(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2018-196499
(P2018-196499A)
(43)公開日　平成30年12月13日(2018.12.13)

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

審査請求 有　請求項の数 1　ＯＬ　（全 55 頁）

(21)出願番号　特願2017-101875 (P2017-101875)
(22)出願日　平成29年5月23日 (2017.5.23)

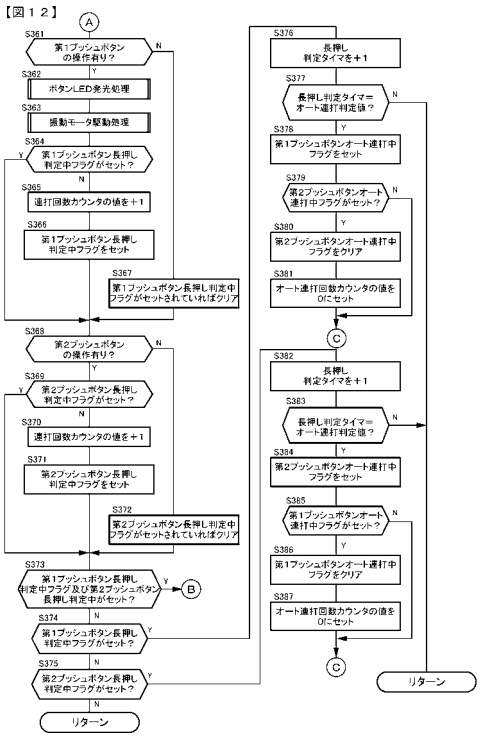
(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

Ｆターム(参考)　2C333 AA11 CA26 CA49 CA50 CA53
CA76 CA77 FA05 FA09 FA19

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】演出効果を高めることのできる遊技機を提供すること。
【解決手段】遊技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が実行されたことに応じて特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、検出手段は、第１検出手段３１Ｂと、第１検出手段３１Ｂとは異なる第２検出手段３２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に基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、第１検出手段で前記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。
【選択図】図１２

【図１２】



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技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と、
前記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が検出されたことに基づいて特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
を備え、
前記検出手段は、第１検出手段と、該第１検出手段とは異なる第２検出手段と、を含み、
前記特定演出実行手段は、
遊技者による前記所定動作とは異なる特定動作に基づいて前記所定動作が実行されたと見做して前記特定演出を実行可能であり、
前記第１検出手段で前記特定動作が検出されたときと前記第２検出手段で前記特定動作が検出されたときとで、同じはやさで前記特定演出を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機は、遊技者の動作を検出可能な第１検出手段（第１演出用操作手段）と第２検出手段（第２演出用操作手段）とを備え、第１検出手段にて遊技者による動作が検出された場合と第２検出手段にて遊技者による動作が検出された場合とで、同一の演出を実行可能なものがある（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１１－２１７７６６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、特許文献１にあっては、演出効果を高めることができないという問題がある。
【０００５】
本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、演出効果を高めることの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】
【０００６】
前記課題を解決するために、本発明の請求項１に記載の遊技機は、
遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
遊技者の動作を検出可能な検出手段と、
前記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基づいて特定演出（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、演出制御用ＣＰＵ１２０が予告演出処理や頬内演出処理を実行する部分）と、
を備え、
前記検出手段は、第１検出手段（例えば、第１プッシュボタン３１Ｂ）と、該第１検出手段とは異なる第２検出手段（例えば、第２プッシュボタン３２）と、を含み、
前記特定演出実行手段は、

遊技者による前記所定動作とは異なる特定動作（例えば、長押し）に基づいて前記所定動作が実行されたと見做して前記特定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０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）、
前記第１検出手段で前記特定動作が検出されたときと前記第２検出手段で前記特定動作が検出されたときとで、同じはやさで前記特定演出を実行可能である（例えば、図１９（Ｂ）に示すように、遊技者が第１プッシュボタン３１Ｂを長押しした場合と第２プッシュボタン３２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）
ことを特徴としている。
この特徴によれば演出効果を高めることができる。

【０００７】
本発明の手段１の遊技機は、請求項１に記載の遊技機であって、
前記第１検出手段にて検出可能な動作を遊技者に対して促す促進演出（例えば、第１プッシュボタン３１Ｂの画像と遊技者に対して該第１プッシュボタン３１Ｂの操作を促すメッセージとを含む操作促進画像）を実行可能な促進演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が予告演出処理のＳ３５０や大当り遊技中処理のＳ４２８等を実行する部分）を備え、
前記第１検出手段は、前記第２検出手段よりも遊技者にとって動作し易い態様にて設けられている（例えば、図１に示すように、第１プッシュボタン３１Ｂが上皿を形成する部材に設けられている一方で、第２プッシュボタン３２が遊技機用枠３の右下部位置に設けられている部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者は、促進演出を認識することによって第１検出手段にて検出されるよう動作するので、遊技者が第２検出手段にて検出されるよう動作することを抑えることができ、遊技興趣の低下を防止できる。
尚、「遊技者にとって動作し易い態様」とは、例えば、遊技者の体の部位のうち、第１検出手段での検出対象となっている対象部位から第１検出手段が設けられる位置までの距離が、該対象部位から第２検出手段が設けられる位置までの距離よりも短いまたは長いものや、前記対象部位から第１検出手段が設けられる位置までの間に該対象部位から第２検出手段が設けられる位置までの間よりも遊技者の動作を阻害する障害物が少ないもの、第１検出手段が第２検出手段よりも大きく形成されているもの等を含む。

【０００８】
本発明の手段２の遊技機は、請求項１または手段１に記載の遊技機であって、
前記検出手段によって遊技者の動作が検出されたことに基づいて特別演出（例えば、カットイン画像の表示）を実行可能な特別演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１４に示すカットイン演出処理を実行する部分）を備え、
前記特別演出実行手段は、前記第１検出手段により遊技者の動作が検出された場合には前記特別演出を実行可能であり、前記第２検出手段により遊技者の動作が検出された場合には前記特別演出を実行不能である（図１４に示すように、カットイン演出処理においては、第１プッシュボタン３１Ｂの操作に応じてカットイン画像が表示される一方で、第２プッシュボタン３２の操作ではカットイン画像が表示されない部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１検出手段によって遊技者の動作が検出された場合のみ特別演出が実行されるので、演出効果を向上できる。

【０００９】
本発明の手段３の遊技機は、請求項１、手段１、手段２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記検出手段が遊技者の動作を検出したことに基づいて振動可能な振動手段（例えば、振動モータ３７）を備え、

前記振動手段が振動しているときに前記第１検出手段に対する動作を行った場合に遊技者が感じる振動の強さと、前記第２検出手段に対する動作を行った場合に遊技者が感じる振動の強さと、が異なるように前記振動手段を振動可能である（例えば、図１９（Ｂ）に第１プッシュボタン３１Ｂは振動モータ３７の駆動（振動）によって振動する一方で、第２プッシュボタン３２は振動しない部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１検出手段と第２検出手段との振動の強さが異なることによって演出効果を高めることができる。
尚、振動の強さが異なることには、第１検出手段と第２検出手段のうち、一方の検出手段は振動し、他方の検出手段は振動しないことも含む。

【００１０】
本発明の手段４の遊技機は、請求項１、手段１～手段３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、
前記検出手段によって前記特定動作を検出可能な検出有効期間において、特定期間が経過するまでに前記検出手段によって前記特定動作が検出された場合は、該特定動作に基づいて前記特定期間経過後も前記特定演出を実行可能であり（例えば、変形例１に示すように、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３１Ｂの操作や第２プッシュボタン３２の操作が検出された場合は、前記実施例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る部分）、
前記特定期間経過後に前記検出手段によって前記特定動作が検出された場合は、該特定動作に基づいて前記特定演出を実行不能である（例えば、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３１Ｂの操作や第２プッシュボタン３２の操作が検出された場合は、連打対応メータの表示態様を更新しない部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、検出有効期間内において特定期間が経過したか否かに基づいて特定演出を実行可能な場合と実行不能な場合と設けることにより、遊技興趣を向上できる。

【００１１】
本発明の手段５の遊技機は、請求項１、手段１～手段４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記検出手段に対応した特定表示を表示可能な特定表示実行手段を備え、
前記特定表示実行手段は、
前記特定表示として、第１特定表示（例えば、第１プッシュボタン３１Ｂの画像）と、前記第１特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第２特定表示（例えば、スティックコントローラ３１Ａの画像）を表示可能であり、
前記第１特定表示を表示した後、前記特定表示に作用する作用演出が実行されることにより前記第２特定表示を表示可能である（例えば、変形例２に示すように、第１プッシュボタン３１Ｂの画像に作用することで該第１プッシュボタン３１Ｂの画像がスティックコントローラ３１Ａの画像に変化する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作用演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることで、演出効果を向上できる。

【００１２】
尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであってもよい。

【図面の簡単な説明】

【００１３】
【図１】パチンコ遊技機を正面から見た正面図である。
【図２】パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。

【図３】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図４】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図５】演出図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図６】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図７】（Ａ）は、予告演出種別決定用テーブルを示す図であり、（Ｂ）は、各予告演出種別の演出内容を示す図である。
【図８】カットイン演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９】（Ａ）は、カットイン演出種別決定用テーブルを示す図であり、（Ｂ）は、各カットイン演出種別の演出内容を示す図である。
【図１０】演出図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１】予告演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２】予告演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３】予告演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４】カットイン演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５】（Ａ）は、大当り表示処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は、各報知演出種別の演出内容を示す図である。
【図１６】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１７】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１８】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１９】（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２０】（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２１】（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２２】（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２３】（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２４】（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２５】（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２６】予告演出の演出態様を示す図である。
【図２７】予告演出の演出態様を示す図である。
【図２８】カットイン演出の演出態様を示す図である。
【図２９】報知演出の演出態様を示す図である。
【図３０】報知演出の演出態様を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１４】
本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。
【実施例】

【００１５】
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。尚、以下の説明にて、図１の手前側をパチンコ遊技機１の前方（前面、正面）側、奥側を後方（背面）側として説明する。尚、本実施例でパチンコ遊技機１の前面とは、遊技者側からパチンコ遊技機１を見たときに該遊技者と対向する対向面である。尚、フローチャートの各ステップの説明にて、例えば「ステップＳ１」と記載する箇所を「Ｓ１」と略記する場合がある。また、本実施例で『実行』と『実施』とは同義である。
【００１６】
図１は、本実施例のパチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機１（以下、遊技機と略記する場合がある）は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤２（ゲージ盤）と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠３（台枠）とから構成されている。遊技盤２には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。遊技領域には、遊技球が打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【００１７】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、第１特別図柄表示器４Ａと、第２特別図柄表示器４Ｂとが設けられている。第１特別図柄表示器４Ａと第２特別図柄表示器４Ｂはそれぞれ、例えば７セグメントやドットマトリクスのＬＥＤ（発光ダイオード）等から構成され、変動表示ゲームの一例となる特図ゲームにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（変動表示または可変表示ともいう）される。例えば、第１特別図柄表示器４Ａと第２特別図柄表示器４Ｂはそれぞれ、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を変動表示する。尚、第１特別図柄表示器４Ａや第２特別図柄表示器４Ｂにて表示される特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば７セグメントのＬＥＤで点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。以下では、第１特別図柄表示器４Ａにて変動表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示器４Ｂにて変動表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。
【００１８】
第１特別図柄表示器４Ａと第２特別図柄表示器４Ｂはともに、例えば方形状に形成されている。尚、第１特図の種類と第２特図の種類は同じ（例えば、ともに「０」～「９」を示す数字、及び、「－」を示す記号）であってもよいし、種類が異なっていてもよい。また、第１特別図柄表示器４Ａと第２特別図柄表示器４Ｂはそれぞれ、例えば「００」～「９９」を示す数字（あるいは２桁の記号）を変動表示するように構成されていてもよいし、これら「００」～「９９」を示す各セグメントが、「００」～「９９」を視認不能にランダムに配置された表示器により変動表示するように構成されていてもよい。
【００１９】
遊技盤２の遊技領域の中央付近には、演出表示装置５が設けられている。演出表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。演出表示装置５の表示領域では、第１特別図柄表示器４Ａによる第１特図の変動表示や第２特別図柄表示器４Ｂによる第２特図の変動表示のそれぞれに対応して、例えば３つといった複数の変動表示部となる演出図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である演出図柄（飾り図柄ともいう）が変動表示される。この演出図柄の変動表示も、変動表示ゲームに含まれる。
【００２０】
一例として、演出表示装置５の表示領域には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒが配置されている。そして、第１特別図柄表示器４Ａでの第１特図の変動と第２特別図柄表示器４Ｂでの第２特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにて演出図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、演出表示装置

５の「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにて、確定演出図柄（最終停止図柄）が停止表示される。

【００２１】

このように、演出表示装置５の表示領域では、第１特別図柄表示器４Ａでの第１特図を用いた特図ゲーム、または、第２特別図柄表示器４Ｂでの第２特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の演出図柄の変動表示を行い、確定演出図柄を導出表示（あるいは単に「導出」ともいう）する。尚、演出図柄の変動表示中に変動表示が仮停止するようにしても良い。

【００２２】

「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにて変動表示される演出図柄には、例えば８種類の図柄（英数字「１」～「８」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する８個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどであればよく、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい）で構成される。演出図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「１」～「８」を示す英数字それぞれに対して、「１」～「８」の図柄番号が付されている。尚、演出図柄は８種類に限定されず、「大当り」となる組合せや「はずれ」となる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば７種類や９種類など）。

【００２３】

演出図柄の変動表示が開始された後、確定演出図柄が導出表示されるまでには、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒ、又は、演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒのうち少なくともいずれか１つ（例えば「左」の演出図柄表示エリア５Ｌなど）にて、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「８」）である演出図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「１」）である演出図柄が表示される。

【００２４】

演出表示装置５の表示領域の下部の左右２箇所には、第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕが設定されている。第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕでは、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

【００２５】

ここで、特図ゲームに対応した変動表示の保留は、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口や、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。即ち、特図ゲームや演出図柄の変動表示といった変動表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく変動表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機１が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、変動表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する変動表示の保留が行われる。本実施例では、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の白色表示とし、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の青色表示とする。

【００２６】

尚、以下の説明では、第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕでの表示を保留表示と総称することがある。

【００２７】

図１に示す例では、保留記憶表示エリアとともに、第１特別図柄表示器４Ａ及び第２特別図柄表示器４Ｂの上部と下部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、第

１特図保留記憶数を特定可能に表示する。第２保留表示器２５Ｂは、第２特図保留記憶数を特定可能に表示する。第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数とを加算した変動表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。

【００２８】

演出表示装置５の下方には、普通入賞球装置６Ａと、普通可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。普通入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置６Ｂは、図２に示す普通電動役物用となるソレノイド８１によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第２始動入賞口を形成する。

【００２９】

一例として、普通可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第２始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第２始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。尚、普通可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態であるときでも、第２始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態にて、例えば第２始動入賞口を閉鎖することなどにより、第２始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第２始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過（進入）しにくいまたは通過（進入）できない通常開放状態とに変化する。

【００３０】

普通入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図２に示す第１始動口スイッチ２２Ａによって検出される。普通可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図２に示す第２始動口スイッチ２２Ｂによって検出される。第１始動口スイッチ２２Ａによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出され、第１特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）未満であれば、第１始動条件が成立する。第２始動口スイッチ２２Ｂによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出され、第２特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）未満であれば、第２始動条件が成立する。尚、第１始動口スイッチ２２Ａによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第２始動口スイッチ２２Ｂによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

【００３１】

普通入賞球装置６Ａと普通可変入賞球装置６Ｂの下方位置には、特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、図２に示す大入賞口扉用となるソレノイド８２によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する所定領域としての大入賞口を形成する。

【００３２】

一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）できなくする。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）し易くする。このように、大入賞口は、遊技球が通過（進入）し易く遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。尚、遊技球が大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。

【００３３】
大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図２に示すカウントスイッチ２３によって検出される。カウントスイッチ２３によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、開放状態となった特別可変入賞球装置７の大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、他の入賞口（例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口）を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。従って、特別可変入賞球装置７の大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第１状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置７の大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第２状態となる。

【００３４】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、第１特別図柄表示器４Ａや第２特別図柄表示器４Ｂと同様に７セグメントやドットマトリクスのＬＥＤ等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（変動表示）する。このような普通図柄の変動表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。

【００３５】
普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、通過ゲート４１を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【００３６】
遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第１始動入賞口、第２始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【００３７】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ，８Ｒが設けられており、更に遊技領域周辺部には、遊技効果ＬＥＤ９が設けられている。

【００３８】
遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。

【００３９】
遊技領域下方の遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や貸し出しによって払い出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠３の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機１の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

【００４０】
下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、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３１Ａが設けられている。スティックコントローラ３１Ａは、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティック

コントローラ３１Ａの操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検出するトリガセンサが内蔵されていればよい。

【００４１】

スティックコントローラ３１Ａの下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検出するコントローラセンサユニット３５Ａが設けられていればよい。例えば、コントローラセンサユニット３５Ａは、パチンコ遊技機１と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤２の盤面と平行に配置された２つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤２の盤面と垂直に配置された２つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組合せた４つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。

【００４２】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ３１Ａの上方）などに、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３１Ｂが設けられている。第１第１プッシュボタン３１Ｂは、遊技者からの押下動作を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。第１プッシュボタン３１Ｂの配置位置における上皿の本体内部などには、第１プッシュボタン３１Ｂに対してなされた遊技者による押下動作を検出するプッシュセンサ３５Ｂが設けられていればよい。

【００４３】

第１プッシュボタン３１Ｂには、該第１プッシュボタン３１Ｂを振動させるための振動モータ３７と、該第１プッシュボタン３１Ｂを発光させるためのボタンＬＥＤ３６と、が内蔵されている。尚、振動モータ３７は、演出制御基板１２に接続されており、ボタンＬＥＤ３６は、後述するＬＥＤ制御基板１４に接続されている。

【００４４】

遊技機用枠３の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドルＨ（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルＨは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルＨには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。また、遊技機用枠３における打球操作ハンドルＨの近傍位置には、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３２が設けられている。第２プッシュボタン３２は、遊技者からの押下動作を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。第２プッシュボタン３２の配置位置における遊技機用枠３内部などには、第２プッシュボタン３２に対してなされた遊技者による押下動作を検出するプッシュセンサ３５Ｃが設けられていればよい。

【００４５】

尚、本実施例の第２プッシュボタン３２は、第１プッシュボタン３１Ｂと比較して遊技者等に周知される機会が少ない、所謂隠しボタンである。このため、第１プッシュボタン３１Ｂは、遊技者から視認しやすいよう上皿を形成する部材に設けられていることに対して、第２プッシュボタン３２は、第１プッシュボタン３１Ｂよりも遊技者から視認し難い遊技機用枠３の右下部位置に設けられている。

【００４６】

パチンコ遊技機１には、例えば図２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ＬＥＤ制御基板１４といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機１には、主基板１１と演出制御基板１２との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板１５なども搭載されている。その他にも、遊技盤２などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【００４７】
主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１での遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板１１は、主として、特図ゲームにて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの出力信号を入力可能とする機能、演出制御基板１２などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、外部に各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板１１は、第１特別図柄表示器４Ａと第２特別図柄表示器４Ｂを構成する各ＬＥＤ（例えばセグメントＬＥＤ）などの点灯／消灯制御を行って第１特図や第２特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器２０の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器２０による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。

【００４８】
主基板１１には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送するスイッチ回路１１０、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号をソレノイド８１，８２に伝送するソレノイド回路１１１などが搭載されている。

【００４９】
演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板１５を介して主基板１１から伝送された制御信号を受信して、演出表示装置５、スピーカ８Ｌ，８Ｒ及び遊技効果ＬＥＤ９といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。即ち、演出制御基板１２は、演出表示装置５の表示動作や、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ＬＥＤ９などの点灯／消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【００５０】
音声制御基板１３は、演出制御基板１２とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板１２からの指令や制御データ（音番号や音量レベル等）などに基づき、スピーカ８Ｌ，８Ｒから音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ＬＥＤ制御基板１４は、演出制御基板１２とは別個に設けられたＬＥＤ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板１２からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ＬＥＤ９などの点灯／消灯駆動を行うＬＥＤドライバ回路などが搭載されている。

【００５１】
図２に示すように、主基板１１には、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３からの検出信号を伝送する配線が接続されている。尚、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板１１には、第１特別図柄表示器４Ａ、第２特別図柄表示器４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【００５２】
主基板１１から演出制御基板１２に向けて伝送される制御信号は、中継基板１５によって中継される。中継基板１５を介して主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。本実施例の演出制御コマンドとしては、例えば、第１特図の変動開始を指定するための第１変動開始コマンドや、第２特図の変動開始を指定するための第２変動開始コマンド、変動パターン（変動表示時間）を指定するための変動パターン指定コマンド、変動表示結果（変動表示結果が大当りであるか否かや、変動表示結果が大当りである場合の大当り種別）を指定するための変動表示結果指定コマンド、演出図柄の変動表示の停止を指定するための図

柄確定コマンド、現在の遊技状態を指定するための遊技状態指定コマンド、大当りの開始を指定するための大当り開始指定コマンド、大入賞口が開放中であることを指定するための大入賞口開放中指定コマンド、大入賞口の開放後であることを指定するための大入賞口開放後指定コマンド、大当りの終了を指定するための大当り終了指定コマンド、第１始動入賞口への入賞を指定するための第１始動口入賞指定コマンド、第２始動入賞口への入賞を指定するための第２始動口入賞指定コマンド、第１保留記憶数を通知するための第１保留記憶数通知コマンド、第２保留記憶数を通知するための第２保留記憶数通知コマンド等が設けられている。

【００５３】

主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ１０１（Read Only Memory 101）と、遊技制御用のワークエリアを提供するＲＡＭ１０２（Random Access Memory 102）と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うＣＰＵ１０３（Central Processing Unit 103）と、ＣＰＵ１０３とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ１０５（Input/Outputport 105）とを備えて構成される。

【００５４】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から読み出したプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御するための各種処理が実行される。

【００５５】

主基板１１では、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４等の各種乱数値の数値データが、カウント可能に制御される。尚、乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントできるものであればよく、乱数回路１０４にてカウントしない乱数値については、ＣＰＵ１０３が、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することでカウントするようにすればよい。

【００５６】

例えば、本実施例では、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【００５７】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【００５８】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの変動表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、変動表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「非確変」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【００５９】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や演出図柄の変動表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「９９７」の範囲の値をとる。

【００６０】
普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける変動表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。
【００６１】
また、本実施例では、複数の変動パターンが予め用意されている。具体的に、本実施例では、変動表示結果が「はずれ」となる場合のうち、演出図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。
【００６２】
変動表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンである大当り変動パターンや、演出図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合のリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施例では、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けても良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチαやスーパーリーチβに加えてスーパーリーチγ…といった３以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。
【００６３】
本実施例におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチα、スーパーリーチβよりも短く設定されている。また、本実施例におけるスーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチβのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチαのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。
【００６４】
尚、本実施例では、前述したようにスーパーリーチβ、スーパーリーチα、ノーマルリーチの順に変動表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。
【００６５】
図２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定、設定を行うために予め用意された複数の判定テーブルや設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。
【００６６】
本実施例のＲＯＭ１０１には、表示結果判定テーブルが記憶されている。表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示器４Ａや第２特別図柄表示器４Ｂの特図ゲームにおいて確定特別図柄が導出表示される前に、その変動表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。本実施例の表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【００６７】
表示結果判定テーブルでは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に対して判定用データが割り当てられている。具体的に、本実施例では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施例では約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施例では約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【００６８】
尚、ＲＯＭ１０１には、大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照される大当り種別判定テーブルや、乱数値ＭＲ３に基づいて変動パターンを、前述した変動パターンのいずれかに決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されている。

【００６９】
本実施例では、変動特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」と「確変大当りＢ」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。つまり、変動特図が第２特図である場合には、ラウンド数の少ない「確変大当りＢ」の大当り種別に割り当てがなく、第２特図の変動表示では「確変大当りＢ」が発生しないようにすることで、時短制御に伴う高開放制御により、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態中に、得られる賞球が少ない「確変大当りＢ」が頻発して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。該設定例は一例に過ぎず、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「非確変大当り」以外の大当り種別を設けるようにしても良いし、それぞれの大当りの決定割合や決定の有無等は、適宜に設定すれば良い。

【００７０】
また、ＲＯＭ１０１に記憶されている変動パターン判定テーブルとしては、「大当り」とすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。尚、本実施例では、はずれのときよりも大当りとなるときの方がリーチの変動パターンが決定されやすくなり、リーチが発生した場合の方が大当りなる可能性（信頼度や期待度）が高くなるとともに、同じリーチの変動パターンであっても、ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当りなる可能性（信頼度や期待度）が高く、同じスーパーリーチであってもスーパーリーチβの変動パターンの方が、確変大当りなる可能性（信頼度や期待度）が高くなるように、大当り用変動パターン判定テーブルとはずれ用変動パターン判定テーブルにおいて、各変動パターンに対応する判定値が設定されている。

【００７１】
尚、はずれ用変動パターン判定テーブルは、合計保留記憶数や時短状態に対応した複数のテーブルを含んでおり、保留記憶数や時短状態に応じて、合計保留記憶数が２～４個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターンや、合計保留記憶数が５～８個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターンや、時短状態に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターンを決定することで、合計保留記憶数が多くなる程、短い変動パターンが実行され易い、つまり、単位時間当りの変動回数が高まることで、無駄な始動入賞の発生を防ぐことが可能であるとともに、時短制御中（時短状態中）では、時短制御が実行されていないときよりも、時短状態に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターンが多く決定され

て単位時間当りの変動回数が高まることで、次の大当りまでの期間を短縮でき、遊技者の連荘感を向上できるようになっている。

【００７２】

図２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板からのバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１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、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存され、再度の電源投入にて、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（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータ等の遊技の進行状態を示すデータを引き継ぐようにすればよい。

【００７３】

このようなＲＡＭ１０２には、遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない第１特図を用いた特図ゲームの保留データとして、乱数値ＭＲ１、乱数値ＭＲ２、乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを記憶する第１特図保留記憶部と、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない第２特図を用いた特図ゲームの保留データとして、乱数値ＭＲ１、乱数値ＭＲ２、乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを記憶する第２特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、特図プロセスフラグ等の遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている遊技制御フラグ設定部と、遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている遊技制御タイマ設定部と、遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている遊技制御カウンタ設定部と、遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【００７４】

図２に示すように、演出制御基板１２には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用ＣＰＵ１２０と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ１２１と、演出制御用ＣＰＵ１２０のワークエリアを提供するＲＡＭ１２２と、演出表示装置５での表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部１２３と、演出制御用ＣＰＵ１２０とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

【００７５】

一例として、演出制御基板１２では、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種処理が実行される。例えば、これら演出動作を制御するための処理として、演出制御用ＣＰＵ１２０がＩ／Ｏ１２５を介して演出制御基板１２の外部から各種信号の入力を受け付ける受信処理、演出制御用ＣＰＵ１２０がＩ／Ｏ１２５を介して演出制御基板１２の外部へと各種信号を出力する送信処理なども行われる。

【００７６】

尚、演出制御基板１２の側でも、主基板１１と同様に、例えば、各種演出の実行、非実行や、演出の種別等を決定するための各種の乱数値（演出用乱数ともいう）が設定されている。また、ＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のテーブルデータ、例えば、各種演出の実行、非実行や、演出の種別等を決定するための複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各変動パターンに対応する演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【００７７】

演出制御パターンのうち、特図変動時演出制御パターンは、各変動パターンに対応して

、特別図柄の変動が開始されてから確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、演出図柄の変動表示動作やリーチ演出等の様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。

【００７８】

また、ＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図示しない演出制御用データ保持エリアが設けられている。演出制御用データ保持エリアは、演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている演出制御フラグ設定部と、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマやカウンタが設けられている演出制御タイマ設定部や演出制御カウンタ設定部と、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている演出制御バッファ設定部とを備えている。

【００７９】

尚、本実施例では、演出制御バッファ設定部の所定領域に、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）が設けられ、その時点の保留記憶の状況を特定可能な保留記憶バッファを構成するデータが記憶されており、該保留記憶バッファのデータに基づいて、第１保留記憶表示エリア５Ｄと第２保留記憶表示エリア５Ｕの保留表示が表示される。

【００８０】

次に、本実施例のパチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。主基板１１では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばＲＡＭ１０２がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、２ミリ秒）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。尚、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機１の内部状態を前回の電力供給停止時の状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

【００８１】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込処理では、ＣＰＵ１０３は、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定するスイッチ処理、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とするメイン側エラー処理、所定の情報出力処理、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス処理、普通図柄表示器２０での表示動作（例えばセグメントＬＥＤの点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の変動表示や普通可変入賞球装置６Ｂの可動翼片の傾動動作設定などを行う普通図柄プロセス処理、主基板１１から演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信（出力）するコマンド制御処理を実行する。

【００８２】

特別図柄プロセス処理では、ＣＰＵ１０３は、先ず、始動入賞判定処理を実行する。その後、遊技制御フラグ設定部に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて特別図柄通常処理、変動パターン設定処理、特別図柄変動処理、特別図柄停止処理、大当り開放前処理、大当り開放中処理、大当り開放後処理、大当り終了処理のいずれかを選択して実行する

。
【００８３】
始動入賞処理では、第１始動口スイッチ２２Ａや第２始動口スイッチ２２Ｂによる第１始動入賞や第２始動入賞があったか否かを判定し、入賞があった場合には、乱数値ＭＲ１、ＭＲ２、ＭＲ３を抽出して、第１始動入賞である場合には、第１特図保留記憶部の空きエントリの最上位に格納し、第２始動入賞である場合には、第２特図保留記憶部の空きエントリの最上位に格納する。
【００８４】
特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”のときに実行される。特別図柄通常処理では、保留データの有無などに基づいて特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、乱数値ＭＲ１を示す数値データに基づき、変動表示結果を「大当り」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定（事前決定）する。さらに、変動表示結果に対応して確定特別図柄（大当り図柄やはずれ図柄のいずれか）が設定される。そして、特図プロセスフラグの値が“１”に更新される。
【００８５】
変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。変動パターン設定処理には、変動表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果などに基づき、乱数値ＭＲ３を示す数値データを用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。そして、特図プロセスフラグの値が“２”に更新される。
【００８６】
特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示器４Ａや第２特別図柄表示器４Ｂにて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。尚、特別図柄の変動経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新される。
【００８７】
特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示器４Ａや第２特別図柄表示器４Ｂにて特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。
【００８８】
大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。大当り開放前処理には、変動表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態にてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。具体的には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「２９秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を、「非確変大当り」または「確変大当りＡ」である場合には、「１６回」に設定する。一方、大当り種別が「確変大当りＢ」である場合には、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「５回」に設定する。このときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される。
【００８９】
大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新される。
【００９０】

大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。

【００９１】

大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。

【００９２】

尚、大当り終了処理では、遊技制御バッファ設定部に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出して、大当り種別が「非確変大当り」、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」のいずれであったかを特定する。そして、特定した大当り種別が「非確変大当り」ではないと判定された場合には、確変制御を開始するための設定（確変フラグのセット）を行う。

【００９３】

また、特定した大当り種別が「非確変大当り」である場合には、時短制御を開始するための設定（時短フラグのセットと時短制御中に実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（本実施例では「１００」）を時短回数カウンタにセット）を行う。

【００９４】

次に、演出制御基板１２の動作を説明する。先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源が投入されると、図３に示す演出制御メイン処理の実行を開始する。演出制御メイン処理では、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、２ｍｓ）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（Ｓ５１）。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイマ割込フラグの監視（Ｓ５２）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ＣＰＵ１２０は、タイマ割込処理によりタイマ割込フラグをセットする。演出制御メイン処理で、タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのフラグをクリアし（Ｓ５３）、以下の処理を実行する。

【００９５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、コマンド解析処理を行う（Ｓ５４）。コマンド解析処理では、受信コマンドバッファに格納されている主基板１１から送信されてきたコマンドが、どのコマンドであるのか解析する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ１００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。そして、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。

【００９６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセス処理を行う（Ｓ５５）。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５の表示制御を実行する。

【００９７】

次いで、大当り図柄判定用乱数などの演出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演出用乱数更新処理を実行し（Ｓ５６）、その後、Ｓ５２に移行する。

【００９８】

図４は、演出制御メイン処理の演出制御プロセス処理（Ｓ５５）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ＣＰＵ１２０は、先ず、演出表示装置５

の第１保留記憶表示エリア５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア５Ｕでの保留記憶表示を、保留記憶バッファの記憶内容に応じた表示に更新する保留表示更新処理を実行する（Ｓ７２）。

【００９９】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値に応じてＳ７３～Ｓ７９のうちのいずれかの処理を行う。各処理においては、以下のような処理を実行する。

【０１００】

変動パターン指定コマンド受信待ち処理（Ｓ７３）：遊技制御用マイクロコンピュータ１００から変動パターン指定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変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。変動パターン指定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（Ｓ７４）に対応した値に変更する。

【０１０１】

演出図柄変動開始処理（Ｓ７４）：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（Ｓ７５）に対応した値に更新する。

【０１０２】

演出図柄変動中処理（Ｓ７５）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替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（Ｓ７６）に対応した値に更新する。

【０１０３】

演出図柄変動停止処理（Ｓ７６）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定コマンド）を受信したことにもとづいて、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（Ｓ７７）または変動パターン指定コマンド受信待ち処理（Ｓ７３）に対応した値に更新する。

【０１０４】

大当り表示処理（Ｓ７７）：変動時間の終了後、演出表示装置５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大当り遊技中処理（Ｓ７８）に対応した値に更新する。

【０１０５】

大当り遊技中処理（Ｓ７８）：大当り遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、演出表示装置５におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了演出処理（Ｓ７９）に対応した値に更新する。

【０１０６】

大当り終了演出処理（Ｓ７９）：演出表示装置５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指定コマンド受信待ち処理（Ｓ７３）に対応した値に更新する。

【０１０７】

図５は、図４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（Ｓ７４）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ＣＰＵ１２０は、まず、Ｓ２７１において第１変動開始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（Ｓ２７１）。第１変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は（Ｓ２７１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１」～「４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（Ｓ２７２）。尚、バッファ番号「１」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【０１０８】
また、Ｓ２７１において第１変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は（Ｓ２７１；Ｎ）、第２変動開始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（Ｓ２７３）。第２変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は（Ｓ２７３；Ｎ）、演出図柄変動開始処理を終了し、第２変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は（Ｓ２７３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「１」～「４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（Ｓ２７４）。尚、バッファ番号「１」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【０１０９】
Ｓ２７２またはＳ２７４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（Ｓ２７５）。

【０１１０】
次いで、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（即ち、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（Ｓ２７６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた演出図柄の停止図柄を決定し、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。

【０１１１】
尚、この実施例では、受信した変動表示結果指定コマンドが確変大当りＡに該当する第２変動表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が「７」で揃った演出図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが確変大当りＢに該当する第３変動表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの演出図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第４変動表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数図柄で揃った演出図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１変動表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として３図柄が不揃いとなる演出図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【０１１２】
これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０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判定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定すれば良い。即ち、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れば良い。

【０１１３】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６に示す予告演出決定処理を実施して、当該変動表示において予告演出を実行するか否かを決定する（Ｓ２７７）。尚、本実施例では、予告演出決定処理において、後述するように遊技者によるプッシュボタン（第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２）の連打に応じて演出表示装置５に画像を表示する連打演出と画像表示演出とを組み合わせた演出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、これら予告演出として、予告画像が段階的に変化するステップアップ予告や、所定のキャラクタの一群が表示領域を横切る群予告等の実行を決定するようにしてもよい。これら異なる態様の予告演出を決定する場合には、予告演出を開始するタイミングが予告演出の態様に応じて異なるので、後述する予告演出開始待ちタイマに、予告演出の態様に応じた異なる期間を設定すればよい。

【０１１４】

本実施例の予告演出決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６に示すように、まず、変動表示結果と変動パターンとを特定する（Ｓ２９１）。変動表示結果は、変動開始時において主基板１１から送信される変動表示結果（はずれ、確変大当りＡ、確変大当りＢ、非確変大当り）を指定するための変動表示結果指定コマンドを格納するための変動表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている変動表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本実施例では、予告演出の対象が、大当り（確変大当りＡ、確変大当りＢ、非確変大当り）、スーパーリーチ、ノーマルリーチであるので、具体的には、変動表示結果が大当り（確変大当りＡ、確変大当りＢ、非確変大当り）であるのか否かを変動表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがスーパーリーチであるのか否か、ノーマルリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。

【０１１５】

そして、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、図７（Ａ）に示す予告演出種別決定用テーブルを用いて予告演出の実行の有無と、実行する場合の予告演出の種別とを決定する（Ｓ２９２）。

【０１１６】

尚、本実施例では、予告演出決定用乱数は、１～１００の範囲の乱数とされていて１～１００の範囲のいずれかの値が抽出される。つまり、予告演出決定用乱数の判定値数の１～１００の範囲の１００個とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら予告演出決定用乱数の範囲等は適宜に決定すれば良い。また、これら予告演出決定用乱数を生成するための予告演出決定用乱数カウンタがＲＡＭ１２２に設定されており、該予告演出決定用乱数カウンタが乱数更新処理にてタイマ割込毎に更新される。

【０１１７】

本実施例では、予告演出として、図７（Ｂ）に示すように、第１プッシュボタン３１Ｂの画像と遊技者に対して該第１プッシュボタン３１Ｂの操作（連打）を促すメッセージ（例えば、図２６（Ｂ）に示す「連打！」等）とを含む操作促進画像及び連打対応メータを演出表示装置５に表示し、第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２の連打回数に応じて連打対応メータの表示量を増加させる連打演出を前半に実行し、該連打演出中に第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２が所定回数連打されたことに応じて演出表示装置５に画像Ａを表示する画像表示演出Ａを後半に実行する予告演出Ａと、前記連打演出を前半に実行し、該連打演出中に第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２が所定回数連打されたことに応じて演出表示装置に画像Ｂ表示する画像表示演出Ｂを後半に実行する予告演出Ｂと、を実行可能とされている。

【０１１８】

尚、本実施例では、予告演出の演出種別として予告演出Ａと予告演出Ｂの２種類を設け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、予告演出としては、３種類以上の演出種別を設けてもよい。

【０１１９】

尚、予告演出Ａ及び予告演出Ｂでは、連打演出中に第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２が所定回数連打されなかった場合には画像表示演出を実行しないようになっている。

【０１２０】

更に、本実施例の連打演出の実行中は、遊技者による第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２の単操作（押下）を複数回繰り返す連打に加えて、遊技者による第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２の長押し操作を連打と見做すオート連打を実行可能となっている。尚、長押し操作とは、遊技者が第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２の操作（押下操作）を継続して実行する操作を指す。

【０１２１】

予告演出種別決定用テーブルにおいては、図７（Ａ）に示すように、「予告演出Ａ」、

「予告演出Ｂ」、「予告演出なし」のそれぞれに対して、変動表示結果が大当りとなる場合、変動パターンがスーパーリーチはずれである場合、変動パターンがノーマルリーチはずれである場合、のそれぞれに異なる判定値が、図７（Ａ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【０１２２】

具体的には、変動表示結果が大当りとなる場合については、「予告演出Ａ」に対して２５個の判定値が割り当てられ、「予告演出Ｂ」に対して６５個の判定値が割り当てられ、「予告演出なし」に対して１０個の判定値が割り当てられている。また、変動パターンがスーパーリーチはずれである場合については、「予告演出Ａ」に対して４０個の判定値が割り当てられ、「予告演出Ｂ」に対して４０個の判定値が割り当てられ、「予告演出なし」に対して２０個の判定値が割り当てられている。また、変動パターンがノーマルリーチはずれである場合については、「予告演出Ａ」に対して６０個の判定値が割り当てられ、「予告演出Ｂ」に対して１０個の判定値が割り当てられ、「予告演出なし」に対して３０個の判定値が割り当てられている。

【０１２３】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該変動表示において大当りとなる場合には、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合よりも予告演出が実行され易くなるとともに、「予告演出Ｂ」が実行され易くなっている。また、スーパーリーチはずれである場合については、「予告演出Ａ」が実行され易くなっている。ノーマルリーチはずれである場合については、「予告演出なし」が、大当りとなる場合やスーパーリーチはずれの場合よりも決定されやすくなっている。

【０１２４】

図７（Ａ）に示すように予告演出種別決定用テーブルが設定されていることにより、当該変動表示において大当りとなる場合には、スーパーリーチはずれ及びノーマルリーチはずれとなる場合に比較して、「予告演出Ｂ」が決定され易くなるように設定されているとともに、スーパーリーチはずれである場合については、その他のノーマルリーチはずれである場合よりも、「予告演出Ａ」が決定され易くなるように設定されている。一方、当該変動表示においてノーマルリーチはずれとなる場合には、当該変動表示において大当りとなる場合やスーパーリーチはずれとなる場合よりも「予告演出なし」が決定され易くなるように設定されている。

【０１２５】

このように設定されていることにより、予告演出が実行されないときよりも、予告演出が実行されるときの方が、大当り期待度が高くなっている。更に、予告演出においては、予告演出Ａが実行されるときよりも、予告演出Ｂが実行されるときの方が、大当り期待度が高くなっている。

【０１２６】

尚、各予告演出の大当り期待度（信頼度）とは、各予告演出が実行されて「大当り」となる確率を、各予告演出が実行されて「大当り」となる確率と各予告演出が実行されて「はずれ」となる確率の和で除算した数値である。

【０１２７】

図６に戻り、Ｓ２９３においては、Ｓ２９２において、いずれかの予告演出の実行を決定したか否か、つまり「予告演出Ａ」、「予告演出Ｂ」のいずれかを決定したか否かを判定する。ここで、「予告演出Ａ」、「予告演出Ｂ」のいずれの予告演出も決定していない場合、つまり、「予告演出なし」を決定した場合には、当該予告演出決定処理を終了する。一方、「予告演出Ａ」、「予告演出Ｂ」のいずれかを決定した場合には、Ｓ２９４に進んで、決定した予告演出の種別をＲＡＭ１２２の所定領域に記憶する。そして、Ｓ２９５に進んで、予告演出実行決定フラグをセットした後、当該予告演出決定処理を終了する。

【０１２８】

図５に戻り、Ｓ２７７の予告演出決定処理の後に、Ｓ２７８において演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出実行決定フラグがセットされているか否か、つまり、Ｓ２７７の予告

演出決定処理において「予告演出Ａ」、「予告演出Ｂ」のいずれかの予告演出が決定されたか否かを判定する。

【０１２９】

予告演出実行決定フラグがセットされている場合には、Ｓ２７９に進んで、予告演出開始待ちタイマに、予告演出開始までの期間に対応する値を設定し（Ｓ２７９）、予告演出実行決定フラグをクリアして（Ｓ２８０）、Ｓ２８１に進む。一方、予告演出実行決定フラグがセットされていない場合には、Ｓ２７９及びＳ２８０経由することなくＳ２８１に進む。

【０１３０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図８に示すカットイン演出決定処理を実施して、当該変動表示においてカットイン演出を実行するか否かを決定する（Ｓ２８１）。

【０１３１】

本実施例の予告演出決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６に示すように、まず、予告演出決定処理のＳ２９１において特定した変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（Ｓ６０１）。特定した変動パターンがスーパーリーチの変動パターンでない場合（Ｓ６０１；Ｎ）は、カットイン演出決定処理を終了し、特定した変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（Ｓ６０１；Ｙ）は、変動表示結果を特定する（Ｓ６０２）。変動表示結果は、変動開始時において主基板１１から送信される変動表示結果（はずれ、確変大当りＡ、確変大当りＢ、非確変大当り）を指定するための変動表示結果指定コマンドを格納するための変動表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている変動表示結果指定コマンドにより特定することができる。

【０１３２】

そして、カットイン演出決定用乱数を抽出するとともに、図９（Ａ）に示すカットイン演出種別決定用テーブルを用いてカットイン演出の実行の有無と、実行する場合のカットイン演出の種別とを決定する（Ｓ６０３）。

【０１３３】

尚、本実施例では、カットイン演出決定用乱数は、１～１００の範囲の乱数とされていて１～１００の範囲のいずれかの値が抽出される。つまり、カットイン演出決定用乱数の判定値数の１～１００の範囲の１００個とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらカットイン演出決定用乱数の範囲等は適宜に決定すれば良い。また、これらカットイン演出決定用乱数を生成するためのカットイン演出決定用乱数カウンタがＲＡＭ１２２に設定されており、該カットイン演出決定用乱数カウンタが乱数更新処理にてタイマ割込毎に更新される。

【０１３４】

本実施例では、カットイン演出として、図９（Ｂ）に示すように、リーチ演出中において、第１プッシュボタン３１Ｂの画像と遊技者に対して該第１プッシュボタン３１Ｂの操作を促すメッセージ（例えば、図２８（Ｄ）に示す「押せ！」等）とを含む操作促進画像を演出表示装置５に表示し、第１プッシュボタン３１Ｂの操作に応じてカットイン画像Ａを表示するカットイン演出Ａと、リーチ演出中において、第１プッシュボタン３１Ｂの画像と遊技者に対して該第１プッシュボタンの操作を促すメッセージ（例えば、図２８（Ｄ）に示す「押せ！」等）とを含む操作促進画像を演出表示装置５に表示し、第１プッシュボタン３１Ｂの操作に応じてカットイン画像Ｂを表示するカットイン演出Ｂと、を実行可能とされている。尚、本実施例ではカットイン演出の演出種別としてカットイン演出Ａとカットイン演出Ｂの２種類を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、カットイン演出の演出種別としては、２種類以上の演出出別を設けてもよい。

【０１３５】

尚、本実施例のカットイン演出は、第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２とのうち、第１プッシュボタン３１Ｂのみを対象とする、つまり、第１プッシュボタン３１Ｂの操作に応じてカットイン画像を表示するが、第２プッシュボタン３２の操作に応じてカットイン画像を表示しない演出でもある。

【０１３６】
　また、カットイン演出Ａ及びカットイン演出Ｂは、リーチ演出中における第１プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中に第１プッシュボタン３１Ｂが操作されなかった場合はカットイン画像を表示しないようになっている。
【０１３７】
　カットイン演出種別決定用テーブルにおいては、図９（Ａ）に示すように、「カットイン演出Ａ」、「カットイン演出Ｂ」のそれぞれに対して、変動表示結果が大当りとなる場合（変動パターンがスーパーリーチ大当りである場合）、変動パターンがスーパーリーチはずれである場合のそれぞれに異なる判定値が、図９（Ａ）に示す判定値数となるように、割り当てられている。
【０１３８】
　具体的には、変動表示結果が大当りとなる場合（変動パターンがスーパーリーチ大当りである場合）については、「カットイン演出Ａ」に対して２０個の判定値が割り当てられ、「カットイン演出Ｂ」に対して８０個の判定値が割り当てられている。また、変動パターンがスーパーリーチはずれである場合については、「カットイン演出Ａ」に対して８０個の判定値が割り当てられ、「カットイン演出Ｂ」に対して２０個の判定値が割り当てられている。
【０１３９】
　このように判定値が割り当てられていることにより、当該変動表示において大当り（スーパーリーチ大当り）となる場合には、スーパーリーチはずれとなる場合よりも「カットイン演出Ｂ」が実行され易くなっている。また、スーパーリーチはずれである場合については、大当り（スーパーリーチ大当り）となる場合よりも「カットイン演出Ａ」が実行され易くなっている。
【０１４０】
　このように設定されていることにより、カットイン演出においては、カットイン演出Ａが実行されるときよりも、カットイン演出Ｂが実行されるときの方が、大当り期待度が高くなっている。
【０１４１】
　尚、各カットイン演出の大当り期待度（信頼度）とは、各カットイン演出が実行されて「大当り」となる確率を、各カットイン演出が実行されて「大当り」となる確率と各カットイン演出が実行されて「はずれ」となる確率の和で除算した数値である。
【０１４２】
　図８に戻り、Ｓ６０４においては、決定したカットイン演出の種別をＲＡＭ１２２の所定領域に記憶する。そして、Ｓ６０５に進んで、カットイン演出実行決定フラグをセットした後、当該カットイン演出決定処理を終了する。
【０１４３】
　尚、本実施例では、当該変動表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、必ず「カットイン演出Ａ」と「カットイン演出Ｂ」のどちらか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、当該変動表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合において、これらカットイン演出を実行しない場合を設けてもよい。
【０１４４】
　図５に戻り、Ｓ２８１のカットイン演出決定処理の後に、Ｓ２８２において演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン演出実行決定フラグがセットされているか否か、つまり、Ｓ２８１のカットイン演出決定処理において「カットイン演出Ａ」、「カットイン演出Ｂ」のいずれかのカットイン演出が決定されたか否かを判定する。
【０１４５】
　カットイン演出実行決定フラグがセットされている場合（Ｓ２８２；Ｙ）には、Ｓ２８３に進んで、カットイン演出開始待ちタイマに、カットイン演出開始までの期間に対応する値を設定し、カットイン演出実行決定フラグをクリアして（Ｓ２８４）、Ｓ２８５に進

む。一方、カットイン演出実行決定フラグがセットされていない場合には、Ｓ２８３及びＳ２８４を経由することなくＳ２８５に進む。

【０１４６】

図１０は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（Ｓ７５）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ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を－１する（Ｓ３０１，Ｓ３０２，Ｓ３０３）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出開始待ちタイマがセットされている（予告演出を行うことに決定されている）か、または予告演出実行中フラグがセットされている（予告演出の実行中である）場合には（Ｓ３０４；Ｙ）、図１１～図１３に示す予告演出処理を実行する（Ｓ３０５）。予告演出開始待ちタイマも予告演出実行中フラグもセットされていない場合には、Ｓ３０５の予告演出処理を実施することなく、Ｓ３０６に進む。

【０１４７】

Ｓ３０６において演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン演出開始待ちタイマがセットされている（カットイン演出を行うことに決定されている）か、またはカットイン演出実行中フラグがセットされている（カットイン演出の実行中である）場合には（Ｓ３０６；Ｙ）、図１４に示すカットイン演出処理を実行する（Ｓ３０７）。カットイン演出開始待ちタイマもカットイン演出実行中フラグもセットされていない場合には、Ｓ３０７の予告演出処理を実施することなく、Ｓ３０８に進む。

【０１４８】

Ｓ３０８において演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（Ｓ３０９）。即ち、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（Ｓ３１０）。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（Ｓ３１１）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、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（Ｓ３１２）。

【０１４９】

Ｓ３１１またはＳ３１２の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（Ｓ３１３）。変動制御タイマがタイマアウトしている場合には（Ｓ３１３；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左中右の演出図柄の次表示画面（前回の演出図柄の表示切り替え時点から３０ｍｓ経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、ＶＲＡＭの所定領域に書き込む（Ｓ３１４）。そのようにして、演出表示装置５において、演出図柄の変動制御が実現される。表示制御部１２３は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を演出表示装置５に出力する。そのようにして、演出表示装置５において、演出図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び演出図柄が表示される。また、変動制御タイマに所定値を再セットする（Ｓ３１５）。

【０１５０】

また、変動制御タイマがタイマアウトしていない場合（Ｓ３１３；Ｎ）、Ｓ３１５の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する（Ｓ３１６）。変動時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（Ｓ７６）に応じた値に更新する（Ｓ３１８）。変動時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（Ｓ３１７；Ｙ）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（Ｓ７６）に応じた値に更新する（Ｓ３１８）。変動時間タイマが

タイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。

【０１５１】

尚、演出図柄の変動制御に用いられているプロセステーブルには、演出図柄の変動表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ１～ｎのプロセスタイマ設定値の和は演出図柄の変動時間に相当する。よって、Ｓ３０９の処理において最後のプロセスデータｎのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやＬＥＤ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく演出図柄の演出制御は終了する。

【０１５２】

図１１～図１３は、予告演出処理の一例を示すフローチャートである。予告演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０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）。

【０１５３】

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ＣＰＵ１２０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。

【０１５４】

Ｓ３３４では、演出制御用ＣＰＵ１２０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）。

【０１５５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０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、本実施例では、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ＲＯＭ１２１に記憶されている。

【０１５６】

そして演出制御用ＣＰＵ１２０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５、演出用部品としての遊技効果ＬＥＤ９及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、スティックコントローラ３１Ａ、第１プッシュボタン３１Ｂ、第２プッシュボタン３２）の制御を開始する（Ｓ３３８）。

【０１５７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出の実行中における第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２の操作受付期間中において第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２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３１Ｂや第２プッシュボタン３２の操作受付期間中において第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２の長押し操作を第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２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３１Ｂや第２プッシュボタン３２の長押し操作を第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２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）。

【０１５８】

尚、本実施例では、第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２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３１Ｂや第２プッシュボタン３２の長押し操作を第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２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。

【０１５９】

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ＣＰＵ１２０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間タイマの値を－１する（Ｓ３４３）。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（Ｓ３４４；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（Ｓ３５６）。

【０１６０】

予告演出期間タイマがタイマアウトしていない場合（Ｓ３４４；Ｎ）に演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する（Ｓ３４５）。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（Ｓ３４６）。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（Ｓ３４７）。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、ＬＥＤ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（Ｓ３４８ａ）、Ｓ３４９に進む。

【０１６１】

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（Ｓ３４５；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、ＬＥＤ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（Ｓ３４８ｂ）、Ｓ３４９に進む。

【０１６２】

Ｓ３４９において演出制御用ＣＰＵ１２０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（Ｓ３４９；Ｙ）は、演出表示装置５における操作促進画像としての第１プッシュボタン３１Ｂの画像の表示を開始するとともに、演出表示装置５における連打対応メータの表示を開始し、Ｓ３５２に進む。尚、操作促進画像表示開始タイミングでない場合（Ｓ３４９；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｓ３５０及びＳ３５１を経由せずにＳ３５２に進む。

【０１６３】

Ｓ３５２において演出制御用ＣＰＵ１２０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（Ｓ３５２；Ｙ）は、Ｓ３６１に進み、プッシュボタンの操作受付期間中でない場合（Ｓ３５２；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（Ｓ３５３）。画像表示演出の開始タイミングである場合（Ｓ３５３；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（Ｓ３５４）。

【０１６４】

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（Ｓ３５４；Ｙ）は、演出表示装置５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（Ｓ３５５）。
【０１６５】
画像表示演出開始タイミングでない場合（Ｓ３５３；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（Ｓ３５４；Ｎ）は、Ｓ３５５を実行せずに予告演出処理を終了する。尚、本実施例では、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５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５に演出種別に応じた画像を表示してもよい。
【０１６６】
そして、Ｓ３６１において演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１プッシュボタン３１Ｂの操作が有りか否かを判定する。第１プッシュボタン３１Ｂの操作が有る場合（Ｓ３６１；Ｙ）は、第１プッシュボタン３１Ｂを発光させるためのボタンＬＥＤ発光処理（Ｓ３６２）と、第１プッシュボタン３１Ｂを振動させるために振動モータ３７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、本実施例では、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３１Ｂ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３１Ｂの発光と振動が行われ、第１プッシュボタン３１Ｂの操作が中断されると第１プッシュボタン３１Ｂ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、プッシュボタンの操作受付期間中は、第１プッシュボタン３１Ｂが操作されているか否かに応じて第１プッシュボタン３１Ｂの発光態様や振動態様が異なるようにしてもよい。
【０１６７】
そして、第１プッシュボタン３１Ｂ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（Ｓ３６４）。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（Ｓ３６４；Ｙ）は、Ｓ３６８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（Ｓ３６４；Ｎ）は、連打回数カウンタの値を＋１するとともに（Ｓ３６５）、第１プ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）。
【０１６８】
尚、Ｓ３６１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（Ｓ３６１；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Ｓ３６８に進む（Ｓ３６７）。
【０１６９】
Ｓ３６８において演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２プッシュボタン３２の操作が有りか否かを判定する。第２プッシュボタン３２の操作が有る場合（Ｓ３６８；Ｙ）は、第２プッシュボタン３２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（Ｓ３６９）。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（Ｓ３６９；Ｙ）は、Ｓ３７３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（Ｓ３６９；Ｎ）は、連打回数カウンタの値を＋１するとともに（Ｓ３７０）、第２プ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）。
【０１７０】
尚、Ｓ３６８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（Ｓ３６８；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Ｓ３７３に進む（Ｓ３７２）。
【０１７１】
Ｓ３７３において演出制御用ＣＰＵ１２０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（Ｓ３７３；Ｙ）は、Ｓ３９１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（Ｓ３７３；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（Ｓ３７４）。

【０１７２】

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（Ｓ３７４；Ｙ）は、Ｓ３７６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（Ｓ３７４；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かを判定する（Ｓ３７５）。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（Ｓ３７５；Ｙ）は、Ｓ３８２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（Ｓ３７５；Ｎ）は、予告演出処理を終了する。

【０１７３】

Ｓ３７６において演出制御用ＣＰＵ１２０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（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３１Ｂの長押し操作を第１プッシュボタン３１Ｂ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）。

【０１７４】

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３２のオート連打中であるときに、更に第１プッシュボタン３１Ｂ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。

【０１７５】

また、Ｓ３８２において演出制御用ＣＰＵ１２０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３２の長押し操作を第２プッシュボタン３２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３２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３１Ｂ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３１Ｂ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３２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。

【０１７６】

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）。

【０１７７】

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３１Ｂのオート連打中であるときに、更に第２プッシュボタン３２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。

【０１７８】

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、本実施例では、第１プッシュボタン３１Ｂの長押しや第２プッシュボタン３２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３１Ｂの長押しや第２プッシュボタン３２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。

【０１７９】

また、Ｓ３９１において演出制御用ＣＰＵ１２０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（Ｓ３７３；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３１Ｂと第２プッシュボタン３２との長押し操作を第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２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（Ｓ３９２）。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（Ｓ３９２；Ｙ）、Ｓ３８１、Ｓ３８７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（Ｓ３９３）、オート連打回数カウンタの値を＋１し（Ｓ３９４）、Ｓ３９５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（Ｓ３９２；Ｎ）は、Ｓ３９３及びＳ３９４を経由せずにＳ３９５に進む。

【０１８０】

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３１Ｂのオート連打中であるときに、更に第２プッシュボタン３２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。そして、Ｓ３９５において演出制御用ＣＰＵ１２０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。

【０１８１】

つまり、本実施例の予告演出では、第２プッシュボタン３２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３１Ｂ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３２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３１Ｂ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。

【０１８２】

また、第１プッシュボタン３１Ｂ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３２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３１Ｂ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３２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。

【０１８３】

更に、第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２が同時に長押しされている場合は、第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂの操作の繰り返しと第２プッシュボタン３２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。

【０１８４】

つまり、本実施例の予告演出においては、第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２が同時に長押しされている場合は、第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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プッシュュボタン３１Ｂを連打する速さと第２プッシュボタン３２を連打する速さに応じて異なる。尚、第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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。

【０１８５】

図１４は、カットイン演出処理の一例を示すフローチャートである。カットイン演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン演出実行中フラグがセットされているか否か、つまり、カットイン演出が開始されている場合であるか否かを判定する（Ｓ５０１）。

【０１８６】

カットイン演出実行中フラグがセットされていない場合には（Ｓ５０１；Ｎ）、Ｓ５０２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン演出開始待ちタイマの値を－１する。尚、カットイン演出開始待ちタイマは、演出図柄変動開始処理において、カットイン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。カットイン演出開始待ちタイマがタイマアウトしていなければ（Ｓ５０３；Ｎ）、処理を終了する。カットイン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、カットイン演出の開始タイミングである場合には（Ｓ５０３；Ｙ）、Ｓ５０４に移行する。

【０１８７】

Ｓ５０４では、演出制御用ＣＰＵ１２０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（Ｓ５０５）。

【０１８８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行するカットイン演出（カットイン演出Ａ、カットイン演出Ｂ）に対応したカットイン演出プロセステーブルを読み出してセットした後（Ｓ５０６）、該選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるカットイン演出プロセスタイマをスタートさせる（Ｓ５０７）。尚、本実施例では、各カットイン演出（カットイン演出Ａ、カットイン演出Ｂ）の全ての組合せに対応するカットイン演出プロセステーブルが、予めＲＯＭ１２１に記憶されている。

【０１８９】

そして演出制御用ＣＰＵ１２０は、セットしたカットイン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５、演出用部品としての遊技効果ＬＥＤ９及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、スティックコントローラ３１Ａ、第１プッシュボタン３１Ｂ、第２プッシュボタン３２）の制御を開始する（Ｓ５０８）。

【０１９０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１プッシュボタン３１Ｂの画像と遊技者に対して該第１プッシュボタンの操作を促すメッセージ（例えば、図２８（Ｄ）に示す「押せ！」

等）とを含む操作促進画像の表示を演出表示装置５にて開始し（Ｓ５０９）、カットイン演出処理を終了する。

【０１９１】

また、Ｓ５０１においてカットイン演出実行中フラグがセットされている場合には、Ｓ５１０に進んで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン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、カットイン演出期間の終了を計時するためのカットイン演出期間タイマの値を－１する（Ｓ５１１）。カットイン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（Ｓ５１２；Ｙ）、第１プッシュボタンＢの画像やカットイン画像の表示中であればこれら第１プッシュボタン３１Ｂの画像やカットイン画像の表示を終了し（Ｓ５２０）、カットイン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（Ｓ５２１）。

【０１９２】

カットイン演出期間タイマがタイマアウトしていない場合（Ｓ５１２；Ｎ）に演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する（Ｓ５１３）。カットイン演出プロセスタイマがタイマアウトしていたら、カットイン演出のカットイン演出プロセスデータの切り替えを行う（Ｓ５１４）。即ち、カットイン演出プロセステーブルにおける次に設定されているカットイン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（Ｓ５１５）。また、その次に設定されているカットイン演出プロセスデータに含まれ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（Ｓ５１５ａ）、Ｓ５１６に進む。

【０１９３】

尚、カットイン演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（Ｓ５１３；Ｎ）は、実行中のカットイン演出プロセスタイマに対応するカットイン演出プロセスデータに含まれ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（Ｓ５１５ｂ）、Ｓ５１６に進む。

【０１９４】

Ｓ５１６において演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ後の第１プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中であるか否かを判定する。リーチ後の第１プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中でない場合（Ｓ５１６；Ｎ）はカットイン演出処理を終了し、リーチ後の第１プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中である場合（Ｓ５１６；Ｙ）は、第１プッシュボタン３１Ｂの操作が有りか否かを判定する（Ｓ５１７）。第１プッシュボタン３１Ｂの操作が無い場合（Ｓ５１７；Ｎ）はカットイン演出処理を終了し、第１プッシュボタン３１Ｂの操作が有る場合（Ｓ５１７；Ｙ）は、演出表示装置５における第１プッシュボタン３１Ｂの画像の表示を終了するとともに（Ｓ５１８）、演出表示装置５においてカットイン演出の演出種別に応じたカットイン画像（カットイン画像Ａまたはカットイン画像Ｂ）の表示を開始し、カットイン演出処理を終了する（Ｓ５１９）。

【０１９５】

このように、本実施例のカットイン演出においては、前述した予告演出とは異なり、第１プッシュボタン３１Ｂの操作の受け付けに応じてのみ演出が進行する（カットイン画像を表示する）一方で、第２プッシュボタン３２の操作を受け付けても演出が進行しない（カットイン画像を表示しない）ようになっている。

【０１９６】

尚、本実施例のカットイン演出においては、第１プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中に遊技者が第１プッシュボタン３１Ｂを操作した場合は、演出表示装置５に演出種別に応じたカットイン画像が表示される一方で遊技効果ＬＥＤ９の発光や振動モータ３７の駆動（振動）が実行され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、カットイン演出における第１プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中に遊技者が第１

プッシュボタン３１Ｂを操作したことに応じて、演出表示装置５に演出種別に応じたカットイン画像の表示とともに遊技効果ＬＥＤ９の発光や振動モータ３７の駆動（振動）が実行される場合を設けてもよい。更に、遊技効果ＬＥＤ９の発光態様は振動モータ３７の駆動（振動）態様は、演出表示装置５に表示されるカットイン画像に応じて異なっていてもよい。

【０１９７】

また、本実施例のカットイン演出は、第１プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中に遊技者が第１プッシュボタン３１Ｂを操作しなければ演出表示装置５においてカットイン画像が表示され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、カットイン演出は、第１プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中に遊技者が第１プッシュボタン３１Ｂを操作せずとも、第１プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したことに基づいて演出表示装置５にカットイン画像を表示してもよい。更に、このように第１プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中に遊技者が第１プッシュボタン３１Ｂを操作しなかった場合は、第１プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したことに基づいて演出表示装置５に最も大当り期待度の低いカットイン画像（本実施例であればカットイン画像Ａ）を表示してもよい。

【０１９８】

図１５（Ａ）は、大当り表示処理の一例を示すフローチャートである。大当り表示処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、大当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を判定する（Ｓ４０１）。大当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（Ｓ４０１；Ｙ）は、Ｓ４０４に進み、大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていない場合（Ｓ４０１；Ｎ）は、既に大当り報知画像の表示中であるか否かを判定する（Ｓ４０２）。既に大当り報知画像の表示中である場合（Ｓ４０２；Ｙ）は大当り表示処理を終了し、未だ大当り報知画像の表示中でない場合（Ｓ４０２；Ｎ）は、演出表示装置５において大当りの報知画像の表示を開始して大当り表示処理を終了する（Ｓ４０３）。

【０１９９】

また、Ｓ４０４において演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該大当りの大当り種別が１６ラウンド大当りである「確変Ａ」または「非確変」であるか否かを判定する。当該大当りの大当り種別が５ラウンド大当りである「確変Ｂ」である場合（Ｓ４０４；Ｎ）は大当り表示処理を終了し、当該大当りの大当り種別が１６ラウンド大当りである「確変Ａ」または「非確変」である場合（Ｓ４０４；Ｙ）は、更に当該大当りの大当り種別が「確変Ａ」であるか否かを判定する（Ｓ４０５）。

【０２００】

当該大当りの大当り種別が「確変Ａ」である場合（Ｓ４０５；Ｙ）は、報知演出として図１５（Ｂ）に示す確変報知演出の実行を決定して記憶し、Ｓ４０８に進む（Ｓ４０６）。また、当該大当りの大当り種別が「非確変」である場合（Ｓ４０５；Ｎ）は、報知演出として図１５に示す非確変報知演出の実行を決定して記憶し、Ｓ４０８に進む（Ｓ４０７）。

【０２０１】

そして、Ｓ４０８において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を大当り遊技中処理に応じた値に更新して大当り表示処理を終了する。

【０２０２】

尚、図１５（Ｂ）に示すように、確変報知演出とは、第１プッシュボタン３１Ｂ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、図２９（Ｂ）に示す「連打！」等）とを含む操作促進画像及び連打対応メータを演出表示装置５に表示し、第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２の連打回数に応じて連打対応メータの表示量を増加させる連打演出を前半に実行し、該連打演出中に第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２が所定回数連打されたことに応じて大当り遊技終了後に確変制御が実行されることを報知する確変報知画像を演出表示装置５に

表示する画像表示演出を後半に実行する演出である。

【０２０３】

また、非確変報知演出とは、第１プッシュボタン３１Ｂの画像と遊技者に対して該第１プッシュボタンの操作（連打）を促すメッセージ（例えば、図３０（Ｂ）に示す「連打！」等）とを含む操作促進画像及び連打対応メータを演出表示装置５に表示し、第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２の連打回数に応じて連打対応メータの表示量を増加させる連打演出を前半に実行し、該連打演出中に第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２が所定回数連打されたことに応じて大当り遊技終了後に確変制御が実行されないことを報知する非確変報知画像を演出表示装置５に表示する画像表示演出を後半に実行する演出である。

【０２０４】

図１６～図１８は、大当り遊技中処理の一例を示すフローチャートである。大当り遊技中処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、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（Ｓ４１１）。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（Ｓ４１１；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（Ｓ４３３）。

【０２０５】

終了したラウンドが最終ラウンドである場合（Ｓ４３３；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（Ｓ４３４）、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（Ｓ４３３；Ｎ）は、Ｓ４３４及びＳ４３５を経由せずに大当り遊技中処理を終了する。

【０２０６】

また、Ｓ４１１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（Ｓ４１１；Ｎ）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るか否かを判定する（Ｓ４１２）。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（Ｓ４１２；Ｎ）は、Ｓ４２２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（Ｓ４１２；Ｙ）は、報知演出の実行ラウンドか否かを判定する（Ｓ４１３）。尚、本実施例では、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。

【０２０７】

報知演出の実行ラウンドでない場合（Ｓ４１３；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（Ｓ４１４）、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（Ｓ４１５）。また、報知演出の実行ラウンドである場合（Ｓ４１３；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（Ｓ４１６）。

【０２０８】

確変報知演出の実行の決定がある場合（Ｓ４１６；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Ｓ４１９に進む（Ｓ４１７）。また、確変報知演出の実行の決定が無い場合（Ｓ４１６；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Ｓ４１９に進む（Ｓ４１８）。

【０２０９】

Ｓ４１９において演出制御用ＣＰＵ１２０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（Ｓ４１９，Ｓ４２０，Ｓ４２１）。

【０２１０】

また、Ｓ４２２において演出制御用ＣＰＵ１２０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（Ｓ４１２；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（Ｓ４２３）。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（Ｓ４２３；Ｙ）、ラウンド演出用プロセスデータの切り替えを行う（Ｓ４２４）。即ち、ラウンド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（Ｓ４２５）。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（Ｓ４２６ａ）。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（Ｓ４２３；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（Ｓ４２６ｂ）。

【０２１１】

Ｓ４２６ａまたはＳ４２６ｂの実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１プッシュボタン３１Ｂ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、図２９（Ｂ）に示す「連打！」等）と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（Ｓ４２７）。操作促進画像の表示開始タイミングである場合（Ｓ４２７；Ｙ）は、第１プッシュボタン３１Ｂ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、図２９（Ｂ）に示す「連打！」等）と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５において開始し、Ｓ４３０に進む（Ｓ４２８，Ｓ４２９）。尚、操作促進画像の表示開始タイミングでない場合（Ｓ４２７；Ｎ）は、Ｓ４２８及びＳ４２９を実行せずにＳ４３０に進む。

【０２１２】

Ｓ４３０において演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン（第１プッシュボタン３１Ｂ及び第２プッシュボタン３２）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（Ｓ４３０；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（Ｓ４３１）。画像表示演出の開始タイミングである場合（Ｓ４３１；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５において開始して大当り遊技中処理を終了し（Ｓ４３２）、画像表示演出の開始タイミングでない場合（Ｓ４３１；Ｎ）は、Ｓ４３２を経由せずに大当り遊技中演出を終了する。

【０２１３】

尚、本実施例では、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５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５に演出種別に応じた画像を表示してもよい。

【０２１４】

また、本実施例では、大当り遊技中の６ラウンド目に第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２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３１Ｂや第２プッシュボタン３２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。

【０２１５】

尚、Ｓ４３０においてプッシュボタンの操作受付期間中である場合（Ｓ４３０；Ｙ）は、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１プッシュボタン３１Ｂの操作が有りか否かを判定する（Ｓ４４１）。第１プッシュボタン３１Ｂの操作が有る場合（Ｓ４４１；Ｙ）は、第１プッシュボタン３１Ｂ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３１Ｂを振動させるために振動モータ３７を駆動（振動）させる振動モータ駆動処理（Ｓ４４３）を実行する。つまり、本実施例では、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３１Ｂ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３１Ｂの発光と振動が行われ、第１プッシュボタン３１Ｂの操作が中断されると第１プッシュボタン３１Ｂ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、プッシュボタンの操作受付期間中は、第１プッシュボタン３１Ｂが操作されているか否かに応じて第１プッシュボタン３１Ｂの発光態様や振動態様が異なるようにしてもよい。

【０２１６】

そして、第１プッシュボタン３１Ｂ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）。

【０２１７】

Ｓ４４８において演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２プッシュボタン３２の操作が有りか否かを判定する。第２プッシュボタン３２の操作が有る場合（Ｓ４４８；Ｙ）は、第１プッシュボタン３１Ｂ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３１Ｂを振動させるために振動モータ３７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３１Ｂ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）。

【０２１８】

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）。

【０２１９】

Ｓ４４８において演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２プッシュボタン３２の操作が有りか否かを判定する。第２プッシュボタン３２の操作が有る場合（Ｓ４４８；Ｙ）は、第２プッシュボタン３２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）。

【０２２０】

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）。

【０２２１】

Ｓ４５３において演出制御用ＣＰＵ１２０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）。

【０２２２】

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かを判定する（Ｓ４５５）。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（Ｓ４５５；Ｙ）は、Ｓ４５６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（Ｓ４５５；Ｎ）は、大当り遊技中演出処理を終了する。

【０２２３】

Ｓ４５６において演出制御用ＣＰＵ１２０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（Ｓ４５４；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（Ｓ４５５；Ｙ）に基づいて、長押し判定タイマを＋１し（Ｓ４５６）、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（Ｓ４５７）。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（Ｓ４５７；Ｙ）は、Ｓ４６３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（Ｓ４５７；Ｎ）は、大当り中演出処理を終了する。

【０２２４】

また、Ｓ４６１において演出制御用ＣＰＵ１２０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（Ｓ４５３；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３１Ｂと第２プッシュボタン３２との長押し操作を第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２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（Ｓ４６２）。Ｓ４５７またはＳ４６２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（Ｓ４６２またはＳ４５７；Ｙ）は、長押し判定タイマの値を「０」にセットするとともに（Ｓ４６３）、オート連打回数カウンタの値を＋１し（Ｓ４６４）、Ｓ４６５に進む。また、Ｓ４６２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（Ｓ３９２；Ｎ）は、Ｓ４６３及びＳ４６４を経由せずにＳ４６５に進む。尚、Ｓ４６１において＋１する長押し判定タイマ（第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２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、Ｓ４５６において＋１する長押し判定タイマ（第１プッシュボタン３１Ｂと第２１プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２１プッシュボタン３２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。

【０２２５】

そして、Ｓ４６５において演出制御用ＣＰＵ１２０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。

【０２２６】

つまり、本実施例の報知演出では、第２プッシュボタン３２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３１Ｂ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３２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３１Ｂのオート連打に引き継がれ

る。
【０２２７】
　また、第１プッシュボタン３１Ｂ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３２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３１Ｂ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３２のオート連打に引き継がれる。
【０２２８】
　更に、第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２が同時に長押しされている場合は、第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂの操作の繰り返しと第２プッシュボタン３２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。
【０２２９】
　つまり、本実施例の報知演出においては、第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２が同時に長押しされている場合は、第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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プシュボタン３１Ｂを連打する速さと第２プッシュボタン３２を連打する速さに応じて異なる。
【０２３０】
　以上のように、本実施例における予告演出と報知演出においては、図２０（Ａ）、図２０（Ｂ）、図２３（Ａ）、図２３（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３１Ｂ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３１Ｂや第２プッシュボタン３２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１９（Ａ）、図２０（Ｃ）、図２３（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３１Ｂ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３１Ｂや第２プッシュボタン３２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３１Ｂ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。
【０２３１】
　本実施例における予告演出と報知演出においては、図２１（Ａ）、図２１（Ｂ）、図２４（Ａ）、図２４（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３１Ｂ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３１Ｂや第２プッシュボタン３２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３１Ｂや第２プッシュボタン３２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３１Ｂや第２プッシュボタン３２の長押しを開始してから所定期間（例えば、図２１（Ａ）、図２１（Ｂ）、図２４（Ａ）、図２４（Ｂ）に示す長押し期間Ｌ１）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。
【０２３２】
　また、本実施例における予告演出と報知演出においては、図１９（Ａ）、図２２（Ａ）、図２５（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３１Ｂ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３１Ｂ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３１Ｂ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３１Ｂと第２プッシュボタン３２との両方の長押しを開始してから所定期間（例えば、図２２（Ａ）及び図２５（Ａ）に示す長押し期間Ｌ１）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、本実施例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３１Ｂ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３１Ｂ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３１Ｂ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３１Ｂ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。

【０２３３】

本実施例における予告演出においては、図１９（Ａ）に示すように、第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２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２２（Ｂ）では第１プッシュボタン３１Ｂの長押し後に第２プッシュボタン３２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ると、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１９（Ａ）及び図２２（Ｂ）に示すように、第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２とのいずれか一方を長押ししていた期間（図２２（Ｂ）に示す長押し期間Ｌ２；Ｌ１＞Ｌ２）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２２（Ｂ）に示す長押し期間Ｌ３；Ｌ１＞Ｌ３）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Ｌ１）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。

【０２３４】

しかしながら、本実施例における報知演出においては、図１９（Ａ）に示すように、第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２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２５（Ｂ）では第１プッシュボタン３１Ｂの長押し後に第２プッシュボタン３２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ると、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１９（Ａ）及び図２５（Ｂ）に示すように、第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２とのいずれか一方を長押ししていた期間（図２２（Ｂ）に示す長押し期間Ｌ２）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２２（Ｂ）に示す長押し期間Ｌ３）におけるオート連打回数との和が所定期間（長押し期間Ｌ１）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。

【０２３５】

尚、報知演出における連打対応メータをプッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２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３１Ｂや第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２のいずれか一方を長押し期間Ｌ２に亘って長押しした後に他方を長押し期間Ｌ３に亘って長押しした場合は、第１プッシュボタン３１Ｂ

と第２プッシュボタン３２の一方のみを長押し期間Ｌ１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。

【０２３６】

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３１Ｂが操作された場合と第２プッシュボタン３２が操作された場合とに着目すると、図１９（Ｂ）に示すように、遊技者によって第１プッシュボタン３１Ｂが操作された場合、第１プッシュボタン３１Ｂはボタンランプ３６と振動モータ３７とを内蔵しているため、ボタンランプ３６によって発光するとともに、振動モータ３７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３２が操作された場合、第２プッシュボタン３２はボタンランプ３６と振動モータ３７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３７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３１Ｂの操作によって該振動モータ３７の振動を強く感知することができる一方で、振動モータ３７の振動は遊技機用枠３を伝って一部が第２プッシュボタン３２に伝達されるため、遊技者は、第２プッシュボタン３２の操作によって該振動モータ３７の振動を第１プッシュボタン３１Ｂを操作した場合よりも弱く感知することができる。

【０２３７】

しかしながら、遊技者によって第１プッシュボタン３１Ｂ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３１Ｂ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１９（Ｂ）に示す０．２秒）となっている。

【０２３８】

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３１Ｂ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３２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。

【０２３９】

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３１Ｂ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３２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。

【０２４０】

尚、本実施例では、図１９（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、本実施例では、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。

【０２４１】

次に、本実施例における予告演出、カットイン演出、報知演出の各演出態様について図２６～図３０に基づいて説明する。

【０２４２】

先ず、予告演出の演出態様について説明すると、図２６（Ａ）及び図２６（Ｂ）に示すように、演出図柄の変動中において予告演出の開始タイミングとなると、演出表示装置５において、第１プッシュボタン３１Ｂの画像と「連打！」のメッセージとともに、連打対応メータの表示が開始される。そして、これら第１プッシュボタン３１Ｂの画像と「連打！」のメッセージ、連打対応メータが表示されている状態において遊技者が第１プッシュ

ボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２を連打すると、図２６（Ｃ）に示すように、連打対応メータの表示が漸次更新されていく。

【０２４３】

そして、図２６（Ｄ）及び図２６（Ｅ）に示すように、遊技者による第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２の連打に基づいて連打対応メータが最終態様（満タン）まで更新される、すなわち、遊技者による第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２の連打回数が画像表示演出の実行回数に到達すると、演出表示装置５に予告演出種別に応じた画像（画像表示演出における画像Ａまたは画像Ｂ）が表示される。遊技者は、これら第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２の連打に応じて表示される画像を認識することで、当該変動表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）を認識できるようになっている。

【０２４４】

尚、前述したように、本実施例における予告演出においては、遊技者が第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２を長押しすることによってもオート連打によって連打対応メータを最終態様まで更新させ、演出表示装置５に予告演出種別に応じた画像を表示させることが可能となっているが、図２７（Ａ）～図２７（Ｅ）に示すように、連打対応メータが最終態様に更新される前に遊技者が長押しするプッシュボタンを替えた場合は、連打対応メータの表示態様が最初に表示された態様（初期態様）に戻り、改め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。

【０２４５】

次に、カットイン演出について説明する。図２８（Ａ）～図２８（Ｃ）に示すように、変動表示中に演出図柄がリーチを示す組み合わせとなった場合、変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであれば、スーパーリーチ演出が開始される。そしてスーパーリーチ演出中にカットイン演出の開始タイミングとなると、図２８（Ｄ）に示すように、演出表示装置５において、第１プッシュボタン３１Ｂの画像と「押せ！」のメッセージの表示が開始される。そして、これら第１プッシュボタン３１Ｂの画像と「押せ！」のメッセージが表示されている状態において遊技者が第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２を操作する（押す）と、図２８（Ｅ）及び図２８（Ｆ）に示すように、演出表示装置５にカットイン演出の演出種別に応じた画像（カットイン画像Ａまたはカットイン画像Ｂ）が表示される。遊技者は、これら第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２の操作に応じて表示されるカットイン画像を認識することで、当該変動表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）を認識できるようになっている。そして、該カットイン演出の演出種別に応じた画像の表示後は、スーパーリーチ演出の演出結果として変動表示結果が大当りとなることまたははずれとなることが報知される。

【０２４６】

次に、報知演出について説明する。図２９（Ａ）及び図２９（Ｂ）に示すように、大当り遊技中において６ラウンド目が開始されると、該６ラウンド目の報知演出のタイミングから、演出表示装置５において第１プッシュボタン３１Ｂの画像と「連打！」のメッセージとともに、連打対応メータの表示が開始される。そして、これら第１プッシュボタン３１Ｂの画像と「連打！」のメッセージ、連打対応メータが表示されている状態において遊技者が第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２を連打すると、図２９（Ｃ）に示すように、連打対応メータの表示が漸次更新されていく。

【０２４７】

そして、図２９（Ｄ）及び図２９（Ｅ）に示すように、プッシュボタンの操作の受付を終了すると、連打対応メータの表示が最終態様（満タン）まで更新されたか否か、すなわち、遊技者によって第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２が連打された回数にかかわらず、当該大当りの大当り種別が「確変Ａ」であれば演出表示装置５に確変報知画像が表示され、当該大当りの大当り種別が「非確変」であれば演出表示装置５に非確変報知画像が表示される。

【０２４８】

尚、前述したように、本実施例における報知演出においては、遊技者が第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２を長押しすることによってもオート連打によって連打対応メータを最終態様まで更新させることが可能となっているが、図３０（Ａ）～図３０（Ｆ）に示すように、連打対応メータが最終態様に更新される前に遊技者が長押しするプッシュボタンを替えた場合は、連打対応メータの態様は最初に表示された態様（初期態様）に戻ることなく、技者が長押しするプッシュボタンを替えたタイミングでの態様を引き継ぎ、オート連打による連打対応メータの更新が継続される。

【０２４９】

以上、本実施例におけるパチンコ遊技機１にあっては、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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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１２及び図１３、図１７及び図１８に示すように、第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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。

【０２５０】

一方、遊技者が第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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１２及び図１７に示すように、１割込毎に必ず第１プッシュボタン３１Ｂの操作と第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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、本実施例では、第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２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。

【０２５１】

尚、本実施例では、遊技者が第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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。

【０２５２】

また、本実施例では、遊技者が第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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。

【０２５３】

また、本実施例では、遊技者が第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２との一方のみを長押しする場合とで、演出表示装置５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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２との一方のみを連打する場合とで、演出表示装置５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３１Ｂや第２プッシュボタン３２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３１Ｂや第２プッシュボタン３２の操作により演出表示装置５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。

【０２５４】

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３１Ｂのみを長押しする場合と第２プッシュボタン３２のみを長押しする場合とでは、図１９（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３１Ｂ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３２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。

【０２５５】

尚、本実施例では、遊技者が第１プッシュボタン３１Ｂのみを長押しする場合と第２プッシュボタン３２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３１Ｂのみを長押しする場合と第２プッシュボタン３２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。

【０２５６】

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３１Ｂ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３２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。

【０２５７】

尚、本実施例では、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３１Ｂ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３２を長押しした場合には、第２プッシュボタン３２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３１Ｂ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３２を長押しした場合には、第２プッシュボタン３２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。
【０２５８】
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３１Ｂ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３２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。
【０２５９】
尚、本実施例では、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３１Ｂ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３２を長押しした場合には、第２プッシュボタン３２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３１Ｂ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３２を長押しした場合には、第２プッシュボタン３２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。
【０２６０】
また、本実施例の予告演出と報知演出とでは、第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２の操作受付期間において、演出表示装置５に操作促進画像として第１プッシュボタン３１Ｂの画像や該第１プッシュボタン３１Ｂ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３１Ｂ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。
【０２６１】
また、図１に示すように、本実施例の第２プッシュボタン３２が遊技機用枠３の右下部位置に設けられていることに対して、本実施例の第１プッシュボタン３１Ｂは、第２プッシュボタン３２と比較して遊技者から視認しやすいよう上皿を形成する部材に設けられている、つまり、第１プッシュボタン３１Ｂは、『遊技者にとって動作（操作）しやすい態様』にて設けられているため、遊技者は、演出表示装置５に第１プッシュボタン３１Ｂの画像と遊技者に対して該第１プッシュボタン３１Ｂの操作を促すメッセージとを含む操作促進画像が表示されることによって第１プッシュボタン３１Ｂを操作しようとするので、遊技者が第２プッシュボタン３２を操作しようとすることを抑えることができ、遊技興趣の低下を防ぐことができる。
【０２６２】
尚、本実施例では、『遊技者にとって動作（操作）しやすい態様』として、第１プッシュボタン３１Ｂが上皿を形成する部材に設けられていることで第２プッシュボタン３２よりも遊技者に認識されやす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、『遊技者にとって動作（操作）しやすい態様』としては、例えば、遊技者の体の部位のうち、第１プッシュボタン３１Ｂを操作する部位（対象部位）から第１プッシュボタン３１Ｂが設けられている位置までの距離が、該対象部位から第２プッシュボタン３２が設けられている位置までの距離よりも短いまたは長いものや、前記対象部位から第１プッシュボタン３１Ｂが設けられている位置までの間に前記対象部位から第２プッシュボタン３２が設けられている位置までの間よりも遊技者の動作（操作）を阻害する障害物が少ないもの、第１プッシュボタン３１Ｂが第２プッシュボタン３２よりも多きく形成されているもの等を含む。
【０２６３】
また、本実施例の予告演出と報知演出とでは、遊技者による第１プッシュボタン３１Ｂの操作と第２プッシュボタン３２の操作の両方が有効である（遊技者が第１プッシュボタン３１Ｂまたは第２プッシュボタン３２を操作することで演出が進行する）一方で、本実

施例のカットイン演出では、遊技者による第１プッシュボタン３１Ｂの操作のみが有効であり、第２プッシュボタン３２の操作が無効である（第１プッシュボタン３１Ｂの操作においてのみカットイン画像が演出表示装置５に表示される）ので、カットイン画像の演出効果を向上できる。

【０２６４】

尚、本実施例のカットイン演出では、遊技者が第１プッシュボタン３１Ｂを操作した場合のみ演出表示装置５にカットイン画像が表示され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、カットイン演出では、遊技者が第１プッシュボタン３１Ｂまたは第２プッシュボタンを操作した場合に演出表示装置５にカットイン画像が表示されるようにしてもよいし、また、遊技者が第２プッシュボタン３２を操作した場合のみ演出表示装置５にカットイン画像が表示される一方で、遊技者が第１プッシュボタン３１Ｂ操作した場合には演出表示装置５にカットイン画像が表示されないようにしてもよい。

【０２６５】

また、本実施例の第１プッシュボタン３１Ｂは、振動モータ３７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３１Ｂが操作された際には該振動モータ３７の駆動（振動）によって第１プッシュボタン３１Ｂ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３２が操作された際には振動モータ３７が駆動（振動）しないので、第２プッシュボタン３２が振動することがない、つまり、第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２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。

【０２６６】

尚、本実施例では、『振動の強さが異なる』こととして、第１プッシュボタン３１Ｂは内蔵している振動モータ３７の駆動（振動）によって振動し、第２プッシュボタン３２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３２の操作に応じて振動モータ３７を駆動（振動）させ、該振動モータ３７による振動が伝達第２プッシュボタン３２に伝達することによって第２プッシュボタン３２が第１プッシュボタン３１Ｂよりも弱く振動するようにしてもよい。

【０２６７】

また、本実施例では、第１プッシュボタン３１Ｂに振動モータ３７を内蔵し、第２プッシュボタン３２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３２に振動モータを内蔵する一方で第１プッシュボタン３１Ｂ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３２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３１Ｂが操作された際よりも第２プッシュボタン３２が強く振動するようにしてもよい。

【０２６８】

また、本実施例では、第１プッシュボタン３１Ｂに振動モータ３７を内蔵し、第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２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３１Ｂに内蔵されている振動モータと第２プッシュボタン３２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３１Ｂと第２プッシュボタン３２との振動の強さが異なるようにしてもよい。

【０２６９】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【０２７０】

例えば、前記実施例では、予告演出や報知演出において、第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２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３

１Ｂの長押しや第２プッシュボタン３２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、変形例１として、第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２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３１Ｂの操作や第２プッシュボタン３２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３１Ｂや第２プッシュボタン３２の操作受付期間中であっても第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２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３１Ｂの操作や第２プッシュボタン３２の操作が検出された場合は、前記実施例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。

【０２７１】

また、前記実施例では、予告演出や報知演出、カットイン演出において遊技者が操作することで演出が進行する操作手段として第１プッシュボタン３１Ｂと第２プッシュボタン３２とを例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予告演出や報知演出、カットイン演出においては、スティックコントローラ３１Ａ等、第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２以外の操作手段を遊技者が操作することに応じて演出が進行するようにしてもよい。

【０２７２】

また、前記実施例では、予告演出や報知演出、カットイン演出において、演出表示装置５に第１プッシュボタン３１Ｂの画像と遊技者に対して該第１プッシュボタンの操作を促すメッセージとを含む操作促進画像を表示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、操作促進画像として複数の画像のいずれかを表示することで、大当り期待度や当該大当り遊技後に確変制御が実行される割合等を異ならせてもよい。例えば、操作促進画像として第１プッシュボタン３１Ｂの画像と前述したスティックコントローラ３１Ａとの画像のいずれか一方を表示可能とし、操作促進画像としてスティックコントローラ３１Ａが表示された場合は、第１プッシュボタン３１Ｂの画像が表示された場合よりも変動表示結果が大当りとなる割合や大当り遊技後に確変制御が実行される割合が高くなるようにすればよい。

【０２７３】

更に、変形例２として、操作促進画像として第１プッシュボタン３１Ｂの画像が表示される場合、該第１プッシュボタン３１Ｂの画像に作用する作用演出を実行可能とし、該作用演出の演出結果として操作促進画像が第１プッシュボタン３１Ｂの画像からスティックコントローラ３１Ａの画像に変化する場合を設けることで、操作促進画像として第１プッシュボタン３１Ｂの画像が表示された場合に、作用演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができるので、演出効果を向上できる。

【０２７４】

具体的には、予告演出や報知演出、カットイン演出において、第１プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる前から操作促進画像として第１プッシュボタン３１Ｂの画像を未だ操作を受け付けていないことを示す態様（例えば、第１プッシュボタン３１Ｂのモノクロ画像）にて演出表示装置５に表示し、該第１プッシュボタン３１Ｂの画像に対して作用演出を実行することによって第１プッシュボタン３１Ｂの画像をスティックコントローラ３１Ａの画像に変化させる。そして、スティックコントローラ３１Ａの操作受付を開始するとともに、遊技者に対してスティックコントローラ３１Ａの操作を促すメッセージ（例えば、「引け！」等のメッセージ）を演出表示装置５に表示すればよい。

【０２７５】

つまり、本変形例２では、本発明における特定表示として、本発明における促進演出で

ある操作促進画像としての第１特定表示（第１プッシュボタン３１Ｂの画像の表示）と第２特定表示（スティックコントローラ３１Ａの画像の表示）を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、本発明における特定表示は、本発明における促進演出である操作促進画像以外の表示であってもよい。

【０２７６】

また、前記実施例では、予告演出や報知演出、カットイン演出において、第１プッシュボタン３１Ｂの画像と遊技者に対して該第１プッシュボタン３１Ｂの操作を促すメッセージとを含む操作促進画像を表示し、第２プッシュボタン３２の画像と遊技者に対して該第２プッシュボタン３２の操作を促すメッセージを含む操作促進画像を表示することが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、予告演出や報知演出、カットイン演出においては、第２プッシュボタン３２の画像と遊技者に対して該第２プッシュボタン３２の操作を促すメッセージを含む操作促進画像を表示する場合を設けてもよい。尚、このように、予告演出や報知演出、カットイン演出において、第１プッシュボタン３１Ｂの画像と遊技者に対して該第１プッシュボタン３１Ｂの操作を促すメッセージとを含む操作促進画像と、第２プッシュボタン３２の画像と遊技者に対して該第２プッシュボタン３２の操作を促すメッセージを含む操作促進画像と、を表示可能とする場合は、第２プッシュボタン３２の画像と遊技者に対して該第２プッシュボタン３２の操作を促すメッセージを含む操作促進画像を、第１プッシュボタン３１Ｂの画像と遊技者に対して該第１プッシュボタン３１Ｂの操作を促すメッセージとを含む操作促進画像よりも小さく表示したり、操作促進画像に伴いスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される音の音量を小さくする、操作促進画像に伴い遊技効果ＬＥＤ９やボタンＬＥＤ３６から出力される光の光量を少なくする等すればよい。

【０２７７】

つまり、本発明において「第１検出手段に関する第１演出は、前記第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、実施例に例示した「第１プッシュボタン３１Ｂの画像の表示を行う一方で第２プッシュボタン３２の画像の表示を行わない」形態の他、「第２プッシュボタン３２の画像を第１プッシュボタン３１Ｂ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、前記第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、実施例に例示した「第１プッシュボタン３１Ｂ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３２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３２の操作を促すメッセージを第１プッシュボタン３１Ｂ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５に表示される画像の大きさや有無、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される音の音量の大きさや有無、遊技効果ＬＥＤ９から出力される光の光量の強さや有無等を含む。

【０２７８】

尚、本実施例では、遊技者が第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２に対して連打や長押しを行うことで予告演出や報知演出、カットイン演出等の演出を進行させ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、例えば、第１プッシュボタン３１Ｂや第２プッシュボタン３２に替えてタッチセンサやモーションセンサをパチンコ遊技機１に設け、これらタッチセンサへの遊技者のタッチ態様や、モーションセンサにて検出した遊技者の動作態様に応じてで予告演出や報知演出、カットイン演出等の演出を進行させてもよい。

【０２７９】

また、前記実施例では、始動入賞口を、第１始動入賞口と第２始動入賞口の２つとした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、始動入賞口を１つのみとしても良いし、始動入賞口を３以上としても良い。

【０２８０】

また、前記実施例では、特別図柄を、第１特図と第２特図の２つとした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、特別図柄を１つのみとしても良いし、

特別図柄を３以上としても良い。

【０２８１】

また、前記実施例では、第１特別図柄表示器４Ａと第２特別図柄表示器４Ｂはそれぞれ表示結果となる最終停止図柄を含む複数種類の特別図柄を変動表示した後に、最終停止図柄を停止表示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、表示結果となる最終停止図柄を含めずに複数種類の特別図柄を変動表示した後に、最終停止図柄を停止表示するものであっても良い。つまり、表示結果となる最終停止図柄は、変動表示に用いられる特別図柄と異なる図柄であっても良い。

【０２８２】

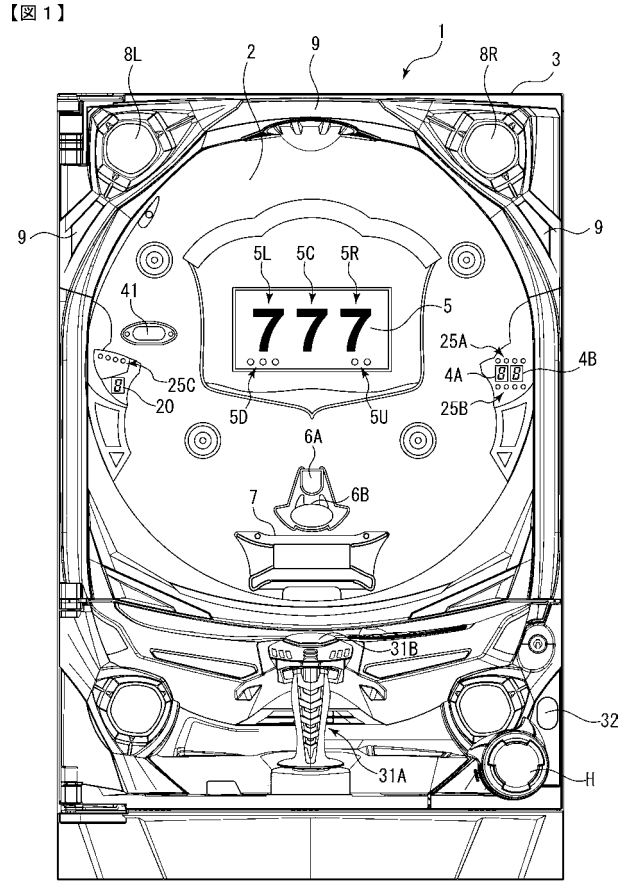
また、前記実施例では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機１を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。尚、これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【符号の説明】

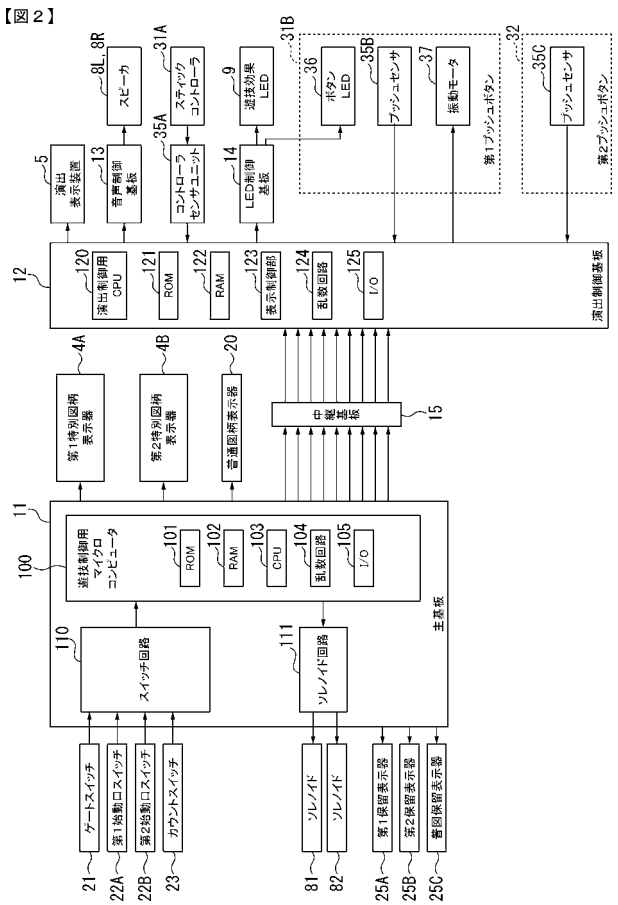
【０２８３】

１	パチンコ遊技機
５	演出表示装置
３１Ａ	スティックコントローラ
３１Ｂ	第１プッシュボタン
３２	第２プッシュボタン
３７	振動モータ
１２０	演出制御用ＣＰＵ

【図１】

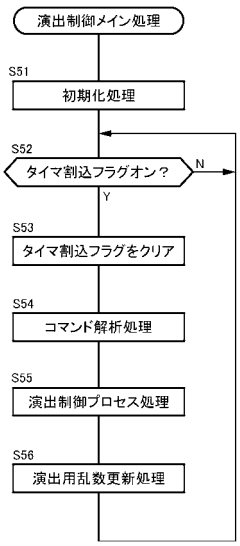


【図２】



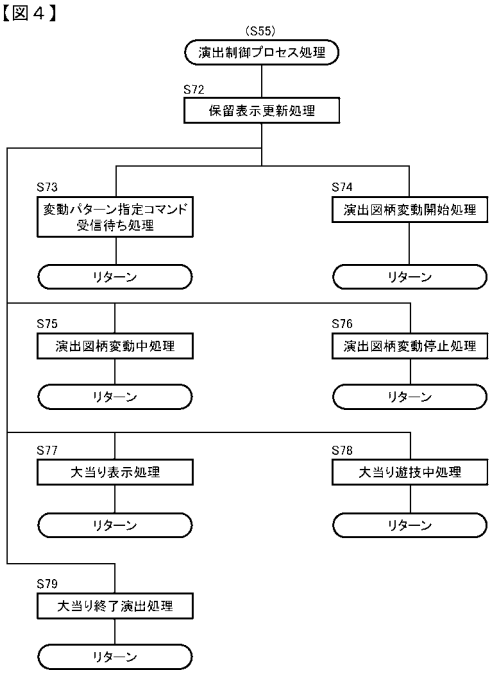
【図３】

【図３】



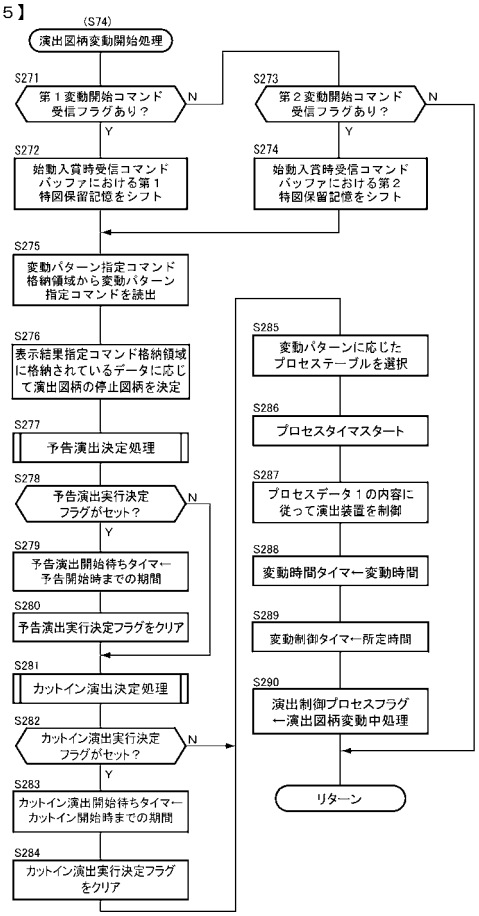
【図４】

【図４】



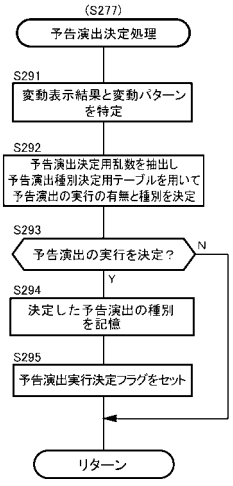
【図５】

【図５】



【図６】

【図６】



【図７】

【図７】

(A)予告演出種別決定用テーブル

演出種別	大当り	Sリーチはずれ	Nリーチはずれ
予告演出A	25	40	60
予告演出B	65	40	10
予告演出なし	10	20	30

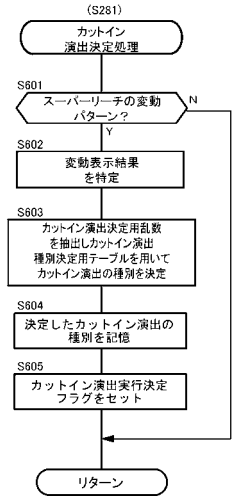
(数値は判定値数)

(B)予告演出種別

演出種別	演出内容	
	前半	後半(所定回数の連打で実行)
予告演出A	連打演出	画像表示演出A(画像Aを表示)
予告演出B	連打演出	画像表示演出B(画像Bを表示)

【図８】

【図８】



【図９】

【図９】

（A）カットイン演出種別決定用テーブル

演出種別	大当り	Sリーチはずれ
カットイン演出A	20	80
カットイン演出B	80	20

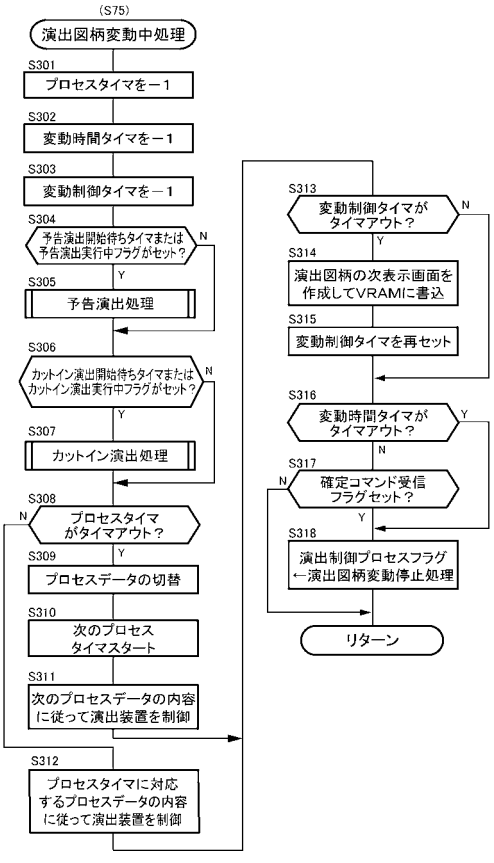
（数値は判定値数）

（B）カットイン演出種別

演出種別	演出内容
カットイン演出A	リーチ演出中に第1プッシュボタンの操作に応じてカットイン画像Aを表示
カットイン演出B	リーチ演出中に第1プッシュボタンの操作に応じてカットイン画像Bを表示

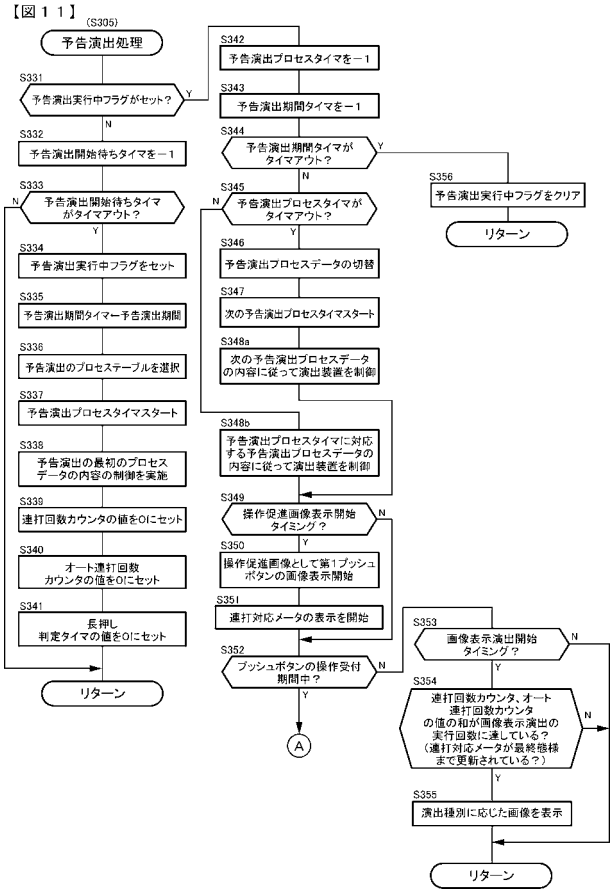
【図１０】

【図１０】

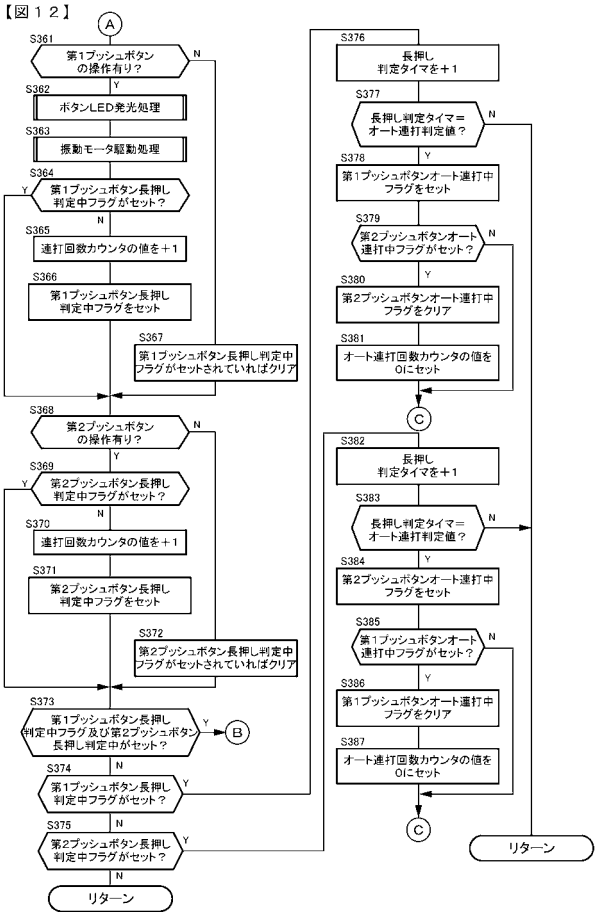


【図１１】

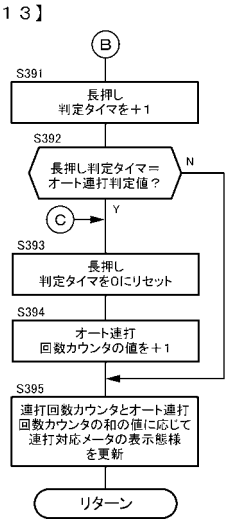
【図１１】



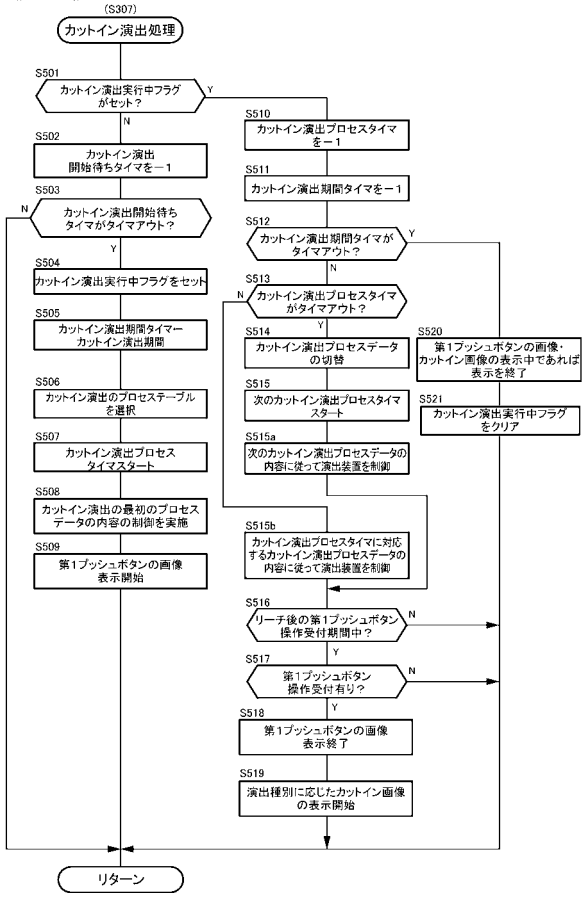
【図１２】



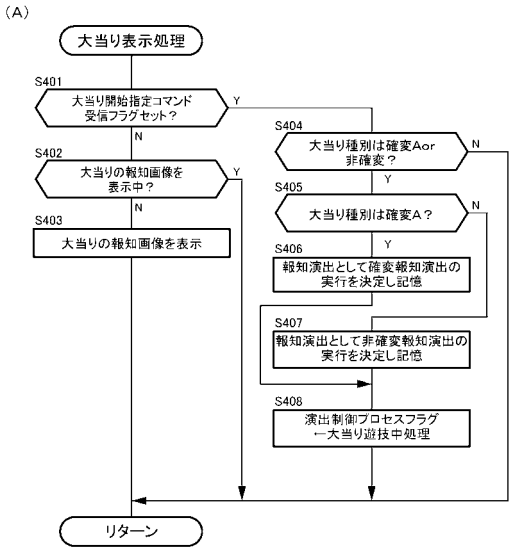
【図１３】



【図１４】



【図１５】

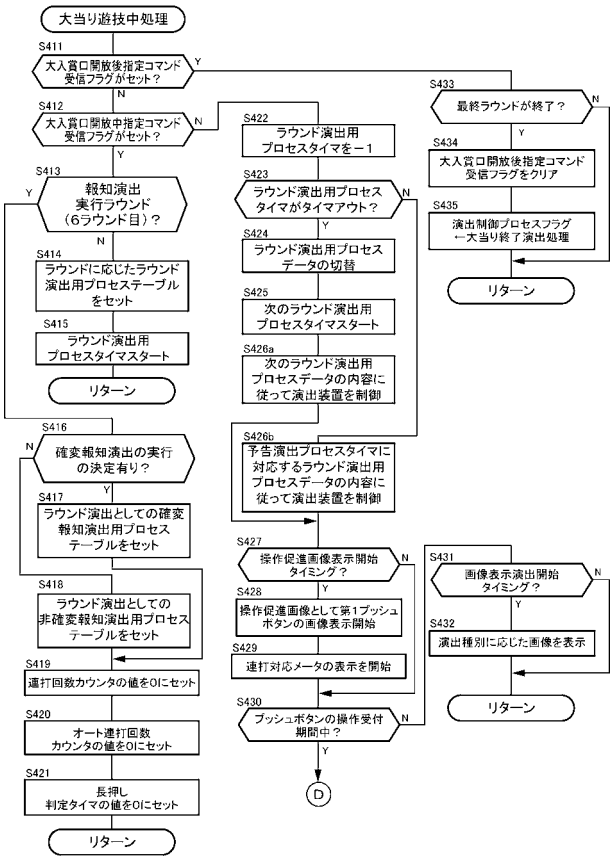


(B)報知演出種別

演出種別	演出内容	
	前半	後半(操作受け付け終了で実行)
確変報知演出	連打演出	画像表示演出(確変報知画像を表示)
非確変報知演出	連打演出	画像表示演出(非確変報知画像を表示)

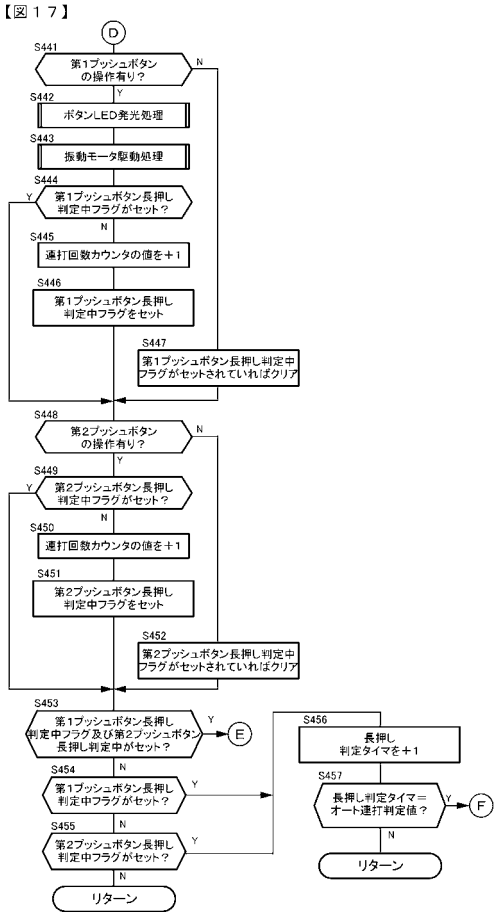
【図１６】

【図１６】



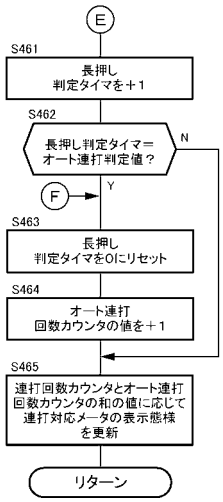
【図１７】

【図１７】



【図１８】

【図１８】



【図１９】

【図１９】

（Ａ）各演出におけるプ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

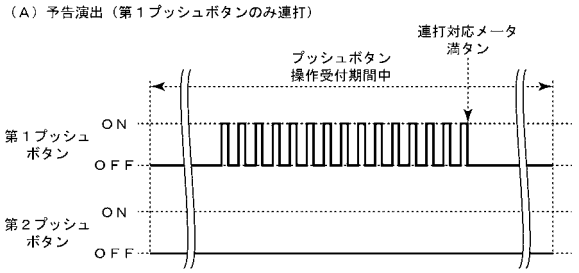
（Ｂ）各プッシュボタンの長押し性能

プッシュボタン	振動モータの振動	ＬＥＤの発光	長押し判定間隔
第１プッシュボタン	有り	有り	０．２秒
第２プッシュボタン	無し	無し	０．２秒

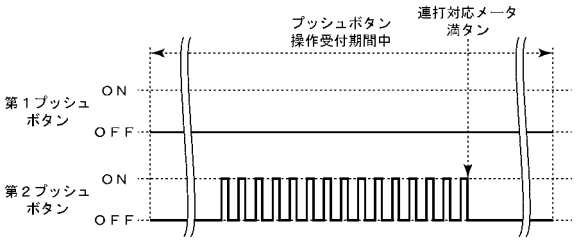
【図２０】

【図２０】

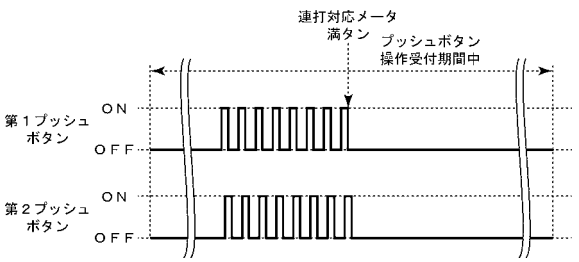
（Ａ）予告演出（第１プッシュボタンのみ連打）



（Ｂ）予告演出（第２プッシュボタンのみ連打）



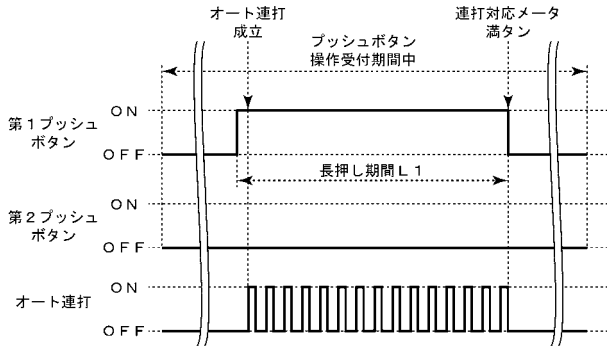
（Ｃ）予告演出（第１プッシュボタンと第２プッシュボタンを連打）



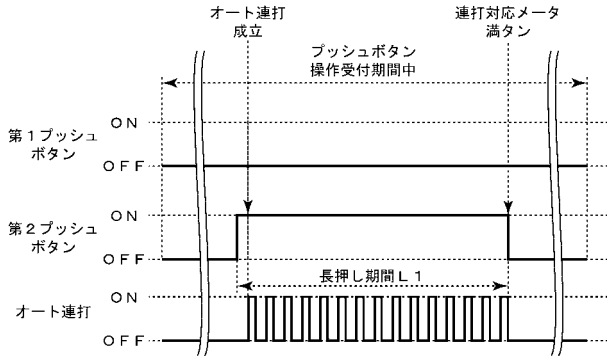
【図２１】

【図２１】

（Ａ）予告演出（第１プッシュボタンのみ長押し）



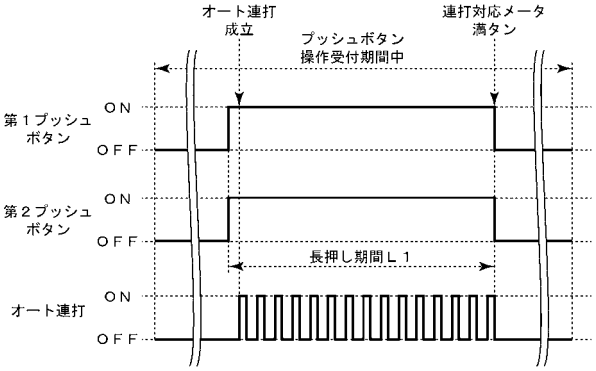
（Ｂ）予告演出（第２プッシュボタンのみ長押し）



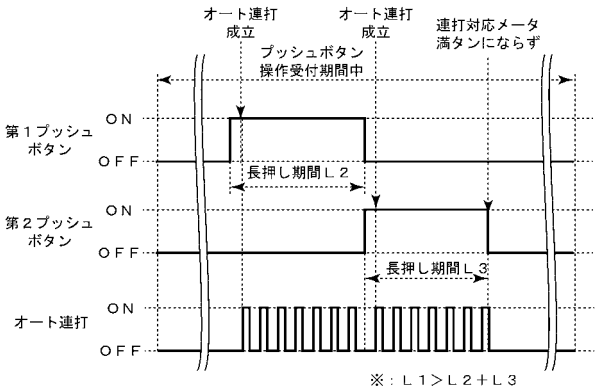
【図２２】

【図２２】

（Ａ）予告演出（第１プッシュボタンと第２プッシュボタン長押し）



（Ｂ）予告演出（第１プッシュボタン長押し後に第２プッシュボタン長押し）

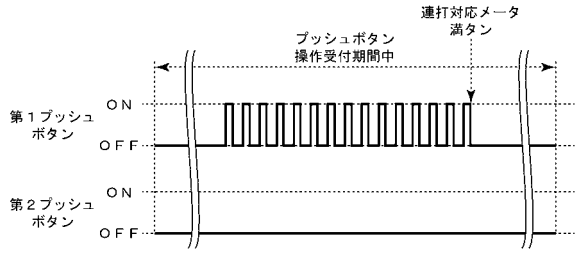


※：Ｌ１＞Ｌ２＋Ｌ３

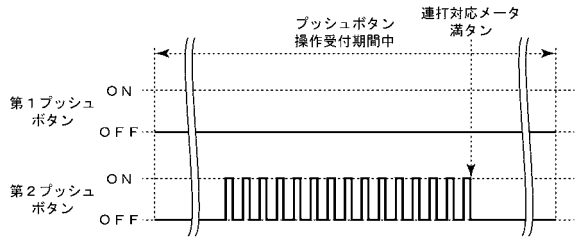
【図２３】

【図２３】

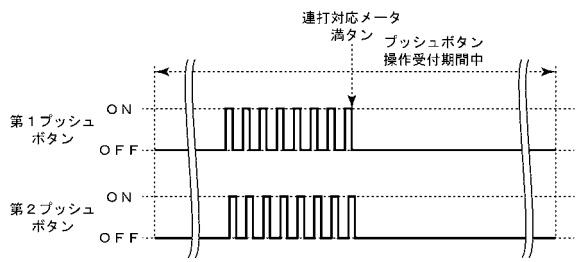
（Ａ）報知演出（第１プッシュボタンのみ連打）



（Ｂ）報知演出（第２プッシュボタンのみ連打）



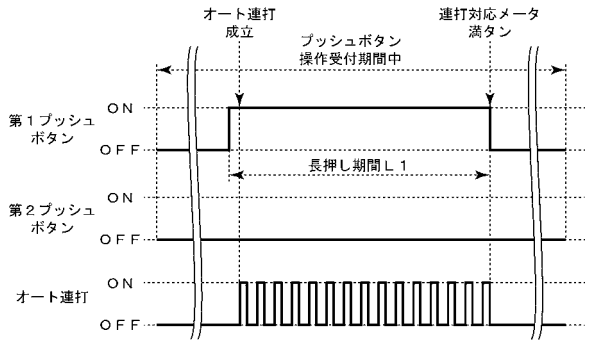
（Ｃ）報知演出（第１プッシュボタンと第２プッシュボタンを連打）



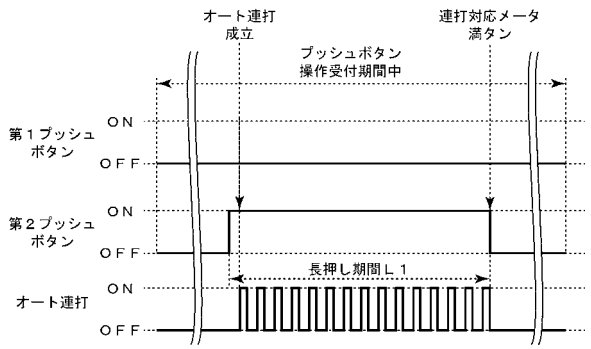
【図２４】

【図２４】

（Ａ）報知演出（第１プッシュボタンのみ長押し）

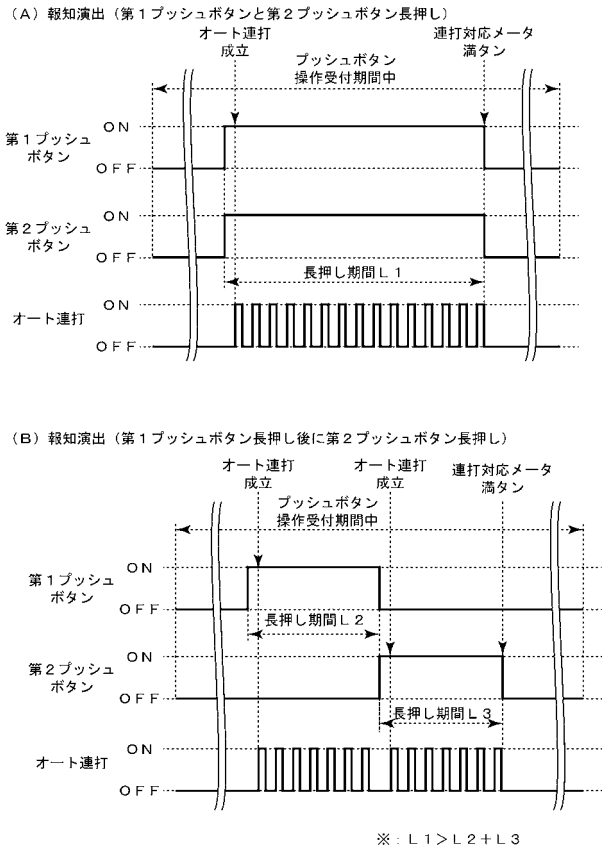


（Ｂ）報知演出（第２プッシュボタンのみ長押し）



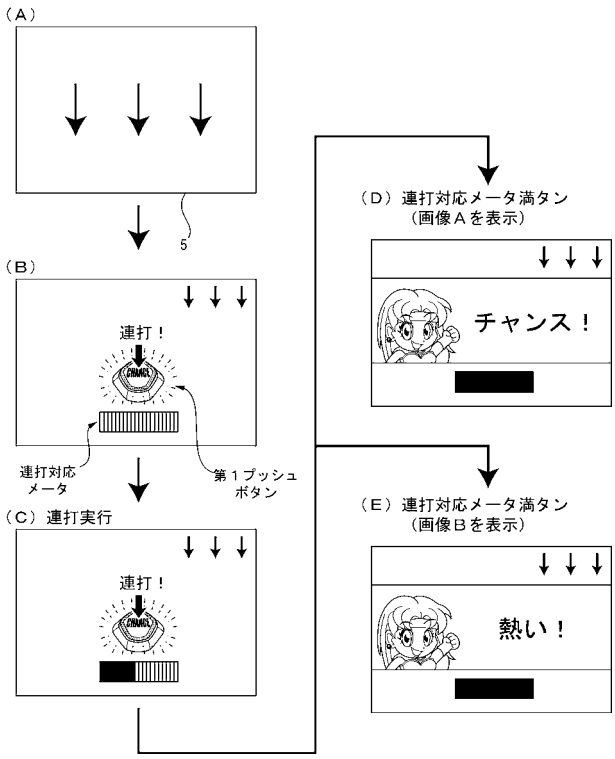
【図２５】

【図２５】



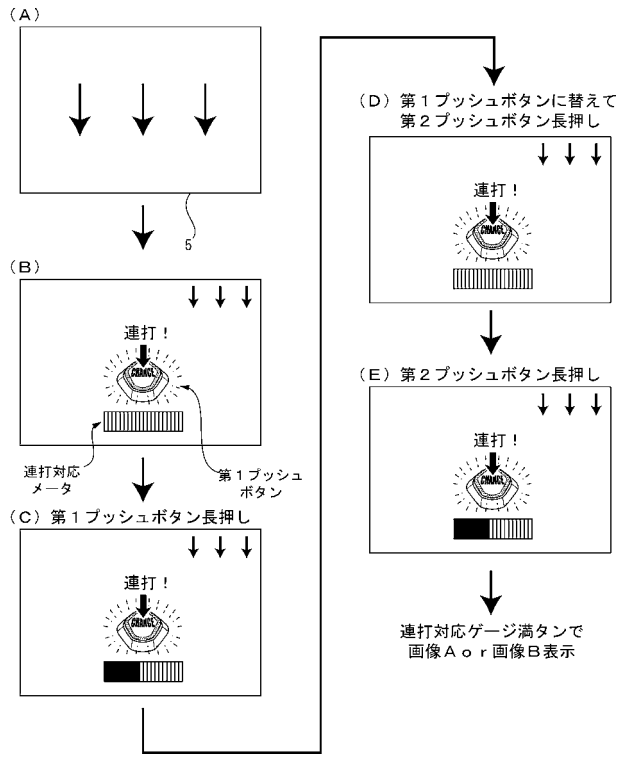
【図２６】

【図２６】



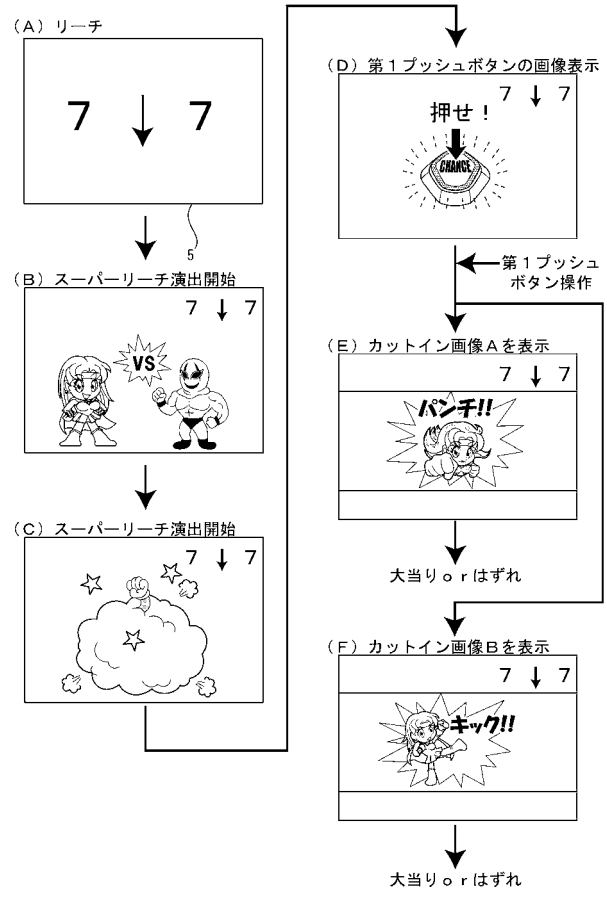
【図２７】

【図２７】

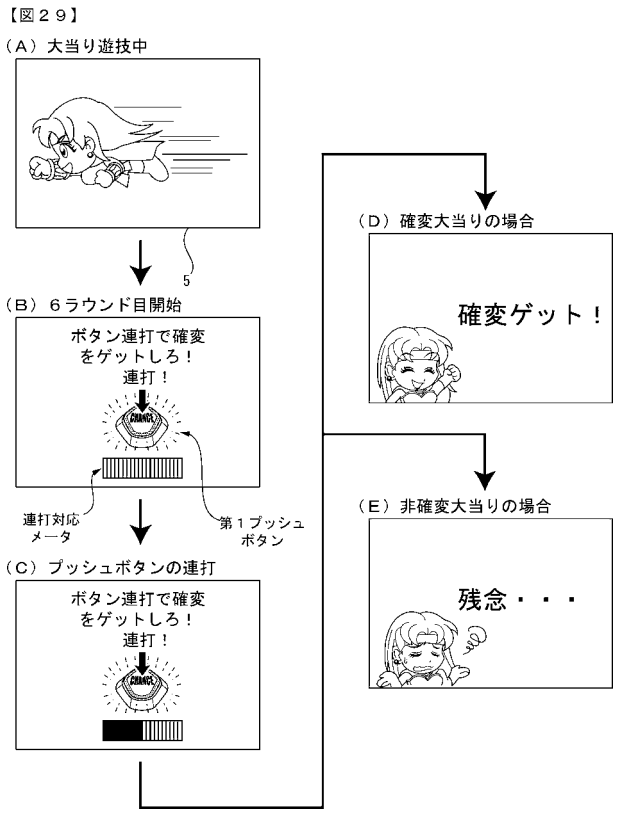


【図２８】

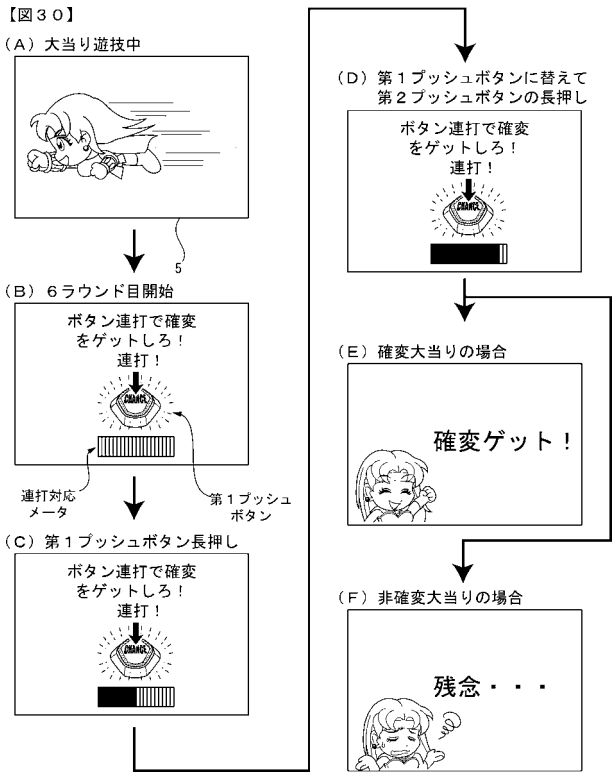
【図２８】



【図２９】


【図２９】
（Ａ）大当り遊技中
5
（Ｂ）６ラウンド目開始
ボタン連打で確変
をゲットしろ！
連打！
CHANCE
連打対応
メータ
第１プッシュ
ボタン
（Ｃ）プッシュボタンの連打
ボタン連打で確変
をゲットしろ！
連打！
CHANCE
（Ｄ）確変大当りの場合
確変ゲット！
（Ｅ）非確変大当りの場合
残念・・・

【図３０】


【図３０】
（Ａ）大当り遊技中
5
（Ｂ）６ラウンド目開始
ボタン連打で確変
をゲットしろ！
連打！
CHANCE
連打対応
メータ
第１プッシュ
ボタン
（Ｃ）第１プッシュボタン長押し
ボタン連打で確変
をゲットしろ！
連打！
CHANCE
（Ｄ）第１プッシュボタンに替えて
第２プッシュボタンの長押し
ボタン連打で確変
をゲットしろ！
連打！
CHANCE
（Ｅ）確変大当りの場合
確変ゲット！
（Ｆ）非確変大当りの場合
残念・・・