柄が異なる図柄となる組合せ）に決定する。こうして決定された停止図柄は、変動パターンコマンドから特定される変動時間の経過時（遊技演出の終了時）において演出表示装置１６００に表示される。
【１１７９】
いずれにせよ、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、遊技が進行された結果として当りが得られたときは、大当り遊技が開始されるよりも前に当り時の演出表示（特別表示態様）を出現させ、大当り遊技が開始された後に大当り遊技中の演出表示を出現させるようになっている。
【１１８０】
図１１２は、上記第一変動パターン設定処理（ステップＳ５２８２）についてその手順を示すフローチャートである。
【１１８１】
上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一変動パターン設定処理を行うべき旨を示しているときは、同図１１２に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、大当りフラグがセットされていれば（ステップＳ５３４１）、第一特別図柄停止図柄設定処理のステップＳ５３３２で決定した大当りの種類に応じた大当り時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップＳ５３４２）、小当りフラグがセットされていれば（ステップＳ５３４３）、小当り時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップＳ５３４４）、リーチフラグがセットされていれば（ステップＳ５３４５）、リーチ時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップＳ５３４６）、大当りフラグと小当りフラグとリーチフラグとのいずれもセットされていない場合、すなわち通常のはずれ（リーチ演出を実行しないはずれ）となる場合には、はずれ時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択する（ステップＳ５３４７）。
【１１８２】
そして、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ５３０２で読み出した変動表示パターン用乱数とを比較することにより実行する変動パターンを決定し（ステップＳ５３４８）、決定した変動パターンを開始することを周辺制御基板１５１０に通知する変動パターンコマンドをセットして第一特別図柄表示器１４０３に表示さ

れる第一特別図柄の変動表示を開始する（ステップＳ５３４９）。また、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、変動パターンを決定すると決定した変動パターンに対応して設定されている変動時間を変動タイマに設定する（ステップＳ５３５０）。そして、上記第一特別図柄変動処理（ステップＳ５２８３）にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップＳ５３５５）、この処理を終了する。これにより、こうして決定された変動時間だけ第一特別図柄表示器１４０３にて第一特別図柄の変動表示制御が行われるとともに該特別図柄の変動表示に同期して上記演出表示装置１６００にて演出制御が行われるようになる。

【１１８３】

なお、本例の変動パターンテーブルは、大当り判定用乱数（第一大当り判定用乱数、第二大当り判定用乱数）及び大当り図柄用乱数（第一大当り図柄用乱数、第二大当り図柄用乱数）に基づく判定結果毎に複数種類設けられている。また、各変動パターンテーブルに設定される変動パターンには上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示制御に要する所定の時間（変動時間）を示す複数の変動時間情報が上記第一変動表示パターン用乱数にそれぞれ対応して関連付けされるかたちで記憶されている。しかして、主制御ＭＰＵ１３１０ａは、大当り判定用乱数及び大当り図柄用乱数に基づく判定結果に応じた複数種類の変動パターンテーブルのうち、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ５３０２で読み出した変動表示パターン用乱数とを比較し、上記読み出した変動表示パターン用乱数に関連付けされている変動時間情報をこのテーブルから取得することで、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンを決定する。これにより、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンについての判定処理が行われるようになる。なお、上記変動パターンテーブルは、上記主制御内蔵ＲＯＭに記憶されている。

【１１８４】

ただし上述の通り、本例では小当りに当選することがないことから、小当り時の変動パターンテーブルが用いられることはない。本例では、小当りに当選することはないが、小当りに当選するようにしてもよい。

【１１８５】

また、本例のリーチ時の変動パターンテーブルでは、いずれのリーチ演出を実行するかを示す判定値と変動表示パターン用乱数とを比較することにより実行するリーチ演出の態様種別を決定するように設定されている。例えば、非時短状態においては、２４１種類の変動表示パターン用乱数のうち１６４種類の変動表示パターン用乱数がノーマルリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（０～１６３）として設定され、５９種類の変動表示パターン用乱数が大当り期待度の低いスーパーリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（１６４～２２２）として設定され、１８種類の変動表示パターン用乱数が大当り期待度の高いスーパーリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（２２３～２４０）として設定される。

【１１８６】

なお、スーパーリーチ演出（ＳＰ演出）とは、ノーマルリーチ演出よりも大当り期待度が高く、大当り遊技状態の発生を望む遊技者に対してはスーパーリーチ演出が実行されたときに大当り遊技状態に対する遊技者の期待度が高まるようになっている。すなわち、このようなスーパーリーチ演出は、大当り時の変動パターンテーブルにおいて最も選択率が高いものとなっており、これによって最終的にはハズレが表示されたとしても大当り遊技状態に対する遊技者の期待度を高めることができるようになる。ただし実際には、大当り遊技状態に対する遊技者の期待度を十分に高める上では、スーパーリーチ演出が実行されている期間中に、変動パターンとは別抽選とされている高期待の予告演出が出現する（複合する）ことが求められる。

【１１８７】

また、第一大当り判定用乱数及び第一大当り図柄用乱数に対応して設けられて第一特別図柄の変動時間を決定するときに用いられるはずれ時の変動パターンテーブルでは、非時

短状態と時短状態とに共通して１２秒の変動時間が設定されている。一方、第二大当り判定用乱数及び第二図柄乱数に対応して設けられて第二特別図柄の変動時間を決定するときに用いられるはずれ時の変動パターンテーブルでは、時短状態として０．１秒～１２秒の変動時間が設定可能とされ、非時短状態として１２秒の変動時間が設定されている。このように第一特別図柄の変動時間は、時短状態中と非時短状態中とで同一とされ、時短状態において第一特別図柄の変動中に、第二始動口２００４への遊技球の入賞を促すとともに遊技者が第二始動口２００４へ遊技球を入賞させるための時間を確保している。

【１１８８】

また、第二特別図柄のハズレ時の変動時間のうち０．１秒が選択される場合、時短状態（高確率時短状態など）において遊技領域５ａに０．６秒間隔で打ち込まれる各遊技球が抽選処理に供されないままで排出されてしまうようなことが抑制されるようになる。

【１１８９】

すなわち、右打ちされた遊技球は、ゲート部２００３の直上となる領域に供給される。そして、時短状態（高確率時短状態など）にあるときに、この領域からゲート部２００３に同遊技球が受け入れられると、普通図柄としての当りが得られて（例えば、当選確率が１００％）、第二始動口２００４の開閉に関わる可動片が長期間（本例では５．５秒間）に亘って開状態にて維持されるようになる。これにより、第二始動口２００４に連続して次々と受け入れられうる状況下（センター役物２５００の右側へ打込まれた遊技球の略全てが第二始動口２００４に受け入れられうる時短状態）にあっても、それら遊技球の受け入れがある都度、「概ね３２分の１」前後の高い大当り確率（高確率状態での確率）で第二特別図柄側の抽選が次々と消化されうる制御が実行可能とされるようになる。

【１１９０】

そして本例では、遊技者がハンドル３０２を操作しているときには０．６秒間隔で遊技球が発射されるようになっていることから、時短状態（高確率時短状態など）においては、第二始動口２００４には０．６秒間隔で遊技球が受け入れられることが多くなる。この点、本例では上記したように第二始動口２００４への遊技球の入賞に基づく第二特別図柄のはずれ時の変動パターンテーブルには時短状態（高確率時短状態など）の変動時間として極めて短い０．１秒に設定可能とされている。すなわちこの場合、ハズレが得られたときは、遊技球の発射間隔（０．６秒）未満の時間（０．１秒）だけで図柄変動が終了されるようになることから、０．６秒間隔で打ち出される遊技球が第二始動口２００４に次々と受け入れるような状況であっても、それらの遊技球が抽選処理に供されないままで排出されてしまうようなことが抑制されるようになる。

【１１９１】

図１１３は、上記第一特別図柄変動処理（ステップＳ５２８３）についてその手順を示すフローチャートである。

【１１９２】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、同図１１３に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、まず、ステップＳ５３７１の処理として、上記変動パターンについての抽選処理（ステップＳ５２８２）で決定した変動パターンに応じた変動時間が設定される変動タイマを１減算する。そしてこの結果、変動時間タイマが０、すなわち、上記抽選された変動時間が経過したと判断されると（ステップＳ５３７２）、次にステップＳ５３７３の処理に移行する。すなわち、このステップＳ５３７３の処理において、上記第一特別図柄停止処理（ステップＳ５２８４）にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

【１１９３】

なお、変動タイマを１減算したにもかかわらず（ステップＳ５３７１）、変動時間タイマが０になっていないときは、変動時間タイマが０になるまで（図柄を確定停止させるべき時間になるまで）、当該タイマ割り込み処理が行われる都度、上記ステップＳ５３７１，Ｓ５３７２の処理が行われることとなる。

【１１９４】
図１１４は、上記第一特別図柄停止処理（ステップＳ５２８４）についてその手順を示すフローチャートである。
【１１９５】
上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、同図１１４に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、まず、ステップＳ５３８１の処理として、上記第一特別図柄停止図柄設定処理にて決定された停止図柄を上記第一特別図柄表示器１４０３に表示させるための表示制御を行うとともに、上記演出表示装置１６００に第一特別図柄の停止図柄に応じた装飾図柄の表示結果の導出表示を指示する停止表示コマンドを上記周辺制御基板１５１０へのコマンドとしてセットする（ステップＳ５３８２）。
【１１９６】
また、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、上記大当りフラグがセットされているときは（ステップＳ５３８６におけるＹＥＳ）、大当り遊技状態を開始することを示す大当り開始コマンドをセットし（ステップＳ５３８７）、大当り遊技状態の開始までの待機時間（大当り遊技状態を開始する旨の表示等を行う時間）をインターバルタイマにセットする（ステップＳ５３８８）。そして、大当り遊技状態の実行中であることを示す大当り実行中フラグをセットするとともに上記高確率フラグがセットされていれば当該高確率フラグをリセットし、また、上記時短フラグがセットされていれば当該時短フラグをリセットし（ステップＳ５３８９）、さらに上記変動回数カウンタをリセットし、第一特別図柄プロセスフラグを初期値である第一特別図柄通常処理にプロセス移行されるように更新した時点で（ステップＳ５３９４）、この処理を終了する。すなわちこの場合、次の割り込み制御が行われる際に、上記ステップＳ５２３５の処理にて大当り実行中フラグがセットされている旨判断されることとなり、上述の大当り制御処理（ステップＳ５２４０ａ）にて大当り遊技状態が実行されるようになる。
【１１９７】
なお、大当り開始コマンドは、周辺制御基板１５１０に送信されるコマンドであり、大当りの種類に応じて個々に用意されている。ステップＳ５３８７では、大当りの種類（８Ｒ確変大当りＡ、８Ｒ通常大当り、１６Ｒ確変大当り、８Ｒ確変大当りＢ、２Ｒ通常大当り）に応じた大当り開始コマンド（８Ｒ確変大当りＡコマンド、８Ｒ通常大当りコマンド、１６Ｒ確変大当りコマンド、８Ｒ確変大当りＢコマンド、２Ｒ通常大当りコマンド）をセットする。これにより、大当り開始コマンドによって指示された大当りの種類に応じた大当り遊技状態の演出（バトル演出や上乗せチャレンジ演出）が演出表示装置１６００、各ランプ・ＬＥＤ及び各スピーカ等により実行される。
【１１９８】
一方、上記ステップＳ５３８６の処理において、大当りフラグがセットされていない旨判断されたときは（ステップＳ５３８６におけるＮＯ）、まず、低確率時短状態にあるか否かを判断する（ステップＳ５３９０）。そして、低確率時短状態にあるときには、低確率時短状態に制御されてから消化した特別図柄の変動回数が予め定められている上限値（ここでは１００回）に達したか否かを判断する（ステップＳ５３９１）。すなわち、低確率時短状態に制御されてから消化した特別図柄の変動回数が予め定められている上限値（１００回）に達したときには、低確率時短状態を終了させるべき条件が成立したとして、時短機能を停止させて通常遊技状態（低確率非時短遊技状態）に移行させることとなる（ステップＳ５３９２）。
【１１９９】
そして、こうして時短機能に関する処理が行われた後は、小当りフラグがセットされているか否かを判断する（ステップＳ５３９３）。そしてこの結果、小当りフラグがセットされている旨判断されたときは（ステップＳ５３９３におけるＹＥＳ）、小当り遊技状態を開始することを示す小当り開始コマンドをセットし（ステップＳ５３９４）、小当り遊技状態の開始までの待機時間（小当り遊技状態を開始する旨の表示等を行う時間）をイン

ターバルタイマにセットする（ステップＳ５３９５）。そして、小当り遊技状態の実行中であることを示す小当り実行中フラグをセットし（ステップＳ５３９６）、第一特別図柄プロセスフラグを初期値である第一特別図柄通常処理にプロセス移行されるように更新した時点で（ステップＳ５３９４）、この処理を終了する。すなわちこの場合、次の割り込み制御が行われる際に、上記ステップＳ５２３６の処理にて小当り実行中フラグがセットされている旨判断されることとなり、上述の小当り制御処理（ステップＳ５２４０ｂ）にて小当り遊技状態が実行されるようになる。ちなみに、大当りが当選された場合とは異なり、このような小当り遊技状態の実行に際しては、遊技状態が変更されるようなことはない。

【１２００】

他方、大当りフラグと小当りフラグとのいずれもセットされていない旨判断されたときは（ステップＳ５３９３におけるＮＯ）、ハズレであるとして、大当りや小当りに関する処理を行うことなく、第一特別図柄プロセスフラグを初期値である第一特別図柄通常処理にプロセス移行されるように更新した時点で（ステップＳ５３９４）、この処理を終了する。すなわちこの場合、次の割り込み制御が行われる際に、大当り実行中フラグや小当り実行中フラグがセットされていない旨判断されることとなり（ステップＳ５２３５，Ｓ２３６）、保留の状況にしたがって新たな遊技（抽選や、図柄制御）の進行にかかる処理が行われるようになる（ステップＳ５２３７～Ｓ５２３９）。

【１２０１】

図１１５は、上記普通図柄及び普通電動役物制御処理（ステップＳ１１６）についてその手順を示すフローチャートである。

【１２０２】

いま、ステップＳ５４０１の処理において、上記ゲートセンサ４００３による検出信号がオン状態にあり、上記ゲート部２００３への遊技球の通過があったと判断されたとすると、同図１１５に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ステップＳ５４０２の処理として、まず、普通図柄の普通乱数を上記乱数カウンタから取得してこれをＲＡＭの普通図柄保留記憶領域に格納するなどのゲート部通過処理を実行する。

【１２０３】

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

【１２０４】

１．主制御ＭＰＵ１３１０ａのＲＡＭに格納されている普通乱数を読み出し、読み出した普通乱数に基づいて上記普通図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる普通図柄通常処理（ステップＳ５４０３）

２．普図変動乱数に基づいて上記普通図柄表示器１４０２に表示される普通図柄の変動態様（変動時間）についての抽選処理などが行われる普通図柄変動時間決定処理（ステップＳ５４０４）

３．普通図柄表示器１４０２における上記普通図柄の変動表示が停止されるまで待機する普通図柄変動処理（ステップＳ５４０５）

４．普通図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて決定された普通図柄の変動制御停止時の態様が上記普通図柄表示器１４０２に表示されるように上記普通図柄の変動表示を停止させる普通図柄停止処理（ステップＳ５４０６）

５．普通図柄の変動制御停止時の態様についての抽選処理の結果が「普図当り」を示唆する態様となったとき、上記可動片が開状態になって第二始動口２００４への遊技球の受け入れを可能に制御する処理を実行する普通電動役物開放処理（ステップＳ５４０７）

【１２０５】

なお、上記普通図柄プロセスフラグは、その初期値が、上記普通図柄通常処理（ステップＳ５４０３）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【１２０６】

図１１６は、上記ゲート部通過処理（ステップＳ５４０２）についてその手順を示すフローチャートである。

【１２０７】

いま、上記ステップＳ５４０１の処理において、上記ゲートセンサ４００３による検出信号がオン状態にあり、上記ゲート部２００３への遊技球の通過があったと判断されたとすると、同図１１６に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、ステップＳ５４１１の処理として、まず、上記普通保留数カウンタによるカウンタ値を主制御ＭＰＵ１３１０ａのＲＡＭから取得する。そして、このカウンタ値に基づいて普通図柄の保留数がその最大値である「４」であるか否かの判断を行う。

【１２０８】

このステップＳ５４１１の処理において、上記普通図柄の保留数がその最大値でないと判断された場合には、上記普通図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステップＳ５４１２～Ｓ５４１４の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップＳ５４１２の処理として、上記普通保留数カウンタをカウントアップ（１加算）する。次いで、ステップＳ５４１３の処理として、上記普通乱数、上記普図変動乱数を上記乱数カウンタから取得する。そして次に、ステップＳ５４１４の処理として、こうして取得された各乱数を、上記主制御ＭＰＵ１３１０ａのＲＡＭの記憶領域のうちの上記普通保留数カウンタによるカウンタ値に対応する普通図柄保留記憶領域に格納する。

【１２０９】

ただし、上記ステップＳ５４１１の処理において、上記普通図柄の保留数がその最大値であると判断された場合には、上記普通図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、ステップＳ５４１２～ステップＳ５４１４の処理を実行しないことで、上記普通図柄の変動表示制御を新たに保留の状態としない。

【１２１０】

図１１７は、上記普通図柄通常処理（ステップＳ５４０３）についてその手順を示すフローチャートである。

【１２１１】

上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、同図１１７に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、まず、ステップＳ５４２１の処理として、上記普通保留数カウンタによるカウンタ値に基づいて保留の状態にある普通図柄の変動表示制御があるか否かの判断を行う。この結果、保留の状態にある普通図柄の変動表示制御があると判断された場合には、次にステップＳ５４２２の処理として、上記主制御ＭＰＵ１３１０ａのＲＡＭの普通図柄保留記憶領域に格納されている普通図柄の表示態様に関わる乱数（例えば、普通乱数、普図変動乱数）のうちの最先の記憶領域に格納された乱数を同ＲＡＭから読み出す。そして次に、ステップＳ５４２３及びＳ５４２４の処理として、上記普通保留数カウンタをカウントダウンするとともに、上記主制御ＭＰＵ１３１０ａのＲＡＭの普通保留記憶領域の各記憶領域に格納されている上記普通図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（普通乱数、普図変動乱数）を先入れ先出し（Ｆｉｒｓｔ－Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ－Ｏｕｔ）の態様にてシフト操作する。

【１２１２】

具体的には、普通図柄保留記憶領域は１～４の４つの記憶領域を有し、上記ゲート部２００３への遊技球の通過に応じて抽出した乱数を１番目（最先）の領域から順に記憶する。そして、ｎ番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に乱数が記憶されている場合に上記ゲート部２００３に遊技球が通過するとｎ＋１番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に抽出した乱数を記憶し、１番目の記憶領域に格納された乱数に基づく変動表示の開始条件が成立すると１番目の記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出すとともにＮ番目（Ｎ＝２～４）の記憶領域に記憶されている各種乱数をＮ－１番目（Ｎ＝２～４）番目の記憶領域に移動させる。これにより、上記普通図柄の変動表示制御の保留が発生した順序を特定可能に記憶されるとともに最先の保留（最も先に発生した保留）から順に変動表示制御の保留が解除され

るようになる。
【１２１３】
次いで、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、現在の遊技状態が時短状態（高確率時短状態）であれば（ステップＳ５４２６）、時短時の普図当り判定テーブル（図示しない）を選択し（ステップＳ５４２６）、現在の遊技状態が非時短状態（低確率非時短状態、高確率非時短状態）であれば（ステップＳ５４２５）、非時短時の普図当り判定テーブル（図示しない）を選択し（ステップＳ５４２７）、選択した普図当り判定テーブルと普通図柄通常処理のステップＳ５４２２で読み出した普通乱数とを比較する（ステップＳ５４２８）。
【１２１４】
なお、普図当り判定テーブルは、上記主制御ＭＰＵ１３１０ａのＲＯＭに記憶され、遊技状態が時短時（高確率時短状態）の場合に使用する時短時の普図当り判定テーブルと、遊技状態が非時短時（低確率非時短状態、高確率非時短状態）の場合に使用する非時短時の普図当り判定テーブルと、を備えている。そして、普通乱数と比較するために参照される時短時の普図当り判定テーブルでは、２５５種類の全ての普通乱数が普図当りに当選したことを示す普図当り判定値と一致し、普図はずれであることを示す普図はずれ判定値と一致することがないように上記普通乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、時短時では、上記ゲート部２００３への遊技球の通過があったとき、普図当りに必ず当選し、上記可動片が開状態になって第二始動口２００４への遊技球の受け入れを可能に制御している。２５５種類の全てではなく、非時短状態のときよりも多くの普通乱数が普図当りに当選したことを示す普図当り判定値と一致するようにしてもよい。
【１２１５】
また、普通乱数と比較するために参照される非時短時の普図当り判定テーブルでは、２５５種類の全ての普通乱数が普図当りに当選したことを示す普図当り判定値と一致することがなく、普図はずれであることを示す普図はずれ判定値と一致するように上記普通乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、非時短時では、上記ゲート部２００３への遊技球の通過があったとしても、普図当りに当選することがないため、上記可動片２１０６が開状態になって第二始動口２００４への遊技球の受入れを可能に制御することがない。ただし上述の通り、非時短状態においても普通図柄の当りが得られるようにしてもよく、この場合には時短状態よりも低い当選確率（例えば５０％）とし、普通図柄の抽選結果が当りとなったときに上記第二始動口２００４の可動片を時短状態よりも短い時間、例えば、２秒間開状態にさせて第二始動口２００４への遊技球の受入れを可能とした後に再び前進させて第二始動口２００４への遊技球の受入れを不能にするようにしてもよい。
【１２１６】
上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵ１３１０ａは、選択した普図当り判定テーブルと普通図柄通常処理のステップＳ５４２２で読み出した普通乱数との比較の結果、普図当りとすると判定した場合には（ステップＳ５４２９）、当該変動が普図当りに当選していることを示す普図当りフラグをセットした後（ステップＳ５４３０）、普通図柄の変動制御停止時の態様（普通図柄の停止図柄）としての普図当り図柄を決定する（ステップＳ５４３１）、一方、選択した普図当り判定テーブルと普通図柄通常処理のステップＳ５４２２で読み出した普通乱数との比較の結果、はずれとすると判定した場合には、普通図柄の変動制御停止時の態様（普通図柄の停止図柄）としての普図はずれ図柄を決定する（ステップＳ５４３２）。そしてその後、上記普通図柄変動時間決定処理（ステップＳ５４０４）にプロセス移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグが更新された時点で（ステップＳ５４３３）、この処理を終了する。
【１２１７】
そして、このような主制御ＭＰＵ１３１０ａによる制御が行われるなかで、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、該主制御ＭＰＵ１３１０ａから送信される上述の各種コマンドを取得することで上記周辺制御部定常処理（受信コマンド解析処理（ステップＳ１０２２））内でその都度の遊技状況を把握し、該遊技状況に応じた演出を実行可能としている。

【１２１８】
より具体的には、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａは、まず、始動入賞が発生した状況にあるかを判断し、該状況にあるときには始動入賞に応じた保留表示や先読み演出に関する制御を行う。そしてこの後、把握した遊技状況に基づいてプロセスフラグを更新することで、以下の変動パターン指定コマンド受信待ち処理、演出図柄変動開始処理、演出図柄変動中処理、演出図柄変動停止処理、大当り表示処理、大当り遊技中処理、及び大当り終了演出処理のいずれかを実行する。
【１２１９】
変動パターン指定コマンド受信待ち処理：主制御ＭＰＵ１３１０ａから変動パターンに関する変動パターンコマンドを受信するまでの間、図柄が変動状態になく且つ大当りに関する制御が行われていないときの演出（デモ演出など）にかかる制御を行うとともに、主制御ＭＰＵ１３１０ａから変動パターンに関する変動パターンコマンドを受信するとプロセスフラグを演出図柄変動開始処理に対応した値に変更する。
【１２２０】
演出図柄変動開始処理：変動パターンコマンドなどに基づいて図柄変動期間における各種の演出内容（演出パターンや予告演出など）を決定するとともに、該決定した演出内容に基づいて装飾図柄の変動が開始されるように制御する。そしてこの後、プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理に対応した値に更新する。なお、変動パターン（演出パターン）のうち「大当り図柄で停止される変動パターン（演出パターン）」の多くは、「ハズレ図柄で停止される変動パターン（演出パターン）」と対になるかたちで用意されており、それらが同じ変動パターン（演出パターン）として機能することで、大当り図柄が現れるかハズレ図柄が現れるかについての演出が提供されるようになる。したがって、以下、変動パターン（演出パターン）について説明するときに、「所定の変動パターン」や「特定の変動パターン」などと記載する場合、特に断り書きがない限りは、「大当り図柄で停止される所定の変動パターン（特定の変動パターン）」と、「ハズレ図柄で停止される所定の変動パターン（特定の変動パターン）」との両方を意味しており、同じ態様で演出内容が進展した結果として大当り図柄とハズレ図柄とのいずれかが現れる分岐点へと到来することとなる。
【１２２１】
演出図柄変動中処理：演出図柄変動開始処理にて決定した各種の演出内容を、図柄変動期間中のそれぞれのタイミングで開始させる制御などを行うとともに、変動時間が終了するとプロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理に対応した値に更新する。
演出図柄変動停止処理：全図柄停止を指示するコマンド（図柄確定コマンド）の受信に基づいて装飾図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御などを行う。そして、装飾図柄を大当り図柄で停止させる場合はプロセスフラグの値を大当り表示処理に対応した値に更新し、装飾図柄をハズレ図柄で停止させる場合はプロセスフラグの値を変動パターン指定コマンド受信待ち処理に対応した値に更新する。
【１２２２】
大当り表示処理：装飾図柄が大当り図柄で停止してから大当り遊技が開始されるまでの期間における演出（演出表示装置１６００に大当りの発生を報知する表示演出など）を制御する。そしてこの後、プロセスフラグの値を大当り遊技中処理に対応した値に更新する。
【１２２３】
大当り遊技中処理：大当り遊技状態の発生期間中における各種演出にかかる制御を行う。大当り遊技状態が終了すると、プロセスフラグの値を大当り終了演出処理に対応した値に更新する。
【１２２４】
大当り終了演出処理：演出表示装置１６００において、大当り遊技状態が終了してから変動許容状態になるまでの期間における演出（大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示演出など）を制御する。そして、プロセスフラグの値を変動パターン指定コ

マンド受信待ち処理に対応した値に更新する。
【１２２５】
図１１８は、通常遊技状態にあるときに上記演出図柄変動開始処理で参照される演出パターン（変動演出）の判定テーブルＴ１を示す図である。
同図１１８に示されるように、判定テーブルＴ１では、変動パターンコマンドにより示される変動番号１～２２の各別にそれぞれ演出パターン（変動演出）が対応付けされている。したがって、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、主制御ＭＰＵ１３１０ａから変動パターンコマンドを取得すると、該変動パターンコマンドに対応付けされている演出パターン（変動演出）を上記判定テーブルＴ１に基づいて決定し、該決定した演出パターン（変動演出）に基づいて装飾図柄の変動が開始されるように制御することとなる。
【１２２６】
なお、演出パターン（変動演出）については、上記変動パターンコマンドにより示される変動番号との間で必ずしも一対一で対応するものでなくてもよい。例えば、変動パターンコマンドによって示される一の変動番号に対して複数の演出パターン（変動演出）を対応付けておき、これら演出パターン（変動演出）のいずれかを演出抽選や遊技状況などに基づいて決定するようにしてもよい。後述するが、この実施の形態にかかる周辺制御ＭＰＵ１５１１ａも、変動番号１～２２のうちの一部については複数の演出パターンが対応付けられるようにしている。
【１２２７】
また、これも後述するが、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、こうして演出パターン（変動演出）を決定した後に、大当り判定の結果や図柄種別、変動パターンに基づいて予告抽選（予告演出の判定処理）を行うとともに、該予告抽選で当選した予告演出を、上記決定された演出パターン（変動演出）が行われるなかでの所定タイミングで出現させる制御（演出図柄変動中処理）を行うことで、複数の演出内容を複合可能としてそれらの出現態様などによって大当り図柄の現れる期待度を示唆するようにしている。
【１２２８】
そして従来、このような複合演出のなかには、同じ特定予告演出（例えば、タイマ演出）でありながらも一の演出パターン（変動演出）が実行されている間に複数出現させて実行することがあり、これによって遊技興趣の維持を図ることが期待されるようにしている。しかしながら、大当り図柄の現れる期待度が高いときにしか予告演出は複合可能とされないため、一の演出パターン（変動演出）が実行されている間に複数のタイマ演出が実行される頻度は自ずと低くなり、遊技興趣の向上を十分に図ることは困難とされていた。
【１２２９】
なお後述するが、「タイマ演出」とは、演出パターン（変動演出）の実行中に現れる所定の演出を対象とし、該所定の演出が行われるタイミングに向けてのカウント表示を第一の所定数値（例えば「６０秒」）から第二の所定数値（例えば「０秒」）まで行うカウント演出表示として実行されたり、カウント表示を開始する前の待機表示（準備中など）として実行されたりするものである。すなわちこの場合、タイマ演出として第一の所定数値からのカウント表示（例えば、カウントダウン）が開始されると、第二の所定数値になったときに何らかの演出が必ず発生することが保証されるようになる。若しくは、遊技者にとって相対的に不利な演出態様（期待度の低い演出態様）と有利な演出態様（期待度の高い演出態様）とのいずれかを出現させる演出（例えば、会話予告やカットインＡ，Ｂなど）がタイマ演出の対象とされる場合には、第二の所定数値になったときに有利な演出結果が必ず発生することが保証されるようになる。ただし、タイマ演出（特に、予告抽選の結果として実行される予告側タイマ演出）においては、少なくともカウント表示が開始される時点ではその演出対象となっている演出がいずれであるのかについて秘匿とされるようにすることが望ましい。また、「タイマ演出の演出対象」とは、タイマ演出として第一の所定数値からのカウント表示（例えば、カウントダウン）が第二の所定数値（例えば「０秒」）になったときに現れる演出のことであり、タイマ演出では、該演出対象の発生するタイミングに向けてカウント表示を行うこととなる。

【１２３０】
なお、この実施の形態にかかる「タイマ演出」では、カウント開始されてからの時間経過を小数点第２位まで表示して秒数などを正確に表示するものとなっている。ただし、必ずしもこのようなタイマ演出として実行されるものでなくてもよく、カウントアップまたはカウントダウンなどによるカウント表示が行われるカウント演出として実行されるものであれば、カウント開始されてからの時間経過（秒数など）を正確に示すものでなくてもよい。
【１２３１】
そこで、この実施の形態にかかる周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、予告抽選で当選したときにのみ現れる演出内容としてのタイマ演出（予告側タイマ演出）のほか、判定テーブルＴ１に基づいて決定された上記演出パターン（変動演出）の演出内容として予め組み込まれているタイマ演出（変動側タイマ演出）を実行可能としている。すなわちこの場合、カウント演出表示を、「変動パターンコマンドに基づいて決定された演出パターンに対し、大当り期待度が上積みされるように機能する予告演出の演出内容」として実行する予告側タイマ演出のみならず、「変動パターンコマンドに基づいて決定された演出パターンそのものの演出内容」としても実行するようにしたことで、変動パターンコマンドに基づいて決定された演出パターンによって示される大当り期待度からその期待度を無駄に上積み（「予告抽選での当選」という条件を満たすことによる期待度の上積み）することなくカウント演出表示（タイマ演出）を出現させることが可能とされるようになる。例えば、変動パターンコマンドに基づいて決定された特定の演出パターンが出現したときの大当り期待度が「２０％」である場合、予告側タイマ演出をさらに実行すると複合演出の機能によって大当り期待度が上積みされて例えば「４０％」になってしまいその分だけ出現頻度を低くせざるを得ないのに対し、特定の演出パターンこれ自体の演出内容として変動側タイマ演出が実行される場合には大当り期待度を「２０％」としたままでタイマ演出を実行することが可能（特定の変動パターンが選択されるだけで出現可能）であり出現頻度を好適に維持することができるようになる。
【１２３２】
なお、判定テーブルＴ１において演出パターン（変動演出）が出現したときの大当り期待度は、変動番号（さらには演出パターン）に応じてそれぞれ異なっており、基本的には変動番号が大きくなるにつれて大当り期待度が高くなる傾向が持たされている。例えば、変動番号５（６），９（１０），１７（１８）に対応する演出パターンではその演出内容としていずれも「会話予告」が演出対象とされる変動側タイマ演出が実行されるが、その出現比率は、変動番号５（６）＞変動番号９（１０）＞変動番号１７（１８）であるのに対し、出現時の大当り期待度は、変動番号５（６）＜変動番号９（１０）＜変動番号１７（１８）となるように設定されている。またここでは、説明の便宜上、通常遊技状態のときに参照される判定テーブルしか詳述しないが、低確率時短状態や高確率時短状態において参照される判定テーブルにおいても、演出パターンこれ自体の演出内容として変動側タイマ演出が実行されうる演出パターン（カウント変動パターン）が含まれるようになっており、通常遊技状態にあるときとは異なる確率で出現可能とされている。
【１２３３】
また、判定テーブルＴ１において、変動番号３～６はいずれも同じノーマルリーチ演出が行われる点で同じであるが、変動番号５，６は、会話予告を演出対象とした変動側タイマ演出が実行されうる点で変動番号３，４と異なっている。また、変動番号７～１４はいずれも同じキャラリーチ演出が行われる点で同じであるが、変動番号９，１０は、会話予告を演出対象とした変動側タイマ演出が実行され、変動番号１１，１２は、カットインＡを演出対象とした変動側タイマ演出が実行され、変動番号１３，１４は、会話予告とカットインＡとが実行されるとともにそれらを演出対象とした変動側タイマ演出が実行されうる点で異なっている。また、変動番号１５～２２はいずれも同じＳＰリーチ演出が行われる点で同じであるが、変動番号１７，１８は、会話予告を演出対象とした変動側タイマ演出が実行され、変動番号１９，２０は、カットインＢを演出対象とした変動側タイマ演出

が実行され、変動番号２１，２２は、会話予告とカットインＢとが実行されるとともにそれらを演出対象とした変動側タイマ演出が実行されうる点で異なっている。なお、会話予告を演出対象とした変動側タイマ演出が実行される場合よりも、カットインＡ，Ｂを演出対象とした変動側タイマ演出が実行される場合のほうが大当り期待度が高くなり、さらには会話予告とカットインＡ，Ｂとの両方を演出対象とした変動側タイマ演出が実行される場合のほうが大当り期待度が高くなる傾向を持つように設定されている。

【１２３４】

なお、「会話予告」とは、演出パターン（装飾図柄の変動演出）が実行されてから相対的に早い段階で出現可能とされ、且つ相対的に低い期待度の上積みがなされることが多い演出であるのに対し、カットインＡ，Ｂとは、演出パターン（装飾図柄の変動演出）が実行されてから相対的に遅い段階で出現可能とされ、且つ相対的に高い期待度の上積みがなされることが多い演出（若しくは、相対的に高い期待度の上積みが必ずなされる演出）である。したがって、「会話予告」は、これよりも期待度の高い他の演出（カットインＡ，Ｂや、後述の役物Ａ動作，Ｂなど）よりも出現割合（実行確率）が高くなるように設定されるものとなっている。また、変動演出の内容として出現する「カットイン」は、キャラリーチでは、予告演出の演出内容として出現するカットインＡに相当するように実行されるものであるのに対し、ＳＰリーチでは、予告演出の演出内容として出現するカットインＡではなくカットインＢに相当するように実行されるものである。

【１２３５】

しかも、この実施の形態にかかる判定テーブルＴ１では、同図１１８に示されるように、複数の変動パターン（変動番号５，６，９～１４，１７～２２）に対してその演出内容（演出パターン）を変動側タイマ演出として割り当てるようにしている。そしてこの上で、変動パターンが「短縮変動や期待度の低いノーマルリーチ演出などの予め定められた種別（例えば、変動番号１～６など）」である場合は予告側タイマ演出としてのカウント演出表示が演出当選されないようにして（プレミアム度合いを高めて）該予告側タイマ演出が出現したときの期待度ＵＰを好適に確保しているなかで、変動パターンが「変動側タイマ演出を実行する変動パターン（変動番号５，６，９～１４，１７～２２などのカウント変動パターン）」である場合は、このようなカウント変動パターンでない場合に比べて当該変動パターンが上記予め定められた種別（例えば、変動番号１～６など）に該当する割合が低くなるようにしている。

【１２３６】

なおここでは、変動側タイマ演出が実行されるカウント変動パターンとしては１４個の変動パターン（変動番号５，６，９～１４，１７～２２）が用意されているが、そのうちの２個（０個に設定してもよい）の変動パターン（変動番号５，６）しか上記予め定められた種別（変動番号１～６など）に該当しないから、その該当割合は「２／１４」である。これに対し、変動側タイマ演出が実行されない変動パターンとしては８個の変動パターン（変動番号１～４，７，８，１５，１６）が用意されており、そのうちの４個の変動パターン（変動番号１～４）が上記予め定められた種別（変動番号１～６など）に該当するから、その該当割合は「４／８」である。

【１２３７】

このような構成では、変動パターンの演出内容がカウント演出表示（変動側タイマ演出）を行いうるもの（カウント変動パターン）であるときには、変動側タイマ演出を行わない変動パターンである場合よりも、予告演出の演出内容としてカウント演出表示（予告側タイマ演出）が実行し得ないと判断される割合が低くなる。したがって、期待度を無駄に上積みさせて出現頻度を低くすることなく、一の演出パターン（変動演出）内で複数のカウント表示が出現することを促すことができるようになる。

【１２３８】

また後述するが、この実施の形態にかかる周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、上記演出図柄変動開始処理において決定された演出パターン（変動演出）がカウント変動パターン（変動番号５，６，９～１４，１７～２２）である場合であっても、該カウント変動パター

ンがいずれのカウント変動パターンであるかに応じて上記予告側タイマ演出の出現する割合が異なるようにしている。例えば、同図１１８に示されるように、変動番号５，６に対応する演出パターンが実行されるときには上記予告側タイマ演出は全く出現されず、変動番号９～１４に対応する演出パターンが実行されるときには上記予告側タイマ演出は中程度の抽選確率で出現可能とされており、変動番号１７～２２に対応する演出パターンが実行されるときには上記予告側タイマ演出は高い抽選確率で出現可能とされている。

【１２３９】

なお、変動番号５，６に対応する演出パターンが実行されるときにも、低確率で上記予告側タイマ演出が出現されるようにしてもよい。また、高い抽選確率で上記予告側タイマ演出が出現可能とされる変動番号１５～２２に対応する演出パターンのいずれかが実行される場合であっても、実際には、ハズレの場合よりも大当りに当選している演出パターンのほうがより高い抽選確率で上記予告側タイマ演出が出現可能とされるし、変動番号１６よりも変動番号２２のほうがさらに高い抽選確率で出現可能とされるようになっている。

【１２４０】

このような構成では、変動パターンが第１のカウント変動パターン（例えば、変動番号１０）及び第２のカウント変動パターン（例えば、変動番号２２）のいずれであるかによっても、カウント演出表示を予告演出の演出内容（予告側タイマ演出）として実行する割合が異なるようになる。したがって、一の演出パターン（変動演出）内で複数のカウント表示の出現する割合が高くされている上記カウント変動パターン（変動番号５，６，９～１４，１７～２２）のなかでも、その種別によっては複数のカウント表示が出現する割合をより一層高くすることができるようになることから、遊技興趣の好適な維持を図ることが期待されるようになる。

【１２４１】

特に、後述するが、この実施の形態にかかる周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、同じリーチ種別の演出内容が現れる演出パターン（例えば、キャラリーチ、ＳＰリーチ）であっても、変動側タイマ演出が演出内容として含まれる演出パターン（例えば、変動番号１７～２２）では、変動側タイマ演出が演出内容として含まれない演出パターン（例えば、変動番号１５，１６）に比べて当該演出パターンの実行期間内に予告側タイマ演出の出現する割合（予告抽選にて予告側タイマ演出を実行する旨決定される割合）が高くなるようにしている。すなわちこの場合、予告抽選にて一の予告側タイマ演出が当選されるだけの大当り期待度を要するだけで一の演出パターン内に２つのタイマ演出（変動側タイマ演出、予告側タイマ演出）を出現させることができるようになり、ひいてはダブルタイマの演出機会を、大当り期待度の無駄な上積みをすることなく実現することができるようになる。

【１２４２】

また、この実施の形態にかかる周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、上記演出図柄変動開始処理において決定された演出パターン（変動演出）がカウント変動パターン（変動番号５，６，９～１４，１７～２２）である場合であっても、「会話予告」が演出対象とされる変動側タイマ演出（変動側カウント演出表示）と「カットイン」が演出対象とされる変動側タイマ演出（変動側カウント演出表示）とではカウント表示の態様（カウント数字の形態や色など）が異なるようにしている。すなわちこの場合、同じリーチ演出を演出内容とする演出パターン（例えば、変動番号９，１１）が実行される場合であっても変動側タイマ演出（変動側カウント演出表示）のカウント表示の態様を確認することで、「いずれのカウント変動パターンであるかに応じて上記予告側タイマ演出の出現する割合が異なるようにされていること」と相まって、予告側タイマ演出の出現し易さを認識して期待することができるようになる。

【１２４３】

なお、予告側タイマ演出（予告側カウント演出表示）で現れるカウント表示の態様については、その演出対象が同じ（会話予告、カットイン）であるか否かにかかわらず、変動側タイマ演出（変動側カウント演出表示）で現れるカウント表示の態様（会話予告、カットイン）と異なる（若しくは、少なくともいずれかと異なる）ようにしてもよいし、同態

様と同じ（若しくは、少なくともいずれかと同じ）にしてもよい。
【１２４４】
ただし、予告側タイマ演出（予告側カウント演出表示）として実行されるカウント表示については、その演出対象となる演出の種別にかかわらず共通の態様で実行されるようにすることが、相対的に期待度が高く設定される予告側タイマ演出が出現している状態にあることを遊技者に認識させて期待感の向上を図る上で有益である。この意味では、予告側タイマ演出については、変動側タイマ演出（変動側カウント演出表示）で現れるカウント表示の態様（会話予告、カットイン）のいずれとも異なるようにすることがより望ましい。予告側タイマ演出（予告側カウント演出表示）としての上記共通の態様については、期待度の異なる複数の態様（例えば、青色カウントや赤色カウントなど）が用意されており、それらのいずれかを実行するようにしてもよい。
【１２４５】
また、予告側タイマ演出が実行されていることをより好適に認識可能とする上では、予告側タイマ演出が実行されるときのカウント表示と、変動側タイマ演出が実行されるときのカウント表示とでカウント速度（例えば、カウントアップやカウントダウンにおいて数字が変化する速度）を異ならしめるようにすることが望ましい。このような構成では、タイマ演出が開始された以降、カウント表示が進行されている期間中においても当該タイマ演出のカウント速度に注視させて、相対的に期待度の低い変動側タイマ演出と相対的に期待度の高い予告側タイマ演出とのいずれが実行されているのかについての興味を持たせることができるようになり、タイマ消化期間中における遊技興趣を好適に維持することができるようになる。
【１２４６】
またこの際、変動側タイマ演出においては、その演出対象（会話予告、カットイン）に応じて、予告側タイマ演出のカウント速度と相対的に近い速度（若しくは同じ速度）でカウント表示される態様（カットイン）と、予告側タイマ演出のカウント速度と相対的に近くない速度でカウント表示される態様（会話予告）とでカウント表示するようにすれば、予告側タイマ演出が実行されているか否かの判断し難さを異ならせて面白みを付与することができるようになる。また、変動側タイマ演出（または予告側タイマ演出）においてはカウント数字の出現と消去の繰り返しによってカウント表示するのに対し、予告側タイマ演出（または変動側タイマ演出）においてはカウント数字を継続的に表示することによってカウント表示するようにしてもよい。
【１２４７】
このような構成によれば、変動側タイマ演出のカウント表示と予告側タイマ演出のカウント表示とが同時に実行される状況が発生すると、予告側タイマ演出が実行されているのか否かを容易に把握することができるようになり、遊技興趣の向上が図られることが期待される。
【１２４８】
この点、この実施の形態にかかる周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、変動側タイマ演出に対応する変動パターン（変動番号５，６，９～１４，１７～２２などのカウント変動パターン）に対しては、カウント表示の開始タイミングまたは終了タイミング（カウント総数、または全カウント消化に要する時間）が異なる複数の演出パターンを選択可能な演出パターンとして設定している。そして、変動側タイマ演出に対応する変動パターンを取得した場合は、演出用の乱数などに基づいて上記複数の演出パターンのいずれかを決定するようにして変動側タイマ演出のカウント表示と予告側タイマ演出のカウント表示との同時実行のし易さ（例えば、カウント総数が大きいほうが重なり易いなど）を異ならせるようにすることで、予告側タイマ演出が実行されているか否かの判断容易性を異ならせて面白みを付与するようにしている
【１２４９】
なお、この実施の形態では、一の変動パターンに対してカウント表示の開始タイミングまたは終了タイミング（カウント総数、または全カウント消化に要する時間）が異なる複

数の演出パターン（タイマ演出の演出対象と、リーチ演出の内容は同じ）を用意することとしたが、カウント表示の開始タイミングまたは終了タイミング（カウント総数、または全カウント消化に要する時間）が異なる複数の演出パターン（ただし、タイマ演出の演出対象にされる演出の種別と、変動パターンの演出内容として実行されるリーチ演出の種別とは、各演出パターンで同じ）の別に異なる複数の変動パターンを用意して一対一対応させるようにしてもよい。

【１２５０】

また、変動側タイマ演出と予告側タイマ演出とで出現したときのカウント表示数（カウント総数）を異ならせるようにしたり、同じ特定カウント表示数を選択可能であったとしても変動側タイマ演出と予告側タイマ演出とで特定カウント表示数の選択率を異ならせるようにすれば、予告側タイマ演出が実行されているか否かの判断し難さを異ならせて面白みを付与することができるようになる。

【１２５１】

また、予告側タイマ演出をカウントダウン表示で実行するのに対し、変動側タイマ演出についてはカウントアップ表示で実行するようにすれば、予告側タイマ演出が実行されているのか否かを確定的に把握することができるようになり、遊技興趣の向上を大幅に図ることが期待される。また、予告側タイマ演出をカウントダウン表示で実行するのに対し、特定演出（例えば、会話予告）を対象とした変動側タイマ演出についてはカウントアップ表示で実行し、特定演出とは異なる演出（例えば、カットイン）を対象とした変動側タイマ演出についてはカウントダウン表示で実行するようにすれば、予告側タイマ演出が実行されているか否かの判断し難さを演出対象に応じて異ならせて面白みを付与することができるようになる。

【１２５２】

また、後述するが、この実施の形態にかかる周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、変動側タイマ演出と予告側タイマ演出とで同じ演出を演出対象にする場合と、異なる演出を演出対象にする場合とがあるように制御する。そして、変動側タイマ演出と予告側タイマ演出とで同じ演出（例えば、会話予告）を演出対象にする場合は、変動側タイマ演出と予告側タイマ演出とで異なる演出を対象にする場合に比べて大当り期待度が低くなる割合が高くなるように設定するとともに、変動側タイマ演出と予告側タイマ演出とで同じ演出（例えば、会話予告）を演出対象にする場合であっても、各カウント表示の終了タイミングを異ならせるようにしている。

【１２５３】

すなわちこの場合、変動側タイマ演出と予告側タイマ演出とで同じ演出（例えば、会話予告）が演出対象にされていたとしても、変動側タイマ演出と予告側タイマ演出との一方が先に所定数値に達して終了されるのに対し他方のカウント表示は継続されるようになることから、この時点では、あたかも異なる演出を演出対象としている（相対的に期待度の高い態様でタイマ演出が実行されている）かのように見える。そしてこの後、継続されていた他方のカウント表示も同じ演出（例えば、会話予告）を演出対象としていることが明らかとされる態様で所定数値に達して終了されるようになることから、先に終了した側のタイマ演出によって相対的に期待度の低い会話予告が演出対象とされていることが明らかにされた場合であっても、その後に出現可能とされる異なる演出を演出対象としている（相対的に期待度の高い態様でタイマ演出が実行されている）ことへの期待感を維持して遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【１２５４】

また、このように変動側タイマ演出と予告側タイマ演出とで同じ演出（例えば、会話予告）が演出対象にされる場合、変動側タイマ演出が所定数値に達するタイミングと、予告側タイマ演出が所定数値に達するタイミングとでそれぞれ別個のカウント終了対応表示（例えば、「カウント成功！」、「チャンスＵＰ！」など）を出現させるようにすることが望ましい。

【１２５５】

より具体的には、変動側または予告側の演出として実行される「会話予告」を演出対象にした変動側タイマ演出と予告側タイマ演出とを一の演出パターン内でそれぞれ出現させる。そしてこの場合、変動側タイマ演出のカウント表示と予告側タイマ演出のカウント表示とがそれぞれ同時進行されることとなるが、変動側タイマ演出では、「会話予告」に関連して変動側の演出として発生する変動側特定演出（「カウント成功！」や、会話予告の出現に合わせたエフェクトなど）に合わせてカウント表示を進行させるのに対し、予告側タイマ演出では、「会話予告」に関連して予告側の演出として発生する予告側特定演出（「チャンスＵＰ！」や、会話予告の開始タイミング（若しくは、演出開始の所定数秒前）に合わせて出現するタイマ終了表示など）に合わせてカウント表示を進行させることで、それぞれ別個のカウント終了対応表示を異なるタイミングで出現させることとなる。

【１２５６】

ところで、会話予告及びカットインの各演出については、変動側タイマ演出の演出対象にされる場合（カウント変動パターンが決定された場合）は必ず実行されることが求められるものである。特に、会話予告やカットインは、期待度の異なる複数の態様で実行可能とされる演出であるから、変動側タイマ演出の演出対象とされる場合にはカウント表示が所定数値に達するときに相対的に期待度の高い態様で出現させることが求められる。したがって、変動側タイマ演出の演出対象にされる演出については、上記演出パターン（変動演出）の演出内容として予め組み込んでおき、該演出パターンが実行されるだけで変動側タイマ演出とその演出対象とされる演出（相対的に期待度の高い態様）とがそれぞれ出現可能とされるようにすることが望ましい。ただしこれに代えて、変動側タイマ演出が実行されるときには予告抽選にてその演出対象にされる演出（相対的に期待度の高い態様）が必ず選択されるように制御することも可能である。

【１２５７】

なお、会話予告及びカットインの各演出は、変動側タイマ演出の演出対象にされない場合は、後述の予告抽選において予告側の演出内容として出現させるか否かの判定が行われることはもとより、予告側の演出内容としていかなる態様（相対的に期待度の高い態様または低い態様）で出現させるかについての判定が行われ、該判定の結果に基づいて出現にかかる制御が行われるようになっている。

【１２５８】

以下、図１１８を用いた演出パターンの決定処理について総括する。

すなわち、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、主制御ＭＰＵ１３１０ａから変動パターンコマンドや図柄種別コマンドなどを取得すると、まず、変動パターンコマンドにより示される変動番号や図柄種別コマンドにより示される図柄種別などに基づいて、現在の遊技状態に応じた判定テーブルを参照する。例えば、図柄種別に基づいて演出パターンを決定するようにすれば、特定の演出パターンが出現したときの確変期待度や大当り遊技状態におけるラウンド数などに偏り（期待度）を持たせることができるようになる。

【１２５９】

そして次に、変動番号に対応付けされている演出パターンとして、複数の演出パターン（変動側タイマ演出で出現するカウント表示の開始タイミングまたは終了タイミングが異なる複数の演出パターンなど）が選択可能に用意されている場合には、大当り判定の当落に基づいてカウント表示の開始タイミングまたは終了タイミングが異なる複数の演出パターンのいずれかを選択する。なおこの際、大当り判定に当選している場合にはカウント表示の開始タイミングまたは終了タイミングが遅くなる割合が高くなるように演出パターンを設定することとしており、これによってカウント表示の開始タイミングまたは終了タイミングが遅くなるほど大当り図柄が現れる可能性が高くなる傾向を持たせるようにしている。

【１２６０】

また後述するが、この実施の形態にかかる周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、特別な演出条件が成立しているときには、カウント変動パターン（変動番号５，６，９～１４，１７～２２）が取得されている場合であっても、複数の演出パターンのうち、変動側タイマ演

出が出現しないように設定されている演出パターンを選択する。
【１２６１】
そして、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、図柄変動中に現れる演出パターン（装飾図柄の変動開始から変動停止までの演出）がこうして選択された後に、該演出パターンの実行期間内でどのような予告演出をどのような態様で付加的に実行するのか（複合させるのか）を決定することとなる（予告抽選）。
【１２６２】
図１１９は、演出音を除いた各種の報知音（払出報知音や異常報知音）を固定チャンネル方式による音制御として、用意されている有限数のチャンネルのうちの特定チャンネル（以下、チャンネルＸと言う）でのみ出力させる処理を実現する場合における音定義テーブルの一例を示している。この音定義テーブルにおいては、音の名称ごとに、再生にかかる優先順位、左右パン初期値、上下パン初期値、ボリューム初期値、音番号、シークポイント、再生タイプ設定及び出力タイプ設定の定義を管理している。なおここでは、説明の便宜上、報知音１～７に関しての定義のみを示しており、その他の報知音や演出音などの定義については説明を省略している。なお、演出音については、固定チャンネル方式による定義のほか、報知音の割り当て対象とされるチャンネルＸを除く他の各チャンネルに対して自動チャンネル方式による定義を用いるようにすることも可能である。
【１２６３】
優先順位は、複数の報知音が出力条件をそれぞれ満たした状況にあるとき、それら報知音のいずれをチャンネルＸに割り当てて出力させるかについての判断に供されるパラメータであり、優先順位の数値が高い報知音は、優先順位の数値が低い報知音のチャンネルＸに対する割り当て状態に関係なく、チャンネルＸに対して割り当てられて出力されることとなる。なお後述するが、優先順位が同じ場合は、チャンネルＸに対して先に割り当てられている報知音が優先されることとなり、該報知音の出力が終了した後にチャンネルＸに対して割り当てられて出力されることとなる。
【１２６４】
左右パン初期値は、上部左スピーカ５７３Ｌ及び下部左スピーカ９２１Ｌと上部右スピーカ５７３Ｒ及び下部右スピーカ９２１Ｒとの組み合わせでなる左右のスピーカによる音の音像定位初期位置を表している。音の再生中に左右パンの設定値を動的に変化させることにより左及び右スピーカから個別に出力される音量に差が生まれ、左右スピーカ間の任意の空間に音像を定位させることが出来る。例えば「０ｘ００」と設定されると、左スピーカ（上部左スピーカ５７３Ｌ及び下部左スピーカ９２１Ｌ）のみから出力されることを示し、例えば「０ｘ８０」と設定されると、上部左スピーカ５７３Ｌ及び下部左スピーカ９２１Ｌと上部右スピーカ５７３Ｒ及び下部右スピーカ９２１Ｒとの組み合わせでなる左及び右スピーカから個別に出力される音量差は０となり左右スピーカの中央に音像が定位することとなる。例えば「０ｘＦＦ］と設定されると右スピーカ（上部右スピーカ５７３Ｒ及び下部右スピーカ９２１Ｒ）のみから出力されることを示している。
【１２６５】
上下パン初期値は、例えば一対の上部スピーカ５７３（上部左スピーカ５７３Ｌ及び上部右スピーカ５７３Ｒ）及び一対の下部スピーカ９２１（下部左スピーカ９２１Ｌ及び下部右スピーカ９２１Ｒ）などの上下のスピーカによる音の音像定位初期位置を表している。音の再生中に上下パンの設定値を動的に変化させることによりそれら上及び下スピーカから個別に出力される音量に差が生まれ、上下スピーカ間の任意の空間に音像を定位させることが出来る。例えば「０ｘ００」と設定されると一対の上部スピーカ５７３のみから出力されることを示し、例えば「０ｘ８０」と設定されると、これらの組み合わせでなる上及び下スピーカから個別に出力される音量差は０となり上下スピーカの中央に音像が定位することとなる。例えば「０ｘＦＦ］と設定されると一対の下部スピーカ９２１のみから出力されることを示している。
【１２６６】
ボリューム初期値は、再生開始時の音量設定を表しており、例えば「０ｘ００」から「

０ｘＦＦ」の設定範囲で定めることができる。音番号は、上述した各音を区別するための識別子である。再生タイプ設定は、対象とする音を繰り返し再生するループ再生（図示の「ＬＯＯＰ」に相当）であるか、或いは、対象とする音を１回再生する１ＳＨＯＴ再生（図示の「１ＳＨＯＴ」に相当）であるかを表している。出力タイプ設定は、対象とする音をモノラルで再生するか、或いは、ステレオで再生するかを表している。

【１２６７】

図１２０は、図１１９で例示した各報知音について、それら報知音の種類別に、報知内容や、報知態様、報知時間のほか、報知が終了される条件（解除条件）を示す表である。なお、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、いずれの報知音に関しても有限の報知時間を定めることとしているが、これは単一のチャンネルＸを有効活用するべくこれを可能な限り空きチャンネルの状態にて維持しておき、その後の報知音出力に控えるための処置である。

【１２６８】

同図１２０に示されるように、報知音１（磁気異常）は、磁気検出センサ４０２４によって磁気の検出が行われた状態（磁石を用いた不正行為が行われている可能性が高い状態）にあることを報知するものである。そして、その報知態様としては、「ブーブー　磁気を検知しました」といった報知音を繰り返し出力させるループ処理と、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域内における表示（例えば、「磁気を検知しました」）と、扉枠３及び遊技盤５に配設されている各種のランプ（発光装置）による点灯とがそれぞれ実行されるようになっている。また、報知時間としては、「ブーブー　磁気を検知しました」といった報知音を繰り返し出力させるループ処理については磁気検出センサ４０２４による検出があったときから６０秒（６回分の報知音繰り返しに相当）で終了されるのに対し、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域内における表示、及び各種ランプによる点灯については、解除条件である「電源再投入」が満たされるまでその実行が継続されるようになっている。

【１２６９】

この点、この実施例にかかるパチンコ機１では、報知音１（磁気異常）のほか、振動センサ２４０５によって振動の検出が行われた状態（ドツキ行為による不正行為が行われている可能性が高い状態）にあることを報知する報知音２（振動異常）、及び大当り遊技状態（大入賞口が開放された状態）にないにもかかわらずカウントセンサ４００５（第一大入賞口センサまたは第二大入賞口センサ）による検出が行われた状態（閉鎖状態にある大入賞口を強制開放させて遊技球を入賞させる不正行為が行われている可能性が高い状態）にあることを報知する報知音３（大入賞異常）を、何らかの不正行為が行われた可能性が高い状態にあるときの第１報知グループに属するものとして捉えており、該第１報知グループに属する報知音については、それらの報知態様や報知時間、解除条件をいずれも共通したものに設定することとしている。

【１２７０】

例えば、報知音２（振動異常）では、その報知態様として、「ブーブー　振動を検知しました」といった報知音を繰り返し出力させるループ処理と、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域内における表示（例えば、「振動を検知しました」）と、扉枠３及び遊技盤５に配設されている各種のランプ（発光装置）による点灯とがそれぞれ実行されるとともに、報知時間として、振動センサ２４０５による検出があったときから６０秒（６回分の報知音繰り返しに相当）で報知音を繰り返し出力させるループ処理を終了させるのに対し、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域内における表示、及び各種ランプによる点灯については、解除条件である「電源再投入」が満たされるまでその実行が継続されることとなる。また、報知音３（大入賞異常）では、その報知態様として、「ブーブー　大入賞異常を検知しました」といった報知音を繰り返し出力させるループ処理と、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域内における表示（例えば、「大入賞異常を検知しました」）と、扉枠３及び遊技盤５に配設されている各種のランプ（発光装置）による点灯とがそれぞれ実行されるとともに、報知時間として、カウントセンサ４００５による検出があっ

たときから６０秒（６回分の報知音繰り返しに相当）で報知音を繰り返し出力させるループ処理を終了させるのに対し、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域内における表示、及び各種ランプによる点灯については、解除条件である「電源再投入」が満たされるまでその実行が継続されることとなる。

【１２７１】

なお、この実施例にかかるパチンコ機１では、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域内における表示については、第１報知グループに属する報知音１～３でそれぞれ異なる表示態様を採用するが、扉枠３及び遊技盤５に配設されている各種のランプ（発光装置）による点灯については、第１報知グループに属する報知音１～３でそれぞれ同じ点灯態様（各種のランプの全てを必ずしも点灯させる態様でなくてもよい）を採用するようにしている。また、ループ処理の対象とされる報知音については、第１報知グループに属するもの（不正行為が行われた可能性が高い状態）であることを報知する役割を担う「ブーブー」といった報知音１～３のいずれでも用いられる警報音と、報知の内容がいずれであるかについての個体識別を報知する役割を担うメッセージ音（ユニーク音）との順次出力による組み合わせを採用するようにしている。警報音は、緊迫した不正状況下での警告的な意味合いをもたせるために単調な音からなるものであり、メッセージ音は、他の報知音との区別を明確にするために多様な音から構成されるようにすることが望ましい。

【１２７２】

すなわち、第１報知グループに属するもの（不正行為が行われた可能性が高い状態）を報知する場合は、それがいずれの報知種別であるかを特定することよりも、不正行為に対するホール側対応の初動を迅速化させることが重要である。この点、上記構成によれば、「ブーブー」の報知音や、各種のランプ（発光装置）による第１報知グループ独自の点灯態様が出力されるだけで第１報知グループに属するもの（不正行為が行われた可能性が高い状態）であることが認識可能とされることから、不正行為に対するホール側対応の初動を迅速化させることが期待されるようになる。またさらに、「ブーブー」の報知音に続くようにいずれの報知種別であるかを報知するメッセージ音を出力したり、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域内における表示を行うようにしていることから、ホール側対応の初動後の処置もスムーズに行うことが期待されるようになる。

【１２７３】

一方、報知音４（扉開放）は、扉枠開放スイッチ６１８によって本体枠４に対して扉枠３が開放していることが検出された状態（扉開放による不正行為が行われている可能性はあるものの、ホール側による異常対応処置によって扉開放されている可能性もある状態）にあることを報知するものである。そして、その報知態様としては、「扉が開いています　ピンポンピンポン」といった報知音を繰り返し出力させるループ処理と、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域内における表示（例えば、「扉が開いています」）と、扉枠３及び遊技盤５に配設されている各種のランプ（発光装置）による点灯とがそれぞれ実行されるようになっている。また、報知時間としては、「扉が開いています　ピンポンピンポン」といった報知音を繰り返し出力させるループ処理については扉枠開放スイッチ６１８による検出があったときから３０秒（３回分の報知音繰り返しに相当）で終了されるのに対し、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域内における表示、及び各種ランプによる点灯については、解除条件である「扉閉鎖検知（扉枠開放スイッチ６１８によって本体枠４に対して扉枠３が閉鎖したことの検出）」が満たされるまでその実行が継続されるようになっている。

【１２７４】

この点、この実施例にかかるパチンコ機１では、報知音４（扉開放）のほか、本体枠開放スイッチ６１９によって外枠２に対して本体枠４が開放していることが検出された状態（本体枠開放による不正行為が行われている可能性はあるものの、ホール側による異常対応処置によって本体枠開放されている可能性もある状態）にあることを報知する報知音５（枠開放）を、何らかの不正行為が行われた可能性が中程度ありこれを否定できない状態にあるときの第２報知グループに属するものとして捉えており、該第２報知グループに属

する報知音については、それらの報知態様や報知時間、解除条件をいずれも共通したものに設定することとしている。

【１２７５】

例えば、報知音５（枠開放）では、その報知態様として、「枠が開いています　ピンポンピンポン」といった報知音を繰り返し出力させるループ処理と、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域内における表示（例えば、「枠が開いています」）と、扉枠３及び遊技盤５に配設されている各種のランプ（発光装置）による点灯とがそれぞれ実行されるとともに、報知時間として、本体枠開放スイッチ６１９による検出があったときから３０秒（３回分の報知音繰り返しに相当）で報知音を繰り返し出力させるループ処理を終了させるのに対し、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域内における表示、及び各種ランプによる点灯については、解除条件である「枠閉鎖検知（本体枠開放スイッチ６１９によって外枠２に対して本体枠４が閉鎖したことの検出）」が満たされるまでその実行が継続されることとなる。

【１２７６】

なお、この実施例にかかるパチンコ機１では、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域内における表示については、第２報知グループに属する報知音４，５でそれぞれ異なる表示態様を採用するが、扉枠３及び遊技盤５に配設されている各種のランプ（発光装置）による点灯については、第２報知グループに属する報知音４，５でそれぞれ同じ点灯態様（各種のランプの全てを必ずしも点灯させる態様でなくてもよい）を採用するようにしている。ただし、第２報知グループに属する場合におけるランプ（発光装置）による点灯態様は、第１報知グループに属する場合におけるランプ（発光装置）による点灯態様とは異なっている。また、ループ処理の対象とされる報知音については、報知の内容がいずれであるかについての個体識別を報知する役割を担うメッセージ音（ユニーク音）と、第２報知グループに属するもの（不正行為が行われた可能性が中程度ある状態）であることを報知する役割を担う「ピンポンピンポン」といった報知音４，５のいずれでも用いられる警報音との順次出力による組み合わせを採用するようにしている。

【１２７７】

すなわち、第２報知グループに属するもの（不正行為が行われた可能性が中程度ある状態）を報知する場合は、適正な遊技を行っている者に対して嫌悪感を覚えさせないようにしつつもホール側の異常対応処置もある程度迅速に行いうるようにすることが重要である。この点、上記構成によれば、報知音として、まず、後述の第３報知グループに属するものである場合と同様、いずれの報知種別であるかを報知するメッセージ音を出力するようにしていることから、適正な遊技を行っている者が嫌悪感を覚え難くなることが期待されるようになる。その一方で、適正な遊技を行っている者に対して嫌悪感を覚えさせ難くするべく第１報知グループに属する場合とは異なる警報音ではあるものの「ピンポンピンポン」といった警報音をメッセージ音に続くように出力したり、適正な遊技を行っている者に対して嫌悪感を覚えさせ難くするべく第１報知グループに属する場合とは異なる点灯態様ではあるものの第３報知グループに属する場合には出力されない各種ランプの点灯による報知を行うことで、ホール側の異常対応処置をある程度迅速化させることが期待されるようになる。

【１２７８】

また一方、報知音６（左打ち案内）は、非時短の状態にあるにもかかわらず遊技領域５ａのうちセンター役物２５００に対して右側となる領域内に設けられるゲート部２００３を遊技球が通過したことがゲートセンサ４００３によって検出された状態（遊技者にとって不利益となる態様で遊技が行われており、それを適正な態様（左打ち）での遊技へと是正させるべき状態）にあることを報知するものである。そして、その報知態様としては、「左打ちに戻してください」といった報知音を繰り返し出力させるループ処理と、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域内における表示（例えば、「左打ちに戻してください」）とがそれぞれ実行されるようになっている。また、報知時間としては、「左打ちに戻してください」といった報知音を繰り返し出力させるループ処理と、遊技盤側演出表示装

置１６００の表示領域内における表示とのいずれもが、非時短の状態においてゲートセンサ４００３による検出があったときから２０秒（２回分の報知音繰り返しに相当）で終了されるようになっている。

【１２７９】

この点、この実施例にかかるパチンコ機１では、報知音６（左打ち案内）のほか、満タン検知センサ２７９によって下皿３２２が遊技球で満タンであることが検出された状態（下皿３２２内にある遊技球の玉抜きを行うべき状態）にあることを報知する報知音７（玉抜き案内）を、不正行為の可能性は低いものの遊技を適正に進行させるための遊技案内を行うべき状態にあるときの第３報知グループに属するものとして捉えており、該第３報知グループに属する報知音については、それらの報知態様や報知時間、解除条件をいずれも共通したものに設定することとしている。

【１２８０】

例えば、報知音７（玉抜き案内）では、その報知態様として、「下皿の球を抜いてください」といった報知音を繰り返し出力させるループ処理と、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域内における表示（例えば、「下皿の球を抜いてください」）とがそれぞれ実行されるとともに、報知時間として、「下皿の球を抜いてください」といった報知音を繰り返し出力させるループ処理と、遊技盤側演出表示装置１６００の表示領域内における表示とのいずれもが、満タン検知センサ２７９による検出があったときから２０秒（２回分の報知音繰り返しに相当）で終了されるようになっている。

【１２８１】

ただし、報知音６（左打ち案内）や報知音７（玉抜き案内）については、ゲートセンサ４００３や満タン検知センサ２７９による検出があったときから２０秒で終了された時点でそれらセンサ２４０１，２７９が未だ検出状態にあるときには、再び最初から報知処理（報知音６（左打ち案内）や報知音７（玉抜き案内））を実行することとなる。

【１２８２】

なお、この実施例にかかる第３報知グループでは、報知音６，７としてメッセージ音のみが出力されるが、より厳密には、例えば５秒間のメッセージ音が出力し終わった後には５秒間の無音データがチャンネルＸに割り当てられてそれに応じた音が出力（無音出力）されるようになっており、それらメッセージ音と無音データとをセットにした１０秒間の報知音を繰り返すループ処理が行われるようになっている。そして、報知音６，７では、いずれも同じ時間分だけ無音データを出力するようになっていることから、第１報知グループや第２報知グループとは異なる独自の報知態様として機能することとなり、ホール側としても、喧騒なホール内で聞き取りにくいメッセージ音の部分ではなく無音データの部分を確認するだけでも第３報知グループに属する報知であることを適正に認識することができるようになる。無音データに関しては、メッセージ音を含めた一の音データ（１０秒間の音データ）として予め用意し、これをチャンネルＸに割り当てたままでループ処理を行うようにすることが望ましい。

【１２８３】

ちなみに、第１報知グループや第２報知グループで用いられる報知音内（警報音とメッセージ音との間など）にも無音部分は存在しうるが、これらは「間」を持たせるためのごく短時間のものであり、グループ識別機能を有する上述の比較的長い時間を持った無音部分（第３報知グループ）とは根本的に異なるものであることは明らかである。

【１２８４】

このような構成によれば、「ブーブー」や「ピンポンピンポン」などの警報音が出力されず、メッセージ音のみが所定の無音時間を挟んで繰り返し出力されるようになることから、遊技者に対して嫌悪感を覚えさせることなく、遊技案内に関する報知を行うことができるようになる。

【１２８５】

図１１９や図１２０に示した例では、同じ報知グループ内に属する報知音に関しては、優先順位を同じに設定することとしたが、同じ報知グループ内に属する報知音の間で優先

順位を異ならせるようにしてもよい。また、再生タイプ設定として、対象とする音を繰り返し再生するループ再生を採用することとしたが、必ずしもこれに限られず、対象とする音を１回再生する１ＳＨＯＴ再生を採用するようにしてもよい。また、第１報知グループに属する報知音で共通して用いられる「ブーブー」や、第２報知グループに属する報知音で共通して用いられる「ピンポンピンポン」については、メッセージ音と繋がりをもった一の音データとして各報知音の別にそれぞれ用意するようにしてもよいし、メッセージ音とは別の音データとして用意しておき、出力に際してメッセージ音と警報音とを結合させた音データを作成してからチャンネルに割り当てるようにしてもよい。

【１２８６】

［複数の演出操作ユニットを備えた遊技機］

ところで、前述では遊技者が押圧操作することができると共に、遊技者に対して演出画像を提示することができる演出操作ユニット４００を皿ユニット３２０に備えた遊技機について説明したが、以下では、図１２１～図１４３を参照して、より遊技者の操作意欲を高めることが可能な遊技機について説明する。なお、以下に述べる演出操作ユニットの演出制御は、周辺制御基板１５１０によって行われる。

【１２８７】

図１２１は、刀演出操作ユニット５０００を備えた遊技機の正面図である。図１２２は、刀演出操作ユニット５０００を備えた遊技機の右側面図である。ここでは、前述の遊技機１の扉枠３に配設される刀演出操作ユニット５０００について述べ、前述と同様の構成については同じ符号を付し、適宜説明を省略する。

【１２８８】

刀演出操作ユニット５０００は、正面視右側の扉枠３の前面に設けられる。刀演出操作ユニット５０００は、刀身部５０１１と、柄部５０１２と、刀身部５０１１と柄部５０１２との間に挟まれる鍔部５０１３とを有する刀部５０１０と、刀部５０１０の刀身部５０１１を納めることが可能な鞘部５０２０とからなる刀装飾体５００１を構成している。

【１２８９】

刀装飾体５００１は、扉枠３に正面視左右方向に鞘部５０２０を可動可能に設けられている。また、刀部５０１０を抜刀方向及び納刀方向に可動可能に設けられている。刀部５０１０は、通常は刀身部５０１１が鞘部５０２０に納められた納刀状態であり、抜刀演出において抜刀動作により刀身部５０１１が遊技者に視認可能になる抜刀状態になる。そして、抜刀状態となった刀部５０１０は、遊技者による納刀操作を受け付けて納刀状態に戻る操作手段として機能可能になる。

【１２９０】

ここで、図１２３を参照して、刀演出操作ユニット５０００（刀装飾体５００１）の可動を伴う抜刀演出の実行機会ついて説明する。図１２３は、抜刀演出を実行可能な演出モードにおける演出パターンの選択テーブルの一例を示す図であり、（Ａ）変動パターンの種別に応じた抜刀準備移行演出の有無を選択する選択テーブルの一例を示し、（Ｂ）抜刀本演出の有無を選択する選択テーブルの一例を示す。

【１２９１】

ここで述べる演出パターンには、抜刀準備移行演出実行後に抜刀本演出が行われるパターン、事前に抜刀準備移行演出が行われることなく抜刀本演出が行われるパターン、事前に抜刀準備移行演出が行われたにもかかわらず抜刀本演出が行われないパターン、抜刀準備移行演出が行われることも抜刀本演出が行われることもないパターンがあり、さらに抜刀本演出における刀装飾体５００１の形態には、オーラ部材付き形態とオーラ部材なし形態の２パターンが設けられている。

【１２９２】

図１２３（Ａ）に示すように、主制御基板１３１０において決定され、周辺制御基板１５１０に送信される変動パターンの種類に応じて、抜刀準備移行演出の実行有無が抽選される。ここで、複数種類の変動パターンは大当り時の大当り変動用変動パターン、小当り時の小当り変動用変動パターン及びはずれ時のはずれ変動用変動パターンに分類され、遊

技者にとって有利な結果となる変動パターンであるほど抜刀準備移行演出が実行される確率が高くなるように設定されている。具体的には、抜刀準備移行演出は、大当り変動用変動パターンのときは５０％の確率で実行され、小当り変動用変動パターンのときには３０％の確率で実行され、はずれ変動用変動パターンのときには２０％の確率で実行される。なお、はずれ変動時変動パターンは、リーチ演出が行われる場合は行われない場合に比べて抜刀準備移行演出が実行される確率が高くなるようにリーチ演出の有無に応じて確率を変えてもよい。

【１２９３】

次に、図１２３（Ｂ）に示すように、変動パターンの種類と抜刀準備移行演出の有無に応じて、抜刀本演出の実行有無が抽選される。変動パターンの種類が同じでも抜刀準備移行演出が実行される場合は、抜刀準備移行演出が実行されない場合よりも抜刀本演出が実行される確率が高くなるよう設定される。また、遊技者にとって有利な結果となる変動パターンであるほど抜刀本演出が実行される確率が高くなるように設定される。ここで、変動パターンの有利度が低くても抜刀準備移行演出が実行される方が、抜刀本演出が実行される確率が高くなるよう設定される。具体的には、はずれ変動用変動パターンで抜刀準備移行演出が実行される場合は、小当り変動用変動パターンで抜刀準備移行演出が実行されない場合よりも抜刀本演出が実行される確率が高い。なお、大当り変動用変動パターンの場合には抜刀準備移行演出の有無に関わらず必ず抜刀本演出が実行される。

【１２９４】

また、抜刀本演出が実行される場合は、事前に抜刀準備移行演出が実行され、遊技者にとって有利な結果となる変動パターンであるほどオーラ部材付き形態の抜刀本演出が実行される確率が高くなるよう設定される。なお、ここでは小当り変動用変動パターンの場合にはオーラ部材付き形態の抜刀本演出が選択されることはない。

【１２９５】

（刀装飾体の抜刀動作による状態遷移とオーラ部材の動作）

続いて、図１２４～図１２７を参照して、抜刀演出（抜刀準備移行演出及び抜刀本演出）における刀装飾体５００１の抜刀動作について説明する。また、オーラ部材５０３０が遊技者による納刀操作を受け付け可能な刀部５０１０（刀身部５０１１）自体に設けられ、刀部５０１０が自身の構成部材（オーラ部材５０３０）によって変形する場合（図１２４、図１２５）と、オーラ部材５０３５が刀部５０１０（刀身部５０１１）を収納する扉枠３の鞘部５０２０に設けられ、刀部５０１０が扉枠３側の部材（オーラ部材５０３５）と合体して一体的な装飾体となる場合（図１２６、図１２７）について、オーラ部材５０３０、５０３５の動作について説明する。

【１２９６】

図１２４は、オーラ部材５０３０が刀部５０１０（刀身部５０１１）自体に設けられる場合の刀装飾体５００１の抜刀動作について説明する状態遷移図であり、（Ａ）納刀状態、（Ｂ）第一抜刀状態、（Ｃ）第二抜刀状態を示す。図１２５は、オーラ部材５０３０の動作について説明する縦断面図である。なお、図１２５は、オーラ部材５０３０の動作を分かり易くするために刀身部５０１１を鞘部５０２０から抜き出した状態における縦断面図である。

【１２９７】

通常状態における刀装飾体５００１は、図１２４（Ａ）に示すように、刀身部５０１１が鞘部５０２０に納められた納刀状態である。抜刀準備移行演出における抜刀動作後の刀装飾体５００１は、図１２４（Ｂ）に示すように、刀身部５０１１の手元に嵌められるハバキ５０１１ａの部分のみが鞘部５０２０から抜かれて遊技者から視認可能になる第一抜刀状態となる。そして、抜刀本演出における抜刀動作後の刀装飾体５００１は、図１２４（Ｃ）に示すように、刀身部５０１１が鞘部５０２０からさらに抜かれて大部分が遊技者から視認可能になる第二抜刀状態となる。ここで、第二抜刀状態となった刀装飾体５００１は、遊技者による納刀操作を受け付け可能な操作手段として機能することができるようになる。

【１２９８】
刀身部５０１１に設けられるオーラ部材５０３０は、刀身部５０１１の抜刀動作とは別に単独で動作可能に構成されている。刀装飾体５００１がオーラ部材付き形態となる場合では、オーラ部材５０３０は、刀身部５０１１が納刀状態（図１２４（Ａ））から第一抜刀状態（図１２４（Ｂ））となるときに鞘部５０２０の内部で閉状態（図１２５（Ａ））から開状態（図１２５（Ｂ））に可動域を可能な限り動作（最大動作）し、刀身部５０１１を変形させる。このため、オーラ部材５０３０によって変形された刀身部５０１１が第一抜刀状態から第二抜刀状態（図１２４（Ｃ））となる変化過程においても遊技者はオーラ部材５０３０を視認することができる。なお、後述するがオーラ部材５０３０は最大動作しても刀身部５０１１のハバキ５０１１ａの下方に位置するよう設けられるので、遊技者は第一抜刀状態でオーラ部材５０３０を視認することができない。

【１２９９】
通常状態（閉状態）におけるオーラ部材５０３０は、図１２５（Ａ）に示すように、刀身部５０１１に内包される。オーラ部材５０３０は、刀身部５０１１のハバキ５０１１ａの下方に設けられ、右オーラ部材５０３１と、左オーラ部材５０３２と、右オーラ部材５０３１に設けられるラック５０３１ａ及び左オーラ部材５０３２に設けられるラック５０３２ａと噛み合うピニオン５０３３とを有する。オーラ部材５０３０は、駆動手段（図示省略）によってピニオン５０３３が正面視反時計回りに回転されることで、回転力がラック５０３１ａの右方向及びラック５０３２ａの左方向の直線運動に変換され、図１２５（Ｂ）に示すように、右オーラ部材５０３１及び左オーラ部材５０３２がそれぞれ刀身部５０１１の外形から外側に突出した位置（開状態）で停止する。

【１３００】
また、刀身部５０１１のハバキ５０１１ａの下方には刀身軸５０１１ｂに複数のＬＥＤを有するＬＥＤ基板５０１１ｃが内包されている。これらＬＥＤが発光されることで、刀身部５００１１（オーラ部材５０３０）を発光装飾させることが可能となる。

【１３０１】
なお、ここでは、オーラ部材５０３０の動作タイミングについて刀装飾体５００１（刀部５０１０）が納刀状態から第一抜刀状態になるときに閉状態から開状態となり、オーラ部材５０３０の動作によって刀身部５０１１を変形させた上で刀装飾体５００１が第一抜刀状態から第二抜刀状態に変化する例を示したが、これに限らない。オーラ部材５０３０は、刀装飾体５００１が第二抜刀状態になってから動作（変形）を開始してもよい。第二抜刀状態となった刀装飾体５００１が操作手段として機能するまでに設定された演出パターンに基づく最終態様（最大動作して成る形態に限らず、途中で動作を停止して成る形態を含む）になっていればよい。

【１３０２】
図１２６は、オーラ部材５０３５が鞘部５０２０に設けられる場合の刀装飾体５００１の抜刀動作について説明する状態遷移図であり、（Ａ）納刀状態、（Ｂ）第一抜刀状態、（Ｃ）第二抜刀状態を示す。図１２７は、オーラ部材５０３５の動作について説明する縦断面図である。なお、図１２７は、オーラ部材５０３５の動作を分かり易くするために刀身部５０１１を鞘部５０２０から抜き出した状態における縦断面図である。ここでは、前述の図１２５及び図１２６と同様の構成には同じ符号を付して説明を適宜省略する。

【１３０３】
図１２６（Ａ）～（Ｃ）に示すように、刀部５０１０（刀身部５０１１）を収納する扉枠３の鞘部５０２０に設けられるオーラ部材５０３５は、前述の刀部５０１０（刀身部５０１１）自体に設けられるオーラ部材５０３０が左右方向に可動するのに対し、上下方向に可動する。また、オーラ部材５０３５は、刀身部５０１１の外周を囲うように設けられる。そして、刀装飾体５００１がオーラ部材付き形態となる場合では、オーラ部材５０３５は、納刀状態における刀身部５０１１とオーラ部材５０３５との相対位置関係を保ちながら刀身部５０１１の状態変化（納刀状態⇔第一抜刀状態⇔第二抜刀状態）に合わせて動作する。これにより、刀部５０１０（刀身部５０１１）が枠側の部材（オーラ部材５０３

５）と合体して一体的な装飾体とみせることを可能にしている。
【１３０４】
通常状態（完全収容状態）におけるオーラ部材５０３５は、図１２７（Ａ）に示すように、鞘部５０２０に収容される。オーラ部材５０３５は、完全収容状態において上端が刀身部５０１１のハバキ５０１１ａの下方になるよう設けられ、刀身部５０１１の外周を囲うように設けられる中空円柱状の囲いオーラ部材５０３６と、囲いオーラ部材５０３６の中空部下方に設けられる右ラック５０３６ａ及び左ラック５０３６ｂと、右ラック５０３６ａ及び左ラック５０３６ｂとそれぞれ噛み合う右ピニオン５０３７ａ及び左ピニオン５０３７ｂとを有する。囲いオーラ部材５０３６は、駆動手段（図示省略）によって右ピニオン５０３７ａが正面視反時計回りに回転され、左ピニオン５０３７ｂが正面視時計回りに回転され、両ピニオンも噛み合うことで、回転力がラック右ラック５０３６ａ及び左ラック５０３６ｂの上方向の直線運動に変換され、図１２７（Ｂ）に示すように、囲いオーラ部材５０３６が刀身部５０１１と合体して第二抜刀状態を形成する位置で停止する。このときのオーラ部材５０３５は、囲いオーラ部材５０３６が可動域上限まで可動（最大動作）している完全出現状態となる。
【１３０５】
また、図示は省略しているが、刀身部５０１１には複数のＬＥＤを有するＬＥＤ基板が内包されており、刀身部５０１１及びオーラ部材５０３５を発光装飾させることが可能である。
【１３０６】
なお、ここでは、オーラ部材５０３５の動作タイミングについて刀装飾体５００１（刀部５０１０）の状態変化（納刀状態⇔第一抜刀状態⇔第二抜刀状態）に応じて相対位置関係を保ちながら刀身部５０１１と合体する例を示したが、これに限らない。オーラ部材５０３５は、刀装飾体５００１が第二抜刀状態になってから動作（合体）を開始してもよい。第二抜刀状態となった刀装飾体５００１が操作手段として機能するまでに設定された演出パターンに基づく最終態様（最大動作して成る完全出現状態に限らず、途中で動作を止めて成る途中出現状態のオーラ部材付き形態を含む）になることができればよい。また、オーラ部材５０３５は、納刀状態から第一抜刀状態において遊技者から視認されないように刀身部５０１１と合体すればよい。
【１３０７】
（刀装飾体５００１を用いる他の演出パターン１）
続いて、図１２８～図１３０を参照して、前述の刀装飾体５００１を用いる他のリーチ演出について説明する。図１２８～図１３０は、姫リーチ演出における演出表示装置１６００の画面遷移及び刀装飾体５００１の動作遷移を説明する図である。ここでは、前述の刀装飾体５００１と主に以下の点が異なる。第一に、納刀状態の刀装飾体５００１が操作手段として機能し、遊技者による抜刀操作を操作検出する。第二に、扉枠３に設けられる鞘部５０２０は、正面視左右方向に可動することができるように構成されており、第二抜刀状態となった刀装飾体５００１は、演出表示装置１６００の前面中央まで動作可能である。
【１３０８】
変動中の図柄がリーチ状態を形成すると、演出表示装置１６００の表示領域では、三つの装飾図柄の変動表示がリーチ状態となり（図１２８（Ａ１））、姫リーチの開始画像が表示される（図１２８（Ａ２））。ここで、演出表示装置１６００の表示領域の上方には、上下方向に可動させることができる特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が設けられている。特定装飾部材ＳＤＹは、通常状態では正面視で演出表示装置１６００の表示領域に重なることなく、表示領域の上方にて簾の一部が遊技者から視認可能な状態（初期状態）で静止されている。また、このとき刀装飾体５００１は納刀状態である。
【１３０９】
姫リーチ演出では、簾の奥に姫が向かう画像が表示されたのち（図１２８（Ａ３））、操作演出を示唆する操作演出示唆画像が表示される（図１２８（Ｂ１））。そして、刀装

飾体５００１の操作演出が開始されて刀装飾体５００１の操作を受け付ける操作有効期間が始まるとともに、演出表示装置１６００の表示領域には、遊技者に刀装飾体５００１の抜刀操作を促す操作促進画像と操作有効期間を示すゲージが表示される（図１２９（Ｂ２））。このとき、操作演出示唆画像が表示されてから操作促進画像と操作有効期間を示すゲージが表示されるまでの間、刀装飾体５００１や特定装飾部材ＳＤＹを上下方向に小刻みに可動させるようにしてもよい。そして、遊技者による抜刀操作が検出されると、予め設定される発展パターンもしくは終了パターンに応じて演出が行われる。

【１３１０】

遊技者による抜刀操作は、納刀状態の刀装飾体５００１の柄部５０１２を遊技者が掴んで上方に刀部５０１０を持ち上げるようにして刀身部５０１１を鞘部５０２０から抜き出す動作をいう。刀装飾体５００１が納刀状態から第二抜刀状態になると遊技者による抜刀操作が検出され、遊技者に検出を報知する検出報知動作が行われる。検出報知動作は、刀部５０１０（もしくは柄部５０１２）が上下運動する可動や振動等、遊技者が掴んだ柄部５０１２を介して自身の抜刀操作とは別の動作を感じ取れるような動作であればよい。また、検出報知動作は、操作を検出してから一定期間行われ、遊技者が柄部５０１２から手を離しても動作を視認することができる。このため、遊技者は視覚でも操作検出を確認することができるので、刀装飾体５００１への不要な接触（検出確認のために再度掴む等）を減らし、可動体の故障や破損を防止することができる。

【１３１１】

ここでの遊技者による抜刀操作では、オーラ部材５０３０（５０３５）は出現しないが、期待度に応じて、遊技者が抜刀操作したときにオーラ部材５０３０（５０３５）が遊技者から視認可能に出現するようにしてもよい。

【１３１２】

終了パターンが行われる場合には、遊技者による抜刀操作が検出されると、特定装飾部材ＳＤＹは、演出表示装置１６００の表示領域に重なることなく、表示領域の上方にて静止された状態（初期状態）を維持し、刀装飾体５００１による操作演出の終了を示す画面が表示される（図１２９（Ｃ１））。そして、装飾図柄がはずれ態様「７６７」で停止表示される（図１２９（Ｃ２））。このとき、刀装飾体５００１は、図１２９（Ｃ２）の停止結果が報知されるタイミングで納刀状態に戻されるが、これに限らず、検出報知動作を終了するタイミングで納刀状態に戻されるようにしてもよい。

【１３１３】

一方、発展パターンが行われる場合には、遊技者による抜刀操作が検出されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）は、演出表示装置１６００の表示領域と重なる前面中央（表示領域の下方の保留表示領域のみ視認可能な状態（全落下状態）に落下可動される（図１２９（Ｄ１））。次いで、演出表示装置１６００の表示領域には姫の影が映し出される。このとき、刀装飾体５００１は、第二抜刀状態を維持している（図１２９（Ｄ２））。なお、このときに演出表示装置１６００の表示領域に映し出される姫の影の表示を複数パターン設けてもよく、例えば、影の色や影の大きさ、その後表示されるコメントを異ならせることで姫リーチによる抽選結果の期待度（当り期待度や、当りであるときの遊技利益など）を示唆するようにしてもよい。

【１３１４】

そして、刀装飾体５００１が遊技者による抜刀操作によって第二抜刀状態となってから、すなわち演出表示装置１６００の表示領域に姫の影が映し出されてから所定期間が経過すると、第二抜刀状態の刀装飾体５００１は、扉枠３に設けられる鞘部５０２０が可動されることで演出表示装置１６００の表示領域の前面左右方向中央まで移動する（図１２９（Ｄ３））。そして、刀装飾体５００１が演出表示装置１６００の表示領域の前面中央位置に到達すると、特定装飾部材ＳＤＹが全落下状態から初期状態に戻り、視界良好となった演出表示装置１６００の表示領域には簾を外されて驚く姫の画像が表示される（図１３０（Ｄ４））。その後、刀装飾体５００１は、再び元の抜刀操作が行われた位置まで戻り、演出表示装置１６００の表示領域では、今回の変動表示の結果が当りとなる場合に笑顔

の姫とともに当りを報知する画像が表示され（図１３０（Ｅ１）（Ｅ２））、はずれとなる場合に悲しむ姫とともにはずれを報知する画像が表示される（図１３０（Ｆ１）（Ｆ２））。

【１３１５】

なお、遊技者による抜刀操作が検出された際には、上述した通り検出報知動作を行うこととしているが、刀装飾体５００１が演出表示装置１６００の表示領域の前面左右方向中央まで移動する可動演出を実行する際に遊技者が掴んでいることにより移動できない場合には、「刀を離して下さい」等のアナウンスや表示が行われる。遊技者が刀装飾体５００１の掴みを止めなくても演出自体は進行するが、刀装飾体５００１の左右方向の可動演出タイミング（図１２９（Ｄ３））に刀装飾体５００１が遊技者による操作が行われた位置に保持される場合には左右方向の可動演出の遅延を引き起こすことになる。しかし、刀装飾体５００１の左右方向の可動演出が実行されたか否かに拘わらず演出表示装置１６００の表示領域にて実行される演出及び特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下可動演出は進展するように構成されているため、遊技進行が停滞することはない。なお、刀装飾体５００１は、遊技者による刀装飾体５００１の保持が解除された場合に、直ちに左右方向の可動演出を行うように構成されてもよいし、可動演出を行わないように構成されてもよい。

【１３１６】

このように、姫リーチ演出では、遊技者による刀装飾体５００１の抜刀操作（上下方向動作）によって、刀装飾体５００１の操作演出（操作有効）の示唆を行った特定装飾部材ＳＤＹを落下可動させるとともに、演出表示装置１６００の表示領域外にて操作が行われた刀装飾体５００１自体を、扉枠３に設けられる鞘部５０２０が可動されることで演出表示装置１６００の前方方向（操作位置に対して左方向）に可動させることができる。すなわち、遊技者による抜刀操作に基づき、刀装飾体５００１自体を抜刀操作が行われた操作位置とは異なる動作位置に移動させることが可能となり、遊技者の操作価値を高め、遊技者の操作意欲の減退を抑制することができる。また、遊技者による操作によって、一の操作手段が段階的に異なる態様（操作時は上下方向、操作後は左右方向）で動作可能に構成されているので、複数の可動態様を用いる演出を提供することができ、一可動態様しか持たない従来の操作手段に比べて操作手段の操作価値を高めることができる。よって、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１３１７】

なお、刀装飾体５００１の左右方向の可動演出は、演出表示装置１６００の表示領域で行われる演出画像、及び特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）との一体的な演出を行う目的で、演出表示装置１６００の表示領域外となる操作位置から演出表示装置１６００の表示領域の前方となる動作位置に変位させたが、これに限らない。例えば、演出表示装置１６００の表示領域の前方に刀装飾体５００１を位置させた状態で抜刀操作を行わせたのち、刀装飾体５００１を可動させて演出表示装置１６００の表示領域外に位置するように左方向（枠の左端）まで変位させる左右方向の可動演出を行ってもよい。また、本例の刀装飾体５００１の遊技者による操作が上下方向の動作（刀部５０１１を下から上に引き上げる抜刀動作）となるので、操作に基づいて当該操作後に行われる刀装飾体５００１の可動演出は遊技者の操作時の動作方向（ここでは上下方向）とは異なる方向（本例のように左右方向等）に刀装飾体５００１が動作することが望ましい。

【１３１８】

また、遊技者による抜刀操作が検出されたときには遊技者が操作した操作部（刀部５０１０）を介して遊技者に検出を報知する検出報知動作が行われるので、遊技者は操作終了タイミングを的確に判断することができる。また、検出報知動作は一定期間、遊技者が視覚でも確認できるように行われるので、検出確認のために再度操作部に触れる等の不要な接触を抑制することができる。よって、遊技者が操作を継続してしまい、その後の刀装飾体５００１の可動演出が遅延してしまったり、不要な接触により可動体が破損してしまったりするのを防止することができる。さらに、検出報知動作後も刀装飾体５００１への接触により可動演出が実行できない場合には、遊技者に手を離すようアナウンス等の警告が

行われ、操作有効期間には操作を求められていた操作手段が検出報知動作終了後は接触すら禁止されるので、操作手段の操作価値を高めることができる。

【１３１９】

（刀装飾体５００１を用いる他の演出パターン２）

続いて、図１３１～図１３３を参照して、前述の刀装飾体５００１を用いる他のリーチ演出について説明する。図１３１～図１３３は、多面的に使われる操作ボタン４１０の操作演出を含むリーチ演出における演出表示装置１６００の画面遷移、操作ボタン４１０の状態遷移及び刀装飾体５００１の動作遷移を説明する図である。ここでは、操作ボタン４１０の操作演出として実行中の変動が大当りとなる期待度を示唆する期待度示唆演出が行われるパターン（図中（Ａ）（Ｂ）→Ｎ）と、操作ボタン４１０の操作演出として刀装飾体５００１の操作演出の示唆及び展開が行われるパターン（図中（Ａ）（Ｂ）→Ｍ）とについて説明する。

【１３２０】

ここでのリーチ演出は、演出表示装置１６００の表示領域において、三つの装飾図柄の変動表示がリーチ状態となると（図１３１（Ａ））、まず、操作ボタン４１０の押圧操作を受け付ける操作有効期間が開始され、遊技者に操作ボタン４１０の押圧操作を促す操作促進演出が行われる（図１３１（Ｂ））。演出表示装置１６００の表示領域には、操作対象となる操作手段（操作ボタン４１０）の画像と操作有効期間が表示され、操作対象の操作ボタン４１０は発光装飾される。このとき、刀装飾体５００１は納刀状態を維持している。そして、遊技者による操作ボタン４１０への押圧操作が検出されると、予め設定される演出パターンに応じて演出が行われる。

【１３２１】

まず、操作ボタン４１０の押圧操作によって期待度示唆演出が行われるパターンでは、遊技者による操作ボタン４１０への押圧操作が検出されると、演出表示装置１６００の表示領域には、エフェクト画像が表示されたのち（図１３１（Ｎ１））、大当り期待度を示唆する画像が表示される（図１３２（Ｎ２））。その後、今回の変動表示の結果（大当り、はずれ）が報知される（図１３２（Ｎ３）又は（Ｎ４））。なお、実行中の変動表示に対する期待度示唆演出の代わりに先読み演出が行われてもよく、例えば、期待度を示す画像（図１３２（Ｎ２））の代わりに演出表示装置１６００の表示領域に表示されている保留表示を変化させるキャラクタを登場させるようにしてもよい。

【１３２２】

また、操作ボタン４１０の押圧操作によって刀装飾体５００１の操作演出の示唆及び展開が行われるパターンでは、遊技者による操作ボタン４１０への押圧操作が検出されると、演出表示装置１６００の表示領域には、刀装飾体５００１の納刀操作を要求する操作演出が行われることを示唆するエフェクト画像が表示される図１３１（Ｍ１））。次いで、演出表示装置１６００の表示領域に、刀装飾体５００１の操作演出の開始画像（ここでは、タイトル「抜刀チャンス」及び操作説明「刀を納めて頂きたくござ候う」のメッセージ）が表示されるとともに、刀装飾体５００１が納刀状態から第二抜刀状態に変化する。このときの刀装飾体５００１は、オーラ部材５０３０の最大動作によって刀身部５０１１が変形されたオーラ部材付き形態である（図１３３（Ｍ２））。続いて、第二抜刀状態になって所定期間が経過し、刀装飾体５００１の操作有効期間が始まると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態で上下方向に小刻みに可動され、演出表示装置１６００の表示領域には、遊技者に刀装飾体５００１の納刀操作を促す操作促進画像と操作有効期間を示すゲージが表示される（図１３３（Ｍ３））。そして、遊技者による納刀操作が検出されると、今回の変動表示の結果に基づいた演出が行われる。

【１３２３】

今回の変動表示の結果が大当りとなる場合には、遊技者による納刀操作が検出されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から全落下状態になるよう落下可動される（図１３３（Ｍ４））。次いで、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が再び初期状態に戻されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）との重複が解除された演出表示装置１６００の表示領

域には、大当りを報知する画像（装飾図柄の停止態様「７７７」、「お見事」のメッセージ）が表示される（図１３３（Ｍ５））。一方、今回の変動表示の結果がはずれとなる場合には、遊技者による納刀操作が検出されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）は、初期状態における小刻み可動が停止されるのみで、演出表示装置１６００の表示領域には、はずれを報知する画像（装飾図柄の停止態様「７６７」）が表示される（図１３３（Ｍ６））。

【１３２４】

このように、操作ボタン４１０の押圧操作によって、期待度を示唆したり他の操作手段（刀装飾体５００１）の操作演出を展開したりと多様な演出が可能になり、遊技者は操作ボタン４１０を操作する時点でその後の展開を特定することができない。したがって、遊技者の操作ボタン４１０の操作への関心を高めることができ、操作後の演出が単調なことで懸念される操作意欲の減退及び遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１３２５】

また、一連のリーチ演出において一回目の操作（操作ボタン４１０の押圧操作）と二回目の操作（刀装飾体５００１の納刀操作）とで異なる操作態様（押圧操作と納刀操作）が一回目の操作（操作ボタン４１０の押圧操作）に基づいて遊技者に要求されることとなる。したがって、遊技者の操作参加への関心を高めることができ、代わり映えせず単調な操作になることで懸念される遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１３２６】

なお、本例では一回目の操作機会として操作ボタン４１０を有効な操作手段とし、操作ボタン４１０の押圧操作に基づいて二回目の操作機会（刀装飾体５００１の納刀操作）を付与するものとしたが、これに限らない。一回目の操作機会として刀装飾体５００１の納刀操作を有効な操作としてもよい。この場合の二回目の操作機会に有効とする操作手段は、一回目の刀装飾体５００１よりも相対的に期待度が低い操作ボタン４１０を対象とするよりも、刀装飾体５００１を対象とするのが望ましい。

【１３２７】

（刀装飾体５００１を用いる他の演出パターン３）

続いて、図１３４～図１３８を参照して、前述の刀装飾体５００１を用いる他のリーチ演出について説明する。図１３４～図１３８は、リーチ演出における演出表示装置１６００の画面遷移、操作ボタン４１０の状態遷移及び刀装飾体５００１の動作遷移を説明する図である。ここでは、操作ボタン４１０の押圧操作に基づいて特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が可動した場合に大当りとなるパターン（図中（Ａ）（Ｂ１）（Ｂ２）→Ｏ）と、操作ボタン４１０の押圧操作に基づいて特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が可動せずに、はずれ態様で表示された場合でも、はずれ態様の図柄表示から再変動が行われ再度遊技者に操作機会が与えられるパターン（図中（Ａ）（Ｂ１）（Ｂ２）→（Ｐ１）～（Ｐ４）→刀装飾体５００１の操作機会が与えられる場合はＱ／操作ボタン４１０の操作機会が与えられる場合はＲ）とについて説明する。

【１３２８】

ここでのリーチ演出は、演出表示装置１６００の表示領域において、三つの装飾図柄の変動表示がリーチ状態となると（図１３４（Ａ））、まず、操作ボタン４１０の操作演出の開始画像（ここでは、「ボタン一撃で可動体を動かすでござる」のメッセージ）が表示され（図１３４（Ｂ））、次いで、操作ボタン４１０の押圧操作を受け付ける操作有効期間が開始され、操作ボタン４１０の押圧操作を促す操作促進演出が行われる（図１３４（Ｃ））。演出表示装置１６００の表示領域には、操作対象となる操作手段（操作ボタン４１０）の画像と操作回数と操作有効期間が表示され、操作対象の操作ボタン４１０は発光装飾される。このとき、刀装飾体５００１は納刀状態を維持している。そして、遊技者による操作ボタン４１０への押圧操作が検出されると、予め設定される演出パターンに応じて演出が行われる。なお、操作ボタン４１０の押圧操作は、一撃（１回）に限らず連打（複数回）でもよい。また、遊技者が操作によって動く対象（可動体）を把握しやすいように、操作ボタン４１０の操作有効期間中に特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態で上

下方向に小刻みに可動されるようにしてもよい。また、後に刀装飾体５００１が操作対象となる場合には、この時点で刀装飾体５００１を納刀状態から第二抜刀状態に状態変化させてもよい。

【１３２９】

特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が可動して大当りとなるパターンでは、遊技者による操作ボタン４１０の押圧操作が検出されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から全落下状態になるよう落下可動される（図１３５（Ｏ１））。次いで、特定装飾部材ＳＤＹが再び初期状態に戻されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）との重複が解除された演出表示装置１６００の表示領域には、大当りを報知する画像（装飾図柄の停止態様「７７７」、「お見事」のメッセージ）が表示される（図１３５（Ｏ２））。このとき、操作ボタン４１０を振動させるようにしてもよい。

【１３３０】

特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が可動しないパターンでは、遊技者による操作ボタン４１０の押圧操作が検出されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の小刻み可動が停止されるのみで落下可動されない。そして、演出表示装置１６００の表示領域には、画面中央にはずれ態様（「７６７」）の装飾図柄が揺動表示される（図１３６（Ｐ１）。その後、設定される演出パターンに応じて、そのまま装飾図柄がはずれ態様（「７６７」）で停止表示されるパターン（図１３６（Ｐ２））、又は、再度リーチ状態が復活する復活パターンに展開される。

【１３３１】

復活パターンでは、演出表示装置１６００の表示領域には、図１３６（Ｐ１）のはずれ態様の装飾図柄の揺動表示から、まだ変動表示が終わらないことを示す復活開始画像（「まだじゃ」と言う武士画像）が挿入され（図１３６（Ｐ３））、再度、装飾図柄がリーチ状態となって画面右上に縮小表示されるとともに、画面中央に操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１のどちらかの操作手段が有効となる操作有効示唆画像（味方の武士の目を閉じた顔）が表示される（図１３６（Ｐ４））。そして、時間経過とともに、表示された武士の目元が拡大表示されるとともに、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態で上下方向に小刻みに可動される（図１３６（Ｐ５））。これにより遊技者は特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）を用いる演出が行われることへの期待感を高める。また、このとき操作ボタン４１０を高速点滅態様で発光装飾させたり、刀装飾体５００１を納刀状態から第一抜刀状態に変化させて上下可動させたりしてもよい。そして、設定される演出パターンに応じて、操作ボタン４１０又は刀装飾体５００１が操作有効な操作手段として機能し、操作ボタン４１０の押圧操作又は刀装飾体５００１の納刀操作に基づく特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の演出が行われる。なお、操作ボタン４１０が操作対象となるパターンは、刀装飾体５００１が操作対象となるパターンよりも期待度が低いように設定されている。

【１３３２】

操作手段として操作ボタン４１０が用いられる場合には、演出表示装置１６００の表示領域に表示されていた操作有効示唆画像の武士の額に汗が滲む画像（操作ボタン確定画像）が表示され、操作ボタン４１０が発光装飾される（図１３７（Ｒ１））。そして、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の小刻み可動が継続されるとともに、操作ボタン４１０が発光装飾される中、操作ボタン４１０の操作有効期間が開始され、操作ボタン４１０の押圧操作を促す操作促進演出が行われる（図１３７（Ｒ２））。演出表示装置１６００の表示領域には、操作対象となる操作手段（操作ボタン４１０）の画像と操作回数と操作有効期間が表示される。ここで、操作ボタン４１０は、必要回数操作されると発光装飾されなくなる。

【１３３３】

そして、変動表示の結果が大当りとなる場合には、遊技者による操作ボタン４１０の押圧操作が検出されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から全落下状態に落下可動される（図１３７（Ｒ３））。このとき、演出表示装置１６００の表示領域の画面右上に表示されていた装飾図柄は画面右下に遊技者から視認可能に停止表示される。なお、

前述（図１３３（Ｍ４））と同様にこの時点では遊技者に装飾図柄の態様が把握されにくいようにしてもよい。次いで、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が全落下状態から再び初期状態に戻され、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）との重複が解除された演出表示装置１６００の表示領域には、画面中央に大当りを報知する画像（装飾図柄の停止態様「７７７」、「お見事」のメッセージ）が表示される（図１３７（Ｒ４））。

【１３３４】

一方、変動表示の結果がはずれとなる場合には、遊技者による操作ボタン４１０の押圧操作が検出されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の小刻み可動が停止され、演出表示装置１６００の表示領域には、画面中央にはずれ態様（「７６７」）の装飾図柄が停止表示される（図１３７（Ｒ５））。

【１３３５】

操作手段として刀装飾体５００１が用いられる場合には、演出表示装置１６００の表示領域に表示されていた操作有効示唆画像の目を閉じていた武士が目を開け眼光が鋭くなる画像（刀装飾体確定画像）が表示され、刀装飾体５００１は、納刀状態からオーラ部材付き形態の第二抜刀状態にされる（図１３８（Ｑ１））。このとき、刀装飾体５００１は発光装飾されてもよい。遊技者は表示領域の画像によって操作ボタン４１０ではなく刀装飾体５００１が操作有効であることを把握可能であるが、この時点で刀装飾体５００１がオーラ部材付き形態であるか否か等の形態は刀装飾体５００１を実際に見ることで把握可能である。次いで、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が小刻みに可動される中、第二抜刀状態になって所定期間が経過し、刀装飾体５００１の操作有効期間が始まると、演出表示装置１６００の表示領域には、遊技者に刀装飾体５００１の納刀操作を促す操作促進画像と操作有効期間を示すゲージが表示される（図１３８（Ｑ２））。

【１３３６】

そして、今回の変動表示の結果が大当りとなる場合には、遊技者による納刀操作が検出されると、前述の図１３７（Ｒ３）及び（Ｒ４）と同様の演出遷移を辿る（図１３８（Ｑ３）及び（Ｑ４））。一方、変動表示結果がはずれとなる場合には、遊技者による納刀操作が検出されると、前述の図１３７（Ｒ５）と同様の演出遷移を辿る（図１３８（Ｑ５））。

【１３３７】

このように、操作ボタン４１０の押圧操作に基づいて実行される特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下状態に応じて期待度が示唆されるので、画像による期待度示唆よりも迫力ある期待度示唆を提供することができ、遊技興趣の低下を抑制することができる。また、操作ボタン４１０の押圧操作に基づいて特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が落下可動されない場合でも、遊技者に操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１のどちらかの操作手段の操作機会が再度付与される。操作機会が付与される操作手段によっても期待度を示唆することができるので、代わり映えせず単調な操作演出となることで懸念される遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１３３８】

なお、前述の図１２８～図１３８には、刀装飾体５００１を用いたリーチ演出の演出パターンを３例挙げたが、各種演出態様を組合せてもよい。これにより、多種多様な演出を提供でき、より遊技興趣を高めることができる。

【１３３９】

（刀装飾体の形態）

図１３９を参照して、本例の刀装飾体５００１の形態について説明する。前述までの刀装飾体５００１の形態は、オーラ部材付き形態とオーラ部材なし形態の２種類が設けられていたが、ここでは、さらに柄部５０１２が動作されることで刀部５０１０が変形する形態が２種類設けられる。

【１３４０】

図１３９は、擬似連演出に用いられる刀装飾体５００１の形態について説明する図である。ここでの刀装飾体５００１は、柄部５０１２の変形によって２段階の形態変化を可能

に設けられるとともに、扉枠３の鞘部５０２０の内部に設けられ、鞘部５０２０の左右側部から遊技者に視認可能に出現するオーラ部材５０４０を有することを特徴とする。オーラ部材５０４０は、前述のオーラ部材５０３５と同様に扉枠３の鞘部５０２０の内部に設けられるが、その動作態様は前述のオーラ部材５０３０と同様に左右方向に可動するものである。図１３９（Ａ）～（Ｄ）は、納刀状態における刀装飾体５００１の形態の種類（段階変化）を示す図であり、順に、段階０形態～段階３形態を示す。刀装飾体５００１は、演出に応じて段階０形態～段階３形態のいずれかの形態となる。

【１３４１】

図１３９（Ａ）に示すように、段階０形態は、前述の図１２４（Ａ）及び図１２６（Ａ）と同様の通常状態における形態であり、どの構成部材も動作が何ら要求されていない初期形態を示す。図１３９（Ｂ）に示すように、段階１形態は、段階０形態からオーラ部材５０４０の動作によってオーラ部材５０４０が鞘部５０１２の側面外部に出現する形態を示す。図１３９（Ｃ）に示すように、段階２形態は、段階１形態から柄部５０１２が中心から左右に二分割されるように広がって可動し、中から第一装飾部５０１２ａが出現する形態を示す。図１３９（Ｄ）に示すように、段階３形態は、段階２形態においてさらに柄部５０１２の内部から第二装飾部５０１２ｂが上方に可動されて第一装飾部５０１２ａと一体的な装飾を形成する形態を示す。ここでの段階１形態～段階３形態は刀装飾体５００１を第二抜刀状態にさせずとも形態変化を可能としている。さらに、操作手段の操作部として遊技者による操作を受け付け可能な刀部５０１０と、動作しない鞘部５０２０が共に動作して一体的な装飾体を形成するので、より迫力ある操作手段を提供することができる。

【１３４２】

（特定装飾部材ＳＤＹを用いた操作前示唆演出）

続いて、図１４０～図１４３を参照して、リーチ演出において操作ボタン４１０又は刀装飾体５００１が操作有効となる操作有効期間の前に実行される操作前示唆演出について説明する。操作前示唆演出では、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の動作によって複数の操作手段のうち、操作ボタン４１０が操作有効となるか、刀装飾体５００１が操作有効となるかを示唆可能としている。具体的には、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）を用いた操作前示唆演出による示唆パターンとして、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期位置に位置された状態で操作有効期間を発生させる第１示唆パターンと、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期位置から示唆位置へ動作された状態で操作有効期間を発生させる第２示唆パターンとがあり、刀装飾体５００１（操作ボタン４１０よりも当り期待度が高く設定）が操作有効になる場合には、第１示唆パターンよりも高い割合で第２示唆パターンが実行される。具体的には、操作有効期間においても特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期位置に位置された状態で操作有効期間を発生させる第１示唆パターン（図１４０（Ｂ））の操作前示唆演出が行われた場合には、３０％の確率で刀装飾体５００１が操作有効となり、７０％の確率で操作ボタン４１０が操作有効となる。これに対し、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が示唆位置へ動作された状態で操作有効期間が発生させる第２示唆パターン（図１４２（ＡＡ１））の操作前示唆演出が行われた場合には、７０％の確率（ステップアップパターン含む）で刀装飾体５００１が操作有効となり、３０％の確率で操作ボタン４１０が操作有効となる。以下に、操作前示唆演出の第１示唆パターン及び第２示唆パターンにおける特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の動作に応じた演出遷移例について説明する。

【１３４３】

（第１示唆パターン）

図１４０及び図１４１は、主制御基板１３１０によって抽選された変動パターンの変動演出（リーチ演出）に基づいて、周辺制御基板１５１０による抽選によってリーチ演出中に操作ボタン４１０又は刀装飾体５００１のいずれかが操作有効とされると決定した場合に、第１示唆パターンの操作前示唆演出が実行されるリーチ演出の遷移例を示す図である。このリーチ演出では、演出表示装置１６００の表示領域において三つの装飾図柄がリーチ状態となると（図１４０（Ａ））、周辺制御基板１５１０の抽選により操作有効とされ

ることが予め決定された操作ボタン４１０又は刀装飾体５００１のいずれかの操作手段に対する操作有効期間が発生される前に第１示唆パターンの操作前示唆演出が実行される。第１示唆パターンの具体的な演出内容として、操作有効期間が発生される前の演出表示装置１６００の表示領域に操作手段が操作有効となることを示唆する操作演出示唆画像（オーラの回転）が表示され（図１４０（Ｂ））、このとき、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）は、初期位置を維持している。また、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１に変化はない。

【１３４４】

そして、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）を初期位置に維持した状態で、操作有効とされることが予め決定されている操作手段（操作ボタン４１０又は刀装飾体５００１）に対する操作有効期間を発生させる。本例では、操作ボタン５００１が操作有効とされる場合には、操作前示唆演出として第２示唆パターン（後述する）よりも高い割合で第１示唆パターンが実行されるように設定している。つまりは、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期位置にある状態で操作有効期間が発生した場合には、刀装飾体５００１よりも操作ボタン４１０のほうが高い割合で操作有効とされることを遊技者に示唆可能となる。

【１３４５】

操作ボタン４１０が操作有効になる場合には、図１４０（Ｃ）に示すように、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期位置を維持している状態で操作ボタン４１０に対する操作有効期間を発生させる。それとともに演出表示装置１６００の表示領域では、遊技者に操作ボタン４１０の押圧操作を促す操作促進画像と操作有効期間を示すゲージが表示される操作促進演出が行われる。また、このとき操作ボタン４１０は発光装飾され、遊技者が操作対象を容易に認識できるようにしている。また、刀装飾体５００１が操作有効となる場合においても、操作ボタン４１０よりも低い割合であるが操作前示唆演出が第１示唆パターンで実行される場合がある。そのときには、図１４０（Ｄ）に示すように、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期位置を維持している状態で、刀装飾体５００１に対する操作有効期間を発生させる。それとともに演出表示装置１６００の表示領域では、遊技者に刀装飾体５００１の納刀操作を促す操作促進画像と操作有効期間を示すゲージが表示される操作促進演出が行われる。また、このとき刀装飾体５００１は納刀状態から第二抜刀状態（オーラ部材付き形態）に状態変化され、遊技者による納刀操作が可能にされる。

【１３４６】

前述の図１４０（Ｃ）又は（Ｄ）において操作有効な操作手段（操作ボタン４１０又は刀装飾体５００１）への操作が検出されると、今回の変動表示の結果が大当りとなる場合には、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から全落下状態になるよう落下可動される（図１４１（ＣＣ１））。次いで、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が再び初期状態に戻されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）との重複が解除された演出表示装置１６００の表示領域には、大当りを報知する画像（装飾図柄の停止態様「７７７」、「お見事」のメッセージ）が表示される（図１４１（ＣＣ２））。一方、今回の変動表示の結果がはずれとなる場合には、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）は初期状態を維持して可動されないまま、演出表示装置１６００の表示領域には、はずれを報知する画像（装飾図柄の停止態様「７６７」）が表示される（図１４１（ＣＣ３））。

【１３４７】

（第２示唆パターン）

図１４２は、前述した第１示唆パターンと同様にリーチ演出中に操作ボタン４１０又は刀装飾体５００１のいずれかが操作有効とされると決定した場合に、第２示唆パターンの操作前示唆演出が実行されるリーチ演出の遷移例を示す図である。尚、図１４３は、操作前示唆演出として第２示唆パターンが行われたにも拘わらず、刀装飾体５００１が操作有効とならずに一旦は操作ボタン４１０が操作有効になり、その後に刀装飾体５００１が操作有効になるステップアップパターンの操作前示唆演出について示す図である。

【１３４８】

図１４２（ＡＡ１）に示すように、第２示唆パターンの操作前示唆演出は、周辺制御基

板１５１０の抽選により操作有効とされることが予め決定された操作ボタン４１０又は刀装飾体５００１のいずれかの操作手段に対する操作有効期間が発生される前に実行される。第２示唆パターンの具体的な演出内容として、操作有効期間が発生される前の演出表示装置１６００の表示領域に操作手段が操作有効となることを示唆する操作演出示唆画像（オーラの回転）が表示される。このとき表示される操作演出示唆画像は、第１示唆パターンにおいて表示される画像と同じであるが、第２示唆パターンにおいては操作演出示唆画像の表示とともに、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期位置から正面視で演出表示装置１６００の表示領域の上方部分と重なる小落下状態（示唆位置）に動作し、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）は、初期位置と示唆位置との間で上下方向に小刻みに可動される。このとき、操作ボタン４１０及び刀装飾体に変化はない。

【１３４９】

そして、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）を示唆位置に動作された状態で、操作有効とされることが予め決定されている操作手段（操作ボタン４１０又は刀装飾体５００１）に対する操作有効期間を発生させる。本例では、刀装飾体５００１が操作有効とされる場合には、操作前示唆演出として第１示唆パターンよりも高い割合で第２示唆パターンが実行されるように設定している。つまりは、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が示唆位置にある状態で操作有効期間が発生した場合には、操作ボタン４１０よりも刀装飾体５００１のほうが高い割合で操作有効とされることを遊技者に示唆可能となる。

【１３５０】

刀装飾体５００１が操作有効となる場合には、図１４２（ＡＡ３）に示すように、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が示唆位置に動作している状態で刀装飾体５００１に対する操作有効期間を発生させる。それとともに演出表示装置１６００の表示領域では、遊技者に刀装飾体５００１の納刀操作を促す操作促進画像と操作有効期間を示すゲージが表示される操作促進演出が行われる。このとき刀装飾体５００１は納刀状態から第二抜刀状態（オーラ付き形態）に状態変化され、遊技者による納刀操作が可能にされる。また、操作ボタン４１０が操作有効となる場合においても、低い割合ではあるが操作前示唆演出が第２示唆パターンで実行される場合がある。そのときには、図１４２（ＡＡ２）に示すように、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が示唆位置に動作している状態で操作ボタン４１０に対する操作有効期間を発生させ、それとともに演出表示装置１６００の表示領域では、遊技者に操作ボタン４１０の押圧操作を促す操作促進画像と操作有効期間を示すゲージが表示される操作促進演出が行われる。なお、第２示唆パターンでは、操作促進演出において遊技者の操作が検出されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が示唆位置に動作している状態から初期状態に可動される。また、初期状態に戻されることなく示唆位置に動作している状態から特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の全落下状態若しくは初期状態への可動が行われるようにしてもよい。

【１３５１】

そして、前述の図１４２（ＡＡ２）又は（ＡＡ３）において操作有効な操作手段（操作ボタン４１０又は刀装飾体５００１）への操作が検出されると、前述の図１４０（Ｃ）又は（Ｄ）と同様に、今回の変動表示の結果が大当りとなる場合には、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から全落下状態になるよう落下可動される（図１４１（ＣＣ１））。次いで、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が再び初期状態に戻されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）との重複が解除された演出表示装置１６００の表示領域には、大当りを報知する画像（装飾図柄の停止態様「７７７」、「お見事」のメッセージ）が表示される（図１４１（ＣＣ２））。一方、今回の変動表示の結果がはずれとなる場合には、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）は初期状態を維持して可動されないまま、演出表示装置１６００の表示領域には、はずれを報知する画像（装飾図柄の停止態様「７６７」）が表示される（図１４１（ＣＣ３））。操作促進演出以降の演出遷移は、第１示唆パターンにおける操作促進演出以降の演出遷移と同様である。

【１３５２】

なお、第２示唆パターンにおける特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の動作パターンは示唆

位置に動作されるパターンだけでなく、複数の動作パターンが設けられてもよい。例えば、刀装飾体５００１が操作有効となる割合が異なるように複数種類の動作パターンを設ける場合には、動作に対する遊技者の関心を高めることができるので、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）を用いた操作前示唆演出及び操作促進演出の興趣を高めることができる。

【１３５３】

（ステップアップパターン）

特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が示唆位置へ動作された状態で操作有効期間が発生させる第２示唆パターンの操作前示唆演出が行われ、刀装飾体５００１が操作有効になる場合には、刀装飾体５００１が操作有効となるまでに前述の図１４２（ＡＡ１）→（ＡＡ３）の演出遷移を辿る基本パターンの他に、一旦は操作ボタン４１０が操作有効になり、その後刀装飾体５００１が操作有効になるステップアップパターンが設けられている。

【１３５４】

図１４３（ＢＢ１）～（ＢＢ４）に示すように、ステップアップパターンの操作前示唆演出は、周辺制御基板１５１０の抽選により操作有効とされることが予め決定された刀装飾体５００１に対する操作有効期間が発生される前に、すなわち前述の図１４２（ＡＡ３）に示す刀装飾体５００１の操作促進演出が行われる前に実行される。

【１３５５】

ステップアップパターンでは、まず、前述の図１４２（ＡＡ１）と同様の操作演出示唆画像（オーラの回転）の表示及び特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の小刻み可動が行われる（図１４３（ＢＢ１））。次いで、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）を示唆位置に動作された状態で、操作ボタン４１０に対する操作有効期間を発生させる。それとともに操作ボタン４１０が発光装飾され、演出表示装置１６００の表示領域では、遊技者に操作ボタン４１０の押圧操作を促す操作促進画像と操作有効期間を示すゲージが表示される操作促進演出が行われる（図１４３（ＢＢ２））。ここでは操作ボタン４１０の操作有効期間中に遊技者による操作ボタン４１０の押圧操作が検出されても前述の図１４１に示すような結果報知は行われず、操作有効な操作手段の切り替えを示唆する切替示唆画像（大部分のブラックアウト画像）が表示される（図１４３（ＢＢ３））。切替示唆画像は、遊技者による操作ボタン４１０の押圧操作又は操作ボタン４１０の操作有効期間の終了を契機に表示される。その後、刀装飾体５００１が納刀状態から第二抜刀状態（オーラ付き形態）に変化するとともに、演出表示装置１６００の表示領域には、操作有効となる操作手段が操作ボタン４１０から刀装飾体５００１に切り替えられることを報知する切替報知画像（「抜刀チャンス」「刀を納めて頂きたくござ候う」のメッセージ）が表示される（図１４３（ＢＢ４））。この間、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）は示唆位置に動作した状態である。そして、刀装飾体５００１の操作有効期間を発生させると、前述の図１４２（ＡＡ３）に示す刀装飾体５００１の操作促進演出が行われる。操作促進演出以降の演出遷移は、前述の第２示唆パターンにおける操作促進演出以降の演出遷移（図１４１）と同様である。

【１３５６】

なお、前述の図１４３（ＢＢ２）のときにボタン操作４１０を操作有効にすることなく（操作促進演出なし）、ボタン操作４１０の画像表示のみが行われるようにしてもよい。遊技者の関心を一旦はボタン操作４１０に向けたのちに刀装飾体５００１を操作させるようにできればよい。また、ステップアップパターンは、第２示唆パターンとなるときに限らず、第１示唆パターンとなるときにも選択可能にしてもよい。

【１３５７】

このように、本例の操作前示唆演出では、複数の操作手段のうち一方の操作手段が操作有効とされる操作手段の操作有効期間が発生される前に、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の位置を変化可能とし、その位置によって操作有効とされる操作手段を示唆する。具体的には、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期位置に位置している状態において操作有効期間が発生される第１示唆パターン（図１４０（Ｂ））では、操作ボタン４１０が操作有効とされる期待度が高く、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が示唆位置に位置している状態において操作有効期間が発生される第２示唆パターン（図１４２（ＡＡ１）では、刀装飾体

５００１が操作有効とされる期待度が高い。このため、遊技者はいずれの操作手段が操作有効となるか把握するために特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の状態に着目するので、操作前示唆演出の興趣を高めることができる。

【１３５８】

また、第２示唆パターンでは操作前示唆演出において特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の上下方向の小刻み可動が行われる。そして、操作手段の操作後の結果報知（図１４１）にも特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の動作演出（落下演出）が用いられるので、操作前示唆演出の上下小刻み可動から落下演出を一連の演出に見せることができ、遊技興趣の低下を抑制することができる。なお、前述では特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の状態、すなわち可動体によって操作有効となる操作手段が操作有効となる期待度を示したが、これに限らず、操作前示唆演出中にキャラクタ表示を行って期待度を示唆してもよい。また、操作有効となる操作手段が決まったときに、操作ボタン４１０の点灯、又は、刀装飾体５００１の第二抜刀状態への変化だけでなく、操作有効となる操作手段を振動等によって可動させたりしてもよい。

【１３５９】

また、第２示唆パターンには、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が示唆位置に位置している状態において一旦は操作ボタン４１０が操作有効になったのちに（もしくは操作有効になると見せかけたのちに）刀装飾体５００１が操作有効になるステップアップパターンが設けられている。これにより、遊技者は双方の操作手段に関心を持つ。また、操作前示唆演出の直後に操作ボタン４１０が操作有効となってもその後に刀装飾体５００１が操作有効になるかもしれない期待をもつことができるので、操作意欲の減退及び遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１３６０】

なお、操作前示唆演出の第１示唆パターンにおいて、複数の操作手段（操作ボタン４１０又は刀装飾体５００１）のうちいずれかが操作有効とされる操作有効期間の前の操作演出示唆画像が表示されるタイミングにおいて（図１４０（Ｂ））、第２示唆パターンと同様に（図１４２（ＡＡ１））、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）を初期位置から正面視で演出表示装置１６００の表示領域の上方部分と重複する小落下状態（示唆位置）に動作し、初期位置と示唆位置との間で上下方向の小刻み可動をさせるようにしても良い。なお、その後に操作有効期間を発生させるときには特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）は初期位置（静止）に戻される。これにより、第１示唆パターンにおける特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の動作は、同タイミングの第２示唆パターンにおける動作と一部同じ動作となるので、遊技者に第１示唆パターンによる操作演出示唆画像が表示された場合においても、第２示唆パターンの操作前示唆演出が実行されていると思わせることが可能となる。このため、第１示唆パターンによる操作前示唆演出が実行されている場合においても遊技者に刀装飾体５００１が操作有効となることを期待させることが可能となる。そして、遊技者は、操作演出示唆画像の表示タイミングで動作される特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が示唆位置に動作された状態で操作有効期間が発生することを強く望むので、操作前示唆演出の興趣を向上させることができる。

【１３６１】

［特定の操作関連演出］

上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御ＭＰＵ１５１１ａ）では、大当り判定の結果に応じた演出判定で特定の結果が得られた場合、遊技盤側演出表示装置１６００において特定の演出パターンで演出を実行する。特定の演出パターンが実行される演出期間では、遊技者による操作によって特定の演出実行条件を成立させる特定演出受付期間（有効期間）を発生可能であり、該特定演出受付期間内で操作が行われると、特定の演出実行条件の成立に基づき特定の操作時演出（特典付与にかかる期待度が示唆される演出など）を実行可能としている。特定の操作時演出の結果として示唆される特典付与にかかる期待度は１００％や０％であってもよい。

【１３６２】

また、これも上述した通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、このような操作時演出（操作すると特典付与にかかる期待度が示唆される演出など）に供される操作手段として、操作ボタン４１０のほか、これとは別の操作手段（刀装飾体５００１など）をさらに備えることが可能とされている。この点、特定の演出パターンでは、演出判定の結果に基づいて、操作ボタン４１０に対して操作機会が付与される場合（操作ボタン４１０を操作すると特定の演出実行条件が成立する場合）と、これとは別の操作手段（刀装飾体５００１など）に対して操作機会が付与される場合（別の操作手段を操作すると特定の演出実行条件が成立する場合）とがある。そして、別の操作手段（刀装飾体５００１など）に対して操作機会が付与されると、その操作機会で操作が行われずとも該操作機会が付与される当該操作前演出が発生しただけで、操作ボタン４１０に対して操作機会が付与される場合よりも特典付与にかかる期待度（大当り期待度）が高いことを遊技者に対して認識可能とされるようにしている。別の操作手段（刀装飾体５００１など）に対して操作機会が付与されたときに示唆される特典付与にかかる期待度は１００％や０％であってもよい。

【１３６３】

このような構成によれば、別の操作手段（刀装飾体５００１など）に対して操作機会が付与された場合は、該別の操作手段（刀装飾体５００１など）に対する操作に応じた操作時演出が未だ行われていない前段階にあり、且つ今まさに操作が行われようとしている状況にあるときの遊技興趣の向上を図ることができるようになる。すなわちこの場合、別の操作手段（刀装飾体５００１など）に対する操作に応じた操作時演出において所望の演出結果（特典付与にかかる期待度が高いことが示唆される演出結果など）が現れないようになっていたり、特定演出受付期間（有効期間）内に操作手段に対する操作を行うことができなかった場合であっても、このような操作関連演出を通じて遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【１３６４】

そして、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御ＭＰＵ１５１１ａ）では、このような演出的性質を有した複数の操作手段（操作ボタン４１０、刀装飾体５００１など）のいずれかに操作機会を付与する場合は、それら操作機会の付与に際して、共通の操作関連演出（例えば、図１４２（ＡＡ１）を参照）実行可能としている。

【１３６５】

例えば、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御ＭＰＵ１５１１ａ）では、操作ボタン４１０に対する操作が有効化（演出受付可能に）される有効期間（演出受付期間）を発生させる演出態様として、少なくとも、

・刀装飾体５００１に対する操作が有効化（演出受付可能に）される場合にも現れうる「特定の操作関連演出」が演出開始されてから当該操作ボタン４１０に対する操作が有効化（演出受付可能に）される有効期間（演出受付期間）を発生させる第１の演出態様、及び

・「特定の操作関連演出」が演出開始されることなく当該操作ボタン４１０に対する操作が有効化（演出受付可能に）される有効期間（演出受付期間）を発生させる第２の演出態様

といった複数の演出態様を用意しており、それら演出態様のいずれかを実行することで、操作ボタン４１０に対する操作が有効化（演出受付可能に）される有効期間（演出受付期間）を発生させるようにしている。

【１３６６】

このような構成によれば、複数の操作手段（操作ボタン４１０、刀装飾体５００１など）のうち特定操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対する操作が演出受付可能とされる期間が発生する場合と該特定操作手段とは別の操作手段（例えば、刀装飾体５００１）が演出受付可能とされる期間が発生する場合とのいずれの場合であっても、それらの期間発生に先立って共通（特定）の操作関連演出が実行可能とされるようになることから、特定操作手段及び別の操作手段のいずれが演出受付可能とされるかについての面白みを持たせることができるようになり、こうした演出が行われるもとで操作を行わせることで、遊

技興趣の低下が抑制されうるようになる。
【１３６７】
なお、このような共通（特定）の操作関連演出では、該演出が演出開始されてから所定時間が経過すると複数の操作手段（例えば、操作ボタン４１０、刀装飾体５００１）のいずれかに対応する演出受付期間が発生されることとなるが、少なくとも該演出が演出開始された時点ではそれら操作手段（例えば、操作ボタン４１０、刀装飾体５００１）のいずれに対応する演出受付期間が発生するかについては秘匿にするようにすることが望ましい。また、以下に例示される各操作関連演出については、演出受付期間が発生するよりも前に、複数の操作手段（例えば、操作ボタン４１０、刀装飾体５００１）のいずれに対して操作機会が付与されるのかを示す（演出結果表示を出現させる）ようにしてもよいし、演出受付期間が発生するのと同時を含めて、該演出受付期間が発生した以降の当該期間内で、複数の操作手段（例えば、操作ボタン４１０、刀装飾体５００１）のいずれに対して操作機会が付与されるのかを示す（演出結果表示を出現させる）ようにしてもよく、操作関連演出をいずれのタイミングまで実行するかについては適宜に変更可能である。
【１３６８】
［自動ボタン演出状態］
この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御ＭＰＵ１５１１ａ）では、自動ボタン演出状態（特定の演出状態）への制御が実行可能とされており、この自動ボタン演出状態に制御されているときに、大当り判定の結果に基づいて操作ボタン４１０に対する演出受付期間（より正確には、操作ボタン４１０に対する演出受付期間が設定されている所定の演出パターン）が発生すると、該演出受付期間内において遊技者による操作が演出受付されなかったとしても、該演出受付期間内において遊技者による操作が演出受付されたときと同じ変化を演出に対して生じさせる処理（自動演出機能）を実行可能としている。このような自動ボタン演出状態によれば、演出受付期間が発生する度に操作せずとも、操作したときの操作後演出が発生するようになることから、操作し忘れによる遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。なお、自動演出機能についてはこれが機能したときに操作が実際にあったときと同じ演出受付を生じさせることで、該演出受付に応じた処理が行われるようにしてもよいし、演出受付を生じさせずに演出受付があったときと同じ処理が行われるようにしてもよい。
【１３６９】
以下に説明する「自動演出機能」に関する実施例では、上述した操作関係の各技術や演出、設定などを適宜に組み合わせて用いたり、置き換えて用いたりするようにしてもよい。
【１３７０】
ここで、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御ＭＰＵ１５１１ａ）では、図柄変動が未実行の状態にあるデモ画面が表示されている期間中は、操作手段を複数回操作させることによって自動ボタン演出状態への設定がなされうるようにしている。より具体的には、操作ボタン４１０に対する１回目の操作によってメニュー画面を表示させた後、操作ボタン４１０に対する２回目の操作（若しくは、操作ボタン４１０とは異なる操作手段）によってメニュー画面内に表示されている「各種設定」が選択されて「各種設定」の画面が表示されるようにし、操作ボタン４１０に対する３回目の操作（若しくは、操作ボタン４１０とは異なる操作手段）によって「各種設定」の画面内に表示されている「自動ボタン演出状態の設定」が選択されると、自動ボタン演出状態への設定がなされるようになっている。なお、操作ボタン４１０のみを複数回にわたって操作するようにしてもよいし、操作ボタン４１０に対する操作とこれとは異なる操作手段に対する操作とで合わせて複数回にわたって操作するようにしてもよい。
【１３７１】
これに対し、図柄変動が実行状態にある期間中は、操作ボタン４１０が１回操作されるだけで自動ボタン演出状態への設定がなされうるようにしており、このような操作の簡易化によって、図柄変動中における演出進展への注視を維持しつつ自動ボタン演出状態への

設定が可能とされるようにしている。ただし、遊技者の中には、有効期間が発生しているか否かにかかわらず操作ボタン４１０に対する操作を積極的に行いたいと思う者がおり、このような者からすれば、操作ボタン４１０を操作しただけで自動ボタン演出状態への設定がなされるようなことがあると、遊技興趣が低下しかねない。そこで、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、図柄変動が実行状態にある期間中に自動ボタン演出状態への設定がなされるようにするためには、操作ボタン４１０に対する操作状態が所定時間（ここでは２秒間）にわたって維持される態様（いわゆる「長押しの態様」）でこれを１回操作させることが求められるようにしている。これにより、図柄変動が実行状態にある期間中、有効期間が発生しているか否かにかかわらず操作ボタン４１０に対する操作が積極的に行われるようなことがあったとしても、自動ボタン演出状態へと誤って設定されてしまうことを生じ難くすることができるようになる。なお、図柄変動が実行状態にある期間のうち少なくとも演出受付期間が発生しているときには長押しの態様で操作が行われたとしても自動ボタン演出状態への設定がなされないようにすることが望ましい。

【１３７２】

一方、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御ＭＰＵ１５１１ａ）では、自動ボタン演出状態が設定されている状態においてこれを設定解除させる方法としても、図柄変動が未実行の状態にあるデモ画面が表示されている期間中と、図柄変動が実行状態にある期間中とで異なる操作態様が求められるようになっている。

【１３７３】

すなわち、図柄変動が未実行の状態にあるデモ画面が表示されている期間中は、操作手段を複数回操作させることによって自動ボタン演出状態の設定解除がなされうるようにしている。より具体的には、操作ボタン４１０に対する１回目の操作によってメニュー画面を表示させた後、操作ボタン４１０に対する２回目の操作（若しくは、操作ボタン４１０とは異なる操作手段）によってメニュー画面内に表示されている「各種設定」が選択されて「各種設定」の画面が表示されるようにし、操作ボタン４１０に対する３回目の操作（若しくは、操作ボタン４１０とは異なる操作手段）によって「各種設定」の画面内に表示されている「自動ボタン演出状態の解除」が選択されると、自動ボタン演出状態が設定解除されるようになっている。

【１３７４】

これに対し、図柄変動が実行状態にある期間中は、操作ボタン４１０が１回操作されるだけで自動ボタン演出状態の設定解除がなされうるようにしており、このような操作の簡易化によって、図柄変動中における演出進展への注視を維持しつつ自動ボタン演出状態の設定解除が可能とされるようにしている。ただし、自動ボタン演出状態へと設定する場合とは異なり、操作ボタン４１０に対する操作状態を所定時間にわたって維持せずとも（長押しの操作態様でなくても）、操作ボタン４１０が操作状態へと位置したことが検出されるだけで（単発の操作態様で操作されるだけで）自動ボタン演出状態が設定解除されるようになっている。すなわち、操作ボタン４１０に対して何らかの操作が行われたということは、該操作ボタン４１０に対する操作を行いたい願望が現われている状況にあると言えることから、該操作があった時点で自動ボタン演出状態を設定解除させて通常の演出状態へと早期復帰させることで、遊技興趣が好適に維持されることが期待されるようになる。

【１３７５】

なお上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御ＭＰＵ１５１１ａ）では、操作ボタン４１０を含めて複数の操作手段を備えて構成されている。この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御ＭＰＵ１５１１ａ）では、操作ボタン４１０に対する操作によって設定された自動ボタン演出状態にあるときに、大当り判定の結果に基づいて操作ボタン４１０とは異なる特定の操作手段（例えば、刀装飾体５００１など）に対して操作機会が付与される演出受付期間（より正確には、刀装飾体５００１などに対する演出受付期間が設定されている所定の演出パターン）が発生し、該演出受付期間内において遊技者による操作（刀装飾体５００１に対する操作）が演出受付されなかったとしても、該演出受付期間内において遊技者による操作（刀装飾体５００１に対する操作）が

演出受付されたときと同じ変化を演出に対して生じさせる処理（自動演出機能）を実行可能としている。このような構成によれば、複数の操作手段（操作ボタン４１０、刀装飾体５００１など）のうち操作ボタン４１０に対する操作が演出受付可能とされる期間が発生するのか、それとも別の操作手段（例えば、刀装飾体５００１）に対する操作が演出受付可能とされる期間が発生するのかについての上述した演出（特定の操作関連演出（図１６４（ＡＡ１）などを参照））が実行された場合、その演出結果として操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１のいずれが演出受付可能とされたとしても操作し忘れを心配する必要がなくなることから、このような特定の操作関連演出を安心して楽しむことができるようになる。

【１３７６】

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御ＭＰＵ１５１１ａ）では、

・特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されているときに複数の操作手段のうち第一操作手段（例えば、操作ボタン４１０）を操作対象として設定した第一側演出受付期間が発生すると、該第一側演出受付期間内に第一操作手段に対する操作が行われなかったとき、第一操作手段に対する操作が行われたときと同じ変化を演出に対して生じさせる自動処理を実行可能であり（第一自動演出手段）、

・特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されているときに複数の操作手段のうち第二操作手段（例えば、刀装飾体５００１など）を操作対象として設定した第二側演出受付期間が発生すると、該第二側演出受付期間内に第二操作手段に対する操作が行われなかったとき、第二操作手段に対する操作が行われたときと同じ変化を演出に対して生じさせる自動処理を実行可能である（第二自動演出手段）

といった構成を備えることとした上で、第一側演出受付期間及び第二側演出受付期間のいずれが発生した場合であっても、該期間が発生してから同じ特定時間が経過したときに第一自動演出手段による自動処理または第二自動演出手段による自動処理が実行可能とされるようにしている。

【１３７７】

このような構成によれば、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されているとき、第一操作手段を操作対象として設定した第一側演出受付期間と、第二操作手段を操作対象として設定した第二側演出受付期間とのいずれが図柄変動の実行期間内で発生した場合であっても、それら期間の発生から同じ特定時間が経過したときに自動演出機能が機能しうるようになることから、安心して演出を楽しむことができるようになる。

【１３７８】

ただし、第一操作手段（例えば、操作ボタン４１０）を操作対象として設定した第一側演出受付期間が発生した場合は、該第一側演出受付期間が発生してから特定時間が経過したときに第一自動演出手段による自動処理が実行される場合と、該第一側演出受付期間が発生してから特定時間とは異なる時間が経過したときに第一自動演出手段による自動処理が実行される場合とがあるように図柄変動内における演出進展を行うようにしてもよい。このような構成によれば、第一側演出受付期間が発生してから特定時間が経過したときに第一自動演出手段による自動処理が実行されると想定していたところ、これとは異なるタイミングで演出受付がなされて操作後演出が自動発生するようになることから、サプライズ的な演出として機能させることができるようになる。

【１３７９】

なお、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されると、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されていないときよりも図柄変動期間内で操作手段に対して操作機会が付与される演出受付期間が発生する割合が高くなるようにしてもよい。すなわちこの場合、演出受付期間が発生する頻度が高くなることで、該演出受付期間内での操作し忘れが生じる頻度も高くなることが想定されうるが、操作し忘れが生じたとしても自動演出機能が機能することによって操作後演出は実行されることから、操作し忘れが多発することによる遊技興趣の低下を抑制しつつ、演出受付期間がより高い頻度で発生させることができるようになる。ちなみに、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されると、

第一操作手段に対する演出受付期間と第二操作手段に対する演出受付期間とのいずれの発生割合も高くなるようにすることが望ましいが、発生割合の高くなる度合いについては、第一操作手段に対する演出受付期間と第二操作手段に対する演出受付期間とで異ならせるようにすることがより望ましい。

【１３８０】

また上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御ＭＰＵ１５１１ａ）では、

・演出受付期間内で演出受付条件が成立すると、操作後演出を実行可能であり（操作後演出実行手段）、

・演出受付期間内で遊技者による操作が行われたことに基づいて演出受付条件を成立させる処理を実行可能とし（遊技者操作受付手段）、

・演出受付期間内で遊技者による操作が行われなかったとき、該演出受付期間内の特定タイミングで遊技者による操作を受けること無しで演出受付条件を成立させる処理を実行可能（自動演出受付手段）

としたものであるが、演出受付期間内の特定タイミングについては、該演出受付期間が開始されてから当該演出受付期間として設定されている時間の少なくとも半分以上が経過するまでは到来しないように設定することとしている。これにより、自動演出機能が機能するまでの間に遊技者自らが操作するだけの十分な余裕が与えられるようになり、遊技者による操作によって演出受付を生じさせる選択肢も残されるようになることから、遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

【１３８１】

なおこの場合、第一側演出受付期間が発生してから特定時間が経過したときに第一自動演出手段による自動処理が実行される場合と、第一側演出受付期間が発生してから特定時間とは異なる時間が経過したときに第一自動演出手段による自動処理が実行される場合とがあるように図柄変動内における演出進展を行うとしたときには、上記「特定時間」や、上記「特定時間とは異なる時間」のいずれもが、当該第一側演出受付期間として設定されている時間の少なくとも半分よりも長い時間値として設定されるようにすることとなる。

【１３８２】

ここで、自動ボタン演出状態に制御されているときの図柄変動の実行期間中に操作ボタン４１０に対する演出受付期間が発生し、該演出受付期間内において操作ボタン４１０に対する操作が演出受付された場合は、該演出受付に応じた操作後演出を発生させる処理が実行されることとなる。ただしこの際、該演出受付に応じた操作後演出を発生させる処理に加えて、自動ボタン演出状態を設定解除させる処理も併せて行うようにしてもよい。

【１３８３】

また、これも同様、自動ボタン演出状態に制御されているときの図柄変動の実行期間中に操作ボタン４１０とは異なる操作手段（刀装飾体５００１など）に対する演出受付期間が発生し、該演出受付期間内において刀装飾体５００１に対する操作が演出受付された場合も、該演出受付に応じた操作後演出を発生させる処理と、自動ボタン演出状態を設定解除させる処理とをそれぞれ実行するようにすることが望ましい。なおこの際も、「演出受付に応じた操作後演出」については、自動ボタン演出状態に制御されていない期間中に刀装飾体５００１に対する演出受付期間が発生し、該演出受付期間内において刀装飾体５００１に対する操作が演出受付された場合に実行される操作後演出と同じ内容の演出として実行されることとなる。

【１３８４】

すなわち、自動ボタン演出状態（特定の演出状態）へと制御された後には、遊技者自らの操作次第で演出を進展させることのできる演出状態（通常の演出モード）に戻したい願望（特定の演出状態を終了させたい願望）が生じることがある。このような願望は、遊技者に対して操作機会が付与される演出受付期間が発生したときに生じることが多いが、該演出受付期間が開始されてからこれが終了されるまでの限られた時間内で、特定の演出状態を終了させるための操作と操作受付がなされるようにするための操作との両方をそれぞ

れ行うことは困難であり、その結果として操作機会が喪失されるようなことがあれば、遊技興趣が低下しかねない。この点、上記構成では、自動ボタン演出状態（特定の演出状態）に制御されているときに特定演出に関する演出受付期間が発生したときには、該演出受付期間内において操作機会が付与されている操作ボタン４１０または刀装飾体５００１に対する操作を１回行うだけで（単発の操作態様で操作されるだけで）、自動ボタン演出状態（特定の演出状態）を終了させる処理と演出に変化を生じさせうる処理（操作後演出を実行する処理）とがそれぞれ行われるようにしたことから、自動ボタン演出状態（特定の演出状態）を終了させて遊技者自らの操作次第で演出を進展させたい願望が演出受付期間内で生じた場合であっても、演出状態の切り替えをスムーズに行うことが可能とされるようになる。

【１３８５】

ただし、デモ画面が表示されている期間（図柄変動が未実行の状態）中における自動ボタン演出状態にかかる設定変更（自動ボタン演出状態への設定変更や、自動ボタン演出状態の設定解除）に関しては、刀装飾体５００１に対する操作を必要とせずにその設定変更が可能とされるようになっている。すなわち、刀装飾体５００１は、図柄変動の実行期間中において操作ボタン４１０よりも操作機会の付与される頻度が低くなっており、その分だけ操作機会が付与されたときには操作ボタン４１０よりも大当り期待度が高くされるものである。したがって、自動ボタン演出状態（特定の演出状態）にかかる設定変更だけを目的として刀装飾体５００１に対する操作が許容されることがないようにし、これによって刀装飾体５００１に対して操作機会が付与されたときのプレミアム感を高めて遊技興趣を維持するようにすることがより望ましいといえる。なお、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、図柄変動が未実行の状態にあるデモ画面が表示されている期間中は、複数の操作手段のうち刀装飾体５００１以外の操作手段（操作ボタン４１０や、これとは別の操作手段など）を複数回操作させることによって自動ボタン演出状態への設定や設定解除がなされうるようになっている。

【１３８６】

したがって、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、自動ボタン演出状態に制御されていないときの図柄変動の実行期間中においても、刀装飾体５００１に対する操作を必要とせずに自動ボタン演出状態への設定変更がなされうるようになっている。すなわち、操作ボタン４１０を「長押しの態様」で１回操作すれば自動ボタン演出状態へと制御されるようになっていることは上述した通りであるが、自動ボタン演出状態への設定変更だけを目的として刀装飾体５００１に対する操作が許容されることはないようにされている。

【１３８７】

すなわち、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、刀装飾体５００１に対する操作によって自動ボタン演出状態にかかる設定に変更が生じうる場合とは、自動ボタン演出状態に制御されているときの図柄変動の実行期間中に刀装飾体５００１に対する演出受付期間が発生し、該演出受付期間内において刀装飾体５００１に対する操作が演出受付されてこれに応じた操作後演出が出現される場合に限られる。このような構成によれば、刀装飾体５００１に対して操作機会が付与されたときのプレミアム感を損なうことなく、刀装飾体５００１に対する操作によって自動ボタン演出状態への設定変更を行うことができるようになる。

【１３８８】

なお、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御ＭＰＵ１５１１ａ）が備える複数の操作手段としては、自動ボタン演出状態にあるときに「演出受付期間内において操作せずとも操作時演出を発生させる自動演出機能」の対象にされうる操作手段（操作ボタン４１０、刀装飾体５００１）のほか、「演出受付期間内において操作せずとも操作時演出を発生させる自動演出機能」の対象にされない特殊操作手段をさらに含むものであってもよい。すなわちこの場合、図柄変動が実行状態にあるときに、特殊操作手段に対する操作機会が付与される演出受付期間が発生し、該演出受付期間内において特殊操作手段に対する操作が演出受付されると、該演出受付に応じた操作後演出によって大当りにかかる期待

度が示唆されることとなる。ただし、自動ボタン演出状態に制御されている状況にあったとしても、該演出受付期間内において特殊操作手段に対する操作が演出受付されなければ、上記演出受付されたときと同じ操作後演出が現れることはない。ただしこの場合、上記演出受付されたときと同じ操作後演出が現れることはないが、上記演出受付されたときと異なる演出であればこれを出現させるようにしてもよい。

【１３８９】

また、操作ボタン４１０（長押しの態様での操作）を用いた自動ボタン演出状態への設定については、図柄変動が実行状態にある期間のうち該操作ボタン４１０に対する演出受付期間が発生しているときのみならず、該操作ボタン４１０とは別の操作手段に対する演出受付期間（刀装飾体５００１を操作すると期待度が示唆される演出受付期間や、特殊操作手段を操作すると期待度が示唆される演出受付期間など）が発生している場合であってもこれが許容されないようにすることが望ましい。すなわち、操作ボタン４１０とは異なる操作手段に対する演出受付期間内にあるときに、操作ボタン４１０を操作（長押しの態様での操作）することによって自動ボタン演出状態が発生されるようにしてしまうと、演出受付期間の途中段階で「演出受付期間内において操作せずとも操作時演出を発生させる自動演出機能」が有効化されることによって本来の演出受付（操作ボタン４１０とは異なる操作手段を操作したときの演出受付）が操作無しで発生しかねず、このような自動ボタン演出状態に対する知識に疎い遊技者からすれば、操作ボタン４１０に対する演出受付期間が発生していたのか、それとも操作ボタン４１０とは異なる操作手段に対する演出受付期間が発生していたのか困惑しかねず、これによって遊技興趣が低下することが懸念されるためである。

【１３９０】

また上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御ＭＰＵ１５１１ａ）では、演出受付期間の発生に先立って前兆演出を実行可能としているが、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されていないときに演出受付期間の発生に先立って出現される前兆演出と、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されているときに演出受付期間の発生に先立って出現される前兆演出とは異なる表示態様として実行されうるようにしてもよい。すなわちこの場合、特定演出受付期間内で自動演出機能が機能しうる演出状態にあるかを先行認識させることができるようになり、安心して演出を楽しむことができるようになる。

【１３９１】

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御ＭＰＵ１５１１ａ）では、演出受付期間において、残り時間を示唆する特定画像（例えば、残り時間を示唆する「バー表示」）を表示するものとなっているが、演出受付期間の発生に際しては、少なくとも特定画像（例えば、残り時間を示唆する「バー表示」）が表示されるまでの間にわたって該特定画像が表示される特定領域に向かうように該特定領域外に特定画像とは異なる演出画像（例えば、稲妻が特定領域に向けて落ちる画像）を表示（前兆演出）するようにしてもよい。すなわちこの場合、演出受付期間の発生に際しては、特定画像とは異なる演出画像の動きを確認することによって、非表示の状態にある「残り時間を示唆する特定画像」がこれから出現する箇所へと注視を促すことができるようになることから、遊技者による操作が間に合わずに特定演出受付期間が終了してしまうような事態が発生することを好適に抑制することができるようになり、さらには、遊技者による操作が間に合わなかったとしても自動演出機能が機能することによって操作後演出は実行されることから、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【１３９２】

なお、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、遊技者による操作によって自動ボタン演出状態にかかる状態設定や設定解除を実行可能としているが、以下の各説明例も含めて、大当り判定の結果に基づいて遊技や演出が進展されることに応じて自動ボタン演出状態へと状態設定されたり、該自動ボタン演出状態の設定解除が行われたりするようにしてもよい。遊技や演出が進展されることに応じて状態設定や設定解除が行われうる例として

は、例えば、「通常遊技状態に制御されている間は自動ボタン演出状態として制御されるが、大当り遊技状態や高確率時短状態へと移行されると自動ボタン演出状態が解除される」といった制御態様や、「図柄変動の実行期間内で自動ボタン演出状態を発生させ、該実行状態にある図柄変動が終了されるよりも前の、発生から所定時間が経過したときに設定解除させる演出パターンを発生させる」といった制御態様や、「複数回の図柄変動が実行される期間にわたって自動ボタン演出状態を発生させる」といった制御態様、等々といった態様を採用することが可能である。また、自動ボタン演出状態に常に制御されているパチンコ機１であってもよく、この場合は、該自動ボタン演出状態が設定解除されることはなく、「自動ボタン演出状態」にかかる設定、解除といった処理これ自体がなくなることとなる。

【１３９３】

また、上述の自動演出機能が機能するタイミングとしては、演出受付期間の残り時間が消化されたとき、またはそれ以降の所定タイミングであってもよいし、演出受付期間の残り時間が残されている途中タイミング（特定タイミング）であってもよい。演出受付期間の残り時間が消化されたとき、またはそれ以降の所定タイミングで上述の自動演出機能が機能する場合は、演出受付期間が終了された以降に演出受付がなされたかのように操作後演出が実行されることとなる。これに対し、演出受付期間の残り時間が残されている途中タイミング（特定タイミング）で上述の自動演出機能が機能する場合は、実際に操作があった場合と同様、上述の自動演出機能が機能した時点（特定タイミング）で演出受付期間が終了されて操作後演出が実行されることとなる。

【１３９４】

ただし、自動ボタン演出状態に制御されているときに操作しなくても操作後演出が発生することに対する安心感を確保するようにする上では、演出受付期間が終了されるまでの間（演出受付期間内の特定タイミング）に上述の自動演出機能を機能させてこれに応じた操作後演出を開始させるようにすることが重要である。すなわちこの場合、演出受付期間内の特定タイミングが到来したにもかかわらず上述の自動演出機能が機能しなかったときには、特定タイミングが到来した以降に遊技者自らが操作することによって操作後演出を発生させることも可能であり、これによって自動ボタン演出状態に制御されているときの不安感（例えば、「自動ボタン演出状態に制御されていないにもかかわらず自動ボタン演出状態に制御されていると誤認識しており、操作後演出を確認できなくなってしまうかもしれない」、「何らかのトラブルによって自動演出機能が機能せず、操作後演出を確認できなくなってしまうかもしれない」など）を好適に抑制することができるようになる。

【１３９５】

そして、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、このような自動ボタン演出状態に関連した特徴的技術を有するものとなっている。以下、自動ボタン演出状態に関連した特徴的技術について順次に説明するが、これらの特徴的技術については上述の各演出例に対して適用するようにしてもよいし、以下の各特徴的技術を適宜に組み合わせて用いるようにしてもよい。

【１３９６】

なお、以下の各特徴的技術を説明するにあたり、その前提として、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）においては、通常、該特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されていないときにも発生しうる演出受付期間が発生したときに、該演出受付期間内において操作が行われなくても該操作が行われたときと同じ操作後演出を発生させるものとなっている。ただしこれに代えて、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されているときにしか実行可能とされない特定の表示演出（大当り判定の結果に基づいて選択されうる表示演出）を用意し、該特定の表示演出が行われているなかでこれに関する特定有効期間が発生すると、該特定有効期間内において操作が行われなくても該操作が行われたときと同じ操作後演出を発生させるようにしてもよい。このような構成によれば、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されているときの演出性が高められること（特定の表示演出の発生が許容されることによる演出性の向上）はもとより、特定の演出状態（自

動ボタン演出状態）が発生しているとしても特定の表示演出が行われていないときに設定される別の演出受付期間では自動演出機能が機能し得ない場合もありうるのに対し、特定の表示演出が行われているときの特定有効期間においては自動演出機能が機能することによって操作する手間が省けるようになることによるＶＩＰ感を味わうことができるようになることから、遊技興趣を好適に高めることが期待されるようになる。なお、特定の表示演出が行われていないときに設定される別の演出受付期間の全てで必ずしも自動演出機能が機能し得ないようにしなくてもよく、少なくとも一部の演出受付期間で自動演出機能が機能し得ないようにすれば、特定の表示演出が行われているときに特定有効期間が発生したとき（自動演出機能が必ず機能する演出受付期間が発生したとき）の上述の作用効果を期待することは可能である。また、このような特定有効期間が発生した場合も、特定有効期間内の特定タイミングが到来するまでの間に遊技者による操作がなかった場合に、該特定タイミングで上述の自動演出機能を機能させてこれに応じた操作後演出を開始させるようにすることが望ましい。

【１３９７】

また、大当り判定の結果に基づいて実行されうる特定の表示演出として、少なくとも第１の特定表示演出、第２の特定表示演出、及び第３の特定表示演出を用意した上で、

・第１の特定表示演出が実行されているときに第１の特定有効期間が発生すると、該第１の特定有効期間が発生してから第１の所定時間が経過したタイミングで上述の自動演出機能が機能して、第１の特定有効期間を終了させるとともにこれに応じた操作後演出を発生させるのに対し、

・第２の特定表示演出が実行されているときに第２の特定有効期間が発生すると、該第２の特定有効期間が発生してから上記第１の所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したタイミングで上述の自動演出機能が機能して、第２の特定有効期間を終了させるとともにこれに応じた操作後演出を発生させ、さらに、

・第３の特定表示演出が実行されているときに第３の特定有効期間が発生すると、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されているにもかかわらず該第３の特定有効期間が終了されるまでの間に操作がなければ該操作があったときと同じ操作後演出は出現し得ないようにする

といった各処理を特定の演出状態にあるときに行うようにしてもよい。このような構成によれば、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されているときに演出受付期間（特定有効期間）が発生したとしても、該演出受付期間が発生したときから第１の所定時間が経過したときに上述の自動演出機能が機能したり、該第１の所定時間よりも長い第２の所定時間が経過しなければ上述の自動演出機能が機能しないようにされたり、演出受付期間が終了しても上述の自動演出機能がそもそも機能し得ないようにされたりするようになる。したがって、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されている場合であっても、演出受付期間（特定有効期間）が発生したときにいずれの種別の特定表示演出が行われていたかを確認する必要性を持たせることができるようになり、例えば、第１の所定時間が経過したにもかかわらず上述の自動演出機能が機能しなかったときには、第２の所定時間が経過するときに上述の自動演出機能が機能するのか、若しくは上述の自動演出機能がそもそも機能しないのか、などといった緊張感を持たせて演出進展させることができるようになる。なお、第１の特定有効期間、第２の特定有効期間、及び第３の特定有効期間はいずれも、操作対象とされる操作手段（例えば、操作ボタン４１０）が操作状態になったとき（いわゆる単発操作が行われたとき）に演出受付されて操作後演出を発生させるものである。

【１３９８】

なお、第１の特定表示演出、第２の特定表示演出、及び第３の特定表示演出については、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されているときにしか実行可能とされないものであってもよい。このように、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されているときには、該特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されていないときには出現し得ない表示態様が表示されうるようにした場合は、特定の演出状態（自動ボタン演

出状態）にあるときの遊技興趣を好適に維持することができるようになる。また、第１の特定表示演出（第１の特定有効期間）及び第２の特定表示演出（第２の特定有効期間）を用意し、第３の特定表示演出（第３の特定有効期間）については必ずしも用意するようにしなくてもよい。また、第１の特定有効期間、第２の特定有効期間、及び第３の特定有効期間で演出受付されたときに発生する操作後演出は互いに異なる演出内容であってもよい。

【１３９９】

また、上述の自動演出機能が機能することによって操作後演出を発生させる場合は、演出受付期間内のいずれのタイミングで該自動演出機能が機能したのか（演出受付されたときに演出受付期間としてどれだけの時間が残されていたか）を認識しうるように、演出受付可能期間の残り時間を示すバー表示（時間経過とともに画像変化（ここでは面積変化）する表示）については自動演出機能が機能した時点で非表示とせずこれを表示した状態で操作後演出を発生させるようにしてもよい。このような構成によれば、例えば、自動演出機能が機能した時点で継続表示されている「バー表示」によって示される残り時間を確認することで、当該演出受付期間が第１の特定有効期間（演出受付期間が発生してから比較的早い段階である第１の所定時間が経過したときに自動演出機能が機能する期間）と第２の特定有効期間（演出受付期間が発生してから比較的遅い段階である第２の所定時間が経過したときに自動演出機能が機能する期間）とのいずれであったのかを認識することができるようになる。

【１４００】

この意味では、第１の特定有効期間（演出受付期間が発生してから第１の所定時間が経過したときに自動演出機能が機能する期間）が発生したときと、第２の特定有効期間（演出受付期間が発生してから第２の所定時間が経過したときに自動演出機能が機能する期間）が発生したときとで大当り期待度が異なる（例えば、第２の特定有効期間のほうが有利）ようにすることが望ましい。またこの場合、第１の特定表示演出や第２の特定表示演出については必ずしも実行されないようにしてもよい。ただし、第１の特定表示演出や第２の特定表示演出が実行されるようにした場合は、第１の特定表示演出が現われたときと第２の特定表示演出が現われたときとで大当り期待度が異なる（例えば、第２の特定表示演出のほうが有利）ように機能することとなる。また、演出受付期間内において遊技者による操作によって操作後演出が発生する場合は、操作後演出が発生した状態において「バー表示」を非表示とするようにしてもよいし、上述の自動演出機能が機能した場合と同様、「バー表示」を非表示とせずこれを表示した状態で操作後演出を発生させるようにしてもよい。操作後演出については、演出表示装置１６００における表示変化として実行されるものでなくてもよく、例えば、遊技盤５にて設けられるランプによる発光または可動装飾体による動作として実行されるものであってもよい。

【１４０１】

また、上述の自動演出機能が機能することによって操作後演出を発生させた場合は、操作対象となっている操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対して遊技者は何ら関与しないままで操作後演出を自動発生させることとなることから、遊技者側からすれば、該自動発生した操作後演出がいずれの操作手段に対応したものであるのか把握できなくなってしまう懸念がある。したがって、上述の自動演出機能を機能させて操作後演出を発生させる場合は、まず、演出受付期間内において操作対象とされる操作手段を示唆する操作対象示唆画像（例えば、操作対象とされる操作手段を摸した画像表示など）を表示するとともに、上述の自動演出機能が機能した場合であっても、該操作対象示唆画像を非表示とせずこれを表示した状態で操作後演出を発生させるようにすることが望ましい。なおこの場合、操作後演出が発生する前と発生した後とで操作対象示唆画像の表示態様（例えば、色や透過率など）は必ずしも同じでなくてもよく、操作対象とされていた操作手段がいずれであったのかを操作後演出が発生した状態においても認識可能であればよい。これに対し、演出受付期間内において遊技者による操作によって操作後演出が発生する場合は、操作後演出が発生した状態において操作対象示唆画像を非表示とするようにしてもよいし、上述

の自動演出機能が機能した場合と同様、操作対象示唆画像を非表示とせずこれを表示した状態で操作後演出を発生させるようにしてもよい。上述の第１の特定有効期間内で自動演出機能が機能した場合や、上述の第２の特定有効期間内で自動演出機能が機能した場合など、上述の自動演出機能が機能したときには、必ず、操作対象示唆画像を非表示とせずこれを表示した状態で操作後演出を発生させるようにしてもよい。

【１４０２】

またこの際、大当り期待度の異なる複数態様のいずれかで操作対象示唆画像を表示した状態で操作後演出を発生させるようにすれば、操作対象示唆画像の態様と操作後演出の態様との両方を同時確認することができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。また、操作後演出については、演出表示装置１６００における表示変化として実行されるものでなくてもよく、例えば、遊技盤５にて設けられるランプによる発光または可動装飾体による動作として実行されるものであってもよい。

【１４０３】

例えば、上述の自動演出機能を搭載しないパチンコ機１であっても、操作対象示唆画像（操作手段を摸した摸画像など）として、大当り期待度（例えば、大当りが得られているときにしか現れない態様で操作後演出が実行される割合）が異なる複数態様を用意し、遊技者による操作によって操作受付がなされた場合、該操作受付に基づいて操作後演出が実行開始される時点で操作対象示唆画像（操作手段を摸した摸画像など）を上記期待度の異なる複数態様のいずれかで表示された状態のままとするようにすれば、操作対象示唆画像の態様と操作後演出の態様との両方を同時確認することができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【１４０４】

また、摸画像が表示される有効期間（演出受付期間）を発生させる場合、その有効期間（演出受付期間）の種別（有効期間の発生条件や、操作受付がなされたときに発生する操作後演出の種別など）に基づいて、時間経過に応じて表示面積が減少される表示を行う場合（第１条件の成立によって発生する第１有効期間）と、時間経過に応じて表示面積が減少される表示を行わない場合（第２条件の成立によって発生する第２有効期間）とがあるようにすることが望ましい。すなわち、時間経過に応じて表示面積が減少される表示を行わない有効期間では、操作受付が許容される残り時間がどれだけ残されているかを認識し難くすることができるようになり、有効期間内における緊張感を好適に維持することができるようになる。なお、「時間経過に応じて特定画像の表示面積が減少される表示を行わない」とは、例えば、通常（第１有効期間）は、時間経過に応じて表示面積が減少される態様でゲージ画像を表示するところ、第２有効期間では、ゲージ画像これ自体を表示しないか、ゲージ画像は表示するがその表示面積が時間経過に応じて減少されない手法を採用することによって実現することが可能である。

【１４０５】

この点、第２有効期間（時間経過に応じて表示面積が減少される表示を行わない場合）で操作受付がなされたときは、該操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が実行開始される時点で摸画像は非表示とされず表示された状態にあるようにすることが望ましい。これにより、摸画像が表示されている間（有効期間の終了前）に操作受付がなされたことを把握することができるようになり、「操作受付に間に合わなかったのではないか」といった不安感を取り除くことができるようになる。

【１４０６】

なおこの場合、操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が発生する前と発生した後とで摸画像の表示態様（例えば、色や透過率など）は必ずしも同じでなくてもよく、他の画像によって摸画像が視認し難くされた状態であってもよく、操作対象とされていた操作手段がいずれであったのかを操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が発生した状態においても認識可能であればよい。ただし、このよう

な作用効果を好適に得る上では、少なくとも、操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が実行開始された時点においては、操作受付がなされる前に表示されていた態様のままで摸画像の表示状態が維持されるようにし、他の画像によって摸画像が視認し難くされることもないようにすることが望ましい。したがって、操作受付が許容される有効期間中において摸画像を動的表示していたのであれば、操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が実行開始された時点においても、その動的表示を継続させるようにすることが望ましい。これに対し、第１有効期間内において、遊技者による操作によって操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が発生する場合は、該変化（表示変化や、ランプ発光など）が発生した状態において摸画像を非表示とするようにしてもよいし、上述の第２有効期間の場合と同様、摸画像を非表示とせずこれを表示した状態で操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など）を発生させるようにしてもよい。

【１４０７】

ただし、このように「時間経過に応じて特定画像の表示面積が減少される表示を行わない」有効期間においても、操作対象とされる操作手段を摸した摸画像は表示することとし、該摸画像については、特定の速度で進展される動画像として表示するようにすることが望ましい。このような構成によれば、ゲージ画像による残り時間の示唆こそ行われないものの、摸画像による動画像がどれだけ進展したかによって操作受付が許容される残り時間を把握することが困難ではあるが可能であり、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【１４０８】

また上述の通り、この例にかかるパチンコ機１では、操作手段として第１操作手段（例えば、操作ボタン４１０）及び第２操作手段（例えば、刀装飾体５００１）を備えており、第１操作手段に対する操作受付が許容される有効期間（演出受付期間）を発生させる場合と、第２操作手段に対する操作受付が許容される有効期間（演出受付期間）を発生させる場合とがあり、それら有効期間のうち、第１操作手段に対する操作受付が許容される有効期間では第１操作手段を摸した第１摸画像が表示され、第２操作手段に対する操作受付が許容される有効期間では第２操作手段を摸した第２摸画像が表示される。また、第１操作手段に対する操作受付が許容される有効期間と、第２操作手段に対する操作受付が許容される有効期間とでは、操作受付がなされたときに示唆される大当り期待度（操作後演出として大当り時にしか現れない態様が実行される割合）が異なるようにされている。なお、第１操作手段に対する操作受付が許容される有効期間（演出受付期間）や、第２操作手段に対する操作受付が許容される有効期間（演出受付期間）のほか、これらとは異なる有効期間をさらに発生可能なものであってもよい。この点、大当り期待度が高い側である有効期間（例えば、第２操作手段に対する操作受付が許容される有効期間）で操作受付がなされたときは、該操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が実行開始される時点で摸画像（第２摸画像）は非表示とされず表示された状態にあるようにすることが望ましい。

【１４０９】

これにより、上述した図１８３（ｆ）に示したような状況で操作受付がなされた場合のほか、例えば、第２操作手段（例えば、刀装飾体５００１）に対して操作機会が付与されているにもかかわらず、第１操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対して誤って操作を行ってしまい、該第１操作手段（例えば、操作ボタン４１０）を操作状態にしたまま（操作を行っているまま）で、第２操作手段（例えば、刀装飾体５００１）に対して操作を行ってこれが操作受付された場合であっても、これが適正に演出受付されたことを遊技者側に認識させることができるようになる。

【１４１０】

なおこの場合、操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が発生する前と発生した後とで摸画像の表示態様（例

えば、色や透過率など）は必ずしも同じでなくてもよく、他の画像によって摸画像が視認し難くされた状態であってもよく、操作対象とされていた操作手段がいずれであったのかを操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が発生した状態においても認識可能であればよい。ただし、上述の作用効果を好適に得る上では、少なくとも操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が実行開始された時点においては、操作受付がなされる前に表示されていた態様のままで摸画像の表示状態が維持されるようにし、他の画像によってゲージ画像が視認し難くされることもないようにすることが望ましい。したがって、操作受付が許容される有効期間中において摸画像を動的表示していたのであれば、操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が実行開始された時点においても、その動的表示を継続させるようにすることが望ましい。また、適正に演出受付されたことを遊技者側に認識させるようにする上では、第１有効期間内において、遊技者による操作によって操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など）が発生する場合も、該変化（表示変化や、ランプ発光など）が発生した状態において摸画像（第１摸画像）を非表示とせずこれを表示した状態で操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など）を発生させるようにすることが望ましい。

【１４１１】

このような構成によれば、「判定を行う判定手段と、前記判定手段による判定の結果に基づいて演出を行う演出手段と、前記判定手段による判定にて所定の結果が得られたことに基づいて遊技者に特典を付与しうる特典付与手段と、第１位置と第２位置との間で変位可能に設けられる特定操作受け部（通常位置と押下位置との間で変位可能な操作ボタン４１０）と、前記特定操作受け部が第２位置に変位したことに基づいて遊技者による特定動作（押下操作）を検出可能な第１検出部と、前記特定操作受け部とは異なる特別操作受け部（例えば、刀装飾体５００１）に対しての遊技者による特別動作（例えば、納刀操作）を検出可能な第２検出部とを備え、（演出受付がなされたときに発生する操作後演出の種別が異なる）演出受付期間として、第１演出受付期間及び第２演出受付期間を含む複数の演出受付期間が用意されており、前記第１演出受付期間では、前記特定操作受け部を摸した特定摸画像が表示され、前記第１検出部による検出によって演出受付がなされるようになっており、前記第２演出受付期間では、前記特別操作受け部を摸した特別摸画像が表示され、前記第２検出部による検出によって演出受付がなされるようになっており、前記第２演出受付期間において前記特別操作受け部を摸した特別摸画像が表示されているにもかかわらず、遊技者による特定動作によって前記特定操作受け部が第１位置から第２位置へと変位した場合、該特定操作受け部を第２位置に維持したままで遊技者による前記特別動作が行われたとしても前記第２検出部による検出によって演出受付がなされ、該演出受付に基づいて操作後演出が実行可能とされる」といった構成を備えることとなる。

【１４１２】

そして、このような構成にあって、「特定操作受け部を第２位置に維持したままで遊技者による前記特別動作が行われたとしても前記第２検出部による検出によって演出受付がなされ、該演出受付に基づいて操作後演出が実行開始される時点においては、特別操作受け部を摸した特別摸画像を非表示とせずこれを表示したままとすることで、誤って操作した側でなく、適正な側の操作として操作後演出が実行されていることを遊技者側に認識させることができるようになる。

【１４１３】

なお、特別摸画像が、大当り期待度の異なる複数態様のいずれかで表示される場合は、該表示されている態様のままで操作後演出が実行開始されることとなる。このような誤った操作が行われることなく演出受付がなされた場合は、操作後演出が実行開始される時点において摸画像を非表示とせず表示したままにするようにしてもよいし、操作後演出が実行開始される時点において摸画像を非表示とするようにしてもよい。

【１４１４】

ところで、特別操作受け部に対して操作機会が付与される第２演出受付期間は、特定操作受け部に対して操作機会が付与される第１演出受付期間に比べてその発生頻度が低いことが多く、このことが操作誤りを生じさせる一因となっていると考えられる。したがって、特別操作受け部に対して操作機会が付与される第２演出受付期間の発生に際しては、演出受付が許容される状態になったこと、または演出受付が許容される状態になることを示唆する受付許容音が出力されるようにすることが望ましい。これにより、第２演出受付期間が発生したことを遊技者が認識することができるようになり、操作誤りを生じ難くさせることが期待されるようになる。該「受付許容音」とは、音が出力開始されると、この音が出力されている間（音データが割り当てられている間）に受付許容状態（有効期間）が必ず発生するか、受付許容状態（有効期間）が既に発生している状態にある音のことである。換言すれば、演出受付が許容される設定時間内で出力開始されて演出受付が許容される状態になったことを示唆したり、または演出受付が許容される設定時間が開始されるよりも前に出力開始されて演出受付が許容される状態になることを示唆したりするものであり、例えば、「ピキーン」などといった演出音として出力されるものである。

【１４１５】

ただし、特定操作受け部に対して操作機会が付与される第１演出受付期間の発生に際しても、演出受付が許容される状態になったこと、または演出受付が許容される状態になることを示唆する受付許容音が出力されるようにしてもよい。ただしこの場合、該受付許容音については、その態様（音色など）を、第１演出受付期間が発生する場合と第２演出受付期間が発生する場合とで異ならせるようにすることが望ましい。若しくは、第１演出受付期間においては、受付許容音が出力されている間に演出受付がなされたとしても、出力状態にある受付許容音を終了させずこれを継続させるが、第２演出受付期間においては、受付許容音が出力されている間に演出受付がなされると、出力状態にある受付許容音をその途中で終了させるようにすることが望ましい。それら構成の両方を採用するようにしてもよい。このような構成によれば、第１演出受付期間と第２演出受付期間とのいずれが発生するかについての把握が容易とされるようになったり、特定操作受け部に対する操作と、特別操作受け部に対する操作とのいずれが受付されたのかを適正に把握することができるようになる。

【１４１６】

また、この例にかかるパチンコ機１では、表示面積が比較的小さいゲージ画像（小ゲージ画像）を表示してから、該ゲージ画像（小ゲージ画像）の表示面積を時間経過に応じて小さくする表示（例えば、最終的には表示面積を「０」にする表示）を行うことで操作受付が許容される残り時間を示唆する小ゲージ有効期間（演出受付期間）を発生させる場合と、表示面積が比較的大きいゲージ画像（大ゲージ画像）を表示してから、該ゲージ画像（大ゲージ画像）の表示面積を時間経過に応じて小さくする表示（例えば、最終的には表示面積を「０」にする表示）を行うことで操作受付が許容される残り時間を示唆する大ゲージ有効期間（演出受付期間）を発生させる場合と、がある。そして、小ゲージ画像が表示される小ゲージ有効期間と、大ゲージ画像が表示される大ゲージ有効期間とでは、操作受付がなされたときに示唆される大当り期待度（操作後演出として大当り時にしか現れない態様が実行される割合）が異なるようにされている（例えば、大ゲージ有効期間のほうが大当り期待度が高い）。なお、小ゲージ有効期間や大ゲージ有効期間のほか、これらとは異なる有効期間をさらに発生可能なものであってもよい。小ゲージ有効期間と大ゲージ有効期間とは同じ操作対象に対して操作機会を付与するものであってもよいし、異なる操作対象に対して操作機会を付与するものであってもよい。

【１４１７】

この点、大ゲージ有効期間で操作受付がなされたときは、該操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が実行開始される時点で大ゲージ画像は非表示とされず表示された状態にあるようにすることが望ましい。また、操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が実行開始される時点においても、大ゲージ画像が時間

経過に応じて小さくなっていく表示が終了されずこれが継続されるようにすることが望ましい。これにより、大ゲージ画像が表示されたことによって多くの残り時間が残っているように見える安心感があった一方で、操作受付がなされた以降は、適正に操作受付がなされたのか否かについての不安感を覚えさせることができるようになり、緊張感を好適に維持することができるようになる。

【１４１８】

なおこの場合、操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が発生する前と発生した後とでゲージ画像の表示態様（例えば、色や透過率など）は必ずしも同じでなくてもよく、他の画像によってゲージ画像が視認し難くされた状態であってもよい。ただし、上述の作用効果を好適に得る上では、少なくとも操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が実行開始された時点においては、操作受付がなされる前に表示されていた態様のままでゲージ画像の表示状態が維持されるようにし、他の画像によってゲージ画像が視認し難くされることもないようにすることが望ましい。これに対し、小ゲージ有効期間内において、遊技者による操作によって操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が発生する場合は、該変化（表示変化や、ランプ発光など）が発生した状態においてゲージ画像（小ゲージ画像）を非表示とするようにしてもよいし、上述の大ゲージ有効期間の場合と同様、ゲージ画像（大ゲージ画像）を非表示とせずこれを表示した状態で操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など）を発生させるようにしてもよい。

【１４１９】

また、大ゲージ有効期間の発生に際しては、演出受付が許容される状態になったこと、または演出受付が許容される状態になることを示唆する受付許容音が出力されるようにすることが望ましい。これにより、大ゲージ有効期間が発生したことを遊技者が認識することができるようになり、操作受付がなされるまでの安心感をより強調することができるようになる。該「受付許容音」とは、音が出力開始されると、この音が出力されている間（音データが割り当てられている間）に受付許容状態（有効期間）が必ず発生するか、受付許容状態（有効期間）が既に発生している状態にある音のことである。換言すれば、演出受付が許容される設定時間内で出力開始されて演出受付が許容される状態になったことを示唆したり、または演出受付が許容される設定時間が開始されるよりも前に出力開始されて演出受付が許容される状態になることを示唆したりするものであり、例えば、「ピキーン」などといった演出音として出力されるものである。

【１４２０】

ただし、小ゲージ有効期間の発生に際しても、演出受付が許容される状態になったこと、または演出受付が許容される状態になることを示唆する受付許容音が出力されるようにしてもよい。ただしこの場合、該受付許容音については、その態様（音色など）を、小ゲージ有効期間が発生する場合と大ゲージ有効期間が発生する場合とで異ならせるようにすることが望ましい。若しくは、小ゲージ有効期間においては、受付許容音が出力されている間に演出受付がなされたとしても、出力状態にある受付許容音を終了させずこれを継続させるが、大ゲージ有効期間においては、受付許容音が出力されている間に演出受付がなされると、出力状態にある受付許容音をその途中で終了させるようにすることが望ましい。それら構成の両方を採用するようにしてもよい。このような構成によれば、小ゲージ有効期間と大ゲージ有効期間とのいずれが発生するかについての把握が容易とされるようになったり、小ゲージ有効期間での操作受付と、大ゲージ有効期間での操作受付とのいずれがなされたのかを適正に把握することができるようになる。

【１４２１】

大ゲージ画像と小ゲージ画像とは、大きさが異なるだけでなく、形態これ自体も異なる画像であってもよい（相似関係にない画像など）。

【１４２２】

なお、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上述（または後述）のように、操作

受付が許容される期間中、摸画像については、操作受け部が変位する様子を描写するように動的表示されるものとなっている。この点、操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が実行開始される時点で摸画像を非表示とせずこれを表示したままにする場合、該摸画像の動的表示についてもこれが終了されず継続されるようにしてもよい。

【１４２３】

また、摸画像やゲージ画像については、それらが一体化された後述の一体化摸画像として表示されるものであってもよい。

【１４２４】

上述した各演出例や、後述する各演出例にあって、「操作受付」とは、ボタンなどの機械式操作手段における検出のほか、特定の操作受け部に対する接触をタッチセンサで検出することによって操作受付がなされるものや、特定領域における遊技者の動きを非接触で検出することによって操作受付がなされるものであってもよい。

【１４２５】

また、操作手段（複数の操作手段のいずれか）に対して操作機会が付与される演出受付期間を発生させる演出を「操作系演出」とするとき、該操作系演出については、これとは関係のない別の特定演出（例えば、可動体演出や、カウント演出など）と並行して実行される場合があるようにしてもよい。ただしこの場合、「操作系演出」は実行されるが「これと関わりのない別の特定演出」が実行されていない演出状況にあるときは、「操作系演出」及び「これと関わりのない別の特定演出」が並行される演出状況にあるときよりも上述の自動演出機能が機能する割合が高くなるようにすることが望ましい。すなわち、「操作系演出」及び「これと関わりのない別の特定演出」が並行される演出状況にあるときは、「操作系演出」で演出受付がなされず操作後演出が実行されなかったとしても「これと関わりのない別の特定演出」が実行状態にあることから、遊技興趣の低下は抑制されうるのに対し、「操作系演出」は実行されるが「これと関わりのない別の特定演出」が実行されていない演出状況にあるときは、「操作系演出」で演出受付がなされず操作後演出が実行されないようなことがあると何らの演出も実行されない状況になってしまうことから、遊技興趣の低下が避けられない。したがって、「操作系演出」は実行されるが「これと関わりのない別の特定演出」が実行されていない演出状況にあるときは、「操作系演出」及び「これと関わりのない別の特定演出」が並行される演出状況にあるときよりも上述の自動演出機能が機能する割合を高くするようにすることで、操作系演出が発生したときの遊技興趣を好適に維持することができるようになる。割合については１００％であってもよい。ちなみに、演出受付期間が発生するのに合わせてその前から行われる前兆演出や、操作対象とされる操作手段が動作する演出などについては「操作系演出」またはこれに関連した演出として実行されるものであるといえる。また、「別の特定演出」として、例えば、演出受付期間（好ましくは、前兆演出）の開始前から発生させるものとすれば、上述の自動演出機能が機能する割合が高くなることを事前に示唆することができるようになる。この場合、演出受付期間（好ましくは、操作後演出）の終了後に終了される演出として実行されるものとするようにすることが望ましい。これに対し、「別の特定演出」として、例えば、演出受付期間（好ましくは、前兆演出）の開始後に発生し、演出受付期間の終了前に終了される演出として実行されるものとすれば、上述の自動演出機能が機能する割合が高い状況にあるのかを直前にしか認識し得ないようになり、緊張感のあるなかで演出を提供することができるようになる。この点、「別の特定演出」として、演出受付期間（好ましくは、前兆演出）の開始前から発生させるものとする場合、該「別の特定演出」を、一の図柄変動内で複数回にわたって行われるようにすれば、演出受付期間が発生しないときにも実行されるようになることから、「別の特定演出」が実行されたときに自動演出機能が機能する割合が高くされているなかで演出受付期間が発生するかについての緊張感を持たせることができるようになる。

【１４２６】

また、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）にあるときに大当り判定の結果に応じた

ハズレ変動が順次消化されてその実行回数が特定値（例えば、９９９回連続してハズレ変動が実行され、１０００回目のハズレ変動）に達するまでの間は、大当り判定の結果に基づいて操作手段（複数の操作手段のいずれか）に対して操作機会が付与される演出受付期間が所定確率で発生されうるようにするとともに、該演出受付期間が発生したとしても遊技者による操作がなかったときには上述の自動演出機能を機能させる場合と上述の自動演出機能を機能させない場合とがあるようにする。これに対し、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）にあるときに大当り判定の結果に応じたハズレ変動が順次消化されてその実行回数が特定値（例えば、９９９回連続してハズレ変動が実行され、１０００回目のハズレ変動）に達した場合、該特定値に達した図柄変動（演出パターン）では、大当り判定の結果にかかわらず操作手段（複数の操作手段のいずれか）に対して操作機会が付与される演出受付期間を必ず発生させるとともに、該演出受付期間内で遊技者による操作がなかったとしても上述の自動演出機能を機能させて該演出受付期間内で遊技者による操作があったときと同じ操作後演出を必ず発生させる処理を実行するようにしてもよい。このような構成によれば、ハズレ変動の連続実行回数が特定値に達すると、「ハズレ変動が連続して実行されているなかで演出受付期間が発生する度に遊技者に対して操作すべきことを促してきたにもかかわらず何らの成果も挙げられなかった」これまでの責任を感じたかのように、遊技者による操作がなかったとしても当該パチンコ機１これ自体が自動演出機能を必ず機能させる演出として実現されることから、遊技興趣を好適に維持することができるようになる。なおこの際、ハズレ変動が順次消化されてその実行回数が特定値に達した状態（例えば、１０００回目のハズレ変動）にあるときに発生する演出受付期間では、ハズレ変動が順次消化されてその実行回数が特定値（例えば、９９９回までのハズレ変動）に達するまでの演出受付期間にあるときに出現していた表示画像（例えば、「操作しろ」など）とは異なる特別の表示画像（例えば、「面倒であれば、わたくしが代行して操作させていただきます」など）を出現させるようにすることが望ましい。また、特定値に達した図柄変動（演出パターン）が消化された以降も、特定の条件（例えば、大当り遊技状態の発生）が満たされるまでの間は図柄変動が消化される都度、該図柄変動（演出パターン）内で、大当り判定の結果にかかわらず操作手段（複数の操作手段のいずれか）に対して操作機会が付与される演出受付期間を必ず発生させるとともに特別の表示画像（例えば、「面倒であれば、わたくしが代行して操作させていただきます」など）を出現させ、該演出受付期間内で遊技者による操作がなかったとしても上述の自動演出機能を機能させて演出受付に応じた操作後演出を必ず発生させる処理を実行するようにすることが望ましい。

【１４２７】

なお、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）にあるときに大当り判定の結果に応じたハズレ変動が順次消化されてその実行回数が特定値（例えば、９９９回連続してハズレ変動が実行され、１０００回目のハズレ変動）に達するまでの残り変動数の表示を行うようにしてもよい。

【１４２８】

また、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）にあるときに大当り判定の結果に応じたハズレ変動が順次消化されてその実行回数が特定値に達するまでの間は、図柄変動中、第一操作手段に対する演出受付期間と、第二操作手段に対する演出受付期間とのいずれもが発生しうるようにされるが、ハズレ変動が順次消化されてその実行回数が特定値に達したときの図柄変動では、第一操作手段に対する演出受付期間と第二操作手段に対する演出受付期間とのいずれかのみが常に発生して、その他方側は発生し得ないように演出進展させるようにしてもよい。このような構成によれば、常に同じ操作手段に対して操作機会が付与されることから、演出受付期間が発生したことこれ自体に対して期待を持たせてしまうようなことが好適に抑制されうるようになる。ただしこの演出例が、「ハズレ変動が連続して実行されているなかで演出受付期間が発生する度に遊技者に対して操作すべきことを促してきたにもかかわらず何らの成果も挙げられなかった」これまでの責任を感じたかのように、遊技者による操作がなかったとしても当該パチンコ機１これ自体が自動演出機能を必ず機能させる演出として実現されるものであることに鑑みれば、過渡な期待をこれ以

上持たせないように、発生時の期待度が相対的に低い側の第一操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対する演出受付期間を発生させて、第二操作手段（例えば、刀装飾体５００１）に対する演出受付期間は発生させないようにすることが望ましい。

【１４２９】

また、複数の操作手段のうち第１の操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対して操作機会が付与される第１演出受付期間については、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されていないときと特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されているときとのいずれにおいても発生可能であるが、複数の操作手段のうち第２の操作手段（例えば、刀装飾体５００１）に対して操作機会が付与される第２演出受付期間については、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されていないときには発生し得ず、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されているときに発生可能とされるようにしてもよい。このような構成によれば、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されているときの演出性を高めることができるようになり、該特定の演出状態（自動ボタン演出状態）にあるときの遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

【１４３０】

また上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御ＭＰＵ１５１１ａ）では、大当り判定の結果に基づいて演出受付期間を発生させるとき、

・操作手段を摸した摸画像（操作対象とされる操作手段を示唆する操作対象示唆画像）を表示し（摸画像表示手段）、

・演出受付期間が発生した以降、摸画像が表示されているなかで遊技者による操作が行われると、該操作に基づいて操作後演出を実行可能であり（遊技者操作受付手段）、

・演出受付期間が発生した以降、摸画像が表示されているなかで遊技者による操作が行われないままで特定タイミングが到来すると、遊技者による操作を受けること無しで操作後演出を実行可能（自動演出受付手段）

としたものであるが、摸画像については、演出受付がなされたときに「遊技者に有利な態様」で操作後演出が実行される割合（期待度）が異なる複数態様のいずれかで、表示されうるようにすることが望ましい。このような構成によれば、遊技者操作受付手段によって操作後演出が発生する場合と、自動演出受付手段によって操作後演出が発生する場合とのいずれの場合であっても、期待度が認識可能とされているなかで操作後演出を発生させることができるようになる。

【１４３１】

また、上述の自動演出機能が機能することによって操作後演出を発生させた場合は、操作対象となっている操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対して遊技者は何ら関与しないままで操作後演出を自動発生させることとなることから、遊技者側からすれば、該自動発生した操作後演出がいずれの操作手段に対応したものであるのか把握できなくなってしまう懸念がある。したがって、上述の自動演出機能を機能させて操作後演出を発生させる場合は、まず、演出受付期間内において摸画像（操作対象とされる操作手段を示唆する操作対象示唆画像）を表示するとともに、上述の自動演出機能が機能した場合であっても、該摸画像を非表示とせずこれを表示した状態で操作後演出を発生させるようにすることが望ましい。なおこの場合、操作後演出が発生する前と発生した後とで操作対象示唆画像の表示態様（例えば、色や透過率など）は必ずしも同じでなくてもよく、操作対象とされていた操作手段がいずれであったのかを操作後演出が発生した状態においても認識可能であればよい。これに対し、演出受付期間内において遊技者による操作によって操作後演出が発生する場合は、操作後演出が発生した状態において操作対象示唆画像を非表示とするようにしてもよいし、上述の自動演出機能が機能した場合と同様、操作対象示唆画像を非表示とせずこれを表示した状態で操作後演出を発生させるようにしてもよい。操作後演出については、演出表示装置１６００のうち少なくとも摸画像が表示される領域とは異なる領域を用いて実行するようにしてもよいし、遊技盤５にて設けられるランプによる発光または可動装飾体による動作として実行されるものであってもよい。

【１４３２】

なおこの際、摸画像を、期待度が異なる複数態様のいずれかで表示するようにした場合は、操作後演出が発生した状態においても、演出受付期間内で示唆されていた期待度（摸画像の表示態様）を確認することができるようになる。

【１４３３】

こうして表示継続される摸画像については、操作後演出が発生した後に非表示にされることとなる。ただし、第一側演出受付期間が発生してから特定時間が経過したときに第一自動演出手段による自動処理が実行される場合と、第一側演出受付期間が発生してから特定時間とは異なる時間が経過したときに第一自動演出手段による自動処理が実行される場合とでは、操作後演出が実行されてから摸画像が非表示にされるまでの時間についても互いに異なるようにすることが望ましい。このような構成によれば、特定時間が経過したときに自動処理によって操作後演出が発生したのか、特定時間とは異なる時間が経過したときに自動処理によって操作後演出が発生したのかを認識できなかったとしても、操作後演出が実行されてから摸画像が非表示にされるまでの時間を確認することで、いずれの時間で操作後演出が発生したのかを認識することができるようになる。

【１４３４】

なお、特定時間が経過したときに自動処理によって操作後演出が発生したときと、特定時間とは異なる時間が経過したときに自動処理によって操作後演出が発生したときとで、大当り判定にて大当りが得られている期待度が異なるようにしてもよい。

【１４３５】

また、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されているときに、遊技者に対して操作機会が付与される演出受付期間が発生される場合は、該演出受付期間中、２つの表示態様（例えば、相対的に大当り期待度の低い低期待表示態様、相対的に大当り期待度の高い高期待表示態様）のいずれかが現れうるようにし、高期待表示態様（例えば、赤色の操作画像）が現れたときには該演出受付期間内で操作が行われなかったとしても必ず演出受付（自動演出機能が必ず機能）されて該演出受付に応じた操作後演出が実行されるが、低期待表示態様（例えば、青色の操作画像）が現れたときには該演出受付期間内で操作が行われなかったときに演出受付（自動演出機能が機能）されて該演出受付に応じた操作後演出が実行される場合と、演出受付（自動演出機能が機能）されず操作後演出が実行されない場合とがあるように演出進展させるようにしてもよい。すなわち、高期待表示態様（例えば、赤色の操作画像）が現れたときに操作し忘れが生じると操作後演出を確認することができなかったことによる遊技興趣の低下が避けられないが、低期待表示態様（例えば、青色の操作画像）が現れたときには操作し忘れが生じたとしてもそれほど遊技興趣は低下しないと想定されることから、高期待表示態様（例えば、赤色の操作画像）が現れたときに操作し忘れが生じた場合は演出受付期間内で自動演出機能を必ず機能させることで操作し忘れによる遊技興趣の低下を回避するようにしつつも、低期待表示態様（例えば、青色の操作画像）が現れたときに操作し忘れが生じた場合は演出受付期間内で自動演出機能を必ずしも機能させないようにすることで操作し忘れを生じさせないように遊技することに対する緊張感を持たせて遊技者参加意識を高めることが期待されるようになる。なお、特定の演出状態（自動ボタン演出状態）に制御されていないときには、低期待表示態様（例えば、青色の操作画像）は出現されるが、高期待表示態様（例えば、赤色の操作画像）は出現し得ないようにしてもよい。また、演出受付期間中は、３つ以上の表示態様のいずれかが現れうるようにしてもよい。

【１４３６】

［摸画像表示についてのさらなる演出性］

図１１８を参照して説明した通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、大当り判定の結果に基づいて複数の変動パターンのいずれを実行するかについての変動パターン判定を実行可能としている。そして、該変動パターン判定が行われた結果として一の変動パターンが選択されると、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、該選択された変動パターンに対応して用意されている複数の期待演出（予告演出など）のうちいずれの期待演出（予告演出など）を選択的に出現させるかについての演出判定（予告判定など）を実行可能とし

ている。なお、この演出判定の結果によっては、上記選択された変動パターンに対応して用意されている複数の期待演出（予告演出など）の全てが順次実行されることとなる場合もありうるし、複数の期待演出（予告演出など）のいずれもが実行されないこととなる場合もありうる。

【１４３７】

そして、こうした演出判定（演出パターン判定、予告判定など）が行われると、該演出判定の結果に応じた演出内容を上記演出表示装置１６００に表示させる制御を行うことで、大当り判定の結果に応じた装飾図柄による変動演出がその背景描写（背景予告）や可動体動作（役物演出）などにかかる期待演出（予告演出）とともに実行されることとなる。そしてこの結果、装飾図柄による変動演出が、その背景描写や可動体動作などにかかる期待演出とともに実行された結果、大当り図柄で停止表示されると、遊技者に対して特典としての大当り遊技が実行可能とされるようになる。

【１４３８】

このような構成では、上記装飾図柄による変動演出が「大当り判定の結果として大当りが得られているか否かを示す機能」をもった演出として供されることとなり、その背景描写や可動体動作などにかかる期待演出が「大当りが得られていることについての期待度（０％や１００％を含む）を示唆する機能」をもった演出として供されることとなる。すなわち、遊技者は、これらの演出を通じて遊技を楽しむこととなる。

【１４３９】

例えば、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上記変動パターン判定が行われた結果としてＳＰリーチ（背景変更を伴うリーチ演出など）に発展する高期待変動パターン（ＳＰリーチ変動パターン）のうち特定の変動パターンが選択された場合は、演出判定（予告判定など）としていずれの結果が得られたとしても、該特定の変動パターンに基づく図柄演出がＳＰリーチ中における特定タイミングまで進展すると（所定条件が成立すると）、演出受付が許容される操作受付演出（有効期間）を発生可能としている。ただし後述するが、該操作受付演出の発生に際して出力される受付許容音は、演出判定の結果に応じてその態様が異なるようにされており、これによって操作後演出が期待度の高い態様で実行される割合や、大当り図柄が停止される割合を示唆するようにしている。

【１４４０】

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上記変動パターン判定が行われた結果としてリーチ状態すら形成されない低期待変動パターン（非リーチ変動パターン）のうち所定の変動パターンが選択された場合であっても該所定の変動パターンに対応する演出判定（予告判定など）で特別結果が得られたときには、該所定の変動パターンに基づく図柄演出が所定タイミングまで進展すると（所定条件が成立すると）、演出受付が許容される操作受付演出（有効期間）を発生可能としている。ただし、所定の変動パターンが選択された場合は、演出判定で特別結果が得られなければ該所定の変動パターンに基づく図柄演出が所定タイミングまで進展されても操作受付演出（有効期間）は発生しない。また、所定の変動パターンで発生する操作受付演出（有効期間）は、特定の変動パターンに基づく図柄演出がＳＰリーチ中における特定タイミングまで進展したときに発生する操作受付演出（有効期間）とは異なる演出として実行されるものである。

【１４４１】

なお、予告演出判定としていずれの結果が得られたとしてもＳＰリーチ中における予め定められたタイミングになると操作受付演出（有効期間）を発生させる変動パターンについては、上記「特定の変動パターン」以外にも備えるようにしてもよい。ただし、予告演出判定としていずれの結果が得られたとしても予め定められたタイミングになると操作受付演出（有効期間）を発生させる変動パターンについては、低期待変動パターン（非リーチ変動パターン）には含まれないようにするか、若しくはその選択割合を低くするようにすることが望ましい。

【１４４２】

ところで、これらの条件等で発生しうる操作受付演出（有効期間）とは、その設定時間

（有効期間）内で操作が検出されさえすれば、演出対象とされる演出部材に対して予め定められた変化（演出表示装置１６００における表示変化、スピーカにおける演出音変化、ランプによる発光変化、及び可動装飾体による演出動作の少なくとも１つ）を発生させる操作後演出が実行されるだけであるから、操作受付演出（有効期間）これ自体の演出性は乏しいものとなっており、操作後演出が実行されるまでの遊技興趣の低下が懸念される。

【１４４３】

そこで、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、操作受付演出として、

・低期待変動パターン（所定の変動パターン）に基づく図柄演出（演出パターン）の実行期間中、当該変動パターン（演出パターン）に応じた「ＢＧＭ再生（特定種別の演出音）」が非抑制態様で出力されているなかで操作機会を付与する低期待非抑制受付演出や

・高期待変動パターン（特定の変動パターン）に基づく図柄演出（演出パターン）の実行期間中、当該変動パターン（演出パターン）に応じた「ＢＧＭ再生（特定種別の演出音）」が抑制態様または無音で出力されているか、非出力の状態（音データのうち可聴音が収録されている再生期間が終了しているか、チャンネル割り当てが終了されているなど）にされているなかで操作機会を付与する高期待抑制受付演出

を少なくとも発生可能としているなど、様々な工夫を施すようにしていることは前述した通りである。

【１４４４】

この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、さらに、操作受付演出において表示される摸画像を、該摸画像の周縁を装飾する周縁装飾画像と一体化された一体化摸画像として表示することで、操作受付演出（有効期間）が発生したときの遊技興趣の向上を図るようにしている。このような一体化摸画像については、特定の変動パターンに基づく図柄演出がＳＰリーチ中における特定タイミングまで進展したときに発生する操作受付演出（有効期間）と、上記所定の変動パターンで発生する操作受付演出（有効期間）とのいずれにおいても表示されるようにすることが望ましいし、低期待非抑制受付演出と高期待抑制受付演出とのいずれにおいても表示されるようにすることが望ましい。また、上述した各演出例についても、例示した摸画像の表示態様を、以下に説明する一体化摸画像のいずれかに置き換えて実現するようにすることが、遊技興趣の向上を図る上で望ましい。

【１４４５】

以下、摸画像を「一体化摸画像」として表示する場合について説明する。

まず、「摸画像」について改めて説明しておくと、操作受付演出において操作機会の付与対象となる操作手段には、遊技者による操作を受ける「操作受け部」と、該操作受け部の周縁を装飾する「周縁装飾部」とが設けられている。この点、「摸画像」とは、このような操作手段のうち「操作受け部」を摸した画像のことを意味している。「操作受け部」は、通常、遊技者による操作によって変位するように設けられており、「周縁装飾部」は、非可動部材として設けられることが多いものである。例えば、図３９や図４０などに例示した操作手段（演出操作ユニット４００）であれば、「操作受け部」がボタンレンズ４１１（操作ボタン４１０）に相当し、「周縁装飾部」がフレームユニット４１５に相当することとなる。また、図１２４や図１３９などに例示した操作手段（刀装飾体５００１）であれば、「操作受け部」が刀部５０１０に相当し、「周縁装飾部」が鞘部５０２０に相当することとなる。

【１４４６】

図１４４は、遊技者による「押圧操作」を受ける「操作受け部」が設けられた操作手段に対して操作受付演出（有効期間）が発生したときに表示される「一体化摸画像」について、その一例を示す図である。

【１４４７】

この説明例では、説明の便宜上、刀装飾体５００１の柄部５０１２上面に、プッシュ式の柄ボタン５０１４が「操作受け部」として設けられた場合を想定している。すなわち、該柄ボタン５０１４は、遊技者により「押圧操作」されると柄部５０１２内に押し込まれて所定のセンサ（検出手段）により検出され、その検出情報が演出（操作後演出の実行契

機など）に供されるようになっている。このような構成によれば、操作ユニットとしての刀装飾体５００１には、柄部５０１２に対して動作（上下動）可能な「柄ボタン５０１４」と、鞘部５０２０に対して動作（上下動）可能な「柄部５０１２」との２つの操作受け部が設けられることとなる。

【１４４８】

図１４４では、所定の変動パターンが所定タイミングまで進展したときに柄ボタン５０１４に対して操作機会が付与される特定の操作受付演出（有効期間）が発生したときの「一体化摸画像」について説明することとする。ただし、図１４４を始めとして、以下に説明する例において、柄ボタン５０１４に対して操作機会を付与するときの「一体化摸画像」については、柄ボタン５０１４ではなく、操作ボタン４１０に対して操作機会が付与される操作受付演出（有効期間）が発生したときの「一体化摸画像」として適用するようにしてもよい。すなわちこの場合、上述した各演出例において例示した「操作ボタン４１０を摸した摸画像」については、以下に説明する「一体化摸画像」としてそれぞれ置き換えることが可能であり、この場合、柄ボタン５０１４は設けられずこれが部材として割愛されることとなる。

【１４４９】

同図１４４（ａ）～（ｄ）に示されるように、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）に対して操作機会が付与される特定の操作受付演出（有効期間）を発生させる場合、演出表示装置１６００においては、該柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）を摸したボタン摸画像ＢＭＧが、その周縁を装飾する周縁装飾画像ＳＳＧと一体化した一体化摸画像ＩＧａ～ＩＧｄとして表示される。図１４４（ａ）～（ｄ）に示される例では、ボタン摸画像ＢＭＧと周縁装飾画像ＳＳＧとについては画像データとして個別に用意されておらず、それらが一体化された１つの画像データ（一体化摸画像ＩＧａ～ＩＧｄ）としてのみ表示されるようになっている。また、一体化摸画像ＩＧａ～ＩＧｄが表示されるときには、「押せ」や「下矢印」などの操作促進表示も併せて表示されるが、説明の便宜上、ここでは割愛する。

【１４５０】

この実施の形態にかかるパチンコ機１では、特定の操作受付演出（有効期間）で操作が受け付けられたときに実行する操作後演出として「相対的に期待度の低い第一演出態様」と「相対的に期待度の高い第二演出態様」とを含めた複数の演出態様が用意されており、大当り判定（演出判定）の結果に基づいてそれら演出態様のいずれかを実行するものとなっている。この点、図１４４（ａ）～（ｄ）に示す例では、

・特定の操作受付演出（有効期間）において図１４４（ａ）に示される態様（一体化摸画像ＩＧａ）が現れたときよりも、図１４４（ｂ）に示される態様（一体化摸画像ＩＧｂ）が現れたときのほうが操作後演出として「相対的に期待度の高い第二演出態様」の出現割合が高くなるようになっており、

・特定の操作受付演出（有効期間）において図１４４（ｂ）に示される態様（一体化摸画像ＩＧｂ）が現れたときよりも、図１４４（ｃ）に示される態様（一体化摸画像ＩＧｃ）が現れたときのほうが操作後演出として「相対的に期待度の高い第二演出態様」の出現割合が高くなるようになっており、

・特定の操作受付演出（有効期間）において図１４４（ｃ）に示される態様（一体化摸画像ＩＧｃ）が現れたときよりも、図１４４（ｄ）に示される態様（一体化摸画像ＩＧｄ）が現れたときのほうが操作後演出として「相対的に期待度の高い第二演出態様」の出現割合が高くなる

といった関係性が成立するように、大当り判定（演出判定）の結果に基づいて一体化摸画像ＩＧａ～ＩＧｄのいずれかを表示するようにしている。

【１４５１】

一体化摸画像ＩＧａ～ＩＧｄとして示した４つの態様についてはこれらの全てを必ずしも用意しなくてもよい。少なくとも２つの態様を用意するだけでも操作後演出としての期待度を有効期間内において示唆することは可能である。また、上記４つの態様（一体化摸

画像ＩＧａ～ＩＧｄ）とは異なる態様をさらに用意し、それら用意した態様のいずれかを表示するようにしてもよい。

【１４５２】

このように、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、

・遊技者による操作によって変位する操作受け部（柄ボタン５０１４、または操作ボタン４１０）、及びその周縁に設けられる周縁装飾部（柄部５０１２，フレームユニット４１５）を有する操作手段（刀装飾体５００１，演出操作ユニット４００）と、

・操作受け部を摸した摸画像を、該摸画像の周縁を装飾する周縁装飾画像と一体化された一体化摸画像ＩＧａ～ＩＧｄとして表示する一体化摸画像表示手段と、

・一体化摸画像が表示されているときに遊技者による操作が行われて操作受け部に所定変位が生じると表示変化（操作後演出）を生じさせうる操作受付実行手段と

を備えており、一体化摸画像は、複数態様（一体化摸画像ＩＧａ～ＩＧｄ）のいずれかで表示されうるものとなっている。

【１４５３】

図１４４（ａ）～（ｄ）に示される「一体化摸画像」についての詳細を、それら態様（一体化摸画像ＩＧａ～ＩＧｄ）の別に説明する。

【１４５４】

まず、図１４４（ａ）に示される「一体化摸画像ＩＧａ」は、通常ボタン摸画像ＢＭＧａと、その周縁を装飾する通常周縁装飾画像ＳＳＧａとを有して構成されている。ただし、「一体化摸画像ＩＧａ」にあっては、通常ボタン摸画像ＢＭＧａが「操作機会の付与される対象である柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）を摸した画像」として表示されるものであるのに対し、通常周縁装飾画像ＳＳＧａは、「操作機会の付与される対象である柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）の周縁に実際に設けられる周縁装飾部（柄部５０１２、またはフレームユニット４１５）を摸しておらず、演出表示装置１６００での表示演出上における仮想的な装飾として通常ボタン摸画像ＢＭＧａの周縁を装飾するものとなっている。

【１４５５】

このような構成によれば、まず、操作手段が複数設けられている場合であってもそれら操作手段のいずれに対して操作機会が付与されているかについては、操作対象となっている操作手段（の一部）を摸した通常ボタン摸画像ＢＭＧａを視認することによって容易に認識することが可能である。しかも、通常ボタン摸画像ＢＭＧａこれ自体が、実在する周縁装飾部ではなく、装飾性や演出性の向上を図る上で好ましい周縁装飾画像と一体化された豪華且つ大型の画像（一体化摸画像ＩＧａ）として表示されるようになることから、該通常ボタン摸画像ＢＭＧａが表示されたときの演出的インパクトが大きくなり、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。また、実在する周縁装飾部を豪華にするためのコストや設置スペースに悩むこともないし、実在する周縁装飾部の形状に捉われない自由度の高い演出性を実現することが可能とされるようになる。

【１４５６】

図１４４（ａ）に示される「一体化摸画像ＩＧａ」にあっては、通常周縁装飾画像ＳＳＧａは、ボタン（通常ボタン摸画像ＢＭＧａ）設置用の台座として表現されており、その上面には、危険度の高いボタンであることを警告するような所定装飾が施されたものとなっている。上述の通り、これらの「台座」や「所定装飾」は、実在する周縁装飾部とは異なる形状であり且つ異なる装飾として表現されるものとなっている。

【１４５７】

この点、この実施の形態にかかる「一体化摸画像ＩＧａ」では、このような通常周縁装飾画像ＳＳＧａに対し、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域を設けることとしている。図１４５などを参照して後述するが、ゲージ画像（所定画像）ＧＧは、該表示対象領域内での表示面積を時間経過に応じて減少させるように表示可能とされるものである。より具体的には、ゲージ画像（所定画像）ＧＧは、有効期間内で操作受付がなされないとき、予め定められた最大値の表示面積から、予め定められた最小値（「０」も含む）の表

示面積になるまで時間経過に応じて減少するように表示される。すなわちこの場合、通常周縁装飾画像ＳＳＧａは、操作対象とされている操作手段を示唆する機能を担うことはもとより、操作受付が許容される状態（有効期間）が終了されるまでの残り時間を示唆する残り時間示唆機能をも担うこととなる。

【１４５８】

図１４４（ａ）に示される通常周縁装飾画像ＳＳＧａにおいては、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域を、当該通常周縁装飾画像ＳＳＧａ内の他領域と区画する区画画像ＫＧが設けられている。この区画画像ＫＧに囲まれた領域が「ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域」として機能することとなる。ただし、該区画画像ＫＧについては必ずしも表示しなくてもよく、通常周縁装飾画像ＳＳＧａ内の所定範囲を「ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域」とするようにしてもよい。

【１４５９】

また、図１４４（ａ）に示される例では、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域内には所定装飾（ここでは「白と黒の縞々模様」）が施されるようになっており、該所定装飾が施された表示対象領域に対して、所定の透過率を有したゲージ画像（ここでは、「灰色」のゲージ画像）ＧＧが重なるかたちで表示されている。このような構成によれば、ゲージ画像（所定画像）ＧＧが表示される部分においても所定装飾が非表示とされず視認可能とされるようになることから、ゲージ画像ＧＧが満タンの状態から空の状態になるまでの全期間にわたって遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

【１４６０】

なお、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域内におけるこのような表示態様を実現する場合、所定装飾が施された表示対象領域に対して、所定の透過率を有したゲージ画像ＧＧを重ねて表示する手法のほか、所定装飾が施された表示対象領域これ自体の色をゲージがある部分とゲージがない部分とで変化させて表示する手法を採用するようにしてもよい。この場合、ゲージ画像ＧＧこれ自体は画像データとして単体で存在することはなく、表示対象領域内における所定装飾の色変化だけでゲージ画像ＧＧを表現することができるようになる。

【１４６１】

また、図１４４（ａ）に示される例では、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域内に施されている所定装飾（ここでは「白と黒の縞々模様」）を、当該通常周縁装飾画像ＳＳＧａ内の他領域にも跨るかたちで施されるものとするようにしていることから、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域これ自体の一体化装飾性をより一層高めることができるようになり、「一体化摸画像ＩＧａ」が表示されたときの遊技興趣の向上が図られることがより好適に期待される。

【１４６２】

また、図１４４（ａ）に示されるように、演出表示装置１６００において「一体化摸画像ＩＧａ」が表示される特定の操作受付演出（有効期間）が発生したときには、操作対象とされる柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）を、「一体化摸画像ＩＧａ」内の通常ボタン摸画像ＢＭＧａと同じ色（例えば「青色」）で発光させるようにしている。すなわち後述するが、ボタン摸画像ＢＭＧには、期待度の異なる複数態様が用意されており、それら態様の１つとして通常ボタン摸画像ＢＭＧａが表示されている状態にあるが、このような発光態様を採用すれば、該通常ボタン摸画像ＢＭＧａを視認せずとも、操作対象である柄ボタン５０１４を確認するだけでボタン摸画像ＢＭＧとしての態様（期待度）を認識することができるようになる。

【１４６３】

「ボタン摸画像ＢＭＧａ（図１４４（ａ））」については、操作対象とされる柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）を必ずしも正確に摸したものでなくてもよく、要は、操作対象がいずれの操作手段であるのかを認識できる程度の模写レベル（デフォルメなど）をもって表示されるものであればよい。

【１４６４】

これに対し、図１４４（ｂ）に示される「一体化摸画像ＩＧｂ」も、基本的には、上述した「一体化摸画像ＩＧａ」と同じであり、操作対象を摸したボタン摸画像ＢＭＧと、その周縁を装飾する周縁装飾画像ＳＳＧとが一体化された画像として構成されている。ただし、該「一体化摸画像ＩＧｂ」では、周縁装飾画像ＳＳＧについては、上述した「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ」と同じものとして表示されるが、ボタン摸画像ＢＭＧについては、上述した「ボタン摸画像ＢＭＧａ」ではなくこれとは異なる形状を持った「特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ」として表示されるものとなっている。

【１４６５】

より具体的には、図１４４（ｂ）に示される「一体化摸画像ＩＧｂ」にあっては、特別ボタン摸画像ＢＭＧｂが、操作対象とされる柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）を摸しておらず、柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）を摸した「ボタン摸画像ＢＭＧａ（図１４４（ａ））」とは異なる形状を持った画像として表示されるものとなっている。ただし、このような表示手法を単純に採用した場合、「一体化摸画像ＩＧｂ」が表示されたときに、複数の操作手段のいずれが操作対象になっているかを認識し難くなる懸念がある。

【１４６６】

ただし上述の通り、「一体化摸画像ＩＧａ」では、操作対象である柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）を摸した「ボタン摸画像ＢＭＧａ」が「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ」と一体化して表示されるものとなっていることから、「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ」これ自体も柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）が操作対象であることを示唆する機能を自ずと持つようになる。この点、「一体化摸画像ＩＧｂ」では、「特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ」を、このような「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ」と一体化させて表示するようにしていることから、「特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ」が操作対象を適正に摸していないとしても、当該「一体化摸画像ＩＧｂ」全体としては、柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）が操作対象になっていることを示唆することができるようになる。このような作用効果（通常周縁装飾画像ＳＳＧａによる操作対象の示唆機能）を好適に得る上では、「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ」については、柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）とは異なる操作手段（柄部５０１２など）が操作対象になっているときには表示されないようにすることが重要であると言える。

【１４６７】

このような構成によれば、操作受け部を摸したボタン摸画像ＢＭＧと、その周縁を装飾する周縁装飾画像ＳＳＧとを一体化させた一体化摸画像として表示するようにしたことで、該一体化摸画像の一部でしかないボタン摸画像ＢＭＧを、操作対象とされる操作手段の形状に必ずしも捉われないより自由度の高い表現方法で表示することができるようになり、より際立った演出性・装飾性によって遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【１４６８】

なお、図１４４（ｂ）に例示した「特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ」では、流線形のある形状を持ったボタンとして「ボタン摸画像ＢＭＧａ」よりもスタイリッシュなデザインで描写されており、且つその頂部に「ＤＡＮＧＥＲ」といった文言が施されるものとなっている。このようなパチンコ機１の部品として実在しない「特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ」が現れることで、遊技者に対してプレミアム感を覚えやすくすることができるようになり、「ボタン摸画像ＢＭＧａ」が現れたときよりも期待度が高いことを本能的に感じ取らせることが期待されるようになる。

【１４６９】

また、図１４４（ｂ）に示されるように、演出表示装置１６００において「一体化摸画像ＩＧｂ」が表示される特定の操作受付演出（有効期間）が発生したときにも、操作対象とされる柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）を、「一体化摸画像ＩＧｂ」内の特別ボタン摸画像ＢＭＧｂと同じ色（例えば「赤色」）で発光させるようにしている。すなわち、操作対象とされる柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）では、「一

体化摸画像ＩＧ」内のボタン摸画像ＢＭＧの種別に応じた態様で発光可能とされており、これによってボタン摸画像ＢＭＧを視認せずとも、操作対象である柄ボタン５０１４を確認するだけでボタン摸画像ＢＭＧとしての態様（期待度）を認識することができるようになる。

【１４７０】

一方、図１４４（ｃ）に示される「一体化摸画像ＩＧｃ」も、基本的には、上述した「一体化摸画像ＩＧａ」と同じであり、操作対象を摸したボタン摸画像ＢＭＧと、その周縁を装飾する周縁装飾画像ＳＳＧとが一体化された画像として構成されている。ただし、該「一体化摸画像ＩＧｃ」では、ボタン摸画像ＢＭＧについては、上述した「通常ボタン摸画像ＢＭＧａ」と同じものとして表示されるが、周縁装飾画像ＳＳＧについては、上述した「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ」ではなくこれとは異なる形状を持った「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂ」として表示されるものとなっている。

【１４７１】

ただし、「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂ」も、以下の各点においては「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ」と同様である。

・「操作機会の付与される対象である柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）の周縁に実際に設けられる周縁装飾部（柄部５０１２、またはフレームユニット４１５）を摸しておらず、演出表示装置１６００での表示演出上における仮想的な装飾としてボタン摸画像ＢＭＧの周縁を装飾する。

・ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域が設けられている。

【１４７２】

このような「一体化摸画像ＩＧｃ（図１４４（ｃ））」によれば、「一体化摸画像ＩＧａ（図１４４（ａ））」を基準としたときに、いずれの操作手段に対して操作機会が付与されるかを示唆する「ボタン摸画像ＢＭＧ」に形状変化を生じさせることなく、当該「一体化摸画像ＩＧｃ（図１４４（ｃ））」これ全体としての形状を大きく変化させることができるようになる。これにより、操作対象の示唆機能を犠牲にすることなく、形状変化を生じさせることによる自由度の高い装飾性・演出性を実現することができるようになる。

【１４７３】

また、この実施の形態にかかる「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂ（図１４４（ｃ））」では、その少なくとも一部が「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ（図１４４（ａ））」と同じ装飾をもった画像として表示されるものとなっている。したがって、「一体化摸画像ＩＧａ（図１４４（ａ））」が現れた場合と、「一体化摸画像ＩＧｃ（図１４４（ｃ））」が現れた場合とで、同じ操作後演出を対象とした特定の操作受付演出（有効期間）であることを示唆することができるようになる。

【１４７４】

特に、この実施の形態にかかる「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂ（図１４４（ｃ））」では、「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ（図１４４（ａ））」に対して特別装飾を持った別部材が付加され、拡張されるかたちでその全体が大型化された画像として表示されるものとなっている。したがって、「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂ」が、「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ」の発展型として表示されたものであることを認識し易くなり、「ボタン摸画像ＢＭＧａ」が現れたときよりも期待度が高いことを本能的に感じ取らせることが期待されるようになる。

【１４７５】

また、「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂ（図１４４（ｃ））」では、「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ（図１４４（ａ））」と異なる形状・装飾を有するものであるが、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域これ自体には何らの変化も生じさせないようにしている。

【１４７６】

すなわち、このような一体化摸画像ＩＧの一部分をゲージ画像ＧＧの表示対象領域として用いるようにした場合、該表示対象領域やゲージ画像が「単なる装飾の一部」でしかないのか、それとも「残り時間を示唆する機能を有した部分」であるのか、を遊技者側が見

分けることは困難である。この点、「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ（図１４４（ａ））」と「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂ（図１４４（ｃ））」とでは、「残り時間を示唆する」といった重要な機能を担ったゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域についてはこれを形状変更させず、それ以外の部分に形状変更を生じさせるようにしたことから、残り時間の示唆機能を犠牲にすることなく、形状変化を生じさせることによる自由度の高い装飾性・演出性を実現することができるようになる。

【１４７７】

また、図１４４（ｃ）に示されるように、演出表示装置１６００において「一体化摸画像ＩＧｃ」が表示される特定の操作受付演出（有効期間）が発生したときにも、操作対象とされる柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）を、「一体化摸画像ＩＧｃ」内の通常ボタン摸画像ＢＭＧａと同じ色（例えば「青色」）で発光させるようにしている。すなわち、操作対象とされる柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）では、「一体化摸画像ＩＧ」内のボタン摸画像ＢＭＧの種別に応じた態様で発光可能とされており、これによってボタン摸画像ＢＭＧを視認せずとも、操作対象である柄ボタン５０１４を確認するだけでボタン摸画像ＢＭＧとしての態様（期待度）を認識することができるようになる。ただし、「一体化摸画像ＩＧｃ」が表示されたときの通常ボタン摸画像ＢＭＧａについては、「一体化摸画像ＩＧａ」が表示されたときとは異なる色（例えば、「緑色」）で表示するようにしてもよい。この場合、柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）も緑色で発光することとなる。

【１４７８】

一方、図１４４（ｄ）に示される「一体化摸画像ＩＧｄ」も、基本的には、上述した「一体化摸画像ＩＧａ」と同じであり、操作対象を摸したボタン摸画像ＢＭＧと、その周縁を装飾する周縁装飾画像ＳＳＧとが一体化された画像として構成されている。ただし、該「一体化摸画像ＩＧｄ」では、ボタン摸画像ＢＭＧについては、上述した「通常ボタン摸画像ＢＭＧａ」ではなく、これとは異なる形状を持った「特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ」として表示されており、周縁装飾画像ＳＳＧについても、上述した「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ」ではなくこれとは異なる形状を持った「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂ」として表示されるものとなっている。

【１４７９】

すなわち、「一体化摸画像ＩＧｄ（図１４４（ｄ））」では、「一体化摸画像ＩＧｂ（図１４４（ｂ））」で用いられる「特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ」と、「一体化摸画像ＩＧｃ（図１４４（ｃ））」で用いられる「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂ」とが一体化された画像として表示されるものとなっている。このような構成によれば、「一体化摸画像ＩＧｂ（図１４４（ｂ））」に関して上述した「特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ」によって奏される作用効果と、「一体化摸画像ＩＧｃ（図１４４（ｃ））」に関して上述した「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂ」によって奏される作用効果とがそれぞれ得られることはもとより、「一体化摸画像ＩＧａ（図１４４（ａ））」を基準としたときに、ボタン摸画像ＢＭＧと周縁装飾画像ＳＳＧとの両方の態様が変更されるようになることから、期待度が高いことを本能的に感じ取らせることが期待されるようになる。

【１４８０】

その一方で、ボタン摸画像ＢＭＧ及び周縁装飾画像ＳＳＧを両方ともそれらの態様を変更するようにしつつも、周縁装飾画像ＳＳＧにおける一部領域では同じ装飾や形状が現れるようになっていることから、「一体化摸画像ＩＧａ（図１４４（ａ））」が現れた場合と、「一体化摸画像ＩＧｄ（図１４４（ｄ））」が現れた場合とで、同じ操作後演出を対象とした特定の操作受付演出（有効期間）であることを示唆することができるようになる。

【１４８１】

また、図１４４（ｄ）に示されるように、演出表示装置１６００において「一体化摸画像ＩＧｄ」が表示される特定の操作受付演出（有効期間）が発生したときにも、操作対象とされる柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）を、「一体化摸画像ＩＧｄ」内

の特別ボタン摸画像ＢＭＧｂと同じ色（例えば「赤色」）で発光させるようにしている。すなわち、操作対象とされる柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）では、「一体化摸画像ＩＧ」内のボタン摸画像ＢＭＧの種別に応じた態様で発光可能とされており、これによってボタン摸画像ＢＭＧを視認せずとも、操作対象である柄ボタン５０１４を確認するだけでボタン摸画像ＢＭＧとしての態様（期待度）を認識することができるようになる。ただし、「一体化摸画像ＩＧｄ」が表示されたときの特別ボタン摸画像ＢＭＧｂについては、「一体化摸画像ＩＧｂ」が表示されたときとは異なる色（例えば、「レインボー色」）で表示するようにしてもよい。この場合、柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）もレインボー色で発光することとなる。

【１４８２】

図１４４（ａ）～（ｄ）に示したように、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、所定の変動パターンに基づく図柄演出が所定タイミングまで進展して所定の操作受付演出（有効期間）が発生する場合、ボタン摸画像ＢＭＧ及び周縁装飾画像ＳＳＧが一体化された一体化摸画像ＩＧを表示するものであるが、ボタン摸画像ＢＭＧ及び周縁装飾画像ＳＳＧの一方側が一の態様で表示されるときに他方側は複数態様のいずれかで表示されうるようにしている。例えば、ボタン摸画像ＢＭＧが「通常ボタン摸画像ＢＭＧａ」として表示されるときに、周縁装飾画像ＳＳＧは、「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ」及び「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂ」のいずれかで表示されうる（図１４４（ａ），（ｃ））。また、ボタン摸画像ＢＭＧが「特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ」として表示されるときに、周縁装飾画像ＳＳＧは、「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ」及び「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂ」のいずれかで表示されうる（図１４４（ｂ），（ｄ））。また、周縁装飾画像ＳＳＧが「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ」として表示されるときに、ボタン摸画像ＢＭＧは、「通常ボタン摸画像ＢＭＧａ」及び「特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ」のいずれかで表示されうる（図１４４（ａ），（ｂ））。また、周縁装飾画像ＳＳＧが「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂ」として表示されるときに、ボタン摸画像ＢＭＧは、「通常ボタン摸画像ＢＭＧａ」及び「特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ」のいずれかで表示されうる（図１４４（ａ），（ｂ））。

【１４８３】

このような構成によれば、ボタン摸画像ＢＭＧ及び周縁装飾画像ＳＳＧは一体化されて表示されるものであるにもかかわらず、態様が変化するときにはその片側のみとされるようになる。したがって、態様が変化していない一方側を見れば、他方側がいずれの態様で表示されていたとしても、所定の操作受付演出（有効期間）が発生している状態にあることを容易に認識可能であるし、態様が変化している他方側を見ることで期待度についても好適に認識することができるようになる。なお、ボタン摸画像ＢＭＧ及び周縁装飾画像ＳＳＧの一方側は態様が変化されず、他方側のみ態様が変化されうるようにしてもよい。

【１４８４】

また、図１４４（ａ）～（ｄ）に示した一体化摸画像ＩＧにあって、周縁装飾画像ＳＳＧには、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域が含まれている。そして、操作受付演出（有効期間）において一体化摸画像ＩＧが表示される場合、ゲージ画像（所定画像）ＧＧは、その表示対象領域内での表示面積を時間経過に応じて減少させるように表示可能とされている。すなわちこの場合、「周縁装飾画像ＳＳＧ」は、操作受付が許容される状態が終了されるまでの残り時間を示唆する残り時間示唆機能を担うこととなり、操作対象がいずれの操作手段であるのかを示唆する機能を担う「ボタン摸画像ＢＭＧ」と一体化された一体化摸画像ＩＧとして表示されることで、残り時間や操作対象を把握しつつさらには複数態様のいずれが現れたかを認識することができるようになるなど、操作受付演出（有効期間）が発生しているときの遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【１４８５】

また、図１４４（ａ）～（ｄ）に示した一体化摸画像ＩＧにあって、周縁装飾画像ＳＳＧには、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域と、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの非表示領域とが含まれている（残り時間示唆機能を有する部分と、残り時間示唆機能を有

しない部分との両方がある）。すなわち、周縁装飾画像ＳＳＧは、操作受付演出（有効期間）の残り時間を示唆することのみを目的としたものではなく、ゲージ画像（所定画像）ＧＧが表示されない部分では「ボタン摸画像ＢＭＧの装飾性を高めること」を目的とした表示態様を積極的に採用することが可能であることから、残り時間を示唆するようにしつつも、重要演出である操作受付演出が発生したときの演出性を著しく向上させることができるようになる。このような作用効果を得る上では、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域よりも、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの非表示領域のほうが大きな領域として表示されるようにすることがより望ましいと言える。

【１４８６】

また、図１４４（ａ）～（ｄ）に示した一体化摸画像ＩＧでは、周縁装飾画像ＳＳＧが一の態様で表示されるときにボタン摸画像ＢＭＧが複数態様のいずれかで表示されうるようにしたが、実体としても、周縁装飾部である「柄部５０１２」が一の態様であるときに、操作受け部である柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）が複数態様（複数の発光色）のいずれかに変化するようにしている。したがって、ボタン摸画像ＢＭＧが変化したときには、その模写対象である柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）を確認するだけでもそれを確認することができるようになる。

【１４８７】

また、図１４４（ａ）～（ｄ）に示した一体化摸画像ＩＧでは、ボタン摸画像ＢＭＧが一の態様で表示されるときに周縁装飾画像ＳＳＧが複数態様のいずれかで表示されうるようにしたが、実体としては、周縁装飾部である「柄部５０１２」が複数態様のいずれかに変化することはないようになっている。すなわち上述の通り、周縁装飾画像ＳＳＧは、パチンコ機１の部品として実在しない仮想的な装飾としてボタン摸画像ＢＭＧの周縁を装飾するものとなっている。したがって、周縁装飾画像ＳＳＧは、周縁装飾部である「柄部５０１２」の態様に合わせる必要がなく、演出を盛り上げる上で好ましい多彩な描写を行うことができるようになる。なお、周縁装飾部である「柄部５０１２」については、非発光とされるなど、複数の態様にそもそも変化し得ないものとして設けられるものであってもよい。

【１４８８】

また、図１４４（ａ）～（ｄ）に示した一体化摸画像ＩＧでは、ボタン摸画像ＢＭＧと周縁装飾画像ＳＳＧとの両方の態様が変化する場合（図１４４（ｄ））もあるようにしているが、実体としては、周縁装飾部である「柄部５０１２」が一の態様であるときにボタン摸画像ＢＭＧと周縁装飾画像ＳＳＧとの両方の態様が変化するようにすることが望ましい。

【１４８９】

周縁装飾画像ＳＳＧが「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ」である場合と、周縁装飾画像ＳＳＧが「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂ」である場合とで、周縁装飾部である「柄部５０１２」において異なる態様が現れるようにしてもよい。ただし、周縁装飾画像ＳＳＧは「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ」である場合と、周縁装飾画像ＳＳＧが「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂ」である場合とで少なくとも形状が変化しているのに対し、周縁装飾部である「柄部５０１２」においては形状変化を伴わない態様変化（例えば、発光態様の変化など）を生じさせるに留まらせるようにすることが望ましい。周縁装飾部についてはそもそも形状変化が不可能なものとして設けるようにすることが、周縁装飾画像ＳＳＧによる仮想的な演出機能を際立たせる上で望ましいと言える。

【１４９０】

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、摸画像としては、柄ボタン５０１４（または、操作ボタン４１０）を摸したボタン摸画像ＢＭＧのほか、柄部５０１２を摸した柄摸画像ＴＭＧを用意しており、それら摸画像のいずれが表示されるかに応じて周縁装飾画像ＳＳＧとしての形態を異ならせるようにしている。すなわちこの場合、ボタン摸画像ＢＭＧの周縁を装飾する周縁装飾画像ＳＳＧａ，ｂについては、ボタン摸画像ＢＭＧとは異なる摸画像が表示されるときには表示され得ないものとなっていることか

ら、該周縁装飾画像ＳＳＧａ，ｂこれ自体にも「操作対象がいずれの操作手段であるのかを示唆する機能」を期待することができるようになる。

【１４９１】

なお、摸画像の形態（ボタン摸画像ＢＭＧ，柄摸画像ＴＭＧ）に応じて周縁装飾画像ＳＳＧとしての形態が異なる場合、周縁装飾画像に含まれるゲージ画像（所定画像）ＧＧとしての形態（太さ、長さ）も異ならせるようにすることが望ましい。ボタン摸画像ＢＭＧが表示される操作受付演出と、柄摸画像ＴＭＧが表示される操作受付演出とは、同じ変動パターン内の同じタイミングで発生する演出（演出判定に応じていずれが発生するか選択されるもの）であってもよいし、異なる変動パターンや異なるタイミングで発生する演出であってもよい。ボタン摸画像ＢＭＧであるときに現れる周縁装飾画像ＳＳＧは、周縁装飾部を摸したものではなく、且つ柄摸画像ＴＭＧであるときに現れる周縁装飾画像ＳＳＧは、周縁装飾部を摸したものであってもよい。ただし、ゲージ画像（所定画像）ＧＧとしての形態（太さ、長さ）が異なっていても、操作受付演出（有効期間）としての設定時間は同じ場合もあるようにすることが望ましい。

【１４９２】

また、図１４４（ａ）～（ｄ）に示した一体化摸画像ＩＧにあって、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域と、周縁装飾画像ＳＳＧ内における他領域とには、それら領域に跨る所定装飾（ここでは「縞々模様」）が施されており、ゲージ画像（所定画像）ＧＧは、該所定装飾に重なるかたちで表示されるようにしている。すなわちこの場合、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が減少していくにつれて、露わにされた所定装飾の表示面積が拡大していくようになることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【１４９３】

特に、この実施の形態では、所定装飾が施された表示対象領域に対して、所定の透過率を有したゲージ画像（ここでは、「灰色」のゲージ画像）ＧＧを重ねるかたちで表示するようにしている。このような構成によれば、ゲージ画像（所定画像）ＧＧが表示される部分においても所定装飾が非表示とされず視認可能とされるようになることから、ゲージ画像ＧＧが満タンの状態から空の状態になるまでの全期間にわたって遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

【１４９４】

ただし、該所定装飾については、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域において必ずしも表示するようにしなくてもよい。また、ゲージ画像（所定画像）ＧＧこれ自体が所定装飾を有する（兼ねる）ものであってもよく、この場合、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が減少していくにつれて所定装飾の表示面積も減少するようになることから、所定装飾が減少することを嫌う遊技者に対して早期に操作を行うことが促されるようになる。

【１４９５】

また、図１４４（ａ）～（ｄ）に示した一体化摸画像ＩＧにあっては、周縁装飾画像ＳＳＧが、操作対象とされる操作受け部（柄ボタン５０１４、または操作ボタン４１０）の周縁に設けられる周縁装飾部（柄部５０１２、またはフレームユニット４１５）を摸しておらず、遊技機部品としての実体のない物体を表現した画像となっている。したがって、遊技機部品としての実体に捉われない、より自由度の高い装飾性・演出性を実現することができるようになる。

【１４９６】

また、図１４４（ａ）～（ｄ）に示した一体化摸画像ＩＧでは、ボタン摸画像ＢＭＧと周縁装飾画像ＳＳＧとのうち、少なくとも周縁装飾画像ＳＳＧには複数形状があるようにしている。すなわちこの場合、ボタン摸画像ＢＭＧを形状変更させることなく、実体のない物体を表現した周縁装飾画像ＳＳＧのみを形状変更させることができるようになることから、複数の操作手段のいずれが操作対象になっているかを適正に示唆するようにしつつ、一体化摸画像ＩＧとしての形状を異ならせてより演出性・装飾性の高い表示を実現する

ことができるようになる。
【１４９７】
周縁装飾画像ＳＳＧについては、ボタン摸画像ＢＭＧが一の態様にあるときに形状を必ずしも変化させず、色のみを変化させるようにしてもよい。ただし、形状変化が許容されるのは、周縁装飾画像ＳＳＧが実体のない物体を表現したものであることと、周縁装飾画像ＳＳＧが、ボタン摸画像ＢＭＧと一体化された画像として表示されるからこそであり、このような意味では周縁装飾画像ＳＳＧの形状を変化させることには大きな技術的価値があると言える。
【１４９８】
なお、図１４４（ａ）～（ｄ）に示した一体化摸画像ＩＧにあって、周縁装飾画像ＳＳＧについては、その形態を大型化させるかたちで変更させることとした。後述するが、このような形態変更の手法としては、画像として表現している物体の数（飾りの数など）を増加させる手法や、輪郭形状（直方体、球体など）が異なる複数態様のいずれかで表示されるものや、画像として表現している所定物体のうち表示される対象範囲が広がったりする手法などを採用することが可能である。また、これも後述するが、周縁装飾画像ＳＳＧの形態変化については、前兆演出として、期待度の低い形態から期待度の高い形態へと段階的に変化させる演出を実行し、その後、最終的に変更された形態が維持されているもとで操作受付演出での操作受付が許容されるようにしてもよい。
【１４９９】
また、図１４４（ａ）～（ｄ）に示した一体化摸画像ＩＧでは、周縁装飾画像ＳＳＧがいずれの形態で表示される場合であっても、該周縁装飾画像ＳＳＧに含まれるゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域については変更（少なくとも形状は変更）させず同じ形態として表示されるようにしている。したがって、周縁装飾画像ＳＳＧとしての形態に変化が生じたとしても、残り時間がどれだけ残っているかについての示唆機能についてはこれを好適に維持することが可能であり、こうして重要な機能についてはこれを保持しているもとで、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域とは異なる他領域での形状変化によって期待度をも示唆することができるようになる。
【１５００】
上述した各作用効果のいずれを奏することを目的とするかによっては、周縁装飾画像ＳＳＧについては、実体のない物体を必ずしも表現するものでなくてもよく、操作受け部の周縁に設けられる周縁装飾部を摸した画像として表示されるものであってもよい。
【１５０１】
また、図１４４（ａ）～（ｄ）に示した一体化摸画像ＩＧは、所定の操作受付演出などの「操作受付が許容される有効期間」中においては動的表示されうるものとなっており、これによって遊技者に対して操作を促すようにしている。
【１５０２】
ただし、この実施の形態にかかる一体化摸画像ＩＧでは、ボタン摸画像ＢＭＧ及び周縁装飾画像ＳＳＧが一体化されて表示されるものであるにもかかわらず、ボタン摸画像ＢＭＧ及び周縁装飾画像ＳＳＧの一方側のみが動的表示され、他方側は動かないように表示されるようにしている。このような構成によれば、一方側では動的な表現によって重要演出であるボタン演出が発生したときの演出性を向上させるのに寄与するようにしつつも、他方側がその場に留まるように表示されることによって一体化摸画像ＩＧを全体として見たときには移動表示されることがないため、視認性を好適に確保することができるようになる。
【１５０３】
図１４４（ａ）～（ｄ）に示した一体化摸画像ＩＧでは、操作機会が付与されている操作受け部がその可動範囲で変位する様子が描写されるようにボタン摸画像ＢＭＧを動的表示し、周縁装飾画像ＳＳＧについてはこれを動的表示しないようにしている。そして、動的表示されない側（周縁装飾画像ＳＳＧ）に、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域を設けることとし、一体化摸画像ＩＧが表示される場合、該ゲージ画像（所定画像）Ｇ

Ｇは、その表示対象領域内での表示面積を時間経過に応じて減少させるように表示可能としている。

【１５０４】

このように、一体化摸画像ＩＧのうち好適な視認性を確保した側（動的表示されない側である周縁装飾画像ＳＳＧ）にゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域が含まれるようにすることで、重要演出である操作受付演出が発生したときの演出性についてはこれをボタン摸画像ＢＭＧによる動的表示によって向上させるようにしつつも、演出受付が許容される残り時間がどれだけあるのかを容易に認識させることができるようになる。

【１５０５】

また、一体化摸画像ＩＧのうち好適な視認性を確保した側（動的表示されない側である周縁装飾画像ＳＳＧ）には、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域のほか、ゲージ画像（所定画像）ＧＧが表示されない領域も含まれるようになっている。すなわちこの場合、一体化摸画像ＩＧのうち好適な視認性を確保した側で期待度を示唆する演出を行うにあたり、該演出を、ゲージ画像（所定画像）ＧＧが表示されない領域で行うようにすることで、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域に対して悪影響を及ぼすことがないようにすることができるようになる。

【１５０６】

周縁装飾画像ＳＳＧのうちゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域とは異なる領域や、周縁装飾画像ＳＳＧこれ自体の形状や、ボタン摸画像ＢＭＧに、期待度の異なる複数態様を持たせ、それら態様のいずれかを大当り判定（演出判定）の結果に基づいて表示させるようにしたが、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域や、ゲージ画像（所定画像）ＧＧこれ自体に期待度の異なる複数態様を持たせ、それら態様のいずれかを大当り判定（演出判定）の結果に基づいて表示させるようにしてもよい。

【１５０７】

ところで、図１４４（ａ）～（ｄ）に示したように、ボタン摸画像ＢＭＧを、その周縁を装飾する周縁装飾画像ＳＳＧと一体化させた一体化摸画像ＩＧとして表示する場合であって、且つ周縁装飾画像ＳＳＧには、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域が含まれるようにした場合は、ゲージ画像（所定画像）ＧＧが周縁装飾画像ＳＳＧ内の単なる装飾や模様でしかないのか、それとも残り時間を示唆する機能を有するものであるのかを把握し難くなることが懸念される。また、周縁装飾画像ＳＳＧに施されている装飾や模様と混在することによってゲージ画像（所定画像）ＧＧがどの位置まで減少しているのかを把握し難くなることによる遊技興趣の低下が懸念される。

【１５０８】

そこで、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御部１５１１）では、少なくともゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が減少されている状況（有効期間内）にあるときは、該ゲージ画像（所定画像）ＧＧが表示されうる表示対象領域において、該ゲージ画像（所定画像）ＧＧとは異なる画像、または該ゲージ画像（所定画像）ＧＧの態様が一部変化された画像を表示可能としている。

【１５０９】

より具体的には、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧとは異なる特定画像、または該ゲージ画像（所定画像）ＧＧの態様が一部変化された特定画像」を、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域内のうち該ゲージ画像（所定画像）ＧＧの末端部またはその近傍において表示する。そして、該ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が減少するときの当該ゲージ画像（所定画像）ＧＧの末端部の変位に合わせて、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧとは異なる特定画像、または該ゲージ画像（所定画像）ＧＧの態様が一部変化された特定画像」の表示位置も同じように変位するように表示させることとしている。

【１５１０】

このような構成によれば、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧとは異なる特定画像、または該ゲージ画像（所定画像）ＧＧの態様が一部変化された特定画像」が予め定められた位置まで変位すると有効期間が終了するようになることから、ゲージ画像（所定画像）ＧＧこ

れ自体が単なる装飾なのか、残り時間を示唆するものなのかを認識できなかったとしても、該「特定画像」の位置を確認することで残り時間を認識することができるようになる。この意味では、このような「特定画像」を表示する場合は、ゲージ画像（所定画像）ＧＧについてはこれを必ずしも表示しなくてもよいと言える。

【１５１１】

図１４５は、操作受付が許容される有効期間が開始されてから終了されるまでの一体化摸画像ＩＧについての表示例を示す図である。

【１５１２】

図１４５に示されるように、いま、所定の変動パターン内において、操作受付が許容される有効期間（所定の操作受付演出）が開始されるタイミングＡ０が到来したとすると、演出表示装置１６００においては、一体化摸画像ＩＧや、「押せ！」、「下向き矢印」などの操作促進画像が表示される。

【１５１３】

この例では、一体化摸画像ＩＧとして、図１４４（ａ）に示した態様（一体化摸画像ＩＧａ）を表示することとしているが、演出判定の結果に基づいて図１４４（ｂ）～（ｄ）に示した態様のいずれかで表示するようにしてもよい。いずれの態様で一体化摸画像ＩＧが表示された場合であっても、当該有効期間内におけるゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示や、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧとは異なる特定画像、または該ゲージ画像（所定画像）ＧＧの態様が一部変化された特定画像」の表示は、時間経過に応じて以下に説明する態様での変化を生じさせることとなる。

【１５１４】

図１４５（ａ）に示されるように、まず、タイミングＡ０（有効期間の開始タイミング）にあるときの一体化摸画像ＩＧでは、ゲージ画像（所定画像）ＧＧがその表示対象領域の全領域で表示されることとなる。このような満タンの態様でゲージ画像（所定画像）ＧＧが表示されることで、有効期間が開始されたばかりの状況にあることを認識することができるようになる。

【１５１５】

この点、図１４５（ａ）に示される例では、有効期間の開始タイミングであるタイミングＡ０においては、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧとは異なる特定画像、または該ゲージ画像（所定画像）ＧＧの態様が一部変化された特定画像」が、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域内で表示されない。このような構成によれば、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧとは異なる特定画像、または該ゲージ画像（所定画像）ＧＧの態様が一部変化された特定画像」が表示されているか否かを確認するだけで、操作受付が許容されてから既に所定時間が経過している状況（残り股間が減少している状況）にあるのかを容易に把握することができるようになる。

【１５１６】

ただし、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧとは異なる特定画像、または該ゲージ画像（所定画像）ＧＧの態様が一部変化された特定画像」は、まず、タイミングＡ０（有効期間の開始タイミング）から所定時間（特定画像の全貌が出現し終えるまでに要する時間）が経過するまでの間は、「経過した時間に応じた分だけ表示面積が増加する」といった態様で、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域に表示されるものとなっている。

【１５１７】

例えば、タイミングＡ０（有効期間の開始タイミング）から少しの時間が経過したタイミングＡ１にあるときの一体化摸画像ＩＧでは、図１４５（ｂ）に示されるように、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧとは異なる特定画像、または該ゲージ画像（所定画像）ＧＧの態様が一部変化された特定画像」としての「特定画像ＴＧ」が、当該画像としての半分程度が視認可能とされるところまで出現しており、時間経過に応じて表示面積を増加させる段階にあることがわかる。

【１５１８】

時間が大きく経過したタイミングＡ２，Ａ３にあるときの一体化摸画像ＩＧでは、図１

４５（ｃ），（ｄ）に示されるように、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧとは異なる特定画像、または該ゲージ画像（所定画像）ＧＧの態様が一部変化された特定画像」としての「特定画像ＴＧ」が、その全貌を既に出現し終えている状況にあり、表示面積を増加させることなくゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域内を変位する状況にあることがわかる。

【１５１９】

すなわち上述の通り、「特定画像ＴＧ」は、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域内のうち該ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が減少されるときに変位する当該ゲージ画像（所定画像）ＧＧの末端部またはその近傍において表示されるものであり、且つゲージ画像（所定画像）ＧＧの末端部の変位に合わせて（続くかたちで）その表示位置を変位するように表示されるものとなっている。

【１５２０】

この実施の形態にかかる「特定画像ＴＧ」は、白抜きの四角スペースの中に星型のマークが施されている画像として、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの末端部と繋がる位置に表示されるものとなっている。ただし、「特定画像ＴＧ」については、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの末端部と繋がる位置にて別画像として表示されるものでなくてもよく、例えば、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの末端部から所定長さにわたって同画像が徐々に薄くなっていく画像など、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの末端部が一部変化された態様で表示されるものであってもよい。若しくは、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの末端部、またはその近傍に現れるエフェクト画像として表示されるものであってもよい。

【１５２１】

いずれにせよ、「特定画像ＴＧ」については、表示面積が最小値（ここでは「０」）になることによって残り時間が無くなったことを示唆するゲージ画像（所定画像）ＧＧの一部として本来機能するものではないから、残り時間が無くなった時点（有効期間が終了した時点）においても少なくとも一部（全部であってもよい）は非表示とされず表示状態を維持することとなる。

【１５２２】

この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御部１５１１）では、図１４５（ｅ）に示されるように、有効期間の終了タイミングであるタイミングＡ４にあるときの一体化摸画像ＩＧにおいては、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が「０」になっており、「特定画像ＴＧ」の表示面積が半分程度残されるようになっている。そして、この状態になるまで操作の受け付けがなかったときには、該状態にて、操作受付が許容される期間が終了され、一体化摸画像ＩＧが非表示にされるようになる。

【１５２３】

ただし上述の通り、「特定画像ＴＧ」とは、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの一部として本来機能するものではない。したがって、有効期間の終了タイミングであるタイミングＡ４にあるときの一体化摸画像ＩＧにおいては、「特定画像ＴＧ」の表示面積が全て残されるように表示することが最も望ましいし、そのような構成とするようにしてもよい。

【１５２４】

しかしながら、有効期間の終了に合わせてゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が丁度「０」になる表示を実現することは困難である。この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御部１５１１）では、「特定画像ＴＧ」を、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの末端部の変位に合わせて（続くかたちで）その表示位置を変位するように表示させるようにしたことから、遊技者側から見たときに、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域内で表示されている画像のうち、どこまでの画像がゲージ画像（所定画像）ＧＧであるのか曖昧にすることができるようになる。

【１５２５】

すなわち、「特定画像ＴＧ」は、有効期間が終了されるときに非表示とされずその大部分（半分以上、または全部）の表示面積が残されるものであるにもかかわらず、遊技者側から見ると、有効期間が終了されるときにその表示面積が最小値（ここでは非表示）とさ

れるゲージ画像（所定画像）ＧＧの一部であるようにも見えるものとなっている。このような構成によれば、ゲージ画像（所定画像）ＧＧが実際よりも長い画像であるように見せることが可能であるから、有効期間が実際よりも多く残っているように見せることができるようになり、操作受付演出が行われている間における遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

【１５２６】

またその一方で、操作受付演出の有効期間が終了するときには、「特定画像ＴＧ」の少なくとも一部が残されて終了されるようになっていることから、ゲージ画像（所定画像）ＧＧが非表示になってすぐに期間終了されないようなことがあったとしても、「特定画像ＴＧ」の表示面積が減少されるように表示することが可能であり、これによってゲージ画像（所定画像）ＧＧの非表示タイミングと、有効期間の終了タイミングとの間にズレが生じていることによる違和感を生じ難くすることができるようになる。すなわちこの場合、「特定画像ＴＧ」については、このような時間的なズレ分を吸収可能な緩衝部としての役割を期待することができるようになる。

【１５２７】

ところで、図１４５に示した例では、有効期間の開始タイミングであるタイミングＡ０において、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧとは異なる特定画像、または該ゲージ画像（所定画像）ＧＧの態様が一部変化された特定画像」を、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域内で表示しないようにした。ただし、有効期間の開始タイミングであるタイミングＡ０において、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧとは異なる特定画像、または該ゲージ画像（所定画像）ＧＧの態様が一部変化された特定画像」を、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域内で表示するようにしてもよい。

【１５２８】

このような構成によれば、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧとは異なる特定画像、または該ゲージ画像（所定画像）ＧＧの態様が一部変化された特定画像」を、ゲージ画像ＧＧの一部であるかのように積極的に見せることができるようになることから、見た目よりも長い時間が有効期間として設定されているかのように見えるようになり、有効期間が発生したときの遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【１５２９】

図１４６は、操作受付が許容される有効期間が開始されてから終了されるまでの一体化摸画像ＩＧについての別の表示例を示す図である。

【１５３０】

いま、所定の変動パターン内において、操作受付が許容される有効期間（所定の操作受付演出）が開始されるタイミングＡ０が到来したとすると、図１４６に示される例においても、演出表示装置１６００では、一体化摸画像ＩＧや、「押せ！」、「下向き矢印」などの操作促進画像が表示される。

【１５３１】

この例においても、一体化摸画像ＩＧとして、図１４４（ａ）に示した態様（一体化摸画像ＩＧａ）を表示することとしているが、演出判定の結果に基づいて図１４４（ｂ）～（ｄ）に示した態様のいずれかで表示するようにしてもよい。いずれの態様で一体化摸画像ＩＧが表示された場合であっても、当該有効期間内におけるゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示や、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧとは異なる特定画像、または該ゲージ画像（所定画像）ＧＧの態様が一部変化された特定画像」の表示は、時間経過に応じて図１４６（ａ）～（ｄ）に示される態様での変化を生じさせることとなる。

【１５３２】

この点、図１４６（ａ）に示される例では、タイミングＡ０（有効期間の開始タイミング）にあるときの一体化摸画像ＩＧでは、ゲージ画像（所定画像）ＧＧがその表示対象領域の全領域で表示されることはなく、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧ」と「特定画像ＴＧ」とがそれぞれ表示されることとなる。タイミングＡ０（有効期間の開始タイミング）にあるとき、「特定画像ＴＧ」については、その一部のみが表示されるに留まる状態にして

もよいが、ここではその全体が表示されている。このような構成によれば、「特定画像ＴＧ」が「ゲージ画像ＧＧ」の一部として機能するものであるかのように見せることができることから、見た目よりも長い時間が残っているように思わせることが可能である。

【１５３３】

この例にかかる「特定画像ＴＧ」は、「消しゴム」を表現する画像であり、区画画像ＫＧによって囲まれる領域（ゲージ画像ＧＧの表示対象領域）内に収まりきらず他領域（周縁装飾画像ＳＳＧのうち、期待度に応じて態様が変化しうる領域など）に跨る大きさをもって表示されるものとなっている。このような構成によれば、「ゲージ画像ＧＧ」よりも「特定画像ＴＧ」を目立たせることができるようになり、残り時間がどれだけあるかを認識できない事態が発生することを抑制することが期待される。

【１５３４】

また、この例では、タイミングＡ０から時間が経過してタイミングＡ２，Ａ３になり、「特定画像ＴＧ」が変位すると、図１４６（ｂ），（ｃ）に示されるように、該「特定画像ＴＧ」が通過してきた部分が消しゴムによって消されたかのような「白抜きの領域」に変化するようになっている。このような構成によれば、多色（同系色や、光沢表現なども含む）で表現されていた「ゲージ画像ＧＧ」の表示面積を「特定画像ＴＧ」の変位量に応じた分だけ減少させるときに、その減少された領域についてはこれを一色でのみ表現するようにしたことから、「特定画像ＴＧ」を境目としたコントラストが際立つようになり、残り時間がどれだけ残されているかを示唆する描写であることを遊技者側に認識させやすくすることができるようになる。なお、減少された領域で現れる色は、「ゲージ画像ＧＧ」では用いられていない色であることが望ましい。

【１５３５】

図１４６に示される例においても、「特定画像ＴＧ」は、表示面積が最小値（ここでは「０」）になることによって残り時間が無くなったことを示唆するゲージ画像（所定画像）ＧＧの一部として本来機能するものではないから、残り時間が無くなった時点（有効期間が終了した時点）においても少なくとも一部（全部であってもよい）は非表示とされず表示状態を維持することとなる。

【１５３６】

この例では、図１４６（ｄ）に示されるように、有効期間の終了タイミングであるタイミングＡ４にあるときの一体化摸画像ＩＧにおいては、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が「０」になっており、「特定画像ＴＧ」の表示面積が全て残されるようになっている。そして、この状態になるまで操作の受け付けがなかったときには、該状態にて、操作受付が許容される期間が終了され、一体化摸画像ＩＧが非表示にされるようになる。

【１５３７】

ただし、この例においても、有効期間の終了タイミングであるタイミングＡ４にあるときの一体化摸画像ＩＧにおいて、「特定画像ＴＧ」の表示面積の一部が非表示とされて、一部が残されるように表示するようにしてもよい。

【１５３８】

この例であっても、「特定画像ＴＧ」を、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの末端部の変位に合わせて（続くかたちで）その表示位置を変位するように表示させるようにしたことから、遊技者側から見たときに、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域内で表示されている画像のうち、どこまでの画像がゲージ画像（所定画像）ＧＧであるのか曖昧にすることができるようになる。

【１５３９】

すなわち、「特定画像ＴＧ」は、有効期間が終了されるときに非表示とされずその大部分（半分以上、または全部）の表示面積が残されるものであるにもかかわらず、遊技者側から見ると、有効期間が終了されるときにその表示面積が最小値（ここでは非表示）とされるゲージ画像（所定画像）ＧＧの一部であるようにも見えるものとなっている。このような構成によれば、ゲージ画像（所定画像）ＧＧが実際よりも長い画像であるように見せることが可能であるから、有効期間が実際よりも多く残っているように見せることができ

るようになり、操作受付演出が行われている間における遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

【１５４０】

またその一方で、操作受付演出の有効期間が終了するときには、「特定画像ＴＧ」の少なくとも一部が残されて終了されるようになっていることから、ゲージ画像（所定画像）ＧＧが非表示になってすぐに期間終了されないようなことがあったとしても、「特定画像ＴＧ」の表示面積が減少されるように表示することが可能であり、これによってゲージ画像（所定画像）ＧＧの非表示タイミングと、有効期間の終了タイミングとの間にズレが生じていることによる違和感を生じ難くすることができるようになる。すなわちこの場合、「特定画像ＴＧ」については、このような時間的なズレ分を吸収可能な緩衝部としての役割を期待することができるようになる。

【１５４１】

図１４６に示した例では、「ゲージ画像ＧＧ」及び「特定画像ＴＧ」の画像を、図１４５に示した例の場合と異ならせるようにしたが、同じ画像を用いるようにしてもよい。また逆に、図１４５に示した例において、図１４６に示した例の場合と同じ画像を用いるようにしてもよい。また、図１４５に示した態様で「ゲージ画像ＧＧ」及び「特定画像ＴＧ」の画像が表示される有効期間と、図１４６に示した態様で「ゲージ画像ＧＧ」及び「特定画像ＴＧ」の画像が表示される有効期間とがそれぞれ別条件で発生しうるようにしてもよい。なおこの場合、図１４５に示した態様が現れる有効期間と、図１４６に示した態様が現れる有効期間とで、一体化摸画像ＩＧこれ自体や、少なくともゲージ画像ＧＧの表示対象領域の形状は互いに異なるようにすることが望ましい。

【１５４２】

なお上述の通り、一体化摸画像ＩＧは、図１４５（ａ）～（ｅ）や図１４６（ａ）～（ｄ）に示されるように、所定の操作受付演出の有効期間中においては動的表示されうるものとなっており、これによって遊技者に対して操作を促すようにしている。ただし、これも上述した通り、操作機会が付与されている操作受け部がその可動範囲で変位する様子が描写されるようにボタン摸画像ＢＭＧを動的表示するのに対し、周縁装飾画像ＳＳＧについてはこれを動的表示させないようにしている。そして、このような動的表示を行わない側である周縁装飾画像ＳＳＧにおいて、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域を設けることとし、該表示対象領域において、特定画像ＴＧと、ゲージ画像（所定画像）ＧＧとを変化させるようにしたことから、動的表示される当該一体化摸画像ＩＧにあっても、有効期間が終了されるまでの残り時間がどれだけあるかを容易に認識させることができるようになる。

【１５４３】

「ゲージ画像（所定画像）ＧＧ」と「特定画像ＴＧ」とについては、１つの画像データで表示するようにしてもよいし、それぞれ別々の画像データで表示するようにしてもよい。

【１５４４】

図１４５や図１４６に示した構成によれば、「特定画像ＴＧ」は、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧ」の表示対象領域内のうち該「ゲージ画像（所定画像）ＧＧ」の表示面積が減少されるときに変位する当該「ゲージ画像（所定画像）ＧＧ」の末端部またはその近傍において表示され、且つ「ゲージ画像（所定画像）ＧＧ」の末端部の変位に合わせてその表示位置を変位するように表示される。したがって、遊技者側から見たときに、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域内で表示されている画像のうち、どこまでの画像がゲージ画像（所定画像）ＧＧであるのか曖昧にすることができるようになる。

【１５４５】

また、図１４５に示した「特定画像ＴＧ」については、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧ」の表示面積が最大値になっているときには表示されないようにし、操作受付が許容されてから所定時間が経過するまでの間（特定画像ＴＧの全体が現れるまでの間）は、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧ」の表示面積が減少する分だけそれを補うかたちで当該「特定画

像ＴＧ」の表示面積を増大させるようにしている。このような構成によれば、有効期間が開始されてから所定時間が経過するまでの初めのうちは、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧ」によって示唆される残り時間が減少していないかのようなイメージを持たせることができるようになることから、遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

【１５４６】

なお、図１４５や図１４６に示した例において、一体化摸画像ＩＧについては、大当り判定（演出判定）の結果に基づいて複数態様（図１４４（ａ）～（ｅ））のいずれかで表示されるものであってもよいが、それら態様のいずれで表示される場合であっても、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧ」及び「特定画像ＴＧ」の表示形状についてはいずれも同じとなるようにすることが望ましい。「ゲージ画像（所定画像）ＧＧ」及び「特定画像ＴＧ」の各態様（模様や色などの）についてはそれらが期待度に応じて変化するようにしてもよいが、残り時間を示唆する機能を好適に維持する上では、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧ」及び「特定画像ＴＧ」の一方の態様が変化した場合であっても、他方の態様は変化されないようにすることが望ましい。例えば、図１４５に示した「特定画像ＴＧ」に付されているマークが星型ではなく、二重丸であったときには期待度が高いことが示唆されるようにすれば、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧ」が減少されるなかで徐々に期待度（二重丸）が視認可能とされるようになることから、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【１５４７】

また、図１４５や図１４６に示した例では、「特定画像ＴＧ」については、遊技者による操作が行われず有効期間が終了されるときにおいても少なくとも一部（全部であってもよい）は非表示とされず表示状態を維持するようにした。ただし、図１４５や図１４６に示した操作受付演出については、遊技者による操作が行われずにタイミングＡ４が到来すると、内部的に操作受付がなされて操作後表示や操作後音出力（例えば、操作受付に応じて音だけ出力されるものも含む）が行われる上述した「自動受付演出」として機能させるようにすることが望ましい。この場合、タイミングＡ４は、有効期間が終了されるタイミングであってもよいし、該タイミングよりも前または後のタイミングとして設定されるものであってもよい。いずれにせよ、タイミングＡ４は、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧ」が非表示とされた以降（非表示とされたタイミング、またはそれよりも後のタイミング）であり、且つ「特定画像ＴＧ」の少なくとも一部が表示されている状態で到来するタイミングとして設定するようにすることが望ましい。

【１５４８】

このような構成によれば、操作受付が許容されなくなった直後に遊技者による操作が行われた事態が発生した場合であっても、操作後表示や操作後音出力が行われる直前においても「特定画像ＴＧ」が表示されるようになることから、遊技者による操作が間に合ってこれに伴う操作受付が生じたことに応じて操作後表示や操作後音出力が開始されたかのように見せることができるようになる。「特定画像ＴＧ」については、操作後表示や操作後音出力が開始される時点においても表示されるものであってもよい（例えば、操作後表示や操作後音出力が開始されてからフェードアウトで徐々に非表示とされていくものなど）。

【１５４９】

このような自動受付がなされる有効期間を、第１条件の成立によって発生する第１の有効期間であるとするとき、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第１条件とは異なる第２条件が成立したときには自動受付がなされない第２の有効期間を発生可能なものとなっている。第２の有効期間においても、ボタン摸画像ＢＭＧは、その周縁を装飾する周縁装飾画像ＳＳＧと一体化された一体化摸画像ＩＧとして表示され、且つ周縁装飾画像ＳＳＧには、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域が含まれる。ただし、第２条件の成立によって発生する第２の有効期間内では、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域において「ゲージ画像（所定画像）ＧＧ」は表示されるが、「特定画像ＴＧ」が表示されることはないようになっている。「特定画像ＴＧ」が表示されないこと以外は、第１の

有効期間内で表示される一体化摸画像ＩＧと、第２の有効期間内で表示される一体化摸画像ＩＧとは同じ画像として表示されうる。

【１５５０】

すなわち、第２条件の成立によって発生する第２の有効期間では、第１条件の成立によって発生する第１の有効期間とは異なり、遊技者による操作が行われないままで設定時間が経過すると、自動受付が機能せず、操作後表示または操作後音出力（若しくはその両方）を発生させないかたちで当該第２の有効期間が終了するものとなっている。したがって、遊技者による操作に対する受付が許容されなくなった時点で「特定画像ＴＧ」の表示が残されているようなことがあると、残り時間が消化し終わっていないにもかかわらず有効期間が終了されたかのような誤解を生じさせ、ひいては遊技興趣が低下することにもなりかねない。したがって、第２の有効期間では、開始から終了までの全期間にわたって「特定画像ＴＧ」が表示されないようにすることが望ましい。

【１５５１】

なおこの場合、第１の有効期間と第２の有効期間とでは、互いの設定時間（操作受付が許容されてから終了されるまでの時間）の長さが異なるようにすることが望ましい。また、操作受付がなされたときに生じる表示変化（操作後表示）や音出力（操作後音出力）としても互いに異なる内容とされるようにすることが望ましい。

【１５５２】

また、第１条件が成立したときに発生する第１の有効期間以外にも、自動受付がなされる第３の有効期間を発生（例えば、第３条件の成立で発生）可能としてもよいし、第２条件が成立したときに発生する当該第２の有効期間以外にも、自動受付がなされない第４の有効期間を発生（例えば、第４条件の成立で発生）可能としてもよい。要は、自動受付がなされる有効期間（各々発生条件が異なる有効期間）のなかに、上述した態様で表示や音にかかる処理が行われる第１の有効期間が少なくとも含まれており、自動受付がなされない有効期間（各々発生条件が異なる有効期間）のなかに、上述した態様で表示や音にかかる処理が行われる第２の有効期間が少なくとも含まれていればよい。

【１５５３】

また、ここでの「第１の有効期間」とは、

・特別の演出状態（自動受付モード）に設定されているときにのみ、当該有効期間内での操作の有無に関係なく操作後表示や操作後音出力を出力させるもの

を意味しておらず、

・演出状態にかかわらず、当該有効期間内での操作の有無に関係なく操作後表示や操作後音出力を出力させるもの

を意味している。そもそも、演出状態として「特別の演出状態（自動受付モード）」や「複数の演出状態」を必ずしも用意するものでなくてもよい。なお、「特別の演出状態（自動受付モード）に設定されているときに「第２の有効期間」が発生した場合、自動受付が有効化されるか否かについてはいずれを採用してもよく（例えば、「演出状態にかかわらず、自動受付が必ず有効化されない」としてもよい）、ここで説明している技術的特徴にかかる構成とは関係がない。

【１５５４】

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御部１５１１）では、ゲージ画像（所定画像）ＧＧを、非直線の特定形状をもった画像として表示するようにしている。より具体的には、操作受付演出の有効期間が発生した場合、一体化摸画像ＩＧ（周縁装飾画像ＳＳＧ）が表示され、該一体化摸画像ＩＧ（周縁装飾画像ＳＳＧ）を形づくる領域のうち一部の非直線領域において、時間経過に応じてゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積を減少させる表示が行われるようにしている。このような構成によれば、時間経過に応じてゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積を減少させる描写これ自体に装飾性が現れるようになることから、有効期間としての残り時間が消化されるなかでの遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

【１５５５】

また上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御部１５１１）では、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域に特定の模様が施されて所定の透過率を持ったゲージ画像（所定画像）ＧＧをこれに重ねるかたちで表示するか、またはゲージ画像（所定画像）ＧＧこれ自体に特定の模様が施されるようにしたことから、時間経過に応じてゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積を減少させる描写これ自体の装飾性を向上させることができるようになる。しかも、この実施の形態では、特定の模様を、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域外にも跨るように施されるものとしたことから、時間経過に応じてゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積を減少させる描写これ自体の装飾性をより一層向上させることができるようになる。

【１５５６】

なお後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御部１５１１）では、図１４５や図１４６に示した非直線の特定形状の表示対象領域を「第１の表示対象領域」とするとき、該非直線の特定形状とは異なる形状（非相似形）であり、且つゲージ画像（所定画像）ＧＧが表示面積の減少を開始させてから終了するまでの距離が異なる第２の表示対象領域が表示される操作受付演出（有効期間）を、異なる条件で発生可能としている。そして、第１の表示対象領域が表示される操作受付演出（有効期間）は、遊技者による操作が行われないままで第１の設定時間が経過したときに終了される場合と、遊技者による操作が行われないままで第２の設定時間が経過したときに終了される場合とが少なくともあるようにしているのに対し、第２の表示対象領域が表示される操作受付演出（有効期間）は、遊技者による操作が行われないままで第１の設定時間が経過したときに終了される場合はあるが、遊技者による操作が行われないままで第２の設定時間が経過したときに終了される場合はないようにしている。

【１５５７】

この点、第１の表示対象領域が表示される操作受付演出（有効期間）と、第２の表示対象領域が表示される操作受付演出（有効期間）とで、操作機会が付与される操作対象（操作受け部）が異なるものとなるようにすれば、操作対象が異なったときに互いの設定時間が同じであるのか否かを認識し難くすることができるようになり、操作対象が異なっていることとも相まって、より新鮮な気持ちで操作受付演出を楽しむことを促すことができるようになる。この場合、第１の表示対象領域が表示される操作受付演出（有効期間）と、第２の表示対象領域が表示される操作受付演出（有効期間）とでは、互いに異なる操作受け部を摸した摸画像が、その周縁装飾画像と一体化されるかたちで表示されることとなる。周縁装飾画像についても、第１の表示対象領域が表示される操作受付演出（有効期間）と、第２の表示対象領域が表示される操作受付演出（有効期間）とで異なる装飾を描写した画像として表示されるものとしてもよいが、いずれの場合であっても、その一部に、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域が設けられることとなる。ゲージ画像（所定画像）ＧＧについては、互いに異なる表示形状を有するものとして表示するようにしてもよい。

【１５５８】

また、上述の作用効果を得る上では、「非直線の特定形状」の表示対象領域でゲージ画像（所定画像）ＧＧが表示される場合と、「これとは異なる形状（非相似形）」の表示対象領域でゲージ画像（所定画像）ＧＧが表示される場合とでは、互いに同じ時間（第１の設定時間）が設定されていたとしても、操作後表示や操作後音出力として「大当りであることを示唆する態様」が現れる割合が異なるようにすることが望ましい。該割合については、「０％」であってもよいし、「１００％」であってもよい。

【１５５９】

第１の表示対象領域が表示される操作受付演出（有効期間）と、第２の表示対象領域が表示される操作受付演出（有効期間）とで、同じ設定時間（第１の設定時間）のときには同じ操作後表示や操作後音出力に関しての操作受付の機会が付与されるようにすることが望ましい。異なる設定時間のときには異なる操作後表示や操作後音出力に関しての操作受付の機会が付与されるようにすることが望ましい。

【１５６０】
また、図１４５や図１４６に示した例では、「押せ！」または「下矢印」といった操作関連表示を一体化摸画像ＩＧに対して重ねて表示することで、該一体化摸画像ＩＧと合わせてこれらを見たときに、操作すべき状況にあることがより強く表現されるようにしている。ただしここでは、「押せ！」または「下矢印」といった操作関連表示が、操作すべき対象を示唆するボタン摸画像ＢＭＧ（動的表示されるいずれのタイミングにおいても）と重なって表示されることはなく、残り時間を示唆するゲージ画像（所定画像）ＧＧや特定画像ＴＧと重なって表示されることもないようになっている。
【１５６１】
このような構成では、一体化摸画像ＩＧのうちボタン摸画像ＢＭＧやゲージ画像（所定画像）ＧＧ、特定画像ＴＧなどといった重要な情報を避けるかたちで、「押せ！」または「下矢印」といった操作関連表示を一体化摸画像ＩＧに対して重ねて表示するようにしていることから、遊技者に対して重要情報を適切に伝達しつつ操作を強く促すことができるようになる。このことは、ボタン摸画像ＢＭＧが、周縁装飾画像ＳＳＧと一体化された一体化摸画像ＩＧとして表示されているからに他ならないことは言うまでもない。
【１５６２】
ところで、上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御部１５１１）では、操作受付が許容される有効期間として、該有効期間内で操作受付がなされたときに行われる操作後表示や操作後音出力の内容が異なる複数（種類）の有効期間を用意している。それら有効期間の発生条件は各々異なっており、いずれかの発生条件が成立したときにそれに応じた種類の有効期間を発生させるものとなっている。
【１５６３】
この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御部１５１１）では、複数種類の有効期間には、該有効期間内で「特定画像ＴＧ」が表示されるもの（第１の有効期間）と、該有効期間内で「特定画像ＴＧ」が表示されないもの（第２の有効期間）とが少なくとも含まれるようにしている。以下、この例では、これらの「第１の有効期間」及び「第２の有効期間」を、自動受付がなされる上述した「第１の有効期間」及び自動受付がなされない上述した「第２の有効期間」とそれぞれ同じものとして説明するが、これらとは別の有効期間として適用するようにしてもよい。
【１５６４】
すなわち、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御部１５１１）では、操作受付が許容されることを示唆する前兆演出（特定表示）を行うにあたり、該前兆演出（特定表示）を、操作受付が許容される有効期間の発生タイミングの前後に跨るかたちで実行することがあるものとなっている。このような前兆演出（特定表示）によれば、派手な演出が行われているなかで有効期間が発生するようになることから、該有効期間が発生するときの遊技興趣の向上を図ることができるようになる。
【１５６５】
ただし、このような態様で前兆演出（特定表示）を実行する場合、該前兆演出（特定表示）は一体化摸画像ＩＧに対して優先表示されることから、有効期間が開始されるときに一体化摸画像ＩＧが表示（内部的なレイヤー表示）されていたとしても、該前兆演出（特定表示）と重なっている部分が画面上現れることはない（視認可能とされない）。若しくは、前兆演出（特定表示）に対して所定の透過率が設定されていたとしても、一体化摸画像ＩＧのうち該前兆演出（特定表示）と重なっている部分は視認し難くされる。いずれにせよ、ゲージ画像（所定画像）ＧＧは、視認性に難のあるこのような状況下において、その表示面積の減少を開始することとなる。
【１５６６】
すなわちこの場合、前兆演出（特定表示）が非表示にされるか、前兆演出（特定表示）と重なる部分がなくなって一体化摸画像ＩＧの全体（または、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域の全体）の視認性が改善される頃には、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が既に減少している状態にあることから、遊技者側から見ると、有効期間（設定

時間）が実質的に短くなっているかのような印象を覚えかねない。
【１５６７】
一方、上述の「特定画像ＴＧ」については、遊技者側から見た場合、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの一部であるように見える「疑似ゲージ」としても機能することを期待できるものである。そこで、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御部１５１１）では、複数種類の有効期間のうち、「前兆演出（特定表示）が実行されない、若しくは前兆演出（特定表示）は実行されるが該前兆演出（特定表示）が終了された時点でゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が減少していない第２の有効期間」では、該第２の有効期間が発生してから終了するまでの間に「特定画像ＴＧ」が一切表示されないようにする。これに対し、複数（種類）の有効期間のうち、「前兆演出（特定表示）の実行途中で発生し且つ一体化摸画像ＩＧの全体が視認可能（または視認容易）になる頃にはゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が減少している第１の有効期間」では、該第１の有効期間内で「特定画像ＴＧ」が表示されるようにしている。
【１５６８】
このような構成によれば、前兆演出（特定表示）が非表示にされた時点でゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が減少している第１の有効期間では、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域に「特定画像ＴＧ」が表示されるようになることから、一体化摸画像ＩＧ（または、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域）の全体が視認可能となった時点において、ゲージ画像ＧＧの表示面積があまり減少していないように見せることができるようになり、遊技興趣の低下が抑制されるようになる。
【１５６９】
これに対し、前兆演出（特定表示）が非表示にされた時点でゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が減少していないか、前兆演出（特定表示）が行われない第２の有効期間で「特定画像ＴＧ」を表示するようなことがあると、例えば、図１４５の表示態様の場合、有効期間が発生したときには「特定画像ＴＧ」が表示されておらず、有効期間が発生してからの時間経過によって「特定画像ＴＧ」が徐々に現れる様子を見たときにこれがゲージ画像（所定画像）ＧＧとして機能するものではないことを見抜かれる可能性がある。すなわちこの場合、残り時間の長さを誇張して表現していることに対して遊技興趣が低下することが懸念されることから、このような第２の有効期間では「特定画像ＴＧ」を表示しないようにすることが、遊技興趣の低下を抑制する上で望ましい。
【１５７０】
なお、複数（種類）の有効期間には、第２の有効期間のほかに、「前兆演出（特定表示）が実行されない、若しくは前兆演出（特定表示）は実行されるが該前兆演出（特定表示）が終了された時点でゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が減少していない有効期間（第５の有効期間）」を異なる発生条件で用意してもよいし、第１の有効期間のほかに、「前兆演出（特定表示）の実行中に発生し且つ一体化摸画像ＩＧの全体が視認可能（または視認容易）になる頃にはゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が減少している有効期間（第６の有効期間）」を異なる発生条件で用意してもよく、このときに上述の「特定画像ＴＧ」が表示されるか否かについては適宜に設定するようにしてもよい。要は、複数（種類）の有効期間のなかに、「特定画像ＴＧ」が表示されない上記第２の有効期間と、「特定画像ＴＧ」が表示される上記第１の有効期間とが少なくとも含まれていれば、少なくともそれら有効期間が発生したときには前兆演出（特定表示）との関係で上述の作用効果は奏されるようになる。
【１５７１】
なお、以下の各例では、図１４５に示した態様でゲージ画像ＧＧや特定画像ＴＧを表示することとしているが、ゲージ画像ＧＧ及び特定画像ＴＧの少なくとも一方を図１４６に示した態様に置き換えて実行するようにしてもよい。
【１５７２】
図１４７は、このような第１の有効期間及び第２の有効期間のうち、第１の有効期間が発生するときの演出進展についてその一例を示す図である。

【１５７３】
図１４７（ａ）は、通常遊技状態において、保留数が０の状態で装飾図柄ＳＺ（特別図柄）の変動表示が大当り判定の結果に応じた特定の演出パターン（変動パターン）で演出表示装置１６００にて行われている演出状況を示している。
【１５７４】
図１４７（ｂ）は、図１４７（ａ）に示した装飾図柄ＳＺの変動表示の実行中に、演出表示装置１６００にて前兆演出（特定表示ＴＨ）が開始された演出状況を示している。
【１５７５】
ここで、図１４７（ｂ）に示される例においては、少なくとも演出表示装置１６００では一体化摸画像ＩＧが未だ出現していない状況にあることがわかる。ただし、前兆演出（特定表示ＴＨ）が開始されたときから、内部的には一体化摸画像ＩＧの表示を行うようにして、前兆演出（特定表示ＴＨ）が優先表示されることによって該一体化摸画像ＩＧの全体が視認できない（若しくは、所定の透過率によって視認困難とされる）ようにしてもよい。すなわちこの場合、前兆演出（特定表示）が開始されたときから、操作受付が許容される（有効期間が開始される）こととなる。
【１５７６】
図１４７（ｃ）は、図１４７（ｂ）に示した前兆演出（特定表示ＴＨ）が進展し、前兆演出（特定表示ＴＨ）の表示される領域が縮小した結果、一体化摸画像ＩＧに、前兆演出（特定表示）と重ならない部分が現れて、該部分が視認良好な状態で表示されている状況を示している。
【１５７７】
すなわち、一体化摸画像ＩＧは、図１４７（ｂ）に示される状況が現れた以降に到来するタイミング（図１４７（ｂ）に示されるタイミングを含む）であり、且つ図１４７（ｃ）に示される状況が現れるよりも前に到来するタイミングである「特定タイミング（有効期間が開始されるタイミング）」が到来したときには、少なくとも内部処理的に表示（レイヤー処理上での表示）が実行されるものとなっている。したがって、図１４７（ｃ）に示される時点で、ゲージ画像（所定画像）ＧＧ及び特定画像ＴＧの少なくとも一部は優先表示される前兆演出（特定表示ＴＨ）と重なることによって視認できない（または、視認困難である）が、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧ」の表示面積の減少は既に開始（進行）されており、「特定画像ＴＧ」の変位も既に開始（進行）されている状況にある。この例では、特定画像ＴＧについては、その全体が前兆演出（特定表示ＴＨ）と重なるようにされている。
【１５７８】
このような構成によれば、有効期間の発生タイミング（特定タイミング）に跨るかたちで前兆演出（特定表示ＴＨ）が行われるようになり、該有効期間が発生してからの所定時間は、前兆演出（特定表示ＴＨ）によって一体化摸画像ＩＧの少なくとも一部が視認できないか、視認し難いようにされることとなる。すなわちこの場合、一体化摸画像ＩＧの全貌が有効期間内で徐々に露わにされていくようになることから、当該一体化摸画像ＩＧの態様によって示唆される期待度（周縁装飾画像の態様）や操作対象（ボタン摸画像の態様）がいずれであるのかについての面白さを、有効期間が開始されて以降の所定時間にわたって維持することができるようになる。
【１５７９】
図１４７（ｃ）に示される例では、操作対象を摸したボタン摸画像については視認し難い状態とされているが、その周縁を装飾する周縁装飾画像については、「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂ」ではなく、「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ」であることを認識可能な状態とされている。また、図１４７（ｃ）に示される例では、「特定画像ＴＧ」が視認し難い状態とされていることから、有効期間が開始された時点で「特定画像ＴＧ」がそもそも表示されるタイプ（図１４６を参照）であるのか、それとも有効期間が開始された時点では「特定画像ＴＧ」が表示されずそれ以降に徐々に現れるタイプ（図１４５を参照）であるのかを見分け難くするようにしている。すなわち、図１４６に示したタイプである場合には、

「特定画像ＴＧ」がゲージ画像（所定画像）ＧＧとして機能し得ないものであることを見抜かれ易いことから、図１４６に示したタイプを採用したときに、上述した態様で前兆演出を実行することは遊技興趣の低下を抑制する上で特に有効であると言える。

【１５８０】

図１４７（ｄ）は、図１４７（ｂ）に示した前兆演出（特定表示ＴＨ）がさらに進展した結果、該一体化摸画像ＩＧ（若しくは、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域）と重なる部分がなくなった（ここでは、前兆演出が非表示にされた）状況を示している。

【１５８１】

同図１４７（ｄ）に示されるように、一体化摸画像ＩＧ（若しくは、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域）の全体が視認良好な状況になった時点では、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積は既に減少しており、「特定画像ＴＧ」の変位も既に開始されている状況にある（ここでは、「特定画像ＴＧ」の全体が出現し終わっている状況にある）。すなわちこの場合、「特定画像ＴＧ」も「ゲージ画像（所定画像）ＧＧ」の一部であるように見えることから、ゲージ画像（所定画像）ＧＧにかかる実際の表示面積よりも多くの表示面積が残されており、それほど表示面積が減少していないかのように思わせることが可能である。これにより、前兆演出（特定表示ＴＨ）が終了したときにゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が既に減少していることによる遊技興趣の低下を抑制することが期待できるようになる。

【１５８２】

図１４７（ｅ）は、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が最小値（ここでは、「０」）になるまで操作受付がなされず、有効期間が終了するとき（若しくは、有効期間が終了する直前）の演出表示装置１６００において現れている画像例を示している。

【１５８３】

同図１４７（ｅ）に示されるように、「特定画像ＴＧ」は、有効期間が終了する時点においても少なくとも一部（全部でもよい）が表示されるものとなっている。この点、第１の有効期間では、上述の通り、当該期間内で遊技者による操作が行われずとも、該操作が行われたときと同じ操作後表示や操作後音出力が行われる（図１４７（ｆ）を参照）。

【１５８４】

このような構成（自動受付演出）によれば、有効期間が終了した（操作受付が許容されなくなった）直後に遊技者による操作が行われた事態が発生した場合であっても、操作後表示や操作後音出力が行われる直前においても「特定画像ＴＧ」が表示されるようになることから、遊技者による操作が間に合ってこれに伴う操作受付が生じたことに応じて操作後表示や操作後音出力が開始されたかのように見せることができるようになる。特に、このような態様で前兆演出（前表示）が行われる場合、一体化摸画像ＩＧ（若しくは、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域）の全貌が視認良好とされる頃には、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積は既に減少しており、「特定画像ＴＧ」の変位も既に開始されている状況にある。すなわちこの場合、遊技者による操作が間に合わなくなる事態が発生する可能性も高くなると思われることから、有効期間内で遊技者による操作がなくても「特定画像ＴＧ」を表示した状態で操作後表示や操作後音出力を行うようにすることは、遊技興趣の低下を抑制する上で特に有効であると言える。

【１５８５】

なお、図１４７に示した態様での演出進展については、図１４５に示した態様で「特定画像ＴＧ」を表示する場合と、図１４６に示した態様で「特定画像ＴＧ」を表示する場合とのいずれに対して適用するようにしてもよい。

【１５８６】

また、図１４７に示した例では、前兆演出（特定表示ＴＨ）と一体化摸画像ＩＧとを別レイヤーで表示し、該前兆演出（特定表示ＴＨ）を優先表示させることによって同図１４７に現れる態様での演出進展を実現することとした。ただし、必ずしもこれに限られず、例えば、同図１４７に現れる態様での演出進展を１つの動画データとして記憶しておき、該動画データを再生することによってこれを実現するようにしてもよい。該手法について

は、以下に説明する各例においても適用可能である。

【１５８７】

図１４７に示した例では、一体化摸画像ＩＧとして、図１４４（ａ）に示した態様（一体化摸画像ＩＧａ）を出現させることとした。ただし上述の通り、大当り判定（演出判定）の結果に基づいて複数態様（図１４４（ａ）～（ｄ）に示した態様）のいずれかで一体化摸画像ＩＧを出現させるようにしてもよい。そして、このような手法を採用する場合、図１４８～図１５０に示される態様で前兆演出を実行するようにすることが、遊技興趣の向上を図る上でより望ましい。

【１５８８】

図１４８～図１５０は、上述した第１の有効期間及び第２の有効期間のうち、第１の有効期間が発生するときの演出進展についてその変形例を示す図である。

【１５８９】

図１４８（ａ）は、通常遊技状態において、保留数が０の状態で装飾図柄ＳＺ（特別図柄）の変動表示が大当り判定の結果に応じた第１の演出パターン（変動パターン）で演出表示装置１６００にて行われている演出状況を示している。

【１５９０】

図１４８（ｂ）は、図１４８（ａ）に示した装飾図柄ＳＺの変動表示の実行中に、演出表示装置１６００にて第１の前兆演出（第１の特定表示ＴＨ１）が開始された演出状況を示している。

【１５９１】

この第１の前兆演出（第１の特定表示ＴＨ１）は、第１の演出パターン（変動パターン）が第１タイミングまで進展したときに発生するものであり、操作関連の演出が行われることを示唆する演出として機能するものである。

【１５９２】

この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御部１５１１）では、第１の前兆演出（第１の特定表示ＴＨ１）が行われた後は、大当り判定（演出判定）の結果に基づいて、「図１４９（ｃ）に示される画像」及び「図１５０（ｊ）に示される画像」のいずれかを表示するようにしており、これによってボタン摸画像ＢＭＧとして「通常ボタン摸画像ＢＭＧａ」及び「特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ」のいずれが現れる可能性が高いかを示唆するようにしている。

【１５９３】

ここで、「図１４９（ｃ）に示される画像」が表示された場合は、ボタン摸画像ＢＭＧとして「通常ボタン摸画像ＢＭＧａ」が表示される可能性が高い（ここでは、「１００％」）ことが示唆されることとなる。

【１５９４】

この例にかかる「図１４９（ｃ）に示される画像」は、「一体化摸画像ＩＧａ」が通常時（図１４４（ａ）に示した態様）とは異なる態様（ここでは、半透明）で表現された画像ＩＧａ´として表示されるものとなっている。ただし、必ずしもこれに限られず、例えば、「図１４９（ｃ）に示される画像」については、「一体化摸画像ＩＧａ」を図１４４（ａ）に示した態様のままで表示するようにしてもよいし、「通常ボタン摸画像ＢＭＧａ」を、「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ」と一体化させず、これ単体の画像として表示するようにしてもよい。「通常ボタン摸画像ＢＭＧａ」をこれ単体の画像として表示する場合も、通常時（図１４４（ａ）に示した態様）の態様で表示するようにしてもよいし、通常時（図１４４（ａ）に示した態様）とは異なる態様（ここでは、半透明）で表現した画像として表示するようにしてもよい。

【１５９５】

いずれにせよ、図１４９（ｃ）に示される状況においては、図１４４（ａ）に示した「通常ボタン摸画像ＢＭＧａ」これ自体か、若しくは「通常ボタン摸画像ＢＭＧａ」を想起させる程度に近似した（摸した）外形をもった画像ＢＭＧａ´が少なくとも表示されることとなる。これにより、「通常ボタン摸画像ＢＭＧａ」が「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ」

と一体化された「一体化摸画像ＩＧａ（図１４４（ａ））」として表示される有効期間か、若しくは「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂ」と一体化された「一体化摸画像ＩＧｃ（図１４４（ａ））」として表示される有効期間が発生することを示唆することができるようになる。

【１５９６】

図１４９（ｃ）に示される画像ＩＧａ´（画像ＢＭＧａ´）が表示された後は、該画像ＩＧａ´（画像ＢＭＧａ´）が、「一体化摸画像ＩＧａ（図１４４（ａ））」ではなく、「一体化摸画像ＩＧｃ（図１４４（ｃ））」として表示される可能性があることを示唆する（想起させる）演出が実行される。

【１５９７】

図１４９（ｄ）に示される例では、「一体化摸画像ＩＧａを表現した画像ＩＧａ´（または、通常ボタン摸画像ＢＭＧａを表現した画像ＢＭＧａ´）」に対して「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂを表現した画像ＳＳＧｂ´」を徐々に近づける演出として描写されている。このような演出が行われた結果、「一体化摸画像ＩＧａを表現した画像ＩＧａ´（または、通常ボタン摸画像ＢＭＧａを表現した画像ＢＭＧａ´）」に対して「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂを表現した画像ＳＳＧｂ´」が付加されるかたちで一体化したときには「一体化摸画像ＩＧｃ（図１４４（ｃ））」が現れる有効期間が発生することとなる。これに対し、「一体化摸画像ＩＧａを表現した画像ＩＧａ´（または、通常ボタン摸画像ＢＭＧａを表現した画像ＢＭＧａ´）」に対して「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂを表現した画像ＳＳＧｂ´」が付加されず一体化しなかったときには「一体化摸画像ＩＧａ（図１４４（ａ））」が現れる有効期間が発生することとなる。

【１５９８】

図１４９（ｅ）は、図１４９（ｄ）に示した演出が行われた後、演出表示装置１６００にて第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）が開始された演出状況を示している。

【１５９９】

この第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）は、第１の演出パターン（変動パターン）が第２タイミングまで進展したときに発生するものであり、操作受付が許容されることを示唆する演出として実行されるものである。この例にかかる第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）は、「一体化摸画像ＩＧａを表現した画像ＩＧａ´（または、通常ボタン摸画像ＢＭＧａを表現した画像ＢＭＧａ´）」に対して「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂを表現した画像ＳＳＧｂ´」が徐々に近づいているなかで開始されるものとなっており、該開始された時点では、「一体化摸画像ＩＧａを表現した画像ＩＧａ´（または、通常ボタン摸画像ＢＭＧａを表現した画像ＢＭＧａ´）」と「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂを表現した画像ＳＳＧｂ´」とが一体化されたのか否か不明な状態にされている。

【１６００】

図１４９（ｅ）に示される演出が進展すると、大当り判定（演出判定）の結果に基づいて、「図１４９（ｆ）に示される画像」及び「図１４９（ｈ）に示される画像」のいずれかが表示される。

【１６０１】

図１４９（ｆ）や図１４９（ｈ）に示される状況や画像内容は、上述した「図１４７（ｃ）に示される状況や画像内容」と基本的には同じであり、図１４９（ｅ）に示した第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）が進展し、該第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）の表示される領域が縮小した結果、一体化摸画像ＩＧに、前兆演出（特定表示）と重ならない部分が現れて、該部分が視認良好な状態で表示されている状況や画像内容を示すものとなっている。

【１６０２】

すなわち、一体化摸画像ＩＧは、図１４９（ｅ）に示される状況が現れた以降に到来するタイミング（図１４９（ｅ）に示されるタイミングを含む）であり、且つ図１４９（ｆ）または図１４９（ｈ）に示される状況が現れるよりも前に到来するタイミングである「特定タイミング（有効期間が開始されるタイミング）」が到来したときには、少なくとも

内部処理的に表示（レイヤー処理上での表示）が実行されるものとなっている。したがって、図１４９（ｆ）や図１４９（ｈ）に示される時点で、ゲージ画像（所定画像）ＧＧ及び特定画像ＴＧの少なくとも一部は優先表示される第２の前兆演出（特定表示ＴＨ２）と重なることによって視認できない（または、視認困難である）が、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧ」の表示面積の減少は既に開始（進行）されており、「特定画像ＴＧ」の変位も既に開始（進行）されている状況にある。この例では、特定画像ＴＧについては、その全体が第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）と重なるようにされている。

【１６０３】

このような構成によれば、有効期間の発生タイミング（特定タイミング）に跨るかたちで第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）が行われるようになり、該有効期間が発生してからの所定時間は、第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）によって一体化摸画像ＩＧの少なくとも一部が視認できないか、視認し難いようにされることとなる。すなわちこの場合、一体化摸画像ＩＧの全貌が有効期間内で徐々に露わにされていくようになることから、当該一体化摸画像ＩＧの態様によって示唆される期待度（周縁装飾画像の態様）や操作対象（ボタン摸画像の態様）がいずれであるのかについての面白さを、有効期間が開始されて以降の所定時間にわたって維持することができるようになる。

【１６０４】

この点、図１４９（ｆ）に示される状況が現れた場合は、一体化摸画像ＩＧに含まれる周縁装飾画像ＳＳＧが「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂ」ではなく、「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ」であることを認識可能な状態にあることから、図１４９（ｄ），（ｅ）に示した演出の結果、「一体化摸画像ＩＧａを表現した画像ＩＧａ´（または、通常ボタン摸画像ＢＭＧａを表現した画像ＢＭＧａ´）」が、「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂを表現した画像ＳＳＧｂ´」と結びつくことに失敗したことを認識可能である。すなわちこの場合、第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）が非表示にされると、図１４９（ｇ）に示されるように、一体化摸画像ＩＧａ（図１４４（ａ）を参照）の全貌が現れることとなる。それ以降の演出進展は、図１４７（ｄ）～（ｆ）を参照しつつ上述した通りであるから、割愛することとする。

【１６０５】

これに対し、図１４９（ｈ）に示される状況が現れた場合は、一体化摸画像ＩＧに含まれる周縁装飾画像ＳＳＧが「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂ」であることを認識可能な状態にあることから、図１４９（ｄ）に示した演出の結果、「一体化摸画像ＩＧａを表現した画像ＩＧａ´（または、通常ボタン摸画像ＢＭＧａを表現した画像ＢＭＧａ´）」が、「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂを表現した画像ＳＳＧｂ´」と結びつくことに成功したことを認識可能である。すなわちこの場合、第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）が非表示にされると、図１４９（ｉ）に示されるように、一体化摸画像ＩＧｃ（図１４４（ｃ）を参照）の全貌が現れることとなる。それ以降の演出進展は、一体化摸画像ＩＧａ（図１４４（ａ）を参照）が一体化摸画像ＩＧｃ（図１４４（ｃ）を参照）に置き換わっているだけであり、図１４７（ｄ）～（ｆ）を参照しつつ上述した通りであるから、割愛することとする。

【１６０６】

一方、「図１５０（ｊ）に示される画像」が表示された場合は、ボタン摸画像ＢＭＧとして「特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ」が表示される可能性が高い（ここでは、「１００％」）ことが示唆されることとなる。

【１６０７】

この例にかかる「図１５０（ｊ）に示される画像」は、「一体化摸画像ＩＧｂ」が通常時（図１４４（ｂ）に示した態様）とは異なる態様（ここでは、半透明）で表現された画像ＩＧｂ´として表示されるものとなっている。ただし、必ずしもこれに限られず、例えば、「図１５０（ｊ）に示される画像」については、「一体化摸画像ＩＧｂ」を図１４４（ｂ）に示した態様のままで表示するようにしてもよいし、「特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ」を、「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ」と一体化させず、これ単体の画像として表示するよ

うにしてもよい。「特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ」をこれ単体の画像として表示する場合も、通常時（図１４４（ｂ）に示した態様）の態様で表示するようにしてもよいし、通常時（図１４４（ｂ）に示した態様）とは異なる態様（ここでは、半透明）で表現した画像として表示するようにしてもよい。

【１６０８】

いずれにせよ、図１５０（ｊ）に示される状況においては、図１４４（ｂ）に示した「特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ」これ自体か、若しくは「特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ」を想起させる程度に近似した（摸した）外形をもった画像ＢＭＧｂ´が少なくとも表示されることとなる。これにより、「特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ」が「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ」と一体化された「一体化摸画像ＩＧｂ（図１４４（ｂ））」として表示される有効期間か、若しくは「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂ」と一体化された「一体化摸画像ＩＧｄ（図１４４（ｄ））」として表示される有効期間が発生することを示唆することができるようになる。

【１６０９】

図１５０（ｊ）に示される画像ＩＧｂ´（画像ＢＭＧｂ´）が表示された後は、該画像ＩＧｂ´（画像ＢＭＧｂ´）が、「一体化摸画像ＩＧｂ（図１４４（ｂ））」ではなく、「一体化摸画像ＩＧｄ（図１４４（ｄ））」として表示される可能性があることを示唆する（想起させる）演出が実行される。

【１６１０】

図１４９（ｋ）に示される例では、「一体化摸画像ＩＧｂを表現した画像ＩＧｂ´（または、特別ボタン摸画像ＢＭＧｂを表現した画像ＢＭＧｂ´）」に対して「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂを表現した画像ＳＳＧｂ´」を徐々に近づける演出として描写されている。このような演出が行われた結果、「一体化摸画像ＩＧｂを表現した画像ＩＧｂ´（または、特別ボタン摸画像ＢＭＧｂを表現した画像ＢＭＧｂ´）」に対して「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂを表現した画像ＳＳＧｂ´」が付加されるかたちで一体化したときには「一体化摸画像ＩＧｄ（図１４４（ｄ））」が現れる有効期間が発生することとなる。これに対し、「一体化摸画像ＩＧｂを表現した画像ＩＧｂ´（または、特別ボタン摸画像ＢＭＧｂを表現した画像ＢＭＧｂ´）」に対して「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂを表現した画像ＳＳＧｂ´」が付加されず一体化しなかったときには「一体化摸画像ＩＧｂ（図１４４（ｂ））」が現れる有効期間が発生することとなる。

【１６１１】

図１５０（ｌ）は、図１５０（ｋ）に示した演出が行われた後、演出表示装置１６００にて第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）が開始された演出状況を示している。第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）ではなく、これとは異なる第３の前兆演出（第３の特定表示）として実行されるようにしてもよい。

【１６１２】

上述の通り、この第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）は、第１の演出パターン（変動パターン）が第２タイミングまで進展したときに発生するものであり、操作受付が許容されることを示唆する演出として実行されるものである。この例にかかる第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）は、「一体化摸画像ＩＧｂを表現した画像ＩＧｂ´（または、特別ボタン摸画像ＢＭＧｂを表現した画像ＢＭＧｂ´）」に対して「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂを表現した画像ＳＳＧｂ´」が徐々に近づいているなかで開始されるものとなっており、該開始された時点では、「一体化摸画像ＩＧｂを表現した画像ＩＧｂ´（または、特別ボタン摸画像ＢＭＧｂを表現した画像ＢＭＧｂ´）」と「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂを表現した画像ＳＳＧｂ´」とが一体化されたのか否か不明な状態にされている。

【１６１３】

図１５０（ｌ）に示される演出が進展すると、大当り判定（演出判定）の結果に基づいて、「図１５０（ｍ）に示される画像」及び「図１５０（ｏ）に示される画像」のいずれかが表示される。

【１６１４】

図１５０（ｍ）や図１５０（ｏ）に示される状況や画像内容は、上述した「図１４７（ｃ）に示される状況や画像内容」と基本的には同じであり、図１５０（ｌ）に示した第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）が進展し、該第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）の表示される領域が縮小した結果、一体化摸画像ＩＧに、前兆演出（特定表示）と重ならない部分が現れて、該部分が視認良好な状態で表示されている状況や画像内容を示すものとなっている。

【１６１５】

すなわち、一体化摸画像ＩＧは、図１５０（ｌ）に示される状況が現れた以降に到来するタイミング（図１５０（ｌ）に示されるタイミングを含む）であり、且つ図１５０（ｍ）または図１５０（ｏ）に示される状況が現れるよりも前に到来するタイミングである「特定タイミング（有効期間が開始されるタイミング）」が到来したときには、少なくとも内部処理的に表示（レイヤー処理上での表示）が実行されるものとなっている。したがって、図１５０（ｍ）や図１５０（ｏ）に示される時点で、ゲージ画像（所定画像）ＧＧ及び特定画像ＴＧの少なくとも一部は優先表示される第２の前兆演出（特定表示ＴＨ２）と重なることによって視認できない（または、視認困難である）が、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧ」の表示面積の減少は既に開始（進行）されており、「特定画像ＴＧ」の変位も既に開始（進行）されている状況にある。この例では、特定画像ＴＧについては、その全体が第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）と重なるようにされている。

【１６１６】

このような構成によれば、有効期間の発生タイミング（特定タイミング）に跨るかたちで第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）が行われるようになり、該有効期間が発生してからの所定時間は、第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）によって一体化摸画像ＩＧの少なくとも一部が視認できないか、視認し難いようにされることとなる。すなわちこの場合、一体化摸画像ＩＧの全貌が有効期間内で徐々に露わにされていくようになることから、当該一体化摸画像ＩＧの態様によって示唆される期待度（周縁装飾画像の態様）や操作対象（ボタン摸画像の態様）がいずれであるのかについての面白さを、有効期間が開始されて以降の所定時間にわたって維持することができるようになる。

【１６１７】

この点、図１５０（ｍ）に示される状況が現れた場合は、一体化摸画像ＩＧに含まれる周縁装飾画像ＳＳＧが「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂ」ではなく、「通常周縁装飾画像ＳＳＧａ」であることを認識可能な状態にあることから、図１５０（ｋ），（ｌ）に示した演出の結果、「一体化摸画像ＩＧｂを表現した画像ＩＧｂ´（または、特別ボタン摸画像ＢＭＧｂを表現した画像ＢＭＧｂ´）」が、「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂを表現した画像ＳＳＧｂ´」と結びつくことに失敗したことを認識可能である。すなわちこの場合、第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）が非表示にされると、図１５０（ｎ）に示されるように、一体化摸画像ＩＧｂ（図１４４（ｂ）を参照）の全貌が現れることとなる。それ以降の演出進展は、一体化摸画像ＩＧａ（図１４４（ａ）を参照）が一体化摸画像ＩＧｂ（図１４４（ｂ）を参照）に置き換わっているだけであり、図１４７（ｄ）～（ｆ）を参照しつつ上述した通りであるから、割愛することとする。

【１６１８】

これに対し、図１５０（ｏ）に示される状況が現れた場合は、一体化摸画像ＩＧに含まれる周縁装飾画像ＳＳＧが「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂ」であることを認識可能な状態にあることから、図１５０（ｋ）に示した演出の結果、「一体化摸画像ＩＧｂを表現した画像ＩＧｂ´（または、特別ボタン摸画像ＢＭＧｂを表現した画像ＢＭＧｂ´）」が、「特別周縁装飾画像ＳＳＧｂを表現した画像ＳＳＧｂ´」と結びつくことに成功したことを認識可能である。すなわちこの場合、第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）が非表示にされると、図１５０（ｐ）に示されるように、一体化摸画像ＩＧｄ（図１４４（ｄ）を参照）の全貌が現れることとなる。それ以降の演出進展は、一体化摸画像ＩＧａ（図１４４（ａ）を参照）が一体化摸画像ＩＧｄ（図１４４（ｄ）を参照）に置き換わっているだけであり、図１４７（ｄ）～（ｆ）を参照しつつ上述した通りであるから、割愛することと

する。
【１６１９】
図１４８～図１５０に示した例では、図１４９（ｃ）が現れた場合、ボタン摸画像ＢＭＧとして「特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ」が現れる確率を「０％」にしたが、ボタン摸画像ＢＭＧとして「特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ」が現れる確率を僅かながらに持たせるようにしてもよい。すなわちこの場合、図１４９（ｅ）に示される演出が行われた後、図１４９（ｆ）→（ｇ），（ｈ）→（ｉ）のほか、図１５０（ｍ）→（ｎ），（ｏ）→（ｐ）のかたちで演出進展が実行される可能性も生じることとなる。
【１６２０】
このような構成によれば、図１４９（ｆ），（ｈ）や、図１５０（ｍ），（ｏ）が現れている時点では、周縁装飾画像ＳＳＧがいずれの態様で表示されているかについては認識可能であるものの、ボタン摸画像ＢＭＧがいずれの態様で表示されているかについては認識することができなくなる。すなわちこの場合、第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）の進展にかかる状況に応じて期待度が段階的に示唆されるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。特に、ボタン摸画像ＢＭＧが、その表示態様によって、操作対象の異なる複数の操作手段のいずれかを示唆しうるものであった場合は、有効期間が開始されており且つ操作関連の期待度も示唆されている状況にあるにもかかわらず、その操作対象がいずれであるのかを認識できない状態が発生するようになることから、該演出に対する注目度を著しく向上させることができるようになる。
【１６２１】
ただし、図１４９（ｆ），（ｈ）や、図１５０（ｍ），（ｏ）が現れている状況においても、遊技者による操作対象となっている操作手段（操作受け部）においては、ボタン摸画像ＢＭＧとして表示される種別に応じた態様で発光（例えば、有効期間の発生時から発光）されるようにすることが望ましい。このような構成によれば、操作手段（操作受け部）を直接見る傾向にある操作意欲の高い者は、「ボタン摸画像ＢＭＧとして表示される種別」をいち早く認識することができるようになることから、遊技者に対して操作意欲を促すことができるようになる。
【１６２２】
なお、図１４８～図１５０に示した例において、第１の前兆演出（第１の特定表示ＴＨ１）については、必ずしも実行しなくてもよい。例えば、図１４８（ａ）に示される状況から、図１４９（ｃ）や図１５０（ｊ）に示される状況へと移行させるようにしてもよい。
【１６２３】
また、図１４８～図１５０に示した例において、第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）についても、必ずしも実行しなくてもよい。例えば、図１４９（ｄ）や図１５０（ｋ）に示される状況から、図１４９（ｇ），（ｉ）や図１５０（ｎ），（ｐ）に示される状況へと移行させるようにしてもよい。すなわちこの場合、図１４９（ｄ）や図１５０（ｋ）に示される演出が、前兆演出として機能することとなる。移行された時点で、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積は既に減少しているようにしてもよいし、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積は減少していないようにしてもよい。該移行された時点で、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が既に減少しているようにする場合は、図１４９（ｄ）や図１５０（ｋ）に示される状況にあるときにゲージ画像（所定画像）ＧＧはその表示面積の減少を開始することとなる。
【１６２４】
また、図１４８～図１５０の演出については、一体化摸画像ＩＧとして用意されている態様に応じてその一部を割愛するようにしてもよい。例えば、一体化摸画像ＩＧとして図１４４（ｂ），（ｄ）に示した態様を用意しない場合は、図１５０で示した一連の演出についてはそれらを全て割愛することが可能である。またこの際、図１４９（ｃ）についてもこれを割愛するようにしてもよい。
【１６２５】

なお、図１４８～図１５０の演出においては、操作受付が許容されるよりも前（有効期間の発生前）に、ボタン摸画像ＢＭＧを表現した画像ＢＭＧ´（または、ボタン摸画像ＢＭＧこれ自体でもよい）が表示されるが（図１４９（ｄ），図１５０（ｋ））、該状況（有効期間の発生前）において、ボタン摸画像ＢＭＧを表現した画像ＢＭＧ´（または、ボタン摸画像ＢＭＧ）が操作受け部の可動範囲で変位する様子が描写されるように動的表示されることはない。このような構成によれば、ボタン摸画像ＢＭＧやこれを表現した画像ＢＭＧ´を、有効期間の発生に先行して表示させるようにしたとしても、有効期間が未だ発生していない状況にあることを暗に示唆することができるようになることから、遊技者は、有効期間の残り時間を気にすることなく演出に集中することができるようになる。なお、第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）が行われているときには演出受付が許容されることから、該第２の前兆演出（第２の特定表示ＴＨ２）によって視認できないか視認困難とされているなかでボタン摸画像ＢＭＧの動的表示が行われることとなる。

【１６２６】

図１５１～図１５５は、上述した第１の有効期間及び第２の有効期間のうち、第２の有効期間が発生するときの演出進展についてその一例を示す図である。

【１６２７】

すなわち、図１４７～図１５０では、前兆演出（特定表示）が非表示にされた時点でゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が減少している有効期間（第１の有効期間）を発生させる場合について、その演出進展にかかる例を説明した。これに対し、図１５１～図１５５では、前兆演出（特定表示）が非表示にされた時点でゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が減少していないか、前兆演出（特定表示）が行われることなく有効期間（第２の有効期間）が発生する場合について、その演出進展にかかる例を説明するものである。

【１６２８】

この実施例にかかるパチンコ機１（周辺制御部１５１１）では、基本的には、操作受付が許容される有効期間の発生に際して、所定の前兆演出（前兆表示）を行うものとなっている。ただし、この実施例にかかるパチンコ機１（周辺制御部１５１１）では、有効期間内における「ゲージ画像（所定画像）ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」を実行可能としており、このような演出を行うときには該特徴を際立たせるべく、有効期間の発生に際して所定の前兆演出（前兆表示）これ自体を行わないか、所定の前兆演出（前兆表示）を行うとしてもゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域の全体が視認良好にされた時点においてゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積は未だ減少されておらず最大値になっている状況が現れるようにしている。

【１６２９】

ここで、「ゲージ画像ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」としては、通常は（図１４５～図１５０などを参照）、有効期間内で操作が行われなかったときにはゲージ画像ＧＧの表示面積が予め定められた最小値（ここでは「０」）になったところで当該有効期間が終了されるところ、「有効期間内で操作が行われず且つ操作後表示や操作後音出力が行われることもないにもかかわらず、当該有効期間が終了される時点で、ゲージ画像ＧＧの表示面積が予め定められた最小値（ここでは「０」）になっておらず所定の表示面積を有している第１の表示態様」を挙げることが可能である。このような構成によれば、ゲージ画像ＧＧの表示面積が予め定められた最小値（ここでは「０」）になるまで多くの時間が残されているように見える状況であっても、遊技者は、当該有効期間が突然終了される可能性を意識するようになることから、有効期間中における緊張感を好適に維持することができるようになる。

【１６３０】

また、「ゲージ画像ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」としては、通常は（図１４５～図１５０などを参照）、有効期間内でゲージ画像ＧＧは単位時間毎に表示面積を減少させるところ、「有効期間内にあるにもかかわらず、ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない第２の表示態様」を挙げることが可能である。このような構成によれば、ゲージ画像ＧＧの表示面積が予め定められた最小値（ここでは「０」）になるまで残り少ない時間

しかないように思えた場合であっても、遊技者は、ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されなくなる可能性を意識するようになり、遊技興趣の低下が抑制されるようになる。

【１６３１】

すなわち、以下に説明する例では、このような「第１の表示態様」及び「第２の表示態様」の少なくとも１つを利用して「ゲージ画像ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」を実行する場合についての表示例を示している。

【１６３２】

まず、図１５１（ａ）は、通常遊技状態において、保留数が０の状態で装飾図柄ＳＺ（特別図柄）の変動表示が大当り判定の結果に応じた第２の演出パターン（変動パターン）で演出表示装置１６００にて行われている演出状況を示している。

【１６３３】

図１５１（ｂ）は、図１５１（ａ）に示した装飾図柄ＳＺの変動表示の実行中、操作手段（操作受け部）に対する操作受付が許容される有効期間が発生し、演出表示装置１６００にて一体化摸画像ＩＧが表示された演出状況を示している。同図１５１（ｂ）に示されるように、一体化摸画像ＩＧが表示された時点においては、ゲージ画像ＧＧの表示面積は予め定められた最大値になっており未だ減少されていない状況にある。

【１６３４】

また、有効期間内において「ゲージ画像ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」を実行する場合、該有効期間（第２の有効期間）に対して設定される時間（設定時間）は、「ゲージ画像ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」が実行されない有効期間（第１の有効期間）に対して設定される時間（設定時間）よりも長くされる。これは、有効期間内でゲージ画像ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様を実行しようとすると、これを実行するための時間を要することに他ならない。ただし、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御部１５１１）では、「ゲージ画像ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」が実行されない第１の有効期間と、「ゲージ画像ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」が実行される第２の有効期間とで有効期間が終了されるまでの設定時間が異なっているにもかかわらず、一体化摸画像ＩＧこれ自体が同じか、相似の関係となる態様で表示されるようにしている（この例では、一体化摸画像ＩＧこれ自体が同じであり、ゲージ画像ＧＧ（ゲージ画像ＧＧの表示対象領域）は、同じ表示面積）。このような構成によれば、一見するだけでは、「ゲージ画像ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」が実行されない第１の有効期間と、「ゲージ画像ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」が実行される第２の有効期間とで設定時間が異なることを認識し難いが、ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない状況が現れたときには、該減少されない状況にあるときの時間分が加算されることによって見た目よりも設定時間が長いものとなっていることを推定することができるようになる。

【１６３５】

なお、図１５１（ｂ）に示される演出状況の発生に際しては、該発生を示唆する前兆演出を行うようにしてもよい。ただし、一体化摸画像ＩＧ（少なくとも該一体化摸画像ＩＧに含まれる「ゲージ画像ＧＧの表示対象領域」）の全体が前兆演出と重ならずに表示された時点において、ゲージ画像ＧＧの表示面積は最大値になっており、未だ減少されていない状況にあるようにすることが求められる。

【１６３６】

すなわち上述の通り、この例では、所定の操作後表示や所定の操作後音出力に関しての操作受付が許容されている状態（有効期間内）において、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が減少しない状況を発生させうるものとなっており、図１５１（ｂ）に示される演出状況から所定時間が経過した図１５１（ｃ）に示される演出状況が現れると、ゲージ画像ＧＧは、それまでの経過時間（所定時間）に応じた分の表示面積が減少された状態でその表示面積を維持するようになり、「ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない期間」が開始されることとなる。

【１６３７】

このような「ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない期間」は、図１５１（ｃ），（

ｄ）に示されるように、該期間が発生してから予め定められた時間にわたって継続されるようになっている。ただし、「ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない期間」においても、操作受付は許容される状態を維持しており、操作機会が付与されている操作手段に対して操作があったときには当該有効期間を終了させ、これに伴って一体化摸画像ＩＧを非表示にさせるとともに、該操作受付に基づく操作後表示や操作後音出力が実行されることとなる（図１５１（ｇ）を参照）。

【１６３８】

このような構成によれば、有効期間内で「ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない状態」が現れるようになることから、ゲージ画像ＧＧの表示面積が一定の速度で減少され続ける場合と比較して、有効期間が終了されるまでの残り時間に余裕があることを示唆することができるようになる。

【１６３９】

また、ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない状態ではあるが、操作受付これ自体は許容される状態として維持されることから、有効期間が延長されたかのようなイメージを持たせることができるようになり、当該有効期間が発生しているときの遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【１６４０】

また、図１５１（ｃ），（ｄ）に示される例では、「ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない期間」においてはそれまで表示されていた装飾図柄ＳＺを非表示の状態、若しくは視認し難い状態にするようにしており、これによって「ゲージ画像ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」への注視が促されるようにしている。

【１６４１】

ただし、ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない状態が発生した場合、表示画面内の画像が突然静止状態になる、いわゆる「フリーズ演出」が発生したとの誤解を遊技者に対して与えかねない。すなわち、「フリーズ演出」は、予め定められた時間にわたって何らの反応も見せず、該状態を解除することもできない表示態様として一般に知られるものであるから、操作受付が許容されなくなったとの誤認識を促しかねず、遊技者による操作意欲を喪失させてしまい、遊技興趣が低下することが懸念される。特に、この例では、装飾図柄ＳＺを非表示の状態、若しくは視認し難い状態にするようにしていることから、これによっても操作受付が許容されなくなったとの誤認識を促しかねない。

【１６４２】

この点、この実施例にかかるパチンコ機１（周辺制御部１５１１）では、ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない状態において一体化摸画像ＩＧこれ自体を静止状態にするのではなく、一体化摸画像ＩＧに含まれるゲージ画像ＧＧについてはこれを静止状態にする一方で、一体化摸画像ＩＧに含まれるボタン摸画像ＢＭＧについてはその動的表示（操作受け部の可動範囲で変位する様子が描写される表示）を継続させるようにしている。

【１６４３】

このような構成によれば、ボタン摸画像ＢＭＧの動的表示が継続されているなかで、ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない状態が現れるようになることから、操作受付が許容されなくなった（フリーズ演出が発生した）と誤認識されてしまう可能性を抑制することができるようになり、遊技者による操作意欲を好適に維持することが期待されるようになる。

【１６４４】

ここで、ボタン摸画像ＢＭＧによる動的表示は、所定動作（操作受け部の可動範囲内で往復動する動作など）を繰り返す表示として実行されるものとなっている。この点、前兆演出（特定表示）が非表示にされた時点でゲージ画像ＧＧの表示面積が減少している有効期間（図１４７～図１５０などに示される第１の有効期間）では、その設定時間が終了するまでにボタン摸画像ＢＭＧによる所定動作をｎ回繰り返す表示として実行されるのに対し、前兆演出（特定表示）が実行されないか、前兆演出（特定表示）は実行されるが非表示にされた時点でゲージ画像ＧＧの表示面積が減少していない有効期間（図１５１～図１

５５などに示される第２の有効期間）では、その設定時間のうち「ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない期間」内だけでもボタン摸画像ＢＭＧによる所定動作をｍ（＞ｎ）回繰り返す表示として実行可能とされるようにすることが望ましい。

【１６４５】

このような構成によれば、ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない状態が現れたときには、図１４７～図１５０などに示される第１の有効期間よりも長い時間にわたってゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない状態が継続されるようになることから、当該状態の発生に驚いてしまいその状況把握に手間取ったような場合であっても、操作するために十分な時間的余裕が持たされるようになり、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。なお、前兆演出（特定表示）が非表示にされた時点でゲージ画像ＧＧの表示面積が減少している有効期間として、図１４７～図１５０などに示した第１の有効期間とは別の有効期間（別の操作後表示や操作後音出力を発生させるもの）が用意されている場合には、それら有効期間に対して設定されている各時間（設定時間）のうち最長のものよりも、図１５１～図１５５などに示される第２の有効期間のうち「ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない期間」内のほうが、ボタン摸画像ＢＭＧによる所定動作の回数が多くなるようにすることが望ましい。

【１６４６】

そして上述の通り、このような第２の有効期間が発生する時点において、ゲージ画像ＧＧは、その視認性が良好に確保されている状況にあり、且つその表示面積が予め定められた最大値として表示されるようになっている（図１５１（ｂ））。ただしこの際、図１４６に例示したように、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域内に特定画像ＴＧが視認良好な状態で表示されるようなことがあると、該特定画像ＴＧが表示されている分だけゲージ画像ＧＧの表示面積が減少しているようにも見えかねず、遊技興趣が低下する懸念がある。また、図１４５に例示したように、ゲージ画像ＧＧの表示面積が最大値から減少されるのに応じて特定画像ＴＧを視認良好な状態で出現させるようなことがあると、該特定画像ＴＧがゲージ画像ＧＧの一部として機能するものでないことが明白になってしまい、有効期間としての残り時間の長さを誇張していることによる遊技興趣の低下が懸念される。

【１６４７】

そこで、この実施例にかかるパチンコ機１（周辺制御部１５１１）では、第２の有効期間においては、特定画像ＴＧこれ自体を表示しないようにしている。したがって、図１５１（ｂ）に示される状況からゲージ画像ＧＧの表示面積の減少が開始されたとしても特定画像ＴＧは現れず、該特定画像ＴＧが表示されていない状態でゲージ画像ＧＧの表示面積が所定値まで減少されると、「ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない期間」が所定時間にわたって発生することとなる（図１５１（ｃ），（ｄ））。

【１６４８】

この例では、遊技者による操作によって操作受付がなされないままで「ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない期間」が終了すると、ゲージ画像ＧＧは、その表示面積を再び減少するようになっている。この状態においては、装飾図柄ＳＺが再び表示されるか、視認し易い状態にされる。そしてこの後、ゲージ画像ＧＧの表示面積が予め定められた値（最小値）になると（図１５１（ｅ））、第２の有効期間に対して設定された時間（設定時間）がタイムアップして当該第２の有効期間が終了されるとともに、一体化摸画像ＩＧを含めた操作関連画像は非表示にされるようになる（図１５１（ｆ））。なおここでは、ゲージ画像ＧＧの表示面積が「０」、すなわち非表示になったときに（図１５１（ｅ））、第２の有効期間に対して設定された時間（設定時間）がタイムアップして当該第２の有効期間が終了されるとともに、一体化摸画像ＩＧを含めた操作関連画像は非表示にされるようになっている（図１５１（ｆ））。

【１６４９】

このように、第２の有効期間では、操作受付がなされないままでその設定時間が経過する場合（図１５１（ｆ））、該第２の有効期間内で操作受付がなされたときと同じ操作後表示や操作後音出力が実行（自動受付演出が機能）されることはないようになっており、

この点においても第１の有効期間と異なるものとなっている。ただしその代わり、第２の有効期間では、第１の有効期間に対する設定時間よりも長い時間にわたってゲージ画像ＧＧが停止状態で表示されるとともに、該停止状態での表示期間においても操作受付が許容されるようになっていることは上述した通りであるから、ゲージ画像ＧＧが予め定められた値（最小値）になるまでの操作が間に合わなくなるような事態これ自体が発生し難くなっていると言える。

【１６５０】

図１５１に示した例では、「ゲージ画像ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」として、通常は（図１４５～図１５０などを参照）、有効期間内でゲージ画像ＧＧは予め定められた一定の速度で表示面積を減少させるところ、「有効期間内にあるにもかかわらず、ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない第２の表示態様」を適用した場合について説明した。ただし上述の通り、「ゲージ画像ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」として、通常は（図１４５～図１５０などを参照）、有効期間内で操作が行われなかったときにはゲージ画像ＧＧの表示面積が予め定められた最小値（ここでは「０」）になったところで当該有効期間が終了されるところ、「有効期間内で操作が行われず且つ操作後表示や操作後音出力が行われることもないにもかかわらず、当該有効期間が終了される時点で、ゲージ画像ＧＧの表示面積が予め定められた最小値（ここでは「０」）になっておらず所定の表示面積を有している第１の表示態様」をさらに適用するようにしてもよい。そして、このような手法を採用する場合、図１５２及び図１５３に示される態様か、図１５４及び図１５５に示される態様のいずれかで実行するようにすることが、遊技興趣の向上を図る上でより望ましい。

【１６５１】

図１５２及び図１５３は、上述した第１の有効期間及び第２の有効期間のうち、第２の有効期間が発生するときの演出進展についてその一例を示す図である。

【１６５２】

図１５２（ａ）～（ｄ）に示される状況は、図１５１（ａ）～（ｄ）を参照して上述した内容やその別例と同じである。したがって、この例においても、第２の有効期間内の途中で「ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない期間」が発生するようになっており、該期間を含めて、当該第２の有効期間内で操作受付がなされると、該操作受付に基づく操作後表示や操作後音出力が実行されることとなる（図１５３（ｇ）を参照）。

【１６５３】

ただしこの例では、遊技者による操作によって操作受付がなされないままで「ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない期間」が終了されたとしても、ゲージ画像ＧＧが、その表示面積を再び減少するように表示されることはない。この例では、当該第２の有効期間に対して設定されている時間（設定時間）が経過するまで「ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない期間」が継続されるようになっている。したがって、「ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない期間」が終了すると、図１５２（ｄ）及び図１５３（ｅ）に示されるように、該ゲージ画像ＧＧの表示面積がそのまま（所定値）残されている状態で当該一体化摸画像ＩＧを含めた操作関連画像が非表示にされるようになる。この状態においては、装飾図柄ＳＺが再び表示されるか、視認し易い状態にされる。

【１６５４】

このように、この例にかかる第２の有効期間も、操作受付がなされないままでその設定時間が経過する場合（図１５３（ｅ））、該第２の有効期間内で操作受付がなされたときと同じ操作後表示や操作後音出力が実行（自動受付演出が機能）されることはないようになっている。ただしその代わり、この例にかかる第２の有効期間も、第１の有効期間に対する設定時間よりも長い時間にわたってゲージ画像ＧＧが停止状態で表示されるとともに、該停止状態での表示期間においても操作受付が許容されるようになっていることは上述した通りである。

【１６５５】

しかしながら、この例では、ゲージ画像ＧＧの表示面積が予め定められた値（ここでは

、「０」）になるまで減少されず、所定値分の表示面積を残した状態で第２の有効期間を終了させるようにしていることから、遊技者側としては、操作する意図があったにもかかわらず操作できずに当該第２の有効期間が終了する事態が発生しかねず、遊技興趣が低下する懸念がある。そこで、この例では、遊技者による操作が行われることなく第２の有効期間が終了した後は、特定条件（例えば、図柄停止や、図柄停止する１０秒前に達していないなど）が満たされていない間、当該第２の有効期間内で操作機会が付与された操作手段と同じ操作手段（柄ボタン５０１４または操作ボタン４１０）に対して操作機会を付与するようにしており、該操作手段に対する操作が受け付けされるとこれに基づいて上記第２の有効期間を再び発生可能としている。この意味では、遊技者による操作が行われることなく第２の有効期間が終了したときには、該終了した時点から、該第２の有効期間を再発生させるための特別有効期間が発生するようになっていると言える。

【１６５６】

このような構成によれば、遊技者による操作が行われないままで所定の設定時間が経過した結果として第２の有効期間が終了した場合であっても、遊技者による操作によって図１５３（ｇ）に示される操作後表示や操作後音出力を出力させるための操作受付を発生させることが可能とされるようになる。より具体的には、図１５３（ｅ）に示される状況において、柄ボタン５０１４（または操作ボタン４１０）に対して遊技者による操作が行われると、操作受付がなされたことに基づいて第２の有効期間を初めの状態から開始させる（図１５３（ｆ））。そしてそれ以降は、図１５２（ｂ）～（ｄ），図１５３（ｅ），（ｇ）を参照しつつ上述した通りの内容が再び繰り返されることとなる。したがって、こうして再発生された第２の有効期間内において操作受付がなされた場合も、該操作受付に基づく操作後表示や操作後音出力が実行されることとなる（図１５３（ｇ）を参照）。

【１６５７】

なお、図１５３（ｅ）に示される特別有効期間において操作受付がされると、操作後表示として、図１５３（ｆ）に示される画像（図１５２（ｂ）に示される画像と同じ）が現れることとなる。このような画像は、第２の有効期間（図１５２（ｂ）～（ｄ）や図１５３（ｆ）など）において操作受付がされたことに基づいて実行される操作後表示とは画像表示が異なるものである。また、図１５３（ｅ）に示される特別有効期間において操作受付がされたことに基づいて実行される操作後音出力も同様、第２の有効期間（図１５２（ｂ）～（ｄ）や図１５３（ｆ）など）において操作受付がされたことに基づいて実行される操作後音出力とはその出力音が異なるものである。

【１６５８】

図１５４及び図１５５は、上述した第１の有効期間及び第２の有効期間のうち、第２の有効期間が発生するときの演出進展についてその変形例を示す図である。

【１６５９】

図１５４（ａ）に示される状況は、図１５１（ａ）や図１５２（ａ）を参照して上述した内容やその別例と同じである。ただしこの例では、図１５４（ａ）に示した装飾図柄ＳＺの変動表示の実行中、第２の有効期間が発生して演出表示装置１６００にて一体化摸画像ＩＧが表示されると、該一体化摸画像ＩＧが表示された時点から「ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない期間」が所定時間にわたって発生するようになっている（図１５４（ｂ），（ｃ））。この例では、一体化摸画像ＩＧが表示された時点において、ゲージ画像ＧＧの表示面積は予め定められた最大値になっている状況にあることから、ゲージ画像ＧＧは、その表示面積を最大値のままで維持されることとなる。

【１６６０】

なお、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域に特定画像ＴＧが表示されないことや、ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない期間においても操作受付が許容されており、該操作受付されると操作後表示や操作後音出力が実行されることなど、「ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない期間」内における構成や進展については、図１５１～図１５３を参照して上述した内容やその別例と同じである。

【１６６１】

また、この例においても、図１５２及び図１５３に示した例と同様、当該第２の有効期間に対して設定されている時間（設定時間）が経過するまで「ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない期間」が継続されるようになっている。したがって、「ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない期間」が終了すると、図１５４（ｃ）及び図１５５（ｄ）に示されるように、該ゲージ画像ＧＧの表示面積がそのまま（最大値）残されている状態で当該一体化摸画像ＩＧを含めた操作関連画像が非表示にされるようになる。この状態においては、装飾図柄ＳＺが再び表示されるか、視認し易い状態にされる。

【１６６２】

このように、この例にかかる第２の有効期間も、操作受付がなされないままでその設定時間が経過する場合（図１５５（ｄ））、該第２の有効期間内で操作受付がなされたときと同じ操作後表示や操作後音出力が実行（自動受付演出が機能）されることはないようになっている。ただしその代わり、この例にかかる第２の有効期間も、第１の有効期間に対する設定時間よりも長い時間にわたってゲージ画像ＧＧが停止状態で表示されるとともに、該停止状態での表示期間においても操作受付が許容されるようになっていることは上述した通りである。

【１６６３】

しかしながら、この例においても、ゲージ画像ＧＧの表示面積が予め定められた値（ここでは、「０」）になるまで減少されず、最大値分の表示面積を残した状態で第２の有効期間を終了させるようにしていることから、遊技者側としては、操作する意図があったにもかかわらず操作できずに当該第２の有効期間が終了する事態が発生しかねず、遊技興趣が低下する懸念がある。そこで、この例においても、遊技者による操作が行われることなく第２の有効期間が終了した後は、特定条件（例えば、図柄停止や、図柄停止する１０秒前に達していないなど）が満たされていない間、当該第２の有効期間内で操作機会が付与された操作手段と同じ操作手段（柄ボタン５０１４または操作ボタン４１０）に対して操作機会を付与するようにしており、該操作手段に対する操作が受け付けされるとこれに基づいて上記第２の有効期間を再び発生可能としている。この意味では、遊技者による操作が行われることなく第２の有効期間が終了したときには、該第２の有効期間を再発生させるための特別有効期間が発生するようになっていると言える。

【１６６４】

このような構成によれば、遊技者による操作が行われないままで所定の設定時間が経過した結果として第２の有効期間が終了した場合であっても、遊技者による操作によって図１５５（ｆ）に示される操作後表示や操作後音出力を出力させるための操作受付を発生させることが可能とされるようになる。より具体的には、図１５５（ｄ）に示される状況において、柄ボタン５０１４（または操作ボタン４１０）に対して遊技者による操作が行われると、操作受付がなされたことに基づいて第２の有効期間を初めの状態から開始させる（図１５５（ｅ））。そしてそれ以降は、図１５４（ｂ），（ｃ），図１５５（ｄ），（ｆ）を参照しつつ上述した通りの内容が再び繰り返されることとなる。したがって、こうして再発生された第２の有効期間内において操作受付がなされた場合も、該操作受付に基づく操作後表示や操作後音出力が実行されることとなる（図１５５（ｆ）を参照）。

【１６６５】

ただしこの例では、こうして第２の有効期間が再発生する場合も、該再発生した時点から「ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない期間」が発生することとなることから、図１５５（ｅ）に示される状況において、装飾図柄ＳＺは非表示にされるか、視認し難い状態にされる。

【１６６６】

すなわち、図１５５（ｄ）に示される特別有効期間において操作受付がされたときに操作後表示として現れる「図１５５（ｅ）に示される画像」は、「図１５４（ｂ）に示される画像」と同じである。このような画像は、第２の有効期間（図１５４（ｂ），（ｃ）や図１５５（ｄ）など）において操作受付がされたことに基づいて実行される操作後表示（図１５５（ｆ））とは画像表示が異なるものである。また、図１５５（ｄ）に示される特

別有効期間において操作受付がされたことに基づいて実行される操作後音出力も同様、第２の有効期間（図１５４（ｂ），（ｃ）や図１５５（ｄ）など）において操作受付がされたことに基づいて実行される操作後音出力（図１５５（ｆ））とはその出力音が異なるものである。

【１６６７】

このように、図１５４及び図１５５に示される例では、第２の有効期間の開始から終了されるまでの全期間が「ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない期間」として機能するようになっており、いずれの状況においてもゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されることはない。

【１６６８】

なお、図１５３（ｅ）や図１５５（ｄ）に示される状況（特別有効期間）においては、第２の有効期間と同様、一体化摸画像ＩＧを表示するようにしてもよい。ただし、操作に応じて発生させる操作後表示や操作後音出力が互いに異なる有効期間（第２の有効期間，特別有効期間）であることを認識し易くなるように、第２の有効期間と特別有効期間とでは、一体化摸画像ＩＧの表示位置や大きさの少なくとも一方は異なるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、第２の有効期間の終了時には、該第２の有効期間に対応する態様の一体化摸画像ＩＧが非表示とされ、特別有効期間に対応する態様の一体化摸画像ＩＧが新たに表示されることとなる。特別有効期間において一体化摸画像ＩＧを表示する場合、その有効期間内で「ゲージ画像の表示面積が減少されない期間」を発生させるようにしてもよいし、「ゲージ画像の表示面積が減少されない期間」を発生させないようにしてもよい。

【１６６９】

図１５１～図１５５に示した「ゲージ画像ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」については、一体化摸画像ＩＧａ～ＩＧｄのうち一体化摸画像ＩＧａが表示されるときに実行可能とされるものであり、一体化摸画像ＩＧａ～ＩＧｄのうち一体化摸画像ＩＧｂ～ＩＧｄが表示されるときには実行されないようにすることが望ましい。すなわち、一体化摸画像ＩＧａは期待度が最も低い態様として表示されるものであるが、該一体化摸画像ＩＧａが表示されたときには、図１５１～図１５５に示した「ゲージ画像ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」が現れる可能性があるようになることから、遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。

【１６７０】

図１５２～図１５５に示した例によれば、操作関連画像（一体化摸画像ＩＧなど）が「ゲージ画像ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」で表示される場合は、遊技者による操作が行われないままで所定の設定期間（第２の有効期間）が経過した結果として当該操作関連画像が非表示にされる状況が現れたとしても、操作受付が発生して表示変化（または、操作後音出力）を生じさせることが可能とされるようになる。より具体的には、所定の設定期間（第２の有効期間）が終了した場合であっても、それまで一体化摸画像ＩＧによって操作が促されていた操作受け部（操作手段）を操作すると所定の設定期間（第２の有効期間）を再発生させることが可能であり、該再発生した所定の設定期間（第２の有効期間）で操作受付が許容されるようになっている（図１５３（ｅ），（ｆ）や、図１５５（ｄ），（ｅ））。このような構成によれば、「ゲージ画像ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」を理解できずに所定の設定期間（第２の有効期間）が終了してしまった場合であっても、該所定の設定期間（第２の有効期間）を再発生させることができることから、遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。

【１６７１】

これに対し、操作関連画像（一体化摸画像ＩＧなど）が「ゲージ画像ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」で表示されない所定の設定期間（第１の有効期間）では、操作受付がされないままで所定の設定期間（第１の有効期間）が終了した後、それまで一体化摸画像ＩＧによって操作が促されていた操作受け部（操作手段）を操作したとしても、所定の設定期間（第２の有効期間）が再発生されることはない（図１４７～図１５０）。

【１６７２】
なお、操作関連画像（一体化摸画像ＩＧなど）が「ゲージ画像ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」で表示される所定の設定期間（第２の有効期間）については、必ずしも図柄変動の実行期間中に発生するものでなくてもよい。例えば、図柄変動の有無にかかわらずＲＴＣ機能を用いて発生する期間であってもよいし、大当り遊技の実行期間中や大当り遊技が開始される前期間など、「図柄変動が実行されていない期間」において発生するものであってもよい。
【１６７３】
また、図１４７～図１５５に示した例によれば、第１の有効期間（図１４７～図１５０）よりも第２の有効期間（図１５１～図１５５）のほうが長い時間が設定されるものであるにもかかわらず、第１の有効期間と第２の有効期間とで一体化摸画像ＩＧこれ自体を同じか、または相似の関係となる態様で表示するようにした（上記例では、一体化摸画像ＩＧこれ自体が同じであり、ゲージ画像ＧＧ（ゲージ画像ＧＧの表示対象領域）は、同じ表示面積）。一体化摸画像ＩＧを相似の関係となる態様で表示する場合、ボタン摸画像に対するゲージ画像ＧＧ（表示対象領域）の大きさ比率は同じになることから、設定されている時間（設定時間）としての長さは同じであるように見せることが期待される。このような構成によれば、一見するだけでは、「ゲージ画像ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」が実行されない第１の有効期間と、「ゲージ画像ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」が実行される第２の有効期間とで設定時間が異なることを認識し難いが、ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない状況が現れたときには、該減少されない状況にあるときの時間分が加算されることによって見た目よりも設定時間が長いものとなっていることを推定することができるようになる。
【１６７４】
第１の有効期間（図１４７～図１５０）と第２の有効期間（図１５１～図１５５）とで一体化摸画像ＩＧを相似の関係となる態様で表示するようにする場合、「ゲージ画像ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」が現れる第２の有効期間において、第１の有効期間よりも小さな一体化摸画像ＩＧが表示されるようにすることが望ましい。
【１６７５】
また、図１４７～図１５５に示した例によれば、第１の有効期間（図１４７～図１５０）では、操作受付がないと、所定画像（ゲージ）の表示面積が特定値（ここでは「０」）になったところで終了されるが、第２の有効期間（図１５１～図１５５）では、操作受付がないと、所定画像（ゲージ）の表示面積が特定値よりも大きな値をもって表示されている状態で終了される。すなわち、有効期間に対して設定されている時間（設定時間）が長いと、有効期間中における緊張感が低下し易い傾向にあるが、所定画像（ゲージ）の表示面積が特定値（ここでは「０」）にならなくても有効期間が終了しうる可能性を持たせるようにすることで、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。
【１６７６】
また、上述した例によれば、前兆演出が行われているなかでゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されるように一体化摸画像ＩＧが表示される場合（第１の有効期間）と、前兆演出が行われないか、前兆演出は行われるが少なくとも該前兆演出が行われている間はゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されないように一体化摸画像ＩＧが表示される場合（第２の有効期間）とで、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域内で表示される画像が異なるようにしている。この場合、ゲージ画像ＧＧこれ自体の態様を互いに異なるものしてもよい。「前兆演出は行われるが少なくとも該前兆演出が行われている間はゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない」とは、図１５４及び図１５５に例示したように、有効期間の全期間にわたってゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない場合を含む意味である。
【１６７７】
この点、上述した例によれば、第１の有効期間（図１４７～図１５０）では、特定画像ＴＧを表示し、操作が行われないままで設定時間が経過する状態において該特定画像ＴＧが表示されている状態にするが、第２の有効期間（図１５２～図１５５）では、特定画像

ＴＧを表示せず、操作が行われないままで設定時間が経過する状態においてゲージ画像ＧＧ（表示対象領域）が表示されている状態にするようにした。このような構成によれば、第１の有効期間では、有効期間の終了時に特定画像ＴＧが表示される分だけ有効期間を長く見せることが可能とされるようになり、第２の有効期間では、有効期間の終了時にゲージ画像ＧＧ（表示対象領域）が残されることで、遊技者側の想定よりも早く有効期間が終了するように見せて緊張感を維持することが可能である。このような作用効果を好適に得る上では、第２の有効期間では、有効期間の終了時にゲージ画像ＧＧ（表示対象領域）の表示面積の多く（少なくとも最大値の半分よりも多い面積）を残すようにすることが望ましい。

【１６７８】

また、上述した例によれば、ゲージ画像ＧＧについては、第１の有効期間（図１４７～図１５０）ではその全期間にわたって単位時間毎に表示面積が減少される態様で表示されるようにしたが、第２の有効期間（図１５１～図１５５）では表示面積が減少されない態様が表示されるようにした。したがって、ゲージ画像ＧＧが出現したときの表示面積の大きさだけでは残り時間を認識することを困難にすることができるようになり、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【１６７９】

また、上述した例によれば、ボタン摸画像ＢＭＧについては、第１の有効期間と第２の有効期間とのいずれにおいても操作受け部が変位する様子を描写するように動的表示されるものとなっているが、ゲージ画像ＧＧについては、第１の有効期間では第１態様（表示面積が減少される態様）で表示されるのに対し、第２の有効期間では該第１態様とは異なる第２態様（表示面積が減少されない態様）で表示されるようにしている。すなわち、上述した例にあって、ボタン摸画像ＢＭＧは、ゲージ画像ＧＧ（周辺装飾画像ＳＳＧ）と一体化された一の画像（一体化摸画像ＩＧ）として表示されるものであるにもかかわらず、当該一体化摸画像ＩＧのうちボタン摸画像ＢＭＧが動的表示しているときに、ゲージ画像ＧＧが減少している状態にあるときと該ゲージ画像ＧＧが減少していない状態にあるときとがあるようにしている。したがって、ゲージ画像ＧＧが減少していない状態にあったとしても、ボタン摸画像ＢＭＧが動的表示されていることによって操作受付が許容される状態にあることを当該一体化摸画像ＩＧとして好適に示唆することができるようになる。

【１６８０】

また、上述した例によれば、通常ボタン摸画像ＢＭＧａと特別ボタン摸画像ＢＭＧｂとのうち通常ボタン摸画像ＢＭＧａで表示されているときにのみ、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」を表示可能としている。また、通常ボタン摸画像ＢＭＧａが表示されているときには、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」が表示される場合があることはもとより、「ゲージ画像（所定画像）ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」が表示されず、特別ボタン摸画像ＢＭＧｂが表示されたときにも現れる態様（通常態様）でゲージ画像（所定画像）ＧＧが表示される場合があるようにした。したがって、特別ボタン摸画像ＢＭＧｂよりも期待度の低い通常ボタン摸画像ＢＭＧａが表示されたときの遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【１６８１】

特に、図１５４及び図１５５に示される第２の有効期間では、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が一切減少されず、該ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示される態様（色など）としても一の態様しか表示されない。すなわちこの場合、ゲージ画像ＧＧこれ自体による残り時間示唆機能や期待度示唆機能は喪失されており該ゲージ画像ＧＧからは何の情報も得られないにもかかわらず、該ゲージ画像ＧＧの表示対象領域が形成された一体化摸画像ＩＧをあえて表示し、該一体化摸画像ＩＧ内ではゲージ画像ＧＧが静的に（面積不変の態様で）表示されることとなる。このような構成によれば、第２の有効期間内で表示されるゲージ画像ＧＧは、残り時間や期待度を示唆する画像ではなく、一体化摸画像ＩＧ内の単なる装飾画像としてのみ機能するようになることから、第１の有効期間内で表示さ

れるゲージ画像ＧＧとはその機能を大きく異ならせることができるようになり、ゲージ画像ＧＧとしての表現にかかる多様性によって遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【１６８２】

なお、第１の有効期間及び第２の有効期間については、それらの発生条件が互いに異なるものであればよい。例えば、一の図柄変動期間内の異なるタイミングで発生するものであってもよい。また、第１の有効期間とは、第１の操作後表示や第１の操作後音出力に関しての操作受付が許容される期間を意味しており、第２の有効期間とは、第１の操作後表示とは異なる第２の操作後表示や第１の操作後音出力とは異なる第２の操作後音出力に関しての操作受付が許容される期間を意味しており、それらの各期間内で操作受付されたときに現れる反応（表示変化、音出力）は互いに異なるものである。

【１６８３】

また、一体化摸画像ＩＧについては、

・前兆演出（特定表示ＴＨ）が表示開始された後、該表示状態にある前兆演出と当該「一体化摸画像ＩＧ」とが重なる態様にあるときからゲージ画像ＧＧの表示面積が単位時間毎に減少される態様（図１４７～図１５０）と、

・前兆演出が表示されないか、前兆演出が表示開始されたとしても少なくとも該表示状態にある前兆演出と当該「一体化摸画像ＩＧ」とが重なる態様にあるときにはゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない態様（図１５１～図１５５）

とがあるようにした。このような構成によれば、前兆演出が行われた結果、ゲージ画像ＧＧの視認性が確保された頃には既に表示面積が減少されている場合と、前兆演出が行われたか否かにかかわらずゲージ画像ＧＧの全体が視認可能とされた時点でゲージ画像ＧＧの表示面積が減少していない場合とが生じるようになり、ゲージ画像ＧＧの視認性を利用した演出性による面白さを提供することができるようになる。

【１６８４】

特に、前兆演出が行われたか否かにかかわらずゲージ画像ＧＧの全体が視認可能とされた時点でゲージ画像ＧＧの表示面積が減少していない態様（図１５１～図１５５）を採用した場合に限り、有効期間内であるにもかかわらずゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない表示態様がさらに現れうるようにしたことから、ゲージ画像ＧＧに対する注視をより一層高めることができるようになる。

【１６８５】

なお、前兆演出が表示されないか、前兆演出が表示開始されたとしても少なくとも該表示状態にある前兆演出と当該「一体化摸画像ＩＧ」とが重なる態様にあるときにはゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない態様（図１５１～図１５５）を採用する場合については、その有効期間内で、ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない表示態様が現れる場合（図１５１～図１５５）のほか、ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない表示態様が現れない場合があるようにしてもよい。ただしこの場合、ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない表示態様が現れる第２の有効期間（図１５１～図１５５）の発生条件を第２条件とするとき、ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない表示態様が現れない特定の有効期間の発生条件は、第２条件とは異なる特定条件として設定されることとなる。

【１６８６】

上述の例では、ボタン摸画像ＢＭＧが表示されている期間中、時間経過に応じてゲージ画像ＧＧの表示面積を減少させる表示が行われる場合と、該表示が行われない場合とがあるようにした。該表示が行われない場合は、有効期間内でゲージ画像ＧＧこれ自体を表示せず、非表示とするようにしてもよい。それにもかかわらず、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域については、時間経過に応じて表示面積を減少させる表示が行われる第１の有効期間はもとより、時間経過に応じて表示面積が減少されない第２の有効期間であっても表示されるようにしたことから、演出受付が許容されている状態にあることを好適に示唆することが期待されるようになる。

【１６８７】

上述の例では、時間経過に応じて表示面積を減少させる表示がゲージ画像ＧＧによって行われることなく、有効期間（第２の有効期間）に対して設定された時間（設定時間）が経過して当該有効期間が終了されるときには、自動受付機能が有効化されることがないようにした。すなわち、自動受付機能が有効化されるようなことがあると、ゲージ画像ＧＧによって残り時間が示唆されないことによる緊張感が完全喪失することになりかねないことから、有効期間（第２の有効期間）に関しては（いかなる演出モードであっても）自動受付機能が有効化されないようにすることが望ましい。これに対し、上述した第１の有効期間に関しては（いかなる演出モードであっても）自動受付機能が有効化されるようにすることが望ましい。

【１６８８】

また、ボタン摸画像ＢＭＧとゲージＧＧとをバラバラに表示し、専らゲージ機能（残り時間示唆機能）のみを追求する表示手法を採用した場合に、ゲージ画像ＧＧの表示面積を減少させない手法を採用したとすると、ゲージ画像ＧＧであるにもかかわらず残り時間示唆機能が発揮されないことに対して大きな違和感を覚えることとなる。この点、上記構成では、ボタン摸画像ＢＭＧは、ゲージＧＧの表示対象領域が含まれる周縁装飾画像ＳＳＧと一体化された画像ＩＧとして表示されるようにしている。すなわちこの場合、ゲージ画像ＧＧが表示されているときにもその裏側に模様が見えるようにしたり、ゲージ画像ＧＧこれ自体に複数の色を持たせたりすることがなされるようになり、ゲージ画像ＧＧこれ自体が当該一体化摸画像ＩＧのなかで装飾性を有するようになることから、該ゲージ画像ＧＧによる残り時間示唆機能が発揮されない事態が現れたときの違和感を抑制することが期待されるようになる。

【１６８９】

ところで、図１４８～図１５０に示した例では、第１の有効期間の発生に先立って、「ボタン摸画像ＢＭＧ」として、期待度の低い態様（通常ボタン摸画像ＢＭＧａ）と期待度の高い態様（特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ）とのいずれが現れるかについての演出性と、「周縁装飾画像ＳＳＧ」として、期待度の低い態様（通常周縁装飾画像ＳＳＧａ）と期待度の高い態様（特別周縁装飾画像ＳＳＧｂ）とのいずれが現れるかについての演出性とを段階的に出現させるようにした。ただし、このような演出性については、以下に説明する手法によっても出現させることが可能である。

【１６９０】

図１５６は、一体化摸画像ＩＧにかかる期待度を段階的に示唆する演出について、その変形例を説明する図である。

【１６９１】

まず、図１５６（ａ）は、通常遊技状態において、保留数が０の状態で装飾図柄ＳＺ（特別図柄）の変動表示が大当り判定の結果に応じた第１の演出パターン（変動パターン）で演出表示装置１６００にて行われている演出状況を示している。

【１６９２】

図１５６（ｂ）は、図１５６（ａ）に示した装飾図柄ＳＺの変動表示の実行中、操作手段（操作受け部）に対する操作受付が許容される有効期間が発生し、演出表示装置１６００にてボタン摸画像ＢＭＧが表示された演出状況を示している。

【１６９３】

ただし、図１５６（ｂ）に示される状況において、ボタン摸画像ＢＭＧは、「周縁装飾画像ＳＧＧ」と一体化された画像として表示されることはなく、これ単体で表示されるに留まる状態になっている。すなわち、図１５６（ｂ）に示されるタイミングにおいては、ボタン摸画像ＢＭＧが、期待度の低い態様（通常ボタン摸画像ＢＭＧａ）と期待度の高い態様（特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ）とのいずれで表示されるかについての演出性を提供するものとなっており、図中では、期待度の高い態様（特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ）が現れた場合を例示している。これら態様のいずれを表示するかについては、大当り判定（演出判定）の結果に基づいて選択される。

【１６９４】

図１５６（ｃ）は、図１５６（ｂ）に示した特別ボタン摸画像ＢＭＧｂが、周縁装飾画像ＳＳＧと一体化された画像ＩＧとして表示された演出状況を示している。

【１６９５】

ただし、図１５６（ｂ）に示される状況から図１５６（ｃ）に示される状況への演出進展は必ずしも行われないようにしてもよい。例えば、図１５６（ｂ）に示されるボタン摸画像ＢＭＧ（通常ボタン摸画像ＢＭＧａ，特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ）が、周縁装飾画像ＳＳＧと一体化することがないままで有効期間（第１の有効期間）が発生する態様を用意するようにすれば、図１５６（ｂ）に示される状況から図１５６（ｃ）に示される状況への演出進展が行われて一体化摸画像ＩＧになってから有効期間（第１の有効期間）が発生するのか、若しくは図１５６（ｃ）に示される状況への演出進展が行われず一体化摸画像ＩＧになることなく有効期間（第１の有効期間）が発生するのかについての面白さを提供することができるようになる。一体化摸画像ＩＧになることなく有効期間（第１の有効期間）が発生する場合、ゲージ画像ＧＧは、ボタン摸画像ＢＭＧとは別の画像として表示されることとなり、例えば、棒状（直線状）の区画領域内でゲージ画像ＧＧの表示面積が減少される描写がなされることとなる。この場合、特定画像ＴＧは表示されないようにすることが望ましい。

【１６９６】

なお、ボタン摸画像ＢＭＧが、周縁装飾画像ＳＳＧと一体化されてから有効期間が発生する場合、周縁装飾画像ＳＳＧと一体化されずに有効期間が発生する場合よりも大当り図柄で停止される期待度（割合）が高くなるようにすることが望ましい。また、図１５６（ｂ）に示される状況において特別ボタン摸画像ＢＭＧｂが表示された場合は、図１５６（ｂ）に示される状況において通常ボタン摸画像ＢＭＧａが表示された場合よりも図１５６（ｃ）に示される状況へと進展されて周縁装飾画像ＳＳＧと一体化される割合が高くなるようにすることが望ましい。それら割合については、「１００％」や「０％」を含むようにしてもよい。

【１６９７】

また、図１５６（ｃ）に示されるタイミングにおいては、ボタン摸画像ＢＭＧが、期待度の低い態様の周縁装飾画像（通常周縁装飾画像ＢＭＧａ）と期待度の高い態様の周縁装飾画像（特別周縁装飾画像ＢＭＧｂ）とのいずれと一体化されるかについての演出性を提供するものとなっており、図中では、期待度の高い態様（特別周縁装飾画像ＢＭＧｂ）が現れた場合を例示している。これら態様のいずれを表示するかについては、大当り判定（演出判定）の結果に基づいて選択される。

【１６９８】

なお、この例にかかる周縁装飾画像ＢＭＧ（通常周縁装飾画像ＢＭＧａ，特別周縁装飾画像ＢＭＧｂ）は、説明の便宜上、上述した各例（図１４４～図１５６）で示したものとはその画像種別が異なるものとなっているが、基本的には、同じ機能を有するものとして表示される。この例にかかる周縁装飾画像ＢＭＧは、ボタン摸画像ＢＭＧを収納するための箱形状を有するものとなっており、通常周縁装飾画像ＢＭＧａでは、ハート柄の模様（図示割愛）が施されるのに対し、特別周縁装飾画像ＢＭＧｂでは、チェック柄の模様が施されるようになっている。そして、それら模様が施されている領域のうち「右上から左下までの領域」がゲージ画像ＧＧの表示対象領域として表示されている。

【１６９９】

図１５６（ｃ）に示される画像は、特別ボタン摸画像ＢＭＧｂと特別周縁装飾画像ＢＭＧｂとが一体化された画像（一体化摸画像）ＩＧｄとして機能することとなり、演出上の意味としては、図１４４（ｄ）と同様のものである。

【１７００】

図１５６（ｄ）は、図１５６（ｃ）に示した一体化摸画像ＩＧｄに対して第１付加装飾ＨＳ１が付加された演出状況を示している。

【１７０１】

ただし、図１５６（ｃ）に示される状況から図１５６（ｄ）に示される状況への演出進

展は必ずしも行われないようにしてもよい。例えば、図１５６（ｃ）に示される一体化摸画像ＩＧ（一体化摸画像ＩＧａ～ＩＧｄ）に対して第１付加装飾ＨＳ１が付加されることがないままで有効期間（第１の有効期間）が発生する態様を用意するようにすれば、図１５６（ｃ）に示される状況から図１５６（ｄ）に示される状況への演出進展が行われて第１付加装飾ＨＳ１が付加されてから有効期間（第１の有効期間）が発生するのか、若しくは図１５６（ｄ）に示される状況への演出進展が行われず第１付加装飾ＨＳ１が付加されることなく有効期間（第１の有効期間）が発生するのかについての面白さを提供することができるようになる。

【１７０２】

なお、一体化摸画像ＩＧに対して第１付加装飾ＨＳ１が付加されてから有効期間が発生する場合、一体化摸画像ＩＧに対して第１付加装飾ＨＳ１が付加されずに有効期間が発生する場合よりも大当り図柄で停止される期待度（割合）が高くなるようにすることが望ましい。また、図１５６（ｂ）に示される状況において特別ボタン摸画像ＢＭＧｂが表示された場合や図１５６（ｃ）に示される状況において特別周縁装飾画像ＢＭＧｂが表示された場合は、図１５６（ｂ）に示される状況において通常ボタン摸画像ＢＭＧａが表示された場合や図１５６（ｃ）に示される状況において通常周縁装飾画像ＢＭＧａが表示された場合よりも図１５６（ｄ）に示される状況へと進展されて第１付加装飾ＨＳ１が付加される割合が高くなるようにすることが望ましい。それら割合については、「１００％」や「０％」を含むようにしてもよい。

【１７０３】

また、図１５６（ｄ）に示されるタイミングにおいては、第１付加装飾ＨＳ１が、期待度の低い態様と、期待度の高い態様とのいずれで付加されるかについての演出性を提供するものとするようにしてもよい。

【１７０４】

図１５６（ｅ）は、図１５６（ｄ）に示した一体化摸画像ＩＧｄに対して第２付加装飾ＨＳ２が付加された演出状況を示している。

【１７０５】

ただし、図１５６（ｄ）に示される状況から図１５６（ｅ）に示される状況への演出進展は必ずしも行われないようにしてもよい。例えば、図１５６（ｄ）に示される一体化摸画像ＩＧ（一体化摸画像ＩＧａ～ＩＧｄ）に対して第２付加装飾ＨＳ２が付加されることがないままで有効期間（第１の有効期間）が発生する態様を用意するようにすれば、図１５６（ｄ）に示される状況から図１５６（ｅ）に示される状況への演出進展が行われて第１付加装飾ＨＳ１が付加されてから有効期間（第１の有効期間）が発生するのか、若しくは図１５６（ｅ）に示される状況への演出進展が行われず第２付加装飾ＨＳ２が付加されることなく有効期間（第１の有効期間）が発生するのかについての面白さを提供することができるようになる。

【１７０６】

なお、一体化摸画像ＩＧに対して第２付加装飾ＨＳ２が付加されてから有効期間が発生する場合、一体化摸画像ＩＧに対して第２付加装飾ＨＳ２が付加されずに有効期間が発生する場合よりも大当り図柄で停止される期待度（割合）が高くなるようにすることが望ましい。また、図１５６（ｂ）に示される状況において特別ボタン摸画像ＢＭＧｂが表示された場合や図１５６（ｃ）に示される状況において特別周縁装飾画像ＢＭＧｂが表示された場合は、図１５６（ｂ）に示される状況において通常ボタン摸画像ＢＭＧａが表示された場合や図１５６（ｃ）に示される状況において通常周縁装飾画像ＢＭＧａが表示された場合よりも図１５６（ｅ）に示される状況へと進展されて第２付加装飾ＨＳ２が付加される割合が高くなるようにすることが望ましい。それら割合については、「１００％」や「０％」を含むようにしてもよい。

【１７０７】

また、図１５６（ｅ）に示されるタイミングにおいては、第２付加装飾ＨＳ２が、期待度の低い態様と、期待度の高い態様とのいずれで付加されるかについての演出性を提供す

るものとするようにしてもよい。
【１７０８】
図１５６（ｆ）は、図１５６（ｅ）に示した一体化摸画像ＩＧｄが表示されている状態で有効期間（第１の有効期間）が発生した演出状況を示している。
【１７０９】
同図１５６（ｆ）に示されるように、有効期間（第１の有効期間）が発生すると、「押せ」や「下矢印」などの操作指示画像が表示されるようになる。これに加えて、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域には、上述した特定画像ＴＧが表示されるようになっており、該特定画像ＴＧを確認することによっても操作受付が許容されている状態にあることを認識することができるようになる。なお、この例にかかる特定画像ＴＧは、説明の便宜上、上述した各例（図１４４～図１５６）で示したものとはその画像種別が異なるものとなっているが、基本的には、同じ機能を有するものとして表示される。この例にかかる特定画像ＴＧは、カエルのキャラクタを描写するものとなっており、該キャラクタは、ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少するときに変位する「ゲージ画像ＧＧの末端部」に合わせて変位することとなる。
【１７１０】
なお、この例にかかる特定画像ＴＧについては、図１４５に示した例と同様の手法（有効期間の開始時点では表示されておらず時間経過に応じて徐々に表示される手法）によって表示するようにしてもよいし、図１４６に示した例と同様の手法（有効期間が開始された時点で全体が表示されている手法）によって表示するようにしてもよい。
【１７１１】
また、図１５６（ｆ）に示されるタイミングにおいては、特定画像ＴＧが、図示を割愛する期待度の低い態様（カタツムリのキャラクタ）と、期待度の高い態様（カエルのキャラクタ）とのいずれで表示されるかについての演出性を提供するものとなっており、図中では、期待度の高い態様が現れた場合を例示している。図１５６（ｃ）に示される状況において有効期間が発生した場合よりも、図１５６（ｄ）に示される状況において有効期間が発生した場合のほうが期待度の高い態様で特定画像ＴＧが表示される割合が高くなっており、図１５６（ｄ）に示される状況において有効期間が発生した場合よりも、図１５６（ｅ）に示される状況において有効期間が発生した場合のほうが期待度の高い態様で特定画像ＴＧが表示される割合が高くなるようにすることが望ましい。それら割合については、「１００％」や「０％」を含むようにしてもよい。
【１７１２】
このような構成によれば、有効期間が発生するまでの間に、操作関連画像として期待度の高い態様へとどれだけ進展することができるかについての演出性を提供することができるようになることから、有効期間が未だ発生していない状態において操作に関しての遊技興趣の向上を図ることができるようになる。また、有効期間が発生するまでの間に操作関連画像（ボタン摸画像ＢＭＧ，周縁装飾画像ＳＧＧ，付加装飾ＨＳ１，２）によって期待度を示唆するようにしつつも、有効期間が発生した以降には、それとは別の画像（特定画像ＴＧ）によって期待度をさらに示唆するようにしたことから、有効期間が発生する前から発生した後までの期間にわたっての興趣向上を好適に図ることができるようになる。
【１７１３】
なお、図１５６に示した例において、図１５６（ｂ）から図１５６（ｃ）へと演出進展されるか否かのタイミングや、図１５６（ｃ）から図１５６（ｄ）へと演出進展されるか否かのタイミングや、図１５６（ｄ）から図１５６（ｅ）へと演出進展されるか否かのタイミングなどでは、操作関連画像（ボタン摸画像、周縁装飾画像、付加装飾など）を一旦非表示にするようにしてもよい。すなわちこの場合、操作関連画像（ボタン摸画像、周縁装飾画像、付加装飾など）が再び表示されたときに、演出進展したのか、それとも有効期間が発生してしまったのかの面白さを提供することができるようになる。
【１７１４】
また、図１５６に示した例では、有効期間の発生前の段階において、ボタン摸画像や周

縁装飾画像、付加装飾などを有効期間中と同じ態様で表示するようにしたが、これとは異なる態様（点滅や半透明など）で表示するようにしてもよい。

【１７１５】

また、図１５６に示した例では、有効期間の発生前に操作関連画像によって段階的に期待度を示唆するのに要する時間のほうが、有効期間に対する設定時間よりも長くなるようにすることが望ましい。

【１７１６】

ところで、この実施の形態にかかる刀装飾体５００１には、鞘部５０２０に対して動作（上下動）可能な「柄部５０１２」と、柄部５０１２に対して動作（上下動）可能な「柄ボタン５０１４」との２つの操作受け部が設けられていることは上述した。この点、この実施の形態にかかる周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、所定の条件が満たされて柄部５０１２に対して操作機会が付与される有効期間（操作受付演出）を発生させる場合、該有効期間（操作受付演出）内において、柄部５０１２を摸した「柄摸画像ＴＭＧ」と、柄ボタン５０１４を摸した「ボタン摸画像ＢＭＧ」との両方を表示することとしている。柄部５０１２に対して操作機会が付与される有効期間（操作受付演出）では、柄ボタン５０１４に対する操作受付は許容されず、柄ボタン５０１４に対して操作機会が付与される有効期間（操作受付演出）では、柄部５０１２に対する操作受付は許容されない。

【１７１７】

このような構成では、柄部５０１２に対して操作機会が付与される有効期間（操作受付演出）が発生した場合、柄部５０１２に対する操作受付が許容されているのか、それとも柄ボタン５０１４に対する操作受付が許容されているのかを認識し難くすることができるようになる。すなわち、柄部５０１２に対して操作機会が付与される有効期間で操作受付がなされると、柄ボタン５０１４に対して操作機会が付与される有効期間で操作受付がなされたときよりも、操作後表示として大当り図柄が停止されることを示唆する態様（または、操作後音出力として大当り図柄が停止されることを示唆する態様）が出現する割合が高くなっている。該割合は、０％や１００％であってもよい。したがって、柄部５０１２に対する操作受付が許容されているのか、それとも柄ボタン５０１４に対する操作受付が許容されているのかを認識し難くしているなかで、柄部５０１２に対する操作受付が許容されていることを遊技者が認識するようになると、高揚感のなかで柄部５０１２に対する操作を行うこととなり、遊技興趣を著しく向上させることができるようになる。

【１７１８】

このような作用効果を得るためには、柄部５０１２に対する操作受付が許容されているのか、それとも柄ボタン５０１４に対する操作受付が許容されているのかを認識し難くすることが求められる。そこで、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、柄部５０１２に対して操作機会が付与される有効期間（操作受付演出）においては、柄部５０１２（が有する発光部）を発光させることはもとより、操作機会が付与されていない側の柄ボタン５０１４（が有する発光部）を発光させるようにしている。すなわちこの場合、柄部５０１２を摸した「柄摸画像ＴＭＧ」と柄ボタン５０１４を摸した「ボタン摸画像ＢＭＧ」との両方が表示されている有効期間（操作受付演出）においては、柄部５０１２や柄ボタン５０１４を直接目視したとしても、柄部５０１２及び柄ボタン５０１４のいずれに対して操作機会が付与されているのかを認識し難いままにされることとなる。このような状況にあるなかで、柄部５０１２に対する操作受付が許容されていることを遊技者が認識するようになることで、高揚感のなかで柄部５０１２に対する操作を行うこととなり、遊技興趣を著しく向上させることができるようになる。

【１７１９】

すなわち、柄部５０１２に対して操作機会が付与される有効期間（操作受付演出）では、柄部５０１２や柄ボタン５０１４を直接目視したり、演出表示装置１６００を少し見たりするだけでは、柄部５０１２に対して操作機会が付与されているのか、それとも柄ボタン５０１４に対して操作機会が付与されているのかを認識することは困難である。少なくとも当該パチンコ１を初めて遊技した者（初心者）や、複雑な演出仕様に疎い者（高齢者

など）などからすれば、柄部５０１２及び柄ボタン５０１４のいずれに対して操作機会が付与されているのか認識し難いと言える。

【１７２０】

この実施の形態にかかるパチンコ機１では、このように「柄部５０１２及び柄ボタン５０１４のいずれに対して操作機会が付与されているのか認識し難い有効期間」を発生させるようにした上で、柄部５０１２及び柄ボタン５０１４のいずれに対して操作機会が付与されているのかをその有効期間内で瞬時に認識することは困難であるが、ある程度の時間を要すれば認識することができる態様で、ボタン摸画像ＢＭＧと柄摸画像ＴＭＧとをそれぞれ表示するようにしている。

【１７２１】

より具体的には、パチンコ機１では、柄部５０１２に対して操作機会が付与される有効期間（操作受付演出）においては、柄部５０１２を摸した「柄摸画像ＴＭＧ」と、柄ボタン５０１４を摸した「ボタン摸画像ＢＭＧ」との両方をそれぞれ表示するが、それら摸画像のうち、操作受付が許容される側の「柄摸画像ＴＭＧ」についてはこれを動的表示するが、操作受付が許容されない側の「ボタン摸画像ＢＭＧ」についてはこれを動的表示しないようにしている。ここでの「動的表示」とは、例えば、操作受け部がその可動範囲で変位する様子を描写する表示（柄部５０１２であれば、鞘部５０２０に対して動作（上下動）する様子を描写した表示のことに相当し、柄ボタン５０１４であれば、柄部５０１２に対して動作（上下動）する様子を描写した表示のことに相当する）のことである。

【１７２２】

このような構成であっても、柄部５０１２及び柄ボタン５０１４のいずれに対して操作機会が付与されているのかをその有効期間内で瞬時に認識することは困難である。ただし、動的表示（動画）として認識できるだけの所定時間が経過したときには、柄摸画像ＴＭＧには操作時の挙動が動的表示として現れているのに、ボタン摸画像ＢＭＧには操作時の挙動が動的表示として現れていないことに気付くようになることから、柄部５０１２及び柄ボタン５０１４のいずれに対して操作機会が付与されているのかを認識することができるようになる。そして、期待度の高い側の操作受け部（柄部５０１２）に対して操作受付が許容されていることを遊技者が認識するようになると、高揚感のなかで柄部５０１２に対する操作を行うこととなり、遊技興趣を著しく向上させることができるようになる。

【１７２３】

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、柄部５０１２に対して操作機会が付与される有効期間（操作受付演出）において「柄摸画像ＴＭＧ」及び「ボタン摸画像ＢＭＧ」を表示する場合も、それら摸画像を、それらの周縁を装飾する周縁装飾画像ＳＳＧと一体化された「一体化摸画像」として表示することで、操作受付演出（有効期間）が発生したときの遊技興趣の向上を図るようにしている。このような一体化摸画像としての機能や変形例については、基本的には上述した通りである。例えば、図１４４～図１５６に示した一体化摸画像ＩＧが、「ボタン摸画像ＢＭＧ」に加えて、「柄摸画像ＴＭＧ」をさらに表示（包含）するようものとして表示されるようにしてもよい。

【１７２４】

ただし、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、「ボタン摸画像ＢＭＧ」と「柄摸画像ＴＭＧ」とについては、刀装飾体５００１の少なくとも一部を摸した「複合摸画像ＨＭＧ」として表示するようにしており、該「複合摸画像ＨＭＧ」を、その周縁を装飾する周縁装飾画像ＳＳＧと一体化された「一体化摸画像ＩＧ」として表示するようにしている。

【１７２５】

図１５７は、柄部５０１２に対して操作受付演出（有効期間）が発生したときに表示される「一体化摸画像ＩＧ」について、その一例を示す図である。

【１７２６】

同図１５７（ａ）～（ｄ）に示されるように、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、柄部５０１２に対して操作機会が付与される特定の操作受付演出（有効期間）を発生

させる場合、演出表示装置１６００においては、該柄部５０１２を摸した「柄摸画像ＴＭＧ」を「ボタン摸画像ＢＭＧ」と一体化された「複合摸画像ＨＭＧ」にした上で、該「複合摸画像ＨＭＧ」が、その周縁を装飾する周縁装飾画像ＳＳＧと一体化した一体化摸画像ＩＧｅ～ＩＧｈとして表示される。図１５７（ａ）～（ｄ）に示される例では、「柄摸画像ＴＭＧ」や「ボタン摸画像ＢＭＧ」、「周縁装飾画像ＳＳＧ」については画像データとして個別に用意されておらず、それらが一体化された１つの画像データ（一体化摸画像ＩＧｅ～ＩＧｈ）として表示されるようになっている。また、一体化摸画像ＩＧｅ～ＩＧｈが表示されるときには、「押し込め」や「左下矢印」などの操作促進表示も併せて表示されるが、説明の便宜上、ここでは割愛する。

【１７２７】

この実施の形態にかかるパチンコ機１では、柄部５０１２に対して操作機会が付与される特定の操作受付演出（有効期間）で操作が受け付けられたときに実行する操作後演出として「相対的に期待度の低い第一演出態様」と「相対的に期待度の高い第二演出態様」とを含めた複数の演出態様が用意されており、大当り判定（演出判定）の結果に基づいてそれら演出態様のいずれかを実行するものとなっている。この点、図１５７（ａ）～（ｄ）に示す例では、

・特定の操作受付演出（有効期間）において図１５７（ａ）に示される態様（一体化摸画像ＩＧｅ）が現れたときよりも、図１５７（ｂ）に示される態様（一体化摸画像ＩＧｆ）が現れたときのほうが操作後演出として「相対的に期待度の高い第二演出態様」の出現割合が高くなるようになっており、

・特定の操作受付演出（有効期間）において図１５７（ｂ）に示される態様（一体化摸画像ＩＧｆ）が現れたときよりも、図１５７（ｃ）に示される態様（一体化摸画像ＩＧｇ）が現れたときのほうが操作後演出として「相対的に期待度の高い第二演出態様」の出現割合が高くなるようになっており、

・特定の操作受付演出（有効期間）において図１５７（ｃ）に示される態様（一体化摸画像ＩＧｇ）が現れたときよりも、図１５７（ｄ）に示される態様（一体化摸画像ＩＧｈ）が現れたときのほうが操作後演出として「相対的に期待度の高い第二演出態様」の出現割合が高くなる

といった関係性が成立するように、大当り判定（演出判定）の結果に基づいて一体化摸画像ＩＧｅ～ＩＧｆのいずれかを表示するようにしている。

【１７２８】

一体化摸画像ＩＧｅ～ＩＧｈとして示した４つの態様についてはこれらの全てを必ずしも用意しなくてもよい。少なくとも２つの態様を用意するだけでも操作後演出としての期待度を有効期間内において示唆することは可能である。また、上記４つの態様（一体化摸画像ＩＧｅ～ＩＧｈ）とは異なる態様をさらに用意し、それら用意した態様のいずれかを表示するようにしてもよい。

【１７２９】

このように、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、

・遊技者による操作によって変位する操作受け部（柄部５０１２）、及びその周縁に設けられる周縁装飾部（鞘部５０２０など）を有する操作手段（刀装飾体５００１）と、

・操作受け部（柄部５０１２）を摸した摸画像（柄摸画像ＴＭＧ）を、該摸画像の周縁を装飾する周縁装飾画像と一体化された一体化摸画像ＩＧｅ～ＩＧｈとして表示する一体化摸画像表示手段と、

・一体化摸画像が表示されているときに遊技者による操作が行われて操作受け部（柄部５０１２）に所定変位が生じると表示変化（操作後演出）を生じさせうる操作受付実行手段と

を備えており、一体化摸画像は、複数態様（一体化摸画像ＩＧｅ～ＩＧｈ）のいずれかで表示されうるものとなっている。

【１７３０】

図１５７（ａ）～（ｄ）に示される「一体化摸画像」についての詳細を、それら態様（

一体化摸画像ＩＧｅ～ＩＧｈ）の別に説明する。
【１７３１】
まず、図１５７（ａ）に示される「一体化摸画像ＩＧｅ」は、柄摸画像ＴＭＧｅ及びボタン摸画像ＢＭＧｅ（複合摸画像ＨＭＧｅ）と、その周縁を装飾する通常周縁装飾画像ＳＳＧｅとを有して構成されている。ただし、「一体化摸画像ＩＧｅ」にあっては、柄摸画像ＴＭＧｅ及びボタン摸画像ＢＭＧｅ（複合摸画像ＨＭＧｅ）が「操作機会の付与される対象である柄部５０１２を摸した画像」及び「操作機会の付与される対象でない柄ボタン５０１４を摸した画像」が一体化された画像として表示されるものであるのに対し、通常周縁装飾画像ＳＳＧｅは、「操作機会の付与される対象である柄部５０１２の周縁に実際に設けられる周縁装飾部（鞘部５０２０など）を摸していない。この例にかかる通常周縁装飾画像ＳＳＧｅでは、周縁装飾部（鞘部５０２０など）の一部を摸するに留まっており、当該画像ＳＳＧｅのうち多くの部分は、演出表示装置１６００での表示演出上における仮想的な装飾として柄摸画像ＴＭＧｅ（複合摸画像ＨＭＧｅ）の周縁を装飾するものとなっている。
【１７３２】
図１５７（ａ）に示される「一体化摸画像ＩＧｅ」にあって、通常周縁装飾画像ＳＳＧａは、柄摸画像ＴＭＧｅ（複合摸画像ＨＭＧｅ）を含むいくつかのお宝が収納されている宝箱として表現されており、上述の通り、これらの「お宝」や「宝箱」は、実在する周縁装飾部とは異なる形状であり且つ異なる装飾として表現されるものとなっている。
【１７３３】
この点、この実施の形態にかかる「一体化摸画像ＩＧｅ」では、このような通常周縁装飾画像ＳＳＧｅに対し、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域を設けることとしている。この例にかかるゲージ画像（所定画像）ＧＧも、該表示対象領域内での表示面積を時間経過に応じて減少させるように表示可能とされるものである。より具体的には、ゲージ画像（所定画像）ＧＧは、有効期間内で操作受付がなされないとき、予め定められた最大値の表示面積から、予め定められた最小値（「０」も含む）の表示面積になるまで時間経過に応じて減少するように表示される。
【１７３４】
図１５７（ａ）に示される通常周縁装飾画像ＳＳＧｅにおいては、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域を、当該通常周縁装飾画像ＳＳＧｅ内の他領域と区画する区画画像ＫＧが設けられている。この区画画像ＫＧに囲まれた領域が「ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域」として機能することとなる。この例では、お宝の１つであるネックレスが区画画像ＫＧとして表示されており、該ネックレス内で「ゲージ画像（所定画像）ＧＧ」が表示されるようになっている。ただし、該区画画像ＫＧについては必ずしも表示しなくてもよく、通常周縁装飾画像ＳＳＧａ内の所定範囲を「ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域」とするようにしてもよい。
【１７３５】
また、図１５７（ａ）に示されるように、演出表示装置１６００において「一体化摸画像ＩＧｅ」が表示される特定の操作受付演出（有効期間）が発生したときには、操作対象とされる柄部５０１２を、第１態様で発光（例えば、「一体化摸画像ＩＧｅ」内の柄摸画像ＴＭＧｅと同じ色（図１５７（ａ）では、例えば「青色」）で発光）させるようにしている。また、操作対象とされていない柄ボタン５０１４についても、第５態様で発光（例えば、「一体化摸画像ＩＧｅ」内のボタン摸画像ＢＭＧｅと同じ色（図１５７（ａ）では、例えば「青色」）で発光）させるようにしている。ここでは同じ色としているが、第１態様と第５態様とは異なる色としてもよい。
【１７３６】
これに対し、図１５７（ｂ）に示される「一体化摸画像ＩＧｆ」も、基本的には、上述した「一体化摸画像ＩＧｅ」と同じであり、柄摸画像ＴＭＧｆ及びボタン摸画像ＢＭＧｆ（複合摸画像ＨＭＧｆ）と、その周縁を装飾する周縁装飾画像ＳＳＧとが一体化された画像として構成されている。該「一体化摸画像ＩＧｆ」において、柄摸画像ＴＭＧｆ及びボ

タン摸画像ＢＭＧｆ（複合摸画像ＨＭＧｆ）に形状変化はない。ただし、周縁装飾画像ＳＳＧについては、上述した「通常周縁装飾画像ＳＳＧｅ」と宝箱これ自体は同じものとして表示されるが、その中身であるお宝の量や種別が増大している「第１特別周縁装飾画像ＳＳＧｆ」として表示されるものとなっている。お宝は、量や種別が増大しているのであり、ネックレス、宝剣、カップについては、「通常周縁装飾画像ＳＳＧｅ」の場合も表示されているものであり、共通するものである。

【１７３７】

また、図１５７（ｂ）に示される「一体化摸画像ＩＧｆ」では、お宝の量や種別が増大したことに伴って、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域である「ネックレス（区画画像ＫＧ）」の形状が変化しており、これによってゲージ画像ＧＧの表示態様が異なるようにされている。このような構成によれば、期待度の異なる複数態様のいずれで表示されるかによってゲージ画像ＧＧの表示対象領域としての形状が異なる（相似形でもない）ようになることから、その表示面積が減少されていくなかでどれだけの残り時間が残されているのかを認識し難くすることができるようになり、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【１７３８】

また、図１５７（ｂ）に示されるように、演出表示装置１６００において「一体化摸画像ＩＧｆ」が表示される特定の操作受付演出（有効期間）が発生したときは、操作対象とされる柄部５０１２を、第２態様で発光（例えば、「一体化摸画像ＩＧｆ」内の柄摸画像ＴＭＧｆと同じ色（図１５７（ｂ）では、例えば「緑色」）で発光）させるようにしている。また、操作対象とされていない柄ボタン５０１４についても、第６態様で発光（例えば、「一体化摸画像ＩＧｆ」内のボタン摸画像ＢＭＧｆと同じ色（図１５７（ｂ）では、例えば「緑色」）で発光）させるようにしている。ここでは同じ色としているが、第２態様と第６態様は異なる色としてもよい。

【１７３９】

一方、図１５７（ｃ）に示される「一体化摸画像ＩＧｇ」も、基本的には、上述した「一体化摸画像ＩＧｅ」と同じであり、柄摸画像ＴＭＧｇ及びボタン摸画像ＢＭＧｇ（複合摸画像ＨＭＧｇ）と、その周縁を装飾する周縁装飾画像ＳＳＧとが一体化された画像として構成されている。該「一体化摸画像ＩＧｇ」において、柄摸画像ＴＭＧｇ及びボタン摸画像ＢＭＧｇ（複合摸画像ＨＭＧｇ）に形状変化はない。ただし、周縁装飾画像ＳＳＧについては、上述した「通常周縁装飾画像ＳＳＧｅ」とお宝これ自体は同じものとして表示されるが、それらを収納する宝箱（の形状）が異なっている「第２特別周縁装飾画像ＳＳＧｇ」として表示されるものとなっている。

【１７４０】

ただし、「第２特別周縁装飾画像ＳＳＧｇ」も、以下の点においては「通常周縁装飾画像ＳＳＧｅ」や「第１特別周縁装飾画像ＳＳＧｆ」と同様である。

・「操作機会の付与される対象である柄部５０１２の周縁に実際に設けられる周縁装飾部（鞘部５０２０など）を摸しておらず、演出表示装置１６００での表示演出上における仮想的な装飾として柄摸画像ＴＭＧｇ（複合摸画像ＨＭＧｇ）の周縁を装飾する。

【１７４１】

また、図１５７（ｃ）に示されるように、演出表示装置１６００において「一体化摸画像ＩＧｇ」が表示される特定の操作受付演出（有効期間）が発生したときは、操作対象とされる柄部５０１２を、第３態様で発光（図１５７（ｃ）では、例えば、「一体化摸画像ＩＧｇ」内の柄摸画像ＴＭＧｇと同じ色（例えば「赤色」）で発光）させるようにしている。また、操作対象とされていない柄ボタン５０１４についても、第７態様で発光（例えば、「一体化摸画像ＩＧｇ」内のボタン摸画像ＢＭＧｇと同じ色（図１５７（ｃ）では、例えば「赤色」）で発光）させるようにしている。ここでは同じ色としているが、第３態様と第７態様は異なる色としてもよい。

【１７４２】

一方、図１５７（ｄ）に示される「一体化摸画像ＩＧｈ」も、基本的には、上述した「

一体化摸画像ＩＧｅ」と同じであり、柄摸画像ＴＭＧｈ及びボタン摸画像ＢＭＧｈ（複合摸画像ＨＭＧｈ）と、その周縁を装飾する周縁装飾画像ＳＳＧとが一体化された画像として構成されている。該「一体化摸画像ＩＧｈ」において、柄摸画像ＴＭＧｈ及びボタン摸画像ＢＭＧｈ（複合摸画像ＨＭＧｈ）に形状変化はない。ただし、周縁装飾画像ＳＳＧについては、上述した「通常周縁装飾画像ＳＳＧｅ」と比べて、お宝の量や種別が増大しており、且つそれらを収納する宝箱（の形状）も異なっている「第３特別周縁装飾画像ＳＳＧｈ」として表示されるものとなっている。

【１７４３】

また、この例にかかる「一体化摸画像ＩＧｈ」では、お宝の量や種別が増大したことに伴って、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域である「ネックレス（区画画像ＫＧ）」の形状が変化しており、これによってゲージ画像ＧＧの表示態様が異なるようにされている。

【１７４４】

ただし、「第３特別周縁装飾画像ＳＳＧｈ」も、以下の点においては「通常周縁装飾画像ＳＳＧｅ」などと同様である。

・「操作機会の付与される対象である柄部５０１２の周縁に実際に設けられる周縁装飾部（鞘部５０２０など）を摸しておらず、演出表示装置１６００での表示演出上における仮想的な装飾として柄摸画像ＴＭＧｈ（複合摸画像ＨＭＧｈ）の周縁を装飾する。

【１７４５】

すなわち、「一体化摸画像ＩＧｈ（図１５７（ｄ））」では、「一体化摸画像ＩＧｆ（図１５７（ｂ））」で用いられる「第１特別周縁装飾画像ＳＳＧｇ」内の一部（お宝）と、「一体化摸画像ＩＧｇ（図１５７（ｃ））」で用いられる「第２特別周縁装飾画像ＳＳＧｇ」内の一部（宝箱）とが組み合わさった画像として表示されるものとなっている。

【１７４６】

その一方で、周縁装飾画像ＳＳＧにおける一部領域では同じ装飾や形状が現れるようになっていることから、「一体化摸画像ＩＧｅ（図１５７（ａ））」が現れた場合と、「一体化摸画像ＩＧｈ（図１５７（ｄ））」が現れた場合とで、同じ操作後演出を対象とした特定の操作受付演出（有効期間）であることを示唆することができるようになる。

【１７４７】

また、図１５７（ｄ）に示されるように、演出表示装置１６００において「一体化摸画像ＩＧｈ」が表示される特定の操作受付演出（有効期間）が発生したときは、操作対象とされる柄部５０１２を、第４態様で発光（例えば、「一体化摸画像ＩＧｈ」内の柄摸画像ＴＭＧｈと同じ色（図１５７（ｄ）では、例えば「レインボー色」）で発光）させるようにしている。また、操作対象とされていない柄ボタン５０１４についても、第８態様で発光（例えば、「一体化摸画像ＩＧｈ」内のボタン摸画像ＢＭＧｈと同じ色（図１５７（ｄ）では、例えば「レインボー色」）で発光）させるようにしている。ここでは同じ色としているが、第４態様と第８態様は異なる色としてもよい。

【１７４８】

なお、図１５７（ａ）～（ｄ）に示した例では、いずれの態様であっても、柄摸画像ＴＭＧ及びボタン摸画像ＢＭＧ（複合摸画像ＨＭＧ）は同じ形状で表示されるようにしたが、お宝の量や種別が変化するのに合わせて（図１５７（ｂ），（ｄ））、若しくは宝箱が変化するのに合わせて（図１５７（ｃ），（ｄ））、柄摸画像ＴＭＧ及びボタン摸画像ＢＭＧ（複合摸画像ＨＭＧ）の形状を異ならせるようにしてもよい。

【１７４９】

また、図１５７（ａ）～（ｄ）に示した例では、各態様において、柄摸画像ＴＭＧ及びボタン摸画像ＢＭＧ（複合摸画像ＨＭＧ）が異なる色で表示されるようにしたが、同じ色で表示されるようにしてもよい。

【１７５０】

柄ボタン５０１４を摸したボタン摸画像ＢＭＧを表示する場合、図１４４（ａ）～（ｄ）に示した例では、該ボタン摸画像ＢＭＧに対して周縁装飾画像ＳＳＧａ，ｂを一体化させて表示するようにした。この点、図１５７（ａ）～（ｄ）に示した例においても、柄ボ

タン５０１４を摸したボタン摸画像ＢＭＧを表示するが、周縁装飾画像ＳＳＧａ，ｂについてはこれを表示しないようにしている。すなわち、周縁装飾画像については、演出表示装置１６００での表示演出上における仮想的な装飾として表示しているからこそ、図１４４（ａ）～（ｄ）に示した例の場合と、図１５７（ａ）～（ｄ）に示した例の場合とで全く異なる画像として表示されるようにすることが可能であり、これによって多彩な演出性を提供することができるようになる。

【１７５１】

その他、図１５７（ａ）～（ｄ）に示した例にかかる構成のうち、図１４４（ａ）～（ｄ）に示した例と同じ機能を有する部分については、図１４４（ａ）～（ｄ）を参照して上述した各種の作用効果と同じ作用効果が奏されることは言うまでもない。また、図１５７（ａ）～（ｄ）に示した例においては、図１４４（ａ）～（ｄ）に示した例に対する上述した変形例や演出例についてはこれらを適宜に採用可能である。

【１７５２】

また、図１５７に示した態様で一体化摸画像ＩＧが表示される有効期間においても、図１４４に示した態様で一体化摸画像ＩＧが表示される有効期間と同様、その有効期間内では上述した「特定画像ＴＧ」が表示されるようになっている。

【１７５３】

ただし、図１４４に示した態様で一体化摸画像ＩＧが表示される有効期間（複数の有効期間）では、その有効期間の種別（操作後表示や操作後音出力としての種別や、前兆演出の種別など）に応じて、「特定画像ＴＧ」が表示される場合と、「特定画像ＴＧ」が表示されない場合とがあるようにしているのに対し、図１５７に示した態様で一体化摸画像ＩＧが表示される有効期間（複数の有効期間）では、その有効期間の種別（操作後表示や操作後音出力としての種別や、前兆演出の種別など）にかかわらず、「特定画像ＴＧ」が必ず表示されるようになっている。

【１７５４】

すなわち、図１５７に示した態様で一体化摸画像ＩＧが表示される有効期間（複数の有効期間）には、図１５１～図１５５に示した「ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない状態」を演出として発生させる有効期間が含まれていない。したがって、残り時間がどれだけ残されているのかを明確にする上で「特定画像ＴＧ」を表示することが望ましい。「特定画像ＴＧ」を表示する場合、ゲージ画像ＧＧについてはこれを必ずしも表示しなくてもよい。

【１７５５】

図１５７に示した態様で一体化摸画像ＩＧが表示されるときの「特定画像ＴＧ」については、図１４５で示した態様で表示するようにしてもよいし、図１４６で示した態様で表示するようにしてもよい。

【１７５６】

また、図１５７に示した例では、柄部５０１２を原位置から特定位置へと移動させた状態で柄部５０１２に対して操作機会を付与しており、これによって特定位置から原位置への移動操作（納刀操作）が許容されるようにしている。ただし、柄部５０１２に対して操作機会を付与する場合、柄部５０１２を原位置から特定位置へと必ずしも移動させなくてもよい。例えば、柄部５０１２が原位置にある状態で柄部５０１２に対して操作機会を付与し、これによって原位置から特定位置への移動操作（抜刀操作）が許容されるようにしてもよい。

【１７５７】

図１５８は、図１５７に示した態様で一体化摸画像ＩＧが表示されるときの演出（操作受付演出）についてその一例を示す図である。

【１７５８】

図１５８（ａ）は、通常遊技状態において、保留数が０の状態で装飾図柄ＳＺ（特別図柄）の変動表示が大当り判定の結果に応じた特定の演出パターン（変動パターン）で演出表示装置１６００にて行われている演出状況において、演出表示装置１６００にて前兆演

出（特定表示ＴＨ３）にかかる表示が開始された演出状況を示している。この演出パターンは、図１４７～図１５０に示した演出パターンと同じであってもよいし、異なるものであってもよい。同じ演出パターンであるときは、図１４７～図１５０に示した有効期間（操作受付演出）と、図１５８に示した有効期間とを、演出パターン内の第１タイミングと第２タイミングとでそれぞれ発生させるようにしてもよいし、演出判定の結果に基づいてそれら有効期間（操作受付演出）のいずれか一方のみを演出パターン内の所定タイミングで発生させるようにしてもよい。

【１７５９】

この例にかかる前兆演出（特定表示ＴＨ３）も、操作受付が許容される有効期間の発生タイミングの前後に跨るかたちで実行されるものとなっており、この時点では、柄部５０１２に対する操作受付（演出受付）は許容されておらず有効期間が発生していない状態にある。

【１７６０】

この点、この例にかかる前兆演出（特定表示ＴＨ３）は、一体化摸画像ＩＧこれ自体の表示（宝箱の蓋部分による動的表示）によって行われるようになっている。図１４８（ａ）に示される時点では、一体化摸画像ＩＧの周縁装飾画像ＳＳＧが表現する宝箱が、「閉じた態様」として表示されており、これによって柄摸画像ＴＭＧｅ（複合摸画像ＨＭＧｅ）を含むいくつかのお宝が（宝箱の蓋部分である特定表示ＴＨ３によって）画像として表示されず、視認できない状態（若しくは視認困難な状態）とされている。

【１７６１】

また、図１５８（ａ）に示されるタイミングにおいては、一体化摸画像ＩＧの周縁装飾画像ＳＳＧが表現する宝箱が、図１５７（ａ），（ｂ）で示した相対的に期待度の低い態様と、図１５７（ｃ），（ｄ）で示した相対的に期待度の高い態様とのいずれで表示されるかについての演出性を提供するものとなっており、図中では、期待度の低い態様（図１５７（ａ），（ｂ））で表示された場合を例示している。これら態様のいずれを表示するかについては、大当り判定（演出判定）の結果に基づいて選択される。なお、期待度の高い態様で宝箱が表示された場合については、説明を割愛するが、以下に説明する「期待度の低い態様で宝箱が表示された場合」と同じ態様でこれ以降の演出進展が行われることとなる。

【１７６２】

図１５８（ｂ）は、図１５８（ａ）に示した前兆演出が進展していくなかで（宝箱の蓋部分（特定表示ＴＨ３）が開放されて「お宝」と重なって表示される領域が時間経過に応じて縮小していくなかで）、「お宝」では、宝箱の蓋部分（特定表示ＴＨ３）と重ならない部分が徐々に広がっていき、該部分が視認良好な状態で表示されている状況を示している。

【１７６３】

すなわち、図１５８（ａ）に示される前兆演出が進展すると、特定タイミングが到来して柄部５０１２に対する有効期間が発生するようになる。該有効期間が発生すると、図１５８（ｂ）に示されるように、操作対象である柄部５０１２がアクチュエータ（モータ）からの駆動力によって「特定位置」への移動を開始する。また上述の通り、操作対象である「柄部５０１２」と操作対象でない「柄ボタン５０１４」との両方が所定態様（青、緑、赤、レインボーなど）での発光を開始するようになる。

【１７６４】

ただし、このような発光が開始される時点では、図１５８（ａ）に示した前兆演出（特定表示ＴＨ３）は実行途中の段階にある。より具体的には、図１５８（ｂ）に示されるように、一体化摸画像ＩＧは、その宝箱の蓋部分（特定表示ＴＨ３）が「閉じた態様（全閉）」から「開けられた態様（全開）」への変化をしている様子を描写する状態となっている。したがって、図１５８（ｂ）に示される時点で、ゲージ画像（所定画像）ＧＧ及び特定画像ＴＧの少なくとも一部は、「その前側にあるように描写（表現）される前兆演出（特定表示ＴＨ３）」によって視認できない（または、視認困難である）が、「ゲージ画像

（所定画像）ＧＧ」の表示面積の減少は既に開始（進行）されており、「特定画像ＴＧ」の変位も既に開始（進行）されている状況にある。この例では、特定画像ＴＧについては、その全体が前兆演出（特定表示ＴＨ）と重なっており、画像として表示されないようにされている。

【１７６５】

このような構成によれば、有効期間の発生タイミング（特定タイミング）に跨るかたちで前兆演出（特定表示ＴＨ３にかかる表示）が行われるようになり、該有効期間が発生してからの所定時間は、前兆演出（特定表示ＴＨ３）によって一体化摸画像ＩＧの少なくとも一部が視認できないか、視認し難いようにされることとなる。すなわちこの場合、一体化摸画像ＩＧ（柄摸画像ＴＭＧ及びボタン摸画像ＢＭＧ（複合摸画像ＨＭＧ）や、周縁装飾画像ＳＳＧ、特定画像ＴＧなど）の全貌が有効期間内で徐々に露わにされていくようになることから、当該一体化摸画像ＩＧの態様によって示唆される期待度（周縁装飾画像の態様）や操作対象（柄摸画像の態様）がいずれであるのかについての面白さを、有効期間が開始されて以降の所定時間にわたって維持することができるようになる。

【１７６６】

すなわち、図１５８（ｂ）に示されるタイミングでは、宝箱の中身である「お宝」が、その量や種別が少ない態様（図１５７（ａ）に示した相対的に期待度の低い態様）で表示される場合と、その量や種別が多い態様（図１５７（ｂ）に示した相対的に期待度の高い態様）で表示される場合とが少なくともあるようになっており、それら態様のいずれで表示されるかについての演出性を提供するものとなっている。この点、図１５８（ｂ）に示される例では、宝箱の中身である「お宝」が、その量や種別が多い態様（期待度の高い態様）で表示されることを認識可能な状態とされている。また、図１５８（ｂ）に示される例では、「特定画像ＴＧ」が視認し難い状態とされていることから、有効期間が開始された時点で「特定画像ＴＧ」がそもそも表示されるタイプ（図１４６を参照）であるのか、それとも有効期間が開始された時点では「特定画像ＴＧ」が表示されずそれ以降に徐々に現れるタイプ（図１４５を参照）であるのかを見分け難くするようにしている。すなわち、図１４６に示したタイプである場合には、「特定画像ＴＧ」がゲージ画像（所定画像）ＧＧとして機能し得ないものであることを見抜かれ易いことから、図１４６に示したタイプを採用したときに、上述した態様で前兆演出を実行することは遊技興趣の低下を抑制する上で特に有効であると言える。なお、期待度の低い態様で「お宝」が表示された場合については、説明を割愛するが、以下に説明する「期待度の高い態様で「お宝」が表示された場合」と同じ態様でこれ以降の演出進展が行われることとなる。

【１７６７】

図１５８（ｃ）は、図１５８（ｂ）に示した前兆演出（特定表示ＴＨ３にかかる表示）がさらに進展した結果、該一体化摸画像ＩＧ（若しくは、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域）と重なる部分（特定表示ＴＨ３が「お宝」よりも前方側にあるように描写される部分）がなくなった状況を示している。ただしこの例では、特定表示ＴＨ３については非表示にせず、一体化摸画像ＩＧが表示されている間はその表示を維持するものとなっており、これによって有効期間が開始するよりも前の時点から終了するまでの時点までにわたって一の演出性を提供することができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【１７６８】

同図１５８（ｃ）に示されるように、一体化摸画像ＩＧのお宝（若しくは、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域）の全体が視認良好な状況になった時点では、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積は既に減少しており、「特定画像ＴＧ」の変位も既に開始されている状況にある（ここでは、「特定画像ＴＧ」の全体が出現し終わっている状況にある）。すなわちこの場合、「特定画像ＴＧ」も「ゲージ画像（所定画像）ＧＧ」の一部であるように見えることから、ゲージ画像（所定画像）ＧＧにかかる実際の表示面積よりも多くの表示面積が残されており、それほど表示面積が減少していないかのように思わせることが可能である。これにより、前兆演出（特定表示ＴＨである蓋部分を開放状態にする演出）が終

了したときにゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が既に減少していることによる遊技興趣の低下を抑制することが期待できるようになる。この例にかかる「特定画像ＴＧ」は、ゲージ画像ＧＧの末端部またはその近傍で変位する「光」を表現した画像として表示されている。

【１７６９】

また、この例では、同図１５８（ｃ）に示されるように、一体化摸画像ＩＧのうち柄摸画像ＴＭＧは動的表示（柄部５０１２がその可動範囲で変位する様子を描写する表示）されるが、ボタン摸画像ＢＭＧは動的表示（柄ボタン５０１４がその可動範囲で変位する様子を描写する表示）されないことは上述した通りである。

【１７７０】

図１５８（ｄ）は、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積が最小値（ここでは、「０」）になるまで操作受付がなされず、有効期間（設定時間）が終了するとき（若しくは、有効期間が終了する直前）の演出表示装置１６００において現れている画像例を示している。同図１５８（ｄ）に示される画像が現れている時点では、操作受付が時間的に辛うじて許容される状態にあることを想定しているが、該画面が現れている状態において操作受付が既に許容されなくなっているようにしてもよい。ただしこの場合、該時点において柄部５０１２及び柄ボタン５０１４は各発光を既に終了している状態にされることとなる。またこの場合、「押し込め！」や「左下矢印」などの画像については非表示にするようにしてもよい。いずれにせよ、「特定画像ＴＧ」は、有効期間が終了する時点においても少なくとも一部（全部でもよい）が表示されるものとなっている。

【１７７１】

有効期間が終了すると、柄部５０１２の発光及び柄ボタン５０１４の発光はいずれも終了される。この点、柄部５０１２に対して操作機会が付与される有効期間では、当該期間内で遊技者による操作が行われずとも、該操作が行われたときと同じ操作後表示や操作後音出力が行われる（図１５８（ｅ）を参照）。これは、上述した第１の有効期間内で機能する自動受付（図１４７（ｅ），（ｆ）など）と同じものである。

【１７７２】

このような構成（自動受付演出）によれば、有効期間が終了した（操作受付が許容されなくなった）直後に遊技者による操作が行われた事態が発生した場合であっても、操作後表示や操作後音出力が行われる直前においても「特定画像ＴＧ」が表示されるようになることから、遊技者による操作が間に合ってこれに伴う操作受付が生じたことに応じて操作後表示や操作後音出力が開始されたかのように見せることができるようになる。特に、このような態様で前兆演出（前表示）が行われる場合、一体化摸画像ＩＧ（若しくは、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域）の全貌が視認良好とされる頃には、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積は既に減少しており、「特定画像ＴＧ」の変位も既に開始されている状況にある。すなわちこの場合、遊技者による操作が間に合わなくなる事態が発生する可能性も高くなると思われることから、有効期間内で遊技者による操作がなくても「特定画像ＴＧ」を表示した状態で操作後表示や操作後音出力を行うようにすることは、遊技興趣の低下を抑制する上で有効であると言える。またこの例では、有効期間の発生に合わせて操作機会が付与されない側の柄ボタン５０１４を発光状態にするようにしており、柄部５０１２及び柄ボタン５０１４のいずれに対して操作機会が付与されたのかを認識し難くするようにしている。すなわちこの場合、有効期間内での操作が間に合わなくなる可能性が高くなることから、操作が間に合わなくなったときの遊技興趣の低下を抑制する上で有効であると言える。

【１７７３】

なお、図１５８に示した態様での演出進展については、図１４５に示した態様で「特定画像ＴＧ」を表示する場合と、図１４６に示した態様で「特定画像ＴＧ」を表示する場合とのいずれに対して適用するようにしてもよい。

【１７７４】

また、図１５８に示した例では、前兆演出（特定表示ＴＨ）と一体化摸画像ＩＧとを別

レイヤーで表示し、該前兆演出（特定表示ＴＨ）を優先表示させることによって同図１４７に現れる態様での演出進展を実現することとした。ただし、必ずしもこれに限られず、例えば、同図１５８に現れる態様での演出進展を１つの動画データとして記憶しておき、該動画データを再生することによってこれを実現するようにしてもよい。

【１７７５】

図１５８に示した例では、一体化摸画像ＩＧとして、図１５７（ｂ）に示した態様（一体化摸画像ＩＧａ）を出現させることとした。ただし上述の通り、大当り判定（演出判定）の結果に基づいて複数態様（図１５７（ａ）～（ｄ）に示した態様）のいずれかで一体化摸画像ＩＧを出現させるようにしてもよい。

【１７７６】

図１５８に示した例によれば、まず、有効期間の発生に先立って、一体化摸画像ＩＧの一部である宝箱が表示されるときに、該宝箱が「期待度の高い態様」と「期待度の低い態様」とのいずれで表示されるかについての第１の演出性が提供されるようになる。また、有効期間が発生した後は、一体化摸画像ＩＧの宝箱が徐々に開かれる描写がなされるなかで「お宝」が「期待度の高い態様」と「期待度の低い態様」とのいずれで表示されるかについての第２の演出性が提供されるようになる。すなわちこの場合、有効期間の発生に跨るかたちで行われる段階的な演出（第１の演出性、第２の演出性）によって期待度がそれぞれ示唆されるようになることから、有効期間が発生する前から発生した後までの期間における遊技興趣を好適に向上させることが期待されるようになる。

【１７７７】

また、このような段階的な演出を、一体化摸画像ＩＧこれ自体の描写（宝箱の蓋部分にかかる描写）によって実現することとしたことから、他の画像（図１４７で示した特定表示ＴＨなど）に邪魔されることによって一体化摸画像ＩＧの視認性を奪うようにする場合よりもストレスを感じることが少なくなり、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。ただし、図１５８に示した例においても、図１４９と同じ態様で前兆演出を行うようにしてもよい。また、図１４９に示した例において、図１５８と同じ態様で前兆演出を行うようにしてもよい。

【１７７８】

図１５８では、第１の演出条件が満たされたときに、操作対象を摸した摸画像を、ゲージ画像の表示対象領域を含む「周縁装飾画像（第１装飾画像）」と一体化した一体化摸画像として表示する場合について、その演出進展にかかる例（第１操作受付許容期間）を説明した。これに対し、図１５９及び図１６０では、第２の演出条件が満たされたときに、操作対象を摸した摸画像を、「ゲージ画像の表示対象領域を含む周縁装飾画像（第１装飾画像）と一体化されない画像」として表示する場合について、その演出進展にかかる例（第２操作受付許容期間）を説明するものである。図１５８に示した例と図１５９及び図１６０に示される例とでは必ずしも同じ操作対象に対して操作機会を付与するものでなくてもよいが、同じ操作対象に対して操作機会を付与するのであれば、操作対象を摸した摸画像これ自体は同じ画像（相似形を含む）として表示されるようにすることが望ましい。

【１７７９】

ここで、操作対象を摸した摸画像が、「ゲージ画像の表示対象領域を含む周縁装飾画像と一体化されない画像」として表示される態様としては、例えば、操作対象を摸した摸画像が「周縁装飾画像とそもそも一体化されずこれ単体の画像」として表示される態様や、操作対象を摸した摸画像が「ゲージ画像の表示対象領域を含まない周縁装飾画像と一体化される画像」として表示される態様などを採用可能である。このような構成によれば、有効期間が発生するとき、操作対象を摸した摸画像が一の画像として表示されるときにその画像内にゲージ画像が表示される場合と、操作対象を摸した摸画像が一の画像として表示されるときにその画像内にゲージ画像が表示されない場合とがあるようになることから、有効期間中における緊張感を好適に維持することができるようになる。

【１７８０】

以下に説明する例では、操作対象を摸した摸画像が「ゲージ画像の表示対象領域を含ま

ない周縁装飾画像と一体化される画像」として表示される場合についての表示例を示している。

【１７８１】

まず、図１５９（ａ）は、通常遊技状態において、保留数が０の状態で装飾図柄ＳＺ（特別図柄）の変動表示が大当り判定の結果に応じた特定の演出パターン（変動パターン）で演出表示装置１６００にて行われている演出状況において、演出表示装置１６００にて前兆演出（特定表示ＴＨ３）にかかる表示が開始された演出状況を示している。この演出パターンは、図１４７～図１５０や、図１５８に示した演出パターンと同じであってもよいし、異なるものであってもよい。同じ演出パターンであるときは、一の演出パターン内の第１タイミングと第２タイミングとでそれぞれ発生させるようにしてもよいし、演出判定の結果に基づいてそれら有効期間（操作受付演出）のいずれか一方のみを演出パターン内の所定タイミングで発生させるようにしてもよい。

【１７８２】

この例では、図１５９（ａ），（ｂ）に示される状況は、図１５８（ａ），（ｂ）に示した状況と基本的に同じであり、同じ構成については説明を割愛する。ただし、図１５９（ｂ）に示される状況において一部が視認可能とされている「お宝（第２装飾画像）」は、図１５８（ｂ）に示される状況において一部が視認可能とされている「お宝（第１装飾画像）」と異なる内容のものとなっている。すなわち上述の通り、この例にかかる「操作対象を摸した摸画像」は、「ゲージ画像の表示対象領域を含まない周縁装飾画像と一体化される画像」として表示されるものであるが、該「ゲージ画像の表示対象領域を含まない周縁装飾画像」については、上述した「ゲージ画像の表示対象領域を含む周縁装飾画像」と同じ画像として表示される部分と異なる画像として表示される部分とがあるものとなっている。

【１７８３】

より具体的には、図１５９（ｃ）に示されるように、この例にかかる周縁装飾画像ＳＳＧの「お宝（第２装飾画像）」は、「聖杯」を含んでいる点については図１５８に示した「お宝（第１装飾画像）」と同様である。ただし、この例にかかる周縁装飾画像ＳＳＧの「お宝」では、図１５８に示される「金の延べ棒」と「ネックレス（ゲージ画像ＧＧの表示対象領域）」が表示されておらず、これに代えて金貨が詰め込まれている画像が表示されている。図１５９（ｃ）に示される宝箱は、図１５８（ｃ）に示される宝箱と同じであり、該宝箱が、図１５７に示した複数態様のいずれかで表示される点も同じである。

【１７８４】

このような構成によれば、特定表示ＴＨ３が「お宝（周縁装飾画像ＳＳＧ）」よりも前方側にあるように描写される部分がなくなった状況（図１５９（ｃ））になったとしても、その「お宝（周縁装飾画像ＳＳＧ）」内でゲージ画像ＧＧが表示されていることはなくなるようになる。すなわちこの場合、特定表示ＴＨ３によって「お宝（周縁装飾画像ＳＳＧ）」が徐々に視認良好とされていくなかで、ゲージ画像ＧＧを見付けようとしてもこれを見付けることはできないことから、あとどれだけの時間が残されているかについての緊張感を好適に維持することができるようになる。

【１７８５】

特に、この例にかかる周縁装飾画像ＳＳＧ（お宝）では、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域である「ネックレス」が表示されないとは言え、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域である「ネックレス」が表示される場合（図１５７（ｃ））と同じ画像（聖杯など）をあえて含むものとして表示することとしている。すなわちこの場合、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域である「ネックレス」もどこかに表示されているかのように思わせることが可能であり、これによってゲージ画像ＧＧの表示対象領域である「ネックレス」を探した挙句、どこにもこれが表示されていないことを認識した時点では、有効期間が発生してからある程度の時間が既に経過している状況にあるようになることから、有効期間中における緊張感を好適に維持することができるようになる。

【１７８６】

また、この例では、図１５９（ｂ）～（ｄ）に示されるように、操作対象を摸した柄摸画像ＴＭＧが周縁装飾画像ＳＳＧと一体化した一体化摸画像ＩＧこれ自体に、ゲージ画像の表示対象領域が設けられないことはもとより、当該一体化摸画像ＩＧとは別の画像としてゲージ画像の表示対象領域が表示されることもないようになっている。すなわちこの場合、ゲージ画像が表示されず、有効期間の残り時間があとどれだけ残されているかを認識し難くなることから、有効期間中における緊張感を好適に維持することができるようになる。なお、ゲージ画像の表示対象領域については必ずしも表示されないようにしなくてもよく、例えば、一体化摸画像ＩＧとは別の画像としてゲージ画像を表示し、その表示面積を時間経過に応じて減少させるようにしてもよい。

【１７８７】

図１５９（ｄ）は、有効期間に対する設定時間が経過し終わって該有効期間が今まさに終了されようとしているときの演出表示装置１６００において現れている画像例を示している。上述の通り、この例では、ゲージ画像は表示されない。したがって、同図１５９（ｄ）に示されるように、有効期間が今まさに終了されようとしている状況にあることは何ら示唆されず、遊技者側としては、該画像を目視したとしても該状況にあることを認識できない。

【１７８８】

ただし、この例にかかる有効期間においても、操作対象とされている柄摸画像ＴＭＧでは、柄部５０１２がその可動範囲で往復動（原位置から特定位置までの往復動）する様子を描写する表示（動的表示）が行われている。この点、この例にかかる有効期間は、当該期間発生してから上記往復動がＮ回（Ｎは、整数でなくてもよい）繰り返されたときに終了されるようになっていることから、柄摸画像ＴＭＧによる動的表示を注視し続けるようにすれば、有効期間としての残り時間があとどれだけ（往復動何回分）残されているのかを認識することは可能となっている。

【１７８９】

なお、この例にかかる有効期間においても、図１５９（ｃ），（ｄ）に示されるように、ボタン摸画像ＢＭＧでは、柄ボタン５０１４がその可動範囲で往復動する様子を描写する表示（動的表示）は行われない。この点、ゲージ画像の表示対象領域が表示されない当該有効期間においては、このような動的表示が行われない側の摸画像に対応した操作受け部（ここでは、柄ボタン５０１４）を操作した場合であっても、該操作受付に応じた操作後表示や操作後音出力を行うようにしてもよい。

【１７９０】

すなわち、この例にかかる有効期間では、ゲージ画像が表示されておらず残り時間を認識し難いことによって遊技者が慌てて操作してしまい、その結果として動的表示していない側の操作受け部を操作する可能性が高くなると想定されることから、動的表示していない側の操作受け部が操作された場合であっても、図１５８に示した場合とは異なり、操作後表示や操作後音出力を行うようにすることが遊技興趣の低下を抑制する上で望ましい。この場合における操作後表示や操作後音出力としては、例えば、「柄ボタンではなく、柄部を押し込むのだ！」といった表示や音出力などを挙げることができる。したがって、動的表示していない側の操作受け部が操作されてこれに応じた操作後表示や操作後音出力が行われた場合であっても、当該有効期間を終了させたりその設定時間がリセットされたりするようなことはせず、柄摸画像ＴＭＧについても、その動的表示を止めることなく継続させるようにすることが望ましい。こうして継続された有効期間内で柄部５０１２が操作されたときはこれに応じた操作後表示や操作後音出力が行われることとなる（図１６０（ｈ）を参照）。この場合における操作後表示や操作後音出力は、動的表示していない側の操作受け部が操作されたときに現れる操作後表示や操作後音出力（例えば、「柄ボタンではなく、柄部を押し込むのだ！」といった内容）とは異なる内容のものであることは言うまでもない。ただし、「当該有効期間内で、動的表示していないボタン摸画像ＢＭＧに応じた操作受け部（柄ボタン５０１４）が操作されることなく、動的表示している柄摸画像ＴＭＧに応じた操作受け部（柄部５０１２）が操作されたときの操作後表示や操作後音出

力（例えば、「おめでとう！」など）」と、「当該有効期間内で、動的表示していないボタン摸画像ＢＭＧに応じた操作受け部（柄ボタン５０１４）が操作された後、動的表示している柄摸画像ＴＭＧに応じた操作受け部（柄部５０１２）がさらに操作されたときの操作後表示や操作後音出力（例えば、「間に合って良かった、おめでとう！」など）とでは、互いに異なる内容として実行されるようにすることが、遊技興趣の向上を図る上で望ましい。

【１７９１】

図１６０（ｅ）は、この例にかかる有効期間に対して設定されている時間（設定時間）内で操作受付がなされなかったときの演出表示装置１６００において現れる画像例を示している。

【１７９２】

すなわち、この例にかかる有効期間では、操作受付がなされないままでその設定時間が経過する場合（図１５９（ｄ），（ｅ））、当該有効期間内で柄部５０１２に対して操作受付がなされたときと同じ操作後表示や操作後音出力が実行（自動受付演出が機能）されることはないようになっている。

【１７９３】

しかしながら、この例では、一体化摸画像ＩＧ内にゲージ画像ＧＧが表示されず、さらには別の画像としてゲージ画像ＧＧが表示されることもないようにしていることから、遊技者側としては、操作する意図があったにもかかわらず操作できずに当該有効期間が終了する事態が発生しかねず、遊技興趣が低下する懸念がある。そこで、この例では、遊技者による操作が行われることなく有効期間が終了した後は、特定条件（例えば、図柄停止や、図柄停止する１０秒前に達していないなど）が満たされていない間、当該有効期間内で操作機会が付与された操作手段と同じ操作手段（ここでは、柄部５０１２）に対して操作機会を付与するようにしており、該操作手段に対する操作が受け付けされるとこれに基づいて上記有効期間を再び発生可能としている。この意味では、遊技者による操作が行われることなく有効期間が終了したときには、該終了した時点から、該有効期間を再発生させるための特別有効期間が発生するようになっていると言える。

【１７９４】

このような構成によれば、遊技者による操作が行われないままで所定の設定時間が経過した結果として有効期間が終了した場合であっても、遊技者による操作によって図１６０（ｈ）に示される操作後表示や操作後音出力を出力させるための操作受付を発生させることが可能とされるようになる。より具体的には、図１６０（ｅ）に示される状況（特別有効期間）において、柄部５０１２に対して遊技者による操作が行われると、操作受付がなされたことに基づいて有効期間を初めの状態から開始させる（図１６０（ｆ），（ｇ））。そしてそれ以降は、図１５９（ｂ）～（ｄ），図１６０（ｅ），（ｇ）を参照しつつ上述した通りの内容が再び繰り返されることとなる。したがって、こうして再発生された有効期間内において操作受付がなされた場合も、該操作受付に基づく操作後表示や操作後音出力が上述した態様で実行されることとなる（図１６０（ｈ）を参照）。

【１７９５】

なお、図１６０（ｅ）に示される状況（特別有効期間）において操作受付がされると、操作後表示として、図１６０（ｆ），（ｇ）に示される画像（図１５９（ｂ），（ｃ）に示される画像と同じ）が順次現れることとなる。このような画像は、有効期間（図１５９（ｂ）～（ｄ）や図１５９（ｆ），（ｇ）など）において操作受付がされたことに基づいて実行される操作後表示とは画像表示が異なるものである。また、図１６０（ｅ）に示される状況（特別有効期間）において操作受付がされたことに基づいて実行される操作後音出力も同様、有効期間（図１５９（ｂ）～（ｄ）や図１６０（ｆ），（ｇ）など）において操作受付がされたことに基づいて実行される操作後音出力とはその出力音が異なるものである。

【１７９６】

図１５９及び図１６０に示した有効期間（操作受付演出）では、特定画像ＴＧが表示さ

れないことから、当該有効期間を発生させるにあたり、前兆演出（特定表示ＴＨ３による動的表示）を必ずしも行わなくてもよい。例えば、所定の操作後表示（所定の操作後音出力）に関しての操作受付を許容するための所定条件が満たされると（所定タイミングが到来すると）、図１５９（ｃ）に示される状況を出現させ、それ以降は上述した例と同様に表示進展させるようにしてもよい。

【１７９７】

図１５８～図１６０に示した例では、柄摸画像ＴＭＧとボタン摸画像ＢＭＧとを１つの画像（複合摸画像ＨＭＧ）として表示することとしたが、これら摸画像については、別々の画像としてそれぞれ表示するようにしてもよい。図１５８～図１６０に示した例では、「ボタン摸画像ＢＭＧ」と「柄摸画像ＴＭＧ」とについては、それら摸画像の両方を含む１つの画像（複合摸画像ＨＭＧ）として表示しており、該「複合摸画像ＨＭＧ」を、その周縁を装飾する周縁装飾画像ＳＳＧと一体化された「一体化摸画像ＩＧ」として表示するようにした。ただし、「ボタン摸画像ＢＭＧ」と「柄摸画像ＴＭＧ」とについては、別々の画像としてそれぞれ表示するようにし、それら摸画像の少なくとも一方を、その周縁を装飾する周縁装飾画像と一体化された画像として表示するようにしてもよい。例えば、「柄摸画像ＴＭＧ」を周縁装飾画像と一体化された一体化画像として表示し、「ボタン摸画像ＢＭＧ」についてはこれを単体の別画像として表示するようにすれば、「柄摸画像ＴＭＧ」と「ボタン摸画像ＢＭＧ」との両方を同時表示するものでありながらも、「柄摸画像ＴＭＧ」のほうを目立たせることができるようになり、「柄摸画像ＴＭＧ」に対応する操作受け部（柄部５０１２）を操作すべきことを暗に示唆することができるようになる。またこの際、一体化摸画像ＩＧ内の「柄摸画像ＴＭＧ」は動的表示されるのに対し、単体の画像として表示される「ボタン摸画像ＢＭＧ」は動的表示されない点など、その他の構成や別例については同様に適用可能である。

【１７９８】

また、図１５８に示した有効期間（操作受付演出）では、ボタン摸画像ＢＭＧと柄摸画像ＴＭＧとの両方を表示することとしたが、操作機会を付与する側の摸画像（ここでは、柄摸画像ＴＭＧ）のみを表示するようにしてもよい。

【１７９９】

また、図１５９及び図１６０に示した有効期間（操作受付演出）は、図１５８に示した有効期間（操作受付演出）よりも長い設定時間が設定されるものとして発生させることが望ましい。そしてこの場合、図１５８に示した有効期間（操作受付演出）内で摸画像（ここでは、柄摸画像ＴＭＧ）が動的表示する態様（往復動の速度など）と、図１５９及び図１６０に示した有効期間（操作受付演出）内で摸画像（ここでは、柄摸画像ＴＭＧ）が動的表示する態様（往復動の速度など）とを互いに同じにすることが望ましい。このような構成によれば、ゲージ画像ＧＧが表示されない場合であっても、ゲージ画像ＧＧが表示される場合を基準として「摸画像の動的表示にかかる様子」を確認することで、余裕をもって操作することが促されるようになる。

【１８００】

図１５８～図１６０に示した例において、周縁装飾画像ＳＳＧを「お宝」の画像とし、宝箱は必ずしも表示されないようにしてもよい。

【１８０１】

図１５８に示した例において、動的表示されない摸画像に対応する操作受け部を「第１の操作受け部」とするとき、図１５９及び図１６０に示した例において、動的表示される摸画像に対応する操作受け部が当該「第１の操作受け部」となるようにしてもよい。ただしこの場合、図１５８に示した例において、動的表示される操作受け部を「第２の操作受け部」とするとき、図１５９及び図１６０に示した例において、動的表示されない摸画像に対応する操作受け部が当該「第２の操作受け部」とは異なる「第３の操作受け部」となるようにすることが望ましい。このような構成によれば、３つの操作対象（操作受け部）にかかる表示関係がスライドしていくような態様とされた２種類の操作受付演出をそれぞれ発生させることができるようになることから、遊技興趣の向上を図ることができるよう

になる。
【１８０２】
また、図１５９及び図１６０に示した有効期間（操作受付演出）は、必ずしも図柄変動の実行期間中に発生するものでなくてもよい。例えば、図柄変動の有無にかかわらずＲＴＣ機能を用いて発生する期間であってもよいし、大当り遊技の実行期間中や大当り遊技が開始される前期間など、「図柄変動が実行されていない期間」において発生するものであってもよい。
【１８０３】
また、図１５９及び図１６０に示した有効期間（操作受付演出）においては、図１５２～図１５５に示した例における有効期間中と同様、それまで表示されていた装飾図柄ＳＺを非表示の状態、若しくは視認し難い状態にするようにし、これによってゲージ画像が表示されない特殊な演出状態にあることを気付きやすくするようにしてもよい。
【１８０４】
図１５８（ｃ）に示される画像が表示される有効期間として、発生条件がそれぞれ異なる複数の有効期間を用意するようにしてもよい。この場合、それら有効期間の全てで図１５８に示した表示進展がなされなくてもよく、少なくとも１つの有効期間で図１５８に示した表示進展がなされればよい。
【１８０５】
図１５９（ｃ）に示される画像が表示される有効期間として、発生条件がそれぞれ異なる複数の有効期間を用意するようにしてもよい。この場合、それら有効期間の全てで図１５９及び図１６０に示した表示進展がなされなくてもよく、少なくとも１つの有効期間で図１５９及び図１６０に示した表示進展がなされればよい。
【１８０６】
図１５９及び図１６０に示した有効期間（操作受付演出）においては、図１５８に示した有効期間の場合とは異なり、摸画像として複数の態様（色など）は表示可能とされず、一の態様でのみ表示可能とされるようにしてもよい。
【１８０７】
ゲージ画像が表示されない有効期間（操作受付演出）については、柄部５０１２と柄ボタン５０１４とのうち一方に対して操作機会が付与される場合に限り発生可能とされ、他方に対して操作機会が付与されるときには必ずゲージ画像が表示される有効期間（操作受付演出）が発生するようにしてもよい。
【１８０８】
上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、ゲージ画像ＧＧの表示面積が小さくならない一体化摸画像が表示される有効期間（図１５１～図１５３に示される有効期間）や、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域がそもそも設けられない一体化摸画像が表示される有効期間（図１５９，図１６０に示される有効期間）などが、複数種別の有効期間の１つとしてそれぞれ発生可能とされている。この点、これらの有効期間（図１５１～図１５３，図１５９，図１６０）では、緊張感を好適に維持するべく、遊技者による操作が操作受付されなかったとき、該操作受付があったときと同じ操作後演出を行わないようにし（自動ボタン機能なし）、ゲージ画像ＧＧが時間経過に応じて小さくされる表示が行われる有効期間（図１４７～図１５０，図１５８）では、緊張感を好適に維持するべく、遊技者による操作が操作受付されなかったとき、該操作受付があったときと同じ操作後演出が行われる（自動ボタン機能あり）ようにすることが望ましい。
【１８０９】
この点、ゲージ画像ＧＧの表示面積が小さくならない一体化摸画像が表示される有効期間（図１５１～図１５３に示される有効期間）や、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域がそもそも設けられない一体化摸画像が表示される有効期間（図１５９，図１６０に示される有効期間）で、操作機会が付与されている操作手段に対して操作受付がなされたとき、該操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が実行開始される時点で一体化摸画像は非表示とされず表示された状態に

あるようにすることが望ましい。また、一体化摸画像にかかる動的表示も継続されるようにすることが望ましい。これにより、ゲージ画像によって残り時間が示唆されていないなかで、適正に演出受付がなされたのかについての不安感を覚えさせることができるようになり、緊張感をより好適に維持することが期待されるようになる。

【１８１０】

なおこの場合、操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が発生する前と発生した後とで摸画像の表示態様（例えば、色や透過率など）は必ずしも同じでなくてもよく、他の画像によって摸画像が視認し難くされた状態であってもよく、操作対象とされていた操作手段がいずれであったのかを操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が発生した状態においても認識可能であればよい。これに対し、ゲージ画像ＧＧが時間経過に応じて小さくされる表示が行われる有効期間（図１４７～図１５０，図１５８）内において、遊技者による操作によって操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が発生する場合は、該変化（表示変化や、ランプ発光など）が発生した状態において一体化摸画像（摸画像、ゲージ画像の両方）を非表示とするようにしてもよいし、上述の場合と同様、一体化摸画像を非表示とせずこれを表示した状態で操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など）を発生させるようにしてもよい。

【１８１１】

ただし、このように「時間経過に応じて特定画像の表示面積が減少される表示を行わない」有効期間においても、操作対象とされる操作手段を摸した摸画像は表示することとし、該摸画像については、特定の速度で進展される動画像として表示するようにすることが望ましい。このような構成によれば、ゲージ画像による残り時間の示唆こそ行われないものの、摸画像による動画像がどれだけ進展したかによって操作受付が許容される残り時間を把握することが困難ではあるが可能であり、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【１８１２】

［一体化摸画像、有効期間前演出、摸画像消滅演出］

図１１８を参照して説明した通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、大当り判定の結果に基づいて複数の変動パターンのいずれを実行するかについての変動パターン判定を実行可能としている。そして、該変動パターン判定が行われた結果として一の変動パターンが選択されると、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、該選択された変動パターンに対応して用意されている複数の期待演出（予告演出など）のうちいずれの期待演出（予告演出など）を選択的に出現させるかについての演出判定（予告判定など）を実行可能としている。なお、この演出判定の結果によっては、上記選択された変動パターンに対応して用意されている複数の期待演出（予告演出など）の全てが順次実行されることとなる場合もありうるし、複数の期待演出（予告演出など）のいずれもが実行されないこととなる場合もありうる。

【１８１３】

そして上述の通り、こうした演出判定（演出パターン判定、予告判定など）が行われると、該演出判定の結果に応じた演出内容を上記演出表示装置１６００に表示させる制御を行うことで、大当り判定の結果に応じた装飾図柄による変動演出がその背景描写（背景予告）や可動体動作（役物演出）などにかかる期待演出（予告演出）とともに実行されることとなる。そしてこの結果、装飾図柄による変動演出が、その背景描写や可動体動作などにかかる期待演出とともに実行された結果、大当り図柄で停止表示されると、遊技者に対して特典としての大当り遊技が実行可能とされるようになる。

【１８１４】

このような構成では、上記装飾図柄による変動演出が「大当り判定の結果として大当りが得られているか否かを示す機能」をもった演出として供されることとなり、その背景描写や可動体動作などにかかる期待演出が「大当りが得られていることについての期待度、

すなわち割合（０％や１００％を含む）を示唆する機能」をもった演出として供されることとなる。すなわち、遊技者は、これらの演出を通じて遊技を楽しむこととなる。

【１８１５】

例えば、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上記変動パターン判定が行われた結果としてＳＰリーチ（背景変更を伴うリーチ演出など）に発展する高期待変動パターン（ＳＰリーチ変動パターン）のうち特定の変動パターンが選択された場合は、演出判定（予告判定など）としていずれの結果が得られたとしても、該特定の変動パターンに基づく図柄演出がＳＰリーチ中における特定タイミングまで進展すると（所定条件が成立すると）、演出受付が許容される受付許容状態（有効期間）を発生可能としている。

【１８１６】

また上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上記変動パターン判定が行われた結果としてリーチ状態すら形成されない低期待変動パターン（非リーチ変動パターン）のうち所定の変動パターンが選択された場合であっても該所定の変動パターンに対応する演出判定（予告判定など）で特別結果が得られたときには、該所定の変動パターンに基づく図柄演出が所定タイミングまで進展すると（所定条件が成立すると）、演出受付が許容される受付許容状態（有効期間）を発生可能としている。ただし、所定の変動パターンが選択された場合は、演出判定で特別結果が得られなければ該所定の変動パターンに基づく図柄演出が所定タイミングまで進展されても受付許容状態（有効期間）は発生しない。また、所定の変動パターンで発生する受付許容状態（有効期間）は、特定の変動パターンに基づく図柄演出がＳＰリーチ中における特定タイミングまで進展したときに発生する受付許容状態（有効期間）とは異なる演出として実行されるものである。

【１８１７】

なお、予告演出判定としていずれの結果が得られたとしてもＳＰリーチ中における予め定められたタイミングになると受付許容状態（有効期間）を発生させる変動パターンについては、上記「特定の変動パターン」以外にも備えるようにしてもよい。ただし、予告演出判定としていずれの結果が得られたとしても予め定められたタイミングになると受付許容状態（有効期間）を発生させる変動パターンについては、低期待変動パターン（非リーチ変動パターン）には含まれないようにするか、若しくはその選択割合を低くするようにすることが望ましい。

【１８１８】

ところで、これらの条件等で発生しうる受付許容状態（有効期間）とは、その設定時間（有効期間）内で操作が検出されさえすれば、演出対象とされる演出部材に対して予め定められた変化（演出表示装置１６００における表示変化、スピーカにおける演出音変化、ランプによる発光変化、及び可動装飾体による演出動作の少なくとも１つ）を発生させる操作後演出が実行されるだけであるから、受付許容状態（有効期間）これ自体の演出性は乏しいものとなっており、操作後演出が実行されるまでの遊技興趣の低下が懸念される。

【１８１９】

そこで、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上述の通り、まず、操作機会が付与される受付許容状態（有効期間）が発生する場合、操作機会が付与される対象である操作受け部を摸した摸画像を、該摸画像の周縁を装飾する周縁装飾画像と一体化された一体化摸画像（図１４４を参照）として表示することで、操作後演出が実行されるまでの遊技興趣の低下を抑制するようにしている。このような一体化摸画像については、特定の変動パターンに基づく図柄演出がＳＰリーチ中における特定タイミングまで進展したときに発生する操作受付演出（有効期間）と、上記所定の変動パターンで発生する操作受付演出（有効期間）とのいずれにおいても表示されるようにすることが望ましいし、低期待非抑制受付演出と高期待抑制受付演出とのいずれにおいても表示されるようにすることが望ましい。また、上述した各演出例についても、例示した摸画像の表示態様を、以下に説明する一体化摸画像のいずれかに置き換えて実現するようにすることが、遊技興趣の向上を図る上で望ましい。

【１８２０】

なお、この例にかかる「一体化摸画像」については、図１４４～図１６０を参照して説明した通り、またはその別例や変形例として記載した通りであり、例えば、周縁装飾画像内にはゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域が設けられている。また、「一体化摸画像」として、期待度が異なる複数態様（図１４４参照）が用意されており、それら態様のいずれかで表示されるようになっている点も同様である。

【１８２１】

また、この例にかかるパチンコ機１においても、受付許容状態の発生に際しては、操作受付が許容される状態になったこと、または操作受付が許容される状態になることを示唆する受付許容音を出力させるようにしており、これによって操作し忘れを生じ難くするようにしている。ここで、「受付許容音」とは、音が出力開始されると、この音が出力されている間（音データが割り当てられている間）に受付許容状態（有効期間）が必ず発生するか、受付許容状態（有効期間）が既に発生している状態にある音のことである。

【１８２２】

この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、後述するが、受付許容状態（有効期間）として、第１受付許容状態及び第２受付許容状態を含む複数の受付許容状態を用意することとしている。ここで、第１受付許容状態は、高期待変動パターン（ＳＰリーチ変動パターン）のうち特定の変動パターンが選択された場合に発生可能とされるが、低期待変動パターン（非リーチ変動パターン）のうち所定の変動パターンでは（若しくは、低期待変動パターンのうちいずれの変動パターンであっても）発生し得ない有効期間（大当り判定の結果に基づく演出判定で第１条件が成立したことに基づいて発生される有効期間）である。また、第２受付許容状態は、高期待変動パターン（ＳＰリーチ変動パターン）のうち特定の変動パターンが選択された場合と、低期待変動パターン（非リーチ変動パターン）のうち所定の変動パターンが選択された場合とのいずれであっても（若しくは、それら変動パターンのうち少なくともいずれかで）発生可能とされる有効期間（大当り判定の結果に基づく演出判定で第１条件とは異なる第２条件が成立したことに基づいて発生される有効期間）である。

【１８２３】

この実施の形態にかかる「一体化摸画像」は、このような第１受付許容状態と第２受付許容状態とのいずれにおいても表示されうる。ここでは、第１受付許容状態及び第２受付許容状態は、いずれも同じ操作手段（操作ボタン４１０）に対して操作機会が付与される受付許容状態として発生する場合を想定していることから、第１受付許容状態や第２受付許容状態で表示される「一体化摸画像」は、同じ操作手段（操作ボタン４１０）を摸した画像である。

【１８２４】

ただし、「一体化摸画像」として用意されている複数態様のうち期待度の高い特別態様（例えば、図１４４（ｄ）に示される態様）は、第１受付許容状態及び第２受付許容状態のうち第１受付許容状態でしか表示可能とされず、第２受付許容状態では、特別態様とは異なる態様（例えば、図１４４（ａ）～（ｃ）に示される態様）のみによって表示可能とされている。第１受付許容状態では、大当り判定の結果に基づいて特別態様を含む複数態様（例えば、図１４４（ａ）～（ｄ））のいずれで「一体化摸画像」を表示するのかについての判定が行われ、この判定の結果に応じた態様で「一体化摸画像」が表示されるようになっている。第２受付許容状態においても、大当り判定の結果に基づいて特別態様を含まない複数態様（例えば、図１４４（ａ）～（ｃ））のいずれで「一体化摸画像」を表示するのかについての判定が行われるようにし、この判定の結果に応じた態様で「一体化摸画像」を表示するようにしてもよい。

【１８２５】

そして、このような構成にあって、第１受付許容状態では、２種類の受付許容音（第１許容音及び第２許容音）が出力されるようにしており、第２受付許容状態では、１種類の受付許容音（第３受付許容音）が出力されるようにしている。ここで、第１許容音及び第３受付許容音は、例えば、「ピキーン！」などの効果音として出力されるものであり、互

いに同じ音として出力されるものであってもよいし、互いに異なる音として出力されるものであってもよい。これに対し、第２許容音は、例えば、「押せ！」などのメッセージ音として出力されるものである。ただし、第２許容音は、必ずしもメッセージ音として出力されるものでなくてもよく、第１許容音とは異なる音であり且つ異なる出力時間にわたって出力されるものであれば、２種類の受付許容音（第１許容音及び第２許容音）が出力されている状態にあることを遊技者が好適に認識することが可能である。

【１８２６】

ここで、第１受付許容状態では、特別態様とは異なる態様（比較的期待度の低い態様）によっても「一体化摸画像」が表示されうるようになっていることについては上述したが、この場合であっても、２種類の受付許容音（第１許容音及び第２許容音）が出力されるようになっている。すなわちこの場合、受付許容状態が発生（一体化摸画像を表示）するに際して、１種類の受付許容音しか出力されなければ「一体化摸画像」として特別態様が表示されることはなく特別態様とは異なる態様が表示されることとなるが、２種類の受付許容音が出力されたときには「一体化摸画像」として特別態様が表示される場合と、特別態様とは異なる態様が表示される場合とがあるようになる。

【１８２７】

このような構成によれば、受付許容音がいずれの態様で出力されたかを基に、「一体化摸画像」が特別態様で表示される可能性を認識することができるようになり、受付許容状態が発生するときの遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【１８２８】

また、第１受付許容状態または第２受付許容状態で「一体化摸画像」が表示されるときには、これに先立って前演出（前兆演出）が実行されるようになっており、一体化摸画像は、こうした前演出が実行されている状態において、該「前演出にかかる画像」と少なくとも一部が重なるかたちで表示（視認し難い状態での表示）されるようになっている。そして、一体化摸画像は、該「前演出にかかる画像」が徐々に縮小されることでこれと重なる部分が徐々に減少されていくか、該「前演出にかかる画像」の透過率が徐々に高くなっていき、ついには非表示にされることで、受付許容状態の発生に遅れてその態様（全体）が露（視認し易い状態での表示）にされるものとなっている。このような前演出（前兆演出）とは、例えば、図１４７（ｂ），（ｃ）や、図１４９（ｃ）～（ｆ）などに示した演出のことであり、これと同じ態様で実行するようにしてもよい。

【１８２９】

この点、この例にかかるパチンコ機１では、後述するが、第２許容音は、第１許容音が出力されるタイミングでは出力を開始せず、これに遅れるかたちで出力を開始するものとなっている。ただし、第１許容音が先行して出力開始される時点では「一体化摸画像これ自体が表示されていないか、表示されていたとしてもその態様を認識し難い状態になっている」ことはもとより、第２許容音が遅れて出力開始される時点においても、一体化摸画像の少なくとも一部は、前演出（前兆演出）にかかる画像がその前側から重なるかたちで表示される状態にあり、これによって視認し難くされている。なお、受付許容状態（有効期間）は、前演出（前兆演出）が実行開始されるとき、またはその実行期間中に発生するようになっており、少なくとも第２許容音の出力が開始されるときには既に発生している状態にあるか、その出力開始に合わせて発生するものとなっている。

【１８３０】

このような構成によれば、少なくとも「第１許容音が出力されており、且つ第２許容音が出力されていない」といった状況にあるときは、２種類の受付許容音（第１許容音及び第２許容音）が出力される第１受付許容状態が発生する（若しくは発生している）のか、１種類の受付許容音（第１許容音）しか出力されない第２受付許容状態が発生する（若しくは発生している）のかを認識することが困難である。ただし、「第１許容音が出力された後に、第２許容音が出力開始される」といった状況が現れるようになると、２種類の受付許容音（第１許容音及び第２許容音）が出力される第１受付許容状態が発生していること、さらには一体化摸画像が特別態様で表示される可能性があることを認識することが可

能である。
【１８３１】
すなわちこの場合、一体化摸画像がいずれの態様で表示されるのか（若しくは、表示されているのか）を認識し難い状態にしているもとで、
・「第１許容音及び第２許容音のうち第１許容音のみが出力される状態」から、「少なくとも第２許容音が出力される状態」へと移行する場合（第１受付許容状態）と、
・「第１許容音及び第２許容音のうち第１許容音のみが出力される状態」から、「少なくとも第２許容音が出力される状態」へと移行しない場合（第２受付許容状態）と
が生じうるようになり、こうした「受付許容音の出力にかかる推移」の態様によって「一体化摸画像が特別態様で表示される可能性」を示唆することができるようになる。したがって、「第１許容音及び第２許容音のうち第１許容音のみが出力される状態」にある間は、前演出（前兆演出）にかかる画像が非表示にされるよりも前に、第２許容音の出力が開始されるか否かに興味を持たせることができるようになり、これによって遊技興趣の向上を図ることが可能である。そしてこの結果、前演出（前兆演出）にかかる画像が表示されている間に第２許容音が出力されれば、特別態様をもった一体化画像が表示される（表示されている）ことへの期待感を持つことができるようになり、そのような期待感のあるなかで一体化摸画像が徐々に露わにされていく、といった演出性を提供することができるようになる。
【１８３２】
なお上述の通り、第２許容音が出力開始された時点においても、一体化摸画像の少なくとも一部は「前演出にかかる画像」によって視認し難くされている。したがって、一体化摸画像が特別態様で表示される可能性があることは認識できるものの、該一体化摸画像がいずれの態様で表示されているのかについてまでは少なくとも容易には認識できない状況にあることは言うまでもない。また、第２許容音が出力開始された時点において、第１許容音は出力状態を維持しているようにしてもよいし、第１許容音は出力状態を終了しているようにしてもよい。
【１８３３】
また、この例にかかるパチンコ機１では、第１条件（第１受付許容状態）及び第２条件（第２受付許容状態）のいずれとも異なる第３条件（第３受付許容状態）が満たされた場合、受付許容音（第１許容音や第２許容音）を何ら出力することなしに一体化摸画像を表示するようにし、該一体化摸画像が表示されているなかで操作手段（ここでは、操作ボタン４１０）に対する操作受付がなされると、第１受付許容状態や第２受付許容状態で操作受付がなされたときのように、表示変化や操作後出力音などを生じさせるようにしてもよい。なおこの場合、表示変化や操作後出力音の内容は受付許容状態の種別（第１受付許容状態，第２受付許容状態，第３受付許容状態）に応じて異なるものであってもよい。
【１８３４】
すなわち、受付許容音を何ら出力することなく一体化摸画像を表示するようにすることで、操作受付がいつから許容されるようになったのかを把握し難くすることが可能となり、操作に関連した遊技興趣の向上を図ることができるようになる。したがって、このような構成を採用する上では、一体化摸画像を表示した後、該一体化摸画像に含まれるゲージ画像ＧＧについては図１５１～図１５５に示した態様のいずれかで表示するようにすることが望ましい。このような構成によれば、ゲージ画像ＧＧが減少されない「ゲージ停止期間」が生じるようになったり、ゲージ画像ＧＧの面積が所定値（０）になっておらずこれを残したままで一体化摸画像が非表示にされたりするようになることから、受付許容状態が発生しているときの緊張感を好適に維持することができるようになり、操作に関連した遊技興趣の向上をより好適に図ることができるようになる。
【１８３５】
若しくは、受付許容音を何ら出力することなく一体化摸画像を表示する場合は、一体化摸画像内にゲージ画像が表示されず、且つその表示対象領域すら設けられない態様として表示するようにしてもよい。このような表示手法としては、操作対象こそ異なるもののの

、図１５９及び図１６０を参照して上述した通りであり、例えば、「ゲージ画像ＧＧの表示対象領域は表示されないが、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域が表示される場合と同じ画像（周縁装飾画像）をあえて含むものとして表示するようにしたり、当該一体化摸画像とは別の画像としてゲージ画像の表示対象領域が表示されることもないようにしたりする」など、その技術思想については同じように適用可能である。このような構成であっても、あとどれだけの時間が残されているかについての緊張感を好適に維持することができるようになり、操作に関連した遊技興趣の向上をより好適に図ることができるようになる。

【１８３６】

また、この例にかかる受付許容状態においても、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が非抑制態様で出力されているなかでの操作受付が許容される場合と、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が抑制態様で出力されているか、非出力の状態にされているなかでの操作受付が許容される場合とがあるようにしている。この例にかかる「特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）を抑制態様で出力する」とは、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）を音量「０」で出力する場合（無音出力）も含む意味である。「非出力の状態」とは、例えば、チャンネルに対する割り当てすらも行われていない場合を含む意味である。

【１８３７】

この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が非抑制態様で出力されているなかでの操作受付が許容される受付許容状態と、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が抑制態様で出力されているか、非出力の状態にされているなかでの操作受付が許容される受付許容状態とはそれぞれ複数用意されているが、上述した「第１受付許容状態」や「第３受付許容状態」は、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が抑制態様で出力されているか、非出力の状態にされているなかでの操作受付が許容される受付許容状態のうちの１つとして含まれるものとなっており、上述した「第２受付許容状態」は、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が非抑制態様で出力されているなかでの操作受付が許容される受付許容状態のうちの１つとして含まれるものとなっている。

【１８３８】

このような構成によれば、ＢＧＭ再生の音（特定種別の演出音）が抑制、または非出力の状態にされたときには、一体化摸画像が特別態様で表示される可能性を意識することができるようになることから、演出性に乏しい状況になることを回避しつつ、ＢＧＭ再生の音が抑制、または非出力の状態にされているなかでより一層の集中力を持たせて演出を楽しませることができるようになる。

【１８３９】

なお、「特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が抑制態様で出力されているか、非出力の状態にされているなかでの操作受付が許容される受付許容状態」とは、非抑制態様で出力されている特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）を抑制態様での出力にしてから、または非出力の状態にしてから受付許容状態を発生させる態様であってもよいし、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が非抑制態様で出力されているなかで受付許容状態を発生させ該受付許容状態が発生しているなかで（若しくはこれと同時に）特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）を抑制態様での出力にするか、非出力の状態にするものであってもよい。要は、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が抑制態様で出力されているか、非出力の状態にされているなかで操作受付がなされうるものであればよい。

【１８４０】

また、この例にかかる受付許容状態においても、操作受付が許容される設定時間内で操作が検出されなかったとき、該操作が検出されたときと同じ表示変化を生じさせる自動受付態様で実行される場合と、該操作が検出されたときと同じ表示変化を生じさせない非自動受付態様で実行される場合とがあるようにしている。

【１８４１】

ここで、受付許容状態のうち「自動受付態様」が実行される受付許容状態とは、上述した通りであり、

・特別の演出状態（自動受付モード）に設定されているときにのみ、当該有効期間内での

操作の有無に関係なく操作後表示や操作後音出力を出力させるもの
を意味しておらず、
・演出状態（演出設定の状態）にかかわらず、当該有効期間内での操作の有無に関係なく操作後表示や操作後音出力を出力させるもの
を意味している。そもそも、演出状態として「特別の演出状態（自動受付モード）」や「複数の演出状態」を必ずしも用意するものでなくてもよい。なお、受付許容状態のうち「非自動受付態様」が実行される受付許容状態が、特別の演出状態（自動受付モード）に設定されているときに発生した場合、自動受付が有効化されるか否かについてはいずれを採用してもよく（例えば、「演出状態にかかわらず、自動受付が必ず有効化されない」としてもよいし、「特別の演出状態（自動受付モード）に設定されているときに限り、自動受付が有効化される」としてもよい）、ここで説明している技術的特徴にかかる構成とは関係がない。

【１８４２】

より具体的には、デモ画面（図柄変動が実行されていない期間）中、遊技に関する設定が可能である場合、それら設定のいずれが選択されている場合であっても、受付許容状態のうち「自動受付態様」が実行される受付許容状態では、常に自動受付が有効化されることとなる。そして、それら設定のうち、少なくとも特定の設定条件にあるときは、「自動受付態様」が実行される受付許容状態と「非自動受付態様」が実行される受付許容状態とがそれぞれ異なる発生条件のもとで発生しうるようになっている。遊技に関する設定とは、特別の演出状態（自動受付モード）のほか、音量や輝度、演出出現確率などの設定も含むものであり、特別の演出状態（自動受付モード）に関する設定は必ずしも搭載されるものでなくてもよい。特別の演出状態（自動受付モード）に関する設定が搭載されている場合、「特定の設定条件」では、特別の演出状態（自動受付モード）には設定されていない状態にある。

【１８４３】

この点、この例にかかるパチンコ機１では、後述するが、少なくとも特定の設定条件にあるときに、「自動受付態様」が実行される受付許容状態と、「非自動受付態様」が実行される受付許容状態とは、それぞれ複数用意されているが、上述した「第１受付許容状態」は、「自動受付態様」が実行される受付許容状態のうちの１つとして含まれるものとなっており、上述した「第２受付許容状態」や「第３受付許容状態」は、「非自動受付態様」が実行される受付許容状態のうちの１つとして含まれるものとなっている。

【１８４４】

このような構成によれば、一体化摸画像が特別態様（図１４４（ｄ）を参照）で表示される可能性（操作し忘れ時に遊技興趣が著しく低下する可能性）のある第１受付許容状態では、「自動受付態様」が実行されるようになる。したがって、期待度の高い特別態様（他の態様よりも大当り図柄で停止される割合の高い態様）で一体化摸画像が表示されたときに操作し忘れをしてしまったとしても、操作後演出（演出表示装置１６００における表示変化、スピーカにおける演出音変化、ランプによる発光変化、及び可動装飾体による演出動作の少なくとも１つ）を発生させることができるようになり、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。その一方で、一体化摸画像が特別態様（図１４４（ｄ）を参照）で表示される可能性（操作し忘れ時に遊技興趣が著しく低下する可能性）のない第２受付許容状態や第３受付許容状態では、「非自動受付態様」が実行されるようになることから、操作し忘れ時の遊技興趣の低下を抑制しつつ、操作受付が許容されたときの緊張感についてはこれを好適に維持することができるようになる。

【１８４５】

また、この例にかかるパチンコ機１においても、受付許容音が出力される期間のうち少なくとも一部の期間は受付許容状態と重複しており、該受付許容音が出力状態にあるときに操作受付されると、該操作受付されたことに基づいて受付許容音の出力状態を途中で終了させうる（非可聴の状態にさせうる）ようにしている。

【１８４６】

このような構成によれば、受付許容音が途中で終了されたタイミングが、遊技者による操作が検出（操作受付）されたタイミングであることを容易に認識することができるようになり、「操作受付がなされている状態なのか、未だ操作受付がなされていない状態なのか」で不安を覚えるようなことが抑制されるようになる。

【１８４７】

ただし上述の通り、この例にかかるパチンコ機１では、受付許容音が出力される期間のうち少なくとも一部の期間は受付許容状態と重複しているが、該受付許容音が出力状態にあるときに操作受付がなされたとしても、該操作受付されたことに基づいて受付許容音の出力状態を途中で終了させうる（非可聴の状態にさせうる）ことなく、これを維持する場合もあるようにしている。そして後述するが、受付許容音が途中で終了される受付許容状態と、受付許容音が途中で終了されない受付許容状態とは、それぞれ複数用意されているが、上述した「第１受付許容状態」は、受付許容音が途中で終了される受付許容状態のうちの１つとして含まれるものとなっており、上述した「第２受付許容状態」は、受付許容音が途中で終了されない受付許容状態のうちの１つとして含まれるものとなっている。

【１８４８】

このような構成によれば、一体化摸画像が特別態様（図１４４（ｄ）を参照）で表示される可能性（操作し忘れ時に遊技興趣が著しく低下する可能性）のある第１受付許容状態では、受付許容音が出力されているときに操作受付がなされるとこれが途中で終了されるようになる。したがって、期待度の高い特別態様（他の態様よりも大当り図柄で停止される割合の高い態様）で一体化摸画像が表示されたときには、「操作受付がなされている状態なのか、未だ操作受付がなされていない状態なのか」で不安を覚えさせるようなことがなく、操作後表示や操作後出力音、ランプによる発光変化、可動装飾体による演出動作などの操作後演出に集中させることができるようになり、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。その一方で、一体化摸画像が特別態様（図１４４（ｄ）を参照）で表示される可能性（操作し忘れ時に遊技興趣が著しく低下する可能性）のない第２受付許容状態では、受付許容音が出力されているときに操作受付がなされたとしてもこれを途中で終了させないようにしたことから、遊技興趣の低下を抑制するようにしつつも、操作するときの緊張感についてはこれを好適に維持することができるようになる。

【１８４９】

また上述の通り、この例にかかるパチンコ機１では、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が抑制態様で出力されているか、非出力の状態にあるなかでの操作受付が許容される場合は、一体化摸画像が特別態様（図１４４（ｄ）を参照）で表示されるときと、一体化摸画像が特別態様とは異なる態様（図１４４（ａ）～（ｃ）を参照）で表示されるときとがあるようにしている。

【１８５０】

より具体的には、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が抑制態様で出力されているか、非出力の状態にあるなかでの操作受付が許容される受付許容状態には、第１条件が満たされたときに発生する上記第１受付許容状態のほか、第４条件が満たされたときに発生する第４受付許容状態が少なくとも含まれるようになっており、第１受付許容状態では、一体化摸画像が特別態様（図１４４（ｄ）を参照）で表示されるときと、一体化摸画像が特別態様とは異なる態様（図１４４（ａ）～（ｃ）を参照）で表示されるときとがあるが、第４受付許容状態では、一体化摸画像が特別態様（図１４４（ｄ）を参照）で表示されることはなく、特別態様とは異なる態様（図１４４（ａ）～（ｃ）を参照）によってのみ表示されるようにしている。そして、第１受付許容状態では、受付許容音が出力状態にあるときに操作受付がなされると、該操作受付されたことに基づいて受付許容音の出力状態を途中で終了させる（非可聴の状態にさせる）のに対し、第４受付許容状態では、受付許容音が出力状態にあるときに操作受付がなされると、該操作受付されたことに基づいて受付許容音の出力状態を途中で終了させない（非可聴の状態にさせない）ようにしている。

【１８５１】

このような構成によれば、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が抑制態様で出力されてい

るか、非出力の状態にあるなかでの操作受付が許容される受付許容状態が発生し且つ該受付許容状態において一体化摸画像が特別態様で表示されたときは、操作受付に基づいて受付許容音が途中で終了されるようになる。これに対し、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が抑制態様で出力されているか、非出力の状態にあるなかでの操作受付が許容される受付許容状態が発生し且つ該受付許容状態において一体化摸画像が特別態様とは異なる態様で表示されたときは、操作受付に基づいて受付許容音が途中で終了される場合と受付許容音が途中で終了されずに維持される場合とがあるようになる。

【１８５２】

すなわちこの場合、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が抑制態様で出力されているか、非出力の状態にあるなかでの操作受付が許容される受付許容状態では、一体化摸画像が特別態様とは異なる態様（操作し忘れ時に遊技興趣が著しく低下する可能性の低い態様）で表示されると、操作受付されたとしても、操作受付に基づいて受付許容音が途中で終了される場合と受付許容音が途中で終了されずに維持される場合とがあるようになることから、受付許容音が途中で終了されなかったときに、操作受付がなされていないことが理由であるのか、操作受付はなされているが第４受付許容状態が発生していることが理由であるのかの見分けをし難くすることができるようになり、遊技興趣の低下を抑制しつつ、緊張感を好適に維持することができるようになる。

【１８５３】

また、この例にかかるパチンコ機１では、上記第１受付許容状態が発生する場合、これに先立って所定の表示領域（例えば、演出表示装置１６００など）のうち少なくとも半分以上の領域を用いた広域型前演出が実行開始されるようになっており、上記第２受付許容状態が発生する場合、これに先立って所定の表示領域のうち半分未満の領域しか用いない狭域型前演出が実行開始されるようになっている。そして、操作受け部を摸した摸画像（ここでは、一体化摸画像）は、広域型前演出が実行されている期間と第１受付許容状態が発生している期間との両方で表示されるが、広域型前演出が実行されている期間と第１受付許容状態が発生している期間とにおいて互いに異なる態様でそれぞれ表示されるようにしている。

【１８５４】

特に、この例にかかるパチンコ機１にあって、広域型前演出が実行されている期間で表示される一体化摸画像（摸画像）と、第１受付許容状態が発生している期間で表示される一体化摸画像（摸画像）とでは、同じ操作受け部（操作ボタン４１０）を摸したものであるのにもかかわらず、互いに異なる画像データを基に表示されるものとなっており、これによって配色はもとより、輪郭形状これ自体が異なるものとして表示されている。

【１８５５】

このような構成によれば、広域型前演出を行うときには、第１受付許容状態で表示される一体化摸画像（摸画像）の形態（画像データ）などに捉われることなく、より自由度の高い独立した表現で一体化摸画像（摸画像）を表示させることができるようになることから、より広い範囲で前演出（広域型前演出）を行うときの演出性を大きく向上させることができるようになる。このような作用効果が、単一の画像データに基づくフェードインなどの画像処理によって奏され得ないものであることは明らかである。

【１８５６】

また、広域型前演出が実行される受付許容状態では、狭域型前演出が実行される受付許容状態よりも、操作後演出として、大当りが得られているときにしか出現しない大当り時の演出態様が現れる割合が高いようになっている。この割合は、０％や１００％であってもよい。

【１８５７】

なお、この例にかかるパチンコ機１では、広域型前演出に対応する（広域型前演出が実行される）受付許容状態としては、複数の受付許容状態が用意されており、それら受付許容状態の１つとして第１受付許容状態、第３受付許容状態がそれぞれ用意されている。また、狭域型前演出に対応する（狭域型前演出が実行される）受付許容状態としても、複数

の受付許容状態が用意されており、それら受付許容状態の１つとして第２受付許容状態、第４受付許容状態がそれぞれ用意されている。

【１８５８】

また、この例にかかるパチンコ機１にあって、第１受付許容状態では、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が抑制態様で出力されているか、非出力の状態にされているなかでの操作受付がなされうるようになっており、第２受付許容状態は、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が非抑制態様にされているなかでの操作受付がなされうるようになっていることは上述した通りである。すなわち、相対的に演出性に劣る狭域型前演出が行われる場合は、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が抑制態様にされることなく非抑制態様にされているなかでの操作受付がなされうるようになっていることから（第２受付許容状態）、相対的に演出性に優る広域型前演出が行われなかったことによる遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。これに対し、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が抑制態様で出力されているか、非出力の状態にされているなかでの操作受付がなされうる場合は、相対的に演出性に優る広域型前演出が行われるようになっていることから（第１受付許容状態）、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が非抑制態様で出力されているなかでの操作受付がなされなかったことによる遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。

【１８５９】

また、この例にかかるパチンコ機１では、少なくとも特定の設定条件（一の演出状態）にあるときに、第１受付許容状態では、操作受付が許容される設定時間内で操作が検出されなかったとき、該操作が検出されたときと同じ表示変化を生じさせる自動受付態様で実行されるようになっており、第２受付許容状態では、操作受付が許容される設定時間内で操作が検出されなかったとき、該操作が検出されたときと同じ表示変化を生じさせない非自動受付態様で実行されるようになっていることは上述した通りである。すなわち、広域型前演出が行われる第１受付許容状態では、その演出性の高さから操作し忘れが生じたときの遊技興趣の低下が懸念されるが、上記自動受付態様で実行されるようになっていることから、操作し忘れが生じたときの遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。これに対し、狭域型前演出が行われる第２受付許容状態では、操作受付が許容される状態になることを比較的目立たない態様で示唆することとなるが、この場合、演出にしっかりと注目しており操作受付が許容される状態になることに気付いた者だけに操作後表示や操作後出力音などの操作後演出を楽しませることができるようになることから、緊張感を好適に維持することができるようになる。

【１８６０】

また、この例にかかるパチンコ機１にあって、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が抑制態様で出力されているか、非出力の状態にあるなかでの操作受付が許容される受付許容状態には、第１条件が満たされたときに発生する上記第１受付許容状態と、第４条件が満たされたときに発生する上記第４受付許容状態とが少なくとも含まれるようになっていることは上述した通りである。この点、上記第４受付許容状態では、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が第４抑制態様で出力されているなかでの操作受付がなされうるようになっているが、上記第１受付許容状態では、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が第４抑制態様よりも抑制度合いの高い第１抑制態様で出力されているか、非出力の状態にされているなかでの操作受付がなされうるようにしている。また、上記第４受付許容状態が発生する場合は、これに先立って所定の表示領域のうち半分未満の領域しか用いない狭域型前演出が実行開始されるようになっている。すなわち、相対的に演出性に劣る狭域型前演出が行われる場合は、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が抑制態様にされたとしてもその抑制度合いが低くされるようになっていることから（第４受付許容状態）、相対的に演出性に優る広域型前演出が行われなかったことによる遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。これに対し、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が第４抑制態様よりも抑制度合いの高い第１抑制態様で出力されているか、非出力の状態にされているなかでの操作受付がなされうる場合は（第１受付許容状態）、相対的に演出性に優る広域型前演出が行われるようになっていることから、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）の抑制度合いが低くなかったことによる遊

技興趣の低下が抑制されうるようになる。
【１８６１】
また、この例にかかるパチンコ機１では、上記第１受付許容状態が発生して摸画像（一体化摸画像）が表示されているなかで遊技者による操作受付がなされると、該操作受付に応じた操作後演出（演出表示装置１６００における表示変化、スピーカにおける演出音変化、ランプによる発光変化、及び可動装飾体による演出動作の少なくとも１つ）が実行開始されるとともに、摸画像（一体化摸画像）を非表示にするときに所定の表示領域（例えば、演出表示装置１６００など）のうち少なくとも半分以上の領域を用いた広域型消滅エフェクト（広域型消滅演出）が実行されるようになっており、上記第２受付許容状態が発生して摸画像（一体化摸画像）が表示されているなかで遊技者による操作受付がなされると、該操作受付に応じた操作後演出（演出表示装置１６００における表示変化、スピーカにおける演出音変化、ランプによる発光変化、及び可動装飾体による演出動作の少なくとも１つ）が実行開始されるとともに、摸画像（一体化摸画像）を非表示にするときに所定の表示領域（例えば、演出表示装置１６００など）のうち半分未満の領域しか用いない狭域型消滅エフェクト（狭域型消滅演出）が実行されるようになっている。
【１８６２】
ここで、消滅エフェクト（広域型消滅エフェクト、狭域型消滅エフェクト）とは、表示状態にある摸画像（一体化摸画像）の一部または全体を視認し難くするか視認できない状態にするかたちで表示される「摸画像とは別の画像」や「摸画像に対する表示効果」のことである。このような消滅エフェクト（消滅演出）としては、例えば、摸画像（一体化摸画像）が表示されるレイヤよりも前にある別レイヤに表示される画像として実行されるものであってもよいし、摸画像（一体化摸画像）及び当該画像（消滅エフェクト）を予め用意された１つの動画として表示し該動画の中で摸画像（一体化摸画像）の一部または全体が当該画像（消滅エフェクト）によって視認し難くなっていく様子を表現するようにしたものであってもよいし、摸画像（一体化摸画像）これ自体の表示態様を変化させること（表示効果）によって実行されるものであってもよい。ただし、このような消滅エフェクトとして、期待度を示唆するようにしたり、遊技興趣の向上を図るようにしたりする上では、摸画像（一体化摸画像）を非表示にするときに、これとは別の画像として表示するようにすることがより望ましいことは言うまでもない。
【１８６３】
また、「摸画像（一体化摸画像）を非表示にするときに・・・消滅エフェクトが実行される」とは、「摸画像（一体化摸画像）を非表示にするのに合わせて・・・消滅エフェクトが実行される」であってもよいし、「摸画像（一体化摸画像）が非表示になっていくなかで（摸画像（一体化摸画像）これ自体の透過率が高くなっていくなど）・・・消滅エフェクトが実行される」であってもよいし、「摸画像（一体化摸画像）を非表示にした後、消滅エフェクトが実行される」であってもよく、それらいずれの態様も含む意味である。また、摸画像（一体化摸画像）が非表示になっていく過程のなかでこれ自体の透過率が高くなっていくこと自体を「摸画像（一体化摸画像）を非表示にするときに・・・消滅エフェクトが実行される」として実現するようにしてもよい。
【１８６４】
このような構成によれば、遊技者による操作受付に応じた操作後演出が実行開始されて摸画像を非表示にするときには、操作後演出が実行されているなかで広域型消滅エフェクトが実行される場合と狭域型消滅エフェクトが実行される場合とがあるようになることから、摸画像（一体化摸画像）が消滅するときまでにわたっての演出性を高めることができるようになる。
【１８６５】
この点、この例にかかるパチンコ機１では、このような消滅エフェクト（消滅時画像）を実行する場合、狭域型消滅エフェクト（狭域型消滅時画像）では、該狭域型消滅エフェクト（狭域型消滅時画像）が表示されるよりも前に表示されていた背景画像を、該狭域型消滅エフェクト（狭域型消滅時画像）が非表示にされるまでの間や、操作後演出（操作後

表示や操作後出力音）が実行されている間において変更させずこれを表示（維持）させることとしている。これに対し、広域型消滅エフェクト（広域型消滅時画像）では、遊技者による操作受付に基づいて、該広域型消滅エフェクト（広域型消滅時画像）が表示されるよりも前に表示されていた背景画像を、該広域型消滅エフェクト（広域型消滅時画像）が非表示にされるまでの間か、若しくは操作後演出（操作後表示や操作後出力音）が実行されている間に異なる背景画像へと変化させることとしている。

【１８６６】

すなわち、広域型消滅エフェクト（広域型消滅時画像）が実行される場合には、摸画像（一体化摸画像）のみならず、背景画像の少なくとも一部も当該広域型消滅エフェクト（広域型消滅時画像）によって視認し難くされることとなることから、このような広域型消滅エフェクト（広域型消滅時画像）が実行されるタイミングを狙って背景画像を異なる背景画像に変化させる（差し替える）ようにすることで、ボタン演出を利用したスムーズな演出移行（新たな演出局面への移行）を実現することができるようになる。例えば、広域型消滅エフェクト（広域型消滅時画像）は、摸画像（一体化摸画像）が表示されるレイヤ及び背景画像が表示されるレイヤよりも前にある別レイヤに表示される画像であってもよいし、摸画像（一体化摸画像）、背景画像、及び当該画像（消滅エフェクト）を予め用意された１つの動画として表示し該動画の中で摸画像（一体化摸画像）の一部または全体や背景画像の一部または全体が当該画像（消滅エフェクト）によって視認し難くなっていく様子を表現するようにしたものであってもよい。

【１８６７】

これに対し、狭域型消滅エフェクト（狭域型消滅時画像）が実行された場合は、該狭域型消滅エフェクト（狭域型消滅時画像）が非表示にされている間や、操作後演出（操作後表示や操作後出力音）が実行されている間において、背景画像が変化されないことから、演出移行（新たな演出局面への移行）が実現されないこととなる。したがって、遊技者としては、操作後演出のほか、広域型消滅エフェクト（広域型消滅時画像）と狭域型消滅エフェクト（狭域型消滅時画像）とのいずれが表示されるかに興味を抱くようになり、摸画像（一体化摸画像）が表示されてから非表示にされるまでにわたって摸画像に関連した遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

【１８６８】

また、広域型消滅エフェクト（広域型消滅時画像）が表示された場合は、狭域型消滅エフェクト（狭域型消滅時画像）が表示された場合よりも、操作後演出として、大当りが得られているときにしか出現しない大当り時の演出態様が現れる割合が高いようになっている。この割合は、０％や１００％であってもよい。

【１８６９】

なお、この例にかかるパチンコ機１では、広域型消滅エフェクト（広域型消滅時画像）に対応する（広域型消滅エフェクトが実行される）受付許容状態としては、複数の受付許容状態が用意されており、それら受付許容状態の１つとして第１受付許容状態、第３受付許容状態がそれぞれ用意されている。また、狭域型消滅エフェクト（狭域型消滅時画像）に対応する（狭域型消滅エフェクトが実行される）受付許容状態としても、複数の受付許容状態が用意されており、それら受付許容状態の１つとして第２受付許容状態、第４受付許容状態が用意されている。

【１８７０】

また、この例にかかるパチンコ機１にあって、第１受付許容状態では、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が抑制態様で出力されているか、非出力の状態にされているなかでの遊技者による操作受付がなされうるようになっており、第２受付許容状態は、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が非抑制態様にされているなかでの遊技者による操作受付がなされうるようになっていることは上述した通りである。すなわち、相対的に演出性に劣る狭域型消滅エフェクトが行われる場合は、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が抑制態様にされることなく非抑制態様にされているなかでの遊技者による操作受付がなされうるようになっていることから（第２受付許容状態）、相対的に演出性に優る広域型消滅エフェクトが行

われなかったことによる遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。これに対し、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が抑制態様で出力されているか、非出力の状態にされているなかでの遊技者による操作受付がなされうる場合は、相対的に演出性に優る広域型消滅エフェクトが行われるようになっていることから（第１受付許容状態）、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が非抑制態様で出力されているなかでの遊技者による操作受付がなされなかったことによる遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。

【１８７１】

また、この例にかかるパチンコ機１では、少なくとも特定の設定条件（一の演出状態）にあるとき、第１受付許容状態では、遊技者による操作受付が許容される設定時間内で操作が検出されなかったとき、該操作が検出されたときと同じ表示変化を生じさせる自動受付態様で実行されるようになっており、第２受付許容状態では、遊技者による操作受付が許容される設定時間内で操作が検出されなかったとき、該操作が検出されたときと同じ表示変化を生じさせない非自動受付態様で実行されるようになっていることは上述した通りである。すなわち、広域型消滅エフェクトが行われる第１受付許容状態では、その演出性の高さから操作し忘れが生じたときの遊技興趣の低下が懸念されるが、上記自動受付態様で実行されるようになっていることから、操作し忘れが生じたときの遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。すなわちこの場合、遊技者による操作受付がなされず自動受付が機能した場合であっても、遊技者による操作受付がなされたときと同じ態様で広域型消滅エフェクトが実行されることとなる。これに対し、狭域型消滅エフェクトが行われる第２受付許容状態では、上記非自動受付態様で実行されることから、遊技者による操作が行われないままで設定時間が経過（第２受付許容状態が終了）すると、操作後演出（演出表示装置１６００における表示変化、スピーカにおける演出音変化、ランプによる発光変化、及び可動装飾体による演出動作の少なくとも１つ）が行われることなく、摸画像を非表示にすることとなる。この点、第２受付許容状態では、操作後演出が実行されないなかで摸画像を非表示にするときにも、狭域型消滅エフェクトを実行するようにしており、これによって操作し忘れが生じた結果、操作後演出が実行されなくなったときの遊技興趣の低下を抑制するようにしている。なおこの際、狭域型消滅エフェクトとしては、操作受付がなされて操作後演出が実行されるときと同じ態様（同じ画像）で実行するようにしてもよい。ただし後述するが、この例にかかる第２受付許容状態では、操作受付がなされて操作後演出が実行される場合に現れる狭域型消滅エフェクトと、操作受付がなされず操作後演出が実行されない場合に現れる狭域型消滅エフェクトとでは互いに異なる態様（画像）が現れるようにしている。

【１８７２】

また、この例にかかるパチンコ機１にあって、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が抑制態様で出力されているか、非出力の状態にあるなかでの遊技者による操作受付が許容される受付許容状態には、第１条件が満たされたときに発生する上記第１受付許容状態と、第４条件が満たされたときに発生する上記第４受付許容状態とが少なくとも含まれるようになっていることは上述した通りである。そして、上記第４受付許容状態では、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が第４抑制態様で出力されているなかでの遊技者による操作受付がなされうるようになっているが、上記第１受付許容状態では、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が第４抑制態様よりも抑制度合いの高い第１抑制態様で出力されているか、非出力の状態にされているなかでの遊技者による操作受付がなされうるようにしていることも上述した。この点、この例にかかるパチンコ機１では、上記第４受付許容状態において遊技者による操作受付がなされた場合は、広域型消滅エフェクトではなく、狭域型消滅エフェクトが実行されるようにしている。すなわち、相対的に演出性に劣る狭域型消滅エフェクトが行われる場合は、それに先立って特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が抑制態様にされるがその抑制度合いは低くされるようになっていることから（第４受付許容状態）、相対的に演出性に優る広域型消滅エフェクトでが行われなかったことによる遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。これに対し、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が第４抑制態様よりも抑制度合いの高い第１抑制態様で出力されているか、非出力の状態にされているな

かでの操作受付がなされうる場合は（第１受付許容状態）、相対的に演出性に優る広域型消滅エフェクトが行われるようになっていることから、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）の抑制度合いが低くなかったことによる遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。

【１８７３】

図１６１は、上記特定の設定条件（演出設定）下において、上記第２条件が満たされて上記第２受付許容状態が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。図１６３は、第２受付許容状態が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。

【１８７４】

いま、通常遊技状態（非確変・非時短）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「第２変動パターン」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該第２変動パターンに対応する演出判定（予告判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第２変動パターンに応じた演出描写や、第２変動パターンに応じたＢＧＭ再生の音出力など）を開始させ（「図１６３（ａ）に示される状況」に相当）、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第２変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。

【１８７５】

そして上述の通り、第２変動パターンに対応する演出判定（予告判定など）で特別結果が得られると（第２条件が成立すると）、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、図１６１（ｂ）に示されるように、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第２所定時間が経過したタイミングｔＢ３が到来したときに第２操作後演出に関しての操作受付が許容される上記第２受付許容状態（有効期間）を発生させる（「図１６３（ｄ）に示される状況」に相当）。ただし上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、当該第２受付許容状態（有効期間）については、

・第２変動パターンに応じた「ＢＧＭ再生の音（特定種別の演出音）」、例えば、通常変動中のＢＧＭ再生音が非抑制態様での出力状態を維持しているなかでの操作受付が許容される「非抑制受付許容状態（図１６１（ａ），（ｂ）を参照）」であり、且つ

・操作受付が許容される設定時間（タイミングｔＢ３～ｔＢ４）内で操作が検出されなかった場合、第２受付許容状態に対応する操作後演出（第２操作後演出）を発生させない「非自動受付態様（図１６１（ｈ）を参照）」

によって実行される「非抑制・非自動受付演出」として発生させるようにしている。

【１８７６】

このような構成によれば、「ＢＧＭ再生の音」が抑制態様になることによって受付許容状態の発生を示唆する、といったような演出性を伴うことなく操作受付が許容される設定時間（有効期間）が突然設定されるようになることから（非抑制受付演出）、遊技者側からすれば不意を打たれるかたちとなり、操作しようとするときの動き始めに遅延が生じ易くなる。それにもかかわらず、設定時間（タイミングｔＢ３～ｔＢ４）内で操作が検出されなかった場合は、操作後演出が発生せずに当該設定時間が終了されるようになっていることから（非自動受付態様）、操作後演出（ここでは、第２操作後演出）の発生機会を逃してしまうリスクを意識させることで、緊張感を好適に維持することができるようになる。

【１８７７】

ただし、このような「非抑制・非自動受付演出」は、後述の「抑制・自動受付演出」よりも大当り時にしか現れない態様で操作後演出（ここでは、第２操作後演出）が行われる割合（０％や１００％であってもよい）が低くなっているとは言え、遊技者の意思に反して、操作後演出が発生しないようなことが頻出すると、遊技興趣が低下することが懸念される。そこで、この実施の形態にかかる周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、図１６１（ｂ），（ｅ），（ｉ）に示されるように、操作受付が許容される設定時間（タイミングｔＢ３～ｔＢ４）が発生するよりも少し前のタイミングｔＢ２が到来したときに「受付許容音（

ここでは、第１許容音）」を出力開始させ（「図１６３（ｃ）に示される状況」に相当）、設定時間内のタイミングｔＢ３ａにおいて操作受付されたとしてもこれを跨るかたちでその出力状態を維持させるようにしている。これにより、第２受付許容状態の設定時間（タイミングｔＢ３～ｔＢ４）が設定されるタイミングｔＢ３よりも少し前のタイミングｔＢ２で操作受付が許容されることを認識することができるようになり、「操作受付が許容されたことに気付くのが遅れて遊技者による操作が間に合わず、操作後演出（ここでは、第２操作後演出）が発生せずに終わってしまう」ことを頻出し難くすることが期待されるようになる。ただし、該「受付許容音（ここでは、第１許容音）」については、設定時間（タイミングｔＢ３～ｔＢ４）が発生するよりも前に必ずしも発生させなくてもよく、例えば、設定時間の発生タイミングｔＢ３の発生タイミングに合わせて発生させるようにしてもよい。

【１８７８】

なお後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御ＭＰＵ１５１１ａ）では、「受付許容音」として、「ピキーン！」などの効果音として出力される第１許容音と、「押せ！」などのメッセージ音として出力される第２許容音とをそれぞれ用意することとしている。ただし、図１６１（ｆ），（ｊ）に示されるように、当該第２受付許容状態では、第２許容音（メッセージ音）が出力されることはなく、第１許容音（効果音）のみが出力されるようになっており、このような「受付許容音」にかかる出力制限によっても遊技者が操作しようとするときの動き始めに遅延が生じ易くなるようにしている。

【１８７９】

ところで、当該第２受付許容状態では、設定時間が突然設定されたり非自動受付態様として実行されたりすることに対する対策として、操作受付が許容されていない状態にあるときから操作手段（ここでは、操作ボタン４１０）を連打することによって、操作後演出の発生機会を逃さないように努めるようにする遊技者も現れうると考えられる。ただしこの場合、操作受付が許容されてすぐに操作後演出が開始されることとなることから、該開始された演出が「操作受付に応じて行われているもの（操作後演出）」であるのか、「操作受付とは関係のない単なる予告演出として自動発生したもの」であるのかを認識し難くなり、遊技興趣が低下する懸念がある。

【１８８０】

そこで、図１６１（特に、図１６１（ｅ））に示されるように、当該第２受付許容状態では、設定時間（有効期間）が発生してから「受付許容音（第１許容音）」が出力状態にあるタイミングｔＢ３ａで演出受付がなされた場合、該設定時間これ自体は終了させる一方で、「受付許容音（第１許容音）」についてはこれを中途終了させず、第１許容音として出力し終わるタイミング（操作がなかったときと同じタイミングｔＢ３ｃ（図１６１（ｅ），（ｉ））までその出力状態を維持させるようにしている。これにより、開始された演出が「操作受付に応じて行われているもの（操作後演出）」であるのか、「操作受付とは関係のない演出として自動発生したもの」であるのかを認識し難くなる事態が発生することを抑制することができるようになる。

【１８８１】

また、図１６１に示される演出例では、当該第２受付許容状態の設定時間内で演出受付がなされると（図中では、タイミングｔＢ３ａ）、操作受付に応じた操作後演出として、演出表示装置１６００（第１演出部材）における操作後表示演出（液晶表示）と、スピーカ（第２演出部材）による操作後出力音（演出音）とが少なくとも発生するようになっている（図１６１（ｄ）を参照）。図中では、操作後表示演出（液晶表示）と、スピーカによる操作後出力音（演出音）とが同じ時間だけ実行状態を維持するようになっているが、必ずしもこれに限られない。例えば、操作後表示演出（液晶表示）については、設定時間（有効期間）内のいずれのタイミングで演出受付がなされた場合であっても、タイミングｔＢ４よりも後に到来する所定タイミングで非表示にされるものにするのに対し、操作後出力音（演出音）については、演出受付がなされたタイミングから予め定められた時間分だけ出力状態を維持するものにするようにしてもよい。ただし、いずれのタイミングで操

作受付がなされた場合であっても、タイミングｔＢ４が経過し終わっていない状態では、操作後表示演出（液晶表示）と操作後出力音（演出音）とのいずれも出力状態を維持するようにすることが求められる。

【１８８２】

なお、図１６１に示される演出例では、当該第２受付許容状態の設定時間が設定されるタイミングｔＢ３よりも前のタイミングｔＢ２が到来すると、演出表示装置１６００において、操作対象とされている操作手段を摸した摸画像が表示されるとともに、設定時間が経過し終わるまでの残り時間を示唆するゲージ表示がそれぞれ行われる（「図１６３（ｃ）に示される状況」に相当）。これにより、第２受付許容状態の設定時間（タイミングｔＢ３～ｔＢ４）が設定されるタイミングｔＢ３よりも少し前のタイミングｔＢ２で操作受付が許容されることを認識することができるようになり、「操作受付が許容されたことに気付くのが遅れて遊技者による操作が間に合わず、操作後演出（ここでは、第２操作後演出）が発生せずに終わってしまう」ことを頻出し難くすることが期待されるようになる。この例では、摸画像が表示されるタイミングを、受付許容音（第１許容音）が出力開始される時期と同じにしているが、これに限られず、どちらかがもっと先に開始されるようにしてもよい。若しくは、摸画像と受付許容音とのいずれか一方のみ（例えば、摸画像のみ）をタイミングｔＢ３よりも前に開始させるようにしてもよい。

【１８８３】

また上述の通り、当該第２受付許容状態が発生するときに表示される摸画像（操作機会が付与される対象である操作受け部を摸した画像）は、該摸画像の周縁を装飾する周縁装飾画像と一体化された一体化摸画像ＩＧとして表示されるものとなっている。この「一体化摸画像ＩＧ」については、図１４４～図１６０を参照して説明した通り、またはその別例や変形例として記載した通りであり、例えば、周縁装飾画像内にはゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域（区画画像ＫＧ）が設けられている。また、「一体化摸画像ＩＧ」として、期待度が異なる複数態様（図１４４参照）が用意されており、それら態様のいずれかを選択的に表示する点についても同様である。ただし、当該第２受付許容状態にあって、「一体化摸画像」として用意されている複数態様のうち期待度の高い特別態様（例えば、図１４４（ｄ）に示される態様）は抽選（選択）の対象として含まれておらず、該特別態様とは異なる態様（例えば、図１４４（ａ）に示される通常態様など）のみが表示可能とされるようになっている。図１６３に示される例では、一体化摸画像ＩＧとして、最も期待度の低い一体化摸画像ＩＧａが表示されている。

【１８８４】

図１６１（ｃ）～（ｆ）に示される例では、このような一体化摸画像が表示されている間にタイミングｔＢ３ａが到来して操作受付がなされた場合を想定している。このような状況下で操作受付がなされると、この例にかかるパチンコ機１では、操作後演出（演出表示装置１６００における表示変化、スピーカにおける演出音変化、ランプによる発光変化、及び可動装飾体による演出動作の少なくとも１つ）として、液晶表示にかかる出力と、演出音にかかる出力とがそれぞれ開始される（「図１６３（ｆ）に示される状況」に相当）。

【１８８５】

ただし、図１６１（ｃ），（ｄ）及び図１６３（ｆ）に示されるように、この例にかかるパチンコ機１では、操作後演出が開始された時点において、一体化摸画像ＩＧは非表示にされず、表示状態を維持する。より具体的には、操作受付がなされた場合であってもその時点（タイミングｔＢ３ａ）では一体化摸画像ＩＧ（特定レイヤ）に関してそれを起因とした変化は生じさせず、そこから少しの時間（所定時間）が経過したタイミングｔＢ３ｂが到来するまでは、操作受付が許容されている状態にあるときと同じ態様での「一体化摸画像ＩＧにかかる表示」が継続されるようになっており、ゲージ画像ＧＧの表示面積についても、これまでと同じ態様での減少を進展させるようにしている。なお、図１６３に示される例では、操作後演出（液晶表示にかかる出力）として、姫キャラクタによる会話予告（チャンスかもしれないわ）が表示されている。

【１８８６】
そして、タイミングｔＢ３ｂが到来すると、表示状態にある一体化摸画像の一部または全体を視認し難くするか視認できない状態にするかたちで表示される画像ＫＳＥ（消滅エフェクト）を出現させる（「図１６３（ｇ）に示される状況」に相当）。このような画像ＫＳＥとしては、例えば、一体化摸画像ＩＧが表示されるレイヤよりも前にある別レイヤに表示される画像であってもよいし、一体化摸画像ＩＧ及び当該画像（消滅エフェクト）を予め用意された１つの動画として表示し該動画の中で一体化摸画像ＩＧの一部または全体が当該画像ＫＳＥ（消滅エフェクト）によって視認し難くなっていく様子を表現するようにしたものであってもよいことは上述した通りである。
【１８８７】
同図１６１（ｃ）に示されるように、この演出例にかかるパチンコ機１にあって、一体化摸画像ＩＧは、このような画像ＫＳＥ（消滅エフェクト）が表示開始された時点においても非表示にされず、表示状態を維持する。より具体的には、消滅エフェクトが表示されている状況下においても（タイミングｔＢ３ｂ）、一体化摸画像ＩＧが表示されるレイヤにおいては、一体化摸画像ＩＧに関してそれを起因とした変化は生じさせず、ゲージ画像ＧＧの表示面積もこれまでと同じ態様での減少を進展させるようにしている。ただし、消滅エフェクトがそれよりも前側のレイヤに表示されることで、摸画像やゲージ画像ＧＧは視認し難いか、視認できない状態にされていくこととなる。
【１８８８】
すなわちこの場合、摸画像（一体化摸画像ＩＧ）を視認し難くするか、視認できない状態にすることを目的として消滅エフェクトの画像ＫＳＥ（後述の広域型消滅エフェクトの画像ＨＳＥの場合も同様）を所定レイヤ上に表示する状況にあるにもかかわらず、特定レイヤ（所定レイヤよりも後ろ側（優先度の低い側））上にて表示されている摸画像（一体化摸画像ＩＧ）これ自体は操作受付が許容されていたときの態様のままでの表示が維持されており何らの変化も生じないようにされることとなる。また、ゲージ画像ＧＧについても、その表示面積を減少し続ける表示が、操作受付を跨いで継続されることとなる。これにより、摸画像（一体化摸画像ＩＧ）を視認し難くするか、視認できない状態にしていく過程にあるなかでも、操作受付が許容されていたときの態様（の少なくとも一部）を視認することができるようになり、ひいては図１６３（ｆ）に示される状態として維持されるべき時間の短縮化を図ることができるようになる。
【１８８９】
そして、消滅エフェクトの画像ＫＳＥが表示されている期間（タイミングｔＢ３ｂ～ｔＢ３ｄ）内で一体化摸画像ＩＧに関する表示出力（レイヤ上の表示）が終了されることとなり（「図１６３（ｉ）に示される状況」に相当）、これ以降は、一体化摸画像ＩＧがレイヤ上も表示されていない状況下で消滅エフェクト（ここでは、所定の表示領域のうち半分未満の領域しか用いない狭域型消滅エフェクト）の画像ＫＳＥが表示されることとなる。このような消滅エフェクトの画像ＫＳＥは、その表示が開始されてから（タイミングｔＢ３ｂ）予め定められた時間が経過したとき（タイミングｔＢ３ｄ）に非表示にされるようになっている（「図１６３（ｊ）に示される状況」に相当）。この点、この非表示にされるタイミングｔＢ３ｄについては、いずれのタイミングで操作受付がなされた場合であっても、操作後演出のうち特に演出表示装置１６００における表示変化（ここでは、液晶表示）が実行されている期間内で到来するように設定することが望ましい。すなわち後述するが、消滅エフェクトの画像ＫＳＥや一体化摸画像ＩＧは、演出表示装置１６００における表示変化にかかる画像（姫キャラクタによる会話予告）よりも前側のレイヤに表示されるようになっており、これに重なるかたちで表示されるものとなっている。したがって、図１６３（ｇ）～（ｉ）に示されるように、消滅エフェクトの画像ＫＳＥが表示されている間は、演出表示装置１６００における表示変化にかかる画像（姫キャラクタによる会話予告）は視認し難くされるようになっている。これについては、広域型消滅エフェクトについても同様である。
【１８９０】

このような構成によれば、操作受付がなされると、まず、操作後演出が開始されることはもとより、操作受付がなされた時点で一体化摸画像ＩＧがどのような態様で表示されていたのか（図１４４（ａ）～（ｄ）のいずれの態様であるか、ゲージ画像ＧＧにより示唆される残り時間がどれだけあるかなど）を把握可能な状態として維持されることとなる（「図１６３（ｆ）に示される状況」に相当）。そしてこの後、操作後演出のうち「演出表示装置１６００における表示変化にかかる画像」と、一体化摸画像ＩＧとをそれぞれ視認し難くするかたちでの消滅エフェクトの画像ＫＳＥによる表示が開始されるようになる（「図１６３（ｇ）に示される状況」に相当）。上述の通り、消滅エフェクトとしては、演出性の低い狭域型消滅エフェクトと演出性の低い広域型消滅エフェクトとがあり、ここでは狭域型消滅エフェクトとして実行されるようになっている。このような消滅エフェクトの画像ＫＳＥが表示されている間に一体化摸画像ＩＧは非表示にされるようになり（「図１６３（ｉ）に示される状況」に相当）、その後、消滅エフェクトの画像ＫＳＥが非表示にされると、操作後演出のうち「演出表示装置１６００における表示変化にかかる画像（姫キャラクタによる会話予告）」がクリアな状態でようやく視認可能とされるようになる（「図１６３（ｊ）に示される状況」に相当）。

【１８９１】

すなわちこの場合、操作受付がなされると、まずは、一体化摸画像ＩＧの態様がいかなる態様であったのかを楽しむことができ、次いで消滅エフェクトとしていかなる態様が現れるかを楽しむことができ、その後、操作後演出としていかなる態様（ここでは、期待度が異なる複数の会話予告態様のいずれ）が現れるかを楽しむことができるようになることから、このような多彩な演出性によって操作受付がなされたときの遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【１８９２】

なお、このような作用効果を好適に得る上では、演出表示装置１６００における表示変化にかかる画像（操作後演出）を表示開始させるタイミングについては、タイミングｔＢ３ａではなく、タイミングｔＢ３ｂか、若しくは消滅エフェクトが実行されている期間（タイミングｔＢ３ｂ～ｔＢ３ｄ）内にあるタイミングとして変更するようにすることがより望ましいと言える。ただしこの場合も、演出音やランプによる操作後演出については、タイミングｔＢ３ａで実行開始されることとなることから、操作後演出これ自体の開始タイミングはタイミングｔＢ３ａのままである。

【１８９３】

これに対し、図１６１（ｇ）～（ｊ）に示される例では、遊技者による操作が検出されないままで設定時間が経過（第２受付許容状態が終了）した場合を想定している。上述の通り、第２受付許容状態は、非自動受付態様で実行されるものであることから、遊技者による操作が行われることなく設定時間が経過すると、操作後演出が行われていないなかで摸画像（ここでは、一体化摸画像ＩＧａ）を非表示にすることとなる。

【１８９４】

ただし上述の通り、図１６１（ｂ），（ｇ）に示されるように、この例にかかるパチンコ機１では、操作受付が許容される状態（第２受付許容状態）が終了された時点において、特定レイヤ上の摸画像（ここでは、一体化摸画像ＩＧａ）は非表示にされず、受付許容状態にあったときに現れていた表示状態を維持する。より具体的には、操作受付が許容されなくなった場合であってもその時点（タイミングｔＢ４）では摸画像（ここでは、一体化摸画像ＩＧａ）に関してそれを起因とした変化は生じさせず、そこから少しの時間（所定時間）が経過したタイミングｔＢ４ａが到来するまでは、操作受付が許容されている状態にあるときと同じ態様での「摸画像にかかる表示」が継続されるようになっている。またこの例では、ゲージ画像ＧＧについては、操作受付が許容される状態（第２受付許容状態）が終了された時点においてもその表示面積を僅かに残しており、タイミングｔＢ４以降にその表示面積が「０」になるかたちでその表示面積を減少させるようにしている。

【１８９５】

このような構成によれば、操作しないままで有効期間（第２受付許容状態）が終了され

た場合であっても、いずれの態様（期待度が異なる複数態様のいずれ）で摸画像が表示されていたのかを確認することが可能とされるようになる。また、有効期間が終了した後にゲージ画像の表示面積が「０」になるようにしていることから、ギリギリのタイミングで操作受付が間に合わなかったときに「惜しかった」と思うように促すことができるようになり、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【１８９６】

なお、この例では、操作受付があったタイミングｔＢ３ａから摸画像が非表示（視認不可）にされるまでの時間よりも、操作受付がないままで有効期間（第２受付許容状態）が終了されたタイミングｔＢ４から摸画像が非表示（視認不可）にされるまでの時間のほうが短くされるようにしている。

【１８９７】

また上述の通り、第２受付許容状態では、遊技者による操作が検出されないままで設定時間が経過した場合、操作後演出が実行されない。ただしこの場合であっても、図１６１（ｇ）に示されるように、摸画像（ここでは、一体化摸画像ＩＧａ）を非表示にするときには狭域型消滅エフェクトを実行するようにしており、該狭域型消滅エフェクトが実行されているなかで摸画像（ここでは、一体化摸画像ＩＧａ）を非表示にするようにしている。この点、この演出例にかかるパチンコ機１では、操作後演出が実行されないときの狭域型消滅エフェクト（図１６１（ｇ））については、操作後演出が実行されるときの狭域型消滅エフェクト（図１６１（ｃ））とは異なる態様（画像）で実行するようにしている。

【１８９８】

このような構成によれば、操作受付がなされたのか否か（間に合ったのか否か）を理解できなかったとしても、狭域型消滅エフェクトの態様を確認することによってそれを適正に理解することができるようになることから、操作後演出が行われている状況にあるのかを把握できないことによる遊技興趣の低下が回避されるようになる。このような作用効果を好適に得る上では、操作後演出が実行されるときの狭域型消滅エフェクト（図１６１（ｃ））の態様については、操作後演出が実行されないとき（図１６１（ｇ））には現れないようにすることが望ましい。ただし、例えば、操作後演出が実行されるときの狭域型消滅エフェクト（図１６１（ｃ））を、「Ａ（例えば、摸画像これ自体の変化）」及び「Ｂ（例えば、摸画像とは別の画像表示）」の２つの態様を併せて実行するものであれば、操作後演出が実行されないときの狭域型消滅エフェクト（図１６１（ｇ））を、「Ａ」で実行するようにしてもよい。このような構成であっても、狭域型消滅エフェクトにおいて「Ｂ」の態様が現れない時点で操作受付がなされなかったことを認識することが可能であり、操作後演出が行われている状況にあるのかを把握できないことによる遊技興趣の低下は回避される。

【１８９９】

また、図１６１に示される例では、第２受付許容状態が発生するタイミングｔＢ３よりも前のタイミングｔＢ１が到来すると、所定の表示領域のうち半分未満の領域しか用いない狭域型前演出が実行開始されるようになっている（「図１６３（ｂ）に示される状況」に相当）。そして、このような狭域型前演出にかかる画像ＫＴＨが表示されている期間内において、まず、操作受け部を摸した摸画像（ここでは、一体化摸画像ＩＧａ）の表示と、第１許容音の出力とがそれぞれ開始される（タイミングｔＢ２であり、「図１６３（ｃ）に示される状況」に相当）。摸画像（ここでは、一体化摸画像ＩＧａ）の表示が開始される時点では、該摸画像（一体化摸画像ＩＧ）の一部または全体が当該狭域型前演出にかかる画像ＫＴＨによって視認し難くなっている。すなわち、時間経過に応じて、当該狭域型前演出にかかる画像の表示される範囲が減少されたり、その透過率が高くなっていくようにされたりすることで、「摸画像（一体化摸画像ＩＧ）の視認性を次第に高めていく」といった演出性が提供されるようになる（図１６３（ｂ）～（ｄ））。この点、この演出例にかかるパチンコ機１では、狭域型前演出が実行されており、且つ摸画像（ここでは、一体化摸画像ＩＧａ）の表示が行われているなかで、当該第２受付許容状態が発生するタイミングｔＢ３が到来して操作受付が許容されるようになっている（「図１６３（ｄ）に

示される状況」に相当）。すなわちこの場合、摸画像（一体化摸画像ＩＧ）の視認性が高められている途中の段階において、操作受付が許容されるようになることから、該摸画像（一体化摸画像ＩＧ）としての態様（期待度）を確認せずに操作受付（操作後演出）がなされるようにしてこれを非表示にするのか、該摸画像（一体化摸画像ＩＧ）としての態様（期待度）を確認してから操作受付（操作後演出）がなされるようにしてこれを非表示にするのか、といった戦略性のある演出を提供することができるようになる。

【１９００】

ここで、このような狭域型前演出に用いられる画像ＫＴＨとしては、例えば、摸画像（一体化摸画像ＩＧ）が表示されるレイヤよりも前にある別レイヤに表示される画像であってもよいし、摸画像（一体化摸画像）及び当該画像（狭域型前演出）を予め用意された１つの動画として表示し該動画のなかで摸画像（一体化摸画像ＩＧ）の視認性が次第に高められていく様子を表現するようにしたものであってもよい。

【１９０１】

なお、狭域型前演出では、演出表示装置１６００における画像表示だけでなく、これに関連した演出音の出力も行われるようにしてもよい。ただし、第２受付許容状態が、非自動受付態様で実行されるものであり、操作関連に関しての緊張感を維持することを目的としているものであることに鑑みれば、狭域型前演出については、これに関連した演出音の出力を行わず、演出表示装置１６００における画像表示として実行されるようにすることが、演出への集中力を高めるようにする上で望ましいと言える。

【１９０２】

また、狭域型前演出として、期待度が異なる複数の態様を用意し、大当り判定の結果に基づく演出判定の結果に基づいて、それら態様のいずれかを選択的に表示するようにしていもよい。ただし、第２受付許容状態が、非自動受付態様で実行されるものであり、操作し忘れが生じると操作後演出が実行されなくなるものであることに鑑みれば、狭域型前演出については、一の態様のみを用意し、該一の態様のみによって表示されるものとすることが、操作し忘れが生じたときの遊技興趣の低下を抑制する上で望ましい。

【１９０３】

図１６２は、上記特定の設定条件（演出設定）下において、上記第１条件が満たされて上記第１受付許容状態が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。図１６４は、第１受付許容状態が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。

【１９０４】

いま、通常遊技状態（非確変・非時短）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「第１変動パターン」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該第１変動パターンに対応する演出判定（予告判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第１変動パターンに応じた演出描写や、第１変動パターンに応じたＢＧＭ再生の音出力など）を開始させ（「図１６４（ａ）に示される状況」に相当）、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第１変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。

【１９０５】

そして上述の通り、「第１変動パターン」にかかる演出では、演出判定（予告判定）としていずれの結果が得られている場合であっても、図１６２（ｂ）に示されるように、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第１所定時間が経過したタイミングｔＣ４（例えば、ＳＰリーチ状態内のタイミング）が到来したときに第１操作後演出に関しての操作受付が許容される上記第１受付許容状態（有効期間）を発生させる（「図１６４（ｇ）に示される状況」に相当）。ただし上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、当該第１受付許容状態（有効期間）については、

・第１変動パターンに応じた「ＢＧＭ再生の音」が抑制態様で出力されているか、非出力の状態にあるなかでの操作受付が許容される「抑制受付許容状態（図１６２（ａ），（ｂ

）を参照）」であり、且つ
・操作受付が許容される設定時間（タイミングｔＣ４～ｔＣ５）内で操作対象にされている操作手段に対する操作が検出されなかった場合であっても、該設定時間内のタイミングｔＣ４ｆが到来すると、操作後演出が開始される「自動受付態様（図１６２（ｈ）を参照）」
によって実行される「非抑制・非自動受付演出」として発生させるようにしている。後述するが、ここでの抑制態様は、「強抑制態様」とも呼称されるものである。
【１９０６】
このような構成によれば、「ＢＧＭ再生の音」が抑制態様で出力されているか、非出力の状態にあるなかでの操作受付が許容されるようになることから（抑制受付演出）、遊技者側からすれば、設定時間（有効期間）が発生してすぐに操作することが行い易くなる。これに加えて、設定時間（タイミングｔＣ４～ｔＣ５）内で操作が検出されなかった場合であっても、操作後演出（ここでは、第１操作後演出）は、遅くとも設定時間内のタイミングｔＣ４ｆが到来したときに自動発生するようになっていることから（自動受付態様）、高期待の操作後演出を見逃してしまうことのない安心感のあるなかで操作することを楽しむことができるようになる。すなわち、このような「抑制・自動受付演出」では、上述の「非抑制・非自動受付演出」よりも大当り時にしか現れない態様で操作後演出が行われる割合（０％や１００％であってもよい）が高くなっていることは上述した通りである。
【１９０７】
しかも、この実施の形態にかかる周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、「抑制・自動受付演出」においても、上述の「非抑制・非自動受付演出」と同様、図１６２（ｂ），（ｅ），（ｉ）に示されるように、演出受付が許容される設定時間（タイミングｔＣ４～ｔＣ５）が発生するよりも少し前のタイミングｔＣ３が到来したときに「受付許容音（ここでは、第１許容音）」を出力開始させ、タイミングｔＣ４を跨るかたちでその出力状態を維持させるようにしている（「図１６４（ｆ）に示される状況」に相当）。これにより、「ＢＧＭ再生の音（特定種別の演出音）」が抑制態様で出力されているか、非出力の状態にあることを遊技者が認識しなかった場合であっても、タイミングｔＣ３で操作受付が許容される状態が間もなく発生することを認識することができるようになり、「遊技者の意思に反して、自らの操作ではなく、自動ボタン機能の有効化によって演出受付がなされる」ことを頻出し難くすることが期待されるようになる。ただし上述の通り、該「受付許容音」については、設定時間（タイミングｔＣ４～ｔＣ５）が発生するよりも前に必ずしも発生させなくてもよく、例えば、設定時間の発生タイミングｔＣ４に合わせて発生させるようにしてもよい。
【１９０８】
なお、上述の作用効果（抑制受付演出）をより好適に得るようにする上では、「ＢＧＭ再生の音」が「非抑制態様で出力される状態」から「抑制態様で出力される状態または非出力の状態」へと移行されるタイミングｔＣ２ａについては、図中とは異なる態様となるが、「タイミングｔＣ２ａ～ｔＣ３の長さ＞タイミングｔＣ３～ｔＣ４の長さ」といった関係性を持つように、「設定時間に対して先行発生する上述の受付許容音の出力開始タイミングｔＣ４」よりもかなり前に設定することが望ましいといえる。例えば、広域型前演出が開始されるよりも前にタイミングｔＣ２ａが到来するようにしてもよい。
【１９０９】
また、この実施の形態にかかる「抑制・自動受付演出」では、図１６２（ｆ），（ｊ）に示されるように、上述の「非抑制・非自動受付演出」の場合とは異なり、「受付許容音」として、「ピキーン！」などの効果音として出力される第１許容音だけではなく、「押せ！」などのメッセージ音である第２許容音についても出力するようにしている。しかも、この例では、第２許容音については、第１許容音が出力開始されるタイミングｔＣ３に対して所定時間だけ遅れており且つ操作受付が既に許容されている状態（有効期間）にあるなかで到来するタイミングｔＣ４ａにおいて、その出力が開始されるものとなっている。

【１９１０】
すなわちこの場合、一体化摸画像ＩＧ（摸画像）が特定の高期待態様（特別態様）で表示され得ない第２受付許容状態（有効期間）では、第１許容音は設定時間（有効期間）の発生に遅れず出力開始され、第２許容音は出力されない。これに対し、一体化摸画像ＩＧ（摸画像）が特定の高期待態様（特別態様）で表示されうる第１受付許容状態（有効期間）では、第１許容音は設定時間（有効期間）の発生に遅れず出力開始され、第２許容音は設定時間（有効期間）の発生に遅れて出力開始されることとなる。
【１９１１】
このような構成によれば、一体化摸画像ＩＧ（摸画像）の態様が前演出によって視認し難いか視認できない状況にあるときに第１許容音（効果音）が出力開始されるようになり、その後、第１受付許容状態（有効期間）が発生しているときには第１許容音（効果音）と第２許容音（メッセージ音）との両方が出力される状態へと移行しうるようになることから、一体化摸画像ＩＧ（摸画像）が特定の高期待態様（特別態様）で表示される可能性を、第２許容音（メッセージ音）がさらに出力されるか否かによって示唆することができるようになる。すなわち、第１許容音（効果音）が出力状態になっている間に第２許容音（メッセージ音）がさらに出力されれば、特定の高期待態様（特別態様）をもった一体化摸画像ＩＧ（摸画像）が表示されることへの期待感を持つことができるようになり、そのような中で一体化摸画像ＩＧ（摸画像）が徐々に露わ（明瞭）にされていく演出性が提供されることとなる。なお後述するが、この例では、図１６２（ｃ），（ｆ）に示されるように、広域型前演出のうち「第２広域型前演出」が実行されているなかで（前演出の画像が表示されているなかで）、第２許容音が出力開始されるようになっている。
【１９１２】
なお後述するが、この実施の形態にかかる「抑制・自動受付演出」では、予告演出判定の結果に基づいて「操作対象として操作ボタン４１０を選択する場合」と「操作対象として刀装飾体５００１を選択する場合」とがあり、操作ボタン４１０が操作対象とされた場合は、第２許容音（メッセージ音）として「押せ！」といったメッセージ音が出力され、刀装飾体５００１が操作対象とされた場合は、第２許容音（メッセージ音）として「納刀せよ！」といったメッセージ音が出力されるようになっている。
【１９１３】
また、この演出例では、図１６２（ｅ），（ｆ），（ｉ），（ｊ）に示されるように、「第２許容音」を相対的に短い時間だけ出力される演出音として採用し、「第１許容音」を相対的に長い時間にわたって出力される演出音として採用することとしているが、これら許容音の長短関係については逆転させるようにしてもよい。
【１９１４】
ただし、「第１許容音」及び「第２許容音」については、図１６２（ｅ），（ｆ），（ｉ），（ｊ）に示されるように、互いに異なる時間にわたって出力状態が維持されるものとするとともに、それら出力状態が終了される時期（非可聴の状態にされる時期）をいずれも、自動ボタン機能が有効化されるタイミングｔｃ４ｆよりも前の、互いに異なるタイミングで到来させるようにすることが望ましい。このような構成によれば、「受付許容音」が下記状況のいずれにあるのかによって、自動ボタン機能が有効化されるタイミングｔｃ４ｆが到来するまでの時間がどの程度残されているのかを推測することができるようになり、「遊技者の意思に反して、自らの操作ではなく、自動ボタン機能の有効化によって演出受付がなされる」ことを頻出し難くすることが期待されるようになる。
・「第１許容音」及び「第２許容音」のうち「第１許容音」のみが出力状態を維持している第１状況
・「第１許容音」及び「第２許容音」の両方が出力状態を維持している第２状況
・「第１許容音」は出力状態を維持しているが、「第２許容音」は出力状態を終了している（非可聴の状態にされている）第３状況
・「第１許容音」及び「第２許容音」の両方が出力状態を終了している（非可聴の状態にされている）第４状況

【１９１５】
また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、図１６１に示される演出例における「非抑制・非自動受付演出」と、図１６２に示される演出例における「抑制・自動受付演出」とで「第１許容音」として互いに同じ演出音（例えば、「ピキーン！」）を出力するようにしている。すなわちこの場合、受付許容音のうちメッセージ音（第２許容音）については、「非抑制・非自動受付演出」では出力されない演出音として出力させるようにしつつも、受付許容音のうち効果音（第１許容音）については、「非抑制・非自動受付演出」においても出力される演出音として出力されうるようになることから、「ＢＧＭ再生の音（特定種別の演出音）」が抑制されている状況にあるときの演出性を好適に維持するようにしつつも（第２許容音）、演出受付が許容される状態にあることをより容易に認識させることができるようになる（第１許容音）。ただし、図１６１に示される演出例における「非抑制・非自動受付演出」と、図１６２に示される演出例における「抑制・自動受付演出」とで、第１許容音として互いに異なる受付許容音を出力させるようにしてもよい。
【１９１６】
なお、上述してきた各図や、後述する各図において示される任意のタイミング間における時間長さについては、制御（処理）単位における最小時間（例えば、１フレーム）であってもよいし、２フレーム以上の時間であってもよい。例えば、受付許容音（第１許容音）を、設定時間（有効期間）に対して少しでも先行して出力させることができれば、遊技者は、操作受付が許容される状態になること（または、なったこと）を、その先行した時間分だけ早く認識することができるようになることから、設定時間が終了するまでの期間内や、自動ボタン機能が有効化されるタイミングが到来するまでの期間内での操作をし忘れてしまうことを抑制することが期待されるようになる。
【１９１７】
また、図１６２に示される演出例では、図１６１に示した演出例の場合とは異なり、受付許容音（第１許容音及び第２許容音の少なくとも１つ）が出力状態にあるときに操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいてその出力状態を途中終了させるようにしている。すなわちこの場合、遊技者による操作が行われたときにはその時点で受付許容音（第１許容音，第２許容音）の出力が中断されることとなり、これによって操作受付が許容されている状態（有効期間）が終了されたことを認識することができるようにしている。これにより、操作受付されていないにもかかわらず操作受付がなされたとの誤認識が生じ難くなり、遊技者による意図に反して自動受付機能が有効化される事態が発生することを抑制することができるようになる。なお、設定時間（有効期間）内のうち、自動ボタン機能が有効化されるタイミングｔＣ４ｆよりも前のタイミングで操作が行われて操作受付がなされた場合は、該操作受付がなされた時点で操作受付が許容される状態が終了されるようになることから、タイミングｔＣ４ｆが到来したとしても自動ボタン機能は有効化されないことは言うまでもない。
【１９１８】
しかも、この例では、図１６２（ｅ），（ｆ）に示されるように、第１許容音は設定時間（有効期間）の発生に遅れず出力開始され、第２許容音は設定時間（有効期間）の発生に遅れて出力開始されるようになっている。このような構成によれば、第１許容音は、遊技者による操作がどれだけ早く操作受付されたとしても出力開始されることとなるが、第２許容音は、操作受付されるタイミング次第では（タイミングｔＣ３～ｔＣ４ａの間で操作受付されたときには）出力開始されることがないままで操作受付が許容される状態が終了されることとなり、ひいては操作後演出（ここでは、第１操作後演出）が実行されるようになる。なお、タイミングｔＣ３～ｔＣ４の間で操作された場合、操作受付はなされず、これを契機として第１許容音が終了されることはない。また、タイミングｔＣ４ａが到来するよりも前に操作受付された場合、第２許容音が出力開始されることはない。
【１９１９】
このような構成によれば、第２許容音が出力されることを確認してから（第１受付許容状態であることを確認してから）操作後演出を開始させるようにするのか、それとも第２

許容音が出力されることを確認しないままで（第１受付許容状態であるか、第２受付許容状態であるかを認識せずに）操作後演出を開始させるようにするのかを、遊技者側の選択に委ねることができるようになることから、遊技の幅が広がるようになり、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【１９２０】

しかもこの例では、後述するが、図１６２（ｃ），（ｆ）に示されるように、タイミングｔＣ３～ｔＣ４ａの期間内において、前演出（ここでは、広域型前演出）にかかる画像（の少なくとも一部）は非表示とされておらず、表示状態を維持するようにしている。すなわちこの場合、第２許容音が未だ出力されていない状況下（タイミングｔＣ３～ｔＣ４ａ）においては、一体化摸画像（摸画像）についても前演出によってその態様（期待度）が明瞭に視認できないようにされることから、「遊技者側の選択に委ねる」といった上述の遊技性をより面白みのあるものにすることができるようになる。

【１９２１】

また、この演出例においても、図１６２（ｄ）に示されるように、設定時間（有効期間）内で操作受付がなされると（図中では、タイミングｔＣ４ｂ）、操作受付に応じた操作後演出（ここでは、第１操作後演出）として、演出表示装置１６００（第１演出部材）における操作後表示演出（液晶表示）と、スピーカ（第２演出部材）による操作後出力音（演出音）とが少なくとも発生するようになっている（「図１６４（ｉ）に示される状況」に相当）。ここでは、図１６１に示した例の場合とは異なり、操作後表示演出（液晶表示）については、設定時間（有効期間）内のいずれのタイミングで操作受付がなされた場合であっても、タイミングｔＣ５よりも後に到来する特定タイミング（同じタイミング）で非表示（視認不能）にされるものにするのに対し、操作後出力音（演出音）については、操作受付がなされたタイミングから予め定められた時間（一定時間）分だけ出力状態を維持するものとなっている。なお、図１６４に示される例では、操作後演出（液晶表示にかかる出力）として、姫キャラクタによる背景予告が表示されている。

【１９２２】

ただし、図１６２に示されるように、設定時間（有効期間）内のいずれのタイミングで操作受付がなされた場合であっても、操作後出力音（演出音）については、「ＢＧＭ再生の音（特定種別の演出音）」が抑制状態（非出力状態）から非抑制態様での出力になるタイミングｔＣ６が到来した時点で出力状態を維持しているように設定することが望ましい。

【１９２３】

これに対し、操作後表示演出（液晶表示）については、「ＢＧＭ再生の音」が非抑制態様での出力になるタイミングｔＣ６で出力状態を終了させるようにしている。すなわちこの場合、タイミングｔＣ６では、「ＢＧＭ再生の音」が非抑制態様での出力になることと、表示演出にかかる内容が切り替えられることとの両方が生じるようになることから、演出性が大きく変更されて遊技興趣を向上させることが期待されるようになる。ただしこれに代えて、操作後表示演出（液晶表示）についても、タイミングｔＣ６が到来した時点で出力状態を維持させるようにしてもよい。また、「ＢＧＭ再生の音」については、非抑制態様での出力へと戻すときにフェードインなどの手法によって徐々に戻すようにしてもよい。

【１９２４】

また、図１６２に示される演出例においても、当該第１受付許容状態の設定時間が設定されるタイミングｔＣ４よりも前のタイミングｔＣ３が到来すると、演出表示装置１６００において、操作対象とされている操作手段を摸した摸画像が表示されるとともに、設定時間が経過し終わるまでの残り時間を示唆するゲージ表示がそれぞれ行われる（「図１６４（ｆ）に示される状況」に相当）。これにより、第１受付許容状態の設定時間（タイミングｔＣ４～ｔＣ５）が設定されるタイミングｔＣ４よりも少し前のタイミングｔＣ３で操作受付が許容されることを認識することができるようになり、「操作受付が許容されたことに気付くのが遅れて遊技者による操作が間に合わず、操作後演出（ここでは、第１操

作後演出）が発生せずに終わってしまう」ことを頻出し難くすることが期待されるようになる。この例では、摸画像が表示されるタイミングを、受付許容音（第１許容音）が出力開始される時期と同じにしているが、これに限られず、どちらかがもっと先に開始されるようにしてもよい。若しくは、摸画像と受付許容音とのいずれか一方のみ（例えば、摸画像のみ）をタイミングｔＣ４よりも前に開始させるようにしてもよい。

【１９２５】

また上述の通り、当該第１受付許容状態が発生するときに表示される摸画像（操作機会が付与される対象である操作受け部を摸した画像）も、該摸画像の周縁を装飾する周縁装飾画像と一体化された一体化摸画像ＩＧとして表示されるものとなっている。この「一体化摸画像ＩＧ」については、図１４４～図１６０を参照して説明した通り、またはその別例や変形例として記載した通りであり、例えば、周縁装飾画像内にはゲージ画像ＧＧ（所定画像）ＧＧの表示対象領域（区画領域ＫＧ）が設けられている。また、「一体化摸画像ＩＧ」として、期待度が異なる複数態様（図１４４参照）が用意されており、それら態様のいずれかを選択的に表示する点についても同様である。ただし、上記第２受付許容状態とは異なり、当該第１受付許容状態にあっては、「一体化摸画像ＩＧ」として用意されている複数態様のうち期待度の高い特別態様（例えば、図１４４（ｄ）に示される態様（一体化摸画像ＩＧｄ））が抽選（選択）の対象として含まれており、表示されうるようになっていることは上述した通りである。

【１９２６】

ところで、自動受付態様で実行される第１受付許容状態（図１６２）では、操作がなかったときに自動ボタン機能が有効化されるタイミングｔｃ４ｆが到来するまでの時間を基準として、残り時間表示（ゲージ画像ＧＧ）を動的表示するようにすることが考えられる。この点、この実施の形態にかかる第１受付許容状態（図１６２）では、タイミングｔｃ４ｆが到来するまでの時間ではなく、設定時間が経過し終わるタイミングｔＣ５までの時間を基準として、残り時間表示（ゲージ画像ＧＧ）を動的表示するようにしている。すなわちこの場合、設定時間が経過し終わるまでの時間が少なくなるほどゲージ量が少なくなり、設定時間が「０」になるとゲージ量も「０」になるように動的表示されることとなる。

【１９２７】

このような構成によれば、自動ボタン機能が有効化されたことによって操作後演出が実行開始されるときに、残り時間表示（ゲージ画像ＧＧ）におけるゲージ量があえて残されるようになることから、遊技者による意思に反して「操作機会を喪失する」といったリスクが持たされていることを示唆することができるようになり、これによって次回以降の設定時間（有効期間）ではゲージ残量にかかわらず早い段階で操作を行うことを促すことができるようになる。

【１９２８】

ただし、自動受付態様で実行される第１受付許容状態（図１６２）については、操作受付があったときと同じ操作後演出を、必ずしも設定時間内で開始させるものでなくてもよく、設定時間が終了するとき、若しくは終了した後に開始させるものであってもよい。

【１９２９】

また、図１６２に示される例で表示される一体化摸画像ＩＧ（摸画像）については、図１６１に示される例で表示される一体化摸画像ＩＧ（摸画像）と必ずしも同じでなくてもよい。例えば、図１６１に示される例では、操作対象である操作手段（操作受け部）をデフォルメして描写するのに対し、図１６２に示される例では、操作対象である操作手段（操作受け部）を写実的に描写するようにしてもよい。

【１９３０】

また、図１６１に示される例では、操作対象である操作手段（操作受け部）として操作ボタン４１０を用いておりこれを摸した一体化摸画像ＩＧ（摸画像）として表示されるのに対し、図１６２に示される例では、操作対象である操作手段（操作受け部）として柄部５０１２（刀装飾体５００１）を用いておりこれを摸した一体化摸画像ＩＧ（摸画像）と

して表示（図１５７（ａ）～（ｄ）を参照）されるようにしてもよい。この「一体化摸画像ＩＧｅ～ＩＧｈ」については、図１５７～図１６０を参照して説明した通り、またはその別例や変形例として記載した通りであり、例えば、周縁装飾画像内にはゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域（区画画像ＫＧ）が設けられている。また、「一体化摸画像ＩＧ」として、期待度が異なる複数態様（図１４４参照）が用意されており、それら態様のいずれかを選択的に表示する点についても同様である。

【１９３１】

上述の通り、図１６２におけるタイミングｔＣ４で発生する操作受付演出では、予告演出判定の結果に基づいて「操作対象として操作ボタン４１０を選択する場合」と「操作対象として刀装飾体５００１を選択する場合」とがある。すなわちこの場合、演出受付が許容される設定時間（有効期間）が発生してからいずれの操作手段が操作対象になっているのかで混乱する可能性があることから、設定時間としては５秒などの相対的に長い時間を設定するようにすることが望ましい。これに対し、図１６１におけるタイミングｔＢ３で発生する操作受付演出では、「操作対象として刀装飾体５００１を選択する場合」はなく、操作対象として操作ボタン４１０が必ず用いられるようになっていることから、設定時間としては３秒などの相対的に短い時間を設定するようにすることが望ましい。そしてこの際、自動ボタン機能が有効化されるタイミングｔＣ４ｆについては、設定時間（有効期間）が発生してから３秒が経過したタイミングよりも後に設定することが、遊技者の意思に反して操作機会を喪失してしまう事態の発生を抑制する上で望ましい。

【１９３２】

また、図１６２におけるタイミングｔＣ４で発生する操作受付演出において、操作対象になっていない側の操作手段を操作してしまった場合、該誤った操作状態を維持したままで操作対象になっている側の操作手段を操作した場合であっても、演出受付がなされて操作後演出を実行するようにすることが望ましい。すなわち、操作手段を操作したにもかかわらず演出受付がなされない状況が現れると遊技者が混乱する可能性があり、このような状況にあるなかで誤った操作状態を中断させた上で適正な側の操作手段に対する操作をさらに求めることは酷であるから、誤った操作状態が維持されていたとしても、操作対象になっている側の操作手段が操作されたときには演出受付がなされるようにすることが望ましい。

【１９３３】

なお上述の通り、抑制操作受付演出では、操作機会が付与されるよりも前に特定種別の演出音が抑制態様での出力または非出力の状態にされることから、非抑制操作受付演出と比べて演出性が乏しくなることが懸念される。この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１（周辺制御ＭＰＵ１５１１ａ）では、抑制操作受付演出の発生に際して出力される受付許容音（第１許容音）を、非抑制操作受付演出の発生に際して出力される受付許容音（第１許容音）よりも長い時間にわたって出力状態が維持される音として出力可能としている。

【１９３４】

すなわち、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第１許容音として、出力状態が維持される時間が異なる複数態様（例えば、第１態様，第２態様，第３態様を含む複数態様）を用意しており、予告演出判定の結果に基づいて、該複数態様のいずれかを上記第１許容音として選択的に出力させるものとなっている。ここで、第１許容音としての「第１態様」は、図１６２（ｅ）で示した態様であり、「出力状態として維持される時間」が上記複数態様のうち最も短い態様として設定されているものである。また、第１許容音が上記複数態様のいずれで出力されるかによって図柄変動が停止されたときに大当り図柄が現れる割合（期待度）が異なるようにすることが望ましい。

【１９３５】

なお、「第１許容音として複数態様のいずれを出力させるか」、及び「操作対象として複数の操作手段のいずれを用いるか」については、上記予告演出判定内でそれぞれ別々の判定結果として得られるようにしてもよいし、１つの判定結果として上記予告演出判定内

で得られるようにしてもよい。ただし、複数態様のうち少なくとも上記第１態様については、「操作ボタン４１０」が操作対象になる場合と「刀装飾体５００１」が操作対象になる場合とのいずれの場合であっても第１許容音として選択可能とされるようにすることが望ましい。また、第２態様や第３態様についても、「操作ボタン４１０」が操作対象になる場合と「刀装飾体５００１」が操作対象になる場合とのいずれの場合であっても選択可能とされるようにしてもよいが、「刀装飾体５００１」が操作対象になる場合に限り出力可能とされる態様も用意するようにすることが望ましい。そして、これら態様のいずれで第１許容音が出力された場合であっても、図１６１に示した態様に要する時間値以上の長さをもって出力状態が維持されることとなる。

【１９３６】

図１６２（ｃ）～（ｆ）に示される例では、一体化摸画像ＩＧ（ここでは、一体化画像ＩＧｄ）が表示されている間にタイミングｔＣ４が到来して操作受付がなされた場合を想定している。このような状況下で操作受付がなされると、この例にかかるパチンコ機１では、操作後演出（演出表示装置１６００における表示変化、スピーカにおける演出音変化、ランプによる発光変化、及び可動装飾体による演出動作の少なくとも１つ）として、液晶表示にかかる出力と、演出音にかかる出力とがそれぞれ開始される。

【１９３７】

ただし上述の通り、図１６２（ｃ），（ｄ）に示されるように、この例においても、操作後演出が開始された時点において、特定レイヤ上の一体化摸画像ＩＧは非表示にされず、受付許容状態にあったときからの表示状態を維持する。より具体的には、操作受付がなされた場合であってもその時点（タイミングｔＣ４ｂであり、「図１６４（ｉ）に示される状況」に相当）では一体化摸画像ＩＧに関してそれを起因とした変化は生じさせず、そこから少しの時間（所定時間）が経過したタイミングｔＣ４ｃが到来するまでは、操作受付が許容されている状態にあるときと同じ態様での「一体化摸画像ＩＧにかかる表示」が継続されるようになっており、ゲージ画像ＧＧの表示面積についても、これまでと同じ態様での減少を進展させるようにしている。

【１９３８】

そして、タイミングｔＣ４ｃが到来すると、表示状態にある一体化摸画像ＩＧの一部または全体を視認し難くするか視認できない状態にするかたちで表示される画像ＨＳＥ（消滅エフェクト）を出現させる（「図１６４（ｊ）に示される状況」に相当）。このような画像ＨＳＥとしては、例えば、一体化摸画像ＩＧが表示される特定レイヤよりも前にある別レイヤ（所定レイヤ）に表示される画像であってもよいし、一体化摸画像及び当該画像（消滅エフェクト）を予め用意された１つの動画として表示し該動画の中で一体化摸画像の一部または全体が当該画像（消滅エフェクト）によって視認し難くなっていく様子を表現するようにしたものであってもよいことは上述した通りである。

【１９３９】

同図１６２（ｃ）に示されるように、この演出例にかかるパチンコ機１にあって、一体化摸画像ＩＧは、特定レイヤ上に表示されており、所定レイヤ上に表示される画像ＨＳＥ（消滅エフェクト）が表示開始された時点においても非表示にされず、受付許容状態にあったときのままで表示状態を維持するものとなっている。より具体的には、消滅エフェクトが表示されている状況下においても（タイミングｔＣ４ｃ）、一体化摸画像ＩＧが表示される特定レイヤにおいては、一体化摸画像ＩＧに関してそれを起因とした変化は生じさせず、ゲージ画像ＧＧの表示面積もこれまでと同じ態様での減少を進展させるようにしている。ただし、消滅エフェクトがそれよりも前側の所定レイヤに表示されることで、摸画像やゲージ画像ＧＧは視認し難いか、視認できない状態へと次第にされていくこととなる。

【１９４０】

そして、消滅エフェクトの画像ＨＳＥが表示されている期間（タイミングｔＣ４ｃ～ｔＣ４ｇ）内で一体化摸画像ＩＧに関する表示出力（レイヤ上の表示）が終了されることとなり、これ以降は、一体化摸画像ＩＧが特定レイヤ上も表示されていない状況下で消滅エ

フェクト（ここでは、所定の表示領域のうち半分以上の領域を用いる広域型消滅エフェクト）の画像ＨＳＥが表示されることとなる。このような消滅エフェクトの画像ＨＳＥは、その表示が開始されてから（タイミングｔＣ４ｃ）予め定められた時間が経過したとき（タイミングｔＣ４ｇ）に非表示にされるようになっている。この点、この非表示にされるタイミングｔＣ４ｇについては、いずれのタイミングで操作受付がなされた場合であっても、操作後演出のうち特に演出表示装置１６００における表示変化（ここでは、液晶表示）が実行されている期間内で到来するように設定することが望ましい。すなわち後述するが、消滅エフェクトの画像ＨＳＥや摸画像（一体化摸画像）は、演出表示装置１６００における表示変化にかかる画像（操作後演出）よりも前側の所定レイヤに表示されるようになっており、これに重なるかたちで表示されるものとなっている。したがって、消滅エフェクトの画像ＨＳＥが表示されている間は（図１６４（ｊ），（ｋ））、演出表示装置１６００における表示変化にかかる画像（操作後演出）は視認し難くされるようになっている。

【１９４１】

このような構成によれば、操作受付がなされると、まず、操作後演出が開始されることはもとより、操作受付がなされた時点で一体化摸画像ＩＧがどのような態様で表示されていたのか（図１４４（ａ）～（ｄ）のいずれの態様であるか、ゲージ画像ＧＧにより示唆される残り時間がどれだけあるかなど）を把握可能な状態として維持されることとなる。そしてこの後、操作後演出のうち「演出表示装置１６００における表示変化にかかる画像（姫キャラクタによる背景予告）」と、一体化摸画像ＩＧとをそれぞれ視認し難くするかたちでの消滅エフェクトの画像ＨＳＥによる表示が開始されるようになる。上述の通り、消滅エフェクトとしては、演出性の低い狭域型消滅エフェクトと演出性の低い広域型消滅エフェクトとがあり、ここでは広域型消滅エフェクトとして実行されるようになっている。このような消滅エフェクトの画像ＨＳＥが表示されている間に一体化摸画像ＩＧは非表示にされるようになり、その後、消滅エフェクトの画像ＨＳＥが非表示にされると、操作後演出のうち「演出表示装置１６００における表示変化にかかる画像（姫キャラクタによる背景予告）」がクリアな状態でようやく視認可能とされるようになる（「図１６４（ｌ）に示される状況」に相当）。

【１９４２】

すなわちこの場合、操作受付がなされると、まずは、一体化摸画像ＩＧの態様がいかなる態様であったのかを楽しむことができ、次いで消滅エフェクトとしていかなる態様が現れるかを楽しむことができ、その後、操作後演出としていかなる態様が現れるかを楽しむことができるようになることから、このような多彩な演出性によって操作受付がなされたときの遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【１９４３】

なお、このような作用効果を好適に得る上では、演出表示装置１６００における表示変化にかかる画像（操作後演出）を表示開始させるタイミングについては、タイミングｔＣ４ｂではなく、タイミングｔＣ４ｃか、若しくは消滅エフェクトが実行されている期間（タイミングｔＣ４ｃ～ｔＣ４ｇ）内にあるタイミングとして変更するようにすることがより望ましいと言える。ただしこの場合も、演出音やランプによる操作後演出については、タイミングｔＣ４ｂで実行開始されることとなることから、操作後演出これ自体の開始タイミングはタイミングｔＣ４ｂのままである。

【１９４４】

これに対し、図１６２（ｇ）～（ｊ）に示される例では、遊技者による操作が検出されないままで設定時間が経過（第１受付許容状態が終了）した場合を想定している。上述の通り、第１受付許容状態は、自動受付態様で実行されるものであることから、遊技者による操作が行われることなく設定時間が経過した場合であっても、操作後演出が行われているなかで摸画像（ここでは、一体化摸画像ＩＧ）を非表示にすることとなる。

【１９４５】

したがって、図１６２（ｂ），（ｇ）に示されるように、この例にかかるパチンコ機１

では、自動ボタン機能が有効化された時点においても、遊技者による操作が操作受付された場合と同様、摸画像（ここでは、一体化摸画像）は非表示にされず、表示状態を維持する。より具体的には、自動ボタン機能が有効化された場合であってもその時点（タイミングｔＣ４ｆ）では摸画像（ここでは、一体化摸画像）に関してそれを起因とした変化は生じさせず、そこから少しの時間（所定時間）が経過したタイミングｔＣ４ｆａが到来するまでは、操作受付が許容されている状態にあるときと同じ態様での「摸画像にかかる表示」が継続されるようになっている。またこの例では、ゲージ画像ＧＧについては、操作受付が許容される状態（第２受付許容状態）が終了された時点においてもその表示面積を僅かに残しており、タイミングｔＣ４ｆ以降にその表示面積が「０」になるかたちでその表示面積を減少させるようにしている。

【１９４６】

このような構成によれば、自動ボタン機能が有効化されることによって操作後演出が開始された場合であっても、いずれの態様（期待度が異なる複数態様のいずれ）で摸画像が表示されていたのかを確認することが可能とされるようになる。

【１９４７】

また、この例では、操作受付があったタイミングｔＣ４ｃから摸画像が非表示（視認不可）にされるまでの時間と、自動ボタン機能が有効化されたタイミングｔＣ４ｆから摸画像が非表示（視認不可）にされるまでの時間とを同じになるようにしている。

【１９４８】

また、この例では、自動ボタン機能が有効化された場合であっても（タイミングｔＣ４ｆ）、図１６２（ｇ）に示されるように、摸画像（ここでは、一体化摸画像ＩＧ）を非表示にするときには広域型消滅エフェクトを実行するようにしており、該広域型消滅エフェクトが実行されているなかで摸画像（ここでは、一体化摸画像）を非表示にするようにしている。この点、この演出例にかかるパチンコ機１では、遊技者による操作が操作受付されたときの広域型消滅エフェクト（図１６２（ｃ））にかかる画像と、自動ボタン機能が有効化されたときの広域型消滅エフェクト（図１６２（ｇ））にかかる画像とは同じ態様で実行されるようにしている（いずれの画像も「画像ＨＳＥ」）。これは、図１６１に示した例の場合（非自動受付態様で摸画像が非表示にされるときの狭域型消滅エフェクトは、操作時と異なる態様）とは異なる部分である。

【１９４９】

このような構成によれば、ギリギリのタイミングで操作受付が間に合わなかった場合であっても、操作受付が間に合ったときと同じ態様が現れるようになることから、「操作受付が間に合って操作後演出が実行開始された」と思うように促すことができるようになり、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【１９５０】

また、図１６２に示される例では、第１受付許容状態が発生するタイミングｔＣ３よりも前のタイミングｔＣ１が到来すると、所定の表示領域のうち半分以上の領域を用いる広域型前演出が実行開始されるようになっている（「図１６４（ｂ）に示される状況」に相当）。そして、広域型前演出が実行されている期間内において、操作受け部を摸した摸画像（ここでは、一体化摸画像ＩＧ）の表示と、第１許容音の出力とがそれぞれ開始される（タイミングｔＣ３であり、「図１６４（ｆ）に示される状況」に相当）。摸画像（ここでは、一体化摸画像ＩＧ）の表示が開始される時点では、該摸画像（一体化摸画像ＩＧ）の一部または全体が当該広域型前演出にかかる画像によって視認し難くなっている。すなわち、時間経過に応じて、当該広域型前演出にかかる画像の表示される範囲が減少されたり、その透過率が高くなっていくようにされたりすることで、「摸画像（一体化摸画像）の視認性を次第に高めていく」といった演出性が提供されるようになる（図１６４（ｆ）～（ｈ））。この点、この演出例にかかるパチンコ機１では、広域型前演出が実行されており、且つ摸画像（ここでは、一体化摸画像ＩＧ）の表示が行われているなかで、当該第１受付許容状態が発生するタイミングｔＣ４が到来して操作受付が許容されるようになっている。すなわちこの場合、摸画像（一体化摸画像ＩＧ）の視認性が高められている途中

の段階において、操作受付が許容されるようになることから、該摸画像（一体化摸画像ＩＧ）としての態様（期待度）を確認せずに操作受付（操作後演出）がなされるようにしてこれを非表示にするのか、該摸画像（一体化摸画像ＩＧ）としての態様（期待度）を確認してから操作受付（操作後演出）がなされるようにしてこれを非表示にするのか、といった戦略性のある演出を提供することができるようになる。

【１９５１】

ここで、このような広域前演出に用いられる画像としては、例えば、摸画像（一体化摸画像ＩＧ）が表示されるレイヤよりも前にある別レイヤに表示される画像であってもよいし、摸画像（一体化摸画像）及び当該画像（広域型前演出）を予め用意された１つの動画として表示し該動画のなかで摸画像（一体化摸画像）の視認性が次第に高められていく様子を表現するようにしたものであってもよい。

【１９５２】

なお、広域型前演出については、相対的に期待度の高い第１受付許容状態の発生を示唆するものであることに鑑みれば、第２受付許容状態の場合とは異なり、演出表示装置１６００における画像表示だけでなく、これに関連した演出音の出力も行われるようにすることが望ましい。そして、このような広域型前演出にかかる演出音の一部が第１許容音として機能するように実行することとしてもよい。

【１９５３】

また、広域型前演出として、期待度が異なる複数の態様を用意し、大当り判定の結果に基づく演出判定の結果に基づいて、それら態様のいずれかを選択的に表示するようにすることが、遊技興趣の向上を図る上で望ましい。

【１９５４】

また、図１６２（ｃ）に示されるように、この例にかかる広域型前演出は、「第１変動パターン」内のタイミングｔＣ１が到来したときに開始されて、第１受付許容状態が発生するタイミングｔＣ４を跨ぐかたちで実行され、第１受付許容状態の設定時間内で終了されるようになっている。ただし、このような広域型前演出が開始されてから終了されるまでの間には、該広域型前演出として、第１広域型前演出と第２広域型前演出とが順次に実行されるようになっている。これら２つの広域型前演出については、１つの動画データとして表示されるものであってもよいし、互いに異なる動画データとして表示されるものであってもよい。

【１９５５】

ここで、第１広域型前演出は、タイミングｔＣ１が到来したときに表示開始されるものであり（「図１６４（ｂ）に示される状況」に相当）、第２広域型前演出は、タイミングｔＣ２が到来したときに第１広域型前演出と代わるかたちで表示開始されるものであるが（「図１６４（ｅ）に示される状況」に相当）、これら前演出のいずれが表示されている期間中であったとしても、該前演出が表示されている期間中においては「操作対象となる操作手段を摸した摸画像」が表示されるようになっている。

【１９５６】

図１６２（ｃ）に示される例では、第１広域型前演出が実行されている期間内のタイミングｔＣ１ａが到来したときに摸画像（一体化摸画像）が表示されるようになっており、これによって複数ある操作手段のいずれに対して操作機会が付与されるのかを比較的早い段階で認識可能とされるようにしている（「図１６４（ｃ）に示される状況」に相当）。図１６４（ｃ）では、第１広域型前演出による画像ＨＴＨ１によって「摸画像（ここでは、一体化摸画像）の全体を白抜きにした画像」が生み出される描写がなされているが、これは単なる白抜きの状態でしかなく、操作対象である演出ボタンを摸した画像とまでは言えない段階のものである。この後、「摸画像（ここでは、一体化摸画像）の全体を白抜きにした画像Ａ１」は、「装飾及び模様の少なくとも一方によって摸画像（ここでは、一体化摸画像）の少なくとも輪郭をかたちどった画像Ａ２」として表示されるようになり（「図１６４（ｄ）に示される状況」に相当）、これによって操作対象が演出ボタンであることを示唆している。このことから、このような「画像Ａ２」は、操作対象である操作手段

を摸した摸画像であると言える。すなわち、このような画像Ａ２を「第１広域型前演出による画像ＨＴＨ１」が生み出したように見せる演出として実行されている。「摸画像（ここでは、一体化摸画像）の輪郭」とは、操作受け部の輪郭（ここでは、操作受け部の輪郭、及び周縁装飾画像の輪郭）のことを意味している。

【１９５７】

ただし、タイミングｔＣ２が到来すると、それまで表示状態にあった「摸画像（一体化摸画像）としての画像Ａ２」と「第１広域型前演出にかかる画像ＨＴＨ１」とをそれぞれ非表示にするか視認し難くするかたちで「第２広域型前演出」を実行開始するようにしている（「図１６４（ｅ）に示される状況」に相当）。そして、該第２広域型前演出が実行されている期間内のタイミングｔＣ３が到来したときに摸画像（一体化摸画像ＩＧ）を再び表示させ（「図１６４（ｆ）に示される状況」に相当）、該表示されている状態で上記第１受付許容状態が発生するタイミングｔＣ４が到来されるようになっている（「図１６４（ｇ）に示される状況」に相当）。すなわち、２回目の摸画像（図１６４（ｆ）～（ｋ））は、操作受付が許容されてから少なくとも許容されなくなるまでの間は継続して表示されるものであり、該２回目の摸画像が表示されているなかで操作受付がなされて、操作後演出（ここでは、第１操作後演出）が実行開始されるものとなっている。

【１９５８】

すなわちこの場合、第１の受付許容状態が発生するのに先立って、２回にわたって前演出が実行されるとともに、それら前演出のなかでは、「操作受付が許容されるよりも前に非表示となる１回目の摸画像（図１６４（ｃ），（ｄ））」と、「操作受付が許容された以降も表示状態を継続する２回目の摸画像（図１６４（ｆ）～（ｋ）」とが別々に表示されることとなる。このような構成によれば、受付許容状態が発生しているときに表示させるべき態様（演出判定の結果など）を考慮せず、より自由度の高い演出設計のもとで摸画像（操作受付が許容されるよりも前に非表示となる摸画像（１回目））を表示させることができるようになることから、演出の幅を広げることができるようになる。このような意味では、「操作受付が許容されるよりも前に非表示となる摸画像（１回目）」については、操作受付が許容されている期間内にあるときには表示され得ない態様（図１４４に示した態様のいずれとも異なる態様）として表示されるようにすることが望ましい。

【１９５９】

ここで、第２広域型前演出が行われている間に表示される摸画像（２回目）については、上述した狭域型前演出が行われている間に表示される摸画像と同様、操作受付が許容される状態が発生した以降もその表示状態が継続されるものであるから、図１４４に示した複数の態様のいずれかとして表示されることとなる（図１６２に示した例では、特別態様である一体化摸画像ＩＧｄ）。これに対し、第１広域型前演出が行われている間に表示される摸画像（１回目）については、図１４４に示した態様のいずれとも異なる形状、または模様（装飾）の少なくともいずれかをもった画像（ここでは、画像Ａ２）として表示されるようにすることが望ましい。例えば、形状としては、摸画像の輪郭部分に丸みを持たせるようにしたり、直線をあまり使わず曲線を多用したりするなど、操作対象である操作手段（操作受け部）をデフォルメして表現した画像として表示する手法などを採用可能である。なお、上述した狭域型前演出では、受付許容状態とは異なる形状、または模様（装飾）の少なくともいずれかをもった画像が現れることはない。

【１９６０】

また、操作対象とされる操作手段が特定の操作手段である場合には、第２広域型前演出が行われている間に表示される摸画像（２回目）が図１４４に示した複数の態様のいずれで表示される場合であっても、第１広域型前演出が行われている間に表示される摸画像（１回目）については一の態様（同じ態様）によって表示可能とされるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、第１広域型前演出については、「いずれの種別の操作手段に対して間もなく操作機会が付与されるのかを示す」ことだけに専ら役立たせることができるようになる。このような第１広域型前演出によれば、遊技興趣を低下させることなく、遊技者に対して操作対象を認識させることができるようになり、こうして操作対象を遊技

者に対して認識させてから、期待度が示唆される第２広域型前演出へと移行されるようになる。

【１９６１】

なお、このような作用効果を好適に得る上では、第１広域型前演出については、複数の操作手段（操作ボタン４１０、刀装飾体５００１）のうち期待度が高い側の操作手段（刀装飾体５００１）に対して操作機会が付与されるときに限り実行されるようにすることがより望ましいと言える。すなわちこの場合、操作ボタン４１０に対して操作機会が付与される受付許容状態が発生するときと、刀装飾体５００１に対して操作機会が付与される受付許容状態が発生するときとのいずれの場合であっても、これに先立って広域型前演出が実行可能とされるが、第１広域型前演出については、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１のうち刀装飾体５００１に対して操作機会が付与されるときに限り実行可能とされることとなる。この場合、第1受付許容状態を、刀装飾体５００１に対してのみ操作機会を付与可能な受付許容状態として発生させるようにしてもよい。これに対し、第２広域型前演出については、操作ボタン４１０に対して操作機会が付与されるときと、刀装飾体５００１に対して操作機会が付与されるときとのいずれであっても実行可能とされる。この際、第２広域型前演出については、操作ボタン４１０に対して操作機会が付与されるときと、刀装飾体５００１に対して操作機会が付与されるときとで同じ態様で実行するようにしてもよいし、異なる態様で実行するようにしてもよい。

【１９６２】

また、第２広域型前演出が行われている間に表示される摸画像（２回目）が一体化摸画像ＩＧで表示される場合、その周縁装飾画像内にはゲージ画像ＧＧの表示対象領域が形成されることとなるが、このような場合であっても、第１広域型前演出が行われている間に表示される摸画像（１回目）については、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域を含まない画像として表示するようにしてもよい。この場合、摸画像（一体化摸画像）としての形状が異なることとなることは言うまでもない。またこの際、摸画像については、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域を含まない周縁装飾画像と一体化された一体化摸画像として表示するようにしてもよいし、周縁装飾画像とそもそも一体化されない画像として表示するようにしてもよい。

【１９６３】

上述した演出例によれば、図１６１に示した第２受付許容状態では、摸画像（一体化摸画像ＩＧ）が特別態様で表示されることはなく、受付許容音として第１許容音は出力されるが第２許容音が出力されることはない。これに対し、図１６２に示した第１受付許容状態では、摸画像（一体化摸画像ＩＧ）が特別態様で表示可能とされ、受付許容音として第１許容音と第２許容音とがそれぞれ出力可能とされている。ただし、図１６２に示した第１受付許容状態では、摸画像（一体化摸画像ＩＧ）として特別態様とは異なる態様（図１６１で用いられる低期待の態様）が表示された場合であっても、受付許容音に関しては図１６２を参照しつつ説明した通りの処理がなされることとなり、受付許容音として第１許容音と第２許容音とがそれぞれ出力可能とされることは言うまでもない。

【１９６４】

第２許容音（メッセージ音）の出力開始時には広域型前演出にかかる画像が残っており、摸画像（一体化摸画像ＩＧ）の態様は視認し難い。摸画像（一体化摸画像ＩＧ）の態様を視認し難い状態で、第１許容音（効果音）のみが出力される状態から、第２許容音（メッセージ音）も出力される状態に移行しうるので、摸画像（一体化摸画像ＩＧ）が特別態様で表示される可能性を、受付許容音によって示唆することができるようになる。すなわち、第２許容音（メッセージ音）が出力されれば、特別態様をもった摸画像（一体化摸画像ＩＧｄ）が露わにされることへの期待感を持つことができ、そのような中で摸画像（一体化摸画像ＩＧ）が徐々に露わにされていくようになる。

【１９６５】

一体化摸画像ＩＧには、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域（区画画像ＫＧ）が含まれるが、一体化摸画像ＩＧが低期待態様（ＩＧａ）と高期待態様（ＩＧｄ）とのいずれで表示さ

れる場合であっても、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域（ゲージ画像ＧＧが表示される対象部分であり、ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少することで増大する部分）は同じ画像として表示されるようになっている。したがって、残り時間がどれだけ残されているかについては、摸画像の態様にかかわらず認識し易くされるようになる。

【１９６６】

なお、図１４４を参照しつつ前述したが、低期待態様（ＩＧａ）と高期待態様（ＩＧｄ）とでは、摸画像だけでなく、周縁装飾画像の態様も異なるようにされている。また、遊技者による操作の対象となる操作手段（演出ボタンなど）は、摸画像と同じ態様で発光可能だが、周縁装飾部材は、周縁装飾画像ＳＳＧと同じ態様で発光しないようになっている。

【１９６７】

上述した演出例によれば、所定の遊技状態にあるとき、特定の演出音が抑制されているなかでの操作受付が許容される抑制時の受付許容状態と、特定の演出音が抑制されていないなかでの操作受付が許容される非抑制時の受付許容状態とはそれぞれ複数用意されているが、抑制時の受付許容状態のうち第１受付許容状態では一体化摸画像ＩＧが特別態様で表示されうるようになっているのに対し、非抑制時の受付許容状態のうち第２受付許容状態では一体化摸画像ＩＧが特別態様（ＩＧｄ）で表示可能とされず特別態様とは異なる態様で表示されうるようになっている。第２受付許容状態では、一体化摸画像ＩＧを、特別態様（ＩＧｄ）を除いた期待度の異なる複数態様（ＩＧａ～ＩＧｃ）から選択的に表示するのではなく、一の態様（ＩＧａ）でのみ表示されうるようにしてもよい。このような構成によれば、特定の演出音が抑制されたとき、特定の演出音が抑制されなかったときと比べて演出性に乏しいと感じることが抑制されうるようになる。

【１９６８】

また、この例にかかるパチンコ機１では、第１条件（第１受付許容状態）及び第２条件（第２受付許容状態）のいずれとも異なる第３条件（第３受付許容状態）が満たされた場合、一体化摸画像を表示した後、該一体化摸画像に含まれるゲージ画像ＧＧについては図１５１～図１５５に示した態様のいずれか１つ（例えば、図１５４及び図１５５に示される態様）を採用して表示するようにしていることは上述した通りである。ただし、このような第３受付許容状態（ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少しない有効期間）を発生させる場合は、第１受付許容状態と同様、これに先立って、「ＢＧＭ再生の音（特定種別の演出音）」を非抑制状態から抑制状態（または非出力状態）に変化させるようにし、第１受付許容状態や第２受付許容状態を含めた他の受付許容状態では現れない操作後表示（操作後演出）や、操作後出力音が実行されるようにすることが望ましい。すなわち、受付許容状態の発生に際して「ＢＧＭ再生の音」が抑制状態（または非出力状態）にされると、一体化摸画像ＩＧとして期待度の高い態様（特別態様）が表示されることを期待することができるようになるが、該特別態様で表示されなかったときには、「ＢＧＭ再生の音」が非抑制で出力される場合よりも演出性に劣っていることだけが際立つようになり、遊技興趣の低下が懸念される。この点、第３受付許容状態では、ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない態様を出現可能とした上で、この態様が現れたときにしか現れない操作後表示が実行されるようにしたことから、一体化摸画像ＩＧとして特別態様が現れなかった場合であっても遊技興趣の低下を好適に抑制することができるようになる。

【１９６９】

ただし、第１受付許容状態と第３受付許容状態とのいずれであっても、抑制状態（または非出力状態）にある「ＢＧＭ再生の音（特定種別の演出音）」が操作受付を契機として非抑制態様で出力再開されるようなことはせず、該抑制状態（または非出力状態）を維持したままで、表示変化や操作後出力音を実行するようにすることが望ましい。

【１９７０】

また、「ＢＧＭ再生の音（特定種別の演出音）」が抑制状態（または非出力状態）にされてから発生する受付許容状態であったとしても、第３受付許容状態が発生したときには、第１受付許容状態の場合とは異なり、一体化摸画像ＩＧが特別態様で表示されることは

ないようにし、一の態様（例えば、通常態様ＩＧａ）でのみ表示可能とされるようにすることが望ましい。このような構成によれば、「ＢＧＭ再生の音（特定種別の演出音）」が抑制状態（または非出力状態）にされた場合、第１受付許容状態と第３受付許容状態とのいずれが発生するかについての面白みを付加することができるようになる。

【１９７１】

また、第３受付許容状態では、ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少されない有効期間として実行されるものとしたが、これに代えて、ゲージ画像ＧＧの表示対象領域を含まない態様（図１５９、図１６０に示した態様）で摸画像（一体化摸画像であってもよいし、一体化摸画像でなくてもよい）が表示される有効期間として実行するようにしてもよい。このような構成であっても、同じような作用効果が奏されうると言える。なおこの場合、ゲージ画像ＧＧこれ自体が表示されなくなることは言うまでもない。

【１９７２】

上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付許容状態として発生条件が異なる複数種別を用意することとしているが、第１受付許容状態とは異なる受付許容状態が発生した場合であっても、これが特定種別の受付許容状態である場合には、一体化摸画像ＩＧが特別態様（ＩＧｄ）で表示されうるようにすることが望ましい。ただし、一体化摸画像ＩＧが特別態様（ＩＧｄ）で表示されうる受付許容状態については自動受付態様で実行するようにすることが、操作し忘れが発生したときの遊技興趣の低下を抑制する上で望ましい。

【１９７３】

図１６２に示した演出例では、設定時間（有効期間）内にある所定タイミングで自動ボタン機能が有効化されるようにしたが、設定時間（有効期間）が終了するとき、若しくは終了した後に自動ボタン機能が有効化されて「有効期間内で遊技者による操作が操作受付されたときと同じ操作後演出」を実行開始させるようにしてもよい。この場合、自動ボタン機能が有効化されたタイミングからの処理は、図１６２（ｇ），（ｈ）に示される「タイミングｔＣ４ｆからの処理」と同じである。

【１９７４】

図１６３や図１６４に示した消滅エフェクトにかかる画像については、該画像これ自体に所定の透過率を設定し、その背後側にある画像を、困難ではあるが視認することができるようにしてもよい。

【１９７５】

図１６１～図１６４に示した演出例によれば、遊技者による操作が操作受付されたり、自動ボタン機能が有効化されたりして操作後演出が実行開始された時点においては、摸画像（一体化摸画像ＩＧ）の態様と、ゲージ画像ＧＧの態様とがいずれも、消滅エフェクトによって視認し難くされることなく、視認良好な状態でそれぞれ表示されるようになっている（図１６３（ｆ），図１６４（ｉ）を参照）。これにより、摸画像（一体化摸画像ＩＧ）がいずれの態様で表示されており、残り時間がどれだけ残されていたかを認識したもとで、操作後演出を楽しむことができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【１９７６】

図１６３に示した演出例では、第２受付許容状態において操作受付がなされて操作後演出（第２操作後演出）が実行されたとしても、該操作後演出が開始される前後で背景画像に切り替えを生じさせずこれを維持するようにしている。これに対し、図１６４に示した演出例では、第１受付許容状態において操作受付がなされて操作後演出（第１操作後演出）が実行されると、該操作後演出が開始される前後で背景画像に切り替えを生じさせるようにしている（操作後は、宇宙背景）。

【１９７７】

このような構成によれば、自動受付機能を有効的に利用することが可能であり、操作し忘れが生じたとしても背景画像の切り替えを適切に生じさせることができるようになることから、演出をスムーズに進展させることができるようになる。これに対し、自動受付機

能が有効化されない受付許容状態では、背景画像に変化を生じさせないようにしていることから、操作し忘れが生じたときに背景画像が切り替えされなくなったり、背景画像だけが突然変化したりするような不都合な事象を生じることを回避することができるようになる。

【１９７８】

また、第２受付許容状態では、操作受付（または、自動ボタン機能の有効化）がなされた後、表示領域の多くの部分が広域型消滅エフェクトにかかる画像ＨＳＥと重なることによって視認できなくなる。ただし上述の通り、背景画像これ自体を変化させるようにしたことで、広域型消滅エフェクトにかかる画像ＨＳＥと重ならない部分が僅かでもあれば、その部分における画像を確認することで、操作後の態様を認識することができるようになり、広域型消滅エフェクトが実行されることによるデメリットを解消することができるようになる。このような作用効果を好適に得る上では、第２受付許容状態で操作受付（または、自動ボタン機能の有効化）がなされた場合は、大当り図柄が現れる割合が相対的に高い態様で操作後演出が実行されるときと、大当り図柄が現れる割合が相対的に低い態様で操作後演出が実行されるときとで、操作後演出が実行されるときの背景画像を互いに異ならせるようにすることがより望ましい。これらの割合は０％や１００％であってもよい。なおこの場合、大当り図柄が現れる割合が相対的に高い態様で操作後演出が実行されるときには背景画像これ自体を変化させるのに対し、大当り図柄が現れる割合が相対的に低い態様で操作後演出が実行されるときには背景画像を変化させず維持するようにしてもよい。

【１９７９】

上述した演出例では、操作機会を付与するのに際して、特定種別の演出音が非抑制態様で出力される場合（第２受付許容状態）と、特定種別の演出音が抑制態様で出力される状態か非出力の状態にされる場合（第１受付許容状態）とがあり、それらの種別に応じて大当りの当選時にしか出現しない態様で操作後演出が実行される割合（期待度）が異なるようにしたことから、操作機会が付与されるに際しての演出性を向上させることができるようになる。この割合は０％や１００％であってもよい。

【１９８０】

また、第１受付許容状態では、操作機会が付与されるのに際して特定種別の演出音を抑制態様で出力される状態か非出力の状態にされるようにし、これによって操作後演出が発生したときにはこれに応じた演出音が際立って聞こえるような演出的工夫を施すこととしている。この点、上記構成では、第１受付許容状態の発生に際して出力される受付許容音については、該受付許容音が出力状態にあるときに演出受付がなされると、該演出受付がなされたことに基づいてその出力状態を終了させるようにしていることから、受付許容音に邪魔されることなく、操作後演出に応じた演出音を際立たせることができるようになる。

【１９８１】

一体化摸画像ＩＧが特別態様（ＩＧｄ）で表示されうる受付許容状態として複数種別が用意されるが、それら受付許容状態のいずれにおいても、受付許容音が出力状態にあるときに操作受付がなされると該受付許容音が途中で終了されるようにすることが望ましい。これに対し、一体化摸画像ＩＧが特別態様（ＩＧｄ）で表示され得ない受付許容状態としても複数種別が用意されるが、それら受付許容状態には、受付許容音が出力状態にあるときに操作受付がなされると該受付許容音が途中で終了される受付許容状態と、受付許容音が出力状態にあるときに操作受付がなされると該受付許容音が途中で終了されない受付許容状態（第２受付許容状態など）との両方が含まれるようにすることが望ましい（異なる条件で発生可能）。

【１９８２】

受付許容音には、効果音とメッセージ音とがあることは上述した通りである。この点、メッセージ音は、一体化摸画像が通常態様（ＩＧａ）で表示されたとしても、その出力状態にあるときに演出受付されると必ず中断されるようにするのに対し、効果音は、一体化

摸画像が通常態様（ＩＧａ）で表示されているときに表示された場合、その出力状態にあるときに演出受付されると中断されるとき（第１受付許容状態）と、中断されないとき（第２受付許容状態）とがあるようにすることが望ましい。メッセージ音が出力される受付許容状態としては、第１受付許容状態を含めた複数種別の受付許容状態が用意されるようにすることが望ましい。

【１９８３】

図１６２及び図１６４に示した広域型前演出では、第１広域型前演出と第２広域型前演出とを順次実行することによって実現することとした。この点、第１広域型前演出及び第２広域型前演出では、それら前演出のいずれにおいても、操作対象である操作手段（操作受け部）を摸した摸画像（一体化摸画像）が表示されるが、第１広域型前演出の実行期間内で表示される摸画像Ａ２は、受付許容状態（第１受付許容状態）の設定時間内で表示される摸画像（一体化摸画像ＩＧ）とは異なるものであり、該摸画像（一体化摸画像ＩＧ）へと徐々に変化するものでもない。

【１９８４】

すなわち、第１広域型前演出において表示される摸画像Ａ２（図１６４（ｄ））は、第１受付許容状態が発生するのに先立って、第２広域型前演出が実行されるときに非表示の状態（視認できない状態）にされる。そして、操作対象を摸した何らの摸画像も表示されない（視認できない状態として維持される）所定時間を経てから（図１６４（ｅ））、第２広域型前演出の実行期間内の摸画像として、第１広域型前演出で表示された摸画像Ａ２とは異なる画像が表示されるようになっている（図１６４（ｆ））。そして、この「第２広域型前演出の実行期間内の摸画像」こそが、受付許容状態（第１受付許容状態）の設定時間内で表示される摸画像（一体化摸画像ＩＧ）そのものとなっており、第２広域型前演出にかかる画像ＨＳＥ共々、受付許容状態（第１受付許容状態）の発生を跨ぐかたちで表示されることで、該摸画像（一体化摸画像ＩＧ）が表示されているなかでの操作受付が許容されるようになる。そして、該摸画像（一体化摸画像ＩＧ）は、操作受付がなされて操作後演出が実行開始される時点においても表示されるものとなっており（図１６４（ｉ））、これによって第１受付許容状態が発生する前から終了した後までの期間にわたって表示されるようになっている。

【１９８５】

ここで、広域型前演出（第１広域型前演出）において摸画像Ａ２が表示された場合は、該摸画像Ａ２が摸している操作手段（操作受け部）に対して間もなく（他の演出を挟むことなく）操作機会が必ず付与されることとなる。すなわち、摸画像Ａ２の表示状態を維持したままで受付許容状態を発生させればよいところを、上述した演出例では、摸画像Ａ２を非表示の状態にし、広域型前演出内において「操作対象を摸した何らの摸画像も表示されない状態」を一旦発生させるようにしてから、操作手段（操作受け部）を摸した摸画像を、一回目（Ａ２）とは別の描写がなされた画像（一体化摸画像ＩＧ）として表示するようにしている。

【１９８６】

このような構成によれば、期待度が高い受付許容状態が発生することを示唆するべく、前演出として長い時間にわたって摸画像を表示するようにした場合であっても、操作受付が許容されるタイミングに遅れることなく操作を促すことが期待されるようになる。すなわち、前演出として長い時間にわたって摸画像を表示するようにし、該摸画像が表示されているなかで受付許容状態を発生させるようにしてしまうと、操作受付が許容されるタイミングが突如として到来することとなり、前演出を実行しているにもかかわらず操作遅れが頻出するようなことになりかねない。この点、上記構成によれば、第１受付許容状態が発生するのに先立って、当該受付許容状態の設定時間内で表示される摸画像とは別の描写を持った摸画像を先行して表示するだけでなく、何らの摸画像も表示されない時間を経るようにした後に、当該受付許容状態の設定時間内で表示される摸画像を表示するようにしている。すなわち、当該受付許容状態の設定時間内で表示される摸画像が表示された以降の期間内でしか第１受付許容状態は発生し得ないことを遊技者に認識させることができる

ようになることから、前演出として長い時間にわたって摸画像を表示するようにしつつも操作遅れが生じ難くすることができるようになる。

【１９８７】

このような作用効果を好適に得る上では、「第１広域型前演出に要する時間」や「摸画像Ａ２が表示される時間」よりも、「第２広域型前演出が実行されてから第１受付許容状態が発生するまでの時間」や「摸画像（一体化摸画像ＩＧ）が表示されてから第１受付許容状態が発生するまでの時間」のほうが短くなるように設定することがより望ましいことは明らかである。摸画像Ａ２は、第１広域型前演出の開始時から表示されるようにしてもよい。

【１９８８】

また、このような作用効果を好適に得る上では、第２広域型前演出で表示される摸画像（一体化摸画像ＩＧ）については、操作手段（操作受け部）としての「可動領域における動作」や「操作したときの挙動」を表現するかたちでこれを動的表示するのに対し（図１４５などを参照）、第１広域型前演出で表示される摸画像Ａ２については、このような動的表示を行わずに表示するようにすることがより望ましい。なお、第２広域型前演出で表示される摸画像（一体化摸画像ＩＧ）は、第１受付許容状態が発生した以降もその動的表示の状態を継続することとなる。また、狭域型前演出で表示される摸画像（一体化摸画像ＩＧ）も、操作手段（操作受け部）としての「可動領域における動作」や「操作したときの挙動」を表現するかたちでこれを動的表示するようになっており、第２受付許容状態が発生した以降もその動的表示の状態を継続するようになっている。

【１９８９】

図１６４（ｆ）に示される状態にあるときの摸画像（一体化摸画像ＩＧ）と、図１６４（ｇ）に示される状態にあるときの摸画像（一体化摸画像ＩＧ）とは画像これ自体は同じであるが、透過率についてはこれを異ならせるようにしてもよい。

【１９９０】

図１６３に示した狭域型前演出にかかる画像ＫＴＨについては、摸画像（一体化摸画像ＩＧ）全体を前側から覆うことができるような大きさの画像として表示するようにすることがより望ましい。そして、該画像ＫＴＨの表示面積が減少するか、またはその透過率を高くしていくかの少なくともいずれかを行うことによって、該画像ＫＴＨが表示されていた箇所から摸画像（一体化摸画像ＩＧ）が時間経過に応じて徐々に露わになっていく態様で表示されるようにすることが望ましい。

【１９９１】

図１６４に示した広域型前演出にかかる画像ＨＴＨ１，ＨＴＨ２のうち、画像ＨＴＨ１は、摸画像Ａ２よりも背後側に表示される（摸画像Ａ２の視認性に悪影響を及ぼさない）ものであるのに対し、画像ＨＴＨ２は、摸画像（一体化摸画像ＩＧ）よりも前側に表示される（摸画像（一体化摸画像ＩＧ）の視認性に悪影響を及ぼさない）ものとなっている。すなわち、画像ＨＴＨ２は、狭域型前演出にかかる画像ＫＴＨと同様、摸画像（一体化摸画像ＩＧ）全体を前側から覆うことができるような大きさの画像として表示されてから（図１６４（ｅ））、その表示面積が減少するか、またはその透過率を高くしていくかの少なくともいずれかを行うことによって、該画像ＨＴＨ２が表示されていた箇所から摸画像（一体化摸画像ＩＧ）が時間経過に応じて徐々に露わになっていく態様とするものとなっている。これに対し、画像ＨＴＨ１は、摸画像Ａ２の描写を際立たせるように表示されるものとなっていることから、操作機会を付与する際に摸画像を視認し難くすることによるデメリット（いずれの操作手段に対して操作機会が付与されるか認識し難くなり、操作遅れが生じる）を解消することができるようになる。

【１９９２】

広域型前演出は、第１広域型前演出と第２広域型前演出との順次実行によってなされるが、当該広域型前演出で出力される演出音については、これらを１つの音データ（１つの効果音・楽曲）の再生によって出力されるものとすることが望ましい。

【１９９３】

また、図１６３に示した狭域型前演出では、これよりも前から表示されていた背景画像を当該狭域型前演出において変更することなくこれを維持するが、図１６４に示した広域型前演出では、これよりも前から表示されていた背景画像を当該広域型前演出において変更（ここでは、広域型前演出の開始時に変更）させるようにしている。このような構成では、背景変化を広域型前演出の一部として実行することができるようになることから、部分的な演出変化に留まる狭域型前演出と比べたときにより演出性の高い前演出として実行されるようになる。なお、狭域型前演出が行われるよりも前に表示されていた背景画像（図１６３（ａ））と、広域型前演出が行われるよりも前に表示されていた背景画像（図１６４（ａ））とは異なる背景画像であってもよい。

【１９９４】

図１６４（ｆ）に示した第２広域型前演出では、「ゲージ画像ＧＧの表示対象領域を区画する区画画像ＫＧが装飾（描写）された周縁装飾画像」と一体化された一体化摸画像ＩＧとして摸画像を表示することとしたが、図１６４（ｄ）に示した第１広域型前演出では、このような区画画像ＫＧが装飾（描写）されない摸画像を表示することとした。これにより、第１広域型前演出においては少なくとも残り時間を遊技者側に気にさせることなく前演出を楽しませることができるようになる。なお、区画画像ＫＧが装飾（描写）されない摸画像としては、一体化摸画像ＩＧにおいて装飾（描写）される区画画像ＫＧが表示されないものであればよく、一体化摸画像ＩＧのうち少なくとも一部の装飾（ゲージ領域）が表示されない態様のほか、一体化摸画像ＩＧとは形状これ自体が異なる態様などであってもよい。

【１９９５】

上述の通り、「特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が抑制態様で出力されているか非出力の状態にされているなかでの操作受付が許容され、自動受付態様で実行される受付許容状態」は、発生条件（変動パターンなど）が異なるかたちで複数用意されており、これら受付許容状態の１つとして「第１受付許容状態」が用意されている。ただし、これら受付許容状態には、「摸画像が表示されて非表示にされる第１広域型前演出（図１６４（ｃ）～（ｅ））と、受付許容状態の発生タイミングに跨るかたちで摸画像が表示される第２広域型前演出（図１６４（ｅ）～（ｇ））とがそれぞれ行われる当該第１受付許容状態」のほか、「摸画像が表示されて非表示にされる第１広域型前演出が行われず、受付許容状態の発生タイミングに跨るかたちで摸画像が表示される第２広域型前演出（図１６４（ｅ）～（ｇ））」が行われる特定受付許容状態が含まれるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、第１受付許容状態では、特定受付許容状態よりも大当り時にしか現れない態様で操作後演出が実行される割合が高くなるようにすることで、操作受付が許容されるタイミングよりも大幅に前のタイミング（第１広域型前演出が現れるタイミング）が到来したときから遊技興趣を高めることができるようになる。なおこの場合、第１受付許容状態の発生に際して行われる第２広域型前演出と、特定受付許容状態の発生に際して行われる第２広域型前演出とについては必ずしも同じ内容でなくてもよく、互いに異なる演出内容（画像）として実行されるようにしてもよい。また、第１受付許容状態と第２受付許容状態とで操作機会が付与される操作手段が異なるものであってもよい。

【１９９６】

上述の通り、「特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）が非抑制態様で出力されているなかでの操作受付が許容され、非自動受付態様で実行される受付許容状態」は、発生条件（変動パターンなど）が異なるかたちで複数用意されており、これら受付許容状態の１つとして「第２受付許容状態」が用意されている。

【１９９７】

第１受付許容状態に際して行われる広域型前演出は、「特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）」が抑制または非出力の状況下で実行されるものとなっているが、「特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）」が非抑制で出力されているなかで実行される狭域型前演出（第２受付許容状態）よりも長い時間にわたって実行されることから、遊技興趣についてはこれを好適に維持することができるようになる。特に、広域型前演出のうち第１広域型前演出だけで

も、狭域型前演出よりも長い時間にわたって実行されるようにすることで、受付許容状態が発生する大幅に前から遊技興趣を好適に高めることができるようになる。「特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）」が抑制または非出力にされるタイミングについては、第１広域型前演出が実行されているなかで到来するようにしてもよいし、第１広域型前演出が実行開始されるよりも前に到来するようにしてもよい。

【１９９８】

上述の演出例によれば、第１受付許容状態の発生に際して広域型前演出（図１６４）が行われるときには背景画像を含めた演出変化を生じさせるのに対し、第２受付許容状態の発生に際して狭域型前演出（図１６３）が行われるときには背景画像は変化させずこれを維持したままで演出変化を生じさせるようにしている。またさらに、このような広域型前演出が行われているなかで発生した第１受付許容状態では、操作したか否かにかかわらず操作後演出（自動受付態様）によって背景画像をさらに変化可能としているのに対し、狭域型前演出が行われているなかで発生した第２受付許容状態では、操作後演出によって背景画像を変更せずこれを維持したままで演出が進展されるようにしている。このような構成によれば、第１受付許容状態ではこれが発生するのに関連してその前後で２回にわたって背景画像が変更されるようになることから、第２受付許容状態と比べてその演出性を大幅に高めることができるようになり、操作関連の演出へとより集中を促すことができるようになる。

【１９９９】

上述の演出例にかかる広域型消滅エフェクトではこれに合わせて背景画像を変更させることとした（図１６４（ｊ））。ただし、背景画像が変更されるタイミングについては、広域型消滅エフェクトが開始されるタイミングよりも後に到来するようにしてもよい。すなわちこの場合、図１６４（ｉ）では、背景画像が変更されていないなかで操作後演出（姫キャラクタによる背景予告）が実行開始されることとなる。そして、広域型消滅エフェクトは、こうして操作後演出が実行開始された後、まず、受付許容状態にあるときに表示されていた背景画像を視認し難くするか視認できない状態にし（図１６４（ｊ）に示される状況で背景画像が変更されていない状態にし）、この後、他の背景画像を表示することによって背景画像の変更がなされることとなる（図１６４（ｋ）に示される状況、または図１６４（ｌ）に示される状況で背景画像を変化させる）。他の背景画像は、広域型消滅エフェクトが行われているなかで徐々に露わにされていく態様で表示されるようにしてもよいし、広域型消滅エフェクトが終了した後に表示されるようにしてもよい。

【２０００】

図１６４に示した例では、操作後演出として、まず、液晶表示における表示変化（姫キャラクタによる背景予告）を実行開始させることとしたが、これに代えて、ランプによる発光や操作後出力音を操作後演出として初めに実行開始させ、液晶表示における表示変化をこれに遅れて（例えば、背景画像が変更されるタイミングなどに）実行開始させるようにしてもよい。

【２００１】

上述の通り、「自動受付態様で実行されて且つ広域型消滅エフェクトが実行される受付許容状態」は、発生条件（変動パターンなど）が異なるかたちで複数用意されており、これら受付許容状態の１つとして「第１受付許容状態」が用意されている。ただし、これら受付許容状態には、「第１受付許容状態」のほか、「第１受付許容状態と同じ態様の操作後演出（第１操作後演出）を実行可能であるが、広域型消滅エフェクトが異なる画像として実行（表示されるタイミングなどは同じであってもよい）される特別受付許容状態」が含まれるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、同じ操作後演出が行われたとしても消滅エフェクトが異なるようになることから、演出性の向上を図ることができるようになり、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。該特別受付許容状態は、上述した特定受付許容状態であってもよい。特定受付許容状態及び特別受付許容状態は、摸画像の表示タイミングや、受付許容音の出力にかかる処理、消滅エフェクトにかかる処理などの態様については、第１受付許容状態と同じ態様で実行される。

【２００２】
上述の通り、「非自動受付態様で実行されて且つ狭域型消滅エフェクトが実行される受付許容状態」は、発生条件（変動パターンなど）が異なるかたちで複数用意されており、これら受付許容状態の１つとして「第２受付許容状態」が用意されている。ただし、これら受付許容状態には、「第２受付許容状態」のほか、「第２受付許容状態と異なる種別（例えば、会話予告と、可動体動作など）の操作後演出（第３操作後演出）を実行可能であるが、狭域型消滅エフェクトは同じ画像として実行（表示されるタイミングなども同じであってもよい）される特殊受付許容状態」が含まれるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、異なる操作後演出が行われたとしても消滅エフェクトこれ自体は同じ画像として表示されるようになることから、操作後演出の種別にかかわらず操作受付がなされた状況にあることを容易に認識することができるようになる。特殊受付許容状態は、摸画像の表示タイミングや、受付許容音の出力にかかる処理、消滅エフェクトにかかる処理などの態様については、第２受付許容状態と同じ態様で実行される。
【２００３】
狭域型消滅エフェクトでは、操作後演出が実行開始された後、摸画像（一体化摸画像ＩＧ）が非表示にされた時点においても、当該狭域型消滅エフェクトにかかる画像ＫＳＥは非表示にされず表示状態を維持することとした（図１６３（ｉ）を参照）。この点、操作受付がなされたとき（操作後演出が実行開始されたとき）から摸画像（一体化摸画像ＩＧ）が非表示にされるまでの時間よりも、摸画像（一体化摸画像ＩＧ）が非表示にされてから当該狭域型消滅エフェクトにかかる画像ＫＳＥが非表示にされるまでの時間のほうが長くなるように設定することが望ましい。このような構成によれば、操作後演出が実行開始された以降も摸画像（一体化摸画像ＩＧ）の表示状態を維持してその態様を確認可能とするようにしつつも、操作後演出がなかなか明瞭に露わにされないのは、「表示状態が維持された摸画像」に原因があるのではなく、「狭域型消滅エフェクトにかかる画像ＫＳＥ」による演出性に起因しているように見せることができるようになることから、遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。この場合、狭域型消滅エフェクトが、比較的早く終了するフェードアウトなどではなく、摸画像とは別の画像による動的表示によって行われることとなることは言うまでもない。このような狭域型消滅エフェクトとしての「別の画像による動的表示」については、期待度の異なる複数種類を用意し、発生条件が異なる受付許容状態の種別に応じて選択的に出現されるようにすることがより望ましい。
【２００４】
上述の演出例にかかる広域型消滅エフェクトによれば、自動受付態様で第１受付許容状態が実行されたことを示唆する機能を期待することができるようになる。これに対し、第２受付許容状態では、遊技者による操作によってしか操作受付されず操作後演出も実行されないことから、画面全体にわたる影響を及ぼさずとも操作後演出が実行されることを認識し易いし、消滅エフェクトにかかる画像が小さい狭域型消滅エフェクトによって実行するようにすることが、操作後演出を視認良好な状態で即時実行できる点で優位であると言える。このような構成によれば、広域型消滅フェクトの場合は、背景画像から変化させてその視認性を確保することが求められるが、狭域型消滅フェクトの場合は、背景画像を変更せずこれを維持したままで操作後演出を行うだけでも視認性を確保することが可能とされるようになる。
【２００５】
上述の通り、第２受付許容状態では、大当り判定の結果に応じた演出判定の結果に基づいて、大当り図柄が停止される割合（０％や１００％でもよい）が異なる複数態様（第１態様、第２態様を含む）のいずれかで操作後演出（第２操作後演出）が実行される。この点、操作後演出（第２操作後演出）として第１態様（相対的に割合が高い態様）が現れた場合と第２態様（相対的に割合が低い態様）が現れた場合とでは、いずれも同じ態様（画像）で狭域型消滅エフェクトが実行されるようになっている。これに対し、第１受付許容状態では、大当り判定の結果に応じた演出判定の結果に基づいて、大当り図柄が停止される割合（０％や１００％でもよい）が異なる複数態様（第３態様、第４態様を含む）のい

ずれかで操作後演出（第１操作後演出）が実行される。この点、操作後演出（第１操作後演出）として第３態様（相対的に割合が高い態様）が現れた場合と第４態様（相対的に割合が低い態様）が現れた場合とでは、互いに異なる態様（画像）で広域型消滅エフェクトが実行されるか、若しくは第３態様（相対的に割合が高い態様）が現れたときは広域型消滅エフェクトが実行され、第４態様（相対的に割合が低い態様）が現れたときは狭域型消滅エフェクトが実行されるようにすることが望ましい。この際の狭域型消滅エフェクトは、第２受付許容状態に対応して行われる狭域型消滅エフェクトと同じであってもよいし、異なるものであってもよい。

【２００６】

このような構成によれば、第１受付許容状態及び第２受付許容状態のうち、広域型消滅エフェクトが発生する可能性のある第１受付許容状態では、消滅エフェクトこれ自体に期待度が持たせられるようになることから、広域型消滅エフェクトによって操作後演出の視認性が低くされることによる遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。なお、第１受付許容状態や第２受付許容状態はもとより、後述の第４受付許容状態、第５受付許容状態は、大当りに落選した変動パターンと、大当りに当選した変動パターンとのいずれにおいても発生しうるものであり、上述した第１変動パターンや第２変動パターン、さらには後述の第４変動パターン、第５変動パターンが「大当り時の変動パターン及びハズレ時（落選時）の変動パターンが対となって用意されるもの」であることは言うまでもない。

【２００７】

また、第２受付許容状態は、第２変動パターンだけでなく、第１変動パターンにおいても発生可能とされるようにしてもよい。例えば、第１変動パターン内における比較的早いタイミングで第２受付許容状態を発生させ、その後、比較的遅いタイミングで第１受付許容状態を発生させることとなる。

【２００８】

消滅エフェクトの画像が表示されている期間内で摸画像（一体化摸画像ＩＧ）に関する表示出力（レイヤ上の表示）が終了されるタイミング（操作受付があってから非表示になるまでのタイミング）については、第１許容受付状態と第２許容受付状態とで異なるようにしてもよい。

【２００９】

図１６３（ｄ）に示される「狭域型前演出にかかる画像ＫＴＨが表示されている状況」において操作受付がなされた場合は、これを契機として該画像ＫＴＨを非表示にすることはせず、該画像ＫＴＨの表示を継続しているなかで操作後演出が実行開始されるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、図１６３（ｆ）に示される状況において、該画像ＫＴＨが表示されていることとなる。そしてこの後、狭域型消滅エフェクトが実行開始されると、該「狭域型消滅エフェクトにかかる画像ＫＳＥ」によって「狭域型前演出にかかる画像ＫＴＨ」が視認し難くされるか視認できない状況にされるように演出を進展させることが望ましい。

【２０１０】

また、図１６４（ｇ）に示される「広域型前演出にかかる画像ＨＴＨ２が表示されている状況」において操作受付がなされた場合も、これを契機として該画像ＨＴＨ２を非表示にすることはせず、該画像ＨＴＨ２の表示を継続しているなかで操作後演出が実行開始されるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、図１６４（ｉ）に示される状況において、該画像ＨＴＨ２が表示されていることとなる。そしてこの後、広域型消滅エフェクトが実行開始されると、該「広域型消滅エフェクトにかかる画像ＨＳＥ」によって「広域型前演出にかかる画像ＨＴＨ２」が視認し難くされるか視認できない状況にされるように演出を進展させることが望ましい。

【２０１１】

図１６２に示した例において、「特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）」が非出力の状態にされているなかでの操作受付が許容されるようにした場合、該「特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）」については、図柄停止されるまでの間に必ずしも再出力しなくてもよい。例え

ば、タイミングｔＣ６においては、既に非出力の状態にされている「特定種別の演出音（ＢＧＭ再生）」と、操作受付を契機として出力開始される「操作後演出にかかる演出音」とのいずれとも異なる特別演出音を新たに出力開始させるようにしてもよい。該特別演出音は、操作受付を契機として出力開始されるものではなく、当該変動パターン内の予め定められたタイミングが到来したことに基づいて出力開始されるものである。

【２０１２】

広域型前演出にかかる画像や狭域型前演出にかかる画像については、受付許容状態の設定時間が終了されるまで（若しくは、自動受付ボタンが機能されるまで）にわたって表示されるものであってもよい。また、第１許容音についても、受付許容状態の設定時間が終了されるまで（若しくは、自動受付ボタンが機能されるまで）にわたって出力状態を維持するものであってもよい。

【２０１３】

また、上述の演出例では、操作受け部を摸した摸画像は、広域型前演出と狭域型前演出との両方で表示されるが、広域型前演出（第１広域型前演出）では、操作受付が許容されている期間（第１受付許容状態）において現れる態様（画像データ）とは異なる態様（画像データ）で表示されるようにした。これにより、広域型前演出（第１広域型前演出）では、操作受付が未だ許容されていない状態にあるときに摸画像を表示したとしても、操作受付が許容されている状態であるとの誤認識を生じ難くしつつ、操作受付演出（受付許容状態）が発生することへのアピールを行うことができるようになり、これによって比較的長い時間を要する大掛かりな前演出を行うことができるようになる。なお、第２広域型前演出及び狭域型前演出では、操作受付が許容されている期間（受付許容状態）において現れる態様（画像データ）のままで摸画像（一体化摸画像）が表示されるようになっており、前演出が非表示にされていく（表示面積が減少していく）につれてこれが次第に露わにされるようになる。すなわちこの場合、受付許容状態が発生するときに特定レイヤ上で表示される摸画像は、受付許容状態が発生する前から発生した後までにわたってその表示状態が継続されることとなる。これは、後述の第４受付許容状態においても同様である。

【２０１４】

なお、図１６１（図１６３）に示した演出例、及び図１６２（図１６４）に示した演出例では、いずれの演出例の場合であっても、操作受付に応じた変化（操作後演出であり、表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が実行開始される時点では摸画像（ゲージ画像）を非表示とせずこれを表示（さらには、動的表示）したままにする（図１６３（ｆ），図１６４（ｉ）などを参照）。そしてその後、消滅エフェクト（狭域型消滅エフェクト、または広域型消滅エフェクト）が実行開始されるようにしている（図１６３（ｇ），図１６４（ｊ）などを参照）。ただし、比較的大きな範囲で実行される広域型消滅エフェクトでは、一旦明瞭に現れた変化（操作後演出）の大部分を視認し難くすることとなり、遊技興趣の低下が懸念される。そこで、狭域型消滅エフェクトが実行される場合は、該狭域型消滅エフェクトが実行されるのに先立って、操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が実行開始されるようにし、この時点では、摸画像（ゲージ画像）は非表示とされず且つ狭域型消滅エフェクトによって視認し難くされることもなく表示された状態にあるようにするのに対し、広域型消滅エフェクトが実行される場合は、該広域型消滅エフェクトが実行されるのに先立って、操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が実行開始されないようにしてもよい。すなわちこの場合、操作受付に応じた変化（操作後演出であり、表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が実行開始された時点において、摸画像（ゲージ画像）は非表示とされず表示された状態であるが、広域型消滅エフェクトによって視認し難くされることとなる（図１６４（ｊ））。

【２０１５】

すなわち、狭域型消滅エフェクトが実行される場合は、操作受付に応じた変化（表示変化や、ランプ発光など、操作後演出によって生じる変化の少なくとも１つ）が実行開始さ

れた時点においては、操作受付がなされる前に表示されていた態様のままで摸画像（ゲージ画像）の表示状態が維持されることとなる。この場合、操作後演出が実行開始された時点において、摸画像（ゲージ画像）が狭域型消滅エフェクトによって視認し難くされることもない。これに対し、広域型消滅エフェクトが実行される場合は、図１６２（ｉ）を経てから図１６２（ｊ）が現れるようにしてもよいし、図１６２（ｉ）を経ることなく、操作後演出が実行開始された時点において図１６２（ｊ）が現れるようにしてもよい。

【２０１６】

ところで、この例にかかるパチンコ機１にあって、特定種別の演出音が抑制されうる「抑制操作受付演出」で実行される受付許容状態については、抑制度合いが相対的に高いまたは非出力の状態にされる「強抑制態様（図１６２に示した第１態様）」で実行される第１受付許容状態のほか、抑制度合いが相対的に低い「弱抑制態様（図１６１に示した第２態様）」で実行される第４受付許容状態を少なくとも含めた複数種別を用意していることは上述した通りである。なおこの場合、抑制の対象とされる特定種別の演出音については、異なる演出音などであってもよく、例えば、ＢＧＭ再生の演出音など、同じ機能を担う演出音として出力されるものであればよい。

【２０１７】

このような構成によれば、操作受付が許容される設定時間（有効期間）が発生するにあたり、該特定種別の演出音がどれだけ抑制されるかについての演出性を持たせることができるようになる。

【２０１８】

ここで、上記作用効果を好適に得る上では、「弱抑制態様（第４受付許容状態）」と「強抑制態様（第１受付許容状態）」とのいずれが発生したかによって期待度（大当り図柄が現れる割合）が異なるようにすることが望ましい。なおここでは、「弱抑制態様（第４受付許容状態）」が発生した場合に「操作受付に応じた操作後演出」が大当りの当選時にしか現れない態様で実行される割合（期待度）は、「強抑制態様（第１受付許容状態）」が発生した場合に「操作受付に応じた操作後演出」が大当りの当選時にしか現れない態様で実行される割合（期待度）よりも低くなっている。該割合は、０％や１００％であってもよい。

【２０１９】

また、「弱抑制態様（第４受付許容状態）」については、ＳＰリーチ（背景変更を伴うリーチ演出など）に発展する高期待変動パターンに応じた演出と、リーチ状態すら形成されない（若しくは、リーチ状態は形成されうるが、ＳＰリーチに発展しない）低期待変動パターンに応じた演出とのいずれにおいても出現可能とされるものであるのに対し、「強抑制態様（第１受付許容状態））」については、低期待演出パターンでは発生せず、高期待変動パターンに応じた演出として発生するものとしてもよい。このような構成であっても、「弱抑制態様（第４受付許容状態）」が発生した場合の大当り期待度は、「強抑制態様（第１受付許容状態）」が発生した場合よりも低いと言える。

【２０２０】

また、上記作用効果をより好適に得る上では、特別の演出条件が満たされたことに基づいて移行可能な「特別の演出状態」を発生可能とし、該「特別の演出状態」では、遊技者に対して操作を促す操作促進画像（摸画像やゲージ表示など）が表示されている設定時間（有効期間）中に操作受付がなされる都度、特定種別の演出音（例えば、ＢＧＭ再生の演出音）が抑制されているなかで、該操作受付に応じた操作後演出が実行（開始）されるようにすることが望ましい。このような「特別の演出状態」によれば、操作受付が許容される設定時間（有効期間）が発生する都度、特定種別の演出音（例えば、ＢＧＭ再生の演出音）がどれだけ抑制されるか（弱抑制態様、強抑制態様を含めた複数態様のいずれが現れるか）についての演出性を提供することができるようになり、操作後演出により示唆される期待度とは別に、こうした演出性（どれだけの度合いで抑制されるか）によっても期待度が示唆されるようになることから、演出受付が許容されたときの遊技興趣のさらなる向上を図ることが期待されるようになる。なおこの場合、上述した第２受付許容状態につい

ては、「特別の演出状態」では発生せず、これとは異なる演出状態（通常の演出状態）において発生可能とされるものとなる。

【２０２１】

また、図柄変動内で「弱抑制態様（第４受付許容状態）」と「強抑制態様（第１受付許容状態）」とが順次に実行可能とされる変動パターン（例えば、高期待変動パターンのうち特定の変動パターンに対応する演出）を用意するようにしてもよい。すなわちこの場合、相対的に期待度が低い側の「弱抑制態様（第１受付許容状態）」が発生したとしても、相対的に期待度が高い側の「強抑制態様（第１受付許容状態）」が発生する可能性が残されるようになることから、特定種別の演出音に対する抑制度合いが小さいと遊技者によって認識された場合（弱抑制態様）における遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【２０２２】

また、「弱抑制態様（第４受付許容状態）」が発生したときの遊技興趣の低下をより好適に抑制する上では、「強抑制態様（第１受付許容状態）」については、

・上記変動パターン判定が行われた結果としてＳＰリーチ（背景変更を伴うリーチ演出など）に発展する高期待変動パターン（ＳＰリーチ変動パターン）のうち特定の変動パターンが選択された場合は、演出判定（予告判定など）としていずれの結果が得られたとしても、該特定の変動パターンの演出がＳＰリーチ中における特定タイミングまで進展すると発生するもの

とするのに対し、「弱抑制態様（第１抑制操作受付演出）」については、

・上記特定の変動パターンが選択された場合であっても、演出判定（予告判定など）で特別結果が得られなかったときには当該特定の変動パターンの演出が所定タイミングまで進展しても発生せず、演出判定（予告判定など）で特別結果が得られたときには当該特定の変動パターンの演出が所定タイミングまで進展したときに発生するもの

とする。そして、特定の変動パターンに応じた演出で「弱抑制態様（第４受付許容状態）」が発生したときには、特定の変動パターンに応じた演出で「弱抑制態様（第４受付許容状態）」が発生しなかったときに比べて、「強抑制態様（第１受付許容状態）」で演出受付がなされたときに操作後演出が期待度の高い態様で実行される割合（大当り時にしか現れない態様で実行される割合）が高くなるようにすることが望ましい。

【２０２３】

このような構成では、特定の変動パターンに応じた演出においては、「強抑制態様（第１受付許容状態）」が必ず発生するのに対し、「弱抑制態様（第４受付許容状態）」は必ずしも発生しないようになり、且つ該「弱抑制態様（第４受付許容状態）」が発生したときには、「強抑制態様（第１受付許容状態）」で期待度の高い操作後演出が実行される割合が高くなるようになることから、「弱抑制態様（第４受付許容状態）」が発生するか否かに注目を集めることができるようになり、該「弱抑制態様（第４受付許容状態）」が発生したときの遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【２０２４】

ただし、「弱抑制態様（第４受付許容状態）」については、「強抑制態様（第１受付許容状態）」と同じ変動パターンで必ずしも発生するものでなくてもよく、例えば、「強抑制態様（第１受付許容状態）」は第１変動パターン内で発生するものであり、「弱抑制態様（第４受付許容状態）」は第４変動パターン内で発生するものとしてもよい。

【２０２５】

図１６５は、上記特定の設定条件（演出設定）下において、上記第４条件が満たされて上記第４受付許容状態が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。図１６５は、第４受付許容状態が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。

【２０２６】

いま、例えば、上記「特別の演出状態」において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「第４変動パターン」が選択されたとすると、上

記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該第４変動パターンに対応する演出判定（予告判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第４変動パターンに応じた演出描写や、第４変動パターンに応じたＢＧＭ再生の音出力など）を開始させ、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第４変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。

【２０２７】

そして上述の通り、第４変動パターンに対応する演出判定（予告判定など）で特別結果が得られると（第４条件が成立すると）、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、図１６５（ｂ）に示されるように、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第４所定時間が経過したタイミングｔＤ３が到来したときに第４操作後演出に関しての操作受付が許容される上記第４受付許容状態（有効期間）を発生させる。ただし上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、当該第４受付許容状態（有効期間）については、

・第４変動パターンに応じた「ＢＧＭ再生の音」が非抑制態様で出力されているなかで操作受付が許容される設定時間（有効期間）を設定するが、該設定時間（有効期間）内で操作受付がなされると、該操作受付を契機として「ＢＧＭ再生の音」を非抑制態様から弱抑制態様（抑制度合いが相対的に低い態様）へと変化させる「条件付き抑制受付演出（図１６５（ａ），（ｂ）を参照）」であり、且つ

・操作受付が許容される設定時間（タイミングｔＤ３～ｔＤ４）内で操作が検出されなかった場合、第４受付許容状態に対応する操作後演出（第４操作後演出）を発生させない「非自動受付態様（図１６５（ｈ）を参照）」

によって実行される「条件付き抑制（弱抑制態様）・非自動受付演出」として発生させるようにしている。なお、「ＢＧＭ再生の音」を弱抑制態様で出力させる手法としては、該「ＢＧＭ再生の音」が割り当てられているチャンネルに対するボリューム値（最大「１００」）を、強抑制態様の場合（例えば、ボリューム値（可聴ボリューム）が「０」）よりも抑制度合いの低い弱抑制値（例えば、ボリューム値（可聴ボリューム）が「１０」）に設定変更させる手法などを採用することができる。

【２０２８】

このような「条件付き抑制（弱抑制態様）・非自動受付演出（第４受付許容状態）」によれば、遊技者による操作によって操作受付がなされない限りは、「特定種別の演出音（ＢＧＭ再生の音）が抑制態様で出力される状態」へと移行されることがないことから、図１６１に示した「非抑制受付演出（第１受付許容状態）」が発生しているように見せることができるようになる。すなわちこの場合、遊技者が操作したときに「特定種別の演出音（ＢＧＭ再生の音）が抑制態様で出力される状態」へと変化することにより「抑制受付演出」ではないことを初めて認識しうるようになることから、サプライズ的な演出によって遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【２０２９】

なお、このような作用効果を得る上では、「条件付き抑制（弱抑制態様）・非自動受付演出（図１６５）」を演出判定（予告判定など）の結果次第で発生可能とする第４変動パターンについては、特別の演出状態（例えば、先読み演出ゾーンなど）にあるときにしか選択可能とされないようにしておき、該特別の演出状態にあるときは、「非抑制・非自動受付演出（図１６１）」を演出判定（予告判定など）の結果次第で発生可能とする変動パターンが選択されうる通常の演出状態にあるときよりも図柄変動が停止されたときに大当り図柄が現れる割合（期待度）が高くなるようにすることが望ましい。このような構成によれば、「条件付き抑制・非自動受付演出」が現れた場合は、「非抑制・非自動受付演出（図１６１）」が現れたときよりも期待度が高くなるようになり、上述のサプライズ的な演出要素も相まって、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【２０３０】

またさらに、上記作用効果をより好適に得る上では、「強抑制態様（第１受付許容状態）」については、「通常の演出状態」と「特別の演出状態」とのいずれにおいても発生可能とされるようになっており、「通常の演出状態」では、一の変動パターン（当落で対に

なっている一の変動パターン）に応じた演出内で「非抑制・非自動受付演出（図１６１）」と「抑制（強抑制態様）・自動受付演出（図１６２）」とが順次に発生しうるようにし、「特別の演出状態」では、一の変動パターン（当落で対になっている一の変動パターン）に応じた演出内で「条件付き抑制（弱抑制態様）・非自動受付演出（図１６５）」と「抑制（強抑制態様）・自動受付演出（図１６２）」とが順次に発生しうるようにすることが望ましい。

【２０３１】

しかも、「条件付き抑制（弱抑制態様）・非自動受付演出」では、操作受付がなされることなく当該設定時間（有効期間）が経過し終わると、「特定種別の演出音（ＢＧＭ再生の音）が弱抑制態様で出力される状態」へと移行されないままでそれ以降の演出へと進展するようになる。すなわちこの場合、「非抑制・非自動受付演出」と「条件付き抑制・非自動受付演出」とのいずれが発生していたのか、ひいては「通常の演出状態」と「特別の演出状態」とのいずれの状況にあるのかを認識し難いままで、それ以降の演出が進展されるようになってしまうことから、期待度が相対的に低い側とされる「非抑制態様で出力されているなかでの操作受付演出（有効期間）」が発生した場合であっても、遊技者による操作をより積極的に促すことができるようになる。

【２０３２】

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、「条件付き抑制（弱抑制態様）・非自動受付演出（図１６５）」が発生する場合と、「非抑制・非自動受付演出（図１６１）」が発生する場合とでは、上記受付許容音（第１許容音）として同じ演出音を同じ時間にわたって出力するようにしており、これによっても「条件付き抑制（弱抑制態様）・非自動受付演出（図１６５）」と「非抑制・非自動受付演出（図１６１）」とのいずれが発生しているのかを認識し難くするようにしている。

【２０３３】

また、「条件付き抑制（弱抑制態様）・非自動受付演出（図１６５）」では、「非抑制・非自動受付演出（図１６１）」が発生する場合と同様、

ａ．操作受付が許容されるのに先立って、タイミングｔＤ１において狭域型前演出が行われる点、

ｂ．設定時間が発生するよりも少し前のタイミングｔＤ２が到来したときに「受付許容音（第１許容音）」を出力開始させ、該タイミングｔＤ２を跨るかたちでその出力状態を維持させるようにしている点、

ｃ．第２許容音（例えば、メッセージ音）が出力されることはなく、第１許容音（例えば、効果音）が出力されるようになっている点、

ｄ．設定時間が発生するよりも少し前のタイミングｔＤ２が到来したときに演出表示装置１６００において、当該操作受付演出で操作対象とされている操作手段を摸した摸画像（一体化摸画像）が表示されるとともに、設定時間が経過し終わるまでの残り時間を示唆するゲージ画像が表示される点、

ｅ．受付許容音の出力中に操作受付がなされても、出力状態にある受付許容音を中途終了させない点、

ｆ．操作受付がなされた時点において、摸画像（一体化摸画像）とゲージ画像とをそれぞれ非表示とせず、その表示状態を継続させる点

ｇ．摸画像（一体化摸画像）とゲージ画像とが表示されているなかで、狭域型消滅エフェクトを実行する点、及び

ｈ．操作受付がなされなかった場合であっても、狭域型消滅エフェクトを実行するが、操作受付がなされたときとは異なる態様（画像）で狭域型消滅エフェクトが実行される点

等々、といった各構成についてもそれぞれ採用しており、これによっても「条件付き抑制（弱抑制態様）・非自動受付演出（図１６５）」と「非抑制・非自動受付演出（図１６１）」とのいずれが発生しているのかを認識し難くするようにしている。このような構成によれば、受付許容音（第１許容音）の出力状態（非抑制態様）が維持されているなかで「特定種別の演出音（ＢＧＭ再生の音）が弱抑制態様で出力される状態」へと移行されたか

否かを聞き分ける必要が生じるようになることから、演出受付がなされる都度、緊張感が好適に維持されることが期待されるようになる。

【２０３４】

したがって、摸画像やゲージ画像、狭域型前演出、狭域型消滅エフェクトの表示手法としても、「非抑制・非自動受付演出（図１６１）」が発生する場合と同様、例えば、図１６３に示した手法を採用するようにすることが望ましいし、それら画像が非表示にされるタイミングについても、図１６１に示した演出例と同じ態様を採用することが望ましい。ただし、必ずしも同じ態様を採用しなくてもよい。

【２０３５】

また、「条件付き抑制（弱抑制態様）・非自動受付演出（図１６５）」においても、設定時間（有効期間）内で操作受付がなされると（図中では、タイミングｔＤ３ａ）、操作受付に応じた操作後演出として、演出表示装置１６００（第１演出部材）における操作後表示演出（液晶表示）と、スピーカ（第２演出部材）による操作後出力音（演出音）とが少なくとも発生するようになっている。図中では、操作後表示演出（液晶表示）と、スピーカによる操作後出力音（演出音）とが同じ時間だけ実行状態を維持するようになっているが、必ずしもこれに限られない。例えば、操作後表示演出（液晶表示）については、設定時間（有効期間）内のいずれのタイミングで演出受付がなされた場合であっても、タイミングｔＤ４よりも後に到来する所定タイミングで非表示にされるものにするのに対し、操作後出力音（演出音）については、操作受付がなされたタイミングから予め定められた時間分だけ出力状態を維持するものにするようにしてもよい。ただし、いずれのタイミングで演出受付がなされた場合であっても、タイミングｔＤ４が経過し終わっていない状態では、操作後表示演出（液晶表示）と操作後出力音（演出音）とのいずれも出力状態を維持するように設定することが求められる。

【２０３６】

その他、「条件付き抑制・非自動受付演出（図１６５）」において現れる受付許容音や操作関連表示、前演出、消滅エフェクト、操作後演出については、図１６１や図１６３に示した演出例に対する別例や変形例を適宜に採用することが可能であり、互いに同じ手法を用いるようにすることが望ましい。

【２０３７】

なお、この演出例にあって、「ＢＧＭ再生の音」が弱抑制態様で出力される時間の長さ（予め定められた一定の時間）については、「条件付き抑制・非自動受付演出（第４受付許容状態）」の設定時間（有効期間）のうち最も遅いタイミングｔＤ４で操作受付がなされた場合であっても、弱抑制態様を終了させるタイミングが操作後演出にかかる演出音の終了タイミングと同じかこれよりも後に到来するように設定することとしている。ただし、「ＢＧＭ再生の音」にかかる弱抑制態様が終了されるタイミングについては、操作後演出の演出音が終了されるタイミングと常に同じになるように設定してもよい。このような構成のいずれであっても、演出受付がなされたときの操作後演出を際立たせることができるようになる。

【２０３８】

ところで、特定種別の演出音（例えば、ＢＧＭ再生の演出音）を抑制させうる操作受付演出が発生する場合、その抑制度合いが高い（強抑制態様または非出力の第１受付許容状態）か低い（弱抑制態様の第４受付許容状態）かによって、期待度が異なることは上述した通りである。しかしながら、特定種別の演出音（例えば、ＢＧＭ再生の演出音）が抑制されたときにその抑制度合いが高いか低いか（強抑制態様または非出力であるか、弱抑制態様であるか）を推測しようとしても、実際は、抑制度合いが高い状態（強抑制態様または非出力）にあるのか、それとも低い状態（弱抑制態様）にあるのかを比較対象なしで推測することは困難である。特に、強抑制態様と弱抑制態様とで、抑制されたときのボリューム値にそれほど大きな差を持たせないようにした場合には、なおさらであり、これによって操作受付演出が発生したときの緊張感を好適に維持し、該演出に対して遊技者を惹きつけることができるようになる。

【２０３９】
ただし実際は、強抑制態様であるか、弱抑制態様であるかの推測が全くできなければ遊技興趣が逆に低下してしまうことが懸念される。したがって、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、強抑制態様であるか、弱抑制態様であるかの推測に役立つ演出要素を、操作受付演出が開始されてから終了されるまでの期間内で時系列的に散らばめるかたちで以下のように用意することとしている。
【２０４０】
この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第４受付許容状態の発生に際して出力される第１許容音は、出力状態にあるときに演出受付がなされたとしても、該出力を中途では終了させず、予め定められた時間にわたって出力されるようになっているのに対し、第１受付許容状態の発生に際して出力される第１許容音は、出力状態にあるときに演出受付がなされると、該演出受付に基づいて、該出力を中途で終了させるものとなっている。このような構成では、該第１許容音これ自体に、強抑制態様であるか、弱抑制態様であるかの推測に役立つ機能をも持たせるようにしたことから、該推測ができずに遊技興趣が低下してしまうことが抑制されうるようになる。
【２０４１】
また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第１受付許容状態の発生に際しては、第１許容音のほか、第２許容音も出力されるようになっていることから、該第２許容音が出力されるか否かを確認することで、強抑制態様であるか、弱抑制態様であるかの推測を行うこともできるようになっている。ただし、第２許容音については、必ずしも用意しなくてもよく、第１受付許容状態と第４受付許容状態出とのいずれにおいても第１許容音のみが出力されるようにしてもよい。
【２０４２】
また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、演出受付が許容される設定時間（有効期間）内で現れる操作関連表示（操作を促す表示）についても、第１受付許容状態では特別態様を含めた複数態様（図１４４（ａ）～（ｄ））のいずれかで表示するのに対し、第４受付許容状態では特別態様を除いた複数態様（図１４４（ａ）～（ｃ））のいずれかで表示するようにしていることから、該操作関連表示を確認することによっても、強抑制態様であるか、弱抑制態様であるかの推測を行うことは可能である。
【２０４３】
しかも、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付許容音や操作関連表示の出力が終了された時点で、強抑制態様であるか、弱抑制態様であるかの推測ができていなかったとしても、操作後演出の実行態様を確認することで、強抑制態様であるか、弱抑制態様であるかの推測を行うこともできるようになっている。すなわち、第４受付許容状態に応じた操作後演出（第４操作後演出）では、「液晶表示による演出」と「演出音による演出」とのいずれもが「演出受付があったときから一定の時間にわたって行われるもの」であるのに対し、第１受付許容状態に応じた操作後演出（第１操作後演出）では、「演出音による演出」は「演出受付があったときから一定の時間にわたって行われるもの」であるが、「液晶表示による演出」は「予め定められたタイミングが到来したときに終了されるもの」になっている。すなわちこの場合、第１受付許容状態に応じた操作後演出では、操作受付がなされたタイミングによって、「液晶表示による演出」が終了されてから「演出音による演出」が終了されるまでの時間が可変とされるようになり、大きなズレが生じるようになることから、こうしたズレを確認することによって、強抑制態様であるか、弱抑制態様であるかの推測を行うことができるようになる。
【２０４４】
またさらに、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付許容状態に対する前演出や消滅エフェクトの実行態様を確認することで、強抑制態様であるか、弱抑制態様であるかの推測を行うこともできるようになっている。すなわち、第４受付許容状態に応じた前演出や消滅エフェクトでは、比較的狭い領域で前演出にかかる画像や消滅エフェクトにかかる画像を表示したり、その際に背景画像の変更を伴わないようにしたりするのに対し、

第１受付許容状態に応じた前演出や消滅エフェクトでは、比較的広い領域で前演出にかかる画像や消滅エフェクトにかかる画像を表示したり、その際に背景画像の変更を伴うようにしたりすることとしている。このような態様を確認することによっても、強抑制態様であるか、弱抑制態様であるかの推測を行うことができるようになる。

【２０４５】

ただし、推測に役立つ演出要素をこのように時系列的に散らばめるかたちで用意したとしても、遊技者によってはこれらに気付かず、その結果として強抑制態様であるか、弱抑制態様であるかを推測できないようなことがあれば、結局は、遊技興趣が低下しうることとなる。

【２０４６】

そこで、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、第４受付許容状態（弱抑制態様）では、設定時間（有効期間）内で演出受付がなされたことに基づいてＢＧＭ再生の演出音を弱抑制態様にする。これに対し、第１受付許容状態（強抑制態様または非出力）では、設定時間（有効期間）が未だ発生していない状況にあるときからＢＧＭ再生の演出音を強抑制態様にし、該強抑制態様にされているなかで設定時間（有効期間）が発生して演出受付がなされうるようにしている。このような構成によれば、第４受付許容状態（弱抑制態様）と第１受付許容状態（強抑制態様）とで、特定種別の演出音（例えば、ＢＧＭ再生の演出音）を抑制させるタイミングが異なるようになることから、該タイミングを確認することによっても、強抑制態様であるか、弱抑制態様であるかの推測を行うことができるようになる。

【２０４７】

しかも、この実施の形態にかかる第４受付許容状態（弱抑制態様）では、第１受付許容状態（強抑制態様または非出力）の場合とは異なり、設定時間（有効期間）内で操作検出がなかったときには操作後演出を自動発生させないようになっている（図１６５（ｈ）を参照）。すなわちこの場合、設定時間（有効期間）内で操作検出がなければ、特定種別の演出音（例えば、ＢＧＭ再生の演出音）に対する操作受付を契機とした抑制処理（弱抑制態様）これ自体も行われないようになることから、操作後演出を確認できなくなる代償はあるものの、強抑制態様ではなく、弱抑制態様であったことを認識することはできるようになる。

【２０４８】

また、この実施の形態にかかる第１受付許容状態（強抑制態様または非出力）では、「ＢＧＭ再生の演出音」を強抑制態様にする処理が終了されるタイミングを、操作後演出の終了タイミングと同じか、またはそれよりも前のタイミングとして設定するようにしている。したがって、第４受付許容状態（弱抑制態様）において、「ＢＧＭ再生の演出音」を弱抑制態様にする処理が終了されるタイミングを、操作後演出の終了タイミングよりも後に到来しうるようにすれば、「ＢＧＭ再生の演出音」が非抑制態様に戻されるタイミングを確認することによっても、強抑制態様であるか、弱抑制態様であるかの推測を行うことができるようになる。

【２０４９】

また上述の通り、上記演出例にかかる第４受付許容状態では、設定時間（有効期間）内のいずれのタイミングで演出受付がなされたかにかかわらず、演出表示装置１６００（第１演出部材）における操作後表示演出（液晶表示）と、スピーカ（第２演出部材）による操作後出力音（演出音）とが並行して行われる期間の長さは不変である。これに対し、第１受付許容状態では、設定時間（有効期間）内のいずれのタイミングで演出受付がなされたかによって、演出表示装置１６００（第１演出部材）における操作後表示演出（液晶表示）と、スピーカ（第２演出部材）による操作後出力音（演出音）とが並行して行われる期間の長さが変化するようになっている。

【２０５０】

このような構成によれば、「演出受付（操作）をいつ行うか」に演出性が生じるようになり、演出受付（操作）がなされるまでの遊技興趣を好適に維持することができるように

なる。
【２０５１】
なお、「ＢＧＭ再生の演出音」を強抑制態様よりも低い抑制度合いで出力させる弱抑制態様については、操作機会が付与されないとき（第４受付許容状態が発生しないとき）にも現れうるようにしてもよい。すなわちこの場合、「ＢＧＭ再生の演出音」が所定時間にわたって弱抑制態様にされた後、操作機会が付与されないままで該弱抑制態様から非抑制態様に戻されることとなる。そして、一の変動パターンに応じた演出内で、第４受付許容状態を含めて弱抑制態様が現れる回数が多くなるほど、図柄変動が停止されるまでの間に抑制度合いがさらに高くされる割合（第１受付許容状態がさらに実行される割合）が高くなるようにすれば、「ＢＧＭ再生の演出音」に対する抑制状況を通じて演出性のさらなる向上を図ることができるようになる。
【２０５２】
また、「ＢＧＭ再生の演出音」に対する強抑制態様についても、操作機会が付与されないとき（第１受付許容状態が発生しないとき）にも現れうるようにしてもよい。すなわちこの場合、「ＢＧＭ再生の演出音」が所定時間にわたって強抑制態様にされた後、操作機会が付与されないままで該強抑制態様から非抑制態様に戻されることとなる。このような構成によれば、強抑制態様が現れたときに操作機会が付与されるか否かについての演出性を提供することができるようになる。
【２０５３】
また、図１６５に示した演出例では、第４受付許容状態が発生した場合、設定時間（有効期間）内で操作受付がなされたことに基づいて「ＢＧＭ再生の演出音」を抑制態様（弱抑制態様）にするようにした。ただしこれに代えて、第４受付許容状態が発生した場合であっても、第１受付許容状態が発生した場合と同様、設定時間が発生するよりも前から「ＢＧＭ再生の演出音」を抑制態様（弱抑制態様）にし、該抑制態様（弱抑制態様）にされているなかで演出受付が許容される設定時間（有効期間）を発生させるようにしてもよい。なおこの場合、演出判定（予告判定など）で特別の結果が得られているか否かによって、所定タイミングが到来したときに「ＢＧＭ再生の演出音」が抑制態様（弱抑制態様）にされたり、抑制態様（弱抑制態様）にされなかったりするようになることから、演出性の幅を広げることができるようになる。第４受付許容状態において、「ＢＧＭ再生の演出音」が抑制態様（弱抑制態様）から非抑制態様に戻されるタイミングについては、操作後演出が終了されるタイミングと同じか、それよりも後に到来するようにすることが望ましい。
【２０５４】
また、弱抑制態様は、「特定種別の演出音」のボリューム値（可聴ボリューム）を、非抑制態様の場合よりも低い特定抑制値（０よりも大きい数字）に設定して可聴状態で出力させることであり、強抑制態様は、「特定種別の演出音」を非可聴の状態（無音（可聴ボリュームが０）での出力か、非出力（チャンネル割り当てを終了））にすることであってもよい。
【２０５５】
また、上述の演出例では、いずれも、同じ操作手段（操作ボタン４１０）を操作対象にし、且つ同じ操作態様で操作機会を付与する場合を想定している。この点、「第４受付許容状態」では、操作対象として操作ボタン４１０が用いられる（第１操作態様）ことしかないが、「第１受付許容状態」では、上述した通り、予告演出判定の結果に基づいて「操作対象として操作ボタン４１０を選択する場合（第１操作態様）」と「操作対象として刀装飾体５００１を選択する場合（第２操作態様）」とがあるようになっている。したがって、操作対象として刀装飾体５００１が選択された場合（第２操作態様）には、弱抑制態様ではなく、強抑制態様であることを容易に認識することができるようになる。なお、「操作対象として操作ボタン４１０を選択する場合（第１操作態様）」と「操作対象として刀装飾体５００１を選択する場合（第２操作態様）」とで、演出受付がなされたことに応じた操作後演出は同じ内容となっている。

【２０５６】
すなわち上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、操作対象とされる操作手段は、
・設定時間（有効期間）の発生に際して操作受け部（遊技者が操作するときに触れる部分）を移動させない第１操作態様、及び
・設定時間（有効期間）の発生に際して駆動力によって操作受け部を特定位置へと移動させる第２操作態様
を含めた複数態様のいずれかで操作機会を付与しうるものとなっている。なおここでは、「第１操作態様」は、操作ボタン４１０に対して操作機会が付与される場合を想定しており、「第２操作態様」は、刀装飾体５００１に対して操作機会が付与される場合を想定しており、該刀装飾体５００１が「特定位置へと移動した状態で遊技者に対して操作機会を付与しうるもの」である。ただし、１つの操作手段（１つの操作受け部）に「第１操作態様」と「第２操作態様」とをそれぞれ持たせ、それら態様のいずれかによって操作機会を付与するようにしてもよい。また上述の通り、第１受付許容状態では、刀装飾体５００１に対して操作機会が必ず付与されるようにしてもよい。
【２０５７】
上述の演出例によれば、「ＢＧＭ再生の演出音」が抑制態様で出力されているか非出力の状態にされているなかで操作後演出が実行されるように設定された受付許容状態（抑制受付演出）にあって、摸画像（一体化摸画像）が特別態様（図１４４（ｄ））で表示される場合とは、当該受付許容状態が「第１受付許容状態（強抑制態様）」であることを意味することとなり、摸画像（一体化摸画像）が特別態様とは通常態様（図１４４（ａ））で表示される場合とは、当該受付許容状態が「第１受付許容状態（強抑制態様または非出力）」または「第４受付許容状態（弱抑制態様）」であることを意味することとなる。
【２０５８】
すなわちこの場合、摸画像（一体化摸画像）が特別態様（図１４４（ｄ））で表示されたときには、受付許容音が出力途中の状況下で操作受付されるとこれが途中終了されることとなる（第１受付許容状態）。これに対し、摸画像（一体化摸画像）が通常態様（図１４４（ａ））で表示されたときには、受付許容音が出力途中の状況下で操作受付されるとこれが途中終了される場合と途中終了されない場合とが生じることとなる（第１受付許容状態，第４受付許容状態）。このような構成によれば、摸画像（一体化摸画像）が通常態様（図１４４（ａ））で表示されたときの遊技興趣についてもこれを好適に維持することができるようになる。
【２０５９】
また、摸画像（一体化摸画像）が特別態様（図１４４（ｄ））で表示されたときには、受付許容状態が自動受付態様で実行されることとなる（第１受付許容状態）。これに対し、摸画像（一体化摸画像）が通常態様（図１４４（ａ））で表示されたときには、受付許容状態が自動受付態様で実行される場合と非自動受付態様で実行される場合とが生じることとなる（第１受付許容状態，第４受付許容状態）。このような構成によれば、摸画像（一体化摸画像）が通常態様（図１４４（ａ））で表示されたときの緊張感を好適に維持することができるようになる。
【２０６０】
この点、摸画像（一体化摸画像）が通常態様（図１４４（ａ））で表示される場合、第１受付許容状態が発生したときと第４受付許容状態が発生したときとでその表示にかかる大きさを異ならせるようにしてもよい。このような構成によれば、受付許容音が途中で終了されるのかや、自動受付態様と非自動受付態様とのいずれで実行されるのかを認識することが可能とされるようになる。
【２０６１】
また、上述の演出例によれば、前演出が「広域型前演出」と「狭域型前演出」とのいずれで実行されるかを確認することで、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生の音）が抑制態様にされたときにこれが「弱抑制態様」であるのか、それとも「強抑制態様または非出力」で

あるのかを確認し易くすることができるようになる。そしてその後、受付許容音が出力されているなかで操作したときにこれが途中終了されるかを確認するようにすることで、「弱抑制態様（途中終了されない）」であるのか、それとも「強抑制態様または非出力（途中終了される）」であるのかについての再確認を、操作後演出が行われるなかで行うことができるようになる。

【２０６２】

また、上述の演出例によれば、強抑制態様または非出力が採用される場合は、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生の音）が強抑制態様または非出力にされているなかで広域型前演出が実行されるのに対し、弱抑制態様が採用される場合は、特定種別の演出音（ＢＧＭ再生の音）が弱抑制態様にされていないなかで狭域型前演出が実行されるようになる。すなわちこの場合、狭域型前演出が行われるときの演出性を好適に維持することができるようになる。

【２０６３】

ところで、この例にかかるパチンコ機１では、第２受付許容状態よりも第１受付許容状態のほうが、操作後演出として大当り時にしか現れない態様が実行される割合が高くなっている（期待度が高くなっている）ことは上述した通りである。この割合は０％や１００％であってもよい。ただし、上述の各演出例によれば、操作受付がなされるよりも前にあるときから、第１受付許容状態（特別受付許容状態）が発生するときと、第２受付許容状態（所定受付許容状態）が発生するときとで異なる演出内容（受付許容音、摸画像、前演出など）が現れるようになっていることから、このような演出内容によって第２受付許容状態が発生すること（または、発生していること）を遊技者が事前察知するようなことがあると、遊技興趣の低下が懸念される。

【２０６４】

そこで、この例にかかるパチンコ機１では、複数の受付許容状態の１つとして、大当り判定の結果に基づく演出判定で第５条件が成立したことに基づいて発生される第５受付許容状態（特定受付許容状態）をさらに用意しており、該第５受付許容状態については、操作受付がなされるまでの間は第２受付許容状態との見分けを困難とするようにしつつも、操作受付がなされた以降は第１受付許容状態を想起させるような演出進展を実現することで、少なくとも操作受付がなされるまでの間は遊技興趣の低下が生じ難くするようにしている。このような作用効果を好適に得る上では、第５受付許容状態が発生したときには、第２受付許容状態が発生したときよりも、その後、図柄停止されるまでの間に第１受付許容状態の発生する割合が高くなるように設定することが望ましい。また、第２受付許容状態が発生したときと第５受付許容状態が発生したときとで大当り図柄が停止される割合が互いに異なるように設定することが望ましい。これらの割合は０％や１００％であってもよい。

【２０６５】

第２受付許容状態と第５受付許容状態との見分けを困難とするようにしつつも、第５受付許容状態において操作受付がなされた以降は第１受付許容状態を想起させるような演出進展を実現する手法としては、例えば、まず、第２受付許容状態が発生する場合と第５受付許容状態が発生する場合とでは、受付許容音として同じ態様が出力されるが、第１受付許容状態が発生する場合は、受付許容音として第２受付許容状態及び第５受付許容状態のいずれにおいても出力し得ない態様（例えば、第１許容音としての音の種別を異ならせるほか、第２許容音をさらに出力する態様など）が出力されるようにする。そして、第２受付許容状態において操作受付されると、該操作受付がなされた時点で出力状態にあった音を継続出力しているなかで操作後演出（第２操作後演出）が実行されるようにするのに対し、第１受付許容状態や第５受付許容状態では、操作受付されると、該操作受付がなされた時点で出力状態にあった音（の全て）を抑制態様で出力させる状態または非出力の状態にし、該状態にされているなかで操作後演出（第１操作後演出または第５操作後演出）が実行されるようにする。この点、第１操作後演出と第５操作後演出とのいずれにおいても変化を生じさせる対象として特定演出可動体を用いるようにすれば、第２受付許容状態と

第５受付許容状態との見分けを困難とするようにしつつも、第５受付許容状態において操作受付がなされた以降は第１受付許容状態を想起させるような演出進展が実現されうるようになる。これにより、第１受付許容状態が発生している可能性（受付許容音を聞き間違えた可能性）が意識付けされるようになり、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【２０６６】

すなわちこの場合、第１受付許容状態では、操作後演出（第１操作後演出）として、特定演出可動体を用いた演出が少なくとも実行されることとなるが、このような演出としては、例えば、特定演出可動体を、演出表示装置１６００の表示領域の前側へと移動させる可動演出（図１４０（Ｃ），（Ｄ），図１４１（ＣＣ１）～（ＣＣ３）に示される演出など）を行うことが可能である。

【２０６７】

これに対し、第５受付許容状態においても、操作後演出（第５操作後演出）として、特定演出可動体を用いた演出が少なくとも実行されることとなるが、該演出としては、第１操作後演出とはその演出内容が大きく異なるものとして実行するようにすることが望ましい。すなわち、第５受付許容状態とは、あくまでも「前演出や受付許容音の態様が期待度の低い第２受付許容状態の発生可能性を示唆している状況が現れたとしても、少なくとも操作受付がなされるまでの間は遊技興趣を維持可能とすること」を目的として用意されるものであり、操作後演出が実行された時点で第１受付許容状態が発生していたとの誤認識を与えてしまうようなことがあると、誤認識に気付いたときの遊技興趣の低下が避けられなくなる。

【２０６８】

したがって、このような操作後演出（第５操作後演出）としては、第１操作後演出の場合よりも抑制された傾向をもった演出を行うようにすることが望ましく、例えば、操作受付がなされる時点で発光状態にあった特定演出可動体を、動作させるようなことはせず（駆動力を発生させず）、その発光範囲を縮小させるか、または非発光の状態にする、といった演出変化を生じさせる演出として行うことが可能である。なお、第２操作後演出では、特定演出可動体の発光範囲が縮小されたり、非発光の状態にしたりする、といったような抑制傾向にある演出変化は生じない。なおこの場合、特定可動装飾体は所定発光部を有することとなる。

【２０６９】

このような構成によれば、特定演出可動体を用いた演出変化を生じさせることで第１受付許容状態（第１操作後演出）を想起させるようにし、これによって第２受付許容状態（第２操作後演出）でないことを認識させるようにしつつも、その抑制された演出内容が次第に露わにされていくなかで、第１受付許容状態（第１操作後演出）でないことをも冷静に判断することができるようになることから、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【２０７０】

なお、第５操作後演出を、第１操作後演出の場合よりも抑制された傾向をもった演出としてより好適に実行されるようにする上では、第１操作後演出では、操作対象とされた操作手段（演出ボタンなどの操作受け部）を操作受付がなされたことを契機として発光させる（若しくは発光変化を生じさせる）とともに、該操作手段に対応して設けられている駆動手段（モータなど）を駆動させることでこれに所定の動き（振動など）を生じさせるようにするのに対し、第５操作後演出では、操作対象とされた操作手段（演出ボタンなどの操作受け部）を操作受付がなされたことを契機として消灯（徐々に消灯していく態様であってもよい）させるとともに、該操作手段に対応して設けられている駆動手段（モータなど）を駆動させず所定の動き（振動など）を生じさせないようにすることが望ましい。このように、第１受付許容状態と第５受付許容状態とで同じ可動装飾体を対象にした操作後演出（第１操作後演出、第５操作後演出）を実行するようにしつつも、第１操作後演出と第５操作後演出とではその演出内容が真逆になるような態様が現れるようにすることで、

上述した作用効果が好適に奏されうるようになる。
【２０７１】
図１６６は、上記特定の設定条件（演出設定）下において、上記第５条件が満たされて上記第５受付許容状態が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。図１６６は、第５受付許容状態が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。該変動パターンについては、第５変動パターンとして説明するが、上述の通り、第１変動パターンであってもよい。
【２０７２】
いま、通常遊技状態（非確変・非時短）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「第５変動パターン」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該第５変動パターンに対応する演出判定（予告判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第５変動パターンに応じた演出描写や、第５変動パターンに応じたＢＧＭ再生の音出力など）を開始させ、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第５変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。
【２０７３】
そして上述の通り、第５変動パターンでは、図１６６（ｂ）に示されるように、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第５所定時間が経過したタイミングｔＥ３が到来したときに第５操作後演出に関しての操作受付が許容される上記第５受付許容状態（有効期間）を発生させる。ただし上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、当該第５受付許容状態（有効期間）については、
・第５変動パターンに応じた「ＢＧＭ再生の音（特定種別の演出音）」が非抑制態様での出力状態を維持しているなかでの操作受付が許容される「非抑制受付許容状態（図１６６（ａ），（ｂ）を参照）」であり、且つ
・操作受付が許容される設定時間（タイミングｔＥ３～ｔＥ４）内で操作対象にされている操作手段に対する操作が検出されなかった場合であっても、該設定時間内のタイミングｔＥ３ｃが到来すると、操作後演出が開始される「自動受付態様（図１６６（ｉ）を参照）」
によって実行される「非抑制・自動受付演出」として発生させるようにしている。タイミングｔＥ３ｃは、必ずしも設定時間内で到来しなくてもよく、設定時間が終了するときや終了した後に到来するようにしてもよい。
【２０７４】
このような構成によれば、操作後演出が実行開始されるまでの間は第２受付許容状態が発生しているかのような状況が現れるのに対し、自動受付態様によって操作後演出が実行開始されると第１受付許容状態を想起させるかのような演出進展が実現されるようになることから、操作後演出が実行開始されるまでの遊技興趣を好適に維持することができるようになる。
【２０７５】
また、第５受付許容状態においても、第２受付許容状態と同様、図１６６（ｂ），（ｅ），（ｊ）に示されるように、操作受付が許容される設定時間（タイミングｔＥ３～ｔＥ４）が発生するよりも少し前のタイミングｔＥ２が到来したときに「受付許容音（ここでは、第１許容音）」を出力開始させ、設定時間が発生するタイミングｔＥ３を跨るかたちでその出力状態を維持させるようにしている。第１許容音が出力開始されてから操作受付が許容されるまでの時間の長さも同じである。また、第１許容音として出力される音これ自体も同じであることはもとより、第２許容音（メッセージ音）が出力されない点も、第２受付許容状態と同様である。これにより、操作受付がなされるまでの間、受付許容音に関しては、第２受付許容状態と第５受付許容状態とで同じ態様が現れるようになることから、遊技興趣を好適に維持することが期待される。
【２０７６】
ただし上述の通り、第２受付許容状態では、設定時間（有効期間）が発生してから「受

付許容音（第１許容音）」が出力状態にあるタイミングｔＢ３ａ（図１６１（ｅ））で操作受付がなされた場合、該設定時間これ自体は終了させる一方で、「受付許容音（第１許容音）」についてはこれを中途終了させず、第１許容音として出力し終わるタイミング（操作がなかったときと同じタイミングｔＢ３ｃ（図１６１（ｅ））までその出力状態を維持させる。これに対し、第５受付許容状態では、設定時間（有効期間）が発生してから「受付許容音（第１許容音）」が出力状態にあるタイミングｔＥ３ａ（図１６６（ｅ））で操作受付がなされた場合、該設定時間これ自体を終了させることはもとより、「受付許容音（第１許容音）」についてもこれを中途終了させることとしている。すなわち、「受付許容音（第１許容音）」に関して、このような挙動（中途終了）は、第１受付許容状態において操作受付がなされたときに現れるものであるから（図１６２（ｅ））、第５受付許容状態が発生している状況にあるにもかかわらず、第１受付許容状態を想起させるかのような演出進展が実現されるようになり、遊技興趣を好適に維持することが期待される。

【２０７７】

また、図１６６に示される演出例では、当該第５受付許容状態の設定時間内で操作受付がなされると（図中では、タイミングｔＥ３ａ）、操作受付に応じた操作後演出として、演出表示装置１６００（第１演出部材）における操作後表示演出（液晶表示）と、スピーカ（第２演出部材）による操作後出力音（演出音）とが発生するようになっている（図１６６（ｄ）を参照）。図中では、操作後表示演出（液晶表示）は、操作受付がなされた時期にかかわらずタイミングｔＥ５まで実行状態を維持し、操作後出力音（演出音）は、予め定められた時間だけ実行状態を維持するようになっているが、必ずしもこれに限られない。例えば、操作後表示演出（液晶表示）については、必ずしも実行しなくてもよい。

【２０７８】

また、図示は割愛しているが、この演出例では、当該第５受付許容状態に対応する操作後演出（第５操作後演出）と、第１受付許容状態に対応する操作後演出（第１操作後演出）とのいずれにおいても、「特定演出可動体を用いた演出」が少なくとも実行されるようになっている。第１受付許容状態に対応する「特定演出可動体を用いた演出」と、第５受付許容状態に対応する「特定演出可動体を用いた演出」とのそれぞれの演出内容については、上述した通りである。例えば、第１操作後演出としては、特定演出可動体を、演出表示装置１６００の表示領域の前側へと移動させる可動演出（図１４０（Ｃ），（Ｄ），図１４１（ＣＣ１）～（ＣＣ３）に示される演出など）を行うことが可能である。また、第５操作後演出としては、操作受付がなされる時点で発光状態にあった特定演出可動体を、その発光範囲を縮小させるか、または非発光の状態にする、といった演出変化を生じさせる演出として行うことが可能である。

【２０７９】

このような構成によれば、特定演出可動体を用いた演出変化を生じさせることで第１受付許容状態（第１操作後演出）を想起させるようにし、これによって第２受付許容状態（第２操作後演出）でないことを認識させるようにしつつも、その抑制された演出内容が次第に露わにされていくなかで、第１受付許容状態（第１操作後演出）でないことをも冷静に判断することができるようになることから、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【２０８０】

また、図１６６に示される演出例（第５受付許容状態）においても、図１６１に示される演出例（第２受付許容状態）と同様、受付許容状態の設定時間が設定されるタイミングｔＥ３よりも前のタイミングｔＥ２が到来すると、演出表示装置１６００において、操作対象とされている操作手段を摸した摸画像が表示されるとともに、設定時間が経過し終わるまでの残り時間を示唆するゲージ画像の表示がそれぞれ行われる。また、これら摸画像やゲージ画像の表示態様としても、第２受付許容状態の場合と同様とされており、例えば、一体化摸画像ＩＧとして表示されるようになっている。該一体化摸画像ＩＧとして、図１４４（ｄ）に示される特別態様が表示されることもないようになっている点も同様である。これにより、操作受付がなされるまでの間、摸画像やゲージ画像に関しては、第２受

付許容状態と第５受付許容状態とで同じ態様が現れるようになることから、遊技興趣を好適に維持することが期待される。

【２０８１】

なお、この例においても、摸画像が表示されるタイミングを、受付許容音（第１許容音）が出力開始される時期と同じにしているが、これに限られず、どちらかがもっと先に開始されるようにしてもよい。若しくは、摸画像と受付許容音とのいずれか一方のみ（例えば、摸画像のみ）をタイミングｔＥ３よりも前に開始させるようにしてもよい。ただし、こうした別例や、上述した他の別例を採用する場合も、操作受付がなされるまでの間の構成に関しては、第２受付許容状態と第５受付許容状態とで合わせるようにすることが望ましい。

【２０８２】

また、図１６６（ｃ）～（ｆ）に示される例では、このような一体化摸画像（摸画像、ゲージ画像）が表示されている間にタイミングｔＥ３ａが到来して操作受付がなされた場合を想定している。このような状況下で操作受付がなされると、この例にかかるパチンコ機１では、第５操作後演出（演出表示装置１６００における表示変化、スピーカにおける演出音変化、ランプによる発光変化、及び可動装飾体による演出動作の少なくとも１つ）が開始されることとなるが、この例にかかるパチンコ機１では、第５操作後演出が開始された時点において、一体化摸画像（摸画像、ゲージ画像）は非表示にされず、表示状態を維持する。より具体的には、操作受付がなされた場合であってもその時点（タイミングｔＥ３ａ）では一体化摸画像（特定レイヤ）に関してそれを起因とした変化は生じさせず、そこから少しの時間（所定時間）が経過したタイミングｔＥ３ｂが到来するまでは、操作受付が許容されている状態にあるときと同じ態様での「一体化摸画像（摸画像、ゲージ画像）にかかる表示」が継続されるようになっており、ゲージ画像の表示面積についても、これまでと同じ態様での減少を進展させるようにしている。

【２０８３】

そして、タイミングｔＥ３ｂが到来すると、表示状態にある一体化摸画像（摸画像、ゲージ画像）の一部または全体を視認し難くするか視認できない状態にするかたちで表示される画像（消滅エフェクト）を出現させる。ただし、この演出例にかかるパチンコ機１にあって、一体化摸画像（摸画像、ゲージ画像）は、このような画像（消滅エフェクト）が表示開始された時点においても非表示にされず、表示状態を維持する。より具体的には、消滅エフェクトが表示されている状況下においても（タイミングｔＥ３ｂ）、一体化摸画像（摸画像、ゲージ画像）が表示されるレイヤにおいては、一体化摸画像（摸画像、ゲージ画像）に関してそれを起因とした変化は生じさせず、ゲージ画像の表示面積もこれまでと同じ態様での減少を進展させるようにしている。ただし、消滅エフェクトがそれよりも前側のレイヤに表示されることで、摸画像やゲージ画像は視認し難いか、視認できない状態にされていくこととなる。

【２０８４】

すなわちこの場合、摸画像やゲージ画像（一体化摸画像）を視認し難くするか、視認できない状態にすることを目的として消滅エフェクトの画像を所定レイヤ上に表示する状況にあるにもかかわらず、特定レイヤ（所定レイヤよりも後ろ側（優先度の低い側））上にて表示されている摸画像やゲージ画像（一体化摸画像）これ自体は操作受付が許容されていたときの態様のままでの表示が維持されており何らの変化も生じないようにされることとなる。また、ゲージ画像についても、その表示面積を減少し続ける表示が、操作受付を跨いで継続されることとなる。これにより、摸画像やゲージ画像（一体化摸画像）を視認し難くするか、視認できない状態にしていく過程にあるなかでも、操作受付が許容されていたときの態様（の少なくとも一部）を視認することができるようになる。

【２０８５】

また、消滅エフェクトの画像が表示されている期間（タイミングｔＥ３ｂ～ｔＥ３ｅ）内で一体化摸画像（摸画像、ゲージ画像）に関する表示出力（レイヤ上の表示）が終了され、これ以降は、一体化摸画像（摸画像、ゲージ画像）がレイヤ上も表示されていない状

況下で消滅エフェクトの画像が表示されることとなる。

【２０８６】

摸画像やゲージ画像に関して、操作受付がなされた以降のこうした表示手法については、第１受付許容状態と第５受付許容状態とで共通するものであるから、これによって遊技興趣が低下するようなことはない。

【２０８７】

また、図１６６に示される例においても、図１６１に示した例の場合と同様、第５受付許容状態が発生するタイミングｔＥ３よりも前のタイミングｔＥ１が到来すると、所定の表示領域のうち半分未満の領域しか用いない狭域型前演出が実行開始されるようになっている。そして、このような狭域型前演出にかかる画像が表示されている期間内において、まず、操作受け部を摸した摸画像（ここでは、一体化摸画像）の表示と、第１許容音の出力とがそれぞれ開始される（タイミングｔＥ２）。摸画像（ここでは、一体化摸画像）の表示が開始される時点では、該摸画像（一体化摸画像）の一部または全体が当該狭域型前演出にかかる画像によって視認し難くなっている。すなわち、時間経過に応じて、当該狭域型前演出にかかる画像の表示される範囲が減少されたり、その透過率が高くなっていくようにされたりすることで、「摸画像（一体化摸画像）の視認性を次第に高めていく」といった演出性が提供されるようになる。この点、第５受付許容状態においても、狭域型前演出が実行されており、且つ摸画像（ここでは、一体化摸画像）の表示が行われているなかで、当該第５受付許容状態が発生するタイミングｔＥ３が到来して操作受付が許容されるようになっており、狭域型前演出は、当該第５受付許容状態の発生するタイミングｔＥ３を跨いで行われるようになっている。

【２０８８】

ここで、このような狭域型前演出に用いられる画像としては、例えば、摸画像（一体化摸画像）が表示されるレイヤよりも前にある別レイヤに表示される画像であってもよいし、摸画像（一体化摸画像）及び当該画像（狭域型前演出）を予め用意された１つの動画として表示し該動画のなかで摸画像（一体化摸画像ＩＧ）の視認性が次第に高められていく様子を表現するようにしたものであってもよい。ただし、第５受付許容状態に対応する狭域型前演出の画像については、第２受付許容状態に対応する狭域型前演出の画像と同じものを用いるようにすることが望ましい。

【２０８９】

なお、狭域型前演出では、演出表示装置１６００における画像表示だけでなく、これに関連した演出音の出力も行われるようにしてもよい。ただし、第２受付許容状態が、非自動受付態様で実行されるものであり、操作関連に関しての緊張感を維持することを目的としているものであることに鑑みれば、狭域型前演出については、これに関連した演出音の出力を行わず、演出表示装置１６００における画像表示として実行されるようにすることが、演出への集中力を高めるようにする上で望ましいと言える。

【２０９０】

このように、操作受付が許容されるよりも前に発生する狭域型前演出に関しても、第２受付許容状態と第５受付許容状態とで同じ態様が現れるようになることから、遊技興趣を好適に維持することが期待される。

【２０９１】

このような構成によれば、操作受付がなされるまでの間は、図１６３（ａ）～（ｅ）に示した演出内容と同じ態様で演出が進展されるようになることから、相対的に期待度の高い第１受付許容状態が発生していないことを遊技者側に事前察知されたとしても、第２受付許容状態と第５受付許容状態とのいずれが発生するかについての面白みを持たせることができるようになり、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【２０９２】

ただし上述の通り、第５受付許容状態において遊技者による操作が検出されて操作後演出（第５操作後演出）が実行開始された以降は、第２受付許容状態ではなく、第１受付許容状態を想起させるような態様で演出が進展されることとなる。

【２０９３】
すなわち、図１６６に示される演出例では、第５受付許容状態において遊技者による操作が検出（操作受付）されると、該操作受付がなされた時点において非抑制態様で出力状態にあった音（の全て）を、強抑制態様での出力状態にするか、または非出力の状態にして、これを中途終了させるようにしている。図１６２に示される例（第１受付許容状態）では、操作受付がなされると、非抑制態様で出力状態にあった「第１許容音」及び「第２許容音」を、強抑制態様での出力状態にするか、または非出力の状態にして、これらを中途終了させるようにしたが、図１６６に示される当該例（第５受付許容状態）では、操作受付がなされると、非抑制態様で出力状態にあった「ＢＧＭ再生の音」及び「第１許容音」を、強抑制態様での出力状態にするか、または非出力の状態にして、これらを中途終了させることとなる。これにより、操作受付がなされるよりも前に非抑制態様で出力状態にあった音（の全て）に関しては、第２受付許容状態と第５受付許容状態とのいずれにおいても、操作受付を契機として強抑制態様での出力状態にされるか、または非出力の状態にされるようになることから、図１６６に示されるタイミングｔＥ３ａにおいて第１受付許容状態を想起させることができるようになり、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。
【２０９４】
なおこの場合、操作受付を契機として強抑制態様での出力状態にするのか、それとも非出力の状態にするのかについてはいずれであってもよいが、第２受付許容状態と第５受付許容状態とで同じ処理を行うようにすることが望ましい。例えば、第２受付許容状態において、操作受付を契機としてそれまで非抑制態様で出力状態にあった音を非出力の状態にするのであれば、第５受付許容状態においても、操作受付を契機としてそれまで非抑制態様で出力状態にあった音を非出力の状態にすることとなる。
【２０９５】
これに対し、図１６６（ｇ）～（ｋ）に示される例では、遊技者による操作が検出されないままで設定時間が経過（第２受付許容状態が終了）した場合を想定している。上述の通り、第５受付許容状態は、自動受付態様で実行されるものであることから、遊技者による操作が行われることなく予め定められたタイミングｔＥ３ｃが到来すると、操作受付がなされたときと同じ処理が実行されることとなる。
【２０９６】
したがって、タイミングｔＥ３ｃにおいては、操作後演出（第５操作後演出）が実行開始されることはもとより、それまで非抑制態様で出力状態にあった音（ここでは、ＢＧＭ再生の音）を強抑制態様での出力状態にするか、または非出力の状態にして、これらを中途終了させることとなる。第１受付許容状態（図１６２）においても、自動ボタン機能が有効化されるタイミングｔＣ４ｆが到来するまで所定の音（例えば、第１許容音）を非抑制態様で出力させるようにし、該タイミングｔＣ４ｆにおいて強抑制態様での出力状態にするか、または非出力の状態にして、これを中途終了させるようにしてもよい。
【２０９７】
また、タイミングｔＥ３ｄにおいては、第５操作後演出が既に実行状態にされているなかで、上述した消滅エフェクトとして「広域型消滅エフェクト」を実行開始させることとなる。該「広域型消滅エフェクト」については、第１受付許容状態の場合とその画像これ自体は必ずしも同じでなくてもよいが、操作受付がなされるまで表示されていた背景画像からの変更を伴う消滅エフェクトとして実行されるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、表示領域の少なくとも半分以上を用いて実行されることとなることは言うまでもない。これにより、操作受付がなされた以降（操作後演出が実行された以降）の消滅エフェクトに関しても、第２受付許容状態と第５受付許容状態とのいずれにおいても、同じ態様（広域型消滅エフェクト）で実行されるようになることから、操作受付がなされた以降（操作後演出が実行された以降は第１受付許容状態を想起させることができるようになり、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。このような消滅エフェクトにかかる態様は、操作受付がなされたとき（タイミングｔＥ３ｂ）と、自動ボタン機能が

有効化されたとき（タイミングｔＥ３ｃ）とで同じであり、この点についても第１受付許容状態の場合と同様である。

【２０９８】

なお、図１６６に示される例では、第５受付許容状態において「ＢＧＭ再生の音」が再び非抑制態様で出力されるようになるタイミングについては、操作後演出（第５操作後演出）が終了されるタイミングｔＥ５として設定することとしているが、操作後演出（第５操作後演出）が実行されているなかで到来するタイミングであってもよいし、操作後演出（第５操作後演出）が終了した後に到来するタイミングであってもよい。

【２０９９】

また、第１受付許容状態においても、第５受付許容状態と同様、「ＢＧＭ再生の音」が抑制態様での出力状態または非出力の状態にされるタイミングを、操作受付がなされたときにしてもよい。

【２１００】

第１受付許容状態や第５受付許容状態において、それまで非抑制態様で出力状態にあった音を「抑制態様での出力」または「非出力の状態」にする処理と、操作後出力音を出力させる処理とについては、必ずしも同じタイミングで実行開始されるものでなくてもよく、それらの処理がいずれも操作受付がなされたことに基づいて実行開始されるものであればよい。

【２１０１】

また上述の通り、第５受付許容状態で操作受付がなされた場合は、これを契機として、それまで発光状態にあった特定演出可動体を所定時間にわたって消灯状態にするのに対し（第５操作後演出）、第１受付許容状態で操作受付がなされた場合は、これを契機として、特定演出可動体に対して駆動力を付与して所定の演出動作が現れるようにする（第１操作後演出）ことが望ましい。またこの際、第１操作後演出では、操作対象にされた操作手段に対応する駆動手段に対して駆動力を発生させて該操作手段に所定の動き（振動など）が現れるようにするのに対し、第５操作後演出では、こうした処理を行わないようにすることが望ましい。またこの際、第１操作後演出では、操作対象にされた操作手段における発光態様を変化させるようにするのに対し、第５操作後演出では、操作対象にされた操作手段における発光を消灯状態にするようにすることが望ましい。第１受付許容状態や第５受付許容状態におけるこれらの処理は、大当り判定の結果として同じ結果（例えば、大当り当選）が得られているときに出現しうる態様であるようにすることが望ましい。

【２１０２】

また、第１操作後演出で特定演出可動体による可動演出が行われる場合は、該特定演出可動体が動作していないときには現れない態様で発光可能とされるようにすることが望ましい。

【２１０３】

また、第１操作後演出では、操作受付に応じた演出音が出力開始されてからこれが継続的に出力されるようにするのに対し、第５操作後演出では、操作受付に応じた演出音が所定時間にわたって出力されると、何らの演出音も非抑制態様で出力されない状態（強抑制態様で出力される状態、または非出力の状態）が現れるようにすることが望ましい。このような構成によれば、第５操作後演出では、操作受付に応じた演出音を適正に実行するようにしつつも、第１操作後演出の場合と比べてこれに抑制された傾向を持たせることができるようになり、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【２１０４】

また、第１受付許容状態と第５受付許容状態とでは、それらの発生に際して出力される受付許容音を異ならせるようにすることが望ましい。すなわち上述の通り、第１受付許容状態では、第１許容音（効果音）と第２許容音（メッセージ音）とが出力されるようにするのに対し、第５受付許容状態では、第２許容音（メッセージ音）は出力されず第１許容音（効果音）が出力されるようにすることとなる。ただし、第１許容音（効果音）これ自体も異なる音として出力されるようにすることが望ましい。

【２１０５】
また上述の通り、第１受付許容状態と第５受付許容状態（第２受付許容状態）とでは、摸画像（一体化摸画像）として同じ態様（図１４４（ａ）～（ｃ）に示される態様）が表示可能とされている。ただし、第１受付許容状態と第５受付許容状態（第２受付許容状態）とで、摸画像（一体化摸画像）として同じ態様が表示される場合であっても、その表示にかかる大きさは異ならせる（相似形とする）ようにし、第５受付許容状態（第２受付許容状態）では、第１受付許容状態の場合よりも小さな態様で表示されるようにすることが望ましい。ただし、第２受付許容状態と第５受付許容状態とでは大きさも同じ態様として表示されるようにすることとなる。なお、第１受付許容状態では、摸画像（一体化摸画像）として特別態様が表示可能とされているが、第５受付許容状態（第２受付許容状態）では、摸画像（一体化摸画像）として特別態様が表示されることはないことも上述した通りである。

【２１０６】
また、第１受付許容状態に応じた第１操作後演出では、操作受付に応じた操作後出力音が非抑制態様で可聴出力されている間に、操作受付を契機としない演出音（変動パターン内の予め定められたタイミングで出力される演出音）が非抑制態様で出力開始されるようにすることが望ましい（例えば、ＢＧＭの復帰など）。これに対し、第５受付許容状態に応じた第５操作後演出では、操作受付に応じた操作後出力音が非抑制態様で可聴出力されている間に、操作受付を契機としない演出音（変動パターン内の予め定められたタイミングで出力される演出音）が非抑制態様で出力開始されないようにすることが望ましい。すなわちこの場合、操作受付に応じた操作後出力音が非出力の状態にされた後に、操作受付を契機としない演出音（変動パターン内の予め定められたタイミングで出力される演出音）が非抑制態様で出力開始されるようになることから、第１受付許容状態の場合と比べてこのような抑制された態様を採用することで、遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

【２１０７】
また上述の通り、第２受付許容状態については、第１受付許容状態が発生する変動パターンと、第１受付許容状態が発生しない変動パターンとの両方で発生可能とすることで、第２受付許容状態が発生したときには、実行状態にある図柄変動が停止されるまでの期間内で第１受付許容状態が発生する可能性を持たせるようにしてもよい。また、第５受付許容状態についても、第１受付許容状態が発生する変動パターンと、第１受付許容状態が発生しない変動パターンとの両方で発生可能とすることで、第５受付許容状態が発生したときには、実行状態にある図柄変動が停止されるまでの期間内で第１受付許容状態が発生する可能性を持たせるようにしてもよい。ただしこの場合、第５受付許容状態が発生した場合は、第２受付許容状態が発生した場合よりも図柄変動が停止されるまでの期間内で第１受付許容状態が発生する割合が高くなるように設定することが望ましい。この割合については０％や１００％を含むようにしてもよい。このような構成によれば、操作受付がなされるよりも前の時点で第１受付許容状態が発生していないことに遊技者が事前察知したとしても、第５受付許容状態が発生している可能性に期待することができるようになることから、遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。

【２１０８】
上述した演出例によれば、特別態様（図１４４（ｄ）に示される態様）とは異なる態様で摸画像（一体化摸画像）が表示されているときに操作受付がなされた結果、該操作受付に基づいて受付許容音が途中で終了されなかった場合は、受付許容音はもとより、非抑制態様で出力状態にあったその他の音（「ＢＧＭ再生の音」など）も非抑制態様での出力状態が維持されることとなる（図１６１を参照）。これに対し、特別態様（図１４４（ｄ）に示される態様）とは異なる態様で摸画像（一体化摸画像）が表示されているときに操作受付がなされた結果、該操作受付に基づいて受付許容音が途中で終了された場合は、受付許容音だけでなく、非抑制態様で出力状態にあったその他の音（「ＢＧＭ再生の音」など）も強抑制態様での出力または非出力の状態にされうる（図１６６を参照）。

【２１０９】
上述した演出例によれば、大当り判定で大当りが得られている状況下において、摸画像（一体化摸画像）が表示されているときに操作受付がなされた結果、該操作受付に基づいて受付許容音が途中で終了されると、該操作受付に基づいて、「特定演出可動体を所定態様で発光させるとともに特定の演出動作を発生させる場合（図１６２）」と、「発光状態にあった特定演出可動体の発光領域を縮小させるか、または消灯させる処理を行うとともに、何らの演出動作も生じさせない場合（図１６６）」とがあるようになる。したがって、受付許容音が途中で終了された状況下における遊技興趣を好適に維持することができるようになる。なお、「特定演出可動体を所定態様で発光させるとともに特定の演出動作を発生させる場合（図１６２）」は、「特定演出可動体の発光領域を縮小させるか、または消灯させる処理」によって非発光とされた部分も発光させるようにすることが望ましい。
【２１１０】
上述した各演出例や後述の各演出例において、一体化摸画像は、複数のレイヤを用いて表示されるものであってもよい。また、一体化画像ではなく、摸画像とゲージ画像とを別画像として分けて表示する場合は、それらを異なるレイヤ上に表示するようにしてもよい。
【２１１１】
上述した各例や後述の各例では、第１許容音及び第２許容音について、互いに重なって出力される時期があるように出力させることとしたが、第１許容音が出力し終わった後に第２許容音が出力開始されるようにしてもよい。
【２１１２】
また、上述した各例や後述の各例にかかる受付許容状態では、摸画像を、ゲージ画像ＧＧを含む一体化摸画像ＩＧとして表示するようにしたが、ゲージ画像ＧＧを含む画像として必ずしも表示しなくてもよい。
【２１１３】
上述した各例や後述の各例にかかる受付許容状態は、それぞれ大当り時の変動パターンとハズレ時の変動パターンとのいずれにおいても発生しうるものである。
【２１１４】
上述した各受付許容状態や後述の各受付許容状態では、操作後演出が実行されるときに摸画像とは別の画像として消滅エフェクトを実行することとしたが、非自動受付態様で実行された結果として操作後演出が実行されないときに限り、摸画像これ自体のフェードアウトによって消滅エフェクトを実行するようにすることが、期待度を認識できないようにする上で望ましい。この場合は、特定レイヤに表示される摸画像これ自体が、受付許容状態にあるきの態様から変化される処理が実行されることとなる。
【２１１５】
上述した各受付許容状態や後述の各受付許容状態では、同じ受付許容状態であったとしても、大当りに当選しているときと、大当りに落選（ハズレ）しているとき、若しくは操作後演出にかかる態様としての期待度によって、消滅エフェクトの種別を変更させるようにしてもよい。
【２１１６】
広域型消滅エフェクトを表示画面の半分以上とし、狭域型消滅エフェクトを表示画面の半分未満としたが、「広域型消滅エフェクトの表示面積＞狭域型消滅エフェクトの表示面積」であれば、必ずしも半分以上や、半分未満の条件を満たすものでなくてもよい。前演出についても同様、広域型前演出を表示画面の半分以上とし、狭域型前演出を表示画面の半分未満としたが、「広域型前演出の表示面積＞狭域型前演出の表示面積」であれば、必ずしも半分以上や、半分未満の条件を満たすものでなくてもよい。
【２１１７】
操作後演出については、液晶表示、音出力、遊技盤５に設けられたランプによる発光のいずれかのみで実行されるものであってもよい。要は、操作受付を契機として、表示や音、発光などに何らかの変化を生じさせるものであればよい。

【２１１８】
また、「特定種別の演出音」については、通常変動中に出力されるＢＧＭ再生の音であってもよいし、複数変動にまたがって出力されるＢＧＭ再生の音であってもよい。
【２１１９】
また、第４受付許容状態は、非自動受付態様で必ずしも実行されなくてもよく、自動受付態様で実行されるようにしてもよい。
【２１２０】
また、第１受付許容状態で操作受付がなされたときの操作後演出（第１操作後演出）と、第４受付許容状態で操作受付がなされたときの操作後演出（第４操作後演出）とでは互いの演出内容を異ならせるようにすることが望ましい。
【２１２１】
上述の各例や後述の各例において、消滅エフェクト（所定レイヤ）が表示されているとき、一体化摸画像ＩＧ（特定レイヤ）これ自体の視認性を低下させる処理（透過率を高くするなど）も併せて行うようにしてもよい。
【２１２２】
上述の各例や後述の各例において、消滅エフェクト（広域型消滅エフェクト、狭域型消滅エフェクト）にかかる画像は、所定の透過率を有して表示されるものであってもよく、この場合、摸画像（一体化摸画像）の全体に重なるように表示したとしても、該摸画像（一体化摸画像）の態様を確認することは可能である。
【２１２３】
上述した各演出例や後述の各演出例において、「狭域型前演出」とは、「背景変化（それまで表示されていた背景画像を視認できない状態にし、新たな背景画像が表示されている状態で演出が行われるようにする演出）を伴わない前演出」のこととしてもよい。この場合、「広域型前演出」とは、「背景変化（それまで表示されていた背景画像を視認できない状態にし、新たな背景画像が表示されている状態で演出が行われるようにする演出）を伴う前演出」のことを意味することとなる。背景画像は、黒一色や白一色の画像などであってもよい。
【２１２４】
上述した各演出例や後述の各演出例において、一体化摸画像の態様として、図１４４（ｄ）に示される態様についてはこれを割愛してもよい。この場合、「特別態様」は、操作手段（操作受け部を摸した摸画像これ自体の形状は同じであり、且つ周縁装飾画像の形状が異なる態様（図１４４（ｃ）に示される態様）として用いられることとなる。
【２１２５】
上述した各演出例や後述の各演出例において、摸画像（一体化摸画像）が表示される場合、該摸画像は、操作手段（操作受け部）としての「可動領域における動作」や「操作したときの挙動」を表現するかたちでこれが動的表示されることは上述した通りである。この点、このような動的表示は、操作受付がなされた以降も、非表示にされるまで特定レイヤ上で継続されるようにすることが望ましい。
【２１２６】
上述した各演出例や後述の各演出例において、摸画像にかかる表示手法については、図１４４～図１６０や、これらの図に対応した説明文や別例に記載された内容に適宜に変更したり追加したりするようにしてもよい。また、第１受付許容状態が発生するときの摸画像、ゲージ画像、受付許容音、操作後演出については、図２３２～図１６０や、これらの図に対応した説明文や別例のうち「ＢＧＭ再生の音が強抑制態様にされているなかで発生する有効期間」に関して記載された説明文や別例に対して適用されている内容に適宜に変更したり追加したりするようにしてもよい。また、第２受付許容状態が発生するときの摸画像、ゲージ画像、受付許容音、操作後演出については、図２３２～図１６０や、これらの図に対応した説明文や別例のうち「ＢＧＭ再生の音が非抑制態様にされているなかで発生する有効期間」に関して記載された説明文や別例に対して適用されている内容に適宜に変更したり追加したりするようにしてもよい。

【２１２７】
［摸画像消滅演出等についてのより詳細な演出性］
図１１８を参照して説明した通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、始動入賞（保留消化）に応じた大当り判定の結果に基づいて複数の変動パターンのいずれを実行するかについての変動パターン判定を実行可能としている。そして、該変動パターン判定が行われた結果として一の変動パターンが選択されると、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、該選択された変動パターンに対応して用意されている複数の期待演出（予告演出など）のうちいずれの期待演出（予告演出など）を選択的に出現させるかについての演出判定（予告判定など）を実行可能としている。なお、この演出判定の結果によっては、上記選択された変動パターンに対応して用意されている複数の期待演出（予告演出など）の全てが順次実行されることとなる場合もありうるし、複数の期待演出（予告演出など）のいずれもが実行されないこととなる場合もありうる。
【２１２８】
そして上述の通り、こうした演出判定（変動パターン判定、予告判定など）が行われると、該演出判定の結果に応じた演出内容を上記演出表示装置１６００に表示させる制御を行うことで、大当り判定の結果に応じた装飾図柄による変動演出がその背景描写（背景予告）や可動体動作（役物演出）などにかかる期待演出（予告演出）とともに実行されることとなる。そしてこの結果、装飾図柄による変動演出が、その背景描写や可動体動作などにかかる期待演出とともに実行された結果、大当り図柄で停止表示されると、遊技者に対して特典としての大当り遊技や高確率遊技状態への移行が実行可能とされるようになる。
【２１２９】
このような構成では、上記装飾図柄による変動演出が「大当り判定の結果として大当りが得られているか否かを示す機能」をもった演出として供されることとなり、その背景描写や可動体動作などにかかる期待演出が「大当りが得られていることについての期待度、すなわち割合（０％や１００％を含む）を示唆する機能」をもった演出として供されることとなる。すなわち、遊技者は、これらの演出を通じて遊技を楽しむこととなる。
【２１３０】
例えば、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上記変動パターン判定が行われた結果としてＳＰリーチ（背景変更を伴うリーチ演出など）に発展する高期待変動パターン（ＳＰリーチ変動パターン）のうち特定の変動パターンが選択された場合は、演出判定（予告判定など）としていずれの結果が得られたとしても、該特定の変動パターンに基づく図柄演出がＳＰリーチ中における特定タイミングまで進展すると（所定条件が成立すると）、演出受付が許容される受付許容状態（有効期間）を発生可能としている。
【２１３１】
また上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上記変動パターン判定が行われた結果としてリーチ状態すら形成されない低期待変動パターン（非リーチ変動パターン）のうち所定の変動パターンが選択された場合であっても該所定の変動パターンに対応する演出判定（予告判定など）で特別結果が得られたときには、該所定の変動パターンに基づく図柄演出が所定タイミングまで進展すると（所定条件が成立すると）、演出受付が許容される受付許容状態（有効期間）を発生可能としている。ただし、所定の変動パターンが選択された場合は、演出判定で特別結果が得られなければ該所定の変動パターンに基づく図柄演出が所定タイミングまで進展されても受付許容状態（有効期間）は発生しない。また、所定の変動パターンで発生する受付許容状態（有効期間）は、特定の変動パターンに基づく図柄演出がＳＰリーチ中における特定タイミングまで進展したときに発生する受付許容状態（有効期間）とは異なる演出として実行されるものである。
【２１３２】
なお、予告演出判定としていずれの結果が得られたとしてもＳＰリーチ中における予め定められたタイミングになると受付許容状態（有効期間）を発生させる変動パターンについては、上記「特定の変動パターン」以外にも備えるようにしてもよい。ただし、予告演出判定としていずれの結果が得られたとしても予め定められたタイミングになると受付許

容状態（有効期間）を発生させる変動パターンについては、低期待変動パターン（非リーチ変動パターン）には含まれないようにするか、若しくはその選択割合を低くするようにすることが望ましい。

【２１３３】

ところで、これらの条件等で発生しうる受付許容状態（有効期間）とは、その設定時間（有効期間）内で遊技者による操作が検出されさえすれば、演出対象とされる演出部材に対して予め定められた変化（演出表示装置１６００における表示変化、スピーカにおける演出音変化、ランプによる発光変化、及び可動装飾体による演出動作の少なくとも１つ）を発生させる受付後演出（操作後演出）が実行されるだけであるから、受付許容状態（有効期間）これ自体の演出性は乏しいものとなっており、受付期間に関連した遊技興趣の低下が懸念される。

【２１３４】

なお、上述した各例や後述の各例も含めて、検出対象となる「遊技者による操作」とは、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」などのような、遊技者によって直接操作（押下動作や抜刀動作）されるものに限られず、タッチセンサでの検出対象となる「特定部位に対する遊技者による接触動作」や、非接触センサでの検出対象となる「特定空間内における遊技者による動作」なども含む意味である。要は、遊技者による動作（押下動作や、抜刀動作、タッチ動作、非接触動作など）を演出に供されるように受付対象とする１または複数の受付手段（操作手段）を備えるものであればよい。

【２１３５】

そこで、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、例えば、以下のような特殊な演出性を持たせるようにしている。なお、以下に説明する各演出性（各構成）については、それら構成の全てを必ずしも備えなくてもよく、例えば、いずれか１つの演出性（任意の構成）を少なくとも備えるものであっても遊技興趣の低下を抑制させることが可能であるし、若しくは、さらなる作用効果を得る上で必要と思われるいくつかの構成を選択的に備えるようにしてもよいし、若しくは別構成に対して適用可能として記載されている構成を適宜に採用するようにしてもよい。さらに言えば、以下に説明する各演出性（構成）については、例示に過ぎず、受付期間に関連した遊技興趣の低下を抑制可能な何らかの構成を備えるものであればよい。

【２１３６】

［構成１］

例えば、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、表示画面（演出表示装置１６００）内の所定領域を用いて表示される摸画像表示については、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて演出が進行された以降（受付けに基づく演出変化が開始された以降）も表示されうるようにしており、これによって受付けされたことに基づいて演出が進行された以降も、摸画像表示が受付期間内においていずれの態様（例えば、図１４４（ａ）～（ｄ））で表示されていたのかを遊技者が把握可能とされるようにしている。

【２１３７】

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付けされたときに進行される演出内容（受付後演出としての会話予告、カットイン予告、可動体予告などであり、予告演出（期待度示唆演出）の種別）が異なる複数の受付期間（有効期間）を用意しており、判定（演出判定）の結果に応じた種別の受付期間（有効期間）を発生可能とするものとなっている。

【２１３８】

この点、パチンコ機１では、後述するが、特定受付期間内において遊技者による動作が受付けされた場合は、該受付けがなされたことに基づいて特定の受付後演出画像を「演出表示装置１６００」において表示可能であるとともに、該特定の受付後演出画像とは別に特定態様を出現可能であり、該特定態様が出現すると摸画像表示が視認し難くなるようにしている。すなわちこの場合、受付けがなされた以降も、摸画像表示としていずれの態様が現れていたのかを確認することが可能であることはもとより、摸画像表示が非表示にさ

れるまでの間に特定態様によってその視認性を低下させるようにしたことで、「摸画像表示」から「特定の受付後演出画像」へと遊技者による注視対象が自然に移されるように促すことが期待されるようになる。

【２１３９】

ただし、摸画像表示とは、本来、受付けが未だなされていない受付期間内において表示されるものであることから、受付けがなされた以降も当該摸画像表示を表示するようにした場合、受付けに応じた特定の受付後演出画像が表示済みの状態にあるのか否かを認識し難くなり、遊技興趣が低下する懸念がある。この点、後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、摸画像表示は、特定態様が現れているなかで非表示（視認不能）にされる一方で、特定の受付後演出画像は、特定態様が現れているなかで表示されるようにしている。すなわちこの場合、遊技者による動作の受付けがなされた以降、特定態様が現れているなかで、受付前表示（摸画像表示）から受付後表示（特定の受付後演出画像）への表示演出にかかる移行が実現されるようになることから、特定態様が出現する前の状況にあるのか、それとも特定態様が出現し終わった状況にあるのかを確認するだけで、受付前表示（摸画像表示）から受付後表示（特定の受付後演出画像）への表示演出にかかる移行がし終わった状態にあるのか否かを容易に認識することができるようになる。

【２１４０】

また後述するが、パチンコ機１にあって、上記特定態様及び上記特定の受付後演出画像はいずれも受付けがなされたことに基づいて出現するものであるが、上記特定態様は、上記特定の受付後演出画像が表示されるよりも前の、該特定の受付後演出画像が未だ表示されていない状況下において出現するものとなっている。すなわちこの場合、特定の受付後演出画像が未だ表示されていない状況下において、摸画像表示が上記特定態様によって視認し難くされるようになることから、摸画像表示を視認可能としつつも、特定の受付後演出画像が間もなく出現しうる状態にあり、遊技者による注視先を「視認し難くされた摸画像表示」から変更するよう、心の準備を整えるように事前に促すことができるようになる。

【２１４１】

［構成２］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上記複数の受付期間（有効期間）のうち第１受付期間（有効期間）内において遊技者による動作（操作）が受付けされた場合、該受付けがなされたことに基づいて第１の受付後演出画像を表示可能であるとともに、該第１の受付後演出画像とは別に、摸画像表示が視認し難くなる態様（第１演出態様）を出現可能である。また、上記複数の受付期間（有効期間）のうち第２受付期間内において遊技者による動作が受付けされた場合、該受付けがなされたことに基づいて上記第１の受付後演出画像とは異なる第２の受付後演出画像を表示可能であるとともに、該第２の受付後演出画像とは別に、摸画像表示が視認し難くなる態様として上記第１受付期間の場合とは異なる態様（第２演出態様）を出現可能である。上記「特定態様」は、第１演出態様及び第２演出態様のいずれかに相当するものであってもよいし、いずれにも相当しないものであってもよい。

【２１４２】

このような構成によれば、受付後演出画像として「第１の受付後演出画像」及び「第２の受付後演出画像」のいずれが表示されたかを確認せずとも、摸画像表示が視認し難くなる態様がいかなる態様であったのかを確認するだけで、受付後演出画像の種別（第１の受付後演出画像、第２の受付後演出画像）を推測することができるようになる。すなわち、摸画像表示が視認し難くなる態様（第１演出態様、第２演出態様）とは、「演出表示装置１６００の表示画面」内の摸画像表示が表示される所定領域と少なくとも一部が重複する特定領域にて表示される画像（出現開始時から全部と重複する場合は、所定の透過率が設定されることとなる）として実現されるものであるか、摸画像表示と正面視で重なる位置にある所定の演出体を利用した演出（例えば、可動体演出など）として実現されるものであることは言うまでもない。したがって、受付けされた以降も摸画像表示から注視先を変

更しない遊技者がいたとしても、その注視先に（摸画像表示と重なるように）現れる態様の種別（第１演出態様、第２演出態様）を確認することができるようになり、これによって注視先を変更しないままで受付後演出の種別（第１の受付後演出画像、第２の受付後演出画像）を推測することができるようになる

【２１４３】

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上記複数の受付期間（有効期間）のうち第３受付期間（有効期間）内において遊技者による動作（操作）が受付けされた場合、該受付けがなされたことに基づいて第１の受付後演出画像及び第２の受付後演出画像のいずれとも異なる第３の受付後演出画像を表示可能であるが、該第３の受付後演出画像とは別に、摸画像表示を視認し難くする演出態様として上記第１受付期間にも対応する上記第１演出態様を出現可能としている。

【２１４４】

このような構成によれば、摸画像表示を視認し難くする態様として、第１演出態様が出現すると、第１、第３の受付後演出画像のいずれが出現されるか不明とされるが、摸画像表示を視認し難くする態様として、第２演出態様が出現すると、第２の受付後演出画像が出現することが推測可能とされるようになる。すなわちこの場合、例えば、第１演出態様が出現すると、第２の受付後演出画像が出力される可能性が否定されたことを認識可能であるが、第１、第３の受付後演出画像のいずれが出現されるかについては不明とされて、いずれが出現されるかについての興味を遊技者に抱かせることができるようになることから、摸画像表示を視認し難くする態様が現れたときの演出性や緊張感を保持しつつ、受付後演出が実行されている箇所への注視先移行を好適に促すことができるようになる。

【２１４５】

なおここでは、受付後演出として「受付後演出画像」を例示して説明したが、例えば、受付後演出として「ランプ発光」や「可動体動作」などが第１受付期間と第２受付期間とで異なる態様で実行される場合（若しくは、一方の受付期間内で受付けがあったときには実行されるが、他方の受付期間内で受付けがあったときには実行されない）であれば、上記説明した「受付後演出画像」を「ランプ発光」や「可動体動作」に置き換えることも可能である。いずれにせよ、上述の「注視先を変更しなくても受付後演出の種別を推測することができるようになる」といった作用効果に鑑みれば、受付後演出については、摸画像表示が表示される箇所とは正面視でずれており、重ならない位置（遊技者が摸画像表示が表示されている位置から注視先を変えなければ確認できない位置）で実行されるものとして実現されることとなる。また、受付けされたことに基づいて「受付後演出画像」、「ランプ発光」、及び「可動体動作」などの複数の受付後演出が並行される場合は、それら受付後演出の少なくとも１つが上記「受付後演出」として相当するものであれば、上述の作用効果は奏されるといえる。

【２１４６】

受付けされたことに基づいて「受付後演出画像」、「ランプ発光」、及び「可動体動作」などの複数の受付後演出（複数の受付後態様）が並行される場合、それら受付後演出（受付後態様）の少なくとも１つを「受付後演出」として相当させることが可能である点については、上述した各演出例のほか、後述の各演出例についても適用可能である。

【２１４７】

［構成３］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付期間（特定の受付期間）内において遊技者による動作が受付けされた場合、該受付けがなされたことに基づいて受付後演出（の一態様）として特別演出態様を実行可能としており、該特別演出態様の実行期間中、摸画像表示が相対的に視認し易い状態と、摸画像表示が相対的に視認し難い状態とがあるようにしている。

【２１４８】

すなわちこの場合、受付けがなされたことに基づいて特別演出態様（受付後演出）の実行が開始された以降も、摸画像表示としていずれの態様が現れていたのかを確認すること

が可能とされる。また、特別演出態様（受付後演出）の実行期間中、摸画像表示を相対的に視認し難い状態とされるようにしたことで、「摸画像表示」から「特別演出態様（受付後演出）」へと遊技者による注視対象が自然に移されるように促すことが期待されるようになる。

【２１４９】

なお、パチンコ機１にあって、上記特別演出態様（受付後演出）とは、受付けされる前から継続表示（視認し易い状態で表示）されている摸画像表示の視認性に影響を及ぼさないように実行開始されるものである。より具体的には、摸画像表示は、表示画面（演出表示装置１６００）内の所定領域で表示されるものであるが、特別演出態様（受付後演出）は、該所定領域の少なくとも一部を利用して表示される画像表示でないし、該所定領域の少なくとも一部と正面視で重なる位置で実行される演出でもないものである。これにより、特別演出態様（受付後演出）の実行期間中、摸画像表示を相対的に視認し難い状態とされるようにしたことで、「摸画像表示」から「特別演出態様（受付後演出）」へと遊技者による注視対象が自然に移されるように促すことが期待されるようになる。

【２１５０】

例えば、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、特定の受付期間内で受付けがなされると、該受付けされたことに基づいて少なくとも特別演出態様と所定演出態様とが並行される状態が現れるものとなっている。ただし、所定演出態様は、特別演出態様が実行開始された後に（該特別演出態様に遅れて）、摸画像表示の視認性に悪影響を及ぼす（摸画像表示を視認し難くする）ように実行開始されるものとなっている。これにより、特別演出態様（受付後演出）の実行期間中、摸画像表示を相対的に視認し難い状態とされるようにしたことで、「摸画像表示」から「特別演出態様（受付後演出）」へと遊技者による注視対象が自然に移されるように促すことが期待されるようになる。

【２１５１】

なお、所定演出態様を出現させる処理も、受付けがなされたことに基づいて実行開始されるものである。したがって、受付後演出を、少なくとも特別演出態様及び所定演出態様を含む複数の受付後演出（複数の受付後態様）が並行されるものとし、所定演出態様を、受付後演出の一態様として実現するようにしてもよい。いずれにせよ、この構成例で説明した所定演出態様については、摸画像表示が表示される所定領域の少なくとも一部を利用して表示される画像表示であるか、または該所定領域の少なくとも一部と正面視で重なる位置にある演出体を利用して実行される演出として実現されることとなる。

【２１５２】

［構成４］

その一方で、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、後述するが、受付期間（特定の受付期間）内において遊技者による動作が受付けされた場合、摸画像表示が表示されているなかで、該摸画像表示の表示対象領域である上記所定領域の少なくとも一部を含む特定領域を用いて、摸画像表示を視認し難くする態様としての「特定の消滅演出表示」を表示可能であり、摸画像表示は、該特定の消滅演出表示が表示開始された以降、該特定の消滅演出表示が表示されているなかで非表示にされるようにしている。

【２１５３】

すなわちこの場合、受付けがなされた以降も、摸画像表示としていずれの態様が現れていたのかを確認することが可能とされる。また、摸画像表示が非表示にされるまでの間に特定の消滅演出表示によって該摸画像表示の視認性が低下され、該視認性が低下されているなかで摸画像表示が非表示にされるようになることから、摸画像表示が非表示にされるまでの残り時間が少ないことが示唆されうるようになり、該摸画像表示が非表示にされたときの遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。

【２１５４】

また後述するが、パチンコ機１にあって、上記特定の消滅演出表示は、摸画像表示が非表示にされた以降の期間においても表示されうるものであり、少なくとも該特定の消滅演出表示が表示されているなかで、受付後演出が実行開始されるようにしている。そして、

該受付後演出については、該特定の消滅演出表示の表示対象領域である上記特定領域の少なくとも一部を用いて表示されるものであるか、または該特定の消滅演出表示（の少なくとも一部）と正面視で重なる位置にある演出体を利用して実行されるものとして実現されるようにしている。

【２１５５】

このような構成によれば、受付後演出のうち、特定の消滅演出表示と正面視で重なる位置で実行される特定の受付後演出については、特定の消滅演出表示が表示されている位置から注視先を移行させなくても認識可能とされるようになる。すなわちこの場合、特定の消滅演出表示が表示された時点で、特定の受付後演出の態様を把握するために注視先を変更しなくてもよいことが認識可能とされるようになることから、遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

【２１５６】

［構成５］

また上述の通り、パチンコ機１にあって、受付期間（特定の受付期間）において遊技者による動作が受付けされてから摸画像表示が非表示の状態にされるまでの期間内では、特定態様が出現する場合があり、該特定態様が出現すると前記摸画像表示が視認し難くなるようになっている。この点、後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、当落判定の結果が特別結果（例えば、大当りや、確変大当りなど）であることに基づいて前兆演出表示が特定前兆態様で実行されて該前兆演出表示に対応する受付期間内において遊技者による動作が受付けされた場合、上記特定態様は、該受付けされたときから上記摸画像表示が非表示の状態にされるまでの期間内において出現可能とされるようにしている。

【２１５７】

すなわちこの場合、前兆演出表示が特定前兆態様で実行された時点で、摸画像表示が非表示にされるまでの間に特定態様が現れて摸画像表示が視認し難くされることを認識しうるようになることから、遊技者による動作を行うまでの間に摸画像表示がいずれの態様で現れているのかにより注視させるように促すことができるようになる。なお、構成５にかかる「特定態様」と、構成１にかかる「特定態様」とは同じ態様であってもよいし、異なる態様であってもよいし、異なる受付期間に対応して発生するものであってもよい。

【２１５８】

また後述するが、パチンコ機１では、当落判定の結果が特別結果（例えば、大当りや、確変大当りなど）であることに基づいて前兆演出表示が上記特定前兆態様とは異なる態様で実行されて該前兆演出表示に対応する受付期間（特定の受付期間とは異なる受付期間）内において遊技者による動作が受付けされた場合、上記特定態様は、該受付けされたときから摸画像表示が非表示の状態にされるまでの期間内において出現する場合と、該期間内において出現しない場合とがあるようになっている。

【２１５９】

このような構成によれば、前兆演出表示が特定前兆態様とは異なる態様で実行された場合には、上記特定態様が、該受付けされたときから摸画像表示が非表示の状態にされるまでの期間内において出現するか否かが不明とされるようになることから、受付けされた以降、摸画像表示が非表示の状態にされるまでの間の演出性が向上されるようになり、緊張感を好適に維持することができるようになる。

【２１６０】

なお、上記構成５については、下記構成に置き換えて実現するようにしてもよいし、上記構成５とは別の構成（受付期間）として備えるようにしてもよい。すなわち上述の通り、パチンコ機１にあって、受付期間（特定の受付期間、または特定の受付期間とは異なる受付期間）において遊技者による動作が受付けされてから摸画像表示が非表示の状態にされるまでの期間内では、特定態様が出現する場合があり、該特定態様が出現すると摸画像表示が視認し難くなるようになっている。この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、当落判定の結果が特別結果（例えば、大当りや、確変大当りなど）であることに基づいて前兆演出表示が特別前兆態様（特定前兆態様と同じでもよい）で実行されて該前兆

演出表示に対応する受付期間内において遊技者による動作が受付けされた場合、上記特定態様は、該受付けされたときから上記摸画像表示が非表示の状態にされるまでの期間内において出現可能とされないようにする。すなわちこの場合、前兆演出表示が特別前兆態様で実行された時点で、摸画像表示が非表示にされるまでの間に特定態様が現れず該特定態様との関係で摸画像表示が視認し難くされることがないことを認識しうるようになる。

【２１６１】

そしてこの場合、パチンコ機１では、当落判定の結果が特別結果（例えば、大当りや、確変大当りなど）であることに基づいて前兆演出表示が上記特別前兆態様とは異なる態様で実行されて該前兆演出表示に対応する受付期間（上記受付期間とは異なる受付期間）内において遊技者による動作が受付けされた場合、上記特定態様は、該受付けされたときから摸画像表示が非表示の状態にされるまでの期間内において出現する場合と、該期間内において出現しない場合とがあるようにされることとなる。このような構成であっても、前兆演出表示が特別前兆態様とは異なる態様で実行された場合には、上記特定態様が、該受付けされたときから摸画像表示が非表示の状態にされるまでの期間内において出現するか否かが不明とされるようになることから、受付けされた以降、摸画像表示が非表示の状態にされるまでの間の演出性が向上されるようになり、緊張感を好適に維持することができるようになる。

【２１６２】

これらの変形例（置き換え例）にかかる構成については、上記構成５に対して適用可能な上述または後述の各構成を適宜に適用することが可能である。

【２１６３】

［構成６］

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、遊技者による動作が受付対象とされる受付期間がまもなく発生することを示唆する前兆表示演出として、複数種別を用意している。そして、複数種別の前兆演出表示のうち特定の前兆演出表示は、これに対応する受付期間が発生するタイミングに跨るかたちで実行可能とされており、該特定の前兆演出表示が表示されているなかで遊技者による動作が受付けされうるようにしている。

【２１６４】

すなわちこの場合、前兆演出表示としていずれの種別（態様）が表示されているのかを確認可能としたままで遊技者による動作が受付けされうるようになることから、前兆演出表示の種別（態様）を確認し忘れることによる遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。

【２１６５】

また、パチンコ機１では、特定の前兆演出表示が表示されているなかで遊技者による動作が受付けされると、該受付けされたことに応じた受付後演出（例えば、特別の受付後演出）が実行開始されるが、該受付後演出が実行開始された時点においても特定の前兆演出表示は非表示とされず表示されるものとなっている。

【２１６６】

すなわちこの場合、前兆演出表示としていずれの種別（態様）が表示されているのかを確認可能としたままで遊技者による動作が受付けされ、さらには該受付けに応じた受付後演出が実行開始されるようになることから、前兆演出表示の種別（態様）を確認し忘れることによる遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。

【２１６７】

［構成７］

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付期間（例えば、特定受付期間など）の発生に際して、受付手段による受付けが許容される状態になっていること、または受付手段による受付けが許容される状態に（間もなく）なることを示唆する受付許容音を可聴にする処理を実行可能としていることから、遊技者が受付けのための動作をし忘れてしまうことが抑制されるようになる。

【２１６８】

受付許容音とは、これに対応する受付期間の発生前から可聴とされるもの（間もなく受付期間が発生することを示唆するもの）として実現される場合であっても、受付期間の発生タイミングを跨るかたちで可聴状態にされ、受付期間内においても少なくともその途中までは可聴状態にされうるものである。なお、音調設定値が「０」に設定可能なパチンコ機１の場合は、音量設定値が「０」にされた状況下においては、受付許容音は、出力こそされるものの、可聴状態にはされないこととなる。

【２１６９】

また、パチンコ機１では、受付期間（例えば、特定受付期間など）内において受付許容音が可聴（出力状態）にされているなかで遊技者による動作が受付けされた場合、上記「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅演出表示など）」が現れるよりも前の、該「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅演出表示など）」が未だ現れてていない状態において上記受付許容音を非可聴の状態にするための処理を実行開始するようにしている。

【２１７０】

すなわちこの場合、受付けされた以降、「摸画像表示が視認し難くなる態様」が未だ現れていない状況下であっても、受付期間が既に終了した状況にあることについてはこれを遊技者に対して好適に示唆することができるようになる。これにより、受付けされた以降、「摸画像表示が視認し難くなる態様」が現れるタイミングを遅延させても不都合が生じ難くなることから、視認良好な態様で摸画像表示を表示することができるようになる

【２１７１】

［構成８］

また、パチンコ機１では、上述の通り、受付期間として、第１受付期間と第２受付期間を含む複数の受付期間（受付後演出が異なる複数の受付期間）が用意されている。そして、摸画像表示が表示されているなかで遊技者による動作が受付けされてから該摸画像表示が非表示の状態にされるまでの間には、該摸画像表示が視認し難くなる態様が現れるようになっている。この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第１受付期間において摸画像表示が表示されているなかで遊技者による動作が受付けされた場合と、第２受付期間において摸画像表示が表示されているなかで遊技者による動作が受付けされた場合とのいずれにおいても、摸画像表示が非表示の状態にされるまでの間に「摸画像表示が視認し難くなる態様」が現れるようにしている。

【２１７２】

すなわちこの場合、第１受付期間と第２受付期間とのいずれであっても、受付けがなされた以降、摸画像表示としていずれの態様が現れていたのかを確認可能としつつ、受付期間が終了した状態にあることを示唆することができるようになる。なお、構成８にかかる「第１受付期間」及び「第２受付期間」は、上記構成２にかかる「第１受付期間」及び「第２受付期間」と同じ種別の受付期間であってもよいし、互いに異なる種別の受付期間であってもよい。

【２１７３】

また後述するが、パチンコ機１では、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として、第１態様及び第２態様を含む複数態様を用意しており、第１受付期間では第１態様が現れ、第２受付期間では第２態様が現れるようにしていることから、「摸画像表示が視認し難くなる態様」に受付期間の種別に関連した演出性を持たせることができるようになる。

【２１７４】

また後述するが、パチンコ機１では、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として、第３態様がさらに用意されており、第１受付期間では、当該期間内で受付されたか否かにかかわらず第１態様が現れうるが、第２受付期間では、当該期間内で受付されたときに第２態様が現れ、当該期間内で受付されなかったときに第３態様が現れるようにしている。

【２１７５】

このような構成によれば、第２受付期間では、出現した「摸画像表示が視認し難くなる態様」を基に、受付期間内で遊技者による動作が受付けされたのか否かを判断することが可能であるが、第１受付期間では、出現した「摸画像表示が視認し難くなる態様」を基に

、受付期間内で遊技者による動作が受付けされたのか否かを判断することができないようになり、このような演出性を通じて遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。
【２１７６】
なお、上述の各演出例または後述の各演出例において、「摸画像表示が視認し難くなる態様」とは、摸画像表示が表示される所定領域の少なくとも一部を含む特定領域に消滅演出表示が表示される態様や、摸画像表示が表示される所定領域の少なくとも一部と正面視で重なる位置にある演出体を利用した演出が実行される態様のほか、該摸画像表示これ自体を視認し難い表示（例えば、表示を小さくしたり、ぼけさせたり、透過率の設定変更など）に変化（変更）して表示する態様であってもよい。
【２１７７】
［構成９］
また、パチンコ機１では、上述の通り、受付期間（例えば、特定受付期間など）の発生に際して、受付手段による受付けが許容される状態になっていること、または受付手段による受付けが許容される状態に（間もなく）なることを示唆する受付許容音を可聴にする処理を実行可能としていることから、遊技者が受付けのための動作をし忘れてしまうことが抑制されるようになる。
【２１７８】
またこれも上述の通り、パチンコ機１では、遊技者による動作を受付対象とする受付期間がまもなく発生することを示唆する前兆表示演出として、複数種別を用意している。そして、複数種別の前兆演出表示のうち特定の前兆演出表示は、これに対応する受付期間が発生するタイミングに跨るかたちで実行可能とされており、該特定の前兆演出表示が表示されているなかで遊技者による動作が受付けされうるようにしている。すなわちこの場合、前兆演出表示としていずれの態様が表示されているのかを確認可能としたままで遊技者による動作が受付けされうるようになることから、前兆演出表示の態様を確認し忘れることによる遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。なお、当該構成９にかかる「特定の前兆演出表示」は、構成６にかかる「特定の前兆演出表示」と同じであってもよいし、異なる種別（態様）の前兆演出表示であってもよい。
【２１７９】
またさらに、後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、特定の前兆演出表示については、遊技者による動作の受付けに応じた演出（受付後演出）が進行された以降も表示が行われるようにすることで、受付けがなされた以降も、前兆演出表示としていずれの態様が現れていたのかを遊技者側が確認可能とされるようにしている。
【２１８０】
ただし、前兆表示演出とは、本来、受付けが許容されていない状態（受付期間の発生前）において表示されるものであることから、該前兆表示演出が表示されている状態で遊技者による動作が行われたとしても、遊技者側としては、該動作が受付けされたのかについての不安を覚えかねない。それにもかかわらず、受付けがなされた以降も、前兆演出表示を単純に表示するようなことがあれば、受付けがなされた状態にあるのか否かを認識し難いことによる遊技興趣の低下が懸念される。
【２１８１】
そこで、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、後述するが、特定の前兆演出表示が表示されているなかで遊技者による動作が受付けされた場合、該受付けがなされた以降も特定の前兆演出表示を表示するが、該特定の前兆演出表示が表示されているなかで該特定の前兆演出表示が視認し難くなる態様を出現させる。そして、該態様が出現された後、特定の前兆演出表示が視認し難くされているもとで該特定の前兆演出表示を非表示にするようにしている。
【２１８２】
すなわちこの場合、受付けがなされた以降も、前兆演出表示としていずれの態様が現れていたのかを確認可能としつつ、前兆演出表示が非表示にされるまでの間にその視認性を低下させるようにしたことで、受付けが既になされた状態にあることについてもこれを好

適に示唆することができるようになる。
【２１８３】
［構成１０］
また、パチンコ機１では、上述の通り、受付期間が発生する図柄変動（変動パターン）と受付期間が発生しない図柄変動（変動パターン）とをそれぞれ実行可能としている。この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付期間が発生する図柄変動（変動パターン）と受付期間が発生しない図柄変動（変動パターン）とのいずれにおいても、表示画面（演出表示装置１６００）内においては所定の画像表示が表示されうるようになっており、且つ摸画像表示は、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて演出が進行された以降も表示されうるものとなっている。そして、受付期間内において遊技者による動作が受付けされた場合、摸画像表示が表示されているなかで、該摸画像表示が視認し難くする態様を出現させるようにしており、「摸画像表示が視認し難くなる態様」は、受付期間が発生しない図柄変動においても表示されうる上記所定の画像表示の視認性に影響を及ぼさないように実行されるものとするようにしている。
【２１８４】
すなわちこの場合、受付期間とは関係のない所定の画像表示の視認性についてはこれに影響を及ぼさないように特定の消滅演出表示が表示されることとなることから、受付期間と直接的に関係しない演出性に悪影響を及ぼすことなく遊技を進行させることができるようになる。
【２１８５】
ただし後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付期間（発生中の受付期間）とは演出的な関連性のない画像表示として、少なくとも第１画像表示（所定の画像表示）と第２画像表示とを受付期間内においてそれぞれ表示可能としており、上記特定の消滅演出表示は、第１画像表示（所定の画像表示）の視認性には影響を及ぼさないが、第２画像表示（保留）の視認性には影響を及ぼすように表示されるものとしている。
【２１８６】
このような構成によれば、受付期間と直接的に関係しない画像表示とは言え、その種別によって、「摸画像表示が視認し難くなる態様」が現れたときに視認性に影響を及ぼされる場合と、視認性に影響を及ぼされない場合とが生じるようになることから、遊技者による動作が行われるに際しては、受付期間と直接的に関係しない画像表示についてもこれを確認しておくべきか否かについての演出性を提供することができるようになる。
【２１８７】
ただしこの場合、第１画像表示については、当該図柄変動の当落（期待度）に関わる（示唆する）画像（複数の態様）として表示されるものとし、第２画像表示については、当該図柄変動の当落（期待度）に関わらない（示唆しない）表示として表示されるものとするようにすることが、第２画像表示の視認性に影響が及ぼされたときに遊技興趣が低下することを回避する上で望ましいと言える。
【２１８８】
なお、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として、表示画面（演出表示装置１６００）内に表示される「特定の消滅演出表示」を用いる場合は、受付期間内において遊技者による動作が受付けされた場合、摸画像表示が表示されているなかで、該摸画像表示の表示対象領域である上記表示画面（演出表示装置１６００）内の所定領域の少なくとも一部を含む特定領域を用いて特定の消滅演出表示を表示することとなる。
【２１８９】
［構成１１］
また、パチンコ機１では、上述の通り、受付期間が発生する図柄変動（変動パターン）と受付期間が発生しない図柄変動（変動パターン）とをそれぞれ実行可能としている。また、これも上述の通り、パチンコ機１では、受付期間が発生する図柄変動（変動パターン）と受付期間が発生しない図柄変動（変動パターン）とのいずれにおいても、表示画面（演出表示装置１６００）内においては所定の画像表示が表示されうるようになっており、

且つ摸画像表示は、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて演出が進行された以降も表示されうるものとなっている。当該構成１１における「所定の画像表示」は、上記構成１０における「所定の画像表示」と同じであってもよいし、異なる画像表示であってもよい。この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付期間内において遊技者による動作が受付けされた場合、摸画像表示が表示されているなかで、該摸画像表示が視認し難くなる態様を出現可能であり、該摸画像表示が視認し難くなる態様として、第１態様及び第２態様を含む複数態様を用意することとしている。

【２１９０】

すなわちこの場合、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として第１態様及び第２態様を含む複数態様のいずれかが現れるようになることから、摸画像表示が視認し難くなるときの遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【２１９１】

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、「摸画像表示が視認し難くなる態様」としての「第１態様」が実行された場合、該「第１態様」は、摸画像表示と所定の画像表示との両方を視認し難くするが、「摸画像表示が視認し難くなる態様」としての「第２態様」が実行された場合、該「第２態様」は、摸画像表示と所定の画像表示とのうち摸画像表示だけを視認し難くするように実行されるものとなっている。

【２１９２】

このような構成によれば、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として「第１態様」及び「第２態様」のいずれが現れるかについての演出性が生み出されるようになることから、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【２１９３】

なお、摸画像表示及び所定の画像表示は、上記「第１態様」に対応する種別の受付期間と、上記「第２態様」に対応する種別の受付期間とのいずれが発生している状態においても表示されうるものとすることが、遊技興趣の向上を図る上で望ましい。

【２１９４】

［構成１２］

また上述の通り、パチンコ機１では、

・受付手段（例えば、操作ボタン４１０）による受付けが許容される第１受付期間を発生可能であり、該第１受付期間内において遊技者による動作が受付けされると、該受付けがなされたことに基づいて、期待度（大当り図柄が停止される割合）が異なる複数態様のいずれかで第１受付後演出表示を実行可能な第１受付演出実行手段、及び

・受付手段（例えば、操作ボタン４１０であってもよいし、操作ボタン４１０とは異なる刀装飾体５００１であってもよい）による受付けが許容される第２受付期間を発生可能であり、該第２受付期間内において遊技者による動作が受付けされると、該受付けがなされたことに基づいて、期待度（大当り図柄が停止される割合）が異なる複数態様のいずれかで第２受付後演出表示を実行可能な第２受付演出実行手段

を備えている。なお、期待度（大当り図柄が停止される割合）については、０％や１００％であってもよい。また、第１受付後演出表示及び第２受付後演出表示は、予告演出としての種別が異なる表示として実行されるものである。また、構成１２にかかる「第１受付期間」及び「第２受付期間」は、上記構成２，８にかかる「第１受付期間」及び「第２受付期間」と同じ種別の受付期間であってもよいし、互いに異なる種別の受付期間であってもよい。

【２１９５】

また、これも上述の通り、パチンコ機１では、上記第１受付期間内において遊技者による動作が受付けされた場合と、上記第２受付期間内において遊技者による動作が受付けされた場合とのいずれにおいても、該受付けがなされた以降、摸画像表示が表示されているなかで、該摸画像表示が視認し難くなる態様を出現可能としている。

【２１９６】

すなわちこの場合、受付期間の種別にかかわらず、受付けがなされた以降も、摸画像表

示としていずれの態様が現れていたのかを確認することが可能とされる。また、摸画像表示が非表示にされるまでの間に該摸画像表示の視認性が低下されることから、摸画像表示が非表示にされるまでの残り時間が少ないことが示唆されうるようになり、該摸画像表示が非表示にされたときの遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。

【２１９７】

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、上記第１受付期間では、第１受付後演出表示として第１態様が実行される場合と、第１受付後演出表示として第１態様よりも期待度の高い第２態様が実行される場合とのいずれであっても、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として同じ態様が現れる。これに対し、上記第２受付期間では、第２受付後演出表示として第１態様よりも期待度の高い第２態様（または第２態様よりも期待度の低い第１態様）が実行される場合は、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として特定態様が現れるが、第２受付後演出表示として第１態様（または第２態様）が実行される場合は、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として特定態様は現れず該特定態様とは異なる態様が現れるか、または「摸画像表示が視認し難くなる態様」これ自体が現れないようにしている。なお、期待度（大当り図柄が停止される割合）については、０％や１００％であってもよいことは上述した通りである。

【２１９８】

このような構成によれば、受付期間の種別によって、「摸画像表示が視認し難くなる態様」を確認するだけで、受付後演出表示としての期待度を推測することができる場合と、該期待度を推測することができない場合とが生じるようになることから、このような「摸画像表示が視認し難くなる態様」にかかる演出性によって遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【２１９９】

なお、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として、第２受付期間に対応して発生しうる「特定態様」については、第１受付期間に対応する「摸画像表示が視認し難くなる態様」としては出現し得ないものとするようにすれば、「摸画像表示が視認し難くなる態様」に基づいて受付期間の種別を推測することができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。このような作用効果を得る上では、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として、第１受付期間に対応して発生しうる「態様」については、第２受付期間に対応する「摸画像表示が視認し難くなる態様」としては出現し得ないものとするようにすることがより望ましい。

【２２００】

ただし、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として、第１受付期間に対応して発生しうる「態様」と、第２受付期間に対応して発生しうる「態様」とで同じ態様が現れうるようにしてもよい。

【２２０１】

［構成１３］

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付期間の発生に関連して少なくとも該受付期間内において受付関連演出表示（摸画像表示や、ゲージ画像など）を表示可能であり、受付期間の発生に関連して少なくとも該受付期間内において受付関連演出音（受付許容音など）を出力可能となっている。また、パチンコ機１では、受付期間内において遊技者による動作が受付けされると、該受付けがなされたことに基づいて受付後演出に関連する受付後出力音（これ自体を受付後演出の一態様として捉えて見ることも可能である）を出力可能であり、受付期間内において上記受付関連演出表示が表示されているときに遊技者による動作が受付けされると、該受付けがなされたことに基づいて該受付関連演出表示を非表示にする。これと同様、受付期間内において受付関連演出音が可聴状態とされているときに遊技者による動作が受付けされると、該受付けがなされたことに基づいて上記受付関連演出音を非可聴状態にするようにしている。

【２２０２】

上記構成では、受付期間内において遊技者による動作が受付けされたことに基づいて、

受付後演出に関連する受付後演出音を出力し、受付関連演出表示を非表示にし、受付関連演出音を非可聴状態にするようにしたことから、受付けされた状態にあることを容易に認識させることができるようになる。

【２２０３】

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、上記受付関連演出表示は、受付けがなされたことに応じた特定の受付後演出が実行開始される時点において終了されておらず表示されるものとなっているが、受付関連演出音は、受付けに応じた特定の受付後演出音が実行開始される時点において終了されており非可聴状態にされるようにしている。

【２２０４】

このような構成によれば、受付期間内において表示される上記受付関連演出表示についてはこれを特定の受付後演出が実行開始された以降にまで表示されるようになる一方で、受付期間内において可聴（出力）とされる上記受付関連演出音については、受付後出力音が実行開始される時点においては可聴状態ではなくなるようにされることとなる。これにより、特定の受付後演出が実行開始された以降も、受付期間内で表示されていた受付関連演出表示としての態様を確認可能としつつも、受付関連演出音が非可聴の状態にされることにより受付期間はすでに終了した状態にあることを好適に示唆することができるようになる。

【２２０５】

なお、非可聴状態とは、上述の各例や後述の各例においても、受付関連演出音の出力処理これ自体が終了された状態であってもよいし、受付関連演出音の出力処理これ自体は継続されているものの音量が「０」に調整されることにより可聴とされない状態であってもよい。また、特定の受付後演出とは、上述の各例や後述の各例においても、受付けに応じた受付後演出が、複数の演出体（表示、発光ランプ、可動体など）を用いた複合的な演出として実行される場合、それら演出体のうちの「特定演出体を用いた演出」に相当するものであってもよい。

【２２０６】

［構成１４］

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、前兆演出表示として複数態様を用意しており、受付期間が発生するのに先立って、特定の前兆演出表示を表示可能であり、受付関連演出音（受付許容音など）の可聴出力を開始しうるものとなっている。そして、特定の前兆演出表示及び受付関連演出音は、受付期間が発生するタイミングに跨るかたちで実行可能とされ、特定の前兆演出表示が表示されており且つ受付関連演出音が可聴状態（出力）にあるなかで遊技者による動作が受付けされうるようにしている。この点、後述するが、パチンコ機１では、受付期間内において特定の前兆演出表示が表示されているときに遊技者による動作が受付けされると、該受付けがなされたことに基づいて該特定の前兆演出表示を非表示にする。また、受付期間内において受付関連演出音が可聴状態とされているときに遊技者による動作が受付けされると、該受付けがなされたことに基づいて受付関連演出音を非可聴状態にするようにしている。

【２２０７】

上記構成では、受付期間内において遊技者による動作が受付けされたことに基づいて、特定の前兆演出表示を非表示にするようになっており、受付関連演出音を非可聴状態にするようにしたことから、受付期間が発生するよりも前から実行状態にある特定の前兆演出表示と受付関連演出音とがそれぞれ実行されているなかで遊技者による動作が受付けされた場合であっても、受付けされた状態にあることを容易に認識させることができるようになる。なお、当該構成１４にかかる「特定の前兆演出表示」は、構成６，９にかかる「特定の前兆演出表示」と同じであってもよいし、異なる種別（態様）の前兆演出表示であってもよい。また、当該構成１４にかかる「受付関連演出音」については、構成１３にかかる「受付関連演出音」と同じであってもよいし、異なるものであってもよい。

【２２０８】

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、上記特定の前兆演出表示は、これに対応する受付期間内で受付けされたことに応じた特定の受付後演出が実行開始される時点において終了されておらず表示されるものとなっている。これに対し、上記受付関連演出音は、受付けされたことに応じた特定の受付後出力音が実行開始される時点において終了されており非可聴状態にされるようにしている。

【２２０９】

このような構成によれば、受付期間の発生前から表示される上記特定の前兆演出表示についてはこれを特定の受付後演出が実行開始された以降にまで表示されるようになる一方で、受付期間の発生前から可聴（出力）とされる上記受付関連演出音については、受付後出力音が実行開始される時点においては可聴状態ではなくなるようにされることとなる。これにより、特定の受付後演出が実行開始された以降も、受付期間の発生前から表示される前兆演出表示としての態様を確認可能としつつも、受付期間の発生前から出力される受付関連演出音が非可聴の状態にされることにより受付期間はすでに終了した状態にあることを好適に示唆することができるようになる。なお、当該構成１４にかかる「特定の受付後演出」や「特定の受付後出力音」については、構成１３にかかる「特定の受付後演出」や「特定の受付後出力音」とそれぞれ同じであってもよいし、異なるものであってもよい。

【２２１０】

［構成１５］

また上述の通り、パチンコ機１では、「遊技者による動作が受付けされたことに基づいて進行される演出内容（受付後演出の種別）」が異なる複数の受付期間が用意されている。また、摸画像表示は、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて演出が進行された以降も表示されうるようになっている。この点、後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、複数の受付期間のうち特定受付期間内において遊技者による動作が受付けされた場合、該受付けがなされたことに基づいて、複数演出のいずれかを出現させるが、それら演出のいずれが出現される場合であっても特定態様を出現可能としている。

【２２１１】

上記構成では、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて現れる演出態様の種別（いずれの会話が出現するかについての「会話予告」や、可動体が動作するか否かについての「可動体動作予告」などの予告演出の種別）が異なる複数の受付期間を用意している。この点、複数の受付期間のうち特定受付期間内において遊技者による動作が受付けされた場合、該受付けがなされたことに基づいて、複数演出のいずれかを出現させるが、それら演出のいずれが出現される場合であっても特定態様を出現可能としている。すなわちこの場合、複数演出のいずれが出現した場合であってもそれに併せて特定態様も出現されるようになることから、それらが「特定受付期間内において遊技者による動作が受付けされたことに起因する」共通した演出であることを示唆することができるようになる。

【２２１２】

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、複数の受付期間のうち上記特定受付期間とは異なる特別受付期間内において遊技者による動作が受付けされた場合、特別条件（大当り当選条件や、確変突入条件など）が満たされているか否かに応じて出現割合（０％や１００％であってもよい）が異なる特別態様を含めた複数態様のいずれかを出現可能としており、該特別態様が出現すると摸画像表示が視認し難くなるようになっている。

【２２１３】

このような構成によれば、摸画像表示が非表示にされるまでの間に期待度が示唆される特別態様が現れて、該特別態様によって摸画像表示が視認し難くされるようになることから、遊技者は注視先を変えずとも、摸画像表示から受付後演出（特別態様）へと進展する演出を見逃すことなく楽しむことができるようになる。

【２２１４】

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上記特定受付期間内において遊技者による動作が受付けされたことに基づいて上記「特定態様」が出現すると、摸

画像表示は、該「特定態様」によって視認し難くされるようになっている。このような構成によれば、特典付与にかかる期待度が示唆される上記特別態様によって摸画像表示が視認し難くされる場合（特別受付期間）と、特典付与にかかる期待度が示唆されない上記特定態様によって摸画像表示が視認し難くされる場合（特定受付期間）があるようになることから、「摸画像表示を視認し難くする態様（特定態様、特別態様）」に演出性が持たされるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【２２１５】

なお、当該構成１５にかかる「特定受付期間」は、構成１，７，９にかかる「特定受付期間」と同じであってもよいし、異なる受付期間に相当するものであってもよい。

【２２１６】

［構成１６］

また上述の通り、パチンコ機１では、受付期間内において特定画像（ゲージ画像など）の表示面積を時間経過に応じて減少させる残り時間示唆表示を表示可能である。この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、残り時間示唆表示は、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて演出が進行された以降も表示されうるようになっており、該演出が進行されるなかでも上記特定画像の表示面積は減少されうるようにしていることから、受付けがなされた以降も「受付けがなされた状態にあるのか」を認識し難くして緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【２２１７】

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、残り時間示唆表示として、表示画面（演出表示装置１６００）内において特定の区画領域を表示するとともに、該特定の区画領域内において特定画像（ゲージ画像など）の表示面積が減少される描写を行うこととしている。そして、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて演出が進行された以降は、特定画像（ゲージ画像など）だけでなく、特定の区画領域についても表示が継続されるようにしている。このような構成によれば、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて演出が進行された以降も、特定の区画領域が表示されることから、特定画像（ゲージ画像など）の表示面積が減少したのか否かを判断し易くすることができるようになる。

【２２１８】

なお、「遊技者による動作が受付けされたことに基づいて演出が進行された以降、特定画像（ゲージ画像など）の表示面積が減少される」とは、例えば、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて演出が進行された時点では、ゲージ画像として所定の表示面積が残されていたものが、それよりも後の時点において０（非表示）の表示面積にされる場合も含む意味である。ただしこの場合、ゲージ画像の表示面積が０にされる時点において特定の区画領域は未だ表示されていることが求められることとなり、該特定の区画領域は、ゲージ画像の表示面積が０にされたタイミングよりも後に、非表示にされることとなる。

【２２１９】

例えば、当該構成１６としては、遊技者による動作が受付けされると、該受付されたことに基づいて残り時間示唆表示（特定画像や、特定の区画領域など）を非表示にするが、該残り時間示唆表示を非表示にするの先立って、受付けされた時点で特定画像の表示面積がどれだけ残されていたかにかかわらず、特定の区画領域内において表示面積が特定値（予め定められた値）とされた特定画像が表示されるか、または特定の区画領域と特定画像とのうち特定の区画領域だけが表示（表示面積が０に減少）されるようにする、といったものとして実現することが可能である。

【２２２０】

特に、後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、遊技者による動作が受付けされた時点（受付けに応じた演出の進行が開始された時点）では、受付けされるよりも前から実行されている「特定画像の表示面積が減少される描写」が終了されず継続されるようになっている。そしてこの後、所定タイミングが到来したときに、特定の区画領域

内において表示面積が特定値とされた特定画像が表示されるか、特定の区画領域と特定画像とのうち特定の区画領域だけが表示（表示面積が０に減少）されるようにすることとしている。

【２２２１】

すなわちこの場合、受付けに応じた演出の進行が開始されるタイミングでは、特定画像（ゲージ画像など）の表示面積を大幅に減少させず、それまでの描画が継続されるようになることから、受付けがなされた以降も「受付けがなされた状態にあるのか」を認識し難くして緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。また、受付けに応じた演出の進行が開始されたタイミングよりも後のタイミングで、特定画像（ゲージ画像など）の表示面積を大幅に減少させる描写を行うようにしたことから、受付けが有効期間（受付期間）内のギリギリで間に合ったかのように見せることが可能であり、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【２２２２】

［構成１７］

また上述の通り、パチンコ機１では、受付期間が発生することを示唆する前兆演出表示として、複数の前兆演出表示を用意している。この点、後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、複数の前兆演出表示のうち特定の前兆演出表示が行われる場合、受付対象に関連した摸画像表示は、受付期間が発生するよりも前の前兆期間内と、受付期間内との両方で表示される。そして、前兆期間内において表示される摸画像表示は、受付期間内において表示される摸画像表示とは異なる態様とされており、該受付期間が発生するよりも前に非表示にされるものとなっていることから、受付期間が発生するよりも前の期間にあるときから操作に関連した演出性の向上を図ることが期待されるようになる。

【２２２３】

また上述の通り、パチンコ機１は、受付期間内で受付けされた場合、該受付けされたことに基づいて、摸画像表示を非表示にするものとなっているが、該摸画像表示が非表示にされるまでの間に「摸画像表示を視認し難くする特定の態様」を出現可能としている。ただし後述するが、該「摸画像表示を視認し難くする特定の態様」については、前兆期間（特定の前兆演出表示）内で表示される摸画像表示が非表示にされるときに該非表示にされるまでの間に出現することがないようにしている。

【２２２４】

このような構成によれば、前兆期間（特定の前兆演出表示）内では、受付期間に対応して出現する「摸画像表示を視認し難くする特定の態様」が現れることなく摸画像表示が非表示にされるようになる。したがって、前兆期間（特定の前兆演出表示）内で摸画像表示を表示したにもかかわらず、受付期間が発生するよりも前にこれを非表示にする場合であっても、遊技者の知らないうちに受付期間が終了してしまったとの誤解を生じ難くさせることができるようになる。

【２２２５】

なお、受付けに応じて出現可能とされる「摸画像表示を視認し難くする態様」が、上記「摸画像表示を視認し難くする特定の態様」を含めて複数用意されている場合は、それら態様のいずれも、前兆期間内で表示される摸画像表示が非表示にされるのに合わせて出現されることがないようにすることが望ましい。ただし、受付けに応じた「摸画像表示を視認し難くする態様」として用意されている複数態様のいずれとも異なる態様であれば、前兆期間内で摸画像表示が非表示にされるまでの間に「摸画像表示を視認し難くする態様」を出現させるようにしてもよい。すなわちこの場合、前兆期間専用の「摸画像表示を視認し難くする態様」として認識されるようになることから、前兆期間内で「摸画像表示を視認し難くする態様」を出現させたとしても、遊技者の知らないうちに受付期間が終了してしまったとの誤解を生じ難くさせることができるようになる。

【２２２６】

なお、当該構成１７にかかる「特定の前兆演出表示」は、構成６，９，１４にかかる「特定の前兆演出表示」と同じであってもよいし、異なる前兆演出表示に相当するものであ

ってもよい。
【２２２７】
［構成１８］
また上述の通り、パチンコ機１では、第１の演出条件が満たされた場合、図柄変動の実行期間中に受付期間として第１受付期間を発生可能であり第２の演出条件が満たされた場合、図柄変動の実行期間中に受付期間として第２受付期間を発生可能である。この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、第１受付期間は、該第１受付期間が発生した図柄変動が終了され、次の図柄変動が実行開始された以降も継続されうるものとなっているが、第２受付期間は、該第２受付期間が発生した図柄変動が終了された以降にまで継続されることはなく該図柄変動が終了されるよりも前に終了されるものとなっている。またさらに、受付対象に関連した摸画像表示は、第１受付期間と第２受付期間とのいずれにおいても表示され、第１受付期間内において遊技者による動作が受付けされた場合と、第２受付期間内において遊技者による動作が受付けされた場合とのいずれにおいても、該受付けがなされたことに基づいて摸画像表示が視認し難くなる消滅演出態様が現れるようにしている。
【２２２８】
すなわちこの場合、「受付けがなされた以降も、摸画像表示としていずれの態様が現れていたのかを確認可能としつつ、受付期間が終了した状態にあることを示唆することができる」といった作用効果を、第１受付期間及び第２受付期間のいずれであったとしても好適に得ることができるようになる。
【２２２９】
また、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、摸画像表示が視認し難くなる消滅演出態様は、第１受付期間で受付けされたときと、第２受付期間で受付けされたときとで異なる態様として実行されるものとなっている。すなわちこの場合、「摸画像表示が視認し難くなる消滅演出態様」の種別を基に、実行中にある図柄変動内で受付期間が終了されるのか否かを把握することができるようになることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。
【２２３０】
なお、当該構成１８にかかる「第１受付期間及び第２受付期間」は、構成２，８，１２にかかる「第１受付期間及び第２受付期」と同じであってもよいし、異なる受付期間に相当するものであってもよい。
【２２３１】
［構成１９］
また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、遊技条件（遊技領域に対して遊技球が打ち出されたときの賞球の得られやすさなど）が異なる複数の遊技状態（第１の遊技状態及び第２の遊技状態）を発生可能としており、上記受付期間は、第１の遊技状態及び第２の遊技状態のいずれにおいても発生可能とされている。この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付期間内において遊技者による動作が受付けされた場合、該受付けがなされたことに基づいて、摸画像表示が表示されているなかで「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅演出態様）」を出現可能とし、その後、摸画像表示が非表示にされるようにしている。
【２２３２】
すなわちこの場合、「受付けがなされた以降も、摸画像表示としていずれの態様が現れていたのかを確認可能としつつ、受付期間が終了した状態にあることを示唆することができる」といった作用効果が、第１の遊技状態及び前記第２の遊技状態のいずれで発生した受付期間内で受付けがなされた場合であっても得られるようになる。
【２２３３】
また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、複数の受付期間のうち第１受付期間は、第１の遊技状態及び第２の遊技状態のうち第１の遊技状態においてのみ発生可能であり、複数の受付期間のうち第２受付期間は、第１の遊技状態及び第２の遊

技状態のうち第２の遊技状態（大当り遊技）においてのみ発生可能とされている。この点、受付対象に関連した摸画像表示は、第１受付期間と第２受付期間とのいずれにおいても表示される。ただし、第１の遊技状態（第１受付期間で受付けされた場合）では、第２の遊技状態（第２受付期間で受付けされた場合）においては出現し得ない特定の「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅演出態様）」が現れうるようになっている。

【２２３４】

このような構成によれば、受付後演出を確認せずとも、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅演出態様）」としていずれの態様が現れたかを確認するだけで、第１の遊技状態及び第２の遊技状態のいずれに制御されている状態にあるのかを把握することができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【２２３５】

なお、第２の遊技状態（第２受付期間で受付けされた場合）においても、特定の「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅演出態様）」とは異なる「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅演出態様）」が現れるようにしてもよい。

【２２３６】

［その他の構成］

また上述の通り、パチンコ機１では、受付機会が付与される受付許容状態（受付期間）が発生する場合、受付対象に関連した摸画像（操作受け部を摸した摸画像など）を、該摸画像の周縁を装飾する周縁装飾画像と一体化された一体化摸画像表示（図１４４を参照）として表示することで、受付後演出（操作後演出）が実行されるまでの遊技興趣の低下を抑制するようにしている。このような一体化摸画像表示については、図柄演出がＳＰリーチ中における特定タイミングまで進展したときに発生する操作受付演出（受付期間）と、ＳＰリーチに発展しない変動パターンで予告判定の結果として発生する操作受付演出（受付期間）とのいずれにおいても表示されるようにすることが望ましいし、低期待非抑制受付演出と高期待抑制受付演出とのいずれにおいても表示されるようにすることが望ましい。また、上述した各演出例についても、例示した摸画像の表示態様を、以下に説明する一体化摸画像のいずれかに置き換えて実現するようにすることが、遊技興趣の向上を図る上で望ましい。

【２２３７】

なお、この例にかかる「一体化摸画像表示」については、図１４４～図１６０を参照して説明した通り、またはその別例や変形例として記載した通りであり、例えば、周縁装飾画像内にはゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域が設けられている。また、「一体化摸画像表示」として、期待度が異なる複数態様（図１４４参照）が用意されており、それら態様のいずれかで表示されるようになっている点も同様である。

【２２３８】

また、この例にかかるパチンコ機１においても、受付許容状態（受付期間）の発生に際しては、操作受付が許容される状態になったこと、または操作受付が許容される状態になることを示唆する受付許容音を出力させるようにしており、これによって操作し忘れを生じ難くするようにしている。ここで、「受付許容音」とは、音が出力開始されると、この音が出力されている間（音データが割り当てられている間）に受付許容状態（受付期間）が必ず発生するか、受付許容状態（受付期間）が既に発生している状態にある音のことである。すなわち、「受付許容音」とは、受付許容状態（受付期間）と何ら関係のない演出が行われている状況下においては出力されることがない音であるとも言える。

【２２３９】

また、この実施の形態にかかる各受付許容状態（各受付期間）は、第１種別と第２種別とに分類分けすることが可能である。すなわち、第１種別に分類分けされる受付許容状態とは、高期待変動パターン（ＳＰリーチ変動パターン）が選択された場合には発生可能とされるが、低期待変動パターン（非リーチ変動パターン）では発生し得ない有効期間（大当り判定の結果に基づく演出判定で特定条件（特定の高期待変動パターン選択）が成立したことに基づいて発生される有効期間）である。また、第２種別の受付許容状態とは、高

期待変動パターン（ＳＰリーチ変動パターン）と、低期待変動パターンとのいずれであっても発生可能とされる有効期間（予告判定の結果として発生する有効期間など）である。

【２２４０】

この実施の形態にかかる「一体化摸画像表示」は、このような第１種別及び第２種別の受付許容状態（受付期間）のいずれにおいても表示されうる。ここでは、第１種別の受付許容状態（受付期間）及び第２種別の受付許容状態（受付期間）は、いずれも同じ操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対して操作機会が付与される受付許容状態（受付期間）として発生する場合を想定していることから、それら受付期間で表示される「一体化摸画像表示」は、同じ操作手段（操作ボタン４１０）を摸した画像である。

【２２４１】

ただし、「一体化摸画像表示」として用意されている複数態様のうち期待度の高い特別態様（例えば、図１４４（ｄ）に示される態様）は、第１種別の受付許容状態（受付期間）でしか表示可能とされず、第２種別の受付許容状態（受付期間）では、特別態様とは異なる態様（例えば、図１４４（ａ）～（ｃ）に示される態様）のみによって表示可能とされている。第１種別の受付許容状態（受付期間）では、大当り判定の結果に基づいて特別態様を含む複数態様（例えば、図１４４（ａ）～（ｄ））のいずれで「一体化摸画像表示」を表示するのかについての判定が行われ、この判定の結果に応じた態様で「一体化摸画像表示」が表示されるようになっている。第２種別の受付許容状態（受付期間）においても、大当り判定の結果に基づいて特別態様を含まない複数態様（例えば、図１４４（ａ）～（ｃ））のいずれで「一体化摸画像」を表示するのかについての判定が行われるようにし、この判定の結果に応じた態様で「一体化摸画像表示」を表示するようにしてもよい。

【２２４２】

以下、上記構成１～１９等を備える当該パチンコ機１について、その詳細を、図を参照して説明する。

【２２４３】

上述の通り、このパチンコ機１は、受付けされたときに進行される演出内容（受付後演出としての会話予告、カットイン予告、可動体予告などであり、予告演出（期待度示唆演出）の種別）が異なる複数の受付期間（受付演出）を用意しており、判定（大当り判定や、演出判定など）の結果に応じた種別の受付期間（受付演出）を発生可能としている。この実施の形態にかかるパチンコ機１では、複数の受付期間（受付演出）として、少なくとも第１受付期間（受付演出）～第７受付期間（受付演出）を用意している。

【２２４４】

ここで、受付後演出としての「会話予告」とは、複数の会話内容のうちいずれの会話内容が現れるかによって期待度（大当り図柄が現れる割合など）を示唆するものであり、受付後演出としての「カットイン予告」とは、複数のカットイン画像のうちいずれのカットイン画像が現れるかによって期待度（大当り図柄が現れる割合など）を示唆するものであり、受付後演出としての「可動体予告」とは、可動体が動作するか否かによって期待度（大当り図柄が現れる割合など）を示唆するものである。

【２２４５】

図１６７～図１７８を参照して、各受付期間（受付演出）の別に、各々の特徴について説明する。なお、図１６６までを参照しつつ上述した各受付期間については、第１受付期間～第７受付期間とは別の受付期間として用意されているものであってもよいし、第１受付期間～第７受付期間のうちのいずれかとして実現されるものであってもよい。

【２２４６】

図１６７は、判定の結果として第１条件が満たされて第１の受付期間（第１受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。図１７４及び図１７５は、第１の受付期間（第１受付演出）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。

【２２４７】

いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件

が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「第１変動パターン」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該第１変動パターンに対応する演出判定（予告判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第１変動パターンに応じた演出描写や、第１変動パターンに応じたＢＧＭ再生の音出力など）を開始させ（「図１７４（ａ）に示される状況」）、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第１変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。なお、図１７４（ａ）に示した演出例においては、説明の便宜上、大当り期待度（当該変動演出において装飾図柄ＳＺが停止したときに大当り図柄が現れる割合）を示唆する第１演出表示ＴＥ（ここでは、上述した「タイマ演出」に相当）と、カエルキャラとして描写される第２演出表示ＦＥとが、図柄変動の開始時においてそれぞれ表示される場合を想定している。これらの表示は、変動開始時でなく、変動途中で表示されるものであってもよいし、互いに異なるタイミングで表示されるものであってもよい。第２演出表示ＦＥこれ自体は、当該変動演出において装飾図柄ＳＺが停止したときに大当り図柄が現れる割合を示唆するものであってもよいし、該割合を示唆するものでなくてもよい。

【２２４８】

すなわち、第１変動パターンに対応する演出判定（予告判定など）で特別結果が得られると（第１条件が成立すると）、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、図１６７（ａ）に示されるように、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第１所定時間が経過したタイミングｔＦ３が到来したときに「第１受付後演出に関しての受付け」が許容される上記第１の受付期間（有効期間）を発生させる（「図１７４（ｄ）に示される状況」）。これにより、当該第１の受付期間内において遊技者による動作が受付けされると、該受付けに基づいて第１受付後演出が行われるようになる。

【２２４９】

この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、演出表示装置１６００（第１演出装置）では、このような第１の受付期間が発生することに関連して、受付期間（有効期間）が間もなく発生することを示唆する前兆演出表示や、受付対象（操作受け部など）を示唆する摸画像表示、受付期間の残り時間を示唆するゲージ画像表示、摸画像表示を視認し難くする消滅関連表示（摸画像表示が視認し難くなる態様）、受付けされたことに応じて期待度（大当り図柄が現れる割合）を示唆する受付後演出表示がそれぞれ行われるようになっている。なお上述の通り、この実施の形態にかかる摸画像表示は、ゲージ画像表示を含む周縁装飾画像と一体化された「一体化摸画像表示」として表示されるものとなっているが、必ずしもこれに限られず、別々に表示されるものであってもよい。このことについては、他の受付期間においても同様である。

【２２５０】

より具体的には、まず、第１の受付期間が発生するよりも前のタイミングｔＦ１が到来したときには、図１６７（ｂ）及び図１７４（ｂ）に示されるように、表示画面（演出表示装置１６００）において、上記前兆演出表示として「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」が実行開始される。図１６７（ｂ）に示される例にかかる「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」は、これに対応する受付期間（第１の受付期間）が発生するタイミング（第１受付後演出に関しての受付けが許容されるタイミング）ｔＦ３が到来するのに合わせて非表示にされるようになっているが、タイミングｔＦ３よりも前に非表示にされるようにしてもよい。いずれにせよ、図１７４（ｄ）に示されるように、この例にかかる第１の受付期間は、遊技者による動作の受付けが許容される状態において「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」が表示されることがないものとなっている。

【２２５１】

ただし、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）では、図１６７（ｂ）及び図１７４（ｃ）に示されるように、第１の受付期間が発生するよりも前のタイミングｔＦ２が到来すると、「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」が表示されているなかで「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されるようになっており、「一体

化摸画像表示ＩＧ」が表示される領域の少なくとも一部は「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」が表示される領域と重複するようになっている。すなわちこの場合、演出表示装置１６００（第１演出装置）において「一体化摸画像表示ＩＧ」と「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」との両方が表示される期間（タイミングｔＦ２～ｔＦ３）においては、「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」によって「一体化摸画像表示ＩＧ」の少なくとも一部が視認し難くされることとなる。これにより、第１の受付期間が発生するよりも前の期間（タイミングｔＦ２～ｔＦ３）において、遊技者による動作がいずれの対象（操作受け部）に対して許容されるかについての興味を強く抱かせることができるようになり、第１の受付期間が発生した以降に操作し忘れや操作間違いを発生し難くすることが期待されるようになる。

【２２５２】

なお、「一体化摸画像表示ＩＧ」と「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」との両方が表示される期間（タイミングｔＦ２～ｔＦ３）においては、「一体化摸画像表示ＩＧ」の視認し易さが受付期間の発生に向けて徐々に向上される傾向が現れるように「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」を表示するようにすることが、遊技興趣の向上を図る上でより望ましい。例えば、「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」の表示範囲（一体化摸画像表示ＩＧと重複する範囲）を徐々に小さくするようにしたり、その透過率を徐々に高くするようにすることによって実現可能である。

【２２５３】

すなわち、図１６７（ｂ）及び図１７４（ｃ），（ｄ）に示されるように、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）にあって、「一体化摸画像表示ＩＧ」は、第１の受付期間が発生するタイミングｔＦ３を跨るように表示される。該「一体化摸画像表示ＩＧ」は、第１の受付期間内で受付けがなされたときか、該受付けがなされることなく第１の受付期間が終了されたときに非表示にされる。なお、この例にかかる第１の受付期間は、遊技者による動作の受付けがなされないときにはタイミングｔＦ４が到来したときに終了されるようになっている（図１６７（ｂ）を参照）。

【２２５４】

この点、図１６７に示される例や、図１７４（ｄ）から「Ａ１（図１７５（ｅ１）～（ｉ１））」または「Ａ２（図１７５（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例では、第１の受付期間内のタイミングｔＦ３ａにおいて遊技者による動作が受付けされた場合を想定している。すなわちこの場合、図１６７（ａ）に示されるように、タイミングｔＦ３ａにおいて遊技者による動作が受付けされたことに基づいて、第１の受付期間が終了されるとともに、該第１の受付期間に対応する受付後演出（第１受付後演出）が実行開始されることとなる。

【２２５５】

なお、図１７４（ｄ）から「Ａ１（図１７５（ｅ１）～（ｉ１））」へと演出が進展する例は、第１の受付期間に対応する受付後演出として相対的に期待度の低い第１態様が実行される場合に相当し、図１７４（ｄ）から「Ａ２（図１７５（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例は、第１の受付期間に対応する受付後演出として相対的に期待度の高い第２態様が実行される場合に相当している。

【２２５６】

ただし上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、図１６７（ｂ）や、図１７５（ｅ１）または（ｅ２）に示されるように、遊技者による動作が受付けされた時点（受付けに応じて第１受付後演出が開始された時点）であるタイミングｔＦ３ａにおいては、一体化摸画像表示ＩＧを非表示にしないことはもとより、該一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしないようにしている。

【２２５７】

すなわち、この実施の形態にかかる第１受付後演出は、演出表示装置１６００（第１演出装置）を利用した「第１受付後演出表示」と、第２演出装置（例えば、サブ液晶や、可動体、演出用ランプなど）を利用した「第１受付後特定演出」と、第３演出装置（スピーカ）を利用した第１受付後出力音とが少なくとも複合された演出として実現されるものと

なっているが、それら演出装置のうち、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）が表示される演出表示装置１６００（第１演出装置）においては、第１受付後演出としての第１受付後演出表示が実行開始される時期を、他の演出装置に比べて遅延させるようにしており、これによって受付けがなされた以降も「一体化摸画像表示ＩＧ」の視認性を維持するものとなっている。

【２２５８】

このような構成によれば、図１７５（ｅ１）または（ｅ２）に示されるように、受付けがなされた以降も、終了された受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧが複数態様（図１４４（ａ）～（ｄ））のいずれで表示されていたのかを、遊技者は容易に認識することができるようになることから、遊技興趣が低下することを好適に抑制することが期待されるようになる。

【２２５９】

ここで、受付期間の終了後、該受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧが複数態様（図１４４（ａ）～（ｄ））のいずれで表示されていたのかの認識を容易とする上では、受付けがなされた以降の「一体化摸画像表示ＩＧが視認容易な態様のままで表示される時間」を長く設定するようにすることが望ましいと言える。ただし、受付けがなされており受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況にあるにもかかわらず、一体化摸画像表示ＩＧが受付期間中にあったときと同じ態様（図１７５（ｅ１），（ｅ２）に示される態様）のままで表示され続けるようなことがあると、受付けがなされた状況にあるのか否かを遊技者側が認識し難くなり、その結果として「実行状態にある受付後演出に気付くのが遅れてしまう」といったことが懸念される。

【２２６０】

そこで、この例にかかるパチンコ機１では、図１６７（ｂ）や、図１７５（ｆ１）または（ｆ２）に示されるように、遊技者による動作が受付けされたことによって第１の受付期間が終了したタイミングｔＦ３ａから所定時間が経過すると（タイミングｔＦ３ｂが到来すると）、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、第１消滅関連表示ＳＫ１－１（第１の受付期間に対応する第１消滅関連表示ＳＫ１の第１態様）にかかる表示を開始するようにしている。

【２２６１】

すなわち、この例にかかる第１演出装置（演出表示装置１６００）では、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されているなかで「第１消滅関連表示ＳＫ１－１」が表示されるようになっており、「第１消滅関連表示ＳＫ１－１」が表示される領域の少なくとも一部は「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示される領域と重複するようになっている。

【２２６２】

このような構成によれば、受付けがなされた以降、一体化摸画像表示ＩＧを表示し続けるようにした場合であっても、該一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされることによって、受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況にあることを示唆することができるようになる。したがって、遊技者による注視先を一体化摸画像表示ＩＧから受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）へと自ずと移行されることが期待されるようになる（タイミングｔＦ３ｂ以降）。これにより、受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況においても、視認し難さはあるものの一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けることが可能とされるようになることから、受付期間内で一体化摸画像表示ＩＧがいずれの態様で表示されていたのか認識できないことによる遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。また、第１の受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が開始された以降であっても、一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされるまでの間（タイミングｔＦ３ａ～ｔＦ３ｂ）は、該一体化摸画像表示ＩＧの態様を視認良好のままで確認することができるようにしていることから、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【２２６３】

また、第１の受付期間では、これに対応する受付後演出として期待度の低い態様（図１７５（ｅ１）～（ｉ１））と期待度の高い態様（図１７５（ｅ２）～（ｉ２））とのいずれが実行される場合であっても、第１消滅関連表示ＳＫ１としては同じ態様（第１消滅関連表示ＳＫ１－１）が現れるようにしていることから、受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が実行開始されている状況下においても、第１演出装置（演出表示装置１６００）においてはその期待度を秘匿として維持することができるようになる。

【２２６４】

また、この例にかかるパチンコ機１では、図１６７（ｂ）や、図１７５（ｇ１）または（ｇ２）に示されるように、第１消滅関連表示ＳＫ１－１にかかる表示（一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様）が現れている期間内のタイミングｔｆ３ｃが到来すると、第１の受付期間内で遊技者による動作が受付けされたことに応じた第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出としての「第１受付後演出表示ＵＧ１」を実行開始するようにしている。ただしここでは、図１７４（ｄ）から「Ａ１（図１７５（ｅ１）～（ｉ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）では、図１７５（ｇ１）に示されるように、第１の受付期間に対応する第１受付後演出表示ＵＧ１として第１態様（第１受付後演出表示ＵＧ１－１）が表示され、図１７４（ｄ）から「Ａ２（図１７５（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）では、図１７５（ｇ２）に示されるように、第１の受付期間に対応する第１受付後演出表示ＵＧ１として第２態様（第１受付後演出表示ＵＧ１－２）が表示されるようになっている。

【２２６５】

すなわちこの場合、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「第１消滅関連表示ＳＫ１－１」がそれぞれ表示されているなかで「第１受付後演出表示ＵＧ１（第１受付後演出表示ＵＧ１－１または第１受付後演出表示ＵＧ１－２）」が実行開始されることとなる。これにより、第１の受付期間内で受付けされた以降、一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けるようにした場合であっても、第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出（第１受付後演出表示）を他の演出装置と比較して大幅に遅延させることなく開始させることができるようになり、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。また、一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされているなかで第１受付後演出表示が開始されることから、第１の受付期間が既に終了していることを示唆しつつ、遊技者による注視先が「一体化摸画像表示ＩＧ」から「第１受付後演出表示ＵＧ１（第１受付後演出表示ＵＧ１－１または第１受付後演出表示ＵＧ１－２）」へと自ずと移行されることが期待されるようになる（タイミングｔＦ３ｃ以降）。

【２２６６】

そして、この例にかかるパチンコ機１では、こうして「第１受付後演出表示ＵＧ１（第１受付後演出表示ＵＧ１－１または第１受付後演出表示ＵＧ１－２）」にかかる表示が開始されると、図１６７（ｂ）や、図１７５（ｈ１）または（ｈ２）に示されるように、該「第１受付後演出表示ＵＧ１（第１受付後演出表示ＵＧ１－１または第１受付後演出表示ＵＧ１－２）」が表示されているなかで、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「第１消滅関連表示ＳＫ１－１」のうち、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にする。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされた後、図１６７（ｂ）や、図１７５（ｉ１）または（ｉ２）に示されるように、「第１消滅関連表示ＳＫ－１」が非表示にされることとなり、これによって視認良好とされているもとで「第１受付後演出表示ＵＧ１（第１受付後演出表示ＵＧ１－１または第１受付後演出表示ＵＧ１－２）」にかかる表示が行われるようになる。

【２２６７】

この点、「第１受付後演出表示ＵＧ１」とは、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様（ここでは、第１受付後演出表示ＵＧ１－１または第１受付後演出表示ＵＧ１－２）のいずれかで表示されるものである。したがって、「第１受付後演出表示ＵＧ１」は、図１６７（ｂ）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ

」や「第１消滅関連表示ＳＫ－１」が非表示にされた以降も、比較的長い時間にわたって実行されることとなる。

【２２６８】

このように、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）では、第１の受付期間が発生することに伴って、限られた時間（図１６７に示される太線）内であり、且つ限られた表示画面（演出表示装置１６００）内で様々な表示を行うものとなっており、これによって遊技興趣の低下を抑制するようにしている。ただしこの結果として、演出表示装置１６００（第１演出装置）では、受付けに応じた第１受付後演出（第１受付後演出表示）の開始時期（タイミングｔＦ３ｃ）を、受付けされたタイミングｔＦ３ａよりも遅延せざるを得ないという実情にある。

【２２６９】

そこで、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、演出表示装置１６００（第１演出装置）とは別に、第２演出装置を用意することとしており、第１の受付期間内で遊技者による動作が受付けされたときには、図１６７（ｂ），（ｃ）に併せて示されるように、該受付けがあったことに基づいて、第２演出装置を用いた第１受付後演出（第１受付後特定演出）を、上記第１演出装置を用いた第１受付後演出（第１受付後演出表示）に先行して実行開始させるようにしている。

【２２７０】

このような構成によれば、第１の受付期間で受付けがあったタイミングｔＦ３ａから実行開始が遅延されるのは第１受付後演出の一部（第１受付後演出表示）に留まることとなり、当該第１受付後演出これ自体については、同タイミングｔＦ３ａから遅れることなく実行開始させることができるようになる。

【２２７１】

このような第２演出装置としては、例えば、演出表示装置１６００（第１演出装置）をメイン液晶とするときのサブ液晶として備えられるものであってもよいし、演出動作可能な演出可動体や、演出発光可能な演出ランプなどとして備えられるものであってもよい。いずれにせよ、期待度が異なる複数態様で演出（表示演出、可動演出、発光演出など）を行いうるものとして設けられることとなる。

【２２７２】

なお、図１７５に示した演出例では、第２演出装置としてサブ液晶１６１０を用いた場合を想定している。そして、図１７４（ｄ）から「Ａ１（図１７５（ｅ１）～（ｉ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）では、図１７５（ｅ１）に示されるように、該サブ液晶１６１０（第２演出装置）において「末吉」が表示される態様が、当該第１の受付期間に対応する上記第１受付後特定演出ＵＧＴ１（第１受付後特定演出ＵＧＴ１の期待度の低い態様である第１受付後特定演出ＵＧＴ１－１）として、上記第１演出装置を用いた第１受付後演出（第１受付後演出表示ＵＧ１－１）に先行して実行開始されるようになっている。これに対し、図１７４（ｄ）から「Ａ２（図１７５（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）では、図１７５（ｅ２）に示されるように、該サブ液晶１６１０（第２演出装置）において「吉」が表示される態様が、当該第１の受付期間に対応する上記第１受付後特定演出ＵＧＴ１（第１受付後特定演出ＵＧＴ１の期待度の高い態様である第１受付後特定演出ＵＧＴ１－２）として、上記第１演出装置を用いた第１受付後演出（第１受付後演出表示ＵＧ１－１）に先行して実行開始されるようになっている。

【２２７３】

また、図１７４に示した演出例では、演出表示装置１６００（第１演出装置）における第１前兆演出表示ＺＥＨ１とは別に、サブ液晶１６１０（第２演出装置）においても第１の受付期間に対応する前兆演出（第１前兆特定演出）が実行されるようになっている（図１７４（ｂ）～（ｄ））。該サブ液晶１６１０（第２演出装置）における第１前兆特定演出は、演出表示装置１６００（第１演出装置）における第１前兆演出表示ＺＥＨ１とは異なり、第１の受付期間が発生するタイミングｔＦ３が到来した時点においても実行されて

おり、該タイミングｔＦ３を跨るかたちで実行されるようになっている。
【２２７４】
また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第３演出装置（スピーカー）をさらに用意することとしており、第１の受付期間の発生に際しては、図１６７（ｄ）に示されるタイミングｔＦ２において、受付許容音を出力開始させることとしている（「図１７４（ｃ）で♪が出力開始されている状況」に相当）。すなわち、第１の受付期間に対応する受付許容音は、該第１の受付期間が発生するタイミングｔＦ３（「図１７４（ｄ）に示される状況」に相当）を跨るかたちで可聴出力されるものとなっており、当該受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作が受付けされうるものとなっている。
【２２７５】
ここで、第１の受付期間では、図１６７（ｄ）や、図１７５（ｅ１）～（ｇ１）または図１７５（ｅ２）～（ｇ２）に示されるように、受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付けがなされた場合であっても、該受付許容音が途中終了されることはなく、予め定められた時間だけ出力されるものとなっている。すなわち後述するが、上記複数の受付期間には、受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付けがなされると、該受付けされたことに基づいて受付許容音の可聴出力状態が途中終了される受付期間が含まれている。したがって、第１の受付期間内で受付許容音が可聴出力されているなかで受付けされた結果、該受付許容音の可聴出力が継続される態様が現れたときには、受付けされた状態にあるのか否かを認識し難くすることができるようになり、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。
【２２７６】
ただし、第１の受付期間では、受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付けがなされた場合であっても、該受付許容音を途中終了（可聴出力状態の途中終了）させることはないが、該受付けがなされたときにはこれに基づいて第１受付後出力音（図１７５（ｅ１）または（ｅ２）で出力されている「♪♪」に相当）の可聴出力を開始させるものとなっている。すなわちこの場合、図１６７（ｄ）に示されるように、第１の受付期間内で可聴出力される音である「受付許容音」と、第１の受付期間内で受付けがなされた結果として可聴出力される音である「第１受付後出力音」との両方がそれぞれ可聴出力されうるようになることから、受付期間内にあるのか、それとも受付期間が終了した状態にあるのかの認識をより一層認識し難くすることができるようになる。
【２２７７】
このような第１受付後出力音は、「第１受付後演出表示ＵＧ１」と同様、図１６７（ｄ）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」や「第１消滅関連表示ＳＫ－１」が非表示にされた以降も、比較的長い時間にわたって実行されることとなる（「図１７５（ｅ１）～（ｉ１）または（ｅ２）～（ｅ１）で♪♪が出力されている状況」に相当）。また、第１受付後出力音については、図１７４（ｄ）から「Ａ１（図１７５（ｅ１）～（ｉ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）と、図１７４（ｄ）から「Ａ２（図１７５（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）とで、互いに異なる出力音（態様）が出力されるようにすることが望ましい。
【２２７８】
他方、図１６７では図示を割愛しているが、図１７４（ｄ）から「Ａ３（図１７５（ｅ３）～（ｈ３））」へと演出が進展する例は、第１の受付期間内で遊技者による動作が受付けされなかった場合を想定したものである。
【２２７９】
すなわちこの場合、第１の受付期間が発生した後、遊技者による動作が受付けされることなく上記タイミングｔＦ４が到来することとなる。この点、該タイミングｔＦ４（第１の受付期間が終了し、遊技者による動作の受付けが許容されなくなった時点）にあるときの演出表示装置１６００（第１演出装置）では、タイミングｔＦ３ａ（第１の受付期間内において遊技者による動作の受付けがなされた時点）にあるときの演出表示装置１６００

（第１演出装置）と同様、図１７５（ｅ３）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧを非表示にしないことはもとより、該一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしないようにしている。

【２２８０】

このような構成によれば、遊技者による動作の受付けが間に合わずに第１の受付期間が終了してしまった場合であっても、該終了した以降、第１の受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧがいかなる態様で表示されていたのかを認識することが可能とされるようになることから、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【２２８１】

そしてこの後は、遊技者による動作が受付けされなかった場合も、図１７５（ｆ３）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、第１消滅関連表示ＳＫ１－２（第１の受付期間に対応する第１消滅関連表示ＳＫ１の第２態様）にかかる表示が開始されるようになっている。

【２２８２】

すなわち、この例にかかる第１演出装置（演出表示装置１６００）では、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されているなかで「第１消滅関連表示ＳＫ１－２」が表示されるようになっており、「第１消滅関連表示ＳＫ１－２」が表示される領域の少なくとも一部は「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示される領域と重複するようになっている。

【２２８３】

このような構成によれば、受付けがなされずに第１の受付期間が終了した以降、一体化摸画像表示ＩＧを表示し続けるようにした場合であっても、該一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされることによって、当該第１の受付期間が終了した状態にあることを示唆することができるようになる。また、当該第１の受付期間が既に終了している状況においても、視認し難さはあるものの一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けることが可能とされるようになることから、受付期間内で一体化摸画像表示ＩＧがいずれの態様で表示されていたのか認識できないことによる遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【２２８４】

また、この例にかかるパチンコ機１では、第１の受付期間内で遊技者による動作が受付けされなかったときに出現される上記「第１消滅関連表示ＳＫ１－２」については、第１の受付期間内で遊技者による動作が受付けされたことに基づいて出現される「第１消滅関連表示ＳＫ１－１」とは異なる態様として実行されるようにしている。これにより、「第１消滅関連表示ＳＫ１－２」が現れたときに、遊技者による動作が受付けされなかったことを示唆することができるようになり、遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。

【２２８５】

そしてこの後は、図１７５（ｇ３）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「第１消滅関連表示ＳＫ１－２」のうち、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にする。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされた後、図１７５（ｈ３）に示されるように、「第１消滅関連表示ＳＫ－２」が非表示にされることとなる。

【２２８６】

図１６８は、判定の結果として第２条件が満たされて第２の受付期間（第２受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。図１７６及び図１７７は、第２の受付期間（第２受付演出）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。

【２２８７】

いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「第２変動パターン」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該第２変動パターンに対応する演出判定（予告判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出

（第２変動パターンに応じた演出描写や、第２変動パターンに応じたＢＧＭ再生の音出力など）を開始させ（「図１７６（ａ）に示される状況」）、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第２変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。なお、図１７６及び図１７７に示される演出例においては、第１演出表示ＴＥは表示されるが、第２演出表示ＦＥは表示されていない。

【２２８８】

ただし、「第２変動パターン」にかかる演出では、演出判定（予告判定）としていずれの結果が得られている場合であっても、図１６８（ａ）に示されるように、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第２所定時間が経過したタイミングｔＧ３（例えば、ＳＰリーチ状態内のタイミング）が到来したときに「第２操作後演出に関しての受付け」が許容される上記第２の受付期間（有効期間）を発生させる（「図１７６（ｄ）に示される状況」）。これにより、当該第２の受付期間内において遊技者による動作が受付けされると、該受付けに基づいて第２受付後演出が行われるようになる。

【２２８９】

この点、この実施の形態にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）では、このような第２の受付期間が発生した場合も、上述した第１の受付期間が発生する場合（図１６７）と同様、これに関連して、受付期間（有効期間）が間もなく発生することを示唆する前兆演出表示や、受付対象（操作受け部など）を示唆する摸画像表示、受付期間の残り時間を示唆するゲージ画像表示、摸画像表示を視認し難くする消滅関連表示（摸画像表示が視認し難くなる態様）、受付けされたことに応じて期待度（大当り図柄が現れる割合）を示唆する受付後演出表示がそれぞれ行われるようになっている。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。なお上述の通り、摸画像表示は、ゲージ画像表示を含む周縁装飾画像と一体化された「一体化摸画像表示ＩＧ」として表示されるものとなっているが、必ずしもこれに限られず、別々に表示されるものであってもよい。このことについては、他の受付期間においても同様である。

【２２９０】

より具体的には、この例においても、第２の受付期間が発生するよりも前のタイミングｔＧ１が到来したときには、図１６８（ｂ）及び図１７６（ｂ）に示されるように、上記前兆演出表示として「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」が実行開始される。また、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」についても、図１６７に示した例の場合と同様、これに対応する受付期間（ここでは、第２の受付期間）が発生するよりも前のタイミングｔＧ２が到来したときに、上記「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」が表示されているなかで表示されるようになっている（図１６８（ｂ）や、図１７６（ｃ）を参照）。図１７６（ｃ）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」が表示される領域の少なくとも一部と、「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」が表示される領域とが重複しており、「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」によって「一体化摸画像表示ＩＧ」が視認し難くされる点についても、図１７４（ｃ）に示した例の場合（第１の受付期間に対応する前兆演出表示）と同様である。

【２２９１】

また、「一体化摸画像表示ＩＧ」が、これに対応する受付期間（ここでは、第２の受付期間）が発生するタイミングｔＧ３（図１７６（ｄ）に示される状況）を跨るように表示される点や、これに対応する受付期間（ここでは、第２の受付期間）内で受付けがなされたときか、該受付けがなされることなく第２の受付期間が終了されたときに非表示にされるようになっている点についても、図１６７に示した例の場合（第１の受付期間）と同様である。なお、この例にかかる第２の受付期間は、遊技者による動作の受付けがなされないときにはタイミングｔＧ４が到来したときに終了されるようになっている。

【２２９２】

ただし、図１６８（ｂ）に示される例（第２の受付期間）にあって、「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」は、図１６７（ｂ）に示した例（第１の受付期間）にかかる「第１前兆演出

表示ＺＥＨ１」の場合とは異なる態様（画像表示）であることはもとより、これに対応する受付期間（ここでは、第２の受付期間）が発生するタイミング（第２受付後演出に関しての受付けが許容されるタイミング）ｔＧ３が到来するのに合わせて非表示にされることがなく、該タイミングｔＧ３を跨るかたちで表示されるものとなっている。

【２２９３】

すなわちこの場合、第２の受付期間では、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」だけでなく、該「一体化摸画像表示ＩＧ」を視認し難くする「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」が表示されているなかで遊技者による動作の受付けがなされうることとなる。このような構成によれば、第２の受付期間が発生した以降も、「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」によって「一体化摸画像表示ＩＧ」の少なくとも一部が視認し難くされることとなり、該受付期間内にあるときの緊張感を好適に維持することができるようになる。

【２２９４】

ここで、「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」については、これに対応する受付期間（ここでは、第２の受付期間）が終了されるタイミングｔＧ４まで表示されるようにしてもよいし、該受付期間（ここでは、第２の受付期間）内の所定タイミングで非表示にされるようにしてもよい。また、図１７６及び図１７７に示されるように、前兆演出表示（第２前兆演出表示ＺＥＨ２）については、これに対応する受付期間（ここでは、第２の受付期間）内で、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」と重なる領域が次第に縮小される傾向が現れるように、その表示範囲が次第に縮小されるかたちで表示されるようにすることが、「一体化摸画像表示ＩＧ」の視認し易さが受付期間内において徐々に向上されるようにする上で望ましい。また、第２前兆演出表示が表示される領域と、「一体化摸画像表示」が表示される領域の少なくとも一部とは、当該第２前兆演出表示が表示される全期間において必ずしも互いに重複しなくてもよく、例えば、当該全期間のうち受付期間内の所定タイミングが到来した以降は、「一体化摸画像表示ＩＧ」が表示される領域と重複しない領域で第２前兆演出表示が表示されるようにしてもよい。

【２２９５】

また、この例にかかる第２前兆演出表示ＺＥＨ２は、これに対応する受付期間（ここでは、第２の受付期間）内で受付けがなされたときか、該受付期間（ここでは、第２の受付期間）内の予め定められたタイミングまで遊技者による動作が受付けされなかったときに非表示にされるようになっている。

【２２９６】

この点、図１６８に示される例や、図１７６（ｄ）から「Ｂ１（図１７７（ｅ１）～（ｉ１））」または「Ｂ２（図１７７（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例では、第２の受付期間内のタイミングｔＧ３ａにおいて遊技者による動作が受付けされた場合を想定している。すなわちこの場合、図１６８（ａ）に示されるように、タイミングｔＧ３ａにおいて遊技者による動作が受付けされたことに基づいて、第２の受付期間が終了されるとともに、該第２の受付期間に対応する受付後演出（第２受付後演出）が実行開始されることとなる。

【２２９７】

なお、図１７６（ｄ）から「Ｂ１（図１７７（ｅ１）～（ｉ１））」へと演出が進展する例は、第２の受付期間に対応する受付後演出として相対的に期待度の低い第１態様が実行される場合に相当し、図１７６（ｄ）から「Ｂ２（図１７７（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例は、第２の受付期間に対応する受付後演出として相対的に期待度の高い第２態様が実行される場合に相当している。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。

【２２９８】

そして、図１６８に示される例においても、遊技者による動作が受付けされた時点（受付けに応じて第２受付後演出が開始された時点）であるタイミングｔＧ３ａにおいて、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にしないことはもとより、該一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしないようにしている。またさらに、図１６８に示される例では、一

体化摸画像表示ＩＧだけでなく、第２前兆演出表示ＺＥＨ２についても、遊技者による動作が受付けされた時点（第２受付後演出が開始された時点）であるタイミングｔＧ３ａにおいてこれを非表示にしたり、視認し難くすることもないようにしている。

【２２９９】

すなわち、この実施の形態にかかる第２受付後演出は、演出表示装置１６００（第１演出装置）を利用した「第２受付後演出表示」と、第２演出装置（例えば、サブ液晶や、可動体、演出用ランプなど）を利用した「第２受付後特定演出」と、第３演出装置（スピーカ）を利用した第２受付後出力音とが少なくとも複合された演出として実現されるものとなっているが、それら演出装置のうち、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）が表示される演出表示装置１６００（第１演出装置）においては、第２受付後演出としての第２受付後演出表示が実行開始される時期を、他の演出装置に比べて遅延させるようにしており、これによって受付けがなされた以降も「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」の視認性を維持するものとなっている。

【２３００】

このような構成によれば、上述の第１の受付期間の場合と同様、図１７７（ｅ１）または（ｅ２）に示されるように、受付けがなされた以降も、終了された受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧが複数態様（図１４４（ａ）～（ｄ））のいずれで表示されていたのかや、前兆演出表示がいずれの態様（第１の前兆演出表示ＺＥＨ１、第２の前兆演出表示ＺＥＨ２など）で表示されていたのかなどを、遊技者は容易に認識することができるようになることから、遊技興趣が低下することを好適に抑制することが期待されるようになる。

【２３０１】

ここで、受付期間の終了後、該受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧや前兆演出表示ＺＥＨがそれぞれいかなる態様で表示されていたのかの認識を容易とする上では、受付けがなされた以降の「一体化摸画像表示ＩＧや前兆演出表示ＺＥＨが視認容易な態様のままで表示される時間」を長く設定するようにすることが望ましいと言える。ただし、受付けがなされており受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況にあるにもかかわらず、一体化摸画像表示ＩＧや前兆演出表示ＺＥＨが受付期間中にあったときと同じ態様のままで表示され続けるようなことがあると、受付けがなされた状況にあるのか否かを遊技者側が認識し難くなり、その結果として「実行状態にある受付後演出に気付くのが遅れてしまう」といったことが懸念される。

【２３０２】

そこで、図１６８（ｂ）や、図１７７（ｆ１）または（ｆ２）に示される例においては、遊技者による動作が受付けされたことによって第２の受付期間が終了したタイミングｔＧ３ａから所定時間が経過すると（タイミングｔＧ３ｂが到来すると）、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、上記第１消滅関連表示ＳＫ１とは異なる「第２消滅関連表示ＳＫ２」にかかる表示を開始するようにしている。

【２３０３】

すなわち、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）においては、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されているなかで「第２消滅関連表示ＳＫ２」が表示されるようになっており、「第２消滅関連表示ＳＫ２」が表示される領域の少なくとも一部は「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示される領域と重複するようになっている。

【２３０４】

このような構成によれば、受付けがなされた以降、一体化摸画像表示ＩＧを表示し続けるようにした場合であっても、該一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされることによって、受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況にあることを示唆することができるようになる。したがって、遊技者による注視先を一体化摸画像表示ＩＧから受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）へと自ずと移行されることが期待されるようになる（タイミングｔＧ３ｂ以降）。これにより、受付後演出（第２演出装置、第

３演出装置）が既に実行されている状況においても、視認し難さはあるものの一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けることが可能とされるようになることから、受付期間内で一体化摸画像表示ＩＧがいずれの態様で表示されていたのか認識できないことによる遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。また、第２の受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が開始された以降であっても、第２消滅関連表示ＳＫ２が表示されるまでの間（タイミングｔＧ３ａ～ｔＧ３ｂ）は、第２前兆演出表示ＺＥＨ２の態様を視認良好のままで確認することができるようにしており、一体化摸画像表示ＩＧについても第２前兆演出表示ＺＥＨ２によってしか視認し難くされることもないようになっていることから、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。なお、第２の受付期間内において第２前兆演出表示ＺＥＨ２が非表示とされてから受付けがなされたときには、第２消滅関連表示ＳＫ２が表示されるまでの間に第２前兆演出表示ＺＥＨ２が表示されることがなく、一体化摸画像表示ＩＧの態様を視認良好のままで確認することができるようにされることは言うまでもない。

【２３０５】

また、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）では、「前兆演出表示（ここでは、第２前兆演出表示ＺＥＨ２）」が表示されているなかで「第２消滅関連表示ＳＫ２」が表示されるようになっており、「第２消滅関連表示ＳＫ２」が表示される領域の少なくとも一部は「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」が表示される領域と重複するようになっている。

【２３０６】

このような構成によれば、第２前兆演出表示ＺＥＨ２が視認し難くされることによって、受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況にあることを示唆することができるようになり、遊技者による注視先を第２前兆演出表示ＺＥＨ２から受付後演出へと自ずと移行されることが期待されるようになる（タイミングｔＧ３ｂ以降）。これにより、受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況において、第２前兆演出表示ＺＥＨ２を比較的長い時間にわたって表示し続けることが可能とされるようになり、受付期間内で前兆演出表示がいずれの態様で表示されていたのか認識できないことによる遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。また、受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が開始された以降であっても、前兆演出表示が視認し難くされるまでの間（タイミングｔＧ３ａ～ｔＧ３ｂ）は、該前兆演出表示の態様（ここでは、第２前兆演出表示ＺＥＨ２）を視認良好のままで確認することができるようにしていることから、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【２３０７】

また、第２の受付期間では、これに対応する受付後演出として期待度の低い態様（図１７７（ｅ１）～（ｉ１））が現れる場合と、期待度の高い態様（図１７７（ｅ２）～（ｉ２））が現れる場合とで、第２消滅関連表示ＳＫ２として異なる態様（第２消滅関連表示ＳＫ２－１，ＳＫ２－２）が現れるようにしている。すなわちこの場合、図１７７（ｆ１），（ｆ２）に示されるように、演出表示装置１６００（第１演出装置）を利用した「第２受付後演出表示」が未だ開始されていない状況下にあったとしても、該演出表示装置１６００（第１演出装置）にて現れる第２消滅関連表示ＳＫ２が第１態様（第２消滅関連表示ＳＫ２－１）と第２態様（第２消滅関連表示ＳＫ２－２とのいずれで現れているのかを確認することで、「第２受付後演出表示」が期待度の高い態様で実行されるか否かを推測することができるようになる。

【２３０８】

また、この例にかかるパチンコ機１では、図１６８（ｂ）や、図１７７（ｇ１）または（ｇ２）に示されるように、第２消滅関連表示ＳＫ２にかかる表示（一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様）が現れている期間内のタイミングｔＧ３ｃが到来すると、第２の受付期間内で遊技者による動作が受付けされたことに応じた第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出としての「第２受付後演出表示ＵＧ２」を実行開始するようにしている。ただしここでは、図１７６（ｄ）から「Ｂ１（図１７７（ｅ１）～（ｉ

１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）では、図１７７（ｇ１）に示されるように、第２の受付期間に対応する第２受付後演出表示ＵＧ２として第１態様（第２受付後演出表示ＵＧ２－１）が表示され、図１７６（ｄ）から「Ｂ２（図１７７（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）では、図１７７（ｇ２）に示されるように、第２の受付期間に対応する第２受付後演出表示ＵＧ２として第２態様（第２受付後演出表示ＵＧ２－２）が表示されるようになっている。

【２３０９】

すなわちこの場合、「一体化摸画像表示ＩＧ」、「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」及び「第２消滅関連表示ＳＫ２（第２消滅関連表示ＳＫ２－１または第２消滅関連表示ＳＫ２－２）」がそれぞれ表示されているなかで「第２受付後演出表示ＵＧ２（第２受付後演出表示ＵＧ２－１または第２受付後演出表示ＵＧ２－２）」が実行開始されることとなる。これにより、第２の受付期間内で受付けされた以降、一体化摸画像表示ＩＧや第２前兆演出表示ＺＥＨ２を比較的長い時間にわたって表示し続けるようにした場合であっても、第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出（第２受付後演出表示ＵＧ２）を他の演出装置と比較して大幅に遅延させることなく開始させることができるようになり、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。また、一体化摸画像表示ＩＧや第２前兆演出表示ＺＥＨ２が視認し難くされているなかで第２受付後演出表示ＵＧ２が開始されることから、第２の受付期間が既に終了していることを示唆しつつ、遊技者による注視先が「一体化摸画像表示ＩＧ」や「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」から「第２受付後演出表示ＵＧ２（第２受付後演出表示ＵＧ２－１または第２受付後演出表示ＵＧ２－２）」へと自ずと移行されることが期待されるようになる（タイミングｔＧ３ｃ以降）。

【２３１０】

そして、この例にかかるパチンコ機１では、こうして「第２受付後演出表示ＵＧ２（第２受付後演出表示ＵＧ２－１または第２受付後演出表示ＵＧ２－２）」にかかる表示が開始されると、図１６８（ｂ）や、図１７７（ｈ１）または（ｈ２）に示されるように、該「第２受付後演出表示ＵＧ２（第２受付後演出表示ＵＧ２－１または第２受付後演出表示ＵＧ２－２）」が表示されているなかで、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」、「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」、及び「第２消滅関連表示ＳＫ２」のうち、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」をそれぞれ非表示にする。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」がそれぞれ非表示にされた後、図１６７（ｂ）や、図１７７（ｉ１）または（ｉ２）に示されるように、「第２消滅関連表示ＳＫ２（第２消滅関連表示ＳＫ２－１または第２消滅関連表示ＳＫ２－２）」が非表示にされることとなり、これによって視認良好とされているもとで「第２受付後演出表示ＵＧ２（第２受付後演出表示ＵＧ２－１または第２受付後演出表示ＵＧ２－２）」にかかる表示が行われるようになる。

【２３１１】

この点、「第２受付後演出表示ＵＧ２」とは、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様（ここでは、第２受付後演出表示ＵＧ２－１または第２受付後演出表示ＵＧ２－２）のいずれかで表示されるものである。したがって、「第２受付後演出表示ＵＧ２」は、「一体化摸画像表示ＩＧ」や、「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」、「第２消滅関連表示ＳＫ２」が非表示にされた以降も、比較的長い時間にわたって実行されることとなる。

【２３１２】

ちなみに、上述した第１の受付期間に対応する演出例（図１７４及び図１７５）では、第１の受付期間内において受付けがなされて「第１受付後演出表示ＵＧ１」が実行されたとしても、該「第１受付後演出表示ＵＧ１」が開始される前後で背景画像に切り替えを生じさせずこれを維持するようにした。これに対し、当該第２の受付期間に対応する演出例（図１７６及び図１７７）では、第２の受付期間内において受付けがなされて「第２受付後演出表示ＵＧ２」が実行されると、該「第２受付後演出表示ＵＧ２」が開始される前後

で背景画像に切り替えを生じさせるようにしている。
【２３１３】
このような構成によれば、背景画像に切り替えが生じていない図１７７（ｅ），（ｆ）に示される状況下（図１６８に示されるタイミングｔＧ３ａ～ｔＧ３ｂ）においては、演出表示装置１６００（第１演出装置）において演出変化があったとしても、「第２受付後演出表示ＵＧ２」は未だ開始されていない状況にあることを示唆することができるようになる。
【２３１４】
なお、図１７７に示した例では、受付後演出として、期待度の低い態様が現れる場合と、期待度の高い態様が現れる場合とで同じ背景画像に切り替えられるようにしているが、期待度の低い態様が現れる場合と、期待度の高い態様が現れる場合とで異なる背景画像に切り替えられるようにしてもよい。また、期待度の高い態様が現れるときには、背景画像が切り替えられるが、期待度の低い態様が現れるときには、背景画像が切り替えられないようにしてもよい。
【２３１５】
このように、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）では、第２の受付期間が発生する場合も、これに伴って、限られた時間（図１６８に示される太線）内であり、且つ限られた表示画面（演出表示装置１６００）内で様々な表示を行うものとなっており、これによって遊技興趣の低下を抑制するようにしている。ただしこの結果として、演出表示装置１６００（第１演出装置）では、受付けに応じた第２受付後演出（第２受付後演出表示）の開始時期（タイミングｔＧ３ｃ）を、受付けされたタイミングｔＧ３ａよりも遅延せざるを得ないという実情にある。
【２３１６】
そこで、この例においても、第２の受付期間内で遊技者による動作が受付けされたときには、図１６８（ｂ），（ｃ）に併せて示されるように、該受付けがあったことに基づいて、第２演出装置を用いた第２受付後演出（第２受付後特定演出）を、上記第１演出装置を用いた第２受付後演出（第２受付後演出表示）に先行して実行開始させるようにしている。
【２３１７】
このような構成によれば、第２の受付期間で受付けがあったタイミングｔＧ３ａから実行開始が遅延されるのは第２受付後演出の一部（第２受付後演出表示）に留まることとなり、当該第２受付後演出これ自体については、同タイミングｔＧ３ａから遅れることなく実行開始させることができるようになる。
【２３１８】
このような第２演出装置としては、これも上述した通り、演出表示装置１６００（第１演出装置）をメイン液晶とするときのサブ液晶として備えられるものであってもよいし、演出動作可能な演出可動体や、演出発光可能な演出ランプなどとして備えられるものであってもよい。いずれにせよ、期待度が異なる複数態様で演出（表示演出、可動演出、発光演出など）を行いうるものとして設けられることとなる。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。
【２３１９】
上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第２演出装置としてサブ液晶１６１０を用いた場合を想定している。そして、図１７６（ｄ）から「Ｂ１（図１７７（ｅ１）～（ｉ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）では、図１７７（ｅ１）に示されるように、該サブ液晶１６１０（第２演出装置）において「女性用の着物」が表示される態様が、当該第２の受付期間に対応する上記第２受付後特定演出ＵＧＴ２（第２受付後特定演出ＵＧＴ２の期待度の低い態様である第２受付後特定演出ＵＧＴ２－１）として、上記第１演出装置を用いた第２受付後演出（第２受付後演出表示ＵＧ２－１）に先行して実行開始されるようになっている。これに対し、図１７６（ｄ）から「Ｂ２（図１７７（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例（受付後

演出として相対的に期待度の高い場合）では、図１７７（ｅ２）に示されるように、該サブ液晶１６１０（第２演出装置）において「男性用の着物」が表示される態様が、当該第２の受付期間に対応する上記第２受付後特定演出ＵＧＴ２（第２受付後特定演出ＵＧＴ２の期待度の高い態様である第２受付後特定演出ＵＧＴ２－２）として、上記第１演出装置を用いた第２受付後演出（第２受付後演出表示ＵＧ２－２）に先行して実行開始されるようになっている。

【２３２０】

また、図１７６に示した演出例では、演出表示装置１６００（第１演出装置）における第２前兆演出表示ＺＥＨ２とは別に、サブ液晶１６１０（第２演出装置）においても第２の受付期間に対応する前兆演出（第２前兆特定演出）が実行されるようになっている（図１７６（ｂ）～（ｄ））。該サブ液晶１６１０（第２演出装置）における第２前兆特定演出は、演出表示装置１６００（第１演出装置）における第２前兆演出表示ＺＥＨ２とは異なり、第２の受付期間が発生するタイミングｔＧ３が到来した時点においても実行されており、該タイミングｔＧ３を跨るかたちで実行されるようになっている。

【２３２１】

また上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第３演出装置（スピーカー）をさらに用意することとしており、第２の受付期間の発生に際しては、図１６８（ｄ）に示されるタイミングｔＧ２において、受付許容音（図１７６（ｃ），（ｄ）で出力されている「♪」に相当）を出力開始させることとしている。すなわち、第２の受付期間に対応する受付許容音は、該第２の受付期間が発生するタイミングｔＧ３（「図１７６（ｄ）に示される状況」に相当）を跨るかたちで可聴出力されるものとなっており、当該受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作が受付けされうるものとなっている。

【２３２２】

ここで、第２の受付期間では、受付許容音として、相対的に長い時間にわたって可聴出力状態とされる長時間許容音と、相対的に短い時間にわたって可聴出力状態とされる短時間許容音とがそれぞれ出力されるようになっている。図１６８（ｄ）に示される例では、長時間許容音と短時間許容音とをそれぞれ同時期に出力開始させるようにしているが、必ずしもこれに限られない。例えば、長時間許容音及び短時間許容音の一方を、第２の受付期間が発生するタイミングｔＧ３やそれ以降において出力開始させるようにしてもよい。

【２３２３】

そして、第２の受付期間では、長時間許容音及び（または）短時間許容音がそれぞれ可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付けがなされた場合、該受付けがなされたことに基づいて、長時間許容音及び（または）短時間許容音を途中終了（可聴出力状態の途中終了）させるようにしている。

【２３２４】

また、第２の受付期間では、受付許容音（長時間許容音、短時間許容音）が可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付けがなされた場合、該受付許容音を途中終了させるだけでなく、該受付けがなされたときにはこれに基づいて、上記第１受付後出力音とは異なる第２受付後出力音（図１７７（ｅ１）または（ｅ２）などで出力されている「♪♪」に相当）の可聴出力を開始させるものとなっている。すなわちこの場合、第２の受付期間では、第１演出装置にて行われる演出（表示演出）の場合とは異なり、受付期間内で行われる演出（受付許容音）と、受付けがなされたことに応じて行われる演出（第２受付後出力音）とが競合（重複）することがなくなるようになる。

【２３２５】

このような第２受付後出力音は、「第２受付後演出表示ＵＧ２」と同様、図１６８（ｄ）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」や「第２消滅関連表示ＳＫ２」が非表示にされた以降も、比較的長い時間にわたって実行されることとなる（「図１７７（ｅ１）～（ｉ１）または（ｅ２）～（ｅ１）で♪♪が出力されている状況」に相当）。また、第２受付後出力音については、図１７６（ｄ）から「Ｂ１（図１７７（ｅ１）～（ｉ１））

」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）と、図１７６（ｄ）から「Ｂ２（図１７７（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）とで、互いに異なる出力音（態様）が出力されるようにすることが望ましい。

【２３２６】

なお、第２の受付期間では、受付許容音として、長時間許容音と短時間許容音とをそれぞれ出力するようにしたが、これら２つの許容音を必ずしも出力しなくてもよく、第１の受付期間と同じように１つの受付許容音のみが出力されるようにしてもよい。

【２３２７】

他方、図１６８では図示を割愛しているが、図１７６（ｄ）から「Ｂ３（図１７７（ｅ３）～（ｈ３））」へと演出が進展する例は、第２の受付期間内で遊技者による動作が受付けされなかった場合を想定したものである。

【２３２８】

すなわちこの場合、第２の受付期間が発生した後、遊技者による動作が受付けされることなく上記タイミングｔＧ４が到来することとなる。この点、該タイミングｔＧ４（第２の受付期間が終了し、遊技者による動作の受付けが許容されなくなった時点）にあるときの演出表示装置１６００（第１演出装置）では、タイミングｔＧ３ａ（第２の受付期間内において遊技者による動作の受付けがなされた時点）にあるときの演出表示装置１６００（第１演出装置）と同様、図１７７（ｅ３）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧを非表示にしないことはもとより、一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしないようにしている。なお、この演出例では、タイミングｔＧ４においては第２前兆演出表示ＺＥＨ２が非表示にされるようになっていることから、タイミングｔＧ４以降において第２前兆演出表示ＺＥＨ２が表示されていることはない。

【２３２９】

このような構成によれば、遊技者による動作の受付けが間に合わずに第２の受付期間が終了してしまった場合であっても、該終了した以降、第２の受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧがいかなる態様で表示されていたのかを認識することが可能とされるようになることから、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【２３３０】

そしてこの後は、遊技者による動作が受付けされなかった場合も、図１７７（ｆ３）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、第２消滅関連表示ＳＫ２－１または第２消滅関連表示ＳＫ２－２にかかる表示（図中は、第２消滅関連表示ＳＫ２－１にかかる表示）が開始されるようになっている。

【２３３１】

すなわち、この例にかかる第１演出装置（演出表示装置１６００）では、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されているなかで「第２消滅関連表示ＳＫ２－１または第２消滅関連表示ＳＫ２－２」が表示されるようになっており、「第２消滅関連表示ＳＫ２」が表示される領域の少なくとも一部は「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示される領域と重複するようになっている。

【２３３２】

このような構成によれば、受付けがなされずに第２の受付期間が終了した以降、一体化摸画像表示ＩＧを表示し続けるようにした場合であっても、該一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされることによって、当該第２の受付期間が終了した状態にあることを示唆することができるようになる。また、当該第２の受付期間が既に終了している状況においても、視認し難さはあるものの一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けることが可能とされるようになることから、受付期間内で一体化摸画像表示ＩＧがいずれの態様で表示されていたのか認識できないことによる遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【２３３３】

また、この例にかかるパチンコ機１では、第２の受付期間内で遊技者による動作が受付

けされなかったときに第２消滅関連表示ＳＫ２として「第２消滅関連表示ＳＫ２－１」が表示される場合とは、第２の受付期間内で遊技者による動作がもし受付けされていたとしたら、図１７６（ｄ）から「Ｂ１（図１７７（ｅ１）～（ｉ１））」へと演出が進展していた場合（相対的に期待度の低い受付後演出が実行されていた場合）に相当する。一方、第２の受付期間内で遊技者による動作が受付けされなかったときに第２消滅関連表示ＳＫ２として「第２消滅関連表示ＳＫ２－２」が表示される場合とは、第２の受付期間内で遊技者による動作がもし受付けされていたとしたら、図１７６（ｄ）から「Ｂ２（図１７７（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展していた場合（相対的に期待度の高い受付後演出が実行されていた場合）に相当するものとなっている。

【２３３４】

すなわちこの場合、第２の受付期間では、遊技者による動作が受付けされなかったとしても、該第２の受付期間が終了した以降、一体化摸画像表示ＩＧが非表示にされるのに関連して現れる「第２消滅関連表示ＳＫ２」としての態様（第２消滅関連表示ＳＫ２－１，第２消滅関連表示ＳＫ２－２）を確認するだけで、第２受付後演出が期待度の低い態様で実行されていたか、それとも期待度の高い態様で実行されていたかを認識しうるようになることから、遊技興趣が低下することを好適に抑制することができるようになる。

【２３３５】

そしてこの後は、図１７７（ｇ３）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「第２消滅関連表示ＳＫ２」のうち、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にする。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされた後、図１７７（ｈ３）に示されるように、「第２消滅関連表示ＳＫ２」が非表示にされることとなる。

【２３３６】

図１６９は、判定の結果として第３条件が満たされて第３の受付期間（第３受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。

【２３３７】

いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「第３変動パターン」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該第３変動パターンに対応する演出判定（予告判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第３変動パターンに応じた演出描写や、第３変動パターンに応じたＢＧＭ再生の音出力など）を開始させ、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第３変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。

【２３３８】

ただし、「第３変動パターン」にかかる演出では、演出判定（予告判定）としていずれの結果が得られている場合であっても、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第３所定時間が経過したタイミングｔＨ３（ＳＰリーチ状態が発生する前のタイミングであってもよいし、ＳＰリーチ状態内のタイミングであってもよい）が到来したときに「第３操作後演出に関しての受付け」が許容される上記第３の受付期間（有効期間）を発生させる。これにより、当該第３の受付期間内において遊技者による動作が受付けされると、該受付けに基づいて第３受付後演出が行われるようになる。ただし、この構成については必ずしもなくてもよく、予告演出判定の結果として上記第３の受付期間（有効期間）を発生させるようにしてもよい。

【２３３９】

この点、この実施の形態にかかる第３の受付期間（第３受付演出）では、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて第３受付後演出として実行される内容（第１演出装置における「第３受付後演出表示」や、第２演出装置における「第３受付後特定演出」、第３演出装置における「第３受付後出力音」）こそ、図１６７（または図１７４、図１７５）を参照して上述した第１受付後演出（第１演出装置における「第１受付後演出表示」や、第２演出装置における「第１受付後特定演出」、第３演出装置における「第１受付後出

力音」）と異なっているが、それ以外の構成については基本的に同じとされるものとなっている。

【２３４０】

例えば、図１６９に示されるタイミングｔＨ１は、図１６７に示したタイミングｔＦ１に相当するものである。したがって、タイミングｔＨ１が到来したときには、図１６９（ｂ）に示されるように、表示画面（演出表示装置１６００）においては、上記前兆演出表示として「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」が実行開始される。なお、図１６９（ｂ）に示される例にかかる「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」も、これに対応する受付期間（第３の受付期間）が発生するタイミング（第３受付後演出に関しての受付けが許容されるタイミング）ｔＨ３が到来するのに合わせて非表示にされるようになっている。ただし、タイミングｔＨ３よりも前に非表示にされるようにしてもよい点についても、上述した第１の受付期間の場合と同じである。いずれにせよ、この例にかかる第１の受付期間も、遊技者による動作の受付けが許容される状態において「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」が表示されることがないものとなっている。

【２３４１】

また、図１６９に示されるタイミングｔＨ２は、図１６７に示したタイミングｔＦ２に相当するものである。したがって、タイミングｔＨ２が到来したときには、図１７４（ｃ）に示した通り、「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」が表示されているなかで「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されることとなり、「一体化摸画像表示ＩＧ」が表示される領域の少なくとも一部は「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」が表示される領域と重複することとなる。なお、第３の受付期間に関連して表示される「一体化摸画像表示ＩＧ」や「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」にかかる構成や、それらに関連した別例などについては、図１６７や図１７４、図１７５を参照して上述した通りであるから、ここでは割愛することとする。

【２３４２】

また、図１６９に示されるタイミングｔＨ３は、図１６７に示したタイミングｔＦ３に相当するものである。したがって、タイミングｔＨ３が到来したときには、図１７４（ｄ）に示した通り、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されているなかで上記第３の受付期間が発生することとなる。「一体化摸画像表示ＩＧ」が、第３の受付期間内で受付けがなされたときか、該受付けがなされることなく第３の受付期間が終了されたときに非表示にされる点についても同様である。なお、この例にかかる第３の受付期間は、遊技者による動作の受付けがなされないときにはタイミングｔＨ４が到来したときに終了されるようになっている。

【２３４３】

また、図１６９に示されるタイミングｔＨ３ａは、図１６７に示したタイミングｔＦ３ａに相当するものである。したがって、タイミングｔＨ３ａが到来したときには、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて、第３の受付期間が終了されるとともに、該第３の受付期間に対応する受付後演出（第３受付後演出）が実行開始されることとなる。なお、第３受付後演出としても、相対的に期待度の低い第１態様が実行される場合と、相対的に期待度の高い第２態様が実行される場合とが少なくとも用意されており、その演出内容（受付後演出表示、受付後特定演出、受付後出力音としての各内容）こそ上記第１受付後演出と異なるが、複数態様のいずれで実行されるかによって期待度が示唆される点などについては、上記第１受付後演出の場合と同様である。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。また、遊技者による動作が受付けされた時点（受付けに応じて第３受付後演出が開始された時点）であるタイミングｔＨ３ａにおいて、一体化摸画像表示ＩＧを非表示にしないことはもとより、該一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしないようにしている点についても、上記第１受付後演出の場合と同様である。

【２３４４】

また、図１６９に示されるタイミングｔＨ３ｂは、図１６７に示したタイミングｔＦ３

ｂに相当するものである。したがって、タイミングｔＨ３ｂが到来したときには、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、第１消滅関連表示ＳＫ１－１（第１の受付期間及び第３の受付期間で共通対応する第１消滅関連表示ＳＫ１の第１態様）にかかる表示が開始されることとなる。なお、第３の受付期間に関連して表示される「第１消滅関連表示ＳＫ１」にかかる構成や、これに関連した別例などについては、図１６７や図１７５を参照して上述した通りであるから、ここでは割愛することとする。

【２３４５】

このような第１の演出装置（演出表示装置１６００）の「第１前兆演出表示ＺＥＨ１が表示されてから第１消滅関連表示ＳＫ１が表示されるまでの期間」にかかる構成によれば、第１の受付期間と第３の受付期間とのいずれが発生しているのか（発生していたのか）を認識し難くすることができるようになり、これによって第２の演出装置や第３の演出装置にも興味を抱くように促したり、受付後演出表示としていずれの態様（第１受付後演出表示、第３受付後演出表示）が現れるかについて強い興味を持たせて遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【２３４６】

なお、第３の受付期間においても、これに対応する受付後演出として期待度の低い態様と期待度の高い態様とのいずれが実行される場合であっても、第１消滅関連表示ＳＫ１としては同じ態様（第１消滅関連表示ＳＫ１－１）が現れるようにしていることから、受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が実行開始されている状況下においても、第１演出装置（演出表示装置１６００）においてはその期待度を秘匿として維持することができるようになる。ただし、この構成については必ずしもなくてもよく、期待度に応じて異なる消滅関連表示が現れるようにしてもよい。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。

【２３４７】

また、図１６９に示されるタイミングｔＨ３ｃは、図１６７に示したタイミングｔＦ３ｃに相当するものである。したがって、タイミングｔＨ３ｃが到来すると、第３の受付期間内で遊技者による動作が受付けされたことに応じた第３演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出としての「第３受付後演出表示（第１受付後演出表示とは予告演出としての種別が異なる）」が実行開始されることとなる。この「第３受付後演出表示」としても、期待度の異なる複数の態様が用意されており、第３受付後演出として期待度の低い態様が実行される場合と期待度の高い態様が実行される場合とで当該「第３受付後演出表示」として異なる態様が現れるようになっていることは上述した通りである。

【２３４８】

すなわちこの場合、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「第１消滅関連表示ＳＫ１－１」がそれぞれ表示されているなかで「第３受付後演出表示」が実行開始されることとなる。これにより、第１の受付期間と第３の受付期間とのいずれが発生していたのかを認識できるのか認識できないのかの際どい状況を作り出すことができるようになり、遊技者による注視先が「一体化摸画像表示ＩＧ」から「受付後演出表示」へと自ずと移行されることが期待されるようになる（タイミングｔＨ３ｃ以降）。

【２３４９】

そして、この例においても、こうして「第３受付後演出表示」にかかる表示が開始されると、その態様にかかわらず、該「第３受付後演出表示」が表示されているなかで、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「第１消滅関連表示ＳＫ１－１」のうち、「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされる。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされた後、「第１消滅関連表示ＳＫ－１」が非表示にされることとなり、これによって視認良好とされているもとで「第３受付後演出表示」にかかる表示が行われるようになる。

【２３５０】

この点、「第３受付後演出表示」も、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様のいずれかで表示されるものであることは上述した。したがって、「第３受付後演出表示」も、図１６９（ｂ）に示されるように、「一体化摸画像表示

ＩＧ」や「第１消滅関連表示ＳＫ－１」が非表示にされた以降も、比較的長い時間にわたって実行されることとなる。

【２３５１】

このように、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）では、第３の受付期間が発生した場合も、限られた時間（図１６９に示される太線）内であり、且つ限られた表示画面（演出表示装置１６００）内で様々な表示を行うものとなっている。ただしこの結果として、演出表示装置１６００（第１演出装置）では、受付けに応じた第３受付後演出（第３受付後演出表示）の開始時期（タイミングｔＨ３ｃ）を、受付けされたタイミングｔＨ３ａよりも遅延せざるを得ないという実情にある。

【２３５２】

そこで、第３の受付期間で遊技者による動作（操作）が受付けされた場合も、図１６９（ｂ），（ｃ）に併せて示されるように、該受付けがあったことに基づいて、第２演出装置を用いた第３受付後演出（第３受付後特定演出）を、上記第１演出装置を用いた第３受付後演出（第３受付後演出表示）に先行して実行開始させるようにしている。第３受付後特定演出についても、その演出内容こそ、第１受付後特定演出と異なるが、基本的には、第１受付後特定演出と同じように行われるものである。

【２３５３】

例えば、第３受付後特定演出としても、期待度の異なる複数の態様を用意するようにし、第３受付後演出として期待度の低い態様が実行される場合と期待度の高い態様が実行される場合とで、サブ液晶１６１０（第２演出装置）においては、当該第３受付後特定演出として異なる態様が現れるようになっている。また、図１６９（ｂ），（ｃ）に併せて示されるように、上記第２演出装置を用いた第３受付後特定演出が、上記第１演出装置を用いた第３受付後演出表示に先行して実行開始されるようになっている点についても、上述した第１受付後特定演出の場合と同様である。

【２３５４】

また、第３の受付期間の発生に際しても、第１の受付期間の場合と同様、サブ液晶１６１０（第２演出装置）において前兆演出（第１の受付期間と第３の受付期間とで共通対応する第１前兆特定演出）が実行されるようにすることが望ましい。またこの場合、サブ液晶１６１０（第２演出装置）における前兆特定演出（第１前兆特定演出）は、演出表示装置１６００（第１演出装置）における第１前兆演出表示ＺＥＨ１とは異なり、第３の受付期間が発生するタイミングｔＨ３が到来した時点においても実行されており、該タイミングｔＨ３を跨るかたちで実行されるようにすることがより望ましい。

【２３５５】

また上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第３演出装置（スピーカー）をさらに用意することとしており、第３の受付期間の発生に際しても、図１６９（ｄ）に示されるタイミングｔＨ２において、受付許容音を出力開始させることとしている。すなわち、第３の受付期間に対応する受付許容音は、該第３の受付期間が発生するタイミングｔＨ３を跨るかたちで可聴出力されるものとなっており、当該受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作が受付けされうるものとなっている。この受付許容音は、第１の受付期間の発生に際して出力される受付許容音と同じ音であることが望ましい。

【２３５６】

ただし、第３の受付期間では、受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付けがなされた場合、該受付けがなされたことに基づいて、該受付許容音の可聴出力状態を終了させるようにしている。

【２３５７】

また、第３の受付期間では、受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付けがなされた場合、該受付許容音を途中終了させるだけでなく、該受付けがなされたときにはこれに基づいて、上記第１受付後出力音や上記第２受付後出力音などとは異なる第３受付後出力音の可聴出力を開始させるものとなっている。すなわちこの場合、第３

の受付期間では、第１演出装置にて行われる演出（表示演出）の場合とは異なり、受付期間内で行われる演出（受付許容音）と、受付けがなされたことに応じて行われる演出（第３受付後出力音）とが競合（重複）することがなくなるようになる。

【２３５８】

このような第３受付後出力音は、「第３受付後演出表示」と同様、図１６９（ｄ）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」や「第１消滅関連表示ＳＫ１－１」が非表示にされた以降も、比較的長い時間にわたって実行されることとなる。また、第３受付後出力音としても、期待度の異なる複数の態様を用意するようにし、第３受付後演出として期待度の低い態様が実行される場合と期待度の高い態様が実行される場合とで異なる出力音（態様）が出力されるようにすることが望ましい。

【２３５９】

このような構成によれば、第１演出装置（演出表示装置１６００）を見るだけでは、タイミングｔＨ３ｃが到来するまで受付期間としていずれの種別が発生したかを認識し難いものの、第２演出装置や第３演出装置を確認すれば、それよりも早いタイミングｔＨ３ａが到来した時点において受付期間としていずれの種別が発生したかを認識することができるようになる。これにより、第１演出装置（演出表示装置１６００）のみに集中しがちになる遊技者に対してより多くの演出装置で演出を楽しむように促すことができるようになる。

【２３６０】

他方、図１６９では図示を割愛しているが、第３の受付期間内で遊技者による動作が受付けされなかった場合も、基本的には、第１の受付期間内で遊技者による動作が受付けされなかった場合と同様である。

【２３６１】

すなわちこの場合、第３の受付期間が発生した後、遊技者による動作が受付けされることなく上記タイミングｔＨ４が到来することとなる。この点、該タイミングｔＨ４（第３の受付期間が終了し、遊技者による動作の受付けが許容されなくなった時点）にあるときの演出表示装置１６００（第１演出装置）では、タイミングｔＨ３ａ（第３の受付期間内において遊技者による動作の受付けがなされた時点）にあるときの演出表示装置１６００（第１演出装置）と同様、一体化摸画像表示ＩＧを非表示にしないことはもとより、該一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしないようにしている。

【２３６２】

そしてこの後は、遊技者による動作が受付けされなかった場合も、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、第１消滅関連表示ＳＫ１－２（第１の受付期間と第３の受付期間とで共通対応する第１消滅関連表示ＳＫ１の第２態様）にかかる表示が開始されるようになっている。

【２３６３】

すなわち、この例にかかる第１演出装置（演出表示装置１６００）では、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されているなかで「第１消滅関連表示ＳＫ１－２」が表示されるようになっており、「第１消滅関連表示ＳＫ１－２」が表示される領域の少なくとも一部は「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示される領域と重複するようになっている。

【２３６４】

このような構成によれば、遊技者による動作が受付けされなかった場合、受付期間としていずれの種別が発生していたのかを認識することができなくなることから、遊技者に対して操作を強く促すことができるようになる。なお、第３の受付期間では、第１の受付期間の場合と同様、遊技者による動作が受付けされなかったときに、「第１消滅関連表示ＳＫ１」として期待度に応じて異なる態様が現れることはないし、受付けがなされたときに現れる態様（第１消滅関連表示ＳＫ１－１）とは異なる態様（第１消滅関連表示ＳＫ１－２）が現れるようになっている。

【２３６５】

そしてこの後は、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「第１消滅関連表示ＳＫ１－２」のうち、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされる。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされた後、「第１消滅関連表示ＳＫ－２」が非表示にされることとなる。

【２３６６】

図１７０は、判定の結果として第４条件が満たされて第４の受付期間（第４受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。図１７８及び図１７９は、第４の受付期間（第４受付演出）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。

【２３６７】

いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「第４変動パターン」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該第４変動パターンに対応する演出判定（予告判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第４変動パターンに応じた演出描写や、第４変動パターンに応じたＢＧＭ再生の音出力など）を開始させ（図１７８（ａ）に示される状況）、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第４変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。なお、図１７８（ａ）に示した演出例においては、説明の便宜上、大当り期待度（当該変動演出において装飾図柄ＳＺが停止したときに大当り図柄が現れる割合）を示唆する第１演出表示ＴＥ（ここでは、上述した「タイマ演出」に相当）と、カエルキャラとして描写される第２演出表示ＦＥとが、図柄変動の開始時においてそれぞれ表示される場合を想定している。これらの表示は、変動開始時でなく、変動途中で表示されるものであってもよいし、互いに異なるタイミングで表示されるものであってもよい。

【２３６８】

ただし、「第４変動パターン」にかかる演出では、図１７０に示されるように、演出判定（予告判定）としていずれの結果が得られている場合であっても、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第４所定時間が経過したタイミングｔＩ３（ＳＰリーチ状態が発生する前のタイミングであってもよいし、ＳＰリーチ状態内のタイミングであってもよい）が到来したときに「第４操作後演出に関しての受付け」が許容される上記第４の受付期間（有効期間）を発生させる（図１７８（ｄ）に示される状況）。これにより、当該第４の受付期間内において遊技者による動作が受付けされると、該受付けに基づいて第４受付後演出が行われるようになる。ただし、この構成については必ずしもなくてもよく、予告演出判定の結果として上記第４の受付期間（有効期間）を発生させるようにしてもよい。

【２３６９】

この点、この実施の形態にかかる第４の受付期間（第４受付演出）では、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて第４受付後演出として実行される内容（第１演出装置における「第４受付後演出表示」や、第２演出装置における「第４受付後特定演出」、第３演出装置における「第４受付後出力音」）が、図１６７（または図１７４、図１７５）を参照して上述した第１受付後演出（第１演出装置における「第１受付後演出表示」や、第２演出装置における「第１受付後特定演出」、第３演出装置における「第１受付後出力音」）と異なっている。また、この実施の形態にかかる第４の受付期間（第４受付演出）では、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、上記第１消滅関連表示ＳＫ１とは異なる第４消滅関連表示ＳＫ４が現れるようになっている点についても、上記第１の受付期間の場合と異なるが、それ以外の構成については基本的に同じとされるものとなっている。

【２３７０】

以下、第４の受付期間（第４受付演出）の発生に関連して行われる演出について説明するが、第１の受付期間（第１受付演出）の場合と同じであるものについての説明はここでは割愛する。すなわち、特に言及しない事項については、第１の受付期間（第１受付演出

）で説明した通りの内容で演出が行われることとなり、別例や変形例についても同じように適用可能である。

【２３７１】

例えば、図１７０に示されるタイミングｔＩ１は、図１６７に示したタイミングｔＦ１に相当するものである。したがって、タイミングｔＩ１が到来したときには、図１７０（ｂ）や、図１７８（ｂ）に示されるように、表示画面（演出表示装置１６００）においては、上記前兆演出表示として「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」が実行開始される。

【２３７２】

また、図１７０に示されるタイミングｔＩ２は、図１６７に示したタイミングｔＦ２に相当するものである。したがって、タイミングｔＩ２が到来したときには、図１７８（ｃ）に示した通り、「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」が表示されているなかで「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されることとなり、「一体化摸画像表示ＩＧ」が表示される領域の少なくとも一部は「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」が表示される領域と重複することとなる。

【２３７３】

また、図１７０に示されるタイミングｔＩ３は、図１６７に示したタイミングｔＦ３に相当するものである。したがって、タイミングｔＩ３が到来したときには、図１７８（ｄ）に示した通り、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されているなかで上記第４の受付期間が発生することとなる。

【２３７４】

また、図１７０に示されるタイミングｔＩ３ａは、図１６７に示したタイミングｔＦ３ａに相当するものである。すなわち、図１７０に示される例や、図１７８（ｄ）から「Ｃ１（図１７９（ｅ１）～（ｉ１））」または「Ｃ２（図１７９（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例では、第４の受付期間内のタイミングｔＩ３ａにおいて遊技者による動作が受付けされた場合を想定している。すなわちこの場合、図１７０（ａ）に示されるように、タイミングｔＩ３ａにおいて遊技者による動作が受付けされたことに基づいて、第４の受付期間が終了されるとともに、該第４の受付期間に対応する受付後演出（第４受付後演出）が実行開始されることとなる。

【２３７５】

なお、図１７８（ｄ）から「Ｃ１（図１７９（ｅ１）～（ｉ１））」へと演出が進展する例は、第４の受付期間に対応する受付後演出として相対的に期待度の低い第１態様が実行される場合に相当し、図１７８（ｄ）から「Ｃ２（図１７９（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例は、第４の受付期間に対応する受付後演出として相対的に期待度の高い第２態様が実行される場合に相当している。ただし、第４の受付期間に対応する受付後演出としては必ずしも期待度が異なる複数態様を用意しなくてもよく、受付けされたときには常に、特定の態様（例えば、Ｃ１（図１７９（ｅ１）～（ｉ１））が現れるようにしてもよい。この場合、第４の受付期間に対応する「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」としても、期待度に応じて複数態様が用意されることがなく、受付けがあったときには必ず同じ態様が現れるようにされることとなる。

【２３７６】

なお、この第４の受付期間においても同様、図１７０（ｂ）や、図１７９（ｅ１）または（ｅ２）に示されるように、遊技者による動作が受付けされた時点（受付けに応じて第４受付後演出が開始された時点）であるタイミングｔＩ３ａにおいては、一体化摸画像表示ＩＧを非表示にしないことはもとより、該一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしないようにしている。

【２３７７】

また、図１７０に示されるタイミングｔＩ３ｂは、図１６７に示したタイミングｔＦ３ｂに相当するものである。したがって、タイミングｔＩ３ｂが到来したときには、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」が現れることとなる。ただし上述の通り、第４の受付期間において受付けがされたときには、第１消滅関連表示ＳＫ１とは異なる第４消

滅関連表示ＳＫ４にかかる表示を開始するようにしている（タイミングｔＩ３ｂ）。
【２３７８】
すなわち、この例にかかる第１演出装置（演出表示装置１６００）においては、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されているなかで「第４消滅関連表示ＳＫ４」が表示されるようになっており、「第４消滅関連表示ＳＫ４」が表示される領域の少なくとも一部は「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示される領域と重複するようになっている。
【２３７９】
このような構成によれば、受付けがなされた以降、一体化摸画像表示ＩＧを表示し続けるようにした場合であっても、該一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされることによって、受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況にあることを示唆することができるようになる。したがって、遊技者による注視先を一体化摸画像表示ＩＧから受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）へと自ずと移行されることが期待されるようになる（タイミングｔＩ３ｂ以降）。これにより、受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況においても、視認し難さはあるものの一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けることが可能とされるようになることから、受付期間内で一体化摸画像表示ＩＧがいずれの態様で表示されていたのか認識できないことによる遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。
【２３８０】
また、第４の受付期間では、これに対応する受付後演出として期待度の低い態様（図１７９（ｅ１）～（ｉ１））が現れる場合と、期待度の高い態様（図１７９（ｅ２）～（ｉ２））が現れる場合とで、第４消滅関連表示ＳＫ４として異なる態様（第４消滅関連表示ＳＫ４－１，ＳＫ４－２）が現れるようにしている。すなわちこの場合、図１７９（ｆ１），（ｆ２）に示されるように、演出表示装置１６００（第１演出装置）を利用した「第４受付後演出表示」が未だ開始されていない状況下にあったとしても、該演出表示装置１６００（第１演出装置）にて現れる第４消滅関連表示ＳＫ４が第１態様（第４消滅関連表示ＳＫ４－１）と第２態様（第４消滅関連表示ＳＫ４－２）とのいずれで現れているのかを確認することで、「第４受付後演出表示」が期待度の高い態様で実行されるか否かを推測することができるようになる。
【２３８１】
また、図１７０に示されるタイミングｔＩ３ｃは、図１６７に示したタイミングｔＦ３ｃに相当するものである。したがって、タイミングｔＩ３ｃが到来したときには、第４消滅関連表示ＳＫ４にかかる表示（一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様）が現れているなかで、第４の受付期間内で遊技者による動作が受付けされたことに応じた第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出としての「第４受付後演出表示ＵＧ４」が実行開始されることとなる。ただしここでは、図１７８（ｄ）から「Ｃ１（図１７９（ｅ１）～（ｉ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）では、図１７９（ｇ１）に示されるように、第４の受付期間に対応する第４受付後演出表示ＵＧ４として第１態様（第４受付後演出表示ＵＧ４－１）が表示され、図１７８（ｄ）から「Ｃ２（図１７９（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）では、図１７９（ｇ２）に示されるように、第４の受付期間に対応する第４受付後演出表示ＵＧ４として第２態様（第４受付後演出表示ＵＧ４－２）が表示されるようになっている。
【２３８２】
すなわちこの場合、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「第４消滅関連表示ＳＫ４（第４消滅関連表示ＳＫ４－１または第４消滅関連表示ＳＫ４－２）」がそれぞれ表示されているなかで「第４受付後演出表示ＵＧ４（第４受付後演出表示ＵＧ４－１または第４受付後演出表示ＵＧ４－２）」が実行開始されることとなる。これにより、第４の受付期間内で受付けされた以降、一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けるようにした場合であっても、第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出（第４

受付後演出表示ＵＧ４）を他の演出装置と比較して大幅に遅延させることなく開始させることができるようになり、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。また、一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされているなかで第４受付後演出表示ＵＧ４が開始されることから、第４の受付期間が既に終了していることを示唆しつつ、遊技者による注視先が「一体化摸画像表示ＩＧ」から「第４受付後演出表示ＵＧ４（第４受付後演出表示ＵＧ４－１または第４受付後演出表示ＵＧ４－２）」へと自ずと移行されることが期待されるようになる（タイミングｔＩ３ｃ以降）。

【２３８３】

そして、第４の受付期間に関連した演出においても、こうして「第４受付後演出表示ＵＧ４（第４受付後演出表示ＵＧ４－１または第４受付後演出表示ＵＧ４－２）」にかかる表示が開始されると、図１７０（ｂ）や、図１７９（ｈ１）または（ｈ２）に示されるように、該「第４受付後演出表示ＵＧ４（第４受付後演出表示ＵＧ４－１または第４受付後演出表示ＵＧ４－２）」が表示されているなかで、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「第２消滅関連表示ＳＫ２」のうち、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にする。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされた後、図１７０（ｂ）や、図１７９（ｉ１）または（ｉ２）に示されるように、「第４消滅関連表示ＳＫ４（第４消滅関連表示ＳＫ４－１または第４消滅関連表示ＳＫ４－２）」が非表示にされることとなり、これによって視認良好とされているもとで「第４受付後演出表示ＵＧ４（第４受付後演出表示ＵＧ４－１または第４受付後演出表示ＵＧ４－２）」にかかる表示が行われるようになる。

【２３８４】

このような構成によれば、第１演出装置（演出表示装置１６００）を見るだけでは、タイミングｔＩ３ｂが到来するまで受付期間としていずれの種別が発生したかを認識し難いものの、第２演出装置や第３演出装置を確認すれば、それよりも早いタイミングｔＩ３ａが到来した時点において受付期間としていずれの種別が発生したかを認識することができるようになる。これにより、第１演出装置（演出表示装置１６００）のみに集中しがちになる遊技者に対してより多くの演出装置で演出を楽しむように促すことができるようになる。

【２３８５】

また、第１演出装置（演出表示装置１６００）を見るだけの遊技者であっても、タイミングｔＩ３ｂが到来したときには、上述した第１消滅関連表示ＳＫ１とは異なる第４消滅関連表示ＳＫ４が「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として現れるようになる。したがって、このような態様を確認することで、「第４受付後演出表示ＵＧ４」が行われるよりも前の段階で、受付期間としていずれの種別が発生したかをより早い段階で認識することができるようになる。

【２３８６】

この点、「第４受付後演出表示ＵＧ４」とは、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様（ここでは、第４受付後演出表示ＵＧ４－１または第４受付後演出表示ＵＧ４－２）のいずれかで表示されるものである。したがって、「第４受付後演出表示ＵＧ４」は、「一体化摸画像表示ＩＧ」や「第４消滅関連表示ＳＫ４」が非表示にされた以降も、比較的長い時間にわたって実行されることとなる。

【２３８７】

このように、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）では、第４の受付期間が発生する場合も、これに伴って、限られた時間（図１７０に示される太線）内であり、且つ限られた表示画面（演出表示装置１６００）内で様々な表示を行うものとなっており、これによって遊技興趣の低下を抑制するようにしている。ただしこの結果として、演出表示装置１６００（第１演出装置）では、受付けに応じた第４受付後演出（第４受付後演出表示）の開始時期（タイミングｔＩ３ｃ）を、受付けされたタイミングｔＩ３ａよりも遅延せざるを得ないという実情にある。

【２３８８】

そこで、第４の受付期間内で遊技者による動作が受付けされたときも、図１７０（ｂ），（ｃ）に併せて示されるように、該受付けがあったことに基づいて、第２演出装置を用いた第４受付後演出（第４受付後特定演出）を、上記第１演出装置を用いた第４受付後演出（第４受付後演出表示）に先行して実行開始させるようにしている。

【２３８９】

このような構成によれば、第４の受付期間で受付けがあったタイミングｔＩ３ａから実行開始が遅延されるのは第４受付後演出の一部（第４受付後演出表示）に留まることとなり、当該第４受付後演出これ自体については、同タイミングｔＩ３ａから遅れることなく実行開始させることができるようになる。

【２３９０】

上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第２演出装置としてサブ液晶１６１０を用いた場合を想定している。そして、図１７８（ｄ）から「Ｃ１（図１７９（ｅ１）～（ｉ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）では、図１７９（ｅ１）に示されるように、該サブ液晶１６１０（第２演出装置）において「一本の刀」が表示される態様が、当該第４の受付期間に対応する上記第４受付後特定演出ＵＧＴ４（第４受付後特定演出ＵＧＴ４の期待度の低い態様である第４受付後特定演出ＵＧＴ４－１）として、上記第１演出装置を用いた第４受付後演出（第４受付後演出表示ＵＧ４－１）に先行して実行開始されるようになっている。これに対し、図１７８（ｄ）から「Ｃ２（図１７９（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）では、図１７９（ｅ２）に示されるように、該サブ液晶１６１０（第２演出装置）において「２本の刀」が表示される態様が、当該第４の受付期間に対応する上記第４受付後特定演出ＵＧＴ４（第４受付後特定演出ＵＧＴ４の期待度の高い態様である第４受付後特定演出ＵＧＴ４－２）として、上記第１演出装置を用いた第４受付後演出（第４受付後演出表示ＵＧ４－２）に先行して実行開始されるようになっている。

【２３９１】

また、図１７８に示した演出例では、演出表示装置１６００（第１演出装置）における第１前兆演出表示ＺＥＨ１とは別に、サブ液晶１６１０（第２演出装置）においても第４の受付期間に対応する前兆演出（第４前兆特定演出）が実行されるようになっている（図１７８（ｂ）～（ｄ））。該サブ液晶１６１０（第２演出装置）における第４前兆特定演出は、演出表示装置１６００（第１演出装置）における第１前兆演出表示ＺＥＨ１とは異なり、第１の受付期間が発生するタイミングｔＩ３が到来した時点においても実行されており、該タイミングｔＩ３を跨るかたちで実行されるようになっている。

【２３９２】

この実施の形態では、第４の受付期間に対応する前兆演出を、図１７４に示した第１前兆特定演出とは異なる演出（第４前兆特定演出）として実行することとしたが、図１７４に示した第１前兆特定演出と同じ演出として実行するようにしてもよい。この場合、第２演出装置を確認した場合であっても、第１の受付期間と第４の受付期間とのいずれが発生するかを認識し難くすることができるようになる。

【２３９３】

また上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第３演出装置（スピーカー）をさらに用意することとしており、第４の受付期間の発生に際しては、図１７０（ｄ）に示されるタイミングｔＩ２において、受付許容音（図１７８（ｂ）～（ｄ）で出力されている「♪」に相当）を出力開始させることとしている。すなわち、第４の受付期間に対応する受付許容音は、該第４の受付期間が発生するタイミングｔＩ３（「図１７８（ｄ）に示される状況」に相当）を跨るかたちで可聴出力されるものとなっており、当該受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作が受付けされうるものとなっている。

【２３９４】

この点、第４の受付期間では、受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動

作の受付けがなされた場合、該受付けがなされたことに基づいて、受付許容音を途中終了（可聴出力状態の途中終了）させるようにしている。

【２３９５】

また、第４の受付期間では、受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付けがなされた場合、該受付許容音を途中終了させるだけでなく、該受付けがなされたときにはこれに基づいて、上記第１受付後出力音とは異なる第４受付後出力音（図１７９（ｅ１）または（ｅ２）などで出力されている「♪♪」に相当）の可聴出力を開始させるものとなっている。すなわちこの場合、第４の受付期間では、第１演出装置にて行われる演出（表示演出）の場合とは異なり、受付期間内で行われる演出（受付許容音）と、受付けがなされたことに応じて行われる演出（第４受付後出力音）とが競合（重複）することがなくなるようになる。

【２３９６】

このような第４受付後出力音は、「第４受付後演出表示ＵＧ４」と同様、図１７０（ｄ）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」や「第４消滅関連表示ＳＫ４」が非表示にされた以降も、比較的長い時間にわたって実行されることとなる（「図１７９（ｅ１）～（ｉ１）または（ｅ２）～（ｅ１）で♪♪が出力されている状況」に相当）。また、第４受付後出力音については、図１７８（ｄ）から「Ｃ１（図１７９（ｅ１）～（ｉ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）と、図１７８（ｄ）から「Ｃ２（図１７９（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）とで、互いに異なる出力音（態様）が出力されるようにすることが望ましい。

【２３９７】

第４の受付期間に対応して出力される受付許容音については、第１の受付期間と第４の受付期間とのいずれが発生するかを認識し難くする上では、第１の受付期間に対応して出力される受付許容音と同じ音であることが望ましい。ただし、必ずしも同じでなくてもよい。

【２３９８】

他方、図１７０では図示を割愛しているが、図１７８（ｄ）から「Ｃ３（図１７９（ｅ３）～（ｈ３））」へと演出が進展する例は、第４の受付期間内で遊技者による動作が受付けされなかった場合を想定したものである。

【２３９９】

すなわちこの場合、第４の受付期間が発生した後、遊技者による動作が受付けされることなく上記タイミングｔＩ４が到来することとなる。この点、該タイミングｔＩ４（第４の受付期間が終了し、遊技者による動作の受付けが許容されなくなった時点）にあるときの演出表示装置１６００（第１演出装置）では、タイミングｔＩ３ａ（第４の受付期間内において遊技者による動作の受付けがなされた時点）にあるときの演出表示装置１６００（第１演出装置）と同様、図１７９（ｅ３）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧを非表示にしないことはもとより、一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしないようにしている。

【２４００】

このような構成によれば、遊技者による動作の受付けが間に合わずに第４の受付期間が終了してしまった場合であっても、該終了した以降、第４の受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧがいかなる態様で表示されていたのかを認識することが可能とされるようになることから、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【２４０１】

そしてこの後は、遊技者による動作が受付けされなかった場合も、図１７９（ｆ３）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、第４消滅関連表示ＳＫ４－１または第４消滅関連表示ＳＫ４－２にかかる表示（図中は、第４消滅関連表示ＳＫ４－１にかかる表示）が開始されるようになっている。

【２４０２】

すなわち、この例にかかる第１演出装置（演出表示装置１６００）では、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されているなかで「第４消滅関連表示ＳＫ４－１または第２消滅関連表示ＳＫ４－２」が表示されるようになっており、「第４消滅関連表示ＳＫ４」が表示される領域の少なくとも一部は「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示される領域と重複するようになっている。

【２４０３】

このような構成によれば、受付けがなされずに第４の受付期間が終了した以降、一体化摸画像表示ＩＧを表示し続けるようにした場合であっても、該一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされることによって、当該第４の受付期間が終了した状態にあることを示唆することができるようになる。また、当該第４の受付期間が既に終了している状況においても、視認し難さはあるものの一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けることが可能とされるようになることから、受付期間内で一体化摸画像表示ＩＧがいずれの態様で表示されていたのか認識できないことによる遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【２４０４】

また、この例にかかるパチンコ機１では、第４の受付期間内で遊技者による動作が受付けされなかったときに第４消滅関連表示ＳＫ４として「第４消滅関連表示ＳＫ４－１」が表示される場合とは、第４の受付期間内で遊技者による動作がもし受付けされていたとしたら、図１７８（ｄ）から「Ｃ１（図１７９（ｅ１）～（ｉ１））」へと演出が進展していた場合（相対的に期待度の低い受付後演出が実行されていた場合）に相当する。一方、第４の受付期間内で遊技者による動作が受付けされなかったときに第４消滅関連表示ＳＫ４として「第４消滅関連表示ＳＫ４－２」が表示される場合とは、第４の受付期間内で遊技者による動作がもし受付けされていたとしたら、図１７８（ｄ）から「Ｃ２（図１７９（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展していた場合（相対的に期待度の高い受付後演出が実行されていた場合）に相当するものとなっている。

【２４０５】

すなわちこの場合、第４の受付期間では、遊技者による動作が受付けされなかったとしても、該第４の受付期間が終了した以降、一体化摸画像表示ＩＧが非表示にされるのに関連して現れる「第４消滅関連表示ＳＫ４」としての態様（第４消滅関連表示ＳＫ４－１，第４消滅関連表示ＳＫ４－２）を確認するだけで、第４受付後演出が期待度の低い態様で実行されていたか、それとも期待度の高い態様で実行されていたかを認識しうるようになることから、遊技興趣が低下することを好適に抑制することができるようになる。

【２４０６】

そしてこの後は、図１７９（ｇ３）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「第４消滅関連表示ＳＫ４」のうち、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にする。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされた後、図１７９（ｈ３）に示されるように、「第４消滅関連表示ＳＫ４」が非表示にされることとなる。

【２４０７】

なお、第４の受付期間においても、第１の受付期間と同様、これに対応する受付後演出として期待度の低い態様（図１７９（ｅ１）～（ｉ１））と期待度の高い態様（図１７９（ｅ２）～（ｉ２））とのいずれが実行される場合であっても、第４消滅関連表示ＳＫ４として同じ特定態様が現れるようにしてもよい。ただしこの場合、第４の受付期間で遊技者による動作が受付けされなかったときにも、上述の第１の受付期間の場合とは異なり、第４消滅関連表示ＳＫ４として同じ特定態様が現れることとなる。

【２４０８】

ところで、上述した通り、第１の受付期間と第４の受付期間とでは、いずれの受付期間においても、前兆演出表示から受付後演出表示が行われるまでの期間内において、第１演出表示ＴＥ（ここでは、上述した「タイマ演出」に相当）と、第２演出表示ＦＥ（カエルキャラ）とがそれぞれ表示されうるものとなっている。

【２４０９】

この点、第１の受付期間が発生する場合は、図１７４（ｂ），（ｃ）に示されるように、「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」が表示されている状況において、第１演出表示ＴＥ及び第２演出表示ＦＥは、該「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」によって視認し難くされることがないようにされている。また、第１の受付期間が終了した以降には、図１７５（ｆ１）～（ｆ３），（ｇ１），（ｇ２）に示されるように、第１消滅関連表示ＳＫ１－１（受付けされた場合の態様）や、第１消滅関連表示ＳＫ１－２（受付けされなかった場合の態様）が現れるようになっているが、第１演出表示ＴＥ及び第２演出表示ＦＥは、該第１消滅関連表示ＳＫ１（第１消滅関連表示ＳＫ１－１、または第１消滅関連表示ＳＫ１－２）によっても視認し難くされることがないようにされている。

【２４１０】

これに対し、第４の受付期間が発生する場合も、図１７８（ｂ），（ｃ）に示されるように、「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」が表示されている状況において、第１演出表示ＴＥ及び第２演出表示ＦＥは、該「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」によって視認し難くされることがないようにされている。また、第４の受付期間が終了した以降には、図１７９（ｆ１）～（ｆ３），（ｇ１），（ｇ２）に示されるように、第４消滅関連表示ＳＫ４（第４消滅関連表示ＳＫ４－１または第４消滅関連表示ＳＫ４－２）が現れるようになっているが、第１演出表示ＴＥは、該第４消滅関連表示ＳＫ４によって視認し難くされることがないようにされている。ただし、第２演出表示ＦＥは、該第４消滅関連表示ＳＫ４によって視認し難くされるようにされている。

【２４１１】

このような構成によれば、消滅関連表示ＳＫとしての種別が、受付期間のいずれの種別と対応しているかを記憶していなかったとしても、消滅関連表示ＳＫが表示されたときに第２演出表示ＦＥが視認し難くされるか否かを確認するだけで、受付期間としていずれの種別が発生したかを推測することができるようになる。また、第１演出表示ＴＥについては、消滅関連表示ＳＫによって第２演出表示ＦＥが視認し難くされるか否かにかかわらず、該消滅関連表示ＳＫによって視認し難くされることがないようにされていることから、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【２４１２】

一方、第２の受付期間が発生する場合は、図１７６及び図１７７に示されるように、「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」が表示されてから「第２受付後演出表示ＵＧ２」が表示されるまでの期間内において、第１演出表示ＴＥと、第２演出表示ＦＥとのうち、第１演出表示ＴＥは表示されうるものの、第２演出表示ＦＥが表示されることがないようにされている。

【２４１３】

すなわちこの場合、第２演出表示ＦＥが表示されているなかで「前兆演出表示」や「受付期間」が発生したか否かを確認するだけで、受付期間としての種別を推測（少なくとも第１の受付期間と第４の受付期間とのいずれでもないことを推測）することができるようになることから、第２演出表示ＦＥこれ自体が変動中の図柄演出にかかる期待度を示唆するものでなかったとしても、該第２演出表示ＦＥを利用した面白みのある演出を提供することができるようになる。

【２４１４】

なお、第２の受付期間が発生する場合も、第１演出表示ＴＥについては、上記第１の受付期間や上記第４の受付期間の場合と同様、前兆演出表示や消滅関連表示によって視認し難くされることはないようにされている。

【２４１５】

図１７１は、判定の結果として第５条件が満たされて第５の受付期間（第５受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。

【２４１６】

いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「第５変動パターン

」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該第５変動パターンに対応する演出判定（予告判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第５変動パターンに応じた演出描写や、第５変動パターンに応じたＢＧＭ再生の音出力など）を開始させ、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第５変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。

【２４１７】

ただし、「第５変動パターン」にかかる演出では、演出判定（予告判定）としていずれの結果が得られている場合であっても、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第５所定時間が経過したタイミングｔＪ３（ＳＰリーチ状態が発生する前のタイミングであってもよいし、ＳＰリーチ状態内のタイミングであってもよい）が到来したときに「第５操作後演出に関しての受付け」が許容される上記第５の受付期間（有効期間）を発生させる。これにより、当該第５の受付期間内において遊技者による動作が受付けされると、該受付けに基づいて第５受付後演出が行われるようになる。ただし、この構成については必ずしもなくてもよく、予告演出判定の結果として上記第５の受付期間（有効期間）を発生させるようにしてもよい。

【２４１８】

この点、この実施の形態にかかる第５の受付期間（第５受付演出）では、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて第５受付後演出として実行される内容（第１演出装置における「第５受付後演出表示」や、第２演出装置における「第５受付後特定演出」、第３演出装置における「第５受付後出力音」）が、他の受付期間に対応する各受付後演出（第１演出装置における「受付後演出表示」や、第２演出装置における「受付後特定演出」、第３演出装置における「受付後出力音」）と異なっている。また、第５の受付期間（第５受付演出）に対応する「第５前兆演出表示」についても、他の受付期間に対応する各前兆演出表示とは異なるものとなっている。ただし、「第５受付後演出表示」や「第５前兆演出表示」これら自体の表示にかかる手法（表示の開始時期及び終了時期や、非表示にされるまでの間に他の画像表示とどのように関わるか、等々）については、第１の受付期間に関連して行われる表示演出や、第２の受付期間に関連して行われる表示演出などにおいて説明したもの（図１６７、図１６８、図１７４～図１７７）と同様となっているし、それ以外の構成については基本的に同じとされるものとなっている。

【２４１９】

以下、第５の受付期間（第５受付演出）の発生に関連して行われる演出について説明する。ただし、第１の受付期間（第１受付演出）または第２の受付期間（第２受付演出）の場合と同じである構成については、同じであることについての言及をすることもあるがそれ以上の説明はここでは割愛する。すなわち、特に言及しない事項については、第１の受付期間（第１受付演出）または第２の受付期間（第２受付演出）で説明した通りの内容で演出が行われることとなり、別例や変形例についても同じように適用可能である。

【２４２０】

例えば、図１７１に示されるタイミングｔＪ１は、図１６７に示したタイミングｔＦ１や図１６８に示したタイミングｔＧ１に相当するものである。したがって、タイミングｔＪ１が到来したときには、表示画面（演出表示装置１６００）においては、上記前兆演出表示として「第５前兆演出表示」が実行開始される。

【２４２１】

この点、「第５前兆演出表示」は、図１７１（ｂ）に示されるように、第５の受付期間が発生するタイミングｔＪ３を跨るかたちで表示されるタイプとなっている。すなわち、「第５前兆演出表示」は、第２の受付期間に対応して表示される上述の「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」と演出内容（表示画像）こそ異なるものの、「表示の開始時期及び終了時期や、非表示にされるまでの間に他の画像表示とどのように関わるか」等々については、図１６８、図１７６及び図１７７を参照して「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」について説明した通りの手法で表示が行われるものとなっている。別例や変形例についても同じように適

用可能である。
【２４２２】
　また、図１７１に示されるタイミングｔＪ２は、図１６７に示したタイミングｔＦ２や図１６８に示したタイミングｔＧ２に相当するものである。したがって、タイミングｔＪ２が到来したときには、「第５前兆演出表示」が表示されているなかで「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されることとなり、「一体化摸画像表示ＩＧ」が表示される領域の少なくとも一部は「第５前兆演出表示」が表示される領域と重複することとなる。
【２４２３】
　また、図１７１に示されるタイミングｔＪ３は、図１６７に示したタイミングｔＦ３や図１６８に示したタイミングｔＧ３に相当するものである。したがって、タイミングｔＪ３が到来したときには、「第５前兆演出表示」及び「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されているなかで上記第５の受付期間が発生することとなる。
【２４２４】
　また、図１７１に示されるタイミングｔＪ３ａは、図１６７に示したタイミングｔＦ３ａや図１６８に示したタイミングｔＧ３ａに相当するものである。したがって、タイミングｔＩ３ａにおいて遊技者による動作が受付けされたときには、第５の受付期間が終了されるとともに、該第５の受付期間に対応する受付後演出（第５受付後演出）が実行開始されることとなる。なお、第５受付後演出も、第１受付後演出（図１７５）や第２受付後演出（図１７７）などと同様、相対的に期待度の低い第１態様が実行される場合と、相対的に期待度の高い第２態様が実行される場合とがある。
【２４２５】
　また、図１７０に示されるタイミングｔＪ３ｂは、図１６７に示したタイミングｔＦ３ｂや図１６８に示したタイミングｔＧ３ｂに相当するものである。したがって、タイミングｔＪ３ｂが到来したときには、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」が現れることとなる。
【２４２６】
　この点、第５の受付期間において受付けがされたときには、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、第１の受付期間と共通対応する上述の「第１消滅関連表示ＳＫ１」にかかる表示が開始されるようになっている。「第１消滅関連表示ＳＫ１」にかか「表示の開始時期及び終了時期や、非表示にされるまでの間に他の画像表示とどのように関わるか」等々については、図１６７及び図１７５を参照して説明した通りである。別例や変形例についても同じように適用可能である。
【２４２７】
　ただし、第５の受付期間に対応する「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」については、第１の受付期間の場合とは異なり、第５受付後演出として「相対的に期待度の低い第１態様」が実行される場合と「相対的に期待度の高い第２態様」が実行される場合とで異なる態様が現れるようにしてもよい。
【２４２８】
　例えば、第５受付後演出として「相対的に期待度の高い第２態様」が実行される場合には、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として「第１消滅関連表示ＳＫ１（ここでは、第１態様である第１消滅関連表示ＳＫ１－１（図１７５）」が表示されるようにする。これに対し、第５受付後演出として「相対的に期待度の低い第１態様」が実行される場合には、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として「第１消滅関連表示ＳＫ１－１」とは異なる態様が現れるようにすれば、第１の受付期間に対応して「第１消滅関連表示ＳＫ１－１」が表示されるときに、第５受付後演出として「相対的に期待度の高い第２態様」が実行される可能性を意識付けさせることができるようになることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。
【２４２９】

なおこの場合、第５受付後演出として「相対的に期待度の高い第２態様」が実行されるときには、第１受付後演出として「相対的に期待度の高い第２態様」が実行されるときよりも期待度（大当り図柄が現れる割合）が高くなるように設定することが望ましい。該割合は１００％であってもよい。

【２４３０】

また、第５受付後演出として「相対的に期待度の低い第１態様」が実行される場合に、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として「第１消滅関連表示ＳＫ１－１」とは異なる態様が現れるようにする場合には、該異なる態様として「第１消滅関連表示ＳＫ１としての第２態様である第１消滅関連表示ＳＫ１－２」が現れるようにしてもよい。すなわちこの場合、第１消滅関連表示ＳＫ１－２が現れたときに、第５の受付期間において受付けがされた結果として第１消滅関連表示ＳＫ１－２が現れたのか、第１の受付期間内における受付けに間に合わなかった結果として第１消滅関連表示ＳＫ１－２が現れたのかを認識し難くすることができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【２４３１】

また、第１の受付期間に対応して「第１消滅関連表示ＳＫ１－１」が表示されるときに、第５受付後演出として「相対的に期待度の高い第２態様」が実行される可能性をより好適に意識付けさせるようにしたり、第１の受付期間に対応して「第１消滅関連表示ＳＫ１－２」が表示されるときに、第５受付後演出として「相対的に期待度の低い第２態様」が実行される可能性をより好適に意識付けさせるようにする上では、第５の受付期間に対応する前兆演出表示としても、「第５前兆演出表示」ではなく、第１の受付期間と同様の「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」が実行されるようにすることが望ましい。

【２４３２】

その他、第５の受付期間で受付けされた場合も、第１の受付期間や第２の受付期間の場合と同様、図１７１に示されるように、該受付けがあったことに基づいて、第２演出装置（ここでは、サブ液晶１６１０）を用いた第５受付後演出（第５受付後特定演出）を、上記第１演出装置を用いた第５受付後演出（第５受付後演出表示）に先行して実行開始させる。該第５受付後特定演出が、期待度に応じて異なる態様が現れるように実行される点も同様である。また、受付期間が発生する前には、サブ液晶１６１０（第２演出装置）においても第５の受付期間に対応する前兆演出（第５前兆特定演出）が実行されるようにしてもよい。また、第２演出装置（ここでは、サブ液晶１６１０）を用いた前兆特定演出については、第５前兆特定演出ではなく、図１７４に示した第１前兆特定演出と同じ演出として実行するようにしてもよい。

【２４３３】

また、第５の受付期間の発生に際しても、タイミングｔＪ２において、受付許容音が出力開始される。この受付許容音は、図１７１（ｄ）に示されるように、受付けがなされたときに途中終了されるタイプとなっている。図１７１（ｄ）に示した例では、第２の受付期間の発生に際して可聴出力される受付許容音と同様、受付許容音として「長時間許容音」及び「短時間許容音」がそれぞれ可聴出力されるタイプとなっており、「可聴出力の開始時期及び終了時期や、可聴出力が終了されるまでの間に他の演出とどのように関わるか」等々については、図１６８、図１７６及び図１７７を参照して「受付許容音」について説明した通りの手法で可聴出力が行われるものとなっている。別例や変形例についても同じように適用可能である。

【２４３４】

ただし、第５の受付期間の発生に際して出力される受付許容音については、第３の受付期間や第４の受付期間の発生に際して出力される受付許容音と同じように、１つの受付許容音のみが出力されて、受付けされたときには途中終了されるものとして出力されるようにしてもよい。

【２４３５】

いずれにせよ、第５の受付期間では、受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者に

よる動作の受付けがなされた場合、該受付許容音を途中終了させるだけでなく、該受付けがなされたときにはこれに基づいて、他の受付期間に対応して出力される受付後出力音とは異なる第５受付後出力音の可聴出力を開始させることとなる。すなわちこの場合、第５の受付期間では、第２の受付期間の場合と同様、受付期間内で行われる演出（受付許容音）と、受付けがなされたことに応じて行われる演出（第５受付後出力音）とが競合（重複）することはない。

【２４３６】

なお、第５受付後出力音も、第１受付後出力音や第２受付後出力音などと同様、受付後演出が相対的に期待度の低い第１態様で実行される場合と、相対的に期待度の高い第２態様で実行される場合とで異なる出力音として可聴出力されるものとなっている。

【２４３７】

他方、図１７１では図示を割愛しているが、第５の受付期間内で遊技者による動作が受付けされなかった場合には、第５の受付期間が発生した後、遊技者による動作が受付けされることなく上記タイミングｔＪ４が到来することとなる。

【２４３８】

この点、第５の受付期間においても、タイミングｔＪ４（第５の受付期間が終了し、遊技者による動作の受付けが許容されなくなった時点）にあるときの演出表示装置１６００（第１演出装置）においては、一体化摸画像表示ＩＧを非表示にしないことはもとより、一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしないようにしている。

【２４３９】

そしてこの後は、遊技者による動作が受付けされなかった場合も、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、第５消滅関連表示ＳＫ５にかかる表示が開始されることとなる。

【２４４０】

第５の受付期間において受付けがなされなかったときの「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」については、第２の受付期間と同じように、該第５の受付期間において仮に受付けされていたとしたら出現していた態様（期待度に応じて異なる態様）が出現されるようになっている。ただし、第１の受付期間と同じように、該第５の受付期間において受付けされたときには出現し得ない態様を出現させるようにしてもよい。

【２４４１】

図１７２は、判定の結果として第６条件が満たされて第６の受付期間（第６受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。

【２４４２】

いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「第６変動パターン」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該第６変動パターンに対応する演出判定（予告判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第６変動パターンに応じた演出描写や、第６変動パターンに応じたＢＧＭ再生の音出力など）を開始させ、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第６変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。

【２４４３】

ただし、「第６変動パターン」にかかる演出では、演出判定（予告判定）としていずれの結果が得られている場合であっても、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第６所定時間が経過したタイミングｔＫ３（ＳＰリーチ状態が発生する前のタイミングであってもよいし、ＳＰリーチ状態内のタイミングであってもよい）が到来したときに「第６操作後演出に関しての受付け」が許容される上記第６の受付期間（有効期間）を発生させる。これにより、当該第６の受付期間内において遊技者による動作が受付けされると、該受付けに基づいて第６受付後演出が行われるようになる。ただし、この構成については必ずしもなくてもよく、予告演出判定の結果として上記第６の受付期間（有効期間）を発生させ

るようにしてもよい。
【２４４４】
この点、この実施の形態にかかる第６の受付期間（第６受付演出）では、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて第６受付後演出として実行される内容（第１演出装置における「第６受付後演出表示」や、第２演出装置における「第６受付後特定演出」、第３演出装置における「第６受付後出力音」）が、他の受付期間に対応する各受付後演出（第１演出装置における「受付後演出表示」や、第２演出装置における「受付後特定演出」、第３演出装置における「受付後出力音」）と異なっている。また、第６の受付期間（第６受付演出）で遊技者による動作（操作）の受付けがなされたときには、「摸画像表示が視認し難くなる態様」を出現させることなく、摸画像表示（ここでは、一体化摸画像表示）を非表示にするようにしている。ただし、「第６受付後演出表示」や「摸画像表示」これら自体の表示にかかる手法（表示の開始時期及び終了時期や、非表示にされるまでの間に他の画像表示とどのように関わるか、等々）については、第１の受付期間に関連して行われる表示演出（図１６７、図１７４、図１７５）において説明したものと同様となっているし、それ以外の構成についても、上述した各手法のいずれかと基本的に同じとされるものとなっている。
【２４４５】
以下、第６の受付期間（第６受付演出）の発生に関連して行われる演出について説明する。ただし、第１の受付期間（第１受付演出）の場合と同じである構成については、同じであることについての言及をすることもあるがそれ以上の説明はここでは割愛する。すなわち、特に言及しない事項については、第１の受付期間（第１受付演出）で説明した通りの内容で演出が行われることとなり、別例や変形例についても同じように適用可能である。
【２４４６】
例えば、図１７２に示されるタイミングｔＫ１は、図１６７に示したタイミングｔＦ１に相当するものである。したがって、タイミングｔＫ１が到来したときには、表示画面（演出表示装置１６００）においては、上記前兆演出表示として「第１前兆演出表示」が実行開始される。
【２４４７】
また、図１７２に示されるタイミングｔＫ２は、図１６７に示したタイミングｔＦ２に相当するものである。したがって、タイミングｔＫ２が到来したときには、「第１前兆演出表示」が表示されているなかで「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されることとなり、「一体化摸画像表示ＩＧ」が表示される領域の少なくとも一部は「第１前兆演出表示」が表示される領域と重複することとなる。
【２４４８】
また、図１７２に示されるタイミングｔＫ３は、図１６７に示したタイミングｔＦ３に相当するものである。したがって、タイミングｔＫ３が到来したときには、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されているなかで上記第６の受付期間が発生することとなる。
【２４４９】
また、図１７２に示されるタイミングｔＫ３ａは、図１６７に示したタイミングｔＦ３ａに相当するものである。したがって、タイミングｔＫ３ａにおいて遊技者による動作が受付けされたときには、第６の受付期間が終了されるとともに、該第６の受付期間に対応する受付後演出（第６受付後演出）が実行開始されることとなる。なお、第６受付後演出も、第１受付後演出（図１７５）などと同様、相対的に期待度の低い第１態様が実行される場合と、相対的に期待度の高い第２態様が実行される場合とがある。
【２４５０】
ただし、図１７２に示されるように、第６の受付期間に関連した演出にかかる処理には、図１６７に示したタイミングｔＦ３ｂに相当するものがなく、すなわち「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が非表示にされるまでの間にこれが視認し難

くなる態様が現れることがないようになっている。このことは、第６受付後演出として「期待度の低い態様」と「期待度の高い態様」とのいずれが現れた場合であっても同様（タイミングｔＦ３ｂが存在しない）であることはもとより、第６の受付期間において遊技者による動作が受付けされることなく当該第６の受付期間が終了した場合についても同様（タイミングｔＦ３ｂが存在しない）であるようになっている。

【２４５１】

このような構成によれば、他の受付期間では、該受付期間が終了すると「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が非表示にされるまでの間にこれを視認し難くする態様が現れるにもかかわらず、該第６の受付期間では、該受付期間が終了したとしても「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が非表示にされるまでの間にこれを視認し難くする態様（消滅関連表示ＳＫ）が現れないようになることから、該第６の受付期間が終了した状態にあるのか（遊技者による動作が受付消された状況にあるのか）を認識し難くすることができるようになり、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【２４５２】

その他、第６の受付期間で受付けされた場合も、第１の受付期間の場合と同様、図１７２に示されるように、該受付けがあったことに基づいて、第２演出装置（ここでは、サブ液晶１６１０）を用いた第６受付後演出（第６受付後特定演出）を、上記第１演出装置を用いた第６受付後演出（第６受付後演出表示）に先行して実行開始させる。該第６受付後特定演出が、期待度に応じて異なる態様が現れるように実行される点も同様である。また、受付期間が発生する前には、サブ液晶１６１０（第２演出装置）においても第６の受付期間に対応する前兆演出（第６前兆特定演出）が実行されるようにしてもよい。また、第２演出装置（ここでは、サブ液晶１６１０）を用いた前兆特定演出については、第６前兆特定演出ではなく、図１７４に示した第１前兆特定演出と同じ演出として実行するようにしてもよい。

【２４５３】

また、第６の受付期間の発生に際しても、タイミングｔＫ２において、受付許容音が出力開始される。この受付許容音は、図１７２（ｄ）に示されるように、受付けがなされたときに途中終了されるタイプとなっている。このような受付許容音にかかる「可聴出力の開始時期及び終了時期や、可聴出力が終了されるまでの間に他の演出とどのように関わるか」等々については、図１７０、図１７８及び図１７９を参照して第４の受付期間に対応する「受付許容音」について説明した通りの手法で可聴出力が行われるものとなっている。別例や変形例についても同じように適用可能である。

【２４５４】

ただし、第６の受付期間の発生に際して出力される受付許容音については、第２の受付期間の発生に際して出力される受付許容音と同じように、２つの受付許容音がそれぞれ出力されて、受付けされたときには途中終了されるものとして出力されるようにしてもよい。

【２４５５】

いずれにせよ、第６の受付期間では、受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付けがなされた場合、該受付許容音を途中終了させるだけでなく、該受付けがなされたときにはこれに基づいて、他の受付期間に対応して出力される受付後出力音とは異なる第６受付後出力音の可聴出力を開始させることとなる。すなわちこの場合、第６の受付期間では、第４の受付期間の場合と同様、受付期間内で行われる演出（受付許容音）と、受付けがなされたことに応じて行われる演出（第６受付後出力音）とが競合（重複）することはない。

【２４５６】

なお、第６受付後出力音も、第１受付後出力音や第４受付後出力音などと同様、受付後演出が相対的に期待度の低い第１態様で実行される場合と、相対的に期待度の高い第２態様で実行される場合とで異なる出力音として可聴出力されるものとなっている。

【２４５７】
他方、図１７２では図示を割愛しているが、第６の受付期間内で遊技者による動作が受付けされなかった場合には、第６の受付期間が発生した後、遊技者による動作が受付けされることなく上記タイミングｔＫ４が到来することとなる。
【２４５８】
この点、第６の受付期間においても、タイミングｔＫ４（第６の受付期間が終了し、遊技者による動作の受付けが許容されなくなった時点）にあるときの演出表示装置１６００（第１演出装置）においては、一体化摸画像表示ＩＧを非表示にしないことはもとより、一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしないようにしている。ただし上述の通り、第６の受付期間では、遊技者による動作が受付けされることなく上記タイミングｔＫ４が到来した以降に、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」が現れることはない。
【２４５９】
図１７３は、判定の結果として第７条件が満たされて第７の受付期間（第７受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。
【２４６０】
いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「第７変動パターン」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該第７変動パターンに対応する演出判定（予告判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第７変動パターンに応じた演出描写や、第７変動パターンに応じたＢＧＭ再生の音出力など）を開始させ、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第７変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。
【２４６１】
ただし、「第７変動パターン」にかかる演出では、演出判定（予告判定）としていずれの結果が得られている場合であっても、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第７所定時間が経過したタイミングｔＬ３（ＳＰリーチ状態が発生する前のタイミングであってもよいし、ＳＰリーチ状態内のタイミングであってもよい）が到来したときに「第７操作後演出に関しての受付け」が許容される上記第７の受付期間（有効期間）を発生させる。これにより、当該第７の受付期間内において遊技者による動作が受付けされると、該受付けに基づいて第７受付後演出が行われるようになる。ただし、この構成については必ずしもなくてもよく、予告演出判定の結果として上記第７の受付期間（有効期間）を発生させるようにしてもよい。
【２４６２】
この点、この実施の形態にかかる第７の受付期間（第７受付演出）では、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて第７受付後演出として実行される内容（第１演出装置における「第７受付後演出表示」や、第２演出装置における「第７受付後特定演出」、第３演出装置における「第７受付後出力音」）が、他の受付期間に対応する各受付後演出（第１演出装置における「受付後演出表示」や、第２演出装置における「受付後特定演出」、第３演出装置における「受付後出力音」）と異なっている。また、第７の受付期間（第７受付演出）に対応する「第７前兆演出表示」についても、他の受付期間に対応する各前兆演出表示とは異なるものとなっている。また、この実施の形態にかかる第７の受付期間（第７受付演出）では、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」としても、他の受付期間に対応する各消滅関連表示とは異なる「第７消滅関連表示」が現れるようになっている。ただし、「第７受付後演出表示」や「第７前兆演出表示」、「第７消滅関連表示」これら自体の表示にかかる手法（表示の開始時期及び終了時期や、非表示にされるまでの間に他の画像表示とどのように関わるか、等々）については、上述した各受付期間に関連して行われる表示演出のいずれかにおいて説明したものと同様となっているし、それ以外の構成については基本的に同じとされるものとなっている。

【２４６３】
以下、第７の受付期間（第７受付演出）の発生に関連して行われる演出について説明する。ただし、他の受付期間（他の受付演出）の場合と同じである構成については、同じであることについての言及はするがそれ以上の説明はここでは割愛する。また、特に言及しない事項については、第１の受付期間（第１受付演出）で説明した通りの内容で演出が行われることとなり、別例や変形例についても同じように適用可能である。
【２４６４】
例えば、図１７３に示されるタイミングｔＬ１は、図１６７に示したタイミングｔＦ１に相当するものである。したがって、タイミングｔＬ１が到来したときには、表示画面（演出表示装置１６００）においては前兆演出表示が実行開始される。
【２４６５】
ただし上述の通り、第７の受付期間（第７受付演出）では、これに対応する前兆演出表示として、他の受付期間には対応していない「第７前兆演出表示」を表示するようにしている。「第７前兆演出表示」は、図１７３（ｂ）に示されるように、第７の受付期間が発生する時点で表示されておらずこれよりも前に非表示にされるタイプとなっている。すなわち、「第７前兆演出表示」は、第１の受付期間に対応して表示される上述の「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」と演出内容（表示画像）こそ異なるものの、「表示の開始時期及び終了時期や、非表示にされるまでの間に他の画像表示とどのように関わるか」等々については、図１６８及び図１７４を参照して「第１前兆演出表示ＺＥＨ１」について説明した通りの手法で表示が行われるものとなっている。別例や変形例についても同じように適用可能である。
【２４６６】
また、図１７３に示されるタイミングｔＬ２は、図１６７に示したタイミングｔＦ２に相当するものである。したがって、タイミングｔＬ２が到来したときには、「第７前兆演出表示」が表示されているなかで「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されることとなり、「一体化摸画像表示ＩＧ」が表示される領域の少なくとも一部は「第７前兆演出表示」が表示される領域と重複することとなる。
【２４６７】
また、図１７３に示されるタイミングｔＬ３は、図１６７に示したタイミングｔＦ３に相当するものである。したがって、タイミングｔＬ３が到来したときには、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されているなかで上記第７の受付期間が発生することとなる。
【２４６８】
また、図１７３に示されるタイミングｔＬ３ａは、図１６７に示したタイミングｔＦ３ａに相当するものである。したがって、タイミングｔＬ３ａにおいて遊技者による動作が受付けされたときには、第７の受付期間が終了されるとともに、該第７の受付期間に対応する受付後演出（第７受付後演出）が実行開始されることとなる。なお、第７受付後演出も、第１受付後演出（図１７５）などと同様、相対的に期待度の低い第１態様が実行される場合と、相対的に期待度の高い第２態様が実行される場合とがある。
【２４６９】
また、図１７３に示されるタイミングｔＬ３ｂは、図１６７に示したタイミングｔＦ３ｂに相当するものである。したがって、タイミングｔＬ３ｂが到来したときには、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」が現れることとなる。ただし上述の通り、第７の受付期間において受付けがされたときには、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、他の受付期間には対応していない「第７消滅関連表示」にかかる表示が開始されることとなる（タイミングｔＬ３ｂ）。
【２４７０】
ここで、「第７消滅関連表示」は、第１の受付期間に対応して表示される上述の「第１消滅関連表示ＳＫ１」と演出内容（表示画像）こそ異なるものの、「表示の開始時期及び終了時期や、非表示にされるまでの間に他の画像表示とどのように関わるか」等々につい

ては、図１６７や図１６８、図１７５、図１７７などを参照しつつ「第１消滅関連表示ＳＫ１」について説明した通りの手法で表示が行われるものとなっている。別例や変形例についても同じように適用可能である。また、第７受付後演出が「相対的に期待度の低い態様として実行される場合」と「相対的に期待度の高い態様として実行される場合」とのいずれにおいても、「第７消滅関連表示」は、同じ態様で表示されるようになっている点についても、上記第１の受付期間の場合と同様である。

【２４７１】

ただし、第７の受付期間に対応する「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様（第７消滅関連表示）」については、第１の受付期間の場合とは異なり、第７受付後演出として「相対的に期待度の低い第１態様」が実行される場合と「相対的に期待度の高い第２態様」が実行される場合とで異なる態様が現れるようにしてもよい。

【２４７２】

また、図１７３に示されるタイミングｔＬ３ｃは、図１６７に示したタイミングｔＦ３ｃに相当するものである。したがって、タイミングｔＬ３ｃが到来したときには、「第７消滅関連表示」にかかる表示（一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様）が現れているなかで、第７の受付期間内で遊技者による動作が受付けされたことに応じた第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出としての「第７受付後演出表示」が実行開始されることとなる。

【２４７３】

その他、第７の受付期間で受付けされた場合も、第１の受付期間の場合と同様、図１７３に示されるように、該受付けがあったことに基づいて、第２演出装置（ここでは、サブ液晶１６１０）を用いた第７受付後演出（第７受付後特定演出）を、上記第１演出装置を用いた第７受付後演出（第７受付後演出表示）に先行して実行開始させる。該第７受付後特定演出が、期待度に応じて異なる態様が現れるように実行される点も同様である。また、受付期間が発生する前には、サブ液晶１６１０（第２演出装置）においても第７の受付期間に対応する前兆演出（第７前兆特定演出）が実行されるようにしてもよい。また、第２演出装置（ここでは、サブ液晶１６１０）を用いた前兆特定演出については、第７前兆特定演出ではなく、図１７４に示した第１前兆特定演出と同じ演出として実行するようにしてもよい。

【２４７４】

また、第７の受付期間の発生に際しても、タイミングｔＬ２において、受付許容音が出力開始される。この受付許容音は、図１７３（ｄ）に示されるように、受付けがなされたときに途中終了されるタイプとなっている。このような受付許容音にかかる「可聴出力の開始時期及び終了時期や、可聴出力が終了されるまでの間に他の演出とどのように関わるか」等々については、図１７０、図１７８及び図１７９を参照して第４の受付期間に対応する「受付許容音」について説明した通りの手法で可聴出力が行われるものとなっている。別例や変形例についても同じように適用可能である。

【２４７５】

ただし、第７の受付期間の発生に際して出力される受付許容音については、第２の受付期間の発生に際して出力される受付許容音と同じように、２つの受付許容音がそれぞれ出力されて、受付けされたときには途中終了されるものとして出力されるようにしてもよい。

【２４７６】

いずれにせよ、第７の受付期間では、受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付けがなされた場合、該受付許容音を途中終了させるだけでなく、該受付けがなされたときにはこれに基づいて、他の受付期間に対応して出力される受付後出力音とは異なる第７受付後出力音の可聴出力を開始させることとなる。すなわちこの場合、第７の受付期間では、第４の受付期間の場合と同様、受付期間内で行われる演出（受付許容音）と、受付けがなされたことに応じて行われる演出（第７受付後出力音）とが競合（重複）することはない。

【２４７７】
なお、第７受付後出力音も、第１受付後出力音や第４受付後出力音などと同様、受付後演出が相対的に期待度の低い第１態様で実行される場合と、相対的に期待度の高い第２態様で実行される場合とで異なる出力音として可聴出力されるものとなっている。
【２４７８】
他方、図１７３では図示を割愛しているが、第７の受付期間内で遊技者による動作が受付けされなかった場合には、第７の受付期間が発生した後、遊技者による動作が受付けされることなく上記タイミングｔＬ４が到来することとなる。
【２４７９】
この点、第７の受付期間においても、タイミングｔＬ４（第７の受付期間が終了し、遊技者による動作の受付けが許容されなくなった時点）にあるときの演出表示装置１６００（第１演出装置）においては、一体化摸画像表示ＩＧを非表示にしないことはもとより、一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしないようにしている。
【２４８０】
そしてこの後は、遊技者による動作が受付けされなかった場合も、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、第７消滅関連表示にかかる表示が開始されることとなる。
【２４８１】
第７の受付期間において受付けがなされなかったときの「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」については、第１の受付期間と同じように、該第７の受付期間において受付けされたときには出現し得ない態様が出現されるようになっている。ただし、第２の受付期間と同じように、該第７の受付期間において仮に受付けされていたとしたら出現していた態様（期待度に応じて異なる態様）が出現されるようにしてもよい。
【２４８２】
このような第１の受付期間～第７の受付期間を用意することとした本願にかかるパチンコ機１によれば、以下に列記する優れた作用効果が奏されるようになる。
【２４８３】
すなわち、まず、第１の受付期間～第７の受付期間のいずれが発生した場合であっても、表示画面（演出表示装置１６００）内の所定領域を用いて表示される摸画像表示については、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて演出が進行された以降（受付けに基づく演出変化が開始された以降）も表示されうるようにしている。これにより、受付けされたことに基づいて演出が進行された以降も、摸画像表示が受付期間内においていずれの態様（例えば、図１４４（ａ）～（ｄ））で表示されていたのかを遊技者が把握可能とされるようになる。
【２４８４】
また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付けされたときに進行される演出内容（受付後演出としての会話予告、カットイン予告、可動体予告などであり、予告演出（期待度示唆演出）の種別）が異なる複数の受付期間（第１の受付期間～第７の受付期間）を用意しており、判定（演出判定）の結果に応じた種別の受付期間（有効期間）を発生可能とするものとなっている。
【２４８５】
この点、第１の受付期間～第７の受付期間では、遊技者による動作が受付けされた場合は、該受付けがなされたことに基づいて受付後演出表示（第１受付後演出表示～第７受付後演出表示）を「演出表示装置１６００」において表示可能としている。そしてこのうち、第１の受付期間～第５の受付期間、及び第７の受付期間では、遊技者による動作が受付けされた場合、該受付けがなされたことに基づいて受付後演出表示を表示するだけでなく、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」をさらに出現させるようにしている。すなわちこの場合、受付けがなされた以降も、摸画像表示としていずれの態様が現れていたのかを確認することが可能であることはもとより、摸画像表示が非表示にされるまでの間に「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」によってその視認性を

低下させるようにしたことで、「摸画像表示」から「受付後演出表示」へと遊技者による注視対象が自然に移されることが期待されるようになる。

【２４８６】

ただし、摸画像表示とは、本来、受付けが未だなされていない受付期間内において表示されるものであることから、受付けがなされた以降も当該摸画像表示を表示するようにした場合、受付けに応じた受付後演出表示が表示済みの状態にあるのか否かを認識し難くなり、遊技興趣が低下する懸念がある。この点、第１の受付期間～第５の受付期間、及び第７の受付期間のいずれかで受付けがなされたときには、摸画像表示は、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が現れているなかで非表示（視認不能）にされる一方で、受付後演出表示は、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が現れているなかで表示されるようにしている。すなわちこの場合、遊技者による動作の受付けがなされた以降、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が現れているなかで、受付前表示（摸画像表示）から受付後表示（受付後演出表示）への表示演出にかかる移行が実現されることとなる。

【２４８７】

なお、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」及び「受付後演出表示」はいずれも、受付けに基づいて表示されるものである点で共通する。ただし、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」とは、例えば、図１７５（ｆ１）や、図１７７（ｆ１）、図１７９（ｆ１）などに示されるように、摸画像表示が表示されている状況にあるときに該摸画像表示を視認し難くするように出現されるものである。これに対し、「受付後演出表示」とは、例えば、図１７５（ｇ１）や、図１７７（ｇ１）、図１７９（ｇ１）などに示されるように、摸画像表示が表示されている状況にあるときに表示されたとしても該摸画像表示を視認し難くしないように出現されるものである。また、上述した各例では、摸画像表示が表示されている状況にあるときに「受付後演出表示」を表示開始することとしたが、該「受付後演出表示」については、摸画像表示が表示されている状況にあるときに必ずしも表示開始されるものでなくてもよく、摸画像表示が非表示にされた以降に表示開始されるようにしてもよい。

【２４８８】

なお、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」に関して「摸画像表示を視認し難くするように出現」する手法としては、摸画像表示が表示されている領域の少なくとも一部に、該摸画像表示とは別の画像表示を優先表示（前側レイヤに表示）することによって実現する手法のほか、摸画像表示とは別の画像表示によって摸画像表示の一部が欠けて（視認不能に）見えるように作られた画像（動画）を表示することによって実現する手法などを採用することが可能である。また、摸画像表示とは別の画像表示ではなく、摸画像表示これ自体の表示特性にかかる数値（透過率など）を変更する手法を採用することも可能である。これに対し、「受付後演出表示」に関して「摸画像表示を視認し難くしないように出現」する手法としては、摸画像表示が表示されている領域の少なくとも一部に「受付後演出表示」を表示するが、摸画像表示が優先表示とされるかたちで該「受付後演出表示」を表示（後側レイヤに表示）することによって実現する手法のほか、少なくとも摸画像表示が表示されている間は該摸画像表示が表示される領域を除く領域にしか「受付後演出表示」を表示しないようにすることによって実現する手法などを採用することが可能である。

【２４８９】

また、摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」として、摸画像表示が表示されている領域の少なくとも一部に該摸画像表示とは別の画像表示を表示する手法と、摸画像表示これ自体の表示特性にかかる数値（透過率など）を変更する手法との両方を採用するようにしてもよい。

【２４９０】

また、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」とは、「受付後演出表示」が表示されるよりも前の、該「受付後演出表示」が未だ表示されていない状況下におい

て出現するものとなっている。すなわちこの場合、「受付後演出表示」が未だ表示されていない状況下において、摸画像表示が上記「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」によって視認し難くされるようになることから、摸画像表示を視認可能としつつも、「受付後演出表示」が間もなく出現しうる状態にあり、遊技者による注視先を「視認し難くされた摸画像表示」から変更するよう、心の準備を整えるように事前に促すことができるようになる。

【２４９１】

また、第１の受付期間～第５の受付期間、及び第７の受付期間などで受付けされた場合、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」は、「受付後演出表示」が表示された以降も表示されうるようになっており、該「受付後演出表示」が表示されている間に非表示にされるものとなっている。これにより、「受付後演出表示」が表示される期間のうち、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が非表示とされた以降の期間では、より広い範囲で当該「受付後演出表示」にかかる演出性を提供することができるようになることから、このような表示期間中における演出性の変化によって遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【２４９２】

また、第１の受付期間～第５の受付期間、及び第７の受付期間に関する上述した各演出例では、図１７５（ｇ１），（ｈ１）や、図１７７（ｇ１），（ｈ１）、図１７９（ｇ１），（ｈ１）に示したように、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」については、摸画像表示が表示されている領域だけでなく、該摸画像表示が表示されていない領域にも表示されるものとなっている。そして、該領域においては、少なくともその一部に「受付後演出表示」が表示されるようになっているが、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」によって「受付後演出表示」の少なくとも一部が視認し難くされるように表示（例えば、後側レイヤに表示）することとしている。

【２４９３】

このような構成によれば、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」は、摸画像表示だけでなく、「受付後演出表示」をも視認し難くするものとして出現されるものとなることから、摸画像表示が非表示にされるまでの演出性と、「受付後演出表示」の表示が開始されるときの演出性との両方を向上させることが期待されるようになる。

【２４９４】

また上述の通り、第１の受付期間～第７の受付期間に関する上述した各演出例では、受付けがなされてから「受付後演出表示」が表示されるよりも前の、該「受付後演出表示」が表示されていない状況下において、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」とは別に、摸画像表示を視認し難くしない受付後特定演出（第２演出装置を用いた受付後演出）を期待度に応じた態様で出現可能としている。これにより、第１演出装置における演出性を邪魔することなく、これに先行して受付後演出を楽しむことができるようになる。

【２４９５】

また、第１の受付期間～第５の受付期間、及び第７の受付期間に関する上述した各演出例にあって、受付後特定演出（第２演出装置を用いた受付後演出）は、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が現れるよりも前の、該「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が未だ出現していない状況下において出現されるようにしている。また、受付後特定演出（第２演出装置を用いた受付後演出）は、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が終了された以降までにわたって継続されるものとなっている。

【２４９６】

このような構成によれば、第１演出装置における複雑な演出性を嫌う者は、より簡易化された演出性を有する第２演出装置によって受付後演出を楽しむことができるようになることから、様々なタイプの遊技者に対して遊技興趣の向上が図られるようになる。

【２４９７】

また、第１の受付期間～第７の受付期間に関する上述した各演出例にあって、前兆演出表示は、摸画像表示が表示されるタイミングに跨って実行されるものとしている。また、上述した各演出例の一部では、図１７６及び図１７７などに示されるように、前兆演出表示が表示されている状態で受付けもされうるようにしており、該受付けがなされた場合、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」は、摸画像表示と前兆演出表示との両方を視認し難くする（上述した優先表示など）ようにしている。

【２４９８】

ただしその一方で、少なくとも「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が出現された時点においては、摸画像表示、前兆演出表示のいずれとも、それらの全体とは重なっておらず、少なくとも一部は視認性を妨げられていないようにしている。すなわち、摸画像表示、前兆演出表示の視認性を徐々に悪化させる（重なる領域を増加させていく）かたちで「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」を実行するようにしている。

【２４９９】

また、第１の受付期間～第７の受付期間に関する上述した各演出例においても、摸画像表示については、図１４５や図１４６などを参照しつつ上述した通り、動的表示によって表示されることとなる。そしてこの場合、摸画像表示については、受付けされた以降、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が現れているなかでも、その動的表示は終了されておらず継続するようにすることが望ましい。

【２５００】

また、第１の受付期間～第５の受付期間、及び第７の受付期間に関する上述した各演出例において、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」は、摸画像表示だけでなく、受付期間が終了されるまでの残り時間を示唆するゲージ画像についてもこれを視認し難くすることとした。これにより、受付けされた以降もゲージ画像を表示するようにした場合であっても、残り時間が残っているかのように見えることが抑制されるようになる。

【２５０１】

また、上述した演出例においては、上記複数の受付期間のうち第１の受付期間内において遊技者による動作（操作）が受付けされた場合、該受付けがなされたことに基づいて第１の受付後演出表示ＵＧ１を表示可能であるとともに、該第１の受付後演出表示ＵＧ１とは別に、摸画像表示が視認し難くなる態様（第１消滅関連表示ＳＫ１）を出現可能である。また、上記複数の受付期間のうち第２の受付期間内において遊技者による動作が受付けされた場合、該受付けがなされたことに基づいて上記第１の受付後演出表示ＵＧ１とは異なる第２の受付後演出表示ＵＧ２を表示可能であるとともに、該第２の受付後演出表示ＵＧ２とは別に、摸画像表示が視認し難くなる態様として上記第１の受付期間の場合とは異なる態様（第２消滅関連表示ＳＫ２）を出現可能である。

【２５０２】

このような構成によれば、受付後演出表示として「第１の受付後演出表示ＵＧ１」及び「第２の受付後演出表示ＵＧ２」のいずれが表示されたかを確認せずとも、摸画像表示が視認し難くなる態様がいかなる態様（第１消滅関連表示ＳＫ１、第２消滅関連表示ＳＫ２）であったのかを確認するだけで、受付後演出表示の種別を推測することができるようになる。

【２５０３】

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上記複数の受付期間のうち第３の受付期間内において遊技者による動作（操作）が受付けされた場合、該受付けがなされたことに基づいて「第１の受付後演出表示ＵＧ１」及び「第２の受付後演出表示ＵＧ２」のいずれとも異なる第３の受付後演出表示を表示可能であるが、該第３の受付後演出表示とは別に、摸画像表示を視認し難くする演出態様として上記第１の受付期間にも対応する上記態様（第１消滅関連表示ＳＫ１）を出現可能としている。

【２５０４】

このような構成によれば、摸画像表示を視認し難くする態様として、第１消滅関連表示ＳＫ１が出現すると、第１、第３の受付後演出表示のいずれが出現されるか不明とされるが、摸画像表示を視認し難くする態様として、第２消滅関連表示ＳＫ２が出現すると、第２の受付後演出表示が出現することが推測可能とされるようになる。

【２５０５】

また、上述した演出例においては、「摸画像表示が視認し難くなる態様」を、摸画像表示が表示される領域の少なくとも一部を含む領域に表示（優先表示）される「消滅関連表示」として実現することとした。ただし、表示画面よりも前側にある演出装置（可動体など）を用いた演出を、摸画像表示の少なくとも一部と正面視で重なる位置で実行することによって実現することも可能である。

【２５０６】

なお、「摸画像表示を視認し難くする態様」として同じ態様（第１消滅関連表示ＳＫ１）が出現した場合であっても、受付期間の種別が異なるものであれば、その図柄変動で大当り図柄が停止される割合（期待度）が異なるようにすることが望ましい。

【２５０７】

また、上述した演出例においては、前兆演出表示は同じ（第１前兆演出表示）だが、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として「第１消滅関連表示ＳＫ１」が出現する場合（第１の受付期間、第３の受付期間）と、該「第１消滅関連表示ＳＫ１」とは異なる態様が出現する場合（第４の受付期間）、若しくは該態様が出現しない場合（第６の受付期間）とがあるようにしている。

【２５０８】

また、上述した演出例においては、前兆演出表示（第１前兆演出表示、第４前兆演出表示）は異なるが、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として同じ態様（第１消滅関連表示ＳＫ１）が現れる場合（第１の受付期間、第５の受付期間）があるようにしている。

【２５０９】

このような構成によれば、受付後演出としていずれの種別が実行されているかを把握するまでの間は、受付期間の種別を推測し難くすることができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【２５１０】

また、上述した演出例においては、第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）を実行可能としており、該第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）の実行期間中、第１演出装置においては摸画像表示が相対的に視認し易い状態と、摸画像表示が相対的に視認し難い状態とがあるようにしている。

【２５１１】

すなわちこの場合、受付けがなされたことに基づいて第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）の実行が開始された以降も、摸画像表示としていずれの態様が現れていたのかを確認することが可能とされる。また、第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）の実行期間中、摸画像表示を相対的に視認し難い状態とされるようにしたことで、「第１演出装置」から「第２演出装置」へと遊技者による注視対象が自然に移されるように促すことが期待されるようになる。

【２５１２】

なお、上述した演出例において、第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）は、受付けされる前から継続表示（視認し易い状態で表示）されている摸画像表示の視認性に影響を及ぼさないように実行開始されるものとなっている。より具体的には、摸画像表示は、表示画面（演出表示装置１６００）内の所定領域で表示されるものであるが、第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）は、該所定領域の少なくとも一部を利用して表示される画像表示でないし、該所定領域の少なくとも一部と正面視で重なる位置で実行される演出でもないものである。

【２５１３】

また、上述した演出例においては、受付後演出表示を、「摸画像表示が視認し難くなる

態様」の出現タイミングよりも後に表示開始させることとしたが、「摸画像表示が視認し難くなる態様」の出現タイミングで表示開始させるようにしてもよい。

【２５１４】

また、上述した各演出例にあって、「摸画像表示が視認し難くなる態様」は、「摸画像表示が表示される領域」の少なくとも一部を利用して表示される画像表示として実現することとした。ただしこの場合、該画像表示については、「摸画像表示が表示される領域」に表示される面積が時間経過に応じて次第に拡大される傾向となるように表示することが望ましい。

【２５１５】

また上述の通り、摸画像表示は、期待度の異なる複数態様のいずれかで表示可能とされるものである。そして、上述した各演出例によれば、受付けされた以降も、表示位置や大きさ、動的描写なども含めて、その表示態様を維持、継続するようにしたことから、受付けがなされた以降も、受付期間内において摸画像表示がいかなる態様で表示されていたのかを認識することが可能である。

【２５１６】

ただしこの場合、受付けされてすぐの期間にあるときは、このような条件下（摸画像表示にかかる表示を維持する）で受付後演出を行わざるを得なくなる。すなわち、演出性の幅が狭く、限られた演出（第１演出装置とは異なる演出装置のみを用いた受付後演出）しか実行できない。しかしながら、時間が経過して「摸画像表示を視認し難くする態様（消滅関連表示）」が現れると、「摸画像表示の視認性を悪化させてもよい」という条件下で受付後演出を行うことが可能とされるようになることから、このような条件下で「第１演出装置における受付後演出表示」を実行することができるようになる。このような性質の異なる２つの操作後演出（第２演出装置における受付後特定演出、第１演出装置における受付後演出表示）を段階的に行うことで、受付けされた後も摸画像表示の態様を確認容易としつつ、操作後演出としての役割も好適に発揮させることができるようになる。

【２５１７】

また、上述した各演出例にあって、前兆演出表示として第２前兆演出表示が表示された場合は、これに対応する受付期間内で受付けがなされると「摸画像表示が視認し難くなる態様」として第２消滅関連表示ＳＫ１（図１７７）が現れる。また、前兆演出表示として第７前兆演出表示が表示された場合は、これに対応する受付期間内で受付けがなされると「摸画像表示が視認し難くなる態様」として第７消滅関連表示が現れるようになっている。これに対し、前兆演出表示として、上記「第２前兆演出表示」や上記「第７前兆演出表示」と異なる「第１前兆演出表示」が表示された場合は、これに対応する受付期間内で受付けがなされると「摸画像表示が視認し難くなる態様」として、第１消滅関連表示が現れる場合（第１の受付期間、第３の受付期間）と、第４消滅関連表示が現れる場合（第４の受付期間）とがあるようになっている。

【２５１８】

すなわちこの場合、前兆演出表示として第２前兆演出表示や第７前兆演出表示が表示された場合には、その時点で、「摸画像表示が視認し難くなる態様」としていかなる態様が現れるのかを認識させることができるようになる。

【２５１９】

しかも、上述した各演出例にあっては、前兆演出表示として、特定態様（ここでは、上記「第２前兆演出表示」または上記「第７前兆演出表示」）と異なる「第１前兆演出表示」が表示された場合、これに対応する受付期間内で受付けがなされたとしても「摸画像表示が視認し難くなる態様」これ自体が現れない場合（第６の受付期間）があるようになっている。

【２５２０】

このような構成によれば、前兆演出表示が特定態様（ここでは、上記「第２前兆演出表示」または上記「第７前兆演出表示」）と異なる態様（ここでは、第１前兆演出表示）で実行された場合には、上記「摸画像表示が視認し難くなる態様」これ自体が、該受付けさ

れたときから摸画像表示が非表示の状態にされるまでの期間内において出現するか否かが不明とされるようになることから、受付けされた以降、摸画像表示が非表示の状態にされるまでの間の演出性が向上されるようになり、緊張感を好適に維持することができるようになる。

【２５２１】

なお、上述した各演出例については、下記構成に変形させて実現するようにしてもよいし、以下の構成（受付期間）を別の受付期間（別の前兆演出表示）としてさらに備えるようにしてもよい。すなわち上述の通り、パチンコ機１にあって、受付期間において遊技者による動作が受付けされてから摸画像表示が非表示の状態にされるまでの期間内では、「摸画像表示が視認し難くなる態様」が出現しうるようになっている。この点、この変形例では、前兆演出表示として特定の態様（例えば、第２前兆演出表示や、第７前兆演出表示、または上述していない別の前兆演出表示）が表示された場合には、これに対応する受付期間内で受付けがなされたとしても上記「摸画像表示が視認し難くなる態様」これ自体が出現されないようにする。すなわちこの場合、前兆演出表示が特定の態様で実行された時点で、摸画像表示が非表示にされるまでの間に「摸画像表示が視認し難くなる態様」が現れず該「摸画像表示が視認し難くなる態様」との関係で摸画像表示が視認し難くされることがないことを認識しうるようになる。

【２５２２】

そしてこの場合、この変形例においても、前兆演出表示が「第１前兆演出表示」で実行されて、これに対応する受付期間内で受付けされたときには、これに対応する受付期間内で受付けがなされたときに該「摸画像表示が視認し難くなる態様」が現れる場合（第１の受付期間、第３の受付期間、第４の受付期間）と、該「摸画像表示が視認し難くなる態様」これ自体が現れない場合（第６の受付期間）とがあることとなる。このような構成であっても、前兆演出表示が特定の態様（例えば、第２前兆演出表示や、第７前兆演出表示、または上述していない別の前兆演出表示）とは異なる態様（ここでは、第１前兆演出表示）で実行された場合には、上記「摸画像表示が視認し難くなる態様」が出現するか否かが不明とされるようになることから、受付けされた以降、摸画像表示が非表示の状態にされるまでの間の演出性が向上されるようになり、緊張感を好適に維持することができるようになる。

【２５２３】

これらの変形例（置き換え例）にかかる構成については、変形する前の上記構成に対して適用可能な各構成を適宜に適用することが可能である。

【２５２４】

また、上述した各演出例にあって、前兆演出表示として、特定態様（ここでは、「第２前兆演出表示」）が表示された場合は、これに対応する受付期間内において遊技者による動作が受付けされなかった場合であっても、「摸画像表示が視認し難くなる態様」を、該受付けが仮になされていたときと同じ態様で出現させるようにしている。

【２５２５】

これに対し、前兆演出表示として、特定態様（ここでは、「第２前兆演出表示」）とは異なる態様（ここでは、「第１前兆演出表示」）が表示された場合は、これに対応する受付期間内において遊技者による動作が受付けされた場合と該受付けがなされなかった場合とで「摸画像表示が視認し難くなる態様」として異なる態様が現れる場合（第１の受付期間など）と、これに対応する受付期間内において遊技者による動作が受付けされなかった場合であっても、「摸画像表示が視認し難くなる態様」を、該受付けが仮になされていたときと同じ態様で出現させる場合（第４の受付期間など）とがあるようにしている。

【２５２６】

このような構成によれば、受付期間が発生するよりも前に実行される演出（前兆演出表示）を利用して、受付期間が終了した以降の演出性や、受付けされなかったときの演出性などを高めることができるようになる。

【２５２７】

また、上述した各演出例にあって、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として特定態様（ここでは、第２消滅関連表示、第４消滅関連表示、第７消滅関連表示など）を出現可能な受付期間では、受付許容音の可聴出力状態を途中終了させるようにしたが、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として特定態様とは異なる態様（ここでは、第１消滅関連表示）を出現可能な受付期間では、受付許容音の可聴出力状態を途中終了させる場合と、受付許容音の可聴出力状態を途中終了させない場合とがあるようにした。このような構成によれば、受付けされたときの受付許容音の出力状況を確認することで、「摸画像表示が視認し難くなる態様」としていかなる態様が現れるのかを推測し易い状況が現れたり、推測し難い状況が現れるようになることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【２５２８】

また、上述した各演出例にあって、このような判断材料に用いることのできる受付許容音については、受付期間が終了されるタイミングよりも前のタイミング（受付期間内のタイミング）で終了される音として可聴出力するようにしていることから、該受付許容音が可聴出力状態にあるなかで受付けがなされるようにするのか、若しくは該受付許容音の可聴出力状態が終了してから受付けがなされるようにするのかを選択して遊技することができるようになる。

【２５２９】

なお、上述した各演出例では、前兆演出表示が特定の態様（例えば、第２の前兆演出表示）で実行される受付期間では、摸画像表示として複数の態様（例えば、図１４４（ａ）～（ｄ）に示される４つの態様）が表示可能とされるようにし、前兆演出表示が特定の態様とは異なる態様（例えば、第１の前兆演出表示）で実行される受付期間では、摸画像表示として表示され得ない態様（例えば、図１４４（ｂ）～（ｄ）に示される３つの態様が表示されず、図１４４（ａ）のみが表示されるなど）があるようにすることが望ましい。

【２５３０】

また、上述した各演出例では、特定種別の受付期間では、遊技者による動作が受付対象とされる受付期間がまもなく発生することを示唆する前兆表示演出として、複数種別を用意している。そして、複数種別の前兆演出表示のうち特定の前兆演出表示（第２前兆演出表示、第５前兆演出表示）は、これに対応する受付期間が発生するタイミングに跨るかたちで実行可能とされており、該特定の前兆演出表示が表示されているなかで遊技者による動作が受付けされうるようにしている。

【２５３１】

すなわちこの場合、前兆演出表示としていずれの種別（態様）が表示されているのかを確認可能としたままで遊技者による動作が受付けされうるようになることから、前兆演出表示の種別（態様）を確認し忘れることによる遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。

【２５３２】

また、パチンコ機１では、特定の前兆演出表示が表示されているなかで遊技者による動作が受付けされると、該受付けされたことに応じた受付後演出が実行開始されるが、該受付後演出が実行開始された時点においても特定の前兆演出表示は非表示とされず表示されるものとなっている。

【２５３３】

すなわちこの場合、前兆演出表示としていずれの種別（態様）が表示されているのかを確認可能としたままで遊技者による動作が受付けされ、さらには該受付けに応じた受付後演出が実行開始されるようになることから、前兆演出表示の種別（態様）を確認し忘れることによる遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。

【２５３４】

また、上述した各演出例にあって、受付後演出のうち、第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）については、特定の前兆演出表示（第２前兆演出表示、第５前兆演出表示）の視認性に悪影響を及ぼさないように実行されるものとしている。

【２５３５】
また、上述した各演出例にあっては、受付後演出のうち、第１演出装置を用いた受付後演出（受付後演出表示）についてもこれ自体が、特定の前兆演出表示（第２前兆演出表示、第５前兆演出表示）の視認性に悪影響を及ぼさないように実行されるものとしている（特定の前兆演出表示を、受付後演出表示に対して優先表示（レイヤ上の前側表示）するなど）。
【２５３６】
また、上述した各演出例にあって、前兆演出表示が特定の態様（例えば、第２前兆演出表示、第５前兆演出表示）で実行される受付期間では、前兆演出表示が表示されている間に受付けがなされうるようにしているが、該前兆演出表示については、遊技者による動作が受付けされないときには、これに対応する受付期間が終了されるタイミングよりも前に非表示にされうるようになっている。すなわちこの場合、前兆演出表示を表示したままで受付後演出を開始させるのか、前兆演出表示が非表示とされている状態で受付後演出を開始させるのかの選択をして遊技することができるようになる。
【２５３７】
ただし、特定の前兆演出表示については、受付期間内においてその実行状態が必ずしも終了されうるものでなくてもよく、受付期間内においてその実行状態が終了されず受付期間が終了するタイミングまで表示され続けるものとしてもよい。なおこの場合、特定の前兆演出表示については、これに対応する受付期間の途中タイミングまでは、摸画像表示が表示されている領域の少なくとも一部を用いて表示（優先表示）されるが、途中タイミングよりも後の期間では、摸画像表示が表示されている領域ではなく、該領域とは異なる領域のみを用いて表示されるようにすることが望ましい。
【２５３８】
また、上述した各演出例では、受付期間の発生に際して、受付けが許容される状態になっていること、または受付けが許容される状態に（間もなく）なることを示唆する受付許容音を可聴にする処理が実行可能とされている。これにより、遊技者が受付けのための動作をし忘れてしまうことが抑制されるようになる。
【２５３９】
また、上述した各演出例のうち、図１６８～図１７１や、図１７３に示した例では、受付期間内において受付許容音が可聴（出力状態）にされているなかで遊技者による動作が受付けされた場合、上記「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示など）」が現れるよりも前の、該「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が未だ現れてていない状態において上記受付許容音を非可聴の状態にするための処理を実行開始するようにしている。
【２５４０】
すなわちこの場合、受付けされた以降、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が未だ現れていない状況下であっても、受付期間が既に終了した状況にあることについてはこれを遊技者に対して好適に示唆することができるようになる。これにより、受付けされた以降、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が現れるタイミングを遅延させても不都合が生じ難くなることから、視認良好な態様で摸画像表示を表示することができるようになる
【２５４１】
また、上述した各演出例では、受付許容音が可聴にされているなかで遊技者による動作が受付けされた場合であっても、該受付許容音を途中終了させず、該受付許容音の可聴が継続されているなかで消滅演出表示を表示する受付期間（第１の受付期間など）をさらに用意することとしている。したがって、受付けされた状況にあるのか、それとも受付が未だなされていない状況にあるのかを認識し難くして緊張感を好適に維持することができるようになる。
【２５４２】
この点、受付許容音が可聴にされているなかで遊技者による動作が受付けされたときに

該受付許容音が非可聴の状態にされる受付期間（図１６８、図１７０、図１７３）と、受付許容音が可聴にされているなかで遊技者による動作が受付けされたとしても該受付許容音が非可聴の状態にされない受付期間（図１６７）とでは、これらに対応して発生する「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」としての種別が異なるようにされていることから、受付許容音の出力状況を確認することでその後の演出進展を推測することができるようになる。

【２５４３】

また、上述した各演出例にあっては、受付許容音として複数種別が用意されている。この点、第１の受付期間と、第３の受付期間、第4の受付期間、及び第６の受付期間では、受付許容音として同じ音が出力されるようにすることが望ましい。このような構成によれば、それら受付期間のいずれが発生しているかを認識し難くすることができるようになる。

【２５４４】

これに対し、第１の受付期間に対応して可聴とされる受付許容音は、第２の受付期間や、第５の受付期間、及び第７の受付期間に対応して可聴とされる受付許容音とは異なる音として可聴出力されるものとなっている。このような構成によれば、受付許容音が出力開始されたときには、その音を確認することで、受付期間としていずれの種別が発生しているかについての候補をある程度絞ることができるようになる。また、受付許容音が可聴とされているなかで受付けがなされたときには、該受付許容音が途中終了されるかを確認することで、該候補をさらに絞ることができるようになり、受付許容音を用いた面白みのある演出性を提供することができるようになる。

【２５４５】

また、上述した各演出例では、前兆演出表示が特定態様（ここでは、第２前兆演出表示、第５前兆演出表示、第７前兆演出表示）で実行されるときには、これに対応する受付許容音が出力されているなかで受付けがなされると該受付許容音が途中終了されるが、前兆演出表示が特定態様とは異なる態様（ここでは、第１前兆演出表示）で実行されるときには、これに対応する受付許容音が出力されているなかで受付けがなされたときに該受付許容音が途中終了される場合（第３の受付期間、第４の受付期間、第６の受付期間）と途中終了されない場合（第１の受付期間）とがあるようにした。このような構成によっても、受付許容音を用いた面白みのある演出性を提供することができるようになる。

【２５４６】

また、上述した各演出例では、受付許容音として２つの音（長時間許容音、短時間許容音）を出力させる受付期間と、受付許容音として１つの音だけを出力させる受付期間とがある。受付許容音として２つの音（長時間許容音、短時間許容音）を出力させる受付期間では、受付許容音が可聴とされているなかで受付けがなされると途中終了されるが、受付許容音として１つの音だけを出力させる受付期間では、受付許容音が可聴とされているなかで受付けがなされたときに途中終了させる場合と途中終了させない場合とがあるようにしている。このような構成によっても、受付許容音を用いた面白みのある演出性を提供することができるようになる。

【２５４７】

なお、受付許容音として音データが異なる２つの音（長時間許容音、短時間許容音）を出力させる受付期間については、受付許容音が出力されているなかで受付けがなされた場合、２つの受付許容音（長時間許容音、短時間許容音）のうち一方のみが途中終了されるようにし、他方は途中終了させずにこれを継続させるようにしてもよい。

【２５４８】

また、上述した各演出例では、受付期間内において受付けがなされたときと該受付けがなされなかったときとで「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」として同じ態様を出現させる受付期間（第２の受付期間、第４の受付期間、第５の受付期間、第７の受付期間など）と、受付期間内において受付けがなされたときと該受付けがなされなかったときとで「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」として異なる態様を

出現させる受付期間（第１の受付期間や、第３の受付期間など）とがあるようにしていることから、受付けがなされなかったときの演出性を向上させることができるようになる。

【２５４９】

また、上述した各演出例にあって、特定の受付期間（第１の受付期間や、第３の受付期間など）において受付けがなされたときは、「摸画像表示が視認し難くなる態様」を、摸画像表示とは異なる消滅関連表示として実現するが、受付けがなされなかったときには、「摸画像表示が視認し難くなる態様」を、摸画像表示これ自体を変化（表示特性にかかる数値（透過率）を変化）させることによって実現するようにすることが望ましい。このような構成によれば、「摸画像表示が視認し難くなる態様」が現れたときに受付けがなされた状況にあるのか、それとも受付けがなされていない状況にあるのかを容易に認識することができるようになる。

【２５５０】

また、パチンコ機１では、上述の通り、受付期間が発生する図柄変動（変動パターン）と受付期間が発生しない図柄変動（変動パターン）とをそれぞれ実行可能としている。この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付期間が発生する図柄変動（変動パターン）と受付期間が発生しない図柄変動（変動パターン）とのいずれにおいても、表示画面（演出表示装置１６００）内においては、受付期間とは演出的な関連性のない第１演出表示ＴＥ（ここでは、上述した「タイマ演出」に相当）や、上記第２演出表示ＦＥとがそれぞれ表示されうるようになっている。そして、図１７５に示されるように、第１の受付期間や第３の受付期間内において遊技者による動作が受付けされた場合は、摸画像表示が表示されているなかで、「摸画像表示が視認し難くする態様（第１消滅関連表示ＳＫ１）」を出現させるが、該「摸画像表示が視認し難くなる態様（第１消滅関連表示ＳＫ１）」は、受付期間が発生しない図柄変動においても表示されうる上記第１演出表示ＴＥや、上記第２演出表示ＦＥの視認性に影響を及ぼさない（第１演出表示ＴＥや上記第２演出表示ＦＥを優先表示とするか、第１演出表示ＴＥや上記第２演出表示ＦＥが表示される位置には消滅関連表示を表示しない）ように実行されるものとするようにしている。

【２５５１】

すなわちこの場合、受付期間とは関係のない所定の画像表示（第１演出表示ＴＥや上記第２演出表示ＦＥ）の視認性についてはこれに影響を及ぼさないように消滅演出表示が表示されることとなることから、受付期間と直接的に関係しない演出性に悪影響を及ぼすことなく遊技を進行させることができるようになる。

【２５５２】

ただし、第４の受付期間内において遊技者による動作が受付けされた場合は、図１７９に示されるように、摸画像表示が表示されているなかで、「摸画像表示が視認し難くなる態様（第４消滅関連表示ＳＫ４）」を出現させるが、該「摸画像表示が視認し難くなる態様（第４消滅関連表示ＳＫ４）」については、第１演出表示ＴＥの視認性には影響を及ぼさない（視認し難くしない）が、第２演出表示ＦＥの視認性には影響を及ぼす（視認し難くする）ように表示されるものとしている。

【２５５３】

このような構成によれば、受付期間と直接的に関係しない画像表示とは言え、その種別によって、「摸画像表示が視認し難くなる態様」が現れたときに視認性に影響を及ぼされる場合と、視認性に影響を及ぼされない場合とが生じるようになることから、遊技者による動作が行われるに際しては、受付期間と直接的に関係しない画像表示についてもこれを確認しておくべきか否かについての演出性を提供することができるようになる。

【２５５４】

ただしこの場合、第１演出表示ＴＥについては、当該図柄変動の当落（期待度）に関わる（示唆する）画像（複数の態様）として表示されるものとし、第２演出表示ＦＥについては、当該図柄変動の当落（期待度）に関わらない（示唆しない）表示として表示されるものとするようにすることが、第２演出表示ＦＥの視認性に影響が及ぼされたときに遊技興趣が低下することを回避する上で望ましいと言える。

【２５５５】
また、上述した各演出例にあって、第２の受付期間については、第１演出表示ＴＥが表示されているなかで発生可能とされるが、第２演出表示ＦＥが表示されているなかでは発生することがなく、第２演出表示ＦＥが表示されていないときにしか発生しないものとなっている。すなわち、第２演出表示ＦＥは、図柄変動が開始されてから比較的早い段階にあるときに限り表示可能とされてその後に非表示にされるものであり、変動序盤における演出性または装飾性を高めるために用いられるものである。この点、第２の受付期間を、図柄変動が開始されてから比較的遅い段階にあるときに限り発生可能とされるものとすることで、互いに演出的な関連性はないにもかかわらずこのような関係性を生み出すことが可能とされるようになる。

【２５５６】
図１７９に示されるように、第２演出表示ＦＥは、第４消滅関連表示ＳＫ４によって視認し難くされた場合であっても、その後、視認し易い状態にて再び表示されるようになっている。すなわちこの場合、その後に予め定められたタイミングが到来したときに非表示にされることとなる。第２演出表示ＦＥが非表示にされるときには、摸画像表示の場合とは異なり、これを視認し難くする態様が現れることはない。

【２５５７】
第１演出表示ＴＥは、図柄変動内の所定タイミングで所定の演出結果（期待度）を表示するものであるが、該第１演出表示ＴＥの実行期間中に消滅関連表示が表示された場合、該消滅関連表示は、所定タイミングが到来するよりも前に非表示にされるようになっている。

【２５５８】
図１７９に示されるように、第４消滅関連表示ＳＫ４が表示される領域は、第２演出表示ＦＥが表示される領域の少なくとも一部を含むものであり、該領域で、第２演出表示ＦＥよりも表示にかかる優先順位が高い態様で表示されるものとなっている。ただしこの際、第４消滅関連表示ＳＫ４には、所定の透過率が設定されており、該第４消滅関連表示ＳＫ４を通して第２演出表示ＦＥが視認し難い態様ではあるものの視認可能とされるようにしてもよい。

【２５５９】
図１７９に示されるように、第４消滅関連表示ＳＫ４が表示される領域は、第１演出表示ＴＥが表示される領域の少なくとも一部を含むものであり、該領域で、第１演出表示ＴＥよりも表示にかかる優先順位が低い態様で表示されるものとなっている。この際、第１演出表示ＴＥを通してその背後側にある第４消滅関連表示ＳＫ４が視認可能とされるようなことがないようにすることが望ましい。

【２５６０】
これに対し、図１７５に示されるように、第１消滅関連表示ＳＫ１は、第１演出表示ＴＥと第２演出表示ＦＥとの両方に対してそれらの視認性に影響を及ぼさないように表示されるものとなっている。

【２５６１】
第２演出表示ＦＥの視認性に影響を及ぼさない第１消滅演出表示ＳＫ１のときは受付許容音が途中終了されず継続され、第２演出表示ＦＥの視認性に影響を及ぼす第４消滅演出表示ＳＫ４のときは受付許容音が途中終了されうるようになっている。これにより、受付許容音を用いた演出性を高めることができるようになる。

【２５６２】
第１演出表示ＴＥ及び第２演出表示ＦＥはいずれも動的表示されるものであり、いずれの消滅演出表示が表示される状況下においても、それらの動的表示はいずれも継続されるようにすることが望ましい。

【２５６３】
また、上述した各演出例では、摸画像表示が表示されているなかで「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」を出現可能であり、該「摸画像表示が視認し難くなる

態様（消滅関連表示）」としては複数態様を用意することとしている。
【２５６４】
すなわちこの場合、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」として複数態様のいずれかが現れるようになることから、摸画像表示が視認し難くなるときの遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。
【２５６５】
また、上述した各演出例にあって、第４の受付期間に対応する「摸画像表示が視認し難くなる態様（第４消滅関連表示ＳＫ４）」が出現した場合（図１７９）、該第４消滅関連表示ＳＫ４は、摸画像表示と第２演出表示ＦＥとの両方を視認し難くするが、第１の受付期間に対応する「摸画像表示が視認し難くなる態様（第１消滅関連表示ＳＫ１）」が出現した場合（図１７５）、該第１消滅関連表示ＳＫ１は、摸画像表示と第２演出表示ＦＥとのうち摸画像表示だけを視認し難くするように実行されるものとなっている。
【２５６６】
このような構成によれば、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として「第１消滅関連表示ＳＫ１」及び「第４消滅関連表示ＳＫ４」のいずれが現れるかについての演出性が生み出されるようになることから、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。
【２５６７】
なおこの場合、第１の受付期間で表示される「摸画像表示」及び「所定の画像表示」と、第４の受付期間で表示される「摸画像表示」及び「所定の画像表示」とは、同じ態様で表示されるものとすることが望ましい。
【２５６８】
摸画像表示は、消滅関連表示が現れている間に非表示にされるが、第２演出表示ＦＥは、消滅関連表示が現れている間には非表示にされず、該消滅関連表示が終了した以降の所定タイミング（図柄変動が停止するよりも前）で非表示にされるようにすることが望ましい。
【２５６９】
第４消滅関連表示ＳＫ４は、画像ではなく、摸画像表示と第２演出表示ＦＥとの正面視前方で行われる演出体による演出であってもよい。ただし、第１消滅関連表示ＳＫ１については、画像表示として実現されるものとすることが望ましい。
【２５７０】
上述した各演出例では、第２演出表示ＦＥが非表示の状態にあるときにも第２の受付期間は発生可能とされており、摸画像表示が視認し難くなる態様として、該第２の受付期間にあるときにしか出現しない特別態様（第２消滅関連表示ＳＫ２）が用意されている。このような第２の受付期間では、図１７７に示されるように、「摸画像表示が視認し難くなる態様（第２消滅関連表示ＳＫ２）」として、特別態様が現れる場合（第２消滅関連表示ＳＫ２－２）と、現れない場合（第２消滅関連表示ＳＫ２－１）とがあり、該特別態様が現れると、第４消滅関連表示ＳＫ４がいかなる態様で表示されたときよりも期待度（大当り図柄で停止される割合）が高くなるようにすることが望ましい。該割合は１００％であってもよい。またこの場合、第２の受付期間では、第２演出表示ＦＥが表示状態にあるときには実行され得ない特別態様の前兆演出（第２前兆演出表示ＺＥＨ２）が実行されうるようにすることが望ましい。
【２５７１】
上述した各演出例にあって、上記第１の受付期間では、第１受付後演出表示ＵＧ１として第１態様（第１受付後演出表示ＵＧ１－１）が実行される場合（図１７５（ｅ１）～（ｉ１））と、第１受付後演出表示ＵＧ１として第１態様よりも期待度の高い第２態様（第１受付後演出表示ＵＧ１－２）が実行される場合（図１７５（ｅ２）～（ｉ２））とのいずれであっても、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として同じ態様（第１消滅関連表示ＳＫ１－１）が現れるようにしている。
【２５７２】
これに対し、上記第２の受付期間では、第２受付後演出表示ＵＧ２として第１態様（第

２受付後演出表示ＵＧ２－１）よりも期待度の高い第２態様（第２受付後演出表示ＵＧ２－２）が実行される場合は、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として特定態様（第２消滅関連表示ＳＫ２－２）が現れるが、第２受付後演出表示ＵＧとして第１態様（第２受付後演出表示ＵＧ２－１）が実行される場合は、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として特定態様は現れず該特定態様とは異なる態様（第２消滅関連表示ＳＫ２－２）が現れるようにしている。

【２５７３】

このような構成によれば、受付期間の種別によって、「摸画像表示が視認し難くなる態様」を確認するだけで、受付後演出表示としての期待度を推測することができる場合と、該期待度を推測することができない場合とが生じるようになることから、このような「摸画像表示が視認し難くなる態様」にかかる演出性によって遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【２５７４】

なお、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として、第２の受付期間に対応して発生しうる「特定態様（第２消滅関連表示ＳＫ２－１または第２消滅関連表示ＳＫ２－２）」については、第１受付期間に対応する「摸画像表示が視認し難くなる態様」としては出現し得ないものとなっている。このような構成によれば、「摸画像表示が視認し難くなる態様」に基づいて受付期間の種別を推測することができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【２５７５】

ただし、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として、第１の受付期間と、第２の受付期間とで同じ態様が現れうるようにしてもよい。

【２５７６】

図１７５に示されるように、第１の受付期間では、受付けがなされない場合、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として、受付けがなされたときには出現し得ない態様（第１消滅関連表示ＳＫ－２）を出現させることとした。ただし、第１の受付期間で受付けがなされない場合は、「摸画像表示が視認し難くなる態様」これ自体が出現し得ないようにしてもよい。

【２５７７】

第２の受付期間では、受付許容音として、期待度（大当り図柄が停止される割合）の異なる複数態様のいずれかを選択的に可聴出力可能とされるようにし、第１の受付期間では、受付許容音として、一の態様のみが可聴出力可能とされるようにすることが望ましい。またこの場合、第２の受付期間に対応して可聴出力されうる受付許容音（複数の態様）のいずれもが、第１の受付期間に対応して可聴出力される受付許容音と異なる音として用意することが望ましい。

【２５７８】

上述した各演出例では、第１の受付期間～第７の受付期間のいずれもが異なる変動パターンで発生されるものとしたが、第１の受付期間～第７の受付期間には、同じ変動パターン内で順次に発生しうる関係にある受付期間が含まれているようにしてもよい。すなわちこの場合、第１の受付期間～第７の受付期間のうち、少なくともいくつかの受付期間は、複数の変動パターンで発生可能とされることとなる。

【２５７９】

例えば、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が期待度に応じて変化する受付期間（第２の受付期間や、第４の受付期間など）については、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が期待度に応じて変化しない受付期間（第１の受付期間や、第３の受付期間など）が発生した後に、これと同じ図柄変動内で発生可能とするようにすることが望ましい。

【２５８０】

また、前兆演出表示が表示されている間に受付けがなされうる受付期間（第２の受付期間や、第５の受付期間など）については、前兆演出表示が表示されている間に受付けがな

され得ない受付期間（第１の受付期間や、第３の受付期間、第４の受付期間など）が発生した後に、これと同じ図柄変動内で発生可能とするようにすることが望ましい。

【２５８１】

「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が期待度に応じて変化する受付期間では、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が期待度に応じて変化しない受付期間では可聴出力され得ない特定の受付許容音を含む複数の受付許容音を選択的に出力可能とし、特定の受付許容音が可聴出力されたときには、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」として期待度の高い態様が出現されるようにすることが望ましい。

【２５８２】

また、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が期待度に応じて変化する受付期間（第２の受付期間や、第５の受付期間など）では、該受付期間専用の前兆演出表示が実行可能とされるが、該前兆演出表示が実行されるよりもさらに前の段階では特別の予告演出が実行可能とされており、該特別の予告演出が実行されたときには、上記受付期間で受付けがなされると「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が期待度の高い態様で必ず実行されるようにすることが望ましい。

【２５８３】

「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が期待度に応じて変化する受付期間では、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」として、大当りが得られているときにしか出現し得ない態様（例えば、第２消滅関連表示ＳＫ２－２など）を用意するようにしてもよい。また、大当りが得られているときには出現し得ない態様（例えば、第２消滅関連表示ＳＫ２－１など）を用意するようにしてもよい。

【２５８４】

また、上述した各演出例では、受付期間の発生に関連して少なくとも該受付期間内において受付関連演出表示（摸画像表示や、ゲージ画像など）を表示可能であり、受付期間の発生に関連して少なくとも該受付期間内において受付関連演出音（受付許容音など）を出力可能となっている。また、受付期間内において遊技者による動作が受付けされると、該受付けがなされたことに基づいて受付後演出に関連する受付後出力音を出力可能であり、受付期間内において上記受付関連演出表示（摸画像表示や、ゲージ画像など）が表示されているときに遊技者による動作が受付けされると、該受付けがなされたことに基づいて該受付関連演出表示（摸画像表示や、ゲージ画像など）を非表示にする。これと同様、受付期間内において受付関連演出音（受付許容音など）が可聴状態とされているときに遊技者による動作が受付けされると、該受付けがなされたことに基づいて上記受付関連演出音（受付許容音など）を非可聴状態にする場合があるようにしている。

【２５８５】

このような構成では、受付期間内において遊技者による動作が受付けされたことに基づいて、受付後演出に関連する受付後出力音を可聴出力し、受付関連演出表示（摸画像表示や、ゲージ画像など）を非表示にし、受付関連演出音を非可聴状態（受付許容音など）にするようにしたことから、受付けされた状態にあることを容易に認識させることができるようになる。

【２５８６】

この点、上述した各演出例にあって、上記受付関連演出表示（摸画像表示や、ゲージ画像など）は、受付けがなされたことに応じた受付後演出が実行開始される時点において終了されておらず表示されるものとなっているが、受付関連演出音（受付許容音など）は、受付けに応じた受付出力音が実行開始される時点において終了されており非可聴状態にされる場合があるようにしている。

【２５８７】

このような構成によれば、受付期間内において表示される上記受付関連演出表示（摸画像表示や、ゲージ画像など）についてはこれを受付後演出が実行開始された以降にまで表示されるようになる一方で、受付期間内において可聴（出力）とされる上記受付関連演出

音（受付許容音など）については、受付後出力音が実行開始される時点においては可聴状態ではなくなるようにされることとなる。これにより、受付後演出が実行開始された以降も、受付期間内で表示されていた受付関連演出表示（摸画像表示や、ゲージ画像など）としての態様を確認可能としつつも、受付関連演出音（受付許容音など）が非可聴の状態にされることにより受付期間はすでに終了した状態にあることを好適に示唆することができるようになる。

【２５８８】

上述の通り、受付関連演出表示（摸画像表示や、ゲージ画像など）は、大当りが得られている割合（期待度）を示唆する演出表示として実行されるものである。そしてこの場合、受付関連演出音（受付許容音）についても、受付関連演出表示（摸画像表示や、ゲージ画像など）によって示唆される期待度（受付関連演出表示としての態様）に応じて異なる音を出力するものすることが望ましい。

【２５８９】

ただし、上述した各演出例にあって、第１の受付期間では、受付関連演出音（受付許容音）を、受付後出力音が実行開始される時期においても終了されず継続させるようにしたことから、受付けされた状況にあるのかを認識し難くして緊張感を好適に維持することができるようになる。

【２５９０】

また、上述した各演出例にあって、第１の受付期間では、受付関連演出表示（摸画像表示や、ゲージ画像など）として一の態様のみが表示可能とされており、大当りが得られている割合（期待度）を示唆する演出表示として実行されないものとなっている。また、第１の受付期間では、受付関連演出音（受付許容音）についても一の態様しか現れないようになっていることから、他の受付期間で該態様とは異なる態様が現れたときの遊技興趣を好適に向上させることができるようになる。

【２５９１】

また、上述した各演出例では、前兆演出表示として特定態様を含む複数態様を用意しており、特定の受付期間（例えば、第２の受付期間）が発生するのに先立って、特定態様の前兆演出表示（例えば、第２前兆演出表示：図１６８）を表示可能であり、受付関連演出音（受付許容音など）の可聴出力を開始しうるものとなっている。そして、特定態様の前兆演出表示（例えば、第２前兆演出表示：図１６８）及び受付関連演出音（受付許容音）は、受付期間が発生するタイミングに跨るかたちで実行可能とされ、特定態様の前兆演出表示（例えば、第２前兆演出表示：図１６８）が表示されており且つ受付関連演出音（受付許容音）が可聴状態（出力）にあるなかで遊技者による動作が受付けされうるようにしている。この点、受付期間内において特定態様の前兆演出表示（例えば、第２前兆演出表示：図１６８）が表示されているときに遊技者による動作が受付けされると、該受付けがなされたことに基づいて該特定態様の前兆演出表示（例えば、第２前兆演出表示：図１６８）を非表示にする。また、受付期間内において受付関連演出音（受付許容音）が可聴状態とされているときに遊技者による動作が受付けされると、該受付けがなされたことに基づいて受付関連演出音（受付許容音）を非可聴状態にするようにしている。

【２５９２】

上記構成では、受付期間内において遊技者による動作が受付けされたことに基づいて、特定態様の前兆演出表示（例えば、第２前兆演出表示：図１６８）を非表示にするようになっており、受付関連演出音（受付許容音）を非可聴状態にするようにしたことから、受付期間が発生するよりも前から実行状態にある特定態様の前兆演出表示（例えば、第２前兆演出表示：図１６８）と受付関連演出音とがそれぞれ実行されているなかで遊技者による動作が受付けされた場合であっても、受付けされた状態にあることを容易に認識させることができるようになる。

【２５９３】

また、図１６８などに示されるように、上記特定態様の前兆演出表示（例えば、第２前兆演出表示：図１６８）は、これに対応する受付期間内で受付けされたことに応じた受付

後演出が実行開始される時点において終了されておらず表示されるものとなっている。これに対し、上記受付関連演出音（受付許容音）は、受付けされたことに応じた受付後出力音が実行開始される時点において終了されており非可聴状態にされるようにしている。

【２５９４】

このような構成によれば、受付期間の発生前から表示される上記特定態様の前兆演出表示（例えば、第２前兆演出表示：図１６８）についてはこれを受付後演出が実行開始された以降にまで表示されるようになる一方で、受付期間の発生前から可聴（出力）とされる上記受付関連演出音（受付許容音）については、受付後出力音が実行開始される時点においては可聴状態ではなくなるようにされることとなる。これにより、特定の受付後演出が実行開始された以降も、受付期間の発生前から表示される前兆演出表示としての態様を確認可能としつつも、受付期間の発生前から出力される受付関連演出音（受付許容音）が非可聴の状態にされることにより受付期間はすでに終了した状態にあることを好適に示唆することができるようになる。

【２５９５】

特定態様の前兆演出表示（第２前兆演出表示ＺＥＨ２）については、期待度に応じて異なる表示画像として表示されるようにし、大当りが得られている割合（期待度）を示唆する演出表示として実行されるようにすることが望ましい。そしてこの場合、受付関連演出音（受付許容音）についても、特定態様の前兆演出表示によって示唆される期待度（特定態様の前兆演出表示としての態様）に応じて異なる音を出力するものすることが望ましい。

【２５９６】

ただし、上述した各演出例にあって、第１前兆演出表示が実行される受付期間では、該第１前兆演出表示を一の態様のみによって実行可能としており、大当りが得られている割合（期待度）を示唆する演出表示として実行されることがないようになっている。

【２５９７】

なお、複数の受付許容音（長時間許容音、短時間許容音）が同時に出力される受付期間（第２の受付期間や、第５の受付期間など）では、受付許容音の出力と受付後出力音が重なることはないが、１つの受付許容音のみが出力される受付期間では、受付許容音の出力と受付後演出音が重なる場合（第１の受付期間）と、受付許容音の出力と受付後出力音が重ならない場合（第３の受付期間、第４の受付期間など）とがあるようにしている。

【２５９８】

長時間許容音とは、例えば、効果音として出力される音のことであり、短時間許容音とは、例えば、メッセージ音として出力される音のことである。１つの受付許容音のみが出力される場合とは、例えば、メッセージ音が出力されず、効果音のみが出力される場合のことである。なお、短時間許容音を「効果音として出力される音」とし、長時間許容音を「メッセージ音として出力される音」とするようにしてもよい。

【２５９９】

２つの受付許容音の１つが「メッセージ音」として出力される場合、該メッセージ音（例えば、「押せー」という音）が可聴出力されているなかで該メッセージ音と対応するメッセージ画像（「押せ」などの受付関連演出表示）を表示するようにすることが望ましい。この場合、メッセージ音の出力期間は、受付後演出（受付後出力音など）が実行される期間と重なることがないが、該メッセージ音に対応するメッセージ画像（受付関連演出表示）が表示される期間は、受付後演出が実行される期間と重なるようになる。

【２６００】

上述した各演出例では、摸画像表示を、周縁装飾画像内にゲージ画像を含む一体化摸画像表示として表示することとした。一体化摸画像表示については、図１４４などを参照して上述した通りであり、その別例構成なども適宜に採用可能である。すなわち従来は、摸画像表示が、ゲージ画像と離間して表示されていたため、前兆演出表示や消滅関連表示などによってその両方を視認困難とすることは難しかった。ゲージ画像が、期待度を示唆する摸画像表示の態様に応じて変化することもあり、それを視認できてしまうと摸画像表示

を視認し難くする意味が没却される。この点、一体化摸画像表示として表示するようにしたことから、摸画像表示とゲージ画像との両方を視認し難くすることが容易となる

【２６０１】

なお、上述した各演出例において、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」については、受付後演出表示を視認し難くするように出現されるものとしたが、受付後演出表示を視認し難くしないように出現（例えば、受付後演出表示を優先表示）されるものとしてもよい。また、上記複数の受付期間のなかに、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」によって受付後演出表示が視認し難くされる受付期間と、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」によって受付後演出表示が視認し難くされない受付期間とが含まれるようにしてもよい。

【２６０２】

また、第１の受付期間～第７の受付期間については必ずしもそれらの全てを用意しなくてもよく、それら受付期間の一部だけを適宜の組み合わせで用意するようにしてもよい。

【２６０３】

第１の受付期間においても受付許容音が可聴出力されているなかで受付けされたときにこれを途中終了させるようにしてもよい。

【２６０４】

「第１前兆演出表示」や「第７前兆演出表示」については、必ずしも「受付期間が発生する時点で表示されておらずこれよりも前に非表示にされるタイプ」でなくてもよく、例えば、「受付期間が発生するタイミングを跨るかたちで表示されるタイプ」として表示するようにしてもよい。すなわちこの場合、「第１前兆演出表示」や「第７前兆演出表示」は、第２の受付期間に対応して表示される上述の「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」と演出内容（表示画像）こそ異なるものの、「表示の開始時期及び終了時期や、非表示にされるまでの間に他の画像表示とどのように関わるか」等々については、図１６８、図１７６及び図１７７を参照して「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」について説明した通りの手法で表示が行われることとなる。別例や変形例についても同じように適用可能である。

【２６０５】

上述や後述の記載において「少なくとも一部」と記載されている場合、「全て」を含む意図であることは言うまでもない。

【２６０６】

次に、上述した各演出例についての変形例を説明する。すなわち、図１８０は、図１７６に示した「第２の受付期間が発生するときの演出」にかかる変形例であり、図１８１は、図１７７に示した「第２の受付期間が発生するときの演出」にかかる変形例である。なお、この変形例において、特に言及しない構成については、「第２の受付期間に関する演出例（図１６８、図１７６、図１７７）」にて上述した通りであり、該「第２の受付期間に関する演出例」に対して適用可能な別例に関しても同様に適用可能である。

【２６０７】

同図１８０に示されるように、このパチンコ機１は、第４の演出装置として特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）を備えるものとなっている。説明の便宜上、上述した各演出例においては、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）を割愛して説明したが、上述した各演出例においても、パチンコ機１としては、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）を備えるものとなっている。すなわち、上述した各演出例においては、受付期間の発生に関連して特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が動作することがないようになっている。

【２６０８】

いま、変動パターン判定が行われた結果として「第２変動パターン」が選択されたとすると、上記第２の受付期間に対する変形例においても、まず、該第２変動パターンに対応する演出判定（予告判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第２変動パターンに応じた演出描写や、第２変動パターンに応じたＢＧＭ再生の音出力など）を開始させる（「図１８０（ａ）に示される状況」）。

【２６０９】

これ以降も、上述した図１７６（ｂ）～（ｄ）の場合と同様である。すなわち、まず、図１８０（ｂ）に示されるように、「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」が実行される（タイミングｔＧ１）。次いで、図１８０（ｃ）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」が表示される（タイミングｔＧ２）。そして、こうして「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」と「一体化摸画像表示ＩＧ」とが表示されているなかで、図１８０（ｄ）に示されるように、第２の受付期間が発生することとなる（タイミングｔＧ３）。

【２６１０】

なおここでは、説明の便宜上、第２演出装置（サブ液晶１６１０）についての図示を割愛しているが、この変形例においても、該第２演出装置（サブ液晶１６１０）を利用した「第２受付後特定演出」や「前兆演出」は、上述した例の場合（図１７６、図１７７）と同様に実行されるようになっている。また、第３演出装置（スピーカ）を利用した演出（受付許容音、第２受付後出力音など）についても、上述した例の場合（図１７６、図１７７）と同様に実行されるようになっている。

【２６１１】

また、この変形例では、第２の受付期間内のタイミングｔＧ３ａにおいて遊技者による動作が受付けされた場合も、上述した例の場合（図１７６、図１７７）と同様、該受付けに基づいて、第２の受付期間が終了されるとともに、該第２の受付期間に対応する受付後演出（第２受付後演出）が実行開始されることとなる。

【２６１２】

なお、図１８０（ｄ）から「Ｄ１（図１８１（ｅ１）～（ｉ１））」へと演出が進展する例は、変形例にかかる当該第２の受付期間に対応する受付後演出として相対的に期待度の低い第１態様が実行される場合に相当し、図１８０（ｄ）から「Ｄ２（図１８１（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例は、変形例にかかる当該第２の受付期間に対応する受付後演出として相対的に期待度の高い第２態様が実行される場合に相当している。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。

【２６１３】

そして、図１８０及び図１８１に示される例においても、上述した例の場合（図１７６、図１７７）と同様、遊技者による動作が受付けされた時点（受付けに応じて第２受付後演出が開始された時点）であるタイミングｔＧ３ａにおいて、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にしないことはもとより、該一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしないようにしている。一体化摸画像表示ＩＧだけでなく、第２前兆演出表示ＺＥＨ２についても、遊技者による動作が受付けされた時点（第２受付後演出が開始された時点）であるタイミングｔＧ３ａにおいてこれを非表示にしたり、視認し難くすることもないようにする点についても、上述した例の場合（図１７６、図１７７）と同様である。

【２６１４】

また、この変形例にかかる当該第２の受付期間に対応する受付後演出として相対的に期待度の低い第１態様が実行される場合（図１８１（ｅ１）～（ｉ１））は、これ以降も、上述した例の場合（図１７６、図１７７）と同様である。すなわち、まず、タイミングｔＧ３ｂにおいて、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、「第２消滅関連表示ＳＫ２－１」にかかる表示が開始される。次いで、タイミングｔＧ３ｃが到来すると、第２の受付期間内で遊技者による動作が受付けされたことに応じた第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出としての「第２受付後演出表示ＵＧ２－１」が実行開始される。

【２６１５】

そしてこの後も、上述した例の場合（図１７６、図１７７）と同様、図１８１（ｈ１）に示されるように、「第２受付後演出表示ＵＧ２－１」が表示されているなかで、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」、「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」、及び「第２消滅関連表示ＳＫ２－１」のうち、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」がそれぞれ非表示にされる。「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」がそ

れぞれ非表示にされた後は、図１８１（ｉ１）に示されるように、「第２消滅関連表示ＳＫ２－１」が非表示にされることとなり、これによって視認良好とされているもとで「第２受付後演出表示ＵＧ２－１」にかかる表示が行われるようになる。

【２６１６】

ただし、この変形例にかかる当該第２の受付期間に対応する受付後演出として相対的に期待度の高い第２態様が実行される場合（図１８１（ｅ２）～（ｉ２））は、タイミングｔＧ３ｂにおいて、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、第１演出装置（演出表示装置１６００）における消滅関連表示を行うのではなく、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）を動作開始させる。すなわち、図１８１（ｆ２）に示されるように、該特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）を、一体化摸画像表示ＩＧの少なくとも一部と正面視で重なるように位置（動作）させることによって、該一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くするようにしており、これが「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として機能するようになっている。

【２６１７】

このような構成によれば、図１８１（ｆ１）に示した場合よりも、図１８１（ｆ２）に示した場合のほうが期待度が高い状況にあることを容易に認識させることができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。また、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）による動作これ自体が、期待度を示唆するものであることから、受付後演出を兼ねることができるようになり、このような受付後演出これ自体によって一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることができるようになる。この意味では、第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）については、受付後演出とは異なる演出（期待度を示唆する予告演出など）においても、期待度を示唆する演出要素として用いられるものであることが望ましい。

【２６１８】

次いで、こうして「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として「第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出」が一体化摸画像表示ＩＧの少なくとも一部と正面視で重なるかたちで実行されているなかで、タイミングｔＧ３ｃが到来すると、第２の受付期間内で遊技者による動作が受付けされたことに応じた第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出としての「第２受付後演出表示ＵＧ２－２」が実行開始される。

【２６１９】

すなわちこの場合、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」が表示されており、且つ「第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出」が「一体化摸画像表示ＩＧ」の少なくとも一部と正面視で重なる位置にて実行されているなかで、「第２受付後演出表示ＵＧ２－２」が実行開始されることとなる。このような構成によれば、「第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出」によって一体化摸画像表示ＩＧや第２前兆演出表示ＺＥＨ２が視認し難くされているなかで第２受付後演出表示ＵＧ２－２が開始されることから、第２の受付期間が既に終了していることを示唆しつつ、遊技者による注視先が「一体化摸画像表示ＩＧ」や「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」から「第２受付後演出表示ＵＧ２－２）」へと自ずと移行されることが期待されるようになる（タイミングｔＧ３ｃ以降）。

【２６２０】

そして、この変形例にかかる当該第２の受付期間に対応する受付後演出として相対的に期待度の高い第２態様が実行される場合（図１８１（ｅ２）～（ｉ２））も、こうして「第２受付後演出表示ＵＧ２－２」にかかる表示が開始されると、図１８１（ｈ２）に示されるように、該「第２受付後演出表示ＵＧ２－２」が表示されているなかで、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」、「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」、及び「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様（ここでは、第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出）」のうち、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」をそれぞれ非表示にして終了させる。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」がそれぞれ非表示にされた後、図１８１（ｉ２）に示されるように、「一体

化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」としての「第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出）」を終了させる。すなわち、「第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出」が一体化摸画像表示ＩＧと正面視で重ならないように、特定装飾部材ＳＤＹを原位置へと移動することとなる。これにより、視認良好とされているもとで「第２受付後演出表示ＵＧ２－２）」にかかる表示が行われるようになる。

【２６２１】

なお、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として「第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出」を行う場合（相対的に期待度の高い態様（図１８１（ｅ２）～（ｉ２））は、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として「第１の演出装置を用いた演出（消滅関連表示）」を行う場合（相対的に期待度の低い態様（図１８１（ｅ１）～（ｉ１））よりも、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」が現れてからこれが終了されるまでの時間を長くすることが望ましい。すなわちこの場合、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として「第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出）」を実行する場合は、該「第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出）」これ自体の演出性によって遊技興趣の向上を図ることができるようになり、その後、「第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出）」が終了された以降も、それまで視認し難くされていた「第２受付後演出表示ＵＧ２－２」が露わにされることによって遊技興趣のさらなる向上を図ることが期待されるようになる。これに対し、第１の受付期間や第３の受付期間では、受付後演出として期待度の低い態様が実行される場合と、受付後演出として期待度の高い態様が実行される場合とで、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様（第１消滅関連表示ＳＫ－１など）」は、同じ時間だけ実行されるようになっている。

【２６２２】

他方、図１８０（ｄ）から「Ｄ３（図１８１（ｅ３）～（ｈ３））」へと演出が進展する例は、変形例にかかる当該第２の受付期間内で遊技者による動作が受付けされなかった場合を想定したものである。

【２６２３】

同図１８１（ｅ３）～（ｈ３）に示されるように、この変形例において、当該第２の受付期間内で遊技者による動作が受付けされなかった場合は、上述した例の場合（図１７７（ｅ３）～（ｈ３））と同様である。例えば、遊技者による動作が受付けされなかった場合は、図１８１（ｆ３）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、第２の受付期間内で遊技者による動作がもし受付けされていたとしたら現れていた態様が出現することとなる。

【２６２４】

したがって、同図１８１（ｅ３）～（ｈ３）に示されるように、第２の受付期間内で遊技者による動作が受付けされなかったときに「第２消滅関連表示ＳＫ２－１」が表示される場合とは、第２の受付期間内で遊技者による動作がもし受付けされていたとしたら、図１８０（ｄ）から「Ｄ１（図１８１（ｅ１）～（ｉ１））」へと演出が進展していた場合（相対的に期待度の低い受付後演出が実行されていた場合）に相当する。一方、図示は割愛するが、第２の受付期間内で遊技者による動作が受付けされなかったときに「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、「第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出」が実行される場合とは、第２の受付期間内で遊技者による動作がもし受付けされていたとしたら、図１８０（ｄ）から「Ｄ２（図１８１（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展していた場合（相対的に期待度の高い受付後演出が実行されていた場合）に相当することとなる。

【２６２５】

そしてこの後は、図１８１（ｇ３）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様（第２消滅関連表示ＳＫ２－１または第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出）」のうち、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にする。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされた後

、図１８１（ｈ３）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様（第２消滅関連表示ＳＫ２－１または第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出）」を終了することとなる。

【２６２６】

なお上述の通り、図１８０及び図１８１に示した演出例では、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」を、「第１の演出装置（演出表示装置１６００）における表示」として行う場合（図１８１（ｅ１）～（ｉ１））と、「第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出」として行う場合（図１８１（ｅ２）～（ｉ２））とがある。この点、上述した例では、「第１の演出装置（演出表示装置１６００）における表示」が実行開始されるタイミングと、「第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出」が実行開始されるタイミングとを同じ（タイミングｔＧ３ｂ）とすることとしたが、「第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出」については、「第１の演出装置（演出表示装置１６００）における表示」が実行開始されるタイミングｔＧ３ｂよりも前のタイミング（例えば、タイミングｔＧ３ａ）において実行開始するようにしてもよい。

【２６２７】

このような構成によれば、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」の種別や、受付後演出として示唆される期待度（大当り図柄が現れる割合）によって、受付けされてから「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」が出現するまでの時間が異なるようになることから、面白みが付加されるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。特に、「第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出」は、「第２の演出装置を用いた受付後特定演出」などと同様に、受付後演出としても機能するものであることから、これを早いタイミングで実行するようにしたことで、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【２６２８】

ただし、「第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出」が「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として実行されている状況にある場合であっても、図１８１（ｆ２）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示）の少なくとも一部は視認可能であるようにすることが望ましい。

【２６２９】

また、図１８０及び図１８１に示した演出例にあって、図１８０（ｄ）から「Ｄ２（図１８１（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する場合（相対的に期待度の高い受付後演出が実行されていた場合）は、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、「第１の演出装置（演出表示装置１６００）における表示」を行うことはなく、「第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出」を行うこととした。ただしこの場合、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、「第１の演出装置（演出表示装置１６００）における表示（消滅関連表示）」と、「第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出」との両方を行うようにしてもよい。

【２６３０】

このような構成によれば、操作受付がなされた以降、「第１の演出装置（演出表示装置１６００）における表示（消滅関連表示）」と、「第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出」との両方によって一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされるようになり、受付けがなされた状態にあることを好適に示唆することができるようになる。

【２６３１】

このように「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、「第１の演出装置（演出表示装置１６００）における表示（消滅関連表示）」と、「第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出」との両方を実行する場合、消滅関連表示は、一体化摸画像表示ＩＧの少なくとも一部を視認し難くするように表示（優先表示など）され、「第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出」は、一体化摸画像表示ＩＧの少なくとも一部と、消滅関連表示の少なくとも一部とをそれぞれ視認し難くするように実行されることとなる。

【２６３２】
なおこの場合も、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として機能する「第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出」についてはタイミングｔＧ３ａで実行開始するようにし、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として機能する「第１の演出装置（演出表示装置１６００）における表示（消滅関連表示）」についてはタイミングｔＧ３ｂで実行開始するようにしてもよい。
【２６３３】
また、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、「第１の演出装置（演出表示装置１６００）における表示（消滅関連表示）」と、「第４の演出装置（特定装飾部材ＳＤＹ）を用いた演出」との両方を実行する場合、消滅関連表示については、図１８０（ｄ）から「Ｄ１（図１８１（ｅ１）～（ｉ１））」へと演出が進展する場合（相対的に期待度の低い受付後演出が実行される場合）に現れる「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様（消滅関連表示ＳＫ２－１）」とは異なる画像表示として表示されるものとすることが望ましい。
【２６３４】
また、第４の演出装置については、必ずしも動作可能な可動体（特定装飾部材ＳＤＹ）として設けられるものでなくてもよく、要は、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示）の少なくとも一部と正面視で重なる位置にて所定演出を実行可能なもの（例えば、演出表示装置１６００の正面視前方側にて飛翔による演出を実行可能な飛翔体や、演出表示装置１６００の正面視前方側にて設けられる導光板など）であればよい。また、第４の演出装置を用いた演出については、受付期間における受付けに基づいて実行される場合のほか、異なる演出条件が成立した（特定図柄変動において所定のタイミングが到来することなど）ときにも実行されるようにすることが望ましい。
【２６３５】
図１８０及び図１８１を参照しつつ説明した「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」に関する演出例については、第２の受付期間とは異なる受付期間に対しても適用可能である。例えば、第５の受付期間に対して適用した場合にも、図１８０及び図１８１に示したような演出進展がなされることとなる。
【２６３６】
また、図１８０及び図１８１を参照しつつ説明した「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」に関する演出例については、第１の受付期間～第７の受付期間のいずれかに適用するのではなく、それら受付期間のいずれとも異なる第８の受付期間（第８の変動パターン、第８の受付後演出）として用意されるものであってもよい。
【２６３７】
また、上述した各演出例においては、一体化摸画像表示ＩＧ（受付期間の種別によっては、一体化摸画像表示ＩＧ及び前兆演出表示ＺＥＨの両方）が表示されているなかで、受付後演出表示を実行開始させるが、該受付後演出表示については、一体化摸画像表示ＩＧ（受付期間の種別によっては、一体化摸画像表示ＩＧ及び前兆演出表示ＺＥＨの両方）によって視認し難くされるかたちで表示開始されるようにした（図１７５、図１７７、図１７９）。
【２６３８】
ただしこれに代えて、一体化摸画像表示ＩＧ（受付期間の種別によっては、一体化摸画像表示ＩＧ及び前兆演出表示ＺＥＨの両方）が表示されているなかで、受付後演出表示を実行開始させるが、該受付後演出表示を、一体化摸画像表示ＩＧ（受付期間の種別によっては、一体化摸画像表示ＩＧ及び前兆演出表示ＺＥＨの両方）によって視認し難くされることのない態様（優先表示など）で表示開始させるようにしてもよい。
【２６３９】
以下、このような構成を、上記第２の受付期間に関する演出例に対して適用させた場合について記載する。特に言及しない構成については、上述した例（図１６８、図１７６、図１７７）の場合と同様であり、別例についても適宜に適用可能である

【２６４０】
この変形例にかかる第２の受付期間内において遊技者による動作（操作）が受付けされるまでの演出内容については、上述した演出内容（図１７６（ａ）～（ｄ）、図１７７（ｅ））と同じである。例えば、この例においても、図１８２（ｅ２）に示されるように、遊技者による動作が受付けされた時点である当該タイミングｔＧ３ａにおいて、「一体化摸画像表示ＩＧ」や「第２前兆演出表示ＺＥＨ２」が非表示にされないことはもとより、該一体化摸画像表示ＩＧや第２前兆演出表示ＺＥＨ２が視認し難くされることもない。
【２６４１】
また、この変形例においても、相対的に期待度の低い受付後演出が実行される場合と、相対的に期待度の高い受付後演出が実行される場合とがあるが、相対的に期待度の低い受付後演出が実行される場合については、上述した演出内容（図１７７（ｅ１）～（ｉ１））と同じであるから、ここでの説明は割愛する。
【２６４２】
これに対し、この変形例にあって、第２の受付期間に対応する受付後演出として「相対的に期待度の高い受付後演出」が実行される場合は、上述した演出内容（図１７７（ｆ２）～（ｉ２））に代えて、図１８２（ｆ２）～（ｉ２）に示される演出内容が現れるようになっている。
【２６４３】
まず、タイミングｔＧ３ｂにおいては、演出表示装置１６００（第１演出装置）を利用した「第２受付後演出表示」が未だ開始されていない状況下にあるなかで、図１８２（ｆ２）に示されるように、演出表示装置１６００（第１演出装置）にて現れる第２消滅関連表示ＳＫ２が第２態様（第２消滅関連表示ＳＫ２－２）で実行される。次いで、第２消滅関連表示ＳＫ２にかかる表示（一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様）が現れている期間内のタイミングｔＧ３ｃが到来すると、第２の受付期間内で遊技者による動作が受付けされたことに応じた第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出としての「第２受付後演出表示ＵＧ２」が第２態様（第２受付後演出表示ＵＧ２－２）で実行開始される。該受付後演出表示が、期待度（遊技者に対して特典が付与される割合）を示唆するものであることは言うまでもない。該割合は１００％であってもよい。
【２６４４】
ただし、この変形例にかかる第２受付後演出表示ＵＧ２－２は、図１８２（ｇ２）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧや第２前兆演出表示ＺＥＨ２、第２消滅関連表示ＳＫ２などによって視認し難くされることがない。より具体的には、この変形例にかかる第２受付後演出表示ＵＧ２－２は、一体化摸画像表示ＩＧや第２前兆演出表示ＺＥＨ２、第２消滅関連表示ＳＫ２が表示される領域とそれぞれ重なるかたちで表示されており、これら一体化摸画像表示ＩＧや第２前兆演出表示ＺＥＨ２、第２消滅関連表示ＳＫ２を視認し難くする態様で表示（優先表示）されるものとなっている。
【２６４５】
このような構成によれば、第２受付後演出表示ＵＧ２－２これ自体を、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として機能させることができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。なお、この例にかかる第２受付後演出表示ＵＧ２－２であっても、第１演出表示ＴＥ（ここでは、上述した「タイマ演出」に相当）に対しては優先表示されず、第１演出表示ＴＥと重なる部分は視認し難くされるようになっている。
【２６４６】
そしてこの後は、図１８２（ｈ２）に示されるように、まず、一体化摸画像表示ＩＧ及び第２前兆演出表示ＺＥＨ２がそれぞれ非表示にされる。次いで、図１８２（ｉ２）に示されるように、第２消滅関連表示ＳＫ２が非表示にされることとなる。
【２６４７】
図１８２に示した変形例においても、当該第２の受付期間内で遊技者による動作が受付けされなかった場合は、上述した例の場合（図１７７（ｅ３）～（ｈ３））と同様である

。すなわち、遊技者による動作が受付けされなかった場合は、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、第２の受付期間内で遊技者による動作がもし受付けされていたとしたら現れていた態様が出現することとなる。

【２６４８】

なお、図１８２に示した例では、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、第２消滅関連表示ＳＫ２－２及び第２受付後演出表示ＵＧ２－２を表示することとしたが、第２消滅関連表示ＳＫ２－２を表示せず、第２受付後演出表示ＵＧ２－２だけを表示するようにしてもよい。

【２６４９】

図１８２を参照しつつ説明した「受付後演出表示」に関する演出例については、第２の受付期間とは異なる受付期間に対しても適用可能である。例えば、第５の受付期間に対して適用した場合にも、図１８２に示したような演出進展がなされることとなる。

【２６５０】

また、図１８２を参照しつつ説明した「受付後演出表示」に関する演出例については、第１の受付期間～第７の受付期間のいずれかに適用するのではなく、それら受付期間のいずれとも異なる第８の受付期間（第８の変動パターン、第８の受付後演出）として用意されるものであってもよい。

【２６５１】

上述した変形例（図１８０～図１８２）またはその別例においても、受付期間（特定の受付期間）内において遊技者による動作が受付けされた場合、摸画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）が表示されているなかで、該摸画像表示の表示対象領域の少なくとも一部を含む特定領域を用いて、摸画像表示を視認し難くする態様としての「特定の消滅演出表示（例えば、第２消滅関連表示ＳＫ２－２）」を表示可能であり、摸画像表示は、該特定の消滅演出表示（第２消滅関連表示ＳＫ２－２）が表示開始された以降、該特定の消滅演出表示（例えば、第２消滅関連表示ＳＫ２－２）が表示されているなかで非表示にされるようにしている。

【２６５２】

すなわちこの場合、受付けがなされた以降も、摸画像表示としていずれの態様が現れていたのかを確認することが可能とされる。また、摸画像表示が非表示にされるまでの間に特定の消滅演出表示によって該摸画像表示の視認性が低下され、該視認性が低下されているなかで摸画像表示が非表示にされるようになることから、摸画像表示が非表示にされるまでの残り時間が少ないことが示唆されうるようになり、該摸画像表示が非表示にされたときの遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。

【２６５３】

また、上述した変形例（図１８０～図１８２）またはその別例において、上記「特定の消滅演出表示（例えば、第２消滅関連表示ＳＫ２－２）」は、摸画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）が非表示にされた以降の期間においても表示されうるものであり、少なくとも該特定の消滅演出表示（例えば、第２消滅関連表示ＳＫ２－２）が表示されているなかで、受付後演出（例えば、特定装飾部材ＳＤＹを用いた演出や、第２受付後演出表示ＵＧ２－２など）が実行開始されるようにしている。そして、該受付後演出については、特定の消滅演出表示（例えば、第２消滅関連表示ＳＫ２－２）の表示対象領域である上記特定領域の少なくとも一部を用いて表示されるものであるか（図１８２に示した例）、または該特定の消滅演出表示（の少なくとも一部）と正面視で重なる位置にある演出体（図１８１に示した例やその別例など）を利用して実行されるものとして実現されるようにしている。

【２６５４】

このような構成によれば、受付後演出のうち、特定の消滅演出表示（例えば、第２消滅関連表示ＳＫ２－２）と正面視で重なる位置で実行される特定の受付後演出については、特定の消滅演出表示が表示されている位置から注視先を移行させなくても認識可能とされるようになる。すなわちこの場合、特定の消滅演出表示が表示された時点で、特定の受付

後演出の態様を把握するために注視先を変更しなくてもよいことが認識可能とされるようになることから、遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

【２６５５】

上記変形例にかかる特定の受付後演出（例えば、特定装飾部材ＳＤＹを用いた演出や、第２受付後演出表示ＵＧ２－２など）が現れると、遊技者に対して特典が付与される割合が１００％であるようにしてもよい。

【２６５６】

上記変形例にかかる特定の受付後演出（例えば、特定装飾部材ＳＤＹを用いた演出や、第２受付後演出表示ＵＧ２－２など）は、摸画像表示が非表示にされるよりも前から実行開始されるものであり、該摸画像表示を視認し難くするものであるから、摸画像表示が表示されているなかでも受付けがなされた状態にあることを好適に示唆することができるようになる。ただし、上記変形例にかかる特定の受付後演出（例えば、特定装飾部材ＳＤＹを用いた演出や、第２受付後演出表示ＵＧ２－２など）については、摸画像表示が非表示にされた以降において実行開始されるものであってもよい。

【２６５７】

上記変形例にかかる特定の受付後演出（例えば、特定装飾部材ＳＤＹを用いた演出や、第２受付後演出表示ＵＧ２－２など）を発生可能な受付期間とは別に、該特定の受付後演出とは異なる受付後演出を発生可能な受付期間を用意した上で、特定の消滅演出表示（例えば、第２消滅関連表示ＳＫ２－２）は、該異なる受付後演出が実行される場合であっても表示されうるものとしてもよい。異なる受付後演出を発生可能な受付期間は、第１の受付期間、及び第３の受付期間～第７の受付期間のいずれかであってもよい。ただし、受付許容音を途中で終了しない受付期間（第１の受付期間）では、該特定の消滅演出表示（例えば、第２消滅関連表示ＳＫ２－２）が表示されないようにすることが望ましい（別の消滅演出表示は表示されてもよい）

【２６５８】

なお、上述した変形例（図１８０～図１８２）またはその別例においても、受付期間の発生に際して、当該受付期間に対応する受付後演出に関しての受付けが許容される状態になっていること、または該受付けが許容される状態に（間もなく）なることを示唆する受付許容音を可聴にする処理が実行されるようになっており、これによって遊技者が受付けのための動作をし忘れてしまうことを抑制するようにしている。

【２６５９】

また上述の通り、このパチンコ機１では、複数種別の前兆演出表示を用意しているが、上述した変形例（図１８０～図１８２）またはその別例においては、特定の前兆演出表示（第２前兆演出表示ＺＥＨ２）が表示されているなかで遊技者による動作が受付けされた場合、該受付けがなされた以降も特定の前兆演出表示（第２前兆演出表示ＺＥＨ２）を表示するが、該特定の前兆演出表示（第２前兆演出表示ＺＥＨ２）が表示されているなかで該特定の前兆演出表示（第２前兆演出表示ＺＥＨ２）が視認し難くなる態様を出現させる。そして、該態様が出現された後、特定の前兆演出表示（第２前兆演出表示ＺＥＨ２）が視認し難くされているもとで該特定の前兆演出表示を非表示にするようにしている。

【２６６０】

すなわちこの場合、受付けがなされた以降も、前兆演出表示としていずれの態様が現れていたのかを確認可能としつつ、前兆演出表示が非表示にされるまでの間にその視認性を低下させるようにしたことで、受付けが既になされた状態にあることについてもこれを好適に示唆することができるようになる。

【２６６１】

上述した変形例（図１８０～図１８２）またはその別例においては、特定の前兆演出表示（第２前兆演出表示ＺＥＨ２）が視認し難くなる態様は、特定の前兆演出表示（第２前兆演出表示ＺＥＨ２）とは別の画像表示（例えば、第２消滅関連表示ＳＫ２－２や受付後演出表示ＵＧ２－２）であるか、または特定の前兆演出表示（第２前兆演出表示ＺＥＨ２）よりも前方側で行われる演出体における演出であるようになっている。

【２６６２】
また、上述した変形例（図１８０～図１８２）またはその別例において、「特定の前兆演出表示（第２前兆演出表示ＺＥＨ２）を視認し難くする態様」は、特定の前兆演出表示（第２前兆演出表示ＺＥＨ２）だけでなく、特定の前兆演出表示と摸画像表示との両方に正面視で跨るように実行され、それらの両方を視認し難くするものとなっている。該態様については、演出表示装置１６００の全体を視認し難くする態様で行われるものであってもよいが、その場合は、所定の透過率を通して、特定の前兆演出表示や摸画像表示を視認可能とするようにすることが望ましい。
【２６６３】
また、「特定の前兆演出表示（第２前兆演出表示ＺＥＨ２）を視認し難くする態様」については、特定の前兆演出表示これ自体の表示特性にかかる変化（透過率変化など）によって実現されるものであってもよい
【２６６４】
上述した変形例（図１８０～図１８２）またはその別例においても、特定の前兆演出表示（第２前兆演出表示ＺＥＨ２）は、受付期間内に非表示にされるものである。そして、該非表示にされた状態で受付けがなされた場合であっても、「特定の前兆演出表示が視認し難くなる態様（第２消滅関連表示ＳＫ２－２や、受付後演出表示ＵＧ２－２、演出体など）」は実行されるようになっている。
【２６６５】
また、上述した第１の受付期間では、遊技者による動作が受付けされた場合、該受付けがなされたことに基づいて、複数演出（図１７５（ｅ１）～（ｉ１）に示される演出、図１７５（ｅ２）～（ｉ２）に示される演出）のいずれかを出現させるが、それら演出のいずれが出現される場合であっても特定態様（第１消滅関連表示ＳＫ１－１（第１の受付期間に対応する第１消滅関連表示ＳＫ１の第１態様））を出現可能としている。すなわちこの場合、複数演出のいずれが出現した場合であってもそれに併せて特定態様も出現されるようになることから、それらが「特定受付期間内において遊技者による動作が受付けされたことに起因する」共通した演出であることを示唆することができるようになる。
【２６６６】
これに対し、上述した第２の受付期間や、変形例（図１８０～図１８２）またはその別例にかかる第２の受付期間では、遊技者による動作が受付けされた場合、特別条件（大当り当選条件や、確変突入条件など）が満たされているか否かに応じて出現割合（０％や１００％であってもよい）が異なる特別態様（例えば、第２消滅関連表示ＳＫ２－２や、特定装飾部材ＳＤＹを用いた演出、受付後演出表示ＵＧ２－２など）を含めた複数態様のいずれかを出現可能としており、該特別態様が出現すると摸画像表示が視認し難くなるようになっている。このような構成によれば、摸画像表示が非表示にされるまでの間に期待度が示唆される特別態様が現れて、該特別態様によって摸画像表示が視認し難くされるようになることから、遊技者は注視先を変えずとも、摸画像表示から受付後演出（特別態様）へと進展する演出を見逃すことなく楽しむことができるようになる。
【２６６７】
この点、上記特定態様（第１消滅関連表示ＳＫ１－１（第１の受付期間に対応する第１消滅関連表示ＳＫ１の第１態様））が出現したときも、摸画像表示は、該「特定態様」によって視認し難くされるようになっている。このような構成によれば、特典付与にかかる期待度が示唆される上記特別態様によって摸画像表示が視認し難くされる場合（特別受付期間）と、特典付与にかかる期待度が示唆されない上記特定態様によって摸画像表示が視認し難くされる場合（特定受付期間）があるようになることから、「摸画像表示を視認し難くする態様（特定態様、特別態様）」に演出性が持たされるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。
【２６６８】
また、上述の各演出例や各変形例にて例示した受付期間が発生する場合は、該受付期間内で受付けが許容される対象（操作手段の種別など）を示唆する摸画像表示を、該受付期

間が発生するよりも前の前兆演出表示が実行される期間内と、該受付期間内との両方で表示するようにしてもよい。ただしこの場合、前兆演出表示が実行される期間内において表示される摸画像表示は、受付期間内において表示される摸画像表示とは異なる態様とすることとし、受付期間が発生するよりも前に非表示にされるようにすることが望ましい。

【２６６９】

以下、このような態様で摸画像表示が行われる手法を、上記第２の受付期間に対して適用させた場合についての変形例を説明する。すなわち、図１８３（ａ）～（ｆ）及び図１８４（ｇ），（ｈ）は、図１７６に示した「第２の受付期間が発生するときの演出」にかかる変形例であり、図１８４（ｉ）～（ｌ）は、図１７７に示した「第２の受付期間が発生するときの演出」にかかる変形例である。なお、この変形例において、特に言及しない構成については、「第２の受付期間に関する演出例（図１６８、図１７６、図１７７）」にて上述した通りであり、該「第２の受付期間に関する演出例」に対して適用可能な別例に関しても同様に適用可能である。

【２６７０】

いま、変動パターン判定が行われた結果として「第２変動パターン」が選択されたとすると、上記第２の受付期間に対する当該変形例においても、まず、該第２変動パターンに対応する演出判定（予告判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第２変動パターンに応じた演出描写や、第２変動パターンに応じたＢＧＭ再生の音出力など）を開始させる（「図１８３（ａ）に示される状況」）。

【２６７１】

ただし、この変形例では、上述したタイミングｔＧ１よりも前のタイミングｔＧ０が到来したときに、図１８３（ｂ）に示されるように、「先行型前兆演出表示ＳＺＥ」が実行されるようになっている。図１８３（ｂ）に示した例では、「先行型前兆演出表示ＳＺＥ」として、他の演出例（前兆演出表示が実行される期間内で摸画像表示を実行してからこれを一旦非表示とするようなことを行わない通常の演出例）においても用いられる画像表示を実行することとしているが、該「先行型前兆演出表示ＳＺＥ」については、他の演出例（前兆演出表示が実行される期間内で摸画像表示を実行してからこれを一旦非表示とするようなことを行わない通常の演出例）においては出現し得ない画像表示として実行するようにすることが望ましい。

【２６７２】

そして、この変形例では、こうして「先行型前兆演出表示ＳＺＥ」が表示されているなかで、摸画像表示ＴＭＨ（ここでは、一体化摸画像表示）が現れる。すなわち、図１８３（ｃ）に示されるように、この例にかかる摸画像表示ＴＭＨ（ここでは、一体化摸画像表示）は、「先行型前兆演出表示ＳＺＥ」によって少なくとも一部が視認し難くされているなかでその表示が開始されるようになっている。また、この例にかかる摸画像表示ＴＭＨは、一体化摸画像表示として表示されるものではあるものの、ゲージ画像ＧＧや、該ゲージ画像ＧＧの表示対象領域である区画画像ＫＧなどが表示されない画像（受付期間内では表示され得ない態様の摸画像表示）として表示されるものとなっている。

【２６７３】

所定時間が経過すると、図１８３（ｄ）に示されるように、摸画像表示ＴＭＨ（ここでは、一体化摸画像表示）は、「先行型前兆演出表示ＳＺＥ」によって視認し難くされない態様で表示されるようになる。この例では、「先行型前兆演出表示ＳＺＥ」にかかる表示は終了されており、他のエフェクト表示（図中は、炎エフェクト）によって装飾されるかたちで表示されるようになっている。

【２６７４】

ただし、同図１８３（ｃ），（ｄ）などに示されるように、「先行型前兆演出表示ＳＺＥ」が表示されているなかで現れる当該摸画像表示ＴＭＨ（ここでは、一体化摸画像表示）については、受付期間内で表示されうる摸画像表示としての態様（図１４４（ａ）～（ｄ））のいずれとも異なる態様をもって表示されるものとなっている。これにより、摸画像表示ＴＭＨを比較的長い時間にわたって表示するようにしつつも、受付期間が未だ発生

していない状態にあることを示唆することができるようになり、
【２６７５】
また後述するが、当該摸画像表示ＴＭＨ（ここでは、一体化摸画像表示）が出現した場合には、これに対応する受付期間内において、上記複数態様（図１４４（ａ）～（ｄ））のうち期待度の高い態様（例えば、図１４４（ｄ））で摸画像表示が表示されるようになっている。これにより、「先行型前兆演出表示ＳＺＥ」が表示されたときの遊技興趣の向上を図ることができるようになる。なお、摸画像表示として表示されうる態様としては、必ずしも上記４つの態様（図１４４（ａ）～（ｄ））でなくてもよく、例えば、２つの態様があるだけであってもよい。
【２６７６】
そして、この変形例では、タイミングｔＧ１が到来すると、図１８３（ｅ）に示されるように、「通常型前兆演出表示ＴＺＥ」が実行開始され、該「通常型前兆演出表示ＴＺＥ」によって摸画像表示ＴＭＨの一部が視認し難くされるようになる（例えば、優先表示）。次いで、図１８３（ｆ）に示されるように、「通常型前兆演出表示ＴＺＥ」は、摸画像表示ＴＭＨの全体を視認し難くする態様で表示されるようになり、こうして「通常型前兆演出表示ＴＺＥ」が表示されているなかで、摸画像表示ＴＭＨが非表示とされることとなる。
【２６７７】
そしてこの後、タイミングｔＧ２が到来すると、図１８４（ｇ）に示されるように、摸画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）が、上記複数態様（図１４４（ａ）～（ｄ））のうちの期待度の高い態様をもって表示開始される。こうして受付期間内で表示されうる摸画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）が表示開始される時点では、「通常型前兆演出表示ＴＺＥ」によってその一部が視認し難くされるようになっている。
【２６７８】
そして、こうして「通常型前兆演出表示ＴＺＥ」と「摸画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）」とが表示されているなかで、図１８４（ｈ）に示されるように、第２の受付期間が発生することとなる（タイミングｔＧ３）。
【２６７９】
なおここでは、説明の便宜上、第２演出装置（サブ液晶１６１０）についての図示を割愛しているが、この変形例においても、該第２演出装置（サブ液晶１６１０）を利用した「第２受付後特定演出」や「前兆演出」は、上述した例の場合（図１７６、図１７７）と同様に実行されるようになっている。また、第３演出装置（スピーカ）を利用した演出（受付許容音、第２受付後出力音など）についても、上述した例の場合（図１７６、図１７７）と同様に実行されるようになっている。
【２６８０】
また、この変形例では、第２の受付期間内のタイミングｔＧ３ａにおいて遊技者による動作が受付けされた場合も、上述した例の場合（図１７６、図１７７）と同様、該受付けに基づいて、第２の受付期間が終了されるとともに、該第２の受付期間に対応する受付後演出（第２受付後演出）が実行開始されることとなる。
【２６８１】
また、この変形例においても、相対的に期待度の低い受付後演出が実行される場合と、相対的に期待度の高い受付後演出が実行される場合とがあるが、相対的に期待度の低い受付後演出が実行される場合については、上述した演出内容（図１７７（ｅ１）～（ｉ１））と同じであるから、ここでの説明は割愛する。
【２６８２】
これに対し、この変形例にあって、第２の受付期間に対応する受付後演出として「相対的に期待度の高い受付後演出」が実行される場合は、上述した演出内容（図１７７（ｆ２）～（ｉ２））に代えて、図１８４（ｉ）～（ｌ）に示される演出内容が現れるようになっている。
【２６８３】

まず、この例においても、図１８４（ｉ）に示されるように、遊技者による動作が受付けされた時点であるタイミングｔＧ３ａにおいては、「通常型前兆演出表示ＴＺＥ」や「摸画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）」が非表示にされないことはもとより、該「通常型前兆演出表示ＴＺＥ」や「摸画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）」が視認し難くされることもない。

【２６８４】

ただしこの例では、こうして受付けがなされた時点や、それ以降においても、「摸画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）」が表示されている間は、摸画像表示としての動的表示を継続するようになっている。また、ゲージ画像ＧＧについてもその表示面積を時間経過に応じて減少するようになっている。

【２６８５】

タイミングｔＧ３ｂにおいては、演出表示装置１６００（第１演出装置）を利用した「第２受付後演出表示」が未だ開始されていない状況下にあるなかで、図１８４（ｊ）に示されるように、演出表示装置１６００（第１演出装置）にて現れる第２消滅関連表示ＳＫ２が第２態様（第２消滅関連表示ＳＫ２－２）で実行される。ただしここでは、受付けがなされた時点（図１８４（ｉ））で、ゲージ画像ＧＧがどれだけの表示面積を有していたとしても、タイミングｔＧ３ｂが到来するときには、その表示面積が「０」にされるようにしている。このような構成によれば、時間経過に対して一定の法則（例えば、時間経過に対して減少する表示面積量が比例関係にあるなど）のもとで表示面積を減少させてきたゲージ画像ＧＧが、それまでの法則を無視して、突然に表示面積を大きく減少させることとなり、これによって「不意打ちで残り時間が「０」にされたが、受付けに関しては運よく間に合わせることができた」と思わせることができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【２６８６】

そして、こうして第２消滅関連表示ＳＫ２－２にかかる表示（一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様）が現れている期間内のタイミングｔＧ３ｃが到来すると、第２の受付期間内で遊技者による動作が受付けされたことに応じた第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出としての「第２受付後演出表示ＵＧ２」が第２態様（第２受付後演出表示ＵＧ２－２）で実行開始される。該受付後演出表示が、期待度（遊技者に対して特典が付与される割合）を示唆するものであることは言うまでもない。該割合は１００％であってもよい。

【２６８７】

なお、この変形例にかかる第２受付後演出表示ＵＧ２－２は、図１８４（ｋ）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧや第２前兆演出表示ＺＥＨ２、第２消滅関連表示ＳＫ２－２などによって視認し難くされるものとなっているが、図１８２を参照しつつ上述した態様で表示されるものであってもよい。

【２６８８】

そしてこの後は、まず、一体化摸画像表示ＩＧと第２前兆演出表示ＺＥＨ２とがそれぞれ非表示とされる（図１８４（ｌ））。次いで、図示は割愛するが、第２消滅関連表示ＳＫ２－２が非表示とされるようになり、これによって第２受付後演出表示ＵＧ２－２が視認良好とされているもとで表示されるようになる。

【２６８９】

上述の通り、このパチンコ機１では、受付期間が発生することを示唆する前兆演出表示として、複数の前兆演出表示を用意している。この点、上述した変形例（図１８３、図１８４）では、複数の前兆演出表示のうち特定の前兆演出表示（図１８３（ｂ）～（ｆ）及び図１８４（ｇ））が行われる場合、受付対象に関連した摸画像表示を、受付期間が発生するよりも前の前兆期間内（摸画像表示ＴＭＨ）と、受付期間内（摸画像表示ＩＧ）との両方で表示することとしている。

【２６９０】

特に、この変形例では、摸画像表示（摸画像表示ＴＭＨ）を前兆期間で表示した後には

、該前兆期間内でこれを非表示にすることとしている。そして、前兆期間内においてのみ表示され（て非表示にされ）る摸画像表示ＴＭＨについては、受付期間内において表示可能とされる摸画像表示ＩＧとは異なる態様とされていることから、受付期間が発生するよりも前の期間にあるときから操作に関連した演出性の向上を図ることが期待されるようになる。

【２６９１】

また、この変形例においても、受付期間内で受付けされた場合、該受付けされたことに基づいて、摸画像表示ＩＧを非表示にするものとなっているが（図１８４（ｌ））、該摸画像表示ＩＧが非表示にされるまでの間に「摸画像表示を視認し難くする特定の態様（第２消滅関連表示ＳＫ２－２）」を出現可能としている（図１８４（ｊ），（ｋ））。ただし、該「摸画像表示を視認し難くする特定の態様（第２消滅関連表示ＳＫ２－２）」については、前兆期間（特定の前兆演出表示）内で表示される摸画像表示ＴＭＨが非表示にされるときに該非表示にされるまでの間に出現することがないようにしている。

【２６９２】

このような構成によれば、前兆期間（特定の前兆演出表示）内では、受付期間に対応して出現する「摸画像表示を視認し難くする特定の態様（第２消滅関連表示ＳＫ２－２）」が現れることなく摸画像表示ＴＭＨが非表示にされるようになる。したがって、前兆期間（特定の前兆演出表示）内で摸画像表示ＴＭＨを表示したにもかかわらず、受付期間が発生するよりも前にこれを非表示にする場合であっても、遊技者の知らないうちに受付期間が終了してしまったとの誤解を生じ難くさせることができるようになる。

【２６９３】

なお上述の通り、このパチンコ機１では、受付けに応じて出現可能とされる「摸画像表示を視認し難くする態様」を、上記「摸画像表示を視認し難くする特定の態様（第２消滅関連表示ＳＫ２－２）」を含めて複数用意することとしている。この点、上記変形例（図１８３、図１８４）では、それら態様のいずれも、前兆期間内で表示される摸画像表示ＴＭＨが非表示にされるのに合わせて出現されることがないようになっている。上記変形例では、受付けに応じた「摸画像表示を視認し難くする態様」として用意されている複数態様のいずれとも異なる態様（通常型前兆演出表示ＴＺＥ）を、前兆期間内で摸画像表示ＴＭＨが非表示にされるまでの間に「摸画像表示を視認し難くする態様」として機能させることとしている。すなわちこの場合、前兆期間専用の「摸画像表示を視認し難くする態様」として認識されるようになることから、前兆期間内で「摸画像表示を視認し難くする態様」を出現させたとしても、遊技者の知らないうちに受付期間が終了してしまったとの誤解を生じ難くさせることができるようになる。

【２６９４】

また、上記変形例では、前兆期間内で摸画像表示ＴＭＨが非表示にされるまでの間に、「摸画像表示を視認し難くする態様」として「通常型前兆演出表示ＴＺＥ」を表示することとし、受付期間内で受付けされたときには摸画像表示ＩＧが非表示にされるまでの間に、「摸画像表示を視認し難くする態様」として「第２消滅関連表示ＳＫ２－２」を表示することとした。この点、「通常型前兆演出表示ＴＺＥ」が表示されてから非表示とされるまでの期間については、「第２消滅関連表示ＳＫ２－２」が表示されてから非表示とされるまでの期間よりも長くするようにすることが、遊技興趣の向上を図る上で望ましい。

【２６９５】

前兆期間内で摸画像表示ＴＭＨが表示された場合、該摸画像表示ＴＭＨが非表示とされた後にこれに対応して発生する受付期間では、摸画像表示ＴＭＨが示唆していた種別の受付対象（操作手段）に対して受付け（受付期間に対応する受付後演出に関する受付け）が許容され、摸画像表示ＴＭＨが示唆していた種別の受付対象（操作手段）とは異なる受付対象（操作手段）に対して受付け（受付期間に対応する受付後演出に関する受付け）が許容されることはないようにすることが望ましい。すなわち、上記変形例（図１８３、図１８４）の場合は、前兆期間内で表示される摸画像表示摸画像表示ＴＭＨは、受付対象として操作ボタン４１０を示唆するものであるから、これに対応する受付期間内において該操

作ボタン４１０とは異なる受付対象（刀装飾体５００１）に対して受付け（受付期間に対応する受付後演出に関する受付け）が許容されることはない。

【２６９６】

また上述の通り、このパチンコ機１では、受付後演出に関する受付対象として「操作ボタン４１０」及び「刀装飾体５００１」を備えている。この点、「摸画像表示を表示した後に前兆期間内で該摸画像表示を非表示にする」といった態様で演出が実行された場合は、「操作ボタン４１０」及び「刀装飾体５００１」のうち、受付対象とされたときに大当り図柄が現れる割合が高い側が受付対象とされるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、「操作ボタン４１０」及び「刀装飾体５００１」のうち、受付対象とされたときに大当り図柄が現れる割合が低い側の受付対象は、これに対応する受付期間が発生するのに先立って、「摸画像表示を表示した後に前兆期間内で該摸画像表示を非表示にする」といった態様で演出が実行されることがないようにされることとなる。

【２６９７】

図１８３及び図１８４を参照して上述した変形例のうち、このような「前兆演出に関する演出態様」については、上記複数の受付期間のうち第２の受付期間とは異なる受付期間やそれらの別例に対しても適用可能である。また、該「前兆演出に関する演出態様」については、第１の受付期間～第７の受付期間のいずれかに適用するのではなく、それら受付期間のいずれとも異なる第８の受付期間（第８の変動パターン、第８の受付後演出）として用意されるものであってもよい。

【２６９８】

また、図１８３及び図１８４を参照して上述した変形例のうち、このような「前兆演出に関する演出態様」については、図１８０～図１８２を参照しつつ例示した変形例や、それらの別例に対しても適用可能である。

【２６９９】

また上述の通り、パチンコ機１では、受付期間内において特定画像（ゲージ画像ＧＧ）の表示面積を時間経過に応じて減少させる残り時間示唆表示（区画画像ＫＧなども含めた表示）を表示可能である。この点、上述した変形例（図１８３及び図１８４）にあって、残り時間示唆表示は、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて演出が進行された以降も表示されうるようになっており、該演出が進行されるなかでも上記特定画像（ゲージ画像ＧＧ）の表示面積は減少されうるようにしていることから、受付けがなされた以降も「受付けがなされた状態にあるのか」を認識し難くして緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【２７００】

また、図１８３及び図１８４を参照して上述した変形例では、残り時間示唆表示として、表示画面（演出表示装置１６００）内において特定の区画領域（区画画像ＫＧ）を表示するとともに、該特定の区画領域（区画画像ＫＧ）内において特定画像（ゲージ画像ＧＧ）の表示面積が減少される描写を行うこととしている。そして、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて演出が進行された以降は、特定画像（ゲージ画像ＧＧ）だけでなく、特定の区画領域（区画画像ＫＧ）についても表示が継続されるようにしている。このような構成によれば、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて演出が進行された以降も、特定の区画領域（区画画像ＫＧ）が表示されることから、特定画像（ゲージ画像ＧＧ）の表示面積が減少したのか否かを判断し易くすることができるようになる。

【２７０１】

なお、「遊技者による動作が受付けされたことに基づいて演出が進行された以降、特定画像（ゲージ画像ＧＧ）の表示面積が減少される」とは、例えば、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて演出が進行された時点では、ゲージ画像ＧＧとして所定の表示面積が残されていたものが、それよりも後の時点において０（非表示）の表示面積にされる場合も含む意味である（図１８４（ｊ））。ただしこの場合、ゲージ画像ＧＧの表示面積が０にされる時点において特定の区画領域（区画画像ＫＧ）は未だ表示されていることが求められることとなり、該特定の区画領域（区画画像ＫＧ）は、ゲージ画像ＧＧの表示

面積が０にされたタイミングよりも後に、非表示にされることとなる。
【２７０２】
また、図１８３及び図１８４を参照して上述した変形例では、遊技者による動作が受付けされると、該受付けされたことに基づいて残り時間示唆表示（ゲージ画像ＧＧ、区画画像ＫＧなど）を非表示にするが、該残り時間示唆表示を非表示にするの先立って、受付けされた時点でゲージ画像ＧＧの表示面積がどれだけ残されていたかにかかわらず、特定の区画領域（区画画像ＫＧ）内において表示面積が特定値（予め定められた値）とされた特定画像が表示されるか、または特定の区画領域（区画画像ＫＧ）とゲージ画像ＧＧとのうち特定の区画領域（区画画像ＫＧ）だけが表示（ゲージ画像ＧＧの表示面積が０に減少）されるようにする、といったものとして実現することとした。すなわちこの場合、時間経過に対して一定の法則（例えば、時間経過に対して減少する表示面積量が比例関係にあるなど）のもとで表示面積を減少させてきたゲージ画像ＧＧが、それまでの法則を無視して、突然に表示面積を大きく減少させることとなり、これによって「不意打ちで残り時間が「０」にされたが、受付けに関しては運よく間に合わせることができた」と思わせることができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。
【２７０３】
また、図１８３及び図１８４を参照して上述した変形例では、遊技者による動作が受付けされた時点（受付けに応じた演出の進行が開始された時点）では、受付けされるよりも前から実行されている「ゲージ画像ＧＧの表示面積が減少される描写」が終了されず継続されるようになっている。そしてこの後、所定タイミングが到来したときに、特定の区画領域（区画画像ＫＧ）内において表示面積が特定値とされた特定画像（ゲージ画像ＧＧ）が表示されるか、特定の区画領域（区画画像ＫＧ）と特定画像（ゲージ画像ＧＧ）とのうち特定の区画領域（区画画像ＫＧ）だけが表示（表示面積が０に減少）されるようにすることとしている。
【２７０４】
すなわちこの場合、受付けに応じた演出の進行が開始されるタイミング（例えば、タイミングｔＧ３ａ）では、特定画像（ゲージ画像ＧＧ）の表示面積を大幅に減少させず、それまでの描画が継続されるようになることから、受付けがなされた以降も「受付けがなされた状態にあるのか」を認識し難くして緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。また、受付けに応じた演出の進行が開始されたタイミング（例えば、タイミングｔＧ３ａ）よりも後のタイミング（例えば、タイミングｔＧ３ｂ）で、特定画像（ゲージ画像ＧＧなど）の表示面積を大幅に減少させる描写を行うようにしたことから、受付けが有効期間（受付期間）内のギリギリで間に合ったかのように見せることが可能であり、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。
【２７０５】
また、図１８４に示されるように、摸画像表示は、受付けされる前と、受付された後とのいずれの期間内においても所定の動的範囲内で動的表示されるようになっている。この点、受付けされてから所定時間が経過したタイミングｔＧ３ｂが到来したときには受付けされた時点で摸画像表示がいずれの動的位置にあったとしても、受付けされた後には、特定の動的位置で静止している態様で摸画像表示が表示されるようにしている（図１８４（ｊ）に示される例では、タイミングｔＧ３ｂが到来すると、それまでのボタン位置にかかわらず、ボタン位置が最も高い位置にあるように描写される）。しかも、図１８４（ｊ）に示される例では、タイミングｔＧ３ｂ以降、摸画像表示が動的表示されることはなく、表示されている位置にて停止表示されるようにしている。これにより、上述した作用効果がより好適に得られるようになる。
【２７０６】
図１８３及び図１８４を参照して上述した変形例のうち、このような「受付けがなされた以降のゲージ画像ＧＧや区画画像ＫＧの描写（図１８４（ｉ）～（ｋ））」や、「摸画像表示にかかる動的表示、静止表示」については、上記複数の受付期間のうち第２の受付期間とは異なる受付期間やそれらの別例に対しても適用可能である。また、「受付けがな

された以降のゲージ画像ＧＧや区画画像ＫＧの描写（図１８４（ｉ）～（ｋ））」については、第１の受付期間～第７の受付期間のいずれかに適用するのではなく、それら受付期間のいずれとも異なる第８の受付期間（第８の変動パターン、第８の受付後演出）として用意されるものであってもよい。

【２７０７】

また、「受付けがなされた以降のゲージ画像ＧＧや区画画像ＫＧの描写（図１８４（ｉ）～（ｋ））」や「摸画像表示にかかる動的表示、静止表示」を、第１の受付期間～第７の受付期間のうちの１つに適用させる場合（いずれの受付期間でもよい）、該適用させた受付期間とは異なる受付期間に対しては適用しないようにすることが望ましい。このような構成によれば、受付けがなされた以降、ゲージ画像ＧＧが大きく減少する描写が現れる場合（図１８４（ｊ））と、該描写が現れない場合とがあるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【２７０８】

「受付けがなされた以降のゲージ画像ＧＧや区画画像ＫＧの描写（図１８４（ｉ）～（ｋ））」や「摸画像表示にかかる動的表示、静止表示」が適用されない受付期間においても、受付けがなされた以降、ゲージ画像ＧＧの表示面積を減少させる描写や、動的表示これ自体は行うようにすることが望ましい。すなわちこの場合、ゲージ画像ＧＧの表示面積を、それまでの法則を無視して大きく減少させる描写が行われない点、及び静止表示が行われない点で異なるだけとされるようになる。

【２７０９】

上述した各演出例や別例、及びそれらの変形例にあっては、それぞれ異なる条件で発生しうる複数の受付期間（例えば、第１の受付期間～第７の受付期間など）が用意されている。この点、複数の受付期間のうち所定の受付期間（例えば、第１の受付期間、第３の受付期間、第５の受付期間など）については、該所定の受付期間が発生した図柄変動が終了され、次の図柄変動が実行開始された以降も継続されうるもの（複数変動に跨って発生しうるもの）とするようにし、複数の受付期間のうち特定の受付期間（例えば、第２の受付期間、第４の受付期間、第７の受付期間など）については、該特定の受付期間が発生した図柄変動が終了された以降にまで継続されることはなく該図柄変動が終了されるよりも前に終了されるものとするようにしてもよい。すなわちこの場合、受付対象に関連した摸画像表示については、所定の受付期間と特定の受付期間とのいずれにおいても表示され、所定の受付期間内において遊技者による動作が受付けされた場合と、特定の受付期間内において遊技者による動作が受付けされた場合とのいずれにおいても、該受付けがなされた時点で摸画像表示が非表示にされず、摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示など）が現れるようになる。これにより、「受付けがなされた以降も、摸画像表示としていずれの態様が現れていたのかを確認可能としつつ、受付期間が終了した状態にあることを示唆することができる」といった作用効果を、所定の受付期間及び特定の受付期間のいずれであったとしても好適に得ることができるようになる。

【２７１０】

また、「所定の受付期間」を、例えば、第１の受付期間、第３の受付期間、第５の受付期間とし、「特定の受付期間」を、例えば、第２の受付期間、第４の受付期間、第７の受付期間とした場合、摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示）は、複数変動に跨って維持されうる「所定の受付期間」で受付けがなされたときと、複数変動に跨らない「特定の受付期間」で受付けがなされたときとで異なる態様として実行されることとなる。すなわちこの場合、「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示など）」の種別を基に、実行中にある図柄変動内で受付期間が終了されるのか否かを把握することができるようになることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【２７１１】

また、複数変動に跨るかたちで発生しうる「所定の受付期間」と、複数変動に跨らない「特定の受付期間」とのいずれにおいても、受付対象を摸した摸画像表示が表示されるが、該摸画像表示については、「所定の受付期間」と「特定の受付期間」とで異なる態様（

表示にかかる大きさや、位置など）で表示するようにしてもよい。例えば、複数変動に跨らない「特定の受付期間」では、上述した通りの態様で摸画像表示が表示（予め定められた位置でのみ表示）されるとするとき、複数変動に跨るかたちで発生しうる「所定の受付期間」では、摸画像表示これ自体の表示位置が変化するように表示（移動表示）されるようにすることが望ましい。このような構成によれば、複数変動に跨るかたちで「所定の受付期間」が発生する場合であっても、遊技者に対して早く受付けがなされるように促すことができるようになる。

【２７１２】

また、複数変動に跨らない「受付期間」では、操作ボタン４１０が受付対象として用いられる場合と刀装飾体５００１が受付対象として用いられる場合とがあるのに対し、複数変動に跨るかたちで発生しうる「受付期間」では、操作ボタン４１０が受付対象として用いられる場合はあるが、刀装飾体５００１が受付対象として用いられる場合はないようにすることが望ましい。

【２７１３】

複数変動に跨るかたちで発生しうる「受付期間」においても、該「受付期間」が発生するのに先立って、前兆演出表示が実行可能とされるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、「前兆演出表示」が実行されている間に図柄変動が終了され、該図柄変動が終了された以降に「前兆演出表示」に対応する受付期間が発生する場合があるようになることから、図柄変動が終了した以降の遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

【２７１４】

複数変動に跨るかたちで発生しうる「受付期間（例えば、第１の受付期間、第３の受付期間、第５の受付期間など）」においても、上述した通り、受付けがなされた後、「摸画像表示を視認し難くする態様（消滅関連表示など）」が現れる。この「摸画像表示を視認し難くする態様（消滅関連表示など）」は、所定時間を要して実行されるものであるが、これが実行されている間に図柄変動が停止された場合であっても、該「摸画像表示を視認し難くする態様（消滅関連表示など）」は途中終了されず継続されるようにすることが望ましい。

【２７１５】

複数変動に跨るかたちで発生しうる「受付期間（例えば、第１の受付期間、第３の受付期間、第５の受付期間など）」に対応して実行される「前兆演出表示」と、「摸画像表示を視認し難くする態様（消滅関連表示など）」については、実行状態にあった図柄変動が停止してから次の図柄変動が実行開始されるまでの時間（実行状態にあった図柄変動が停止してから保留が消化されるまでに要する時間）よりも短い時間でその実行期間（前兆演出表示が表示されてから非表示にされるまでの時間、摸画像表示を視認し難くする態様が現れてから終了されるまでの時間）が終了されるようにすることが望ましい。

【２７１６】

上述の通り、複数変動に跨るかたちで発生しうる「受付期間（例えば、第１の受付期間、第３の受付期間、第５の受付期間など）」では、これに対応する「前兆演出表示」と「消滅関連表示」とがそれぞれ表示されうる。この点、「前兆演出表示」が表示された図柄変動が終了するよりも前に「消滅関連表示」が表示される場合には、「前兆演出表示」が表示された領域と同じ領域（重なる領域）の少なくとも一部を利用するかたちで「消滅関連表示」を表示するようにし、「前兆演出表示」が表示された図柄変動が終了した以降（保留が消化されて次の図柄変動が実行開始された以降など）に「消滅関連表示」が表示される場合には、「前兆演出表示」が表示された領域と異なる領域のみを利用するかたちで「消滅関連表示」を表示するようにすることが望ましい。このような構成によれば、受付後演出に注視しつつもこれが複数変動に跨って実行されるものであることを容易に認識することができるようになる。

【２７１７】

また上述の通り、摸画像表示として期待度の異なる複数態様（図１４４（ａ）～（ｄ））が用意されており、複数変動に跨らない「受付期間（例えば、第２の受付期間、第４の

受付期間、第７の受付期間）」では、摸画像表示が、それら態様のいずれかとして表示されるようになっている。ただし、複数変動に跨るかたちで発生しうる「受付期間（例えば、第１の受付期間、第３の受付期間、第５の受付期間など）」では、複数態様のうち特定態様（例えば、図１４４（ａ））の摸画像表示しか表示されないようにすることが望ましい。ただし、複数変動に跨らない「受付期間（例えば、第２の受付期間、第４の受付期間、第７の受付期間）」と、複数変動に跨るかたちで発生しうる「受付期間（例えば、第１の受付期間、第３の受付期間、第５の受付期間など）」とのいずれにおいても、受付けされた以降、摸画像表示の動的表示が継続されるようにすることが望ましい。

【２７１８】

また上述の通り、パチンコ機１では、遊技条件（遊技領域に対して遊技球が打ち出されたときの賞球の得られやすさなど）が異なる複数の遊技状態（第１の遊技状態及び第２の遊技状態）を発生可能としている。この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、遊技者による動作が受付けされたときに受付後演出を実行可能な「受付期間」は、上記第１の遊技状態及び上記第２の遊技状態のいずれにおいても発生しうるものとなっている。またさらに、このような「受付期間」内において遊技者による動作が受付けされた場合は、該「受付期間」が第１の遊技状態及び第２の遊技状態のいずれにおいて発生したものであったとしても、受付けされた以降、摸画像表示が表示されているなかで「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示など）」を出現させ、その後、該「摸画像表示が視認し難くなる態様（消滅関連表示など）」が現れているなかで摸画像表示を非表示にするようにしている。

【２７１９】

すなわちこの場合、「受付けがなされた以降も、摸画像表示としていずれの態様が現れていたのかを確認可能としつつ、受付期間が終了した状態にあることを示唆することができる」といった作用効果が、第１の遊技状態及び前記第２の遊技状態のいずれで発生した受付期間内で受付けがなされた場合であっても得られるようになる。

【２７２０】

なお、「第１の遊技状態」とは、例えば、通常遊技状態（低確率・非時短）に相当するものであり、「第２の遊技状態」とは、大当り判定の結果に基づいて発生（状態移行）しうる「該通常遊技状態とは異なる遊技状態」に相当するものである。通常遊技状態とは異なる遊技状態であれば、いずれの遊技状態であってもよい。

【２７２１】

この点、上述した各演出例や別例、及びそれらの変形例において例示した複数の受付期間（第１の受付期間～第７の受付期間など）を用いてさらに説明すると、例えば、複数の受付期間のうち予め定められた種別の受付期間（例えば、第１の受付期間、第４の受付期間、第６の受付期間、及び第７の受付期間などであるが、必ずしもそれらの全てを備えなくてもよい）は、第１の遊技状態及び第２の遊技状態のうち第１の遊技状態においてのみ発生可能であるように設定したとする。これに対し、複数の受付期間のうち第３の受付期間は、第１の遊技状態及び第２の遊技状態のうち第２の遊技状態においてのみ発生可能とされるように設定したとする。このような構成であっても、受付対象に関連した摸画像表示は、予め定められた種別の受付期間（第１の遊技状態）と、第３の受付期間（第２の遊技状態）とのいずれにおいても表示される。ただし、第１の遊技状態（第１受付期間で受付けされた場合）では、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として、第２の遊技状態（第２受付期間で受付けされた場合）においては出現し得ない特定態様（第４消滅関連表示ＳＫ４、第７消滅関連表示などであるが、必ずしもそれらの全てを備えなくてもよい）が現れうるようになっている。

【２７２２】

このような構成によれば、受付後演出の種別を確認せずとも、「摸画像表示が視認し難くなる態様」としていずれの態様が現れたかを確認するだけで、第１の遊技状態及び第２の遊技状態のいずれに制御されている状態にあるのかを把握することができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【２７２３】
なお、図１８１及び図１８２に示した変形例における「摸画像表示が視認し難くなる態様」についても、第１の遊技状態（第１受付期間で受付けされた場合）にあるときにしか出現し得ない「摸画像表示が視認し難くなる態様」として設定することとしてもよい。すなわちこの場合、遊技者に最も不利な状態（通常遊技状態）にあるときの遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。
【２７２４】
また、上記構成によれば、第２の遊技状態（第３の受付期間で受付けされた場合）においては、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として第１消滅関連表示が実行されることとなるが、該第１消滅関連表示は、第１の遊技状態（第１の受付期間で受付けされた場合）においても出現されうるものである。すなわちこの場合、第２の遊技状態に制御されている状態にある可能性が示されるに留まるようになることから、緊張感を好適に維持することができるようになる。また、第１の遊技状態に制御されている場合であっても、第１消滅関連表示が現れたときには、第２の遊技状態に制御されている状態にある可能性を遊技者に対し意識付けさせることができるようになることから、遊技興趣を好適に維持することができるようになる。
【２７２５】
第２の受付期間及び第５の受付期間は、第１の遊技状態と第２の遊技状態とのいずれにおいても発生しうる受付期間として用意されるものであってもよいし、第１の遊技状態と第２の遊技状態とのうち第１の遊技状態においてのみ発生しうるものであってもよい。
【２７２６】
また上述の通り、第１の遊技状態において発生した受付期間においては、摸画像表示は、複数態様（図１４４（ａ）～（ｄ））のいずれかで表示されるようになっている。この点、第２の遊技状態において発生した受付期間においては、複数態様のうち特定態様（例えば、期待度の低い態様である図１４４（ａ））の摸画像表示しか表示されないようにすることが望ましい。このような構成によれば、摸画像表示として期待度の低い態様（図１４４（ａ））が現れた場合であっても、第２の遊技状態に制御されている状態にある可能性を遊技者に対し意識付けさせることができるようになることから、遊技興趣を好適に維持することができるようになる。
【２７２７】
第１の遊技状態では、受付期間内において遊技者による動作が受付けされなかった場合、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として、受付けされた場合と同じ態様を出現させる場合（例えば、第２の受付期間、第４の受付期間、第５の受付期間、第７の受付期間など）と、受付けされた場合とは異なる態様を出現させる場合（例えば、第１の受付期間など）とがあるようにしたが、第２の遊技状態（第３の受付期間）では、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として、受付けされた場合と同じ態様を必ず出現させるようにするか、または受付けされた場合とは異なる態様を必ず出現させるようにすることが望ましい。このような構成によれば、第１の遊技状態において動作が受付けされなかった場合、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として、受付けがあったときと同じ態様が現れるかに応じて、第２の遊技状態が発生している可能性を意識付けさせることができるようになる。
【２７２８】
第２の遊技状態で発生する受付期間（第３の受付期間）を、「該期間内で受付けされなかったとしても、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として、受付けされた場合と同じ態様を必ず出現させるもの」として発生させる場合、該受付期間（第３の受付期間）については、第１の遊技状態において発生する「受付けされなかったとしても、「摸画像表示が視認し難くなる態様」として、受付けされた場合と同じ態様を必ず出現させる受付期間」のいずれよりも受付期間としての有効時間（設定時間）が長いようにすることが望ましい。
【２７２９】
第１の遊技状態及び第２の遊技状態のいずれにおいても、受付期間の発生前にはこれに

対応する前兆演出表示が実行されることとなる。この点、第１の遊技状態では、第２の遊技状態では発生し得ない特定の前兆演出表示（第２前兆演出表示、第５前兆演出表示、第７前兆演出表示など）が実行されるようにすることが望ましい。

【２７３０】

［特殊な受付期間］

図１１８を参照して説明した通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、始動入賞（保留消化）に応じた大当り判定の結果に基づいて複数の変動パターンのいずれを実行するかについての変動パターン判定を実行可能としている。そして、該変動パターン判定が行われた結果として一の変動パターンが選択されると、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、該選択された変動パターンに対応して用意されている複数の期待演出（予告演出など）のうちいずれの期待演出（予告演出など）を選択的に出現させるかについての演出判定（予告判定など）を実行可能としている。なお、この演出判定の結果によっては、上記選択された変動パターンに対応して用意されている複数の期待演出（予告演出など）の全てが順次実行されることとなる場合もありうるし、複数の期待演出（予告演出など）のいずれもが実行されないこととなる場合もありうる。

【２７３１】

そして上述の通り、こうした演出判定（変動パターン判定、予告判定など）が行われると、該演出判定の結果に応じた演出内容を上記演出表示装置１６００に表示させる制御を行うことで、大当り判定の結果に応じた装飾図柄による変動演出がその背景描写（背景予告）や可動体動作（役物演出）などにかかる期待演出（予告演出）とともに実行されることとなる。そしてこの結果、装飾図柄による変動演出が、その背景描写や可動体動作などにかかる期待演出とともに実行された結果、大当り図柄で停止表示されると、遊技者に対して特典としての大当り遊技や高確率遊技状態への移行が実行可能とされるようになる。

【２７３２】

このような構成では、上記装飾図柄による変動演出が「大当り判定の結果として大当りが得られているか否かを示す機能」をもった演出として供されることとなり、その背景描写や可動体動作などにかかる期待演出が「大当りが得られていることについての期待度、すなわち割合（０％や１００％を含む）を示唆する機能」をもった演出として供されることとなる。すなわち、遊技者は、これらの演出を通じて遊技を楽しむこととなる。

【２７３３】

例えば、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上記変動パターン判定が行われた結果としてＳＰリーチ（背景変更を伴うリーチ演出など）に発展する高期待変動パターン（ＳＰリーチ変動パターン）のうち特定の変動パターンが選択された場合は、演出判定（予告判定など）としていずれの結果が得られたとしても、該特定の変動パターンに基づく図柄演出がＳＰリーチ中における特定タイミングまで進展すると（所定条件が成立すると）、演出受付が許容される受付許容状態（有効期間）を発生可能としている。

【２７３４】

また上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上記変動パターン判定が行われた結果としてリーチ状態すら形成されない低期待変動パターン（非リーチ変動パターン）のうち所定の変動パターンが選択された場合であっても該所定の変動パターンに対応する演出判定（予告判定など）で特別結果が得られたときには、該所定の変動パターンに基づく図柄演出が所定タイミングまで進展すると（所定条件が成立すると）、演出受付が許容される受付許容状態（有効期間）を発生可能としている。ただし、所定の変動パターンが選択された場合は、演出判定で特別結果が得られなければ該所定の変動パターンに基づく図柄演出が所定タイミングまで進展されても受付許容状態（有効期間）は発生しない。また、所定の変動パターンで発生する受付許容状態（有効期間）は、特定の変動パターンに基づく図柄演出がＳＰリーチ中における特定タイミングまで進展したときに発生する受付許容状態（有効期間）とは異なる演出として実行されるものである。

【２７３５】

すなわち、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、遊技者による動作（操作）の受

付けが許容される受付期間を発生可能であり、該受付期間内において遊技者による動作（操作）が受付けされると、該発生した受付期間の種別に応じた表示変化を生じさせるものとなっている。また、受付期間では、遊技者による動作の対象となる対象物（操作手段）が画像として表現された摸画像表示が表示可能とされている。

【２７３６】

なお、予告演出判定としていずれの結果が得られたとしてもＳＰリーチ中における予め定められたタイミングになると受付許容状態（有効期間）を発生させる変動パターンについては、上記「特定の変動パターン」以外にも備えるようにしてもよい。ただし、予告演出判定としていずれの結果が得られたとしても予め定められたタイミングになると受付許容状態（有効期間）を発生させる変動パターンについては、低期待変動パターン（非リーチ変動パターン）には含まれないようにするか、若しくはその選択割合を低くするようにすることが望ましい。

【２７３７】

ところで、これらの条件等で発生しうる受付許容状態（有効期間）とは、その設定時間（有効期間）内で遊技者による操作が検出されさえすれば、演出表示装置１６００における表示変化などの受付後表示（操作後表示）が実行されたり、スピーカにおける演出音変化や、ランプによる発光変化や、可動装飾体による演出動作などを発生させたりするだけであるから、受付許容状態（有効期間）これ自体の演出性は乏しいものとなっており、受付期間に関連した遊技興趣の低下が懸念される。

【２７３８】

なお、上述した各例や後述の各例も含めて、検出対象となる「遊技者による操作」とは、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」などのような、遊技者によって直接操作（押下動作や抜刀動作）されるものに限られず、タッチセンサでの検出対象となる「特定部位に対する遊技者による接触動作」や、非接触センサでの検出対象となる「特定空間内における遊技者による動作」なども含む意味である。要は、遊技者による動作（押下動作や、抜刀動作、タッチ動作、非接触動作など）を受付対象とする１または複数の受付手段（操作手段）を備えるものであればよい。

【２７３９】

そこで、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、例えば、以下のような特殊な演出性を持たせるようにしている。なお、以下に説明する各演出性（各構成）については、それら構成の全てを必ずしも備えなくてもよく、例えば、いずれか１つの演出性（任意の構成）を備えるだけであっても遊技興趣の低下を抑制させることは可能であるし、若しくは、さらなる作用効果を得る上で必要と思われるいくつかの構成を選択的に備えるようにしてもよいし、若しくは別構成に対して適用可能として記載されている構成を適宜に採用するようにしてもよい。さらに言えば、以下に説明する各演出性（構成）については、例示に過ぎず、受付期間に関連した遊技興趣の低下を抑制可能な何らかの１つの構成を備えるものであればよい。

【２７４０】

［構成１－Ａ］

例えば、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、第１受付期間が発生する場合と第２受付期間が発生する場合とでは、いずれの場合も、当該受付期間が発生したことに関連して文字情報が表示されるが、それら文字情報は、第１受付期間と第２受付期間とで遊技者による動作として同じ動作が受付対象とされるにもかかわらず互いに異なる文字情報（例えば、「押せ！」、「押してください」など）として表示されるようにしている。なお、当該構成１－Ａにかかる「第１受付期間（第１受付後表示）」や「第２受付期間（第２受付後表示）」は、当該構成１－Ａの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、互いに逆側となる受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間を意味するものであってもよ

い。
【２７４１】
すなわち、第１受付期間と第２受付期間とでは、遊技者に対して同じ動作（操作態様）を行うことを要求するものの、該動作が検出された結果として発生する表示変化（受付後表示）は互いに異なるものとなっている。この点、このパチンコ機１では、遊技者に対して同じ動作（操作態様）を要求する場合であっても、受付期間が発生したことに関連して表示される文字情報を、該受付期間の種別（受付後表示の種別）に応じて互いに異ならせるようにしていることから、受付後表示としていずれのタイプの表示変化が生じる可能性があるのかを認識した状態で操作（遊技者による動作）を行うことができるようになり、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。
【２７４２】
なお、遊技者に対して異なる動作（操作態様）を要求する場合には、受付期間が同じ種別（同じ受付後表示を発生させるもの）であったとしても、該受付期間が発生したことに関連して表示される文字情報を、互いに異なるものとすることが、遊技者による操作誤りを抑制する上でより望ましい。これと同じ意味で、遊技者に対して異なる動作（操作態様）を要求する場合であって、受付期間が異なる種別（異なる受付後表示を発生させるもの）である場合には、該受付期間が発生したことに関連して表示される文字情報を、互いに異なるものとするようにすることが望ましい。
【２７４３】
また、第１受付期間の場合と同じ動作（操作態様）を要求し、第１受付期間の場合と同じ文字情報や摸画像表示を表示させるが、受付けがなされると第１受付期間の場合とは異なる受付後表示を発生させる受付期間をさらに用意するようにしてもよい。すなわちこの場合、文字情報や摸画像表示を見るだけでは、受付後表示としていずれの種別が実行されるのかを完全に把握することはできないようになることから、操作するときの緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。
【２７４４】
また後述するが、当該「構成１－Ａ」を採用する場合は、上記第１受付期間では、その受付けが許容されている状態（有効状態）が終了されるまでの間に文字情報が非表示にされることがないのに対し、上記第２受付期間では、その受付けが許容されている状態（有効状態）が継続されているなかで、その途中で、文字情報を非表示にすることがあるようにしてもよい。すなわちこの場合、第２受付期間では、当該期間が発生してから比較的早い時間で操作（所定動作）を行わなければ、遊技者に対していかなる動作（操作態様）を行うことを要求しているのかを認識することが困難とされるようになり、ひいては当該受付期間としての種別も認識することが困難とされるようになることから、互いに異なる文字情報が表示されている状況に甘えて緊張感が全くなくなってしまうようなことを好適に回避することが期待されるようになる。
【２７４５】
なお、これも後述するが、当該「構成１－Ａ」を採用する場合は、上記第２受付期間では、文字情報が表示される期間と、文字情報が非表示にされる期間とがあるが、これら期間内のいずれで受付けがなされたとしても表示変化としては同じ表示変化が生じるようにしてもよい。すなわちこの場合、文字情報が非表示にされた場合であっても、文字情報が表示されている間にいかなる操作態様を要求しているのかを確認しておきさえすれば、適正に操作を行うことは可能であり、遊技興趣の低下を抑制することが期待される。
【２７４６】
［構成２－Ａ］
また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、第１受付期間では、摸画像表示として一の態様のみが表示可能とされ、第２受付期間では、摸画像表示として複数態様のいずれかによって表示可能とされるようにしている。なお、当該構成２－Ａにかかる「第１受付期間（第１受付後表示）」や「第２受付期間（第２受付後表

示）」は、当該構成２－Ａの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、互いに逆側となる受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。

【２７４７】

このような構成によれば、第２受付期間では、第１受付期間が発生したときには出現し得ない演出性が提供されるようになることから、遊技者による操作（動作）が検出されるまでの遊技興趣を好適に向上させることができるようになる。

【２７４８】

なお、第２受付期間において表示可能とされる「複数態様の摸画像表示」については、それら摸画像表示のいずれが表示されるかによって大当り図柄が現れる期待度が異なるようにすることが、遊技興趣の向上を図る上でより望ましい。また、「複数態様の摸画像表示」のいずれか１つは、第１受付期間において表示可能とされる「一の態様」と同じものであってもよい。この場合、「複数態様の摸画像表示」のうち「最も期待度の低い態様」が、第１受付期間において表示可能とされる「一の態様」と同じものとすることが望ましい。

【２７４９】

また後述するが、当該「構成２－Ａ」を採用する場合は、第３受付期間をさらに備えることとし、第１受付期間と第３受付期間とでは、摸画像表示として一の態様のみが表示可能とされるようにしてもよい。そして、摸画像表示が複数態様のいずれかによって表示される「第２受付期間」では、その有効状態が終了されるまでの間に摸画像表示が非表示とされることがないようにする。これに対し、摸画像表示が一の態様によってのみ表示される「第１受付期間」及び「第３受付期間」のうち、「第１受付期間」では、その有効状態（受付期間）が終了されるまでの間に摸画像表示が非表示とされることがないが、「第３受付期間」では、その有効状態（受付期間）が終了されるまでの間に（その有効状態が継続されているなかで）、その途中で、それまで表示されていた摸画像表示を非表示にするようにしてもよい。すなわちこの場合、摸画像表示として一の態様のみが表示される「第１受付期間」及び「第３受付期間」であっても、摸画像表示がその途中で非表示にされるか否かの演出性が提供されるようになることから、遊技者による操作（動作）が検出されるまでの遊技興趣を好適に向上させることができるようになる。なお、第１受付期間で表示される摸画像表示と、第３受付期間で表示される摸画像表示とは同じものであってもよいが、必ずしも同じものでなくてもよく、それによって非表示にされる可能性を示唆するようにしてもよい。

【２７５０】

また、これも後述するが、当該「構成２－Ａ」を採用する場合は、第３受付期間では、摸画像表示が表示される期間と、摸画像表示が非表示とされる期間とのいずれで受付けがなされても同じ表示変化（受付後表示）を生じさせるようにしてもよい。すなわちこの場合、摸画像表示が非表示にされた以降も、有効状態（受付期間）これ自体は何ら変わりなく継続されるようになることから、当該「第３受付期間」を用いた演出性（摸画像表示の非表示）を創出するにあたり、遊技興趣が低下することを抑制することができるようになる。

【２７５１】

なお、当該構成２－Ａにかかる「第３受付期間（第３受付後表示）」は、当該構成２－Ａの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第３受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間（例えば、他の構成にかかる第１受付期間や第２受付期間など）を意味するものであってもよい。

【２７５２】

［構成３－Ａ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、

第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、第１受付期間では、該第１受付期間の発生に際して摸画像表示が表示された後、該第１受付期間が終了するまでの間に該摸画像表示が非表示にされることはなく、該摸画像表示が表示されているなかで遊技者による動作の受付けが可能であり、第２受付期間では、摸画像表示が表示されていないなかで遊技者による動作の受付けが可能であり、上述した「受付許容音」は、第１受付期間が発生する場合に可聴出力されるが、第２受付期間が発生する場合には可聴出力されないようにしている。なお、当該構成３－Ａにかかる「第１受付期間（第１受付後表示）」や「第２受付期間（第２受付後表示）」は、当該構成３－Ａの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、互いに逆側となる受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。

【２７５３】

このような構成によれば、受付許容音が可聴出力されて且つ摸画像表示が表示されているなかで受付けがなされる「第１受付期間」のみならず、受付許容音が可聴出力されず且つ摸画像表示が表示されていないなかで受付けがなされる「第２受付期間」が用意されていることから、遊技者が意図していない様々なタイミングで受付後表示が発生する可能性を意識付けさせることができるようになり、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【２７５４】

また後述するが、当該「構成３－Ａ」を採用する場合は、第３受付期間をさらに備えることとし、第２受付期間では、該第２受付期間が発生してから終了するまでにわたって摸画像表示が表示されず、該摸画像表示が表示されていないなかで遊技者による動作の受付けが可能であるが、第３受付期間では、該第３受付期間のうち一部期間だけ摸画像表示が非表示にされ、該摸画像表示が表示されている期間と、該摸画像表示が非表示にされる期間とのいずれにおいても遊技者による動作の受付けが可能であるようにしてもよい。すなわちこの場合、第３受付期間は、第１受付期間としての側面（摸画像表示が表示されているなかでの受付け）と、第２受付期間としての側面（摸画像表示が表示されていないなかでの受付け）との両方を併せ持つこととなることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。また、摸画像表示が非表示にされた以降も、遊技者による動作（操作）が受付けされる状態が継続している可能性があるようになることから、遊技者による動作（操作）が受付けされないままで摸画像表示が非表示にされてしまったときの遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【２７５５】

なお、当該「構成３－Ａ」にかかる「第３受付期間（第３受付後表示）」は、当該構成３－Ａの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第３受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間（例えば、他の構成にかかる第１受付期間や第２受付期間など）を意味するものであってもよい。

【２７５６】

また、受付許容音については、第１受付期間が発生する場合に可聴出力されるが、第２受付期間が発生する場合と第３受付期間が発生する場合とでは可聴出力されないようにしてもよい。すなわち、第３受付期間には、摸画像表示が表示されるタイミングがある。この点、第３受付期間にかかる上記構成によれば、摸画像表示が表示されるタイミング（または、その前後など）に合わせて受付許容音が出力されることがないようにされることとなる。これにより、第３受付期間では、該受付期間が発生するタイミングにおいても、第１受付期間としての側面（摸画像表示が表示される）と、第２受付期間としての側面（受付許容音が出力されない）との両方を併せ持つこととなることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【２７５７】

また、これも後述するが、当該「構成３－Ａ」を採用する場合は、第３受付期間では、摸画像表示が表示される期間と、摸画像表示が非表示とされる期間とのいずれで受付けがなされても同じ表示変化（受付後表示）を生じさせるようにしてもよい。すなわちこの場合、摸画像表示が非表示にされた以降も、有効状態（受付期間）これ自体は何ら変わりなく継続されるようになることから、当該「第３受付期間」を用いた演出性（摸画像表示の非表示）を創出するにあたり、遊技興趣が低下することを抑制することができるようになる。

【２７５８】

［構成４－Ａ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、第１受付期間では、当該期間内で遊技者による動作が検出されたときには第１受付後表示を表示するとともに第１受付音を出力させるが、当該期間内で遊技者による動作が検出されないときには第１受付後表示が表示されることはなく且つ第１受付音が出力されることもないようになっており、第２受付期間では、当該期間内で遊技者による動作が検出されたときには第２受付後表示を表示するとともに第２受付音を出力させ、当該期間内で遊技者による動作が検出されない場合であっても該期間内で遊技者による動作が検出されたときと同じ第２受付後表示が表示されるが、第２受付音は出力されないようになっている。なお、当該構成４－Ａにかかる「第１受付期間（第１受付後表示）」や「第２受付期間（第２受付後表示）」は、当該構成４－Ａの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、互いに逆側となる受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。

【２７５９】

このような構成によれば、受付期間内で遊技者による動作（操作）の受付けがなされなかったときには演出的なデメリットが生じうるようになることから、受付期間が発生したときの緊張感を好適に維持することができるようになる。

【２７６０】

また後述するが、当該「構成４－Ａ」を採用する場合は、第３受付期間をさらに備えることとし、第３受付期間では、当該期間内で遊技者による動作（操作）が検出されたときには第３受付後表示を表示するとともに第３受付音を出力させ、該期間内で遊技者による動作が検出されない場合であっても該期間内で遊技者による動作が検出されたときと同じ第３受付後表示が表示されるとともに第３受付音が出力されるようにしてもよい。すなわちこの場合、受付期間内で遊技者による動作（操作）の受付けがなされなかったときには、受付けがなされたときと同じ表示変化（受付後変化）を、演出的なデメリットが生じるように発生させる場合（第２受付期間）と、演出的なデメリットが生じないように発生させる場合（第３受付期間）とがあるようになることから、受付期間内で遊技者による動作（操作）の受付けが間に合わなかったときの遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。

【２７６１】

なお、当該「構成４－Ａ」にかかる「第３受付期間（第３受付後表示）」は、当該構成４－Ａの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第３受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間（例えば、他の構成にかかる第１受付期間や第２受付期間など）を意味するものであってもよい。

【２７６２】

［構成５－Ａ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、第１受付期間は、保留記憶手段により記憶される判定情報の数（保留状態にある大当り判定の数（保留数））がいかなる数値であったとしても第１変動パターンが実行開始されると、該第

１変動パターンが実行開始されてから所定時間が経過した第１タイミングが到来したときに発生可能であり、第２受付期間は、保留記憶手段により記憶される判定情報の数（保留状態にある大当り判定の数（保留数））が所定数未満の状況にあるときに第２変動パターンが実行開始されると、該第２変動パターンが実行開始されてから所定時間が経過した第２タイミングが到来したときに発生可能であるが、保留記憶手段により記憶される判定情報の数が所定数以上の状況にあるときに第２変動パターンが実行開始されたときには、該第２変動パターンが実行開始されてから所定時間が経過した前記第２タイミングが到来しても発生しないようにしている。なお、当該構成５－Ａにかかる「第１受付期間（第１受付後表示）」や「第２受付期間（第２受付後表示）」は、当該構成５－Ａの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、互いに逆側となる受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。

【２７６３】

このような構成によれば、遊技を中止しようとしており保留数が少なくなってきた状況になると、それまで発生しなかった種別の受付期間（第２受付期間）が発生するようになることから、遊技が中止されないように促すことを期待することができるようになるか、若しくは遊技が中止されたとしても遊技に対して面白かった印象を最後に持たせることができるようになる。

【２７６４】

また後述するが、当該「構成５－Ａ」を採用する場合は、「保留記憶手段により記憶される判定情報の数（保留数）」が所定数未満の状況にあるときに第２変動パターンが実行開始された場合であっても、該第２変動パターンが実行開始されてから所定時間が経過した第２タイミングが到来していない段階で「保留記憶手段により記憶される判定情報の数（保留数）」が増加すると（所定数以上になると）、第２変動パターンが実行開始されてから所定時間が経過した第２タイミングが到来したときに第２受付期間は発生しないようにしてもよい。すなわち、保留数が少なくなってきた状況になっているときに図柄変動（第２変動パターン）が実行開始された場合であっても、その図柄変動の実行期間内で保留数が増加されれば、それは、遊技を中止しようとしていない状況にあることを示唆している。この点、上記構成によれば、保留数が少なくなってきた状況になっているときに図柄変動（第２変動パターン）が実行開始された場合であっても、その図柄変動の実行期間内で保留数が増加されれば、第２変動パターンが実行開始されてから所定時間が経過した第２タイミングが到来したときに第２受付期間を発生させないようにしたことから、当該第２受付期間を、「遊技を中止しようとしているときに限り出現しうる種別の受付期間」として、より適正に機能させることができるようになる。

【２７６５】

なお、このような作用効果をより好適に得る上では、第２受付期間が発生した場合であっても、該第２受付期間が発生している間に「保留記憶手段により記憶される判定情報の数（保留数）」が増加したときには、その時点で、該第２受付期間を終了させるようにすることがより望ましい。

【２７６６】

［構成６－Ａ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、第１受付期間は、演出の状況にかかわらず、特定ＢＧＭが非抑制態様で可聴出力されているなかで発生するものであり、第２受付期間は、演出の状況にかかわらず、特定ＢＧＭが抑制態様または非可聴状態にされてから発生するものとなっていることから、特定ＢＧＭを利用して、受付期間が発生する前から受付期間の種別に関連した演出性を提供することができるようになる。なお、当該構成６－Ａにかかる「第１受付期間（第１受付後表示）」や「第２受付期間（第２受付後表示）」は、当該構成６－Ａの技術思想を説明するために用いて

いる呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、互いに逆側となる受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。

【２７６７】

また後述するが、当該「構成６－Ａ」を採用する場合は、受付期間として、第１受付期間、第２受付期間、及び第３受付期間を含む複数の受付期間を用意することとし、第３受付期間は、演出の状況に応じて、特定ＢＧＭが非抑制態様で可聴出力されているなかで発生する場合と、特定ＢＧＭが抑制態様または非可聴状態にされてから発生する場合とがあるようにしてもよい。このような構成によれば、特定ＢＧＭが非抑制態様で可聴出力されているなかで受付期間が発生する場合と、特定ＢＧＭが抑制態様または非可聴状態にされてから受付期間が発生する場合とのいずれの場合であっても、当該受付期間が「第３受付期間」である可能性があるようになることから、遊技者による動作（操作）が受付けされるまでの遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【２７６８】

なお、当該「構成６－Ａ」にかかる「第３受付期間（第３受付後表示）」は、当該構成６－Ａの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第３受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間（例えば、他の構成にかかる第１受付期間や第２受付期間など）を意味するものであってもよい。

【２７６９】

［構成７－Ａ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、第１受付期間では、当該期間内で受付けがなされると該受付けに応じた第１受付後表示を実行可能であり、演出用図柄は、少なくとも該第１受付後表示が表示されている間、該第１受付後表示よりも優先表示される。これに対し、第２受付期間では、当該期間内で受付けがなされると該受付けに応じた第２受付後表示を実行可能であり、演出用図柄は、少なくとも該第２受付後表示が表示されている間、該第２受付後表示によって視認し難くされる態様で表示されるか、または非表示にされるようにしている。なお、当該構成７－Ａにかかる「視認し難くされる態様」とは、「演出用図柄の少なくとも一部が、所定の透過率に設定された第２受付後表示を通してその透過率に応じた分だけ視認することはできる態様か、または演出用図柄の少なくとも一部がこれと重なる第２受付後表示によって視認不能とされる態様、若しくは演出用図柄の少なくとも一部が非表示にされる態様など」を意味している。また、当該構成７－Ａにかかる「第１受付期間（第１受付後表示）」や「第２受付期間（第２受付後表示）」は、当該構成７－Ａの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、互いに逆側となる受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。

【２７７０】

このような構成によれば、遊技者による操作を契機とした受付後表示によって演出用図柄の視認性に影響が生じたか否かを確認することで、受付期間としての種別を認識することができるようになる。なお、「演出用図柄」とは、例えば、演出表示装置１６００においてリーチ状態を演出として形成する図柄のことであり、他には、リーチ状態を形成するか否かの演出や、疑似連演出、全回転演出などにも用いられる図柄のことである。

【２７７１】

ただし、遊技者のなかには、第２受付後表示が表示されることに伴って、このような演出用図柄の視認性が悪化することに対して嫌悪感を覚える者も含まれることが確認されている。したがって、後述するが、当該「構成７－Ａ」を採用する場合は、第２受付期間内における受付けに応じた第２受付後表示が表示されるとき、該第２受付期間とは異なる受

付期間を発生（例えば、第２受付期間内における受付けに応じて発生）させる。そして、該異なる期間内において遊技者による操作の受付けがなされると、該受付けを契機として、第２受付後表示を非表示にすることによって演出用図柄を視認し易くするようにしてもよい。

【２７７２】

例えば、第２受付期間内における受付けに応じた第２受付後表示は、表示開始されてから所定時間が経過したときに非表示にされるものであるとすると、所定時間が経過するまでの間に遊技者は所定操作を行うようにするだけで、第２受付後表示をその時点で非表示にすることができるようになる。なお、第２受付期間内において第２受付後表示を表示させるために遊技者に求められる操作と、第２受付期間とは異なる受付期間（第２受付期間内における受付けに応じて発生する受付期間）内において第２受付後表示を非表示にするために遊技者に求められる操作とは、互いに同じ操作であってもよいし、異なる操作であってもよい。例えば、第２受付期間とは異なる受付期間（第２受付期間内における受付けに応じて発生する受付期間）内では、遊技者は、第２受付後表示を非表示にするために複数の操作手段に対してそれぞれ操作を行うことが求められるようにしてもよい。

【２７７３】

これに対し、第１受付後表示も、表示開始されてから所定時間（第２受付後表示が非表示にされるまでの所定時間と同じ時間であってもよいし、異なる時間であってもよい）が経過したときに非表示にされるものである。ただし、演出用図柄の視認性を悪化させない第１受付後表示については、所定時間が経過するまでの間に遊技者がいかなる操作を行ったとしてもこれを契機として非表示にされることはないようにすることが、遊技者の意図に反して誤操作してしまったときの遊技興趣の低下を抑制する上でより望ましい。

【２７７４】

［構成８－Ａ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、第１受付期間は、特定ＢＧＭが非抑制態様で可聴出力されているなかで発生されうるものであり、該特定ＢＧＭが非抑制態様で可聴出力されているなかで受付けがなされるとこれを契機として当該特定ＢＧＭを非可聴にし、第２受付期間は、非抑制態様で可聴出力されていた特定ＢＧＭが抑制態様で可聴出力される状態または可聴出力されない状態になってから受付けが許容され、該受付けがなされたとしても、特定ＢＧＭが抑制態様で可聴出力される状態または可聴出力されない状態を維持するようにしている。なお、当該構成８－Ａにかかる「第１受付期間（第１受付後表示）」や「第２受付期間（第２受付後表示）」は、当該構成８－Ａの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、互いに逆側となる受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。

【２７７５】

このような構成によれば、受付期間が発生するのに関連して、特定ＢＧＭがいずれのタイミングで「抑制態様で可聴出力される状態または可聴出力されない状態」にされるかについての面白みを付与することができるようになる。

【２７７６】

また後述するが、当該「構成８－Ａ」を採用する場合は、第１受付期間では、受付けがなされるとその時点で可聴出力されていた音の全てを非可聴（特定ＢＧＭだけが可聴出力されているときには、特定ＢＧＭのみを非可聴）にし、第２受付期間では、受付けがなされるとその時点で可聴出力されていた音の全てを非可聴（１つの音だけが可聴出力されているときには、該１つの音のみを非可聴）にするようにしてもよい。すなわちこの場合、受付期間が発生するのに関連して特定ＢＧＭが「抑制態様で可聴出力される状態または可聴出力されない状態」にされることや、受付けがなされるとその時点で可聴出力されていた音の全てが非可聴にされることなど、第１受付期間と第２受付期間との間で共通した演

出性を持たせることができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【２７７７】

また後述するが、当該「構成８－Ａ」を採用する場合、第１受付期間は、遊技者による操作の受付けが許容されているなかで（有効期間の途中で）特定ＢＧＭが非可聴にされて何らの音も出力されない状況が発生しうるが、該状況においても当該受付期間は継続されるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、第１受付期間では、受付けがなされるとこれを契機として特定ＢＧＭを非可聴にするものであるにもかかわらず、該第１受付期間が発生してから所定時間にわたって受付けがなされないときには、受付けが未だなされていないなかで特定ＢＧＭが非可聴にされるようになることから、当該第１受付期間が終了してしまったのではないかと思わせることができるようになり、遊技者の興味を強く惹きつけることができるようになる。

【２７７８】

なお、受付けがなされるとこれを契機として特定ＢＧＭを非可聴にするときにはこれに合わせて「受付けに応じた表示変化（第１受付後表示）」を発生させるようにするが、受付けが未だなされていないなかで特定ＢＧＭを非可聴にするときにはこれに合わせて「受付けに応じた表示変化（第１受付後表示）」を発生させることがないようにすることが望ましい。すなわちこの場合、特定ＢＧＭは非可聴にされたが「受付けに応じた表示変化（第１受付後表示）」は未だ発生していない状況にあることを確認することで、第１受付期間が継続している可能性を意識させることができるようになる。そして、特定ＢＧＭが非可聴にされた後、当該第１受付期間が終了されるよりも前に遊技者による操作が受付けされると、これを契機として「受付けに応じた表示変化（第１受付後表示）」が発生するようになることから、特定ＢＧＭが非可聴にされたときの不安感（有効期間が終了したかもしれないという懸念）が解消され、これによって遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【２７７９】

［構成９－Ａ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段として、第１操作手段（第１操作受け部）及び第２操作手段（第２操作受け部）を含む複数の操作手段を用意しており、受付期間として、特定受付期間を含む複数種別の受付期間を用意している。そして、特定受付期間では、第１操作手段に対する操作の受付けと、第２操作手段に対する操作の受付けとの両方が、当該特定受付期間に対応する表示変化を生じさせるための受付けとして許容されており、第１操作手段に対する操作の受付けがなされたときには特定の表示変化を発生可能であり、第２操作手段に対する操作の受付けがなされたときには特定の表示変化を発生させることはなく該特定の表示変化とは異なる表示変化を発生可能であるようにしていることから、いずれの操作手段を操作するかについての面白みを持たせることができるようになる。なお、当該構成９－Ａにかかる「特定受付期間（特定受付後表示（特定の表示変化））」や、「第１操作手段」、「第２操作手段」は、当該構成９－Ａの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「受付期間」や「操作手段」と同じものを意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間や操作手段を意味するものであってもよい。

【２７８０】

また後述するが、当該「構成９－Ａ」を採用する場合は、特定受付期間において、第１操作手段が操作されたときには当該特定受付期間を終了させるが、第２操作手段が操作されたときには当該特定受付期間を終了させずその残り時間を延長するようにしてもよい。すなわちこの場合、複数の操作手段を用いた受付期間として、これまでにない演出性を持たせることができるようになることから、このような演出性を前提とした様々な面白みのある受付期間を提供することができるようになる。

【２７８１】

［構成１０－Ａ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、第１受付期間では、操作受け部を摸した摸画像表示が表示され、第２受付期間では、操作受け部を摸した摸画像表示が複数表示され、摸画像表示は、遊技者による操作によって操作受け部が可動とされるときの動きを描写する動的表示として実行可能とされるようにしている。なお、当該構成１０－Ａにかかる「第１受付期間（第１受付後表示）」や「第２受付期間（第２受付後表示）」は、当該構成１０－Ａの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、互いに逆側となる受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。

【２７８２】

このような構成によれば、例えば、求められる操作（例えば、押す、引くなど）が異なる複数の操作受け部が用意される場合であっても、遊技者は、どのような操作を行えばよいのかを認識し易くなり、有効期間内での操作が間に合わなくなる事態を生じ難くさせることができるようになる。

【２７８３】

また後述するが、当該「構成１０－Ａ」を採用する場合、摸画像表示は、「遊技者による操作によって操作受け部が可動とされるときの動きを描写する動的表示」として実行される場合と、「遊技者による操作によって操作受け部が可動とされるときの動きを描写する動的表示」として実行されない場合とがあるようにしてもよい。すなわちこの場合、摸画像表示が表示されている状況下にありながらも、遊技者が、どのような操作を行えばよいのかを認識し易い場合だけでなく、どのような操作を行えばよいのかを認識し難い場合もあり得るようになることから、遊技者による操作が受付けされるまでの緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【２７８４】

［構成１１－Ａ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段として、特定操作手段（特定操作受け部）を含む複数の操作手段（複数の操作受け部）を用意しており、受付期間として、第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、第１受付期間では、特定操作手段を摸した摸画像表示と、該摸画像表示に対応する特定画像を表示して「該特定画像の表示面積を時間経過に応じて減少させることにより特定操作手段に対する操作の受付けが許容される残り時間を示唆する残り時間特定表示」とが行われるようにし、第２受付期間では、特定操作手段を摸した摸画像表示は行われるが、該摸画像表示に対応する特定画像を表示して「該特定画像の表示面積を時間経過に応じて減少させることにより特定操作手段に対する操作の受付けが許容される残り時間を示唆する残り時間特定表示」が行われないようにしている。なお、当該構成１１－Ａにかかる「第１受付期間（第１受付後表示）」や「第２受付期間（第２受付後表示）」は、当該構成１１－Ａの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、互いに逆側となる受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。

【２７８５】

このような構成によれば、特定操作手段を摸した摸画像表示が表示されても、「特定画像の表示面積を時間経過に応じて減少させることにより特定操作手段に対する操作の受付けが許容される残り時間を示唆する残り時間特定表示」が必ずしも行われないようにされることから、受付期間が発生したときの緊張感を好適に維持することができるようになる。

【２７８６】

また後述するが、当該「構成１１－Ａ」を採用する場合、第２受付期間では、特定操作手段を摸した特定摸画像表示と、これとは異なる特別操作手段を摸した特別摸画像表示と

が行われるにもかかわらず、上述した「残り時間特定表示」が行われないようにしてもよい。

【２７８７】

すなわちこの場合、第２受付期間では、特定操作手段に対する操作の受付けと、これとは異なる操作手段に対する操作の受付けとの両方が許容されているにもかかわらず、上述した「残り時間特定表示」が行われないようにされることとなる。これにより、特定操作手段に対する操作の受付けと、これとは異なる操作手段に対する操作の受付けとの両方が許容されていることに対して遊技者が浮かれることなく、当該第２受付期間が発生しているときの緊張感を好適に維持することができるようになる。

【２７８８】

［構成１２－Ａ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段として、「遊技者による操作によって変位する第１操作受け部、及びその周縁に設けられる第１周縁装飾部を有する第１操作手段」と、「遊技者による操作によって変位する第２操作受け部、及びその周縁に設けられる第２周縁装飾部を有する第２操作手段」とを用意している。そして、第１操作手段を摸した第１摸画像表示を表示する場合、第１操作受け部を摸した第１受け部摸画像と、該第１受け部摸画像の周縁を装飾する第１周縁装飾画像とを表示可能であり、第２操作手段を摸した第２摸画像表示を表示する場合、第２操作受け部を摸した第２受け部摸画像と、該第２受け部摸画像の周縁を装飾する第２周縁装飾画像とを表示可能であり、第１周縁装飾画像と第２周縁装飾画像とは互いに異なる画像として表示されるようにしている。なお、当該構成１２－Ａにかかる「第１操作手段」や「第２操作手段」は、当該構成１２－Ａの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１操作手段」や「第２操作手段」と同じ操作手段を意味するものであってもよいし、互いに逆側となる操作手段を意味するものであってもよいし、それら操作手段とは異なる操作手段を意味するものであってもよい。

【２７８９】

このような構成によれば、操作手段これ自体は似ていたとしても、第１操作手段を表示する場合と、第２操作手段を表示する場合とで、互いの見た目を大きく異ならせることができるようになり、いずれの操作手段を操作すればよいかの見分けを容易にすることが期待されるようになる。

【２７９０】

また後述するが、当該「構成１２－Ａ」を採用する場合、第１周縁装飾画像は、第１周縁装飾部を摸した画像として表示されるが、第２周縁装飾画像は、第２周縁装飾部とは異なる周縁装飾部を摸した部分を少なくとも含む画像として表示されるようにしてもよい。すなわちこの場合、第１周縁装飾部を摸した画像である第１周縁装飾画像を有する「第１摸画像表示」が表示されたときには、第１操作手段に対して操作機会が付与されている状況にあることを好適に認識させることができるようになる。これに対し、第２周縁装飾部を摸していない画像である第２周縁装飾画像を有する「第２摸画像表示」が表示されたときには、第２操作手段に対して操作機会が付与されている状況を、より演出性の高い状況として提供することができるようになる。なおこの場合、「第２摸画像表示に対応する第２操作手段」については、「第１摸画像表示に対応する第１操作手段」よりも大きな操作受け部（第１操作受け部）を有する部材として設けられるようにするなど、第２周縁装飾部を摸していない画像である第２周縁装飾画像が表示されたとしてもいずれの操作手段を操作すればよいのかを認識し難くなることがないようにすることが望ましい。

【２７９１】

また、第２操作手段に対して操作機会が付与されている状況を「より演出性の高い状況」として提供するようにする上では、第２周縁装飾画像は、当該遊技機において実在しない架空の装飾部を摸した画像として表示されるようにすることが望ましい。ただし、第２操作手段に対して操作機会が付与されている状況にあることを認識し易くする上では、第２周縁装飾画像の一部には、第２周縁装飾部を摸した部分が含まれるようにしてもよい。

【２７９２】
［構成１３－Ａ］
また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段として、第１操作受け部、第２操作受け部、及び第３操作受け部を含む複数の操作受け部を用意しており、受付期間として、特定受付期間を含む複数種別の受付期間を用意している。そして、特定受付期間では、第１操作受け部を摸した第１摸画像表示、第２操作受け部を摸した第２摸画像表示、及び第３操作受け部を摸した第３摸画像表示のいずれもが表示され、複数の操作受け部のうち第１操作受け部に対する操作の受付けがなされたときには、第１摸画像表示、第２摸画像表示、及び第３摸画像表示のうち、受付けがなされていない操作受け部を摸した第２摸画像表示及び第３摸画像表示を少なくとも非表示にするようにしている。なお、当該構成１３－Ａにかかる「第１操作受け部」や「第２操作受け部」、「第３操作受け部」や、「特定受付期間」は、当該構成１３－Ａの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「操作受け部」や「受付期間」と同じものを意味するものであってもよいし、異なるものを意味するものであってもよい。
【２７９３】
上記構成によれば、操作の受付けがなされた操作受け部（第１操作受け部）とは異なる操作受け部（第２操作受け部、第３操作受け部）を摸した摸画像表示（第２摸画像表示、第３摸画像表示）が非表示にされるようになることから、摸画像表示が表示されていたものの操作の受付けがなされていない操作受け部（第２操作受け部、第３操作受け部）に対してさらなる操作が必要であるか否かを容易に認識させることができるようになる。
【２７９４】
また後述するが、当該「構成１３－Ａ」を採用する場合、特定受付期間では、第１摸画像表示、第２摸画像表示、及び第３摸画像表示が表示されるにもかかわらず、第１操作受け部、第２操作受け部及び第３操作受け部のうち、第３操作受け部は操作の受付けが有効化されていない（許容されていない）ようにしてもよい。すなわちこの場合、特定受付期間では、第１操作受け部に対する操作の受付けがなされると第１表示変化を発生させ、第２操作受け部に対する操作の受付けがなされると第２表示変化を発生させるが、第３操作受け部に対する操作の受付けがなされることはなく該操作を契機とした表示変化が発生することはないようになることから、特定受付期間において遊技者による操作が受付けされるまでの演出性や緊張感を好適に維持することができるようになる。
【２７９５】
［構成１４－Ａ］
また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、第１受付期間が発生する場合と第２受付期間が発生する場合とでは、いずれの場合も、当該受付期間が発生したことに関連して文字情報が表示されるが、それら文字情報は、第１受付期間と第２受付期間とで遊技者による動作として同じ動作が受付対象とされるにもかかわらず互いに異なる文字情報（例えば、「押せ！」、「押してください」など）として表示されるようにしている。なお、当該構成１４－Ａにかかる「第１受付期間（第１受付後表示）」や「第２受付期間（第２受付後表示）」は、当該構成１４－Ａの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、互いに逆側となる受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。
【２７９６】
すなわち、第１受付期間と第２受付期間とでは、遊技者に対して同じ動作（操作態様）を行うことを要求するものの、該動作が検出された結果として発生する表示変化（受付後表示）は互いに異なるものとなっている。この点、このパチンコ機１では、遊技者に対して同じ動作（操作態様）を要求する場合であっても、受付期間が発生したことに関連して

表示される文字情報を、該受付期間の種別（受付後表示の種別）に応じて互いに異ならせるようにしていることから、受付後表示としていずれのタイプの表示変化が生じる可能性があるのかを認識した状態で操作（遊技者による動作）を行うことができるようになり、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【２７９７】

なお、遊技者に対して異なる動作（操作態様）を要求する場合には、受付期間が同じ種別（同じ受付後表示を発生させるもの）であったとしても、該受付期間が発生したことに関連して表示される文字情報を、互いに異なるものとすることが、遊技者による操作誤りを抑制する上でより望ましい。これと同じ意味で、遊技者に対して異なる動作（操作態様）を要求する場合であって、受付期間が異なる種別（異なる受付後表示を発生させるもの）である場合には、該受付期間が発生したことに関連して表示される文字情報を、互いに異なるものとするようにすることが望ましい。

【２７９８】

また、第１受付期間の場合と同じ動作（操作態様）を要求し、第１受付期間の場合と同じ文字情報や摸画像表示を表示させるが、受付けがなされると第１受付期間の場合とは異なる受付後表示を発生させる受付期間をさらに用意するようにしてもよい。すなわちこの場合、文字情報や摸画像表示を見るだけでは、受付後表示としていずれの種別が実行されるのかを完全に把握することはできないようになることから、操作するときの緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【２７９９】

また後述するが、当該「構成１４－Ａ」を採用する場合は、上記第１受付期間では、その受付けが許容されている状態（有効状態）が終了されるまでの間に文字情報が非表示にされることがないのに対し、上記第２受付期間では、その受付けが許容されている状態（有効状態）が継続されているなかで、その途中で、文字情報を非表示にすることがあるようにすることがより望ましい。すなわちこの場合、第２受付期間では、当該期間が発生してから比較的早い時間で操作（所定動作）を行わなければ、遊技者に対していかなる動作（操作態様）を行うことを要求しているのかを認識することが困難とされるようになり、ひいては当該受付期間としての種別も認識することが困難とされるようになることから、互いに異なる文字情報が表示されている状況に甘えて緊張感が全くなくなってしまうようなことを好適に回避することが期待されるようになる。

【２８００】

なお、これも後述するが、当該「構成１４－Ａ」を採用する場合、上記第２受付期間では、文字情報が表示される期間と、文字情報が非表示にされる期間とがあるが、これら期間内のいずれで受付けがなされたかに応じて異なる表示変化が生じるようにしてもよい。すなわちこの場合、いかなる操作態様を要求しているのかを認識し難い状態（文字情報が非表示とされる状態）にならなければ確認することのできない表示変化が用意されることとなることから、こうした演出性を通じて緊張感が好適に維持されるようになる。

【２８０１】

なお、上記第１受付期間が発生する場合にこれに対応する文字情報が表示されてから遊技者による操作が行われないときに非表示にされるまでの時間と、上記第２受付期間が発生する場合にこれに対応する文字情報が表示されてから遊技者による操作が行われないときに非表示にされるまでの時間とは互いに異なるようにすることが望ましい。

【２８０２】

［構成１５－Ａ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、第１受付期間では、摸画像表示として一の態様のみが表示可能とされ、第２受付期間では、摸画像表示として複数態様のいずれかによって表示可能とされるようにしている。なお、当該構成２－Ａにかかる「第１受付期間（第１受付後表示）」や「第２受付期間（第２受付後表示）」は、当該構成２－Ａの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。した

がって、他の構成にかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、互いに逆側となる受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。

【２８０３】

このような構成によれば、第２受付期間では、第１受付期間が発生したときには出現し得ない演出性が提供されるようになることから、遊技者による操作（動作）が検出されるまでの遊技興趣を好適に向上させることができるようになる。

【２８０４】

なお、第２受付期間において表示可能とされる「複数態様の摸画像表示」については、それら摸画像表示のいずれが表示されるかによって大当り図柄が現れる期待度が異なるようにすることが、遊技興趣の向上を図る上でより望ましい。また、「複数態様の摸画像表示」のいずれか１つは、第１受付期間において表示可能とされる「一の態様」と同じものであってもよい。この場合、「複数態様の摸画像表示」のうち「最も期待度の低い態様」が、第１受付期間において表示可能とされる「一の態様」と同じものとすることが望ましい。

【２８０５】

また後述するが、当該「構成１５－Ａ」を採用する場合は、第３受付期間をさらに備えることとし、第１受付期間と第３受付期間とでは、摸画像表示として一の態様のみが表示可能とされるようにしてもよい。そして、摸画像表示が複数態様のいずれかによって表示される「第２受付期間」では、その有効状態が終了されるまでの間に摸画像表示が非表示とされることがないようにする。これに対し、摸画像表示が一の態様によってのみ表示される「第１受付期間」及び「第３受付期間」のうち、「第１受付期間」では、その有効状態（受付期間）が終了されるまでの間に摸画像表示が非表示とされることがないが、「第３受付期間」では、その有効状態（受付期間）が終了されるまでの間に（その有効状態が継続されているなかで）、その途中で、それまで表示されていた摸画像表示を非表示にするようにしてもよい。すなわちこの場合、摸画像表示として一の態様のみが表示される「第１受付期間」及び「第３受付期間」であっても、摸画像表示がその途中で非表示にされるか否かの演出性が提供されるようになることから、遊技者による操作（動作）が検出されるまでの遊技興趣を好適に向上させることができるようになる。なお、第１受付期間で表示される摸画像表示と、第３受付期間で表示される摸画像表示とは同じものであってもよいが、必ずしも同じものでなくてもよく、それによって非表示にされる可能性を示唆するようにしてもよい。

【２８０６】

また、これも後述するが、当該「構成１５－Ａ」を採用する場合、上記第３受付期間では、摸画像表示が表示される期間と、摸画像表示が非表示とされる期間とがあるが、これら期間内のいずれで受付けがなされたかに応じて異なる表示変化が生じるようにしてもよい。すなわちこの場合、受付期間が終了した可能性を意識付けさせられる状態（摸画像表示が非表示とされる状態）にならなければ確認することのできない表示変化が用意されることとなることから、こうした演出性を通じて緊張感が好適に維持されるようになる。

【２８０７】

なお、当該構成１５－Ａにかかる「第３受付期間（第３受付後表示）」は、当該構成１５－Ａの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第３受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間（例えば、他の構成にかかる第１受付期間や第２受付期間など）を意味するものであってもよい。

【２８０８】

［その他の構成］

また上述の通り、パチンコ機１では、受付機会が付与される受付許容状態（受付期間）が発生する場合、受付対象に関連した摸画像（操作受け部を摸した摸画像など）を、該摸画像の周縁を装飾する周縁装飾画像と一体化された一体化摸画像表示（図１４４を参照）

として表示することで、受付後表示（表示変化）が実行されるまでの遊技興趣の低下を抑制するようにしている。このような一体化摸画像表示については、図柄演出がＳＰリーチ中における特定タイミングまで進展したときに発生する操作受付演出（受付期間）と、ＳＰリーチに発展しない変動パターンで予告判定の結果として発生する操作受付演出（受付期間）とのいずれにおいても表示されるようにすることが望ましいし、低期待非抑制受付演出と高期待抑制受付演出とのいずれにおいても表示されるようにすることが望ましい。

【２８０９】

なお、この例にかかる「一体化摸画像表示」については、図１４４～図１６０を参照して説明した通り、またはその別例や変形例として記載した通りであるから、詳細は割愛するが、例えば、周縁装飾画像内にはゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域が設けられている。また、「一体化摸画像表示」として、期待度が異なる複数態様（図１４４参照）が用意されており、それら態様のいずれかで表示されるようになっている点も同様である。

【２８１０】

また、この例にかかるパチンコ機１においても、受付許容状態（受付期間）の発生に際しては、操作受付が許容される状態になったこと、または操作受付が許容される状態になることを示唆する受付許容音を出力させるようにしており、これによって操作し忘れを生じ難くするようにしている。ここで、「受付許容音」とは、音が出力開始されると、この音が出力されている間（音データが割り当てられている間）に受付許容状態（受付期間）が必ず発生するか、受付許容状態（受付期間）が既に発生している状態にある音のことである。すなわち、「受付許容音」とは、受付許容状態（受付期間）と何ら関係のない演出が行われている状況下においては出力されることがない音であるとも言える。

【２８１１】

また、この実施の形態にかかる各受付許容状態（各受付期間）は、第１種別と第２種別とに分類分けすることが可能である。すなわち、第１種別に分類分けされる受付許容状態とは、高期待変動パターン（ＳＰリーチ変動パターン）が選択された場合には発生可能とされるが、低期待変動パターン（非リーチ変動パターン）では発生し得ない有効期間（大当り判定の結果に基づく演出判定で特定条件（特定の高期待変動パターン選択）が成立したことに基づいて発生される有効期間）である。また、第２種別の受付許容状態とは、高期待変動パターン（ＳＰリーチ変動パターン）と、低期待変動パターンとのいずれであっても発生可能とされる有効期間（予告判定の結果として発生する有効期間など）である。

【２８１２】

この実施の形態にかかる「一体化摸画像表示」は、このような第１種別及び第２種別の受付許容状態（受付期間）のいずれにおいても表示されうる。ここでは、第１種別の受付許容状態（受付期間）及び第２種別の受付許容状態（受付期間）は、いずれも同じ操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対して操作機会が付与される受付許容状態（受付期間）として発生する場合を想定していることから、それら受付期間で表示される「一体化摸画像表示」は、同じ操作手段（操作ボタン４１０）を摸した画像である。

【２８１３】

ただし、「一体化摸画像表示」として用意されている複数態様のうち期待度の高い特別態様（例えば、図１４４（ｄ）に示される態様）は、第１種別の受付許容状態（受付期間）でしか表示可能とされず、第２種別の受付許容状態（受付期間）では、特別態様とは異なる態様（例えば、図１４４（ａ）～（ｃ）に示される態様）のみによって表示可能とされている。第１種別の受付許容状態（受付期間）では、大当り判定の結果に基づいて特別態様を含む複数態様（例えば、図１４４（ａ）～（ｄ））のいずれで「一体化摸画像表示」を表示するのかについての判定が行われ、この判定の結果に応じた態様で「一体化摸画像表示」が表示されるようになっている。第２種別の受付許容状態（受付期間）においても、大当り判定の結果に基づいて特別態様を含まない複数態様（例えば、図１４４（ａ）～（ｃ））のいずれで「一体化摸画像」を表示するのかについての判定が行われるようにし、この判定の結果に応じた態様で「一体化摸画像表示」を表示するようにしてもよい。

【２８１４】
以下、上記構成１～１５等を備える当該パチンコ機１について、その詳細を、図を参照して説明する。ただし、以下に説明する各構成は、最良の実施形態として記載されているものにすぎず、必ずしも備えなくてもよい。すなわち、以下に説明する明細書中に記載される各構成については、さらなる作用効果を得たいときにそれに対応する構成だけを任意に選別して採用可能である。
【２８１５】
まず、上記構成２，３，５～８を具体化した例について説明する。上述の通り、このパチンコ機１は、受付けされたときに進行される演出内容（例えば、受付後演出としての会話予告、カットイン予告、可動体予告などであり、予告演出（期待度示唆演出）の種別）が異なる複数の受付期間（受付演出）を用意しており、判定（大当り判定や、演出判定など）の結果に応じた種別の受付期間（受付演出）を発生可能としている。この実施の形態にかかるパチンコ機１では、複数の受付期間（受付演出）として、少なくとも受付期間Ａ（受付演出Ａ）～受付期間Ｄ（受付演出Ｄ）を用意している。
【２８１６】
図１８５～図１９４を参照して、各受付期間（受付演出）の別に、各々の特徴について説明する。なお、図１８４までを参照しつつ上述した各受付期間については、受付期間Ａ（受付演出Ａ）～受付期間Ｄ（受付演出Ｄ）とは別の受付期間として用意されているものであってもよいし、受付期間Ａ（受付演出Ａ）～受付期間Ｄ（受付演出Ｄ）のうちのいずれかとして実現されるものであってもよい。
【２８１７】
図１８５は、判定の結果として条件Ａが満たされて受付期間Ａ（受付演出Ａ）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。図１９１は、受付期間Ａ（受付演出Ａ）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。
【２８１８】
いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「変動パターンＡ」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該変動パターンＡに対応する演出判定（予告判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄（飾り図柄）ＳＺの変動演出（変動パターンＡに応じた演出描写や、特定ＢＧＭ再生の音出力など）を開始させ（「図１９１（ａ）に示される状況」）、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「変動パターンＡ」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。なお、図１９１（ａ）に示した演出例においては、背景画像ＨＧ１として山を描いた風景が映し出されている。
【２８１９】
すなわち、変動パターンＡに対応する演出判定（予告判定など）で特別結果が得られると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、図１８５（ａ）に示されるように、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから所定時間Ａが経過したタイミングｔＭ２が到来したときに（条件Ａが成立したときに）「受付後表示Ａに関しての受付け」が許容される上記受付期間Ａ（有効期間）を発生させる（「図１９１（ｂ）に示される状況」）。この受付期間Ａは、特定ＢＧＭが非抑制で出力されている状態において発生するものである。これにより、当該受付期間Ａ内において遊技者による動作（操作）が受付けされると、該受付けに基づいて受付後表示Ａが行われるようになる（図１９１（ｃ）に示される状況）。
【２８２０】
この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、演出表示装置１６００（第１演出装置）では、このような受付期間Ａが発生することに関連して、受付対象（操作受け部など）を示唆する摸画像表示、受付期間の残り時間を示唆するゲージ画像表示、摸画像表示を視認し難くする消滅関連表示（摸画像表示が視認し難くなる態様）、受付けされたことに応じて期待度（大当り図柄が現れる割合）を示唆する受付後表示がそれぞれ行われるようになっている。なお上述の通り、この実施の形態にかかる摸画像表示は、ゲージ画

像表示を含む周縁装飾画像と一体化された「一体化摸画像表示」として表示されるものとなっているが、必ずしもこれに限られず、別々に表示されるものであってもよい。また、「一体化摸画像表示」に代えて摸画像表示を表示する場合は、ゲージ画像表示については必ずしも表示しないようにしてもよい。これらのことについては、他の受付期間においても同様である。

【２８２１】

より具体的には、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）では、図１８５（ｂ）に示されるように、受付期間Ａが発生するよりも前のタイミングｔＭ１が到来すると、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示される。すなわち、「一体化摸画像表示ＩＧ」は、受付期間Ａが発生するタイミングｔＭ２を跨るように表示されるようになっている。該「一体化摸画像表示ＩＧ」は、受付期間Ａ内で受付けがなされたときか、該受付けがなされることなく受付期間Ａが終了されたときに非表示にされる。なお、この例にかかる受付期間Ａは、遊技者による動作（操作）の受付けがなされない場合は、タイミングｔＭ３が到来したときに終了されるようになっている（図１８５（ｈ）を参照）。

【２８２２】

この点、図１８５（ａ）～（ｇ）に示される例や、図１９１（ｂ），（ｃ）に示される例では、受付期間Ａ内のタイミングｔＭ２ａにおいて遊技者による動作（操作）が受付けされた場合を想定している。すなわちこの場合、図１８５（ａ）～（ｇ）や図１９１（ｂ），（ｃ）に示されるように、タイミングｔＭ２ａにおいて遊技者による動作（操作）が受付けされたことに基づいて、受付期間Ａが終了されるとともに、該受付期間Ａに対応する受付後表示Ａ（受付後演出Ａ）が実行開始されることとなる。

【２８２３】

なお、図１９１に示される例では、受付期間Ａに対応する受付後表示Ａとして一の態様のみが表示されている。ただし、図示は割愛するが、受付期間Ａ内において遊技者による動作（操作）が受付けされたときには、該受付けに基づいて、受付後表示Ａとして相対的に期待度の低い第１態様（例えば、「チャンスよ」）が実行される場合や、受付後表示Ａとして相対的に期待度の高い第２態様（例えば、「激熱よ」）が実行される場合があるようになっている。

【２８２４】

ただし、詳細は割愛するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、図１８５に示される受付期間Ａは、図１６７などに示した「第１の受付期間」と同じ態様で演出を進展させるものとなっており、例えば、図１８５（ｂ）に示されるように、遊技者による動作（操作）が受付けされた時点（受付けに応じた受付音Ａの可聴出力が開始された時点）であるタイミングｔＭ２ａにおいては、一体化摸画像表示ＩＧを非表示にしないことはもとより、該一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしないようにしている。

【２８２５】

ここで、受付期間の終了後、該受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧが複数態様（図１４４（ａ）～（ｄ））のいずれで表示されていたのかの認識を容易とする上では、受付けがなされた以降の「一体化摸画像表示ＩＧが視認容易な態様のままで表示される時間」を長く設定するようにすることが望ましいと言える。ただし、受付けがなされており受付音Ａの可聴出力が既に開始されている状況にあるにもかかわらず、一体化摸画像表示ＩＧが受付期間中にあったときと同じ態様（図１６７に示した例では、図１７５（ｅ１），（ｅ２）に示される態様）のままで表示され続けるようなことがあると、受付けがなされた状況にあるのか否かを遊技者側が認識し難くなり、その結果として「実行状態にある受付後演出（ここでは、受付音Ａ）に気付くのが遅れてしまう」といったことが懸念される。

【２８２６】

そこで、この例にかかるパチンコ機１においても、図１８５（ｂ）に示されるように、遊技者による動作（操作）が受付けされたことによって受付期間Ａが終了したタイミング

ｔＭ２ａから所定時間が経過すると（タイミングｔＭ２ｂが到来すると）、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、消滅関連エフェクト（受付期間Ａに対応する消滅関連表示Ａ）にかかる表示を開始するようにしている。ここでの「消滅関連エフェクト」とは、一体化摸画像表示ＩＧが非表示にされるまでの所定時間にわたって表示される画像（一体化摸画像表示ＩＧとは異なる別画像）のことである。「消滅関連エフェクト」の表示が開始された時点では一体化摸画像表示ＩＧは非表示とされておらず視認可能とされており、該「消滅関連エフェクト」の表示が行われるなかで一体化摸画像表示ＩＧが徐々に非表示にされていくこととなる。

【２８２７】

すなわち、この例にかかる演出表示装置１６００では、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されているなかで「消滅関連表示Ａ（図中では、消滅ＥＦ）」が表示されるようになっており、「消滅関連表示Ａ」が表示される領域の少なくとも一部は「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示される領域と重複するようになっている。

【２８２８】

このような構成によれば、受付けがなされた以降、一体化摸画像表示ＩＧを表示し続けるようにした場合であっても、該一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされることによって、受付音Ａが既に実行されている状況にあることを示唆することができるようになる。これにより、受付音Ａが既に実行されている状況においても、視認し難さはあるものの一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けることが可能とされるようになり、受付期間Ａ内で一体化摸画像表示ＩＧがいずれの態様で表示されていたのか認識できないことによる遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。また、受付音Ａを可聴出力させるための処理が開始された以降であっても、一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされるまでの間（タイミングｔＭ２ａ～ｔＭ２ｂ）は、該一体化摸画像表示ＩＧの態様を視認良好のままで確認することができるようにしていることから、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【２８２９】

また、受付期間Ａでは、これに対応する受付後表示Ａとして期待度の低い態様と期待度の高い態様とのいずれが実行される場合であっても、消滅関連表示Ａとしては同じ態様が現れるようにしている。これにより、受付音Ａが実行開始されている状況下においても、演出表示装置１６００においてはその期待度を秘匿として維持することができるようになる。

【２８３０】

また、この例にかかるパチンコ機１では、図１８５（ｂ）～（ｄ）に示されるように、消滅関連表示Ａにかかる表示（一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様）が現れている期間内のタイミングｔＭ２ｃが到来すると、受付期間Ａ内で遊技者による動作（操作）が受付けされたことに応じた「受付後表示Ａ」を実行開始するようにしている。該受付後表示Ａとしては、相対的に期待度の低い第１態様（例えば、「チャンスよ」）が実行される場合や、相対的に期待度の高い第２態様（例えば、「激熱よ」）が実行される場合があることは上述した通りである。

【２８３１】

すなわちこの場合、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「消滅関連表示Ａ」がそれぞれ表示されているなかで「受付後表示Ａ」が実行開始されることとなる。また、一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされているなかで「受付後表示Ａ」が開始されることから、受付期間Ａが既に終了していることを示唆しつつ、遊技者による注視先が「一体化摸画像表示ＩＧ」から「受付後表示Ａ」へと自ずと移行されることが期待されるようになる（タイミングｔＭ２ｃ以降）。

【２８３２】

そして、この例にかかるパチンコ機１では、こうして「受付後表示Ａ」にかかる表示が開始されると、図１８５（ｂ）～（ｄ）に示されるように、該「受付後表示Ａ」が表示さ

れているなかで、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「消滅関連表示Ａ」のうち、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にする。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされた後、「消滅関連表示Ａ」が非表示にされることとなり、これによって視認良好とされているもとで「受付後表示Ａ」にかかる表示が行われるようになる（図１９１では、これら演出進展の図示を割愛）。

【２８３３】

この点、「受付後表示Ａ」とは、遊技者による動作（操作）が受付けされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様のいずれかで表示されるものである。したがって、「受付後表示Ａ」は、図１８５（ｄ）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」や「消滅関連表示Ａ」が非表示にされた以降も、比較的長い時間にわたって実行されることとなる。

【２８３４】

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付期間Ａの発生に際しては、図１８５（ｆ）に示されるタイミングｔＭ１において、受付許容音を出力開始させることとしている。すなわち、受付期間Ａに対応する受付許容音は、該受付期間Ａが発生するタイミングｔＭ２を跨るかたちで可聴出力されるものとなっており、当該受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作（操作）が受付けされうるものとなっている。

【２８３５】

ここで、受付期間Ａでは、図１８５（ｆ）に示されるように、受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作（操作）の受付けがなされた場合であっても、該受付許容音が途中終了されることはなく、予め定められた時間だけ出力されるものとなっている。すなわち後述するが、上記複数の受付期間には、受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作（操作）の受付けがなされると、該受付けされたことに基づいて受付許容音の可聴出力状態が途中終了される受付期間が含まれている。したがって、受付期間Ａ内で受付許容音が可聴出力されているなかで受付けされた結果、該受付許容音の可聴出力が継続される態様が現れたときには、受付けされた状態にあるのか否かを認識し難くすることができるようになり、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【２８３６】

図１８５（ｄ）や図１９１（ｃ）に示されるように、この例にかかる受付後表示Ａは、少なくとも一部が装飾図柄ＳＺと重なる位置にて表示されるものとなっている。ただし、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、一体化摸画像表示ＩＧについては装飾図柄ＳＺに対して優先表示させるようにするが、受付後表示Ａについては装飾図柄ＳＺに対して優先表示させず、装飾図柄ＳＺを、当該受付後表示Ａに対して優先表示させるようにしている。そして、この例にかかる受付後表示Ａは、図１８５（ｄ）や図１９１（ｄ）に示されるように、表示が開始されてから所定時間が経過したときに非表示にされることとなる。

【２８３７】

他方、図１８５（ｈ）～（ｎ）や、「図１９１（ｂ）から、図１９１（ｃ）を経ることなく、図１９１（ｄ）へと演出が進展する例」は、受付期間Ａ内で遊技者による動作が受付けされなかった場合を想定したものである。

【２８３８】

すなわちこの場合、受付期間Ａが発生した後、遊技者による動作（操作）が受付けされることなく（且つ自動ボタン機能も有効化されず）上記タイミングｔＭ３が到来することとなる。この点、該タイミングｔＭ３（受付期間Ａが終了し、遊技者による動作の受付けが許容されなくなった時点）にあるときの演出表示装置１６００では、タイミングｔＭ２ａ（受付期間Ａ内において遊技者による動作の受付けがなされた時点）にあるときの演出表示装置１６００と同様、一体化摸画像表示ＩＧを非表示にしないことはもとより、該一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしないようにしている（図１６７の例では、図１７５（ｅ３）に示される態様）。

【２８３９】

このような構成によれば、遊技者による動作の受付けが間に合わずに受付期間Ａが終了

してしまった場合であっても、該終了した以降、受付期間Ａ内において一体化摸画像表示ＩＧがいかなる態様で表示されていたのかを認識することが可能とされるようになることから、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【２８４０】

また、受付期間Ａでは、遊技者による動作が受付けされなかった場合、図１８５（ｊ）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、消滅関連エフェクト（受付期間Ａに対応する消滅関連表示Ａ）にかかる表示が開始されることはない。この際、一体化摸画像表示ＩＧこれ自体をフェードアウトさせる手法であれば、これを行うようにしてもよい。ただし、一体化摸画像表示ＩＧとは異なる別画像を、一体化摸画像表示ＩＧが非表示にされるまでの所定時間にわたって表示させるようなことは行われないようにすることが望ましい。

【２８４１】

図１８６は、判定の結果として条件Ｂが満たされて受付期間Ｂ（第２受付演出Ｂ）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。図１９２は、受付期間Ｂ（受付演出Ｂ）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。

【２８４２】

いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「変動パターンＢ」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該変動パターンＢに対応する演出判定（予告判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（変動パターンＢに応じた演出描写や、特定ＢＧＭ再生の音出力など）を開始させ（「図１９２（ａ）に示される状況」）、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「変動パターンＢ」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。なお、図１９２（ａ）に示した演出例においては、背景画像ＨＧ２として川を描いた風景が映し出されている。

【２８４３】

ただし、「変動パターンＢ」にかかる演出では、演出判定（予告判定）としていずれの結果が得られている場合であっても、図１８６（ａ）に示されるように、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから所定時間Ｂが経過したタイミングｔＮ２（例えば、ＳＰリーチ状態内のタイミング）が到来したときに「受付後表示Ｂに関しての受付け」が許容される上記受付期間Ｂ（有効期間）を発生させる（図１９２（ｂ）に示される状況）。この受付期間Ｂは、特定ＢＧＭが抑制態様で出力されるか、または非可聴状態にされた以降に発生するものである。これにより、当該受付期間Ｂ内において遊技者による動作（操作）が受付けされると、該受付けに基づいて受付後表示が行われるようになる。なお、図１９２（ｂ）に示される例では、上記受付期間Ｂは、装飾図柄ＳＺがリーチ状態を形成しているときに発生するものとなっている。

【２８４４】

この点、この実施の形態にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）では、このような受付期間Ｂが発生した場合も、上述した受付期間Ａが発生する場合（図１８５）と同様、これに関連して、受付対象（操作受け部など）を示唆する摸画像表示、受付期間の残り時間を示唆するゲージ画像表示、摸画像表示を視認し難くする消滅関連表示（摸画像表示が視認し難くなる態様）、受付けされたことに応じて期待度（大当り図柄が現れる割合）を示唆する受付後表示がそれぞれ行われるようになっている。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。なお上述の通り、摸画像表示は、ゲージ画像表示を含む周縁装飾画像と一体化された「一体化摸画像表示ＩＧ」として表示されるものとなっているが、必ずしもこれに限られず、別々に表示されるものであってもよい。また、「一体化摸画像表示」に代えて摸画像表示を表示する場合は、ゲージ画像表示については必ずしも表示しないようにしてもよい。これらのことについては、他の受付期間においても同様である。

【２８４５】

より具体的には、この例にかかる演出表示装置１６００においても、図１８６（ｂ）に示されるように、受付期間Ｂが発生するよりも前のタイミングｔＮ１が到来すると、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示される。すなわち、「一体化摸画像表示ＩＧ」は、受付期間Ｂが発生するタイミングｔＮ２を跨るように表示されるようになっている。該「一体化摸画像表示ＩＧ」は、これに対応する受付期間（ここでは、受付期間Ｂ）内で受付けがなされたときか、該受付けがなされることなく受付期間Ｂが終了されたときに非表示にされるようになっている点についても、図１８５に示した例の場合（受付期間Ａ）と同様である。なお、この例にかかる受付期間Ｂは、遊技者による動作（操作）の受付けがなされないときにはタイミングｔＮ３が到来したときに終了されるようになっている（図１８６（ｈ）を参照）。

【２８４６】

ここで、上述した「受付期間Ａ（図１９１（ｂ）を参照）」では、摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）が表示されるときに、これに対応した文字情報が何ら表示されないが、「受付期間Ｂ（図１９２（ｂ）を参照）」では、摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）が表示されるときに、受付けが許容されていることに関連した文字情報（ここでは、「押せ」）が表示されるようになっている。すなわち、「受付期間Ａ」及び「受付期間Ｂ」では、いずれも摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）として同じ態様（図１４４（ａ）～（ｄ）に示した複数態様のうち、図１４４（ａ）に示される態様）が用いられているにもかかわらず、「受付期間Ｂ」が発生したときには、「受付期間Ａ」が発生したときに現れない文字情報（ここでは、「押せ」）が表示されるようになっており、これによって受付後表示として示唆されうる期待度が異なることを示唆するようにしている。なお、この例では、受付期間Ｂが発生した場合のほうが、受付期間Ａが発生した場合よりも図柄停止したときに大当り図柄が現れる期待度（割合）が高くなっている。若しくは、受付期間Ｂに応じた受付後表示Ｂでは、大当り図柄が現れる期待度が１００％であることを示唆する態様が出現しうるようになっているのに対し、受付期間Ａに応じた受付後表示Ａでは、大当り図柄が現れる期待度が１００％であることを示唆する態様が出現し得ないようにしてもよい。

【２８４７】

この点、図１８６（ａ）～（ｇ）に示される例では、受付期間Ｂ内のタイミングｔＮ２ａにおいて遊技者による動作（操作）が受付けされた場合を想定している。すなわちこの場合、図１８６（ａ）に示されるように、タイミングｔＮ２ａにおいて遊技者による動作（操作）が受付けされたことに基づいて、受付期間Ｂが終了されるとともに、該受付期間Ｂに対応する受付後表示Ｂ（受付後演出Ｂ）が実行開始されることとなる。

【２８４８】

なお、図１９２に示される例では、受付期間Ｂに対応する受付後表示Ｂとして一の態様のみが表示されている。ただし、図示は割愛するが、受付期間Ｂ内において遊技者による動作（操作）が受付けされたときには、該受付けに基づいて、受付後表示Ｂとして相対的に期待度の低い第１態様（例えば、「１０体撃破！」）が実行される場合や、受付後表示Ｂとして相対的に期待度の高い第２態様（例えば、「１００体撃破！」）が実行される場合があるようになっている。

【２８４９】

そして、詳細は割愛するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、図１８６に示される受付期間Ｂは、図１６８などに示した「第２の受付期間」と同じ態様で演出を進展させるものとなっており、例えば、図１８６（ｂ）に示されるように、遊技者による動作（操作）が受付けされた時点（受付けに応じた受付音Ｂの可聴出力が開始された時点）であるタイミングｔＮ２ａにおいては、一体化摸画像表示ＩＧを非表示にしないことはもとより、該一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしないようにしている。

【２８５０】

ここで、受付期間の終了後、該受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧが複数態様（図１４４（ａ）～（ｄ））のいずれで表示されていたのかの認識を容易とする上では、受

付けがなされた以降の「一体化摸画像表示ＩＧが視認容易な態様のままで表示される時間」を長く設定するようにすることが望ましいと言える。ただし、受付けがなされており受付音Ｂの可聴出力が既に開始されている状況にあるにもかかわらず、一体化摸画像表示ＩＧが受付期間中にあったときと同じ態様（図１６８に示した例では、図１７７（ｅ１），（ｅ２）に示される態様）のままで表示され続けるようなことがあると、受付けがなされた状況にあるのか否かを遊技者側が認識し難くなり、その結果として「実行状態にある受付後演出（ここでは、受付音Ｂ）に気付くのが遅れてしまう」といったことが懸念される。

【２８５１】

そこで、この例にかかるパチンコ機１においても、図１８６（ｂ）に示されるように、遊技者による動作（操作）が受付けされたことによって受付期間Ｂが終了したタイミングｔＮ２ａから所定時間が経過すると（タイミングｔＮ２ｂが到来すると）、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、上記消滅関連表示Ａとは異なる「消滅関連表示Ｂ」にかかる表示を開始するようにしている。ここでの「消滅関連表示（消滅関連エフェクト）」とは、一体化摸画像表示ＩＧが非表示にされるまでの所定時間にわたって表示される画像（一体化摸画像表示ＩＧとは異なる別画像）のことである。「消滅関連エフェクト」の表示が開始された時点では一体化摸画像表示ＩＧは非表示とされておらず視認可能とされており、該「消滅関連エフェクト」の表示が行われるなかで一体化摸画像表示ＩＧが徐々に非表示にされていくこととなる。

【２８５２】

すなわち、この例にかかる演出表示装置１６００においては、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されているなかで「消滅関連表示Ｂ」が表示されるようになっており、「消滅関連表示Ｂ」が表示される領域の少なくとも一部は「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示される領域と重複するようになっている。

【２８５３】

このような構成によれば、受付けがなされた以降、一体化摸画像表示ＩＧを表示し続けるようにした場合であっても、該一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされることによって、受付音Ｂが既に実行されている状況にあることを示唆することができるようになる。これにより、受付音Ｂが既に実行されている状況においても、視認し難さはあるものの一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けることが可能とされるようになり、受付期間Ｂ内で一体化摸画像表示ＩＧがいずれの態様で表示されていたのか認識できないことによる遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。また、受付音Ｂを可聴出力させるための処理が開始された以降であっても、一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされるまでの間（タイミングｔＮ２ａ～ｔＮ２ｂ）は、該一体化摸画像表示ＩＧの態様を視認良好のままで確認することができるようにしていることから、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【２８５４】

また、図示は割愛するが、受付期間Ｂでは、これに対応する受付後演出Ｂとして期待度の低い態様が現れる場合と、期待度の高い態様が現れる場合とで、消滅関連表示Ｂとして異なる態様（消滅関連表示Ｂ１，Ｂ２）が現れるようにしている。すなわちこの場合、演出表示装置１６００を利用した「受付後表示Ｂ」が未だ開始されていない状況下にあったとしても、該演出表示装置１６００にて現れる消滅関連表示Ｂが第１態様と第２態様とのいずれで現れているのかを確認することで、「受付後表示Ｂ」が期待度の高い態様で実行されるか否かを推測することができるようになる。

【２８５５】

また、この例にかかるパチンコ機１では、図１８６（ｂ）～（ｄ）に示されるように、消滅関連表示Ｂにかかる表示（一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様）が現れている期間内のタイミングｔＮ２ｃが到来すると、受付期間Ｂ内で遊技者による動作（操作）が受付けされたことに応じた「受付後表示Ｂ」を実行開始するようにしている。該受付後

表示Ｂとしては、相対的に期待度の低い第１態様（例えば、「１０体撃破！」）が実行される場合や、相対的に期待度の高い第２態様（例えば、「１００体撃破！」）が実行される場合があることは上述した通りである。

【２８５６】

すなわちこの場合、「一体化摸画像表示ＩＧ」、及び「消滅関連表示Ｂ（消滅関連表示Ｂ１または消滅関連表示Ｂ２）」がそれぞれ表示されているなかで「受付後表示Ｂ（第１態様または第２態様）」が実行開始されることとなる。また、一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされているなかで受付後表示Ｂが開始されることから、受付期間Ｂが既に終了していることを示唆しつつ、遊技者による注視先が「一体化摸画像表示ＩＧ」から「受付後表示Ｂ」へと自ずと移行されることが期待されるようになる（タイミングｔＮ２ｃ以降）。

【２８５７】

そして、この例にかかるパチンコ機１では、こうして「受付後表示Ｂ」にかかる表示が開始されると、図１８６（ｂ）～（ｄ）に示されるように、該「受付後表示Ｂ」が表示されているなかで、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「消滅関連表示Ｂ」のうち、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にする。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされた後、「消滅関連表示Ｂ」が非表示にされることとなり、これによって視認良好とされているもとで「受付後表示Ｂ」にかかる表示が行われるようになる（図１９２では、これら演出進展の図示を割愛）。。

【２８５８】

この点、「受付後表示Ｂ」とは、遊技者による動作（操作）が受付けされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様のいずれかで表示されるものである。したがって、「受付後表示Ｂ」は、図１８６（ｄ）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」や、「消滅関連表示Ｂ」が非表示にされた以降も、比較的長い時間にわたって実行されることとなる。

【２８５９】

ちなみに、上述した受付期間Ａに対応する演出例（図１９１）では、受付期間Ａ内において受付けがなされて「受付後表示Ａ」が実行されたとしても、該「受付後表示Ａ」が開始される前後で背景画像に切り替えを生じさせずこれを維持するようにした。この点、当該受付期間Ｂに対応する演出例（図１９２）では、受付期間Ｂ内において受付けがなされて「受付後表示Ｂ」が実行されると、該「受付後表示Ｂ」が開始される前後で背景画像に切り替えを生じさせるようにしてもよい。

【２８６０】

このような構成によれば、背景画像に切り替えが生じていない期間（図１８６に示されるタイミングｔＮ２ａ～ｔＮ２ｂ）においては、演出表示装置１６００において何らかの表示変化があったとしても、「受付後表示Ｂ」は未だ開始されていない状況にあることを示唆することができるようになる。

【２８６１】

またこの際、受付後表示Ｂとして、期待度の低い態様が現れる場合と、期待度の高い態様が現れる場合とで同じ背景画像に切り替えられるようにしてもよいし、期待度の低い態様が現れる場合と、期待度の高い態様が現れる場合とで異なる背景画像に切り替えられるようにしてもよい。また、期待度の高い態様が現れるときには、背景画像が切り替えられるが、期待度の低い態様が現れるときには、背景画像が切り替えられないようにしてもよい。

【２８６２】

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付期間Ｂの発生に際しては、図１８６（ｆ）に示されるタイミングｔＮ１において、受付許容音を出力開始させることとしている。すなわち、受付期間Ｂに対応する受付許容音は、該受付期間Ｂが発生するタイミングｔＮ２を跨るかたちで可聴出力されるものとなっており、当該受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作（操作）が受付けされうるものとなっている。

【２８６３】
ここで、受付期間Ｂでは、受付許容音として、相対的に長い時間にわたって可聴出力状態とされる長時間許容音と、相対的に短い時間にわたって可聴出力状態とされる短時間許容音とがそれぞれ出力されるようになっている。図１８６（ｆ）に示される例では、長時間許容音と短時間許容音とをそれぞれ同時期に出力開始させるようにしているが、必ずしもこれに限られない。例えば、長時間許容音及び短時間許容音の一方を、受付期間Ｂが発生するタイミングｔＮ２やそれ以降において出力開始させるようにしてもよい。
【２８６４】
そして、受付期間Ｂでは、長時間許容音及び（または）短時間許容音がそれぞれ可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付けがなされた場合、該受付けがなされたことに基づいて、長時間許容音及び（または）短時間許容音を途中終了（可聴出力状態の途中終了）させるようにしている。
【２８６５】
また、受付期間Ｂでは、図１８６（ｆ）に示されるように、受付許容音（長時間許容音、短時間許容音）が可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付けがなされた場合、該受付許容音を途中終了させるだけでなく、該受付けがなされたときにはこれに基づいて、受付音Ｂの可聴出力を開始させるものとなっている。すなわちこの場合、受付期間Ｂでは、表示変化の場合とは異なり、受付期間内で行われる演出（受付許容音）と、受付けがなされたことに応じて行われる演出（第２受付音）とが競合（重複）する期間が発生することがなくなるようになる。
【２８６６】
このような第２受付音は、「受付後表示Ｂ」と同様、図１８６（ｇ）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」や「消滅関連表示Ｂ」が非表示にされた以降も、比較的長い時間にわたって実行されることとなる。また、第２受付音については、受付後表示Ｂとして期待度の高い態様が現れる場合と期待度の低い態様が現れる場合とで、互いに異なる出力音（態様）が出力されるようにすることが望ましい。これに対し、第１受付音については、受付後表示Ａとして期待度の高い態様が現れる場合と期待度の低い態様が現れる場合とで、互いに同じ出力音（態様）が出力されるようにすることが望ましい。
【２８６７】
なお、受付期間Ｂでは、受付許容音として、長時間許容音と短時間許容音とをそれぞれ出力するようにしたが、これら２つの許容音を必ずしも出力しなくてもよく、受付期間Ａと同じように１つの受付許容音のみが出力されるようにしてもよい。
【２８６８】
図１８６（ｄ）や図１９２（ｄ）に示されるように、この例にかかる受付後表示Ｂは、少なくとも一部が装飾図柄ＳＺと重なる位置にて表示されるものとなっている。この例では、一体化摸画像表示ＩＧについては装飾図柄ＳＺに対して優先表示させるようにするし、受付後表示Ｂについても装飾図柄ＳＺに対して優先表示させるようにしている。この例にかかる受付後表示Ｂは、図１８６（ｄ）や図１９２（ｄ）に示されるように、表示が開始されてから所定時間が経過したときに非表示にされることとなり、これによって装飾図柄ＳＺの視認性が改善されるようになる。
【２８６９】
他方、図１８６（ｈ）～（ｎ）は、受付期間Ｂ内で遊技者による動作が受付けされなかった場合を想定したものである。
【２８７０】
すなわちこの場合、受付期間Ｂが発生した後、遊技者による動作（操作）が受付けされることなく上記タイミングｔＮ３が到来することとなる。この点、受付期間Ｂは、受付期間Ａとは異なり、「上述した自動ボタン機能が有効化される対象の受付期間」として設定されている。したがって、受付期間Ｂでは、遊技者による動作（操作）が受付けされることなく上記タイミングｔＮ３が到来した場合であっても、これ以降に、該受付期間Ｂ内で遊技者による動作（操作）があったときと同じ受付後表示Ｂを発生させることとなる。

【２８７１】
ただし、この実施の形態にかかる受付期間Ｂでは、上述した自動ボタン機能が有効化されるにもかかわらず、タイミングｔＮ３にあるときの演出表示装置１６００では、タイミングｔＮ２ａ（受付期間Ｂ内において遊技者による動作の受付けがなされた時点）にあるときの演出表示装置１６００と同様、図１８６（ｉ）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧを非表示にしないことはもとより、一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしないようにしている。
【２８７２】
このような構成によれば、遊技者による動作（操作）の受付けが間に合わずに受付期間Ｂが終了してしまった場合であっても、該終了した以降、受付期間Ｂ内において一体化摸画像表示ＩＧがいかなる態様で表示されていたのかを認識することが可能とされるようになることから、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。
【２８７３】
そしてこの後は、遊技者による動作が受付けされなかった場合も、図１８６（ｉ）に示されるように、受付期間Ｂが終了したタイミングｔＮ３から所定時間が経過したタイミングｔＮ３ａが到来したときに、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、消滅関連表示Ｂにかかる表示が開始されるようになっている。
【２８７４】
すなわち、この例にかかる演出表示装置１６００では、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されているなかで「消滅関連表示Ｂ」が表示されるようになっており、「消滅関連表示Ｂ」が表示される領域の少なくとも一部は「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示される領域と重複するようになっている。
【２８７５】
このような構成によれば、受付けがなされずに受付期間Ｂが終了した以降、一体化摸画像表示ＩＧを表示し続けるようにした場合であっても、該一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされることによって、当該受付期間Ｂが終了した状態にあることを示唆することができるようになる。また、当該受付期間Ｂが既に終了している状況においても、視認し難さはあるものの一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けることが可能とされるようになることから、受付期間Ｂ内で一体化摸画像表示ＩＧがいずれの態様で表示されていたのか認識できないことによる遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。
【２８７６】
また、この例にかかるパチンコ機１では、受付期間Ｂ内で遊技者による動作（操作）が受付けされなかったときに現れる消滅関連表示Ｂの態様は、受付期間Ｂ内で遊技者による動作（操作）がもし受付けされていたとしたときに現れるものとなっている。
【２８７７】
すなわちこの場合、受付期間Ｂでは、遊技者による動作（操作）が受付けされなかったとしても、該受付期間Ｂが終了した以降、一体化摸画像表示ＩＧが非表示にされるのに関連して現れる「消滅関連表示Ｂ」としての態様を確認するだけで、受付後表示Ｂが期待度の低い態様で実行されていたか、それとも期待度の高い態様で実行されていたかを認識しうるようになることから、遊技興趣が低下することを好適に抑制することができるようになる。
【２８７８】
そしてこの後、タイミングｔＮ３ｂが到来すると、受付期間Ｂ内で遊技者による動作（操作）がもし受付けされていたとしたら現れていた態様で「受付後表示Ｂ」が実行開始される（図１９２（ｂ）に示される状況が現れた後には、操作の有無にかかわらず図１９２（ｃ）に示される状況が現れる）ようになる。
【２８７９】
そしてこの後は、図１８６（ｉ）～（ｋ）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ

」及び「消滅関連表示Ｂ」のうち、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にする。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされた後、「消滅関連表示Ｂ」が非表示にされることとなる。

【２８８０】

なお、「消滅関連表示Ｂ」が現れるタイミングや、「受付後表示Ｂ」が実行開始されるタイミングについては、受付期間Ｂが終了するタイミングｔＮ３よりも後でなくてもよく、受付期間Ｂが終了するタイミングｔＮ３であってもよいし、それよりも前のタイミングであってもよい。

【２８８１】

図１８７は、判定の結果として条件Ｃが満たされて受付期間Ｃ（受付演出Ｃ）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。図１９３は、受付期間Ｃ（受付演出Ｃ）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。

【２８８２】

いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「変動パターンＣ」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該変動パターンＣに対応する演出判定（予告判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（変動パターンＣに応じた演出描写や、特定ＢＧＭ再生の音出力など）を開始させ、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第３変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。なお、図１９３（ａ）に示した演出例においては、背景画像ＨＧ３として砂漠を描いた風景が映し出されている。

【２８８３】

ただし、「変動パターンＣ」にかかる演出では、演出判定（予告判定）としていずれの結果が得られている場合であっても、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから所定時間Ｃが経過したタイミングｔＯ２（ＳＰリーチ状態が発生する前のタイミングであってもよいし、ＳＰリーチ状態内のタイミングであってもよい）が到来したときに「受付後表示Ｃに関しての受付け」が許容される上記受付期間Ｃ（有効期間）を発生させる。この受付期間Ｃは、特定ＢＧＭが抑制態様で出力されるか、または非可聴状態にされた以降に発生するものである。これにより、当該受付期間Ｃ内において遊技者による動作（操作）が受付けされると、該受付けに基づいて受付後表示Ｃが行われるようになる。ただし、この構成については必ずしもなくてもよく、予告演出判定の結果として上記受付期間Ｃ（有効期間）を発生させるようにしてもよい。

【２８８４】

この点、この実施の形態にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）では、このような受付期間Ｃが発生する場合、受付けされたことに応じて期待度（大当り図柄が現れる割合）を示唆する受付後表示Ｃが行われるものの、上述した受付期間Ａ，Ｂが発生する場合（図１８５、図１８６）とは異なり、これに関連して、受付対象（操作受け部など）を示唆する摸画像表示や、受付期間の残り時間を示唆するゲージ画像表示、摸画像表示を視認し難くする消滅関連表示（摸画像表示が視認し難くなる態様）などが行われることはないようになっている。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。

【２８８５】

より具体的には、この例にかかる演出表示装置１６００においては、図１８７（ｂ）に示されるように、受付期間Ｃが発生する場合、摸画像表示や、ゲージ画像表示、操作を促す文字情報などが行われることはない。したがって、遊技者は、いずれのタイミングから受付期間Ｃが発生し、いずれのタイミングで受付期間Ｃが終了するのかを認識し難いことはもとより、受付期間Ｃこれ自体の存在を認識することすら困難とされるようになる。なお、この例にかかる受付期間Ｃは、遊技者による動作（操作）の受付けがなされないときにはタイミングｔＯ３が到来したときに終了されるようになっている（図１８７（ｈ）を

参照）。
【２８８６】
この点、図１８７（ａ）～（ｇ）に示される例では、受付期間Ｃ内のタイミングｔＯ２ａにおいて遊技者による動作（操作）が受付けされた場合を想定している。すなわちこの場合、図１８７（ａ）に示されるように、タイミングｔＯ２ａにおいて遊技者による動作（操作）が受付けされたことに基づいて、受付期間Ｃが終了されるとともに、該受付期間Ｃに対応する受付後表示Ｃ（受付後演出Ｃ）が実行開始されることとなる。
【２８８７】
なお、図１９３に示される例では、受付期間Ｃに対応する受付後表示Ｃとして一の態様のみが表示されている。ただし、図示は割愛するが、受付期間Ｃ内において遊技者による動作（操作）が受付けされたときには、該受付けに基づいて、受付後表示Ｃとして相対的に期待度の低い第１態様（例えば、お化け群として登場するお化けの数が少ない態様）が実行される場合や、受付後表示Ｃとして相対的に期待度の高い第２態様（例えば、お化け群として登場するお化けの数が多い態様）が実行される場合があるようになっている。
【２８８８】
そして上述の通り、この受付期間Ｃでは、図１８７（ｃ）に示されるように、遊技者による動作（操作）が受付けされたときに、消滅関連表示が行われることもない。また、受付期間Ｃの発生に際しては、図１８７（ｆ）に示されるように、受付許容音を出力させることもない。
【２８８９】
図１８７（ｄ）や図１９３（ｃ）に示されるように、この例にかかる受付後表示Ｃは、少なくとも一部が装飾図柄ＳＺと重なる位置にて表示されるものとなっている。ただし、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付後表示Ｃについては装飾図柄ＳＺに対して優先表示させず、装飾図柄ＳＺを、当該受付後表示Ｃに対して優先表示させるようにしている。そして、この例にかかる受付後表示Ｃは、図１８７（ｄ）や図１９３（ｄ）に示されるように、表示が開始されてから所定時間が経過したときに非表示にされることとなる。
【２８９０】
他方、図１８７（ｈ）～（ｎ）や、「図１９３（ｂ）から、図１９３（ｃ）を経ることなく、図１９３（ｄ）へと演出が進展する例」は、受付期間Ｃ内で遊技者による動作が受付けされなかった場合を想定したものである。
【２８９１】
すなわちこの場合、受付期間Ｃが発生した後、遊技者による動作（操作）が受付けされることなく（且つ自動ボタン機能も有効化されず）上記タイミングｔＯ３が到来することとなる。ただし、受付期間Ｃでは、該期間Ｃが終了することに伴って何らかの表示変化が発生することもないようになっていることから、該タイミングｔＯ３（受付期間Ｃが終了し、遊技者による動作の受付けが許容されなくなった時点）が到来しても、演出表示装置１６００においては背景画像ＨＧ３が流れているだけであり、遊技者がそれを認識することは困難である。
【２８９２】
図１８８及び図１８９は、判定の結果として条件Ｄが満たされて受付期間Ｄ（受付演出Ｄ）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。図１９４は、受付期間Ｄ（受付演出Ｄ）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。
【２８９３】
いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「変動パターンＤ１（図１８８）」や「変動パターンＤ２（図１８９）」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該変動パターンＤ１，Ｄ２に対応する演出判定（予告判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄（飾り図柄）ＳＺの変動演出（変動パターンＤ１，Ｄ２に応じた演出描写や、特定ＢＧＭ再生の音出力など）を開始させ（「図１９４（

ａ）に示される状況」）、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「変動パターンＤ１」や「変動パターンＤ２」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。なお、図１９４（ａ）に示した演出例においては、背景画像ＨＧ４ａとして山と川を描いた風景が映し出されている。

【２８９４】

すなわち、変動パターンＤ１，Ｄ２に対応する演出判定（予告判定など）で特別結果が得られると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、図１８８（ａ）や図１８９（ａ）に示されるように、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから所定時間Ｄが経過したタイミングｔＰ２が到来したときに（条件Ｄが成立したときに）「受付後表示Ｄに関しての受付け」が許容される上記受付期間Ｄ（有効期間）を発生させる（「図１９４（ｂ）に示される状況」）。これにより、当該受付期間Ｄ内において遊技者による動作（操作）が受付けされると、該受付けに基づいて受付後表示Ｄが行われるようになる（図１９４（ｃ）に示される状況）。

【２８９５】

ただし、この受付期間Ｄは、より正確には、リーチ演出を発生させる変動パターンＤ１が選択されたときには、図１８８（ａ）に示されるように、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから所定時間Ｄ１が経過したタイミングｔＰ２－Ｄ１（リーチ状態が形成されるタイミングよりも後に到来するタイミング）が到来したときに（条件Ｄ１が成立したときに）発生するものであるが、リーチ演出を発生させない変動パターンＤ２が選択されたときには、図１８９（ａ）に示されるように、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから所定時間Ｄ２が経過したタイミングｔＰ２－Ｄ２が到来したときに（条件Ｄ２が成立したときに）発生するものとなっている。

【２８９６】

しかも、リーチ演出を発生させる変動パターンＤ１の変動演出が開始されてから所定時間Ｄ１が経過したタイミングｔＰ２－Ｄ１が到来したときに当該受付期間Ｄを発生させる場合は、図１８８（ｅ）に示されるように、該タイミングｔＰ２－Ｄ１が到来するよりも前に、特定ＢＧＭを抑制態様で可聴出力させるか、または非可聴にする状態を発生させるようにしている。すなわちこの場合、受付期間Ｄは、特定ＢＧＭが抑制態様で可聴出力されているか、または非可聴の状態にされているなかで発生することとなる。

【２８９７】

これに対し、リーチ演出を発生させない変動パターンＤ２の変動演出が開始されてから所定時間Ｄ２が経過したタイミングｔＰ２－Ｄ２が到来したときに当該受付期間Ｄを発生させる場合は、図１８９（ｅ）に示されるように、該タイミングｔＰ２－Ｄ２が到来した時点において特定ＢＧＭは非抑制態様で可聴出力されている。すなわちこの場合、受付期間Ｄは、特定ＢＧＭが非抑制態様で可聴出力されているなかで発生することとなる。

【２８９８】

このように、受付期間Ｄは、リーチ演出を発生させる変動パターンＤ１の変動演出が開始されてから所定時間Ｄ１が経過したタイミングｔＰ２－Ｄ１が到来したときに発生するのか、それともリーチ演出を発生させない変動パターンＤ２の変動演出が開始されてから所定時間Ｄ２が経過したタイミングｔＰ２－Ｄ２が到来したときに発生するのかによって、演出としての態様が異なるものとなっている。

【２８９９】

まず、リーチ演出を発生させる変動パターンＤ１の変動演出が開始されてから所定時間Ｄ１が経過したタイミングｔＰ２（ｔＰ２－Ｄ１）が到来したときに受付期間Ｄが発生するときの演出例について、図１８８及び図１９４を参照しつつ詳述することとする。

【２９００】

同図１８８（ａ），（ｂ）に示されるように、演出表示装置１６００（第１演出装置）では、このような受付期間Ｄが発生することに関連して、受付対象（操作受け部など）を示唆する摸画像表示、受付期間の残り時間を示唆するゲージ画像表示、受付けされたことに応じて期待度（大当り図柄が現れる割合）を示唆する受付後表示がそれぞれ行われるよ

うになっている。なお上述の通り、この実施の形態にかかる摸画像表示は、ゲージ画像表示を含む周縁装飾画像と一体化された「一体化摸画像表示」として表示されるものとなっているが、必ずしもこれに限られず、別々に表示されるものであってもよい。また、「一体化摸画像表示」に代えて摸画像表示を表示する場合は、ゲージ画像表示については必ずしも表示しないようにしてもよい。これらのことについては、他の受付期間においても同様である。

【２９０１】

より具体的には、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）では、図１８８（ｂ）に示されるように、受付期間Ｄが発生するよりも前のタイミングｔＰ１が到来すると、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示される。すなわち、「一体化摸画像表示ＩＧ」は、受付期間Ｄが発生するタイミングｔＰ２（ｔＰ２－Ｄ１）を跨るように表示されるようになっている。該「一体化摸画像表示ＩＧ」は、受付期間Ｄ内で受付けがなされたときか、該受付けがなされることなく受付期間Ｄが終了されたときに非表示（視認不能）にされる。なお、この例にかかる受付期間Ｄは、遊技者による動作（操作）の受付けがなされない場合は、タイミングｔＰ３が到来したときに終了されるものとなっている（図１８８（ｈ）を参照）。

【２９０２】

この点、図１８８（ａ）～（ｇ）に示される例や、図１９４（ｂ）→図１９４（ｅ）→図１９４（ｆ）→図１９４（ｃ）といった演出経路を辿る例では、受付期間Ｄ内のタイミングｔＰｘにおいて遊技者による動作（操作）が受付けされた場合を想定している。すなわちこの場合、タイミングｔＰｘにおいて遊技者による動作（操作）が受付けされたことに基づいて、受付期間Ｄが終了されるとともに、該受付期間Ｄに対応する受付後表示Ｄ（受付後演出Ｄ）が実行開始されることとなる。

【２９０３】

なお、図１９４（ｃ）に示される例では、受付期間Ｄに対応する受付後表示Ｄとして一の態様のみが表示されている。ただし、図示は割愛するが、受付期間Ｄ内において遊技者による動作（操作）が受付けされたときには、該受付けに基づいて、受付後表示Ｄとして相対的に期待度の低い第１態様（例えば、姫キャラクタによるカットイン）が実行される場合や、受付後表示Ｄとして相対的に期待度の高い第２態様（例えば、侍キャラクタによるカットイン）が実行される場合があるようにしてもよい。

【２９０４】

ただし、受付期間Ｄでは、図１８８（ｂ）に示されるように、遊技者による動作（操作）が受付けされた時点（ここでは、タイミングｔＰｘ）においては、一体化摸画像表示ＩＧを非表示にしないことはもとより、該一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしない。

【２９０５】

また、受付期間Ｄでは、図１８８（ｃ）に示されるように、遊技者による動作（操作）が受付けされたことによって受付期間Ｄが終了したタイミングｔＰｘから所定時間が経過しても消滅関連エフェクトが表示されることがない。すなわち、受付期間Ｄでは、これに対応する消滅関連表示（一体化摸画像表示ＩＧが非表示にされるまでの所定時間にわたって表示される画像（一体化摸画像表示ＩＧとは異なる別画像））が用意されておらず、一体化摸画像表示ＩＧは突然に非表示にされることとなる。

【２９０６】

なお、受付期間Ｄにおいても、図１８８（ｂ）～（ｄ）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧが表示されているなかでタイミングｔＰｘ１が到来すると、受付期間Ｄ内で遊技者による動作（操作）が受付けされたことに応じた「受付後表示Ｄ」を実行開始する。

【２９０７】

ただし、受付期間Ｄでは、遊技者による動作（操作）が受付けされると、図１９４（ｃ）に示されるように、「受付後表示Ｄ」を、一体化摸画像表示ＩＧの表示されている領域の全てと重なる態様であり、且つ該一体化摸画像表示ＩＧに対して優先表示させる態様で

、表示開始させるものとなっている。「受付後表示Ｄ」は、演出表示装置１６００の画面全体で表示されるものであってもよい。

【２９０８】

このような構成によれば、遊技者による動作（操作）の受付けに基づいて「受付後表示Ｄ」を表示開始した時点で、一体化摸画像表示ＩＧが突然に非表示（レイヤー上での表示は残っていたとしても）にされるようになり、消滅エフェクトなどを用いる他の受付期間の場合とは異なる演出性を提供することができるようになる。なお、この例にかかる受付後表示Ｄも、表示が開始されてから所定時間が経過したときに非表示にされるものである。

【２９０９】

また、受付期間Ｄでは、他の受付期間の場合とは異なり、受付けがなされたことに基づいて「受付後表示Ｄ」にかかる表示が開始されたとしても、該受付けがなされたことを契機として「一体化摸画像表示ＩＧ」の表示にかかる処理を終了させることがない。すなわち、受付期間Ｄでは、「一体化摸画像表示ＩＧ」の表示にかかる処理を、予め定められた特定条件が満たされるとき（ここでは、タイミングｔＰ３）まで継続させ、該予め定められた特定条件が満たされたときに終了させるようにしている。なお、該予め定められた特定条件が満たされるときまで遊技者による動作（操作）が受付けされておらず受付期間Ｄが継続している状態にあったときには、「一体化摸画像表示ＩＧ」の表示にかかる処理を終了させることに加えて、受付期間Ｄを終了させる処理も行われることとなる。

【２９１０】

すなわち、受付期間Ｄでは、受付けがなされたことに基づいて「受付後表示Ｄ」が表示開始されるときには、該受付けがなされたことに基づいて当該期間Ｄを終了させるものであるにもかかわらず、「一体化摸画像表示ＩＧ」の表示にかかる処理これ自体は終了させず、レイヤー上での表示は継続させるものとなっている。ただし、「受付後表示Ｄ」は、「一体化摸画像表示ＩＧ」に対して優先表示されるようになっていることから、該「受付後表示Ｄ」によって「一体化摸画像表示ＩＧ」は非表示（視認不能）にされることとなることは上述した通りである（図１８８や図１８９においては、斜線で覆われている期間が、「受付後表示Ｄ」によって摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）が非表示（視認不能）にされる期間に相当）。

【２９１１】

なおこの場合、「一体化摸画像表示ＩＧ」を完全には非表示にせず、「受付後表示Ｄ」に設定された所定の透過率を通して視認困難な態様にするようにしてもよい。

【２９１２】

また、受付期間Ｄでは、図１８８（ｂ）や図１９４（ｂ），（ｅ），（ｆ）に示されるように、遊技者による動作（操作）の受付けが許容されている状態が継続されているなかで、該「一体化摸画像表示ＩＧ」を表示状態から非表示状態にしたり（図１８８や図１８９に示されるタイミングｔＰ２ａ）、該「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示状態から表示状態にしたり（図１８８や図１８９に示されるタイミングｔＰ２ｂ）することがあるものとなっている。勿論、「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示状態にある場合であっても、遊技者による動作（操作）が行われれば、該動作（操作）の受付けがなされることとなり、該受付けに基づいて受付後表示Ｄが行われることとなる（図１９４（ｅ）→図１９４（ｃ）といった演出経路を辿る例を参照）。

【２９１３】

この例では、受付期間Ｄ内で遊技者による動作（操作）の受付けがなされたのであれば、「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示状態になるよりも前に受付けなされたのか（図１９４（ｂ）→図１９４（ｃ））、それとも「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示状態にあるときに受付けがなされたのか（図１９４（ｅ）→図１９４（ｃ））、それとも「一体化摸画像表示ＩＧ」が表示状態に再び戻されてから受付けがなされたのか（図１９４（ｆ）→図１９４（ｃ））にかかわらず、「受付後表示Ｄ」として同じ態様（図１９４（ｃ））を出現させるようにしている。

【２９１４】
このような構成によれば、図１９４（ｅ）に示される状況では、受付期間Ｄが発生しているにもかかわらず、「一体化摸画像表示ＩＧ」が表示されない受付期間Ｃ（図１９３（ｂ）を参照）と突然に入れ替わったかのような雰囲気を提供することができるようになり、このようなサプライズ性のある演出を通じて遊技興趣の向上を図ることができるようになる。またその一方で、受付期間Ｃと突然に入れ替わったと思われる状況下（一体化摸画像表示ＩＧの非表示状態）で遊技者による動作（操作）の受付けがなされた場合であっても、受付期間Ｄに対応する「受付後表示Ｄ」として同じ態様（図１９４（ｃ））が表示されることから、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。
【２９１５】
しかも、この例にかかる受付期間Ｄでは、「一体化摸画像表示ＩＧ」が表示状態から非表示状態へと変化する場合、背景画像を変化させるようにしている。このような構成によれば、「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示状態へと変化したときに、他の受付期間と突然に入れ替わったような雰囲気をより好適に生み出すことが期待されるようになる。
【２９１６】
特に、この例では、山と川が描かれた「背景画像ＨＧ４ａ」から、「背景画像ＨＧ３」とは異なる砂漠が描かれた「背景画像ＨＧ４ｂ」へと変化させるようにしている（図１９４（ｂ）→図１９４（ｅ））。このような構成によれば、「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示状態へと変化したときに、砂漠の背景時に発生しうる受付期間Ｃと突然に入れ替わったような雰囲気をより好適に生み出すことが期待されるようになる。
【２９１７】
なお、この例では、「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示状態から表示状態へと戻される場合、背景画像についても、「背景画像ＨＧ４ｂ」から「背景画像ＨＧ４ａ」に戻すように変化させることとしている（図１９４（ｅ）→図１９４（ｆ））。これにより、他の受付期間（特に、受付期間Ｃ）から、当初の受付期間Ｄに戻された雰囲気をより好適に生み出すことが期待されるようになる。
【２９１８】
また、図１９４（ｃ）に示されるように、この例にかかる受付後表示Ｄは、少なくとも一部が装飾図柄ＳＺと重なる位置にて表示されるものとなっている（画面全体に表示されるものであってもよい））。この例では、一体化摸画像表示ＩＧについては装飾図柄ＳＺに対して優先表示させるようにするし、受付後表示Ｄについても装飾図柄ＳＺに対して優先表示させるようにしている。この例にかかる受付後表示Ｄは、図１８８（ｄ）や図１９４（ｄ）に示されるように、表示が開始されてから所定時間が経過したときに非表示にされることとなり、これによって装飾図柄ＳＺの視認性が改善されるようになる。なお、図１９４（ｄ）に示される状況は、リーチ状態による演出が進展してＳＰリーチ演出に突入する状況を示している。
【２９１９】
ただし、装飾図柄ＳＺに対して受付後表示Ｄが優先表示される場合、該受付後表示Ｄとしての表示時間が経過するまでの間は、装飾図柄ＳＺによる演出（リーチ状態など）を見ることができなくなってしまうことによる遊技興趣の低下が懸念される。
【２９２０】
そこで、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、「受付後表示Ｄ」が表示されている期間中、遊技者による動作（操作）の受付けが許容されるようにしており、該受付けがなされるとこれを契機として「受付後表示Ｄ」の表示にかかる処理を終了させることとしている（図１９４（ｃ）→図１９４（ｇ）といった演出経路を辿る例を参照）。すなわちこの場合、遊技者の操作次第で、「受付後表示Ｄ」の表示が終了されるタイミングを早期到来（受付後表示Ｄとしての表示時間が経過するよりも前に到来）させることができるようになることから（図１９４（ｇ））、「受付後表示Ｄ」によって装飾図柄ＳＺによる演出（リーチ状態など）を見ることができなくなってしまうことによる遊技興趣の低下が抑制されるようになる。

【２９２１】
なお、この例では、受付期間Ｄにおいて、「受付後表示Ｄ」を表示開始させるために求められる操作内容（操作ボタン４１０に対する押圧操作）と、「受付後表示Ｄ」が表示されている期間において、該「受付後表示Ｄ」を早期終了させるために求められる操作内容（操作ボタン４１０に対する押圧操作）とを互いに同じ操作内容として設定することとしているが、これらの操作内容は互いに異なるものであってもよい。例えば、「受付後表示Ｄ」を表示開始させるために求められる操作内容は「操作ボタン４１０に対する押圧操作」であるのに対し、該「受付後表示Ｄ」を終了させるために求められる操作内容を「刀装飾体５００１の抜刀操作」とするようにしてもよいし、若しくは「操作ボタン４１０に対する押圧操作」と「刀装飾体５００１の抜刀操作」との組み合わせなどであってもよい。
【２９２２】
いずれにせよ、「受付後表示Ｄ」が表示されている期間においては、図１９４（ｃ）に示されるように、該「受付後表示Ｄ」を終了させるために求められる操作がいかなる内容であるのかを、「文字情報（図中では、キャンセル可能）」や「摸画像表示」などを表示することによって明示するようにすることが望ましい。この場合、「摸画像表示」については、「受付後表示Ｄ」と重なる位置において、該「受付後表示Ｄ」に対して優先表示させるようにすることが望ましい（図中では、「受付後表示Ｄ」と重ならない位置に摸画像表示が表示されている）。また、「文字情報」については、「受付後表示Ｄ」とは別画像として用意せず、「受付後表示Ｄ」これ自体の表示の一部（同じレイヤー上の画像）として表示されるものとするようにしてもよい。
【２９２３】
また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付期間Ｄの発生に際しては、図１８８（ｆ）に示されるように、受付許容音を可聴出力させないようにしており、この点においても「受付期間Ｃ」と共通した演出性を提供するようにしており、これによっても「受付期間Ｃ」を意識付けさせるようにしている。「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされたり、表示状態に戻されたりするタイミングにおいても、受付許容音が可聴出力されることはない。
【２９２４】
他方、図１８８（ｈ）～（ｎ）に示される例や、図１９４（ｂ），（ｅ），（ｆ），（ｇ），（ｄ）といった演出経路を辿る例は、受付期間Ｄ内で遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合を想定したものである。
【２９２５】
すなわちこの場合、受付期間Ｄが発生した後、遊技者による動作（操作）が受付けされることなく（且つ自動ボタン機能も有効化されず）、上述した「予め定められた特定条件（ここでは、タイミングｔＰ３の到来）」が成立することとなる。この点、該タイミングｔＰ３（受付期間Ｄが終了し、遊技者による動作の受付けが許容されなくなった時点）にあるときの演出表示装置１６００では、タイミングｔＰｘ（受付期間Ｄ内において遊技者による動作の受付けがなされた時点）にあるときの演出表示装置１６００と同様、一体化摸画像表示ＩＧを非表示にしないことはもとより、該一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしないようにしている。
【２９２６】
このような構成によれば、遊技者による動作（操作）の受付けが間に合わずに受付期間Ｄが終了してしまった場合であっても、該終了した以降、受付期間Ｄ内において一体化摸画像表示ＩＧがいかなる態様で表示されていたのかを認識することが可能とされるようになることから、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。
【２９２７】
また、受付期間Ｄでは、遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合、図１８８（ｊ）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、消滅関連エフェクトにかかる表示が開始されることはない。この際、一体化摸画像表示ＩＧこれ自体をフェードアウトさせる手法であれば、これを行うようにしてもよい。ただし、

一体化摸画像表示ＩＧとは異なる別画像を、一体化摸画像表示ＩＧが非表示にされるまでの所定時間にわたって表示させるようなことは行われないようにすることが望ましい。

【２９２８】

次に、リーチ演出を発生させない変動パターンＤ２の変動演出が開始されてから所定時間Ｄ２が経過したタイミングｔＰ２（ｔＰ２－Ｄ２）が到来したときに受付期間Ｄが発生するときの演出例について、図１８９及び図１９４を参照しつつ詳述することとする。なお、図１９４は、リーチ状態を形成した後に受付期間Ｄが発生する場合を想定したものであり、図１８９に示される受付期間Ｄが発生したときは対応しないものであるが、図１８９に示される受付期間Ｄにおいても、図１９４で示される演出内容のうち、リーチ状態が形成されていない状態で受付期間Ｄが発生する点と、受付期間Ｄの終了後にＳＰリーチ演出に突入しない点が異なっているだけであり、それ以外は基本的に同じであるから、説明の便宜上、同図１９４を参照しつつ説明することとする。

【２９２９】

リーチ演出を発生させない変動パターンＤ２の変動演出が開始されてから所定時間Ｄ２が経過したタイミングｔＰ２（ｔＰ２－Ｄ２）が到来したときに受付期間Ｄも、上述した受付期間Ｄと同じ受付期間であるから、受付けがなされたときに行われる処理内容や、受付けがなされなかったときに行われる処理内容については、特に言及しない限り、上述した処理内容と同じである。

【２９３０】

ただし上述の通り、リーチ演出を発生させる変動パターンＤ１の変動演出が開始されてから所定時間Ｄ１が経過したタイミングｔＰ２－Ｄ１が到来したときに当該受付期間Ｄを発生させる場合は、図１８８（ｅ）に示したように、該タイミングｔＰ２－Ｄ１が到来するよりも前に、特定ＢＧＭを抑制態様で可聴出力させるか、または非可聴にする状態を発生させる。これに対し、リーチ演出を発生させない変動パターンＤ２の変動演出が開始されてから所定時間Ｄ２が経過したタイミングｔＰ２－Ｄ２が到来したときに当該受付期間Ｄを発生させる場合は、図１８９（ｅ）に示されるように、該タイミングｔＰ２－Ｄ２が到来するよりも前に、特定ＢＧＭを抑制態様で可聴出力させるか、または非可聴にする状態を発生させることがない。

【２９３１】

したがって、リーチ演出を発生させない変動パターンＤ２の変動演出が開始されてから所定時間Ｄ２が経過したタイミングｔＰ２－Ｄ２が到来したときに受付期間Ｄを発生させる場合は、図１８９（ｅ）に示されるように、特定ＢＧＭが非抑制態様で可聴出力されているなかで当該受付期間Ｄが発生することとなる。

【２９３２】

ただし、リーチ演出を発生させない変動パターンＤ２の変動演出が開始されてから所定時間Ｄ２が経過したタイミングｔＰ２（ｔＰ２－Ｄ２）が到来したときに受付期間Ｄを発生させる場合には、該受付期間Ｄが発生している状態において、それまで非抑制態様で可聴出力されていた特定ＢＧＭを、抑制態様で可聴出力される状態にするか、または非可聴の状態にすることとしている。

【２９３３】

このような構成によれば、特定ＢＧＭが非抑制態様で可聴出力されているなかで発生する上記受付期間Ａ（図１８５を参照）が発生したかのように見せつつも、その後、特定ＢＧＭが抑制態様で可聴出力される状態か、または非可聴の状態にされているなかで遊技者による動作（操作）が受付けされうる上記受付期間Ｂ（図１８６を参照）が発生しているかのような雰囲気に変化するようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【２９３４】

なお、このような作用効果をより好適に得る上では、受付期間Ｂで受付けがなされたときには、受付期間Ａで受付けがなされたときには出現し得ないような高い期待度（例えば、大当り図柄が現れる割合が１００％など）であることを示唆する態様で、受付後表示が

表示される可能性があるようにしておくことが望ましい。
【２９３５】
また、この実施の形態にかかる受付期間Ｄでは、該受付期間Ｄが発生してから所定時間が経過したタイミングｔＰ２ａが到来すると、摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）が非表示にされることは上述した通りであるが、特定ＢＧＭが抑制態様で可聴出力されるか、または非可聴の状態にされるタイミングｔＰｙについては、摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）が非表示にされるタイミングｔＰ２ａよりも前に到来するように設定することとしている。
【２９３６】
このような構成をさらに備えることとした場合は、摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）が表示されているなかで、特定ＢＧＭが抑制態様で可聴出力される状態か、または非可聴の状態にされるようになることから、上記受付期間Ｂ（図１８６を参照）が発生しているかのような雰囲気へとより好適に変化させることが期待されるようになる。
【２９３７】
またその一方で、特定ＢＧＭが抑制態様で可聴出力される状態か、または非可聴の状態にされているなかで、摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）が非表示にされるタイミングｔＰ２ａが到来することとなることから、該タイミングｔＰ２ａにおいては、上記受付期間Ｃ（図１８７を参照）が発生したかのような雰囲気をより好適に提供することができるようになる。
【２９３８】
なお、この例にかかる受付期間Ｄでは、摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）が非表示にされてから所定時間が経過してタイミングｔＰ２ｂが到来すると、摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）が再び表示される状態になることは上述した通りである（図１９４（ｆ）を参照）。ただし、こうして摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）が再び表示された以降も、特定ＢＧＭは「抑制態様で可聴出力される状態か、または非可聴の状態」を継続するようになっている。
【２９３９】
図１８９（ａ）～（ｇ）は、上述した受付期間Ｄのうち、特定ＢＧＭが「抑制態様で可聴出力される状態か、または非可聴の状態」にあるときに遊技者による動作（操作）が受付けされた場合を想定している。
【２９４０】
同図１８９（ａ）～（ｇ）に示されるように、受付期間Ｄにおいても、受付期間Ｂと同様、図１８９（ａ），（ｂ），（ｅ）に示されるように、特定ＢＧＭが「抑制態様で可聴出力される状態か、または非可聴の状態」にあるときに遊技者による動作（操作）が受付けされたとしても、これを契機として特定ＢＧＭが非抑制態様で可聴出力を開始することはなく、「抑制態様で可聴出力される状態か、または非可聴の状態」を維持するようにしている。これによっても、受付期間Ｂ（図１８６を参照）が発生しているかのような雰囲気をより好適に提供することができるようになる。
【２９４１】
図１８９（ａ´）～（ｇ´）は、上述した受付期間Ｄのうち、特定ＢＧＭが「抑制態様で可聴出力される状態か、または非可聴の状態」にされるタイミングｔＰｙが到来するよりも前、すなわち特定ＢＧＭが非抑制態様で可聴出力されているなかで遊技者による動作（操作）が受付けされた場合を想定している。
【２９４２】
同図１８９（ａ´）～（ｇ´）に示されるように、上述した受付期間Ｄのうち、特定ＢＧＭが非抑制態様で可聴出力されているなかで遊技者による動作（操作）が受付けされたときには、該受付けを契機として、特定ＢＧＭを「抑制態様で可聴出力される状態か、または非可聴の状態」にするようにしている。すなわちこの場合、特定ＢＧＭが「抑制態様で可聴出力される状態か、または非可聴の状態」にあるときに受付けがなされたときには、該受付けを契機として、特定ＢＧＭを非抑制態様で可聴出力させることはないが、特定

ＢＧＭが非抑制態様で可聴出力されているなかで受付けがなされたときには、該受付けを契機として、特定ＢＧＭを「抑制態様で可聴出力される状態か、または非可聴の状態」にすることとなる。これにより、受付期間Ｄが発生した以降、遊技者による動作（操作）によって特定ＢＧＭに影響を及ぼすことのできる早い段階で操作を行うように促すことができるようになり、該受付期間Ｄが発生したときの緊張感を好適に維持することができるようになる。

【２９４３】

なお上述の通り、この例にかかる受付期間Ｄでは、受付けがなされたことを契機として、「受付期間Ｄに対応する摸画像表示（図１９４（ｂ）に示される一体化摸画像表示ＩＧ）」の表示にかかる処理を終了させない。すなわち、レイヤー上で表示状態が維持される当該摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）に対して「受付後表示Ｄ」を優先表示させることで、「受付期間Ｄに対応する摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）」を非表示（視認不能）とするものとなっている。

【２９４４】

また、この例にかかる「受付後表示Ｄ」では、これも上述した通り、その表示期間中、遊技者による動作（操作）の受付けを許容しており、該受付けがなされるとこれを契機として当該「受付後表示Ｄ」の表示にかかる処理を早期終了させるものとなっている（図１９４（ｃ）→図１９４（ｇ）といった演出経路を辿る例を参照）。またこの際、受付後表示Ｄに対応する「摸画像表示（図１９４（ｃ）に示される一体化摸画像表示ＩＧ）」や文字情報（キャンセル可能）についても、受付けがなされるとこれを契機としてその表示にかかる処理を終了させるものとなっている（図１９４（ｇ）を参照）。

【２９４５】

このような構成では、「受付後表示Ｄ」が表示されている期間中、遊技者による動作（操作）が受付けされたタイミングによっては、「受付期間Ｄに対応する摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）」の表示にかかる処理が継続されている状況において、「受付後表示Ｄ」の表示にかかる処理が早期終了される事態が発生することも考えられる。すなわちこの場合、「受付期間Ｄに対応する摸画像表示（図１９４（ｂ）に示される一体化摸画像表示ＩＧ）」に対して優先表示されていた「受付後表示Ｄ」の表示が終了された結果として、「受付期間Ｄに対応する摸画像表示」が再び表示されることとなるが、この際、「受付期間Ｄ」これ自体も再び発生させるようにしてもよい。

【２９４６】

このように、「受付後表示Ｄ」の表示にかかる処理を早期終了させた後に「受付期間Ｄ」を再び発生させるようにした場合は、「受付後表示Ｄ」の表示にかかる処理を早期終了させた後であっても、これによって再び発生した「受付期間Ｄ」内において遊技者による動作（操作）が再び受付けされるようにすれば、「受付後表示Ｄ」を再び表示させることができるようになる。これにより、「受付後表示Ｄ」を誤って早期終了させてしまったときの遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【２９４７】

ところで、図１８５～図１９４に示した受付期間Ａ～Ｄについては、変動パターンとして変動パターンＡ～Ｃ，Ｄ１，Ｄ２が選択され、且つ図柄変動が開始されてから所定時間Ａ～Ｄが経過したときにそれぞれ発生するものとして上述した。ただし、受付期間Ａ～Ｄについては、互いに異なる変動パターンが選択されたときにしか発生しないものとしなくてもよく、例えば、後述するように、１つの変動パターンが選択されたときにこれを契機として受付期間Ａ～Ｄの全てが発生するように設定することとしてもよい。

【２９４８】

また上述の通り、受付期間Ｄは、他の受付期間Ａ～Ｃと比較して特殊な性質を有する受付期間として発生するものとなっている。したがって、このような受付期間Ｄについては、保留数が所定数未満にあるときにしか発生し得ない受付期間として設定するようにしてもよい。すなわちこの場合、遊技者が遊技を中断しようとした結果として保留数が所定数未満になると受付期間Ｄが発生するようになり、受付期間Ａ～Ｃのいずれかにその都度変

化しているかのような特殊な演出性が提供されるようになることから、遊技が中止されないように促すことを期待することができるようになるか、若しくは遊技が中止されたとしても遊技に対して面白かった印象を最後に持たせることができるようになる。

【２９４９】

図１９０（ａ），（ｂ）は、これらの演出性を実現するとしたときの上記受付期間Ａ～Ｄの発生条件にかかる設定例を示すテーブルである。

【２９５０】

まず、図１９０（ａ）は、保留を消化するにあたり、保留数が「２」～「４」のいずれかであるときに参照されるテーブルである。すなわちこの場合、保留消化に応じた図柄変動が開始されたとしても、保留数が「０」になることはなく、「１」～「３」のいずれかであり、遊技が中止されるリスクは低い状況にあることから、変動パターンとして「第１変動パターン」、「第２変動パターン」、及び「第３変動パターン」のいずれが実行されたとしても、上記受付期間Ｄが発生することはない。

【２９５１】

より具体的には、保留数が「２」～「４」のいずれかであるときに保留が消化されて第１変動パターンが実行されたときには、演出判定（予告判定）の結果として７０％の割合で受付期間Ａ～Ｄのいずれも発生せず、演出判定（予告判定）の結果として３０％の割合で受付期間Ａ～Ｄのうち受付期間Ａのみが発生することとなる。

【２９５２】

また、保留数が「２」～「４」のいずれかにあるときに保留が消化されて第２変動パターンが実行されたときには、演出判定（予告判定）の結果として５０％の割合で受付期間Ａ～Ｄのうち受付期間Ｃのみが発生し、演出判定（予告判定）の結果として５０％の割合で受付期間Ａ及び受付期間Ｃが発生することとなる。

【２９５３】

また、保留数が「２」～「４」のいずれかにあるときに保留が消化されて第３変動パターンが実行されたときには、演出判定（予告判定）の結果として１０％の割合で受付期間Ｂ及び受付期間Ｃが発生し、演出判定（予告判定）の結果として９０％の割合で受付期間Ａ、受付期間Ｂ及び受付期間Ｃが発生することとなる。

【２９５４】

なお、受付期間Ａは、変動時間の異なる「第１変動パターン」、「第２変動パターン」、及び「第３変動パターン」のいずれが選択された場合であっても、変動開始してから５秒が経過したときに発生可能とされており、受付期間Ｃは、「第２変動パターン」及び「第３変動パターン」のいずれが選択された場合であっても、変動開始してから１５秒が経過したときに発生可能とされており、受付期間Ｂは、「第３変動パターン」が選択されたときに、変動開始してから３５秒が経過したときに発生可能とされている。

【２９５５】

また、受付期間Ｂ，Ｃは、演出判定（予告判定）の対象にされておらず、これに対応する変動パターンが選択されたときには必ず発生するものとなっているが、受付期間Ａは、演出判定（予告判定）の対象にされており、該演出判定で特別の結果が得られたときに限り発生可能とされるものとなっている。ただし、受付期間Ｂ，Ｃを、演出判定（予告判定）の対象にするようにしてもよいし、受付期間Ａを、演出判定（予告判定）の対象にしないようにしてもよい。

【２９５６】

次に、図１９０（ｂ）は、保留を消化するにあたり、保留数が「１」のときに参照されるテーブルである。すなわちこの場合、保留消化に応じた図柄変動が開始されると保留数が「０」になり、その図柄変動の実行期間内で新たな保留が加わらなければ遊技が中止されるリスクがあることから、変動パターンとして選択対象となっている、「第１変動パターン」、「第２変動パターン」、及び「第３変動パターン」を含む全ての変動パターンのいずれが実行されたとしても、上記受付期間Ｄを発生させるようになっている。

【２９５７】

より具体的には、保留数が「１」であるときに保留が消化されて第１変動パターンが実行されたときには、演出判定（予告判定）の結果として７０％の割合で受付期間Ａ～Ｄのうち受付期間Ｄのみが発生し、演出判定（予告判定）の結果として３０％の割合で受付期間Ａ及び受付期間Ｄが発生することとなる。

【２９５８】

また、保留数が「１」であるときに保留が消化されて第２変動パターンが実行されたときには、演出判定（予告判定）の結果として５０％の割合で受付期間Ｃ及び受付期間Ｄが発生し、演出判定（予告判定）の結果として５０％の割合で受付期間Ａ、受付期間Ｃ、及び受付期間Ｄが発生することとなる。

【２９５９】

また、保留数が「１」であるときに保留が消化されて第３変動パターンが実行されたときには、演出判定（予告判定）の結果として１０％の割合で受付期間Ｂ、受付期間Ｃ、及び受付期間Ｄが発生し、演出判定（予告判定）の結果として９０％の割合で受付期間Ａ、受付期間Ｂ、受付期間Ｃ、及び受付期間Ｄが発生することとなる。

【２９６０】

なお、この実施の形態では、「第１変動パターン」はリーチ状態を形成しない変動パターンであり、「第２変動パターン」及び「第３変動パターン」は、リーチ状態を形成する変動パターンとして設定されている。したがって、「第１変動パターン」が選択されたときには、受付期間Ｄは、図１８９を参照しつつ説明した態様で発生することとなる。これに対し、「第２変動パターン」または「第３変動パターン」が選択されたときには、受付期間Ｄは、図１８８を参照しつつ説明した態様で発生することとなる。

【２９６１】

また、受付期間Ａ、受付期間Ｂ、及び受付期間Ｃは、変動パターンの種別や保留数にかかわらず、図柄変動が開始されてから予め定められた時間（５秒、３５秒、１５秒）が経過したときにそれぞれ発生可能とされるものであるのに対し、受付期間Ｄは、第１変動パターン、第２変動パターン、及び第３変動パターンのいずれが選択されたかに応じて、図柄変動が開始されてから発生するまでの時間（１０秒、３０秒、５０秒）が異なるようになっている。

【２９６２】

すなわちこの場合、演出内容との関係で邪魔にならないタイミングを変動パターンの種別毎に狙って受付期間Ｄを発生させることが可能となることから、上記受付期間Ｄを、全ての変動パターンのいずれにおいても好適に発生させることができるようになる。

【２９６３】

上述した演出例では、受付期間として、受付期間Ａ（「構成２－Ａ」の第１受付期間に相当）及び受付期間Ｂ（「構成２－Ａ」の第２受付期間に相当）を含む複数の受付期間を用意している。この点、受付期間Ａでは、摸画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）として一の態様（図１４４（ａ）に示される一体化摸画像表示ＩＧａ）のみが表示可能とされるようになっており、受付期間Ｂでは、摸画像表示として複数態様（図１４４（ａ）～（ｄ）に示される一体化摸画像表示ＩＧａ～ＩＧｄ）が用意されており、それら態様のうち「演出判定（予告判定）の結果に応じた態様」が選択的に表示されるようにしている。このような構成によれば、受付期間Ｂでは、受付期間Ａが発生したときには出現し得ない演出性が提供されるようになることから、遊技者による操作（動作）が検出されるまでの遊技興趣を好適に向上させることができるようになる。

【２９６４】

なお、受付期間Ｂにおいて表示可能とされる「複数態様の摸画像表示」については、それら摸画像表示のいずれが表示されるかによって大当り図柄が現れる期待度が異なるようにすることが、遊技興趣の向上を図る上でより望ましい。また、「複数態様の摸画像表示」のいずれか１つは、受付期間Ａにおいて表示可能とされる「一の態様」と同じものであってもよい。この場合、「複数態様の摸画像表示」のうち「最も期待度の低い態様」が、受付期間Ａにおいて表示可能とされる「一の態様」と同じものとすることが望ましい。

【２９６５】
また、上述した演出例では、受付期間Ｄ（「構成２－Ａ」の第３受付期間に相当）をさらに備えることとし、受付期間Ａと受付期間Ｄとでは、摸画像表示として一の態様のみが表示可能とされるようにしている。そして、摸画像表示が複数態様のいずれかによって表示される「受付期間Ｂ」では、その有効状態が終了されるまでの間に摸画像表示が非表示とされることがないようにする。これに対し、摸画像表示が一の態様によってのみ表示される「受付期間Ａ」及び「受付期間Ｂ」のうち、「受付期間Ａ」では、その有効状態（受付期間）が終了されるまでの間に摸画像表示が非表示とされることがないが、「受付期間Ｂ」では、その有効状態（受付期間）が終了されるまでの間に（その有効状態が継続されているなかで）、その途中で、それまで表示されていた摸画像表示を非表示にするようにした（図１９４（ｅ）を参照）。すなわちこの場合、摸画像表示として一の態様のみが表示される「受付期間Ａ」及び「受付期間Ｄ」であっても、摸画像表示がその途中で非表示にされるか否かの演出性が提供されるようになることから、遊技者による操作（動作）が検出されるまでの遊技興趣を好適に向上させることができるようになる。
【２９６６】
また、上述した演出例にあって、受付期間Ｄでは、摸画像表示が表示される期間と、摸画像表示が非表示とされる期間とのいずれで受付けがなされても同じ表示変化（受付後表示）を生じさせるようにしている（図１９４（ｂ）→（ｃ），図１９４（ｅ）→（ｃ）に示される演出進展）。すなわちこの場合、摸画像表示が非表示にされた以降も、有効状態（受付期間）これ自体は何ら変わりなく継続されるようになることから、当該「受付期間Ｄ」を用いた演出性（摸画像表示の非表示）を創出するにあたり、遊技興趣が低下することを抑制することができるようになる。
【２９６７】
また、上述した演出例にあって、受付期間Ｄでは、その途中で摸画像表示を非表示にした後、摸画像表示が再び表示されるようにした。すなわちこの場合、受付期間Ｄが終了していないにもかかわらず該受付期間Ｄが終了してしまったと遊技者が誤解したとしても、その後、摸画像表示が再び表示されることによってその誤解を解消させることができるようになる。
【２９６８】
また、上述した演出例にあって、「受付期間Ａ」と「受付期間Ｄ」とでは、摸画像表示として一の態様のみが表示可能とされる点で共通化させるようにしたが、受付けされたときに現れる表示変化としての内容は互いに異なるようにしている。これにより、受付けがなされたときにいかなる表示変化が現れるかについての面白みを付与することができるようになる。
【２９６９】
また、上述した演出例にあって、「受付期間Ｄ」では、摸画像表示が表示されている期間中、その受付対象とされる操作手段（ここでは、操作ボタン４１０）を発光させるようにし、これによって遊技者による動作（操作）を促すようにしてもよい。またこの場合、「受付期間Ｄ」のうち摸画像表示が非表示にされている期間中も、摸画像表示が表示されている期間中と同じ態様で、その受付対象とされる操作手段（ここでは、操作ボタン４１０）を発光させるようにしてもよい。この点、「受付期間Ｃ」では、その受付対象とされる操作手段（ここでは、操作ボタン４１０）を発光させないようにすれば、いずれの種別の受付期間が発生している状況にあるのかを示唆することができるようになる。
【２９７０】
また、上述した演出例では、まず、受付期間として、受付期間Ａまたは受付期間Ｂ（「構成３－Ａ」の第１受付期間に相当）及び受付期間Ｃ（「構成３－Ａ」の第２受付期間に相当）を含む複数の受付期間を用意している。そして、受付期間Ａまたは受付期間Ｂでは、該受付期間Ａまたは受付期間Ｂの発生に際して摸画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）が表示された後、該受付期間Ａまたは受付期間Ｂが終了するまでの間に該摸画像表示が非表示にされることはなく、該摸画像表示が表示されているなかで遊技者による動

作の受付けが可能であり（図１８５、図１８６、図１９１、図１９２などを参照）、受付期間Ｃでは、摸画像表示が表示されていないなかで遊技者による動作（操作）の受付けが可能であり（図１８７、図１９３などを参照）、上述した「受付許容音」は、受付期間Ａまたは受付期間Ｂが発生する場合に可聴出力されるが、受付期間Ｃが発生する場合には可聴出力されないようにしている。

【２９７１】

このような構成によれば、受付許容音が可聴出力されて且つ摸画像表示が表示されているなかで受付けがなされる「受付期間Ａまたは受付期間Ｂ」のみならず、受付許容音が可聴出力されず且つ摸画像表示が表示されていないなかで受付けがなされる「受付期間Ｃ」が用意されていることから、遊技者が意図していない様々なタイミングで受付後表示が発生する可能性を意識付けさせることができるようになり、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【２９７２】

また、上述した演出例では、受付期間Ｄ（「構成３－Ａ」の第３受付期間に相当）をさらに備えることとし、受付期間Ｃ（図１８７、図１９３）では、該受付期間Ｃが発生してから終了するまでにわたって摸画像表示が表示されず、該摸画像表示が表示されていないなかで遊技者による動作（操作）の受付けが可能であるが、受付期間Ｄ（図１８８、図１８９、図１９４）では、該受付期間Ｄのうち一部期間だけ摸画像表示が非表示にされ、該摸画像表示が表示されている期間と、該摸画像表示が非表示にされる期間とのいずれにおいても遊技者による動作（操作）の受付けが可能であるようにしてもよい。すなわちこの場合、受付期間Ｄは、受付期間Ａ，Ｂとしての側面（摸画像表示が表示されているなかでの受付け）と、受付期間Ｃとしての側面（摸画像表示が表示されていないなかでの受付け）との両方を併せ持つこととなることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。また、摸画像表示が非表示にされた以降も、遊技者による動作（操作）が受付けされる状態が継続している可能性があるようになることから、遊技者による動作（操作）が受付けされないままで摸画像表示が非表示にされてしまったときの遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【２９７３】

また、受付許容音については、受付期間Ａ，Ｂが発生する場合に可聴出力されるが、受付期間Ｃが発生する場合と受付期間Ｄが発生する場合とでは可聴出力されないようにした。すなわちこの場合、受付期間Ｄには、当該受付期間Ｄが発生するタイミングにおいて、受付期間Ａ，Ｂとしての側面（摸画像表示が表示される）と、受付期間Ｃとしての側面（受付許容音が出力されない）との両方を併せ持つこととなることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【２９７４】

また、上述した演出例にあって、受付期間Ｄでは、摸画像表示が表示される期間と、摸画像表示が非表示とされる期間とのいずれで受付けがなされても同じ表示変化（受付後表示）を生じさせるようにした。すなわちこの場合、摸画像表示が非表示にされた以降も、有効状態（受付期間）これ自体は何ら変わりなく継続されるようになることから、当該「受付期間Ｄ」を用いた演出性（摸画像表示の非表示）を創出するにあたり、遊技興趣が低下することを抑制することができるようになる。

【２９７５】

また、上述した演出例にあって、受付期間Ａまたは受付期間Ｂが発生するときに現れている背景画像（図１９１、図１９２）と、受付期間Ｃが発生するときに現れている背景画像（図１９３）とは異なるようにした。これにより、「受付期間の種別に応じて背景画像が異なる」といった印象を与えることができるようになる。

【２９７６】

この点、上述した演出例では、受付期間Ｄ内において背景画像に変化が生じるようになっており、該変化が生じるタイミングに合わせて、摸画像表示が表示される期間から、摸画像表示が非表示にされる期間へと移行されるようにしたことから、受付期間Ｄ内におい

て異なる受付期間へと移行したかのような演出性を提供することができるようになる。
【２９７７】
またさらに、受付期間Ｄ内においては一旦変化した背景画像が元に戻されるようになっており、該元に戻されるタイミングに合わせて、摸画像表示が非表示にされる期間から摸画像表示が表示される期間へと移行されるようにしたことから、受付期間Ｄ内において、移行する前の受付期間に戻されたかのような演出性を提供することができるようになる。
【２９７８】
なお、受付期間Ｄ内で背景画像が変化するのは、遊技者による動作（操作）が受付けされないままで当該期間Ｄの発生から所定時間が経過した場合であり、該所定時間が経過するよりも前に遊技者による動作（操作）が受付けされたときには、当該期間Ｄの発生から所定時間が経過しても背景画像に変化が生じることはない。これにより、受付期間Ｄに応じた受付後表示が実行されている途中で異なる背景画像に変化することが回避されるようになり、遊技興趣を好適に維持することができるようになる。
【２９７９】
また、上述した演出例にあって、受付期間Ａ，Ｂや受付期間Ｄでは、摸画像表示が表示されているときに受付けがなされると摸画像表示が非表示にされる。その際、受付期間Ａ，Ｂでは、摸画像表示を非表示にするのに合わせて、摸画像表示とは異なる画像としての「消滅ＥＦ」を表示させるが、受付期間Ｄでは、摸画像表示を非表示にするのに合わせて、摸画像表示とは異なる画像としての「消滅ＥＦ」を表示することがない。すなわちこの場合、受付けがなされたときに「消滅ＥＦ」が出現しなければ「受付期間Ｄ」が発生していた可能性を認識することができるようになることから、受付期間Ｄに、受付期間Ａ，Ｂとしての側面を持たせるようにしつつも、いずれの受付期間が発生しているのかが全く理解できずに遊技興趣が低下することが好適に抑制されるようになる。
【２９８０】
また、上述した演出例では、まず、受付期間として、受付期間Ａまたは受付期間Ｂ（「構成５－Ａ」の第１受付期間に相当）及び受付期間Ｄ（「構成５－Ａ」の第２受付期間に相当）を含む複数の受付期間を用意している。そして、受付期間Ａまたは受付期間Ｂは、保留記憶手段により記憶される判定情報の数（保留状態にある大当り判定の数（保留数））がいかなる数値であったとしても図１９０に示される第３変動パターン（「構成５－Ａ」の第１変動パターンに相当）が実行開始されると、該第３変動パターンが実行開始されてから所定時間が経過したタイミング（図１９０において、受付期間Ａの場合であれば、変動開始から５秒経過したタイミングであり、受付期間Ｂの場合であれば、変動開始から３５秒経過したタイミング）が到来したときに発生可能であり、受付期間Ｄは、保留記憶手段により記憶される判定情報の数（保留状態にある大当り判定の数（保留数））が「２」未満の状況（すなわち「１」）にあるときにこれが消化されて保留数が「０」の状態で図１９０に示される第２変動パターン（「構成５－Ａ」の第２変動パターンに相当）が実行開始されると、該第２変動パターンが実行開始されてから所定時間が経過したタイミング（図１９０（ｂ）では、変動開始から３０秒経過したタイミング）が到来したときに発生可能であるが、保留記憶手段により記憶される判定情報の数が「２」以上の状況にあるときに第２変動パターンが実行開始されたときには、該第２変動パターンが実行開始されてから所定時間が経過した該タイミングが到来しても発生しないようにしている（図１９０（ａ）を参照）。
【２９８１】
このような構成によれば、遊技を中止しようとしておりその結果として保留数がなくなると、それまで発生しなかった種別の受付期間（受付期間Ｄ）が発生するようになることから、遊技が中止されないように促すことを期待することができるようになるか、若しくは遊技が中止されたとしても遊技に対して面白かった印象を最後に持たせることができるようになる。
【２９８２】
なお、上述した演出例において、「保留記憶手段により記憶される判定情報の数（保留

数）」が「２」未満の状況（すなわち「１」）にあるときにこれが消化されて保留数が「０」の状態で第２変動パターンが実行開始された場合であっても、該第２変動パターンが実行開始されてから所定時間が経過したタイミング（図１９０（ｂ）では、変動開始から３０秒経過したタイミング）が到来していない段階で「保留記憶手段により記憶される判定情報の数（保留数）」が増加したときには（保留数が「０」から「１」以上になったときには）、第２変動パターンが実行開始されてから所定時間が経過したタイミングが到来したときに受付期間Ｄが発生しないようにしてもよい。

【２９８３】

すなわち、保留数が「１」の状況にあるときにこれが消化されて「０」の状態で図柄変動（第２変動パターン）が実行開始された場合であっても、その図柄変動の実行期間内で保留数が増加されれば、それは、遊技を中止しようとしていない状況にあることを示唆している。この点、上記構成によれば、保留数が「０」の状態で図柄変動（第２変動パターン）が実行開始された場合であっても、その図柄変動の実行期間内で保留数が増加されれば、第２変動パターンが実行開始されてから所定時間が経過したタイミング（図１９０（ｂ）では、変動開始から３０秒経過したタイミング）が到来したとしても受付期間Ｄを発生させないようにしたことから、当該受付期間Ｄを、「遊技を中止しようとしているときに限り出現しうる種別の受付期間」として、より適正に機能させることができるようになる。

【２９８４】

このような作用効果をより好適に得る上では、受付期間Ｄが発生した場合であっても、該受付期間Ｄが発生している間に「保留記憶手段により記憶される判定情報の数（保留数）」が増加したときには、その時点で、該受付期間Ｄを終了させる（受付けが許容される状態を終了させる）ようにすることがより望ましい。

【２９８５】

またさらに、受付期間Ｄ内で受付けがなされて、該受付けに応じた受付後表示が実行されている状況下であっても、その表示時間が経過するよりも前に「保留記憶手段により記憶される判定情報の数（保留数）」が増加したときには、その時点で、該受付後表示を終了（非表示）にさせるようにしてもよい。

【２９８６】

また、上述した演出例において、受付期間Ｄは、図１９０に示される第１変動パターンが実行開始され、該第１変動パターンが実行開始されてから所定時間（図１９０（ｂ）では、変動開始から１０秒経過したタイミング）が経過したタイミングが到来したときにも（保留数０であることを条件に）発生するものとなっている。そして、

・図１９０に示される第２変動パターン（リーチ状態を形成する変動パターン）が実行開始されてから所定時間が経過したタイミング（図１９０（ｂ）では、変動開始から３０秒経過したタイミング）が到来したときに当該受付期間Ｄが発生する場合は、該受付期間Ｄが発生するよりも前に特定ＢＧＭを非可聴の状態にし、該非可聴の状態が維持されているなかで当該受付期間Ｄを発生させるようになっており（図１８８を参照）、

・図１９０に示される第１変動パターン（リーチ状態を形成しない変動パターン）が実行開始されてから所定時間が経過したタイミング（図１９０（ｂ）では、変動開始から１０秒経過したタイミング）が到来したときに当該受付期間Ｄが発生する場合は、特定ＢＧＭを非可聴の状態にせず、該特定ＢＧＭが可聴出力されているなかで当該受付期間Ｄを発生させ、該発生した受付期間Ｄ内で特定ＢＧＭを非可聴の状態にする（図１８９を参照）

といった構成を備えることとしている。

【２９８７】

このような構成によれば、受付期間Ｄが発生した場合、特定ＢＧＭが非抑制態様で可聴出力されているなかで発生する上記受付期間Ａ（図１８５を参照）が発生したかのように見えたり、特定ＢＧＭが抑制態様または非可聴の状態とされているなかで発生する上記受付期間Ｂ（図１８６を参照）が発生したかのように見えたりするようになることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。また、上記受付期間Ａ（図１８５を参照）

が発生したかのように見えた上記受付期間Ｄが、当該受付期間Ｄ内において、受付期間Ｂに変化したかのように見えたりするようになることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【２９８８】

また、上述した演出例では、図１９０に示される第１変動パターンが実行開始された後、特定ＢＧＭが非抑制態様で可聴出力されているなかで受付期間Ｄが発生し、該特定ＢＧＭが可聴出力されている間に受付けがなされた場合、該受付けを契機として特定ＢＧＭの可聴出力を終了させることとした（図１８９を参照）。ただし、該受付けを契機として特定ＢＧＭの可聴出力を終了させず、これ以降も継続して可聴出力させるようにしてもよい。例えば、図１８９（ｅ´）の例であったとしても、受付けされたタイミングｔＰｘで特定ＢＧＭを抑制態様または非可聴の状態にするのではなく、図１８９（ｅ）に示されるタイミングｔＰｙ（予め定められるタイミング）が到来したことに基づいて特定ＢＧＭを抑制態様または非可聴の状態にするようにしてもよい。すなわちこの場合、受付後表示Ｄの表示期間の途中で特定ＢＧＭを抑制態様または非可聴の状態にされる可能性が生じることとなり、面白みのある演出性を提供することができるようになる。

【２９８９】

また、上述した演出例では、まず、受付期間として、受付期間Ａ（「構成６－Ａ」の第１受付期間に相当）及び受付期間Ｂ（「構成６－Ａ」の第２受付期間に相当）を含む複数の受付期間を用意している。そして、受付期間Ａは、演出の状況（大当り判定の結果や、演出判定の結果など）にかかわらず、特定ＢＧＭが非抑制態様で可聴出力されているなかで発生可能とされるものであり、受付期間Ｂは、演出の状況（大当り判定の結果や、演出判定の結果など）にかかわらず、特定ＢＧＭが抑制態様または非可聴状態にされてから発生可能とされるものとなっていることから、特定ＢＧＭを利用して、受付期間が発生する前から受付期間の種別に関連した演出性を提供することができるようになる。

【２９９０】

また、上述した演出例では、受付期間として、受付期間Ｄ（「構成６－Ａ」の第３受付期間に相当）をさらに備えることとし、該受付期間Ｄは、演出の状況（大当り判定の結果や、演出判定の結果など）に応じて、特定ＢＧＭが非抑制態様で可聴出力されているなかで発生する場合と、特定ＢＧＭが抑制態様または非可聴状態にされてから発生する場合とがあるようにした。

【２９９１】

より具体的には、リーチ状態を形成しない第１変動パターン（図１９０（ｂ）などを参照）の図柄変動が実行開始されてから所定時間（図１９０（ｂ）では、１０秒）が経過したときに受付期間Ｄが発生する場合は、特定ＢＧＭが非抑制態様で可聴出力されているなかで当該受付期間Ｄを発生させるようにしている（図１８９を参照）。これに対し、リーチ状態を形成する第２変動パターンまたは第３変動パターン（図１９０（ｂ）などを参照）の図柄変動が実行開始されてから所定時間（図１９０（ｂ）では、第２変動パターンの場合が３０秒であり、第３変動パターンの場合が５０秒）が経過したときに受付期間Ｄが発生する場合は、特定ＢＧＭが抑制態様または非可聴状態にされてから当該受付期間Ｄを発生させるようにしている（図１８８を参照）。

【２９９２】

このような構成によれば、特定ＢＧＭが非抑制態様で可聴出力されているなかで受付期間が発生する場合と、特定ＢＧＭが抑制態様または非可聴状態にされてから受付期間が発生する場合とのいずれの場合であっても、当該受付期間が「受付期間Ｄ」である可能性があるようになることから、遊技者による動作（操作）が受付けされるまでの遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【２９９３】

なお、受付期間Ａであっても、異常状態が発生してその報知音が出力されている状況であれば、特定ＢＧＭが抑制態様または非可聴状態にされてから受付期間が発生する場合もあり得る。しかしながら、上述した「受付期間Ａは、演出の状況（大当り判定の結果や、

演出判定の結果など）にかかわらず、特定ＢＧＭが非抑制態様で可聴出力されているなかで発生可能とされるもの」の意味とは、「異常報知されておらず、適正に演出が進行されている状況下において受付期間Ａが発生する場合には、常に、特定ＢＧＭが非抑制態様で可聴出力されるなかで当該受付期間Ａを発生させる」ということである。

【２９９４】

また、上述した演出例では、まず、受付期間として、受付期間Ａ（「構成７－Ａ」の第１受付期間に相当）及び受付期間Ｄ（「構成７－Ａ」の第２受付期間に相当）を含む複数の受付期間を用意している。そして、受付期間Ａでは、当該期間内で受付けがなされると該受付けに応じた受付後表示Ａを実行可能であり、演出用図柄（装飾図柄ＳＺ）は、少なくとも該受付後表示Ａが表示されている間、該受付後表示Ａよりも優先表示される（図１９１（ｃ）を参照）。これに対し、受付期間Ｄでは、当該期間内で受付けがなされると該受付けに応じた受付後表示Ｄを実行可能であり、演出用図柄（装飾図柄ＳＺ）は、少なくとも該受付後表示Ｄが表示されている間、該受付後表示Ｄによって視認し難くされる態様で表示されるか、または非表示にされるようにしている（図１９４（ｃ）を参照）。

【２９９５】

なお、ここでの「視認し難くされる態様」とは、「演出用図柄（装飾図柄ＳＺ）の少なくとも一部が、所定の透過率に設定された受付後表示Ｄを通してその透過率に応じた分だけ視認することはできる態様か、または演出用図柄（装飾図柄ＳＺ）の少なくとも一部がこれと重なる受付後表示Ｄによって視認不能とされる態様、若しくは演出用図柄（装飾図柄ＳＺ）の少なくとも一部が非表示にされる態様など」を意味している。

【２９９６】

このような構成によれば、遊技者による動作（操作）を契機とした受付後表示によって演出用図柄（装飾図柄ＳＺ）の視認性に影響が生じたか否かを確認することで、受付期間としての種別を認識することができるようになる。なお、「演出用図柄（装飾図柄ＳＺ）」とは、例えば、演出表示装置１６００においてリーチ状態を演出として形成する図柄のことであり、他には、リーチ状態を形成するか否かの演出や、疑似連演出、全回転演出などにも用いられる図柄のことである。

【２９９７】

ただし、遊技者のなかには、受付後表示Ｄが表示されることに伴って、このような演出用図柄（装飾図柄ＳＺ）の視認性が悪化することに対して嫌悪感を覚える者も含まれることが確認されている。この点、上述した演出例では、受付期間Ｄ内における受付けに応じた受付後表示Ｄが表示されるとき、該受付期間Ｄとは異なる受付期間を発生（例えば、受付期間Ｄ内における受付けに応じて発生）させるようにしており、該異なる受付期間内において遊技者による操作の受付けがなされると、該受付けを契機として、受付後表示Ｄを非表示にし（受付後表示Ｄの表示にかかる処理を終了させ）、これによって演出用図柄（装飾図柄ＳＺ）を視認し易くするようにしている（図１９４（ｃ）→図１９４（ｇ）に示される演出進展を参照）。

【２９９８】

このような構成によれば、受付期間Ｄ内における受付けに応じた受付後表示Ｄが「表示開始されてから所定時間が経過したときに非表示にされるもの」であるとすると、所定時間が経過するまでの間に遊技者は所定操作を行うようにするだけで、受付後表示Ｄをその時点で非表示にすることができるようになる。なお、受付期間Ｄ内において受付後表示Ｄを表示させるために遊技者に求められる動作（操作）と、受付期間Ｄとは異なる受付期間（受付期間Ｄ内における受付けに応じて発生する受付期間）内において受付後表示Ｄを非表示にするために遊技者に求められる動作（操作）とは、互いに同じ動作（操作）であってもよいし、異なる動作（操作）であってもよい。なお、上記「受付期間Ｄとは異なる受付期間」は、受付後表示Ｄが非表示になると、終了されるものである。

【２９９９】

これに対し、受付後表示Ａも、表示開始されてから所定時間（受付後表示Ｄが非表示にされるまでの所定時間と同じ時間であってもよいし、異なる時間であってもよい）が経過

したときに非表示にされるものである。ただし、演出用図柄（装飾図柄ＳＺ）の視認性を悪化させない受付後表示Ａについては、所定時間が経過するまでの間に遊技者がいかなる操作を行ったとしてもこれを契機として非表示にされることはないようにすることが、遊技者の意図に反して誤操作してしまったときの遊技興趣の低下を抑制する上でより望ましい。

【３０００】

また、上述した演出例では、受付期間として、受付期間Ｂをさらに備えることとし、該受付期間Ｂでは、当該期間内で受付けがなされると該受付けに応じた受付後表示Ｂを実行可能であり、演出用図柄（装飾図柄ＳＺ）は、少なくとも該受付後表示Ｂが表示されている間、該受付後表示Ｂによって視認し難くされる態様で表示されるか、または非表示にされるようにしている（図１９２（ｃ）を参照）。

【３００１】

ただし、上述した演出例では、「受付後表示Ｂ」及び「受付後表示Ｄ」は、演出用図柄（装飾図柄ＳＺ）の視認性に影響を及ぼすものである点で共通しているにもかかわらず、受付後表示Ｂが「表示開始されてから所定時間（受付後表示Ｄが非表示にされるまでの時間と異なる時間であってもよい）が経過したときに非表示にされるもの」であるとすると、所定時間が経過するまでの間に遊技者がいかなる操作を行ったとしてもこれを契機として受付後表示Ｂが非表示にされることはないようにしている。これにより、受付後表示によって演出用図柄（装飾図柄ＳＺ）の視認性に影響が及ぼされたときにこれを改善することができるか否かについての演出性を提供することができるようになる。

【３００２】

なお、受付期間Ｂは、上述した自動ボタン機能が有効化される受付期間として設定され、受付期間Ｄは、上述した自動ボタン機能が有効化されない受付期間として設定されるようにすることが望ましい。

【３００３】

また、上述した演出例では、まず、受付期間として、受付期間Ｄ（「構成８－Ａ」の第１受付期間に相当）及び受付期間Ｂ（「構成８－Ａ」の第２受付期間に相当）を含む複数の受付期間を用意している。そして、受付期間Ｄは、特定ＢＧＭが非抑制態様で可聴出力されているなかで発生可能とされるものであり、該特定ＢＧＭが非抑制態様で可聴出力されているなかで受付けがなされるとこれを契機として当該特定ＢＧＭを非可聴にし（図１８９を参照）、受付期間Ｂは、非抑制態様で可聴出力されていた特定ＢＧＭが抑制態様で可聴出力される状態または可聴出力されない状態になってから受付けが許容され、該受付けがなされたとしても、特定ＢＧＭが抑制態様で可聴出力される状態または可聴出力されない状態を維持するようにしている（図１８６を参照）。

【３００４】

このような構成によれば、受付期間が発生するのに関連して、特定ＢＧＭがいずれのタイミングで「抑制態様で可聴出力される状態または可聴出力されない状態」にされるかについての面白みを付与することができるようになる。

【３００５】

また、上述した演出例にあって、受付期間Ｄでは、受付けがなされると、特定ＢＧＭとは異なる演出音も含めてそれまで可聴出力されていた音の全てを非可聴にし、受付期間Ｂでは、受付けがなされるとその時点で可聴出力されていた音の全て（受付許容音など）を非可聴にするようにしている。すなわちこの場合、受付期間が発生するのに関連して特定ＢＧＭが「抑制態様で可聴出力される状態または可聴出力されない状態」にされることや、受付けがなされるとその時点で可聴出力されていた音の全てが非可聴にされることなど、受付期間Ｄと受付期間Ｂとの間で共通した演出性を持たせることができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３００６】

また上述の通り、受付期間Ｄは、遊技者による動作（操作）の受付けが許容されているなかで（有効期間の途中で）特定ＢＧＭが非可聴にされて何らの音も出力されない状況が

発生しうるものとなっているが（図１８８（ｅ）を参照）、該状況においても当該受付期間を継続させるようにした（図１９４（ｅ）を参照）。すなわちこの場合、受付期間Ｄでは、受付けがなされるとこれを契機として特定ＢＧＭを非可聴にするものであるにもかかわらず、該受付期間Ｄが発生してから所定時間にわたって受付けがなされないときには、受付けが未だなされていないなかで特定ＢＧＭが非可聴にされるようになることから、当該受付期間Ｄが終了してしまったのではないかと思わせることができるようになり、遊技者の興味を強く惹きつけることができるようになる。

【３００７】

特に、上述した演出例では、受付けが未だなされていないなかで特定ＢＧＭが非可聴にされるタイミングに合わせて、背景画像を変化させるようにしたことから、受付期間Ｄとは異なる受付期間が発生しているかのような演出性が提供されるようになる。

【３００８】

なお、受付期間Ｄの発生に関連して、受付けを契機として特定ＢＧＭを非可聴にするときには（図１８９を参照）これに合わせて「受付けに応じた表示変化（受付後表示Ｄ）」を発生させるようにしたが、受付けが未だなされていないなかで特定ＢＧＭを非可聴にするときには（図１８９を参照）これに合わせて「受付けに応じた表示変化（受付後表示Ｄ）」を発生させることがないようにした。すなわちこの場合、特定ＢＧＭが非可聴にされたときに「受付けに応じた表示変化（受付後表示Ｄ）」が未だ発生していない状況にあることを確認することで、受付期間Ｄが終了していない可能性を意識させることができるようになる。そして、特定ＢＧＭが非可聴にされた後、当該受付期間Ｄが終了されるよりも前に遊技者による動作（操作）が受付けされると、これを契機として「受付けに応じた表示変化（受付後表示Ｄ）」が発生するようになることから、これによって遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３００９】

また、上述した演出例にあって、受付期間Ｂは、当該期間が終了されるタイミングｔＭ３が到来するまで所定演出音（例えば、受付許容音）が可聴出力されるようになっており、該所定演出音が非可聴の状態にされると、遊技者による動作（操作）の受付けが許容されない状態になるようにしていることから、受付期間Ｂが継続している状況にあるのか否かを容易に認識することができるようになる。なお、上述した演出例では、受付期間Ｂを、上述した自動ボタン機能が有効化される受付期間として設定しており、タイミングｔＭ３が到来したことに基づいて自動ボタン機能が有効化されるようになっている。

【３０１０】

また、上述した演出例にあって、受付期間Ｂは、例えば、図１９０に示される第３変動パターンが開始されてから所定時間（３５秒）が経過したときに発生するものであり、特定ＢＧＭは、第３変動パターンが開始されてから所定時間が経過するよりも前に非可聴にされるが、受付期間Ｄについては、第３変動パターンが開始されてから特定ＢＧＭが非可聴にされるまでの間に発生することがないようにすることが望ましい。このような構成によれば、第３変動パターンでは、特定ＢＧＭが非可聴にされた後、受付期間Ｂがまずは発生することとなり、それ以降も、該特定ＢＧＭが非可聴の状態にされているもとで受付期間Ｄがさらに発生することを期待することができるようになることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３０１１】

また、上述した演出例にあって、受付期間Ｄは、保留数が所定数未満の状況にあるときに限り発生可能とされるものであり、且つ図１９０に示される第１変動パターン、第２変動パターン、第３変動パターンのいずれにおいても図柄変動が開始されてから各々で定められた時間が経過したときに発生可能とされるものとしたが、いずれの変動パターンであっても、他の受付期間（受付期間Ａ～Ｃなど）よりも後に発生するように設定することが望ましい。すなわちこの場合、特殊な演出性を有する受付期間Ｄを、遊技を中止しようとしている遊技者に対して最後に発生した受付期間として機能させることができるようになることから、遊技が中止されないように促すことを期待することができるようになるか、

若しくは遊技が中止されたとしても遊技に対して面白かった印象を最後に持たせることができるようになる。

【３０１２】

受付期間Ｄでは、受付けされると受付後表示Ｄが特定時間にわたって現れるが、特定時間が経過して受付後表示Ｄが非表示にされたとき、特定ＢＧＭは再開されないようにすることが望ましい。なおこの場合、特定ＢＧＭは、次の図柄変動が開始されない限りは、再開されないようにすることがより望ましい。

【３０１３】

次に、上述した演出例に対する変形例として、上記構成１，１４，１５を具体化した例について順番に説明する。

【３０１４】

すなわち、上述した演出例では、受付期間Ｄのうち、摸画像表示が表示されている期間内で受付けがなされたときと、摸画像表示が非表示にされている期間内で受付けがなされたときとで同じ受付後表示Ｄを発生させることとした。ただし、これに代えて、受付期間Ｄのうち、摸画像表示が表示されている期間内で受付けがなされたときと、摸画像表示が非表示にされている期間内で受付けがなされたときとで異なる受付後表示を発生させるようにしてもよい。

【３０１５】

すなわちこの場合、受付期間Ｄは、より厳密には、摸画像表示が表示されている期間である「受付期間Ｄ１」、及び摸画像表示が非表示にされている期間である「受付期間Ｄ２」といった２つの種別の受付期間から構成され、受付期間Ｄ１にあるときに受付けがなされたときにはこれに応じた受付後表示Ｄ１を表示し、受付期間Ｄ２にあるときに受付けがなされたときにはこれに応じた受付後表示Ｄ２を表示することとなる。

【３０１６】

図１９５は、図１９４などに示した受付期間Ｄに対して上述の如くの変形を加えた例を示す図である。

【３０１７】

以下、図１９５に示される演出例を説明するが、図１８８～図１９０や、図１９４に示した演出例と同じ構成については特に言及しない。すなわち、図１９５に示される受付期間Ｄ（受付期間Ｄ１，Ｄ２）は、基本的には、図１８８～図１９０や、図１９４に示した受付期間Ｄと同様であり、別例についても同様に適用することが可能である。

【３０１８】

ただし、図１９５に示される演出例では、まず、受付期間Ｄ１が発生し（図１９５（ｂ）を参照）、該受付期間Ｄ１において受付けがなされると、該受付期間Ｄ１に応じた受付後表示Ｄ１が表示されることとなる（図１９５（ｃ）を参照）。

【３０１９】

これに対し、受付期間Ｄ１が発生した以降（図１９５（ｂ）を参照）、受付けがなされないままで予め定められた時間が経過すると（図１８８や図１８９に示されるタイミングｔＰ２ａが到来すると）、摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）が非表示にされる（図１９５（ｅ）を参照）。このような状況下（摸画像表示が非表示にされている状況下）においても遊技者による動作（操作）の受付けが許容されている点については、図１９４などに示した演出例の場合と同じである。ただし、この変形例では、摸画像表示が非表示にされる状況になると（図１９５（ｅ）を参照）、上記「受付期間Ｄ１」は終了してこれとは異なる「受付期間Ｄ２」が発生するようになっている。

【３０２０】

すなわち、摸画像表示が非表示にされる「受付期間Ｄ２」において遊技者による動作（操作）が受付けされると、該「受付期間Ｄ２」に応じた受付後表示Ｄ２が表示されることとなる（図１９５（ｈ）を参照）。このような構成によれば、「受付期間Ｄ１」が、該受付期間Ｄ１とは異なる「受付期間Ｄ２」と突然に入れ替わった演出性を実際に提供することができるようになり、このようなサプライズ性のある演出を通じて遊技興趣の向上を図

ることができるようになる。
【３０２１】
しかも、この例にかかる受付期間Ｄ１，Ｄ２では、摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）が表示状態から非表示状態へと変化する場合、背景画像を変化させるようにしている。このような構成によれば、摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）が非表示状態へと変化したときに、他の受付期間と突然に入れ替わったような雰囲気をより好適に生み出すことが期待されるようになる。
【３０２２】
特に、この例では、図１９４に示した演出例の場合と同様、山と川が描かれた「背景画像ＨＧ４ａ」から、「背景画像ＨＧ３」とは異なる砂漠が描かれた「背景画像ＨＧ４ｂ」へと変化させるようにしている（図１９５（ｂ）→図１９５（ｅ））。このような構成によれば、摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）が非表示状態へと変化したときに、砂漠の背景時に発生しうる受付期間Ｃと突然に入れ替わったような雰囲気をより好適に生み出すことが期待されるようになる。
【３０２３】
また、この例にかかる「受付後表示Ｄ２」は、図１９３（ｃ）に示される「受付後表示Ｃ」の「群予告」とは異なる内容であるが、お化けキャラクタを用いたものである点で共通しているなど、「受付後表示Ｃ」を少なからず想起させうる内容となっており、これによっても砂漠の背景時に発生しうる受付期間Ｃと突然に入れ替わったような雰囲気をより好適に生み出すことが期待されるようになる。
【３０２４】
また、この例では、受付期間Ｄ２内で受付けがなされると、「背景画像ＨＧ４ｂ」を、受付期間Ｄ１の発生中に表示されていた「背景画像ＨＧ４ａ」に戻した（変化させた）上で、該受付けに応じた受付後表示Ｄ２を表示させるようにしている。これにより、受付期間Ｄ１と何ら関係のない受付後表示（例えば、受付期間Ｃに応じた受付後表示）ではなく、受付期間Ｄ１に関連した受付後表示（より正確には、受付期間Ｄ１が発生してから予め定められた時間が経過したとき（図１８８や図１８９に示されるタイミングｔＰ２ａが到来したとき）に発生する受付期間Ｄ２に応じた受付後表示）であることを示唆することができるようになる。
【３０２５】
なお、受付期間Ｄ２が発生してから遊技者による動作（操作）が受付けされないままで予め定められた時間が経過すると（図１８８や図１８９に示されるタイミングｔＰ２ｂが到来すると）、図１９５（ｆ）に示されるように、受付期間Ｄ１が再び発生して摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）が表示される状態に戻される。この際、背景画像についても、「背景画像ＨＧ４ｂ」から「背景画像ＨＧ４ａ」に戻すように変化させることとしている（図１９５（ｅ）→図１９５（ｆ））。これにより、他の受付期間から、当初の受付期間Ｄ１に戻された雰囲気をより好適に生み出すことが期待されるようになる。
【３０２６】
こうして再び発生した受付期間Ｄ１（図１９５（ｆ））内において受付けがなされると、最初に発生した受付期間Ｄ１（図１９５（ｂ））内において受付けがなされた場合と同様、該受付期間Ｄ１に応じた受付後表示Ｄ１が表示されることとなる（図１９５（ｃ）を参照）。
【３０２７】
なお、このような受付期間Ｄ（受付期間Ｄ１，Ｄ２）が、図１９０を参照しつつ説明した構成についても同様に適用されるものであることは言うまでもない。
【３０２８】
図１９５に示した変形例によれば、受付期間Ｄ（「構成１５－Ａ」の第３受付期間に相当）には、摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）が表示される期間と、摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）が非表示とされる期間とがあるが、これらの期間を「受付期間Ｄ１」及び「受付期間Ｄ２」として機能させることとし、それら「受付期間Ｄ１」及び「受付期

間Ｄ２」のいずれで受付けがなされたかに応じて異なる表示変化を生じさせることとした。すなわちこの場合、受付期間Ｄが終了した可能性を意識付けさせられる状態（摸画像表示が非表示とされる状態）にならなければ確認することのできない表示変化（受付期間Ｄ２内で受付けがなされたときの表示変化）が用意されることとなることから、こうした演出性を通じて緊張感が好適に維持されるようになる。

【３０２９】

また、上述した演出例では、受付期間Ｄに、「摸画像表示が表示されている期間」と「摸画像表示が非表示にされている期間」とがあるようにした。ただし、これに代えて、受付期間Ｄに、「受付けが許容されていることに関連した文字情報が表示されている期間」と「受付けが許容されていることに関連した文字情報が非表示にされている期間」とがあるようにしてもよい。

【３０３０】

図１９６は、図１９４などに示した受付期間Ｄに対して上述の如くの変形を加えた例を示す図である。

【３０３１】

以下、図１９６に示される演出例を説明するが、図１８８～図１９０や、図１９４に示した演出例と同じ構成については特に言及しない。すなわち、図１９６に示される受付期間Ｄは、基本的には、図１８８～図１９０や、図１９４に示した受付期間Ｄと同様であり、別例についても同様に適用することが可能である。

【３０３２】

ただし、図１９６に示される受付期間Ｄ（図１９６（ｂ）を参照）では、まず、受付期間Ｂ（図１９２（ｂ）を参照）の場合と同様、その内容こそ異なるものの、受付けが許容されていることに関連した文字情報（ここでは、「押してください」）が表示されている。

【３０３３】

すなわち上述の通り、受付けが許容されていることに関連した文字情報は、相対的に期待度の低い受付期間Ａ（図１９１（ｂ）を参照）においては表示され得ないものとなっており、相対的に期待度の高い受付期間Ｂ（図１９２（ｂ）を参照）においては表示されるものとなっている。したがって、受付期間Ｄにおいて、このような文字情報（ここでは、「押してください」）が表示されることで、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【３０３４】

ただし、この変形例にかかる受付期間Ｄでは、図１９６（ｂ），（ｅ），（ｆ）に示されるように、遊技者による動作（操作）の受付けが許容されている状態が継続されているなかで、受付けが許容されていることに関連した文字情報（ここでは、「押してください」）を表示状態から非表示状態にしたり（図１８８や図１８９に示されるタイミングｔＰ２ａ）、該文字情報を非表示状態から表示状態にしたり（図１８８や図１８９に示されるタイミングｔＰ２ｂ）することがあるものとなっている。勿論、文字情報（ここでは、「押してください」）が非表示状態にある場合であっても、遊技者による動作（操作）が行われれば、該動作（操作）の受付けがなされることとなり、該受付けに基づいて受付後表示Ｄが行われることとなる（図１９６（ｅ）→図１９６（ｃ）といった演出経路を辿る例を参照）。

【３０３５】

この例では、受付期間Ｄ内で遊技者による動作（操作）の受付けがなされたのであれば、受付けが許容されていることに関連した文字情報（ここでは、「押してください」）が非表示状態になるよりも前に受付けがなされたのか（図１９６（ｂ）→図１９６（ｃ））、それとも該文字情報（ここでは、「押してください」）が非表示状態にあるときに受付けがなされたのか（図１９６（ｅ）→図１９６（ｃ））、それとも該文字情報（ここでは、「押してください」）が表示状態に再び戻されてから受付けがなされたのか（図１９６（ｆ）→図１９６（ｃ））にかかわらず、「受付後表示Ｄ」として同じ態様（図１９６（

ｃ））を出現させるようにしている。
【３０３６】
このような構成によれば、図１９６（ｅ）に示される状況では、受付期間Ｄが発生しているにもかかわらず、受付けが許容されていることに関連した文字情報が表示されない受付期間Ａ（図１９１（ｂ）を参照）と突然に入れ替わったかのような雰囲気を提供することができるようになり、このようなサプライズ性のある演出を通じて遊技興趣の向上を図ることができるようになる。またその一方で、受付期間Ａと突然に入れ替わったと思われる状況下（文字情報の非表示状態）で遊技者による動作（操作）の受付けがなされた場合であっても、受付期間Ｄに対応する「受付後表示Ｄ」として同じ態様（図１９６（ｃ））が表示されることから、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。
【３０３７】
しかも、この例にかかる受付期間Ｄでは、受付けが許容されていることに関連した文字情報が表示状態から非表示状態へと変化する場合、背景画像を変化させるようにしている。このような構成によれば、受付けが許容されていることに関連した文字情報が非表示状態へと変化したときに、他の受付期間と突然に入れ替わったような雰囲気をより好適に生み出すことが期待されるようになる。
【３０３８】
特に、この例では、山と川が描かれた「背景画像ＨＧ４ａ」から、「背景画像ＨＧ１」とは異なる山が描かれた「背景画像ＨＧ４ｃ」へと変化させるようにしている（図１９６（ｂ）→図１９６（ｅ））。このような構成によれば、受付けが許容されていることに関連した文字情報が非表示状態へと変化したときに、山の背景時に発生しうる受付期間Ａと突然に入れ替わったような雰囲気をより好適に生み出すことが期待されるようになる。
【３０３９】
なお、この例では、受付けが許容されていることに関連した文字情報が非表示状態から表示状態へと戻される場合、背景画像についても、「背景画像ＨＧ４ｃ」から「背景画像ＨＧ４ａ」に戻すように変化させることとしている（図１９６（ｅ）→図１９６（ｆ））。これにより、他の受付期間（特に、受付期間Ａ）から、当初の受付期間Ｄに戻された雰囲気をより好適に生み出すことが期待されるようになる。
【３０４０】
なお、このような受付期間Ｄが、図１９０を参照しつつ説明した構成についても同様に適用されるものであることは言うまでもない。
【３０４１】
図１９６に示した変形例によれば、まず、受付期間として、受付期間Ｂ（「構成１－Ａ」の第１受付期間に相当）及び受付期間Ｄ（「構成１－Ａ」の第２受付期間に相当）を含む複数の受付期間を用意している。そして、受付期間Ｂが発生する場合と受付期間Ｄが発生する場合とでは、いずれの場合も、当該受付期間が発生したことに関連して文字情報が表示されるが、それら文字情報は、受付期間Ｂと受付期間Ｄとで遊技者による動作として同じ動作（操作ボタン４１０に対する押圧動作）が受付対象とされるにもかかわらず互いに異なる文字情報（受付期間Ｂでは「押せ」、受付期間Ｄでは「押してください」）として表示されるようにしている。
【３０４２】
すなわち、受付期間Ｂと受付期間Ｄとでは、遊技者に対して同じ動作（操作態様）を行うことを要求するものの、該動作が検出された結果として発生する表示変化（受付後表示Ｂ，Ｄ）は互いに異なるものとなっている。この点、このパチンコ機１では、遊技者に対して同じ動作（操作態様）を要求する場合であっても、受付期間が発生したことに関連して表示される文字情報を、該受付期間の種別（受付後表示の種別）に応じて互いに異ならせるようにしていることから、受付後表示としていずれのタイプの表示変化（受付後表示Ｂ，Ｄ）が生じる可能性があるのかを認識した状態で操作（遊技者による動作）を行うことができるようになり、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。
【３０４３】

また、受付期間Ｂの場合と同じ動作（操作態様）を要求し、受付期間Ｂの場合と同じ文字情報や摸画像表示を表示させるが、受付けがなされると受付期間Ｂの場合とは異なる受付後表示を発生させる受付期間をさらに用意するようにしてもよい。すなわちこの場合、文字情報や摸画像表示を見るだけでは、受付後表示としていずれの種別が実行されるのかを完全に把握することはできないようになることから、操作するときの緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【３０４４】

また、上述した変形例によれば、受付期間Ｂでは、その受付けが許容されている状態（有効状態）が終了されるまでの間に文字情報が非表示にされることがないのに対し、受付期間Ｄでは、その受付けが許容されている状態（有効状態）が継続されているなかで、その途中で、文字情報が非表示にされうるようにしている。すなわちこの場合、受付期間Ｄでは、当該期間が発生してから比較的早い時間で操作（所定動作）を行わなければ、遊技者に対していかなる動作（操作態様）を行うことを要求しているのかを認識することが困難とされるようになり、ひいては当該受付期間としての種別も認識することが困難とされるようになることから、文字情報が表示されている状況に甘えて緊張感が全くなくなってしまうようなことを好適に回避することが期待されるようになる。

【３０４５】

また、上述した変形例にあって、受付期間Ｄでは、文字情報が表示される期間（図１９６（ｂ）を参照）と、文字情報が非表示にされる期間（図１９６（ｅ）を参照）とがあるが、これら期間内のいずれで受付けがなされたとしても同じ表示変化（図１９６（ｃ）を参照）が生じるようにした。すなわちこの場合、文字情報が非表示にされた場合であっても、文字情報が表示されている間にいかなる操作態様を要求しているのかを確認しておきさえすれば、適正に操作を行うことは可能であり、遊技興趣の低下を抑制することが期待される。

【３０４６】

また、上述した変形例にあって、受付期間Ｄでは、その途中で文字情報を非表示にした後、文字情報が再び表示されるようにした。すなわちこの場合、「受付期間Ｄ」が、文字情報が表示されない「受付期間Ａ」に突然変化してしまったと遊技者が誤解したとしても、その後、文字情報が再び表示されることによってその誤解を解消させることができるようになる。

【３０４７】

また、上述した変形例にあって、受付期間Ｄ内においては背景画像に変化が生じるようになっており、該変化が生じるタイミングに合わせて、文字情報が表示される期間から、文字情報が非表示にされる期間へと移行されるようにしている。これにより、受付期間Ｄが異なる受付期間に移行したかのような印象を好適に与えることができるようになる。

【３０４８】

図１９６を参照しつつ説明した演出例では、受付期間Ｄのうち、受付けが許容されていることに関連した文字情報が表示されている期間内で受付けがなされたときと、受付けが許容されていることに関連した文字情報が非表示にされている期間内で受付けがなされたときとで同じ受付後表示Ｄを発生させることとした。ただし、これに代えて、受付期間Ｄのうち、受付けが許容されていることに関連した文字情報が表示されている期間内で受付けがなされたときと、受付けが許容されていることに関連した文字情報が非表示にされている期間内で受付けがなされたときとで異なる受付後表示を発生させるようにしてもよい。

【３０４９】

すなわちこの場合、受付期間Ｄは、より厳密には、受付けが許容されていることに関連した文字情報が表示されている期間である「受付期間Ｄ１」、及び受付けが許容されていることに関連した文字情報が非表示にされている期間である「受付期間Ｄ２」といった２つの種別の受付期間から構成され、受付期間Ｄ１にあるときに受付けがなされたときにはこれに応じた受付後表示Ｄ１を表示し、受付期間Ｄ２にあるときに受付けがなされたとき

にはこれに応じた受付後表示Ｄ２を表示することとなる。
【３０５０】
図１９７は、図１９６などに示した受付期間Ｄに対して上述の如くの変形を加えた例を示す図である。
【３０５１】
以下、図１９７に示される演出例を説明するが、図１８８～図１９０や、図１９４、及びその変形例である図１９６に示した演出例と同じ構成については特に言及しない。すなわち、図１９７に示される受付期間Ｄ（受付期間Ｄ１，Ｄ２）は、基本的には、図１９６に示した受付期間Ｄと同様であり、別例についても同様に適用することが可能である。
【３０５２】
ただし、図１９７に示される演出例では、まず、受付期間Ｄ１が発生し（図１９７（ｂ）を参照）、該受付期間Ｄ１において受付けがなされると、該受付期間Ｄ１に応じた受付後表示Ｄ１が表示されることとなる（図１９７（ｃ）を参照）。
【３０５３】
これに対し、受付期間Ｄ１が発生した以降（図１９７（ｂ）を参照）、受付けがなされないままで予め定められた時間が経過すると（図１８８や図１８９に示されるタイミングｔＰ２ａが到来すると）、受付けが許容されていることに関連した文字情報（ここでは、「押してください」）が非表示にされる（図１９７（ｅ）を参照）。このような状況下（受付けが許容されていることに関連した文字情報が非表示にされている状況下）においても遊技者による動作（操作）の受付けが許容されている点については、図１９６などに示した演出例の場合と同じである。ただし、この変形例では、受付けが許容されていることに関連した文字情報が非表示にされる状況になると（図１９７（ｅ）を参照）、上記「受付期間Ｄ１」は終了してこれとは異なる「受付期間Ｄ２」が発生するようになっている。
【３０５４】
すなわち、受付けが許容されていることに関連した文字情報が非表示にされる「受付期間Ｄ２」において遊技者による動作（操作）が受付けされると、該「受付期間Ｄ２」に応じた受付後表示Ｄ２が表示されることとなる（図１９７（ｈ）を参照）。このような構成によれば、「受付期間Ｄ１」が、該受付期間Ｄ１とは異なる「受付期間Ｄ２」と突然に入れ替わった演出性を実際に提供することができるようになり、このようなサプライズ性のある演出を通じて遊技興趣の向上を図ることができるようになる。
【３０５５】
しかも、この例にかかる受付期間Ｄ１，Ｄ２では、受付けが許容されていることに関連した文字情報が表示状態から非表示状態へと変化する場合、背景画像を変化させるようにしている。このような構成によれば、受付けが許容されていることに関連した文字情報が非表示状態へと変化したときに、文字情報が非表示状態とされる受付期間Ａと突然に入れ替わったような雰囲気をより好適に生み出すことが期待されるようになる。
【３０５６】
特に、この例では、図１９６に示した演出例の場合と同様、山と川が描かれた「背景画像ＨＧ４ａ」から、「背景画像ＨＧ１」とは異なる山が描かれた「背景画像ＨＧ４ｃ」へと変化させるようにしている（図１９７（ｂ）→図１９７（ｅ））。このような構成によれば、文字情報（ここでは、「押してください」）が非表示状態へと変化したときに、山の背景時に発生しうる受付期間Ａと突然に入れ替わったような雰囲気をより好適に生み出すことが期待されるようになる。
【３０５７】
また、この例にかかる「受付後表示Ｄ２」は、図１９１（ｃ）に示される「受付後表示Ａ」の「会話予告」とは異なる内容であるが、姫キャラクタを用いたものである点で共通しているなど、「受付後表示Ａ」を少なからず想起させうる内容となっており、これによっても文字情報が非表示にされる受付期間Ａと突然に入れ替わったような雰囲気をより好適に生み出すことが期待されるようになる。
【３０５８】

また、この例では、受付期間Ｄ２内で受付けがなされると、「背景画像ＨＧ４ｂ」を、受付期間Ｄ１の発生中に表示されていた「背景画像ＨＧ４ａ」に戻した（変化させた）上で、該受付けに応じた受付後表示Ｄ２を表示させるようにしている。これにより、受付期間Ｄ１と何ら関係のない受付後表示（例えば、受付期間Ｃに応じた受付後表示）ではなく、受付期間Ｄ１に関連した受付後表示（より正確には、受付期間Ｄ１が発生してから予め定められた時間が経過したとき（図１８８や図１８９に示されるタイミングｔＰ２ａが到来したとき）に発生する受付期間Ｄ２に応じた受付後表示）であることを示唆することができるようになる。

【３０５９】

なお、受付期間Ｄ２が発生してから遊技者による動作（操作）が受付けされないままで予め定められた時間が経過すると（図１８８や図１８９に示されるタイミングｔＰ２ｂが到来すると）、図１９７（ｆ）に示されるように、受付期間Ｄ１が再び発生して「受付けが許容されていることに関連した文字情報」が表示される状態に戻される。この際、背景画像についても、「背景画像ＨＧ４ｃ」から「背景画像ＨＧ４ａ」に戻すように変化させることとしている（図１９７（ｅ）→図１９７（ｆ））。これにより、他の受付期間から、当初の受付期間Ｄ１に戻された雰囲気をより好適に生み出すことが期待されるようになる。

【３０６０】

こうして再び発生した受付期間Ｄ１（図１９７（ｆ））内において受付けがなされると、最初に発生した受付期間Ｄ１（図１９７（ｂ））内において受付けがなされた場合と同様、該受付期間Ｄ１に応じた受付後表示Ｄ１が表示されることとなる（図１９７（ｃ）を参照）。

【３０６１】

なお、このような受付期間Ｄ（受付期間Ｄ１，Ｄ２）が、図１９０を参照しつつ説明した構成についても同様に適用されるものであることは言うまでもない。

【３０６２】

図１９７に示した変形例によれば、受付期間Ｄ（「構成１４－Ａ」の第２受付期間に相当）には、「受付けが許容されていることに関連した文字情報」が表示される期間と、「受付けが許容されていることに関連した文字情報」が非表示とされる期間とがあるが、これらの期間を「受付期間Ｄ１」及び「受付期間Ｄ２」として機能させることとし、それら「受付期間Ｄ１」及び「受付期間Ｄ２」のいずれで受付けがなされたかに応じて異なる表示変化を生じさせることとした。すなわちこの場合、「受付けが許容されていることに関連した文字情報」が非表示にされると、当該受付期間が終了するのではなく、それまで発生していた受付期間とは異なる受付期間が発生するようになることから、遊技者による動作（操作）がなかなか受付されないなかでも演出性を好適に維持することができるようになる。

【３０６３】

なお、図１８５～図１９７に示した演出例では、摸画像表示が表示されている状況にあるときに「受付後表示」を表示開始することとしたが、該「受付後表示」については、摸画像表示が表示されている状況にあるときに必ずしも表示開始されるものでなくてもよく、摸画像表示が非表示にされた以降に表示開始されるようにしてもよい。

【３０６４】

また、図１８５～図１９７に示した演出例では、摸画像表示を、受付期間が発生するタイミングを前後に跨るように表示されるものとしたが、受付期間が発生するタイミングが発生したとき、若しくはそれよりも後に表示されるものとしてもよい。

【３０６５】

また、図１８５～図１９７に示した演出例においても、摸画像表示については、図１４５や図１４６などを参照しつつ上述した通り、動的表示によって表示されることとなる。そしてこの場合、摸画像表示については、受付けされた以降、「消滅エフェクト（消滅関連表示）」が現れているなかでも、その動的表示は終了されておらず継続するようにする

ことが望ましい。
【３０６６】
　また、図１８５～図１９７に示した演出例においても、「消滅エフェクト（消滅関連表示）」は、摸画像表示だけでなく、受付期間が終了されるまでの残り時間を示唆するゲージ画像についてもこれを視認し難くすることとした。これにより、受付けされた以降もゲージ画像を表示するようにした場合であっても、残り時間が残っているかのように見えることが抑制されるようになる。
【３０６７】
　また、図１８５～図１９７に示した演出例において、受付期間Ｄでは、該期間内で受付けがなされたとしてもこれを契機として摸画像表示（変形例では、文字情報）にかかる表示処理を終了させないようにした。すなわち、レイヤー上では表示状態を維持したままとされた摸画像表示（変形例では、文字情報）に対して受付後表示Ｄを優先表示させることで、摸画像表示（変形例では、文字情報）が非表示（視認不能）とされるようにした。ただし、受付期間Ｄにおいて受付けがなされたときも、これを契機として摸画像表示（変形例では、文字情報）にかかる表示処理を終了させるようにしてもよい。
【３０６８】
　また、図１８５～図１９７に示した演出例では、受付期間内において、操作対象とされる操作受け部を摸した摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）を表示することとしたが、該摸画像表示については必ずしも表示しなくてもよく、例えば、操作を促す矢印表記などに置き換えることによって実現することも可能である。
【３０６９】
　図１８９に示した例では、受付期間Ｄ内において、特定ＢＧＭが非抑制で可聴出力されているなかで受付けがなされた場合、該受付けを契機として、特定ＢＧＭが抑制態様で可聴出力されるか、または非可聴の状態にされるようにしたが、該特定ＢＧＭについては、受付けがなされたか否かにかかわらず、予め定められたタイミングが到来したときに非可聴にするようにしてもよい。すなわちこの場合、受付後表示の実行期間中に非可聴にされる可能性も生じることとなり、演出性の向上を図ることが期待されるようになる。
【３０７０】
　また、図１８５～図１９７に示した演出例にあって、背景画像ＨＧ１～ＨＧ４ａ（ＨＧ４ｂ、ＨＧ４ｃ）については、各受付期間が発生するよりも前から表示されるものとしたが、受付期間が発生するタイミングに合わせて表示されるものであってもよい。また、受付期間の種別によって、受付期間の発生よりも前から表示されるようにしたり、受付期間が発生するタイミングに合わせて表示されるようにしてもよい。要は、上記各背景画像が表示されているなかで受付けがなされうるものであれば、背景画像に関連した上述した作用効果は奏される。
【３０７１】
　また、図１８５～図１９７に示した演出例にあって、受付期間Ｃは、特定ＢＧＭが抑制態様で可聴出力されるか、または非可聴の状態にされているなかで発生するものとしたが、特定ＢＧＭが非抑制態様で出力されるときに発生するものとしてもよい。
【３０７２】
　また、図１８５～図１９７に示した演出例にあって、受付期間Ｄには、摸画像表示（変形例では、受付けが許容されていることに関連した文字情報）が表示される期間と、非表示にされる期間とが含まれるようにしたが、これらの期間とは、摸画像表示（または文字情報）が非表示の状態になったのを確認してから遊技者が動作（操作）を開始したとしても該非表示の状態で受付けがなされるのに十分な時間として設定されるものであるし、摸画像表示（または文字情報）が表示状態に戻されたのを確認してから遊技者が動作（操作）を開始したとしても該表示状態にあるなかで受付けがなされるのに十分な時間として設定されるものであり、いわゆる「点滅表示」による表示手法などを除く技術的意義を有するものであることは明らかである。
【３０７３】

例えば、受付期間Ｄにあって、摸画像表示（または文字情報）が「非表示の状態」にされてから該「非表示の状態」を維持する時間は、受付期間Ａまたは受付期間Ｂとして設定されている時間（例えば、３秒）の半分以上（１．５秒以上）の時間値として設定するようにすることが望ましい。また、摸画像表示（または文字情報）が表示状態に戻された以降、該表示状態を維持する時間についても、受付期間Ａまたは受付期間Ｂとして設定されている時間（例えば、３秒）の半分以上（１．５秒以上）の時間値として設定するようにすることが望ましいし、摸画像表示（または文字情報）が表示されてから非表示の状態にされるまでの時間についても、受付期間Ａまたは受付期間Ｂとして設定されている時間（例えば、３秒）の半分以上（１．５秒以上）の時間値として設定するようにすることが望ましい。

【３０７４】

若しくは、、摸画像表示（または文字情報）が表示されてから非表示の状態にされるまでの時間や、摸画像表示（または文字情報）が「非表示の状態」にされてから該「非表示の状態」を維持する時間や、摸画像表示（または文字情報）が表示状態に戻された以降、該表示状態を維持する時間については、図柄変動の時間として最も短い時間（短縮変動に要する時間）以上の時間値として設定するようにしてもよい。このような時間値は、遊技者が図柄変動を確認するのに十分な時間値でありながらも、図柄変動を早期に終了させることのできる時間値として設定されるものだからである。

【３０７５】

次に、上記構成４，９～１３を具体化した例について説明する。上述の通り、このパチンコ機１は、受付けされたときに進行される演出内容（例えば、受付後演出としての会話予告、カットイン予告、可動体予告などであり、予告演出（期待度示唆演出）の種別）が異なる複数の受付期間（受付演出）を用意しており、判定（大当り判定や、演出判定など）の結果に応じた種別の受付期間（受付演出）を発生可能としている。この実施の形態にかかるパチンコ機１では、複数の受付期間（受付演出）として、上述した受付期間Ａ（受付演出Ａ）～受付期間Ｄ（受付演出Ｄ）のほか、受付期間Ｅをさらに用意することとしている。

【３０７６】

図１９８及び図１９９を参照して、受付期間Ｅの特徴について説明する。なお、図１８４までを参照しつつ上述した各受付期間については、受付期間Ｅ（受付演出Ｅ）とは別の受付期間として用意されているものであってもよいし、受付期間Ｅ（受付演出Ｅ）として実現されるものであってもよい。

【３０７７】

図１９８は、受付期間Ｅ（受付演出Ｅ）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。

【３０７８】

いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「変動パターンＥ」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該変動パターンＥに対応する演出判定（予告判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄（飾り図柄）ＳＺの変動演出（変動パターンＥに応じた演出描写や、特定ＢＧＭ再生の音出力など）を開始させ（「図１９８（ａ）に示される状況」）、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「変動パターンＥ」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。なお、図１９８（ａ）に示した演出例においては、図１９４（ａ）に示した背景画像と同じ背景画像（背景画像ＨＧ４ａ）が表示されている。

【３０７９】

ここで、変動パターンＥに対応する演出判定（予告判定など）で特別結果が得られると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから所定時間Ｅが経過したタイミングが到来したときに（条件Ｅが成立したときに）「受付後表示Ｅ

に関しての受付け」が許容される上記受付期間Ｅ（有効期間）を発生させる（「図１９８（ｅ）に示される状況」）。

【３０８０】

この点、受付期間Ｅの発生に際しては、該受付期間Ｅに対応する前兆表示が行われる。より具体的には、まず、図１９８（ｂ）に示されるように、「くのいち」のキャラクタＫＩを登場させる。次いで、図１９８（ｃ）に示されるように、キャラクタＫＩが煙玉を投げて煙を生じさせる。そして次に、図１９８（ｄ）に示されるように、キャラクタＫＩが「ボタンを押してあの人を呼んで」といったセリフを話す様子を表示する。この際、「煙」が拡大する様子が描写されたり「摸画像表示」が表示されたりするが、キャラクタＫＩやセリフを優先表示することによって「煙」や「摸画像表示」は視認し難い状態にされている。そして、こうした前兆表示（図１９８（ｂ）～（ｄ））が行われた後、受付期間Ｅが発生すると、キャラクタＫＩやセリフが非表示にされ、これによって「摸画像表示」が明瞭に表示されるようになる。

【３０８１】

なお、この例では、「キャラクタＫＩ」や「煙」は、背景画像ＨＧ４ａ及び装飾画像ＳＺに対して優先表示されるものとなっている。また、「煙」については、背景画像ＨＧ４ａ（表示画面）の全てを覆うように表示されるようにし、これによって背景画像を「背景画像ＨＧ４ａ」から「煙」に変更させるようにしてもよい。すなわちこの場合、「煙」は、変更先の「背景画像」として機能することとなる。「煙」は、必ずしも受付期間Ｅの発生に先立って表示されるようにしなくてもよい（前兆表示として表示されるものでなくてもよい）。

【３０８２】

ここで、図１９８（ｅ）に示されるように、この例にかかる受付期間Ｅでは、摸画像表示として、操作ボタン４１０を摸した「一体化摸画像表示ＩＧ」、刀装飾体５００１を摸した「刀装飾画像ＳＹＧ」、及び特別操作手段（図中では「ＰＵＳＨ」と記載されたボタン）１４１０を摸した「特別摸画像ＴＭ」がそれぞれ表示される。なお、この例では、「一体化摸画像表示ＩＧ」、「刀装飾画像ＳＹＧ」、及び「特別摸画像ＴＭ」をそれぞれ複数個ずつ表示しているが、１つずつ表示するようにしてもよい。

【３０８３】

すなわちこの場合、受付期間Ｅでは、「操作ボタン４１０」に対する操作、「刀装飾体５００１」に対する操作、及び「特別操作手段１４１０」に対する操作が遊技者に対して促されることとなる。これにより、遊技者は、「操作ボタン４１０」、「刀装飾体５００１」、及び「特別操作手段１４１０」のいずれを操作すべきかを判断することとなる。

【３０８４】

この点、受付期間Ｅ内において「操作ボタン４１０」に対する操作の受付けがなされた場合は、図１９８（ｆ）に示されるように、該受付けがなされたことに基づいて、「ピンポン」といった受付音Ｅ１が可聴出力されるとともに、「一体化摸画像表示ＩＧが正解であることを示唆する画像」と「侍キャラクタ」とが表示される表示変化（受付後表示Ｅ１）や、街並みを描写した「背景画像ＨＧ５」への背景変化などが生じるようになっている。なお、こうして「受付後表示Ｅ１」が表示された以降は、「背景画像ＨＧ５」が表示されているもとで演出が進展されるようになる。

【３０８５】

これに対し、受付期間Ｅ内において「特別操作手段１４１０」に対する操作が行われた場合は、図１９８（ｇ）に示されるように、これを契機として何らの受付音も生じさせず、且つ何らの表示変化も生じさせず、且つ当該受付期間Ｅが終了されることもない（何らの反応も発生せず、何らの操作も行われていない状態と同じ）。すなわち、受付期間Ｅでは、「特別操作手段１４１０」を受付けの対象として設定していないにもかかわらず、該「特別操作手段１４１０」を摸した「特別摸画像ＴＭ」を表示するようにしている。このような構成によれば、受付期間Ｅでは、当該受付期間Ｅにおける受付けの対象として設定されている操作手段を摸した摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ，刀装飾画像ＳＹＧ）と

、当該受付期間Ｅにおける受付けの対象として設定されていない操作手段を摸した摸画像表示（特別摸画像ＴＭ）とが混在されるようになることから、いずれの操作手段を操作すべきか認識し難い緊張感のあるなかで操作機会を付与することができるようになる。なお、受付期間Ｅ内にあるときの「特別操作手段１４１０」については、該「特別操作手段１４１０」に対する操作の受付けは行うようにするが、これを契機として何らの受付音も生じさせず、且つ何らの表示変化も生じさせず、且つ当該受付期間Ｅが終了されることもない（何らの反応も発生せず、何らの操作も行われていない状態と同じ）ようにするようにしてもよい。

【３０８６】

一方、受付期間Ｅ内において「刀装飾体５００１」に対する操作が受付けされた場合、図１９８（ｉ）に示されるように、該受付けがなされたことに基づいて、「ブー」といった受付音Ｅ２が可聴出力されるとともに、キャラクタＫＩが「仕切りなおすわよ！」といったセリフを話す様子が描写される表示変化（受付後表示Ｅ２）が生じるようになっている。なおこの際、背景画像に変化は生じない。

【３０８７】

すなわち、「受付後表示Ｅ２」が表示された以降は、演出が進展するのではなく、受付期間Ｅとしての設定時間（残り時間）がリセットされることとなり、これによって受付期間Ｅとしての残り時間は当該受付期間Ｅが発生した直後の状態に戻される（「受付期間Ｅが再発生する」とも言える）。このような構成によれば、受付後表示Ｅ１（侍キャラクタ）を出現させるための操作が行われず、その結果として受付後表示Ｅ１（侍キャラクタ）を表示させることができなかったとしても、残り時間が消化されていない最初の状態から「受付期間Ｅ」をやり直すことができるようになることから、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【３０８８】

なお、受付期間Ｅが発生した直後の状態に戻される条件としては、「刀装飾体５００１に対する操作が１回受付けされること」ではなく、「刀装飾体５００１に対する操作が予め定められた所定回数分だけ受付けされること」であってもよい。

【３０８９】

ちなみに、受付期間Ｅ内において「特別操作手段１４１０」に対する操作が行われた場合は、当該受付期間Ｅとしての残り時間がリセットされることがないことは言うまでもない。

【３０９０】

そして、受付期間Ｅ内において「刀装飾体５００１」に対する操作が行われた結果、受付期間Ｅとしての残り時間が当該受付期間Ｅの発生直後の状態に戻された（受付期間Ｅが再発生した）場合は、該受付期間Ｅ内で、「操作ボタン４１０」に対する操作、「刀装飾体５００１」に対する操作、及び「特別操作手段１４１０」に対する操作のいずれが受付けされたかによって、上述した通りの同じ現象が発生することとなる（図１９８（ｆ），（ｇ），（ｉ））。

【３０９１】

ただし、設定時間（残り時間）がリセットされていない受付期間Ｅ内において遊技者による動作（操作）が受付けされた場合に、該受付けに応じた受付後表示Ｄとして表示される態様と、設定時間（残り時間）がリセットされた受付期間Ｅ内において遊技者による動作（操作）が受付けされた場合に、該受付けに応じた受付後表示Ｄとして表示される態様とを、互いに異ならせる（受付後表示Ｄ１，Ｄ２など）ようにしてもよい。このような構成によれば、リセットせずに受付後表示Ｄを出現させることに対して演出的な価値が発生するようになることから、受付期間Ｅが発生しているときの緊張感を好適に維持することができるようになる。

【３０９２】

他方、「図１９８（ｅ）または図１９８（ｇ）から図１９８（ｈ）へと進展する例」は、受付期間Ｅ内で「操作ボタン４１０に対する操作」及び「刀装飾体５００１に対する操

作」のいずれもが受付けされなかった場合を想定したものである。
【３０９３】
すなわちこの場合、受付期間Ｅが発生した後、遊技者による動作（操作）が受付けされることなく残り時間が全て消化され、当該受付期間Ｅが終了されることとなる。この点、受付期間Ｅは、「上述した自動ボタン機能が有効化される対象の受付期間」として設定されている。したがって、受付期間Ｅでは、「操作ボタン４１０に対する操作」及び「刀装飾体５００１に対する操作」のいずれもが受付けされることなく残り時間が全て消化された場合であっても、図１９８（ｈ）に示されるように、該受付期間Ｅ内で遊技者による動作（操作）があったときと同じ受付後表示Ｅを発生させることとなる。
【３０９４】
ただし、受付期間Ｅ内で「操作ボタン４１０に対する操作」及び「刀装飾体５００１に対する操作」のいずれもが受付けされなかった場合は、該受付期間Ｅ内で「操作ボタン４１０に対する操作」が受付けされたときと同じ受付後表示Ｅを発生させるものの、該受付期間Ｅ内で「操作ボタン４１０に対する操作」が受付けされたときと同じ受付音Ｅ（ピンポン）を可聴出力させることはないようになっている。
【３０９５】
このような構成によれば、受付期間Ｅ内で「操作ボタン４１０に対する操作」が受付けされたときと同じ受付後表示Ｅを表示させるようにしつつも、遊技者による選択的な操作に成功した結果として「受付後表示Ｅ」が表示された状況にはないことを示唆することができるようになることから、受付期間Ｅが再び発生したときにはより積極的な操作を行うことを促すことが期待されるようになる。
【３０９６】
またさらに、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付期間Ｅにおいては、当該受付期間Ｅとしての残り時間がどれだけ残されているのかを認識し難くしたり、受付後表示Ｅ１を表示させるために求められる操作態様(操作種別)がいずれであるのかについてのヒントを与えたりする処理を行うようにしている。
【３０９７】
図１９９（ａ）～（ｄ）は、図１９８（ｅ）に示される表示画面の一部を拡大した図であり、受付期間Ｅが継続されているなかでの、時間経過に伴う表示内容の変化を示す図である。
【３０９８】
上述の通り、受付期間Ｅでは、操作ボタン４１０を摸した「一体化摸画像表示ＩＧ」、刀装飾体５００１を摸した「刀装飾画像ＳＹＧ」、及び特別操作手段（図中では「ＰＵＳＨ」と記載されたボタン）１４１０を摸した「特別摸画像ＴＭ」がそれぞれ表示される。
【３０９９】
すなわち、受付期間Ｅでは、複数種別の摸画像表示が表示されるにもかかわらず、残り時間を示唆するために用いられるゲージ画像（所定画像）ＧＧは、複数種別の摸画像表示のうちの１つ（一体化摸画像表示ＩＧ）にしか対応付けされないこととなる。これにより、複数種別の摸画像表示のうち「一体化摸画像表示ＩＧ」に対応する操作手段（操作ボタン４１０）を操作すべき状態にあることを暗示することができるようになる。
【３１００】
また、受付期間Ｅにおいて時間が経過するなかでは、「一体化摸画像表示ＩＧ」は、図１９９（ａ）～（ｄ）に示されるように、「遊技者による操作を受けたときの動き」を行っているかのように、操作ボタン４１０のうち「操作受け部」を摸した部分（ボタン摸画像ＢＭＧ）を動的表示させるようにしている。この動的表示については、図１４５や図１４６で上述した内容と同じであり、図１９１～図１９７に示した演出例において「一体化摸画像表示ＩＧ」が表示される場合も同様である。
【３１０１】
ただし、この演出例にあって、複数種別の摸画像表示のうち「刀装飾画像ＳＹＧ」及び「特別摸画像ＴＭ」は、刀装飾体５００１のうち「操作受け部」を摸した部分や、特別操

作手段１４１０のうち「操作受け部」を摸した部分が動的表示されることはなく、静止表示されている。なお、「刀装飾画像ＳＹＧ」及び「特別摸画像ＴＭ」については、点滅発光などの発光態様の変化は行うようにしてもよい。

【３１０２】

このような構成によれば、複数種別の摸画像表示のうち「一体化摸画像表示ＩＧ」だけが「遊技者による操作を受けたときの動き」を表現するようになることから、これによって複数種別の摸画像表示のうち「一体化摸画像表示ＩＧ」に対応する操作手段（操作ボタン４１０）を操作すべき状態にあることを暗示することができるようになる。

【３１０３】

また上述の通り、受付期間Ｅにおいては、残り時間を示唆するために用いられるゲージ画像（所定画像）ＧＧが表示される。このようなゲージ画像ＧＧは、通常、図１４５や図１４６に示したように、受付期間が発生してからの時間が経過するなかでその表示面積を次第に減少させる描写を行うものとなっており、これによって当該受付期間としての残り時間がどれだけ残されているかを示唆するように用いられるものである。そして、このようなゲージ画像ＧＧとしての用いられ方は、図１９１～図１９７に示した演出例において「ゲージ画像ＧＧ（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）」が表示される場合も同様である。

【３１０４】

ただし、受付期間Ｅにおいては、図１９９（ａ）～（ｄ）に示されるように、ゲージ画像（所定画像）ＧＧこれ自体は表示するものの、「受付期間が発生してからの時間が経過するなかでその表示面積を次第に減少させる描写」が行われることはない。すなわち、この例にかかる受付期間Ｅにおいては、当該期間が発生してから終了するまでの間、ゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示面積を最大値で維持したままの態様で表示するようにしている。このような構成によれば、受付期間Ｅにおいては、当該受付期間Ｅとしての残り時間がどれだけ残されているのかを認識し難くすることが可能であり、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【３１０５】

特に、この例にかかる受付期間Ｅでは、特別操作手段１４１０に対する操作を行うことで、当該受付期間Ｅとしての残り時間をリセットすることが可能であるが、このような処理がなされたとしても、ゲージ画像ＧＧの表示面積を増加させるような描写が行われることがないことから、当該受付期間Ｅとしての残り時間がリセットされたことを認識し難くして緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【３１０６】

図１９９（ａ）～（ｄ）に示した「一体化摸画像表示ＩＧにかかる動的表示」は、受付期間Ｅが終了されるときまで繰り返される。したがって、受付期間Ｅ内において操作ボタン４１０に対する操作が受付けされた場合は、該受付けを契機として、「一体化摸画像表示ＩＧにかかる動的表示」が終了されることとなる。ただし、受付期間Ｅ内において特別操作手段１４１０に対する操作が行われた場合に、これを契機として、「一体化摸画像表示ＩＧにかかる動的表示」が終了されることはない。また、受付期間Ｅ内において刀装飾体５００１に対する操作が受付けされた場合も、受付後表示Ｄ２を生じさせる処理は行うものの、「一体化摸画像表示ＩＧにかかる動的表示」についてはこれを終了させたり、初めからやり直しにしたりするようなことはなく、それまで行ってきた「一体化摸画像表示ＩＧにかかる動的表示」が継続されるだけである。

【３１０７】

上述した演出例によれば、まず、受付期間として、受付期間Ａ（「構成４－Ａ」の第１受付期間に相当）及び受付期間Ｅ（「構成４－Ａ」の第２受付期間）を含む複数の受付期間を用意している。そして、受付期間Ａ（図１８５、図１９１）では、当該期間内で遊技者による動作（操作）が検出されたときには受付後表示Ａを表示するとともに受付音Ａを出力させるが、当該期間内で遊技者による動作（操作）が検出されないときには受付後表示Ａが表示されることはなく且つ受付音Ａが出力されることもないようになっており、受

付期間Ｅ（図１９８）では、当該期間内で遊技者による動作（操作）が検出されたときには受付後表示Ｅ１を表示するとともに受付音Ｅ１を出力させ、当該期間内で遊技者による動作（操作）が検出されない場合であっても該期間内で遊技者による動作（操作）が検出されたときと同じ受付後表示Ｅ１が表示されるが、受付音Ｅ１は出力されないようになっている。

【３１０８】

このような構成によれば、受付期間Ｅ内で遊技者による動作（操作）の受付けがなされなかったときには演出的なデメリットが生じうるようになることから、受付期間Ｅが発生したときの緊張感を好適に維持することができるようになる。

【３１０９】

また、上述した演出例では、受付期間Ｂ（「構成４－Ａ」の第３受付期間に相当）をさらに備えることとし、該受付期間Ｂ（図１８６、図１９２）では、当該期間内で遊技者による動作（操作）が検出されたときには受付後表示Ｂを表示するとともに受付音Ｂを出力させ、該期間内で遊技者による動作が検出されない場合であっても該期間内で遊技者による動作（操作）が検出されたときと同じ受付後表示Ｂが表示されるとともに受付音Ｂが出力されるようにした。すなわちこの場合、受付期間内で遊技者による動作（操作）の受付けがなされなかったときには、受付けがなされたときと同じ表示変化（受付後変化）を、演出的なデメリットが生じるように発生させる場合（受付期間Ｅ）と、演出的なデメリットが生じないように発生させる場合（受付期間Ｂ）とがあるようになることから、受付期間が発生したときの緊張感を好適に維持しつつも、該期間内で遊技者による動作（操作）の受付けが間に合わなかったときの遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。

【３１１０】

また、上述した演出例にあって、受付期間Ａ（図１９１）では、受付けが許容されていることに関連した文字情報が表示されず、受付期間Ｂ（図１９２）と受付期間Ｅ（図１９８）では、受付けが許容されていることに関連した文字情報が表示される。この点、受付期間Ｂで表示される文字情報と、受付期間Ｅで表示される文字情報とは互いに異なるようにしている。このような構成によれば、まず、受付期間が発生したときに「受付けが許容されていることに関連した文字情報」の有無を確認することで、自動ボタン機能が有効化される対象の受付期間であるか否かを認識することが可能とされるようになる。また、受付期間が発生したときに「受付けが許容されていることに関連した文字情報」が表示されている場合には、その文字情報の種別を確認することで、発生している受付期間としての種別を認識することが可能とされるようになる。

【３１１１】

また、受付期間Ｂでは、自動ボタン機能が有効化されるときに「消滅エフェクト（消滅関連表示）」を出現させることは上述した通りである（図１８６（ｊ）を参照）。この点、上述した演出例にあって、受付期間Ｅ（図１９８）では、自動ボタン機能が有効化されるとき（図１９８（ｅ）→（ｈ）への進展時など）に、「消滅エフェクト（消滅関連表示）」を出現させないようにすることが望ましい。このような構成によれば、自動ボタン機能が有効化されたときに「消滅エフェクト（消滅関連表示）」が出現するか否かによっても、受付期間としての種別を認識することができるようになる。

【３１１２】

なお、受付期間Ｅ（図１９８）では、遊技者による動作（操作）の受付けがなされて、これを契機として摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）が非表示にされるときにも、「消滅エフェクト（消滅関連表示）」を出現させないようにしてもよい。

【３１１３】

上述の通り、受付期間Ｂでは、摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）が複数態様（図１４４を参照）のいずれかで表示される。これに対し、受付期間Ａ及び受付期間Ｅでは、摸画像表示が一の態様でしか表示されないようにすることが望ましい。

【３１１４】

また、上述した演出例にあって、受付期間Ａでは、遊技者による操作の受付けがなされ

たことに基づいて背景画像を変化させず（図１９１を参照）、受付期間Ｂ，Ｅでは、遊技者による操作の受付けがなされたことに基づいて背景画像を変化させるようにした。このような構成によれば、自動ボタン機能が有効化されて受付後表示が表示されたことを認識し易くなることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３１１５】

ただし、受付期間Ｅでは、遊技者による動作（操作）が受付けされた場合であっても、これが「刀装飾体５００１」に対する操作に起因するものであるときには受付後表示Ｅ２を表示させるにもかかわらず背景画像を異なる背景画像に変更することはないようにした。このような構成によれば、受付けに応じた受付後表示Ｅ２を表示するようにしつつも、遊技者は、本来変更されるべき背景画像が未だ変更されていない様子を確認することで、当該受付期間Ｅが未だ終了されていない状態にあることを認識することができるようになる。

【３１１６】

受付期間Ｅでは、遊技者による動作（操作）の対象となる対象物（操作手段）として複数の対象物（操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１であるが、特別操作手段１４１０も含むようにしてもよい）が設定されており、複数の対象物のうち操作ボタン４１０に対する遊技者の動作（操作）が受付けされた場合と、刀装飾体５００１に対する遊技者の動作（操作）が受付けされた場合とで異なる受付音が出力されるようにした。これにより、複数の対象物のいずれを操作するかによって異なる演出性が生じることを好適に示唆することができるようになる。

【３１１７】

なお、受付期間Ｂでは、演出判定（大当り判定）の結果に基づいて、受付期間Ａに対応する「受付音Ａ」を可聴出力させる場合と、受付期間Ａに対応する「受付音Ａ」とは異なる「受付音Ｂ」を可聴出力させる場合とがあるようにしてもよい。

【３１１８】

また、上述した演出例にあって、受付期間Ｅでは、遊技者に対して複数の選択肢（ここでは、操作ボタン４１０を操作するか、刀装飾体５００１を操作するか、特別操作手段１４１０を操作するか）が提示され、遊技者による動作（操作）によってそれら選択肢のいずれを選択したかに応じて受付後表示として異なる表示（受付後表示Ｅ１，Ｅ２）が現れるようになっている。そして、当該期間内で上記複数の選択肢のいずれも選択されない場合（ここでは、遊技者による動作（操作）がいずれも検出されない場合）は、受付後表示として、上記複数の選択肢のうち特定の選択肢が選択されたとき（ここでは、操作ボタン４１０を操作したとき）の表示（受付後表示Ｅ１）が現れるようにした。

【３１１９】

このような構成によれば、受付期間Ｅ内で何らの操作も行われない場合、常に同じ受付後表示しか表示されないようになるから、受付期間Ｅ内で遊技者による選択的な操作を行うことを促すことができるようになる。

【３１２０】

また、上述した演出例では、操作手段として、操作ボタン４１０（「構成９－Ａ」の第１操作手段（第１操作受け部）に相当）及び刀装飾体５００１（「構成９－Ａ」の第２操作手段（第２操作受け部）に相当）を含む複数の操作手段を用意しており、受付期間として、受付期間Ｅ（「構成９－Ａ」の特定受付期間に相当）を含む複数種別の受付期間を用意している。そして、受付期間Ｅでは、操作ボタン４１０に対する操作の受付けと、刀装飾体５００１に対する操作の受付けとの両方が、当該受付期間Ｅに対応する表示変化を生じさせるための受付けとして許容されており、操作ボタン４１０に対する操作の受付けがなされたときには受付後表示Ｅ１（特定の表示変化）を発生可能であり、刀装飾体５００１に対する操作の受付けがなされたときには受付後表示Ｅ１（特定の表示変化）を発生させることはなく該受付後表示Ｅ１（特定の表示変化）とは異なる表示変化（受付後表示Ｅ２）を発生可能としていることから、いずれの操作手段を操作するかについての面白みを持たせることができるようになる。

【３１２１】
また、受付期間Ｅにおいて、操作ボタン４１０が操作されたときにはこれを契機として当該受付期間Ｅを終了させるが、刀装飾体５００１が操作されたときにはこれを契機として当該受付期間Ｅを終了させず、その残り時間を逆に延長するようにした。より具体的には、受付期間Ｅにおいて、操作ボタン４１０が操作されたときにはこれを契機として、受付期間Ｅ１としての残り時間が消化されていない状態にするようにした。すなわちこの場合、複数の操作手段を用いた受付期間Ｅとして、これまでにない演出性を持たせることができるようになることから、このような演出性を前提とした様々な面白みのある演出を提供することができるようになる。
【３１２２】
ただし、上述した演出例にかかる受付期間Ｅでは、刀装飾体５００１に対する操作を行うようにするだけで、当該受付期間Ｅとしての残り時間を延長することができることから、緊張感を好適に維持することができない懸念がある。そこで、受付期間Ｅとは異なる受付期間Ｆをさらに備えることとし、該受付期間Ｆにおいても、上記受付期間Ｅと同様、操作ボタン４１０を摸した「一体化摸画像表示ＩＧ」、刀装飾体５００１を摸した「刀装飾画像ＳＹＧ」、及び特別操作手段（図中では「ＰＵＳＨ」と記載されたボタン）１４１０を摸した「特別摸画像ＴＭ」をそれぞれ表示するようにする。そして、受付期間Ｆ内において受付けがなされた場合も、上述した受付期間Ｅ（図１９８を参照）の場合と同様、
・「操作ボタン４１０」に対する操作の受付けがなされた場合は、該受付けがなされたことに基づいて、受付音Ｆ１が可聴出力されるとともに受付後表示Ｆ１を表示し、
・「特別操作手段１４１０」に対する操作が行われた場合は、これを契機として何らの受付音も生じさせず、且つ何らの表示変化も生じさせず、且つ当該受付期間Ｅが終了されることもない（何らの反応も発生せず、何らの操作も行われていない状態と同じ）ようにし、
・「刀装飾体５００１」に対する操作が受付けされた場合は、該受付けがなされたことに基づいて、受付音Ｆ２が可聴出力されるとともに、上記受付後表示Ｆ１とは異なる表示変化（受付後表示Ｆ２）を表示する
といった処理を行うようにする。そしてこの上で、受付期間Ｆでは、「刀装飾体５００１」に対する操作が受付けされた場合であっても、当該受付期間Ｆとしての残り時間がリセットされず（延長されず）、当該受付期間Ｆとしての残り時間がそのまま消化され続けるようにしてもよい。すなわちこの場合、受付期間Ｆ内において「刀装飾体５００１」に対する操作が受付けされた場合は、これを契機として受付後表示Ｆ２を表示させるが、当該受付期間Ｆを終了させたり、当該受付期間Ｆとしての残り時間をリセットさせたりすることはなく、これ以降も当該受付期間Ｆは継続されることとなる（勿論、操作ボタン４１０に対する操作の受付けも許容される）。
【３１２３】
このような構成によれば、遊技者に対して「操作ボタン４１０を操作するか」、「刀装飾体５００１を操作するか」、「特別操作手段１４１０を操作するか」の選択肢が提示される受付期間が発生した場合であっても、「刀装飾体５００１」に対する操作が受付けされたときに当該受付期間としての残り時間が必ずしもリセットされない（延長されない）ようになることから、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。
【３１２４】
また、受付期間Ｆについては、受付期間Ｅと同様、上述した自動ボタン機能が有効化される対象として設定されるものとすることが望ましい。そして、受付期間Ｆに対して自動ボタン機能が有効化された場合も、受付期間Ｅに対して自動ボタン機能が有効化された場合と同様、受付期間Ｆ内で操作ボタン４１０が受付けされたときに現れる「受付後表示Ｆ１」を表示させるようにすることが望ましい。ただしこの際、受付期間Ｆに対して自動ボタン機能が有効化された場合は、受付期間Ｅの場合（受付音Ｅ１が可聴出力されない）とは異なり、受付音Ｆ１を可聴出力させるようにすることがより望ましい。
【３１２５】

このような構成によれば、受付期間が何らの受付けもされることなく終了されるときに、当該受付期間が、受付期間Ｅ及び受付期間Ｆのいずれであったのかを示唆することができるようになることから、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【３１２６】

なおこの場合、受付期間Ｆにおいても、操作ボタン４１０を摸した摸画像表示として「一体化摸画像表示ＩＧ」を表示することとし、該一体化摸画像表示ＩＧに含まれるゲージ画像ＧＧについては、時間経過に応じて表示面積が減少されないようにすることが望ましい。

【３１２７】

また、受付期間Ｆにおいても、受付期間Ｅの場合と同様、複数種別の摸画像表示が表示されるにもかかわらず、残り時間を示唆するために用いられるゲージ画像（所定画像）ＧＧは、複数種別の摸画像表示のうちの１つ（一体化摸画像表示ＩＧ）にしか対応付けされないようにすることが望ましい。

【３１２８】

また、受付期間Ｆにおいても、受付期間Ｅの場合と同様、受付期間Ｆにおいて時間が経過するなかでは、「一体化摸画像表示ＩＧ」は、図１９９（ａ）～（ｄ）に示されるように、「遊技者による操作を受けたときの動き」を行っているかのように、操作ボタン４１０のうち「操作受け部」を摸した部分（ボタン摸画像ＢＭＧ）を動的表示させるようにし、「刀装飾画像ＳＹＧ」及び「特別摸画像ＴＭ」は、刀装飾体５００１のうち「操作受け部」を摸した部分や、特別操作手段１４１０のうち「操作受け部」を摸した部分が動的表示されることはなく、静止表示されるようにすることが望ましい。

【３１２９】

なお、受付期間Ｅ及び受付期間Ｆでは、特別操作手段１４１０を摸した摸画像表示（特別摸画像ＴＭ）については必ずしも表示しなくてもよいし、パチンコ機１として特別操作手段１４１０これ自体を備えないようにしてもよい。

【３１３０】

また、上述した演出例では、受付期間として、「受付期間Ａまたは受付期間Ｂまたは受付期間Ｄ（「構成１０－Ａ」の第１受付期間に相当）」及び「受付期間Ｅ（「構成１０－Ａ」の第２受付期間に相当）」を含む複数の受付期間を用意している。そして、受付期間Ａ（または受付期間Ｂ，Ｄ）では、操作受け部を摸した摸画像表示として特定の摸画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）が表示され、受付期間Ｅでは、操作受け部を摸した摸画像表示として複数の摸画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧや刀装飾画像ＳＹＧ、特別摸画像ＴＭ）が表示され、摸画像表示は、遊技者による操作によって操作受け部が可動とされるときの動きを描写する動的表示として実行可能とされるようにしている。

【３１３１】

この点、上述した演出例では、摸画像表示を、「遊技者による操作によって操作受け部が可動とされるときの動きを描写する動的表示」として実行される場合（例えば、受付期間Ａ，Ｂ，Ｅ）と、「遊技者による操作によって操作受け部が可動とされるときの動きを描写する動的表示」として実行されない場合（例えば、受付期間Ｅ）とがあるようにした。すなわちこの場合、摸画像表示が表示されている状況下にありながらも、遊技者が、どのような操作を行えばよいのかを認識し易い場合だけでなく、どのような操作を行えばよいのかを認識し難い場合もあり得るようになることから、遊技者による操作が受付けされるまでの緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【３１３２】

特に、上述した演出例では、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１を含む複数の操作受け部が用意されており、受付期間Ａ（または受付期間Ｂ，Ｄ）では、刀装飾体５００１を摸した摸画像表示（刀装飾画像ＳＹＧ）が行われず操作ボタン４１０を摸した摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）が行われ、この際、操作ボタン４１０を摸した摸画像表示は、遊技者による操作によって操作ボタン４１０が可動とされるときの動きを描写する動的

表示として実行されるようにしている。
【３１３３】
これに対し、受付期間Ｅでは、操作ボタン４１０を摸した摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）及び刀装飾体５００１を摸した摸画像表示（刀装飾画像ＳＹＧ）との両方が少なくとも表示され、一体化摸画像表示ＩＧ及び刀装飾画像ＳＹＧのうち一方（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）は、遊技者による操作によって該一方の操作受け部が可動とされるときの動きを描写する動的表示として実行されるが、一体化摸画像表示ＩＧ及び刀装飾画像ＳＹＧのうち他方（ここでは、刀装飾画像ＳＹＧ）は、遊技者による操作によって該他方の操作受け部が可動とされるときの動きを描写する動的表示として実行されないようにしている。
【３１３４】
このような構成によれば、摸画像表示が行われたときにこれが動的表示として実行される場合と、該動的表示として実行されない場合とがあるようになることから、多様な演出性を実現することができるようになり、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。
【３１３５】
しかも、受付期間Ｅでは、動的表示が行われる側の摸画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）に対応する操作受け部（ここでは、操作ボタン４１０）に対して操作が行われてこれが受付けされたときにはこれを契機として第１表示変化（受付後表示Ｅ１）を発生可能であり、動的表示が行われない側の摸画像表示（ここでは、刀装飾画像ＳＹＧ）に対応する操作受け部（ここでは、刀装飾体５００１）に対して操作が行われてこれが受付けされたときにはこれを契機として第２表示変化（受付後表示Ｅ２）を発生可能としている。すなわちこの場合、動的表示が行われているか否かにかかわらず、受付けがなされた側の種別に応じた受付後表示が現れることとなることから、動的表示が行われない側の摸画像表示に「演出上の意味合い」を持たせることができるようになる。例えば、動的表示が行われない側の摸画像表示（ここでは、刀装飾画像ＳＹＧ）に対応する操作受け部（ここでは、刀装飾体５００１）に対して操作を行った場合であっても、これを契機とした表示変化が生じることに対して驚きを与えたりすることが可能とされるようになる。
【３１３６】
また、上述した演出例では、操作ボタン４１０及び特別操作手段１４１０を含む複数の操作受け部が用意されており、受付期間Ａ（または受付期間Ｂ，Ｄ）では、特別操作手段１４１０を摸した摸画像表示（特別摸画像ＴＭ）が行われず操作ボタン４１０を摸した摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）が行われ、この際、操作ボタン４１０を摸した摸画像表示は、遊技者による操作によって操作ボタン４１０が可動とされるときの動きを描写する動的表示として実行されるようにしている。
【３１３７】
これに対し、受付期間Ｅでは、操作ボタン４１０を摸した摸画像表示（一体化摸画像表示ＩＧ）及び特別操作手段１４１０を摸した摸画像表示（特別摸画像ＴＭ）との両方が少なくとも表示され、一体化摸画像表示ＩＧ及び特別摸画像ＴＭのうち一方（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）は、遊技者による操作によって該一方の操作受け部が可動とされるときの動きを描写する動的表示として実行されるが、一体化摸画像表示ＩＧ及び特別摸画像ＴＭのうち他方（ここでは、特別摸画像ＴＭ）は、遊技者による操作によって該他方の操作受け部が可動とされるときの動きを描写する動的表示として実行されないようにしている。
【３１３８】
このような構成によれば、摸画像表示が行われたときにこれが動的表示として実行される場合と、該動的表示として実行されない場合とがあるようになることから、多様な演出性を実現することができるようになり、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。
【３１３９】

しかも、受付期間Ｅでは、動的表示が行われる側の摸画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）に対応する操作受け部（ここでは、操作ボタン４１０）に対して操作が行われたときにはこれを契機として第１表示変化（受付後表示Ｅ１）を発生可能であり、動的表示が行われない側の摸画像表示（ここでは、特別摸画像ＴＭ）に対応する操作受け部（ここでは、特別操作手段１４１０）に対して操作が行われたときにはこれを契機とした表示変化（受付後表示）を何ら発生させないようにしている。すなわちこの場合、受付期間内において摸画像表示（ここでは、特別摸画像ＴＭ）が表示されたとしても、これに対応する操作受け部（特別操作手段１４１０）を操作したときにこれが必ずしも受付けされないようになることから、受付期間内における緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【３１４０】

なおこの場合、特別摸画像ＴＭが表示されない受付期間Ａ（または受付期間Ｂ，Ｄ）において、特別操作手段１４１０に対して操作が行われたときにはこれを契機とした表示変化（受付後表示）を発生させないこととなる。ただし、特別摸画像ＴＭが表示されない受付期間Ａ（または受付期間Ｂ，Ｄ）において、特別操作手段１４１０に対して操作が行われたときにこれを契機とした表示変化（受付後表示）を発生させるようにしてもよい。このような構成によれば、摸画像表示の表示の有無だけでは、操作の有効性を判断できないようにされることとなり、緊張感を好適に維持することができるようになる。

【３１４１】

上述した演出例にあって、受付期間Ｅでは、刀装飾画像ＳＹＧ及び特別摸画像ＴＭを静止画像として表示することとした。ただし、刀装飾画像ＳＹＧや特別摸画像ＴＭについては、遊技者による操作によって操作受け部（刀装飾画像ＳＹＧの場合は刀装飾体５００１であり、特別摸画像ＴＭであれば特別操作手段１４１０）が可動とされるときの動きを描写する動的表示として実行されないものであればよく、例えば、遊技者による操作によって操作受け部が可動とされるときの動きとは異なる動き（回転など）であれば動的表示として実行するようにしてもよい。

【３１４２】

また、上述した演出例では、まず、操作ボタン４１０（「構成１１－Ａ」の特定操作手段（特定操作受け部）に相当）を含む複数の操作手段（複数の操作受け部）を用意しており、受付期間として、受付期間Ａまたは受付期間Ｂ（「構成１１－Ａ」の第１受付期間に相当）、及び受付期間Ｅ（「構成１１－Ａ」の第２受付期間に相当）を含む複数の受付期間を用意している。そして、受付期間Ａ（または受付期間Ｂ）では、操作ボタン４１０を摸した摸画像表示（ボタン摸画像ＢＭＧ）と、該ボタン摸画像ＢＭＧに対応する特定画像（ゲージ画像ＧＧ）とを表示して、「該ゲージ画像ＧＧの表示面積を時間経過に応じて減少させることにより操作ボタン４１に対する操作の受付けが許容される残り時間を示唆する残り時間特定表示」が行われるようにしている。

【３１４３】

これに対し、受付期間Ｅでは、操作ボタン４１０を摸したボタン摸画像ＢＭＧ（一体化摸画像表示ＩＧ）が行われるが、「ゲージ画像ＧＧの表示面積を時間経過に応じて減少させることにより操作ボタン４１に対する操作の受付けが許容される残り時間を示唆する残り時間特定表示」についてはこれを行わないようにしている。

【３１４４】

このような構成によれば、操作ボタン４１０を摸したボタン摸画像ＢＭＧ（一体化摸画像表示ＩＧ）が表示されても、「ゲージ画像ＧＧの表示面積を時間経過に応じて減少させることにより操作ボタン４１に対する操作の受付けが許容される残り時間を示唆する残り時間特定表示」が必ずしも行われないようにされることから、受付期間が発生したときの緊張感を好適に維持することができるようになる。

【３１４５】

また、上述した演出例にあって、受付期間Ｅでは、操作ボタン４１０を摸したボタン摸画像ＢＭＧ（一体化摸画像表示ＩＧ）と、これとは異なる操作手段（刀装飾体５００１）

を摸した刀装飾画像ＳＹＧとが表示されるにもかかわらず、受付期間Ｅとしてどれだけの時間が残されているかを示唆（描写）する残り時間表示（上述した残り時間特定表示）が行われないようにしている。すなわちこの場合、受付期間Ｅでは、操作ボタン４１０に対する操作の受付けと、これとは異なる操作手段（刀装飾体５００１）に対する操作の受付けとの両方が許容されているにもかかわらず、上述した「残り時間特定表示」が行われないようにされることとなる。これにより、操作ボタン４１０に対する操作の受付けと、刀装飾体５００１に対する操作の受付けとの両方が許容されていることに対して遊技者が浮かれることなく、当該受付期間Ｅが発生しているときの緊張感を好適に維持することができるようになる。

【３１４６】

なお、受付期間Ｅとしてどれだけの時間が残されているかを示唆（描写）する残り時間表示（上述した残り時間特定表示）が行われない状況下においても、当該受付期間Ｅとしての残り時間が減少していることは言うまでもない。

【３１４７】

また、上述した演出例にあって、受付期間Ｅでは、操作ボタン４１０を摸したボタン摸画像ＢＭＧを、ゲージ画像ＧＧの表示領域を区画形成する周縁装飾画像ＳＳＧと一体化した画像として表示することとしている。ただし、ゲージ画像ＧＧは、その表示面積を時間経過に応じて減少させず、その表示面積を維持するかたちで表示されるようになっている。すなわちこの場合、ゲージ画像ＧＧの表示面積が全く減少されないにもかかわらず、受付期間Ｅとしての残り時間が減少していることとなることから、ゲージ画像ＧＧの表示面積が多く残されている状況にあるときの緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。ゲージ画像ＧＧは、受付期間Ｅとしての残り時間が「０」になり、これが非表示になるときまで、その表示面積を減少させないものとなっている。

【３１４８】

また、上述した演出例にあって、受付期間Ｅでは、操作ボタン４１０を摸したボタン摸画像ＢＭＧと、刀装飾体５００１を摸した刀装飾画像ＳＹＧとのうち、ボタン摸画像ＢＭＧのみを、残り時間表示に用いられる特定画像（ゲージ画像ＧＧ）と一体化された画像として表示するようにしている。すなわちこの場合、ゲージ画像ＧＧが、刀装飾画像ＳＹＧにも対応するものであるのか否か（ひいては、刀装飾体５００１に対する操作受付が有効化されるのか否か）認識し難くされるようになることから、緊張感を好適に維持することができるようになる。

【３１４９】

なおこの場合、上述した受付期間Ｆにおいても、操作ボタン４１０を摸したボタン摸画像ＢＭＧと、刀装飾体５００１を摸した刀装飾画像ＳＹＧとのうち、ボタン摸画像ＢＭＧのみを、残り時間表示に用いられる特定画像（ゲージ画像ＧＧ）と一体化された画像として表示するようにすることが望ましい。

【３１５０】

また、受付後表示Ｇに関する受付期間Ｇを発生可能とし、受付期間Ｇでは、刀装飾体５００１を摸した刀装飾画像ＳＹＧが表示されず、操作ボタン４１０を摸したボタン摸画像ＢＭＧが上記一体化摸画像表示ＩＧとして表示されるようにする。ただし、受付期間Ｇでは、受付期間Ａや受付期間Ｂなどとは異なり、一体化摸画像表示ＩＧ内のゲージ画像ＧＧが、表示面積を時間経過に応じて減少させず、その表示面積を維持するかたちで表示されるようにする。このような構成によれば、摸画像表示としてボタン摸画像ＢＭＧ（一体化摸画像表示ＩＧ）のみが表示される受付期間が発生した場合であっても、ゲージ画像ＧＧは、その表示面積を必ずしも減少させないようになることから、受付期間が発生しているときの緊張感を好適に維持することができるようになる。

【３１５１】

上述した演出例にあって、受付期間Ｅ，Ｆ，Ｇでは、操作ボタン４１０を摸した摸画像表示としてゲージ画像ＧＧを含む上記一体化摸画像表示ＩＧを表示することとした上で、該ゲージ画像ＧＧの表示面積を減少させないようにすることで、受付期間Ｅ，Ｆ，Ｇとし

ての残り時間を認識し難くすることとした。ただしこれに代えて、受付期間Ｅ，Ｆ，Ｇでは、受付期間Ａや受付期間Ｂなどの場合（一体化摸画像表示ＩＧ）とは異なり、操作ボタン４１０を摸した摸画像表示を、「ゲージ画像ＧＧを含まない画像」として表示するようにすることで、残り時間表示が行われないようにしてもよい。すなわちこの場合、受付期間Ｅ，Ｆ，Ｇでは、表示領域内のいずれの位置にもゲージ画像ＧＧが表示されないこととなる。

【３１５２】

なお、操作ボタン４１０を摸した摸画像表示を「ゲージ画像ＧＧを含まない画像」として表示する場合、該「ゲージ画像ＧＧを含まない画像」は、「一体化摸画像表示ＩＧに含まれるボタン摸画像ＢＭＧ」を少なくとも含む画像として表示されるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、ボタン摸画像ＢＭＧが表示されるとき、ゲージ画像ＧＧと一体化された画像として表示される場合と、ゲージ画像ＧＧと一体化されない画像として表示される場合との両方があることとなり、受付期間が発生したときの緊張感を好適に維持することができるようになる。

【３１５３】

また、上述した演出例では、まず、操作手段として、少なくとも以下の操作手段を用意している。

・遊技者による操作を受けることにより変位する柄部５０１２（「構成１２－Ａ」の第１操作受け部に相当）、及びその周縁に設けられて該柄部５０１２が操作を受けても変位しない鞘部５０２０（「構成１２－Ａ」の第１周縁装飾部に相当）を有する刀装飾体５００１（「構成１２－Ａ」の第１操作手段に相当）（図１２４などを参照）、及び

・遊技者による操作を受けることにより変位する操作ボタン４１０（「構成１２－Ａ」の第２操作受け部に相当）、及びその周縁に設けられて該操作ボタン４１０が操作を受けても変位しないフレームユニット４１５（「構成１２－Ａ」の第２周縁装飾部に相当）を有する演出操作ユニット４００（「構成１２－Ａ」の第２操作手段に相当）（図４４などを参照）。

【３１５４】

そして、刀装飾体５００１を摸した刀装飾画像ＳＹＧを表示する場合、柄部５０１２を摸した柄部摸画像（「構成１２－Ａ」の第１受け部摸画像に相当）と、該柄部摸画像の周縁を装飾する柄部周縁装飾画像（「構成１２－Ａ」の第１周縁装飾画像に相当）とを表示可能であり（図１９９などを参照）、演出操作ユニット４００を摸した摸画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）を表示する場合、操作ボタン４１０を摸したボタン摸画像ＢＭＧ（「構成１２－Ａ」の第２受け部摸画像に相当）と、該ボタン摸画像ＢＭＧの周縁を装飾する周縁装飾画像ＳＳＧとを表示可能であり（図１９９などを参照）、柄部周縁装飾画像と周縁装飾画像ＳＳＧとは互いに異なる画像として表示されるようにしている。

【３１５５】

このような構成によれば、周縁装飾画像が互いに異なっていることから、操作手段これ自体の外観が仮に似ていたとしても、刀装飾画像ＳＹＧを表示する場合と、一体化摸画像表示ＩＧを表示する場合とで、互いの見た目を大きく異ならせることができるようになり、いずれの操作手段を操作すればよいかの見分けを容易にすることが期待されるようになる。

【３１５６】

また、上述した演出例では、刀装飾画像ＳＹＧ内の柄部周縁装飾画像については、当該パチンコ機１内に実在しない装飾部を摸した部分を含んでおらず鞘部５０２０を摸した画像表示として表示されるが、一体化摸画像表示ＩＧ内の周縁装飾画像ＳＳＧについては、パチンコ機１内に実在しない装飾部を摸した部分を少なくとも含む画像として表示されるようにしている。すなわちこの場合、「刀装飾画像ＳＹＧ」が表示されたときには、刀装飾体５００１に対して操作機会が付与されている状況にあることを好適に認識させることができるようになる。これに対し、「一体化摸画像表示ＩＧ」が表示されたときには、演出操作ユニット４００（操作ボタン４１０）に対して操作機会が付与されている状況を、

より演出性の高い状況として提供することができるようになる。なおこの場合、「演出操作ユニット４００」については、「刀装飾体５００１」よりも大きな操作受け部（操作ボタン４１０）を有する部材として設けられるようにするなど、パチンコ機１内に実在しない装飾部を摸した部分を少なくとも含む周縁装飾画像ＳＳＧが表示されたとしてもいずれの操作手段を操作すればよいのかを認識し難くなることがないようにすることが望ましい。

【３１５７】

このように、演出操作ユニット４００（操作ボタン４１０）に対して操作機会が付与されている状況を「より演出性の高い状況」として提供するようにする上では、周縁装飾画像ＳＳＧは、当該パチンコ機１において実在しない架空の装飾部を摸した画像として表示されるようにすることが望ましい。ただし、演出操作ユニット４００（操作ボタン４１０）に対して操作機会が付与されている状況にあることを認識し易くする上では、周縁装飾画像ＳＳＧの一部には、フレームユニット４１５を摸した部分が含まれるようにしてもよい。

【３１５８】

また、上述の演出例では、刀装飾画像ＳＹＧ内の柄部周縁装飾画像と、一体化摸画像表示ＩＧ内の周縁装飾画像ＳＳＧとのうち、周縁装飾画像ＳＳＧにのみ、残り時間表示を行うための表示領域が区画形成されており、該表示領域を用いて残り時間表示が行われうるようになっていることは上述した通りである。

【３１５９】

なお、「刀装飾画像ＳＹＧ」は、柄部５０１２を摸した柄部摸画像と、該柄部摸画像の周縁を装飾する柄部周縁装飾画像とが一体化された画像表示として表示され、「一体化摸画像表示ＩＧ」は、操作ボタン４１０を摸したボタン摸画像ＢＭＧと、該ボタン摸画像ＢＭＧの周縁を装飾する周縁装飾画像ＳＳＧとが一体化された画像表示として表示されるものである。この点、「刀装飾画像ＳＹＧ」は、その画像データとしても、「柄部摸画像」及び「柄部周縁装飾画像」を別々に備えておらず、それらが一体化された１つの画像データとして用意されるものとなっている。また、「一体化摸画像表示ＩＧ」の画像データについても同様、「ボタン摸画像ＢＭＧ」及び「周縁装飾画像ＳＳＧ」を別々に備えておらず、それらが一体化された１つの画像データとして用意されるものとなっている。

【３１６０】

また、上述の演出例では、まず、操作受け部として、演出操作ユニット４００の操作ボタン４１０（「構成１３－Ａ」の第１操作受け部に相当）、刀装飾体５００１の柄部５０１２（「構成１３－Ａ」の第２操作受け部に相当）、及び特別操作手段１４１０の操作受け部（「構成１３－Ａ」の第３操作受け部に相当）を含む複数の操作受け部を用意しており、受付期間として、受付期間Ｅ（「構成１３－Ａ」の特定受付期間に相当）を含む複数種別の受付期間を用意している。そして、受付期間Ｅ（図１９８）では、操作ボタン４１０を摸した「一体化摸画像表示ＩＧ（内のボタン摸画像ＢＭＧ）」、柄部５０１２を摸した「刀装飾画像ＳＹＧ（内の柄部周縁装飾画像）」、及び特別操作手段１４１０の操作受け部を摸した「特別摸画像ＴＭ」のいずれもが表示され、複数の操作受け部のうち操作ボタン４１０に対する操作の受付けがなされたときには、「一体化摸画像表示ＩＧ」、「刀装飾画像ＳＹＧ」、及び「特別摸画像ＴＭ」のうち、受付けがなされていない操作受け部を摸した「刀装飾画像ＳＹＧ」及び「特別摸画像ＴＭ」を少なくとも非表示にするようにしている（図１９８を参照）。

【３１６１】

上記構成によれば、操作の受付けがなされた操作ボタン４１０とは異なる操作受け部（刀装飾体５００１の柄部５０１２、特別操作手段１４１０の操作受け部）を摸した摸画像表示（刀装飾画像ＳＹＧ、特別摸画像ＴＭ）が非表示にされるようになることから、摸画像表示が表示されていたものの操作の受付けがなされていない操作受け部（刀装飾体５００１の柄部５０１２、特別操作手段１４１０の操作受け部）に対してさらなる操作が必要であるか否かを容易に認識させることができるようになる。

【３１６２】
　また、受付期間Ｅでは、「一体化摸画像表示ＩＧ」、「刀装飾画像ＳＹＧ」、及び「特別摸画像ＴＭ」が表示されるにもかかわらず、操作ボタン４１０、刀装飾体５００１、特別操作手段１４１０のうち、特別操作手段１４１０は操作の受付け（受付後表示に関しての受付け）が有効化されていない（許容されていない）ようにしている。すなわち上述の通り、受付期間Ｅでは、操作ボタン４１０に対する操作の受付けがなされると第１表示変化（受付後表示Ｅ１）を発生させ、刀装飾体５００１に対する操作の受付けがなされると第２表示変化（受付後表示Ｅ２）を発生させるが、特別操作手段１４１０に対する操作の受付けがなされることはなく該操作を契機とした表示変化が発生することはない。これにより、受付期間Ｅにおいて遊技者による操作が受付けされるまでの演出性や緊張感を好適に維持することができるようになる。
【３１６３】
　また、受付期間Ｅでは、刀装飾体５００１に対する操作の受付けがなされると第２表示変化（受付後表示Ｅ２）を発生させるが、該受付けを契機として「一体化摸画像表示ＩＧ」、「刀装飾画像ＳＹＧ」、及び「特別摸画像ＴＭ」をいずれも非表示にするようなことがなく、それらの表示状態は継続されるようになっている（図１９８（ｉ））。このような構成によれば、操作ボタン４１０に対する操作の受付けがなされた場合とは大きく異なる表示変化を発生させることが可能となり、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。
【３１６４】
　特に、受付期間Ｅでは、刀装飾体５００１に対する操作の受付けがなされると、これを契機として、当該受付期間Ｅの残り時間を増加するようになっていることから（図１９８（ｉ）→（ｅ）への進展）、さらなる操作を求める演出性を実現するにあたり、残り時間が足らなくなることによる遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。
【３１６５】
　また、上述した演出例にあって、受付期間Ｅでは、操作ボタン４１０に対する操作の受付けがなされると第１表示変化（受付後表示Ｅ１）を発生させるが、該第１表示変化（受付後表示Ｅ１）が発生している状態において、「一体化摸画像表示ＩＧ」は表示されており、「刀装飾画像ＳＹＧ」及び「特別摸画像ＴＭ」はいずれも非表示にされている（図１９８（ｆ））。これにより、複数の摸画像表示が行われているなかで操作の受付けがなされた後であっても、操作ボタン４１０に対する操作の受付けに起因して発生した受付後表示Ｅ１であることを認識することができるようになる。
【３１６６】
　またこの際、「一体化摸画像表示ＩＧ」は、受付期間Ｅ内で表示されていた位置とは異なる位置に表示されることから（図１９８（ｆ））、当該受付期間Ｅが終了している状態にあることを示唆することができるようになる。
【３１６７】
　また、上述した演出例にあって、受付期間Ｅでは、その残り時間がなくなると、上述した自動ボタン機能が有効化されて、当該受付期間Ｅ内で操作ボタン４１０に対する操作の受付けがなされた場合と同じ表示画面が現れるようにしている（図１９８（ｈ）を参照）。この場合も、第１表示変化（受付後表示Ｅ１）が発生している状態において、「一体化摸画像表示ＩＧ」は表示されており、「刀装飾画像ＳＹＧ」及び「特別摸画像ＴＭ」はいずれも非表示にされることとなることから、操作ボタン４１０に対応する受付後表示Ｅ１であることを認識することができるようになる。
【３１６８】
　なお、図１９６に示した受付期間Ｄでは、文字情報（押して下さい）を非表示にする際、摸画像表示の表示状態を維持するようにしたが（図１９６（ｅ））、該摸画像表示についても、文字情報が非表示にされるタイミングに合わせて非表示にするようにしてもよい。この場合、文字情報（押して下さい）が再び表示状態に戻されるとき、摸画像表示についても再び表示状態に戻されることとなる（図１９６（ｆ））。

【３１６９】
［摸画像表示の状態に特徴がある操作受付演出］
図１１８を例示して説明した通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、始動入賞（保留消化）に応じた大当り判定の結果に基づいて複数の変動パターンのいずれを実行するかについての変動パターン判定を実行可能としている。そして、該変動パターン判定が行われた結果として一の変動パターンが選択されると、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、該選択された変動パターンに対応して用意されている複数の期待演出（予告演出など）のうちいずれの期待演出（予告演出など）を選択的に出現させるかについての演出判定（予告判定など）を実行可能としている。なお、この演出判定の結果によっては、上記選択された変動パターンに対応して用意されている複数の期待演出（予告演出など）の全てが順次実行されることとなる場合もありうるし、複数の期待演出（予告演出など）のいずれもが実行されないこととなる場合もありうる。
【３１７０】
そして上述の通り、こうした演出判定（変動パターン判定、予告判定など）が行われると、該演出判定の結果に応じた演出内容を上記演出表示装置１６００に表示させる制御を行うことで、大当り判定の結果に応じた装飾図柄による変動演出がその背景描写（背景予告）や可動体動作（役物演出）などにかかる期待演出（予告演出）とともに実行されることとなる。そしてこの結果、装飾図柄による変動演出が、その背景描写や可動体動作などにかかる期待演出とともに実行された結果、大当り図柄で停止表示されると、遊技者に対して特典としての大当り遊技や高確率遊技状態への移行が実行可能とされるようになる。
【３１７１】
このような構成では、上記装飾図柄による変動演出が「大当り判定の結果として大当りが得られているか否かを示す機能」をもった演出として供されることとなり、その背景描写や可動体動作などにかかる期待演出が「大当りが得られていることについての期待度、すなわち割合（０％や１００％を含む）を示唆する機能」をもった演出として供されることとなる。すなわち、遊技者は、これらの演出を通じて遊技を楽しむこととなる。
【３１７２】
例えば、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上記変動パターン判定が行われた結果としてＳＰリーチ（背景変更を伴うリーチ演出など）に発展する高期待変動パターン（ＳＰリーチ変動パターン）のうち特定の変動パターンが選択された場合は、演出判定（予告判定など）としていずれの結果が得られたとしても、該特定の変動パターンに基づく図柄演出がＳＰリーチ中における特定タイミングまで進展すると（所定条件が成立すると）、演出受付が許容される受付許容状態（有効期間）を発生可能としている。
【３１７３】
また上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上記変動パターン判定が行われた結果としてリーチ状態すら形成されない低期待変動パターン（非リーチ変動パターン）のうち所定の変動パターンが選択された場合であっても該所定の変動パターンに対応する演出判定（予告判定など）で特別結果が得られたときには、該所定の変動パターンに基づく図柄演出が所定タイミングまで進展すると（所定条件が成立すると）、演出受付が許容される受付許容状態（有効期間）を発生可能としている。ただし、所定の変動パターンが選択された場合は、演出判定で特別結果が得られなければ該所定の変動パターンに基づく図柄演出が所定タイミングまで進展されても受付許容状態（有効期間）は発生しない。また、所定の変動パターンで発生する受付許容状態（有効期間）は、特定の変動パターンに基づく図柄演出がＳＰリーチ中における特定タイミングまで進展したときに発生する受付許容状態（有効期間）とは異なる演出（受付後演出）として実行されるものである。
【３１７４】
すなわち、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、遊技者による動作（操作）の受付けが許容される受付期間を発生可能であり、該受付期間内において遊技者による動作（操作）が受付けされると、該発生した受付期間の種別に応じた表示変化（受付後演出）を

生じさせるものとなっている。
【３１７５】
また、受付期間では、「遊技者による動作の対象」がいずれであるかを示唆する動作対象表示が表示可能とされている。このような動作対象表示は、例えば、遊技者による動作の対象となる対象物（操作手段）が画像として表現された摸画像表示として表示されうるものである。特に、この演出例にかかる「動作対象表示」は、遊技者による動作の対象を模しており且つ期待度が異なる複数態様を有する「摸画像表示」として表示されるものとなっている。
【３１７６】
また、受付期間では、遊技者による動作（操作）の受付けが許容される残り時間を示唆する残り時間表示が表示可能とされている。このような残り時間表示は、例えば、枠画像内に表示されるゲージ画像の表示面積を時間経過に応じて減少させる描写として実行されうるものである。特に、この演出例では、枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方の態様として、複数の態様（例えば、ゲージ画像の表示面積の減少速度や、期待度の示唆や、操作手段の種別を示唆など）を用意しており、それら態様のいずれかで実行されるものとなっている。
【３１７７】
なお、予告演出判定としていずれの結果が得られたとしてもＳＰリーチ中における予め定められたタイミングになると受付許容状態（有効期間）を発生させる変動パターンについては、上記「特定の変動パターン」以外にも備えるようにしてもよい。予告演出判定としていずれの結果が得られたとしても予め定められたタイミングになると受付許容状態（有効期間）を発生させる変動パターンについては、低期待変動パターン（非リーチ変動パターン）には含まれないようにするか、若しくは含まれるようにしてもよいがその選択割合（発生割合）を低くするようにすることが（必ずしもそうしなくてもよいが）望ましい。
【３１７８】
ところで、これらの条件等で発生しうる受付許容状態（有効期間）とは、その設定時間（有効期間）内で遊技者による操作が検出されさえすれば、演出表示装置１６００における表示変化などの受付後表示（操作後表示）が実行されたり、スピーカにおける演出音変化や、ランプによる発光変化や、可動装飾体による演出動作などを発生させたりするだけであるから、受付許容状態（有効期間）これ自体の演出性は乏しいものとなっており、受付期間に関連した遊技興趣の低下が懸念される。
【３１７９】
なお、上述した各例や後述の各例も含めて、検出対象となる「遊技者による操作（動作）」とは、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」などのような、遊技者によって直接操作（押下動作や抜刀動作）されるものに限られず、タッチセンサでの検出対象となる「特定部位に対する遊技者による接触動作」や、非接触センサでの検出対象となる「特定空間内における遊技者による動作」なども含む意味である。要は、遊技者による動作（押下動作や、抜刀動作、タッチ動作、非接触動作など）を受付対象とする１または複数の受付手段（操作手段）を備えるものであればよい。
【３１８０】
そこで、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、例えば、遊技者に対して操作機会（動作機会）を付与するときの摸画像表示の状態に関して、以下のような特殊な演出性を持たせるようにしている。なお、以下に説明する各演出性（各構成）については、それら構成の全てを必ずしも備えなくてもよく、例えば、いずれか１つの演出性（任意の構成）を備えるだけであっても遊技興趣の低下を抑制させることは可能であるし、若しくは、さらなる作用効果を得る上で必要と思われるいくつかの構成を選択的に備えるようにしてもよいし、若しくは別構成に対して適用可能（適用が望ましい）として記載されている構成を適宜に採用するようにしてもよい。さらに言えば、以下に説明する各演出性（構成）については、例示に過ぎず、受付期間に関連した遊技興趣の低下を抑制可能な何らかの１つ

の構成を備えるものであればよい。
【３１８１】
［構成１－Ｂ］
例えば、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、動作対象表示（例えば、遊技者による動作の対象を模しており且つ期待度が異なる複数態様を有する摸画像表示）が表示されずに「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が許容される特定受付期間を含めて、複数の受付期間を用意することとした。なお、当該構成１－Ｂにかかる「特定受付期間」は、当該構成１－Ｂの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「特定受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「特定受付期間」とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。ただし、このような特定受付期間では、いずれのタイミングから受付有効判定が許容されるのかや、さらには受付有効判定が既に許容されている状態にあるのかについての認識が困難であることから「そうした演出性に敏感な遊技者にしか楽しむことができない」といった懸念がある。
【３１８２】
この点、パチンコ機１では、このような特定受付期間の発生に際しては、受付有効判定が許容される状態になったこと、または受付有効判定が許容される状態になることを示唆する受付許容音が出力されうるようにしたことから、動作対象表示（例えば、遊技者による動作の対象を模しており且つ期待度が異なる複数態様を有する摸画像表示）が表示されていない状態にあることによって遊技者による動作の対象がいずれであるのかを十分に認識することができない状況には依然としてあるものの、遊技者に対して何らかの動作が求められている状況（操作機会が付与されている状況）にあることは認識することができるようになり、これによって多くの遊技者が当該演出を楽しむことが期待されるようになる。
【３１８３】
なお、受付許容音については、当該構成１－Ｂに限られず、特定受付期間よりも前に発生して特定受付期間よりも前に終了するものであってもよいし、特定受付期間の発生タイミングを跨るように出力されるものであってもよいし、特定受付期間の発生タイミングよりも後に発生して当該特定受付期間内で終了されるものであってもよい。受付許容音についてはこれが出力されると遊技者に対して何らかの動作機会（操作機会）が必ず付与される（または、付与されている）音として実現されるものであればよい。また、「動作対象表示（摸画像表示）が表示されていない状態」とは、当該構成１－Ｂに限られず、他の構成においても、該「動作対象表示（摸画像表示）」を、表示画面上で視認できない状態であればよい。例えば、レイヤー上では表示されているが他のレイヤー上の画像が優先表示されることによって視認できなくされている状態なども含む意味である。
【３１８４】
また、特定受付期間が発生するときに出力される受付許容音については、他の受付期間が発生するときにも（受付許容音として）出力される音であることが望ましい。例えば、受付許容音が、特定受付期間と同じ動作機会（操作機会）が付与される受付期間が発生するときにも出力されるものであれば、動作対象表示（例えば、摸画像表示）が表示されていないなかでも、遊技者に対していずれの動作機会（操作機会）が付与される（付与されている）のかを好適に示唆することができるようになる。また、例えば、受付許容音が、特定受付期間とは異なる動作機会（操作機会）が付与される受付期間が発生するときにも出力されるものであれば、動作対象表示（例えば、摸画像表示）が表示されていないなかでは、いずれの動作機会（操作機会）が付与されるのかを遊技者が予測することは困難であるが、何らかの動作機会（操作機会）が付与される（付与されている）状態にあることを示唆することができるようになる。
【３１８５】
また後述するが、当該「構成１－Ｂ」を採用する場合は、特定受付期間が発生すると、まず、動作対象表示（例えば、摸画像表示）が非表示とされる（表示されない）第１表示

状態が現れるようにする。そしてその後、当該特定受付期間が継続されている間に、動作対象表示（例えば、摸画像表示）が表示されている第２表示状態が現れるようにしてもよい。すなわちこの場合、特定受付期間では、当初はいわゆる「隠しボタン」として発生することとなり、こうした演出性に敏感な遊技者しか楽しむことができない。ただし、特定受付期間が継続されている間に（設定時間（有効時間）が消化し終わるよりも前の段階）で動作対象表示（例えば、摸画像表示）が表示されるようになっていることで、演出に敏感でなくても多くの遊技者がこれ（特定受付期間）に気付いて演出を楽しむことができるようになる。また、こうした演出性を通じて、いわゆる「隠しボタン」が発生していることを見抜く力を育てることも期待されるようになる。

【３１８６】

またこの際、第２表示状態では、動作対象表示が複数の異なる期待度のいずれかで表示されうるようにすることが望ましい。すなわち、遊技者側としては、第１表示状態で動作受付しなかったにもかかわらず第２表示状態で動作受付するようなことがあると、動作対象表示（例えば、摸画像表示）が表示されるまでの間は当該特定受付期間が発生していたことを認識できなかったことが周囲にバレてしまい、こうした演出に鈍感であることが露見したことによる遊技興趣の低下が懸念される。この点、第２表示状態では、動作対象表示が複数の異なる期待度のいずれかで表示されるようにすれば、遊技者側としては、該第２表示状態で動作受付したとしても「第１表示状態にあったときから動作受付が許容される状態にあることに気付いていたが、動作対象表示（例えば、摸画像表示）によって示唆される期待度を見たかったから、第１表示状態においては、あえて動作受付しなかった」ように見せることができるようになり、遊技興趣の低下を好適に抑制することが期待されるようになる。

【３１８７】

また、いわゆる「隠しボタン」としての性質上、いずれのタイミングから「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が許容される特定受付期間が発生したのかを遊技者が正確に認識することは困難である。そしてこの場合、特定受付期間の発生よりも少し前に動作（操作）されるようなことがあると、「受付有効判定」がなさないことによって「特定受付期間が発生したかと思ったが勘違いだった」と遊技者が誤認してしまうこと、ひいては遊技者による動作（操作）が行われることなく特定受付期間が終了してしまうことが懸念される。したがって、当該「構成１－Ｂ」を採用する場合は、特定受付期間よりも前に遊技者による動作（操作）があったとしても、該動作（操作）を、その時点で「受付有効判定」とすることはないものの、特定受付期間が開始された以降に、該特定受付期間よりも前に行われた遊技者による動作（操作）を対象とした（に基づいた）「受付有効判定」とすることを可能にすることが望ましい。このような構成によれば、特定受付期間の発生よりも少し前に動作（操作）されるようなことがあったとしても、特定受付期間が発生した以降にこれを受付けることができるようになり、ひいてはこれを契機とした受付後演出を実行させることができるようになる。ただしこの場合、遊技者による動作（操作）が行われたか否かの検出自体は、「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が許容される受付期間が発生しているか否かにかかわらず実行するようにすることが求められることとなる。

【３１８８】

またこの際、特定受付期間の発生よりも前に行われた動作（操作）については、その動作（操作）を、特定受付期間が発生した以降の前記第２表示状態ではなく、前記第１表示状態において有効判定として受付（受付有効判定）可能とすることが望ましい。このような構成によれば、遊技者による動作（操作）が行われてから少し時間が経過したタイミング（例えば、第１表示状態（特定受付期間）が発生したタイミング）であり、且つ動作対象表示（例えば、摸画像表示）が表示されていないなかで受付有効判定されることとなり、ひいては受付後演出が実行開始されるようになる。これにより、動作対象表示（例えば、摸画像表示）を表示したにもかかわらず動作（操作）がなかったときの、いわゆる「自動受付機能」ではなく、遊技者による動作が適正に受付けされた状態にあることを示唆す

ることができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。
【３１８９】
［構成２－Ｂ］
また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、第１受付期間では、「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がいずれのタイミングでなされるかにかかわらず動作対象表示（ここでは、遊技者による動作の対象を模しており且つ期待度が異なる複数態様を有する摸画像表示）が必ず表示されるようにし、第２受付期間では、上記受付有効判定がいずれのタイミングでなされるかにかかわらず動作対象表示（ここでは、遊技者による動作の対象を模しており且つ期待度が異なる複数態様を有する摸画像表示）が必ず表示されないようにしている。なお、当該構成２－Ｂにかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」は、当該構成２－Ｂの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、互いに逆側となる受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。
【３１９０】
このような構成によれば、演出性が全く異なる２種類の受付期間を備えることで、遊技者に対して動作を求める（操作機会を付与する）にあたってメリハリを持たせることができるようになり、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。
【３１９１】
また後述するが、当該「構成２－Ｂ」を採用する場合は、第３受付期間をさらに備えることとし、該第３受付期間では、遊技者による動作（操作）を有効動作（有効操作）とする受付有効判定がいずれのタイミングでなされるかによって、動作対象表示（摸画像表示）が表示される場合と、動作対象表示（摸画像表示）が表示されない場合とがあるようにしてもよい。なお、当該構成２－Ｂにかかる「第３受付期間」は、当該構成２－Ｂの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第３受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、異なる受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。
【３１９２】
このような構成によれば、受付有効判定がいずれのタイミングでなされるかにかかわらず動作対象表示（摸画像表示）が必ず表示される「第１受付期間」が発生しているかのように見せたり、受付有効判定がいずれのタイミングでなされるかにかかわらず動作対象表示（摸画像表示）が必ず表示されない「第２受付期間」が発生しているかのように見せることができるようになり、このような不確定さを持たせる演出性を通じて、受付期間が発生するときの緊張感を好適に維持することができるようになる。
【３１９３】
［構成３－Ｂ］
また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、第１受付期間内において「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされると、該受付有効判定がなされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様のいずれかで第１受付後演出を実行可能であり、第２受付期間内において「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされると、該受付有効判定がなされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様のいずれかで第２受付後演出を実行可能としている。なお、当該構成３－Ｂにかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」は、当該構成３－Ｂの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、互いに逆側となる受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間を意味するもので

あってもよい。
【３１９４】
この点、パチンコ機１では、第１受付期間内において「受付有効判定」がなされた場合と、第２受付期間内において「受付有効判定」がなされた場合とのいずれにおいても、該受付有効判定がなされたことに基づいて、動作対象表示（ここでは、遊技者による動作の対象を模しており且つ期待度が異なる複数態様を有する摸画像表示）の表示対象領域（特定領域）の少なくとも一部を用いて消滅ＥＦ演出を実行可能としたことから、受付有効判定が適正になされた状態（遊技者による操作が受付けされたことによって受付期間が終了した状態）になったことを容易に認識することができるようになる。
【３１９５】
なお、消滅ＥＦ演出は、動作対象表示（摸画像表示）の表示対象領域（特定領域）の少なくとも一部を用いて表示されるものであるが、その際、動作対象表示（摸画像表示）は必ずしも表示されていなくてもよい。また、消滅ＥＦ演出とは、例えば、上述した「摸画像表示が視認し難くなる態様」を含む意味であり、この場合、動作対象表示（摸画像表示）が表示される特定領域の少なくとも一部を含む所定領域に消滅演出表示が表示される態様や、動作対象表示（摸画像表示）が表示される特定領域の少なくとも一部と正面視で重なる位置にある演出体を利用した演出が実行される態様のほか、該動作対象表示（摸画像表示）これ自体を視認し難い表示（例えば、表示を小さくしたり、ぼけさせたり、透過率の設定変更など）に変化（変更）して表示する態様であってもよい。
【３１９６】
また後述するが、当該「構成３－Ｂ」を採用する場合、第１受付期間では、遊技者による動作（操作）を有効動作（有効操作）とする受付有効判定がいずれのタイミングでなされるかによって、動作対象表示（摸画像表示）が表示される場合と、動作対象表示（摸画像表示）が表示されない場合とがあるようにしてもよい。
【３１９７】
そしてこの場合は、まず、動作対象表示（摸画像表示）が表示されている状況下で受付有効判定がなされたときには、これを契機として該動作対象表示（摸画像表示）が表示される特定領域の少なくとも一部を含む所定領域で消滅ＥＦ演出を実行するようにする。これに対し、動作対象表示（摸画像表示）が表示されていない状況下で受付有効判定がなされた場合であっても、これを契機として、消滅ＥＦ演出を、上述した状況下（動作対象表示が表示されている状況下）で受付有効判定がなされたときと同じ態様で実行するようにすることが望ましい。このような構成によれば、動作対象表示（摸画像表示）が表示されていない状況下であっても受付有効判定が秘かになされた状態にあることを好適に示唆することができるようになる。なお、動作対象表示（摸画像表示）が表示されていない状況下で受付有効判定がなされた場合、第１受付期間は、動作対象表示が表示されることなく終了されることとなり、消滅ＥＦ演出は、該動作対象表示が表示される予定だった領域の少なくとも一部を用いて実行されることとなる。
【３１９８】
またこの際、第２受付期間では、遊技者による動作（操作）を有効動作（有効操作）とする受付有効判定がいずれのタイミングでなされるかにかかわらず動作対象表示（摸画像表示）が必ず表示されるようにすることが望ましい。このような「動作対象表示（摸画像表示）が必ず表示される第２受付期間」を、上述した第１受付期間とは別に用意するようにすることで、消滅ＥＦ演出が実行される構成と相まって、安心感のある演出性を提供することができるようになり、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。
【３１９９】
［構成４－Ｂ］
また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、遊技者に対して動作機会（操作機会）が付与される受付期間では、通常、動作対象表示（ここでは、遊技者による動作の対象を模しており且つ期待度が異なる複数態様を有する摸画像表示）を少なくとも特定領域を用いて表示可能であり、該摸画像表示が表示されているなかで遊技者によ

る動作を有効動作とする「受付有効判定」がなされると、該受付有効判定がなされたことに基づいて動作対象表示（摸画像表示）を非表示の状態にすることが可能である。また、受付期間内において動作対象表示（摸画像表示）が表示されているなかで「受付有効判定」がなされた場合、該動作対象表示（摸画像表示）が非表示にされるまでの間に前記特定領域の少なくとも一部を用いて消滅ＥＦ演出を実行可能である。

【３２００】

この点、パチンコ機１では、まず、受付期間として、特定受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、特定受付期間においては、動作対象表示（ここでは、遊技者による動作の対象を模しており且つ期待度が異なる複数態様を有する摸画像表示）が表示されていない状態において行われた遊技者による動作を有効動作とする「受付有効判定」が可能とされており、該受付有効判定がなされた場合、消滅ＥＦ演出は実行されないようにしている。なお、当該構成４－Ｂにかかる「特定受付期間」は、当該構成４－Ｂの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「特定受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、異なる受付期間を意味するものであってもよい。

【３２０１】

このような構成によれば、「受付有効判定」が適正になされた状態（遊技者による操作が受付けされたことによって受付期間が終了した状態）にあるか否かを認識し難くすることができるようになり、遊技者に対して動作を秘かに求める（操作機会を秘かに付与する）当該特定受付期間としての緊張感を、受付有効判定がなされた以降も維持させることが期待されるようになる。

【３２０２】

なお、消滅ＥＦ演出が表示される場合であっても、その際、動作対象表示（摸画像表示）は必ずしも表示されていなくてもよい。また、消滅ＥＦ演出とは、例えば、上述した「摸画像表示が視認し難くなる態様」を含む意味であり、この場合、動作対象表示（摸画像表示）が表示される特定領域の少なくとも一部を含む所定領域に消滅演出表示が表示される態様や、動作対象表示（摸画像表示）が表示される特定領域の少なくとも一部と正面視で重なる位置にある演出体を利用した演出が実行される態様のほか、該動作対象表示（摸画像表示）これ自体を視認し難い表示（例えば、表示を小さくしたり、ぼけさせたり、透過率の設定変更など）に変化（変更）して表示する態様であってもよい。

【３２０３】

また後述するが、当該「構成４－Ｂ」を採用する場合、上記「特定受付期間」を第１受付期間とするようにしてもよい。そして、受付期間として、第１受付期間（特定受付期間）及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意するとともに、第１受付期間及び第２受付期間のいずれにおいても、動作対象表示（摸画像表示）が表示されていない状態において行われた遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定が可能とされるようにしてもよい。そして、第１受付期間では、動作対象表示（摸画像表示）が表示されていない状態において行われた遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされた場合、上記消滅ＥＦ演出は実行されず、第２受付期間では、動作対象表示が表示されていない状態において行われた遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされた場合、上記消滅ＥＦ演出が実行されるようにしてもよい。なおこの場合、「第１受付期間」や「第２受付期間」は、当該構成４－Ｂの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、互いに逆側となる受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。

【３２０４】

このような構成によれば、動作対象表示（摸画像表示）が表示されていない状態において遊技者による動作が行われるまでの間は、第１受付期間（特定受付期間）及び第２受付期間のいずれが発生しているのかを認識し難いが、これを有効動作とする受付有効判定がなされた以降は、第１受付期間（特定受付期間）及び第２受付期間のいずれが発生してい

たのかを認識することができるようになることから、遊技者に対して動作を促すことができるようになる。

【３２０５】

［構成５－Ｂ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意している。なお、当該構成５－Ｂにかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」は、当該構成５－Ｂの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、互いに逆側となる受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。

【３２０６】

そして、第１受付期間内において「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされた場合、該受付有効判定に基づく上記受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行開始される時点において、動作対象表示（ここでは、遊技者による動作の対象を模しており且つ期待度が異なる複数態様を有する摸画像表示）は非表示とされず表示された状態にある場合があり、第２受付期間内において「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされた場合、該受付有効判定に基づく上記受付後演出（第２受付期間に対応する受付後演出）が実行開始される時点において、動作対象表示（ここでは、遊技者による動作の対象を模しており且つ期待度が異なる複数態様を有する摸画像表示）は非表示とされず表示された状態にある場合がないようにしている。

【３２０７】

このような構成によれば、「受付有効判定」に基づく受付後演出が実行開始された以降、動作対象表示（ここでは、遊技者による動作の対象を模しており且つ期待度が異なる複数態様を有する摸画像表示）が視認可能とされている場合と、動作対象表示（ここでは、遊技者による動作の対象を模しており且つ期待度が異なる複数態様を有する摸画像表示）が視認可能とされない場合とがあるようになることから、受付後演出が実行開始された以降における緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【３２０８】

また後述するが、当該「構成５－Ｂ」を採用する場合、第１受付期間内においては、「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がいずれのタイミングでなされたかに応じて、該受付有効判定に基づく受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行開始される時点において、動作対象表示（摸画像表示）が非表示とされず表示された状態にある場合と、動作対象表示（摸画像表示）が非表示とされている状態にある場合とがあるようにすることが望ましい。

【３２０９】

すなわち、遊技者側からすれば、摸画像表示が複数態様のうち「期待度の高い第２態様」で表示されたときには、「受付有効判定」に基づく受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行開始された以降もこれを表示し続けるようにすることが遊技興趣の向上を図る上で確かに好ましいと言える。ただし、摸画像表示が複数態様のうち「期待度の低い第１態様」で表示されたときには、「受付有効判定」に基づく受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行開始された以降もこれが表示され続けるようなことがあると遊技興趣の低下が避けられない。

【３２１０】

例えば、受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）は、その有効期間（第１受付期間）内において摸画像表示が「期待度の低い第１態様」と「期待度の低い第２態様」とのいずれで表示されていたとしても、期待度の高い態様で実行される可能性（さらには、期待度の低い態様で実行される可能性）があるようになっている。そして、期待度の高い態様で受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行されたときには、これだけで遊技興趣の向上を図ることが十分可能であるにもかかわらず、この際、「期待度の

低い第１態様」で摸画像表示が表示され続けるようなことがあれば、遊技興趣を逆に低下させることが明らかであるから、摸画像表示を非表示にすることが望ましいと言える。その一方で、期待度の低い態様で受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行された場合であっても、この際、「期待度の高い第２態様」で摸画像表示が表示され続けるようなことがあれば、期待度の低い態様で受付後演出が実行されたことによる遊技興趣の低下を好適に抑制する事が可能であるから、摸画像表示を非表示にせずにこれを継続させるようにすることが望ましいと言える。

【３２１１】

若しくは、「期待度の低い第１態様」で摸画像表示が表示された場合であっても、遊技者のなかには、受付後演出が「期待度の低い態様」で実行されてしまったときの「言い訳」として、該受付後演出が実行開始される時点において、摸画像表示が非表示にされておらずその表示状態が継続されている状態にしておきたいと思う者がいると思われるし、「期待度の高い第２態様」で摸画像表示が表示された場合であっても、遊技者のなかには、受付後演出が「期待度の低い態様」で実行されてしまったときの「イライラ」を抑えるために、該受付後演出が実行開始される時点において、摸画像表示が非表示にされており視認できないようにしておきたいと思う者がいると思われる。

【３２１２】

この点、上記構成によれば、１つの受付期間（第１受付期間）が発生した場合、遊技者は、該第１受付期間内において「受付有効判定」がなされるタイミングを通じて、摸画像表示が表示されている状態で受付後演出を実行開始させるか、摸画像表示が非表示にされており視認できない状態で受付後演出を実行開始させるかを実質的に選択することができるようになることから、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【３２１３】

［構成６－Ｂ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意している。なお、当該構成６－Ｂにかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」は、当該構成６－Ｂの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、互いに逆側となる受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。

【３２１４】

そして、第１受付期間内において「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされた場合、該受付有効判定に基づく上記受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行開始される時点において、残り時間表示（例えば、枠画像内に表示されるゲージ画像の表示面積を時間経過に応じて減少させる描写であり、枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方の態様として、期待度が異なる複数態様が用意されているもの）は非表示とされず表示された状態にある場合があり、第２受付期間内において「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされた場合、該受付有効判定に基づく上記受付後演出（第２受付期間に対応する受付後演出）が実行開始される時点において、残り時間表示（例えば、枠画像内に表示されるゲージ画像の表示面積を時間経過に応じて減少させる描写であり、枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方の態様として、期待度が異なる複数態様が用意されているもの）は非表示とされず表示された状態にある場合がないようにしている。

【３２１５】

このような構成によれば、「受付有効判定」に基づく受付後演出が実行開始された以降、残り時間表示（例えば、枠画像内に表示されるゲージ画像の表示面積を時間経過に応じて減少させる描写であり、枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方の態様として、期待度が異なる複数態様が用意されているもの）が視認可能とされている場合と、残り時間表示（例えば、枠画像内に表示されるゲージ画像の表示面積を時間経過に応じて減少させる描

写であり、枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方の態様として、期待度が異なる複数態様が用意されているもの）が視認可能とされない場合とがあるようになることから、受付後演出が実行開始された以降における緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【３２１６】

また後述するが、当該「構成６－Ｂ」を採用する場合、第１受付期間内においては、「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がいずれのタイミングでなされたかに応じて、該受付有効判定に基づく受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行開始される時点において、残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）が非表示とされず表示された状態にある場合と、残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）が非表示とされている状態にある場合とがあるようにすることが望ましい。

【３２１７】

すなわち、遊技者側からすれば、枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方が複数態様のうち「期待度の高い第２態様」で表示されたときには、「受付有効判定」に基づく受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行開始された以降もこれを表示し続けるようにすることが遊技興趣の向上を図る上で確かに好ましいと言える。ただし、枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方が複数態様のうち「期待度の低い第１態様」で表示されたときには、「受付有効判定」に基づく受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行開始された以降もこれが表示され続けるようなことがあると遊技興趣の低下が避けられない。

【３２１８】

例えば、受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）は、その有効期間（第１受付期間）内において枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方が「期待度の低い第１態様」と「期待度の低い第２態様」とのいずれで表示されていたとしても、期待度の高い態様で実行される可能性（さらには、期待度の低い態様で実行される可能性）があるようになっている。そして、期待度の高い態様で受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行されたときには、これだけで遊技興趣の向上を図ることが十分可能であるにもかかわらず、この際、「期待度の低い第１態様」で枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方が表示され続けるようなことがあれば、遊技興趣を逆に低下させることが明らかであるから、枠画像及びゲージ画像を非表示にすることが望ましいと言える。その一方で、期待度の低い態様で受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行された場合であっても、この際、「期待度の高い第２態様」で枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方が表示され続けるようなことがあれば、期待度の低い態様で受付後演出が実行されたことによる遊技興趣の低下を好適に抑制する事が可能であるから、枠画像及びゲージ画像を非表示にせずにこれを継続させるようにすることが望ましいと言える。

【３２１９】

若しくは、「期待度の低い第１態様」で枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方が表示された場合であっても、遊技者のなかには、受付後演出が「期待度の低い態様」で実行されてしまったときの「言い訳」として、該受付後演出が実行開始される時点において、枠画像及びゲージ画像が非表示にされておらずその表示状態が継続されている状態にしておきたいと思う者がいると思われるし、「期待度の高い第２態様」で枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方が表示された場合であっても、遊技者のなかには、受付後演出が「期待度の低い態様」で実行されてしまったときの「イライラ」を抑えるために、該受付後演出が実行開始される時点において、枠画像及びゲージ画像が非表示にされており視認できないようにしておきたいと思う者がいると思われる。

【３２２０】

この点、上記構成によれば、１つの受付期間（第１受付期間）が発生した場合、遊技者は、該第１受付期間内において「受付有効判定」がなされるタイミングを通じて、枠画像及びゲージ画像が表示されている状態で受付後演出を実行開始させるか、枠画像及びゲージ画像が非表示にされており視認できない状態で受付後演出を実行開始させるかを実質的

に選択することができるようになることから、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【３２２１】

［構成７－Ｂ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、第１受付期間内において「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされると、該受付有効判定がなされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様のいずれかで第１受付後演出を実行可能であり、第２受付期間内において「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされると、該受付有効判定がなされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様のいずれかで第２受付後演出を実行可能としている。なお、当該構成７－Ｂにかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」は、当該構成７－Ｂの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、互いに逆側となる受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。

【３２２２】

この点、パチンコ機１では、第１受付期間内において「受付有効判定」がなされた場合、該「受付有効判定」に基づく受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行開始される時点において、動作対象表示（ここでは、遊技者による動作の対象を模しており且つ期待度が異なる複数態様を有する摸画像表示）は表示されておらず非表示の状態にある場合がある。これに対し、第２受付期間内において「受付有効判定」がなされた場合、該「受付有効判定」に基づく受付後演出（第２受付期間に対応する受付後演出）が実行開始される時点において、動作対象表示（ここでは、遊技者による動作の対象を模しており且つ期待度が異なる複数態様を有する摸画像表示）は表示されておらず非表示の状態にある場合がないようにしている。

【３２２３】

このような構成によれば、「受付有効判定」に基づく受付後演出が実行開始された以降、動作対象表示（摸画像表示）が視認可能とされている場合と、動作対象表示（摸画像表示）が視認可能とされない場合とがあるようになることから、受付後演出が実行開始された以降における緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【３２２４】

また後述するが、当該「構成７－Ｂ」を採用する場合、第１受付期間内の所定タイミングが到来するまでの間に「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされた」場合は、該受付有効判定に基づく受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行開始される時点において動作対象表示（摸画像表示）が非表示の状態にされており表示されていないが、第１受付期間内の所定タイミングが到来した以降に「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされた」場合には、動作対象表示（摸画像表示）が表示された状態にあるなかで受付後演出が実行開始されるようにすることが望ましい。

【３２２５】

すなわち、遊技者側からすれば、摸画像表示が複数態様のうち「期待度の高い第２態様」で表示されたときには、「受付有効判定」に基づく受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行開始された以降もこれを表示し続けるようにすることが遊技興趣の向上を図る上で確かに好ましいと言える。ただし、摸画像表示が複数態様のうち「期待度の低い第１態様」で表示されたときには、「受付有効判定」に基づく受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行開始された以降もこれが表示され続けるようなことがあると遊技興趣の低下が避けられない。

【３２２６】

例えば、受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）は、その有効期間（第１受付期間）内において摸画像表示が「期待度の低い第１態様」と「期待度の低い第２態様」

とのいずれで表示されていたとしても、期待度の高い態様で実行される可能性（さらには、期待度の低い態様で実行される可能性）があるようになっている。そして、期待度の高い態様で受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行されたときには、これだけで遊技興趣の向上を図ることが十分可能であるにもかかわらず、この際、「期待度の低い第１態様」で摸画像表示が表示され続けるようなことがあれば、遊技興趣を逆に低下させることが明らかであるから、摸画像表示を非表示にすることが望ましいと言える。その一方で、期待度の低い態様で受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行された場合であっても、この際、「期待度の高い第２態様」で摸画像表示が表示され続けるようなことがあれば、期待度の低い態様で受付後演出が実行されたことによる遊技興趣の低下を好適に抑制する事が可能であるから、摸画像表示を非表示にせずにこれを継続させるようにすることが望ましいと言える。

【３２２７】

若しくは、「期待度の低い第１態様」で摸画像表示が表示された場合であっても、遊技者のなかには、受付後演出が「期待度の低い態様」で実行されてしまったときの「言い訳」として、該受付後演出が実行開始される時点において、摸画像表示が非表示にされておらずその表示状態が継続されている状態にしておきたいと思う者がいると思われるし、「期待度の高い第２態様」で摸画像表示が表示された場合であっても、遊技者のなかには、受付後演出が「期待度の低い態様」で実行されてしまったときの「イライラ」を抑えるために、該受付後演出が実行開始される時点において、摸画像表示が非表示にされており視認できないようにしておきたいと思う者がいると思われる。

【３２２８】

この点、上記構成によれば、１つの受付期間（第１受付期間）が発生した場合、遊技者は、第１受付期間内の所定タイミングが到来するまでの間に「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされるようにすれば、摸画像表示が非表示にされており視認できない状態で受付後演出を実行開始させることが可能であるし、第１受付期間内の所定タイミングが到来するまでの間に「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされないようにしたときには、その時点で、摸画像表示が表示されていないなかで受付後演出が実行開始される可能性を排除することができるようになることから、こうした演出性を求める者であれば、それ以降は安心して操作演出を楽しむことができるようになる。

【３２２９】

［構成８－Ｂ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、第１受付期間内において「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされると、該受付有効判定がなされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様のいずれかで第１受付後演出を実行可能であり、第２受付期間内において「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされると、該受付有効判定がなされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様のいずれかで第２受付後演出を実行可能としている。なお、当該構成７－Ｂにかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」は、当該構成７－Ｂの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、互いに逆側となる受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。

【３２３０】

この点、パチンコ機１では、第１受付期間内において「受付有効判定」がなされた場合、該「受付有効判定」に基づく受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行開始される時点において、残り時間表示（例えば、枠画像内に表示されるゲージ画像の表示面積を時間経過に応じて減少させる描写であり、枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方の態様として、期待度が異なる複数態様が用意されているもの）は表示されておらず非

表示の状態にある場合がある。これに対し、第２受付期間内において「受付有効判定」がなされた場合、該「受付有効判定」に基づく受付後演出（第２受付期間に対応する受付後演出）が実行開始される時点において、残り時間表示（例えば、枠画像内に表示されるゲージ画像の表示面積を時間経過に応じて減少させる描写であり、枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方の態様として、期待度が異なる複数態様が用意されているもの）は表示されておらず非表示の状態にある場合がないようにしている。

【３２３１】

このような構成によれば、「受付有効判定」に基づく受付後演出が実行開始された以降、残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）が視認可能とされている場合と、残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）が視認可能とされない場合とがあるようになることから、受付後演出が実行開始された以降における緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【３２３２】

また後述するが、当該「構成８－Ｂ」を採用する場合、第１受付期間内の所定タイミングが到来するまでの間に「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされた」場合は、該受付有効判定に基づく受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行開始される時点において残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）が非表示の状態にされており表示されていないが、第１受付期間内の所定タイミングが到来した以降に「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされた」場合には、残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）が表示された状態にあるなかで受付後演出が実行開始されるようにすることが望ましい。

【３２３３】

すなわち、遊技者側からすれば、枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方が複数態様のうち「期待度の高い第２態様」で表示されたときには、「受付有効判定」に基づく受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行開始された以降もこれを表示し続けるようにすることが遊技興趣の向上を図る上で確かに好ましいと言える。ただし、枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方が複数態様のうち「期待度の低い第１態様」で表示されたときには、「受付有効判定」に基づく受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行開始された以降もこれが表示され続けるようなことがあると遊技興趣の低下が避けられない。

【３２３４】

例えば、受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）は、その有効期間（第１受付期間）内において枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方が「期待度の低い第１態様」と「期待度の低い第２態様」とのいずれで表示されていたとしても、期待度の高い態様で実行される可能性（さらには、期待度の低い態様で実行される可能性）があるようになっている。そして、期待度の高い態様で受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行されたときには、これだけで遊技興趣の向上を図ることが十分可能であるにもかかわらず、この際、「期待度の低い第１態様」で枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方が表示され続けるようなことがあれば、遊技興趣を逆に低下させることが明らかであるから、枠画像及びゲージ画像を非表示にすることが望ましいと言える。その一方で、期待度の低い態様で受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行された場合であっても、この際、「期待度の高い第２態様」で枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方が表示され続けるようなことがあれば、期待度の低い態様で受付後演出が実行されたことによる遊技興趣の低下を好適に抑制する事が可能であるから、枠画像及びゲージ画像を非表示にせずにこれを継続させるようにすることが望ましいと言える。

【３２３５】

若しくは、「期待度の低い第１態様」で枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方が表示された場合であっても、遊技者のなかには、受付後演出が「期待度の低い態様」で実行されてしまったときの「言い訳」として、該受付後演出が実行開始される時点において、枠画像及びゲージ画像が非表示にされておらずその表示状態が継続されている状態にしてお

きたいと思う者がいると思われるし、「期待度の高い第２態様」で枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方が表示された場合であっても、遊技者のなかには、受付後演出が「期待度の低い態様」で実行されてしまったときの「イライラ」を抑えるために、該受付後演出が実行開始される時点において、枠画像及びゲージ画像が非表示にされており視認できないようにしておきたいと思う者がいると思われる。

【３２３６】

この点、上記構成によれば、１つの受付期間（第１受付期間）が発生した場合、遊技者は、第１受付期間内の所定タイミングが到来するまでの間に「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされるようにすれば、枠画像及びゲージ画像が非表示にされており視認できない状態で受付後演出を実行開始させることが可能であるし、第１受付期間内の所定タイミングが到来するまでの間に「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされないようにしたときには、その時点で、枠画像及びゲージ画像が表示されていないなかで受付後演出が実行開始される可能性を排除することができるようになることから、こうした演出性を求める者であれば、それ以降は安心して操作演出を楽しむことができるようになる。

【３２３７】

［構成９－Ｂ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、遊技者に対して動作機会（操作機会）が付与される受付期間では、通常、動作対象表示（ここでは、遊技者による動作の対象を模しており且つ期待度が異なる複数態様を有する摸画像表示）を少なくとも特定領域を用いて表示可能である。受付期間において、遊技者による動作を有効動作とする「受付有効判定」がなされると、該受付有効判定がなされたことに基づいて、当該受付期間の種別に応じた受付後演出が実行可能とされる。また、受付後演出が実行開始される時点においても動作対象表示（摸画像表示）が非表示にされず表示された状態にある場合があるようにしている。

【３２３８】

この点、パチンコ機１では、まず、受付期間として、第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、第１受付期間内において「受付有効判定」がなされた場合と、第２受付期間内において「受付有効判定」がなされた場合とのいずれにおいても、該「受付有効判定」がなされたことに基づいて、上記特定領域の少なくとも一部を用いて消滅ＥＦ演出を実行可能としている。なお、当該構成９－Ｂにかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」は、当該構成９－Ｂの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間」や「第２受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、互いに逆側となる受付期間を意味するものであってもよいし、それら受付期間とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。

【３２３９】

このような構成によれば、摸画像表示によって示唆される動作受付条件のもとで受付有効判定が適正になされた状態（遊技者による動作が受付けされたことによって受付期間が終了した状態）になったことを容易に認識することができるようになる。

【３２４０】

なお、消滅ＥＦ演出とは、例えば、上述した「動作対象表示（摸画像表示）が視認し難くなる態様」を含む意味であり、この場合、動作対象表示（摸画像表示）が表示される特定領域の少なくとも一部を含む所定領域に消滅演出表示が表示される態様や、動作対象表示（摸画像表示）が表示される特定領域の少なくとも一部と正面視で重なる位置にある演出体を利用した演出が実行される態様のほか、該動作対象表示（摸画像表示）これ自体を視認し難い表示（例えば、表示を小さくしたり、ぼけさせたり、透過率の設定変更など）に変化（変更）して表示する態様であってもよい。

【３２４１】

また後述するが、当該「構成９－Ｂ」を採用する場合、第１受付期間においては、遊技

者による動作を有効動作とする「受付有効判定」がいずれのタイミングでなされるかによって、該第１受付期間に対応する受付後演出が実行開始される時点において動作対象表示（摸画像表示）が非表示とされず表示された状態にある場合と、動作対象表示（摸画像表示）が表示されていない状態（視認できない状態）にある場合とがあるようにしてもよい。

【３２４２】

すなわち、遊技者側からすれば、摸画像表示が複数態様のうち「期待度の高い第２態様」で表示されたときには、「受付有効判定」に基づく受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行開始された以降もこれを表示し続けるようにすることが遊技興趣の向上を図る上で確かに好ましいと言える。ただし、摸画像表示が複数態様のうち「期待度の低い第１態様」で表示されたときには、「受付有効判定」に基づく受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行開始された以降もこれが表示され続けるようなことがあると遊技興趣の低下が避けられない。

【３２４３】

例えば、受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）は、その有効期間（第１受付期間）内において摸画像表示が「期待度の低い第１態様」と「期待度の低い第２態様」とのいずれで表示されていたとしても、期待度の高い態様で実行される可能性（さらには、期待度の低い態様で実行される可能性）があるようになっている。そして、期待度の高い態様で受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行されたときには、これだけで遊技興趣の向上を図ることが十分可能であるにもかかわらず、この際、「期待度の低い第１態様」で摸画像表示が表示され続けるようなことがあれば、遊技興趣を逆に低下させることが明らかであるから、摸画像表示を非表示にすることが望ましいと言える。その一方で、期待度の低い態様で受付後演出（第１受付期間に対応する受付後演出）が実行された場合であっても、この際、「期待度の高い第２態様」で摸画像表示が表示され続けるようなことがあれば、期待度の低い態様で受付後演出が実行されたことによる遊技興趣の低下を好適に抑制する事が可能であるから、摸画像表示を非表示にせずにこれを継続させるようにすることが望ましいと言える。

【３２４４】

若しくは、「期待度の低い第１態様」で摸画像表示が表示された場合であっても、遊技者のなかには、受付後演出が「期待度の低い態様」で実行されてしまったときの「言い訳」として、該受付後演出が実行開始される時点において、摸画像表示が非表示にされておらずその表示状態が継続されている状態にしておきたいと思う者がいると思われるし、「期待度の高い第２態様」で摸画像表示が表示された場合であっても、遊技者のなかには、受付後演出が「期待度の低い態様」で実行されてしまったときの「イライラ」を抑えるために、該受付後演出が実行開始される時点において、摸画像表示が非表示にされており視認できないようにしておきたいと思う者がいると思われる。

【３２４５】

この点、上記構成によれば、１つの受付期間（第１受付期間）が発生した場合、遊技者は、該第１受付期間内において「受付有効判定」がなされるタイミングを通じて、摸画像表示が表示されている状態で受付後演出を実行開始させるか、摸画像表示が非表示にされており視認できない状態で受付後演出を実行開始させるかを実質的に選択することができるようになることから、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【３２４６】

また後述するが、当該「構成９－Ｂ」を採用する場合、第２受付期間においては、遊技者による動作を有効動作とする「受付有効判定」がいずれのタイミングでなされるかにかかわらず、該第２受付期間に対応する受付後演出が実行開始される時点において動作対象表示（摸画像表示）が必ず表示された状態にあるようにしてもよい。

【３２４７】

このような構成によれば、受付後演出を実行開始させる時点において動作対象表示（摸画像表示）が表示されている状態にするか否かを必ずしも選択することができないように

なることから、受付期間内における緊張感を好適に維持することができるようになる。
【３２４８】
［その他の構成］
また上述の通り、パチンコ機１では、受付機会が付与される受付許容状態（受付期間）が発生する場合、受付対象に関連した摸画像表示（操作受け部を摸した摸画像など）を、該摸画像表示の周縁を装飾する周縁装飾画像と一体化された一体化摸画像表示（図１４４を参照）として表示することで、受付後表示（表示変化）が実行されるまでの遊技興趣の低下を抑制するようにしている。このような一体化摸画像表示については、図柄演出がＳＰリーチ中における特定タイミングまで進展したときに発生する操作受付演出（受付期間）と、ＳＰリーチに発展しない変動パターンで予告判定の結果として発生する操作受付演出（受付期間）とのいずれにおいても表示されるようにすることが望ましいし、低期待非抑制受付演出と高期待抑制受付演出とのいずれにおいても表示されるようにすることが望ましい。
【３２４９】
なお、この例にかかる「一体化摸画像表示」については、図１４４～図１６０を参照して説明した通り、またはその別例や変形例として記載した通りであるから、詳細は割愛するが、例えば、周縁装飾画像内にはゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域が設けられている。また、「一体化摸画像表示」として、期待度が異なる複数態様（図１４４参照）が用意されており、それら態様のいずれかで表示されるようになっている点も同様である。
【３２５０】
また、この例にかかるパチンコ機１においても、受付許容状態（受付期間）の発生に際しては、操作受付が許容される状態になったこと、または操作受付が許容される状態になることを示唆する受付許容音を出力させるようにしており、これによって操作し忘れを生じ難くするようにしている。ここで、「受付許容音」とは、音が出力開始されると、この音が出力されている間（音データが割り当てられている間）に受付許容状態（受付期間）が必ず発生するか、受付許容状態（受付期間）が既に発生している状態にある音のことである。すなわち、「受付許容音」とは、受付許容状態（受付期間）と何ら関係のない演出が行われている状況下においては出力されることがない音であるとも言える。
【３２５１】
また、この実施の形態にかかる各受付許容状態（各受付期間）は、第１種別と第２種別とに分類分けすることが可能である。すなわち、第１種別に分類分けされる受付許容状態とは、高期待変動パターン（ＳＰリーチ変動パターン）が選択された場合には発生可能とされるが、低期待変動パターン（非リーチ変動パターン）では発生し得ない有効期間（大当り判定の結果に基づく演出判定で特定条件（特定の高期待変動パターン選択）が成立したことに基づいて発生される有効期間）である。また、第２種別の受付許容状態とは、高期待変動パターン（ＳＰリーチ変動パターン）と、低期待変動パターンとのいずれであっても発生可能とされる有効期間（予告判定の結果として発生する有効期間など）である。
【３２５２】
この実施の形態にかかる「一体化摸画像表示」は、このような第１種別及び第２種別の受付許容状態（受付期間）のいずれにおいても表示されうる。ここでは、第１種別の受付許容状態（受付期間）及び第２種別の受付許容状態（受付期間）は、いずれも同じ操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対して操作機会が付与される受付許容状態（受付期間）として発生する場合を想定していることから、それら受付期間で表示される「一体化摸画像表示」は、同じ操作手段（操作ボタン４１０）を摸した画像である。
【３２５３】
なお、「一体化摸画像表示」として用意されている複数態様のうち期待度の高い特別態様（例えば、図１４４（ｄ）に示される態様）は、第１種別の受付許容状態（受付期間）でしか表示可能とされず、第２種別の受付許容状態（受付期間）では、特別態様とは異なる態様（例えば、図１４４（ａ）～（ｃ）に示される態様）のみによって表示可能とされ

るようにしてもよい（この構成は、必須ではない）。この場合、第１種別の受付許容状態（受付期間）では、大当り判定の結果に基づいて特別態様を含む複数態様（例えば、図１４４（ａ）～（ｄ））のいずれで「一体化摸画像表示」を表示するのかについての判定が行われ、この判定の結果に応じた態様で「一体化摸画像表示」が表示されることとなる。第２種別の受付許容状態（受付期間）においても、大当り判定の結果に基づいて特別態様を含まない複数態様（例えば、図１４４（ａ）～（ｃ））のいずれで「一体化摸画像」を表示するのかについての判定が行われようにし、この判定の結果に応じた態様で「一体化摸画像表示」が表示されるようにしてもよい。

【３２５４】

以下、上記「構成１－Ｂ」～「構成９－Ｂ」等を備える当該パチンコ機１について、その詳細を、図を参照して説明する。ただし、以下に説明する各構成は、最良の実施形態として記載されているものにすぎず、必ずしも備えなくてもよい。すなわち、以下に説明する明細書中に記載される各構成については、上記「構成１－Ｂ」～「構成９－Ｂ」のいずれか１つに対してさらなる作用効果を得たいときにそれに対応する構成だけを任意に選別して採用可能である。

【３２５５】

まず、上記「構成１－Ｂ」～「構成４－Ｂ」を具体化した例について説明する。上述の通り、このパチンコ機１は、受付けされたときに進行される演出内容（例えば、受付後演出としての会話予告、カットイン予告、可動体予告などであり、予告演出（期待度示唆演出）の種別）が異なる複数の受付期間（受付演出）を用意しており、判定（大当り判定や、演出判定など）の結果に応じた種別の受付期間（受付演出）を発生可能としている。ここでは、複数の受付期間（受付演出）として、少なくとも第１Ｂ受付期間（第１Ｂ受付後演出）、第２Ｂ受付期間（第２Ｂ受付後演出）、第３Ｂ受付期間（第３Ｂ受付後演出）を用意している。

【３２５６】

図２００～図２１５を参照して、各受付期間（受付演出）の別に、各々の特徴について説明する。なお、図１９９までを参照しつつ上述した各受付期間については、第１Ｂ受付期間（第１Ｂ受付後演出）、第２Ｂ受付期間（第２Ｂ受付後演出）、第３Ｂ受付期間（第３Ｂ受付後演出）とは別の受付期間として用意されているものであってもよいし、第１Ｂ受付期間（第１Ｂ受付後演出）、第２Ｂ受付期間（第２Ｂ受付後演出）、第３Ｂ受付期間（第３Ｂ受付後演出）のうちのいずれかとして実現されるものであってもよい。また、以下に説明する各発明を実現する上では、以下に説明する各構成のうちの必要な構成だけを備えるだけでよく、図１９９までを参照しつつ上述した各受付期間についてはこれらを必ずしも備えないようにしてもよい。

【３２５７】

図２００～図２０２は、判定（大当り判定または演出判定）の結果として条件１Ｂが満たされて第１Ｂ受付期間（第１Ｂ受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。図２０９及び図２１０は、第１Ｂ受付期間（第１Ｂ受付演出）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。

【３２５８】

いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「第１Ｂ変動パターン」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該第１Ｂ変動パターンに対応する演出判定（予告演出判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第１Ｂ変動パターンに応じた演出描写や、第１Ｂ変動パターンに応じたＢＧＭ再生の音出力など）を開始させ（「図２０９（ａ）に示される状況」）、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第１Ｂ変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。

【３２５９】

すなわち、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、図２００（ａ）に示されるように、装

飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第１Ｂ所定時間が経過したタイミングｔＱ２が到来すると（条件１Ｂが満たされると）、「第１Ｂ受付後演出に関しての受付け」が許容される上記第１Ｂ受付期間（有効期間）を発生させる（「図２０９（ｂ），（ｃ）に示される状況」）。これにより、当該第１Ｂ受付期間内において遊技者による動作（操作）が受付けされると（受付有効判定されると）、該受付け（受付有効判定）に基づいて第１Ｂ受付後演出が行われるようになる。

【３２６０】

この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、演出表示装置１６００（第１演出装置）では、このような第１Ｂ受付期間が発生することに関連して、受付対象（操作受け部など）を示唆する動作対象表示（摸画像表示）、受付期間（有効期間）の残り時間を示唆する残り時間表示（枠画像内に表示されるゲージ画像の表示面積を時間経過に応じて減少させる描写）、摸画像表示を視認し難くする消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）、受付け（受付有効判定）されたことに応じて期待度（大当り図柄が現れる割合）を示唆する第１Ｂ受付後演出表示がそれぞれ行われるようになっている。なお上述の通り、この実施の形態にかかる摸画像表示は、残り時間表示（枠画像内に表示されるゲージ画像の表示面積を時間経過に応じて減少させる描写）を含む周縁装飾画像と一体化された「一体化摸画像表示」として表示されるものとなっているが、必ずしもこれに限られず、別々に表示されるものであってもよい。このことについては、他の受付期間においても同様である。

【３２６１】

より具体的には、まず、タイミングｔＱ２において第１Ｂ受付期間が発生すると、図２００（ｂ）及び図２０９（ｂ），（ｃ）に示されるように、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）においては、一体化摸画像表示ＩＧとして、「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）」が表示される。該一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）は、タイミングｔＱ２において出現しうるものであってもよいし、タイミングｔＱ２よりも前に出現して該タイミングｔＱ２を跨ぐように表示されるものであってもよい。なお、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）は、第１Ｂ受付期間内で受付け（受付有効判定）がなされたときか、該受付け（受付有効判定）がなされることなく第１Ｂ受付期間が終了されたときに非表示にされる。この例にかかる第１Ｂ受付期間は、遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされないときにはタイミングｔＱ３が到来したときに終了される（図２００（ａ）を参照）。

【３２６２】

また、この例にかかる第１Ｂ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が、複数態様（例えば、図１４４（ａ），（ｄ））のいずれかで表示されるようになっており、図２０９（ｂ）は、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が図１４４（ａ）に示される態様で表示された場合に相当し、図２０９（ｃ）は、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が図１４４（ｄ）に示される態様で表示された場合に相当している。なお、第１Ｂ受付期間においても、図１４４（ｂ），（ｃ）に示される態様を含む複数態様のいずれかで一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が表示されるようにしてもよい。

【３２６３】

そして、図２００は、このような第１Ｂ受付期間内の比較的早いタイミングｔＱ２ａが到来したときに「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされた場合を想定している。すなわちこの場合、図２００（ａ）に示されるように、タイミングｔＱ２ａにおいて遊技者による動作が受付けされた（受付有効判定がなされた）ことに基づいて、第１Ｂ受付期間が終了されるとともに、該第１Ｂ受付期間に対応する受付後演出（第１Ｂ受付後演出）が実行開始されることとなる。

【３２６４】

なお、図２０９（ｂ）から「Ｅ１（図２１０（ｄ１）～図２１０（ｈ１））へと演出が進展する例は、第１Ｂ受付期間に対応する受付後演出（第１Ｂ受付後演出）として相対的

に期待度の低い第１態様が実行される場合に相当し、図２０９（ｂ）から「Ｅ２（図２１０（ｄ２）～図２１０（ｈ２）」へと演出が進展する例は、第１Ｂ受付期間に対応する受付後演出（第１Ｂ受付後演出）として相対的に期待度の高い第２態様が実行される場合に相当している。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。

【３２６５】

ここで、この演出例では、図２００に示されるように、遊技者による動作が受付けされた時点（受付けに応じて第１Ｂ受付後演出が開始された時点）であるタイミングｔＱ２ａにおいて、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にしないことはもとより、該一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしないようにしている。

【３２６６】

すなわち、この実施の形態にかかる第１Ｂ受付後演出は、演出表示装置１６００（第１演出装置）を利用した「第１Ｂ受付後演出表示」と、第２演出装置（例えば、サブ液晶や、可動体、演出用ランプなど）を利用した「第１Ｂ受付後特定演出」と、第３演出装置（スピーカ）を利用した第１Ｂ受付後演出音とが少なくとも複合された演出として実現されるものとなっている（必ずしも３つの演出装置による複合演出として実現しなくてもよい）が、それら演出装置のうち、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が表示される演出表示装置１６００（第１演出装置）においては、第１Ｂ受付後演出としての「第１受付後演出表示」が実行開始される時期を、他の演出装置に比べて遅延させるようにしており、これによって受付けがなされた以降も「一体化摸画像表示ＩＧ」の視認性をあえて維持させることとしている。

【３２６７】

このような構成によれば、図２１０（ｄ１）または（ｄ２）に示されるように、受付けがなされた以降も、終了された受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧが複数態様（図１４４（ａ）～（ｄ））のいずれで表示されていたのかなどを、遊技者は容易に認識することができるようになることから、遊技興趣が低下することを好適に抑制することが期待されるようになる。

【３２６８】

ここで、受付期間の終了後、該受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧがいかなる態様で表示されていたのかの認識を容易とする上では、受付けがなされた以降の「一体化摸画像表示ＩＧが視認容易な態様のままで表示される時間」を長く設定するようにすることが望ましいと言える。ただし、受付けがなされており受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況にあるにもかかわらず、一体化摸画像表示ＩＧが受付期間中にあったときと同じ態様のままで表示され続けるようなことがあると、受付けがなされた状況にあるのか否かを遊技者側が認識し難くなり、その結果として「実行状態にある受付後演出に気付くのが遅れてしまう」といったことが懸念される。

【３２６９】

そこで、図２００（ｂ）や、図２１０（ｅ１）または（ｅ２）に示される例においては、遊技者による動作が受付けされたことによって第１Ｂ受付期間が終了したタイミングｔＱ２ａから所定時間が経過すると（タイミングｔＱ２ｂが到来すると）、摸画像表示を視認し難くする消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）にかかる表示を開始するようにしている。

【３２７０】

すなわち、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）においては、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されているなかで「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示されるようになっており、「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示される領域の少なくとも一部は「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示される領域と重複するようになっている。

【３２７１】

このような構成によれば、受付けがなされた以降、一体化摸画像表示ＩＧを表示し続けるようにした場合であっても、該一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされることによって

、受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況にあることを示唆することができるようになる。したがって、遊技者による注視先を一体化摸画像表示ＩＧから受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）へと自ずと移行されることが期待されるようになる（タイミングｔＱ２ｂ以降）。これにより、受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況においても、視認し難さはあるものの一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けることが可能とされるようになることから、受付期間内で一体化摸画像表示ＩＧがいずれの態様で表示されていたのか認識できないことによる遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【３２７２】

また、第１Ｂ受付期間では、これに対応する受付後演出（第１Ｂ受付後演出）として期待度の低い態様（図２１０（ｄ１）～（ｈ１））が現れる場合と、期待度の高い態様（図２１０（ｄ２）～（ｈ２））が現れる場合とで、消滅関連表示として異なる態様（第１消滅関連表示ＳＫＢ１，第２消滅関連表示ＳＫＢ２）が現れるようにしている。すなわちこの場合、図２１０（ｅ１），（ｅ２）に示されるように、演出表示装置１６００（第１演出装置）を利用した「第１Ｂ受付後演出表示」が未だ開始されていない状況下にあったとしても、該演出表示装置１６００（第１演出装置）にて現れる消滅関連表示が「第１消滅関連表示ＳＫＢ１」と「第２消滅関連表示ＳＫＢ２」とのいずれで現れているのかを確認することで、「第１Ｂ受付後演出表示」が期待度の高い態様で実行されるか否かを推測することができるようになる。

【３２７３】

また、この例にかかるパチンコ機１では、図２００（ｂ）や、図２１０（ｆ１）または（ｆ２）に示されるように、消滅関連表示にかかる表示（一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様）が現れている期間内のタイミングｔＱ２ｃが到来すると、第１Ｂ受付期間内で遊技者による動作が受付けされたことに応じた第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出としての「第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１（カットイン演出）」を実行開始するようにしている。ただしここでは、図２０９（ｂ）から「Ｅ１（図２１０（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）では、図２１０（ｆ１）に示されるように、第１Ｂ受付期間に対応する第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１として第１態様（ここでは、姫キャラクタによるカットイン演出としての第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１－１））が表示され、図２０９（ｂ）から「Ｅ２（図２１０（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）では、図２１０（ｆ２）に示されるように、第１Ｂ受付期間に対応する第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１として第２態様（（ここでは、侍キャラクタによるカットイン演出としての第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１－２）が表示されるようになっている。

【３２７４】

すなわちこの場合、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「消滅関連表示（第１消滅関連表示ＳＫＢ１，第２消滅関連表示ＳＫＢ２）」がそれぞれ表示されているなかで「第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１（「第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１－１」または「第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１－２」）が実行開始されることとなる。これにより、第１Ｂ受付期間内で受付けされた以降、一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けるようにした場合であっても、第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出（第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１を他の演出装置と比較して大幅に遅延させることなく開始させることができるようになり、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。また、一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされているなかで第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１が開始されることから、第１Ｂ受付期間が既に終了していることを示唆しつつ、遊技者による注視先が「一体化摸画像表示ＩＧ」から「第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１（第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１－１または第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１－２）」へと自ずと移行されることが期待されるようになる（タイミングｔＱ２ｃ以降）。

【３２７５】

その一方で、「第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１（第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１－１ま

たは第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１－２）」については、「一体化摸画像表示ＩＧ」が表示される領域の少なくとも一部と重なるように表示される場合（必ずしも重なるように表示しなくてもよい）、「一体化摸画像表示ＩＧ」よりも背後側に表示されるものとなっており、「第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１（第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１－１または第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１－２）」に対して「一体化摸画像表示ＩＧ」を優先表示させるようにしている。これにより、「第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１（第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１－１または第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１－２）」が実行開始されるなかでも、受付期間内で一体化摸画像表示ＩＧがいずれの態様で表示されていたのかの認識を容易化するようにしている。

【３２７６】

そして、この例にかかるパチンコ機１では、こうして「第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１（第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１－１または第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１－２）」にかかる表示が開始されると、図２００（ｂ）や、図２１０（ｇ１）または（ｇ２）に示されるように、該「第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１（第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１－１または第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１－２）」が表示されているなかで、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「消滅関連表示」のうち、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にする。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされた後、図２００（ｂ）や、図２１０（ｈ１）または（ｈ２）に示されるように、「消滅関連表示（第１消滅関連表示ＳＫＢ１または第２消滅関連表示ＳＫＢ２」が非表示にされることとなり、これによって視認良好とされているもとで「第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１（第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１－１または第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１－２）」にかかる表示が行われるようになる。

【３２７７】

この点、「第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１」とは、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様（ここでは、第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１－１または第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１－２）のいずれかで表示されるものである。したがって、「第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１」は、「一体化摸画像表示ＩＧ」や「消滅関連表示」が非表示にされた以降も、比較的長い時間にわたって実行されることとなる。

【３２７８】

また、当該第１Ｂ受付期間に対応する演出例（図２０９及び図２１０）では、第１Ｂ受付期間内において受付けがなされて「第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１」が実行されると、該「第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１」が開始される前後で背景画像に切り替えを生じさせるようにしている。

【３２７９】

このような構成によれば、背景画像に切り替えが生じていない図２１０（ｄ），（ｅ）に示される状況下（図２００に示されるタイミングｔＱ２ａ～ｔＱ２ｂ）においては、演出表示装置１６００（第１演出装置）において演出変化があったとしても、「第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１」は未だ開始されていない状況にあることを示唆することができるようになる。

【３２８０】

なお、この演出例では、「第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１」や「背景変更」を、「消滅関連表示（第１消滅関連表示ＳＫＢ１，第２消滅関連表示ＳＫＢ２）」が表示開始される時期（タイミングｔＱ２ｂ）よりも遅い時期（タイミングｔＱ２ｃ）で表示開始させることとしたが、「消滅関連表示（第１消滅関連表示ＳＫＢ１，第２消滅関連表示ＳＫＢ２）」が表示開始される時期（タイミングｔＱ２ｂ）と同じ時期（タイミングｔＱ２ｂ）で表示開始させるようにしてもよい。

【３２８１】

また、図２１０に示した例では、受付後演出として、期待度の低い態様が現れる場合と、期待度の高い態様が現れる場合とで同じ背景画像に切り替えられるようにしているが、期待度の低い態様が現れる場合と、期待度の高い態様が現れる場合とで異なる背景画像に

切り替えられるようにしてもよい。また、期待度の高い態様が現れるときには、背景画像が切り替えられるが、期待度の低い態様が現れるときには、背景画像が切り替えられないようにしてもよい。

【３２８２】

このように、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）では、第１Ｂ受付期間が発生する場合、これに伴って、限られた時間（図２００に示される太線）内であり、且つ限られた表示画面（演出表示装置１６００）内で様々な表示を行うものとなっており、これによって遊技興趣の低下を抑制するようにしている。ただしこの結果として、演出表示装置１６００（第１演出装置）では、受付けに応じた第１Ｂ受付後演出（第１Ｂ受付後演出表示）の開始時期（タイミングｔＱ２ｃ）を、受付けされたタイミングｔＱ２ａよりも遅延せざるを得ないという実情にある。

【３２８３】

そこで、この例においては、第１Ｂ受付期間内で遊技者による動作が受付けされたときには、図２００（ｂ），（ｃ）に併せて示されるように、該受付けがあったことに基づいて、第２演出装置を用いた第１Ｂ受付後演出（第１Ｂ受付後特定演出）を、上記第１演出装置を用いた第１Ｂ受付後演出（第１Ｂ受付後演出表示）に先行して実行開始させるようにしている。

【３２８４】

このような構成によれば、第１Ｂ受付期間で受付けがあったタイミングｔＱ２ａから実行開始が遅延されるのは第１Ｂ受付後演出の一部（第１Ｂ受付後演出表示）に留まることとなり、当該第１Ｂ受付後演出これ自体については、同タイミングｔＱ２ａから遅れることなく実行開始させることができるようになる。

【３２８５】

このような第２演出装置としては、演出表示装置１６００（第１演出装置）をメイン液晶とするときのサブ液晶として備えられるものであってもよいし、演出動作可能な演出可動体や、演出発光可能な演出ランプなどとして備えられるものであってもよい。いずれにせよ、期待度が異なる複数態様で演出（表示演出、可動演出、発光演出など）を行いうるものとして設けられることとなる。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。

【３２８６】

上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第２演出装置としてサブ液晶１６１０を用いた場合を想定している。そして、図２０９（ｂ）から「Ｅ１（図２１０（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）では、図２１０（ｄ１）に示されるように、該サブ液晶１６１０（第２演出装置）において「女性用の着物」が表示される態様が、当該第１Ｂ受付期間に対応する上記第１Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ１（第１受付後特定演出ＵＴＢ１の期待度の低い態様である第１Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ１－１）として、上記第１演出装置を用いた第１Ｂ受付後演出（第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１－１）に先行して実行開始されるようになっている。これに対し、図２０９（ｂ）から「Ｅ２（図２１０（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）では、図２１０（ｄ２）に示されるように、該サブ液晶１６１０（第２演出装置）において「男性用の着物」が表示される態様が、当該第１Ｂ受付期間に対応する上記第１Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ１（第１Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ１の期待度の高い態様である第１Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ１－２）として、上記第１演出装置を用いた第１Ｂ受付後演出（第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１－２）に先行して実行開始されるようになっている。

【３２８７】

また、図２０９に示した演出例では、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」とは別に、サブ液晶１６１０（第２演出装置）においても第１Ｂ受付期間が発生した状態にあることを示唆する受付期間内演出が実行されるようになっている（図２０９（ｂ），（ｃ））。該サブ液晶１６１０（第２演出装置）における受付

期間内演出は、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」が期待度の低い態様（図２０９（ｂ）を参照）で表示される場合と期待度の高い態様（図２０９（ｃ）を参照）で表示される場合とで同じ態様となるように表示されるものとなっている。

【３２８８】

すなわちこの場合、遊技者に対して動作機会（操作機会）が付与される第１Ｂ受付期間内にあるとき、演出表示装置１６００（第１演出装置）では期待度に応じて異なる態様が現れ、且つサブ液晶１６１０（第２演出装置）では期待度にかかわらず同じ態様が現れることとなる。ただしこの後、第１Ｂ受付期間内で「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされると、演出表示装置１６００（第１演出装置）では「一体化摸画像表示ＩＧ」にかかる表示が継続されているなかで（受付後演出としての期待度を未だ示唆していないなかで）、サブ液晶１６１０（第２演出装置）では期待度に応じて異なる態様が現れることとなる。このような構成によれば、１つの演出装置による演出だけを注視している場合よりも、その時々に応じて適切な演出装置を注視するようにしたほうが演出情報をより迅速に得ることができるようになることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３２８９】

なお、この演出例では、第１Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ１として、「第１Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ１－１」及び「第１Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ１－２」のいずれが出現するかによって期待度を示唆するようにしたが、該第１Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ１については、必ずしも複数態様を用意しなくてもよい。例えば、第１Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ１として「第１Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ１－２」のみを備えることとし、該「第１Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ１－２」が出現するか否かによって期待度（大当りが得られている割合）を示唆するようにしてもよい。すなわちこの場合、「第１Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ１－２」が出現したときには、「第１Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ１－２」が出現しなかったときよりも期待度が高いことが示唆されることとなる。

【３２９０】

また上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第３演出装置（スピーカー）をさらに用意することとしており、第１Ｂ受付期間の発生に際しては、図２００（ｄ）に示されるタイミングｔＱ１において、受付許容音を出力開始させることとしている。すなわち、第１Ｂ受付期間に対応する受付許容音は、該第１Ｂ受付期間が発生するタイミングｔＱ２（「図２０９（ｂ），（ｃ）に示される状況」に相当）を跨るかたちで可聴出力されるものとなっており、当該受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作（操作）が受付けされうるものとなっている。

【３２９１】

ここで、第１Ｂ受付期間では、受付許容音として、相対的に長い時間にわたって可聴出力状態とされる第１長許容音と、相対的に短い時間にわたって可聴出力状態とされる第１短許容音とがそれぞれ出力されるようになっている。図２００（ｄ）に示される例では、第１長許容音と第１短許容音とをそれぞれ同時期に出力開始させるようにしているが、必ずしもこれに限られない。例えば、第１長許容音及び第１短許容音の一方を、第１Ｂ受付期間が発生するタイミングｔＱ２やそれ以降において出力開始させるようにしてもよい。

【３２９２】

そして、第１Ｂ受付期間では、第１長許容音及び（または）第１短許容音がそれぞれ可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付けがなされた場合、該受付けがなされたことに基づいて、第１長許容音及び（または）第１短許容音を途中終了（可聴出力状態の途中終了）させるようにしている。

【３２９３】

この点、第１長許容音及び（または）第１短許容音については、図２００（ｄ）に示されるように、期待度の低い態様で実行（可聴出力）される場合（図２０９（ｂ）に示される場合）と、期待度の高い態様で実行（可聴出力）される場合（図２０９（ｃ）に示され

る場合）とがあるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、第１長許容音及び（または）第１短許容音は、受付期間内において期待度を示唆するものでありながらも、「一体化摸画像表示ＩＧ」とは異なり、受付け（受付有効判定）がなされるとそれを確認することができなくなるものとして実行されることとなることから、受付期間内のいずれのタイミングで受付け（受付有効判定）がなされるようにするかについての緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【３２９４】

また、第１Ｂ受付期間では、受付許容音（第１長許容音、第１短許容音）が可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付けがなされた場合、該受付許容音を途中終了させるだけでなく、該受付けがなされたときにはこれに基づいて、上記第１Ｂ受付後演出音の可聴出力を開始させるものとなっている。第１Ｂ受付後演出音は、期待度が示唆されるように実行されるものであり、例えば、期待度の低い態様で実行（可聴出力）される場合と、期待度の高い態様で実行（可聴出力）される場合とがあるものである。すなわちこの場合、第１Ｂ受付期間では、第１演出装置にて行われる演出（表示演出）の場合とは異なり、受付期間内で行われる演出（受付許容音）と、受付けがなされたことに応じて行われる演出（第１Ｂ受付後演出音）とが競合（重複）することがなくなるようになる。

【３２９５】

このような第１Ｂ受付後演出音は、「第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１」と同様、図２００（ｄ）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」や「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が非表示にされた以降も、比較的長い時間にわたって実行されることとなる。また、第１Ｂ受付後演出音については、図２０９（ｂ）から「Ｅ１（図２１０（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）と、図２０９（ｂ）から「Ｅ２（図２１０（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）とで、互いに異なる出力音（態様）が出力されるようにすることが望ましい。

【３２９６】

なお、第１Ｂ受付期間では、受付許容音として、第１長許容音及び第１短許容音をそれぞれ出力するようにしたが、これら２つの許容音を必ずしも出力しなくてもよく、１つの受付許容音のみが出力されるようにしてもよい。

【３２９７】

また、第１Ｂ受付期間で受付け（受付有効判定）がなされた場合、第３演出装置では、期待度を示唆する第１Ｂ受付後演出音だけではなく、期待度を示唆しない「受付音」も可聴出力するものとなっている。すなわち、「受付音」とは、図２０９（ｂ）から「Ｅ１（図２１０（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）と、図２０９（ｂ）から「Ｅ２（図２１０（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）とで同じ態様で可聴出力されるものである。そして、このような「受付音」は、第１Ｂ受付期間とは異なる受付期間において受付け（受付有効判定）がなされた場合にも（期待度にかかわらず）可聴出力されるものとなっている。このような構成によれば、受付後演出としてどれだけ斬新な演出を行うようにした場合であっても、「受付音」が可聴出力されたときには受付け（受付有効判定）が適正になされた状態にあることを好適に認識することができるようになることから、受付後演出の内容に集中することを促すことができるようになる。

【３２９８】

これに対し、図２０１は、このような第１Ｂ受付期間内の比較的遅いタイミングｔＱ２Ａが到来したときに「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされた場合を想定している。すなわちこの場合、図２０１（ａ）に示されるように、タイミングｔＱ２Ａにおいて遊技者による動作が受付けされた（受付有効判定がなされた）ことに基づいて、第１Ｂ受付期間が終了されるとともに、該第１Ｂ受付期間に対応する受付後演出（第１Ｂ受付後演出）が実行開始されることとなる。

【３２９９】

この点、第１Ｂ受付期間では、第１Ｂ受付期間内の比較的遅いタイミングｔＱ２Ａにおいて受付け（受付有効判定）がなされた場合であっても（いかなるタイミングで受付け（受付有効判定）がなされた場合であっても）、基本的には、第１Ｂ受付期間内の比較的早いタイミングｔＱ２ａにおいて受付け（受付有効判定）がなされた場合と同じ態様で演出が進展されることとなる。したがって、図２０１（ａ）に示される例の場合も、図２０９（ｂ）から「Ｅ１（図２１０（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展する場合（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）と、図２０９（ｂ）から「Ｅ２（図２１０（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展する場合（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）とがあるようになり、第１演出装置、第２演出装置、及び第３演出装置においては、基本的には、図２００などを参照しつつ説明した通りの内容で演出が実行されることとなる。

【３３００】

ただし、図２０１に示される例の場合は、第１Ｂ受付期間内の比較的遅いタイミングｔＱ２Ａで受付け（受付有効判定）がなされた分だけ、図２１０（ｄ）などに示される状況では、ゲージ画像の表示面積がより一層減少した状態になっていることとなる。また、図２０１に示される例の場合は、同図２０１（ｄ）に示されるように、第１短許容音が既に可聴出力を終了しているなかで受付け（受付有効判定）がなされていることから、該受付け（受付有効判定）がなされたことによって当該第１短許容音が途中終了（可聴出力状態の途中終了）されることはない。

【３３０１】

また、図２０１に示される例の場合は、受付け（受付有効判定）がなされたことに基づく「第１Ｂ受付後演出表示」が表示される時間が、図２００に示した例の場合よりも短くされることとなる。すなわち、「第１Ｂ受付後特定演出」や「第１Ｂ受付後演出音」は、受付け（受付有効判定）がなされたときから予め定められた時間（一定時間）だけ実行されるものであるのに対し、「第１Ｂ受付後演出表示」は、受付け（受付有効判定）がいずれのタイミングでなされたかにかかわらず、変動パターン内の予め定められたタイミングｔＱ４が到来したときに終了（非表示）されるものとなっている。このような構成によれば、受付期間内のいずれのタイミングで受付けが（受付有効判定）がなされるようにするかについての緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【３３０２】

他方、図２０２に示される例や、図２０９（ｂ）から「Ｅ３（図２１０（ｄ３）～（ｇ３））」へと演出が進展する例とは、第１Ｂ受付期間内で遊技者による動作（操作）が行われず受付け（受付有効判定）がなされなかった場合を想定したものである。

【３３０３】

すなわちこの場合、同図２０２に示されるように、第１Ｂ受付期間が発生した後、遊技者による動作（操作）が受付けされることなく上記タイミングｔＱ３が到来することとなる。この点、該タイミングｔＱ３（第１Ｂ受付期間が終了し、遊技者による動作（操作）の受付けが許容されなくなった時点）にあるときの演出表示装置１６００（第１演出装置）では、タイミングｔＱ２ａやタイミングｔＱ２Ａなど（第１Ｂ受付期間内において遊技者による動作（操作）の受付けがなされた時点（または、受付後演出が実行開始される時点））にあるときの演出表示装置１６００（第１演出装置）と同様、図２１０（ｄ３）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧを非表示にしないことはもとより、一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしないようにしている。

【３３０４】

このような構成によれば、遊技者による動作（操作）の受付けが間に合わずに第１Ｂ受付期間が終了してしまった場合であっても、該終了した以降、第１Ｂ受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧがいかなる態様で表示されていたのかを認識することが可能とされるようになることから、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【３３０５】

そしてこの後は、遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合も、図２１０（ｅ３）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、消滅

関連表示（消滅ＥＦ演出）が開始されるようになっている。
【３３０６】
すなわち、この例にかかる第１演出装置（演出表示装置１６００）では、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されているなかで「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示されるようになっており、「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示される領域の少なくとも一部は「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示される領域と重複するようになっている。
【３３０７】
このような構成によれば、受付けがなされずに第１Ｂ受付期間が終了した以降、一体化摸画像表示ＩＧを表示し続けるようにした場合であっても、該一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされることによって、当該第１Ｂ受付期間が終了した状態にあることを示唆することができるようになる。また、当該第１Ｂ受付期間が既に終了している状況においても、視認し難さはあるものの一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けることが可能とされるようになることから、受付期間内で一体化摸画像表示ＩＧがいずれの態様で表示されていたのか認識できないことによる遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。
【３３０８】
また、この例にかかるパチンコ機１では、第１Ｂ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として「第１消滅関連表示ＳＫＢ１」を表示させることとしている。すなわちこの場合、第１Ｂ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされていたとしたら第１Ｂ受付後演出によって期待度が低いことが示唆されていた可能性を遊技者が感じ取ることが期待されることとなる。これにより、第１Ｂ受付期間内で動作（操作）しなくて良かったと思うように促すことができるようになり、第１Ｂ受付期間内で動作（操作）が受付けされなかったときの遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。
【３３０９】
ただし、第１Ｂ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として「第２消滅関連表示ＳＫＢ２」を表示させるようにしてもよいし、「第１消滅関連表示ＳＫＢ１」及び「第２消滅関連表示ＳＫＢ２」のいずれとも異なる態様を出現させるようにしてもよい。
【３３１０】
また、第１Ｂ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合であっても、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）については、該動作（操作）が受付けされていたとしたときに出現しうる態様で実行されるようにしてもよい。すなわちこの場合、図２１０（ｅ３）に示される状況において「第１消滅関連表示ＳＫＢ１」が現れる場合とは、第１Ｂ受付期間内で遊技者による動作（操作）がもし受付けされていたとしたら、図２０９（ｂ）から「Ｅ１（図２１０（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展していた場合（相対的に期待度の低い受付後演出が実行されていた場合）を意味することとなる。一方、図２１０（ｅ３）に示される状況において「第２消滅関連表示ＳＫＢ２」が現れる場合とは、第１Ｂ受付期間内で遊技者による動作（操作）がもし受付けされていたとしたら、図２０９（ｂ）から「Ｅ２（図２１０（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展していた場合（相対的に期待度の高い受付後演出が実行されていた場合）を意味することとなる。すなわちこの場合、第１Ｂ受付期間では、遊技者による動作（操作）が受付けされなかったとしても、該第１Ｂ受付期間が終了した以降、一体化摸画像表示ＩＧが非表示にされるのに関連して現れる「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」としての態様を確認するだけで、第１Ｂ受付後演出が期待度の低い態様で実行されていたか、それとも期待度の高い態様で実行されていたかを認識しうるようになることから、遊技興趣が低下することを好適に抑制することができるようになる。
【３３１１】
そしてこの後は、図２１０（ｆ３）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び

「消滅関連表示（図中は、第１消滅関連表示ＳＫＢ１）」のうち、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にする。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされた後、図２１０（ｇ３）に示されるように、「消滅関連表示（図中は、第１消滅関連表示ＳＫＢ１））」が非表示にされることとなる。

【３３１２】

ところで、この例にかかる第１Ｂ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が、図１４４（ａ）に示される態様ではなく（図２０９（ｂ）を参照）、図１４４（ｄ）に示される態様で表示される場合（図２０９（ｃ）を参照）もあることは上述した通りである。このような図２０９（ｃ）に示される状況が現れた場合は、上述した図２０９（ｂ）に示される状況が現れた場合と「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、枠画像、ゲージ画像）」としての態様が異なるだけで、それ以外は同じ態様で演出が進展されることとなる。

【３３１３】

例えば、図２０９（ｃ）から「Ｅ１´」へと演出が進展する場合は、図２０９（ｂ）から「Ｅ１（図２１０（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展する内容と基本的に同じであり、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」の態様が「一体化摸画像表示ＩＧａ」から「一体化摸画像表示ＩＧｄ」に変更されているだけである。また、図２０９（ｃ）から「Ｅ２´」へと演出が進展する場合は、図２０９（ｂ）から「Ｅ２（図２１０（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展する内容と基本的に同じであり、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」の態様が「一体化摸画像表示ＩＧａ」から「一体化摸画像表示ＩＧｄ」に変更されているだけである。また、図２０９（ｃ）から「Ｅ３´」へと演出が進展する場合は、図２０９（ｂ）から「Ｅ３（図２１０（ｄ３）～（ｇ３））」へと演出が進展する内容と基本的に同じであり、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」の態様が「一体化摸画像表示ＩＧａ」から「一体化摸画像表示ＩＧｄ」に変更されているだけである。

【３３１４】

図２０３～図２０５は、判定（大当り判定または演出判定）の結果として条件２Ｂが満たされて第２Ｂ受付期間（第２Ｂ受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。図２１１は、第２Ｂ受付期間（第２Ｂ受付演出）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。

【３３１５】

いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「第２Ｂ変動パターン」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該第２Ｂ変動パターンに対応する演出判定（予告演出判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第２Ｂ変動パターンに応じた演出描写や、第２Ｂ変動パターンに応じたＢＧＭ再生の音出力など）を開始させ（「図２１１（ａ）に示される状況」）、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第２Ｂ変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。

【３３１６】

すなわち、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、図２０３（ａ）に示されるように、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第２Ｂ所定時間が経過したタイミングｔＲ２が到来すると（条件２Ｂが満たされると）、「第２Ｂ受付後演出に関しての受付け」が許容される上記第２Ｂ受付期間（有効期間）を発生させる。これにより、当該第２Ｂ受付期間内において遊技者による動作（操作）が受付けされると（受付有効判定されると）、該受付け（受付有効判定）に基づいて第２Ｂ受付後演出が行われるようになる。

【３３１７】

ただし、この実施の形態にかかる第２Ｂ受付期間では、上記第１Ｂ受付期間が発生する場合と異なり、当該第２Ｂ受付期間が発生することに関連して、受付対象（操作受け部な

ど）を示唆する動作対象表示（摸画像表示）や、受付期間（有効期間）の残り時間を示唆する残り時間表示（枠画像内に表示されるゲージ画像の表示面積を時間経過に応じて減少させる描写）や、摸画像表示を視認し難くする消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）を表示させることがないものとなっている。

【３３１８】

より具体的には、第２Ｂ変動パターンでは、図２０３（ｂ）及び図２１１（ａ）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧ（「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）」）が表示されていない演出状況が維持されているなかでタイミングｔＲ２が到来して第２Ｂ受付期間が発生することとなる。そして、第２Ｂ受付期間は、遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされないときにはタイミングｔＲ３が到来したときに終了される（図２０３（ａ）を参照）。

【３３１９】

このような第２Ｂ受付期間は、いわゆる「隠しボタン」と呼称されるものであり、いずれのタイミングから「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が許容されたのか（第２Ｂ受付期間が発生したのか）や、「受付有効判定」が許容されうる状態にあるのか（第２Ｂ受付期間が発生している状況下にあるのか）や、いずれのタイミングで「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が許容されない状態になるのか（第２Ｂ受付期間が終了するのか）、等々といった操作関連情報が何ら提供されないものとなっている。したがって、第２Ｂ受付期間は、こうした演出性に敏感な遊技者しか楽しむことができないものである言える。

【３３２０】

そして、図２０３は、このような第２Ｂ受付期間にあって、比較的早いタイミングｔＲ２ａが到来したときに「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされた場合を想定している。すなわちこの場合、図２０３（ａ）に示されるように、タイミングｔＲ２ａにおいて遊技者による動作（操作）が受付けされた（受付有効判定がなされた）ことに基づいて、第２Ｂ受付期間が終了されるとともに、該第２Ｂ受付期間に対応する受付後演出（第２Ｂ受付後演出）が実行開始されることとなる。

【３３２１】

なお、図２１１（ａ）から図２１１（ｂ），（ｃ）へと演出が進展する例は、第２Ｂ受付期間に対応する第２Ｂ受付後演出（「第２Ｂ受付後演出表示」や「第２Ｂ受付後特定演出」、「第２Ｂ受付後演出音」など）として相対的に期待度の高い第２態様がそれぞれ実行される場合に相当している。第２Ｂ受付後演出（「第２Ｂ受付後演出表示」や「第２Ｂ受付後特定演出」、「第２Ｂ受付後演出音」など）として相対的に期待度の低い第１態様がそれぞれ実行される場合についてはその図示を割愛しており、実際には、図２１１（ａ）から該割愛した態様（期待度の低い第１態様）で第２Ｂ受付後演出が実行される状況へと演出進展される場合もあるようになっている。ただし、このような第２Ｂ受付期間については、「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされたときに第２Ｂ受付後演出（「第２Ｂ受付後演出表示」や「第２Ｂ受付後特定演出」、「第２Ｂ受付後演出音」など）が図２１１（ｂ），（ｃ）に示される態様で実行されるか否か、といった演出（受付後演出（第１Ｂ受付後演出表示、第１Ｂ受付後特定演出、第１Ｂ受付後演出音）としての低期待態様が用意されていないタイプ）として実現するようにしてもよい。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。

【３３２２】

ここで、この演出例（第２Ｂ受付期間）にあっても、図２０３及び図２１１（ｂ）に示されるように、遊技者による動作（操作）が受付けされた時点（受付けに応じて第２Ｂ受付後演出が開始された時点）であるタイミングｔＲ２ａにおいて、第２Ｂ受付後演出のうち「第２Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ２（群予告演出）」は実行されておらず、「第２Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ２－２」及び「第２Ｂ受付後演出音（高期待態様）」が実行されるようになっている。このような構成によれば、第１Ｂ受付後演出の場合と同じ態様で演出進展

がなされるようになることから、上述した作用効果を同様に得られるようになる。
【３３２３】
ただし、この演出例（第２Ｂ受付期間）では、図２０３及び図２１１（ｂ）に示されるように、当該第２Ｂ受付期間内のいずれのタイミングで受付け（受付有効判定）がなされたとしても、上述した消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）が実行されることはない。すなわちこの場合、第２Ｂ受付期間では、遊技者による動作（操作）の受付けがなされたとしても、演出表示装置１６００（第１演出装置）を見ているだけではこれに気付くのが大幅に遅れることとなる。そしてこの場合、一体化摸画像表示ＩＧ（「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）」）が表示されていないことと相まって、当該第２Ｂ受付期間が発生していない状況下で動作（操作）してしまったかのようにも見えてしまうこととなり、このような点でも、遊技を行う上での難易度が高い演出として実現されていると言える。
【３３２４】
この例にかかるパチンコ機１では、図２０３（ｂ）や、図２１１（ｃ）に示されるように、タイミングｔＲ２ａよりも後のタイミングｔＲ２ｃが到来すると、第２Ｂ受付期間内で遊技者による動作が受付けされたことに応じた第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出としての「第２Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ２（図中では、期待度の高い態様である、お化けキャラクタによる群予告演出としての第２Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ２－２）」を実行開始する。そして、こうして開始された「第２Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ２」は、図２０３（ｂ）や図２１１（ｄ）に示されるように、受付け（受付有効判定）がなされたときから予め定められた時間（一定時間）が経過したときに終了（非表示）にされるようになる。
【３３２５】
なお、当該第２Ｂ受付期間に対応する演出例（図２１１）では、第１Ｂ受付期間の場合とは異なり、「第２Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ２」が実行されるときに背景画像に切り替えを生じさせることはなく、これによっても受付けがなされた状況にあることが認識し難くされている。
【３３２６】
また、第２Ｂ受付期間内で遊技者による動作が受付けされたときには、図２０３（ｂ），（ｃ）や図２１１（ｂ），（ｃ）に併せて示されるように、該受付けがあったことに基づいて、第２演出装置を用いた第２Ｂ受付後演出（第２Ｂ受付後特定演出）を、上記第１演出装置を用いた第２Ｂ受付後演出（第２Ｂ受付後演出表示）に先行して実行開始させるようにしている。
【３３２７】
このような第２演出装置としては、演出表示装置１６００（第１演出装置）をメイン液晶とするときのサブ液晶として備えられるものであってもよいし、演出動作可能な演出可動体や、演出発光可能な演出ランプなどとして備えられるものであってもよい。いずれにせよ、期待度が異なる複数態様で演出（表示演出、可動演出、発光演出など）を行いうるものとして設けられることとなる。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。
【３３２８】
上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第２演出装置としてサブ液晶１６１０を用いた場合を想定している。そして、図２１１（ａ）から図２１１（ｂ）へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）では、図２１１（ｂ）に示されるように、該サブ液晶１６１０（第２演出装置）において「お化け」が表示される態様が、当該第２Ｂ受付期間に対応する上記第２Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ２（第２Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ２の期待度の高い態様である第２Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ２－２）として、上記第１演出装置を用いた第２Ｂ受付後演出（第２Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ２－２）に先行して実行開始されるようになっている。上述の通り、第２Ｂ受付後演出として期待度の低い態様が実行される場合については説明を割愛するが、「第２Ｂ受付後演出表示

」及び「第２Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ２」が低期待態様で実行されるだけであり、基本的には高期待態様で実行される場合と同様である。

【３３２９】

また、図２１１（ａ）に示されるように、サブ液晶１６１０（第２演出装置）においても第２Ｂ受付期間が発生した状態にあることを示唆する受付期間内演出が実行されることはない。

【３３３０】

また上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第３演出装置（スピーカー）をさらに用意することとしている。ただし、第２Ｂ受付期間の発生に際しては、図２１１（ｄ）に示されるように、受付許容音が出力されることもなく、これによって当該第２Ｂ受付期間がいずれのタイミングから発生するのかなどの認識をし難くするようにしている。

【３３３１】

また、第１Ｂ受付期間では、受付けがなされたときにはこれに基づいて、上記第２Ｂ受付後演出音の可聴出力を開始させるものとなっている。第２Ｂ受付後演出音は、期待度が示唆されるように実行されるものであり、例えば、期待度の低い態様で実行（可聴出力）される場合と、期待度の高い態様で実行（可聴出力）される場合とがあるものである。

【３３３２】

また、第２Ｂ受付期間で受付け（受付有効判定）がなされた場合、第３演出装置では、期待度を示唆する第２Ｂ受付後演出音だけではなく、期待度を示唆しない「受付音」も可聴出力するものとなっている。すなわち、「受付音」とは、第２Ｂ受付後演出が期待度の高い態様と期待度の低い態様とのいずれで実行される場合であっても同じ態様で可聴出力されるものである。

【３３３３】

これに対し、図２０４は、このような第２Ｂ受付期間内の比較的遅いタイミングｔＲ２Ａが到来したときに「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされた場合を想定している。すなわちこの場合、図２０４（ａ）に示されるように、タイミングｔＲ２Ａにおいて遊技者による動作が受付けされた（受付有効判定がなされた）ことに基づいて、第２Ｂ受付期間が終了されるとともに、該第２Ｂ受付期間に対応する受付後演出（第２Ｂ受付後演出）が実行開始されることとなる。

【３３３４】

この点、第２Ｂ受付期間では、第２Ｂ受付期間内の比較的遅いタイミングｔＲ２Ａにおいて受付け（受付有効判定）がなされた場合であっても（いかなるタイミングで受付け（受付有効判定）がなされた場合であっても）、基本的には、第２Ｂ受付期間内の比較的早いタイミングｔＲ２ａにおいて受付け（受付有効判定）がなされた場合と同じ態様で演出が進展されることとなる。したがって、図２０４（ａ）に示される例の場合も、図２１１（ａ）から図２１１（ｂ），（ｃ）へと演出が進展する場合（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）と、図示を割愛する場合（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）とがあるようになり、第１演出装置、第２演出装置、及び第３演出装置においては、基本的には、図２０３などを参照しつつ説明した通りの内容で演出が実行されることとなる。

【３３３５】

特に、第２Ｂ受付期間では、第１Ｂ受付期間の場合とは異なり、「第２Ｂ受付後演出表示」が、「第２Ｂ受付後特定演出」や「第２Ｂ受付後演出音」などと同様、受付け（受付有効判定）がなされたときから予め定められた時間（一定時間）だけ実行されるものとなっていることから、受付後演出としての態様も、受付け（受付有効判定）がなされたタイミングにかかわらず同じである。

【３３３６】

なお、「第２Ｂ受付後演出表示」、「第２Ｂ受付後特定演出」、及び「第２Ｂ受付後演出音」は、それぞれに設定された一定時間分だけ実行されるものであればよく、互いに同

じ時間で終了されるものでなくてもよい。
【３３３７】
他方、図２０５に示される例や、図２１１（ａ）から図２１１（ｄ）へと演出が進展する例とは、第２Ｂ受付期間内で遊技者による動作（操作）が行われず受付け（受付有効判定）がなされなかった場合を想定したものである。
【３３３８】
すなわちこの場合、同図２０５に示されるように、第２Ｂ受付期間が発生した後、遊技者による動作（操作）が受付けされることなく上記タイミングｔＲ３が到来することとなる。この点、第２Ｂ受付期間において遊技者による動作（操作）が受付けされないときには、同図２０５に示されるように、その発生や終了に関連した演出が何ら実行されないこととなる。
【３３３９】
このような構成によれば、第２Ｂ受付期間が発生していたことや、動作（操作）することができなかったこと自体を遊技者が知ることがないから、第２Ｂ受付期間に関連して遊技興趣が低下するようなことが抑制されるようになる。
【３３４０】
図２０６～図２０８は、判定（大当り判定または演出判定）の結果として条件３Ｂが満たされて第３Ｂ受付期間（第３Ｂ受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。図２１２及び図２１３は、第３Ｂ受付期間（第３Ｂ受付演出）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。
【３３４１】
いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「第３Ｂ変動パターン」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該第３Ｂ変動パターンに対応する演出判定（予告演出判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第３Ｂ変動パターンに応じた演出描写や、第３Ｂ変動パターンに応じたＢＧＭ再生の音出力など）を開始させ（「図２１２（ａ）に示される状況」）、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第３Ｂ変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。
【３３４２】
すなわち、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、図２０６（ａ）に示されるように、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第３Ｂ所定時間が経過したタイミングｔＳ２が到来すると（条件３Ｂが満たされると）、「第３Ｂ受付後演出に関しての受付け」が許容される上記第３Ｂ受付期間（有効期間）を発生させる。これにより、当該第３Ｂ受付期間内において遊技者による動作（操作）が受付けされると（受付有効判定されると）、該受付け（受付有効判定）に基づいて第３Ｂ受付後演出が行われるようになる。
【３３４３】
この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、演出表示装置１６００（第１演出装置）では、このような第３Ｂ受付期間が発生することに関連して、受付対象（操作受け部など）を示唆する動作対象表示（摸画像表示）、受付期間（有効期間）の残り時間を示唆する残り時間表示（枠画像内に表示されるゲージ画像の表示面積を時間経過に応じて減少させる描写）、摸画像表示を視認し難くする消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）、受付け（受付有効判定）されたことに応じて期待度（大当り図柄が現れる割合）を示唆する第１Ｂ受付後演出表示がそれぞれ行われるようになっている。なお上述の通り、この実施の形態にかかる摸画像表示は、残り時間表示（枠画像内に表示されるゲージ画像の表示面積を時間経過に応じて減少させる描写）を含む周縁装飾画像と一体化された「一体化摸画像表示」として表示されるものとなっているが、必ずしもこれに限られず、別々に表示されるものであってもよい。このことについては、他の受付期間においても同様である。
【３３４４】
ただし、この実施の形態にかかる第３Ｂ受付期間は、上述した「第１Ｂ受付期間（いわ

ゆる通常ボタン演出）」による演出性と、上述した「第２Ｂ受付期間（いわゆる隠しボタン演出）」による演出性との両方を併せ持った特殊な演出として実現されるものとなっている。

【３３４５】

より具体的には、第３Ｂ受付期間は、図２０８（ｂ）及び図２１２（ａ）などに示されるように、一体化摸画像表示ＩＧ（「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）」）が未だ表示されていない状況下（タイミングｔＳ２）において発生する。すなわちこの場合、遊技者に対して動作機会（操作機会）が秘かに付与されることとなり、いわゆる「隠しボタン演出」としての演出性が提供されることとなる。

【３３４６】

この点、このような「隠しボタン演出」としての演出性は、図２０８（ｂ）などに示されるように、第３Ｂ受付期間が発生してから所定時間が経過したタイミングＸまでしか継続されない。すなわち、当該第３Ｂ受付期間内のタイミングＸが到来すると、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）においては、一体化摸画像表示ＩＧとして、「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）」が表示されるようになっており、これによって該一体化摸画像表示ＩＧが表示されているなかで遊技者に対して動作機会（操作機会）が付与される状態へと移行することとなる。なお、こうして表示された一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）は、第３Ｂ受付期間内で受付け（受付有効判定）がなされたときか、該受付け（受付有効判定）がなされることなく第３Ｂ受付期間が終了されたときに非表示にされる。この例にかかる第３Ｂ受付期間は、遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされないときにはタイミングｔＳ３が到来したときに終了される（図２０８（ａ）などを参照）。

【３３４７】

このような第３Ｂ受付期間によれば、当該第３Ｂ受付期間が発生してからタイミングＸが到来するまでの間は、一体化摸画像表示ＩＧが表示されない「第１表示状態」にあるなかで遊技者による動作（操作）の受付けが許容される「いわゆる隠しボタンとしての演出性」が提供されるようになり、上記タイミングＸから当該第３Ｂ受付期間が終了するまでの間は、一体化摸画像表示ＩＧが表示されている「第２表示状態」にあるなかで遊技者による動作（操作）の受付けが許容される「いわゆる通常ボタンとしての演出性」が提供されるようになる。これにより、この実施の形態にかかる第３Ｂ受付期間は、上述した「第１Ｂ受付期間（いわゆる通常ボタン演出）」による演出性と、上述した「第２Ｂ受付期間（いわゆる隠しボタン演出）」による演出性との両方を併せ持った特殊な演出として実現されるようになり、これによって遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【３３４８】

また、この例にかかる第３Ｂ受付期間のうち上記「第２表示状態」では、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が、複数態様（例えば、図１４４（ａ），（ｃ））のいずれかで表示されるようになっており、図２１２（ｂ）は、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が図１４４（ａ）に示される態様で表示された場合に相当し、図２１２（ｃ）は、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が図１４４（ｃ）に示される態様で表示された場合に相当している。なお、第３Ｂ受付期間においても、図１４４（ｂ），（ｄ）に示される態様を含む複数態様のいずれかで一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が表示されるようにしてもよい。

【３３４９】

そして、図２０６は、このような第３Ｂ受付期間のうち上記「第１表示状態（例えば、図２１２（ａ）を参照）」が現れているなかで（図中では、タイミングｔＳ２ａ）、「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされた場合を想定している。すなわちこの場合、図２０６（ａ）に示されるように、タイミングｔＳ２ａにおいて遊技者による動作（操作）が受付けされた（受付有効判定がなされた）ことに基づいて、第３Ｂ受付期間が終了されるとともに、該第３Ｂ受付期間に対応する受付後演出（第３Ｂ受

付後演出）が実行開始されることとなる。
【３３５０】
なお、図２１２（ａ）から「Ｆ１（図２１３（ｄ１）～図２１３（ｈ１））」へと演出が進展する例は、第３Ｂ受付期間のうち上記「第１表示状態」が現れているなかで「受付有効判定」がなされた結果、「第３Ｂ受付後演出」として相対的に期待度の低い第１態様が実行される場合に相当し、図２１２（ａ）から「Ｆ２（図２１３（ｄ２）～図２１３（ｈ２））」へと演出が進展する例は、第３Ｂ受付期間のうち上記「第１表示状態」が現れているなかで「受付有効判定」がなされた結果、「第３Ｂ受付後演出」として相対的に期待度の高い第２態様が実行される場合に相当している。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。
【３３５１】
ここで、この演出例では、図２０６に示されるように、遊技者による動作（操作）が受付けされた時点（受付けに応じて第３Ｂ受付後演出が開始された時点）であるタイミングｔＳ２ａにおいて、それまで非表示の状態にあった「一体化摸画像表示ＩＧ」を表示可能としている。
【３３５２】
すなわち、第３Ｂ受付期間のうち上記「第１表示状態」が現れているなかで遊技者による動作（操作）が行われた場合（「受付有効判定」がなされた場合）、遊技者は、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）としていずれの態様が現れるのかを認識することなく動作（操作）を行うこととなる。この点、遊技者による動作（操作）が受付けされたときにそれまで非表示の状態にあった「一体化摸画像表示ＩＧ」が表示されうるようにすることで、遊技者は、第３Ｂ受付期間のうち上記「第２表示状態」に仮になったとしたときには「一体化摸画像表示ＩＧ」としていずれの態様が現れていたのかを認識することができるようになる。
【３３５３】
すなわち、この実施の形態にかかる第３Ｂ受付後演出は、演出表示装置１６００（第１演出装置）を利用した「第３Ｂ受付後演出表示」と、第２演出装置（例えば、サブ液晶や、可動体、演出用ランプなど）を利用した「第３Ｂ受付後特定演出」と、第３演出装置（スピーカ）を利用した第３Ｂ受付後演出音とが少なくとも複合された演出として実現されるものとなっている（必ずしも３つの演出装置による複合演出として実現しなくてもよい）が、それら演出装置のうち、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が表示される演出表示装置１６００（第１演出装置）においては、第３Ｂ受付後演出としての「第３受付後演出表示」が実行開始される時期を、他の演出装置に比べて遅延させるようにしており、これによって受付けがなされた以降も「一体化摸画像表示ＩＧ」の視認性をあえて維持させることとしている。
【３３５４】
このような構成によれば、図２１３（ｄ１）または（ｄ２）に示されるように、第３Ｂ受付期間のうち上記「第１表示状態」で受付けがなされた以降も、終了された受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧが複数態様（図１４４（ａ）～（ｄ））のいずれで表示される予定であったのかなどを、遊技者は容易に認識することができるようになることから、遊技興趣が低下することを好適に抑制することが期待されるようになる。
【３３５５】
ここで、受付期間の終了後、該受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧがいかなる態様で表示されていたのかの認識を容易とする上では、受付けがなされた以降の「一体化摸画像表示ＩＧが視認容易な態様のままで表示される時間」を長く設定するようにすることが望ましいと言える。ただし、受付けがなされており受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況にあるにもかかわらず、一体化摸画像表示ＩＧが上記「第２表示状態」にあるときと同じ態様のままで表示され続けるようなことがあると、受付けがなされた状況にあるのか否かを遊技者側が認識し難くなり、その結果として「実行状態にある受付後演出に気付くのが遅れてしまう」といったことが懸念される。

【３３５６】
そこで、図２０６（ｂ）や、図２１３（ｅ１）または（ｅ２）に示される例においては、遊技者による動作（操作）が受付けされたことによって第３Ｂ受付期間が終了したタイミングｔＳ２ａから所定時間が経過すると（タイミングｔＳ２ｂが到来すると）、摸画像表示を視認し難くする消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）にかかる表示を開始するようにしている。
【３３５７】
すなわち、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）においては、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されているなかで「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示されるようになっており、「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示される領域の少なくとも一部は「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示される領域と重複するようになっている。
【３３５８】
このような構成によれば、第３Ｂ受付期間のうち上記「第１表示状態」にあるときに受付けがなされた以降、一体化摸画像表示ＩＧを表示するようにした場合であっても、該一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされることによって、受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況にあることを示唆することができるようになる。
【３３５９】
また、第３Ｂ受付期間のうち「いわゆる隠しボタン」としての演出性を提供する上記「第１表示状態」にあるときに受付けがなされた場合は、第２Ｂ受付期間と第３Ｂ受付期間とのいずれで受付けがなされた状態にあるのかを認識し難いが、第２Ｂ受付期間では出現し得ない「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が出現することで、第３Ｂ受付期間で受付けがなされた状態にあることを認識することができるようになる。
【３３６０】
また、第３Ｂ受付期間では、第３Ｂ受付後演出として期待度の低い態様（図２１３（ｄ１）～（ｈ１））が現れる場合と期待度の高い態様（図２１３（ｄ２）～（ｈ２））が現れる場合とで、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）は同じ態様で実行されるようにしている。このような構成によれば、第１Ｂ受付期間の場合（期待度によって消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）の態様が異なる場合）と比べて、第３Ｂ受付期間内で受付けがなされた以降に「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」を注視する重要性が低くなることから、上記第３Ｂ受付期間のうち「いわゆる隠しボタン」としての演出性を提供する上記「第１表示状態」にあるときに受付けがなされた場合であっても、該受付けがなされた以降に一体化摸画像表示ＩＧを好適に注視することができるようになる。
【３３６１】
また、この演出例にかかる第３Ｂ受付期間では、受付けがなされたときに現れる消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として、上記第１Ｂ受付期間に対応する受付後演出（第１Ｂ受付後演出）が期待度の高い態様で実行されるときに表示される「第２消滅関連表示ＳＫＢ２」を用いることとしている。すなわちこの場合、第３Ｂ受付期間では、受付けがなされさえすれば、期待度の高い態様で受付後演出が実行されるかのようなイメージを持たせることができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。
【３３６２】
なお、第３Ｂ受付期間に対応する消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）については、必ずしも「第２消滅関連表示ＳＫＢ２」でなくてもよい。例えば、第３Ｂ受付期間に対応する消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として、上記第１Ｂ受付期間に対応する受付後演出（第１Ｂ受付後演出）が期待度の低い態様で実行されるときに表示される「第１消滅関連表示ＳＫＢ１」を用いるようにした場合であっても、第１Ｂ受付期間で受付けがなされた状態にあるのか、それとも第３Ｂ受付期間で受付けがなされた状態にあるのかを認識し難くすることができるようになる。
【３３６３】
また、この例にかかるパチンコ機１では、図２０６（ｂ）や、図２１３（ｆ１）または

（ｆ２）に示されるように、消滅関連表示にかかる表示（一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様）が現れている期間内のタイミングｔＳ２ｃが到来すると、第３Ｂ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされたことに応じた第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出としての「第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３（会話予告）」を実行開始するようにしている。ただしここでは、図２１２（ａ）から「Ｆ１（図２１３（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）では、図２１３（ｆ１）に示されるように、第３Ｂ受付期間に対応する第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３として第１態様（ここでは、「無言」の会話予告である第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３－１）が表示され、図２１２（ａ）から「Ｆ２（図２１３（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）では、図２１３（ｆ２）に示されるように、第３Ｂ受付期間に対応する第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３として第２態様（ここでは、「チャンス」に言及する会話予告である第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３－２）が表示されるようになっている。

【３３６４】

すなわちこの場合、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「消滅関連表示（第２消滅関連表示ＳＫＢ２）」がそれぞれ表示されているなかで「第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３（「第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３－１」または「第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３－２」）が実行開始されることとなる。これにより、第３Ｂ受付期間内で受付けされた以降、一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けるようにした場合であっても、第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出（第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３を他の演出装置と比較して大幅に遅延させることなく開始させることができるようになり、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。また、一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされているなかで第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３が開始されることから、第３Ｂ受付期間が既に終了していることを示唆しつつ、遊技者による注視先が「一体化摸画像表示ＩＧ」から「第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３（第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３－１または第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３－２）」へと自ずと移行されることが期待されるようになる（タイミングｔＳ２ｃ以降）。

【３３６５】

その一方で、「第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３（第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３－１または第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３－２）」については、「一体化摸画像表示ＩＧ」が表示される領域の少なくとも一部と重なるように表示される場合（必ずしも重なるように表示しなくてもよい）、「一体化摸画像表示ＩＧ」よりも背後側に表示されるものとなっており、「第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３（第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３－１または第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３－２）」に対して「一体化摸画像表示ＩＧ」を優先表示させるようにしている。これにより、「第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３（第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３－１または第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３－２）」が実行開始されるなかでも、受付期間内で一体化摸画像表示ＩＧがいずれの態様で表示されていたのかの認識を容易化するようにしている。

【３３６６】

そして、この例にかかるパチンコ機１では、こうして「第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３（第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３－１または第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３－２）」にかかる表示が開始されると、図２０６（ｂ）や、図２１３（ｇ１）または（ｇ２）に示されるように、該「第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３（第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３－１または第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３－２）」が表示されているなかで、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「消滅関連表示」のうち、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にする。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされた後、図２０６（ｂ）や、図２１３（ｈ１）または（ｈ２）に示されるように、「消滅関連表示（第２消滅関連表示ＳＫＢ２）」が非表示にされることとなり、これによって視認良好とされているもとで「第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３（第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３－１または第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３－２）」にかかる表示が行われるようになる。

【３３６７】
この点、「第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３」とは、遊技者による動作（操作）が受付けされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様（ここでは、第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３－１または第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３－２）のいずれかで表示されるものである。したがって、「第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３」は、「一体化摸画像表示ＩＧ」や「消滅関連表示」が非表示にされた以降も、比較的長い時間にわたって実行されることとなる。
【３３６８】
なお、当該第３Ｂ受付期間に対応する演出例（図２１２及び図２１３）では、第３Ｂ受付期間内において受付けがなされて「第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３」が実行されたとしても、該「第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３」が開始される前後で背景画像に切り替えを生じさせない。このような構成によれば、上記第１Ｂ受付期間と比較してみたときには、上記「第２表示状態」で受付けがなされた場合であっても「いわゆる隠しボタン」としての演出性を併せ持つ第３Ｂ受付期間で受付けがなされた状態にあることを示唆することができるようになる。また、上記第２Ｂ受付期間と比較してみたときには、「第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３」が実行されているなかでも「いわゆる隠しボタン」で受付けがなされた結果として演出が進展されているかのように見せることが可能である。
【３３６９】
この演出例では、「第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３」を、「消滅関連表示（第２消滅関連表示ＳＫＢ２）」が表示開始される時期（タイミングｔＳ２ｂ）よりも遅い時期（タイミングｔＳ２ｃ）で表示開始させることとしたが、「消滅関連表示（第２消滅関連表示ＳＫＢ２）」が表示開始される時期（タイミングｔＳ２ｂ）と同じ時期（タイミングｔＳ２ｂ）で表示開始させるようにしてもよい。
【３３７０】
このように、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）では、第３Ｂ受付期間が発生する場合、これに伴って、限られた時間（図２０６に示される太線）内であり、且つ限られた表示画面（演出表示装置１６００）内で様々な表示を行うものとなっており、これによって遊技興趣の低下を抑制するようにしている。ただしこの結果として、演出表示装置１６００（第１演出装置）では、受付けに応じた第３Ｂ受付後演出（第３Ｂ受付後演出表示）の開始時期（タイミングｔＳ２ｃ）を、受付けされたタイミングｔＳ２ａよりも遅延せざるを得ないという実情にある。
【３３７１】
そこで、この例においては、第３Ｂ受付期間内で遊技者による動作が受付けされたときには、図２０６（ｂ），（ｃ）に併せて示されるように、該受付けがあったことに基づいて、第２演出装置を用いた第３Ｂ受付後演出（第３Ｂ受付後特定演出）を、上記第１演出装置を用いた第３Ｂ受付後演出（第３Ｂ受付後演出表示）に先行して実行開始させるようにしている。
【３３７２】
このような構成によれば、第３Ｂ受付期間で受付けがあったタイミングｔＳ２ａから実行開始が遅延されるのは第３Ｂ受付後演出の一部（第３Ｂ受付後演出表示）に留まることとなり、当該第３Ｂ受付後演出これ自体については、同タイミングｔＳ２ａから遅れることなく実行開始させることができるようになる。
【３３７３】
このような第２演出装置としては、演出表示装置１６００（第１演出装置）をメイン液晶とするときのサブ液晶として備えられるものであってもよいし、演出動作可能な演出可動体や、演出発光可能な演出ランプなどとして備えられるものであってもよい。いずれにせよ、期待度が異なる複数態様で演出（表示演出、可動演出、発光演出など）を行いうるものとして設けられることとなる。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。
【３３７４】

上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第２演出装置としてサブ液晶１６１０を用いた場合を想定している。そして、図２１２（ａ）から「Ｆ１（図２１３（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）では、図２１３（ｄ１）に示されるように、該サブ液晶１６１０（第２演出装置）において「末吉」が表示される態様が、当該第３Ｂ受付期間に対応する上記第３Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ３（第３受付後特定演出ＵＴＢ３の期待度の低い態様である第３Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ３－１）として、上記第１演出装置を用いた第３Ｂ受付後演出（第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３－１）に先行して実行開始されるようになっている。これに対し、図２１２（ａ）から「Ｆ２（図２１３（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）では、図２１３（ｄ２）に示されるように、該サブ液晶１６１０（第２演出装置）において「吉」が表示される態様が、当該第３Ｂ受付期間に対応する上記第３Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ３（第３Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ３の期待度の高い態様である第３Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ３－２）として、上記第１演出装置を用いた第３Ｂ受付後演出（第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３－２）に先行して実行開始されるようになっている。

【３３７５】

なお、図２１３に示した演出例では、第３Ｂ受付期間のうち上記「第１表示状態」では、サブ液晶１６１０（第２演出装置）においても第３Ｂ受付期間が発生した状態にあることを示唆する受付期間内演出が実行されず、第３Ｂ受付期間のうち上記「第２表示状態」では、サブ液晶１６１０（第２演出装置）においても第３Ｂ受付期間が発生した状態にあることを示唆する受付期間内演出が実行されるようになっている（図２１２（ｂ），（ｃ））。該サブ液晶１６１０（第２演出装置）における受付期間内演出は、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」が期待度の低い態様（図２１２（ｂ）を参照）で表示される場合と期待度の高い態様（図２１２（ｃ）を参照）で表示される場合とで同じ態様となるように表示されるものとなっている。

【３３７６】

すなわちこの場合、遊技者に対して動作機会（操作機会）が付与される第３Ｂ受付期間のうち上記「第２表示状態」にあるとき、演出表示装置１６００（第１演出装置）では期待度に応じて異なる態様が現れ、且つサブ液晶１６１０（第２演出装置）では期待度にかかわらず同じ態様が現れることとなる。ただしこの後、第３Ｂ受付期間のうち上記「第２表示状態」にあるときに「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされると、演出表示装置１６００（第１演出装置）では「一体化摸画像表示ＩＧ」にかかる表示が継続されているなかで（受付後演出としての期待度を未だ示唆していないなかで）、サブ液晶１６１０（第２演出装置）では期待度に応じて異なる態様が現れることとなる。このような構成によれば、１つの演出装置による演出だけを注視している場合よりも、その時々に応じて適切な演出装置を注視するようにしたほうが演出情報をより迅速に得ることができるようになることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３３７７】

なお、この演出例では、第３Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ３として、「第３Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ３－１」及び「第３Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ３－２」のいずれが出現するかによって期待度を示唆するようにしたが、該第３Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ３については、必ずしも複数態様を用意しなくてもよい。例えば、第３Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ３として「第３Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ３－２」のみを備えることとし、該「第３Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ３－２」が出現するか否かによって期待度（大当りが得られている割合）を示唆するようにしてもよい。すなわちこの場合、「第３Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ３－２」が出現したときには、「第３Ｂ受付後特定演出ＵＴＢ３－２」が出現しなかったときよりも期待度が高いことが示唆されることとなる。

【３３７８】

また上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第３演出装置（スピーカー）をさらに用意することとしており、第３Ｂ受付期間の発生に際しては、図２０６（ｄ

）に示されるタイミングｔＳ１において、受付許容音を出力開始させることとしている。第３Ｂ受付期間に対応する受付許容音は、該第３Ｂ受付期間が発生するタイミングｔＳ２と、上記「第１表示状態」から「第２表示状態」へと移行するタイミングＸとの両方を跨るかたちで可聴出力されるものとなっており、当該受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作（操作）が受付けされうるものとなっている。ただし、受付許容音については、タイミングＸを跨るかたちで可聴出力されるものであればよく、タイミングｔＳ２については必ずしもこれを跨がるかたちで可聴出力されないようにしてもよい。

【３３７９】

ここで、第３Ｂ受付期間では、受付許容音として、上記第１長許容音と上記第１短許容音とのいずれとも異なる第３許容音を可聴出力させることとしており、これによって上記第１Ｂ受付期間ではなく、「いわゆる隠しボタン」としての演出性を併せ持つ第３Ｂ受付期間が発生すること（または、発生していること）を示唆することができるようになる。ただし、第３Ｂ受付期間に対応する受付許容音については、上記第１長許容音と上記第１短許容音とのいずれかで実行されるようにしてもよい。

【３３８０】

そして、第３Ｂ受付期間では、これに対応する受付許容音（ここでは、第３許容音）が可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付けがなされた場合、該受付けがなされたことに基づいて、該受付許容音を途中終了（可聴出力状態の途中終了を）させないようにしており、これによっても上記第１Ｂ受付期間ではなく、「いわゆる隠しボタン」としての演出性を併せ持つ第３Ｂ受付期間が発生すること（または、発生していること）を示唆することができるようになる。ただし、第３Ｂ受付期間に対応する受付許容音についても受付けがなされたことに基づいてこれを途中終了させるようにしてもよい。

【３３８１】

この点、第３Ｂ受付期間に対応する受付許容音（ここでは、第３許容音）については、図２０６（ｄ）に示されるように、期待度の低い態様で実行（可聴出力）される場合（図２１２（ｂ）に示される場合）と、期待度の高い態様で実行（可聴出力）される場合（図２１２（ｃ）に示される場合）とがあるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、受付許容音は、受付期間内において期待度を示唆するものでありながらも、「一体化摸画像表示ＩＧ」とは異なり、受付け（受付有効判定）がなされるとそれを確認することができなくなるものとして実行されることとなることから、受付期間内のいずれのタイミングで受付け（受付有効判定）がなされるようにするかについての緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【３３８２】

また、第３Ｂ受付期間においても、受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付けがなされた場合は、該受付許容音を途中終了させるだけでなく、該受付けがなされたことに基づいて、上記第３Ｂ受付後演出音の可聴出力を開始させるものとなっている。第３Ｂ受付後演出音は、期待度が示唆されるように実行されるものであり、例えば、期待度の低い態様で実行（可聴出力）される場合と、期待度の高い態様で実行（可聴出力）される場合とがあるものである。すなわちこの場合、第３Ｂ受付期間では、第１演出装置にて行われる演出（表示演出）の場合とは異なり、受付期間内で行われる演出（受付許容音）と、受付けがなされたことに応じて行われる演出（第３Ｂ受付後演出音）とが競合（重複）することがなくなるようになる。

【３３８３】

このような第３Ｂ受付後演出音は、「第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３」と同様、図２０６（ｄ）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」や「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が非表示にされた以降も、比較的長い時間にわたって実行されることとなる。また、第３Ｂ受付後演出音については、図２１２（ａ）から「Ｆ１（図２１３（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）と、図２１２（ａ）から「Ｆ２（図２１３（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）とで、互いに異なる出力音（態様）が出力されるよ

うにすることが望ましい。
【３３８４】
また、第３Ｂ受付期間で受付け（受付有効判定）がなされた場合、第３演出装置では、期待度を示唆する第３Ｂ受付後演出音だけではなく、期待度を示唆しない「受付音」も可聴出力するものとなっている。すなわち、「受付音」とは、図２１２（ａ）から「Ｆ１（図２１３（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）と、図２１２（ａ）から「Ｆ２（図２１３（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）とで同じ態様で可聴出力されるものである。そして、このような「受付音」は、第３Ｂ受付期間とは異なる受付期間（例えば、第１Ｂ受付期間、または上述した各受付期間と異なる所定受付期間など）において受付け（受付有効判定）がなされた場合にも（期待度にかかわらず）可聴出力されるものとなっている。このような構成によれば、受付後演出としてどれだけ斬新な演出を行うようにした場合であっても、「受付音」が可聴出力されたときには受付け（受付有効判定）が適正になされた状態にあることを好適に認識することができるようになることから、受付後演出の内容に集中することを促すことができるようになる。
【３３８５】
これに対し、図２０７は、このような第３Ｂ受付期間内のうち上記「第２表示状態（例えば、図２１２（ｂ），（ｃ）を参照）」が現れているなかで（図中では、タイミングｔＳ２Ａ）、「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされた場合を想定している。すなわちこの場合、図２０７（ａ）に示されるように、タイミングｔＳ２Ａにおいて遊技者による動作（操作）が受付けされた（受付有効判定がなされた）ことに基づいて、第３Ｂ受付期間が終了されるとともに、該第３Ｂ受付期間に対応する受付後演出（第３Ｂ受付後演出）が実行開始されることとなる。
【３３８６】
この点、第３Ｂ受付期間では、当該第３Ｂ受付期間内のうち上記「第２表示状態（例えば、図２１２（ｂ），（ｃ）を参照）」が現れているなかで受付け（受付有効判定）がなされた場合であっても、該受付けがなされた以降は、当該第３Ｂ受付期間内のうち上記「第１表示状態（例えば、図２１２（ａ）を参照）」が現れているなかで受付け（受付有効判定）がなされた場合と同じ態様で演出が進展されることとなる。したがって、図２０７（ａ）に示される例の場合も、図２１２（ｂ）から「Ｆ１（図２１３（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展する場合（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）と、図２１２（ｂ）から「Ｆ２（図２１３（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展する場合（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）とがあるようになり、第１演出装置、第２演出装置、及び第３演出装置においては、基本的には、図２０６などを参照しつつ説明した通りの内容で演出が実行されることとなる。
【３３８７】
ただし、図２０７に示される例の場合は、第３Ｂ受付期間内の比較的遅いタイミングｔＳ２Ａで受付け（受付有効判定）がなされた分だけ、図２１３（ｄ）などに示される状況では、ゲージ画像の表示面積が減少した状態になっていることとなる。
【３３８８】
また、第３Ｂ受付期間では、「第３Ｂ受付後演出表示」が、「第３Ｂ受付後特定演出」や「第３Ｂ受付後演出音」などと同様、受付け（受付有効判定）がなされたときから予め定められた時間（一定時間）だけ実行されるものとなっていることから、受付後演出としての態様も、受付け（受付有効判定）がなされたタイミングにかかわらず同じである。
【３３８９】
なお、「第３Ｂ受付後演出表示」、「第３Ｂ受付後特定演出」、及び「第３Ｂ受付後演出音」は、それぞれに設定された一定時間分だけ実行されるものであればよく、互いに同じ時間で終了されるものでなくてもよい。
【３３９０】
他方、図２０８に示される例や、図２１３（ｂ）から「Ｆ３（図２１３（ｄ３）～（ｇ

３））」へと演出が進展する例とは、第３Ｂ受付期間内で遊技者による動作（操作）が行われず受付け（受付有効判定）がなされなかった場合を想定したものである。

【３３９１】

すなわちこの場合、同図２０８に示されるように、第３Ｂ受付期間が発生した後、遊技者による動作（操作）が受付けされることなく上記タイミングｔＳ３が到来することとなる。この点、該タイミングｔＳ３（第３Ｂ受付期間が終了し、遊技者による動作（操作）の受付けが許容されなくなった時点）にあるときの演出表示装置１６００（第１演出装置）では、タイミングｔＳ２ａやタイミングｔＳ２Ａなど（第３Ｂ受付期間内において遊技者による動作（操作）の受付けがなされた時点（または、受付後演出が実行開始される時点））にあるときの演出表示装置１６００（第１演出装置）と同様、図２１３（ｄ３）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧを非表示にしないことはもとより、一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしないようにしている。

【３３９２】

このような構成によれば、遊技者による動作（操作）の受付けが間に合わずに第３Ｂ受付期間が終了してしまった場合であっても、該終了した以降、第３Ｂ受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧがいかなる態様で表示されていたのかを認識することが可能とされるようになることから、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【３３９３】

そしてこの後は、遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合も、図２１３（ｅ３）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）が開始されるようになっている。

【３３９４】

すなわち、この例にかかる第１演出装置（演出表示装置１６００）では、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されているなかで「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示されるようになっており、「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示される領域の少なくとも一部は「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示される領域と重複するようになっている。

【３３９５】

このような構成によれば、受付けがなされずに第３Ｂ受付期間が終了した以降、一体化摸画像表示ＩＧを表示し続けるようにした場合であっても、該一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされることによって、当該第３Ｂ受付期間が終了した状態にあることを示唆することができるようになる。また、当該第３Ｂ受付期間が既に終了している状況においても、視認し難さはあるものの一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けることが可能とされるようになることから、受付期間内で一体化摸画像表示ＩＧがいずれの態様で表示されていたのか認識できないことによる遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【３３９６】

また、この例にかかるパチンコ機１では、第３Ｂ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として「第３消滅関連表示ＳＫＢ３」を表示させることとしている。

【３３９７】

該「第３消滅関連表示ＳＫＢ３」については、第１Ｂ受付期間に関連して表示されないものであることが望ましい。すなわちこの場合、第３Ｂ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合であっても、当該受付期間が、上述した「第１Ｂ受付期間（いわゆる通常ボタン演出）」による演出性と、上述した「第２Ｂ受付期間（いわゆる隠しボタン演出）」による演出性との両方を併せ持ったものであったことを示唆することができるようになる。

【３３９８】

また、該「第３消滅関連表示ＳＫＢ３」については、第３Ｂ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされたときには表示されないものであることが望ましい。すなわち

この場合、受付けがなされることなく第３Ｂ受付期間が終了した状態にあることをより好適に示唆することができるようになる。

【３３９９】

そしてこの後は、図２１３（ｆ３）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「消滅関連表示（図中は、第３消滅関連表示ＳＫＢ３）」のうち、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にする。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされた後、図２１３（ｇ３）に示されるように、「消滅関連表示（図中は、第３消滅関連表示ＳＫＢ３））」が非表示にされることとなる。

【３４００】

ところで、この例にかかる第３Ｂ受付期間では、上記「第２表示状態」になると、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が、図１４４（ａ）に示される態様ではなく（図２１２（ｂ）を参照）、図１４４（ｃ）に示される態様で表示される場合（図２１２（ｃ）を参照）もあることは上述した通りである。このような図２１２（ｃ）に示される状況が現れた場合は、上述した図２１２（ｂ）に示される状況が現れた場合と「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、枠画像、ゲージ画像）」としての態様が異なるだけで、それ以外は同じ態様で演出が進展されることとなる。

【３４０１】

例えば、図２１２（ｃ）から「Ｆ１´」へと演出が進展する場合は、図２１２（ｂ）から「Ｆ１（図２１３（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展する内容と基本的に同じであり、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」の態様が「一体化摸画像表示ＩＧａ」から「一体化摸画像表示ＩＧｃ」に変更されているだけである。また、図２１２（ｃ）から「Ｆ２´」へと演出が進展する場合は、図２１２（ｂ）から「Ｆ２（図２１３（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展する内容と基本的に同じであり、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」の態様が「一体化摸画像表示ＩＧａ」から「一体化摸画像表示ＩＧｃ」に変更されているだけである。また、図２１３（ｃ）から「Ｆ３´」へと演出が進展する場合は、図２１２（ｂ）から「Ｆ３（図２１０（ｄ３）～（ｇ３））」へと演出が進展する内容と基本的に同じであり、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」の態様が「一体化摸画像表示ＩＧａ」から「一体化摸画像表示ＩＧｃ」に変更されているだけである。

【３４０２】

このような第１Ｂ受付期間～第３Ｂ受付期間を用意することとした本願にかかるパチンコ機１によれば、以下に列記する優れた作用効果が奏されるようになる。

【３４０３】

まず、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付けされたときに進行される演出内容（受付後演出としてのカットイン予告、群予告、会話予告などであり、予告演出（期待度示唆演出）の種別）が異なる複数の受付期間（第１Ｂ受付期間～第３Ｂ受付期間）を用意しており、判定（演出判定）の結果に応じた種別の受付期間（有効期間）を発生可能とするものとなっている。

【３４０４】

この点、第１Ｂ受付期間～第３Ｂ受付期間では、遊技者による動作が受付けされた場合は、該受付けがなされたことに基づいて受付後演出表示（第１Ｂ受付後演出表示～第３Ｂ受付後演出表示）を「演出表示装置１６００」において表示可能としている。そしてこのうち、第１Ｂ受付期間及び第３Ｂ受付期間では、遊技者による動作が受付けされた場合、該受付けがなされたことに基づいて受付後演出表示を表示するだけでなく、「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」をさらに出現させるようにしている。すなわちこの場合、受付けがなされた以降も、摸画像表示としていずれの態様が現れていたのかを確認することが可能であることはもとより、摸画像表示が非表示にされるまでの間に「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」によってその視認性を低下させるようにしたことで、「摸画像表示」から「受付後演出表示」へと遊技者に

よる注視対象が自然に移されることが期待されるようになる。なお、「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」とは、受付けされたときに進行される演出内容が異なる複数の受付期間に対して同じ態様が共通して用いられうるものである（図２１０（ｅ２）及び図２１３（ｅ２）などを参照）。

【３４０５】

ただし、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）とは、本来、受付けが未だなされていない受付期間内において表示されるものであることから、受付けがなされた以降も当該摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を表示するようにした場合、受付けに応じた受付後演出表示が表示済みの状態にあるのか否かを認識し難くなり、遊技興趣が低下する懸念がある。この点、第１Ｂ受付期間及び第３Ｂ受付期間のいずれかで受付けがなされたときには、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）は、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が現れているなかで非表示（視認不能）にされる一方で、受付後演出表示は、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が現れているなかで表示されるようにしている。すなわちこの場合、遊技者による動作の受付けがなされた以降、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が現れているなかで、受付前表示（摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））から受付後表示（受付後演出表示）への表示演出にかかる移行が実現されることとなる。

【３４０６】

なお、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」及び「受付後演出表示」はいずれも、受付けに基づいて表示されるものである点で共通する。ただし、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」とは、例えば、図２１０（ｅ１）や、図２１０（ｅ２）などに示されるように、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されている状況にあるときに該摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を視認し難くするように出現されるものである。これに対し、「受付後演出表示」とは、例えば、図２１０（ｆ１）や、図２１０（ｆ２）などに示されるように、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されている状況にあるときに表示されたとしても該摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を視認し難くしないように出現されるものである。また、上述した各例では、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されている状況にあるときに「受付後演出表示」を表示開始することとしたが、該「受付後演出表示」については、摸画像表示が表示されている状況にあるときに必ずしも表示開始されるものでなくてもよく、摸画像表示が非表示にされた以降に表示開始されるようにしてもよい。

【３４０７】

なお、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」に関して「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を視認し難くするように出現」する手法としては、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されている領域の少なくとも一部に、該摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）とは別の画像表示を優先表示（前側レイヤに表示）することによって実現する手法のほか、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）とは別の画像表示によって摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）の一部が欠けて（視認不能に）見えるように作られた画像（動画）を表示することによって実現する手法などを採用することが可能である。また、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）とは別の画像表示ではなく、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）これ自体の表示特性にかかる数値（透過率など）を変更する手法を採用することも可能である。これに対し、「受付後演出表示」に関して「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を視認し難くしないように出現」する手法としては、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されている領域の少なくとも一部に「受付後演出表示」を表示するが、摸画像

表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が優先表示とされるかたちで該「受付後演出表示」を表示（後側レイヤに表示）することによって実現する手法のほか、少なくとも摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されている間は該摸画像表示が表示される領域を除く領域にしか「受付後演出表示」を表示しないようにすることによって実現する手法などを採用することが可能である。

【３４０８】

また、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」として、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されている領域の少なくとも一部に該摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）とは別の画像表示を表示する手法と、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）これ自体の表示特性にかかる数値（透過率など）を変更する手法との両方を採用するようにしてもよい。

【３４０９】

また、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」とは、「受付後演出表示」が表示されるよりも前の、該「受付後演出表示」が未だ表示されていない状況下において出現するものとなっている。すなわちこの場合、「受付後演出表示」が未だ表示されていない状況下において、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が上記「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」によって視認し難くされるようになることから、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を視認可能としつつも、「受付後演出表示」が間もなく出現しうる状態にあり、遊技者による注視先を「視認し難くされた摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）」から変更するよう、心の準備を整えるように事前に促すことができるようになる。

【３４１０】

また、第１Ｂ受付期間及び第３Ｂ受付期間などで受付けされた場合、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」は、「受付後演出表示」が表示された以降も表示されうるようになっており、該「受付後演出表示」が表示されている間に非表示にされるものとなっている。これにより、「受付後演出表示」が表示される期間のうち、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が非表示とされた以降の期間では、より広い範囲で当該「受付後演出表示」にかかる演出性を提供することができるようになることから、このような表示期間中における演出性の変化によって遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３４１１】

また、第１Ｂ受付期間及び第３Ｂ受付期間に関する上述した各演出例では、図２１０や図２１３に示したように、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」については、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されている領域だけでなく、該摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されていない領域にも表示されるものとなっている。そして、該領域においては、少なくともその一部に「受付後演出表示」が表示されるようになっているが、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」によって「受付後演出表示」の少なくとも一部が視認し難くされるように表示（例えば、後側レイヤに表示）することとしている。

【３４１２】

このような構成によれば、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）は、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）だけでなく、「受付後演出表示」をも視認し難くするものとして出現されるものとなることから、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が非表示にされるまでの演出性と、「受付後演出表示」の表示が開始されるときの演出性との両方を向上させることが期待されるようになる。

【３４１３】

また上述の通り、第１Ｂ受付期間及び第３Ｂ受付期間に関する上述した各演出例では、受付けがなされてから「受付後演出表示」が表示されるよりも前の、該「受付後演出表示」が表示されていない状況下において、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）とは別に、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を視認し難くしない受付後特定演出（第２演出装置を用いた受付後演出）を出現可能としている。これにより、第１演出装置における演出性を邪魔することなく、これに先行して受付後演出を楽しむことができるようになる。

【３４１４】

また、第１Ｂ受付期間及び第３Ｂ受付期間に関する上述した各演出例にあって、受付後特定演出（第２演出装置を用いた受付後演出）は、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）が現れるよりも前の、該消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）が未だ出現していない状況下において出現されるようにしている。また、受付後特定演出（第２演出装置を用いた受付後演出）は、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）が終了された以降までにわたって継続されるものとなっている。

【３４１５】

このような構成によれば、第１演出装置における複雑な演出性を嫌う者は、より簡易化された演出性を有する第２演出装置によって受付後演出を楽しむことができるようになることから、様々なタイプの遊技者に対して遊技興趣の向上が図られるようになる。

【３４１６】

また、第１Ｂ受付期間及び第３Ｂ受付期間に関する上述した各演出例においても、摸画像表示については、図１４５や図１４６などを参照しつつ上述した通り、動的表示によって表示されることとなる。そしてこの場合、摸画像表示については、受付けされた以降、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）が現れているなかでも、その動的表示は終了されておらず継続するようにすることが望ましい。

【３４１７】

また、第１Ｂ受付期間及び第３Ｂ受付期間に関する上述した各演出例において、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）は、摸画像表示だけでなく、受付期間が終了されるまでの残り時間を示唆するゲージ画像についてもこれを視認し難くすることとした。これにより、受付けされた以降もゲージ画像を表示するようにした場合であっても、残り時間が残っているかのように見えることが抑制されるようになる。

【３４１８】

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上記複数の受付期間のうち第３Ｂ受付期間内において遊技者による動作（操作）が受付けされた場合、該受付けがなされたことに基づいて「第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３」を表示可能であるが、該第３Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ３とは別に、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として上記第１Ｂ受付期間にも対応する上記態様（第２消滅関連表示ＳＫＢ２）を出現可能としている。

【３４１９】

このような構成によれば、第２消滅関連表示ＳＫＢ２が出現すると、第１、第３Ｂ受付後演出表示のいずれが出現されるか不明とされるが、第１消滅関連表示ＳＫＢ１が出現すると、第１Ｂ受付後演出表示ＵＧＢ１が出現することが推測可能とされるようになる。

【３４２０】

また、上述した演出例においては、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）を、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示される領域の少なくとも一部を含む領域に表示（優先表示）するようにした。ただし、表示画面よりも前側にある演出装置（可動体など）を用いた演出を、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）の少なくとも一部と正面視で重なる位置で実行することによって実現することも可能である。

【３４２１】

なお、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として同じ態様（第２消滅関連表示ＳＫＢ２）が出現した場合であっても、受付期間の種別が異なるものであれば、その図柄変動で大当り図柄が停止される割合（期待度）が異なるようにすることが望ましい。

【３４２２】
また、上述した演出例においては、第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）を実行可能としており、該第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）の実行期間中、第１演出装置においては摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が相対的に視認し易い状態と、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が相対的に視認し難い状態とがあるようにしている。
【３４２３】
すなわちこの場合、受付けがなされたことに基づいて第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）の実行が開始された以降も、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）としていずれの態様が現れていたのかを確認することが可能とされる。また、第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）の実行期間中、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を相対的に視認し難い状態とされるようにしたことで、「第１演出装置」から「第２演出装置」へと遊技者による注視対象が自然に移されるように促すことが期待されるようになる。
【３４２４】
なお、上述した演出例において、第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）は、受付けされる前から継続表示（視認し易い状態で表示）されている摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）の視認性に影響を及ぼさないように実行開始されるものとなっている。より具体的には、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）は、表示画面（演出表示装置１６００）内の所定領域で表示されるものであるが、第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）は、該所定領域の少なくとも一部を利用して表示される画像表示でないし、該所定領域の少なくとも一部と正面視で重なる位置で実行される演出でもないものである。
【３４２５】
また、上述した演出例においては、受付後演出表示を、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）の出現タイミングよりも後に表示開始させることとしたが、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）の出現タイミングで表示開始させるようにしてもよい。
【３４２６】
また、上述した各演出例にあって、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）は、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示される領域」の少なくとも一部を利用して表示される画像表示として実現することとした。ただしこの場合、該画像表示については、「摸画像表示が表示される領域」に表示される面積が時間経過に応じて次第に拡大される傾向となるように表示することが望ましい。
【３４２７】
また上述の通り、この実施の形態にかかる「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）」は、一体化摸画像表示ＩＧとして、期待度の異なる複数態様（一体化摸画像表示ＩＧａ～ＩＧｄ）のいずれかで表示可能とされるものである。そして、上述した各演出例によれば、受付けされた以降も、表示位置や大きさ、動的描写なども含めて、その表示態様を維持、継続するようにしたことから、受付けがなされた以降も、受付期間内において摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）がいかなる態様で表示されていたのかを認識することが可能である。
【３４２８】
ただしこの場合、受付けされてすぐの期間にあるときは、このような条件下（摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）にかかる表示を維持する）で受付後演出を行わざるを得なくなる。すなわち、演出性の幅が狭く、限られた演出（第１演出装置とは異なる演出装置のみを用いた受付後演出）しか実行できない。しかしながら、時間が経過して消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）が現れると、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）の視認性を悪化させてもよい」という条件下で受付後演出を行うことが可能とされるようになることから、このような条件下で「第１演出装置における受付後演出表示」を実行することができるようになる。このような性質の異なる２つの操作後演出（第２演

出装置における受付後特定演出、第１演出装置における受付後演出表示）を段階的に行うことで、受付けされた後も摸画像表示の態様を確認容易としつつ、操作後演出としての役割も好適に発揮させることができるようになる。

【３４２９】

なお上述の通り、「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）」については別々に表示するようにしてもよいし、「摸画像表示」及び「残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）」のいずれか一方だけが表示されるようにしてもよい。

【３４３０】

また、第１Ｂ受付期間、第２Ｂ受付期間、及び第３Ｂ受付期間では、遊技者による動作（操作）の対象が必ずしも同じでなくてもよく、互いに異なる動作を求めるものであってもよい。ただし、異なる動作を求める場合は、動作対象表示（摸画像表示）も異なる表示として表示されることとなる。

【３４３１】

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、摸画像表示（または、残り時間表示）が表示されずに「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が許容される上記「第１表示状態」を有する第３Ｂ受付期間（図２０６～図２０８）を含めて、複数の受付期間を用意することとした。この点、パチンコ機１では、このような第３Ｂ受付期間（第１表示状態）の発生に際しては、受付有効判定が許容される状態になったこと、または受付有効判定が許容される状態になることを示唆する受付許容音が出力されうるようにしたことから、摸画像表示が表示されていない状態にあることによって遊技者による動作の対象がいずれであるのかを十分に認識することができない状況には依然としてあるものの、遊技者に対して何らかの動作が求められている状況（操作機会が付与されている状況）にあることは認識することができるようになり、これによって多くの遊技者が当該演出を楽しむことが期待されるようになる。これにより、摸画像表示が表示されずに「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が許容される受付期間でありながらも、第２Ｂ受付期間の場合とは異なり、いわゆる隠しボタンによる演出性に鈍感な遊技者であっても楽しむことができるようになる。ただし、受付許容音は、第３Ｂ受付期間の発生に際して出力されないようにしてもよい。また、「摸画像表示（または、残り時間表示）が表示されていない状態」とは、該摸画像表示（または、残り時間表示）を、表示画面上で視認できない状態を意味するものであればよい。例えば、レイヤー上では表示されているが他のレイヤー上の画像が優先表示されることによって視認できなくされている状態なども含む意味である。また、ここでの「摸画像表示（または、残り時間表示）」とは、図１４４（ａ）～（ｄ）に示した期待度が異なる複数態様のいずれかで表示される画像のことを意味している。したがって、それら態様のいずれで表示されている状態にあるのかを判別できない状況下にある限りは「摸画像表示（または、残り時間表示）が表示されていない状態」にあると言える（逆に言えば、それら態様のいずれで表示されている状態にあるのかを判別できるのであれば、視認良好な態様で表示されていないとしても「摸画像表示（または、残り時間表示）が表示されている状態」にあると言える）。

【３４３２】

また、第３Ｂ受付期間が発生するときに出力される受付許容音については「第３許容音」として実現することとしたが、他の受付期間が発生するときにも（受付許容音として）出力される音であることが望ましい。例えば、受付許容音が、第３Ｂ受付期間と同じ動作機会（例えば、操作ボタン４１０に対する押圧操作）が付与される受付期間が発生するときにも出力されるものであれば、摸画像表示が表示されていないなかでも、遊技者に対していずれの動作機会（操作機会）が付与される（付与されている）のかを好適に示唆することができるようになる。また、例えば、受付許容音が、第３Ｂ受付期間とは異なる動作機会（例えば、刀装飾体５００１の納刀操作）が付与される受付期間が発生するときにも出力されるものであれば、摸画像表示が表示されていないなかでは、いずれの動作機会（操作機会）が付与されるのかを遊技者が予測することは困難であるが、何らかの動作機会（操作機会）が付与される（付与されている）状態にあることを示唆することができるよ

うになる。
【３４３３】
また、上記演出例にかかる第３Ｂ受付期間では、図２０８などに示したように、まず、摸画像表示が非表示とされる「第１表示状態」が現れる。そしてその後、当該第３Ｂ受付期間が継続されている間に、摸画像表示が表示されている「第２表示状態」が現れるようになっている。すなわちこの場合、第３Ｂ受付期間では、当初はいわゆる「隠しボタン」として発生することとなり、こうした演出性に敏感な遊技者しか楽しむことができない。ただし、第３Ｂ受付期間が継続されている間に（設定時間（有効時間）が消化し終わるよりも前の段階）で摸画像表示が表示されるようになっていることで、演出に敏感でなくても多くの遊技者がこれ（第３Ｂ受付期間）に気付いて演出を楽しむことができるようになる。また、こうした演出性を通じて、いわゆる「隠しボタン」が発生していることを見抜く力を育てることも期待されるようになる。
【３４３４】
またこの際、「第２表示状態」では、図２１２（ｂ），（ｃ）などに示したように、摸画像表示が複数の異なる期待度（態様）のいずれかで表示されうるようにすることが望ましい。すなわち、遊技者側としては、「第１表示状態」で動作受付しなかったにもかかわらず「第２表示状態」で動作受付するようなことがあると、摸画像表示が表示されるまでの間は当該第３Ｂ受付期間が発生していたことを認識できなかったことが周囲にバレてしまい、こうした演出に鈍感であることが露見したことによる遊技興趣の低下が懸念される。この点、「第２表示状態」では、摸画像表示が複数の異なる期待度（態様）のいずれかで表示されるようにすれば、遊技者側としては、該「第２表示状態」で動作受付したとしても「第１表示状態にあったときから動作受付が許容される状態にあることに気付いていたが、摸画像表示によって示唆される期待度を見たかったから、第１表示状態においては、あえて動作受付しなかった」ように見せることができるようになり、遊技興趣の低下を好適に抑制することが期待されるようになる。
【３４３５】
また、第３Ｂ受付期間（第１表示状態）では、いわゆる「隠しボタン」としての性質上、いずれのタイミングから「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が許容される当該第３Ｂ受付期間が発生したのかを遊技者が正確に認識することは困難である。そしてこの場合、第３Ｂ受付期間の発生よりも少し前に動作（操作）されるようなことがあると、「受付有効判定」がなさないことによって「第３Ｂ受付期間が発生したかと思ったが勘違いだった」と遊技者が誤認してしまうこと、ひいては遊技者による動作（操作）が行われることなく第３Ｂ受付期間が終了してしまうことが懸念される。
【３４３６】
したがって、第３Ｂ受付期間では、「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が許容される状態（第３Ｂ受付期間）が発生するタイミングｔＳ２よりも前に遊技者による動作（操作）があったとしても、該動作（操作）を、その時点で「受付有効判定」とすることはないものの、当該第３Ｂ受付期間が開始された時点で（または、それ以降に）、該第３Ｂ受付期間よりも前に行われた遊技者による動作（操作）を対象とした（に基づいた）「受付有効判定」とすることを可能にすることが望ましい。
【３４３７】
ただしこの場合、遊技者による動作（操作）が行われたか否かの検出自体は、「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が許容される当該第３Ｂ受付期間が発生しているか否かにかかわらず実行するようにすることが求められることとなる。
【３４３８】
例えば、図２０６に示される例の場合であれば、タイミングｔＳ２よりも少し前に遊技者による動作（操作）が行われた場合であってもこれが検出されることとなる。ただし、こうして遊技者による動作（操作）が検出された時点では、第３Ｂ受付期間が未だ発生していない状況下にあることから、該検出に基づいて「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされることはない。ただし、この検出情報があったことは記憶（履歴

）として残しておき、第３Ｂ受付期間が発生した以降に、該第３Ｂ受付期間内において、上記記憶（履歴）として残しておいた検出情報に基づいて「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされることとなる。そして、こうして得られた「受付有効判定」に基づいて第３Ｂ受付後演出が実行されるようになる。

【３４３９】

このような構成によれば、第３Ｂ受付期間の発生よりも少し前に動作（操作）されるようなことがあったとしても、第３Ｂ受付期間内でこれを受付けることができるようになり、ひいてはこれを契機とした受付後演出（第３Ｂ受付後演出）を実行させることができるようになる。これにより、いわゆる「隠しボタン」の演出性（第１表示状態）が実現されているなかでも、動作受付けに関しての難易度を低下させることができるようになる。

【３４４０】

ただし、第３Ｂ受付期間の発生よりも大幅に前（所定時間以上前）に動作（操作）された場合にはこれを契機として第３Ｂ受付後演出が実行されることがないようにすることが望ましい。このような構成については、例えば、検出情報として記憶しておく時間値の設定を通じて実現可能である。

【３４４１】

なお、第３Ｂ受付期間の発生よりも少し前に動作（操作）されたときの当該構成については、第１Ｂ受付期間や第２Ｂ受付期間においても同様に適用するようにしてもよいし、適用しないようにしてもよい。

【３４４２】

またこの際、第３Ｂ受付期間の発生よりも前に行われた動作（操作）については、その動作（操作）を、第３Ｂ受付期間が発生した以降の上記「第２表示状態」ではなく、上記「第１表示状態」において有効判定として受付（受付有効判定）可能とすることが望ましい。このような構成によれば、遊技者による動作（操作）が行われてから少し時間が経過したタイミング（例えば、第１表示状態（第３Ｂ受付期間）が発生したタイミング）であり、且つ摸画像表示が表示されていないなかで受付有効判定されることとなり、ひいては受付後演出が実行開始されるようになる。これにより、摸画像表示を表示したにもかかわらず動作（操作）がなかったときの、いわゆる「自動受付機能」ではなく、遊技者による動作が適正に受付けされた状態にあることを示唆することができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３４４３】

また、上述した演出例（図２０６や図２１２、図２１３など）では、第３Ｂ受付期間内の「第１表示状態」にあるときに受付け（受付有効判定）がなされた場合と、第３Ｂ受付期間内の「第２表示状態」にあるときに受付け（受付有効判定）がなされた場合とで、該受付けに応じた第３Ｂ受付後演出として同じ態様を出現させることとした（図２１２及び図２１３などを参照）。ただし、第３Ｂ受付期間内の「第１表示状態」にあるときに受付け（受付有効判定）がなされた場合と、第３Ｂ受付期間内の「第２表示状態」にあるときに受付け（受付有効判定）がなされた場合とで、演出内容を互いに異ならせるようにすることが、「第１表示状態」及び「第２表示状態」を有する受付期間としての演出性の向上を図る上でより望ましい。

【３４４４】

例えば、上述した演出例（図２０６や図２１２、図２１３など）では、第３Ｂ受付期間内の「第１表示状態」にあるときに受付け（受付有効判定）がなされた場合であっても、第３Ｂ受付期間内の「第２表示状態」にあるときに受付け（受付有効判定）がなされた場合と同様、該受付け（受付有効判定）がなされた以降に、（それまで表示されていなかった）一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示されるようにした（図２１２（ａ）から「Ｆ１（図２１３（ｄ１）～図２１３（ｈ１））」へと演出進展する場合や、図２１２（ａ）から「Ｆ２（図２１３（ｄ２）～図２１３（ｈ２））」へと演出進展する場合など）。ただしこれに代えて、第３Ｂ受付期間内の「第１表示状態」にあるときに受付け（受付有効判定）がなされた場合は、該受付け（受付

有効判定）がなされた以降にこれを契機として一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示されることがないようにすることが望ましい。

【３４４５】

このような構成によれば、遊技者側からすれば、「いわゆる隠しボタン」の演出性によって受付けがなされることが比較的困難とされている「第１表示状態」において受付けがなされることに成功した状況下にあることを、受付け（受付有効判定）がなされた以降に（摸画像表示が表示されていないなかで演出進展することによって）周りの人達に見せ付けることができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３４４６】

ただしこの際、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）については、第３Ｂ受付期間内の「第１表示状態」にあるときに受付け（受付有効判定）がなされた場合であっても、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示されていないなかで（視認できないなかで）、視認可能に表示させるようにすることが望ましい。すなわち、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示されていないなかで（視認できないなかで）受付け（受付有効判定）がなされた場合に、該受付けがなされた以降も一体化摸画像表示ＩＧが表示されないようにすると、当該受付期間が、上記第２Ｂ受付期間として発生したものであるのか、それとも上記第３Ｂ受付期間（第１表示状態）として発生したものであるのかについての見分けを行うことが困難となる。この点、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示されない場合であっても、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）についてはこれを上記「第２表示状態」で受付けされたときと同様に出現させるようにすることで、当該受付期間が、上記第２Ｂ受付期間ではなく、上記第３Ｂ受付期間（第１表示状態）として発生したものであることを示唆することができるようになる。

【３４４７】

これらの構成を採用した例において、第３Ｂ受付期間内の「第１表示状態（図２１２（ａ）を参照）」にあるときに受付け（受付有効判定）がなされた場合は、図２１３（ｄ１）～（ｈ１）または図２１３（ｄ２）～（ｈ２）などに示した演出進展が、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示されていない状態で行われることとなる。すなわち、第１表示状態において受付有効判定がなされた場合は、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が複数態様のいずれによっても表示されないままで受付後演出が実行開始されることとなり、第２表示状態において受付有効判定がなされた場合は、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が複数態様のいずれかによって表示されている状態で受付後演出が実行開始されることとなる。

【３４４８】

若しくは、第３Ｂ受付期間のうち「第１表示状態」には、

・受付け（受付有効判定）がなされても、該受付けがなされた以降に一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示されないままで第３Ｂ受付後演出が実行されるようになる第１期間（第１状態、第１タイミング）と、

・受付け（受付有効判定）がなされると、該受付けがなされた以降（該受付けがなされたタイミングよりも後）に一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示され、該一体化摸画像表示ＩＧの表示と第３Ｂ受付後演出の実行とが並行されるようになる第２期間（第２状態、第２タイミング）と

がさらに含まれるようにしてもよい。例えば、第１表示状態では、第１期間（第１状態、第１タイミング）がまずは発生し、その後、第２期間（第２状態、第２タイミング）が発生するようにすることが望ましい。このような構成によれば、第１表示状態におけるいずれのタイミングで受付けがなされたかによっても演出内容が異なるようになることから、「第１表示状態」を有する受付期間としての演出性の向上を図ることが期待されるようになる。

【３４４９】
なお、第３Ｂ受付期間のうち「第１表示状態」には、上記第１期間（第１状態、第１タイミング）と上記第２期間（第２状態、第２タイミング）との少なくとも一方のみが含まれるようにしてもよい。
【３４５０】
上述した演出例にかかる第３Ｂ受付期間では、遊技者による動作が受付けされないままでその設定時間が経過する場合（図２０８（ｆ））、該第３Ｂ受付期間内で受付けがなされたときと同じ受付後演出が実行（自動受付演出が機能）されないようにした。ただし、第３Ｂ受付期間については、自動受付演出が機能する対象として発生させるようにしてもよい。この場合、自動受付は、第１表示状態ではなされず、第２表示状態でなされることとなる。また、第１受付期間については、自動受付演出が機能する対象として発生させるようにしてもよい。
【３４５１】
また、第３Ｂ受付期間では、演出の状態（遊技者が設定可能な状態）に応じて、自動受付がなされるタイミングが異なるようにしてもよい。ただし、いずれのタイミングで自動受付がなされる場合であっても、上記「第２表示状態」にあるなかで自動受付がなされて当該第３Ｂ受付期間内で受付けがなされたときと同じ受付後演出が実行開始されるようにすることが望ましい。
【３４５２】
また、第３Ｂ受付期間のうち上記「第２表示状態」が発生する場合、当該第３Ｂ受付期間これ自体はこれよりも前から既に発生している状況下にあるが、ゲージ画像については、その表示面積がその枠内で最大値になっている状態から表示（上述の面積を減少させる描写）を開始させるようにしてもよい（面積が既に減少している状態から開始してもよい）。このような構成によれば、受付期間としての残り時間が実際には既に減少している状況下にあるとしても、ゲージ画像の面積を最大値から表示開始させるようにすることで、遊技興趣の低下が抑制されるようになる。また、当該受付期間が、上記第１Ｂ受付期間であるかのように見せることも可能である。
【３４５３】
また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１Ｂ受付期間及び第２Ｂ受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、第１Ｂ受付期間では、「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がいずれのタイミングでなされるかにかかわらず一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が必ず表示されるようにし（図２００、図２０１などを参照）、第２Ｂ受付期間では、上記受付有効判定がいずれのタイミングでなされるかにかかわらず一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が必ず表示されないようにしている（図２０３、図２０４などを参照）。
【３４５４】
このような構成によれば、演出性が全く異なる２種類の受付期間を備えることで、遊技者に対して動作を求める（操作機会を付与する）にあたってメリハリを持たせることができるようになり、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。
【３４５５】
また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第３Ｂ受付期間をさらに備えることとし、該第３Ｂ受付期間では、遊技者による動作（操作）を有効動作（有効操作）とする受付有効判定がいずれのタイミングでなされるかによって、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示される場合と、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示されない場合とがあるようにしている。
【３４５６】
このような構成によれば、「受付有効判定」がいずれのタイミングでなされるかにかかわらず一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が

必ず表示される「第１Ｂ受付期間」が発生しているかのように見せたり、「受付有効判定」がいずれのタイミングでなされるかにかかわらず一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が必ず表示されない「第２Ｂ受付期間」が発生しているかのように見せることができるようになり、このような不確定さを持たせる演出性を通じて、受付期間が発生するときの緊張感を好適に維持することができるようになる。

【３４５７】

また、第１Ｂ受付期間では、図２０９及び図２１２に示したように、第３Ｂ受付期間では出現し得ない態様で一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示可能とされるようにすることが望ましい。すなわち、上述した演出例にかかる第１Ｂ受付期間では、図１４４（ｄ）に示した特別態様（一体化摸画像表示ＩＧｄ）が表示されうるが、該特別態様は、第３Ｂ受付期間では出現し得ないものとなっている。このような構成によれば、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が図１４４（ａ）に示した態様（一体化摸画像表示ＩＧａ）で表示されたときには、第１Ｂ受付期間と第３Ｂ受付期間とのいずれが発生しているのか認識し難い状況となり、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が図１４４（ｄ）に示した特別態様（一体化摸画像表示ＩＧｄ）で表示されたときには第１Ｂ受付期間が発生している状況下にあることを示唆することができるようになる。

【３４５８】

また、第２Ｂ受付期間では、受付許容音が出力されず、第３Ｂ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示されることなく受付けがなされ、これによって受付後演出が実行される場合であっても、受付許容音が出力されるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、当該受付期間が、上記第２Ｂ受付期間ではなく、上記第３Ｂ受付期間（第１表示状態）として発生したものであることを示唆することができるようになる。

【３４５９】

また、受付後演出の態様（期待度）にかかわらず同じ態様で出力される「受付音」については、第１Ｂ受付期間及び第３Ｂ受付期間で出力され、第２Ｂ受付期間では出力されないようにしてもよい。第１Ｂ受付期間及び第３Ｂ受付期間では「受付音」として同じ態様が出力されるようにすることが望ましい。ただし、このような「受付音」については、第１Ｂ受付期間及び第３Ｂ受付期間において必ずしも出力されるようにしなくてもよい。

【３４６０】

また、第１Ｂ受付期間では、第３Ｂ受付期間では出現し得ない消滅ＥＦ演出（例えば、第１消滅関連表示ＳＫＢ１）が表示されうるようにすることが望ましい。このような構成によれば、消滅ＥＦ演出の種別を通じて、第３Ｂ受付期間ではなく、第１Ｂ受付期間が発生していることを示唆することができるようになる。

【３４６１】

また、第１Ｂ受付期間では、第３Ｂ受付期間で出現し得る消滅ＥＦ演出（例えば、第２消滅関連表示ＳＫＢ２）が表示されうるようにすることが望ましい。このような構成によれば、第１Ｂ受付期間と第３Ｂ受付期間とのいずれが発生していたかを認識し難くすることができるようになる。

【３４６２】

なお、第１Ｂ受付期間、第２Ｂ受付期間、及び第３Ｂ受付期間では、動作機会が付与される対象（操作ボタン４１０、刀装飾体５００１など）が同じであってもよいし、異なるようにしてもよい。ただし、動作機会が付与される対象が異なる場合は、動作対象表示（摸画像表示）を異なるものとして表示することとなる。

【３４６３】

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付期間として、第１Ｂ受付期間及び第３Ｂ受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、第１Ｂ受付期間内にお

いて「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされると、該受付有効判定がなされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様のいずれかで第１Ｂ受付後演出を実行可能であり、第３Ｂ受付期間内において「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされると、該受付有効判定がなされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様のいずれかで第３Ｂ受付後演出を実行可能としている。

【３４６４】

この点、パチンコ機１では、第１Ｂ受付期間内において「受付有効判定」がなされた場合と、第３Ｂ受付期間内において「受付有効判定」がなされた場合とのいずれにおいても、該受付有効判定がなされたことに基づいて、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））の表示対象領域（特定領域）の少なくとも一部を用いて消滅ＥＦ演出を実行可能としたことから、受付有効判定が適正になされた状態（遊技者による操作が受付けされたことによって受付期間が終了した状態）になったことを容易に認識することができるようになる。

【３４６５】

また上述の通り、第３Ｂ受付期間では、遊技者による動作（操作）を有効動作（有効操作）とする受付有効判定がいずれのタイミング（第１表示状態、第２表示状態など）でなされるかによって、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示される場合と、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示されない場合とがあるようにしてもよい。そしてこの場合は、まず、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示されている状況下で受付有効判定がなされたときには、これを契機として該一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示される特定領域の少なくとも一部を含む所定領域で消滅ＥＦ演出を実行するようにする。これに対し、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示されていない状況下で受付有効判定がなされた場合であっても、これを契機として、消滅ＥＦ演出を、一体化摸画像表示ＩＧが表示されている状況下で受付有効判定がなされたときと同じ態様で実行するようにすることが望ましい。このような構成によれば、一体化摸画像表示ＩＧが表示されていない状況下であっても受付有効判定が秘かになされた状態にあることを好適に示唆することができるようになる。なお、一体化摸画像表示ＩＧが表示されていない状況下で受付有効判定がなされた場合、第１受付期間は、一体化摸画像表示ＩＧが表示されることなく終了されることとなり、消滅ＥＦ演出は、該一体化摸画像表示ＩＧが表示される予定だった領域の少なくとも一部を用いて実行されることとなる。

【３４６６】

またこの際、第１Ｂ受付期間では、遊技者による動作（操作）を有効動作（有効操作）とする受付有効判定がいずれのタイミングでなされるかにかかわらず一体化摸画像表示ＩＧが必ず表示されるようにすることが望ましい。このような一体化摸画像表示ＩＧが必ず表示される第１Ｂ受付期間」を、上述した第３Ｂ受付期間とは別に用意するようにすることで、消滅ＥＦ演出が実行される構成と相まって、安心感のある演出性を提供することができるようになり、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【３４６７】

第１Ｂ受付期間では、これに対応する受付後演出が高期待態様（図２１０（ｆ２）～（ｈ２））で実行される場合、消滅ＥＦ演出として第３Ｂ受付期間でも用いられる特定態様（図２１０（ｅ２）～（ｇ２））が現れるが、該高期待態様とは異なる場合、消滅ＥＦ演出として特定態様（図２１０（ｅ２）～（ｇ２））は現れずこれとは異なる態様（図２１０（ｅ１）～（ｇ１））が現れるか、または消滅ＥＦ演出これ自体が現れないようにすることが望ましい。このような構成によれば、第３Ｂ受付期間に対応して消滅ＥＦ演出が実行されると高期待演出が実行されているかのようなイメージを持たせることができるようになり、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【３４６８】

第１Ｂ受付期間では、受付許容音が、期待度の異なる複数態様で出力されるが、第３Ｂ

受付期間では、受付許容音が、「一の態様」でのみ出力されるようにしてもよい。このような構成によれば、該「一の態様」をもった受付許容音が出力されると、「いわゆる隠しボタン」としての演出性を有する第３Ｂ受付期間が発生している可能性を意識付けさせることができるようになることから、緊張感を好適に維持することができるようになる。該「一の態様」については、第１Ｂ受付期間の発生に際しても（判定によって）選択的に出力されうるものであってもよい。またこの場合、「一の態様」は、期待度の最も低い態様として出力されるものであることが望ましい。この場合、期待度の最も低い態様で受付許容音が出力される状況下であっても、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【３４６９】

特定変動パターンが選択された場合、該特定変動パターン内で第１Ｂ受付期間と、第３Ｂ受付期間との両方が順次に発生しうるようにしてもよい。この場合、第３Ｂ受付期間が発生した後に、第１Ｂ受付期間が発生するようにすることが望ましい。またこの場合、第１Ｂ受付期間が発生するようにしてもよい。この場合、第３Ｂ受付期間が発生してから第１Ｂ受付期間が発生するまでの間に第２Ｂ受付期間が発生しうるようにすることが望ましい。

【３４７０】

また、第１Ｂ受付期間の発生に際して出力される前兆演出と、第３Ｂ受付期間の発生に際して出力される前兆演出とは互いに異なる態様であることが望ましい。すなわちこの場合、前兆演出によって、第１Ｂ受付期間と第３Ｂ受付期間とのいずれが発生するかを示唆することができるようになる。

【３４７１】

また、第３Ｂ受付期間では、消滅ＥＦ演出として、受付けがあると特定態様（例えば、第２消滅関連表示ＳＫＢ２）が現れるようにし、受付けがないと特定態様とは異なる態様（例えば、第３消滅関連表示ＳＫＢ３）が現れるか、または何らの態様も現れないようにすることが望ましい。これに対し、第１Ｂ受付期間では、受付けがなかった場合であっても、消滅ＥＦ演出として受付けがあったときと同じ態様が現れるようにすることが望ましい。すなわち、上述した「第１Ｂ受付期間（いわゆる通常ボタン演出）」による演出性と、上述した「第２Ｂ受付期間（いわゆる隠しボタン演出）」による演出性との両方を併せ持った第３Ｂ受付期間では、上述した「第１Ｂ受付期間（いわゆる通常ボタン演出）」よりも動作し忘れ（受付けがなされないままでの受付期間終了）が生じやすいと言える。この点、上記構成によれば、第３Ｂ受付期間で動作し忘れが生じた場合、受付けがなされたときの消滅ＥＦ演出（例えば、第２消滅関連表示ＳＫＢ２）が出現しないようになることから、遊技者に対し、動作し忘れが生じてしまった状況下にあることをアピールすることができるようになり、これ以降、受付期間が発生したときの緊張感を好適に維持することができるようになる。これに対し、第１Ｂ受付期間には動作し忘れが生じやすい要素がない。それにもかかわらず、動作受付けがなされなかった場合とは、遊技者側があえて「動作をしない」という遊技上の選択をした可能性があることから、このような選択を行った遊技者に対して「動作し忘れが生じてしまった状況下にあることのアピール」を行ってしまうと、遊技興趣が逆に低下しかねない。したがって、第１Ｂ受付期間では、受付けがなかった場合であっても、消滅ＥＦ演出として受付けがあったときと同じ態様が現れるようにすることが望ましい。

【３４７２】

特に、上述の演出例にかかる第１Ｂ受付期間では、第１Ｂ受付後演出にかかる態様（期待度）に応じて消滅ＥＦ演出の態様が異なるようになっている（図２１０を参照）。したがって、第１Ｂ受付期間では、受付けがなかった場合であっても、消滅ＥＦ演出として受付けがあったときと同じ態様が現れるようにすれば、受付けがあったときに現れていた第１Ｂ受付後演出にかかる態様（期待度）を認識することができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３４７３】

また、この実施の形態にかかる第２Ｂ受付期間においては、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示されていない状態において行われた遊技者による動作を有効動作とする「受付有効判定」が可能とされており、該受付有効判定がなされた場合、消滅ＥＦ演出は実行されないようにしている。

【３４７４】

このような構成によれば、「受付有効判定」が適正になされた状態（遊技者による操作が受付けされたことによって受付期間が終了した状態）にあるか否かを認識し難くすることができるようになり、遊技者に対して動作を秘かに求める（操作機会を秘かに付与する）当該第２Ｂ受付期間としての緊張感を、受付有効判定がなされた以降も維持させることが期待されるようになる。

【３４７５】

また、上述の演出例では、第２Ｂ受付期間及び第３Ｂ受付期間のいずれにおいても、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示されていない状態において行われた遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定が可能とされるようにしている。そして、第２Ｂ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧ）が表示されていない状態において行われた遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされた場合、上記消滅ＥＦ演出は実行されず、第３Ｂ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧが表示されていない状態において行われた遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされた場合、上記消滅ＥＦ演出が実行されるようにした。

【３４７６】

このような構成によれば、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示されていない状態において遊技者による動作が行われるまでの間は、第２Ｂ受付期間と第３Ｂ受付期間とのいずれが発生しているのかを認識し難いが、これを有効動作とする受付有効判定がなされた以降は、第２Ｂ受付期間と第３Ｂ受付期間とのいずれが発生していたのかを認識することができるようになることから、遊技者に対して動作を促すことができるようになる。

【３４７７】

また、第４Ｂ条件が満たされた場合、第４Ｂ受付期間をさらに発生可能とするようにしてもよい。この第４Ｂ受付期間においても、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示されていない状態において行われた遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定が可能とされる。第４Ｂ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示されていない状態において行われた遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされた場合、上記第３Ｂ受付期間の場合と同様、消滅ＥＦ演出が実行される。ただし、第４Ｂ受付期間では、これに対応する第４Ｂ受付後演出の態様（期待度）に応じて異なる態様で消滅ＥＦ演出が実行されるようにする。このような構成によれば、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示されていない状態において遊技者による動作が行われるまでの間は、第２Ｂ受付期間と第３Ｂ受付期間と第４Ｂ受付期間とのいずれが発生しているのかを認識し難いが、これを有効動作とする受付有効判定がなされた以降は、第２Ｂ受付期間と第３Ｂ受付期間と第４受付期間とのいずれが発生していたのかを認識することができるようになることに加えて、第４受付期間の場合はその期待度を示唆することができるようになる。

【３４７８】

第１Ｂ受付期間や第３Ｂ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））は、遊技者による動作が受付けされると、操作受け部に現れる動きの描写や、ゲージ画像の面積減少などが継続されるなかで、消滅ＥＦ表示が実行されるようにすることが望ましい。

【３４７９】

なお、上述した各演出例や別例については、下記構成に変形させて実現するようにしてもよいし、以下の構成（受付期間）を受付後演出の種別が異なる別の受付期間（別の前兆

演出表示）としてさらに備えるようにしてもよい。すなわち上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、遊技者による動作（操作）の受付けが許容される受付期間として、第１Ｂ受付期間、第２Ｂ受付期間、及び第３Ｂ受付期間を少なくとも備えている。そしてこのうち、第１Ｂ受付期間及び第３Ｂ受付期間では、遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされたことに基づいて消滅ＥＦ演出が実行可能とされ、第２Ｂ受付期間では、遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされたとしても消滅ＥＦ演出が実行されないことは上述した。

【３４８０】

この点、第１Ｂ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされた場合には、該受付け（受付有効判定）に基づいて第１Ｂ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の低い態様で実行される場合と、第１Ｂ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の高い態様で実行される場合とで同じ態様で消滅ＥＦ演出が実行可能とされるようにしてもよい。このような構成を、図２１０に示した例に対して適用した場合、第１Ｂ受付後演出としていずれの態様（図２１０（ｄ１）～（ｈ１）に示される態様、図２１０（ｄ２）～（ｈ２）に示される態様）が出現するかにかかわらず、さらには第１Ｂ受付期間内で受付けがなされたか否かにかかわらず（図２１０（ｄ３）～（ｇ３）に示される態様）、消滅ＥＦ演出としては予め定められた一の態様が必ず出現されることとなる。すなわち、第１Ｂ受付期間とは、当該期間内のいずれのタイミングで受付け（受付有効判定）がなされた場合であっても（さらには、受付けがなされなかった場合であっても）、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））の表示が継続されるものである。この場合、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））がいずれの態様で表示されていたのか」といった情報が提供されている状況下にあることから、消滅ＥＦ演出によってさらに異なる情報が提供されるようなことがあると、演出が複雑になり過ぎる懸念がある。この点、このような第１Ｂ受付期間では、第１Ｂ受付後演出としていずれの態様（図２１０（ｄ１）～（ｈ１）に示される態様、図２１０（ｄ２）～（ｈ２）に示される態様）が出現するかにかかわらず、さらには第１Ｂ受付期間内で受付けがなされたか否かにかかわらず（図２１０（ｄ３）～（ｇ３）に示される態様）、消滅ＥＦ演出としては予め定められた一の態様が必ず出現されるようにすれば、上述した懸念を解消することができるようになる。

【３４８１】

また、第３Ｂ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされた場合には、該受付け（受付有効判定）に基づいて第３Ｂ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の低い態様で実行される場合と、第３Ｂ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の高い態様で実行される場合とで異なる態様で消滅ＥＦ演出が実行可能とされるようにしてもよい。第３Ｂ受付期間は、「いわゆる隠しボタン」による演出性を有するものとなっており、その分だけ「難易度の高い受付期間」としての位置づけにあると言えるから、受付けがなされた以降も、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））としての態様と消滅ＥＦ演出としての態様との両方から互いに異なる演出情報が得られるようにすることが、遊技者に対して演出上の刺激を与える上で望ましい。

【３４８２】

なお、このような構成を、図２１３に示した例に対して適用した場合は、受付けがなされなかったときに現れる消滅ＥＦ演出としての態様は、受付けがなされたときに現れうる消滅ＥＦ演出としての複数態様のいずれとも異なるようにすることが望ましい。これにより、受付けがなされなかったことを認識することができるようになるし、当該受付期間が、上述した「第１Ｂ受付期間（いわゆる通常ボタン演出）」による演出性と、上述した「第２Ｂ受付期間（いわゆる隠しボタン演出）」による演出性との両方を併せ持ったものであったことを示唆することができるようになる。

【３４８３】

また上述の通り、第３Ｂ受付期間に対する別例では、第３Ｂ受付期間内の「第１表示状

態」にあるときに受付けがなされたときには、受付けがなされた以降に一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示されないこととなる。すなわちこの場合、受付けがなされた以降、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））がいずれの態様で表示されていたのか」といった情報が提供されることがなくなることから、このような状況下では、消滅ＥＦ演出による情報（受付後演出に関する期待度情報）が提供されるようにすることが、遊技興趣の向上を図る上で望ましい。

【３４８４】

また、第１Ｂ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされなかった場合には、受付けがなされたときに現れる態様とは異なる態様で消滅ＥＦ演出が実行されるようにしてもよい。これにより、受付けがなされなかったことを認識することができるようになるし、当該態様が第３Ｂ受付期間で出現し得ないものであれば、当該受付期間が、上述した「第１Ｂ受付期間（いわゆる通常ボタン演出）」による演出性と、上述した「第２Ｂ受付期間（いわゆる隠しボタン演出）」による演出性との両方を併せ持ったものではなかったことを示唆することができるようになる。

【３４８５】

また、第３Ｂ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされなかった場合には、受付けがなされたときに現れる態様と同じ態様で消滅ＥＦ演出が実行されるようにしてもよい。このような構成によれば、受付けがなされた状況下にあるのか否かの認識をし難くなることから、「いわゆる隠しボタン」としての演出性を高めることができるようになる。

【３４８６】

これらの変形例については、それら構成の全てを上述した演出例やその別例に対して適用しなくてもよい。例えば、、適宜の組み合わせや、いずれか１つの構成（変形例）だけを上述した演出例やその別例に対して適用するようにしてもよい。

【３４８７】

次に、上記変形例のいくつかを上述した演出例に対して適用した場合について説明する。すなわち、図２１４は、図２１０に示した「第１Ｂ受付期間で受付けがなされたとき、または受付けがなされなかったときに現れる演出」にかかる変形例であり、図２１５は、図２１３に示した「第３Ｂ受付期間で受付けがなされたとき、または受付けがなされなかったときに現れる演出」にかかる変形例である。なお、この変形例において、特に言及しない構成については、「第１Ｂ受付期間に関する演出例（図２００～図２０２、図２０９、図２１０）」や「第３Ｂ受付期間に関する演出例（図２０６～図２０８、図２１２、図２１３）」を参照しつつ上述した通りであり、「第１Ｂ受付期間に関する演出例」や「第３Ｂ受付期間に関する演出例」に対して適用可能な上述の各別例に関しても同様に適用可能である。

【３４８８】

図２１４に示される変形例では、第１Ｂ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされた場合、該受付け（受付有効判定）に基づいて第１Ｂ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の低い態様で実行される場合（図２１４（ｄ１）～（ｈ１）を参照）と、第１Ｂ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の高い態様（図２１４（ｄ２）～（ｈ２）を参照）で実行される場合とで同じ態様で消滅ＥＦ演出が実行されるようになっている。ここでは、消滅ＥＦ演出として、第２消滅関連表示ＳＫＢ２が実行されている。

【３４８９】

ただし、図２１４に示される変形例では、第１Ｂ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされなかった場合（図２１４（ｄ３）～（ｇ３）を参照）は、消滅ＥＦ演出として、該第１Ｂ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされたときには現れない態様が現れるようになっている。ここでは、消滅ＥＦ演出として、第３消滅関連表示ＳＫＢ３が実行されている。

【３４９０】
これに対し、図２１５に示される変形例では、第３Ｂ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされた場合、該受付け（受付有効判定）に基づいて第３Ｂ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の低い態様で実行される場合（図２１５（ｄ１）～（ｈ１）を参照）と、第３Ｂ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の高い態様で実行される場合（図２１５（ｄ２～（ｈ２）を参照）とで異なる態様で消滅ＥＦ演出が実行されるようになっている。ここでは、期待度（大当り図柄が現れる割合）の低い態様で実行される場合（図２１５（ｄ１）～（ｈ１）を参照）に消滅ＥＦ演出として第１消滅関連表示ＳＫＢ１が実行され、期待度（大当り図柄が現れる割合）の高い態様で実行される場合（図２１５（ｄ２～（ｈ２）を参照）に消滅ＥＦ演出として第２消滅関連表示ＳＫＢ２が実行されている。
【３４９１】
また、図２１５に示される変形例では、第３Ｂ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされなかった場合（図２１５（ｄ３）～（ｇ３）を参照）は、消滅ＥＦ演出として、該第３Ｂ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）が仮になされていたとするときに現れていた態様が現れるようになっている。すなわち、図２１５（ｄ３）～（ｇ３）に示される例では、消滅ＥＦ演出として第１消滅関連表示ＳＫＢ１が表示されていることから、第３Ｂ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされていたとすると、図２１５（ｄ１）～（ｈ１）に示される演出進展が発生していたことを認識することができるようになる。これに対し、第３Ｂ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされなかった場合に、消滅ＥＦ演出として第２消滅関連表示ＳＫＢ２が表示されたときには、第３Ｂ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされていたとすると、図２１５（ｄ２）～（ｈ２）に示される演出進展が発生していたことを認識することができるようになる。
【３４９２】
このような変形例にかかる第１Ｂ受付期間では、受付けがなされたときに現れる消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として、変形例にかかる上記第３Ｂ受付期間に対応する受付後演出（第３Ｂ受付後演出）が期待度の高い態様で実行されるときに表示される「第２消滅関連表示ＳＫＢ２」を用いることとしている。すなわちこの場合、変形例にかかる第１Ｂ受付期間では、受付けがなされさえすれば、期待度の高い態様で受付後演出が実行されるかのようなイメージを持たせることができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。
【３４９３】
なお、変形例にかかる第３Ｂ受付期間に対応する消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）については、必ずしも「第２消滅関連表示ＳＫＢ２」でなくてもよい。例えば、変形例にかかる第１Ｂ受付期間に対応する消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として、上記第１Ｂ受付期間に対応する受付後演出（第１Ｂ受付後演出）が期待度の低い態様で実行されるときに表示される「第１消滅関連表示ＳＫＢ１」を用いるようにした場合であっても、変形例にかかる第１Ｂ受付期間で受付けがなされた状態にあるのか、それとも変形例にかかる第３Ｂ受付期間で受付けがなされた状態にあるのかを認識し難くすることができるようになる。
【３４９４】
また、この変形例にかかるパチンコ機１では、第１Ｂ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として「第３消滅関連表示ＳＫＢ３」を表示させることとしている。
【３４９５】
該「第３消滅関連表示ＳＫＢ３」については、変形例にかかる第３Ｂ受付期間に関連して表示されないものであることが望ましい。すなわちこの場合、第１Ｂ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合であっても、当該受付期間が、上述した「第１Ｂ受付期間（いわゆる通常ボタン演出）」による演出性と、上述した「第２Ｂ受付

期間（いわゆる隠しボタン演出）」による演出性との両方を併せ持ったものでなかったことを示唆することができるようになる。

【３４９６】

また、該「第３消滅関連表示ＳＫＢ３」については、変形例にかかる第１Ｂ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされたときには表示されないものであることが望ましい。すなわちこの場合、受付けがなされることなく第１Ｂ受付期間が終了した状態にあることをより好適に示唆することができるようになる。

【３４９７】

ちなみに、この変形例にかかる第３Ｂ受付期間に対して、「第１表示状態」にあるときに受付けがなされると「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示されずに受付後演出が実行される」といった上記別例にかかる構成を適用した場合は、図２１５（ｄ１）～（ｈ１）または図２１５（ｄ２）～（ｈ２）などに示した演出進展が、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示されていない状態で行われることとなる。すなわち、第１表示状態において受付有効判定がなされた場合は、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が複数態様のいずれによっても表示されないままで受付後演出が実行開始されることとなり、第２表示状態において受付有効判定がなされた場合は、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が複数態様のいずれかによって表示されている状態で受付後演出が実行開始されることとなる。

【３４９８】

なお、この変形例にかかる第３Ｂ受付期間においても、「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が許容される状態（第３Ｂ受付期間）が発生するタイミングｔＳ２よりも前に遊技者による動作（操作）があったとしても、該動作（操作）を、その時点で「受付有効判定」とすることはないものの、当該第３Ｂ受付期間が開始された時点で（または、それ以降に）、該第３Ｂ受付期間よりも前に行われた遊技者による動作（操作）を対象とした（に基づいた）「受付有効判定」とすることを可能にする、といった上記別例にかかる構成や、上記第１期間（第１状態、第１タイミング）及び上記第２期間（第２状態、第２タイミング）にかかる構成などを適用することは可能である。

【３４９９】

上記変形例にかかる第３Ｂ受付期間では、第３Ｂ受付後演出として低期待の態様が現れる場合（図２１５（ｄ１）～（ｈ１））、消滅ＥＦ演出として第１消滅関連表示ＳＫＢ１が実行されるようにしたが、消滅ＥＦ演出これ自体が現れないようにしてもよい。

【３５００】

また、上記変形例にかかる第１Ｂ受付期間では、消滅ＥＦ演出として、受付けがあると特定態様が現れるようにし（図２１４（ｄ１）～（ｈ１）や、図２１４（ｄ２）～（ｈ２））、受付けがないときには該特定態様とは異なる態様が現れるようにしたが（図２１４（ｄ３）～（ｇ３））、受付けがないときには消滅ＥＦ演出これ自体が現れないようにしてもよい。

【３５０１】

また、上記変形例にかかる第１Ｂ受付期間では、受付けがあると特定態様（消滅ＥＦ演出）として第２消滅関連表示ＳＫＢ２が実行されるようにしたが、該第２消滅関連表示ＳＫＢ２とは異なる態様で実行されるようにしてもよい。例えば、第１消滅関連表示ＳＫＢ１で実行されるようにした場合であっても、第１Ｂ受付期間で受付けがなされた状態にあるのか、それとも第３Ｂ受付期間で受付けがなされた状態にあるのかを認識し難くすることができるようになる。

【３５０２】

次に、上記「構成５－Ｂ」～「構成９－Ｂ」を具体化した例について説明する。上述の通り、このパチンコ機１は、受付けされたときに進行される演出内容（例えば、受付後演出としての会話予告、カットイン予告、可動体予告などであり、予告演出（期待度示唆演出）の種別）が異なる複数の受付期間（受付演出）を用意しており、判定（大当り判定や

、演出判定など）の結果に応じた種別の受付期間（受付演出）を発生可能としている。ここでは、複数の受付期間（受付演出）として、少なくとも第１Ｃ受付期間（第１Ｃ受付後演出）、第２Ｃ受付期間（第２Ｃ受付後演出）、第３Ｃ受付期間（第３Ｃ受付後演出）を用意している。

【３５０３】

図２１６～図２３０を参照して、各受付期間（受付演出）の別に、各々の特徴について説明する。なお、図２１５までを参照しつつ上述した各受付期間については、第１Ｃ受付期間（第１Ｃ受付後演出）、第２Ｃ受付期間（第２Ｃ受付後演出）、第３Ｃ受付期間（第３Ｃ受付後演出）とは別の受付期間として用意されているものであってもよいし、第１Ｃ受付期間（第１Ｃ受付後演出）、第２Ｃ受付期間（第２Ｃ受付後演出）、第３Ｃ受付期間（第３Ｃ受付後演出）のうちのいずれかとして実現されるものであってもよい。また、以下に説明する各発明を実現する上では、以下に説明する各構成のうちの必要な構成だけを備えるだけでよく、図２１５までを参照しつつ上述した各受付期間についてはこれらを必ずしも備えないようにしてもよい。

【３５０４】

図２１６～図２１８は、判定（大当り判定または演出判定）の結果として条件１Ｃが満たされて第１Ｃ受付期間（第１Ｃ受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。図２２５及び図２２６は、第１Ｂ受付期間（第１Ｂ受付演出）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。

【３５０５】

いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「第１Ｃ変動パターン」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該第１Ｃ変動パターンに対応する演出判定（予告演出判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第１Ｃ変動パターンに応じた演出描写や、第１Ｃ変動パターンに応じたＢＧＭ再生の音出力など）を開始させ（「図２２５（ａ）に示される状況」）、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第１Ｃ変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。

【３５０６】

すなわち、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、図２１６（ａ）に示されるように、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第１Ｃ所定時間が経過したタイミングｔＴ２が到来すると（条件１Ｃが満たされると）、「第１Ｃ受付後演出に関しての受付け」が許容される上記第１Ｃ受付期間（有効期間）を発生させる（「図２０９（ｂ），（ｃ）に示される状況」）。これにより、当該第１Ｃ受付期間内において遊技者による動作（操作）が受付けされると（受付有効判定されると）、該受付け（受付有効判定）に基づいて第１Ｃ受付後演出が行われるようになる。

【３５０７】

この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、演出表示装置１６００（第１演出装置）では、このような第１Ｃ受付期間が発生することに関連して、受付対象（操作受け部など）を示唆する動作対象表示（摸画像表示）、受付期間（有効期間）の残り時間を示唆する残り時間表示（枠画像内に表示されるゲージ画像の表示面積を時間経過に応じて減少させる描写）、摸画像表示を視認し難くする消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）、受付け（受付有効判定）されたことに応じて期待度（大当り図柄が現れる割合）を示唆する第１Ｃ受付後演出表示がそれぞれ行われるようになっている。なお上述の通り、この実施の形態にかかる摸画像表示は、残り時間表示（枠画像内に表示されるゲージ画像の表示面積を時間経過に応じて減少させる描写）を含む周縁装飾画像と一体化された「一体化摸画像表示」として表示されるものとなっているが、必ずしもこれに限られず、別々に表示されるものであってもよい。このことについては、他の受付期間においても同様である。

【３５０８】

より具体的には、まず、タイミングｔＴ２において第１Ｃ受付期間が発生すると、図２

１６（ｂ）及び図２２５（ｂ），（ｃ）に示されるように、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）においては、一体化摸画像表示ＩＧとして、「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）」が表示される。該一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）は、タイミングｔＴ２において出現しうるものであってもよいし、タイミングｔＴ２よりも前に出現して該タイミングｔＴ２を跨ぐように表示されるものであってもよい。なお、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）は、第１Ｃ受付期間内で受付け（受付有効判定）がなされたときか、該受付け（受付有効判定）がなされることなく第１Ｃ受付期間が終了されたときに非表示にされる。この例にかかる第１Ｃ受付期間は、遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされないときにはタイミングｔＴ３が到来したときに終了される（図２１６（ａ）を参照）。

【３５０９】

また、この例にかかる第１Ｃ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が、複数態様（例えば、図１４４（ａ），（ｄ））のいずれかで表示されるようになっており、図２２５（ｂ）は、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が図１４４（ａ）に示される態様で表示された場合に相当し、図２２５（ｃ）は、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が図１４４（ｄ）に示される態様で表示された場合に相当している。なお、第１Ｃ受付期間においても、図１４４（ｂ），（ｃ）に示される態様を含む複数態様のいずれかで一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が表示されるようにしてもよい。

【３５１０】

そして、図２１６は、このような第１Ｃ受付期間内の比較的早いタイミングｔＴ２ａが到来したときに「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされた場合を想定している。すなわちこの場合、図２１６（ａ）に示されるように、タイミングｔＴ２ａにおいて遊技者による動作が受付けされた（受付有効判定がなされた）ことに基づいて、第１Ｃ受付期間が終了されるとともに、該第１Ｃ受付期間に対応する受付後演出（第１Ｃ受付後演出）が実行開始されることとなる。

【３５１１】

なお、図２２５（ｂ）から「Ｇ１（図２２６（ｄ１）～図２２６（ｈ１））へと演出が進展する例は、第１Ｃ受付期間に対応する受付後演出（第１Ｃ受付後演出）として相対的に期待度の低い第１態様が実行される場合に相当し、図２２５（ｂ）から「Ｇ２（図２２６（ｄ２）～図２２６（ｈ２）」へと演出が進展する例は、第１Ｃ受付期間に対応する受付後演出（第１Ｃ受付後演出）として相対的に期待度の高い第２態様が実行される場合に相当している。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。

【３５１２】

この点、第１Ｃ受付期間では、図２１６に示されるように、遊技者による動作が受付けされた時点（受付けに応じて第１Ｃ受付後演出が開始された時点）であるタイミングｔＴ２ａにおいて、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にしないことはもとより、該一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしない。

【３５１３】

すなわち、この実施の形態にかかる第１Ｃ受付後演出は、演出表示装置１６００（第１演出装置）を利用した「第１Ｃ受付後演出表示」と、第２演出装置（例えば、サブ液晶や、可動体、演出用ランプなど）を利用した「第１Ｃ受付後特定演出」と、第３演出装置（スピーカ）を利用した第１Ｃ受付後演出音とが少なくとも複合された演出として実現されるものとなっている（必ずしも３つの演出装置による複合演出として実現しなくてもよい）が、それら演出装置のうち、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が表示される演出表示装置１６００（第１演出装置）においては、第１Ｃ受付後演出としての「第１受付後演出表示」が実行開始される時期を、他の演出装置に比べて遅延させるようにしており、これによって受付けがなされた以降も「一体化摸画像表示ＩＧ」の

視認性をあえて維持させることとしている。
【３５１４】
このような構成によれば、図２２６（ｄ１）または（ｄ２）に示されるように、受付けがなされた以降も、終了された受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧが複数態様（図１４４（ａ）～（ｄ））のいずれで表示されていたのかなどを、遊技者は容易に認識することができるようになることから、遊技興趣が低下することを好適に抑制することが期待されるようになる。
【３５１５】
ここで、受付期間の終了後、該受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧがいかなる態様で表示されていたのかの認識を容易とする上では、受付けがなされた以降の「一体化摸画像表示ＩＧが視認容易な態様のままで表示される時間」を長く設定するようにすることが望ましいと言える。ただし、受付けがなされており受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況にあるにもかかわらず、一体化摸画像表示ＩＧが受付期間中にあったときと同じ態様のままで表示され続けるようなことがあると、受付けがなされた状況にあるのか否かを遊技者側が認識し難くなり、その結果として「実行状態にある受付後演出に気付くのが遅れてしまう」といったことが懸念される。
【３５１６】
そこで、図２１６（ｂ）や、図２２６（ｅ１）または（ｅ２）に示される例においては、遊技者による動作が受付けされたことによって第１Ｃ受付期間が終了したタイミングｔＴ２ａから所定時間が経過すると（タイミングｔＴ２ｂが到来すると）、摸画像表示を視認し難くする消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）にかかる表示を開始するようにしている。
【３５１７】
すなわち、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）においては、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されているなかで「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示されるようになっており、「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示される領域の少なくとも一部は「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示される領域と重複するようになっている。
【３５１８】
このような構成によれば、受付けがなされた以降、一体化摸画像表示ＩＧを表示し続けるようにした場合であっても、該一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされることによって、受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況にあることを示唆することができるようになる。したがって、遊技者による注視先を一体化摸画像表示ＩＧから受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）へと自ずと移行されることが期待されるようになる（タイミングｔＴ２ｂ以降）。これにより、受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況においても、視認し難さはあるものの一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けることが可能とされるようになることから、受付期間内で一体化摸画像表示ＩＧがいずれの態様で表示されていたのか認識できないことによる遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。
【３５１９】
また、第１Ｃ受付期間では、これに対応する受付後演出（第１Ｃ受付後演出）として期待度の低い態様（図２２６（ｄ１）～（ｈ１））が現れる場合と、期待度の高い態様（図２２６（ｄ２）～（ｈ２））が現れる場合とで、消滅関連表示として異なる態様（第１消滅関連表示ＳＫＣ１，第２消滅関連表示ＳＫＣ２）が現れるようにしている。すなわちこの場合、図２２６（ｅ１），（ｅ２）に示されるように、演出表示装置１６００（第１演出装置）を利用した「第１Ｃ受付後演出表示」が未だ開始されていない状況下にあったとしても、該演出表示装置１６００（第１演出装置）にて現れる消滅関連表示が「第１消滅関連表示ＳＫＣ１」と「第２消滅関連表示ＳＫＣ２」とのいずれで現れているのかを確認することで、「第１Ｃ受付後演出表示」が期待度の高い態様で実行されるか否かを推測することができるようになる。
【３５２０】

また、この例にかかるパチンコ機１では、図２１６（ｂ）や、図２２６（ｆ１）または（ｆ２）に示されるように、消滅関連表示にかかる表示（一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様）が現れている期間内のタイミングｔＴ２ｃが到来すると、第１Ｃ受付期間内で遊技者による動作が受付けされたことに応じた第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出としての「第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１（カットイン演出）」を実行開始するようにしている。ただしここでは、図２２５（ｂ）から「Ｇ１（図２２６（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）では、図２２６（ｆ１）に示されるように、第１Ｃ受付期間に対応する第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１として第１態様（ここでは、姫キャラクタによるカットイン演出としての第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１－１））が表示され、図２２５（ｂ）から「Ｇ２（図２２６（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）では、図２２６（ｆ２）に示されるように、第１Ｃ受付期間に対応する第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１として第２態様（（ここでは、侍キャラクタによるカットイン演出としての第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１－２）が表示されるようになっている。

【３５２１】

すなわちこの場合、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「消滅関連表示（第１消滅関連表示ＳＫＣ１，第２消滅関連表示ＳＫＣ２）」がそれぞれ表示されているなかで「第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１（「第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１－１」または「第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１－２」）が実行開始されることとなる。これにより、第１Ｃ受付期間内で受付けされた以降、一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けるようにした場合であっても、第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出（第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１を他の演出装置と比較して大幅に遅延させることなく開始させることができるようになり、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。また、一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされているなかで第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１が開始されることから、第１Ｃ受付期間が既に終了していることを示唆しつつ、遊技者による注視先が「一体化摸画像表示ＩＧ」から「第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１（第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１－１または第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１－２）」へと自ずと移行されることが期待されるようになる（タイミングｔＴ２ｃ以降）。

【３５２２】

その一方で、「第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１（第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１－１または第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１－２）」については、「一体化摸画像表示ＩＧ」が表示される領域の少なくとも一部と重なるように表示される場合（必ずしも重なるように表示しなくてもよい）、「一体化摸画像表示ＩＧ」よりも背後側に表示されるものとなっており、「第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１（第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１－１または第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１－２）」に対して「一体化摸画像表示ＩＧ」を優先表示させるようにしている。これにより、「第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１（第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１－１または第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１－２）」が実行開始されるなかでも、受付期間内で一体化摸画像表示ＩＧがいずれの態様で表示されていたのかの認識を容易化するようにしている。

【３５２３】

そして、この例にかかるパチンコ機１では、こうして「第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１（第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１－１または第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１－２）」にかかる表示が開始されると、図２１６（ｂ）や、図２２６（ｇ１）または（ｇ２）に示されるように、該「第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１（第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１－１または第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１－２）」が表示されているなかで、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「消滅関連表示」のうち、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にする。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされた後、図２１６（ｂ）や、図２２６（ｈ１）または（ｈ２）に示されるように、「消滅関連表示（第１消滅関連表示ＳＫＣ１または第２消滅関連表示ＳＫＣ２」が非表示にされることとなり、これによって視認良好とされているもとで「第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１（第１Ｃ受付後演出表示ＵＧ

Ｃ１－１または第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１－２）」にかかる表示が行われるようになる。

【３５２４】

この点、「第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１」とは、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様（ここでは、第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１－１または第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１－２）のいずれかで表示されるものである。したがって、「第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１」は、「一体化摸画像表示ＩＧ」や「消滅関連表示」が非表示にされた以降も、比較的長い時間にわたって実行されることとなる。

【３５２５】

また、当該第１Ｃ受付期間に対応する演出例（図２２５及び図２２６）では、第１Ｃ受付期間内において受付けがなされて「第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１」が実行されると、該「第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１」が開始される前後で背景画像に切り替えを生じさせるようにしている。

【３５２６】

このような構成によれば、背景画像に切り替えが生じていない図２２６（ｄ），（ｅ）に示される状況下（図２１６に示されるタイミングｔＴ２ａ～ｔＴ２ｂ）においては、演出表示装置１６００（第１演出装置）において演出変化があったとしても、「第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１」は未だ開始されていない状況にあることを示唆することができるようになる。

【３５２７】

なお、この演出例では、「第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１」や「背景変更」を、「消滅関連表示（第１消滅関連表示ＳＫＣ１，第２消滅関連表示ＳＫＣ２）」が表示開始される時期（タイミングｔＴ２ｂ）よりも遅い時期（タイミングｔＴ２ｃ）で表示開始させることとしたが、「消滅関連表示（第１消滅関連表示ＳＫＣ１，第２消滅関連表示ＳＫＣ２）」が表示開始される時期（タイミングｔＴ２ｂ）と同じ時期（タイミングｔＴ２ｂ）で表示開始させるようにしてもよい。

【３５２８】

また、図２２６に示した例では、受付後演出として、期待度の低い態様が現れる場合と、期待度の高い態様が現れる場合とで同じ背景画像に切り替えられるようにしているが、期待度の低い態様が現れる場合と、期待度の高い態様が現れる場合とで異なる背景画像に切り替えられるようにしてもよい。また、期待度の高い態様が現れるときには、背景画像が切り替えられるが、期待度の低い態様が現れるときには、背景画像が切り替えられないようにしてもよい。

【３５２９】

このように、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）では、第１Ｃ受付期間が発生する場合、これに伴って、限られた時間（図２１６に示される太線）内であり、且つ限られた表示画面（演出表示装置１６００）内で様々な表示を行うものとなっており、これによって遊技興趣の低下を抑制するようにしている。ただしこの結果として、演出表示装置１６００（第１演出装置）では、受付けに応じた第１Ｃ受付後演出（第１Ｃ受付後演出表示）の開始時期（タイミングｔＴ２ｃ）を、受付けされたタイミングｔＴ２ａよりも遅延せざるを得ないという実情にある。

【３５３０】

そこで、この例においては、第１Ｃ受付期間内で遊技者による動作が受付けされたときには、図２１６（ｂ），（ｃ）に併せて示されるように、該受付けがあったことに基づいて、第２演出装置を用いた第１Ｃ受付後演出（第１Ｃ受付後特定演出）を、上記第１演出装置を用いた第１Ｃ受付後演出（第１Ｃ受付後演出表示）に先行して実行開始させるようにしている。

【３５３１】

このような構成によれば、第１Ｃ受付期間で受付けがあったタイミングｔＴ２ａから実行開始が遅延されるのは第１Ｃ受付後演出の一部（第１Ｃ受付後演出表示）に留まること

となり、当該第１Ｃ受付後演出これ自体については、同タイミングｔＴ２ａから遅れることなく実行開始させることができるようになる。

【３５３２】

このような第２演出装置としては、演出表示装置１６００（第１演出装置）をメイン液晶とするときのサブ液晶として備えられるものであってもよいし、演出動作可能な演出可動体や、演出発光可能な演出ランプなどとして備えられるものであってもよい。いずれにせよ、期待度が異なる複数態様で演出（表示演出、可動演出、発光演出など）を行いうるものとして設けられることとなる。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。

【３５３３】

上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第２演出装置としてサブ液晶１６１０を用いた場合を想定している。そして、図２２５（ｂ）から「Ｇ１（図２２６（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）では、図２２６（ｄ１）に示されるように、該サブ液晶１６１０（第２演出装置）において「女性用の着物」が表示される態様が、当該第１Ｃ受付期間に対応する上記第１Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ１（第１Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ１の期待度の低い態様である第１Ｃ受付後特定演出ＵＴＢ１－１）として、上記第１演出装置を用いた第１Ｃ受付後演出（第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１－１）に先行して実行開始されるようになっている。これに対し、図２２５（ｂ）から「Ｇ２（図２２６（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）では、図２２６（ｄ２）に示されるように、該サブ液晶１６１０（第２演出装置）において「男性用の着物」が表示される態様が、当該第１Ｃ受付期間に対応する上記第１Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ１（第１Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ１の期待度の高い態様である第１Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ１－２）として、上記第１演出装置を用いた第１Ｃ受付後演出（第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１－２）に先行して実行開始されるようになっている。

【３５３４】

また、図２２５に示した演出例では、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」とは別に、サブ液晶１６１０（第２演出装置）においても第１Ｃ受付期間が発生した状態にあることを示唆する受付期間内演出が実行されるようになっている（図２２５（ｂ），（ｃ））。該サブ液晶１６１０（第２演出装置）における受付期間内演出は、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」が期待度の低い態様（図２２５（ｂ）を参照）で表示される場合と期待度の高い態様（図２２５（ｃ）を参照）で表示される場合とで同じ態様となるように表示されるものとなっている。

【３５３５】

すなわちこの場合、遊技者に対して動作機会（操作機会）が付与される第１Ｃ受付期間内にあるとき、演出表示装置１６００（第１演出装置）では期待度に応じて異なる態様が現れ、且つサブ液晶１６１０（第２演出装置）では期待度にかかわらず同じ態様が現れることとなる。ただしこの後、第１Ｃ受付期間内で「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされると、演出表示装置１６００（第１演出装置）では「一体化摸画像表示ＩＧ」にかかる表示が継続されているなかで（受付後演出としての期待度を未だ示唆していないなかで）、サブ液晶１６１０（第２演出装置）では期待度に応じて異なる態様が現れることとなる。このような構成によれば、１つの演出装置による演出だけを注視している場合よりも、その時々に応じて適切な演出装置を注視するようにしたほうが演出情報をより迅速に得ることができるようになることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３５３６】

なお、この演出例では、第１Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ１として、「第１Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ１－１」及び「第１Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ１－２」のいずれが出現するかによって期待度を示唆するようにしたが、該第１Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ１については、必ず

しも複数態様を用意しなくてもよい。例えば、第１Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ１として「第１Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ１－２」のみを備えることとし、該第１Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ１が出現するか否かによって期待度（大当りが得られている割合）を示唆するようにしてもよい。すなわちこの場合、「第１Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ１－２」が出現したときには、「第１Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ１－２」が出現しなかったときよりも期待度が高いことが示唆されることとなる。

【３５３７】

また上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第３演出装置（スピーカー）をさらに用意することとしており、第１Ｃ受付期間の発生に際しては、図２１６（ｄ）に示されるタイミングｔＴ１において、受付許容音を出力開始させることとしている。すなわち、第１Ｃ受付期間に対応する受付許容音は、該第１Ｃ受付期間が発生するタイミングｔＴ２（「図２２５（ｂ），（ｃ）に示される状況」に相当）を跨るかたちで可聴出力されるものとなっており、当該受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作（操作）が受付けされうるものとなっている。

【３５３８】

ここで、第１Ｃ受付期間では、受付許容音として、相対的に長い時間にわたって可聴出力状態とされる第１長許容音と、相対的に短い時間にわたって可聴出力状態とされる第１短許容音とがそれぞれ出力されるようになっている。図２１６（ｄ）に示される例では、第１長許容音と第１短許容音とをそれぞれ同時期に出力開始させるようにしているが、必ずしもこれに限られない。例えば、第１長許容音及び第１短許容音の一方を、第１Ｃ受付期間が発生するタイミングｔＴ２やそれ以降において出力開始させるようにしてもよい。

【３５３９】

そして、第１Ｃ受付期間では、第１長許容音及び（または）第１短許容音がそれぞれ可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付けがなされた場合、該受付けがなされたことに基づいて、第１長許容音及び（または）第１短許容音を途中終了（可聴出力状態の途中終了）させるようにしている。

【３５４０】

この点、第１長許容音及び（または）第１短許容音については、図２１６（ｄ）に示されるように、期待度の低い態様で実行（可聴出力）される場合（図２２５（ｂ）に示される場合）と、期待度の高い態様で実行（可聴出力）される場合（図２２５（ｃ）に示される場合）とがあるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、第１長許容音及び（または）第１短許容音は、受付期間内において期待度を示唆するものでありながらも、「一体化摸画像表示ＩＧ」とは異なり、受付け（受付有効判定）がなされるとそれを確認することができなくなるものとして実行されることとなることから、受付期間内のいずれのタイミングで受付け（受付有効判定）がなされるようにするかについての緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【３５４１】

また、第１Ｃ受付期間では、受付許容音（第１長許容音、第１短許容音）が可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付けがなされた場合、該受付許容音を途中終了させるだけでなく、該受付けがなされたときにはこれに基づいて、上記第１Ｃ受付後演出音の可聴出力を開始させるものとなっている。第１Ｃ受付後演出音は、期待度が示唆されるように実行されるものであり、例えば、期待度の低い態様で実行（可聴出力）される場合と、期待度の高い態様で実行（可聴出力）される場合とがあるものである。すなわちこの場合、第１Ｃ受付期間では、第１演出装置にて行われる演出（表示演出）の場合とは異なり、受付期間内で行われる演出（受付許容音）と、受付けがなされたことに応じて行われる演出（第１Ｃ受付後演出音）とが競合（重複）することがなくなるようになる。

【３５４２】

このような第１Ｃ受付後演出音は、「第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１」と同様、図２１６（ｄ）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」や「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が非表示にされた以降も、比較的長い時間にわたって実行されることとなる。また、

第１Ｃ受付後演出音については、図２２５（ｂ）から「Ｇ１（図２２６（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）と、図２２５（ｂ）から「Ｇ２（図２２６（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）とで、互いに異なる出力音（態様）が出力されるようにすることが望ましい。

【３５４３】

なお、第１Ｃ受付期間では、受付許容音として、第１長許容音及び第１短許容音をそれぞれ出力するようにしたが、これら２つの許容音を必ずしも出力しなくてもよく、１つの受付許容音のみが出力されるようにしてもよい。

【３５４４】

また、第１Ｃ受付期間で受付け（受付有効判定）がなされた場合、第３演出装置では、期待度を示唆する第１Ｃ受付後演出音だけではなく、期待度を示唆しない「受付音」も可聴出力するものとなっている。すなわち、「受付音」とは、図２２５（ｂ）から「Ｇ１（図２２６（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）と、図２２５（ｂ）から「Ｇ２（図２２６（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）とで同じ態様で可聴出力されるものである。そして、このような「受付音」は、第１Ｃ受付期間とは異なる受付期間において受付け（受付有効判定）がなされた場合にも（期待度にかかわらず）可聴出力されるものとなっている。このような構成によれば、受付後演出としてどれだけ斬新な演出を行うようにした場合であっても、「受付音」が可聴出力されたときには受付け（受付有効判定）が適正になされた状態にあることを好適に認識することができるようになることから、受付後演出の内容に集中することを促すことができるようになる。

【３５４５】

これに対し、図２１７は、このような第１Ｃ受付期間内の比較的遅いタイミングｔＴ２Ａが到来したときに「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされた場合を想定している。すなわちこの場合、図２１７（ａ）に示されるように、タイミングｔＴ２Ａにおいて遊技者による動作が受付けされた（受付有効判定がなされた）ことに基づいて、第１Ｃ受付期間が終了されるとともに、該第１Ｃ受付期間に対応する受付後演出（第１Ｃ受付後演出）が実行開始されることとなる。

【３５４６】

この点、第１Ｃ受付期間では、第１Ｃ受付期間内の比較的遅いタイミングｔＴ２Ａにおいて受付け（受付有効判定）がなされた場合であっても（いかなるタイミングで受付け（受付有効判定）がなされた場合であっても）、基本的には、第１Ｃ受付期間内の比較的早いタイミングｔＴ２ａにおいて受付け（受付有効判定）がなされた場合と同じ態様で演出が進展されることとなる。したがって、図２１７（ａ）に示される例の場合も、図２２５（ｂ）から「Ｇ１（図２２６（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展する場合（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）と、図２２５（ｂ）から「Ｇ２（図２２６（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展する場合（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）とがあるようになり、第１演出装置、第２演出装置、及び第３演出装置においては、基本的には、図２１６などを参照しつつ説明した通りの内容で演出が実行されることとなる。

【３５４７】

ただし、図２１７に示される例の場合は、第１Ｃ受付期間内の比較的遅いタイミングｔＴ２Ａで受付け（受付有効判定）がなされた分だけ、図２２６（ｄ）などに示される状況では、ゲージ画像の表示面積がより一層減少した状態になっていることとなる。また、図２２６に示される例の場合は、同図２２６（ｄ）に示されるように、第１短許容音が既に可聴出力を終了しているなかで受付け（受付有効判定）がなされていることから、該受付け（受付有効判定）がなされたことによって当該第１短許容音が途中終了（可聴出力状態の途中終了）されることはない。

【３５４８】

また、図２１７に示される例の場合は、受付け（受付有効判定）がなされたことに基づ

く「第１Ｃ受付後演出表示」が表示される時間が、図２１６に示した例の場合よりも短くされることとなる。すなわち、「第１Ｃ受付後特定演出」や「第１Ｃ受付後演出音」は、受付け（受付有効判定）がなされたときから予め定められた時間（一定時間）だけ実行されるものであるのに対し、「第１Ｃ受付後演出表示」は、受付け（受付有効判定）がいずれのタイミングでなされたかにかかわらず、変動パターン内の予め定められたタイミングｔＴ４が到来したときに終了（非表示）されるものとなっている。このような構成によれば、受付期間内のいずれのタイミングで受付けが（受付有効判定）がなされるようにするかについての緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【３５４９】

他方、図２１８に示される例や、図２２５（ｂ）から「Ｇ３（図２２６（ｄ３）～（ｇ３））」へと演出が進展する例とは、第１Ｃ受付期間内で遊技者による動作（操作）が行われず受付け（受付有効判定）がなされなかった場合を想定したものである。

【３５５０】

すなわちこの場合、同図２１８に示されるように、第１Ｃ受付期間が発生した後、遊技者による動作（操作）が受付けされることなく上記タイミングｔＴ３が到来することとなる。この点、該タイミングｔＴ３（第１Ｃ受付期間が終了し、遊技者による動作（操作）の受付けが許容されなくなった時点）にあるときの演出表示装置１６００（第１演出装置）では、タイミングｔＴ２ａやタイミングｔＴ２Ａなど（第１Ｃ受付期間内において遊技者による動作（操作）の受付けがなされた時点（または、受付後演出が実行開始される時点））にあるときの演出表示装置１６００（第１演出装置）と同様、図２２６（ｄ３）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧを非表示にしないことはもとより、一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしないようにしている。

【３５５１】

このような構成によれば、遊技者による動作（操作）の受付けが間に合わずに第１Ｃ受付期間が終了してしまった場合であっても、該終了した以降、第１Ｃ受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧがいかなる態様で表示されていたのかを認識することが可能とされるようになることから、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【３５５２】

そしてこの後は、遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合も、図２２６（ｅ３）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）が開始されるようになっている。

【３５５３】

すなわち、この例にかかる第１演出装置（演出表示装置１６００）では、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されているなかで「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示されるようになっており、「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示される領域の少なくとも一部は「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示される領域と重複するようになっている。

【３５５４】

このような構成によれば、受付けがなされずに第１Ｃ受付期間が終了した以降、一体化摸画像表示ＩＧを表示し続けるようにした場合であっても、該一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされることによって、当該第１Ｃ受付期間が終了した状態にあることを示唆することができるようになる。また、当該第１Ｃ受付期間が既に終了している状況においても、視認し難さはあるものの一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けることが可能とされるようになることから、受付期間内で一体化摸画像表示ＩＧがいずれの態様で表示されていたのか認識できないことによる遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【３５５５】

また、この例にかかるパチンコ機１では、第１Ｃ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として「第１消滅関連表示ＳＫＣ１」を表示させることとしている。すなわちこの場合、第１Ｃ受付期間内で遊技者

による動作（操作）が受付けされていたとしたら第１Ｃ受付後演出によって期待度が低いことが示唆されていた可能性を遊技者が感じ取ることが期待されることとなる。これにより、第１Ｃ受付期間内で動作（操作）しなくて良かったと思うように促すことができるようになり、第１Ｃ受付期間内で動作（操作）が受付けされなかったときの遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【３５５６】

ただし、第１Ｃ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として「第２消滅関連表示ＳＫＣ２」を表示させるようにしてもよいし、「第１消滅関連表示ＳＫＣ１」及び「第２消滅関連表示ＳＫＣ２」のいずれとも異なる態様を出現させるようにしてもよい。

【３５５７】

また、第１Ｃ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合であっても、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）については、該動作（操作）が受付けされていたとしたときに出現しうる態様で実行されるようにしてもよい。すなわちこの場合、図２２６（ｅ３）に示される状況において「第１消滅関連表示ＳＫＣ１」が現れる場合とは、第１Ｃ受付期間内で遊技者による動作（操作）がもし受付けされていたとしたら、図２２５（ｂ）から「Ｇ１（図２２６（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展していた場合（相対的に期待度の低い受付後演出が実行されていた場合）を意味することとなる。一方、図２２６（ｅ３）に示される状況において「第２消滅関連表示ＳＫＣ２」が現れる場合とは、第１Ｃ受付期間内で遊技者による動作（操作）がもし受付けされていたとしたら、図２２５（ｂ）から「Ｇ２（図２２６（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展していた場合（相対的に期待度の高い受付後演出が実行されていた場合）を意味することとなる。すなわちこの場合、第１Ｃ受付期間では、遊技者による動作（操作）が受付けされなかったとしても、該第１Ｃ受付期間が終了した以降、一体化摸画像表示ＩＧが非表示にされるのに関連して現れる「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」としての態様を確認するだけで、第１Ｃ受付後演出が期待度の低い態様で実行されていたか、それとも期待度の高い態様で実行されていたかを認識しうるようになることから、遊技興趣が低下することを好適に抑制することができるようになる。

【３５５８】

そしてこの後は、図２２６（ｆ３）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「消滅関連表示（図中は、第１消滅関連表示ＳＫＣ１）」のうち、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にする。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされた後、図２２６（ｇ３）に示されるように、「消滅関連表示（図中は、第１消滅関連表示ＳＫＣ１））」が非表示にされることとなる。

【３５５９】

ところで、この例にかかる第１Ｃ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が、図１４４（ａ）に示される態様ではなく（図２２５（ｂ）を参照）、図１４４（ｄ）に示される態様で表示される場合（図２０９（ｃ）を参照）もあることは上述した通りである。このような図２２５（ｃ）に示される状況が現れた場合は、上述した図２２５（ｂ）に示される状況が現れた場合と「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、枠画像、ゲージ画像）」としての態様が異なるだけで、それ以外は同じ態様で演出が進展されることとなる。

【３５６０】

例えば、図２２５（ｃ）から「Ｇ１´」へと演出が進展する場合は、図２２５（ｂ）から「Ｇ１（図２２６（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展する内容と基本的に同じであり、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」の態様が「一体化摸画像表示ＩＧａ」から「一体化摸画像表示ＩＧｄ」に変更されているだけである。また、図２２５（ｃ）から「Ｇ２´」へと演出が進展する場合は、図２２５（ｂ）から「Ｇ２（図２２６（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展する内容と基本的に同じであり、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」の態様が

「一体化摸画像表示ＩＧａ」から「一体化摸画像表示ＩＧｄ」に変更されているだけである。また、図２２５（ｃ）から「Ｇ３´」へと演出が進展する場合は、図２２５（ｂ）から「Ｇ３（図２２６（ｄ３）～（ｇ３））」へと演出が進展する内容と基本的に同じであり、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」の態様が「一体化摸画像表示ＩＧａ」から「一体化摸画像表示ＩＧｄ」に変更されているだけである。

【３５６１】

なお、この演出例にかかる第１Ｃ受付期間では、説明の便宜上、第１Ｃ受付後演出（第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ、第１Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ、第１Ｃ受付後演出音）を、上述した第１Ｂ受付期間に対応する第１Ｂ受付後演出と同じ演出内容（種別）として実行することとした。ただし、受付後演出（受付後演出表示、受付後特定演出、受付後演出音）については、第１Ｂ受付期間と第１Ｃ受付期間とで異なる演出内容（種別）とするようにすることが望ましい。

【３５６２】

また、この演出例にかかる第１Ｃ受付期間では、説明の便宜上、消滅関連表示ＳＫＣを、上述した第１Ｂ受付期間に対応する消滅関連表示ＳＫＢと同じもの（種別）として実行することとした。ただし、消滅関連表示については、第１Ｂ受付期間と第１Ｃ受付期間とで必ずしも同じものでなくてもよい。

【３５６３】

図２１９～図２２１は、判定（大当り判定または演出判定）の結果として条件２Ｃが満たされて第２Ｃ受付期間（第２Ｃ受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。図２２７は、第２Ｃ受付期間（第２Ｃ受付演出）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。

【３５６４】

いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「第２Ｃ変動パターン」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該第２Ｃ変動パターンに対応する演出判定（予告演出判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第２Ｃ変動パターンに応じた演出描写や、第２Ｃ変動パターンに応じたＢＧＭ再生の音出力など）を開始させ（「図２２７（ａ）に示される状況」）、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第２Ｃ変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。

【３５６５】

すなわち、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、図２１９（ａ）に示されるように、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第２Ｃ所定時間が経過したタイミングｔＵ２が到来すると（条件２Ｃが満たされると）、「第２Ｃ受付後演出に関しての受付け」が許容される上記第２Ｃ受付期間（有効期間）を発生させる。これにより、当該第２Ｃ受付期間内において遊技者による動作（操作）が受付けされると（受付有効判定されると）、該受付け（受付有効判定）に基づいて第２Ｃ受付後演出が行われるようになる。

【３５６６】

ただし、この実施の形態にかかる第２Ｃ受付期間では、上記第１Ｃ受付期間が発生する場合と異なり、遊技者による操作の受付け（受付有効判定）がなされた時点（または、受付後演出が実行開始される時点）において、一体化摸画像表示ＩＧ（「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）」）が表示されていることがないものとなっている。

【３５６７】

より具体的には、第２Ｃ変動パターンでは、図２１９（ｂ）及び図２２７（ｂ）に示されるように、タイミングｔＵ２が到来すると第２Ｃ受付期間が発生し、一体化摸画像表示ＩＧ（「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）」）が表示されることとなる。第２Ｃ受付期間は、遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなさ

れないときにはタイミングｔＵ３が到来したときに終了されるものである（図２１９（ａ）を参照）。

【３５６８】

そして、図２１９は、このような第２Ｃ受付期間にあって、比較的早いタイミングｔＵ２ａが到来したときに「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされた場合を想定している。すなわちこの場合、図２１９（ａ）に示されるように、タイミングｔＵ２ａにおいて遊技者による動作（操作）が受付けされた（受付有効判定がなされた）ことに基づいて、第２Ｃ受付期間が終了されるとともに、該第２Ｃ受付期間に対応する受付後演出（第２Ｃ受付後演出）が実行開始されることとなる。

【３５６９】

なお、図２２７（ｂ）から図２２７（ｃ）へと演出が進展する例は、第２Ｃ受付期間に対応する第２Ｃ受付後演出（「第２Ｃ受付後演出表示」や「第２Ｃ受付後特定演出」、「第２Ｂ受付後演出音」など）として相対的に期待度の高い第２態様がそれぞれ実行される場合に相当している。第２Ｃ受付後演出（「第２Ｃ受付後演出表示」や「第２Ｃ受付後特定演出」、「第２Ｃ受付後演出音」など）として相対的に期待度の低い第１態様がそれぞれ実行される場合についてはその図示を割愛しており、実際には、図２２７（ｂ）から該割愛した態様（期待度の低い第１態様）で第２Ｃ受付後演出が実行される状況へと演出進展される場合もあるようになっている。ただし、このような第２Ｃ受付期間については、「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされたときに第２Ｃ受付後演出（「第２Ｃ受付後演出表示」や「第２Ｃ受付後特定演出」、「第２Ｃ受付後演出音」など）が図２２７（ｃ）に示される態様で実行されるか否か、といった演出（受付後演出（第１Ｃ受付後演出表示、第１Ｃ受付後特定演出、第１Ｃ受付後演出音）としての低期待態様が用意されていないタイプ）として実現するようにしてもよい。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。

【３５７０】

この点、この演出例（第２Ｃ受付期間）では、上述の通り、図２１９（ｂ）や図２２７（ｃ）などに示されるように、遊技者による動作（操作）が受付けされた時点（受付けに応じて第２Ｃ受付後演出が開始された時点）であるタイミングｔＵ２ａにおいて、一体化摸画像表示ＩＧ（「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）」）が表示されていることはない。なお、図２２７（ｃ）は、より厳密には、図２１９（ｃ）に示されるタイミングｔＵ２ｃにあるときの演出表示装置１６００（第１演出装置）を示したものとなっている。すなわち、タイミングｔＵ２ａでは、第２Ｃ受付後演出のうち「第２Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ２（群予告演出）」は実行されておらず、「第２Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ２－２」及び「第２Ｃ受付後演出音（高期待態様）」が実行されるようになっている。このような構成によれば、第１Ｃ受付後演出の場合と同じ態様で演出進展がなされるようになることから、上述した作用効果を同様に得られるようになる。

【３５７１】

したがって、この演出例（第２Ｃ受付期間）では、図２１９及び図２２７（ｂ）に示されるように、当該第２Ｃ受付期間内のいずれのタイミングで受付け（受付有効判定）がなされたとしても、上述した消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）が実行されることはない。なぜなら、遊技者による動作（操作）が受付けされた時点（受付けに応じて第２Ｃ受付後演出が開始された時点）であるタイミングにおいて、一体化摸画像表示ＩＧ（「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）」）が表示されていることがなくこれを視認し難くする必要がないからである。

【３５７２】

この例にかかるパチンコ機１では、図２１９（ｂ）や、図２２７（ｃ）に示されるように、タイミングｔＵ２ａよりも後のタイミングｔＵ２ｃが到来すると、第２Ｃ受付期間内で遊技者による動作が受付けされたことに応じた第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出としての「第２Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ２（図中では、期待度の高い態様である、お化けキャラクタによる群予告演出としての第２Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ２

－２）」を実行開始する。そして、こうして開始された「第２Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ２」は、図２１９（ｂ）や図２２７（ｄ）に示されるように、受付け（受付有効判定）がなされたときから予め定められた時間（一定時間）が経過したときに終了（非表示）にされるようになる。

【３５７３】

なお、当該第２Ｃ受付期間に対応する演出例（図２２７）では、第１Ｃ受付期間の場合とは異なり、「第２Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ２」が実行されるときに背景画像に切り替えを生じさせることはない。

【３５７４】

また、第２Ｃ受付期間内で遊技者による動作が受付けされたときには、図２１９（ｂ），（ｃ）に示されるように、該受付けがあったことに基づいて、第２演出装置を用いた第２Ｃ受付後演出（第２Ｃ受付後特定演出）を、上記第１演出装置を用いた第２Ｃ受付後演出（第２Ｃ受付後演出表示）に先行して実行開始させるようにしている。

【３５７５】

このような第２演出装置としては、演出表示装置１６００（第１演出装置）をメイン液晶とするときのサブ液晶として備えられるものであってもよいし、演出動作可能な演出可動体や、演出発光可能な演出ランプなどとして備えられるものであってもよい。いずれにせよ、期待度が異なる複数態様で演出（表示演出、可動演出、発光演出など）を行いうるものとして設けられることとなる。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。

【３５７６】

上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第２演出装置としてサブ液晶１６１０を用いた場合を想定している。そして、図２２７（ｂ）から図２２７（ｃ）へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）では、該サブ液晶１６１０（第２演出装置）において「お化け」が表示される態様が、当該第２Ｃ受付期間に対応する上記第２Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ２（第２Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ２の期待度の高い態様である第２Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ２－２）として、上記第１演出装置を用いた第２Ｃ受付後演出（第２Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ２－２）に先行して実行開始されるようになっている。上述の通り、第２Ｃ受付後演出として期待度の低い態様が実行される場合については説明を割愛するが、「第２Ｃ受付後演出表示」及び「第２Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ２」が低期待態様で実行されるだけであり、基本的には高期待態様で実行される場合と同様である。

【３５７７】

また上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第３演出装置（スピーカー）をさらに用意することとしている。ただし、第２Ｃ受付期間の発生に際しては、図２１９（ｄ）に示されるように、受付許容音が出力されることはない。

【３５７８】

また、第１Ｃ受付期間では、受付けがなされたときにはこれに基づいて、上記第２Ｃ受付後演出音の可聴出力を開始させるものとなっている。第２Ｃ受付後演出音は、期待度が示唆されるように実行されるものであり、例えば、期待度の低い態様で実行（可聴出力）される場合と、期待度の高い態様で実行（可聴出力）される場合とがあるものである。

【３５７９】

また、第２Ｃ受付期間で受付け（受付有効判定）がなされた場合、第３演出装置では、期待度を示唆する第２Ｃ受付後演出音だけではなく、期待度を示唆しない「受付音」も可聴出力するものとなっている。すなわち、「受付音」とは、第２Ｃ受付後演出が期待度の高い態様と期待度の低い態様とのいずれで実行される場合であっても同じ態様で可聴出力されるものである。

【３５８０】

これに対し、図２２０や、図２２７（ｂ），（ｅ）から図２２７（ｃ）へと進展する例は、このような第２Ｃ受付期間内の比較的遅いタイミングｔＵ２Ａが到来したときに「遊

技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされた場合を想定している。すなわちこの場合、図２２０（ａ）に示されるように、タイミングｔＵ２Ａにおいて遊技者による動作が受付けされた（受付有効判定がなされた）ことに基づいて、第２Ｃ受付期間が終了されるとともに、該第２Ｃ受付期間に対応する受付後演出（第２Ｃ受付後演出）が実行開始されることとなる。

【３５８１】

この点、第２Ｃ受付期間では、第２Ｃ受付期間内の比較的遅いタイミングｔＵ２Ａにおいて受付け（受付有効判定）がなされた場合であっても（いかなるタイミングで受付け（受付有効判定）がなされた場合であっても）、基本的には、第２Ｃ受付期間内の比較的早いタイミングｔＵ２ａにおいて受付け（受付有効判定）がなされた場合と同じ態様で演出が進展されることとなる。したがって、遊技者による操作の受付け（受付有効判定）がなされた時点（または、受付後演出が実行開始される時点）において、一体化摸画像表示ＩＧ（「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）」）が表示されていることはない。また、図２２０（ａ）や、図２２７（ｂ），（ｅ）から図２２７（ｃ）へと演出が進展する例の場合も、受付後演出として相対的に期待度の高い場合と、図示を割愛する場合（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）とがあり、第１演出装置、第２演出装置、及び第３演出装置においては、基本的には、図２１９などを参照しつつ説明した通りの内容で演出が実行されることとなる。

【３５８２】

特に、第２Ｃ受付期間では、第１Ｃ受付期間の場合とは異なり、「第２Ｃ受付後演出表示」が、「第２Ｃ受付後特定演出」や「第２Ｃ受付後演出音」などと同様、受付け（受付有効判定）がなされたときから予め定められた時間（一定時間）だけ実行されるものとなっていることから、受付後演出としての態様も、受付け（受付有効判定）がなされたタイミングにかかわらず同じである。

【３５８３】

なお、「第２Ｃ受付後演出表示」、「第２Ｃ受付後特定演出」、及び「第２Ｃ受付後演出音」は、それぞれに設定された一定時間分だけ実行されるものであればよく、互いに同じ時間で終了されるものでなくてもよい。

【３５８４】

他方、図２２１に示される例や、図２２７（ｂ），（ｅ）から図２２７（ｄ）へと演出が進展する例とは、第２Ｃ受付期間内で遊技者による動作（操作）が行われず受付け（受付有効判定）がなされなかった場合を想定したものである。

【３５８５】

すなわちこの場合、同図２２１に示されるように、第２Ｃ受付期間が発生した後、遊技者による動作（操作）が受付けされることなく上記タイミングｔＵ３が到来することとなる。この点、第２Ｃ受付期間において遊技者による動作（操作）が受付けされないときには、同図２２１に示されるように、その終了に関連した演出が何ら実行されないこととなる。

【３５８６】

なお、第２Ｃ受付期間では、摸画像表示として、一の態様（図２２７では、一体化摸画像表示ＩＧｂ（図１４４（ｂ）を参照））のみが表示されるものとした。一体化摸画像表示ＩＧｂとは、第１Ｃ受付期間や第３Ｃ受付期間で表示されることのない態様のものである。ただし、第２Ｃ受付期間とは、いかなるタイミングで受付け（受付有効判定）がなされた場合であっても、該受付け（受付有効判定）がなされた時点（または、受付後演出が実行開始される時点）において摸画像表示（ゲージ画像）が表示されていることがないことに特徴があるものである。したがって、第２Ｃ受付期間においては、摸画像表示としていずれの態様が現れるものであってもよいし、複数態様のいずれかで表示されるものであってもよい。また、第２Ｃ受付期間では、摸画像表示は表示されず、ゲージ画像が表示されるようにしてもよい。また、第２Ｃ受付期間では、ゲージ画像は表示されず、摸画像表示が表示されるようにしてもよい。また、第２Ｃ受付期間では、摸画像表示とゲージ画像

とのいずれもが表示されないようにしてもよい。
【３５８７】
また、第２Ｃ受付期間にかかる上記特徴によれば、受付けがなされた以降、摸画像表示（ゲージ画像）の態様を気にすることなく、受付後演出としての態様のみに集中することができるようになる。この場合、第１Ｃ受付期間や第３Ｃ受付期間が上述した自動受付機能の対象になるものであったとしても、第２Ｃ受付期間は上述した自動受付機能の対象になることがないようにすることが望ましい。これにより、受付後演出が発生した場合とは、第２Ｃ受付期間中にあるときの演出態様を確認した遊技者自らが操作した場合に限られるようになることから、第２Ｃ受付期間が終了した時点やそれ以降において摸画像表示やゲージ画像が表示されていないことによる遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。
【３５８８】
図２２２～図２２４は、判定（大当り判定または演出判定）の結果として条件３Ｃが満たされて第３Ｃ受付期間（第３Ｃ受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。図２２８～図２３０は、第３Ｃ受付期間（第３Ｃ受付演出）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。
【３５８９】
いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「第３Ｃ変動パターン」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該第３Ｃ変動パターンに対応する演出判定（予告演出判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第３Ｃ変動パターンに応じた演出描写や、第３Ｃ変動パターンに応じたＢＧＭ再生の音出力など）を開始させ（「図２２８（ａ）に示される状況」）、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第３Ｃ変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。
【３５９０】
すなわち、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、図２２２（ａ）に示されるように、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第３Ｃ所定時間が経過したタイミングｔＶ２が到来すると（条件３Ｃが満たされると）、「第３Ｃ受付後演出に関しての受付け」が許容される上記第３Ｃ受付期間（有効期間）を発生させる。これにより、当該第３Ｃ受付期間内において遊技者による動作（操作）が受付けされると（受付有効判定されると）、該受付け（受付有効判定）に基づいて第３Ｃ受付後演出が行われるようになる。
【３５９１】
この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、演出表示装置１６００（第１演出装置）では、このような第３Ｃ受付期間が発生することに関連して、受付対象（操作受け部など）を示唆する動作対象表示（摸画像表示）、受付期間（有効期間）の残り時間を示唆する残り時間表示（枠画像内に表示されるゲージ画像の表示面積を時間経過に応じて減少させる描写）、摸画像表示を視認し難くする消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）、受付け（受付有効判定）されたことに応じて期待度（大当り図柄が現れる割合）を示唆する第１Ｃ受付後演出表示がそれぞれ行われるようになっている。なお上述の通り、この実施の形態にかかる摸画像表示は、残り時間表示（枠画像内に表示されるゲージ画像の表示面積を時間経過に応じて減少させる描写）を含む周縁装飾画像と一体化された「一体化摸画像表示」として表示されるものとなっているが、必ずしもこれに限られず、別々に表示されるものであってもよい。このことについては、他の受付期間においても同様である。
【３５９２】
この点、この実施の形態にかかる第３Ｃ受付期間は、上述した「第１Ｃ受付期間による演出性（受付けがなされた時点（または、受付後演出が実行開始される時点）において摸画像表示やゲージ画像が表示されている演出性）と、上述した「第２Ｃ受付期間」による演出性（受付けがなされた時点（または、受付後演出が実行開始される時点）において摸画像表示やゲージ画像が表示されていない演出性）との両方を併せ持った特殊な演出とし

て実現されるものとなっている。
【３５９３】
より具体的には、遊技者による操作の受付けが許容される第３Ｃ受付期間が発生すると、まず、図２２２（ｂ）及び図２２８（ｂ）などに示されるように、一体化摸画像表示ＩＧ（「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）」）が表示される（タイミングｔＶ２）。ただし、第３Ｃ受付期間は、当該第３Ｃ受付期間内のいずれのタイミングで遊技者による操作の受付け（受付有効判定）がなされたかによって、該受付け（受付有効判定）がなされた時点（または、受付後演出が実行開始される時点）において摸画像表示やゲージ画像が表示されている場合と摸画像表示やゲージ画像が表示されていない場合とがあるものとなっている。
【３５９４】
なお後述するが、この演出例では、図２２２（ａ）などに示されるように、第３Ｃ受付期間が発生してから所定時間が経過したタイミングＹまでの期間（第１期間）内において遊技者による操作の受付け（受付有効判定）がなされた場合には、該受付け（受付有効判定）がなされた時点（または、受付後演出が実行開始される時点）において摸画像表示やゲージ画像が表示されていることがないようにし、タイミングＹから第３Ｃ受付期間が終了するまでの期間（第２期間）内において遊技者による操作の受付け（受付有効判定）がなされた場合には、該受付け（受付有効判定）がなされた時点（または、受付後演出が実行開始される時点）において摸画像表示やゲージ画像が表示されているようにしている。ただし、このような態様は一例にすぎず、要は、第３Ｃ受付期間内の第１タイミングで受付け（受付有効判定）がなされたときには該受付け（受付有効判定）がなされた時点（または、受付後演出が実行開始される時点）において摸画像表示やゲージ画像が非表示の状態にあり（表示されておらず）、第３Ｃ受付期間内の上記第１タイミングと異なる第２タイミングで受付け（受付有効判定）がなされたときには該受付け（受付有効判定）がなされた時点（または、受付後演出が実行開始される時点）において摸画像表示やゲージ画像が表示されているものであればよい。
【３５９５】
このような第３Ｃ受付期間によれば、当該第３Ｃ受付期間が発生してからタイミングＹが到来するまでの間は、受付けがなされたとしてもこれに応じた第３Ｃ受付後演出は一体化摸画像表示ＩＧが非表示の状態（視認できない状態）にて実行開始されることとなり、タイミングＹから当該第３Ｃ受付期間が終了されるタイミングｔＶ３が到来するまでの間は、受付けがなされたことに応じた第３Ｃ受付後演出は一体化摸画像表示ＩＧが表示されている状態（一体化摸画像表示ＩＧの少なくとも一部が視認可能な状態であればよい）にて実行開始されることとなる。これにより、この実施の形態にかかる第３Ｃ受付期間は、上述した「第１Ｃ受付期間による演出性（受付けがなされた時点（または、受付後演出が実行開始される時点）において摸画像表示やゲージ画像が表示されている演出性）と、上述した「第２Ｃ受付期間」による演出性（受付けがなされた時点（または、受付後演出が実行開始される時点）において摸画像表示やゲージ画像が表示されていない演出性）との両方を併せ持った特殊な演出として実現されるようになり、これによって遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。
【３５９６】
すなわちこの場合、遊技者は、第３Ｃ受付期間に対する操作タイミングの調整を通じて、「当該第３Ｃ受付期間内で表示されていた一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示やゲージ画像）の態様が視認可能とされるように、該一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示やゲージ画像）を表示したままの状態で第３Ｃ受付後演出を実行開始させるのか、それとも第３Ｃ受付後演出に集中するために該一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示やゲージ画像）を非表示にして第３Ｃ受付後演出を実行開始させるのか、を実質的に選択することが可能とされるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。
【３５９７】
このような演出性をより好適に実現する上では、第３Ｃ受付期間においては、一体化摸

画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が期待度の異なる複数態様のいずれかで表示される（例えば、図１４４（ａ），（ｃ））のいずれかで表示されるようになっており、図２２８（ｂ）は、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が図１４４（ａ）に示される態様で表示された場合に相当し、図２２８（ｄ）は、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が図１４４（ｃ）に示される態様で表示された場合に相当させるなど）ようにすることが望ましい。なお、第３Ｃ受付期間においても、図１４４（ｂ），（ｄ）に示される態様を含む複数態様のいずれかで一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が表示されるようにしてもよい。

【３５９８】

そして、図２２２は、このような第３Ｃ受付期間のうち上記「第１期間（第１状態）（例えば、図２２８（ｂ）を参照）」にあるなかで（図中では、タイミングｔＶ２ａ）、「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされた場合を想定している。すなわちこの場合、図２２２（ａ）に示されるように、タイミングｔＶ２ａにおいて遊技者による動作（操作）が受付けされた（受付有効判定がなされた）ことに基づいて、第３Ｃ受付期間が終了されるとともに、該第３Ｃ受付期間に対応する受付後演出（第３Ｃ受付後演出）が実行開始されることとなる。

【３５９９】

なお、図２２８（ｂ）から「Ｈ１（図２２９（ｄ１）～図２２９（ｈ１））」へと演出が進展する例は、第３Ｃ受付期間のうち上記「第１期間（第１状態）」にあるなかで「受付有効判定」がなされた結果、「第３Ｃ受付後演出」として相対的に期待度の低い第１態様が実行される場合に相当し、図２２８（ｂ）から「Ｈ２（図２２９（ｄ２）～図２２９（ｈ２））」へと演出が進展する例は、第３Ｃ受付期間のうち上記「第１期間（第１状態）」にあるなかで「受付有効判定」がなされた結果、「第３Ｃ受付後演出」として相対的に期待度の高い第２態様が実行される場合に相当している。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。

【３６００】

上述の通り、第３Ｃ受付期間のうち上記「第１期間（第１状態）」にあるなかで「受付有効判定」がなされた場合は、図２２２（ｂ）や、図２２９（ｄ１）または（ｄ２）に示されるように、遊技者による動作（操作）が受付けされた時点（受付けに応じて第３Ｃ受付後演出が開始された時点）であるタイミングｔＶ２ａにおいて、「一体化摸画像表示ＩＧ」は非表示の状態にされて表示されない（視認できない状態にされる）。

【３６０１】

このような構成によれば、第３Ｃ受付期間のうち上記「第１期間（第１状態）」にあるなかで遊技者による動作（操作）が行われた場合（「受付有効判定」がなされた場合）、遊技者は、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が表示されていない（視認できないようにした）状態で受付後演出（ここでは、第３Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ３）を楽しむことができるようになる。

【３６０２】

この点、この演出例にかかる第３Ｃ受付期間では、上記「第１期間（第１状態）」にあるなかで遊技者による動作（操作）が行われた場合であっても、該受付けがあったタイミングｔＶ２ａから所定時間が経過すると（タイミングｔＶ２ｂが到来すると）、図２２９（ｅ１）または（ｅ２）に示されるように、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）にかかる表示を開始するようにしている。

【３６０３】

すなわち、この例にかかる第３Ｃ受付期間では、上記「第１期間（第１状態）」にあるなかで遊技者による動作（操作）の受付けがなされたときには、タイミングｔＶ２ｂが到来した時点において「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」は既に表示されていない状態（視認できない状態）にあるにもかかわらず、「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示開始されるようになっており、「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が

表示される領域の少なくとも一部は「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されていた領域と重複するようになっている。

【３６０４】

このような構成によれば、遊技者による動作が適正に受付けされたことに伴って受付後演出が実行されている状態にあることを好適に示唆することができるようになる。

【３６０５】

また、第３Ｃ受付期間のうち上述した「第２Ｃ受付期間」としての演出性（受付けがなされた時点（または、受付後演出が実行開始される時点）において摸画像表示やゲージ画像が表示されていない演出性）を提供する上記「第１期間（第１状態）」にあるときに受付けがなされた場合は、第２Ｃ受付期間と第３Ｃ受付期間とのいずれで受付けがなされた状態にあるのかを認識し難いが、第２Ｃ受付期間では出現し得ない「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が出現することで、第３Ｃ受付期間で受付けがなされた状態にあることを認識することができるようになる。

【３６０６】

また、第３Ｃ受付期間では、第３Ｃ受付後演出として期待度の低い態様（図２２９（ｄ１）～（ｈ１））が現れる場合と期待度の高い態様（図２２９（ｄ２）～（ｈ２））が現れる場合とで、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）は同じ態様で実行されるようにしている。このような構成によれば、第１Ｃ受付期間の場合（期待度によって消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）の態様が異なる場合）と比べて、第３Ｃ受付期間内で受付けがなされた以降に「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」を注視する重要性が低くなることから、摸画像表示（ゲージ画像）が表示されていないこととも相まって、第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣとしていかなる態様が現れるかに集中させることができるようになる。

【３６０７】

また、この演出例にかかる第３Ｃ受付期間では、受付けがなされたときに現れる消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として、上記第１Ｃ受付期間に対応する受付後演出（第１Ｃ受付後演出）が期待度の高い態様で実行されるときに表示される「第２消滅関連表示ＳＫＣ２」を用いることとしている。すなわちこの場合、第３Ｃ受付期間では、受付けがなされさえすれば、期待度の高い態様で受付後演出が実行されるかのようなイメージを持たせることができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３６０８】

なお、第３Ｃ受付期間に対応する消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）については、必ずしも「第２消滅関連表示ＳＫＣ２」でなくてもよい。例えば、第３Ｃ受付期間に対応する消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として、上記第１Ｃ受付期間に対応する受付後演出（第１Ｃ受付後演出）が期待度の低い態様で実行されるときに表示される「第１消滅関連表示ＳＫＣ１」を用いるようにしてもよいし、消滅関連表示として第１Ｃ受付期間に対応しない態様を用いるようにしてもよい。

【３６０９】

また、この例にかかるパチンコ機１では、図２２２（ｂ）や、図２２９（ｆ１）または（ｆ２）に示されるように、消滅関連表示にかかる表示（一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様）が現れている期間内のタイミングｔＶ２ｃが到来すると、第３Ｃ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされたことに応じた第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出としての「第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３（会話予告）」を実行開始するようにしている。ただしここでは、図２２８（ｂ）から「Ｈ１（図２２９（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）では、図２２９（ｆ１）に示されるように、第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３として第１態様（ここでは、「無言」の会話予告である第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３－１）が表示され、図２２８（ａ）から「Ｈ２（図２２９（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）では、図２２９（ｆ２）に示されるように、第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３として第２態様（ここでは、「チャンス」に言及する会話予告である第３Ｃ受付後

演出表示ＵＧＣ３－２）が表示されるようになっている。
【３６１０】
すなわちこの場合、「一体化摸画像表示ＩＧ」が表示されておらず「消滅関連表示（第２消滅関連表示ＳＫＣ２）」が表示されているなかで「第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３（「第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３－１」または「第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３－２」）が実行開始されることとなる。
【３６１１】
この点、「第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３（「第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３－１」または「第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３－２」）は、「消滅関連表示（第２消滅関連表示ＳＫＣ２）」が表示される領域の少なくとも一部と重なるように表示される場合（必ずしも重なるように表示しなくてもよい）、「消滅関連表示（第２消滅関連表示ＳＫＣ２）」よりも背後側に表示されるものとなっており、「消滅関連表示（第２消滅関連表示ＳＫＣ２）」を優先表示させるようにしている。このように、遊技者による注視対象（第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３）に視認し難さを持たせるようにすることで、より一層の集中を促すことができるようになる。
【３６１２】
そして、この例にかかるパチンコ機１では、こうして「第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３（第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３－１または第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３－２）」にかかる表示が開始されると、図２２２（ｂ）や、図２２９（ｇ１），（ｈ１）または（ｇ２），（ｈ２）に示されるように、該「第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３（第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３－１または第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３－２）」が表示されているなかで、「消滅関連表示（第２消滅関連表示ＳＫＣ２）」が非表示にされることとなり、これによって視認良好とされているもとで「第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３（第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３－１または第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３－２）」にかかる表示が行われるようになる。
【３６１３】
この点、「第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３」とは、遊技者による動作（操作）が受付けされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様（ここでは、第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３－１または第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３－２）のいずれかで表示されるものである。したがって、「第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３」は、「一体化摸画像表示ＩＧ」や「消滅関連表示」が非表示にされた以降も、比較的長い時間にわたって実行されることとなる。
【３６１４】
この演出例では、「第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３」を、「消滅関連表示（第２消滅関連表示ＳＫＣ２）」が表示開始される時期（タイミングｔＶ２ｂ）よりも遅い時期（タイミングｔＶ２ｃ）で表示開始させることとしたが、「消滅関連表示（第２消滅関連表示ＳＫＣ２）」が表示開始される時期（タイミングｔＶ２ｂ）と同じ時期（タイミングｔＶ２ｂ）で表示開始させるようにしてもよい。
【３６１５】
なお、この例においては、第３Ｃ受付期間内で遊技者による動作が受付けされたときには、図２２２（ｂ），（ｃ）に併せて示されるように、該受付けがあったことに基づいて、第２演出装置を用いた第３Ｃ受付後演出（第３Ｃ受付後特定演出）を、上記第１演出装置を用いた第３Ｂ受付後演出（第３Ｂ受付後演出表示）に先行して実行開始させるようにしている。
【３６１６】
このような構成によれば、演出表示装置１６００（第１演出装置）において消滅関連表示を行った後に第３Ｃ受付後演出表示を行うようにした場合であっても、当該第３Ｃ受付後演出これ自体については、同タイミングｔＶ２ａから遅れることなく実行開始させることができるようになる。
【３６１７】

このような第２演出装置としては、演出表示装置１６００（第１演出装置）をメイン液晶とするときのサブ液晶として備えられるものであってもよいし、演出動作可能な演出可動体や、演出発光可能な演出ランプなどとして備えられるものであってもよい。いずれにせよ、期待度が異なる複数態様で演出（表示演出、可動演出、発光演出など）を行いうるものとして設けられることとなる。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。

【３６１８】

上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第２演出装置としてサブ液晶１６１０を用いた場合を想定している。そして、図２２８（ｂ）から「Ｈ１（図２２９（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）では、図２２９（ｄ１）に示されるように、該サブ液晶１６１０（第２演出装置）において「末吉」が表示される態様が、当該第３Ｃ受付期間に対応する上記第３Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ３（第３受付後特定演出ＵＴＣ３の期待度の低い態様である第３Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ３－１）として、上記第１演出装置を用いた第３Ｃ受付後演出（第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３－１）に先行して実行開始されるようになっている。これに対し、図２２８（ａ）から「Ｈ２（図２２９（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）では、図２２９（ｄ２）に示されるように、該サブ液晶１６１０（第２演出装置）において「吉」が表示される態様が、当該第３Ｃ受付期間に対応する上記第３Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ３（第３Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ３の期待度の高い態様である第３Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ３－２）として、上記第１演出装置を用いた第３Ｃ受付後演出（第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３－２）に先行して実行開始されるようになっている。

【３６１９】

なお、図２２９に示した演出例では、第３Ｃ受付期間のうち上記「第１期間（第１状態）」にあるときと（図２２９（ｂ））、第３Ｃ受付期間のうち上記「第２期間（第２状態）」にあるときと（図２２９（ｃ））のいずれにおいても、サブ液晶１６１０（第２演出装置）において当該第３Ｃ受付期間が発生した状態にあることを示唆する受付期間内演出が実行されるようになっている。該サブ液晶１６１０（第２演出装置）における受付期間内演出は、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」が期待度の低い態様（図２２８（ｂ）を参照）で表示される場合と期待度の高い態様（図２２８（ｄ）を参照）で表示される場合とで同じ態様となるように表示されるものとなっている。

【３６２０】

すなわちこの場合、遊技者に対して動作機会（操作機会）が付与される第３Ｃ受付期間にあるとき、演出表示装置１６００（第１演出装置）では期待度に応じて異なる態様が現れ、且つサブ液晶１６１０（第２演出装置）では期待度にかかわらず同じ態様が現れることとなる。ただしこの後、第３Ｃ受付期間にあるときに「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされると、演出表示装置１６００（第１演出装置）では「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされて（受付後演出としての期待度を未だ示唆していないなかで）、サブ液晶１６１０（第２演出装置）では期待度に応じて異なる態様が現れることとなる。このような構成によれば、１つの演出装置による演出だけを注視している場合よりも、その時々に応じて適切な演出装置を注視するようにしたほうが演出情報をより迅速に得ることができるようになることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３６２１】

なお、この演出例では、第３Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ３として、「第３Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ３－１」及び「第３Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ３－２」のいずれが出現するかによって期待度を示唆するようにしたが、該第３Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ３については、必ずしも複数態様を用意しなくてもよい。例えば、第３Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ３として「第３Ｃ受付後特定演出ＵＴＢＣ－２」のみを備えることとし、該「第３Ｃ受付後特定演出Ｕ

ＴＣ３－２」が出現するか否かによって期待度（大当りが得られている割合）を示唆するようにしてもよい。すなわちこの場合、「第３Ｃ受付後特定演出ＵＴＢＣ－２」が出現したときには、「第３Ｃ受付後特定演出ＵＴＢＣ－２」が出現しなかったときよりも期待度が高いことが示唆されることとなる。

【３６２２】

また上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第３演出装置（スピーカー）をさらに用意することとしており、第３Ｃ受付期間の発生に際しては、図２２２（ｄ）に示されるタイミングｔＶ１において、受付許容音を出力開始させることとしている。第３Ｃ受付期間に対応する受付許容音は、該第３Ｃ受付期間が発生するタイミングｔＶ２と、上記「第１期間」から「第２期間」へと移行するタイミングＹとの両方を跨るかたちで可聴出力されるものとなっており、当該受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作（操作）が受付けされうるものとなっている。ただし、受付許容音については、タイミングＹを跨るかたちで可聴出力されるものであればよく、タイミングｔＶ２については必ずしもこれを跨がるかたちで可聴出力されないようにしてもよい。

【３６２３】

ここで、第３Ｃ受付期間では、受付許容音として、上記第１長許容音と上記第１短許容音とのいずれとも異なる第３許容音を可聴出力させることとしており、これによって上記第１Ｃ受付期間ではなく、複数の演出性を併せ持つ第３Ｃ受付期間が発生すること（または、発生していること）を示唆することができるようになる。ただし、第３Ｃ受付期間に対応する受付許容音については、上記第１長許容音と上記第１短許容音とのいずれかで実行されるようにしてもよい。

【３６２４】

そして、第３Ｃ受付期間では、これに対応する受付許容音（ここでは、第３許容音）が可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付けがなされた場合、該受付けがなされたことに基づいて、該受付許容音を途中終了（可聴出力状態の途中終了を）させないようにしており、これによっても上記第１Ｃ受付期間ではなく、複数の演出性を併せ持つ第３Ｃ受付期間が発生すること（または、発生していること）を示唆することができるようになる。ただし、第３Ｃ受付期間に対応する受付許容音についても受付けがなされたことに基づいてこれを途中終了させるようにしてもよい。

【３６２５】

この点、第３Ｃ受付期間に対応する受付許容音（ここでは、第３許容音）については、図２２２（ｄ）に示されるように、期待度の低い態様で実行（可聴出力）される場合（図２２８（ｂ）に示される場合）と、期待度の高い態様で実行（可聴出力）される場合（図２２８（ｄ）に示される場合）とがあるようにすることが望ましい。

【３６２６】

第３Ｃ受付後演出音は、「第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３」と同様、図２２２（ｄ）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」や「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が非表示にされた以降も、比較的長い時間にわたって実行されることとなる。また、第３Ｃ受付後演出音については、図２２８（ａ）から「Ｈ１（図２２９（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）と、図２２８（ａ）から「Ｈ２（図２２９（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）とで、互いに異なる出力音（態様）が出力されるようにすることが望ましい。

【３６２７】

また、第３Ｃ受付期間で受付け（受付有効判定）がなされた場合、第３演出装置では、期待度を示唆する第３Ｃ受付後演出音だけではなく、期待度を示唆しない「受付音」も可聴出力するものとなっている。すなわち、「受付音」とは、図２２８（ｂ）から「Ｈ１（図２２９（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）と、図２２８（ｂ）から「Ｈ２（図２２９（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）とで同じ態様で可聴出力

されるものである。そして、このような「受付音」は、第３Ｃ受付期間とは異なる受付期間（例えば、第１Ｃ受付期間、または上述した各受付期間と異なる所定受付期間など）において受付け（受付有効判定）がなされた場合にも（期待度にかかわらず）可聴出力されるものとなっている。このような構成によれば、受付後演出としてどれだけ斬新な演出を行うようにした場合であっても、「受付音」が可聴出力されたときには受付け（受付有効判定）が適正になされた状態にあることを好適に認識することができるようになることから、受付後演出の内容に集中することを促すことができるようになる。

【３６２８】

これに対し、図２２３や、図２２８（ｂ），（ｃ）から「Ｈ３（図２３０（ｄ３）～（ｈ３））」または「Ｈ４（図２３０（ｄ４）～（ｈ４））へと演出が進展する例は、このような第３Ｃ受付期間内のうち上記「第２期間（第２状態）」にあるなかで（図中では、タイミングｔＶ２Ａ）、「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされた場合を想定している。すなわちこの場合、図２２３（ａ）や、図２３０（ｄ３）～（ｈ３）または図２３０（ｄ４）～（ｈ４）に示されるように、タイミングｔＶ２Ａにおいて遊技者による動作（操作）が受付けされた（受付有効判定がなされた）ことに基づいて、第３Ｃ受付期間が終了されるとともに、該第３Ｃ受付期間に対応する受付後演出（第３Ｃ受付後演出）が実行開始されることとなる。

【３６２９】

この点、第３Ｃ受付期間では、当該第３Ｃ受付期間内のうち上記「第２期間（第２状態）」にあるなかで受付け（受付有効判定）がなされた場合（図２２８（ｃ）に示される状態において受付けがなされた場合）であっても、該受付けがなされた以降は、基本的には、当該第３Ｂ受付期間内のうち上記「第１期間（第１状態）」にあるなかで受付け（受付有効判定）がなされた場合（図２２８（ｂ）に示される状態において受付けがなされた場合）と同じ態様で演出が進展されることとなる。したがって、図２２３（ａ）に示される例の場合も、図２２８（ｃ）から受付後演出として相対的に期待度の低い態様で演出が進展される場合（「Ｈ３（図２３０（ｄ３）～（ｈ３））」へと演出が進展する場合）と、図２２８（ｃ）から受付後演出として相対的に期待度の高い態様で演出が進展される場合（「Ｈ４（図２３０（ｄ４）～（ｈ４））」へと演出が進展する場合）とがあるようになり、第１演出装置、第２演出装置、及び第３演出装置においては、基本的には、図２２２などを参照しつつ説明した通りの内容で演出が実行されることとなる。

【３６３０】

ただし上述の通り、この実施の形態にかかる第３Ｃ受付期間は、上述した「第１Ｃ受付期間による演出性（受付後演出が実行開始される時点において摸画像表示やゲージ画像が表示されている演出性）と、上述した「第２Ｃ受付期間」による演出性（受付後演出が実行開始される時点において摸画像表示やゲージ画像が表示されていない演出性）との両方を併せ持った特殊な演出として実現されるものとなっており、当該第３Ｃ受付期間内のうち上記「第２期間（第２状態）」にあるなかで受付け（受付有効判定）がなされた場合（図２２８（ｃ）に示される状態において受付けがなされた場合）には、上述した「第１Ｃ受付期間」による演出性（受付後演出が実行開始される時点において摸画像表示やゲージ画像が表示されている演出性）が現れるものとなっている。

【３６３１】

したがって、「図２３０（ｄ３）～（ｈ３）または（ｄ４）～（ｈ４）」を、「図２２９（ｄ１）～（ｈ１）または（ｄ２）～（ｈ２）」と比較して見ると明らかであるように、当該第３Ｃ受付期間内のうち上記「第２期間（第２状態）」にあるなかで受付け（受付有効判定）がなされた場合（図２２８（ｃ）に示される状態において受付けがなされた場合）には、第３Ｃ受付後演出が実行開始される時点において一体化摸画像表示ＩＧは非表示にされずその表示状態を継続することとなる。

【３６３２】

なお、このような一体化摸画像表示ＩＧは、「第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３（会話予告）」が実行開始される時点（図２２３や、図２３０（ｆ３）または（ｆ４）を参照）に

おいても非表示とされずその表示状態を継続することとなる。一体化摸画像表示ＩＧは、「第２消滅関連表示ＳＫＣ２」に対しては優先表示されずその背後側に表示されるが、「第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３（会話予告）」に対しては優先表示されるようになっており、これによって受付期間内においていずれの態様で表示されていたのかを認識し易くするようにしている。

【３６３３】

そして、この例にかかるパチンコ機１では、第３Ｃ受付期間内のうち上記「第２期間（第２状態）」にあるなかで受付け（受付有効判定）がなされた後、こうして「第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３（第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３－１または第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３－２）」にかかる表示が開始されると、図２２３（ｂ）や、図２３０（ｇ３）または（ｇ４）に示されるように、該「第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３（第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３－１または第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３－２）」が表示されているなかで、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「消滅関連表示」のうち、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にする。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされた後、図２２３（ｂ）や、図２３０（ｈ３）または（ｈ４）に示されるように、「消滅関連表示（第２消滅関連表示ＳＫＣ２」が非表示にされることとなり、これによって視認良好とされているもとで「第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３（第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３－１または第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３－２）」にかかる表示が行われるようになる。

【３６３４】

第３Ｃ受付期間内の第２期間（第２状態）で受付けがなされた場合におけるその他の演出態様（例えば、受付後特定演出や、消滅関連表示、受付後表示演出、許容音、受付後演出、受付音など）については、図２２９を参照しつつ説明した通り（または、図２１３に示した演出例と同じ）であるから、ここでの説明は割愛することとする。

【３６３５】

なお、当該第３Ｃ受付期間に対応する演出例（図２２８～図２３０）では、第３Ｃ受付期間内において受付けがなされて「第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３」が実行されたとしても、該「第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３」が開始される前後で背景画像に切り替えを生じさせない。このような構成によれば、上記第１Ｃ受付期間で受付けがなされた場合と、当該第３Ｃ受付期間内の第２期間で受付けがなされた場合とでは、一体化摸画像表示ＩＧが表示されているなかで受付後演出が実行開始される点で共通するが、受付けがなされたことに応じて背景画像が変化するか否かを確認することで、上記第１Ｃ受付期間と当該第３Ｃ受付期間とのいずれが発生していたのかを認識可能とすることができるようになる。これに対し、上記第２Ｃ受付期間で受付けがなされた場合と、当該第３Ｃ受付期間内の第１期間で受付けがなされた場合とでは、一体化摸画像表示ＩＧが表示されていないなかで受付後演出が実行開始される点で共通するが、受付けがなされたことに応じて「消滅関連表示」が実行されるか否かを確認することで、上記第２Ｃ受付期間と当該第３Ｃ受付期間とのいずれが発生していたのかを認識可能とすることができるようになる。

【３６３６】

また、第３Ｃ受付期間では、「第３Ｃ受付後演出表示」が、「第３Ｃ受付後特定演出」や「第３Ｃ受付後演出音」などと同様、受付け（受付有効判定）がなされたときから予め定められた時間（一定時間）だけ実行されるものとなっていることから、受付後演出としての態様も、受付け（受付有効判定）がなされたタイミングにかかわらず同じである。

【３６３７】

なお、「第３Ｃ受付後演出表示」、「第３Ｃ受付後特定演出」、及び「第３Ｃ受付後演出音」は、それぞれに設定された一定時間分だけ実行されるものであればよく、互いに同じ時間で終了されるものでなくてもよい。

【３６３８】

他方、図２２４に示される例や、図２２８（ｃ）から「Ｈ４（図２３０（ｄ５）～（ｇ５））」へと演出が進展する例とは、第３Ｃ受付期間内で遊技者による動作（操作）が行われず受付け（受付有効判定）がなされなかった場合を想定したものである。

【３６３９】
すなわちこの場合、同図２２４に示されるように、第３Ｃ受付期間が発生した後、遊技者による動作（操作）が受付けされることなく上記タイミングｔＶ３が到来することとなる。この点、該タイミングｔＶ３（第３Ｃ受付期間が終了し、遊技者による動作（操作）の受付けが許容されなくなった時点）にあるときの演出表示装置１６００（第１演出装置）では、タイミングｔＶ２Ａなど（第３Ｃ受付期間内の第２期間において遊技者による動作（操作）の受付けがなされた時点）にあるときの演出表示装置１６００（第１演出装置）と同様、図２３０（ｄ５）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧを非表示にしないことはもとより、一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしないようにしている。
【３６４０】
このような構成によれば、遊技者による動作（操作）の受付けが間に合わずに第３Ｃ受付期間が終了してしまった場合であっても、該終了した以降、第３Ｃ受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧがいかなる態様で表示されていたのかを認識することが可能とされるようになることから、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。
【３６４１】
そしてこの後は、遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合も、図２３０（ｅ５）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）が開始されるようになっている。
【３６４２】
すなわち、この例にかかる第１演出装置（演出表示装置１６００）では、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されているなかで「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示されるようになっており、「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示される領域の少なくとも一部は「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示される領域と重複するようになっている。
【３６４３】
このような構成によれば、受付けがなされずに第３Ｃ受付期間が終了した以降、一体化摸画像表示ＩＧを表示し続けるようにした場合であっても、該一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされることによって、当該第３Ｃ受付期間が終了した状態にあることを示唆することができるようになる。また、当該第３Ｃ受付期間が既に終了している状況においても、視認し難さはあるものの一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けることが可能とされるようになることから、受付期間内で一体化摸画像表示ＩＧがいずれの態様で表示されていたのか認識できないことによる遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。
【３６４４】
また、この例にかかるパチンコ機１では、第３Ｃ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として「第３消滅関連表示ＳＫＣ３」を表示させることとしている。
【３６４５】
該「第３消滅関連表示ＳＫＣ３」については、第１Ｃ受付期間に関連して表示されないものであることが望ましい。すなわちこの場合、第３Ｃ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合であっても、当該受付期間が、上述した「第１Ｃ受付期間による演出性（受付けがなされた時点（または、受付後演出が実行開始される時点）において摸画像表示やゲージ画像が表示されている演出性）と、上述した「第２Ｃ受付期間」による演出性（受付けがなされた時点（または、受付後演出が実行開始される時点）において摸画像表示やゲージ画像が表示されていない演出性）との両方を併せ持ったものであったことを示唆することができるようになる。
【３６４６】
また、該「第３消滅関連表示ＳＫＣ３」については、第３Ｃ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされたときには表示されないものであることが望ましい。すなわちこの場合、受付けがなされることなく第３Ｃ受付期間が終了した状態にあることをより好

適に示唆することができるようになる。
【３６４７】
そしてこの後は、図２３０（ｆ５）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「消滅関連表示（図中は、第３消滅関連表示ＳＫＣ３）」のうち、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にする。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされた後、図２３０（ｇ５）に示されるように、「消滅関連表示（図中は、第３消滅関連表示ＳＫＢ３））」が非表示にされることとなる。
【３６４８】
ところで、この例にかかる第３Ｃ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が、図１４４（ａ）に示される態様ではなく（図２２８（ｂ），（ｃ）を参照）、図１４４（ｃ）に示される態様で表示される場合（図２２８（ｄ），（ｅ）を参照）もあることは上述した通りである。このような図２２８（ｄ），（ｅ）に示される状況が現れた場合は、上述した図２２８（ｂ），（ｃ）に示される状況が現れた場合と「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、枠画像、ゲージ画像）」としての態様が異なるだけで、それ以外は同じ態様で演出が進展されることとなる。
【３６４９】
例えば、図２２８（ｄ）から「Ｈ１´」へと演出が進展する場合は、図２２８（ｂ）から「Ｈ１（図２２９（ｄ１）～（ｈ１））」へと演出が進展する内容と基本的に同じであり、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」の態様が「一体化摸画像表示ＩＧａ」から「一体化摸画像表示ＩＧｃ」に変更されているだけである。また、図２２８（ｄ）から「Ｈ２´」へと演出が進展する場合は、図２２８（ｂ）から「Ｈ２（図２２９（ｄ２）～（ｈ２））」へと演出が進展する内容と基本的に同じであり、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」の態様が「一体化摸画像表示ＩＧａ」から「一体化摸画像表示ＩＧｃ」に変更されているだけである。また、図２２８（ｅ）から「Ｈ３´」へと演出が進展する場合は、図２２８（ｃ）から「Ｈ３（図２３０（ｄ３）～（ｈ３））」へと演出が進展する内容と基本的に同じであり、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」の態様が「一体化摸画像表示ＩＧａ」から「一体化摸画像表示ＩＧｃ」に変更されているだけである。また、図２２８（ｅ）から「Ｈ４´」へと演出が進展する場合は、図２２８（ｃ）から「Ｈ４（図２２９（ｄ４）～（ｈ４））」へと演出が進展する内容と基本的に同じであり、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」の態様が「一体化摸画像表示ＩＧａ」から「一体化摸画像表示ＩＧｃ」に変更されているだけである。また、図２２８（ｅ）から「Ｈ５´」へと演出が進展する場合は、図２２８（ｃ）から「Ｈ５（図２３０（ｄ５）～（ｇ５））」へと演出が進展する内容と基本的に同じであり、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」の態様が「一体化摸画像表示ＩＧａ」から「一体化摸画像表示ＩＧｃ」に変更されているだけである。
【３６５０】
なお、この演出例にかかる第３Ｃ受付期間では、説明の便宜上、第３Ｃ受付後演出（第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ、第３Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ、第３Ｃ受付後演出音）を、上述した第３Ｂ受付期間に対応する第３Ｂ受付後演出と同じ演出内容（種別）として実行することとした。ただし、受付後演出（受付後演出表示、受付後特定演出、受付後演出音）については、第３Ｂ受付期間と第３Ｃ受付期間とで異なる演出内容（種別）とするようにすることが望ましい。
【３６５１】
また、この演出例にかかる第３Ｃ受付期間では、説明の便宜上、消滅関連表示ＳＫＣを、上述した第３Ｂ受付期間に対応する消滅関連表示ＳＫＢと同じもの（種別）として実行することとした。ただし、消滅関連表示については、第３Ｂ受付期間と第３Ｃ受付期間とで必ずしも同じものでなくてもよい。
【３６５２】

このような第１Ｂ受付期間～第３Ｂ受付期間を用意することとした本願にかかるパチンコ機１によれば、以下に列記する優れた作用効果が奏されるようになる。

【３６５３】

まず、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付けされたときに進行される演出内容（受付後演出としてのカットイン予告、群予告、会話予告などであり、予告演出（期待度示唆演出）の種別）が異なる複数の受付期間（第１Ｃ受付期間～第３Ｃ受付期間）を用意しており、判定（演出判定）の結果に応じた種別の受付期間（有効期間）を発生可能とするものとなっている。

【３６５４】

この点、第１Ｃ受付期間～第３Ｃ受付期間では、遊技者による動作が受付けされた場合は、該受付けがなされたことに基づいて受付後演出表示（第１Ｃ受付後演出表示～第３Ｃ受付後演出表示）を「演出表示装置１６００」において表示可能としている。そしてこのうち、第１Ｃ受付期間及び第３Ｃ受付期間では、遊技者による動作が受付けされた場合、該受付けがなされたことに基づいて受付後演出表示を表示するだけでなく、「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」をさらに出現させるようにしている。すなわちこの場合、受付けがなされた以降も、摸画像表示（または、ゲージ画像）としていずれの態様が現れていたのかを確認することが可能であることはもとより、摸画像表示（または、ゲージ画像）が非表示にされるまでの間に「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」によってその視認性を低下させるようにしたことで、「摸画像表示（または、ゲージ画像）」から「受付後演出表示」へと遊技者による注視対象が自然に移されることが期待されるようになる。なお、「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」とは、受付けされたときに進行される演出内容が異なる複数の受付期間に対して同じ態様が共通して用いられうるものである（図２２６（ｅ２）及び図２２９（ｅ２）などを参照）。

【３６５５】

ただし、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）とは、本来、受付けが未だなされていない受付期間内において表示されるものであることから、受付けがなされた以降も当該摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を表示するようにした場合、受付けに応じた受付後演出表示が表示済みの状態にあるのか否かを認識し難くなり、遊技興趣が低下する懸念がある。この点、第１Ｃ受付期間及び第３Ｃ受付期間（第２期間）のいずれかで受付けがなされたときには、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）は、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が現れているなかで非表示（視認不能）にされる一方で、受付後演出表示は、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が現れているなかで表示されるようにしている。すなわちこの場合、遊技者による動作の受付けがなされた以降、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が現れているなかで、受付前表示（摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））から受付後表示（受付後演出表示）への表示演出にかかる移行が実現されることとなる。

【３６５６】

なお、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」及び「受付後演出表示」はいずれも、受付けに基づいて表示されるものである点で共通する。ただし、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」とは、例えば、図２２６（ｅ１）や、図２３０（ｅ３）などに示されるように、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されている状況にあるときに該摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を視認し難くするように出現されるものである。これに対し、「受付後演出表示」とは、例えば、図２２６（ｆ１）や、図２３０（ｆ３）などに示されるように、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されている状況にあるときに表示されたとしても該摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を視認し難くしないように出現されるもので

ある。

【３６５７】

この点、上述した例では、第３Ｃ受付期間内のうち第１期間で受付けがなされた場合、消滅関連表示や受付後演出表示を、図２２９（ｅ１）などに示されるように、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が既に非表示の状態にされているなかで表示開始させるようにしたことから、遊技者は「受付後演出表示としていかなる態様が現れるか」に集中することができるようになる。また、第３Ｃ受付期間内のうち第１期間と第２期間とのいずれで操作の受け付けがなされるようにするかの調整を通じて、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示状態を継続しているなかで受付後演出表示が実行開始されるようにするか、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を非表示の状態にしてから受付後演出表示が実行開始されるようにするか、を選択することができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３６５８】

なお、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」に関して「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を視認し難くするように出現」する手法としては、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されている領域の少なくとも一部に、該摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）とは別の画像表示を優先表示（前側レイヤに表示）することによって実現する手法のほか、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）とは別の画像表示によって摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）の一部が欠けて（視認不能に）見えるように作られた画像（動画）を表示することによって実現する手法などを採用することが可能である。また、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）とは別の画像表示ではなく、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）これ自体の表示特性にかかる数値（透過率など）を変更する手法を採用することも可能である。これに対し、「受付後演出表示」に関して「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を視認し難くしないように出現」する手法としては、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されている領域の少なくとも一部に「受付後演出表示」を表示するが、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が優先表示とされるかたちで該「受付後演出表示」を表示（後側レイヤに表示）することによって実現する手法のほか、少なくとも摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されている間は該摸画像表示が表示される領域を除く領域にしか「受付後演出表示」を表示しないようにすることによって実現する手法などを採用することが可能である。

【３６５９】

また、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」として、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されている領域の少なくとも一部に該摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）とは別の画像表示を表示する手法と、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）これ自体の表示特性にかかる数値（透過率など）を変更する手法との両方を採用するようにしてもよい。

【３６６０】

また、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」とは、「受付後演出表示」が表示されるよりも前の、該「受付後演出表示」が未だ表示されていない状況下において出現するものとなっている。すなわちこの場合、「受付後演出表示」が未だ表示されていない状況下において、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が上記「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」によって視認し難くされるようになることから、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を視認可能としつつも、「受付後演出表示」が間もなく出現しうる状態にあり、遊技者による注視先を「視認し難くされた摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）」から変更するよう、心の準備を整えるように事前に促すことができるようになる。

【３６６１】
また、第１Ｃ受付期間及び第３Ｃ受付期間（第２期間）などで受付けされた場合、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」は、「受付後演出表示」が表示された以降も表示されうるようになっており、該「受付後演出表示」が表示されている間に非表示にされるものとなっている。これにより、「受付後演出表示」が表示される期間のうち、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が非表示とされた以降の期間では、より広い範囲で当該「受付後演出表示」にかかる演出性を提供することができるようになることから、このような表示期間中における演出性の変化によって遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３６６２】
また、第１Ｃ受付期間及び第３Ｃ受付期間に関する上述した各演出例では、図２２６や図２３０に示したように、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」については、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されている領域だけでなく、該摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されていない領域にも表示されるものとなっている。そして、該領域においては、少なくともその一部に「受付後演出表示」が表示されるようになっているが、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」によって「受付後演出表示」の少なくとも一部が視認し難くされるように表示（例えば、後側レイヤに表示）することとしている。

【３６６３】
このような構成によれば、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）は、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）だけでなく、「受付後演出表示」をも視認し難くするものとして出現されるものとなることから、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が非表示にされるまでの演出性と、「受付後演出表示」の表示が開始されるときの演出性との両方を向上させることが期待されるようになる。

【３６６４】
また上述の通り、第１Ｃ受付期間及び第３Ｃ受付期間に関する上述した各演出例では、受付けがなされてから「受付後演出表示」が表示されるよりも前の、該「受付後演出表示」が表示されていない状況下において、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）とは別に、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を視認し難くしない受付後特定演出（第２演出装置を用いた受付後演出）を出現可能としている。これにより、第１演出装置における演出性を邪魔することなく、これに先行して受付後演出を楽しむことができるようになる。

【３６６５】
また、第１Ｃ受付期間及び第３Ｃ受付期間に関する上述した各演出例にあって、受付後特定演出（第２演出装置を用いた受付後演出）は、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）が現れるよりも前の、該消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）が未だ出現していない状況下において出現されるようにしている。また、受付後特定演出（第２演出装置を用いた受付後演出）は、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）が終了された以降までにわたって継続されるものとなっている。

【３６６６】
このような構成によれば、第１演出装置における複雑な演出性を嫌う者は、より簡易化された演出性を有する第２演出装置によって受付後演出を楽しむことができるようになることから、様々なタイプの遊技者に対して遊技興趣の向上が図られるようになる。

【３６６７】
また、第１Ｃ受付期間及び第３Ｃ受付期間に関する上述した各演出例においても、摸画像表示については、図１４５や図１４６などを参照しつつ上述した通り、動的表示によって表示されることとなる。そしてこの場合、摸画像表示については、受付けされた以降、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）が現れているなかでも、その動的表示は終了されておらず

（非表示にされるまで）継続するようにすることが望ましい。
【３６６８】
また、第１Ｃ受付期間及び第３Ｃ受付期間に関する上述した各演出例において、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）は、摸画像表示だけでなく、受付期間が終了されるまでの残り時間を示唆するゲージ画像についてもこれを視認し難くすることとした。これにより、受付けされた以降もゲージ画像を表示するようにした場合であっても、残り時間が残っているかのように見えることが抑制されるようになる。
【３６６９】
また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上記複数の受付期間のうち第３Ｃ受付期間内において遊技者による動作（操作）が受付けされた場合、該受付けがなされたことに基づいて「第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３」を表示可能であるが、該第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３とは別に、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として上記第１Ｃ受付期間にも対応する上記態様（第２消滅関連表示ＳＫＣ２）を出現可能としている。
【３６７０】
このような構成によれば、第２消滅関連表示ＳＫＣ２が出現すると、第１Ｃ、第３Ｃ受付後演出表示のいずれが出現されるか不明とされるが、第１消滅関連表示ＳＫＣ１が出現すると、第１Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ１が出現することが推測可能とされるようになる。
【３６７１】
また、上述した演出例においては、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）を、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示される領域の少なくとも一部を含む領域に表示（優先表示）するようにした。ただし、表示画面よりも前側にある演出装置（可動体など）を用いた演出を、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）の少なくとも一部と正面視で重なる位置で実行することによって実現することも可能である。
【３６７２】
なお、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として同じ態様（第２消滅関連表示ＳＫＣ２）が出現した場合であっても、受付期間の種別が異なるものであれば、その図柄変動で大当り図柄が停止される割合（期待度）が異なるようにすることが望ましい。
【３６７３】
また、上述した演出例においては、第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）を実行可能としており、該第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）の実行期間中、第１演出装置においては摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が相対的に視認し易い状態と、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が相対的に視認し難い状態とがあるようにしている。
【３６７４】
すなわちこの場合、受付けがなされたことに基づいて第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）の実行が開始された以降も、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）としていずれの態様が現れていたのかを確認することが可能とされる。また、第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）の実行期間中、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を相対的に視認し難い状態とされるようにしたことで、「第１演出装置」から「第２演出装置」へと遊技者による注視対象が自然に移されるように促すことが期待されるようになる。
【３６７５】
なお、上述した演出例において、第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）は、受付けされる前から継続表示（視認し易い状態で表示）されている摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）の視認性に影響を及ぼさないように実行開始されるものとなっている。より具体的には、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）は、表示画面（演出表示装置１６００）内の所定領域で表示されるものであるが、第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）は、該所定領域の少なくとも一部を利用して表示される画像表示でないし、該所定領域の少なくとも一部と正面視で重なる位置で実行される演出でもないものである。

【３６７６】
また、上述した演出例においては、受付後演出表示を、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）の出現タイミングよりも後に表示開始させることとしたが、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）の出現タイミングで表示開始させるようにしてもよい。
【３６７７】
また、上述した各演出例にあって、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）は、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示される領域」の少なくとも一部を利用して表示される画像表示として実現することとした。ただしこの場合、該画像表示については、「摸画像表示が表示される領域」に表示される面積が時間経過に応じて次第に拡大される傾向となるように表示することが望ましい。
【３６７８】
また上述の通り、この実施の形態にかかる「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）」は、一体化摸画像表示ＩＧとして、期待度の異なる複数態様（一体化摸画像表示ＩＧａ～ＩＧｄ）のいずれかで表示可能とされるものである。そして、上述した各演出例によれば、受付けされた以降も、表示位置や大きさ、動的描写なども含めて、その表示態様を維持、継続する場合があるようにしたことから、受付けがなされた以降も、受付期間内において摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）がいかなる態様で表示されていたのかを認識することが可能である。
【３６７９】
なお上述の通り、「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）」については別々に表示するようにしてもよいし、「摸画像表示」及び「残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）」のいずれか一方だけが表示されるようにしてもよい。
【３６８０】
また、上述した各演出例において、「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）」が非表示の状態にある場合とは、遊技者側から視認できない状態であればよく、例えば、レイヤー上には表示されているが、他の画像表示を優先表示することによって「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）」が視認できない状態にされる場合を含む意味である。ただし、遊技者側から「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）」の少なくとも一部が視認できているのあれば、これは、「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）」の態様を視認可能としていることに他ならないのであるから、「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）」は非表示の状態にされておらず、その表示を継続している状態にあると言える。
【３６８１】
また、上述した各演出例において、受付後特定演出は、第２演出装置でなく、第１演出装置（演出表示装置１６００の表示画面内）で行われるものとして実現するようにしてもよい。
【３６８２】
また、第１Ｃ受付期間、第２Ｃ受付期間、及び第３Ｃ受付期間では、遊技者による動作（操作）の対象が必ずしも同じでなくてもよく、互いに異なる動作を求めるものであってもよい。ただし、異なる動作を求める場合は、動作対象表示（摸画像表示）や残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）も異なる表示として表示されることとなる。
【３６８３】
ところで、第３Ｃ受付期間のうち第１期間（第１状態）で受付け（受付有効判定）がなされるようにしたい場合、遊技者に対しては、タイミングＹが到来するまでの間に受付有効判定がなされるようにすることを求めることとなる。ただし、第３Ｃ受付期間が「３秒間にわたって継続される有効期間」として設定されるものであるとすると、第１期間（第１状態）に対しては１秒間程度の時間しか持たせられないこととなる。すなわちこの場合、このような短い時間内で動作（操作）しなければならないことによる焦りによって、遊技者が、第３Ｃ受付期間の発生よりも少し前に動作（操作）するようなことが想定される。そしてこの場合、動作のやり直しをしようとしても、その頃にはタイミングＹが既に到

来しているようなことがあれば、自分の思い通りの遊技ができないことによる遊技興趣の低下が懸念される。

【３６８４】

したがって、第３Ｃ受付期間では、「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が許容される状態（第３Ｃ受付期間）が発生するタイミングｔＶ２よりも前に遊技者による動作（操作）があったとしても、該動作（操作）を、その時点で「受付有効判定」とすることはないものの、当該第３Ｃ受付期間が開始された時点で（または、それ以降に）、該第３Ｃ受付期間よりも前に行われた遊技者による動作（操作）を対象とした（に基づいた）「受付有効判定」とすることを可能にすることが望ましい。

【３６８５】

ただしこの場合、遊技者による動作（操作）が行われたか否かの検出自体は、「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が許容される当該第３Ｃ受付期間が発生しているか否かにかかわらず実行するようにすることが求められることとなる。

【３６８６】

例えば、図２１６に示される例の場合であれば、タイミングｔＶ２よりも少し前に遊技者による動作（操作）が行われた場合であってもこれが検出されることとなる。ただし、こうして遊技者による動作（操作）が検出された時点では、第３Ｃ受付期間が未だ発生していない状況下にあることから、該検出に基づいて「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされることはない。ただし、この検出情報があったことは記憶（履歴）として残しておき、第３Ｃ受付期間が発生した以降に、該第３Ｃ受付期間内において、上記記憶（履歴）として残しておいた検出情報に基づいて「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされることとなる。そして、こうして得られた「受付有効判定」に基づいて第３Ｃ受付後演出が実行されるようになる。

【３６８７】

このような構成によれば、第３Ｃ受付期間の発生よりも少し前に動作（操作）されるようなことがあったとしても、第３Ｃ受付期間内でこれを受付けることができるようになり、ひいてはこれを契機とした受付後演出（第３Ｃ受付後演出）を実行させることができるようになる。これにより、上述の演出性（第１期間）が実現されているなかでも、動作受付けに関しての難易度を低下させることができるようになる。

【３６８８】

ただし、第３Ｃ受付期間の発生よりも大幅に前（所定時間以上前）に動作（操作）された場合にはこれを契機として第３Ｃ受付後演出が実行されることがないようにすることが望ましい。このような構成については、例えば、検出情報として記憶しておく時間値の設定を通じて実現可能である。

【３６８９】

なお、第３Ｃ受付期間の発生よりも少し前に動作（操作）されたときの当該構成については、第１Ｃ受付期間や第２Ｃ受付期間においても同様に適用するようにしてもよいし、適用しないようにしてもよい。

【３６９０】

またこの際、第３Ｃ受付期間の発生よりも前に行われた動作（操作）については、その動作（操作）を、第３Ｃ受付期間が発生した以降の上記「第２期間（第２状態）」ではなく、上記「第１期間（第１状態）」において有効判定として受付（受付有効判定）可能とすることが望ましい。このような構成によれば、遊技者による動作（操作）が行われてから少し時間が経過したタイミングで受付有効判定されることとなり、ひいては受付後演出が実行開始されるようになる。これにより、受付期間が発生したにもかかわらず動作（操作）がなかったときの、いわゆる「自動受付機能」ではなく、遊技者による動作が適正に受付けされた状態にあることを示唆することができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３６９１】

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、遊技者による動作（操作）の

受付け（受付有効判定）が許容される受付期間として、第２Ｃ受付期間及び第３Ｃ受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、第３Ｃ受付期間内において「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされた場合、該受付有効判定に基づく上記受付後演出（第１Ｃ受付期間に対応する第１Ｃ受付後演出）が実行開始される時点において、動作対象表示（ここでは、遊技者による動作（操作）の対象を模しており且つ期待度が異なる複数態様を有する摸画像表示（図１４４（ａ）～（ｄ）を参照））は非表示とされず表示された状態にある場合があり（図２３０を参照）、第２Ｃ受付期間内において「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされた場合、該受付有効判定に基づく上記受付後演出（第２Ｃ受付期間に対応する第２Ｃ受付後演出）が実行開始される時点において、動作対象表示（ここでは、遊技者による動作（操作）の対象を模しており且つ期待度が異なる複数態様を有する摸画像表示（図１４４（ａ）～（ｄ）を参照））は非表示とされず表示された状態にある場合がない（いずれのタイミングで受付けがなされたとしても受付後演出が実行開始される時点において摸画像表示は非表示の状態にある）ようにしている（図２２７を参照）。

【３６９２】

このような構成によれば、「受付有効判定」に基づく受付後演出が実行開始された以降、動作対象表示（ここでは、遊技者による動作の対象を模しており且つ期待度が異なる複数態様を有する摸画像表示（図１４４（ａ）～（ｄ）を参照））が視認可能とされている場合と、動作対象表示（ここでは、遊技者による動作の対象を模しており且つ期待度が異なる複数態様を有する摸画像表示（図１４４（ａ）～（ｄ）を参照））が視認可能とされない場合とがあるようになることから、受付後演出が実行開始された以降における緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【３６９３】

しかも、この実施の形態にかかる第３Ｃ受付期間では、「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がいずれのタイミング（図２２２、図２２３を参照）でなされたかに応じて、該受付有効判定に基づく受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）が実行開始される時点において、動作対象表示（（図１４４（ａ）～（ｄ）を参照））が非表示とされず表示された状態にある場合（図２３０を参照）と、動作対象表示（（図１４４（ａ）～（ｄ）を参照））が非表示とされている状態にある場合（図２２９を参照）とがあるようにした。

【３６９４】

すなわち、遊技者側からすれば、摸画像表示が複数態様（図１４４（ａ）～（ｄ）を参照）のうち「期待度の高い第２態様（図２２８（ｄ）を参照）」で表示されたときには、「受付有効判定」に基づく受付後演出（第１Ｃ受付期間に対応する第１Ｃ受付後演出）が実行開始された以降もこれを表示し続けるようにすることが遊技興趣の向上を図る上で確かに好ましいと言える。ただし、摸画像表示が複数態様のうち「期待度の低い第１態様（図２２８（ｂ）を参照）」で表示されたときには、「受付有効判定」に基づく受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）が実行開始された以降もこれが表示され続けるようなことがあると遊技興趣の低下が避けられない。

【３６９５】

例えば、受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）は、その有効期間（第３Ｃ受付期間）内において摸画像表示が「期待度の低い第１態様（図２２８（ｂ）を参照）」と「期待度の低い第２態様（図２２８（ｄ）を参照）」とのいずれで表示されていたとしても、期待度の高い態様で実行される可能性（さらには、期待度の低い態様で実行される可能性）があるようになっている。そして、期待度の高い態様で受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）が実行されたときには、これだけで遊技興趣の向上を図ることが十分可能であるにもかかわらず、この際、「期待度の低い第１態様（図２２８（ｂ）を参照）」で摸画像表示が表示され続けるようなことがあれば、遊技興趣を逆に低下させることが明らかであるから、摸画像表示を非表示にすることが望ましいと言える。その一方で、期待度の低い態様で受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ

受付後演出）が実行された場合であっても、この際、「期待度の高い第２態様（図２２８（ｄ）を参照）」で摸画像表示が表示され続けるようなことがあれば、期待度の低い態様で受付後演出が実行されたことによる遊技興趣の低下を好適に抑制する事が可能であるから、摸画像表示を非表示にせずにこれを継続させるようにすることが望ましいと言える。

【３６９６】

若しくは、「期待度の低い第１態様（図２２８（ｂ）を参照）」で摸画像表示が表示された場合であっても、遊技者のなかには、受付後演出が「期待度の低い態様」で実行されてしまったときの「言い訳」として、該受付後演出が実行開始される時点において、摸画像表示が非表示にされておらずその表示状態が継続されている状態にしておきたいと思う者がいると思われるし、「期待度の高い第２態様（図２２８（ｄ）を参照）」で摸画像表示が表示された場合であっても、遊技者のなかには、受付後演出が「期待度の低い態様」で実行されてしまったときの「イライラ」を抑えるために、該受付後演出が実行開始される時点において、摸画像表示が非表示にされており視認できないようにしておきたいと思う者がいると思われる。

【３６９７】

この点、上記構成によれば、第３Ｃ受付期間が発生した場合、遊技者は、該第３Ｃ受付期間内において「受付有効判定」がなされるタイミング（図２２２、図２２３を参照）を通じて、摸画像表示が表示されている状態で受付後演出を実行開始させるか（図２３０を参照）、摸画像表示が非表示にされており視認できない状態で受付後演出を実行開始させるか（図２２９を参照）を実質的に選択することができるようになることから、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【３６９８】

また、この実施の形態にかかる第２Ｃ受付期間では、動作対象表示は、第３Ｃ受付期間において表示されうる態様（図２２８（ｂ）に示される一体化摸画像表示ＩＧａ、及び図２２８（ｄ）に示される一体化摸画像表示ＩＧｃ）のいずれによっても表示されることがなく（図２２７に示した例では、一体化摸画像表示ＩＧｂ）、且ついずれのタイミングで「受付有効判定」がなされたとしても、該受付有効判定に基づく受付後演出（第２Ｃ受付後演出）が実行開始される時点において当該動作対象表示は表示されておらず必ず非表示にされた状態にあるようにしている。すなわちこの場合、遊技者に対して操作機会が付与される受付期間が発生したときから、第２Ｃ受付期間と第３Ｃ受付期間とのいずれが発生しているかを示唆することができるようになることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３６９９】

なお、第３Ｃ受付期間については、遊技者による動作（操作）が行われなくても、該動作（操作）が行われたときと同じ受付後演出（第３Ｃ受付後演出）が実行されるようにしてもよい（上述した自動受付機能が有効化される対象としてもよい）。ただしこの場合、第３Ｃ受付期間において自動受付機能が有効化されたことに基づいて第３Ｃ受付後演出が実行されるときには、該第３Ｃ受付後演出が実行される時点において動作対象表示（摸画像表示）が必ず表示された状態にあるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、遊技者が気付かないうちに自動受付機能によって第３Ｃ受付後演出が実行開始された場合であっても、第３Ｃ受付期間内において動作対象表示（摸画像表示）がいずれの態様で表示されていたのかを容易に認識することができるようになる。

【３７００】

また、「第３Ｃ受付期間」を上述の自動受付機能の対象とする場合、該自動受付機能が有効化されるタイミングとして、演出モードなどに応じて異なる複数タイミングを用意するようにしてもよい。ただし、いずれのタイミングで自動受付機能が有効化された場合であっても、第３Ｃ受付期間において自動受付機能が有効化されたことに基づいて第３Ｃ受付後演出が実行されるときには、該第３Ｃ受付後演出が実行される時点において動作対象表示（摸画像表示）が必ず表示された状態にあるようにすることが望ましい。

【３７０１】

ただし、第２Ｃ受付期間については、遊技者による動作（操作）が行われなかったときに、該動作（操作）が行われたときと同じ受付後演出（第２Ｃ受付後演出）が実行されることはないようにすることが望ましい（上述した自動受付機能が有効化される対象としない）。

【３７０２】

また、この実施の形態にかかる第３Ｃ受付期間では、動作対象表示（摸画像表示）を表示継続しているなかで第３Ｃ受付後演出が実行開始される場合（図２３０を参照）と、動作対象表示（摸画像表示）が非表示にされているなかで第３Ｃ受付後演出が実行開始される場合（図２２９を参照）とのいずれであっても、当該第３Ｃ受付後演出（第３Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ３や、第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３、第３Ｃ受付後演出音など）これ自体の態様は同じとするようにしている。したがって、第３Ｃ受付後演出を、遊技者としてどのように楽しみたいか、といった観点から演出態様を選択して遊技することができるようになる。

【３７０３】

また、この実施の形態にかかる第３Ｃ受付期間では、動作対象表示（摸画像表示）を表示継続しているなかで第３Ｃ受付後演出が実行開始される場合（図２３０を参照）と、動作対象表示（摸画像表示）が非表示にされているなかで第３Ｃ受付後演出が実行開始される場合（図２２９を参照）とのいずれであっても、消滅関連表示として同じ態様（第２消滅関連表示ＳＫＣ２）を表示させるようにしている。これにより、いずれの態様で演出が進展される場合であっても、当該第３Ｃ受付期間において受付けが適正になされた状態にあることを好適に示唆することができるようになる。

【３７０４】

上記演出例では、第２Ｃ受付期間及び第３Ｃ受付期間とは別に、第１Ｃ受付期間がさらに用意されており、該第１Ｃ受付期間では、遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がいずれのタイミングでなされた場合であっても、該受付有効判定に基づく受付後演出が実行開始される時点において動作対象表示は非表示とされず必ず表示継続された状態にあるようにしている。すなわちこの場合、第３Ｃ受付期間は、第１Ｃ受付期間による演出性と、第２Ｃ受付期間による演出性との両方を併せ持ったものになることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３７０５】

また、この実施の形態にかかる第１Ｃ受付期間では、動作対象表示は、第３Ｃ受付期間において表示されうる態様（図２２８（ｂ）に示される一体化摸画像表示ＩＧａ、及び図２２８（ｄ）に示される一体化摸画像表示ＩＧｃ）のいずれとも異なる態様（図２２５（ｃ）に示した例では、一体化摸画像表示ＩＧｄ）で表示されうるものとなっている。すなわちこの場合、遊技者に対して操作機会が付与される受付期間が発生したときから、第１Ｃ受付期間と第３Ｃ受付期間とのいずれが発生しているかを示唆することができるようになることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３７０６】

またその一方で、この実施の形態にかかる第１Ｃ受付期間では、動作対象表示は、第３Ｃ受付期間において表示されうる態様（図２２８（ｂ）に示される一体化摸画像表示ＩＧａ）によっても表示されうるものとなっている。すなわちこの場合、一体化摸画像表示ＩＧａが表示されたときには、第１Ｃ受付期間と第３Ｃ受付期間とのいずれが発生しているのかを認識し難くすることができるようになることから、当該受付期間内における緊張感が好適に維持されるようになる。

【３７０７】

なお、第３Ｃ受付期間では、動作対象表示として、図２２８（ｄ）に示される一体化摸画像表示ＩＧｃが表示されることがなく、図２２８（ｂ）に示される一体化摸画像表示ＩＧａ（一の態様）が必ず表示されるようにしてもよい。

【３７０８】

また、第３Ｃ受付期間が発生するのに先立って、遊技者に対して操作機会が付与される

ことを示唆する特定の前兆演出表示を表示するようにしてもよい。ただしこの場合、第３Ｃ受付後演出が実行開始される時点において動作対象表示（摸画像表示）が非表示とされず表示継続された状態にある場合は、該第３Ｃ受付後演出が実行開始される時点において特定の前兆演出表示が表示されている場合と、特定の前兆演出表示が表示されていない場合とがあるようにすることが望ましい。これに対し、第３Ｃ受付後演出が実行開始される時点において動作対象表示（摸画像表示）が非表示の状態にある場合は、該第３Ｃ受付後演出が実行開始される時点において特定の前兆演出表示が必ず表示されているようにすることが望ましい。

【３７０９】

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）が許容される受付期間として、第２Ｃ受付期間及び第３Ｃ受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、第３Ｃ受付期間内において「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされた場合、該受付有効判定に基づく上記受付後演出（第１Ｃ受付期間に対応する第１Ｃ受付後演出）が実行開始される時点において、残り時間表示（例えば、枠画像内に表示されるゲージ画像の表示面積を時間経過に応じて減少させる描写であり、枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方の態様として、期待度が異なる複数態様が用意されているもの）は非表示とされず表示された状態にある場合があり（図２３０を参照）、第２Ｃ受付期間内において「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされた場合、該受付有効判定に基づく上記受付後演出（第２Ｃ受付期間に対応する第２Ｃ受付後演出）が実行開始される時点において、残り時間表示（例えば、枠画像内に表示されるゲージ画像の表示面積を時間経過に応じて減少させる描写であり、枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方の態様として、期待度が異なる複数態様が用意されているもの）は非表示とされず表示された状態にある場合がない（いずれのタイミングで受付けがなされたとしても受付後演出が実行開始される時点において枠画像及びゲージ画像は非表示の状態にある）ようにしている（図２２７を参照）。なお、上記実施例にかかる残り時間表示は、一体化摸画像表示ＩＧとして表示されており、その態様として、図１４４（ａ）～（ｄ）に示される複数態様（ゲージ画像が表示される領域を形づくる枠画像として複数態様）が用意されている。

【３７１０】

このような構成によれば、「受付有効判定」に基づく受付後演出が実行開始された以降、残り時間表示（例えば、枠画像内に表示されるゲージ画像の表示面積を時間経過に応じて減少させる描写であり、枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方の態様として、期待度が異なる複数態様が用意されているもの（図１４４（ａ）～（ｄ）を参照））が視認可能とされている場合と、該残り時間表示が視認可能とされない場合とがあるようになることから、受付後演出が実行開始された以降における緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【３７１１】

しかも、この実施の形態にかかる第３Ｃ受付期間では、「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がいずれのタイミング（図２２２、図２２３を参照）でなされたかに応じて、該受付有効判定に基づく受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）が実行開始される時点において、残り時間表示（（図１４４（ａ）～（ｄ）を参照））が非表示とされず表示された状態にある場合（図２３０を参照）と、残り時間表示（（図１４４（ａ）～（ｄ）を参照））が非表示とされている状態にある場合（図２２９を参照）とがあるようにした。

【３７１２】

すなわち、遊技者側からすれば、残り時間表示が複数態様（図１４４（ａ）～（ｄ）を参照）のうち「期待度の高い第２態様（図２２８（ｄ）を参照）」で表示されたときには、「受付有効判定」に基づく受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）が実行開始された以降もこれを表示し続けるようにすることが遊技興趣の向上を図る上で確かに好ましいと言える。ただし、残り時間表示が複数態様のうち「期待度の低い第１態

様（図２２８（ｂ）を参照）」で表示されたときには、「受付有効判定」に基づく受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）が実行開始された以降もこれが表示され続けるようなことがあると遊技興趣の低下が避けられない。

【３７１３】

例えば、受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）は、その有効期間（第３Ｃ受付期間）内において残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）が「期待度の低い第１態様（図２２８（ｂ）を参照）」と「期待度の低い第２態様（図２２８（ｄ）を参照）」とのいずれで表示されていたとしても、期待度の高い態様で実行される可能性（さらには、期待度の低い態様で実行される可能性）があるようになっている。そして、期待度の高い態様で受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）が実行されたときには、これだけで遊技興趣の向上を図ることが十分可能であるにもかかわらず、この際、「期待度の低い第１態様（図２２８（ｂ）を参照）」で残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）が表示され続けるようなことがあれば、遊技興趣を逆に低下させることが明らかであるから、残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）を非表示にすることが望ましいと言える。その一方で、期待度の低い態様で受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）が実行された場合であっても、この際、「期待度の高い第２態様（図２２８（ｄ）を参照）」で残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）が表示され続けるようなことがあれば、期待度の低い態様で受付後演出が実行されたことによる遊技興趣の低下を好適に抑制する事が可能であるから、残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）を非表示にせずにこれを継続させるようにすることが望ましいと言える。

【３７１４】

若しくは、「期待度の低い第１態様（図２２８（ｂ）を参照）」で残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）が表示された場合であっても、遊技者のなかには、受付後演出が「期待度の低い態様」で実行されてしまったときの「言い訳」として、該受付後演出が実行開始される時点において、残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）が非表示にされておらずその表示状態が継続されている状態にしておきたいと思う者がいると思われるし、「期待度の高い第２態様（図２２８（ｄ）を参照）」で残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）が表示された場合であっても、遊技者のなかには、受付後演出が「期待度の低い態様」で実行されてしまったときの「イライラ」を抑えるために、該受付後演出が実行開始される時点において、残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）が非表示にされており視認できないようにしておきたいと思う者がいると思われる。

【３７１５】

この点、上記構成によれば、第３Ｃ受付期間が発生した場合、遊技者は、該第３Ｃ受付期間内において「受付有効判定」がなされるタイミング（図２２２、図２２３を参照）を通じて、残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）が表示されている状態で受付後演出を実行開始させるか（図２３０を参照）、残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）が非表示にされており視認できない状態で受付後演出を実行開始させるか（図２２９を参照）を実質的に選択することができるようになることから、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【３７１６】

また、この実施の形態にかかる第２Ｃ受付期間では、残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）は、第３Ｃ受付期間において表示されうる態様（図２２８（ｂ）に示される一体化摸画像表示ＩＧａ、及び図２２８（ｄ）に示される一体化摸画像表示ＩＧｃ）のいずれによっても表示されることがなく（図２２７に示した例では、一体化摸画像表示ＩＧｂ）、且ついずれのタイミングで「受付有効判定」がなされたとしても、該受付有効判定に基づく受付後演出（第２Ｃ受付後演出）が実行開始される時点において当該残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）は表示されておらず必ず非表示にされた状態にあるようにしている。すなわちこの場合、遊技者に対して操作機会が付与される受付期間が発生したときから、第２Ｃ受付期間と第３Ｃ受付期間とのいずれが発生しているかを示唆することができるようになることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３７１７】
なお、第３Ｃ受付期間については、遊技者による動作（操作）が行われなくても、該動作（操作）が行われたときと同じ受付後演出（第３Ｃ受付後演出）が実行されるようにしてもよい（上述した自動受付機能が有効化される対象としてもよい）。ただしこの場合、第３Ｃ受付期間において自動受付機能が有効化されたことに基づいて第３Ｃ受付後演出が実行されるときには、該第３Ｃ受付後演出が実行される時点において残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）が必ず表示された状態にあるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、遊技者が気付かないうちに自動受付機能によって第３Ｃ受付後演出が実行開始された場合であっても、第３Ｃ受付期間内において残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）がいずれの態様で表示されていたのかを容易に認識することができるようになる。
【３７１８】
また、「第３Ｃ受付期間」を上述の自動受付機能の対象とする場合、該自動受付機能が有効化されるタイミングとして、演出モードなどに応じて異なる複数タイミングを用意するようにしてもよい。ただし、いずれのタイミングで自動受付機能が有効化された場合であっても、第３Ｃ受付期間において自動受付機能が有効化されたことに基づいて第３Ｃ受付後演出が実行されるときには、該第３Ｃ受付後演出が実行される時点において残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）が必ず表示された状態にあるようにすることが望ましい。
【３７１９】
ただし、第２Ｃ受付期間については、遊技者による動作（操作）が行われなかったときに、該動作（操作）が行われたときと同じ受付後演出（第２Ｃ受付後演出）が実行されることはないようにすることが望ましい（上述した自動受付機能が有効化される対象としない）。
【３７２０】
また、この実施の形態にかかる第３Ｃ受付期間では、残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）を表示継続しているなかで第３Ｃ受付後演出が実行開始される場合（図２３０を参照）と、残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）が非表示にされているなかで第３Ｃ受付後演出が実行開始される場合（図２２９を参照）とのいずれであっても、当該第３Ｃ受付後演出（第３Ｃ受付後特定演出ＵＴＣ３や、第３Ｃ受付後演出表示ＵＧＣ３、第３Ｃ受付後演出音など）これ自体の態様は同じとするようにしている。したがって、第３Ｃ受付後演出を、遊技者としてどのように楽しみたいか、といった観点から演出態様を選択して遊技することができるようになる。
【３７２１】
また、この実施の形態にかかる第３Ｃ受付期間では、残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）を表示継続しているなかで第３Ｃ受付後演出が実行開始される場合（図２３０を参照）と、残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）が非表示にされているなかで第３Ｃ受付後演出が実行開始される場合（図２２９を参照）とのいずれであっても、消滅関連表示として同じ態様（第２消滅関連表示ＳＫＣ２）を表示させるようにしている。これにより、いずれの態様で演出が進展される場合であっても、当該第３Ｃ受付期間において受付けが適正になされた状態にあることを好適に示唆することができるようになる。
【３７２２】
上記演出例では、第２Ｃ受付期間及び第３Ｃ受付期間とは別に、第１Ｃ受付期間がさらに用意されており、該第１Ｃ受付期間では、遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がいずれのタイミングでなされた場合であっても、該受付有効判定に基づく受付後演出が実行開始される時点において残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）は非表示とされず必ず表示継続された状態にあるようにしている。すなわちこの場合、第３Ｃ受付期間は、第１Ｃ受付期間による演出性と、第２Ｃ受付期間による演出性との両方を併せ持ったものになることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。
【３７２３】
また、この実施の形態にかかる第１Ｃ受付期間では、残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）は、第３Ｃ受付期間において表示されうる態様（図２２８（ｂ）に示される一体化摸

画像表示ＩＧａ、及び図２２８（ｄ）に示される一体化摸画像表示ＩＧｃ）のいずれとも異なる態様（図２２５（ｃ）に示した例では、一体化摸画像表示ＩＧｄ）で表示されうるものとなっている。すなわちこの場合、遊技者に対して操作機会が付与される受付期間が発生したときから、第１Ｃ受付期間と第３Ｃ受付期間とのいずれが発生しているかを示唆することができるようになることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３７２４】

またその一方で、この実施の形態にかかる第１Ｃ受付期間では、残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）は、第３Ｃ受付期間において表示されうる態様（図２２８（ｂ）に示される一体化摸画像表示ＩＧａ）によっても表示されうるものとなっている。すなわちこの場合、一体化摸画像表示ＩＧａが表示されたときには、第１Ｃ受付期間と第３Ｃ受付期間とのいずれが発生しているのかを認識し難くすることができるようになることから、当該受付期間内における緊張感が好適に維持されるようになる。

【３７２５】

なお、第３Ｃ受付期間では、残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）として、図２２８（ｄ）に示される一体化摸画像表示ＩＧｃが表示されることがなく、図２２８（ｂ）に示される一体化摸画像表示ＩＧａ（一の態様）が必ず表示されるようにしてもよい。

【３７２６】

また、第３Ｃ受付期間が発生するのに先立って、遊技者に対して操作機会が付与されることを示唆する特定の前兆演出表示を表示するようにしてもよい。ただしこの場合、第３Ｃ受付後演出が実行開始される時点において残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）が非表示とされず表示継続された状態にある場合は、該第３Ｃ受付後演出が実行開始される時点において特定の前兆演出表示が表示されている場合と、特定の前兆演出表示が表示されていない場合とがあるようにすることが望ましい。これに対し、第３Ｃ受付後演出が実行開始される時点において残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）が非表示の状態にある場合は、該第３Ｃ受付後演出が実行開始される時点において特定の前兆演出表示が必ず表示されているようにすることが望ましい。

【３７２７】

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１Ｃ受付期間及び第３Ｃ受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、第３Ｃ受付期間内において「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされると、該受付有効判定がなされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様（図２２９（ｄ１）～（ｈ１）に示される低期待態様、図２２９（ｄ２）～（ｈ２）に示される高期待態様）のいずれかで第３Ｃ受付後演出を実行可能であり、第１Ｃ受付期間内において「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされると、該受付有効判定がなされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様（図２２６（ｄ１）～（ｈ１）に示される低期待態様、図２２６（ｄ２）～（ｈ２）に示される高期待態様）のいずれかで第１Ｃ受付後演出を実行可能としている。

【３７２８】

この点、パチンコ機１では、第３Ｃ受付期間内において「受付有効判定」がなされた場合、該「受付有効判定」に基づく受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）が実行開始される時点において、動作対象表示（ここでは、遊技者による動作の対象を模しており且つ期待度が異なる複数態様を有する摸画像表示）は表示されておらず非表示の状態にある場合がある。これに対し、第１Ｃ受付期間内において「受付有効判定」がなされた場合、該「受付有効判定」に基づく受付後演出（第１Ｃ受付期間に対応する受付後演出）が実行開始される時点において、動作対象表示（ここでは、遊技者による動作の対象を模しており且つ期待度が異なる複数態様を有する摸画像表示）は表示されておらず非表示の状態にある場合がないようにしている。なお、上記実施例にかかる摸画像表示は、一体化摸画像表示ＩＧとして表示されており、その態様として、図１４４（ａ）～（ｄ）に示される複数態様が用意されている。

【３７２９】

このような構成によれば、「受付有効判定」に基づく受付後演出が実行開始された以降、動作対象表示（摸画像表示）が視認可能とされている場合と、動作対象表示（摸画像表示）が視認可能とされない場合とがあるようになることから、受付後演出が実行開始された以降における緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【３７３０】

しかも、この実施の形態にかかる第３Ｃ受付期間では、第３Ｃ受付期間内のタイミングＹが到来するまでの間に「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされた」場合は（図２２２を参照）、該受付有効判定に基づく受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）が実行開始される時点において動作対象表示（摸画像表示）が非表示の状態にされており表示されていないが、第３Ｃ受付期間内のタイミングＹが到来した以降に「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされた」場合には（図２２３を参照）、動作対象表示（摸画像表示）が表示された状態にあるなかで第３Ｃ受付後演出が実行開始されるようにした。

【３７３１】

すなわち、遊技者側からすれば、摸画像表示が複数態様のうち「期待度の高い第２態様（図２２８（ｄ）を参照）」で表示されたときには、「受付有効判定」に基づく受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）が実行開始された以降もこれを表示し続けるようにすることが遊技興趣の向上を図る上で確かに好ましいと言える。ただし、摸画像表示が複数態様のうち「期待度の低い第１態様（図２２８（ｂ）を参照）」で表示されたときには、「受付有効判定」に基づく受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）が実行開始された以降もこれが表示され続けるようなことがあると遊技興趣の低下が避けられない。

【３７３２】

例えば、受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）は、その有効期間（第３Ｃ受付期間）内において摸画像表示が「期待度の低い第１態様（図２２８（ｂ）を参照）」と「期待度の低い第２態様（図２２８（ｄ）を参照）」とのいずれで表示されていたとしても、期待度の高い態様で実行される可能性（さらには、期待度の低い態様で実行される可能性）があるようになっている。そして、期待度の高い態様で受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）が実行されたときには、これだけで遊技興趣の向上を図ることが十分可能であるにもかかわらず、この際、「期待度の低い第１態様（図２２８（ｂ）を参照）」で摸画像表示が表示され続けるようなことがあれば、遊技興趣を逆に低下させることが明らかであるから、摸画像表示を非表示にすることが望ましいと言える。その一方で、期待度の低い態様で受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）が実行された場合であっても、この際、「期待度の高い第２態様（図２２８（ｄ）を参照）」で摸画像表示が表示され続けるようなことがあれば、期待度の低い態様で受付後演出が実行されたことによる遊技興趣の低下を好適に抑制する事が可能であるから、摸画像表示を非表示にせずにこれを継続させるようにすることが望ましいと言える。

【３７３３】

若しくは、「期待度の低い第１態様（図２２８（ｂ）を参照）」で摸画像表示が表示された場合であっても、遊技者のなかには、受付後演出が「期待度の低い態様」で実行されてしまったときの「言い訳」として、該受付後演出が実行開始される時点において、摸画像表示が非表示にされておらずその表示状態が継続されている状態にしておきたいと思う者がいると思われるし、「期待度の高い第２態様（図２２８（ｄ）を参照）」で摸画像表示が表示された場合であっても、遊技者のなかには、受付後演出が「期待度の低い態様」で実行されてしまったときの「イライラ」を抑えるために、該受付後演出が実行開始される時点において、摸画像表示が非表示にされており視認できないようにしておきたいと思う者がいると思われる。

【３７３４】

この点、上記構成によれば、１つの受付期間（第３Ｃ受付期間）が発生した場合、遊技者は、第３Ｃ受付期間内のタイミングＹが到来するまでの間に「遊技者による動作を有効

動作とする受付有効判定」がなされるようにすれば、摸画像表示が非表示にされており視認できない状態で受付後演出を実行開始させることが可能であるし、第３Ｃ受付期間内のタイミングＹが到来するまでの間に「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされないようにしたときには、その時点で、摸画像表示が表示されていないなかで受付後演出が実行開始される可能性を排除することができるようになることから、こうした演出性を求める者であれば、それ以降は安心して操作演出を楽しむことができるようになる。

【３７３５】

このような構成によれば、第３Ｃ受付期間は、「摸画像表示が表示されたままで受付後演出を開始させるか否かについての選択権」を遊技者に対して付与することとなり、第１Ｃ受付期間は、「摸画像表示が表示されたままで受付後演出を開始させるか否かについての選択権」を遊技者に対して付与せず、摸画像表示が必ず表示されたままで受付後演出を開始させるものとして機能することとなる。

【３７３６】

この点、こうした選択権を付与する第３Ｃ受付期間では、当該第３Ｃ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合（受付有効判定がなかった場合）、受付有効判定があったときと同じ受付後演出が実行されない（自動演出機能が有効化されない）ようにし、こうした選択権を付与しない第１Ｃ受付期間では、当該第１Ｃ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合（受付有効判定がなかった場合）、受付有効判定があったときと同じ受付後演出が実行される（自動演出機能が有効化される）ようにすることが望ましい。このような構成によれば、第３Ｃ受付期間が発生した場合、上述の選択権を付与する代償として、操作し忘れが発生したときの救済が行われないようになる。これにより、第３Ｃ受付期間が発生したときには「いずれを選択するか」といった判断を限られた時間内で行わなければ受付後演出これ自体が行われなくなることとなり、緊張感を好適に付与することができるようになる。これに対し、第１Ｃ受付期間が発生したときには、上述の選択権が付与されることはないものの、当該第１Ｃ受付期間内での受付けに仮に間に合わなかったとしても受付後演出は適正に実行されるようになっていることから、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。なおこの場合、第１Ｃ受付期間において操作し忘れが発生したときの受付後演出も、摸画像表示が表示継続されているなかで実行開始させるようにすれば、操作し忘れが発生したときも含めて、上述の選択権を付与しないようにすることが可能である。

【３７３７】

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１Ｃ受付期間及び第３Ｃ受付期間を含む複数の受付期間を用意している。そして、第３Ｃ受付期間内において「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされると、該受付有効判定がなされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様（図２２９（ｄ１）～（ｈ１）に示される低期待態様、図２２９（ｄ２）～（ｈ２）に示される高期待態様）のいずれかで第３Ｃ受付後演出を実行可能であり、第１Ｃ受付期間内において「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされると、該受付有効判定がなされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様（図２２６（ｄ１）～（ｈ１）に示される低期待態様、図２２６（ｄ２）～（ｈ２）に示される高期待態様）のいずれかで第１Ｃ受付後演出を実行可能としている。

【３７３８】

この点、パチンコ機１では、第３Ｃ受付期間内において「受付有効判定」がなされた場合、該「受付有効判定」に基づく受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）が実行開始される時点において、残り時間表示（例えば、枠画像内に表示されるゲージ画像の表示面積を時間経過に応じて減少させる描写であり、枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方の態様として、期待度が異なる複数態様が用意されているもの）は表示されておらず非表示の状態にある場合がある。これに対し、第１Ｃ受付期間内において「受付有効判定」がなされた場合、該「受付有効判定」に基づく受付後演出（第１Ｃ受付期間に

対応する受付後演出）が実行開始される時点において、残り時間表示（例えば、枠画像内に表示されるゲージ画像の表示面積を時間経過に応じて減少させる描写であり、枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方の態様として、期待度が異なる複数態様が用意されているもの）は表示されておらず非表示の状態にある場合がないようにしている。なお、上記実施例にかかる残り時間表示は、一体化摸画像表示ＩＧとして表示されており、その態様として、図１４４（ａ）～（ｄ）に示される複数態様が用意されている。

【３７３９】

このような構成によれば、「受付有効判定」に基づく受付後演出が実行開始された以降、残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）が視認可能とされている場合と、残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）が視認可能とされない場合とがあるようになることから、受付後演出が実行開始された以降における緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【３７４０】

しかも、この実施の形態にかかる第３Ｃ受付期間では、第３Ｃ受付期間内のタイミングＹが到来するまでの間に「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされた」場合は（図２２２を参照）、該受付有効判定に基づく受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）が実行開始される時点において残り時間表示（枠画像及びゲージ画像が非表示の状態にされており表示されていないが、第３Ｃ受付期間内のタイミングＹが到来した以降に「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされた」場合には（図２２３を参照）、残り時間表示（枠画像及びゲージ画像が表示された状態にあるなかで第３Ｃ受付後演出が実行開始されるようにした。

【３７４１】

すなわち、遊技者側からすれば、枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方が複数態様のうち「期待度の高い第２態様（図２２８（ｄ）を参照）」で表示されたときには、「受付有効判定」に基づく受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）が実行開始された以降もこれを表示し続けるようにすることが遊技興趣の向上を図る上で確かに好ましいと言える。ただし、枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方が複数態様のうち「期待度の低い第１態様（図２２８（ｂ）を参照）」で表示されたときには、「受付有効判定」に基づく受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）が実行開始された以降もこれが表示され続けるようなことがあると遊技興趣の低下が避けられない。

【３７４２】

例えば、受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）は、その有効期間（第３Ｃ受付期間）内において残り時間表示が「期待度の低い第１態様（図２２８（ｂ）を参照）」と「期待度の低い第２態様（図２２８（ｄ）を参照）」とのいずれで表示されていたとしても、期待度の高い態様で実行される可能性（さらには、期待度の低い態様で実行される可能性）があるようになっている。そして、期待度の高い態様で受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）が実行されたときには、これだけで遊技興趣の向上を図ることが十分可能であるにもかかわらず、この際、「期待度の低い第１態様（図２２８（ｂ）を参照）」で残り時間表示が表示され続けるようなことがあれば、遊技興趣を逆に低下させることが明らかであるから、残り時間表示を非表示にすることが望ましいと言える。その一方で、期待度の低い態様で受付後演出（第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出）が実行された場合であっても、この際、「期待度の高い第２態様（図２２８（ｄ）を参照）」で残り時間表示が表示され続けるようなことがあれば、期待度の低い態様で受付後演出が実行されたことによる遊技興趣の低下を好適に抑制する事が可能であるから、残り時間表示を非表示にせずにこれを継続させるようにすることが望ましいと言える。

【３７４３】

若しくは、「期待度の低い第１態様（図２２８（ｂ）を参照）」で残り時間表示が表示された場合であっても、遊技者のなかには、受付後演出が「期待度の低い態様」で実行されてしまったときの「言い訳」として、該受付後演出が実行開始される時点において、残

り時間表示が非表示にされておらずその表示状態が継続されている状態にしておきたいと思う者がいると思われるし、「期待度の高い第２態様（図２２８（ｄ）を参照）」で残り時間表示が表示された場合であっても、遊技者のなかには、受付後演出が「期待度の低い態様」で実行されてしまったときの「イライラ」を抑えるために、該受付後演出が実行開始される時点において、残り時間表示が非表示にされており視認できないようにしておきたいと思う者がいると思われる。

【３７４４】

この点、上記構成によれば、１つの受付期間（第３Ｃ受付期間）が発生した場合、遊技者は、第３Ｃ受付期間内のタイミングＹが到来するまでの間に「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされるようにすれば、残り時間表示が非表示にされており視認できない状態で受付後演出を実行開始させることが可能であるし、第３Ｃ受付期間内のタイミングＹが到来するまでの間に「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされないようにしたときには、その時点で、残り時間表示が表示されていないなかで受付後演出が実行開始される可能性を排除することができるようになることから、こうした演出性を求める者であれば、それ以降は安心して操作演出を楽しむことができるようになる。

【３７４５】

このような構成によれば、第３Ｃ受付期間は、「残り時間表示が表示されたままで受付後演出を開始させるか否かについての選択権」を遊技者に対して付与することとなり、第１Ｃ受付期間は、「残り時間表示が表示されたままで受付後演出を開始させるか否かについての選択権」を遊技者に対して付与せず、残り時間表示が必ず表示されたままで受付後演出を開始させるものとして機能することとなる。

【３７４６】

この点、こうした選択権を付与する第３Ｃ受付期間では、当該第３Ｃ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合（受付有効判定がなかった場合）、受付有効判定があったときと同じ受付後演出が実行されない（自動演出機能が有効化されない）ようにし、こうした選択権を付与しない第１Ｃ受付期間では、当該第１Ｃ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合（受付有効判定がなかった場合）、受付有効判定があったときと同じ受付後演出が実行される（自動演出機能が有効化される）ようにすることが望ましい。このような構成によれば、第３Ｃ受付期間が発生した場合、上述の選択権を付与する代償として、操作し忘れが発生したときの救済が行われないようになる。これにより、第３Ｃ受付期間が発生したときには「いずれを選択するか」といった判断を限られた時間内で行わなければ受付後演出これ自体が行われなくなることとなり、緊張感を好適に付与することができるようになる。これに対し、第１Ｃ受付期間が発生したときには、上述の選択権が付与されることはないものの、当該第１Ｃ受付期間内での受付けに仮に間に合わなかったとしても受付後演出は適正に実行されるようになっていることから、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。なおこの場合、第１Ｃ受付期間において操作し忘れが発生したときの受付後演出も、残り時間表示が表示継続されているなかで実行開始させるようにすれば、操作し忘れが発生したときも含めて、上述の選択権を付与しないようにすることが可能である。

【３７４７】

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付期間として、第１Ｃ受付期間及び第３Ｃ受付期間を含む複数の受付期間を用意している。第１Ｃ受付期間及び第３Ｃ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））を少なくとも特定領域を用いて表示可能である。そして、第１Ｃ受付期間内において「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされると、該受付有効判定がなされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様のいずれかで第１Ｃ受付後演出を実行可能であり、第３Ｃ受付期間内において「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」がなされると、該受付有効判定がなされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様のいずれかで第３Ｃ受付後演出を実行可能としている。また、第１Ｃ受付後演出が実行開始さ

れる時点や、第３Ｃ受付後演出が実行開始される時点においても一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が非表示にされず表示された状態にある場合があるようにしている。

【３７４８】

この点、パチンコ機１では、第１Ｃ受付期間内において「受付有効判定」がなされた場合と、第３Ｃ受付期間内において「受付有効判定」がなされた場合とのいずれにおいても、該受付有効判定がなされたことに基づいて、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））の表示対象領域（特定領域）の少なくとも一部を用いて消滅ＥＦ演出を実行可能としたことから、受付有効判定が適正になされた状態（遊技者による操作が受付けされたことによって受付期間が終了した状態）になったことを容易に認識することができるようになる。

【３７４９】

また上述の通り、第３Ｃ受付期間では、遊技者による動作を有効動作とする「受付有効判定」がいずれのタイミング（第１期間、第２期間など）でなされるかによって、該第３Ｃ受付期間に対応する第３Ｃ受付後演出が実行開始される時点において一体化摸画像表示ＩＧが非表示とされず表示された状態にある場合と、一体化摸画像表示ＩＧが表示されていない状態（視認できない状態）にある場合とがある。これに対し、第１Ｃ受付期間では、遊技者による動作（操作）を有効動作（有効操作）とする受付有効判定がいずれのタイミングでなされるかにかかわらず一体化摸画像表示ＩＧが必ず表示されるようになっている。このような一体化摸画像表示ＩＧが必ず表示される第１Ｃ受付期間を、上述した第３Ｃ受付期間とは別に用意するようにすることで、消滅ＥＦ演出が実行される構成と相まって、安心感のある演出性を提供することができるようになり、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【３７５０】

第１Ｃ受付期間では、これに対応する受付後演出（第１Ｃ受付後演出）が高期待態様（図２２６（ｄ２）～（ｈ２）で実行される場合、消滅ＥＦ演出（消滅関連表示）として第３Ｃ受付期間でも用いられる特定態様（図２２６（ｅ２）～（ｇ２））が現れるが、該高期待態様とは異なる場合、消滅ＥＦ演出（消滅関連表示）として特定態様（図２２６（ｅ２）～（ｇ２））は現れずこれとは異なる態様（図２２６（ｅ１）～（ｇ１））が現れるか、または消滅ＥＦ演出（消滅関連表示）これ自体が現れないようにすることが望ましい。このような構成によれば、第３Ｃ受付期間に対応して消滅ＥＦ演出（消滅関連表示）が実行されると高期待演出が実行されているかのようなイメージを持たせることができるようになり、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【３７５１】

第１Ｃ受付期間では、受付許容音が、期待度の異なる複数態様で出力されるが、第３Ｃ受付期間では、受付許容音が、「一の態様」でのみ出力されるようにしてもよい。このような構成によれば、該「一の態様」をもった受付許容音が出力されると、上述した２つの演出性を有する第３Ｃ受付期間が発生している可能性を意識付けさせることができるようになることから、緊張感を好適に維持することができるようになる。該「一の態様」については、第１Ｃ受付期間の発生に際しても（判定によって）選択的に出力されうるものであってもよい。またこの場合、「一の態様」は、期待度の最も低い態様として出力されるものであることが望ましい。この場合、期待度の最も低い態様で受付許容音が出力される状況下であっても、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【３７５２】

特定変動パターンが選択された場合、該特定変動パターン内で第１Ｃ受付期間と、第３Ｃ受付期間との両方が順次に発生しうるようにしてもよい。この場合、第３Ｃ受付期間が発生した後に、第１Ｃ受付期間が発生するようにすることが望ましい。またこの場合、第１Ｃ受付期間が発生するようにしてもよい。この場合、第３Ｃ受付期間が発生してから第１Ｃ受付期間が発生するまでの間に第２Ｃ受付期間が発生しうるようにすることが望ましい。

【３７５３】
また、第１Ｃ受付期間の発生に際して出力される前兆演出と、第３Ｃ受付期間の発生に際して出力される前兆演出とは互いに異なる態様であることが望ましい。すなわちこの場合、前兆演出によって、第１Ｃ受付期間と第３Ｃ受付期間とのいずれが発生するかを示唆することができるようになる。
【３７５４】
また、第３Ｃ受付期間では、消滅ＥＦ演出（消滅関連表示）として、受付けがあると特定態様（例えば、第２消滅関連表示ＳＫＣ２）が現れるようにし、受付けがないと特定態様とは異なる態様（例えば、第３消滅関連表示ＳＫＣ３）が現れるか、または何らの態様も現れないようにすることが望ましい。これに対し、第１Ｃ受付期間では、受付けがなかった場合であっても、消滅ＥＦ演出（消滅関連表示）として受付けがあったときと同じ態様が現れるようにすることが望ましい。すなわち、上述した「第１Ｃ受付期間」による演出性（受付後演出が実行開始される時点において摸画像表示やゲージ画像が表示されている演出性）と、上述した「第２Ｃ受付期間」による演出性（受付後演出が実行開始される時点において摸画像表示やゲージ画像が表示されていない演出性）との両方を併せ持った第３Ｃ受付期間では、その演出性を選択するのに悩むことがあることから、上述した「第１Ｃ受付期間」よりも動作し忘れ（受付けがなされないままでの受付期間終了）が生じやすいと言える。この点、上記構成によれば、第３Ｃ受付期間で動作し忘れが生じた場合、受付けがなされたときの消滅ＥＦ演出（例えば、第２消滅関連表示ＳＫＣ２）が出現しないようになることから、遊技者に対し、動作し忘れが生じてしまった状況下にあることをアピールすることができるようになり、これ以降、受付期間が発生したときの緊張感を好適に維持することができるようになる。これに対し、第１Ｃ受付期間には動作し忘れが生じやすい要素がない。それにもかかわらず、動作受付けがなされなかった場合とは、遊技者側があえて「動作をしない」という遊技上の選択をした可能性があることから、このような選択を行った遊技者に対して「動作し忘れが生じてしまった状況下にあることのアピール」を行ってしまうと、遊技興趣が逆に低下しかねない。したがって、第１Ｃ受付期間では、受付けがなかった場合であっても、消滅ＥＦ演出（消滅関連表示）として受付けがあったときと同じ態様が現れるようにすることが望ましい。
【３７５５】
特に、上述の演出例にかかる第１Ｃ受付期間では、第１Ｃ受付後演出にかかる態様（期待度）に応じて消滅ＥＦ演出（消滅関連表示）の態様が異なるようになっている（図２２６を参照）。したがって、第１Ｃ受付期間では、受付けがなかった場合であっても、消滅ＥＦ演出（消滅関連表示）として受付けがあったときと同じ態様が現れるようにすれば、受付けがあったときに現れていた第１Ｃ受付後演出にかかる態様（期待度）を認識することができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。
【３７５６】
第１Ｃ受付期間や第３Ｃ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））は、遊技者による動作が受付けされると、操作受け部に現れる動きの描写や、ゲージ画像の面積減少などが継続されるなかで、消滅ＥＦ表示が実行されるようにすることが望ましい。
【３７５７】
なお、上述した各演出例や別例については、下記構成に変形させて実現するようにしてもよいし、以下の構成（受付期間）を、受付後演出の種別が異なる別の受付期間としてさらに備えるようにしてもよい。すなわち上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、遊技者による動作（操作）の受付けが許容される受付期間として、第１Ｃ受付期間、第２Ｃ受付期間、及び第３Ｃ受付期間を少なくとも備えている。そしてこのうち、第１Ｃ受付期間及び第３Ｃ受付期間では、遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされたことに基づいて消滅ＥＦ演出（消滅関連表示）が実行可能とされ、第２Ｃ受付期間では、遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされたとしても消滅ＥＦ演出（消滅関連表示）が実行されないことは上述した。

【３７５８】
この点、第１Ｃ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされた場合には、該受付け（受付有効判定）に基づいて第１Ｃ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の低い態様で実行される場合と、第１Ｃ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の高い態様で実行される場合とで同じ態様で消滅ＥＦ演出（消滅関連表示）が実行可能とされるようにしてもよい。また、このような構成を、図２２６に示した例に対して適用する場合、第１Ｃ受付後演出としていずれの態様（図２２６（ｄ１）～（ｈ１）に示される態様、図２２６（ｄ２）～（ｈ２）に示される態様）が出現するかにかかわらず、さらには第１Ｃ受付期間内で受付けがなされたか否かにかかわらず（図２２６（ｄ３）～（ｇ３）に示される態様）、消滅ＥＦ演出としては予め定められた一の態様が必ず出現されるようにすることが望ましい。すなわち、第１Ｃ受付期間とは、当該期間内のいずれのタイミングで受付け（受付有効判定）がなされた場合であっても（さらには、受付けがなされなかった場合であっても）、当該期間が終了した以降、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））の表示が継続されるものである。この場合、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））がいずれの態様で表示されていたのか」といった情報が提供されている状況下にあることから、消滅ＥＦ演出によってさらに異なる情報が提供されるようなことがあると、演出が複雑になり過ぎる懸念がある。この点、このような第１Ｃ受付期間によれば、第１Ｃ受付後演出としていずれの態様（図２２６（ｄ１）～（ｈ１）に示される態様、図２２６（ｄ２）～（ｈ２）に示される態様）が出現するかにかかわらず、さらには第１Ｃ受付期間内で受付けがなされたか否かにかかわらず（図２２６（ｄ３）～（ｇ３）に示される態様）、消滅ＥＦ演出としては予め定められた一の態様が必ず出現されるようになることから、上述した懸念を解消することができるようになる。

【３７５９】
また、第３Ｃ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされた場合には、該受付け（受付有効判定）に基づいて第３Ｃ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の低い態様で実行される場合と、第３Ｃ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の高い態様で実行される場合とで異なる態様で消滅ＥＦ演出が実行可能とされるようにしてもよい。第３Ｃ受付期間は、上述した２つの演出性を有するものとなっており、その分だけ「難易度の高い受付期間」としての位置づけにあると言えるから、受付けがなされた以降も、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））としての態様と消滅ＥＦ演出としての態様との両方から互いに異なる演出情報が得られるようにすることが、遊技者に対して演出上の刺激を与える上で望ましい。

【３７６０】
なお、このような構成を、図２２９や図２３０に示した例に対して適用した場合は、受付けがなされなかったときに現れる消滅ＥＦ演出としての態様は、受付けがなされたときに現れうる消滅ＥＦ演出としての複数態様のいずれとも異なるようにすることが望ましい。これにより、受付けがなされなかったことを認識することができるようになるし、当該受付期間が、上述した「第１Ｃ受付期間」による演出性と、上述した「第２Ｃ受付期間」による演出性との両方を併せ持ったものであったことを示唆することができるようになる。

【３７６１】
また上述の通り、第３Ｃ受付期間に対する別例では、第３Ｃ受付期間内の「第１期間（第１状態）」にあるときに受付けがなされたときには、受付けがなされた以降に一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示されないこととなる。すなわちこの場合、受付けがなされた以降、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））がいずれの態様で表示されていたのか」といった情報が提供されることがなくなることから、このような状況下では、消滅ＥＦ演出による情報（受付後演出に関する期待度情報）が提供されるようにすることが、遊技興

趣の向上を図る上で望ましい。

【３７６２】

また、第１Ｃ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされなかった場合には、受付けがなされたときに現れる態様とは異なる態様で消滅ＥＦ演出が実行されるようにしてもよい。これにより、受付けがなされなかったことを認識することができるようになるし、当該態様が第３Ｃ受付期間で出現し得ないものであれば、当該受付期間が、上述した「第１Ｃ受付期間」による演出性と、上述した「第２Ｃ受付期間」による演出性との両方を併せ持ったものではなかったことを示唆することができるようになる。

【３７６３】

また、第３Ｃ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされなかった場合には、受付けがなされたときに現れる態様と同じ態様で消滅ＥＦ演出が実行されるようにしてもよい。

【３７６４】

これらの変形例については、それら構成の全てを上述した演出例やその別例に対して適用しなくてもよい。例えば、適宜の組み合わせや、いずれか１つの構成（変形例）だけを上述した演出例やその別例に対して適用するようにしてもよい。

【３７６５】

次に、上記変形例のいくつかを上述した演出例に対して適用した場合について説明する。すなわち、図２３１は、図２２６に示した「第１Ｃ受付期間で受付けがなされたとき、または受付けがなされなかったときに現れる演出」にかかる変形例であり、図２３２及び図２３３は、図２２９（第１期間での受付け）及び図２３０（第２期間での受付け）に示した「第３Ｃ受付期間で受付けがなされたとき、または受付けがなされなかったときに現れる演出」にかかる変形例である。なお、この変形例において、特に言及しない構成については、「第１Ｃ受付期間に関する演出例（図２１６～図２１８、図２２５、図２２６）」や「第３Ｃ受付期間に関する演出例（図２２２～図２２４、図２２８～図２３０）」を参照しつつ上述した通りであり、「第１Ｃ受付期間に関する演出例」や「第３Ｃ受付期間に関する演出例」に対して適用可能な上述の各別例に関しても同様に適用可能である。

【３７６６】

図２３１に示される変形例では、第１Ｃ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされた場合、該受付け（受付有効判定）に基づいて第１Ｃ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の低い態様で実行される場合（図２３１（ｄ１）～（ｈ１）を参照）と、第１Ｃ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の高い態様（図２３１（ｄ２）～（ｈ２）を参照）で実行される場合とで同じ態様で消滅ＥＦ演出（消滅関連表示）が実行されるようになっている。ここでは、消滅ＥＦ演出として、第２消滅関連表示ＳＫＣ２が実行されている。

【３７６７】

ただし、図２３１に示される変形例では、第１Ｃ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされなかった場合（図２３１（ｄ３）～（ｇ３）を参照）は、消滅ＥＦ演出として、該第１Ｃ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされたときには現れない態様が現れるようになっている。ここでは、消滅ＥＦ演出として、第３消滅関連表示ＳＫＣ３が実行されている。

【３７６８】

これに対し、図２３２及び図２３３に示される変形例では、第３Ｃ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされた場合、該受付け（受付有効判定）に基づいて第３Ｃ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の低い態様で実行される場合（図２３２（ｄ１）～（ｈ１）、及び図２３３（ｄ３）～（ｈ３）を参照）と、第３Ｃ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の高い態様で実行される場合（図２３２（ｄ２）～（ｈ２）、及び図２３３（ｄ４）～（ｈ４）を参照）とで異なる態様で消滅ＥＦ演出が実行されるようになっている。ここでは、期待度（大当り図柄が現れ

る割合）の低い態様で実行される場合（図２３２（ｄ１）～（ｈ１）、及び図２３３（ｄ３）～（ｈ３）を参照）に消滅ＥＦ演出として第１消滅関連表示ＳＫＣ１が実行され、期待度（大当り図柄が現れる割合）の高い態様で実行される場合（図２３２（ｄ２）～（ｈ２）、及び図２３３（ｄ４）～（ｈ４）を参照）に消滅ＥＦ演出として第２消滅関連表示ＳＫＣ２が実行されている。なお上述の通り、図２３２（ｄ１）～（ｈ１）及び図２３２（ｄ２）～（ｈ２）は、当該変形例にかかる第３Ｃ受付期間内の第１期間で受付けがなされた場合に現れる演出の進展内容を示したものであり、図２３３（ｄ３）～（ｈ３）及び図２３３（ｄ４）～（ｈ４）は、当該変形例にかかる第３Ｃ受付期間内の第２期間で受付けがなされた場合に現れる演出の進展内容を示したものである。

【３７６９】

また、図２３２及び図２３３に示される変形例では、第３Ｃ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされなかった場合（図２３３（ｄ５）～（ｇ５）を参照）は、消滅ＥＦ演出として、該第３Ｃ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）が仮になされていたとするときに現れていた態様が現れるようになっている。すなわち、図２３３（ｄ５）～（ｇ５）に示される例では、消滅ＥＦ演出として第１消滅関連表示ＳＫＣ１が表示されていることから、第３Ｃ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされていたとすると、図２３３（ｄ３）～（ｈ３）に示される演出進展（第１期間での受付けであれば、図２３２（ｄ１）～（ｈ１）に示される演出進展）が発生していたことを認識することができるようになる。これに対し、第３Ｃ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされなかった場合に、消滅ＥＦ演出として第２消滅関連表示ＳＫＣ２が表示されたときには、第３Ｃ受付期間において遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされていたとすると、図２３３（ｄ４）～（ｈ４）に示される演出進展（第１期間での受付けであれば、図２３２（ｄ２）～（ｈ２）に示される演出進展）が発生していたことを認識することができるようになる。

【３７７０】

このような変形例にかかる第１Ｃ受付期間では、受付けがなされたときに現れる消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として、変形例にかかる上記第３Ｃ受付期間に対応する受付後演出（第３Ｃ受付後演出）が期待度の高い態様で実行されるときに表示される「第２消滅関連表示ＳＫＣ２」を用いることとしている。すなわちこの場合、変形例にかかる第１Ｃ受付期間では、受付けがなされさえすれば、期待度の高い態様で受付後演出が実行されるかのようなイメージを持たせることができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３７７１】

なお、変形例にかかる第３Ｃ受付期間に対応する消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）については、必ずしも「第２消滅関連表示ＳＫＣ２」でなくてもよい。例えば、変形例にかかる第１Ｃ受付期間に対応する消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として、上記第１Ｃ受付期間に対応する受付後演出（第１Ｃ受付後演出）が期待度の低い態様で実行されるときに表示される「第１消滅関連表示ＳＫＣ１」を用いるようにした場合であっても、変形例にかかる第１Ｃ受付期間で受付けがなされた状態にあるのか、それとも変形例にかかる第３Ｃ受付期間で受付けがなされた状態にあるのかを認識し難くすることができるようになる。

【３７７２】

また、この変形例にかかるパチンコ機１では、第１Ｃ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として「第３消滅関連表示ＳＫＣ３」を表示させることとしている。

【３７７３】

該「第３消滅関連表示ＳＫＣ３」については、変形例にかかる第３Ｃ受付期間に関連して表示されないものであることが望ましい。すなわちこの場合、第１Ｃ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合であっても、当該受付期間が、上述した「第１Ｃ受付期間」による演出性と、上述した「第２Ｃ受付期間」による演出性との両方

を併せ持ったものでなかったことを示唆することができるようになる。
【３７７４】
また、該「第３消滅関連表示ＳＫＣ３」については、変形例にかかる第１Ｃ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされたときには表示されないものであることが望ましい。すなわちこの場合、受付けがなされることなく第１Ｃ受付期間が終了した状態にあることをより好適に示唆することができるようになる。
【３７７５】
なお、この変形例にかかる第３Ｃ受付期間においても、「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が許容される状態（第３Ｃ受付期間）が発生するタイミングｔＶ２よりも前に遊技者による動作（操作）があったとしても、該動作（操作）を、その時点で「受付有効判定」とすることはないものの、当該第３Ｃ受付期間が開始された時点で（または、それ以降に）、該第３Ｃ受付期間よりも前に行われた遊技者による動作（操作）を対象とした（に基づいた）「受付有効判定」とすることを可能にする、といった上記別例にかかる構成などを適用することは可能である。
【３７７６】
上記変形例にかかる第３Ｃ受付期間では、第３Ｃ受付後演出として低期待の態様が現れる場合（図２３２（ｄ１）～（ｈ１）、または図２３３（ｄ３）～（ｈ３）を参照）、消滅ＥＦ演出として第１消滅関連表示ＳＫＣ１が実行されるようにしたが、消滅ＥＦ演出これ自体が現れないようにしてもよい。
【３７７７】
また、上記変形例にかかる第１Ｃ受付期間では、消滅ＥＦ演出として、受付けがあると特定態様が現れるようにし（図２３１（ｄ１）～（ｈ１）や、図２３１（ｄ２）～（ｈ２））、受付けがないときには該特定態様とは異なる態様が現れるようにしたが（図２３１（ｄ３）～（ｇ３））、受付けがないときには消滅ＥＦ演出これ自体が現れないようにしてもよい。
【３７７８】
また、上記変形例にかかる第１Ｃ受付期間では、受付けがあると特定態様（消滅ＥＦ演出）として第２消滅関連表示ＳＫＣ２が実行されるようにしたが、該第２消滅関連表示ＳＫＣ２とは異なる態様で実行されるようにしてもよい。例えば、第１消滅関連表示ＳＫＣ１で実行されるようにした場合であっても、第１Ｃ受付期間で受付けがなされた状態にあるのか、それとも第３Ｃ受付期間で受付けがなされた状態にあるのかを認識し難くすることができるようになる。
【３７７９】
［前兆ストック演出］
図１１８を例示して説明した通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、始動入賞（保留消化）に応じた大当り判定の結果に基づいて複数の変動パターンのいずれを実行するかについての変動パターン判定を実行可能としている。そして、該変動パターン判定が行われた結果として一の変動パターンが選択されると、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、該選択された変動パターンに対応して用意されている複数の期待演出（予告演出など）のうちいずれの期待演出（予告演出など）を選択的に出現させるかについての演出判定（予告判定など）を実行可能としている。なお、この演出判定の結果によっては、上記選択された変動パターンに対応して用意されている複数の期待演出（予告演出など）の全てが順次実行されることとなる場合もありうるし、複数の期待演出（予告演出など）のいずれもが実行されないこととなる場合もありうる。
【３７８０】
そして上述の通り、こうした演出判定（変動パターン判定、予告判定など）が行われると、該演出判定の結果に応じた演出内容を上記演出表示装置１６００に表示させる制御を行うことで、大当り判定の結果に応じた装飾図柄による変動演出がその背景描写（背景予告）や可動体動作（役物演出）などにかかる期待演出（予告演出）とともに実行されることとなる。そしてこの結果、装飾図柄による変動演出が、その背景描写や可動体動作など

にかかる期待演出とともに実行された結果、大当り図柄で停止表示されると、遊技者に対して特典としての大当り遊技や高確率遊技状態への移行が実行可能とされるようになる。

【３７８１】

このような構成では、上記装飾図柄による変動演出が「大当り判定の結果として大当りが得られているか否かを示す機能」をもった演出として供されることとなり、その背景描写や可動体動作などにかかる期待演出が「大当りが得られていることについての期待度、すなわち割合（０％や１００％を含む）を示唆する機能」をもった演出として供されることとなる。すなわち、遊技者は、これらの演出を通じて遊技を楽しむこととなる。

【３７８２】

例えば、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上記変動パターン判定が行われた結果としてＳＰリーチ（背景変更を伴うリーチ演出など）に発展する高期待変動パターン（ＳＰリーチ変動パターン）のうち特定の変動パターンが選択された場合は、演出判定（予告判定など）としていずれの結果が得られたとしても、該特定の変動パターンに基づく図柄演出がＳＰリーチ中における特定タイミングまで進展すると（所定条件が成立すると）、演出受付が許容される受付許容状態（有効期間）を発生可能としている。

【３７８３】

また上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上記変動パターン判定が行われた結果としてリーチ状態すら形成されない低期待変動パターン（非リーチ変動パターン）のうち所定の変動パターンが選択された場合であっても該所定の変動パターンに対応する演出判定（予告判定など）で特別結果が得られたときには、該所定の変動パターンに基づく図柄演出が所定タイミングまで進展すると（所定条件が成立すると）、演出受付が許容される受付許容状態（有効期間）を発生可能としている。ただし、所定の変動パターンが選択された場合は、演出判定で特別結果が得られなければ該所定の変動パターンに基づく図柄演出が所定タイミングまで進展されても受付許容状態（有効期間）は発生しない。また、所定の変動パターンで発生する受付許容状態（有効期間）は、特定の変動パターンに基づく図柄演出がＳＰリーチ中における特定タイミングまで進展したときに発生する受付許容状態（有効期間）とは異なる演出（受付後演出）として実行されるものである。

【３７８４】

すなわち、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、遊技者による動作（操作）の受付けが許容される受付期間を発生可能であり、該受付期間内において遊技者による動作（操作）が受付けされると、該発生した受付期間の種別に応じた表示変化（受付後演出）を生じさせるものとなっている。より具体的には、パチンコ機１では、「遊技者による動作（操作）を検出する動作検出手段（センサなど）」と、「該動作検出手段による検出情報を記憶する検出情報記憶手段（周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃや、プログラム内の該当する処理ステップなど）」と、「受付期間を発生可能であり、検出情報記憶手段により記憶された検出情報に基づいて遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定が当該受付期間内においてなされると、当該受付期間に対応する受付後演出を実行可能な受付関連演出実行手段（周辺制御ＭＰＵ１５１１ａや、プログラム内の該当する処理ステップなど）」とを備えるものとなっている。

【３７８５】

また、受付期間では、「遊技者による動作の対象」がいずれであるかを示唆する動作対象表示が表示可能とされている。このような動作対象表示は、例えば、遊技者による動作の対象となる対象物（操作手段）が画像として表現された摸画像表示として表示されうるものである。特に、この演出例にかかる「動作対象表示」は、遊技者による動作の対象を模しており且つ期待度が異なる複数態様を有する「摸画像表示」として表示されるものとなっている。

【３７８６】

また、受付期間では、遊技者による動作（操作）の受付けが許容される残り時間を示唆する残り時間表示が表示可能とされている。このような残り時間表示は、例えば、枠画像

内に表示されるゲージ画像の表示面積を時間経過に応じて減少させる描写として実行されうるものである。特に、この演出例では、枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方の態様として、複数の態様（例えば、ゲージ画像の表示面積の減少速度や、期待度の示唆や、操作手段の種別を示唆など）を用意しており、それら態様のいずれかで実行されるものとなっている。いずれの態様で実行されるかによって異なる期待度（大当り図柄が現れる割合）が示唆されるようにしてもよい。

【３７８７】

また、受付期間が発生する場合は、これよりも前に、遊技者に対して動作機会が付与されることを示唆する（受付期間が発生することを示唆する）前兆演出が実行可能とされている。前兆演出とは、例えば、演出表示装置１６００における演出表示やこれに対応する演出音の出力などによって実行されるものである。

【３７８８】

なお、予告演出判定としていずれの結果が得られたとしてもＳＰリーチ中における予め定められたタイミングになると受付許容状態（有効期間）を発生させる変動パターンについては、上記「特定の変動パターン」以外にも備えるようにしてもよい。予告演出判定としていずれの結果が得られたとしても予め定められたタイミングになると受付許容状態（有効期間）を発生させる変動パターンについては、低期待変動パターン（非リーチ変動パターン）には含まれないようにするか、若しくは含まれるようにしてもよいがその選択割合（発生割合）を低くするようにすることが（必ずしもそうしなくてもよいが）望ましい。

【３７８９】

ところで、これらの条件等で発生しうる受付許容状態（有効期間）とは、その設定時間（有効期間）内で遊技者による操作が検出されさえすれば、演出表示装置１６００における表示変化などの受付後表示（操作後表示）が実行されたり、スピーカにおける演出音変化や、ランプによる発光変化や、可動装飾体による演出動作などを発生させたりするだけであるから、受付許容状態（有効期間）これ自体の演出性は乏しいものとなっており、受付期間に関連した遊技興趣の低下が懸念される。

【３７９０】

なお、上述した各例や後述の各例も含めて、検出対象となる「遊技者による操作（動作）」とは、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」などのような、遊技者によって直接操作（押下動作や抜刀動作）されるものに限られず、タッチセンサでの検出対象となる「特定部位に対する遊技者による接触動作」や、非接触センサでの検出対象となる「特定空間内における遊技者による動作」なども含む意味である。要は、遊技者による動作（押下動作や、抜刀動作、タッチ動作、非接触動作など）を受付対象とする１または複数の受付手段（操作手段）を備えるものであればよい。

【３７９１】

そこで、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、例えば、「遊技者による操作（動作）」の受付けに関して、以下のような特殊な演出性を持たせるようにしている。なお、以下に説明する各演出性（各構成）については、それら構成の全てを必ずしも備えなくてもよく、例えば、いずれか１つの演出性（任意の構成）を備えるだけであっても遊技興趣の低下を抑制させることは可能であるし、若しくは、さらなる作用効果を得る上で必要と思われるいくつかの構成を選択的に備えるようにしてもよいし、若しくは別構成に対して適用可能（適用が望ましい）として記載されている構成を適宜に採用するようにしてもよい。さらに言えば、以下に説明する各演出性（構成）については、例示に過ぎず、受付期間に関連した遊技興趣の低下を抑制可能な何らかの１つの構成を備えるものであればよい。

【３７９２】

［構成１－Ｃ］

例えば、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、特定受付期間を含む複数の受付期間を用意することとし、前兆演出では特定の演出表示が表示され

うるようにした。なお、当該構成１－Ｃにかかる「特定受付期間」は、当該構成１－Ｃの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「特定受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「特定受付期間」とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。また、当該構成１－Ｃにかかる「特定の演出表示」は、当該構成１－Ｃの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「特定の演出表示」と同じ演出表示を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「特定の演出表示」とは異なる演出表示を意味するものであってもよい。

【３７９３】

この点、パチンコ機１では、特定の演出表示が表示されているときに遊技者による動作が行われた場合であっても、該動作は上記動作検出手段（センサなど）によって検出され、その検出情報は上記検出情報記憶手段（周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃや、プログラム内の該当する処理ステップなど）によって記憶され、該記憶された検出情報に基づいて遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定が上記特定受付期間内においてなされる場合があるようにしている。このような構成によれば、前兆演出（特定の演出表示）が実行されている間に遊技者が勢い余って動作（操作）した場合であってもこれを契機として受付後演出を開始させることが可能とされるようになり、このような柔軟な演出性を通じて遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【３７９４】

また後述するが、当該「構成１－Ｃ」を採用する場合は、特定受付期間が発生するよりも前であり且つ特定の演出表示が表示されている状態にあるときに遊技者による動作が行われた場合であっても、該動作は動作検出手段によって検出され、その検出情報は上記検出情報記憶手段によって記憶されるようにする。そして、特定受付期間内では、当該特定受付期間が発生するよりも前であり且つ特定の演出表示が表示されている状態にあるときに上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報に基づいて遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされる場合があり（ストック受付演出）、該受付有効判定がなされた場合は、該受付有効判定に基づく受付後演出が実行開始される時点において、特定の演出表示が表示されているようにしてもよい。このような構成によれば、特定受付期間が発生するよりも前の「前兆演出の実行期間内」に遊技者による動作が行われた場合であっても、該動作に対する検出は適正に行われ、その検出情報は、特定受付期間が発生するタイミングまで記憶保持される場合がありうることとなる。すなわちこの場合、特定受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が当該特定受付期間内においてなされる場合があることとなるから、遊技者は、特定受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合であっても、該特定受付期間が発生した以降に動作をやり直すことなく受付後演出を楽しむことができるようになる。またこの際、特定受付期間が未だ発生していない状態（特定の演出表示が表示されている状態）において勢い余って動作（操作）したことによって受付後演出が実行開始される時点においては、特定の演出表示が非表示にされておらず表示されている状態にあるようにしたことから、当該受付後演出が、特定の演出表示が表示されている状態で遊技者によって行われた動作（検出情報）に基づいて実行開始されたものであることを好適に認識させることができるようになる。

【３７９５】

［構成２－Ｃ］

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意することとし、第１受付期間に対応する第１前兆演出では第１の演出表示が表示され、第２受付期間に対応する第２前兆演出では第２の演出表示が表示されうるようにした。なお、当該構成２－Ｃにかかる「第１受付期間」及び「第２受付期間」は、当該構成２－Ｃの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間（または、逆の第２受付期間）」及び「第２受付期間（または、逆の第１受付期間）」と同じ受付期間を意味するも

のであってもよいし、他の構成にかかる「第１受付期間」及び「第２受付期間」とは異なる受付期間（例えば、特定受付期間など）を意味するものであってもよい。また、当該構成２－Ｃにかかる「第１の演出表示」及び「第２の演出表示」は、当該構成２－Ｃの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１の演出表示（または、逆の第２の演出表示）」及び「第２の演出表示（または、逆の第１の演出表示）」と同じ演出表示を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「第１の演出表示」及び「第２の演出表示」とは異なる演出表示（例えば、特定の演出表示など）を意味するものであってもよい。

【３７９６】

この点、パチンコ機１では、第１の演出表示及び第２の演出表示のいずれが表示されているときに遊技者による動作（操作）が行われた場合であっても、該動作は上記動作検出手段によって検出され、その検出情報は上記検出情報記憶手段によって記憶され、該記憶された検出情報に基づいて遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定が上記第１受付期間または上記第２受付期間内においてなされる場合があるようにしたことから、前兆演出（第１の演出表示または第２の演出表示）が実行されている間に遊技者が勢い余って動作した場合であってもこれを契機として受付後演出を開始させることが可能とされるようになり、このような柔軟な演出性を通じて遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【３７９７】

また後述するが、当該「構成２－Ｃ」を採用する場合は、下記の各構成を採用するようにしてもよい。すなわち、第１受付期間及び第２受付期間のいずれにおいても、当該受付期間が発生するよりも前であり且つ前兆演出が実行されている状態にあるときに遊技者による動作が行われた場合、該動作は上記動作検出手段によって検出され、その検出情報は上記検出情報記憶手段によって記憶されるようにする。そして、第１受付期間及び第２受付期間のいずれにおいても、当該受付期間が発生するよりも前であり且つ前兆演出が実行されている状態にあるときに上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報に基づいて遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされる場合があるようにする（ストック受付演出）。そして、第１受付期間内で、当該第１受付期間が発生するよりも前であり且つ前兆演出が実行されている状態にあるときに上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報に基づいて遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされた場合は、該受付有効判定に基づく上記受付後演出が実行開始される時点において、上記摸画像表示は少なくともその一部が必ず表示されているようにする。これに対し、第２受付期間内で、当該第２受付期間が発生するよりも前であり且つ前兆演出が実行されている状態にあるときに上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報に基づいて遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされた場合は、該受付有効判定に基づく受付後演出が実行開始される時点において、摸画像表示はその一部すら表示されていないようにする。これらの構成を採用した場合、第１受付期間及び第２受付期間のいずれであっても、当該受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が当該受付期間内においてなされる場合があることとなるから、遊技者は、第１受付期間や第２受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合であっても、当該受付期間が発生した以降に動作をやり直すことなく受付後演出を楽しむことができるようになる。しかも、第１受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合はこれに基づく上記受付後演出が実行開始される時点において上記摸画像表示は少なくともその一部が必ず表示されているのに対し、第２受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合はこれに基づく上記受付後演出が実行開始される時点において上記摸画像表示はその一部すら表示されていないようにしたことから、当該受付後演出が、第１受付期間及び第２受付期間のいずれに基づくものであるか（いずれの受付期間が発生するよりも前に遊技者が動作したのか）を好適に示唆することができるようになる。

【３７９８】

また後述するが、当該「構成２－Ｃ」を採用する場合は、下記の各構成を採用するようにしてもよい。すなわち、第１受付期間及び第２受付期間のいずれにおいても、当該受付期間が発生するよりも前であり且つ前兆演出が実行されている状態にあるときに遊技者による動作が行われた場合、該動作は上記動作検出手段によって検出され、その検出情報は上記検出情報記憶手段によって記憶されるようにする。そして、第１受付期間及び第２受付期間のいずれにおいても、当該受付期間が発生するよりも前であり且つ前兆演出が実行されている状態にあるときに上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報に基づいて遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされる場合があるようにする。そして、第１受付期間内で、当該第１受付期間が発生するよりも前であり且つ前兆演出が実行されている状態にあるときに上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報に基づいて遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされた場合は、該受付有効判定に基づく上記受付後演出が実行開始される時点において、上記残り時間表示は少なくともその一部が必ず表示されているようにする。これに対し、第２受付期間内で、当該第２受付期間が発生するよりも前であり且つ前兆演出が実行されている状態にあるときに上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報に基づいて遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされた場合は、該受付有効判定に基づく受付後演出が実行開始される時点において、残り時間表示はその一部すら表示されていないようにする。これらの構成を採用した場合、第１受付期間及び第２受付期間のいずれであっても、当該受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が当該受付期間内においてなされる場合があることとなるから、遊技者は、第１受付期間や第２受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合であっても、当該受付期間が発生した以降に動作をやり直すことなく受付後演出を楽しむことができるようになる。しかも、第１受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合はこれに基づく上記受付後演出が実行開始される時点において上記残り時間表示は少なくともその一部が必ず表示されているのに対し、第２受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合はこれに基づく上記受付後演出が実行開始される時点において上記残り時間表示はその一部すら表示されていないようにしたことから、当該受付後演出が、第１受付期間及び第２受付期間のいずれに基づくものであるか（いずれの受付期間が発生するよりも前に遊技者が動作したのか）を好適に示唆することができるようになる。

【３７９９】

なお、「摸画像表示や残り時間表示が表示されていない」とは、当該構成２－Ｃに限られず、他の構成においても、摸画像表示や残り時間表示を、表示画面上で視認できない状態であればよい。例えば、レイヤー上では表示されているが他のレイヤー上の画像が優先表示されることによって視認できなくされている状態なども含む意味である。

【３８００】

［構成３－Ｃ］

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、特定受付期間を含む複数の受付期間を用意することとしている。なお、当該構成３－Ｃにかかる「特定受付期間」は、当該構成３－Ｃの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「特定受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「特定受付期間」とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。

【３８０１】

この点、パチンコ機１にあって、特定受付期間では、当該特定受付期間内で遊技者による動作が検出されない場合であっても、上記受付有効判定がなされて当該特定受付期間に対応する受付後演出が実行される場合があるようにしたことから、このような柔軟な演出性を通じて遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【３８０２】

また後述するが、当該「構成３－Ｃ」を採用する場合は、下記の各構成を採用するよう

にしてもよい。すなわち、特定受付期間に対応する前兆演出では特定の演出表示が表示されるようにし、特定受付期間が発生するよりも前であり且つこれに特定の演出表示が表示されている状態にあるときに遊技者による動作が行われた場合であっても、該動作は上記動作検出手段によって検出され、その検出情報は上記検出情報記憶手段によって記憶されるようにする。そして、特定受付期間内では、「当該特定受付期間が発生するよりも前であり且つ特定の演出表示が表示されている状態にあるときに上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報」に基づいて受付有効判定がなされる場合があるようにし（ストック受付演出）、該受付有効判定がなされた場合は、該受付有効判定に基づく受付後演出が実行開始される時点において、摸画像表示は表示されていないようにする。これに対し、「特定受付期間内で上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報」に基づいて受付有効判定がなされた場合は、該受付有効判定に基づく受付後演出が実行開始される時点において、摸画像表示が表示されている場合があるようにする。これらの構成を採用した場合、特定受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が当該特定受付期間内においてなされる場合があることとなるから、遊技者は、特定受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合であっても、該特定受付期間が発生した以降に動作をやり直すことなく受付後演出を楽しむことができるようになる。しかも、受付後演出が実行開始される時点において摸画像表示が表示されているか否かによって、「当該特定受付期間が発生するよりも前であり且つ特定の演出表示が表示されている状態にあるときに上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報」に基づいて受付有効判定がなされた状態にあるか否かを示唆することができるようになる。

【３８０３】

なお、当該構成３－Ｃにかかる「特定の演出表示」は、当該構成３－Ｃの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「特定の演出表示」と同じ演出表示を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「特定の演出表示」とは異なる演出表示を意味するものであってもよい。

【３８０４】

また後述するが、当該「構成３－Ｃ」を採用する場合は、下記の各構成を採用するようにしてもよい。すなわち、特定受付期間に対応する前兆演出では特定の演出表示が表示されるようにし、特定受付期間が発生するよりも前であり且つこれに特定の演出表示が表示されている状態にあるときに遊技者による動作が行われた場合であっても、該動作は上記動作検出手段によって検出され、その検出情報は上記検出情報記憶手段によって記憶されるようにする。そして、特定受付期間内では、「当該特定受付期間が発生するよりも前であり且つ特定の演出表示が表示されている状態にあるときに上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報」に基づいて受付有効判定がなされる場合があるようにし（ストック受付演出）、該受付有効判定がなされた場合は、該受付有効判定に基づく受付後演出が実行開始される時点において、残り時間表示は表示されていないようにする。これに対し、「特定受付期間内で上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報」に基づいて受付有効判定がなされた場合は、該受付有効判定に基づく受付後演出が実行開始される時点において、残り時間表示が表示されている場合があるようにする。これらの構成を採用した場合、特定受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が当該特定受付期間内においてなされる場合があることとなるから、遊技者は、特定受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合であっても、該特定受付期間が発生した以降に動作をやり直すことなく受付後演出を楽しむことができるようになる。しかも、受付後演出が実行開始される時点において残り時間表示が表示されているか否かによって、「当該特定受付期間が発生するよりも前であり且つ特定の演出表示が表示されている状態にあるときに上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報」に基づいて受付有効判定がなされた状態にあるか否かを示唆することができるようになる。

【３８０５】

なお、「摸画像表示や残り時間表示が表示されていない」とは、当該構成３－Ｃに限られず、他の構成においても、摸画像表示や残り時間表示を、表示画面上で視認できない状態であればよい。例えば、レイヤー上では表示されているが他のレイヤー上の画像が優先表示されることによって視認できなくされている状態なども含む意味である。

【３８０６】

［構成４－Ｃ］

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意することとし、第１受付期間が発生した場合、当該第１受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されなくても当該第１受付期間に対応する第１受付後演出を実行可能であり、第２受付期間が発生した場合、当該第２受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されなくても当該第２受付期間に対応する第２受付後演出を実行可能としている。なお、当該構成４－Ｃにかかる「第１受付期間」及び「第２受付期間」は、当該構成４－Ｃの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間（または、逆の第２受付期間）」及び「第２受付期間（または、逆の第１受付期間）」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「第１受付期間」及び「第２受付期間」とは異なる受付期間（例えば、特定受付期間など）を意味するものであってもよい。

【３８０７】

この点、パチンコ機１では、第１受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなく第１受付後演出が実行開始されるタイミングとして、少なくとも２つのタイミングがあるようにしたことから、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【３８０８】

また後述するが、当該「構成４－Ｃ」を採用する場合は、第１受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなく第１受付後演出が実行開始されるタイミングとして、第１タイミングと第２タイミングとを少なくとも用意することとし、第１タイミングでは「第１受付期間が発生するよりも前に検出された遊技者による動作（検出情報）に基づいて上記受付有効判定が当該第１受付期間内でなされることによって第１受付後演出が実行開始される（ストック受付演出）」ようにし、第２タイミングでは「第１受付期間の発生前も含めて、遊技者による動作を何ら検出することなく、所定タイミング（第２タイミング）が到来したことに基づいて第１受付後演出が実行開始される」ようにしてもよい。

【３８０９】

また後述するが、当該「構成４－Ｃ」を採用する場合、第２受付期間では、「第２受付期間が発生するよりも前に検出された遊技者による動作（検出情報）に基づいて上記受付有効判定が当該第２受付期間内でなされることによって第２受付後演出が実行開始される」ようにすることは可能であるが（ストック受付演出）、「第２受付期間の発生前も含めて、遊技者による動作を何ら検出することなく、所定タイミングが到来したことに基づいて第２受付後演出が実行開始される」ようなことはないようにしてもよい。

【３８１０】

これらの構成の両方を備えた場合、第１受付期間及び第２受付期間のいずれにおいても、「受付期間が発生するよりも前に検出された遊技者による動作（検出情報）に基づいて受付期間内で上記受付有効判定がなされうる（ストック受付演出）」ようになり、これによって受付後演出を実行開始させることが可能とされるようになる。しかも、第１受付期間では、このような「ストック受付演出」に失敗した場合であっても、所定タイミングが到来したことに基づいて受付後演出が救済的に実行されるようになっていることから、安心して「ストック受付演出」にチャレンジすることができるようになる。その一方で、第２受付期間では、このような「ストック受付演出」に失敗した場合、受付後演出が救済的に実行されることはないようにされていることから、緊張感を好適に付与することができ

るようになる。
【３８１１】
［構成５－Ｃ］
また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、特定受付期間を含む複数の受付期間を用意することとし、特定受付期間が発生した場合、当該特定受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されなくても上記受付後演出として当該特定受付期間に対応する特定受付後演出を実行可能とすることとした。なお、当該構成５－Ｃにかかる「特定受付期間」は、当該構成５－Ｃの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「特定受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「特定受付期間」とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。
【３８１２】
この点、パチンコ機１では、特定受付期間内で遊技者による動作が動作検出手段によって検出されることなく特定受付後演出が実行開始されるタイミングとしては、少なくとも第１タイミングと第２タイミングとがあるようにしたことから、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。
【３８１３】
また後述するが、当該「構成５－Ｃ」を採用する場合、第１タイミングで特定受付後演出が実行開始されるときには、該特定受付後演出が実行開始される時点において、上記摸画像表示は表示されていないが、第２タイミングで特定受付後演出が実行開始される場合、該特定受付後演出が実行開始される時点において、上記摸画像表示が表示されているようにしてもよい。すなわちこの場合、特定受付後演出が実行開始された以降、第１タイミングと第２タイミングとのいずれで特定受付後演出が実行開始された状況にあるのかを示唆することができるようになる。
【３８１４】
また後述するが、当該「構成５－Ｃ」を採用する場合、第１タイミングで特定受付後演出が実行開始されるときには、該特定受付後演出が実行開始される時点において、上記残り時間表示は表示されていないが、第２タイミングで特定受付後演出が実行開始される場合、該特定受付後演出が実行開始される時点において、上記残り時間表示が表示されているようにしてもよい。すなわちこの場合、特定受付後演出が実行開始された以降、第１タイミングと第２タイミングとのいずれで特定受付後演出が実行開始された状況にあるのかを示唆することができるようになる。
【３８１５】
また後述するが、当該「構成５－Ｃ」を採用する場合、特定受付期間に対応する前兆演出として、特定の演出表示が表示されるようにし、第１タイミングで特定受付後演出が実行開始されるときには、該特定受付後演出が実行開始される時点において特定の演出表示は表示されているが、第２タイミングで特定受付後演出が実行開始されるときには、該特定受付後演出が実行開始される時点において特定の演出表示は表示されていないようにしてもよい。すなわちこの場合、特定受付後演出が実行開始された以降、第１タイミングと第２タイミングとのいずれで特定受付後演出が実行開始された状況にあるのかを示唆することができるようになる。
【３８１６】
なお、「摸画像表示や、残り時間表示、特定の演出表示が表示されていない」とは、当該構成５－Ｃに限られず、他の構成においても、摸画像表示や、残り時間表示、特定の演出表示を、表示画面上で視認できない状態であればよい。例えば、レイヤー上では表示されているが他のレイヤー上の画像が優先表示されることによって視認できなくされている状態なども含む意味である。
【３８１７】
また、当該構成５－Ｃにかかる「特定の演出表示」は、当該構成５－Ｃの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「特定の演出表

示」と同じ演出表示を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「特定の演出表示」とは異なる演出表示を意味するものであってもよい。

【３８１８】

［構成６－Ｃ］

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、特定受付期間を含む複数の受付期間を用意することとし、特定受付期間が発生した場合、当該特定受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されなくても上記受付後演出として当該特定受付期間に対応する特定受付後演出を実行可能とした。なお、当該構成６－Ｃにかかる「特定受付期間」は、当該構成６－Ｃの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「特定受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「特定受付期間」とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。

【３８１９】

この点、パチンコ機１では、特定受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなく上記特定受付後演出が実行開始されるタイミングとしては、少なくとも第１タイミングと第２タイミングとがあるようにしている。また、特定受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなく第２タイミングで上記特定受付後演出が実行開始される場合、消滅ＥＦ表示を表示可能であり、該消滅ＥＦ表示が表示されると上記動作促進表示が視認し難くされるようにしており、これによって特定受付期間が終了したことを好適に認識させることができるようになる。

【３８２０】

また後述するが、当該「構成６－Ｃ」を採用する場合、特定受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなく第１タイミングで上記特定受付後演出が実行開始されるときにも消滅ＥＦ表示を表示可能であるが、該消滅ＥＦ表示が表示されると上記動作促進表示とは異なる表示が視認し難くされるようにしてもよい。すなわちこの場合、特定受付後演出が実行開始された以降、第１タイミングと第２タイミングとのいずれで特定受付後演出が実行開始された状況にあるのかを示唆することができるようになる。

【３８２１】

なおこの際、消滅ＥＦ表示は、第１タイミングで上記特定受付後演出が実行開始されるときに現れる場合と、第２タイミングで上記特定受付後演出が実行開始されるときに現れる場合とで同じ画像表示として表示されるようにしてもよい。すなわちこの場合、消滅ＥＦ表示を見るだけでは第１タイミングと第２タイミングとのいずれで実行されている状況にあるのかを認識し難くすることができるようになり、消滅ＥＦ表示によって「視認し難くされる対象」へと遊技者による注視を促すことが期待されるようになる。

【３８２２】

［構成７－Ｃ］

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、特定受付期間を含む複数の受付期間を用意することとした。なお、当該構成７－Ｃにかかる「特定受付期間」は、当該構成７－Ｃの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「特定受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「特定受付期間」とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。

【３８２３】

この点、パチンコ機１では、特定受付期間が発生する場合は、当該特定受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなく当該特定受付期間に対応する特定受付後演出が実行される場合と、当該特定受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなく当該特定受付期間が終了して特定受付後演出が実行されない場合とがあるようにした。これにより、特定受付期間が発生したときの緊張感を好適に維持することができるようになる。

【３８２４】
また、後述するが、当該「構成７－Ｃ」を採用する場合、特定受付期間とは異なる所定受付期間を発生可能とし、該所定受付期間が発生する場合は、当該所定受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されなくてもこれに対応する所定受付後演出が必ず実行されるようにすることが望ましい。なお、当該構成７－Ｃにかかる「所定受付期間」は、当該構成７－Ｃの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよい。
【３８２５】
すなわちこの場合、特定受付期間が発生したときには「受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されなければ受付後演出が発生しないかもしれない」といった緊張感を好適に付与するようにしつつも、所定受付期間が発生したときにはこれに対応する受付後演出が必ず発生するようになることから、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。
【３８２６】
［構成８－Ｃ］
また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意することとし、第１受付期間が発生する場合、該第１受付期間が発生するよりも前に第１前兆演出を実行可能であり、第２受付期間が発生する場合、該第２受付期間が発生するよりも前に第２前兆演出を実行可能とするようにした。なお、当該構成８－Ｃにかかる「第１受付期間」及び「第２受付期間」は、当該構成８－Ｃの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間（または、逆の第２受付期間）」及び「第２受付期間（または、逆の第１受付期間）」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「第１受付期間」及び「第２受付期間」とは異なる受付期間（例えば、特定受付期間など）を意味するものであってもよい。また、当該構成８－Ｃにかかる「第１前兆演出」及び「第２前兆演出」は、当該構成８－Ｃの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１前兆演出（または、逆の第２前兆演出）」及び「第２前兆演出（または、逆の第１前兆演出）」と同じ前兆演出を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「第１前兆演出」及び「第２前兆演出」とは異なる前兆演出（例えば、特定前兆演出など）を意味するものであってもよい。
【３８２７】
この点、パチンコ機１にあって、第１の演出表示（第１前兆演出）が表示される期間には、遊技者による動作が行われた場合に該動作が上記動作検出手段によって検出されて該動作検出手段による検出情報が第１受付期間内における上記受付有効判定に供される第１期間と、遊技者による動作が行われた場合に該動作が上記動作検出手段によって検出されたとしても該動作検出手段による検出情報が上記第１受付期間内における上記受付有効判定に供されることがない第２期間とが含まれているようにした。これにより、緊張感のある演出性を提供することができるようになる。
【３８２８】
また後述するが、第１の演出表示が表示される期間のうち上記第２期間内で上記動作検出手段による検出があった後、上記動作検出手段による新たな検出がないままで当該第１受付期間が終了した場合であっても、上記受付後演出として当該第１受付期間に対応する第１受付後演出を実行可能であるようにした。すなわちこの場合、第１前兆演出（第１の演出表示）が行われている期間内のうち、第１期間ではなく、第２期間内で遊技者による動作が検出されたとしても、遊技者による動作を新たに検出することなく受付後演出を発生させることができるようになることから、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。
【３８２９】
また後述するが、当該「構成８－Ｃ」を採用する場合、第１の演出表示が表示される期

間のうち上記第１期間及び上記第２期間はいずれも第１受付期間が発生するよりも前の期間であるようにしてもよい。すなわちこの場合、第１受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が当該第１受付期間内においてなされる場合があることとなるから、遊技者は、第１受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合であっても、該第１受付期間が発生した以降に動作をやり直すことなく受付後演出を楽しむことができるようになる。しかも、第１受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった結果、第１期間ではなく第２期間内で遊技者による動作が検出されたとしても、遊技者による動作を新たに検出することなく受付後演出を発生させることができるようになることから、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【３８３０】

［構成９－Ｃ］

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、特定受付期間を含む複数の受付期間を用意することとし、特定受付期間に対応する前兆演出では、特定の演出表示が表示されうるようにしている。なお、当該構成９－Ｃにかかる「特定受付期間」は、当該構成９－Ｃの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「特定受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「特定受付期間」とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。また、当該構成９－Ｃにかかる「特定の演出表示」は、当該構成９－Ｃの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「特定の演出表示」と同じ演出表示を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「特定の演出表示」とは異なる演出表示を意味するものであってもよい。

【３８３１】

この点、パチンコ機１では、特定の演出表示が表示される期間には、遊技者による動作が行われた場合に該動作が上記動作検出手段によって検出されて該動作検出手段による検出情報が上記特定受付期間内における上記受付有効判定に供される第１期間と、遊技者による動作が行われた場合に該動作が上記動作検出手段によって検出されたとしても該動作検出手段による検出情報が上記特定受付期間内における上記受付有効判定に供されることがない第２期間とが含まれるようにしたことから、緊張感を好適に維持することができるようになる。

【３８３２】

また後述するが、当該「構成９－Ｃ」を採用する場合、上記第１期間及び上記第２期間については、特定受付期間が発生するよりも前の期間であり且つ特定の演出表示が表示される期間にいずれも含まれるものであるようにしてもよい。すなわちこの場合、遊技者は、特定受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合であっても、該特定受付期間が発生した以降に動作をやり直すことなく受付後演出を楽しむことができるようになる。ただし、特定受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合には、受付後演出が必ずしも実行されないようにされていることから（第２期間）、緊張感を好適に維持することができるようになる。

【３８３３】

［構成１０－Ｃ］

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意することとし、第１受付期間に対応する第１前兆演出では第１の演出表示が表示され、第２受付期間に対応する第２前兆演出では第２の演出表示が表示されうるようにした。なお、当該構成１０－Ｃにかかる「第１受付期間」及び「第２受付期間」は、当該構成１０－Ｃの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間（または、逆の第２受付期間）」及び「第２受付期間（または、逆の第１受付期間）」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「第１受付期間」及び「第２受付期間」とは異なる受付期間（例えば、特定受付期間など）を意味するものであってもよい。また、当

該構成１０－Ｃにかかる「第１の演出表示」及び「第２の演出表示」は、当該構成１０－Ｃの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１の演出表示（または、逆の第２の演出表示）」及び「第２の演出表示（または、逆の第１の演出表示）」と同じ演出表示を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「第１の演出表示」及び「第２の演出表示」とは異なる演出表示（例えば、特定の演出表示など）を意味するものであってもよい。

【３８３４】

この点、パチンコ機１では、第１の演出表示（第１前兆演出）が実行される期間と第２の演出表示（第２前兆演出）が実行される期間とのいずれにおいても、「遊技者による動作が行われた場合に該動作が上記動作検出手段によって検出されて該動作検出手段による検出情報が受付期間内における上記受付有効判定に供される前動作許容期間」と、「遊技者による動作が行われた場合に該動作が上記動作検出手段によって検出されたとしても該動作検出手段による検出情報が受付期間内における上記受付有効判定に供されることがない前動作非許容期間」とが含まれるようにしたことから、緊張感を好適に維持することができるようになる。

【３８３５】

また後述するが、当該「構成１０－Ｃ」を採用する場合、「前動作許容期間」及び「前動作非許容期間」は、いずれも受付期間（第１受付期間または第２受付期間）が発生するタイミングよりも前の期間であるようにしてもよい。すなわちこの場合、受付期間（第１受付期間または第２受付期間）が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が当該受付期間内においてなされる場合があることとなるから、遊技者は、受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合であっても、該受付期間が発生した以降に動作をやり直すことなく受付後演出を楽しむことができるようになる。ただし、受付期間（第１受付期間または第２受付期間）が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合には、受付後演出が必ずしも実行されないようにされていることから（前動作非許容期間）、緊張感を好適に維持することができるようになる。

【３８３６】

［構成１１－Ｃ］

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、特定受付期間を含む複数の受付期間を用意することとし、特定受付期間が発生した場合、当該特定受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されなくても上記受付後演出として当該特定受付期間に対応する特定受付後演出を実行可能とするようにしている。なお、当該構成１１－Ｃにかかる「特定受付期間」は、当該構成１１－Ｃの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「特定受付期間」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「特定受付期間」とは異なる受付期間を意味するものであってもよい。

【３８３７】

この点、パチンコ機１では、特定受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなく上記特定受付後演出が実行開始されるタイミングとして、少なくとも２つのタイミングがあるようにしたことから、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【３８３８】

また後述するが、当該「構成１１－Ｃ」を採用する場合は、特定受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなく特定受付後演出が実行開始されるタイミングとして、第１タイミングと第２タイミングとを少なくとも用意することとし、第１タイミングでは「特定受付期間が発生するよりも前に検出された遊技者による動作（検出情報）に基づいて上記受付有効判定が当該特定受付期間内でなされることによって特定受付後演出が実行開始される（ストック受付演出）」ようにし、第２タイミングでは「特定受付期間の発生前も含めて、遊技者による動作を何ら検出することなく、所定タイ

ミング（第２タイミング）が到来したことに基づいて特定受付後演出が実行開始される」ようにしてもよい。すなわちこの場合、「受付期間が発生するよりも前に検出された遊技者による動作（検出情報）に基づいて受付期間内で上記受付有効判定がなされうる（ストック受付演出）」ようになり、これによって特定受付後演出を実行開始させることが可能とされるようになる。しかも、特定受付期間では、このような「ストック受付演出」に失敗した場合であっても、所定タイミング（第２タイミング）が到来したことに基づいて特定受付後演出が救済的に実行されるようになっていることから、安心して「ストック受付演出」にチャレンジすることができるようになる。

【３８３９】

［構成１２－Ｃ］

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、受付期間として、第１受付期間及び第２受付期間を含む複数の受付期間を用意することとし、第１受付期間が発生した場合、当該第１受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されなくてもこれに対応する第１受付後演出を実行可能であり、第２受付期間が発生した場合、当該第２受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されなくてもこれに対応する第２受付後演出を実行可能であることとした。なお、当該構成１２－Ｃにかかる「第１受付期間」及び「第２受付期間」は、当該構成１２－Ｃの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１受付期間（または、逆の第２受付期間）」及び「第２受付期間（または、逆の第１受付期間）」と同じ受付期間を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「第１受付期間」及び「第２受付期間」とは異なる受付期間（例えば、特定受付期間など）を意味するものであってもよい。

【３８４０】

この点、パチンコ機１では、第１受付後演出は、第１受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されずに実行される場合と、第１受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されたことに基づいて実行される場合とで、その実行時間が同じであるようにしたことから、遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

【３８４１】

また後述するが、当該「構成１２－Ｃ」を採用する場合は、第１受付期間が発生するよりも前に取得された検出情報（遊技者による動作の検出情報）が当該第１受付期間内における上記受付有効判定に供されることで、第１受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されずに第１受付後演出が実行可能とされるようにし、第２受付期間が発生するよりも前に取得された検出情報（遊技者による動作の検出情報）が当該第２受付期間内における上記受付有効判定に供されることで、第２受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されずに第２受付後演出が実行可能とされるようにしてもよい。このような構成によれば、遊技者は、第１受付期間や第２受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合であっても、第１受付期間や第２受付期間が発生した以降に動作をやり直すことなく受付後演出を楽しむことができるようになる。

【３８４２】

［構成１３－Ｃ］

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、遊技者に対して動作機会が付与されることを示唆する前兆演出においては、当該前兆演出に対応する前兆演出音が出力される場合と、当該前兆演出に対応する前兆演出音が出力されない場合とがあるようにしている。これにより、遊技者に対して動作機会を付与するにあたり、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【３８４３】

また後述するが、当該「構成１３－Ｃ」を採用する場合は、遊技者に対して動作機会が付与される受付期間が発生するよりも前に特定の前兆演出音が出力されるときには、受付

期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなくこれに対応する受付後演出が実行開始されるタイミングとして少なくとも第１タイミングと第２タイミングとがあるのに対し、遊技者に対して動作機会が付与される受付期間が発生するよりも前に何らの前兆演出音も出力されないときには、受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなくこれに対応する受付後演出が実行開始されるタイミングとして少なくとも第１タイミングと第２タイミングとがある場合と、第２タイミングがなく少なくとも第１タイミングがある場合とがあるようにしてもよい。すなわちこの場合、前兆演出に対応する前兆演出音が出力されない場合における緊張感をより好適に高めることが期待されるようになる。

【３８４４】

［その他の構成］

また上述の通り、パチンコ機１では、検出情報記憶手段により記憶された検出情報に基づいて遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定を行うことが許容される受付許容状態（受付期間）が発生する場合、受付対象に関連した摸画像表示（操作受け部を摸した摸画像など）を、該摸画像表示の周縁を装飾する周縁装飾画像と一体化された一体化摸画像表示（図１４４を参照）として表示することで、受付後表示（表示変化）が実行されるまでの遊技興趣の低下を抑制するようにしている。このような一体化摸画像表示については、図柄演出がＳＰリーチ中における特定タイミングまで進展したときに発生する操作受付演出（受付期間）と、ＳＰリーチに発展しない変動パターンで予告判定の結果として発生する操作受付演出（受付期間）とのいずれにおいても表示されるようにすることが望ましいし、低期待非抑制受付演出と高期待抑制受付演出とのいずれにおいても表示されるようにすることが望ましい。

【３８４５】

なお、この例にかかる「一体化摸画像表示」については、図１４４～図１６０を参照して説明した通り、またはその別例や変形例として記載した通りであるから、詳細は割愛するが、例えば、周縁装飾画像内にはゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域が設けられている。また、「一体化摸画像表示」として、期待度が異なる複数態様（図１４４参照）が用意されており、それら態様のいずれかで表示されるようになっている点も同様である。

【３８４６】

また、この例にかかるパチンコ機１においても、受付許容状態（受付期間）の発生に際しては、操作受付が許容される状態になったこと、または操作受付が許容される状態になることを示唆する受付許容音を出力させるようにしており、これによって操作し忘れを生じ難くするようにしている。ここで、「受付許容音」とは、音が出力開始されると、この音が出力されている間（音データが割り当てられている間）に受付許容状態（受付期間）が必ず発生するか、受付許容状態（受付期間）が既に発生している状態にある音のことである。すなわち、「受付許容音」とは、受付許容状態（受付期間）と何ら関係のない演出が行われている状況下においては出力されることがない音であるとも言える。

【３８４７】

また、この実施の形態にかかる各受付許容状態（各受付期間）は、第１種別と第２種別とに分類分けすることが可能である。すなわち、第１種別に分類分けされる受付許容状態とは、高期待変動パターン（ＳＰリーチ変動パターン）が選択された場合には発生可能とされるが、低期待変動パターン（非リーチ変動パターン）では発生し得ない有効期間（大当り判定の結果に基づく演出判定で特定条件（特定の高期待変動パターン選択）が成立したことに基づいて発生される有効期間）である。また、第２種別の受付許容状態とは、高期待変動パターン（ＳＰリーチ変動パターン）と、低期待変動パターンとのいずれであっても発生可能とされる有効期間（予告判定の結果として発生する有効期間など）である。

【３８４８】

この実施の形態にかかる「一体化摸画像表示」は、このような第１種別及び第２種別の受付許容状態（受付期間）のいずれにおいても表示されうる。ここでは、第１種別の受付

許容状態（受付期間）及び第２種別の受付許容状態（受付期間）は、いずれも同じ操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対して操作機会が付与される受付許容状態（受付期間）として発生する場合を想定していることから、それら受付期間で表示される「一体化摸画像表示」は、同じ操作手段（操作ボタン４１０）を摸した画像である。

【３８４９】

なお、「一体化摸画像表示」として用意されている複数態様のうち期待度の高い特別態様（例えば、図１４４（ｄ）に示される態様）は、第１種別の受付許容状態（受付期間）でしか表示可能とされず、第２種別の受付許容状態（受付期間）では、特別態様とは異なる態様（例えば、図１４４（ａ）～（ｃ）に示される態様）のみによって表示可能とされるようにしてもよい。この場合、第１種別の受付許容状態（受付期間）では、大当り判定の結果に基づいて特別態様を含む複数態様（例えば、図１４４（ａ）～（ｄ））のいずれで「一体化摸画像表示」を表示するのかについての判定が行われ、この判定の結果に応じた態様で「一体化摸画像表示」が表示されることとなる。第２種別の受付許容状態（受付期間）においても、大当り判定の結果に基づいて特別態様を含まない複数態様（例えば、図１４４（ａ）～（ｃ））のいずれで「一体化摸画像」を表示するのかについての判定が行われようにし、この判定の結果に応じた態様で「一体化摸画像表示」が表示されるようにしてもよい。

【３８５０】

以下、上記「構成１－Ｃ」～「構成１３－Ｃ」等を備える当該パチンコ機１について、その詳細を、図を参照して説明する。ただし、以下に説明する各構成は、最良の実施形態として記載されているものにすぎず、必ずしも備えなくてもよい。すなわち、以下に説明する明細書中に記載される各構成については、上記「構成１－Ｃ」～「構成１３－Ｃ」のいずれか１つに対してさらなる作用効果を得たいときにそれに対応する構成だけを任意に選別して採用可能である。上述の通り、このパチンコ機１は、受付けされたときに進行される演出内容（例えば、受付後演出としての会話予告、カットイン予告、可動体予告などであり、予告演出（期待度示唆演出）の種別）が異なる複数の受付期間（受付演出）を用意しており、判定（大当り判定や、演出判定など）の結果に応じた種別の受付期間（受付演出）を発生可能としている。ここでは、複数の受付期間（受付演出）として、少なくとも第１Ｄ受付期間（第１Ｄ受付後演出）、第２Ｄ受付期間（第２Ｄ受付後演出）を用意している。

【３８５１】

図２３４～図２４６を参照して、各受付期間（受付演出）の別に、各々の特徴について説明する。なお、図２３３までを参照しつつ上述した各受付期間については、第１Ｄ受付期間（第１Ｄ受付後演出）、第２Ｄ受付期間（第２Ｄ受付後演出）とは別の受付期間として用意されているものであってもよいし、第１Ｄ受付期間（第１Ｄ受付後演出）、第２Ｄ受付期間（第２Ｄ受付後演出）のうちのいずれかとして実現されるものであってもよい。また、以下に説明する各発明を実現する上では、以下に説明する各構成のうちの必要な構成だけを備えるだけでよく、図２３３までを参照しつつ上述した各受付期間についてはこれらを必ずしも備えないようにしてもよい。

【３８５２】

図２３４～図２３６は、判定（大当り判定または演出判定）の結果として条件１Ｄが満たされて第１Ｄ受付期間（第１Ｄ受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。図２４０～図２４３は、第１Ｄ受付期間（第１Ｄ受付演出）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。

【３８５３】

いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「第１Ｄ変動パターン」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該第１Ｄ変動パターンに対応する演出判定（予告演出判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第１Ｄ変動パターンに応じた演出描写や、第１Ｄ変動パターンに応じたＢＧＭ

再生の音出力など）を開始させ（「図２４０（ａ）に示される状況」）、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第１Ｄ変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。

【３８５４】

ただし、「第１Ｄ変動パターン」にかかる演出では、演出判定（予告判定）としていずれの結果が得られている場合であっても、図２３４（ａ）に示されるように、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第１Ｄ時間が経過したタイミングｔＷ２（例えば、ＳＰリーチ状態内のタイミング）が到来したときに「第１Ｄ受付後演出に関しての受付け」が許容される上記第１Ｄ受付期間（有効期間）を発生させる（「図２４１（ｄ）に示される状況」）。これにより、当該第１Ｄ受付期間内において遊技者による動作が受付けされると、該受付けに基づいて第１Ｄ受付後演出が行われるようになる。

【３８５５】

この点、この実施の形態にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）では、このような第１Ｄ受付期間が発生する場合、これに関連して、受付期間（有効期間）が間もなく発生することを示唆する前兆演出表示や、受付対象（操作受け部など）を示唆する動作対象表示（摸画像表示）、受付期間の残り時間を示唆する残り時間表示、動作対象表示（摸画像表示）や残り時間表示などを視認し難くする消滅関連表示（消滅ＥＦ表示）、受付けされたことに応じて期待度（大当り図柄が現れる割合）を示唆する受付後演出表示がそれぞれ行われるようになっている。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。なお上述の通り、この例にかかる動作対象表示（摸画像表示）は、残り時間表示を含む周縁装飾画像と一体化された「一体化摸画像表示ＩＧ」として表示されるものとなっているが、必ずしもこれに限られず、別々に表示されるものであってもよい。このことについては、他の受付期間においても同様である。

【３８５６】

より具体的には、第１Ｄ受付期間が発生するよりも前のタイミングｔＷ１が到来したときには、図２３４（ｂ）及び図２４０（ｂ），（ｃ）に示されるように、上記前兆演出表示として「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ」が実行開始される。なお後述するが、この例にかかる「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ」は、「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ－１（図２４０（ｂ）を参照）」と、該「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ－１」を視認し難くする「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ－２（図２４０（ｃ）を参照）」とが順次表示されることにより実行されるようになっている。ただし、当該構成については必ずしも備えなくてもよい。この例では、図２３４（ｄ）に示されるように、「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ」が実行される場合、該「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ」に対応する演出音（前兆演出音）が出力される。

【３８５７】

また、この例にかかる「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ」は、第１Ｄ受付期間が発生するタイミングｔＷ２において非表示にされるものとなっているが、該タイミングｔＷ２を跨るように表示されるものであってもよい。

【３８５８】

また後述するが、この実施の形態にかかる第１Ｄ受付期間では、当該第１Ｄ受付期間が発生するよりも前に、操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対して遊技者による動作（例えば、押圧操作）が行われた場合であっても、該動作（操作）は、動作検出手段（センサなど）によって検出され、その検出情報は、検出情報記憶手段（周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃや、プログラム内の該当する処理ステップなど）で当該第１Ｄ受付期間が発生する時点においても記憶保持されて、当該第１Ｄ受付期間内の上記受付有効判定に供される場合（ストック受付演出が実行される場合）があるようになっている。

【３８５９】

この点、図２３４及び図２３５に示される例や、図２４０（ｃ）から「Ｉ（図２４１（ｄ）」へと演出が進展する例では、このようなストック受付演出が行われることなく第１Ｄ受付期間が発生した場合、すなわち第１Ｄ受付期間よりも前に得られた検出情報が当該第１Ｄ受付期間内の上記受付有効判定に供されない場合を想定している。

【３８６０】
より具体的には、ストック受付演出が行われることなくタイミングｔＷ２において第１Ｄ受付期間が発生する場合は、図２３４（ｂ）及び図２４１（ｄ）に示されるように、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）においては、一体化摸画像表示ＩＧとして、「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）」が表示される。該一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）は、これに対応する受付期間（ここでは、第１Ｄ受付期間）が発生するタイミングｔＷ２において出現しうるものであってもよいし、タイミングｔＷ２よりも前に出現して該タイミングｔＷ２を跨ぐように表示されるものであってもよい。なお、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））は、第１Ｄ受付期間内で受付け（受付有効判定）がなされたときか、該受付け（受付有効判定）がなされることなく第１Ｄ受付期間が終了されたときに非表示にされる。この例にかかる第１Ｄ受付期間は、遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされないときにはタイミングｔＷ３が到来したときに終了される（図２３４（ａ）を参照）。
【３８６１】
また、この例にかかる第１Ｄ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が、複数態様（例えば、図１４４（ａ），（ｄ））のいずれかで表示される。図２４１～図２４３は、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が「図１４４（ｄ）に示される態様」で表示された場合に相当している。一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が「図１４４（ａ）に示される態様」で表示される場合については、図２４１～図２４３に示される一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が、「図１４４（ｄ）に示される態様」から「図１４４（ａ）に示される態様」に変更されるだけであるから、図示を割愛することとする。なお、第１Ｄ受付期間においても、図１４４（ｂ），（ｃ）に示される態様を含む複数態様のいずれかで一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が表示されるようにしてもよい。
【３８６２】
そして、図２３４は、このような第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作が検出されてその検出情報に基づいてタイミングｔＷ２ａで「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされた場合を想定している。すなわちこの場合、図２３４（ａ）に示されるように、タイミングｔＷ２ａにおいて遊技者による動作が受付けされた（受付有効判定がなされた）ことに基づいて、第１Ｄ受付期間が終了されるとともに、該第１Ｄ受付期間に対応する受付後演出（第１Ｄ受付後演出）が実行開始されることとなる。
【３８６３】
なお、図２４１（ｄ）から「Ｉ１（図２４２（ｅ１）～図２４２（ｉ１））へと演出が進展する例は、第１Ｄ受付期間に対応する受付後演出（第１Ｄ受付後演出）として相対的に期待度の低い第１態様が実行される場合に相当し、図２４１（ｄ）から「Ｉ２（図２４２（ｅ２）～図２４２（ｉ２）」へと演出が進展する例は、第１Ｄ受付期間に対応する受付後演出（第１Ｄ受付後演出）として相対的に期待度の高い第２態様が実行される場合に相当している。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。
【３８６４】
この点、第１Ｄ受付期間では、図２３４に示されるように、遊技者による動作が受付けされた時点（受付けに応じて第１Ｄ受付後演出が開始された時点）であるタイミングｔＷ２ａにおいて、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にしないことはもとより、該一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしない。
【３８６５】
すなわち、この実施の形態にかかる第１Ｄ受付後演出は、演出表示装置１６００（第１演出装置）を利用した「第１Ｄ受付後演出表示」と、第２演出装置（例えば、サブ液晶や、可動体、演出用ランプなど）を利用した「第１Ｄ受付後特定演出」と、第３演出装置（

スピーカ）を利用した第１Ｄ受付後演出音とが少なくとも複合された演出として実現されるものとなっている（必ずしも３つの演出装置による複合演出として実現しなくてもよい）が、それら演出装置のうち、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示される演出表示装置１６００（第１演出装置）においては、第１Ｄ受付後演出としての「第１受付後演出表示」が実行開始される時期を、他の演出装置に比べて遅延させるようにしており、これによって受付けがなされた以降も「一体化摸画像表示ＩＧ」の視認性をあえて維持させることとしている。

【３８６６】

このような構成によれば、図２４２（ｅ１）または（ｅ２）に示されるように、受付けがなされた以降も、終了された受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧが複数態様（図１４４（ａ）～（ｄ））のいずれで表示されていたのかなどを、遊技者は容易に認識することができるようになることから、遊技興趣が低下することを好適に抑制することが期待されるようになる。

【３８６７】

ここで、受付期間の終了後、該受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧがいかなる態様で表示されていたのかの認識を容易とする上では、受付けがなされた以降の「一体化摸画像表示ＩＧが視認容易な態様のままで表示される時間」を長く設定するようにすることが望ましいと言える。ただし、受付けがなされており受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況にあるにもかかわらず、一体化摸画像表示ＩＧが受付期間中にあったときと同じ態様のままで表示され続けるようなことがあると、受付けがなされた状況にあるのか否かを遊技者側が認識し難くなり、その結果として「実行状態にある受付後演出に気付くのが遅れてしまう」といったことが懸念される。

【３８６８】

そこで、図２３４（ｂ）や、図２４２（ｆ１）または（ｆ２）に示される例においては、遊技者による動作が受付けされたことによって第１Ｄ受付期間が終了したタイミングｔＷ２ａから所定時間が経過すると（タイミングｔＷ２ｂが到来すると）、摸画像表示を視認し難くする消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）にかかる表示を開始するようにしている。

【３８６９】

すなわち、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）においては、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）」が表示されているなかで「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示されるようになっており、「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示される領域の少なくとも一部は「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）」が表示される領域と重複するようになっている。

【３８７０】

このような構成によれば、受付けがなされた以降、一体化摸画像表示ＩＧを表示し続けるようにした場合であっても、該一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされることによって、受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況にあることを示唆することができるようになる。したがって、遊技者による注視先を一体化摸画像表示ＩＧから受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）へと自ずと移行されることが期待されるようになる（タイミングｔＷ２ｂ以降）。これにより、受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況においても、視認し難さはあるものの一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けることが可能とされるようになることから、受付期間内で一体化摸画像表示ＩＧがいずれの態様で表示されていたのか認識できないことによる遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【３８７１】

また、第１Ｄ受付期間では、これに対応する受付後演出（第１Ｄ受付後演出）として期待度の低い態様（図２４２（ｅ１）～（ｉ１））が現れる場合と、期待度の高い態様（図２４２（ｅ２）～（ｉ２））が現れる場合とで、消滅関連表示として異なる態様（第１消滅関連表示ＳＫＤ１，第２消滅関連表示ＳＫＤ２）が現れるようにしている。すなわちこの場合、図２４２（ｆ１），（ｆ２）に示されるように、演出表示装置１６００（第１演

出装置）を利用した「第１Ｄ受付後演出表示」が未だ開始されていない状況下にあったとしても、該演出表示装置１６００（第１演出装置）にて現れる消滅関連表示が「第１消滅関連表示ＳＫＤ１」と「第２消滅関連表示ＳＫＤ２」とのいずれで現れているのかを確認することで、「第１Ｄ受付後演出表示」が期待度の高い態様で実行されるか否かを推測することができるようになる。

【３８７２】

また、この例にかかるパチンコ機１では、図２３４（ｂ）や、図２４２（ｇ１）または（ｇ２）に示されるように、消滅関連表示にかかる表示（一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様）が現れている期間内のタイミングｔＷ２ｃが到来すると、第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作が受付けされたことに応じた第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出としての「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１（カットイン演出）」を実行開始するようにしている。ただしここでは、図２４１（ｄ）から「Ｉ１（図２４２（ｅ１）～（ｉ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）では、図２４２（ｇ１）に示されるように、第１Ｄ受付期間に対応する第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１として第１態様（ここでは、姫キャラクタによるカットイン演出としての第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－１））が表示され、図２４１（ｄ）から「Ｉ２（図２４２（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）では、図２４２（ｆ２）に示されるように、第１Ｄ受付期間に対応する第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１として第２態様（ここでは、侍キャラクタによるカットイン演出としての第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－２）が表示されるようになっている。

【３８７３】

すなわちこの場合、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「消滅関連表示（第１消滅関連表示ＳＫＤ１，第２消滅関連表示ＳＫＤ２）」がそれぞれ表示されているなかで「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１（「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－１」または「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－２」）が実行開始されることとなる。これにより、第１Ｄ受付期間内で受付けされた以降、一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けるようにした場合であっても、第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出（第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１を他の演出装置と比較して大幅に遅延させることなく開始させることができるようになり、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。また、一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされているなかで第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１が開始されることから、第１Ｄ受付期間が既に終了していることを示唆しつつ、遊技者による注視先が「一体化摸画像表示ＩＧ」から「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１（第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－１または第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－２）」へと自ずと移行されることが期待されるようになる（タイミングｔＷ２ｃ以降）。

【３８７４】

その一方で、「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１（第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－１または第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－２）」については、「一体化摸画像表示ＩＧ」が表示される領域の少なくとも一部と重なるように表示される場合（必ずしも重なるように表示しなくてもよい）、「一体化摸画像表示ＩＧ」よりも背後側に表示されるものとなっており、「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１（第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－１または第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－２）」に対して「一体化摸画像表示ＩＧ」を優先表示させるようにしている。これにより、「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１（第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－１または第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－２）」が実行開始されるなかでも、受付期間内で一体化摸画像表示ＩＧがいずれの態様で表示されていたのかの認識を容易化するようにしている。

【３８７５】

そして、この例にかかるパチンコ機１では、こうして「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１（第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－１または第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－２）」にかかる表示が開始されると、図２３４（ｂ）や、図２４２（ｈ１）または（ｈ２）に示されるように、該「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１（第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－１また

は第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－２）」が表示されているなかで、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「消滅関連表示」のうち、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にする。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされた後、図２３４（ｂ）や、図２４２（ｉ１）または（ｉ２）に示されるように、「消滅関連表示（第１消滅関連表示ＳＫＤ１または第２消滅関連表示ＳＫＤ２」が非表示にされることとなり、これによって視認良好とされているもとで「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１（第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－１または第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－２）」にかかる表示が行われるようになる。

【３８７６】

この点、「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１」とは、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様（ここでは、第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－１または第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－２）のいずれかで表示されるものである。したがって、「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１」は、「一体化摸画像表示ＩＧ」や「消滅関連表示」が非表示にされた以降も、比較的長い時間にわたって実行されることとなる。

【３８７７】

また、当該第１Ｄ受付期間に対応する演出例（図２４２）では、第１Ｄ受付期間内において受付けがなされて「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１」が実行されると、該「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１」が開始される前後で背景画像に切り替えを生じさせるようにしている。

【３８７８】

このような構成によれば、背景画像に切り替えが生じていない図２４２（ｅ），（ｆ）に示される状況下（図２３４に示されるタイミングｔＷ２ａ～ｔＷ２ｂ）においては、演出表示装置１６００（第１演出装置）において演出変化があったとしても、「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＣ１」は未だ開始されていない状況にあることを示唆することができるようになる。

【３８７９】

なお、この演出例では、「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１」や「背景変更」を、「消滅関連表示（第１消滅関連表示ＳＫＤ１，第２消滅関連表示ＳＫＤ２）」が表示開始される時期（タイミングｔＷ２ｂ）よりも遅い時期（タイミングｔＷ２ｃ）で表示開始させることとしたが、「消滅関連表示（第１消滅関連表示ＳＫＤ１，第２消滅関連表示ＳＫＤ２）」が表示開始される時期（タイミングｔＷ２ｂ）と同じ時期（タイミングｔＷ２ｂ）で表示開始させるようにしてもよい。

【３８８０】

また、図２４２に示した例では、受付後演出として、期待度の低い態様が現れる場合と、期待度の高い態様が現れる場合とで同じ背景画像に切り替えられるようにしているが、期待度の低い態様が現れる場合と、期待度の高い態様が現れる場合とで異なる背景画像に切り替えられるようにしてもよい。また、期待度の高い態様が現れるときには、背景画像が切り替えられるが、期待度の低い態様が現れるときには、背景画像が切り替えられないようにしてもよい。

【３８８１】

このように、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）では、第１Ｄ受付期間が発生する場合、これに伴って、限られた時間内であり、且つ限られた表示画面（演出表示装置１６００）内で様々な表示を行うものとなっており、これによって遊技興趣の低下を抑制するようにしている。ただしこの結果として、演出表示装置１６００（第１演出装置）では、受付けに応じた第１Ｄ受付後演出（第１Ｄ受付後演出表示）の開始時期（タイミングｔＷ２ｃ）を、受付けされたタイミングｔＷ２ａよりも遅延せざるを得ないという実情にある。

【３８８２】

そこで、この例においては、第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作が受付けされたときには、図２３４（ｂ），（ｃ）に併せて示されるように、該受付けがあったことに基づい

て、第２演出装置を用いた第１Ｄ受付後演出（第１Ｄ受付後特定演出）を、上記第１演出装置を用いた第１Ｄ受付後演出（第１Ｄ受付後演出表示）に先行して実行開始させるようにしている。

【３８８３】

このような構成によれば、第１Ｄ受付期間で受付けがあったタイミングｔＷ２ａから実行開始が遅延されるのは第１Ｄ受付後演出の一部（第１Ｄ受付後演出表示）に留まることとなり、当該第１Ｄ受付後演出これ自体については、同タイミングｔＷ２ａから遅れることなく実行開始させることができるようになる。

【３８８４】

このような第２演出装置としては、演出表示装置１６００（第１演出装置）をメイン液晶とするときのサブ液晶として備えられるものであってもよいし、演出動作可能な演出可動体や、演出発光可能な演出ランプなどとして備えられるものであってもよい。いずれにせよ、期待度が異なる複数態様で演出（表示演出、可動演出、発光演出など）を行いうるものとして設けられることとなる。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。

【３８８５】

上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第２演出装置としてサブ液晶１６１０を用いた場合を想定している。そして、図２４１（ｄ）から「Ｉ１（図２４２（ｅ１）～（ｉ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）では、図２４２（ｅ１）に示されるように、該サブ液晶１６１０（第２演出装置）において「女性用の着物」が表示される態様が、当該第１Ｄ受付期間に対応する上記第１Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ１（第１Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ１の期待度の低い態様である第１Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ１－１）として、上記第１演出装置を用いた第１Ｄ受付後演出（第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－１）に先行して実行開始されるようになっている。これに対し、図２４１（ｄ）から「Ｉ２（図２４２（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）では、図２４２（ｅ２）に示されるように、該サブ液晶１６１０（第２演出装置）において「男性用の着物」が表示される態様が、当該第１Ｄ受付期間に対応する上記第１Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ１（第１Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ１の期待度の高い態様である第１Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ１－２）として、上記第１演出装置を用いた第１Ｄ受付後演出（第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－２）に先行して実行開始されるようになっている。

【３８８６】

また、図２４１（ｄ）に示した演出例では、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」とは別に、サブ液晶１６１０（第２演出装置）においても第１Ｄ受付期間が発生した状態にあることを示唆する受付期間内演出（侍キャラクタ及び姫キャラクタの表示）が実行されるようになっている。該サブ液晶１６１０（第２演出装置）における受付期間内演出は、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」が期待度の低い態様（図示無し）で表示される場合と期待度の高い態様（図２４１（ｄ）を参照）で表示される場合とで同じ態様となるように表示されるものとなっている。

【３８８７】

すなわちこの場合、遊技者に対して動作機会（操作機会）が付与される第１Ｄ受付期間内にあるとき、演出表示装置１６００（第１演出装置）では期待度に応じて異なる態様が現れ、且つサブ液晶１６１０（第２演出装置）では期待度にかかわらず同じ態様が現れることとなる。ただしこの後、第１Ｄ受付期間内で「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされると、演出表示装置１６００（第１演出装置）では「一体化摸画像表示ＩＧ」にかかる表示が継続されているなかで（受付後演出としての期待度を未だ示唆していないなかで）、サブ液晶１６１０（第２演出装置）では期待度に応じて異なる態様が現れることとなる。このような構成によれば、１つの演出装置による演出だけを注視している場合よりも、その時々に応じて適切な演出装置を注視するようにしたほう

が演出情報をより迅速に得ることができるようになることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３８８８】

なお、この演出例では、サブ液晶１６１０（第２演出装置）における受付期間内演出（侍キャラクタ及び姫キャラクタの表示）は、第１Ｄ受付期間が発生するよりも前から継続して実行されるものとなっており、該第１Ｄ受付期間が発生することを示唆する前兆演出としても機能するものとなっている。ただし、サブ液晶１６１０（第２演出装置）における受付期間内演出と、サブ液晶１６１０（第２演出装置）における前兆演出とについては、互いに異なる演出としてそれぞれ実行されるものであってもよい。

【３８８９】

また、この演出例では、第１Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ１として、「第１Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ１－１」及び「第１Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ１－２」のいずれが出現するかによって期待度を示唆するようにしたが、該第１Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ１については、必ずしも複数態様を用意しなくてもよい。例えば、第１Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ１として「第１Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ１－２」のみを備えることとし、該第１Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ１が出現するか否かによって期待度（大当りが得られている割合）を示唆するようにしてもよい。すなわちこの場合、「第１Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ１－２」が出現したときには、「第１Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ１－２」が出現しなかったときよりも期待度が高いことが示唆されることとなる。

【３８９０】

また上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第３演出装置（スピーカー）をさらに用意することとしており、第１Ｄ受付期間の発生に際しては、図２３４（ｄ）に示されるタイミングｔＷ２よりも少し前のタイミングにおいて、受付許容音を出力開始させることとしている。すなわち、第１Ｄ受付期間に対応する受付許容音は、該第１Ｄ受付期間が発生するタイミングｔＷ２を跨るかたちで可聴出力されるものとなっており、当該受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作（操作）が受付けされうるものとなっている。

【３８９１】

ここで、第１Ｄ受付期間では、受付許容音として、相対的に長い時間にわたって可聴出力状態とされる第１長許容音と、相対的に短い時間にわたって可聴出力状態とされる第１短許容音とがそれぞれ出力されるようになっている。図２１６（ｄ）に示される例では、第１長許容音と第１短許容音とをそれぞれ同時期に出力開始させるようにしているが、必ずしもこれに限られない。例えば、第１長許容音及び第１短許容音の一方（または両方）を、第１Ｄ受付期間が発生するタイミングｔＷ２やそれ以降において出力開始させるようにしてもよい。

【３８９２】

そして、第１Ｄ受付期間では、第１長許容音及び（または）第１短許容音がそれぞれ可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付け（受付有効判定）がなされた場合、該受付けがなされたことに基づいて、第１長許容音及び（または）第１短許容音を途中終了（可聴出力状態の途中終了）させるようにしている。

【３８９３】

この点、第１長許容音及び（または）第１短許容音については、図２３４（ｄ）に示されるように、期待度の低い態様で実行（可聴出力）される場合（図示無し）と、期待度の高い態様で実行（可聴出力）される場合（図２４１（ｄ）に示される場合）とがあるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、第１長許容音及び（または）第１短許容音は、受付期間内において期待度を示唆するものでありながらも、「一体化摸画像表示ＩＧ」とは異なり、受付け（受付有効判定）がなされるとそれを確認することができなくなるものとして実行されることとなることから、受付期間内のいずれのタイミングで受付け（受付有効判定）がなされるようにするかについての緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【３８９４】
また、第１Ｄ受付期間では、受付許容音（第１長許容音、第１短許容音）が可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付けがなされた場合、該受付許容音を途中終了させるだけでなく、該受付けがなされたときにはこれに基づいて、上記第１Ｄ受付後演出音の可聴出力を開始させるものとなっている。第１Ｄ受付後演出音は、期待度が示唆されるように実行されるものであり、例えば、期待度の低い態様で実行（可聴出力）される場合と、期待度の高い態様で実行（可聴出力）される場合とがあるものである。すなわちこの場合、第１Ｄ受付期間では、第１演出装置にて行われる演出（表示演出）の場合とは異なり、受付期間内で行われる演出（受付許容音）と、受付けがなされたことに応じて行われる演出（第１Ｄ受付後演出音）とが競合（重複）することがなくなるようになる。
【３８９５】
このような第１Ｄ受付後演出音は、「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１」と同様、図２３４（ｄ）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」や「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が非表示にされた以降も、比較的長い時間にわたって実行されることとなる。また、第１Ｄ受付後演出音については、図２４１（ｄ）から「Ｉ１（図２４２（ｅ１）～（ｉ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）と、図２４１（ｄ）から「Ｉ２（図２４２（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）とで、互いに異なる出力音（態様）が出力されるようにすることが望ましい。
【３８９６】
なお、第１Ｄ受付期間では、受付許容音として、第１長許容音及び第１短許容音をそれぞれ出力するようにしたが、これら２つの許容音を必ずしも出力しなくてもよく、１つの受付許容音のみが出力されるようにしてもよい。
【３８９７】
また、第１Ｄ受付期間で受付け（受付有効判定）がなされた場合、第３演出装置では、期待度を示唆する第１Ｄ受付後演出音だけではなく、期待度を示唆しない「受付音」も可聴出力するものとなっている。すなわち、「受付音」とは、図２４１（ｄ）から「Ｉ１（図２４２（ｅ１）～（ｉ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）と、図２４１（ｄ）から「Ｉ２（図２４２（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）とで同じ態様で可聴出力されるものである。そして、このような「受付音」は、第１Ｄ受付期間とは異なる受付期間において受付け（受付有効判定）がなされた場合にも（期待度にかかわらず）可聴出力されるものとなっている。このような構成によれば、受付後演出としてどれだけ斬新な演出を行うようにした場合であっても、「受付音」が可聴出力されたときには受付け（受付有効判定）が適正になされた状態にあることを好適に認識することができるようになることから、受付後演出の内容に集中することを促すことができるようになる。
【３８９８】
これに対し、図２３５に示される例や、図２４１（ｄ）から「ｉ１（図２４２（ｅ３）～（ｉ３））」や、図２４１（ｄ）から「ｉ２（図２４２（ｅ４）～（ｉ４））」へと演出が進展する例とは、第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作（操作）が行われず受付け（受付有効判定）がなされなかった場合を想定したものである。
【３８９９】
すなわちこの場合、同図２３５に示されるように、第１Ｄ受付期間が発生した後、遊技者による動作（操作）が受付け（受付有効判定）されることなく上記タイミングｔＷ３が到来することとなる。ただし、この例にかかる第１Ｄ受付期間では、当該第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作（操作）が行われず受付け（受付有効判定）がなされなかった場合であっても、上記タイミングｔＷ３が到来したことに基づいて、当該第１Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされたときと同じ受付後演出（ここでは、第１Ｄ受付後演出）を発生させるものとなっている。
【３９００】

例えば、図２４１（ｄ）から「ｉ１（図２４２（ｅ３）～（ｉ３））」へと演出が進展する場合とは、第１Ｄ受付期間内で受付有効判定が仮になされていたら図２４１（ｄ）から「Ｉ１（図２４２（ｅ１）～（ｉ１））」へと演出（低期待）が進展するはずだったが、実際には、第１Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされることはなく、上記タイミングｔＷ３が到来したことに基づいて第１Ｄ受付後演出が実行される場合に相当している。すなわちこの場合、一体化摸画像表示ＩＧのうち「残り時間表示」としてのゲージ画像の表示面積が「０」になっている点で、「Ｉ１（図２４２（ｅ１）～（ｉ１））」の場合とは異なるが、それ以外は、図２４２（ｅ３）～（ｉ３）に示されるように、「Ｉ１（図２４２（ｅ１）～（ｉ１））」の場合と基本的には同じ態様で演出が進展されることとなる。

【３９０１】

また、図２４１（ｄ）から「ｉ２（図２４２（ｅ４）～（ｉ４））」へと演出が進展する場合とは、第１Ｄ受付期間内で受付有効判定が仮になされていたら図２４１（ｄ）から「Ｉ２（図２４２（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出（高期待）が進展するはずだったが、実際には、第１Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされることはなく、上記タイミングｔＷ３が到来したことに基づいて第１Ｄ受付後演出が実行される場合に相当している。すなわちこの場合、一体化摸画像表示ＩＧのうち「残り時間表示」としてのゲージ画像の表示面積が「０」になっている点で、「Ｉ２（図２４２（ｅ２）～（ｉ２））」の場合とは異なるが、それ以外は、図２４２（ｅ４）～（ｉ４）に示されるように、「Ｉ２（図２４２（ｅ２）～（ｉ２））」の場合と基本的には同じ態様で演出が進展されることとなる。

【３９０２】

ただし、この実施例にかかるパチンコ機１では、第１Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされたことに基づいて第１Ｄ受付後演出が実行される場合と、第１Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされずタイミングｔＷ３が到来したことに基づいて第１Ｄ受付後演出が実行される場合とでは、該第１Ｄ受付後演出（受付後演出表示や、受付後特定演出表示や、受付後演出音など）としての実行時間が互いに異なるようにすることとしている。この例では、第１Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされずタイミングｔＷ３が到来したことに基づいて第１Ｄ受付後演出が実行される場合は、第１Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされたことに基づいて第１Ｄ受付後演出が実行される場合よりも、第１Ｄ受付後演出としての実行時間が短くされるようにしており、これによって第１Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされるように遊技することを遊技者に対して促すようにしている。ただし、第１Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされずタイミングｔＷ３が到来したことに基づいて第１Ｄ受付後演出が実行される場合は、第１Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされたことに基づいて第１Ｄ受付後演出が実行される場合よりも、第１Ｄ受付後演出としての実行時間が長くされるようにしてもよい。

【３９０３】

他方、図２３６は、第１Ｄ受付期間が発生するよりも前に操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対して遊技者による動作（例えば、押圧操作）が行われた結果、該動作（操作）が動作検出手段（センサなど）によって検出され、その検出情報が検出情報記憶手段（周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃや、プログラム内の該当する処理ステップなど）で当該第１Ｄ受付期間が発生するまで記憶保持されて当該第１Ｄ受付期間内の上記受付有効判定に供された場合（第１Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された場合）を想定している。

【３９０４】

すなわち上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、図２３６（ａ）に示されるように、第１Ｄ受付期間が発生するよりも前のタイミングｔＷ１が到来すると、遊技者に対して動作機会が付与されることを示唆する前兆演出表示（ここでは、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ）が実行可能とされる。この点、該第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣが実行される期間には、

・遊技者による動作が行われた場合に該動作が上記動作検出手段によって検出されて該動作検出手段による検出情報が第１Ｄ受付期間内における「受付有効判定」に供される第１

期間（ストック期間）と、
・遊技者による動作が行われた場合に該動作が上記動作検出手段によって検出されたとしても該動作検出手段による検出情報が第１Ｄ受付期間内における「受付有効判定」に供されることがない第２期間（非ストック期間）と
が含まれるようになっている。
【３９０５】
また、この例にかかる「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ」は、図２３６及び図２４０（ｂ），（ｃ）に示されるように、上記「第１期間（ストック期間）」に対応する「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ－１（図２４０（ｂ）を参照）」と、上記「第２期間（非ストック期間）」に対応する「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ－２（図２４０（ｃ）を参照）」とが順次表示されることにより実行されるようになっている。すなわちこの場合、「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ」が実行される期間のうち、「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ－１（図２４０（ｂ）を参照）」が実行される期間内で遊技者による動作が検出されたときにはこれが第１Ｄ受付期間内の上記受付有効判定に供されることとなるが、「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ－２（図２４０（ｃ）を参照）」が実行される期間内で遊技者による動作が検出されたときにはこれが第１Ｄ受付期間内の上記受付有効判定に供されることはない。
【３９０６】
この点、図２３６に示される例は、「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ」が実行される期間のうち「第１期間（ストック期間）」において遊技者による動作が行われてこれが上記動作検出手段によって検出された場合を想定したものである。
【３９０７】
ただし、「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」が許容されるのは、第１Ｄ受付期間内に限られることである。したがって、「第１期間（ストック期間）」において遊技者による動作が行われてこれが上記動作検出手段によって検出された場合であっても、その時点（第１Ｄ受付期間が未だ発生していない時点）において「受付有効判定」がなされることはない。すなわち、「第１期間（ストック期間）」で得られた検出情報（遊技者による動作の検出情報）は、第１Ｄ受付期間が発生するタイミングｔＷ２においても記憶保持されている。そして、タイミングｔＷ２（より正確には、タイミングｔＷ２が発生してからすぐに（数ｍｓ後に）到来する判定用タイミングｔＷ２Ａ）において、該記憶保持されていた検出情報に基づいて「受付有効判定」がなされるべき状況にあるか否かが判定されることとなり、この判定結果として（記憶保持されていた検出情報（「第１期間（ストック期間）」で得られた検出情報）に基づいて）「受付有効判定」がなされることとなる（ストック受付演出）。さらには、該受付有効判定がなされたことに基づいて、発生したばかりの状態にある当該第１Ｄ受付期間が終了されるとともに、該第１Ｄ受付期間に対応する受付後演出（第１Ｄ受付後演出）が実行開始されることとなる。
【３９０８】
したがって、「第１期間（ストック期間）」内において遊技者による動作が行われてこれが上記動作検出手段によって検出された場合であっても、該検出された時点で、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣが途中終了されたり、これに対応する前兆演出音が中断されなくなったりすることはない。さらに言えば、「第１期間（ストック期間）」において遊技者による動作が行われてこれが上記動作検出手段によって検出された場合であっても、該検出されたことに基づいて演出表示装置１６００（第１演出装置）内に何らかの反応を生じさせることもないし、該検出された以降、受付許容音が出力されなくなることもない。すなわち、この例にかかるパチンコ機１では、第１Ｄ受付期間が発生するタイミングｔＷ２が到来するまでの間は、「第１期間（ストック期間）」において遊技者による動作が行われてこれが上記動作検出手段によって検出された場合と、該動作検出手段によって検出されなかった場合とのいずれであっても互いに同じ態様で演出が進展されるようになっている。
【３９０９】
また、第１Ｄ受付期間では、該第１Ｄ受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて「受付有効判定」がなされた場合（ストック受付演出が実行された場合）であ

っても、図２３６及び図２４３に示されるように、基本的には、第１Ｄ受付期間内において得られた検出情報に基づいて受付有効判定がなされた場合と同じ態様で演出が進展されることとなる。

【３９１０】

したがって、図２３６に示される例の場合（第１Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された場合）も、図２４０（ｃ）から「Ｊ１（図２４３（ｅ５）～（ｉ５））」へと演出が進展する場合（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）と、図２４０（ｃ）から「Ｊ２（図２４３（ｅ６）～（ｉ６）」へと演出が進展する場合（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）とがあるようになり、第１演出装置、第２演出装置、及び第３演出装置においては、基本的には、図２３４や図２４２（ｅ１）～（ｉ１）または図２４２（ｅ２）～（ｉ２）などを参照しつつ説明した通りの内容で演出が実行されることとなる。

【３９１１】

例えば、図２３６に示される例の場合（第１Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された場合）も、図２３４に示した場合と同様、遊技者による動作が受付けされた時点（受付けに応じて第１Ｄ受付後演出が開始された時点）であるタイミングｔＷ２（より正確には、タイミングｔＷ２Ａ）において、「一体化摸画像表示ＩＧ」は表示状態にあり、該一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしない。

【３９１２】

ただし、図２３６に示される例の場合（第１Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された場合）は、図２４３（ｅ５），（ｅ６）に併せて示されるように、遊技者による動作が受付けされた時点（受付けに応じて第１Ｄ受付後演出が開始された時点）であるタイミングｔＷ２（より正確には、タイミングｔＷ２Ａ）において「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ」が非表示にされておらずこれが表示された状態にあるようにしている。すなわちこの場合、第１Ｄ受付期間が発生するよりも前の、「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ」が実行されている期間中に得られた検出情報に基づいて、遊技者による動作が受付けされた（受付有効判定がなされた）状況にあることを示唆することができるようになる。

【３９１３】

また、図２３６（ｂ）や、図２４３（ｆ５）または（ｆ６）に示される例においても、遊技者による動作が受付けされたことによって第１Ｄ受付期間が終了したタイミングｔＷ２（より正確には、タイミングｔＷ２Ａ）から所定時間が経過すると（タイミングｔＷ２Ｂが到来すると）、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示）を視認し難くする消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）にかかる表示が開始される。第１Ｄ受付後演出として期待度の低い態様（図２４３（ｅ５）～（ｉ５））が現れる場合と、期待度の高い態様（図２４３（ｅ６）～（ｉ６））が現れる場合とで、消滅関連表示として異なる態様（第１消滅関連表示ＳＫＤ１，第２消滅関連表示ＳＫＤ２）が現れるようになっている点も、図２３４や図２４２に示した場合と同様である。

【３９１４】

ただし、図２３６に示される例の場合（第１Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された場合）は、図２４３（ｆ５），（ｆ６）に示されるように、消滅関連表示（第１消滅関連表示ＳＫＤ１または第２消滅関連表示ＳＫＤ２）は、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示）だけでなく、「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ」も視認し難くするように表示されることとなる。

【３９１５】

すなわち、図２３６に示される例（ストック受付演出が実行された例）では、「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ」が表示されているなかで「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示されるようになっており、「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示される領域の少なくとも一部は「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ」が表示される領域と重複するようになっている。このような構成によれば、受付けがなされた以降、「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ」を表示し続けるようにした場合であっても、該「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ」が視認し難くさ

れることによって、受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況にあることを示唆することができるようになる。

【３９１６】

また、図２３６に示される例（ストック受付演出が実行された例）においても、消滅関連表示が現れている期間内のタイミングｔＷ２Ｃが到来すると、図２４３（ｇ５）または（ｇ６）に示されるように、第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作が受付けされたことに応じた第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出としての「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１（カットイン演出）」が実行開始される。該「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１（カットイン演出）」が、図２４０（ｃ）から「Ｊ１（図２４３（ｅ５）～（ｉ５））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）と、図２４０（ｃ）から「Ｊ２（図２４３（ｅ６）～（ｉ６））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）とで、互いに異なる態様（第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－１、第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－２）として実行される点も、図２３４や図２４２に示した場合と同様である。

【３９１７】

ただし、図２３６に示される例の場合（第１Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された場合）では、タイミングｔＷ２Ｃが到来すると、「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ」が非表示にされるようになっている。

【３９１８】

また、図２３６に示される例（第１Ｄ受付期間においストック受付演出が実行された例）においても、こうして「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１（第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－１または第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－２）」にかかる表示が開始された後は、図２３６（ｂ）や、図２４３（ｈ５）または（ｈ６）に示されるように、該「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１（第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－１または第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－２）」が表示されているなかで、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「消滅関連表示」のうち、「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされる。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされた後、図２３６（ｂ）や、図２４３（ｉ５）または（ｉ６）に示されるように、「消滅関連表示（第１消滅関連表示ＳＫＤ１または第２消滅関連表示ＳＫＤ２」が非表示にされることとなり、これによって視認良好とされているもとで「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１（第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－１または第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－２）」にかかる表示が行われるようになる。

【３９１９】

なお、図２３６や図２４３に示される例（ストック受付演出が実行された例）においても、遊技者による動作が受付けされた（受付有効判定がなされた）ことに基づいて、第２演出装置を用いた第１Ｄ受付後演出（第１Ｄ受付後特定演出）及び第３演出装置を用いた第１Ｄ受付後演出（第１Ｄ受付後演出音）を、上記第１演出装置を用いた第１Ｄ受付後演出（第１Ｄ受付後演出表示）に先行して実行開始させたり、第１長許容音及び（または）第１短許容音がそれぞれ可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付け（受付有効判定）がなされたことに基づいて、第１長許容音及び（または）第１短許容音を途中終了（可聴出力状態の途中終了）させたりする。

【３９２０】

ただし、第１長許容音及び（または）第１短許容音については、それらの一方（または両方）を、第１Ｄ受付期間が発生するタイミングｔＷ２やそれ以降において出力開始させるようにしてもよいことは上述した通りである。このような構成を採用した場合、図２３６や図２４３に示される例（ストック受付演出が実行された例）においては、図２３４や図２４２に示した例（受付期間内で受付けされた例）の場合とは異なり、第１長許容音及び（または）第１短許容音についてはこれらが出力開始されることがないようにしてもよい。

【３９２１】

また、この実施例にかかるパチンコ機１では、図２３６や図２４３に示される例の場合

（第１Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された例の場合）と、図２３４や図２４２に示した例の場合（第１Ｄ受付期間において得られた検出情報に基づいて受付けされた例の場合）とでは、第１Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされたことに基づいて実行される当該第１Ｄ受付後演出（受付後演出表示や、受付後特定演出表示や、受付後演出音など）としての実行時間が互いに異なるようにすることとしている。この例では、第１Ｄ受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて第１Ｄ受付後演出が実行される場合（図２３６や図２４３を参照）は、第１Ｄ受付期間内で得られた検出情報に基づいて第１Ｄ受付後演出が実行される場合（図２３４や図２４２を参照）よりも、第１Ｄ受付後演出としての実行時間が短くされるようにしており、これによって第１Ｄ受付期間内で遊技者による操作が検出されるように遊技することを遊技者に対して促すようにしている。ただし、第１Ｄ受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて第１Ｄ受付後演出が実行される場合（図２３６や図２４３を参照）は、第１Ｄ受付期間内で得られた検出情報に基づいて第１Ｄ受付後演出が実行される場合（図２３４や図２４２を参照）よりも、第１Ｄ受付後演出としての実行時間が長くされるようにしてもよい。

【３９２２】

また、図２３６や図２４３に示される例の場合（第１Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された例の場合）は、図２３５に示した例の場合（受付期間内で受付けされなかった例の場合）との間でも、第１Ｄ受付後演出（受付後演出表示や、受付後特定演出表示や、受付後演出音など）としての実行時間が互いに異なるようにすることとしている

【３９２３】

なお、図２３６や図２４３に示される例（第１Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された例）では、「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ」が非表示にされるタイミングを、第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１が実行開始されるタイミングｔＷ２Ｃと同じにしたが、必ずしも同じタイミングにしなくてもよい。例えば、「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ」については、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や残り時間表示（枠画像及びゲージ画像））」と同じタイミング（タイミングｔＷ２Ｃよりも後のタイミング）で非表示にされるようにしてもよい。

【３９２４】

また、図２３６や図２４３に示される例（第１Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された例）では、第１Ｄ受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて「受付有効判定」がなされた場合、該「受付有効判定」がなされたタイミングｔＷ２（より正確には、タイミングｔＷ２Ａ）において、「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ」として第１Ｄ前兆演出表示ＳＫＣ－２（第２期間）が表示されている状態にあるようにしたが、これに代えて検出情報が得られたときに現れていた第１Ｄ前兆演出表示ＳＫＣ－１が表示されている状態にあるようにしてもよい。すなわちこの場合、いずれのタイミングで得られた検出情報に基づいて「受付有効判定」がなされた状況にあるのかを示唆することができるようになる。

【３９２５】

また、上述した例では、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣが実行される期間として、

・遊技者による動作が行われた場合に該動作が上記動作検出手段によって検出されて該動作検出手段による検出情報が第１Ｄ受付期間内における「受付有効判定」に供される第１期間（ストック期間）と、

・遊技者による動作が行われた場合に該動作が上記動作検出手段によって検出されたとしても該動作検出手段による検出情報が第１Ｄ受付期間内における「受付有効判定」に供されることがない第２期間（非ストック期間）と

を順次発生させるようにしたが、これに代えて、第２期間（非ストック期間）を先に発生させてから第１期間（ストック期間）を発生させるようにしてもよい。

【３９２６】

また、上述した例では、第１期間（ストック期間）と第２期間（非ストック期間）とで、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣとしての演出内容が異なるようにしたが、該演出内容につい

ては同じもの（２つの期間で継続されるもの）であってもよい。また、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣが実行される期間内に第２期間（非ストック期間）は必ずしも含まれなくてもよい。

【３９２７】

ところで、この例にかかる第１Ｄ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が、図１４４（ｄ）に示される態様ではなく、図１４４（ａ）に示される態様で表示される場合もあることは上述した通りである。図１４４（ａ）に示される態様で一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が表示されることが事前決定（大当り判定の結果に基づいて事前決定）されていたにもかかわらず、第１Ｄ受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて当該第１Ｄ受付期間内で「受付有効判定」がなされた場合は、上述した図２４３に示される状況が現れた場合と「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、枠画像、ゲージ画像）」としての態様が異なるだけで、それ以外は同じ態様で演出が進展されることとなる。すなわち、上述した図２４３に示される状況が現れた場合とは、図１４４（ｄ）に示される態様で一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が表示されることが事前決定（大当り判定の結果に基づいて事前決定）されていた場合に相当している。

【３９２８】

このような構成によれば、第１Ｄ受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて上述したストック受付演出が実行された場合であっても、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）としていずれの態様が現れる予定であったのかを好適に示唆することができるようになる。

【３９２９】

図２３７～図２３９は、判定（大当り判定または演出判定）の結果として条件２Ｄが満たされて第２Ｄ受付期間（第２Ｄ受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。図２４４～図２４７は、第２Ｄ受付期間（第２Ｄ受付演出）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。

【３９３０】

いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「第２Ｄ変動パターン」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該第２Ｄ変動パターンに対応する演出判定（予告演出判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第２Ｄ変動パターンに応じた演出描写や、第２Ｄ変動パターンに応じたＢＧＭ再生の音出力など）を開始させ（「図２４４（ａ）に示される状況」）、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第２Ｄ変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。

【３９３１】

なお、「第２Ｄ変動パターン」にかかる演出では、演出判定（予告判定）としていずれの結果が得られている場合であっても、図２３７（ａ）に示されるように、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第２Ｄ時間が経過したタイミングｔＸ２（例えば、非リーチ状態内のタイミング）が到来したときに（条件２Ｄが満たされたときに）「第２Ｄ受付後演出に関しての受付け」が許容される上記第２Ｄ受付期間（有効期間）を発生させるようにしてもよいし（「図２４５（ｄ）に示される状況」）、演出判定（予告判定）として所定の結果が得られた場合に限りタイミングｔＸ２（例えば、非リーチ状態内のタイミング）が到来したときに（条件２Ｄが満たされたときに）「第２Ｄ受付後演出に関しての受付け」が許容される上記第２Ｄ受付期間（有効期間）を発生させるようにしてもよい。いずれにせよ、当該第２Ｄ受付期間内において遊技者による動作が受付けされると（受付有効判定されると）、該受付けに基づいて第２Ｄ受付後演出が行われるようになる。

【３９３２】

この点、この実施の形態にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）では、このような第２Ｄ受付期間が発生する場合、これに関連して、受付期間（有効期間）が間もなく

発生することを示唆する前兆演出表示や、受付対象（操作受け部など）を示唆する動作対象表示（摸画像表示）、受付期間の残り時間を示唆する残り時間表示、動作対象表示（摸画像表示）や残り時間表示などを視認し難くする消滅関連表示（消滅ＥＦ表示）、受付けされたことに応じて期待度（大当り図柄が現れる割合）を示唆する受付後演出表示がそれぞれ行われるようになっている。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。なお上述の通り、この例にかかる動作対象表示（摸画像表示）は、残り時間表示を含む周縁装飾画像と一体化された「一体化摸画像表示ＩＧ」として表示されるものとなっているが、必ずしもこれに限られず、別々に表示されるものであってもよい。このことについては、他の受付期間においても同様である。

【３９３３】

より具体的には、第２Ｄ受付期間が発生するよりも前のタイミングｔＸ１が到来したときには、図２３７（ｂ）及び図２４４（ｂ），（ｃ）に示されるように、上記前兆演出表示として「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」が実行開始される。この例にかかる「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」は、第２Ｄ受付期間が発生するタイミングｔＸ２において非表示にされるものとなっているが、該タイミングｔＸ２を跨るように表示されるものであってもよい。なおこの例では、図２３７（ｄ）に示されるように、「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」が実行される場合、上述した「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」が実行される場合とは異なり、該「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」に対応する演出音（前兆演出音）が出力されることはない。

【３９３４】

また後述するが、この実施の形態にかかる第２Ｄ受付期間も、上述した第１Ｄ受付期間と同様、当該第２Ｄ受付期間が発生するよりも前に、操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対して遊技者による動作（例えば、押圧操作）が行われた場合であっても、該動作（操作）は、動作検出手段（センサなど）によって検出され、その検出情報は、検出情報記憶手段（周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃや、プログラム内の該当する処理ステップなど）で当該第２Ｄ受付期間が発生する時点においても記憶保持されて、当該第２Ｄ受付期間内の上記受付有効判定に供される場合（ストック受付演出が実行される場合）があるようになっている。ただし、第２Ｄ受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて当該第２Ｄ受付期間内で「受付有効判定」がなされた場合は、上述した「第１Ｄ受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて当該第１Ｄ受付期間内で「受付有効判定」がなされた場合」とは異なり、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が一度も表示（視認可能な状態に）されずに受付後演出（ここでは、第２Ｄ受付後演出）が実行開始されるようになっている。なお、第１Ｄ受付期間において動作機会が付与される対象（操作手段の種別）と、第２Ｄ受付期間において動作機会が付与される対象（操作手段の種別）とは互いに同じであってもよいし、異なっていてもよい。

【３９３５】

この点、図２３７及び図２３８に示される例や、図２４４（ｃ）から「Ｋ（図２４５（ｄ）」へと演出が進展する例では、このようなストック受付演出が行われることなく第２Ｄ受付期間が発生した場合、すなわち第２Ｄ受付期間よりも前に得られた検出情報が当該第２Ｄ受付期間内の上記受付有効判定に供されない場合を想定している。

【３９３６】

より具体的には、ストック受付演出が行われることなくタイミングｔＸ２において第２Ｄ受付期間が発生する場合は、図２３７（ｂ）及び図２４５（ｄ）に示されるように、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）においては、一体化摸画像表示ＩＧとして、「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）」が表示される。該一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）は、これに対応する受付期間（ここでは、第２Ｄ受付期間）が発生するタイミングｔＸ２において出現しうるものであってもよいし、タイミングｔＸ２よりも前に出現して該タイミングｔＸ２を跨ぐように表示されるものであってもよい。なお、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間

表示（枠画像、ゲージ画像））は、第２Ｄ受付期間内で受付け（受付有効判定）がなされたときか、該受付け（受付有効判定）がなされることなく第２Ｄ受付期間が終了されたときに非表示にされる。この例にかかる第２Ｄ受付期間は、遊技者による動作（操作）の受付け（受付有効判定）がなされないときにはタイミングｔＸ３が到来したときに終了される（図２３７（ａ）を参照）。

【３９３７】

また、この例にかかる第２Ｄ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が、複数態様（例えば、図１４４（ａ），（ｃ））のいずれかで表示される。図２４５及び図２４６は、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が「図１４４（ｃ）に示される態様」で表示された場合に相当している。一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が「図１４４（ａ）に示される態様」で表示される場合については、図２４５及び図２４６に示される一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が、「図１４４（ｃ）に示される態様」から「図１４４（ａ）に示される態様」に変更されるだけであるから、図示を割愛することとする。なお、第２Ｄ受付期間においても、図１４４（ｂ），（ｄ）に示される態様を含む複数態様のいずれかで一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠画像、ゲージ画像）が表示されるようにしてもよい。

【３９３８】

そして、図２３７は、このような第２Ｄ受付期間内で遊技者による動作が検出されてその検出情報に基づいてタイミングｔＸ２ａで「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされた場合を想定している。すなわちこの場合、図２３７（ａ）に示されるように、タイミングｔＸ２ａにおいて遊技者による動作が受付けされた（受付有効判定がなされた）ことに基づいて、第２Ｄ受付期間が終了されるとともに、該第２Ｄ受付期間に対応する受付後演出（第２Ｄ受付後演出）が実行開始されることとなる。

【３９３９】

ここで、図２４５（ｄ）から「Ｋ１（図２４６（ｅ１）～図２４６（ｉ１））へと演出が進展する例は、第２Ｄ受付期間に対応する受付後演出（第２Ｄ受付後演出）として相対的に期待度の低い第１態様が実行される場合に相当し、図２４５（ｄ）から「Ｋ２（図２４６（ｅ２）～図２４６（ｉ２）」へと演出が進展する例は、第２Ｄ受付期間に対応する受付後演出（第２Ｄ受付後演出）として相対的に期待度の高い第２態様が実行される場合に相当している。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。

【３９４０】

この点、第２Ｄ受付期間においても、図２３７に示されるように、遊技者による動作が受付けされた時点（受付けに応じて第２Ｄ受付後演出が開始された時点）であるタイミングｔＸ２ａにおいて、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にしないことはもとより、該一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしない。

【３９４１】

すなわち、この実施の形態にかかる第２Ｄ受付後演出も、演出表示装置１６００（第１演出装置）を利用した「第２Ｄ受付後演出表示」と、第２演出装置（例えば、サブ液晶や、可動体、演出用ランプなど）を利用した「第２Ｄ受付後特定演出」と、第３演出装置（スピーカ）を利用した第２Ｄ受付後演出音とが少なくとも複合された演出として実現されるものとなっている（必ずしも３つの演出装置による複合演出として実現しなくてもよい）が、それら演出装置のうち、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が表示される演出表示装置１６００（第１演出装置）においては、第２Ｄ受付後演出としての「第２受付後演出表示」が実行開始される時期を、他の演出装置に比べて遅延させるようにしており、これによって受付けがなされた以降も「一体化摸画像表示ＩＧ」の視認性をあえて維持させることとしている。

【３９４２】

このような構成によれば、図２４６（ｅ１）または（ｅ２）に示されるように、受付け

がなされた以降も、終了された受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧが複数態様（図１４４（ａ）～（ｄ））のいずれで表示されていたのかなどを、遊技者は容易に認識することができるようになることから、遊技興趣が低下することを好適に抑制することが期待されるようになる。

【３９４３】

ここで、受付期間の終了後、該受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧがいかなる態様で表示されていたのかの認識を容易とする上では、受付けがなされた以降の「一体化摸画像表示ＩＧが視認容易な態様のままで表示される時間」を長く設定するようにすることが望ましいと言える。ただし、受付けがなされており受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況にあるにもかかわらず、一体化摸画像表示ＩＧが受付期間中にあったときと同じ態様のままで表示され続けるようなことがあると、受付けがなされた状況にあるのか否かを遊技者側が認識し難くなり、その結果として「実行状態にある受付後演出に気付くのが遅れてしまう」といったことが懸念される。

【３９４４】

そこで、図２３７（ｂ）や、図２４６（ｆ１）または（ｆ２）に示される例においても、遊技者による動作が受付けされたことによって第２Ｄ受付期間が終了したタイミングｔＸ２ａから所定時間が経過すると（タイミングｔＸ２ｂが到来すると）、摸画像表示を視認し難くする消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）にかかる表示を開始するようにしている。

【３９４５】

すなわち、この例にかかる演出表示装置１６００（第１演出装置）においては、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）」が表示されているなかで「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示されるようになっており、「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示される領域の少なくとも一部は「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）」が表示される領域と重複するようになっている。

【３９４６】

このような構成によれば、受付けがなされた以降、一体化摸画像表示ＩＧを表示し続けるようにした場合であっても、該一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされることによって、受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況にあることを示唆することができるようになる。したがって、遊技者による注視先を一体化摸画像表示ＩＧから受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）へと自ずと移行されることが期待されるようになる（タイミングｔＸ２ｂ以降）。これにより、受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況においても、視認し難さはあるものの一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けることが可能とされるようになることから、受付期間内で一体化摸画像表示ＩＧがいずれの態様で表示されていたのか認識できないことによる遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【３９４７】

ただし、上述した第１Ｄ受付期間の場合とは異なり、第２Ｄ受付期間では、これに対応する受付後演出（第２Ｄ受付後演出）として期待度の低い態様（図２４６（ｅ１）～（ｉ１））が現れる場合と、期待度の高い態様（図２４６（ｅ２）～（ｉ２））が現れる場合とで、消滅関連表示として同じ態様（ここでは、第２消滅関連表示ＳＫＤ２）が現れるようにしている。すなわちこの場合、演出表示装置１６００（第１演出装置）において消滅関連表示が現れている間は、「第２Ｄ受付後演出表示」がいかなる態様で実行されるのかを認識し難くすることができるようになる。

【３９４８】

例えば、この例にかかるパチンコ機１では、図２３７（ｂ）や、図２４６（ｇ１）または（ｇ２）に示されるように、消滅関連表示にかかる表示（一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様）が現れている期間内のタイミングｔＸ２ｃが到来すると、第２Ｄ受付期間内で遊技者による動作が受付けされたことに応じた第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出としての「第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２（会話予告演出）」を実行開始するようにしている。ただしここでは、図２４５（ｄ）から「Ｋ１（図２４６（

ｅ１）～（ｉ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）では、図２４６（ｇ１）に示されるように、第２Ｄ受付期間に対応する第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２として第１態様（ここでは、「無言」の会話予告である第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－１）が表示され、図２４５（ｄ）から「Ｋ２（図２４６（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）では、図２４６（ｆ２）に示されるように、第２Ｄ受付期間に対応する第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２として第２態様（ここでは、「チャンス」に言及する会話予告である第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－２）が表示されるようになっている。

【３９４９】

すなわちこの場合、第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２が期待度の異なる複数態様（第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－１，第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－２）のいずれかで実行開始されることとなるが、それら態様のいずれが実行開始された場合であっても、消滅関連表示として一の態様（第２消滅関連表示ＳＫＤ２）が当該第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２に対して重なるように表示（優先表示）されてこれを視認し難くするように機能することから、「第２Ｄ受付後演出表示」がいかなる態様で実行されているのかを認識し難くすることができるようになる。

【３９５０】

またこの場合、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「消滅関連表示（第２消滅関連表示ＳＫＤ２）」がそれぞれ表示されているなかで「第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２（「第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－１」または「第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－２」）が実行開始されることとなる。これにより、第２Ｄ受付期間内で受付けされた以降、一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けるようにした場合であっても、第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出（第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２を他の演出装置と比較して大幅に遅延させることなく開始させることができるようになり、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。また、一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされているなかで第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１が開始されることから、第２Ｄ受付期間が既に終了していることを示唆しつつ、遊技者による注視先が「一体化摸画像表示ＩＧ」から「第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２（第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－１または第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－２）」へと自ずと移行されることが期待されるようになる（タイミングｔＸ２ｃ以降）。

【３９５１】

その一方で、「第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２（第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－１または第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－２）」については、「一体化摸画像表示ＩＧ」が表示される領域の少なくとも一部と重なるように表示される場合（必ずしも重なるように表示しなくてもよい）、「一体化摸画像表示ＩＧ」よりも背後側に表示されるものとなっており、「第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２（第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－１または第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－２）」に対して「一体化摸画像表示ＩＧ」を優先表示させるようにしている。これにより、「第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２（第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－１または第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－２）」が実行開始されるなかでも、受付期間内で一体化摸画像表示ＩＧがいずれの態様で表示されていたのかの認識を容易化するようにしている。

【３９５２】

そして、この例にかかるパチンコ機１では、こうして「第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２（第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－１または第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－２）」にかかる表示が開始されると、図２３７（ｂ）や、図２４６（ｈ１）または（ｈ２）に示されるように、該「第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２（第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－１または第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－２）」が表示されているなかで、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「消滅関連表示」のうち、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にする。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされた後、図２３７（ｂ）や、図２４６（ｉ１）または（ｉ２）に示されるように、「消滅関連表示（第２消滅関連表示Ｓ

ＫＤ２」が非表示にされることとなり、これによって視認良好とされているもとで「第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２（第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－１または第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－２）」にかかる表示が行われるようになる。

【３９５３】

この点、「第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２」とは、遊技者による動作が受付けされたことに基づいて、期待度が異なる複数態様（ここでは、第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－１または第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－２）のいずれかで表示されるものである。したがって、「第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２」は、「一体化摸画像表示ＩＧ」や「消滅関連表示」が非表示にされた以降も、比較的長い時間にわたって実行されることとなる。

【３９５４】

この演出例では、「第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２」を、「消滅関連表示（第２消滅関連表示ＳＫＤ２）」が表示開始される時期（タイミングｔＸ２ｂ）よりも遅い時期（タイミングｔＸ２ｃ）で表示開始させることとしたが、「消滅関連表示（第２消滅関連表示ＳＫＤ２）」が表示開始される時期（タイミングｔＸ２ｂ）と同じ時期（タイミングｔＸ２ｂ）で表示開始させるようにしてもよい。

【３９５５】

なお、この例においては、第２Ｄ受付期間内で遊技者による動作が受付けされたときには、図２２７（ｂ），（ｃ）に併せて示されるように、該受付けがあったことに基づいて、第２演出装置を用いた第２Ｄ受付後演出（第２Ｄ受付後特定演出）を、上記第１演出装置を用いた第２Ｄ受付後演出（第２Ｄ受付後演出表示）に先行して実行開始させるようにしている。

【３９５６】

このような構成によれば、演出表示装置１６００（第１演出装置）において消滅関連表示を行った後に第２Ｄ受付後演出表示を行うようにした場合であっても、当該第２Ｄ受付後演出これ自体については、同タイミングｔＸ２ａから遅れることなく実行開始させることができるようになる。

【３９５７】

このような第２演出装置としては、演出表示装置１６００（第１演出装置）をメイン液晶とするときのサブ液晶として備えられるものであってもよいし、演出動作可能な演出可動体や、演出発光可能な演出ランプなどとして備えられるものであってもよい。いずれにせよ、期待度が異なる複数態様で演出（表示演出、可動演出、発光演出など）を行いうるものとして設けられることとなる。期待度（大当り図柄が現れる割合）については、「０％」や「１００％」を含むものであってもよい。

【３９５８】

上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第２演出装置としてサブ液晶１６１０を用いた場合を想定している。そして、図２４５（ｄ）から「Ｋ１（図２４６（ｅ１）～（ｉ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）では、図２４６（ｄ１）に示されるように、該サブ液晶１６１０（第２演出装置）において「末吉」が表示される態様が、当該第２Ｄ受付期間に対応する上記第２Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ２（第２Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ２の期待度の低い態様である第２Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ２－１）として、上記第１演出装置を用いた第２Ｄ受付後演出（第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－１）に先行して実行開始されるようになっている。これに対し、図２４５（ｄ）から「Ｋ２（図２４６（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）では、図２４６（ｅ２）に示されるように、該サブ液晶１６１０（第２演出装置）において「吉」が表示される態様が、当該第２Ｄ受付期間に対応する上記第２Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ２（第２Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ２の期待度の高い態様である第２Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ２－２）として、上記第１演出装置を用いた第２Ｄ受付後演出（第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－２）に先行して実行開始されるようになっている。

【３９５９】

なお、図２４５（ｄ）に示した演出例では、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」とは別に、サブ液晶１６１０（第２演出装置）においても第２Ｄ受付期間が発生した状態にあることを示唆する受付期間内演出（おみくじの表示）が実行されるようになっている。該サブ液晶１６１０（第２演出装置）における受付期間内演出は、演出表示装置１６００（第１演出装置）における「一体化摸画像表示ＩＧ」が期待度の低い態様（図示無し）で表示される場合と期待度の高い態様（図２４５（ｄ）を参照）で表示される場合とで同じ態様となるように表示されるものとなっている。

【３９６０】

すなわちこの場合、遊技者に対して動作機会（操作機会）が付与される第２Ｄ受付期間内にあるとき、演出表示装置１６００（第１演出装置）では期待度に応じて異なる態様が現れ、且つサブ液晶１６１０（第２演出装置）では期待度にかかわらず同じ態様が現れることとなる。ただしこの後、第２Ｄ受付期間内で「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」がなされると、演出表示装置１６００（第１演出装置）では「一体化摸画像表示ＩＧ」にかかる表示が継続されているなかで（受付後演出としての期待度を未だ示唆していないなかで）、サブ液晶１６１０（第２演出装置）では期待度に応じて異なる態様が現れることとなる。このような構成によれば、１つの演出装置による演出だけを注視している場合よりも、その時々に応じて適切な演出装置を注視するようにしたほうが演出情報をより迅速に得ることができるようになることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【３９６１】

なお、この演出例では、サブ液晶１６１０（第２演出装置）における受付期間内演出（おみくじの表示）は、第２Ｄ受付期間が発生するよりも前から継続して実行されるものとなっており、該第２Ｄ受付期間が発生することを示唆する前兆演出としても機能するものとなっている。ただし、サブ液晶１６１０（第２演出装置）における受付期間内演出と、サブ液晶１６１０（第２演出装置）における前兆演出とについては、互いに異なる演出としてそれぞれ実行されるものであってもよい。

【３９６２】

また、この演出例では、第２Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ２として、「第２Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ２－１」及び「第２Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ２－２」のいずれが出現するかによって期待度を示唆するようにしたが、該第２Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ２については、必ずしも複数態様を用意しなくてもよい。例えば、第２Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ２として「第２Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ２－２」のみを備えることとし、該第２Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ２が出現するか否かによって期待度（大当りが得られている割合）を示唆するようにしてもよい。すなわちこの場合、「第２Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ２－２」が出現したときには、「第２Ｄ受付後特定演出ＵＴＤ２－２」が出現しなかったときよりも期待度が高いことが示唆されることとなる。

【３９６３】

また上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、第３演出装置（スピーカー）をさらに用意することとしており、第２Ｄ受付期間の発生に際しては、図２３７（ｄ）に示されるタイミングｔＸ２よりも少し前のタイミングにおいて、受付許容音を出力開始させることとしている。すなわち、第２Ｄ受付期間に対応する受付許容音は、該第２Ｄ受付期間が発生するタイミングｔＸ２を跨るかたちで可聴出力されるものとなっており、当該受付許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作（操作）が受付けされうるものとなっている。

【３９６４】

ここで、第２Ｄ受付期間では、受付許容音として、相対的に長い時間にわたって可聴出力状態とされる第１長許容音が出力されず、相対的に短い時間にわたって可聴出力状態とされる第１短許容音が出力されるようになっている。ただし、第２Ｄ受付期間に対応する受付許容音については、上記第１長許容音と上記第１短許容音とのいずれとも異なる音として出力されるようにしてもよい。

【３９６５】
そして、第２Ｄ受付期間では、これに対応する受付許容音（ここでは、第１短許容音）が可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付けがなされた場合、該受付けがなされたことに基づいて、該受付許容音を途中終了（可聴出力状態の途中終了を）させないようにしており、これによって上記第１Ｄ受付期間ではなく、第２Ｄ受付期間が発生すること（または、発生していること）を示唆することとしている。ただし、第２Ｄ受付期間に対応する受付許容音についても受付けがなされたことに基づいてこれを途中終了させるようにしてもよい。
【３９６６】
この点、第２Ｄ受付期間に対応する受付許容音（ここでは、第１短許容音）については、図２３７（ｄ）に示されるように、期待度の低い態様で実行（可聴出力）される場合（図示無し）と、期待度の高い態様で実行（可聴出力）される場合（図２４５（ｄ）に示される場合）とがあるようにすることが望ましい。
【３９６７】
また、第２Ｄ受付期間で受付け（受付有効判定）がなされたときにはこれに基づいて、上記第２Ｄ受付後演出音の可聴出力を開始させるものとなっている。第２Ｄ受付後演出音は、「第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２」と同様、図２３７（ｄ）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」や「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が非表示にされた以降も、比較的長い時間にわたって実行されることとなる。また、第２Ｄ受付後演出音については、図２４５（ｄ）から「Ｋ１（図２４６（ｅ１）～（ｉ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）と、図２４５（ｄ）から「Ｋ２（図２４６（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）とで、互いに異なる出力音（態様）が出力されるようにすることが望ましい。
【３９６８】
また、第２Ｄ受付期間で受付け（受付有効判定）がなされた場合、第３演出装置では、期待度を示唆する第２Ｄ受付後演出音だけではなく、期待度を示唆しない「受付音」も可聴出力するものとなっている。すなわち、「受付音」とは、図２４５（ｄ）から「Ｋ１（図２４６（ｅ１）～（ｉ１））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）と、図２４５（ｄ）から「Ｋ２（図２４６（ｅ２）～（ｉ２））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）とで同じ態様で可聴出力されるものである。そして、このような「受付音」は、第２Ｄ受付期間とは異なる受付期間において受付け（受付有効判定）がなされた場合にも（期待度にかかわらず）可聴出力されるものとなっている。このような構成によれば、受付後演出としてどれだけ斬新な演出を行うようにした場合であっても、「受付音」が可聴出力されたときには受付け（受付有効判定）が適正になされた状態にあることを好適に認識することができるようになることから、受付後演出の内容に集中することを促すことができるようになる。
【３９６９】
これに対し、図２３８に示される例や、図２４５（ｄ）から「ｋ（図２４６（ｅ３）～（ｈ３）」へと演出が進展する例とは、第２Ｄ受付期間内で遊技者による動作（操作）が行われず受付け（受付有効判定）がなされなかった場合を想定したものである。
【３９７０】
すなわちこの場合、同図２３８に示されるように、第２Ｄ受付期間が発生した後、遊技者による動作（操作）が受付け（受付有効判定）されることなく上記タイミングｔＸ３が到来することとなる。この例にかかる第２Ｄ受付期間では、上述した第１Ｄ受付期間の場合とは異なり、当該第２Ｄ受付期間内で遊技者による動作（操作）が行われず受付け（受付有効判定）がなされなかった場合に当該第２Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされたときと同じ受付後演出（ここでは、第２Ｄ受付後演出）が発生することはない。
【３９７１】
ただし、該タイミングｔＸ３（第２Ｄ受付期間が終了し、遊技者による動作（操作）の受付けが許容されなくなった時点）にあるときの演出表示装置１６００（第１演出装置）

では、タイミングｔＸ２ａ（第２Ｄ受付期間内において遊技者による動作（操作）の受付けがなされた時点（または、受付後演出が実行開始される時点））にあるときの演出表示装置１６００（第１演出装置）と同様、図２４６（ｅ３）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧを非表示にしないことはもとより、一体化摸画像表示ＩＧを視認し難くすることもしないようにしている。

【３９７２】

このような構成によれば、遊技者による動作（操作）の受付けが間に合わずに第２Ｄ受付期間が終了してしまった場合であっても、該終了した以降、第２Ｄ受付期間内において一体化摸画像表示ＩＧがいかなる態様で表示されていたのかを認識することが可能とされるようになることから、遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【３９７３】

そしてこの後は、遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合も、図２４６（ｆ３）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くなる態様」として、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）が開始される。すなわち、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示されているなかで「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示されることとなり、「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示される領域の少なくとも一部は「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、ゲージ画像表示）」が表示される領域と重複するようになっている。

【３９７４】

このような構成によれば、受付けがなされずに第２Ｄ受付期間が終了した以降、一体化摸画像表示ＩＧを表示し続けるようにした場合であっても、該一体化摸画像表示ＩＧが視認し難くされることによって、当該第２Ｄ受付期間が終了した状態にあることを示唆することができるようになる。また、当該第２Ｄ受付期間が既に終了している状況においても、視認し難さはあるものの一体化摸画像表示ＩＧを比較的長い時間にわたって表示し続けることが可能とされるようになることから、受付期間内で一体化摸画像表示ＩＧがいずれの態様で表示されていたのか認識できないことによる遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。

【３９７５】

また、この例にかかるパチンコ機１では、第２Ｄ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされなかった場合、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として「第３消滅関連表示ＳＫＤ３」を表示させることとしている。

【３９７６】

該「第３消滅関連表示ＳＫＤ３」については、第１Ｄ受付期間に関連して表示されないものであることが望ましい。すなわちこの場合、第１Ｄ受付期間が発生していなかったことを示唆することができるようになる。また、該「第３消滅関連表示ＳＫＤ３」については、第２Ｄ受付期間内で遊技者による動作（操作）が受付けされたときには表示されないものであることが望ましい。すなわちこの場合、受付けがなされることなく第２Ｄ受付期間が終了した状態にあることをより好適に示唆することができるようになる。

【３９７７】

なお、「第３消滅関連表示ＳＫＤ３」については、第２Ｄ受付期間内で受付有効判定が仮になされていたとしたら「第２Ｄ受付後演出」として期待度の高い態様が現れていたか否かにかかわらず、常に一の態様で表示されるようにすることが望ましい。

【３９７８】

そしてこの後は、図２４６（ｇ３）に示されるように、「一体化摸画像表示ＩＧ」及び「消滅関連表示（図中は、第３消滅関連表示ＳＫＤ３）」のうち、まず、「一体化摸画像表示ＩＧ」を非表示にする。そして、こうして「一体化摸画像表示ＩＧ」が非表示にされた後、図２４６（ｈ５）に示されるように、「消滅関連表示（図中は、第３消滅関連表示ＳＫＤ３））」が非表示にされることとなる。

【３９７９】

なお、この例にかかる第２Ｄ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、枠

画像、ゲージ画像）が、図１４４（ｃ）に示される態様ではなく、図１４４（ａ）に示される態様で表示される場合もあることは上述した通りである。ただし、このような状況が現れた場合は、「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、枠画像、ゲージ画像）」としての態様が異なるだけで、それ以外は同じ態様で演出が進展されることとなるから、その説明については割愛することとする。

【３９８０】

他方、図２３９は、第２Ｄ受付期間が発生するよりも前に操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対して遊技者による動作（例えば、押圧操作）が行われた結果、該動作（操作）が動作検出手段（センサなど）によって検出され、その検出情報が検出情報記憶手段（周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃや、プログラム内の該当する処理ステップなど）で当該第２Ｄ受付期間が発生するまで記憶保持されて当該第２Ｄ受付期間内の上記受付有効判定に供された場合（第２Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された場合）を想定している。

【３９８１】

すなわち上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、図２３９（ａ）に示されるように、第２Ｄ受付期間が発生するよりも前のタイミングｔＸ１が到来すると、遊技者に対して動作機会が付与されることを示唆する前兆演出表示（ここでは、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ）が実行可能とされる。この点、該第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが実行される期間には、

・遊技者による動作が行われた場合に該動作が上記動作検出手段によって検出されて該動作検出手段による検出情報が第２Ｄ受付期間内における「受付有効判定」に供される第１期間（ストック期間）と、

・遊技者による動作が行われた場合に該動作が上記動作検出手段によって検出されたとしても該動作検出手段による検出情報が第２Ｄ受付期間内における「受付有効判定」に供されることがない第２期間（非ストック期間）と

が含まれるようになっている。

【３９８２】

また、この例にかかる「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」は、図２３９及び図２４４（ｂ），（ｃ）に示されるように、上記「第１期間（ストック期間）」と上記「第２期間（非ストック期間）」とのいずれにおいても同じ態様として表示されるものとなっている。したがって、「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」の態様を確認したとしても、「第１期間（ストック期間）」と「第２期間（非ストック期間）」とのいずれが発生している状態にあるかを認識することはできないようになっている。ただし、「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」についても、上記「第１期間（ストック期間）」にあるときと、上記「第２期間（非ストック期間）」にあるときとで異なる態様が現れるようにしてもよい。

【３９８３】

また、この例にかかる「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ（図２３９を参照）」では、上述した「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ（図２３６を参照）」の場合と比べて、前兆演出表示が実行されてから受付期間が発生するまでの期間に対して上記「第１期間（ストック期間）」の占める割合が大きくされている。例えば、図２３６に示される例では、「タイミングｔＷ１～ｔＷ２の期間」に対して上記「第１期間（ストック期間）」が占める割合は４０％程度しかないが、図２３９に示される例では、「タイミングｔＸ１～ｔＸ２の期間」に対して上記「第１期間（ストック期間）」が占める割合は７０％程度あるようになっている。すなわちこの場合、「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ（図２３９を参照）」では、前兆演出表示が開始されてから受付期間が発生するまでの期間内で遊技者による動作が検出されたときにこれが「第１期間（ストック期間）」内で行われている期待値を、「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ（図２３６を参照）」の場合よりも高くすることができるようになる。

【３９８４】

この点、図２３９に示される例は、「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」が実行される期間のうち「第１期間（ストック期間）」において遊技者による動作が行われてこれが上記動作

検出手段によって検出された場合を想定したものである。
【３９８５】
ただし、「遊技者による動作（操作）を有効動作とする受付有効判定」が許容されるのは、第２Ｄ受付期間内に限られることである。したがって、「第１期間（ストック期間）」において遊技者による動作が行われてこれが上記動作検出手段によって検出された場合であっても、その時点（第２Ｄ受付期間が未だ発生していない時点）において「受付有効判定」がなされることはない。すなわち、「第１期間（ストック期間）」で得られた検出情報（遊技者による動作の検出情報）は、第２Ｄ受付期間が発生するタイミングｔＸ２においても記憶保持されている。そして、タイミングｔＸ２（より正確には、タイミングｔＸ２が発生してからすぐに（数ｍｓ後に）到来する判定用タイミングｔＸ２Ａ）において、該記憶保持されていた検出情報に基づいて「受付有効判定」がなされるべき状況にあるか否かが判定されることとなり、この判定結果として（記憶保持されていた検出情報（「第１期間（ストック期間）」で得られた検出情報）に基づいて）「受付有効判定」がなされることとなる（ストック受付演出）。さらには、該受付有効判定がなされたことに基づいて、発生したばかりの状態にある当該第２Ｄ受付期間が終了されるとともに、該第２Ｄ受付期間に対応する受付後演出（第２Ｄ受付後演出）が実行開始されることとなる。
【３９８６】
したがって、「第１期間（ストック期間）」内において遊技者による動作が行われてこれが上記動作検出手段によって検出された場合であっても、該検出された時点で、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが途中終了されることはない。さらに言えば、「第１期間（ストック期間）」において遊技者による動作が行われてこれが上記動作検出手段によって検出された場合であっても、該検出されたことに基づいて演出表示装置１６００（第１演出装置）内に何らかの反応を生じさせることもないし、該検出された以降、受付許容音が出力されなくなることもない。すなわち、この例にかかるパチンコ機１では、第２Ｄ受付期間が発生するタイミングｔＸ２が到来するまでの間は、「第１期間（ストック期間）」において遊技者による動作が行われてこれが上記動作検出手段によって検出された場合と、該動作検出手段によって検出されなかった場合とのいずれであっても互いに同じ態様で演出が進展されるようになっている。
【３９８７】
また、第２Ｄ受付期間では、該第２Ｄ受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて「受付有効判定」がなされた場合（ストック受付演出が実行された場合）であっても、図２３９及び図２４７に示されるように、基本的には、第２Ｄ受付期間内において得られた検出情報に基づいて受付有効判定がなされた場合と同じ態様で演出が進展されることとなる。
【３９８８】
したがって、図２３９に示される例の場合（第２Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された場合）も、図２４４（ｃ）から「Ｌ１（図２４７（ｅ４）～（ｉ４））」へと演出が進展する場合（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）と、図２４４（ｃ）から「Ｌ２（図２４７（ｅ５）～（ｉ５）」へと演出が進展する場合（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）とがあるようになり、第１演出装置、第２演出装置、及び第３演出装置においては、基本的には、図２３７や図２４６（ｅ１）～（ｉ１）または図２４６（ｅ２）～（ｉ２）などを参照しつつ説明した通りの内容で演出が実行されることとなる。
【３９８９】
ただし上述の通り、第２Ｄ受付期間において、該第２Ｄ受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて「受付有効判定」がなされた場合（ストック受付演出が実行された場合）は、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や、残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））が一度も表示（視認可能な状態に）されずに受付後演出（ここでは、第２Ｄ受付後演出）が実行開始されるようになっている。
【３９９０】

したがって、図２３９に示される例の場合（第２Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された場合）は、図２３７に示した場合とは異なり、遊技者による動作が受付けされた時点（受付けに応じて第２Ｄ受付後演出が開始された時点）であるタイミングｔＸ２（より正確には、タイミングｔＸ２Ａ）において、「一体化摸画像表示ＩＧ」は表示（視認可能な状態に）されていない。

【３９９１】

しかも、図２３９に示される例の場合（第２Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された場合）は、図２４７（ｅ４），（ｅ５）に併せて示されるように、遊技者による動作が受付けされた時点（受付けに応じて第２Ｄ受付後演出が開始された時点）であるタイミングｔＸ２（より正確には、タイミングｔＸ２Ａ）において「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」が非表示にされておらずこれが表示された状態にあるようにしている。すなわちこの場合、第２Ｄ受付期間が発生するよりも前の、「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」が実行されている期間中に得られた検出情報に基づいて、遊技者による動作が受付けされた（受付有効判定がなされた）状況にあることを示唆することができるようになる。

【３９９２】

この点、図２３９（ｂ）や、図２４７（ｆ４）または（ｆ５）に示される例においても、遊技者による動作が受付けされたことによって第２Ｄ受付期間が終了したタイミングｔＸ２（より正確には、タイミングｔＸ２Ａ）から所定時間が経過すると（タイミングｔＸ２Ｂが到来すると）、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）にかかる表示が開始される。第２Ｄ受付後演出として期待度の低い態様（図２４７（ｅ４）～（ｉ４））が現れる場合と、期待度の高い態様（図２４７（ｅ５）～（ｉ５））が現れる場合とで、消滅関連表示として同じ態様（第２消滅関連表示ＳＫＤ２）が現れるようになっている点も、図２３７や図２４６に示した場合と同様である。

【３９９３】

ただし、図２３９に示される例の場合（第２Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された場合）は、図２４７（ｆ４），（ｆ５）に示されるように、消滅関連表示（第２消滅関連表示ＳＫＤ２）は、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示）ではなく、「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」を視認し難くするように表示されることとなる。

【３９９４】

すなわち、図２３９に示される例（第２Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された例）では、「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」が表示されているなかで「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示されるようになっており、「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」が表示される領域の少なくとも一部は「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」が表示される領域と重複するようになっている。このような構成によれば、受付けがなされた以降、「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」を表示し続けるようにした場合であっても、該「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」が視認し難くされることによって、受付後演出（第２演出装置、第３演出装置）が既に実行されている状況にあることを示唆することができるようになる。

【３９９５】

また、図２３９に示される例（第２Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された例）においても、消滅関連表示が現れている期間内のタイミングｔＸ２Ｃが到来すると、図２４７（ｇ４）または（ｇ５）に示されるように、第２Ｄ受付期間内で遊技者による動作が受付けされたことに応じた第１演出装置（演出表示装置１６００）における受付後演出としての「第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２（会話予告演出）」が実行開始される。該「第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２（会話予告演出）」が、図２４４（ｃ）から「Ｌ１（図２４７（ｅ４）～（ｉ４））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の低い場合）と、図２４４（ｃ）から「Ｌ２（図２４７（ｅ５）～（ｉ５））」へと演出が進展する例（受付後演出として相対的に期待度の高い場合）とで、互いに異なる態様（第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－１、第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－２）として実行される点も、図２３７や図２４６に示した場合と同様である。

【３９９６】

そして、図２３９に示される例（第２Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された例）においては、こうして「第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２（第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－１または第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－２）」にかかる表示が開始された後、図２３９（ｂ）や、図２４７（ｈ４）または（ｈ５）に示されるように、該「第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２（第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－１または第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－２）」が表示されているなかで、まず、「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」及び「消滅関連表示（第２消滅関連表示ＳＫＤ２）」のうち、「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」が非表示にされる。そして、こうして「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」が非表示にされた後、図２３９（ｂ）や、図２４７（ｉ４）または（ｉ５）に示されるように、「消滅関連表示（第２消滅関連表示ＳＫＤ２）」が非表示にされることとなり、これによって視認良好とされているもとで「第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２（第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－１または第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－２）」にかかる表示が行われるようになる。

【３９９７】

なお、図２３９や図２４７に示される例（第２Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された例）においても、遊技者による動作が受付けされた（受付有効判定がなされた）ことに基づいて、第２演出装置を用いた第２Ｄ受付後演出（第２Ｄ受付後特定演出）及び第３演出装置を用いた第２Ｄ受付後演出（第２Ｄ受付後演出音）を、上記第１演出装置を用いた第２Ｄ受付後演出（第２Ｄ受付後演出表示）に先行して実行開始させる。

【３９９８】

ただし、図２３９や図２４７に示される例（第２Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された例）では、上述した図２３６や図２４３に示される例（第１Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された例）の場合とは異なり、第１短許容音が可聴出力されているなかで遊技者による動作の受付け（受付有効判定）がなされたことに基づいて、該第１短許容音を途中終了（可聴出力状態の途中終了）させることはない。

【３９９９】

また、第１短許容音については、第２Ｄ受付期間が発生するタイミングｔＸ２やそれ以降において出力開始させるようにしてもよいことは上述した通りである。このような構成を採用した場合であっても、図２３９や図２４７に示される例（第２Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された例）においては、図２３６や図２４３に示した例（受付期間内で受付けされた例）の場合とは異なり、第１短許容音についてはこれが必ず出力されるようにすることが望ましい。

【４０００】

また、この実施例にかかるパチンコ機１では、図２３９や図２４７に示される例の場合（第２Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された例の場合）と、図２３７や図２４６に示した例の場合（第２Ｄ受付期間内で得られた検出情報に基づいて受付けされた例の場合）とでは、第２Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされたことに基づいて実行される当該第２Ｄ受付後演出（受付後演出表示や、受付後特定演出表示や、受付後演出音など）としての実行時間が互いに同じになるようにしている。

【４００１】

なお、図２３９や図２４７に示される例（第２Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行された例）では、「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」が非表示にされるタイミングを、第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２が実行開始されるタイミングｔＸ２Ｃよりも後にしたが、同タイミングｔＸ２Ｃにおいて非表示にされるようにしてもよい。

【４００２】

また、上述した例では、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが実行される期間として、

・遊技者による動作が行われた場合に該動作が上記動作検出手段によって検出されて該動作検出手段による検出情報が第２Ｄ受付期間内における「受付有効判定」に供される第１期間（ストック期間）と、

・遊技者による動作が行われた場合に該動作が上記動作検出手段によって検出されたとしても該動作検出手段による検出情報が第２Ｄ受付期間内における「受付有効判定」に供さ

れることがない第２期間（非ストック期間）と
を順次発生させるようにしたが、これに代えて、第２期間（非ストック期間）を先に発生させてから第１期間（ストック期間）を発生させるようにしてもよい。

【４００３】

また、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが実行される期間内に第２期間（非ストック期間）は必ずしも含まれなくてもよい。

【４００４】

なお、この演出例にかかる第２Ｄ受付期間では、消滅関連表示ＳＫＤとして、第１Ｄ受付期間で受付けがなされたときにも出現しうる「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」を用いることとした。ただし、消滅関連表示については、第１Ｄ受付期間で関連して出現し得ない態様で実行されるようにしてもよい。

【４００５】

このような第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間を用意することとした本願にかかるパチンコ機１によれば、以下に列記する優れた作用効果が奏されるようになる。

【４００６】

まず、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付けされたときに進行される演出内容（受付後演出としてのカットイン予告、群予告、会話予告などであり、予告演出（期待度示唆演出）の種別）が異なる複数の受付期間（第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間）を用意しており、判定（演出判定）の結果に応じた種別の受付期間（有効期間）を発生可能とするものとなっている。

【４００７】

この点、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間では、遊技者による動作が受付けされた場合は、該受付けがなされたことに基づいて受付後演出表示（第１Ｄ受付後演出表示、第２Ｄ受付後演出表示）を「演出表示装置１６００」において表示可能としている。そしてこのうち、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間では、遊技者による動作が受付けされた場合、該受付けがなされたことに基づいて受付後演出表示を表示するだけでなく、「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」をさらに出現させるようにしている。すなわちこの場合、受付けがなされた以降も、摸画像表示（または、ゲージ画像）としていずれの態様が現れていたのかを確認することが可能であることはもとより、摸画像表示（または、ゲージ画像）が非表示にされるまでの間に「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」によってその視認性を低下させるようにしたことで、「摸画像表示（または、ゲージ画像）」から「受付後演出表示」へと遊技者による注視対象が自然に移されることが期待されるようになる。なお、「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」とは、受付けされたときに進行される演出内容が異なる複数の受付期間（第１Ｄ受付期間や第２Ｄ受付期間とは異なる受付期間（図２３３までの図面を参照しつつ上述した受付期間など）であってもよい）に対して同じ態様が共通して用いられうるものである。

【４００８】

ただし、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）とは、本来、受付けが未だなされていない受付期間内において表示されるものであることから、受付けがなされた以降も当該摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を表示するようにした場合、受付けに応じた受付後演出表示が表示済みの状態にあるのか否かを認識し難くなり、遊技興趣が低下する懸念がある。この点、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間のいずれかで受付けがなされたときには、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）は、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が現れているなかで非表示（視認不能）にされる一方で、受付後演出表示は、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が現れているなかで表示されるようにしている。すなわちこの場合、遊技者による動作の受付けがなされた以降、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が現れているなかで、受付前表示（摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像））から受付後表示（受付後演出表示）への表示演出にかかる移行

が実現されることとなる。

【４００９】

なお、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」及び「受付後演出表示」はいずれも、受付けに基づいて表示されるものである点で共通する。ただし、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」とは、基本的には、図２４２（ｆ）や、図２４６（ｆ）などに示されるように、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されている状況にあるときに該摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を視認し難くするように出現されるものである。これに対し、「受付後演出表示」とは、例えば、図２４２（ｇ）や、図２４６（ｇ）などに示されるように、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されている状況にあるときに表示されたとしても該摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を視認し難くしないように出現されるものである。

【４０１０】

なお、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」に関して「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を視認し難くするように出現」する手法としては、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されている領域の少なくとも一部に、該摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）とは別の画像表示を優先表示（前側レイヤに表示）することによって実現する手法のほか、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）とは別の画像表示によって摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）の一部が欠けて（視認不能に）見えるように作られた画像（動画）を表示することによって実現する手法などを採用することが可能である。また、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）とは別の画像表示ではなく、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）これ自体の表示特性にかかる数値（透過率など）を変更する手法を採用することも可能である。これに対し、「受付後演出表示」に関して「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を視認し難くしないように出現」する手法としては、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されている領域の少なくとも一部に「受付後演出表示」を表示するが、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が優先表示とされるかたちで該「受付後演出表示」を表示（後側レイヤに表示）することによって実現する手法のほか、少なくとも摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されている間は該摸画像表示が表示される領域を除く領域にしか「受付後演出表示」を表示しないようにすることによって実現する手法などを採用することが可能である。

【４０１１】

また、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」として、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されている領域の少なくとも一部に該摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）とは別の画像表示を表示する手法と、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）これ自体の表示特性にかかる数値（透過率など）を変更する手法との両方を採用するようにしてもよい。

【４０１２】

また、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」とは、「受付後演出表示」が表示されるよりも前の、該「受付後演出表示」が未だ表示されていない状況下において出現するものとなっている。すなわちこの場合、「受付後演出表示」が未だ表示されていない状況下において、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が上記「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」によって視認し難くされるようになることから、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を視認可能としつつも、「受付後演出表示」が間もなく出現しうる状態にあり、遊技者による注視先を「視認し難くされた摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）」から変更するよう、心の準備を整えるよ

うに事前に促すことができるようになる。
【４０１３】
また、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間などで受付けされた場合、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」は、「受付後演出表示」が表示された以降も表示されうるようになっており、該「受付後演出表示」が表示されている間に非表示にされるものとなっている。これにより、「受付後演出表示」が表示される期間のうち、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」が非表示とされた以降の期間では、より広い範囲で当該「受付後演出表示」にかかる演出性を提供することができるようになることから、このような表示期間中における演出性の変化によって遊技興趣の向上を図ることができるようになる。
【４０１４】
また、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間に関する上述した各演出例では、図２４２や図２４６に示したように、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」については、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されている領域だけでなく、該摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されていない領域にも表示されるものとなっている。そして、該領域においては、少なくともその一部に「受付後演出表示」が表示されるようになっているが、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が視認し難くなる態様（消滅関連表示）」によって「受付後演出表示」の少なくとも一部が視認し難くされるように表示（例えば、後側レイヤに表示）することとしている。
【４０１５】
このような構成によれば、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）は、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）だけでなく、「受付後演出表示」をも視認し難くするものとして出現されるものとなることから、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が非表示にされるまでの演出性と、「受付後演出表示」の表示が開始されるときの演出性との両方を向上させることが期待されるようになる。
【４０１６】
また、図２４７に示した例にかかる「消滅関連表示」は、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示されていない状況下において、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが表示されている領域だけでなく、該第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが表示されていない領域にも表示されるものとなっている。そして、該領域においては、少なくともその一部に「受付後演出表示」が表示されるようになっているが、「消滅関連表示」によって「受付後演出表示」の少なくとも一部が視認し難くされるように表示（例えば、後側レイヤに表示）することとしている。すなわちこの場合、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）は、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）ではなく、「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」及び「受付後演出表示」を視認し難くするものとして出現されるものとなることから、上述した演出性とは異なる演出性を提供することができるようになる。
【４０１７】
また上述の通り、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間に関する上述した各演出例では、受付けがなされてから「受付後演出表示」が表示されるよりも前の、該「受付後演出表示」が表示されていない状況下において、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）とは別に、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）を視認し難くしない受付後特定演出（第２演出装置を用いた受付後演出）を出現可能としている。これにより、第１演出装置における演出性を邪魔することなく、これに先行して受付後演出を楽しむことができるようになる。
【４０１８】
また、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間に関する上述した各演出例にあって、受付後特定演出（第２演出装置を用いた受付後演出）は、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）が現れるよりも前の、該消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）が未だ出現していない状況下において出

現されるようにしている。また、受付後特定演出（第２演出装置を用いた受付後演出）は、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）が終了された以降までにわたって継続されるものとなっている。

【４０１９】

このような構成によれば、第１演出装置における複雑な演出性を嫌う者は、より簡易化された演出性を有する第２演出装置によって受付後演出を楽しむことができるようになることから、様々なタイプの遊技者に対して遊技興趣の向上が図られるようになる。

【４０２０】

また、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間に関する上述した各演出例においても、摸画像表示については、図１４５や図１４６などを参照しつつ上述した通り、動的表示によって表示されることとなる。そしてこの場合、摸画像表示については、受付けされた以降、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）が現れているなかでも、その動的表示は終了されておらず（非表示にされるまで）継続するようにすることが望ましい。

【４０２１】

また、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間に関する上述した各演出例において、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）は、摸画像表示だけでなく、受付期間が終了されるまでの残り時間を示唆するゲージ画像についてもこれを視認し難くすることとした。これにより、受付けされた以降もゲージ画像を表示するようにした場合であっても、残り時間が残っているかのように見えることが抑制されるようになる。

【４０２２】

また、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上記複数の受付期間のうち第２Ｄ受付期間内において遊技者による動作（操作）が受付けされた場合、該受付けがなされたことに基づいて「第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２」を表示可能であるが、該第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２とは別に、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として上記第１Ｄ受付期間にも対応する上記態様（第２消滅関連表示ＳＫＤ２）を出現可能としている。

【４０２３】

このような構成によれば、第２消滅関連表示ＳＫＤ２が出現すると、第１Ｄ、第２Ｄ受付後演出表示のいずれが出現されるか不明とされるが、第１消滅関連表示ＳＫＤ１が出現すると、第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１が出現することが推測可能とされるようになる。

【４０２４】

また、上述した演出例においては、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）を、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示される領域の少なくとも一部を含む領域に表示（優先表示）するようにした。ただし、表示画面よりも前側にある演出装置（可動体など）を用いた演出を、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）の少なくとも一部と正面視で重なる位置で実行することによって実現することも可能である。

【４０２５】

なお、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として同じ態様（第２消滅関連表示ＳＫＤ２）が出現した場合であっても、受付期間の種別が異なるものであれば、その図柄変動で大当り図柄が停止される割合（期待度）が異なるようにすることが望ましい。

【４０２６】

また、上述した演出例においては、第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）を実行可能としており、該第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）の実行期間中、第１演出装置においては摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が相対的に視認し易い状態と、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が相対的に視認し難い状態とがあるようにしている。

【４０２７】

すなわちこの場合、受付けがなされたことに基づいて第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）の実行が開始された以降も、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）としていずれの態様が現れていたのかを確認することが可能とされる。また、第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）の実行期間中、摸画像表示や残り時

間表示（枠画像、ゲージ画像）を相対的に視認し難い状態とされるようにしたことで、「第１演出装置」から「第２演出装置」へと遊技者による注視対象が自然に移されるように促すことが期待されるようになる。

【４０２８】

なお、上述した演出例において、第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）は、受付けされる前から継続表示（視認し易い状態で表示）されている摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）の視認性に影響を及ぼさないように実行開始されるものとなっている。より具体的には、摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）は、表示画面（演出表示装置１６００）内の所定領域で表示されるものであるが、第２演出装置を用いた受付後演出（受付後特定演出）は、該所定領域の少なくとも一部を利用して表示される画像表示でないし、該所定領域の少なくとも一部と正面視で重なる位置で実行される演出でもないものである。

【４０２９】

また、上述した演出例においては、受付後演出表示を、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）の出現タイミングよりも後に表示開始させることとしたが、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）の出現タイミングで表示開始させるようにしてもよい。

【４０３０】

また、上述した各演出例にあって、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）は、「摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）が表示される領域」の少なくとも一部を利用して表示される画像表示として実現することとした。ただしこの場合、該画像表示については、「摸画像表示が表示される領域」に表示される面積が時間経過に応じて次第に拡大される傾向となるように表示することが望ましい。

【４０３１】

また上述の通り、この実施の形態にかかる「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）」は、一体化摸画像表示ＩＧとして、期待度の異なる複数態様（一体化摸画像表示ＩＧａ～ＩＧｄ）のいずれかで表示可能とされるものである。そして、上述した各演出例によれば、受付けされた以降も、表示位置や大きさ、動的描写なども含めて、その表示態様を維持、継続する場合があるようにしたことから、受付けがなされた以降も、受付期間内において摸画像表示や残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）がいかなる態様で表示されていたのかを認識することが可能である。

【４０３２】

なお上述の通り、「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）」については別々に表示するようにしてもよいし、「摸画像表示」及び「残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）」のいずれか一方だけが表示されるようにしてもよい。

【４０３３】

また、上述した各演出例において、「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）」などの「所定の画像表示」が非表示の状態（表示されていない状態）にある場合とは、遊技者側から視認できない状態であればよく、例えば、レイヤー上には表示されているが、他の画像表示を優先表示することによって「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）」などの「所定の画像表示」が視認できない状態にされる場合を含む意味である。ただし、遊技者側から「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）」などの「所定の画像表示」の少なくとも一部が視認できているのあれば、これは、「所定の画像表示」の態様を視認可能としていることに他ならないのであるから、「所定の画像表示」は非表示の状態にされておらず、その表示を継続している状態にあると言える。「所定の画像表示」は、「摸画像表示」や「残り時間表示（枠画像、ゲージ画像）」とは異なる画像（例えば、前兆演出表示など）であってもよい。

【４０３４】

また、上述した各演出例において、受付後特定演出は、第２演出装置でなく、第１演出装置（演出表示装置１６００の表示画面内）で行われるものとして実現するようにしてもよい。

【４０３５】
また、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間では、遊技者による動作（操作）の対象が必ずしも同じでなくてもよく、互いに異なる動作を求めるものであってもよい。ただし、異なる動作を求める場合は、動作対象表示（摸画像表示）や残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）も異なる表示として表示されることとなる。
【４０３６】
上述した演出例では、第１Ｄ受付期間でストック受付演出が実行される場合（図２４３を参照）、該第１Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされた時点（第１Ｄ受付後演出が実行開始される時点）で、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ及び一体化摸画像表示ＩＧがそれぞれ表示されているようにした。この点、上述した演出例では、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣを、一体化摸画像表示ＩＧに対してその背後側に表示することとしたが、これに代えて、一体化摸画像表示ＩＧを、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣに対してその背後側に表示するようにしてもよい。ただしこの場合、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣは、一体化摸画像表示ＩＧの一部のみと重なるかたちで表示されるようにし、該一体化摸画像表示ＩＧ（の少なくとも一部）が表示されている状態（視認可能な状態）にあるようにすることが求められることとなる。
【４０３７】
また、上述した演出例では、第２Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされた場合に出現しうる消滅関連表示ＳＫＤとして、第１Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされたときにも出現しうる「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」を用いることとしたが、これに代えて、第１Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされたときには出現し得ない態様を用いるようにしてもよい。
【４０３８】
また、上述した演出例では、まず、受付期間として、第２Ｄ受付期間を含む複数の受付期間を用意することとし、前兆演出では、図２４４（ｂ），（ｃ）に示される「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ（特定の演出表示）」が表示されうるようにした。
【４０３９】
この点、パチンコ機１では、図２３９、図２４４及び図２４７に示されるように、「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」が表示されているときに遊技者による動作が行われた場合であっても、該動作は上記動作検出手段（センサなど）によって検出され、その検出情報は上記検出情報記憶手段（周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃや、プログラム内の該当する処理ステップなど）によって記憶され、該記憶された検出情報に基づいて遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定が上記第２Ｄ受付期間内においてなされる場合（第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが実行される期間のうち第１期間（ストック期間）で検出情報が得られた場合）があるようにしている（ストック受付演出）。このような構成によれば、前兆演出（第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ）が実行されている間に遊技者が勢い余って動作（操作）した場合であってもこれを契機として第２Ｄ受付後演出を開始させることが可能とされるようになり、このような柔軟な演出性を通じて遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。当該構成や作用効果については、第２Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行される場合だけでなく、第１Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行される場合にも同様のことが言える。
【４０４０】
また、上述した演出例では、第２Ｄ受付期間が発生するよりも前であり且つ「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」が表示されている状態にあるときに遊技者による動作が行われた場合であっても、該動作は動作検出手段によって検出され、その検出情報は上記検出情報記憶手段によって記憶されるようにしている。そして、第２Ｄ受付期間内では、当該第２Ｄ受付期間が発生するよりも前であり且つ「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ」が表示されている状態にあるときに上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報に基づいて遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされる場合（第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが実行される期間のうち第１期間（ストック期間）で検出情報が得られた場合）があり、該受付

有効判定がなされた場合は、図２４７に示されるように、該受付有効判定に基づく第２Ｄ受付後演出が実行開始される時点において、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが表示されているようにした。このような構成によれば、第２Ｄ受付期間が発生するよりも前の「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤの実行期間内」に遊技者による動作が行われた場合であっても、該動作に対する検出は適正に行われ、その検出情報は、第２Ｄ受付期間が発生するタイミングｔＸ２まで記憶保持される場合がありうることとなる。すなわちこの場合、第２Ｄ受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が当該第２Ｄ受付期間内においてなされる場合があることとなるから、遊技者は、第２Ｄ受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合であっても、該第２Ｄ受付期間が発生した以降に動作をやり直すことなく受付後演出を楽しむことができるようになる。またこの際、第２Ｄ受付期間が未だ発生していない状態（第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが表示されている状態）において勢い余って動作（操作）したことによって得られた検出情報に基づいて第２Ｄ受付後演出が実行開始される時点においては、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが非表示にされておらず表示されている状態にあるようにしたことから、当該第２Ｄ受付後演出が、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが表示されている状態で遊技者によって行われた動作（検出情報）に基づいて実行開始されたものであることを好適に認識させることができるようになる。当該構成や作用効果についても、第２Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行される場合だけでなく、第１Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行される場合にも同様のことが言える。

【４０４１】

また、上述した演出例では、第２Ｄ受付期間内の特定タイミング（図２３９では、タイミングｔＸ２ａ）において、該第２Ｄ受付期間内で得られた検出情報（遊技者による動作の検出情報）に基づいて遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされた場合は、該受付有効判定に基づく第２Ｄ受付後演出が実行開始される時点において、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ（特定の演出表示）は表示されていないようにした。このような構成によれば、第２Ｄ受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて当該第２Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされた場合と、第２Ｄ受付期間内で得られた検出情報に基づいて当該第２Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされた場合とで、第２Ｄ受付後演出が実行開始される時点における演出表示装置１６００内の演出態様が異なるようになり、これによって第２Ｄ受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて受付有効判定がなされた状況にあるか否かを示唆することができるようになる。当該構成や作用効果についても、第２Ｄ受付期間だけでなく、第１Ｄ受付期間においても同様のことが言える。

【４０４２】

なお、第２Ｄ受付期間内で得られた検出情報に基づいて当該第２Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされた場合、これに応じた第２Ｄ受付後演出が実行開始される時点において前兆演出表示（ここでは、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ）が表示されている場合と表示されていない場合とがあるようにしてもよい。すなわちこの場合、第２Ｄ受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて受付有効判定がなされた状況にあるか否かを示唆するようにしつつも、該状況にあるか否かの認識に困難さを持たせることができるようになり、緊張感を好適に維持することができるようになる。この別例については、第１Ｄ受付期間においても同様に適用可能である。

【４０４３】

また、上述した演出例では、第２Ｄ受付期間内で得られた検出情報に基づいて当該第２Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされ、且つ該受付有効判定がなされたことに基づいて第２Ｄ受付後演出が実行開始される時点において前兆演出表示（ここでは、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ）が表示されていない場合、該第２Ｄ受付後演出が実行開始される時点において一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や残り時間表示）が表示されているようにした。このような構成によれば、図２４６（ｅ１），（ｅ２）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や残り時間表示）は、第２Ｄ受付後演出が実行開始された以降も他の画像表示によって視認し難くされることなく表示状態を維持することとなるから、第２Ｄ

受付期間内においていずれの態様で表示されていたのかを好適に示唆することができるようになる。当該構成や作用効果についても、第２Ｄ受付期間だけでなく、第１Ｄ受付期間においても同様のことが言える。

【４０４４】

また、上述した演出例では、第２Ｄ受付後演出が実行開始される時点において「前兆演出表示（ここでは、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ）」が表示されている場合、図２４７（ｆ）に示されるように、該「前兆演出表示（ここでは、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ）」は、消滅関連表示（ここでは、第２消滅関連表示ＳＫＤ２）によって視認し難くされるようにした。このような構成によれば、ストック受付演出が実行された状況にあることを示唆するようにしつつも、「前兆演出表示（ここでは、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ）」が表示されていることによって「受付有効判定が未だなされていないのではないか」といった疑念を抱かせてしまうようなことが抑制されうるようになる。当該構成や作用効果についても、第２Ｄ受付期間だけでなく、第１Ｄ受付期間においても同様のことが言える。

【４０４５】

また、上述した演出例では、第２Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行されたときに「前兆演出表示（ここでは、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ）」を視認し難くするための消滅関連表示（図２４７を参照）と、第２Ｄ受付期間内で得られた検出情報に基づいて受付有効判定がなされたときに「一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示や残り時間表示）」を視認し難くするための消滅関連表示（図２４６を参照）とを、互いに同じ態様（第２消滅関連表示ＳＫＤ２）として表示するようにした。これにより、第２Ｄ受付期間が終了した状況にあることをより好適に示唆することができるようになる。

【４０４６】

また、上述した演出例では、第２Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行されるときには（図２４７を参照）、これに応じた第２Ｄ受付後演出が実行開始される時点において、一体化摸画像表示（摸画像表示や残り時間表示）は表示（視認可能と）されておらず「前兆演出表示（ここでは、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ）」が表示されており、第１Ｄ受付期間においてストック受付演出が実行されるときには（図２４３を参照）、これに応じた第１Ｄ受付後演出が実行開始される時点において、一体化摸画像表示（摸画像表示や残り時間表示）が表示（視認可能と）されているようにした。このような構成によれば、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間のいずれにおいてストック受付演出が実行された状況にあるのかを示唆することができるようになり、受付期間が発生してからすぐに終了されてしまうことによる遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【４０４７】

また、上述した演出例では、まず、受付期間として、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間を含む複数の受付期間を用意することとし、第１Ｄ受付期間に対応する前兆演出（図２４０を参照）では第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ（第１の演出表示）が表示され、第２Ｄ受付期間に対応する前兆演出（図２４４を参照）では第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ（第２の演出表示）が表示されうるようにした。

【４０４８】

この点、パチンコ機１では、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ及び第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤのいずれが表示されているときに遊技者による動作（操作）が行われた場合であっても、該動作は上記動作検出手段によって検出され、その検出情報は上記検出情報記憶手段によって記憶され、該記憶された検出情報に基づいて遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定が上記第１Ｄ受付期間内または上記第２Ｄ受付期間内においてなされる場合があるようにしたことから、前兆演出（第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣまたは第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ）が実行されている間に遊技者が勢い余って動作した場合であってもこれを契機として受付後演出を開始させることが可能とされるようになり、このような柔軟な演出性を通じて遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【４０４９】

また、上述した演出例では、下記の各構成を採用することとした。すなわち、第１Ｄ受

付期間及び第２Ｄ受付期間のいずれにおいても、当該受付期間が発生するよりも前であり且つ前兆演出が実行されている状態にあるときに遊技者による動作が行われた場合、該動作は上記動作検出手段によって検出され、その検出情報は上記検出情報記憶手段によって記憶されるようにした。そして、第１Ｄ受付期間内及び第２Ｄ受付期間内のいずれにおいても、当該受付期間が発生するよりも前であり且つ前兆演出が実行されている状態にあるときに上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報に基づいて遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされる場合があるようにした（ストック受付演出）。そして、第１Ｄ受付期間内で、当該第１Ｄ受付期間が発生するよりも前であり且つ前兆演出（第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ）が実行されている状態にあるときに上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報に基づいて遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされた場合は、該受付有効判定に基づく上記受付後演出が実行開始される時点において、上記摸画像表示は少なくともその一部が必ず表示されているようにした。これに対し、第２Ｄ受付期間内で、当該第２Ｄ受付期間が発生するよりも前であり且つ前兆演出（第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ）が実行されている状態にあるときに上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報に基づいて遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされた場合は、該受付有効判定に基づく受付後演出が実行開始される時点において、上記摸画像表示はその一部すら表示されていないようにした。これらの構成を採用した場合、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間のいずれであっても、当該受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が当該受付期間内においてなされる場合があることとなるから、遊技者は、第１Ｄ受付期間や第２Ｄ受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合であっても、当該受付期間が発生した以降に動作をやり直すことなく受付後演出を楽しむことができるようになる。しかも、第１Ｄ受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合はこれに基づく上記受付後演出が実行開始される時点において上記摸画像表示は少なくともその一部が必ず表示されているのに対し、第２Ｄ受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合はこれに基づく上記受付後演出が実行開始される時点において上記摸画像表示はその一部すら表示されていないようにしたことから、当該受付後演出が、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間のいずれに基づくものであるか（いずれの受付期間が発生するよりも前に遊技者が動作したのか）を好適に示唆することができるようになる。

【４０５０】

また、上述した演出例では、下記の各構成を採用することとした。すなわち、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間のいずれにおいても、当該受付期間が発生するよりも前であり且つ前兆演出が実行されている状態にあるときに遊技者による動作が行われた場合、該動作は上記動作検出手段によって検出され、その検出情報は上記検出情報記憶手段によって記憶されるようにした。そして、第１Ｄ受付期間内及び第２Ｄ受付期間内のいずれにおいても、当該受付期間が発生するよりも前であり且つ前兆演出が実行されている状態にあるときに上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報に基づいて遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされる場合があるようにした（ストック受付演出）。そして、第１Ｄ受付期間内で、当該第１Ｄ受付期間が発生するよりも前であり且つ前兆演出（第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ）が実行されている状態にあるときに上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報に基づいて遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされた場合は、該受付有効判定に基づく上記受付後演出が実行開始される時点において、上記残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）は少なくともその一部が必ず表示されているようにした。これに対し、第２Ｄ受付期間内で、当該第２Ｄ受付期間が発生するよりも前であり且つ前兆演出（第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ）が実行されている状態にあるときに上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報に基づいて遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定がなされた場合は、該受付有効判定に基づく受付後演出が実行開始される時点において、上記残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）はその一部すら表示されていないようにした。これらの構成を採用した場合、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付

期間のいずれであっても、当該受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が当該受付期間内においてなされる場合があることとなるから、遊技者は、第１Ｄ受付期間や第２Ｄ受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合であっても、当該受付期間が発生した以降に動作をやり直すことなく受付後演出を楽しむことができるようになる。しかも、第１Ｄ受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合はこれに基づく上記受付後演出が実行開始される時点において上記残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）は少なくともその一部が必ず表示されているのに対し、第２Ｄ受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合はこれに基づく上記受付後演出が実行開始される時点において上記残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）はその一部すら表示されていないようにしたことから、当該受付後演出が、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間のいずれに基づくものであるか（いずれの受付期間が発生するよりも前に遊技者が動作したのか）を好適に示唆することができるようになる。

【４０５１】

また、上述した演出例では、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間とで同じ操作手段に対して操作機会を付与することとした。この点、第１受付期間では、摸画像表示または残り時間表示として、第２受付期間では出現し得ない態様（図１４４（ｄ）に示される一体化摸画像表示ＩＧｄ）を表示可能としている。このような構成によれば、ストック受付演出がなされなかった場合であっても、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間のいずれが発生しているかを示唆することができるようになる。

【４０５２】

また上述の通り、この実施例にかかる第２Ｄ受付期間では、該第２Ｄ受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が当該第２Ｄ受付期間内においてなされた場合（ストック受付演出がなされた場合）、受付後演出が実行開始される時点において、摸画像表示または残り時間表示はその一部すら表示されていない。ただしこの場合であっても、図２３９及び図２４７に示されるように、受付有効判定が当該第２Ｄ受付期間内においてなされた（ストック受付演出がなされた）ことに基づいて、消滅関連表示（ここでは、第２消滅関連表示ＳＫＤ２）を表示することとした。このような構成によれば、遊技者に対して動作を行うことを促す摸画像表示または残り時間表示が一切現れなかったとしても、受付期間内において遊技者による動作が受付けされたことに応じた「受付後演出」が実行されている状況下にあることを示唆することができるようになる。

【４０５３】

また、第１Ｄ受付期間では、第１Ｄ受付後演出として期待度の低い態様（図２４３（ｅ５）～（ｉ５））が現れる場合と期待度の高い態様（図２４３（ｅ６）～（ｉ６））が現れる場合とで、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）は互いに異なる態様（第１消滅関連表示ＳＫＤ１，第２消滅関連表示ＳＫＤ２）で実行されるようにした。これに対し、第２Ｄ受付期間では、第２Ｄ受付後演出として期待度の低い態様（図２４７（ｅ４）～（ｉ４））が現れる場合と期待度の高い態様（図２４７（ｅ５）～（ｉ５））が現れる場合とで、消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）は同じ態様で実行されるようにしている。このような構成によれば、第１Ｄ受付期間の場合（期待度によって消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）の態様が異なる場合）と比べて、第２Ｄ受付期間内で受付けがなされた以降に「消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）」を注視する重要性が低くなることから、摸画像表示または残り時間表示が表示されていないこととも相まって、第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２Ｃとしていかなる態様が現れるかに集中させることができるようになる。

【４０５４】

また、この演出例にかかる第２Ｄ受付期間では、受付けがなされたときに現れる消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として、上記第１Ｄ受付期間に対応する受付後演出（第１Ｄ受付後演出）が期待度の高い態様で実行されるときに表示される「第２消滅関連表示ＳＫＤ２」を用いることとしている。すなわちこの場合、第２Ｄ受付期間では、受付けがなされさ

えすれば、期待度の高い態様で受付後演出が実行されるかのようなイメージを持たせることができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【４０５５】

なお、第２Ｄ受付期間に対応する消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）については、必ずしも「第２消滅関連表示ＳＫＤ２」でなくてもよい。例えば、第２Ｄ受付期間に対応する消滅関連表示（消滅ＥＦ演出）として、上記第１Ｄ受付期間に対応する受付後演出（第１Ｄ受付後演出）が期待度の低い態様で実行されるときに表示される「第１消滅関連表示ＳＫＤ１」を用いるようにしてもよいし、消滅関連表示として第１Ｄ受付期間に対応しない態様を用いるようにしてもよい。

【４０５６】

また、上述した演出例にあって、第２Ｄ受付期間では、消滅ＥＦ演出（消滅関連表示）として、受付けがあると特定態様（例えば、第２消滅関連表示ＳＫＤ２）が現れるようにし、受付けがないと特定態様とは異なる態様（例えば、第３消滅関連表示ＳＫＤ３）が現れるか、または何らの態様も現れないようにすることが望ましい。このような構成によれば、第２Ｄ受付期間で動作し忘れが生じた場合、受付けがなされたときの消滅ＥＦ演出（例えば、第２消滅関連表示ＳＫＤ２）が出現しないようになることから、遊技者に対し、動作し忘れが生じてしまった状況下にあることをアピールすることができるようになり、これ以降、受付期間が発生したときの緊張感を好適に維持することができるようになる。

【４０５７】

また、上述した演出例にかかる第１Ｄ受付期間では、ストック受付演出がなされたことに基づいて第１Ｄ受付後演出が実行開始される時点において摸画像表示または残り時間表示（の少なくとも一部）が表示されている状態にあるようにし、該第１Ｄ受付後演出は、第１Ｄ受付期間よりも前に得られた検出情報に基づいて受付有効判定（ストック受付演出）がなされた場合と、第１Ｄ受付期間内で得られた検出情報に基づいて受付有効判定がなされた場合とで異なる時間にわたって実行されるようにした（図２３４及び図２３６を参照）。これに対し、上述した演出例にかかる第２Ｄ受付期間では、ストック受付演出がなされたことに基づいて第２Ｄ受付後演出が実行開始される時点において摸画像表示または残り時間表示が表示されていない状態にあるようにし、該第２Ｄ受付後演出は、第２Ｄ受付期間よりも前に得られた検出情報に基づいて受付有効判定（ストック受付演出）がなされた場合と、第２Ｄ受付期間内で得られた検出情報に基づいて受付有効判定がなされた場合とで同じ時間にわたって実行されるようにした（図２３７及び図２３９を参照）。このような構成によれば、第１Ｄ受付期間と第２Ｄ受付期間とで全く異なる演出性を提供することができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【４０５８】

なお、遊技者が動作を行ったときの上記動作検出手段による検出や、その検出情報についての上記検出情報記憶手段による記憶については、受付期間や、その前兆演出の実行期間内に限られず、常に行うようにしてもよい。ただしこの場合、上記検出情報記憶手段により記憶された検出情報については、受付期間が発生するときまで記憶保持されないか、記憶保持されたとしても受付期間内の受付有効判定に供されないこととなる。

【４０５９】

また、上述した演出例では、まず、受付期間として、第２Ｄ受付期間を含む複数の受付期間を用意することとしている。この点、パチンコ機１にあって、第２Ｄ受付期間では、当該第２Ｄ受付期間内で遊技者による動作が検出されない場合であっても、上記受付有効判定がなされて当該第２Ｄ受付期間に対応する受付後演出（第２Ｄ受付後演出）が実行される場合があるようにしたことから、このような柔軟な演出性を通じて遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【４０６０】

また、上述した演出例では、第２Ｄ受付期間に対応する前兆演出として第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ（特定の演出表示）が表示されるようにし、第２Ｄ受付期間が発生するよりも前であり且つ第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが表示されている状態にあるときに遊技者による

動作が行われた場合であっても、該動作は上記動作検出手段によって検出され、その検出情報は上記検出情報記憶手段によって記憶されるようにした。そして、第２Ｄ受付期間内では、「当該第２Ｄ受付期間が発生するよりも前であり且つ第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが表示されている状態にあるときに上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報」に基づいて受付有効判定がなされる場合があるようにし（ストック受付演出）、該受付有効判定がなされた場合は、該受付有効判定に基づく受付後演出が実行開始される時点において、摸画像表示は表示されていないようにした。これに対し、「第２Ｄ受付期間内で上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報」に基づいて受付有効判定がなされた場合は、該受付有効判定に基づく受付後演出（第２Ｄ受付後演出）が実行開始される時点において、摸画像表示が表示されている場合があるようにした。これらの構成を採用した場合、第２Ｄ受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が当該第２Ｄ受付期間内においてなされる場合があることとなるから、遊技者は、第２Ｄ受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合であっても、該第２Ｄ受付期間が発生した以降に動作をやり直すことなく受付後演出（第２Ｄ受付後演出）を楽しむことができるようになる。しかも、受付後演出（第２Ｄ受付後演出）が実行開始される時点において摸画像表示が表示されているか否かによって、「当該第２Ｄ受付期間が発生するよりも前であり且つ第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが表示されている状態にあるときに上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報」に基づいて受付有効判定がなされた状態（ストック受付演出がなされた状態）にあるか否かを示唆することができるようになる。

【４０６１】

また、上述した演出例では、第２Ｄ受付期間に対応する前兆演出として第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ（特定の演出表示）が表示されるようにし、第２Ｄ受付期間が発生するよりも前であり且つ第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが表示されている状態にあるときに遊技者による動作が行われた場合であっても、該動作は上記動作検出手段によって検出され、その検出情報は上記検出情報記憶手段によって記憶されるようにした。そして、第２Ｄ受付期間内では、「当該第２Ｄ受付期間が発生するよりも前であり且つ第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが表示されている状態にあるときに上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報」に基づいて受付有効判定がなされる場合があるようにし（ストック受付演出）、該受付有効判定がなされた場合は、該受付有効判定に基づく受付後演出が実行開始される時点において、残り時間表示は表示されていないようにした。これに対し、「第２Ｄ受付期間内で上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報」に基づいて受付有効判定がなされた場合は、該受付有効判定に基づく受付後演出（第２Ｄ受付後演出）が実行開始される時点において、残り時間表示が表示されている場合があるようにした。これらの構成を採用した場合、第２Ｄ受付期間が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が当該第２Ｄ受付期間内においてなされる場合があることとなるから、遊技者は、第２Ｄ受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合であっても、該第２Ｄ受付期間が発生した以降に動作をやり直すことなく受付後演出（第２Ｄ受付後演出）を楽しむことができるようになる。しかも、受付後演出（第２Ｄ受付後演出）が実行開始される時点において残り時間表示が表示されているか否かによって、「当該第２Ｄ受付期間が発生するよりも前であり且つ第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが表示されている状態にあるときに上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報」に基づいて受付有効判定がなされた状態（ストック受付演出がなされた状態）にあるか否かを示唆することができるようになる。

【４０６２】

なお、「第２Ｄ受付期間内で上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報」に基づいて受付有効判定がなされた場合は、該受付有効判定に基づく受付後演出（第２Ｄ受付後演出）が実行開始される時点において、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが表示されている場合と、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが表示されていない場合とがあるようにしてもよい。すなわちこの場合、「第２Ｄ受付期間が発生するよりも前に上記検出情報記憶手段によって

記憶された検出情報」に基づいて受付後演出（第２Ｄ受付後演出）が実行開始されている状態にあるのか、それとも「第２Ｄ受付期間内で上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報」に基づいて受付後演出（第２Ｄ受付後演出）が実行開始されている状態にあるのかを認識し難くすることができるようになり、緊張感を好適に維持することが可能とされるようになる。

【４０６３】

また、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間の少なくとも一方では、「受付期間が発生するよりも前に上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報」に基づいて受付後演出が実行開始される場合は出現し得ない特別の演出態様を用意するようにしてもよい。すなわち、該特別の演出態様は、「受付期間が発生するよりも前に上記検出情報記憶手段によって記憶された検出情報」に基づいて受付後演出が実行開始されなかった場合には出現しうるものとなっている。該特別の演出態様が現れるか否かによって、受付後演出として期待度の高い態様が現れる割合の高さを示唆するようにすることが望ましい。

【４０６４】

また、上述した演出例では、まず、受付期間として、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間を含む複数の受付期間を用意することとし、第１Ｄ受付期間が発生した場合、当該第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されなくても当該第１Ｄ受付期間に対応する第１Ｄ受付後演出を実行可能であり、第２Ｄ受付期間が発生した場合、当該第２Ｄ受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されなくても当該第２Ｄ受付期間に対応する第２Ｄ受付後演出を実行可能としている。

【４０６５】

この点、パチンコ機１では、第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなく第１Ｄ受付後演出が実行開始されるタイミングとして、少なくとも２つのタイミングがあるようにしたことから、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【４０６６】

ところで、遊技者としては第１Ｄ受付期間が発生するよりも前の「タイミングｔＷ１～Ｗの期間」内で動作（操作）を行ったつもりであったが、実際には、「タイミングＷ～ｔＷ２の期間」内で動作（操作）を行っていたような場合、第１Ｄ受付期間が発生してから動作のやり直しを行うべき状況にあることを遊技者が認識することは困難であり、この結果として操作し忘れが生じる可能性が高いと言える。

【４０６７】

この点、上述した演出例にかかるパチンコ機１では、第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなく第１Ｄ受付後演出が実行開始されるタイミングとして、図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）と、図２３５に示されるタイミングｔＷ３とを少なくとも用意することとし、タイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）では「第１Ｄ受付期間が発生するよりも前（タイミングｔＷ１～Ｗの期間内）に検出された遊技者による動作（検出情報）に基づいて上記受付有効判定が当該第１Ｄ受付期間内でなされることによって第１Ｄ受付後演出が実行開始される（ストック受付演出）」ようにし、タイミングｔＷ３では「第１Ｄ受付期間の発生前も含めて、遊技者による動作を何ら検出することなく、所定タイミング（タイミングｔＷ３）が到来したことに基づいて第１Ｄ受付後演出が実行開始される」ようにした。このような構成によれば、第１Ｄ受付期間が発生するよりも前の「タイミングｔＷ１～Ｗの期間」内で動作（操作）を行ったとの誤認識が遊技者側にあり、この結果として操作し忘れが生じてしまったとしても、タイミングｔＷ３が到来したことに基づいて第１Ｄ受付後演出が実行開始されるようになることから、遊技興趣の低下を好適に抑制することが期待されるようになる。

【４０６８】

また、上述した演出例にあって、第２Ｄ受付期間では、「第２Ｄ受付期間が発生するよりも前に検出された遊技者による動作（検出情報）に基づいて上記受付有効判定が当該第２Ｄ受付期間内でなされることによって第２Ｄ受付後演出が実行開始される」ようにする

ことは可能であるが（ストック受付演出）、「第２Ｄ受付期間の発生前も含めて、遊技者による動作を何ら検出することなく、所定タイミングが到来したことに基づいて第２Ｄ受付後演出が実行開始される」ようなことはないようにした。すなわちこの場合、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間のいずれにおいても、「受付期間が発生するよりも前に検出された遊技者による動作（検出情報）に基づいて受付期間内で上記受付有効判定がなされうる（ストック受付演出）」ようになり、これによって受付後演出を実行開始させることが可能とされるようになる。しかも、第１Ｄ受付期間では、このような「ストック受付演出」に失敗した場合であっても、所定タイミング（タイミングｔＷ３）が到来したことに基づいて受付後演出（第１Ｄ受付後演出）が救済的に実行されるようになっていることから、安心して「ストック受付演出」にチャレンジすることができるようになる。その一方で、第２Ｄ受付期間では、このような「ストック受付演出」に失敗した場合、受付後演出（第１Ｄ受付後演出）が救済的に実行されることはないようにされていることから、緊張感を好適に付与することができるようになる。

【４０６９】

また、上述した演出例では、第１Ｄ受付期間に対応する前兆演出（第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣなど）と、第２Ｄ受付期間に対応する前兆演出（第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤなど）とを互いに異なる演出態様として実行することとしたが、これらの前兆演出については互いに同じ演出態様（例えば、いずれの場合も第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ）として実行するようにしてもよい。このような構成によれば、前兆演出が行われているときの動作に基づくストック受付演出に失敗したときに救済（タイミングｔＷ３）のある受付期間（第１Ｄ受付期間）が発生するか否かを認識し難くすることができるようになり、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【４０７０】

なお、上述した演出例にかかる第１Ｄ受付期間にあって、第１Ｄ受付期間よりも前に得られた検出情報に基づいて（ストック受付演出によって）第１Ｄ受付後演出を発生させる場合は、第１Ｄ受付期間内で得られた検出情報に基づいて第１Ｄ受付後演出を発生させる場合と同じ処理（同じ動作検出手段による検出→同じ検出情報記憶手段による記憶→第１Ｄ受付期間内における同じ受付有効判定）を行うことによって第１Ｄ受付後演出を発生させることとしている。これに対し、第１Ｄ受付期間が発生した後、タイミングｔＷ３が到来したことに基づいて第１Ｄ受付後演出を発生させる場合は、第１Ｄ受付期間内で得られた検出情報に基づいて第１Ｄ受付後演出を発生させる場合とは異なる処理（同じ動作検出手段による検出がなく、同じ検出情報記憶手段による記憶がなく、タイミングｔＷ３が到来した旨の判定）を行うことによって第１Ｄ受付後演出を発生させることとしている。このような構成によれば、受付期間内で遊技者による動作を必要とせずに受付後演出を自動発生させるにあたり、遊技者に対して様々な演出性を提供することができるようになり、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【４０７１】

また、上述した演出例では、第１Ｄ受付期間よりも前に得られた検出情報に基づいて（ストック受付演出によって）第１Ｄ受付後演出を発生させる場合と、タイミングｔＷ３が到来したことに基づいて第１Ｄ受付後演出を発生させる場合とで、第１Ｄ受付後演出の実行時間が異なるようにしたことから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。しかも、上述した演出例では、第１Ｄ受付期間内の特定タイミング（タイミングｔＷ２ａ）で受付有効判定がなされた場合の第１Ｄ受付後演出の実行時間については、第１Ｄ受付期間よりも前に得られた検出情報に基づいて（ストック受付演出によって）第１Ｄ受付後演出を発生させる場合とタイミングｔＷ３が到来したことに基づいて第１Ｄ受付後演出を発生させる場合とのいずれとも異なるようにしたことから、遊技興趣の向上をより一層図ることができるようになる。

【４０７２】

これに対し、ストック受付演出に失敗した場合の救済（自動受付）がない第２Ｄ受付期間では、第２Ｄ受付期間よりも前に得られた検出情報に基づいて（ストック受付演出によ

って）第２Ｄ受付後演出を発生させる場合と、第２Ｄ受付期間内の特定タイミング（タイミングｔＸ２ａ）で受付有効判定がなされたことに基づいて第２Ｄ受付後演出を発生させる場合とで、第２Ｄ受付後演出の実行時間を互いに同じになるようにしたことから、ストック受付演出に失敗した場合であっても第２Ｄ受付期間内で動作をやり直すことによって同じ演出性を享受することができるようになり、救済がないことによる遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【４０７３】

また、第１Ｄ受付期間よりも前の前兆演出（第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ）の実行期間では、遊技者による動作があった場合であっても、該動作に関して得られた検出情報が当該第１Ｄ受付期間内の受付有効判定に供されるか否かを示唆する報知は何ら行わないようにしている。また、少なくとも演出表示装置１６００においては、遊技者による動作が検出されたことを示唆することも行われないようにしてもよい。このような構成を備えることで、ストック受付演出に失敗したときの救済（タイミングｔＷ３）が設定されている第１Ｄ受付期間であっても、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【４０７４】

なお、第２Ｄ受付期間よりも前の前兆演出（第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ）の実行期間においても、遊技者による動作があった場合、該動作に関して得られた検出情報が当該第２Ｄ受付期間内の受付有効判定に供されるか否かを示唆する報知は何ら行わないようにしてもよい。また、少なくとも演出表示装置１６００においては、遊技者による動作が検出されたことを示唆することも行われないようにしてもよい。

【４０７５】

また、第１Ｄ受付期間に対応する前兆演出では、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣとこれに関連する前兆演出音とがそれぞれ実行されるようにした。これに対し、第２Ｄ受付期間に対応する前兆演出では、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤは実行されるが該第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤに関連する前兆演出音が実行されることはないようにした。すなわちこの場合、前兆演出音の出力有無を通じて、ストック受付演出に失敗したときの救済があるか否かを示唆することができるようになる。

【４０７６】

また、上述した演出例では、まず、受付期間として、第１Ｄ受付期間を含む複数の受付期間を用意することとし、第１Ｄ受付期間が発生した場合、当該第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されなくても当該第１Ｄ受付期間に対応する第１Ｄ受付後演出を実行可能とすることとした。

【４０７７】

この点、パチンコ機１では、第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作が動作検出手段によって検出されることなく第１Ｄ受付後演出が実行開始されるタイミングとしては、少なくとも、図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）と、図２３５に示されるタイミングｔＷ３とがあるようにしたことから、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【４０７８】

また、上述した演出例では、第１Ｄ受付期間に対応する前兆演出として、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣが表示されるようにし、図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）で第１Ｄ受付後演出が実行開始されるときには、該第１Ｄ受付後演出が実行開始される時点において第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣは表示されているが、図２３５に示されるタイミングｔＷ３において第１Ｄ受付後演出が実行開始されるときには、該第１Ｄ受付後演出が実行開始される時点において第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣは表示されていないようにした。すなわちこの場合、第１Ｄ受付期間内で検出情報が得られることなく第１Ｄ受付後演出が実行開始されたときにこれが図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）と図２３５に示されるタイミングｔＷ３とのいずれで実行開始された状況にあるのかを示唆することができるようになる。

【４０７９】

また、上述した演出例では、図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）で第１Ｄ受付後演出が実行開始されて、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣが表示されている状況にある場合であっても、消滅関連表示として「第１消滅関連表示ＳＫＤ１」または「第２消滅関連表示ＳＫＤ２」を出現させるようにした（図２４３を参照）。そしてこの場合、消滅関連表示（消滅ＥＦ表示）は、「第１消滅関連表示ＳＫＤ１」及び「第２消滅関連表示ＳＫＤ２」のいずれとして表示された場合であっても、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣを視認し難くするようにこれに重なるかたちで実行されるようにすることが望ましい。

【４０８０】

また、上述した演出例では、図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）で第１Ｄ受付後演出が実行開始される場合と、図２３５に示されるタイミングｔＷ３で第１受付後演出が実行開始される場合とのいずれにおいても、第１Ｄ受付後演出が実行開始される時点において、上記摸画像表示が表示されているようにした。ただしこれに代えて、図２４８に示されるように、図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）で第１Ｄ受付後演出が実行開始される場合は、図２３９に示されるタイミングｔＸ２（ｔＸ２Ａ）で第２Ｄ受付後演出が実行開始される場合と同様、該第１Ｄ受付後演出が実行開始される時点において、上記摸画像表示は表示されていないようにしてもよい。すなわちこの場合、第１Ｄ受付期間でストック受付演出が実行されたときも、第２Ｄ受付期間でストック受付演出が実行されたと同様、摸画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）が一度も表示（視認可能な状態に）されずに受付後演出（ここでは、第１Ｄ受付後演出）が実行開始されることとなる。

【４０８１】

また、上述した演出例では、図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）で第１Ｄ受付後演出が実行開始される場合と、図２３５に示されるタイミングｔＷ３で第１受付後演出が実行開始される場合とのいずれにおいても、第１Ｄ受付後演出が実行開始される時点において、上記残り時間表示（枠画像及びゲージ画像）が表示されているようにした。ただしこれに代えて、図２４８に示されるように、図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）で第１Ｄ受付後演出が実行開始される場合は、図２３９に示されるタイミングｔＸ２（ｔＸ２Ａ）で第２Ｄ受付後演出が実行開始される場合と同様、該第１Ｄ受付後演出が実行開始される時点において、上記残り時間表示は表示されていないようにしてもよい。すなわちこの場合、第１Ｄ受付期間でストック受付演出が実行されたときも、第２Ｄ受付期間でストック受付演出が実行されたと同様、残り時間表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）が一度も表示（視認可能な状態に）されずに受付後演出（ここでは、第１Ｄ受付後演出）が実行開始されることとなる。

【４０８２】

これらの別例にかかる構成によれば、第１Ｄ受付期間よりも前に得られた検出情報に基づいて図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）で第１Ｄ受付後演出が実行開始される場合は（図２４８を参照）、該第１Ｄ受付後演出が実行開始される時点において摸画像表示や残り時間表示が表示されていないようになるのに対し、図２３５に示されるタイミングｔＷ３で第１Ｄ受付後演出が実行開始される場合は、該第１Ｄ受付後演出が実行開始される時点において摸画像表示や残り時間表示が表示されていることとなる（図２４２の「ｉ１」及び「ｉ２」を参照）。すなわちこの場合、第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作が検出されることなく第１Ｄ受付後演出が実行開始された場合にこれが第１タイミング（図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ））と第２タイミング（図２３５に示されるタイミングｔＷ３）とのいずれで実行開始された状況にあるのかを示唆することができるようになる。

【４０８３】

また、これらの別例を採用した場合であっても、図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）で第１Ｄ受付後演出が実行開始されたときには、図２４８（ｆ５），（ｆ６）に示されるように、消滅関連表示として「第１消滅関連表示ＳＫＤ１」または「第２消滅関連表示ＳＫＤ２」を出現させるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、摸画

像表示や残り時間表示が表示されていないなかで「消滅関連表示」が出現されることとなり、該「消滅関連表示」は、「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ」や「第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１」などを視認し難くするように表示されることとなる。

【４０８４】

なお、これらの別例にかかる受付期間（図２４８を参照）については、図２３４～図２３６及び図２４０～図２４３に示した第１Ｄ受付期間の変形例として備えることとした。ただしこれに代えて、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間のいずれとも異なる第３Ｄ受付期間（条件３Ｄにより発生）として備えるようにしてもよい。この場合、第３Ｄ受付期間に対応する受付後演出（第３Ｄ受付後演出）が実行されるとき、該受付後演出が期待度の異なる複数態様のいずれで実行されるかにかかわらず、「消滅関連表示」として一の態様（例えば、第２消滅関連表示ＳＫＤ２）が現れるようにしてもよい。

【４０８５】

また、上述した演出例では、第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作が動作検出手段によって検出されることなく第１Ｄ受付後演出が実行開始されるタイミングとしては、少なくとも、図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）と、図２３５に示されるタイミングｔＷ３とがあるようにしている。そして、第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなく図２３５に示されるタイミングｔＷ３で上記第１Ｄ受付後演出が実行開始される場合、消滅関連表示（消滅ＥＦ表示）を表示可能であり、該消滅関連表示（消滅ＥＦ表示）が表示されると上記一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）が視認し難くされるようにしており、これによって第１Ｄ受付期間が終了したことを好適に認識させることができるようになる。

【４０８６】

また、上述した演出例では、第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなく図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）で上記第１Ｄ受付後演出が実行開始されるときにも消滅関連表示（消滅ＥＦ表示）を表示可能であるが、該消滅関連表示（消滅ＥＦ表示）が表示されると上記一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）とは異なる表示が視認し難くされるようにしてもよい。すなわちこの場合、第１Ｄ受付後演出が実行開始された以降、図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）と図２３５に示されるタイミングｔＷ３とのいずれで第１Ｄ受付後演出が実行開始された状況にあるのかを示唆することができるようになる。

【４０８７】

例えば、第１Ｄ受付期間についての別例にかかる構成を採用した場合には、第１Ｄ受付期間よりも前に得られた検出情報に基づいて図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）で第１Ｄ受付後演出が実行開始される場合は、該第１Ｄ受付後演出が実行開始される時点において摸画像表示や残り時間表示が表示されていないようになる。すなわちこの場合、第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなく図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）で上記第１Ｄ受付後演出が実行開始されるときには、消滅関連表示（消滅ＥＦ表示）が表示されると上記一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）とは異なる表示（第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣなど）が視認し難くされることとなる。若しくは、図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）で第１Ｄ受付後演出が実行開始される場合は、図２３５に示されるタイミングｔＷ３で上記第１Ｄ受付後演出が実行開始される場合には出現し得ない画像表示を表示するようにし、消滅関連表示（消滅ＥＦ表示）が、該画像表示を視認し難くするようにしてもよい。

【４０８８】

また、消滅関連表示（消滅ＥＦ表示）については、図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）で上記第１Ｄ受付後演出が実行開始されるときに現れる場合と、図２３５に示されるタイミングｔＷ３で上記第１Ｄ受付後演出が実行開始されるときに現れる場合とで同じ画像表示として表示されるようにした。すなわちこの場合、消滅関連表示（消滅ＥＦ表示）を見るだけでは図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）と図２３５

に示されるタイミングｔＷ３とのいずれで実行されている状況にあるのかを認識し難くすることができるようになり、消滅ＥＦ表示によって「視認し難くされる対象」へと遊技者による注視を促すことが期待されるようになる。

【４０８９】

また、上述した演出例では、第２Ｄ受付期間が発生する場合は、当該第２Ｄ受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなく当該第２Ｄ受付期間に対応する第２Ｄ受付後演出が実行される場合（図２３９を参照）と、当該第２Ｄ受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなく当該第２Ｄ受付期間が終了して第２Ｄ受付後演出が実行されない場合（図２３８を参照）とがあるようにした。これにより、第２Ｄ受付期間が発生したときの緊張感を好適に維持することができるようになる。

【４０９０】

この点、上述した演出例では、第２Ｄ受付期間とは異なる第１Ｄ受付期間をさらに発生可能とし、該第１Ｄ受付期間が発生する場合は、当該第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されなくてもこれに対応する第１Ｄ受付後演出が必ず実行されるようにした。すなわちこの場合、第２Ｄ受付期間が発生したときには「受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されなかったときに受付後演出が発生する場合と発生しない場合とがある」ことによる緊張感を好適に付与するようにしつつも、第１Ｄ受付期間が発生したときには「受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されなかったとしてもる受付後演出が必ず発生する」ようになることから、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【４０９１】

また上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、遊技者による操作に基づいて、演出態様に変化を生じさせる演出設定（音量、輝度、演出モードなどの少なくとも１つ）を実行可能な手段を備えている。この点、第２Ｄ受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなく第２Ｄ受付後演出が実行される場合と、当該第２Ｄ受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなく当該第２受付期間が終了して第２Ｄ受付後演出が実行されない場合とは、同じ演出設定下で生じうるようになっている。すなわち、第２Ｄ受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなく第２Ｄ受付後演出が実行される場合とは、自動ボタン演出状態を設定した状態において第２Ｄ受付期間が発生した場合のことを意味していない。例えば、自動ボタン演出状態に設定されていない状態（同じ演出設定下）においても、第２Ｄ受付期間では、該第２Ｄ受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなく第２Ｄ受付後演出が実行される場合と、該第２Ｄ受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなく当該第２受付期間が終了して第２Ｄ受付後演出が実行されない場合とがあることとなる。

【４０９２】

また、上述した演出例では、まず、受付期間として、第２Ｄ受付期間を含む複数の受付期間を用意することとし、第２Ｄ受付期間に対応する前兆演出では、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが表示されうるようにした。この点、パチンコ機１では、図２３９に示されるように、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが表示される期間には、遊技者による動作が行われた場合に該動作が上記動作検出手段によって検出されて該動作検出手段による検出情報が上記第２Ｄ受付期間内における上記受付有効判定に供されるストック期間（第１期間）と、遊技者による動作が行われた場合に該動作が上記動作検出手段によって検出されたとしても該動作検出手段による検出情報が上記第２Ｄ受付期間内における上記受付有効判定に供されることがない非ストック期間（第２期間）とが含まれるようにしたことから、緊張感を好適に維持することができるようになる。当該構成や作用効果についても、第２Ｄ受付期間（第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ）だけでなく、第１Ｄ受付期間（第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ）においても同様のことが言える（図２３６を参照）。

【４０９３】

また、上述した演出例にあって、上記ストック期間（第１期間）及び上記非ストック期間（第２期間）については、図２３９に示されるように、第２Ｄ受付期間が発生するよりも前の期間であり且つ第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが表示される期間にいずれも含まれるものとするようにした。すなわちこの場合、遊技者は、第２Ｄ受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合であっても、該第２Ｄ受付期間が発生した以降に動作をやり直すことなく第２Ｄ受付後演出を楽しむことができるようになる。また、第２Ｄ受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合には、第２Ｄ受付後演出が必ずしも実行されないようにされていることから（非ストック期間）、緊張感を好適に維持することができるようになる。当該構成や作用効果についても、第２Ｄ受付期間（第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ）だけでなく、第１Ｄ受付期間（第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ）においても同様のことが言える（図２３６を参照）。

【４０９４】

また、上述した演出例では、第１Ｄ受付期間が発生する場合と、第２Ｄ受付期間が発生する場合とで、前兆演出表示が行われる期間に対してストック期間（第１期間）が占める割合が互いに異なるようにした。第１Ｄ受付期間と第２Ｄ受付期間とでは、ストック期間（第１期間）及び非ストック期間（第２期間）の少なくとも一方が互いに異なる時間として設定されるようになっている。

【４０９５】

より具体的には、上述した演出例にあって、図２３６に示される例（第１Ｄ受付期間が発生する場合）では、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣの実行期間（タイミングｔＷ１～ｔＷ２の期間）に対して上記「第１期間（ストック期間）」が占める割合は４０％程度しかないが、図２３９に示される例（第２Ｄ受付期間が発生する場合）では、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤの実行期間（タイミングｔＸ１～ｔＸ２の期間）に対して上記「第１期間（ストック期間）」が占める割合は７０％程度あるようになっている。すなわちこの場合、「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ（図２３９を参照）」では、前兆演出表示が開始されてから受付期間が発生するまでの期間内で遊技者による動作が検出されたときにこれが「第１期間（ストック期間）」内で行われている期待値を、「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ（図２３６を参照）」の場合よりも高くすることができるようになる。

【４０９６】

なお、この例にかかる「第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤ（図２３９を参照）」では、上述した「第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣ（図２３６を参照）」の場合と比べて、前兆演出表示が実行されてから受付期間が発生するまでの期間に対して上記「第１期間（ストック期間）」の占める割合が大きくされるようにしたが、これに代えて、該割合が小さくされるようにしてもよい。

【４０９７】

また、上述した演出例では、少なくとも演出表示装置１６００においては、上記ストック期間内で遊技者による動作が検出されたときと、上記非ストック期間内で遊技者による動作が検出されたときとで、いずれも該検出に応じた反応を何ら見せないようにした。すなわちこの場合、ストック受付演出として実行されうる状況にあるか否かを認識し難くすることができるようになり、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【４０９８】

また、上述した演出例では、まず、受付期間として、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間を含む複数の受付期間を用意することとし、第１Ｄ受付期間に対応する前兆演出では第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣが表示され、第２Ｄ受付期間に対応する第２前兆演出では第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが表示されうるようにした。この点、パチンコ機１では、図２３６及び図２３９に示されるように、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣが実行される期間と第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが実行される期間とのいずれにおいても、「遊技者による動作が行われた場合に該動作が上記動作検出手段によって検出されて該動作検出手段による検出情報が受付期間内における上記受付有効判定に供されるストック期間（前動作許容期間）」と、「遊技者による動作が行われた場合に該動作が上記動作検出手段によって検出されたとして

も該動作検出手段による検出情報が受付期間内における上記受付有効判定に供されることがない非ストック期間（前動作非許容期間）」と、が含まれるようにしたことから、緊張感を好適に維持することができるようになる。

【４０９９】

また、上述した演出例では、ストック期間（前動作許容期間）及び非ストック期間（前動作非許容期間）を、いずれも受付期間（第１Ｄ受付期間または第２Ｄ受付期間）が発生するタイミングよりも前の期間であるようにした。すなわちこの場合、受付期間（第１Ｄ受付期間または第２Ｄ受付期間）が発生するよりも前に得られた検出情報に基づいて「遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」が当該受付期間内においてなされる場合があることとなるから、遊技者は、受付期間が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合であっても、該受付期間が発生した以降に動作をやり直すことなく受付後演出を楽しむことができるようになる。しかも、受付期間（第１Ｄ受付期間または第２Ｄ受付期間）が発生するよりも前に勢い余って動作（操作）してしまった場合には、受付後演出が必ずしも実行されないようにされていることから（非ストック期間（前動作非許容期間））、緊張感を好適に維持することができるようになる。

【４１００】

ところで、上述した演出例では、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣが実行される期間内のストック期間（前動作許容期間）と、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが実行される期間内のストック期間（前動作許容期間）とのいずれにおいても、遊技者に対して動作することを促すメッセージ表示は何ら表示されていない。

【４１０１】

ただしこれに代えて、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣが実行される期間のうち少なくともストック期間（前動作許容期間）では遊技者に対して動作することを促すメッセージ表示が表示されるようにし、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが実行される期間内のストック期間（前動作許容期間）では遊技者に対して動作することを促すメッセージ表示が表示されないようにしてもよい。このような構成によれば、第１Ｄ受付期間が発生する場合は、該第１Ｄ受付期間が発生するよりも前に遊技者による動作が検出情報として得られるように促すことができるようになり、ひいてはこうして得られた検出情報に基づいて第１Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされる演出性（ストック受付演出）をより積極的に提供することができるようになる。その一方で、第２Ｄ受付期間が発生する場合は、このようなストック受付演出が許容されていることが秘匿にされることから、演出性に面白みを付加することができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【４１０２】

なおこの場合、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣが実行される期間のうちストック期間（前動作許容期間）で表示状態にあるメッセージ表示は、非ストック期間（前動作非許容期間）の少なくとも一部においても表示状態にあるようにしてもよい。このような構成によれば、メッセージ表示が表示状態にあるときに遊技者による動作が行われとしてもこれが第１Ｄ受付期間内で受付有効判定に必ずしも供されないようになることから、緊張感を好適に維持することができるようになる。第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが実行される期間では、ストック期間（前動作許容期間）と非ストック期間（前動作非許容期間）とのいずれにおいてもメッセージ表示は表示されない。

【４１０３】

また、上述した演出例では、図２４４及び図２４７に示されるように、第２Ｄ受付期間でストック受付演出がなされたときには、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが表示開始されてからメッセージ表示が一切表示されることなく第２Ｄ受付後演出が実行開始されるようにした。これに対し、メッセージ表示に関しての上述した変形例では、第１Ｄ受付期間でストック受付演出がなされたときには、ストック期間（前動作許容期間）で検出情報が得られたとしても第１Ｄ受付期間が発生するよりも前の期間内でメッセージ表示を非表示にすることはなく、検出情報が得られなかったときと同様、その表示状態を維持するようにすることが望ましい。また、第１Ｄ受付期間でストック受付演出がなされたときにはこれに応

じて第１Ｄ受付後演出が実行開始される時点においても、メッセージ表示が表示状態にあるようにすることが望ましい。このような構成によれば、第１Ｄ受付期間が発生する場合と、第２Ｄ受付期間が発生する場合とのいずれにおいても、ストック受付演出がなされた状況（ストック受付演出に成功した状況）にあるか否かを認識し難くして緊張感を好適に維持することができるようになる。

【４１０４】

また、上述した演出例では、まず、受付期間として、第１Ｄ受付期間を含む複数の受付期間を用意することとし、第１Ｄ受付期間が発生した場合、当該第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されなくても上記受付後演出として当該第１Ｄ受付期間に対応する第１Ｄ受付後演出を実行可能とするようにした。この点、パチンコ機１では、第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなく上記第１Ｄ受付後演出が実行開始されるタイミングとして、少なくとも２つのタイミング（図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）、図２３５に示されるタイミングｔＷ３）があるようにしたことから、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【４１０５】

また、上述した演出例では、第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなく第１Ｄ受付後演出が実行開始されるタイミングとして、図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）と、図２３５に示されるタイミングｔＷ３とを少なくとも用意することとし、図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）では「第１Ｄ受付期間が発生するよりも前に検出された遊技者による動作（検出情報）に基づいて上記受付有効判定が当該第１Ｄ受付期間内でなされることによって第１Ｄ受付後演出が実行開始される（ストック受付演出）」ようにし、図２３５に示されるタイミングｔＷ３では「第１Ｄ受付期間の発生前も含めて、遊技者による動作を何ら検出することなく、所定タイミング（タイミングｔＷ３）が到来したことに基づいて第１Ｄ受付後演出が実行開始される」ようにした。

【４１０６】

すなわちこの場合、「第１Ｄ受付期間が発生するよりも前に検出された遊技者による動作（検出情報）に基づいて第１Ｄ受付期間内で上記受付有効判定がなされうる（ストック受付演出）」ようになり、これによって第１Ｄ受付後演出を実行開始させることが可能とされるようになる。しかも、第１Ｄ受付期間では、このような「ストック受付演出」に失敗した場合であっても、所定タイミング（タイミングｔＷ３）が到来したことに基づいて第１Ｄ受付後演出が救済的に実行されるようになっていることから、安心して「ストック受付演出」にチャレンジすることができるようになる。

【４１０７】

また、上述した演出例では、第１Ｄ受付期間内でストック受付演出がなされたことに基づいて第１Ｄ受付後演出が実行される場合（図２３６を参照）と、第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作が検出されずにタイミングｔＷ３が到来したことに基づいて第１Ｄ受付後演出が実行される場合（図２３５を参照）とで、それら第１Ｄ受付後演出にかかる実行時間が互いに異なるようにした。すなわちこの場合、第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作が検出されずに第１Ｄ受付後演出が実行されたときに、該第１Ｄ受付後演出がいずれのタイミングに基づいて実行されたものであるかを示唆することができるようになる。なおこの際、いずれの実行時間を長く設定するようにしてもよい。

【４１０８】

また、上述した演出例では、第１Ｄ受付期間内のタイミングｔＷ２ａで検出情報に基づいて受付有効判定がなされた場合（図２３４を参照）は、第１Ｄ受付期間内でストック受付演出がなされたことに基づいて第１Ｄ受付後演出が実行される場合（図２３６を参照）、及び第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作が検出されずにタイミングｔＷ３が到来したことに基づいて第１Ｄ受付後演出が実行される場合（図２３５を参照）のいずれとも異なる時間にわたって、第１Ｄ受付後演出を実行するようにしたことから、第１Ｄ受付期間内

で行われた遊技者による動作が適正に受付けされた状況にあることを示唆することができるようになる。

【４１０９】

また、上述した演出例では、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間のいずれとも異なる特定受付期間を発生可能とし、該特定受付期間においても、当該特定受付期間よりも前（前兆演出の実行期間内）に得られた検出情報に基づいて受付後演出（例えば、第１Ｄ受付後演出及び第２Ｄ受付後演出のいずれとも異なる特定受付後演出）が実行される場合（ストック受付演出）と、当該特定受付期間内で遊技者による動作が検出されずに所定タイミングが到来したことに基づいて受付後演出（特定受付後演出）が実行される場合とがあるようにしてもよい。そして、特定受付期間内でストック受付演出がなされたことに基づいて受付後演出（特定受付後演出）が実行される場合と、特定受付期間内で遊技者による動作が検出されずに所定タイミングが到来したことに基づいて受付後演出（特定受付後演出）が実行される場合とで、それら受付後演出（特定受付後演出）にかかる実行時間が互いに同じになるようにしてもい。このような構成によれば、受付後演出の実行時間を見るだけでは、いずれのタイミングによって受付後演出が実行されたのかを認識し難くすることができるようになり、緊張感を好適に維持することができるようになる。

【４１１０】

また、上述した演出例にあって、第２Ｄ受付後演出は、第２Ｄ受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されずに実行される場合（ストック受付演出）と、第２Ｄ受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されたことに基づいて実行される場合とで、その実行時間が同じであるようにしたことから、遊技興趣を好適に維持することができるようになる

【４１１１】

これに対し、第１Ｄ受付後演出は、第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されずに実行される場合（ストック受付演出）と、第１Ｄ受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されたことに基づいて実行される場合とで、その実行時間が異なるようにしたことから、受付期間の種別に応じて異なる演出性を提供することができるようになる。

【４１１２】

また、上述した演出例では、遊技者に対して動作機会が付与されることを示唆する前兆演出においては、当該前兆演出に対応する前兆演出音が出力される場合（図２３４を参照）と、当該前兆演出に対応する前兆演出音が出力されない場合（図２３７を参照）とがあるようにしている。これにより、遊技者に対して動作機会を付与するにあたり、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【４１１３】

また、遊技者に対して動作機会が付与される受付期間が発生するよりも前に特定の前兆演出音（第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣに対応する演出音）が出力されるときには、図２３４～図２３６に示されるように、受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなくこれに対応する受付後演出が実行開始されるタイミングとして、図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）と、図２３５に示されるタイミングｔＷ３とが少なくともあるようにした。これに対し、遊技者に対して動作機会が付与される受付期間が発生するよりも前に何らの前兆演出音も出力されないときには、図２３７～図２３９に示されるように、受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなくこれに対応する受付後演出が実行開始されるタイミングとして、図２３５に示されるタイミングｔＷ３に相当するタイミングがなく、図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）に相当するタイミングｔＸ２（ｔＸ２Ａ）が少なくともあるようにした。このような構成によれば、前兆演出音が出力されている状況にあるときには遊技者による動作が行われた結果としてストック受付演出に失敗した（非ストック期間内で動作検出した）としても受付後演出が必ず実行されることから、安心感のあるもとでストック受付演出にチャレンジさせることができるようになる。また、前兆演出音が出力されてい

ない状況にあるときには、ストック受付演出に失敗した場合、遊技者は、受付後演出を発生させるために受付期間内で改めて動作を行う必要があるようになることから、緊張感のあるなかでストック受付演出にチャレンジさせることができるようになる。

【４１１４】

なお、遊技者に対して動作機会が付与される受付期間が発生するよりも前に何らの前兆演出音も出力されないときには、図２３７～図２３９に示されるように、受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなくこれに対応する受付後演出が実行開始されるタイミングとして、図２３５に示されるタイミングｔＷ３に相当するタイミングがなく、図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）に相当するタイミングｔＸ２（ｔＸ２Ａ）が少なくともある場合（第２Ｄ受付期間）と、受付期間内で遊技者による動作が上記動作検出手段によって検出されることなくこれに対応する受付後演出が実行開始されるタイミングとして、図２３５に示されるタイミングｔＷ３に相当するタイミング（図示略）、及び図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）に相当するタイミング（図示略）が少なくともある場合（別の受付期間）とがあるようにしてもよい。このような構成によれば、前兆演出音が出力されていない状況にある場合、緊張感を維持しつつも、安心感も好適に提供されているなかで、ストック受付演出にチャレンジさせることができるようになる。

【４１１５】

また、上述した演出例では、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣに対応する前兆演出音が出力されている状況であり、且つストック期間（第１期間）内で遊技者による動作が行われてこれが検出されたとしても、これを契機として第１Ｄ受付期間が発生するよりも前に第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣやこれに対応する前兆演出音を中断させることがないようにした。これにより、遊技者による動作の検出がストック期間（第１期間）と非ストック期間（第２期間）とのいずれで行われたかを認識し難くすることができるようになる。

【４１１６】

なお上述の通り、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣについては、第１Ｄ受付期間が発生するタイミングを跨ぐかたちで行われるようにしてもよい。この際、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣに対応する前兆演出音も、第１Ｄ受付期間が発生するタイミングを跨ぐかたちで出力されることとなる。そしてこの場合、第１Ｄ受付期間が発生しており、且つ第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣに対応する前兆演出音が出力されている状況にあるなかで遊技者による動作が行われてこれが検出されたときには、これを契機として第１Ｄ受付期間内で第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣやこれに対応する前兆演出音を中断させるようにしてもよい。すなわちこの場合、ストック受付演出がなされた状況にあるか、それとも第１Ｄ受付期間内で受付けされた状況にあるかを認識し難くすることができるようになる。これに対し、ストック受付演出がなされたときにはこれを契機としてタイミングｔＸ２（ｔＸ２Ａ）において前兆演出音が中断されることとなる。

【４１１７】

ところで、図２３４～図２４７を参照しつつ上述した演出例や、その別例（変形例）における「ストック受付演出」とは、上述の通り、受付期間が発生するよりも前の「前兆演出の実行期間」内で遊技者による動作が行われてこれが検出情報として得られた場合、該検出情報を記憶しておき、該記憶した検出情報を、それ以降に発生する受付期間内で「受付有効判定」に供されるように用いることを意味するものである。したがって、「前兆演出の実行期間内で遊技者による動作が行われてこれが検出情報として得られること」は、「上述した自動ボタン演出状態に設定するための操作が行われたこと」とは技術的に全く異なることである。

【４１１８】

例えば、「ストック受付演出」では、「前兆演出の実行期間」内で得られた検出情報をそのまま受付期間内で確認することで、受付期間内で遊技者による動作が検出されずとも受付有効判定がなされるようにしたものである。これに対し、上述した自動ボタン演出状態に設定するための操作が行われた場合、該操作に対応する検出情報は得られるが、該検

出情報を受付期間が発生するときまで保持しておくことはない。すなわち、上述した自動ボタン演出状態に設定するための操作に対応する検出情報が得られた時点で、該検出情報が得られたことに基づいて、演出状態フラグの状態を、「自動ボタン演出状態」に対応する特定状態へと設定操作することとなる。そしてそれ以降は、受付期間が発生する都度、該受付期間内の予め定められたタイミングが到来したときに演出状態フラグの状態を確認することで、受付期間内における遊技者の動作（操作）なしで受付後演出を実行可能としたものである。

【４１１９】

したがって、図２３４～図２４７を参照しつつ上述した演出例や、その別例（変形例）における「ストック受付演出」を実現する上では、自動ボタン演出状態にかかる設定機能を有しない遊技機であってもよいし、常に自動ボタン演出状態に制御されている遊技機であってもよい。ちなみに、図２３４～図２４７を参照しつつ上述した演出例や、その別例（変形例）にかかるパチンコ機１において、遊技者による操作によって自動ボタン演出状態に設定されているときに第１Ｄ受付期間が発生したとすると、該第１Ｄ受付期間では、図２３６に示されるタイミングｔＷ２（ｔＷ２Ａ）、及び図２３５に示されるタイミングｔＷ３とは別に、それらタイミングの間にある所定タイミングが到来したことに基づいて第１Ｄ受付後演出が実行開始されることとなる。すなわちこの場合、遊技者による動作が検出されない（受付有効判定がなされない）ままで所定タイミングが到来したことに基づいて第１Ｄ受付後演出が実行開始されることとなる。これに対し、自動ボタン演出状態に設定されていないときには、当該所定タイミングが機能しなくなるから、遊技者による動作が検出されない（受付有効判定がなされない）ままでタイミングｔＷ３が到来したことに基づいて第１Ｄ受付後演出が実行開始されることとなる。なお、遊技者による操作によって自動ボタン演出状態に設定されているときに第２Ｄ受付期間が発生したとすると、該第２Ｄ受付期間では、図２３９に示されるタイミングｔＸ２（ｔＸ２Ａ）よりも後の特定タイミングが到来したことに基づいて第２Ｄ受付後演出が実行開始されることとなる。

【４１２０】

また、図２３４～図２４７を参照しつつ上述した演出例や、その別例（変形例）において、上述した「ストック受付演出」を成功させるために遊技者に対して求められる動作（操作）は、これに対応する受付期間内で遊技者に対して求められる動作（操作）と同じであることは言うまでもない。

【４１２１】

また、図２３４～図２４７を参照しつつ上述した演出例や、その別例（変形例）においては、受付期間が発生するタイミングよりも所定時間以上も前に遊技者による動作が行われたとしてもその検出情報に基づいて上述した「ストック受付演出」が実行されることはないようにしている（実施形態では、対応する前兆演出の実行期間内での検出情報しか「受付有効判定」に供されない）。すなわち、動作（操作）の対象となる受付期間を遊技者が意識可能な状況にあるときに限り、このような「ストック受付演出」を実現可能とするようにすることが、特定の受付後演出を発生させることを意識して遊技者に動作（操作）を行わせるようにする上で重要であると言える。

【４１２２】

また、上述した通り、図２３４～図２４７を参照しつつ上述した演出例や、その別例（変形例）においては、ストック期間内で検出情報が得られたとしても、該検出情報が得られたことに関しての報知が演出表示装置１６００内において行われることがない。これに対し、自動ボタン演出状態への設定が行われた場合には、その設定を行った者に対して、設定が完了したか否かの報知を行う必要があることが自明である。

【４１２３】

また、上述した通り、図２３４～図２４７を参照しつつ上述した演出例や、その別例（変形例）においては、ストック期間内で検出情報が得られた場合、該検出情報は、受付期間内で「受付有効判定」に必ず供されることとなり、これに基づいて受付後演出が必ず発生することとなる。これに対し、自動ボタン演出状態への設定が行われた場合には、所定

タイミングが到来するまでの間にこれを解除することができることが自明である。
【４１２４】
また、上述した演出例（第１Ｄ受付期間や、第２Ｄ受付期間など）では、前兆演出が実行される期間内で、ストック期間（第１期間）を先に発生させ、非ストック期間（第２期間）をこれよりも後に発生させてこれに繋がるかたちで受付期間が発生するようにした。ただしこれに代えて、前兆演出が実行される期間内で、非ストック期間（第２期間）を先に発生させ、ストック期間（第１期間）をこれよりも後に発生させてこれに繋がるかたちで受付期間が発生するようにしてもよい。なおこの場合、ストック期間（第１期間）と受付期間とに跨るかたちで遊技者による動作が検出されることも想定されるが、このような場合であっても、（受付期間で得られた検出情報は用いず）ストック期間（第１期間）で得られた検出情報に基づいて受付期間内で受付有効判定がなされるようにすることが望ましい。若しくは、ストック期間（第１期間）と受付期間とに跨るかたちで遊技者による動作が検出された場合、ストック期間（第１期間）で得られた検出情報と受付期間内で得られた検出情報との両方に基づいて受付期間内で受付有効判定がなされるようにしてもよい。このような場合であっても、図２４３や図２４７に示した態様で演出が進展されるようにしてもよい。
【４１２５】
なお、上述した演出例や、その別例（変形例）では、自動ボタン演出状態に設定されていることについての記載が特にない限りは、自動ボタン演出状態に設定されていない状態にあるか、自動ボタン演出状態に関する機能を有していないパチンコ機１として記載されている。
【４１２６】
また、上述した演出例や、その別例（変形例）にあって、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが表示される期間には、図２３７～図２３９に示されるように、遊技者による動作が行われた場合に該動作が上記動作検出手段によって検出されて該動作検出手段による検出情報が第２Ｄ受付期間内における上記受付有効判定に供されるストック期間（第１期間）と、遊技者による動作が行われた場合に該動作が上記動作検出手段によって検出されたとしても該動作検出手段による検出情報が上記第２Ｄ受付期間内における上記受付有効判定に供されることがない非ストック期間（第２期間）とが含まれている。そして、第２Ｄ前兆演出表示ＺＥＤが表示される期間のうち上記非ストック期間（第２期間）内で上記動作検出手段による検出があった後、上記動作検出手段による新たな検出がないままで当該第２Ｄ受付期間が終了した場合は、上記第２Ｄ受付後演出が実行されないようにした（図２３８を参照）。
【４１２７】
これに対し、上述した演出例や、その別例（変形例）にあって、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣが表示される期間にも、図２３４～図２３６に示されるように、遊技者による動作が行われた場合に該動作が上記動作検出手段によって検出されて該動作検出手段による検出情報が第１Ｄ受付期間内における上記受付有効判定に供されるストック期間（第１期間）と、遊技者による動作が行われた場合に該動作が上記動作検出手段によって検出されたとしても該動作検出手段による検出情報が上記第１Ｄ受付期間内における上記受付有効判定に供されることがない非ストック期間（第２期間）とが含まれている。それにもかかわらず、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣが表示される期間のうち上記非ストック期間（第２期間）内で上記動作検出手段による検出があった後、上記動作検出手段による新たな検出がないままで当該第１Ｄ受付期間が終了した場合であっても、上記第１Ｄ受付後演出が実行されるようにした（図２３５に示されるタイミングｔＷ３）。すなわちこの場合、第１Ｄ前兆演出表示ＺＥＣが行われている期間内のうち、ストック期間（第１期間）ではなく、非ストック期間（第２期間）内で遊技者による動作が検出されたとしても、遊技者による動作を新たに検出することなく第１Ｄ受付後演出を発生させることができるようになることから、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。
【４１２８】

また、図２４２及び図２４３に示されるように、ストック期間（第１期間）と非ストック期間（第２期間）とのいずれで検出情報が得られた場合であっても上記第１Ｄ受付期間内で検出情報を新たに得ることなしで第１Ｄ受付後演出が実行可能とされる側の演出進展においては、消滅関連表示として、第１Ｄ受付後演出にかかる態様（第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－１または第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－２）に応じて異なる態様（第１消滅関連表示ＳＫＤ１または第２消滅関連表示ＳＫＤ２）を出現させるようにした。これに対し、図２４６及び図２４７に示されるように、ストック期間（第１期間）と非ストック期間（第２期間）とのうちストック期間（第１期間）で検出情報が得られた場合に限り上記第２Ｄ受付期間内で検出情報を新たに得ることなしで第２Ｄ受付後演出が実行可能とされる側の演出進展においては、消滅関連表示として、第２Ｄ受付後演出にかかる態様（第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－１または第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－２）にかかわらず同じ態様（第２消滅関連表示ＳＫＤ２）を出現させるようにした。

【４１２９】

すなわち、第１Ｄ受付後演出は、ストック期間（第１期間）と非ストック期間（第２期間）とのいずれで検出情報が得られた場合であっても上記第１Ｄ受付期間内で検出情報を新たに得ることなしで実行可能とされるものであるから、遊技者の緊張感を維持することができなくなることが懸念される。この点、上記構成によれば、第１Ｄ受付後演出が実行されるときには消滅関連表示これ自体に期待度を示唆するための演出性を持たせるようにしたことから、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。これに対し、第２Ｄ受付後演出は、ストック期間（第１期間）と非ストック期間（第２期間）とのうちストック期間（第１期間）にあるときに検出情報が得られた場合に限り上記第２Ｄ受付期間内で検出情報を新たに得ることなしで実行可能とされるものであるから、これ自体の演出性によって遊技者の緊張感は維持されていると言える。この点、上記構成によれば、第２Ｄ受付後演出が実行されるときには消滅関連表示これ自体に期待度を示唆するための演出性を持たせないようにしたことから、ストック受付演出による受付有効判定に成功した以降は、第１Ｄ受付後演出への集中を促すことが期待されるようになる。また、第２Ｄ受付後演出が実行されるときには、消滅関連表示として、第１Ｄ受付後演出の高期待態様に対応する「第２消滅関連表示ＳＫＤ２」が必ず現れるようにしたことから、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【４１３０】

また、図２４３に示されるように、ストック期間（第１期間）と非ストック期間（第２期間）とのいずれで検出情報が得られた場合であっても上記第１Ｄ受付期間内で検出情報を新たに得ることなしで第１Ｄ受付後演出が実行可能とされる側の演出進展においては、ストック受付演出による受付有効判定がなされた場合、第１Ｄ受付後演出が実行開始される時点において摸画像表示や残り時間表示が表示されている状態にあるようにした。これに対し、図２４７に示されるように、ストック期間（第１期間）と非ストック期間（第２期間）とのうちストック期間（第１期間）で検出情報が得られた場合に限り上記第２Ｄ受付期間内で検出情報を新たに得ることなしで第２Ｄ受付後演出が実行可能とされる側の演出進展においては、ストック受付演出による受付有効判定がなされた場合、第２Ｄ受付後演出が実行開始される時点において摸画像表示や残り時間表示が表示されていない状態（視認できない状態）にあるようにした。

【４１３１】

すなわち、第１Ｄ受付後演出は、ストック期間（第１期間）と非ストック期間（第２期間）とのいずれで検出情報が得られた場合であっても上記第１Ｄ受付期間内で検出情報を新たに得ることなしで実行可能とされるものであるから、遊技者の緊張感を維持することができなくなることが懸念される。この点、上記構成によれば、第１Ｄ受付後演出が実行開始される時点においても、摸画像表示や残り時間表示が表示されている状態にあることによって「受付有効判定」が未だなされていない可能性を意識付けさせて緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。これに対し、第２Ｄ受付後演出は、ストック期間（第１期間）と非ストック期間（第２期間）とのうちストック期間（第１期間）にあると

きに検出情報が得られた場合に限り上記第２Ｄ受付期間内で検出情報を新たに得ることなしで実行可能とされるものであるから、これ自体の演出性によって遊技者の緊張感は維持されていると言える。この点、上記構成によれば、第２Ｄ受付後演出が実行開始される時点において摸画像表示や残り時間表示が表示されていない状態（視認できない状態）にあることから、「受付有効判定」が適正になされた状況にあることを認識し易くなり、第１Ｄ受付後演出への集中を促すことが期待されるようになる。

【４１３２】

なお、上述した各演出例や変形例（別例）にかかる第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間については、下記構成に変形させて実現するようにしてもよいし、下記変形例にかかる構成（第１Ｄ受付期間、第２Ｄ受付期間）を、上述した第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間とは別の受付期間としてさらに備えるようにしてもよい。

【４１３３】

すなわち上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、遊技者による動作（操作）の受付けが許容される受付期間として、第１Ｄ受付期間及び第２Ｄ受付期間を少なくとも備えている。

【４１３４】

この点、第１Ｄ受付期間に対応する第１Ｄ受付後演出が実行される場合には、図２４２及び図２４３に示されるように、当該第１Ｄ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の低い態様（第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－１）で実行される場合と、当該第１Ｄ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の高い態様（第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－２）で実行される場合とで異なる態様で消滅ＥＦ演出（消滅関連表示）が実行されるようにした。ただしこれに代えて、第１Ｄ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の低い態様（第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－１）で実行される場合と、第１Ｄ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の高い態様（第１Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ１－２）で実行される場合とのいずれの場合であるかにかかわらず予め定められた一の態様（同じ態様）で消滅ＥＦ演出（消滅関連表示）が実行されるようにしてもよい。

【４１３５】

また、第２Ｄ受付期間に対応する第２Ｄ受付後演出が実行される場合には、図２４６及び図２４７に示されるように、当該第２Ｄ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の低い態様（第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－１）で実行される場合と、当該第２Ｄ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の高い態様（第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－２）で実行される場合とのいずれの場合であるかにかかわらず予め定められた一の態様（同じ態様）で消滅ＥＦ演出（消滅関連表示）が実行されるようにした。ただしこれに代えて、第２Ｄ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の低い態様（第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－１）で実行される場合と、第２Ｄ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の高い態様（第２Ｄ受付後演出表示ＵＧＤ２－２）で実行される場合とで異なる態様で消滅ＥＦ演出（消滅関連表示）が実行されるようにしてもよい。

【４１３６】

次に、上記変形例を上述した演出例に対して適用した場合について説明する。すなわち、図２４９は、図２４２に示した「第１Ｄ受付期間内で検出情報が得られたことに基づいて第１Ｄ受付後演出が実行されたとき、または第１Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされずにタイミングｔＷ３が到来したことに基づいて第１Ｄ受付後演出が実行されたときに現れる演出」にかかる変形例であり、図２５０は、図２４３に示した「第１Ｄ受付期間よりも前に得られた検出情報に基づいて第１Ｄ受付後演出が実行されたときに現れる演出」にかかる変形例である。また、図２５１は、図２４６に示した「第２Ｄ受付期間内で検出情報が得られたことに基づいて第２Ｄ受付後演出が実行されたとき、または第２Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされずにタイミングｔＸ３が到来したときに現れる演出」にかかる変形例であり、図２５２は、図２４７に示した「第２Ｄ受付期間よりも前に得られた検出情報に基づいて第２Ｄ受付後演出が実行されたときに現れる演出」にかかる変形例である。なお、この変形例において、特に言及しない構成については、「第１Ｄ受付期間に関す

る演出例（図２３４～図２３６、図２４０～図２４３）」や「第２Ｄ受付期間に関する演出例（図２３７～図２３９、図２４４～図２４７）」を参照しつつ上述した通りであり、「第１Ｄ受付期間に関する演出例」や「第２Ｄ受付期間に関する演出例」に対して適用可能な上述の各別例に関しても同様に適用可能である。

【４１３７】

図２４９及び図２５０に示される変形例では、まず、第１Ｄ受付期間内で得られた検出情報に基づいて第１Ｄ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の低い態様で実行される場合（図２４９（ｅ１）～（ｉ１）を参照）と、第１Ｄ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の高い態様（図２４９（ｅ２）～（ｉ２）を参照）で実行される場合とで同じ態様で消滅ＥＦ演出（消滅関連表示）が実行されるようになっている。また、タイミングｔＷ３が到来したことに基づいて第１Ｄ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の低い態様で実行される場合（図２４９（ｅ３）～（ｉ３）を参照）と、第１Ｄ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の高い態様（図２４９（ｅ４）～（ｉ４）を参照）で実行される場合とでも同じ態様で消滅ＥＦ演出（消滅関連表示）が実行されるようになっている。また、第１Ｄ受付期間よりも前に得られた検出情報に基づいて第１Ｄ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の低い態様で実行される場合（図２５０（ｅ５）～（ｉ５）を参照）と、第１Ｄ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の高い態様（図２５０（ｅ６）～（ｉ６）を参照）で実行される場合とでも同じ態様で消滅ＥＦ演出（消滅関連表示）が実行されるようになっている。ここでは、消滅ＥＦ演出として、第２消滅関連表示ＳＫＤ２が実行されている。

【４１３８】

これに対し、図２５１及び図２５２に示される変形例では、第２Ｄ受付期間内で得られた検出情報に基づいて第２Ｄ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の低い態様で実行される場合（図２５１（ｅ１）～（ｉ１）を参照）と、第２Ｄ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の高い態様で実行される場合（図２５１（ｅ２）～（ｉ２）を参照）とで異なる態様で消滅ＥＦ演出が実行されるようになっている。また、第２Ｄ受付期間よりも前に得られた検出情報に基づいて第２Ｄ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の低い態様で実行される場合（図２５２（ｅ４）～（ｉ４）を参照）と、第２Ｄ受付後演出が期待度（大当り図柄が現れる割合）の高い態様（図２５２（ｅ５）～（ｉ５）を参照）で実行される場合とでも異なる態様で消滅ＥＦ演出が実行されるようになっている。ここでは、期待度（大当り図柄が現れる割合）の低い態様で実行される場合（図２５１（ｅ１）～（ｉ１）、及び図２５２（ｅ４）～（ｉ４）を参照）に消滅ＥＦ演出として第１消滅関連表示ＳＫＤ１が実行され、期待度（大当り図柄が現れる割合）の高い態様で実行される場合（図２５１（ｅ２）～（ｉ２）、及び図２５２（ｅ５）～（ｉ５）を参照）に消滅ＥＦ演出として第２消滅関連表示ＳＫＤ２が実行されている。

【４１３９】

なお、図２５１に示される変形例では、第２Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされずにタイミングｔＸ３が到来した場合、消滅ＥＦ演出として第３消滅関連表示ＳＫＤ３を表示することとした。ただしこれに代えて、消滅ＥＦ演出として、該第２Ｄ受付期間内で受付有効判定が仮になされていたとするときに現れていた態様（第１消滅関連表示ＳＫＤ１または第２消滅関連表示ＳＫＤ２）が現れるようにしてもよい。このような構成によれば、第２Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされかった場合であっても、タイミングｔＸ３が到来したことに基づいて表示される消滅ＥＦ演出としての態様を確認することで、第２Ｄ受付期間内で受付有効判定が仮になされていたらいずれの態様（低期待態様または高期待態様）で第２Ｄ受付後演出が実行されていたのかを認識することができるようになる。

【４１４０】

また、図２３８及び図２４６に示した演出例や、図２５１に示した変形例では、第２Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされずにタイミングｔＸ３が到来した場合、第２Ｄ受付後演出が実行されないようにした。ただしこれに代えて、図２３８及び図２４６に示した演出例や、図２５１に示した変形例であっても、図２３５及び図２４２に示した演出例や、

図２４９に示した変形例などと同様、第２Ｄ受付期間内で受付有効判定がなされずにタイミングｔＸ３が到来したことに基づいて、第２Ｄ受付後演出が実行されるようにしてもよい。すなわちこの場合、残り時間表示により示されている残り時間（ゲージ画像の表示面積が「０」）が異なるだけで、その他は、図２４６（ｅ１）～（ｉ１）または図２４６（ｅ２）～（ｉ２）に示した態様、若しくは図２５１（ｅ１）～（ｉ１）または図２５１（ｅ２）～（ｉ２）に示した態様で演出が進展されることとなる。

【４１４１】

［複数回操作可能な受付許容期間の演出性］

図１１８を例示して説明した通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、始動入賞（保留消化）に応じた大当り判定の結果に基づいて複数の変動パターンのいずれを実行するかについての変動パターン判定を実行可能としている。そして、該変動パターン判定が行われた結果として一の変動パターンが選択されると、周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、該選択された変動パターンに対応して用意されている複数の期待演出（予告演出など）のうちいずれの期待演出（予告演出など）を選択的に出現させるかについての演出判定（予告判定など）を実行可能としている。なお、この演出判定の結果によっては、上記選択された変動パターンに対応して用意されている複数の期待演出（予告演出など）の全てが順次実行されることとなる場合もありうるし、複数の期待演出（予告演出など）のいずれもが実行されないこととなる場合もありうる。

【４１４２】

そして上述の通り、こうした演出判定（変動パターン判定、予告判定など）が行われると、該演出判定の結果に応じた演出内容を上記演出表示装置１６００に表示させる制御を行うことで、大当り判定の結果に応じた装飾図柄による変動演出がその背景描写（背景予告）や可動体動作（役物演出）などにかかる期待演出（予告演出）とともに実行されることとなる。そしてこの結果、装飾図柄による変動演出が、その背景描写や可動体動作などにかかる期待演出とともに実行された結果、大当り図柄（特別の図柄組み合わせ）で停止表示されると、遊技者に対して特典としての大当り遊技や高確率遊技状態への移行が実行可能とされるようになる。

【４１４３】

このような構成では、上記装飾図柄による変動演出が「大当り判定の結果として大当りが得られているか否かを示す機能」をもった演出として供されることとなり、その背景描写や可動体動作などにかかる期待演出が「大当りが得られていることについての期待度、すなわち割合（０％や１００％を含む）を示唆する機能」をもった演出として供されることとなる。すなわち、遊技者は、これらの演出を通じて遊技を楽しむこととなる。

【４１４４】

例えば、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上記変動パターン判定が行われた結果としてＳＰリーチ（背景変更を伴うリーチ演出など）に発展する高期待変動パターン（ＳＰリーチ変動パターン）のうち特定の変動パターンが選択された場合は、演出判定（予告判定など）としていずれの結果が得られたとしても、該特定の変動パターンに基づく図柄演出がＳＰリーチ中における特定タイミングまで進展すると（所定条件が成立すると）、演出受付が許容される受付許容期間（有効期間）を発生可能としている。

【４１４５】

また上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、上記変動パターン判定が行われた結果としてリーチ状態すら形成されない低期待変動パターン（非リーチ変動パターン）のうち所定の変動パターンが選択された場合であっても該所定の変動パターンに対応する演出判定（予告判定など）で特別結果が得られたときには、該所定の変動パターンに基づく図柄演出が所定タイミングまで進展すると（所定条件が成立すると）、演出受付が許容される受付許容期間（有効期間）を発生可能としている。ただし、所定の変動パターンが選択された場合は、演出判定で特別結果が得られなければ該所定の変動パターンに基づく図柄演出が所定タイミングまで進展されても受付許容期間（有効期間）は発生しない。また、所定の変動パターンで発生する受付許容期間（有効期間）は、特定の変動パタ

ーンに基づく図柄演出がＳＰリーチ中における特定タイミングまで進展したときに発生する受付許容期間（有効期間）とは異なる演出（受付後表示や受付後出力音など）として実行されるものである。

【４１４６】

すなわち、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、予め定められた条件が成立すると遊技者による動作（操作）の受付けが許容される受付期間を発生可能であり、該受付期間内において遊技者による動作（操作）が受付けされると、該発生した受付期間の種別に応じた表示変化（受付後表示）を生じさせるものとなっている。より具体的には、パチンコ機１では、「遊技者による動作（操作）を検出する動作検出手段（センサなど）」と、「該動作検出手段による検出情報を記憶する検出情報記憶手段（周辺制御ＲＡＭ１５１１ｃや、プログラム内の該当する処理ステップなど）」と、「受付期間を発生可能であり、検出情報記憶手段により記憶された検出情報に基づいて遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定が当該受付期間内においてなされると、当該受付期間に対応する受付後表示を実行可能な受付関連演出実行手段（周辺制御ＭＰＵ１５１１ａや、プログラム内の該当する処理ステップなど）」とを備えるものとなっている。

【４１４７】

また、受付期間では、「遊技者による動作の対象」がいずれであるかを示唆する動作対象表示が表示可能とされている。このような動作対象表示は、例えば、遊技者による動作の対象となる対象物（操作手段）が画像として表現された摸画像表示として表示されうるものである。特に、この演出例にかかる「動作対象表示」は、遊技者による動作の対象を模しており且つ期待度が異なる複数態様を有する「摸画像表示」として表示されるものとなっている。

【４１４８】

また、受付期間では、遊技者による動作（操作）の受付けが許容される残り時間を示唆する残り時間表示が表示可能とされている。このような残り時間表示は、例えば、枠画像内に表示されるゲージ画像の表示面積を時間経過に応じて減少させる描写として実行されうるものである。特に、この演出例では、枠画像及びゲージ画像の少なくとも一方の態様として、複数の態様（例えば、ゲージ画像の表示面積の減少速度や、期待度の示唆や、操作手段の種別を示唆など）を用意しており、それら態様のいずれかで実行されるものとなっている。いずれの態様で実行されるかによって異なる期待度（大当り図柄が現れる割合）が示唆されるようにしてもよい。

【４１４９】

また、受付期間が発生する場合は、これよりも前に、遊技者に対して動作機会が付与されることを示唆する（受付期間が発生することを示唆する）前兆演出が実行可能とされている。前兆演出とは、例えば、演出表示装置１６００における演出表示やこれに対応する演出音の出力などによって実行されるものである。

【４１５０】

なお、予告演出判定としていずれの結果が得られたとしてもＳＰリーチ中における予め定められたタイミングになると受付許容期間（有効期間）を発生させる変動パターンについては、上記「特定の変動パターン」以外にも備えるようにしてもよい。予告演出判定としていずれの結果が得られたとしても予め定められたタイミングになると受付許容期間（有効期間）を発生させる変動パターンについては、低期待変動パターン（非リーチ変動パターン）には含まれないようにするか、若しくは含まれるようにしてもよいがその選択割合（発生割合）を低くするようにすることが（必ずしもそうしなくてもよいが）望ましい。

【４１５１】

なお、上述した各例や後述の各例も含めて、検出対象となる「遊技者による操作（動作）」とは、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」などのような、遊技者によって直接操作（押下動作や抜刀動作）されるものに限られず、タッチセンサでの検出対象となる「特定部位に対する遊技者による接触動作」や、非接触センサでの検出対象となる「特

定空間内における遊技者による動作」なども含む意味である。要は、遊技者による動作（押下動作や、抜刀動作、タッチ動作、非接触動作など）を受付対象とする１または複数の受付手段（操作手段）を備えるものであればよい。

【４１５２】

ところで、この実施の形態にかかる受付許容期間（有効期間）としては、受付後表示や受付後出力音などの種別が異なっていたり、ＢＧＭの可聴出力状況が異なっていたり、当該受付許容期間（有効期間）内で操作受付が許容される回数が異なっていたり、オート連打機能が有効化されるか否かが異なっていたりするなどの、様々なタイプの受付許容期間（有効期間）が用意されている。

【４１５３】

この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、複数の受付許容期間の間で、以下のような特殊な演出性を持たせることで、受付許容期間が発生したときの演出性を高めるようにしたり、受付許容期間が発生したときの緊張感を好適に維持するようにしたりすることとしている。なお、以下に説明する各演出性（各構成）については、それら構成の全てを必ずしも備えなくてもよく、例えば、いずれか１つの演出性（任意の構成）を備えるだけであっても遊技興趣の低下を抑制することは可能であるし、若しくは、さらなる作用効果を得る上で必要と思われるいくつかの構成を選択的に備えるようにしてもよいし、若しくは別構成に対して適用可能（適用が望ましい）として記載されている構成を適宜に採用するようにしてもよい。さらに言えば、以下に説明する各演出性（構成）については、例示に過ぎず、受付期間に関連した遊技興趣の低下を抑制可能な何らかの１つの構成を備えるものであればよい。

【４１５４】

［構成１－Ｄ］

例えば、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）を摸した画像表示である摸画像表示が表示されるとともに（該摸画像表示として摸される対象になった操作手段に対して）操作受付が許容される摸画像表示受付期間」を発生可能であり、該摸画像表示受付期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段と、摸画像表示受付期間の発生に際して、操作受付が許容される状態にあること、または操作受付が許容される状態になることを示唆する受付許容音を可聴出力しうる許容音出力手段とを備えることとしている。また、摸画像表示は、操作手段を摸した画像表示として周期的変化が現れるように表示可能とされるものとなっている。

【４１５５】

この点、パチンコ機１では、摸画像表示受付期間として、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れるように表示可能な「短周期表示受付期間」と、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れるように表示されることがなく該所定時間よりも長い時間単位で現れるように表示可能な「長周期表示受付期間」とを少なくとも用意することとしている。なお、当該構成１－Ｄにかかる「所定時間」は、当該構成１－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「所定時間」と同じ時間を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「所定時間」とは異なる時間を意味するものであってもよい。

【４１５６】

このような構成によれば、摸画像表示における１回分の周期的変化に要する時間の長短を通じて様々な演出性の違いを示唆することができるようになることから、摸画像表示受付期間が発生したときの緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。なお、摸画像表示が表示される摸画像表示受付期間とは別に、摸画像表示が表示されない受付期間をさらに用意することとし、摸画像表示が表示されるか否かによっても異なる演出性をさらに示唆するようにしてもよい。

【４１５７】

また後述するが、当該「構成１－Ｄ」を採用する場合、「短周期表示受付期間」では、受付許容音が可聴出力され、「長周期表示受付期間」では、受付許容音が可聴出力されない場合があるようにしてもよい。このような構成によれば、「長周期表示受付期間」では、受付許容音が可聴出力される「短周期表示受付期間」と比べて、遊技者に対して操作機会が付与された状態にあることを認識し難くなるようになることから、操作し忘れが生じる可能性が高まることによる緊張感を好適に維持することができるようになる。

【４１５８】

なおこの場合、「短周期表示受付期間」では、受付許容音が可聴出力され、「長周期表示受付期間」では、受付許容音が可聴出力される場合と可聴出力されない場合とがあるようにしてもよい。このような構成によれば、受付許容音が可聴出力されたことを確認するだけでは、「短周期表示受付期間」と「長周期表示受付期間」とのいずれが発生しているのかを認識することが困難になるから、受付許容音が可聴出力されないときはもとより、受付許容音が可聴出力されたときの緊張感についてもこれを好適に維持することが期待されるようになる。

【４１５９】

また後述するが、当該「構成１－Ｄ」を採用する場合、「長周期表示受付期間」では、受付許容音として、「短周期表示受付期間」では出現し得ない態様音が出力されうるようにしてもよい。このような構成によれば、受付許容音が可聴出力されたか否かを確認するだけでは「短周期表示受付期間」と「長周期表示受付期間」とのいずれが発生しているのかを認識することが困難であるが、その種別（態様音）についての確認も行うようにすれば、「長周期表示受付期間」が発生していることを容易に認識することができる可能性が生じるようになることから、受付許容音が可聴出力されたときの緊張感を好適に維持することができるようになる。

【４１６０】

なおこの場合、「短周期表示受付期間」及び「長周期表示受付期間」では、受付許容音として同じ態様音が出力される場合があるようにしてもよい。このような構成によれば、受付許容音が可聴出力されたときにその種別（態様音）についての確認を行った場合であっても、「短周期表示受付期間」と「長周期表示受付期間」とのいずれが発生しているのかを認識することが必ずしも容易化されないようになることから、緊張感をより好適に維持することが期待されるようになる。

【４１６１】

［構成２－Ｄ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）を摸した画像表示である摸画像表示が表示されるとともに（該摸画像表示として摸される対象になった操作手段に対して）操作受付が許容される摸画像表示受付期間」を発生可能であり、該摸画像表示受付期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段を備えることとしている。また、摸画像表示は、操作手段を摸した画像表示として周期的変化が現れるように表示可能とされるものとなっている。

【４１６２】

この点、パチンコ機１では、摸画像表示受付期間として、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れるように表示可能な「短周期表示受付期間」と、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れるように表示されることがなく該所定時間よりも長い時間単位で現れるように表示可能な「長周期表示受付期間」とを少なくとも用意している。そして、「短周期表示受付期間」及び「長周期表示受付期間」はいずれも、何らかの演出音が可聴出力されているなかで発生しうるものとしている。なお、当該構成２－Ｄにかかる「所定時間」は、当該構成２－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「所定時間」と同じ時間を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「所定時間」とは異なる時間を意味するものであってもよい

。
【４１６３】
このような構成によれば、摸画像表示における１回分の周期的変化に要する時間の長短を通じて様々な演出性の違いを示唆することができるようになることから、摸画像表示受付期間が発生したときの緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。なお、摸画像表示が表示される摸画像表示受付期間とは別に、摸画像表示が表示されない受付期間をさらに用意することとし、摸画像表示が表示されるか否かによっても異なる演出性をさらに示唆するようにしてもよい。
【４１６４】
また後述するが、当該「構成２－Ｄ」を採用する場合、「短周期表示受付期間」では、当該受付期間が終了するまでの間にその発生時点において可聴状態にあった演出音（の全て）を非可聴状態にすることはないが、「長周期表示受付期間」では、当該受付期間が終了するまでの間にその発生時点において可聴状態にあった演出音（の全て）を非可聴状態にする場合があるようにしてもよい。
【４１６５】
すなわち、摸画像表示受付期間として、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れるように表示可能な「短周期表示受付期間」と、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れるように表示されることがなく該所定時間よりも長い時間単位で現れるように表示可能な「長周期表示受付期間」とを用意したとしても、実際には、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れているのか、それとも所定時間よりも長い時間単位で現れているのかを正確に判断することは困難である。この点、「短周期表示受付期間」では、当該受付期間が終了するまでの間にその発生時点において可聴状態にあった演出音が終了されることはないが、「長周期表示受付期間」では、当該受付期間が終了するまでの間にその発生時点において可聴状態にあった演出音が終了される場合があるようにすれば、その発生時点において可聴状態にあった演出音が終了されるか否かを確認することで、「短周期表示受付期間」及び「長周期表示受付期間」のいずれが発生しているのかをより正確に認識することができるようになる。
【４１６６】
なおこの場合、「短周期表示受付期間」では、当該受付期間が終了するまでの間にその発生時点において可聴状態にあった演出音が終了されることはないが、「長周期表示受付期間」では、当該受付期間が終了するまでの間にその発生時点において可聴状態にあった演出音が終了されない場合と終了される場合とがあるようにしてもよい。このような構成によれば、当該受付期間が終了するまでの間にその発生時点において可聴状態にあった演出音が終了されなかったとしても、「短周期表示受付期間」と「長周期表示受付期間」とのいずれが発生しているのかを認識することは困難である。したがって、発生時点において可聴状態にあった演出音が終了されるか否かを確認するために遊技者が操作を遅らせる分だけ当該受付期間としての残り時間が減少してしまうこととも相まって、受付期間内における緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。
【４１６７】
［構成３－Ｄ］
また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）を摸した画像表示である摸画像表示が表示されるとともに（該摸画像表示として摸される対象になった操作手段に対して）操作受付が許容される摸画像表示受付期間」を発生可能であり、該摸画像表示受付期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段を備えることとしている。また、摸画像表示は、操作手段を摸した画像表示として周期的変化が現れるように表示可能とされるものとなっている。
【４１６８】
この点、パチンコ機１では、摸画像表示受付期間は、特定種別の演出音が可聴出力され

ているなかで発生する場合と、特定種別の演出音が非可聴の状態にされてから発生する場合との両方がある。そして、摸画像表示受付期間として、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れるように表示可能な「短周期表示受付期間」と、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れるように表示されることがなく該所定時間よりも長い時間単位で現れるように表示可能な「長周期表示受付期間」とを少なくとも用意している。なお、当該構成３－Ｄにかかる「所定時間」は、当該構成３－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「所定時間」と同じ時間を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「所定時間」とは異なる時間を意味するものであってもよい。また、当該構成３－Ｄにかかる「特定種別の演出音」は、当該構成３－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「特定種別の演出音」と同じ演出音を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「特定種別の演出音」とは異なる演出音を意味するものであってもよい。

【４１６９】

このような構成によれば、摸画像表示における１回分の周期的変化に要する時間の長短を通じて様々な演出性の違いを示唆することができるようになることから、摸画像表示受付期間が発生したときの緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。なお、摸画像表示が表示される摸画像表示受付期間とは別に、摸画像表示が表示されない受付期間をさらに用意することとし、摸画像表示が表示されるか否かによっても異なる演出性をさらに示唆するようにしてもよい。

【４１７０】

また、上記構成では、摸画像表示受付期間は、特定種別の演出音が可聴出力されているなかで発生する場合と、特定種別の演出音が非可聴の状態にされてから発生する場合との両方があることから、当該摸画像表示受付期間が発生するときの演出性の向上を図ることが期待されるようになる。

【４１７１】

また後述するが、当該「構成３－Ｄ」を採用する場合、「短周期表示受付期間」では、当該「短周期表示受付期間」が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて当該「短周期表示受付期間」が発生するよりも前に特定種別の演出音が非可聴状態にされたり非可聴状態にされなかったりすることはないが、「長周期表示受付期間」では、当該「長周期表示受付期間」が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて当該「長周期表示受付期間」が発生するよりも前に特定種別の演出音が非可聴状態にされる場合と、非可聴状態にされない場合とがあるようにしてもよい。このような構成によれば、前回の変動パターンの種別を遊技者側が覚えておけば、操作機会が付与されるときに「短周期表示受付期間」及び「長周期表示受付期間」のいずれであるのかを認識し易くなることから、操作機会が付与されていないときにも遊技に対して集中を促すことができるようになる。

【４１７２】

「短周期表示受付期間」については、当該短周期表示受付期間が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて、特定種別の演出音の態様が変化することはないようにすることが望ましい。例えば、「短周期表示受付期間」は、当該「短周期表示受付期間」が発生するよりも前に特定種別の演出音が必ず非可聴状態にされるようにしてもよいし、当該「短周期表示受付期間」が発生する時点において特定種別の演出音が必ず可聴状態にされるようにしてもよい。若しくは、「短周期表示受付期間」は、操作受付がなされたときの操作後表示や操作後出力音の種別に応じて、当該「短周期表示受付期間」が発生するよりも前に特定種別の演出音が非可聴状態にされる場合（種別）と、当該「短周期表示受付期間」が発生する時点において特定種別の演出音が可聴状態にされている場合（種別）とがあるようにしてもよい。

【４１７３】

「長周期表示受付期間」については、例えば、操作受付がなされたときの操作後表示や操作後出力音が異なる当該「長周期表示受付期間」の種別として、少なくとも「第１長周

期表示受付期間」と「第２長周期表示受付期間」とを用意することとし、「第１長周期表示受付期間」については、当該第１長周期表示受付期間が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて演出音の態様が変化することはない（特定種別の演出音が可聴出力されているなかで受付期間が発生する（または、発生しない））ようにし、「第２長周期表示受付期間」では、当該第２長周期表示受付期間が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて演出音の態様が変化する（特定種別の演出音が非可聴の状態にされ該非可聴の状態で当該受付期間が発生する場合と、特定種別の演出音が可聴出力されているなかで当該受付期間が発生する場合とがある）ようにしてもよい。このような構成によれば、「短周期表示受付期間」及び「長周期表示受付期間」のいずれが発生しているのかの判断に困難性を持たせて緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【４１７４】

［構成４－Ｄ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）を摸した画像表示である摸画像表示が表示されるとともに（該摸画像表示として摸される対象になった操作手段に対して）操作受付が許容される摸画像表示受付期間」を発生可能であり、該摸画像表示受付期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段を備えることとしている。また、摸画像表示は、操作手段を摸した画像表示として周期的変化が現れるように表示可能とされるものとなっている。

【４１７５】

この点、パチンコ機１では、摸画像表示受付期間は、操作受付がなされると、演出用図柄（装飾図柄など）に対して前側から重なって見える態様で受付後表示を行う場合がある。そして、摸画像表示受付期間として、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れるように表示可能な「短周期表示受付期間」と、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れるように表示されることがなく該所定時間よりも長い時間単位で現れるように表示可能な「長周期表示受付期間」とを少なくとも用意している。なお、当該構成４－Ｄにかかる「所定時間」は、当該構成４－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「所定時間」と同じ時間を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「所定時間」とは異なる時間を意味するものであってもよい。

【４１７６】

このような構成によれば、摸画像表示における１回分の周期的変化に要する時間の長短を通じて様々な演出性の違いを示唆することができるようになることから、摸画像表示受付期間が発生したときの緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。また、上記構成では、摸画像表示受付期間において操作受付がなされると、演出用図柄に対して前側から重なって見える態様で受付後表示を行う場合があることから、受付後表示を強調させることが可能とされるようになり、操作受付がなされたときの演出性の向上を図ることが期待されるようになる。

【４１７７】

また後述するが、当該「構成４－Ｄ」を採用する場合、短周期表示受付期間は、演出用図柄に対して前側から重なって見える態様で受付後表示を行う場合がなくその背後側で受付後表示を行うが、長周期表示受付期間は、演出用図柄に対して前側から重なって見える態様で受付後表示を行う場合と、演出用図柄の背後側で受付後表示を行う場合とがあるようにしてもよい。このような構成によれば、短周期表示受付期間が発生した場合は、受付後表示が演出用図柄に対して強調されることがなく、緊張感のあるもとで遊技者に対して操作機会を付与することができるようになる。長周期表示受付期間が発生した場合は、受付後表示が強調される場合と強調されない場合とがあるようになることから、遊技者に対して操作機会が付与されたときの緊張感を好適に維持しつつも、ある程度の安心感を提供

することができるようになる。
【４１７８】
なおこの場合、長周期表示受付期間で受付けがなされたことに基づいて、演出用図柄に対して前側から重なって見える態様で受付後表示を行うときは、遊技者による所定操作などによって、該受付後表示が非表示にされて演出用図柄が視認し易くなるまでの期間を短縮することが可能とされるようにしてもよい。このような構成によれば、受付後表示を強調するときに演出用図柄の視認性が低下されることによる遊技興趣の低下を好適に抑制することが期待されるようになる。
【４１７９】
［構成５－Ｄ］
また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）を摸した画像表示である摸画像表示が表示されるとともに（該摸画像表示として摸される対象になった操作手段に対して）操作受付が許容される摸画像表示受付期間」を発生可能であり、該摸画像表示受付期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段を備えることとしている。また、摸画像表示は、操作手段を摸した画像表示として周期的変化が現れるように表示可能とされるものとなっている。
【４１８０】
この点、パチンコ機１では、摸画像表示受付期間で操作受付がなされると、摸画像表示が視認し難くなる消滅ＥＦ表示が所定の態様で実行される場合と、該消滅ＥＦ表示が所定の態様とは異なる態様で実行されるか、または実行されない場合とがある。そして、摸画像表示受付期間として、「第１摸画像表示受付期間」、「第２摸画像表示受付期間」、及び「第３摸画像表示受付期間」を少なくとも用意することとし、「第１摸画像表示受付期間」では、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れるように表示可能とされ（短周期表示受付期間）、「第２摸画像表示受付期間」及び「第３摸画像表示受付期間」では、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れるように表示されることがなく該所定時間よりも長い時間単位で現れるように表示可能とされるようにした（長周期表示受付期間）。なお、当該構成５－Ｄにかかる「所定時間」は、当該構成５－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「所定時間」と同じ時間を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「所定時間」とは異なる時間を意味するものであってもよい。また、当該構成５－Ｄにかかる「第１摸画像表示受付期間」、「第２摸画像表示受付期間」、及び「第３摸画像表示受付期間」は、当該構成５－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「受付期間（有効期間）」と同じ受付期間（有効期間）を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「受付期間（有効期間）」とは異なる受付期間（有効期間）を意味するものであってもよい。
【４１８１】
このような構成によれば、摸画像表示における１回分の周期的変化に要する時間の長短を通じて様々な演出性の違いを示唆することができるようになることから、摸画像表示受付期間が発生したときの緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。また、上記構成では、摸画像表示受付期間で操作受付がなされると、摸画像表示が視認し難くなる消滅ＥＦ表示が所定の態様で実行される場合と、該消滅ＥＦ表示が所定の態様とは異なる態様で実行されるか、または実行されない場合とがあるようにしたことから、このような消滅ＥＦ表示によっても演出性を付加することが可能となる。
【４１８２】
また後述するが、当該「構成５－Ｄ」を採用する場合、「第１摸画像表示受付期間（短周期表示受付期間）」で操作受付がなされると、所定の結果（大当り）が得られている期待度が異なる複数態様のいずれかで受付後表示が実行可能とされ、消滅ＥＦ表示は、「該受付後表示が上記複数態様のうち期待度の高い態様で実行されたときには第１態様で実行

されるが、該受付後表示が上記複数態様のうち期待度の高い態様とは異なる態様で実行されたときには上記第１態様とは異なる態様で実行されるか、または実行されない」ようになっており、「第２摸画像表示受付期間（長周期表示受付期間）」で操作受付がなされると、所定の結果（大当り）が得られている期待度が異なる複数態様のいずれかで受付後表示が実行可能とされ、消滅ＥＦ表示は、「該受付後表示が上記複数態様のうち期待度の高い態様で実行されたときには第２態様で実行されるが、該受付後表示が上記複数態様のうち期待度の高い態様とは異なる態様で実行されたときには上記第２態様とは異なる態様で実行されるか、または実行されない」ようになっており、「第３摸画像表示受付期間（長周期表示受付期間）」で操作受付がなされると、所定の結果（大当り）が得られている期待度が異なる複数態様のいずれかで受付後表示が実行可能とされたとしても、消滅ＥＦ表示は、「該受付後表示が上記複数態様のいずれで実行されるかにかかわらず第３態様で実行される」ようにしてもよい。このような構成によれば、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れる短周期表示受付期間では、操作受付がなされたときの消滅ＥＦ表示の態様によっても期待度が示唆されることから（第１摸画像表示受付期間）、操作したにもかかわらず期待度を認識し難い不安感を覚えることがないように操作機会を付与することができるようになる。これに対し、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れるように表示されることがなく該所定時間よりも長い時間単位で現れる長周期表示受付期間では、操作受付がなされたときの消滅ＥＦ表示の態様によって期待度が示唆される場合と期待度が示唆されない場合とがある（第２摸画像表示受付期間、第３摸画像表示受付期間）ようにしたから、操作したにもかかわらず期待度を認識し難い不安感を覚えることがないように操作機会を付与するようにしつつも、操作機会を付与するときの緊張感についてもこれを好適に維持することができるようになる。

【４１８３】

なおこの場合、消滅ＥＦ表示としての「第１態様」、「第２態様」、「第３態様」、「第１態様とは異なる態様」、及び「第２態様とは異なる態様」は、それら態様のなかにいくつかの同じ態様が（適宜の組み合わせで）あってもよいし、全て異なる態様であってもよい。ただし、「第１態様」及び「第１態様とは異なる態様」は互いに異なるし、「第２態様」及び「第２態様とは異なる態様」は互いに異なることとなる。

【４１８４】

［構成６－Ｄ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）を摸した画像表示である摸画像表示が表示されるとともに（該摸画像表示として摸される対象になった操作手段に対して）操作受付が許容される摸画像表示受付期間」を発生可能であり、該摸画像表示受付期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段を備えることとしている。また、摸画像表示は、操作手段を摸した画像表示として周期的変化が現れるように表示可能とされるものとなっている。

【４１８５】

この点、パチンコ機１では、操作手段として、第１操作手段及び第２操作手段を少なくとも用意することとした上で、摸画像表示受付期間として、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れるように表示可能な「短周期表示受付期間」と、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れるように表示されることがなく該所定時間よりも長い時間単位で現れるように表示可能な「長周期表示受付期間」とを少なくとも用意する。そして、「短周期表示受付期間」及び「長周期表示受付期間」の少なくとも一方では、第１操作手段に対しての操作受付と第２操作手段に対しての操作受付とがそれぞれ許容されている状態にあるようにした。なお、当該構成６－Ｄにかかる「所定時間」は、当該構成６－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「所定時間」と同じ時間を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「所定時間」とは異なる時間を意味するものであってもよい。また、当該構成６－Ｄにかかる

「第１操作手段」及び「第２操作手段」は、当該構成６－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１操作手段」及び「第２操作手段」とそれぞれ同じ操作手段を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「第１操作手段」及び「第２操作手段」とはそれぞれ異なる操作手段を意味するものであってもよい。

【４１８６】

このような構成によれば、摸画像表示における１回分の周期的変化に要する時間の長短を通じて様々な演出性の違いを示唆することができるようになることから、摸画像表示受付期間が発生したときの緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。また、上記構成では、「短周期表示受付期間」及び「長周期表示受付期間」の少なくとも一方では、第１操作手段に対しての操作受付と第２操作手段に対しての操作受付とがそれぞれ許容されている状態にあるようにしたことから、複数の操作手段を用いた演出性を付加することが可能となる。

【４１８７】

また後述するが、当該「構成６－Ｄ」を採用する場合、「短周期表示受付期間」と「長周期表示受付期間」とではいずれも、第１操作手段に対しての操作受付と第２操作手段に対しての操作受付とがそれぞれ許容されているようにしてもよい。

【４１８８】

そしてこの場合、「短周期表示受付期間」では、操作手段のうち上記第１操作手段を摸した摸画像表示のみが表示され、「長周期表示受付期間」では、操作手段のうち上記第１操作手段を摸した摸画像表示のみが表示される場合と、上記第１操作手段を摸した摸画像表示と上記第２操作手段を摸した摸画像表示とがそれぞれ表示される場合とがあるようにしてもよい。すなわちこの場合、基本的には、「短周期表示受付期間」では、第１操作手段だけでなく、第２操作手段に対しても操作機会が付与されている状態にあることが秘匿にされ、「長周期表示受付期間」では、第１操作手段及び第２操作手段のいずれに対しても操作機会が付与されている状態にあることが認識可能とされる場合があるようになる。ただし、摸画像表示における１回分の周期的変化に要する時間が所定時間である（当該受付期間が「短周期表示受付期間」である）ことを遊技者が見抜くことができたときには、第１操作手段だけでなく、第２操作手段に対しても操作機会が秘かに付与されている状態にあることを認識することができるようになることから、操作機会が付与されるときの演出性の向上を図ることが期待されるようになる。

【４１８９】

［構成７－Ｄ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）を摸した画像表示である摸画像表示が表示されるとともに（該摸画像表示として摸される対象になった操作手段に対して）操作受付が許容される摸画像表示受付期間」を発生可能であり、該摸画像表示受付期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段を備えることとしている。また、摸画像表示は、操作手段を摸した画像表示として周期的変化が現れるように表示可能とされるものとなっている。

【４１９０】

この点、パチンコ機１では、摸画像表示受付期間として、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れるように表示可能な「短周期表示受付期間」と、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れるように表示されることがなく該所定時間よりも長い時間単位で現れるように表示可能な「長周期表示受付期間」とを少なくとも用意する。そして、「短周期表示受付期間」及び「長周期表示受付期間」の少なくとも一方では、操作受付が複数回にわたって許容されうるようにした。なお、当該構成７－Ｄにかかる「所定時間」は、当該構成７－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「所定時間」と同じ時間を意味するものであってもよいし、

他の構成にかかる「所定時間」とは異なる時間を意味するものであってもよい。
【４１９１】
このような構成によれば、摸画像表示における１回分の周期的変化に要する時間の長短を通じて様々な演出性の違いを示唆することができるようになることから、摸画像表示受付期間が発生したときの緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。また、上記構成では、「短周期表示受付期間」及び「長周期表示受付期間」の少なくとも一方では、操作受付が複数回にわたって許容されうるようにしたことから、操作受付が複数回にわたって許容されることによる演出性を付加することが可能となる。
【４１９２】
また後述するが、当該「構成７－Ｄ」を採用する場合、「短周期表示受付期間」では当該受付期間としての種別にかかわらず遊技者による動作（操作）の受付け（操作受付）が複数回許容されるタイプ（例えば、連打押しタイプ）になるが、「長周期表示受付期間」では当該受付期間としての種別（受付後表示や受付後出力音などの種別）に応じて、当該受付許容期間（有効期間）が終了されるまでの間（発生している間）に遊技者による動作（操作）の受付け（操作受付）が１回しか許容されないタイプ（例えば、単発押しタイプ）である場合と、当該受付許容期間（有効期間）が終了されるまでの間（発生している間）に遊技者による動作（操作）の受付け（操作受付）が複数回許容されるタイプ（例えば、連打押しタイプ）である場合とがあるようにしてもよい。このような構成によれば、「短周期表示受付期間」が発生したときには操作受付が複数回にわたって許容されること（例えば、連打押しタイプであること）が示唆されるようになる。また、「長周期表示受付期間」が発生したときには操作受付が複数回にわたって許容される状態にあるのか否か（例えば、連打押しタイプであるのか否か）を秘匿にすることができるようになり、緊張感のあるなかで操作機会が付与されうるようになる。
【４１９３】
なおこの場合、遊技者による動作（操作）の受付け（操作受付）が複数回許容されるタイプ（例えば、連打押しタイプ）の受付期間（有効期間）であっても、演出にかかる抽選（判定）の結果などによっては１回の操作受付だけで当該受付期間（有効期間）が終了する場合があるようにしてもよい。要は、複数回にわたって許容される場合（パターン）がある種別の受付期間（有効期間）であればよい。
【４１９４】
［構成８－Ｄ］
また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）を摸した画像表示である摸画像表示が表示されるとともに（該摸画像表示として摸される対象になった操作手段に対して）操作受付が許容される摸画像表示受付期間」を発生可能であり、該摸画像表示受付期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段を備えることとしている。また、摸画像表示は、操作手段を摸した画像表示として周期的変化が現れるように表示可能とされるものとなっている。
【４１９５】
この点、パチンコ機１では、摸画像表示受付期間として、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れるように表示可能な「短周期表示受付期間」と、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れるように表示されることがなく該所定時間よりも長い時間単位で現れるように表示可能な「長周期表示受付期間」とを少なくとも用意する。そして、「短周期表示受付期間」で摸画像表示に対応する操作手段に対して操作受付がなされると、該摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化を非表示にするようにした。なお、当該構成８－Ｄにかかる「所定時間」は、当該構成８－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「所定時間」と同じ時間を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「所定時間」とは異なる時間を意味するものであってもよい。

【４１９６】
このような構成によれば、摸画像表示における１回分の周期的変化に要する時間の長短を通じて様々な演出性の違いを示唆することができるようになることから、摸画像表示受付期間が発生したときの緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。また、上記構成では、「短周期表示受付期間」で摸画像表示に対応する操作手段に対して操作受付がなされると、該摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされることから、摸画像表示における１回分の周期的変化に要する時間を確認し難くすることができるようになり、操作受付がなされるときの緊張感を好適に維持することができるようになる。
【４１９７】
また後述するが、当該「構成８－Ｄ」を採用する場合、「短周期表示受付期間」では、摸画像表示に対応する操作手段が操作されて操作受付がなされると、該摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされるが、「長周期表示受付期間」では、摸画像表示に対応する操作手段が操作されて操作受付がなされると、該摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされる場合と、該摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされず継続される場合とがあるようにしてもよい。このような構成によれば、操作受付がなされたときに摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされず継続されたときには、「長周期表示受付期間」が発生していたことを示唆することができるようになる。また、操作受付がなされたときに摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされたときには、「短周期表示受付期間」及び「長周期表示受付期間」のいずれが発生していたのかを認識し難くすることができるようになる。
【４１９８】
なおこの場合、「周期的変化が非表示にされる」とは、「摸画像表示を非表示にする」ことによって非表示にするようにしてもよいし、摸画像表示は表示を継続するがそれまで現れていた周期的変化は一旦終了して静止表示になったり、若しくは同じ周期的変化が最初から再開されたり、若しくは異なる周期的変化が新たに開始されたりするようにしてもよい。
【４１９９】
［構成９－Ｄ］
また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）を摸した画像表示である摸画像表示が表示されるとともに（該摸画像表示として摸される対象になった操作手段に対して）操作受付が許容される摸画像表示受付期間」を発生可能であり、該摸画像表示受付期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段を備えることとしている。また、摸画像表示は、操作手段を摸した画像表示として周期的変化が現れるように表示可能とされるものとなっている。
【４２００】
この点、パチンコ機１では、摸画像表示受付期間として、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れるように表示可能な「短周期表示受付期間」と、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れるように表示されることがなく該所定時間よりも長い時間単位で現れるように表示可能な「長周期表示受付期間」とを少なくとも用意する。そして、「短周期表示受付期間」で摸画像表示に対応する操作手段に対して操作受付がなされると、該摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされず継続するようにした。なお、当該構成９－Ｄにかかる「所定時間」は、当該構成９－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「所定時間」と同じ時間を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「所定時間」とは異なる時間を意味するものであってもよい。
【４２０１】
このような構成によれば、摸画像表示における１回分の周期的変化に要する時間の長短を通じて様々な演出性の違いを示唆することができるようになることから、摸画像表示受

付期間が発生したときの緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。また、上記構成では、「短周期表示受付期間」で摸画像表示に対応する操作手段に対して操作受付がなされたとしても、該摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされず継続するようにしたことから、操作受付がなされた以降も、摸画像表示における１回分の周期的変化に要する時間を確認可能とすることが期待されるようになる。

【４２０２】

また後述するが、当該「構成９－Ｄ」を採用する場合、「短周期表示受付期間」では、摸画像表示に対応する操作手段が操作されて操作受付がなされると、該摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされず継続するが、「長周期表示受付期間」では、摸画像表示に対応する操作手段が操作されて操作受付がなされると、該摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされる場合と、該摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされず継続される場合とがあるようにしてもよい。このような構成によれば、操作受付がなされたときに摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされたときには、「長周期表示受付期間」が発生していたことを示唆することができるようになる。また、操作受付がなされたときに摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされず継続されたときには、「短周期表示受付期間」及び「長周期表示受付期間」のいずれが発生していたのかを認識し難くすることができるようになる。

【４２０３】

なおこの場合、「周期的変化が非表示にされる」とは、「摸画像表示を非表示にする」ことによって非表示にするようにしてもよいし、摸画像表示は表示を継続するがそれまで現れていた周期的変化は一旦終了して静止表示になったり、若しくは同じ周期的変化が最初から再開されたり、若しくは異なる周期的変化が新たに開始されたりするようにしてもよい。

【４２０４】

［構成１０－Ｄ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）に対しての操作受付が許容される受付許容期間を発生可能であり、該受付許容期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段と、受付許容期間の発生に際して、操作受付が許容される状態にあること、または操作受付が許容される状態になることを示唆する受付許容音を可聴出力しうる許容音出力手段とを備える。また、受付許容期間として、当該受付許容期間が終了するまでの間に操作受付が複数回にわたって許容されうる「複数回許容期間」を少なくとも用意することとしている。

【４２０５】

この点、パチンコ機１では、「複数回許容期間」として、「操作受付が複数回にわたって許容される操作対象として設定される操作手段を操作した状態に維持し続けるだけで操作受付が複数回なされる維持操作許容期間」を少なくとも用意しており、該「維持操作許容期間」では、その発生に際して受付許容音を可聴出力することとした。

【４２０６】

このような構成によれば、限られた時間（複数回許容期間）内で複数回の操作を行うことが苦手な遊技者であったとしても、「維持操作許容期間」が発生する場合は、受付許容音が可聴出力されることにより「当該維持操作許容期間が発生してからすぐに操作を開始することが容易になりその分だけ残り時間に余裕があるなかで複数回の操作を行うことができる」ようになるし、さらには「操作手段を操作した状態に維持し続けるだけで操作受付が複数回なされる」ようになることから、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【４２０７】

また後述するが、当該「構成１０－Ｄ」を採用する場合、「複数回許容期間」として、複数の操作手段のうち「操作受付が複数回にわたって許容されうる操作手段」が摸画像表

示として少なくとも表示されるとともに該摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけで操作受付が複数回なされる「維持操作許容期間」と、複数の操作手段のうち操作受付が複数回にわたって許容されうる操作手段が摸画像表示として少なくとも表示されるが該摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけでは操作受付が複数回なされない「維持操作非許容期間」とを用意するようにしてもよい。そして、「維持操作許容期間」では、その発生に際して受付許容音が可聴出力されるが、維持操作非許容期間では、その発生に際して受付許容音が可聴出力されないようにしてもよい。このような構成によれば、受付許容音が可聴出力されるか否かによって、操作手段を操作した状態に維持し続けるだけで操作受付が複数回なされる「オート連打機能」が有効化されるか否かを示唆することができるようになる。

【４２０８】

［構成１１－Ｄ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）に対しての操作受付が許容される受付許容期間を発生可能であり、該受付許容期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段を備えている。また、受付許容期間として、操作受付が複数回にわたって許容される操作対象として設定される操作手段を摸した摸画像表示が少なくとも表示される「複数回許容期間」を少なくとも用意することとしている。

【４２０９】

この点、パチンコ機１では、「複数回許容期間」は、その発生時点において可聴状態にある演出音を、当該「複数回許容期間」が終了するまでの間に非可聴の状態にする場合がある。また、「複数回許容期間」として、「摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけで該操作受付が複数回なされる維持操作許容期間」を少なくとも用意することとしている。

【４２１０】

このような構成によれば、操作機会が付与されているなかで発生時点において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされた場合には、操作受付が複数回にわたって許容される複数回許容期間が発生している状況にあることを示唆することができるようになる。また、限られた時間（複数回許容期間）内で複数回の操作を行うことが苦手な遊技者であったとしても、「摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけで操作受付が複数回なされる」ようになることから、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【４２１１】

また後述するが、当該「構成１１－Ｄ」を採用する場合は、「複数回許容期間」として、複数の操作手段のうち操作受付が複数回にわたって許容されうる操作手段が摸画像表示として少なくとも表示されるとともに該摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけで操作受付が複数回なされる「維持操作許容期間」と、複数の操作手段のうち操作受付が複数回にわたって許容されうる操作手段が摸画像表示として少なくとも表示されるが該摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけでは操作受付が複数回なされない「維持操作非許容期間」とを用意するようにしてもよい。そして、「維持操作許容期間」では、発生時点において可聴状態にある演出音を、当該「維持操作許容期間」が終了するまでの間に非可聴の状態にしないが、「維持操作非許容期間」では、発生時点において可聴状態にある演出音を、当該維持操作非許容期間が終了するまでの間に非可聴の状態にするようにしてもよい。このような構成によれば、「複数回許容期間」が発生した場合、当該「複数回許容期間」が終了するまでの間に発生時点において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされるか否かによって、操作手段を操作した状態に維持し続けるだけで操作受付が複数回なされる「オート連打機能」が有効化されるか否かを示唆することができるようになる。

【４２１２】

なおこの場合、「維持操作許容期間」や「維持操作非許容期間」は、演出音の可聴出力が音量低下（抑制）されていくなかで発生しうるものであってもよい。すなわち、「複数回許容期間」が発生した時点で演出音が可聴であればよい。

【４２１３】

［構成１２－Ｄ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）に対しての操作受付が許容される受付許容期間を発生可能であり、該受付許容期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段を備えている。また、受付許容期間として、操作受付が複数回にわたって許容される操作対象として設定される操作手段を摸した摸画像表示が少なくとも表示される「複数回許容期間」を少なくとも用意することとしている。

【４２１４】

この点、パチンコ機１では、「複数回許容期間」は、特定種別の演出音が可聴出力されているなかで発生する場合と、特定種別の演出音が非可聴の状態にされてから発生する場合とがある。また、複数回許容期間として、「摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけで該操作受付が複数回なされる維持操作許容期間」を少なくとも用意することとしている。なお、当該構成１２－Ｄにかかる「特定種別の演出音」は、当該構成１２－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「特定種別の演出音」と同じ演出音を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「特定種別の演出音」とは異なる演出音を意味するものであってもよい。

【４２１５】

このような構成によれば、「複数回許容期間」は、特定種別の演出音が可聴出力されているなかで発生する場合と、特定種別の演出音が非可聴の状態にされてから発生する場合との両方があることから演出性の向上を図ることができるようになる。また、限られた時間（複数回許容期間）内で複数回の操作を行うことが苦手な遊技者であったとしても、「摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけで操作受付が複数回なされる」ようになることから、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【４２１６】

また後述するが、当該「構成１２－Ｄ」を採用する場合は、特定種別の演出音が可聴出力されているなかで発生しうる「複数回許容期間」として、複数の操作手段のうち操作受付が複数回にわたって許容されうる操作手段が摸画像表示として少なくとも表示されるとともに該摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけで操作受付が複数回なされる「維持操作許容期間」と、複数の操作手段のうち操作受付が複数回にわたって許容されうる操作手段が摸画像表示として少なくとも表示されるが該摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけでは操作受付が複数回なされない「維持操作非許容期間」とを用意するようにしてもよい。そして、「維持操作許容期間」では、当該維持操作許容期間が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて当該維持操作許容期間が発生するよりも前に特定種別の演出音が非可聴状態にされたり非可聴状態にされなかったりすることはないが、「維持操作非許容期間」では、当該「維持操作非許容期間」が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて当該「維持操作非許容期間」が発生するよりも前に特定種別の演出音が非可聴の状態にされる場合（特定種別の演出音が非可聴の状態で維持操作非許容期間が発生する場合）と、非可聴の状態にされない場合（特定種別の演出音が可聴出力されている状態で維持操作非許容期間が発生する場合）とがあるようにしてもよい。このような構成によれば、前回の変動パターンの種別を遊技者側が覚えておけば、「複数回許容期間」が発生したときにこれが「維持操作許容期間」及び「維持操作非許容期間」のいずれであるのかを認識し易くなることから、操作機会が付与されていないときにも遊技に対して集中を促すことができるようになる。

【４２１７】

「維持操作許容期間」については、当該維持操作許容期間が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて、特定種別の演出音の態様が変化することはないようにすることが望ましい。例えば、「維持操作許容期間」は、当該「維持操作許容期間」が発生するよりも前に特定種別の演出音が必ず非可聴状態にされるようにしてもよいし、当該「維持操作許容期間」が発生する時点において特定種別の演出音が必ず可聴状態にあるようにしてもよい。若しくは、「維持操作許容期間」は、操作受付がなされたときの操作後表示や操作後出力音の種別に応じて、当該「維持操作許容期間」が発生するよりも前に特定種別の演出音が非可聴状態にされる場合（種別）と、当該「維持操作許容期間」が発生する時点において特定種別の演出音が可聴状態にされている場合（種別）とがあるようにしてもよい。

【４２１８】

「維持操作非許容期間」については、例えば、操作受付がなされたときの操作後表示や操作後出力音が異なる当該「維持操作非許容期間」の種別として、少なくとも「第１維持操作非許容期間」と「第２維持操作非許容期間」とを用意することとし、「第１維持操作非許容期間」については、当該第１維持操作非許容期間が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて演出音の態様が変化することはない（特定種別の演出音が可聴出力されているなかで受付期間が発生する（または、発生しない））ようにし、「第２維持操作非許容期間」では、当該第２維持操作非許容期間が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて演出音の態様が変化する（特定種別の演出音が非可聴の状態にされ該非可聴の状態で当該受付期間が発生する場合と、特定種別の演出音が可聴出力されているなかで当該受付期間が発生する場合とがある）ようにしてもよい。このような構成によれば、「維持操作許容期間」及び「維持操作非許容期間」のいずれが発生しているのかの判断に困難性を持たせて緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【４２１９】

［構成１３－Ｄ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）に対しての操作受付が許容される受付許容期間を発生可能であり、該受付許容期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段を備えている。また、受付許容期間として、操作受付が複数回にわたって許容される操作対象として設定される操作手段を摸した摸画像表示が少なくとも表示される「複数回許容期間」を少なくとも用意することとしている。

【４２２０】

この点、パチンコ機１では、操作手段として、第１操作手段及び第２操作手段を少なくとも用意しており、受付許容期間では、第１操作手段に対しての操作受付と第２操作手段に対しての操作受付とがそれぞれ許容されている場合がある。また、「複数回許容期間」として、摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけで該操作受付が複数回なされる「維持操作許容期間」を少なくとも用意することとした。なお、当該構成１３－Ｄにかかる「第１操作手段」及び「第２操作手段」は、当該構成１３－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１操作手段」及び「第２操作手段」と同じ操作手段を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「第１操作手段」及び「第２操作手段」とは異なる操作手段を意味するものであってもよい。

【４２２１】

このような構成によれば、限られた時間（複数回許容期間）内で複数回の操作を行うことが苦手な遊技者であったとしても、「摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけで操作受付が複数回なされる」ようになることから、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。また、受付許容期間では、第１操作手段に対しての操作受付と第２操作手段に対しての操作受付とがそれぞれ許容されている状態にあるよ

うにしたことから、複数の操作手段を用いた演出性を付加することが可能となる。
【４２２２】
また後述するが、当該「構成１３－Ｄ」を採用する場合は、「複数回許容期間」として、複数の操作手段のうち操作受付が複数回にわたって許容されうる操作手段が摸画像表示として少なくとも表示されるとともに該摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけで操作受付が複数回なされる「維持操作許容期間」と、複数の操作手段のうち操作受付が複数回にわたって許容されうる操作手段が摸画像表示として少なくとも表示されるが該摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけでは操作受付が複数回なされない「維持操作非許容期間」とを用意するようにしてもよい。そして、「維持操作許容期間」では、第１操作手段に対しての操作受付と、第２操作手段に対しての操作受付とのいずれもが許容されるが、第１操作手段を摸した摸画像表示と第２操作手段を摸した摸画像表示との両方が表示されることはなくそれら摸画像表示の一方のみが表示可能とされるのに対し、「維持操作非許容期間」では、第１操作手段に対しての操作受付と、第２操作手段に対しての操作受付とのいずれもが許容されるとともに、第１操作手段を摸した摸画像表示と第２操作手段を摸した摸画像表示との両方がそれぞれ表示される場合が少なくともあるようにしてもよい。すなわちこの場合、基本的には、「維持操作許容期間」では、第１操作手段及び第２操作手段のうち対応する摸画像表示が表示されない側は操作機会が付与されている状態にあることが秘匿にされ、「維持操作非許容期間」では、第１操作手段及び第２操作手段のいずれに対しても操作機会が付与されている状態にあることが認識可能とされる場合があるようになる。これにより、「複数回許容期間」として「維持操作許容期間」が発生していることを確認したときには、摸画像表示が表示されていない側の操作手段に対しても操作を行うことを促すことができるようになり、演出性の向上を図ることが期待されるようになる。
【４２２３】
なおこの場合、「維持操作非許容期間」において第１操作手段に対しての操作受付と第２操作手段に対しての操作受付とのいずれもが許容されるときには、第１操作手段を摸した摸画像表示と第２操作手段を摸した摸画像表示との一方しか表示されないことがないようにし、それらの両方が必ず表示されるようにしてもよい。若しくは、「維持操作非許容期間」において第１操作手段に対しての操作受付と第２操作手段に対しての操作受付とのいずれもが許容されるときには、（例えば、受付後表示や受付後出力音の種別などに応じて）第１操作手段を摸した摸画像表示と第２操作手段を摸した摸画像表示との一方しか表示されない場合と、第１操作手段を摸した摸画像表示と第２操作手段を摸した摸画像表示との両方がそれぞれ表示される場合とがあるようにしてもよい。
【４２２４】
またこの場合、「維持操作許容期間」において第１操作手段に対しての操作受付と第２操作手段に対しての操作受付とのいずれもが許容される場合は、第１操作手段に対しての操作受付と第２操作手段に対しての操作受付とのいずれもが複数回許容されるようにし、「維持操作非許容期間」において第１操作手段に対しての操作受付と第２操作手段に対しての操作受付とのいずれもが許容される場合は、第１操作手段に対しての操作受付と第２操作手段に対しての操作受付との一方は複数回許容されるが、他方は１回限りで許容されるようにしてもよい。さらにこの場合、「維持操作非許容期間」では、「維持操作許容期間」において摸画像表示として表示されずに秘匿にされる側の操作手段（例えば、第２操作手段）を複数回許容されるようにすれば、摸画像表示に対応する操作手段（例えば、第２操作手段）を操作したときにオート連打機能が機能しないことによる遊技興趣の低下が抑制されるようになる。
【４２２５】
［構成１４－Ｄ］
また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）に対しての操作受付が許容される受付許容期間を発生可能であり、該受付許容期間で操作受付がなされると、該操作受付が

なされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段を備えている。また、受付許容期間として、操作受付が複数回にわたって許容される操作対象として設定される操作手段を摸した摸画像表示が少なくとも表示される「複数回許容期間」を少なくとも用意することとしている。

【４２２６】

この点、パチンコ機１では、「複数回許容期間」として、摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけで該操作受付が複数回なされる「維持操作許容期間」を少なくとも用意しており、該「維持操作許容期間」では、操作受付がなされると、それまで現れていた摸画像表示としての表示態様（視認性）を変化させることとした。

【４２２７】

このような構成によれば、限られた時間（複数回許容期間）内で複数回の操作を行うことが苦手な遊技者であったとしても、「摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけで操作受付が複数回なされる」ようになることから、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。また、操作受付がなされると、それまで現れていた摸画像表示としての表示態様を変化させるようにしたことから、摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけでも操作受付が適正になされていることを好適に示唆することができるようになる。

【４２２８】

また後述するが、当該「構成１４－Ｄ」を採用する場合は、「複数回許容期間」として、操作受付が複数回にわたって許容されうる操作手段が摸画像表示として少なくとも表示されるとともに該摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけで操作受付が複数回なされる「維持操作許容期間」と、操作受付が複数回にわたって許容されうる操作手段が摸画像表示として少なくとも表示されるが該摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけでは操作受付が複数回なされない「維持操作非許容期間」とを用意するようにしてもよい。そして、「維持操作許容期間」では、操作受付がなされると、それまで現れていた摸画像表示としての表示態様（視認性）を変化させるが、「維持操作非許容期間」では、操作受付がなされても、それまで現れていた摸画像表示としての表示態様（視認性）を変化させないようにしてもよい。このような構成によれば、「維持操作許容期間」では、操作状態を維持するだけで操作受付が適正になされていることが好適に示唆されることで、オート連打機能が有効化されることと相まって、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。これに対し、「維持操作非許容期間」では、操作受付がなされても操作受付が適正になされているか否かの認識をし難くなることから、オート連打機能が有効化されないなかで、遊技者自らがより積極的に操作を繰り返し行うように促すことが期待されるようになる。

【４２２９】

［構成１５－Ｄ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）を摸した画像表示である摸画像表示が表示されるとともに操作受付が許容される摸画像表示受付期間を発生可能であり、該摸画像表示受付期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段と、摸画像表示受付期間の発生に際して、操作受付が許容される状態にあること、または操作受付が許容される状態になることを示唆する受付許容音を可聴出力しうる許容音出力手段とを備えている。また、摸画像表示は、操作手段を摸した画像表示として周期的変化が現れるように表示可能とされるものとなっている。

【４２３０】

この点、パチンコ機１では、摸画像表示受付期間は、操作受付が１回許容される操作対象として設定されている操作手段を摸した画像表示だけが上記摸画像表示として表示される「特定種別の摸画像表示受付期間」と、操作受付が複数回許容される操作対象として設定されている操作手段を摸した画像表示が摸画像表示として少なくとも表示される「特別

種別の摸画像表示受付期間」とに分類可能であり、「特定種別の摸画像表示受付期間」においては、操作受付が１回許容される操作対象として設定されており且つ摸画像表示として表示する対象にされている操作手段が操作されて操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて、該操作手段に対応する上記摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされ、「特別種別の摸画像表示受付期間」においては、操作受付が複数回許容される操作対象として設定されており且つ摸画像表示として表示する対象にされている操作手段が操作されて操作受付がなされると、該操作手段に対応する上記摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が継続されうるようにした。なお、当該構成１５－Ｄにかかる「特定種別の摸画像表示受付期間」及び「特別種別の摸画像表示受付期間」は、当該構成１５－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「特定種別の摸画像表示受付期間」及び「特別種別の摸画像表示受付期間」と同じ摸画像表示受付期間を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「特定種別の摸画像表示受付期間」及び「特別種別の摸画像表示受付期間」とは異なる摸画像表示受付期間を意味するものであってもよい。

【４２３１】

このような構成によれば、操作受付がなされたときに摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされた否かに応じて、「特定種別の摸画像表示受付期間（操作受付が１回許容）」及び「特別種別の摸画像表示受付期間（操作受付が複数回許容）」のいずれが発生しているのかを示唆することができるようになる。

【４２３２】

また後述するが、当該「構成１５－Ｄ」を採用する場合、「特別種別の摸画像表示受付期間」の発生に際しては、受付許容音が可聴出力される場合と受付許容音が可聴出力されない場合とがあるようにしてもよい。そして、受付許容音が可聴出力される場合は、当該「特別種別の摸画像表示受付期間」において操作受付が複数回にわたって許容される操作対象として設定される操作手段が操作されて操作受付がなされると、摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化を非表示にさせるが、受付許容音が可聴出力されない場合は、当該「特別種別の摸画像表示受付期間」において操作受付が複数回にわたって許容される操作対象として設定される操作手段が操作されて操作受付がなされると、摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化を非表示にせず継続するようにしてもよい。このような構成によれば、「特別種別の摸画像表示受付期間」が発生するときに、受付許容音が可聴出力されるか否かによって、操作受付がなされると摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされるか否かを示唆することができるようになる。

【４２３３】

［構成１６－Ｄ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）を摸した画像表示である摸画像表示が表示されるとともに操作受付が許容される摸画像表示受付期間を発生可能であり、該摸画像表示受付期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段を備えている。また、摸画像表示は、操作手段を摸した画像表示として周期的変化が現れるように表示可能とされるものとなっている。

【４２３４】

この点、パチンコ機１では、摸画像表示受付期間は、操作受付が１回許容される操作対象として設定されている操作手段を摸した画像表示だけが上記摸画像表示として表示される「特定種別の摸画像表示受付期間」と、操作受付が複数回許容される操作対象として設定されている操作手段を摸した画像表示が摸画像表示として少なくとも表示される「特別種別の摸画像表示受付期間」とに分類可能であり、「特定種別の摸画像表示受付期間」においては、操作受付が１回許容される操作対象として設定されており且つ摸画像表示として表示する対象にされている操作手段が操作されて操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて、該操作手段に対応する上記摸画像表示にそれまで現れていた周

期的変化が非表示にされ、「特別種別の摸画像表示受付期間」においては、操作受付が複数回許容される操作対象として設定されており且つ摸画像表示として表示する対象にされている操作手段が操作されて操作受付がなされると、該操作手段に対応する上記摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が継続可能とされる。そして、「特定種別の摸画像表示受付期間」及び「特別種別の摸画像表示受付期間」はいずれも、演出音が可聴出力されているなかで発生可能としている。なお、当該構成１６－Ｄにかかる「特定種別の摸画像表示受付期間」及び「特別種別の摸画像表示受付期間」は、当該構成１６－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「特定種別の摸画像表示受付期間」及び「特別種別の摸画像表示受付期間」と同じ摸画像表示受付期間を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「特定種別の摸画像表示受付期間」及び「特別種別の摸画像表示受付期間」とは異なる摸画像表示受付期間を意味するものであってもよい。

【４２３５】

このような構成では、「特定種別の摸画像表示受付期間（操作受付が１回許容）」及び「特別種別の摸画像表示受付期間（操作受付が複数回許容）」をいずれも、演出音が可聴出力されているなかで発生しうるものとしたことから、該演出音を利用した演出性を提供することができるようになる。

【４２３６】

また後述するが、当該「構成１６－Ｄ」を採用する場合、「特別種別の摸画像表示受付期間」は、当該「特別種別の摸画像表示受付期間」が終了するまでの間にその発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされない場合とその発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされる場合とがあるものであってもよい。そして、「特別種別の摸画像表示受付期間」が発生しており且つその発生時において可聴状態にあった演出音が可聴出力されているなかで、操作受付が複数回許容される操作対象として設定されている操作手段が操作されて操作受付がなされると、該操作手段に対応する摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化を非表示にさせる場合と、該操作手段に対応する摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化を非表示にせずに継続する場合とがあるようにしてもよい。これに対し、「特別種別の摸画像表示受付期間」が発生しており且つその発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされているなかで、操作受付が複数回許容される操作対象として設定されている操作手段が操作されて操作受付がなされると、該操作手段に対応する摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化を非表示にせずに継続するようにしてもよい。このような構成によれば、「特別種別の摸画像表示受付期間」が発生した場合、当該「特別種別の摸画像表示受付期間」内でその発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされたか否かによって、操作受付がなされたときに摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされるか否かを示唆することができるようになる。

【４２３７】

［構成１７－Ｄ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）を摸した画像表示である摸画像表示が表示されるとともに操作受付が許容される摸画像表示受付期間を発生可能であり、該摸画像表示受付期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段を備えている。また、摸画像表示は、操作手段を摸した画像表示として周期的変化が現れるように表示可能とされるものとなっている。

【４２３８】

この点、パチンコ機１では、摸画像表示受付期間は、「特定ＢＧＭが可聴出力されているなかで発生しうる種別の摸画像表示受付期間」と、「特定ＢＧＭが可聴出力されているなかでは発生し得ない種別の摸画像表示受付期間」とに分類可能であり、「特定ＢＧＭが可聴出力されているなかで発生しうる種別の摸画像表示受付期間」は、操作受付が１回許

容される操作対象として設定されている操作手段を摸した画像表示だけが上記摸画像表示として表示される「特定種別の摸画像表示受付期間」と、操作受付が複数回許容される操作対象として設定されている操作手段を摸した画像表示が上記摸画像表示として少なくとも表示される「特別種別の摸画像表示受付期間」とにさらに分類可能である。そして、「特定種別の摸画像表示受付期間」においては、操作受付が１回許容される操作対象として設定されており且つ摸画像表示として表示する対象にされている操作手段が操作されて操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて、該操作手段に対応する上記摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされ、「特別種別の摸画像表示受付期間」においては、操作受付が複数回許容される操作対象として設定されており且つ摸画像表示として表示する対象にされている操作手段が操作されて操作受付がなされると、該操作手段に対応する上記摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が継続されうるようにした。

【４２３９】

このような構成によれば、特定ＢＧＭが可聴出力されているなかで操作受付が付与された時点では、「特定種別の摸画像表示受付期間（操作受付が１回許容）」及び「特別種別の摸画像表示受付期間（操作受付が複数回許容）」のいずれが発生しているのか認識し難くして緊張感を好適に維持するようにしつつ、操作受付がなされたときに摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされた否かに応じて、「特定種別の摸画像表示受付期間（操作受付が１回許容）」及び「特別種別の摸画像表示受付期間（操作受付が複数回許容）」のいずれが発生しているのかを示唆することができるようになる

【４２４０】

また後述するが、当該「構成１７－Ｄ」を採用する場合、「特別種別の摸画像表示受付期間」は、操作受付が複数回許容される操作対象として設定されている操作手段が操作されて操作受付がなされると、該操作手段に対応する摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化を非表示にさせる「第１特別種別の摸画像表示受付期間」と、該操作手段に対応する摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化を非表示にせずに継続する「第２特別種別の摸画像表示受付期間」とにさらに分類可能であり、「第１特別種別の摸画像表示受付期間」は、当該「第１特別種別の摸画像表示受付期間」が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別にかかわらず特定ＢＧＭが可聴出力されているなかで発生するものであり、「第２特別種別の摸画像表示受付期間」は、当該「第２特別種別の摸画像表示受付期間」が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて、特定ＢＧＭが可聴出力されているなかで発生する場合と特定ＢＧＭが非可聴の状態にされているなかで発生する場合とがあるようにしてもよい。このような構成によれば、前回の変動パターンの種別を遊技者側が覚えておけば、特定ＢＧＭが可聴出力されているなかで「複数回許容期間」が発生したときにこれが「操作受付に応じてそれまで現れていた周期的変化を非表示にするもの」であるか否かの判断材料に用いることができるようになることから、操作機会が付与されていないときにも遊技に対して集中を促すことができるようになる。

【４２４１】

［構成１８－Ｄ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）を摸した画像表示である摸画像表示が表示されるとともに操作受付が許容される摸画像表示受付期間を発生可能であり、該摸画像表示受付期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段を備えている。また、摸画像表示は、操作手段を摸した画像表示として周期的変化が現れるように表示可能とされるものとなっている。

【４２４２】

この点、パチンコ機１では、操作手段として、第１操作手段及び第２操作手段を少なくとも用意し、摸画像表示受付期間では、第１操作手段に対しての操作受付と第２操作手段

に対しての操作受付とがそれぞれ許容されている場合があるようにした。そして、摸画像表示受付期間は、操作受付が１回許容される操作対象として設定されている操作手段を摸した画像表示だけが上記摸画像表示として表示される「特定種別の摸画像表示受付期間」と、操作受付が複数回許容される操作対象として設定されている操作手段を摸した画像表示が上記摸画像表示として少なくとも表示される「特別種別の摸画像表示受付期間」とに分類可能であり、「特定種別の摸画像表示受付期間」においては、操作受付が１回許容される操作対象として設定されており且つ摸画像表示として表示する対象にされている操作手段が操作されて操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて、該操作手段に対応する上記摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされ、「特別種別の摸画像表示受付期間」においては、操作受付が複数回許容される操作対象として設定されており且つ摸画像表示として表示する対象にされている操作手段が操作されて操作受付がなされると、該操作手段に対応する摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が継続されうるようにした。

【４２４３】

このような構成によれば、「特定種別の摸画像表示受付期間」及び「特別種別の摸画像表示受付期間」のいずれが発生しているのかによって、操作受付がなされたときに摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされるか否かを示唆することができるようになる。また、上記構成では、第１操作手段に対しての操作受付と第２操作手段に対しての操作受付とがそれぞれ許容されている状態にあるようにしたことから、複数の操作手段を用いた演出性を付加することが可能となる。

【４２４４】

また後述するが、当該「構成１８－Ｄ」を採用する場合、「特別種別の摸画像表示受付期間」は、操作受付が複数回許容される操作対象として設定されている操作手段が操作されて操作受付がなされると、該操作手段に対応する摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化を終了させる「第１特別種別の摸画像表示受付期間」と、該操作手段に対応する摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化を終了させずに継続する「第２特別種別の摸画像表示受付期間」とにさらに分類可能であり、「第１特別種別の摸画像表示受付期間」では、第１操作手段に対しての操作受付と、第２操作手段に対しての操作受付とのいずれもが許容されるが、第１操作手段を摸した摸画像表示と第２操作手段を摸した摸画像表示との両方が表示されることはなくそれら摸画像表示の一方のみが表示可能とされるのに対し、「第２特別種別の摸画像表示受付期間」では、第１操作手段に対しての操作受付と、第２操作手段に対しての操作受付とのいずれもが許容されるとともに、第１操作手段を摸した摸画像表示と第２操作手段を摸した摸画像表示との両方がそれぞれ表示される場合が少なくともあるようにしてもよい。すなわちこの場合、基本的には、「第１特別種別の摸画像表示受付期間」では、第１操作手段及び第２操作手段のうち「対応する摸画像表示」が表示されない側は操作機会が付与されている状態にあることが秘匿にされ、「第２特別種別の摸画像表示受付期間」では、第１操作手段及び第２操作手段のいずれに対しても操作機会が付与されている状態にあることが認識可能とされる場合があるようになる。これにより、「第１特別種別の摸画像表示受付期間」が発生していることを確認したときには、摸画像表示が表示されていない側の操作手段に対しても操作を行うことを促すことができるようになり、演出性の向上を図ることが期待されるようになる。

【４２４５】

なおこの場合、「第２特別種別の摸画像表示受付期間」において第１操作手段に対しての操作受付と第２操作手段に対しての操作受付とのいずれもが許容されるときには、第１操作手段を摸した摸画像表示と第２操作手段を摸した摸画像表示との一方しか表示されないことがないようにし、それらの両方が必ず表示されるようにしてもよい。若しくは、「第２特別種別の摸画像表示受付期間」において第１操作手段に対しての操作受付と第２操作手段に対しての操作受付とのいずれもが許容されるときには、（例えば、受付後表示や受付後出力音の種別などに応じて）第１操作手段を摸した摸画像表示と第２操作手段を摸した摸画像表示との一方しか表示されない場合と、第１操作手段を摸した摸画像表示と第

２操作手段を摸した摸画像表示との両方がそれぞれ表示される場合とがあるようにしてもよい。

【４２４６】

［構成１９－Ｄ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）に対しての操作受付が許容される受付許容期間を発生可能であり、該受付許容期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段と、受付許容期間の発生に際して、操作受付が許容される状態にあること、または操作受付が許容される状態になることを示唆する受付許容音を可聴出力しうる許容音出力手段とを備える。また、受付許容期間においては周期的変化が現れうる画像表示である「受付期間関連周期性表示」が表示可能とされており、該受付許容期間として、操作受付が複数回許容される「複数回許容期間」を少なくとも用意することとしている。

【４２４７】

この点、パチンコ機１では、「複数回許容期間」として、第１周期性表示及び第２周期性表示が上記「受付期間関連周期性表示」として少なくとも表示される「特定の複数回許容期間」、及び第３周期性表示及び第４周期性表示が上記「受付期間関連周期性表示」として少なくとも表示される「特別の複数回許容期間」を少なくとも用意する。そして、「特定の複数回許容期間」では、複数回許容されている操作受付がなされる都度、第１周期性表示においてそれまで現れていた周期的変化を非表示にすることとしている。なお、当該構成１９－Ｄにかかる「第１周期性表示」、「第２周期性表示」、「第３周期性表示」、「第４周期性表示」、「特定の複数回許容期間」、及び「特別の複数回許容期間」は、当該構成１９－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１周期性表示」、「第２周期性表示」、「第３周期性表示」、「第４周期性表示」、「特定の複数回許容期間」、及び「特別の複数回許容期間」とそれぞれ同じ手段を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「第１周期性表示」、「第２周期性表示」、「第３周期性表示」、「第４周期性表示」、「特定の複数回許容期間」、及び「特別の複数回許容期間」とは異なる手段を意味するものであってもよい。

【４２４８】

このような構成によれば、「特定の複数回許容期間」では、「第１周期性表示」において現れている周期的変化が非表示にされた回数を確認することで、操作受付がなされた回数を確認することができるようになる。

【４２４９】

また後述するが、当該「構成１９－Ｄ」を採用する場合、「特定の複数回許容期間」では、その発生に際して、受付許容音が可聴出力されるとともに、複数回許容されている操作受付がなされる都度、「第１周期性表示」においてはそれまで現れていた周期的変化が非表示にされるが、「第２周期性表示」においてはそれまで現れていた周期的変化が継続されるようにしてもよい。また、「特別の複数回許容期間」では、その発生に際して、受付許容音が可聴出力されず、複数回許容されている操作受付がなされる都度、「第３周期性表示」及び「第４周期性表示」のいずれにおいても、それまで現れていた周期的変化が継続されるようにしてもよい。すなわちこの場合、受付許容音の可聴出力の有無を通じて、操作受付がなされたときの「受付期間関連周期性表示」の態様に基づいて「操作受付が適正になされたか否かを認識可能であるか」を示唆することができるようになる。また、受付許容音が可聴出力された場合（操作受付が適正になされたか否かを認識可能であることが示唆された場合）であっても、「第１周期性表示」ではなく「第２周期性表示」を誤って注視してしまった者は、操作受付が適正になされたか否かを認識し難いことになるから、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【４２５０】

［構成２０－Ｄ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば

、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）に対しての操作受付が許容される受付許容期間を発生可能であり、該受付許容期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段を備える。また、受付許容期間においては周期的変化が現れうる画像表示である「受付期間関連周期性表示」が表示可能とされており、該受付許容期間として、操作受付が複数回許容される「複数回許容期間」を少なくとも用意することとしている。

【４２５１】

この点、パチンコ機１では、「複数回許容期間」として、第１周期性表示及び第２周期性表示が上記「受付期間関連周期性表示」として少なくとも表示される「特定の複数回許容期間」、及び第３周期性表示及び第４周期性表示が上記「受付期間関連周期性表示」として少なくとも表示される「特別の複数回許容期間」を少なくとも用意することとしている。そして、「特定の複数回許容期間」及び「特別の複数回許容期間」はいずれも、演出音が可聴出力されているなかで発生可能とした。なお、当該構成２０－Ｄにかかる「第１周期性表示」、「第２周期性表示」、「第３周期性表示」、「第４周期性表示」、「特定の複数回許容期間」、及び「特別の複数回許容期間」は、当該構成２０－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１周期性表示」、「第２周期性表示」、「第３周期性表示」、「第４周期性表示」、「特定の複数回許容期間」、及び「特別の複数回許容期間」とそれぞれ同じ手段を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「第１周期性表示」、「第２周期性表示」、「第３周期性表示」、「第４周期性表示」、「特定の複数回許容期間」、及び「特別の複数回許容期間」とは異なる手段を意味するものであってもよい。

【４２５２】

このような構成によれば、「特定の複数回許容期間」及び「特別の複数回許容期間」をいずれも、演出音が可聴出力されているなかで発生しうるものとしたことから、該演出音や「受付期間関連周期性表示」を利用した演出性を提供することができるようになる。

【４２５３】

また後述するが、当該「構成２０－Ｄ」を採用する場合、「特定の複数回許容期間」では、複数回許容されている操作受付がなされる都度、「第１周期性表示」においてはそれまで現れていた周期的変化が非表示にされるが、「第２周期性表示」においてはそれまで現れていた周期的変化が継続されるようにしてもよい。また、「特別の複数回許容期間」では、複数回許容されている操作受付がなされる都度、「第３周期性表示」及び「第４周期性表示」のいずれにおいても、それまで現れていた周期的変化が継続されるようにしてもよい。そして、「特定の複数回許容期間」は、当該「特定の複数回許容期間」が終了するまでの間にその発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされず、「特別の複数回許容期間」は、当該「特定の複数回許容期間」が終了するまでの間にその発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされるようにしてもよい。すなわちこの場合、受付期間（有効期間）が終了するまでの間にその発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされるか否かを通じて、操作受付がなされたときの「受付期間関連周期性表示」の態様に基づいて「操作受付が適正になされたか否かを認識可能であるか」を示唆することができるようになる。また、その発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされなかった場合であっても、「第１周期性表示」ではなく「第２周期性表示」を誤って注視してしまった者は、操作受付が適正になされたか否かを認識し難いことになるから、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【４２５４】

［構成２１－Ｄ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）に対しての操作受付が許容される受付許容期間を発生可能であり、該受付許容期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段を備える。また、受付許容期間においては周期的変化が現れうる画像表示で

ある「受付期間関連周期性表示」が表示可能とされており、該受付許容期間として、操作受付が複数回許容される「複数回許容期間」を少なくとも用意することとしている。

【４２５５】

この点、パチンコ機１では、「複数回許容期間」は、特定種別の演出音が可聴出力されているなかで発生する場合と、特定種別の演出音が非可聴の状態にされてから発生する場合とがある。そして、「複数回許容期間」として、第１周期性表示及び第２周期性表示が上記「受付期間関連周期性表示」として少なくとも表示される「特定の複数回許容期間」、及び第３周期性表示及び第４周期性表示が上記「受付期間関連周期性表示」として少なくとも表示される「特別の複数回許容期間」を少なくとも用意することとしている。なお、当該構成２１－Ｄにかかる「第１周期性表示」、「第２周期性表示」、「第３周期性表示」、「第４周期性表示」、「特定種別の演出音」、「特定の複数回許容期間」、及び「特別の複数回許容期間」は、当該構成２１－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１周期性表示」、「第２周期性表示」、「第３周期性表示」、「第４周期性表示」、「特定種別の演出音」、「特定の複数回許容期間」、及び「特別の複数回許容期間」とそれぞれ同じ手段を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「第１周期性表示」、「第２周期性表示」、「第３周期性表示」、「第４周期性表示」、「特定種別の演出音」、「特定の複数回許容期間」、及び「特別の複数回許容期間」とは異なる手段を意味するものであってもよい。

【４２５６】

このような構成によれば、「複数回許容期間」が発生する場合、特定種別の演出音にかかる出力状況や、「受付期間関連周期性表示」の態様などを確認することで、当該複数回許容期間としての種別を示唆することができるようになる。

【４２５７】

また後述するが、当該「構成２１－Ｄ」を採用する場合、「特定の複数回許容期間」では、複数回許容されている操作受付がなされる都度、「第１周期性表示」においてはそれまで現れていた周期的変化が非表示にされるが、「第２周期性表示」においてはそれまで現れていた周期的変化が継続されるようにしてもよい。そして、「特定の複数回許容期間」は、特定種別の演出音が可聴出力されているなかで発生するが、「特別の複数回許容期間」は、特定種別の演出音が可聴出力されているなかで発生する場合と、特定種別の演出音が可聴出力されていないなかで発生する場合とがあるようにしてもよい。すなわちこの場合、特定種別の演出音が可聴出力されていないなかで「複数回許容期間」が発生したときにはこれが「特別の複数回許容期間」であること、すなわち、操作受付がなされるときに「受付期間関連周期性表示」の態様が変化しないことが示唆されるようになる。これに対し、特定種別の演出音が可聴出力されているなかで「複数回許容期間」が発生したときにはこれが「特定の複数回許容期間」及び「特別の複数回許容期間」のいずれであるか認識し難くなることから、操作受付がなされるときに「受付期間関連周期性表示」の態様が変化するかについて注視することを促すことができるようになる。また、「第１周期性表示」ではなく「第２周期性表示」を誤って注視してしまった者は、「特定の複数回許容期間」ではなく「特別の複数回許容期間」が発生しているとの誤認をしかねないようになっていることから、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【４２５８】

［構成２２－Ｄ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）に対しての操作受付が許容される受付許容期間を発生可能であり、該受付許容期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段を備える。また、受付許容期間においては周期的変化が現れうる画像表示である「受付期間関連周期性表示」が表示可能とされており、該受付許容期間として、操作受付が複数回許容される「複数回許容期間」を少なくとも用意することとしている。

【４２５９】

この点、パチンコ機１では、「複数回許容期間」として、第１周期性表示及び第２周期性表示が上記「受付期間関連周期性表示」として少なくとも表示される「特定の複数回許容期間」、及び第３周期性表示及び第４周期性表示が上記「受付期間関連周期性表示」として少なくとも表示される「特別の複数回許容期間」を少なくとも用意している。そして、「特定の複数回許容期間」が発生する場合、第１周期性表示が表示されるタイミングと、第２周期性表示が表示されるタイミングとを互いに異ならせることとしている。なお、当該構成２２－Ｄにかかる「第１周期性表示」、「第２周期性表示」、「第３周期性表示」、「第４周期性表示」、「特定の複数回許容期間」、及び「特別の複数回許容期間」は、当該構成２２－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１周期性表示」、「第２周期性表示」、「第３周期性表示」、「第４周期性表示」、「特定の複数回許容期間」、及び「特別の複数回許容期間」とそれぞれ同じ手段を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「第１周期性表示」、「第２周期性表示」、「第３周期性表示」、「第４周期性表示」、「特定の複数回許容期間」、及び「特別の複数回許容期間」とは異なる手段を意味するものであってもよい。

【４２６０】

このような構成によれば、「複数回許容期間」が発生する場合、受付期間関連周期性表示の態様を確認することで、当該「複数回許容期間」としての種別を示唆することができるようになる。また、「特定の複数回許容期間」が発生するときの演出性を向上させることが期待されるようになる。

【４２６１】

また後述するが、当該「構成２２－Ｄ」を採用する場合、「特定の複数回許容期間」が発生する場合は、第１周期性表示が表示されるタイミングと第２周期性表示が表示されるタイミングとが互いに異なるが、「特別の複数回許容期間」が発生する場合は、前記第３周期性表示が表示されるタイミングと、前記第４周期性表示が表示されるタイミングとは互いに同じであるようにしてもよい。すなわちこの場合、２種類の周期性表示が現れる受付期間として、それらの表示タイミングにズレがあるか否かを通じて、「特定の複数回許容期間」及び「特別の複数回許容期間」のいずれが発生するかを示唆することができるようになる。

【４２６２】

［構成２３－Ｄ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）に対しての操作受付が許容される受付許容期間を発生可能であり、該受付許容期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段を備える。また、受付許容期間においては周期的変化が現れうる画像表示である「受付期間関連周期性表示」が表示可能とされており、該受付許容期間として、操作受付が複数回許容される「複数回許容期間」を少なくとも用意することとしている。

【４２６３】

この点、パチンコ機１では、「複数回許容期間」として、第１周期性表示及び第２周期性表示が上記「受付期間関連周期性表示」として少なくとも表示される「特定の複数回許容期間」、及び第３周期性表示及び第４周期性表示が上記「受付期間関連周期性表示」として少なくとも表示される「特別の複数回許容期間」を少なくとも用意している。そして、「特定の複数回許容期間」が発生する場合、第１周期性表示が表示されてその周期的変化が開始されるタイミングと、第２周期性表示が表示されてその周期的変化が開始されるタイミングとを互いに異ならせることとしている。なお、当該構成２３－Ｄにかかる「第１周期性表示」、「第２周期性表示」、「第３周期性表示」、「第４周期性表示」、「特定の複数回許容期間」、及び「特別の複数回許容期間」は、当該構成２３－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１周期性表示」、「第２周期性表示」、「第３周期性表示」、「第４周期性表示」、「特定の複数回許容期間」、及び「特別の複数回許容期間」とそれぞれ同じ手段を意味するものであ

ってもよいし、他の構成にかかる「第１周期性表示」、「第２周期性表示」、「第３周期性表示」、「第４周期性表示」、「特定の複数回許容期間」、及び「特別の複数回許容期間」とは異なる手段を意味するものであってもよい。

【４２６４】

このような構成によれば、「複数回許容期間」が発生する場合、「受付期間関連周期性表示」の態様を確認することで、当該「複数回許容期間」としての種別を示唆することができるようになる。また、「特定の複数回許容期間」が発生するときの演出性を向上させることが期待されるようになる。

【４２６５】

また後述するが、当該「構成２３－Ｄ」を採用する場合、「特定の複数回許容期間」が発生する場合は、第１周期性表示が表示されてその周期的変化が開始されるタイミングと、第２周期性表示が表示されてその周期的変化が開始されるタイミングとは互いに異なるが、「特別の複数回許容期間」が発生する場合は、第３周期性表示が表示されてその周期的変化が開始されるタイミングと、第４周期性表示が表示されてその周期的変化が開始されるタイミングとは互いに同じであるようにしてもよい。すなわちこの場合、２種類の周期性表示が現れる受付期間として、それらの周期的変化が開始されるタイミングにズレがあるか否かを通じて、「特定の複数回許容期間」及び「特別の複数回許容期間」のいずれが発生するかを示唆することができるようになる。

【４２６６】

［構成２４－Ｄ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（例えば、「操作ボタン４１０」や「刀装飾体５００１」など）に対しての操作受付が許容される受付許容期間を発生可能であり、該受付許容期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能な受付期間実行手段を備える。また、受付許容期間においては周期的変化が現れうる画像表示である「受付期間関連周期性表示」が表示可能とされており、該受付許容期間として、操作受付が複数回許容される「複数回許容期間」を少なくとも用意することとしている。

【４２６７】

この点、パチンコ機１では、「複数回許容期間」として、第１周期性表示及び第２周期性表示が上記「受付期間関連周期性表示」として少なくとも表示される「特定の複数回許容期間」、及び第３周期性表示及び第４周期性表示が上記「受付期間関連周期性表示」として少なくとも表示される「特別の複数回許容期間」を少なくとも用意している。そして、「特定の複数回許容期間」の発生に際して第１周期性表示が表示されるときには該第１周期性表示とは別の特定表示が表示されているなかで、該特定表示の背後側に第１周期性表示が現れるかたちで表示開始されるようにしている。なお、当該構成２４－Ｄにかかる「第１周期性表示」、「第２周期性表示」、「第３周期性表示」、「第４周期性表示」、「特定の複数回許容期間」、及び「特別の複数回許容期間」は、当該構成２４－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「第１周期性表示」、「第２周期性表示」、「第３周期性表示」、「第４周期性表示」、「特定の複数回許容期間」、及び「特別の複数回許容期間」とそれぞれ同じ手段を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「第１周期性表示」、「第２周期性表示」、「第３周期性表示」、「第４周期性表示」、「特定の複数回許容期間」、及び「特別の複数回許容期間」とは異なる手段を意味するものであってもよい。

【４２６８】

このような構成によれば、「複数回許容期間」が発生する場合、「受付期間関連周期性表示」の態様を確認することで、当該「複数回許容期間」としての種別を示唆することができるようになる。またこの際、第１周期性表示の視認性に影響を及ぼすようにしたことで、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【４２６９】

また後述するが、当該「構成２４－Ｄ」を採用する場合、「特定の複数回許容期間」の

発生に際して第１周期性表示が表示されるときにはこれとは別の特定表示が表示されているなかで、該特定表示の背後側に第１周期性表示が現れるかたちで表示開始されるが、第２周期性表示は、上記特定表示の背後側に表示されることはなく、「特別の複数回許容期間」の発生に際して第３周期性表示及び第４周期性表示が表示されるときには、第３周期性表示及び第４周期性表示はいずれも表示開始される時点において別の表示の背後側に表示されることはないようにしてもよい。このような構成によれば、周期性表示が表示開始された比較的早い時点で「特定の複数回許容期間」及び「特別の複数回許容期間」のいずれが発生しているかを示唆することができるようになる。しかも、「特定の複数回許容期間」が発生した場合であっても、「第１周期性表示」ではなく「第２周期性表示」を誤って注視してしまった者は、該「第２周期性表示」に対応する前兆演出表示が表示されないことによって「特別の複数回許容期間」が発生しているかのように誤認識する可能性があることから、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【４２７０】

［構成２５－Ｄ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、「特別画像表示」を、期待度が異なる複数の表示態様のいずれかで表示可能としており、該複数の表示態様のいずれで表示される場合であっても当該「特別画像表示」として周期的変化が現れるようにしている。

【４２７１】

この点、パチンコ機１にあって、「特別画像表示」は、上記複数の表示態様のうち第１表示態様で表示されている場合は該第１表示態様とは異なる表示態様に変化可能であり、上記複数の表示態様のうち第２表示態様で表示されている場合は該第２表示態様とは異なる表示態様に変化可能である。そして、「特別画像表示」が第１表示態様から該第１表示態様とは異なる表示態様に変化すると、当該「特別画像表示」として１回分の周期的変化に要する時間に変化が生じるようにしている。なお、当該構成２５－Ｄにかかる「特別画像表示」、「第１表示態様」、「第２表示態様」は、当該構成２５－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「特別画像表示」、「第１表示態様」、「第２表示態様」とそれぞれ同じ手段を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「特別画像表示」、「第１表示態様」、「第２表示態様」とは異なる手段を意味するものであってもよい。

【４２７２】

このような構成によれば、「特別画像表示」が第１表示態様から異なる表示態様に変化するときには、当該「特別画像表示」として１回分の周期的変化に要する時間にも変化が生じるようにしたことから、当該「特別画像表示」の表示態様に変化が生じたことを認識し易くすることができるようになる。

【４２７３】

また後述するが、当該「構成２５－Ｄ」を採用する場合、「特別画像表示」が第１表示態様から該第１表示態様とは異なる表示態様に変化すると、当該「特別画像表示」として１回分の周期的変化に要する時間に変化が生じるが、「特別画像表示」が第２表示態様から該第２表示態様とは異なる表示態様に変化すると、１回分の周期的変化に要する時間に変化が生じない場合があるようにしてもよい。このような構成によれば、「特別画像表示」は、第１表示態様から表示態様が変化する場合と、第２表示態様から表示態様が変化する場合とで、変化したか否かの認識のしやすさが異なるようになることから、演出性の向上を図ることが期待されるようになる。

【４２７４】

［構成２６－Ｄ］

また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、「特別画像表示」を、期待度が異なる複数の表示態様のいずれかで表示可能としており、該複数の表示態様のいずれで表示される場合であっても当該「特別画像表示」として周期的変化が現れるようにしている。

【４２７５】
この点、パチンコ機１にあって、「特別画像表示」は、１回分の周期的変化に要する時間が所定時間で表示される場合と、１回分の周期的変化に要する時間が上記所定時間とは異なる特定時間で表示される場合とがあり、１回分の周期的変化に要する時間が特定時間になるように「特別画像表示」が表示されているときには、該１回分の周期的変化に要する時間を特定時間に維持したままで当該「特別画像表示」の表示態様が変化しうるようにした。なお、当該構成２６－Ｄにかかる「特別画像表示」、「所定時間」、「特定時間」は、当該構成２６－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「特別画像表示」、「所定時間」、「特定時間」とそれぞれ同じ手段を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「特別画像表示」、「所定時間」、「特定時間」とは異なる手段を意味するものであってもよい。
【４２７６】
このような構成によれば、１回分の周期的変化に要する時間が特定時間になるように「特別画像表示」が表示されているときには、当該「特別画像表示」の表示態様が変化したか否かを認識し難くすることができるようになり、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。
【４２７７】
また後述するが、当該「構成２６－Ｄ」を採用する場合、１回分の周期的変化に要する時間が上記特定時間になるように「特別画像表示」が表示されているときには当該「特別画像表示」の表示態様が変化可能であり、該表示態様が変化すると、当該「特別画像表示」として１回分の周期的変化に要する時間に変化が生じる場合があるようにし、１回分の周期的変化に要する時間が上記所定時間になるように「特別画像表示」が表示されているときには当該特別画像表示の表示態様が変化することはないようにしてもよい。このような構成によれば、「特別画像表示」が、１回分の周期的変化に要する時間が上記特定時間及び上記所定時間のいずれで表示されているかによって表示態様が変化するか否かを示唆することができるようになる。また、上記特定時間で表示されているときには、表示態様が変化すると周期的変化に要する時間も変化しうることから、変化したことを認識しやすくすることができるようになる。
【４２７８】
［構成２７－Ｄ］
また後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、まず、「特別画像表示」を、期待度が異なる複数の表示態様のいずれかで表示可能としており、該複数の表示態様のいずれで表示される場合であっても当該「特別画像表示」として周期的変化が現れるようにしている。
【４２７９】
この点、パチンコ機１にあって、「特別画像表示」は、１回分の周期的変化に要する時間が所定時間で表示される場合と、１回分の周期的変化に要する時間が上記所定時間とは異なる特定時間で表示される場合とがあり、当該特別画像表示の表示態様が変化する場合、それまで現れていた周期的変化が非表示にされ、その後、当該特別画像表示の周期的変化が現れるようにした。なお、当該構成２７－Ｄにかかる「特別画像表示」、「所定時間」、「特定時間」は、当該構成２７－Ｄの技術思想を説明するために用いている呼称に過ぎない。したがって、他の構成にかかる「特別画像表示」、「所定時間」、「特定時間」とそれぞれ同じ手段を意味するものであってもよいし、他の構成にかかる「特別画像表示」、「所定時間」、「特定時間」とは異なる手段を意味するものであってもよい。
【４２８０】
このような構成によれば、特別画像表示の表示態様が変化する場合、それまで現れていた周期的変化が非表示にされ、その後、当該特別画像表示の周期的変化が現れるようになることから、特別画像表示の表示態様が変化するときに、その周期的変化に要する時間についても変化があったか否かについての興味を惹きつけることが期待されるようになる。
【４２８１】

［その他の構成］
また上述の通り、パチンコ機１では、「検出情報記憶手段により記憶された検出情報に基づいて遊技者による動作を有効動作とする受付有効判定」を行うことが許容される受付許容期間（受付期間）が発生する場合、受付対象に関連した摸画像表示（操作受け部を摸した摸画像など）を、該摸画像表示の周縁を装飾する周縁装飾画像と一体化された一体化摸画像表示（図１４４を参照）として表示することで、受付後表示（表示変化）が実行されるまでの遊技興趣の低下を抑制するようにしている。このような一体化摸画像表示については、図柄演出がＳＰリーチ中における特定タイミングまで進展したときに発生する操作受付演出（受付期間）と、ＳＰリーチに発展しない変動パターンで予告判定の結果として発生する操作受付演出（受付期間）とのいずれにおいても表示されるようにすることが望ましいし、低期待非抑制受付演出と高期待抑制受付演出とのいずれにおいても表示されるようにすることが望ましい。

【４２８２】
なお、この例にかかる「一体化摸画像表示」については、図１４４～図１６０を参照して説明した通り、またはその別例や変形例として記載した通りであるから、詳細は割愛するが、例えば、周縁装飾画像内にはゲージ画像（所定画像）ＧＧの表示対象領域が設けられている。また、「一体化摸画像表示」として、期待度が異なる複数態様（図１４４参照）が用意されており、それら態様のいずれかで表示されるようになっている点も同様である。

【４２８３】
また、この例にかかるパチンコ機１においても、受付許容期間（受付期間）の発生に際しては、操作受付が許容される状態になったこと、または操作受付が許容される状態になることを示唆する受付許容音を可聴出力させる場合があるようになっており、これによって操作し忘れを生じ難くするようにしている。ここで、「受付許容音」とは、音が出力開始されると、この音が出力されている間（音データが割り当てられている間）に受付許容期間（受付期間）が必ず発生するか、受付許容期間（受付期間）が既に発生している状態にある音のことである。すなわち、「受付許容音」とは、受付許容期間（受付期間）と何ら関係のない演出が行われている状況下においては出力されることがない音であるとも言える。

【４２８４】
以下、上記「構成１－Ｄ」～「構成２６－Ｄ」等を備える当該パチンコ機１について、その詳細を、図を参照して説明する。ただし、以下に説明する各構成は、最良の実施形態として記載されているものにすぎず、必ずしも備えなくてもよい。すなわち、以下に説明する明細書中に記載される各構成については、上記「構成１－Ｄ」～「構成２６－Ｄ」のいずれか１つに対してさらなる作用効果を得たいときにそれに対応する構成だけを任意に選別して採用可能である。

【４２８５】
上述の通り、このパチンコ機１では、受付けされたときに現れる受付後表示や受付後出力音としての種別（例えば、受付後演出としての会話予告、カットイン予告、可動体予告など、期待度示唆演出の種別）が異なる複数の受付期間（受付演出）を用意している。各受付期間には発生条件がそれぞれ定められており（例えば、大当り判定や、演出判定などの判定で所定の結果が得られることなど）、それら発生条件のいずれか１つが成立すると、該成立した発生条件に応じた種別の受付期間（受付演出）を発生可能としている。

【４２８６】
はじめに、まず、図２５３～図２６９を参照して、このような複数の受付期間（受付演出）のうち、第１Ｅ受付期間（第１Ｅ受付後演出）、第２Ｅ受付期間（第２Ｅ受付後演出）、第３Ｅ受付期間（第３Ｅ受付後演出）、及び第４Ｅ受付期間（第４Ｅ受付後演出）について説明することとする。なお、図２５２までを参照しつつ上述した各受付期間については、第１Ｅ受付期間（第１Ｅ受付後演出）、第２Ｅ受付期間（第２Ｅ受付後演出）、第３Ｅ受付期間（第３Ｅ受付後演出）、及び第４Ｅ受付期間（第４Ｅ受付後演出）とは別の

受付期間として用意されているものであってもよいし、第１Ｅ受付期間（第１Ｅ受付後演出）、第２Ｅ受付期間（第２Ｅ受付後演出）、第３Ｅ受付期間（第３Ｅ受付後演出）、及び第４Ｅ受付期間（第４Ｅ受付後演出）のうちのいずれかとして実現されるものであってもよい。また、以下に説明する各発明を実現する上では、以下に説明する各構成のうちの必要な構成だけを備えるだけでよく、図２５２までを参照しつつ上述した各受付期間についてはこれらを必ずしも備えないようにしてもよい。

【４２８７】

図２５３は、上記発生条件として「条件１Ｅ」が満たされて第１Ｅ受付期間（第１Ｅ受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。図２５５～図２５７は、第１Ｅ受付期間（第１Ｅ受付演出）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。

【４２８８】

いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「第１Ｅ変動パターン」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該第１Ｅ変動パターンに対応する演出判定（予告演出判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第１Ｅ変動パターンに応じた演出描写や、第１Ｅ変動パターンに応じたＢＧＭ再生（非リーチ時の通常ＢＧＭ再生など）の音出力など）を開始させ（「図２５５（ａ）に示される状況」）、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第１Ｅ変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。

【４２８９】

図２５３（ａ）に示されるように、「第１Ｅ変動パターン」にかかる変動演出の実行期間内では、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第１Ｅ時間が経過したタイミングｔａ２が到来したことに基づいて（「条件１Ｅ」が満たされたことに基づいて）、「第１Ｅ受付後表示（第１Ｅ受付後音出力）に関しての受付け」が許容される上記第１Ｅ受付期間（有効期間）を発生可能としている（図２５５（ｃ）に示される状況）。

【４２９０】

ここで、この実施の形態にかかる第１Ｅ受付期間は、当該第１Ｅ受付期間が終了されるまでの間（第１Ｅ受付後表示（第１Ｅ受付後音出力）に関しての操作受付が許容されなくなるまでの間）に、操作受付が複数回にわたって許容される「複数回許容期間」として機能するものとなっている。

【４２９１】

すなわち後述するが、第１Ｅ受付期間では、操作受付がなされる都度、「第１Ｅ受付後表示」として背景画像などに表示変化（例えば、第１メータが上昇する描写など）が生じるようになっており、こうして操作受付が複数回なされた結果として特別の条件が満たされると、当該第１Ｅ受付期間が終了されてそれまでの背景画像の表示変化（期待度を示唆しない表示）とは異なる表示変化（期待度を示唆する表示）、すなわち「第１Ｅ受付後表示」としての特別態様（例えば、第１メータが満タンとなり、第１キャラクタが復活する描写など）が表示可能とされるものとなっている。これに対し、第１Ｅ受付期間内で特別の条件が満たされないときは、所定条件が成立したことに基づいて（例えば、当該第１Ｅ受付期間としての残り時間が「０」になったことに基づいて（第１Ｅ受付期間が終了されて））、「第１Ｅ受付後表示」としての所定態様（例えば、第１メータが満タンとならず、第１キャラクタが倒れ込む描写など）が表示されるものとなっている。所定態様が表示されたときには、上記特別態様が表示されたときよりも大当りが得られている期待度（割合）が低いことが示唆されることとなる。

【４２９２】

この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、このような第１Ｅ受付期間を発生させる場合、これに関連して、周期的変化が現れうる画像表示である受付期間関連周期性表示を表示可能であり、該受付期間関連周期性表示として「第１周期性表示ＳＨ１」及び

「第２周期性表示ＳＨ２」を表示することとしている。
【４２９３】
ここで、この実施の形態にかかる「第１周期性表示ＳＨ１」とは、「犬のキャラクタが図２５４（Ａ）に示される態様で表示された後、図２５４（Ｂ）に示される態様で表示される」といった動画像を１つの周期的変化とするとき、該周期的変化が予め定められた周期Ｃ時間を要するかたちで繰り返し現れうる表示のことを意味している。また、この実施の形態にかかる「第２周期性表示ＳＨ２」とは、「猫のキャラクタが図２５４（ａ）に示される態様で表示された後、図２５４（ｂ）～（ｄ）に示される各態様で順次表示される」といった動画像を１つの周期的変化とするとき、該周期的変化が予め定められた周期Ｄ時間（周期Ｃ時間と異なる時間（ここでは、周期Ｃ時間よりも長い時間））を要するかたちで繰り返し現れうる表示のことを意味している。
【４２９４】
この実施の形態にかかるパチンコ機１では、発生した受付期間がいずれの種別であるかのヒントとなる情報を遊技者に対して付与するために、このような受付期間関連周期性表示（第１周期性表示ＳＨ１、第２周期性表示ＳＨ２）を表示することとしている。ただし、該受付期間関連周期性表示（第１周期性表示ＳＨ１、第２周期性表示ＳＨ２）は、必ずしも表示しなくてもよいものである。例えば、発生した受付期間がいずれの種別であるのかをより認識し難くすることを求めるのであればこれらを表示しないようにすることが望ましい。
【４２９５】
例えば、第１Ｅ受付期間の発生に際して上記第１周期性表示ＳＨ１が表示されるときには、該第１周期性表示ＳＨ１は、特定表示が表示されているなかで該特定表示の背後側に現れるかたちで表示開始されるようになっているが、上記第２周期性表示ＳＨ２は、特定表示の背後側に表示されることはない。すなわち後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、このような受付期間関連周期性表示が表示開始される時点での該受付期間関連周期性表示における視認性を通じて、発生した受付期間としての種別を示唆するようにしている。
【４２９６】
この演出例では、図２５５（ｂ）～（ｄ）に示されるように、上記特定表示として、遊技者に対して操作機会が付与されること（第１Ｅ受付期間が発生すること）を示唆する前兆演出表示を用いることとしている。なお、特定表示は、必ずしも前兆演出表示でなくてもよい。
【４２９７】
より具体的には、この演出例にかかるパチンコ機１では、第１Ｅ受付期間が発生するよりも前のタイミングｔａ１が到来すると、図２５３（ｃ）及び図２５５（ｂ）に示されるように、上記前兆演出表示として「第１Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」が実行開始される。この「第１Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」は、図２５３（ｃ）及び図２５５（ｃ），（ｄ）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）や、受付期間関連周期性表示（第１周期性表示ＳＨ１，第２周期性表示ＳＨ２）が表示されるタイミングの前後に跨るように表示される。
【４２９８】
この点、図２５５（ｃ）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）や、第１周期性表示ＳＨ１は、「第１Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ（特定表示）」が表示されているなかで該「第１Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ（特定表示）」の背後側に現れるかたちで表示開始される。これに対し、図２５５（ｄ）に示されるように、第２周期性表示ＳＨ２は、「第１Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ（特定表示）」の背後側に現れるかたちで表示されることはなく、ここでは「第１Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ（特定表示）」を逆に背後側にするかたちで表示開始される。
【４２９９】
なお、この演出例では、第１Ｅ受付期間が発生するタイミングｔａ２において、一体化

摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）や第１周期性表示ＳＨ１の表示を開始することとしたがこれに限られない。一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）や第１周期性表示ＳＨ１については、第１Ｅ受付期間が発生するタイミングｔａ２よりも前や後に表示開始するようにしてもよいし、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）と第１周期性表示ＳＨ１とを互いに異なるタイミングで表示するようにしてもよい。

【４３００】

そして、このパチンコ機１では、第１周期性表示ＳＨ１及び第２周期性表示ＳＨ２をそれぞれ異なるタイミングで表示するようにしている。この演出例では、第１周期性表示ＳＨ１が、第２周期性表示ＳＨ２に対して先行して表示開始され、該第１周期性表示ＳＨ１が表示されているなかで第２周期性表示ＳＨ２が表示開始されるようになっている。また、この演出例にかかる第１周期性表示ＳＨ１は、表示開始されてすぐにその周期的変化が開始されるようになっていることから、その周期的変化が開始されるタイミングについても、第２周期性表示ＳＨ２の周期的変化が開始されるタイミングよりも前になるようにされている。

【４３０１】

ただし、第１周期性表示ＳＨ１については、例えば、第１Ｅ受付期間が発生するタイミングｔａ２よりも前に表示開始されるようにし、該表示開始された時点では、周期的変化が開始されないようにしてもよい。すなわちこの場合、第１周期性表示ＳＨ１は、図２５４（Ａ）に示される態様を維持するかたちで表示されることとなる。そして、第１Ｅ受付期間が発生するタイミングｔａ２が到来したことに基づいて第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化が開始されるようにしてもよい。この点、第２周期性表示ＳＨ１については、例えば、タイミングｔａ２が到来したことに基づいて、その周期的変化も含めて、その表示を開始させるようにすれば、第１周期性表示ＳＨ１と第２周期性表示ＳＨ１とで表示開始されるタイミングは異なるものの、周期的変化が開始されるタイミングは同じとされるようになる。

【４３０２】

また逆に、第２周期性表示ＳＨ２を、第１周期性表示ＳＨ１が表示されるタイミングや第１Ｅ受付期間が発生するタイミングよりも前に表示開始させるようにしてもよい。そしてこの場合、第２周期性表示ＳＨ２については、その周期的変化が開始されるタイミングについても、第１周期性表示ＳＨ１の周期的変化が開始されるタイミングや第１Ｅ受付期間が発生するタイミングｔａ２よりも前にすることが望ましい。すなわち後述するが、第２周期性表示ＳＨ２は、第１Ｅ受付期間内で操作受付がなされても該第１Ｅ受付期間が継続されている間はこれを契機としてその周期的変化（図２５４（ａ）～（ｄ））を非表示（中止）にしないものとなっており、第１周期性表示ＳＨ１の周期的変化が非表示（中止）にされたか否かの比較基準として用いることが可能なものとなっている。したがって、このような「第２周期性表示ＳＨ２にかかる周期的変化」を、第１周期性表示ＳＨ１よりも先行して開始させるようにすることで、第１周期性表示ＳＨ１の周期的変化が非表示（中止）にされたか否かの判断を行い易くすることができるようになる。

【４３０３】

また、この演出例にかかるパチンコ機１では、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）も、周期的変化が現れうる画像表示として表示するようにしている。第１Ｅ受付期間では、複数回の操作受付が許容される操作手段として「操作ボタン４１０」が設定されており、一体化摸画像表示ＩＧのうち、操作ボタン４１０の「操作受け部」を摸した部分（ボタン摸画像ＢＭＧ）が、「図２５４（α）に示される態様で表示された後、図２５４（β）に示される態様で表示される」といった動画像を１つの周期的変化とするとき、該周期的変化を、予め定められた周期Ａ時間を要するかたちで繰り返すものとなっている。これにより、第１Ｅ受付期間では、「操作受け部」がその可動範囲を上下に移動する様子が一体化摸画像表示ＩＧにおいて描写されるようになる。この例では、周期Ａ時間と周期Ｃ時間とを同じ時間として例示しているが、互いに異なる時間であってもよい。

【４３０４】
なお、この演出例では、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）を、第１Ｅ受付期間が発生するタイミングｔａ２において表示開始させるようにしているが、該タイミングｔａ２よりも前に表示開始されるようにしてもよいし、該タイミングｔａ２よりも後に表示開始されるようにしてもよい。ただし、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）を、第１Ｅ受付期間が発生するタイミングｔａ２よりも前に表示開始させる場合、その周期的変化については、第１Ｅ受付期間が発生するタイミングｔａ２を待ってから開始されるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）は、タイミングｔａ２が到来するまでの間は、図２５４（α）に示される態様を維持するかたちで表示されることとなる。

【４３０５】
そして、図２５５（ｃ）に示されるように、この演出例にかかる一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）も、第１周期性表示ＳＨ１と同様、「第１Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ（特定表示）」が表示されているなかで該「第１Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ（特定表示）」の背後側に現れるかたちで表示開始され、その周期的変化を開始する。

【４３０６】
第１Ｅ前兆演出表示ＺＥＤは、時間経過とともにその表示範囲が縮小されるようになっており、こうした態様で第１Ｅ前兆演出表示ＺＥＤが表示されているなかでも、一体化摸画像表示ＩＧ及び第１周期性表示ＳＨ１や、これに遅れるかたちで表示開始された第２周期性表示ＳＨ２は、上述した各態様にて、各々の周期的変化をそれぞれ進展させることとなる。

【４３０７】
そして、第１Ｅ前兆演出表示ＺＥＤの表示範囲がこうして縮小していった結果、該第１Ｅ前兆演出表示ＺＥＤが非表示にされると、図２５５（ｅ）に示されるように、第２周期性表示ＳＨ２だけでなく、一体化摸画像表示ＩＧや第１周期性表示ＳＨ１についてもその視認性が良好とされるようになる。そしてこの後は、遊技者による操作受付がなされない限りは、図２５５（ｆ）～（ｈ１）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧ、第１周期性表示ＳＨ１、及び第２周期性表示ＳＨ２は、上述した各々の周期的変化（周期Ａ時間、周期Ｃ時間、周期Ｄ時間）をそれぞれ進展し続けることとなる。

【４３０８】
この点、図２５３に示した例では、第１Ｅ受付期間内のタイミングｔａ２Ａ（図２５５（ｆ）に示されるタイミング）において１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされた場合を想定している。すなわち上述の通り、この実施の形態にかかる第１Ｅ受付期間は、操作受付が複数回にわたって許容される「複数回許容期間」として機能するものとなっており、操作受付がなされる都度、「第１Ｅ受付後表示」として背景画像などに表示変化（例えば、第１メータが上昇する描写など）が生じるようになっており、こうして操作受付が複数回なされた結果として特別の条件が満たされると、当該第１Ｅ受付期間が終了されてそれまでの背景画像の表示変化（期待度を示唆しない表示）とは異なる表示変化（期待度を示唆する表示）、すなわち「第１Ｅ受付後表示」としての特別態様（例えば、第１メータが満タンとなり、第１キャラクタが復活する描写など）が表示可能とされるものとなっている。

【４３０９】
第１Ｅ受付期間内のタイミングｔａ２Ａ（図２５５（ｆ）に示されるタイミング）において１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされると、この例にかかる演出表示装置１６００においては、まず、図２５６（ｇ２），（ｈ２）に示される態様が順次に現れることとなる。

【４３１０】
より具体的には、図２５３にも併せて示されるように、第１Ｅ受付期間で１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたことに応じたＥＦ表示（演出効果表示）ＥＫＨが表示される。この演出例では、ＥＦ表示（演出効果表示）ＥＫＨとして、第

１態様ＥＫＨ１と第２態様ＥＫＨ２とが順次に表示されるようになっているが、第１態様ＥＫＨ１及び第２態様ＥＫＨ２のいずれかのみが表示されるようにしてもよい。

【４３１１】

また、説明の便宜上、図２５６においては図示を割愛するが、図２５３（ｆ）に示されるように、第１Ｅ受付期間で１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたことに応じた「第１Ｅ受付後表示」が表示される。該「第１Ｅ受付後表示」については、上述した通りであり、例えば、第１メータが上昇する描写（背景画像）などとして表示される。この「第１Ｅ受付後表示」は、一体化摸画像表示ＩＧ、第１周期性表示ＳＨ１、及び第２周期性表示ＳＨ２に対してその前側に表示されることはないものであり、重なる位置に表示されるとしてもそれらの背後側に表示されるものである。また、図示は割愛するが、第１Ｅ受付後表示が表示されるときには、これに対応した第１Ｅ受付後音出力も可聴出力されるようになっている。

【４３１２】

また、この実施の形態にかかる第１Ｅ受付期間では、図２５３（ｅ）に併せて示されるように、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされると、これに基づいて第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化を非表示にする。この例では、第１周期性表示ＳＨ１これ自体の表示は継続するものの、その周期的変化を中止して進展させないようにすることによって、第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化を非表示にすることとしている。したがって、この例では、図２５６（ｇ２），（ｈ２）に示される第１周期性表示ＳＨ１は、図２５５（ｆ）に示される第１周期性表示ＳＨ１と同じ態様（図２５４（Ｂ）に示される態様）のままで表示されており、図２５５（ｆ）に示される第１周期性表示ＳＨ１から周期的変化の進展は生じていない。

【４３１３】

この点、この実施の形態にかかる第１Ｅ受付期間では、第２周期性表示ＳＨ２については、図２５３（ｅ）に併せて示されるように、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされても、その周期的変化（周期Ｄ時間）を非表示にせずこれを継続させる。したがって、この例では、図２５６（ｇ２），（ｈ２）に示される第２周期性表示ＳＨ２は、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなかったときの図２５５（ｇ１），（ｈ１）と同じように、その周期的変化が進展されている。このような構成によれば、第１Ｅ受付期間において１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）があったときは、第１周期性表示ＳＨ１及び第２周期性表示ＳＨ２のうち、第１周期性表示ＳＨ１のみが操作受付があったときにその周期的変化が非表示にされることとなる。

【４３１４】

また、この実施の形態にかかる第１Ｅ受付期間では、図２５３（ｂ）に併せて示されるように、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされると、これに基づいて一体化摸画像表示ＩＧのうち、操作ボタン４１０の「操作受け部」を摸した部分（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化を非表示にする。この例では、一体化摸画像表示ＩＧこれ自体の表示は継続するものの、その周期的変化を中止して進展させないようにすることによって、該一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化を非表示にすることとしている。したがって、この例では、図２５６（ｇ２），（ｈ２）に示される一体化摸画像表示ＩＧのうち操作ボタン４１０の「操作受け部」を摸した部分（ボタン摸画像ＢＭＧ）は、図２５５（ｆ）に示される一体化摸画像表示ＩＧのうち操作ボタン４１０の「操作受け部」を摸した部分（ボタン摸画像ＢＭＧ）と同じ態様のままで表示されており、図２５５（ｆ）に示される態様から周期的変化の進展は生じていない。

【４３１５】

また、図２５６（ｇ２），（ｈ２）に示されるように、第１Ｅ受付期間で１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたことに応じたＥＦ表示ＥＫＨ（第１態様ＥＫＨ１、第２態様ＥＫＨ２）は、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）に応じて周期的変化が非表示にされる第１周期性表示ＳＨ１及び一体化摸画像表示

ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）に対しては、それらの前方から重なるかたちで表示されてこれらを視認し難くするのに対し、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）に応じて周期的変化が非表示にされない第２周期性表示ＳＨ２に対しては、その前方から重なるかたちで表示されることがないようになっている。この例では、ＥＦ表示ＥＫＨのうち第１態様ＥＫＨ１は、第２周期性表示ＳＨ２と重ならない位置で表示されるようになっており、ＥＦ表示ＥＫＨのうち第２態様ＥＫＨ２は、第２周期性表示ＳＨ２と重なる位置に表示されるが該第２周期性表示ＳＨ２の背後側に表示されるようになっている。

【４３１６】

そして、こうしたＥＦ表示ＥＫＨ（第１態様ＥＫＨ１、第２態様ＥＫＨ２）は、操作受付がなされたときから予め定められた時間が経過すると、図２５３（ｄ）や図２５６（ｉ２）に示されるように非表示にされることとなる。なお、図示は割愛するが、ＥＦ表示ＥＫＨ（第１態様ＥＫＨ１、第２態様ＥＫＨ２）が表示されている間に当該受付期間（第１Ｅ受付期間）が継続されるかたちでの操作受付が再びなされたときには、実行途中の段階にあるＥＦ表示ＥＫＨ（第１態様ＥＫＨ１、第２態様ＥＫＨ２）を最初の態様から表示し直すようにすることが望ましい。すなわちこの場合、ＥＦ表示ＥＫＨの第１態様ＥＫＨ１が表示されている状況（図２５６（ｇ２）を参照）にあるときに操作受付がなされると、ＥＦ表示ＥＫＨは、第２態様ＥＫＨ２へと進展せず、第１態様ＥＫＨ１から再び表示し直しされることとなる。

【４３１７】

また、第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化については、該周期的変化が１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）に応じて非表示にされてから予め定められた時間が経過すると、図２５３（ｅ）や図２５６（ｉ２）に示されるように再び実行されることとなる。同図２５６（ｉ２）に示されるように、この例にかかる第１周期性表示ＳＨ１は、図２５４（Ａ）に示される態様から周期的変化をやり直すかたちで、その周期的変化を再実行することとなる。なお、図示は割愛するが、第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化が１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）に応じて非表示にされている間に当該受付期間（第１Ｅ受付期間）を終了させない操作受付が再びなされたときには、該操作受付が再びなされたタイミングを基準として、該タイミングから予め定められた時間が経過したときに第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化を再び実行するようにすることが望ましい。すなわちこの場合、第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化が非表示にされてから再び実行されるまでに要する時間が実質的に延長されることとなる。

【４３１８】

また、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化についても、該周期的変化が１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）に応じて非表示にされてから予め定められた時間が経過すると、図２５３（ｅ）や図２５６（ｉ２）に示されるように再び実行されることとなる。同図２５６（ｉ２）に示されるように、この例にかかる一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）は、最初の態様（図２５４（α）に示される態様）から周期的変化をやり直すかたちで、その周期的変化を再実行することとなる。なお、図示は割愛するが、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化が１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）に応じて非表示にされている間に当該受付期間（第１Ｅ受付期間）を終了させない操作受付が再びなされたときには、該操作受付が再びなされたタイミングを基準として、該タイミングから予め定められた時間が経過したときに一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化を再び実行するようにすることが望ましい。すなわちこの場合、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化が非表示にされてから再び実行されるまでに要する時間が実質的に延長されることとなる。

【４３１９】

また、説明の便宜上、図２５６においては図示を割愛するが、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたことに応じた「第１Ｅ受付後表示」については

、操作受付がなされたときから予め定められた時間が経過すると、図２５３（ｆ）に示されるように非表示にされることとなる。「第１Ｅ受付後音出力」についても、操作受付がなされたときから予め定められた時間が経過すると非可聴の状態にされることとなる。

【４３２０】

なお、ＥＦ表示ＥＫＨ（第１態様ＥＫＨ１、第２態様ＥＫＨ２）が非表示にされるまでの時間や、第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化が再実行されるまでの時間や、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化が再実行されるまでの時間や、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたことに応じた「第１Ｅ受付後表示」が非表示にされるまでの時間については、互いに異なる時間であってもよいし、同じ時間であってもよい。

【４３２１】

また、第１Ｅ受付期間が継続されているなかで操作受付に応じて一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化が非表示にされる期間においても、ゲージ画像ＧＧが時間経過に応じて減少する描写についてはこれを非表示にせず継続表示するようにしてもよい。

【４３２２】

そして、図２５６（ｉ２）に示されるように、第２周期性表示ＳＨ２における周期的変化が継続されているなかで、第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化と一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化とがそれぞれ再開されると、それ以降は、遊技者による操作受付がなされない限りは、図２５６（ｊ２）～（ｍ２）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧ、第１周期性表示ＳＨ１、及び第２周期性表示ＳＨ２は、上述した各々の周期的変化（周期Ａ時間、周期Ｃ時間、周期Ｄ時間）をそれぞれ進展し続けることとなる。

【４３２３】

この点、図２５３に示した例では、第１Ｅ受付期間内のタイミングｔａ２Ｂ（図２５６（ｋ２）に示されるタイミング）において２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされた場合を想定している。

【４３２４】

第１Ｅ受付期間内のタイミングｔａ２Ｂ（図２５６（ｋ２）に示されるタイミング）において２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされると、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされた場合と概ね同様、この例にかかる演出表示装置１６００においては、まず、図２５７（ｌ３），（ｍ３）に示される態様が順次に現れることとなる。

【４３２５】

より具体的には、図２５３にも併せて示されるように、第１Ｅ受付期間で２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたことに応じたＥＦ表示（演出効果表示）ＥＫＨが表示される。ＥＦ表示（演出効果表示）ＥＫＨとして、第１態様ＥＫＨ１と第２態様ＥＫＨ２とが順次に表示されるようになっている点も、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされた場合と同様である。

【４３２６】

また、説明の便宜上、図２５７においては図示を割愛するが、図２５３（ｆ）に示されるように、第１Ｅ受付期間で２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたことに応じた「第１Ｅ受付後表示」が表示される。該「第１Ｅ受付後表示」も、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされた場合と概ね同様であり、例えば、第１メータがさらに上昇する描写（背景画像）などとして表示される。

【４３２７】

また、この実施の形態にかかる第１Ｅ受付期間では、図２５３（ｅ）に併せて示されるように、２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたときも、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたときと同様、これに基づいて第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化を非表示にする。また、これも同様、第２周

期性表示ＳＨ２については、図２５３（ｅ）に併せて示されるように、２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされても、その周期的変化（周期Ｄ時間）を非表示にせずこれを継続させる。また、これも同様、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）については、図２５３（ｂ）に併せて示されるように、２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたことに基づいて、操作ボタン４１０の「操作受け部」を摸した部分（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化を非表示にする。

【４３２８】

また、図２５７（ｌ３），（ｍ３）に示されるように、２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）に応じたＥＦ表示ＥＫＨ（第１態様ＥＫＨ１、第２態様ＥＫＨ２）も、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）に応じたＥＦ表示ＥＫＨ（第１態様ＥＫＨ１、第２態様ＥＫＨ２）と同様、周期的変化が非表示にされる第１周期性表示ＳＨ１及び一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）に対しては、それらの前方から重なるかたちで表示されてこれらを視認し難くするのに対し、周期的変化が非表示にされない第２周期性表示ＳＨ２に対しては、その前方から重なるかたちで表示されることがないようになっている。

【４３２９】

そしてこれ以降、ＥＦ表示ＥＫＨ（第１態様ＥＫＨ１、第２態様ＥＫＨ２）が非表示にされることや、第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化が再び実行されることや、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化が再び実行されることや、それらの別例などについても、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）に応じた上述した例の場合と同様である。

【４３３０】

そして、図２５７（ｎ３）に示されるように、第２周期性表示ＳＨ２における周期的変化が継続されているなかで、第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化と一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化とがそれぞれ再開されると、それ以降は、遊技者による操作受付がなされない限りは、図２５７（ｎ３），（ｏ３）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧ、第１周期性表示ＳＨ１、及び第２周期性表示ＳＨ２は、上述した各々の周期的変化（周期Ａ時間、周期Ｃ時間、周期Ｄ時間）をそれぞれ進展し続けることとなる。

【４３３１】

この点、図２５３に示した例では、第１Ｅ受付期間内のタイミングｔａ２Ｃ（図２５６（ｏ３）に示されるタイミング）において３回目の操作受付がなされた場合を想定している。

【４３３２】

ここで、第１Ｅ受付期間とは、本来、図２５３（ａ）に示されるように、（受付期間を終了させる）操作受付がなかったときにはタイミングｔａ３が到来するときまで継続され、タイミングｔａ３が到来したことに基づいて終了されるものである。ただしこの演出例では、第１Ｅ受付期間内のタイミングｔａ２Ｃ（図２５６（ｏ３）に示されるタイミング）において３回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされ、これに基づいて、当該第１Ｅ受付期間を、タイミングｔａ３が到来するよりも前に終了させる場合を想定している。

【４３３３】

この実施の形態にかかる第１Ｅ受付期間では、３回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされると、上述した「特別の条件」が満たされたとして、当該第１Ｅ受付期間が終了されてそれまでの背景画像の表示変化（期待度を示唆しない「第１Ｅ受付後表示」としての態様）とは異なる表示変化（期待度を示唆する「第１Ｅ受付後表示」としての態様）が表示可能とされる。この際、「第１Ｅ受付後音出力」も期待度を示唆する態様で可聴出力されるようにしてもよい。

【４３３４】

より具体的には、第１Ｅ受付期間内のタイミングｔａ２Ｃにおいて（図２５７（ｏ３）

を参照）、３回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされたときには、「第１Ｅ受付後表示」として相対的に期待度が低い態様ＵＨ１－１（図２５７（ｐ３）～（ｓ３））が現れる場合と、該態様よりも「第１Ｅ受付後表示」として期待度が高い態様ＵＨ１－２（図２５７（ｐ４）～（ｓ４））が現れる場合とがあるようになっている。なお、態様ＵＨ１－１（図２５７（ｐ３）～（ｓ３））は、上述した「第１Ｅ受付後表示」としての所定態様に相当し、態様ＵＨ１－２（図２５７（ｐ４）～（ｓ４））は、上述した「第１Ｅ受付後表示」としての特別態様に相当する。

【４３３５】

この点、「第１Ｅ受付後表示」として相対的に期待度が低い態様ＵＨ１－１が現れるときには、図２５７（ｐ３）～（ｒ３）に示されるように、「第１Ｅ受付後表示」として相対的に期待度が高い態様ＵＨ１－２が現れるときとは異なる態様（低期待態様）でＥＦ表示ＥＫＨを表示することとしている。

【４３３６】

すなわち、「第１Ｅ受付後表示」として相対的に期待度が低い態様ＵＨ１－１が現れるときには、ＥＦ表示ＥＫＨとして、まず、第１態様ＥＫＨ１（図２５７（ｐ３）を参照）を表示する。そしてこれ以降は、ＥＦ表示ＥＫＨとして、第３態様ＥＫＨ３（図２５７（ｑ３），（ｒ３）を参照）を表示することとなる。このように、第１Ｅ受付期間で３回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされたことに基づく「ＥＦ表示ＥＫＨの低期待態様（図２５３中では「第１消滅ＥＦ」に相当）」は、「第１態様ＥＫＨ１及び第３態様ＥＫＨ３が順次に表示される」といった一連の態様（図２５７（ｐ３）～（ｒ３））として実行されることとなり、これによって「第１Ｅ受付後表示」として相対的に期待度が低い態様ＵＨ１－１が現れることを示唆することができるようになる。

【４３３７】

これに対し、「第１Ｅ受付後表示」として相対的に期待度が高い態様ＵＨ１－２が現れるときには、図２５７（ｐ４）～（ｒ４）に示されるように、「第１Ｅ受付後表示」として相対的に期待度が低い態様ＵＨ１－１が現れるときとは異なる態様（高期待態様）でＥＦ表示ＥＫＨを表示することとしている。

【４３３８】

すなわち、「第１Ｅ受付後表示」として相対的に期待度が高い態様ＵＨ１－２が現れるときには、ＥＦ表示ＥＫＨとして、まず、第１態様ＥＫＨ１（図２５７（ｐ４）を参照）を表示する。そしてこれ以降は、ＥＦ表示ＥＫＨとして、第４態様ＥＫＨ４（図２５７（ｑ４），（ｒ４）を参照）を表示することとなる。このように、第１Ｅ受付期間で３回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされたことに基づく「ＥＦ表示ＥＫＨの高期待態様（図２５３中では「第４消滅ＥＦ」に相当）」は、「第１態様ＥＫＨ１及び第４態様ＥＫＨ４が順次に表示される」といった一連の態様（図２５７（ｐ４）～（ｒ４））として実行されることとなり、これによって「第１Ｅ受付後表示」として相対的に期待度が高い態様ＵＨ１－２が現れることを示唆することができるようになる。

【４３３９】

なお、この演出例にかかる「ＥＦ表示ＥＫＨの低期待態様」や「ＥＦ表示ＥＫＨの高期待態様」では、その表示期間のうち第１態様ＥＫＨ１が表示される期間（図２５７（ｐ３）や、図２５７（ｐ４）を参照）では、第１Ｅ受付期間で１回目や２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）に応じてＥＦ表示ＥＫＨが表示される場合（図２５６（ｇ２）や、図２５７（ｌ３）を参照）と同じ態様が現れるようになっており、これによって当該第１Ｅ受付期間が終了するのか否かや、当該ＥＦ表示ＥＫＨが期待度を示唆するものであるのか否かを認識し難くするようにしている。ただし、当該構成については必ずしも備えなくてもよく、「ＥＦ表示ＥＫＨの低期待態様」や「ＥＦ表示ＥＫＨの高期待態様」の表示期間内に、第１Ｅ受付期間で１回目や２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）に応じてＥＦ表示ＥＫＨが表示される場合と同じ態様が現れないようにしてもよい。

【４３４０】

また、この実施の形態にかかる第１Ｅ受付期間では、図２５３（ｅ）に併せて示されるように、３回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたときも、これに基づいて第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化を非表示にする。ただしここでは、１，２回目の操作受付があったときとは異なり、第１周期性表示ＳＨ１これ自体を非表示にすることによってその周期的変化を非表示にすることとなる。なおこの例では、操作受付がなされた直後の状況（ＥＦ表示ＥＫＨの第１態様ＥＫＨ１が表示されている状況）にあるときには（図２５７（ｐ３）～（ｑ３）または図２５７（ｐ４）～（ｑ４））、第１周期性表示ＳＨ１を非表示にしておらず、ＥＦ表示ＥＫＨの背後側にて、図２５７（ｏ３）に示した態様（周期的変化の進展は生じていない態様）のままで第１周期性表示ＳＨ１を表示することとしており、その後、該第１周期性表示ＳＨ１を（３回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされたことに基づいて）非表示にすることとしているが、操作受付がなされた直後の状況にあるときからこれを非表示にするようにしてもよい。

【４３４１】

また、この実施の形態にかかる第１Ｅ受付期間では、第２周期性表示ＳＨ２については、図２５３（ｅ）に併せて示されるように、１，２回目の操作受付があったときとは異なり、３回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたときにはこれに基づいてその周期的変化を非表示にすることとしている。ここでは、第２周期性表示ＳＨ２これ自体を非表示にすることによってその周期的変化を非表示にすることとなる。なおこの例では、操作受付がなされた直後の状況（ＥＦ表示ＥＫＨの第１態様ＥＫＨ１が表示されている状況）にあるときには（図２５７（ｐ３）～（ｑ３）または図２５７（ｐ４）～（ｑ４））、第２周期性表示ＳＨ２を非表示にしておらず、ＥＦ表示ＥＫＨよりも前側にて、図２５７（ｏ３）に示した態様（周期的変化の進展は生じていない態様）のままで第２周期性表示ＳＨ２を表示することとしており、その後、該第２周期性表示ＳＨ２を（３回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされたことに基づいて）非表示にすることとしているが、操作受付がなされた直後の状況にあるときからこれを非表示にするようにしてもよい。

【４３４２】

また、この実施の形態にかかる第１Ｅ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧについては、図２５３（ｂ）に併せて示されるように、３回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたときも、これに基づいてその周期的変化を非表示にすることとしている。ただしここでは、１，２回目の操作受付があったときとは異なり、一体化摸画像表示ＩＧこれ自体を非表示にすることによってその周期的変化を非表示にすることとなる。なおこの例では、操作受付がなされた直後の状況（ＥＦ表示ＥＫＨの第１態様ＥＫＨ１が表示されている状況）にあるときには（図２５７（ｐ３）～（ｑ３）または図２５７（ｐ４）～（ｑ４））、一体化摸画像表示ＩＧを非表示にしておらず、ＥＦ表示ＥＫＨの背後側にて、図２５７（ｏ３）に示した態様（周期的変化の進展は生じていない態様）のままで一体化摸画像表示ＩＧを表示することとしており、その後、該一体化摸画像表示ＩＧを（３回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされたことに基づいて）非表示にすることとしているが、操作受付がなされた直後の状況にあるときからこれを非表示にするようにしてもよい。

【４３４３】

ここで、「第１Ｅ受付後表示」は、こうした第１周期性表示ＳＨ１や、第２周期性表示ＳＨ２、一体化摸画像表示ＩＧ、ＥＦ表示ＥＫＨよりも背後側に表示されるようになっており、これによって該「第１Ｅ受付後表示」が表示された直後はこれが視認し難くされている。ただし、図２５７（ｐ３）～（ｒ３）や図２５７（ｐ４）～（ｒ４）に示されるように、第１周期性表示ＳＨ１や、第２周期性表示ＳＨ２、一体化摸画像表示ＩＧ、ＥＦ表示ＥＫＨなどが非表示にされていくことによって「第１Ｅ受付後表示」の視認性は徐々に良好とされていくこととなる。また上述の通り、ＥＦ表示ＥＫＨが表示されているなかでもその態様を確認することによって、「第１Ｅ受付後表示」が期待度の低い態様ＵＨ１－

１と期待度の高い態様ＵＨ１－２とのいずれで表示されているのかを認識し易いようにしている。

【４３４４】

その他、第１Ｅ受付期間では、図２５３に示されるように、その発生に際して、受付許容音として「第１許容音」が可聴出力されうる。この点、第１Ｅ受付期間では、図２５３に示されるように、受付許容音として「第１許容音」が可聴出力されている間に操作受付がなされる状況が発生しうるようになっているが（タイミングｔａ２Ａ）、該「第１許容音」の可聴出力は、該操作受付に基づいて中断されることはなく継続されるようになっている。

【４３４５】

なお、図２５３に示した例では、受付許容音としての「第１許容音」を、第１Ｅ受付期間が発生するタイミングｔａ２よりも前に可聴出力させることとしたが、必ずしもこれに限られず、タイミングｔａ２で可聴出力を開始させるようにしてもよいし、タイミングｔａ２よりも後に可聴出力を開始させるようにしてもよい。

【４３４６】

また、第１Ｅ受付期間は、図２５３に示されるように、特定ＢＧＭが可聴出力されているなかで発生しうるものとなっている。すなわちこの場合、特定ＢＧＭが可聴出力されている状況にあれば、第１Ｅ受付期間が発生する可能性があるようになることから、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。なお、「特定ＢＧＭ」については、通常変動中に出力されるＢＧＭ再生の音であってもよいし、複数の図柄変動（複数の変動パターン）にまたがって出力されるＢＧＭ再生の音であってもよい。また、このような「特定ＢＧＭ」として、複数種のＢＧＭを用意するようにしてもよい。

【４３４７】

また、第１Ｅ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）に対応する操作手段（ここでは「操作ボタン４１０」）を操作（押圧）した状態に維持し続けるだけで操作受付が複数回なされる（所定時間毎に操作受付が自動的に繰り返しなされる）ようになっている（オート連打機能）。このような構成によれば、遊技者は、操作ボタン４１０に対する操作（押圧）を繰り返し行わずとも、操作受付が複数回なされるようにすることができることから、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【４３４８】

ここで、第１Ｅ受付期間においては、このような「オート連打機能」を用いて操作が行われた場合、ＥＦ表示ＥＫＨとして「第１態様ＥＫＨ１」が表示されている間に（図２５６（ｇ２），図２５７（ｌ３）などを参照）、次の操作受付がなされるようになっている。そしてこの場合、ＥＦ表示ＥＫＨとして「第１態様ＥＫＨ１」が表示されている間に操作受付がなされると、「第２態様ＥＫＨ２」が表示されることなく、ＥＦ表示ＥＫＨとして「第１態様ＥＫＨ１」が再び表示し直しにされることとなる。

【４３４９】

例えば、図２５６（ｇ２）に示される状況において操作受付がなされると、該操作受付に基づいて図２５７（ｌ３）に示される状況が現れ、図２５７（ｌ３）に示される状況において操作受付がなされると、該操作受付に基づいて図２５７（ｐ３）に示される状況または図２５７（ｐ４）に示される状況が現れることとなり、それ以降は、図２５７（ｐ３）及び図２５７（ｐ４）のいずれが現れたかに応じて、図２５７（ｑ３）～（ｔ３）に示される演出進展または図２５７（ｑ４）～（ｔ４）に示される演出進展が行われるようになる。ただしこの場合、第１周期性表示ＳＨ１や一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化は、図２５６（ｇ２）に示される状況において操作受付がなされた以降、非表示（中断）の状態として維持されることとなる。また、第２周期性表示ＳＨ２における周期的変化は、図２５６（ｇ２）に示される状況において操作受付がなされた以降も継続されるが、「オート連打機能」を用いずに操作を行った場合と同様、図２５７（ｐ３）に示される状況または図２５７（ｐ４）に示される状況を出現させる操作受付がなされたことに基づいて非表示にされることとなる。

【４３５０】
図２５８は、上記発生条件として「条件２Ｅ」が満たされて第２Ｅ受付期間（第２Ｅ受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。図２６０～図２６２は、第２Ｅ受付期間（第２Ｅ受付演出）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。
【４３５１】
いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「第２Ｅ変動パターン」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該第２Ｅ変動パターンに対応する演出判定（予告演出判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第２Ｅ変動パターンに応じた演出描写や、第２Ｅ変動パターンに応じたＢＧＭ再生（非リーチ時の通常ＢＧＭ再生など）の音出力など）を開始させ（「図２６０（ａ）に示される状況」）、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第２Ｅ変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。
【４３５２】
図２６０（ａ）に示されるように、「第２Ｅ変動パターン」にかかる変動演出の実行期間内では、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第２Ｅ時間が経過したタイミングｔｂ２が到来したことに基づいて（「条件２Ｅ」が満たされたことに基づいて）、「第２Ｅ受付後表示（第２Ｅ受付後音出力）に関しての受付け」が許容される上記第２Ｅ受付期間（有効期間）を発生可能としている（図２６０（ｃ）に示される状況）。
【４３５３】
ここで、この実施の形態にかかる第２Ｅ受付期間も、上述した第１Ｅ受付期間と同様、当該第２Ｅ受付期間が終了されるまでの間（第２Ｅ受付後表示（第２Ｅ受付後音出力）に関しての操作受付が許容されなくなるまでの間）に、操作受付が複数回にわたって許容される「複数回許容期間」として機能するものとなっている。
【４３５４】
すなわち後述するが、第２Ｅ受付期間では、操作受付がなされる都度、「第２Ｅ受付後表示」として背景画像などに表示変化（例えば、第２メータが上昇する描写など）が生じるようになっており、こうして操作受付が複数回なされた結果として特別の条件が満たされると、当該第２Ｅ受付期間が終了されてそれまでの背景画像の表示変化（期待度を示唆しない表示）とは異なる表示変化（期待度を示唆する表示）、すなわち「第２Ｅ受付後表示」としての特別態様（例えば、第２メータが満タンとなり、第２キャラクタが復活する描写など）が表示可能とされるものとなっている。これに対し、第２Ｅ受付期間内で特別の条件が満たされないときは、所定条件が成立したことに基づいて（例えば、当該第２Ｅ受付期間としての残り時間が「０」になったことに基づいて（第２Ｅ受付期間が終了されて））、「第２Ｅ受付後表示」としての所定態様（例えば、第２メータが満タンとならず、キャラクタが倒れ込む描写など）が表示されるものとなっている。所定態様が表示されたときには、上記特別態様が表示されたときよりも大当りが得られている期待度（割合）が低いことが示唆されることとなる。
【４３５５】
この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、このような第２Ｅ受付期間を発生させる場合も、これに関連して、周期的変化が現れうる画像表示である受付期間関連周期性表示を表示可能であり、該受付期間関連周期性表示として「第３周期性表示ＳＨ３」及び「第４周期性表示ＳＨ４」を表示することとしている。
【４３５６】
ここで、この実施の形態にかかる「第３周期性表示ＳＨ３」とは、「犬のキャラクタが図２５９（Ａ）に示される態様で表示された後、図２５９（Ｂ），（Ｃ）に示される各態様で順次表示される」といった動画像を１つの周期的変化とするとき、該周期的変化が予め定められた周期Ｅ時間（上述した「周期Ｃ時間」よりも長い時間）を要するかたちで繰

り返し現れうる表示のことを意味している。また、この実施の形態にかかる「第４周期性表示ＳＨ４」とは、「猫のキャラクタが図２５９（ａ）に示される態様で表示された後、図２５９（ｂ）～（ｅ）に示される各態様で順次表示される」といった動画像を１つの周期的変化とするとき、該周期的変化が予め定められた周期Ｆ時間（周期Ｄ時間や周期Ｅ時間と異なる時間）を要するかたちで繰り返し現れうる表示のことを意味している。

【４３５７】

この実施の形態にかかるパチンコ機１では、発生した受付期間がいずれの種別であるかのヒントとなる情報を遊技者に対して付与するために、このような受付期間関連周期性表示（第３周期性表示ＳＨ３、第４周期性表示ＳＨ４）を表示することとしている。ただし、該受付期間関連周期性表示（第３周期性表示ＳＨ３、第４周期性表示ＳＨ４）は、必ずしも表示しなくてもよいものである。例えば、発生した受付期間がいずれの種別であるのかをより認識し難くすることを求めるのであればこれらを表示しないようにすることが望ましい。また、第３周期性表示ＳＨ３については、第１周期性表示ＳＨ１で用いられる「犬のキャラクタ」とは異なるキャラクタで表示されるものであってもよいし、第４周期性表示ＳＨ４については、第２周期性表示ＳＨ２で用いられる「猫のキャラクタ」とは異なるキャラクタで表示されるものであってもよい。

【４３５８】

ところで、第２Ｅ受付期間の発生に際して上記第３周期性表示ＳＨ３が表示されるときには、該第３周期性表示ＳＨ３は、他の画像の背後側に現れるかたちで表示開始されることはない。また、上記第４周期性表示ＳＨ４が表示されるときも、該第４周期性表示ＳＨ４が、他の画像の背後側に現れるかたちで表示開始されることはない。すなわち後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、このような受付期間関連周期性表示が表示開始される時点での該受付期間関連周期性表示における視認性を通じて、発生した受付期間としての種別を示唆するようにしている。

【４３５９】

すなわち、この演出例においても、図２６０（ｂ），（ｃ）に示されるように、遊技者に対して操作機会が付与されること（第２Ｅ受付期間が発生すること）を示唆する前兆演出表示が実行される。

【４３６０】

より具体的には、この演出例にかかるパチンコ機１では、第２Ｅ受付期間が発生するよりも前のタイミングｔｂ１が到来すると、図２５８（ｃ）及び図２６０（ｂ）に示されるように、上記前兆演出表示として「第２Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」が実行開始される。この「第２Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」は、図２５８（ｃ）及び図２６０（ｂ）～（ｄ）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）や、受付期間関連周期性表示（第３周期性表示ＳＨ３，第４周期性表示ＳＨ４）が表示されるタイミングの前後に跨るように表示される。なお、この演出例では、「第２Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」を、上述した「第１Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ（図２５５（ｂ）～（ｄ）を参照）」と同じ演出表示として実行することとしたが、該「第１Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」とは異なる演出表示として実行するようにしてもよい。

【４３６１】

この点、図２６０（ｃ）に示されるように、第２Ｅ受付期間が発生することに関連して現れる一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）や、第３周期性表示ＳＨ３、第４周期性表示ＳＨ４はいずれも、「第２Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」が表示されているなかで該「第２Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」を背後側にするかたちで表示開始されるようになっており、他の画像の背後側に現れるかたちで表示開始されることはない。

【４３６２】

ただし、第２Ｅ受付期間が発生することに関連して表示される「一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）」や、「第３周期性表示ＳＨ３」、「第４周期性表示ＳＨ２」については、他の画像の背後側に現れるかたちで表示開始されることがないものであればよく、例えば、必ずしも「第２Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」を背後側にするかたちで表示開始さ

れるものでなくてもよい。この意味では、「第２Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」は、「一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）」や、「第３周期性表示ＳＨ３」、「第４周期性表示ＳＨ２」が表示されるタイミングよりも前に非表示にされるものであってもよいし、若しくは第２Ｅ受付期間が発生するときには当該「第２Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」これ自体が実行されないようにしてもよい。

【４３６３】

また、第２Ｅ受付期間が発生するタイミングｔｂ２において、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）や第３周期性表示ＳＨ３の表示を開始することとしたがこれに限られない。一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）や第３周期性表示ＳＨ３については、第３Ｅ受付期間が発生するタイミングｔｂ２よりも前や後に表示開始するようにしてもよいし、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）と第３周期性表示ＳＨ３とを互いに異なるタイミングで表示するようにしてもよい。

【４３６４】

この点、このパチンコ機１では、第３周期性表示ＳＨ３及び第４周期性表示ＳＨ４を同じタイミングで表示するようにしている。また、この演出例にかかる第３周期性表示ＳＨ３及び第４周期性表示ＳＨ４はいずれも、表示開始されてすぐにその周期的変化が開始されるようになっていることから、その周期的変化が開始されるタイミングも互いに同じになるようにされている。

【４３６５】

すなわち後述するが、第２Ｅ受付期間において、第３周期性表示ＳＨ３及び第４周期性表示ＳＨ４はいずれも、該第２Ｅ受付期間が継続されている間は操作受付がなされたとしてもこれを契機としてその周期的変化（図２５９（Ａ）～（Ｃ）、図２５９（ａ）～（ｅ））を非表示（中止）にしないものとなっている。したがって、このような同じ性質をもった「第３周期性表示ＳＨ３」及び「第４周期性表示ＳＨ４」を同じタイミングでそれぞれ表示するようにすることで、その周期的変化が互いに非表示（中断状態）にされていないことの判断を行い易くすることができるようになる。

【４３６６】

また、この演出例にかかる第２Ｅ受付期間においても、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）を、周期的変化が現れうる画像表示として表示するようにしている。第２Ｅ受付期間も、複数回の操作受付が許容される操作手段として「操作ボタン４１０」が設定されており、一体化摸画像表示ＩＧのうち、操作ボタン４１０の「操作受け部」を摸した部分（ボタン摸画像ＢＭＧ）が、「図２５９（α）に示される態様で表示された後、図２５９（β）～（δ）に示される各態様で順次表示される」といった動画像を１つの周期的変化とするとき、該周期的変化を、予め定められた周期Ｂ時間を要するかたちで繰り返すものとなっている。これにより、第２Ｅ受付期間では、「操作受け部」がその可動範囲を上下に移動する様子が一体化摸画像表示ＩＧにおいて描写されるようになる。ただし、第２Ｅ受付期間で表示される一体化摸画像表示ＩＧの「周期Ｂ時間」は、上記第１Ｅ受付期間で表示される一体化摸画像表示ＩＧの「周期Ａ時間」よりも長い時間として設定されていることから、第２Ｅ受付期間では、第１Ｅ受付期間と比べて「操作受け部」がその可動範囲を上下にゆっくりと移動する様子が描写されることとなる。

【４３６７】

そして、図２６０（ｄ）に示されるように、第２Ｅ前兆演出表示ＺＥＤは、時間経過とともにその表示範囲が縮小されるようになっており、こうした態様で第２Ｅ前兆演出表示ＺＥＤが表示されているなかでも、一体化摸画像表示ＩＧ、第３周期性表示ＳＨ３、及び第４周期性表示ＳＨ４は、上述した各態様にて、各々の周期的変化をそれぞれ進展させる。そしてこの後は、図２６０（ｅ）～（ｇ１）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧ、第３周期性表示ＳＨ３、及び第４周期性表示ＳＨ４は、上述した各々の周期的変化（周期Ｂ時間、周期Ｅ時間、周期Ｆ時間）をそれぞれ進展し続けることとなる。

【４３６８】

この点、図２５８に示した例では、第２Ｅ受付期間内のタイミングｔｂ２Ａ（図２６０

（ｅ）に示されるタイミング）において１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされた場合を想定している。すなわち上述の通り、この実施の形態にかかる第２Ｅ受付期間は、操作受付が複数回にわたって許容される「複数回許容期間」として機能するものとなっており、操作受付がなされる都度、「第２Ｅ受付後表示」として背景画像などに表示変化（例えば、第２メータが上昇する描写など）が生じるようになっており、こうして操作受付が複数回なされた結果として特別の条件が満たされると、当該第２Ｅ受付期間が終了されてそれまでの背景画像の表示変化（期待度を示唆しない表示）とは異なる表示変化（期待度を示唆する表示）、すなわち「第２Ｅ受付後表示」としての特別態様（例えば、第２メータが満タンとなり、キャラクタが復活する描写など）が表示可能とされるものとなっている。

【４３６９】

第２Ｅ受付期間内のタイミングｔｂ２Ａ（図２６０（ｅ）に示されるタイミング）において１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされると、この例にかかる演出表示装置１６００においては、まず、図２６１（ｆ２）に示される態様が現れることとなる。

【４３７０】

より具体的には、図２５８にも併せて示されるように、第２Ｅ受付期間では、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたとしてもこれを契機として一体化摸画像表示ＩＧ、第３周期性表示ＳＨ３、及び第４周期性表示ＳＨ４の視認性に影響を及ぼす表示変化を生じさせる（それら表示のいずれかに対してその前側に他の画像を表示させる）ことはないようになっている。したがって、第２Ｅ受付期間では、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたとしても、図２５６（ｇ２），（ｈ２）に示したようなＥＦ表示（演出効果表示）ＥＫＨが表示されることはない。

【４３７１】

ただし、説明の便宜上、図２６１においては図示を割愛するが、第２Ｅ受付期間においても、図２５８（ｆ）に示されるように、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたときにはこれに応じた「第２Ｅ受付後表示」が表示される。該「第２Ｅ受付後表示」については、上述した通りであり、例えば、第２メータが上昇する描写（背景画像）などとして表示される。この「第２Ｅ受付後表示」は、一体化摸画像表示ＩＧ、第３周期性表示ＳＨ３、及び第４周期性表示ＳＨ４に対してその前側に表示されることはないものであり、重なる位置に表示されるとしてもそれらの背後側に表示されるものである。また、図示は割愛するが、第２Ｅ受付後表示が表示されるときには、これに対応した第２Ｅ受付後音出力も可聴出力されるようになっている。

【４３７２】

また、説明の便宜上、図２６１においては図示を割愛するが、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたことに応じた「第２Ｅ受付後表示」については、操作受付がなされたときから予め定められた時間が経過すると、図２５８（ｆ）に示されるように非表示にされることとなる。「第２Ｅ受付後音出力」についても、操作受付がなされたときから予め定められた時間が経過すると非可聴の状態にされることとなる。

【４３７３】

また、この実施の形態にかかる第２Ｅ受付期間では、図２５８（ｅ）に併せて示されるように、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたとしても、これに基づいて第３周期性表示ＳＨ３における周期的変化を非表示にすることはない。したがって、この例では、図２６１（ｆ２）に示される第３周期性表示ＳＨ３は、図２６０（ｅ）に示される第３周期性表示ＳＨ３の態様から進展した態様となっており、図２６０（ｆ１）に示される第３周期性表示ＳＨ３と同じ態様になっている。

【４３７４】

また、第４周期性表示ＳＨ４についても同様、この実施の形態にかかる第２Ｅ受付期間では、図２５８（ｅ）に併せて示されるように、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたとしても、これに基づいて当該第４周期性表示ＳＨ４における

周期的変化を非表示にすることはない。したがって、この例では、図２６１（ｆ２）に示される第４周期性表示ＳＨ４は、図２６０（ｅ）に示される第４周期性表示ＳＨ４の態様から進展した態様となっており、図２６０（ｆ１）に示される第４周期性表示ＳＨ４と同じ態様になっている。このような構成によれば、第２Ｅ受付期間では、上述した第１Ｅ受付期間の場合とは異なり、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）があったとき、第３周期性表示ＳＨ３及び第４周期性表示ＳＨ４のいずれもそれらの周期的変化が非表示にされないこととなる。

【４３７５】

また、この実施の形態にかかる第２Ｅ受付期間では、図２５８（ｂ）に併せて示されるように、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたとしても、これに基づいて一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化を非表示にすることはない。したがって、この例では、図２６１（ｆ２）に示される一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）は、図２６０（ｅ）に示される一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）の態様から進展した態様となっており、図２６０（ｆ１）に示される一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）と同じ態様になっている。

【４３７６】

また、第２Ｅ受付期間においても、ゲージ画像ＧＧが時間経過に応じて減少する描写は、当該第２Ｅ受付期間が継続されている間は、操作受付があったか否かにかかわらず継続表示されるようになっている。

【４３７７】

すなわち、この実施の形態にかかる第２Ｅ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）、第３周期性表示ＳＨ３、及び第４周期性表示ＳＨ４は、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされる前後でその表示の態様に変化が生じることはなくそれらの周期的変化は継続したままである。したがって、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされた以降も、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）、第３周期性表示ＳＨ３、及び第４周期性表示ＳＨ４は、図２６１（ｆ２）～（ｊ２）に示されるように、上述した各々の周期的変化（周期Ｂ時間、周期Ｅ時間、周期Ｆ時間）をそれぞれ進展し続けることとなる。

【４３７８】

この点、図２５８に示した例では、第２Ｅ受付期間内のタイミングｔｂ２Ｂ（図２６１（ｈ２）に示されるタイミング）において２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされた場合を想定している。

【４３７９】

第２Ｅ受付期間内のタイミングｔｂ２Ｂ（図２６１（ｊ２）に示されるタイミング）において２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされると、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされた場合と概ね同様、この例にかかる演出表示装置１６００においては、まず、図２６２（ｉ３）に示される態様が現れることとなる。

【４３８０】

より具体的には、図２５８にも併せて示されるように、第２Ｅ受付期間では、２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたときもこれを契機として一体化摸画像表示ＩＧ、第３周期性表示ＳＨ３、及び第４周期性表示ＳＨ４の視認性に影響を及ぼす表示変化を生じさせる（それら表示のいずれかに対してその前側に他の画像を表示させる）ことはない。したがって、第２Ｅ受付期間では、２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたときも、図２５６（ｇ２），（ｈ２）に示したようなＥＦ表示（演出効果表示）ＥＫＨが表示されることはない。

【４３８１】

ただし、説明の便宜上、図２６２においては図示を割愛するが、図２５８（ｆ）に示されるように、第２Ｅ受付期間において２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたときもこれに応じた「第２Ｅ受付後表示」は表示される。該「第２Ｅ受付

後表示」も、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされた場合と概ね同様であり、例えば、第２メータがさらに上昇する描写（背景画像）などとして表示される。

【４３８２】

また、説明の便宜上、図２６２においては図示を割愛するが、２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたことに応じた「第２Ｅ受付後表示」も、操作受付がなされたときから予め定められた時間が経過すると、図２５８（ｆ）に示されるように非表示にされることとなる。

【４３８３】

また、この実施の形態にかかる第２Ｅ受付期間では、図２５８（ｅ）に併せて示されるように、２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたときも、１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたときと同様、これに基づいて第３周期性表示ＳＨ３における周期的変化（周期Ｅ時間）を非表示にせずこれを継続させる。また、これも同様、第４周期性表示ＳＨ４についても、図２５８（ｅ）に併せて示されるように、２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされても、その周期的変化（周期Ｆ時間）を非表示にせずこれを継続させる。また、これも同様、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）についても、図２５８（ｂ）に併せて示されるように、２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされても、その周期的変化（周期Ｂ時間）を非表示にせずこれを継続させる。

【４３８４】

すなわち、この実施の形態にかかる第２Ｅ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）、第３周期性表示ＳＨ３、及び第４周期性表示ＳＨ４は、２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされる前後でその表示の態様に変化が生じることはなくそれらの周期的変化は継続したままである。したがって、２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされた以降も、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）、第３周期性表示ＳＨ３、及び第４周期性表示ＳＨ４は、図２６２（ｉ３）～（ｌ３）に示されるように、上述した各々の周期的変化（周期Ｂ時間、周期Ｅ時間、周期Ｆ時間）をそれぞれ進展し続けることとなる。

【４３８５】

この点、図２６２に示した例では、第２Ｅ受付期間内のタイミングｔｂ２Ｃ（図２６２（ｊ３）に示されるタイミング）において３回目の操作受付がなされた場合を想定している。

【４３８６】

ここで、第２Ｅ受付期間とは、本来、図２５８（ａ）に示されるように、（受付期間を終了させる）操作受付がなかったときにはタイミングｔｂ３が到来するときまで継続され、タイミングｔｂ３が到来したことに基づいて終了されるものである。ただしこの演出例では、第２Ｅ受付期間内のタイミングｔｂ２Ｃ（図２６２（ｊ３）に示されるタイミング）において３回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされ、これに基づいて、当該第２Ｅ受付期間を、タイミングｔｂ３が到来するよりも前に終了させる場合を想定している。

【４３８７】

この実施の形態にかかる第２Ｅ受付期間では、３回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされると、上述した「特別の条件」が満たされたとして、当該第２Ｅ受付期間が終了されてそれまでの背景画像の表示変化（期待度を示唆しない「第２Ｅ受付後表示」としての態様）とは異なる表示変化（期待度を示唆する「第２Ｅ受付後表示」としての態様）が表示可能とされる。この際、「第２Ｅ受付後音出力」も期待度を示唆する態様で可聴出力されるようにしてもよい。

【４３８８】

より具体的には、第２Ｅ受付期間内のタイミングｔｂ２Ｃにおいて（図２６２（ｊ３）を参照）、３回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされたときには、「

第２Ｅ受付後表示」として相対的に期待度が低い態様ＵＨ２－１（図示略）が現れる場合と、該態様よりも「第２Ｅ受付後表示」として期待度が高い態様ＵＨ２－２（図２６２（ｋ４）～（ｍ４））が現れる場合とがあるようになっている。なお、態様ＵＨ２－１（図示略）は、上述した「第２Ｅ受付後表示」としての所定態様に相当し、態様ＵＨ２－２（図２６２（ｋ４）～（ｍ４））は、上述した「第２Ｅ受付後表示」としての特別態様に相当する。

【４３８９】

この点、第２Ｅ受付期間で３回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされたことに基づいて「第２Ｅ受付後表示」を表示させるときには、その態様にかかわらず、該「第２Ｅ受付後表示」を、図２６２（ｋ４）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）、第３周期性表示ＳＨ３、及び第４周期性表示ＳＨ４の全てを背後側にするようにそれらの前側に表示することとしている。

【４３９０】

またさらに、第２Ｅ受付期間で３回目の操作受付がなされたことに基づいて「第２Ｅ受付後表示」を表示させるときには、その態様にかかわらず、該「第２Ｅ受付後表示」を、装飾図柄ＳＺも背後側にするようにその前側に表示することとしている。このような構成によれば、「第２Ｅ受付後表示」をより強調して表示させることができるようになり、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【４３９１】

このような構成によれば、「第２Ｅ受付後表示」これ自体が、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）や、第３周期性表示ＳＨ３、第４周期性表示ＳＨ４などに対しての「消滅ＥＦ表示」としての機能を奏するようになることから、第２Ｅ受付期間で３回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされたときにもこれに基づいてＥＦ表示ＥＫＨが表示されることはない。

【４３９２】

なお、この演出例では、３回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）に応じた「第２Ｅ受付後表示」が表示開始された時点（図２６２（ｋ４）を参照）において、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）、第３周期性表示ＳＨ３、及び第４周期性表示ＳＨ４は、それらの周期的変化を非表示にせず継続している。そしてこの後、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）、第３周期性表示ＳＨ３、及び第４周期性表示ＳＨ４がそれぞれ非表示にされるようになっている（図２６２（ｌ４）を参照）。ただし、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）、第３周期性表示ＳＨ３、及び第４周期性表示ＳＨ４については、３回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）に応じた「第２Ｅ受付後表示」が表示開始された時点（図２６２（ｋ４）を参照）において、それらの表示自体や、それらの周期的変化を非表示にするようにしてもよい。

【４３９３】

ところで、この演出例において、３回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）に応じた「第２Ｅ受付後表示」は、図２５８（ｆ）に示されるように、表示されてから所定時間が経過したときに非表示にされるようになっている。ただし上述の通り、３回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）に応じた「第２Ｅ受付後表示」は、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）や、第３周期性表示ＳＨ３、第４周期性表示ＳＨ４だけでなく、装飾図柄ＳＺをも背後側にするようにそれらの前側に表示されるものとなっていることから、装飾図柄ＳＺが視認し難くされていることによる遊技興趣の低下が懸念される。

【４３９４】

そこで、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、３回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）に応じた「第２Ｅ受付後表示」が表示されるときに、該「第２Ｅ受付後表示」の表示状態を終了させるための操作機会を遊技者に対して付与するようにしており、これによって装飾図柄ＳＺが視認し難くされていることによる遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。

【４３９５】
なお、この演出例では、図２６２（ｋ４），（ｌ４）に示される状況において、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）をそれまで表示していた位置とは異なる位置で表示するようにしている。すなわちこの場合、「第２Ｅ受付後表示」と一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）とがそれぞれ表示されている状態にあるときに、所定の操作によって操作受付がなされると、図２６２（ｍ４）に示されるように、当該表示状態にある「第２Ｅ受付後表示」を非表示にすることとなる。
【４３９６】
その他、第２Ｅ受付期間では、図２５８に示されるように、その発生に際して、受付許容音が可聴出力されることはない。これにより、遊技者に対して複数回の操作受付が許容される受付期間が発生する場合には、受付許容音が可聴出力されたか否かを確認するようにすることで、その種別（第１Ｅ受付期間，第２Ｅ受付期間など）を推測することが可能とされるようになる。
【４３９７】
ただし、第２Ｅ受付期間も、第１Ｅ受付期間と同様、図２５８に示されるように、特定ＢＧＭが可聴出力されているなかで発生しうるものとなっていることから、第１Ｅ受付期間及び第２Ｅ受付期間のいずれが発生するのかを予測することはそもそも困難であるし、特定ＢＧＭが可聴出力されているなかでは複数の演出音が存在することによって受付許容音が可聴出力されたか否かを確認することにも困難性を持たせるようにしており、これによって緊張感を好適に維持するようにしている。
【４３９８】
この点、第２Ｅ受付期間内で可聴出力されている状態にある特定ＢＧＭは、図２５８（ｈ）に示されるように、当該第２Ｅ受付期間内において所定の条件が満たされると（所定のタイミングが到来すると）、その可聴出力を終了して非可聴状態になるようになっている。これに対し、上記第１Ｅ受付期間内で可聴出力されている状態にある特定ＢＧＭは、図２５３（ｈ）に示したように、当該第１Ｅ受付期間内においてその可聴出力が終了されることはなく継続されるものとなっている。このような特定ＢＧＭの可聴出力にかかる状況を通じて、当該受付期間としての種別を示唆することができるようになる。
【４３９９】
なお、第２Ｅ受付期間では、図２５８（ｈ）に示されるように、複数回の操作受付が許容されている対象として表示されている一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）に対応する操作手段（ここでは「操作ボタン４１０」）が操作されたことを契機として、その可聴出力を終了することはないものとなっている。これにより、遊技者は、特定ＢＧＭの可聴出力にかかる状況への影響を気にすることなく、複数回の操作受付が促されている操作手段（ここでは「操作ボタン４１０」）に対して躊躇せずに操作することが可能とされるようになる。
【４４００】
また、第２Ｅ受付期間では、上述の第１Ｅ受付期間の場合とは異なり、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）に対応する操作手段（ここでは「操作ボタン４１０」）を操作（押圧）した状態に維持し続けたとしても、これによって操作受付が複数回なされる（所定時間毎に操作受付が自動的に繰り返しなされる）ことがない（オート連打機能が有効化されない）ようになっている。このような構成によれば、遊技者は、複数回の操作受付が許容されたときには上述したオート連打機能が有効化されるか否かを確認することで、当該受付期間の種別を推測することが可能とされるようになる。なおこの場合、遊技者は、第２Ｅ受付期間内において、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）に対応する操作手段（ここでは「操作ボタン４１０」）を繰り返し操作（押圧）しなければならないことは言うまでもない。
【４４０１】
図２６３は、上記発生条件として「条件３Ｅ」が満たされて第３Ｅ受付期間（第３Ｅ受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。図２

６４及び図２６５は、第３Ｅ受付期間（第３Ｅ受付演出）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。

【４４０２】

いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「第３Ｅ変動パターン」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該第３Ｅ変動パターンに対応する演出判定（予告演出判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第３Ｅ変動パターンに応じた演出描写や、第３Ｅ変動パターンに応じたＢＧＭ再生（非リーチ時の通常ＢＧＭ再生など）の音出力など）を開始させ（「図２６４（ａ）に示される状況」）、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第３Ｅ変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。

【４４０３】

図２６３（ａ）に示されるように、「第３Ｅ変動パターン」にかかる変動演出の実行期間内では、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第３Ｅ時間が経過したタイミングｔｃ２が到来したことに基づいて（「条件３Ｅ」が満たされたことに基づいて）、「第３Ｅ受付後表示（第３Ｅ受付後音出力）に関しての受付け」が許容される上記第３Ｅ受付期間（有効期間）を発生可能としている（図２６０（ｃ）に示される状況）。

【４４０４】

ここで、この実施の形態にかかる第３Ｅ受付期間は、上述した第１Ｅ受付期間や第２Ｅ受付期間とは異なり、当該第３Ｅ受付期間が終了されるまでの間（第３Ｅ受付後表示（第３Ｅ受付後音出力）に関しての操作受付が許容されなくなるまでの間）に、操作受付が１回だけしか許容されない「１回許容期間」として機能するものとなっている。

【４４０５】

この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、このような第３Ｅ受付期間を発生させる場合も、これに関連して、周期的変化が現れうる画像表示である受付期間関連周期性表示を表示可能であり、該受付期間関連周期性表示として「第５周期性表示ＳＨ５」を表示することとしている。

【４４０６】

より具体的には、この実施の形態にかかる「第５周期性表示ＳＨ５」とは、「犬のキャラクタが図２５９（Ａ）に示される態様で表示された後、図２５９（Ｂ），（Ｃ）に示される各態様で順次表示される」といった動画像を１つの周期的変化とするとき、該周期的変化が予め定められた周期Ｅ時間（上述した「周期Ｃ時間」よりも長い時間）を要するかたちで繰り返し現れうる表示のことを意味している。すなわち、第３Ｅ受付期間で表示される「第５周期性表示ＳＨ５」は、その周期的変化に要する時間が上記第２Ｅ受付期間で表示される「第３周期性表示ＳＨ３」と同じ周期Ｅ時間として設定されるものとなっている。この演出例では、「第５周期性表示ＳＨ５」は、「第３周期性表示ＳＨ３」と同一の画像表示として表示されている。ただし、「第５周期性表示ＳＨ５」は、「第３周期性表示ＳＨ３」と必ずしも同一でなくてもよく、例えば、大きさが互いに異なっていたり、いずれかの犬だけ耳が折れ曲がっていたりするなどの多少の相違点であれば異なっていてもよい。

【４４０７】

この実施の形態にかかるパチンコ機１では、発生した受付期間がいずれの種別であるかのヒントとなる情報を遊技者に対して付与するために、このような受付期間関連周期性表示（第５周期性表示ＳＨ５）を表示することとしている。ただし、該受付期間関連周期性表示（第５周期性表示ＳＨ５）は、必ずしも表示しなくてもよいものである。例えば、発生した受付期間がいずれの種別であるのかをより認識し難くすることを求めるのであればこれらを表示しないようにすることが望ましい。また、第５周期性表示ＳＨ５については、第１周期性表示ＳＨ１や第３周期性表示ＳＨ３で用いられる「犬のキャラクタ」とは異なるキャラクタで表示されるものであってもよい。

【４４０８】
この点、第３Ｅ受付期間の発生に際して上記第５周期性表示ＳＨ５が表示されるときには、該第５周期性表示ＳＨ５は、これとは別の表示が表示されているなかで該別の表示の背後側に現れるかたちで表示開始されるようになっている。すなわち後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、このような受付期間関連周期性表示が表示開始される時点での該受付期間関連周期性表示における視認性を通じて、発生した受付期間としての種別を示唆するようにしている。
【４４０９】
この演出例では、図２６４（ｂ），（ｃ）に示されるように、上記別の表示として、遊技者に対して操作機会が付与されること（第３Ｅ受付期間が発生すること）を示唆する前兆演出表示を用いることとしている。なお、別の表示は、必ずしも前兆演出表示でなくてもよい。
【４４１０】
より具体的には、この演出例にかかるパチンコ機１では、第３Ｅ受付期間が発生するよりも前のタイミングｔｃ１が到来すると、図２６３（ｃ）及び図２６４（ｂ）に示されるように、上記前兆演出表示として「第３Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」が実行開始される。この「第３Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」は、図２６３（ｃ）及び図２６４（ｂ）～（ｄ）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）や、受付期間関連周期性表示（第５周期性表示ＳＨ５）が表示されるタイミングの前後に跨るように表示される。なお、この演出例では、「第３Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」を、上述した「第１Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ（図２５５（ｂ）～（ｄ）を参照）」や「第２Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ（図２６０（ｂ）～（ｄ）を参照）」と同じ演出表示として実行することとしたが、該「第１Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」や「第２Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」とは異なる演出表示として実行するようにしてもよい。
【４４１１】
この点、図２６４（ｃ）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）や、第５周期性表示ＳＨ５は、「第３Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」が表示されているなかで該「第３Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」の背後側に現れるかたちで表示開始される。
【４４１２】
なお、この演出例では、第３Ｅ受付期間が発生するタイミングｔｃ２において、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）や第５周期性表示ＳＨ５の表示を開始することとしたがこれに限られない。一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）や第５周期性表示ＳＨ５については、第３Ｅ受付期間が発生するタイミングｔｃ２よりも前や後に表示開始するようにしてもよいし、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）と第５周期性表示ＳＨ５とを互いに異なるタイミングで表示するようにしてもよい。
【４４１３】
また、第３Ｅ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）も、周期的変化が現れうる画像表示として表示するようにしている。第３Ｅ受付期間では、１回の操作受付が許容される操作手段として「操作ボタン４１０」が設定されており、一体化摸画像表示ＩＧのうち、操作ボタン４１０の「操作受け部」を摸した部分（ボタン摸画像ＢＭＧ）が「図２５９（α）に示される態様で表示された後、図２５９（β）～（δ）に示される各態様で順次表示される」といった動画像を１つの周期的変化とするとき、該周期的変化を、予め定められた周期Ｂ時間を要するかたちで繰り返すものとなっている。すなわち、第３Ｅ受付期間で表示される「一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）」は、その周期的変化に要する時間が上記第２Ｅ受付期間で表示される「一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）」と同じ周期Ｂ時間として設定されるものとなっている。しかも、この演出例では、第３Ｅ受付期間で表示される「一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）」は、第２Ｅ受付期間で表示される「一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）」と同一の画像表示として表示されている。ただし、第３Ｅ受付期間で表示さ

れる「一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）」は、第２Ｅ受付期間で表示される「一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）」と必ずしも同一でなくてもよく、例えば、大きさが互いに異なっていてもよい（相似形など）。

【４４１４】

このような構成によれば、第３Ｅ受付期間においても、「操作受け部」がその可動範囲を上下に移動する様子が一体化摸画像表示ＩＧにおいて描写されるようになる。また、第３Ｅ受付期間で表示される一体化摸画像表示ＩＧの「周期Ｂ時間」は、上記第１Ｅ受付期間で表示される一体化摸画像表示ＩＧの「周期Ａ時間」よりも長い時間として設定されていることから、第３Ｅ受付期間では、第１Ｅ受付期間と比べて「操作受け部」がその可動範囲を上下にゆっくりと移動する様子が描写されることとなる。なお、第３Ｅ受付期間で表示される一体化摸画像表示ＩＧの「周期Ｂ時間」は、上記第２Ｅ受付期間で表示される一体化摸画像表示ＩＧの「周期Ｂ時間」と同じであるから、第３Ｅ受付期間では、第２Ｅ受付期間と同じ速度で「操作受け部」がその可動範囲を上下に移動する様子が描写されることとなる。

【４４１５】

そして、図２６４（ｄ）に示されるように、第３Ｅ前兆演出表示ＺＥＤは、時間経過とともにその表示範囲が縮小されるようになっており、こうした態様で第３Ｅ前兆演出表示ＺＥＤが表示されているなかでも、一体化摸画像表示ＩＧ、第５周期性表示ＳＨ５は、上述した各態様にて、各々の周期的変化をそれぞれ進展させる。そしてこの後は、図２６４（ｅ）～（ｇ１）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧ及び第５周期性表示ＳＨ５は、上述した各々の周期的変化（周期Ｂ時間、周期Ｅ時間）をそれぞれ進展し続けることとなる。

【４４１６】

この点、図２６４に示した例では、第３Ｅ受付期間内のタイミングｔｃ２Ａ（図２６４（ｅ）に示されるタイミング）において１回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされた場合を想定している。すなわち上述の通り、この実施の形態にかかる第３Ｅ受付期間は、操作受付が１回だけしか許容されない「１回許容期間」として機能するものとなっている。したがって、第３Ｅ受付期間で１回目の操作受付がなされたときには、該操作受付がなされたことに基づいて当該第３Ｅ受付期間が終了されるとともに、該操作受付に応じた「第３Ｅ受付後表示」として相対的に期待度が低い態様ＵＨ３－１（図２６５（ｆ２）～（ｉ２））が現れる場合と、該態様よりも「第３Ｅ受付後表示」として期待度が高い態様ＵＨ３－２（図２６５（ｆ３）～（ｉ３））が現れる場合とがあるようになっている。また、図示は割愛するが、第３Ｅ受付後表示が表示されるときには、これに対応した第３Ｅ受付後音出力も可聴出力されるようになっている。「第３Ｅ受付後音出力」についても期待度を示唆する態様で可聴出力されるようにしてもよい。

【４４１７】

この点、「第３Ｅ受付後表示」として相対的に期待度が低い態様ＵＨ３－１が現れるときと、「第３Ｅ受付後表示」として相対的に期待度が高い態様ＵＨ３－２が現れるときとでは、図２６５（ｆ２）～（ｈ２）及び図２６５（ｆ３）～（ｈ３）に示されるように、互いに同じ態様でＥＦ表示ＥＫＨを表示することとしている。

【４４１８】

すなわち、「第３Ｅ受付後表示」として相対的に期待度が低い態様ＵＨ３－１が現れるときと、相対的に期待度が高い態様ＵＨ３－２が現れるときとのいずれの場合であっても、ＥＦ表示ＥＫＨとして、まず、第１態様ＥＫＨ１（図２６５（ｆ２），（ｆ３）を参照）を表示する。次いで、ＥＦ表示ＥＫＨとして第５態様ＥＫＨ５（図２６５（ｇ２）～（ｈ２）または図２６５（ｇ３）～（ｈ３）を参照）を表示する。このように、第３Ｅ受付期間で１回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされたときには、「第３Ｅ受付後表示」としての態様ＵＨ３－１，ＵＨ３－２にかかわらず、「第１態様ＥＫＨ１及び第５態様ＥＫＨ５が順次に表示される」といった一連の態様（図２６５（ｆ２）～（ｈ２）または図２６５（ｆ３）～（ｈ３））でＥＦ表示ＥＫＨが実行されることとなる（

図中では、「第３消滅ＥＦ」に相当）。これにより、ＥＦ表示ＥＫＨを確認したとしても、「第３Ｅ受付後表示」としての期待度を認識することは困難とされるようになる。

【４４１９】

なお、この演出例の第３Ｅ受付期間に対応する「ＥＦ表示ＥＫＨ」の表示期間のうち第１態様ＥＫＨ１が表示される期間（図２６５（ｆ２），（ｆ３））では、第１Ｅ受付期間で操作受付がなされた場合（図２５６（ｇ２）などを参照）と同じ態様が現れるようになっており、これによっていずれの種別の受付期間で操作受付がなされたのかを認識し難くするようにしている。ただし、当該構成については必ずしも備えなくてもよく、第３Ｅ受付期間に対応する「ＥＦ表示ＥＫＨ」の表示期間内に、第１Ｅ受付期間で操作受付がなされた場合と同じ態様が現れないようにしてもよい。

【４４２０】

また、この実施の形態にかかる第３Ｅ受付期間では、図２６５（ｆ２），（ｆ３）に併せて示されるように、操作受付がなされたときも、これに基づいて第５周期性表示ＳＨ５における周期的変化を非表示にする。ここでは、第５周期性表示ＳＨ５これ自体を非表示にすることによってその周期的変化を非表示にすることとなる。なおこの例では、操作受付がなされた直後の状況（ＥＦ表示ＥＫＨの第１態様ＥＫＨ１や第５態様ＥＫＨ５が表示されている状況）にあるときには（図２６５（ｆ２）～（ｈ２）または図２６５（ｆ３）～（ｈ３））、第５周期性表示ＳＨ５を非表示にしておらず、ＥＦ表示ＥＫＨの背後側にて、図２６４（ｅ）に示した態様（周期的変化の進展は生じていない態様）のままで第５周期性表示ＳＨ５を表示することとしており、その後、該第５周期性表示ＳＨ５を（１回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされたことに基づいて）非表示にすることとしているが、操作受付がなされた直後の状況にあるときからこれを非表示にするようにしてもよい。

【４４２１】

また、この実施の形態にかかる第３Ｅ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）についても、図２６３（ｂ）に併せて示されるように、１回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされたことに基づいてその周期的変化を非表示にする。ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）これ自体を非表示にすることによってその周期的変化を非表示にすることとなる。なおこの例では、操作受付がなされた直後の状況（ＥＦ表示ＥＫＨの第１態様ＥＫＨ１や第５態様ＥＫＨ５が表示されている状況）にあるときには（図２６５（ｆ２）～（ｈ２）または図２６５（ｆ２）～（ｈ２））、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）を非表示にしておらず、ＥＦ表示ＥＫＨの背後側にて、図２６４（ｅ）に示した態様（周期的変化の進展は生じていない態様）のままで一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）を表示することとしており、その後、該一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）を（１回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされたことに基づいて）非表示にすることとしているが、操作受付がなされた直後の状況にあるときからこれを非表示にするようにしてもよい。

【４４２２】

ここで、「第３Ｅ受付後表示」は、こうした第５周期性表示ＳＨ５や、一体化摸画像表示ＩＧ、ＥＦ表示ＥＫＨよりも背後側に表示されるようになっており、これによって該「第３Ｅ受付後表示」が表示された直後はこれが視認し難くされている。ただし、第５周期性表示ＳＨ５や、一体化摸画像表示ＩＧ、ＥＦ表示ＥＫＨなどが非表示にされていくことによって「第３Ｅ受付後表示」の視認性は徐々に良好とされていくこととなる。ただし上述の通り、ＥＦ表示ＥＫＨが表示されているなかで該ＥＦ表示ＥＫＨの態様を確認したとしても、「第３Ｅ受付後表示」が期待度の低い態様ＵＨ３－１と期待度の高い態様ＵＨ３－２とのいずれで表示されているのかを認識することは困難である。

【４４２３】

その他、第３Ｅ受付期間では、図２６３に示されるように、その発生に際して、第１Ｅ受付期間と同様、受付許容音として「第１許容音」が可聴出力されうる。この点、第３Ｅ受付期間では、図２６３に示されるように、受付許容音として「第１許容音」が可聴出力

されている間に操作受付がなされる状況が発生しうるようになっているが（タイミングｔｃ２Ａ）、該「第１許容音」の可聴出力は、該操作受付に基づいて中断されることはなく継続されるようになっている。

【４４２４】

なお、図２６３に示した例では、受付許容音としての「第１許容音」を、第３Ｅ受付期間が発生するタイミングｔｃ２よりも前に可聴出力させることとしたが、必ずしもこれに限られず、タイミングｔｃ２で可聴出力を開始させるようにしてもよいし、タイミングｔｃ２よりも後に可聴出力を開始させるようにしてもよい。

【４４２５】

また、第３Ｅ受付期間は、図２６３に示されるように、特定ＢＧＭが可聴出力されているなかで発生しうるものとなっている。すなわちこの場合、特定ＢＧＭが可聴出力されている状況にあれば、第３Ｅ受付期間が発生する可能性があるようになることから、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。なお上述の通り、「特定ＢＧＭ」は、第１Ｅ受付期間（図２５３を参照）や第２Ｅ受付期間（図２５８を参照）が発生するときにも可聴出力されうるものである。ただし、第３Ｅ受付期間では、第２Ｅ受付期間の場合とは異なり、当該第３Ｅ受付期間内で「特定ＢＧＭ」が途中終了されることはない。

【４４２６】

図２６８は、上記発生条件として「条件４Ｅ」が満たされて第４Ｅ受付期間（第４Ｅ受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。図２６８及び図２６９は、第４Ｅ受付期間（第４Ｅ受付演出）が発生する変動パターンにおける演出例を示す図である。

【４４２７】

いま、特定遊技状態（例えば、非確変・非時短である通常遊技状態）において始動条件が成立（保留消化）されて、変動パターン判定が行われた結果として「第４Ｅ変動パターン」が選択されたとすると、上記周辺制御ＭＰＵ１５１１ａでは、まず、該第４Ｅ変動パターンに対応する演出判定（予告演出判定など）を行う。そしてこの後、装飾図柄ＳＺの変動演出（第４Ｅ変動パターンに応じた演出描写や、第４Ｅ変動パターンに応じたＢＧＭ再生（非リーチ時の通常ＢＧＭ再生など）の音出力など）を開始させ（「図２６８（ａ）に示される状況」）、該変動演出の実行期間内で、予告演出判定の結果に応じた演出（予告演出）を、上記選択した「第４Ｅ変動パターン」これ自体の演出に対して付加的に実行させることとなる。

【４４２８】

図２６６（ａ）に示されるように、「第４Ｅ変動パターン」にかかる変動演出の実行期間内では、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第４Ｅ時間が経過したタイミングｔｄ２が到来したことに基づいて（「条件４Ｅ」が満たされたことに基づいて）、「第４Ｅ受付後表示（第４Ｅ受付後音出力）に関しての受付け」が許容される上記第４Ｅ受付期間（有効期間）を発生可能としている（図２６８（ｃ）に示される状況）。

【４４２９】

ここで、この実施の形態にかかる第４Ｅ受付期間は、上述した第１Ｅ受付期間や第２Ｅ受付期間とは異なり、当該第４Ｅ受付期間が終了されるまでの間（第４Ｅ受付後表示（第４Ｅ受付後音出力）に関しての操作受付が許容されなくなるまでの間）に、操作受付が１回だけしか許容されない「１回許容期間」として機能するものとなっている。

【４４３０】

この点、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、このような第４Ｅ受付期間を発生させる場合も、これに関連して、周期的変化が現れうる画像表示である受付期間関連周期性表示を表示可能であり、該受付期間関連周期性表示として「第６周期性表示ＳＨ６」及び「第７周期性表示ＳＨ７」を表示することとしている。

【４４３１】

より具体的には、この実施の形態にかかる「第６周期性表示ＳＨ６」とは、「犬のキャラクタが図２５９（Ａ）に示される態様で表示された後、図２５９（Ｂ），（Ｃ）に示さ

れる各態様で順次表示される」といった動画像を１つの周期的変化とするとき、該周期的変化が予め定められた周期Ｅ時間（上述した「周期Ｃ時間」よりも長い時間）を要するかたちで繰り返し現れうる表示のことを意味している。すなわち、第４Ｅ受付期間で表示される「第６周期性表示ＳＨ６」は、その周期的変化に要する時間が上記第２Ｅ受付期間で表示される「第３周期性表示ＳＨ３」や上記第３Ｅ受付期間で表示される「第５周期性表示ＳＨ５」と同じ周期Ｅ時間として設定されるものとなっている。この演出例では、「第６周期性表示ＳＨ６」は、「第３周期性表示ＳＨ３」や「第５周期性表示ＳＨ５」と同一の画像表示として表示されている。ただし、「第６周期性表示ＳＨ６」は、「第３周期性表示ＳＨ３」や「第５周期性表示ＳＨ５」と必ずしも同一でなくてもよく、例えば、大きさが互いに異なっていたり、いずれかの犬だけ耳が折れ曲がっていたりするなどの多少の相違点であれば異なっていてもよい。

【４４３２】

また、この実施の形態にかかる「第７周期性表示ＳＨ７」とは、「猫のキャラクタが図２６７（ａ）に示される態様で表示された後、図２６７（ｂ）～（ｆ）に示される各態様で順次表示される」といった動画像を１つの周期的変化とするとき、該周期的変化が予め定められた周期Ｇ時間（周期Ｄ時間や周期Ｅ時間、周期Ｆ時間と異なる時間）を要するかたちで繰り返し現れうる表示のことを意味している。

【４４３３】

この実施の形態にかかるパチンコ機１では、発生した受付期間がいずれの種別であるかのヒントとなる情報を遊技者に対して付与するために、このような受付期間関連周期性表示（第６周期性表示ＳＨ６、第７周期性表示ＳＨ７）を表示することとしている。ただし、該受付期間関連周期性表示（第６周期性表示ＳＨ６、第７周期性表示ＳＨ７）は、必ずしも表示しなくてもよいものである。例えば、発生した受付期間がいずれの種別であるのかをより認識し難くすることを求めるのであればこれらを表示しないようにすることが望ましい。また、第６周期性表示ＳＨ６については、第１周期性表示ＳＨ１や第３周期性表示ＳＨ３、第５周期性表示ＳＨ５などで用いられる「犬のキャラクタ」とは異なるキャラクタで表示されるものであってもよいし、第７周期性表示ＳＨ７については、第２周期性表示ＳＨ２や第４周期性表示ＳＨ４などで用いられる「猫のキャラクタ」とは異なるキャラクタで表示されるものであってもよい。

【４４３４】

例えば、第４Ｅ受付期間の発生に際して上記第６周期性表示ＳＨ６が表示されるときには、該第６周期性表示ＳＨ６は、別の表示が表示されているなかで該別の表示の背後側に現れるかたちで表示開始されるようになっているが、上記第７周期性表示ＳＨ７は、別の表示の背後側に表示されることはない。すなわち後述するが、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、このような受付期間関連周期性表示が表示開始される時点での該受付期間関連周期性表示における視認性を通じて、発生した受付期間としての種別を示唆するようにしている。

【４４３５】

この演出例では、図２６８（ｂ）～（ｄ）に示されるように、上記別の表示として、遊技者に対して操作機会が付与されること（第４Ｅ受付期間が発生すること）を示唆する前兆演出表示を用いることとしている。なお、別の表示は、必ずしも前兆演出表示でなくてもよい。

【４４３６】

より具体的には、この演出例にかかるパチンコ機１では、第４Ｅ受付期間が発生するよりも前のタイミングｔｄ１が到来すると、図２６６（ｃ）及び図２６８（ｂ）に示されるように、上記前兆演出表示として「第４Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」が実行開始される。この「第４Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」は、図２６６（ｃ）及び図２６８（ｃ），（ｄ）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）や、受付期間関連周期性表示（第６周期性表示ＳＨ６，第７周期性表示ＳＨ７）が表示されるタイミングの前後に跨るように表示される。なお、この演出例では、「第４Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」を、上述

した「第１Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ（図２５５（ｂ）～（ｄ）を参照）」や「第２Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ（図２６０（ｂ）～（ｄ）を参照）」、「第３Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ（図２６８（ｂ）～（ｄ）を参照）と同じ演出表示として実行することとしたが、該「第１Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」や「第２Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」、「第３Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」とは異なる演出表示として実行するようにしてもよい。

【４４３７】

この点、図２６８（ｃ）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）や、第６周期性表示ＳＨ６は、「第４Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」が表示されているなかで該「第４Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」の背後側に現れるかたちで表示開始される。これに対し、図２６８（ｄ）に示されるように、第７周期性表示ＳＨ７は、「第４Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」の背後側に現れるかたちで表示されることはなく、ここでは「第４Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」を逆に背後側にするかたちで表示開始される。

【４４３８】

なお、この演出例では、第４Ｅ受付期間が発生するタイミングｔｄ２において、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）や第６周期性表示ＳＨ６の表示を開始することとしたがこれに限られない。一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）や第６周期性表示ＳＨ６については、第４Ｅ受付期間が発生するタイミングｔｄ２よりも前や後に表示開始するようにしてもよいし、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）と第６周期性表示ＳＨ６とを互いに異なるタイミングで表示するようにしてもよい。

【４４３９】

そして、このパチンコ機１では、第６周期性表示ＳＨ６及び第７周期性表示ＳＨ７をそれぞれ異なるタイミングで表示するようにしている。この演出例では、第６周期性表示ＳＨ６が、第７周期性表示ＳＨ７に対して先行して表示開始され、該第６周期性表示ＳＨ６が表示されているなかで第７周期性表示ＳＨ７が表示開始されるようになっている。また、この演出例にかかる第６周期性表示ＳＨ６は、表示開始されてすぐにその周期的変化が開始されるようになっていることから、その周期的変化が開始されるタイミングについても、第７周期性表示ＳＨ７の周期的変化が開始されるタイミングよりも前になるようにされている。

【４４４０】

ただし、第６周期性表示ＳＨ６については、例えば、第４Ｅ受付期間が発生するタイミングｔｄ２よりも前に表示開始されるようにし、該表示開始された時点では、周期的変化が開始されないようにしてもよい。すなわちこの場合、第６周期性表示ＳＨ６は、図２５９（Ａ）に示される態様を維持するかたちで表示されることとなる。そして、第４Ｅ受付期間が発生するタイミングｔｄ２が到来したことに基づいて第６周期性表示ＳＨ６における周期的変化が開始されるようにしてもよい。この点、第７周期性表示ＳＨ７については、例えば、タイミングｔｄ２が到来したことに基づいて、その周期的変化も含めて、その表示を開始させるようにすれば、第６周期性表示ＳＨ６と第７周期性表示ＳＨ７とで表示開始されるタイミングは異なるものの、周期的変化が開始されるタイミングは同じとされるようになる。

【４４４１】

また逆に、第７周期性表示ＳＨ７を、第６周期性表示ＳＨ６が表示されるタイミングや第４Ｅ受付期間が発生するタイミングよりも前に表示開始させるようにしてもよい。そしてこの場合、第７周期性表示ＳＨ７については、その周期的変化が開始されるタイミングについても、第６周期性表示ＳＨ６の周期的変化が開始されるタイミングや第４Ｅ受付期間が発生するタイミングよりも前にすることが望ましい。

【４４４２】

なお、第７周期性表示ＳＨ７の第６周期性表示ＳＨ６に対する関係性については、上述した各構成のいずれを採用してもよいが、第７周期性表示ＳＨ７の第６周期性表示ＳＨ６に対する関係と互いに同じとなるようにすることが望ましい。

【４４４３】
また、第３Ｅ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）も、周期的変化が現れうる画像表示として表示するようにしている。第４Ｅ受付期間では、１回の操作受付が許容される操作手段として「操作ボタン４１０」が設定されており、一体化摸画像表示ＩＧのうち、操作ボタン４１０の「操作受け部」を摸した部分（ボタン摸画像ＢＭＧ）が「図２５９（α）に示される態様で表示された後、図２５９（β）～（δ）に示される各態様で順次表示される」といった動画像を１つの周期的変化とするとき、該周期的変化を、予め定められた周期Ｂ時間を要するかたちで繰り返すものとなっている。すなわち、第４Ｅ受付期間で表示される「一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）」は、その周期的変化に要する時間が上記第２Ｅ受付期間や上記第３Ｅ受付期間で表示される「一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）」と同じ周期Ｂ時間として設定されるものとなっている。しかも、この演出例では、第４Ｅ受付期間で表示される「一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）」は、第２Ｅ受付期間や第３Ｅ受付期間で表示される「一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）」と同一の画像表示として表示されている。ただし、第４Ｅ受付期間で表示される「一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）」は、第２Ｅ受付期間や第３Ｅ受付期間で表示される「一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）」と必ずしも同一でなくてもよく、例えば、大きさが互いに異なっていてもよい（相似形など）。

【４４４４】
このような構成によれば、第４Ｅ受付期間においても、「操作受け部」がその可動範囲を上下に移動する様子が一体化摸画像表示ＩＧにおいて描写されるようになる。また、第４Ｅ受付期間で表示される一体化摸画像表示ＩＧの「周期Ｂ時間」は、上記第１Ｅ受付期間で表示される一体化摸画像表示ＩＧの「周期Ａ時間」よりも長い時間として設定されていることから、第４Ｅ受付期間では、第１Ｅ受付期間と比べて「操作受け部」がその可動範囲を上下にゆっくりと移動する様子が描写されることとなる。なお、第４Ｅ受付期間で表示される一体化摸画像表示ＩＧの「周期Ｂ時間」は、上記第２Ｅ受付期間や上記第３Ｅ受付期間で表示される一体化摸画像表示ＩＧの「周期Ｂ時間」と同じであるから、第４Ｅ受付期間では、第２Ｅ受付期間や第３Ｅ受付期間と同じ速度で「操作受け部」がその可動範囲を上下に移動する様子が描写されることとなる。

【４４４５】
そして、図２６８（ｃ）に示されるように、この演出例にかかる一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示、残り時間表示）も、第６周期性表示ＳＨ６と同様、「第４Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」が表示されているなかで該「第４Ｅ前兆演出表示ＺＥＤ」の背後側に現れるかたちで表示開始され、その周期的変化を開始する。

【４４４６】
第４Ｅ前兆演出表示ＺＥＤは、図２６８（ｂ）～（ｄ）に示されるように、時間経過とともにその表示範囲が縮小されるようになっており、こうした態様で第４Ｅ前兆演出表示ＺＥＤが表示されているなかでも、一体化摸画像表示ＩＧ及び第６周期性表示ＳＨ６や、これに遅れるかたちで表示開始された第７周期性表示ＳＨ７は、上述した各態様にて、各々の周期的変化をそれぞれ進展させることとなる。

【４４４７】
そして、第４Ｅ前兆演出表示ＺＥＤの表示範囲がこうして縮小していった結果、該第４Ｅ前兆演出表示ＺＥＤが非表示にされると、図２６８（ｅ）に示されるように、第７周期性表示ＳＨ７だけでなく、一体化摸画像表示ＩＧや第６周期性表示ＳＨ６についてもその視認性が良好とされるようになる。そしてこの後は、遊技者による操作受付がなされない限りは、図２６８（ｆ）～（ｈ１）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧ、第６周期性表示ＳＨ６、及び第７周期性表示ＳＨ７は、上述した各々の周期的変化（周期Ｂ時間、周期Ｅ時間、周期Ｇ時間）をそれぞれ進展し続けることとなる。

【４４４８】
この点、図２６９に示した例では、第４Ｅ受付期間内のタイミングｔｄ２Ａ（図２６８

（ｆ）に示されるタイミング）において１回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされた場合を想定している。すなわち上述の通り、この実施の形態にかかる第４Ｅ受付期間は、操作受付が１回だけしか許容されない「１回許容期間」として機能するものとなっている。したがって、第４Ｅ受付期間で１回目の操作受付がなされたときには、該操作受付がなされたことに基づいて当該第４Ｅ受付期間が終了されるとともに、該操作受付に応じた「第４Ｅ受付後表示」として相対的に期待度が低い態様ＵＨ４－１（図２６９（ｇ２）～（ｊ２））が現れる場合と、該態様よりも「第４Ｅ受付後表示」として期待度が高い態様ＵＨ４－２（図２６９（ｇ３）～（ｊ３））が現れる場合とがあるようになっている。また、図示は割愛するが、第４Ｅ受付後表示が表示されるときには、これに対応した第４Ｅ受付後音出力も可聴出力されるようになっている。「第４Ｅ受付後音出力」についても期待度を示唆する態様で可聴出力されるようにしてもよい。

【４４４９】

この点、「第４Ｅ受付後表示」として相対的に期待度が低い態様ＵＨ４－１が現れるときには、図２６９（ｇ２）～（ｉ２）に示されるように、「第４Ｅ受付後表示」として相対的に期待度が高い態様ＵＨ４－２が現れるときとは異なる態様（低期待態様）でＥＦ表示ＥＫＨを表示することとしている。

【４４５０】

すなわち、「第４Ｅ受付後表示」として相対的に期待度が低い態様ＵＨ４－１が現れるときには、ＥＦ表示ＥＫＨとして、まず、第１態様ＥＫＨ１（図２６９（ｇ２）を参照）を表示する。次いで、ＥＦ表示ＥＫＨとして第６態様ＥＫＨ６（図２６９（ｈ２），（ｉ２）を参照）を表示する。このように、第４Ｅ受付期間で１回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされたことに基づく「ＥＦ表示ＥＫＨの低期待態様（図２６６中では「第４消滅ＥＦ」に相当）」は、「第１態様ＥＫＨ１及び第６態様ＥＫＨ６が順次に表示される」といった一連の態様（図２６９（ｇ２）～（ｉ２））として実行されることとなり、これによって「第４Ｅ受付後表示」として相対的に期待度が低い態様ＵＨ４－１が現れることを示唆することができるようになる。この演出例では、第６態様ＥＫＨ６（図２６９（ｈ２），（ｉ２）を参照）を、上述した第３態様ＥＫＨ３（図２５７（ｑ３），（ｒ３）を参照）と同じ態様として実行することとしたが、異なる態様として実行するようにしてもよい。

【４４５１】

これに対し、「第４Ｅ受付後表示」として相対的に期待度が高い態様ＵＨ４－２が現れるときには、図２６９（ｇ３）～（ｊ３）に示されるように、「第４Ｅ受付後表示」として相対的に期待度が低い態様ＵＨ４－１が現れるときとは異なる態様（高期待態様）でＥＦ表示ＥＫＨを表示することとしている。

【４４５２】

すなわち、「第４Ｅ受付後表示」として相対的に期待度が高い態様ＵＨ４－２が現れるときには、ＥＦ表示ＥＫＨとして、まず、第１態様ＥＫＨ１（図２６９（ｇ３）を参照）を表示する。次いで、ＥＦ表示ＥＫＨとして第７態様ＥＫＨ７（図２６９（ｈ３），（ｉ３）を参照）を表示する。このように、第４Ｅ受付期間で１回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされたことに基づく「ＥＦ表示ＥＫＨの高期待態様（図２６６中では「第５消滅ＥＦ」に相当）」は、「第１態様ＥＫＨ１及び第７態様ＥＫＨ７が順次に表示される」といった一連の態様（図２６９（ｇ３）～（ｉ３））として実行されることとなり、これによって「第４Ｅ受付後表示」として相対的に期待度が高い態様ＵＨ４－２が現れることを示唆することができるようになる。この演出例では、第７態様ＥＫＨ７（図２６９（ｈ３），（ｉ３）を参照）を、上述した第５態様ＥＫＨ５（図２６５（ｇ２）～（ｈ２）や、図２６５（ｇ３）～（ｈ３）を参照）と同じ態様として実行することとしたが、異なる態様として実行するようにしてもよい。

【４４５３】

なお、この演出例の第４Ｅ受付期間に対応する「ＥＦ表示ＥＫＨ」の表示期間のうち第１態様ＥＫＨ１が表示される期間（図２６９（ｇ２），（ｇ３））では、第１Ｅ受付期間

で操作受付がなされた場合（図２５６（ｇ２）などを参照）と同じ態様が現れるようになっており、これによっていずれの種別の受付期間で操作受付がなされたのかを認識し難くするようにしている。ただし、当該構成については必ずしも備えなくてもよく、第４Ｅ受付期間に対応する「ＥＦ表示ＥＫＨ」の表示期間内に、第１Ｅ受付期間で操作受付がなされた場合と同じ態様が現れないようにしてもよい。

【４４５４】

また、この実施の形態にかかる第４Ｅ受付期間では、図２６９（ｇ２），（ｇ３）に併せて示されるように、操作受付がなされたことに基づいて第６周期性表示ＳＨ６及び第７周期性表示ＳＨ７における周期的変化を非表示にする。ここでは、第６周期性表示ＳＨ６及び第７周期性表示ＳＨ７これ自体を非表示にすることによってその周期的変化を非表示にすることとなる。なおこの例では、操作受付がなされた直後の状況（ＥＦ表示ＥＫＨの第１態様ＥＫＨ１や第６態様ＥＫＨ６（または、第７態様ＥＫＨ７）が表示されている状況）にあるときには（図２６９（ｇ２）～（ｈ２）または図２６９（ｇ３）～（ｈ３））、第６周期性表示ＳＨ６及び第７周期性表示ＳＨ７を非表示にしておらず、ＥＦ表示ＥＫＨの背後側にて、図２６８（ｆ）に示した態様（周期的変化の進展は生じていない態様）のままで第６周期性表示ＳＨ６及び第７周期性表示ＳＨ７を表示することとしており、その後、該第６周期性表示ＳＨ６及び第７周期性表示ＳＨ７を（１回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされたことに基づいて）非表示にすることとしているが、操作受付がなされた直後の状況にあるときからこれを非表示にするようにしてもよい。

【４４５５】

また、この実施の形態にかかる第４Ｅ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）についても、図２６６（ｂ）に併せて示されるように、操作受付がなされたことに基づいてその周期的変化を非表示にする。ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）これ自体を非表示にすることによってその周期的変化を非表示にすることとなる。なおこの例では、操作受付がなされた直後の状況（ＥＦ表示ＥＫＨの第１態様ＥＫＨ１や第６態様ＥＫＨ６（または、第７態様ＥＫＨ７）が表示されている状況）にあるときには（図２６９（ｇ２）～（ｈ２）または図２６９（ｇ３）～（ｈ３））、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）を非表示にしておらず、ＥＦ表示ＥＫＨの背後側にて、図２６８（ｆ）に示した態様（周期的変化の進展は生じていない態様）のままで一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）を表示することとしており、その後、該一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）を（１回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされたことに基づいて）非表示にすることとしているが、操作受付がなされた直後の状況にあるときからこれを非表示にするようにしてもよい。

【４４５６】

ここで、「第４Ｅ受付後表示」は、こうした第６周期性表示ＳＨ６や、第７周期性表示ＳＨ７、一体化摸画像表示ＩＧ、ＥＦ表示ＥＫＨよりも背後側に表示されるようになっており、これによって該「第４Ｅ受付後表示」が表示された直後はこれが視認し難くされている。ただし、第６周期性表示ＳＨ６や、第７周期性表示ＳＨ７、一体化摸画像表示ＩＧ、ＥＦ表示ＥＫＨなどが非表示にされていくことによって「第４Ｅ受付後表示」の視認性は徐々に良好とされていくこととなる。また上述の通り、ＥＦ表示ＥＫＨが表示されているなかでもその態様を確認することによって、「第４Ｅ受付後表示」が期待度の低い態様ＵＨ４－１と期待度の高い態様ＵＨ４－２とのいずれで表示されているのかを認識し易いようにしている。

【４４５７】

その他、第４Ｅ受付期間では、図２６６に示されるように、その発生に際して、受付許容音として「第１許容音」及び「第２許容音」のいずれかが（選択的に）可聴出力されうる。例えば、第４Ｅ受付期間の発生に際して、受付許容音として「第２許容音」が可聴出力されたときは、受付許容音として「第１許容音」が可聴出力されたときよりも大当りが得られている期待度（割合）が高いことが示唆されるように設定することが望ましい。この点、第４Ｅ受付期間では、図２６６に示されるように、受付許容音として「第１許容音

」及び「第２許容音」のいずれかが可聴出力されている間に操作受付がなされる状況が発生しうるようになっているが（タイミングｔｄ２Ａ）、該「第１許容音」または「第２許容音」の可聴出力は、該操作受付に基づいて中断されるようになっている。

【４４５８】

なお、図２６６に示した例では、受付許容音としての「第１許容音」を、第４Ｅ受付期間が発生するタイミングｔｄ２よりも前に可聴出力させることとしたが、必ずしもこれに限られず、タイミングｔｄ２で可聴出力を開始させるようにしてもよいし、タイミングｔｄ２よりも後に可聴出力を開始させるようにしてもよい。

【４４５９】

また、第４Ｅ受付期間は、図２６６に示されるように、特定ＢＧＭが非可聴の状態にされているなかで発生しうるものとなっている。すなわちこの場合、特定ＢＧＭが非可聴の状態になれば、第４Ｅ受付期間が発生する可能性があるようになることから、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。なお上述の通り、「特定ＢＧＭ」は、第１Ｅ受付期間（図２５３を参照）や第２Ｅ受付期間（図２５８を参照）、第３Ｅ受付期間（図２６３を参照）が発生するときにも可聴出力されうるものである。

【４４６０】

ここで、このような第１Ｅ受付期間（図２５３～図２５７を参照）、第２Ｅ受付期間（図２５８～図２６２を参照）、第３Ｅ受付期間（図２６３～図２６５を参照）、及び第４Ｅ受付期間（図２６６～図２６９を参照）のうち、第１Ｅ受付期間（図２５３～図２５７を参照）については、これに代えて、以下に説明する第５Ｅ受付期間（図２７０を参照）または第６Ｅ受付期間（図２７０を参照）として発生させるようにしてもよい。なお、以下に説明する各発明を実現する上では、以下に説明する各構成のうちの必要な構成だけを備えるだけでよく、図２６９までを参照しつつ上述した各受付期間についてはこれらを必ずしも備えないようにしてもよい。

【４４６１】

図２７０は、上記発生条件として「条件１Ｅ」が満たされて第５Ｅ受付期間（第５Ｅ受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。なお、第５Ｅ受付期間（第５Ｅ受付演出）が発生する変動パターンにおける演出例については、上述した第１Ｅ受付期間（第１Ｅ受付演出）が発生する場合（図２５５～図２５７を参照）と重複する部分が多いことから、相違点（変更した点）のみを説明することとし、図示は割愛することとする。

【４４６２】

すなわち上述の通り、第１Ｅ受付期間では、複数回の操作受付が許容される受付期間として発生可能とされており、複数回の操作受付が許容される操作手段を摸した一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）と、周期的変化が現れうる画像表示である受付期間関連周期性表示（第１周期性表示ＳＨ１、第２周期性表示ＳＨ２）とがそれぞれ表示される。そして、該第１Ｅ受付期間において、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）に対応する操作手段（ここでは「操作ボタン４１０」）が操作されて（受付期間を終了させない）操作受付がなされたときには、該操作受付に基づいて、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化と、第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化とがそれぞれ非表示にされ、第２周期性表示ＳＨ２における周期的変化は非表示にされず継続することは上述した。

【４４６３】

この点、このような第１Ｅ受付期間の変形例である上記第５Ｅ受付期間では、図２７０（ｂ），（ｅ）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）に対応する操作手段（ここでは「操作ボタン４１０」）が操作されて（受付期間を終了させない）操作受付がなされたとしても、該操作受付に基づいて一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化と、第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化と、第２周期性表示ＳＨ２における周期的変化とがいずれも非表示にされることはなく、それらの周期的変化を継続するようになっている。なお、タイミングｔａ２Ｃにおいて、受付期間

を終了させる操作受付がなされたときには、これに基づいて、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化と、第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化と、第２周期性表示ＳＨ２における周期的変化とがいずれも非表示にされる点は、第１Ｅ受付期間の場合と同様である。

【４４６４】

すなわちこの場合、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第１Ｅ時間が経過したタイミングｔａ２が到来したことに基づいて（「条件１Ｅ」が満たされたことに基づいて）、「第５Ｅ受付後表示（この例では、第１Ｅ受付後表示と同じ）に関しての受付け」が許容される上記第５Ｅ受付期間（有効期間）が発生し（図２５５（ｃ）に示される状況）、該第５Ｅ受付期間（有効期間）内のタイミングｔａ２Ａ（図２５５（ｆ）に示されるタイミング）において１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたとしても、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化と、第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化と、第２周期性表示ＳＨ２における周期的変化とはいずれも非表示にされることがなく、それらの周期的変化を継続することとなる。したがって、この変形例において図２５６（ｇ２）～（ｍ２）・・・に示される状況が現れたときには、図２５５（ｇ１），（ｈ１）・・・に示される状況が現れたときと同じであり、すなわち一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）及び第１周期性表示ＳＨ１についても、第２周期性表示ＳＨ２と同様、それらの周期的変化を進展（継続）し続けることとなる。

【４４６５】

また、これも同様、第５Ｅ受付期間（有効期間）内のタイミングｔａ２Ｂ（図２５６（ｋ２）に示されるタイミング）において２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたとしても、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化と、第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化と、第２周期性表示ＳＨ２における周期的変化とはいずれも非表示にされることがなく、それらの周期的変化を継続することとなる。したがって、この変形例において図２５７（ｌ３）～（ｏ３）に示される状況が現れたときには、図２５６（ｌ２），（ｍ２）・・・に示される状況が現れたときと同じであり、すなわち一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）及び第１周期性表示ＳＨ１についても、第２周期性表示ＳＨ２と同様、それらの周期的変化を進展（継続）し続けることとなる。

【４４６６】

なお、第５Ｅ受付期間（有効期間）内のタイミングｔａ２Ａ（図２５５（ｆ）に示されるタイミング）において１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたときや、タイミングｔａ２Ｂ（図２５６（ｋ２）に示されるタイミング）において２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたときに、操作受付に基づいてＥＦ表示ＥＫＨ（第１態様ＥＫＨ１、第２態様ＥＫＨ２）が表示される点、及び「第５Ｅ受付後表示（この例では、第１Ｅ受付後表示と同じ）」として背景画像などに表示変化（例えば、第１メータが上昇する描写など）が生じる点については、上述した第１Ｅ受付期間（有効期間）の場合と同様である。また、第５Ｅ受付期間（有効期間）内のタイミングｔａ２Ｃ（図２５７（ｏ３）に示されるタイミング）において３回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされたときには、該操作受付に基づいて、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化と、第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化と、第２周期性表示ＳＨ２における周期的変化とをいずれも非表示にし、「第５Ｅ受付後表示（この例では、第１Ｅ受付後表示と同じ）」を実行する点（図２５７（ｐ３）～（ｓ３），図２５７（ｐ４）～（ｓ４））についても、上述した第１Ｅ受付期間（有効期間）の場合と同様である。

【４４６７】

図２７１は、上記発生条件として「条件１Ｅ」が満たされて第６Ｅ受付期間（第６Ｅ受付演出）が発生するときの演出内容についてその一例を示すタイムチャートである。なお、第６Ｅ受付期間（第６Ｅ受付演出）が発生する変動パターンにおける演出例については、上述した第１Ｅ受付期間（第１Ｅ受付演出）が発生する場合（図２５５～図２５７を参

照）と重複する部分が多いことから、相違点（変更した点）のみを説明することとし、図示は割愛することとする。

【４４６８】

すなわち上述の通り、第１Ｅ受付期間では、複数回の操作受付が許容される受付期間として発生可能とされており、複数回の操作受付が許容される操作手段を摸した一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）と、周期的変化が現れうる画像表示である受付期間関連周期性表示（第１周期性表示ＳＨ１、第２周期性表示ＳＨ２）とがそれぞれ表示される。そして、該第１Ｅ受付期間において、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）に対応する操作手段（ここでは「操作ボタン４１０」）が操作されて（受付期間を終了させない）操作受付がなされたときには、該操作受付に基づいて、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化と、第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化とがそれぞれ非表示にされ、第２周期性表示ＳＨ２における周期的変化は非表示にされず継続することは上述した。

【４４６９】

この点、このような第１Ｅ受付期間の変形例である上記第６Ｅ受付期間では、図２７１（ｂ），（ｅ）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）に対応する操作手段（ここでは「操作ボタン４１０」）が操作されて（受付期間を終了させない）操作受付がなされたときには、該操作受付に基づいて一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化と、第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化と、第２周期性表示ＳＨ２における周期的変化とがいずれも非表示にされるようになっている。これらの周期的変化を非表示にする手法としては、例えば、上述した第１Ｅ受付期間において一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）及び第１周期性表示ＳＨ１を非表示にさせるときの手法（図２５６（ｇ２），（ｈ２）や、図２５７（ｌ３），（ｍ３）などを参照）を用いることが可能である。すなわちこの場合、この変形例にかかる第２周期性表示ＳＨ２は、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）や、第１周期性表示ＳＨ１などと同様、該第２周期性表示ＳＨ２これ自体の表示（キャラクタの表示）は継続されるが、それまでの周期的変化を継続しないようにすることでその周期的変化が非表示にされることとなる。

【４４７０】

すなわちこの場合、装飾図柄ＳＺの変動演出が開始されてから第１Ｅ時間が経過したタイミングｔａ２が到来したことに基づいて（「条件１Ｅ」が満たされたことに基づいて）、「第６Ｅ受付後表示（この例では、第１Ｅ受付後表示と同じ）に関しての受付け」が許容される上記第６Ｅ受付期間（有効期間）が発生し（図２５５（ｃ）に示される状況）、該第６Ｅ受付期間（有効期間）内のタイミングｔａ２Ａ（図２５５（ｆ）に示されるタイミング）において１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたときには、該操作受付に基づいて、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化と、第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化と、第２周期性表示ＳＨ２における周期的変化とをいずれも非表示にすることとなる。したがって、この変形例において図２５６（ｇ２），（ｈ２）に示される状況が現れたときには、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）や、第１周期性表示ＳＨ１だけでなく、第２周期性表示ＳＨ２についても、その周期的変化を非表示にすることとなる。より具体的には、第２周期性表示ＳＨ２は、図２５６（ｇ２），（ｈ２）に示される状況においては、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）や、第１周期性表示ＳＨ１などと同様、図２５５（ｆ）と同じ態様のままで表示されることとなり、図２５６（ｉ２）に示される状況になると、その周期的変化が再び開始されるようになる。この例では、図２５４（ａ）に示される態様から再び開始されることとなる。

【４４７１】

また、これも同様、第６Ｅ受付期間（有効期間）内のタイミングｔａ２Ｂ（図２５６（ｋ２）に示されるタイミング）において２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたときも、該操作受付に基づいて、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像

ＢＭＧ）における周期的変化と、第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化と、第２周期性表示ＳＨ２における周期的変化とをいずれも非表示にすることとなる。したがって、この変形例において図２５７（ｌ３），（ｍ３）に示される状況が現れたときには、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）や、第１周期性表示ＳＨ１だけでなく、第２周期性表示ＳＨ２についても、その周期的変化を非表示にすることとなる。より具体的には、第２周期性表示ＳＨ２は、図２５７（ｌ３），（ｍ３）に示される状況においては、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）や、第１周期性表示ＳＨ１などと同様、図２５６（ｋ２）と同じ態様のままで表示されることとなり、図２５７（ｎ３）に示される状況になると、その周期的変化が再び開始されるようになる。この例では、図２５４（ａ）に示される態様から再び開始されることとなる。

【４４７２】

なお、第６Ｅ受付期間（有効期間）内のタイミングｔａ２Ａ（図２５５（ｆ）に示されるタイミング）において１回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたときや、タイミングｔａ２Ｂ（図２５６（ｋ２）に示されるタイミング）において２回目の操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされたときに、操作受付に基づいてＥＦ表示ＥＫＨ（第１態様ＥＫＨ１、第２態様ＥＫＨ２）が表示される点、及び「第６Ｅ受付後表示（この例では、第１Ｅ受付後表示と同じ）」として背景画像などに表示変化（例えば、第１メータが上昇する描写など）が生じる点については、上述した第１Ｅ受付期間（有効期間）の場合と同様である。また、第６Ｅ受付期間（有効期間）内のタイミングｔａ２Ｃ（図２５７（ｏ３）に示されるタイミング）において３回目の操作受付（受付期間を終了させる操作受付）がなされたときには、該操作受付に基づいて、一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化と、第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化と、第２周期性表示ＳＨ２における周期的変化とをいずれも非表示にし、「第６Ｅ受付後表示（この例では、第１Ｅ受付後表示と同じ）」を実行する点（図２５７（ｐ３）～（ｓ３），図２５７（ｐ４）～（ｓ４））についても、上述した第１Ｅ受付期間（有効期間）の場合と同様である。

【４４７３】

上述した第５Ｅ受付期間（図２７０を参照）または第６Ｅ受付期間（図２７０を参照）については、第１Ｅ受付期間（図２５３～図２５７を参照）、第２Ｅ受付期間（図２５８～図２６２を参照）、第３Ｅ受付期間（図２６３～図２６５を参照）、及び第４Ｅ受付期間（図２６６～図２６９を参照）とは別の受付期間として発生させるようにしてもよく、この場合、第５Ｅ受付期間（図２７０を参照）は、上記発生条件として「条件５Ｅ」が満たされたことに基づいて発生することとなり、第６Ｅ受付期間（図２７０を参照）は、上記発生条件として「条件６Ｅ」が満たされたことに基づいて発生することとなる。すなわち、第１Ｅ受付期間（図２５３～図２５７を参照）、第５Ｅ受付期間（図２７０を参照）、及び第６Ｅ受付期間（図２７０を参照）については、この実施の形態にかかるパチンコ機１にあって、それら受付期間の１つのみが発生可能となっているようにしてもよいし、それら受付期間のいずれか２つのみが互いに異なる発生条件に対応して発生可能となっているようにしてもよいし、それら受付期間の全てが互いに異なる発生条件に対応して発生可能となっているようにしてもよい。

【４４７４】

上述した演出例やその変形例にかかる各受付期間（または、その一部の受付期間）では、受付期間の発生に関連して、遊技者に対して操作機会が間もなく付与されることを示唆する前兆演出表示ＺＥＤや、受付対象（操作受け部など）を示唆する動作対象表示（一体化摸画像表示ＩＧ）、受付期間の残り時間を示唆する残り時間表示、周期的変化が現れうる画像表示である受付期間関連周期性表示（第１周期性表示ＳＨ１～第７周期性表示ＳＨ７など）が表示されうるようになっている。ただし上述した通り、これらの各構成は必ずしも備えなくてもよいものであり、これら構成のうちの適宜の構成のみを備えるようにしてもよい。また、これも上述した通り、この例にかかる動作対象表示（摸画像表示）は、残り時間表示を含む周縁装飾画像と一体化された「一体化摸画像表示ＩＧ」として表示さ

れるものとなっているが、必ずしもこれに限られず、別々に表示されるものであってもよい。このことについては、他の受付期間においても同様である。また、一体化摸画像表示ＩＧを表示させる構成を備えないとする場合は、受付期間関連周期性表示における態様（表示の形態や、組み合わせや、非表示にされるか否かなど）によって、遊技者による操作対象を示唆するようにすることが望ましい。

【４４７５】

また、上述した演出例やその変形例にかかる受付期間（または、その一部の受付期間）内で（受付期間を終了させない）操作受付がなされたことに基づいて周期的変化を非表示にする手法としては、上述した各構成に限られず、例えば、レイヤ上における周期性表示（受付期間関連周期性表示）や一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）などの周期的変化は継続するが、これとは別の画像（例えば、ＥＦ表示ＥＫＨなど）をその前側に表示することによって周期性表示や一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）などが視認できなくなる手法を採用するようにしてもよいし、周期性表示や一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）をそれまで継続してきた周期的変化とは異なる周期的変化に変更して表示（例えば、周期時間を変化させるなど）することによってそれまで継続してきた周期的変化を非表示にするようにしてもよいし、周期性表示（受付期間関連周期性表示）や一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）これ自体の表示を終了させるようにしてもよい。

【４４７６】

また、上述した演出例やその変形例にかかる受付期間（または、その一部の受付期間）内で（受付期間を終了させない）操作受付がなされたことに基づいて周期的変化を非表示にした後、該周期的変化を再開させる手法としては、必ずしも周期的変化を最初からやり直ししなくてもよく、周期的変化の途中から再開させるようにしてもよい。

【４４７７】

また、上述した演出例やその変形例にかかる受付期間（または、その一部の受付期間）内で（受付期間を終了させない）操作受付がなされたことに基づいてＥＦ表示ＥＫＨを表示する構成については必ずしも備えなくてもよい。なお、必須の構成ではないが、操作受付があったときにＥＦ表示ＥＫＨを実行（表示）しないようにした場合であっても、周期性表示（受付期間関連周期性表示）や一体化摸画像表示ＩＧ（ボタン摸画像ＢＭＧ）の周期的変化を視認できないようにすることは可能である。

【４４７８】

上述した演出例やその変形例にかかる各受付期間（または、その一部の受付期間（例えば、第２Ｅ受付期間など））において、前兆演出表示ＺＥＤは、第２周期性表示ＳＨ２や、第３周期性表示ＳＨ３、第４周期性表示ＳＨ４、第７周期性表示ＳＨ７などと重ならない位置に表示されるものであってもよい。第２周期性表示ＳＨ２や、第３周期性表示ＳＨ３，第４周期性表示ＳＨ４、第７周期性表示ＳＨ７などの前に表示されるものでなければよい。第２Ｅ受付期間では、第３周期性表示ＳＨ３、第４周期性表示ＳＨ４との関係で前兆演出表示ＺＥＤが何ら作用しないようになっているから、該前兆演出表示ＺＥＤにかかる構成は必須ではなくこれ自体が実行（表示）されないようにしてもよい。

【４４７９】

上述した演出例やその変形例にかかる各受付期間のうち、操作受付が複数回にわたって許容される「複数回許容期間（または、その一部の複数回受付期間（例えば、第２Ｅ受付期間など））」では、特定回数（３回目）の操作受付があるまでの間は操作受付がなされたことに基づいて当該受付期間を終了させず、特定回数（３回目）の操作受付がなされたことに基づいて当該受付期間を終了させることとした。ただし、操作受付がなされたことに基づいて当該受付期間を終了させるか否かの判定を行うこととし、該判定にて所定の結果が得られたことに基づいて当該受付期間を終了させるようにしてもよい。

【４４８０】

また、上述した演出例やその変形例にかかる各受付期間のうち、操作受付が複数回にわたって許容される「複数回許容期間（または、その一部の複数回受付期間（例えば、第２

Ｅ受付期間など））」では、受付後表示として「低期待態様」と「高期待態様」とのいずれが実行されるかにかかわらず、操作受付によって所定条件（例えば、操作回数や、判定など）が成立したことに基づいて当該受付期間を終了させるとともに受付後表示を表示させることとした。ただし、操作受付がなされたときに所定条件（例えば、操作回数や、判定など）が成立する可能性があるのは受付後表示として「高期待態様」が実行される場合に限られるようにしてもよい。すなわちこの場合、受付後表示として「低期待態様」が実行されるようになっているときには、当該受付期間でどれだけ操作受付がなされたとしてもこれに基づいて当該受付期間を終了させる条件が成立することはないようにし、当該受付期間が終了されるタイミングが到来したことに基づいて受付後表示として「低期待態様」が実行されるようにしてもよい。若しくは、受付後表示として「特定態様」が実行されるときに限り、操作受付に基づいて当該受付期間が終了されるようにし、受付後表示として「特定態様」が実行されないときには操作受付に基づいて当該受付期間が終了されることがないようにしてもよい。すなわちこの場合、当該受付期間が終了されるタイミングが到来したときには、何らの受付後表示も実行されないこととなる。

【４４８１】

また、上述した演出例やその変形例にかかる各受付期間のうち、操作受付が複数回にわたって許容される「複数回許容期間（または、その一部の複数回受付期間（例えば、第２Ｅ受付期間など））」では、操作受付に基づいて当該受付期間を終了させる構成を必ずしも備えなくてもよい。すなわちこの場合、当該受付期間が終了するまでの間に複数回にわたって操作受付がなされうるが、これに基づいて当該受付期間が終了されることはなくなり、予め定められたタイミングが到来したことに基づいてのみ当該受付期間が終了されることとなる。

【４４８２】

また、上述した演出例やその変形例にかかる各受付期間のうち、操作受付が複数回にわたって許容される「複数回許容期間（または、その一部の複数回受付期間（例えば、第２Ｅ受付期間など））」では、操作受付がなされる都度、受付後表示として異なる表示変化が現れるようにしてもよい。

【４４８３】

また、上述した演出例やその変形例にかかる各受付期間は、任意の組み合わせで、１つの変動パターン内で順次に発生しうるものであってもよい。

【４４８４】

また、受付後表示は、必ずしも大当たりが得られる期待度を示唆するものでなくてもよく、期待度をしないものであってもよい。

【４４８５】

また、上述した演出例やその変形例にかかる各受付期間では、操作受付がなされたことに基づいて当該受付期間を終了させるとき、ＥＦ表示（演出効果表示）ＥＫＨとして共通した態様（第１態様ＥＫＨ１）をまずは表示し（例えば、図２５７（ｐ３），（ｐ４）や、図２６５（ｆ２），（ｆ３）や、図２６９（ｇ２），（ｇ３）など）、その後、これに続くかたちで別の態様が表示されるようにしたが（例えば、図２５７（ｑ３）～（ｒ３），（ｑ４）～（ｒ４）や、図２６５（ｇ２）～（ｈ２），（ｇ３）～（ｈ３）や、図２６９（ｈ２）～（ｉ２），（ｈ３～（ｉ３）など）、ＥＦ表示（演出効果表示）ＥＫＨを行うものであればよく、共通した態様（第１態様ＥＫＨ１）についてはこれを割愛するようにしてもよい。

【４４８６】

また、上述した演出例やその変形例にかかる受付期間では、所定条件が成立したことに基づいて、周期的変化を行う「特別画像表示」の表示態様を変化させる場合があるようにしてもよい。例えば、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示）が表示されているなかで操作受付がなされると、該一体化摸画像表示ＩＧの表示態様が変化する場合があるようにする。この点、該一体化摸画像表示ＩＧの表示態様を変化させるときには、その周期的変化に要する時間を維持したままとするのか、それともその周期的変化に要する時間も変化させ

るようにするのか、といった演出性を持たせるようにすることで、遊技興趣を好適に維持することができるようになる。なおこの例では、「特別画像表示」として一体化摸画像表示ＩＧを変化させることとしているが、当該「特別画像表示」としては、一体化摸画像表示ＩＧに限られず、周期的変化を行う画像表示（例えば、受付期間関連周期性表示など）であればよい。

【４４８７】

図２７２は、第１Ｅ受付期間（図２５３～図２５７を参照）において、操作受付がなされたことに基づいて一体化摸画像表示ＩＧの表示態様を変化させる（または、変化させない）変形例を示す図である。なお、同図２７２は、操作受付がなされたことに基づいて、摸画像表示の表示態様や、その周期的変化に要する時間にどのような変化が生じるかなどを説明するためのものとなっており、それ以外の説明済みの構成等（装飾図柄や、受付後表示など）については図示を便宜上割愛することとしている。また、上述した演出例にかかる第１Ｅ受付期間と異なる構成についてのみ説明することとし、同じ構成については特に言及しないこととする。

【４４８８】

上述した演出例にかかる第１Ｅ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧが「周期Ａ時間」で周期的変化を行うように表示される（図２５３、図２５４を参照）。この点、この変形例にかかる第１Ｅ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧが「周期Ａ１時間」でその周期的変化を行うように表示される場合と、該「周期Ａ１時間」とは異なる時間である「周期Ａ２時間」でその周期的変化を行うように表示される場合とがあるようにしている。

【４４８９】

より具体的には、図２７２（ａ）に示されるように、いま、第１Ｅ受付期間において、一体化摸画像表示ＩＧが図１４４（ａ）に示した表示態様（一体化摸画像表示ＩＧａ）であり且つ「周期Ａ時間」で周期的変化を行うように表示されている状態にあるときに、該一体化摸画像表示ＩＧに対応する操作手段に対して操作受付（当該第１Ｅ受付期間を終了させない操作受付）がなされたとすると、該操作受付に基づいて受付後表示（図示略）などが表示されることとなる。

【４４９０】

ただし、この変形例にかかる第１Ｅ受付期間で操作受付（当該第１Ｅ受付期間を終了させない操作受付）がなされた場合は、これらの表示変化に加えて、一体化摸画像表示ＩＧの表示態様が変化する場合があるものとなっている。すなわち、この変形例にかかる第１Ｅ受付期間では、操作受付がなされたときに予め定められた条件が満たされた旨判定されなかった場合は、該判定の結果に基づいて図２７２（ｂ），（ｃ）に示される態様で一体化摸画像表示ＩＧが表示され、操作受付がなされたときに予め定められた条件が満たされた旨判定された場合は、該判定の結果に基づいて図２７２（ｄ），（ｅ）に示される態様で一体化摸画像表示ＩＧが表示されるようにしている。

【４４９１】

ここで、この変形例にかかる第１Ｅ受付期間で操作受付がなされたことに基づいて図２７２（ｂ），（ｃ）に示される態様で一体化摸画像表示ＩＧが表示される場合は、まず、図２７２（ｂ）に示されるように、所定のＥＦ表示ＥＫＨを実行し、これによって一体化摸画像表示ＩＧにおいてそれまで現れていた周期性表示を非表示（視認できないよう）にする。そしてこの後、図２７２（ｃ）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧにおける周期性表示が再び表示される（再び視認できる）ようにし、これによって一体化摸画像表示ＩＧにおける周期性表示に要する時間が変化したか否かに興味を抱かせることができるようになる。なお、図２７２（ｃ）に示される例では、一体化摸画像表示ＩＧの「表示態様」や「周期性表示に要する時間」に変化が生じない場合を想定しているから、一体化摸画像表示ＩＧは、図２７２（ａ）に示される態様（図１４４（ａ）に示した表示態様（一体化摸画像表示ＩＧａ））且つ「周期Ａ１時間」のままで表示されることとなる。

【４４９２】

これに対し、この変形例にかかる第１Ｅ受付期間で操作受付がなされたことに基づいて

図２７２（ｄ），（ｅ）に示される態様で一体化摸画像表示ＩＧが表示される場合も、まず、図２７２（ｄ）に示されるように、所定のＥＦ表示ＥＫＨを実行し、一体化摸画像表示ＩＧにおいてそれまで現れていた周期性表示を非表示（視認できないよう）にする。そしてこの後、図２７２（ｅ）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧにおける周期性表示が再び表示される（再び視認できる）ようにし、これによって一体化摸画像表示ＩＧにおける周期性表示に要する時間が変化したか否かに興味を抱かせることができるようになる。なお、図２７２（ｅ）に示される例では、一体化摸画像表示ＩＧの「表示態様」及び「周期性表示に要する時間」の両方に変化が生じる場合を想定しており、すなわち一体化摸画像表示ＩＧは、「図１４４（ｄ）に示した表示態様（一体化摸画像表示ＩＧｄ）」であり且つ「周期Ａ２時間」で表示されることとなる。図１４４（ａ）～（ｄ）を参照して説明した通り、一体化摸画像表示ＩＧｄ（図２７２（ｅ））は、一体化摸画像表示ＩＧｃ（図２７２（ｃ））よりも大当たりが得られている期待度（割合）が高いことを示唆するものである。

【４４９３】

このような構成によれば、第１Ｅ受付期間（複数回の操作受付が許容される期間）では、操作受付がなされることにより所定条件が満たされると、これを契機として一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示）の態様（表示態様、１回の周期的変化に要する周期時間）が変化しうるようになり、それ以降は、該変化した態様のままで操作受付がなされうるようになる。すなわちこの場合、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示）の態様（表示態様、１回の周期的変化に要する周期時間）が変化すると、大当たりが得られている期待度（高い）ことが示唆されうるようになることから、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【４４９４】

図２７３及び図２７４は、第２Ｅ受付期間において、操作受付がなされたことに基づいて一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示）の表示態様を変化させる（または、変化させない）変形例を示す図である。なお、同図２７３及び図２７４は、操作受付がなされたことに基づいて、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示）の態様（表示態様や、その周期的変化に要する周期時間）にどのような変化が生じるかなどを説明するためのものとなっており、それ以外の説明済みの構成等（装飾図柄や、受付後表示など）については図示を便宜上割愛することとしている。また、上述した演出例にかかる第２Ｅ受付期間と異なる構成についてのみ説明することとし、同じ構成については特に言及しないこととする。

【４４９５】

上述した演出例にかかる第２Ｅ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧが「周期Ｂ時間」で周期的変化を行うように表示される（図２５８、図２５９を参照）。この点、この変形例にかかる第２Ｅ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧが「周期Ｂ１時間」でその周期的変化を行うように表示される場合と、該「周期Ｂ１時間」とは異なる時間である「周期Ｂ２時間」でその周期的変化を行うように表示される場合と、該「周期Ｂ１時間」及び「周期Ｂ２時間」のいずれとも異なる時間である「周期Ｂ３時間」でその周期的変化を行うように表示される場合とがあるようにしている。なおこの例では、「周期Ａ１時間」、「周期Ａ２時間」、「周期Ｂ１時間」、「周期Ｂ２時間」、及び「周期Ｂ３時間」はいずれも異なる時間として設定されるものである。

【４４９６】

より具体的には、この変形例にかかる第２Ｅ受付期間では、まず、一体化摸画像表示ＩＧとして、「図１４４（ａ）に示した表示態様（一体化摸画像表示ＩＧａ）」であり且つ「周期Ｂ１時間」で表示される場合と、「図１４４（ｂ）に示した表示態様（一体化摸画像表示ＩＧｂ）」であり且つ「周期Ｂ２時間」で表示される場合とがあるものとなっている。

【４４９７】

この点、図２７３（ａ）に示されるように、いま、当該第２Ｅ受付期間において、一体化摸画像表示ＩＧが「図１４４（ａ）に示した表示態様（一体化摸画像表示ＩＧａ）」で

あり且つ「周期Ｂ１時間」で周期的変化を行うように表示されている状態にあり、該状態において、該一体化摸画像表示ＩＧに対応する操作手段に対して操作受付（当該第２Ｅ受付期間を終了させない操作受付）がなされたとすると、該操作受付に基づいて受付後表示（図示略）などが表示されることとなる。

【４４９８】

ただし、この変形例にかかる第２Ｅ受付期間で操作受付（当該第２Ｅ受付期間を終了させない操作受付）がなされた場合は、これらの表示変化に加えて、一体化摸画像表示ＩＧの表示態様が変化する場合があるものとなっている。すなわち、この変形例にかかる第２Ｅ受付期間では、操作受付がなされたときに予め定められた条件が満たされた旨判定されなかった場合は、該判定の結果に基づいて図２７３（ｂ），（ｃ）に示される態様で一体化摸画像表示ＩＧが表示され、操作受付がなされたときに予め定められた条件が満たされた旨判定された場合は、該判定の結果に基づいて、図２７３（ｄ），（ｅ）に示される態様、及び図２７３（ｆ），（ｇ）に示される態様のいずれかで一体化摸画像表示ＩＧが表示されるようにしている。

【４４９９】

すなわち、この変形例にかかる第２Ｅ受付期間では、「操作受付がなされたときに予め定められた条件」として第１条件が満たされる場合と、該第１条件とは異なる第２条件が満たされる場合とがあり、「操作受付がなされたときに予め定められた条件」として第１条件が満たされた旨判定された場合は、該判定の結果に基づいて、図２７３（ｄ），（ｅ）に示される態様で一体化摸画像表示ＩＧが表示されるようにし、「操作受付がなされたときに予め定められた条件」として第２条件が満たされた旨判定された場合は、該判定の結果に基づいて、図２７３（ｆ），（ｇ）に示される態様で一体化摸画像表示ＩＧが表示されるものとなっている。

【４５００】

ここで、この変形例にかかる第２Ｅ受付期間で操作受付がなされたことに基づいて図２７３（ｂ），（ｃ）に示される態様で一体化摸画像表示ＩＧが表示される場合は、まず、図２７３（ｂ）に示されるように、所定のＥＦ表示ＥＫＨを実行し、これによって一体化摸画像表示ＩＧにおいてそれまで現れていた周期性表示を非表示（視認できないよう）にする。そしてこの後、図２７３（ｃ）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧにおける周期性表示が再び表示される（再び視認できる）ようにし、これによって一体化摸画像表示ＩＧにおける周期性表示に要する時間が変化したか否かに興味を抱かせることができるようになる。なお、図２７３（ｃ）に示される例では、一体化摸画像表示ＩＧの「表示態様」や「周期性表示に要する時間」に変化が生じない場合を想定しているから、一体化摸画像表示ＩＧは、図２７３（ａ）に示した態様（図１４４（ａ）に示した表示態様（一体化摸画像表示ＩＧａ））且つ「周期Ｂ１時間」のままで表示されることとなる。

【４５０１】

これに対し、この変形例にかかる第２Ｅ受付期間で操作受付がなされたことに基づいて図２７３（ｄ），（ｅ）に示される態様で一体化摸画像表示ＩＧが表示される場合も、まず、図２７３（ｄ）に示されるように、所定のＥＦ表示ＥＫＨを実行し、一体化摸画像表示ＩＧにおいてそれまで現れていた周期性表示を非表示（視認できないよう）にする。そしてこの後、図２７３（ｅ）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧにおける周期性表示が再び表示される（再び視認できる）ようにし、これによって一体化摸画像表示ＩＧにおける周期性表示に要する時間が変化したか否かに興味を抱かせることができるようになる。なお、図２７３（ｅ）に示される例では、一体化摸画像表示ＩＧの「表示態様」及び「周期性表示に要する時間」のうち「表示態様」のみに変化が生じる場合を想定しており、すなわち一体化摸画像表示ＩＧは、「図１４４（ｃ）に示した表示態様（一体化摸画像表示ＩＧｃ）」であり且つ「周期Ｂ１時間」で表示されることとなる。

【４５０２】

また、この変形例にかかる第２Ｅ受付期間で操作受付がなされたことに基づいて図２７３（ｆ），（ｇ）に示される態様で一体化摸画像表示ＩＧが表示される場合も、まず、図

２７３（ｆ）に示されるように、所定のＥＦ表示ＥＫＨを実行し、一体化摸画像表示ＩＧにおいてそれまで現れていた周期性表示を非表示（視認できないよう）にする。そしてこの後、図２７３（ｇ）に示されるように、一体化摸画像表示ＩＧにおける周期性表示が再び表示される（再び視認できる）ようにし、これによって一体化摸画像表示ＩＧにおける周期性表示に要する時間が変化したか否かに興味を抱かせることができるようになる。なお、図２７３（ｇ）に示される例では、一体化摸画像表示ＩＧの「表示態様」及び「周期性表示に要する時間」の両方に変化が生じる場合を想定しており、すなわち一体化摸画像表示ＩＧは、「図１４４（ｄ）に示した表示態様（一体化摸画像表示ＩＧｄ）」であり且つ「周期Ｂ３時間」で表示されることとなる。

【４５０３】

他方、図２７４（ａ）に示されるように、いま、当該第２Ｅ受付期間において、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示）が「図１４４（ｂ）に示した表示態様（一体化摸画像表示ＩＧｂ）」であり且つ「周期Ｂ２時間」で周期的変化を行うように表示されている状態にあり、該状態において、該一体化摸画像表示ＩＧに対応する操作手段に対して操作受付（当該第２Ｅ受付期間を終了させない操作受付）がなされたときも、該操作受付に基づいて受付後表示（図示略）などが表示されることとなる。

【４５０４】

ただし、この変形例にかかる第２Ｅ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧが「図１４４（ｂ）に示した表示態様（一体化摸画像表示ＩＧｂ）」であり且つ「周期Ｂ２時間」で周期的変化を行うように表示されている状態においては、操作受付（当該第２Ｅ受付期間を終了させない操作受付）がなされたとしても、これを契機として「操作受付がなされたときに予め定められた条件（ここでは、第１条件または第２条件）」が満たされることはないようになっている。またさらに、一体化摸画像表示ＩＧが「図１４４（ｂ）に示した表示態様（一体化摸画像表示ＩＧｂ）」であり且つ「周期Ｂ２時間」で周期的変化を行うように表示されている状態においては、操作受付（当該第２Ｅ受付期間を終了させない操作受付）がなされたとしても、これを契機として一体化摸画像表示ＩＧにおいてそれまで現れていた周期性表示を非表示（視認できないよう）にすることもないようになっている。

【４５０５】

したがって、この変形例にかかる第２Ｅ受付期間では、一体化摸画像表示ＩＧが「図１４４（ｂ）に示した表示態様（一体化摸画像表示ＩＧｂ）」であり且つ「周期Ｂ２時間」で周期的変化を行うように表示されている状態（図２７４（ａ））においては、操作受付がなされたか否かにかかわらず、一体化摸画像表示ＩＧは、図２７４（ａ）に示した態様（表示態様及び周期Ｂ２時間）のままでの表示を継続することとなる。

【４５０６】

このような構成によれば、第２Ｅ受付期間（複数回の操作受付が許容される期間）では、一体化摸画像表示ＩＧが「図１４４（ｂ）に示した表示態様（一体化摸画像表示ＩＧｂ）」であり且つ「周期Ｂ２時間」で周期的変化を行うように表示されている状態（図２７４（ａ））においては、該一体化摸画像表示ＩＧの態様が変化する可能性がないことが示唆されるようになり、これによって受付後表示などの他の演出性への集中を促すことができるようになる。これに対し、一体化摸画像表示ＩＧが「図１４４（ａ）に示した表示態様（一体化摸画像表示ＩＧａ）」であり且つ「周期Ｂ１時間」で周期的変化を行うように表示されている状態にあるときには、該一体化摸画像表示ＩＧの態様が変化する可能性があることが示唆されるようになる。そして、操作受付がなされることにより所定条件が満たされると、これを契機として一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示）の態様（表示態様や、１回の周期的変化に要する周期時間など）が変化しうるようになり、それ以降は、該変化した態様のままで操作受付がなされうるようになる。すなわちこの場合、一体化摸画像表示ＩＧ（摸画像表示）の態様（表示態様、１回の周期的変化に要する周期時間）が変化すると、大当たりが得られている期待度（高い）ことが示唆されうるようになることから、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【４５０７】

特に、第２Ｅ受付期間（複数回の操作受付が許容される期間）では、一体化摸画像表示ＩＧの「表示態様」及び「１回の周期的変化に要する周期時間」のうち、「表示態様」のみが変化する場合と、「表示態様」及び「１回の周期的変化に要する周期時間」の両方が変化する場合があり、それらの間では異なる期待度が示唆されるようになることから、「周期時間」が変化したか否かについても注視を促すことができるようになる。

【４５０８】

なお、図２７２～図２７４に示した変形例においては、特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）における周期的変化を非表示にするために所定のＥＦ表示ＥＫＨを実行することとしたが、該所定のＥＦ表示ＥＫＨについては必ずしも実行しなくてもいい。例えば、特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）の表示自体を非表示にすることによって、その周期的変化を非表示にするようにしてもよいし、特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）の表示自体は表示されているがこれを静的に表示するようにしたり、変化前と変化後のいずれとも異なる周期的変化で表示したりすることで、特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）における周期的変化（変化前、変化後）を非表示にするようにしてもよい。

【４５０９】

特に、特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）の周期的変化（態様変化前、態様変化後）が未だ表示されていない状態で、その表示自体は変化後の表示態様で先行して表示される（視認できる状態にする）ようにすれば、緊張感を好適に維持することができるようになる。

【４５１０】

また、図２７２及び図２７３に示した変形例において、特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）における態様が変化しない場合は、図２７４に示した変形例の場合と同様、その周期的変化を非表示にしないようにしてもよい（図２７２（ｂ）や図２７３（ｂ）などを割愛してもよい）

【４５１１】

また、図２７２（ａ）及び図２７３（ａ）では、特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）として、表示態様は互いに同じ（一体化摸画像表示ＩＧａ）であるが周期時間（周期Ａ１時間、周期Ｂ１時間）が互いに異なる態様を表示することとしたが、周期時間だけでなく、表示態様も互いに異なるように表示されるようにしてもよい。また逆に、図２７２（ａ）及び図２７３（ａ）では、特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）として、表示態様は互いに異なるが、周期時間が互いに同じである態様として表示するようにしてもよい。要は、互いに異なる態様で表示されるものであればよい。

【４５１２】

また、図２７２（ｅ）及び図２７３（ｇ）では、特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）の周期時間を互いに異ならせることとしたが、互いに同じ周期時間（周期Ａ２時間、周期Ｂ３時間）として設定するようにしてもよい。すなわちこの場合、図２７２（ｅ）及び図２７３（ｇ）に示される特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）は、互いに同じ表示態様であり且つ同じ周期時間で表示されることとなる。

【４５１３】

若しくは、図２７２（ｅ）及び図２７３（ｇ）では、特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）の表示態様を同じにしたが、互いに異なる表示態様として表示するようにしてもよい。すなわちこの場合、図２７２（ｅ）及び図２７３（ｇ）に示される特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）は、互いに異なる表示態様であり且つ異なる周期時間で表示されることとなる。そしてこの場合、図２７２（ｅ）に示される特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）を、図２７３（ｅ）と同じ表示態様として表示するようにしてもよい。同じ表示態様にする場合は、周期Ａ２時間及び周期Ｂ１時間を同じ時間として設定するようにすることが望ましい。

【４５１４】

図２７４（ａ）では、特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）の表示態様及

び周期時間のいずれもを、他のいずれの態様とも異なるユニークな態様として設定することとしたが、例えば、特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）の表示態様がユニークであれば、周期時間が他の態様のいずれかと同じであったとしても同様の作用効果を得ることが可能である。また、図２７４（ａ）に示される態様は、他のいずれの態様よりも期待度が高いことを示唆するものであってもよい。

【４５１５】

なお、ここで言う「表示態様が異なる」とは、特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）にかかる形態が必ずしも異なっていなくてもよく、例えば、形態が同じであっても色が異なっていればよい。

【４５１６】

また、上述した変形例では、第１Ｅ受付期間（複数回の操作受付が許容される期間）と第２Ｅ受付期間（複数回の操作受付が許容される期間）とでの演出性として実現することとしたが、複数の受付期間で現れる演出性でなくてもよい。例えば、図２７２～図２７４で実現されている演出性（構成）は、第１Ｅ受付期間（複数回の操作受付が許容される期間）と第２Ｅ受付期間（複数回の操作受付が許容される期間）とのいずれかのみで現れうるようにしてもよい。

【４５１７】

またさらに言えば、図２７２に示した態様（特別画像表示が第１態様で表示されているときにその表示態様が変化すると、表示態様と周期時間との両方が必ず変化する）、図２７３に示した態様（特別画像表示が第２態様で表示されているときにその表示態様が変化すると、周期時間が変化しない場合と、周期時間が変化する場合との両方がある）、及び図２７４に示した態様（特別画像表示が第３態様で表示されているときには、表示態様及び周期時間のいずれもが変化することがない）については、必ずしも操作受付を契機として実現されるものでなくてもよい。例えば、受付期間やその前兆演出の実行期間内においては所定タイミングにおいて予め定められた条件（第１条件や、第２条件など）が満たされる場合があるようにしておき、該所定条件が満たされなかったときには特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）における表示態様や周期時間を変化させず（図２７２（ｃ）、図２７３（ｃ）、図２７４（ｂ）など）、該所定条件が満たされたときにはそれに応じた内容で特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）における表示態様や周期時間を変化させる（図２７２（ｅ）、図２７３（ｅ），（ｇ）など）ようにしてもよい。

【４５１８】

またさらに言えば、図２７２に示した態様（特別画像表示が第１態様で表示されているときにその表示態様が変化すると、表示態様と周期時間との両方が必ず変化する）や、図２７３に示した態様（特別画像表示が第２態様で表示されているときにその表示態様が変化すると、周期時間が変化しない場合と、周期時間が変化する場合との両方がある）や、図２７４に示した態様（特別画像表示が第３態様で表示されているときには、表示態様及び周期時間のいずれもが変化することがない）などについては、必ずしも操作と関係のある演出（構成）として実現するものでなくてもよい。要は、周期的変化を行うように表示される「特別画像表示」として期待度が異なる複数態様が用意されているものであれば、上述した演出性（図２７２に示した態様（特別画像表示が第１態様で表示されているときにその表示態様が変化すると、表示態様と周期時間との両方が必ず変化する）、図２７３に示した態様（特別画像表示が第２態様で表示されているときにその表示態様が変化すると、周期時間が変化しない場合と、周期時間が変化する場合との両方がある）、及び図２７４に示した態様（特別画像表示が第３態様で表示されているときには、表示態様及び周期時間のいずれもが変化することがない）を実現することは可能である。

【４５１９】

上述した各演出例にかかるパチンコ機１では、操作対象（操作ボタン４１０）を摸した画像表示である摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）が表示されるとともに（該ボタン摸画像ＢＭＧとして摸される対象になった操作ボタン４１０に対して）操作受付が

許容される摸画像表示受付期間」を発生可能である。そして、該摸画像表示受付期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能としている。

【４５２０】

この点、上述した各演出例にかかるパチンコ機１では、まず、摸画像表示受付期間として、

・摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化が所定時間単位（周期Ａ時間毎）で現れるように表示可能な「短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」と、

・摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化が上記所定時間単位（周期Ａ時間毎）で現れるように表示されることがなく該所定時間（周期Ａ時間）よりも長い時間単位（周期Ｂ時間毎）で現れるように表示可能な「長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など））」と

を少なくとも用意することとしている。

【４５２１】

そしてこの上で、「短周期表示受付期間」では、受付許容音が必ず可聴出力されるのに対し、「長周期表示受付期間」では、受付許容音が可聴出力される場合（第３Ｅ受付期間、第４Ｅ受付期間）と可聴出力されない場合（第２Ｅ受付期間）とがあるようにした。このような構成によれば、「短周期表示受付期間」では、遊技者に対して操作を強く促すように、摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）として早い周期時間で周期的変化（例えば、ボタンの上下動の描写）が行われたり、受付許容音が必ず可聴出力されたりすることから、遊技者側の期待感が高まるようになり、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。これに対し、「長周期表示受付期間」では、「短周期表示受付期間」と比べて、遊技者に対して操作機会が付与された状態にあることを認識し難くなるようになることから、操作し忘れが生じる可能性が高まることによる緊張感を好適に維持することができるようになる。

【４５２２】

ただしこの場合、「長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など））」が発生すると、「短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」と比較して遊技者に対して操作があまり強く促されないことによる遊技興趣の低下が生じることが懸念される。そこで、上述した演出例にかかる「長周期表示受付期間」では、受付許容音として、「短周期表示受付期間」では出現し得ない態様音（第２許容音）が出力される場合があるようにしたことから（図２６３を参照）、遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【４５２３】

また、「長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など））」及び「短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」は、同時に発生するものではなく、出現している「周期的変化に要する時間（周期時間）」が長いか短いかを比較して見ることはできない。したがって、遊技者としては、「長周期表示受付期間」及び「短周期表示受付期間」のいずれが発生しているのかを認識し難くなる場合がある。この点、上記構成では、受付許容音が可聴出力されたか否かや、その種別（態様音）についての確認も行うようにすることで、「長周期表示受付期間」が発生していることを容易に認識することができる可能性が生じるようになることから、受付許容音が可聴出力されたときの緊張感を好適に維持することができるようになる。

【４５２４】

特に、上述した演出例にかかる「長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など））」では、受付許容音として、「短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」では出現し得ない態様音（第２許容音）が可聴出力された場合には、「短周期表示受付期間」でも出現される態様音（第１許容音）が可聴出力されたときよりも大当たりが得られている期待度（割合）が高いようにしたことから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【４５２５】

また、上述した演出例にかかる摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）は、操作対象（操作受け部）に現れうる動きの描写（ここでは、押圧操作されたときの往復動を繰り返す描写）を繰り返し行う動画像として表示することとしたことから、遊技者に対して自然なかたちで操作を促すことができるようになる。ただし、摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化としては、これに限られず、例えば、点滅発光表示などであってもよい。

【４５２６】

なお、上述した演出例にかかる「長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など））」及び「短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」では、操作手段を摸した画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）に現れる「周期的変化」をいずれも同じ内容（押圧操作されたときの往復動を繰り返す描写）にし、その周期的変化に要する時間だけを異ならせるようにしたが、これに代えて、周期的変化に要する時間だけでなく「周期的変化」の内容自体を異なるものにしてもよい。例えば、短周期表示受付期間では、長周期表示受付期間の場合と比べて、押圧操作されたときに現れる操作受け部の移動量（ストローク）が短い描写として摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）が表示されるようにしてもよい。若しくは、短周期表示受付期間での摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）は、操作受け部に現れうる動きの描写を繰り返し行う動画像として表示されるが、長周期表示受付期間での摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）は、操作受け部に現れうる動きの描写を繰り返し行う画像表示として表示される場合と、操作受け部に現れうる動きの描写とは異なる描写（点滅発光表示など）を繰り返し行う画像表示として表示される場合とがあるようにしてもよい。

【４５２７】

また、短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））では、摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化として２種類の態様を用意することとし、そのうちの一態様が「摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化が所定時間単位（周期Ａ時間）で現れるように表示される態様」であり、もう一つの一態様は「摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化が所定時間（周期Ａ時間）よりも長い時間単位で現れるように表示される態様」であるようにし、それらの２つの態様が１つの短周期表示受付期間内で出現しうるようにしてもよい。このような構成によれば、短周期表示受付期間が発生している場合であっても、摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化が所定時間（周期Ａ時間）よりも長い時間単位で現れる場合があるようになることから、短周期表示受付期間及び長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など））のいずれが発生しているのかを認識し難くすることができるようになる。短周期表示受付期間内で摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化が所定時間（周期Ａ時間）よりも長い時間単位で現れる場合、該長い時間は、上記「周期Ｂ時間」であってもよい。

【４５２８】

また、短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第５Ｅ受付期間（図

２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））において、摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化として周期時間が異なる２種類の態様を用意する場合、「摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化が所定時間（周期Ａ時間）単位で現れるように表示される態様」は、摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）に対応する操作手段（操作ボタン４１０）を操作状態にて維持しているときに出現するものとし、摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）に対応する操作手段（操作ボタン４１０）が操作されていないときには「摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化」として所定時間（周期Ａ時間）よりも遅い時間の周期的変化が現れるようにしてもよい。このような構成によれば、遊技者による操作が行われるまでの間に限り、短周期表示受付期間と、長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など））とのいずれが発生しているのか認識し難くされるようになり、操作受付がなされた以降は、その認識を容易化させることができるようになる。「所定時間（周期Ａ時間）よりも遅い時間の周期的変化」については、摸画像表示とは別の画像を、該摸画像表示と重なる位置にてその前側に表示し、該別の画像における周期的変化として表示させることで、「摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化」として所定時間（周期Ａ時間）よりも遅い時間の周期的変化を出現させるようにしてもよい。また、一方は動きの周期で、他方は点滅の周期とするなど、「周期的変化」そのものが異なっていてもよい。

【４５２９】

また、上述した演出例にかかる「長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など））」では、いずれの種別の受付期間も、摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化に要する時間をいずれも同じ時間（周期Ｂ時間）にしたが、「周期的変化」に要する時間として複数の時間を用いるようにしてもよい。ただしこの場合、いずれの時間も、「短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」における所定時間（周期Ａ時間）よりも長い時間として設定されることとなる。このような構成によれば、短周期表示受付期間と長周期表示受付期間とのいずれが発生しているのかをより一層認識し難くすることができるようになる。なおこの場合、長周期表示受付期間において「周期的変化」の時間が特定時間であるときには受付許容音が出力される場合がないようにし、長周期表示受付期間において「周期的変化」の時間が特定時間でないときには受付許容音が出力される場合と出力されない場合とがあるようにしてもよい。

【４５３０】

また、上述した演出例では、全ての受付期間で同じ操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対して操作機会を付与することとしたが、受付期間の種別に応じて異なる操作手段に対して操作機会が付与されるようにしてもよい。例えば、第１Ｅ受付期間（図２５３など）では、操作ボタン４１０を摸した摸画像表示（ボタン摸画像ＢＭＧ）が少なくとも表示されて該操作ボタン４１０に対する操作受付が複数回許容されるのに対し、第２Ｅ受付期間（図２５８など）では、刀装飾体５００１を摸した摸画像表示（刀装飾画像ＳＹＧ）が少なくとも表示されて該操作ボタン４１０に対する操作受付が複数回許容されるようにしてもよい。これと同様に、第３Ｅ受付期間～第６Ｅ受付期間についてもその種別に応じて操作機会が付与される対象がそれぞれ設定されるようにしてもよい。

【４５３１】

また、短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））では、特定の操作手段（例えば、操作ボタン４１０）が摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）として表示されるが、長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など））では、特定の操作手段（例えば、操作ボタン４１０）が摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）として表示される場合（例えば、第３Ｅ受付期間、第４Ｅ受付期間）と、それ以外の操作手段（例えば、刀装飾体５００１）

が摸画像表示（刀装飾画像ＳＹＧ）として表示される場合（例えば、第２Ｅ受付期間）とがあるようにしてもよい。若しくは、長周期表示受付期間では、特定の操作手段（例えば、操作ボタン４１０）を摸した摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）が表示される場合（例えば、第３Ｅ受付期間、第４Ｅ受付期間）と、特定の操作手段（例えば、操作ボタン４１０）を摸した摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）及びそれ以外の操作手段（例えば、刀装飾体５００１）を摸した摸画像表示（刀装飾画像ＳＹＧ）の両方が表示される場合（例えば、第２Ｅ受付期間）とがあるようにしてもよい。特定の操作手段（例えば、操作ボタン４１０）及びそれ以外の操作手段（例えば、刀装飾体５００１）の両方が表示される場合は、それらのいずれも周期的変化として同じ周期時間を用いるようにすることが望ましい。また、特定の操作手段（例えば、操作ボタン４１０）を摸した摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）及びそれ以外の操作手段（例えば、刀装飾体５００１）を摸した摸画像表示（刀装飾画像ＳＹＧ）の両方が表示される場合、それら摸画像表示における周期的変化は、互いに異なる内容（例えば、一方は点滅発光表示による周期的変化、他方は操作受け部がその可動範囲で往復動作する描写など）で行われるものであってもよい。なお、長周期表示受付期間において、特定の操作手段（例えば、操作ボタン４１０）及びそれ以外の操作手段（例えば、刀装飾体５００１）の両方が表示される場合は、特定の操作手段（例えば、操作ボタン４１０）またはそれ以外の操作手段（例えば、刀装飾体５００１）が操作されたときに予め定められた条件が成立しうるようにしておき、該予め定められた条件が成立したことに基づいて（操作受付を契機として）当該受付期間が終了されることとなる。すなわちこの場合、予め定められた条件が成立しなかったときには、該操作受付（条件の成立）を契機として当該受付期間は終了されずに継続することとなり、該継続しているなかで操作受付に応じた受付後表示が表示される。

【４５３２】

また、上述した演出例において、第１Ｅ受付期間や、第２Ｅ受付期間、第５Ｅ受付期間、第６Ｅ受付期間は、必ずしも操作受付が複数回許容される受付期間として発生するものでなくてもよく、操作受付が１回に限り許容される受付期間として発生するものであってもよい。

【４５３３】

また、上述した演出例にかかるパチンコ機１において、「短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」及び「長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など））」はいずれも、演出音（ここでは、特定ＢＧＭ）が可聴出力されているなかで発生しうる（図２５３，図２５８，図２６３，図２７１，図２７１などを参照）。この点、「短周期表示受付期間」では、当該受付期間が終了するまでの間にその発生時点において可聴状態にあった演出音（ここでは、特定ＢＧＭ）が終了（非可聴の状態に）されることはないが、「長周期表示受付期間」では、当該受付期間が終了するまでの間にその発生時点において可聴状態にあった演出音が終了される場合（第２Ｅ受付期間）があるようにした。

【４５３４】

すなわち、摸画像表示受付期間として、摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化が所定時間（周期Ａ時間）単位で現れるように表示可能な「短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」と、摸画像表示における周期的変化が所定時間単位で現れるように表示されることがなく該所定時間よりも長い時間（周期Ｂ時間）単位で現れるように表示可能な「長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など））」とを用意したとしても、実際には、摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化が所定時間単位で現れているのか、それとも所定時間よりも長い時間単位で現れているのかを正確に判断することは困難である。この点、「短周期表示受付期間」では、当該受付期間が終了するまでの間にその発生時点において可聴状態にあった演出音（ここでは、特定ＢＧＭ）が終了されることはないが、「長

周期表示受付期間」では、当該受付期間が終了するまでの間にその発生時点において可聴状態にあった演出音（ここでは、特定ＢＧＭ）が終了される場合があるようにすれば、受付期間の発生時点において可聴状態にあった演出音が終了されるか否かを確認することで、「短周期表示受付期間」及び「長周期表示受付期間」のいずれが発生しているのかをより正確に認識することができるようになる。

【４５３５】

特に、上述した演出例にかかる「短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」では、当該受付期間が終了するまでの間にその発生時点において可聴状態にあった演出音（特定ＢＧＭ）が終了されることはないが、「長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など））」では、当該受付期間が終了するまでの間にその発生時点において可聴状態にあった演出音（特定ＢＧＭ）が終了されない場合（第３Ｅ受付期間）と終了される場合（第２Ｅ受付期間）とがあるようにした。このような構成によれば、受付期間の発生時点において可聴状態にあった演出音（特定ＢＧＭ）が終了されるか否かに遊技者が注意していたとしても、当該受付期間が終了するまでの間にその発生時点において可聴状態にあった演出音（ここでは、特定ＢＧＭ）が終了されなかったときには、「短周期表示受付期間」と「長周期表示受付期間」とのいずれが発生しているのかを認識し難くすることが可能である。すなわちこの場合、受付期間の発生時点において可聴状態にあった演出音（特定ＢＧＭ）が終了されるか否かを確認するために遊技者が操作を遅らせる分だけ当該受付期間としての残り時間が減少してしまうこととも相まって、受付期間内における緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【４５３６】

なお、上述した演出例にかかるパチンコ機１において、「短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」及び「長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など））」は、（受付後表示の種別などに応じて）演出音（ここでは、特定ＢＧＭ）の可聴出力がフェードアウトしているなかで発生する場合があるようにしてもよい。要は、遊技者に対して操作機会が付与された時点で何らかの演出音が少しでも可聴状態にされているものであればよい。

【４５３７】

また、上述した演出例にかかる「長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など））」のうち、当該受付期間が終了するまでの間にその発生時点において可聴状態にあった演出音（特定ＢＧＭ）が終了されうる特別種別の受付期間（第２Ｅ受付期間）では、当該受付期間で（複数回の操作受付が可能な操作手段を摸した画像表示として）表示されている摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）に対応する特定操作手段（例えば、操作ボタン４１０）を操作しても、これを契機としてその発生時点において可聴状態にあった演出音（特定ＢＧＭ）にかかる出力が終了される（例えば、特定ＢＧＭを出力させるためのチャンネル割り当てから外される）ことはないようになっており、（操作とは何ら関係のない）予め定められた条件が成立した（例えば、所定時間が経過したこと、または所定タイミングが到来したことなど）に基づいてその発生時点において可聴状態にあった演出音（特定ＢＧＭ）にかかる出力を終了させることとした。このような構成によれば、遊技者がどれだけ操作を行ったとしても、受付期間の発生時点において可聴状態にあった演出音（特定ＢＧＭ）にかかる出力状況には影響が及ぼされないようにすることが可能であり、いずれの種別の受付期間が発生しているのかを認識し難くすることが可能である。

【４５３８】

なお上述の通り、「長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など））」のうち、当該受付期間が終了するまでの間にその発生時点において可聴状態にあった演出音（特定ＢＧＭ）が終了されうる特別種別の受付期間（第２Ｅ受付期間）では、特定の操作手段（例えば、操作ボタン４１０）を摸した摸画像表示

（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）及びそれ以外の操作手段（例えば、刀装飾体５００１）を摸した摸画像表示（刀装飾画像ＳＹＧ）の両方が表示されるようにしてもよいが、それら操作手段のいずれを操作してもこれを契機としてその発生時点において可聴状態にあった演出音（特定ＢＧＭ）が終了されることはないようにすることが望ましい。ただし、それら操作手段の一方を操作したときにはこれを契機としてその発生時点において可聴状態にあった演出音（特定ＢＧＭ）が終了されることはないが、他方を操作したときにはこれを契機としてその発生時点において可聴状態にあった演出音（特定ＢＧＭ）が終了されるようにしてもよく、この場合は、操作した対象によって当該受付期間としての種別が示唆される可能性があるようになることから、遊技者に対して多様な操作を促すことが期待されるようになる。

【４５３９】

ここで、「受付期間の発生時点において可聴状態にある演出音（ＢＧＭなど）が、当該受付期間が終了するまでの間に非可聴の状態にされない」とは、その発生時点において可聴状態にある演出音が複数種別あるときには、それらの少なくとも１つの演出音が当該受付期間が終了するまでの間に非可聴の状態にされないものであればよい。また、「受付期間の発生時点において可聴状態にある演出音（ＢＧＭなど）が、当該受付期間が終了するまでの間に非可聴の状態にされる」とは、その発生時点において可聴状態にある演出音が複数種別あるときには、それらの全ての演出音が当該受付期間が終了するまでの間に非可聴の状態にされること、すなわち無音の状態にされることを意味する。ただし、受付期間が発生するタイミングよりも後に出力開始される演出音については、可聴状態にあるようにしてもよい。

【４５４０】

また、上述した演出例では、「短周期表示受付期間」と「長周期表示受付期間」とで、それらの発生時点において同じ演出音（特定ＢＧＭ）が可聴状態にあるようにしたが、それらの発生時点において可聴状態にある演出音は互いに異なるものであってもよい。

【４５４１】

また、上述した演出例では、短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））と、長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など））とで、操作対象を摸した摸画像表示として同じ態様を表示することとしたが、必ずしも同じ態様を表示するものでなくてもよい。例えば、長周期表示受付期間は、その種別によって、操作対象を摸した摸画像表示として異なる態様が表示されるようにしてもよい。また、長周期表示受付期間では、短周期表示受付期間では出現し得ない特別態様で摸画像表示が表示される場合があるようにしてもよく、この場合、該特別態様で摸画像表示が表示されたときには、長周期表示受付期間が発生することを示唆することができるようになる。該特別態様で摸画像表示が表示されたときには、短周期表示受付期間と、長周期表示受付期間とで共通の態様が表示されたときよりも大当たりが得られている期待度（割合）が高くなるようにすることが望ましい。

【４５４２】

また、上述した演出例にかかる上記摸画像表示受付期間は、特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が可聴出力されているなかで発生する場合と、特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が非可聴の状態にされてから発生する場合（第４Ｅ受付期間（図２６６など））との両方があるものとしている。これにより、当該摸画像表示受付期間が発生するときの演出性の向上を図ることが期待されるようになる。

【４５４３】

なお、上述した演出例では、摸画像表示受付期間のうち第４Ｅ受付期間（図２６６など）が発生する場合に、該第４Ｅ受付期間が発生するよりも前に特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）を必ず非可聴の状態にするようになっており、これによって当該第４Ｅ受付期間（図２６６など）を、特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が非可聴の状態にされているなかでのみ発生しうるものとして機能させることとした。ただしこれに代えて（または、これに

加えて）、短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））は、当該短周期表示受付期間が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて「該短周期表示受付期間が発生するよりも前に特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が非可聴状態にされたり、非可聴状態にされなかったり」することはないが、長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など））では、当該「長周期表示受付期間」が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて当該「長周期表示受付期間」が発生するよりも前に特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が非可聴状態にされる場合と、非可聴状態にされない場合とがあるようにしてもよい。このような構成によれば、前回の変動パターンの種別を遊技者側が覚えておけば、操作機会が付与されるときに「短周期表示受付期間」及び「長周期表示受付期間」のいずれであるのかを認識し易くなることから、操作機会が付与されていないときにも遊技に対して集中を促すことができるようになる。なお上述の通り、変動パターンの種別は、大当たり判定の結果に基づいて判定されるものであり、該判定された結果（変動パターンの種別）に基づいて図柄変動が実行されることとなる。

【４５４４】

このような構成を採用する場合、「長周期表示受付期間」については、例えば、第２Ｅ受付期間（図２５８など）を、当該第２Ｅ受付期間が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて「当該第２Ｅ受付期間が発生するよりも前に特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が非可聴状態にされる場合と、非可聴状態にされない場合とがあるもの」とするようにし、第３Ｅ受付期間（図２５８など）や第４Ｅ受付期間（図２６６など）を、当該受付期間が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて「第３Ｅ受付期間や第４Ｅ受付期間が発生するよりも前に特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が非可聴状態にされたり、非可聴状態にされなかったり」することはないものとするようにしてもよい。すなわちこの場合、第３Ｅ受付期間は、当該第３Ｅ受付期間が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別にかかわらず特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が可聴出力されているなかで発生することとなり、第４Ｅ受付期間は、当該第４Ｅ受付期間が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別にかかわらず特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が非可聴状態にされているなかで発生することとなる。なお、第２Ｅ受付期間では、前回の変動パターンの種別に応じて特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）の態様が変化しても、受付後表示として出現する態様が同じであることは言うまでもない。

【４５４５】

この点、「短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」については、当該短周期表示受付期間が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて、特定種別の演出音の態様（特定ＢＧＭ）が変化することはないようにすることが重要である。この意味では、「短周期表示受付期間」については、上述した演出例のように、当該「短周期表示受付期間」が発生する時点において特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が必ず可聴状態にあるようにしてもよいし、これに代えて、当該「短周期表示受付期間」が発生するよりも前に特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が非可聴状態にされるようにし、特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が非可聴状態にされているなかでのみ発生しうるものとするようにしてもよい。若しくは、「短周期表示受付期間」については、特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が可聴状態にされているなかでのみ発生しうる種別の受付期間と、特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が非可聴状態にされているなかでのみ発生しうる種別の受付期間とが含まれているようにしてもよい。このような構成であっても、前回の変動パターンの種別に応じて、特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が非可聴状態にされたり可聴状態を維持したりの変化が生じることはない。

【４５４６】

また、上述した演出例にかかる摸画像表示受付期間では、操作受付がなされると、演出

用図柄（装飾図柄ＳＺなど）に対して前側から重なって見える態様で受付後表示を行う場合がある（例えば、図２６２（ｋ４）などを参照）。これにより、受付後表示を強調させることが可能とされるようになり、操作受付がなされたときの演出性の向上を図ることが期待されるようになる。

【４５４７】

特に、上述した演出例では、「短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」は、装飾図柄ＳＺに対して前側から重なって見える態様で受付後表示を行う場合がなくその背後側で受付後表示を行うが（図２５７などを参照）、長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など））は、装飾図柄ＳＺに対して前側から重なって見える態様で受付後表示を行う場合（第２Ｅ受付期間）と、装飾図柄ＳＺの背後側で受付後表示を行う場合（第３Ｅ受付期間、第４Ｅ受付期間）とがあるようにした（図２６２（ｋ４），（ｌ４）や、図２６５、図２６９などを参照）。このような構成によれば、短周期表示受付期間が発生した場合は、受付後表示が装飾図柄ＳＺに対して強調されることがなく、緊張感のあるもとで遊技者に対して操作機会を付与することができるようになる。長周期表示受付期間が発生した場合は、受付後表示が強調される場合と強調されない場合とがあるようになることから、遊技者に対して操作機会が付与されたときの緊張感を好適に維持しつつも、ある程度の安心感を提供することができるようになる。

【４５４８】

なお、上述した演出例にかかる第２Ｅ受付期間（図２５８など）では、当該受付期間を終了させる操作受付がなされたときにこれを契機として装飾図柄ＳＺに対して前側から重なって見える態様で受付後表示を行うこととしたが、当該受付期間を終了させない操作受付がなされたときにもこれを契機として装飾図柄ＳＺに対して前側から重なって見える態様で受付後表示を行うようにしてもよい。

【４５４９】

また、上述した演出例では、第２Ｅ受付期間（図２５８など）で受付けがなされたことに基づいて、装飾図柄ＳＺに対して前側から重なって見える態様で受付後表示を行うときは、遊技者による所定操作などによって、該受付後表示が非表示にされて装飾図柄ＳＺが視認し易くなるまでの期間を短縮することが可能とされるようにした（図２６２（ｋ４），（ｌ４）を参照）。このような構成によれば、受付後表示を強調するときに装飾図柄ＳＺの視認性が低下されることによる遊技興趣の低下を好適に抑制することが期待されるようになる。

【４５５０】

「短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」であっても、装飾図柄ＳＺに対して前側から重なって見える態様で受付後表示を行う場合があるようにしてもよいが、この場合は、受付後表示が非表示にされて装飾図柄ＳＺが視認し易くなるまでの期間を短縮することが不可能とすることが望ましい。

【４５５１】

また、「長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など））」において、装飾図柄ＳＺに対して前側から重なって見える態様で受付後表示が行われた場合であっても、受付後表示が非表示にされて装飾図柄ＳＺが視認し易くなるまでの期間を短縮することが可能である場合（例えば、第２Ｅ受付期間）と不可能である場合（例えば、第３Ｅ受付期間または第４Ｅ受付期間）とがあるようにしてもよい。

【４５５２】

また、上述した演出例にかかる摸画像表示受付期間では、操作受付がなされると、摸画像表示（装飾図柄ＳＺ）が視認し難くなる消滅ＥＦ表示が所定の態様で実行される場合（例えば、図２６９（ｇ２）～（ｉ２）など）と、該消滅ＥＦ表示が所定の態様とは異なる

態様（例えば、図２６９（ｇ３）～（ｉ３）など）で実行されるか、または実行されない場合とがある。これにより、消滅ＥＦ表示によっても演出性を付加することが可能となる。

【４５５３】

また、摸画像表示受付期間として、第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第３Ｅ受付期間（図２６３など）、及び第４Ｅ受付期間（図２６６など）を少なくとも用意することとし、第１Ｅ受付期間では、摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化が所定時間（周期Ａ時間）単位で現れるように表示可能とされ（短周期表示受付期間）、第３Ｅ受付期間及び第４Ｅ受付期間では、摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）における周期的変化が所定時間（周期Ａ時間）単位で現れるように表示されることがなく該所定時間よりも長い時間（周期Ｂ時間）単位で現れるように表示可能とされるようにした（長周期表示受付期間）。このような構成によれば、摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）における１回分の周期的変化に要する時間の長短を通じて様々な演出性の違いを示唆することができるようになることから、摸画像表示受付期間が発生したときの緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【４５５４】

また、第１Ｅ受付期間（図２５３など）で操作受付がなされると、所定の結果（大当たり）が得られている期待度が異なる複数態様（態様ＵＨ１－１，態様ＵＨ１－２）のいずれかで受付後表示が実行可能とされ、消滅ＥＦ表示は、「該受付後表示が上記複数態様のうち期待度の高い態様（態様ＵＨ１－２）で実行されたときには図２５７（ｐ４）～（ｒ４）に示される態様で実行されるが、該受付後表示が上記複数態様のうち期待度の高い態様とは異なる態様（態様ＵＨ１－１）で実行されたときには上記態様とは異なる図２５７（ｐ３）～（ｒ３）に示される態様で実行される（または、実行されないようにしてもよい）」ようになっている。なおこのことは、第５Ｅ受付期間（図２７０など）や第６Ｅ受付期間（図２７１など）においても同様である。これに対し、第４Ｅ受付期間（図２６６など）で操作受付がなされると、所定の結果（大当たり）が得られている期待度が異なる複数態様（態様ＵＨ４－１，態様ＵＨ４－２）のいずれかで受付後表示が実行可能とされ、消滅ＥＦ表示は、「該受付後表示が上記複数態様のうち期待度の高い態様（態様ＵＨ４－２）で実行されたときには図２６９（ｇ３）～（ｉ３）に示される態様で実行されるが、該受付後表示が上記複数態様のうち期待度の高い態様とは異なる態様（態様ＵＨ４－１）で実行されたときには上記態様とは異なる図２６９（ｇ２）～（ｉ２）に示される態様で実行される（または、実行されないようにしてもよい）」ようになっている。この点、第３Ｅ受付期間（図２６３など）で操作受付がなされると、所定の結果（大当たり）が得られている期待度が異なる複数態様（態様ＵＨ３－１，態様ＵＨ３－２）のいずれかで受付後表示が実行可能とされたとしても、消滅ＥＦ表示は、「該受付後表示が上記複数態様のいずれで実行されるかにかかわらず一の態様（図２６９（ｆ２）～（ｈ２）や、図２６９（ｆ３）～（ｈ３）など）で実行される」ようにしている。このような構成によれば、摸画像表示における周期的変化が所定時間（周期Ａ時間）単位で現れる短周期表示受付期間では、操作受付がなされたときの消滅ＥＦ表示の態様によっても期待度が示唆されることから、操作したにもかかわらず期待度を認識し難い不安感を覚えることがないように操作機会を付与することができるようになる。これに対し、摸画像表示における周期的変化が所定時間（周期Ａ時間）単位で現れるように表示されることがなく該所定時間よりも長い時間（周期Ｂ時間）単位で現れる長周期表示受付期間では、操作受付がなされたときの消滅ＥＦ表示の態様によって期待度が示唆される場合と期待度が示唆されない場合とがあるようにしたから、操作機会を付与するときの緊張感を好適に維持することができるようになる。

【４５５５】

また、上述した演出例では、第１Ｅ受付期間（図２５３など）で操作受付がなされたことに基づいて第１Ｅ受付後表示が「期待度が低い態様ＵＨ１－１」で実行される場合に現れるＥＦ表示（演出効果表示）ＥＫＨの態様と、第４Ｅ受付期間（図２６６など）で操作

受付がなされたことに基づいて第４Ｅ受付後表示が「期待度が低い態様ＵＨ４－１」で実行される場合に現れるＥＦ表示（演出効果表示）ＥＫＨの態様とが互いに同じ（若しくは、いずれの場合もＥＦ表示が実行されないようにしてもよい）になるようにした（図２５７（ｐ３）～（ｒ３）及び図２６９（ｇ２）～（ｉ２）を参照）。すなわちこの場合、適当にボタン連打することによって操作受付がなされてしまった結果、期待度の低い態様で受付後表示が実行されると、複数回操作による操作受付がなされた状態にあるのか、それとも１回操作による操作受付がなされた状態にあるのかを認識し難くなることから、低期待であることが示唆されている状況にあることも相まって、適当にボタン連打することを辞めるように促すことが期待されるようになる。

【４５５６】

また、上述した演出例では、第３Ｅ受付期間（図２６３など）で操作受付がなされたことに基づいて第３Ｅ受付後表示の態様にかかわらず現れるＥＦ表示（演出効果表示）ＥＫＨの態様と、第４Ｅ受付期間（図２６６など）で操作受付がなされたことに基づいて第４Ｅ受付後表示が「期待度が高い態様ＵＨ４－１」で実行される場合に現れるＥＦ表示（演出効果表示）ＥＫＨの態様とが互いに同じになるようにした（図２６５（ｆ２）～（ｈ２）や図２６５（ｆ３）～（ｈ３）、及び図２６９（ｇ３）～（ｉ３）を参照）。すなわちこの場合、第３Ｅ受付期間（図２６３など）で操作受付がなされたことに基づいて第３Ｅ受付後表示が低期待度の態様ＵＨ３－１で実行される場合であっても、ＥＦ表示（演出効果表示）ＥＫＨの態様によって期待度が高いかのように錯覚しうることから、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【４５５７】

また、上述した演出例にかかる摸画像表示受付期間では、「短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」及び「長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など））」の少なくとも一方で、操作受付が複数回にわたって許容されうるようにしている。

【４５５８】

特に、上述した演出例にかかる「短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」は、当該受付期間としての種別にかかわらず遊技者による動作（操作）の受付け（操作受付）が複数回許容されるタイプ（例えば、連打押しタイプ）として発生するものとなっている。これに対し、「長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など））」は、当該受付期間としての種別（受付後表示や受付後出力音などの種別）に応じて、当該受付期間が終了されるまでの間（発生している間）に遊技者による動作（操作）の受付け（操作受付）が１回しか許容されないタイプ（例えば、単発押しタイプ）として発生する場合（第３Ｅ受付期間、第４Ｅ受付期間）と、当該受付期間が終了されるまでの間（発生している間）に遊技者による動作（操作）の受付け（操作受付）が複数回許容されるタイプ（例えば、連打押しタイプ）として発生する場合（第２Ｅ受付期間）とがあるようにしている。このような構成によれば、「短周期表示受付期間」が発生したときには操作受付が複数回にわたって許容されること（例えば、連打押しタイプであること）が示唆されるようになる。また、「長周期表示受付期間」が発生したときには操作受付が複数回にわたって許容される状態にあるのか否か（例えば、連打押しタイプであるのか否か）を秘匿にすることができるようになり、緊張感のあるなかで操作機会が付与されうるようになる。

【４５５９】

なおこの場合、遊技者による動作（操作）の受付け（操作受付）が複数回許容されるタイプ（例えば、連打押しタイプ）の受付期間（有効期間）であっても、演出にかかる抽選（判定）の結果などによっては１回の操作受付だけで当該受付期間（有効期間）が終了する場合（可能性）があるようにしてもよい。要は、複数回にわたって許容される場合（パターン）がある種別の受付期間（有効期間）であればよい。

【４５６０】
なお、「長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など））」のうち、当該受付期間が終了するまでの間に操作受付が複数回にわたって許容されうる操作手段が摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）として表示されている期間（第２Ｅ受付期間）では、該摸画像表示を、当該受付期間が終了するまでの間に操作受付が複数回にわたって許容されうる操作手段が摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）として表示されない期間（第３Ｅ受付期間、第４Ｅ受付期間（図２６６など））で表示されることのない画像表示（態様）として表示するようにしてもよい。すなわちこの場合、長周期表示受付期間が発生したときにこれが複数回許容されるタイプ（例えば、連打押しタイプ）であるか否かを示唆することができるようになる。
【４５６１】
さらに言えば、「長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など））」のうち、遊技者による動作（操作）の受付け（操作受付）が１回許容される操作手段だけしか摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）として表示されない受付期間（第３Ｅ受付期間、第４Ｅ受付期間）では、該摸画像表示が、短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））で表示される摸画像表示と同じ操作手段に対応する摸画像表示として表示されて、該摸画像表示に対応する操作手段が１回だけ操作可能とされるようにし、遊技者による動作（操作）の受付け（操作受付）が複数回許容される操作手段が摸画像表示として少なくとも表示される受付期間（第２Ｅ受付期間）では、短周期表示受付期間で表示されない摸画像表示が表示されて、該摸画像表示に対応する操作手段が複数回操作可能とされるようにしてもよい。
【４５６２】
また、上述した演出例にかかる短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））では、摸画像表示に対応する複数回操作可能な操作手段に対してオート連打機能が有効化されるようにしたが、長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など））では摸画像表示に対応する複数回操作可能な操作手段に対してオート連打機能が有効化されないようにした。このような構成によれば、遊技者による操作が開始されるまでの間は、短周期表示受付期間及び長周期表示受付期間のいずれが発生しているのかを認識し難くするようにしつつも、操作状態に維持され続けたときには、オート連打機能が有効化されるか否かを通じて、短周期表示受付期間及び長周期表示受付期間のいずれが発生しているのかを示唆することができるようになる。
【４５６３】
また、上述した演出例にかかる「短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」で摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）に対応する操作手段（ここでは「操作ボタン４１０」）に対して操作受付がなされると、該摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化を非表示にするようにした（図２５３（ｂ）などを参照）。すなわちこの場合、「短周期表示受付期間」で摸画像表示に対応する操作手段に対して操作受付がなされると、該摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされることから、摸画像表示における１回分の周期的変化に要する時間を確認し難くすることができるようになり、操作受付がなされるときの緊張感を好適に維持することができるようになる。なお、このような作用効果を得る上では、「短周期表示受付期間」として第５Ｅ受付期間（図２７０など）を発生させることはない。
【４５６４】
特にこの場合、上述した演出例にかかる「短周期表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」では、摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）に対応する操作手段（ここでは「操作ボタン４１０」）が操作されて操

作受付がなされると、該摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされるが（図２５３（ｂ）などを参照）、「長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など））」では、摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）に対応する操作手段（ここでは「操作ボタン４１０」）が操作されて操作受付がなされると、該摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされる場合（図２６３（ｂ）や図２６６（ｂ）などを参照）と、該摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされず継続される場合（図２５８（ｂ）を参照）とがあるようにした。このような構成によれば、操作受付がなされたときに摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされず継続されたときには、「長周期表示受付期間」が発生していたことを示唆することができるようになる。また、操作受付がなされたときに摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされたときには、「短周期表示受付期間」及び「長周期表示受付期間」のいずれが発生していたのかを認識し難くすることができるようになる。

【４５６５】

若しくは、上述した演出例にかかる「短周期表示受付期間（第５Ｅ受付期間（図２７０など））」で摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）に対応する操作手段（ここでは「操作ボタン４１０」）に対して操作受付がなされると、該摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされず継続するようにした（図２７０（ｂ）などを参照）。すなわちこの場合、「短周期表示受付期間」で摸画像表示に対応する操作手段に対して操作受付がなされたとしても、該摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされず継続するようにしたことから、操作受付がなされた以降も、摸画像表示における１回分の周期的変化に要する時間を確認可能とすることが期待されるようになる。なお、このような作用効果を得る上では、「短周期表示受付期間」として第１Ｅ受付期間（図２５３など）や第６Ｅ受付期間（図２７１など）を発生させることはない。

【４５６６】

特にこの場合、上述した演出例にかかる「短周期表示受付期間（第５Ｅ受付期間（図２７０など））」では、摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）に対応する操作手段（ここでは「操作ボタン４１０」）が操作されて操作受付がなされると、該摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされず継続するが（図２７０（ｂ）などを参照）、「長周期表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など）や、第３Ｅ受付期間（図２６３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など））」では、摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）に対応する操作手段（ここでは「操作ボタン４１０」）が操作されて操作受付がなされると、該摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされる場合（図２６３（ｂ）や図２６６（ｂ）などを参照）と、該摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされず継続される場合（図２５８（ｂ）を参照）とがあるようにした。このような構成によれば、操作受付がなされたときに摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされたときには、「長周期表示受付期間」が発生していたことを示唆することができるようになる。また、操作受付がなされたときに摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされず継続されたときには、「短周期表示受付期間」及び「長周期表示受付期間」のいずれが発生していたのかを認識し難くすることができるようになる。

【４５６７】

なお、上記「周期的変化が非表示にされる」とは、「摸画像表示を非表示にする」ことによって非表示にするようにしてもよいし、摸画像表示は表示を継続するがそれまで現れていた周期的変化は一旦終了して静止表示になったり、若しくは同じ周期的変化が最初から再開されたり、若しくは異なる周期的変化が新たに開始されたりするようにしてもよく、要は、それまで現れていた周期的変化（の進展）を遊技者が視認できない状態にするものであればよい。

【４５６８】

また、操作手段を複数備え、操作受付があったときに周期的変化を終了させるときと周

期的変化が継続されるときとで異なる操作手段を用いるようにしてもよいし、同じ操作手段を用いるようにしてもよい。

【４５６９】

上述した演出例にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（ここでは、操作ボタン４１０）に対しての操作受付が許容される受付許容期間を発生可能であり、該受付許容期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能としている。また、受付許容期間として、操作受付が複数回にわたって許容される操作対象として設定される操作手段を摸した摸画像表示が少なくとも表示される「複数回許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、または第６Ｅ受付期間（図２７１など）や、第２Ｅ受付期間（図２５８など））」を少なくとも用意することとしている。

【４５７０】

この点、上述した演出例にかかるパチンコ機１では、このような「複数回許容期間」として、「摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけで該操作受付が複数回なされる維持操作許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、または第６Ｅ受付期間（図２７１など））」を少なくとも用意することとしている。

【４５７１】

このような構成によれば、限られた時間（複数回許容期間）内で複数回の操作を行うことが苦手な遊技者であったとしても、「摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）に対応する操作手段（ここでは、操作ボタン４１０）を操作した状態に維持し続けるだけで操作受付が複数回なされる」ようになることから、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【４５７２】

特に、上述した演出例にかかるパチンコ機１では、「複数回許容期間」として、複数の操作手段のうち「操作受付が複数回にわたって許容されうる操作手段」が摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）として少なくとも表示されるとともに該摸画像表示に対応する操作手段（ここでは、操作ボタン４１０）を操作した状態に維持し続けるだけで操作受付が複数回なされる「維持操作許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、または第６Ｅ受付期間（図２７１など））」と、複数の操作手段のうち操作受付が複数回にわたって許容されうる操作手段が摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）として少なくとも表示されるが該摸画像表示に対応する操作手段（ここでは、操作ボタン４１０）を操作した状態に維持し続けるだけでは操作受付が複数回なされない「維持操作非許容期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））」とを用意することとしたことから、緊張感を適度に維持しつつ、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【４５７３】

また、上述した演出例にかかる「維持操作許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、または第６Ｅ受付期間（図２７１など））」では、その発生に際して受付許容音を可聴出力することとした。このような構成によれば、限られた時間（複数回許容期間）内で複数回の操作を行うことが苦手な遊技者であったとしても、「維持操作許容期間」が発生する場合は、受付許容音が可聴出力されることにより「当該維持操作許容期間が発生してからすぐに操作を開始することが容易になりその分だけ残り時間に余裕があるなかで複数回の操作を行うことができる」ようになるし、さらには「操作手段（ここでは、操作ボタン４１０）を操作した状態に維持し続けるだけで操作受付が複数回なされる」ようになることから、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【４５７４】

特に、上述した演出例にかかるパチンコ機１では、オート連打機能が有効化される「維持操作許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、

または第６Ｅ受付期間（図２７１など））」では、その発生に際して受付許容音が可聴出力されるが、オート連打機能が有効化されない「維持操作非許容期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））」では、その発生に際して受付許容音が可聴出力されないようにしたことから、受付許容音が可聴出力されるか否かによって、操作手段を操作した状態に維持し続けるだけで操作受付が複数回なされる「オート連打機能」が有効化されるか否かを示唆することができるようになる。

【４５７５】

なお、上述した演出例では、「維持操作許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、または第６Ｅ受付期間（図２７１など））」と、「維持操作非許容期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））」とで、「操作受付が複数回にわたって許容されうる操作手段」が摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）として少なくとも表示される対象を互いに同じにしたが、互いに異なるようにしてもよい。

【４５７６】

また、上述した演出例にかかる「維持操作許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」では、操作状態に維持した場合も含めて、操作受付がなされる都度、操作受付が複数回許容される操作手段を摸した摸画像表示に表示態様に変化が生じる（それまで現れていた周期的変化が非表示にされる）ようにしたが、「維持操作非許容期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））」では、操作受付がなされても表示態様に変化が生じない（それまで現れていた周期的変化が継続される）ようにした。すなわちこの場合、「維持操作許容期間」では、「オート連打機能」を用いて操作した場合であっても、操作受付が適正になされている状態にあることを好適に示唆することができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。ただし、このような演出性のみによって複数回の操作機会が提供されるようなことがあると、限られた時間内で複数回の操作機会を提供しているにもかかわらず何の緊張感も生まれず、この結果として遊技興趣が低下することが懸念される。この点、上述した演出例にかかる「維持操作非許容期間」では、操作受付がなされても表示態様に変化が生じないようにしたことから、操作受付が適正になされているか否かを認識し難くすることができるようになり、限られた時間内で複数回の操作機会を提供するときの緊張感についてもこれを好適に維持することが期待されるようになる。なお、このような作用効果を得る上では、「短周期表示受付期間」として第５Ｅ受付期間（図２７０など）を発生させることはない。

【４５７７】

また、上述した演出例にかかるパチンコ機１にあって、操作受付が複数回にわたって許容される操作対象として設定される操作手段を摸した摸画像表示が少なくとも表示される「複数回許容期間」は、何らかの演出音（ＢＧＭ）が可聴出力されているなかで発生可能であるが、該演出音（ＢＧＭ）は、当該「複数回許容期間」が終了するまでの間に非可聴の状態にされる場合（第２Ｅ受付期間（図２５８など））と、非可聴の状態にされない場合（第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））とがあるようにした。

【４５７８】

このような構成によれば、操作機会が付与されているなかで当該受付期間の発生時点において可聴状態にあった演出音（ＢＧＭ）が非可聴の状態にされた場合には、操作受付が複数回にわたって許容される「複数回許容期間」が発生している状況にあることを示唆することができるようになる。また、限られた時間（複数回許容期間）内で複数回の操作を行うことが苦手な遊技者であったとしても、「摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけで操作受付が複数回なされる」場合があることから、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【４５７９】

特に、上述した演出例にかかるパチンコ機１では、オート連打機能が有効化される「維持操作許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」においては、その発生時点において可聴状態にある

演出音（ＢＧＭなど）が、当該「維持操作許容期間」が終了するまでの間に非可聴の状態にされないが、オート連打機能が有効化されない「維持操作非許容期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））」では、その発生時点において可聴状態にある演出音（ＢＧＭなど）が、当該「維持操作非許容期間」が終了するまでの間に非可聴の状態にされるようにした。このような構成によれば、「複数回許容期間」が発生した場合、当該「複数回許容期間」が終了するまでの間にその発生時点において可聴状態にあった演出音（ＢＧＭなど）が非可聴の状態にされるか否かによって、操作手段を操作した状態に維持し続けるだけで操作受付が複数回なされる「オート連打機能」が有効化されるか否かを示唆することができるようになる。

【４５８０】

また、上述した演出例にかかる「維持操作非許容期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））」では、当該受付期間で（複数回の操作受付が可能な操作手段を摸した画像表示として）表示されている摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）に対応する特定操作手段（例えば、操作ボタン４１０）を操作しても、これを契機としてその発生時点において可聴状態にあった演出音（特定ＢＧＭ）にかかる出力が終了される（例えば、特定ＢＧＭを出力させるためのチャンネル割り当てから外される）ことはないようになっている。すなわち、（操作とは何ら関係のない）予め定められた条件が成立した（例えば、所定時間が経過したこと、または所定タイミングが到来したことなど）に基づいてその発生時点において可聴状態にあった演出音（特定ＢＧＭ）にかかる出力を終了させることとなる。このような構成によれば、遊技者がどれだけ操作を行ったとしても、受付期間の発生時点において可聴状態にあった演出音（特定ＢＧＭ）にかかる出力状況には影響が及ぼされないようにすることが可能であり、いずれの種別の受付期間が発生しているのかを認識し難くすることが可能である。

【４５８１】

ここで、「複数回許容期間の発生時点において可聴状態にある演出音（ＢＧＭなど）が、当該複数回許容期間が終了するまでの間に非可聴の状態にされない」とは、その発生時点において可聴状態にある演出音が複数種別あるときには、それらの少なくとも１つの演出音が当該複数回許容期間が終了するまでの間に非可聴の状態にされないものであればよい。また、「複数回許容期間の発生時点において可聴状態にある演出音（ＢＧＭなど）が、当該複数回許容期間が終了するまでの間に非可聴の状態にされる」とは、その発生時点において可聴状態にある演出音が複数種別あるときには、それらの全ての演出音が当該複数回許容期間が終了するまでの間に非可聴の状態にされること、すなわち無音の状態にされることを意味する。ただし、受付期間が発生するタイミングよりも後に出力開始される演出音については、可聴状態にあるようにしてもよい。

【４５８２】

なおこの場合、「維持操作許容期間」や「維持操作非許容期間」は、演出音（ＢＧＭ）の可聴出力が音量低下（抑制）されているなかで発生しうるものであってもよい。すなわち、「複数回許容期間」が発生した時点で可聴状態になっている演出音（ＢＧＭなど）があればよい。

【４５８３】

また、上述した演出例では、オート連打機能が有効化される「維持操作許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」と、オート連打機能が有効化されない「維持操作非許容期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））」とで、それらの発生時点において同じ演出音（特定ＢＧＭ）が可聴状態にあるようにしたが、それらの発生時点において可聴状態にある演出音は互いに異なるものであってもよい。

【４５８４】

また、上述した演出例にかかるパチンコ機１では、「複数回許容期間」は、特定種別の演出音（ここでは、特定ＢＧＭ）が可聴出力されているなかで発生する場合と、特定種別の演出音（ここでは、特定ＢＧＭ）が非可聴の状態にされてから発生する場合とがある。

より具体的には、特定種別の演出音（ここでは、特定ＢＧＭ）が可聴出力されているなかで発生しうる「複数回許容期間」として、複数の操作手段のうち操作受付が複数回にわたって許容されうる操作手段（ここでは、操作ボタン４１０）が摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）として少なくとも表示されるとともに該摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけで操作受付が複数回なされる「維持操作許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」と、複数の操作手段のうち操作受付が複数回にわたって許容されうる操作手段（ここでは、操作ボタン４１０）が摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）として少なくとも表示されるが該摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけでは操作受付が複数回なされない「維持操作非許容期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））」とを用意するようにした。

【４５８５】

この点、「維持操作許容期間」では、当該維持操作許容期間が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて当該維持操作許容期間が発生するよりも前に特定種別の演出音（ここでは、特定ＢＧＭ）が非可聴状態にされたり非可聴状態にされなかったりすることはないが、「維持操作非許容期間」では、当該「維持操作非許容期間」が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて当該「維持操作非許容期間」が発生するよりも前に特定種別の演出音（ここでは、特定ＢＧＭ）が非可聴の状態にされる場合（特定種別の演出音が非可聴の状態で維持操作非許容期間が発生する場合）と、非可聴の状態にされない場合（特定種別の演出音が可聴出力されている状態で維持操作非許容期間が発生する場合）とがあるようにしてもよい。このような構成によれば、前回の変動パターンの種別を遊技者側が覚えておけば、「複数回許容期間」が発生したときにこれが「維持操作許容期間」及び「維持操作非許容期間」のいずれであるのかを認識し易くなることから、操作機会が付与されていないときにも遊技に対して集中を促すことができるようになる。なお上述の通り、変動パターンの種別は、大当たり判定の結果に基づいて判定されるものであり、該判定された結果（変動パターンの種別）に基づいて図柄変動が実行されることとなる。

【４５８６】

このような構成を採用する場合、「維持操作許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」については、当該維持操作許容期間が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて、特定種別の演出音の態様（特定ＢＧＭ）が変化することはないようにすることが重要である。この意味では、「維持操作許容期間」については、上述した演出例のように、当該「維持操作許容期間」が発生する時点において特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が必ず可聴状態にあるようにしてもよいし、これに代えて、当該「維持操作許容期間」が発生するよりも前に特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が非可聴状態にされるようにし、特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が非可聴状態にされているなかでのみ発生しうるものとするようにしてもよい。若しくは、「維持操作許容期間」については、特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が可聴状態にされているなかでのみ発生しうる種別の受付期間と、特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が非可聴状態にされているなかでのみ発生しうる種別の受付期間とが含まれているようにしてもよい。このような構成であっても、前回の変動パターンの種別に応じて、特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が非可聴状態にされたり可聴状態を維持したりの変化が生じることはない。

【４５８７】

なお、「維持操作非許容期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））」では、当該維持操作許容期間が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて特定種別の演出音（ここでは、特定ＢＧＭ）がいかなる態様になる場合であっても、受付後表示としては同じ態様が表示されるようになっていることは言うまでもない。

【４５８８】

また、上述した演出例にかかるパチンコ機１では、「複数回許容期間」として、摸画像

表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）に対応する操作手段（ここでは、操作ボタン４１０）を操作した状態に維持し続けるだけで該操作受付が複数回なされる「維持操作許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」を少なくとも用意しており、該「維持操作許容期間」では、操作受付がなされると、それまで現れていた摸画像表示としての表示態様（視認性）を変化させることとした（図２５３（ｂ）や、図２７１（ｂ）を参照）。

【４５８９】

このような構成によれば、限られた時間（複数回許容期間）内で複数回の操作を行うことが苦手な遊技者であったとしても、「摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけで操作受付が複数回なされる」ようになることから、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。また、操作受付がなされると、それまで現れていた摸画像表示としての表示態様を変化させるようにしたことから、摸画像表示に対応する操作手段を操作した状態に維持し続けるだけでも操作受付が適正になされていることを好適に示唆することができるようになる。

【４５９０】

また、上述した演出例にかかるパチンコ機１では、「複数回許容期間」のうち「維持操作許容期間」では、操作受付がなされると、それまで現れていた摸画像表示としての表示態様（視認性）を変化させるが、「維持操作非許容期間」では、操作受付がなされても、それまで現れていた摸画像表示としての表示態様（視認性）を変化させないようにした。このような構成によれば、「維持操作許容期間」では、操作状態を維持するだけで操作受付が適正になされていることが好適に示唆されることで、オート連打機能が有効化されることと相まって、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。これに対し、「維持操作非許容期間」では、操作受付がなされても操作受付が適正になされているか否かの認識をし難くなることから、オート連打機能が有効化されないなかで、遊技者自らがより積極的に操作を繰り返し行うように促すことが期待されるようになる。

【４５９１】

なおこの場合、「維持操作許容期間」では、オート連打機能が有効化されることによって操作受付がなされている状況下にある場合には、操作受付がなされていない状況下にある場合と比べて、摸画像表示における周期的変化に要する時間が異なるようにすることが望ましい。

【４５９２】

上述した演出例にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（ここでは、操作ボタン４１０）を摸した画像表示である摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）が表示されるとともに操作受付が許容される摸画像表示受付期間を発生可能であり、該摸画像表示受付期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能としている。また、摸画像表示は、操作手段を摸した画像表示として周期的変化が現れるように表示可能とされるものとなっている。

【４５９３】

この点、上述した演出例にかかるパチンコ機１にあって、摸画像表示受付期間は、操作受付が１回許容される操作対象として設定されている操作手段を摸した画像表示だけが上記摸画像表示として表示される「特定種別の摸画像表示受付期間（第３Ｅ受付期間（図２６３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など）など））」と、操作受付が複数回許容される操作対象として設定されている操作手段を摸した画像表示が摸画像表示として少なくとも表示される「特別種別の摸画像表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第２Ｅ受付期間（図２５８など）、第５Ｅ受付期間（図２７０など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」とに分類可能であり、「特定種別の摸画像表示受付期間」においては、操作受付が１回許容される操作対象として設定されており且つ摸画像表示として表示する対象にされている操作手段（ここでは、操作ボタン４１０）が操作されて操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて、該操作手段に対応する上記摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされ、「特別

種別の摸画像表示受付期間」においては、操作受付が複数回許容される操作対象として設定されており且つ摸画像表示として表示する対象にされている操作手段（ここでは、操作ボタン４１０）が操作されて操作受付がなされると、該操作手段に対応する上記摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）にそれまで現れていた周期的変化が継続されうるようにした。

【４５９４】

このような構成によれば、操作受付がなされたときに摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされる否かに応じて、「特定種別の摸画像表示受付期間（操作受付が１回許容）」及び「特別種別の摸画像表示受付期間（操作受付が複数回許容）」のいずれが発生しているのかを示唆することができるようになる。

【４５９５】

また、上述した演出例にかかるパチンコ機１では、「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」の発生に際しては、受付許容音が可聴出力される場合（第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））と受付許容音が可聴出力されない場合（第２Ｅ受付期間（図２５８など））とがある。そしてこの上で、受付許容音が可聴出力される場合（第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））は、当該「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」において操作受付が複数回にわたって許容される操作対象として設定される操作手段が操作されて操作受付がなされると、摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化を非表示にさせるが（図２５３（ｂ）や図２７１（ｂ）を参照）、受付許容音が可聴出力されない場合は（第２Ｅ受付期間（図２５８など））、当該「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」において操作受付が複数回にわたって許容される操作対象として設定される操作手段が操作されて操作受付がなされると、摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化を非表示にせず継続するようにした（図２５８（ｂ）を参照）。このような構成によれば、「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」が発生するときに、受付許容音が可聴出力されるか否かによって、操作受付がなされると摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされるか否か（操作受付がなされた状況にあることを適正に報知してくれるか否か）を示唆することができるようになる。すなわちこの場合、「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」の発生に際して、受付許容音が出力されなかったときには、操作受付がなされている状況にあることを認識し難いもとで複数回の操作を行う必要があることを事前認識することができるようになり、緊張感のあるなかで遊技を行うことができるようになる。なお、このような作用効果を得る上では、「短周期表示受付期間」として第５Ｅ受付期間（図２７０など）を発生させることはない。

【４５９６】

なお、複数回にわたって許容される操作対象として設定される操作手段は、周期的変化を終了させる場合と周期的変化が継続される場合とで同じであってもよいし、異なるものであってもよい。

【４５９７】

また、「特定種別の摸画像表示受付期間（１回操作）」において操作受付が１回だけ許容される操作対象として設定される操作手段だけが上記摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）として表示されるときも、受付許容音は、可聴出力される場合と、可聴出力されない場合との両方があるようにしてもよい。ただし、特定種別の摸画像表示受付期間（１回操作）」において操作受付が１回だけ許容される操作対象として設定される操作手段だけが上記摸画像表示（ここでは、ボタン摸画像ＢＭＧ）として表示されるときには、受付許容音が必ず可聴出力されるようにしてもよく、この場合は、受付許容音が可聴出力されないときには、複数回の操作が許容されることを認識可能となるが、受付許容音が可聴出力されたときには、複数回の操作が許容されているか、１回の操作が許容されているかを認識し難くすることができるようになる。

【４５９８】

若しくは、「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」として第５Ｅ受付期間（

図２７０など）を発生させることとし、第１Ｅ受付期間（図２５３など）や第６Ｅ受付期間（図２７１など）を発生させることはないようにしてもよい。すなわちこの場合、上述した演出例にかかるパチンコ機１では、「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」の発生に際しては、受付許容音が可聴出力される場合（第５Ｅ受付期間（図２７０など））と受付許容音が可聴出力されない場合（第２Ｅ受付期間（図２５８など））とがあることとなる。ただし、受付許容音が可聴出力される場合（第５Ｅ受付期間（図２７０など））と、受付許容音が可聴出力されない場合（第２Ｅ受付期間（図２５８など））とのいずれであっても、当該「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」において操作受付が複数回にわたって許容される操作対象として設定される操作手段が操作されて操作受付がなされたときに、これに基づいて摸画像表示に現れている周期的変化を非表示にすることはなく、これによって摸画像表示に現れている周期的変化は、（受付期間を終了させない態様での）操作受付がなされたか否かにかかわらずそのまま継続することとなる。この点、「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」の発生に際して、受付許容音が可聴出力される場合（第５Ｅ受付期間（図２７０など））は、操作受付がなされたことに基づいてＥＦ表示を表示するのに対し（図２７０（ｄ）を参照）、受付許容音が可聴出力されない場合（第２Ｅ受付期間（図２５８など））は、操作受付がなされたとしてもＥＦ表示（図２５８（ｄ）を参照）を表示しないようにしている。このような構成によれば、「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」が発生するときに、受付許容音が可聴出力されるか否かによって、操作受付がなされるとこれに応じたＥＦ表示が実行されるか否か（操作受付がなされた状況にあることを適正に報知してくれるか否か）を示唆することができるようになる。なお、この例にかかる「ＥＦ表示」とは、操作受付がなされたか否かにかかわらず周期的変化を継続する摸画像表示の表示領域と重なるかたちで、該摸画像表示よりも（レイヤ上の）前側に表示される画像表示のことである。したがって、「ＥＦ表示」が表示されると、周期的変化を継続する摸画像表示が視認し難くされるとともに、操作受付が適正になされていることを好適に示唆することが可能とされるようになる。すなわちこの場合、「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」の発生に際して、受付許容音が出力されなかったときには、操作受付がなされている状況にあることを認識し難いもとで複数回の操作を行う必要があることを事前認識することができるようになり、緊張感のあるなかで遊技を行うことができるようになる。

【４５９９】

また、上述した演出例にかかる上記「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」は、当該「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」が終了するまでの間にその発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされない場合（第１Ｅ受付期間（図２５３（ｈ）を参照）、第６Ｅ受付期間（図２７１（ｈ）を参照））とその発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされる場合（第２Ｅ受付期間（図２５８（ｈ）を参照））とがある。

【４６００】

そして、「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」が発生しており且つその発生時において可聴状態にあった演出音が可聴出力されているなかで、操作受付が複数回許容される操作対象として設定されている操作手段（ここでは、操作ボタン４１０）が操作されて操作受付がなされると、該操作手段に対応する摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化を非表示にさせる場合（第１Ｅ受付期間（図２５３（ｈ）を参照）、第６Ｅ受付期間（図２７１（ｈ）を参照））と、該操作手段に対応する摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化を非表示にせずに継続する場合（第２Ｅ受付期間（図２５８（ｈ）を参照））とがあるようにしている。なお、ここでの「該操作手段に対応する摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化を非表示にせずに継続する場合」とは、第２Ｅ受付期間（図２５８（ｈ）を参照）において、その発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされるよりも前の、可聴出力の状態にあるときに操作受付がなされた場合を想定したものである。

【４６０１】

また、「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」が発生しており且つその発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされているなかで、操作受付が複数回許容される操作対象として設定されている操作手段が操作されて操作受付がなされると、該操作手段に対応する摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化を非表示にせずに継続するようにした。

【４６０２】

このような構成によれば、「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」が発生した場合、当該「特別種別の摸画像表示受付期間」内でその発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされたときには、操作受付がなされたときに摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされず継続することが示唆されるが、当該「特別種別の摸画像表示受付期間」内でその発生時において可聴状態にあった演出音が可聴出力されているままで操作受付がなされたときには摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされるか否かを認識し難くすることができるようになる。

【４６０３】

若しくは、「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」として第５Ｅ受付期間（図２７０など）を発生させることとし、第１Ｅ受付期間（図２５３など）や第６Ｅ受付期間（図２７１など）を発生させることはないようにしてもよい。すなわちこの場合、上述した演出例にかかるパチンコ機１では、「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」は、当該「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」が終了するまでの間にその発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされない場合（第５Ｅ受付期間（図２７０など））とその発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされる場合（第２Ｅ受付期間（図２５８（ｈ）を参照））とがあることとなる。そしてこの場合、「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」の発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされるか否かにかかわらず、当該「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」において操作受付が複数回にわたって許容される操作対象として設定される操作手段が操作されて操作受付がなされたときに、これに基づいて摸画像表示に現れている周期的変化を非表示にすることはなく、これによって摸画像表示に現れている周期的変化は、（受付期間を終了させない態様での）操作受付がなされたか否かにかかわらずそのまま継続することとなる。この点、「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」が発生しており且つその発生時において可聴状態にあった演出音が可聴出力されているなかで、操作受付が複数回許容される操作対象として設定されている操作手段（ここでは、操作ボタン４１０）が操作されて操作受付がなされたときには、該操作受付がなされたことに基づいてＥＦ表示を表示する場合と（図２７０（ｄ）を参照）、該操作受付がなされてもＥＦ表示を表示しない場合と（図２５８（ｄ）を参照）があることとなる。なお、ここでの「該操作受付がなされてもＥＦ表示を表示しない場合」とは、第２Ｅ受付期間（図２５８（ｈ）を参照）において、その発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされるよりも前の、可聴出力の状態にあるときに操作受付がなされた場合を想定したものである。また、「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」が発生しており且つその発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされているなかで、操作受付が複数回許容される操作対象として設定されている操作手段が操作されて操作受付がなされたときには、これを契機としてＥＦ表示を表示することはないようにされることとなる（図２５８（ｄ）を参照）。

【４６０４】

このような構成によれば、「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」が発生した場合、当該「特別種別の摸画像表示受付期間」内でその発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされたときには、操作受付がなされたときに「ＥＦ表示」が表示されないことが示唆されるが、当該「特別種別の摸画像表示受付期間」内でその発生時において可聴状態にあった演出音が可聴出力されているままで操作受付がなされたときには、操作受付がなされたときに「ＥＦ表示」が表示されるか否か（操作受付がなされた状況にあることを適正に報知してくれるか否か）を認識し難くすることができるようになる

。したがって、「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」で、その発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされたときには、操作受付がなされている状況にあることを認識し難いもとで複数回の操作を行う必要があることを事前認識することができるようになり、緊張感のあるなかで遊技を行うことができるようになる。

【４６０５】

なお、上述した演出例では、各受付期間において、それらの発生時に可聴出力されている演出音を同じ（特定ＢＧＭ）にしたが、互いに異なる演出音が可聴出力されているようにしてもよい。

【４６０６】

また、上述した演出例にかかるパチンコ機１では、摸画像表示受付期間は、「特定ＢＧＭが可聴出力されているなかで発生しうる種別の摸画像表示受付期間（例えば、第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第２Ｅ受付期間（図２５８など）、第３Ｅ受付期間（図２６３など））、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」と、「特定ＢＧＭが可聴出力されているなかでは発生し得ない種別の摸画像表示受付期間（例えば、第４Ｅ受付期間（図２６６など））」とに分類可能であり、「特定ＢＧＭが可聴出力されているなかで発生しうる種別の摸画像表示受付期間」は、操作受付が１回許容される操作対象として設定されている操作手段を摸した画像表示だけが上記摸画像表示として表示される「特定種別の摸画像表示受付期間（第３Ｅ受付期間（図２６３など））」と、操作受付が複数回許容される操作対象として設定されている操作手段を摸した画像表示が上記摸画像表示として少なくとも表示される「特別種別の摸画像表示受付期間（例えば、第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第２Ｅ受付期間（図２５８など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」とにさらに分類可能である。そして、「特定種別の摸画像表示受付期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第３Ｅ受付期間（図２６３など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」においては、操作受付が１回許容される操作対象として設定されており且つ摸画像表示として表示する対象にされている操作手段が操作されて操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて、該操作手段に対応する上記摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされ（例えば、図２５３（ｂ）、図２６３（ｂ）、図２７１（ｂ）などを参照）、「特別種別の摸画像表示受付期間（例えば、第２Ｅ受付期間（図２５８など））」においては、操作受付が複数回許容される操作対象として設定されており且つ摸画像表示として表示する対象にされている操作手段が操作されて操作受付がなされると、該操作手段に対応する上記摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が継続されうるようにした（例えば、図２５８～図２６２を参照）。

【４６０７】

このような構成によれば、特定ＢＧＭが可聴出力されているなかで操作受付が付与された時点では、「特定種別の摸画像表示受付期間（操作受付が１回許容）」及び「特別種別の摸画像表示受付期間（操作受付が複数回許容）」のいずれが発生しているのか認識し難くして緊張感を好適に維持するようにしつつ、操作受付がなされたときに摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされた否かに応じて、「特定種別の摸画像表示受付期間（操作受付が１回許容）」及び「特別種別の摸画像表示受付期間（操作受付が複数回許容）」のいずれが発生しているのかを示唆することができるようになる。

【４６０８】

また、上述した演出例にかかる「特別種別の摸画像表示受付期間」は、操作受付が複数回許容される操作対象として設定されている操作手段が操作されて操作受付がなされると、該操作手段に対応する摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化を非表示にさせる「第１特別種別の摸画像表示受付期間（例えば、第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」と、該操作手段に対応する摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化を非表示にせずに継続する「第２特別種別の摸画像表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））」とにさらに分類可能であり、「第１特別種別の摸画像表示受付期間（例えば、第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」は、当該「第１特別種別の摸画像表示受付期間」が発生する時点では終了している前回

の変動パターンの種別にかかわらず特定ＢＧＭが可聴出力されているなかで発生するものであり、「第２特別種別の摸画像表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））」は、当該「第２特別種別の摸画像表示受付期間」が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて、特定ＢＧＭが可聴出力されているなかで発生する場合と特定ＢＧＭが非可聴の状態にされているなかで発生する場合とがあるようにしてもよい。このような構成によれば、前回の変動パターンの種別を遊技者側が覚えておけば、特定ＢＧＭが可聴出力されているなかで「複数回許容期間」が発生したときにこれが「操作受付に応じてそれまで現れていた周期的変化を非表示にするもの」であるか否かの判断材料に用いることができるようになることから、操作機会が付与されていないときにも遊技に対して集中を促すことができるようになる。なお上述の通り、変動パターンの種別は、大当たり判定の結果に基づいて判定されるものであり、該判定された結果（変動パターンの種別）に基づいて図柄変動が実行されることとなる。

【４６０９】

このような構成を採用する場合、操作受付がなされたときに摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化を非表示にさせる「第１特別種別の摸画像表示受付期間（例えば、第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」については、当該第１特別種別の摸画像表示受付期間が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて、特定種別の演出音の態様（特定ＢＧＭ）が変化することはないようにすることが重要である。

【４６１０】

なお、「第２特別種別の摸画像表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））」では、当該第２特別種別の摸画像表示受付期間が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて特定種別の演出音（ここでは、特定ＢＧＭ）がいかなる態様になる場合であっても、受付後表示としては同じ態様が表示されるようになっていることは言うまでもない。

【４６１１】

若しくは、第１Ｅ受付期間（図２５３など）や第６Ｅ受付期間（図２７１など）については、特定ＢＧＭが可聴出力されているなかでは発生し得ない種別の摸画像表示受付期間として発生させるようにしてもよい。すなわちこの場合、上述した演出例にかかるパチンコ機１では、摸画像表示受付期間は、「特定ＢＧＭが可聴出力されているなかで発生しうる種別の摸画像表示受付期間（例えば、第２Ｅ受付期間（図２５８など）、第３Ｅ受付期間（図２６３など））」と、「特定ＢＧＭが可聴出力されているなかでは発生し得ない種別の摸画像表示受付期間（例えば、第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」とに分類可能であり、「特定ＢＧＭが可聴出力されているなかで発生しうる種別の摸画像表示受付期間」は、操作受付が１回許容される操作対象として設定されている操作手段を摸した画像表示だけが上記摸画像表示として表示される「特定種別の摸画像表示受付期間（第３Ｅ受付期間（図２６３など））」と、操作受付が複数回許容される操作対象として設定されている操作手段を摸した画像表示が上記摸画像表示として少なくとも表示される「特別種別の摸画像表示受付期間（例えば、第２Ｅ受付期間（図２５８など））」とにさらに分類可能である。そして、「特定種別の摸画像表示受付期間（第３Ｅ受付期間（図２６３など））」においては、操作受付が１回許容される操作対象として設定されており且つ摸画像表示として表示する対象にされている操作手段が操作されて操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて、該操作手段に対応する上記摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされ（例えば、図２６３（ｂ）などを参照）、「特別種別の摸画像表示受付期間（例えば、第２Ｅ受付期間（図２５８など））」においては、操作受付が複数回許容される操作対象として設定されており且つ摸画像表示として表示する対象にされている操作手段が操作されて操作受付がなされると、該操作手段に対応する上記摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が継続されうるようになることとなる（例えば、図２５８～図２６２を参照）。

【４６１２】
このような構成であっても、特定ＢＧＭが可聴出力されているなかで操作受付が付与された時点では、「特定種別の摸画像表示受付期間（操作受付が１回許容）」及び「特別種別の摸画像表示受付期間（操作受付が複数回許容）」のいずれが発生しているのか認識し難くして緊張感を好適に維持するようにしつつ、操作受付がなされたときに摸画像表示にそれまで現れていた周期的変化が非表示にされた否かに応じて、「特定種別の摸画像表示受付期間（操作受付が１回許容）」及び「特別種別の摸画像表示受付期間（操作受付が複数回許容）」のいずれが発生しているのかを示唆することができるようになる
【４６１３】
またこの場合も、「特別種別の摸画像表示受付期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））」は、当該「特別種別の摸画像表示受付期間」が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて、特定ＢＧＭが可聴出力されているなかで発生する場合と特定ＢＧＭが非可聴の状態にされているなかで発生する場合とがあるようにする。そして、「特定ＢＧＭが可聴出力されているなかでは発生し得ない種別の摸画像表示受付期間（例えば、第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」は、当該受付期間が発生する時点で終了している前回の変動パターンの種別にかかわらず、特定ＢＧＭが非可聴の状態にされているなかで発生するようにしてもよい。このような構成によれば、特定ＢＧＭが非可聴の状態にされているなかで「複数回許容期間」が発生した場合であっても、前回の変動パターンの種別を遊技者側が覚えておけば、当該「複数回許容期間」がいずれの種別であるのかを推測することができるようになることから、操作機会が付与されていないときにも遊技に対して集中を促すことができるようになる。
【４６１４】
若しくは、「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」として、第２Ｅ受付期間（図２５８など）及び第５Ｅ受付期間（図２７０など）を発生させることとし、第１Ｅ受付期間（図２５３など）及び第６Ｅ受付期間（図２７１など）を発生させないようにしてもよい。この点、「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」のうち上記第２Ｅ受付期間（図２５８など）は、当該第２Ｅ受付期間（図２５８など）が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて、特定ＢＧＭが可聴出力されているなかで発生する場合と特定ＢＧＭが非可聴の状態にされているなかで発生する場合とがあるようにするのに対し、「特別種別の摸画像表示受付期間（複数回操作）」のうち上記第５Ｅ受付期間（図２７０など）については、以下の構成ａ，ｂのいずれかで構成するようにしてもよい。
ａ．当該受付期間が発生する時点で終了している前回の変動パターンの種別にかかわらず、特定ＢＧＭが可聴の状態にされているなかでのみ発生する。
ｂ．当該受付期間が発生する時点で終了している前回の変動パターンの種別にかかわらず、特定ＢＧＭが非可聴の状態にされているなかでのみ発生する。
【４６１５】
上記ａ，ｂのいずれの構成を採用した場合であっても、「複数回許容期間」が発生したときには「操作受付に応じてそれまで現れていた周期的変化が非表示にされる」ことがないようになることから、複数回の操作が行われているなかで操作受付が適正になされているか否かを認識し難くすることができるようになる。ただし、第５Ｅ受付期間（図２７０など）において操作受付がなされたときには、第２Ｅ受付期間（図２７０など）の場合とは異なり、操作受付がなされたことに応じたＥＦ表示が表示される。したがって、上記構成ａ，ｂのいずれを採用した場合であって、遊技者は、前回の変動パターンの種別を覚えておくことで、操作受付がなされたことに応じたＥＦ表示が表示されるか否か（操作受付が適正になされているか否かの報知が行われるか）を事前認識することができるようになり、緊張感のあるなかで遊技を行うことができるようになる。
【４６１６】
上述した演出例にかかるパチンコ機１では、まず、操作手段（ここでは、操作ボタン４

１０）に対しての操作受付が許容される受付許容期間を発生可能であり、該受付許容期間で操作受付がなされると、該操作受付がなされたことに基づいて受付後表示及び受付後音出力の少なくとも一方を実行可能としている。また、受付許容期間においては周期的変化が現れうる画像表示である「受付期間関連周期性表示」が表示可能とされており、該受付許容期間として、操作受付が複数回許容される「複数回許容期間」を少なくとも用意することとしている。

【４６１７】

この点、上述した演出例にかかるパチンコ機１では、「複数回許容期間」として、第１周期性表示ＳＨ１及び第２周期性表示ＳＨ２が上記「受付期間関連周期性表示」として少なくとも表示される「特定の複数回許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など））」、及び第３周期性表示ＳＨ３及び第４周期性表示ＳＨ４が上記「受付期間関連周期性表示」として少なくとも表示される「特別の複数回許容期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））」を少なくとも用意する。そして、「特定の複数回許容期間」では、複数回許容されている操作受付がなされる都度、第１周期性表示ＳＨ１においてそれまで現れていた周期的変化を非表示にすることとしている。

【４６１８】

このような構成によれば、「特定の複数回許容期間」では、「第１周期性表示ＳＨ１」において現れている周期的変化が非表示にされた回数を確認することで、操作受付がなされた回数を確認することができるようになる。

【４６１９】

また、上述した演出例にかかる上記「特定の複数回許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など））」では、その発生に際して、受付許容音が可聴出力されるとともに、複数回許容されている操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされる都度、「第１周期性表示ＳＨ１」においてはそれまで現れていた周期的変化が非表示にされるが、「第２周期性表示ＳＨ２」においてはそれまで現れていた周期的変化が継続されるようにした（図２５６（ｇ２）や、図２５７（ｌ３）などを参照）。また、「特別の複数回許容期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））」では、その発生に際して、受付許容音が可聴出力されず、複数回許容されている操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされる都度、「第３周期性表示ＳＨ３」及び「第４周期性表示ＳＨ４」のいずれにおいても、それまで現れていた周期的変化が継続されるようにした（図２６１（ｆ２）や、図２６２（ｉ３）などを参照）。すなわちこの場合、受付許容音の可聴出力の有無を通じて、「操作受付がなされたときの受付期間関連周期性表示の態様を確認することで操作受付が適正になされたか否かを認識可能であるか」を示唆することができるようになる。また、受付許容音の可聴出力が行われた場合（操作受付が適正になされたか否かを認識可能であることが示唆された場合）であっても、「第１周期性表示ＳＨ１」ではなく「第２周期性表示ＳＨ２」を誤って注視してしまった者は、操作受付が適正になされたか否かを認識し難いことになるから、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【４６２０】

ただし、「複数回許容期間」として、第１周期性表示ＳＨ１及び第２周期性表示ＳＨ２が上記「受付期間関連周期性表示」として少なくとも表示される「特定の複数回許容期間」については、第１Ｅ受付期間（図２５３など）ではなく、第６Ｅ受付期間（図２７１など）として発生するものであってもよい。すなわちこの場合、複数回許容されている操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされる都度、第１周期性表示ＳＨ１及び第２周期性表示ＳＨ２のいずれにおいても、それまで現れていた周期的変化が非表示にされることとなり、これによって操作受付が適正になされたか否かを容易に認識することができるようになる。ただしこの場合、第１周期性表示ＳＨ１及び第２周期性表示ＳＨ２は、互いに同じタイミングで表示開始されるようにすることが望ましい（図２７１（ｅ）を参照）。また、第１周期性表示ＳＨ１における周期的変化と、第２周期性表示ＳＨ２における周期的変化とが互いに同じ周期時間によって行われるようにすることが望ましい。

【４６２１】

また、「特定の複数回許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）または第６Ｅ受付期間（図２７１など））」では、第１操作手段（例えば、操作ボタン４１０）が操作されると操作受付がなされてこれを契機として「受付期間関連周期性表示」における周期的変化が非表示にされ、「特別の複数回許容期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））では、第１操作手段とは異なる第２操作手段（例えば、刀装飾体５００１）が操作されると操作受付がなされるがこれを契機として「受付期間関連周期性表示」における周期的変化が変化することはないようにしてもよい。

【４６２２】

また、「特定の複数回許容期間」として第６Ｅ受付期間（図２７１など）を発生させる場合は、第１周期性表示ＳＨ１及び第２周期性表示ＳＨ２の１回の周期的変化に要する時間が互いに同じになる。これに対し、「特別の複数回許容期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））では、第３周期性表示ＳＨ３及び第４周期性表示ＳＨ４の１回の周期的変化に要する時間が互いに異なっていることから、「受付期間関連周期性表示」における周期的変化に要する時間の関係性を通じて、発生している受付期間の種別を示唆することができるようになる。なお、第１Ｅ受付期間（図２５３など）においても、第１周期性表示ＳＨ１及び第２周期性表示ＳＨ２の１回の周期的変化に要する時間が互いに同じになるようにしてもよい。

【４６２３】

また、「特定の複数回許容期間」として第１Ｅ受付期間（図２５３など）を発生させる場合は、第１周期性表示ＳＨ１及び第２周期性表示ＳＨ２の表示されるタイミングを互いに異ならせる。これに対し、「特別の複数回許容期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））では、第３周期性表示ＳＨ３及び第４周期性表示ＳＨ４の表示されるタイミングを互いに同じにしていることから、「受付期間関連周期性表示」の表示タイミングの関係性を通じて、発生している受付期間の種別を示唆することができるようになる。なお、第６Ｅ受付期間（図２７１など）においても、第１周期性表示ＳＨ１及び第２周期性表示ＳＨ２の表示されるタイミングを互いに異ならせるようにしてもよい。

【４６２４】

また、「特定の複数回許容期間」として第１Ｅ受付期間（図２５３など）を発生させる場合は、その発生に際して前兆演出表示ＺＥＤが行われるが、該前兆演出表示ＺＥＤは、第１周期性表示ＳＨ１及び第２周期性表示ＳＨ２のうち第１周期性表示ＳＨ１のみを視認し難くするかたちで表示されるものとした。より具体的には、前兆演出表示ＺＥＤについては、第１周期性表示ＳＨ１に対してはその前側に重なるかたちで表示されるが、第２周期性表示ＳＨ２に対してはその前側に重なるかたちで表示されることがない（第２周期性表示ＳＨ２と重なる位置に表示されないか、第２周期性表示ＳＨ２の背後側に表示される）ようにした。このような構成によれば、前兆演出表示ＺＥＤとの関係で視認し難くされるか否かを通じて、第１周期性表示ＳＨ１及び第２周期性表示ＳＨ２のいずれに注視すれば操作受付が適正になされたか否かを認識し易くなるのかを示唆することができるようになる。

【４６２５】

なお、「特定の複数回許容期間」として第６Ｅ受付期間（図２７１など）を発生させる場合も、その発生に際して前兆演出表示ＺＥＤが行われるが、該前兆演出表示ＺＥＤは、第１周期性表示ＳＨ１及び第２周期性表示ＳＨ２の両方を視認し難くするかたちで表示されるものとすることが望ましい。すなわちこの場合、前兆演出表示ＺＥＤについては、第１周期性表示ＳＨ１及び第２周期性表示ＳＨ１のいずれに対してもその前側に重なるかたちで表示されることとなる。

【４６２６】

また、上述した演出例にかかる上記「特定の複数回許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」では、複数回許容されている操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされる都度、「第１周期性表示ＳＨ１」においてはそれまで現れていた周期的変化が非表示にされるが、「第２周期性表示ＳＨ２」にお

いてはそれまで現れていた周期的変化が継続されるようにした（図２５３（ｅ）を参照）。また、「特別の複数回許容期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））」では、複数回許容されている操作受付（受付期間を終了させない操作受付）がなされても、「第３周期性表示ＳＨ３」及び「第４周期性表示ＳＨ４」のいずれにおいても、それまで現れていた周期的変化がこれを契機として非表示にされることはなく継続するようにした（図２５８（ｅ）を参照）。そして、「特定の複数回許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」は、当該「特定の複数回許容期間」が終了するまでの間にその発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされず（図２５３（ｈ）を参照）、「特別の複数回許容期間（第２Ｅ受付期間）」は、当該「特定の複数回許容期間」が終了するまでの間にその発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされるようにした（図２５８（ｈ）を参照）。すなわちこの場合、受付期間（有効期間）が終了するまでの間にその発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされるか否かを通じて、「操作受付がなされたときの受付期間関連周期性表示の態様を確認することで操作受付が適正になされたか否かを認識可能であるか」を示唆することができるようになる。特に、「特定の複数回許容期間」を、第６Ｅ受付期間（図２７１など）ではなく、第１Ｅ受付期間（図２５３など）として発生させるようにした場合は、その発生時において可聴状態にあった演出音が非可聴の状態にされなかった場合であっても、「第１周期性表示ＳＨ１」ではなく「第２周期性表示ＳＨ２」を誤って注視してしまった者は、操作受付が適正になされたか否かを認識し難いことになるから、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【４６２７】

また、上述した演出例にかかる「特定の複数回許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」は、特定種別の演出音（ここでは、特定ＢＧＭ）が可聴出力されているなかで発生するが、「特別の複数回許容期間（第２Ｅ受付期間）」については、特定種別の演出音（ここでは、特定ＢＧＭ）が可聴出力されているなかで発生する場合と、特定種別の演出音（ここでは、特定ＢＧＭ）が可聴出力されていないなかで発生する場合とがあるようにしてもよい。すなわちこの場合、特定種別の演出音（ここでは、特定ＢＧＭ）が可聴出力されていないなかで「複数回許容期間」が発生したときにはこれが「特別の複数回許容期間（第２Ｅ受付期間）」であること、すなわち、操作受付がなされるときに「受付期間関連周期性表示（第３周期性表示ＳＨ３、第４周期性表示ＳＨ４」の態様が変化しないことが示唆されるようになる。これに対し、特定種別の演出音（ここでは、特定ＢＧＭ）が可聴出力されているなかで「複数回許容期間」が発生したときにはこれが「特定の複数回許容期間」及び「特別の複数回許容期間」のいずれであるか認識し難くなることから、操作受付がなされるときに「受付期間関連周期性表示」の態様が変化するかについて注視することを促すことができるようになる。

【４６２８】

この点、「特定の複数回許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」では、当該特定の複数回許容期間が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて当該特定の複数回許容期間が発生するよりも前に特定種別の演出音（ここでは、特定ＢＧＭ）が非可聴状態にされたり非可聴状態にされなかったりすることはないが、「特別の複数回許容期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））」では、当該「特別の複数回許容期間」が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて当該「特別の複数回許容期間」が発生するよりも前に特定種別の演出音（ここでは、特定ＢＧＭ）が非可聴の状態にされる場合（特定種別の演出音が非可聴の状態で特別の複数回許容期間が発生する場合）と、非可聴の状態にされない場合（特定種別の演出音が可聴出力されている状態で特別の複数回許容期間が発生する場合）とがあるようにしてもよい。

【４６２９】

このような構成によれば、前回の変動パターンの種別を遊技者側が覚えておけば、「複数回許容期間」が発生したときにこれが「特定の複数回許容期間」及び「特別の複数回許

容期間」のいずれであるのかを認識し易くなることから、操作機会が付与されていないときにも遊技に対して集中を促すことができるようになる。なお上述の通り、変動パターンの種別は、大当たり判定の結果に基づいて判定されるものであり、該判定された結果（変動パターンの種別）に基づいて図柄変動が実行されることとなる。

【４６３０】

このような構成を採用する場合、「特定の複数回許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）や、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」については、当該特定の複数回許容期間が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて、特定種別の演出音の態様（特定ＢＧＭ）が変化することはないようにすることが重要である。この意味では、「特定の複数回許容期間」については、上述した演出例のように、当該「特定の複数回許容期間」が発生する時点において特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が必ず可聴状態にあるようにしてもよいし、これに代えて、当該「特定の複数回許容期間」が発生するよりも前に特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が非可聴状態にされるようにし、特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が非可聴状態にされているなかでのみ発生しうるものとするようにしてもよい。若しくは、「特定の複数回許容期間」については、特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が可聴状態にされているなかでのみ発生しうる種別の受付期間と、特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が非可聴状態にされているなかでのみ発生しうる種別の受付期間とが含まれているようにしてもよい。このような構成であっても、前回の変動パターンの種別に応じて、特定種別の演出音（特定ＢＧＭ）が非可聴状態にされたり可聴状態を維持したりの変化が生じることはない。

【４６３１】

なお、「特別の複数回許容期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））」では、当該特別の複数回許容期間が発生する時点では終了している前回の変動パターンの種別に応じて特定種別の演出音（ここでは、特定ＢＧＭ）がいかなる態様になる場合であっても、受付後表示としては同じ態様が表示されるようになっていることは言うまでもない。

【４６３２】

また、上述した演出例にかかるパチンコ機１では、「特定の複数回許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など））」が発生する場合は、第１周期性表示ＳＨ１が表示されるタイミングと第２周期性表示ＳＨ２が表示されるタイミングとが互いに異なるが（図２５３（ｅ）を参照）、「特別の複数回許容期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））」が発生する場合は、第３周期性表示ＳＨ３が表示されるタイミングと、第４周期性表示ＳＨ４が表示されるタイミングとが互いに同じ（図２５８（ｅ）を参照）になるようにしている。すなわちこの場合、２種類の周期性表示が現れる受付期間として、それらの表示タイミングにズレがあるか否かを通じて、「特定の複数回許容期間」及び「特別の複数回許容期間」のいずれが発生するかを示唆することができるようになる。

【４６３３】

また、上述した演出例にかかる第６Ｅ受付期間（図２５３など）では、第１周期性表示ＳＨ１が表示されるタイミングと第２周期性表示ＳＨ２が表示されるタイミングとを互いに同じにしたが、第１周期性表示ＳＨ１が表示されるタイミングと第２周期性表示ＳＨ２が表示されるタイミングとを互いに異ならせるようにしてもよい。そしてこの上で、「特定の複数回許容期間」として、上記第１Ｅ受付期間（図２５３など）ではなく、当該第６Ｅ受付期間を発生させるようにしてもよい。このような構成であっても、２種類の周期性表示が現れる受付期間として、それらの表示タイミングにズレがあるか否かを通じて、「特定の複数回許容期間」及び「特別の複数回許容期間」のいずれが発生するかを示唆することができるようになる。

【４６３４】

また、第１周期性表示ＳＨ１については、第２周期性表示ＳＨ２よりも後に表示されるものであってもよいし、第２周期性表示ＳＨ２よりも前に表示されるものであってもよい。第１周期性表示ＳＨ１を、第２周期性表示ＳＨ２よりも前に表示させる場合は、該表示された時点でその周期的変化を開始せず、第２周期性表示が表示されるタイミングまたは

それ以降に周期的変化が開始されるようにしてもよい。第２周期性表示ＳＨ２を、第１周期性表示ＳＨ１よりも前に表示させる場合は、該表示された時点でその周期的変化を開始せず、第１周期性表示が表示されるタイミングまたはそれ以降に周期的変化が開始されるようにしてもよい。なお、周期性表示が表示されるタイミングとは、周期性表示の少なくとも一部が表示されるタイミングを意味する。

【４６３５】

ただし、第２周期性表示ＳＨ２を、第１周期性表示ＳＨ１よりも前に表示させる場合は、第１周期性表示が表示されるよりも前から第２周期性表示ＳＨ２の周期的変化を開始させるようにし、該第２周期性表示ＳＨ２の周期的変化が行われているなかで第１周期性表示ＳＨ１が表示されてその周期的変化を開始させるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、第１Ｅ受付期間では、周期的変化が継続される側の第２周期性表示ＳＨ２の周期的変化が行われているなかで、周期的変化が非表示にされる側の第１周期性表示ＳＨ１が表示開始されるようになることから、第２周期性表示ＳＨ２を、第１周期性表示ＳＨ１の周期的変化が非表示（中断）になったか否かの判断基準として用いることができるようになる。

【４６３６】

また、上述した演出例にかかるパチンコ機１では、操作受付が１回だけ許容される操作手段を摸した摸画像表示しか表示されない受付期間（第３Ｅ受付期間（図２６３など）、第４Ｅ受付期間（図２６６など））では、周期性表示が１つしかない場合（第５周期性表示ＳＨ５）と、周期性表示が２つ表示される場合（第６周期性表示ＳＨ６、第７周期性表示ＳＨ７）とがあるようにした。すなわちこの場合、周期性表示が１つしかない場合（第５周期性表示ＳＨ５）は、操作受付が１回しか許容されないことが示唆されるようになる。これに対し、周期性表示が２つ表示される場合（第６周期性表示ＳＨ６、第７周期性表示ＳＨ７）は、操作受付が１回しか許容されないのか、複数回許容されるのかを認識し難くなり、緊張感のあるなかで操作機会を提供することができるようになる。

【４６３７】

特に、上述した演出例では、第６周期性表示における１回の周期的変化に要する時間（周期Ｅ時間）と、第３周期性表示における１回の周期的変化に要する時間（周期Ｅ時間）とを互いに同じ時間にしていることから、操作受付が１回しか許容されないのか、複数回許容されるのかをより一層認識し難くすることができるようになる。

【４６３８】

ただし、第４Ｅ受付期間（図２６６など）では、第６周期性表示ＳＨ６及び第７周期性表示ＳＨ７のうち、第６周期性表示ＳＨ６については、第１Ｅ受付期間（図２５３など）内においても現れうる周期Ｅ時間で周期的変化を行うが、第７周期性表示ＳＨ７については、第１Ｅ受付期間（図２５３など）内においては現れない周期Ｇ時間で周期的変化を行うこととした。

【４６３９】

なお、上述した演出例では、第５周期性表示ＳＨ５、第６周期性表示ＳＨ６の周期時間と、第３周期性表示ＳＨ３の周期時間は同じ（周期Ｅ時間）だが、第１周期性表示ＳＨの周期時間はそれよりも短い時間とするようにしている。この第１周期性表示ＳＨの周期時間は、周期性表示ＳＨ４，ＳＨ７よりも早い時間となるようにしており、これによって複数回の操作受付が許容されている状態にあることを示唆しうるようにしている。

【４６４０】

また、上述した演出例にかかるパチンコ機１では、「特定の複数回許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など））」が発生する場合は、第１周期性表示ＳＨ１が表示されてその周期的変化が開始されるタイミングと、第２周期性表示ＳＨ２が表示されてその周期的変化が開始されるタイミングとは互いに異なるが、「特別の複数回許容期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））」が発生する場合は、第３周期性表示ＳＨ３が表示されてその周期的変化が開始されるタイミングと、第４周期性表示ＳＨ４が表示されてその周期的変化が開始されるタイミングとは互いに同じであるようにした。すなわちこの場合、２種類の周

期性表示が現れる受付期間として、それらの周期的変化が開始されるタイミングにズレがあるか否かを通じて、「特定の複数回許容期間」及び「特別の複数回許容期間」のいずれが発生するかを示唆することができるようになる。

【４６４１】

また、上述した演出例にかかる第６Ｅ受付期間（図２５３など）では、第１周期性表示ＳＨ１が表示されてその周期的変化が開始されるタイミングと、第２周期性表示ＳＨ２が表示されてその周期的変化が開始されるタイミングとを互いに同じにしたが、第１周期性表示ＳＨ１が表示されてその周期的変化が開始されるタイミングと、第２周期性表示ＳＨ２が表示されてその周期的変化が開始されるタイミングとを互いに異ならせるようにしてもよい。そしてこの上で、「特定の複数回許容期間」として、上記第１Ｅ受付期間（図２５３など）ではなく、当該第６Ｅ受付期間を発生させるようにしてもよい。このような構成であっても、２種類の周期性表示が現れる受付期間として、それらの周期的変化が開始されるタイミングにズレがあるか否かを通じて、「特定の複数回許容期間」及び「特別の複数回許容期間」のいずれが発生するかを示唆することができるようになる。

【４６４２】

また、第１周期性表示ＳＨ１については、第２周期性表示ＳＨ２よりも後に表示されてその周期的変化についても該第２周期性表示ＳＨ１の周期的変化よりも後に開始させるものであってもよいし、第２周期性表示ＳＨ２よりも前に表示されてその周期的変化についても該第２周期性表示ＳＨ１の周期的変化よりも前に開始させるものであってもよい。

【４６４３】

また、第１周期性表示ＳＨ１を、第２周期性表示ＳＨ２よりも前に表示させるが、該表示された時点でその周期的変化を開始せず、第２周期性表示が表示されてその周期的変化を開始するタイミングまたはそれ以降に周期的変化を開始させるようにしてもよい。すなわちこの場合、第１Ｅ受付期間では、周期的変化が継続される側の第２周期性表示ＳＨ２の周期的変化が行われているなかで、周期的変化が非表示にされる側の第１周期性表示ＳＨ１の周期的変化が開始されるようになることから、第２周期性表示ＳＨ２を、第１周期性表示ＳＨ１の周期的変化が非表示（中断）になったか否かの判断基準として用いることができるようになる。なお、周期性表示が表示されるタイミングとは、周期性表示の少なくとも一部が表示されるタイミングを意味する。

【４６４４】

ただし、第１周期性表示ＳＨ１が表示されるタイミングや、周期的変化が開始されるタイミングと、第２周期性表示ＳＨ２が表示されるタイミングや、周期的変化が開始されるタイミングとの間には必須の構成はなく、適宜に設定するようにしてもよい。

【４６４５】

また、上述した演出例にかかるパチンコ機１では、「特定の複数回許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」の発生に際して第１周期性表示ＳＨ１が表示されるときにはこれとは別の表示（ここでは、前兆演出表示ＺＥＤ）が表示されているなかで、該別の表示（ここでは、前兆演出表示ＺＥＤ）の背後側に第１周期性表示ＳＨ１が現れるかたちで表示開始されるが、第２周期性表示ＳＨ２は、上記別の表示（ここでは、前兆演出表示ＺＥＤ）の背後側に表示されることはなく、「特別の複数回許容期間（第２Ｅ受付期間（図２５８など））」の発生に際して第３周期性表示ＳＨ３及び第４周期性表示ＳＨ４が表示されるときには、第３周期性表示ＳＨ３及び第４周期性表示ＳＨ４はいずれも表示開始される時点においていかなる別の表示の背後側に表示されることもないようにした。このような構成によれば、周期性表示が表示開始された比較的早い時点で「特定の複数回許容期間」及び「特別の複数回許容期間」のいずれが発生しているかを示唆することができるようになる。しかも、「特定の複数回許容期間」が発生した場合であっても、「第１周期性表示ＳＨ１」ではなく「第２周期性表示ＳＨ２」を誤って注視してしまった者は、該「第２周期性表示ＳＨ２」が表示開始される時点においていかなる別の表示の背後側に表示されることもないようになっていることによって「特別の複数回許容期間」が発生しているかのように誤認識する可能性があることから、緊張感

を好適に維持することが期待されるようになる。
【４６４６】
なお、上述した演出例では、「特定の複数回許容期間（第１Ｅ受付期間（図２５３など）、第６Ｅ受付期間（図２７１など））」が発生する場合、第１周期性表示ＳＨ１に対しては前側に重なるように表示可能な別の表示（ここでは、前兆演出表示ＺＥＤ）が表示されているなかで第２周期性表示ＳＨ２が表示されるが、該第２周期性表示ＳＨ２は、該別の表示（ここでは、前兆演出表示ＺＥＤ）によって視認し難くされない態様で表示されるようにしている。ただし、別の表示によって視認し難くされない態様とは、第２周期性表示ＳＨ２がいかなる別の表示によってもその背後側に表示されないことを意味しており、例えば、その表示位置が別の表示と重ならないように表示されるものであってもよい。
【４６４７】
なお、第２周期性表示ＳＨ２は、前兆演出表示ＺＥＤが表示されている状況においても周期的変化を行う。第２周期性表示ＳＨ２は、前兆演出表示ＺＥＤよりも前に表示開始されるものであってもよいし、前兆演出表示ＺＥＤが表示されるよりも前にその周期的変化を開始するものであってもよい。
【４６４８】
上述した演出例において、第１Ｅ受付期間や、第２Ｅ受付期間、第３Ｅ受付期間、第４Ｅ受付期間は、１つの変動パターン内で順次に発生しうるものであってもよい。発生条件（発生タイミング）や受付後表示が互いに異なるものであればよい。
【４６４９】
また、上述した変形例にかかるパチンコ機１（図２７２～図２７４）では、「特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）」を、期待度が異なる複数の表示態様のいずれかで表示可能としており、該複数の表示態様のいずれで表示される場合であっても当該「特別画像表示」として周期的変化が現れるようにしている。
【４６５０】
この点、パチンコ機１にあって、「特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）」は、上記複数の表示態様のうち第１表示態様（ここでは、図２７２（ａ）に示される態様）で表示されている場合は該第１表示態様とは異なる表示態様（ここでは、図２７２（ｅ）に示される態様）に変化可能であり、上記複数の表示態様のうち第２表示態様（ここでは、図２７３（ａ）に示される態様）で表示されている場合は該第２表示態様とは異なる表示態様（ここでは、図２７２（ｅ），（ｇ）に示される態様）に変化可能である。そして、「特別画像表示」が第１表示態様（ここでは、図２７２（ａ）に示される態様）から該第１表示態様とは異なる表示態様（ここでは、図２７２（ｅ）に示される態様）に変化すると、当該「特別画像表示」として１回分の周期的変化に要する時間に変化が生じるが（図２７２を参照）、「特別画像表示」が第２表示態様（ここでは、図２７３（ａ）に示される態様）から該第２表示態様とは異なる表示態様（ここでは、図２７３（ｅ），（ｇ）に示される態様）に変化すると、１回分の周期的変化に要する時間に変化が生じない場合（ここでは、図２７３（ｅ）に示される態様）と、１回分の周期的変化に要する時間に変化が生じる場合（ここでは、図２７３（ｇ）に示される態様）とがあるようにした。このような構成によれば、「特別画像表示」は、第１表示態様から表示態様が変化する場合と、第２表示態様から表示態様が変化する場合とで、変化したか否かの認識のしやすさが異なるようになることから、演出性の向上を図ることが期待されるようになる。
【４６５１】
また、「特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）」が第１表示態様（ここでは、図２７２（ａ）に示される態様）及び第２表示態様（ここでは、図２７３（ａ）に示される態様）のいずれで表示されている場合であっても、その表示態様が変化した場合には大当たりが得られている期待度が高いことが示唆されるようにしたことから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。
【４６５２】
特に、上述した変形例（図２７２～図２７４）によれば、「特別画像表示（ここでは、

一体化摸画像表示ＩＧ）」が第２表示態様（ここでは、図２７３（ａ）に示される態様）で表示されているときに表示態様が変化すると、１回分の周期的変化に要する時間に変化が生じない場合（ここでは、図２７３（ｅ）に示される態様）と、１回分の周期的変化に要する時間に変化が生じる場合（ここでは、図２７３（ｇ）に示される態様）とがあるが、１回分の周期的変化に要する時間にも変化が生じた場合のほうが期待度がより高くなることが示唆されるようにした。すなわちこの場合、「特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）」が、上記複数の表示態様のうち第１表示態様（ここでは、図２７２（ａ）に示される態様）で現れた場合は（図２７２（ａ）を参照）、表示態様が変化すれば、１回分の周期的変化に要する時間にも変化が必ず生じるようになっていることから、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【４６５３】

また、上述した変形例（図２７２～図２７４）によれば、「特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）」が第１表示態様（ここでは、図２７２（ａ）に示される態様）や第２表示態様（ここでは、図２７３（ａ）に示される態様）で表示された場合であっても、その表示態様が変化しない場合（ここでは、図２７２（ｃ）や図２７３（ｃ）に示される態様）もあるようになっていることから、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。なおこの場合、特別画像表示は、その後、所定のタイミングが到来したときに表示態様が変化していないままで非表示にされることとなる。

【４６５４】

なお、周期的変化に要する時間に変化が生じる場合は、「特別画像表示」としての外形（形態）に変化が生じるかたちで表示態様が変化するようにし、周期的変化に要する時間に変化が生じない場合は、特別画像表示としての外形（形態）に変化が生じないかたちで表示態様が変化するようにしてもよい。

【４６５５】

特別画像表示とは、実行状態にある図柄変動の期待度を示唆する画像表示として表示されるものであることが望ましい。

【４６５６】

また、上述した変形例（図２７２～図２７４）にかかるパチンコ機１にあって、「特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）」は、１回分の周期的変化に要する時間が第２時間（ここでは、周期Ｂ２時間）で表示される場合と、１回分の周期的変化に要する時間が上記第２時間とは異なる第１時間（ここでは、周期Ｂ１時間）で表示される場合とがあり、１回分の周期的変化に要する時間が第１時間になるように「特別画像表示」が表示されているときには当該「特別画像表示」の表示態様が変化可能であり、該表示態様が変化すると、当該「特別画像表示」として１回分の周期的変化に要する時間に変化が生じる場合と、該時間に変化が生じない場合とがあるようにし（図２７３を参照）、１回分の周期的変化に要する時間が上記第２時間になるように「特別画像表示」が表示されているときには当該特別画像表示の表示態様が変化することはないようにした（図２７４を参照）。このような構成によれば、「特別画像表示」が、１回分の周期的変化に要する時間が上記第１時間（ここでは、周期Ｂ１時間）及び上記第２時間（ここでは、周期Ｂ２時間）のいずれで表示されているかによって表示態様が変化する可能性があるか否かを示唆することができるようになる。また、上記第１時間（ここでは、周期Ｂ１時間）で表示されているときには、表示態様が変化するときに１回分の周期的変化に要する時間にも変化が生じる場合と、該時間には変化が生じない場合とがあるようにし、それらの間で期待度が異なるようにしたことから、緊張感を好適に維持することが期待されるようになる。

【４６５７】

なお、「特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）」における図２７３（ａ）に示される態様と、「特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）」における図２７４（ａ）に示される態様とについては、１回分の周期的変化に要する時間が互いに異なっているものであれば、表示態様を互いに同じとしてもよい。

【４６５８】

また、１回分の周期的変化に要する時間が第１時間（図２７３（ａ）に示される周期Ｂ１時間）であるときに、「特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）」の表示態様が変化して、１回分の周期的変化に要する時間に変化が生じた場合（図２７３（ｇ）に示される態様）、該変化した時間は第２時間（図２７４（ａ）に示される周期Ｂ２時間）であってもよい。またこの際、表示態様についても、図２７４（ａ）に示される表示態様と同じであってもよい。

【４６５９】

また、上述した変形例（図２７２～図２７４）にかかるパチンコ機１では、１回分の周期的変化に要する時間が第１時間（図２７３（ａ）に示される周期Ｂ１時間）で「特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）」が表示されているときにその表示態様が変化するときには、１回分の周期的変化に要する時間に変化が生じない場合（図２７３（ｅ）に示される態様）と、該時間に変化が生じる場合（図２７３（ｇ）に示される態様）とがあり、いずれの場合であっても期待度が高いことが示唆されるようにした。この点、上述した例では、１回分の周期的変化に要する時間にもさらに変化が生じた場合のほうが示唆される期待度の上げ幅が大きくなるようにしたことから、「特別画像表示」の表示態様が変化したときの緊張感を好適に維持することができるようになる。

【４６６０】

また、上述した変形例（図２７２～図２７４）にかかるパチンコ機１にあって、「特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）」は、１回分の周期的変化に要する時間が第１時間（ここでは、周期Ｂ１時間）で表示される場合と、１回分の周期的変化に要する時間が上記第１時間とは異なる第３時間（ここでは、周期Ｂ３時間）で表示される場合とがあり、当該特別画像表示の表示態様が変化する場合（例えば、図２７３（ｅ），（ｇ）を参照）、それまで現れていた周期的変化が非表示にされ（例えば、図２７３（ｄ）を参照）、その後、当該特別画像表示の周期的変化が現れるようにした（例えば、図２７３（ｅ），（ｇ）を参照）。

【４６６１】

このような構成によれば、特別画像表示（ここでは、一体化摸画像表示ＩＧ）の表示態様が変化する場合、それまで現れていた周期的変化が非表示にされ、その後、当該特別画像表示の周期的変化が現れるようになることから、特別画像表示の表示態様が変化するときに、その周期的変化に要する時間についても変化があったか否かについての興味を惹きつけることが期待されるようになる。

【４６６２】

特に、図２７３に示した変形例では、「特別画像表示」の表示態様が変化すると、当該「特別画像表示」として１回分の周期的変化に要する時間に変化が生じる場合（例えば、図２７３（ｅ）を参照）と、該時間に変化が生じない場合（例えば、図２７３（ｇ）を参照）とがあるようにしたことから、それまで現れていた周期的変化が（変化しない場合でもこれが一旦）非表示にされることによって遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。

【４６６３】

また例えば、図２７３（ａ）に示される態様から図２７３（ｅ）に示される態様に変化する場合や、図２７３（ａ）に示される態様から図２７３（ｇ）に示される態様に変化する場合には、それまで現れていた周期的変化が非表示にされてから「特別画像表示」の周期的変化が再び開始されるまでの非表示時間として、複数の非表示時間（第１非表示時間、第２非表示時間）を用意するようにしてもよい。そして、第１非表示時間及び第２非表示時間のいずれの時間にわたってそれまで現れていた周期的変化が非表示にされた場合であっても、図２７３（ｅ）に示される態様が現れる可能性と、図２７３（ｇ）に示される態様が現れる可能性とがあるようにすることが望ましい。この点、周期的変化が第１非表示時間だけ非表示にされる場合と、周期的変化が第２非表示時間だけ非表示にされる場合とで、大当たりが得られる期待度が異なるようにすることがより望ましい。すなわちこの場合、期待度が高い側の非表示時間であればこれが終了したときに、期待度がより高い側

の態様（図２７３（ｇ）に示される態様）が出現することを期待できるようになることから、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【４６６４】

また、図２７３（ａ）（または、図２７２（ａ））に示される態様から変化しない場合であっても、それまで現れていた周期的変化を一旦非表示にするようにした場合は（図２７３（ｂ）（または、図２７２（ｂ））を参照）、それまで現れていた周期的変化が非表示にされる時間の長さに応じて、「特別画像表示」の表示態様が変化するか否かを示唆することができるようになり、遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

【４６６５】

なお上述の通り、「周期的変化を非表示にする」とは、「特別画像表示を非表示にする」ことによってこれを非表示にするようにしてもよいし、別の画像を「特別画像表示」の前側から重なるように表示してこれを視認できないようにしたり、特別画像表示の表示は継続するがそれまで現れていた周期的変化を一旦終了して静的に表示したりすることによって実現することが可能である。

【４６６６】

また、「周期的変化を再び開始させる」手法としては、「特別画像表示」を再び視認可能な状態で表示するのと同時に周期的変化を再び開始させるようにしてもよいし、「特別画像表示」を再び視認可能な状態で表示してからこれに遅れるかたちで周期的変化を再び開始させるようにしてもよいし、周期的変化を中断（終了）した「特別画像表示」を用いて周期的変化を再び開始させるようにしてもよい。この点、ある態様（例えば、図２７３（ａ）→（ｅ）や、図２７３（ａ）→（ｇ）など）から別の態様に変化する場合であっても、「特別画像表示」が非表示にされてから「特別画像表示」が表示されるまでの時間よりも周期的変化が再び現れるまでの時間のほうが長い場合（「特別画像表示」の再表示に周期的変化が遅れるかたちで再び開始されるもの）と、「特別画像表示」が非表示にされてから「特別画像表示」が表示されるまでの時間と周期的変化が再び現れるまでの時間とが同じ場合（「特別画像表示」の再表示と周期的変化の再開が同じタイミングのもの）とがあるようにすることが望ましい。このような構成によれば、「特別画像表示」が変化するときに、その変化後の表示態様と周期的変化を同時に認識できる場合と、その変化後の表示態様は認識可能であるが、周期的変化が変化したか否かを認識できない場合とがあるようになることから、同じ態様の変化が生じる場合であっても演出性を好適に向上させることができるようになる。

【４６６７】

上述した演出例（図２５３～図２７４）において、各受付期間が発生するタイミングは、リーチ状態が形成されていない期間内であってもよいし、リーチ状態が形成されている期間内であってもよい。

【４６６８】

以上、本発明について、いくつかの実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

【４６６９】

例えば、自動演出機能に関する上述した各演出例において「オートボタン設定中」といった表示が行われるようにしている場合があるが、該表示については必ずしも行わなくてもよい。特に、自動演出モードに設定するパチンコ機１ではなく、常に自動演出機能が有効化されうる状態にあり「演出状態への設定」といった処理自体が搭載されないパチンコ機１として実現される場合には、「オートボタン設定中」といった表示は行われないようにすることが望ましい。「演出状態への設定」といった処理自体が搭載されないパチンコ機１では、遊技者による操作が許容される操作受付演出の種別に応じて、自動演出機能が奏される有効期間と、自動演出機能が奏されない有効期間とが発生するようにしてもよい。

【４６７０】

また、上述した各演出例において、「摸画像」は、遊技者に対して操作を促す画像であればよく、例えば、下方向を指して上下動する矢印画像など、必ずしも操作対象になっている操作手段を摸した画像として表示されるものでなくてもよい。

【４６７１】

また、上述した各演出例において自動演出機能を採用する場合、操作有効期間内で操作受付を自動発生（自動受付）させるタイミングについては、操作有効期間内であれば、いずれのタイミングに設定するものであってもよい。遊技者に対して操作機会を好適に付与するようにする上では、操作有効期間が発生してからその半分以上の時間が経過した以降に到来する所定タイミングまで操作が検出されなかったときに操作受付が自動発生（自動受付）し、該自動発生した操作受付に基づいて操作後演出が開始されるようにすることが望ましい。この意味では、操作有効期間内の残り時間が１フレームになるタイミングまで操作が検出されなかったときに操作受付が自動発生（自動受付）し、該自動発生した操作受付に基づいて操作後演出が開始されるようにすることが最も望ましいといえる。また、自動演出機能に関する上述した各演出例において、有効期間が終了した以降もバー表示を非表示とせずこれを維持する場合は、有効期間が終了されるタイミングに合わせて操作対象とされる操作手段の態様を変化させる演出（例えば、振動や、ＬＥＤを消灯させるなど）を実行することが望ましい。これにより、バー表示を非表示とせずこれを継続して表示するようにした場合であっても、「有効期間が継続しているのでは？」といった遊技者による誤認識を防ぐことが期待されるようになる。

【４６７２】

上述した各演出例において、「期間」や「時間」と記載されている場合、それらは制御上の最小単位の「期間」や「時間」であってもよく、例えば、１フレーム分の期間や時間なども含む意味である。

【４６７３】

操作を受ける操作受け部を摸した摸画像とその周縁を装飾する周縁装飾画像とについては画像データとして個別に用意し、それらの各画像データを組み合わせた一体化摸画像として表示するようにしてもよい。

【４６７４】

図１４４に示した例では、一の操作手段に対して操作機会を付与するときに、「通常ボタン摸画像ＢＭＧａ」が表示される場合（図１４４（ａ），（ｃ））と、これとは異なる形状を持った「特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ」が表示される場合（図１４４（ｂ），（ｄ））とがあるようにした。ただし、「通常ボタン摸画像ＢＭＧａ」が表示される場合（図１４４（ａ），（ｃ））には第１操作手段（第１操作受け部）に対して操作機会を付与し、「特別ボタン摸画像ＢＭＧｂ」が表示される場合（図１４４（ｂ），（ｄ））には第１操作手段（第１操作受け部）とは異なる第２操作手段（第２操作受け部）に対して操作機会を付与するようにしてもよい。

【４６７５】

上述した各説明例において、操作対象として用意されている部材（操作手段）としては、押圧操作（押圧動作）が求められるもの（ボタンなど）や、抜き差し操作（抜き差し動作）が求められるもの（刀装飾など）のほか、非接触やタッチなどの遊技者動作が求められるもの（近接センサなど）として実現するようにしてもよい。

【４６７６】

周縁装飾画像ＳＳＧは、「操作機会の付与される対象である操作受け部」の周縁に実際に設けられる周縁装飾部を摸していないものとしたが、少なくとも一部が周縁装飾部を摸していないものであればよく、周縁装飾部を摸している部分があってもよい。

【４６７７】

操作関連画像（一体化摸画像ＩＧなど）が「ゲージ画像ＧＧの動きに特徴を持たせた表示態様」で表示される第２の有効期間や、ゲージ画像これ自体が表示されない有効期間については、所定の設定時間が設定される有限のものではなく、時間経過とは関係のない所定条件が成立しない限りは無限に継続されるものあってもよい。

【４６７８】
有効期間内で特定画像ＴＧを表示する場合は、ゲージ画像ＧＧについては必ずしも表示しなくてもよい。
【４６７９】
図１４４以降で記載されている「自動受付演出」については、それよりも前で例示している「自動受付演出」にかかる実現手法のいずれを採用するようにしてもよい。自動受付演出されるときに、摸画像やゲージ画像がそれぞれどのように表示されるかについても、上述した実現手法のいずれを採用するようにしてもよい。すなわち、この実施の形態にかかるパチンコ機１では、受付演出が発生した場合、該発生したときの演出状態の種別や、若しくは該受付演出（操作後演出）これ自体の種別や、若しくは該受付演出が発生した条件などに応じて、有効期間内で遊技者による操作がなくても該操作があったときと同じ操作後演出が実行される（「自動演出機能」が有効化される）場合と、有効期間内で遊技者による操作がなければ操作後演出が実行されない（「自動演出機能」が有効化されない）場合とがあるようになっている。自動演出機能が有効化されるタイミングについては、有効期間内の所定タイミングであってもよいし、有効期間が終了するタイミングであってもよいし、有効期間が終了して少し時間が経過したタイミングであってもよい。
【４６８０】
上述した各演出例で例示した受付期間（例えば、図１９４～図１９９に示される受付期間Ｄ，Ｅや、受付期間Ｆ，Ｇなど）は、必ずしも大当り判定（演出判定）の結果に応じた演出パターン内で発生するものでなくてもよい。例えば、図柄変動が実行されている期間中ではなく、図柄変動が実行されていない期間（例えば、大当り遊技が実行されている期間や、各種のインターバル期間など）中に（予め定められた条件が成立したことに基づいて）発生するものであってもよい。この場合、図１９０に示される「変動開始からｘ秒後」とは、ｘ秒よりも短いｙ秒の図柄変動に対して適用されて、ｙ秒の図柄変動が終了した以降に「変動開始からｘ秒後」のタイミングが到来し、該タイミングにおいて受付期間Ｄを発生させるようにしてもよい。このような構成によれば、保留が「０」の状態で図柄変動が停止された以降に受付期間Ｄが発生するようになることから、遊技を中止しようとする遊技者を引き留めることができるようになる。この意味では、「変動開始からｘ秒後」ではなく、「変動停止からｘ秒後」として設定されるものであってもよい。
【４６８１】
また、上述した各演出例で例示した受付期間（例えば、図１９４～図１９９に示される受付期間Ｄ，Ｅや、受付期間Ｆ，Ｇなど）は、当該受付期間の終了条件を「予め定められた時間値が経過したこと」として必ずしも設定しなくてもよく、予め定められた終了条件が成立したとき（例えば、大入賞口に１０個の遊技球が受け入れられたとき）に当該受付期間を終了させるものであってもよい。
【４６８２】
図２２８（ｂ）に示されるタイミングにおいては、図２１２（ａ）に示したように動作対象表示（摸画像表示）や残り時間表示（ゲージ画像、枠画像）は非表示の状態にあり視認できない状態にあるようにしてもよい。
【４６８３】
また、上述した各演出例にあって、消滅ＥＦ演出（消滅エフェクト画像など）とは、受付後演出（いずれの会話が出現するかによって期待度が示唆される会話予告、可動体が動作するか否かによって期待度が示唆される可動演出、いずれの態様でカットイン表示が現れるかによって期待度が示唆されるカットイン予告など）の種別が異なる複数の受付期間に対して共通して用いられうる（同じ演出態様で実行されうる）ものであり、これによって動作受付（操作受付）が適正になされた状態（受付期間が終了した状態）にあることを認識可能とするものである。すなわち、受付後演出とは、受付期間の種別に応じて異なるものであるから、その演出内容を見たときにこれが受付期間内で行われているものであるのか、それとも受付期間が終了したことに伴い行われているものであるのかを認識し難い。この点、受付期間の種別にかかわらず、該受付期間が終了すると共通した（同じ）演出

態様が現れうる消滅ＥＦ演出を用意することで、動作受付（操作受付）が適正になされて受付後演出が実行されている状態にあることを好適に示唆することができるようになる。ただし、遊技機（パチンコ機１）として、複数種別の受付後演出で共通した消滅ＥＦ演出（消滅エフェクト画像など）が実行される場合があればよく、例えば、特定種別の受付後演出が発生するときにだけ実行されうる専用の消滅ＥＦ演出を用意するようにしてもよい。

【４６８４】

また、上述した各演出例やその変形例にかかる各受付期間（例えば、第１Ｅ受付期間、第２Ｅ受付期間、第３Ｅ受付期間、第４Ｅ受付期間、第５Ｅ受付期間、及び第６Ｅ受付期間など）には、装飾図柄の変動期間内で発生するものと、装飾図柄の変動期間内では発生しないものとが含まれていてもよい。

【４６８５】

また、上述した第１周期性表示ＳＨ１や第３周期性表示ＳＨ３は、受付期間内において表示される「操作手段を摸した摸画像表示の周期的変化」として表示されるものであってもよい。すなわちこの場合、第１周期性表示ＳＨ１や第３周期性表示ＳＨ３は、摸画像表示（ボタン摸画像ＢＭＧａ）と同義となる。

【４６８６】

また、上述した各演出例や変形例、なお書きなどにおいて「望ましい」と記載している事項については、同構成を備えた場合におけるさらなる作用効果を記載しているだけであり、同構成については、必ずしも備えなくてもよいものであることは言うまでもない。

【４６８７】

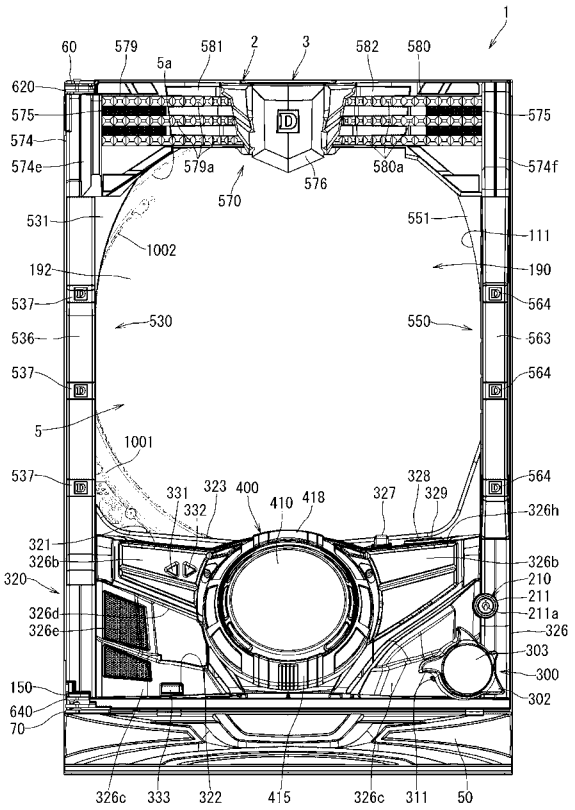
すなわち、実施形態では、遊技機としてパチンコ機１に適用したものを示したが、これに限定するものではなく、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機に、適用しても良く、この場合でも、同様の作用効果を奏することができる。

【符号の説明】

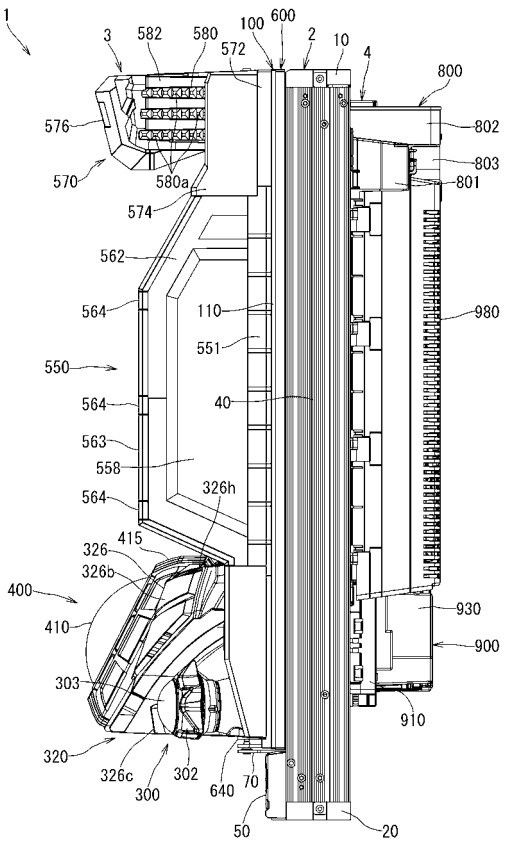
【４６８８】

１　パチンコ機
２　外枠
３　扉枠
４　本体枠
５　遊技盤
５ａ　遊技領域
１４０２　普通図柄表示器
１４０３　第一特別図柄表示器
１４０４　第一特別保留数表示器
１４０５　第二特別図柄表示器
１４０６　第二特別保留数表示器
１４０７　ラウンド表示器
１５００　周辺制御ユニット
１５１０　周辺制御基板
２００１　一般入賞口
２００２　第一始動口
２００３　ゲート部
２００４　第二始動口
２００５　大入賞口

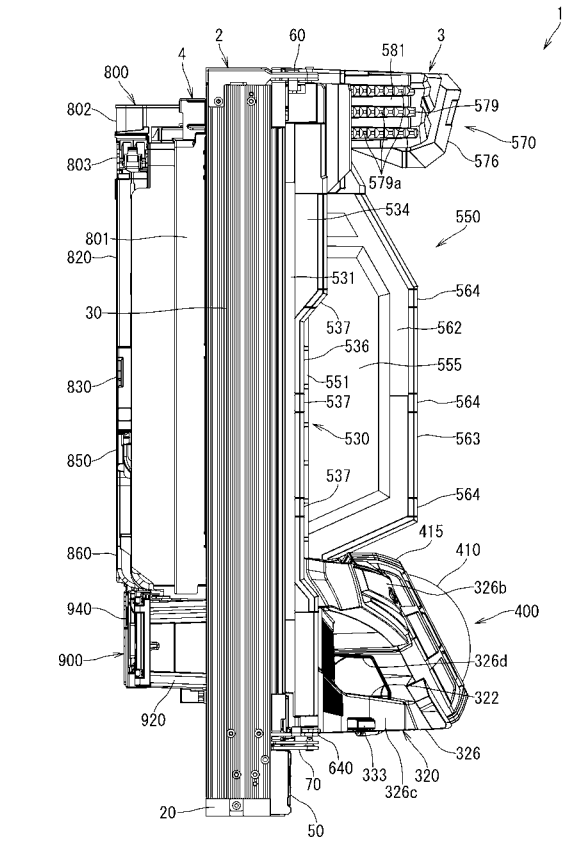
【図１】


1
60
579
581
2
3
582
580
5a
620
575
574
574e
579a
576
580a
574f
570
531
551
111
1002
192
190
537
564
530
550
536
563
537
564
5
1001
537
331
323
400
410
418
327
328
329
564
332
326h
321
326b
326b
320
210
211
326d
211a
326e
326
303
150
300
640
302
70
326c
333
322
415
326c
311
50

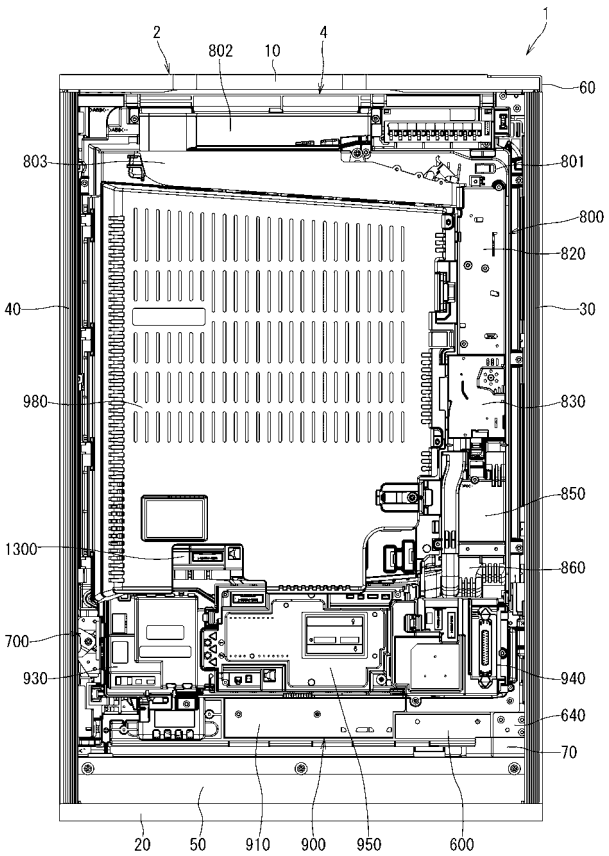
【図２】


1
3
582
580
100
600
2
10
572
4
800
576
802
803
570
580a
801
574
562
564
110
980
551
550
564
40
563
558
564
326h
415
326
326b
400
410
930
900
303
910
320
326c
300
302
640
70
50
20

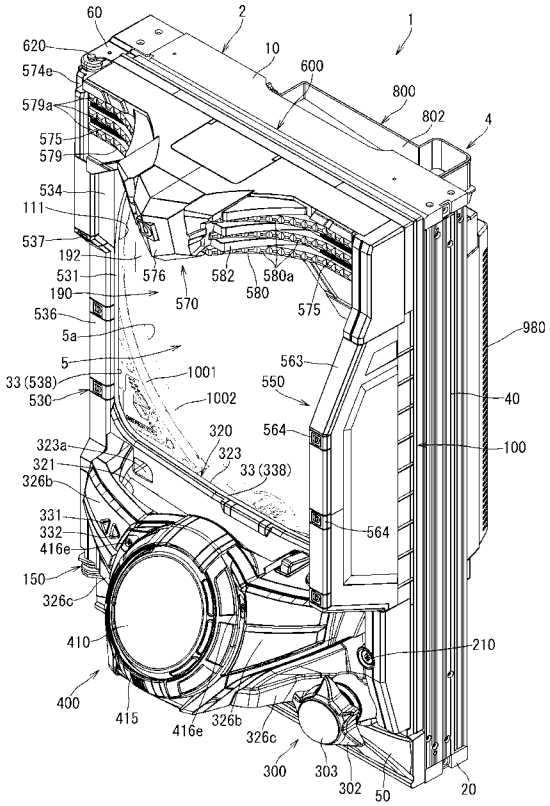
【図３】


1
2
60
581
3
4
800
802
579
570
803
576
579a
534
550
801
820
531
564
30
537
562
536
555
551
830
537
564
530
563
850
537
564
415
860
410
326b
940
400
900
326d
322
920
326
640
333
320
70
326c
20
50

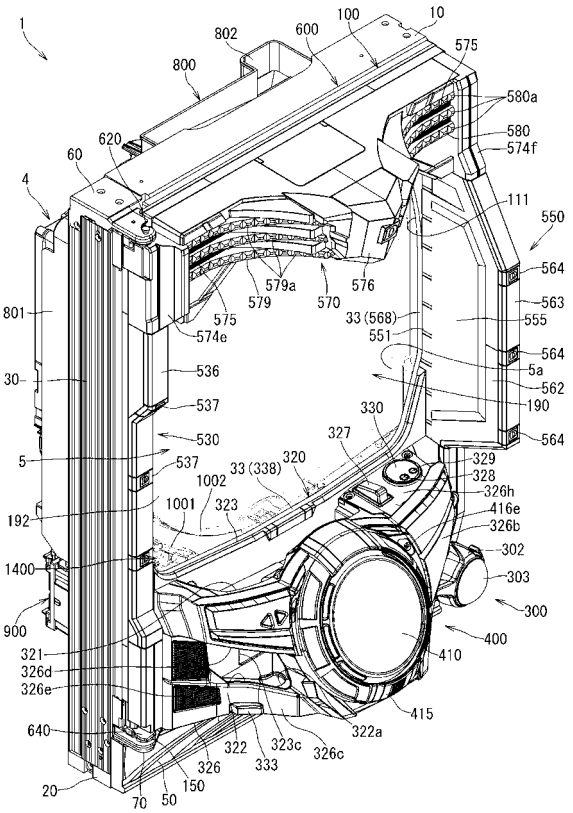
【図４】


1
2
802
10
4
60
803
801
800
820
40
30
980
830
850
1300
860
700
930
940
640
70
20
50
910
900
950
600

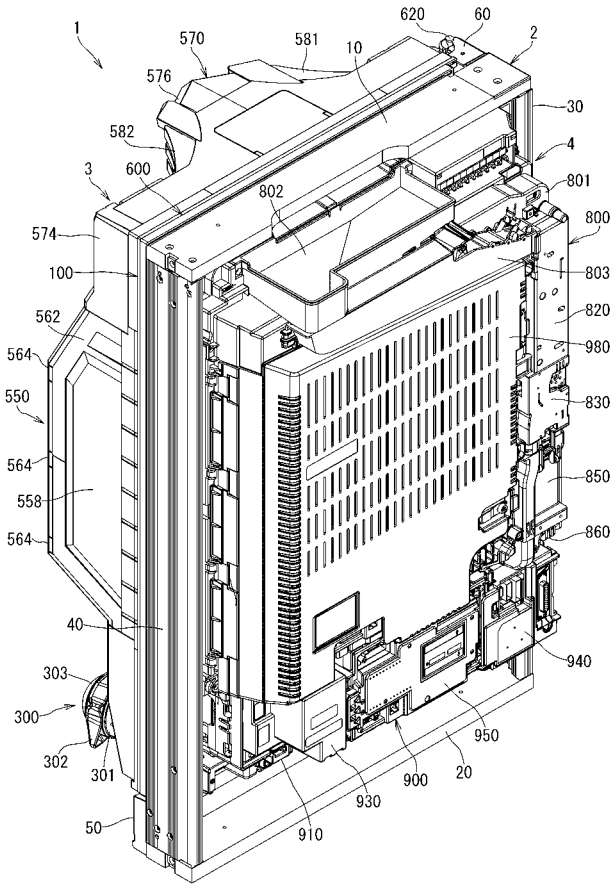
【図５】


60
2
1
620
10
574e
600
579a
800
802
4
575
579
534
111
537
192
531
576
582
580a
190
570
580
575
536
980
5a
5
563
33 (538)
1001
530
550
1002
40
320
564
323a
323
100
321
33 (338)
326b
331
564
332
416e
150
326c
410
210
400
415
326b
416e
326c
300
303
302
50
20

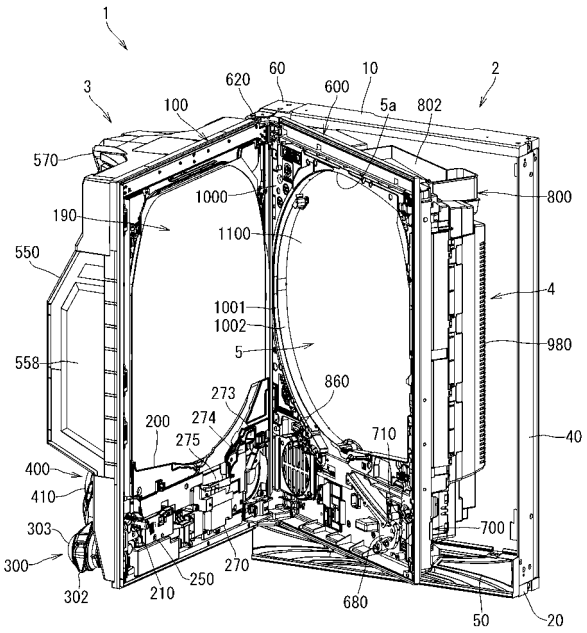
【図６】


1
802
600
100
10
800
575
580a
620
580
574f
60
4
111
550
564
579a
576
579
570
563
801
575
33 (568)
555
574e
551
564
30
536
5a
562
537
190
330
530
327
564
5
537
33 (338)
320
329
1002
328
326h
1001
323
416e
192
326b
302
1400
303
300
900
400
321
410
326d
326e
415
640
322
323c
326c
322a
326
333
150
20
70
50

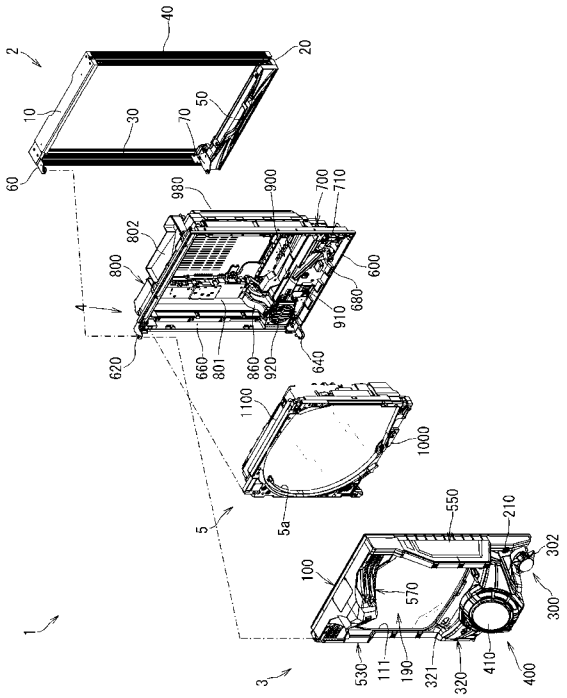
【図７】


1
620
60
570
581
10
2
576
30
582
4
3
600
802
801
574
800
100
803
562
820
564
980
550
830
564
850
558
860
564
40
940
303
300
950
302
301
900
20
930
50
910

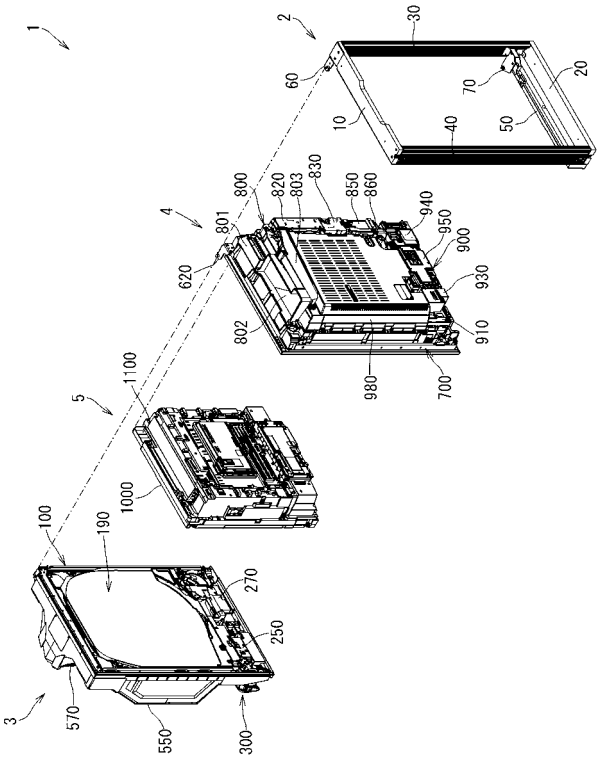
【図８】


1
3
620
60
600
10
2
100
5a
802
570
800
1000
190
1100
550
4
1001
1002
980
5
558
860
273
200
274
710
40
275
400
410
700
303
300
270
302
210
250
680
50
20

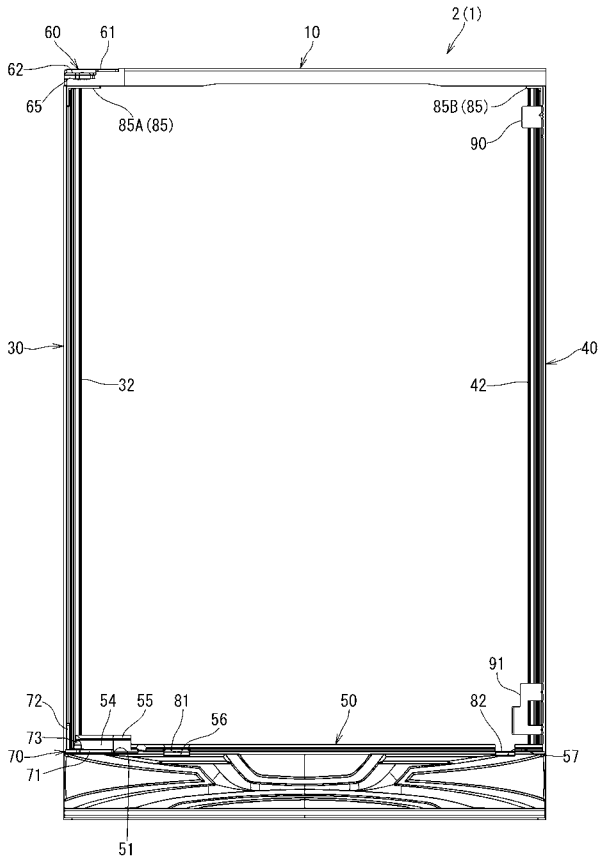
【図９】



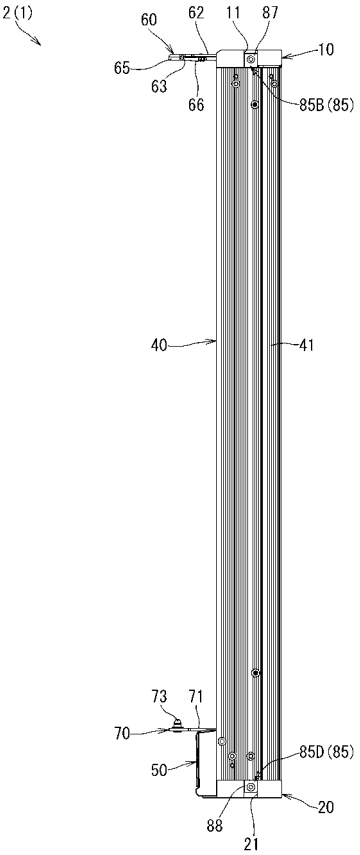
【図１０】



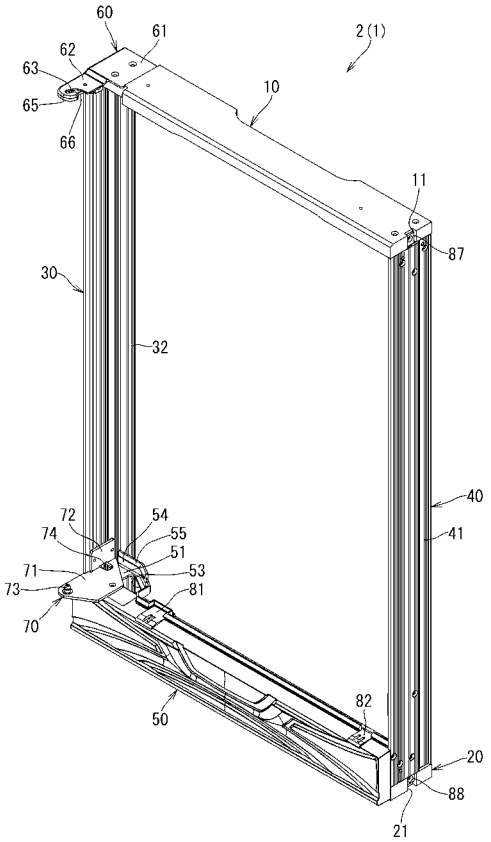
【図１１】



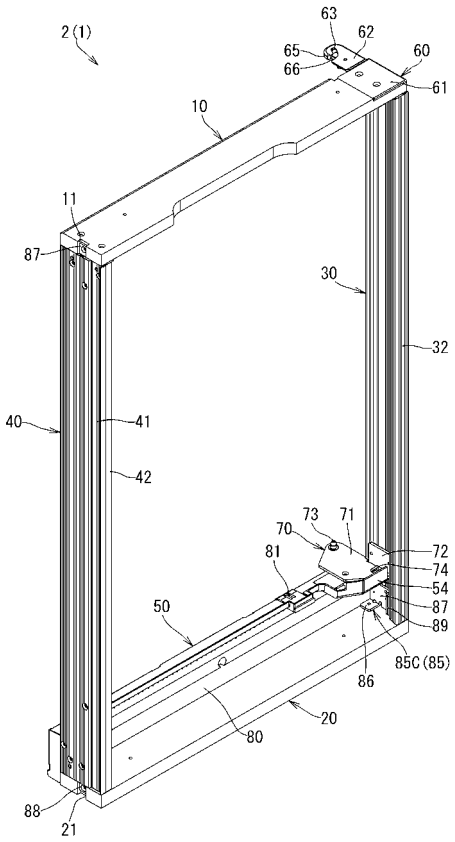
【図１２】



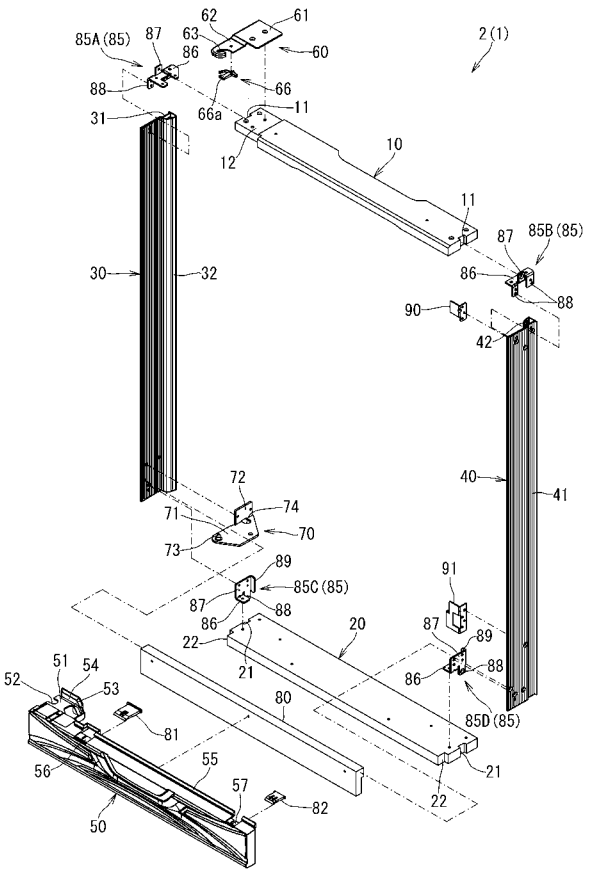
【図１３】



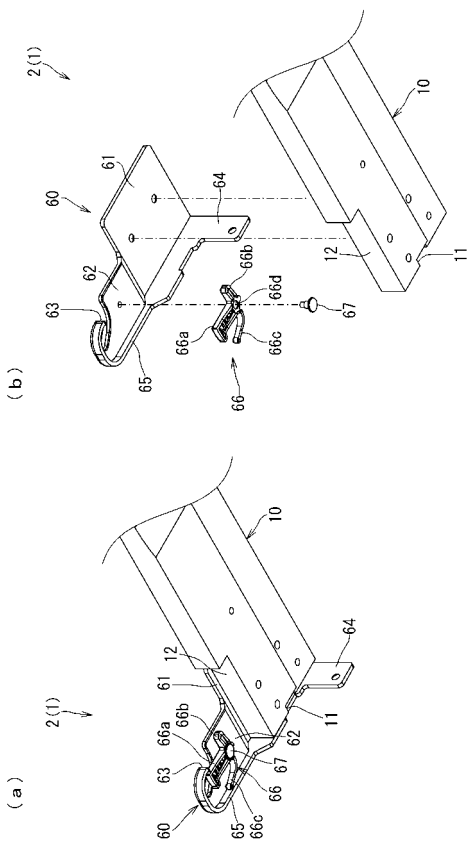
【図１４】



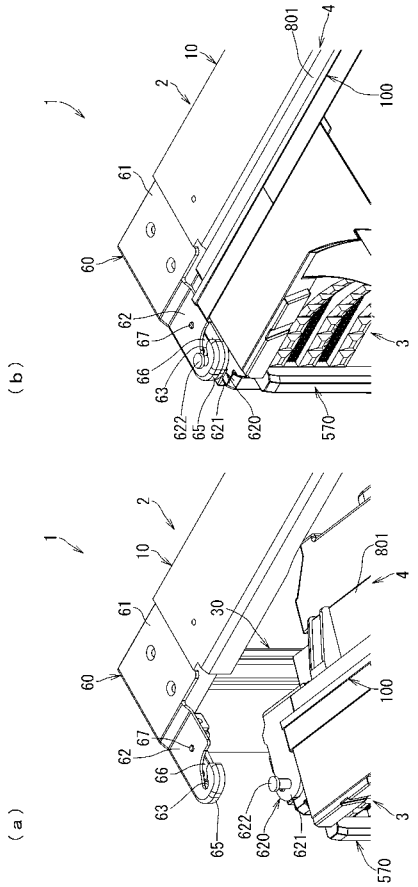
【図１５】



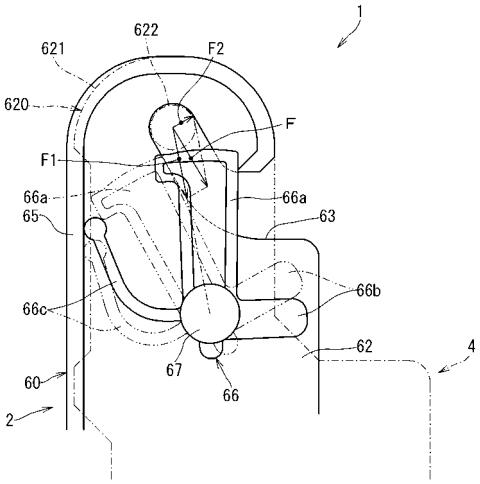
【図１６】



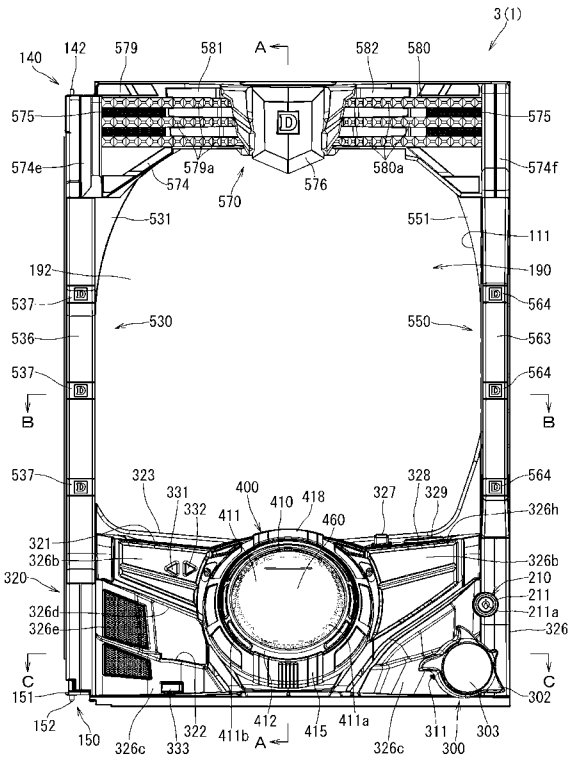
【図１７】



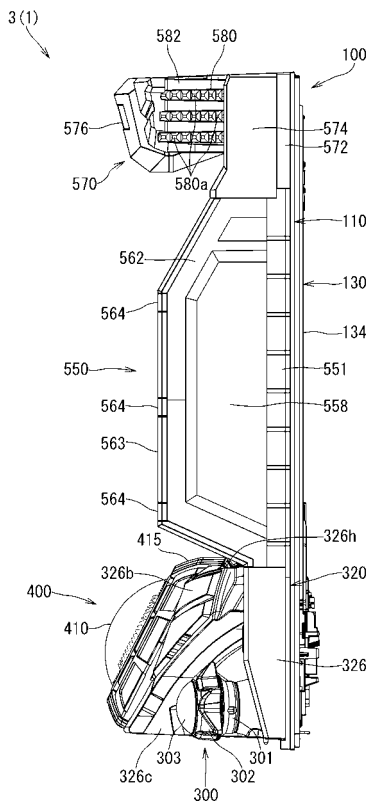
【図１８】



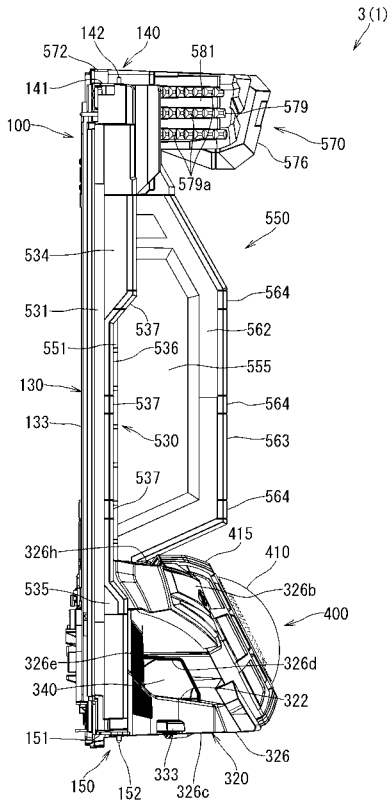
【図１９】



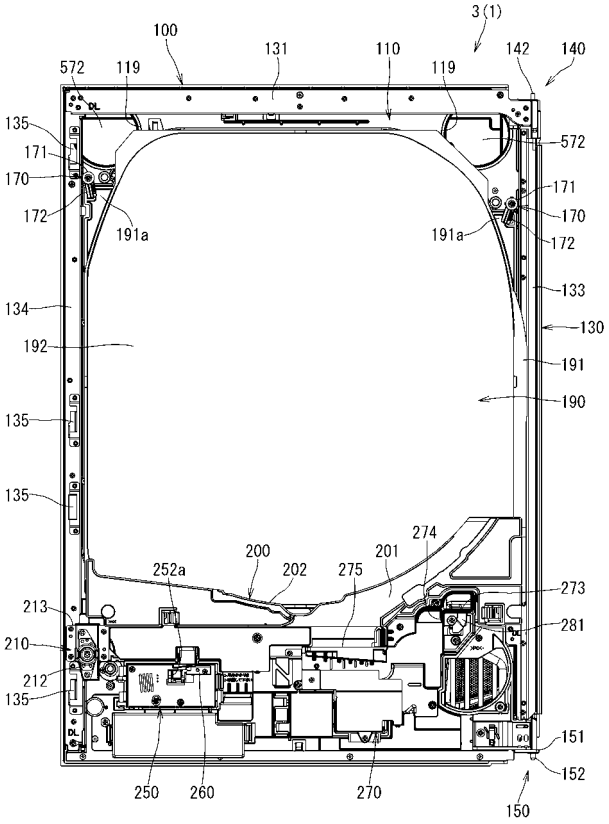
【図２０】



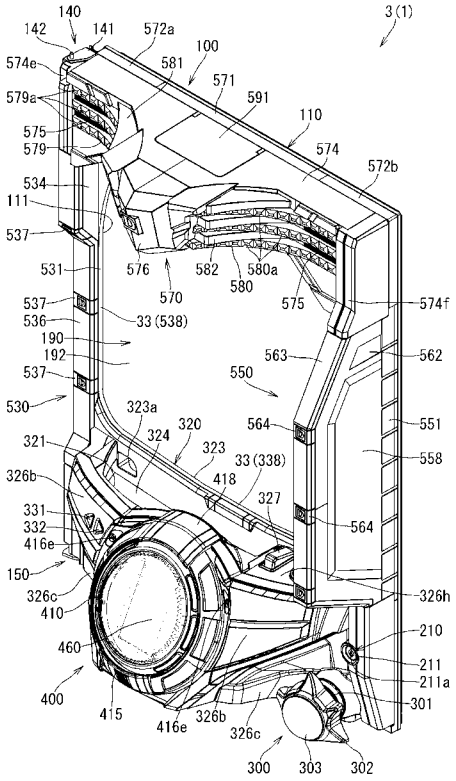
【図２１】



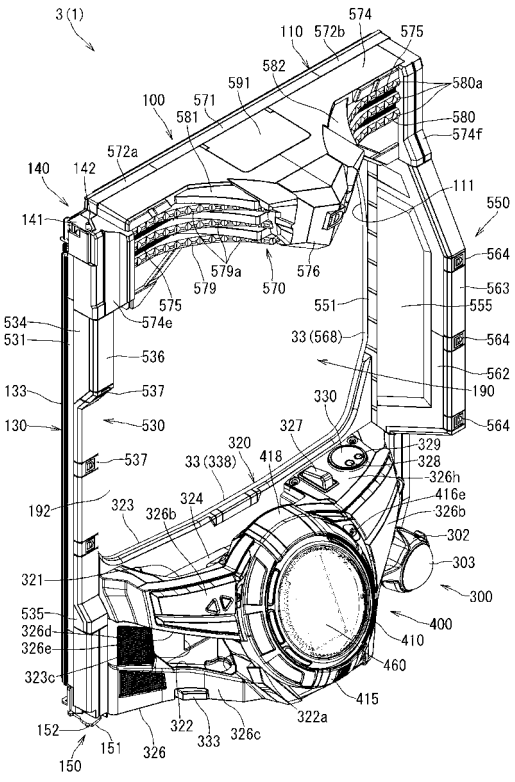
【図２２】



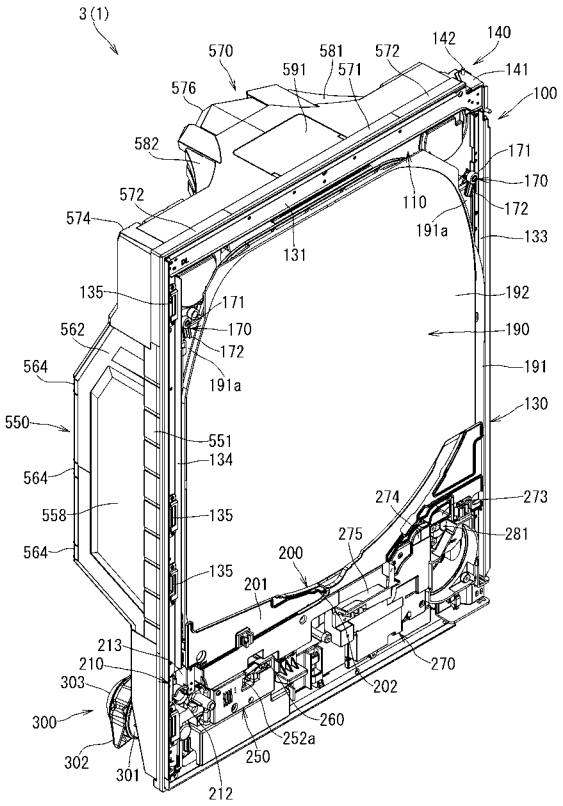
【図２３】



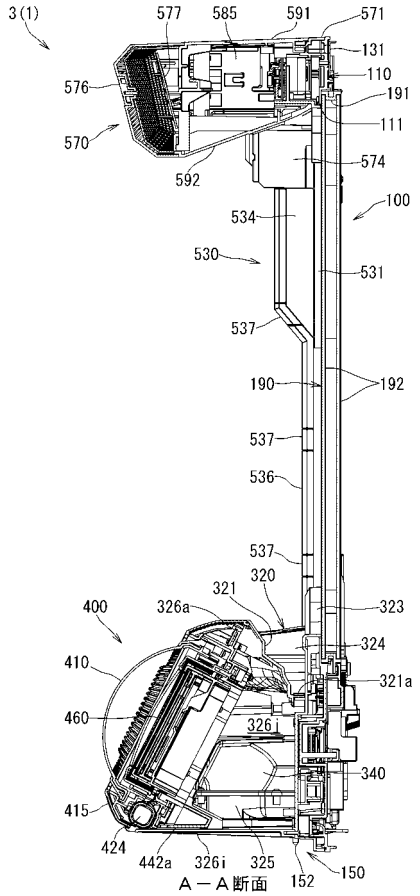
【図２４】



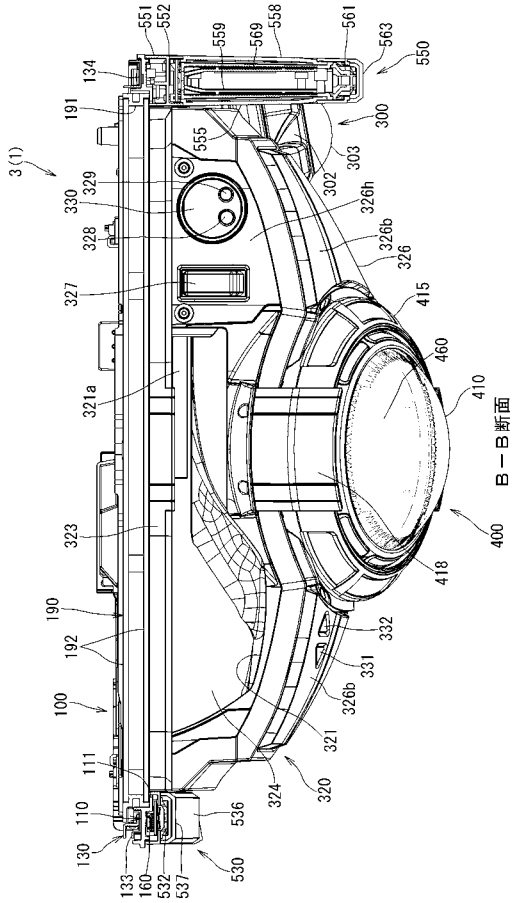
【図２５】



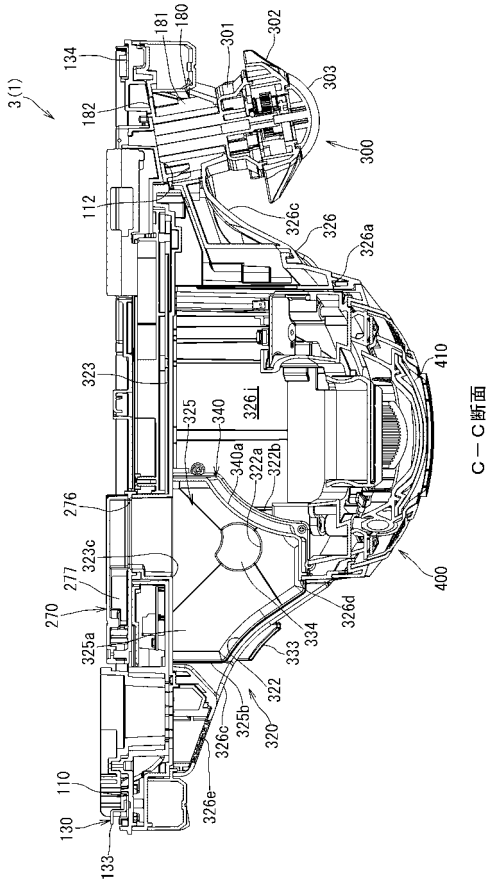
【図２６】



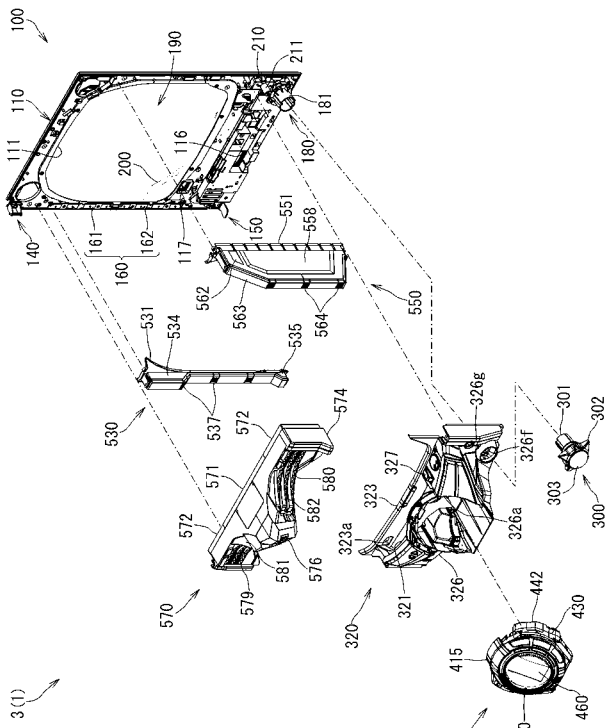
【図２７】



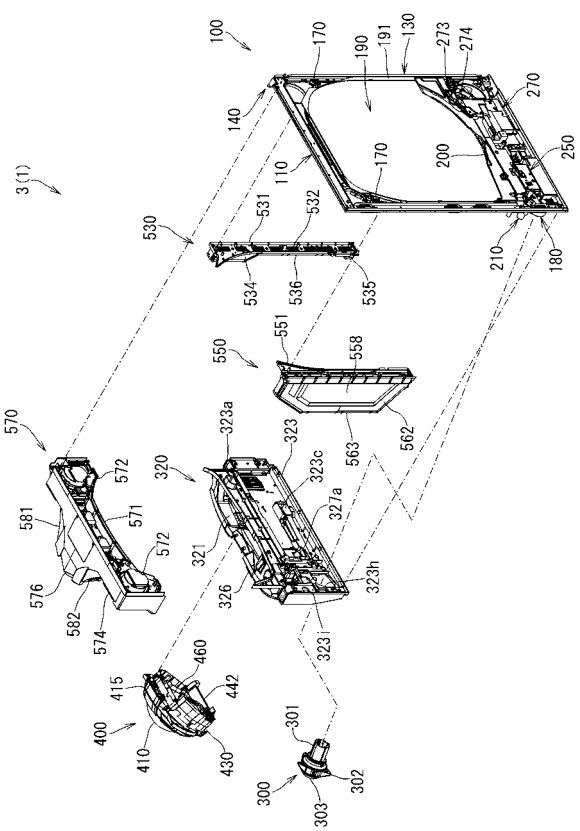
【図２８】



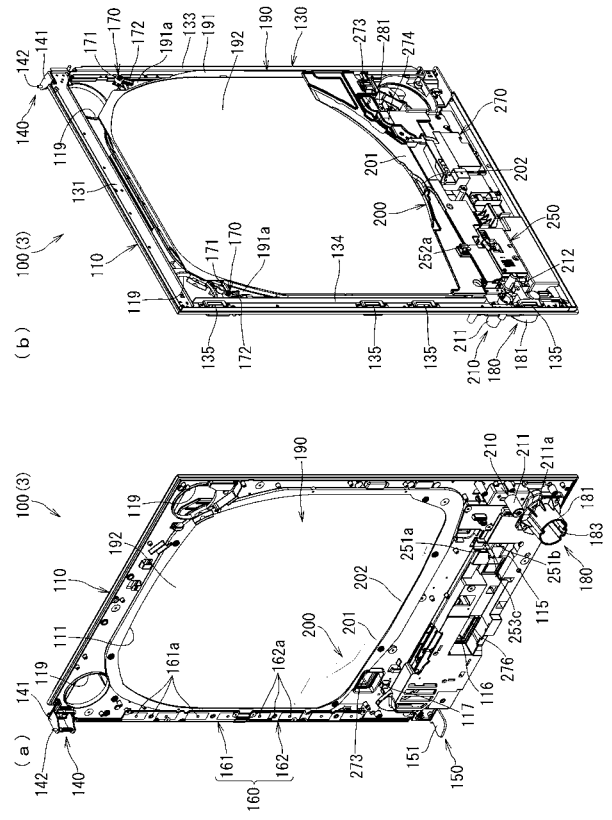
【図２９】



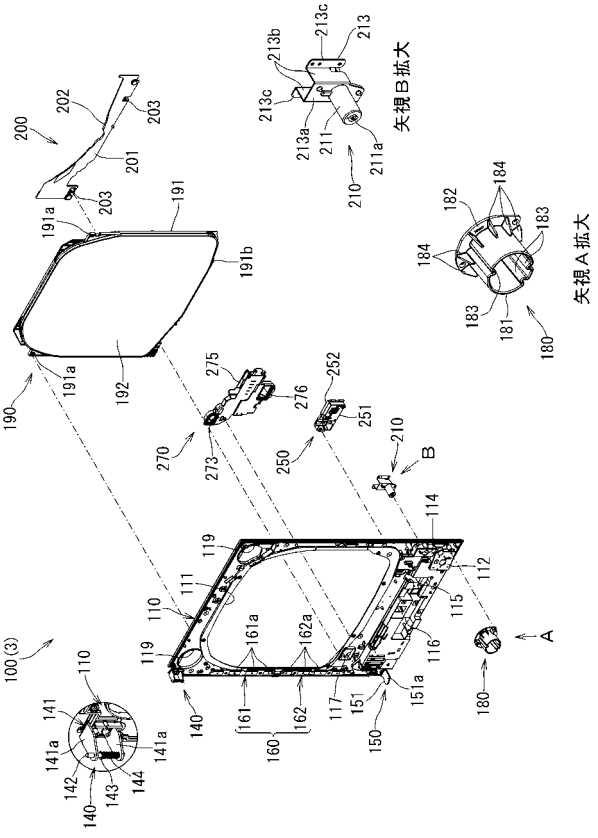
【図３０】



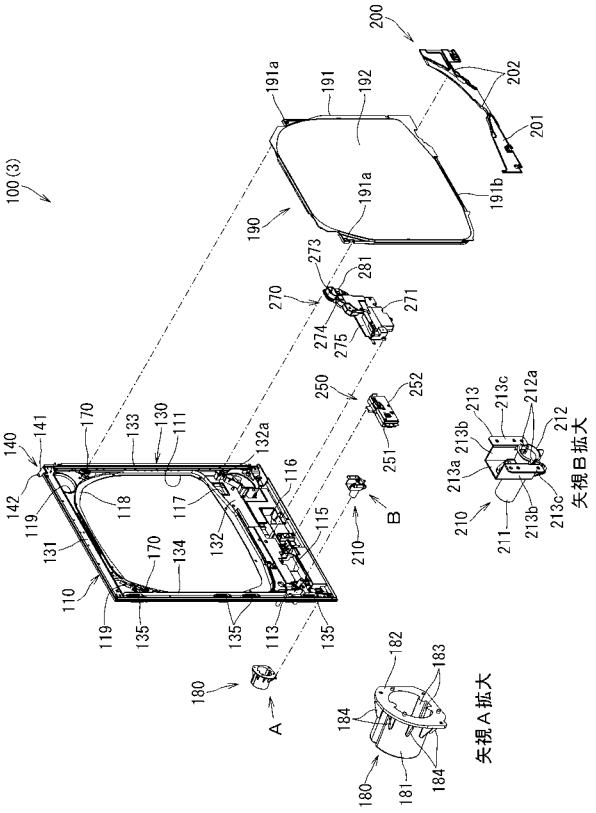
【図３１】



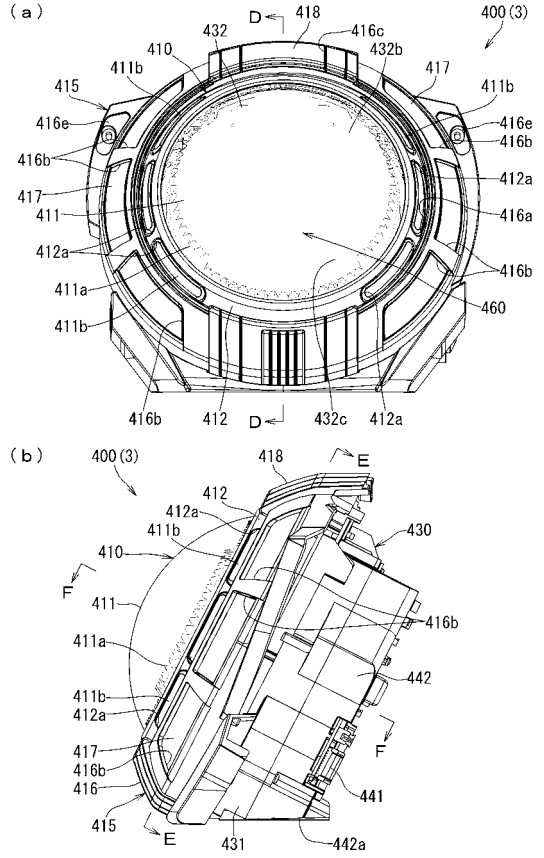
【図３２】



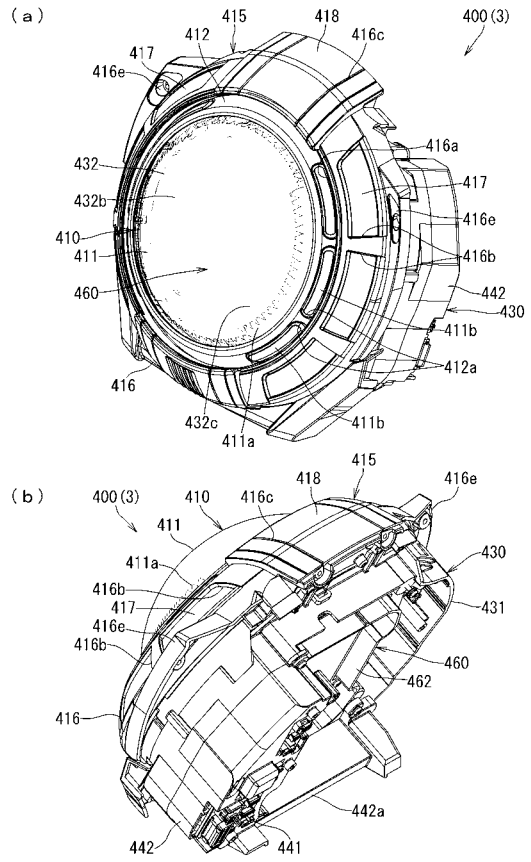
【図３３】



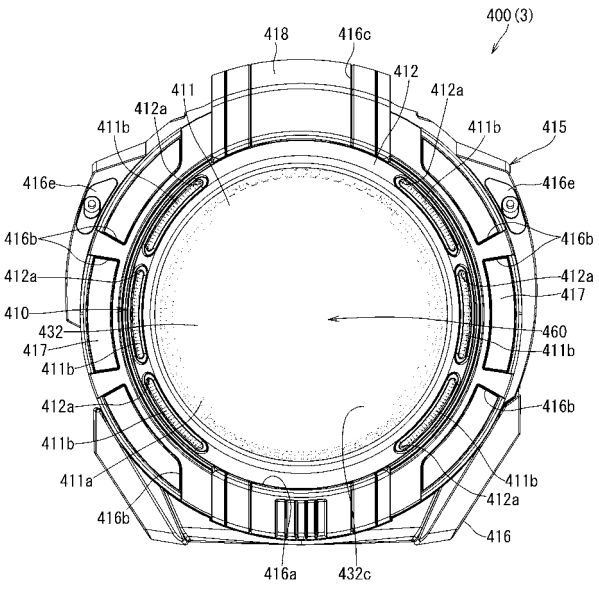
【図３４】



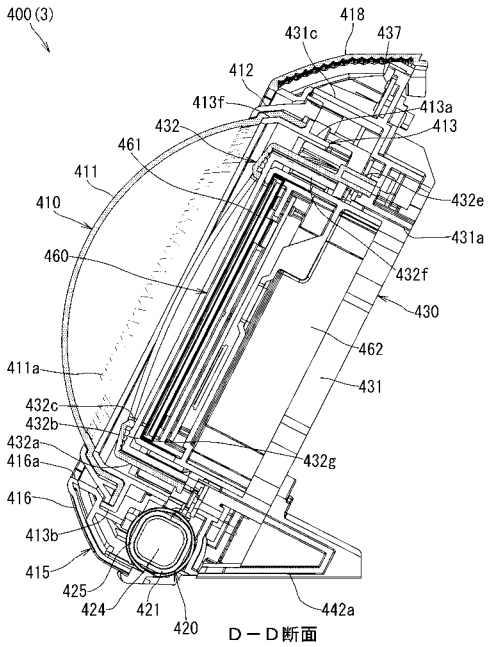
【図３５】



【図３６】

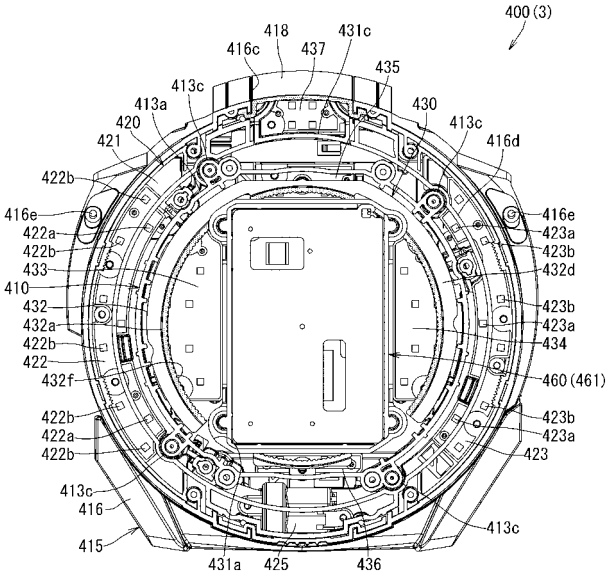


【図３７】



Ｄ－Ｄ断面

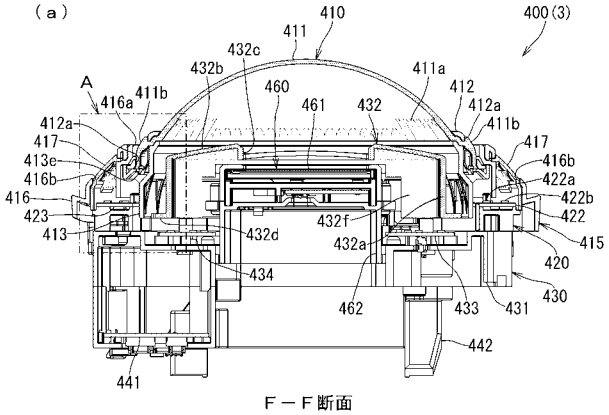
【図３８】



Ｅ－Ｅ断面

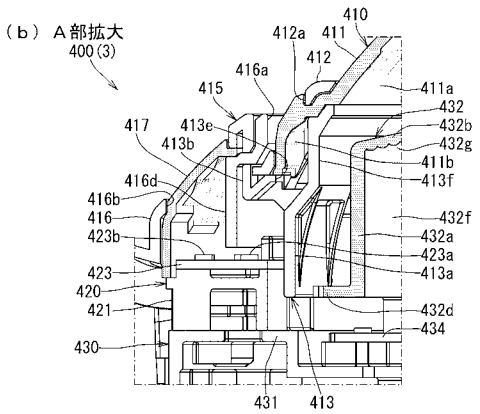
【図３９】

（ａ）

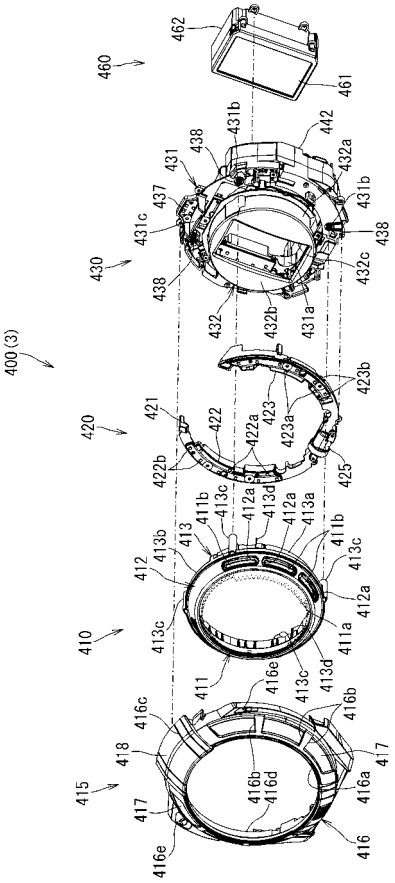


Ｆ－Ｆ断面

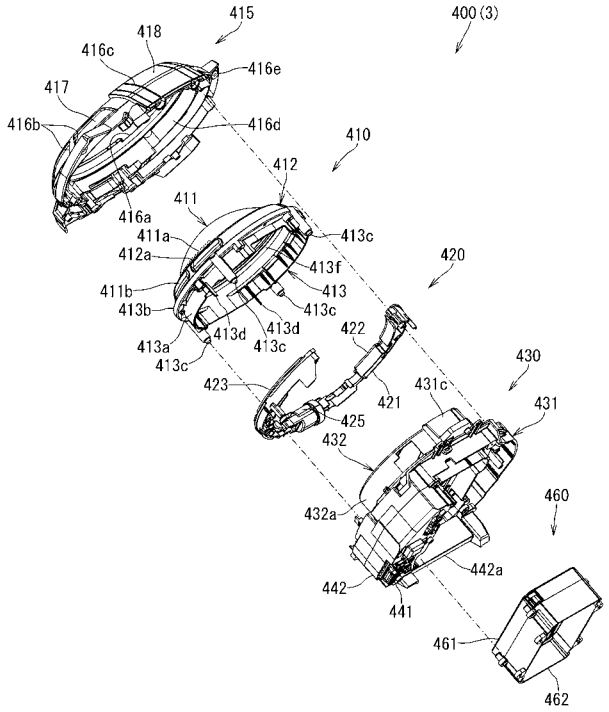
（ｂ）Ａ部拡大



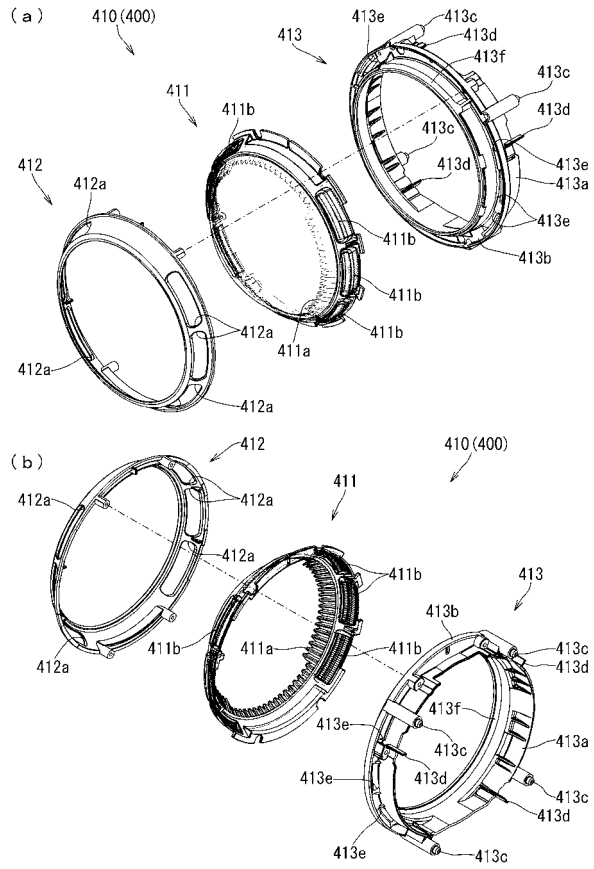
【図４０】



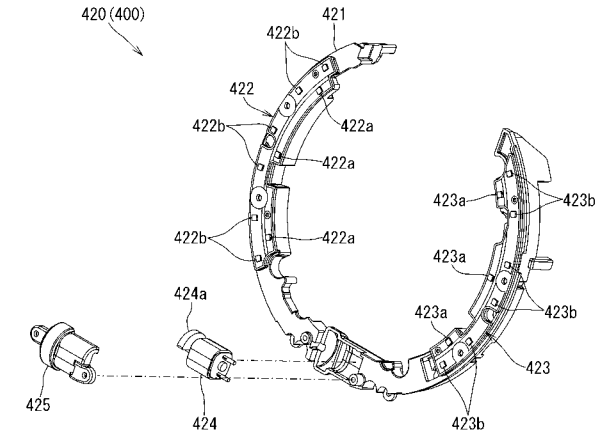
【図４１】



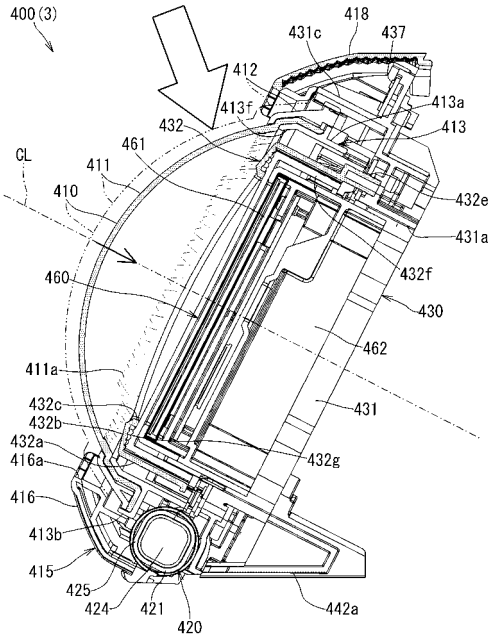
【図４２】



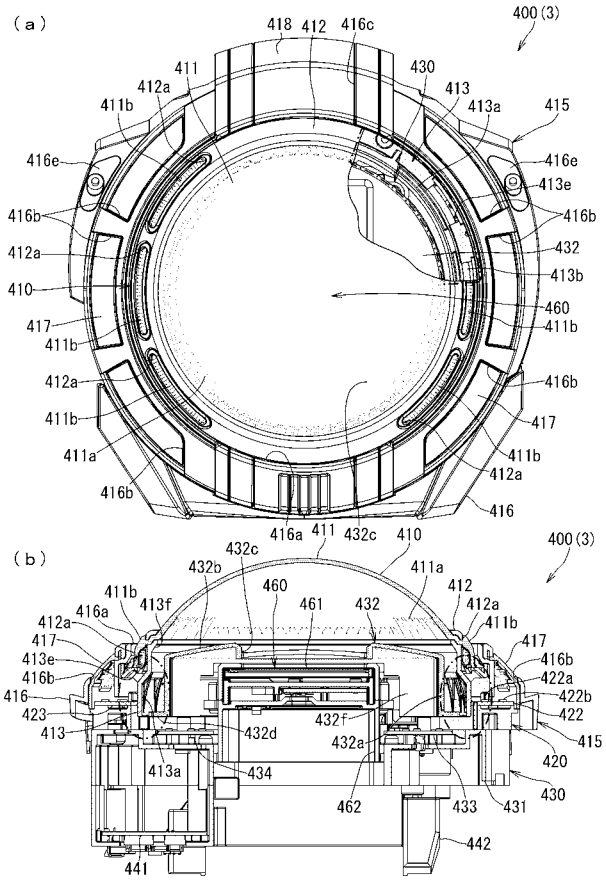
【図４３】



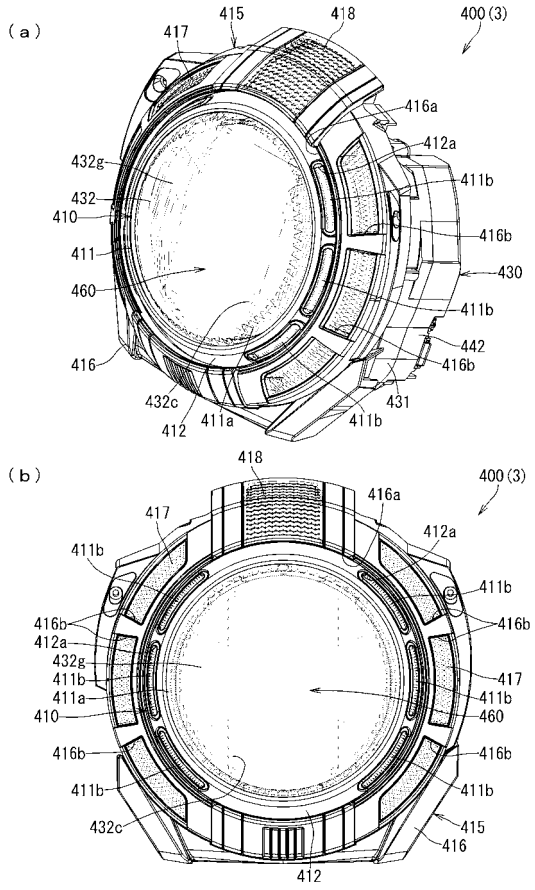
【図４４】



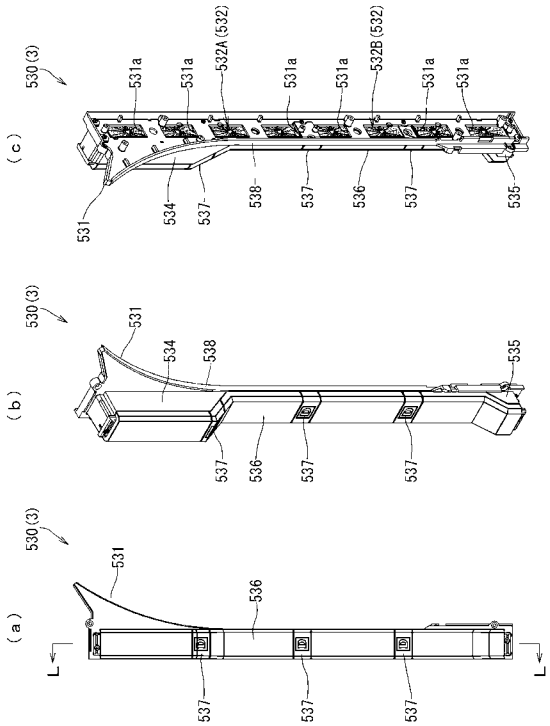
【図４５】



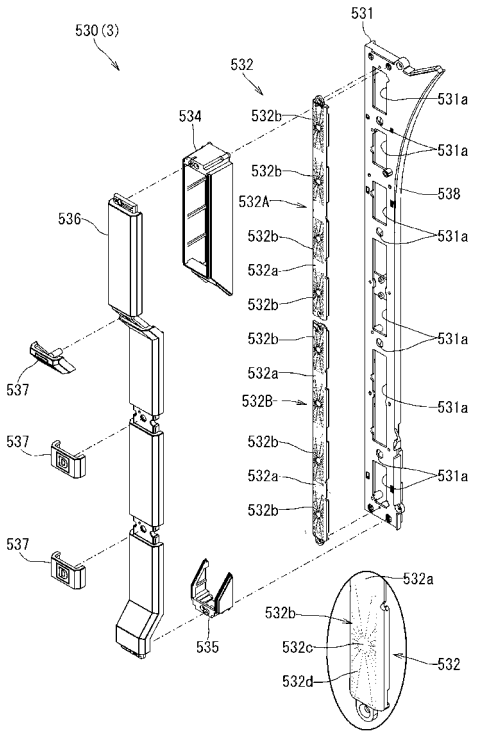
【図４６】



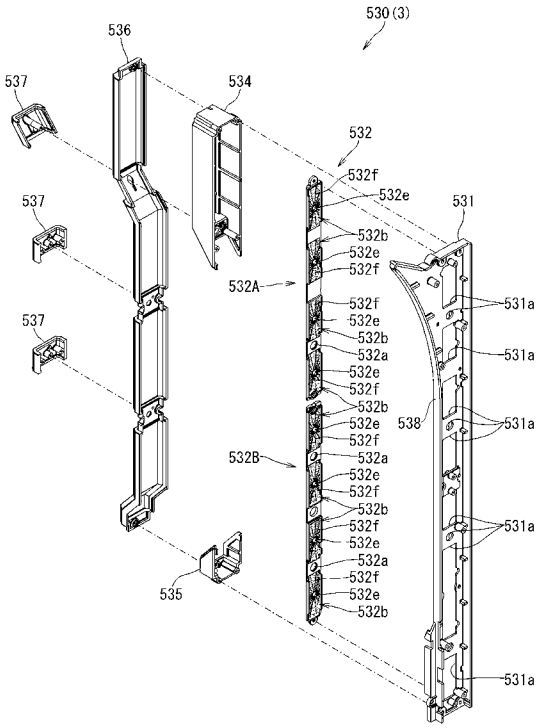
【図４７】



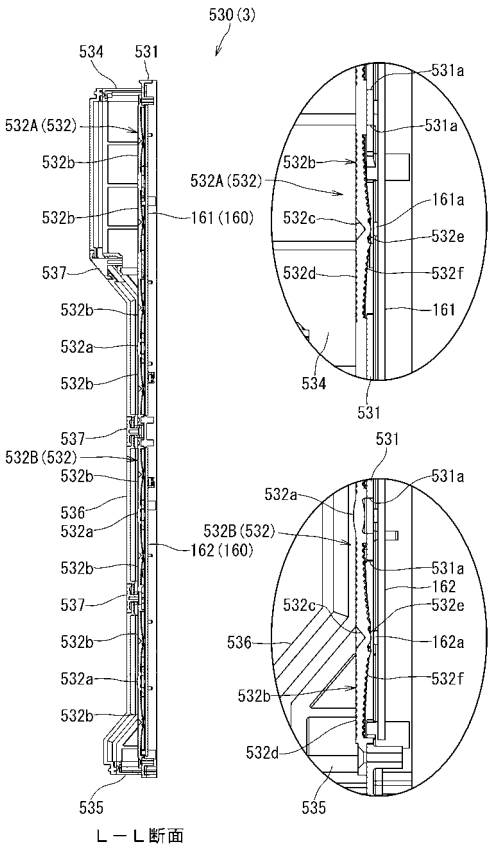
【図４８】



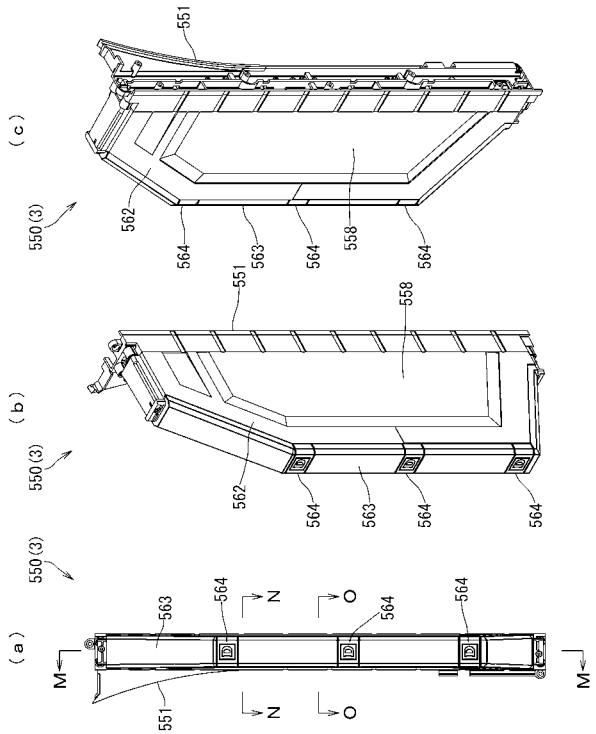
【図４９】



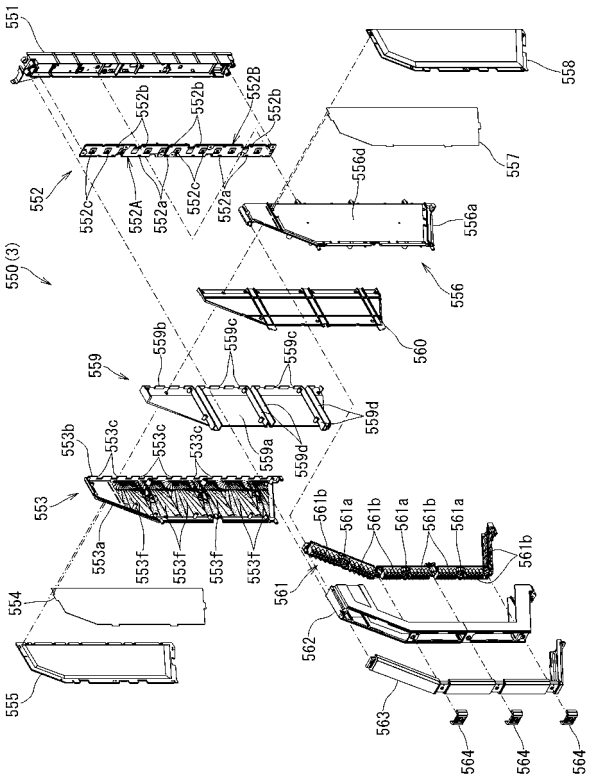
【図５０】



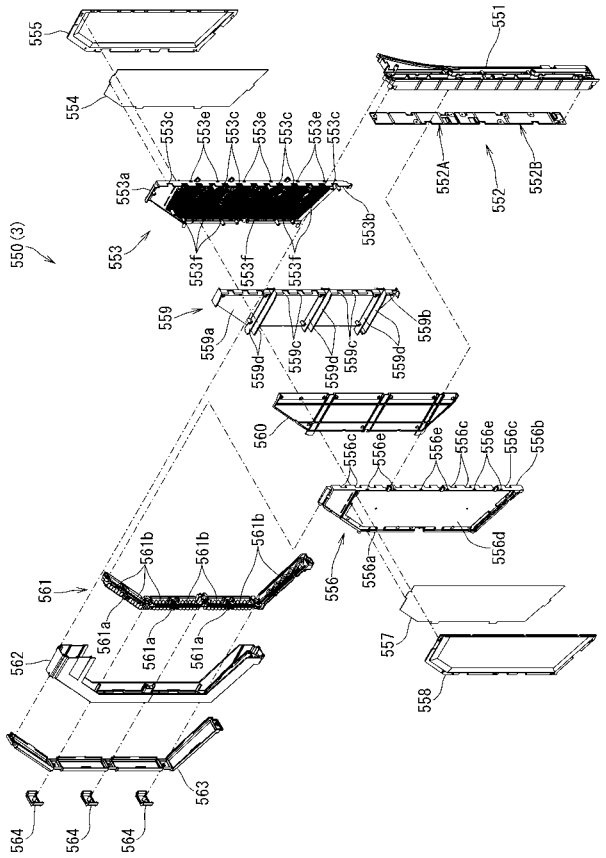
【図５１】



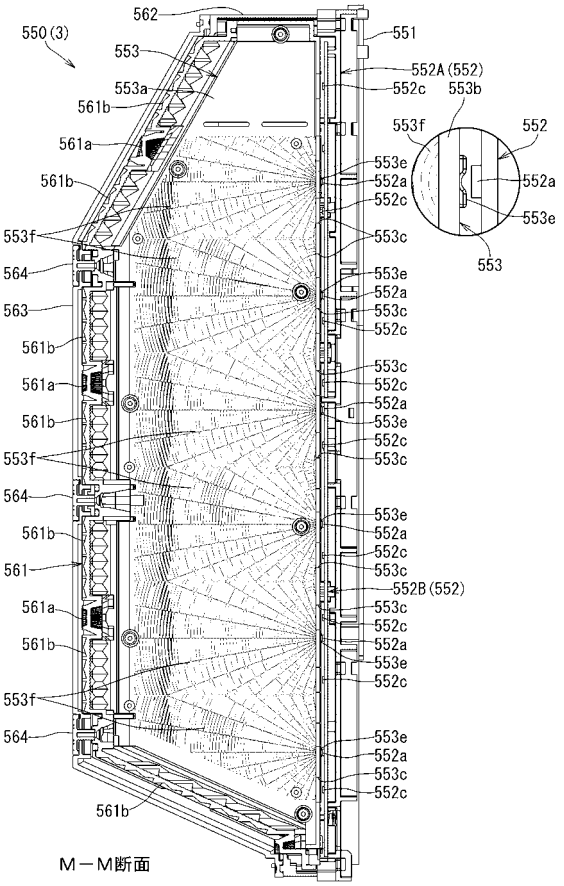
【図５２】



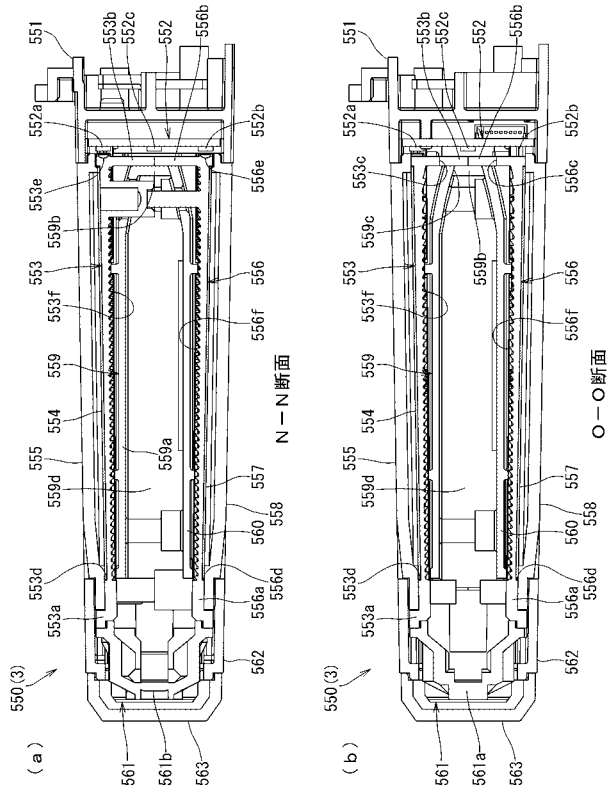
【図５３】



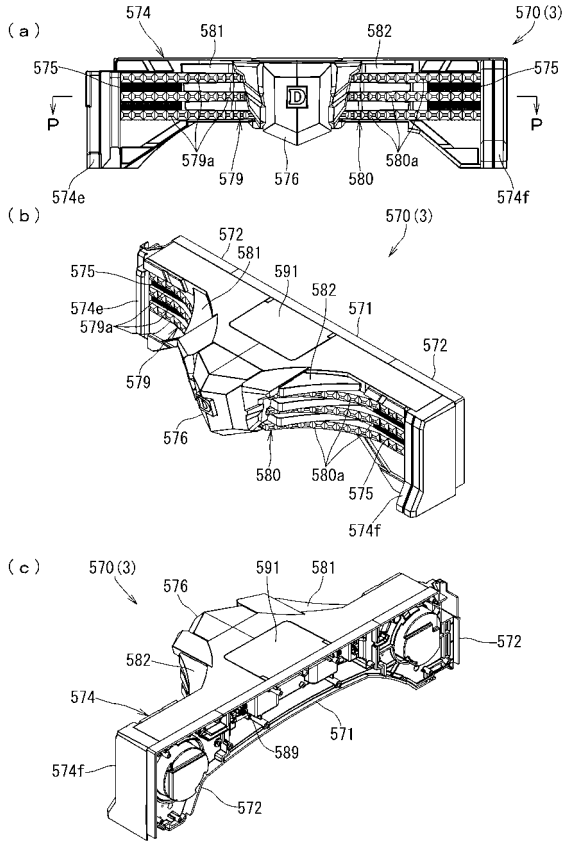
【図５４】



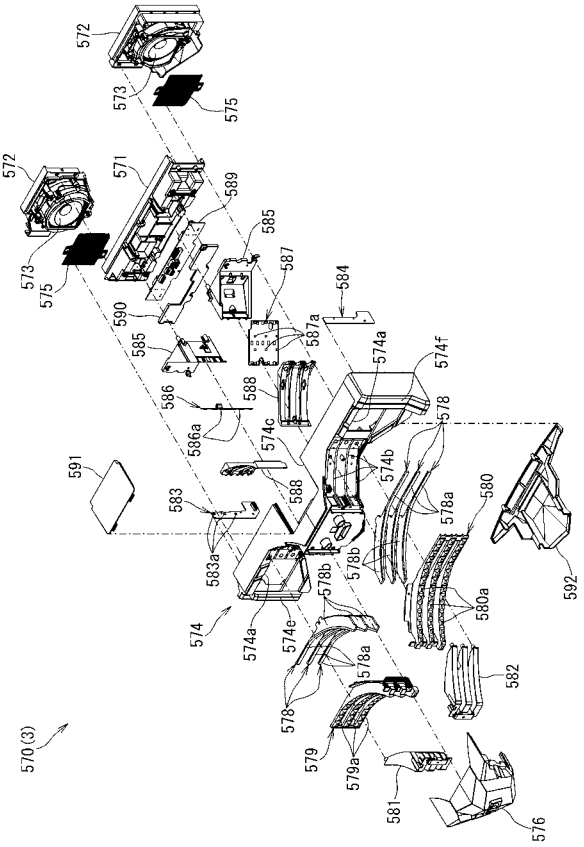
【図５５】



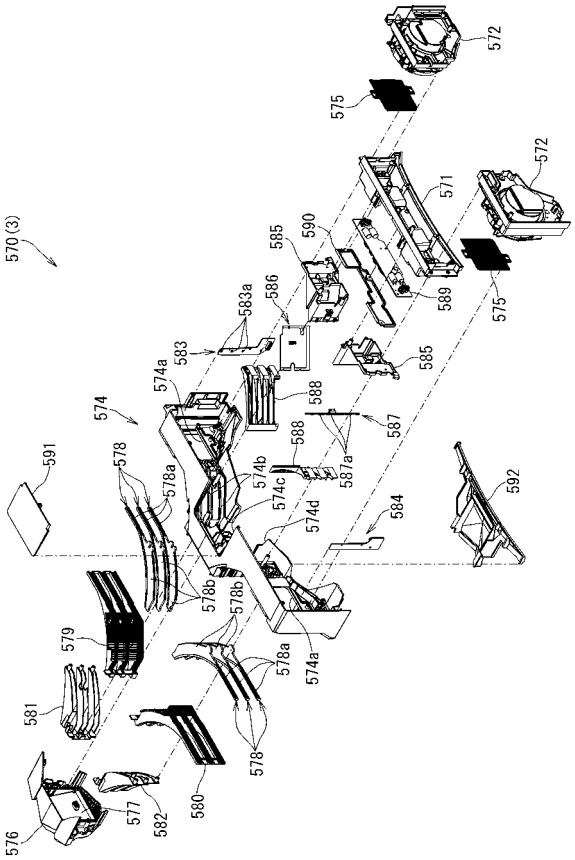
【図５６】



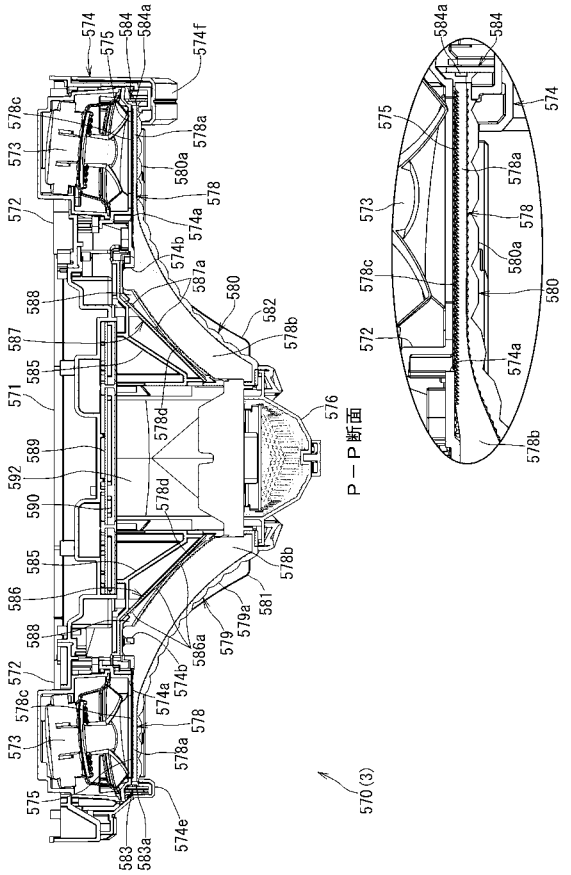
【図５７】



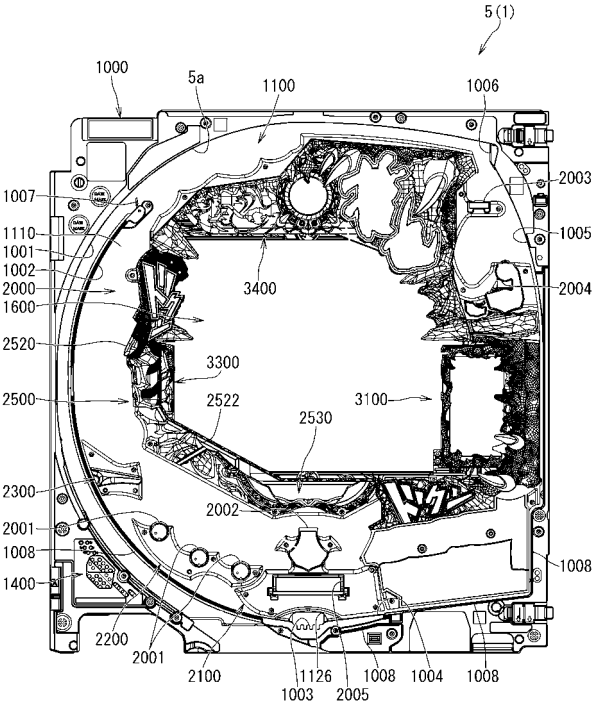
【図５８】



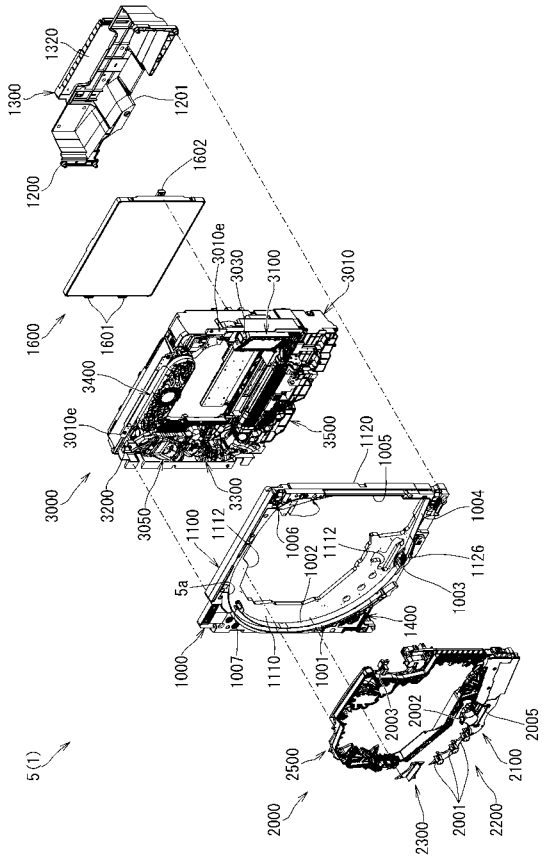
【図５９】



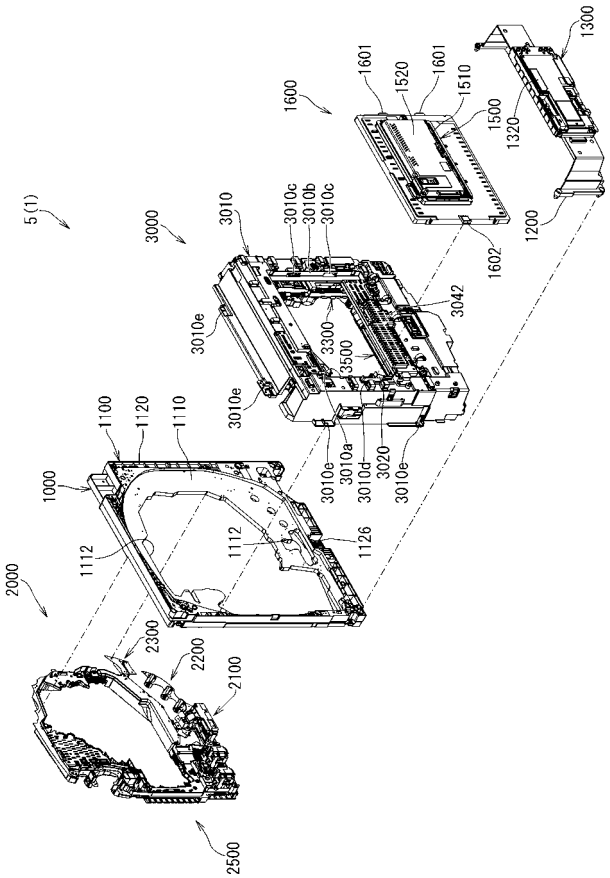
【図６０】



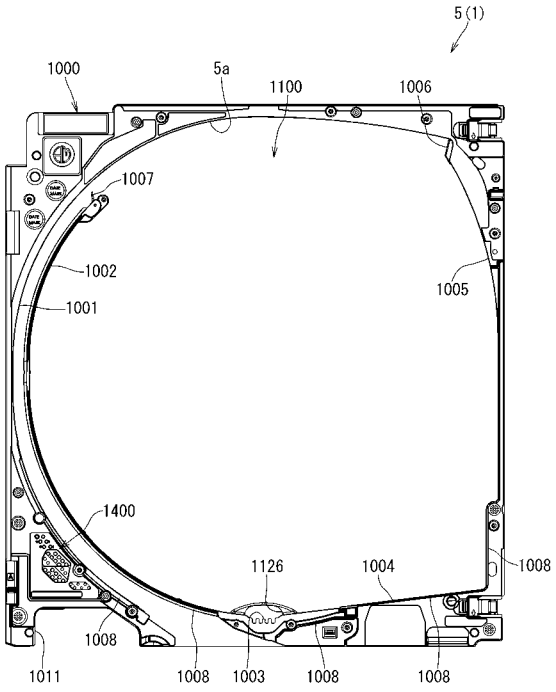
【図６１】



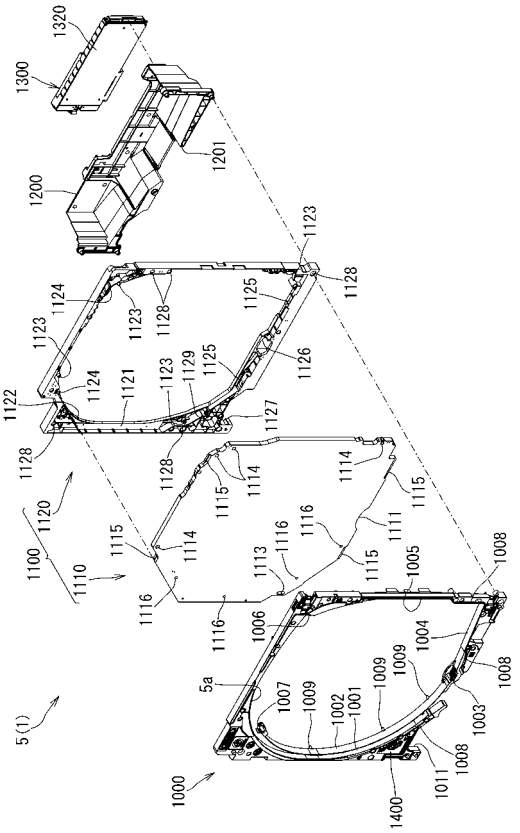
【図６２】



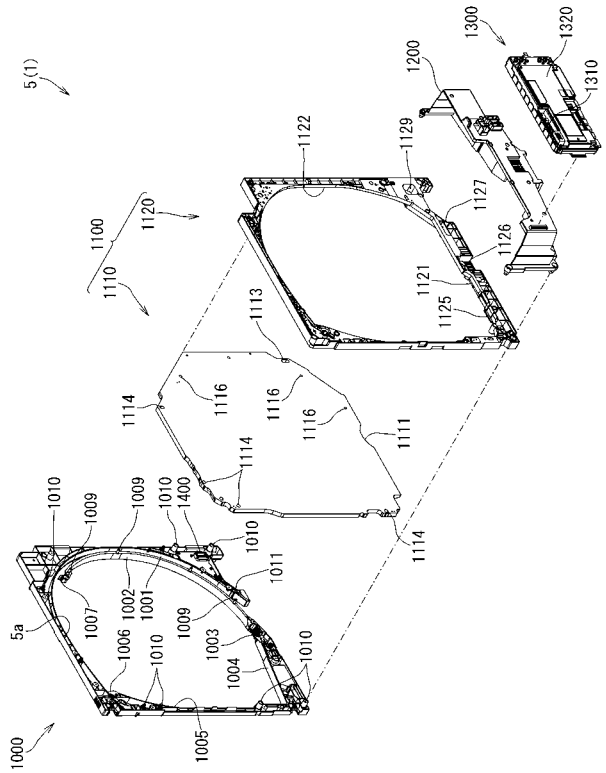
【図６３】



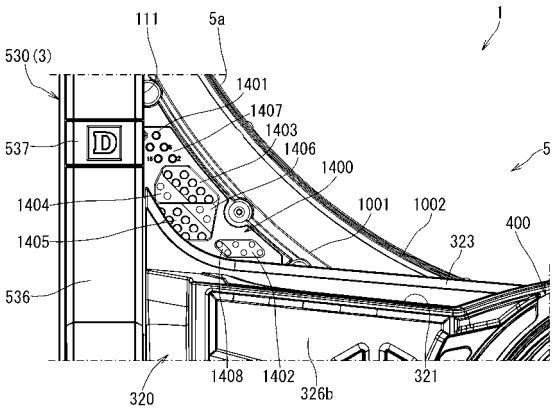
【図６４】



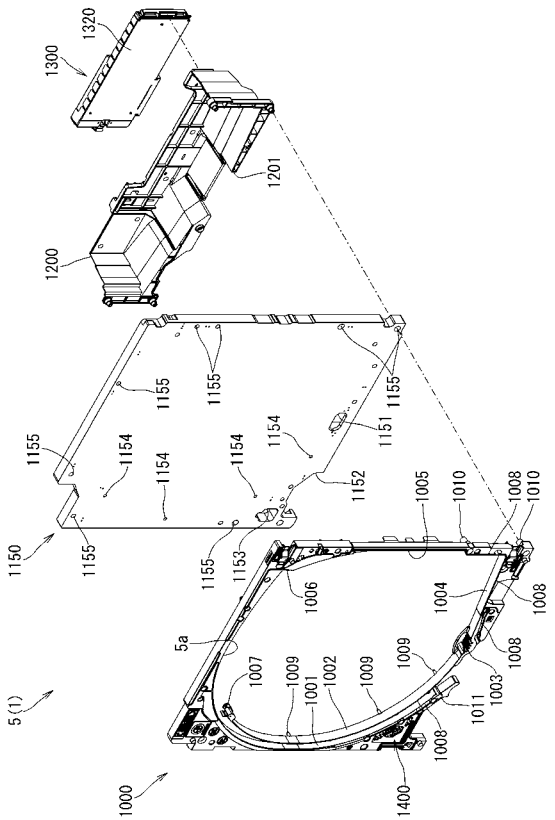
【図６５】



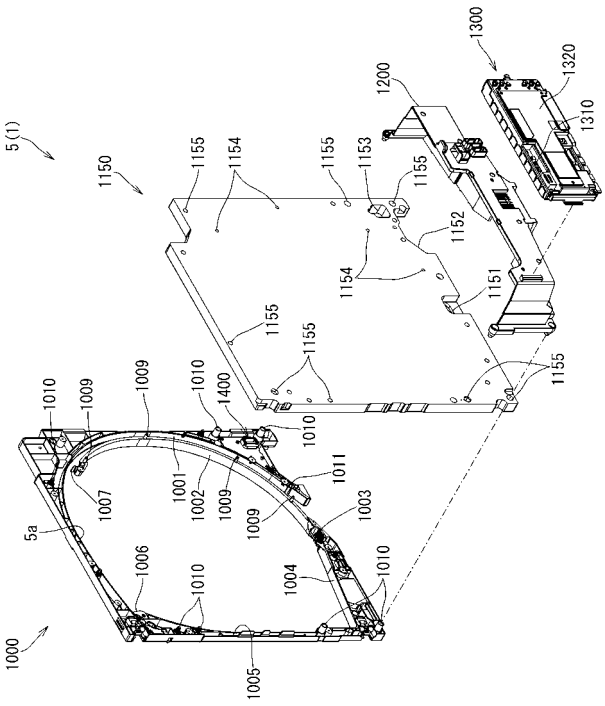
【図６６】



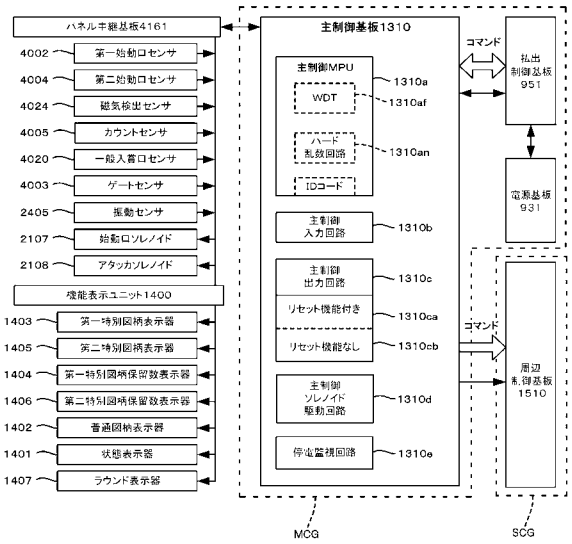
【図６７】



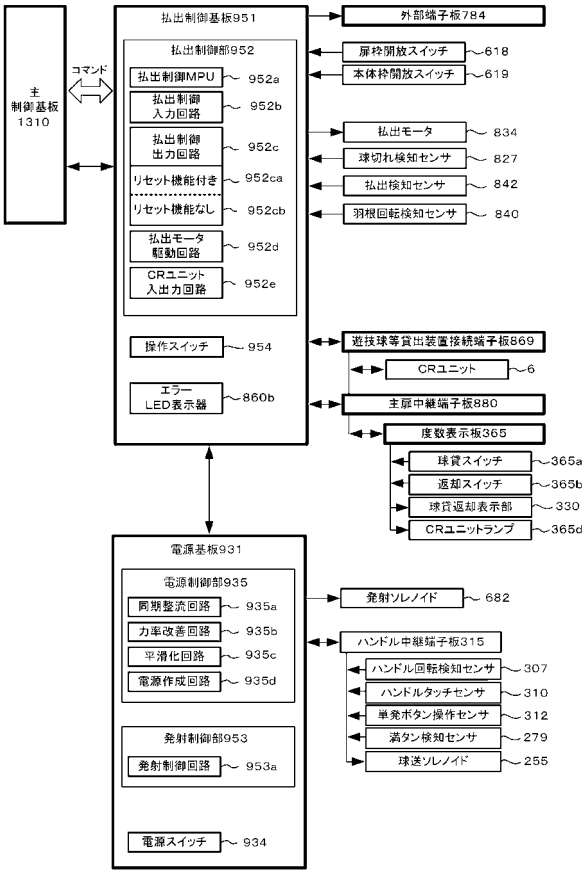
【図６８】



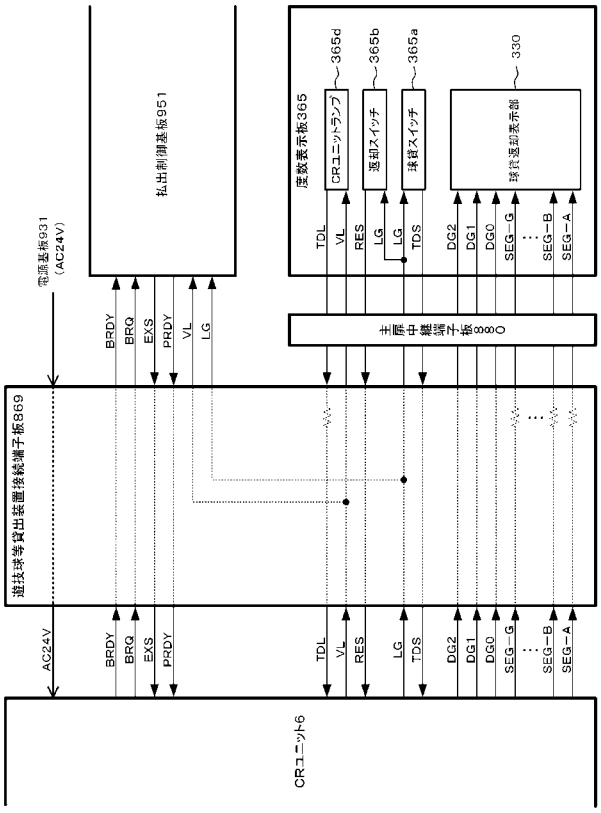
【図６９】



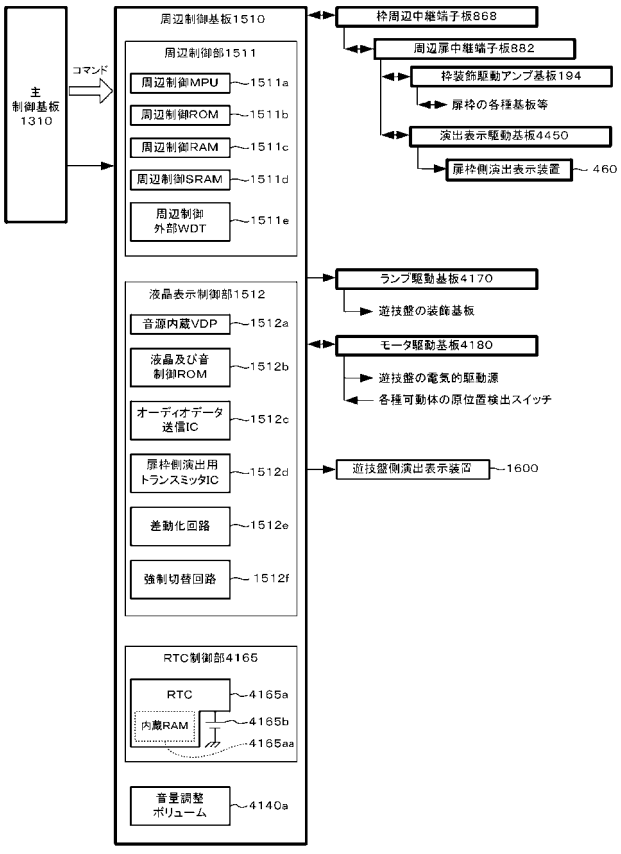
【図７０】



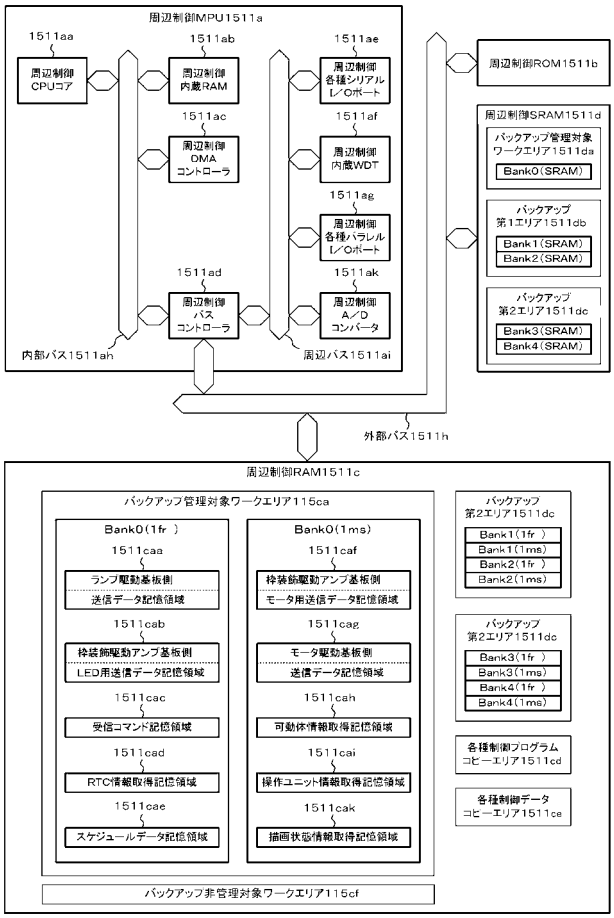
【図７１】



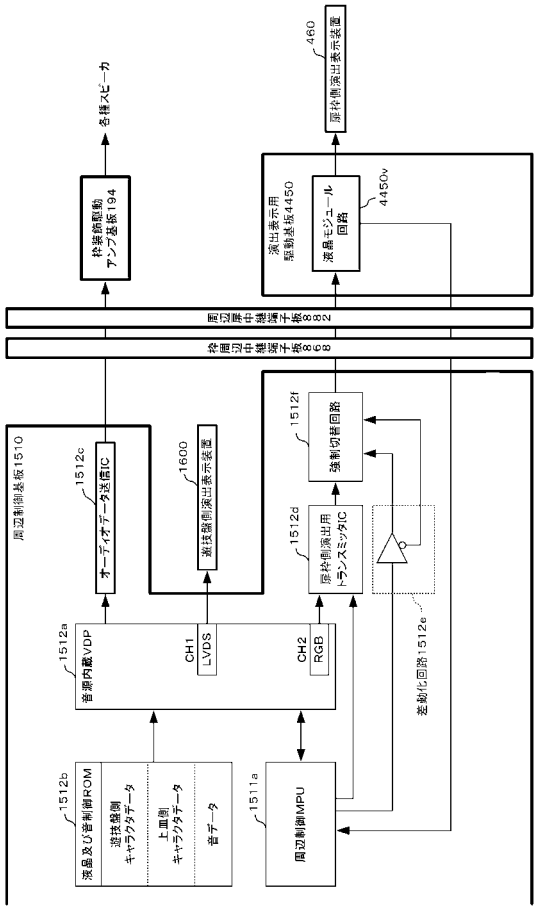
【図７２】



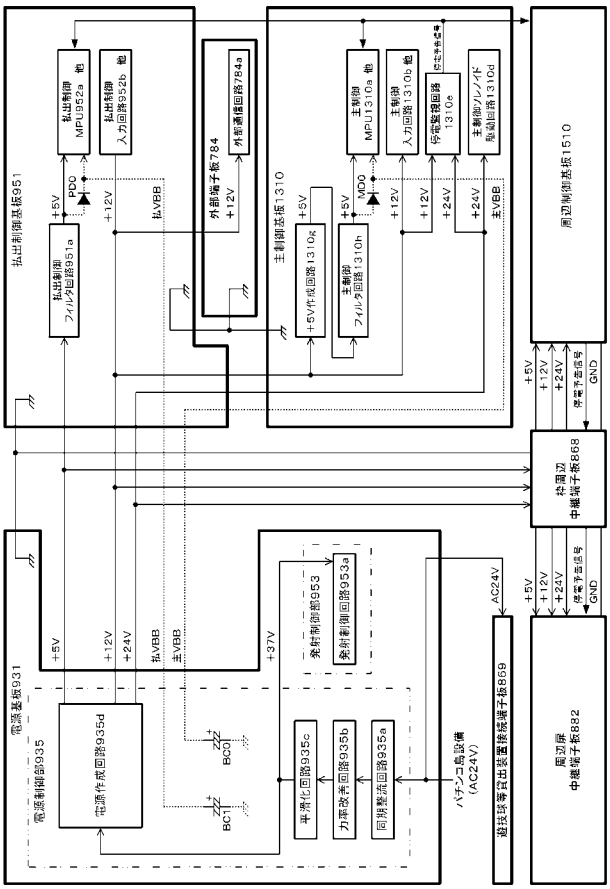
【図７３】



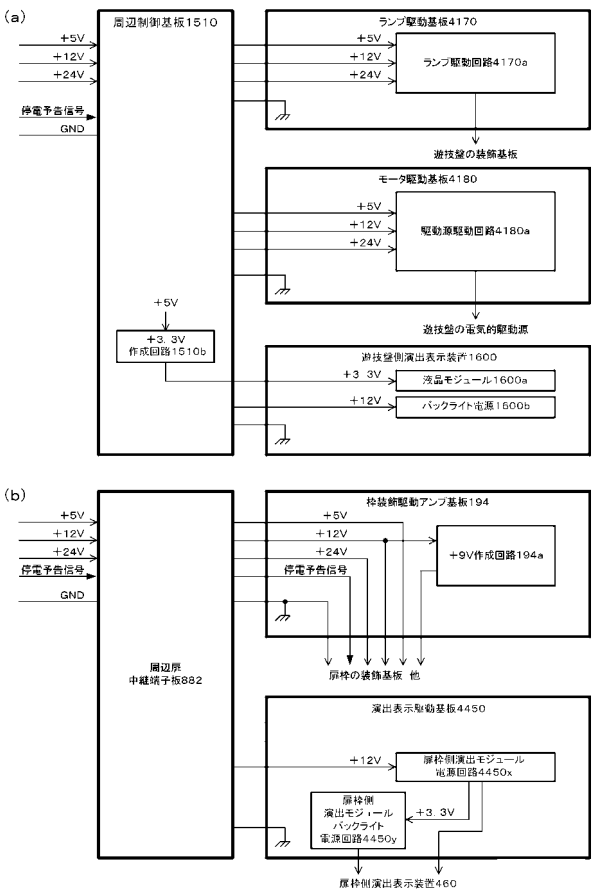
【図７４】



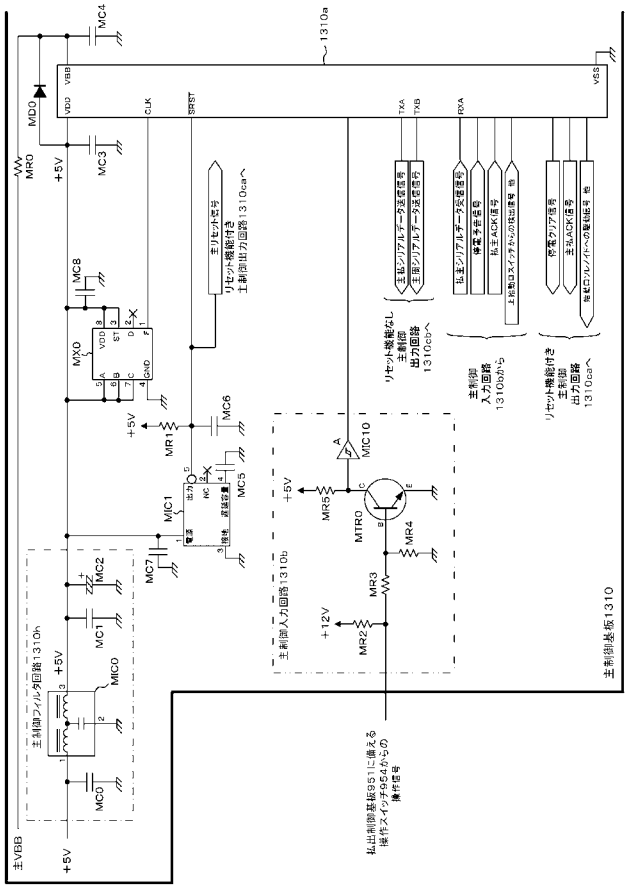
【図７５】



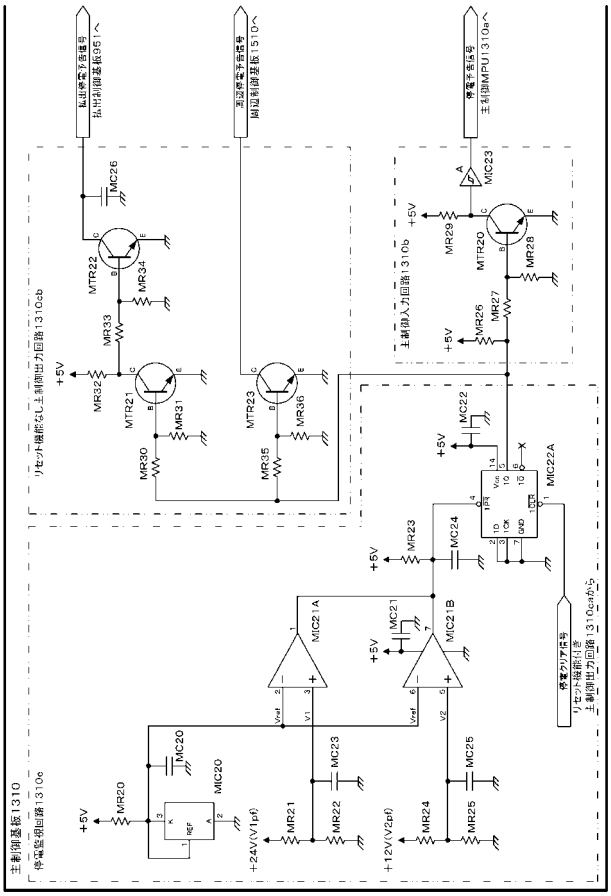
【図７６】



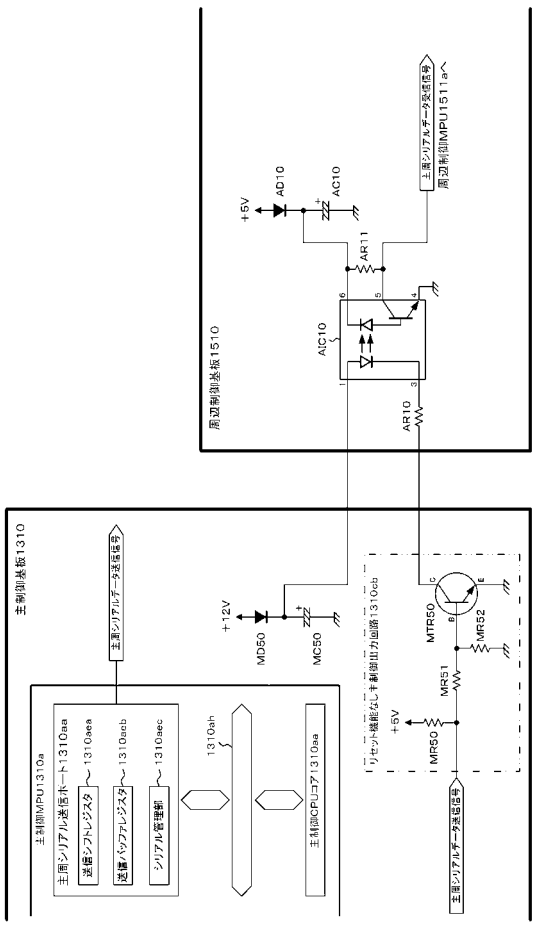
【図７７】



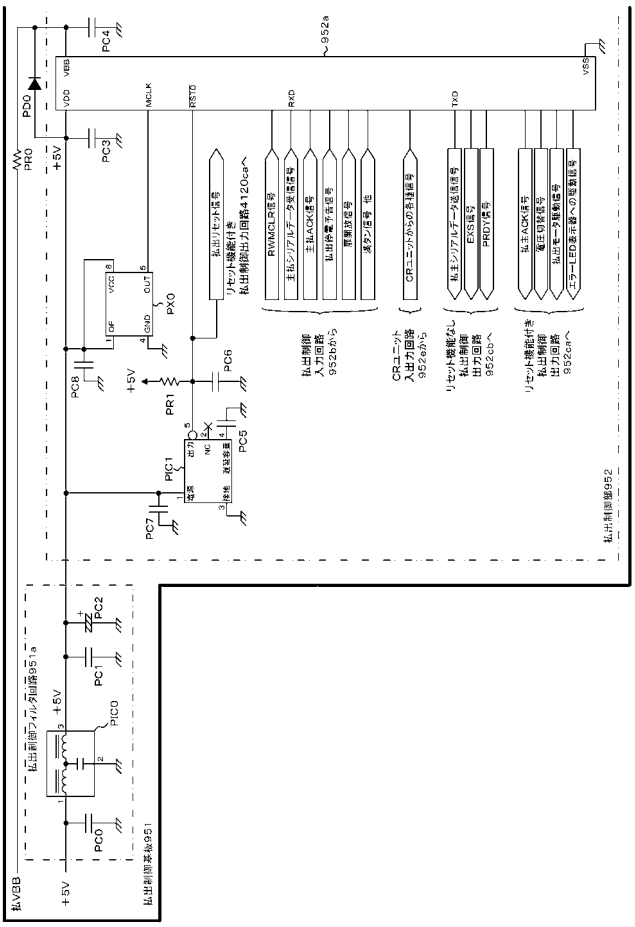
【図７８】



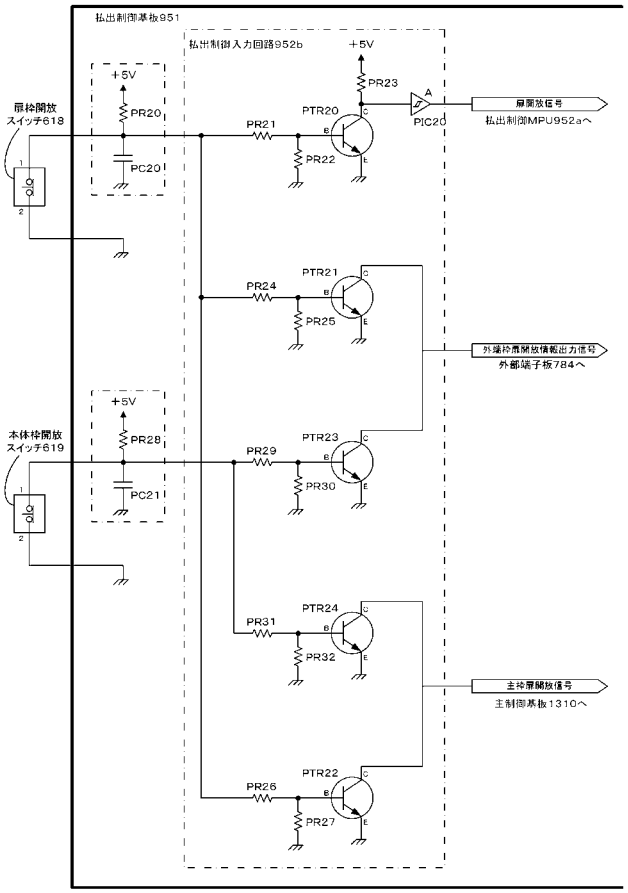
【図７９】



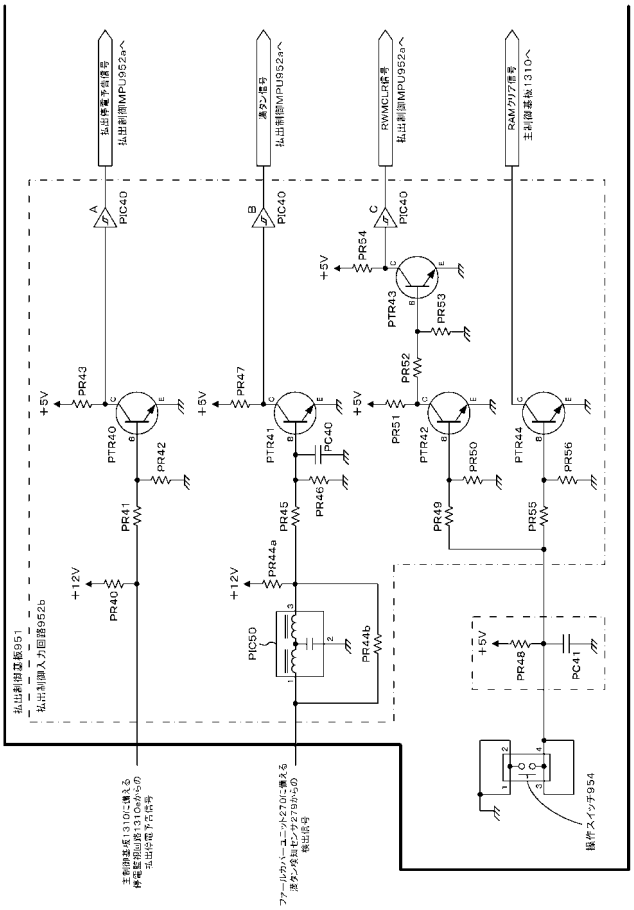
【図８０】



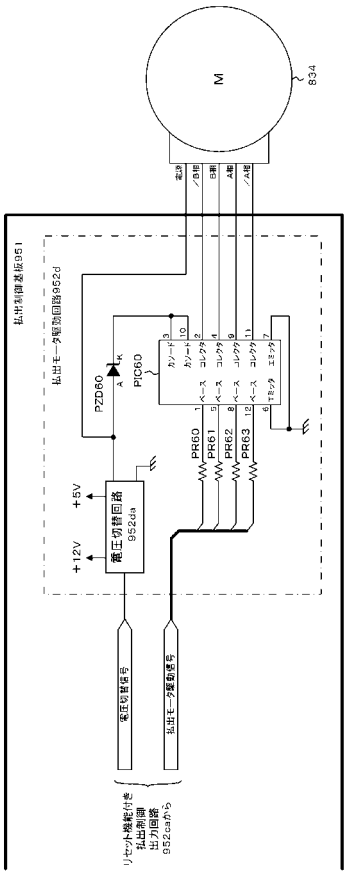
【図８１】



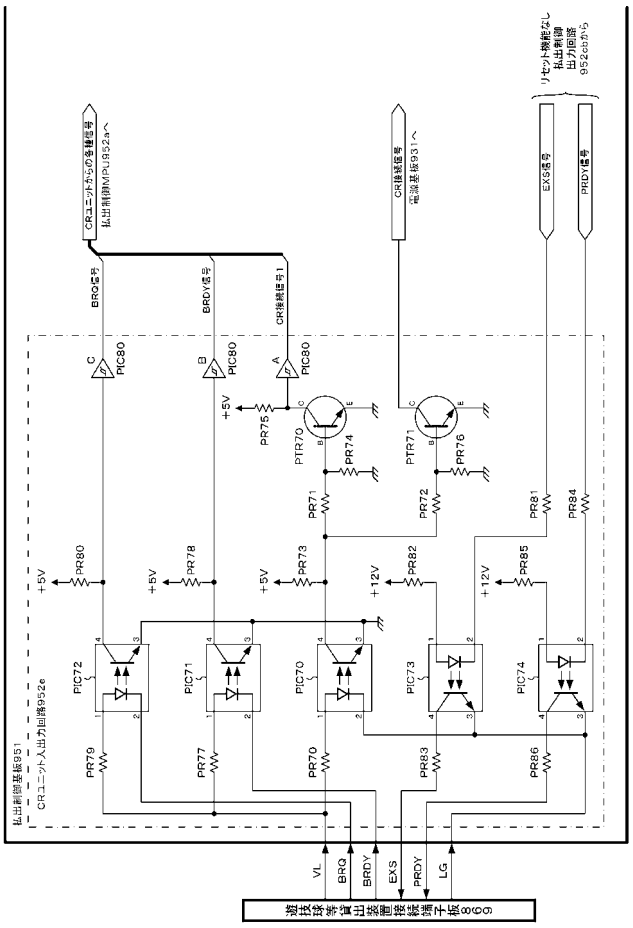
【図８２】



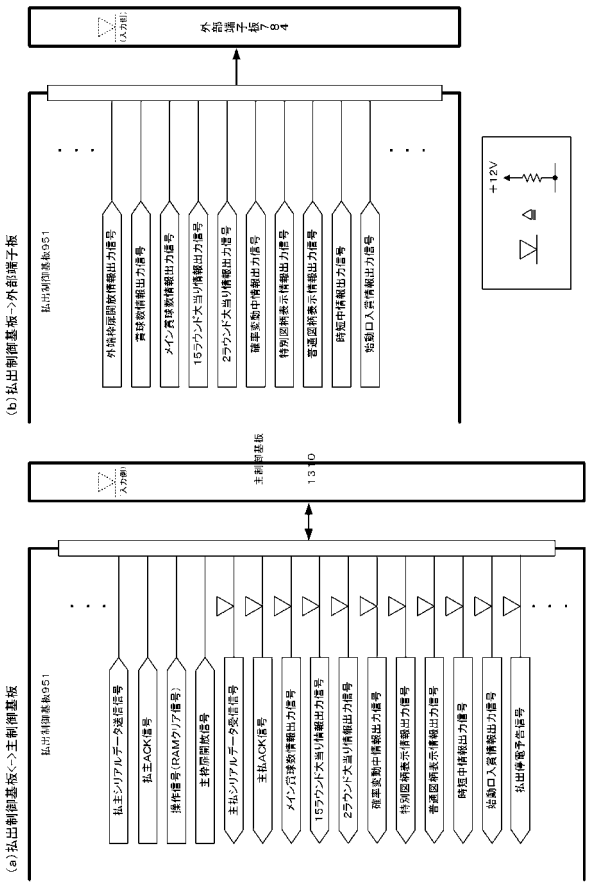
【図８３】



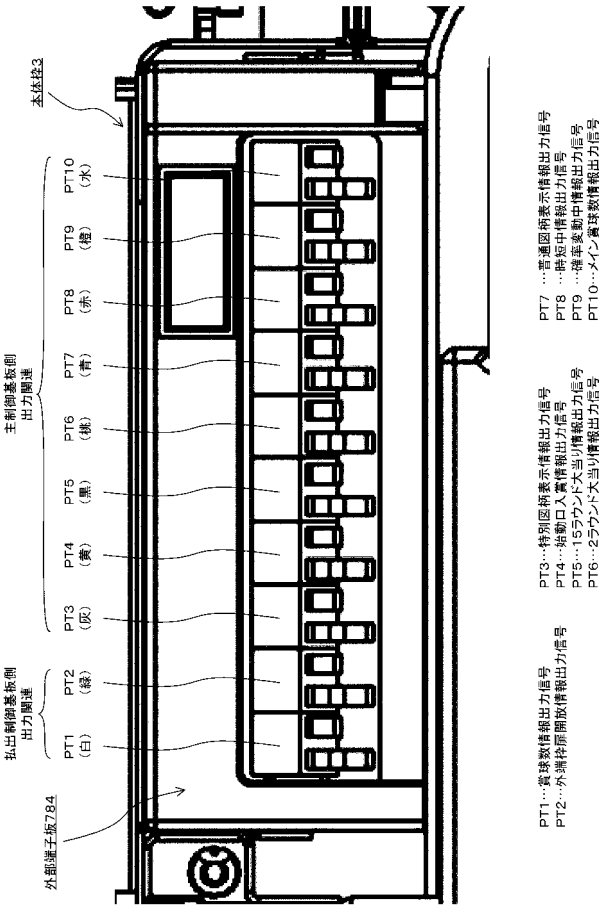
【図８４】



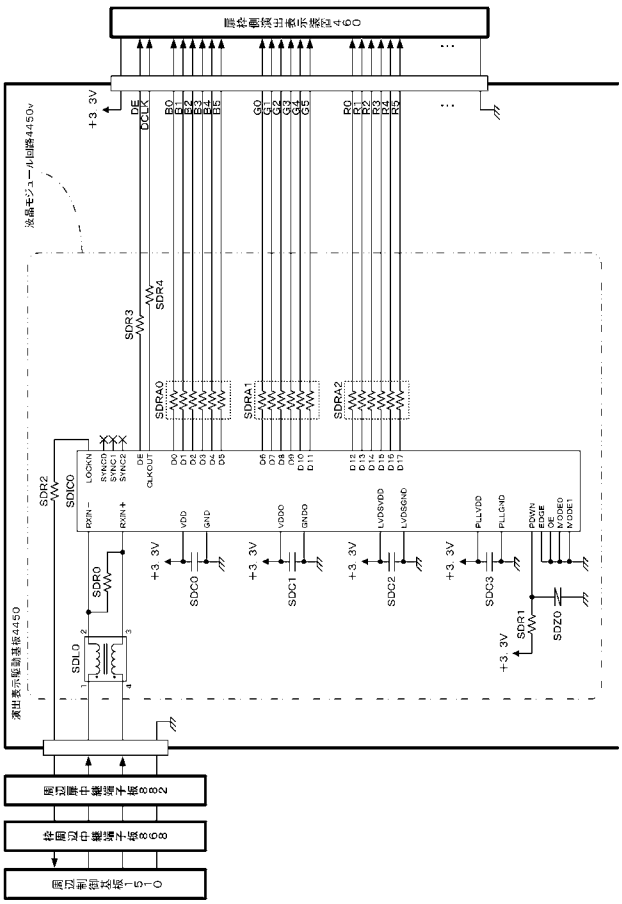
【図８５】



【図８６】



【図８７】



【図８８】

主制御基板から払出御基板へ送信される各種コマンド

(a) CR機のコマンド表

	名称	内容
10H	賞球1個指定	1個払い出す
11H	賞球2個指定	2個払い出す
12H	賞球3個指定	3個払い出す
13H	賞球4個指定	4個払い出す
14H	賞球5個指定	5個払い出す
15H	賞球6個指定	6個払い出す
16H	賞球7個指定	7個払い出す
17H	賞球8個指定	8個払い出す
18H	賞球9個指定	9個払い出す
19H	賞球10個指定	10個払い出す
1AH	賞球11個指定	11個払い出す
1BH	賞球12個指定	12個払い出す
1CH	賞球13個指定	13個払い出す
1DH	賞球14個指定	14個払い出す
1EH	賞球15個指定	15個払い出す

(b) 一般機のコマンド表

コマンド	名称	内容
20H	賞球1個指定	1個払い出す
21H	賞球2個指定	2個払い出す
22H	賞球3個指定	3個払い出す
23H	賞球4個指定	4個払い出す
24H	賞球5個指定	5個払い出す
25H	賞球6個指定	6個払い出す
26H	賞球7個指定	7個払い出す
27H	賞球8個指定	8個払い出す
28H	賞球9個指定	9個払い出す
29H	賞球10個指定	10個払い出す
2AH	賞球11個指定	11個払い出す
2BH	賞球12個指定	12個払い出す
2CH	賞球13個指定	13個払い出す
2DH	賞球14個指定	14個払い出す
2EH	賞球15個指定	15個払い出す

(c) 共通(CR機及び一般機)のコマンド表

コマンド	名称	内容
30H	セルフチェック	接続確認

【図89】

主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンド

区分	コマンド		コマンド名	送信タイミング	内容
	ステータス	モード			
特図1同調演出関連	A＊H	＊＊H	特図1同調演出開始	特別図柄1変動開始時	モードで指定された演出パターンで特図同調演出開始を指示
			特別図柄1指定	特図1同調演出開始の直後	はずれ、特定大当り、非特定大当りを指定
			特図1同調演出終了	特別図柄1変動時間経過時（特別図柄1確定時）	特図1同調演出終了を指示
			変動時状態指定	特図当落情報指定の直後	確率及び時短状態を指示
特図2同調演出関連	B＊H	＊＊H	特図2同調演出開始	特別図柄2変動開始時	モードで指定された演出パターンで特図同調演出開始を指示
			特別図柄2指定	特図2同調演出開始の直後	はずれ、特定大当り、非特定大当りを指定
			特図2同調演出終了	特別図柄2変動時間経過時（特別図柄2確定時）	特図2同調演出終了を指示
大当り関連	C＊H	＊＊H	大当りオープニング	大当りオープニング開始時	大当りオープニング開始を指示
			大入賞口1開放N回目表示	1～16ラウンド目の大入賞口1開放時	1～16ラウンド目の大入賞口1開放中開始を指示
			大入賞口1閉鎖表示	大入賞口1閉鎖時	ラウンド間の大入賞口1閉鎖中開始を指示
			大入賞口1カウント表示	大入賞口1開放時及び大入賞口1へのカウント変化時	カウント0～10個
			大当りエンディング	大当りエンディング開始時	大当りエンディング開始を指示
			大当り図柄表示	大入賞口開放時	大当り図柄情報表示を指示
			小当りオープニング	小当りオープニング開始時	小当りオープニング開始を指示
			小当り開放表示	小当り開放時	小当り開放中開始を指示
			小当りカウント表示	小当り中大入賞口入賞時	小当り中大入賞口入賞演出を指示
			小当りエンディング	小当りエンディング開始時	小当りエンディング開始を指示
電源投入	D＊H	＊＊H	電源投入時状態	主制御基板電源投入時	RAMクリア演出開始及び遊技状態を指示
			電源投入時主制御復帰先		主制御基板の復帰先を指示
普図同調演出関連	E＊H	＊＊H	普図同調演出開始	普通図柄1変動開始時	モードで指定された演出パターンで普図同調演出開始を指示
			普図柄指定	普図同調演出開始の直後	はずれ、特定大当り、非特定大当りを指定
			普図同調演出終了	普通図柄変動時間経過時（普通図柄確定時）	普図同調演出終了を指示
			変動時状態指定	普図当落情報指定の直後	確率及び時短状態を指示
普通電役演出関連	F＊H	＊＊H	普図当りオープニング	普図当りオープニング開始時	普図当りオープニング開始を指示
			普電開放表示	普電開放時	普電開放中開始を指示
			普図当りエンディング	普図当りエンディング開始時	普図当りエンディング開始を指示

【図90】

主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンド（つづき）

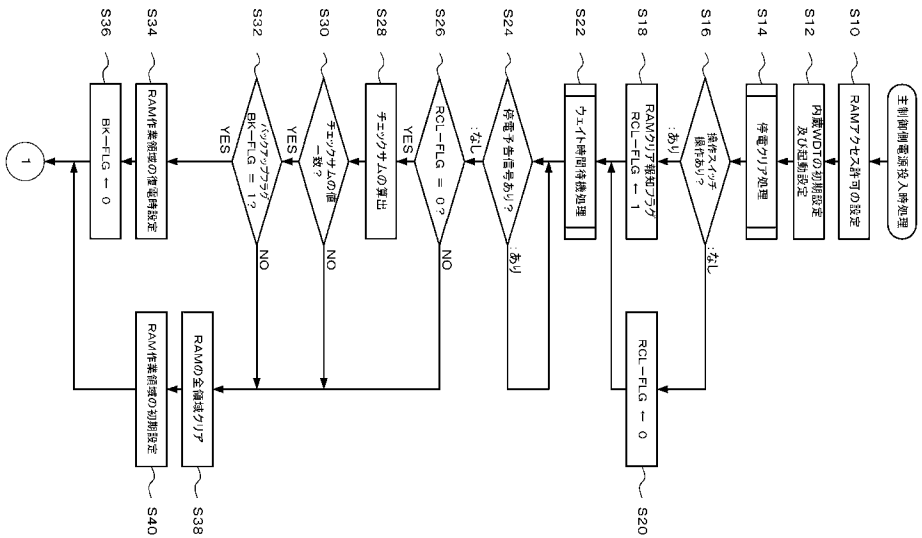
区分	コマンド		コマンド名	送信タイミング	内容
	ステータス	モード			
報知表示	6＊H	＊＊H	入賞異常表示	大当り中（条件装置作動中）以外に大入賞口に入賞した時	入賞異常報知の開始を指示
			接続異常表示	主制御基板→払出制御基板へのコマンド送信時に払出制御基板からのACK返信がなかった時	接続異常報知の開始を指示
			断線・短絡異常表示	始動口、カウントスイッチの何れかが断線または短絡状態となったとき	断線・短絡異常表示の開始を指示
			磁気検出スイッチ異常表示	磁気検出スイッチの異常を検知したとき	磁気検出スイッチ異常報知の開始を指示
			扉枠開放	扉枠開放を検知したとき	扉開放報知を指示
			扉枠閉鎖	扉枠閉鎖を検知したとき	扉開放報知終了を指示
			本体枠開放	本体枠開放を検知したとき	本体枠開放報知を指示
			本体枠閉鎖	本体枠閉鎖を検知したとき	本体枠閉鎖報知を指示
状態表示	7＊H	＊＊H	枠状態1	電源復旧時 枠状態の変化時 エラー解除ナビ時	球切れ 満タン ストック中 接続異常 CR未接続
			エラー解除ナビ	エラー解除ナビ時	球がみ 計数スイッチエラー リトライエラー
			枠状態2	電源復旧時 枠状態の変化時	球抜き中
テスト関連	8＊H	＊＊H	テスト	主制御基板電源投入時RAMクリア及びRAMクリア以外の時	周辺制御基板の各種検査を指示
その他	9＊H	＊＊H	始動口入賞	始動口入賞時（主に音声）	始動口入賞演出開始を指示
			変動短縮作動終了指定	規定回数の変動短縮を消化した変動確定後の停止期間終了時（はずれ停止期間経過後）	変動短縮作動状態から変動短縮非作動状態への状態移行を指示
			高確率終了指定	「高確率N回」の場合の高確率回数を消化した変動確定後の停止期間終了時（はずれ停止期間経過後）	高確率状態から低確率状態への状態移行を指示
			特別図柄1記憶	特別図柄1作動保留球数変化時	特別図柄1保留0～4個
			特別図柄2記憶	特別図柄2作動保留球数変化時	特別図柄2保留0～4個
			普通図柄記憶	普通図柄1作動保留球数変化時	普通図柄1保留0～4個
			特別図柄1記憶先読み演出	特別図柄1作動保留球数増加時	特別図柄1作動保留球数の先読み演出開始を指示
			特別図柄2記憶先読み演出	特別図柄2作動保留球数増加時	特別図柄2作動保留球数の先読み演出開始を指示

【図91】

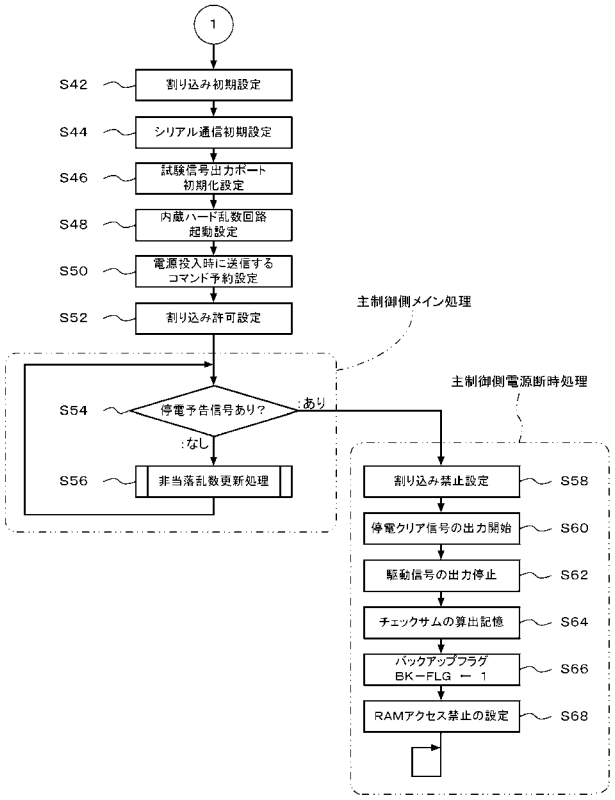
払出制御基板から主制御基板へ送信される各種コマンド

区分	コマンド名	コマンド	内容
状態表示	扉枠開放	100＊＊＊＊＊B	B0：扉枠が開放（B1～B7：固定値（値0））
	扉枠閉鎖	101＊＊＊＊＊B	B0：扉枠が閉鎖（B1～B7：固定値（値0））
	本体枠開放	110＊＊＊＊＊B	B0：本体枠が開放（B1～B7：固定値（値0））
	本体枠閉鎖	111＊＊＊＊＊B	B0：本体枠が閉鎖（B1～B7：固定値（値0））
	枠状態1	001＊＊＊＊＊B	B0：球切れ（値1で球切れ）
			B1：満タン（値1で満タン）
			B2：ストック中（値1で50個以上のストック中）
			B3：接続異常（値1で接続異常）
			B4：CR未接続（値1で未接続）
			B5：固定値（値1）
			B6：固定値（値0）
			B7：固定値（値0）
	エラー解除ナビ	010＊＊＊00B	B0：固定値（値0）
			B1：固定値（値0）
			B2：球がみ（値1で球がみ）
			B3：計数スイッチエラー（値1で計数スイッチエラー）
			B4：リトライエラー（値1でリトライエラー）
			B5：固定値（値0）
			B6：固定値（値1）
			B7：固定値（値0）
	枠状態2	0110000＊B	B0：球抜き中（値1で球抜き中）
			B1：固定値（値0）
			B2：固定値（値0）
			B3：固定値（値0）
			B4：固定値（値0）
			B5：固定値（値1）
			B6：固定値（値1）
			B7：固定値（値0）

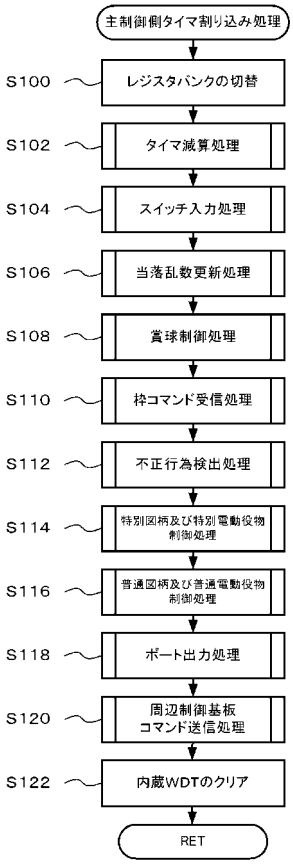
【図92】



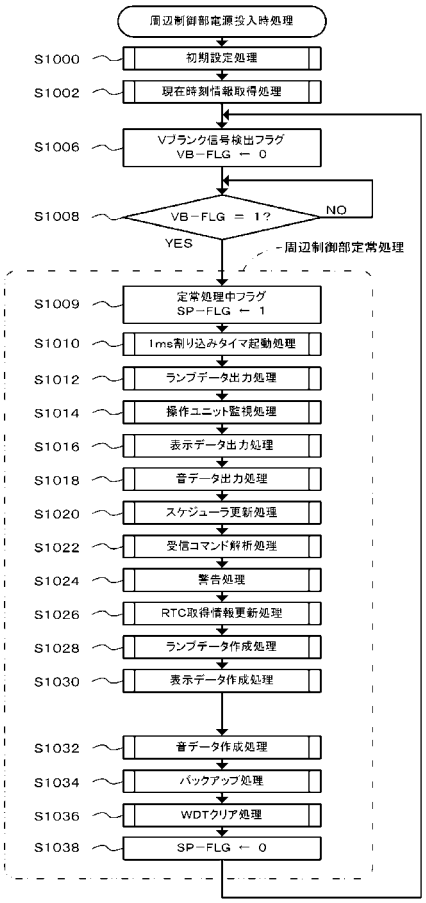
【図９３】



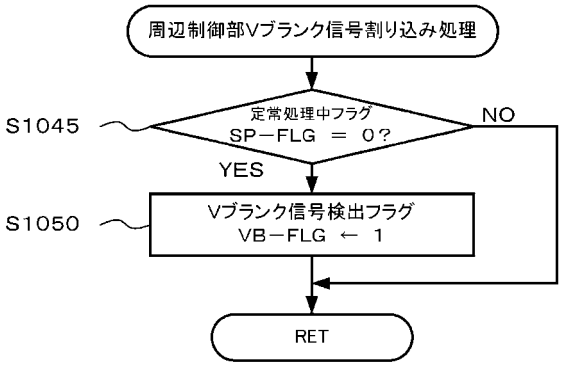
【図９４】



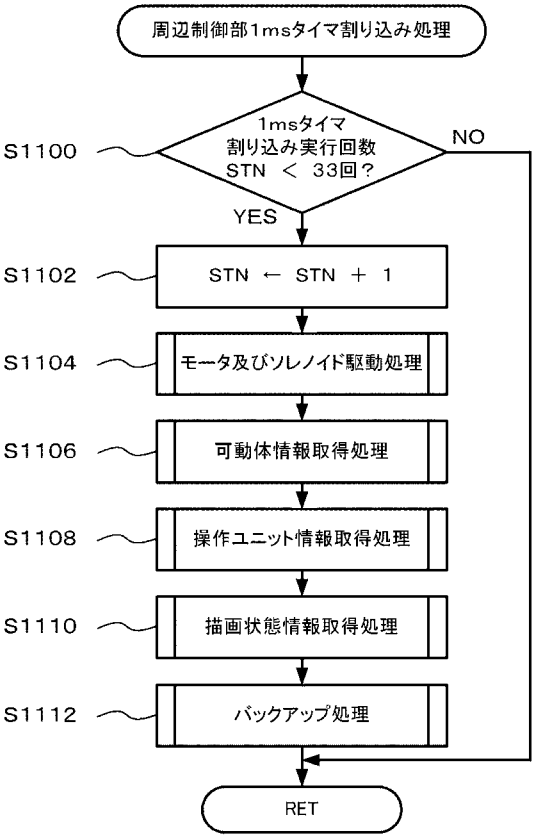
【図９５】



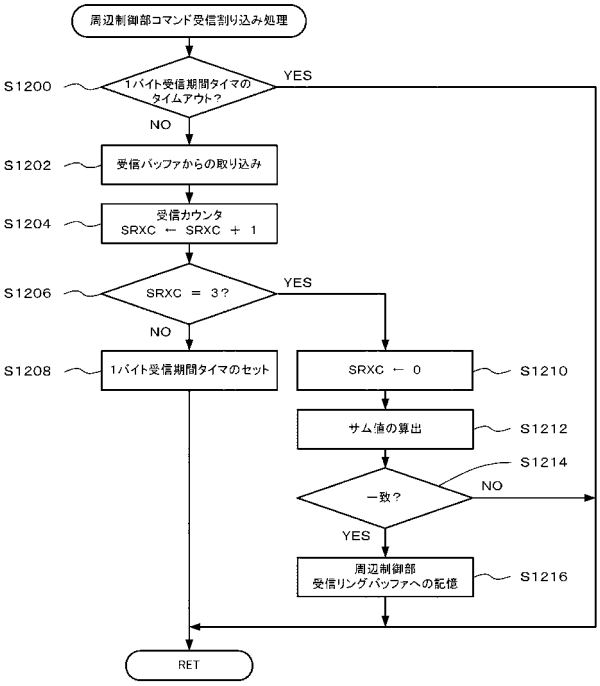
【図９６】



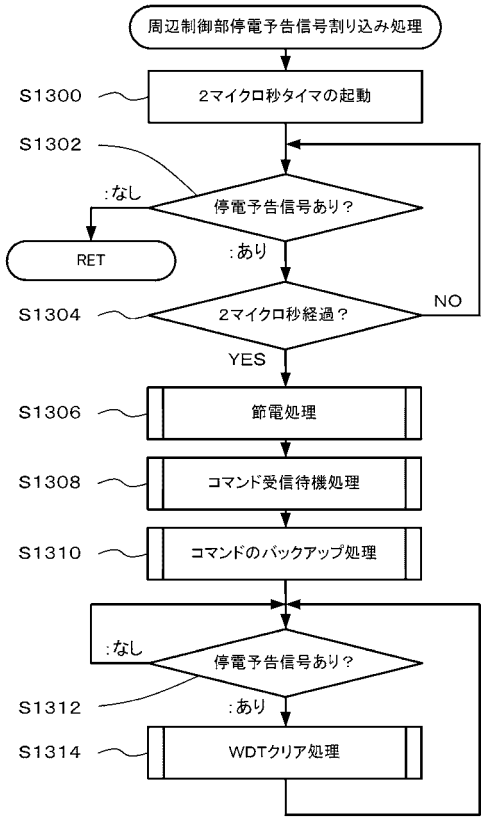
【図９７】



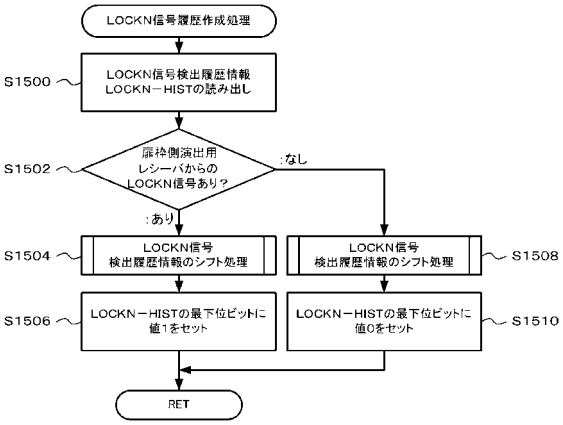
【図９８】



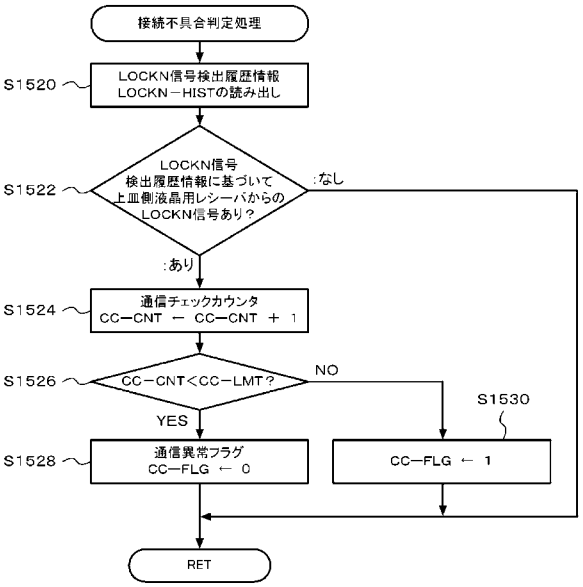
【図９９】



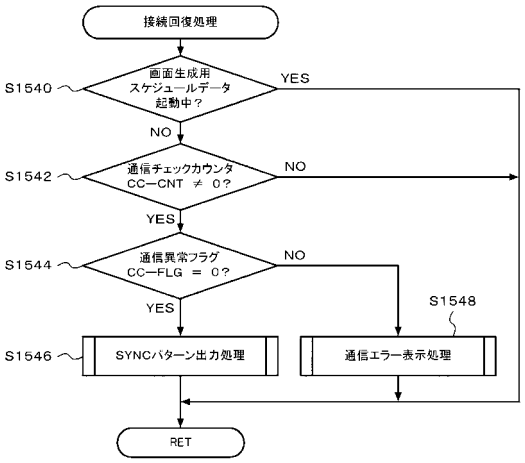
【図１００】



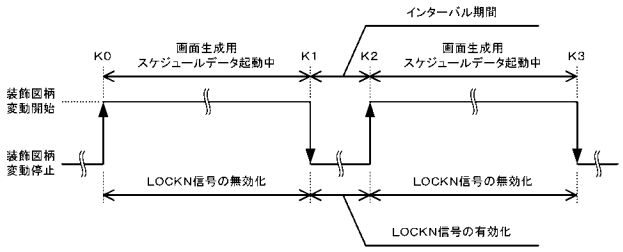
【図１０１】



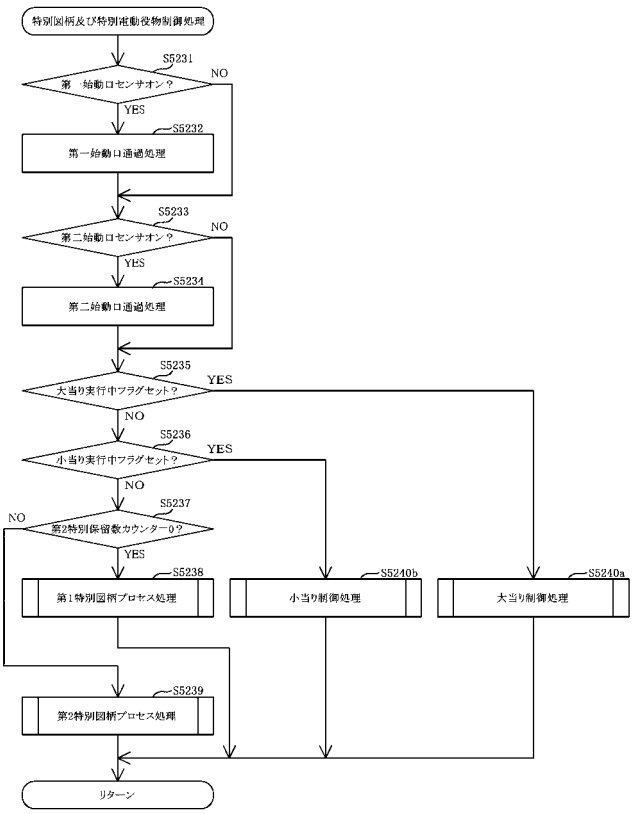
【図１０２】



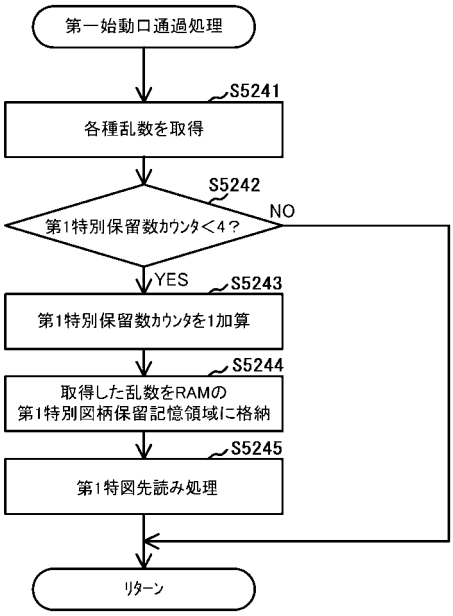
【図１０３】



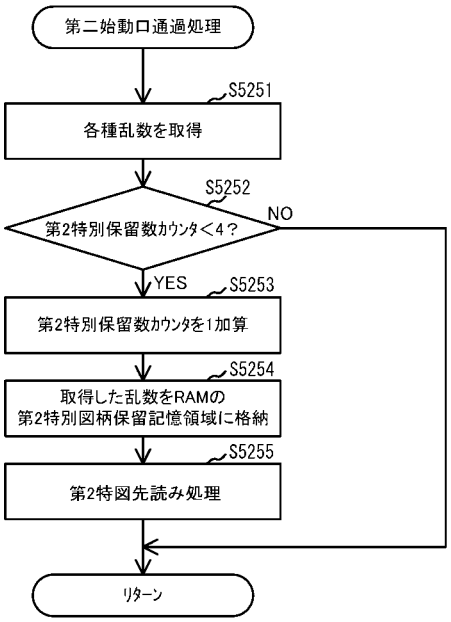
【図１０４】



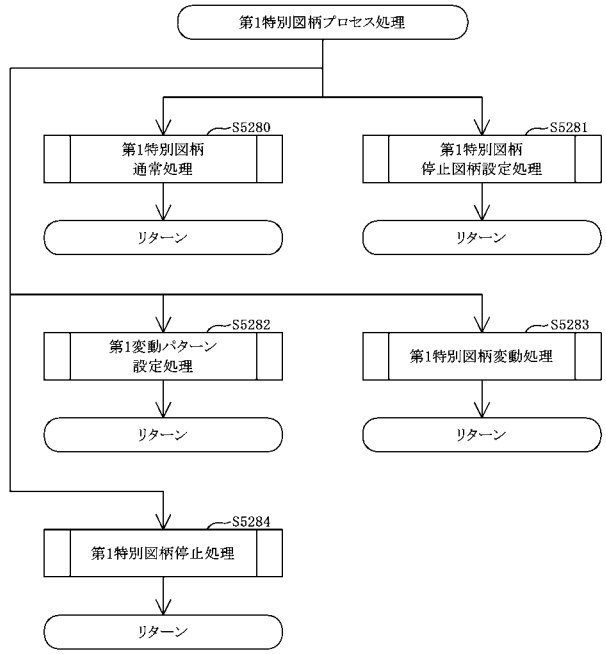
【図１０５】



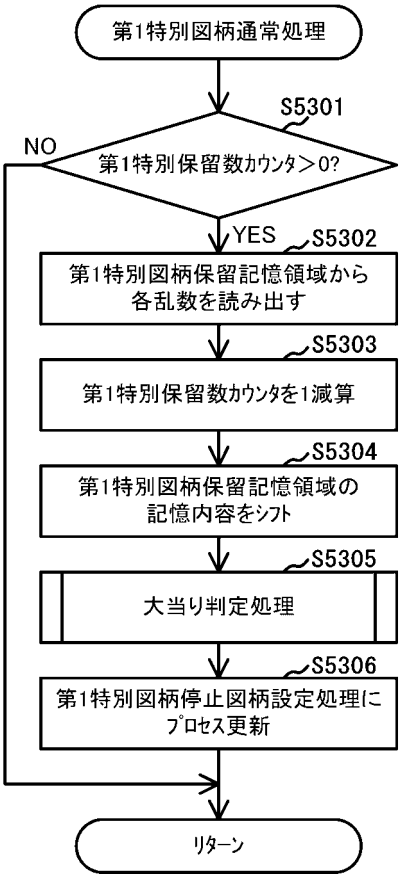
【図１０６】



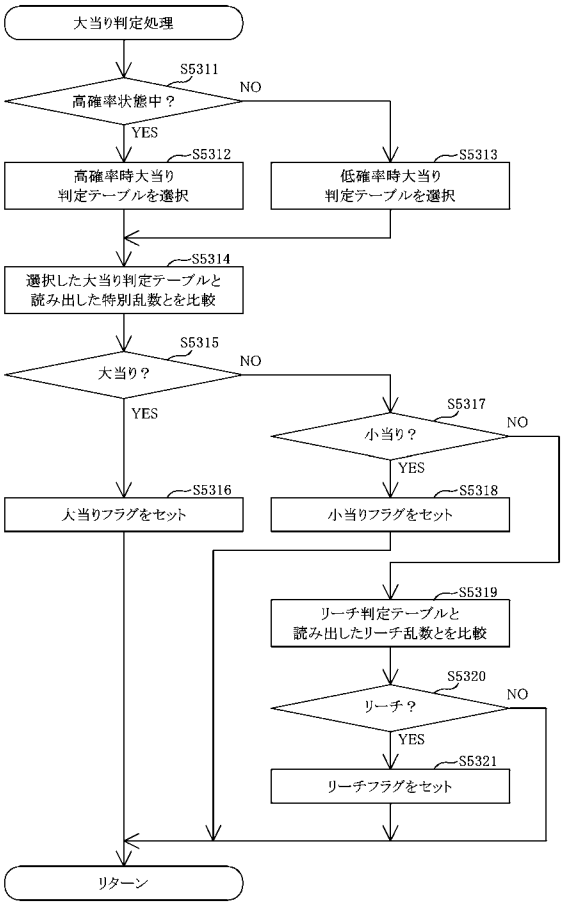
【図１０７】



【図１０８】



【図１０９】



【図１１０】

(A)大当り判定テーブル:第一特別乱数(0-65535)、第二特別乱数(0-65535)

		はずれ	大当り	小当り
第一特別乱数	低確率時	65332	204	0
	高確率時	63496	2040	0
第二特別乱数	低確率時	65332	204	0
	高確率時	63496	2040	0

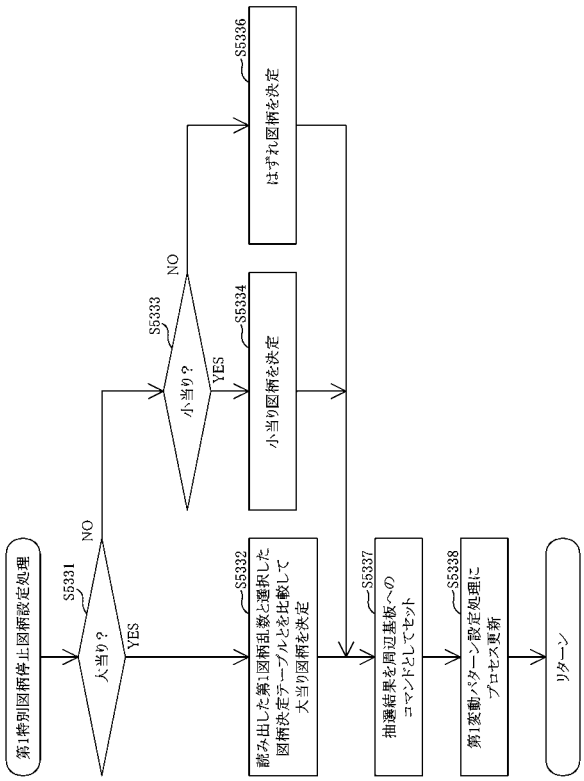
(B)図柄決定テーブル:第一大当り図柄用乱数(0-199)

	時短回数	大当り遊技中の演出	出球	割り振り
8R確変大当りA	次回大当りまで	バトル演出(勝利)	△	164
8R通常大当り	100回	バトル演出(敗北)	△	36

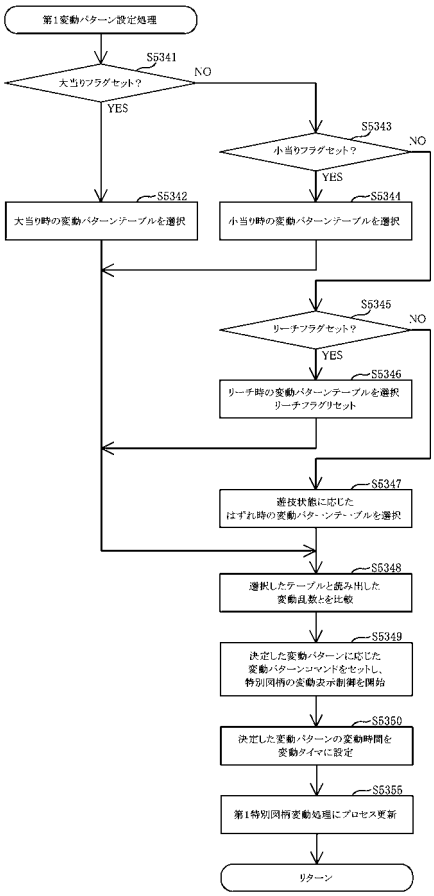
(C)図柄決定テーブル:第二大当り図柄用乱数(0-199)

	時短回数	大当り遊技中の演出	出球	割り振り
16R確変大当り	次回大当りまで	上乗せチャレンジ演出	○	100
8R確変大当りB	次回大当りまで	上乗せチャレンジ演出	△	64
2R通常大当り	100回	ボーナス終了演出	×	36

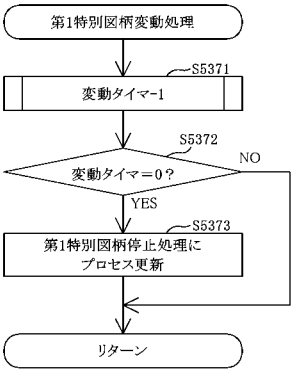
【図１１１】



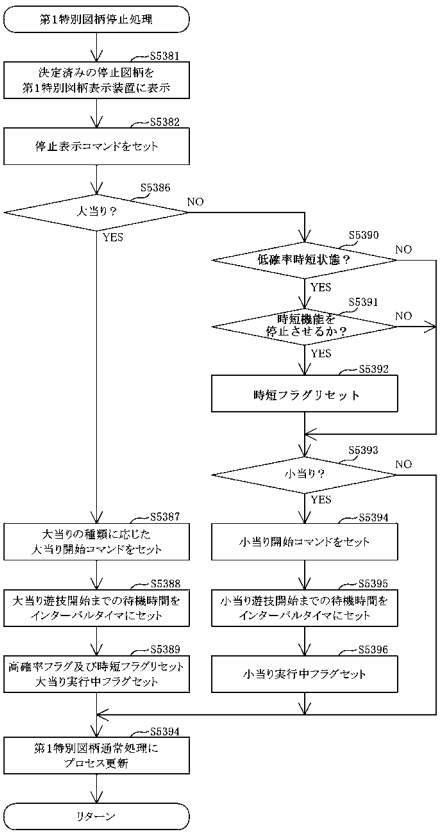
【図１１２】



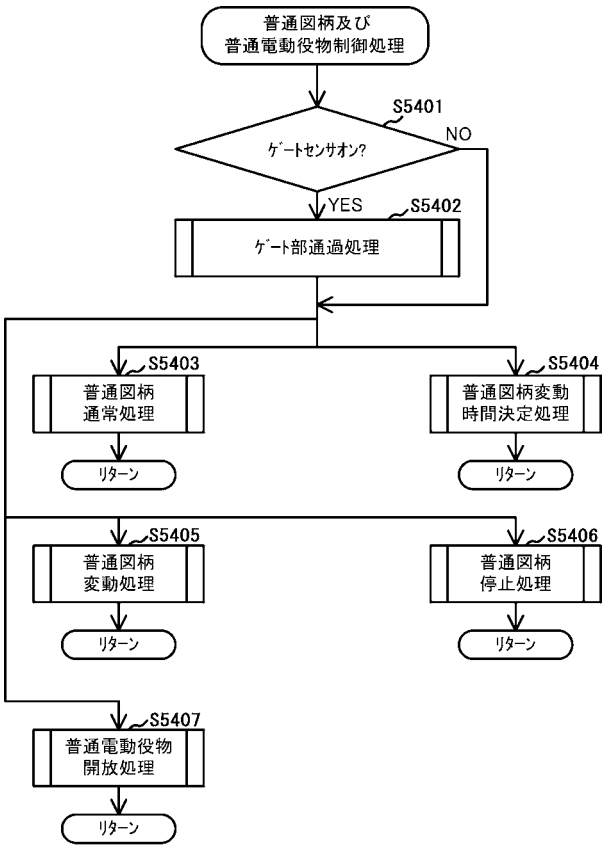
【図１１３】



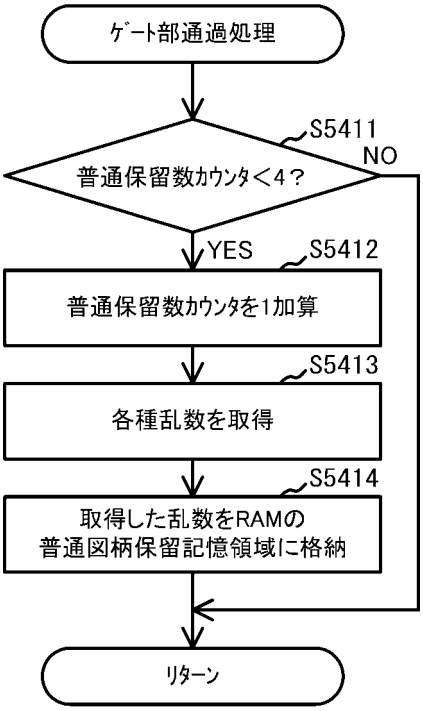
【図１１４】



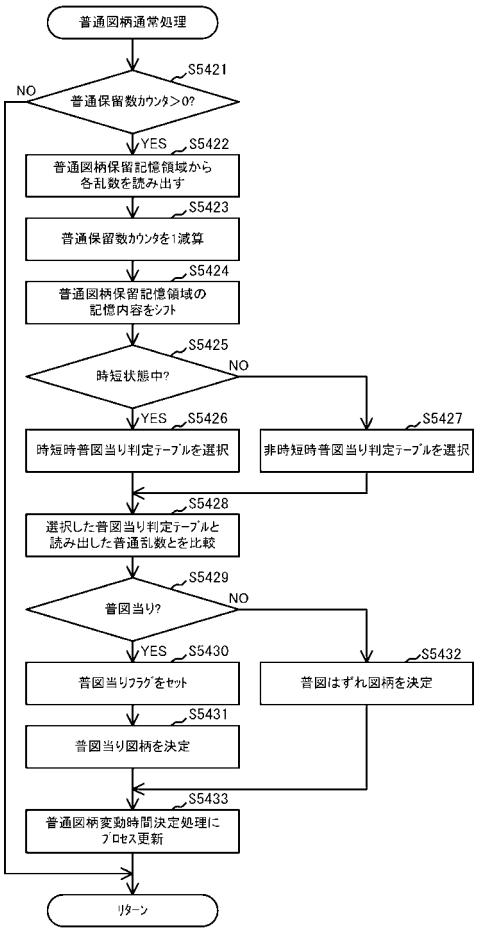
【図１１５】



【図１１６】



【図１１７】



【図１１８】

T1

変動番号	変動演出	当落	変動PTN タイマ演出	予告抽選 タイマ出現率
1	通常変動 ＆ 短縮変動	ハズレ	×	×
2	非リーチ	ハズレ	×	×
3	ノーマルリーチ	ハズレ	×	×
4	ノーマルリーチ	当り	×	×
5	タイマ1 ノーマルリーチ （会話予告）	ハズレ	○	×
6	タイマ1 ノーマルリーチ （会話予告）	当り	○	×
7	タイマなし キャラリーチ	ハズレ	×	△
8	タイマなし キャラリーチ	当り	×	△
9	タイマ1 キャラリーチ （会話予告）	ハズレ	○	○
10	タイマ1 キャラリーチ （会話予告）	当り	○	○
11	タイマ2 キャラリーチ （カットインA）	ハズレ	○	○
12	タイマ2 キャラリーチ （カットインA）	当り	○	○
13	タイマ3 キャラリーチ （会話予告＆カットインA）	ハズレ	○	○
14	タイマ3 キャラリーチ （会話予告＆カットインA）	当り	○	○
15	タイマなし SPリーチ	ハズレ	×	○
16	タイマなし SPリーチ	当り	×	○
17	タイマ1 SPリーチ （会話予告）	ハズレ	○	◎
18	タイマ1 SPリーチ （会話予告）	当り	○	◎
19	タイマ2 SPリーチ （カットインB）	ハズレ	○	◎
20	タイマ2 SPリーチ （カットインB）	当り	○	◎
21	タイマ3 SPタイマリーチ （会話予告＆カットインB）	ハズレ	○	◎
22	タイマ3 SPタイマリーチ （会話予告＆カットインB）	当り	○	◎

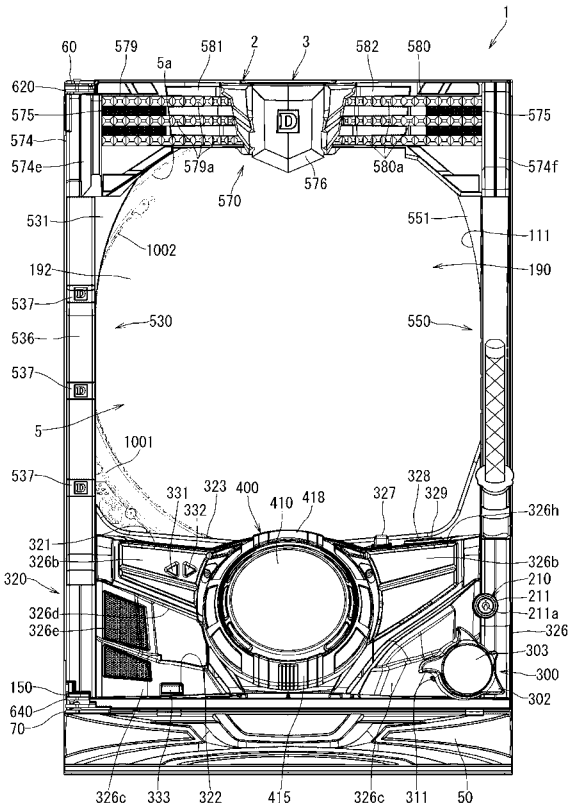
【図１１９】

音名称	優先順位	左右パン 初期値	上下パン 初期値	ボリューム 初期値	音番号	シーク ポイント	再生タイプ 設定	出力タイプ 設定
報知音1（低気味音）	25	0x80	0x00	0x1ff	X_SND_JIKI	0	ループ	モノラル
報知音2（振動警告）	25	0x80	0x00	0x1ff	X_SND_SHINDO	0	ループ	モノラル
報知音3（大入賞警告）	25	0x80	0x00	0x1ff	X_SND_DAINYUSHO	0	ループ	モノラル
報知音4（電波状）	20	0x80	0x00	0x1ff	X_SND_TOBIRAI	0	ループ	モノラル
報知音5（枠形状）	20	0x80	0x00	0x1ff	X_SND_WAKU	0	ループ	モノラル
報知音6（左打ち案内）	10	0x80	0x00	0x1ff	X_SND_HIDARI	0	ループ	モノラル
報知音7（球抜き案内）	10	0x80	0x00	0x1ff	X_SND_TAMANUKI	0	ループ	モノラル

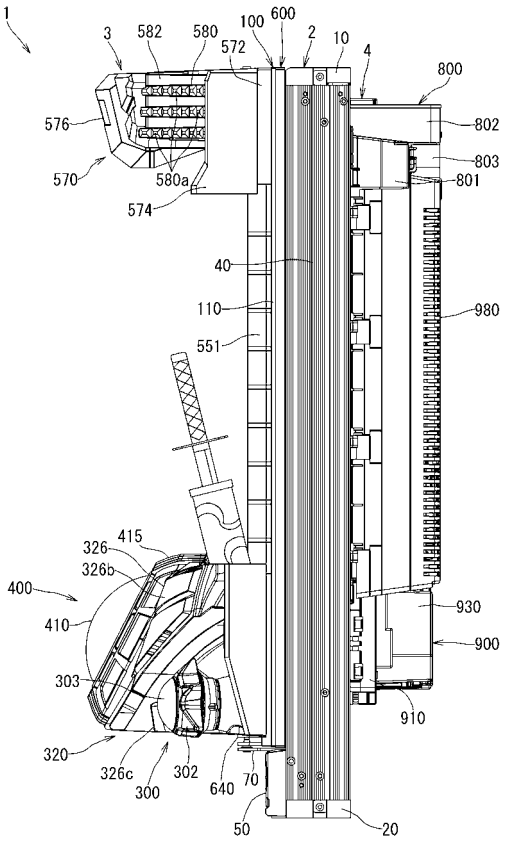
【図１２０】

エラー種類		報知内容	報知態様	報知時間	解除条件
第一	磁気異常	磁気センサによる検出	「ブーブー 磁気を感知しました」の報知音ループ、液晶内表示、ランプ点灯	報知音ループ1回目から5回目（合計時間15秒）、液晶内表示、ランプ点灯時間各種1/2秒点滅	電源再投入
	振動異常	振動センサによる検出	「ブーブー 振動を感知しました」の報知音ループ、液晶内表示、ランプ点灯	報知音ループ1回目から5回目（合計時間15秒）、液晶内表示、ランプ点灯時間各種1/2秒点滅	電源再投入
	大入賞異常	賞球カウントセンサによる検出	「ブーブー 大入賞異常を検知しました」の報知音ループ、液晶内表示、ランプ点灯	報知音ループ1回目から5回目（合計時間15秒）、液晶内表示、ランプ点灯時間各種1/2秒点滅	電源再投入
中	開閉扉	開閉扉スイッチによる検出	「扉が開いています ピンポンピンポン」の報知音ループ、液晶内表示、ランプ点灯	報知音ループ1回目から5回目（合計時間15秒）、液晶内表示、ランプ点灯時間各種1/2秒点滅	開閉扉検知
	枠開放	枠開放スイッチによる検出	「枠が開いています ピンポンピンポン」の報知音ループ、液晶内表示、ランプ点灯	報知音ループ1回目から5回目（合計時間15秒）、液晶内表示、ランプ点灯時間各種1/2秒点滅	枠開放検知
他	左打ち案内	遊技釘調整ミスの検出	「左打ちに戻してください」の報知音ループ、液晶内表示	報知から30分（合計時間15秒）	球抜き7
	球抜き案内	満タン検知スイッチによる検出	「球を抜いてください」の報知音ループ、液晶内表示	報知から30分（合計時間15秒）	球抜き7

【図１２１】



【図１２２】



【図１２３】

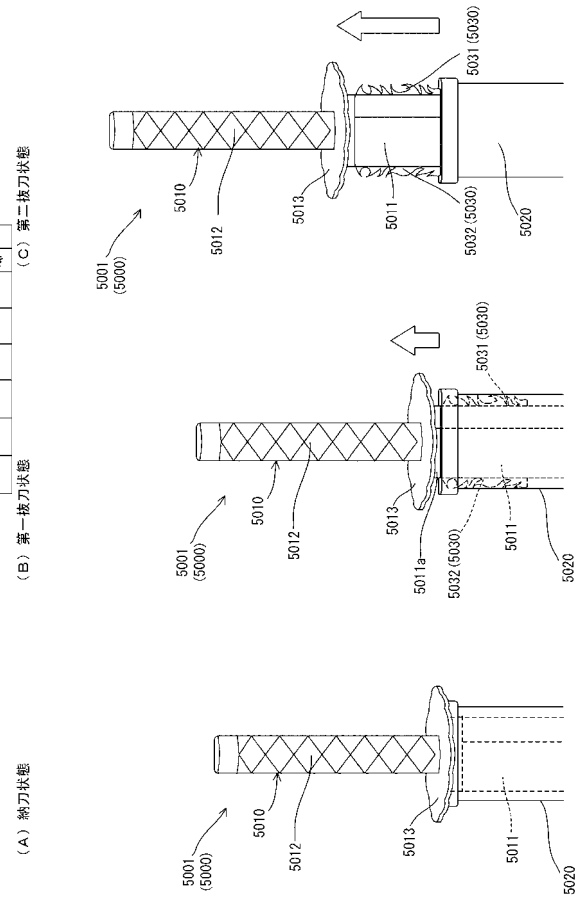
（Ａ）

変動パターン	抜刀準備移行あり	抜刀準備移行なし
はずれ	20%	80%
小当り	30%	70%
大当り	50%	50%

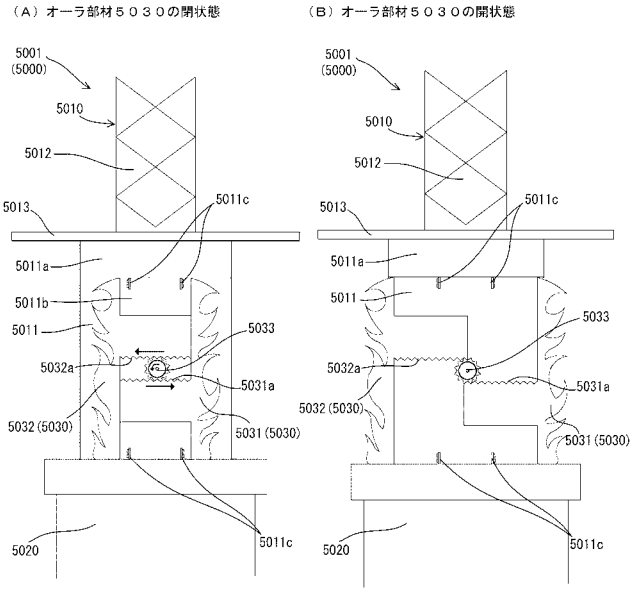
（Ｂ）

変動パターン＆抜刀準備移行の有無		抜刀本演出なし	抜刀本演出あり	
			オーラ部材なし	オーラ部材付き
はずれ	抜刀準備移行なし	85%	10%	5%
	抜刀準備移行あり	60%	30%	10%
小当り	抜刀準備移行なし	80%	20%	0%
	抜刀準備移行あり	50%	50%	0%
大当り	抜刀準備移行なし	0%	80%	20%
	抜刀準備移行あり	0%	50%	50%

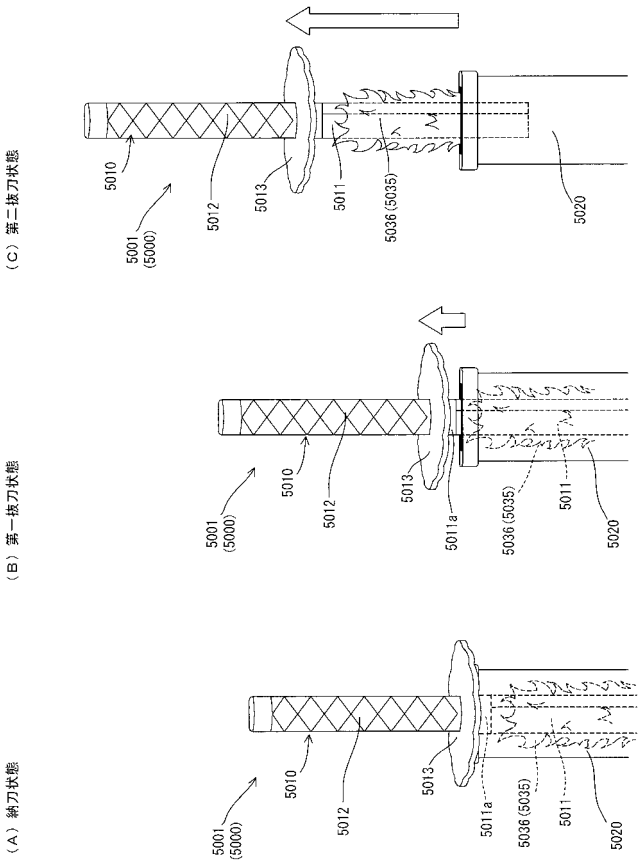
【図１２４】



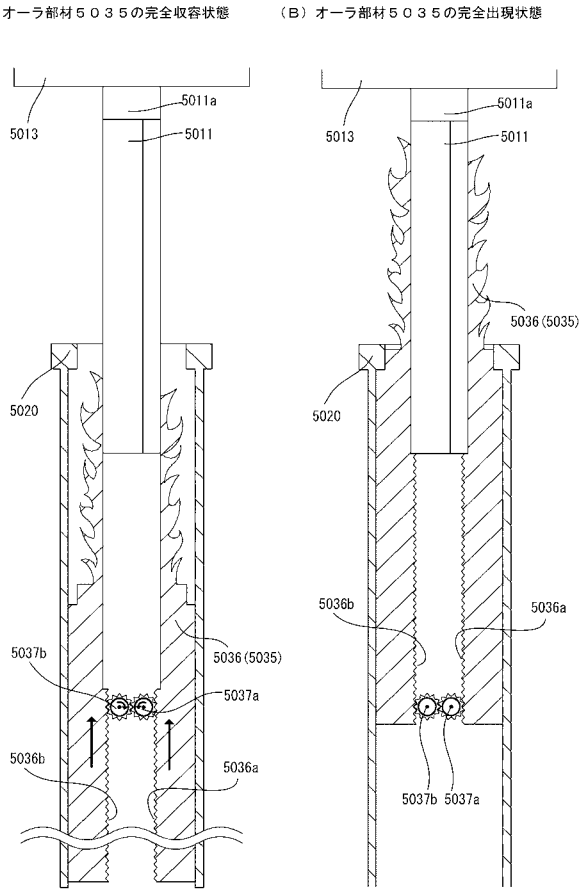
【図１２５】



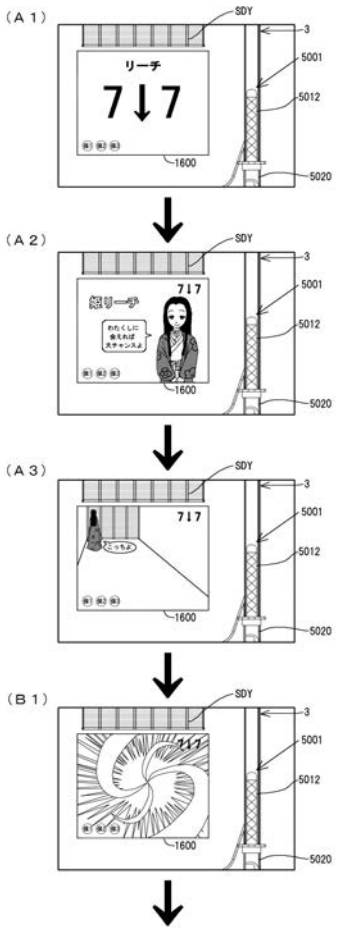
【図１２６】



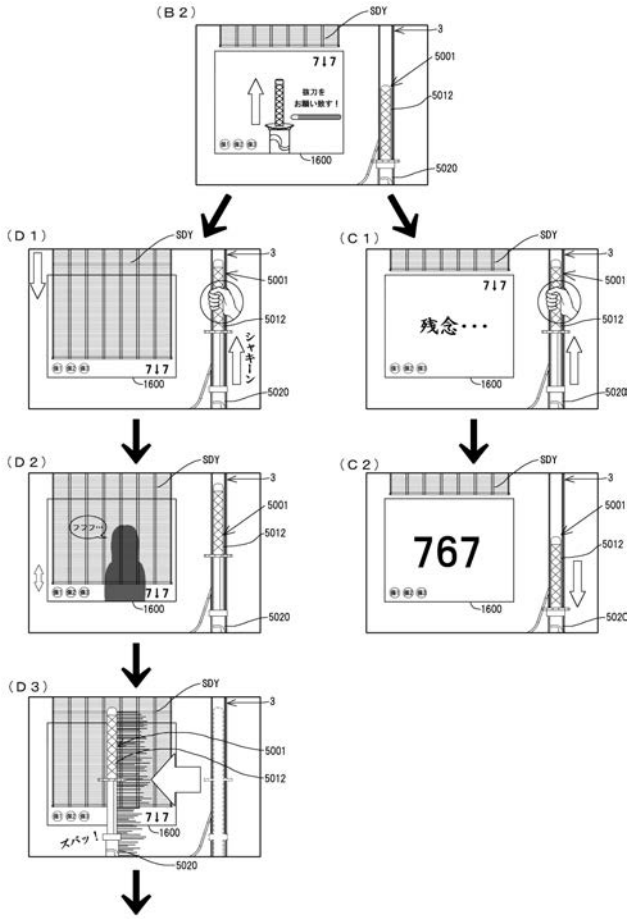
【図１２７】



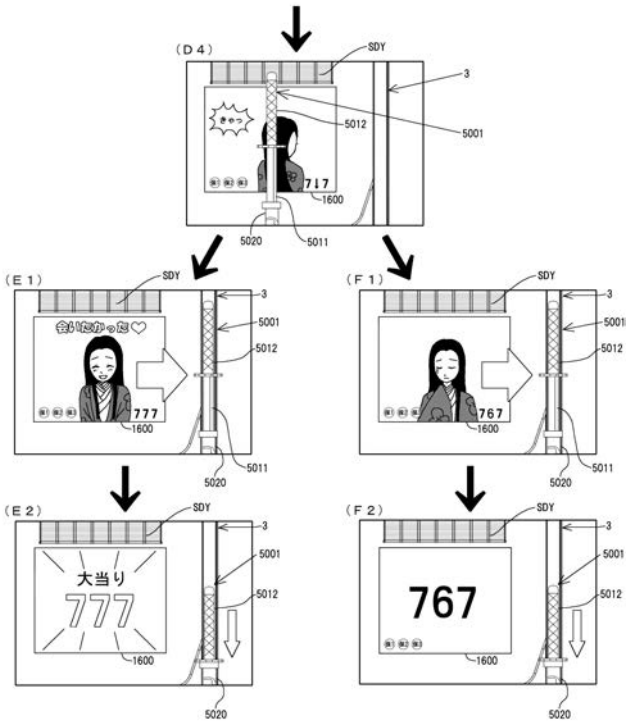
【図１２８】



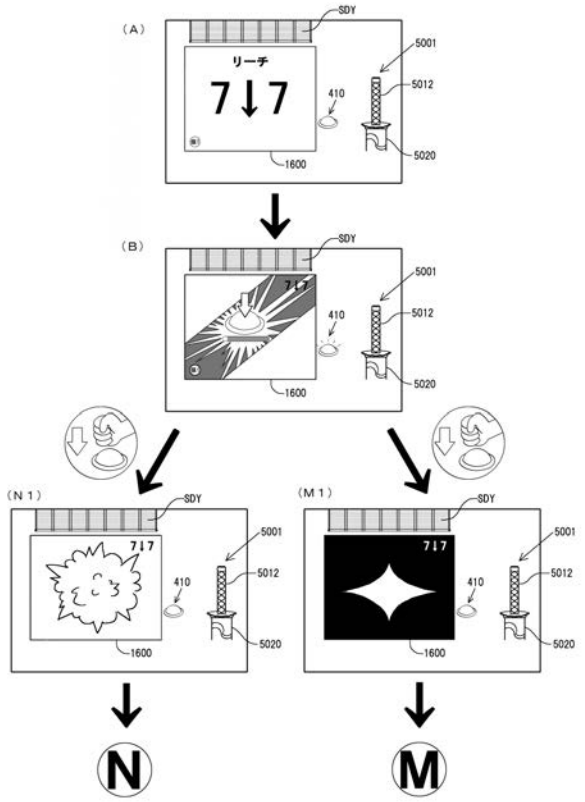
【図１２９】



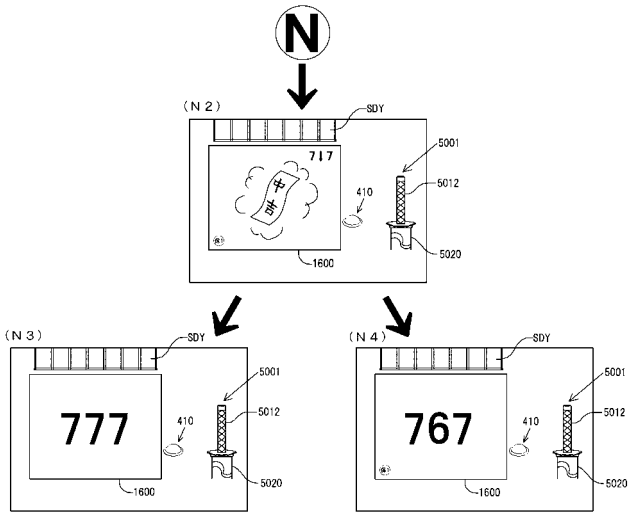
【図１３０】



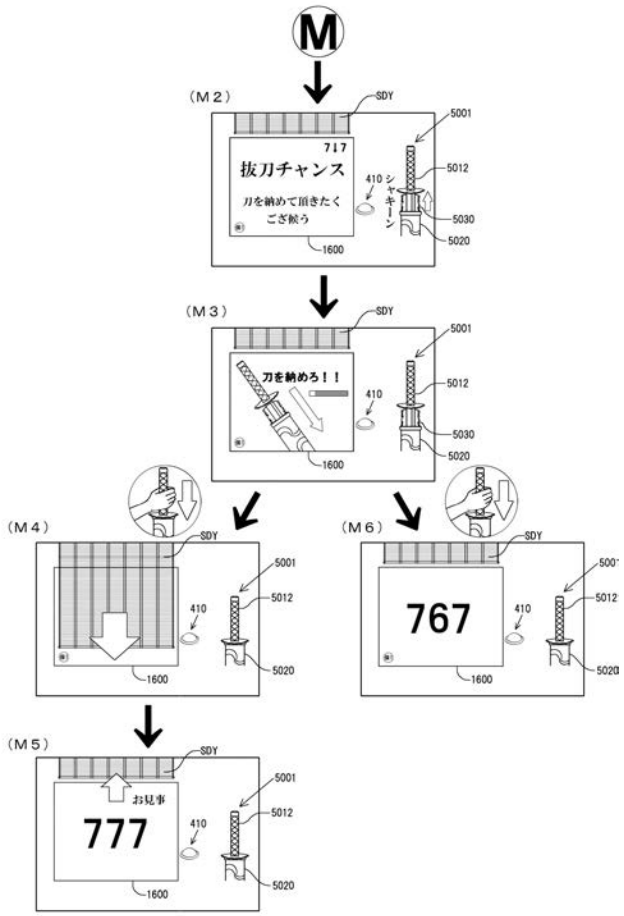
【図１３１】



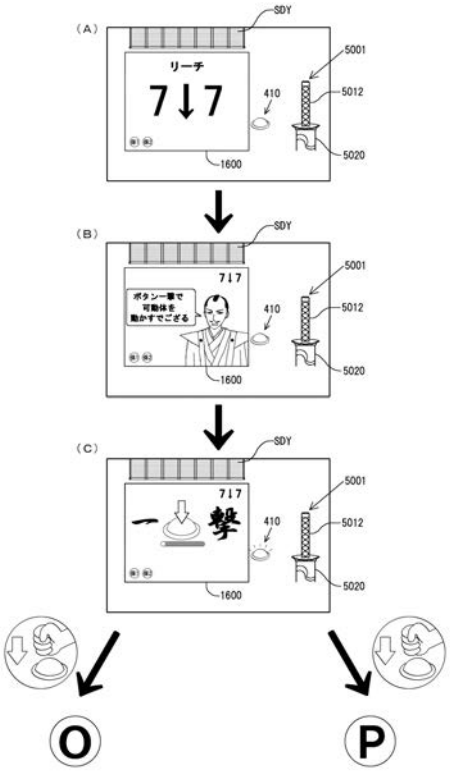
【図１３２】



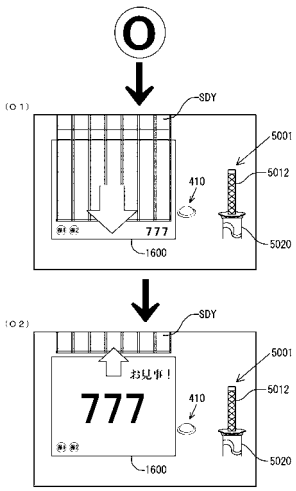
【図１３３】



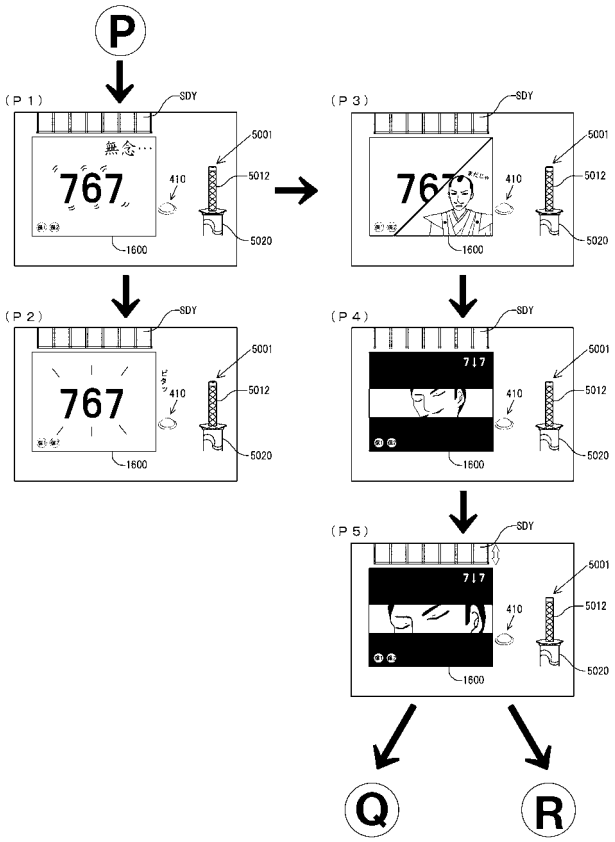
【図１３４】



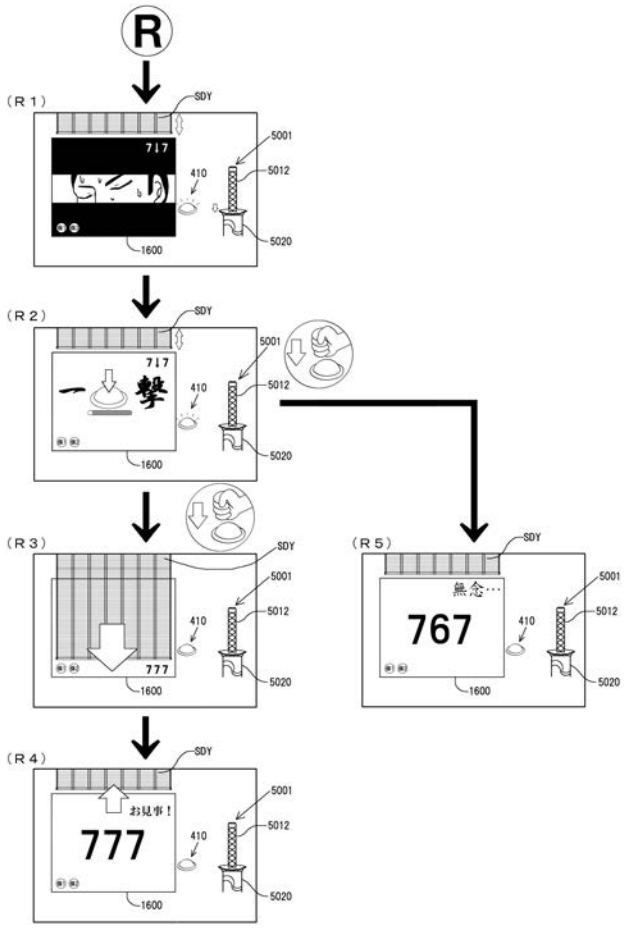
【図１３５】



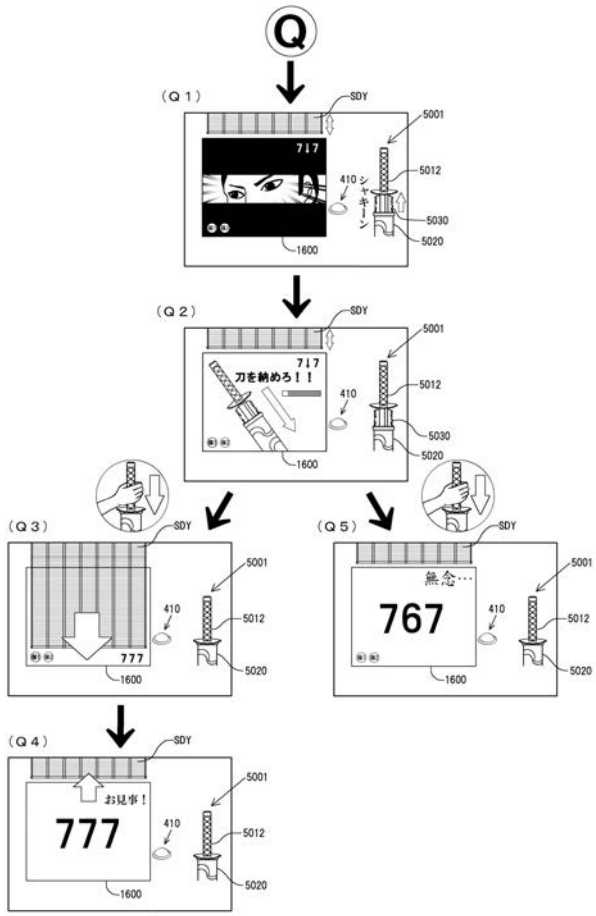
【図１３６】



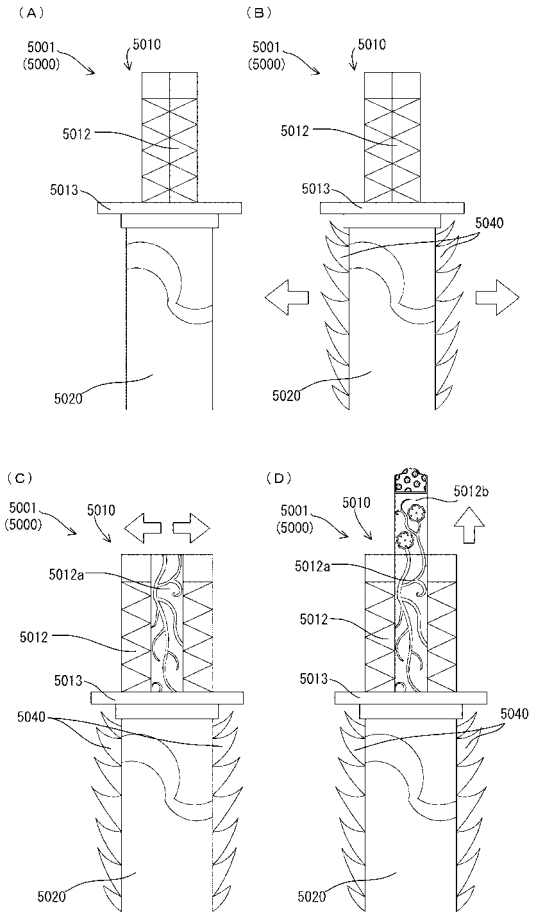
【図１３７】



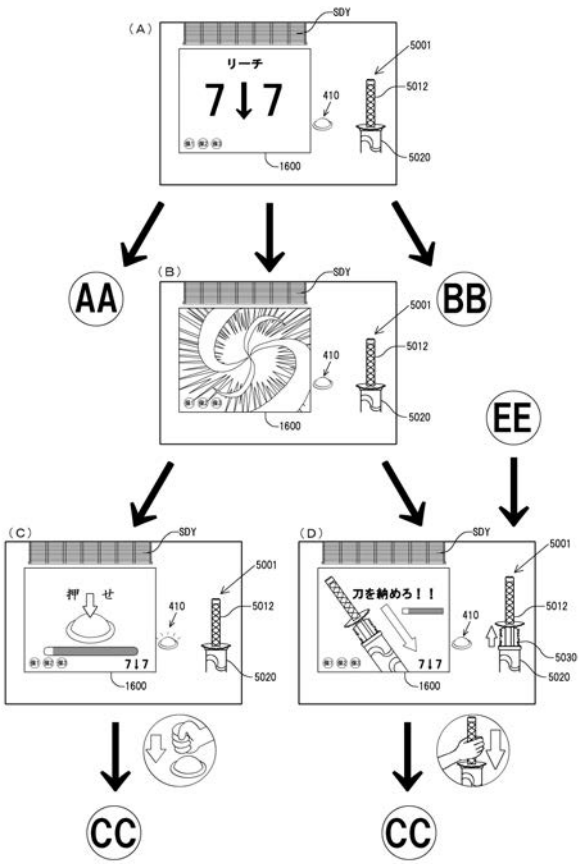
【図１３８】



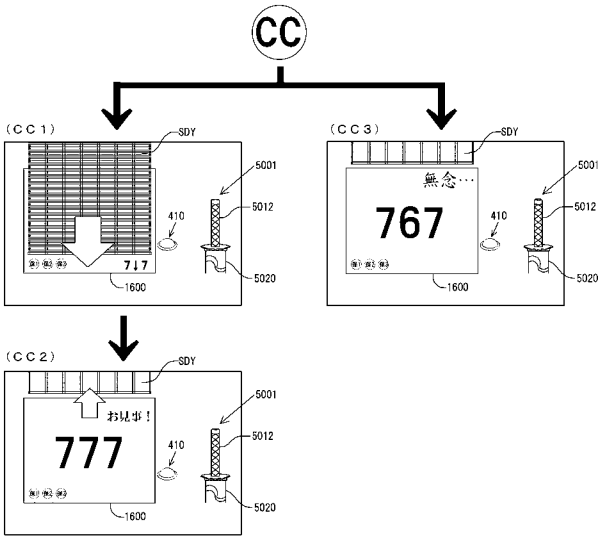
【図１３９】



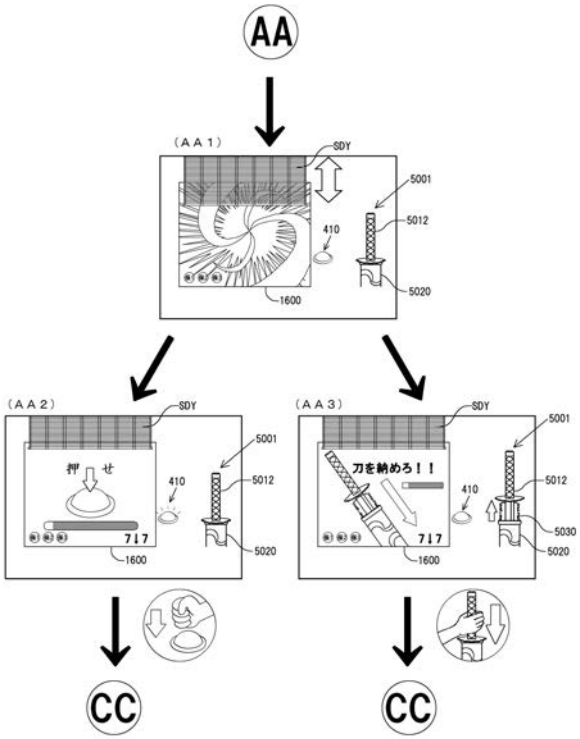
【図１４０】



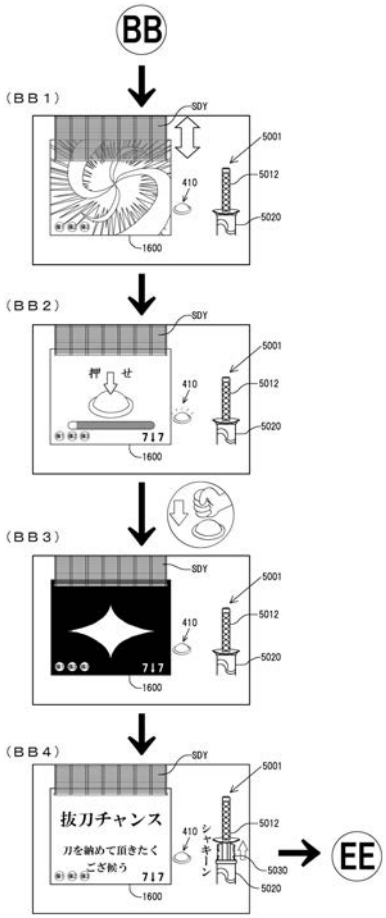
【図１４１】



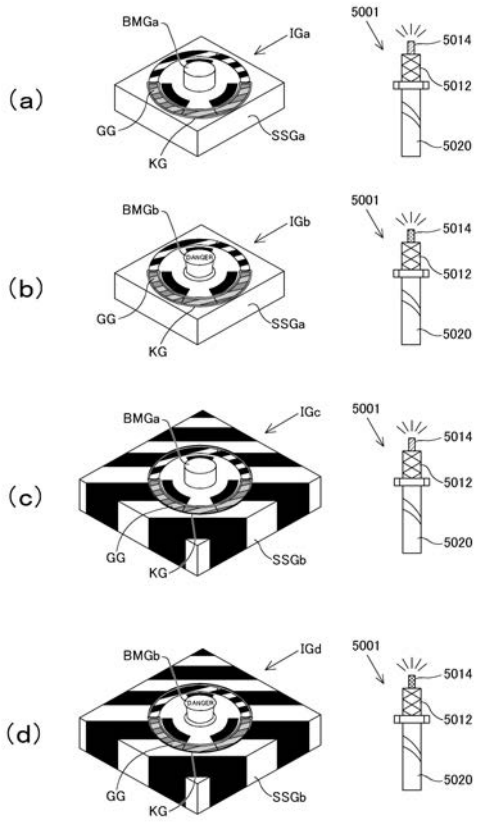
【図１４２】



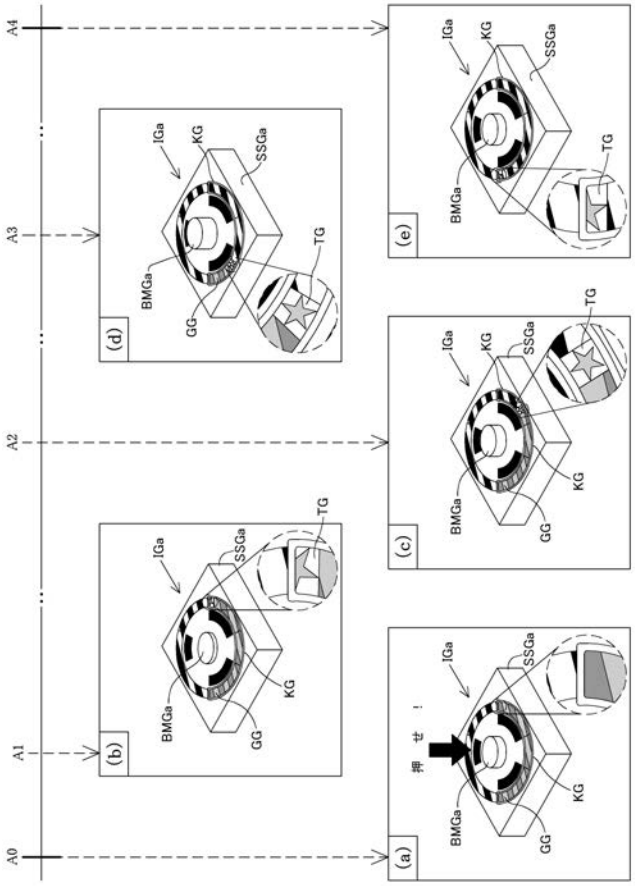
【図１４３】



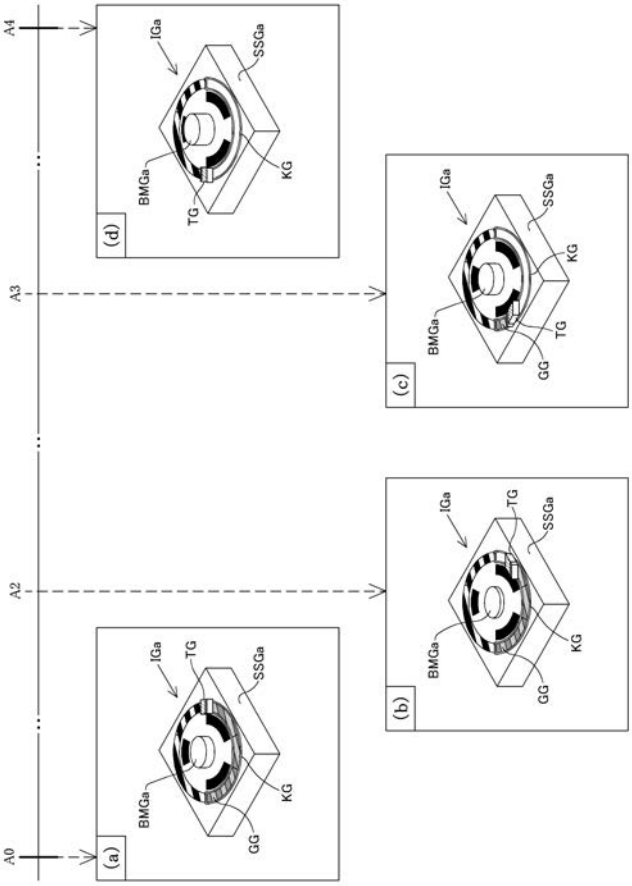
【図１４４】



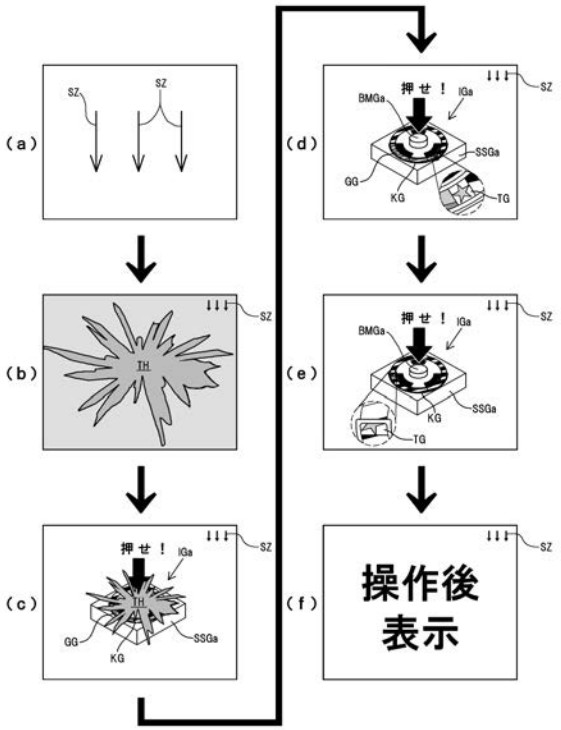
【図１４５】



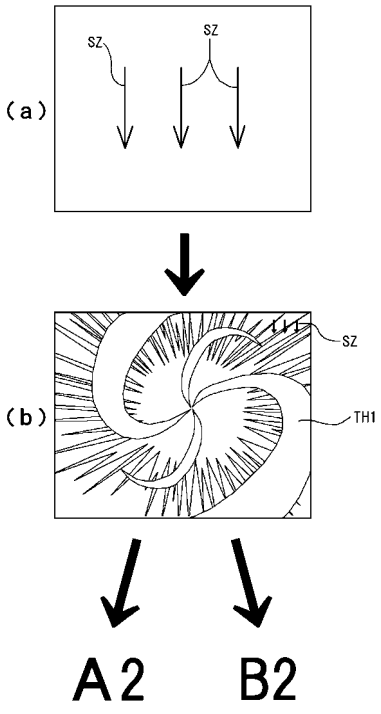
【図１４６】



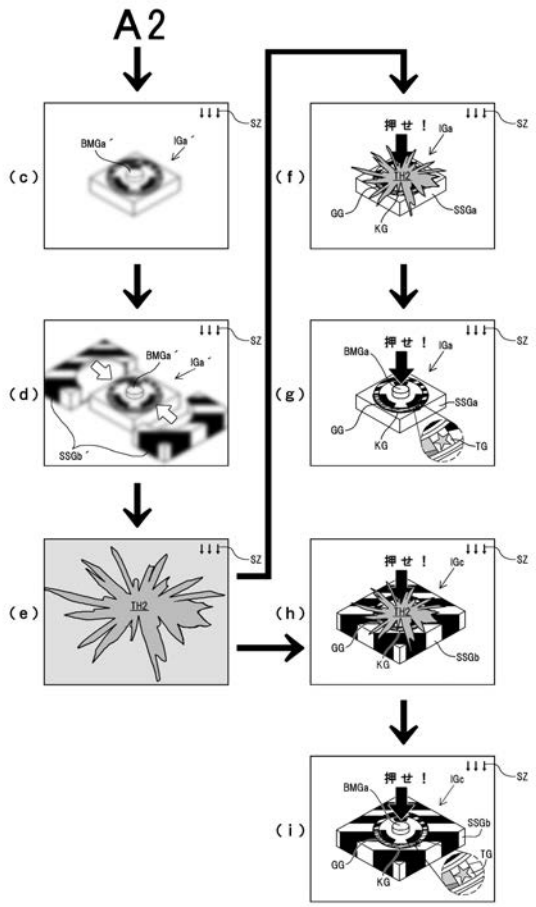
【図１４７】



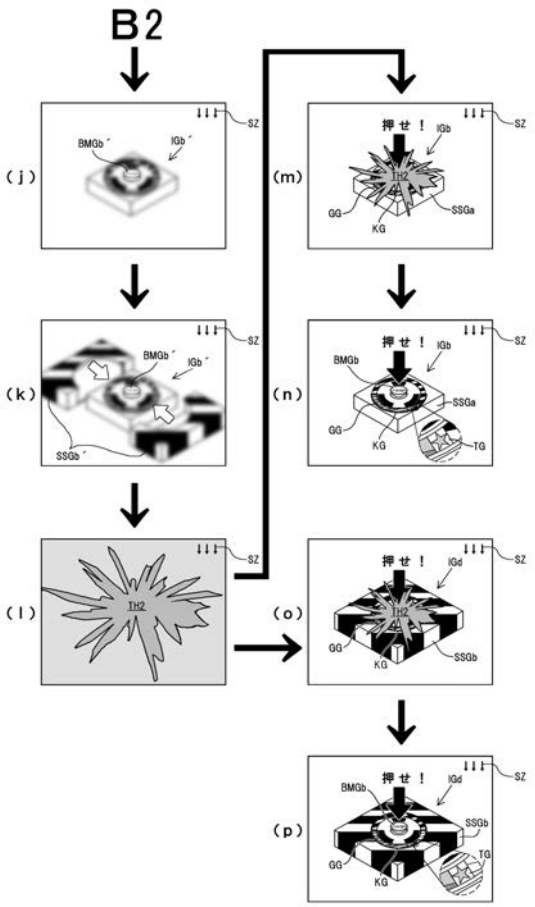
【図１４８】



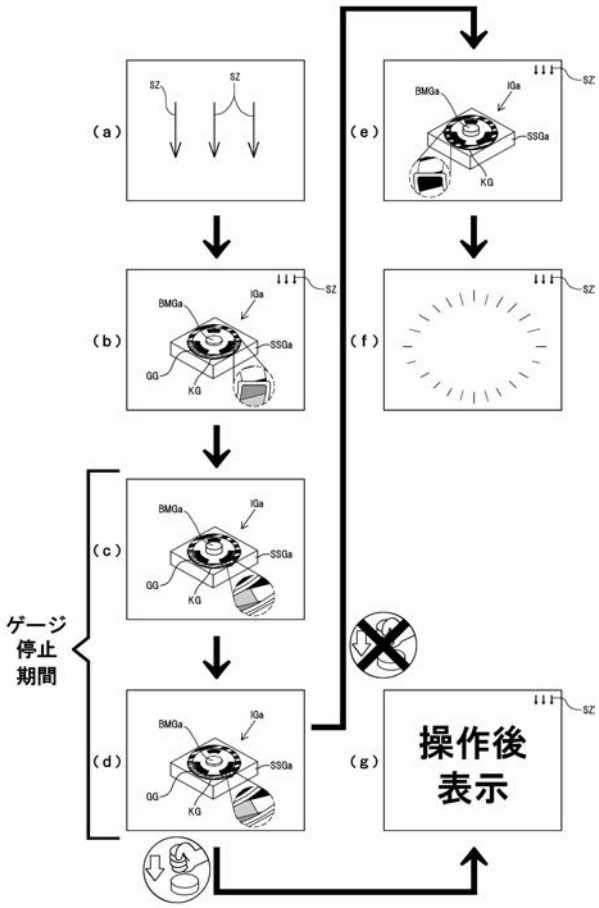
【図１４９】



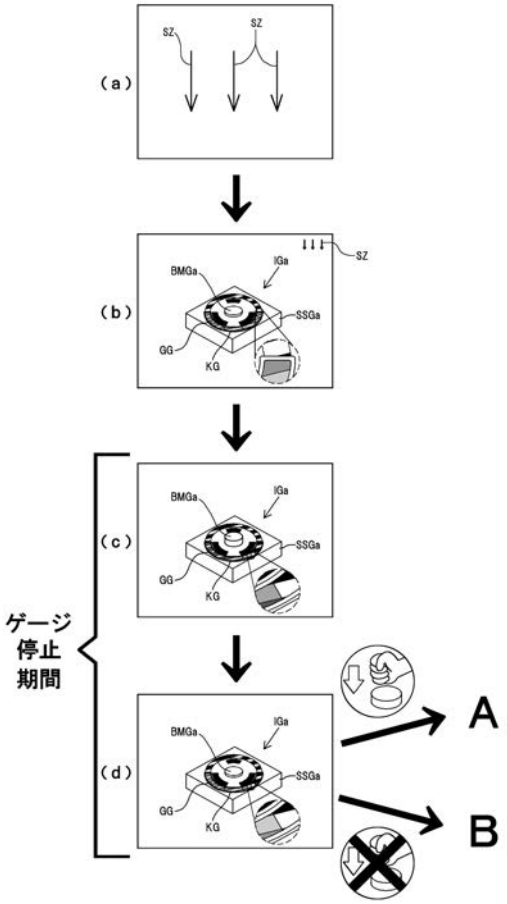
【図１５０】



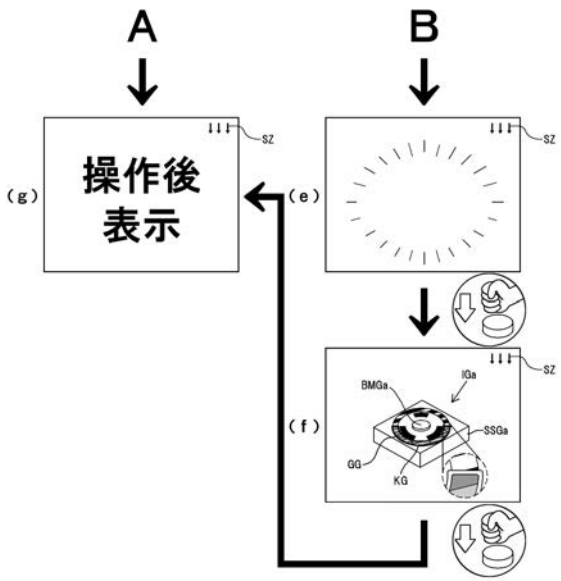
【図１５１】



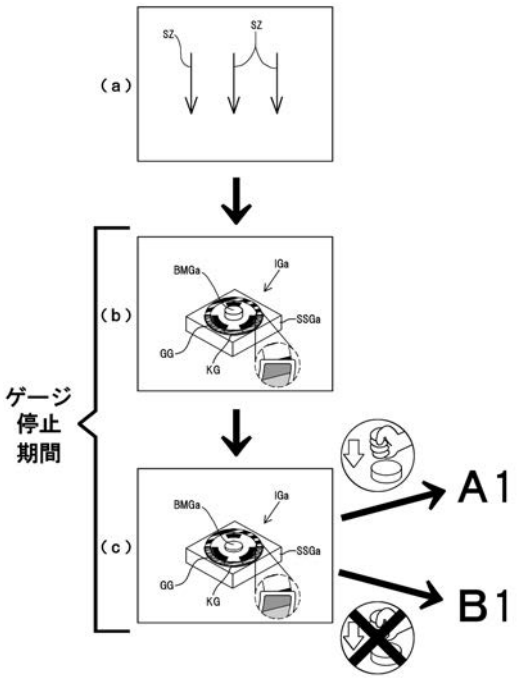
【図１５２】



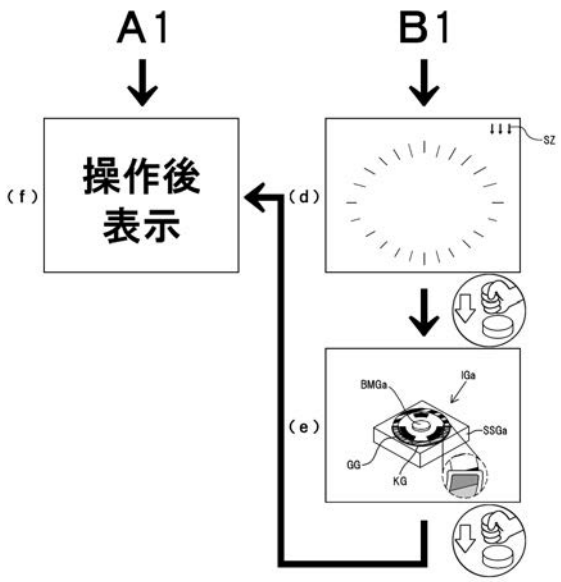
【図１５３】



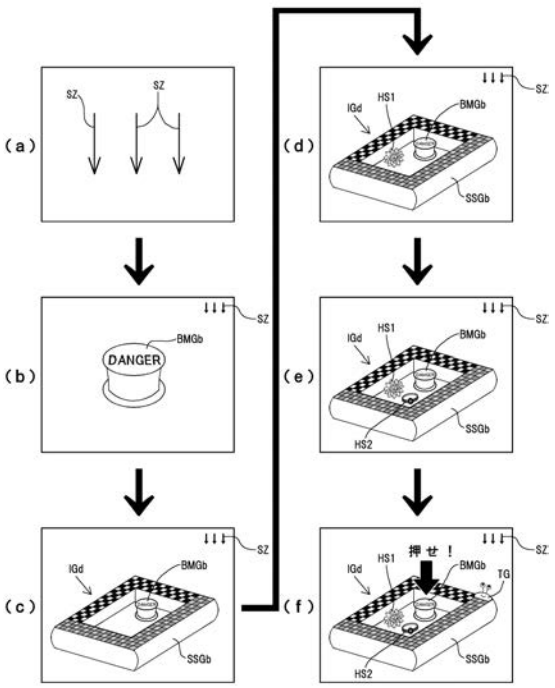
【図１５４】



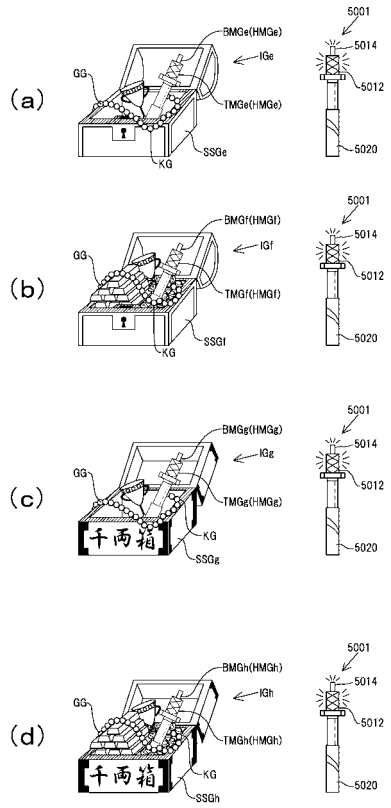
【図１５５】



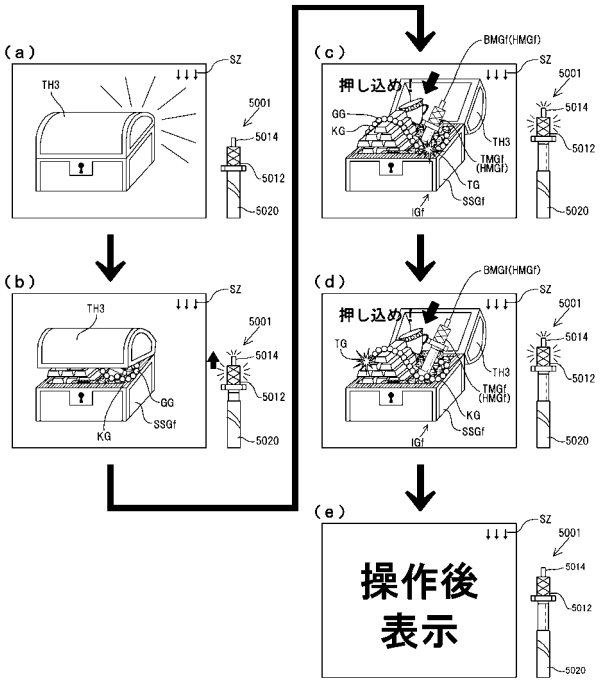
【図１５６】



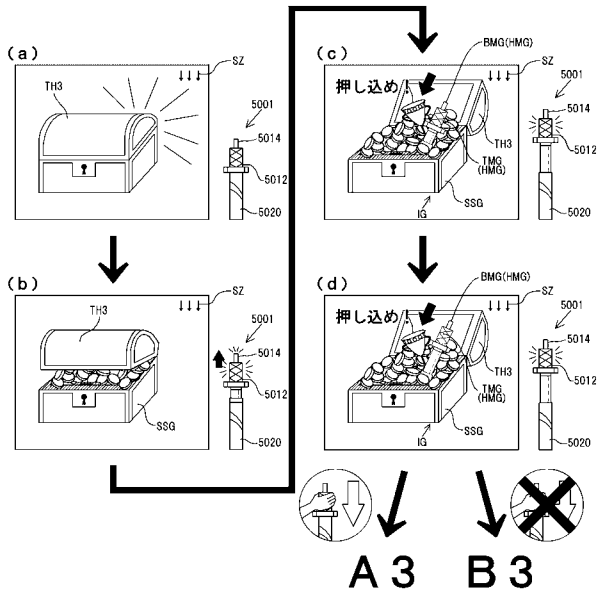
【図１５７】



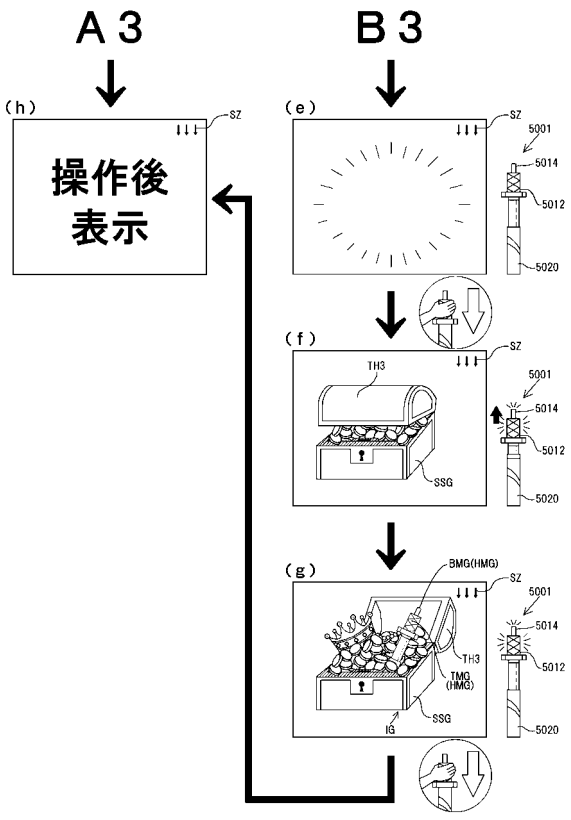
【図１５８】



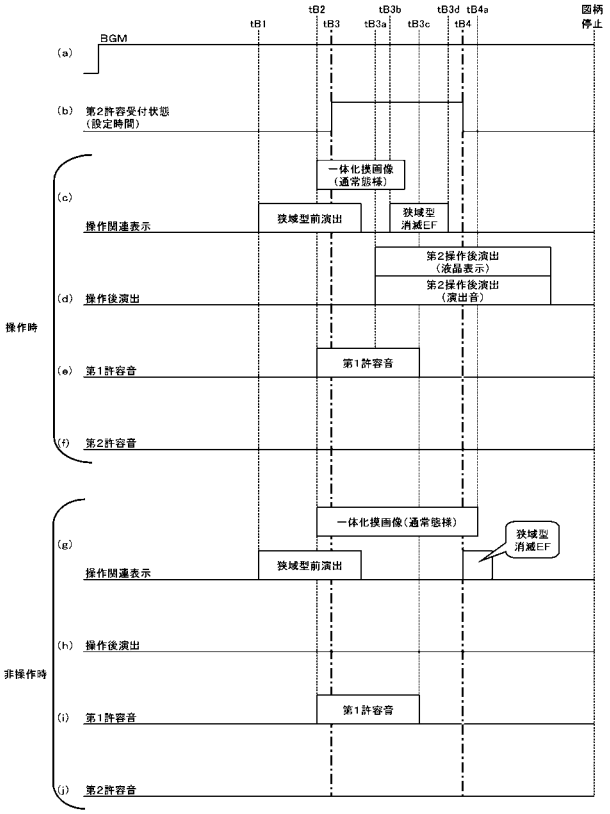
【図１５９】



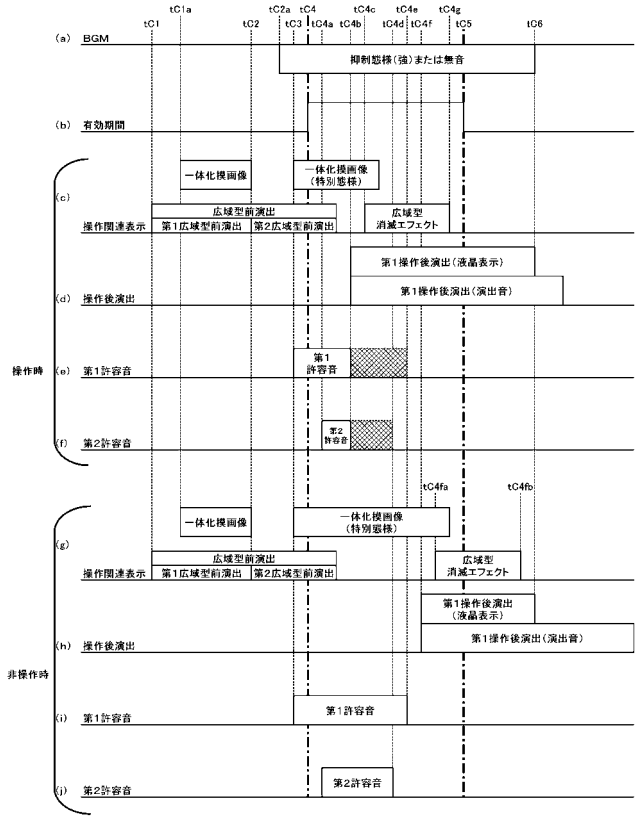
【図１６０】



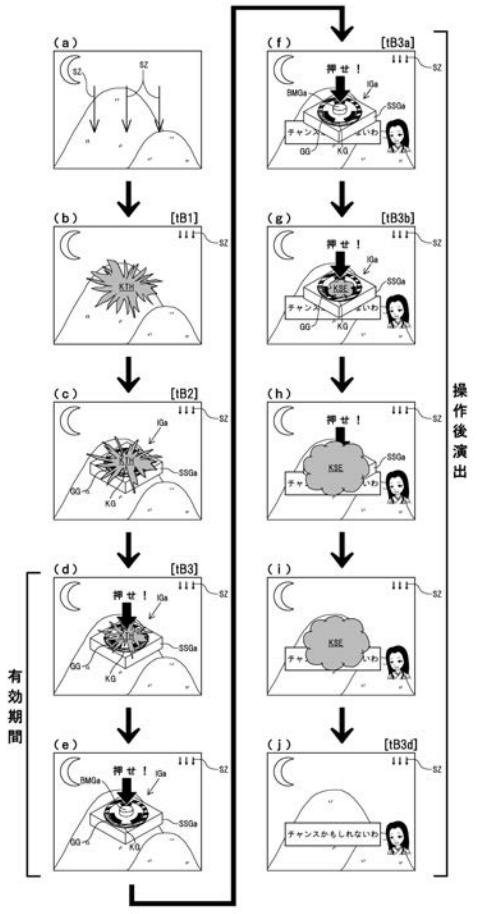
【図１６１】



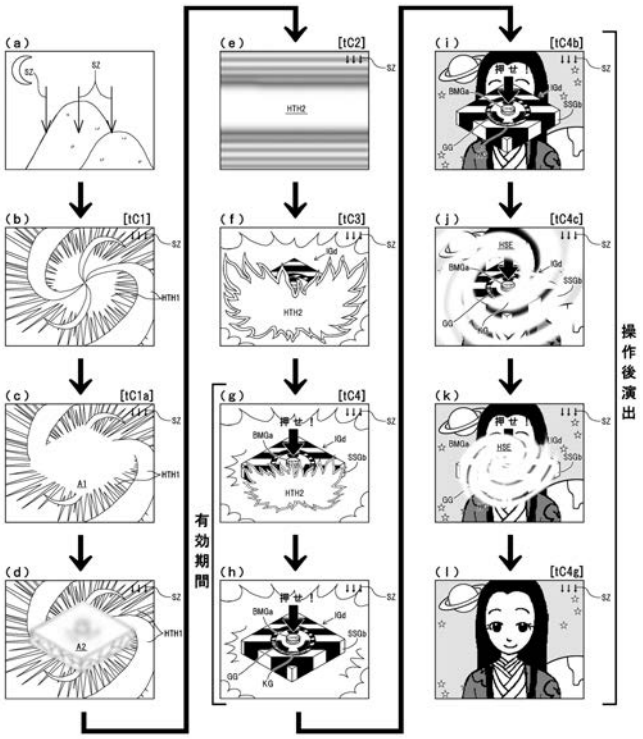
【図１６２】



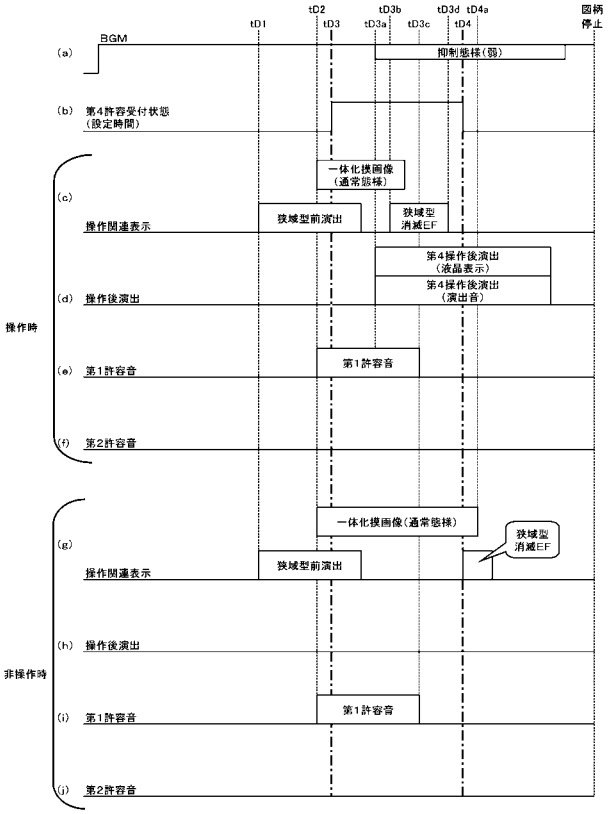
【図１６３】



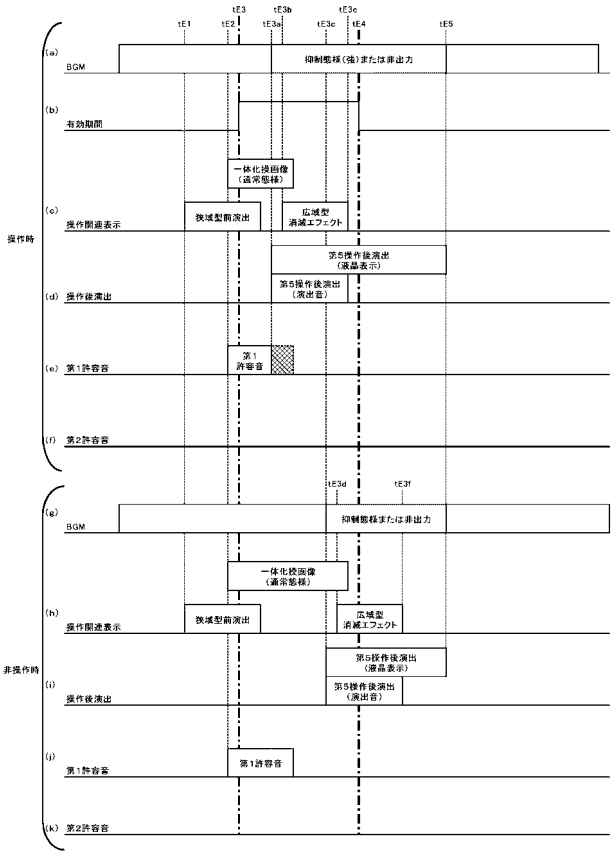
【図１６４】



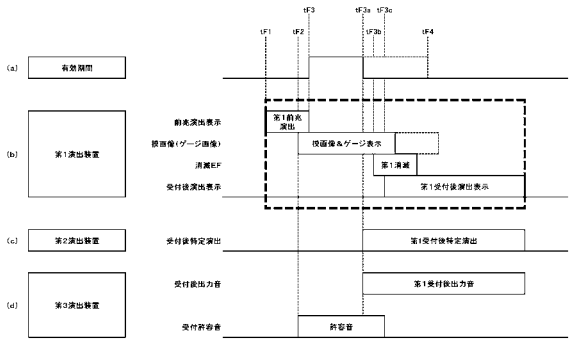
【図１６５】



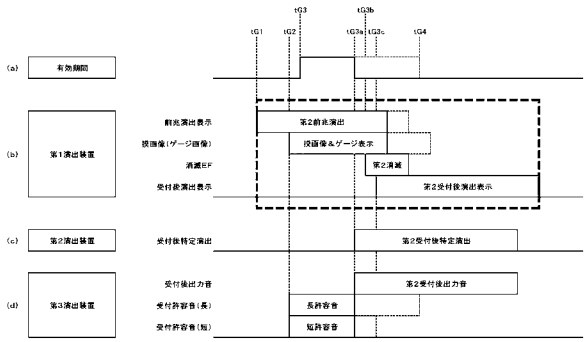
【図１６６】



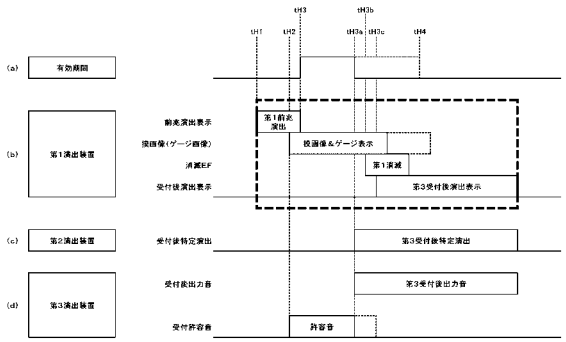
【図１６７】



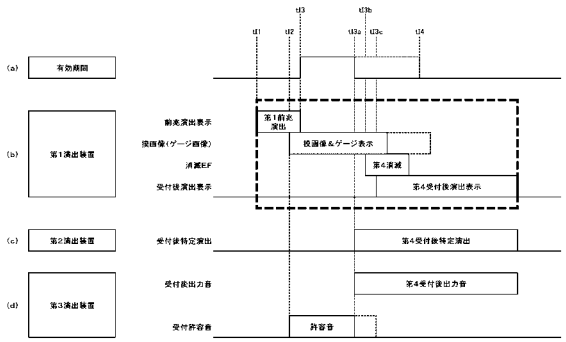
【図１６８】



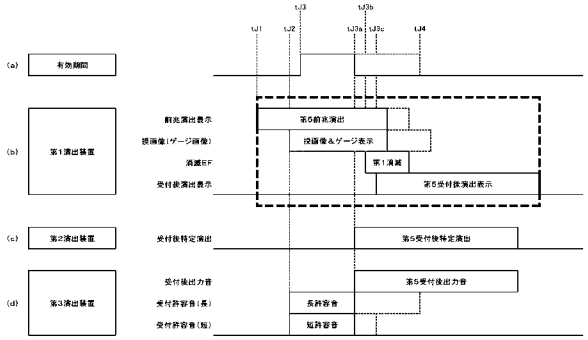
【図１６９】



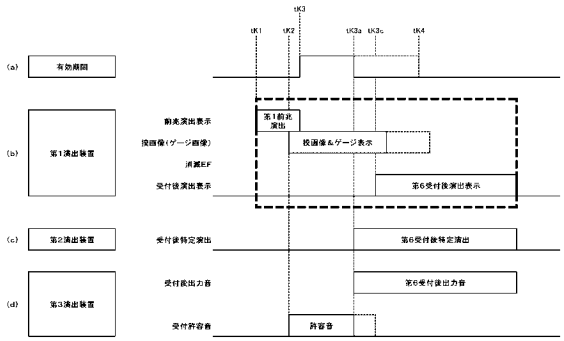
【図１７０】



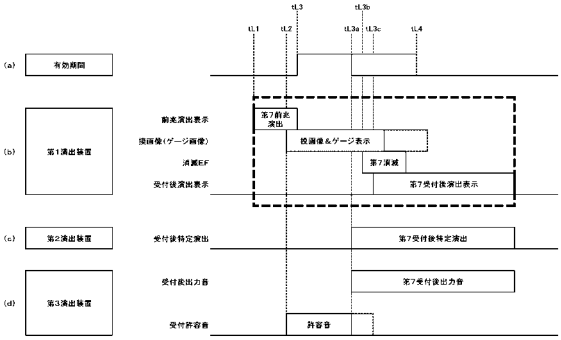
【図１７１】



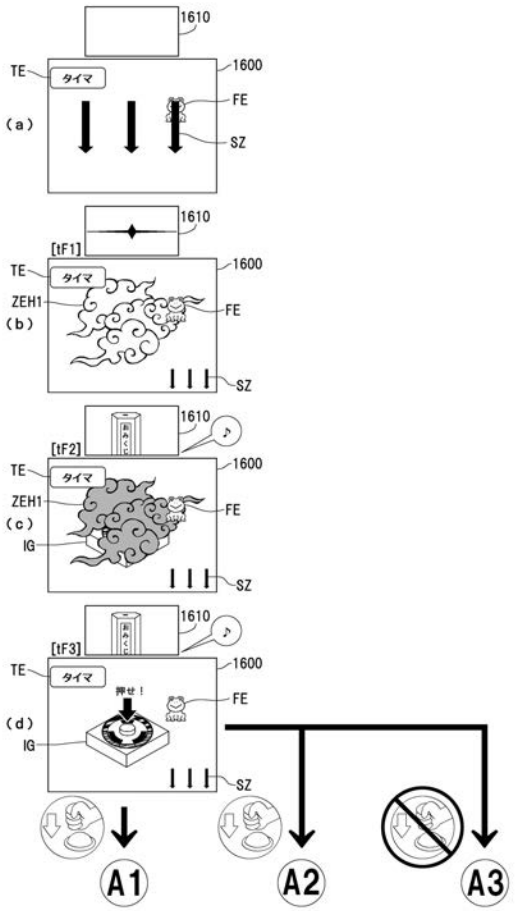
【図１７２】



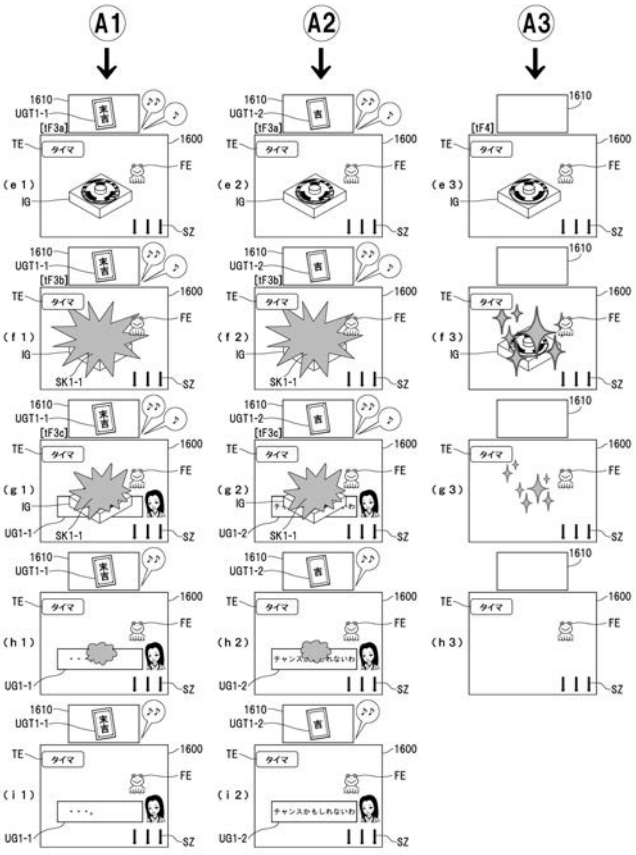
【図１７３】



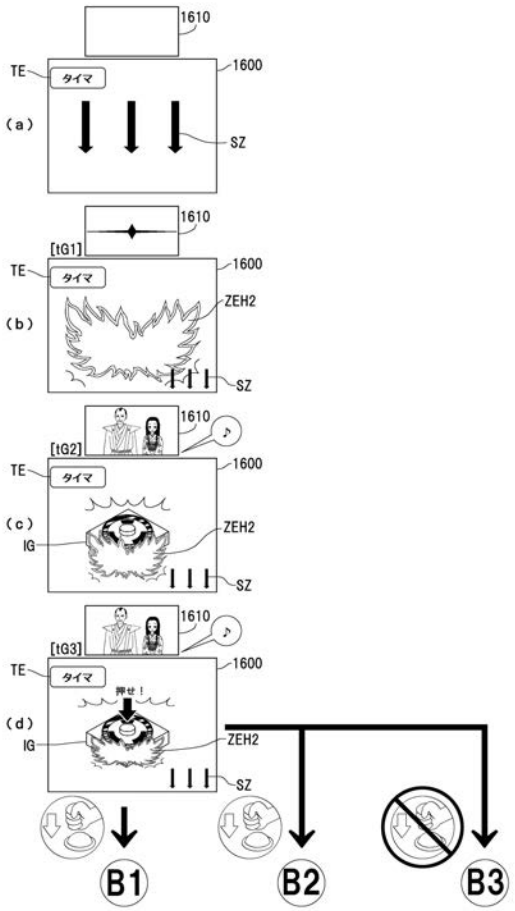
【図１７４】



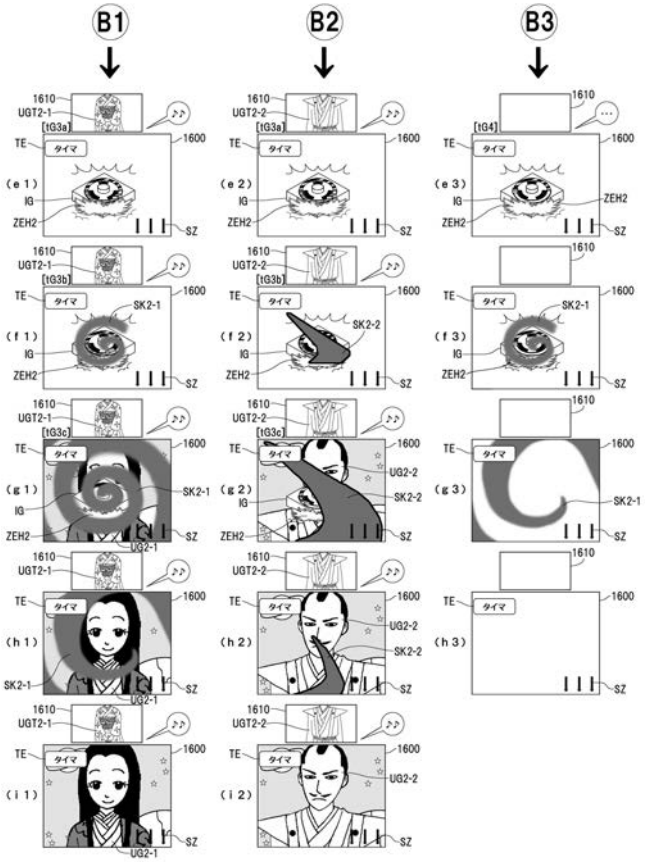
【図１７５】



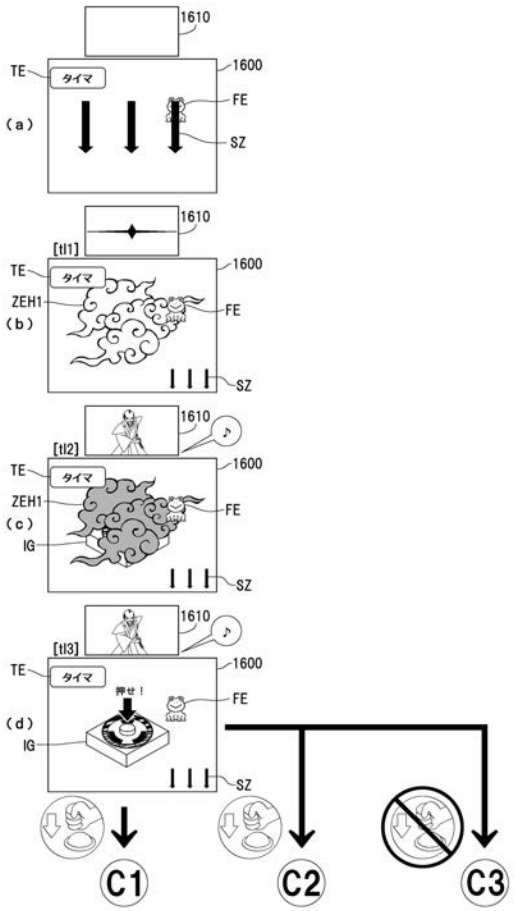
【図１７６】



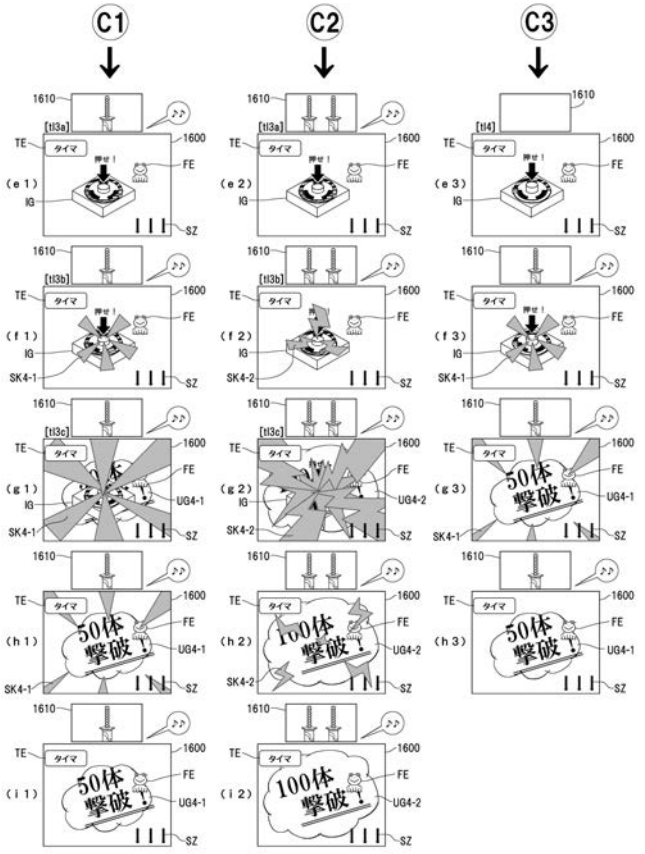
【図１７７】



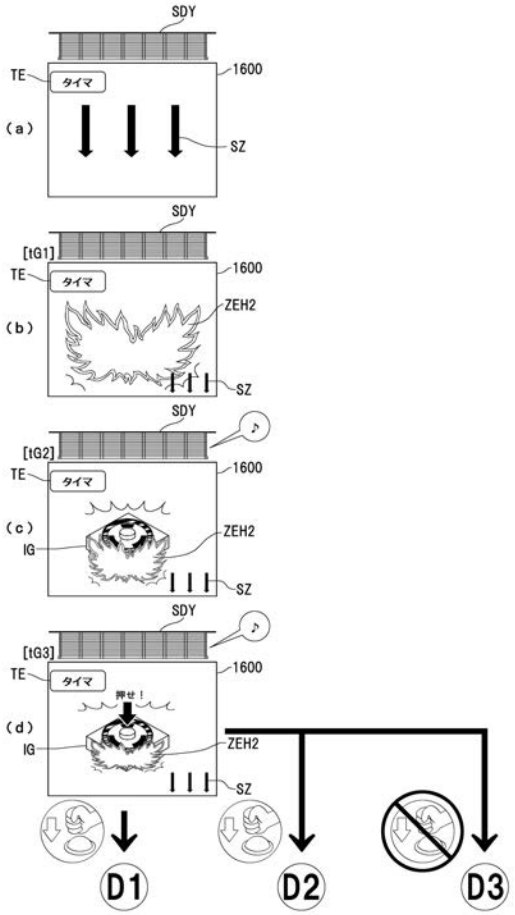
【図１７８】



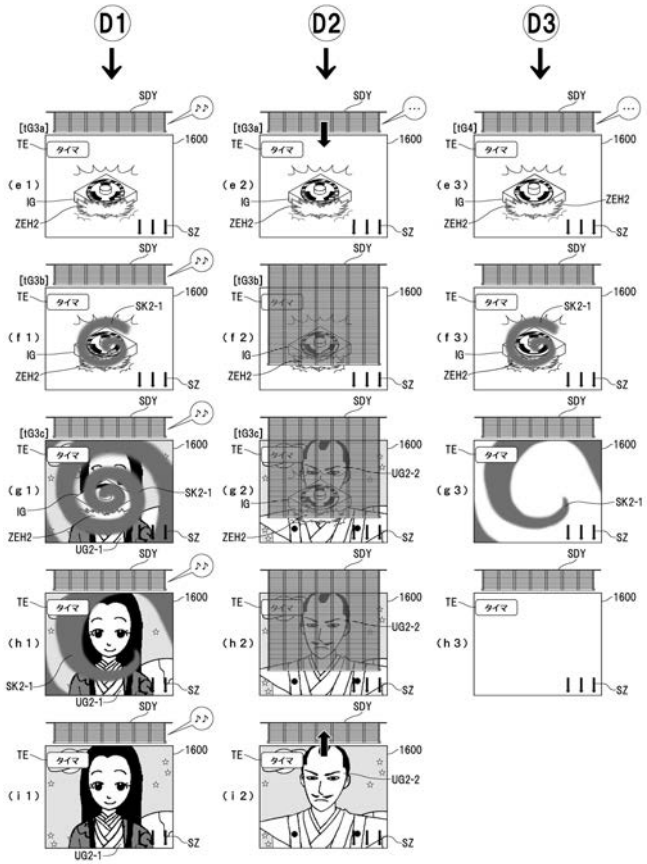
【図１７９】



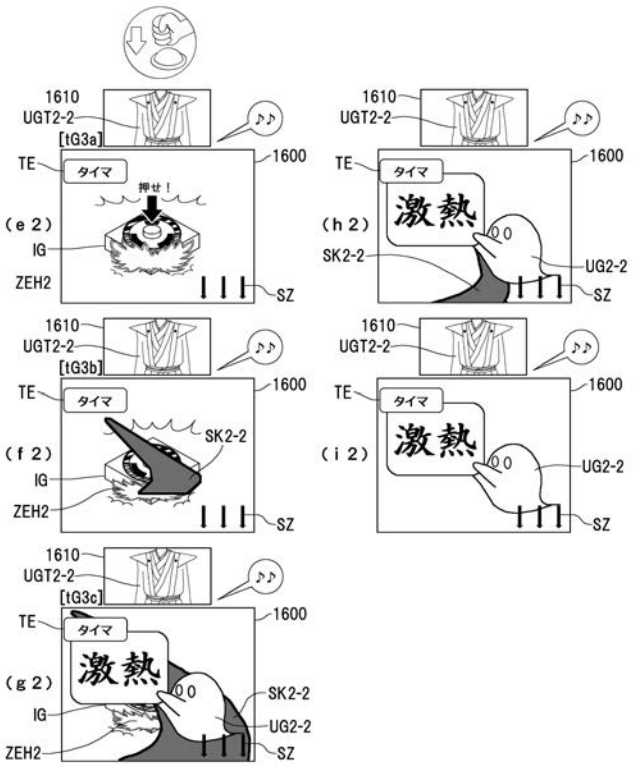
【図１８０】



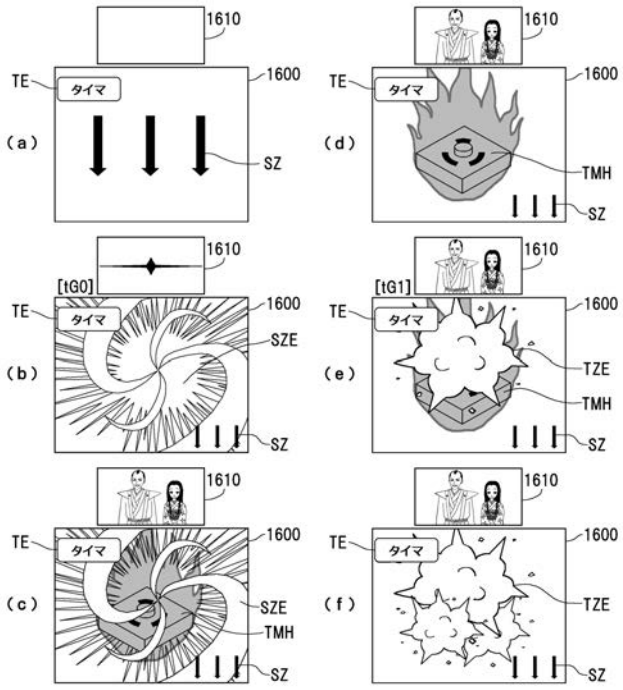
【図１８１】



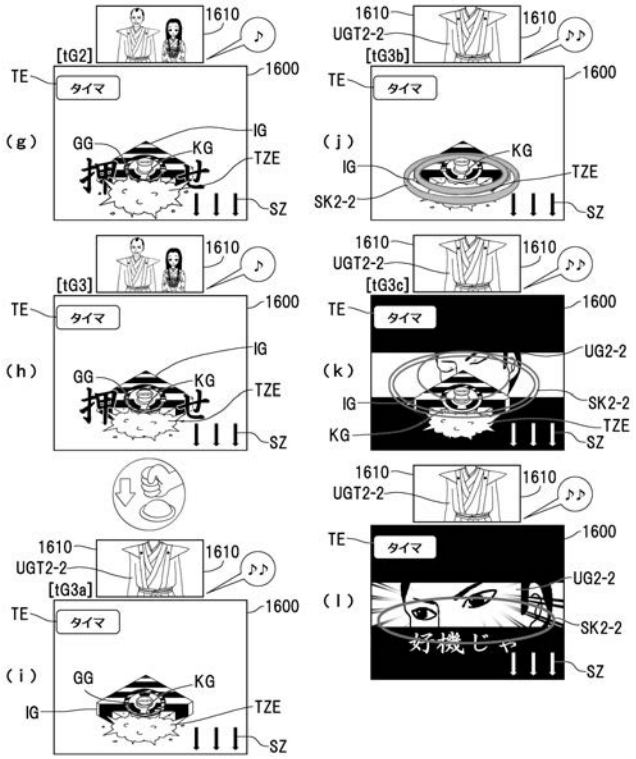
【図１８２】



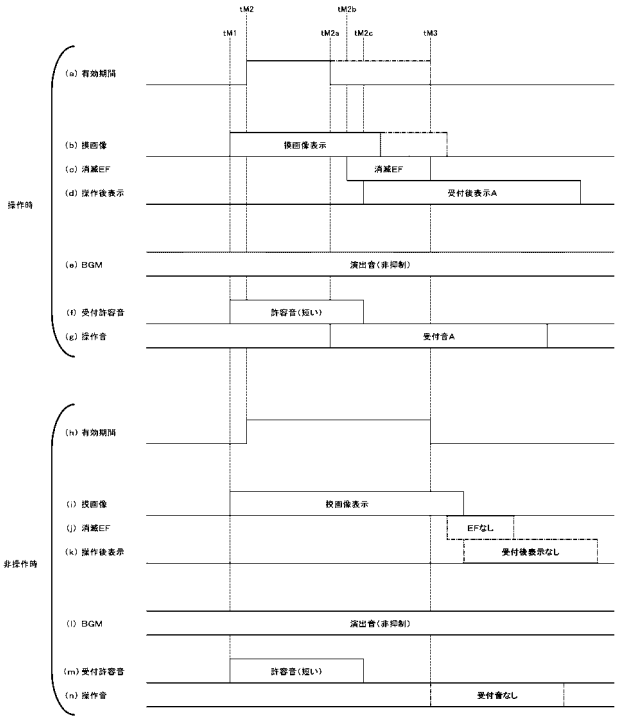
【図１８３】



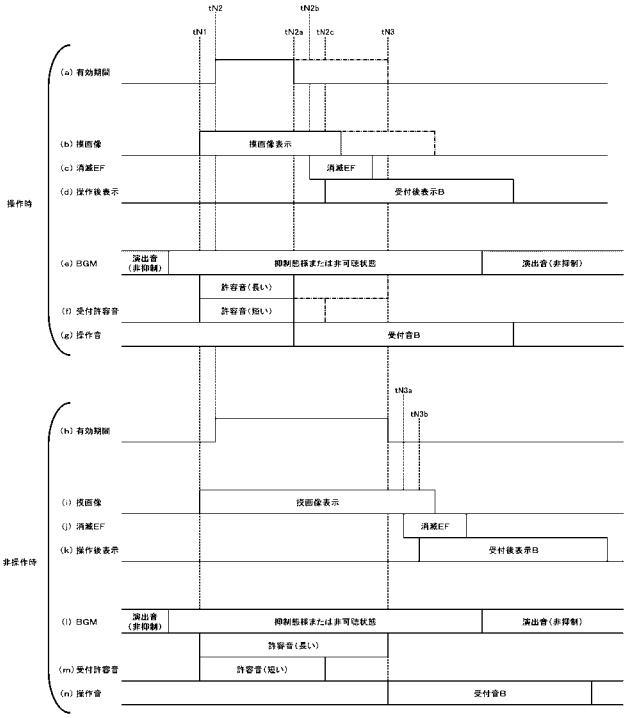
【図１８４】



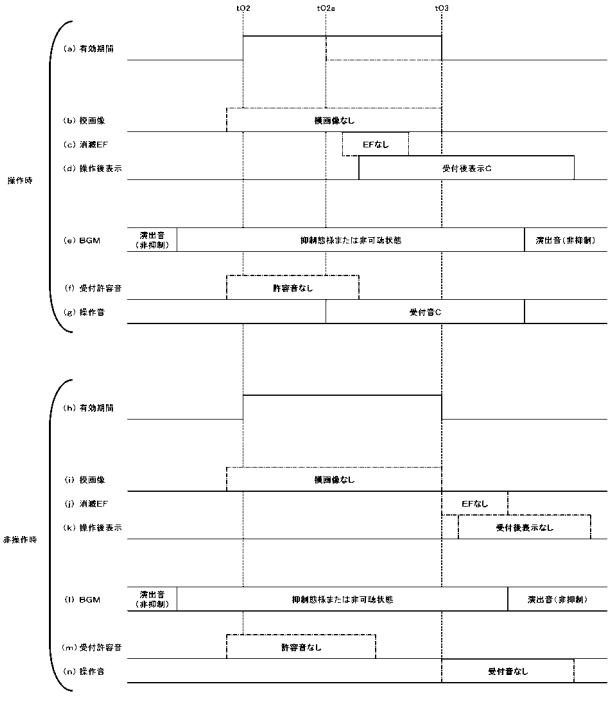
【図１８５】



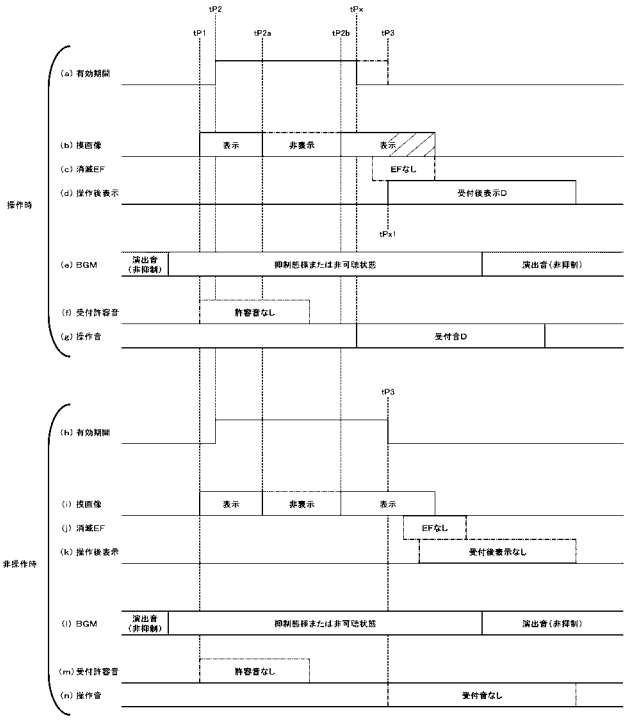
【図１８６】



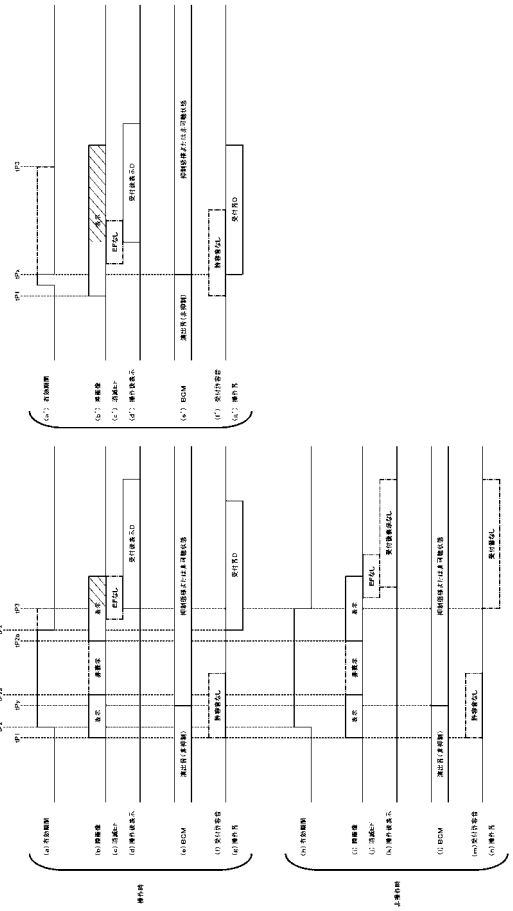
【図１８７】



【図１８８】



【図１８９】



【図１９０】

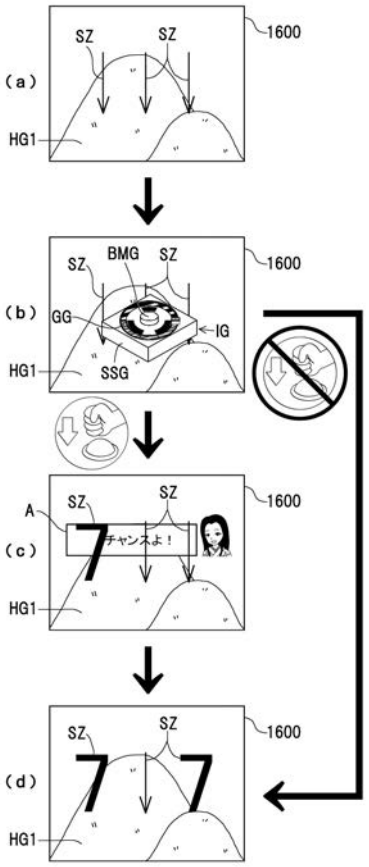
(a)

		保留数4～2の場合			
		受付期間A	受付期間B	受付期間C	受付期間D
第1変動パターン（変動時間25s）	70%	—	—	—	—
	30%	変動開始から5s後	—	—	—
第2変動パターン（変動時間45s）	50%	—	—	変動開始から15s後	—
	50%	変動開始から5s後	—	変動開始から15s後	—
第3変動パターン（変動時間90s）	10%	—	変動開始から35s後	変動開始から15s後	—
	90%	変動開始から5s後	変動開始から35s後	変動開始から15s後	—

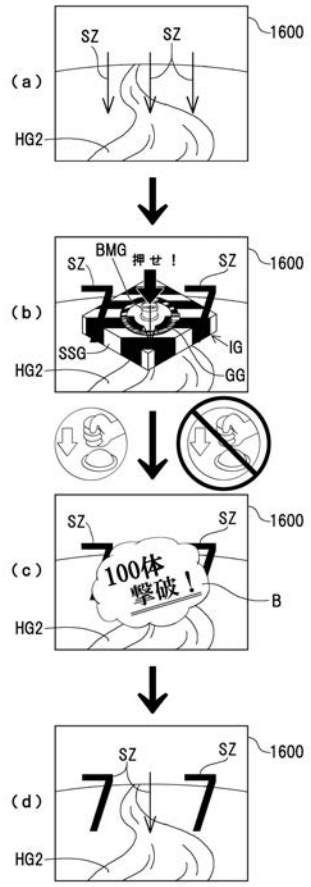
(b)

		保留数1の場合			
		受付期間A	受付期間B	受付期間C	受付期間D
第1変動パターン（変動時間25s）	70%	—	—	—	変動開始から10s後
	30%	変動開始から5s後	—	—	変動開始から10s後
第2変動パターン（変動時間45s）	50%	—	—	変動開始から15s後	変動開始から30s後
	50%	変動開始から5s後	—	変動開始から15s後	変動開始から30s後
第3変動パターン（変動時間90s）	10%	—	変動開始から35s後	変動開始から15s後	変動開始から50s後
	90%	変動開始から5s後	変動開始から35s後	変動開始から15s後	変動開始から50s後

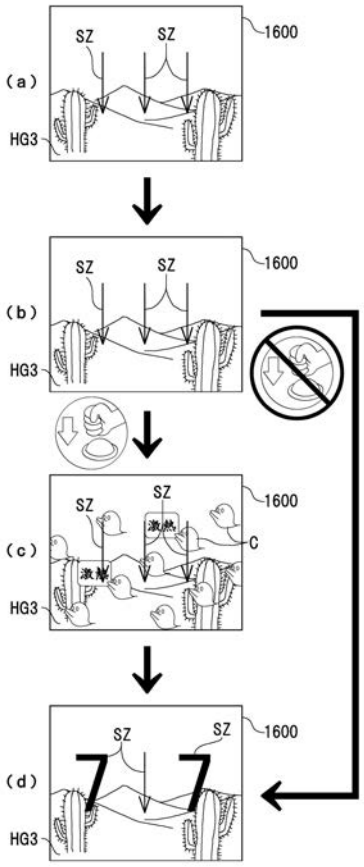
【図１９１】



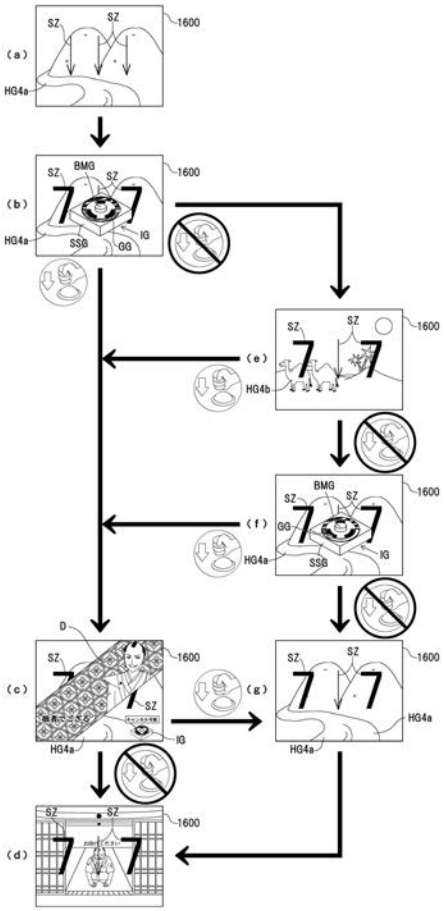
【図１９２】



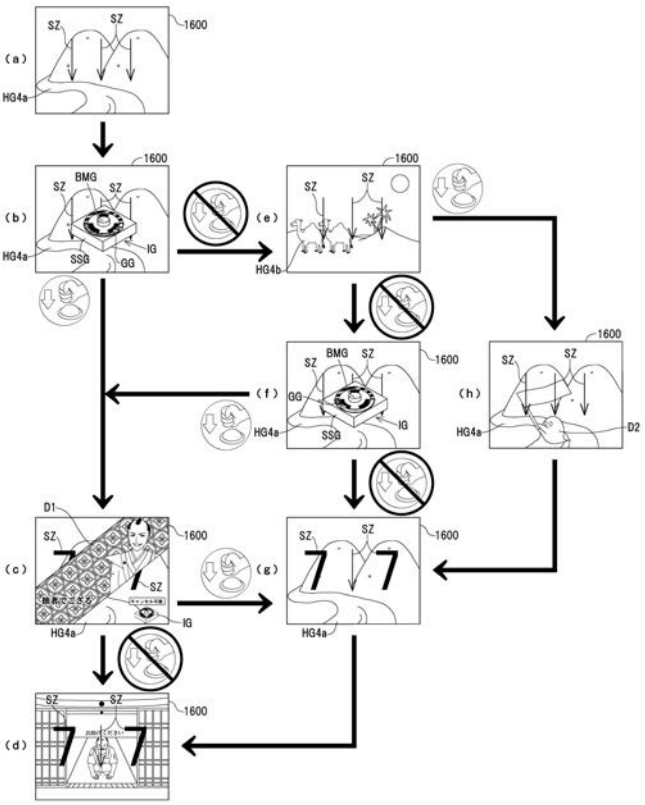
【図１９３】



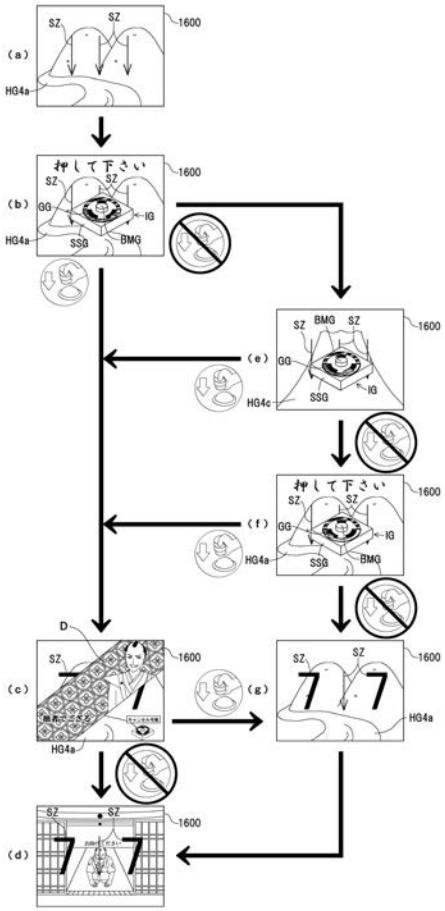
【図１９４】



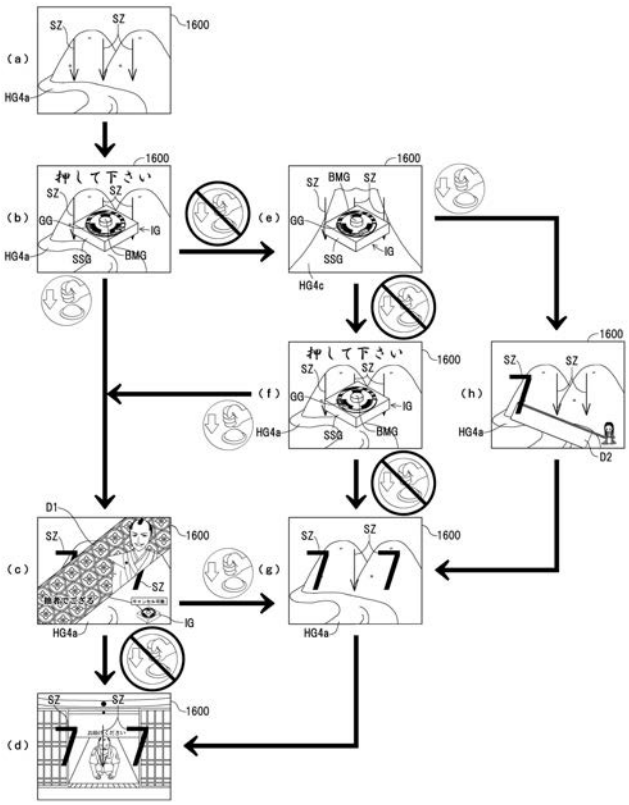
【図１９５】



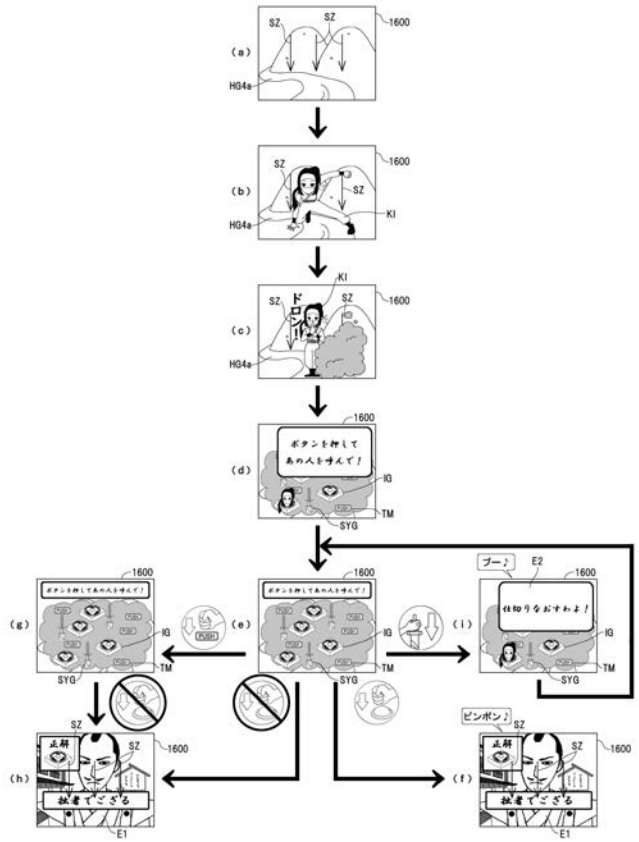
【図１９６】



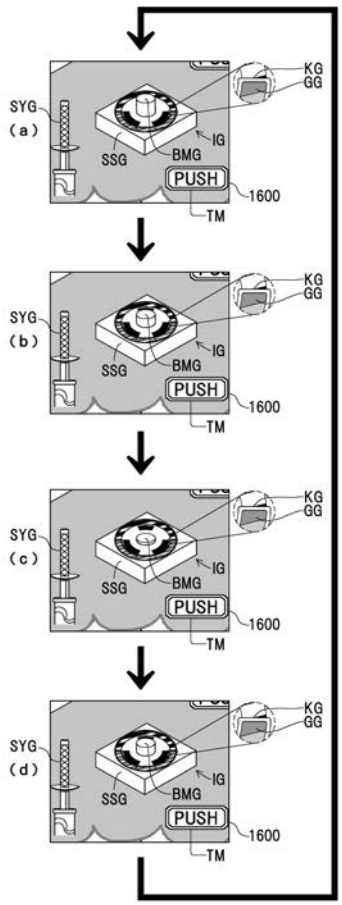
【図１９７】



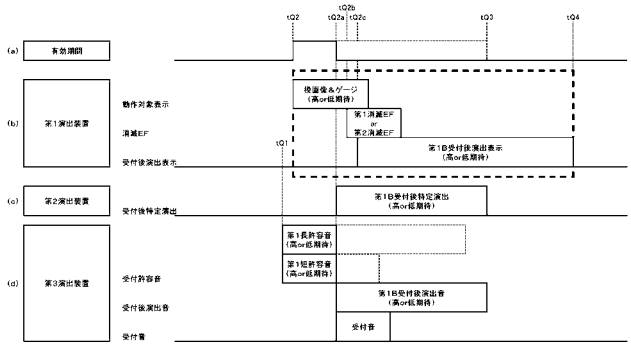
【図１９８】



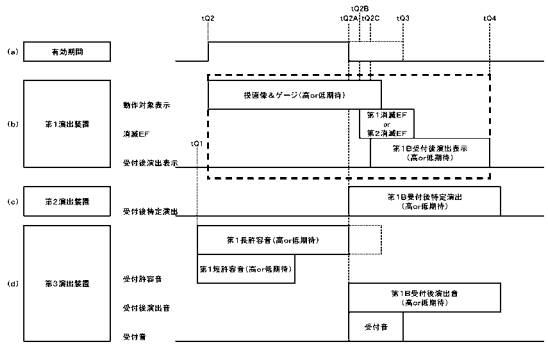
【図１９９】



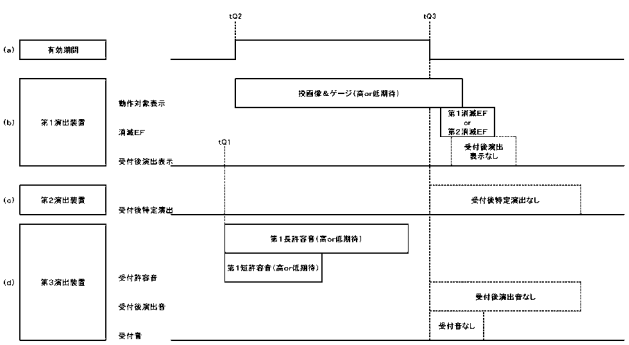
【図２００】



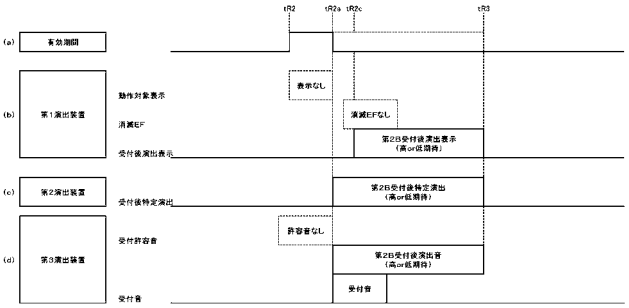
【図２０１】



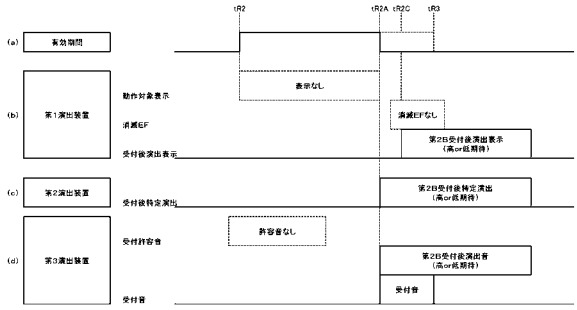
【図２０２】



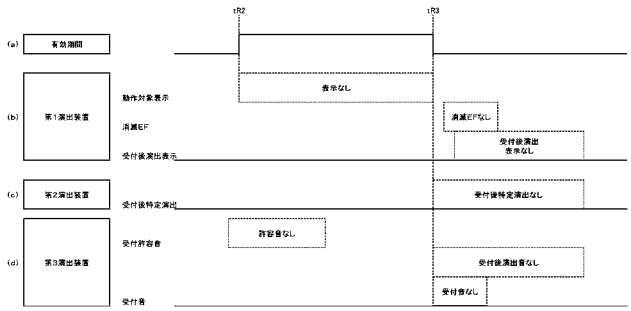
【図２０３】



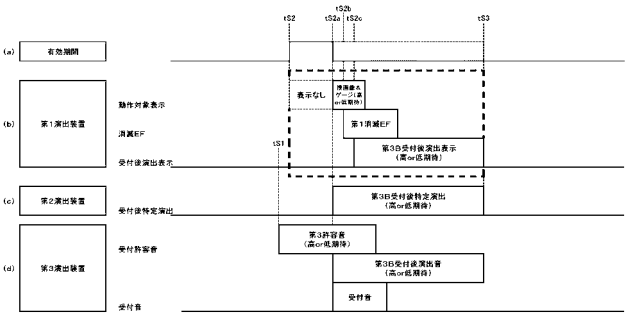
【図２０４】



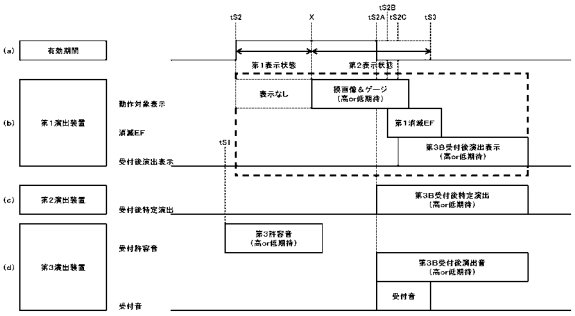
【図２０５】



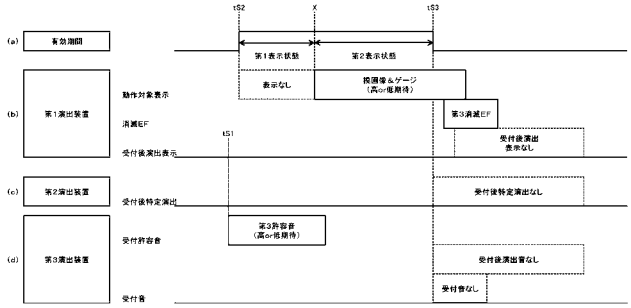
【図２０６】



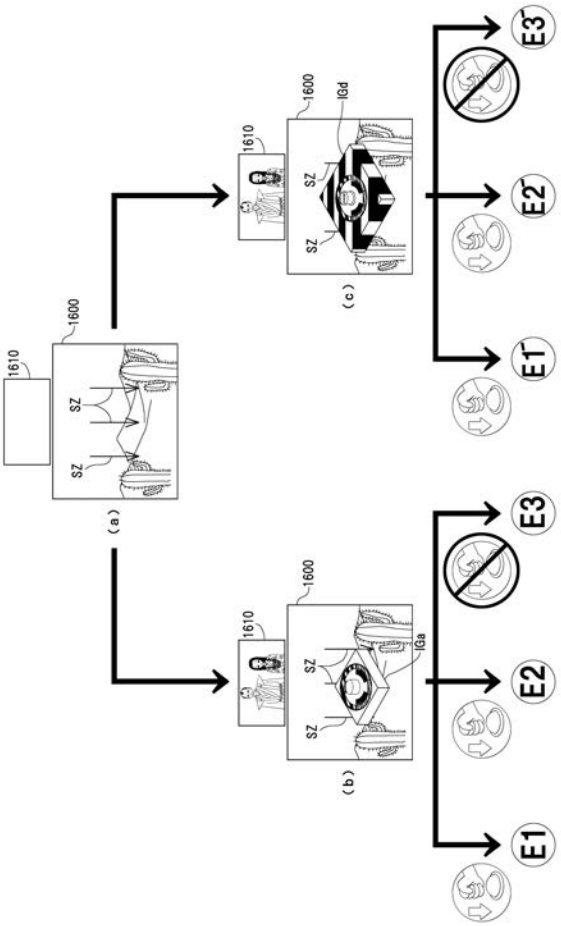
【図２０７】



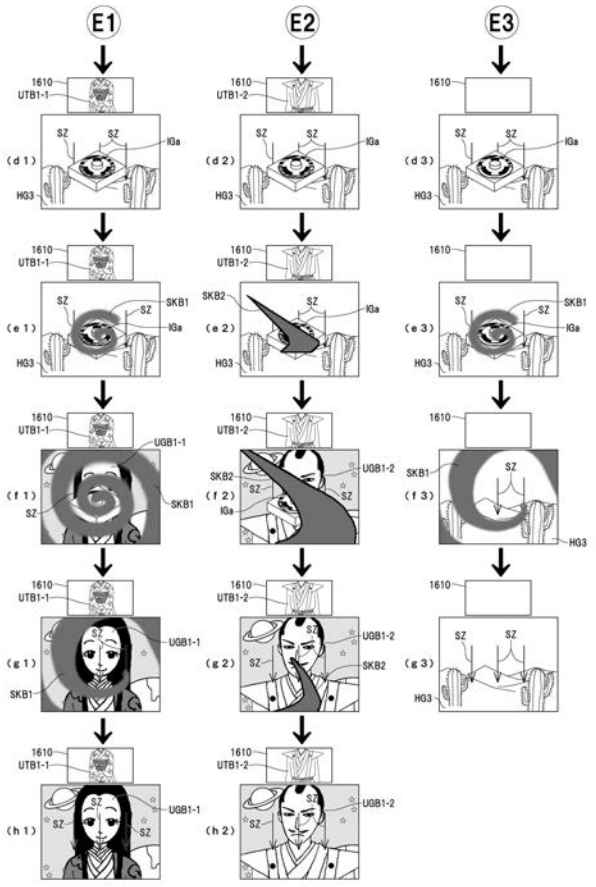
【図２０８】



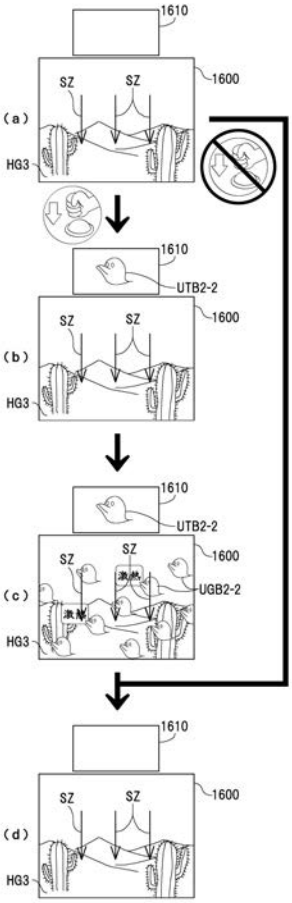
【図２０９】



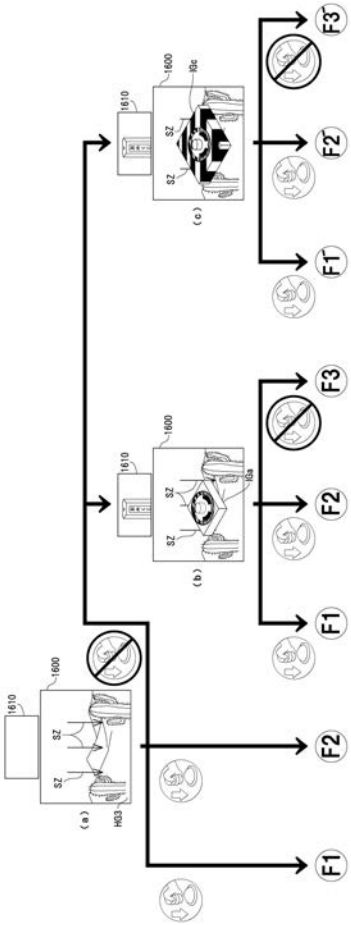
【図２１０】



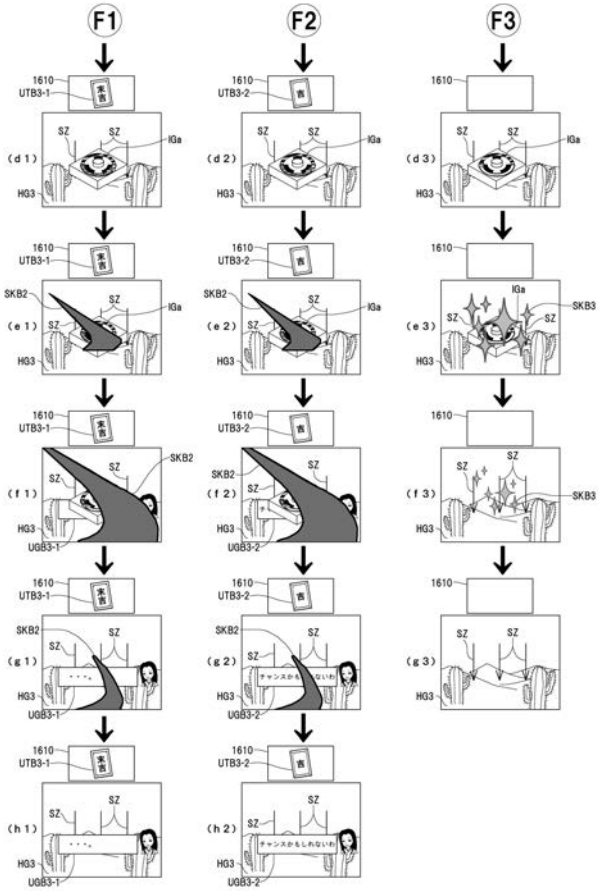
【図２１１】



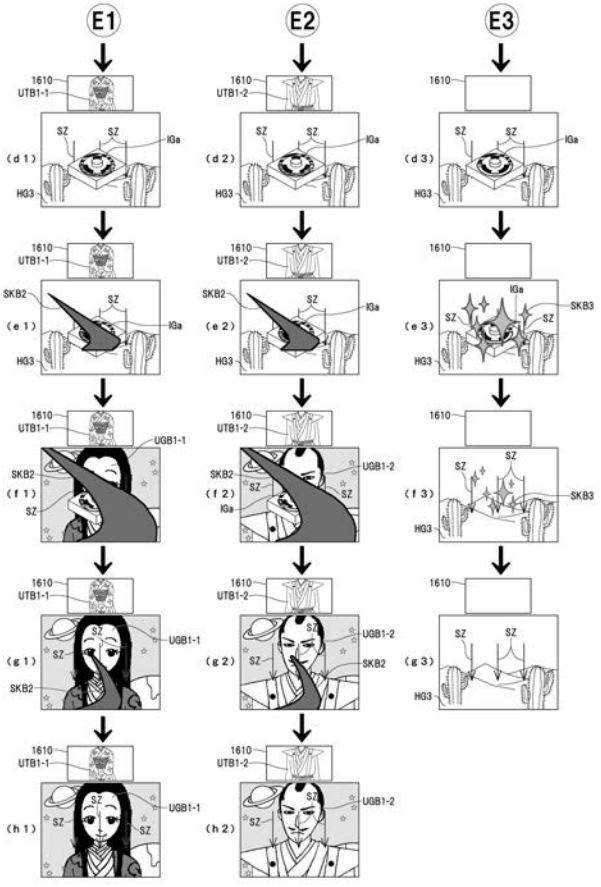
【図２１２】



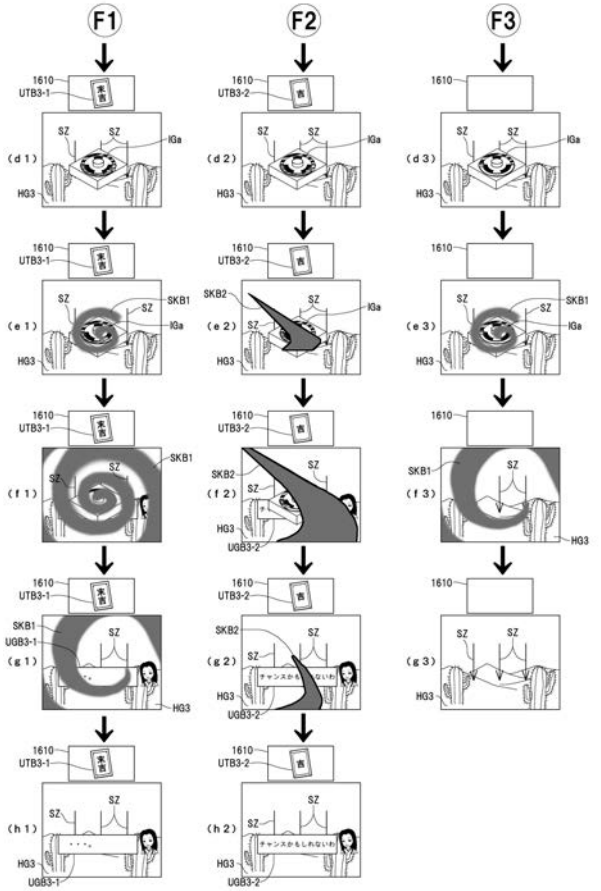
【図２１３】



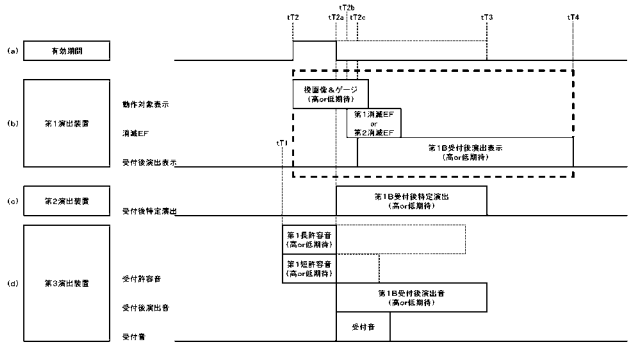
【図２１４】



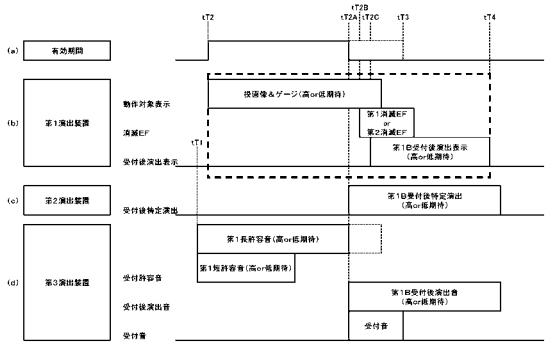
【図２１５】



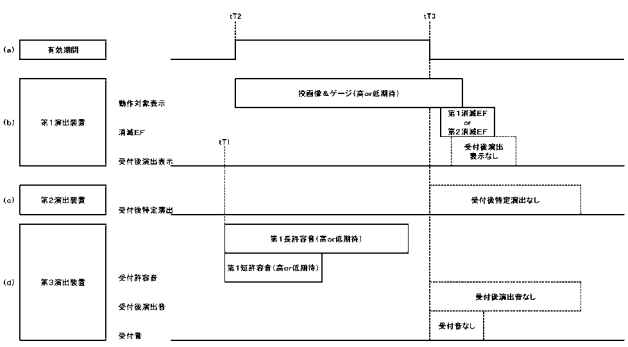
【図２１６】



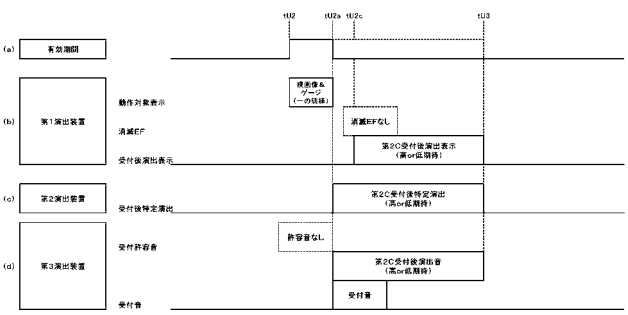
【図２１７】



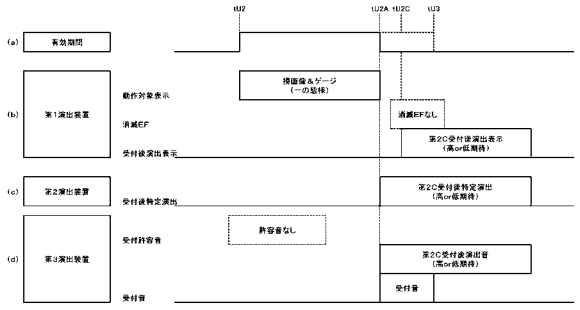
【図２１８】



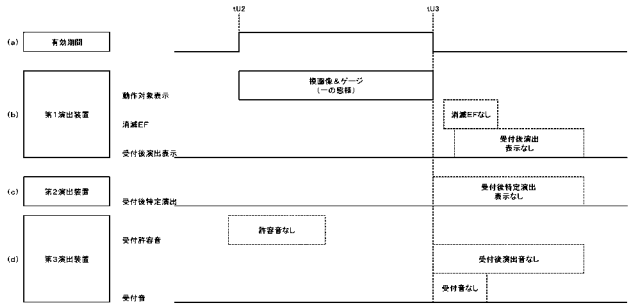
【図２１９】



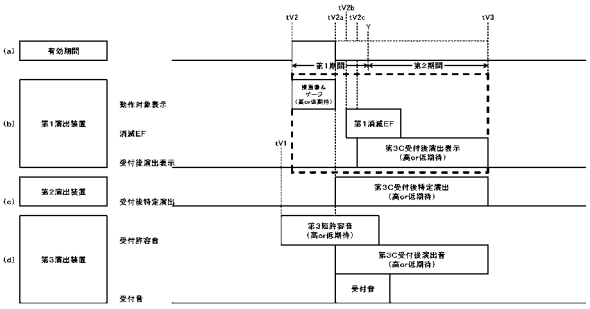
【図２２０】



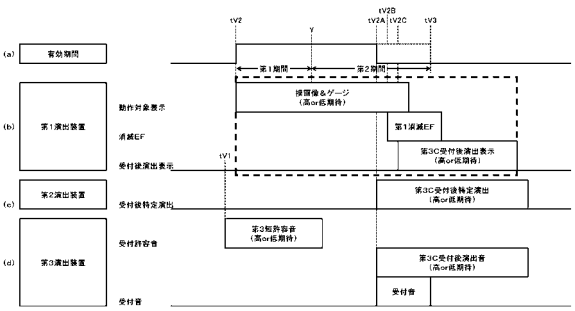
【図２２１】



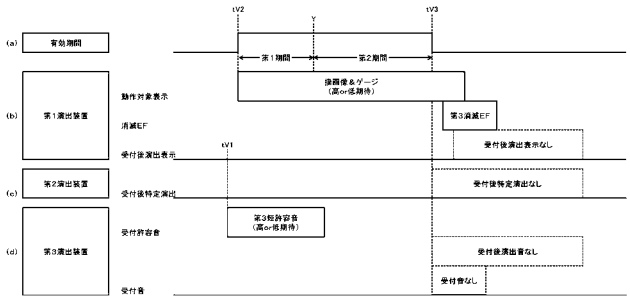
【図２２２】



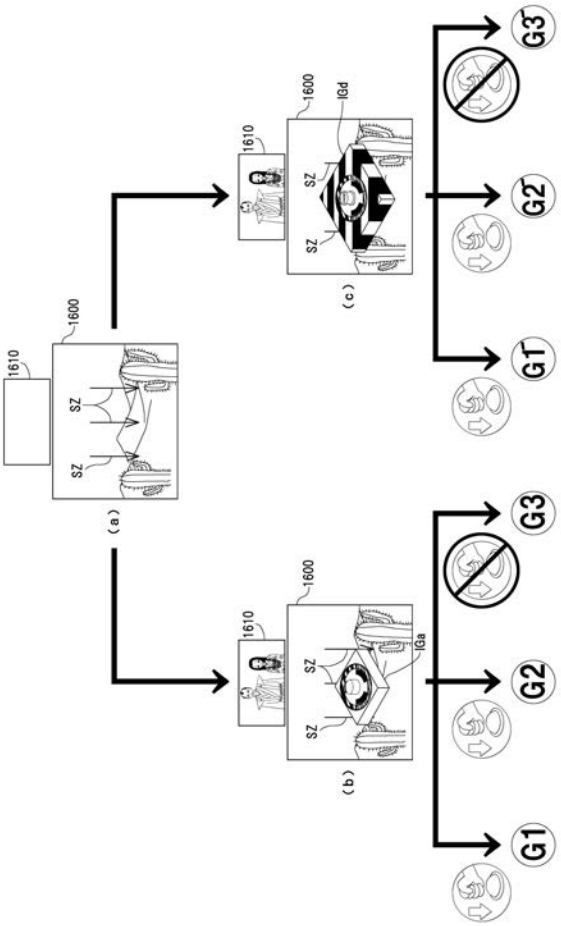
【図２２３】



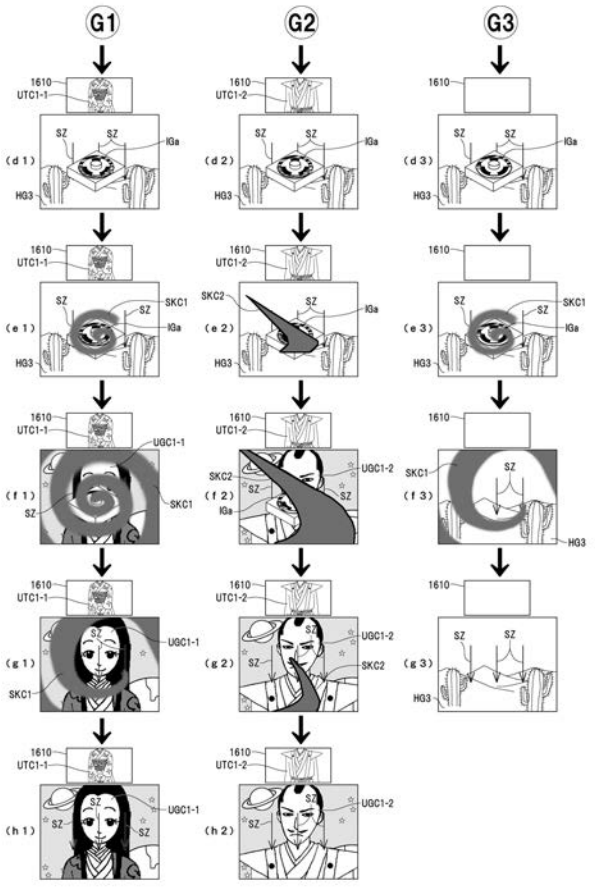
【図２２４】



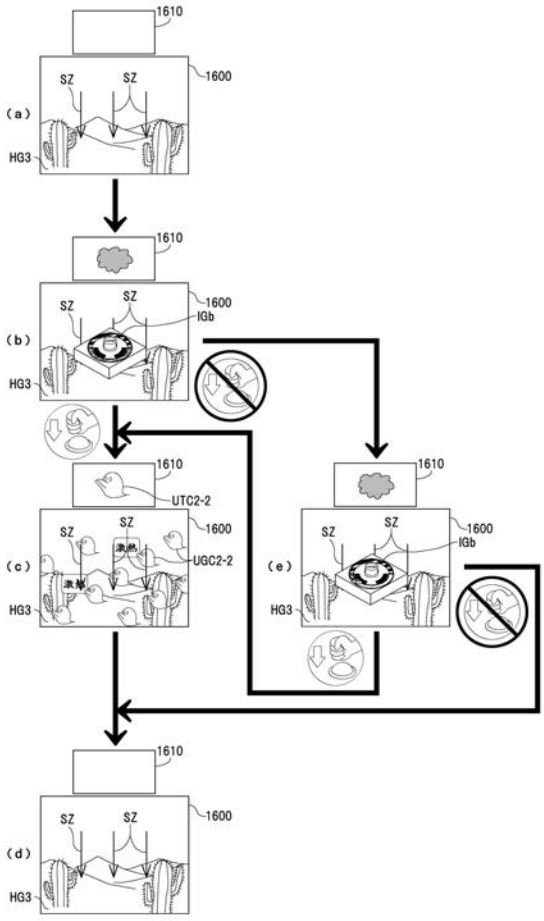
【図２２５】



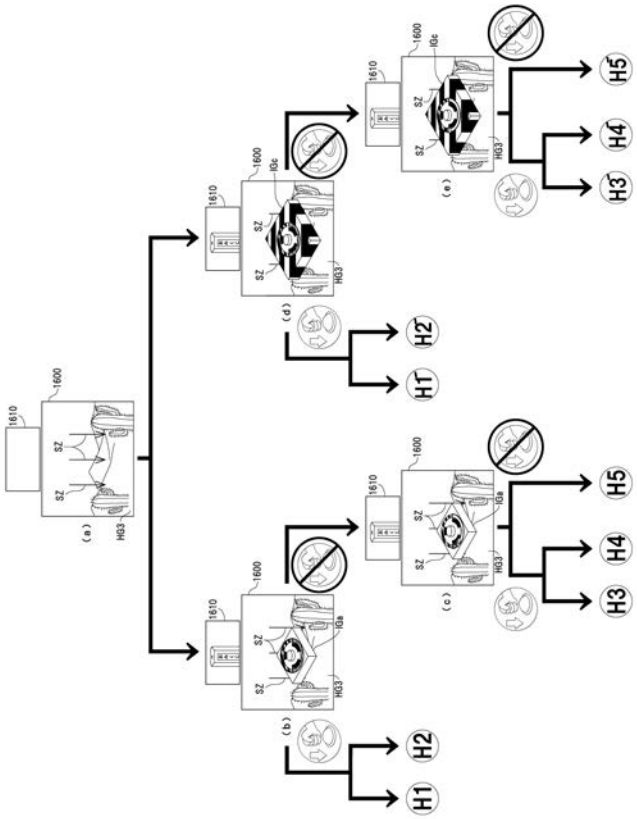
【図２２６】



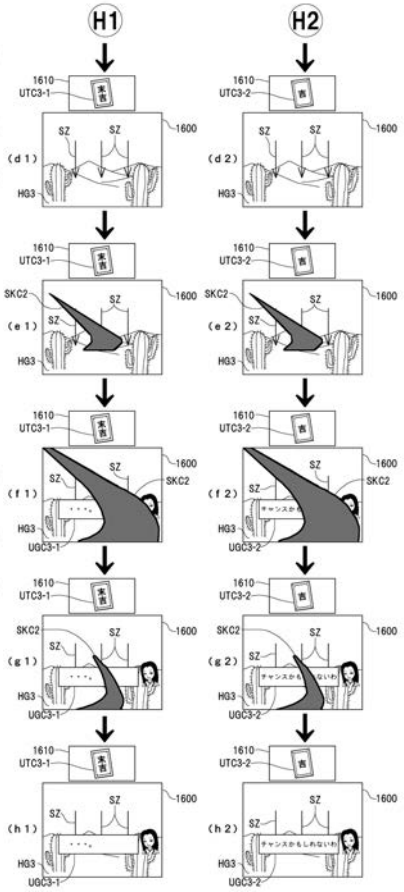
【図２２７】



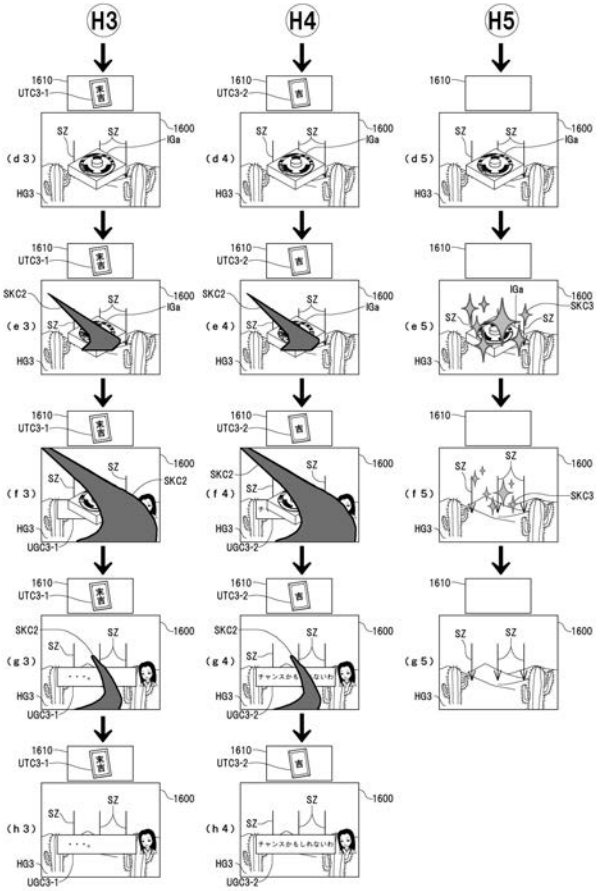
【図２２８】



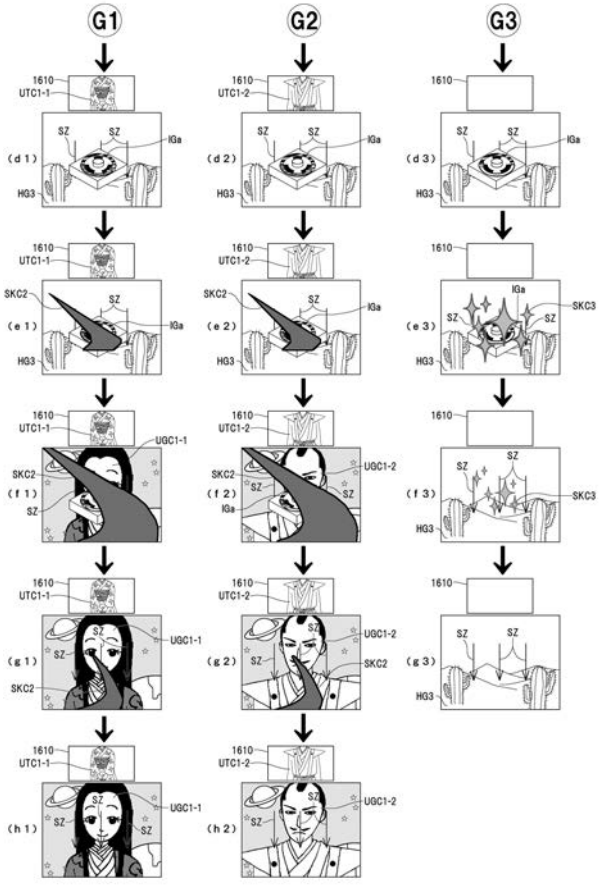
【図２２９】



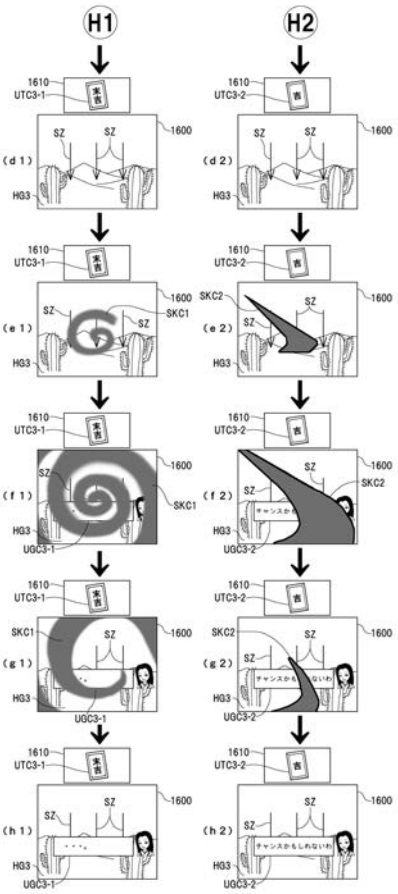
【図２３０】



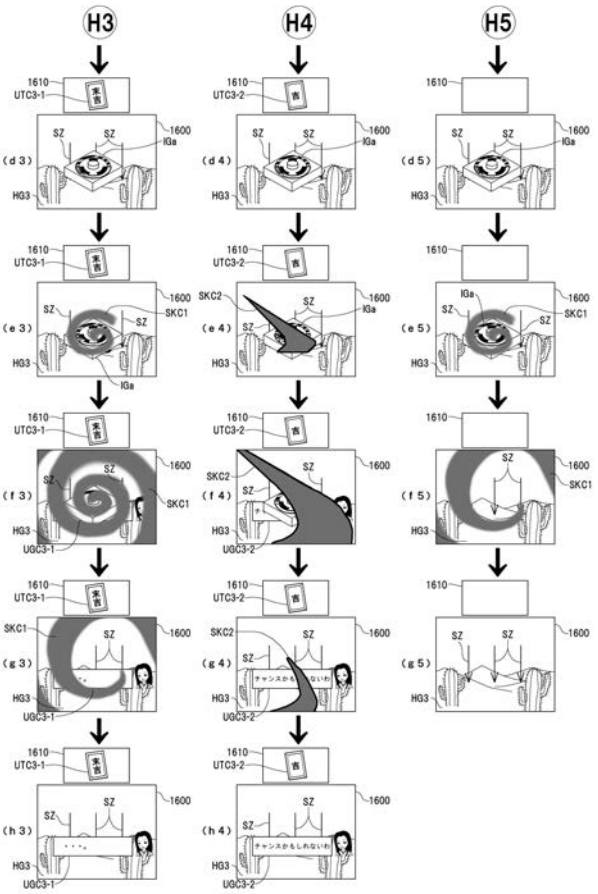
【図２３１】



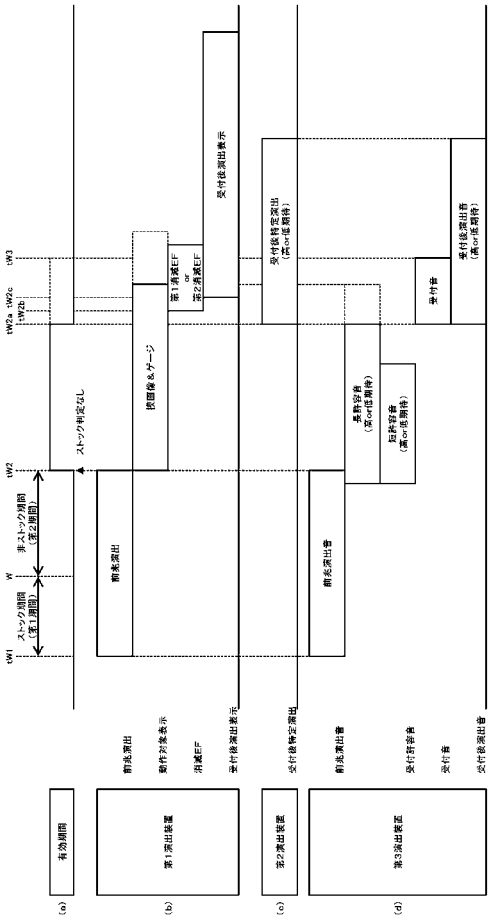
【図２３２】



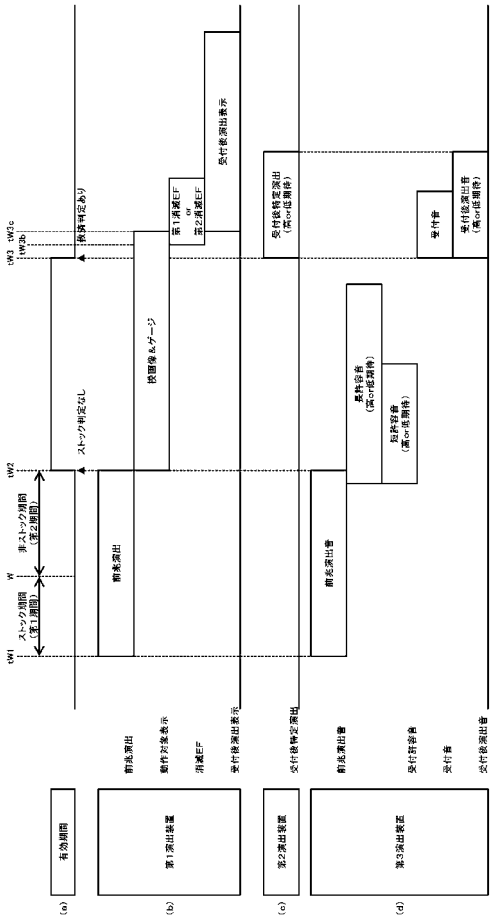
【図２３３】



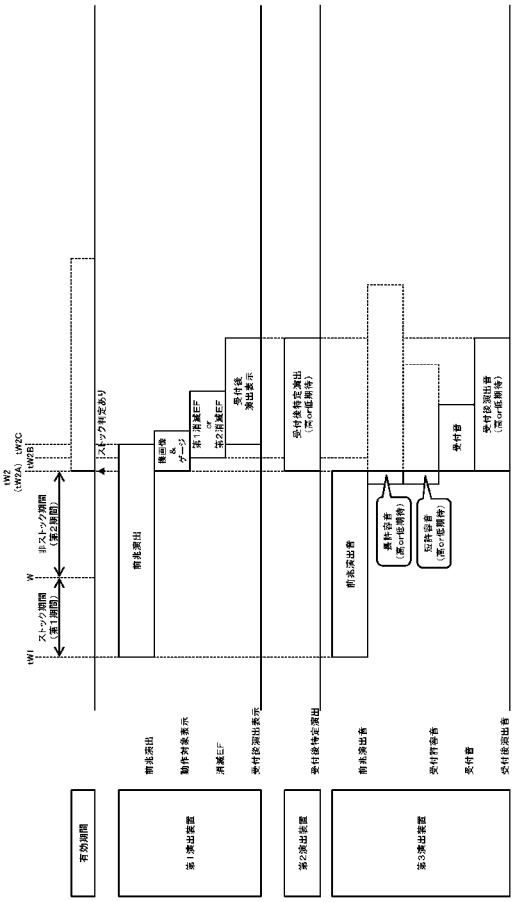
【図２３４】



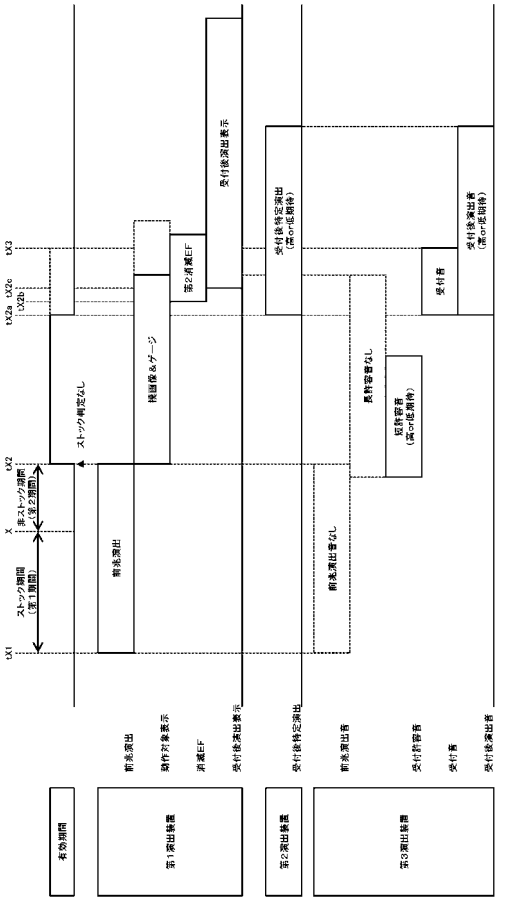
【図２３５】



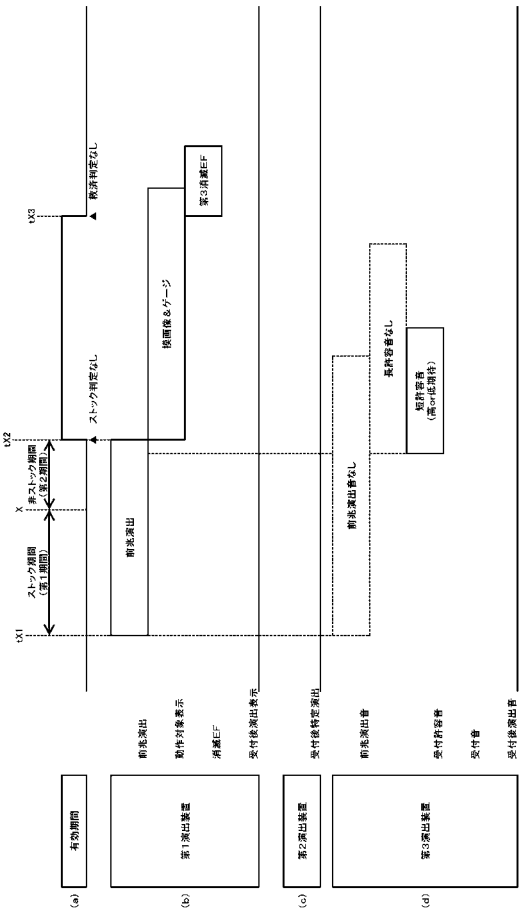
【図２３６】



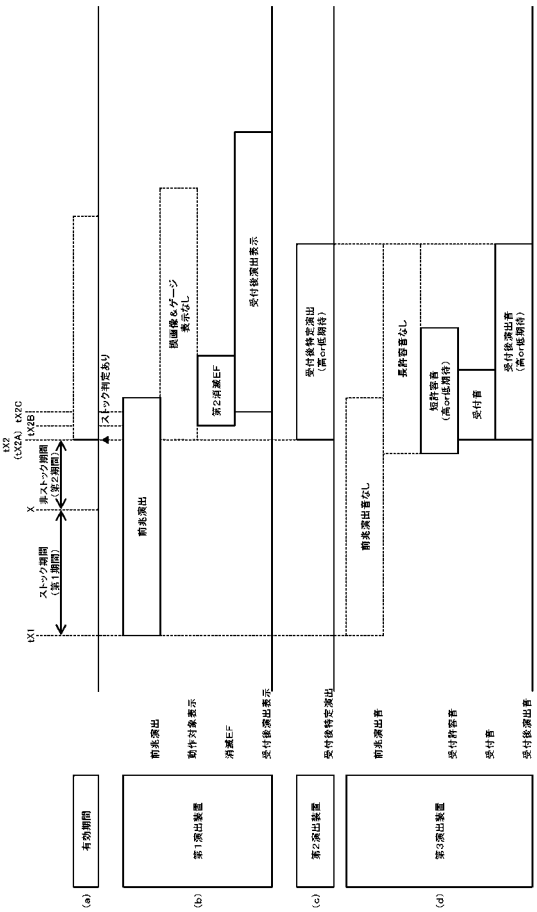
【図２３７】



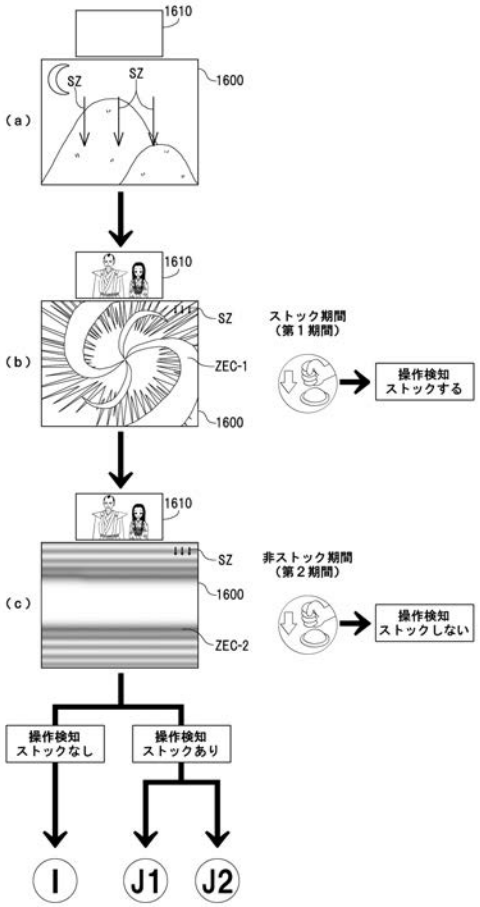
【図２３８】



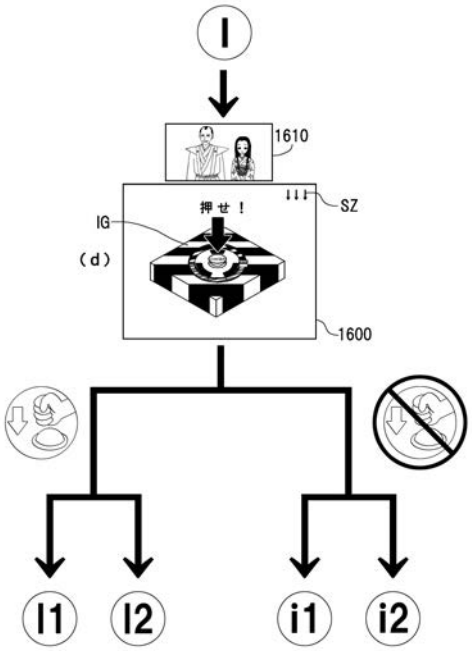
【図２３９】



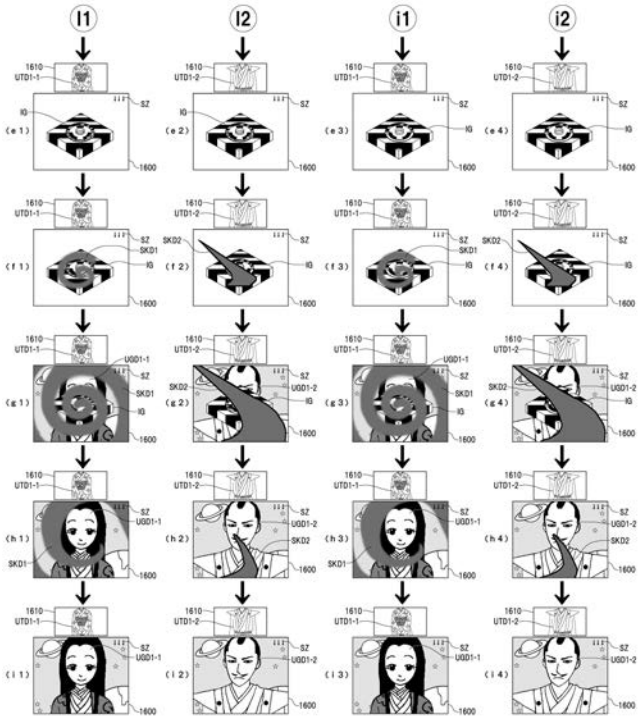
【図２４０】



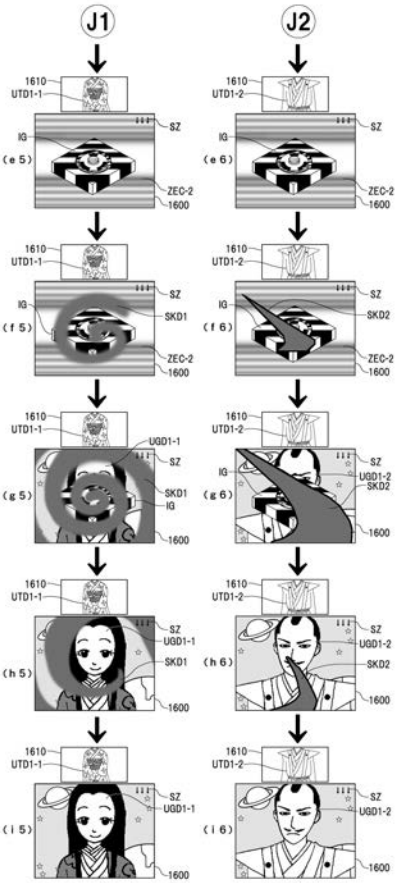
【図２４１】



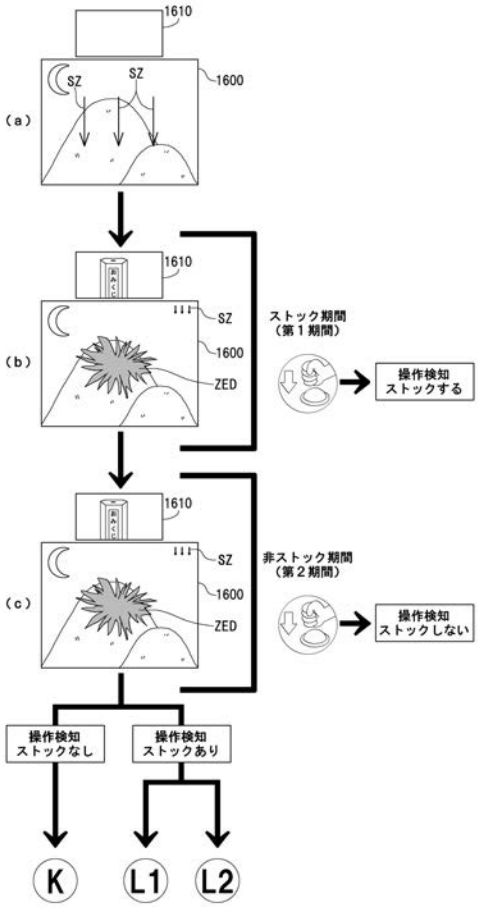
【図２４２】



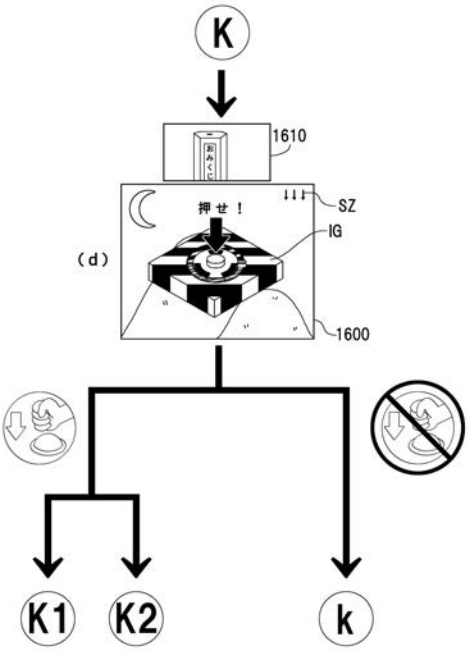
【図２４３】



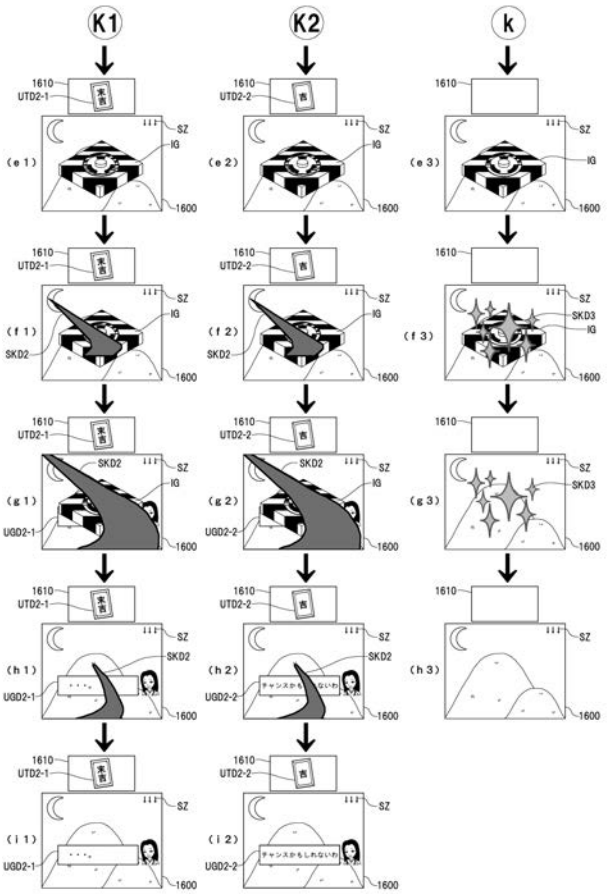
【図２４４】



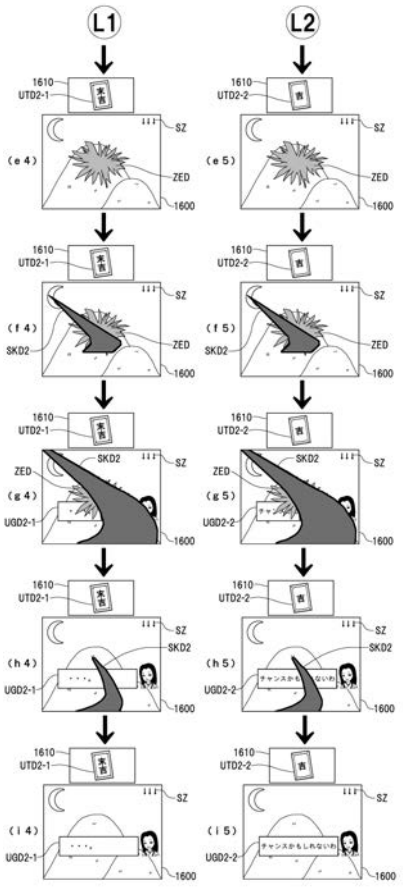
【図２４５】



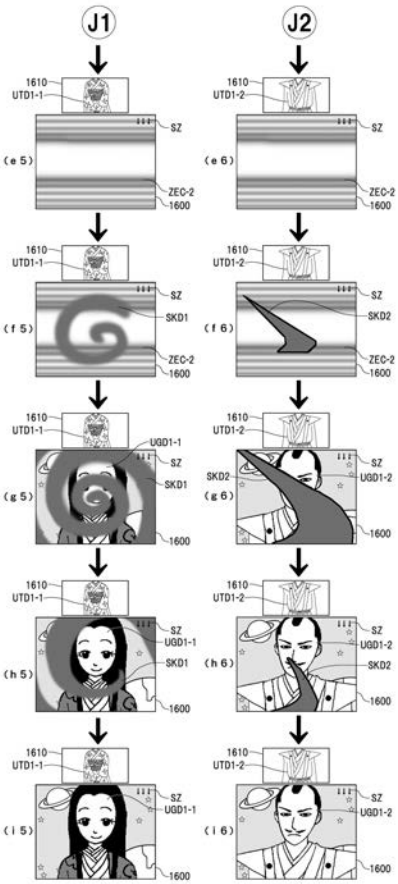
【図２４６】



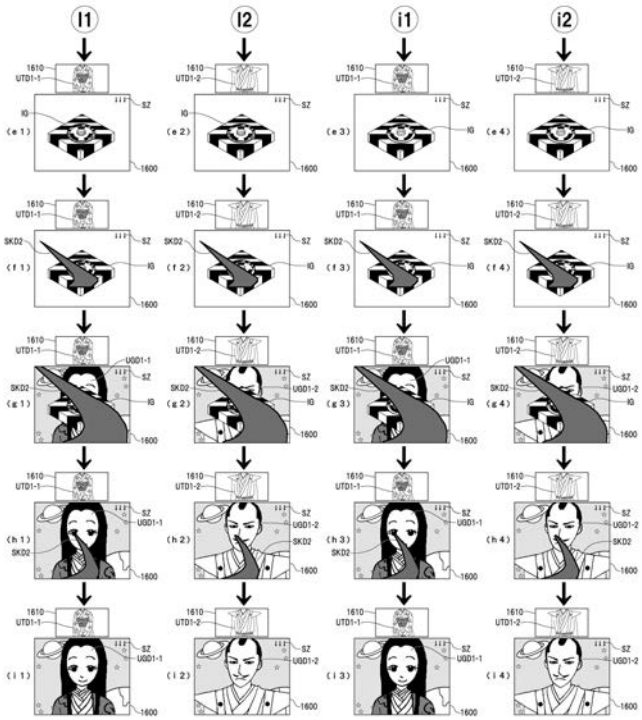
【図２４７】



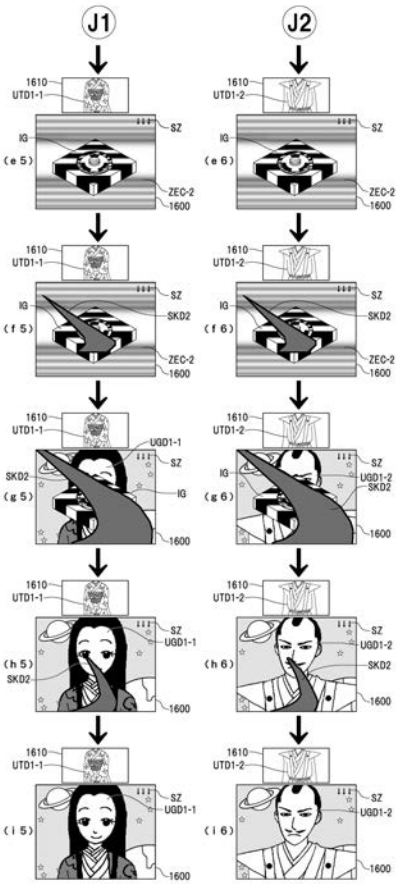
【図２４８】



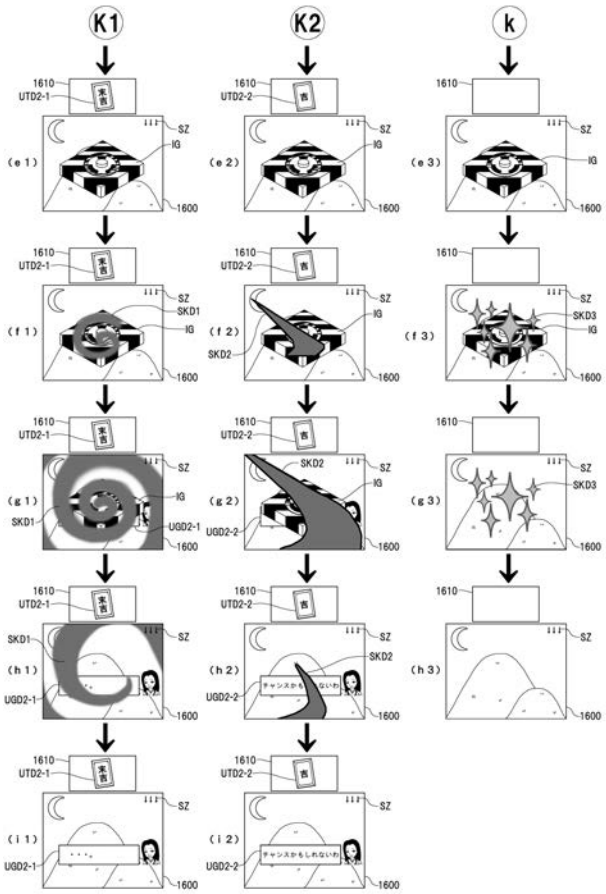
【図２４９】



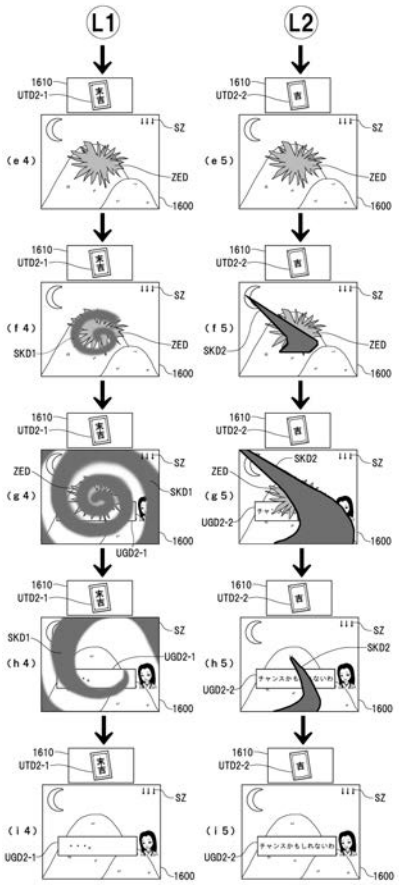
【図２５０】



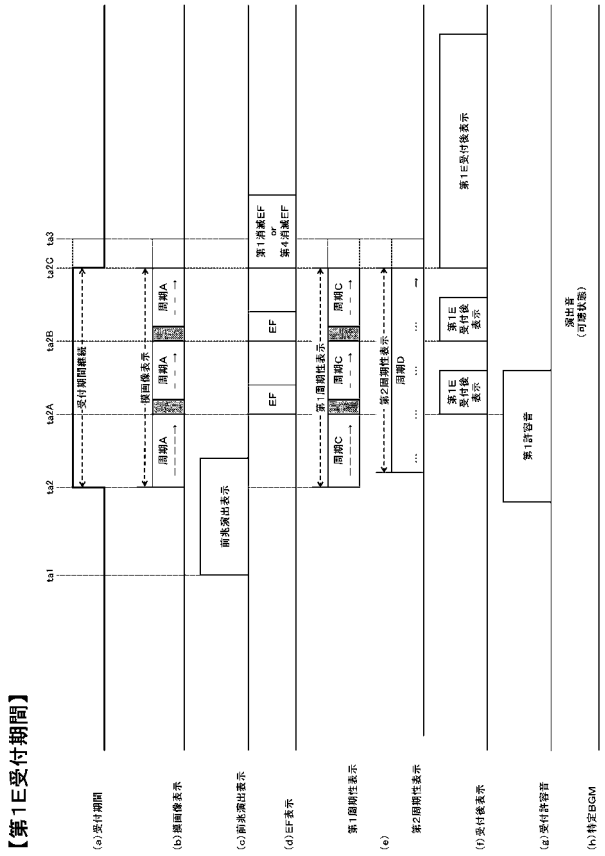
【図２５１】



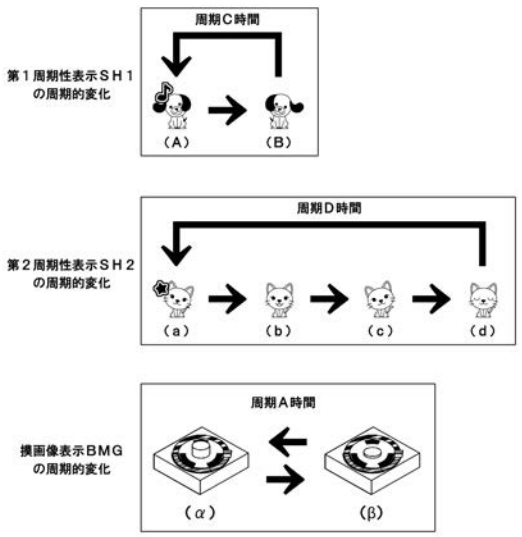
【図２５２】



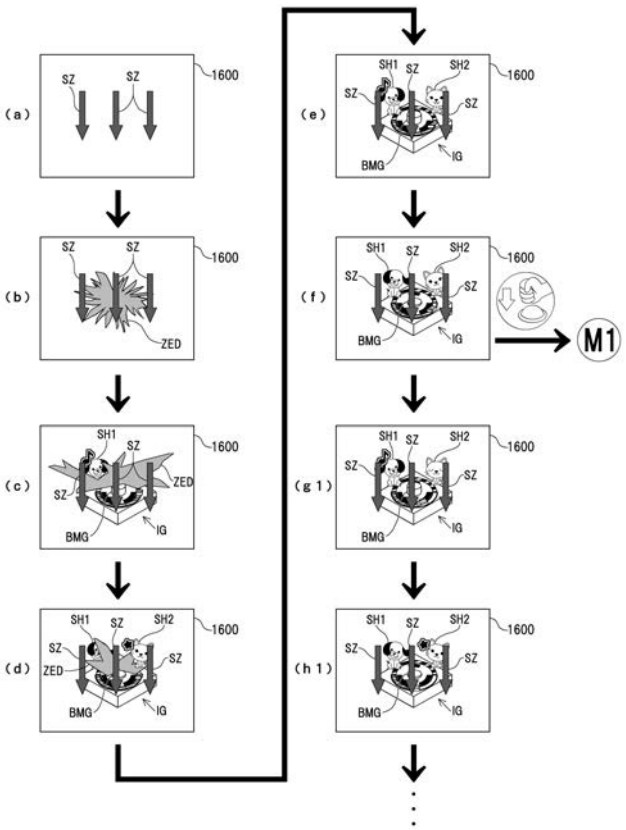
【図２５３】



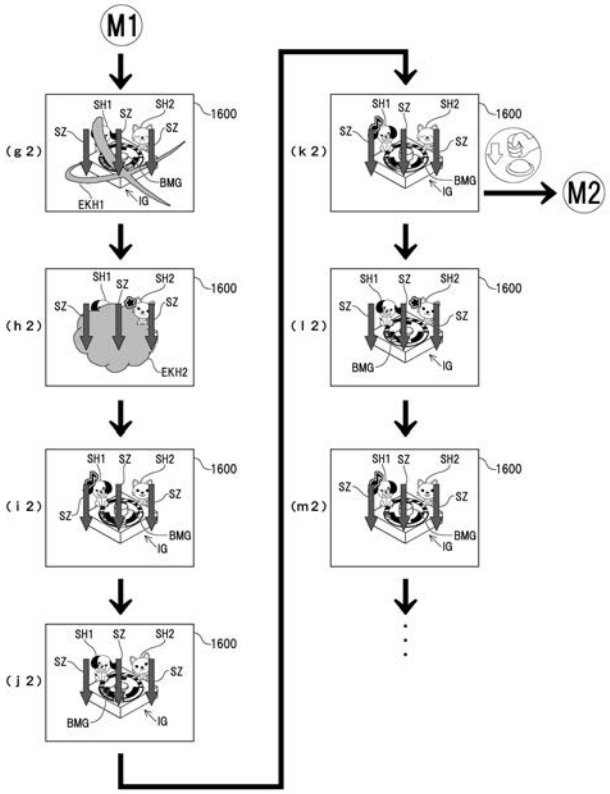
【図２５４】



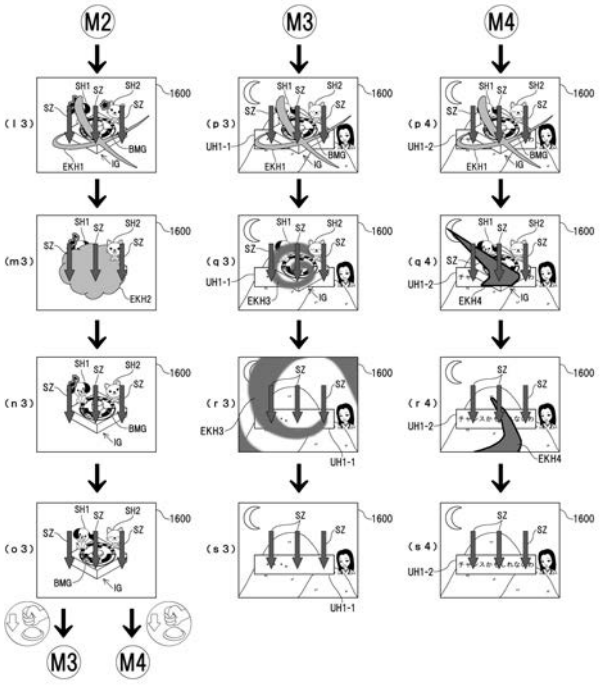
【図２５５】



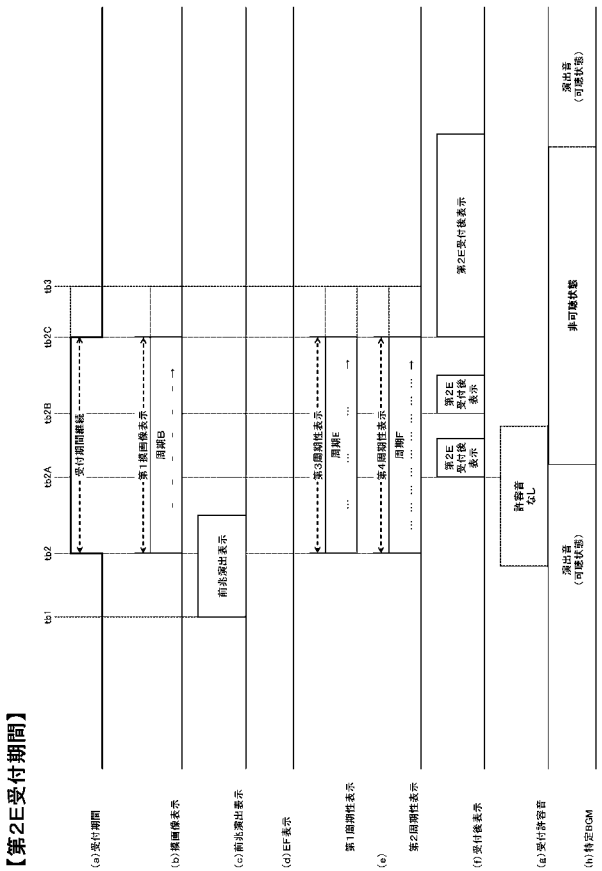
【図２５６】



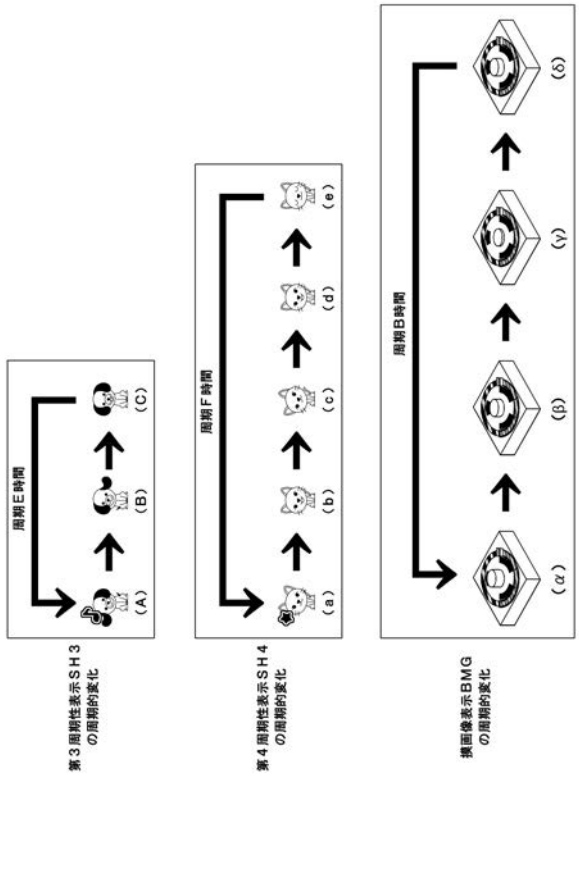
【図２５７】



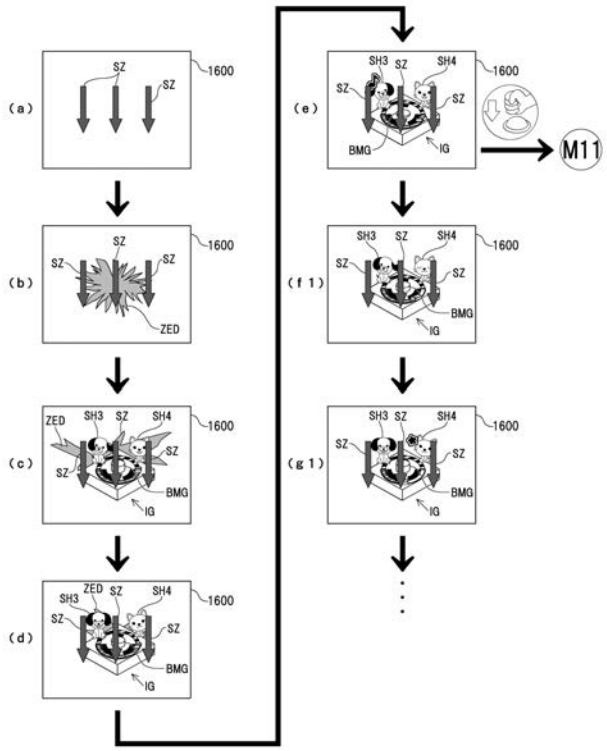
【図２５８】



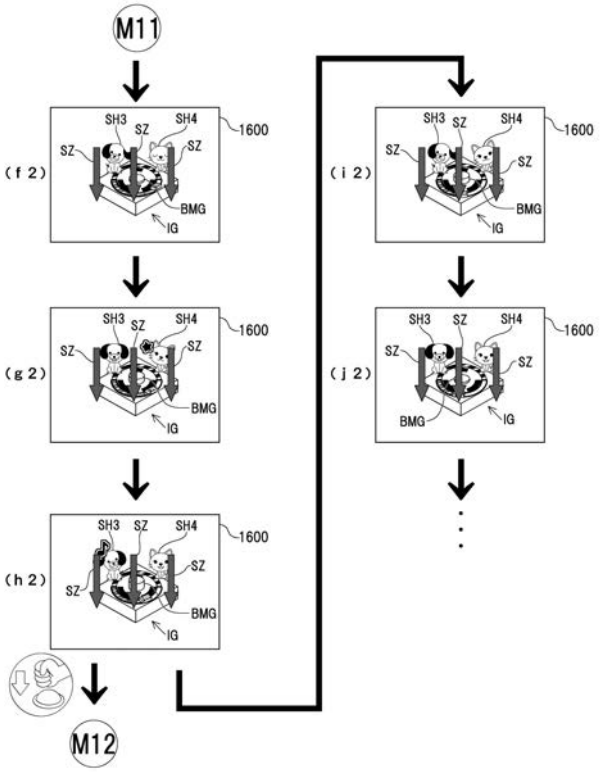
【図２５９】



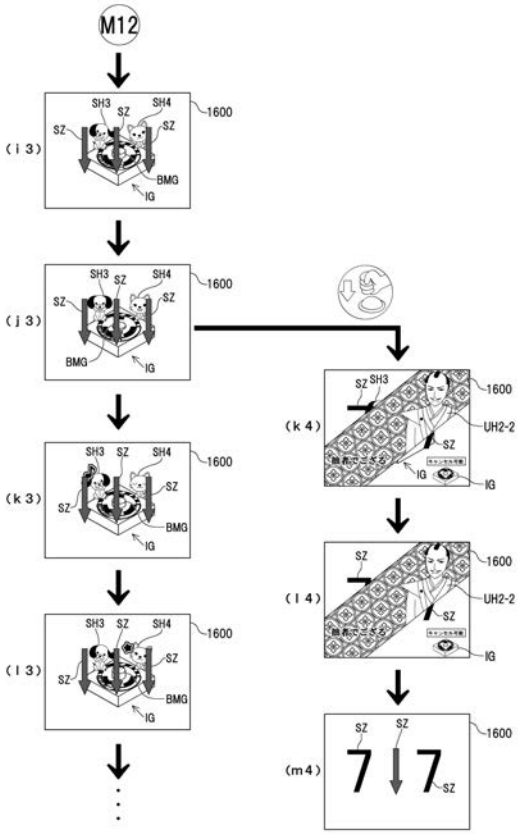
【図２６０】



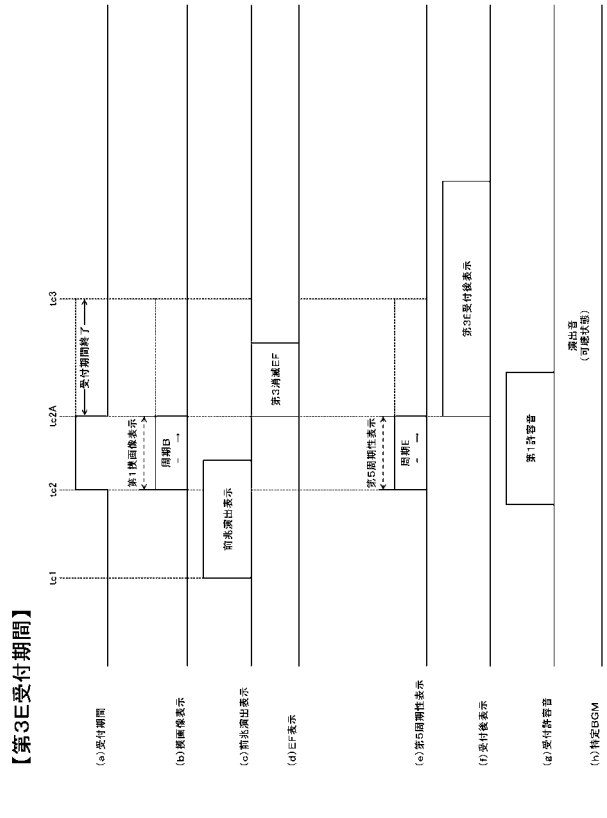
【図２６１】



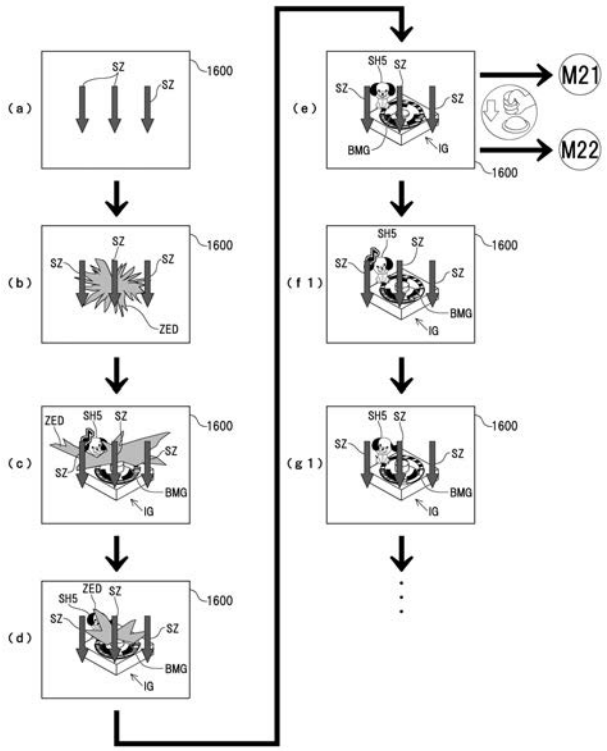
【図２６２】



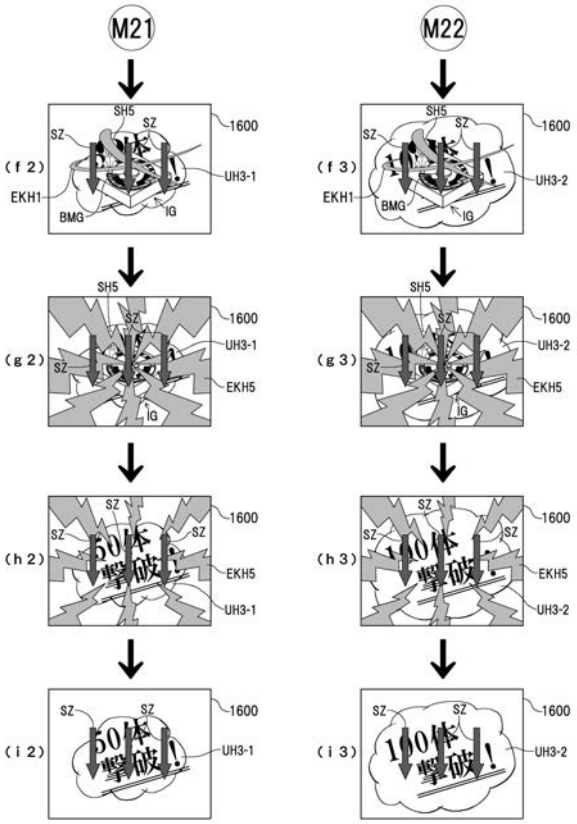
【図２６３】



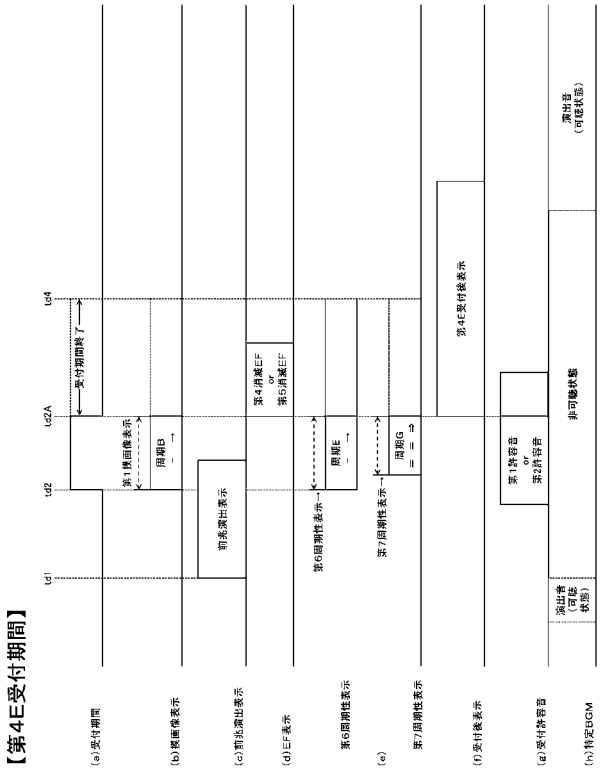
【図２６４】



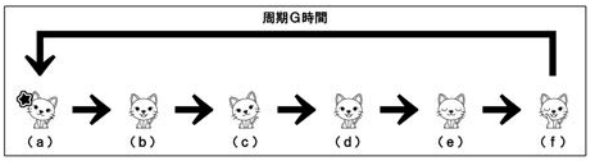
【図２６５】



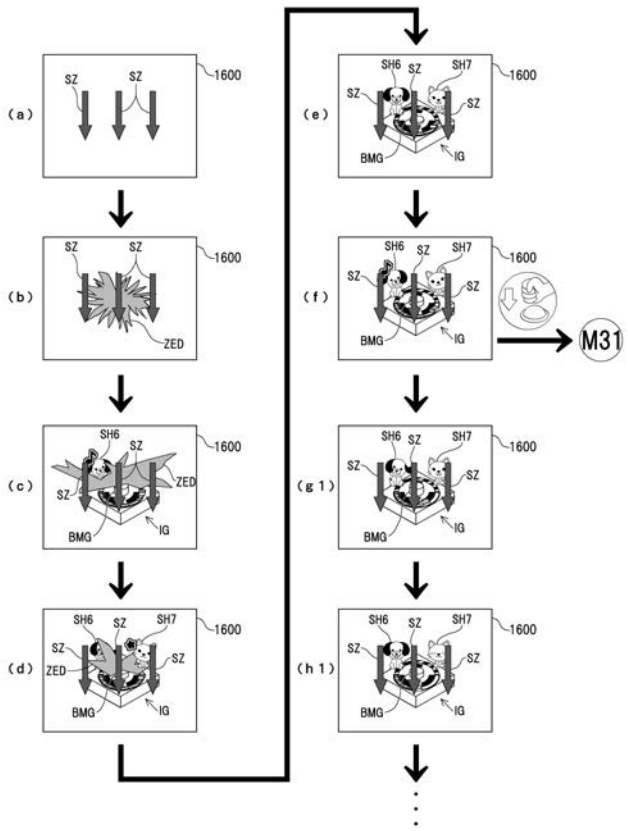
【図２６６】



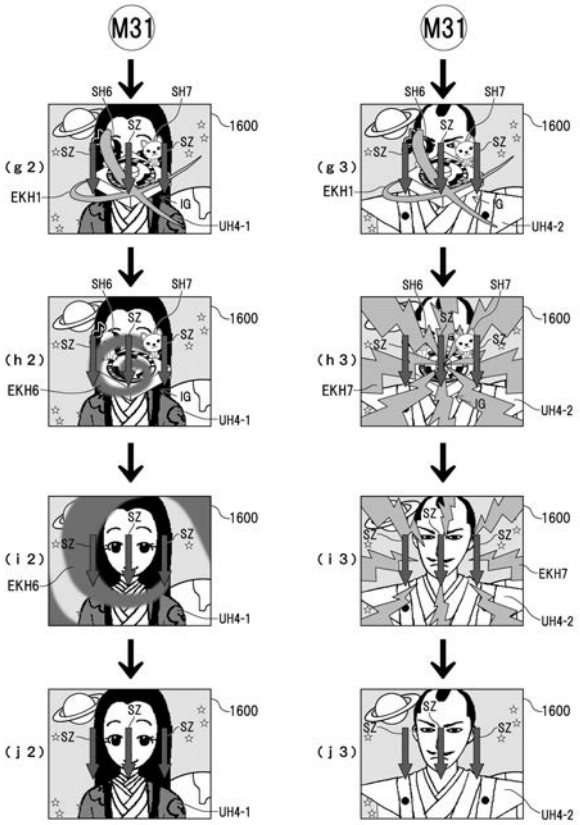
【図２６７】



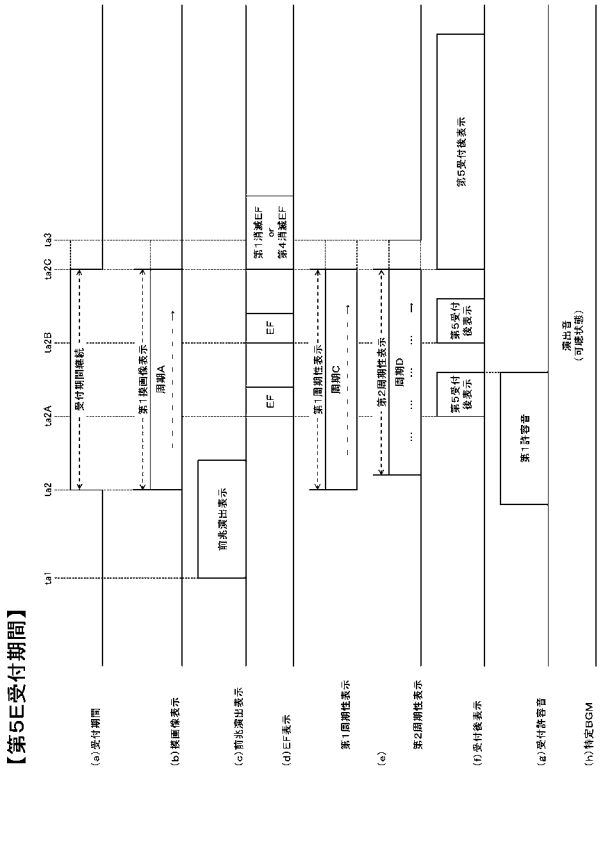
【図２６８】



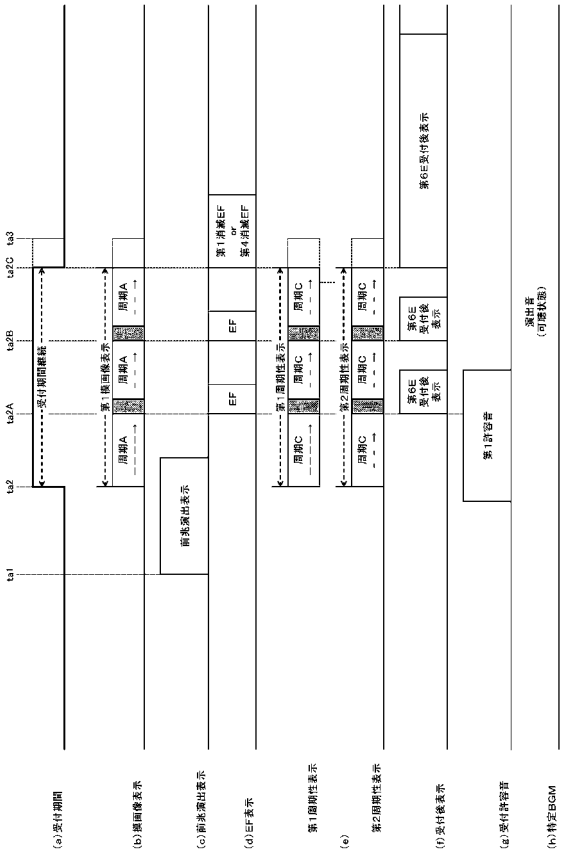
【図２６９】



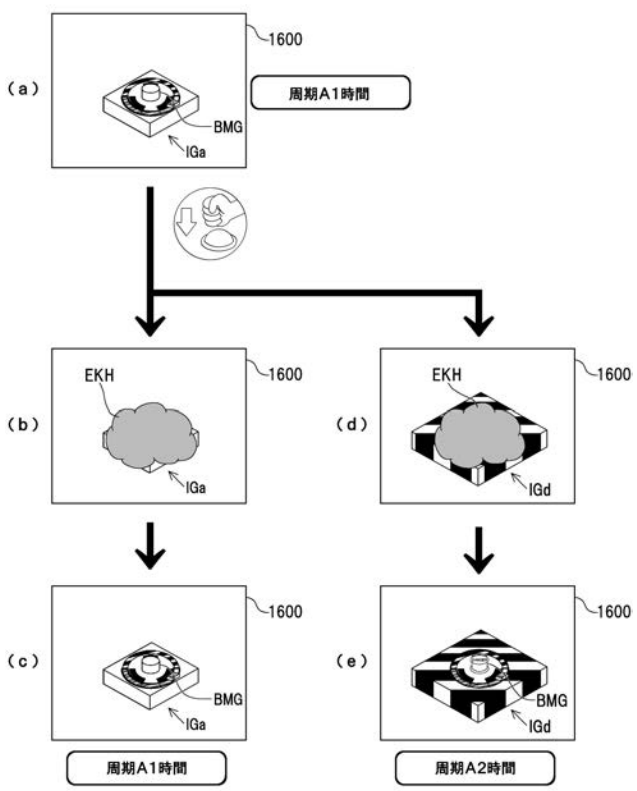
【図２７０】



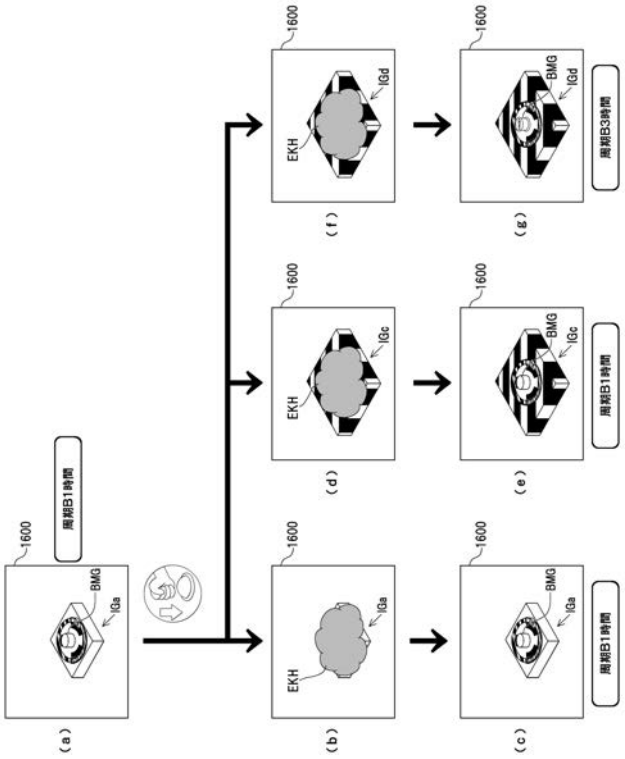
【図２７１】



【図２７２】



【図２７３】



【図２７４】