

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-201952

(P2018-201952A)

(43) 公開日 平成30年12月27日(2018.12.27)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 93 頁)

(21) 出願番号 特願2017-112229 (P2017-112229) (71) 出願人 000144153
 (22) 出願日 平成29年6月7日(2017.6.7) 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA53 CA76 FA05 FA09
 FA19

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出効果を高める。

【解決手段】第1演出操作手段(例えば、左操作ボタン120L)と、該第1演出操作手段よりも遊技進行操作手段(例えば、打球操作ハンドル5)に近い位置に設けられる第2演出操作手段(例えば、右操作ボタン120R)とを備える。また、操作演出として、第1演出操作手段への操作にもとづいて演出を進行可能な第1操作演出(例えば、ボタン予告演出A、ボタン予告演出B、ボタン報知演出A)と、第2演出操作手段への操作にもとづいて演出を進行可能な第2操作演出(例えば、ボタン予告演出C、ボタン報知演出B)とを実行可能であり、第2操作演出よりも第1操作演出を高い頻度により実行する。

【選択図】図15

(A) 演出決定テーブル [非リーチはずれ用]

演出の有無及び種類	実行タイミング	操作対象ボタン	割り振り
演出なし	——	——	90%
ボタン予告演出A	非リーチ中	左操作ボタン	10%
ボタン予告演出B	リーチ前半	左操作ボタン	——
ボタン予告演出C	リーチ前半	右操作ボタン	——
ボタン報知演出A	リーチ後半	左操作ボタン	——
ボタン報知演出B	リーチ後半	右操作ボタン	——

(B) 演出決定テーブル [リーチはずれ用]

演出の有無及び種類	実行タイミング	操作対象ボタン	割り振り
演出なし	——	——	30%
ボタン予告演出A	非リーチ中	左操作ボタン	10%
ボタン予告演出B	リーチ前半	左操作ボタン	20%
ボタン予告演出C	リーチ前半	右操作ボタン	10%
ボタン報知演出A	リーチ後半	左操作ボタン	20%
ボタン報知演出B	リーチ後半	右操作ボタン	10%

(C) 演出決定テーブル [大当り用]

演出の有無及び種類	実行タイミング	操作対象ボタン	割り振り
演出なし	——	——	10%
ボタン予告演出A	非リーチ中	左操作ボタン	10%
ボタン予告演出B	リーチ前半	左操作ボタン	10%
ボタン予告演出C	リーチ前半	右操作ボタン	20%
ボタン報知演出A	リーチ後半	左操作ボタン	20%
ボタン報知演出B	リーチ後半	右操作ボタン	30%

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技を行うことが可能な遊技機であって、
遊技の進行に関する操作を行うための遊技進行操作手段と、
演出に関する操作を行うための演出操作手段と、
前記演出操作手段への操作にもとづいて演出を進行可能な操作演出を実行可能である操作演出実行手段とを備え、
前記演出操作手段は、第 1 演出操作手段と、該第 1 演出操作手段よりも前記遊技進行操作手段に近い位置に設けられる第 2 演出操作手段とを含み、
前記操作演出実行手段は、
前記操作演出として、前記第 1 演出操作手段への操作にもとづいて演出を進行可能な第 1 操作演出と、前記第 2 演出操作手段への操作にもとづいて演出を進行可能な第 2 操作演出とを実行可能であり、
前記第 2 操作演出よりも前記第 1 操作演出を高い頻度により実行することを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

20

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

【0003】

また、所定の遊技媒体を 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示装置による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示装置に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示装置の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわゆるスロット機）。

30

【0004】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が、打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利が発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

40

【0005】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当り」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10 個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15 ラウンド）に

50

固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【0006】

また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

10

【0007】

そのような遊技機において、演出に関する操作を行うための演出操作手段として複数の演出操作手段が設けられたものがある。例えば、特許文献1には、演出操作手段として、押下操作が可能なプッシュボタンと、傾倒操作が可能なスティックコントローラとが設けられた遊技機が記載されている。また、特許文献1には、プッシュボタンを用いた演出動作が行われる場合よりもスティックコントローラを用いた演出動作が行われる場の方が期待度が高いことや、連打操作がしやすいプッシュボタンを用いた演出動作の方が実行頻度が高いことが記載されている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特開2011-110294号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

しかしながら、特許文献1に記載された遊技機では、複数設けられている演出操作手段の位置関係については何ら考慮されていない。そのため、演出操作手段への操作にもとづいて演出を進行可能な操作演出を実行する場合の演出効果を十分高めることができない。

30

【0010】

そこで、本発明は、演出効果を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

（手段1）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技の進行に関する操作を行うための遊技進行操作手段（例えば、打球操作ハンドル5）と、演出に関する操作を行うための演出操作手段（例えば、操作ボタン120L、120R）と、演出操作手段への操作にもとづいて演出を進行可能な操作演出（例えば、ボタン予告演出、ボタン報知演出）を実行可能である操作演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8106～S8143を実行する部分）とを備え、演出操作手段は、第1演出操作手段（例えば、左操作ボタン120L）と、該第1演出操作手段よりも遊技進行操作手段に近い位置に設けられる第2演出操作手段（例えば、右操作ボタン120R）とを含み、操作演出実行手段は、操作演出として、第1演出操作手段への操作にもとづいて演出を進行可能な第1操作演出（例えば、ボタン予告演出A、ボタン予告演出B、ボタン報知演出A）と、第2演出操作手段への操作にもとづいて演出を進行可能な第2操作演出（例えば、ボタン予告演出C、ボタン報知演出B）とを実行可能であり、第2操作演出よりも第1操作演出を高い頻度により実行する（例えば、図15（A）

40

50

、(B)に示すように、はずれとなる場合には、右操作ボタン120Rを用いるボタン演出(ボタン予告演出C、ボタン報知演出B)よりも、左操作ボタン120Lを用いるボタン演出(ボタン予告演出A、ボタン予告演出B、ボタン報知演出A)の方が判定値の割り振りが多くなっている)ことを特徴とする。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0012】

(手段2)手段1において、有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能であり、第2操作演出が実行される場合には、第1操作演出が実行される場合と比較して有利状態に制御される割合が高い(例えば、図15(C)に示すように、大当たりとなる場合には、左操作ボタン120Lを用いるボタン演出(ボタン予告演出A、ボタン予告演出B、ボタン報知演出A)よりも、右操作ボタン120Rを用いるボタン演出(ボタン予告演出C、ボタン報知演出B)の方が判定値の割り振りが多くなっている)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出効果をより高めることができる。

10

【0013】

(手段3)手段1または手段2において、操作演出実行手段は、可変表示の実行中におけるリーチ演出の実行中である場合には、リーチ演出の実行中でない場合と比較して第2操作演出を実行しやすい(例えば、図15に示すように、非リーチ中(非リーチの変動表示、またはリーチを伴う変動表示の場合にはリーチ前のタイミング)では、左操作ボタン120Lを用いるボタン演出(ボタン予告演出A)のみを実行可能であるのに対して、リーチ中では、右操作ボタン120Rを用いるボタン演出(ボタン予告演出C、ボタン報知演出B)も実行可能である)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出効果をより高めることができる。

20

【0014】

(手段4)手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、演出操作手段への操作を促進するための促進演出(例えば、操作促進表示の表示、操作促進音声の出力)を実行可能な促進演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8113、S8114、S8129、S8130を実行する部分)を備え、促進演出実行手段は、促進演出として、遊技進行操作手段への操作に用いる手(例えば、右手)とは反対の手(例えば、左手)を用いた操作を促進するための演出を実行可能である(例えば、図20(3)、図21(4)および図23(4)に示すように、左操作ボタン120Lおよび右操作ボタン120Rのいずれが操作対象ボタンであるかに関係なく、左手を模した画像303を表示する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技進行操作手段への操作を阻害しない態様により促進演出を実行することができる。

30

【0015】

(手段5)手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えば、第2の実施の形態における第1プッシュボタン、第2プッシュボタン)と、検出手段によって遊技者による複数回の動作を行う所定動作(例えば、連打)が検出されたことにもとづいて特定演出(例えば、連打対応メータの表示態様を最終態様に向けて更新する部分)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、第2の実施の形態における演出制御用CPU101が予告演出処理や大当たり遊技中処理を実行する部分)とを備え、検出手段は、第1検出手段(例えば、第2の実施の形態における第1プッシュボタン)と、該第1検出手段とは異なる第2検出手段(例えば、第2の実施の形態における第2プッシュボタン)とを含み、特定演出実行手段は、遊技者による所定動作とは異なる特定動作(例えば、長押し)にもとづいて所定動作が実行されたと見做して特定演出を実行可能であり(例えば、第2の実施の形態における演出制御用CPU101が予告演出処理や大当たり遊技中処理を実行してオート連打によって連打対応メータの表示態様を最終態様に向けて更新する部分)、第1検出手段と第2検出手段との双方で所定動作が検出された場合は、第1検出手段と第2検出手段とのいずれか一方のみで所定動作が検出された場合よりもはや特定演出を実行可能であり(例えば、演出制御用CPU101が予告演出処理のS361で第1プッシュボタンの操作有りと判定した場合とS368で第2プッシュボタンの操

40

50

作有りと判定した場合とで連打回数カウンタの値を + 1 する部分や、大当り遊技中処理の S 4 4 1 で第 1 プッシュボタンの操作有りと判定した場合と S 4 4 8 で第 2 プッシュボタンの操作有りと判定した場合とで連打回数カウンタの値を + 1 する部分)、第 1 検出手段と第 2 検出手段との双方で特定動作が検出された場合(例えば、演出制御用 CPU 1 0 1 が予告演出処理の S 3 7 3 や大当り中処理の S 4 5 3 で第 1 プッシュボタン長押し判定中フラグと第 2 プッシュボタン長押し判定中フラグとがセットされていると判定した場合は、第 1 検出手段と第 2 検出手段のいずれか一方のみで特定動作が検出された場合と同じはやさで特定演出を実行可能である(例えば、演出制御用 CPU 1 0 1 が予告演出処理の S 3 7 3 や大当り遊技中処理の S 4 5 3 において第 1 プッシュボタン長押し判定中フラグ及び第 2 プッシュボタン長押し判定中フラグがセットされていると判定した場合と、予告演出処理の S 3 7 4 や大当り遊技中処理の S 4 5 4 において第 1 プッシュボタン長押し判定中フラグがセットされていると判定した場合、予告演出処理の S 3 7 5 や大当り遊技中処理の S 4 5 5 において第 2 プッシュボタン長押し判定中フラグがセットされていると判定した場合に、それぞれオート連打回数カウンタの値を + 1 する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

10

20

30

40

50

【0016】

(手段6) 手段1から手段5のうちのいずれかにおいて、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えば、第2の実施の形態における第1プッシュボタン、第2プッシュボタン)と、検出手段によって遊技者による複数回の動作を行う所定動作(例えば、連打)が検出されたことにもとづいて特定演出(例えば、連打対応メータの表示態様を最終態様に向けて更新する部分)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、第2の実施の形態における演出制御用 CPU 1 0 1 が予告演出処理や大当り遊技中処理を実行する部分)とを備え、検出手段は、第1検出手段(例えば、第2の実施の形態における第1プッシュボタン)と、該第1検出手段とは異なる第2検出手段(例えば、第2の実施の形態における第2プッシュボタン)とを含み、特定演出実行手段は、遊技者による所定動作とは異なる特定動作(例えば、長押し)にもとづいて所定動作が実行されたと見做して特定演出を実行可能であり(例えば、第2の実施の形態における演出制御用 CPU 1 0 1 が予告演出処理や大当り遊技中処理を実行してオート連打によって連打対応メータの表示態様を最終態様に向けて更新する部分)、第1検出手段で特定動作が検出されたときと第2検出手段で特定動作が検出されたときとで、同じはやさで特定演出を実行可能である(例えば、図32(B)に示すように、遊技者が第1プッシュボタンを長押しした場合と第2プッシュボタンを長押しした場合とでは、どちらも長押し判定期間が同一の0.2秒であるので、同じ速さで連打対応メータの表示態様を最終態様に向けて更新可能な部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0017】

(手段7) 手段1から手段6のうちのいずれかにおいて、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えば、第2の実施の形態における第1プッシュボタン、第2プッシュボタン)と、検出手段によって遊技者の動作が所定期間(例えば、長押し判定間隔である0.2秒)に亘って検出されたことにもとづいて特定演出(例えば、連打対応メータの表示態様を最終態様に向けて更新する部分)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、第2の実施の形態における演出制御用 CPU 1 0 1 が予告演出処理や大当り遊技中処理を実行する部分)とを備え、検出手段は、第1検出手段(例えば、第2の実施の形態における第1プッシュボタン)と、該第1検出手段とは異なる第2検出手段(例えば、第2の実施の形態における第2プッシュボタン)とを含み、特定演出実行手段は、第1検出手段と第2検出手段とのいずれか一方において所定期間よりも短い第1期間(例えば、0.15秒)に亘って動作が検出された後に、他方において所定期間よりも短い第2期間(例えば、0.05秒)に亘って動作が検出された場合、第1期間と第2期間の合計が所定期間以上であっても特定演出を実行しない(例えば、遊技者が第1プッシュボタンを0.15秒に亘って長押しした後に第2プッシュボタンを0.05秒長押しした場合は、第1期間と第2期間との合計が長押し判定間隔である0.2秒であるにもかかわらずオート連打による連打対応メー

タの更新が実行されない部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0018】

(手段8) 手段1から手段7のうちのいずれかにおいて、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えば、第2の実施の形態における第1プッシュボタン、第2プッシュボタン)と、検出手段によって遊技者の動作が所定期間(例えば、長押し判定間隔である0.2秒)に亘って検出されたことにもとづいて特定演出(例えば、連打対応メータの表示態様を最終態様に向けて更新する部分)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、第2の実施の形態における演出制御用CPU101が予告演出処理や大当り遊技中処理を実行する部分)とを備え、検出手段は、第1検出手段(例えば、第2の実施の形態における第1プッシュボタン)と、該第1検出手段とは異なる第2検出手段(例えば、第2の実施の形態における第2プッシュボタン)とを含み、特定演出実行手段は、第1検出手段と第2検出手段とのいずれか一方において所定期間よりも短い第1期間(例えば、0.15秒)に亘って動作が検出された後に、他方において所定期間よりも短い第2期間(例えば、0.05秒)に亘って動作が検出された場合、第1期間と第2期間との合計が所定期間以上であるときには特定演出を実行可能である(例えば、遊技者が第1プッシュボタンを0.15秒に亘って長押しした後に第2プッシュボタンを0.05秒長押しした場合は、第1期間と第2期間との合計が長押し判定間隔である0.2秒であることに基づいてオート連打による連打対応メータの更新が実行される部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

10

20

【0019】

(手段9) 手段1から手段8のうちのいずれかにおいて、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えば、第2の実施の形態における第1プッシュボタン、第2プッシュボタン)と、検出手段に関する演出として少なくとも第1演出(例えば、プッシュボタンの画像表示)と第2演出(例えば、プッシュボタンの操作を促すメッセージの表示)とを実行可能な演出実行手段(例えば、第2の実施の形態における演出制御用CPU101が予告演出処理や大当り遊技中処理を実行する部分)とを備え、検出手段は、第1検出手段(例えば、第2の実施の形態における第1プッシュボタン)と、該第1検出手段とは異なる第2検出手段(例えば、第2の実施の形態における第2プッシュボタン)とを含み、演出実行手段は、第1検出手段に関する演出として第1演出および第2演出を実行可能であり(例えば、演出制御用CPU101が第1プッシュボタンの画像表示と第1プッシュボタンの操作を促すメッセージの表示を実行する部分)、第2検出手段に関する演出として第1演出および第2演出を実行可能であり(例えば、演出制御用CPU101が第2プッシュボタンの画像表示と第2プッシュボタンの操作を促すメッセージの表示を実行する部分)、第1検出手段に関する第1演出は、第2検出手段に関する第1演出よりも演出強度が強く(例えば、第1プッシュボタンの画像表示を行う一方で第2プッシュボタンの画像表示を行わない部分)、第1検出手段に関する第2演出は、第2検出手段に関する第2演出よりも演出強度が強い(例えば、第1プッシュボタンの操作を促すメッセージの表示を行う一方で第2プッシュボタンの操作を促すメッセージの表示を行わない部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

30

40

【0020】

(手段10) 手段1から手段9のうちのいずれかにおいて、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えば、第3の実施の形態におけるプッシュボタン、スティックコントローラ、タッチセンサ、赤外線センサ、カメラ等)と、検出手段に対応した特定表示(例えば、図42~図48に示した小ボタン(白)D1、大ボタン(白)D2、大ボタン(赤)D3、スティックD4、小ボタン(白)D1U、大ボタン(白)D2U、大ボタン(赤)D3U、スティックD4U等)を行う特定表示実行手段(例えば、第3の実施の形態における演出制御用マイクロコンピュータ100が演出図柄変動開始処理(ステップS801)および演出図柄変動中処理(ステップS802)を実行する部分)とを備え、特定表示実行手段は、特定表示として、第1特定表示(例えば、小ボタン(白)D1等)と、第1特定表

50

示よりも遊技者にとって有利度（例えば、大当たり期待度、確変期待度）が高い第２特定表示（例えば、第１特定表示を小ボタン（白）Ｄ１とする場合には第２特定表示は大ボタン（白）Ｄ２、大ボタン（赤）Ｄ３、スティックＤ４等、第１特定表示を大ボタン（白）Ｄ２とする場合には第２特定表示は大ボタン（赤）Ｄ３、スティックＤ４等、第１特定表示を大ボタン（赤）Ｄ３とする場合には第２特定表示はスティックＤ４等）を表示可能であり、第１特定表示を表示した後、特定表示に作用する作用演出（例えば、弱作用演出、中作用演出、強作用演出）が実行されることにより第２特定表示を表示可能である（例えば、図４４（Ｃ）に示すように小ボタン（白）Ｄ１を表示した後、図４４（Ｄ）や図４４（Ｅ）に示すように小ボタン（白）Ｄ１に作用する画像ＪＳ１や画像ＪＳ２を表示する弱作用演出が実行されることにより図４４（Ｅ）に示すように大ボタン（白）Ｄ２を表示可能や、図４４（Ｅ）に示すように大ボタン（白）Ｄ２を表示した後、図４５（Ｈ）や図４５（Ｉ）に示すように大ボタン（白）Ｄ２に作用する画像ＴＳ１や画像ＴＳ２や画像ＴＳ３を表示する中作用演出が実行されることにより図４５（Ｉ）に示すようにスティックＤ４を表示可能等）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出効果が向上する。

10

【００２１】

（手段１１）手段１から手段１０のうちのいずれかにおいて、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、第３の実施の形態におけるプッシュボタン、スティックコントローラ、タッチセンサ、赤外線センサ、カメラ等）と、検出手段に対応した特定表示（例えば、図４２～図４８に示した小ボタン（白）Ｄ１、大ボタン（白）Ｄ２、大ボタン（赤）Ｄ３、スティックＤ４、小ボタン（白）Ｄ１Ｕ、大ボタン（白）Ｄ２Ｕ、大ボタン（赤）Ｄ３Ｕ、スティックＤ４Ｕ等）を行う特定表示実行手段（例えば、第３の実施の形態における演出制御用マイクロコンピュータ１００が演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）および演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）を実行する部分）とを備え、特定表示実行手段は、特定表示として、第１特定表示（例えば、小ボタン（白）Ｄ１等）と、第１特定表示よりも遊技者にとって有利度（例えば、大当たり期待度、確変期待度）が高い第２特定表示（例えば、第１特定表示を小ボタン（白）Ｄ１とする場合には第２特定表示は大ボタン（白）Ｄ２、大ボタン（赤）Ｄ３、スティックＤ４等、第１特定表示を大ボタン（白）Ｄ２とする場合には第２特定表示は大ボタン（赤）Ｄ３、スティックＤ４等、第１特定表示を大ボタン（赤）Ｄ３とする場合には第２特定表示はスティックＤ４等）を表示可能であり、検出手段による検出の有効期間（例えば、図３９～図４８に示したＴ４～Ｔ１１等）において、第１特定表示を表示した後に当該第１特定表示を第２特定表示に変化させ（例えば、図４２（Ｃ）に示すように小ボタン（白）Ｄ１を表示した後に当該小ボタン（白）Ｄ１を図４３（Ｇ）に示すように大ボタン（白）Ｄ２に変化させ、更に、大ボタン（白）Ｄ２を図４３（Ｉ）に示すように大ボタン（赤）Ｄ３に変化させ）、検出手段による検出の有効期間（例えば、図３９～図４８に示したＴ１１～Ｔ１３等）において、変化後の第２特定表示（例えば、図４３（Ｊ）や図４３（Ｋ）に示すように大ボタン（赤）Ｄ３や大ボタン（赤）Ｄ３Ｕ等）を用いた動作演出（例えば、図４３（Ｋ）に示すように操作を促して図４３（Ｌ）に示したように結果を報知する演出等）が実行されるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出効果が向上する。

20

30

40

【図面の簡単な説明】

【００２２】

【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図２】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

【図３】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。

【図４】主基板におけるＣＰＵが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図５】４ｍｓタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図６】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図７】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

50

【図 8】演出制御用 CPU が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 9】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

【図 10】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 11】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 12】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。

【図 13】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 14】演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 15】演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 16】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 17】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 18】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 19】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 20】ボタン予告演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 21】ボタン予告演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 22】ボタン予告演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 23】ボタン報知演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 24】ボタン報知演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 25】ボタン報知演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 26】第 2 の実施の形態における予告演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 27】第 2 の実施の形態における予告演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 28】第 2 の実施の形態における予告演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 29】第 2 の実施の形態における大当り遊技中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 30】第 2 の実施の形態における大当り遊技中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 31】第 2 の実施の形態における大当り遊技中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 32】(A) は、予告演出と報知演出におけるプッシュボタン操作の相違点を示す説明図であり、(B) は、各プッシュボタンの長押し性能を示す説明図である。

【図 33】(A) は、予告演出において第 1 プッシュボタンのみ連打した場合の説明図であり、(B) は、予告演出において第 2 プッシュボタンのみ連打した場合の説明図であり、(C) は、予告演出において第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとを連打した場合の説明図である。

【図 34】(A) は、予告演出において第 1 プッシュボタンのみ長押しした場合の説明図であり、(B) は、予告演出において第 2 プッシュボタンのみ長押しした場合の説明図である。

【図 35】(A) は、予告演出において第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとを同時に長押しした場合の説明図であり、(B) は、予告演出において第 1 プッシュボタンを長押しした後に第 2 プッシュボタンを長押しした場合の説明図である。

【図 36】(A) は、報知演出において第 1 プッシュボタンのみ連打した場合の説明図であり、(B) は、報知演出において第 2 プッシュボタンのみ連打した場合の説明図であり、(C) は、報知演出において第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとを連打した場合の説明図である。

【図 37】(A) は、報知演出において第 1 プッシュボタンのみ長押しした場合の説明図であり、(B) は、報知演出において第 2 プッシュボタンのみ長押しした場合の説明図である。

【図 38】(A) は、報知演出において第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとを同時に長押しした場合の説明図であり、(B) は、報知演出において第 1 プッシュボタンを長押しした後に第 2 プッシュボタンを長押しした場合の説明図である。

【図 39】第 3 の実施の形態におけるボタン発展演出における各種期間、具体的なボタン

10

20

30

40

50

発展演出の流れを説明する説明図である。

【図４０】第３の実施の形態における具体的なボタン発展演出の流れを説明する説明図である。

【図４１】第３の実施の形態における具体的なボタン発展演出の流れを説明する説明図である。

【図４２】第３の実施の形態における演出表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。

【図４３】第３の実施の形態における演出表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。

【図４４】第３の実施の形態における演出表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。

【図４５】第３の実施の形態における演出表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。

【図４６】第３の実施の形態における演出表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。

【図４７】第３の実施の形態における演出表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。

【図４８】第３の実施の形態における演出表示装置の表示領域における表示動作例を示す図である。

【図４９】スロットマシンの正面図である。

【発明を実施するための形態】

【００２３】

実施の形態１．

以下、本発明の第１の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機１の全体の構成について説明する。図１はパチンコ遊技機１を正面からみた正面図である。

【００２４】

パチンコ遊技機１は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機１は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠２を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤６を除く）とを含む構造体である。

【００２５】

ガラス扉枠２の下部表面には打球供給皿（上皿）３がある。打球供給皿３の下部には、打球供給皿３に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿４や、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）５が設けられている。また、ガラス扉枠２の背面には、遊技盤６が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤６は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤６の前面には、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域７が形成されている。

【００２６】

なお、この実施の形態では、打球操作ハンドル５を操作することにより遊技球が遊技領域７に向けて発射され遊技が進行されるので、打球操作ハンドル５は、遊技の進行に関する操作を行うための操作手段である。また、この実施の形態では、打球操作ハンドル５は、遊技機の右下方に設けられているので、遊技者は打球操作ハンドル５を右手で操作する。

【００２７】

なお、この実施の形態では、遊技機の左方や右方、左上方、右上方、左下方、右下方などの表現を用いているが、パチンコ遊技機１と対向して座っている遊技者から見て左方や右方、左上方、右上方、左下方、右下方であることを示している。

【0028】

遊技領域7の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置9が設けられている。演出表示装置9の表示画面には、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示に同期した演出図柄の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。よって、演出表示装置9は、演出図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の3つの装飾用（演出用）の演出図柄を可変表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアがあるが、図柄表示エリアの位置は、演出表示装置9の表示画面において固定的でなくてもよいし、図柄表示エリアの3つ領域が離れてもよい。演出表示装置9は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第1特別図柄表示器8aで第1特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置9で演出表示を実行させ、第2特別図柄表示器8bで第2特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置9で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

10

【0029】

また、演出表示装置9において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当たり図柄（例えば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。従って、リーチ演出は、大当たりとなることを示唆する演出であるといえる。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、演出表示装置9に変動表示される図柄の表示結果が大当たり図柄でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

20

【0030】

演出表示装置9の表示画面の右上方部には、演出図柄と後述する特別図柄および普通図柄とに次ぐ第4図柄を表示する第4図柄表示領域9c、9dが設けられている。この実施の形態では、後述する第1特別図柄の変動表示に同期して第1特別図柄用の第4図柄の変動表示が行われる第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cと、第2特別図柄の変動表示に同期して第2特別図柄用の第4図柄の変動表示が行われる第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dとが設けられている。

30

【0031】

この実施の形態では、特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示が実行されるのであるが（ただし、正確には、演出図柄の変動表示は、演出制御用マイクロコンピュータ100側で変動パターンコマンドにもとづいて認識した変動時間を計測することによって行われる。）、演出表示装置9を用いた演出を行う場合、例えば、演出図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動物が画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われるなど、演出態様が多様化してきている。そのため、演出表示装置9上の表示画面を見ていても、現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくい場合も生じている。そこで、この実施の形態では、演出表示装置9の表示画面の一部でさらに第4図柄の変動表示を行うことによって、第4図柄の状態を確認することにより現在変動表示中の状態であるのか否かを確実に認識可能としている。なお、第4図柄は、常に一定の動作で変動表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽することはないため、常に視認することができる。

40

【0032】

なお、第1特別図柄用の第4図柄と第2特別図柄用の第4図柄とを、第4図柄と総称することがあり、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cと第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dを、第4図柄表示領域と総称することがある。

50

【0033】

第4図柄の変動(可変表示)は、第4図柄表示領域9c, 9dを所定の表示色(例えば、青色)で一定の時間間隔で点灯と消灯とを繰り返す状態を継続することによって実現される。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおける第1特別図柄用の第4図柄の可変表示とは同期している。第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の可変表示と、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおける第2特別図柄用の第4図柄の可変表示とは同期している。なお、「可変表示が同期する」とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて大当たりを想起させる表示色(はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当たりのときには赤色で表示される。なお、大当たりの種類(通常大当たりや確変大当たりのいずれであるかに応じて表示色を異ならせてもよい。)で点灯されたままになる。第2特別図柄表示器8bにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおいて大当たりを想起させる表示色(はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当たりのときには赤色で表示される。なお、大当たりの種類(通常大当たりや確変大当たりのいずれであるかに応じて表示色を異ならせてもよい。)で点灯されたままになる。なお、第4図柄表示領域9c, 9dの消灯時の表示色は、消灯したときに背景画像と同化して見えなくなることを防止するために、背景画像とは異なる表示色(例えば、黒色)であることが望ましい。

10

20

【0034】

なお、この実施の形態では、第4図柄表示領域を演出表示装置9の表示画面の一部に設ける場合を示しているが、演出表示装置9とは別に、ランプやLEDなどの発光体を用いて第4図柄表示領域を実現するようにしてもよい。この場合、例えば、第4図柄の変動(可変表示)を、2つのLEDが交互に点灯する状態を継続することによって実現されるようにしてもよく、2つのLEDのうちのいずれのLEDが停止表示されたかによって大当たり図柄が停止表示されたか否かを表すようにしてもよい。

【0035】

また、この実施の形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とにそれぞれ対応させて別々の第4図柄表示領域9c, 9dを備える場合を示しているが、第1特別図柄と第2特別図柄とに対して共通の第4図柄表示領域を演出表示装置9の表示画面の一部に設けるようにしてもよい。また、第1特別図柄と第2特別図柄とに対して共通の第4図柄表示領域をランプやLEDなどの発光体を用いて実現するようにしてもよい。この場合、第1特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行するときと、第2特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、一定の時間間隔で異なる表示色の表示を点灯および消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第4図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。また、第1特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行するときと、第2特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、異なる時間間隔で点灯および消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第4図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。また、例えば、第1特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときと、第2特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときとで、同じ大当たり図柄であっても異なる態様の停止図柄を停止表示するようにしてもよい。

30

40

【0036】

遊技盤6における下部の左側には、識別情報としての第1特別図柄を可変表示する第1特別図柄表示器(第1可変表示部)8aが設けられている。この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aは、0~9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器(例えば7セグメントLED)で実現されている。すなわち、第1特別図柄表示器8aは、0~9の数字(または、記号)を可変表示するように構成されている。遊技盤6における下部の右側には、識別情報としての第2特別図柄を可変表示する第2特別図柄表示器(第2可変表示部

50

）８ｂが設けられている。第２特別図柄表示器８ｂは、０～９の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば７セグメントＬＥＤ）で実現されている。すなわち、第２特別図柄表示器８ｂは、０～９の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

【００３７】

小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。また、この実施の形態では、第１特別図柄の種類と第２特別図柄の種類とは同じ（例えば、ともに０～９の数字）であるが、種類が異なってもよい。また、第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂは、それぞれ、例えば、００～９９の数字（または、２桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。

【００３８】

以下、第１特別図柄と第２特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第１特別図柄表示器８ａと第２特別図柄表示器８ｂとを特別図柄表示器（可変表示部）と総称することがある。

【００３９】

なお、この実施の形態では、２つの特別図柄表示器８ａ，８ｂを備える場合を示しているが、遊技機は、特別図柄表示器を１つのみ備えるものであってもよい。

【００４０】

第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第１始動条件または第２始動条件が成立（例えば、遊技球が第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４を通過（入賞を含む）したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が０でない場合であって、第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲートなどのあらかじめ入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

【００４１】

演出表示装置９の下方には、第１始動入賞口１３を有する入賞装置が設けられている。第１始動入賞口１３に入賞した遊技球は、遊技盤６の背面に導かれ、第１始動口スイッチ１３ａによって検出される。

【００４２】

また、第１始動入賞口（第１始動口）１３を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第２始動入賞口１４を有する可変入賞球装置１５が設けられている。第２始動入賞口（第２始動口）１４に入賞した遊技球は、遊技盤６の背面に導かれ、第２始動口スイッチ１４ａによって検出される。可変入賞球装置１５は、ソレノイド１６によって開状態とされる。可変入賞球装置１５が開状態になることによって、遊技球が第２始動入賞口１４に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置１５が開状態になっている状態では、第１始動入賞口１３よりも、第２始動入賞口１４に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置１５が閉状態になっている状態では、遊技球は第２始動入賞口１４に入賞しない。従って、可変入賞球装置１５が閉状態になっている状態では、第２始動入賞口１４よりも、第１始動入賞口１３に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置１５が閉状態になっている状態において、入賞はしばらくのもの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。

【００４３】

以下、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【００４４】

可変入賞球装置 15 が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置 15 に向かう遊技球は第 2 始動入賞口 14 に極めて入賞しやすい。そして、第 1 始動入賞口 13 は演出表示装置 9 の直下に設けられているが、演出表示装置 9 の下端と第 1 始動入賞口 13 との間の間隔をさらに狭めたり、第 1 始動入賞口 13 の周辺で釘を密に配置したり、第 1 始動入賞口 13 の周辺での釘配列を、遊技球を第 1 始動入賞口 13 に導きづらくして、第 2 始動入賞口 14 の入賞率の方を第 1 始動入賞口 13 の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

【0045】

なお、この実施の形態では、図 1 に示すように、第 2 始動入賞口 14 に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置 15 が設けられているが、第 1 始動入賞口 13 および第 2 始動入賞口 14 のいずれについても開閉動作を行う可変入賞球装置が設けられている構成であってもよい。

10

【0046】

第 1 特別図柄表示器 8 a の側方には、第 1 始動入賞口 13 に入った有効入賞球数すなわち第 1 保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する 4 つの表示器からなる第 1 特別図柄保留記憶表示器 18 a が設けられている。第 1 特別図柄保留記憶表示器 18 a は、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 1 特別図柄表示器 8 a での可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

【0047】

20

第 2 特別図柄表示器 8 b の側方には、第 2 始動入賞口 14 に入った有効入賞球数すなわち第 2 保留記憶数を表示する 4 つの表示器からなる第 2 特別図柄保留記憶表示器 18 b が設けられている。第 2 特別図柄保留記憶表示器 18 b は、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 2 特別図柄表示器 8 b での可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

【0048】

また、演出表示装置 9 の表示画面の下部には、第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶表示部 9 a と、第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶表示部 9 b とが設けられている。第 1 保留記憶表示部 9 a には、第 1 保留記憶の各々に対応して第 1 保留表示が表示される。また、第 2 保留記憶表示部 9 b には、第 2 保留記憶の各々に対応して第 2 保留表示が表示される。なお、この実施の形態では、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数とを個別に表示する場合を示しているが、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計数である合算保留記憶数を表示する合算保留記憶表示部を設けるように構成してもよい。そのように構成すれば、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。また、そのように構成した場合に、合算保留記憶表示部において、第 1 保留記憶と第 2 保留記憶とが第 1 始動入賞口 13 および第 2 始動入賞口 14 への入賞順に並べて表示されるとともに、第 1 保留記憶であるか第 2 保留記憶であるかを認識可能な態様で表示される（例えば、第 1 保留記憶は赤色で表示され、第 2 保留記憶は青色で表示される）ように構成してもよい。

30

【0049】

40

演出表示装置 9 は、第 1 特別図柄表示器 8 a による第 1 特別図柄の可変表示時間中、および第 2 特別図柄表示器 8 b による第 2 特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の可変表示を行う。第 1 特別図柄表示器 8 a における第 1 特別図柄の可変表示と、演出表示装置 9 における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第 2 特別図柄表示器 8 b における第 2 特別図柄の可変表示と、演出表示装置 9 における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第 1 特別図柄表示器 8 a において大当り図柄が停止表示されるときと、第 2 特別図柄表示器 8 b において大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置 9 において大当りを想起させるような演出図柄の組み合わせが停止表示される。

【0050】

50

なお、この実施の形態では、後述するように、特別図柄の変動表示を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ560が変動時間を特定可能な変動パターンコマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ100によって、受信した変動パターンコマンドで特定される変動時間に従って演出図柄の変動表示が制御される。そのため、変動パターンコマンドにもとづいて変動時間が特定されることから、特別図柄の変動表示と演出図柄の変動表示とは、原則として同期して実行されるはずである。ただし、万一変動パターンコマンドのデータ化けなどが生じた場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で認識している変動時間と、演出制御用マイクロコンピュータ100側で認識している変動時間との間にズレが生じる可能性がある。そのため、コマンドのデータ化けなどの不測の事態が生じた場合には、特別図柄の変動表示と演出図柄の変動表示とが完全には同期しない事態が生じる可能性がある。

10

【0051】

また、図1に示すように、可変入賞球装置15の下方には、特別可変入賞球装置20が設けられている。特別可変入賞球装置20は開閉板を備え、第1特別図柄表示器8aに特定表示結果(大当り図柄)が導出表示されたときと、第2特別図柄表示器8bに特定表示結果(大当り図柄)が導出表示されたときに生起する特定遊技状態(大当り遊技状態)においてソレノイド21によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ23で検出される。

20

【0052】

遊技領域6には、遊技球の入賞にもとづいてあらかじめ決められている所定数の景品遊技球の払出を行うための入賞口(普通入賞口)29, 30, 33, 39も設けられている。入賞口29, 30, 33, 39に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ29a, 30a, 33a, 39aで検出される。

【0053】

遊技盤6の右側方には、普通図柄表示器10が設けられている。普通図柄表示器10は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報(例えば、「」および「x」)を可変表示する。

【0054】

遊技球がゲート32を通過しゲートスイッチ32aで検出されると、普通図柄表示器10の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ(点灯時に図柄が視認可能になる)が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄(当り図柄)である場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置15の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態(第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能な状態)に変化する。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ32aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器10の可変表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。さらに、通常状態に比べて大当りとするに決定される確率が高い状態である確変状態(通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当りと判定される確率が高められた状態。高確率状態。)では、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。

30

40

【0055】

遊技盤6の遊技領域7の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾LED25が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口26がある。また、遊技領域7の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する2つのスピー

50

カ 2 7 L , 2 7 R が設けられている。なお、この実施の形態では、左側に設けられているスピーカを左スピーカ 2 7 L ともいい、右側に設けられているスピーカを右スピーカ 2 7 R ともいう。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 L E D 2 8 が設けられている。

【 0 0 5 6 】

打球供給皿 3 を構成する部材においては、遊技者により操作可能な操作手段としての操作ボタン 1 2 0 L , 1 2 0 R が打球供給皿 3 上の左右にそれぞれ設けられている。なお、この実施の形態では、打球供給皿 3 上の左側に設けられている操作ボタンを左操作ボタン 1 2 0 L ともいい、打球供給皿 3 上の右側に設けられている操作ボタンを右操作ボタン 1 2 0 R ともいう。また、この実施の形態では、打球操作ハンドル 5 は遊技機の右下方に設けられているので、右操作ボタン 1 2 0 R は、左操作ボタン 1 2 0 L よりも打球操作ハンドル 5 に近い位置に設けられている。また、この実施の形態では、遊技者は打球操作ハンドル 5 を右手で操作するので、左操作ボタン 1 2 0 L および右操作ボタン 1 2 0 R を左手で押下操作することになる。操作ボタン 1 2 0 L , 1 2 0 R には、遊技者が押圧操作をすることが可能な押しボタンスイッチが設けられている。なお、操作ボタン 1 2 0 L , 1 2 0 R は、遊技者による押圧操作が可能な押しボタンスイッチが設けられているだけでなく、遊技者による回転操作が可能なダイヤルも設けられるように構成されていてもよい。そのように構成すれば、遊技者は、ダイヤルを回転操作することによって、所定の選択（例えば演出の選択）を行うことができる。

【 0 0 5 7 】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル 5 を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域 7 に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域 7 を囲むように円形状に形成された打球レールを通して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入り第 1 始動口スイッチ 1 3 a で検出されると、第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄および演出図柄の可変表示は、第 1 始動入賞口 1 3 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

【 0 0 5 8 】

遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入り第 2 始動口スイッチ 1 4 a で検出されると、第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 2 の開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示器 8 b において第 2 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 2 特別図柄および演出図柄の可変表示は、第 2 始動入賞口 1 4 への入賞に対応する。第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 2 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 2 保留記憶数を 1 増やす。

【 0 0 5 9 】

この実施の形態では、確変大当たりとなった場合には、大当たり遊技終了後にいわゆる確変状態に移行され、遊技状態を高確率状態に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示器 8 a , 8 b や演出表示装置 9 における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

【 0 0 6 0 】

なお、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる時間を延長する（開放延長状態ともいう）のではなく、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められる普通図

10

20

30

40

50

柄確変状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄表示器 10 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）となると、可変入賞球装置 15 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。この場合、普通図柄確変状態に移行制御することによって、普通図柄表示器 10 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、可変入賞球装置 15 が開状態となる頻度が高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置 15 の開放時間と開放回数が高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。すなわち、可変入賞球装置 15 の開放時間と開放回数は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄である場合等に高められ、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

10

【0061】

また、普通図柄表示器 10 における普通図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される普通図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄時短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、結果として普通図柄が当りとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当たりとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置 15 が開状態となる頻度が高くなり、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。

【0062】

また、この実施の形態では、高ベース状態に移行される場合には、特別図柄や演出図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態（特別図柄時短状態）にも移行される。そのように時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や演出図柄の変動が開始される頻度が高くなり（換言すれば、保留記憶の消化が速くなる。）、無効な始動入賞が生じてしまう事態を低減することができる。従って、有効な始動入賞が発生しやすくなり、結果として、大当り遊技が行われる可能性が高まる。

20

【0063】

さらに、上記に示した全ての状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）のうちのいずれか複数の状態に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）のうちのいずれか 1 つの状態にのみ移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。

30

【0064】

図 2 は、主基板（遊技制御基板）31 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 2 は、払出制御基板 37 および演出制御基板 80 等も示されている。主基板 31 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する ROM 54、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 55、プログラムに従って制御動作を行う CPU 56 および I/O ポート部 57 を含む。この実施の形態では、ROM 54 および RAM 55 は遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、1 チップマイクロコンピュータである。1 チップマイクロコンピュータには、少なくとも CPU 56 のほか RAM 55 が内蔵されていればよく、ROM 54 は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/O ポート部 57 は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路 53 が内蔵されている。

40

【0065】

50

また、RAM 55は、その一部または全部が電源基板 910において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 55の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、RAM 55の全部が、電源バックアップされているとする。

10

【0066】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてCPU56がROM54に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ560（またはCPU56）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU56がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板31以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0067】

乱数回路53は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路53は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにともづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

20

【0068】

乱数回路53は、数値データの更新範囲の選択設定機能（初期値の選択設定機能、および、上限値の選択設定機能）、数値データの更新規則の選択設定機能、および数値データの更新規則の選択切換え機能等の各種の機能を有する。このような機能によって、生成する乱数のランダム性を向上させることができる。

【0069】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路53が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ROM54等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ560のIDナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ560の製品ごとに異なる数値で付与されたIDナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路53が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路53が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

30

【0070】

また、ゲートスイッチ32a、始動口スイッチ13a、カウントスイッチ23、入賞口スイッチ29a、30a、33a、39aからの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令に従って駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。

40

【0071】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄を可変表示する第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18bおよび普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う。

【0072】

50

なお、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路（図示せず）も主基板 31 に搭載されている。

【0073】

この実施の形態では、演出制御基板 80 に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板 77 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出図柄を可変表示する演出表示装置 9 の表示制御を行う。

【0074】

また、演出制御基板 80 に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板 35 を介して、遊技盤に設けられている装飾 LED 25、および枠側に設けられている枠 LED 28 の表示制御を行うとともに、音声出力基板 70 を介してスピーカ 27L, 27R からの音出力の制御を行う。

【0075】

図 3 は、中継基板 77、演出制御基板 80、ランプドライバ基板 35 および音声出力基板 70 の回路構成例を示すブロック図である。なお、図 3 に示す例では、ランプドライバ基板 35 および音声出力基板 70 には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板 35 および音声出力基板 70 を設けずに、演出制御に関して演出制御基板 80 のみを設けてもよい。

【0076】

演出制御基板 80 は、演出制御用 CPU 101、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶する RAM を含む演出制御用マイクロコンピュータ 100 を搭載している。なお、RAM は外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 における RAM は電源バックアップされていない。演出制御基板 80 において、演出制御用 CPU 101 は、内蔵または外付けの ROM（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板 77 を介して入力される主基板 31 からの取込信号（演出制御 INT 信号）に応じて、入力ドライバ 102 および入力ポート 103 を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用 CPU 101 は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）109 に演出表示装置 9 の表示制御を行わせる。

【0077】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 と共動して演出表示装置 9 の表示制御を行う VDP 109 が演出制御基板 80 に搭載されている。VDP 109 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 とは独立したアドレス空間を有し、そこに VRAM をマッピングする。VRAM は、画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP 109 は、VRAM 内の画像データを、フレームメモリを介して演出表示装置 9 に出力する。

【0078】

演出制御用 CPU 101 は、受信した演出制御コマンドに従って CGROM（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令を VDP 109 に出力する。CGROM は、演出表示装置 9 に表示されるキャラクタ画像データや動画データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（演出図柄を含む）、および背景画像のデータをあらかじめ格納しておくための ROM である。VDP 109 は、演出制御用 CPU 101 の指令に応じて、CGROM から画像データを読み出す。そして、VDP 109 は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。

【0079】

演出制御コマンドおよび演出制御 INT 信号は、演出制御基板 80 において、まず、入力ドライバ 102 に入力する。入力ドライバ 102 は、中継基板 77 から入力された信号を演出制御基板 80 の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板 80 の内部から中継基板 77 への方

10

20

30

40

50

路でもある。

【0080】

中継基板77には、主基板31から入力された信号を演出制御基板80に向かう方向にしか通過させない(演出制御基板80から中継基板77へ方向には信号を通過させない)信号方向規制手段としての単方向性回路74が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図3には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート571を介して主基板31から演出制御コマンドおよび演出制御INT信号が出力されるので、中継基板77から主基板31の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板77からの信号は主基板31の内部(遊技制御用マイクロコンピュータ560側)に入り込まない。なお、出力ポート571は、図2に示されたI/Oポート部57の一部である。また、出力ポート571の外側(中継基板77側)に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

10

【0081】

また、演出制御用CPU101は、入力ポート107を介して、遊技者による操作ボタン120L, 120Rの押圧操作に応じて操作ボタン120L, 120Rからの信号を入力する。

【0082】

さらに、演出制御用CPU101は、出力ポート105を介してランプドライバ基板35に対してLEDやランプを駆動する信号を出力する。また、演出制御用CPU101は、出力ポート104を介して音声出力基板70に対して音番号データを出力する。

20

【0083】

ランプドライバ基板35において、LEDやランプを駆動する信号は、入力ドライバ351を介してLEDドライバ352に入力される。LEDドライバ352は、LEDを駆動する信号にもとづいて枠LED28などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾LED25などに電流を供給する。

【0084】

音声出力基板70において、音番号データは、入力ドライバ702を介して音声合成用IC703に入力される。音声合成用IC703は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路705に出力する。増幅回路705は、音声合成用IC703の出力レベルを、ボリューム706で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ27L, 27Rに出力する。音声データROM704には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間(例えば演出図柄の変動期間)における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

30

【0085】

次に、遊技機の動作について説明する。図4は、主基板31における遊技制御用マイクロコンピュータ560が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ560(具体的には、CPU56)は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップS1以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU56は、まず、必要な初期設定を行う。

40

【0086】

初期設定処理において、CPU56は、まず、割込禁止に設定する(ステップS1)。次に、割込モードを割込モード2に設定し(ステップS2)、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する(ステップS3)。そして、内蔵デバイスの初期化(内蔵デバイス(内蔵周辺回路)であるCTC(カウンタ/タイマ)およびPIO(パラレル入出力ポート)の初期化など)を行った後(ステップS4)、RAMをアクセス可能状態に設定する(ステップS5)。なお、割込モード2は、CPU56が内蔵する特定レジ

50

スタ（レジスタ）の値（１バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（１バイト：最下位ビット０）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

【００８７】

次いで、ＣＰＵ５６は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップＳ６）。その確認においてオンを検出した場合には、ＣＰＵ５６は、通常の初期化处理（ステップＳ１０～Ｓ１５）を実行する。

【００８８】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップＲＡＭ領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否かを確認する（ステップＳ７）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、ＣＰＵ５６は初期化处理を実行する。バックアップＲＡＭ領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップＲＡＭ領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【００８９】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、ＣＰＵ５６は、バックアップＲＡＭ領域のデータチェックを行う（ステップＳ８）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップＳ８では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップＲＡＭ領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップＲＡＭ領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化处理を実行する。

【００９０】

チェック結果が正常であれば、ＣＰＵ５６は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップＳ４１～Ｓ４３の処理）を行う。具体的には、ＲＯＭ５４に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップＳ４１）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（ＲＡＭ５５内の領域）に設定する（ステップＳ４２）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップＳ４１およびＳ４２の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

【００９１】

また、ＣＰＵ５６は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップＳ４３）。また、ＣＰＵ５６は、バックアップＲＡＭに保存されている表示結果（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り、小当り、またははずれ）を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板８０に対して送信する（ステップＳ４４）。そして、ステップＳ１４に移行する。なお、ステップＳ４４において、ＣＰＵ５６は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップＲＡＭに保存している場合には、第１図柄変動指定コマンドや第２図柄変動指定コマンドも送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、第１図柄変動指定コマンドや第２図柄変動指定コマンドを受信したことにともづいて、第４図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

【００９２】

10

20

30

40

50

なお、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する変動時間タイマの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、ステップS44で表示結果指定コマンドが送信された後、保存していた変動時間タイマの値の計測を再開して特別図柄の変動表示が再開されるとともに、保存していた変動時間タイマの値がタイムアウトしたときに、さらに後述する図柄確定指定コマンドが送信される。また、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する特別図柄プロセスフラグの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、保存されている特別図柄プロセスフラグの値に応じたプロセスから特別図柄プロセス処理が再開される。

【0093】

なお、停電復旧時に必ず表示結果指定コマンドを送信するのではなく、CPU56は、まず、バックアップRAM領域に保存している変動時間タイマの値が0であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、変動時間タイマの値が0でなければ、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、変動時間タイマが0であれば、停電時に変動中の状態ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0094】

また、CPU56は、まず、バックアップRAM領域に保存している特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値が3であれば、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、特別図柄プロセスフラグが3でなければ、停電時に変動中ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0095】

なお、この実施の形態では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバックアップRAM領域のデータが保存されているか否か確認しているが、いずれか一方のみを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、遊技状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。

【0096】

初期化処理では、CPU56は、まず、RAMクリア処理を行う（ステップS10）。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM55の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ROM54に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS11）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップS12）。

【0097】

ステップS11およびS12の処理によって、例えば、普通図柄当り判定用乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

【0098】

また、CPU56は、サブ基板（主基板31以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ560が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）をサブ基板に送信する（ステップS13）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置9において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。

【0099】

また、CPU56は、乱数回路53を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS14）。CPU56は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路53にランダムRの値を更新させるための設定を行う。

【0100】

そして、ステップS15において、CPU56は、所定時間（例えば4ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば4msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、4ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0101】

初期化処理の実行（ステップS10～S15）が完了すると、CPU56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップS17）および初期値用乱数更新処理（ステップS18）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行する
10
ときには割込禁止状態に設定し（ステップS16）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS19）。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の
20
進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当たり判定用乱数のカウント値が1周（普通図柄当たり判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0102】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置9において可変表示される演出図柄を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当たり図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される（ただし、突然確変大当たりの場合には、リーチとはならず突然確変大当たり図柄（例えば「135」）が停止表示される場合もある）。特別図柄の表示
30
結果を大当たり図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数を用いた変動パターン種別や変動パターンを決定する抽選を行うことによって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ100である。

【0103】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図5に示すステップS20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップS20）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU56
40
は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップS21）。

【0104】

次に、CPU56は、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップS22）。第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび普通図柄表示器10について
50

は、ステップ S 3 2 , S 3 3 で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

【 0 1 0 5 】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップ S 2 3 ）。CPU 5 6 は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理，表示用乱数更新処理：ステップ S 2 4 , S 2 5 ）。

【 0 1 0 6 】

さらに、CPU 5 6 は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップ S 2 6 ）。特別図柄プロセス処理では、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【 0 1 0 7 】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップ S 2 7 ）。普通図柄プロセス処理では、CPU 5 6 は、普通図柄表示器 1 0 の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 5 6 は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。なお、ステップ S 2 7 の普通図柄プロセス処理では、ゲート 3 2 への遊技球の通過を検出したことにもとづいて普通図柄の変動表示を実行して変動表示結果を導出表示したり、普通図柄の変動表示結果が当りとなったときに可変入賞球装置 1 5 を開放状態に制御したり閉鎖状態に制御したりする処理を実行する。

【 0 1 0 8 】

また、CPU 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：ステップ S 2 8 ）。

【 0 1 0 9 】

さらに、CPU 5 6 は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップ S 2 9 ）。

【 0 1 1 0 】

また、CPU 5 6 は、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップ S 3 0 ）。具体的には、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a およびカウントスイッチ 2 3 のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板 3 7 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置 9 7 を駆動する。

【 0 1 1 1 】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応した RAM 領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、CPU 5 6 は、出力ポートの出力状態に対応した RAM 領域におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する（ステップ S 3 1 : 出力処理）。

【 0 1 1 2 】

また、CPU 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップ S 3 2 ）。

【 0 1 1 3 】

さらに、CPU 5 6 は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップ S 3 3 ）。CPU 5 6 は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が 0 . 2 秒ごとに表示状態（「 」および「 × 」）を切り替えるような速度であ

10

20

30

40

50

れば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「」を示す1と「×」を示す0）を切り替える。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

【0114】

その後、割込許可状態に設定し（ステップS34）、処理を終了する。

【0115】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は4ms毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップS21～S33（ステップS29を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【0116】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび演出表示装置9にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態にならずに、リーチにならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示態様を、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチ」（「通常はずれ」ともいう）の可変表示態様という。

【0117】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび演出表示装置9にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後にリーチ演出が実行され、最終的に大当たり図柄とはならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示結果を、可変表示結果が「はずれ」となる場合における「リーチ」（「リーチはずれ」ともいう）の可変表示態様という。

【0118】

この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに大当たり図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、最終的に演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rに、演出図柄が揃って停止表示される（ただし、突然確変大当りの場合には、リーチとはならず突然確変大当たり図柄（例えば「135」）が停止表示される場合もある）。

【0119】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当たりである「5」が停止表示される場合には、演出表示装置9において、演出図柄の可変表示態様が「突然確変大当たり」である場合と同様に演出図柄の可変表示が行われた後、所定の小当たり図柄（突然確変大当たり図柄と同じ図柄。例えば「135」）が停止表示されることがある。第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当たり図柄である「5」が停止表示されることに対応する演出表示装置9における表示演出を「小当たり」の可変表示態様という。

【0120】

ここで、小当たりとは、大当たりと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される当りである。なお、小当たり遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、突然確変大当たりとは、大当たり遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当たりであり、かつ、大当たり遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当たりである（すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである）。つまり、この実施の形態では、突然確変大当たりと小当たりとは、大入賞口の開放パターンが同じ

10

20

30

40

50

である。そのように制御することによって、大入賞口の 0.1 秒間の開放が 2 回行われると、突然確変大当りであるか小当りであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0121】

なお、大当り種別が全て確変大当りであるように遊技機を構成する場合、小当りを設けなくてもよい。また、大当り種別が全て確変大当りである場合に小当りを設けるように構成する場合には、確変状態（高確率状態）に移行されるのみで時短状態（高ベース状態）を伴わない突然確変大当りを設けるようにすることが好ましい。

【0122】

図 6 および図 7 は、主基板 31 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 560（具体的には、CPU 56）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップ S26）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第 1 特別図柄表示器 8a または第 2 特別図柄表示器 8b および大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU 56 は、第 1 始動入賞口 13 に遊技球が入賞したことを検出するための第 1 始動口スイッチ 13a がオンしていたら、すなわち、第 1 始動入賞口 13 への始動入賞が発生していたら、第 1 始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップ S311, S312）。また、CPU 56 は、第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞したことを検出するための第 2 始動口スイッチ 14a がオンしていたら、すなわち第 2 始動入賞口 14 への始動入賞が発生していたら、第 2 始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップ S313, S314）。そして、ステップ S300 ~ S310 のうちのいずれかの処理を行う。第 1 始動入賞口スイッチ 13a または第 2 始動口スイッチ 14a がオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップ S300 ~ S310 のうちのいずれかの処理を行う。

【0123】

ステップ S300 ~ S310 の処理は、以下のような処理である。

【0124】

特別図柄通常処理（ステップ S300）：特別図柄プロセスフラグの値が 0 であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数（合算保留記憶数）を確認する。保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウンタ値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウンタ値が 0 でなければ、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示の表示結果を大当りとするか否かを決定する。大当りとする場合には大当りフラグをセットする。また、大当りとするに決定した場合には、大当り種別（例えば、通常大当り、確変大当り、突然確変大当り）とするか否かを決定し、その決定結果を大当り種別バッファに格納する。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S301 に応じた値（この例では 1）に更新する。なお、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。

【0125】

変動パターン設定処理（ステップ S301）：特別図柄プロセスフラグの値が 1 であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、決定した変動パターンに応じた変動パターンコマンド（特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置 9 において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド）を演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する制御を行い、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S302 に対応した値（この例では 2）に更新する。

【0126】

表示結果指定コマンド送信処理（ステップ S302）：特別図柄プロセスフラグの値が 2 であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ 100 に、表示結果指定コ

マンド（大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、および大当たり種別を示す演出制御コマンド）を送信する制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 3 に対応した値（この例では 3）に更新する。

【0127】

特別図柄変動中処理（ステップ S 3 0 3）：特別図柄プロセスフラグの値が 3 であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップ S 3 0 1 でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が 0 になる）すると、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、図柄確定指定コマンド（第 4 図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果（停止図柄）を導出表示することを示す演出制御コマンド）を送信する制御を行い、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 4 に対応した値（この例では 4）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置 9 において第 4 図柄が停止されるように制御する。

【0128】

特別図柄停止処理（ステップ S 3 0 4）：特別図柄プロセスフラグの値が 4 であるときに実行される。大当たりフラグがセットされている場合に、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、大当たり開始指定コマンド（通常大当たりまたは確変大当たりにもとづく大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド）または小当たり / 突然確変大当たり開始指定コマンド（突然確変大当たりにもとづく大当たり遊技または小当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド）を送信する制御を行い、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 5 に対応した値（この例では 5）に更新する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、小当たり / 突然確変大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行い、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 8 に対応した値（この例では 8）に更新する。大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が 4 となったことにもとづいて、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され、ステップ S 2 2 の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

【0129】

大入賞口開放前処理（ステップ S 3 0 5）：特別図柄プロセスフラグの値が 5 であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド 2 1 を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行うとともに、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 6 に対応した値（この例では 6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理はラウンド毎に実行されるが、第 1 ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当たり遊技を開始する処理でもある。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値が EXT データに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第 1 ラウンドを実行する際には、ラウンド 1 を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 1（H））が送信され、大当たり遊技中の第 1 0 ラウンドを実行する際には、ラウンド 1 0 を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 A（H））が送信される。

【0130】

大入賞口開放中処理（ステップ S 3 0 6）：特別図柄プロセスフラグの値が 6 であるときに実行される。大入賞口開放中処理では、大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 5 に対応した値（この例では 5）に更新

する。また、大当たり中開放後指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS307に対応した値（この例では7）に更新する。

【0131】

大当たり終了処理（ステップS307）：特別図柄プロセスフラグの値が7であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ100に、大当たり終了指定コマンド（通常大当たりまたは確変大当たりにもとづく大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド）または小当たり／突然確変大当たり終了指定コマンド（突然確変大当たりにもとづく大当たり遊技または小当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド）を送信する制御を行い、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。

10

【0132】

小当たり開放前処理（ステップS308）：特別図柄プロセスフラグの値が8であるときに実行される。小当たり開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS309に対応した値（この例では9）に更新する。なお、小当たり開放前処理は小当たり遊技中の大入賞口の開放毎に実行されるが、小当たり遊技中の最初の開放を開始する場合には、小当たり開放前処理は小当たり遊技を開始する処理でもある。

20

【0133】

小当たり開放中処理（ステップS309）：特別図柄プロセスフラグの値が9であるときに実行される。大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ大入賞口の開放回数が残っている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS308に対応した値（この例では8）に更新する。また、全ての開放を終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS310に対応した値（この例では10）に更新する。

30

【0134】

小当たり終了処理（ステップS310）：特別図柄プロセスフラグの値が10であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ100に、小当たり／突然確変大当たり終了指定コマンドを送信する制御を行い、小当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。

40

【0135】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図8は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、4ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップS701）。

【0136】

その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（ステップS702）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（ステップS703）、以下の演出制御処理を実行する。

50

【0137】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップS704）。

【0138】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行う（ステップS705）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置9の表示制御を実行する。

【0139】

次いで、演出制御用CPU101は、第4図柄プロセス処理を行う（ステップS706）。第4図柄プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（第4図柄プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置9の第4図柄表示領域9c, 9dにおいて第4図柄の表示制御を実行する。

【0140】

次いで、大当り図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップS707）。その後、ステップS702に移行する。

【0141】

図9は、主基板31の遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1～12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0～11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

【0142】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンドであるのか解析する。なお、演出制御INT信号にもとづく割込処理は、4msごとに実行されるタイマ割込処理に優先して実行される。

【0143】

図10は、コマンド解析処理（ステップS704）の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0144】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU101は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップS611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップS612）。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく（ステップS613）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。

【0145】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップS614）、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップS615）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップS616）。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 6 】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ S 6 1 7）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した表示結果指定コマンドを、R A M に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ S 6 1 8）。

【 0 1 4 7 】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば（ステップ S 6 1 9）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 2 0）。

【 0 1 4 8 】

受信した演出制御コマンドが大当り開始指定コマンド（コマンド A 0 0 1 ~ A 0 0 2（H））であれば（ステップ S 6 2 1）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 2 2）。

【 0 1 4 9 】

受信した演出制御コマンドが小当り / 突然確変大当り開始指定コマンド（コマンド A 0 0 3（H））であれば（ステップ S 6 2 3）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、小当り / 突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 2 4）。

【 0 1 5 0 】

受信した演出制御コマンドが大当り終了指定コマンド（コマンド A 3 0 1 ~ A 3 0 2（H））であれば（ステップ S 6 2 5）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 2 6）。

【 0 1 5 1 】

受信した演出制御コマンドが小当り / 突然確変大当り終了指定コマンド（コマンド A 3 0 3（H））であれば（ステップ S 6 2 7）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、小当り / 突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 2 8）。

【 0 1 5 2 】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップ S 6 2 9）。そして、ステップ S 6 1 1 に移行する。

【 0 1 5 3 】

図 1 1 は、図 8 に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップ S 7 0 5）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップ S 8 0 0 ~ S 8 0 7 のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置 9 の表示状態が制御され、演出図柄の可変表示が実現されるが、第 1 特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、第 2 特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。なお、第 1 特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示と、第 2 特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示とを、別の演出制御プロセス処理により実行するように構成してもよい。また、この場合、いずれの演出制御プロセス処理により演出図柄の変動表示が実行されているかによって、いずれの特別図柄の変動表示が実行されているかを判断するようにしてもよい。

【 0 1 5 4 】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）：遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）に対応した値に変更する。

【 0 1 5 5 】

演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）：演出図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2）に対応した値に更新する。

【 0 1 5 6 】

演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切り替えタイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）に対応した値に更新する。

【 0 1 5 7 】

演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）：演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップ S 8 0 4）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に対応した値に更新する。

10

【 0 1 5 8 】

大当り表示処理（ステップ S 8 0 4）：変動時間の終了後、演出表示装置 9 に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップ S 8 0 5）に対応した値に更新する。

【 0 1 5 9 】

ラウンド中処理（ステップ S 8 0 5）：ラウンド中の表示制御を行う。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップ S 8 0 6）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップ S 8 0 7）に対応した値に更新する。

20

【 0 1 6 0 】

ラウンド後処理（ステップ S 8 0 6）：ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップ S 8 0 5）に対応した値に更新する。

【 0 1 6 1 】

大当り終了演出処理（ステップ S 8 0 7）：演出表示装置 9 において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に対応した値に更新する。

【 0 1 6 2 】

図 1 2 は、図 1 1 に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップ S 8 1 1）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップ S 8 1 2）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）に対応した値に更新する（ステップ S 8 1 3）。なお、前述したように、この実施の形態では、停電復旧時にも表示結果指定コマンドの送信が行われる（ステップ S 4 4 参照）のであるが、図 1 2 に示すように、この実施の形態では、通常時には、変動パターンコマンドを受信したことにともなう演出図柄変動開始処理に移行し演出図柄の変動表示を開始するので、変動パターンコマンドを受信することなく表示結果指定コマンドを受信したのみでは演出図柄の変動表示は開始されない。

30

40

【 0 1 6 3 】

図 1 3 は、図 1 1 に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ S 8 0 0 1）。次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 8 0 0 1 で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ S 8 0 0 2）。すなわち、演出制御用 CPU 1 0 1 によってステップ S 8 0 0 2 の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手

50

段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8002において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。また、演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップS8002において、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

10

【0164】

ステップS8002では、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当り」を示している場合には、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当り」を示している場合には、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当り」や「小当り」を示している場合には、演出制御用CPU101は、停止図柄として「135」などの演出図柄の組合せを決定する。そして、「はずれ」の場合には、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。また、演出表示装置9に導出表示される3図柄の組合せが演出図柄の「停止図柄」である。

20

【0165】

演出制御用CPU101は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0166】

なお、演出図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、この実施の形態では、確変大当りとなる場合には左中右が奇数図柄で揃った状態で停止表示されることから、奇数図柄は確変図柄という。一方、この実施の形態では、通常大当りとなる場合には左中右が偶数図柄で揃った状態で停止表示されることから、偶数図柄は確変大当りとならない（通常大当りとなる）ことを想起させる。そのように確変大当りとならないことを想起させる図柄を非確変図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

30

【0167】

次いで、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動表示中に実行する演出の有無や種類を設定する演出設定処理を実行する（ステップS8003）。

【0168】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンおよび演出設定処理（ステップS8003）で設定した演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8004）。そして、ステップS8005に移行する。

40

【0169】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8004で選択したプロセステーブルのプロセステーブルデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップS8005）。

【0170】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセステーブルデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセステーブルデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御

50

実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置 9 の表示画面の変更に關わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用 CPU 101 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

【0171】

プロセステーブルは、演出制御基板 80 における ROM に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0172】

また、演出制御用 CPU 101 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ 27L、27R）の制御を実行する（ステップ S8006）。例えば、演出表示装置 9 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP 109 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板 35 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 27L、27R からの音声出力を行わせるために、音声出力基板 70 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0173】

なお、この実施の形態では、演出制御用 CPU 101 は、変動パターンコマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる演出図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 101 は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0174】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ S8007）。

【0175】

そして、演出制御用 CPU 101 は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップ S802）に対応した値にする（ステップ S8008）。

【0176】

図 14 は、演出図柄変動開始処理における演出設定処理（ステップ S8003）を示すフローチャートである。演出設定処理では、演出制御用 CPU 101 は、まず、今回開始する演出図柄の変動表示が非リーチはずれとなるものであるか否かを確認する（ステップ S401）。なお、非リーチはずれとなるものであるか否かは、例えば、演出図柄変動開始処理のステップ S8001 で読み出した変動パターンコマンドで指定される変動パターンが非リーチはずれとなるものであるか否かを確認することにより判定できる。非リーチはずれであれば、演出制御用 CPU 101 は、演出図柄の変動表示中に実行する演出の有無や種類を決定するためのテーブルとして、非リーチはずれ用の演出決定テーブルを選択する（ステップ S402）。

【0177】

非リーチはずれでなければ、演出制御用 CPU 101 は、今回開始する演出図柄の変動表示がリーチはずれとなるものであるか否かを確認する（ステップ S403）。なお、リーチはずれとなるものであるか否かは、例えば、演出図柄変動開始処理のステップ S80

01で読み出した変動パターンコマンドで指定される変動パターンがリーチはずれとなるものであるか否かを確認することにより判定できる。リーチはずれであれば、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動表示中に実行する演出の有無や種類を決定するためのテーブルとして、リーチはずれ用の演出決定テーブルを選択する(ステップS404)。

【0178】

リーチはずれでもなければ、演出制御用CPU101は、今回開始する演出図柄の変動表示が大当たりとなるものであるか否かを確認する(ステップS405)。なお、大当たりとなるものであるか否かは、例えば、演出図柄変動開始処理のステップS8001で読み出した変動パターンコマンドで大当たり用の変動パターンが指定されているか否かを確認することにより判定できる。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが通常大当たりや確変大当たりを示す表示結果指定コマンドであるか否かを確認することにより判定してもよい。大当たりであれば、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動表示中に実行する演出の有無や種類を決定するためのテーブルとして、大当たり用の演出決定テーブルを選択する(ステップS406)。

10

【0179】

大当たりでもなければ(すなわち、小当たりであれば)、そのまま処理を終了する。

【0180】

なお、この実施の形態では、小当たりとなる場合には、演出図柄の変動表示中に演出(後述するボタン予告演出やボタン報知演出)を実行しない場合を示しているが、小当たり用の演出決定テーブルも設けるように構成し、小当たりとなる変動表示であっても、これらの演出を実行可能に構成してもよい。

20

【0181】

また、大当たりのうち突然確変大当たりとなる場合には、ステップS405でNと判定して、小当たりと同様に演出図柄の変動表示中に演出(後述するボタン予告演出やボタン報知演出)を実行しないように構成してもよい。ステップS405でYと判定して、通常大当たりや確変大当たりと同様に演出図柄の変動表示中にこれらの演出を実行可能に構成してもよい。

【0182】

そして、演出制御用CPU101は、ステップS402, S404, S406で選択した演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、演出図柄の変動表示中に実行する演出の有無や種類を決定する(ステップS407)。また、演出図柄の変動表示中に演出を実行することに決定した場合には、演出制御用CPU101は、決定した演出の種類をRAMに設けられた演出種類記憶領域に記憶する。

30

【0183】

図15は、演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図15(A)は、ステップS402で選択される非リーチはずれ用の演出決定テーブルの具体例を示している。また、図15(B)は、ステップS404で選択されるリーチはずれ用の演出決定テーブルの具体例を示している。また、図15(C)は、ステップS406で選択される大当たり用の演出決定テーブルの具体例を示している。図15に示すように、各演出決定テーブルには、演出なし、ボタン予告演出A、ボタン予告演出B、ボタン予告演出C、ボタン報知演出A、およびボタン報知演出Bに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

40

【0184】

この実施の形態では、演出図柄の変動表示中に操作ボタン120L, 120Rへの操作にもとづいて演出を進行可能なボタン演出を実行可能である。また、ボタン演出として、大当たりとなる可能性を予告するボタン予告演出と、大当たりとなるか否かを報知するボタン報知演出とを実行可能である。また、この実施の形態では、ボタン予告演出A、ボタン予告演出Bおよびボタン予告演出Cの3種類のボタン予告演出を実行可能である。また、この実施の形態では、ボタン報知演出Aおよびボタン報知演出Bの2種類のボタン報知演出を実行可能である。

50

【0185】

ボタン予告演出 A は、非リーチの変動表示、またはリーチを伴う変動表示の場合にはリーチ前のタイミングで実行され、左操作ボタン 120 L への操作にもとづいて演出を進行可能なボタン予告演出である。また、ボタン予告演出 B は、リーチ前半のタイミングで実行され、左操作ボタン 120 L への操作にもとづいて演出を進行可能なボタン予告演出である。また、ボタン予告演出 C は、リーチ前半のタイミングで実行され、右操作ボタン 120 R への操作にもとづいて演出を進行可能なボタン予告演出である。なお、この実施の形態では、左操作ボタン 120 L を用いるボタン予告演出 A およびボタン予告演出 B では、左操作ボタン 120 L が操作されると、演出表示装置 9 において予告表示として「チャンス！」などの文字表示が表示される。また、右操作ボタン 120 R を用いるボタン予告演出 C では、右操作ボタン 120 R が操作されると、演出表示装置 9 において予告表示として「激熱！」などの文字表示が表示される。

10

【0186】

ボタン報知演出 A は、リーチ後半のタイミングで実行され、左操作ボタン 120 L への操作にもとづいて演出を進行可能なボタン報知演出である。また、ボタン報知演出 B は、リーチ後半のタイミングで実行され、右操作ボタン 120 R への操作にもとづいて演出を進行可能なボタン報知演出である。なお、この実施の形態では、大当たりとなる変動表示においてボタン報知演出 A またはボタン報知演出 B が実行される場合には、左操作ボタン 120 L または右操作ボタン 120 R が操作されると、演出表示装置 9 において大当たり報知表示として「おめでとう！」などの文字表示が表示され、大当たりとなることが報知される。また、はずれとなる変動表示においてボタン報知演出 A またはボタン報知演出 B が実行される場合には、左操作ボタン 120 L または右操作ボタン 120 R が操作されると、演出表示装置 9 においてはずれ報知表示として「残念！」などの文字表示が表示され、はずれとなることが報知される。

20

【0187】

この実施の形態では、図 15 (A), (B) に示すように、はずれとなる場合には、右操作ボタン 120 R を用いるボタン演出 (ボタン予告演出 C、ボタン報知演出 B) よりも、左操作ボタン 120 L を用いるボタン演出 (ボタン予告演出 A、ボタン予告演出 B、ボタン報知演出 A) の方が判定値の割り振りが多くなっている。従って、遊技機では、大当たりと比較してはずれとなる確率が極めて高いので、この実施の形態では、右操作ボタン 120 R を用いるボタン演出よりも、左操作ボタン 120 L を用いるボタン演出を高い頻度により実行するように構成されている。

30

【0188】

また、この実施の形態では、図 15 (C) に示すように、大当たりとなる場合には、左操作ボタン 120 L を用いるボタン演出 (ボタン予告演出 A、ボタン予告演出 B、ボタン報知演出 A) よりも、右操作ボタン 120 R を用いるボタン演出 (ボタン予告演出 C、ボタン報知演出 B) の方が判定値の割り振りが多くなっている。従って、この実施の形態では、右操作ボタン 120 R を用いるボタン演出が実行される場合には、左操作ボタン 120 L を用いるボタン演出が実行される場合と比較して、大当たりに対する期待度 (信頼度) が高くなっている。

40

【0189】

また、この実施の形態では、図 15 に示すように、非リーチ中 (非リーチの変動表示、またはリーチを伴う変動表示の場合にはリーチ前のタイミング) では、左操作ボタン 120 L を用いるボタン演出 (ボタン予告演出 A) のみを実行可能であるのに対して、リーチ中では、右操作ボタン 120 R を用いるボタン演出 (ボタン予告演出 C、ボタン報知演出 B) も実行可能に構成されている。従って、この実施の形態では、変動表示中のリーチ演出の実行中である場合には、リーチ演出の実行中でない場合と比較して、右操作ボタン 120 R を用いるボタン演出を実行しやすく構成されている。

【0190】

なお、この実施の形態では、非リーチ中では左操作ボタン 120 L を用いるボタン演出

50

のみを実行可能に構成する場合が示されているが、非リーチ中であっても低い確率で右操作ボタン 1 2 0 R を用いるボタン演出を実行可能に構成してもよい。少なくとも、リーチ演出の実行中である場合には、リーチ演出の実行中でない場合と比較して、右操作ボタン 1 2 0 R を用いるボタン演出が実行されやすいように構成されていけばよい。

【0191】

また、この実施の形態では、演出図柄の変動表示中に実行される演出としてボタン予告演出やボタン報知演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出図柄の変動表示中に、ステップアップ予告演出や、キャラクタ予告演出、役物予告演出、群予告演出など様々な予告演出を実行可能に構成してもよい。

【0192】

また、この実施の形態では、図 1 5 に示すように、1 つの抽選処理を実行することによって、ボタン予告演出 A ~ C およびボタン報知演出 A , B の 5 種類のボタン演出の中からいずれか 1 つのボタン演出を実行可能に構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ボタン予告演出 A ~ C とボタン報知演出 A , B とをそれぞれ別個の抽選処理により決定するように構成し、1 つの変動表示中にいずれか 1 つのボタン予告演出といずれか 1 つのボタン報知演出とを実行可能に構成してもよく、様々な決定態様が考えられる。

【0193】

図 1 6 ~ 図 1 8 は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2 ）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスタイマの値を 1 減算するとともに（ステップ S 8 1 0 1 ）、変動時間タイマの値を 1 減算する（ステップ S 8 1 0 2 ）。

【0194】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ S 8 1 0 3 ）、プロセスタイマの切り替えを行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ S 8 1 0 4 ）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ S 8 1 0 5 ）。

【0195】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、いずれかのボタン予告演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 1 0 6 ）。なお、ボタン予告演出実行中フラグは、ボタン予告演出の実行中であることを示すフラグであり、後述するステップ S 8 1 1 5 でセットされる。いずれのボタン予告演出実行中フラグもセットされていなければ（すなわち、ボタン予告演出の実行中でなければ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ボタン予告演出やボタン報知演出の前に実行される事前演出の実行中であることを示す事前演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 1 0 7 ）。

【0196】

事前演出実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、事前演出の実行中でなければ）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ボタン予告演出前の事前演出の開始タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ S 8 1 0 8 ）。なお、事前演出の開始タイミングとなっているか否かは、例えば、演出図柄変動開始処理のステップ S 8 0 0 7 でセットされた変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。なお、ステップ S 8 0 0 8 では、例えば、ボタン予告演出 A を実行することに決定されている場合であれば、リーチを伴う変動表示であれば、リーチとなる前のタイミングにおいて事前演出の開始タイミングとなっているか否かが判定される。また、例えば、ボタン予告演出 B またはボタン予告演出 C を実行することに決定されている場合であれば、リーチ前半のタイミングにおいて事前演出の開始タイミングとなっているか否かが判定される。

【0197】

事前演出の開始タイミングとなっていれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出表示装置

10

20

30

40

50

9において操作対象ボタンに応じた事前演出を開始する(ステップS8109)。例えば、ボタン予告演出Aまたはボタン予告演出Bの実行が決定されている場合であれば、左操作ボタン120Lが操作対象ボタンであるので、左操作ボタン120Lに応じた事前演出を開始する。また、例えば、ボタン予告演出Cの実行が決定されている場合であれば、右操作ボタン120Rが操作対象ボタンであるので、右操作ボタン120Rに応じた事前演出を開始する。また、演出制御用CPU101は、事前演出実行中フラグをセットする(ステップS8110)。そして、ステップS8121に移行する。

【0198】

事前演出実行中フラグがセットされていれば(すなわち、事前演出の実行中であれば)、演出制御用CPU101は、事前演出の終了タイミングとなっているか否かを確認する(ステップS8111)。なお、事前演出の終了タイミングとなっているか否かは、例えば、演出図柄変動開始処理のステップS8007でセットされた変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。事前演出の終了タイミングとなっていれば、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において事前演出を終了する(ステップS8112)。

【0199】

次いで、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、操作対象ボタンに応じた操作促進表示を開始する(ステップS8113)。例えば、ボタン予告演出Aまたはボタン予告演出Bの実行が決定されている場合であれば、左操作ボタン120Lが操作対象ボタンであるので、左操作ボタン120Lに応じた操作促進表示を開始する。また、例えば、ボタン予告演出Cの実行が決定されている場合であれば、右操作ボタン120Rが操作対象ボタンであるので、右操作ボタン120Rに応じた操作促進表示を開始する。

【0200】

また、演出制御用CPU101は、操作対象ボタンに応じた操作促進音声の出力を開始する(ステップS8114)。例えば、ボタン予告演出Aまたはボタン予告演出Bの実行が決定されている場合であれば、左操作ボタン120Lが操作対象ボタンであるので、左スピーカ27Lからの操作促進音声の出力を開始する。また、例えば、ボタン予告演出Cの実行が決定されている場合であれば、右操作ボタン120Rが操作対象ボタンであるので、右スピーカ27Rからの操作促進音声の出力を開始する。

【0201】

また、演出制御用CPU101は、事前演出実行中フラグをリセットするとともに、ボタン予告演出の種類に応じたボタン予告演出実行中フラグをセットする(ステップS8115)。例えば、ボタン予告演出Aの実行が決定されている場合であれば、ボタン予告演出A実行中フラグをセットし、ボタン予告演出Bの実行が決定されている場合であれば、ボタン予告演出B実行中フラグをセットし、ボタン予告演出Cの実行が決定されている場合であれば、ボタン予告演出C実行中フラグをセットする。そして、ステップS8121に移行する。

【0202】

いずれかのボタン予告演出実行中フラグがセットされていれば(すなわち、いずれかのボタン予告演出の実行中であれば)、演出制御用CPU101は、操作対象ボタンのオンを検出したか否かを確認する(ステップS8116)。例えば、ボタン予告演出Aまたはボタン予告演出Bを実行している場合であれば、左操作ボタン120Lからの操作信号を入力したか否かを確認する。また、例えば、ボタン予告演出Cを実行している場合であれば、右操作ボタン120Rからの操作信号を入力したか否かを確認する。操作対象ボタンのオンを検出した場合には、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において操作促進表示を終了する(ステップS8117)とともに、操作促進音声の出力を終了する(ステップS8118)。

【0203】

また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9においてボタン予告演出の種類に応じた予告表示を表示する(ステップS8119)。例えば、ボタン予告演出Aまたはボタン予告演出Bを実行している場合であれば、演出表示装置9において予告表示として「チ

ヤンス！」などの文字表示を表示する。また、例えば、ボタン予告演出Cを実行している場合であれば、演出表示装置9において予告表示として「激熱！！」などの文字表示を表示する。また、演出制御用CPU101は、セットされているボタン予告演出実行中フラグをリセットする（ステップS8120）。そして、ステップS8121に移行する。

【0204】

次いで、演出制御用CPU101は、操作促進表示の表示態様を変化中であることを示す促進表示変化中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8121）。促進表示変化中フラグがセットされていなければ（すなわち、操作促進表示の表示態様を変化中でなければ、演出制御用CPU101は、いずれかのボタン報知演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8122）。なお、ボタン報知演出実行中フラグは、ボタン報知演出の実行中であることを示すフラグであり、後述するステップS8131でセットされる。いずれのボタン報知演出実行中フラグもセットされていなければ（すなわち、ボタン報知演出の実行中でなければ）、演出制御用CPU101は、事前演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8123）。

【0205】

事前演出実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、事前演出の実行中でなければ）、演出制御用CPU101は、ボタン報知演出前の事前演出の開始タイミングとなっているか否かを確認する（ステップS8124）。なお、事前演出の開始タイミングとなっているか否かは、例えば、演出図柄変動開始処理のステップS8007でセットされた変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。なお、ステップS8124では、リーチ後半のタイミングにおいて事前演出の開始タイミングとなっているか否かが判定される。

【0206】

事前演出の開始タイミングとなっていれば、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において操作対象ボタンに応じた事前演出を開始する（ステップS8125）。例えば、ボタン報知演出Aの実行が決定されている場合であれば、左操作ボタン120Lが操作対象ボタンであるので、左操作ボタン120Lに応じた事前演出を開始する。また、例えば、ボタン報知演出Bの実行が決定されている場合であれば、右操作ボタン120Rが操作対象ボタンであるので、右操作ボタン120Rに応じた事前演出を開始する。また、演出制御用CPU101は、事前演出実行中フラグをセットする（ステップS8126）。そして、ステップS8144に移行する。

【0207】

事前演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、事前演出の実行中であれば）、演出制御用CPU101は、事前演出の終了タイミングとなっているか否かを確認する（ステップS8127）。なお、事前演出の終了タイミングとなっているか否かは、例えば、演出図柄変動開始処理のステップS8007でセットされた変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。事前演出の終了タイミングとなっていれば、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において事前演出を終了する（ステップS8128）。

【0208】

次いで、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、操作対象ボタンに応じた操作促進表示を開始する（ステップS8129）。例えば、ボタン報知演出Aの実行が決定されている場合であれば、左操作ボタン120Lが操作対象ボタンであるので、左操作ボタン120Lに応じた操作促進表示を開始する。また、例えば、ボタン報知演出Bの実行が決定されている場合であれば、右操作ボタン120Rが操作対象ボタンであるので、右操作ボタン120Rに応じた操作促進表示を開始する。

【0209】

また、演出制御用CPU101は、操作対象ボタンに応じた操作促進音声の出力を開始する（ステップS8130）。例えば、ボタン報知演出Aの実行が決定されている場合であれば、左操作ボタン120Lが操作対象ボタンであるので、左スピーカ27Lからの操作促進音声の出力を開始する。また、例えば、ボタン報知演出Bの実行が決定されている

場合であれば、右操作ボタン 1 2 0 R が操作対象ボタンであるので、右スピーカ 2 7 R からの操作促進音声の出力を開始する。

【 0 2 1 0 】

また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、事前演出実行中フラグをリセットするとともに、ボタン報知演出の種類に応じたボタン報知演出実行中フラグをセットする（ステップ S 8 1 3 1）。例えば、ボタン報知演出 A の実行が決定されている場合であれば、ボタン報知演出 A 実行中フラグをセットし、ボタン報知演出 B の実行が決定されている場合であれば、ボタン報知演出 B 実行中フラグをセットする。そして、ステップ S 8 1 4 4 に移行する。

【 0 2 1 1 】

いずれかのボタン報知演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、いずれかのボタン報知演出の実行中であれば）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、操作対象ボタンのオンを検出したか否かを確認する（ステップ S 8 1 3 2）。例えば、ボタン報知演出 A を実行している場合であれば、左操作ボタン 1 2 0 L からの操作信号を入力したか否かを確認する。また、例えば、ボタン報知演出 B を実行している場合であれば、右操作ボタン 1 2 0 R からの操作信号を入力したか否かを確認する。

10

【 0 2 1 2 】

操作対象ボタンのオンを検出した場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、実行中の変動表示が大当たりとなるものであるか否かを確認する（ステップ S 8 1 3 3）。なお、大当たりとなる変動表示であるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが通常大当たりや確変大当たりを示す表示結果指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。大当たりとなる変動表示であれば、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出表示装置 9 において表示している操作促進表示の表示態様を大当たりに応じた表示態様に変更する（ステップ S 8 1 3 4）。一方、大当たりとなる変動表示でなければ（すなわち、はずれとなる変動表示であれば）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出表示装置 9 において表示している操作促進表示の表示態様をはずれに応じた表示態様に変更する（ステップ S 8 1 3 5）。

20

【 0 2 1 3 】

また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、操作促進音声の出力を終了する（ステップ S 8 1 3 6）。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、セットされているボタン報知演出実行中フラグをリセットするとともに、促進表示変化中フラグをセットする（ステップ S 8 1 3 7）。そして、ステップ S 8 1 4 4 に移行する。

30

【 0 2 1 4 】

促進表示変化中フラグがセットされていれば（すなわち、操作促進表示の表示態様を変化中であれば）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、操作促進表示の表示態様の变化表示期間を終了したか否かを確認する（ステップ S 8 1 3 8）。なお、操作促進表示の表示態様の变化表示期間を終了したか否かは、例えば、演出図柄変動開始処理のステップ S 8 0 0 7 でセットされた変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。変化表示期間を終了していれば、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出表示装置 9 において操作促進表示を終了する（ステップ S 8 1 3 9）。

40

【 0 2 1 5 】

なお、この実施の形態では、操作促進音声の出力は操作対象ボタンが操作されたタイミングで終了し、操作促進表示の表示態様の变化中は操作促進音声出力されていない場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、操作促進表示の表示態様の变化中も操作促進音声出力するように構成し、変化表示期間を終了して操作促進表示を終了するときに操作促進音声の出力も終了するように構成してもよい。

【 0 2 1 6 】

また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、実行中の変動表示が大当たりとなるものであるか否かを確認する（ステップ S 8 1 4 0）。なお、大当たりとなる変動表示であるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが通常大当たりや確変大当たりを示す表示結果指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる

50

。大当たりとなる変動表示であれば、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において大当たり報知表示を表示する(ステップS8141)。一方、大当たりとなる変動表示でなければ(すなわち、はずれとなる変動表示であれば)、演出制御用CPU101は、演出表示装置9においてははずれ報知表示を表示する(ステップS8142)。また、演出制御用CPU101は、促進表示変化中フラグをリセットする(ステップS8143)。そして、ステップS8144に移行する。

【0217】

そして、演出制御用CPU101は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば(ステップS8144)、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理(ステップS803)に応じた値に更新する(ステップS8145)。

10

【0218】

図19は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理(ステップS803)を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、まず、表示されていれば、演出表示装置9において予告表示や報知表示(大当たり報知表示、はずれ報知表示)を消去する(ステップS8300)。

【0219】

次いで、演出制御用CPU101は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS8301)。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップS8305に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当たり図柄を表示した場合には、ステップS8304で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当たり図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップS8302の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップS8305に移行する。

20

【0220】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、演出表示装置9の表示画面において、決定されている停止図柄(はずれ図柄、大当たり図柄)を確定表示させる制御を行う(ステップS8302)。ステップS8302の処理で大当たり図柄および小当たり図柄のいずれも表示しなかった場合(すなわち、はずれ図柄を表示した場合)には(ステップS8303のN)、演出制御用CPU101は、ステップS8311に移行する。

30

【0221】

ステップS8302の処理で大当たり図柄または小当たり図柄を停止表示した場合には(ステップS8303のY)、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをセットし(ステップS8304)、大当たり開始指定コマンドを受信したことを示す大当たり開始指定コマンド受信フラグ、または小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドを受信したことを示す小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する(ステップS8305)。大当たり開始指定コマンド受信フラグまたは小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをリセットし(ステップS8306)、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップS8307)。なお、演出制御用CPU101は、大当たり開始指定コマンド受信フラグまたは小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。

40

【0222】

そして、演出制御用CPU101は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ(ステップS8308)、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27L, 27R)の制御を実行する(ステップS8309)

50

。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップS804）に応じた値に更新する（ステップS8310）。

【0223】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には（ステップS8303のN）、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS8311）。

【0224】

次に、ボタン予告演出の演出態様について説明する。図20～図22は、ボタン予告演出の演出態様を説明するための説明図である。このうち、図20は、一例として、ボタン
10
予告演出Aの演出態様を示している。また、図21および図22は、一例として、ボタン
予告演出Cの演出態様を示している。なお、図20～図22において、（1）（2）（3）
・・・の順に表示画面の態様が遷移する。

【0225】

まず、図20を用いて、ボタン予告演出Aの演出態様について説明する。ボタン予告演出A
を実行する場合には、図20（1）に示すように、演出表示装置9において左中右の
演出図柄の変動表示を実行しているときに、事前演出の開始タイミングとなると、図20
（2）に示すように、演出表示装置9において事前演出が開始される（ステップS810
9参照）。図20（2）に示す例では、事前演出として、演出表示装置9の表示画面の左
右からそれぞれ透過度を低くした操作ボタンを模した画像300、301（操作ボタンが
20
薄く透けて見えるような態様の画像）が登場するような表示が行われ、画像300、301
がそれぞれ表示画面の中央に向かって移動していくような表示が行われる。この場合、
ボタン予告演出Aを実行する場合であり、操作対象ボタンが左操作ボタン120Lである
ので、左側の画像300の移動速度が遅く、右側の画像301の移動速度が速く、表示画
面の中央より左方で2つの画像300、301が合体して1つの操作ボタンとなるような
表示が行われる。そのような態様で、この実施の形態では、ボタン予告演出Aが実行され
る場合には、左操作ボタン120Lに応じた事前演出が実行される。

【0226】

なお、この実施の形態では、図20（2）～（4）に示すように、事前演出が開始され
ると、事前演出およびボタン予告演出の実行中において、演出図柄の変動表示は、演出表
示装置9の表示画面の右上端部に縮小表示されるものとする。
30

【0227】

また、この実施の形態では、図20および後述する図21～図25に示すように、左操
作ボタン120Lを用いるボタン演出を実行する場合であるか右操作ボタン120Rを用
いるボタン演出を実行する場合であるかに関係なく、演出図柄の変動表示を縮小表示す
る表示位置は共通である（本例では、演出表示装置9の表示画面の右上端部）。

【0228】

次いで、演出表示装置9の表示画面の中央より左方で2つの画像300、301が合体
して1つの操作ボタンとなるような表示が行われて事前演出の終了タイミングとなると、
図20（3）に示すように、演出表示装置9において操作促進表示が開始される（ステッ
プS8113参照）。図20（3）に示す例では、事前演出で合体した画像がそのまま操
作ボタンを模した画像302として表示されるとともに、左手を模した画像303が表示
され、「左のボタンを押せ！」などの文字表示304が表示される。そのような態様で、
この実施の形態では、演出表示装置9の表示画面の中央より左方に操作ボタンを模した画
像302と左手を模した画像303とが表示されるとともに、左操作ボタン120Lの操
作を促す文字表示304が表示されることにより、ボタン予告演出Aが実行される場合に
は、左操作ボタン120Lに応じた操作促進表示が表示される。
40

【0229】

なお、この実施の形態では、文字表示304については演出表示装置9の表示画面の略
中央に表示されている場合が示されているが、そのような態様にかぎらず、文字表示30
50

4 についても演出表示装置 9 の表示画面の中央より左方に表示するように構成してもよい。

【0230】

また、図 20 (3) に示すように、ボタン予告演出 A が実行される場合には、左スピーカ 27L からの操作促進音声の出力が開始される (ステップ S8114 参照)。例えば、左スピーカ 27L から「左のボタンを押して下さい」などの音声出力される。

【0231】

そして、遊技者が左操作ボタン 120L を押下すると、図 20 (4) に示すように、操作促進表示を終了するとともに操作促進音声の出力を終了し (ステップ S8117, S8118 参照)、演出表示装置 9 においてボタン予告演出の種類に応じた予告表示が表示される (ステップ S8119 参照)。図 20 (4) に示す例では、ボタン予告演出 A であることに応じて「チャンス！」などの文字表示 305 が表示される場合が示されている。

【0232】

次に、図 21 および図 22 を用いて、ボタン予告演出 C の演出態様について説明する。ボタン予告演出 C を実行する場合には、図 21 (1) に示すように、演出表示装置 9 において左中右の演出図柄の変動表示を実行しているときに、まず左の演出図柄が停止表示し、次いで右の演出図柄として左の演出図柄と同じ図柄 (本例では、図柄「7」) が停止表示して、図 21 (2) に示すように、リーチとなったものとする。

【0233】

次いで、リーチ前半の事前演出の開始タイミングとなると、図 21 (3) に示すように、演出表示装置 9 において事前演出が開始される (ステップ S8109 参照)。図 20 (3) に示す例では、事前演出として、演出表示装置 9 の表示画面の左右からそれぞれ透過度を低くした操作ボタンを模した画像 300, 301 (操作ボタンが薄く透けて見えるような態様の画像) が登場するような表示が行われ、画像 300, 301 がそれぞれ表示画面の中央に向かって移動していくような表示が行われる。この場合、ボタン予告演出 C を実行する場合であり、操作対象ボタンが右操作ボタン 120R であるので、左側の画像 300 の移動速度が速く、右側の画像 301 の移動速度が遅く、表示画面の中央より右方で 2 つの画像 300, 301 が合体して 1 つの操作ボタンとなるような表示が行われる。そのような態様で、この実施の形態では、ボタン予告演出 C が実行される場合には、右操作ボタン 120R に応じた事前演出が実行される。

【0234】

なお、この実施の形態では、図 21 (3), (4) および図 22 (5) に示すように、事前演出が開始されると、事前演出およびボタン予告演出の実行中において、演出図柄の変動表示は、演出表示装置 9 の表示画面の右上端部に縮小表示されるものとする。

【0235】

次いで、演出表示装置 9 の表示画面の中央より右方で 2 つの画像 300, 301 が合体して 1 つの操作ボタンとなるような表示が行われて事前演出の終了タイミングとなると、図 21 (4) に示すように、演出表示装置 9 において操作促進表示が開始される (ステップ S8113 参照)。図 21 (4) に示す例では、事前演出で合体した画像がそのまま操作ボタンを模した画像 302 として表示されるとともに、左手を模した画像 303 が表示され、「右のボタンを押せ！」などの文字表示 306 が表示される。そのような態様で、この実施の形態では、演出表示装置 9 の表示画面の中央より右方に操作ボタンを模した画像 302 と左手を模した画像 303 とが表示されるとともに、右操作ボタン 120R の操作を促す文字表示 306 が表示されることにより、ボタン予告演出 C が実行される場合には、右操作ボタン 120R に応じた操作促進表示が表示される。

【0236】

なお、この実施の形態では、文字表示 306 については演出表示装置 9 の表示画面の略中央に表示されている場合が示されているが、そのような態様にかぎらず、文字表示 306 についても演出表示装置 9 の表示画面の中央より右方に表示するように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【0237】

また、図21(4)に示すように、ボタン予告演出Cが実行される場合には、右スピーカ27Rからの操作促進音声の出力が開始される(ステップS8114参照)。例えば、右スピーカ27Rから「右のボタンを押して下さい」などの音声出力される。

【0238】

そして、遊技者が右操作ボタン120Rを押下すると、図22(5)に示すように、操作促進表示を終了するとともに操作促進音声の出力を終了し(ステップS8117, S8118参照)、演出表示装置9においてボタン予告演出の種類に応じた予告表示が表示される(ステップS8119参照)。図22(5)に示す例では、ボタン予告演出Cであることに応じて「激熱!!」などの文字表示307が表示される場合が示されている。

10

【0239】

なお、ボタン予告演出Bを実行する場合も同様の演出態様により実行される。例えば、ボタン予告演出Bを実行する場合には、図21(1), (2)と同様にリーチとなった後に、リーチ前半の事前演出の開始タイミングとなると、図20(2)と同様の態様により左操作ボタン120Lに応じた事前演出が実行され、図20(3)と同様の態様により左操作ボタン120Lに応じた操作促進表示の表示および操作促進音声の出力が実行され、図20(4)と同様の態様により予告表示が表示される。

【0240】

なお、この実施の形態では、ボタン予告演出において遊技者の操作が行われなかった場合には予告表示が表示されないように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、この実施の形態で示したように、遊技者の操作が行われなかった場合には「チャンス!」や「激熱!!」などの予告表示を全く表示しないように構成してもよいし、遊技者の操作が行われなかった場合であっても、操作有効期間が経過したことにともづいて予告表示を表示するように構成してもよい。

20

【0241】

次に、ボタン報知演出の演出態様について説明する。図23~図25は、ボタン報知演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図23~図25は、一例として、ボタン報知演出Bの演出態様を示している。また、図23~図25において、(1)(2)(3)・・・の順に表示画面の態様が遷移する。

【0242】

30

ボタン報知演出Bを実行する場合には、図23(1)に示すように、演出表示装置9において左中右の演出図柄の変動表示を実行しているときに、まず左の演出図柄が停止表示し、次いで右の演出図柄として左の演出図柄と同じ図柄(本例では、図柄「7」)が停止表示して、図23(2)に示すように、リーチとなったものとする。

【0243】

次いで、リーチ後半の事前演出の開始タイミングとなると、図23(3)に示すように、演出表示装置9において事前演出が開始される(ステップS8125参照)。図23(3)に示す例では、事前演出として、演出表示装置9の表示画面の左右からそれぞれ透過度を低くした操作ボタンを模した画像300, 301(操作ボタンが薄く透けて見えるような態様の画像)が登場するような表示が行われ、画像300, 301がそれぞれ表示画面の中央に向かって移動していくような表示が行われる。この場合、ボタン報知演出Bを実行する場合であり、操作対象ボタンが右操作ボタン120Rであるので、左側の画像300の移動速度が速く、右側の画像301の移動速度が遅く、表示画面の中央より右方で2つの画像300, 301が合体して1つの操作ボタンとなるような表示が行われる。そのような態様で、この実施の形態では、ボタン報知演出Bが実行される場合には、右操作ボタン120Rに応じた事前演出が実行される。

40

【0244】

なお、この実施の形態では、図23(3), (4)、図24(5), (6)および図25(5), (6)に示すように、事前演出が開始されると、事前演出およびボタン報知演出の実行中において、演出図柄の変動表示は、演出表示装置9の表示画面の右上端部に縮

50

小表示されるものとする。

【0245】

次いで、演出表示装置9の表示画面の中央より右方で2つの画像300, 301が合体して1つの操作ボタンとなるような表示が行われて事前演出の終了タイミングとなると、図23(4)に示すように、演出表示装置9において操作促進表示が開始される(ステップS8129参照)。図23(4)に示す例では、事前演出で合体した画像がそのまま操作ボタンを模した画像302として表示されるとともに、左手を模した画像303が表示され、「右のボタンを押せ!」などの文字表示306が表示される。そのような態様で、この実施の形態では、演出表示装置9の表示画面の中央より右方に操作ボタンを模した画像302と左手を模した画像303とが表示されるとともに、右操作ボタン120Rの操作を促す文字表示306が表示されることにより、ボタン報知演出Bが実行される場合には、右操作ボタン120Rに応じた操作促進表示が表示される。

10

【0246】

また、図23(4)に示すように、ボタン報知演出Bが実行される場合には、右スピーカ27Rからの操作促進音声の出力が開始される(ステップS8130参照)。例えば、右スピーカ27Rから「右のボタンを押して下さい」などの音声出力される。

【0247】

そして、遊技者が右操作ボタン120Rを押下すると、大当たりとなる変動表示であれば、図24(5)に示すように、演出表示装置9において表示している操作促進表示の表示態様を大当たりに応じた表示態様に変更する(ステップS8134参照)。図24(5)に示す例では、左手を模した画像303を消去し、操作ボタンを模した画像302をレインボー表示(例えば、赤色、橙色、黄色、緑色、青色などの順に表示色を変えていくような表示)に変更するとともに、演出表示装置9の表示画面全体を薄いレインボー表示に変更する。また、操作促進音声の出力を終了し(ステップS8136参照)、演出表示装置9の表示画面の右上端部に縮小表示している演出図柄の変動表示において、中の演出図柄を左右の演出図柄と同じ図柄(本例では、図柄「7」)で仮停止表示させる。

20

【0248】

次いで、操作促進表示の表示態様の变化表示期間を終了すると、図24(6)に示すように、操作ボタンを模した画像302を消去して操作促進表示を終了し(ステップS8139参照)、演出表示装置9において大当たり報知表示を表示する(ステップS8141参照)。図24(6)に示す例では、大当たり報知表示として「おめでとう!」などの文字表示308を表示する場合が示されている。そして、変動時間を終了すると、図24(7)に示すように、演出表示装置9において、演出図柄の変動表示が再び拡大表示され、大当たり図柄(本例では、「777」の図柄の組み合わせ)が確定表示される。

30

【0249】

一方、遊技者が右操作ボタン120Rを押下したときに、はずれとなる変動表示であれば、図25(5)に示すように、演出表示装置9において表示している操作促進表示の表示態様をはずれに応じた表示態様に変更する(ステップS8135参照)。図25(5)に示す例では、左手を模した画像303を消去し、操作ボタンを模した画像302を白黒表示で表示するとともに操作ボタンにひび割れが生じたような表示態様に変更する。また、演出表示装置9の表示画面全体を薄い白黒表示に変更する。また、操作促進音声の出力を終了し(ステップS8136参照)、演出表示装置9の表示画面の右上端部に縮小表示している演出図柄の変動表示において、中の演出図柄を左右の演出図柄と異なる図柄(本例では、図柄「6」)で仮停止表示させる。

40

【0250】

次いで、操作促進表示の表示態様の变化表示期間を終了すると、図25(6)に示すように、操作ボタンを模した画像302を消去して操作促進表示を終了し(ステップS8139参照)、演出表示装置9においてははずれ報知表示を表示する(ステップS8142参照)。図25(6)に示す例では、はずれ報知表示として「残念!」などの文字表示309を表示する場合が示されている。そして、変動時間を終了すると、図25(7)に示す

50

ように、演出表示装置 9 において、演出図柄の変動表示が再び拡大表示され、リーチはずれ図柄（本例では、「7 6 7」の図柄の組み合わせ）が確定表示される。

【0251】

なお、この実施の形態では、操作促進表示の表示態様がレインボー表示に変化したり白黒表示且つひび割れ表示に変化したりしている場合であっても、縮小表示されている演出図柄の表示色は常に同じ色であるものとする（例えば、図柄「7」は常に金色で表示され、その他の奇数図柄は常に赤色で表示され、偶数図柄は常に青色で表示される）。

【0252】

なお、ボタン報知演出 A を実行する場合も、操作ボタンを模した画像 302 や左手を模した画像 303 が演出表示装置 9 の表示画面の中央より左方に表示される点が異なるだけで、図 23 ~ 図 25 と同様の演出態様により実行される。

【0253】

また、この実施の形態では、既に説明したように、図 15 に示すように、大当たりとなる場合には右操作ボタン 120R を操作対象ボタンとするボタン報知演出 B に対して多くの判定値が割り振られており、はずれとなる場合には左操作ボタン 120L を操作対象とするボタン報知演出 A に対して多くの判定値が割り振られている。そのため、結果として、右操作ボタン 120R に応じた操作促進表示が表示されているときにレインボー表示に変化する割合が高く、左操作ボタン 120L に応じた操作促進表示が表示されているときに白黒表示且つひび割れ表示に変化する割合が高くなっている。

【0254】

なお、この実施の形態では、ボタン報知演出において遊技者の操作が行われなかった場合には大当たり報知表示やはずれ報知表示が表示されないように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技者の操作が行われなかった場合であっても、操作有効期間が経過したことにもとづいて大当たり報知表示やはずれ報知表示を表示するように構成してもよい。また、例えば、大当たりとなる変動表示において、遊技者の操作が行われなかった場合には、操作有効期間が経過したことにもとづいて一旦はずれ報知表示を表示した後に救済演出を実行して大当たりとなることを報知するように構成してもよい。

【0255】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、遊技の進行に関する操作を行うための遊技進行操作手段（本例では、打球操作ハンドル 5）と、演出に関する操作を行うための演出操作手段（本例では、操作ボタン 120L、120R）とを備え、演出操作手段への操作にもとづいて演出を進行可能な操作演出（本例では、ボタン予告演出、ボタン報知演出）を実行可能である。また、演出操作手段は、第 1 演出操作手段（本例では、左操作ボタン 120L）と、該第 1 演出操作手段よりも遊技進行操作手段に近い位置に設けられる第 2 演出操作手段（本例では、右操作ボタン 120R）とを含む。また、操作演出として、第 1 演出操作手段への操作にもとづいて演出を進行可能な第 1 操作演出（本例では、ボタン予告演出 A、ボタン予告演出 B、ボタン報知演出 A）と、第 2 演出操作手段への操作にもとづいて演出を進行可能な第 2 操作演出（本例では、ボタン予告演出 C、ボタン報知演出 B）とを実行可能であり、第 2 操作演出よりも第 1 操作演出を高い頻度により実行する（本例では、図 15（A）、（B）に示すように、はずれとなる場合には、右操作ボタン 120R を用いるボタン演出（ボタン予告演出 C、ボタン報知演出 B）よりも、左操作ボタン 120L を用いるボタン演出（ボタン予告演出 A、ボタン予告演出 B、ボタン報知演出 A）の方が判定値の割り振りが多くなっている）。そのため、演出操作手段の位置に応じて操作演出の頻度が設定されているので、演出効果を高めることができる。すなわち、遊技進行操作手段から離れた位置に設けられ、遊技進行操作手段を操作する手（本例では、右手）とは反対側の手（本例では、左手）で操作しやすい方の演出操作手段を操作する第 1 操作演出の方が実行頻度が高いので、演出効果を高めることができる。また、遊技進行操作手段を操作する手（本例では、右手）とは反対側の手（本例では、左手）で操作しやすい方の演出操作手段の操作頻度を高くすることによって、遊技進行操作手段に対

10

20

30

40

50

する操作を妨げることを抑止することができる。

【0256】

なお、この実施の形態では、複数の演出操作手段として、2つの操作ボタン120L、120Rを設ける場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、複数の演出操作手段として、押圧操作が可能な操作ボタン（プッシュボタン）と、傾倒操作が可能なスティックコントローラとを備えるように構成してもよい。また、演出操作手段として、例えば、ジョグダイヤルや十字キー、タッチパネルなどを備えるように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【0257】

なお、この実施の形態では、打球操作ハンドル5を操作する方とは反対の左手で操作しやすい演出操作手段の例として、打球操作ハンドル5からの距離が離れている形態を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、複数の操作手段が打球操作ハンドル5から同様の距離に位置している場合であっても、それぞれ操作方法が異なる場合に、上向きに押圧操作を行うように設けられた操作手段（例えば、プッシュボタン）と、傾倒操作を行うように設けられた操作手段（例えば、スティックコントローラ）とが設けられている場合に、押圧操作は左手で操作しやすく、傾倒操作はやや左手では操作しにくいと考えられることから、押圧操作を行う頻度が高くなるように操作演出の実行頻度を設計するように構成してもよい。また、操作方法として、捻る操作を行ったり引っ張る操作を行ったりする操作手段を設けるように構成されている場合には、それぞれの操作手段の左手での操作のしやすさに応じて操作演出の実行頻度を設計するように構成してもよい。そのように打球操作ハンドル5からの距離にかぎらず、何らかの形式で左手での操作のしやすさに応じて操作演出の実行頻度を設計するように構成されていればよい。

【0258】

また、この実施の形態によれば、有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御可能であり、第2操作演出が実行される場合には、第1操作演出が実行される場合と比較して有利状態に制御される割合が高い（本例では、図15（C）に示すように、大当りとなる場合には、左操作ボタン120Lを用いるボタン演出（ボタン予告演出A、ボタン予告演出B、ボタン報知演出A）よりも、右操作ボタン120Rを用いるボタン演出（ボタン予告演出C、ボタン報知演出B）の方が判定値の割り振りが多くなっている）。そのため、遊技進行操作手段を操作する手（本例では、右手）とは反対側の手（本例では、左手）で操作しにくい方の演出操作手段を操作する第2操作演出の方が逆に期待度が高いので、演出効果をより高めることができる。

【0259】

なお、この実施の形態では、右操作ボタン120Rを用いるボタン演出を実行する場合の方が、大当りに対する期待度（大当り信頼度）が高くなる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、右操作ボタン120Rを用いるボタン演出を実行する場合の方が、リーチや確変大当りに対する期待度（リーチ期待度や確変期待度）が高くなるように構成してもよい。

【0260】

また、この実施の形態によれば、可変表示の実行中におけるリーチ演出の実行中である場合には、リーチ演出の実行中でない場合と比較して第2操作演出を実行しやすい（本例では、図15に示すように、非リーチ中（非リーチの変動表示、またはリーチを伴う変動表示の場合にはリーチ前のタイミング）では、左操作ボタン120Lを用いるボタン演出（ボタン予告演出A）のみを実行可能であるのに対して、リーチ中では、右操作ボタン120Rを用いるボタン演出（ボタン予告演出C、ボタン報知演出B）も実行可能である）。そのため、リーチ演出の実行中である場合には、遊技者は演出に注目して遊技進行操作手段を操作していないことが多いため、敢えて遊技進行操作手段を操作する手（本例では、右手）とは反対側の手（本例では、左手）で操作しにくい方の演出操作手段を操作する第2操作演出を実行しやすくすることにより、演出効果をより高めることができる。

【0261】

また、この実施の形態によれば、演出操作手段への操作を促進するための促進演出（本例では、操作促進表示の表示、操作促進音声の出力）を実行可能である。また、促進演出として、遊技進行操作手段への操作に用いる手（本例では、右手）とは反対の手（本例では、左手）を用いた操作を促進するための演出を実行可能である（本例では、図 20（3）、図 21（4）および図 23（4）に示すように、左操作ボタン 120L および右操作ボタン 120R のいずれが操作対象ボタンであるかに関係なく、左手を模した画像 303 を表示する）。そのため、遊技進行操作手段への操作を阻害しない態様により促進演出を実行することができる。

【0262】

なお、この実施の形態では、図 20（3）、図 21（4）および図 23（4）に示すように、左手を模した画像 303 を表示することによって、左手を用いた操作を促進する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、左手を模した画像 303 の表示に代えて、または左手を模した画像 303 の表示に加えて、「左手で押せ！」などの文字表示を表示することにより、左手を用いた操作を促進するように構成してもよい。

【0263】

また、この実施の形態によれば、所定位置（本例では、打球供給皿 3 上の左側）に設けられた第 1 操作手段（本例では、左操作ボタン 120L）と、所定位置とは異なる特定位置（本例では、打球供給皿 3 上の右側）に設けられた第 2 操作手段（本例では、右操作ボタン 120R）とを備える。また、第 1 操作手段への操作にもとづいて演出を進行可能な第 1 操作演出（本例では、ボタン予告演出 A、ボタン予告演出 B、ボタン報知演出 A）を実行可能であり、第 2 操作手段への操作にもとづいて演出を進行可能な第 2 操作演出（本例では、ボタン予告演出 C、ボタン報知演出 B）を実行可能である。また、第 1 操作演出が実行される場合に第 1 操作手段への操作を促進するための第 1 促進演出（本例では、左操作ボタン 120L に応じた操作促進表示の表示および操作促進音声の出力）を実行可能であり、第 2 操作演出が実行される場合に第 2 操作手段への操作を促進するための第 2 促進演出（本例では、右操作ボタン 120R に応じた操作促進表示の表示および操作促進音声の出力）を実行可能である。また、所定位置に応じた態様により第 1 促進演出を実行可能であり（本例では、図 20（3）に示すように、演出表示装置の表示画面の中央より左方に操作ボタンを模した画像 302 および左手を模した画像 303 が表示され、左スピーカ 27L から操作促進音声出力される）、特定位置に応じた態様により第 2 促進演出を実行可能である（本例では、図 21（4）および図 23（4）に示すように、演出表示装置の表示画面の中央より右方に操作ボタンを模した画像 302 および左手を模した画像 303 が表示され、右スピーカ 27R から操作促進音声出力される）。そのため、操作手段の位置に応じた促進演出を実行するので、演出効果を高めることができる。

【0264】

また、この実施の形態によれば、操作を促進するための促進表示の表示を含む演出（本例では、操作促進表示の表示）を実行可能である。また、第 1 促進演出を実行する場合には、表示領域のうちの所定位置に応じた位置に促進表示を表示する演出を実行し（本例では、図 20（3）に示すように、演出表示装置の表示画面の中央より左方に操作ボタンを模した画像 302 および左手を模した画像 303 が表示される）、第 2 促進演出を実行する場合には、表示領域のうちの特定位置に応じた位置に促進表示を表示する演出を実行する（本例では、図 21（4）および図 23（4）に示すように、演出表示装置の表示画面の中央より右方に操作ボタンを模した画像 302 および左手を模した画像 303 が表示される）。そのため、操作手段の位置に応じた促進表示による促進演出を実行するので、好適に促進演出を実行することができる。

【0265】

また、この実施の形態によれば、操作を促進するための促進音の出力を含む演出（本例では、操作促進音声の出力）を実行可能である。また、第 1 促進演出を実行する場合には、所定位置に応じた位置において促進音を出力する演出を実行し（本例では、図 20（3）に示すように、左スピーカ 27L から操作促進音声出力される）、第 2 促進演出を実

行する場合には、特定位置に応じた位置において促進音を出力する演出を実行する（本例では、図 2 1（4）および図 2 3（4）に示すように、右スピーカ 2 7 R から操作促進音声が出力される）。そのため、操作手段の位置に応じた促進音の出力による促進演出を実行するので、好適に促進演出を実行することができる。

【0 2 6 6】

なお、この実施の形態では、左操作ボタン 1 2 0 L に応じた操作促進報知および右操作ボタン 1 2 0 R に応じた操作促進報知として、それぞれ、演出表示装置の表示画面の中央より左方に操作ボタンを模した画像 3 0 2 および左手を模した画像 3 0 3 を表示したり、左スピーカ 2 7 L から操作促進音声を出力したり、演出表示装置の表示画面の中央より右方に操作ボタンを模した画像 3 0 2 および左手を模した画像 3 0 3 を表示したり、右スピーカ 2 7 R から操作促進音声を出力したりする場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、左操作ボタン 1 2 0 L の周辺を振動動作させて操作促進報知を行ったり、右操作ボタン 1 2 0 R の周辺を振動動作させて操作促進報知を行ったりしてもよい。また、例えば、左操作ボタン 1 2 0 L の周辺に設けられたランプや LED を発光させて操作促進報知を行ったり、右操作ボタン 1 2 0 R の周辺に設けられたランプや LED を発光させて操作促進報知を行ったりしてもよい。そのように何らかの形式で、左操作ボタン 1 2 0 L および右操作ボタン 1 2 0 R の位置に応じた操作促進報知を行えるものであればよい。

10

【0 2 6 7】

また、この実施の形態では、左操作ボタン 1 2 0 L を用いたボタン演出が実行される場合には、左スピーカ 2 7 L のみから操作促進音声を出力し、右スピーカ 2 7 R からは全く音声を出力しない場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、左スピーカ 2 7 L からは 1 0 0 % の音量で音声を出力する一方で右スピーカ 2 7 R からは 2 0 % の音量で音声を出力するなど、右スピーカ 2 7 R よりも大きな音量で左スピーカ 2 7 L から音声を出力するように構成してもよい。同様に、この実施の形態では、右操作ボタン 1 2 0 R を用いたボタン演出が実行される場合には、右スピーカ 2 7 R のみから操作促進音声を出力し、左スピーカ 2 7 L からは全く音声を出力しない場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、右スピーカ 2 7 R からは 1 0 0 % の音量で音声を出力する一方で左スピーカ 2 7 L からは 2 0 % の音量で音声を出力するなど、左スピーカ 2 7 L よりも大きな音量で右スピーカ 2 7 R から音声を出力するように構成してもよい。

20

30

【0 2 6 8】

また、この実施の形態によれば、第 1 促進演出または第 2 促進演出が実行される前に事前演出（本例では、図 2 0（2）、図 2 1（3）および図 2 3（3）に示す事前演出）を実行可能である。また、第 1 促進演出を実行する場合には、所定位置に応じた事前演出を実行可能であり（本例では、図 2 0（2）に示すように、左側の画像 3 0 0 の移動速度が遅く、右側の画像 3 0 1 の移動速度が速く、表示画面の中央より左方で 2 つの画像 3 0 0、3 0 1 が合体して 1 つの操作ボタンとなるような表示が行われる）、第 2 促進演出を実行する場合には、特定演出に応じた事前演出を実行可能である（本例では、図 2 1（3）および図 2 3（3）に示すように、左側の画像 3 0 0 の移動速度が速く、右側の画像 3 0 1 の移動速度が遅く、表示画面の中央より右方で 2 つの画像 3 0 0、3 0 1 が合体して 1 つの操作ボタンとなるような表示が行われる）。そのため、操作手段の位置に応じた事前演出を実行するので、好適に事前演出を実行することができる。

40

【0 2 6 9】

なお、この実施の形態では、ボタン予告演出とボタン報知演出との両方において事前演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ボタン報知演出を実行する場合にのみ、操作促進表示を表示する前に事前演出を実行するように構成してもよい。または、逆に、例えば、ボタン予告演出を実行する場合にのみ、操作促進表示を表示する前に事前演出を実行するように構成してもよい。

【0 2 7 0】

また、この実施の形態では、左操作ボタン 1 2 0 L を用いるボタン演出を実行する場合

50

と右操作ボタン１２０Ｒを用いるボタン演出を実行する場合とで、事前演出の態様が異なる場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、左操作ボタン１２０Ｌを用いるボタン演出を実行する場合と右操作ボタン１２０Ｒを用いるボタン演出を実行する場合とで、共通の態様により事前演出を実行するように構成してもよい。そのように構成すれば、右操作ボタン１２０Ｒを用いるボタン演出が実行されることに対する期待感を維持することができる。

【０２７１】

また、この実施の形態では、ボタン演出（本例では、ボタン予告演出、ボタン報知演出）が実行される場合には、その前に必ず事前演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、乱数にもとづく抽選処理により事前演出の有無を決定することにより、ボタン演出の前に事前演出が実行される場合と実行されない場合とがあるように構成してもよい。この場合、例えば、事前演出が実行されたか否かに応じて、左操作ボタン１２０Ｌを用いるボタン演出と右操作ボタン１２０Ｒを用いるボタン演出とのいずれが実行されるかの割合が異なるように構成してもよい。例えば、事前演出が実行された場合には右操作ボタン１２０Ｒを用いるボタン演出が実行される割合が高くなるようにして、右操作ボタン１２０Ｒを用いるボタン演出が実行されることに対する期待感を高めるように構成してもよい。

【０２７２】

また、この実施の形態によれば、操作手段（本例では、操作ボタン１２０Ｌ，１２０Ｒ）への操作にもとづいて演出を進行可能な操作演出（本例では、ボタン予告演出、ボタン報知演出）を実行可能である。また、操作演出が実行される場合に、操作手段を模した特別表示（本例では、図２０（３）、図２１（４）および図２３（４）に示す操作ボタンを模した画像３０２）を表示可能であり、特別表示を表示しているときに操作手段が操作されたことにもとづいて、特別表示の表示を終了することが可能である（本例では、図２４（５），（６）および図２５（５），（６）に示すように、操作ボタン１２０Ｌ，１２０Ｒが操作されると、操作促進表示の表示態様を変化させた後に操作促進表示を終了する）。また、有利状態（本例では、大当たり遊技状態）に制御される場合と有利状態に制御されない場合とで、異なる終了態様により特別表示の表示を終了することが可能である（本例では、大当たりとなる変動表示では、図２４（５）に示すように、操作ボタンを模した画像３０２をレインボー表示に変更した後に、図２４（６）に示すように、操作ボタンを模した画像３０２を消去して操作促進表示を終了し、大当たり報知表示を表示し、はずれとなる変動表示では、図２５（５）に示すように、操作ボタンを模した画像３０２を白黒表示で表示するとともに操作ボタンにひび割れが生じたような表示態様に変更した後に、図２５（６）に示すように、操作ボタンを模した画像３０２を消去して操作促進表示を終了し、はずれ報知表示を表示する）。そのため、有利状態に制御されるか否かに応じて特別表示の終了態様が異なるので、演出効果を高めることができる。

【０２７３】

また、この実施の形態によれば、操作演出として、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出（本例では、ボタン報知演出）を実行可能である。また、有利状態に制御されることを報知する報知演出（本例では、図２４（６）に示す大当たり報知表示を行うボタン報知演出）が実行される場合には、特別表示を表示しているときに操作手段が操作されたことにもとづいて、有利状態に制御されることに対応した表示態様に特別表示を変化させ（本例では、図２４（５）に示すように、操作ボタンを模した画像３０２をレインボー表示に変更する）、有利状態に制御されないことを報知する報知演出（本例では、図２５（６）に示すはずれ報知表示を行うボタン報知演出）が実行される場合には、特別表示を表示しているときに操作手段が操作されたことにもとづいて、有利状態に制御されないことに対応した表示態様に特別表示を変化させる（本例では、図２５（５）に示すように、操作ボタンを模した画像３０２を白黒表示で表示するとともに操作ボタンにひび割れが生じたような表示態様に変更する）。そのため、有利状態に制御されるか否かに応じて特別表示の終了態様が異なるので、演出効果をより高めることができる。

【0274】

なお、この実施の形態では、大当たりとなる変動表示では、操作促進表示の表示態様の变化のさせ方としてレインボー表示を行い、大当たり報知表示として「おめでとう！」などの文字表示を表示する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、操作促進表示の表示態様の变化のさせ方として、操作ボタンを模した画像内に特定のキャラクタ（例えば、味方のキャラクタ）を表示したり、可動部材を動作させたり味方のキャラクタがバトルに勝利するような表示を行ったりすることにより大当たり報知表示を行ったりしてもよく、様々な態様が考えられる。

【0275】

また、この実施の形態では、はずれとなる変動表示では、操作促進表示の表示態様の变化のさせ方として白黒表示且つひび割れ表示を行い、はずれ報知表示として「残念！」などの文字表示を表示する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、操作促進表示の表示態様の变化のさせ方として、白黒表示のみまたはひび割れ表示のみを行ったり、操作ボタンを模した画像内に特定のキャラクタ（例えば、敵のキャラクタ）を表示したり、味方のキャラクタがバトルに敗北するような表示を行うことによりはずれ報知表示を行ったりしてもよく、様々な態様が考えられる。

【0276】

また、この実施の形態では、大当たりとなる変動表示では1対1の関係で大当たり報知表示を行い、はずれとなる変動表示では1対1の関係でははずれ報知表示を行う場合を示したが、必ずしも1対1の関係で大当たり報知表示やはずれ報知表示を行うものでなくてもよい。例えば、大当たりとなる変動表示であっても、操作対象ボタンの操作が行われたことにもとづいて、操作促進表示の表示態様を白黒表示且つひび割れ表示に変化させた後、操作促進表示を終了して一旦はずれ報知表示を行い、その後、さらに救済演出を実行して大当たりとなる演出パターンがあるように構成しても構わない。

【0277】

また、この実施の形態では、大当たりとなる変動表示およびはずれとなる変動表示のいずれであっても、操作促進表示（本例では、操作ボタンを模した画像302）の表示態様を変化させる場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、大当たりとなる変動表示とははずれとなる変動表示とのいずれか一方のみ操作促進表示の表示態様を変化させるように構成してもよい。例えば、変形例として、以下のように遊技機を構成してもよい。

【0278】

（変形例）操作演出として、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出（例えば、ボタン報知演出）を実行可能である。また、有利状態に制御されることを報知する報知演出（例えば、図24（6）に示す大当たり報知表示を行うボタン報知演出）が実行される場合には、特別表示を表示しているときに操作手段が操作されたことにもとづいて特別表示の表示を終了し、特別表示の表示が終了されると該報知演出を実行する（例えば、図24（5）に示すような操作ボタンを模した画像302の表示態様の変更を行うことなく直ちに操作促進表示を終了して、図24（6）に示す大当たり報知表示を行う）。一方、有利状態に制御されないことを報知する報知演出（例えば、図25（6）に示すはずれ報知表示を行うボタン報知演出）が実行される場合には、特別表示を表示しているときに操作手段が操作されたことにもとづいて、特別表示の表示態様を変化させる（例えば、図25（5）と同様に、操作ボタンを模した画像302を白黒表示で表示するとともに操作ボタンにひび割れが生じたような表示態様に変更する）。そのような変形例による構成とすれば、有利状態に制御されるか否かをわかりやすくすることができ、演出効果をより高めることができる。

【0279】

なお、上記の変形例では、操作対象ボタンの操作が行われたことにもとづいて、大当たりとなる変動表示では操作促進表示の表示態様を変化させることなく直ちに操作促進表示を終了して大当たり報知表示を行う一方で、はずれとなる変動表示では操作促進表示の表示態様を変化させた後に操作促進表示を終了してはずれ報知表示を行う場合を示したが、逆に

、大当たりとなる変動表示では操作促進表示の表示態様を変化させた後に操作促進表示を終了して大当たり報知表示を行う一方で、はずれとなる変動表示では操作促進表示の表示態様を変化させることなく直ちに操作促進表示を終了してはずれ報知表示を行うように構成してもよい。

【0280】

また、この実施の形態によれば、操作演出として、有利状態に制御される可能性を予告する予告演出（本例では、ボタン予告演出）を実行可能である。また、予告演出が実行される場合には、有利状態に制御されるか否かに関係なく、特別表示を表示しているときに操作手段が操作されたことにもとづいて特別表示の表示を終了する（本例では、図20～図22に示すように、ボタン予告演出を実行する場合には、図24（5）および図25（5）に示すような操作ボタンを模した画像302の表示態様の変更を行うことなく直ちに操作促進表示を終了して予告表示を表示する）。そのため、報知演出と比較して期待度が高くない演出を実行する場合には冗長な演出を行わないようにすることにより、演出効果をより高めることができる。

【0281】

また、この実施の形態によれば、複数の操作手段（本例では、左操作ボタン120L、右操作ボタン120R）を備える。また、いずれの操作手段に対応した特別表示を表示しているかに応じて、いずれの終了態様により特別表示の表示を終了させるかの割合が異なる（本例では、図15に示すように、大当たりとなる場合には右操作ボタン120Rを操作対象ボタンとするボタン報知演出Bに対して多くの判定値が割り振られており、はずれとなる場合には左操作ボタン120Lを操作対象とするボタン報知演出Aに対して多くの判定値が割り振られているので、右操作ボタン120Rに応じた操作促進表示が表示されているときにレインボー表示に変化する割合が高く、左操作ボタン120Lに応じた操作促進表示が表示されているときに白黒表示且つひび割れ表示に変化する割合が高くなっている）。そのため、演出効果をより高めることができる。

【0282】

実施の形態2．

第1の実施の形態において、さらに、長押し操作が継続されていることにもとづいて連打操作が行われているものとして検出するいわゆるオート連打機能を備えるように構成してもよい。以下、オート連打機能を備えるように構成した第2の実施の形態について説明する。

【0283】

なお、この実施の形態において、第1の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第1の実施の形態と異なる部分について説明する。

【0284】

また、この実施の形態では、第1の実施の形態で示した左操作ボタン120Lおよび右操作ボタン120Rに代えて、打球供給皿（上皿）3の中央付近に、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ（図示せず）と、遊技者が押下動作などにより操作可能な第1プッシュボタン（図示せず）とが設けられ、打球操作ハンドル5の近傍位置に、遊技者が押下動作などにより操作可能な第2プッシュボタン（図示せず）が設けられているものとする。

【0285】

また、この実施の形態では、大当たり種別として、16ラウンド大当たりである「確変A」および「非確変」と、5ラウンド大当たりである「確変B」とがあるものとする。

【0286】

また、この実施の形態では、演出図柄変動中処理（ステップS802）において、演出制御用CPU101は、予告演出を実行するための予告演出処理を実行する。

【0287】

図26～図28は、第2の実施の形態における予告演出処理の一例を示すフローチャー

10

20

30

40

50

トである。予告演出処理において、演出制御用CPU101は、予告演出実行中フラグがセットされているか否か、つまり、予告演出が開始されている場合であるか否かを判定する(S331)。

【0288】

予告演出実行中フラグがセットされていない場合には(S331; N)、S332において、演出制御用CPU101は、予告演出開始待ちタイマの値を-1する。尚、予告演出開始待ちタイマは、演出図柄変動開始処理において、予告演出を行うことに決定されたときに、プロセステーブルの選択においてセットされる。予告演出開始待ちタイマがタイマアウトしていなければ(S333; N)、処理を終了する。予告演出開始待ちタイマがタイマアウトしている場合、つまり、予告演出の開始タイミングである場合には(S333; Y)、S334に移行する。

10

【0289】

S334では、演出制御用CPU101は、予告演出の実行中であることを示す予告演出実行中フラグをセットする。また、予告演出に該当する予告演出期間に相当する値を予告演出期間タイマにセットする(S335)。

【0290】

次いで、演出制御用CPU101は、実行する予告演出(予告演出A、予告演出B)に対応した予告演出プロセステーブルを読み出してセットした後(S336)、該選択したプロセステーブルのプロセスデータ1における予告演出プロセスタイマをスタートさせる(S337)。尚、本実施の形態では、各予告演出(予告演出A、予告演出B)の全ての組合せに対応する予告演出プロセステーブルが、予めROMに記憶されている。

20

【0291】

そして演出制御用CPU101は、セットした予告演出プロセステーブルの最初のプロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、LED制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1等)に従って演出装置(演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての装飾LED25、枠LED28、及び演出用部品としてのスピーカ27L、27R、スティックコントローラ、第1プッシュボタン、第2プッシュボタン)の制御を開始する(S338)。

【0292】

また、演出制御用CPU101は、予告演出の実行中における第1プッシュボタンや第2プッシュボタンの操作受付期間中において第1プッシュボタンや第2プッシュボタンが操作された回数(連打回数)をカウントするための連打回数カウンタの値と、予告演出の実行中における第1プッシュボタンや第2プッシュボタンの操作受付期間中において第1プッシュボタンや第2プッシュボタンの長押し操作を第1プッシュボタンや第2プッシュボタンの操作と見做した回数(オート連打回数)をカウントするためのオート連打回数カウンタの値と、第1プッシュボタンや第2プッシュボタンの長押し操作を第1プッシュボタンや第2プッシュボタンの操作と見做す期間を計測するため長押し判定タイマの値と、をそれぞれに「0」にセットして予告演出処理を終了する(S339, S340, S341)。

30

【0293】

尚、本実施の形態では、第1プッシュボタンや第2プッシュボタンが操作された回数(連打回数)をカウントするための連打回数カウンタと、第1プッシュボタンや第2プッシュボタンの長押し操作を第1プッシュボタンや第2プッシュボタンの操作と見做した回数(オート連打回数)をカウントするためのオート連打回数カウンタと、を個別に設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、オート連打回数を連打回数カウンタに加算するようにし、オート連打回数カウンタを設けないようにしてもよい。

40

【0294】

また、S331において予告演出実行中フラグがセットされている場合には、S342に進んで、演出制御用CPU101は、予告演出のプロセスを変更するための予告演出プロセスタイマの値を-1する。そして、予告演出期間の終了を計時するための予告演出期

50

間タイマの値を - 1 する (S 3 4 3)。予告演出期間タイマがタイマアウト (値が 0 になる) した場合には (S 3 4 4 ; Y)、予告演出実行中フラグをクリアして予告演出処理を終了する (S 3 5 6)。

【 0 2 9 5 】

予告演出期間タイマがタイマアウトしていない場合 (S 3 4 4 ; N) に演出制御用 C P U 1 0 1 は、予告演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを確認する (S 3 4 5)。予告演出プロセスタイマがタイマアウトしていたら、予告演出の予告演出プロセスデータの切り替えを行う (S 3 4 6)。即ち、予告演出プロセステーブルにおける次に設定されている予告演出プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる (S 3 4 7)。また、その次に設定されている予告演出プロセスデータに含まれる表示制御実行データ、L E D 制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御実行データ等にもとづいて演出装置 (演出用部品) に対する制御状態を変更し (S 3 4 8 a)、S 3 4 9 に進む。

10

【 0 2 9 6 】

尚、予告演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合 (S 3 4 5 ; N) は、実行中の予告演出プロセスタイマに対応する予告演出プロセスデータに含まれる表示制御実行データ、L E D 制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御実行データ等にもとづいて演出装置 (演出用部品) に対する制御状態を変更し (S 3 4 8 b)、S 3 4 9 に進む。

【 0 2 9 7 】

S 3 4 9 において演出制御用 C P U 1 0 1 は、操作促進画像表示開始タイミングであるか否かを判定する。促進画像表示タイミングである場合 (S 3 4 9 ; Y) は、演出表示装置 9 における操作促進画像としての第 1 プッシュボタンの画像の表示を開始するとともに、演出表示装置 9 における連打対応メータの表示を開始し、S 3 5 2 に進む。尚、操作促進画像表示開始タイミングでない場合 (S 3 4 9 ; N)、演出制御用 C P U 1 0 1 は、S 3 5 0 及び S 3 5 1 を経由せずに S 3 5 2 に進む。

20

【 0 2 9 8 】

S 3 5 2 において演出制御用 C P U 1 0 1 は、実行中の予告演出プロセスデータの内容に基づいて、プッシュボタンの操作受付期間中であるか否かを判定する。プッシュボタンの操作受付期間中である場合 (S 3 5 2 ; Y) は、S 3 6 1 に進み、プッシュボタンの操作受付期間中でない場合 (S 3 5 2 ; N) は、更に、実行中の予告演出プロセスデータの内容に基づいて、画像表示演出の開始タイミングであるか否かを判定する (S 3 5 3)。画像表示演出の開始タイミングである場合 (S 3 5 3 ; Y) は、連打回数カウンタの値とオート連打回数カウンタの値の和が画像表示演出の実行回数に達しているか否か (連打対応メータが最終態様 (満タン) まで更新されているか否か) を判定する (S 3 5 4)。

30

【 0 2 9 9 】

連打回数カウンタの値とオート連打回数カウンタの値の和が画像表示演出の実行回数に達している場合 (S 3 5 4 ; Y) は、演出表示装置 9 において演出種別に応じた画像の表示を開始して予告演出処理を終了する (S 3 5 5)。

【 0 3 0 0 】

画像表示演出開始タイミングでない場合 (S 3 5 3 ; N) や連打回数カウンタの値とオート連打回数カウンタの値の和が画像表示演出の実行回数に達していない場合 (S 3 5 4 ; N) は、S 3 5 5 を実行せずに予告演出処理を終了する。尚、本実施の形態では、プッシュボタンの操作受付期間が終了したときに連打対応メータが最終態様であれば演出表示装置 9 に演出種別に応じた画像を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、プッシュボタンの操作受付期間中であっても連打対応メータが最終態様であればプッシュボタンの操作受付期間の終了を待たずして演出表示装置 9 に演出種別に応じた画像を表示してもよい。

40

【 0 3 0 1 】

そして、S 3 6 1 において演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 プッシュボタンの操作が有るか否かを判定する。第 1 プッシュボタンの操作が有る場合 (S 3 6 1 ; Y) は、第 1 プ

50

ッシュボタンを発光させるためのボタンLED発光処理（S362）と、第1ッシュボタンを振動させるために振動モータ（図示せず）を駆動（振動）させる振動モータ駆動処理（S363）を実行する。つまり、本実施の形態では、ッシュボタンの操作受付期間中に第1ッシュボタンが長押し・連打を問わず操作された場合は、該操作期間中に第1ッシュボタンの発光と振動が行われ、第1ッシュボタンの操作が中断されると第1ッシュボタンの発光と振動が停止するようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ッシュボタンの操作受付期間中は、第1ッシュボタンが操作されているか否かに応じて第1ッシュボタンの発光態様や振動態様が異なるようにしてもよい。

【0302】

そして、第1ッシュボタンが長押しされているか否かを判定するための第1ッシュボタン長押し判定中フラグがセットされているか否かを判定する（S364）。第1ッシュボタン長押し判定中フラグがセットされている場合（S364；Y）は、S368に進み、第1ッシュボタン長押し判定中フラグがセットされていない場合（S364；N）は、連打回数カウンタの値を+1するとともに（S365）、第1ッシュボタン長押し判定中フラグをセットしてS368に進む（S366）。

【0303】

尚、S361において第1ッシュボタンの操作が無いと判定した場合（S361；N）は、第1ッシュボタン長押し判定中フラグがセットされていれば、該第1ッシュボタン長押し判定中フラグをクリアしてS368に進む（S367）。

【0304】

S368において演出制御用CPU101は、第2ッシュボタンの操作が有るか否かを判定する。第2ッシュボタンの操作が有る場合（S368；Y）は、第2ッシュボタンが長押しされているか否かを判定するための第2ッシュボタン長押し判定中フラグがセットされているか否かを判定する（S369）。第2ッシュボタン長押し判定中フラグがセットされている場合（S369；Y）は、S373に進み、第2ッシュボタン長押し判定中フラグがセットされていない場合（S369；N）は、連打回数カウンタの値を+1するとともに（S370）、第2ッシュボタン長押し判定中フラグをセットしてS373に進む（S371）。

【0305】

尚、S368において第2ッシュボタンの操作が無いと判定した場合（S368；N）は、第2ッシュボタン長押し判定中フラグがセットされていれば、該第2ッシュボタン長押し判定中フラグをクリアしてS373に進む（S372）。

【0306】

S373において演出制御用CPU101は、第1ッシュボタン長押し判定中フラグと第2ッシュボタン長押し判定中フラグの両方がセットされているか否かを判定する。第1ッシュボタン長押し判定中フラグと第2ッシュボタン長押し判定中フラグの両方がセットされている場合（S373；Y）は、S391に進み、第1ッシュボタン長押し判定中フラグと第2ッシュボタン長押し判定中フラグの両方がセットされていない、または、第1ッシュボタン長押し判定中フラグと第2ッシュボタン長押し判定中フラグとの一方のみがセットされている場合（S373；N）は、更に、第1ッシュボタン長押し判定中フラグがセットされているか否かを判定する（S374）。

【0307】

第1ッシュボタン長押し判定中フラグがセットされている場合（S374；Y）は、S376に進み、第1ッシュボタン長押し判定中フラグがセットされていない場合（S374；N）は、更に、第2ッシュボタン長押し判定中フラグがセットされているか否かを判定する（S375）。第2ッシュボタン長押し判定中フラグがセットされている場合（S375；Y）は、S382に進み、第2ッシュボタン長押し判定中フラグがセットされていない場合（S375；N）は、予告演出処理を終了する。

【0308】

S376において演出制御用CPU101は、第1ッシュボタン長押し判定中フラグ

10

20

30

40

50

がセットされていること（Ｓ３７４；Ｙ）に基づいて、長押し判定タイマを＋１し（Ｓ３７６）、該長押し判定タイマの値が第１プッシュボタンの長押し操作を第１プッシュボタンの操作と見做すオート連打判定値となったか否かを判定する（Ｓ３７７）。長押し判定タイマの値がオート連打判定値となった場合（Ｓ３７７；Ｙ）は、第１プッシュボタンのオート連打中であることを示す第１プッシュボタンオート連打中フラグをセットする（Ｓ３７８）。そして、第２プッシュボタンのオート連打中であることを示す第２プッシュボタンオート連打中フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ３７９）。

【０３０９】

第２プッシュボタンオート連打中フラグがセットされている場合（Ｓ３７９；Ｙ）、つまり、既に第２プッシュボタンのオート連打中であるときに、更に第１プッシュボタンのオート連打が開始された場合は、第２プッシュボタンオート連打中フラグをクリアするとともに（Ｓ３８０）、オート連打回数カウンタの値を「０」にセットしてＳ３９３に進む（Ｓ３８１）。尚、第２プッシュボタンオート連打中フラグがセットされていない場合（Ｓ３７９；Ｎ）は、Ｓ３８０、Ｓ３８１を経由せずにＳ３９３に進む。

【０３１０】

また、Ｓ３８２において演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２プッシュボタン長押し判定中フラグがセットされていること（Ｓ３７５；Ｙ）に基づいて、長押し判定タイマを＋１し（Ｓ３８２）、該長押し判定タイマの値が第２プッシュボタンの長押し操作を第２プッシュボタンの操作と見做すオート連打判定値となったか否かを判定する（Ｓ３８３）。尚、Ｓ３８２において＋１する長押し判定タイマ（第２プッシュボタンの長押しを判定するための長押し判定タイマ）は、Ｓ３７６において＋１する長押し判定タイマ（第１プッシュボタンの長押しを判定するための長押し判定タイマ）と同一のタイマであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１プッシュボタンの長押しを判定するための長押し判定タイマと第２プッシュボタンの長押しを判定するための長押し判定タイマとは、異なる長押し判定タイマであってもよい。

【０３１１】

長押し判定タイマの値がオート連打判定値となった場合（Ｓ３８３；Ｙ）は、第２プッシュボタンのオート連打中であることを示す第２プッシュボタンオート連打中フラグをセットする（Ｓ３８４）。そして、第１プッシュボタンのオート連打中であることを示す第１プッシュボタンオート連打中フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ３８５）

【０３１２】

第１プッシュボタンオート連打中フラグがセットされている場合（Ｓ３８５；Ｙ）、つまり、既に第１プッシュボタンのオート連打中であるときに、更に第２プッシュボタンのオート連打が開始された場合は、第１プッシュボタンオート連打中フラグをクリアするとともに（Ｓ３８６）、オート連打回数カウンタの値を「０」にセットしてＳ３９３に進む（Ｓ３８７）。また、第１プッシュボタンオート連打中フラグがセットされていない場合（Ｓ３８５；Ｎ）は、Ｓ３８６、Ｓ３８７を実行せずにＳ３９３に進む。

【０３１３】

尚、Ｓ３７７及びＳ３８３において長押し判定タイマの値がオート連打判定値でない場合は、予告演出処理を終了する。このように、本実施の形態では、第１プッシュボタンの長押しや第２プッシュボタンの長押しを長押し判定タイマを用いて判定するとともに、該長押し判定タイマを用いてオート連打の成立を判定した後も該長押し判定タイマを用いてオート連打の判定を行う形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１プッシュボタンの長押しや第２プッシュボタンの長押しを判定するタイマと、該長押しに基づいてオート連打の成立を判定した後のオート連打の判定を行うタイマとは、異なるタイマを使用してもよい。

【０３１４】

また、Ｓ３９１において演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１プッシュボタン長押し判定中フラグと第２プッシュボタン長押し判定中フラグの両方がセットされていること（Ｓ３７

10

20

30

40

50

3 ; Y) に基づいて長押し判定タイマの値を + 1 し、該長押し判定タイマの値が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの長押し操作を第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンの操作と見做すオート連打判定値となったか否かを判定する (S 3 9 2) 。長押し判定タイマの値がオート連打判定値となった場合 (S 3 9 2 ; Y) 、 S 3 8 1 、 S 3 8 7 のいずれかの実行後は、長押し判定タイマの値を「 0 」にセットするとともに (S 3 9 3) 、オート連打回数カウンタの値を + 1 し (S 3 9 4) 、 S 3 9 5 に進む。また、長押し判定タイマの値がオート連打判定値となっていない場合 (S 3 9 2 ; N) は、 S 3 9 3 及び S 3 9 4 を経由せずに S 3 9 5 に進む。

【 0 3 1 5 】

第 1 プッシュボタンオート連打中フラグがセットされている場合 (S 3 8 5 ; Y) 、つまり、既に第 1 プッシュボタンのオート連打中であるときに、更に第 2 プッシュボタンのオート連打が開始された場合は、第 1 プッシュボタンオート連打中フラグをクリアするとともに (S 3 8 6) 、オート連打回数カウンタの値を「 0 」にセットして S 3 9 3 に進む (S 3 8 7) 。また、第 1 プッシュボタンオート連打中フラグがセットされていない場合 (S 3 8 5 ; N) は、 S 3 8 6 、 S 3 8 7 を実行せずに S 3 9 3 に進む。そして、 S 3 9 5 において演出制御用 C P U 1 0 1 は、連打回数カウンタとオート連打回数カウンタとの和の値に応じて連打対応メータの表示態様を更新して予告演出処理を終了する。

【 0 3 1 6 】

つまり、本実施の形態の予告演出では、第 2 プッシュボタンのオート連打に基づいてオート連打回数カウンタの値が加算されている状態において第 1 プッシュボタンのオート連打が開始された場合には、第 2 プッシュボタンのオート連打に基づいて加算されたオート連打回数カウンタの値が無効となり、改めて第 1 プッシュボタンのオート連打に基づいてオート連打回数カウンタの値の加算が行われる。

【 0 3 1 7 】

また、第 1 プッシュボタンのオート連打に基づいてオート連打回数カウンタの値が加算されている状態において第 2 プッシュボタンのオート連打が開始された場合には、第 1 プッシュボタンのオート連打に基づいて加算されたオート連打回数カウンタの値が無効となり、改めて第 2 プッシュボタンのオート連打に基づいてオート連打回数カウンタの値の加算が行われる。

【 0 3 1 8 】

更に、第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンが同時に長押しされている場合は、第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンの一方が長押しされている場合と変わらずにオート連打回数カウンタの値の加算が行われる。一方で、遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの両方の操作を繰り返し実行する (連打する) 場合は、第 1 プッシュボタンの操作の繰り返しと第 2 プッシュボタンの操作の繰り返し両方に基づいて連打回数カウンタの値が加算される。

【 0 3 1 9 】

つまり、本実施の形態の予告演出においては、第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンが同時に長押しされている場合は、第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンの一方が長押しされている場合と同じ速さで連打対応メータが増加していき、遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの両方の操作を繰り返し実行する (連打する) 場合は、遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの一方の操作を繰り返し実行する (連打する) 場合よりも速く連打対応メータが更新されていく。尚、遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの両方の操作を繰り返し実行する場合は、遊技者が第 1 プッシュボタン 3 1 B を連打する速さと第 2 プッシュボタンを連打する速さに応じて異なる。尚、第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの両方の操作を繰り返し実行する (連打する) 際に、第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの操作が同一割込中に検出された場合は、これら第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの操作をプッシュボタンが 1 回操作された、または、プッシュボタンが操作されていないと判定してもよい。

【 0 3 2 0 】

図 29 ~ 図 31 は、第 2 の実施の形態における大当り遊技中処理の一例を示すフローチャートである。なお、大当り遊技中処理は、例えば、第 1 の実施の形態で示したラウンド中処理（ステップ S 805）およびラウンド後処理（ステップ S 806）に相当する。大当り遊技中処理において、演出制御用 CPU 101 は、先ず、大入賞口開放後指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放後指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（S 411）。大入賞口開放後指定コマンド受信フラグがセットされている場合（S 411；Y）は、終了したラウンドが最終ラウンドであるか否か、つまり、当該大当り遊技の大当り種別が「確変 A」や「非確変」である場合は、大入賞口開放後指定コマンドが 16 ラウンド目を示すコマンドであるか否かを判定し、当該大当り遊技の大当り種別が「確変 B」である場合は、大入賞口開放後指定コマンドが 5 ラウンド目を示すコマンドであるか否かを判定する（S 433）。

10

【0321】

終了したラウンドが最終ラウンドである場合（S 433；Y）は、大入賞口開放後指定コマンド受信フラグをクリアし（S 434）、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了演出処理に応じた値に更新して大当り遊技中処理を終了する。尚、終了したラウンドが最終ラウンドでない場合（S 433；N）は、S 434 及び S 435 を経由せずに大当り遊技中処理を終了する。

【0322】

また、S 411 において大入賞口開放後指定コマンド受信フラグがセットされていない場合（S 411；N）は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（S 412）。大入賞口開放中指定コマンド受信フラグがセットされていない場合（S 412；N）は、S 422 に進み、大入賞口開放中指定コマンド受信フラグがセットされている場合（S 412；Y）は、報知演出の実行ラウンドか否かを判定する（S 413）。尚、本実施の形態では、報知演出の実行ラウンドを 6 ラウンド目としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、報知演出を実行するラウンドは、1 ~ 16 ラウンドのうち任意のラウンドであってもよいし、大当り遊技毎に抽選して決定してもよい。

20

【0323】

報知演出の実行ラウンドでない場合（S 413；N）は、ラウンドに応じたラウンド演出用プロセステーブルをセットするとともに（S 414）、ラウンド演習用プロセスタイマをスタートして大当り遊技中処理を終了する（S 415）。また、報知演出の実行ラウンドである場合（S 413；Y）は、確変報知演出の実行の決定が有るか否かを判定する（S 416）。

30

【0324】

確変報知演出の実行の決定がある場合（S 416；Y）、つまり、当該大当りの大当り種別が「確変 A」である場合は、ラウンド演出として確変報知演出用プロセステーブルをセットして S 419 に進む（S 417）。また、確変報知演出の実行の決定が無い場合（S 416；N）、つまり、当該大当りの大当り種別が「非確変」である場合は、ラウンド演出としての非確変報知演出用プロセステーブルをセットして S 419 に進む（S 418）。

40

【0325】

S 419 において演出制御用 CPU 101 は、連打回数カウンタの値と、オート連打回数カウンタの値と、長押し判定タイマの値と、をそれぞれ「0」にセットして大当り遊技中処理を終了する（S 419，S 420，S 421）。

【0326】

また、S 422 において演出制御用 CPU 101 は、大入賞口開放中指定コマンド受信フラグがセットされていないこと（S 412；N）に基づいてラウンド演出用プロセスタイマを - 1 する。そして、ラウンド演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する（S 423）。ラウンド演出用プロセスタイマがタイマアウトしていたら（S 423；Y）、ラウンド演出用プロセスデータの切り替えを行う（S 424）。即ち、ラウンド

50

演出用プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をラウンド演出用プロセスタイマに設定することによってラウンド演出用プロセスタイマをあらためてスタートさせる（S 4 2 5）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、LED制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（S 4 2 6 a）。一方、ラウンド演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（S 4 2 3；N）は、ラウンド演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、LED制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（S 4 2 6 b）。

【0 3 2 7】

10

S 4 2 6 a または S 4 2 6 b の実行後、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 プッシュボタンの画像と遊技者に対して該第 1 プッシュボタンの複数回の操作（連打）を促すメッセージ（例えば、「連打！」等）を含む操作促進画像の表示開始タイミングであるか否かを判定する（S 4 2 7）。操作促進画像の表示開始タイミングである場合（S 4 2 7；Y）は、第 1 プッシュボタンの画像と遊技者に対して該第 1 プッシュボタンの複数回の操作（連打）を促すメッセージ（例えば、「連打！」等）を含む操作促進画像の表示と、連打対応メータの表示とを演出表示装置 9 において開始し、S 4 3 0 に進む（S 4 2 8，S 4 2 9）。尚、操作促進画像の表示開始タイミングでない場合（S 4 2 7；N）は、S 4 2 8 及び S 4 2 9 を実行せずに S 4 3 0 に進む。

【0 3 2 8】

20

S 4 3 0 において演出制御用 CPU 1 0 1 は、プッシュボタン（第 1 プッシュボタン及び第 2 プッシュボタン）の操作受付期間中であるか否かを判定する。プッシュボタンの操作受付期間中でない場合（S 4 3 0；N）は、画像表示演出の開始タイミングであるか否かを判定する（S 4 3 1）。画像表示演出の開始タイミングである場合（S 4 3 1；Y）は、画像表示演出の演出種別に応じた画像（確変報知画像または非確変報知画像）の表示を演出表示装置 9 において開始して大当り遊技中処理を終了し（S 4 3 2）、画像表示演出の開始タイミングでない場合（S 4 3 1；N）は、S 4 3 2 を経由せずに大当り遊技中演出を終了する。

【0 3 2 9】

30

尚、本実施の形態では、プッシュボタンの操作受付期間が終了したときに演出表示装置 9 に演出種別に応じた画像を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、プッシュボタンの操作受付期間中であっても連打対応メータが最終態様であればプッシュボタンの操作受付期間の終了を待たずして演出表示装置 9 に演出種別に応じた画像を表示してもよい。

【0 3 3 0】

また、本実施の形態では、大当り遊技中の 6 ラウンド目に第 1 プッシュボタンや第 2 プッシュボタンの操作の受付と、演出種別に応じた画像（確変報知画像または非確変報知画像）の表示と、を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 プッシュボタンや第 2 プッシュボタンの操作の受付と演出種別に応じた画像の表示とは、それぞれ異なるラウンドにて実行してもよい。

40

【0 3 3 1】

尚、S 4 3 0 においてプッシュボタンの操作受付期間中である場合（S 4 3 0；Y）は、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 プッシュボタンの操作が有るか否かを判定する（S 4 4 1）。第 1 プッシュボタンの操作が有る場合（S 4 4 1；Y）は、第 1 プッシュボタンを発光させるためのボタン LED 発光処理（S 4 4 2）と、第 1 プッシュボタンを振動させるために振動モータを駆動（振動）させる振動モータ駆動処理（S 4 4 3）を実行する。つまり、本実施の形態では、プッシュボタンの操作受付期間中に第 1 プッシュボタンが長押し・連打を問わず操作された場合は、該操作期間中に第 1 プッシュボタンの発光と振動が行われ、第 1 プッシュボタンの操作が中断されると第 1 プッシュボタンの発光と振動が停止するようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、プッシュボタ

50

ンの操作受付期間中は、第1プッシュボタンが操作されているか否かに応じて第1プッシュボタンの発光態様や振動態様が異なるようにしてもよい。

【0332】

そして、第1プッシュボタンが長押しされているか否かを判定するための第1プッシュボタン長押し判定中フラグがセットされているか否かを判定する(S444)。第1プッシュボタン長押し判定中フラグがセットされている場合(S444; Y)は、S448に進み、第1プッシュボタン長押し判定中フラグがセットされていない場合(S444; N)は、連打回数カウンタの値を+1するとともに(S445)、第1プッシュボタン長押し判定中フラグをセットしてS448に進む(S446)。

【0333】

S448において演出制御用CPU101は、第2プッシュボタンの操作が有るか否かを判定する。第2プッシュボタンの操作が有る場合(S448; Y)は、第1プッシュボタンを発光させるためのボタンLED発光処理(S442)と、第1プッシュボタンを振動させるために振動モータを駆動(振動)させる振動モータ駆動処理(S443)を実行する。そして、第1プッシュボタンが長押しされているか否かを判定するための第1プッシュボタン長押し判定中フラグがセットされているか否かを判定する(S444)。第1プッシュボタン長押し判定中フラグがセットされている場合(S444; Y)は、S448に進み、第1プッシュボタン長押し判定中フラグがセットされていない場合(S444; N)は、連打回数カウンタの値を+1するとともに(S445)、第1プッシュボタン長押し判定中フラグをセットしてS448に進む(S446)。

【0334】

尚、S441において第1プッシュボタンの操作が無いと判定した場合(S441; N)は、第1プッシュボタン長押し判定中フラグがセットされていれば、該第1プッシュボタン長押し判定中フラグをクリアしてS448に進む(S447)。

【0335】

S448において演出制御用CPU101は、第2プッシュボタンの操作が有るか否かを判定する。第2プッシュボタンの操作が有る場合(S448; Y)は、第2プッシュボタンが長押しされているか否かを判定するための第2プッシュボタン長押し判定中フラグがセットされているか否かを判定する(S449)。第2プッシュボタン長押し判定中フラグがセットされている場合(S449; Y)は、S453に進み、第2プッシュボタン長押し判定中フラグがセットされていない場合(S449; N)は、連打回数カウンタの値を+1するとともに(S450)、第2プッシュボタン長押し判定中フラグをセットしてS453に進む(S451)。

【0336】

尚、S448において第2プッシュボタンの操作が無いと判定した場合(S448; N)は、第2プッシュボタン長押し判定中フラグがセットされていれば、該第2プッシュボタン長押し判定中フラグをクリアしてS453に進む(S452)。

【0337】

S453において演出制御用CPU101は、第1プッシュボタン長押し判定中フラグと第2プッシュボタン長押し判定中フラグの両方がセットされているか否かを判定する。第1プッシュボタン長押し判定中フラグと第2プッシュボタン長押し判定中フラグの両方がセットされている場合(S453; Y)は、S461に進み、第1プッシュボタン長押し判定中フラグと第2プッシュボタン長押し判定中フラグの両方がセットされていない、または、第1プッシュボタン長押し判定中フラグと第2プッシュボタン長押し判定中フラグとの一方のみがセットされている場合(S453; N)は、更に、第1プッシュボタン長押し判定中フラグがセットされているか否かを判定する(S454)。

【0338】

第1プッシュボタン長押し判定中フラグがセットされている場合(S454; Y)は、S456に進み、第1プッシュボタン長押し判定中フラグがセットされていない場合(S454; N)は、更に、第2プッシュボタン長押し判定中フラグがセットされているか否

10

20

30

40

50

かを判定する (S 4 5 5)。第 2 プッシュボタン長押し判定中フラグがセットされている場合 (S 4 5 5 ; Y) は、S 4 5 6 に進み、第 2 プッシュボタン長押し判定中フラグがセットされていない場合 (S 4 5 5 ; N) は、大当り遊技中演出処理を終了する。

【 0 3 3 9 】

S 4 5 6 において演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 プッシュボタン長押し判定中フラグがセットされていること (S 4 5 4 ; Y) または、第 2 プッシュボタン長押し判定中フラグがセットされていること (S 4 5 5 ; Y) に基づいて、長押し判定タイマを + 1 し (S 4 5 6)、該長押し判定タイマの値がオート連打判定値となったか否かを判定する (S 4 5 7)。長押し判定タイマの値がオート連打判定値となった場合 (S 4 5 7 ; Y) は、S 4 6 3 に進む。尚、長押し判定タイマの値がオート連打判定値となっていない場合 (S 4 5 7 ; N) は、大当り中演出処理を終了する。

10

【 0 3 4 0 】

また、S 4 6 1 において演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 プッシュボタン長押し判定中フラグと第 2 プッシュボタン長押し判定中フラグの両方がセットされていること (S 4 5 3 ; Y) に基づいて長押し判定タイマの値を + 1 し、該長押し判定タイマの値が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの長押し操作を第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンの操作と見做すオート連打判定値となったか否かを判定する (S 4 6 2)。S 4 5 7 または S 4 6 2 において長押し判定タイマの値がオート連打判定値となった場合 (S 4 6 2 または S 4 5 7 ; Y) は、長押し判定タイマの値を「 0 」にセットするとともに (S 4 6 3)、オート連打回数カウンタの値を + 1 し (S 4 6 4)、S 4 6 5 に進む。また、S 4 6 2 において長押し判定タイマの値がオート連打判定値となっていない場合 (S 3 9 2 ; N) は、S 4 6 3 及び S 4 6 4 を経由せずに S 4 6 5 に進む。尚、S 4 6 1 において + 1 する長押し判定タイマ (第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンの両方が長押しされていることを判定するための長押し判定タイマ) は、S 4 5 6 において + 1 する長押し判定タイマ (第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタン 3 2 の一方のみの長押しを判定するための長押し判定タイマ) と同一のタイマであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンの両方が長押しされていることを判定するための長押し判定タイマと第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタン 3 2 の一方のみの長押しを判定するための長押し判定タイマとは、異なる長押し判定タイマであってもよい。

20

30

【 0 3 4 1 】

そして、S 4 6 5 において演出制御用 CPU 1 0 1 は、連打回数カウンタとオート連打回数カウンタとの和の値に応じて連打対応メータの表示態様を更新して予告演出処理を終了する。

【 0 3 4 2 】

つまり、本実施の形態の報知演出では、第 2 プッシュボタンのオート連打に基づいてオート連打回数カウンタの値が加算されている状態において第 1 プッシュボタンのオート連打が開始された場合には、第 2 プッシュボタンのオート連打に基づいて加算されたオート連打回数カウンタの値が第 1 プッシュボタンのオート連打に引き継がれる。

【 0 3 4 3 】

40

また、第 1 プッシュボタンのオート連打に基づいてオート連打回数カウンタの値が加算されている状態において第 2 プッシュボタンのオート連打が開始された場合には、第 1 プッシュボタンのオート連打に基づいて加算されたオート連打回数カウンタの値が第 2 プッシュボタンのオート連打に引き継がれる。

【 0 3 4 4 】

更に、第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンが同時に長押しされている場合は、第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンの一方が長押しされている場合と変わらずにオート連打回数カウンタの値の加算が行われる。一方で、遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの両方の操作を繰り返し実行する (連打する) 場合は、第 1 プッシュボタンの操作の繰り返しと第 2 プッシュボタンの操作の繰り返し両方に基づいて連打回数カ

50

ウンタの値が加算される。

【 0 3 4 5 】

つまり、本実施の形態の報知演出においては、第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンが同時に長押しされている場合は、第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンの一方が長押しされている場合と同じ速さで連打対応メータが増加していき、遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの両方の操作を繰り返し実行する（連打する）場合は、遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの一方の操作を繰り返し実行する（連打する）場合よりも速く連打対応メータが更新されていく。尚、遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの両方の操作を繰り返し実行する場合は、遊技者が第 1 プッシュボタン 3 1 B を連打する速さと第 2 プッシュボタンを連打する速さに応じて異なる。

10

【 0 3 4 6 】

以上のように、本実施の形態における予告演出と報知演出においては、図 3 3 (A)、図 3 3 (B)、図 3 6 (A)、図 3 6 (B) に示すように、遊技者がプッシュボタンの操作受付期間中に第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンの一方のみを連打する場合は、第 1 プッシュボタンや第 2 プッシュボタンの 1 回の操作毎に連打対応メータの表示が更新され、最終的に連打対応メータが満タン（最終態様）となる。また、図 3 2 (A)、図 3 3 (C)、図 3 6 (C) に示すように、遊技者がプッシュボタンの操作受付期間中に第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンの両方を連打する場合は、第 1 プッシュボタンや第 2 プッシュボタンの 1 回の操作毎に連打対応メータの表示が更新されるため、遊技者がプッシュボタンの操作受付期間中に第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンの一方のみを連打する場合よりも速く連打対応メータが満タン（最終態様）となる。

20

【 0 3 4 7 】

本実施の形態における予告演出と報知演出においては、図 3 4 (A)、図 3 4 (B)、図 3 7 (A)、図 3 7 (B) に示すように、遊技者がプッシュボタンの操作受付期間中に第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンの一方のみを長押しする場合は、第 1 プッシュボタンや第 2 プッシュボタンの長押しに基づいてオート連打が成立すると、第 1 プッシュボタンや第 2 プッシュボタンの長押しが継続されていることを条件に連打対応メータの表示が漸次更新されていき、遊技者が第 1 プッシュボタンや第 2 プッシュボタンの長押しを開始してから所定期間（例えば、図 3 4 (A)、図 3 4 (B)、図 3 7 (A)、図 3 7 (B) に示す長押し期間 L 1 ）経過したことに基づいて最終的に連打対応メータが満タン（最終態様）となる。

30

【 0 3 4 8 】

また、本実施の形態における予告演出と報知演出においては、図 3 2 (A)、図 3 5 (A)、図 3 8 (A) に示すように、遊技者がプッシュボタンの操作受付期間中に第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの両方を長押しする場合は、遊技者がプッシュボタンの操作受付期間中に第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンの一方のみを長押しする場合と同じ期間でオート連打が成立するとともに、第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの両方の長押しが継続されていることを条件に連打対応メータの表示が漸次更新されていき、遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの両方の長押しを開始してから所定期間（例えば、図 3 5 (A) 及び図 3 8 (A) に示す長押し期間 L 1 ）経過したことに基づいて最終的に連打対応メータが満タン（最終態様）となる。つまり、本実施の形態の予告演出と報知演出においては、遊技者がプッシュボタンの操作受付期間中に第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの両方を長押しする場合は、遊技者がプッシュボタンの操作受付期間中に第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとのいずれか一方を長押ししたと見做され、遊技者がプッシュボタンの操作受付期間中に第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとのいずれか一方を長押しする場合と同じ速さでオート連打の判定を実行するとともに、遊技者がプッシュボタンの操作受付期間中に第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとのいずれか一方を長押しする場合と同じ速さで連打対応メータが満タン（最終態様）に更新される。

40

【 0 3 4 9 】

50

本実施の形態における予告演出においては、図32(A)に示すように、第1プッシュボタンと第2プッシュボタンとの一方を長押しした後に他方の長押しを実行する場合(図35(B)では第1プッシュボタンの長押し後に第2プッシュボタンを長押しする形態を例示)は、一方の長押しによってオート連打が成立する前に他方の長押しに切り替えたと、長押しによるオート連打の判定をやり直すようになっている。更に、図32(A)及び図35(B)に示すように、第1プッシュボタンと第2プッシュボタンとのいずれか一方の長押しに応じたオート連打の実行後、他方の長押しに応じたオート連打の実行に切り替えた場合は、長押し対象のプッシュボタンを切り替えた時点でオート連打回数カウンタの値が「0」にリセットされるため、第1プッシュボタンと第2プッシュボタンとのいずれか一方を長押ししていた期間(図35(B)に示す長押し期間 L_2 ; $L_1 > L_2$)におけるオート連打回数と他方を長押ししていた期間(図35(B)に示す長押し期間 L_3 ; $L_1 > L_3$)におけるオート連打回数との合計が所定期間(長押し期間 L_1)におけるオート連打回数に達していたとしても連打対応メータが満タン(最終態様)に更新されることはない。

10

【0350】

しかしながら、本実施の形態における報知演出においては、図32(A)に示すように、第1プッシュボタンと第2プッシュボタンとの一方を長押しした後に他方の長押しを実行する場合(図38(B)では第1プッシュボタンの長押し後に第2プッシュボタンを長押しする形態を例示)は、一方の長押しによってオート連打が成立する前に他方の長押しに切り替えたと、長押しによるオート連打の判定を引き継げるようになっている。更に、図32(A)及び図38(B)に示すように、第1プッシュボタンと第2プッシュボタンとのいずれか一方の長押しに応じたオート連打の実行後、他方の長押しに応じたオート連打の実行に切り替えた場合は、長押し対象のプッシュボタンを切り替えてもオート連打回数カウンタの値が「0」にリセットされないため、第1プッシュボタンと第2プッシュボタンとのいずれか一方を長押ししていた期間(図35(B)に示す長押し期間 L_2)におけるオート連打回数と他方を長押ししていた期間(図35(B)に示す長押し期間 L_3)におけるオート連打回数との和が所定期間(長押し期間 L_1)におけるオート連打回数に達していると、連打対応メータが満タン(最終態様)に更新される。

20

【0351】

尚、報知演出における連打対応メータを第1プッシュボタンや第2プッシュボタンの特定回数(例えば20回)の連打または特定回数分のオート連打により満タン(最終態様)に更新されるメータだとすると、第1プッシュボタンや第2プッシュボタンの長押しが開始されたタイミングで1回目の連打がカウントされるので、第1プッシュボタンと第2プッシュボタンのいずれか一方を長押し期間 L_2 に亘って長押しした後に他方を長押し期間 L_3 に亘って長押しした場合は、第1プッシュボタンと第2プッシュボタンの一方のみを長押し期間 L_1 に亘って長押しした場合よりもオート連打1回分早いタイミングで連打対応メータが満タン(最終態様)に更新される。

30

【0352】

また、各演出中において遊技者によって第1プッシュボタンが操作された場合と第2プッシュボタンが操作された場合とに着目すると、図32(B)に示すように、遊技者によって第1プッシュボタンが操作された場合、第1プッシュボタンはボタンLED(図示せず)と振動モータ(図示せず)とを内蔵しているため、ボタンLEDによって発光するとともに、振動モータの駆動によって振動する。一方、遊技者によって第2プッシュボタンが操作された場合、第2プッシュボタンはボタンLEDと振動モータとに該当する部材を内蔵していないため、発光及び振動することはない。つまり、振動モータが自身の駆動によって振動している場合は、遊技者は、第1プッシュボタンの操作によって該振動モータの振動を強く感知することができる一方で、振動モータの振動は遊技枠を伝って一部が第2プッシュボタンに伝達されるため、遊技者は、第2プッシュボタンの操作によって該振動モータの振動を第1プッシュボタンを操作した場合よりも弱く感知することができる。

40

【0353】

50

しかしながら、遊技者によって第1プッシュボタンが長押しされた場合と第2プッシュボタンが長押しされた場合とでは、同じ判定値（オート連打判定値）を用いているため、遊技者によって第1プッシュボタンが長押しされた場合と第2プッシュボタンが長押しされた場合とでオート連打が成立する間隔（長押し判定間隔）は同一（例えば、図32（B）に示す0.2秒）となっている。

【0354】

つまり、前述したように、予告演出において遊技者が該長押し判定間隔よりも短い第1期間（例えば、0.15秒）に亘って第1プッシュボタンを長押しした後に該長押し判定間隔よりも短い第2期間（例えば、0.05秒）に亘って第2プッシュボタンを長押しした場合には、第1期間と第2期間との合計が長押し判定間隔に達しているにもかかわらずオート連打が実行されず、連打対応メータの表示態様が更新されることがない。

10

【0355】

一方で、報知演出において遊技者が該長押し判定間隔よりも短い第1期間（例えば、0.15秒）に亘って第1プッシュボタンを長押しした後に該長押し判定間隔よりも短い第2期間（例えば、0.05秒）に亘って第2プッシュボタンを長押しした場合には、第1期間と第2期間との合計が長押し判定間隔に達していることに基づいてオート連打が実行され、連打対応メータの表示態様が更新される。

【0356】

尚、本実施の形態では、図32（A）に示すように、報知演出においては長押し判定を引き継ぎ可能となっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、報知演出においては予告演出と同じく長押し判定の引き継ぎを無効としてもよい、更に、本実施の形態では、本発明における第1期間を0.15秒、第2期間を0.05秒とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1期間と第2期間とは同一の長さの期間であってもよい。

20

【0357】

以上、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1にあつては、予告演出と報知演出において、遊技者が第1プッシュボタンと第2プッシュボタンとの両方を長押しすることに基づくオート連打により連打対応メータの表示態様を更新する場合と、遊技者が第1プッシュボタンと第2プッシュボタンのいずれか一方のみを長押しすることに基づくオート連打により連打対応メータの表示態様を更新する場合とでは、図27及び図28、図30及び図31に示すように、第1プッシュボタンと第2プッシュボタンの両方を長押ししているか一方のみを長押ししているかにかかわらず、1割込毎に必ずオート連打回数カウンタの値が1のみ加算するので、遊技者が第1プッシュボタンと第2プッシュボタンとの両方を長押しする場合と遊技者が第1プッシュボタンと第2プッシュボタンとの一方のみを長押しする場合とでは連打対応メータの更新速さが同一となっている。

30

【0358】

一方、遊技者が第1プッシュボタンと第2プッシュボタンとの両方を連打することにより連打対応メータの表示態様を更新する場合と、遊技者が第1プッシュボタンと第2プッシュボタンのいずれか一方のみを連打することにより連打対応メータの表示態様を更新する場合とでは、図27及び図30に示すように、1割込毎に必ず第1プッシュボタンの操作と第2プッシュボタンの操作に応じてそれぞれで連打回数カウンタの値を1加算するので、遊技者が第1プッシュボタンと第2プッシュボタンとの両方を連打する場合と遊技者が第1プッシュボタンと第2プッシュボタンとの一方のみを連打する場合とでは、遊技者が第1プッシュボタンと第2プッシュボタンとの両方を連打する場合の方が連打対応メータを速く更新することができる。このように、本実施の形態では、第1プッシュボタンと第2プッシュボタンとで検出した遊技者の操作が連打であるか長押しであるかに応じて連打対応メータの更新速さを異ならせることができ、予告演出と報知演出の演出効果を向上できる。

40

【0359】

尚、本実施の形態では、遊技者が第1プッシュボタンと第2プッシュボタンとの両方を

50

長押しする場合と遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの一方のみを長押しする場合とで、連打対応メータの更新速さを同一とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの両方を長押しする場合と遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの一方のみを長押しする場合とで、連打対応メータの更新速さが異なるようにしてもよい。

【0360】

また、本実施の形態では、遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの両方を連打する場合と遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの一方のみを連打する場合とで、連打対応メータの更新速さを異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの両方を連打する場合と遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの一方のみを連打する場合とで、連打対応メータの更新速さを同一としてもよい。

【0361】

また、本実施の形態では、遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの両方を長押しする場合と遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの一方のみを長押しする場合とで、連打対応メータの更新『速さ』を同一とし、遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの両方を連打する場合と遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの一方のみを連打する場合とで、連打対応メータの更新『速さ』を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの両方を長押しする場合と遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの一方のみを長押しする場合とで、演出表示装置 9 に画像（予告演出における画像 A や画像 B、報知演出における確変報知画像や非確変報知画像）が表示されるまでの『早さ』を同一とし、遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの両方を連打する場合と遊技者が第 1 プッシュボタンと第 2 プッシュボタンとの一方のみを連打する場合とで、演出表示装置 9 に画像（予告演出における画像 A や画像 B、報知演出における確変報知画像や非確変報知画像）が表示されるまでの『早さ』を異ならせてもよい。つまり、本発明における『はやさ』には、第 1 プッシュボタンや第 2 プッシュボタンの操作により連打対応メータが更新される『速さ（更新速度）』の他、第 1 プッシュボタンや第 2 プッシュボタンの操作により演出表示装置 9 に画像（予告演出における画像 A や画像 B、報知演出における確変報知画像や非確変報知画像）が表示されるまでの『早さ（画像表示までの期間）』が含まれている。

【0362】

また、予告演出と報知演出において、遊技者が第 1 プッシュボタンのみを長押しする場合と第 2 プッシュボタンのみを長押しする場合とでは、図 32（B）に示すように、オート連打が成立する間隔（長押し判定間隔）がどちらも 0.2 秒と同一であるため、遊技者が第 1 プッシュボタンのみを長押しすることに基づくオート連打により連打対応メータの表示態様を更新する場合と、遊技者が第 2 プッシュボタンのみを長押しすることに基づくオート連打により連打対応メータの表示態様を更新する場合とでは、連打対応メータの更新速さが同一となるので、予告演出と報知演出を遊技者に対して分かり易くでき、予告演出と報知演出との演出効果を高めることができる。

【0363】

尚、本実施の形態では、遊技者が第 1 プッシュボタンのみを長押しする場合と第 2 プッシュボタンのみを長押しする場合とで連打対応メータの更新速さが同一となる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者が第 1 プッシュボタンのみを長押しする場合と第 2 プッシュボタンのみを長押しする場合とで連打対応メータの更新速さが異なるようにしてもよい。

【0364】

また、予告演出において遊技者が該長押し判定間隔よりも短い第 1 期間（例えば、0.15 秒）に亘って第 1 プッシュボタンを長押しした後に該長押し判定間隔よりも短い第 2 期間（例えば、0.05 秒）に亘って第 2 プッシュボタンを長押しした場合には、第 1 期

間と第2期間との合計が長押し判定間隔に達しているにもかかわらずオート連打が実行されず、連打対応メータの表示態様が更新されることがないので、遊技者が長押しするプッシュボタンが替わる事により連打対応メータの表示態様の更新が開始されないことを分かり易くできるので、予告演出の演出効果を高めることができる。

【0365】

尚、本実施の形態では、予告演出において遊技者が該長押し判定間隔よりも短い第1期間（例えば、0.15秒）に亘って第1プッシュボタンを長押しした後に該長押し判定間隔よりも短い第2期間（例えば、0.05秒）に亘って第2プッシュボタンを長押しした場合には、第2プッシュボタンの長押しに第1プッシュボタンの長押し期間を引き継がない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、予告演出において遊技者が該長押し判定間隔よりも短い第1期間に亘って第1プッシュボタンを長押しした後に該長押し判定間隔よりも短い第2期間に亘って第2プッシュボタンを長押しした場合には、第2プッシュボタンの長押しに第1プッシュボタンの長押し期間を引き継ぐようにしてもよい。

【0366】

また、報知演出において遊技者が該長押し判定間隔よりも短い第1期間（例えば、0.15秒）に亘って第1プッシュボタンを長押しした後に該長押し判定間隔よりも短い第2期間（例えば、0.05秒）に亘って第2プッシュボタンを長押しした場合には、第1期間と第2期間との合計が長押し判定間隔に達していることに応じてオート連打が実行され、連打対応メータの表示態様が更新されるので、報知演出の演出効果を高めることができる。

【0367】

尚、本実施の形態では、報知演出において遊技者が該長押し判定間隔よりも短い第1期間（例えば、0.15秒）に亘って第1プッシュボタンを長押しした後に該長押し判定間隔よりも短い第2期間（例えば、0.05秒）に亘って第2プッシュボタンを長押しした場合には、第2プッシュボタンの長押しに第1プッシュボタンの長押し期間を引き継ぐ形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、報知演出において遊技者が該長押し判定間隔よりも短い第1期間に亘って第1プッシュボタンを長押しした後に該長押し判定間隔よりも短い第2期間に亘って第2プッシュボタンを長押しした場合には、第2プッシュボタンの長押しに第1プッシュボタンの長押し期間を引き継がないようにしてもよい。

【0368】

また、本実施の形態の予告演出と報知演出とでは、第1プッシュボタンや第2プッシュボタンの操作受付期間において、演出表示装置9に操作促進画像として第1プッシュボタンの画像や該第1プッシュボタンの操作（連打）を促すメッセージを表示することによって、遊技者に第1プッシュボタンの操作を促すことができ、予告演出や報知演出の演出効果を高めることができる。

【0369】

また、本実施の形態の第1プッシュボタンは、振動モータを内蔵しており、予告演出や報知演出において第1プッシュボタンが操作された際には該振動モータの駆動（振動）によって第1プッシュボタンが振動する一方で、予告演出や報知演出において第2プッシュボタンが操作された際には振動モータが駆動（振動）しないので、第2プッシュボタンが振動することがない、つまり、第1プッシュボタンと第2プッシュボタンとで振動の強さが異なるので、予告演出や報知演出の演出効果を高めることができる。

【0370】

尚、本実施の形態では、『振動の強さが異なる』こととして、第1プッシュボタンは内蔵している振動モータの駆動（振動）によって振動し、第2プッシュボタンは振動しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2プッシュボタンの操作に応じて振動モータを駆動（振動）させ、該振動モータによる振動が伝達第2プッシュボタンに伝達することによって第2プッシュボタンが第1プッシュボタンよりも弱く振動す

るようにしてもよい。

【0371】

また、本実施の形態では、第1プッシュボタンに振動モータを内蔵し、第2プッシュボタンには振動モータを内蔵しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2プッシュボタンに振動モータを内蔵する一方で第1プッシュボタンに振動モータを内蔵しないようにし、遊技者によって第2プッシュボタンが操作された際には、遊技者によって第1プッシュボタンが操作された際よりも第2プッシュボタンが強く振動するようにしてもよい。

【0372】

また、本実施の形態では、第1プッシュボタンに振動モータを内蔵し、第2プッシュボタンには振動モータを内蔵しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1プッシュボタンと第2プッシュボタンの両方に振動モータを内蔵してもよい。尚、このように第1プッシュボタンと第2プッシュボタンの両方に振動モータを内蔵する場合は、第1プッシュボタンに内蔵されている振動モータと第2プッシュボタンに内蔵されている振動モータの性能を異ならせることによって、第1プッシュボタンと第2プッシュボタンとの振動の強さが異なるようにしてもよい。

【0373】

なお、本実施の形態では、予告演出や報知演出において、第1プッシュボタンや第2プッシュボタンの操作受付期間中であれば、遊技者による第1プッシュボタンの長押しや第2プッシュボタンの長押しに応じたオート連打によって連打対応メータの表示態様を更新していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1プッシュボタンや第2プッシュボタンの操作受付期間であっても、該操作受付期間の開始から所定期間が経過してから遊技者による第1プッシュボタンの操作や第2プッシュボタンの操作が検出された場合は、オート連打によって連打対応メータの表示態様が最終態様まで更新されないことによって、連打対応メータの表示態様を更新しないようにしてもよい。このようにすることで、第1プッシュボタンや第2プッシュボタンの操作受付期間中であっても第1プッシュボタンや第2プッシュボタンの長押しによるオート連打によって連打対応メータの表示態様が最終態様に向けて更新される場合と更新されない場合を設けることができるので、遊技興趣を向上できる。尚、操作受付期間の開始から所定期間が経過する迄に遊技者による第1プッシュボタンの操作や第2プッシュボタンの操作が検出された場合は、本実施の形態と同じくオート連打によって連打対応メータの表示態様を最終態様まで更新すればよい。

【0374】

また、本発明において「第1検出手段に関する第1演出は、第2検出手段に関する第1演出よりも演出強度が強い」例としては、本実施の形態に例示した「第1プッシュボタンの画像の表示を行う一方で第2プッシュボタンの画像の表示を行わない」形態の他、「第2プッシュボタンの画像を第1プッシュボタンの画像よりも小さく表示する」形態を含んでいる。同じく、「第1検出手段に関する第2演出は、第2検出手段に関する第2演出よりも演出強度が強い」例としては、本実施の形態に例示した「第1プッシュボタンの操作を促すメッセージの表示を行う一方で第2プッシュボタンの操作を促すメッセージの表示を行わない」形態の他、「第2プッシュボタンの操作を促すメッセージを第1プッシュボタンを促すメッセージよりも小さく表示する」形態を含んでいる。更に、本発明における演出強度としては、演出表示装置9に表示される画像の大きさや有無、スピーカ27L、27Rから出力される音の音量の大きさや有無、装飾LED25、枠LED28から出力される光の光量の強さや有無等を含む。

【0375】

また、本実施の形態において、第1検出手段は、例えば、第1プッシュボタンに相当し、第2検出手段は、例えば、第2プッシュボタンに相当する。なお、本実施の形態で示した構成を第1の実施の形態で示した構成に適用する場合には、例えば、第1の実施の形態で示した第1演出操作手段（例えば、左操作ボタン120L）および第2演出操作手段（

例えば、右操作ボタン１２０Ｒ）のいずれか一方または両方を第１検出手段や第２検出手段として適用するように構成してもよい。例えば、第１の実施の形態で示した第１演出操作手段（例えば、左操作ボタン１２０Ｌ）を第１検出手段として適用し、第２演出操作手段（例えば、右操作ボタン１２０Ｒ）を第２検出手段として適用するように構成してもよい。

【０３７６】

実施の形態３．

第１の実施の形態において、さらに、操作手段や検出手段に対応した特定表示（例えば、ボタン画像）を行うように構成してもよい。以下、操作手段や検出手段に対応した特定表示（例えば、ボタン画像）を行うように構成した第３の実施の形態について説明する。

10

【０３７７】

なお、この実施の形態において、第１の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第１の実施の形態と異なる部分について説明する。

【０３７８】

また、この実施の形態では、第１の実施の形態で示した左操作ボタン１２０Ｌおよび右操作ボタン１２０Ｒに代えて、打球供給皿（上皿）３の中央付近に、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ（図示せず）と、遊技者が押下動作などにより操作可能なプッシュボタン（図示せず）とが設けられているものとする。

20

【０３７９】

この実施の形態では、演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）および演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ボタン発展演出を実行する処理を行う。

【０３８０】

図３９（Ａ）は、第３の実施の形態におけるボタン発展演出における各種期間を説明する説明図である。図３９（Ａ）について説明する前に、図３９～図４８に示した「Ｔ１」～「Ｔ１４」について説明する。「Ｔ１」は変動の開始タイミングを表している。「Ｔ１４」は、変動の終了タイミングを表している。「Ｔ２」は、リーチになるタイミングを表している。「Ｔ３」は、スーパーリーチに発展するタイミングを表している。「Ｔ３」から発展したスーパーリーチは「Ｔ１３」に終了する。つまり、「Ｔ１３」は、スーパーリーチの結果（勝敗等）が表示（報知）されるタイミングを表している。

30

【０３８１】

「Ｔ４」は、ボタン等画像の表示開始のタイミングを表している。「Ｔ４」から表示されるボタン等画像は「Ｔ１３」に消去される。つまり、「Ｔ４」～「Ｔ１３」は、ボタン等表示期間（ボタン等画像の表示期間）である。

【０３８２】

「Ｔ６」は、ボタン等画像が変化し得る１回目のタイミングである「タイミング１」を表している。「Ｔ８」は、ボタン等画像が変化し得る２回目のタイミングである「タイミング２」を表している。「Ｔ１０」は、ボタン等画像が変化し得る３回目のタイミングである「タイミング３」を表している。「Ｔ５」は、タイミング１（Ｔ６）におけるボタン等画像の変化等（変化無、弱変化、中変化、強変化）に対応するボタン等作用演出の実行開始のタイミングを表している。「Ｔ５」に開始されたボタン等作用演出は「Ｔ６」に終了する。つまり、「Ｔ５」～「Ｔ６」は、タイミング１におけるボタン等画像の変化等に対応するボタン等作用演出の実行期間である。「Ｔ７」は、タイミング２（Ｔ８）におけるボタン等画像の変化等に対応するボタン等作用演出の実行開始のタイミングを表している。「Ｔ７」に開始されたボタン等作用演出は「Ｔ８」に終了する。つまり、「Ｔ７」～「Ｔ８」は、タイミング２におけるボタン等画像の変化等に対応するボタン等作用演出の実行期間である。「Ｔ９」は、タイミング３（Ｔ１０）におけるボタン等画像の変化等に対応するボタン等作用演出の実行開始のタイミングを表している。「Ｔ９」に開始されたボタン等作用演出は「Ｔ１０」に終了する。つまり、「Ｔ９」～「Ｔ１０」は、タイミン

40

50

グ 3 におけるボタン等画像の変化等に対応するボタン等作用演出の実行期間である。なお、「T 1 1」及び「T 1 2」については後述する。

【 0 3 8 3 】

図 3 9 (A) に示すように、ボタン等表示期間 (T 4 ~ T 1 3) のうちの一部の期間 (T 1 1 ~ T 1 3) がボタン等 (プッシュボタン、スティックコントローラ) の有効期間 (操作が有効である期間) であり、他の期間 (T 4 ~ T 1 1) はボタン等の非有効期間 (操作が有効ではない期間) である。つまり、「T 1 1」は、ボタン等の操作が有効になるタイミングを表している。非有効期間中 (T 4 ~ T 1 1) には、非有効期間中である旨を報知するための画像として、ボタン等画像に重畳させて「規制線」を表示する。なお、有効期間中 (T 1 1 ~ T 1 3) には、「規制線」を表示しない。つまり、「T 1 1」にて「規制線」は消去される。

10

【 0 3 8 4 】

ボタン等表示期間 (T 4 ~ T 1 3) に続く期間 (T 1 3 ~ T 1 4) は、結果 (勝敗等) を表示する期間である。より詳細には、有効期間中 (T 1 1 ~ T 1 3) に操作がなかった場合には有効期間が終了するときに (T 1 3)、ボタン等画像は消去され、ボタン等表示期間に続く期間 (T 1 3 ~ T 1 4) において結果が表示される。一方、有効期間中に操作があった場合には操作があったときに、ボタン等画像は消去され、操作があったときから結果が表示される。また、有効期間中に操作があった場合には操作があったときに有効期間は終了する。なお、有効期間中 (T 1 1 ~ T 1 3) のボタン等画像の表示し、ボタン等画像が消去された後に結果 (勝敗等) を表示する演出を「操作演出」と称する場合がある。

20

【 0 3 8 5 】

図 3 9 (B) ~ 図 4 1 (B) の夫々は、第 3 の実施の形態における具体的なボタン発展演出の流れを説明する説明図である。

【 0 3 8 6 】

(具体例 1) 図 3 9 (B) は、具体例 1 におけるボタン発展演出の流れを表している。具体例 1 では、変動パターンコマンドによって指定された変動パターンは、変動パターン「P A 4 - X」(スーパーリーチ (ハズレ) の変動パターン) であるものとする。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ボタン発展演出を実行すると決定し、ボタン発展演出カテゴリ「B H 1」(3 つのタイミング (タイミング 1、2、3) のいずれにおいても、ボタン等画像が変化せずに、「最終」が「第 1 態様 (小ボタン (白)) 」となる、ボタン発展演出カテゴリ) を決定し、ボタン発展演出パターン「B H 1 - 1」(ボタン等画像が、タイミング 1、タイミング 2、タイミング 3 のいずれにおいても変化しないボタン発展演出パターン) を決定し、タイミング 1 (「B H 1 - 1」では「変化無」) に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定し、タイミング 2 (「B H 1 - 1」では「変化無」) に対するボタン等作用演出について「弱作用演出 (キャラ登場) 」を決定し、タイミング 3 (「B H 1 - 1」では「変化無」) に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定したものとする。上記決定内容は、演出図柄変動開始処理 (ステップ S 8 0 1) においてセットされ、図 3 9 (B) に示すように、ボタン発展演出が実行される。

30

【 0 3 8 7 】

具体例 1 にて決定したボタン発展演出パターン「B H 1 - 1」の場合、ボタン等画像は、第 1 の期間 (「タイミング 1」以前 / T 4 ~ T 6) も第 2 の期間 (「タイミング 1」 ~ 「タイミング 2」 / T 6 ~ T 8) も第 3 の期間 (「タイミング 2」 ~ 「タイミング 3」 / T 8 ~ T 1 0) も第 4 の期間 (「タイミング 3」以降 / T 1 0 ~ T 1 3) も小ボタン (白) となり、また、いずれのボタン発展演出パターンであっても非有効期間中 (T 4 ~ T 1 1) には「規制線」を表示させるため、具体例 1 では、図 3 9 (B) の如くボタン発展演出が実行される。また、具体例 1 では、タイミング 2 (変化無) に対して「弱作用演出 (キャラ登場) 」を決定したため、「T 7」 ~ 「T 8」においてキャラクタを登場させるがボタン等画像を変化させていない (失敗演出) 。

40

【 0 3 8 8 】

50

(具体例2) 図40(A)は、具体例2におけるボタン発展演出の流れを表している。具体例2では、変動パターンコマンドによって指定された変動パターンは、変動パターン「PA4-X」(スーパーリーチ(ハズレ)の変動パターン)であるものとする。また、演出制御用CPU101は、ボタン発展演出を実行すると決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH2」(3つのタイミングのうちのいずれか1つのタイミングにおいて、ボタン等画像が弱変化し、「最終」が「第2態様(大ボタン(白))」となる、ボタン発展演出カテゴリ)を決定し、ボタン発展演出パターン「BH2-1」(タイミング1において弱変化があるボタン発展演出パターン)を決定し、タイミング1(「BH2-1」では「弱変化(第1 第2)」)に対するボタン等作用演出について「弱作用演出」を決定し、タイミング2(「BH2-1」では「変化無」)に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定し、タイミング3(「BH2-1」では「変化無」)に対するボタン等作用演出について「弱作用演出」を決定したものとする。上記決定内容は、演出図柄変動開始処理(ステップS801)においてセットされ、図40(A)に示すように、ボタン発展演出が実行される。

【0389】

具体例2にて決定したボタン発展演出パターン「BH2-1」の場合、ボタン等画像は、第1の期間(「タイミング1」以前/T4~T6)では「第1態様(小ボタン(白))」となり、第2の期間(「タイミング1」~「タイミング2」/T6~T8)や第3の期間(「タイミング2」~「タイミング3」/T8~T10)や第4の期間(「タイミング3」以降/T10~T13)では「第2態様(大ボタン(白))」となり、また、いずれのボタン発展演出パターンであっても非有効期間中(T4~T11)には「規制線」を表示させるため、具体例2では、図40(A)の如くボタン発展演出が実行される。また、具体例2では、タイミング1(弱変化)に対して「弱作用演出(キャラ登場)」を決定したため、「T5」~「T6」においてキャラクタを登場させて「T6」においてボタン等画像を「第1態様(小ボタン(白))」から「第2態様(大ボタン(白))」に変化(1段階変化)させている(成功演出)。また、具体例2では、タイミング3(変化無)に対して「弱作用演出(キャラ登場)」を決定したため、「T9」~「T10」においてキャラクタを登場させるが「T10」においてボタン等画像を変化させていない(失敗演出)。

【0390】

(具体例3) 図40(B)は、具体例3におけるボタン発展演出の流れを表している。具体例3では、変動パターンコマンドによって指定された変動パターンは、変動パターン「PB4-X」(スーパーリーチ(大当り)の変動パターン)であるものとする。また、演出制御用CPU101は、ボタン発展演出を実行すると決定し、ボタン発展演出カテゴリ「BH3a」(3つのタイミングのうちのいずれか2つのタイミングにおいて、ボタン等画像が弱変化し、「最終」が「第3態様(大ボタン(赤))」となる、ボタン発展演出カテゴリ)を決定し、ボタン発展演出パターン「BH3a-2」(タイミング2及びタイミング3において弱変化があるボタン発展演出パターン)を決定し、タイミング1(「BH3a-2」では「変化無」)に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定し、タイミング2(「BH3a-2」では「弱変化(第1 第2)」)に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定し、タイミング3(「BH3a-2」では「弱変化(第2 第3)」)に対するボタン等作用演出について「弱作用演出」を決定したものとする。上記決定内容は、演出図柄変動開始処理(ステップS801)においてセットされ、図40(B)に示すように、ボタン発展演出が実行される。

【0391】

具体例3にて決定したボタン発展演出パターン「BH3a-2」の場合、ボタン等画像は、第1の期間(「タイミング1」以前/T4~T6)や第2の期間(「タイミング1」~「タイミング2」/T6~T8)では「第1態様(小ボタン(白))」となり、第3の期間(「タイミング2」~「タイミング3」/T8~T10)では「第2態様(大ボタン(白))」となり、第4の期間(「タイミング3」以降/T10~T13)では「第3態

10

20

30

40

50

様（大ボタン（赤））」となり、また、いずれのボタン発展演出パターンであっても非有効期間中（Ｔ４～Ｔ１１）には「規制線」を表示させるため、具体例３では、図４０（Ｂ）の如くボタン発展演出が実行される。また、具体例３では、タイミング２（弱変化）に対して「作用演出無」を決定したため、「Ｔ７」～「Ｔ８」においてキャラクタを登場させずに「Ｔ８」においてボタン等画像を「第１態様（小ボタン（白））」から「第２態様（大ボタン（白））」に変化（１段階変化）させている。また、具体例３では、タイミング３（弱変化）に対して「弱作用演出（キャラ登場）」を決定したため、「Ｔ９」～「Ｔ１０」においてキャラクタを登場させて「Ｔ１０」においてボタン等画像を「第２態様（大ボタン（白））」から「第３態様（大ボタン（赤））」に変化（１段階変化）させている（成功演出）。

10

【０３９２】

（具体例４） 図４１（Ａ）は、具体例４におけるボタン発展演出の流れを表している。具体例４では、変動パターンコマンドによって指定された変動パターンは、変動パターン「ＰＢ５－Ｘ」（スーパーリーチ（大当り）の変動パターン）であるものとする。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ボタン発展演出を実行すると決定し、ボタン発展演出カテゴリ「ＢＨ４ｂ」（３つのタイミングのうちのいずれか２つのタイミングにおける、先のタイミングにおいてボタン等画像が弱変化し、後のタイミングにおいてボタン等画像が中変化し、「最終」が「第４態様（スティック）」となる、ボタン発展演出カテゴリ）を決定し、ボタン発展演出パターン「ＢＨ４ｂ－１」（タイミング１において弱変化、タイミング３において中変化があるボタン発展演出パターン）を決定し、タイミング１（「ＢＨ４ｂ－１」では「弱変化（第１ 第２）」）に対するボタン等作用演出について「弱作用演出」を決定し、タイミング２（「ＢＨ４ｂ－１」では「変化無」）に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定し、タイミング３（「ＢＨ４ｂ－１」では「中変化（第２ 第４）」）に対するボタン等作用演出について「中作用演出」を決定したものである。上記決定内容は、演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）においてセットされ、図４１（Ａ）に示すように、ボタン発展演出が実行される。

20

【０３９３】

具体例４にて決定したボタン発展演出パターン「ＢＨ４ｂ－１」の場合、ボタン等画像は、第１の期間（「タイミング１」以前／Ｔ４～Ｔ６）では「第１態様（小ボタン（白））」となり、第２の期間（「タイミング１」～「タイミング２」／Ｔ６～Ｔ８）や第３の期間（「タイミング２」～「タイミング３」／Ｔ８～Ｔ１０）では「第２態様（大ボタン（白））」となり、第４の期間（「タイミング３」以降／Ｔ１０～Ｔ１３）では「第４態様（スティック）」となり、また、いずれのボタン発展演出パターンであっても非有効期間中（Ｔ４～Ｔ１１）には「規制線」を表示させるため、具体例４では、図４１（Ａ）の如くボタン発展演出が実行される。また、具体例４では、タイミング１（弱変化）に対して「弱作用演出（キャラ登場）」を決定したため、「Ｔ５」～「Ｔ６」においてキャラクタを登場させて「Ｔ６」においてボタン等画像を「第１態様（小ボタン（白））」から「第２態様（大ボタン（白））」に変化（１段階変化）させている（成功演出）。また、具体例４では、タイミング３（中変化）に対して「中作用演出（大砲）」を決定したため、「Ｔ９」～「Ｔ１０」において大砲を出現させて「Ｔ１０」においてボタン等画像を「第２態様（大ボタン（白））」から「第４態様（スティック）」に変化（２段階変化）させている（成功演出）。

30

40

【０３９４】

（具体例５） 図４１（Ｂ）は、具体例５におけるボタン発展演出の流れを表している。具体例５では、変動パターンコマンドによって指定された変動パターンは、変動パターン「ＰＢ５－Ｘ」（スーパーリーチ（大当り）の変動パターン）であるものとする。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ボタン発展演出を実行すると決定し、ボタン発展演出カテゴリ「ＢＨ４ｃ」（３つのタイミングのうちのいずれか１つ（本実施形態ではタイミング３）のタイミングにおいて、ボタン等画像が強変化し、「最終」が「第４態様（スティック）」となる、ボタン発展演出カテゴリ）を決定し、ボタン発展演出パターン「ＢＨ４ｃ

50

- 1」(タイミング3において強変化があるボタン発展演出パターン)を決定し、タイミング1(「BH4c-1」では「変化無」)に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定し、タイミング2(「BH4c-1」では「変化無」)に対するボタン等作用演出について「作用演出無」を決定し、タイミング3(「BH4c-1」では「強変化(第1 第4)」)に対するボタン等作用演出について「強作用演出」を決定したものと

【0395】

具体例5にて決定したボタン発展演出パターン「BH4c-1」の場合、ボタン等画像は、第1の期間(「タイミング1」以前/T4~T6)や第2の期間(「タイミング1」~「タイミング2」/T6~T8)や第3の期間(「タイミング2」~「タイミング3」/T8~T10)では「第1態様(小ボタン(白))」となり、第4の期間(「タイミング3」以降/T10~T13)では「第4態様(スティック)」となり、また、いずれのボタン発展演出パターンであっても非有効期間中(T4~T11)には「規制線」を表示させるため、具体例5では、図41(B)の如くボタン発展演出が実行される。また、具体例5では、タイミング3(強変化)に対して「強作用演出(落雷)」を決定したため、「T9」~「T10」において雷雲を出現させて「T10」においてボタン等画像を「第1態様(小ボタン(白))」から「第4態様(スティック)」に変化(3段階変化)させている(成功演出)。

【0396】

図42~図48は、第3の実施の形態における演出表示装置9の表示領域における表示動作例を示す図である。なお、図42~図48において、キャラC1はスーパーリーチやスーパーリーチに登場する味方キャラ、キャラC2はスーパーリーチに登場する敵キャラであり、キャラC3はスーパーリーチに登場する敵キャラである。

【0397】

図42及び図43は、図40(B)に示した具体例3(T2以降)の表示動作例を表している。具体的には、図42(A) 図42(B) 図42(C) 図42(D) 図42(E) 図42(F) 図43(G) 図43(H) 図43(I) 図43(J) 図43(K) 図43(L) 図43(M)というように遷移する。図42(A)は、リーチになった場面(T2)である。図42(B)は、スーパーリーチになった場面(T3)である。図42(C)は、小ボタン(白)D1の表示が開始された場面(T4)である。非有効期間(T4~T11)であるため、図42(C)では、小ボタン(白)D1に重畳して規制線Kが表示されている。

【0398】

図42(D)は、タイミング1における変化等(変化無、弱変化、中変化、強変化)に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面(T5)である。具体例3ではタイミング1における変化等に対応するボタン等作用演出は実行されないため、図42(D)では、図42(C)と同様の表示(キャラC1、キャラC2の動作を除く)となっている。図42(E)は、タイミング1における変化等が行われる場面(T6)である。具体例3ではタイミング1における変化はないため、図42(E)では、図42(D)と同様の表示(キャラC1、キャラC2の動作を除く)となっている。

【0399】

図42(F)は、タイミング2における変化等(変化無、弱変化、中変化、強変化)に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面(T7)である。具体例3ではタイミング2における変化等に対応するボタン等作用演出は実行されないため、図42(F)では、図42(E)と同様の表示(キャラC1、キャラC2の動作を除く)となっている。図43(G)は、タイミング2における変化等が行われる場面(T8)である。具体例3ではタイミング2において弱変化となるため、図43(G)では、小ボタン(白)D1が大ボタン(白)D2に変化(1段階変化)している。非有効期間(T4~T11)であるため、図43(G)では、大ボタン(白)D2に重畳して規制線Kが表示されている。

【0400】

図４３（Ｈ）は、タイミング３における変化等（変化無、弱変化、中変化、強変化）に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面（Ｔ９）である。具体例３ではタイミング３における変化等に対応するボタン等作用演出として弱作用演出（キャラ登場）が実行されるため、図４３（Ｈ）では、弱作用演出としてキャラＪＳ（符号「ＪＳ」は非図示。以下同様）が祈る画像ＪＳ１が表示されている。図４３（Ｉ）は、タイミング３における変化等が行われる場面（Ｔ１０）である。具体例３ではタイミング３において弱変化となるため、図４３（Ｉ）では、大ボタン（白）Ｄ２が大ボタン（赤）Ｄ３に変化（１段階変化）している。非有効期間（Ｔ４～Ｔ１１）であるため、図４３（Ｉ）では、大ボタン（赤）Ｄ３に重畳して規制線Ｋが表示されている。また、図４３（Ｉ）では、キャラＪＳが喜ぶ画像ＪＳ２も表示されている。

10

【０４０１】

図４３（Ｊ）は、大ボタン（赤）Ｄ３に対応する操作（プッシュボタンの操作）が有効になった場面（Ｔ１１）である。有効期間（Ｔ１１～Ｔ１３）となったため、図４３（Ｊ）では、規制線Ｋが表示されていない。図４３（Ｋ）は、図４３（Ｊ）の直後の場面（Ｔ１２）である。遊技者にプッシュボタンの操作を促すため、図４３（Ｊ）では表示領域の右下に表示していた大ボタン（赤）Ｄ３を、図４３（Ｋ）では大ボタン（赤）Ｄ３Ｕとして表示領域の中央部に大きく表示している。なお、図４３（Ｋ）において、残り有効期間の分量を報知等する情報（ゲージ、数値）を表示するようにしてもよい。図４５（Ｋ）、図４６（Ｅ）、図４７（Ｅ）、図４８（Ｅ）においても同様である。なお、図４０（Ｂ）では、図示の都合上、Ｔ１２の位置をＴ１１の位置から離して記載している。図３９（Ｂ）等の他図でも同様である。

20

【０４０２】

図４３（Ｌ）は、有効期間中（Ｔ１１～Ｔ１３）に遊技者がプッシュボタンを操作した場合の操作があったときの場面、又は、有効期間中（Ｔ１１～Ｔ１３）に遊技者がプッシュボタンを操作しなかった場合の有効期間が終了したときの場面（Ｔ１３）である。具体例３では、大当たりとなるため、味方キャラであるキャラＣ１が勝利している。つまり、大ボタン（赤）Ｄ３（大ボタン（赤）Ｄ３Ｕ）に対応する操作（プッシュボタンの操作）の結果として、勝敗（キャラＣ１の勝利）を報知している。なお、図４３（Ｌ）では、遊技者がプッシュボタンを操作しなかった場合として、Ｔ１３と記載している。他図でも同様である。図４３（Ｍ）は、可変表示が終了する場面（Ｔ１４）である。なお、図４３（Ｍ）の直後にはファンファーレ演出が実行される。

30

【０４０３】

図４４及び図４５は、図４１（Ａ）に示した具体例４（Ｔ２以降）の表示動作例を表している。具体的には、図４４（Ａ） 図４４（Ｂ） 図４４（Ｃ） 図４４（Ｄ） 図４４（Ｅ） 図４４（Ｆ） 図４５（Ｇ） 図４５（Ｈ） 図４５（Ｉ） 図４５（Ｊ） 図４５（Ｋ） 図４５（Ｌ） 図４５（Ｍ）というように遷移する。図４４（Ａ）は、リーチになった場面（Ｔ２）である。図４４（Ｂ）は、スーパーリーチになった場面（Ｔ３）である。図４４（Ｃ）は、小ボタン（白）Ｄ１の表示が開始された場面（Ｔ４）である。非有効期間（Ｔ４～Ｔ１１）であるため、図４４（Ｃ）では、小ボタン（白）Ｄ１に重畳して規制線Ｋが表示されている。

40

【０４０４】

図４４（Ｄ）は、タイミング１における変化等（変化無、弱変化、中変化、強変化）に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面（Ｔ５）である。具体例４ではタイミング１における変化等に対応するボタン等作用演出として弱作用演出（キャラ登場）が実行されるため、図４４（Ｄ）では、弱作用演出としてキャラＪＳが祈る画像ＪＳ１が表示されている。図４４（Ｅ）は、タイミング１における変化等が行われる場面（Ｔ６）である。具体例４ではタイミング１において弱変化となるため、図４４（Ｅ）では、小ボタン（白）Ｄ１が大ボタン（白）Ｄ２に変化（１段階変化）している。非有効期間（Ｔ４～Ｔ１１）であるため、図４４（Ｅ）では、大ボタン（白）Ｄ２に重畳して規制線Ｋが表示されている。また、図４４（Ｅ）では、キャラＪＳが喜ぶ画像ＪＳ２も表示されている。

50

【 0 4 0 5 】

図 4 4 (F) は、タイミング 2 における変化等（変化無、弱変化、中変化、強変化）に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面（ T 7 ）である。具体例 4 ではタイミング 2 における変化等に対応するボタン等作用演出は実行されないため、図 4 4 (F) では、図 4 4 (E) と同様の表示（キャラ C 1、キャラ C 3 の動作を除く）となっている。図 4 5 (G) は、タイミング 2 における変化等が行われる場面（ T 8 ）である。具体例 4 ではタイミング 2 における変化はないため、図 4 5 (G) では、図 4 4 (F) と同様の表示（キャラ C 1、キャラ C 3 の動作を除く）となっている。

【 0 4 0 6 】

図 4 5 (H) は、タイミング 3 における変化等（変化無、弱変化、中変化、強変化）に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面（ T 9 ）である。具体例 4 ではタイミング 3 における変化等に対応するボタン等作用演出として中作用演出（大砲）が実行されるため、図 4 5 (H) では、中作用演出として大砲の画像 T S 1 が表示されている。図 4 5 (I) は、タイミング 3 における変化等が行われる場面（ T 1 0 ）である。具体例 4 ではタイミング 3 において中変化となるため、図 4 5 (I) では、大ボタン（白） D 2 がスティック D 4 に変化（ 2 段階変化）している。非有効期間（ T 4 ~ T 1 1 ）であるため、図 4 5 (I) では、スティック D 4 に重畳して規制線 K が表示されている。また、図 4 5 (I) では、発砲の煙の画像 T S 2 や命中時の衝撃の画像 T S 3 も表示されている。なお、中作用演出において変化しない場合（つまり失敗演出である場合）には、例えば、発砲しないか、発砲しても命中しないようにしてもよい。

【 0 4 0 7 】

図 4 5 (J) は、スティック D 4 に対応する操作（スティックコントローラの操作）が有効になった場面（ T 1 1 ）である。有効期間（ T 1 1 ~ T 1 3 ）となったため、図 4 5 (J) では、規制線 K が表示されていない。図 4 5 (K) は、図 4 5 (J) の直後の場面（ T 1 2 ）である。遊技者にスティックコントローラの操作を促すため、図 4 5 (J) では表示領域の右下に表示していたスティック D 4 を、図 4 5 (K) ではスティック D 4 U として表示領域の中央部に大きく表示している。

【 0 4 0 8 】

図 4 5 (L) は、有効期間中（ T 1 1 ~ T 1 3 ）に遊技者がスティックコントローラを操作した場合の操作があったときの場面、又は、有効期間中（ T 1 1 ~ T 1 3 ）に遊技者がスティックコントローラを操作しなかった場合の有効期間が終了したときの場面（ T 1 3 ）である。具体例 4 では、大当たりとなるため、味方キャラであるキャラ C 1 が勝利している。つまり、スティック D 4（スティック D 4 U）に対応する操作（スティックコントローラの操作）の結果として、勝敗（キャラ C 1 の勝利）を報知している。図 4 5 (M) は、可変表示が終了する場面（ T 1 4 ）である。なお、図 4 5 (M) の直後にはファンファーレ演出が実行される。

【 0 4 0 9 】

図 4 6 は、図 3 9 (B) に示した具体例 1（ T 8 以降）の表示動作例を表している。具体的には、図 4 6 (A) 図 4 6 (B) 図 4 6 (C) 図 4 6 (D) 図 4 6 (E) 図 4 6 (F) 図 4 6 (G) というように遷移する。図 4 6 (A) は、タイミング 2 における変化等が行われる場面（ T 8 ）である。具体例 1 ではタイミング 2 における変化はないため、図 4 6 (A) では、タイミング 1 以降と同様、小ボタン（白） D 1 が表示されている。非有効期間（ T 4 ~ T 1 1 ）であるため、図 4 6 (A) では、小ボタン（白） D 1 に重畳して規制線 K が表示されている。なお、具体例 1 ではタイミング 2 における変化等（変化無、弱変化、中変化、強変化）に対応するボタン等作用演出として弱作用演出（キャラ登場）が実行されるが、タイミング 2 における変化はないため（つまり失敗演出であるため）、図 4 6 (A) では、キャラ J S が喜ぶ画像 J S 2 は表示されていない。

【 0 4 1 0 】

図 4 6 (B) は、タイミング 3 における変化等に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面（ T 9 ）である。具体例 1 ではタイミング 3 における変化等に対応するボタ

ン等作用演出は実行されないため、図46(B)では、図46(A)と同様の表示(キャラC1、キャラC2の動作を除く)となっている。図46(C)は、タイミング3における変化等が行われる場面(T10)である。具体例1ではタイミング3における変化はないため、図46(C)では、図46(B)と同様の表示(キャラC1、キャラC2の動作を除く)となっている。

【0411】

図46(D)は、小ボタン(白)D1に対応する操作(プッシュボタンの操作)が有効になった場面(T11)である。有効期間(T11~T13)となったため、図46(D)では、規制線Kが表示されていない。図46(E)は、図46(D)の直後の場面(T12)である。遊技者にプッシュボタンの操作を促すため、図46(D)では表示領域の右下に表示していた小ボタン(白)D1を、図46(E)では小ボタン(白)D1Uとして表示領域の中央部に大きく表示している。

10

【0412】

図46(F)は、有効期間中(T11~T13)に遊技者がプッシュボタンを操作した場合の操作があったときの場面、又は、有効期間中(T11~T13)に遊技者がプッシュボタンを操作しなかった場合の有効期間が終了したときの場面(T13)である。具体例1では、ハズレとなるため、敵キャラであるキャラC2が勝利している。つまり、小ボタン(白)D1(小ボタン(白)D1U)に対応する操作(プッシュボタンの操作)の結果として、勝敗(キャラC2の勝利)を報知している。図46(G)は、可変表示が終了する場面(T14)である。なお、図46(G)の直後には次の可変表示が実行される。

20

【0413】

図47は、図40(A)に示した具体例2(T8以降)の表示動作例を表している。具体的には、図47(A) 図47(B) 図47(C) 図47(D) 図47(E) 図47(F) 図47(G)というように遷移する。図47(A)は、タイミング2における変化等が行われる場面(T8)である。具体例2ではタイミング2における変化はないため、図47(A)では、タイミング1以降と同様、大ボタン(白)D2が表示されている。非有効期間(T4~T11)であるため、図47(A)では、大ボタン(白)D2に重畳して規制線Kが表示されている。

【0414】

図47(B)は、タイミング3における変化等に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面(T9)である。具体例2ではタイミング3における変化等に対応するボタン等作用演出として弱作用演出(キャラ登場)が実行されるため、図47(B)では、弱作用演出としてキャラJSが祈る画像JS1が表示されている。図47(C)は、タイミング3における変化等が行われる場面(T10)である。具体例2ではタイミング3における変化はないため、図47(C)では、図47(B)と同様の表示(キャラC1、キャラC2の動作を除く)となっている。なお、失敗演出であるため、図47(C)では、キャラJSが喜ぶ画像JS2は表示されていない。

30

【0415】

図47(D)は、大ボタン(白)D2に対応する操作(プッシュボタンの操作)が有効になった場面(T11)である。有効期間(T11~T13)となったため、図47(D)では、規制線Kが表示されていない。図47(E)は、図47(D)の直後の場面(T12)である。遊技者にプッシュボタンの操作を促すため、図47(D)では表示領域の右下に表示していた大ボタン(白)D2を、図47(E)では大ボタン(白)D2Uとして表示領域の中央部に大きく表示している。

40

【0416】

図47(F)は、有効期間中(T11~T13)に遊技者がプッシュボタンを操作した場合の操作があったときの場面、又は、有効期間中(T11~T13)に遊技者がプッシュボタンを操作しなかった場合の有効期間が終了したときの場面(T13)である。具体例2では、ハズレとなるため、敵キャラであるキャラC2が勝利している。つまり、大ボタン(白)D2(大ボタン(白)D2U)に対応する操作(プッシュボタンの操作)の結

50

果として、勝敗（キャラ C 2 の勝利）を報知している。図 4 7（G）は、可変表示が終了する場面（T 1 4）である。なお、図 4 7（G）の直後には次の可変表示が実行される。

【0 4 1 7】

図 4 8 は、図 4 1（B）に示した具体例 5（T 8 以降）の表示動作例を表している。具体的には、図 4 8（A） 図 4 8（B） 図 4 8（C） 図 4 8（D） 図 4 8（E） 図 4 8（F） 図 4 8（G）というように遷移する。図 4 8（A）は、タイミング 2 における変化等が行われる場面（T 8）である。具体例 2 ではタイミング 2 における変化はないため、図 4 8（A）では、タイミング 1 以降と同様、小ボタン（白）D 1 が表示されている。非有効期間（T 4 ~ T 1 1）であるため、図 4 8（A）では、小ボタン（白）D 1 に重畳して規制線 K が表示されている。

10

【0 4 1 8】

図 4 8（B）は、タイミング 3 における変化等に対応するボタン等作用演出の実行が開始される場面（T 9）である。具体例 5 ではタイミング 3 における変化等に対応するボタン等作用演出として強作用演出（落雷）が実行されるため、図 4 8（B）では、強作用演出として雷雲の画像 K S 1 が表示されている。図 4 8（C）は、タイミング 3 における変化等が行われる場面（T 1 0）である。具体例 5 ではタイミング 3 において強変化となるため、図 4 8（C）では、小ボタン（白）D 1 がスティック D 4 に変化（3 段階変化）している。非有効期間（T 4 ~ T 1 1）であるため、図 4 8（C）では、スティック D 4 に重畳して規制線 K が表示されている。また、図 4 8（C）では、稲妻の画像 K S 2 や命中時の衝撃の画像 K S 3 も表示されている。なお、強作用演出において変化しない場合（つまり失敗演出である場合）には、例えば、落雷がないか、落雷があっても命中しないようにしてもよい。

20

【0 4 1 9】

図 4 8（D）～図 4 8（G）は、図 4 5（J）～図 4 5（M）と同様であるため、説明を省略する。

【0 4 2 0】

（A 1）以上、この実施の形態によれば、遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン、スティックコントローラ等）と、検出手段に対応した特定表示（例えば、図 4 2～図 4 8 に示した小ボタン（白）D 1、大ボタン（白）D 2、大ボタン（赤）D 3、スティック D 4、小ボタン（白）D 1 U、大ボタン（白）D 2 U、大ボタン（赤）D 3 U、スティック D 4 U 等）を行う特定表示実行手段（例えば、この実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）および演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2）を実行する部分）と、を備え、特定表示実行手段は、特定表示として、第 1 特定表示（例えば、小ボタン（白）D 1 等）と、第 1 特定表示よりも遊技者にとって有利度（例えば、大当たり期待度、確変期待度）が高い第 2 特定表示（例えば、第 1 特定表示を小ボタン（白）D 1 とする場合には第 2 特定表示は大ボタン（白）D 2、大ボタン（赤）D 3、スティック D 4 等、第 1 特定表示を大ボタン（白）D 2 とする場合には第 2 特定表示は大ボタン（赤）D 3、スティック D 4 等、第 1 特定表示を大ボタン（赤）D 3 とする場合には第 2 特定表示はスティック D 4 等）を表示可能であり、第 1 特定表示を表示した後、特定表示に作用する作用演出（例えば、弱作用演出、中作用演出、強作用演出）が実行されることにより第 2 特定表示を表示可能（例えば、図 4 4（C）に示すように小ボタン（白）D 1 を表示した後、図 4 4（D）や図 4 4（E）に示すように小ボタン（白）D 1 に作用する画像 J S 1 や画像 J S 2 を表示する弱作用演出が実行されることにより図 4 4（E）に示すように大ボタン（白）D 2 を表示可能や、図 4 4（E）に示すように大ボタン（白）D 2 を表示した後、図 4 5（H）や図 4 5（I）に示すように大ボタン（白）D 2 に作用する画像 T S 1 や画像 T S 2 や画像 T S 3 を表示する中作用演出が実行されることにより図 4 5（I）に示すようにスティック D 4 を表示可能等）である。

30

40

【0 4 2 1】

上記構成によれば、演出効果が向上する。例えば、作用演出によって特定表示が変化す

50

ることで演出が分かり易く、演出効果が向上する。

【0422】

(A2) 上記(A1)の遊技機は、検出手段による検出の有効期間(例えば、図39～図48に示したT4～T11等)において、第1特定表示を表示した後に作用演出が実行されることにより当該第1特定表示を第2特定表示に変化させ(例えば、図44(E)に示すように大ボタン(白)D2を表示した後、図45(H)や図45(I)に示すように大ボタン(白)D2に作用する画像TS1や画像TS2や画像TS3を表示する中作用演出が実行されることにより図45(I)に示すように大ボタン(白)D2をスティックD4に変化させ)、検出手段による検出の有効期間(例えば、図39～図48に示したT11～T13等)において、第2特定表示(例えば、図45(J)や図45(K)に示すようにスティックD4やスティックD4U等)を用いた動作演出(例えば、図45(K)に示すように操作を促して図45(L)に示したように結果を報知する演出等)が実行される。

10

【0423】

上記構成によれば、有効期間前の期待感を高めることができる。

【0424】

(A3) 上記(A1)又は(A2)の遊技機において、作用演出は、複数種類(例えば、弱作用演出、中作用演出、強作用演出等)あり、いずれの作用演出が実行されるかに応じて、第2特定表示に変化する割合が異なる(例えば、変化無の場合と変化有(弱変化、中変化又は強変化)の場合とで、弱作用演出、中作用演出、強作用演出の決定割合が異なるため、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、第2特定表示に変化する割合が異なる)。

20

【0425】

上記構成によれば、作用演出に対する期待感を高めることができる。

【0426】

(A4) 上記(A1)から(A3)のいずれかの遊技機において、作用演出は、複数種類(例えば、弱作用演出、中作用演出、強作用演出等)あり、変化後の特定表示の表示態様は、複数種類(例えば、図42～図48に示した大ボタン(白)D2、大ボタン(赤)D3、スティックD4、大ボタン(白)D2U、大ボタン(赤)D3U、スティックD4U等)あり、いずれの作用演出が実行されるかに応じて、いずれの特定表示に変化するかの割合が異なる(例えば、弱変化(1段階変化)の場合と中変化(2段階変化)の場合と強変化(3段階変化)化の場合とで、弱作用演出、中作用演出、強作用演出の夫々の決定割合が異なるため、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、弱変化、中変化、強変化となるかの割合が異なる。例えば、変化前が小ボタン(白)D1である場合、弱変化が実行されると小ボタン(白)D1が大ボタン(白)D2に変化し、中変化が実行されると小ボタン(白)D1が大ボタン(赤)D3に変化し、強変化が実行されると小ボタン(白)D1がスティックD4に変化する。従って、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、いずれの特定表示に変化するかの割合が異なる)。

30

【0427】

上記構成によれば、作用演出に対する期待感を高めることができる。

40

【0428】

(A5) 上記(A1)から(A4)のいずれかの遊技機において、検出手段は、複数種類(例えば、プッシュボタン、スティックコントローラ等)あり、変化後の特定表示に対応した検出手段により検出される動作演出を実行する(例えば、図47に示したように変化後の大ボタン(白)D2に対応したプッシュボタンにより検出される動作演出を実行し、図43に示したように変化後の大ボタン(赤)D3に対応したプッシュボタンにより検出される動作演出を実行し、図45や図48に示したように変化後のスティックD4に対応したスティックコントローラにより検出される動作演出を実行する)。

【0429】

上記構成によれば、いずれの操作手段に対応した特定表示となるかに注目させることが

50

できる。

【0430】

(A6) 上記(A1)から(A5)のいずれかの遊技機において、特定表示実行手段は、検出手段による検出の非有効期間(例えば、図39～図48に示したT4～T11等)において特定表示を表示するときには、非有効期間であることを示す態様により特定表示を表示する(例えば、図39～図48に示すように、規制線Kを重畳させた小ボタン(白)D1、規制線Kを重畳させた大ボタン(白)D2、規制線Kを重畳させた大ボタン(赤)D3、規制線Kを重畳させたスティックD4を表示する)。

【0431】

上記構成によれば、非有効期間であることが分かりやすい。

10

【0432】

(B1) この実施の形態によれば、遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えば、プッシュボタン、スティックコントローラ等)と、検出手段に対応した特定表示(例えば、図42～図48に示した小ボタン(白)D1、大ボタン(白)D2、大ボタン(赤)D3、スティックD4、小ボタン(白)D1U、大ボタン(白)D2U、大ボタン(赤)D3U、スティックD4U等)を行う特定表示実行手段(例えば、この実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100が、演出図柄変動開始処理(ステップS801)および演出図柄変動中処理(ステップS802)を実行する部分)と、を備え、特定表示実行手段は、特定表示として、第1特定表示(例えば、小ボタン(白)D1等)と、第1特定表示よりも遊技者にとって有利度(例えば、大当たり期待度、確変期待度)が高い第2特定表示(例えば、第1特定表示を小ボタン(白)D1とする場合には第2特定表示は大ボタン(白)D2、大ボタン(赤)D3、スティックD4等、第1特定表示を大ボタン(白)D2とする場合には第2特定表示は大ボタン(赤)D3、スティックD4等、第1特定表示を大ボタン(赤)D3とする場合には第2特定表示はスティックD4等)を表示可能であり、検出手段による検出の非有効期間(例えば、図39～図48に示したT4～T11等)において、第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を第2特定表示に変化させ(例えば、図42(C)に示すように小ボタン(白)D1を表示した後に当該小ボタン(白)D1を図43(G)に示すように大ボタン(白)D2に変化させ、更に、大ボタン(白)D2を図43(I)に示すように大ボタン(赤)D3に変化させ)、検出手段による検出の有効期間(例えば、図39～図48に示したT11～T13等)において、変化後の第2特定表示(例えば、図43(J)や図43(K)に示すように大ボタン(赤)D3や大ボタン(赤)D3U等)を用いた動作演出(例えば、図43(K)に示すように操作を促して図43(L)に示したように結果を報知する演出等)が実行される。

20

30

【0433】

上記構成によれば、演出効果が向上する。例えば、非有効期間中に特定表示を変化させるので変化を見せることができ、演出効果が向上する。

【0434】

(B2) 上記(B1)の遊技機において、第1特定表示は、特定表示に作用する作用演出(例えば、弱作用演出、中作用演出、強作用演出)が実行されることにより第2特定表示に変化(例えば、図44(C)に示した小ボタン(白)D1は、図44(D)や図44(E)に示すように小ボタン(白)D1に作用する画像JS1や画像JS2を表示する弱作用演出が実行されることにより図44(E)に示すように大ボタン(白)D2に変化、図45(G)に示した大ボタン(白)D2は、図45(H)や図45(I)に示すように大ボタン(白)D2に作用する画像TS1や画像TS2や画像TS3を表示する中作用演出が実行されることにより図45(I)に示すようにスティックD4に変化、図48(A)に示した小ボタン(白)D1は、図48(B)や図48(C)に示すように小ボタン(白)D1に作用する画像TK1や画像TK2や画像TK3を表示する強作用演出が実行されることにより図48(C)に示すようにスティックD4に変化等)する。

40

【0435】

50

上記構成によれば、作用演出によって演出効果が向上する。

【0436】

(B3) 上記(B1)又は(B2)の遊技機において、特定表示に作用する作用演出は、複数種類(例えば、弱作用演出、中作用演出、強作用演出等)あり、いずれの作用演出が実行されるかに応じて、第2特定表示に変化する割合が異なる(例えば、変化無の場合と変化有(弱変化、中変化又は強変化)の場合とで、弱作用演出、中作用演出、強作用演出の決定割合が異なるため、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、第2特定表示に変化する割合が異なる)。

【0437】

上記構成によれば、作用演出に対する期待感を高めることができる。

10

【0438】

(B4) 上記(B1)から(B3)のいずれかの遊技機において、特定表示に作用する作用演出は、複数種類(例えば、弱作用演出、中作用演出、強作用演出等)あり、変化後の特定表示の表示態様は、複数種類(例えば、図42～図48に示した大ボタン(白)D2、大ボタン(赤)D3、スティックD4、大ボタン(白)D2U、大ボタン(赤)D3U、スティックD4U等)あり、いずれの作用演出が実行されるかに応じて、いずれの特定表示に変化するかの割合が異なる(例えば、弱変化(1段階変化)の場合と中変化(2段階変化)の場合と強変(3段階変化)化の場合とで、弱作用演出、中作用演出、強作用演出の夫々の決定割合が異なるため、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、弱変化、中変化、強変化となるかの割合が異なる。例えば、変化前が小ボタン(白)D1 20である場合、弱変化が実行されると小ボタン(白)D1が大ボタン(白)D2に変化し、中変化が実行されると小ボタン(白)D1が大ボタン(赤)D3に変化し、強変化が実行されると小ボタン(白)D1がスティックD4に変化する。従って、いずれのボタン等作用演出が実行されるかに応じて、いずれの特定表示に変化するかの割合が異なる)。

20

【0439】

上記構成によれば、作用演出に対する期待感を高めることができる。

【0440】

(B5) 上記(B1)から(B4)のいずれかの遊技機において、検出手段は、複数種類(例えば、プッシュボタン、スティックコントローラ等)あり、変化後の特定表示に対応した検出手段により検出される動作演出を実行する(例えば、図47に示したように変化 30後の大ボタン(白)D2に対応したプッシュボタンにより検出される動作演出を実行し、図43に示したように変化後の大ボタン(赤)D3に対応したプッシュボタンにより検出される動作演出を実行し、図45や図48に示したように変化後のスティックD4に対応したスティックコントローラにより検出される動作演出を実行する)。

30

【0441】

上記構成によれば、いずれの操作手段に対応した特定表示となるかに注目させることができる。

【0442】

(B6) 上記(B1)から(B5)のいずれかの遊技機において、特定表示実行手段は、検出手段による検出の非有効期間(例えば、図39～図48に示したT4～T11等)に 40において特定表示を表示するときには、非有効期間であることを示す態様により特定表示を表示する(例えば、図39～図48に示すように、規制線Kを重畳させた小ボタン(白)D1、規制線Kを重畳させた大ボタン(白)D2、規制線Kを重畳させた大ボタン(赤)D3、規制線Kを重畳させたスティックD4を表示する)。

40

【0443】

上記構成によれば、非有効期間であることが分かりやすい。

【0444】

また、本実施の形態において、検出手段は、例えば、プッシュボタンやスティックコントローラに相当する。なお、本実施の形態で示した構成を第1の実施の形態で示した構成に適用する場合には、例えば、第1の実施の形態で示した第1演出操作手段(例えば、左 50

50

操作ボタン 1 2 0 L) および第 2 演出操作手段 (例えば、右操作ボタン 1 2 0 R) のいずれか一方または両方を検出手段として適用するように構成してもよい。

【 0 4 4 5 】

なお、上記に示した第 1 の実施の形態 ~ 第 3 の実施の形態で示した構成のうちのいずれか 2 つまたは全ての構成を適宜組み合わせることで遊技機を構成することも可能である。

【 0 4 4 6 】

また、上記の各実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板 8 0、音声出力基板 7 0 およびランプドライバ基板 3 5 が設けられているが、演出装置を制御する回路を 1 つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置 9 等を制御する回路が搭載された第 1 の演出制御基板 (表示制御基板) と、その他の演出装置 (ランプ、LED、スピーカ 2 7 L, 2 7 R など) を制御する回路が搭載された第 2 の演出制御基板との 2 つの基板を設けるようにしてもよい。

【 0 4 4 7 】

また、上記の各実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が他の基板 (例えば、図 2 に示す音声出力基板 7 0 やランプドライバ基板 3 5 など、または音声出力基板 7 0 に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板 3 5 に搭載されている回路による機能とを備えた音 / ランプ基板) に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板 8 0 における演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板 7 0、ランプドライバ基板 3 5、音 / ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置 9 を制御する演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、上記の各実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板 7 0、ランプドライバ基板 3 5 または音 / ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

【 0 4 4 8 】

また、上記の各実施の形態において、「割合が異なる」とは、 $A : B = 70 \% : 30 \%$ や $A : B = 30 \% : 70 \%$ のような関係で割合が異なるものだけにかぎらず、 $A : B = 100 \% : 0 \%$ のような関係で割合が異なるもの (すなわち、一方が 100 % の割り振りで他方が 0 % の割り振りとなるようなもの) も含む概念である。

【 0 4 4 9 】

また、上記の各実施の形態では、例えば「1」~「9」の複数種類の特別図柄や演出図柄、「」および「x」の複数種類の普通図柄を可変表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、可変表示は、そのような態様にかぎられない。例えば、可変表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要はなく、可変表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を可変表示する必要はなく、1 種類の図柄のみを用いて可変表示を実行するものであってもよい。この場合、例えば、その 1 種類の図柄表示を交互に点灯および点滅を繰り返すことによって、可変表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その可変表示に用いられる 1 種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その 1 種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。

【 0 4 5 0 】

また、上記の各実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、本発明を、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払

10

20

30

40

50

い出されるスロット機に適用することも可能である。以下、上記の各実施の形態で示した構成をスロット機に適用した場合について説明する。

【0451】

図49は、スロットマシン（スロット機）の正面図である。スロットマシン401は、図49に示すように、前面が開口する筐体401aと、この筐体401aの側端に回動自在に枢支された前面扉401bと、から構成されている。

【0452】

スロットマシン401の筐体401aの内部には、外周に複数種の図柄が配列されたリール402L、402C、402R（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、図49に示すように、これらリール402L、402C、402Rに配列された図柄のうち連続する3つの図柄が前面扉401bに設けられた透視窓403から見えるように配置されている。

【0453】

リール402L、402C、402Rの外周部には、互いに識別可能な複数種類の図柄（例えば、「7」、「BAR」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「リプレイ」等）が所定の順序で、それぞれ21個ずつ描かれている。リール402L、402C、402Rの外周部に描かれた図柄は、前面扉401bの略中央に設けられた透視窓403において各々上中下三段に表示される。

【0454】

各リール402L、402C、402Rは、各々対応して設けられたリールモータ（図示せず）によって回転されることで、各リール402L、402C、402Rの図柄が透視窓403に連続的に変化しつつ表示される一方で、各リール402L、402C、402Rの回転が停止されることで、透視窓403に3つの連続する図柄が表示結果として導出表示されるようになっている。

【0455】

前面扉401bの各リール402L、402C、402Rの手前側（遊技者側）の位置には、液晶表示器451（図49参照）の表示領域451aが配置されている。液晶表示器451は、液晶素子に対して電圧が印加されていない状態で透過性を有する液晶パネルを有しており、表示領域451aの透視窓403に対応する透過領域451b及び透視窓403を介して遊技者側から各リール402L、402C、402Rが視認できるようになっている。

【0456】

前面扉401bには、図49に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部40404、メダルが払い出されるメダル払出口409、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数を設定する際に操作されるMAX BETスイッチ406、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ410、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ407、リール402L、402C、402Rの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ408L、408C、408R、演出に用いられる演出用スイッチ456が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【0457】

また、図49に示すスロットマシン401では、演出に用いられるスイッチとして、他にも、スロットマシン401の右上方に演出用スイッチ460Aが設けられ、スロットマシン401の中央下方に演出用スイッチ460Bが設けられている。

【0458】

また、前面扉401bには、図49に示すように、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器411、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器412、

10

20

30

40

50

賭数が１設定されている旨を点灯により報知する１ＢＥＴＬＥＤ４１４、賭数が２設定されている旨を点灯により報知する２ＢＥＴＬＥＤ４１５、賭数が３設定されている旨を点灯により報知する３ＢＥＴＬＥＤ４１６、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求ＬＥＤ４１７、スタートスイッチ４０７の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効ＬＥＤ４１８、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中ＬＥＤ４１９、リプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中ＬＥＤ４２０が設けられた遊技用表示部４１３が設けられている。

【０４５９】

スロットマシン４０１では、ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ４０７を操作すると、各リール４０２Ｌ、４０２Ｃ、４０２Ｒが回転し、各リール４０２Ｌ、４０２Ｃ、４０２Ｒの図柄が連続的に変動する。この状態でいずれかのストップスイッチ４０８Ｌ、４０８Ｃ、４０８Ｒを操作すると、対応するリール４０２Ｌ、４０２Ｃ、４０２Ｒの回転が停止し、透視窓４０３に表示結果が導出表示される。

【０４６０】

図４９に示すスロットマシン４０１を、上記の各実施の形態で示した構成に適用する場合、例えば、スタートスイッチ４０７やストップスイッチ４０８Ｌ、４０８Ｃ、４０８Ｒは、遊技の進行に関する操作を行うために用いられる操作手段といえることから、遊技進行操作手段に相当する。また、演出用スイッチ４５６、４６０Ａ、４６０Ｂは、演出に関する操作を行うための操作手段といえることから、演出操作手段に相当する。この場合、例えば、各リール４０２Ｌ、４０２Ｃ、４０２Ｒの回転が開始されゲームが開始されると、一般に遊技者は右手を用いて各ストップスイッチ４０８Ｌ、４０８Ｃ、４０８Ｒを操作すると思われることから、右上方に設けられている演出用スイッチ４６０Ａは、遊技進行操作手段（ストップスイッチ４０８Ｌ、４０８Ｃ、４０８Ｒ）の操作に用いない方の左手では操作しにくく、中央下方に設けられている演出用スイッチ４６０Ｂは、比較的左手で操作しやすい。そのため、演出用スイッチ４６０Ｂを用いたボタン演出の実行頻度を、演出用スイッチ４６０Ａを用いたボタン演出の実行頻度よりも高くなるように構成したり、演出用スイッチ４６０Ａを用いたボタン演出の方が、演出用スイッチ４６０Ｂを用いたボタン演出よりも信頼度が高くなるように構成したりしてもよい。

【０４６１】

また、本発明による遊技機は、所定数の景品としての遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、遊技球等の遊技媒体を封入し景品の付与条件が成立した場合に得点を付与する封入式の遊技機に適用することもできる。

【０４６２】

また、上記の各実施の形態では、大当たり種別として確変大当たりや通常大当たりがあり、大当たり種別として確変大当たりと決定されたことにもとづいて、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される遊技機を示したが、そのような遊技機に限定されない。例えば、内部に所定の確変領域が設けられた特別可変入賞球装置（１つだけ設けられた特別可変入賞球装置内に確変領域が設けられていてもよいし、複数設けられた特別可変入賞球装置のうちの一部に確変領域が設けられていてもよい）を備え、大当たり遊技中に特別可変入賞球装置内における確変領域を遊技球が通過したことにもとづいて確変が確定し、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される遊技機に上記の各実施の形態で示した構成を適用することもできる。

【産業上の利用可能性】

【０４６３】

本発明は、可変表示を行うことが可能な遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

【０４６４】

- | | |
|-----|-----------|
| １ | パチンコ遊技機 |
| ８ a | 第１特別図柄表示器 |
| ８ b | 第２特別図柄表示器 |

10

20

30

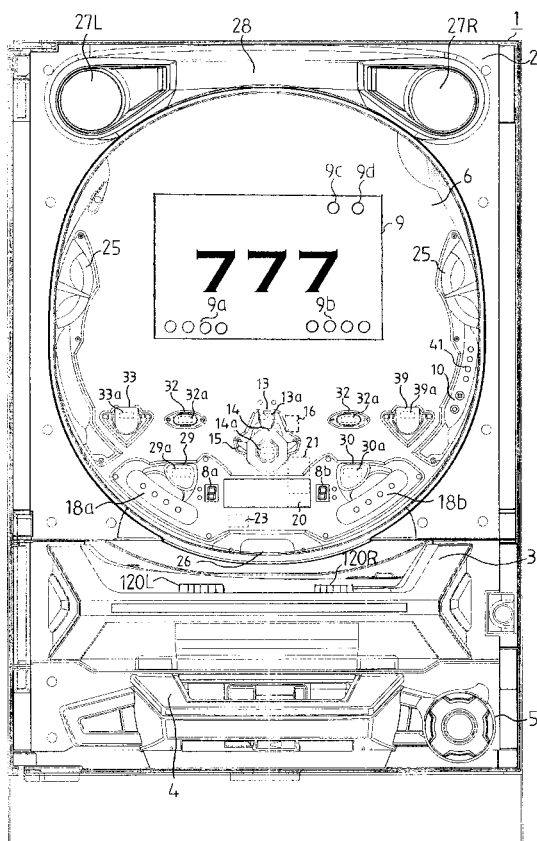
40

50

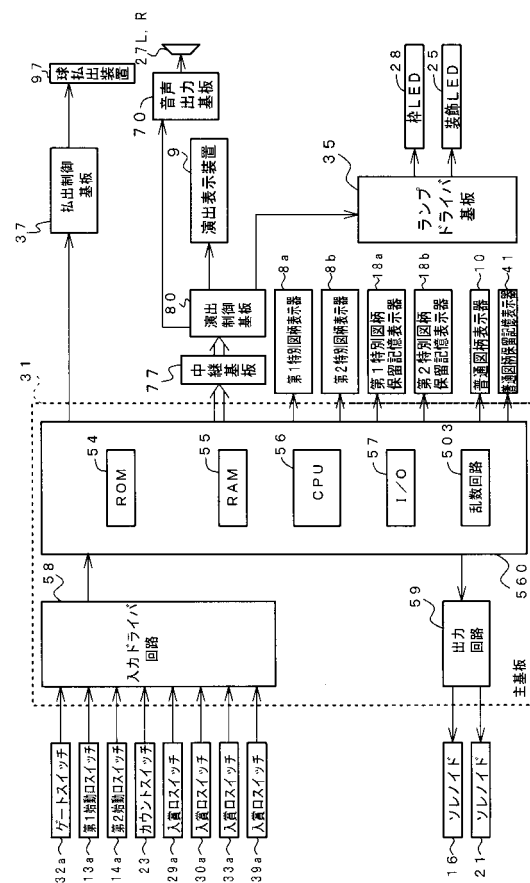
- | | |
|---------|-----------------|
| 9 | 演出表示装置 |
| 9 a | 第 1 保留記憶表示部 |
| 9 b | 第 2 保留記憶表示部 |
| 1 3 | 第 1 始動入賞口 |
| 1 4 | 第 2 始動入賞口 |
| 2 0 | 特別可変入賞球装置 |
| 2 7 L | 左スピーカ |
| 2 7 R | 右スピーカ |
| 3 1 | 遊技制御基板（主基板） |
| 5 6 | C P U |
| 5 6 0 | 遊技制御用マイクロコンピュータ |
| 8 0 | 演出制御基板 |
| 1 0 0 | 演出制御用マイクロコンピュータ |
| 1 0 1 | 演出制御用 C P U |
| 1 0 9 | V D P |
| 1 2 0 L | 左操作ボタン |
| 1 2 0 R | 右操作ボタン |

10

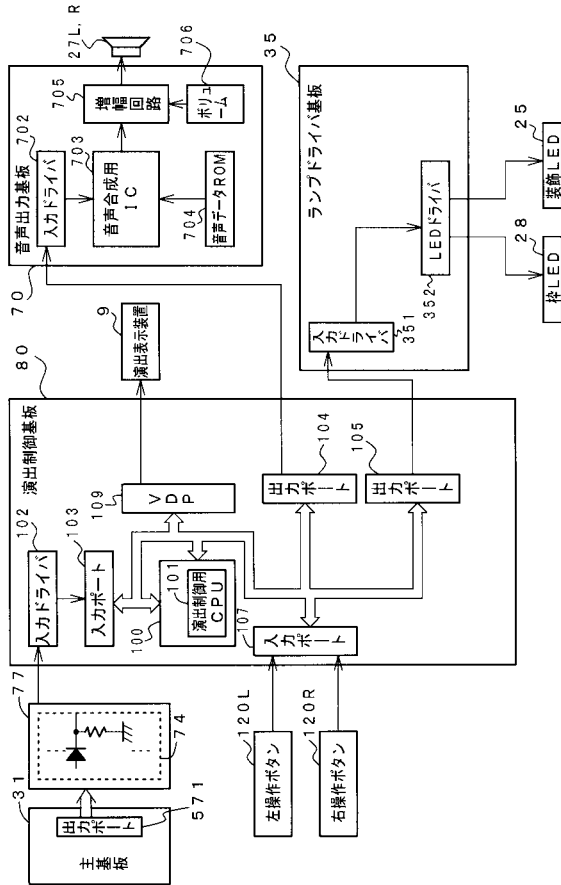
【 図 1 】



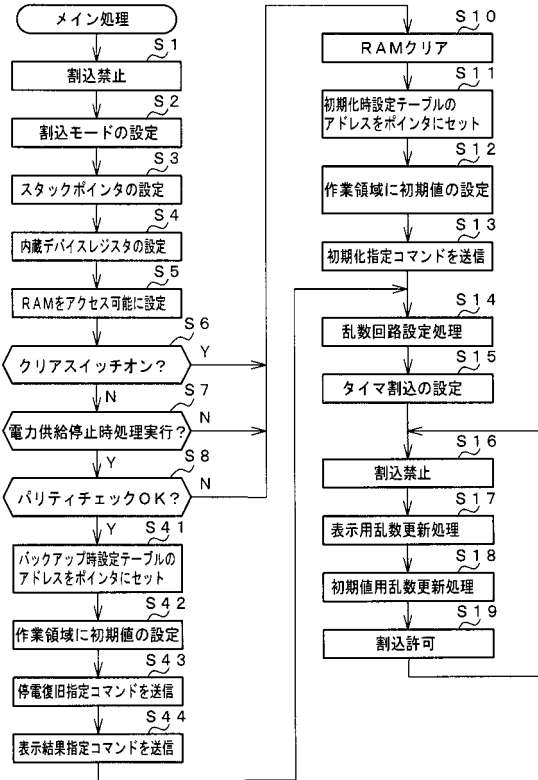
【圖 2】



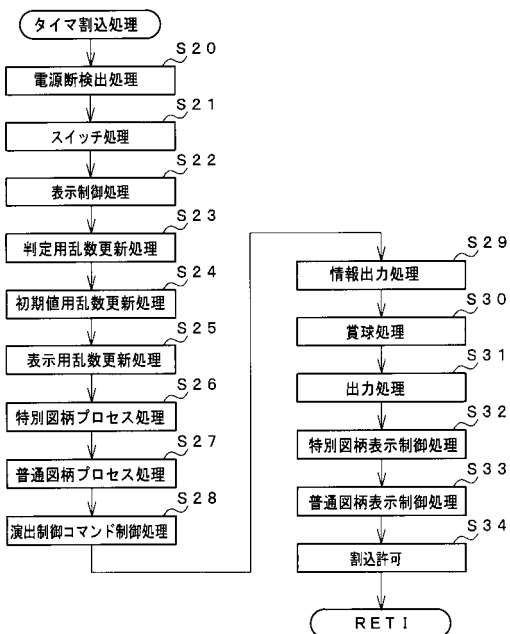
【図 3】



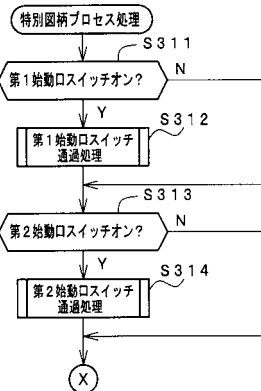
【図 4】



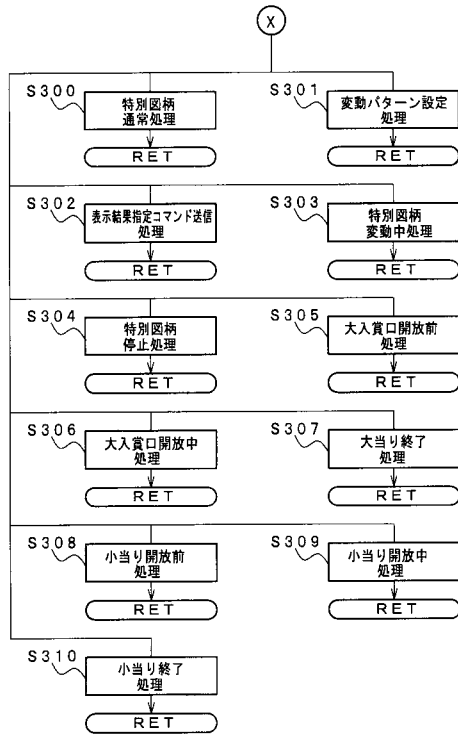
【図 5】



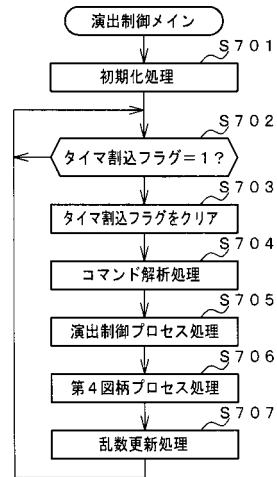
【図 6】



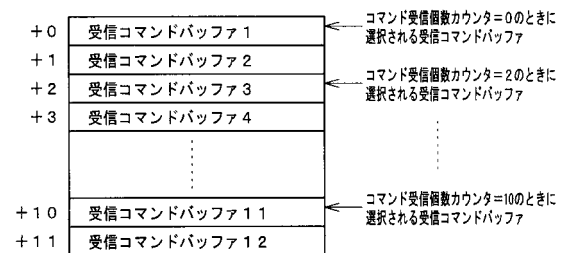
【図 7】



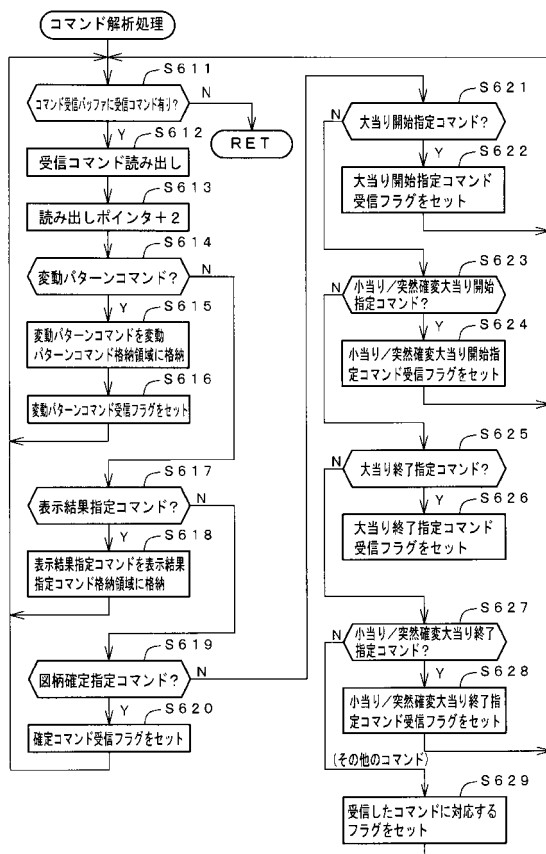
【図 8】



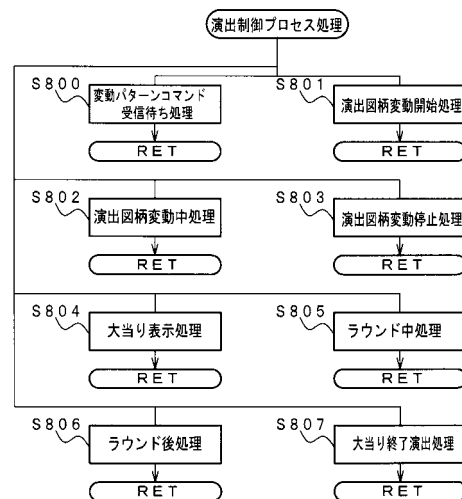
【図 9】



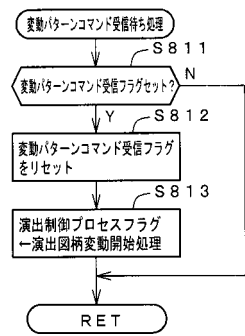
【図 10】



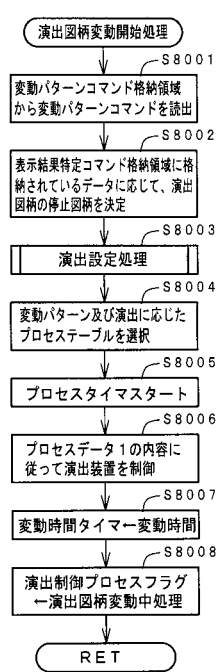
【図 11】



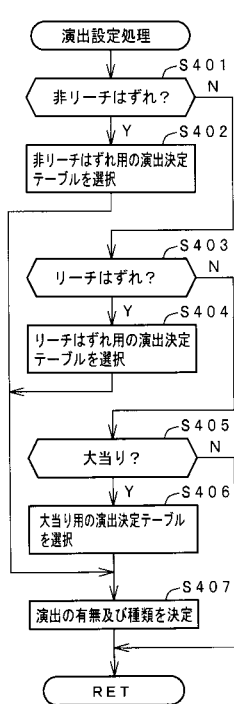
【 図 1 2 】



【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



【 図 1 5 】

(A) 演出決定テーブル [非リーチはずれ用]

演出の有無及び種類	実行タイミング	操作対象ボタン	割り振り
演出なし	——	——	90%
ボタン予告演出A	非リーチ中	左操作ボタン	10%
ボタン予告演出B	リーチ前半	左操作ボタン	——
ボタン予告演出C	リーチ前半	右操作ボタン	——
ボタン報知演出A	リーチ後半	左操作ボタン	——
ボタン報知演出B	リーチ後半	右操作ボタン	——

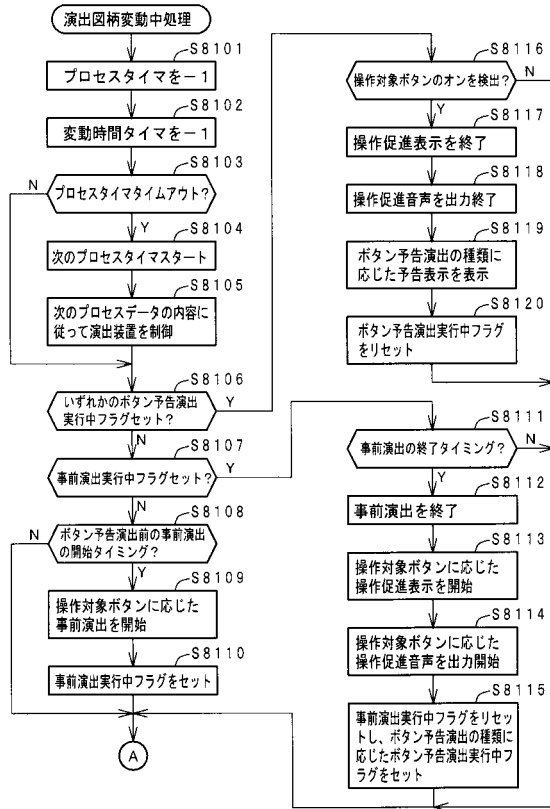
(B) 演出決定テーブル [リーチはずれ用]

演出の有無及び種類	実行タイミング	操作対象ボタン	割り振り
演出なし	——	——	30%
ボタン予告演出A	非リーチ中	左操作ボタン	10%
ボタン予告演出B	リーチ前半	左操作ボタン	20%
ボタン予告演出C	リーチ前半	右操作ボタン	10%
ボタン報知演出A	リーチ後半	左操作ボタン	20%
ボタン報知演出B	リーチ後半	右操作ボタン	10%

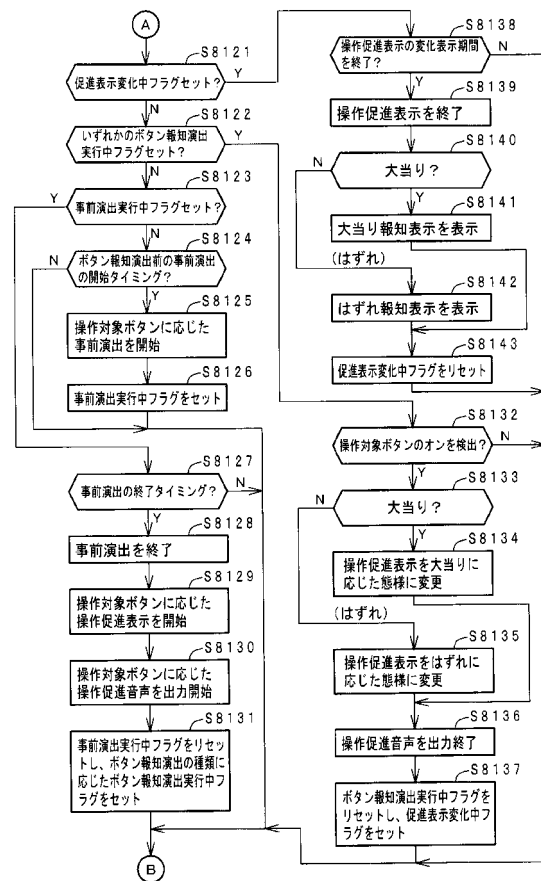
(C) 演出決定テーブル [当たり用]

演出の有無及び種類	実行タイミング	操作対象ボタン	割り振り
演出なし	——	——	10%
ボタン予告演出A	非リーチ中	左操作ボタン	10%
ボタン予告演出B	リーチ前半	左操作ボタン	10%
ボタン予告演出C	リーチ前半	右操作ボタン	20%
ボタン報知演出A	リーチ後半	左操作ボタン	20%
ボタン報知演出B	リーチ後半	右操作ボタン	30%

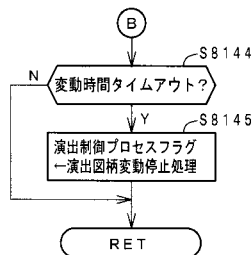
【図 16】



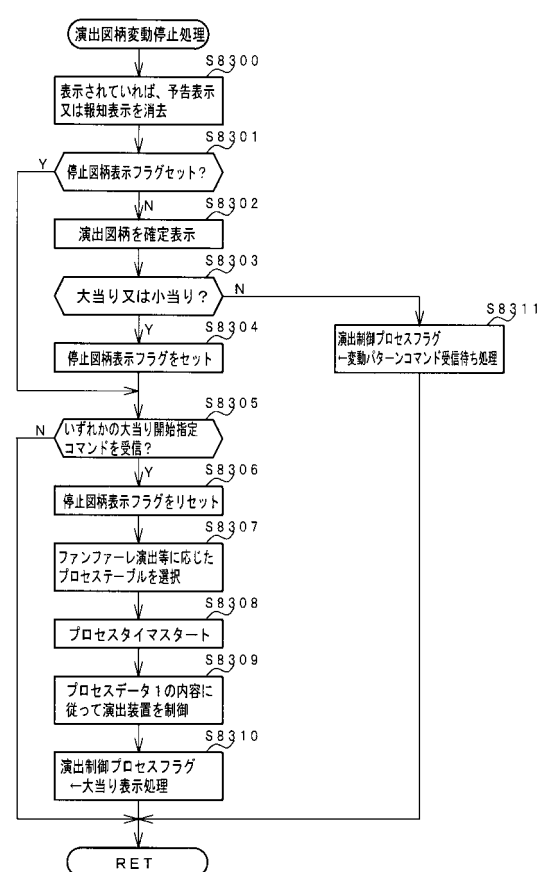
【図 17】



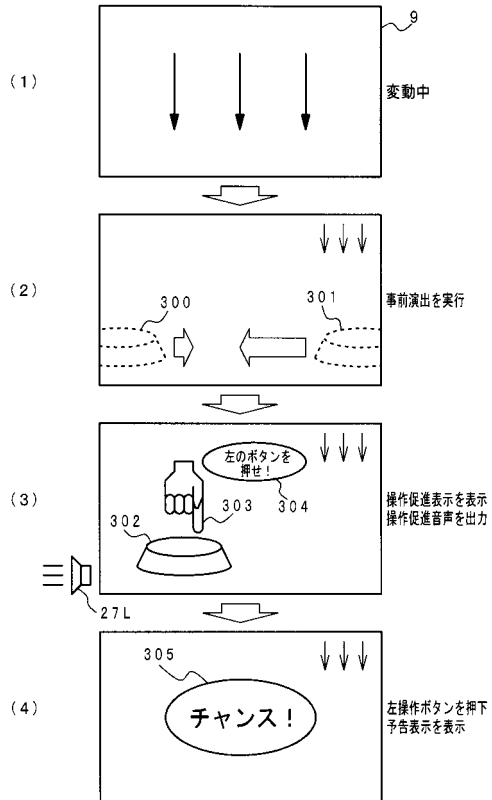
【図 18】



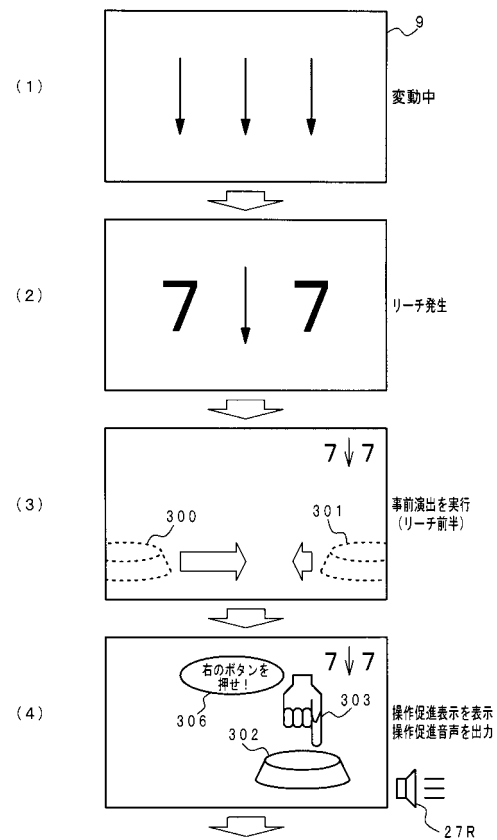
【図 19】



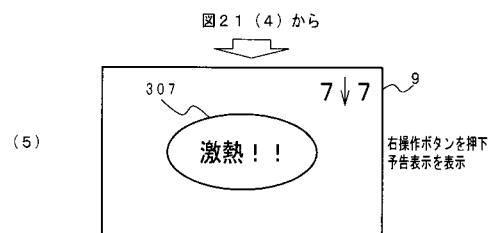
【図 20】



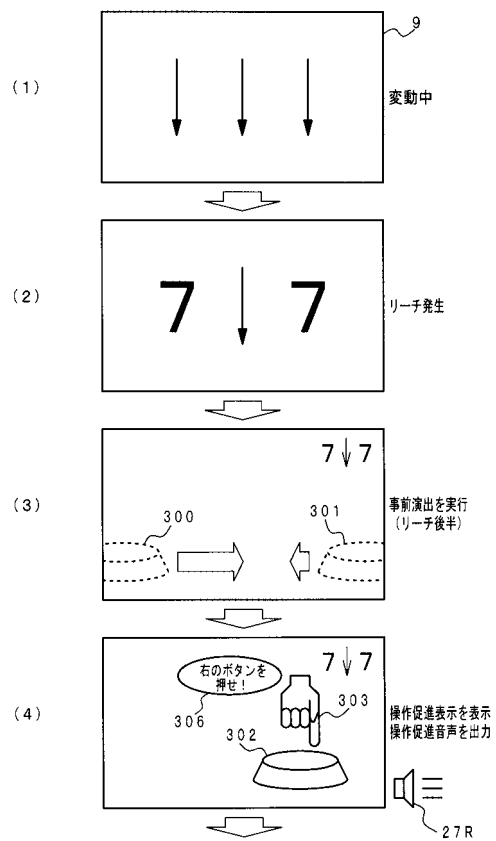
【図 21】



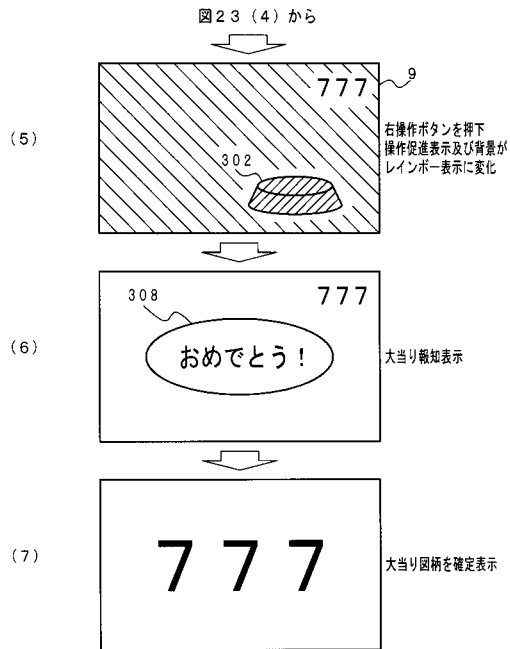
【図 22】



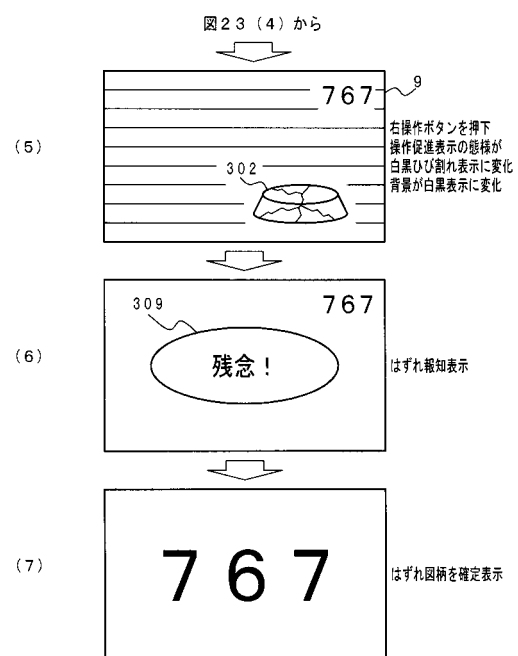
【図 23】



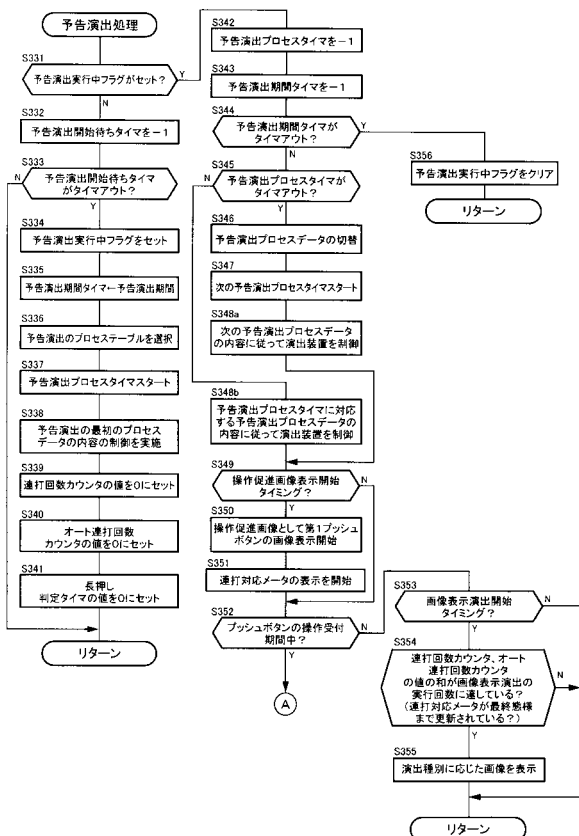
【図 2 4】



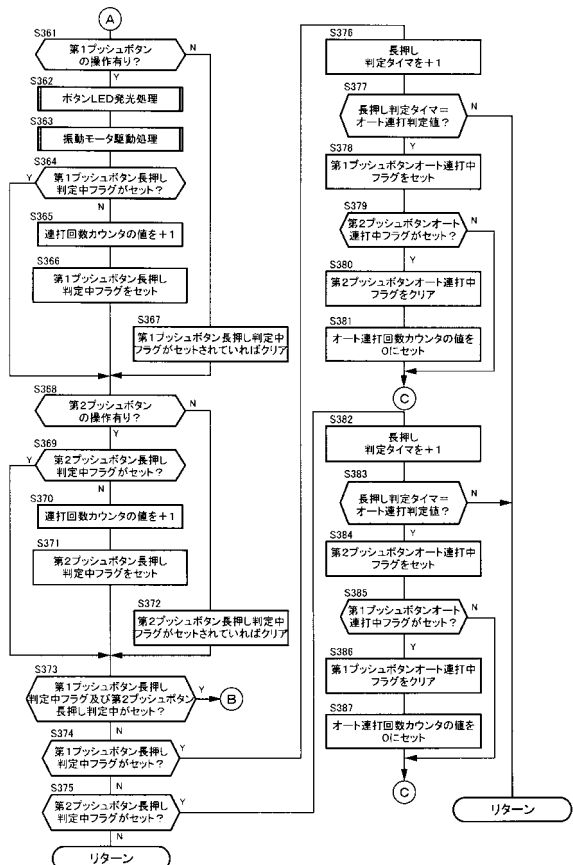
【図 2 5】



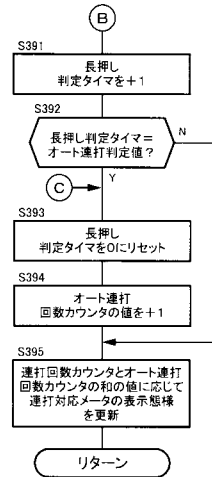
【図 2 6】



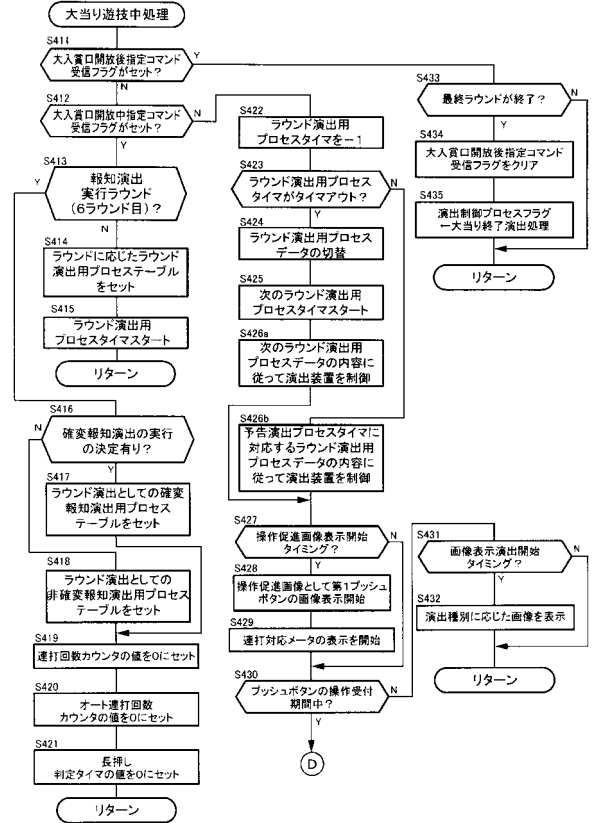
【図 2 7】



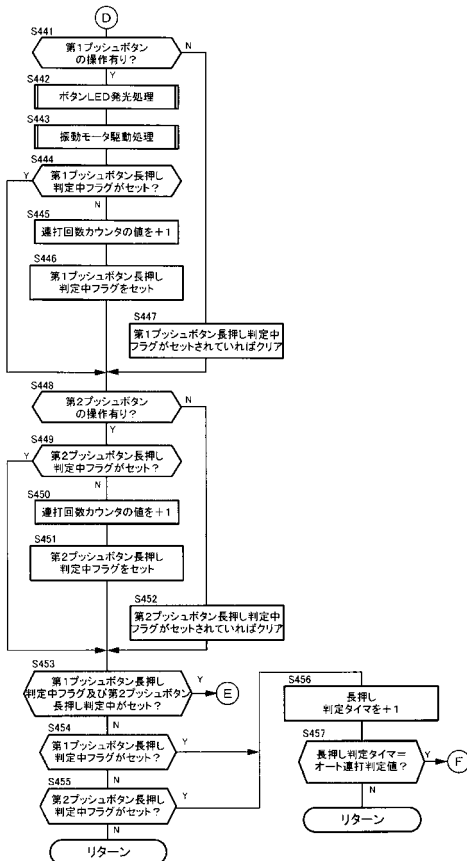
【図 28】



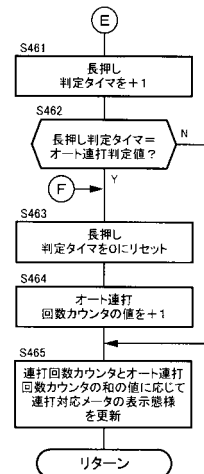
【図 29】



【図 30】



【図 31】



【図 3 2】

(A) 各演出におけるブッシュボタン操作の相違点

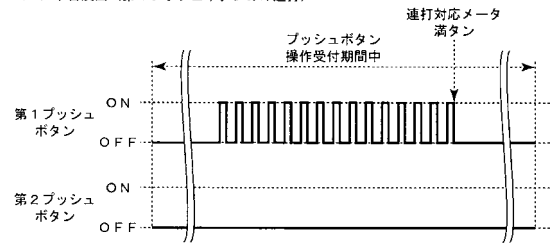
演出	同時連打	同時長押し	長押し判定引き継ぎ	オート連打引き継ぎ
予告演出	有効	無効 (1方のみ)	無効	無効
報知演出	有効	無効 (1方のみ)	有効	有効

(B) 各ブッシュボタンの長押し性能

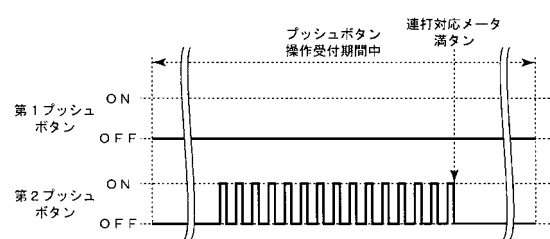
ブッシュボタン	振動モータの振動	LEDの発光	長押し判定間隔
第1ブッシュボタン	有り	有り	0.2秒
第2ブッシュボタン	無し	無し	0.2秒

【図 3 3】

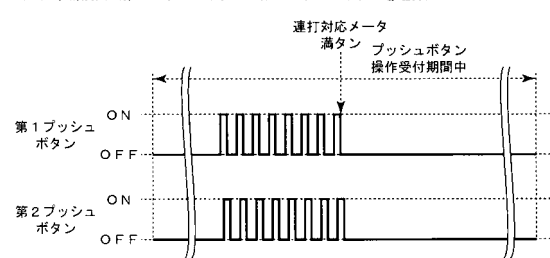
(A) 予告演出 (第1ブッシュボタンのみ連打)



(B) 予告演出 (第2ブッシュボタンのみ連打)

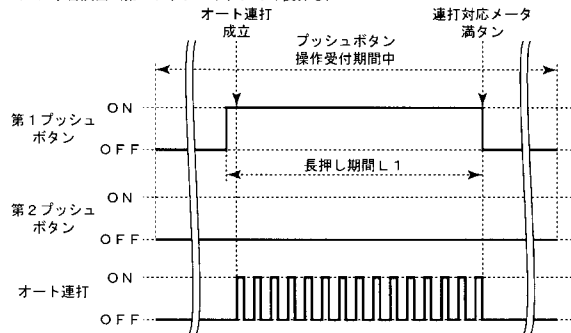


(C) 予告演出 (第1ブッシュボタンと第2ブッシュボタンを連打)

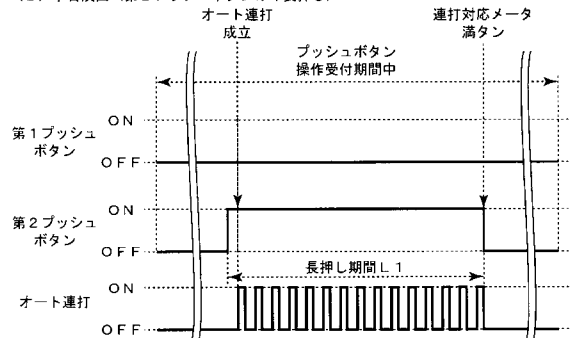


【図 3 4】

(A) 予告演出 (第1ブッシュボタンのみ長押し)

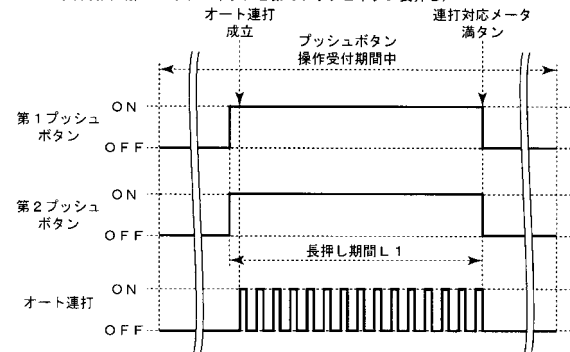


(B) 予告演出 (第2ブッシュボタンのみ長押し)

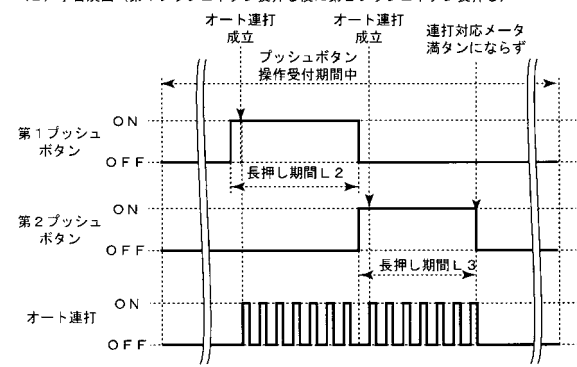


【図 3 5】

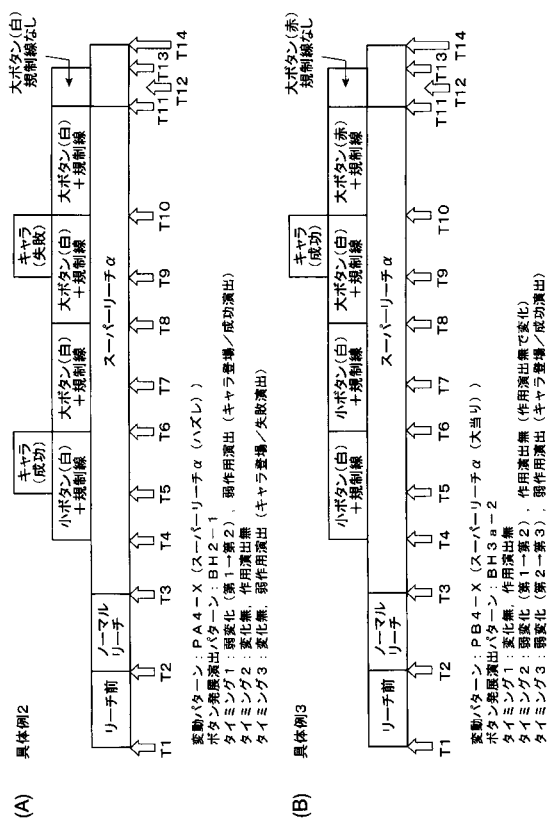
(A) 予告演出 (第1ブッシュボタンと第2ブッシュボタン長押し)



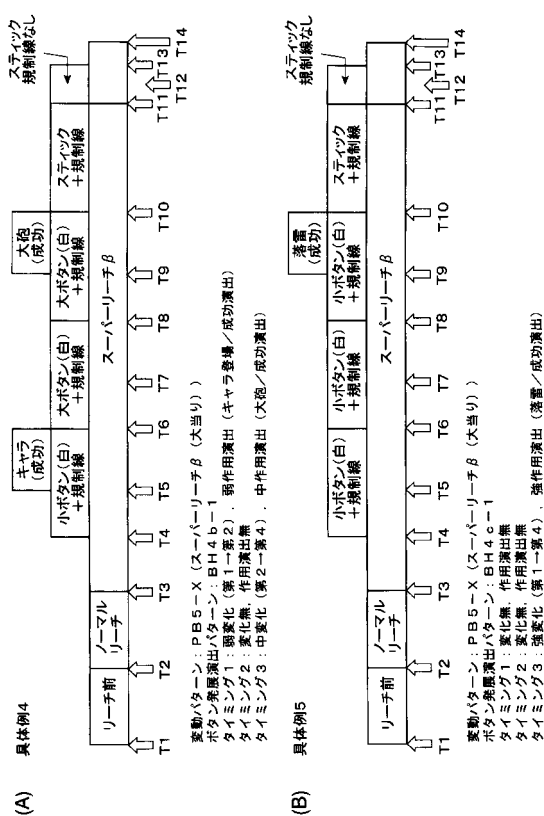
(B) 予告演出 (第1ブッシュボタン長押し後に第2ブッシュボタン長押し)

※: $L1 > L2 + L3$

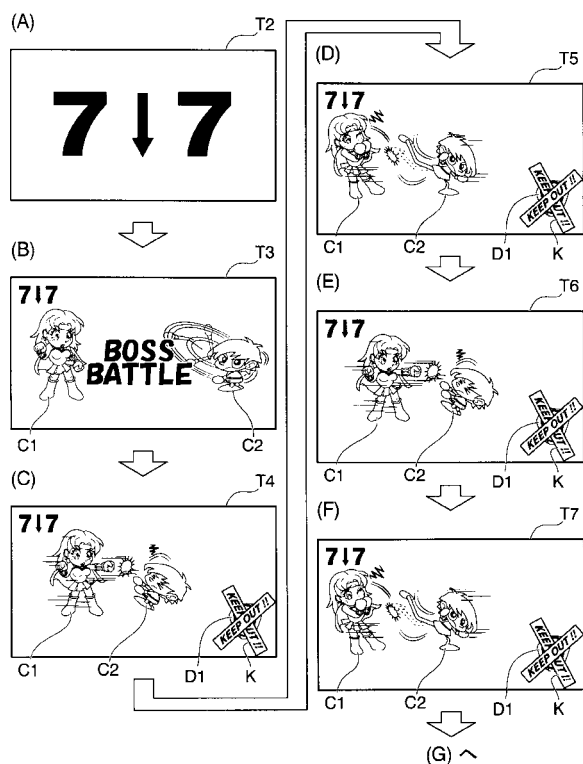
【 図 4 0 】



【 図 4 1 】



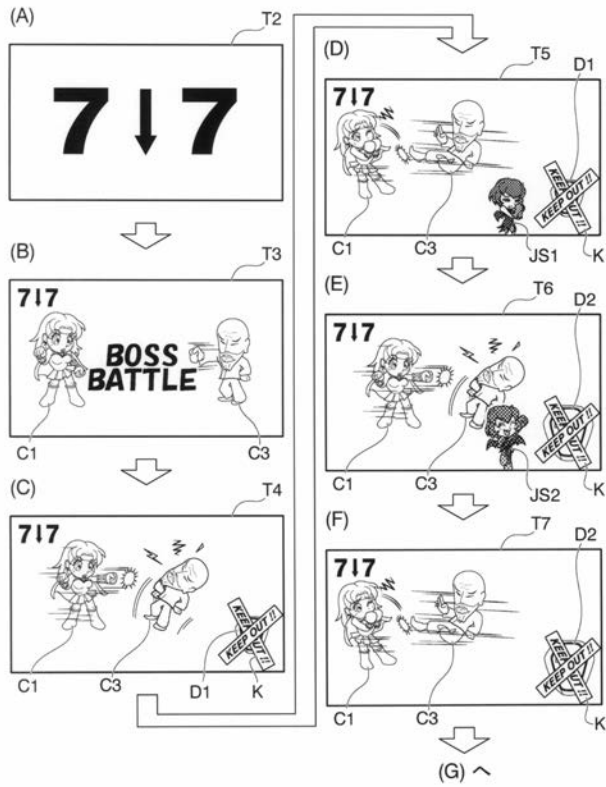
【 図 4 2 】



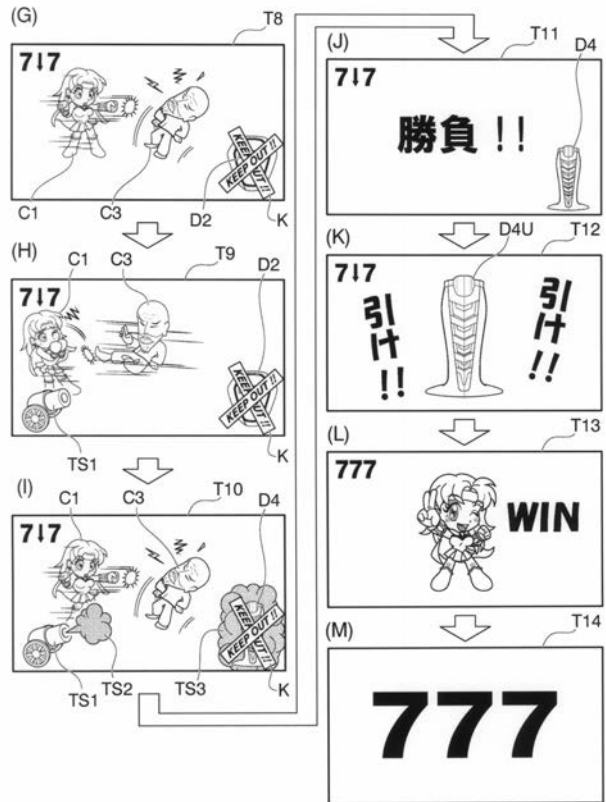
【 図 4 3 】



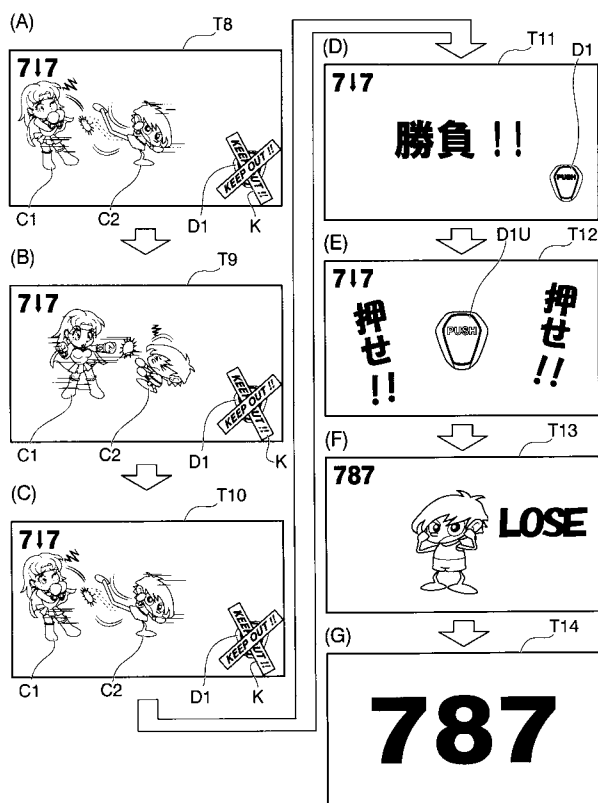
【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】



【図 4 7】



【図 48】



【図 49】

